

		文件名称	HFD 编程实例		
文件编号	LC26/AN	版 次	A	页码	第 1 页 共 12 页

版本	发布者	修改内容	日期
A	Liangyq	初版	2022/5/6
B	Liangyq	添加SET_BTN_IMG 指令	2022/6/15

		文件名称	HFD 编程实例		
文件编号	LC26/AN	版 次	A	页码	第 2 页 共 12 页

1、修改文本的内容

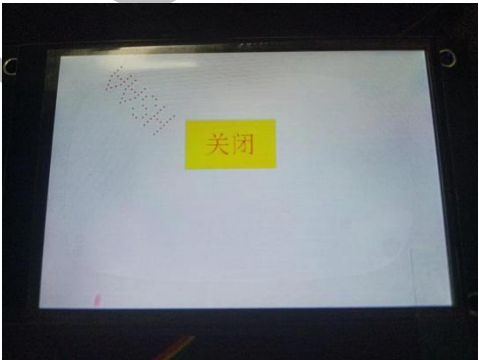
(1)、用sGUI创建好一个页面，在页面中拖拽出一个文本控件，控件的初始内容‘打开’，控件id被分配为0.



(2)、示例代码

```
main()
{
    ...
    UartSend( "SET_TXT(0,' 关闭' );\r\n" );
    CheckBusy(); // 模块忙检测，用于确认模块是否执行完指令
    ...
}
```

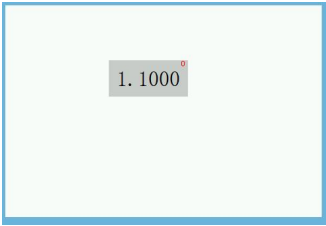
(3)、显示效果



		文件名称	HFD 编程实例		
文件编号	LC26/AN	版 次	A	页码	第 3 页 共 12 页

## 2、更新数字控件的值

- (1)、用sGUI创建好一个页面, 在页面中拖拽出一个数字控件, 控件的初值设为1.1000, 控件id被分配为0.

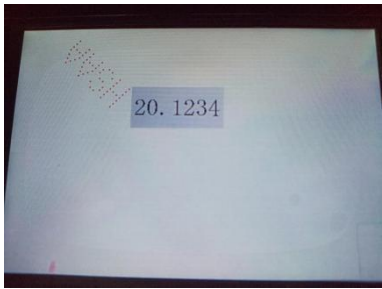


- (2)、在单片机工程代码中插入 `stdio.h` 头文件
- (3)、申明一个浮点变量`num_f` (数字控件可以是整数或者是小数, 这里以小数为例)。
- (4)、申请一个 `char` 类型的 `buf[64]`数组, 64个字节元素为例.
- (5)、示例代码

```
#include "stdio.h"
main()
{
    ...
    float num_f;
    char buf[64];
    num_f=20.1234;
    sprintf(buf,"SET_NUM(0,%7.4f,2);\r\n",num_f);//将num_f按2位整数, 固定为4位小数输出。
    UartSend(buf);
    CheckBusy(); // 模块忙检测, 用于确认模块是否执行完指令
    ...
}
```

		文件名称	HFD 编程实例		
文件编号	LC26/AN	版 次	A	页码	第 4 页 共 12 页

(6)、显示效果



### 3、更新定制数字（图片）的值

当数字控件的字体大小和字体样式无法满足客户要求时，可以通过以下的方式来实现外部数字更新的操作：

- (1)、用sGUI创建好一个页面，在页面中拖拽出2个按钮控件，按钮的大小和图片的大小一致，按钮的按下背景图和抬起背景图都设定为同一个图片资源的id，如下就生成了2个图片按钮控件 ‘0’ 和 ‘1’ ，此时将图片和工程下载到模块中。

		文件名称	HFD 编程实例		
文件 编号	LC26/AN	版    次	A	页码	第 5 页 共 12 页



序号	缩略图	地址	尺寸
13		3805072	95x150
14		3833572	95x150
15		3862072	95x150
16		3890572	95x150
17		3919072	95x150
18		3947572	95x150

bin文件总大小: 1992920

Property	Value
类型	按键
ID	0
x	111
y	29
宽度	95
高度	150
文本	按键
字体大小	16
字体颜色	0
水平对齐	居中
垂直对齐	居中
模式	有背景下压
边框颜色	0
按下背景颜色	0
抬起背景颜色	7
按下背景图片编号	13
抬起背景图片编号	13
按下背景切图编号	
抬起背景切图编号	

