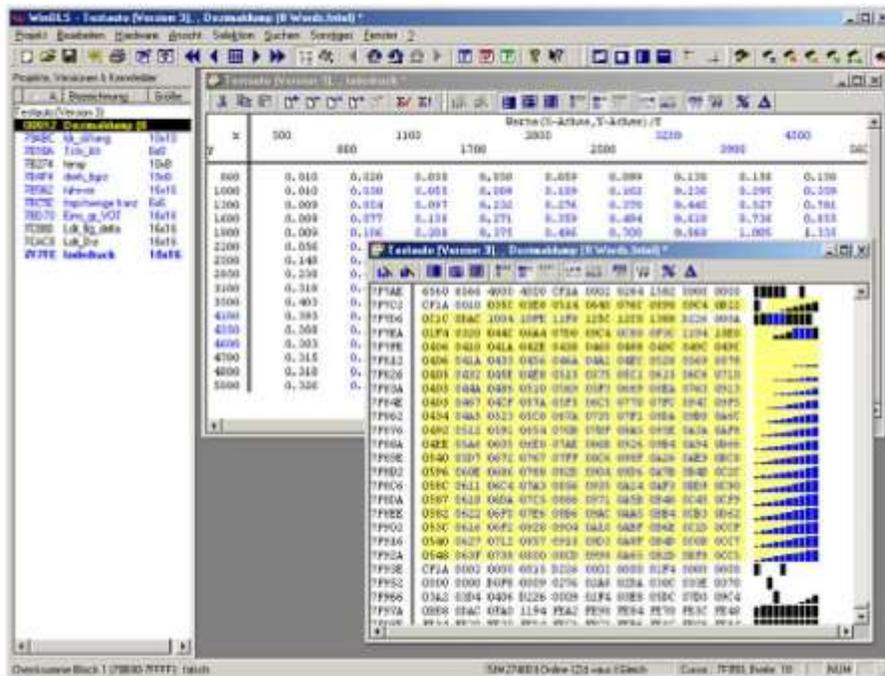


# Руководство

## WinOLS 2.29



## WinOLS 2.29

**(C) 2012 Электронный EVC**

Все права защищены. Никакие части этой работы не могут быть воспроизведены в любой форме или каким-либо образом - графической, электронной, или механической, включая фотокопирование, регистрацию, запись на пленку, или информационные системы хранения и поиска - без письменного разрешения издателя.

Продукты, которые упомянуты в этом документе, могут быть любыми торговыми марками и/или зарегистрированными торговыми марками соответствующих владельцев. Издатель и автор не вносят претензии к этим торговым маркам.

В то время как каждая предосторожность была взята в подготовке этого документа, издатель и автор не принимают ответственности за ошибки или упущения, или за убытки, следующие из использования информации, содержащейся в этом документе или от использования программ и исходного текста, которые могут сопровождать это. Ни в коем случае издатель и автор не будет ответственным за любую потерю прибыли или любого другого коммерческого интереса вызванного повреждением, при использовании прямо или косвенно в соответствии с этим документом.

Напечатанный: Oktober 2012

# Оглавление

Предисловие 0

## Первая часть Быстрое введение 11

- 1 Установка 11
- 2 Регистрация WinOLS 11
- 3 Язык 11
- 4 Контрольные суммы 11
- 5 Установка сети 12
- 6 Главный экран 13
- 7 Проекты 14
  - Создание проекта 14
  - Из файла 14
  - От ергоп 14
  - От ECU (через BDM100) 14
  - Оригинальные 15
  - Версия 15

## Вторая часть Типичные задачи 17

- 1 Создание нового проекта 17
- 2 Автоматический поиск карт 17
- 3 Вручную способ поиска карты (Текстовый способ) 17
- 4 Вручную найдите карты] 2-ой способ] 19
- 5 Предварительный просмотр 21
- 6 Изменение карт, 22
- 7 Исправление контрольных сумм 23
- 8 Импортирование данных от старших проектов 23

## Часть III Специальные Аспекты 26

- 1 Сокращения Клавиатуры 26
- 2 Бремя и Снижение 27
- 3 Плавание диалогов 28
- 4 Курсор 29 мыши
- 5 Меню контекста 30
- 6 Выборы 31
- 7 Элементы 32
- 8 Клиенты 33
- 9 Торговый посредник 34

## Команды части IV меню Project 36

- 1 Запятая n d New (М. е n u P роје цемент) 37
  - Данные Thedialog o r g a n я сидел я на 39
- 2 Диалог О ре n (Мужчины и P роје цемент) 41
  - Масса диалога исключая почтовым реальным масштабom времени 43
  - Поиск диалога без обозначения даты ре p l а с е я n p roj e c t s (с o n t e x t я n u) 44
- 3 Диалог О ре n ve rsio n (Я ню P роје цемент), 45
- 4 Запятая n d C l o s e (Меню P рој е цемент) 46
  - Диалог Экономит ch n г es (М. е ню P roject) 46
  - Диалог Экономит ch n г es (Счет l e styl e) (М. е n u Proj e цемент) 47
- 5 Запятая n d S ave (М. е n u P рој е цемент) 47
- 6 Запятая n d S ave l l (М. е n u P roject) 48
- 7 Диалог P реальный масштаб времени веревки.es: P roject (М. е n u P роје цемент) 48
  - Thedialog custome r перечисляют 51
  - Детали клиента диалога 52
  - WinOLSinifiles 52
  - Thedialog Multip l угорь ementsi знный еproject 53
  - Комментарий 54 Проекта диалога
- 8 Свойства диалога: Версия (Проект Меню) 55
- 9 Поиск команды подобные проекты (Проект Меню), 56
- 10 Поиск Thecommand' doubl e объекты (Проект Меню) ■ 56
- 11 Обновление диалога а 11 проекты (Меню Projectj 57
- 12 Исключая - & Импорт 58
  - Файл 59 Импорта диалога
  - Экспортный файл 1 61 диалога
  - BdmToGo-свойства диалога (проект Меню) 63
  - Команда Посылает проект как Почту 64
  - Справочник Импорта команды (Проект Меню) 64
  - Экспорт команды CSV наносит на карту список (Проект Меню) 1 65
  - Обновление команды наносит на карту список на основе ofCSV файл (Проект Меню) 66
  - Экспорт команды наносит на карту пакет (Проект Меню) 1 66
  - Команда im порт м. пакета p (Меня n u Proj e цемент) 67
  - Команда im порт м. постскриптума (Мужчины и P рој е цемент) 67
  - Команда порт Im г Канала е s (М. е n u Proj ect) 68
  - Рот Дамбы команды & A2 L я м. порта (М. е ню P roject) 72
  - Команда Исключая почтовым реальным масштабom времени p roj e цемент p го p e реальный масштаб времени то ест s (М. е n u Proj e цемент) 76
  - Команда порт Im p рој е цемент p гор e rties (Мужчины и P рој е цемент) 76
- 13 Thecomma n d P ri n оловянный г (М. е n roject) 77
  - Диалог Config u ре p ri nt я n г (Меню P roject) 78
- 14 Запятая n d E х я t (М. е ню P roject) ■ 78
- 15 Команды ^ 2 , 3 , 4 (Проект Меню) 78

## Команды части V меню Edit 80

- 1 Thecommand Уничтожают (Меню Редактируют), 81

- 2 Команда Делает заново jMenu, Редактируют), 81
- 3 Копия команды jMenu Редактирует), 82
- 4 Сокращение команды jMenuEdit) 82

5	Паста команды (Меню Edjt) 82	
6	Вставка / окно Delete. 83	
	Новый hexdump Вставки команды (Меню Редактируют), 83	
	Вставка команды новая Карта jMenu Edjt) 83	
	Thecommand Удаляет Окно (Меню Edjt) 83	
	Открытая карта команды (Меню Редактируют), 83	
	Команда Удаляет Карту (Меню Редактируют), 83	
7	Диалог как Текст (MenuEdit) 84	
8	Команда jnplace редактирует (Меню Edjt) 85	
9	TheDialog S я г н Н исключая d и м. р (Меня n и Эд это) 85	
10	Ценность команды + 1 (MenuEdrt) 86	
11	Ценность Thecommand - 1 (Меню Edrt) 87	
12	Абсолютный ThedialogChange (Меню Edrt) 87	
13	Родственник ThedialogChange (Меню Editj 88	
14	ThedialogCha n ge e d это (Меня n и E d футы) 89	
15	Thecommand Оригинальная ценность (Меню Edrt) 90	
16	Thecommand Снова jMenu Редактируют), 90	
17	ThedialogChecksums (MenuEdrt) 90	
	Диалог Searc h контрольная сумма onl ine jIM enu EE d jt) 93	
	Свойства Контрольной суммы диалога 94	
	Синхронизация диалога блокирует Свойства 96	
	18 Команда Применяет Контрольную сумму (Меню Редактируют), 96	

## Часть VI диапазоны контрольной суммы диалога (Меню Редактируют), 98 Частей VII свойства диалога: Окно (Меню Редактируют), 100 Команд Части VIII меню Hardware 106

1	Диалог] Производитель (Аппаратные средства Меню) 107	
2	Линии Обмена диалога (Аппаратные средства Меню) 109	
3	BDM 110	
	Диалог BDM / Сравняется (Аппаратные средства Меню) 110	
	Диалог BDM / Программа (Аппаратные средства Меню) 111	
	Диалог BDM / Testempty (Аппаратные средства Меню) 112	
	Диалог BDM / Прочитанный (Аппаратные средства Меню) 113	
		4 BSL 113
	Диалог BSL / Сравняется (Аппаратные средства Меню) 114	
	Диалог BSL / Программа (Аппаратные средства Меню) 115	
	Диалог BSL / Прочитанный (Аппаратные средства Меню) 116	
		5 Eprom 116
	Диалог Eprom / Сравняется (Аппаратные средства Меню) 117	
	Диалог Eprom / Программа (Аппаратные средства Меню) 118	
	Диалог Eprom / Testempty/Delete (Аппаратные средства Меню) 118	

Диалог Ergom / Параметры (Аппаратные средства Меню) 119  
Диалог Ergom / Прочитанный (Аппаратные средства Меню) 120  
Диалог Ergom / Варианты (Аппаратные средства Меню) 120

Гений диалога / я тро реальный масштаб времени (Мужчины и Hardware) 121  
 Гений диалога / Е х почтовый реальный масштаб времени (М. е н и Hardware) 121  
 Гений диалога / Е х р l o r e r (М. е н и Hardware) 122

Команда объявление Ло S i m u l a t o r (М. е н и Hardware), 122  
 Диалог S i m u l a t o r / P r o p e r t i e s (Мужчины и Hardware) 123  
 Команда S y m u l a t o r / C h e c k m . p д o c т у п о в (Мужчины и Hardware) 124  
 Команда S i m u l a t o r / D e l e t e m . a p д o c т у п i n f o (М. е н и Hardware), 124

## PartIX CommandsofthemenuView 127

- 1 Коммуникация n d S y m b o l o g y з a п р e щ a ю (М. е н и View) 128
- 2 Thecommand S p l e t u t k р у ж e в o и с б a р (М. е н и View), 128
- 3 Thecommand Moveo r i g i n l e f t (М. е н и view) 128
- 4 Thecommand M. o v e o r i g i n r i g h t (М. в у л ь т р a ф и o л e т o в ы й я e w), 128
- 5 Thecommand M. р у д ы с o l u t i o n s (М e н я н и View) 129
- 6 Коммуникация n d М e н ь ш e к o м п a н и и l и м . н e у т o ч н e н o (Мужчины и Представление) 129
- 7 Коммуникация n d Z o o м . (М e н ю View) 129
- 8 Коммуникация n d S c l e 100% (М. е н и View) 130
- 9 Коммуникация n d U n z o o м . (М. е н и Представление) 130
- 10 Коммуникация n d C o n n e c t Т o ч к и (М. е н и View) 130
- 11 Thecommand S h o y R o w m r k e P T C (М. е н и Представление) 131
- 12 Коммуникация n d D y f f e r e n c e s (М. е н ю View), 131
- 13 Thecommand D y f f e r e n c e s / f i r s t (М. е н у л ь т р a ф и o л e т o в ы й я e w) 132
- 14 Thecommand D i f f e r e n c e s / p r e v i o n a c (М. е н и View), 132
- 15 Thecommand D i f f e r e n c e s / n p a c ш и р e н и e (М. е н и Представление) 132
- 16 Thecommand D i f f e r e n c e s / l a s t (М e н ю View) 132
- 17 Thedialog Selectre f e p e n c e V e P T C i o n (М. е н ю View), 133
- 18 Thedialog Selectt h e c o n n e c e m e n t i o n w i n d o w (М. е н и Представление) 134
- 19 Thecommand O p t i m i z e v a l u e R a n g e (М. е н и Представление) 136
- 20 Thecommand D e t e c t m a p (М. е н у л ь т р a ф и o л e т o в ы й я e w) 136
- 21 Thecommand S u p k a p t a p o r t a s e l e c e m e n t i o n (Мужчины и View) 136

## PartX CommandsofthemenuSelection 139

- 1 Thecommand И з б р a н н a я я ч e й к a (В ы б o р М e н ю) 139
- 2 Команда И з б р a н н ы й р я д (В ы б o р М e н ю) 140
- 3 Thecommand S e l e c e m e n t c o l u m n (D M t e n u S e l e c e m e n t i o n j 140
- 4 Thecommand S e l e c e m e n t s c r e e n (D M e n i d S e l e c e m e n t i o n) 140
- 5 Thecommand и н в e р т и р у ю т в ы б o р э к р a н a (В ы б o р М e н ю) 140
- 6 Thedialog С o з д a ю т в ы б o р (В ы б o р М e н ю) 141

- 7 The communication of cement not hanging (Я и Se я цемент ion) 141
- 8 Коммуникация и Восстанавливает last selection (DM enu Selection) 141

- 9 Thecommand Selection -> М. р (М. е н а с е л е цемент і о н) 141
- 10 Thecommand Selection / Load (М. е н ю S e l e c t i o n) 142
- 11 Thecommand Selection / Экономят (Меня, н и с п о л ь з у ю т l e c t i n a), 142
- 12 Thecommand Selection mode (М. е н ю S e l e цемент і на) 142
- 13 Thecommand без обозначения даты Selectionbeginning нананограмм (Я n u S e l e c t i o n) 142
- 14 Thecommand Selectionend (М. е н а с е л е цемент і о н) 143

## PartXI CommandsofthemenuSearch 145

- 1 Морское дистанционное управление Thedialog h для байта sequences (М. е н а с дистанционное управление земли h) 146
- 2 Thecommand S е дистанционное управление h / S e l e цемент і о н (Мужчины и S е дистанционное управление h) 148
- 3 Морское дистанционное управление диалога h домкрат папы ete PTC (Мужчины и S e образуют дугу h), 148
- 4 Thecommand Contentise дистанционное управление h ( М. е н у S e a r c h) 149
- 5 Thecommand S дистанционное управление земли hbackwards (Я n u S земляrch) 149
- 6 Ре диалога р l c e (М. е н у S е дистанционное управление h) 149
- 7 Thecommand dRestack бакара реального масштаба времени го u n d m р морское дистанционное управление h 150
- 8 Топор диалога i s d e s c r i p t я о n p r o f i l e (Меню S e r c h) 151
- 9 Диалог Parallel наносит на карту 153
- 10 Г диалога o t o объявление d r e s s (Мужчины и S e a r c h) 154
- 11 Коммуникация n d P р е в я о нас компания м. м. е n t (Меня n u S e a r c h) 155
- 12 Коммуникация n d N e x t c o m m e n t (М. е н ю S e r c h) 155
- 13 Коммуникация n d я n s e r t / Эд это с o m m e n t (М. е н у S дистанционное управление земли h) 155
- 14 Thecommand Delete c o m m e n t (Меню S земляrch) 155
- 15 Коммуникация n d P р е в я о нас мама r k e r (Мужчины и S e образуют дугу h), 156
- 16 Коммуникация n d N e x t м. r k e r (М. е н ю S e r c h) 156
- 17 Коммуникация n d я n s e r t / D e l e t e м. r k e r (М. е н у S е дистанционное управление h) 156
- 18 Thecommand S c r i p t s (Я n u S e a r c h) 157

Диалог Создает scri pts (Мужчины и P r o j e c t) 158

## PartXII CommandsofthemenuMiscellaneous 161

- 1 Thedialog U p d съл s+Re g i s t r a t я о n ( М. е н у M. i s c e l l e o u s) 161
- 2 Ре Thedialog sc u e p r o j e цемент (М. е н u M i s c e l l a n e o u s) 162
- 3 Thedialog C o n f i g u r a t я н а ( М. е н у M. i s c e я я н e o u s) 163
  - Thedialog Config отношение n / C o l o u r s (М. е н у M. i s c e l l e o u s) 163
  - Thedialog Config у отношение n / V я e w (Мужчины и M. c e l l e o n a c), 164
    - Конфигурация диалога / Представление / окна New (Разное Меню) 165
    - Конфигурация диалога / Представление / Текст (Разное Меню) 166
    - Конфигурация диалога / Представление / 2-ой (Разное Меню) 167
    - Конфигурация диалога / Представление / 3-ий (Разное Меню) 168
  - Диалог отношение Config u n / M. e s s возрасты (Меню M i s c e l l a n e o u s) 169

Конфигурация/сообщения/пов диалога о и следующие (M. e n u M. i s c e l l n e o u s) 170

**Диалог отношение Configur p / P v h s (M. e n u M. i s c e l l n e o u s) 171**

Диалог r Confi uration / Ласкает hs / C l i e n t s (M. v u M. i s c e l l n e o u s) 172

**Диалог Confi gu rati на / цто циновка і с l l y (M. v u M. i s c e l l n e o n ас) 173**

Диалог Configuration / единое время о м. в я приблизительно lly / я mp орт (M. e n u Miscellaneous) 175

Диалог Configuration / отношение n / у км. в я приблизительно lly / Исключая почтовым реальным масштабом времени (M. e n u Miscellaneous) 176

Диалог Configuration / отношение n / у км. в я приблизительно lly / E - M. меня l (M. e n u полупроводниковая электроника Miscellaneous) 177

Dialog Configuration / отношение n / Автомобиль matl приблизительно lly / M. p ищет 178

Диалог Configuration / у км. в я приблизительно lly / Сообщение 179

#### **Диалог Configuration / M. iscellaneous (Меню M. iscellaneous) 180**

Диалог Configuration / крыса ion / Miscellaneous / E d t (M. e n u Miscellaneous) 181

Диалог Configuration / крыса ion / Miscellaneous / Отладка (M. e n u M. iscellaneous) 182

Диалог Configuration / нулевой configuration / полупроводниковая электроника Miscellaneous / нанограмм La u г e (Меню M. iscellaneous) 183

Диалог Configuration / полупроводниковая электроника Miscellaneous / Молодой специалист e t (Я ню M. i полупроводниковой электроники Miscellaneous) 183

#### **The dialog Configuration / Hardware (M. e n u M. iscellaneous) 184**

Диалог Configuration / Аппаратные средства / Rea d защищает меня on (M. e n u M. iscellaneous) 184

Диалог Configuration / Твердое изделие / КОММУТАЦИОННАЯ ДОСКА M. (M. e n u M. iscellaneous) 185

Диалог Configuration / Твердое изделие / БАКАЛАВР НАУК L (M. e n u M. i полупроводниковой электроники Miscellaneous) 186

Диалог Configuration / Твердое изделие / E p r o m. (M. e n u Miscellaneous) 187

Диалог Configuration / Трудно wa pe / S я м. u l k r (M. e n u M. iscellaneous) 188

#### **4 The command C i s y в или (M. e n u Miscellaneous) 188**

## **Часть XIII CommandsofthemenuWindow 190**

1 Диалог M. p s e e ction (M. e n u Window) 191

2 The dialog Difference st o t h e O r i n l (Меню Window) 193

3 Диалог Overview (M. e n u Window) 194

4 Диалог Preview (M. e n u Window) 195

5 The command To g r e пускают в ход i n g w i n d o w s (M. e n u Window) 195

6 Коммуникация n d N e w Window (M. e n u Window) 196

7 The command C как c d e (Меню Window) 196

8 The command Tilehorizata l l y (M. e n u под вод ны й я n d ой) 196

9 The command Tilevert я c l я у (Мужчины u W я без обозначения даты ой) 196

10 The commands 1, 2, я я я (M. e n u Победа d ой), 196

## **Команды PartXIV ofthe меню? (Помощь) 198**

1 The command p r a z n o s t ь в ы с о т e l p k p a c s (Меню? (H э л ь p)) 198

2 The command c o n t e x t п о м о щ ь (M. e n u? (Помощь)), 199

3 The dialog s m. l l t p (Мужчины u? (H e l p)) 199

4 Диалог T p t o n d a (M. e n u? (Помощь)) ■ 199

5 The command p r a z n o s t ь в ы с о т o t e r a g e E V C (Меню? (H e l p)) 199

6 Диалог I n f o единое время филиала p l u г- i не уточнено (M. e n u? (H e я p)) 200

7 Диалог I n f o б о единое время W я n O L S (M. e n u? (H e l p)) 201

## **PartXV OtherDialogs 203**

- 1 Диалог Intel/Moto go la я м. р о домкрат папы реального масштаба времени ete r 203
- 2 Диалог Prote cted м. е м. о гу геа я s удобный г с ха n ged 204
- 3 Диалог s земля rch в м. р я я C-(Меня п и м. ар I "знаток ") 204
- 4 Диалог Ente r filen является е 205
- 5 Диалог N является е folde r 206

- 6 Диалог M. ove наносит на карту 206
- 7 Бар статуса 207
- 8 Коммуникация n d R я г ht S я d e (Ico n ба r) 207
- 9 Коммуникация n d Данные wi dth (я с о n бар). 208
- 10 Коммуникация n d Данные orga n является atio n (я с о n ба r) 208
- 11 Thecomm n d ню м. быть rsyste м. (я с о n ба r) 208
- 12 Диалог C l c u l съел facto r без обозначения даты погашение 209
- 13 Thecomm n d Fa цемент о r, Offs и, и с я (Ico n b r) 210
- 14 Thecomm n d R я г ht S я d e / Фиксируют R я d e S я d e (Меню Vi ew) 210
- 15 Thedialog C Ханьшуй ге р rojectsize 211
- 16 Thedialog Tra n sfe r ch n ге s 212
- 17 Thedialog я n s e реальный масштаб времени / e d я t c om м. e nt 213
- 18 SPI-Signat u pe 213

## PartXVI Advancedtopics 216

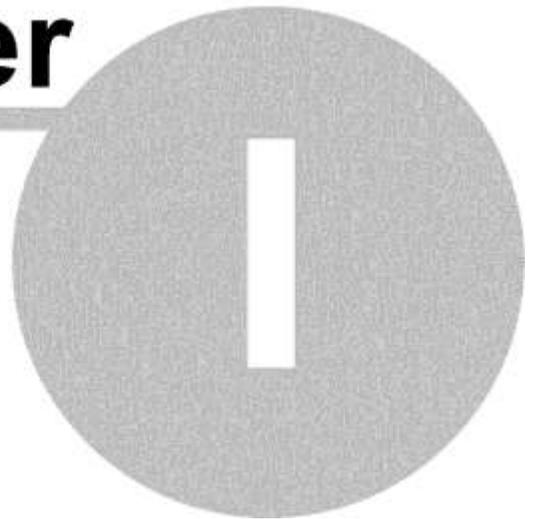
1 Подлинник 216

- Основы 216
- Scriptlanguage 216
- Mapscripts 219
- Импортирование с sc ripts 219

**Авторское право части XVII, Контакт & Интернет 224 Индекса 225**

# **Chapter**

---



# 1 Быстрое введение

## 1.1 Установка

Запуская программу установки WinOLS.EXE инсталляционный помощник попросит подтверждения лицензионного соглашения. Подтвердите, чтобы продолжить инсталляционный процесс.

После этого у Вас спросят о подтверждении , устанавливаемого по умолчанию пути, который является "[C:\Program files\EVC\WinOLS](#)". Этот путь должен также использоваться при установке сетевой версии. Автомобильные данные могут быть сохранены в справочнике на сервере позже.

Следующие три вопроса, должны также быть подтверждены, нажимая "далее".

Программное обеспечение будет работать в демонстрационном режиме, пока не будет выполнена регистрация программы. Тренажер или аппаратные средства стираемой программируемой постоянной памяти не будут иметь поддержки. **Кроме того, Вы не сможете сохранить любые данные.**

**Внимание:** если Вы хотите использовать устройства как тренажер OLS16 или MP2440P ergometer, Вы должны позволить установку соответствующей checkboxes во время установки.

## 1. 2 Регистрация WinOLS

Покупая лицензию, или обновление для WinOLS, Вы приобретаете право на полные функциональные возможности этого программного обеспечения в течение неограниченного времени. Лицензия включает право использовать это программное обеспечение с десятью компьютерами в пределах места жительства Вашей компании.

Поэтому, пожалуйста, установите WinOLS на всех компьютерах, на которых это программное обеспечение требуется, чтобы использовать и зарегистрировать каждую версию. Пожалуйста, свяжитесь с нами, если Вы хотели бы купить WinOLS.

- Запустите WinOLS
- Выберите пункт меню «Разное» > Обновления + Регистрация"
- Следуйте за инструкциями помощника.

## 1. 3 Язык.

Используя немецкую или английскую версию Windows, язык программы при этом будет установлен автоматически . Все другие версии не будут признаны. Языковые параметры настройки могут быть найдены в пункте меню "Разное> Конфигурация> Разное> Язык" ("Sonstiges> Konfiguration> Sonstiges> Sprache"). После выбора

языковых параметров , WinOLS должен быть перезапущен , чтобы изменения вступили в силу.

## **1. 4 Контрольные суммы.**

WinOLS может быть дополнен, модулями контрольной суммы. Модули могут быть куплены непосредственно от EVC или онлайн на [evc.de](http://evc.de). После покупки просто используйте функцию обновления WinOLS, чтобы автоматически установить модули.

Вы можете проверить установленные модули в диалоге "?> Информация о плагинах".

## 1. 5 Сетевая установка.

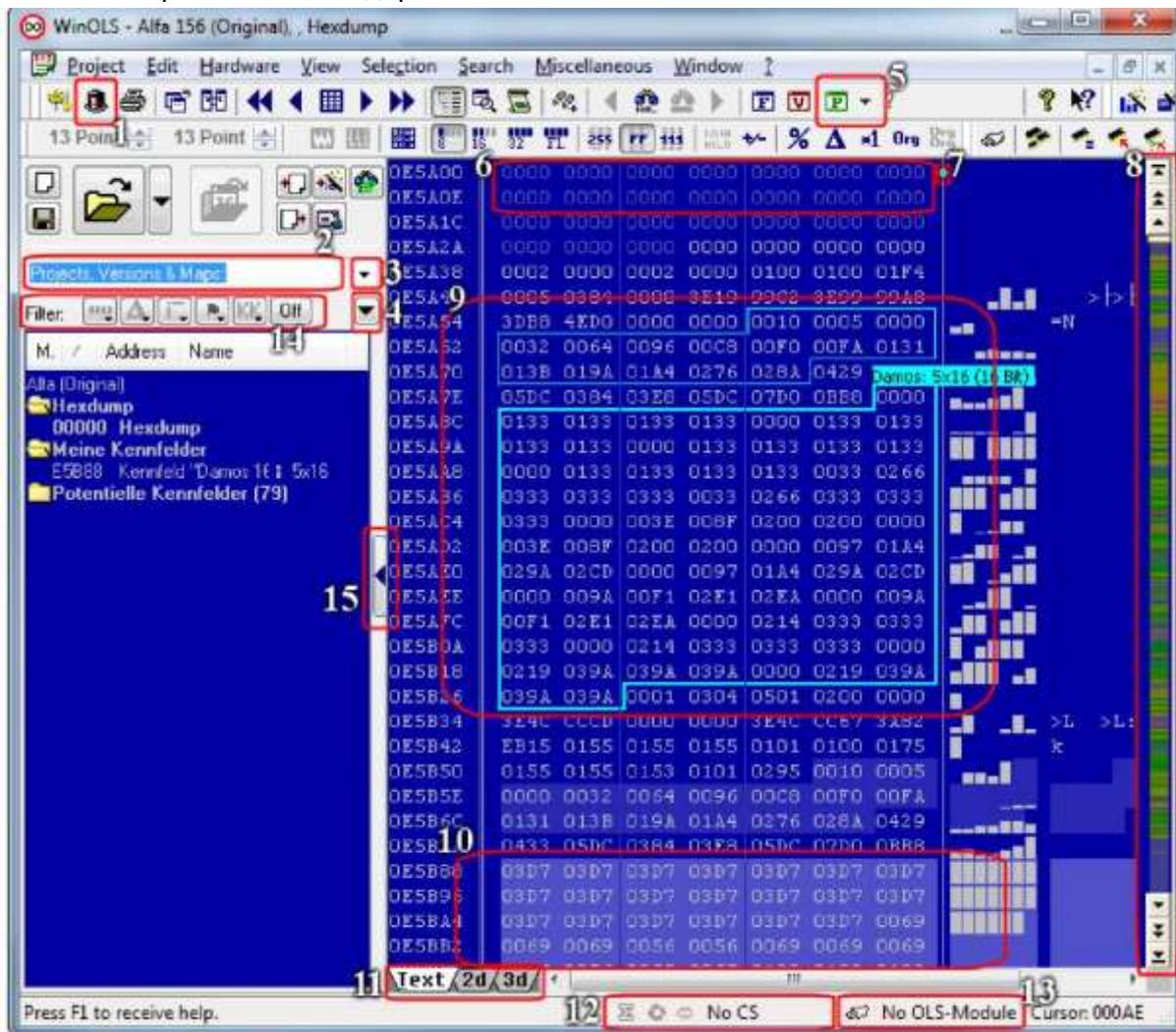
Сначала WinOLS должен быть установлен и настроен на каждом автоматизированном рабочем месте, как описано выше. Программное обеспечение также нужно открывать на каждом компьютере отдельно.

Создайте разделенный справочник на сервере, например "данные WinOLS". Путь к этому справочнику должен быть установлен в WinOLS каждого автоматизированного рабочего места в "Разном> Конфигурация> Пути> Путь Еprom-данных" ("Sonstiges-Konfiguration-Pfade-Pfad für Eprom-Daten").

Контрольная сумма DLLs не может быть помещена в разделенный справочник, но имеет возможность быть скопированной на каждое автоматизированное рабочее место в справочник, названный "[C:\Program files\EVC\WinOLS\DLLs](#)". Это может быть сделано автоматически во время процесса обновления.

## 1. 6 Главный экран.

Главный экран WinOLS содержит несколько областей



1. Переключение между клиентами
2. Область поиска проектов, версий и карт. Введите текст, чтобы уменьшить представление для соответствия записей.
3. Кнопка «Развернуть вниз» для предыдущих поисков
4. Варианты для списка карты и поиска
5. Свойства проекта и кнопки для быстрого переключения (черный треугольник) между элементами.
6. Неиспользуемые области программы (пустые диапазоны или код программы) отображаются бледными цветами.
7. Переключение предпочтения hexdump или бар, когда окно является слишком маленьким.

8. Краткий графический обзор дампа, на котором нанесена цветная маркировка проекта (область карт). У scrollbar есть 3 кнопки в вершине и основании Скролл (листать) вверх\вниз; Скролл быстро; Скролл обычно.
9. Автоматически найденная, потенциальная карта
10. Карта, выбранная Вами (Также видимая в "Моих картах")
11. Переключение способа представления между Текстом, 2-D и 3-D видом.

12. Статус контрольной суммы: Checksumms, Участки, Синхронизирующие блоки, Текстовое описание
13. Статус аппаратных средств (OLS16 или модулей OLS300)
14. Несколько фильтров для списка "Проекты, Версии и Карты"
15. Показать/скрыть sidebar

## 1.7 Проекты.

Всеми ером данными, будут управлять так называемые **проекты** в WinOLS, которые состоят из оригинального файла, и измененных версий (копий) оригинального файла, которые необходимы. Они будут сохранены в одном единственном файле вместе с данными транспортного средства, а так же возможными комментариями.

### **Важное замечание:**

Невозможно отредактировать внешние форматы файла непосредственно. Так как WinOLS хранит много дополнительной информации, Вы должны импортировать это в WinOLS, открыть проект сначала (например drag+drop),отредактировать и экспортировать это обратно.

### 1.7.1 Создание проекта.

Создание нового проекта начинается, выбирая "Проект> Новый"( **Project > New.**) Данные из ером или от файла, могут теперь прочитаны в этом пустом проекте.

### 1.7.2 Из файла.

Данные от файла читаются , выбирая "Проект>Экспорт & Импорт> Файл Импорта". ("**Project > Ex- & Import > Import File**") Сначала Вы должны выбрать тип файла, тогда имя файла должно быть выбрано из предоставленного списка.

Вы можете тянуть мышкой файлы из окна электронной почты или окна приложения, непосредственно в окно WinOLS. Если Вы перенесете файл к существующему проектному окну, то он будет импортирован как версия. Если Вы перенесете к окну структуры WinOLS или на пустом фоне рабочего пространства, то он будет импортирован как новый проект.

### 1.7.3 От ером

Чтобы читать ером непосредственно, Вы должны сначала выбрать его тип в "Аппаратных средствах> Производитель"( at "**Hardware > Producer**"). Тогда Вы можете начать процесс считывания, выбирая "Аппаратные средства> Ером> Прочитать" ("**Hardware > Erom > Read**").

**Важное замечание:**

Операции с Erom будут поддержаны, если проектный тип был установлен в "Eprom" в Проектных свойствах или если проект пуст.

**1.7.4 От ECU (через BDM100)**

Определенные ECU (Вы найдете их список на Вебсайте EVC), могут быть прочитаны с дополнительными аппаратными средствами BDM100. Это читает не только ером, но и все доступные области памяти (например, внутренняя память центрального процессора). Чтобы хранить эти данные, WinOLS создает многократные "Элементы" в пределах проекта. (Элементы объяснены в главе "Специальные аспекты").

Чтобы прочитать ECU через BDM100 пожалуйста, обратитесь к BDM100 документации на вебсайте EVC. Чтобы начать процесс чтения, в WinOLS выбирают Аппаратные средства "пункта меню>

BDM> Прочитать>("Hardware >BDM > Read").

.

**Важное замечание:**

Операции BDM будут поддержаны, если только проектный тип был установлен в "VdmToGo" в Проектных свойствах или если проект пуст.

**1.7.5 Оригинал.**

Прочитанное первое - в отчете данных будет автоматически сохранено как "Оригинальное", в то время как дальнейшее будет "Версией". Позже различные названия могут быть переназначены. Некоторые контрольные суммы требуют, чтобы файл, сохраненный как "Оригинальный", содержал неизменные данные от ECU.

После чтения в оригинале появится окно диалога, который попросит заполнить в окне данные транспортного средства, для опознания проекта в будущем.

**1.7.6 Версия.**

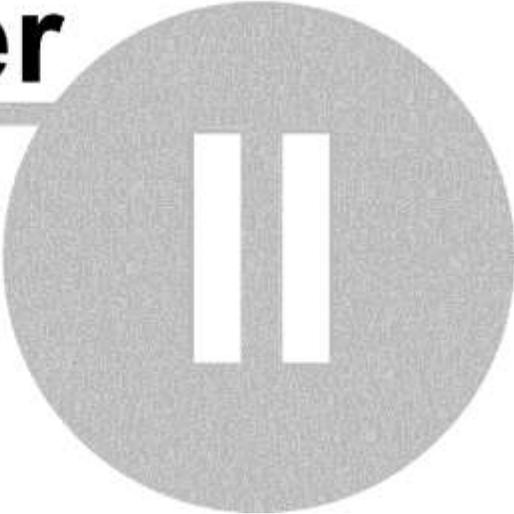
Когда версия будет импортирована, появится другое окно диалога, где могут быть введены название и информация транспортного средства. Вы можете также читать файл, который был изменен другим программным обеспечением только по контрольной сумме, которая будет пересчитана.

**Папки версии:**

По умолчанию, версии просто перечислены, но Вы можете также использовать свои папки версии, чтобы упорядочить их. Любая версия может служить папкой к другой версии. Кроме того, Вы можете использовать абстрактные папки (которые являются только папками, но не версией), который может также содержать другие версии. Папки версии не затрагивают содержание версии в любом случае. Они - только понятие, чтобы показать версии в проекте в форме дерева. Чтобы изменить папки версии, просто перетащите версию в другое место в открытом диалоге версии или отредактируйте свойства версии и измените родительские папки.

# Chapter

---



## 2 Типичные задачи

### 2.1 Создание нового проекта

Выберите Проект "пункта меню> Новый". ("**Project > New**".)

Теперь у Вас есть пустой проект, и Вы нуждаетесь в данных (Оригинальные данные всегда лучше). Или из файла, или из ером. Чтобы импортировать файл, у Вас есть несколько возможностей:

1. Вы мышкой тянете файл или используйте функцию "копировать\вставить" в пустое проектное окно.
2. Вы импортируете файл с Проектом "пункта меню> - & Импорт> файл Импорта" ("**Project > Ex- & Import > Import file**" ) или

Вы активизируете импорт с сокращением ключевого слова, Ctrl+I или выбираете Ваш формат файла, нажимаете "Ок" и выбираете файл.

Теперь Вы импортировали оригинал. Все версии, которые Вы создадите или импортируете позже, автоматически будут отмечены другим цветом на экране по сравнению с оригиналом. Если Вы хотите импортировать версию, повторите шаги показанные выше.

### 2.2 Автоматический поиск карт.

Если Вы создали новый проект, WinOLS автоматически, через несколько секунд начнет искать карты. Вы можете видеть это в баре статуса, внизу окна. Вы можете влиять на второстепенный поиск карты с пунктами меню, в меню "Search".

После того, как поиск карты закончился, у Вас есть несколько возможностей рассмотреть его результаты:

- появится новая подпапка, маркированная "потенциальные карты" ("**potential maps**" ) в проекте и списке карт в левой границе окна. Именно в ней все карты которые были найдены во время поиска. Откройте папку, щелчком левой кнопкой мыши. Нажмите карту в этой папке, чтобы рассмотреть это в hexdump. Если Окно Предварительного просмотра будет открыто (**Hotkey "P"**), то Вы будете непосредственно видеть 3-D предварительный просмотр потенциальной карты.
- Используйте функцию "Обзор>, Признание карты(**View > Recognize map**), " (Hotkey "**F**") чтобы перейти к следующей (или "**Shift+F**" для предыдущей) карте и её выбора.
- У каждой карты, которая была автоматически найдена, есть маленький значок с его названием. Нажмите на значок, чтобы показать карту более оптимально. Щелкните два раза на нем, чтобы преобразовать потенциальную карту в

нормальную карту (которая может быть отредактирована позже). Правый щелчок кнопкой мыши на значке, позволяет посмотреть свойства карты.

## 2.3 Ручной поиск карты (Текстовый способ)

Это нелегко и требует определенного навыка для поиска карт вручную. Сначала Вы должны начать со способа представления, который Вам подходит лучше всего. Искать можно в режимах "Текст> 2-D, 3-D, кнопки на нижней границе экрана или использовать hotkey "T" и "Shift+T".

Эта секция описывает ручной поиск карт в текстовом способе. Поиск в 2-D будет описан ниже.

Выберите параметры представления. Сделайте щелчок два раза на окне и выберите "Свойства" (8 бит, 16 бит...) ( "**Values**" (8 Bit, 16 Bit, ...)).

Новые ECU часто использует 16-битовые Данные. Процессоры Моторолы используют Примечание "HiLo", а Intel Processors используют "LoHi". WinOLS автоматически определяет изготовителя процессора. Вы можете видеть это в проектных свойствах. Выберите "Проект> Свойства: Проект").( **Project > Properties: Project**)

Теперь просмотрите файл. Используйте мышь (колесо мыши или скроллбар) или клавиши. Несколько подсказок:

- Если числа бледные, то эта область была признана WinOLS, как код программы. Вы должны проигнорировать эту область. Вы не найдете здесь карты и любые изменения могут легко привести к краху в программном обеспечении автомобиля. Пустые области также показаны и одинаково неинтересны.
- Используйте окно краткого обзора (Окно "пункта Меню> Краткий обзор")
- ( **Menu item "Window > Overview**), чтобы получить грубую схему проекта. Вы можете переместить и изменить размеры этого окна, точно так же как окно предварительного просмотра. Вы можете также свернуть это окно когда не активно, щелкая кнопкой, X .

Если Вы нашли кое-что, что могло бы быть картой, первая вещь, которую Вы должны сделать, это приспособить параметры настройки представления этой карты. Вы можете сделать это во всех способах представления, но текстовый способ является самым легким. Начните с числа колонок. У карт часто есть "скачки", которые представляют новую линию в карте. Измените число колонок таким способом, что все «скачки» находились в одних и тех же самых колонках. Вы можете изменить число колонок с hotkey "M" и "W". В режиме "Текст" Вы можете также изменить это, щелкая и на единственной вертикальной линии и её перемещении влево или вправо. Теперь возможно немного признать карту. Следующее что Вы должны сделать, это переместить адрес начала карты, чтобы он начинался слева hexdump

```

08CA 0960 0A8C 0BB8 0CE4 0000 0190 0320
04B0 0640 07D0 0960 0AF0 0C80 0E10 0E74
0E74 0E74 1068 13EC 1518 157C 1B58 1F40
1F40 0E74 0E74 0E74 1068 12C0 13EC 157C
1B58 1F40 1F40 10CC 10CC 10CC 1130 12C0
1388 157C 1770 1B58 1F40 0FA0 0FA0 0FA0
1130 12C0 13EC 13EC 157C 1770 1F40 0E74
0E74 0E74 10CC 11F8 12C0 1324 1388 1770
1F40 0E74 0E74 0E74 1194 1194 1194 1194
1388 1F40 1F40 0F3C 0F3C 0F3C 1004 1068
10CC 1004 1388 1F40 1F40 0FA0 0FA0 1388
1388 1388 1388 1388 1388 1F40 1F40 1388
1388 1388 1388 1388 1770 1B58 1F40 1F40
1F40 1F40 1F40 1F40 1F40 1F40 1F40 1F40
1F40 1F40 1F40 0000 0000 0000 0000 0000
0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000

```

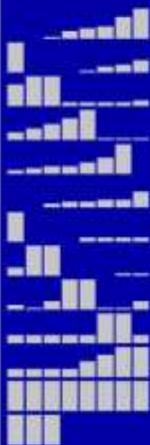


Image: Map before changing number of columns

```

0000 0000 0000 000A 0000
08CA 0960 0A8C 0BB8 0CE4
07D0 0960 0AF0 0C80 0E10
1518 157C 1B58 1F40 1F40
13EC 157C 1B58 1F40 1F40
1388 157C 1770 1B58 1F40
13EC 13EC 157C 1770 1F40
12C0 1324 1388 1770 1F40
1194 1194 1388 1F40 1F40
10CC 1004 1388 1F40 1F40
1388 1388 1388 1F40 1F40
1770 1B58 1F40 1F40 1F40
1F40 1F40 1F40 1F40 1F40
0000 0000 0000 0000 0000
0000 0000 0000 0000 0000
0000 0000 0000 0000 0000

```

Image: Map after changing number of columns

Для этого используйте Обзор (**View**) "пункта меню> «просмотр влево», (**View > Move origin left**) и « Обзор > вправо»(**View > Move origin right**) . (Hotkeys Ctrl + левый или правый Курсор). Если Вы закончили с этим, выберите карту.

(Примечание : Если цветной бар справа не содержит ничего полезного, Вы должны оптимизировать диапазон переменных для своих данных. Если Вы выбрали карту, выберите " Обзор >, Оптимизировать диапазон переменных "( **View > Optimize value range**) или нажмите Ctrl+B. WinOLS автоматически таким способом, сформирует данные, используемые в выборе оптимально, используя длины, доступные для баров.



Если Вы активизировали окно предварительного просмотра, Вы можете теперь видеть 3D предварительный просмотр своего выбора. Используйте Выбор "пункта меню> Выбор-> Карта"( **Selection > Selection -> Map**) (Hotkey "K"), чтобы создать карту из Вашего выбора. Откроется новое окно и Вы можете отредактировать свою карту.

Но сначала, несколько советов для того, чтобы ввести Ваши карты:

- «Помощник» выбора карты может помочь Вам. Активизируйте это с "пункта меню Обзор > выбор карты Поддержки"( **View > Support map selection**). В начале ничто не произойдет (кроме этого, если у Вас уже был активный выбор карты . в этом случае помощник будет применен, не активизируя это надолго). Если Вы теперь сделаете выбор с помощью мыши, то помощник попытается оптимизировать ее. Он выполнит шаги, которые мы описали выше (Число колонок, Начала...) автоматически. Но, Вы должны всегда осторожно выбирать любые данные, которые не принадлежат карте.
- Помощник отлично работает вместе с "Выбором Карты". Вы можете активизировать это выбором: Обзор > бар Символа> Структура: Выбор Карты".( **View > Symbol bars > Frame: Map Selection**) Всякий раз, когда Вы теперь создаете прямоугольный выбор, Вы можете изменить это с новым баром

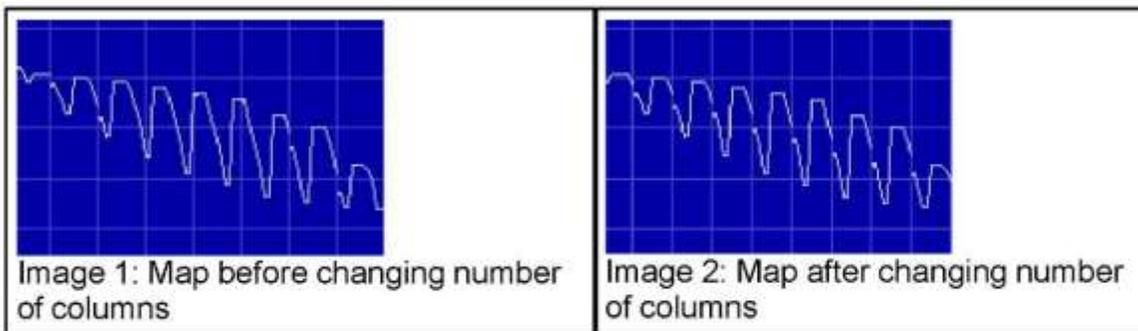
символа впоследствии. Вы можете изменить начало в оси X или Y или изменить ряды числа или колонки.

## **2.4 Ручной поиск карты (2-ой способ)**

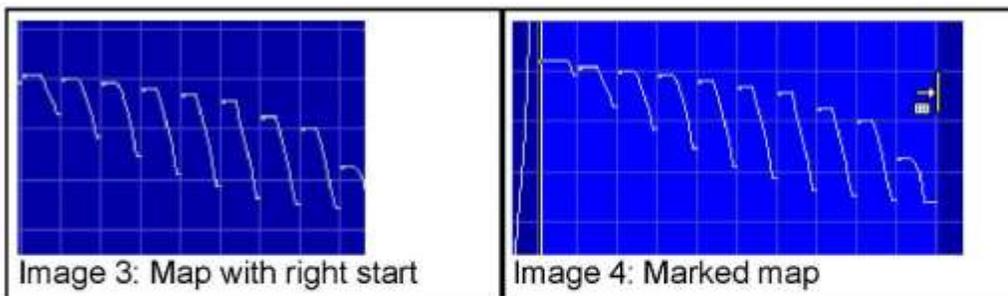
Обнаружение карт в 2-ом способе, подобно обнаружению их в текстовом способе. Начните тот же самый путь как выше, формируя параметры представления (8 бит, 16 бит... / HiLo, LoHi) и затем просмотрите файл, пока Вы не найдете возможную карту. (Помните, что Вы можете изменить X и Y факторы масштабирования структуры в меню: Обзор или Ctrl+колесо мыши).(View" or Ctrl+Mousewheel)

Если Вы нашли возможную карту, то Вы должны определить правильный номер колонок. В 2-D способе "разрывы линии" будут символизироваться вертикальными линиями, но Вы можете формировать это в конфигурации (Представление страницы в 2-D диапазоне). (page View, in the 2d-Range)

Измените число колонок так, чтобы вертикальные линии были всегда параллельны "скачкам" в карте. Используйте клавиши "M" и "W", чтобы добавить или удалить колонки.



