

معرفی سریع

نصب و راه اندازی

هنگام شروع برنامه نصب WinOLS.EXE دستیار نصب درخواست تصدیق مجوز مجوز را می کند. البته این برای ادامه روند نصب لازم است.

بعد از این شما برای تأیید مسیر پیش فرض نصب، که " "C:\ Program files \ EVC \ WinOLS" باشد، خواسته می شود. این یکی نیز باید هنگام نصب یک شبکه استفاده شود. داده های ماشین را می توان بعداً در یک پوشه در سرور ذخیره کرد. سه بعدی نیز ممکن است با فشار دادن «بعدی» تأیید شود.

این نرم افزار تا زمان ثبت نام کار می کند. شبیه ساز یا سخت افزار EPROM هنوز پشتیبانی نشده است. علاوه بر این شما قادر به ذخیره هر گونه اطلاعات نیستید.

توجه: اگر می خواهید از دستگاه های قدیمی مانند شبیه ساز OLS16 یا اپراتور MP2440P استفاده کنید، باید کادر تأیید مربوطه را در حین نصب نصب کنید.

ثبت نام WinOLS

با خرید مجوز به روز رسانی برای WinOLS شما حق دسترسی به فعال کردن این نرم افزار کامل برای زمان نامحدود را دریافت می کنید. مجوز شامل حق استفاده از این نرم افزار با بیش از ده کامپیوتر در محل اقامت شرکت شما می باشد.

بنابراین لطفاً WinOLS را روی تمام رایانه ها نصب کنید. این نرم افزار در نظر گرفته شده برای استفاده و ثبت هر کدام است. لطفاً اگر می خواهید WinOLS را خریداری کنید، با ما تماس بگیرید.

• شروع WinOLS

• انتخاب "ثبت" WinOLS را از منوی "Miscellaneous" انتخاب کنید.

• دستور العمل دستیار را دنبال کنید

زبان

هنگام استفاده از نسخه آلمانی یا انگلیسی ویندوز زبان به طور خودکار تنظیم خواهد شد. تمام نسخه های دیگر شناسایی نخواهند شد. تنظیمات زبان را می توان در " < Sonstiges > " ("Miscellaneous-Configuration-Miscellaneous-Language" ("Config > Sonstiges > Sprache" یافت. هنگامی که این تنظیمات اصلاح می شود، WinOLS باید دوباره شروع به تغییر کند.

چکمه ها

WinOLS را می توان با ماژول های کنترلی گسترش داد. این ماژول را می توان به طور مستقیم از EVC یا آنلاین در evc.de خرید، به سادگی از تابع به روز رسانی WinOLS استفاده کنید تا ماژول ها را به طور خودکار نصب کنید.

نصب شبکه

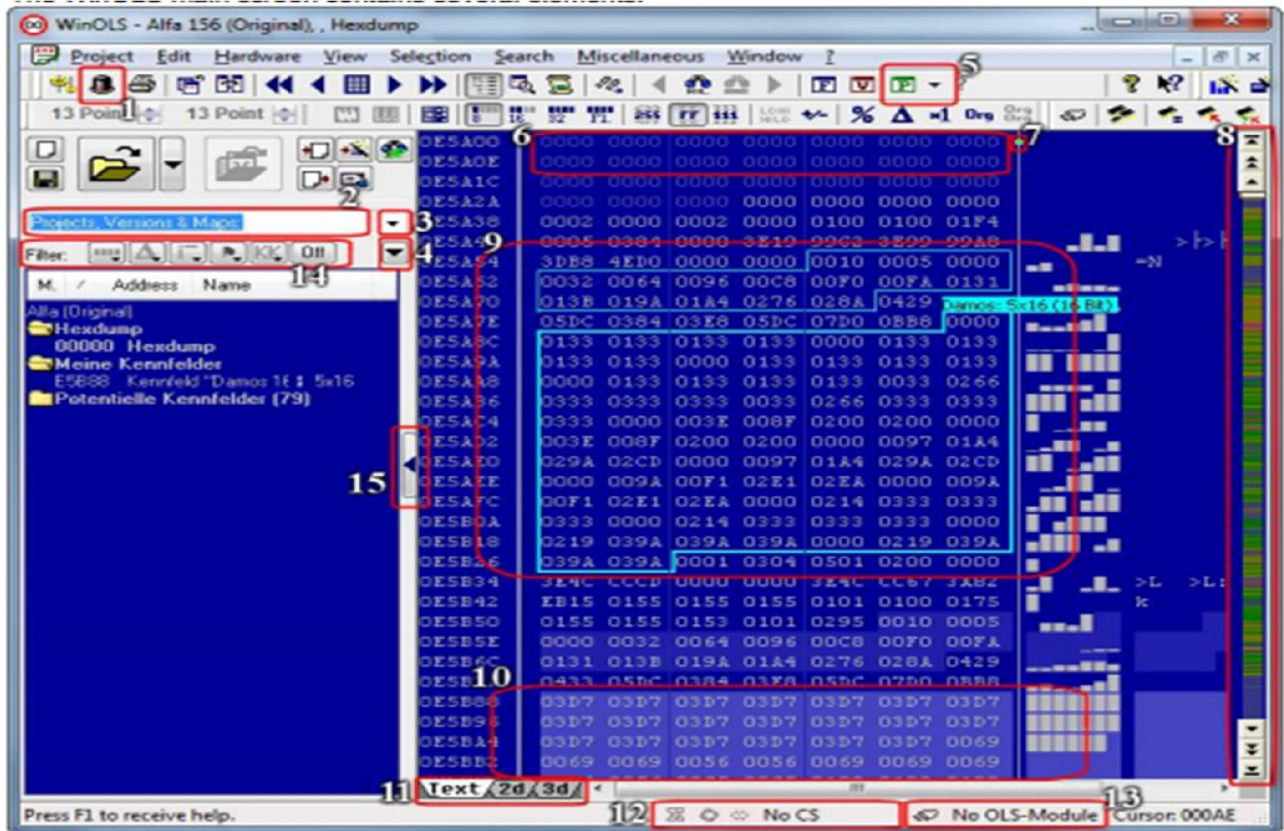
اول WinOLS باید در هر ایستگاه کاری تنظیم شود، همانطور که در بالا توضیح داده شد. نرم افزار نیز باید بر روی هر کامپیوتر جداگانه باز شود.

یک دایرکتوری مشترک در سرور ایجاد کنید، برای مثال "داده های WinOLS". WinOLS مسیر در این دایرکتوری باید در WinOLS هر ایستگاه کاری در مسیر "Miscellaneous-Configuration-Paths-EPROM-Data Path" ("Sonstiges-Konfiguration-" Pfade-Pfad für Eprom-Daten") تنظیم شود.

DLL های CheckSum ممکن است در دایرکتوری مشترک قرار نگیرند، اما باید در هر دایرکتوری به نام " \ Program Files \ EVC \ WinOLS \ DLLs" کپی شود.

صفحه اصلی

صفحه اصلی WinOLS دارای چندین عنصر است:



۱. سوئیچینگ بین مشتریان
۲. زمینه جستجو برای پروژه ها، نسخه ها و نقشه ها. یک متن برای کاهش نمایش به ورودی های مربوطه وارد کنید
۳. دکمه کشویی برای جستجوهای قبلی
۴. گزینه های لیست نقشه و جستجو
۵. خواص پروژه دکمه و سوئیچینگ سریع (مثلث سیاه) بین عناصر
۶. محدوده برنامه های غیر مهم (محدوده خالی و کد برنامه) رنگ پائین نشان داده شده است
۷. تغییر اولویت hexdump یا نوار هنگامی که پنجره بیش از حد کوچک است
۸. نمای کلی رنگی از پروژه
۹. به طور خودکار نقشه پتانسیل یافت می شود
۱۰. نقشه ثبت شده توسط شما (همچنین در "نقشه های من" قابل مشاهده است)
۱۱. تعویض حالت مشاهده بین متن، d^۲ و d^۳
۱۲. وضعیت چک شده: چکمه ها، پچ ها، همگام سازی بلوک ها، توضیحات متن
۱۳. وضعیت سخت افزار (از ماژول OLS16 یا OLS300)

پروژه ها

تمام داده های EPROM در پروژه های به اصطلاح توسط WinOLS، که شامل یک فایل اصلی و بسیاری از اصلاحیه ها یا نسخه ها هستند، مورد نیاز است. آنها را به یک فایل واحد همراه با داده های وسیله نقلیه و همچنین نظرات احتمالی ذخیره می شود.

لطفا توجه داشته باشید:

امکان ویرایش مستقیم فرمت های خارجی وجود ندارد. از آنجایی که WinOLS اطلاعات زیادی را در اختیار شما قرار می دهد، ابتدا باید آن را به یک پروژه WinOLS وارد کنید (مثلا با کشیدن و رها کردن) و دوباره آن را صادر کنید (یا رایت کنید یا نوشتن کنید).

لطفا یکی از موضوعات زیر را انتخاب کنید:

- ایجاد یک پروژه
- از یک فایل
- از EPROM
- از (ECU از طریق BDM100)
- اصلی
- نسخه

ایجاد یک پروژه

ایجاد یک پروژه جدید با انتخاب «پروژه جدید» آغاز می شود. داده های خارج از EPROM یا از یک فایل در حال حاضر می تواند به این پروژه خالی خوانده شود

از یک فایل

داده های یک پرونده با انتخاب «پرونده وارد کردن پرونده» در حال خواندن است، سپس با انتخاب «دوتایی ۸ یا ۱۶ بیت» سپس نام فایل باید انتخاب شود.

