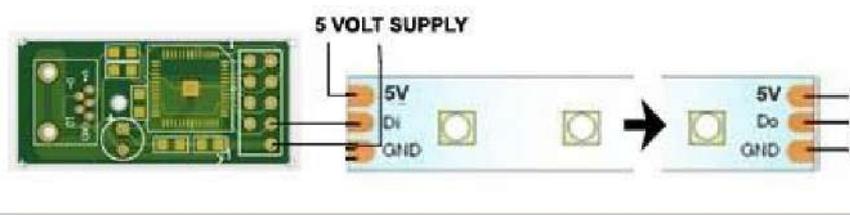
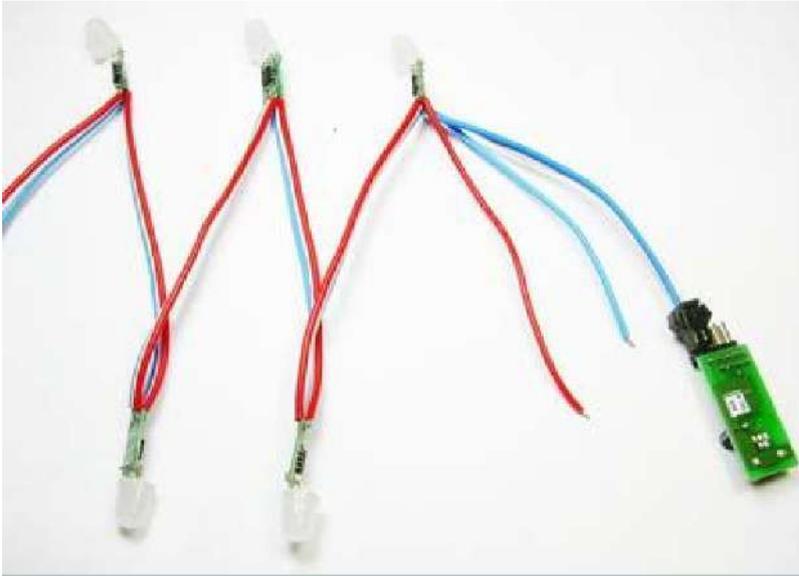


## Conexión de cadenas de LED



## Esquema de conexión



Típica cadena conectada a la placa. Sería necesario conectar la alimentación a los cables rojo y azul

## Encendido

Quando enciendas el PC, la placa ejecutará inmediatamente un script que está precargado en flash. Si ha sobrescrito esto con su propio se ejecutará. La secuencia de comandos precargada hace que todos los LEDs en una secuencia de fundido hacia arriba / abajo "onda" de 1 a 60 (es decir, 1-20 si RGB).

Los guiones se repiten continuamente.

Quando el PC envía un comando por USB, el script deja de ejecutarse y se procesa el comando. A continuación, la secuencia de comandos no se vuelve a ejecutar hasta que el próximo encendido.