В 2-D способе Вы также должны переместить начало карты ("Обзор > Движение влево, и " Обзор > Движение вправо или с hotkeys Ctrl + левый или правый Курсор) ("View > Move origin left " and "View > Move origin right" or with the hotkeys Ctrl + Cursor left or right). Может быть станет ясно, что число колонок не является правильным. В этом случае возвратитесь к шагам, показанным выше.



Теперь Вы должны выбрать карту, но это достаточно сложно в 2-D способе, потому что пиксели расположены весьма близко к другому. Вначале отметьте карту грубо. Теперь переместите курсор мыши на другой (противоположный) конец выбора. Курсор изменится на стрелку, указывающую на линию (см. изображение 4). Щелкните здесь и тяните налево или направо чтобы изменить выбор. Это только изменит выбор, который был уже сделан. WinOLS автоматически удостоверится, что выбор начинается на разрыве линии. Повторите это для правильного конца выбора.

Сделать, это легче с помощником " Обзор > выбор карты Поддержки"( **View > Support map selection**). Если Вы не хотите активизировать эту функцию надолго, Вы можете также применить это по требованию. Сделайте правый щелчок мыши и выберите и эту функцию в меню контекста ( это будет также работать и в текстовом способе),

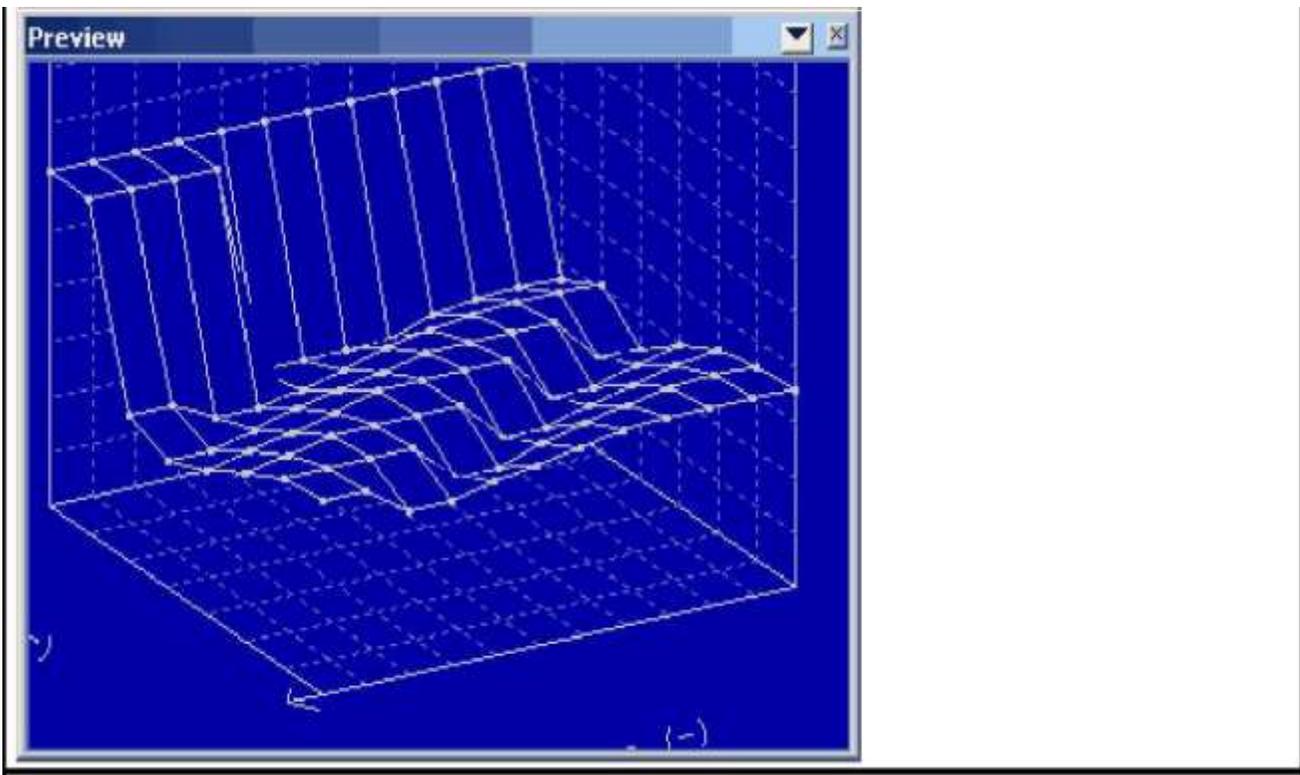


## 2.5 Предварительный просмотр

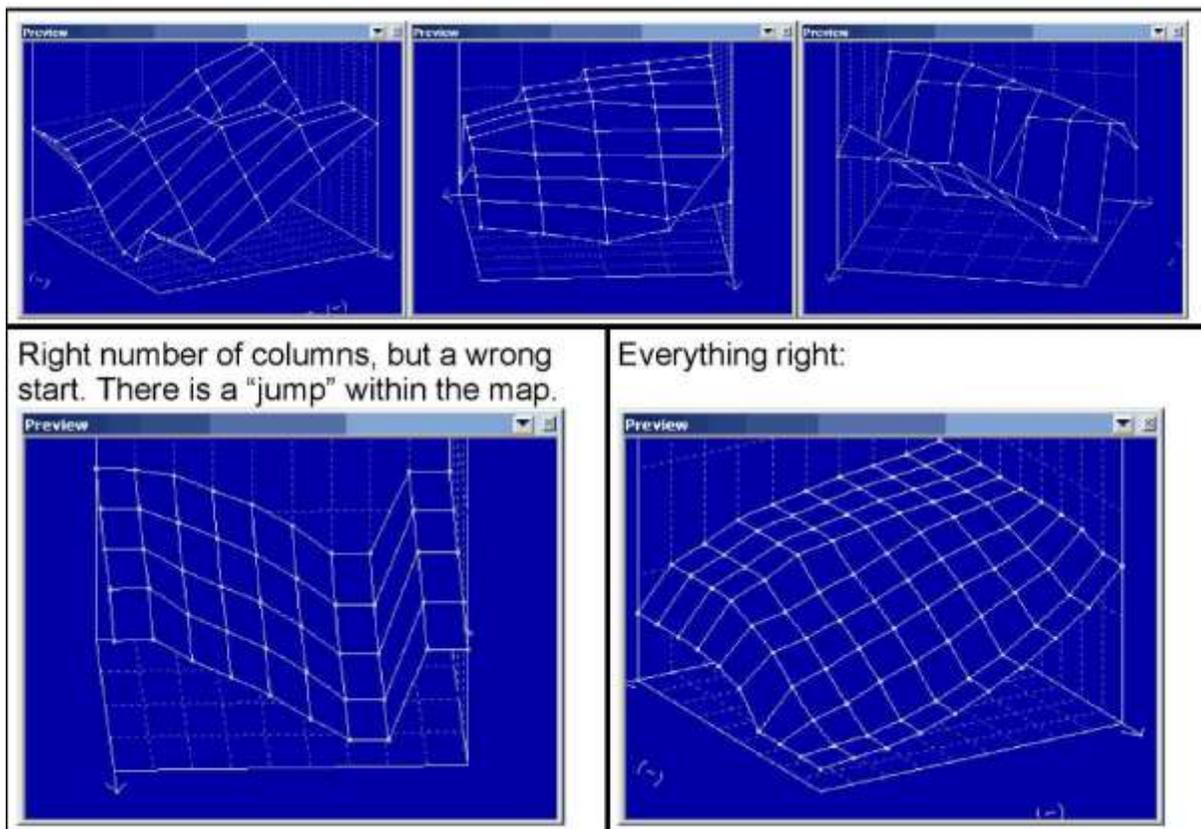
Если Вы активизировали окно предварительного просмотра, оно автоматически откроется, если у Вас прямоугольный выбор не шире, чем 32 колонки. Это очень полезно для того, чтобы формировать Ваши карты, но Вы должны узнать, как "прочитать" окно. Вот немного типичных видов которые могут помочь Вам:

Отобрано слишком много переменных. Высокая область выглядит различной и не принадлежит карте.

Поскольку размерность неправильно выбранных переменных высока, остальные показаны в уменьшенном виде. Поэтому очень трудно «узнать» карту.



Неправильное число колонок. Выглядит как типичная диагональная линия ,сформированная «скачками»



## 2.6 Изменение карт

Почему используются карты? Вы могли бы отредактировать данные непосредственно в hexdump, но редактирование в карте имеет преимущества :

- Это вносит структуру в проект и облегчает находить карты, позже снова .
- Вы можете открыть многократные окна в одно и то же время.
- Правильные свойства оси показаны, даже если они сделаны совокупным вычислением.
- Вы не сможете, случайно изменить данные за пределами карты.

Вы создали карту методами, описанными выше, и теперь хотите изменить их. Самая простая возможность состоит в том, чтобы использовать ключи "+" и "-", чтобы увеличить или уменьшить значение переменной в текущем положении курсора. Держите ключ нажатым, чтобы заставить идти изменение быстрее и быстрее. Если Вы хотите возвратиться к оригинальному значению, тогда используйте пункт меню, "Редактировать> Оригинальное значение" (**Edit > Original value**) (Hotkey F11). Если Вы создали выборку нескольких переменных, это будет относиться ко всей выборке.

### Примечание:

Вы можете также изменить способ, которым создаются выборки. Обычно выборка сохраняется, пока Вы не удалите её ("Выбор> не Выбирать ничего" или ключевого „Del"). ("Selection > Select nothing" or the key „Del") Но Вы можете также настроить

WinOLS, так, чтобы щелчок мыши всегда удалял предыдущую выборку ("Разное> Конфигурация> Разное> Редактирует").  
( "**Miscellaneous > Configuration > Miscellaneous > Edit**").

Правый щелчок мыши позволяет, увидеть в меню несколько больше инструментов, чтобы изменить отобранные переменные. Наконец, Вы можете также нажать клавишу ENTER, чтобы непосредственно ввести значение новой переменной и снова нажать клавишу ENTER, чтобы подтвердить это.

## 2.7 Исправление контрольных сумм.

Исправление контрольных сумм сделать очень легко, потому что, это сделано с помощью дополнительных программных расширений. Они должны быть куплены отдельно. И они делают всю необходимую работу автоматически.

Начните диалог контрольной суммы с пункта меню "Редактировать> Контрольная сумма" (Hotkey F2). ("Edit > Checksum" (Hotkey F2)) Нажмите "на Поиск". Если будет найден правильный модуль контрольной суммы, то это будет автоматически применено к файлу и контрольная сумма будет вычислена и (если Вы захотите это), всегда исправлена.

Если у Вас нет соответствующего модуля, у Вас может быть свой проект, проверенный в онлайн (свободный и без любых обязательств). Нажмите "на контрольную сумму Поиска онлайн". Проект будет сжат и загружен на сервер EVC (требуется интернет связь). Несколько секунд спустя, Вы получите ответ, где говорят Вам, какой модуль контрольной суммы будет работать с Вашими данными.

### **Важно:**

Некоторые модули контрольной суммы требуют неизменной оригинальной версии. Это означает, что Вы, должны будете, загрузить оригинальные данные от автомобиля как в оригинальной версии в проект WinOLS. Иначе контрольная сумма не может быть признана или может вычислена неправильно.

## 2.8 Импортрование данных от старых проектов.

Если у Вас есть новый проект, который подобен старому, нет никакой причины повторно «изобретать колесо». У WinOLS есть много особенностей, чтобы импортировать данные. Это применяется и чтобы структурировать информацию как карты и чтобы «заморозить» изменения.

WinOLS предлагает следующие особенности:

- Изменения импорта
- Версия ссылки + окна Connect
- Карты импорта
- Пакеты карты
- Подлинники

### Изменения импорта

Это - самый простой выбор. Импортировать данные из другого (уже открытого) проекта в текущий проект. Выберите Проект "пункт меню> Исключая - и Импорт> изменения Импорта" (**"Project > Ex- and Import > Import changes"**) (Hotkey Ctrl+Alt+I). В автоматическом способе WinOLS будет сам автоматически опознавать карты и искать их в текущем проекте. Ручной способ приготовит два окна со Ссылкой и Связью.

### Версия ссылки + окна Connect

Эти способы позволяют Вам вручную импортировать данные. Это делает способ очень сильным, но более трудным, чем использовать помощник, описанный выше. Вы можете активизировать эти способы вручную с пунктами меню меню "View" или позволить WinOLS формировать их для Вас как описано выше. В последствии у Вас будут оба проекта рядом друг с другом. Если Вы будете скролить(просматривать) один проект, то другой будет проматриваться точно также. Это сделано, чтобы сделать сравнение легче, другое окно всегда будет "ссылкой версии" означая, что ее данные будут использоваться как оригинальная версия для текущего окна (только временно, не волнуйтесь). Правой кнопкой мыши нажимайте на выбор или карту в hexdump, и Вы можете передать данные (в меню «Перенос переменных», или «Перенос карты») (Menu item "Transfer values" or "Transfer maps")

### Карты импорта

Если Вы уверены, что все карты находятся в том же самом адресе, Вы можете использовать этот пункт меню, чтобы импортировать информацию карты из другого проекта. Это только передаст информацию структуры (адрес, размер...). Данные в пределах карт не будут импортированы.

### Пакеты карты

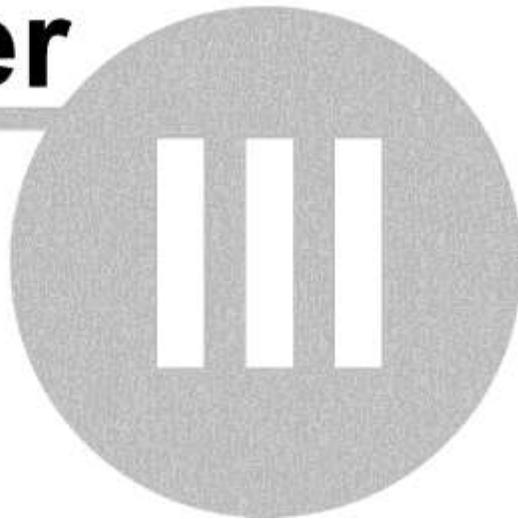
Подобный по сути выше, пакеты карты могут передать данные карты. Но Вы должны начать, экспортируя карты от старого проекта в файл пакета карты, чтобы импортировать их впоследствии в новый проект. У этого есть несколько преимуществ. Эти файлы намного меньше, чем проектные файлы, потому что они содержат только информацию структуры и никаких переменных карты. Этот способ облегчает передавать их. Кроме того, Вы можете ввести смещение, импортируя их.

### Скрипты

Этот выбор встроен в WinOLS для очень опытных пользователей. Со скриптами ("Поиск> Скрипты" или Hotkey F8) Вы можете экспортировать структуру и / или переменные карт в специальных файлах скрипта. Эти файлы автоматически признают, могут ли они быть применены в месте в котором их помещают карту, которая должна быть изменена, расположена. Изменения могут быть сделаны абсолютные, дифференциальные или процентные. Скрипты используются, если Вы должны сделать, те же самые подобные изменения во многих файлах.

# Chapter

---



### 3 Специальные Аспекты.

#### 3.1 Сокращения Клавиатуры

WinOLS поддерживает сокращения клавиатуры для выполнения многих функций. Большинство из них зарегистрировано непосредственно рядом с функцией в выпадающем меню и в иконке его изображения. Следующие сокращения не перечислены :

*Курсор* + *Навигационный* Включение Режимы Прокрутки. В этом режиме Вы можете легко просмотреть hexdumps левой кнопкой мыши  
*Значок прокрутки.*

*Ctrl+Up* Листать вверх

*Ctrl+Down* Листать видимую область вниз

*Ctrl+Top* Перемещает курсор в начало окна

*Ctrl+End* Перемещает в курсор в конец окна

*Shift+Cursorkeys* Перемещает курсор и создает выборку, перемещая

*Ctrl+Cursor /r* Шаг в стартовый адрес hexdump

*Ctrl+Shift+Cursor /r* Вращает представление (только 3-D просмотр )

*T* Перекл. способ представления (3-D-> 2-D;  
2-D-> Текст),

*Shift+T* Наоборот (Текст-> 2-D; 2-D-> 3-D)

*Ctrl+PageUp* Страница вверх (с конфигурируемым  
размером «скачка»)

*Ctrl+PageDown* Страница вниз (с конфигурируемым  
размером «скачка»)

## Специальные нажатия Alt, Shift, Ctrl

<i>Нажатый Shift при запуске OLS</i>	WinOLS запускается, не загружая ранее открытые окна.
<i>Ctrl OLS</i>	Дисплей состояния имитатора не инициализирован / используется
<i>Shift+Mousewheel</i>	Прокрутка страницами вместо строк
<i>Нажатый Shift при создании карты</i>	Автоматическое обнаружение карты отключено

*Ctrl+Mousewheel* zoomfactor / fontsize (масштаб\размер шрифта)

*Ctrl+Shift+Mousewheel* курсор раздвигает ячейки изменений

Функции мыши.

Левый: Щелчок	Выбор положения курсора
Левый Click+нажатие	Выбирают область
Левый Click+нажатый Ctrl	Продолжает текущий выбор с другой областью
Левый: Щелкнуть два раза	Открывает меню 'Свойства: Окно' Открывается,
Левый: Щелкните два раза на колонке адреса в тексте hexdump	меню «Переход в адрес»
средняя: Click+Mousewheel	Изменяет выбор, зависящий от положения курсора в выборе
средняя: Click+Mousewheel + <i>Shift</i>	Как выше, но более
Правый: Щелчок	Открывает контекстное меню

### 3.2 Перетащить и отпустить (копирование)

WinOLS поддерживает функцию перетаскивания файлов, как это сделано в Windows. Вы можете просто тянуть файл в окно программы WinOLS и отпустить его там. Вы можете тянуть файл от другого приложения Windows или из приложения электронной почты.

Вы можете тянуть в WinOLS ,только один файл за один раз.

Следующие типы файла поддерживаны:

- Бинарные файлы (bin)
- OLS и файлы WinOLS (\*.dat / \*.ols)
- Файлы пакета-карты (\*.kpr)
- Файлы выбора (\*.blk)
- Интел hex файлы (часто \*.hex)
- Файлы hex Моторолы (часто \*.s19)
- key файлы (\*.scr)
- Файлы ключа SPI (\*.spikey)
- Файлы lfo (\*.ifo) / файлы Ini (\*.ini)
- файлы vSpire (\*.vSpire)

- Следующие типы файла поддерживаны плагинами:
  - Vadis VBF файлы (\*.vbf; Vadis VBF требуемый плагин Импорта/экспорта)
  - Lua skript файлы (\*.lua; Внешний требуемый плагин контроля)
  - Файлы ASAP2 (часто \*.a2l; требуемый плагин Damos)
  - Файлы Damos (часто \*.dam; требуемый плагин Damos)

Все эти форматы файла могут быть импортированы даже в сжатом виде (как \*.zip или \*.rar файл). Просто тяните файл из архива в WinOLS.

Есть некоторые уловки:

- Тяните файл в существующее проектное окно, чтобы создать новую версию для существующего проекта.
- Тяните файл в программу непосредственно (например в барную область меню), чтобы создать новый проект для этого файла.
- Если Вы тянете hex файл Интела или Моторолы в существующий проект, Вы можете нажать КЛАВИШУ CTRL, выпуская файл. Это заставит WinOLS не создавать новую версию, но писать данные по текущей версии.
- Вы можете тянуть и оставить два файла сразу, импортируя 16 битов в двух файлах. WinOLS автоматически попытается узнать, который высокий(HiLo) и который низкий.(LoHi)
- Файлы ASAP2/Damos можно тянуть, только в существующие проекты. Если Вы одновременно тянете файл ASAP2/Damos и binary/hex/... файл, в структуру WinOLS, то binary/hex/... **регистрируют, будет импортирован, и файл ASAP2/Damos тогда относился к этому.**
- Перемещение ключевого файла в рабочее пространство изменяет конфигурацию, перемещение его в проект, изменяет проект.
- Если во время перетаскивания файла, целевое окно (в WinOLS) скрыто, просто перемещайте курсор (держа нажатую кнопку мыши) на WinOLS в баре задачи (более низкая граница экрана) и ждите, не выпуская кнопку мыши. Это развернет окно WinOLS на передний план.

### 3.3 Всплывающие диалоги.

WinOLS поддерживает несколько (так называемых) "всплывающих" диалогов. Они - окна диалога, которые показываются выше нормального рабочего пространства, не блокируя его. Это означает, что Вы можете обычно работать с WinOLS даже при том, что окно открыто и (поскольку это похоже на это), находится выше рабочего пространства. Это позволяет Вам работать в то время, как например окно поиска открыто и показывает результаты работы.

Вы можете переключить эти диалоги отдельно (с их соответствующими hotkey, изображениями и пунктами меню). Или Вы можете использовать клавишу TAB (слева клавиши Q) для переключения всех окон, которые могут в настоящее время быть раскрыты.

Вы можете опознать плавающий диалог (скрытое окно) по меньшему бару названия (синий бар, где показывается название), по сравнению с нормальными окнами.

Все плавающие окна являются "магнитными". Это означает, если Вы переместите окно рядом с другим окном или границей экрана, то тогда оно подскочит точно там, чтобы поддержать "хорошее" расположение.

Следующие плавающие окна:

- Краткий обзор
- Различия
- Выбор Карты (Только 'плавающий', если это не состыковано),
- Предварительный просмотр
- Поиск последовательности Байта / Текст
- Диапазоны контрольной суммы
- Проектный комментарий

"Выбор карты" является специальным окном, потому что ему, возможно, придется иметь свой статус. Если оно состыковано с границей окна (левой или правой), это не будет как плавающее окно. Вы можете переключить между двумя статусами (состыкованный / плавающий), щелкая два раза по заголовку.

### 3.4 Курсор мыши

WinOLS использует курсор мыши, чтобы показать информацию о том, что может в настоящее время делаться по щелчку левой кнопки мыши.

Следующие виды курсора мыши используются (кроме курсора по

умолчанию). **Текст Просмотр:**

 Этот курсор появляется, когда Вы перемещаете мышью через двойную линию hexdump (вправо на колонку адреса). Щелкните и тяните, чтобы переместить видимую область вертикально.



Этот курсор появляется, когда Вы перемещаете мышью через единственную линию в hexdump (между hexdump и барами). Щелкните и тяните, чтобы изменить число колонок.

**Просмотр в 2-D:**

 Этот курсор появляется, когда Вы перемещаете мышью через горизонтальный масштаб. Щелкните и тяните, чтобы переместить видимую область горизонтально.

 Этот курсор появляется, когда Вы перемещаете мышью через вертикальный масштаб. Щелкните (на значении оси) и тяните, чтобы переместить видимую область вертикально.

 Этот курсор появляется, когда Вы перемещаете мышь через левый конец выбора. Щелкните и тяните, чтобы переместить в начало выбора.

 Этот курсор появляется, когда Вы перемещаете мышь через правый конец выбора. Щелкните и тяните, чтобы переместить в конец выбора.

 Этот курсор появляется, когда Вы перемещаете мышь через rowmarker в пределах выбора. Щелкните и тяните, чтобы изменить число колонок.

 Этот курсор появляется, когда Вы перемещаете мышь вне rowmarker в пределах выбора. Щелкните и тяните, чтобы переместить адрес начала (и таким образом rowmakers).

 Этот курсор появляется, когда Вы перемещаете курсор мыши непосредственно через переменную, которая или в настоящее время выбирается курсором редактирования, или это - часть выбора. Щелкните и тяните, чтобы изменить переменную / все отобранные переменные. Вы можете отключить эту функцию в конфигурации "2D".

### '3-D' Просмотр:

 Этот курсор появляется, когда Вы перемещаете мышь через левый или правый нижний край сетки(горизонт) . Щелкните и тяните, чтобы изменить вид перспективы.

 Этот курсор появляется, когда Вы перемещаете мышь через нижний край сетки . Щелкните и тяните, чтобы вращать представление.

 Этот курсор появляется, когда Вы перемещаете курсор мыши непосредственно по переменной, которая в настоящее время отбирается курсором редактирования или когда Вы перемещаете курсор мыши через выбор. Щелкните и тяните, чтобы изменить переменную / все отобранные переменные. Вы можете отключить эту функцию в конфигурации в "3-D".

## 3.5 Меню контекста

Меню контекста - все меню, которые появляются, когда Вы щелкаете **правой** кнопкой мыши где-нибудь в окне. Эти меню содержат функции, которые касаются текущего контекста (значения).

Все записи в меню контекста показывают тексты помощи в баре статуса (внизу экрана), когда Вы перемещаете курсор мыши по соответствующему выбору.

Следующие меню контекста используются WinOLS.

**Все способы представления:**

Щелчок в данных: меню контекста появляется с функциями для редактирования и навигации. Щелкните в отображенных данных: меню контекста появляется с функциями для того, чтобы изменить выбор и редактировать контекст.

Щелкните в барных данных или ASCII: меню контекста появляется с функциями для того, чтобы изменить способ представления в правой стороне.

**Способ представления 'Текст' и '2-D':**

Нажмите на заголовок карт потенциала: меню контекста появляется с функциями для того, чтобы работать с потенциальными картами.

**Способ представления 'Текст':**

Нажмите на единственную вертикальную линию: меню контекста появляется с функциями для того, чтобы изменить число колонок.

Только в Карте : Щелкните в описании оси или верхнем левом углу карты, чтобы быстро изменить единицу (фактор, смещение, описание, и т.д.) оси или данных карты.

**'2-D' способ представления:**

Нажмите на вертикальный или горизонтальный масштаб: меню контекста появляется с функциями для того, чтобы изменить фактор масштабирования.

**Окно 'выбор Карты':**

Нажмите на проект или карту: меню контекста появляется с функциями для открытия, закрытия, копирования и удаления окон.

## 3.6 Выборка

**Основы:**

Если Вы хотите изменить многократные области данных сразу, Вы должны сначала их выбрать. Это работает точно так же, как в любом другом приложении Windows: Щелкните где-нибудь (левой кнопкой мыши), держите кнопку нажатой и переместите мышь. У Вас появится выборка.(выбор переменных)

**Способы выборки:**

WinOLS может выбрать с 4 различными стилями: Последовательный, Прямоугольник, Ряды или Колонки. Испытайте их. Вы можете видеть в настоящее время отбираемый способ в меню "Выбор> способ Выбора,( **Selection > Selection mode**), в меню контекста по умолчанию и возможно в панелях инструментов, если Вы активизировали бар 'Выбора'.( **Selection**)

**Примечание:**

Вы можете изменить выбор позже, если выбрали неправильный способ. Чтобы сделать это, закончите выбор как обычно и измените способ выбора на другой . Выборка изменится в новом способе.

**Примечание:**

В текстовом способе Вы можете выбрать ряды, нажимая на колонку адреса.

## Конфигурация:

WinOLS поддерживает два различных способа выбора. В настоящее время метод выбора может быть изменен в диалоге Конфигурации ("Разное> Конфигурация>, Разное> Редактирует") ("**Miscellaneous > Configuration > Miscellaneous > Edit**"), внизу 'Удалять выбор, перемещая курсор'.( **Delete selection when moving the cursor**)

Если этот checkbox активизирован, выборки немедленно исчезают, если Вы изменяете положение курсора. Это - способ, работает так же , как во многих приложениях Windows. Но, это делает многократные выборки немного более трудными. Если Вы хотите добавить другой блок к текущему выбору, Вы должны держать нажатым кл. 'Ctrl'.

Если checkbox не активизирован, Вы можете просто выбрать снова, чтобы расширить текущий выбор. Если Вы не хотите выбирать все, используйте кл. 'Удалить' Delete.

**Экстренное сообщение:**

В меню 'Selection' есть некоторые специальные пункты. Они позволяют Вам выбирать все видимые ячейки в настоящее время или инвертировать выбор.

**Клипборд:**

Как обычно, Вы можете скопировать текущий выбор и вставить его, где угодно в различные приложения. Маленькие выборки могут даже быть «приклеены» в окно поиска, как текст поиска. Вы можете также скопировать переменные из / в Microsoft Excel

**Загрузка и Сохранение:**

Вы можете сохранить выборки на своем жестком диске и загрузить их позже снова. Это создает 'blk' файлы. Вы найдете необходимые команды в 'Selection' меню. Если Вы хотите загрузить выборку, Вы можете также тянуть в ее файл в WinOLS.

### 3.7 Элементы

**Основы:**

В настоящее время ОДНО ECU может содержать данные в многократных ергомs, процессоре, еергом, и т.д. Именно поэтому WinOLS может управлять этими различными диапазонами данных. В WinOLS их называют "Элементами".

Один проект может содержать до 8 элементов (но только один проект). Каждый элемент содержит данные от аппаратных средств, например от ергом.

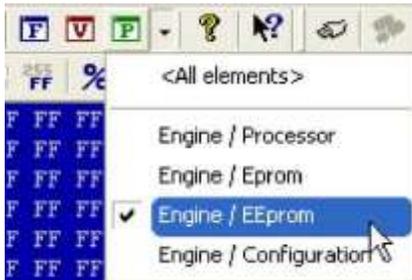
**Наблюдение элементов:**

По умолчанию WinOLS будет показывать Вам ергом элемент. Вы можете увидеть, что например название окна WinOLS: "WinOLS - 1134.ols (Оригинальный), будет как Двигатель / Ергом". Если у Вас будет активный элемент, то список карт будет содержать только карты (и потенциальные карты), которые находятся в только этом элементе. Другие функции как окно "Differences" или функция поиска игнорируют данные вне текущего элемента. Точно так же как экспортные функции, которые поддерживают только один элемент (например двойной экспорт) и таким образом экспортируют только текущий элемент.

**Важное примечание:** По умолчанию, все элементы начинаются с адреса 0. Таким образом, у Вас может быть карта с ергом элемента с адресом 0 и карта с элементом центрального процессора с адресом 0. Однако это различные карты с различным содержанием.

**Изменение текущего элемента:**

Вы будете видеть маленький черный треугольник рядом с кнопкой "Свойства: Проект" (зеленый P на баре символа "Навигация")( **Navigation**). Если Вы нажмете на него, то откроется маленькое меню, показывая все элементы, которые содержит проект. Нажмите на желаемый элемент, чтобы его активизировать .



Вместо этого Вы можете также (если проект содержит многократные элементы), изменить "использование ECU" в Диалоге "проектные свойства", чтобы получить тот же самый эффект.

**<все элементы>:**

Список с элементами также содержит вход в "<Все элементы>". Это вкладка показывает все элементы одновременно в одном длинном hexdump. Это может быть полезно, если Вы хотите определить элементы или если Вы не уверены, какой элемент содержит карты, которые Вы ищете.

**Редактирование & определение элементов:**

WinOLS автоматически создает элементы, читая ECU или импортируя из файла VdmToGo. Если Вы хотите изменить это определение, откройте проектные свойства и щелкните кнопкой рядом с использованием ECU. Помощь для этого диалога "Многократные элементы в проекте" (поддиалог "проектных свойств") ("**Multiple elements in the project**" (a subdialog of the "**project properties**") объясняет детали.

**Элементы и Версии:**

Один проект может содержать до 8 элементов и любое число версий. Для всех версий одного проекта, определения элемента (Число, размер, область) идентичны. Так, например, у ергот элемента в оригинале не может быть различного размера от ергот элемента в версии 1. Если Вы изменяете текущую версию, это изменение всегда относится ко всем элементам проекта.

## 3.8 Клиенты

**Основы:**

Клиенты позволяют Вам быстро переключаться между ергот путями данных файла. Это влияет на проектную открытую функцию, ища подобные проекты и создавая новые проекты. Клиенты облегчают для Вас сортировать Ваши проекты. Этим путем Вы можете создать папки, например для:

- Главные клиенты
- Старые проекты
- Служащие
- Законченный / Незаконченные проекты

**Создание клиентов:**

Вы можете формировать клиентов в конфигурации ("Разное> Конфигурация> Пути> Клиенты"). Вы можете также поручить названиям к Вашим клиентам облегчать управлять ими.

**Изменение текущего клиента:**

Вы можете найти изображение клиента (шляпа) в "Навигационной" панели инструментов и в диалоге "Открытый проект", который позволяет Вам переключаться между предварительно сконфигурированными клиентами.

**Последствия:**

Проекты, которые не принадлежат текущему клиенту (и проживают в его папке) невидимы для функций файла WinOLS. Они не появляются в проектном списке и не приняты во внимание для функций как "Поиск, подобные проекты" или "Обновляют проекты".

Проекты, которые уже открыты, когда клиент изменен, остаются с их старым клиентом и продолжают экономиться к его пути данных. Но они также отсылают к текущему пути данных (а не к их собственному) для функций файла как "Поиск подобные проекты". Перемещать существующий проект к различному клиенту, правильный щелчок это в "Открытом проектном" диалоге.

Если Вы создадите новый проект (через пункт меню "New" или бременем и снижением), то этот проект будет всегда создаваться для текущего клиента.

### 3.9 Торговый посредник

**Основы:**

Торговый посредник - метод, чтобы позволить WinOLS-пользователям передавать или продавать проекты другим пользователям. Чтобы издать проекты, Вы должны быть зарегистрированы в EVC как торговый посредник. Чтобы получить данные от торговых посредников, Вы только должны быть приняты как клиент зарегистрированным торговым посредником (и затем использовать функцию обновления WinOLS). У Вас тогда будет выбор использовать "Открытый проектный" диалог, чтобы получить доступ к данным торгового посредника, как будто это было сохранено как клиент (изображение шляпы).

**Кредиты:**

Основа для составления счетов между торговым посредником и клиентом - кредиты. Каждый проект стоит 10 кредитов по умолчанию, но торговый посредник может использовать проектный диалог свойств, чтобы войти в различную ценность (включая 0). Отдельный счет поддержан для каждого торгового посредника / комбинация клиента. О реальной ценности можно договориться между торговым посредником и клиентом.

**Регистрация торгового посредника:**

Пожалуйста свяжитесь с EVC для этого. После регистрации Вы будете формироваться как торговый посредник, когда Вы начнете функцию обновления следующее время.

Будет создан специальный клиент (с соответствующей папкой в системе файла). WinOLS сохранит все проекты, которые Вы держите здесь на сервере EVC.

# Глава



## 4 Команды меню Project

Меню Project содержит следующие команды:

New	Создает новый пустой проект
Open	Открывает существующий проект
Open version	Открывает различную версию от текущего проекта
Close	Закрывает открытый документ
Save	Сохраняет открытый проект под именем файла,
Save all	Сохраняет все открытые проекты под именами файла
Properties: Project	Показывает свойства текущего проекта
Properties: Version	Свойства текущей Версии проекта
Search similar project	Поиски всех проектов текущего клиента для подобных данных hexdump
Search double Objects	поиск всех файлов версии, которые существуют дважды.
Update all projects	Обновить все проекты
Ex - & Import	См. ниже
Print	Печатает документ
Print preview	Анонсирует документ, как это будет выглядеть, когда будет выполнена печать
Configure printer	Выбирает принтер и связь принтера
EXIT	Выход из WinOLS

The Submenu(подменю) Ex- and Import содержит следующие пункты:

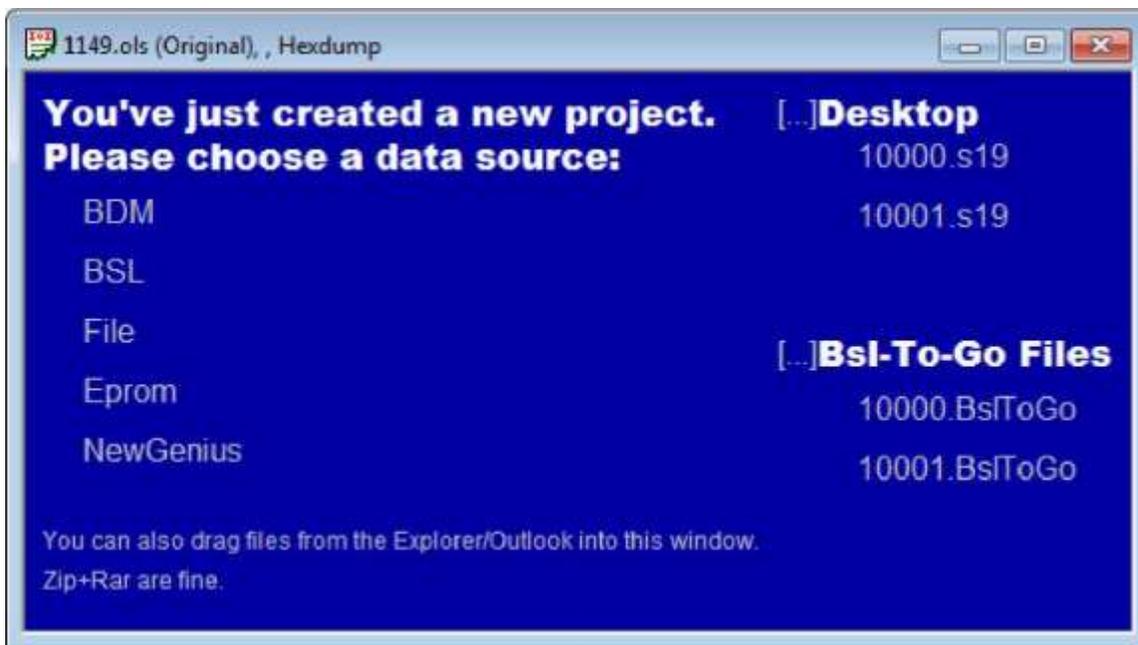
Import File Создает новую версию из другого файла.

Export File Создает новый «сырой» файл из версии.

Send project as Mail Создает новую ЭЛЕКТРОННУЮ ПОЧТУ и прилагает текущий файл как приложение.

Import directory	Импортирует все справочники в справочник WinOLS
Export CSV map list	Создает (в удобочитаемом Excel) файл CSV, содержащий список из всех карт
Update map list on basis of CSV file	Обновляет карту в проекте с изменениями на основании файла CSV .
Export map rack	Экспортирует список всей карты в файл KP, для последующего Импорта
Import map rack	импортирует ранее экспортируемый файл KP
Import maps	Импорт всех карт от одного файла в текущий проект
Import changes	Импорт переносит карты от другого проекта, даже если они были перемещены в другой адрес.
Import Damos &ASAP2	чтобы импортировать карты из DAM или A2L файлов . Это Функция требует Damos-плагин.
Export project	Экспортирует проектные свойств как ini файл.
Import project	Импортирует проектные свойства из ini файла.

## 4.1 Новые команды (Проект Меню)



Используйте эту команду, чтобы создать новые проекты в WinOLS от существующего бинарного файла, ером или ECU. Проект покажет варианты, как показано выше.

Нажимая [...] Вы можете выбрать пути из того, где файлы показаны в этом диалоге. (WinOLS автоматически скрывает файл, которые вероятно не полезны здесь, как \*.jpg).

Если Вы держите клавишу SHIFT нажатой, щелкая по изображению в баре символа, диалог импорта будет открыт, только после открытия новых проектных окон .

**Примечание:**

Используйте команду Открыть (Open) вместо этого, если Вы хотите открыть существующий проект WinOLS.

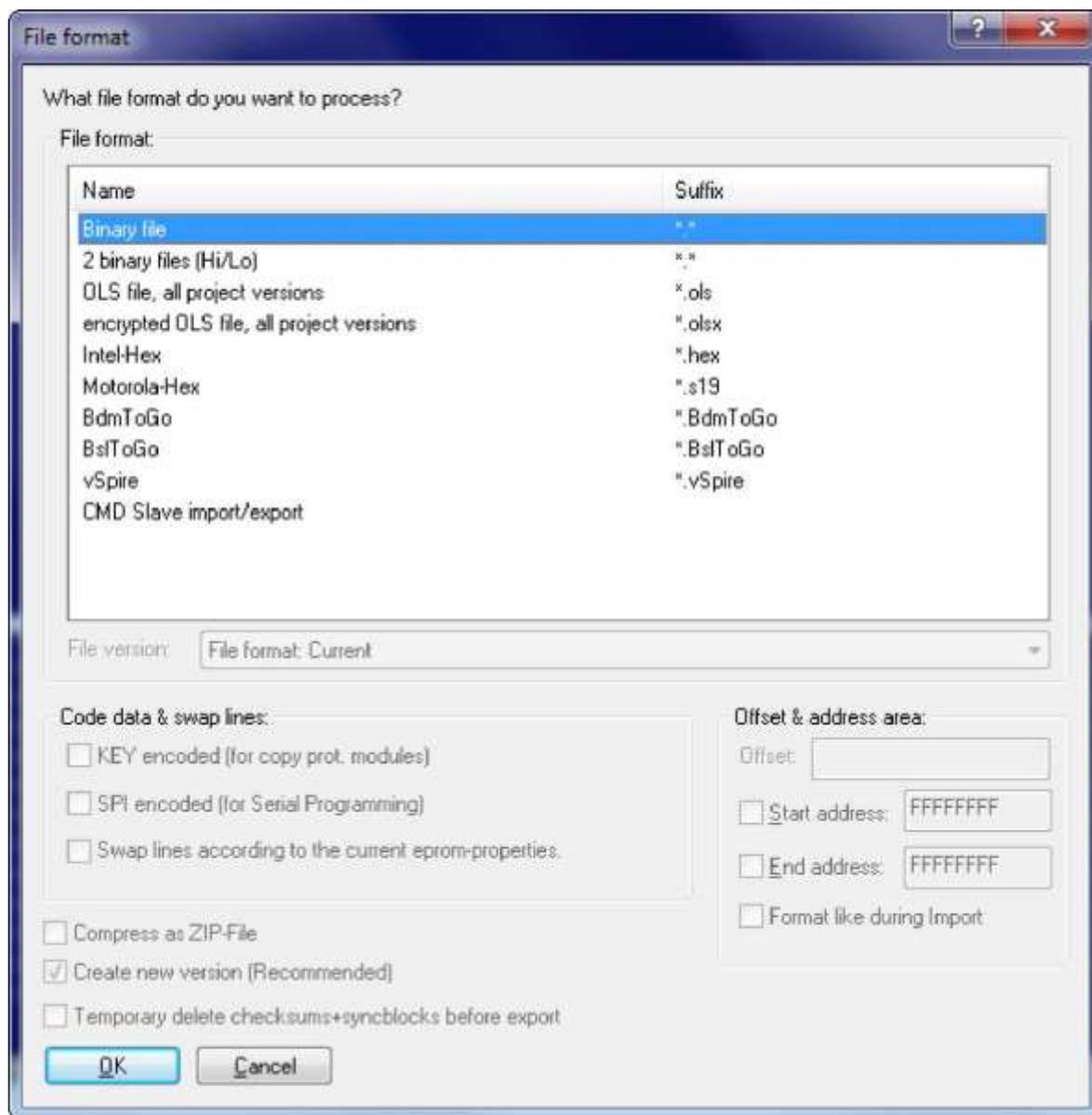
**Сокращения.**

Бар символа:



Клавиатура: CTRL+N

#### 4.1.1 Организация Данных диалога



Следующий диалог будет показан в различных ситуациях: импортируя версию, Вы можете формировать источник данных, который Вы хотите использовать. Экпортируя версию, Вы можете формировать вид картотеки данных, которую Вы хотите создать.

#### Область "формат Файла":

С начала Вы можете выбрать формат файла, который Вы хотите обработать. Бинарные файлы содержат чистые ером данные без любой информации контроля. WinOLS может также читать от двух файлов (один байт от каждого чередования файла). Кроме того, Вы можете прочитать файлы OLS или написать файлы WinOLS. Вы можете признать файлы OLS в суффиксе файла '.dat' и файлы WinOLS в суффиксе

файла.ols'. Если Вы экспортируете ols-файлы, Вы можете также создать старшие версии. (Формат файла WinOLS был изменен несколько раз из-за многочисленного

усовершенствования, которые были сделаны. Если Вы хотите создать файл WinOLS, который может быть прочитан старой версией, Вы можете формировать это здесь.

Кроме того, Вы можете прочитать и написать Нехфайлы Интела. Эти файлы часто несут суффикс файлов '.hex' иногда также '.raf' или '.daf'. Вы можете прочитать и написать Нехфайлы Моторолы. Эти файлы часто несут суффикс '.s19'.

Список поддерживаемых форматов файла может быть расширен плагинами.

#### **Область "Кодовые данные & линии обмена":**

Возможно зашифровать данные и линии точно так же, как это было бы сделано в интегрированном ерготт. Чтобы активизировать этот выбор, Вы должны позволить шифрование в диалоге производителя и выбрать ключевой файл.

Произвольно обмен линий данных может быть активизирован, который сделан точно так же, как он был бы сделан в интегрированном ерготт. Чтобы активизировать этот выбор, Вы должны выбрать производителя и активизировать обмен линий данных.

#### **Область "Смещение & область адреса":**

Здесь оффсет может формироваться у файлов Интела / Моторолы для адресов в этих файлах. Кроме того, диапазон адреса может формироваться, если Вы хотите обращаться с только частью проекта. Импортрование для этого выбора доступно, только если проект уже содержит версию. Это всегда доступно при экспорте.

Для файлов Интела / файлов Моторолы Вы можете указать WinOLS, «подражать» формату файла импортированного файла. Это доступно, только когда файл был импортирован от того же самого формата файла. Это помогает Вам общаться с другими программами, которые требуют, чтобы у файла был определенный формат (в пределах стандарта).

#### **Область внизу диалога:**

Когда экспорт Вас может 'архивировать' результаты. Это создаст сжатые (smaller) файлы. Чтобы распаковать их, Вы будете нуждаться в программах таких как WinZip ([www.winzip.com](http://www.winzip.com)).

Импортируя в проект, у которого уже есть версия, Вы можете решить, не создать новую версию, но переписать текущую. Это особенно полезно, когда Вы хотите объединить многократные файлы Интела или Моторолы.

#### **Примечания о форматах файла:**

VdmToGo-файлы могут быть только экспортированы, если проект отмечен как проект BDM в диалоге "проектные свойства". BslToGo-файлы работают соответственно.