شما می توانید فایل ها یا پی ایچ پی ایمیل های Outlook را به طور مستقیم به پنجره WinOLS بکشید. اگر فایل را در یک پنجره پروژه موجود رها کنید، به عنوان نسخه وارد می شود. اگر روی کادر قاب WinOLS یا در پس زمینه کار فضای خالی افتاده باشید، به عنوان پروژه جدید وارد می شود.

از یک EPROM

در صورتی که EPROM خوانده شود، نوع آن باید در ابتدا در "Hardware-Producer" انتخاب شود، پس از آن فرآیند خواندن با انتخاب "Hardware-Eprom-Read" آغاز می شود.

از (ECU از طریق BDM100)

بعضی از ECU ها (شما یک لیست در وب سایت EVC پیدا خواهید کرد) را می توانید با سخت افزار اضافی BDM100 بخوانید. این نه تنها EPROM را می خواند، بلکه تمام خاطرات موجود (مثلا حافظه داخلی CPU) برای ذخیره این داده ها WinOLS چندین عنصر در پروژه ایجاد می کند. (عناصر در فصل "جنبه های ویژه" توضیح داده شده است.)

برای خواندن یک ECU از طریق BDM100 لطفاً به دفترچه BDM100 در وب سایت EVC مراجعه کنید. برای شروع روند خواندن در WinOLS، گزینه ی منوی "Hardware-BDM-Read" را انتخاب کنید.

اصلی

اولین رکورد در حال خواندن به صورت خودکار به عنوان «اصلی» ذخیره می شود در حالی که هر کدام از آن ها به «نسخه» نامیده می شود. با این حال، نام های مختلف را می توان بعداً تعیین کرد. بعضی از چکمه ها نیاز به ذخیره فایل به عنوان "Original" برای ذخیره داده های تغییر یافته از ECU دارند.

پس از خواندن در اصل، یک پنجره گفت و گو ظاهر می شود که در آن برای تایپ کردن داده های وسیله نقلیه برای پروژه، بعداً شناسایی می شود.

نسخه

هنگامی که یک نسخه وارد شده، یک پنجره محاوره ای ظاهر می شود که در آن نام و اطلاعات خودرو ممکن است وارد شود. در اینجا شما همچنین می توانید یک فایل را بخوانید که توسط نرم افزار دیگری اصلاح شده است فقط برای چکمه ای که باید متعادل شود.

پوشه های نسخه

نسخه های به طور پیش فرض به سادگی ذکر شده است، اما شما همچنین می توانید از پوشه های نسخه استفاده کنید تا آنها را سازماندهی کنید. هر نسخه می تواند به عنوان یک پوشه به نسخه دیگری خدمت کند. علاوه بر این شما می توانید از پوشه های انتزاعی (که فقط پوشه ها هستند، اما نه یک نسخه) استفاده کنید که می تواند شامل نسخه های دیگر نیز باشد. پوشه های نسخه بر روی محتویات نسخه به هیچ وجه تاثیر نمی گذارد. آنها فقط یک مفهوم برای نمایش نسخه در یک پروژه در قالب یک درخت هستند. برای تغییر پوشه های نسخه، به سادگی یک نسخه را به مکان دیگری در گفتگوی نسخه باز بکشید یا خواص نسخه را ویرایش کنید و پوشه های پدر و مادر را تغییر دهید.

وظایف معمول

ایجاد یک پروژه جدید

آیتم منو "Project > New" را انتخاب کنید. بسته به تنظیمات شما یک پروژه خالی جدید یا یک دستیار ظاهر می شود. این نمونه روش بدون دستیار را توصیف می کند. در صورت لزوم آن را ببینید

حالا شما یک پروژه خالی دارید و به اطلاعات نیاز دارید (داده اصلی همیشه بهترین است). یا از یک فایل یا از eprom. برای وارد کردن فایل، چندین گزینه وجود دارد:

۱. فایل را با کشیدن و رها کردن در پنجره پروژه خالی بکشید.

۲. فایل را با استفاده از آیتم منوی «پروژه» واردات و صادرات > وارد کردن پرونده وارد کنید» یا وارد کردن با کلید میانبر **Ctrl + I** یا نماد «» را وارد کنید. فرمت فایل خود را انتخاب کنید، روی "Ok" کلیک کنید و فایل را انتخاب کنید.

حالا اصلی را وارد کرده اید تمام نسخه هایی که بعدا ایجاد می کنید و یا وارد می شوند، به طور خودکار با اصل مقایسه می شوند و تفاوت ها بر روی صفحه نمایش مشخص می شود. اگر می خواهید یک نسخه را وارد کنید، فقط مراحل بالا را که در بالا نشان داده شده تکرار کنید.

به صورت خودکار نقشه ها را پیدا کنید

اگر شما یک پروژه جدید ایجاد کرده اید، WinOLS به طور خودکار پس از چند ثانیه جستجو برای نقشه ها را آغاز می کند. شما می توانید این را در نوار وضعیت در انتهای پنجره ببینید. شما می توانید با جستجوی آیتم های منو در منوی «جستجو» بر روی جستجوی نقشه پس زمینه نفوذ کنید.

پس از پایان جستجوی نقشه، چندین امکان برای بررسی نتایج آن وجود دارد:

• یک پوشه جدید با برجسب "نقشه های بالقوه" در پروژه و لیست نقشه در سمت چپ پنجره وجود دارد. این شامل تمام نقشه هایی است که در طول جستجو یافت شد. پوشه را با کلیک بر روی آن با استفاده از دکمه سمت چپ ماوس باز کنید. بر روی یک نقشه در این پوشه کلیک کنید تا آن را در hexdump مشاهده کنید. اگر پیش نمایش پنجره باز است (کلید "P"، شما به طور مستقیم یک پیش نمایش D3 از نقشه بالقوه را مشاهده خواهید کرد.

• از تابع (View > Recognize map) کلید «» (F برای رفتن به بعدی یا «» Shift + F برای قبلی) از نقشه استفاده کنید و آن را انتخاب کنید.

• هر نقشه ای که به طور خودکار شناسایی شده است دارای برجسب کوچک با نام آن است. بر روی برجسب کلیک کنید تا نقشه را بهینه کنید. روی نقشه دوبار کلیک کنید تا نقشه بالقوه را در یک نقشه معمولی (که می تواند ساده تر شود) تبدیل کنید. برای انتخاب گزینه های بیشتر با کلیک راست موس روی برجسب کلیک کنید.

دستیابی نقشه ها (حالت متن)

این آسان نیست و نیاز به مهارت زیادی برای دستیابی نقشه ها دارد. ابتدا باید با حالت نمایش که دوست دارید بهترین باشد. برای این بر روی زبانه "Text > 2d > 3d" در قسمت پایین صفحه کلیک کنید یا از کلید های میانبر "T" و "Shift + F" استفاده کنید.

این بخش جستجوی دستیابی نقشه ها را در حالت متن توصیف می کند. توصیف متناظر برای حالت d2 در بخش زیر است.

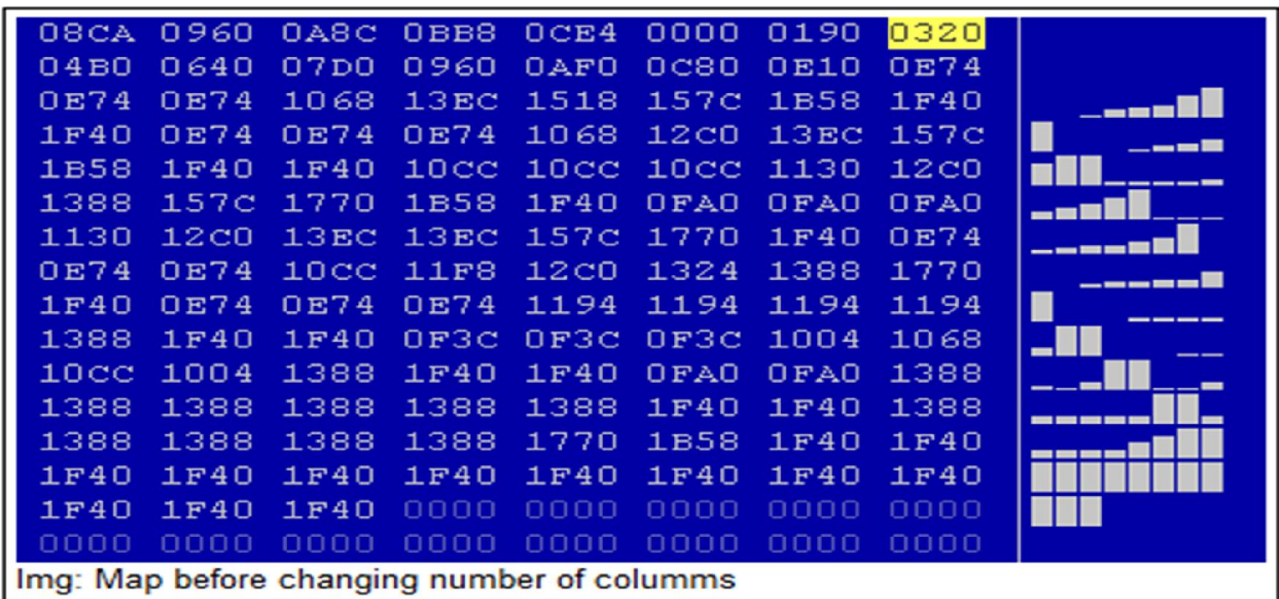
حالا پارامترهای نمایش را انتخاب کنید. دوبار کلیک بر روی پنجره کلیک کنید و «ارزشها» (۸ بیتی، ۱۶ بیتی ...) را انتخاب کنید. ECU جدید اغلب از داده های ۱۶ بیتی استفاده می کند. پردازنده های موتورولا از نماد HiLo استفاده می کنند و پردازنده های اینتل از LoHi استفاده می کنند. (WinOLS به طور خودکار سازنده پردازنده را شناسایی می کند. شما می توانید آن را در خواص پروژه مشاهده کنید. "Project > Properties: Project" را انتخاب کنید.)