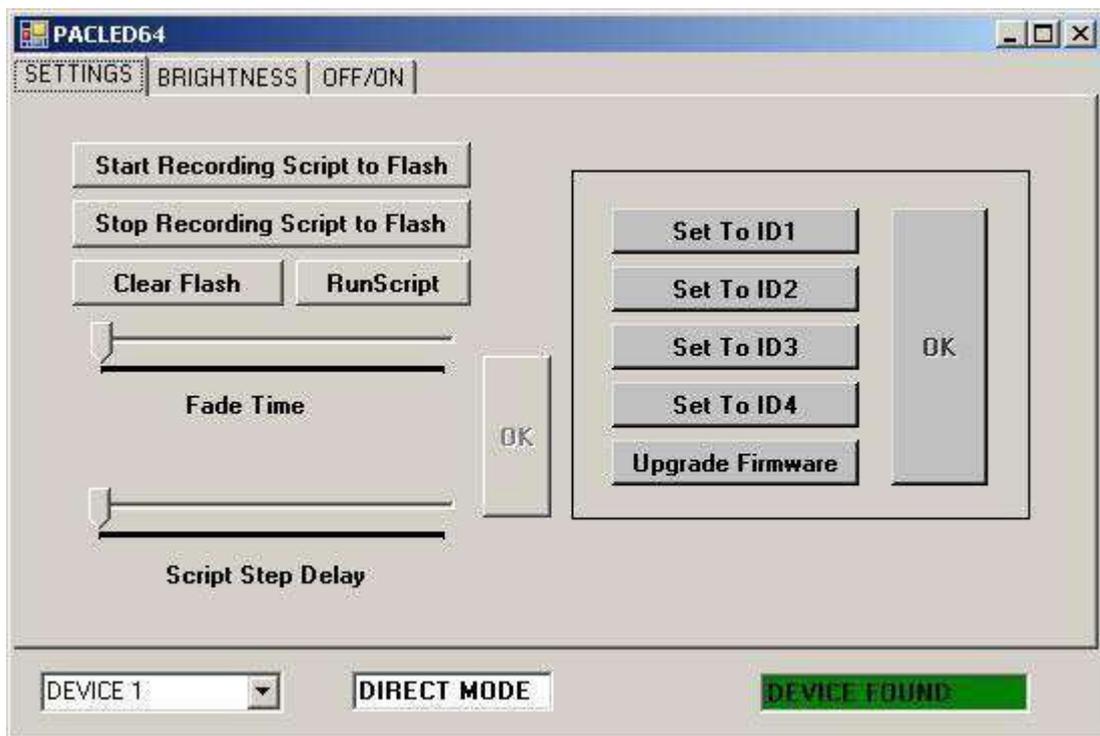
Uso de la aplicación

suministrada [Descargue la aplicación aquí](#)

Esta aplicación se utiliza para lo siguiente

- Prueba de los LED y las conexiones encendiendo/apagando los LED o ajustándolos a un brillo determinado.
- Creación de secuencias de comandos sencillas en "modo atraer" y almacenamiento en la memoria flash ROM integrada.
- Asignación de un ID a la tarjeta, cuando se utiliza más de una tarjeta

### Ficha Configuración



### Iniciar/Parar/Ejecutar Script

Cuando se pulsa, todos los comandos subsiguientes se almacenan en la memoria flash de la placa. La próxima vez que se encienda la placa, el script se ejecutará y se repetirá para siempre.

hasta que se envíe una orden desde el host a través de USB. Al hacer clic en "Detener grabación" finalizará el almacenamiento del script.

### Flash claro

Esto hará que se borre cualquier script almacenado, por lo que en el próximo encendido, no ocurrirá nada hasta que el host envíe comandos vía USB.

