



Corso DiCoDeS

- Descrizione e scopo
- **Tipologie di interfaccia**
- Struttura logica menù
- Metodologie di input
- Operazioni basilari
- Uso avanzato

Cos'è un'interfaccia?

- *Sono concetti squisitamente informatici, ma oggi utili molto di frequente in vari ambiti*
- Etimologia: *inter-face*, tra le facce
- Tipologie: input, output e I/O
- Esempi: cruscotto, telecomando TV, Microsoft Windows, USB, touch, ecc.
- Scopo, analisi e progettazione

Cos'è un'interfaccia? (2)

- Sulle box solitamente l'interfaccia di input è costituita da 3 pulsanti, a volte 4 (DNA Color), a volte 2 (Dani SBS), a volte 1 (Extreme V3, Ehpro 101)
- I pulsanti non hanno sempre la stessa funzione: deriva dalla progettazione
- 1 click, 2 click, 3 click... fino a 7 click (Starplat)
- Quando due pressioni sono “2 click” e quando sono “1 click”, seguito da un altro “1 click”?

II *TIMEOUT*

- Fondamentalmente è un contatore
- La sua misura dipende dal valore da raggiungere per il fine conteggio
- Può partire alla pressione o al rilascio, dipende dalla progettazione
- La scansione dei tasti per rilevare il loro stato (premuto o rilasciato) è continua e fa parte del *parsing*
- Si può usare sia in input, sia in output, sia in I/O

Tipologie di interfaccia

- **Ricordate? Lo avevamo citato la volta scorsa**
- *Le interfacce di input sono gestite con uno, due oppure tre pulsanti*



*Dani Extreme V3
(un pulsante)*



*Dani Side by Side (due
pulsanti)*



*Dani Mini (tre
pulsanti)*

Interfacce e Timeout

- L'interfaccia DiCoDeS fa **molto** uso del Timeout, specie quando con meno di tre pulsanti
- Quando si fanno scorrere le voci di menù, occorre farlo **prima** del Timeout, altrimenti la voce visualizzata si **seleziona**
- Se la voce è selezionata, la funzione del pulsante di solito cambia e, invece di far scorrere il menù, fa scorrere le opzioni o i valori entro quella voce
- Ciò fatto, se trascorre il Timeout del valore o opzione selezionati, diventano esecutivi

La prossima volta:

- Entreremo nel vivo della struttura dei menù DiCoDeS
- Divideremo la struttura in blocchi
- Distingueremo funzioni base e avanzate

— — —