در حال حاضر از طریق فایل رفته. از ماوس (چرخ موس یا نوار پیمایش) یا کلید استفاده کنید. چند نکته:

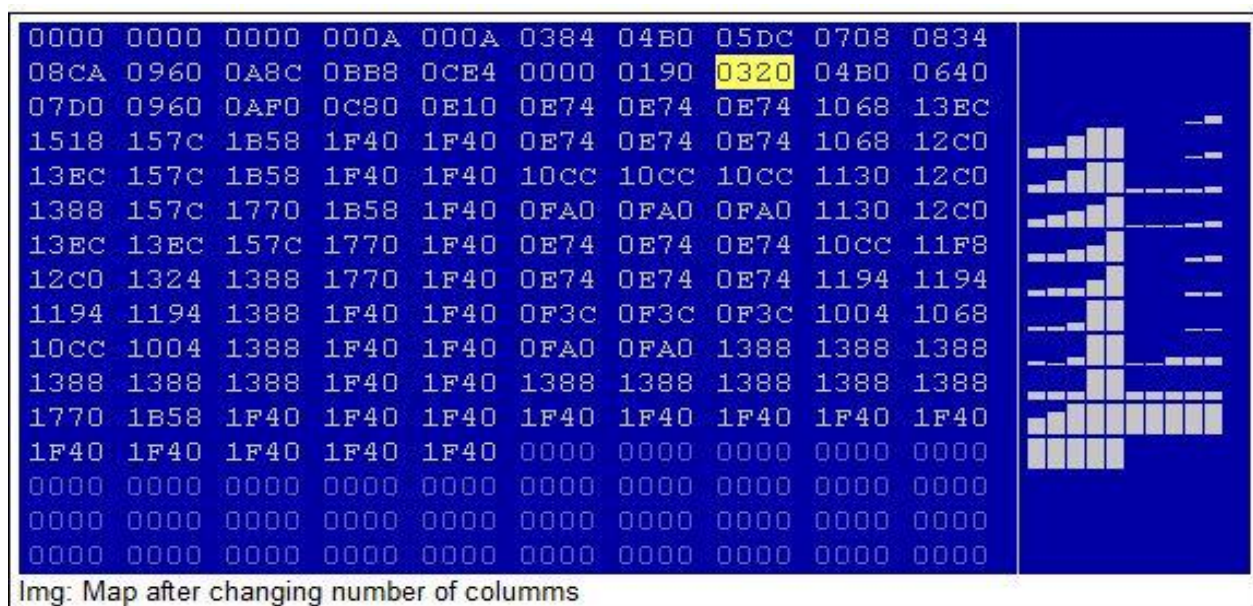
• اگر اعداد کم رنگ باشد، این منطقه به عنوان کد برنامه توسط WinOLS شناخته می شود. شما باید این منطقه را نادیده بگیرید. به طور معمول شما نقشه ها را در اینجا پیدا نمی کنید و تغییرات ممکن است به راحتی باعث نابودی نرم افزار خودرو شود. مناطق خالی نیز نمایش داده می شوند و به همان اندازه بی علاقه هستند.

• از یک پنجره مرورگر (آیتم منوی «پنجره نمای کلی») استفاده کنید تا خط مشی نادرست پروژه را ببینید. شما می توانید این پنجره را تغییر دهید و تغییر مثل پنجره پیش نمایش. همچنین می توانید با کلیک روی دکمه سمت چپ دکمه X، این پنجره را «رول کردن» کنید.

اگر چیزی پیدا کردید که می تواند یک نقشه باشد، اولین کاری که باید انجام دهید این است که تنظیمات نمایش را برای این نقشه تطبیق دهید. شما می توانید این کار را در تمام حالت های مشاهده انجام دهید، اما ساده ترین حالت متن است. با تعداد ستون ها شروع کنید. این نقشه ها اغلب جهش هایی دارند که خط جدیدی را در نقشه نشان می دهند. تعداد ستون ها را به گونه ای تغییر دهید که تمام جهش ها در همان ستون قرار دارند. شما می توانید تعداد ستون ها را با کلید های میانبر "M" و "W" تغییر دهید. در حالت نمایش "متن" شما همچنین می توانید با کلیک کردن و در خط عمودی تنها آن را تغییر دهید و آن را بکشید.



نقشه قبل از تغییر تعداد کلماتها



نقشه پس از تغییر تعداد کلماتها

حالا شما احتمالا کمی از نقشه را می شناسید. چیز بعدی که باید انجام دهید اینست که آدرس اولیه نقشه را حرکت دهید تا از سمت چپ هگزادیم شروع شود. برای این استفاده از آیتم منوی View> Move origin left و View> Move right origin " " کلیک کنید. (Hotkeys Ctrl + Cursor left or right اگر با این کار تمام شد، نقشه را انتخاب کنید).

(نکته کوچک: اگر صفحه نوار چیزی مفید نباشد، شما باید محدوده ارزش داده های خود را بهینه سازی کنید. اگر نقشه را انتخاب کرده اید، «مشاهده» بهینه سازی دامنه ارزش را انتخاب کنید یا Ctrl + B را فشار دهید. WinOLS به طور خودکار پیکربندی شده به طوری که داده ها مورد استفاده در انتخاب به طور مطلوب استفاده از heights موجود برای میله.)

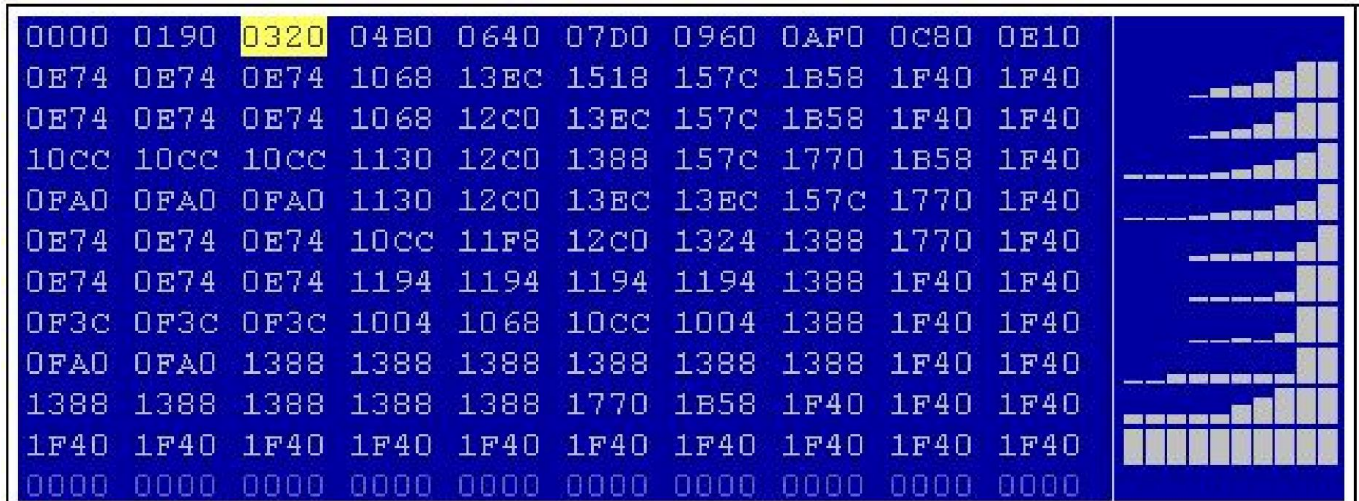


Image: Map with the right start

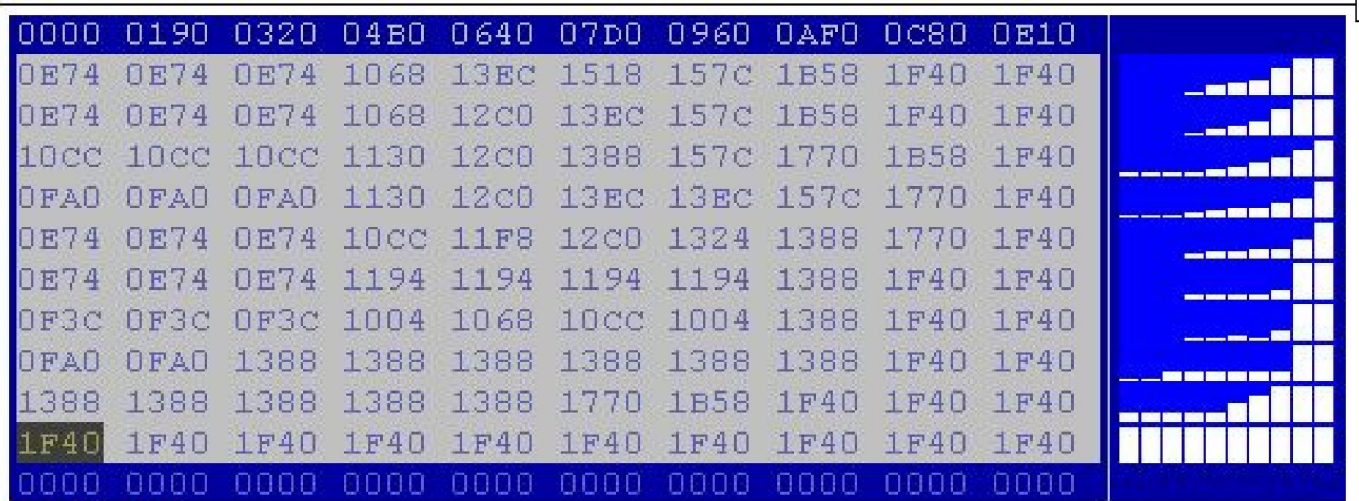


Image: Marked map

نقشه علامت گذاری شده است

اگر پنجره پیش نمایش فعال شده اید، اکنون می توانید یک پیش نمایش سه بعدی از انتخاب خود را ببینید. از گزینه منو "انتخاب" < انتخاب -> نقشه " (کلید "K") را برای ایجاد یک نقشه از انتخاب خود استفاده کنید. یک پنجره جدید باز می شود و شما می توانید نقشه خود را ویرایش کنید.