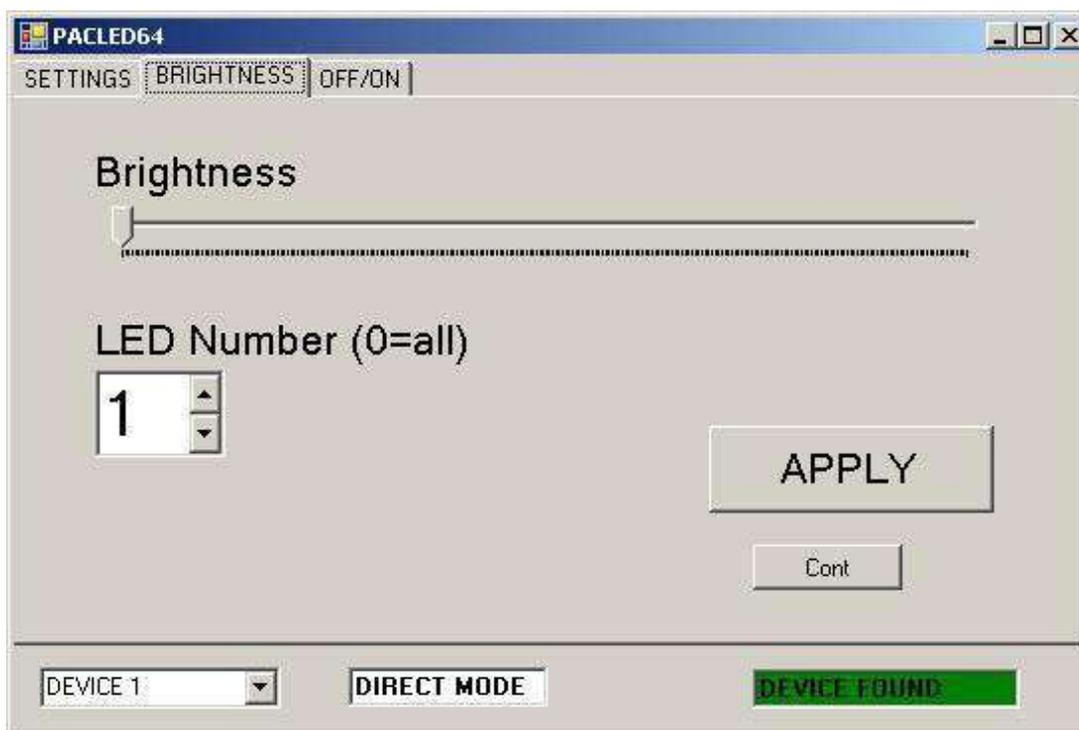
### Tiempo de desvanecimiento

Ajusta el tiempo necesario para realizar un fundido. Se produce un fundido cada vez que cambia el estado de un LED, es decir, cuando cambia su brillo o se apaga/enciende. Este ajuste afecta a todos los cambios de estado posteriores. Puede almacenarse en scripts.

### Retraso del paso de guión

Ajusta el intervalo de tiempo en el que se ejecutan los scripts. Esto puede ser almacenado en un script. Esto no es relevante cuando se envían comandos directos desde el host.