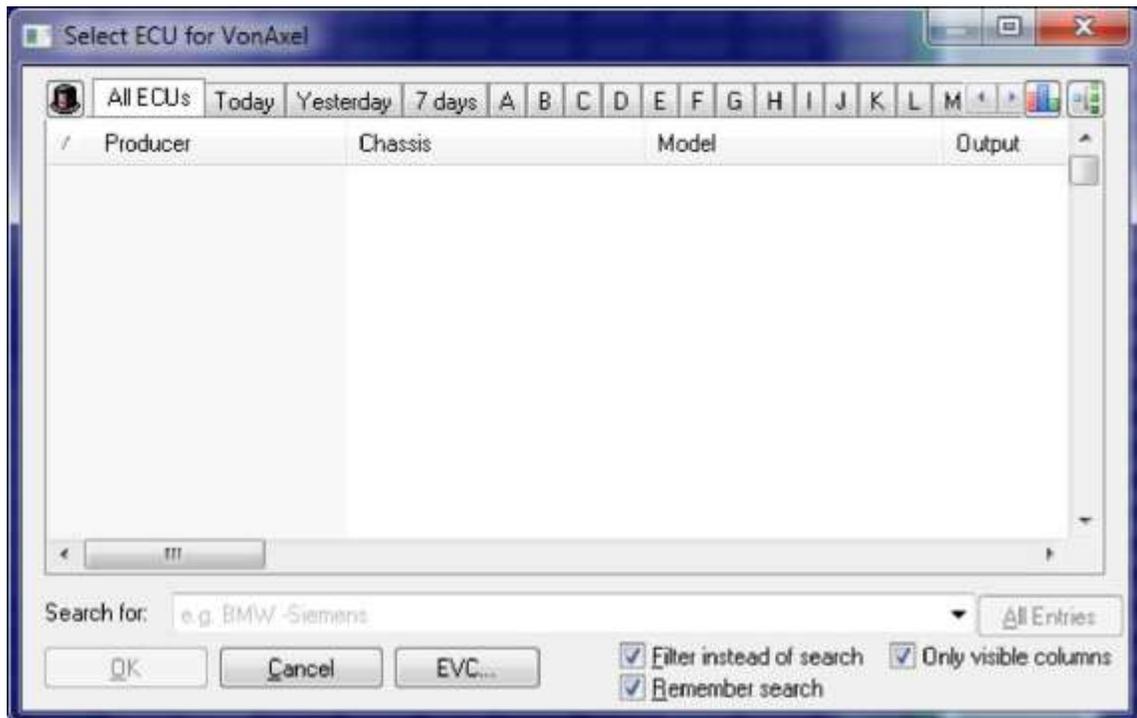
#### **Примечания об экспорте элементов:**

Если формат файла не поддерживает элементы, то от активного элемента будут экспортироваться данные, открытые только настоящее время. Если Вы хотите экспортировать все элементы, выберите <Все элементы> перед экспортом. Если

формат файла поддерживает элементы (только OLS и файлы BdmToGo делают это), все элементы будут экспортироваться, независимо от элемента, который в настоящее время является активным.

**Сокращения**

Бар  
 символа:  
 Клавиатура  
 :

**4.2 Открытый диалог (Проект Меню)**

Этот диалог позволяет Вам искать, управлять и открывать проекты. Это перечисляет все файлы в текущей проектной папке.

**Клиенты:**

Вы можете использовать изображение шляпы в верхнем левом углу, чтобы изменить текущего клиента и таким образом папку. Кроме того Вы можете хотеть показывать данные от всех местных клиентов в то же самое время.

Меню клиента также позволяет Вам рассматривать данные от торговых посредников. Вы можете видеть и купить их проекты непосредственно от этого диалога. Эта функция требует интернет-связи.

**Счета фильтра:**

Используйте счета на вершине диалога, чтобы выбрать, если хотите видеть все проекты, проекты, которые были изменены сегодня или проекты, где производитель начинает с определенного письма. Вы можете также активизировать письма с hotkey Ctrl+A к Ctrl+Z. Чтобы выбрать, какие счета Вы хотите, нажмите на счета, используя правильную кнопку мыши.

**Статистика / Версии:**

Используя эти два изображения в главном правильном углу диалога Вы можете:

- Статистика представления о файлах в текущем представлении. Если Вы выберете 2 или больше проекта, то статистика будет вычислена о выборе. Вы можете использовать поиск и сортировку в комбинации с этой особенностью.
- Рассмотрите версии в отобранном проекте облегчить выбирать правильный проект. Если Вы щелкнете два раза версией, то WinOLS откроет это непосредственно (не показывая Открытый диалог Версии).

**Ищите функцию:**

Вы можете также просто напечатать в список к только к следующему входу, который начинается с писем, в которые Вы входите. Письма, в которые Вы входите, появятся в combobox в основании. Если Вы активизируете "фильтр вместо поиска", то проектный список покажет только проекты что состязание Ваша строка поиска.

Вы можете напечатать минус признак перед словом, чтобы исключить все проекты, которые содержат это слово от результатов. И Вы можете поместить слова в кавычки, чтобы искать проекты, которые содержат эти слова точно этим способом (и не только индивидуальные слова).

**Меню контекста:**

У счетов и календарных заголовков есть свое собственное меню контекста, к которому может получить доступ щелчок права их, чтобы изменить параметры настройки конфигурации. Щелчком права один или многократные проекты Вы можете получить доступ к другому меню контекста. Здесь у Вас есть варианты отредактировать, переместить, или послать по электронной почте, экспортировать список как текст или выполнить массовый экспорт файлов.

**Отметьте:**

Возможно, что только некоторые из Ваших файлов показаны, и бар названия окна содержит текст, 'Только закончил проекты. Если дело обстоит так, то Вы дезактивировали способ разработчика. Как следствие Вы можете только видеть / открытые законченные проекты, и Вы не можете изменить их. Чтобы оживить способ разработчика, откройте меню конфигурации, выберите страницу 'Разное и не проверьте 'Способ Незаготовчика'.

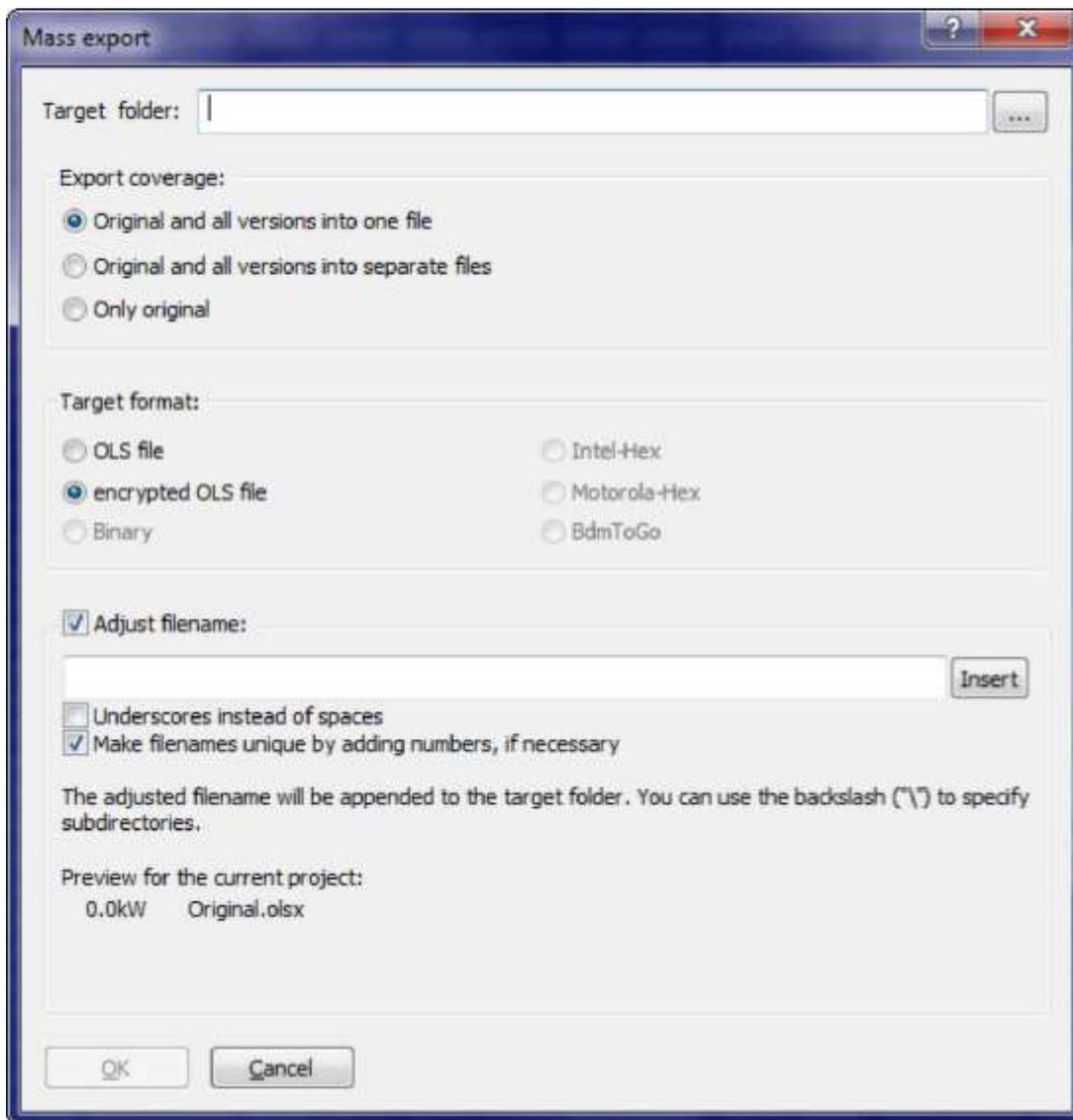
**Сокращения:**

Бар символа:



Клавиатура: Ctrl+O

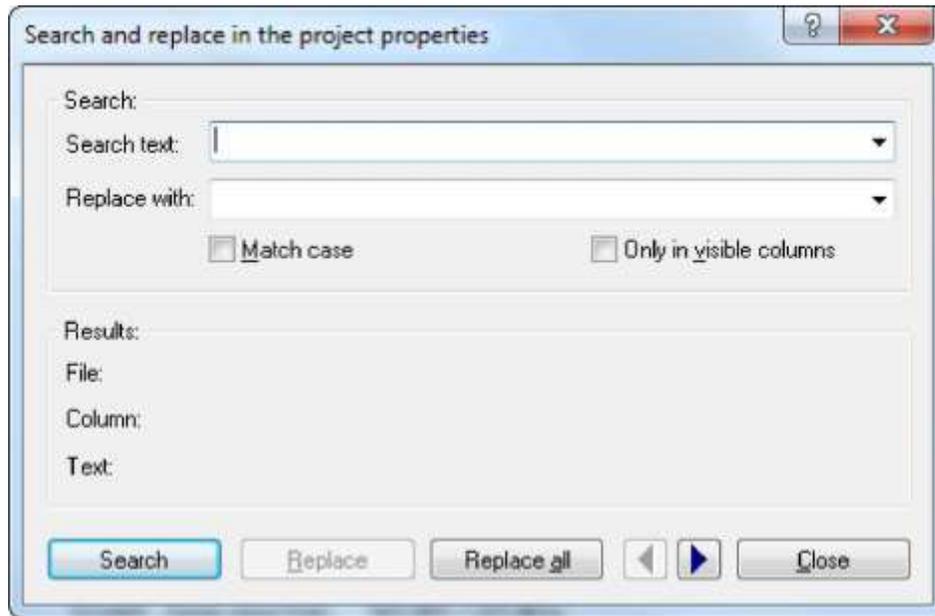
#### 4.2.1 Экспорт «Массы» диалога



Экспорт массы диалога - поддиалог диалога 'Открытый проект', где он может быть доступен, через меню контекста. Это позволяет экспорт всех ранее отмеченных проектов. Здесь Вы можете выбрать, какая версия должна экспортироваться и в котором формате это должно быть сделано.

Вы можете войти в свой собственный шаблон для имени файла. Этот шаблон может содержать наклонную черту влево ("\"), чтобы создать Вашу собственную структуру подпапок.

#### 4.2.2 Поиск диалога и замена в проектах (меню контекста)



Этот диалог позволяет Вам искать и заменять тексты в свойствах всех отображенных проектов. Изменения будут только выполнены, если Вы будете использовать 'Replace' кнопки, или 'Заменить все'. Это изменит проектный файл таким способом, которым будет заменен текст поиска.

**Примечание:**

Кнопка 'Заменить все' выполняют операцию замены для всех рассматриваемых проектов непосредственно, без выяснения. Используйте это с осторожностью, потому что изменения не могут быть отменены.

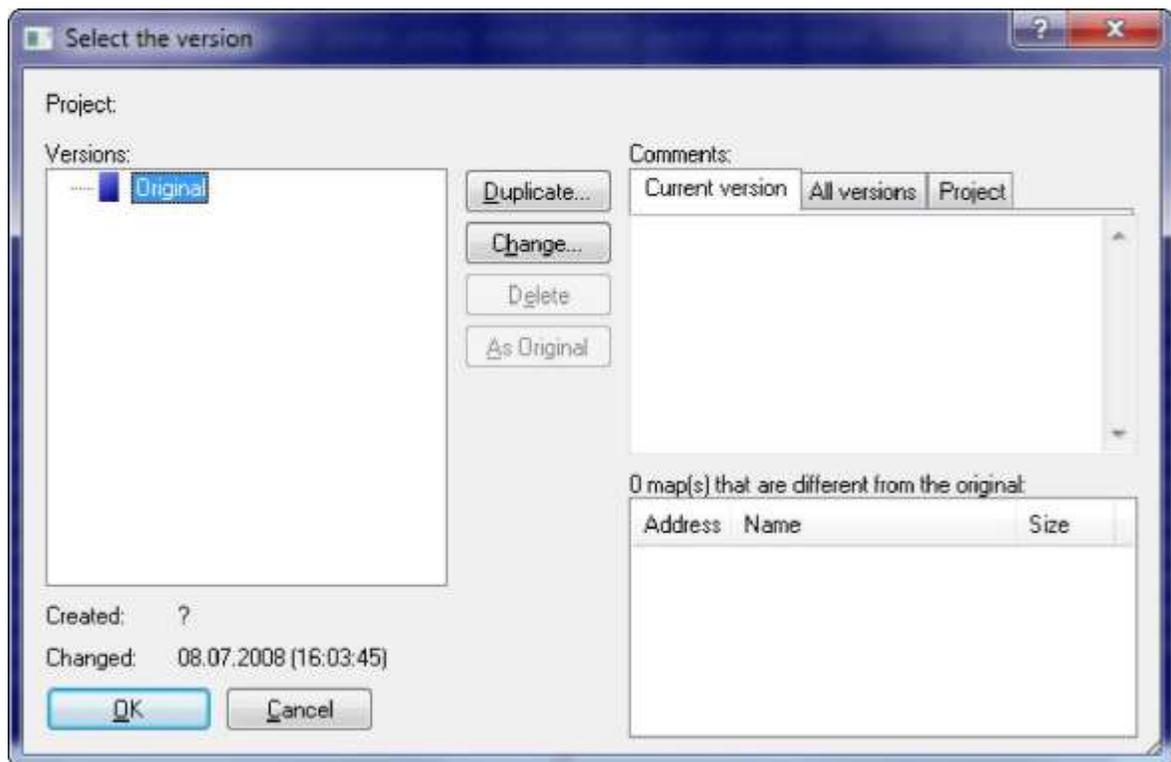
**Примечание:**

Этот Диалог может быть доступен только через меню контекста диалога, 'Открытого (Проект Меню)'.

**Сокращения**

- Бар символа:
- клавиатура:

## Диалог Открытия версии (Проект Меню)



Этот диалог позволяет Вам выбирать и управлять версиями проекта. С кнопками того же самого названия Вы можете дублировать версию, изменить их описания или удалить их. Вы можете drag+drop версии в дереве, чтобы изменить папки версии. Версии, которые уже открыты, выделены **полужирным**.

Используйте кнопку 'Как оригинальную', чтобы преобразовать отобранную версию в оригинальную версию. Как следствие, все будущие сравнения будут использовать эту версию. Прежняя оригинальная версия не будет удалена; она будет сохранена вместо в настоящее время отбираемой версии. Эта функция обменивает hexdump данные, но не дополнительную информацию версии.

'Swap' кнопки можно щелкнуть, если две версии отображены (например ctrl+mouseclick). Используйте это, чтобы обменять отображенные версии. Эти обмены функций и hexdump данных и всей дополнительной информации версии.

Кроме того, Вы можете рассмотреть и отредактировать комментарии для всех версий и для проекта непосредственно на верхнем правом углу диалога. Используйте вкладку избранное комментарий, который в настоящее время показывается. Вы можете также рассмотреть (но не отредактировать), резюме всех комментариев

В более низком правом углу показан список всех карт измененных в этой версии от оригинальной версии. Это будет произведено автоматически и не может быть отредактировано.

46	WinOLS 2.29

Бар символа:   
Клавиатура: Ctrl+Shift+O

## 4.4 Команда Закреть (Проект Меню)

Используйте эту команду, чтобы закрыть все окна относительно активного проекта. WinOLS попросит сохранить любые изменения прежде, чем закрыть проект. Если Вы закроете проект без сохранения, то все изменения начиная с последнего сохранения, будет потеряны.

### Сокращения

Бар символа:  
- клавиатура:  
-

#### 4.4.1 Диалог Сохранить изменения (Проект Меню)



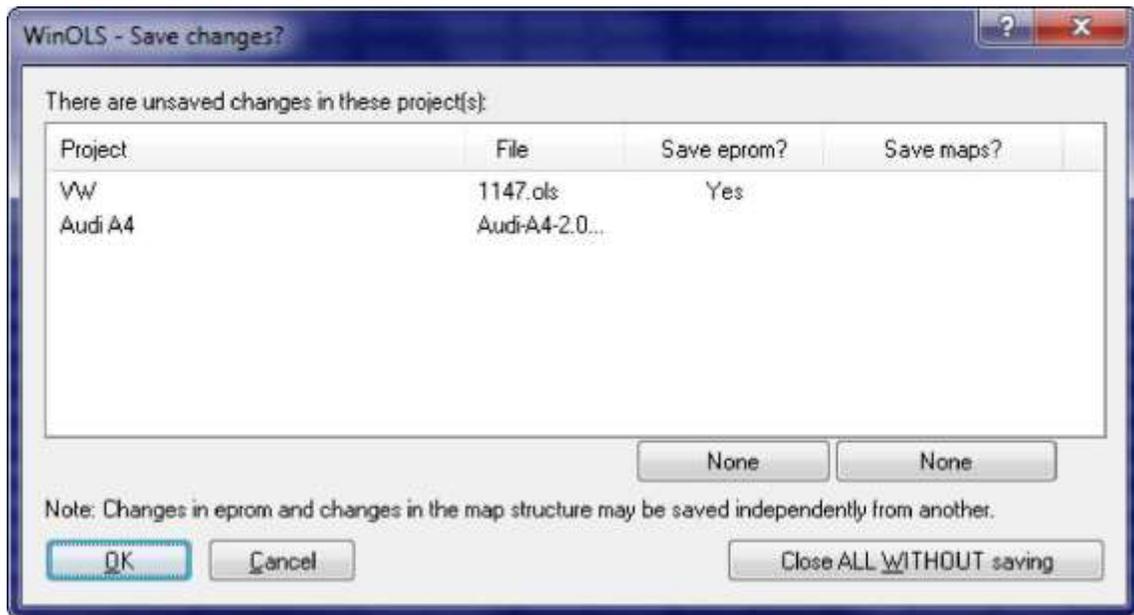
Этот диалог откроется, когда Вы закроете проект, но все еще не сохранили изменения.

Используйте два checkboxes, чтобы формировать какую часть изменений хотите сохранить. Вы можете сохранить изменения в ергом данных, независимо от изменений в структуре карты. checkboxes вступают в силу, только если Вы подтверждаете диалог с 'OK'.

Если Вы нажмете, кнопку 'Cancel', то ничего не будет сохранено и проект не будет закрыт. Никакие данные не будут потеряны.

С кнопкой «Close Without saving» Вы закроете (независимо от того, установлены галки в checkboxes или нет) проект и отказываетесь от любых изменений.

#### 4.4.2 Диалог Сохранить изменения (Проект Меню)



Этот диалог отображается, когда Вы закроете WinOLS и все еще не сохранили изменения, по крайней мере, в одном проекте.

Используйте таблицу, чтобы формировать какую часть изменений хотели бы сохранить. Вы можете сохранить изменения в еeprom данных независимо от изменений в структуре карты. Конфигурация, сделанная в таблице, действительно вступает в силу, если Вы подтверждаете диалог с 'OK'. Чтобы изменить таблицу, нажмите на кнопку 'все' или 'ни один' ниже столбцов или щелкните прямо по слову 'да' или 'нет'. Если Вы выходите, то с нажатием 'Cancel', будет сохранен, но проект не будет закрыт. Никакие данные не будут потеряны и WinOLS не будет закрыт.

С кнопкой 'Закрыть ВСЕ, не сохраняя', Вы (независимо от того, как таблица сформирована), оставляете все проекты как есть и отказываетесь от любых изменений..

#### Сокращения

- Бар символа:
- клавиатура:
- 

#### 4.5 Команда Сохранить (Проект Меню)

Используйте эту команду, чтобы сохранить активную версию текущего проекта под его текущим названием и справочником.

Часто у Вас будет открыто несколько окон для текущей версии. Не окно, а версия будет сохранено, таким образом эта команда затрагивает все окна этой версии.

## Сокращения

Бар символа: 

Клавиатура: Ctrl+S

## 4.6 Команда Сохранить все (Проект Меню)

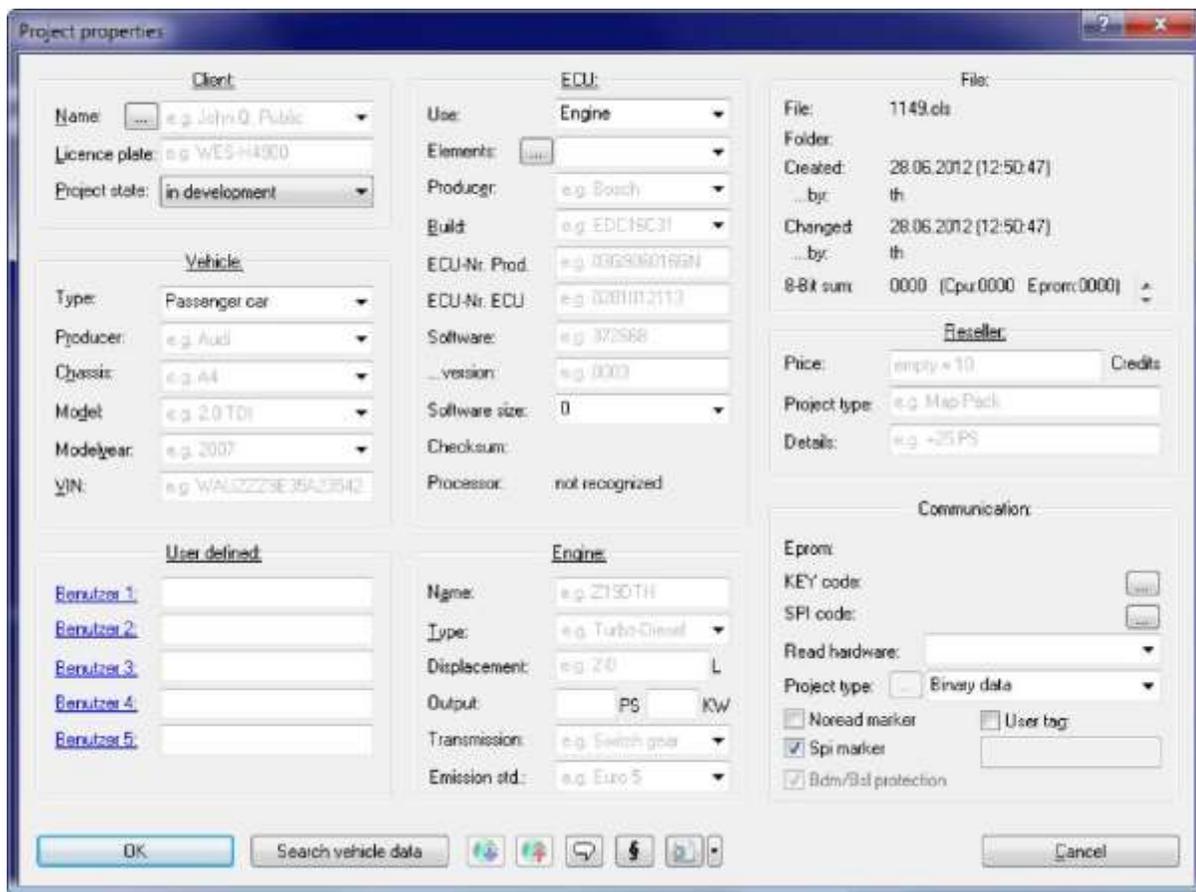
Используйте эту команду, чтобы сохранить все открытые проектные версии.

### Сокращения

Бар символа: - клавиатура:

Ctrl+Shift+S

## 4.7 Свойства Диалога: Проект (Проект Меню)



**Project properties**

**Client:**  
 Name: [...] e.g. John D. Public  
 Licence plate: e.g. WES-H4900  
 Project state: in development

**Vehicle:**  
 Type: Passenger car  
 Producer: e.g. Audi  
 Chassis: e.g. A4  
 Model: e.g. 2.0 TDI  
 Model year: e.g. 2007  
 VIN: e.g. WAU3ZZ79E35A23542

**User defined:**  
 Renutzer 1: [ ]  
 Renutzer 2: [ ]  
 Renutzer 3: [ ]  
 Renutzer 4: [ ]  
 Renutzer 5: [ ]

**ECU:**  
 Use: Engine  
 Elements: [...]  
 Producer: e.g. Bosch  
 Build: e.g. EDC16C31  
 ECU-Nr. Prod.: e.g. 03G9360192H  
 ECU-Nr. ECU: e.g. 0001012113  
 Software: e.g. 372958  
 Version: e.g. 0003  
 Software size: 0  
 Checksum: [ ]  
 Processor: not recognized

**Engine:**  
 Name: e.g. Z130TH  
 Type: e.g. Turbo-Diesel  
 Displacement: e.g. 2.0 L  
 Output: [ ] PS [ ] KW  
 Transmission: e.g. Switch gear  
 Emission std.: e.g. Euro 5

**File:**  
 File: 1149.cla  
 Folder: [ ]  
 Created: 28.06.2012 (12:50:47)  
 ...by: th  
 Changed: 28.06.2012 (12:50:47)  
 ...by: th  
 8-bit sum: 0000 (Cpu:0000 Eprom:0000)

**Reseller:**  
 Price: empty \* 10 Credits  
 Project type: e.g. Map-Pack  
 Details: e.g. +25 PS

**Communication:**  
 Eprom: [ ]  
 KEY code: [ ]  
 SPI code: [ ]  
 Read hardware: [ ]  
 Project type: [ ] Binary data  
 Noread marker  User tag  
 Spi marker  
 Bdm/Blf protection

Buttons: OK, Search vehicle data, [ ], [ ], [ ], [ ], [ ], Cancel

Свойства активного проекта могут быть отредактированы с этим диалогом. Если проект содержит несколько версий, данные, показанные в этом диалоге, относятся ко всем версиям. Чтобы сделать просмотр Ваших проектов легче, это рекомендуется заполнить последовательно в этом диалоге и использовать в дальнейшем.

Чтобы помочь Вам, WinOLS автоматически исправляет много общих неправильных примечаний. Вы можете формировать это под "Разное> Конфигурация> Автоматически".( Miscellaneous > Configuration >Automatically)

Щелчок на гиперссылке 'Клиент', 'Транспортное средство', и т.д. показывает свойства другого открытого проекта в настоящее время, как меню. Нажмите на линию меню, если Вы хотите использовать эти данные.

**Клиент:**

Войдите в детали клиента здесь для Вашей ссылки. Детали клиента могут использоваться в сообщениях. Используйте кнопку [...], чтобы достигнуть диалога списка клиента. Если Вы используете проектное государство "в развитии" тогда, профиль скрыт от пользователей WinOLS, у которых есть активный способ "неразработчика". Если Вы отметите проект как "владелец" тогда, то он будет показанный с более высокой уместностью в "Импорте подобный" диалог.

**Транспортное средство:**

Области 'Производитель', 'Шасси' и 'Модель' могут легко быть заполнены с помощью мыши. Только щелкните (в правой области) на стрелке, чтобы получить список. Немедленно после того, как Вы сделали свой выбор, опускайтесь далее, пока списки не будут заполнены соответствующими данными для отобранного производителя (или производителя и шасси).

**Пользовательские определения:**

В более низком левом углу Вы можете видеть 5 областей, которые Вы можете использовать в своих целях. Вы можете отредактировать имя поля, нажимая на синий подчеркнутый текст. (Эти 5 имен полей - то же самое для всех проектов).

**ЕСУ:**

Поля 'Элементы' позволяют Вам выбирать в настоящее время активный элемент. Используйте кнопку

рядом с этим, чтобы добраться до поддиалога, который позволяет Вам формировать элементы в проекте.

С размером поле ' Программного обеспечения' Вы можете не только рассмотреть текущий размер, но также и изменить это.

**Важное Примечание:**

это затронет все версии текущего проекта и изменение не может быть отменено. Если Вы выберете меньший размер программного обеспечения, чем текущий в настоящее время, то данные будут потеряны **навсегда**.

**Коммуникация:**

Используйте 'проектный тип', чтобы установить тип проектов. Это имеет влияние на то, какой экспорт и функции аппаратных средств доступны для проекта. Если Вы выбираете BDM или тип проекта BSL, Вы можете использовать кнопку, чтобы рассмотреть детали.

Поле 'производитель' важен для автоматического поиска карты. Неправильные или пустые свойства могут сократить число найденных карт, потому что WinOLS использует определенные для производителя алгоритмы.

Используя 4 checkboxes Вы можете вставить до 4 'признаков' в проект hexdump данные. Это требуется, чтобы использовалась контрольная сумма или Вы вручную добавляете признак участка блока в диалоге контрольной суммы (расширенный способ). Noread - общий признак, который также поддержан в соответствии с другими программами и защищает Ваше чтение запрограммированных данных, Вашими конкурентами. checkbox 'подобные работы' защиты Bdm/Bsl, но позволяет Вам читать данные с WinOLS с Вашим числом клиента.

**Кнопки ( слева направо):**

- ОК
- Поиск данных транспортного средства: Вы можете позволить WinOLS признавать несколько технической информации в проекте. Вы можете настроить WinOLS в "Разном> Конфигурация> Автоматически", чтобы сделать это автоматически для новых проектов. Кнопка является красной, если щелчок приведет к новым данным.
- Поиск онлайн: Вы можете спасти много времени, когда Вы заполняете в форме. Чтобы достигнуть этого, несколько особенностей от проекта будут переданы интернет-базе данных. В течение секунд Вы получите список с соответствием по моделям. С единственным щелчком мыши Вы можете передать результаты в форму.
- Магазин онлайн: Иногда это может случиться, что модель еще не находится в базе данных, таким образом Вы все еще должны войти в данные вручную. С выбором Вы можете сохранить модель в интернет-базе данных. Если Вы получите подобные модели в будущем, то они будут автоматически признаны, также.
- Проектный комментарий: Позволяет Вам входить в комментарий для этого проекта и соединять файлы с проектом.
- Права: Здесь Вы можете редактировать права для проекта. Это полезно для торговых посредников.
- ini-файлы: Экспортирует ini-файл, содержащий проектные свойства. Вы можете тянуть тот файл в любой проект WinOLS копируя данные. Используйте dropdown кнопку, чтобы импортировать данные из ini/ifo файла или скопировать проектные свойства с другого, открытого проекта.
- Отменить

**Примечание:**

Функции 'Поиск онлайн', и 'Записать онлайн', передают только несколько описаний проектов к интернет-базе данных. Проект непосредственно и изменения, которые Вы сделали, не будут переданы и продолжат существовать только на Вашем жестком диске.

**Примкчание:**

Вы можете также заполнить области собственности проекта со свойствами при перемещении Byteshooter ifo файл или WinOLS ini файл в проектное окно. Это сделано автоматически, если такой файл существует в той же самой папке и с тем же самым именем файла (за исключением суффикса).

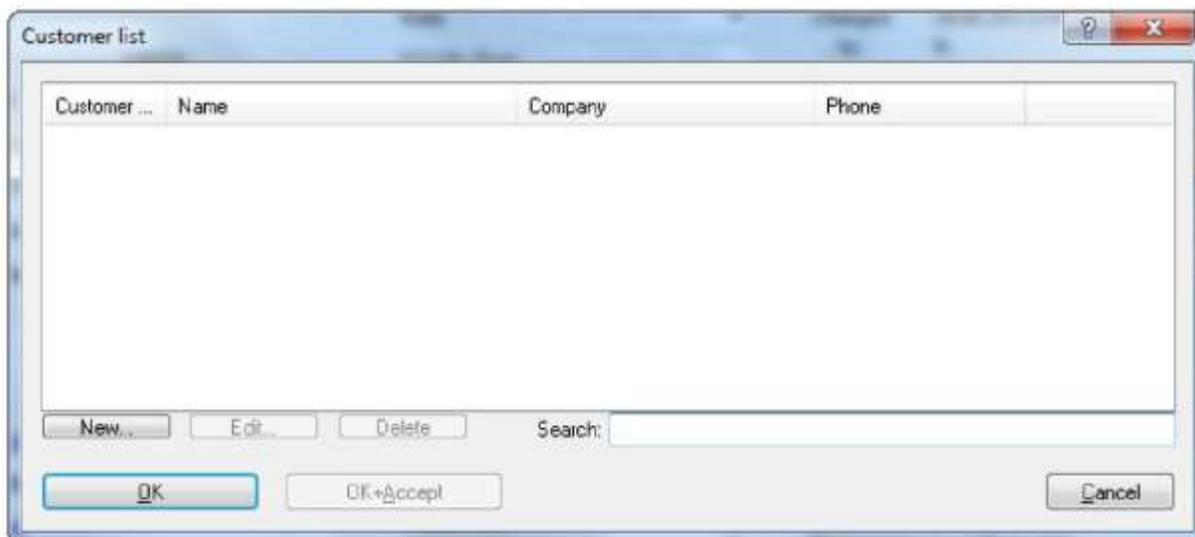
**Сокращения**

Бар символа:



Клавиатуры: Ctrl+Alt+Enter

#### 4.7.1 диалог Список клиентов



Вы можете видеть этот диалог от диалога "Свойства: Проект". Этот диалог позволяет Вам управлять списком всех клиентов.

Вы можете создать, отредактировать или удалить клиентов отдельно. Список сохранен независимо от текущего проекта. Используйте "OK+Ассерт" кнопки, чтобы скопировать в настоящее время выбранный вход в диалог "Свойства: Проект".

По умолчанию WinOLS хранит данные от этого списка в файле конфигурации WinOLS. Вы можете изменить это поведение в "Разном> Конфигурация> Путь". Там Вы можете определить файл CSV, который WinOLS может использовать, чтобы хранить этот файл. Файл CSV может храниться на сервере сети и разделен многократными клиентами WinOLS.

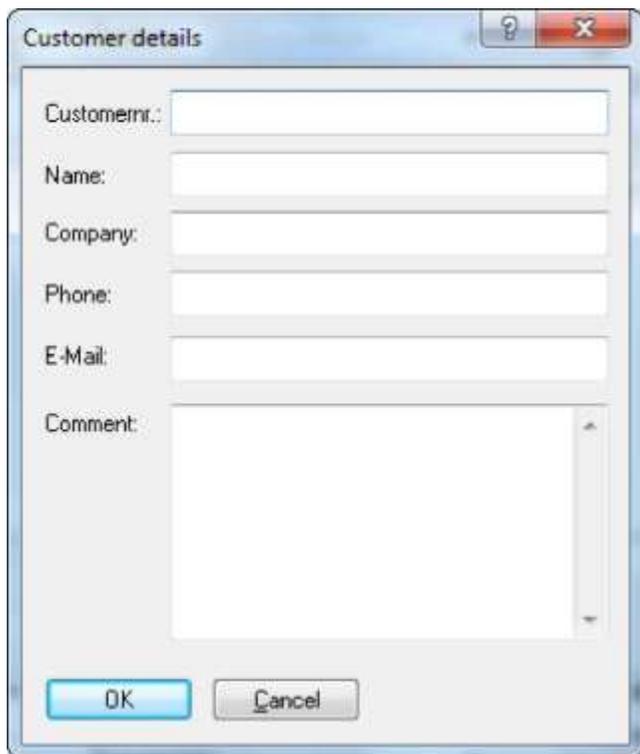
#### Сокращения

Бар символа:

- клавиатура:

-

### 4.7.2 Детали клиента диалога



Вы можете достигнуть этого диалога от диалога "список Клиента". Этот диалог позволяет Вам рассматривать и редактировать данные каждого клиента.

#### Сокращения

Бар символа:  
- клавиатура:  
-

### 4.7.3 WinOLS ini файлы

Вы можете использовать ini файлы, чтобы сохранить описания свойств проекта WinOLS. Тяните такой файл в проект WinOLS применить тексты к проекту.

WinOLS ini файлы являются нормальными текстовыми файлами с именем файла, которое заканчивается на ".ini" и этом содержании:

```
[WinOLS] VehicleType  
VehicleProducer  
VehicleChassis  
VehicleModel  
EcuProducer EcuBuild  
ClientName  
ClientLicenceplace  
VehicleModelyear
```

```

VehicleVIN
EcuProdNr
EcuStgNr
EcuSoftwareversion
EngineName EngineType
EngineDisplacement
EngineTransmission
Userdef1 Userdef2
Userdef3 Userdef4
Userdef5 OutputPS
OutputKW

```

Все линии, кроме линии [WinOLS] являются дополнительными. Вместо в тексте выше, просто используйте текст, который Вы хотите импортировать.

#### 4.7.4 Диалог Многократные элементы в проекте



Этот диалог позволяет Вам определять элементы в пределах проекта. Внутренне WinOLS хранит все элементы в одном большом блоке данных (видимый как '<Все элементы>'). Здесь Вы можете определить для элементов, где они расположены в пределах большого блока данных.

Для каждого элемента Вы должны определить начало и конец (шестнадцатеричный) адреса. Для "Использования" у Вас есть несколько предопределенных текстов, так, чтобы WinOLS мог обращаться с элементом правильно. "Смещение Показа" Display offset является адресом, который используется, чтобы показать первую переменную hexdump элемента. Эта величина может быть больше чем проектный размер. Колонки "Тип" и Действительный" используются только контрольными суммами .

Функция "Авто" пытается автообнаружить разделение проекта.

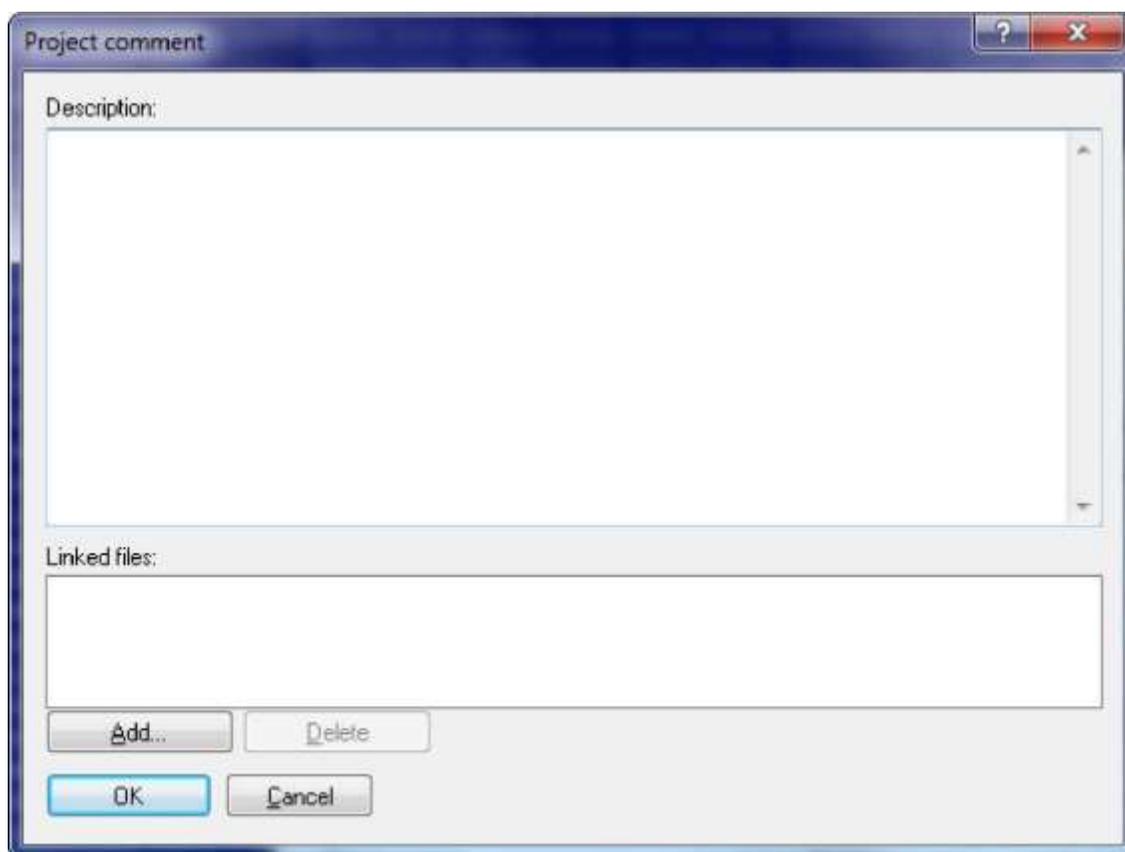
### Сокращения

Бар символа:

- клавиатура:

-

### 4.7.5 Комментарий Проекта диалога



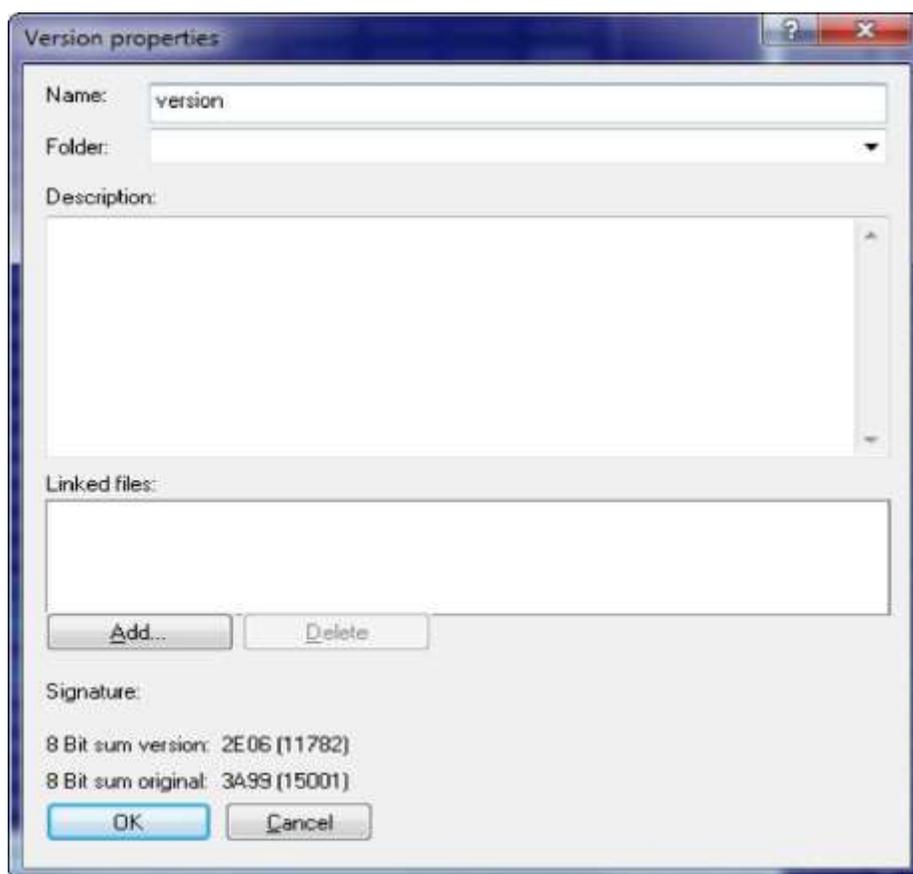
В этом диалоге Вы можете войти в комментарий для текущего проекта. WinOLS автоматически добавляет информацию здесь, когда Вы импортируете кое-что.

Эти поля внизу "Связанные файлы" могут хранить список файлов, которые связаны с проектом. Файлы не используются WinOLS, но список сохранен здесь для Ваших ссылок. Проектные поля истории версий связываются только с файлами (а не их содержанием). Чтобы добавить файлы, используйте кнопку "Add" или drag+drop файлы в область. Щелкните два раза поле списка, чтобы открыть файл. Если Вы хотите сохранить связь для текущего использования версий диалог "Свойства: Версия".  
Properties: Version

Если Вы открываете этот диалог от диалога 'Свойства:Проект' это будет модальный диалог. Если Вы открываете это от меню Window, это не является модальным, означая, что окна, лежащие позади окна, могут все еще использоваться. Тогда этот диалог - "плавающий" диалог. Все плавающие диалоги могут быть переключены клавишей TAB.

**Сокращения**

Бар  
символа:  
Клавиатура  
:

**4.8 Свойства диалога: Версия (Проект Меню)**

Используйте этот диалог, чтобы отредактировать свойства текущей версии проекта.

Наберите название, которое также показано в списке выбора, открывая проект.  
Папка проект организована в этой папке версии. (Может быть пустым),  
Комментарий: определенное пользователем описание версии.

Связанные файлы: Эта область может сохранить список файлов, которые связаны с текущей версией.

Файлы не используются WinOLS, но список Ваших ссылок сохранен здесь.

История Проектных версий связываются с только файлами (а не их содержанием). Чтобы добавить файлы, используйте кнопку "Add" или drag+drop файлы в область. Щелкните два раза поле списка, чтобы открыть файл. Если Вы скорее хотите сохранить связь для всего использования версий -кнопка "Comment" в проектных свойствах.

Подпись: Если эта проектная версия была подписана (с признаком hexdump функция) текст подписи, будет показан здесь.

8 битов: суммируют сумму на 8 битов оригинала, и текущая версия показана здесь

### Сокращения

Бар символа:



Клавиатура: Shift+Alt+Enter

## 4.9 Команда -Поиск подобных проектов (Проект Меню)

Используйте эту команду, чтобы искать проекты на Вашем жестком диске, которые содержат данные, подобные активному проекту. Результат будет показан в 'Открытом' диалоге.

### Примечание:

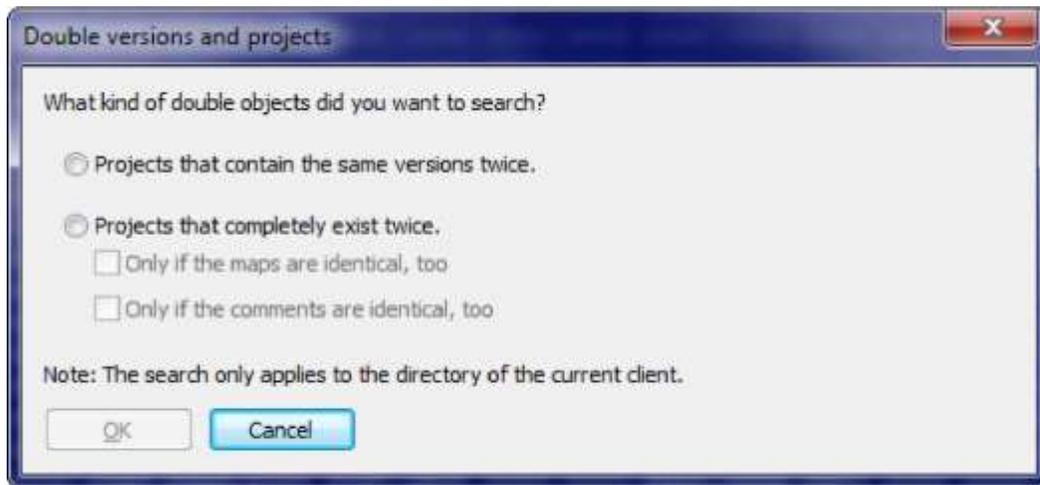
Результаты будут включать только данные в настоящее время от активного клиента.