اما ابتدا چند گزینه برای ورود به نقشه:

- دستیار "انتخاب نقشه پشتیبانی" می تواند به شما کمک کند. آن را با آیتم منوی "مشاهده" < پشتیبانی نقشه انتخاب" فعال کنید. در ابتدا هیچ اتفاقی نخواهد افتاد (به جز آنکه شما در حین انجام این انتخاب فعال بودید. در این حالت دستیار بدون فعال کردن آن به طور دائم اعمال خواهد شد). اگر اکنون موس را انتخاب می کنید، دستیار خود سعی خواهد کرد آن را بهینه سازی کند. این مراحل را که ما در بالا توضیح دادیم (تعداد ستون ها، شروع، ...) به صورت خودکار انجام می دهیم. اما همیشه باید مراقب باشید که اطلاعاتی را که به نقشه تعلق ندارد انتخاب کنید.

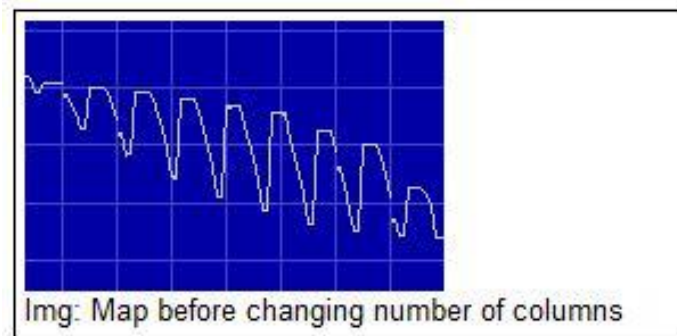
• دستیار به طور کامل با "انتخاب نقشه" کار می کند. ممکن است لازم باشد این گزینه را با انتخاب آیتم منوی "مشاهده" < نماد میله > قاب: انتخاب نقشه "، فعال کنید. هر گاه شما یک انتخاب مستطیلی ایجاد می کنید، می توانید بعدا با نوار نماد جدید تغییر دهید. شما می توانید شروع را در جهت X یا Y تغییر دهید یا تعدادی ردیف یا ستون را تغییر دهید.

دستی نقشه ها را پیدا کنید (حالت 2d)

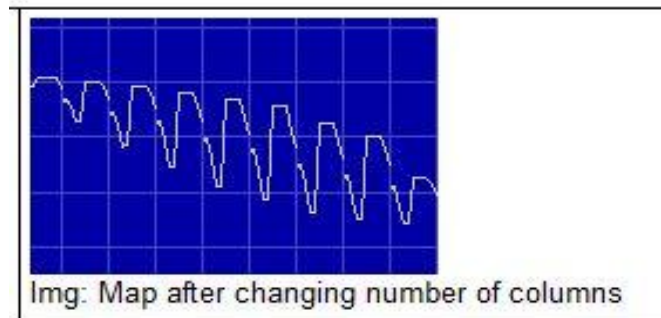
پیدا کردن نقشه ها در حالت 2d شبیه به یافتن آن در متن است. با تنظیم پارامترهای نمای (8 بیت، 16 بیت، ... / HiLo، LoHi) همانطور که در بالا گفته شد، شروع کنید و سپس از طریق فایبل حرکت کنید تا نقشه ی احتمالی پیدا کنید. (به یاد داشته باشید که می توانید فاکتورهای زوم X و Y را با نوار منو "Frame: View" تغییر دهید).

اگر نقشه احتمالی را پیدا کرده اید، باید با تنظیم تعداد مناسب ستون ها شروع کنید. در حالت 2d "خط های خط" خطوط عمودی نماد هستند، اما شما می توانید این را در تنظیمات (صفحه نمایش در محدوده 2 d) پیگیری کنید.

تعداد ستون ها را تغییر دهید به طوری که خطوط عمودی همواره با "جهش" در نقشه موازی هستند. از کلید های میانبر "M" و "W" برای اضافه کردن یا حذف ستونها استفاده کنید.

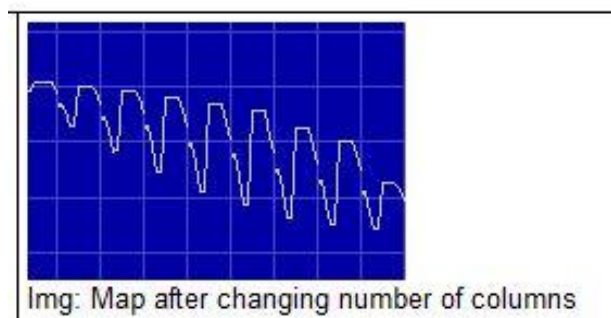


نقشه قبل از تغییر تعداد ستونها



نقشه پس از تغییر تعداد ستونها

در حالت 2d شما همچنین باید ابتدا نقشه را حرکت دهید ("نمایش" / "حرکت به سمت چپ" و "مشاهده" < حرکت حق انتخاب "یا با کلید های میانبر + Ctrl مکان نما سمت چپ یا راست). این ممکن است روشن کند که تعداد ستونها درست است، با این حال، در این مورد به مراحل بالا نشان داده شود.



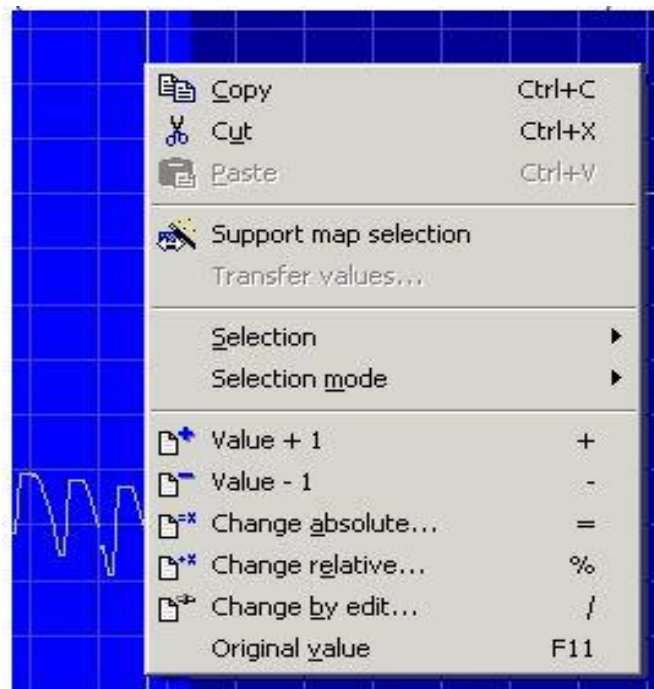
نقشه با شروع درست



نقشه علامت گذاری شده است

حالا شما باید نقشه را انتخاب کنید، که در حالت d2 آسان نیست، زیرا پیکسلها کاملا نزدیک به دیگری هستند. با مارک زدن نقشه تنها خشن است. در حال حاضر حرکت ماوس روی بیش از سمت چپ انتخاب. مکان نما به یک فلش اشاره می کند به یک خط. برای تغییر این گزینه اینجا را کلیک کنید و به چپ یا راست بکشید. این نه تنها انتخابی را که قبلا ساخته شده تغییر می دهد. WinOLS به طور خودکار اطمینان حاصل خواهد کرد که انتخاب بر روی یک خط شروع می شود. این را برای انتهای سمت راست انتخاب تکرار کنید.

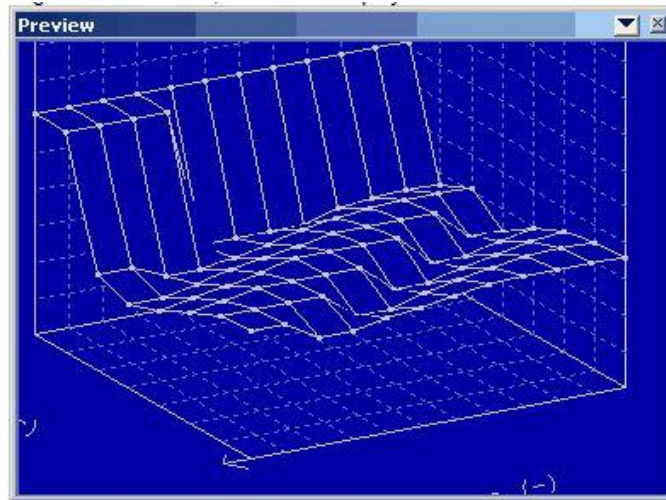
باز هم، با دستیار "پشتیبانی نقشه انتخاب" آسان تر است. اگر نمی خواهید آن را به طور دائم فعال کنید، می توانید آن را به صورت درخواست درخواست کنید. فقط با کلیک راست موس را انتخاب کنید: (البته این کار نیز در حالت متن کار خواهد کرد)



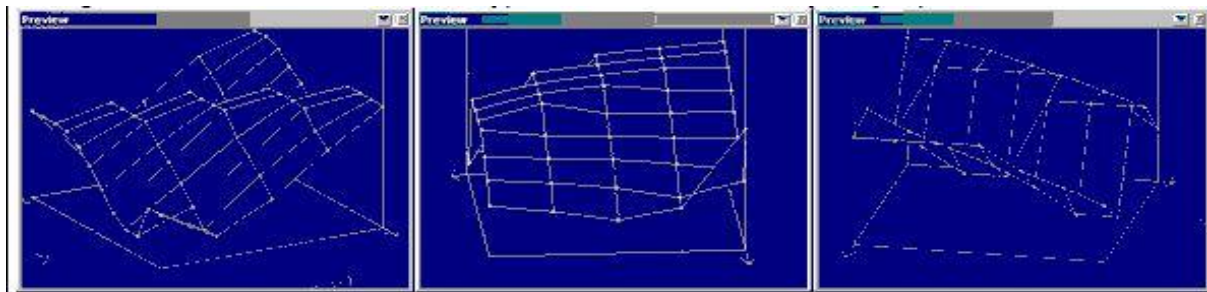
پیش نمایش

اگر پنجره پیش نمایش را فعال کرده اید، اگر شما یک انتخاب مستطیلی دارید که از ۳۲ ستون گسترده تر نیست، به طور خودکار باز خواهد شد. این برای تنظیمات نقشه های شما بسیار مفید است، اما شما باید یاد بگیرید که چگونه پنجره را بخوانید. برای کمک به شما، چند نظر معمول وجود دارد.