Property	Value
类型	按键
ID	1
x	207
y	29
宽度	95
高度	150
文本	按键
字体大小	16
字体颜色	0
水平对齐	居中
垂直对齐	居中
模式	有背景下压
边框颜色	0
按下背景颜色	0
抬起背景颜色	7
按下背景图片编号	14
抬起背景图片编号	14
按下背景切图编号	
抬起背景切图编号	

- (2)、在单片机工程代码中插入 `stdio.h` 头文件
- (3)、申明一个 `unsigned char` 状态变量 `k`, 初始化为0;
- (4)、申请一个 `char` 类型的 `buf[64]`数组, 64个字节元素为例
- (5)、示例代码

```
#include "stdio.h"

unsigned char k=0;

Char buf[64];

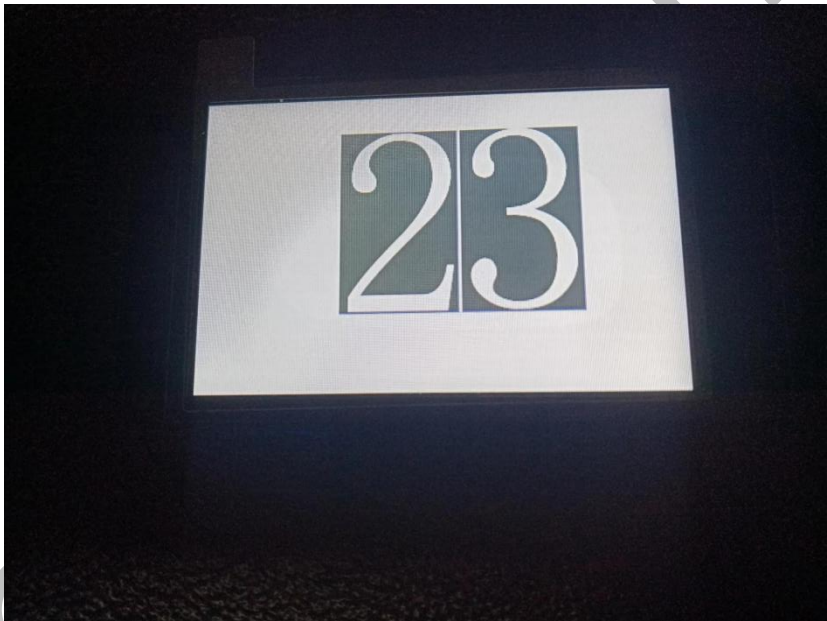
main()
{
```

		文件名称	HFD 编程实例		
文件编号	LC26/AN	版次	A	页码	第 6 页 共 12 页

```
...
for(;;)
{
    sprintf(buf, "SET_BTN_IMG(0,0,%d);SET_BTN_IMG(1,0,%d);\r\n",k/10+13,k%10+13);
    UartSend(buf);
    CheckBusy(); // 模块忙检测, 用于确认模块是否执行完指令

    if(k==100)
    k=0;
    else k++;
}
}
```

(6)、显示效果



4、改变按钮控件的值

- (1)、用sGUI创建好一个页面，在页面中拖拽出一个字符按钮控件，控件的内容为 ‘返回’ ， 控件id被分配为0.

		文件名称	HFD 编程实例		
文件编号	LC26/AN	版 次	A	页码	第 7 页 共 12 页

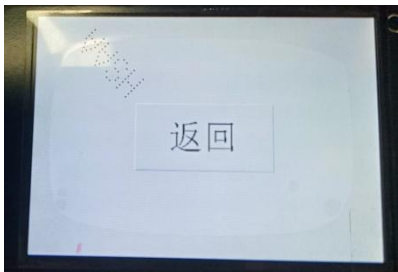


- (2)、在单片机工程代码中插入 `stdio.h` 头文件
- (3)、申明一个 `unsigned char` 状态变量 `k`, 初始化为0;
- (4)、申请一个 `char` 类型的 `buf[64]`数组, 64个字节元素为例
- (5)、示例代码

```
#include "stdio.h"
unsigned char k=0;
Char buf[64];
main()
{
    ...
    for(;;)
    {
        if(k==0)
            k=1;
        else k=0;
        sprintf(buf,"SET_BTN(0,%d);\r\n",k); //当k==1时, 按钮按下, 当k==0时, 按钮释放。
        UartSend(buf);
        CheckBusy(); // 模块忙检测, 用于确认模块是否执行完指令
    }
}
```

- (6)、显示效果

		文件名称	HFD 编程实例		
文件编号	LC26/AN	版 次	A	页码	第 8 页 共 12 页



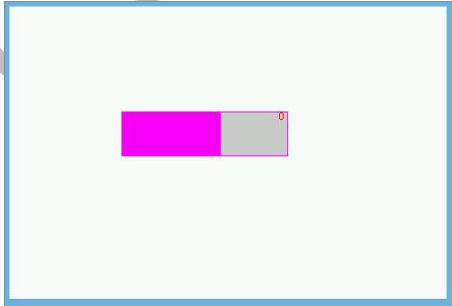
释放状态



按下状态

### 5、修改进度条控件的值

- (1)、用sGUI创建好一个页面，在页面中拖拽出一个纯色进度条控件，进度值初值设为60，控件id被分配为0.