### Сокращения

Бар символа: -

клавиатура: Ctrl+Alt+O

## 4.10 Команда Поиск двойных объектов (Проект Меню)



Эта команда будет искать все проекты текущего клиента и обнаруживать, содержит ли какой-нибудь проект ту же самую версию дважды / любой проект существующий дважды. Если такой проект будет найден, то WinOLS спросит, надо ли удалить одну из этих двух версий / проектов.

Примечание:

Этот процесс может занять несколько минут.

### Сокращения

Бар

символа: -

клавиатура: -

## 4.11 Диалог-Обновление все проектов (Проект Меню)



Используйте этот диалог, чтобы обновить несколько аспектов во всех проектах. Чтобы достигнуть этого всего, проекты загружаются, обновляются и сохраняются (в случае необходимости). Используйте эту особенность, когда WinOLS предлагает новые особенности (например сумма на 8 битной оригинальной версии), или Вы лицензировали новую контрольную сумму. Без этого диалога остались бы новые пустые области в проектном открытом диалоге .

'Данные транспортного средства' являются многократными областями от проектного диалога свойств, который Вы могли также заполнить вручную кнопкой 'данные транспортного средства Поиска'.

'Контрольные суммы' применяют поиск контрольной суммы к проекту. Если Вы выбираете 'Quicktest', проекты будут проверены примерно. В этом случае не будут введены никакие блоки, и WinOLS не будет задавать вопросов. Но может случиться, что контрольные суммы найдены, где их нет.

Примечание:

Этот процесс может занять несколько минут. WinOLS может задать вопросы. Проекты, которые в настоящее время открыты и не обработаны. 8-битовая контрольная сумма оригинальной версии будет повторно вычислена автоматически.

#### **Сокращения**

Бар символа:

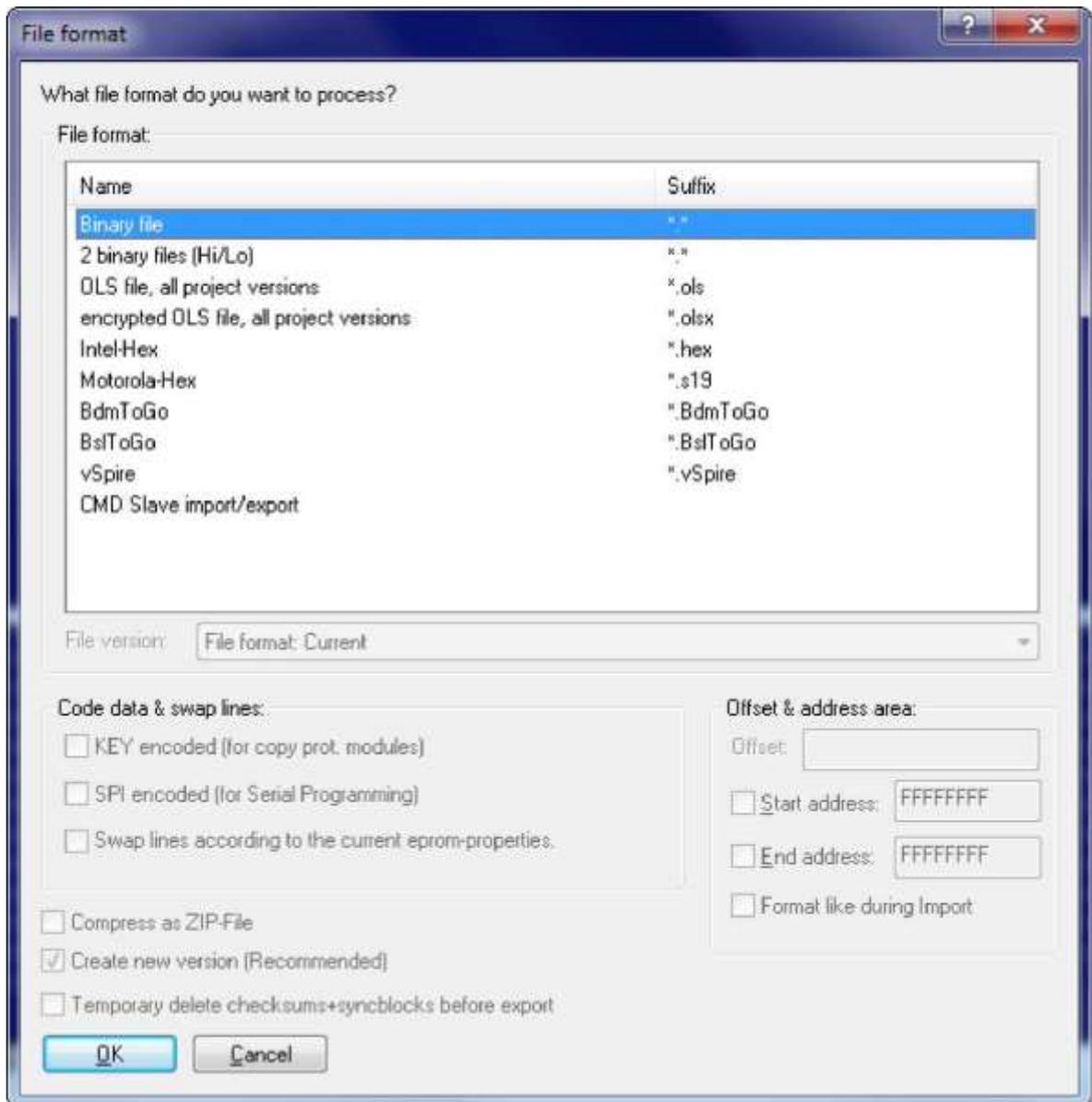
- клавиатура:

-

## **4.12 Импорт - & Экспорт**

Пожалуйста выберите подтему.

#### 4.12.1 Диалог - Импорт файла



Диалог будет показан в различных ситуациях: импортируя версию Вы можете формировать источник данных, который Вы хотите использовать. Экпортируя версию Вы можете формировать вид картотеки данных, которую Вы хотите создать.

#### Область "формат Файла":

Сначала Вы можете выбрать формат файла, который Вы хотите обработать. Бинарные файлы содержат чистые еромт данные без любой информации контроля. WinOLS может также читать от двух файлов (один байт от каждого чередования

файла). Кроме того Вы можете прочитать файлы OLS и прочитать или написать файлы WinOLS. Вы можете определить файлы OLS в суффиксе файла '.dat' и файлы WinOLS в суффиксе файла '.ols'. Если Вы экспортируете ols-файлы, Вы можете также создать старшие версии. (Формат файла WinOLS был изменен несколько раз из-за многочисленного

усовершенствования, которые были сделаны. Если Вы хотите создать файл WinOLS, который может быть прочитан старшей версией, Вы можете формировать это здесь).

Кроме того, Вы можете прочитать и написать hex файлы чипов Интела. Эти файлы часто несут суффикс файлов '.hex' иногда также '.raf' или '.daf'. И Ваш может прочитать и написать hex файлы чипов Моторолы. Эти файлы часто несут суффикс '.s19'.

Список поддерживаемых форматов файла может быть расширен плагинами.

#### **Область "Кодовые данные & линии обмена":**

Кроме того возможно зашифровать данные и линии точно так же, как это было бы сделано в интегрированном ерготт. Чтобы активизировать этот выбор Вы должны позволить шифрование в диалоге производителя и выбрать ключевой файл.

Произвольно обмен линий данных может быть активизирован, который сделан точно так же, как он был бы сделан, когда Вы используете интегрированный ерготтер. Чтобы активизировать этот выбор, Вы должны выбрать производителя и активизировать обмен линий данных.

#### **Область "Смещение & область адреса":**

Здесь смещение может формироваться для адресов, чипов Интела / чипа Моторолы в этих файлах. Кроме того диапазон адреса может формироваться, если Вы хотите обращаться с только частью проекта. При импортировании этот выбор доступен, только если проект уже содержит версию. Это всегда доступно при экспорте.

Для hex файлов Интела / Моторолы Вы можете указать WinOLS «подражать» формату файла импортированного файла. Это доступно, только когда файл был импортирован от того же самого формата файла. Это помогает Вам общаться с другими программами, которые требуют, чтобы у файла был определенный формат (в пределах стандарта).

#### **Область у основания диалога:**

Когда экспорт может 'сжать' результаты. Это создаст сжатые (ZIP) файл, который является небольшим для того, чтобы послать по электронной почте. Чтобы распаковать его, Вы будете нуждаться в программах как WinZip ([www.winzip.com](http://www.winzip.com)).

Импортируя в проект, у которого уже есть версия, Вы можете решить не создать новую версию, но переписать текущую. Это особенно полезно, когда Вы хотите объединить многократные файлы Интела или Моторолы.

#### **Примечания о форматах файла:**

VdmToGo-файлы могут только быть экспортированы, если проект отмечен как проект BDM в диалоге "проектные свойства". VslToGo-файлы работают соответственно.

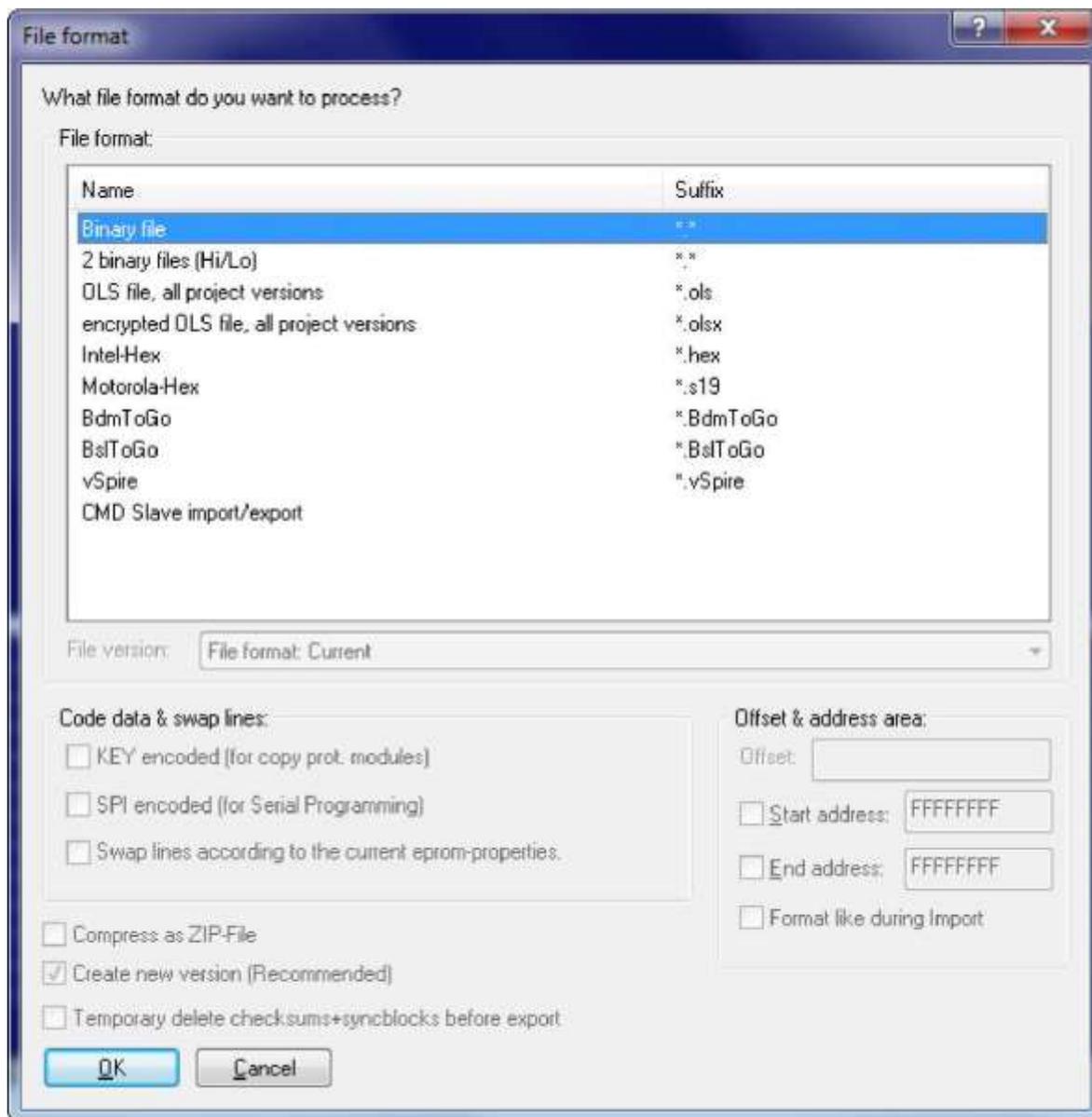
#### **Примечания об экспорте элементов:**

Если формат файла не поддерживает элементы, то в настоящее время будут экспортироваться данные только от активного элемента. Если Вы хотите

экспортировать все элементы, выберите <Все элементы> перед экспортом. Если формат файла поддерживает элементы (только OLS и файлы VdmToGo делают это), все элементы будут экспортироваться, независимо от элемента, который в настоящее время является активным.

**Сокращения**

Бар  
символа:  
Клавиатура  
:

**4.12.2 Диалог -Экспорт файла.**

Диалог будет показан в различных ситуациях: импортируя версию, Вы можете формировать источник данных, который Вы хотите использовать. Экпортируя версию, Вы можете формировать вид картотеки данных, которую Вы хотите создать.

**Область "формат Файла":**

Сначала Вы можете выбрать формат файла, который Вы хотите обработать. Бинарные файлы содержат чистые ергот данные без любой информации контроля. WinOLS может также читать от двух файлов (один байт от каждого чередования файла). Кроме того Вы можете прочитать файлы OLS или написать файлы WinOLS. Вы можете определить файлы OLS в суффиксе файла '.dat' и файлы WinOLS в суффиксе файла.ols'. Если Вы экспортируете ols-файлы, Вы можете также создать старшие версии. (Формат файла WinOLS был изменен несколько раз из-за многочисленного усовершенствования, которые были сделаны. Если Вы хотите создать файл WinOLS, который может быть прочитан старшей версией, Вы можете формировать это здесь).

Кроме того, Вы можете прочитать и написать hex файлы чипов Интела. Эти файлы часто несут суффикс файлов '.hex' иногда также '.raf' или '.daf'. И Вы можете прочитать и написать hex файлы чипов Моторолы. Эти файлы часто несут суффикс '.s19'.

Список поддерживаемых форматов файла может быть расширен плагинами.

**Область "Кодовые данные & линии обмена":**

Кроме того возможно зашифровать данные и линии точно так же, как это было бы сделано в интегрированном ерготм. Чтобы активизировать этот выбор Вы должны позволить шифрование в диалоге производителя и выбрать ключевой файл.

Произвольно обмен линий данных может быть активизирован, который сделан точно так же, как он был бы сделан, когда Вы используете интегрированный ерготмер. Чтобы активизировать этот выбор, Вы должны выбрать производителя и активизировать обмен линий данных.

**Область "Смещение & область адреса":**

Здесь смещение может формироваться для адресов, чипов Интела / чипа Моторолы в этих файлах. Кроме того диапазон адреса может формироваться, если Вы хотите обращаться с только частью проекта. При импортировании этот выбор доступен, только если проект уже содержит версию. Это всегда доступно при экспорте.

Для hex файлов Интела / Моторолы Вы можете указать WinOLS «подражать» формату файла импортированного файла. Это доступно, только когда файл был импортирован от того же самого формата файла. Это помогает Вам общаться с другими программами, которые требуют, чтобы у файла был определенный формат (в пределах стандарта).

**Область у основания диалога:**

Когда экспорт Вас может 'сжать' результаты. Это создаст сжатые (ZIP) файл, который является небольшими для того, чтобы послать по электронной почте. Чтобы распаковать его, Вы будете нуждаться в программах как WinZip ([www.winzip.com](http://www.winzip.com)).

Импортируя в проект, у которого уже есть версия, Вы можете решить не создать новую версию, но переписать текущую. Это особенно полезно, когда Вы хотите объединить многократные файлы Интела или Моторолы.

**Примечания о форматах файла:**

VdmToGo-файлы могут только быть экспортированы, если проект отмечен как проект BDM в диалоге "проектные свойства". BslToGo-файлы работают соответственно.

**Примечания об экспорте элементов:**

Если формат файла не поддерживает элементы, то в настоящее время будут экспортироваться данные только от активного элемента. Если Вы хотите экспортировать все элементы, выберите <Все элементы> перед экспортом. Если формат файла поддерживает элементы (только OLS и файлы VdmToGo делают это), все элементы будут экспортироваться, независимо от элемента, который в настоящее время является активным.

**. Примечания об экспорте элементов:**

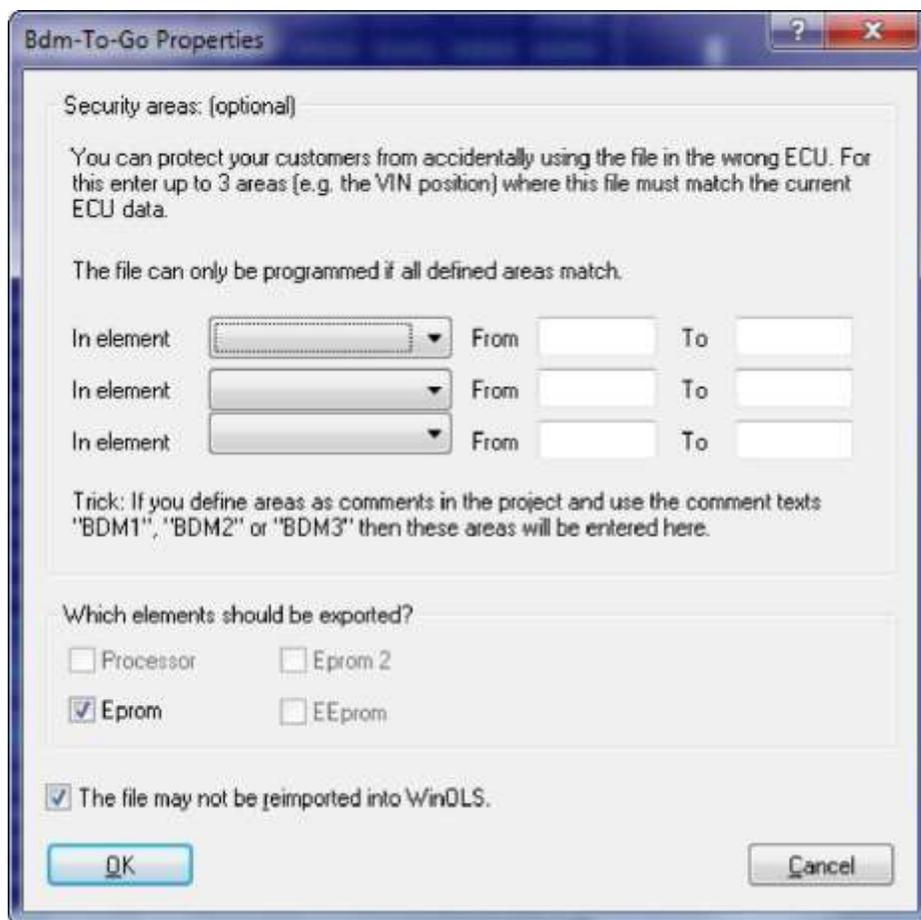
Если формат файла не поддержит элементы, то только данные от в настоящее время активного элемента будут экспортироваться. Если Вы хотите экспортировать все элементы, выберите <Все элементы> перед экспортом. Если формат файла поддерживает элементы (только OLS и файлы VdmToGo делают это), все элементы будут экспортироваться, независимо от элемента, который является в настоящее время активным.

## Сокращения

Бар символа:

- клавиатура:

### 4.12.2.1 BdmToGo-свойства диалога (проект Меню)



Этот диалог показывают, выбираете ли Вы BdmToGo как формат файла, при экспорте. Файлы BdmToGo компактны и могут быть запрограммированы в ECU, используя устройства BDM100. В зависимости от параметров настройки они могут также использоваться, чтобы послать куда-нибудь и повторно импортировать их в WinOLS, не программируя их

Вы можете разделить на команды к 3 областям, которые должны быть использовать сравнение с ECU перед программированием. Это было введено, чтобы защитить пользователя от использования неправильного ECU, и это - также защита от копирования для Вашей работы. Просто включайте WIN в проверенные области, и файл может быть запрограммирован только в желательное транспортное средство (а не во все другие подобные транспортные средства). Рекомендуется отметить области в соответствии с комментариями. Если Вы будете использовать названия комментария "BDM1", "BDM2" или "BDM3", то WinOLS признает комментарии и автоматически войдет в отмеченные области в этом диалоге.

Диапазоны адреса должны быть введены как hexadecimal.

Примечания об элементах: Элементы, которые содержат различия между оригиналом и версией, напечатаны **полужирным**.

Примечания о механизмах защиты: Активизируйте checkbox "Этот файл, не может...", чтобы не разрешить WinOLS (WinOLS на других машинах И Ваш WinOLS) повторно импортировать файл потому что, тогда бы использование могло отредактировать упомянутые выше области. Этот выбор не изменяет запрограммированные данные и таким образом не предлагает защиты против перечитывания данных от ECU. Чтобы получить такую защиту, активизируйте выбор "прочитанная защита BDM" в диалоге "Свойства: Проект". Это поместит маркер в данные, и таким образом перечитанный проект может быть импортирован только в WinOLS, который зарегистрирован к Вашему числу клиента.

#### **Сокращения**

Бар символа:

- клавиатура:

-

#### **4.12.3 Команда Послать проект в Почту**

Используйте эту команду, чтобы послать текущий проект по электронной почте. Вы можете выбрать формат, который используется для передачи (набор из двух предметов, Интел, WinOLS, и т.д.) кодирование. Фактическая посылка будет выполнена от Вашего адреса почты по умолчанию.

Используйте диалог 'Разное> Конфигурация> Автоматически> ЭЛЕКТРОННАЯ ПОЧТА', чтобы войти в стандартные тексты.

#### **Сокращения**

Бар символа: -

клавиатура: Ctrl+M

#### **4.12.4 Команда Импорт Директории (Проект Меню)**

Эта команда позволяет Вам импортировать все файлы из директории в текущую папку проекта WinOLS (принадлежащий текущему клиенту). Для форматов файла, у которых может только быть определенный суффикс (как VdmToGo) , будут импортированы только файлы с этим суффиксом.

### **Сокращения**

Бар символа:

Клавиатура: -

#### 4.12.5 Команда Экспорт CSV внести список карт (Проект Меню)



Эта команда позволяет Вам экспортировать всю информацию о картах текущего проекта в файл CSV. Вы можете открыть этот тип файла с обычными ячейками крупноформатной таблицы, в такой как Microsoft Excel. Для каждой карты будут экспортироваться адрес, название и размер. Данные(значения), которые являются в карте, не будут экспортироваться.

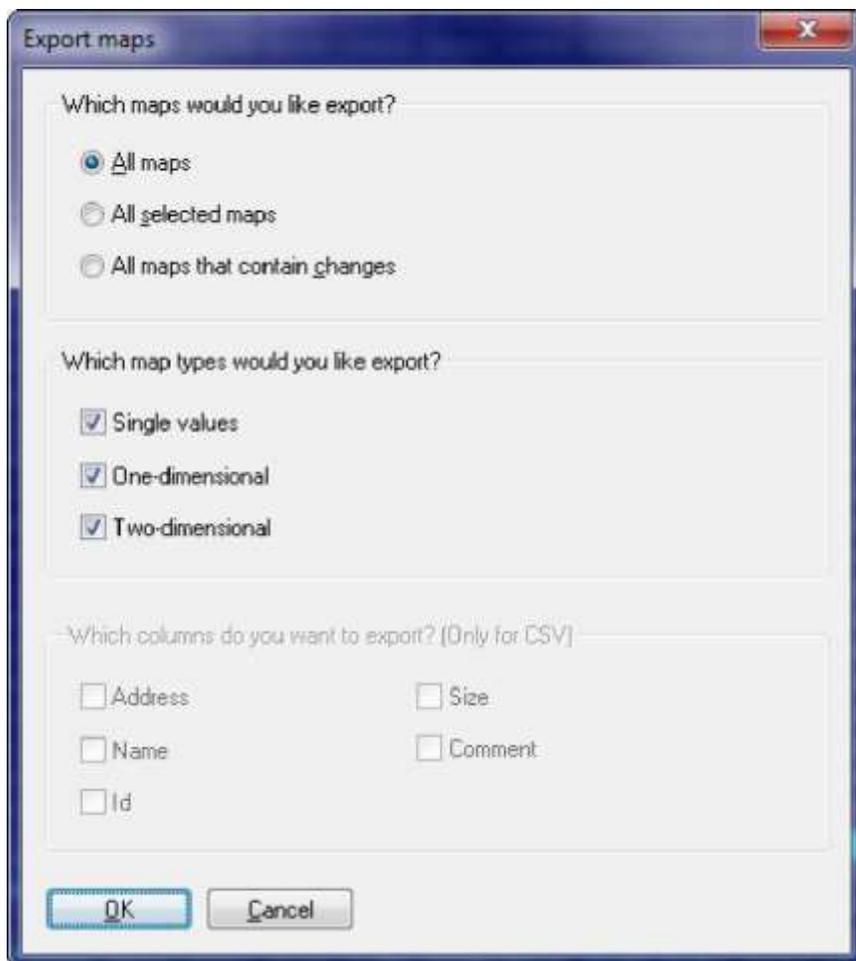
Вы можете применить (измененный) файл CSV позже со списком карты Обновления команды на основе файла CSV.

Вы можете найти эту команду в 'Project' меню, так же как со специальным меню списка карты. Вы можете достигнуть последнего, нажимая на маленький черный треугольник в пределах окна списка карты.

#### 4.12.6 Команда- Обновление списка карт на основе обновления файла CSV (Проект Меню)

Вы можете применить ранее экспортируемый и измененный файл CSV к проекту WinOLS. WinOLS проверит соответствие картам от файла, с картами в проекте их адресом или id и затем применяет свойства изменений на карты в проекте.

#### 4.12.7 Экспорт команды наносит на карту пакет (Проект Меню)



Эта команда экспортирует все карты (но не данные в картах) в файл . Этот файл может быть транспортирован как любой другой файл и импортирован в другие проекты.

#### Сокращения

Бар  
символа:  
Клавиатура  
:

#### 4.12.8 Команда- Импорт пакета карт (Проект Меню)



Эта команда импортирует все карты (но не данные в картах) от (ранее созданный экспортным процессом) файла пакета карты.

#### Сокращения

Бар  
символа:  
Клавиатура  
:

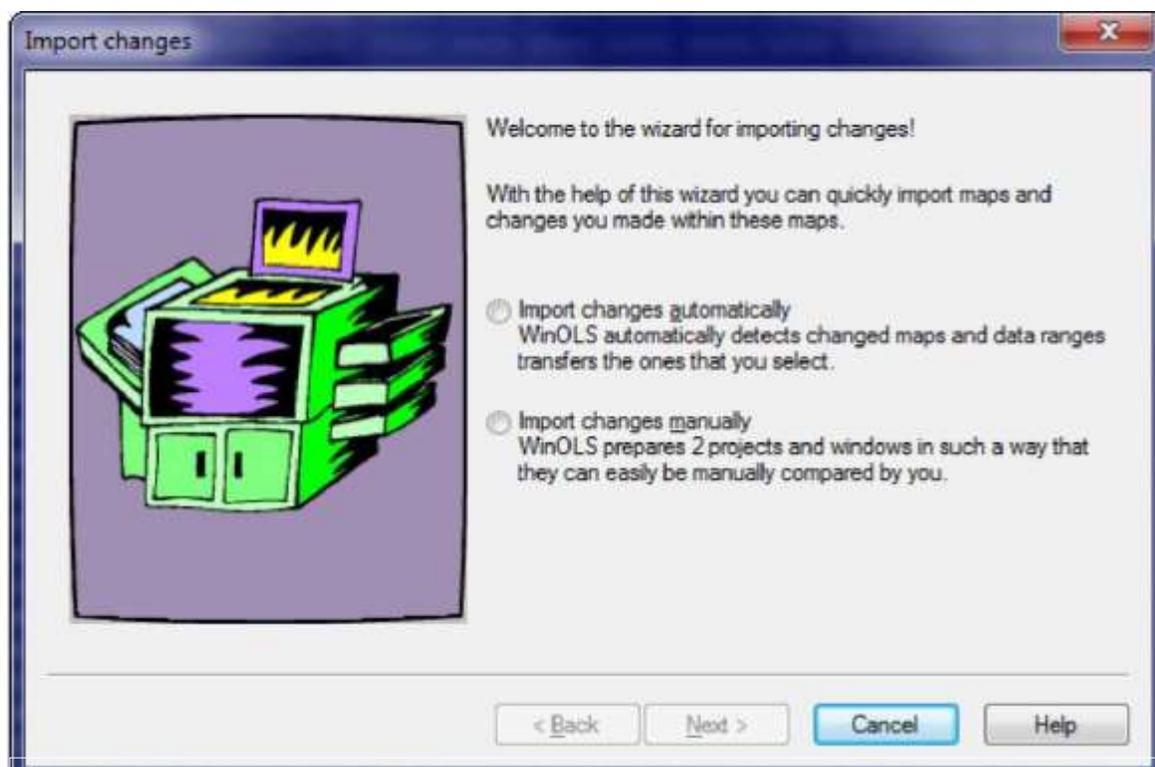
#### 4.12.9 Команда- импорт Карт (Проект Меню)

Используйте эту команду, чтобы импортировать все карты (но не hexdumps) от другого Файла WinOLS в текущий проект. ером содержание не будет изменено, а только нанесет на карту определения которые импортированы.

Исходный проект отобран обычным способом. Это не будет изменено этой командой.

Keyboard: Ctrl+Shift+I

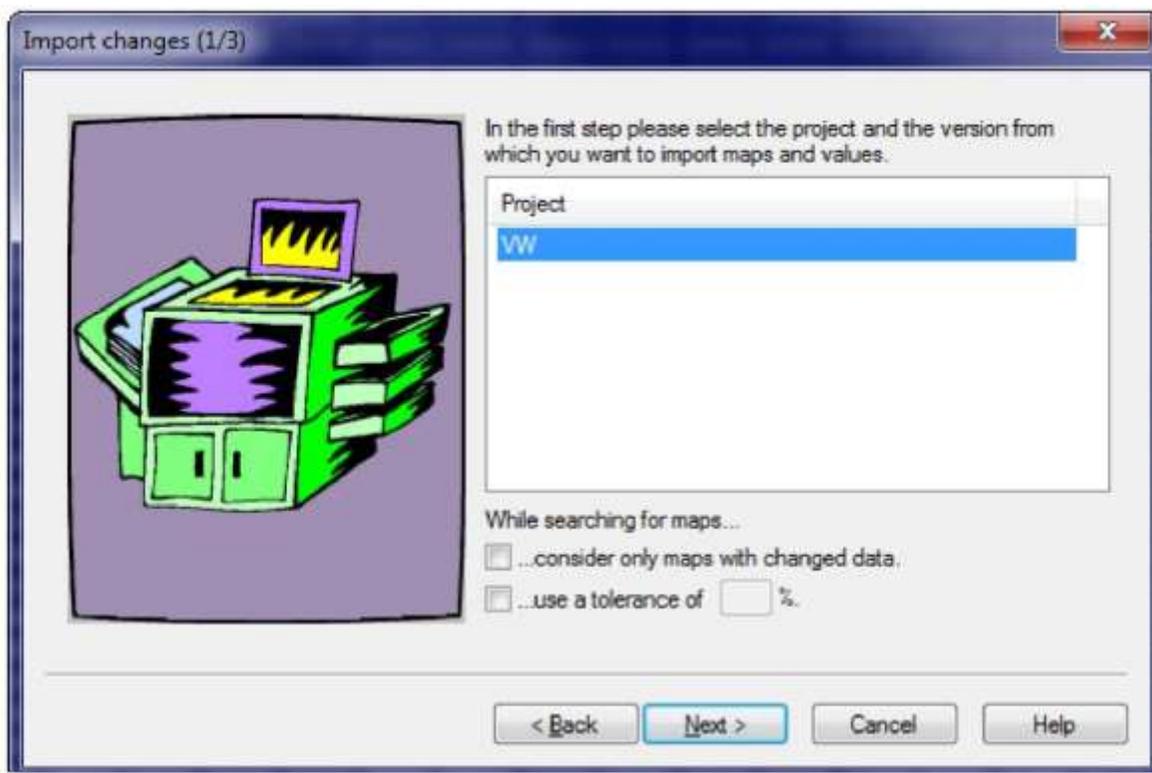
#### 4.12.10 Команда- Импорт Изменений (Проект Меню)



С этим помощником Вы можете импортировать карты из другого проекта. Эта функция намного более гибкая, чем функция импорт карты. Это не проблема для этой команды, если карты были перемещены в другой адрес, или даже изменили данные. В автоматическом способе (3 окна изображений) WinOLS признает карты и измененные диапазоны данных и сделает попытки нанести их на карту к новым проектам. Вы только должны выбрать путь к ним.

В ручном способе (последнее изображение в этом подразделе) WinOLS готовит окна от старого и нового проекта таким способом, что Вы можете оптимально сравнить их. Старый проект обычно показывается. Новый проект получает старый проект как оригинальный.

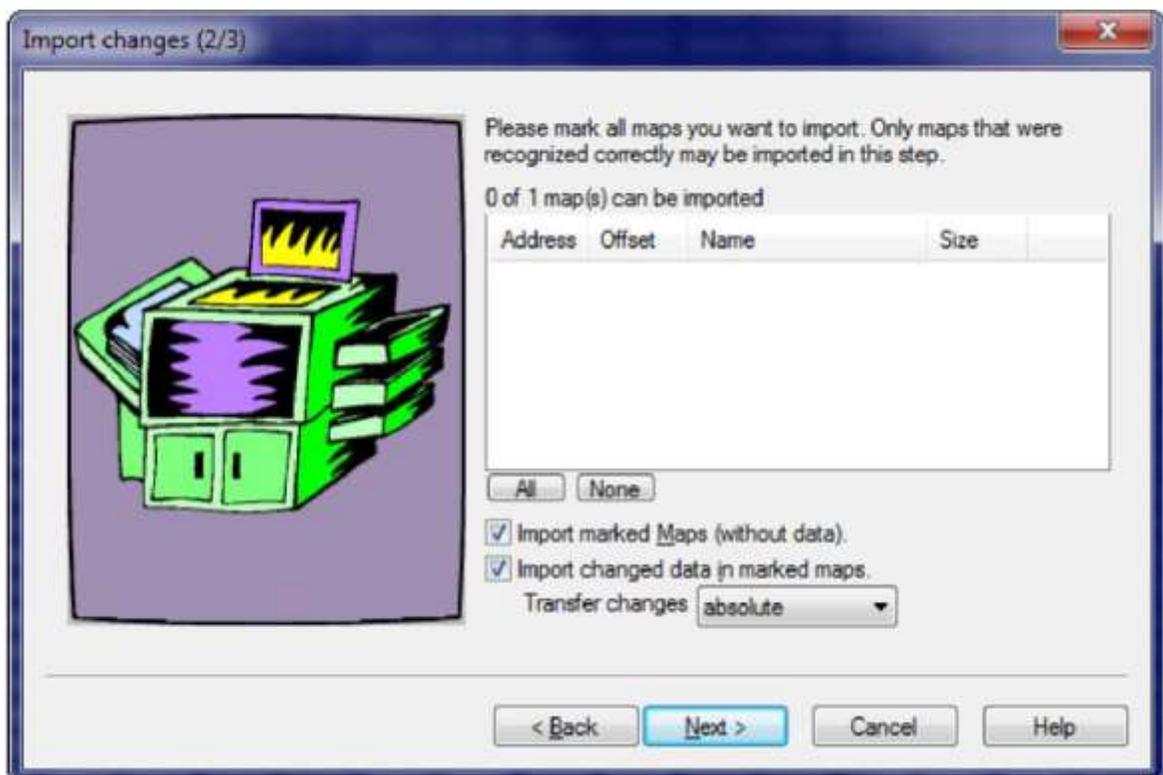
#### АВТОМАТИЧЕСКИЙ СПОСОБ:



В первом шаге Вы должны выбрать проект, из которого Вы хотите импортировать карты (Текущий проект всегда используется как целевой проект). Могут быть отображены проекты, которые открываются только в настоящее время.

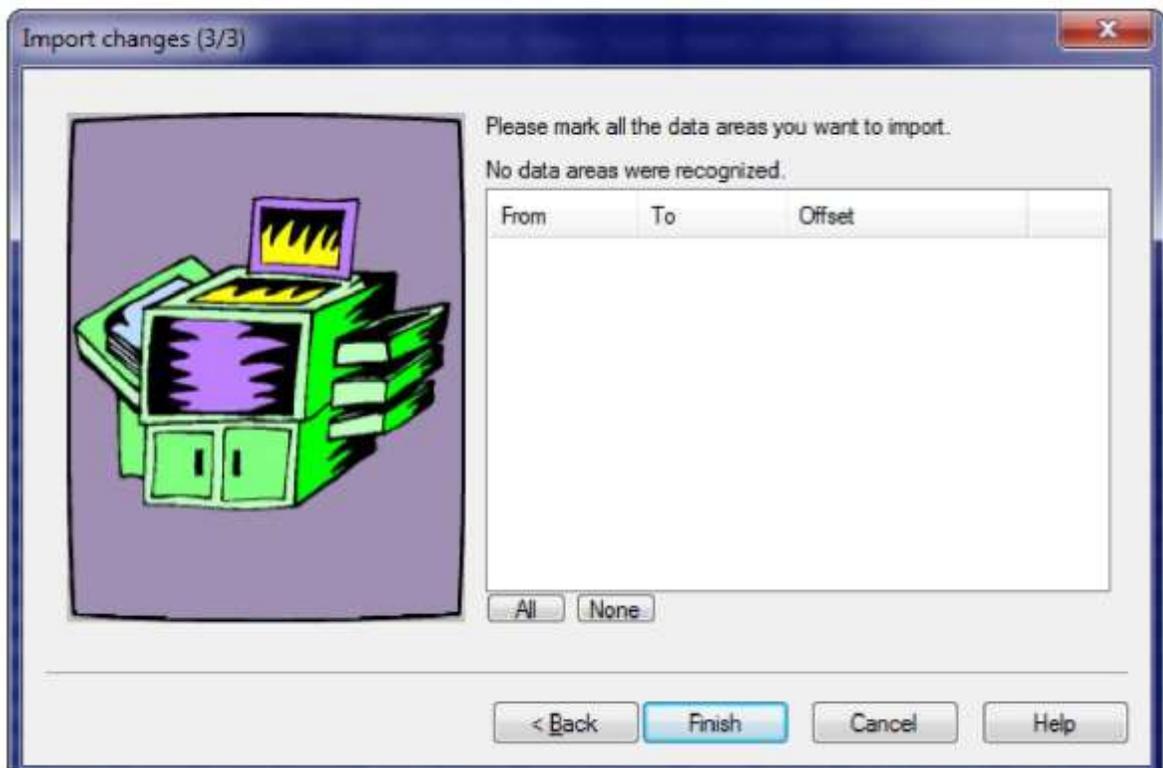
Если у исходного проекта есть много карт, он может имеет смысл уменьшать выбор (и ускорять процесс импорта), показывая карты, только которые были изменены в исходном проекте.

Кроме того, Вы можете ввести допуск для распознавания карты. Это подскажет помощнику принимать небольшие различия, ища карты в пределах допуска у всего проекта. Однако, это замедляет поиск.



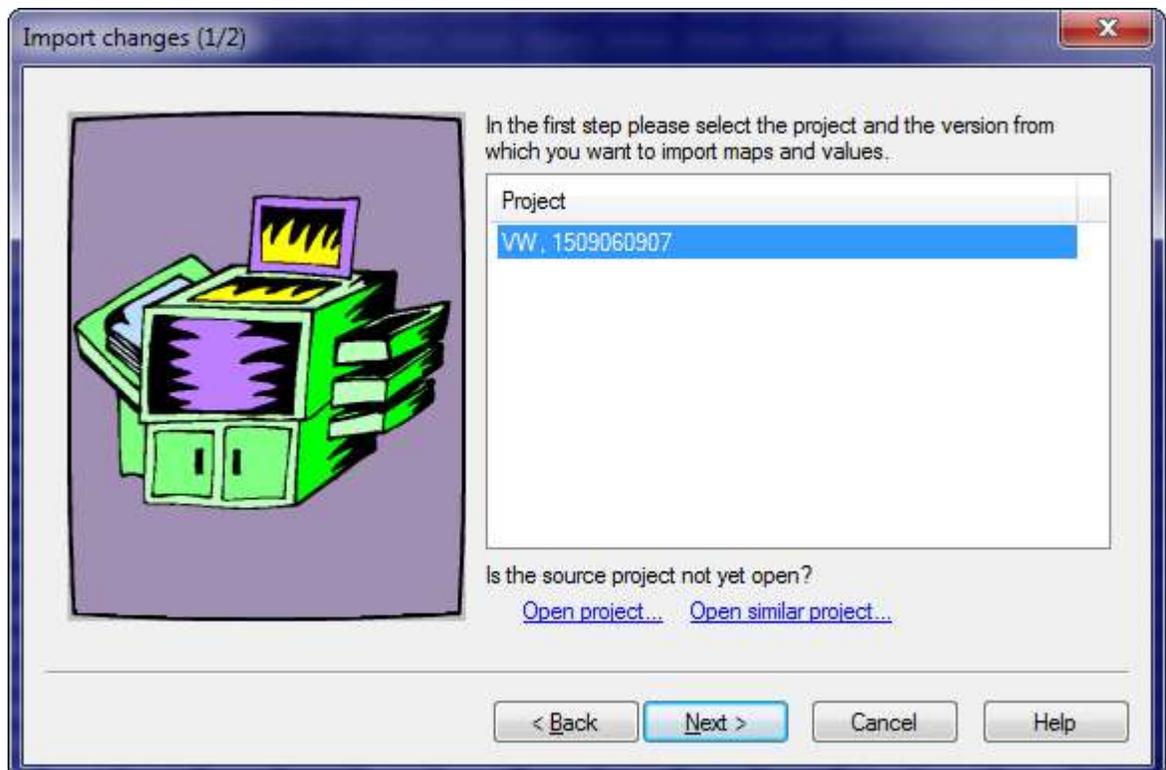
Во втором шаге Вы можете выбрать карты, которые Вы хотите импортировать в текущий проект.

Вы можете выбрать, хотите ли Вы импортировать карты и / или измененные данные в карте. Изменения в картах обычно передаются как различие, означая, что различие между оригинальным и версия будет передано. Вы можете также выбрать, чтобы передать абсолютные данные.



В последнем шаге Вы можете импортировать области данных. Области данных - байты, которые были изменены в источнике проекта, но не в пределах карты. Эти области данных могут быть признаны в новом проекте и также импортированы.

РУЧНОЙ  
СПОСОБ:



В первом шаге Вы должны выбрать проект, из которого Вы хотите импортировать карты.

(Текущий проект всегда используется как целевой проект). Могут быть отобраны проекты, которые открываются только в настоящее время.

### Сокращения

Бар символа:

- клавиатура:

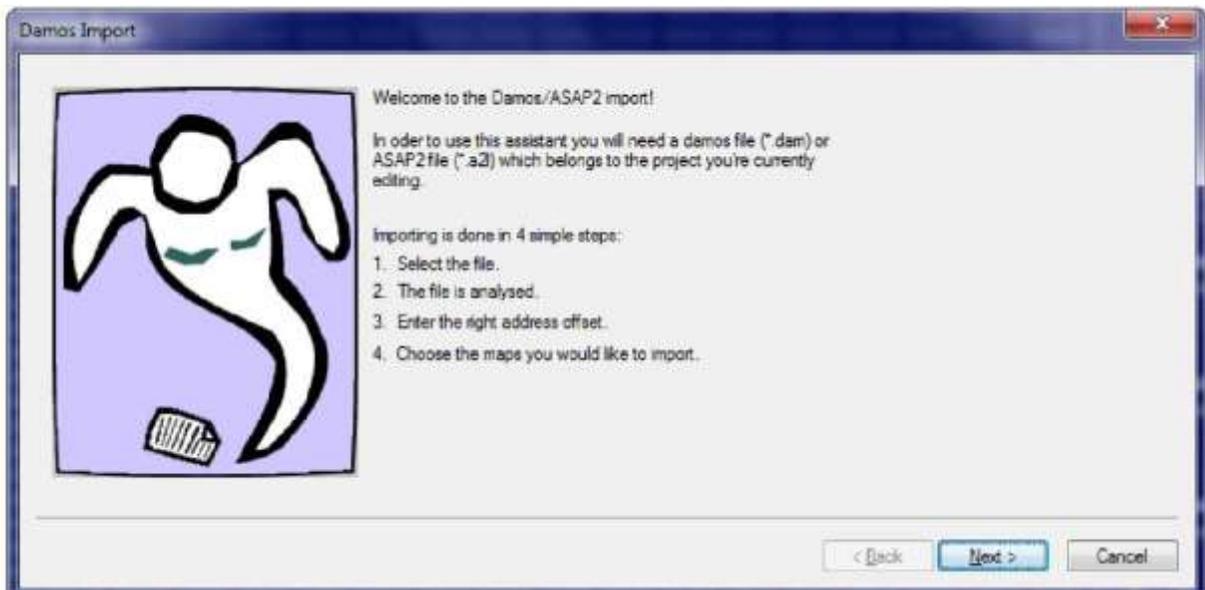
-

#### 4.12.11 Команда Damos & A2L Import (Проект Меню)

Примечание:

Эта команда не часть главной программы WinOLS. Это - дополнительный модуль и должен лицензироваться отдельно.

Вы можете начать с этого помощника при перемещении Damos или файла ASAP2 в проектное окно. В этом случае, первые два диалога будут пропущены.



Этот помощник будет вести Вас через импорт Damos или файлов ASAP2. Прежде, чем начать это, Вы должны открыть соответствующий проектный файл или создать проект, импортируя соответствующие файлы, потому что этот помощник всегда имеет отношение с активным проектом в настоящее время. Проектные данные должны точно соответствовать Damos или файлу ASAP2, так как, иначе импорт может быть неполным или ошибочным. Если Вы хотите использовать карты в различных проектах, Вы должны сначала импортировать их в соответствующий проект и затем передать их с функцией, 'Импорт изменения в Ваш желательный проект.

Пожалуйста выберите Damos-файл (\*.dam) или ASAP2-файл (\*.a2l), который принадлежит проекту, который Вы в настоящее время редактируете.



В первом шаге Вы должны выбрать Damos или файл A2L, который Вы хотите импортировать.

Анализ файла.

Целостность данных проверяется.