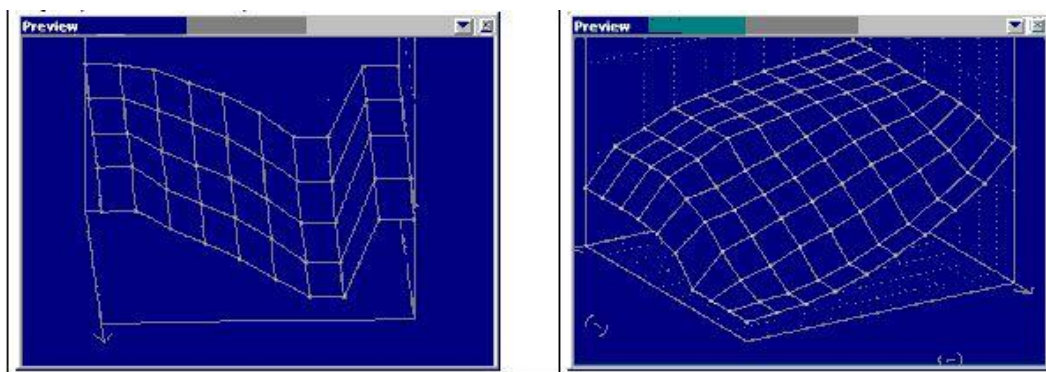
بیش از حد انتخاب شده است سطح بالا به نظر می رسد متفاوت است و به نقشه متعلق نیست. از آنجایی که خیلی "بالتر" از بقیه است، بقیه کوچکتر نمایش داده می شود و بنابراین تشخیص بسیار دشوار است:



تعداد ستون اشتباه نگاهی به خط عمودی معمول شکل گرفته توسط جهش.



تعداد ستون های راست، اما شروع اشتباه است. یک "پرش" در نقشه وجود دارد.



همه چی درسته:

تغییر نقشه

چرا نقشه ها استفاده می شود؟ مطمئناً، شما می توانید داده ها را مستقیماً در hexdump ویرایش کنید، اما ویرایش در یک نقشه دارای مزایای مرد است:

- این ساختار را در یک پروژه به ارمغان می آورد و بار دیگر نقشه ها را دوباره پیدا می کند.
 - شما می توانید چند پنجره را در همان زمان باز کنید.
 - مقادیر محور صحیح نمایش داده میشوند، حتی اگر با محاسبه افزایشی انجام شوند.
 - شما نمیتوانید به صورت شانسی اطلاعات خارج از نقشه را تغییر دهید.
- شما یک نقشه با روش های بالا توضیح داده اید و اکنون می خواهید آن را تغییر دهید. ساده ترین راه این است که کلید "4" و "-" را برای افزایش یا کاهش مقدار در مکان فعلی مکان نما استفاده کنید. کلید را فشار دهید تا تغییر سریعتر و سریعتر انجام شود. اگر می خواهید به مقدار اولیه بازگردید، سپس از آیتم منوی «ویرایش» مقدار اصلی» (Hotkey F11) استفاده کنید.
- اگر انتخابی ایجاد کرده اید، در کل انتخاب می شود. به هر حال: شما همچنین می توانید راه انتخاب های ایجاد شده را تغییر دهید. به طور معمول انتخاب تا زمانی که شما آن را حذف (انتخاب "انتخاب هیچ چیز" و یا کلید "دل") نگه می دارد. اما شما همچنین می توانید "Miscellaneous" WinOLS یا (F12) را پیکربندی کنید، به طوری که یک کلیک موس همیشه انتخاب قبلی را بر روی صفحه "Miscellaneous" حذف می کند.
- اگر با کلیک راست با کلیک راست به انتخاب، یک منو خواهید دید که چندین ابزار دیگر برای تغییر مقادیر انتخاب شده است. در نهایت یک روش بسیار ساده باید ذکر شود: به سادگی کلید Enter وارد کنید، یک مقدار جدید وارد کنید و دوباره کلید Enter را فشار دهید.

چک کردن کلیدها

- چک کردن چک کردن درست است بسیار آسان است، زیرا این اغلب توسط افزونه های اضافی انجام می شود. اینها باید به صورت جداگانه خریداری شوند، اما برای این کار نیز همه کارهایی که به صورت خودکار انجام می شود، انجام می شود.
- با کلیک بر روی گزینه (Edit > Checksum) کلید فوری (F2)، کادر محاوره ای را با علامت "Start" وارد کنید. روی "جستجو" کلیک کنید. اگر مالک ماژول کنترلی درست داشته باشید، آن را به طور خودکار اعمال می شود و چک کنی محاسبه می شود و (اگر شما آن را می خواهید) همیشه اصلاح شود.
- اگر ماژول تطبیق را ندارید، می توانید از EVC به صورت رایگان و بدون هیچ گونه تعهدی، پروژه را بررسی کنید. روی "جستجو در چکمه آنلاین" کلیک کنید. این پروژه فشرده و به سرور (EVC اتصال به اینترنت مورد نیاز) ارسال می شود. چند ثانیه بعد شما یک پاسخ دریافت خواهید کرد که میگوید ماژول کنترلی برای دادههای شما کار میکنند.
- مهم: برخی از ماژول های کلماتی نیاز به یک نسخه اصلی اصلاح نشده دارند. به این معنی است که شما باید داده های اصلی را از ماشین به عنوان نسخه اصلی به پروژه WinOLS بارگیری کنید. در غیر این صورت ممکن است اتفاق بیفتد که کلمه کل به درستی محاسبه نشده یا محاسبه نشده است.

داده های وارد شده از پروژه های قدیمی تر

اگر شما یک پروژه جدید دارید که شبیه به یک ساله قدیمی است، هیچ دلیلی وجود ندارد که چرخ را مجدداً بسازید. WinOLS دارای ویژگی های بسیاری برای وارد کردن داده ها است. این امر هم برای ساختن اطلاعات مانند نقشه ها و هم به تغییرات بخصوصی اعمال می شود.

WinOLS ویژگی های زیر را ارائه می دهد:

- واردات تغییرات
- نسخه مرجع + پنجره ها را وصل کنید
- وارد کردن نقشه
- بسته های نقشه
- اسکرپیت ها

تغییرات وارد شده

این ساده ترین امکان برای وارد کردن داده ها از یک پروژه دیگر، باز شده به پروژه فعلی است. آیتم منو < پروژه > -Ex و Import > Import changes را انتخاب کنید (Hotkey Ctrl + Alt + I). در حالت اتوماتیک WinOLS به طور خودکار نقشه هایی را که آنها را در پروژه جاری جستجو می کند تشخیص می دهد. حالت کتابچه ای دو پنجره را با مرجع و اتصال آماده می کند.

نسخه مرجع + پنجره ها را وصل کنید

این حالت ها به شما اجازه می دهد داده ها را به صورت دستی وارد کنید. این باعث می شود که آن بسیار قدرتمند باشد، اما همچنین دشوار است، از دستیار توضیح داده شده در بالا. شما می توانید این حالت ها را به صورت دستی با آیتم های منوی «منوی «View فعال کنید یا اجازه دهید WinOLS آنها را برای شما پیگیربندی کند، همانطور که در بالا توضیح داده شد. پس از آن شما هر دو پروژه را در کنار دیگری خواهید داشت. اگر شما یک پروژه را اسکرول کنید، دیگر نیز حرکت خواهد کرد. برای مقایسه آسان تر، پنجره دیگر همیشه "نسخه مرجع" خواهد بود، به این معنی که داده های آن به عنوان نسخه اصلی برای پنجره فعلی مورد استفاده قرار می گیرند (فقط موقت، نگران نباشید). با کلیک راست بر روی یک انتخاب یا نقشه در hexdump شما می توانید داده (آیتم منو "ارزش انتقال" یا "انتقال نقشه") را انتقال دهید

وارد کردن نقشه ها

اگر مطمئن هستید که تمام نقشه ها در یک آدرس قرار دارند، می توانید از این آیتم منو برای وارد کردن اطلاعات نقشه از یک پروژه دیگر استفاده کنید. این تنها انتقال اطلاعات ساختاری (آدرس، اندازه، ...) خواهد بود. داده های موجود در نقشه ها مهم نخواهد بود.