- (2)、在单片机工程代码中插入 `stdio.h` 头文件

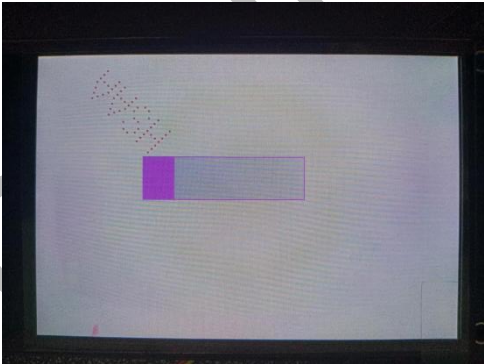


		文件名称	HFD 编程实例		
文件编号	LC26/AN	版 次	A	页码	第 9 页 共 12 页

- (3)、申明一个unsigned char 变量val
- (4)、申请一个 char 类型的 buf[64]数组，64个字节元素为例.
- (5)、示例代码

```
#include "stdio.h"
main()
{
    ...
    unsigned char val;
    char buf[64];
    val=20;
    sprintf(buf,"SET_PROG(0,%d);\r\n",val);//将进度条的值设为20。
    UartSend(buf);
    CheckBusy();// 模块忙检测，用于确认模块是否执行完指令
    ...
}
```

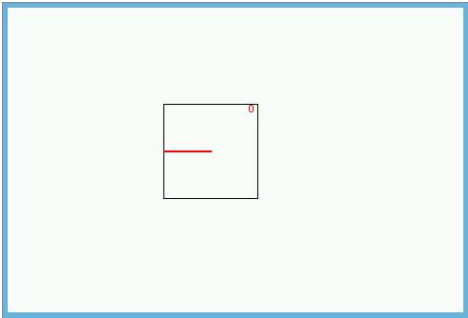
- (6)、显示效果



6、修改指针控件的值

		文件名称	HFD 编程实例		
文件编号	LC26/AN	版 次	A	页码	第 10 页 共 12 页

(1)、用sGUI创建好一个页面，在页面中拖拽出一个指针控件，初值设为0，控件id被分配为0.

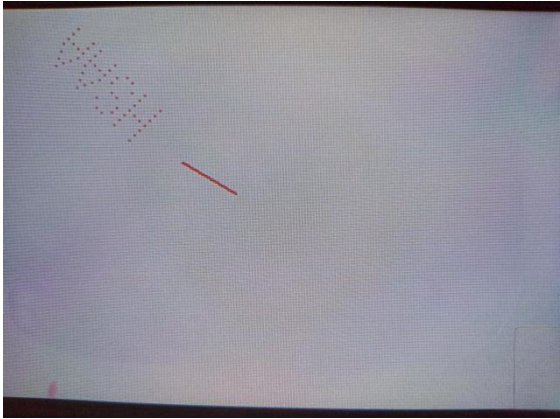


- (2)、在单片机工程代码中插入 `stdio.h` 头文件
- (3)、申明一个 `unsigned char` 变量 `val`
- (4)、申请一个 `char` 类型的 `buf[64]` 数组，64个字节元素为例.
- (5)、示例代码

```
#include "stdio.h"
main()
{
    ...
    unsigned char val;
    char buf[64];
    val=30;
    sprintf(buf,"SET_POINT(0,%d);\r\n",val);//将指针值设为30。
    UartSend(buf);
    CheckBusy();// 模块忙检测，用于确认模块是否执行完指令
    ...
}
```

(6)、显示效果

		文件名称	HFD 编程实例		
文件编号	LC26/AN	版 次	A	页码	第 11 页 共 12 页



## 7、修改二维码的内容

(1)、用sGUI创建好一个页面，在页面中拖拽出一个二维码控件，控件的初始内容

<https://www.baidu.com>，控件id被分配为0.



(2)、示例代码

```
main()
{
    ...
    UartSend( "QBAR(0,https://music.163.com);\r\n" ); //将二维码的内容设置为:https://music.163.com
    CheckBusy(); // 模块忙检测, 用于确认模块是否执行完指令
    ...
}
```

(3)、显示效果

		文件名称	HFD 编程实例		
文件 编号	LC26/AN	版 次	A	页码	第 12 页 共 12 页



CONFIDENTIAL