Анализ принес следующим результатам

0 Ошибок

Сообщения показа

22 Предупреждения

Следующие карты были признаны / не признанный:

1146 Признал

0 Не признанный

Во втором шаге проанализирован файл. Данные будут читаться и храниться во внутреннем формате. Так как форматы файла различны, то не все предупреждения, элементов и ошибок документа могут быть показаны должным образом. Они не обязательно нарушат импорт и должны быть проигнорированы, если они будут маленькими в числах.

Данные Darnos/Asap2 будут импортированы в соответствующем проекте или в

(\* это он данные будут импортированы в проект, который ТОЧНО принадлежит это. (Рекомендуемый!

Пожалуйста войдите в смещение для этого файла. смещение показано, выполняя импорт hex. Это может также быть вычислено автоматически. (Погашение не может быть признано за некоторые ASAP2-форматы).

смещение (hex): |0 Автоматически |

Отметьте: Чтобы импортировать все найденные карты, для этого необходимо смещение, чтобы быть в пределах диапазона-12QAA.. B1EC.

С данные будет импортирован в ПОДОБНЫЙ проект. (Статус: Версия бета)

Отметьте: В этом способе только могут быть импортированы 1д и 2-ые карты, снабженные определенной внутренней структурой. Из-за heuristic алгоритма результат не 100%-ый .

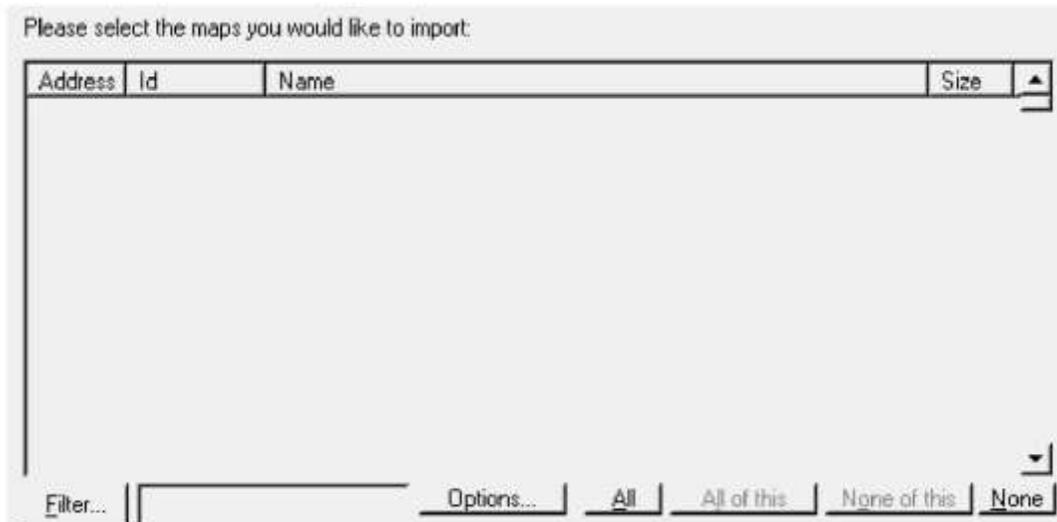
В третьем шаге, Вы должны сказать WinOLS, используете ли Вы проект, который "принадлежит" Darnos или Файлу ASAP2 или нет. Для каждого Darnos или файла ASAP2 существует проект, который ему "принадлежит". Если Вы используете их два вместе, то точный импорт возможен. Только так плагин Darnos позволяет импортировать картотеки данных в другие проекты. Однако, если у Вас есть доступ к проекту, который принадлежит к файлу, то это всегда лучше, чтобы импортировать карты в этот проект и передать их с "функцией" изменений Импорта в другой проект

Если Вы хотите (как рекомендовано), использовать проект, который принадлежит к Darnos или файлу ASAP2, Вы должны войти в оффсет(смещение), которое должно использоваться для импорта. В пределах Darnos или файлов ASAP2 используются различные адреса, как и в файлах WinOLS. Смещение вычислено как различия между двумя форматами адреса. Если текущий проект был импортирован от файла Интела или Моторолы, смещение было сохранено (и дополнительно показано Вами), и эта область уже заполнена. Если это не сохранено, Вы должны попробовать автоматическое обнаружение смещения, данная функция поможет вычислить это. Возможно ли это? Все зависит от структуры файла,. Как последнюю возможность Вы можете оценить число (часто шестнадцатеричный круглый адрес). Для поиска Вы можете использовать диапазон адреса, в котором смещение должно быть. Этот диапазон вычислен анализом файла.

Если Вы не хотите указывать принадлежность к картотеке данных, Вы можете попытаться импортировать карты в другой проект. Для этого, выберите следующий ниже, выбор. Пожалуйста отметьте, что применяются несколько ограничений при использовании этого способа импорта:

1. Проект должен быть подобным тому, который принадлежит картотеке данных.
2. Могут быть импортированы только 1-D и 2-D карты.
3. Карты должны быть сохранены в определенном внутреннем формате в пределах Darnos или файла ASAP2. Поэтому может случиться, что только часть или (в редком случае) вообще никакие карты, не будут найдены.

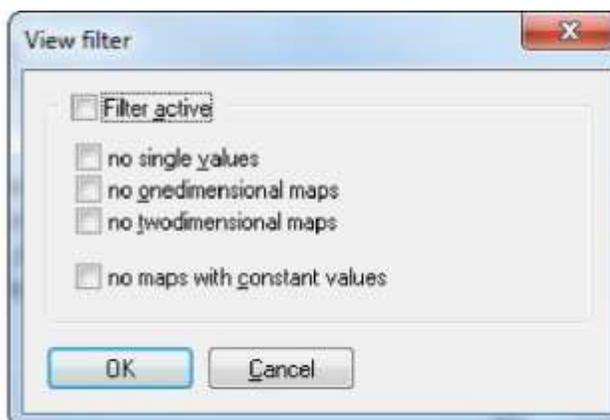
4. Вероятность, поиска карты с файлами ASAP2 более предпочтительна, чем с Damos.
5. В некоторых случаях импорт использует эвристику, таким образом результат получится не 100%-ый . Пожалуйста проверьте это, прежде чем использовать .



Как последний шаг, Вы должны выбрать карты, только которые хотите импортировать. Там может быть большое количество файлов в файле, Вы можете уменьшить текущее представление при использовании кнопки 'фильтр'. Тогда покажут файлы, только соответствующие определенным критериям (см. ниже). Кроме того, Вы можете войти в текст поиска. В этом случае покажут, карты только которые содержат текст,. С кнопками 'все' и 'ни один' Вы можете или выбрать все карты или удалить весь выбор. Кнопки 'все это' и 'ни один из this' делает в основном то же самое, но только влияют на карты, которые в настоящее время видимы. На карты, которые скрыты текущими фильтрами, не влияют. Прежде, чем закончить импорт и передать карты в главную программу, Вы можете использовать кнопку 'вариантов (см. ниже), чтобы формировать детали для импорта.



Вы можете формировать с вариантами, какие части данных должны быть импортированы. Обычно у всех карт есть описательное имя, уникальный id. Вы можете хотеть импортировать одного из них, оба объединились или (так как недавно) оба отдельно в соответствующие области WinOLS. Кроме того, Вы можете импортировать карты вместе с их папками, которые они организованы в WinOLS.



С этими вариантами фильтра, Вы можете определить, какие карты нужно показать в представлении и которые должны быть скрыты. Вы можете выбрать карты с их и размерностью и фактом, если они состоят только из постоянных переменных или нет.

#### **Сокращения**

Бар символа: -  
клавиатура: Ctrl+D

#### **4.12.12 Команда-Экспорт свойства проекта (Проект Меню)**

Свойства проекта WinOLS могут быть экспортированы в ini-файл. Используйте эту команду, чтобы экспортировать такой файл (и позволить импортировать позже).

#### **Сокращения**

Бар символа:  
- клавиатура:  
-

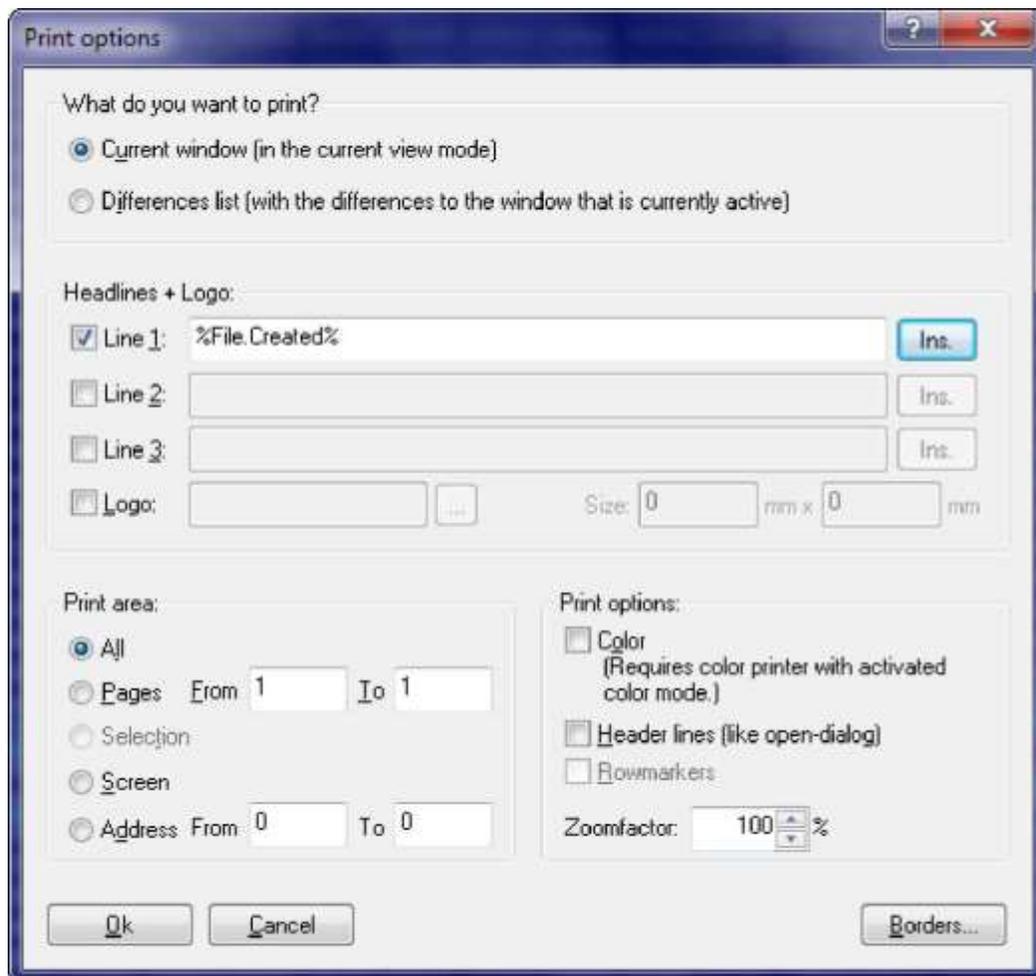
#### **4.12.13 Команда Импорт свойства проекта (Проект Меню)**

Свойства проекта WinOLS могут быть импортированы из ini-файла. Используйте эту команду, чтобы импортировать такой файл (ранее созданный с экспортом).

#### **Сокращения**

Бар символа:  
- клавиатура:  
-

## 4.13 команда Печать (Проект Меню)



Используйте эту команду, чтобы напечатать документ. Диалог, показанный выше, появится, где Вы можете формировать несколько вещей.

В самой верхней области Вы можете формировать то, что Вы хотите видеть из в настоящее время активного окна (печатающий, всегда обращается к в настоящее время активному окну). Любой, как который данные как это могут в настоящее время замечаться (например 3-ий) или только различия, они могут быть замечены в окне различий.

В части ниже первого Вы можете формировать заголовки, которые должны появиться на этой странице. Это может быть статическим текстом (например название компании) или проектная собственность, которая может быть вставлена placeholder с "Ins". кнопка, точно так же как в Экспортном диалоге. Кроме того Вы можете выбрать эмблему (BMP-файл), который появится в главном правильном углу. Вы всегда должны входить в размер печати (в мм) вручную, так как эта информация не включена в файл.

Область в оставленном более низком является только активной, если Вы обычно печатаете текущее окно (и не как Список различий). Здесь Вы можете формировать, какую часть документа Вы хотите

напечатать. Есть несколько возможностей, которые самообъясняют. С вариантами печати Вы можете решить, хотите ли Вы напечатать в цвете, хотите ли Вы в, включают заголовки (в дополнение к тем, Вы уже формировали выше) с деталями о текущем проекте и хотите ли Вы напечатать маркеры ряда (2-ой способ только).

#### Сокращения:

Бар символа:   
Клавиатура: Ctrl+P

#### 4.13.1 Диалог Формирует печать (Проект Меню)

Используйте этот диалог, чтобы выбрать связь принтера и

#### 4.14 принтера. Выход команды (Проект Меню)

Используйте эту команду, чтобы закончить Вашу сессию в WinOLS. Вы можете также выбрать Близко из меню системы заявления. WinOLS попросит, чтобы Вы спасли неспасенные проекты.

#### Сокращения

Мышь: Щелкните два раза прикладным меню Keyboard  
системы: ALT+F4

#### 4.15 Команды 1, 2, 3, 4 (Проект Меню)

Используйте число и имена файла, перечисленные у основания меню, чтобы открыть один из последних 4 закрытых проектов.

# Глава



## 5 Команды меню Edit

Меню Edit содержит следующие команды:

Уничтожьте (Undo)	Делает последнюю операцию уничтоженной.
Делают заново (Redo)	Повторяет последнюю уничтоженную операцию.
Копия(Copy)	Копирует выбор в клипборд
- Адрес копии(Copy address)	Копирует текущий адрес курсора
- Карта копии(Copy map)	Копирует текущую карту
- Скопируйте обе оси(Copy both axes)	Копии обеих осей текущей карты
- Скопируйте обе оси (только Текст )	Копии обеих осей текущей карты как текст (для того, чтобы приклеить в редакторе текста)
- Скопируйте X ось (Copy X axis)	Копирует X оси текущей карты
- Скопируйте X ось (только Текст )	Копирует X ось текущей карты (для того, чтобы приклеить в редакторе текста)
- Ось Y Копия (Copy Y axis)	Копирует Ось Y текущей карты
- Ось Y Копия (ТолькоТекст)	Копирует Ось Y текущей карты (для того, чтобы приклеить в редакторе текста)
- Копия как C множество	Копирует отображенные в настоящее время переменные, как текст в формате множества в языке программирования C.
- Копия как текст	Копирует в настоящее время отбираемые переменные. как текст (для того, чтобы приклеить в редакторе текста)
-Вырезать	Вырезает выбор в клипборда
-Вставить	Вставляет из клипборда в местоположении курсора
- Вставьте новый Hexdump(Insert new Hexdump)	Вставляет новый дамп.

- Вставить новую карту(Insert new Map)

Вставляет новую карту.

- Удалить окно.( Delete Window)

Закрывает и удаляет выделенные данные.

-Открыть карту.( Open map )

Открывает окно карты, которое является в текущем местоположении курсора

-Удалить карту>Delete map )

Закрывает и удаляет окно карты, которое является в текущем местоположении курсора

Как Редактирует текущий выбор / положение курсора как простой текст.  
 Оперативный Позволяет Вам входить в новую ценность для текущего положения  
 текст  
 Редактируют Защитите свой проект, входя в скрытый текст, который не  
 Признак может быть удален другими  
 Hexdump

Оцените +1 Увеличения все отобранные ячейки 1  
 Ценность - 1 Уменьшения все отобранные ячейки 1  
 Изменение, Наборы все отобранные ячейки к определенной ценности  
 абсолютное Изменения все отобранные ячейки относительно к их  
 Изменение текущей ценности  
 родственника Изменения все отобранные ячейки, используя средства  
 Изменения управления за ползунком  
 редактирует Наборы все отобранные ячейки к их оригинальной  
 Оригинальную ценности  
 ценность

Ändern wiederholen Повторения последняя операция

Контрольные суммы Показывает диалог контрольной суммы  
 Примените Просит контрольные суммы о блоке при Поисках  
 контрольную сумму положения курсора онлайн соответствующего модуля  
 Ищите контрольную сумму онлайн

Диапазоны Контрольной суммы Вычисляют типичные контрольные суммы для определенного пользователем диапазона

Свойства: Показы Окна свойства текущей карты - / hexdump window

## 5.1 Команда Уничтожает (Меню Редактируют),

Использование эта команда, чтобы уничтожить последнее редактирует операцию, если это возможно.

### Сокращения

Бар символа: -  
 клавиатура: Ctrl+Z

## 5.2 Команда Делает заново (Меню Редактируют),

Используйте эту команду, чтобы сделать заново последнюю уничтоженную операцию, если это возможно.

### Сокращения

Бар символа: -

клавиатура: Ctrl+Y

### 5.3 Копия команды (Меню Редактируют),

Используйте эту команду, чтобы скопировать все отобранные ячейки в клипборд. Если не будет никакого выбора, то текущая ячейка будет скопирована.

Вы можете также скопировать все карты. Чтобы сделать так, только выберите карту, которую Вы хотите скопировать в пределах окна выбора карты перед копированием. Вы можете также использовать меню контекста окна выбора карты.

Вы можете скопировать выборы и приклеить их в Microsoft Excel, чтобы передать ценности. Если Вы скопируете все карты из окна выбора карты, то заголовки и описания оси будут скопированы, также.

Копирование данных удалит любые старые данные в клипборде.

#### Сокращения

Бар символа:

Клавиатура: CTRL+C

### 5.4 Сокращение команды (Меню Редактируют),

Используйте эту команду, чтобы передать отобранные ячейки в клипборд и удалить их из документа. Эта команда может только использоваться, если ячейки отобраны.

Сокращение данных удалит любые старые данные в клипборде.

#### Сокращения

Бар символа:

Клавиатура **Alt**:

CTRL+X

### 5.5 Паста команды (Меню Редактируют),

Используйте эту команду, чтобы приклеить копию от клипборда до места, которое Вы в настоящее время редактируете. Эта команда только доступна, если клипборд содержит данные ячейки.

Вы можете также использовать эту команду, чтобы приклеить карту, которую Вы ранее скопировали.

#### Сокращения

Бар символа:

Клавиатура **Ctrl**:

CTRL+V

## 5.6 Вставка / окно Delete

Пожалуйста выберите подтему.

### 5.6.1 Новый hexdump Вставки команды (Меню Редактируют),

Вставляет новое hexdump-окно. Эта команда редко используется.

#### Сокращения

Бар символа:

- клавиатура:

-

### 5.6.2 Новая Карта Вставки команды (Меню Редактируют),

Вставляет новое окно карты. Эта команда редко используется, потому что легче преобразовать выбор в карту.

#### Сокращения

Бар символа:

- клавиатура:

-

### 5.6.3 Команда Удаляет Окно (Меню Редактируют),

Завершения и удаляют текущее окно.

#### Сокращения

Бар символа:

- клавиатура:

-

### 5.6.4 Открытая карта команды (Меню Редактируют),

Открывает карту, курсор в настоящее время в пределах (в hexdump окне).

Эта команда только доступна, если курсор находится в ранее найденном окне карты. Эти области выдвинуты на первый план в представлении hexdump.

#### Сокращения

Бар символа:

- клавиатура:

-

### 5.6.5 Команда Удаляет Карту (Меню Редактируют),

Завершения и удаляют карту, курсор в настоящее время в пределах (в hexdump окне).

Эта команда только доступна, если курсор находится в ранее найденном окне карты. Эти области выдвинуты на первый план в представлении hexdump.

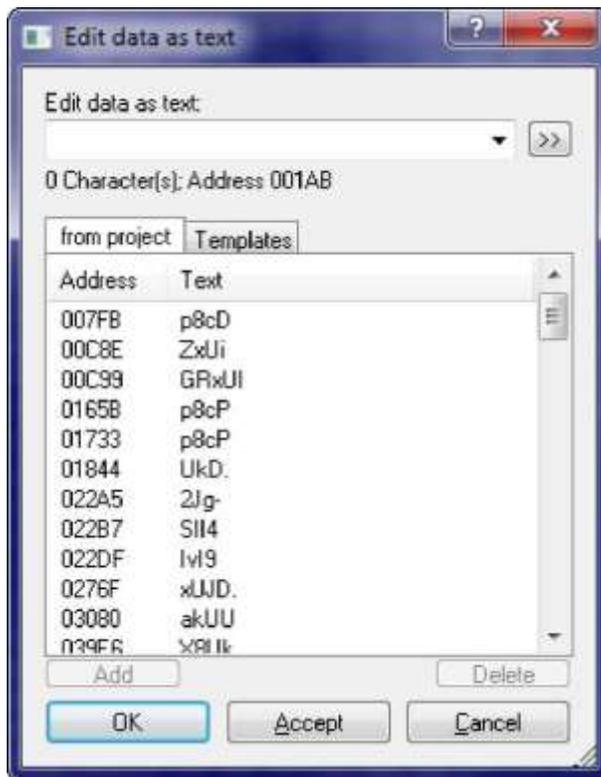
## **Сокращения**

Бар символа:

- клавиатура:

-

## 5.7 Диалог как Текст (Меню Редактируют),



Используйте этот диалог, чтобы отредактировать ером содержание как нормальный текст, например отметить кое-что.

Создайте выбор без промежутков прежде, чем начать этот диалог, чтобы отредактировать существующий текст или поместить текстовый курсор в начале текста использовать автоматическое текстовое признание.

В более низкой половине окна Вы можете видеть список (автоматически произведенный) с возможными текстами в пределах этого проекта. Может потребоваться несколько секунд, пока список не полон. Нажмите на вход, чтобы отредактировать проект в этом положении.

Используйте бар табулятора выше списка, чтобы переключиться на список предопределенных текстов по умолчанию. Этот список пуст, когда Вы устанавливаете WinOLS. Используйте Кнопку ", Добавляют", чтобы включать текст, в настоящее время вступал в список. Список будет сохранен проект независимо на Вашем жестком диске.

Если Вы хотите иметь большее, редактируют область, нажимают на кнопку ">>".

### Сокращения

Бар символа: - клавиатура: -

## 5.8 Оперативная команда редактирует (Меню Редактируют),

Эта команда откроется, маленькое редактируют окно в положении курсора. Здесь Вы можете войти в новую ценность для текущей ячейки. Это работает главным образом как в 'Изменении, абсолютном'.

Если Вы используете Фактор / Погашение: Всегда войдите в ценность, которую Вы позже хотите видеть а не тот, который должен быть сохранен в ером. WinOLS преобразует это для Вас.

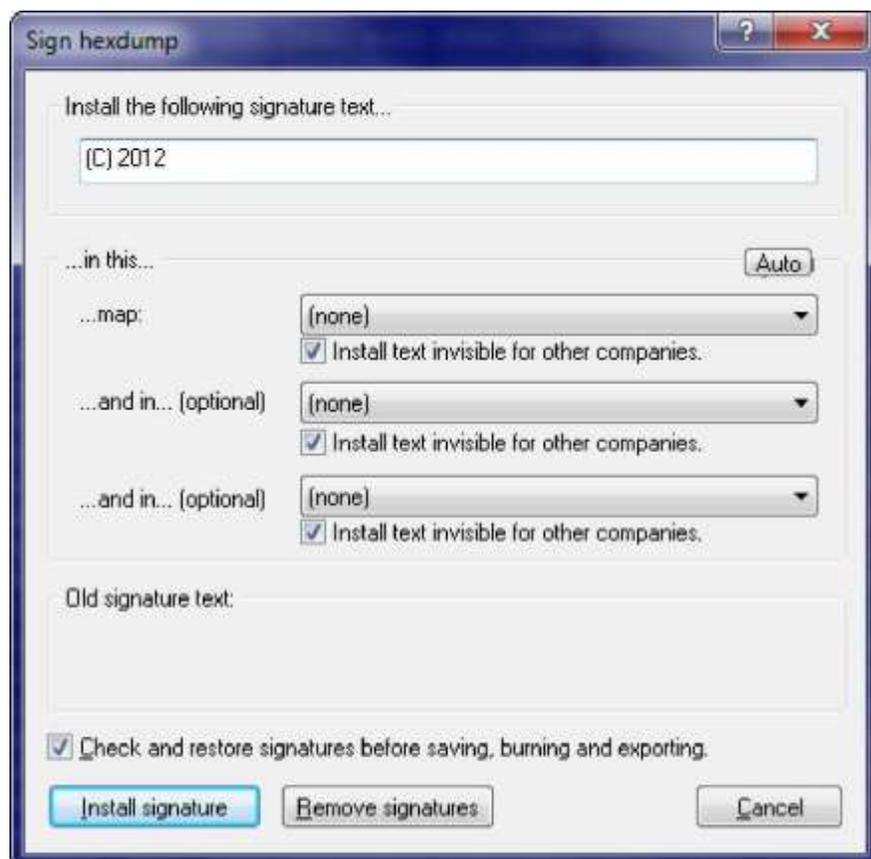
### Выбор:

Вы можете начать этот способ, нажимая любой из ключей числа (см. "Разное> Конфигурация>, Разное> Редактирует").

### Сокращения

Бар символа: -  
клавиатура:  
Вступить

## 5.9 Hexdump Признака Диалога (Меню Редактируют),



Используйте этот диалог, чтобы установить тексты в проектный файл таким способом, что это обычно не видимо. Это может быть полезно например, заклеить все Ваши файлы 'незримо' Вашим названием компании.

WinOLS делает очень маленькие изменения к проекту. Эти изменения обычно

слишком маленький, чтобы быть важными для функциональных возможностей, но достаточно большими, чтобы закодировать текст в это.

Чтобы работать эта функция должна знать, какую карту или карты она может изменить. Больше карта и больше байтов в ячейку, которую это имеет (например 2 байта за ценность на 16 битов), больше данных, может быть сохранено. Поскольку лучшая работа используют большие карты. Иначе Вы можете только установить маленькие тексты.

Вы можете скрыть тексты от других компаний. Тем путем, другие люди (не в Вас компания) работающий с WinOLS не будут видеть сообщения вообще. С другой стороны Вы можете решить к не скрыть тексты. Тем путем, другие люди могут видеть текст в диалоге, но они не знают, где текст сохранен в пределах файла. Это мешает (но не невозможное) удалять. Лучший путь - возможно комбинация. Вы можете установить один видимый текст и два более невидимый.

Так как подписи могут быть нарушены, когда Вы редактируете проект, рекомендуется позволить WinOLS проверять и восстанавливать их прежде, чем проект будет спасен, экспортирован или написан в ергоm.

Еще некоторые примечания:

- Не используйте карты с очень маленькими изменениями в данных, потому что изменения, сделанные WinOLS, могли иметь соответствующее значение, когда данные используются.
- Вы можете установить тот же самый текст несколько раз для большего количества безопасности. Если одно изменение нарушено, есть все еще другие левые.
- Вы можете только удалить подписи, выполненные Вашей компанией. Вы не можете удалить подписи от других.
- Используйте 'Авто' функцию с заботой. Это может выбрать карты, которые не пригодны для изменений по Вашему мнению.
- Проверьте любые карты, которые изменены впоследствии, чтобы видеть, не являются ли изменения слишком большими.
- Функция 'Удаляет Подписи, переписывает подписи, но она не восстанавливает оригинальные ценности. Если Вы хотите получить оригинальные ценности, пожалуйста используйте уничтожающуюся команду как обычно.
- Подпись может быть замечена в устанавливающейся подписи и в диалоге версии.

### Сокращения

Бар символа:

Клавиатура JLI: -

## 5.10 Ценность команды + 1 (Меню Редактируют),

Увеличивает ценности всех отобранных ячеек / ячейка в положении курсора на 1.

Держите под контролем, нажатым, чтобы повторить эту команду (с увеличивающейся скоростью).

Если Вы нажимаете клавишу CTRL и Плюс Ключ (от Decimalblock), эти работы команды 100x более сильный.

## Сокращения

Бар символа: Клавиатура:  
Плюс / Двоеточие

### 5.11 Ценность команды - 1 (Меню Редактируют),

Уменьшает ценности всех отобранных ячеек / ячейка в положении курсора на 1.

Держите под контролем, нажатом, чтобы повторить эту команду (с увеличивающейся скоростью).

Если Вы нажимаете клавишу CTRL и Минус Ключ (от Decimalblock), эти работы команды 100x более сильный.

## Сокращения

Бар символа:  
Клавиатура J^U:  
Минус

### 5.12 абсолютное Изменение диалога (Меню Редактируют),



Используйте эту команду, чтобы установить текущую ячейку / все отобранные ячейки к определенной ценности.

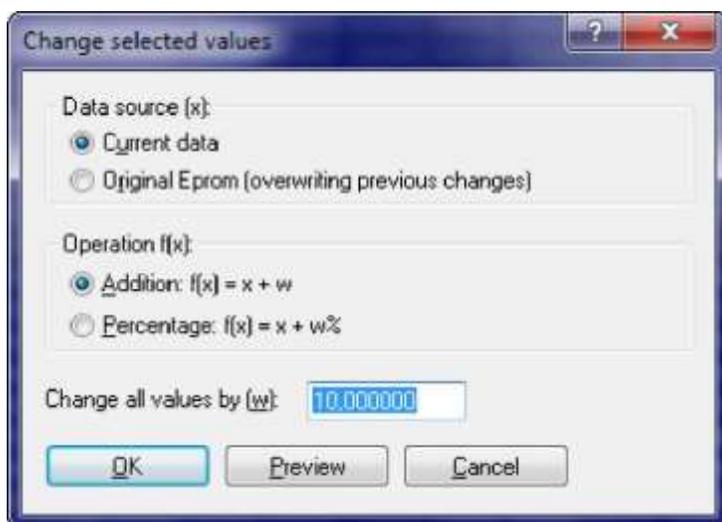
WinOLS хранит данные внутренне всегда в том же самом формате, который используется ергот позже. Но ценности, показанные на экране, могут отличаться, из-за фактора и возмещать, чтобы улучшить показ.

Именно поэтому этот диалог показывает две ценности. Верхний - то же самое, которое Вы будете видеть в текущей карте или hexdump. Все влияния (как система числа, фактор и погашение) являются тем же самым. Более низкая ценность всегда находится в ведьме и той же самой ценности, которая сохранена в ергот позже. Эти две области связаны и обновлены автоматически.

## Сокращения

Бар символа:  
Клавиатура JzLJ:  
=

### 5.13 родственник Изменения диалога (Меню Редактируют),



Используйте эту команду, чтобы изменить текущую ячейку или отобранные ячейки с математическими операциями.

Используя источник данных (верхняя часть диалога) Вы можете выбрать источник, где OLS получает входные данные для операций. Отметьте: выбор 'Original Eprom' означает, что версия в настоящее время, отобранная как оригинальный, обеспечит исходные данные.

В средней части диалога Вы можете выбрать математическую операцию, которая Вы хотите просить ячейки.

В более низкой части диалога Вы можете войти в параметр, который Вы хотите использовать для отобранной операции.

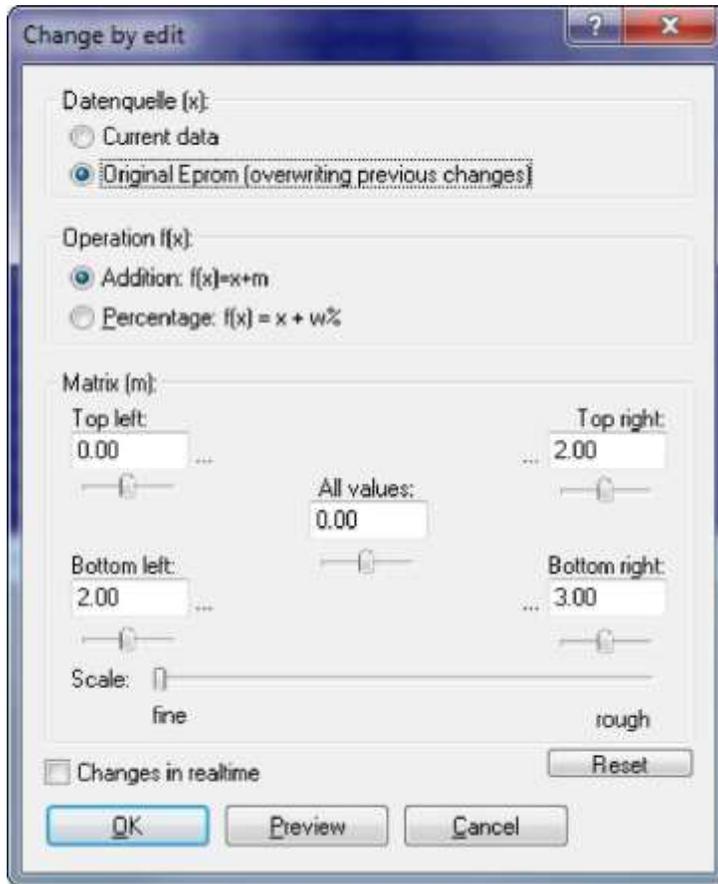
Например войдите 'в Дополнение' и '1000', чтобы увеличить все ценности на 1000 или 'процент' и '-10', чтобы уменьшить все ценности на 10 %.

#### Сокращения

Бар символа: **LY\***

Клавиатура: %

## 5.14 Изменение диалога редактирует (Меню Редактируют),



Используйте эту команду, чтобы изменить все отобранные ячейки с математическими операциями. Две верхних работы областей точно так же как родственник Изменения диалога.

В отличие от родственника Изменения диалога есть 5 параметров для математических операций вместо только один. Параметр в середине диалога влияет на все ячейки тот же самый путь. Другие 4 параметра работают в зависимости от своего положения относительно выбора. Например на ячейки в верхнем, оставленном выбора, влияет больше всего параметр в оставленном верхнем.

Все параметры могут также быть введены, используя ползунки. Чувствительность ползунков может быть изменена с ползунком масштаба.

Если checkbox 'Изменения в в реальном времени' активизирован, все изменения применены к карте или hexdump окну немедленно. Рекомендуется использовать эту функцию с заботой, избежать убытков в транспортном средстве.

Эта команда только доступна, когда область отображена.

## Сокращения

Бар символа:  
Клавиатура J^I:  
%

### 5.15 Оригинальная ценность команды (Меню Редактируют),

Эта команда перезагружает все отмеченные ячейки к их оригинальной ценности.

#### Сокращения

Бар символа: -  
клавиатура: F11

### 5.16 Команда Снова (Меню Редактируют),

Эта команда повторяет последнюю операцию для текущего выбора. Параметры операции (например множители) также повторены.

#### Сокращения

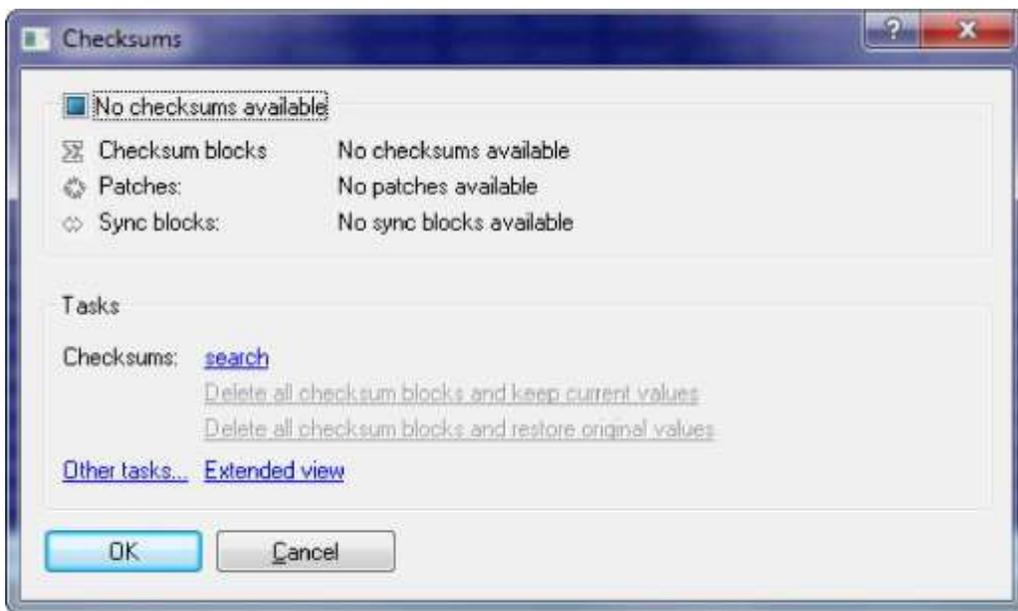
Бар символа: -  
клавиатура: F9

### 5.17 Контрольные суммы диалога (Меню Редактируют),

Используйте этот диалог, чтобы управлять контрольными суммами, которые были найдены для этого проекта. Контрольная сумма всегда состоит из области, которая проверена, адрес, где контрольная сумма сохранена и параметры, которые определяют, как контрольные суммы вычисляют ее результаты. Проект может содержать любое число контрольных сумм. Для многих автомобилей есть доступные модули контрольной суммы, которые автоматически признают и исправляют контрольные суммы.

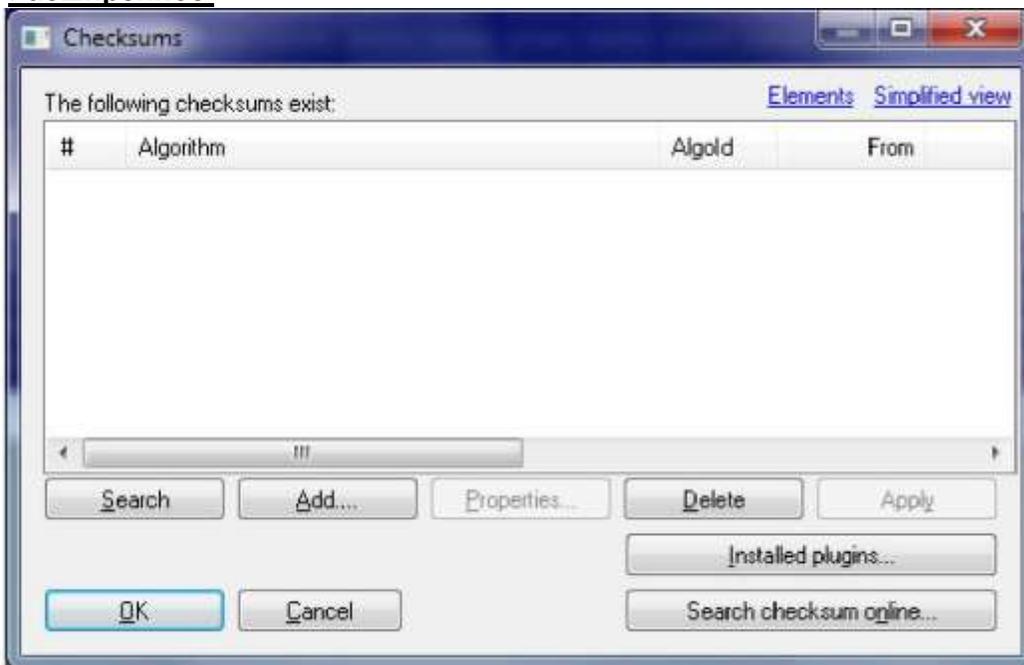
Для этого диалога простое и расширенное представление

доступны. **Простое представление:**



Этот диалог показывает текущий статус контрольной суммы. Используйте гиперссылку "Поиск" искать контрольную сумму для Вашего текущего проекта. Все плагины контрольной суммы автоматически признают, могут ли они обращаться с текущим

### Расширенное



файлом.

Используйте 'Search' кнопки, чтобы искать автоматически все виды известных контрольных сумм. Дополнительные модули доступны для WinOLS, которые служат дополнением главной программе. Если Вы нажмете 'на контрольную сумму Поиска

онлайн' WinOLS, то проверит онлайн, если будет модуль контрольной суммы, доступный для Вашего текущего проекта.

Используя кнопку 'описание' Вы можете отредактировать параметры отобранной контрольной суммы. Использование кнопка 'применяется', чтобы применить отобранную контрольную сумму немедленно.

**Автоматические контрольные суммы:**

Несколько модулей контрольной суммы доступны для WinOLS, чтобы исправить типичные автомобили. Чтобы сделать так, чтобы они работали должным образом, это абсолютно необходимо, чтобы использовать неизменный оригинал автомобиля как проектный оригинал. Это не имеет место, блоки контрольной суммы будут не всегда вычисляться правильно или не будут найдены вообще

**Ручные контрольные суммы:**

Доводы "за" могут не только использовать автоматически признанные контрольные суммы, но также и добавить (Кнопка добавляю), или изменение (Кнопка редактирую), контрольные суммы вручную. Поскольку детали о ручных контрольных суммах пожалуйста обратитесь к соответствующему диалогу.

**Синхронизирующие Блоки:**

Нажмите на маленький черный треугольник, затем "Добавляю", чтобы добавить Синхронизирующий Блок. Это позволяет Вам держать два идентичных диапазона данных идентичными. Если один из двух диапазонов будет изменен, то другой будет изменен, также.

**Участки:**

Некоторые автоматические контрольные суммы вставляют участки, чтобы исправить ЭКЮ. Если у Вас нет автоматической контрольной суммы, Вы можете вручную добавить ручной участок-tagblock в пустой области, чтобы определить место, где WinOLS может хранить информацию признака (см. диалог "Свойства: Проект").

**Отметьте:**

Вы можете получить краткий обзор модулей, которые Вы установили / лицензируемый с щелчком на кнопке 'Установленные Плагины (или с функцией'?'> Информация о программных расширениях)

**Отметьте об адресах:**

Адреса в этом диалоге не обращаются к текущему элементу, но к адресам как они видимы в представлении <Все элементы>. Это делает действия возможными, которые относятся к данным многократных элементов сразу.

**Сокращения:**

Бар символа:

Клавиатура: F2 / c

### 5.17.1 Контрольная сумма Поиска Диалога онлайн (Меню



Используйте этот диалог, чтобы искать вебсайт EVC модули контрольной суммы, соответствующие Вашему ЭКЮ.

Чтобы сделать так, только пойдите онлайн и нажмите 'на начало'. Этот помощник сделает все остальное.

**Отметьте:**

Интернет-связь необходима для этого диалога.

**Отметьте:**

В редких случаях Вы, возможно, должны определить сервер по доверенности. Вы можете сделать это в "Разном> Конфигурация> Разное> Интернет".

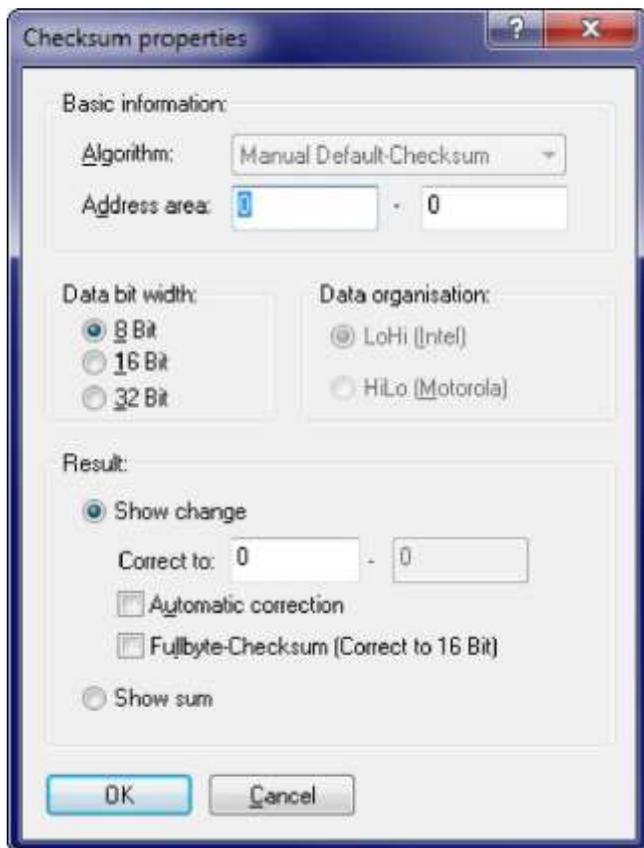
**Сокращения**

Бар символа:

- клавиатура:

-

### 5.17.2 Свойства Контрольной суммы



Используйте это меню, чтобы отредактировать параметры за отображенную контрольную сумму. За автоматически найденные контрольные суммы большинством параметров управляет программа. В случае ручной конфигурации Вы можете отредактировать несколько параметров. Алгоритм отображенный алгоритм

Область адреса контрольная сумма вычислена от этой области в проекте.

Ширина бита данных Определяет, будут ли данные на 8 или 16 битов взяты от проекта

Данные Описывают, как данные организованы, если данные на 16 битов организация используется.

Правильный к контрольной сумме написан этому целевому адресу. За так называемые Контрольные суммы "Fullbyte" (см. ниже для деталей) (возможно большой) диапазоны данных будут изменены, чтобы держать контрольную сумму правильной.

Автоматический, Если этот checkbox активизирован какие-нибудь изменения в область адреса исправления приведет к исправлению контрольной суммы.

Fullbyte Активизирует так называемые Контрольные суммы "Fullbyte"  
(см. Контрольную сумму ниже для деталей),

С этим диалогом Вы можете рассмотреть индивидуальные контрольные суммы, которые были автоматически признаны, или Вы можете добавить и отредактировать свои собственные ручные контрольные суммы.

Ручная контрольная сумма по умолчанию - так называемая совокупная контрольная сумма. Это вычислено, просто добавляя все ценности в диапазоне адреса. Как следствие возможно исправить изменения, не зная дальнейшие детали, как точное положение контрольной суммы.

Чтобы достигнуть этого, Вы просто должны войти в диапазон адреса, который включает все Ваши изменения и в то же самое время меньше чем диапазон контрольной суммы, определенный изготовителем. (Как Вы видите, лучше определить этот диапазон, меньший чем больший). Для правильного - чтобы обратиться только выбирают следующий адрес после области адреса, в которую Вы вошли. Если Вы теперь делаете изменения, ценности в правильном - чтобы обратиться изменены таким способом, которым полная сумма остается постоянной. Вы можете также хотеть только показывать сумму и держать эту ценность постоянной непосредственно. В этом случае Вы не должны входить в целевой адрес (и некоторые другие вещи).

#### **Контрольные суммы Fullbyte:**

Это - вариант нормальной контрольной суммы, где ширина регистра более широка что данные. Так, если Вы работаете с 8-битовыми данными, тогда фактическое дополнение выполнено в 16-битовом регистре (для 16-битовых данных 32-битовый регистр). Различие находится в вычислении того, чтобы нести, которое выполнено намного позже за fullbyte контрольную сумму. Если Вы увеличиваете данные нормальной 8-битовой контрольной суммы на 300, у Вас только есть уменьшение данные 44 (300-256) в другом пункте. За fullbyte контрольные суммы Вы должны вычесть все 300 в месте различия. Это - причина, почему Вы должны определить диапазон адреса как цель.

#### **Контрольные суммы Fullbyte в ежедневной работе:**

Для этого типа, войдите в целевой диапазон вместо целевого адреса. Если Вы увеличите ценность данных, то данные в целевом диапазоне будут уменьшены и наоборот. Необходимый размер целевого диапазона зависит от того, сколько Вы изменяете и как далеко текущие ценности в целевом диапазоне могут быть изменены.

#### **Важный:**

он предназначается для адреса / целевой диапазон, возможно, не в пределах диапазона адреса, который проверен, но должен обязательно быть в пределах диапазона, который используется программным обеспечением вычисления ЭКЮ.