بسته های نقشه

همانطور که در بالا اشاره شد، بسته های نقشه می توانند داده های نقشه را انتقال دهند. اما شما باید با صادرات نقشه ها از پروژه های قدیمی به یک فایل بسته نقشه شروع کنید تا بعداً وارد پروژه جدید شوید. این مزایای متعددی دارد. این فایل ها بسیار کم از پرونده های پروژه هستند زیرا فقط اطلاعات ساختاری دارند، هیچ ارزش نقشه ای ندارند. این امر انتقال آنها را آسان تر می کند. علاوه بر این شما می توانید در هنگام وارد کردن جبران خسارت وارد کنید.

اسکرپیت ها

این گزینه برای WinOLS برای کاربران قدرت ساخته شد. با استفاده از اسکرپیت ها (Project > Ex- and Import > Scripts) یا (Hotkey F8 or Hotkey F8) شما می توانید ساختار و / یا مقادیر نقشه ها را در فایل های اسکرپیت خاص صادر کنید. این فایل ها به طور خودکار تشخیص می دهند که آیا می توان آنها را اعمال کرد و در کدام موقعیت، نقشه، که باید اصلاح شود، واقع شده است. تغییرات را می توان مطلق، به عنوان تفاوت و یا درصد. استفاده از اسکرپیت ها اگر شما مجبور به تغییر مشابه برای بسیاری از فایل ها هستید.

جنبه های ویژه

میانبر های صفحه کلید

WinOLS از کلید های میانبر برای بسیاری از توابع پشتیبانی می کند. اکثر آنها مستقیماً در کنار تابع در منوی کشویی و در Tooltip آیکون آن مستند هستند. کلید های میانبر زیر در لیست ذکر نشده اند:

مکان نما + ناوبری

اسکرول قفل

تغییر حالت اسکرول در این حالت به راحتی می توانید از طریق hexdumps با دکمه سمت چپ ماوس حرکت کنید.

Ctrl + بالا

منطقه قابل رویت را بالا می برد

Ctrl + پایین

منطقه قابل رویت پایین را حرکت می دهد

Ctrl + بالا

مکان نما را به ابتدای پنجره می برد

Ctrl + End

مکان نما را به انتهای پنجره حرکت می دهد

Shift + Cursorkeys

مکان نما را حرکت می دهد و در حین حرکت انتخاب می کند

Ctrl + Cursor l / r

آدرس شروع یک hexdump را حرکت می دهد

Ctrl + Shift + Cursor l / r

نمایش را می چرخاند (فقط حالت ۳d)

T

حالت مشاهده قبلی (۳d -> ۲d؛ ۲ -> متن)

Shift + T

حالت مشاهده بعدی (متن -> ۲d؛ ۲3d -> d)

Ctrl + صفحه

صفحه بالا (با اندازه پرش قابل تنظیم)

Ctrl + PageDown

صفحه پایین (با اندازه پرش قابل تنظیم)

Shift در هنگام شروع OLS

WinOLS بدون بارگذاری پنجره های قبلی باز می شود.

Ctrl در هنگام شروع OLS

نمایش وضعیت شبیه ساز به صورت اولیه / استفاده نمی شود

Shift + Mousewheel

به جای خطوط از صفحات عبور می کند

Shift در هنگام ایجاد یک نقشه

تشخیص نقشه خودکار سرکوب می شود

Strg + Mousewheel

تنظیم zoomfactor / fontsize

Ctrl + Shift + Mousewheel

مکان نما بر روی سلول های تغییر یافته حرکت می کند

توابع ماوس

کلیک چپ

موقعیت مکان نما را تنظیم می کند

چپ: روی + کشیدن کلیک کنید

یک منطقه را انتخاب می کند

چپ: روی + کشیدن + Ctrl کلیک کنید

انتخاب فعلی را با یک منطقه دیگر گسترش می دهد

چپ: دوبار کلیک کنید

منوی 'Properties: Window' باز می شود

چپ: دوبار کلیک بر روی ستون آدرس در hexdump متن

منوی "رفتن به آدرس" را باز می کند

میان: کلیک کنید + Mousewheel

بسته به موقعیت مکان نما در انتخاب، انتخاب را تغییر می دهد

Middle: کلیک کنید + Shift + Mousewheel

همانطور که در بالا، اما قوی تر

کلیک راست

منوی زمینه را باز می کند

کشیدن و انداختن

WinOLS از کشیدن و رها کردن پشتیبانی می کند. شما می توانید به سادگی پرونده را به پنجره برنامه WinOLS بکشید و آن را در آنجا بکشید. شما می توانید یک فایل از ویندوز اکسپلورر یا یک پیوست از ایمیل ذخیره شده در Outlook بکشید.

به طور معمول شما فقط می توانید یک فایل را در یک زمان به WinOLS بکشید.

انواع فایل های زیر پشتیبانی می شوند:

• فایل های دودویی

• فایل های OLS و WinOLS (* .dat / * .ols)

• Map-Pack-Files (* .kp)

• انتخاب فایل (* .blk)

• فایل های hex هفتگی اینتل (اغلب * .hex)

• فایل های هگزا موتورولا (اغلب * .s19)

• فایل های کلیدی (* .scr)

• فایل های کلیدی (* .spikey) SPI

• فایل های / (* .ifo) ifo فایل های (* .ini) INI

• فایل های (* .vSpire) vSpire

انواع فایل های زیر توسط افزونه ها پشتیبانی می شوند:

• (* .vbf) Files Vads Vads؛ پلاگین Import / Export VBF Vadis (مورد نیاز)

• فایل های (* .lua) LUA script؛ پلاگین کنترل خارجی (مورد نیاز)

• فایل های (* .a2l) ASAP2 معمولاً؛ پلاگین Damos (مورد نیاز است)

• فایل های (* .dam) Damos؛ پلاگین Damos (مورد نیاز است)

تمامی این فرمت های فایل (به استثنای فایل های Damos و ASAP2) می توانند هنگام فشردن سازی (به عنوان * .zip یا * .rar فایل) وارد شوند. به سادگی فایل بایگانی را به WinOLS بکشید.

چند ترفند وجود دارد:

- ✚ فایل را به یک پنجره پروژه موجود بکشید تا یک نسخه جدید برای یک پروژه موجود ایجاد شود.
- ✚ برای ایجاد یک پروژه جدید برای این فایل، فایل را به خود برنامه بکشید (به عنوان مثال در ناحیه نوار منو).
- ✚ اگر شما یک پرونده Intel یا موتور هگز را در یک پروژه موجود بکشید، می توانید کلید CTRL را در هنگام رها کردن فایل فشار دهید. این باعث می شود WinOLS نتواند یک نسخه جدید ایجاد کند، اما اطلاعات را در نسخه فعلی نوشت.
- ✚ هنگام وارد کردن ۱۶ بیت در دو فایل می توانید دو فایل را بطور همزمان بکشید و رها کنید. WinOLS به طور خودکار سعی خواهد کرد تا متوجه شود که چه مقدار و کم است.
- ✚ فایل های Damos فقط می توانند به پروژه های موجود منتقل شوند.
- ✚ کشیدن یک فایل کلیدی به فضای کاری تغییر پیکربندی، کشیدن آن به پروژه، تغییر پروژه.
- ✚ اگر (در حین فرآیند کشیدن و رها شدن) پنجره هدف (WinOLS پنجهان است، به سادگی مکان نما را (با نگه داشتن دکمه موساره فشار دهید) بر روی ورودی WinOLS در نوار وظیفه (مرز پایین صفحه) حرکت دهید و منتظر بمانید دکمه ماوس این پنجره پنجره WinOLS را در پیش زمینه به ارمغان می آورد.

گفتگوی شناور

WinOLS پشتیبانی چندین (به اصطلاح) "شناور" dialogs. این پنجره های محاوره ای است که در بالای فضای کاری معمولی بدون آن مسدود شده است. این بدان معنی است که شما می توانید با WinOLS به طور معمول کار کنید حتی اگر پنجره باز است

و (به نظر می رسد) در بالای فضای کاری قرار دارد. این به شما اجازه می دهد برای مثال وقتی که پنجره جستجو باز است و نتایج آن را نشان می دهد کار می کند.

شما می توانید این محاوره ها را به طور جداگانه (با کلید های میانبر، آیکن ها و آیتم های منو مربوطه) تغییر دهید. یا شما ممکن است از کلید تب (سمت چپ کلید Q) برای تغییر همه پنجره هایی که در حال حاضر دیده می شود استفاده کنید.

گفتگوی شناور ممکن است با نوار عنوان کوچکتر آن (نوار آبی که نام پنجره نمایش داده می شود) را در مقایسه با پنجره های معمول تشخیص دهد.

به هر حال، تمام پنجره های شناور "مغناطیسی" هستند. این به این معنی است که اگر شما پنجره را حرکت دهید و نزدیک به پنجره دیگری یا حاشیه صفحه نمایش نزدیک شوید، آن را دقیقاً به آنجا خواهد برد تا از موقعیت "خوب" پشتیبانی کند.

پنجره های زیر شناور می شوند:

- ✓ بررسی اجمالی
- ✓ تفاوت
- ✓ انتخاب نقشه
- ✓ پیش نمایش
- ✓ جستجو برای دنباله بایت / متن

"انتخاب نقشه" یک پنجره خاص است، زیرا می تواند به حالت ها باشد. اگر به سمت پنجره (یا سمت چپ یا راست) وصل شده است، آن را به عنوان یک پنجره شناور مشاهده نکنید. شما می توانید بین دو حالت (docked / floating) با دو بار کلیک کردن بر روی عنوان آن تغییر دهید.