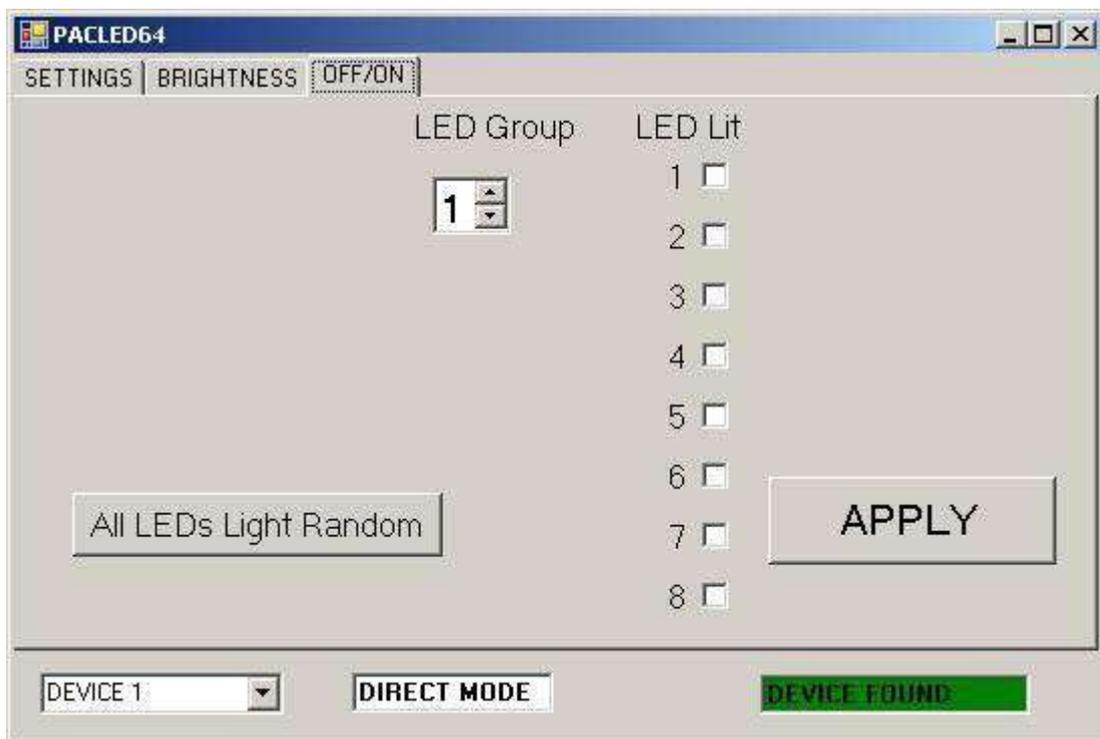
### Ficha Brillo



En esta pantalla se puede ajustar el brillo de cualquiera de los 60 LEDs. El comando es ejecutado inmediatamente por la placa, y si está almacenando un script, también se añade al script.

En la última versión (requiere el último firmware) el LED (s) también se puede configurar para parpadear en una de las 3 velocidades en esta pantalla.

### Pestaña Off/On



En esta pantalla, un grupo de 8 LEDs se ajusta a un patrón. Los LED están totalmente apagados o totalmente encendidos. Hay 8 grupos de 8 LEDs. Además, todos los LED pueden ajustarse a un patrón aleatorio.

El comando es ejecutado inmediatamente por la placa, y si está almacenando un script, también se añade al script.

## Uso de la aplicación LEDBlinky

Se trata de una aplicación de terceros disponible en versiones gratuitas o de pago.

En realidad es un conjunto de programas que permiten almacenar configuraciones, crear animaciones y dispone de funciones especiales de MAME.

### Nota

que LEDBlinky sólo soporta el control directo de la placa a través de USB. No soporta la creación de scripts para almacenar en la placa.

Se requiere la versión 5.0.

- Con los LED RGB, puedes especificar colores para controles individuales o mediante un archivo colors.ini predefinido. Los colores o intensidades también se pueden personalizar juego a juego.
- Utiliza la salida de audio (música o sonidos de juegos) para hacer parpadear, desvanecer o animar los LED: ideal para usar con el software Jukebox.
- Parpadee y hable sobre los controles de la interfaz de usuario pulsando un botón de "Ayuda" predefinido.
- Controles de parpadeo y voz al pausar una partida y/o reproducir una animación de LEDs (seleccionada, aleatoria, montaje aleatorio) o utilizar la salida de audio (música) para animar los LEDs. Esta es una característica sólo para MAME.
- Botones de inicio de flash cuando los créditos están disponibles - esta es una característica dependiente del juego sólo MAME.
- Ilumina los botones de inicio y moneda en función del número de jugadores activos en la partida actual.
- Parpadean todos o los botones activos cuando se pulsa cualquiera.
- Soporte completo para otras Salidas MAME - LEDs de luz basados en cualquier salida. Las salidas pueden vincularse a controles (P1\_Button1, P2\_Button2, etc.) o directamente a un Dispositivo/Puerto.
- Las amplias opciones de animación de audio te permiten personalizar completamente el parpadeo de los LED al ritmo de la música o los sonidos del juego.
- Al iniciar un juego, LEDBlinky puede reproducir una animación LED (seleccionada o aleatoria), decir el nombre del juego, decir la "acción" de cada botón mientras parpadea el botón en su color correcto, decir los controles primarios, y decir un mensaje personalizado. Cuando dice el nombre del juego o un mensaje personalizado, los LED pueden parpadear en sincronía con el discurso.

- Mientras se reproduce un juego, LEDBlinky puede reproducir una animación LED continua (seleccionada, aleatoria o montaje aleatorio) o utilizar la salida de audio (sonidos del juego) para animar los LED. La animación LED sólo afectará a los controles no utilizados.

- Consulte el sitio web de LEDBlinky  
detalles: <http://www.dndw.com/ledblinky/ledblinky.htm>

Control de los LED desde sus propios programas

Está disponible un SDK que incluye una DLL para proporcionar una API que permita el control de los LED en sus programas. El SDK incluye la DLL, además de código fuente de ejemplo que muestra su uso. También se incluye un programa de prueba para comprobar el funcionamiento de la DLL.

Este SDK está disponible aquí: <http://www.ultimarc.com/PacDriveSDK.zip>