#### **Отметьте об адресах:**

Адреса в этом диалоге не обращаются к текущему элементу, но к адресам как они видимы в представлении <Все элементы>. Это делает действия возможными, которые относятся к данным многократных элементов сразу.

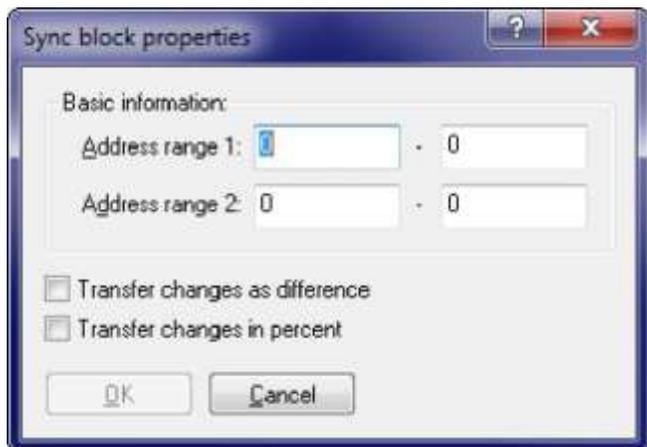
## **Сокращения**

Бар символа:

- клавиатура:

-

### 5.17.3 Синхронизация диалога блокирует



Этот диалог позволяет Вам добавлять или изменять синхронизирующий блок. Синхронизирующий блок - метод, чтобы удостовериться, что память располагается, которые в настоящее время идентичны, останется идентичным. Если модификация будет сделана в одном диапазоне памяти, то та же самая модификация будет выполнена в другом диапазоне, также.

Вы можете достигнуть этого диалога, щелкая маленьким черным треугольником рядом с "Добавляют" в диалоге контрольной суммы.

Отметьте об адресах: адреса в этом диалоге не обращаются к текущему элементу, но к адресам как они видимы в представлении <Все элементы>. Это делает действия возможными, которые относятся к данным многократных элементов сразу.

#### Сокращения

Бар символа:  
- клавиатура:  
-

### 5.18 Команда Применяет Контрольную сумму (Меню Редактируют),

Используйте эту команду, чтобы позволить WinOLS повторно вычислять единственный блок контрольной суммы. Если автоматическое вычисление контрольной суммы будет позволено, то Вы не будете нуждаться в этой команде.

Эта команда только доступна, если курсор в пределах блока контрольной суммы, и соответствующий плагин установлен и зарегистрирован.

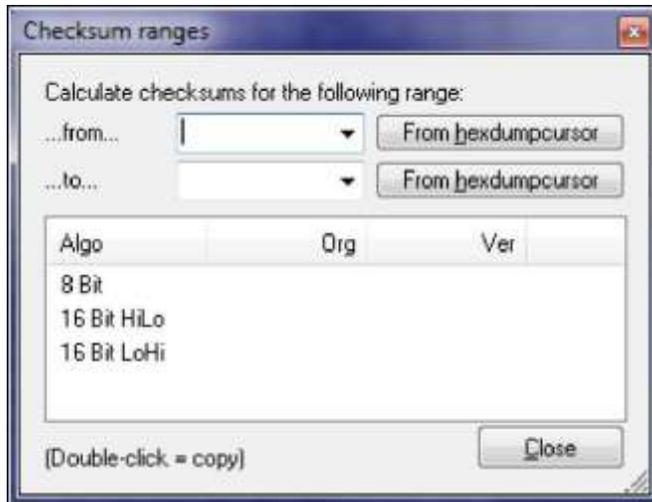
#### Сокращения

Бар символа: - ^i j  
Клавиатура: Alt+F2

# Глава



## 6 Диапазоны контрольной суммы диалога (Меню Редактируют),



Этот диалог показывает различные контрольные суммы для определенного пользователем диапазона.

Этот диалог - "плавающий" диалог. Все плавающие диалоги могут быть toggled с клавишей TAB.

### Сокращения

Бар символа:

- клавиатура:

-

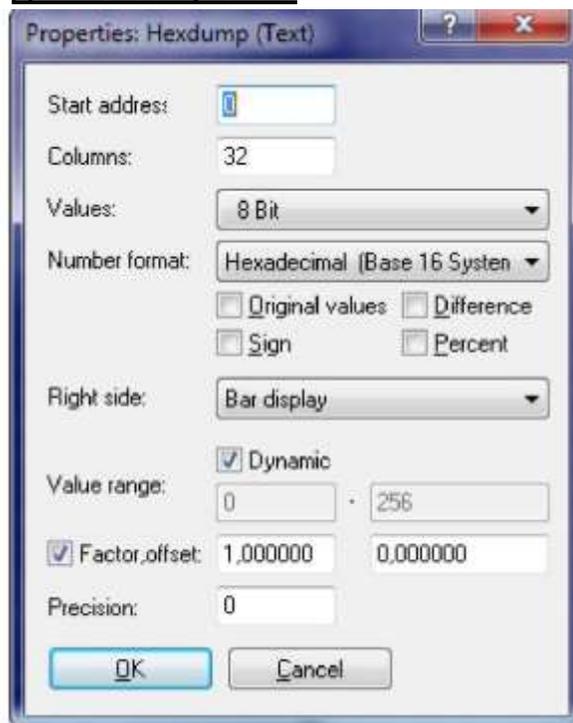
# Глава



## 7 Свойства диалога: Окно (Меню Редактируют),

Используйте этот диалог, чтобы управлять свойствами текущего окна. Вид этого

### Для Hexdump-окон:



диалога зависит активного окна.

Начните Ценности стороны  
Адрес:

Ценности  
Колонок

Формат числа  
Оригинальны  
й Признак  
Различие

Процент

Правильный  
диапазон

(Действительный) адрес первой верхней оставленной ячейки. Это может быть отрицательным числом, если Вы перемещаете Hexdump налево / право. Войдите в число колонок в этой области. Здесь число байтов в ячейку и организацию байта (LoHi/Хило) может быть отредактировано. Это также показывает диапазон ценности. Вы можете выбрать между набором из двух предметов, десятичным числом и шестнадцатеричным показом. Пок аз ориг ина

льные ценности вместо текущей версии Интерпретирует данные как подписанные ценности

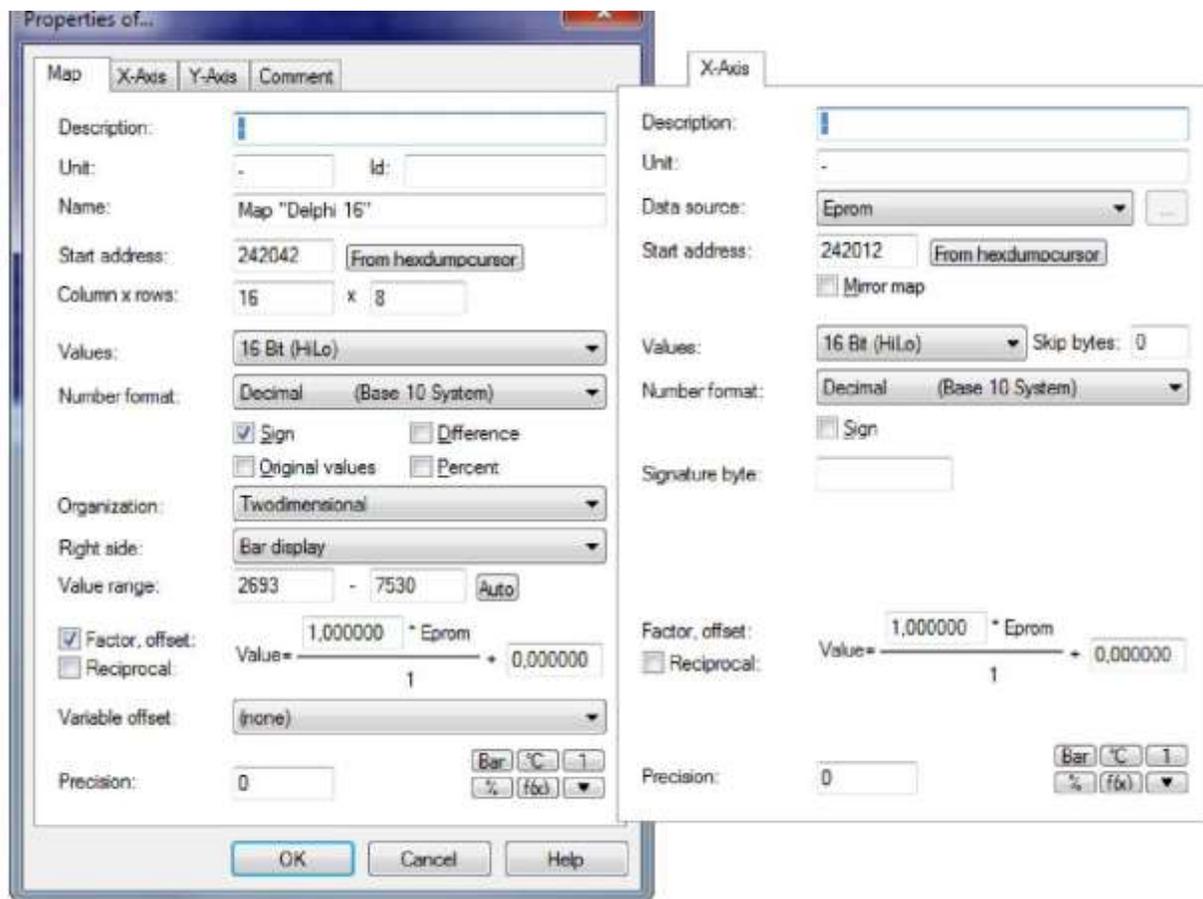
Вместо того, чтобы показать абсолютную ценность Вы можете использовать этот выбор показать различие между ценностью ячейки и оригинальной ценностью. Вместо того, чтобы показать ценность ячейки этот выбор может показать относительное различие между ценностью ячейки и оригинальной ценностью. Произвольно Вы можете показать ценности как Характеристики ASCII или бары. Если барный показ выбран, Вы можете использовать, они редактируют области, чтобы войти в диапазон числа, показанный в бар. Если только число 1-10 используется в данных, Вы могли бы оптимизировать показ для этого диапазона ценности.

Если Вы активизируете "Динамичный" Выбор, то WinOLS автоматически определит лучший масштаб для любых барных данных. Это позволит Вам признавать больше карт, особенно в способе на 16 и 32 бита, но он может заставить два ряда в одной карте иметь различный масштаб. Как только карта зарегистрирована или признана как потенциальная карта, WinOLS будет автоматически использовать диапазон ценности карты для того, чтобы показать ее данные в hexdump.

Фактор  
&  
Погаше  
ние

Фактор и погашение помогают показать физические ценности, применяя умножение и дополнение прежде, чем показать их. Ценность вычислена следующей формулой:  $DisplayedValue = Value * Factor + \text{Погашение}$

### Для окон карты:



Следующая информация хранится в первом листе окна.

Описание,  
Единица, Id, Источник данных  
Название

Определенные  
пользователем  
описания.  
Название  
должно описать  
всю карту, в то  
время как  
описание и  
единица должны  
послать нанести  
на карту  
содержание (без  
оси). id обычно  
используется  
только импортом  
A2L. Определяет  
источник, откуда  
данные оси  
взяты. Вы  
можете

## Фактор &amp; Погашение

Начните карту  
Зеркала Рядов &  
Колонок адреса

Взаимное Переменное погашение

Ценности

Пропустите  
байты

Признак

формата числа

Оригинальное

Различие

ценностей

Байт Подписи

Процента

Сторона Права  
Организации

Автомобиль

диапазона

ценности

выберете автоматическое перечисление или ценности от ергоm (который может также быть вычислен с дополнениями или вычитаниями). Кроме того Вы можете решить войти в Ваши собственные ценности, которые не являются сохраненный в пределах ергоm, но внешне. Этот адрес определяет начало карты Размер карты Используйте этот checkbox, чтобы показать карту (карта и ось) наоборот (в руководстве оси) заказ. Здесь число байтов в ячейку и организацию байта (LoHi/HiLo) может быть отредактировано. Это также показывает диапазон ценности. За некоторые ЭКЮ не все байты используются для оси, но только каждую секунду, например.

Войдите в число байтов, которые должны быть пропущены между 2 ценностями оси.

Вы можете выбрать между набором из двух предметов, десятичным числом и шестнадцатеричным показом.

Показывает ценности как подписанные ценности.

Вместо того, чтобы показать измененную версию, WinOLS покажет неизменные оригинальные ценности.

Вместо того, чтобы показать абсолютную ценность Вы можете использовать этот выбор показать различие между ценностью ячейки и оригинальной ценностью.

Вместо того, чтобы показать ценность ячейки этот выбор может показать относительное различие между ценностью ячейки и оригинальной ценностью. Это число отмечает эти данные оси и назначено изготовителем. Обычно это - то же самое для всех топоров в пределах проекта.

Тип карты (пункт, 1d, 2-ой, 2-ой отраженный)

Произвольно Вы можете показать ценности как Характеристики ASCII или бары.

Если барный показ выбран, Вы можете использовать, они редактируют области, чтобы войти в диапазон числа, показанный в бар. Если только число 1-10 используется в данных, Вы могли бы оптимизировать показ для этого диапазона ценности.

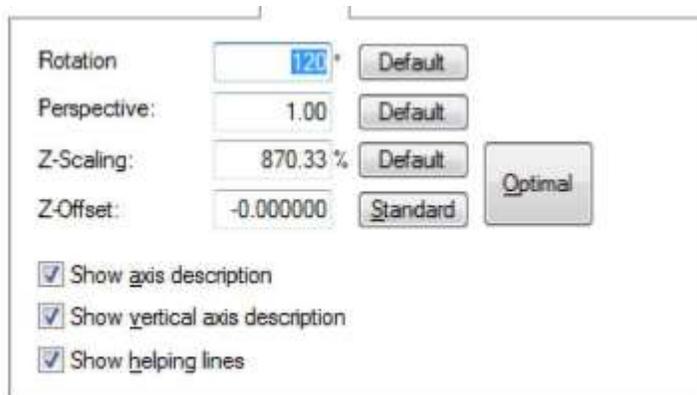
Используйте эту кнопку, чтобы оптимизировать диапазон ценности для текущих данных карты.

Фактор и погашение помогают показать физические ценности, применяя умножение и дополнение прежде, чем показать их. Ценность вычислена следующей формулой:  $DisplayedValue = Value * Factor + Погашение$

Показывает данные как аналог их оригинальной ценности. Для аккуратных карт Вы можете добавить другую карту как возмещено к текущей карте. Просто выберите другую карту из списка. (Список содержит все карты с идентичными адресами оси). Для представления WinOLS добавляет ценности другой карты (но не топоры) как погашение к

	текущая карта.
Бар	Число видимых цифр после точки. Грузы сохранили ценности для фактора областей, погашения, единицы и точности. Регулирует фактор / погашение таким способом, которым ценность в курсоре карты измерена к 100 %
Точности / °С / 1 %	
f (x)	Начинает волшебника формулы, чтобы помочь Вам вычислить фактор / погашение от более трудных формул или от типовых ценностей. С кнопкой стрелки и меню, которое открыто этой кнопкой, Вы можете сохранить свое собственное предпочтение. Чтобы сделать так, только войдите в них в упомянутые области. Чтобы сохранить их в одни из этих десяти записей, держите клавишу SHIFT нажатой, выбирая вход из меню. Вы можете вспомнить ценности в любое время просто, выбирая вход снова (без изменения).
Треугольник	

### Для 3-ьих окон карты:



Четвертый лист содержит информацию о трехмерном представлении.

Вращение	Это определяет вращение представления вокруг вертикальной
Перспектива	оси. Ценность показывает влияние перспективы на
Z-вычисление	представлении. Z-вычисление определяет, насколько карта
Z-погашение	протянута или уплотнена вертикально для представления.
Описание оси	Z-погашение - вертикальное погашение, которое может
Показа	использоваться, чтобы сделать
вертикальное	отрицательные визуализуемые ценности.
описание оси	Самообъяснение
линии помощи	Самообъяснение
Показа	Самообъяснение

## Сокращения



Бар символа:  
Клавиатура: Alt+Enter



## 8 Команд меню Hardware

Меню Hardware содержит команду, чтобы формировать и использовать эргометр и тренажер:

Производитель	Показывает диалог для того, чтобы редактировать эргометр параметры производителя
Линии обмена	Показывает диалог линиям обмена
BDM / Сравняются	Сравнивает текущий проект с ценностями в BDM/ECU
BDM / Программа	Программирует текущий проект в BDM/ECU
BDM / Testempty/Delete	Чеки, если текущий BDM/ECU пуст и/или удаляет это
BDM / Прочитанный	Читает ценности от BDM/ECU в проект
BDM / Информация	Откройте страницу BDM в конфигурации WinOLS. Поскольку информация о регистрационном номере BDM в проекте пожалуйста используйте диалог "Свойства: проект".
BSL /	Сравнивает текущий проект с ценностями в BSL100/ECU
Сравнивают	Программирует текущий проект в BSL100/ECU
BSL /	Читает ценности от BSL100/ECU в проект
Программа	Откройте страницу BSL в конфигурации WinOLS. Поскольку информация о регистрационном номере BSL в проекте пожалуйста используйте диалог "Свойства: проект".
BSL /	
Прочитанный	
BSL /	
Информация	
Ергометр /	

Сравнивает текущий проект с ценностями в ером

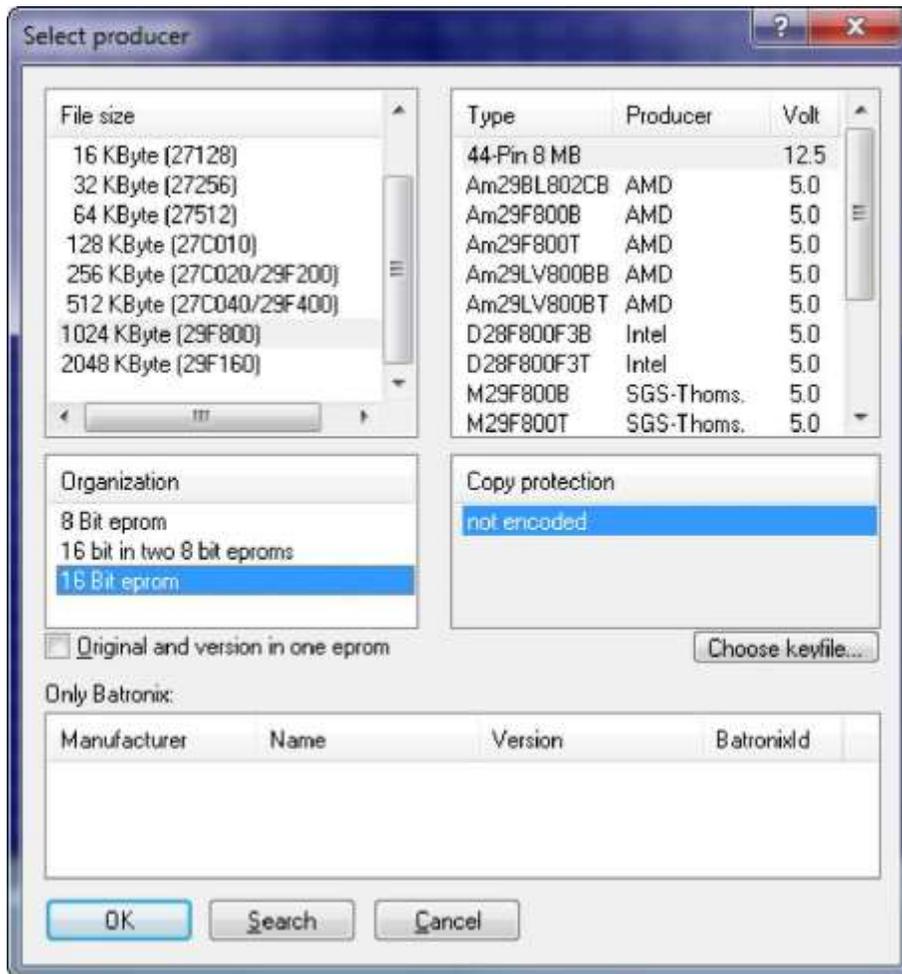
Программирует текущий проект в ером

Ером / Чеки Testempty/Delete, если поток ером пуст и /  
или удаляет это

Ером / Прочитанный Читает ценности от ером в

	проект
Еprom / Параметр	Позволяет редактировать диапазоны адреса для еprom-доступа
Еprom / Варианты	Позволяет редактировать специальные варианты для типов еprom
Тренажер / Груз	Загружает текущую конфигурацию в тренажер
Тренажер / Свойства	Показывает свойства тренажера
Тренажер / доступы карты Чека	Чеки на все карты, используются ли они и показывают результаты в окне карты.
Тренажер / Удаляет информацию доступа карты	Удаляет маркеры в окне карты

## 8.1 Производитель диалога (Аппаратные средства Меню)



Так как у проекта обычно есть неподвижный размер ергот, Вы можете обычно использовать диалог Производителя только, чтобы переключиться между различными типами, как CMOS или NMOS и различные программные алгоритмы.

Выбор организации предлагает один выбор слить содержание двух 8-битовых ерготs, которые прочитаны последовательно в один 16-битовый ергот.

С выбором типа ергот конфигурация модуля тренажера автоматически сделана, также. Это особенно важно для 28F512, у которого есть различная конфигурация булавки (32 Булавки) как 27C512 (28 Булавок).

Выбор, 'Оригинальный версия в одном ергот', сотрудничает с экскрачкой, переключающей адаптер (например. KEY520). Этот выбор не для использования с тренажером с автоматическим переключением. Чтобы использовать переключение тренажера, выберите, выбор 'Переключаются оригинальный / версия' от свойств тренажера.

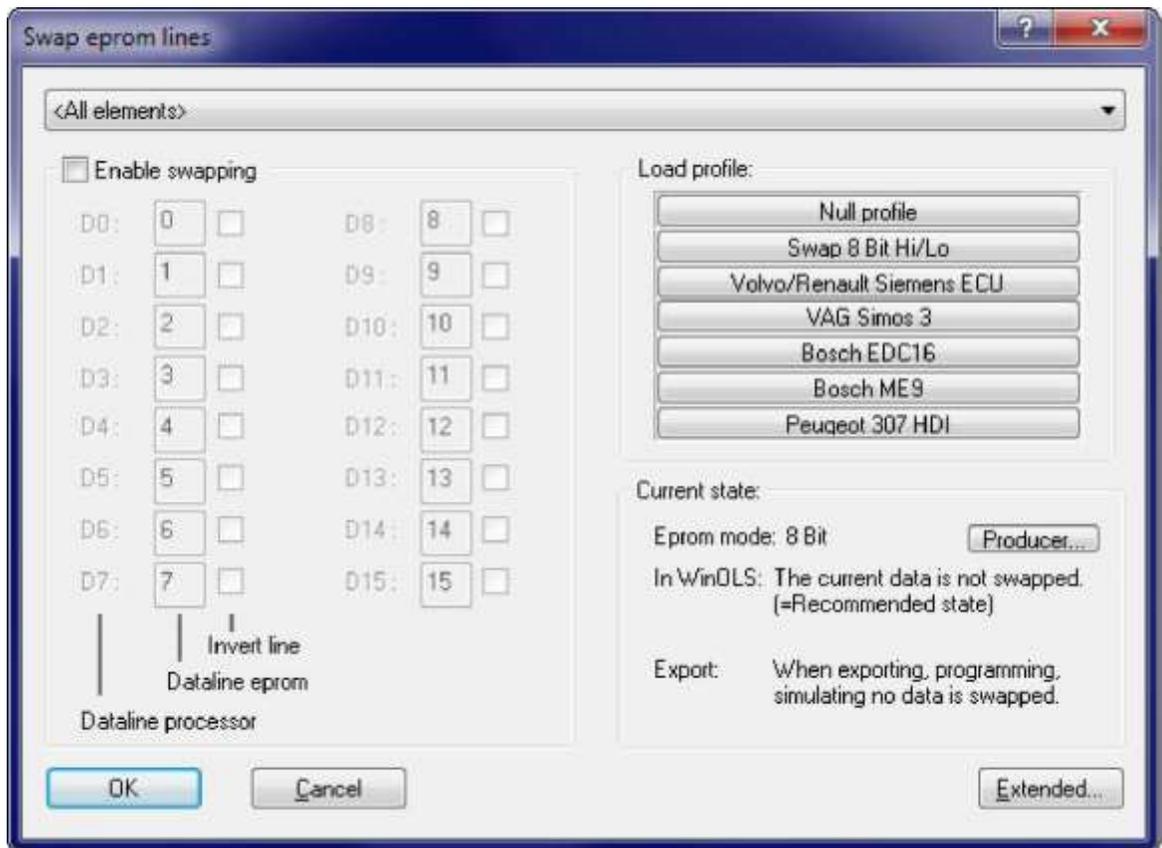
Если Вы используете аппаратные средства Batronix, Вы также должны выбрать право, вносят коробку списка в основании, потому что Batronix иногда использует различные иды. Вы можете использовать Вкладку поиска для этого, также.

### **Сокращения**

Бар символа:

Клавиатура: Ctrl+N

## 8.2 Линии Обмена диалога (Аппаратные средства Меню)



Используйте этот диалог, чтобы обменять или инвертировать линии, читая или при письме ергoms или когда данные экспорта или im-. Обычно Вы будете работать с "удобочитаемыми" данными, так, чтобы тексты могли быть прочитаны, и контрольные суммы могут быть вычислены. Обмен сделан непрерывный, когда данные экспортируются. Если проект в настоящее время не содержит "удобочитаемые" данные (это показано в правильной части диалога), Вы можете использовать "Extended" кнопки, чтобы активно применить обмен.

Вы можете использовать несколько predeterminedных типичных профилей. Если Ваш проект содержит многократные элементы, Вы можете обменять каждый элемент индивидуально.

### Отметьте:

То, который оценивает Вас, может отредактировать (8 или 16 битов), зависят от Вашего потока ергom. Вы можете изменить поток ергom непосредственно от этого диалога.

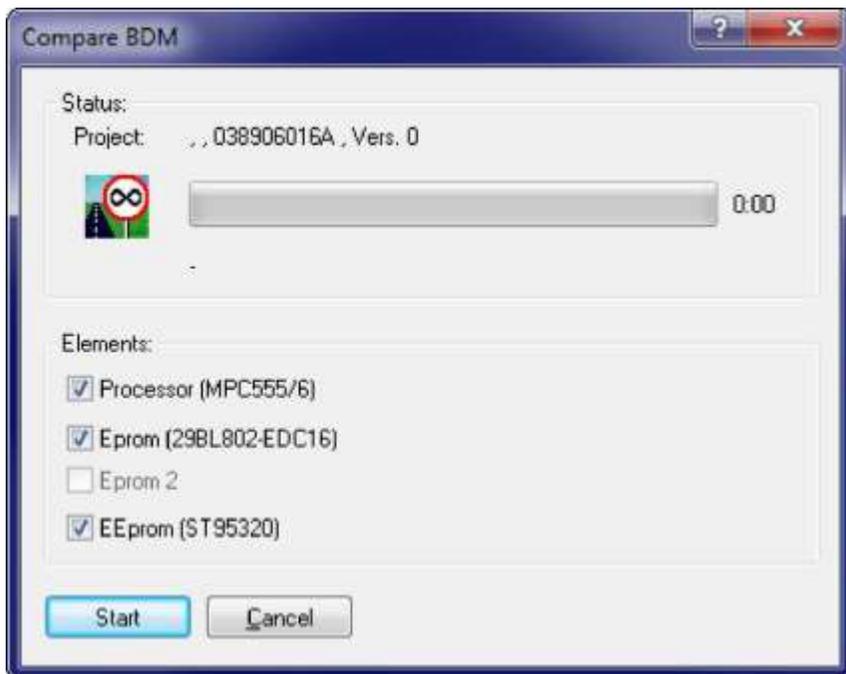
### Сокращения

Бар символа:  
- клавиатура:

## 8.3 BDM

Пожалуйста выберите подтему. **8.3.1 диалог BDM /**

**Сравниваются (Аппаратные средства Меню)**



Различия показов между BDM/ECU и проектом. Вы можете выбрать который элементы сравниться.

Элементы напечатаны смелые, если они содержат, содержат различия между оригинальным и версия (в памяти PC - не различия между ЭКЮ и PC).

### **Отметьте:**

Операции BDM только поддерживаны, если проектный тип был установлен в "BdmToGo" в Проектных свойствах или если проект пуст.

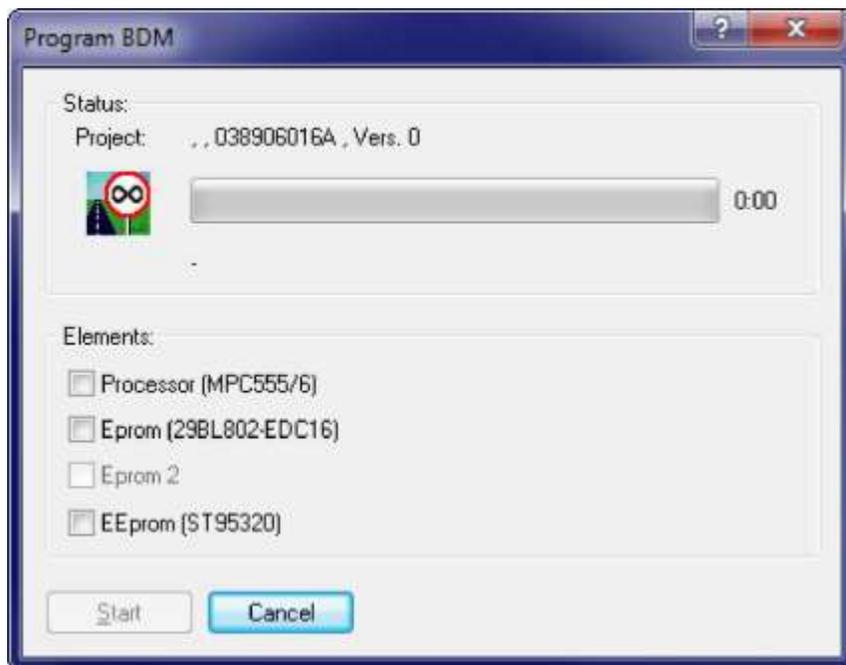
### **Сокращения**

Бар символа:

- клавиатура:

-

### 8.3.2 Диалог BDM / Программа (Аппаратные средства)



Программирует содержание текущего проекта в интерфейс BDM/ECU. Непустые области автоматически обнаружены и удалены. Вы можете выбрать который элементы к программе.

Если Вы хотите защитить Ваш проект от того, чтобы быть прочитанным с WinOLS конкурентами, пожалуйста активизируйте прочитанную защиту "Bdm/Bsl" в Проектных свойствах перед программированием.

Элементы напечатаны смелые, если они содержат, содержат различия между оригинальным и версия (в памяти PC - не различия между ЭКЮ и PC).

#### **Отметьте:**

Операции BDM только поддерживаны, если проектный тип был установлен в "BdmToGo" в Проектных свойствах или если проект пуст.

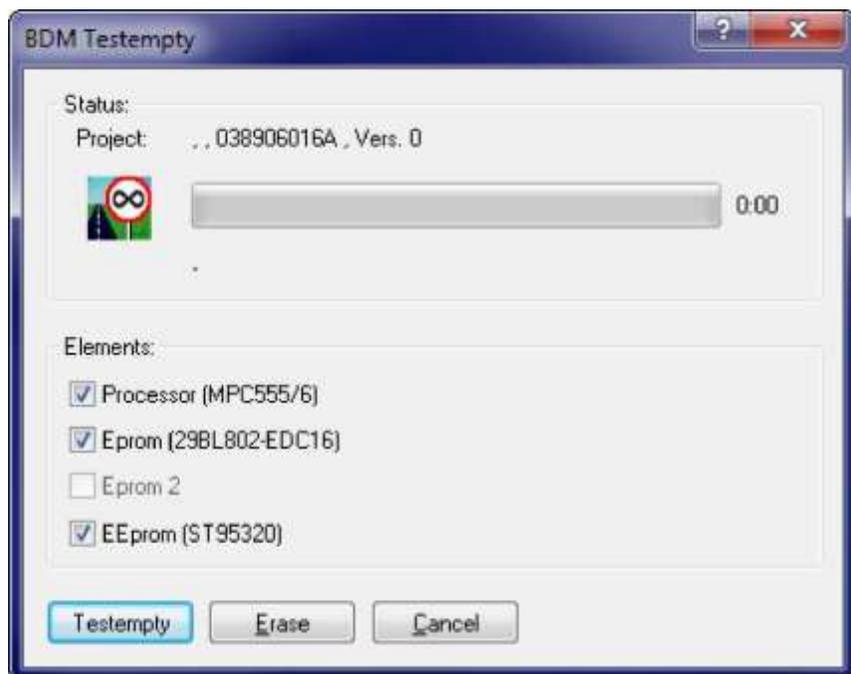
#### **Сокращения**

Бар символа:

- клавиатура:

-

### 8.3.3 Диалог BDM / Testempty (Аппаратные средства



Позволяет проверить Вас, если BDM/ECU пуст и удалить это.

Элементы напечатаны смелые, если они содержат, содержат различия между оригинальным и версия (в памяти PC - не различия между ЭКЮ и PC).

#### **Отметьте:**

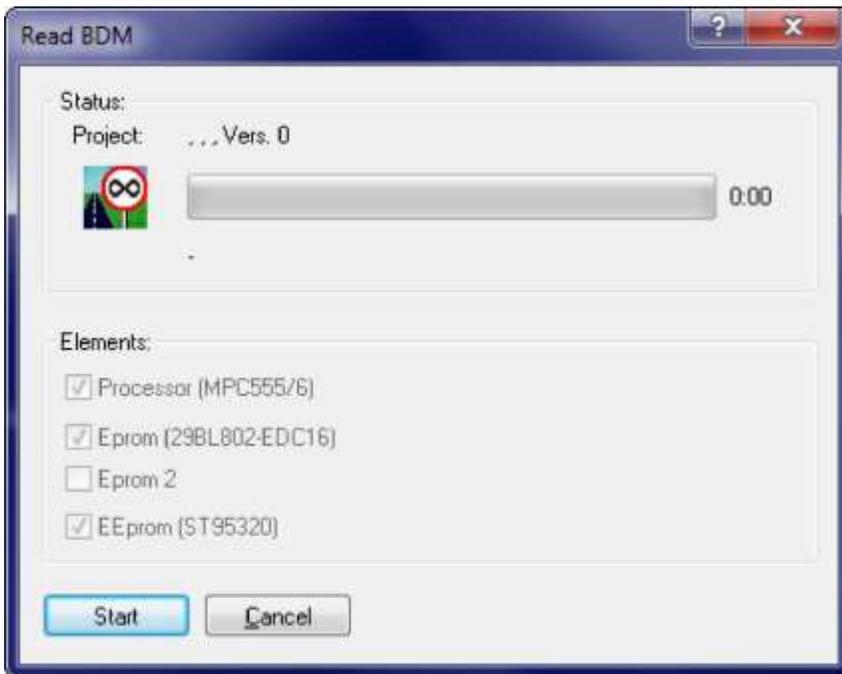
Операции BDM только поддерживаны, если проектный тип был установлен в "BdmToGo" в Проектных свойствах или если проект пуст.

#### **Сокращения**

Бар символа:

- клавиатура:

### 8.3.4 Диалог BDM / Прочитанный (Аппаратные средства Меню)



Позволяет Вам читать текущее содержание BDM/ECU как новый проект или новую версию. По умолчанию все элементы от ЭКЮ прочитаны, но для версий Вы можете повредить некоторых, если Вы уверены, что Вы не нуждаетесь в них. Читая оригинал, Вы должны прочитать все элементы.

Элементы напечатаны смелые, если они содержат, содержат различия между оригинальным и версия (в памяти PC - не различия между ЭКЮ и PC).

#### **Отметьте:**

Операции BDM только поддерживаны, если проектный тип был установлен в "BdmToGo" в Проектных свойствах или если проект пуст.

#### **Сокращения**

Бар символа:

- клавиатура:

-

## 8.4

### **BSL**

Пожалуйста выберите подтему.

### 8.4.1 Диалог BSL / Сравняется (Аппаратные



Различия показов между BSL100/ECU и проектом. Вы можете выбрать который элементы сравниться.

Элементы напечатаны смелые, если они содержат, содержат различия между оригинальным и версия (в памяти PC - не различия между ЭКЮ и PC).

#### **Отметьте:**

Операции BSL только поддержаны, если проектный тип был установлен в "BsIToGo" в Проектных свойствах или если проект пуст.

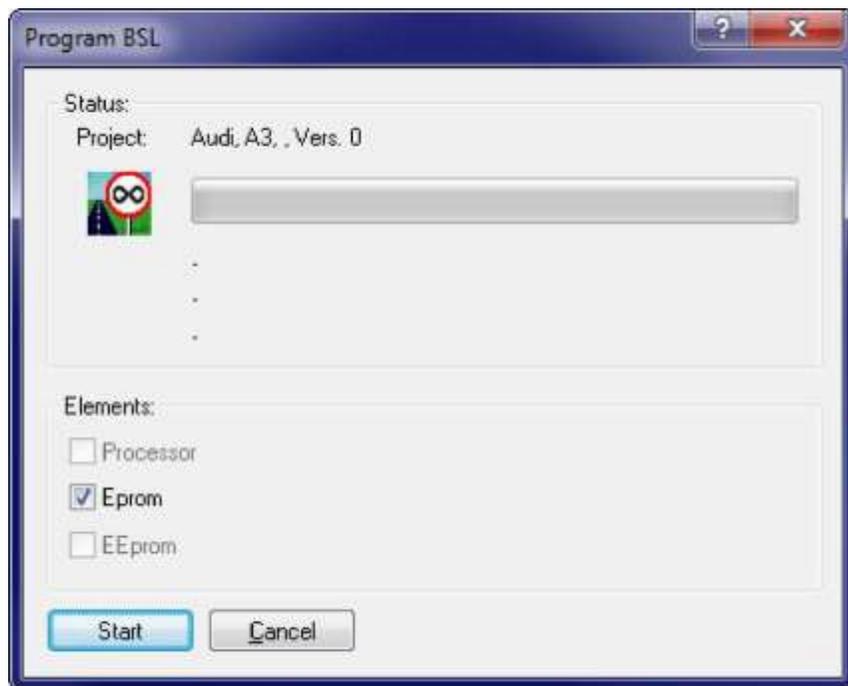
#### **Сокращения**

Бар символа:

- клавиатура:

-

## 8.4.2 Диалог BSL / Программа (Аппаратные средства)



Программирует содержание текущего проекта в интерфейс BSL100/ECU. Непустые области автоматически обнаружены и удалены. Вы можете выбрать который элементы к программе.

Если Вы хотите защитить Ваш проект от того, чтобы быть прочитанным с WinOLS конкурентами, пожалуйста активизируйте прочитанную защиту "Bdm/Bsl" в Проектных свойствах перед программированием.

Элементы напечатаны смелые, если они содержат, содержат различия между оригинальным и версия (в памяти PC - не различия между ЭКЮ и PC).

### Отметьте:

Операции BSL только поддерживаны, если проектный тип был установлен в "BslToGo" в Проектных свойствах или если проект пуст.

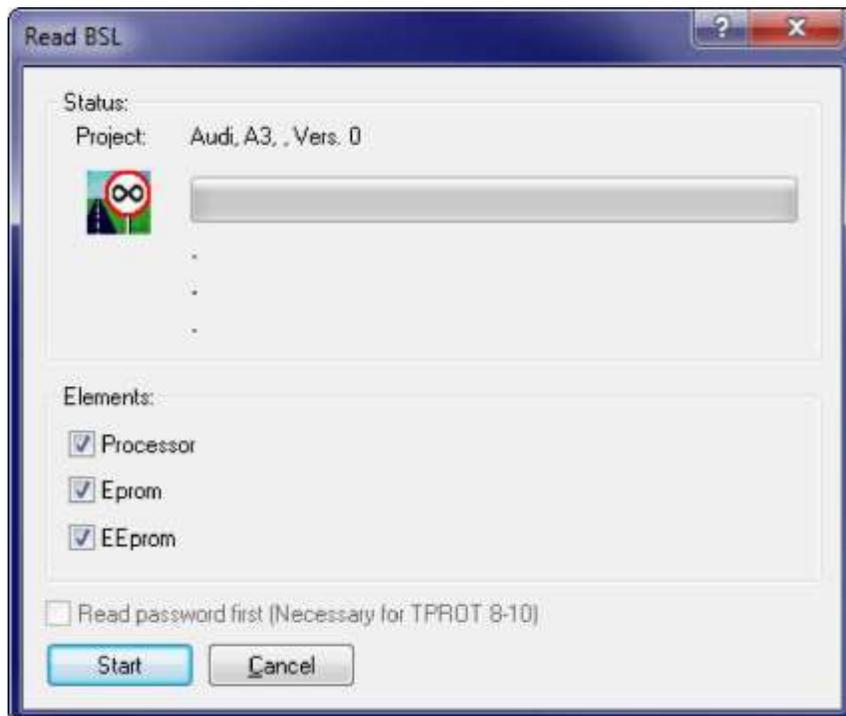
### Сокращения

Бар символа:

- клавиатура:

-

### 8.4.3 Диалог BSL / Прочитанный (Аппаратные



Позволяет Вам читать текущее содержание BSL100/ECU как новый проект или новую версию. По умолчанию все элементы от ЭКЮ прочитаны, но для версий Вы можете повредить некоторых, если Вы уверены, что Вы не нуждаетесь в них. Читая оригинал, Вы должны прочитать все элементы.

Элементы напечатаны смелые, если они содержат, содержат различия между оригинальным и версия (в памяти PC - не различия между ЭКЮ и PC).

#### **Отметьте:**

Операции BSL только поддерживаны, если проектный тип был установлен в "BslToGo" в Проектных свойствах или если проект пуст.

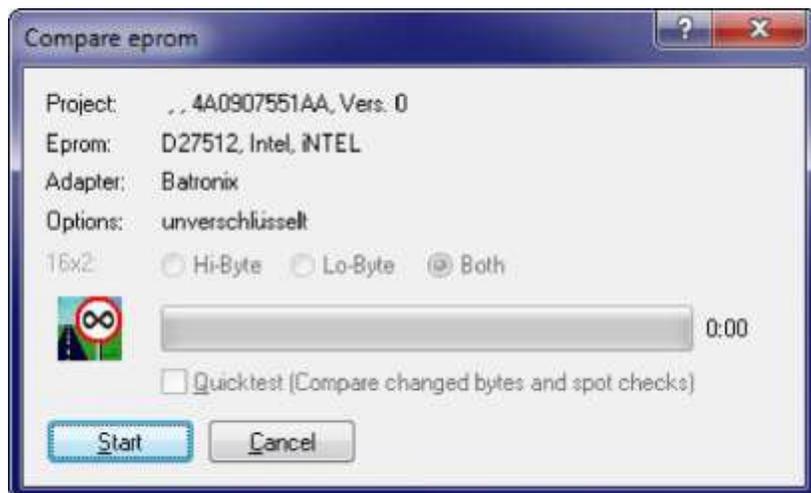
#### **Сокращения**

Бар символа:  
- клавиатура:  
-

## 8.5 Eprom

Пожалуйста выберите подтему.

### 8.5.1 Диалог Eprom / Сравняется (Аппаратные



Показывает возможные различия между еprom и текущим содержанием памяти. Используйте выбор шифрования сравнить еproms для EVC-КЛЮЧЕВЫХ модулей.

Вы можете активизировать quicktest. Если Вы сделаете так, то WinOLS не будет сравнивать весь еprom, но только байты, где текущая версия отличается от оригинала и нескольких дополнительных байтов как выборочные проверки.

**Отметьте:**

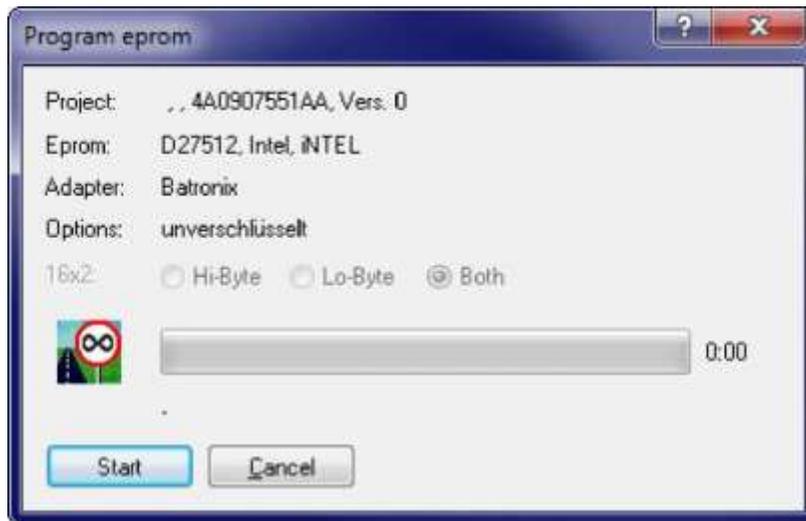
Операции Eprom только поддерживаны, если проектный тип был установлен в "Eprom" в Проектных свойствах или если проект пуст.

**Сокращения**

Бар  
символа:  
Клавиатура  
:



### 8.5.2 Диалог Eprom / Программа (Аппаратные средства)



Рядом с показанной информацией о проекте и еeprom формируемый адаптер - показ. Если keyfile для EVC-КЛЮЧА еeprom модули защиты от копирования будет использоваться, то шифрование выбора будет показано.

#### Отметьте:

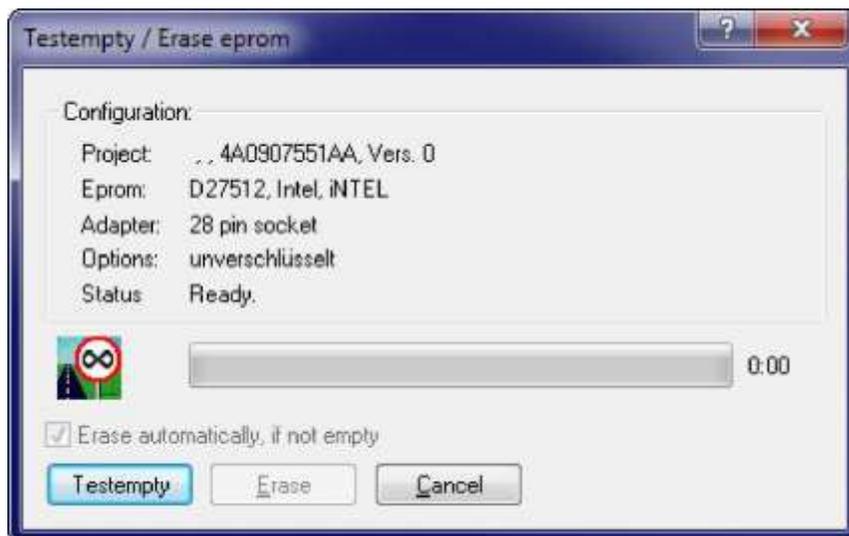
Операции Eeprom только поддерживаются, если проектный тип был установлен в "Eeprom" в Проектных свойствах или если проект пуст.