مکان نما ماوس

WinOLS از نشانگر ماوس برای نمایش اطلاعاتی در مورد آنچه که در حال حاضر با یک کلیک از دکمه سمت چپ ماوس انجام می شود استفاده می کند.

مکان های ماوس زیر استفاده می شود (به غیر از مکان نما پیش فرض).

حالت نمایش 'متن':

↕ این مکان نما هنگامی ظاهر می شود که ماوس را روی دو خط (hexdump سمت راست ستون آدرس) حرکت دهید. برای حرکت منطقه قابل مشاهده به صورت عمودی، روی آن کلیک کنید و بکشید.

⏏ این مکان نما هنگامی که ماوس را روی خط تنها یک (hexdump بین hexdump و bar) حرکت می دهید، ظاهر می شود. برای تغییر تعداد ستونها روی کلیک کنید و بکشید.

حالت نمایش: '2d'

↔ این مکان نما هنگامی که موس را روی مقیاس پایین تر حرکت می کنید ظاهر می شود. کلیک کنید و بکشید تا سطح قابل مشاهده را به طور افقی حرکت دهید.

↓ این مکان نما هنگامی که موس را روی مقیاس سمت راست حرکت می دهید ظاهر می شود. برای حرکت منطقه قابل مشاهده به صورت عمودی، روی آن کلیک کنید و بکشید.

⏏ این مکان نما زمانی ظاهر می شود که ماوس را در انتهای سمت چپ انتخاب قرار دهید. برای شروع یک انتخاب، روی کلیک کنید و بکشید.

⏏ این مکان نما هنگامی ظاهر می شود که ماوس را در انتهای سمت راست یک انتخاب قرار دهید. کلیک کنید و بکشید تا انتهای انتخاب را حرکت دهید.

⏏ این مکان نما زمانی ظاهر می شود که ماوس را روی یک ردیف مارک در یک انتخاب قرار دهید. برای تغییر تعداد ستونها روی کلیک کنید و بکشید.

⏏ این مکان نما هنگامی ظاهر می شود که ماوس را در خارج از یک مارک ردیف در یک انتخاب قرار دهید. برای انتقال آدرس شروع (و به این ترتیب ردیفکنندگان) روی کلیک کنید و بکشید.

⏏ این نشانگر هنگامی که مکان نما ماوس را به طور مستقیم بر روی یک مقدار d2 قرار می دهد که هم اکنون توسط مکان نما ویرایش انتخاب شده است یا بخشی از انتخاب است. برای تغییر ارزش / تمام مقادیر انتخاب شده کلیک کنید و بکشید. شما می توانید این تابع را در پیکربندی در زیر " ۲" غیر فعال کنید.

حالت نمایش: '3d'

⏏ این مکان نما هنگامی که شما موس را روی لبه سمت چپ یا راست شبکه طبقه قرار می دهید ظاهر می شود. برای تغییر قدرت چشم انداز کلیک کنید و بکشید.

⏏ این مکان نما زمانی ظاهر می شود که ماوس را روی لبه پایین تر شبکه کف قرار می دهید. برای چرخاندن نمایش کلیک کنید و بکشید.

⏏ این نشانگر زمانی ظاهر می شود که مکان نما ماوس را به طور مستقیم بر روی یک مقدار d3 قرار دهید که در حال حاضر با استفاده از مکان نما ویرایشگر انتخاب شده است یا هنگامی که ماوس را روی یک انتخاب قرار می دهید. برای تغییر ارزش / تمام مقادیر انتخاب شده کلیک کنید و بکشید. شما می توانید این تابع را در پیکربندی تحت " ۳" غیر فعال کنید.

منوهای زمینه

منوهای زمینه همه منوها هستند که هنگام کلیک روی دکمه سمت راست ماوس در جایی در پنجره ظاهر می شوند. این منوها شامل توابع است که مربوط به متن فعلی (به معنی که در آن شما کلیک کنید).

همه نوشته ها در منوی زمینه نمایش متدهای راهنما در نوار وضعیت (لبه پایین صفحه را نشان می دهند)، هنگامی که ماوس را روی یک ورودی مربوطه حرکت می دهید.

منوهای زمینه زیر توسط WinOLS استفاده می شود.

همه حالت‌های مشاهده:

در داده ها کلیک کنید: منوی زمینه با تابع برای ویرایش و ناوبری ظاهر می شود.

در داده های انتخاب شده کلیک کنید: یک منوی زمینه با تابع برای تغییر یک انتخاب و ویرایش متن زمینه ظاهر می شود.

با کلیک بر روی داده ASCII یا نوار: منوی زمینه با تابع برای تغییر حالت نمایش سمت راست ظاهر می شود.

حالت نمایش 'متن' و '2d'

روی تگ یک نقشه بالقوه کلیک کنید: یک منوی زمینه با تابع برای کار با نقشه های بالقوه ظاهر می شود.

حالت نمایش 'متن':

با کلیک بر روی خط عمودی تنها: منوی زمینه با تابع برای تغییر تعداد ستون ها ظاهر می شود.

فقط نقشه: در محدوده توصیف یا گوشه سمت چپ بالای نقشه کلیک کنید تا سریعاً واحد (فاکتور، افسست، توضیحات، و غیره) محور یا داده نقشه را تغییر دهید.

حالت نمایش '2d':

با کلیک بر روی مقیاس عمودی یا افقی: یک منوی زمینه با تابع برای تغییر فاکتور زوم ظاهر می شود.

پنجره "انتخاب نقشه":

بر روی یک پروژه یا نقشه کلیک کنید: یک منوی زمینه با عملکردهای باز، بسته شدن، مقابله و حذف پنجره ها ظاهر می شود.

انتخاب ها (Selections)

مبانی:

اگر شما می خواهید فیلدهای داده های مختلف را در یک بار تغییر دهید، ابتدا باید آنها را انتخاب کنید. این بسیار آسان است و درست مثل هر برنامه ویندوز دیگر کار می کند: روی جایی کلیک کنید (با دکمه سمت چپ ماوس)، دکمه را فشار داده و ماوس را حرکت دهید. شما انتخاب کرده اید

اما برخی از ترفندها وجود دارد.

حالت انتخاب:

WinOLS می تواند با ۴ سبک مختلف انتخاب کند: متوالی، مستطیل، ردیف یا ستون. فقط آنها را امتحان کنید شما می توانید حالت انتخاب شده در حال حاضر در منوی "انتخاب" / "حالت انتخاب"، در منوی پیش فرض پنجره و شاید در نوار ابزار اگر نوار "انتخاب" فعال فعال است.

ترفند: اگر انتخاب حالت اشتباه را انتخاب کرده اید، می توانید بعدا انتخاب کنید. برای انجام این کار، انتخاب را به طور معمول انجام دهید و بلافاصله پس از آن حالت انتخاب را تغییر دهید. انتخاب به حالت جدید تغییر خواهد کرد.

ترفند: در حالت متن شما می توانید ردیف را با کلیک بر روی ستون آدرس انتخاب کنید.

پیکربندی:

در مورد انتخاب، شما ممکن است با WinOLS در دو حالت مختلف کار کنید. روش انتخاب در حال حاضر می تواند در گفت و گو پیکربندی در برگه «Miscellaneous» در «حذف انتخاب هنگام حرکت مکان نما» دیده شود.

اگر این چک باکس فعال شود، اگر موقعیت مکان نما را عوض کنید، انتخاب ها بلافاصله ناپدید می شوند. این روش در بسیاری از برنامه های ویندوز انجام می شود. اما این باعث می شود انتخاب های به اصطلاح چندگانه کمی مشکل تر باشد. اگر می خواهید یک بلوک دیگر را به انتخاب فعلی اضافه کنید، باید کلید Ctrl را فشار داده و نگه دارید.

اگر جعبه فعال نشده باشد، می توانید به سادگی دوباره انتخاب کنید تا انتخاب فعلی را گسترش دهید. اگر می خواهید همه چیز را انتخاب کنید، فقط از کلید Delete استفاده کنید.

موارد ویژه:

موارد خاصی در منوی «انتخاب» وجود دارد. آنها به شما اجازه می دهند همه سلول های قابل مشاهده را انتخاب کرده یا انتخاب را معکوس کنید.

کلیپ بورد:

طبق معمول، شما می توانید انتخاب فعلی را کپی کرده و آن را جایی جای گذاری کنید. انتخاب های کوچک حتی ممکن است به عنوان پنجره جستجو در پنجره جستجو وارد شوند.

بارگیری و ذخیره:

شما ممکن است انتخاب بر روی هارد دیسک خود را ذخیره کنید و آنها را بعدا دوباره بارگذاری کنید. این فایل های "blk" را ایجاد می کند. شما دستورات لازم را در منوی «انتخاب» پیدا خواهید کرد. اگر می خواهید یک انتخاب را بارگذاری کنید، می توانید آن را به WinOLS بکشید و رها کنید.

عناصر (Elements)

مبانی:

در گذشته تنها یک ECU با یک eprom وجود داشت. WinOLS تنها می تواند یک محدوده داده را اداره کند. امروز همه چیز تغییر کرده است یک ECU می تواند اطلاعات را در چند eprom، پردازنده، eeprom و غیره داشته باشد. به همین دلیل WinOLS هم اکنون می تواند این محدوده های داده های مختلف را اداره کند. در WinOLS آنها "عناصر" نامیده می شود.