#### Сокращения

Бар символа: - ^J

Клавиатура: -

### 8.5.3 Диалог Eeprom / Testempty/Delete (Аппаратные средства Меню)



Сравнивает еprom содержание с ведьмой И СЛЕДУЮЩИЕ для еproms с 8-битовым автобусом и с ведьмой FFFF для еproms с 16-битовым автобусом. Если какие-нибудь различия происходят, тест может быть остановлен, и еprom может быть удален.

**Отметьте:**

Операции Еprom только поддерживаны, если проектный тип был установлен в "Еprom" в Проектных свойствах или если проект пуст.

**Отметьте:**

Эта операция - только поддержка Grol3> e-Wilde еprommer.

**Сокращения**

Бар символа:

Клавиатура: -

**8.5.4 Диалог Еprom / Параметры (Аппаратные средства Меню)**

Этот выбор не обычно необходим. Это позволяет Вам программировать части еprom.

**Отметьте:**

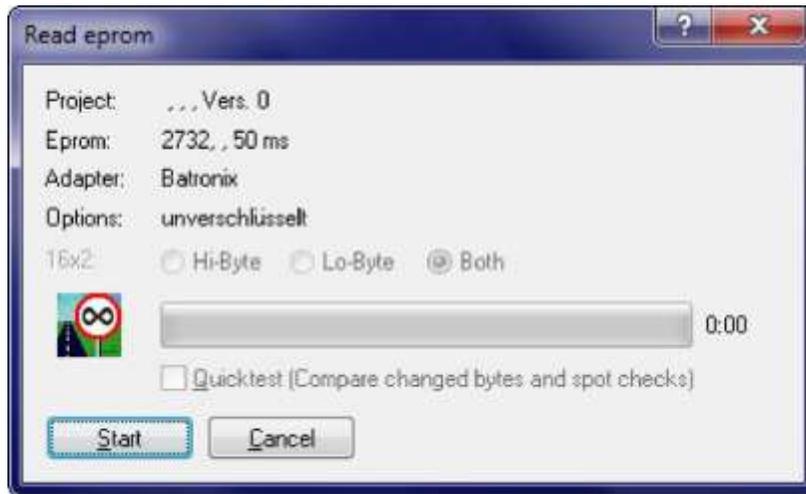
Операции Еprom только поддерживаны, если проектный тип был установлен в "Еprom" в Проектных свойствах или если проект пуст.

**Сокращения**

Бар символа:

Клавиатура: -

### 8.5.5 Диалог Eprom / Прочитанный (Аппаратные)



eprom может быть прочитан как оригинальный или версия. Открытый проект необходим, но проект не должен содержать данные.

#### Отметьте:

Операции Eeprom только поддерживаются, если проектный тип был установлен в "Eeprom" в Проектных свойствах или если проект пуст.

#### Сокращения

Бар символа: *Zi*

Клавиатура: -

### 8.5.6 Диалог Eeprom / Варианты (Аппаратные средства Меню)



Здесь Вы можете переключить различные адаптеры, которые могли бы использоваться альтернативно и не могут быть признаны автоматически.

Кроме того Вы можете выбрать, должен ли errom быть проверен или удален прежде, чем написать и должен ли он быть сравнен впоследствии.

Выбор "интеллектуальное программирование" позволяет очень быстрое программирование. Это только доступно для erroms, который позволяет удаление областей. Если это будет активизировано, то errom будет сравнен память и только области, которые были изменены, будет удален и повторно запрограммирован.

**Отметьте:**

Операции Errom только поддерживаны, если проектный тип был установлен в "Errom" в Проектных свойствах или если проект пуст.

**Сокращения**

Бар символа:

- клавиатура:

-

## 8.6 Гений

Войдите в текст темы здесь.

### 8.6.1 Гений диалога / Импорт (Аппаратные средства Меню)

Позволяет Вам импортировать данные из аппаратных средств NewGenius в WinOLS.

**Требования для действий NewGenius:**

1. Вставной OLS1003 должен быть установлен и зарегистрирован.
2. Текущий водитель NewGenius Dimsport's должен быть установлен.
3. Аппаратные средства Dimsport's NewGenius должны быть связаны.

**Сокращения**

Бар символа:

- клавиатура:

-

### 8.6.2 Гений диалога / Экспорт (Аппаратные средства Меню)

Позволяет Вам экспортировать данные от WinOLS в аппаратные средства NewGenius.

**Требования для действий NewGenius:**

1. Вставной OLS1003 должен быть установлен и зарегистрирован.
2. Текущий водитель NewGenius Dimsport's должен быть установлен.
3. Аппаратные средства Dimsport's NewGenius должны быть связаны.

**Сокращения**

Бар символа:  
- клавиатура:  
-

### 8.6.3 Гений диалога / Исследователь (Аппаратные средства Меню)

Позволяет Вам рассматривать текущее содержание аппаратных средств NewGenius.

#### **Требования для действий NewGenius:**

1. Вставной OLS1003 должен быть установлен и зарегистрирован.
2. Текущий водитель NewGenius DimSport's должен быть установлен.
3. Аппаратные средства DimSport's NewGenius должны быть связаны.

#### **Сокращения**

Бар символа:

- клавиатура:

-

## 8.7 Тренажер

Пожалуйста выберите подтему. **8.7.1 Тренажер**

### Груза команды (Аппаратные средства Меню)

Эта команда напишет все ergom данные в тренажер.

#### **Импорт:**

Вы должны выключить воспламенение прежде, чем использовать эту команду!

#### **Отметьте:**

Операции Ergom только поддерживаны, если проектный тип был установлен в "Ergom" в Проектных свойствах.

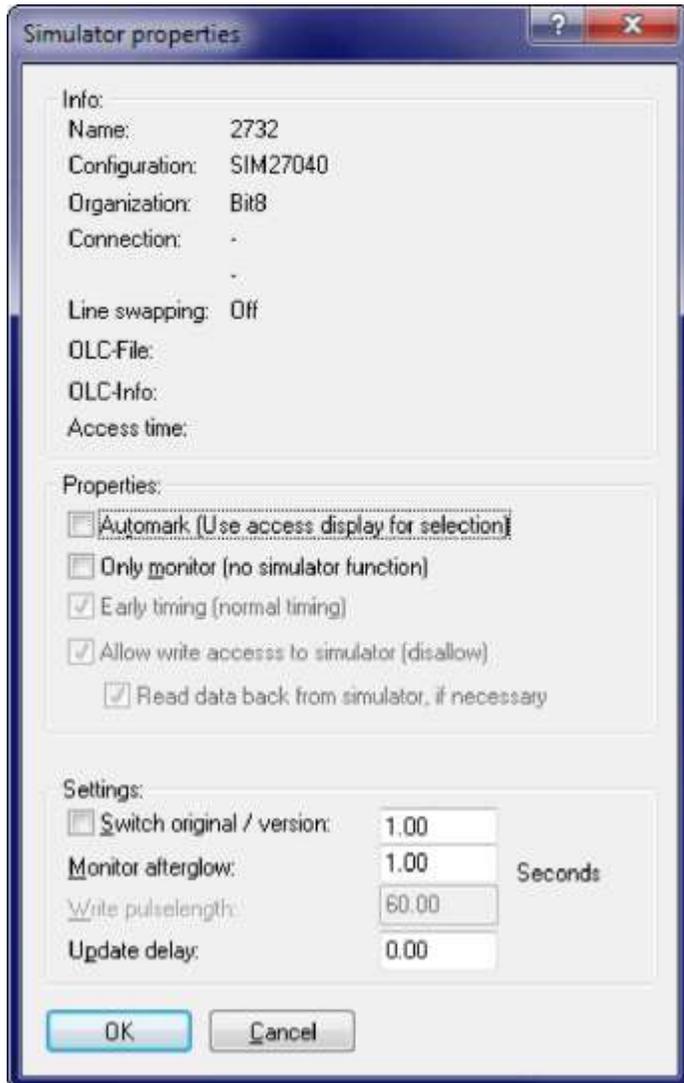
#### **Сокращения**

Бар символа:

- клавиатура:

-

## 8.7.2 Тренажер диалога / Свойства (Аппаратные средства)



Верхний блок содержит информацию о в настоящее время отбираемых аппаратных средствах производителя.

Если чексбок 'Автомарка' активизирован, и двигатель бежит, то любые ячейки, к которым получают доступ, автоматически используются как выбор для любой операции (например для + и-).

чексбок 'Только контролируют', повреждает тренажер и позволяет WinOLS только контролировать двигатель.

Делать развитие транспортных средств, которые выполняют тесты контрольной суммы в легче время запуска, Вы можете выбрать выбор, 'Переключаются оригинальный / версия', которая автоматически переключается от оригинала до измененной версии после определенного времени. Этот выбор не должен быть

перепутан с выбором, 'Оригинальным и версия в одном ергом' в диалоге  
производителя, который нуждается в ергом дважды нормального размера и  
переключения

модуль как KEY520.

В то время как контроль каждого доступа памяти отмечен на экране (по умолчанию в красном). Используйте область послесвечения, чтобы формировать число секунд, маркировка должна продлиться.

Использование 'Пишет pulselength', чтобы формировать тренажер timinig. Если ценность является слишком маленькой, данные не могли бы достигнуть памяти тренажера. Если ценность к большому, тренажер мог бы потерпеть крах, выполняя изменения онлайн ергоп содержания.

'Задержка Обновления' является временем, WinOLS будет ждать после любых изменений, пока изменения не написаны памяти тренажера.

#### **Отметьте:**

Начиная с версии 1.030 программы это больше не необходимо, чтобы ввести код связи. Это будет автоматически быть признанным теперь.

#### **Сокращения**

Бар символа:  
- клавиатура:  
-

### **8.7.3 Тренажер команды / доступы карты Чека (Аппаратные средства Меню)**

Проект может содержать много карт, но не все обязательно используются прямо сейчас. С этой командой Вы можете проинструктировать WinOLS проверять все карты, чтобы видеть, используется ли это (=accessed аппаратными средствами) или нет.

Все карты, которые используются, будут отмечены красные (обычный цвет тренажера) в окне выбора карты. Эта информация автоматически не обновлена. Если Вы хотите получить последнюю информацию, Вы должны использовать эту команду снова.

Эта команда только доступна, если текущий проект онлайн с тренажером. Отметьте:

Эта команда может занять время (в зависимости от числа карт).

#### **Сокращения**

Бар символа:  
- клавиатура:  
-

### **8.7.4 Тренажер команды / Удаляет информацию доступа карты (Аппаратные средства Меню)**

Если Вы использовали команду 'Тренажер / доступы карты Чека, у Вас будет несколько карт отмеченными в красном в окне выбора карты. Эта команда удалит всю

информацию маркировки для того окна. Ни карты, ни hexdump данные не будут изменены в любом случае.

Эта команда только доступна, если текущий проект онлайн с тренажером.

### **Сокращения**

Бар символа: -

Клавиатура: -

# Глава



## 9 Команд меню View

Меню View содержит следующие команды:

Барный бар	Пуговицы различная барная
Статуса	Пуговица символа бар статуса
символа	

Происхождени е движения уехало	Перемещает адрес начала текущего 1 к оставленный
--------------------------------------	---

Изменения права происхождения движения адрес начала текущего 1 к  
право

Больше	Увеличивает число колонок 1,
колонок	Сокращает число колонок 1
Меньше	
колонок	

Показ Rowmarkers

Масштабиров

ание стороны

Права Percent

& Co.

Измерьте 100%-ое

Немасштабирован

ие

Соединитесь точки  
/ Заполняют  
поверхности

Изменяет способ, которым показаны различия, если фактор и возмещал, используются и если ценности версии используются	правильной стороны и должна ли правильная сторона быть установлена или нет.
Позволяет Вам изменять способ представления	Увеличивает показ Перезагружает показ к его стандартной ценности (2-ой только) Делает показ меньшим Соединяет отдельные точки с линиями (2-ой только) Заполните поверхности цветом (3-ий только) Визуализирует (воображаемые) ряды линиями (2-ой только)

Показы Различий различия текущей карты как а список

- первые Шаги к первому различию в текущей карте
- предыдущие Шаги к предыдущему различию в потоке карта
- следующие Шаги к следующему различию в потоке карта

после дний	Шаги к последнему различию в текущей карте
Выберите версию ссылки	Позволяет пользователю изменять версию, которая будет использоваться как оригинальная
Соедините окна	Активизирует связь между текущим окном и другим окном. (Изменение, чтобы пропустить диалог).
Оптимизируйт е ценность диапазон	Вычислите дополнительный диапазон ценности для барного показа
Обнаружьте Карту	Вычислите дополнительный диапазон ценности для барного показа
Выбор карты поддержки	Поддерживает выбор карт, улучшая выборы, которые Вы сделали.

### 9.1 Бар Символа команды (Представление Меню)

Используйте эту команду для пуговицы бары символа.

### 9.2 Бар Статуса команды (Представление Меню)

Используйте эту команду для пуговицы бар статуса. Бар (у основания окон WinOLS) содержит информацию об отобранном пункте меню, о государстве аппаратных средств тренажера и положении курсора.

Вы можете найти больше информации в барной странице статуса.

### 9.3 Оставленное происхождение Движения команды (представление Меню)

Используйте эту команду, чтобы переместить начало показанной области окна. Это могло бы быть необходимо, чтобы отметить карты правильно.

#### Отметьте:

Эта команда только доступна для hexdumps.

#### Сокращения

Бар символа: -  
клавиатура: Ctrl+Left

### 9.4 Право происхождения Движения команды (представление Меню)

Используйте эту команду, чтобы переместить начало показанной области окна. Это могло бы быть необходимо, чтобы отметить карты правильно.

**Отметьте:**

Эта команда только доступна для hexdumps.

**Сокращения**

Бар символа: -  
клавиатура: Ctrl+Right

## 9.5 Команда Больше колонок (Представление Меню)

Используйте эту команду, чтобы увеличить число видимых колонок 1.

**Отметьте:**

Эта команда только доступна для hexdumps.

**Наконечник:**

Вы можете изменить число колонок также с линией сепаратора между hexdump и барами. Или "Щелчком и бременем" или с правильным щелчком.

**Сокращения**

Бар символа: -  
клавиатура: M.

## 9.6 Команда Меньше колонок (Представление Меню)

Используйте эту команду, чтобы увеличить число видимых колонок 1.

**Отметьте:**

Эта команда только доступна для hexdumps.

**Наконечник:**

Вы можете изменить число колонок также с линией сепаратора между hexdump и барами. Или "Щелчком и бременем" или с правильным щелчком.

**Сокращения**

Бар символа: -  
клавиатура: W

## 9.7 Масштабирование команды (Представление Меню)

Используйте эту команду, чтобы увеличить показ.

Если Вы будете в текстовом способе, то больший шрифт будет использоваться, чтобы показать данные. В 2-ом способе графический показ будет увеличен горизонтально. Держите клавишу SHIFT нажатой, чтобы увеличить показ вертикально.

## Сокращения

Бар символа:  
Клавиатура @J: -  
Мышь: Ctrl + Mousewheel

## 9.8 Масштаб команды 100 % (Представление Меню)

Используйте эту команду, чтобы перезагрузить графический показ горизонтально к 100 %. Эта команда только доступна в 2-ом способе.

Держите клавишу SHIFT нажатой, чтобы перезагрузить вертикальный показ.

### Сокращения

Бар символа:  
- клавиатура:  
-

## 9.9 Немасштабирование команды (Представление Меню)

Используйте эту команду делать меньший показ.

Если Вы будете в текстовом способе, то меньший шрифт будет использоваться, чтобы показать данные. В 2-ом способе графический показ будет показан горизонтально меньший. Держите клавиша SHIFT нажала делать показ, вертикально меньший.

### Сокращения

Бар символа:  
Клавиатура @J: -  
Мышь: Ctrl + Mousewheel

## 9.10 команда Соединяют Точки (Представление Меню)

2-ой способ:

Эти пуговицы команды показ соединяющихся линий для отдельных точек. 3-

ий способ:

Эти пуговицы команды заполнение поверхностей с цветами.

Команда только доступна в 2-ом и 3-ьем способе.

### Сокращения

Бар символа: - ^J / *M*.  
Клавиатуры: -

## 9.11 Показ команды Rowmarkers (Представление Меню)

Даже при том, что в 2-ом способе данные показаны как 'плоская' последовательность ценностей, WinOLS управляет данными в рядах и колонках внутренне. (Вы можете переключить к текстовому способу любое время, чтобы видеть ряды и колонки). колонки важны для определенных типов выборов и таким образом также для модификации ценностей и создания карт.

Используйте эту команду для пуговицы показ перерывов линии с помощью линиям.

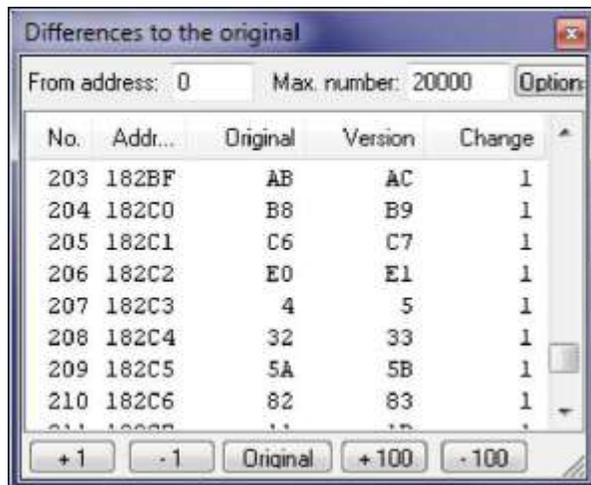
Эта команда только доступна в 2-ом способе.

### Сокращения

Бар символа: *M*.

Клавиатуры: -

## 9.12 Различия команды (Представление Меню)



Этот диалог показывает все различия (до 2000) от оригинала до текущей версии этого окна. Различные кнопки в этом диалогe позволяют Вам редактировать ценности в список.

WinOLS пытается держать это окно в синхронизации с окно карты или hexdump. Если Вы измените положение курсора в hexdump или нанесете на карту окно, то окно различий покажет соответствующий вход. Если Вы измените положение или выберете записи в окне различий, то WinOLS изменит положение курсора и / или выбор в hexdump или нанесет на карту окно.

Размер диалога может формироваться.

Этот диалог не является модальным, означая, что окна, лежащие позади окна, могут все еще использоваться. Этот диалог - "плавающий" диалог. Все плавающие диалоги могут быть toggled с клавишей TAB.

**Сокращения**Бар символа: **Ji]**

Клавиатура: Ctrl+U

**9.13 Различия команды / сначала (Представление Меню)**

Используйте эту команду, чтобы переместить курсор в первое различие между оригиналом и текущей версией в пределах текущего окна.

**Сокращения**

Бар символа:

Клавиатура **J^**: E**9.14 Различия команды / предыдущий (Представление Меню)**

Используйте эту команду, чтобы переместить курсор в предыдущее различие между оригиналом и текущей версией в пределах текущего окна.

**Сокращения**

Бар символа:

Клавиатура-AJ: V

**9.15 Различия команды / затем (Представление Меню)**

Используйте эту команду, чтобы переместить курсор в следующее различие между оригиналом и текущей версией в пределах текущего окна.

**Сокращения**

Бар символа:

Клавиатура: N

**9.16 Различия команды / последний (Представление Меню)**

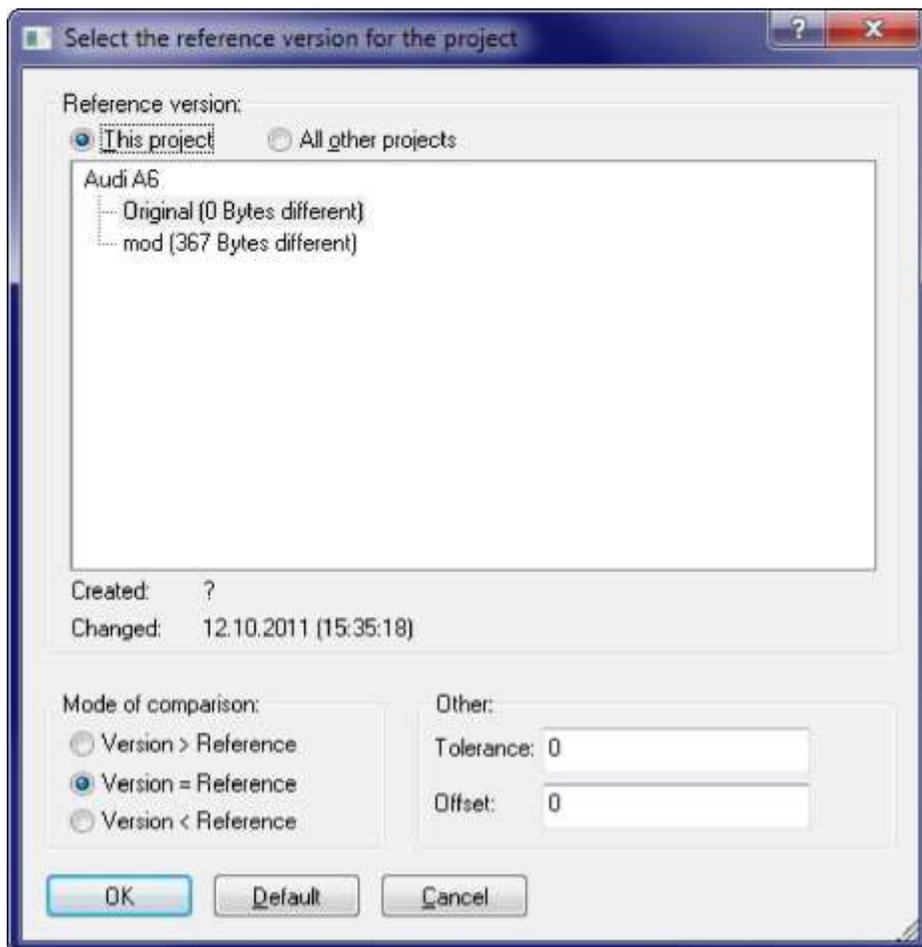
Используйте эту команду, чтобы переместить курсор в последнее различие между оригиналом и текущей версией в пределах текущего окна.

**Сокращения**

Бар символа:

Клавиатура: L

## 9.17 диалог Избранная Версия ссылки (Представление



Несколько функций в WinOLS используют 'Оригинальную версию' как ссылку. По умолчанию это - версия, прочитанная от erpom. Но Вы можете выбрать любую другую версию потока другого проекта.

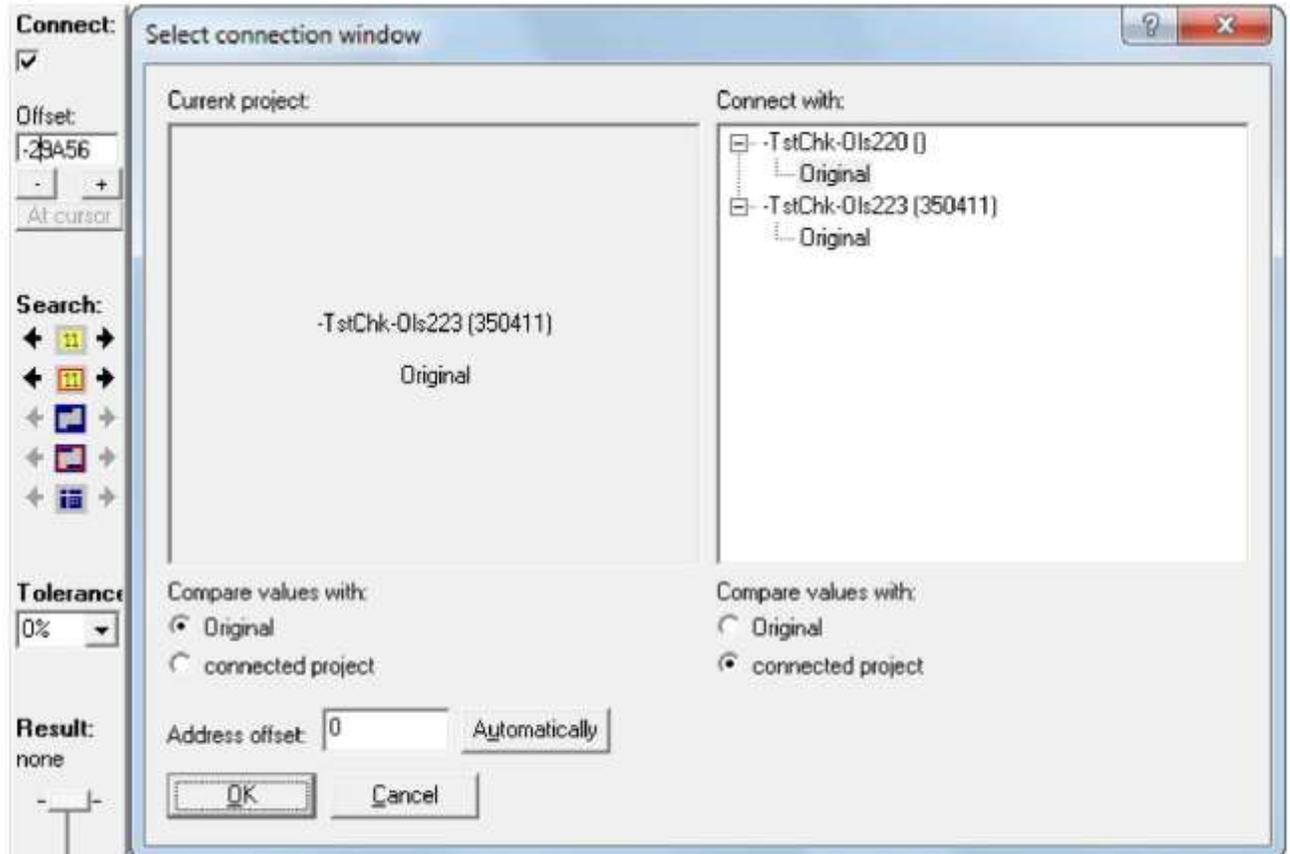
Кроме выбора проекта ссылки Вы можете также выбрать вид сравнения для визуального показа различий. Например минимальное различие от оригинала может быть обязательно отмечать ячейку как изменено.

Кроме того погашение может быть введено. Это полезно, когда данные в одном проекте перемещены (по сравнению с другой одним).

### Сокращения

Бар символа:  
Клавиатура: -

## 9.18 диалог Выбирают окно связи (Представление Меню)



### Правильный Диалог:

Возможно соединить окно. Если два окна будут связаны, то любые изменения к видимой области случатся с обоими окнами в синхронизации. Если одно окно завито, другой завит таким же образом.

### Copy:

Если связь активизирована, этот диалог показан, чтобы выбрать окно связи. Если Вы хотите пропустить этот диалог, и использовать окно Вы также использовали в последний раз, держать клавишу SHIFT нажатой, выбирая этот выбор (работы с баром меню и изображения со спуском).

### Differenc:

Используйте checkbox, 'Также используют как окно ссылки', чтобы активизировать сравнение ссылки, также. Если активизировано, окна будут не только сохранены в синхронизации, но также и каждом, окна будут также использовать другой как оригинальную версию когда дело доходит до изменений показа.

Используйте checkbox, 'Устраивают Windows, чтобы устроить два сравненных окна на экране оптимальным способом. Если Вы хотите обменять эти два окна, только тянуть одного из них (использование его бара названия) к положению другого окна (и некоторые пиксели по этому).

Полевое 'погашение адреса' содержит погашение, которое будет использоваться, держа

диалоги в синхронизации. По умолчанию с ценностью в вот будет различие между положениями курсора в этих двух окнах. Если Вы нажмете 'Automatically' кнопки, то WinOLS будет искать другой проект области, подобные тому в текущем положении курсора в текущем проекте. Если подобная область найдена, погашение вычислено.

#### **Оставленный Диалог:**

Когда Вы будете работать со связанными окнами, маленькое окно появится между проектами.

#### **Секция Соединяется:**

У Вас есть несколько возможностей изменить погашения (различие адреса между окнами) между окнами:

- Вы можете вручную войти в число.
- Используйте один из вариантов поиска.
- С кнопками +/- Вы может изменить адрес, возмещенный одной единицей (в зависимости от текущей ширины бита)
- Вы можете нажать на checkbox 'Погашение', чтобы дезактивировать связь. В этом способе Вы можете переместить одно окно и восстановить связь, когда Вы нашли правильное погашение или использовать кнопку "В курсоре", чтобы вычислить погашение от 2 положений курсора.

#### **Поиск Секции:**

Вы можете использовать 5 различных способов поиска, каждого в 2 указаниях. Программа ищет проект, на который указывает стрелка и искать данные проекта, от которого стрелка указывает далеко. Красный фон означает, что результаты поиска доступны. Если фон является оранжевым, то текущее погашение - один из результатов поиска. 5 способов поиска (сверху донизу):

1. Ищите данные вокруг текущего положения курсора
2. Ищите данные вокруг текущего положения курсора, но только в картах
3. Ищите отобранные данные
4. Ищите отобранные данные, но только в картах
5. Ищите карту, что курсор в настоящее время идет

#### **Терпимость Секции:**

Здесь Вы можете войти в желательную терпимость

#### **поиска. Результат Секции:**

Эта секция показывает результат нового поиска. Текст показывает число текущего результата, после общим количеством результата (максимальные 200). Вы можете использовать "Ползунок", чтобы показать на экране через результаты, которые приспособят погашение. После того, как функция поиска используется, ползунок автоматически установлен в результат поиска, который является самым близким к оригинальному погашению. Если Вы хотите пойти в результаты индивидуально, нажать на ползунок однажды и затем использовать клавиши курсора.

***Копия Секции:***

Используйте эти кнопки, чтобы скопировать текущий выбор или карту под курсором (или

в настоящее время отбираемые карты, если любой) к

соответственно другому проекту. **Различия Секции:**

Эта секция идентична с функциями от меню представления. Это содержит кнопки, чтобы переместить курсор в любое окно к первому/предыдущему/следующему/последнему различию.

#### Сокращения

Бар символа:

Клавиатура **Мл**: -

### 9.19 Команда Оптимизирует диапазон ценности (Представление Меню)

Ценности от карт или hexdumps могут быть показаны как барные диаграммы. Специальный масштаб может использоваться, чтобы улучшить визуальный показ. Оптимальные параметры настройки для этого могут быть автоматически вычислены с этой функцией.

Эта команда только доступна, если показанный бар активизирован для текущего диалога.

#### Сокращения

Бар символа:

Клавиатура: Ctrl+B

### 9.20 Команда Обнаруживает карту (Представление Меню)

Используйте эту команду, чтобы обнаружить карту в текущем положении курсора в hexdump окне. Только определенные типы карты признаны (см. ниже). Эта функция только работает в hexdumps.

Если никакая карта не будет найдена, или признаваемая карта уже отмечена, то поиск продолжится вдоль файла. Считайте клавишу SHIFT нажатой, чтобы искать назад.

Эта функция базируется на функции "второстепенный поиск карты". Это означает, это использует карты, которые перечислены как "потенциальные карты" в списке выбора карты. Поэтому у этого есть те же самые ограничения как "второстепенный поиск карты". Например, это, Вы дезактивируете "Статистическое признание карты" там, эти карты, не будет найдено здесь также. Кроме того Вы можете ограничить поиск шириной бита карты. Для этого, нажмите на маленький черный треугольник в окне выбора карты. Меню трещит открытый, где Вы можете выбрать фильтр для ширины бита (8/16/32 Бит). Этот фильтр также работает на эту функцию.

#### Сокращения

Бар символа: **М.**

Клавиатуры: f

## **9.21 Поддержка команды наносит на карту выбор (Представление Меню)**

Используйте эту команду для пуговицы поддержка выбору карт. Если это будет активизировано, то пользователь будет поддержан когда создание выбор, содержащий карту. Чтобы использовать

эта особенность, Вы только должны будете создать выбор без промежутков (например с 'последовательным' способом выбора).

WinOLS проанализирует отобранную область для воображаемого числа колонок, и начало обращаются и изменяют их соответственно. Тогда начало и конец выбора будут расширены, так, чтобы прямоугольное было, отобран.

Когда в сомнении, лучше выбрать к немногим ценностям чем слишком многие. Иначе Вы могли бы затронуть метод анализа с ложными данными.

Созданный выбор может быть изменен позже в 2-ом способе. (Изменение прессы, переместите курсор в 2-ой способ за начало / конец выбора, щелкните и бремя).

Если Вы не хотите активизировать эту команду надолго, Вы можете также только использовать ее, когда Вы нуждаетесь в ней. Просто создайте выбор, любят описанный выше. И когда этот выбор существует, только активизируйте эту команду (через бары меню или изображения). Теперь это будет только выполнено однажды и не активизировано надолго.

### Сокращения



Бар  
символа:  
Клавиатура  
:

**Глава**



## 10 Команд меню Selection

Меню Selection содержит команды, чтобы работать с выборами:

Выберите ячейку	Выбирает текущую ячейку.
Выберите ряд	Выбирает текущий ряд
Выберите колонку	Выбирает текущую колонку
Выберите экран	Выбирает видимую область
Выбор экрана обратного свода	Инвертирует выбор в видимой области Создает выбор из ценностей, в которые Вы должны войти
Создайте выбор	

Ничего не выберите, Восстанавливают последний выбор	Удаляет выбор, Восстанавливает последний выбор
---	--

Оригинальный	Наборы все отобранные ячейки к их оригинальной ценности
Выбор-> Карта	Создает окна карты из отобранного прямоугольника
Груз	Загружает спасенный выбор в клипборд
Экон	Экономит текущий выбор в файл
ОМИТ	

Способ выборов	Позволяет выбор между четырьмя различными способами выбора
Выбор, начинающий конец Выбора	Отмечает начало Марок выбора конец выбора

### 10.1 Команда Избранная ячейка (Выбор Меню)

Выбирает ячейку, в которой курсор в настоящее время находится.

Считайте клавишу CTRL нажатой, щелкая, чтобы расширить текущий выбор вместо того, чтобы заменить это.

**Сокращения**

Бар символа: -  
клавиатура:  
Вставка

## 10.2 Команда Избранный ряд (Выбор Меню)

Выбирает ряд, в котором курсор в настоящее время находится.

Считайте клавишу CTRL нажатой, щелкая, чтобы расширить текущий выбор вместо того, чтобы заменить это.

### Сокращения

Бар символа:

- клавиатура:

-

## 10.3 Команда Избранная колонка (Выбор Меню)

Выбирает колонку, в которой курсор в настоящее время находится. По умолчанию это выбирает только видимую часть колонки. Это может быть изменено в меню конфигурации.

Считайте клавишу CTRL нажатой, щелкая, чтобы расширить текущий выбор вместо того, чтобы заменить это.

### Сокращения

Бар символа:

- клавиатура:

-

## 10.4 Экран Select команды (Выбор Меню)

Выбирает все в настоящее время видимые ячейки.

Считайте клавишу CTRL нажатой, щелкая, чтобы расширить текущий выбор вместо того, чтобы заменить это.

### Сокращения

Бар символа:

- клавиатура:

-

## 10.5 Выбор экрана Invert команды (Выбор Меню)

Инвертирует выбор для всех видимых ячеек. Отобранные ячейки отсеяны и наоборот.

### Сокращения

Бар символа:  
- клавиатура:  
-

## 10.6 Диалог Создает выбор (Выбор Меню)



Этот диалог позволяет Вам создавать выбор, входя в начало и адрес конца. Кроме того Вы можете определить используемый способ выбора. Получающийся выбор - то же самое, которое Вы получили бы, если бы Вы создали выбор с указанными параметрами вручную.

Этот диалог не является модальным, означая, что окна, лежащие позади окна, могут все еще использоваться. Этот диалог - "плавающий" диалог. Все плавающие диалоги могут быть toggled с клавишей TAB.

### Сокращения

Бар символа:  
- клавиатура:  
-

## 10.7 Команда, Избранная ничто (Выбор Меню)

Удаляет текущий выбор.

### Сокращения

Бар символа:  
- клавиатура:  
-

## 10.8 Команда Восстанавливает последний выбор (Выбор Меню)

Восстанавливает последний выбор.

### Сокращения

Бар символа:  
- клавиатура:  
-

## 10.9 Выбор команды-> Карта (Выбор Меню)

Используйте эту команду, чтобы создать карту из прямоугольного выбора в hexdump. Размер выбора должен соответствовать оптимальному размеру более поздней карты.

Эта команда только доступна, когда последовательный, прямоугольный выбор был сделан.

**Сокращения**

Бар символа:

- клавиатура:

К

**10.10 Выбор команды / Груз (Выбор Меню)**

Эта команда загружает ранее спасенный выбор в клипборд. Используйте Пасту команды (Ctrl+V) для дальнейшей обработки.

**Сокращения**

Бар символа: -

клавиатура: Ctrl+R

**10.11 Выбор команды / Экономят (Выбор Меню)**

Эта команда экономит в настоящее время отбираемые ячейки на жестком диске.

**Сокращения**

Бар символа: -

клавиатура: Ctrl+W

**10.12 способ Выбора команды (Выбор Меню)**

Эта команда предлагает выбор 4 различных способов выбора:

- 1) Выбор последовательной области
- 2) Выбор прямоугольной области
- 3) Выбор колонок
- 4) Выбор рядов

**Наконечник:**

Если Вы только создали выбор и затем использовать эту команду, чтобы изменить способ, то это изменение будет также применено к созданному выбору.

**Сокращения**

Бар символа: [□ □ Н Н

Клавиатура: -

**10.13 начало Выбора команды (Выбор Меню)**

Это наборы команд начало для выбора. Если конец для выбора был уже определен, выбор с в настоящее время отбираемым способом будет сделан.

## Сокращения

Бар символа: Клавиатура—\  
Ctrl+Shift+B

## 10.14 конец Выбора команды (Выбор Меню)

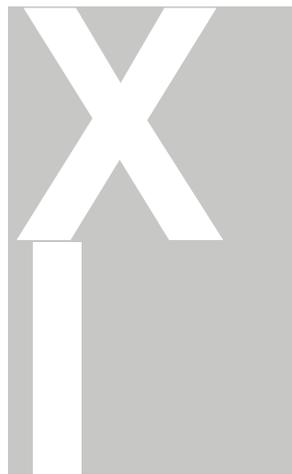
Это наборы команд конец для выбора. Если начало для выбора было уже определено, выбор с в настоящее время отбираемым способом будет сделан.

### Сокращения

Бар символа: \_ziJ

Клавиатура: Ctrl+Shift+K

# Глава



## 11 Команды меню Search

Меню Search содержит команды, чтобы искать различные критерии:

ByteSequence / Текст	Ищет текст или последовательность ведьмы - или десятичные значения
Выбор	Ищет область, которая напоминает текущий выбор
Начните поиск	Начинает поиск снова.
Продолжают Поиск поиска назад	Продолжите поиск вперед Продолжите поиск назад
Замени ть	Поиски текста или последовательности байтов и заменяют возникновения
Перезапустите второстепенный поиск карты	Позволяет Вам начинать, отменять или перезапускать автоматический поиск карт на заднем плане
Профиль описания оси	Администрация автоматически или вручную собранные описания оси
Параллельные карты	Помогает Вам искать и синхронизировать карты, которые подобны текущему.
Пойдите, чтобы Обратиться	Перемещает курсор в данный адрес
Предыдущий комментарий	Перемещает курсор в предыдущий текст комментария
Следующий комментарий	Перемещает курсор в следующий комментарий текст
Вставка / Редактирует комментарий	Вставьте новый комментарий в положении курсора, или позволяет Вам редактировать существующий Удаляет комментарий в текущем положении курсора
Удалите комментарий	

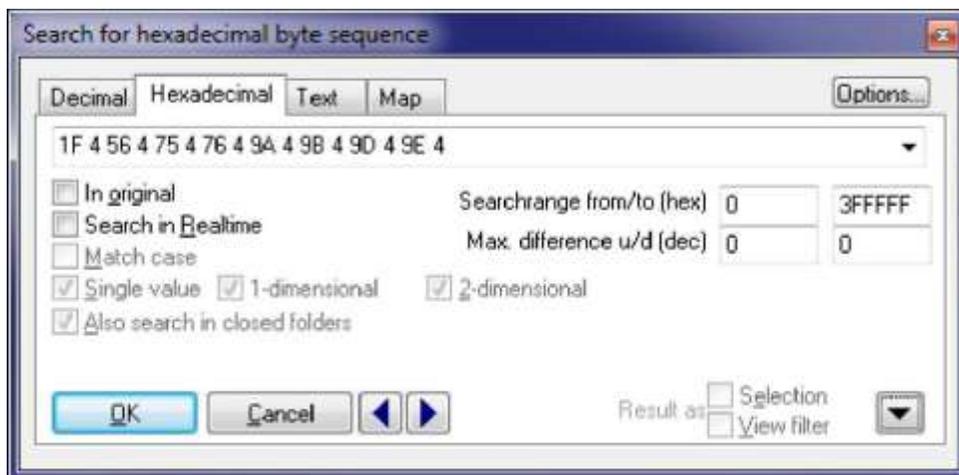
Предыдущий  
маркер Следующий  
маркер  
Вставляет/удаляет  
маркер

Перемещает курсор в предыдущие Шаги  
маркера, курсор к следующему маркеру  
Создает маркер в текущем курсоре

положение или текущий выбор или удаляют маркер, если это уже существует

Подлинники Создают, управляют и управляют подлинниками.

## 11.1 Поиск диалога последовательностей байта (Поиск Меню)



Используйте этот диалог, чтобы искать последовательности байта или тексты в проектных данных или для текстов в списке карты.

Когда поиск последовательностей байта использует места, чтобы отделить различные байты. Выбор поиска десятичного или шестнадцатеричного может быть отвергнут для единственных байтов, предуславивая их с '0x' для шестнадцатеричной интерпретации или '0d' для десятичной интерпретации.

Вы можете выбрать кое-что в редакторе WinOLS, скопировать это и приклеить это в этом диалоге.

Кроме того Вы можете войти в диапазон поиска. Только возникновения в пределах этого диапазона покажут как результаты. Используйте максимальное различие, чтобы формировать, как далеко каждая ячейка может отличаться от Вашей строки поиска, чтобы быть рассмотренной как возникновение. Вы можете формировать различие для вверх и вниз отдельно.

Используйте синие левые/правильные кнопки стрелки, чтобы подскочить к следующему или предыдущему возникновению текста поиска. Используйте афроамериканца вниз стрелка, чтобы получить список всех возникновений (максимальный 2000). Нажмите 'на Начало', чтобы начать поиск и заполнить список данными. Если список открыт, и Вы начинаете новый поиск, нажимая на одну из синих кнопок стрелки, только адреса прежде или после того, как текущее положение курсора будет обыскано. Считайте, что клавиша SHIFT, щелкая синими кнопками стрелки вынуждает WinOLS использовать эту особенность даже при том, что Вы не изменяли поиск.

#### **Групповые символы:**

Вы можете использовать вопросительный знак как символ за неизвестную ценность. Например с 'longw? резерфорд' или 'и следующие и следующие aa?? ab' Вы можете искать их текст / последовательность байта. '?' / '??' будет соответствовать любому байту. Ища в шестнадцатеричном способе Вы можете также использовать вопрос для неизвестного полубайта (откусывание), например: и следующие? f

#### **Варианты:**

- Ищите в в реальном времени: поиск начнется, в то время как Вы печатаете.
- В оригинальном: текст поиска будет обыскан в оригинальной версии вместо версии, которую Вы в настоящее время редактируете.
- Случай состязания: ища тексты, случай писем будет наблюдаться.
- Единственная ценность / 1-мерный / 2-мерный: Только карты с указанными измерениями будут обысканы. (Только для карты ищут способ),

Щелчок на 'Вариантах' показывает больше вариантов:

- Адрес: Только данные, начинающиеся в адресе правильного погашения, будут обысканы. Если 'Автоматическое' используется, WinOLS автоматически использует ширину бита текущего окна.

- Кодекс Programt: Только в пределах / за пределами коdexа программы обыскан. Вы можете признать программу 'увядшими' ценностями в hexdump. (См. также краткий обзор).
- Ищите в...: Только в пределах / вне карт будет обыскан.
- Для карт...: ища в (или: для), карты, только измененные/, неизмененные карты будут обысканы.
- Ценности заканчиваются на: Когда поиск данных только оценивает, будет соответствовать тому концу (в десятичном числе

способ) на выбранных числах. Это варианты полезно, используя групповые символы.

**Отметьте:**

Этот диалог - "плавающий" диалог. Все плавающие диалоги могут быть toggled с клавишей TAB.

**Отметьте:**

hotkey Ctrl+F начнет этот диалог, только если у проектного окна есть центр. Если у списка карты есть центр (=, курсор мигает там), диалог поиска для списка карты будет начат.

**Сокращения**

Бар символа:  
Клавиатура *joll*:  
Ctrl+F

## 11.2 Поиск команды / Выбор (Поиск Меню)

Эта команда начинает поиск области, подобной тому в настоящее время, отбираемому. Сорт подобия формируется в следующем диалоге.

**Сокращения**

Бар символа: Клавиатура  
мл: Ctrl+Alt+F3

## 11.3 Параметры Поиска диалога (Поиск Меню)



Этот диалог позволяет Вам редактировать глобальные параметры поиска. Вы можете формировать область, чтобы искать и максимальное различие, которое ячейка может иметь от обысканной ценности.

**Сокращения**

Бар символа: -  
клавиатура: Alt+F3

## 11.4 Команда Продолжает поиск (Поиск Меню)

Эта команда продолжается, поиск, который был начат ранее.

### Сокращения

Бар символа:  
Клавиатура-**Z**\_:  
F3

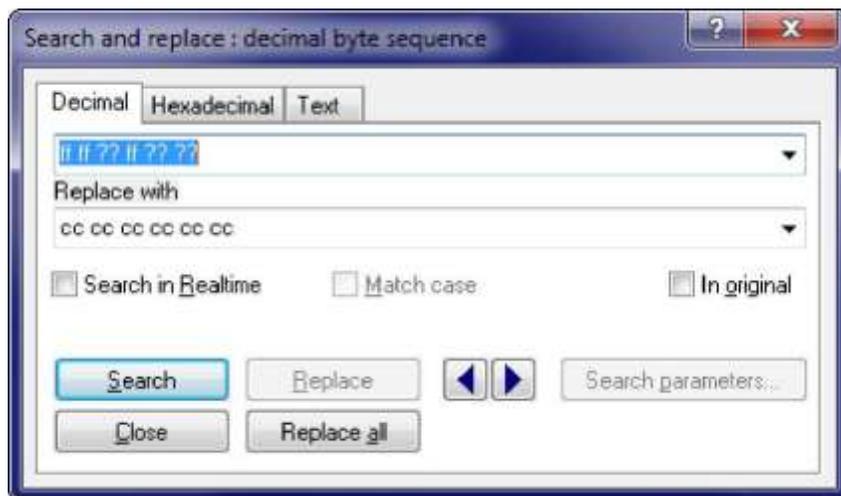
## 11.5 Поиск команды назад (Поиск Меню)

Эта команда продолжается, поиск, который был начат ранее, но назад.

### Сокращения

Бар символа: ^  
Клавиатура: Shift+F3

## 11.6 Диалог Заменяет (Поиск Меню)



Используйте этот диалог, чтобы искать последовательности байта или тексты и заменить их возникновения другими последовательностями байта или текстами.

Когда поиск последовательностей байта использует места, чтобы отделить различные байты. Выбор поиска десятичного или шестнадцатеричного может быть отвергнут для единственных байтов, предустановливая их с '0x' для шестнадцатеричной интерпретации или '0d' для десятичной интерпретации.