یک پروژه می تواند تا ۸ عنصر (اما حداقل یک) داشته باشد. هر عنصر حاوی داده ها از یک سخت افزار، به عنوان مثال از eprom

مشاهده عناصر:

به طور پیش فرض WinOLS عنصر eprom را نشان می دهد. شما می توانید از عنوان WinOLS پنجره را تشخیص دهید: " WinOLS - 1134.ols (Original) به عنوان موتور / ". Eprom اگر عنصر فعال باشد، لیست نقشه فقط شامل نقشه ها (و نقشه بالقوه) است که در این عنصر قرار دارند. توابع دیگر مانند پنجره «تفاوت» یا تابع جستجوی داده ها را در خارج از عنصر فعلی نیز نادیده می گیرند. درست مثل توابع صادراتی که فقط یک عنصر را پشتیبانی می کنند (به عنوان مثال صادرات باینری) و بنابراین فقط عنصر فعلی را صادر می کنند.

لطفا توجه داشته باشید: به طور پیش فرض تمام عناصر با آدرس ۰ شروع می شوند. بنابراین، شما می توانید یک عنصر eprom در آدرس ۰ و یک نقشه در عنصر CPU در آدرس ۰ داشته باشید. با این وجود این نقشه های مختلف با محتویات مختلف است

تغییر عنصر فعلی:

یک مثلث کوچکی سیاه کنار دکمه « Properties: Project » خواهید دید (P سبز در نوار نماد « Navigation »). اگر روی آن کلیک کنید، یک منوی کوچک باز خواهد شد، نمایش تمام عناصر که پروژه شامل است. بر روی عنصر دلخواه کلیک کنید تا آن را فعال کنید.



در عوض شما همچنین ممکن است (اگر پروژه شامل عناصر چندگانه) تغییر "استفاده از " ECU در خواص پروژه برای به همان اثر.

< همه عناصر >:

لیست با عناصر نیز شامل یک ورودی " < همه عناصر > " است. این تمام عناصر را در یک زمان، در یک hexdump طولانی نشان می دهد. این می تواند مفید باشد اگر شما می خواهید تعریف عناصر و یا اگر شما مطمئن نیستید کدام عنصر شامل نقشه هایی که شما دنبال آن هستید.

ویرایش و تعریف عناصر:

WinOLS به طور خودکار عناصر را هنگام خواندن یک ECU یا وارد کردن از یک فایل BdmToGo ایجاد می کند. اگر می خواهید این تعریف را تغییر دهید، خواص پروژه را باز کنید و روی دکمه "... " در کنار استفاده از ECU کلیک کنید. کمک برای این گفت و گو " عناصر چندگانه در پروژه " جزئیات را توضیح می دهد.

عناصر در مقابل نسخه ها:

یک پروژه می تواند شامل ۸ عنصر و هر تعداد نسخه باشد. برای همه نسخه های یک پروژه تعاریف عناصر (شماره، اندازه، منطقه) یکسان هستند. بنابراین، برای مثال، یک عنصر eprom در اصل نمی تواند از عنصر eprom در نسخه ۱ متفاوت باشد. اگر شما نسخه فعلی را تغییر دهید، این تغییر همیشه برای همه عناصر پروژه اعمال می شود.

مشتریان (Clients)**مبانی:**

مشتریان به شما این امکان را می دهند که به سرعت بین پرونده های داده پرونده eprom حرکت کنید. این بر عملکرد تابع پروژه، جستجوی پروژه های مشابه و ایجاد پروژه های جدید تاثیر می گذارد. مشتریان شما را برای مرتب کردن پروژه های خود آسان تر می کند. به این ترتیب می توانید پوشه ها ایجاد کنید، برای مثال برای:

- مشتریان اصلی
- پروژه های قدیمی
- کارکنان
- پروژه های تکمیل شده / ناتمام

ایجاد مشتریان:

شما می توانید مشتریان را در صفحه خود در پیکربندی (زیر مسیر) پیکربندی کنید. شما همچنین می توانید نام خود را به مشتریان خود اختصاص دهید تا آنها را مدیریت کنید.

تغییر مشتری فعلی:

شما می توانید آیکون مشتری (کلاه) را در نوار ابزار «Navigation» و در کادر «پروژه باز» پیدا کنید که به شما امکان می دهد بین مشتریان از قبل تنظیم شده تغییر دهید.

عواقب:

پروژه هایی که به مشتری فعلی تعلق ندارند (و در پوشه خود اقامت دارند) برای توابع فایل WinOLS نامرئی هستند. آنها در فهرست پروژه ها ظاهر نمی شوند و برای عملکرد هایی مانند "جستجوی پروژه های مشابه" و یا "به روز رسانی پروژه ها" استفاده نمی شود.

پروژه هایی که در حال باز شدن هستند وقتی مشتری تغییر می کند با مشتری قدیمی خود باقی می ماند و همچنان به مسیر داده خود ذخیره می شود. اما آنها همچنین به مسیر داده فعلی (و نه خودشان) برای توابع فایل مانند «جستجو پروژه های مشابه» اشاره می کنند. برای جابجایی یک پروژه موجود به یک سرویس گیرنده دیگر، روی آن کلیک راست کرده و در کادر «باز کردن پروژه» کلیک کنید.

اگر یک پروژه جدید ایجاد کنید (از طریق آیتم منو New یا با کشیدن و رها کردن)، این پروژه همیشه برای مشتری فعلی ایجاد می شود.

نمایندگی فروش (Reseller)**مبانی:**

Reseller یک روش برای اجازه دادن به کاربران WinOLS در انتقال یا فروش پروژه ها به دیگر کاربران است. برای انتشار پروژه ها، باید به عنوان نماینده مجاز در EVC ثبت نام کنید. برای دریافت اطلاعات از فروشندگان، شما فقط باید توسط نماینده فروش ثبت شده به عنوان مشتری پذیرفته شوید (و سپس از عملکرد بروز رسانی WinOLS استفاده کنید). پس از آن گزینه ای برای استفاده از گفتگوی "باز کردن" برای دسترسی به داده های نماینده فروش به عنوان اگر آن را به عنوان یک مشتری (کلاه-آیکون) ذخیره شده است.

وام:

پایه برای صورتحساب بین فروشنده و مشتری، اعتبار است. هر پروژه هزینه ۱۰ اعتبار به طور پیش فرض است، اما نماینده فروش ممکن است از محاوره خواص پروژه برای وارد کردن مقدار دیگری (از جمله ۰) استفاده کند. یک حساب جداگانه برای هر یک از نماینده فروش / مشتری حفظ می شود. ارزش واقعی را می توان بین فروشنده و مشتری مذاکره کرد.

نمایندگی فروش:

لطفاً برای تماس با EVC تماس بگیرید پس از ثبت نام، هنگامی که شما شروع به کارکرد به روز رسانی در دفعه بعد، به عنوان نماینده مجرب پیکربندی می شوید. یک سرویس ویژه (با یک پوشه مربوطه در سیستم فایل) ایجاد خواهد شد. WinOLS تمامی پروژه هایی را که در اینجا در سرور EVC نگه می دارید ذخیره خواهد کرد.

جنبه های ویژه (Special Aspects)**میانبرهای صفحه کلید**

WinOLS از کلید های میانبر برای بسیاری از توابع پشتیبانی می کند. اکثر آنها مستقیماً در کنار تابع در منوی کشویی و در Tooltip آیکون آن مستند هستند. کلید های میانبر زیر در لیست ذکر نشده اند:

مکان نما + ناوبری (Cursor + Navigation)

Scroll Lock : تغییر حالت اسکرول در این حالت به راحتی می توانید از طریق hexdumps با دکمه سمت چپ ماوس حرکت کنید.

Ctrl+Up : منطقه قابل رویت را بالا می برد

Ctrl+Down : منطقه قابل رویت پایین را حرکت می دهد

Ctrl+Top : مکان نما را به ابتدای پنجره می برد

Ctrl + End : مکان نما را به انتهای پنجره حرکت می دهد

Shift + Cursorkeys : مکان نما را حرکت می دهد و در حین حرکت انتخاب می کند

Ctrl + Cursor l / r : آدرس شروع یک hexdump را حرکت می دهد

Ctrl + Shift + Cursor l / r : نمایش را می چرخاند (فقط حالت ۳d)

T : حالت مشاهده قبلی (Text -> 2d; 2d -> 3d)

Shift + T : حالت مشاهده بعدی (Text -> 2d; 2d -> 3d)

Ctrl+PageUp : صفحه بالا (با اندازه پرش قابل تنظیم)

Ctrl + PageDown : صفحه پایین (با اندازه پرش قابل تنظیم)

موارد ویژه با Alt، Shift، Ctrl

Shift در هنگام شروع OLS : WinOLS بدون بارگذاری پنجره های قبلی باز می شود.

Ctrl در هنگام شروع OLS : نمایش وضعیت شبیه ساز به صورت اولیه / استفاده نمی شود

Shift + Mousewheel : به جای خطوط از صفحات عبور می کند

Shift در هنگام ایجاد یک نقشه : تشخیص نقشه خودکار سرکوب می شود

Strg + Mousewheel : تنظیم zoomfactor / fontsize

Ctrl + Shift + Mousewheel : مکان نما بر روی سلول های تغییر یافته حرکت می کند

توابع ماوس

کلیک چپ : موقعیت مکان نما را تنظیم می کند

Left: Click+Drag : یک منطقه را انتخاب می کند

Left: Click+Drag+Ctrl : انتخاب فعلی را با یک منطقه دیگر گسترش می دهد

چپ: دوبار کلیک کنید : منوی ' Properties: Window باز می شود

چپ: دوبار کلیک بر روی ستون آدرس در hexdump متن : منوی "رفتن به آدرس" را باز می کند

میانه (Middle)

Click+Mousewheel : بسته به موقعیت مکان نما در انتخاب، انتخاب را تغییر می دهد

Click+Mousewheel+ Shift همانطور که در بالا، اما قوی تر

کلیک راست (Right: Click) : منوی زمینه را باز می کند