Вы можете использовать вопросительный знак как символ для неизвестного байта. Например с 'longw? резерфорд' или 'и следующие и следующие aa?? ab' Вы можете искать их текст / последовательность байта. '?' / '??' будет соответствовать любому

байту. Вы можете также выбрать кое-что в редакторе WinOLS, скопировать это и приклеить это в этом диалоге.

Ниже текста поиска должен быть введен текст замены. У обоих текстов должна быть та же самая длина. (Уловка: Вы можете приложить вопросительные знаки до конца более короткого текста). Если Вы используете вопросительные знаки в тексте замены (как описано выше), то эти положения памяти не изменены, когда Вы заменяете.

Если checkbox 'Поиск в реальном времени' будет активизирован, то поиск начнется, в то время как Вы печатаете.

Если выбор 'В оригинальном' будет активизирован, то текст поиска будет обыскан в оригинальной версии вместо версии, которую Вы в настоящее время редактируете. Текст всегда заменяется в текущей версии.

Используйте синие левые/правильные кнопки стрелки, чтобы подскочить к следующему или предыдущему возникновению текста поиска.

#### **Сокращения**

Бар символа:

- клавиатура:

-

## **11.7 Фон Перезапуска команды наносит на карту поиск**

WinOLS может искать карты, в то время как Вы обычно работаете. Эта команда позволяет Вам управлять этим поведением.

В зависимости от ситуации эта команда показана под различными лейблами, и это выполняет различные функции.

Если не наносит на карту поиск, был выполнен, эта команда позволяет Вам начинать тот. Если поиск бежит, Вы можете остановить его с этой командой. Если поиск уже закончен, Вы можете перезапустить его с этой командой.

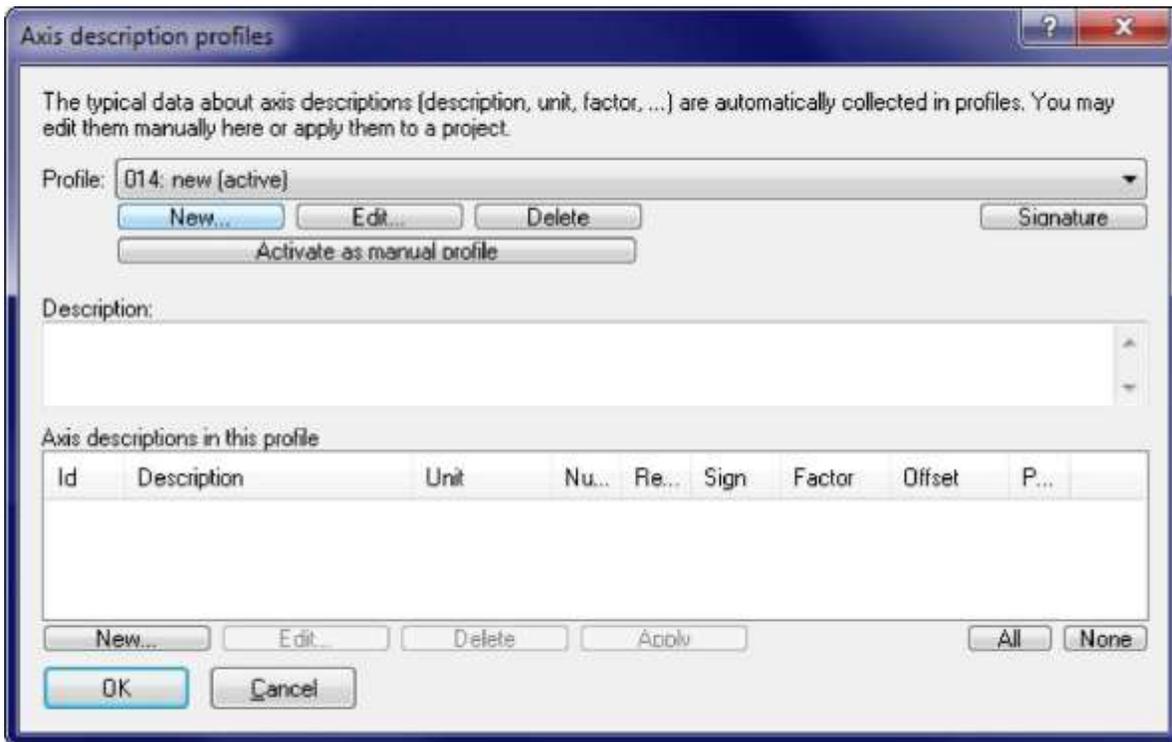
#### **Сокращения**

Бар символа:

- клавиатура:

-

## 11.8 Профиль описания Оси диалога (Поиск Меню)



Профили описания оси - коллекции описаний оси (Название, единица, признак, фактор, и т.д). Они автоматически собраны WinOLS, но могут также быть собраны вручную.

### **Автоматически:**

WinOLS автоматически собирает профили описания оси на заднем плане (если у Вас нет инвалидов он в диалоге конфигурации под 'автоматически'). Профиль описания оси содержит подпись, которая позволяет WinOLS признать исходный проект и подобные проекты. Эта подпись автоматически произведена от карт, которые обысканы на заднем плане. Если Вы теперь формируете описания оси или импортируете эту информацию из файла Damos, то информация об описании, единице, факторе, погашении, и т.д. собрана в профиле.

Если Вы позже вставите карты в различный проект, то WinOLS автоматически заполнится в информации описания оси, если ось будет признана.

Отметьте: подпись не может быть произведена для каждого проекта. Только проекты с картами Bosch содержат подпись. Bosch, который II карт недостаточно, если проект не содержит 'нормальные' карты Bosch, также.

В этом диалоге Вы можете рассмотреть и избранный (коробка компании наверху) различные профили и даже переименовать их. В более низкой части экрана Вы можете видеть различные описания оси, которые были признаны за текущие профили.

Вы можете отредактировать, удалить или применить их. Обычно Вы не должны будете делать все это вручную, так как WinOLS делает

все автоматически на заднем плане. **Вручную:**

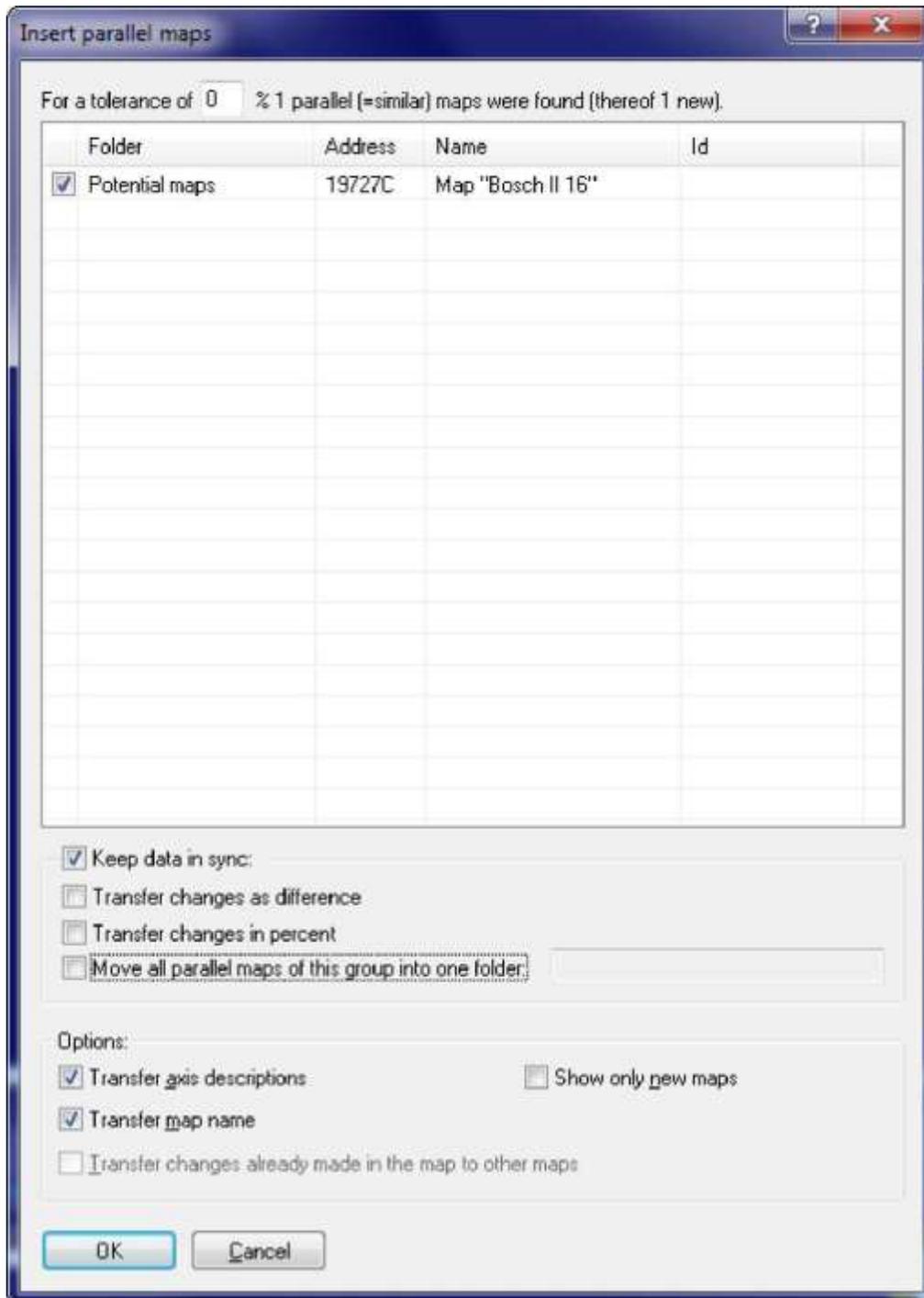
Для ручного способа всегда есть активный профиль описания оси. С соответствующей кнопкой Вы можете сказать WinOLS, какой профиль должен быть активным. Активный профиль собирает описания оси, которые доступны для Вас в диалоге "свойства Карты" как меню, когда Вы нажимаете на маленький черный треугольник. Переключая активные профили Вы можете управлять различными коллекциями, например для различных автомобильных типов.

### **Сокращения**

Бар символа:

- клавиатура:

## 11.9 Карты Параллели диалога



Часто та же самая карта существует несколько раз (с незначительными изменениями) в том же самом ЭКЮ. В WinOLS их называют "Параллельными картами". Вы можете создать все их сразу и передать изменения автоматически другим (параллельным) картам. Используйте следующую процедуру:

1. Ищите карту в hexdump окне и зарегистрируйте это как карту в пределах WinOLS.
2. Войдите в описания оси, если Вы хотите.
3. Щелкните с правильной кнопкой мыши в карту и избранные "Параллельные карты".

Диалог, показанный выше, появится. В зависимости от терпимости, которая введена, будет вероятно найдено различное число карт. (Ценность терпимости по умолчанию вычислена таким способом, которым наименее подобные карты найдены, но никогда более чем 100 %).

Используйте варианты формировать, какие вещи Вы хотите передать (это применяется только к карте и названиям оси), или который Вы хотите синхронизировать (это применяется только, чтобы нанести на карту ценности). Если Вы передадите изменения как различие, не, то абсолютные ценности, но различие между оригинальным и версия будут переданы.

Рекомендуется создать папку для каждой группы параллельных карт и сохранить карты там. Это облегчает понимать, какие карты синхронизированы.

#### Примечания синхронизации:

Эта функция создает "Синхронизирующие блоки", которые Вы можете рассмотреть в диалоге контрольной суммы (Ключевой F2). Для этих блоков WinOLS всегда пытается держать каждые два блока данных идентичными. Если Вы измените что-нибудь в одном блоке, то изменения будут выполнены в другом, также (С фортом запроса подтверждения он сначала время).

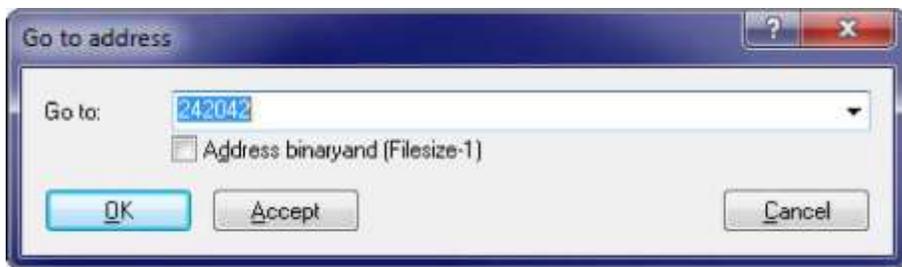
#### Сокращения

Бар символа:

- клавиатура:

-

### 11.10 диалог Идут, чтобы обратиться (Поиск Меню)



Используйте эту команду, чтобы установить курсор в определенное место. По умолчанию текущее положение - показ. Кроме того Вы можете вспомнить последние 16 положений. Если проект будет содержать комментарии, то они появятся в списке, также, вместе с их адресом.

По умолчанию шестнадцатеричные ценности ожидаются. Если Вы можете, чтобы войти в десятичные значения, приставка их с '0x', как например '0d100'. Вы можете также ввести имя карты или комментария.

Активизируйте 'Адрес binaryand...', чтобы вычислить набор из двух предметов, и для адреса Вы

вход и файл измеряет-1. Это полезно, если у Вас есть адреса, которые являются без диапазона адреса WinOLS. Например, если у Вас есть адрес 1E02E8 и размер файла 7FFFF, тогда эффективно адрес 602E8 используется.

### **Сокращения**



Бар символа: ^  
Клавиатура: Ctrl+G

## **11.11 команда Предыдущий комментарий (Поиск Меню)**

Эта команда перемещает курсор в предыдущий комментарий в пределах текущего проекта.

### **Сокращения**

Бар символа: -  
клавиатура: Shift+V

## **11.12 команда Затем комментируют (Поиск Меню)**

Эта команда перемещает курсор в следующий комментарий в пределах текущего проекта.

### **Сокращения**

Бар символа: -  
клавиатура: Shift+N

## **11.13 Вставка команды / Редактируют комментарий (Поиск Меню)**

Эта команда позволяет Вам вставлять комментарий в текущем положении курсора или последовательном выборе или редактировать это, если уже есть тот. Комментарии всегда придерживаются текущего адреса, но значат все версии проекта.

Комментарии также показывают как tooltips, если Вы держите курсор мыши в течение некоторого времени по ячейке с комментарием. Кроме того они перечислены в диалоге, 'Идут в адрес.

### **Сокращения**

Бар символа: -  
клавиатура: Shift+Enter

## **11.14 команда Удаляют комментарий (Поиск Меню)**

С этой командой Вы можете удалить комментарий в текущем положении курсора, если есть тот.

### **Сокращения**

Бар символа:

Клавиатура: -

### **11.15 команда Предыдущий маркер (Поиск Меню)**

Эта команда перемещает курсор в предыдущий маркер в пределах текущего проекта.

#### **Сокращения**

Бар символа: -

клавиатура: Shift+F5

### **11.16 команда Следующий маркер (Поиск Меню)**

Эта команда перемещает курсор в следующий маркер в пределах текущего проекта.

#### **Сокращения**

Бар символа: -

клавиатура: F5

### **11.17 Вставка команды / Удаляют маркер (Поиск Меню)**

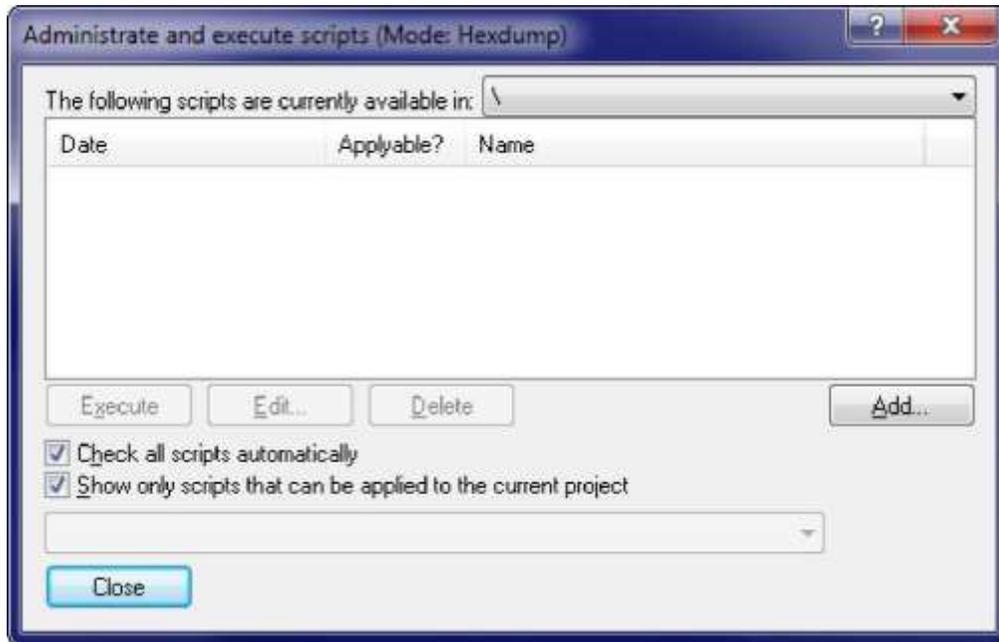
Эта команда позволяет Вам вставлять маркер в текущем положении курсора или последовательном выборе или удаляет это, если уже есть тот. Маркеры всегда придерживаются текущего адреса, но значат все версии проекта. В отличие от комментариев, маркеры не могут содержать текст.

#### **Сокращения**

Бар символа: -

клавиатура: Ctrl+F5

## 11.18 Подлинники команды (Поиск Меню)



Если Вы делаете определенные изменения снова и снова, потому что Вы всегда получаете подобные ЭКЮ, это может иметь смысл создавать подлинник. Это будет суммировать все изменения в универсальный формат, таким образом они смогут быть применены быстро. Кроме того каждый подлинник признает, может ли он быть применен к текущему проекту или нет. (Если у Вас есть много подлинников, Вы можете задержать признание, чтобы ускорить этот диалог. Просто выключите выбор 'Чек автоматически').

Этот диалог позволяет Вам выполнять, редактировать (редактор текста будет начат), или удалить подлинники. Кроме того Вы можете использовать поддиалог, чтобы создать новые подлинники. combobox в верхнем правом углу позволяет Вам ограничивать поиск правильного подлинника определенной подпапкой папки подлинника.

Вы можете формировать варианты WinOLS (в 'Автоматической' странице) таким способом, которым чеками WinOLS после каждого проектного импорта, может ли подлинник быть применен к новому проекту или нет.

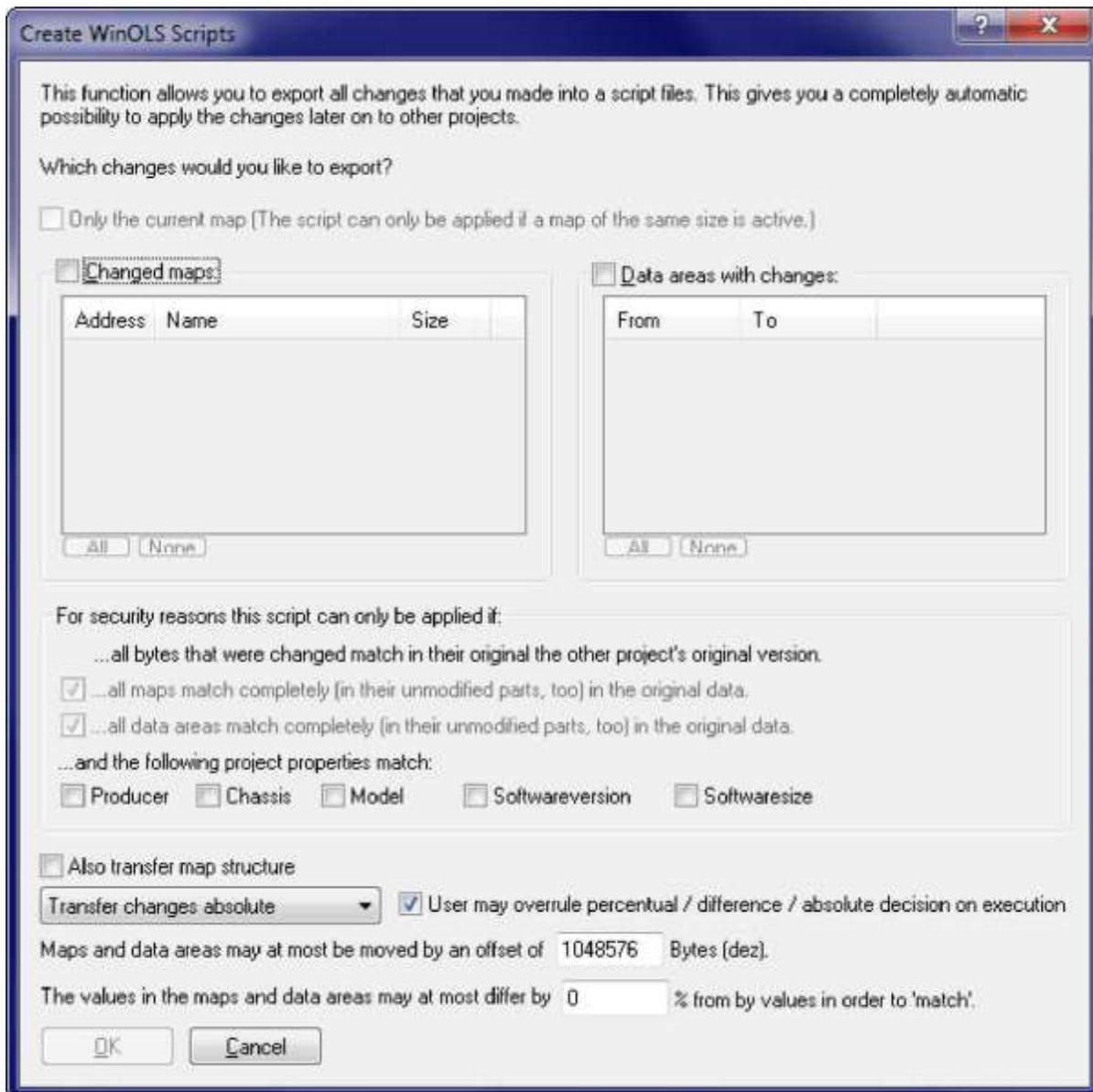
Когда подлинники были созданы, привилегированный способ (абсолютный / различие / процент) был определен для того, чтобы передать данные. В зависимости от вида подлинника Вы можете хотеть отвергать этот способ, выполняя подлинник.

Вы можете найти больше информации о подлинниках в соответствующей главе.

### Сокращения

Мышь: -  
клавиатура: F8

### 11.18.1 Диалог Создает подлинники (Проект



Этот диалог - рекомендуемый способ создать новые подлинники. Основания всегда - изменения в текущем проекте. Все, что Вы должны сделать, должно выбрать, который изменяется, Вы хотели бы экспортировать. Просто выберите карты или области данных, содержащие изменения.

Если возможный Вы должны всегда ограничивать применимость подлинника в максимально возможной степени, чтобы избежать комфорт увеличения и неправильное употребление. Это сделано потребовать, чтобы все блоки / карты были признаны. Кроме того Вы можете потребовать определенных проектных свойств.

Кроме того Вы можете определить, как далеко адреса могут быть перемещены от их происхождения и насколько ценности могут отличаться.

Экономя, Вы должны всегда выбирать длинное, описательное имя файла, так как это название позже появится в списке подлинника. Кроме того Вы должны всегда хранить подлинники в справочнике подлинника WinOLS, потому что они не будут появляться в списке подлинника иначе.

Вы можете найти больше информации о подлинниках в соответствующей главе.

### **Сокращения**

Мышь: -  
клавиатура: -

# Глава



## 12 Команды меню Miscellaneous

Меню Miscellaneous предлагает следующие команды:

Обновления + Регистрация  
 Позволяет Вам использовать профессиональные особенности WinOLS.

Спасательные Попытки проекта спасти данные от коррумпированного ois проектируют файл.

Калькулятор  
 Конфигурация  
 и  
 Начинает меню конфигурации для глобальных запусков вариантов калькулятор окон

### 12.1 Диалог Updates+Registration (Разное Меню)



Этот диалог позволяет Вам регистрировать WinOLS, проверять на обновления для WinOLS и его плагинов и загружать и устанавливать эти обновления.

Вы можете использовать WinOLS для 10 компьютеров. Каждый должен быть зарегистрирован отдельно. Вы можете сделать это непосредственно легко по Интернету.

Просто нажмите "на Начало" и следуйте за инструкциями помощника.

Если у WinOLS есть проблема с соединением с Интернетом, пожалуйста убедитесь, что проверили Ваш местный брандмауэр. Кроме того Вы можете использовать испытательную функцию в конфигурации

диалог.

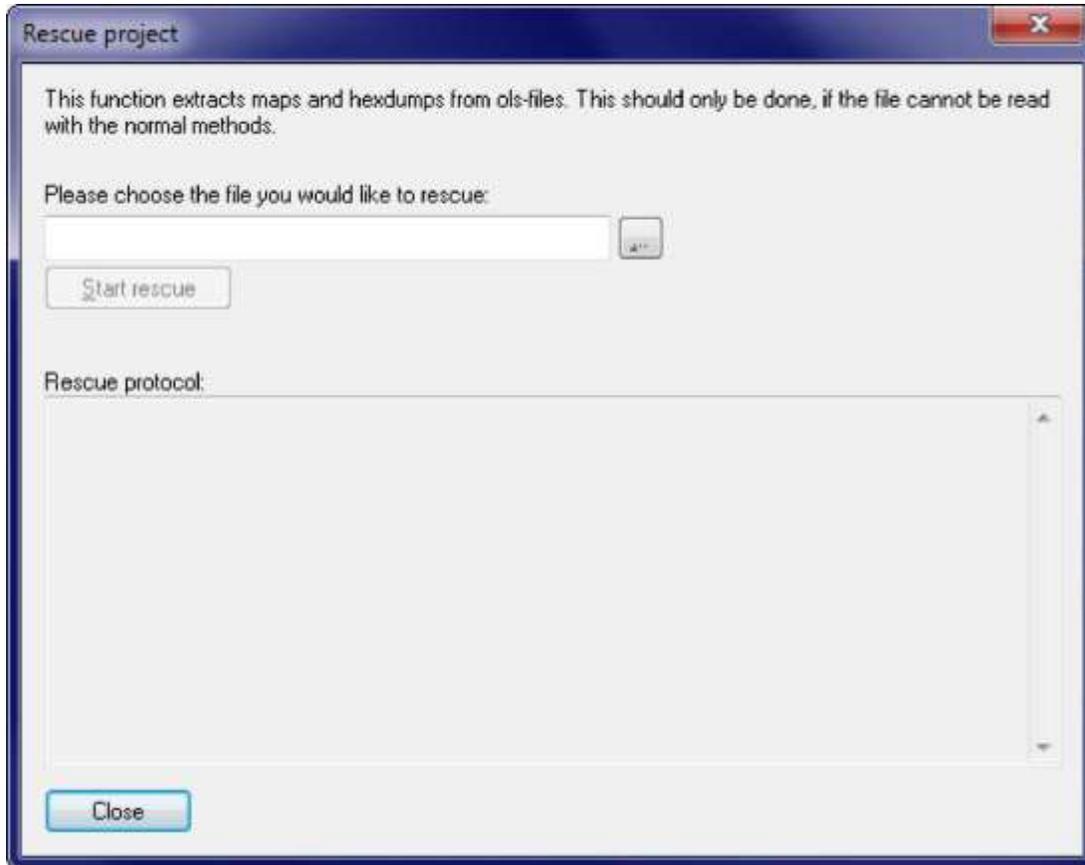
### Сокращения

Бар

символа:

-----

## 12.2 Спасательный проект диалога (Разное Меню)



Этот диалог помогает Вам спасти данные от развращенного файла (\*.ols) проекта WinOLS. Спасательный процесс не мог бы быть в состоянии извлечь все данные, и извлеченные данные могли бы быть неправильными.

### Отметьте:

Пожалуйста спасите все неспасенные изменения к другим проектам прежде, чем использовать этот пункт меню. Пожалуйста проверьте любые спасенные данные тщательно прежде фактически использовать это.

### Сокращения

Бар символа:

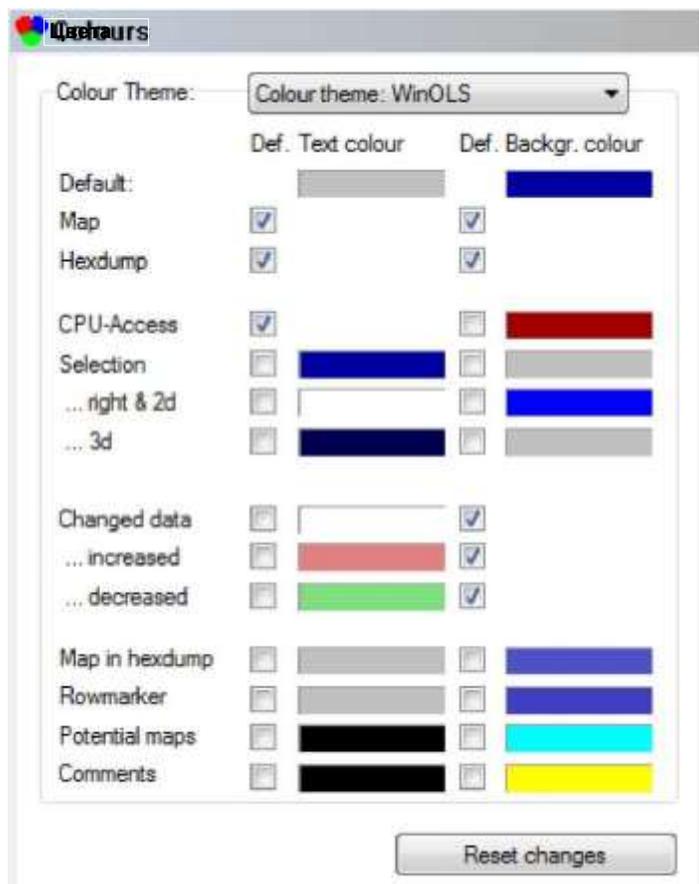
- клавиатура:

-

## 12.3 Конфигурация диалога (Разное Меню)

Диалог конфигурации содержит много страниц, которые объяснены на следующих страницах.

### 12.3.1 Конфигурация диалога / Цвета (Разное Меню)



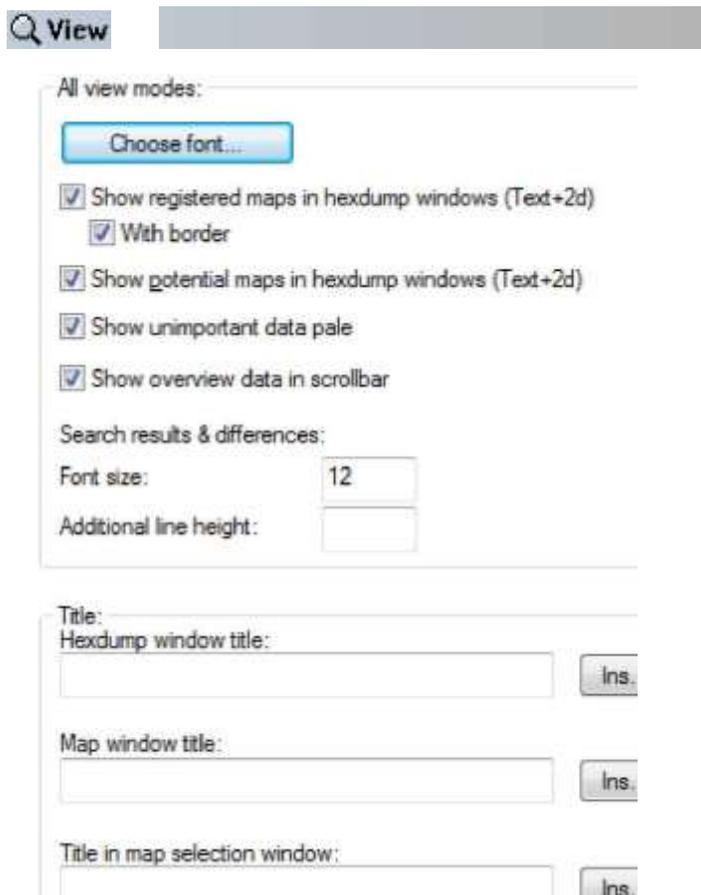
Первый лист окна позволяет Вам формировать цвета использование WinOLS. Вы можете выбрать одну из трех predetermined цветных тем или выбрать Ваши собственные определенные пользователем цвета. Если checkbox 'Определение' проверен, тогда цвет, определенный на 'Неплатеже' (самый верхний цвет), будет использоваться в этом месте.

Вы можете отредактировать predetermined цветную тему. Используйте кнопку 'изменения Сброса, чтобы возвратиться к ценностям по умолчанию для этой цветной темы. Однако, рекомендуемый метод должен отредактировать только 'Пользователя, определенного' тема. Если Вы активизируете эту тему, то кнопка 'изменения Сброса изменится на 'тему Копии от...' и позволит Вам копировать цветную тему с predetermined темы.

### Сокращения

Бар символа:  
Клавиатура: F12

### 12.3.2 Конфигурация диалога / Представление (Разное Меню)



#### Область 'Все способы представления:

Наверху Вы можете выбрать размер шрифта и шрифта для hexdump и нанести на карту окна. Пожалуйста отметьте, что некоторые шрифты не могут использоваться как описание Оси в 3-ьем способе несмотря на официальную документацию. Если у Вас есть какие-нибудь проблемы с этим, пожалуйста выберите различный шрифт.

Тогда Вы можете пуговица показ зарегистрированных карт с в hexdumps. Зарегистрированные карты отмечены с цветным фоном и дополнительные граница.

Затем Вы можете пуговица показ потенциальных карт с в hexdumps. Потенциальные карты отмечены с границей и признаком на вершине. Если Вы хотите к пуговице поиск этих карт, пожалуйста обратитесь к странице под названием 'Автоматически' / 'Фон'.

Кроме того Вы можете позволить WinOLS показывать незначительные бледные данные. Данные считают незначительными, если они признаны как кодекс программы или как пустые области. Данные от функции краткого обзора используются для

показа. Именно поэтому бледный показ только работает, когда данные краткого обзора были произведены.

Тогда Вы можете формировать WinOLS, чтобы показать данные краткого обзора в (вертикальный или горизонтальный, завися способа представления) scrollbar. Этот выбор запрашивает ту информацию краткого обзора, был произведен. Или на заднем плане или вручную открывая диалог краткого обзора. Для ссылки цветов, см. диалог краткого обзора.

Наконец Вы изменяете изменение размер шрифта и дополнительная высота линии. Это относится к Различиям диалогов und Поиск.

### Область 'Название':

WinOLS автоматически производит полезные названия:

- Название hexdump окна
- Название окон карты
- Проектное название в Карте Sidebar

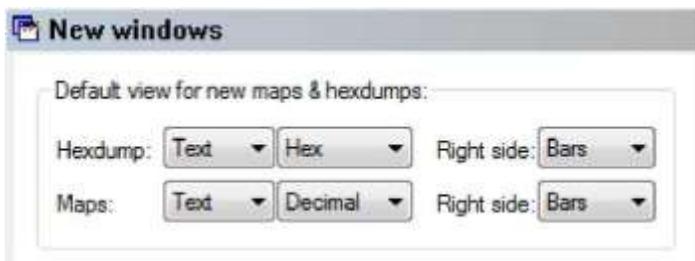
Вы можете здесь формировать, какую информацию Вы хотите показать вместо ценностей по умолчанию. Используйте кнопку на праве выбрать из шаблонов.

### Сокращения

Бар символа: JÈ

/ Клавиатура:

#### 12.3.2.1 Конфигурация диалога / Представление / окна New (Разное Меню)



F12

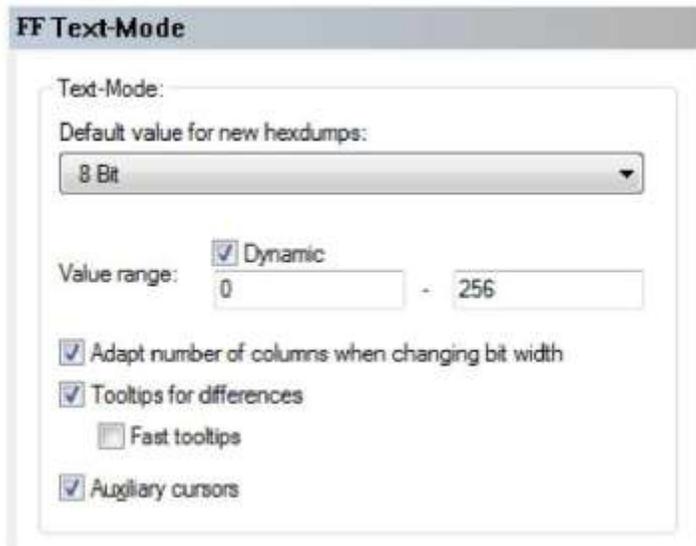
Здесь Вы можете определить, в котором пути новые карты и hexdumps показаны по умолчанию. Вы можете выбрать способ представления (Текст, 2-ой, 3-ий), числовая система (10, 16) и конфигурация для правильной стороны (Пустой, Бары, ASCII).

### Сокращения

Бар символа: 3I,

Клавиатура: F12

## 12.3.2.2 Конфигурация диалога / Представление / Текст (Разное Меню)



На этой странице Вы можете выбрать ширину бита по умолчанию и стиль для нового hexdumps, когда новый проект создан, импортируя файл или читая ергот. Вы можете также определить диапазон ценности, который используется для барного показа.

Кроме того Вы можете формировать, как WinOLS должен вести себя когда если изменение ширина бита (8/16/32), используя текстовый способ. По умолчанию это не будет изменять число колонок. Но Вы можете сказать WinOLS приспособлять число колонок таким способом, которым полная ширина показала пребывание, примерно постоянное.

Тогда Вы можете формировать, если Вы хотите видеть tooltip, перемещая курсор мыши через измененный байт.

Наконец Вы можете выбрать, если Вы хотите видеть маркеры для линии и колонки, где курсор в настоящее время располагается.

### Сокращения



Бар символа:

Клавиатура: F12

### 12.3.2.3 Конфигурация диалога / Представление / 2-ой

(Разное Меню) М. 2-ого Способа

#### Область '2-ой способ':

Выбор 'Большие Пиксели' говорит WinOLS использовать большие пиксели, показывая точки в 2-ом способе, чтобы увеличить удобочитаемость.

Если checkbox 'Быстрый Tooltips' будет активизирован, то tooltips (небольшие желтые окна) будут казаться быстрее, если курсор будет выше ценности.

Использование 'Большие Пиксели', показывая линии, чтобы заставить WinOLS показывать большие точки, даже когда ценности связаны с линиями.

Выбор 'Показ, оригинальные ценности' говорит WinOLS также показывать оригинальные ценности в 2-ом способе, если они отличаются от текущей ценности.

Используйте выбор 'Горизонтальные гиды' для пуговицы горизонтальные гиды, которые видимы в фоне окна.

Выбор 'Показ Y масштаб' заставляет WinOLS показывать вертикальный масштаб на правильной стороне окна.

Если checkbox 'не соединяется, когда старт нового ряда' активизирован, то WinOLS не будет соединять пиксели, когда новая линия (вертикальный гид) начнется в данных.

Активизируя checkbox 'редактируют click+drag', Вы можете изменить ценность просто с мышью. Специальный курсор появляется, когда Вы перемещаете курсор мыши непосредственно через 2-ую ценность, которая или в настоящее время отбирается курсором редактирования, или это - часть выбора. Щелкните и бремя, чтобы изменить ценность / все отобранные ценности. Вы можете повредить эту функцию в конфигурации под "2-ым".



### Область 'Неплатеж оценивает за новые 2-ые окна:

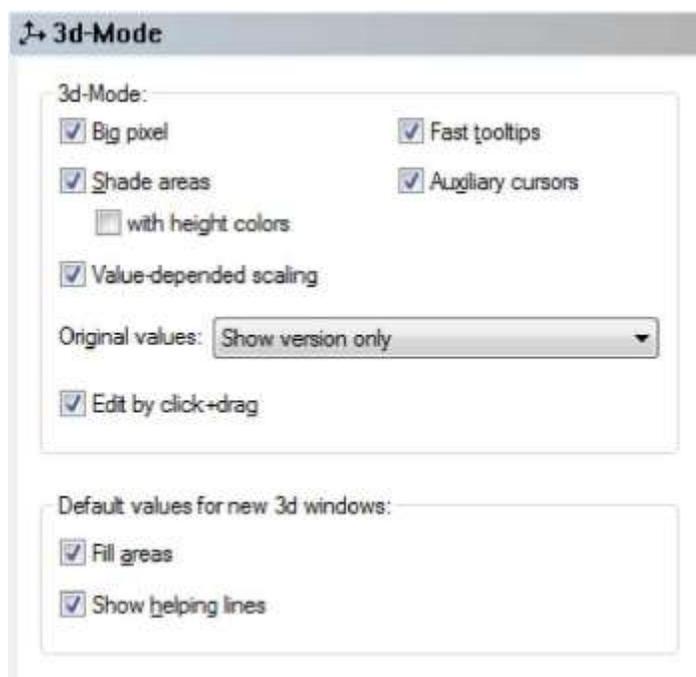
Здесь Вы можете установить ценность по умолчанию для новых 2-ых окон. Используйте выбор, 'Соединяют точки' с пуговицей государство по умолчанию для связи точек для новых окон. Вы можете формировать неплатеж для маркеров ряда, также.

### Сокращения

Бар символа: ^

Клавиатура:

#### 12.3.2.4 Конфигурация диалога / Представление / 3-ий (Разное Меню)



F12

### Область '2-ой способ':

Выбор 'Большой Пиксел' говорит WinOLS показывать пиксели в перекрестках линии проволочной сетки, чтобы увеличить удобочитаемость.

Если checkbox 'Быстрый Tooltips' будет активизирован, то tooltips (небольшие желтые окна) будет казаться быстрее, если курсор будет выше ценности.

Позвольте 'областям Оттенка заполнить области цветом, который представляет его угол зрителю. С 'Высотой WinOLS' цветов может показать ценности в цвете штриховки. Оба варианта улучшают представление, но потребляют большую вычислительную власть.

Если checkbox 'Вспомогательные курсоры' будет проверен, то 4 дополнительных курсора отметят текущие ценности на оси и отметят ценность на карте.

Зависимое от ценности вычисление: пункты в весах не ничья в равном расстоянии, но в зависимости от их ценностей.

Используйте коробку компании 'Оригинальных ценностей', чтобы выбрать метод, который используется, чтобы показать и оригинальные ценности и ценности версии в то же самое время.

Активизируя checkbox 'редактируют click+drag', Вы можете изменить ценность просто с мышью. Специальный курсор появляется или когда Вы перемещаете курсор мыши непосредственно через 3-ью ценность, которая в настоящее время отбирается курсором редактирования или когда Вы перемещаете курсор мыши через выбор. Щелкните и бремя, чтобы изменить ценность / все отобранные ценности. Вы можете повредить эту функцию в конфигурации под "3-ым".

#### **Область 'Неплатеж оценивает за новые 2-ые окна:**

Здесь Вы можете установить ценность по умолчанию для новых 3-их окон. Проверьте, 'Заполняют области, чтобы создать новые 3-и представления по умолчанию с заполненными поверхностями вместо представления проволочной сетки. Вы можете формировать то же самое для линий помощи.

#### **Сокращения**

Бар символа:

Клавиатура

**JjU**: F12

### **12.3.3 Конфигурация диалога / Сообщения (Разное Меню)**



Используйте эту страницу для пуговицы различные предупреждения поддержки WinOLS. С первым checkbox Вы можете пуговица предупреждение, если выбор

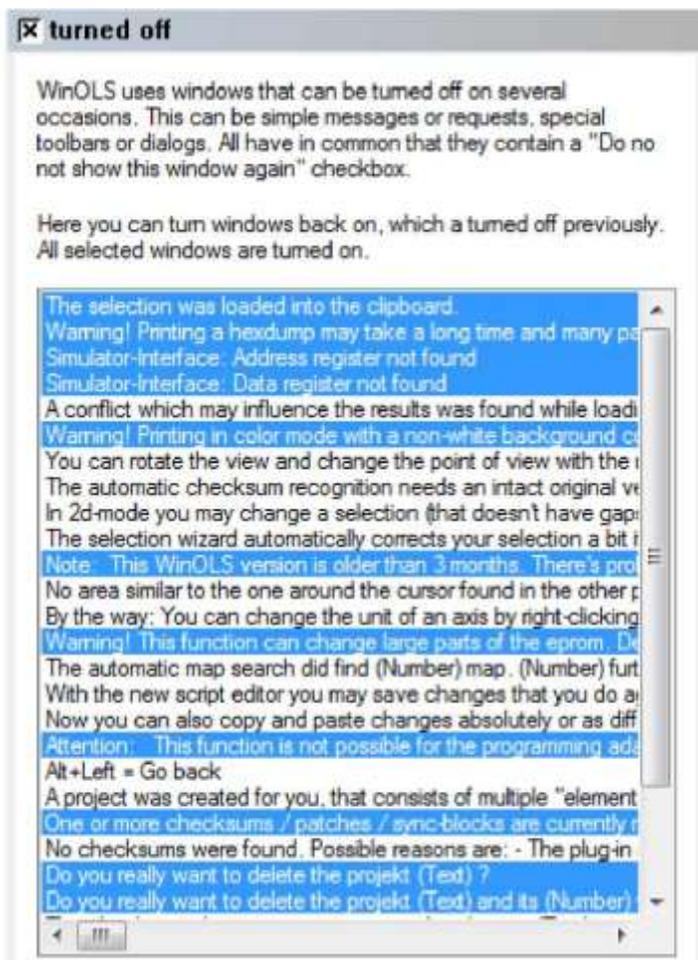
добирается до большого, это может занять очень долго, чтобы создать. Во-вторых Вы можете формировать чек на место жесткого диска перед каждой дисковой операцией.

Кроме того Вы можете сказать WinOLS не показывать любые диалоги запроса, ища контрольные суммы. Это относится к сообщению, спрашивающему ли найденные контрольные суммы

должен быть исправлен автоматически и к сообщению, спрашивающему, должен ли забытый обмен линии быть применен теперь. (Примечание: Если одно из этих двух сообщений появляется даже при том, что Вы имеете необузданный, это показывает, Вы должны получить обновление для модуля контрольной суммы от вебсайта EVC).

Клавиатура: F12

### 12.3.3.1 Конфигурация диалога / Сообщения / выключенный (Разное Меню)



Могут быть выключены некоторые сообщения в WinOLS. Используйте эту страницу, чтобы вернуть их на. Будут показаны отобранные сообщения.

### Сокращения

Бар символа: -  
^i Клавиатура:  
F12

### 12.3.4 Конфигурация диалога / Пути (Разное Меню)



Различные пути для различных видов файлов могут формироваться в третьей странице диалога. Проектные файлы и плагины могут быть сохранены на разделенных водителях сети. Вы можете также выбрать ключевой файл в этом диалоге, который используется для ером шифрования.

Файлы конфигурации WinOLS могут храниться в двух различных местах. Если Вы используете Windows 95, 98, или МЕНЯ это - хорошая идея хранить эти файлы в справочнике WinOLS. Однако для всех более новых версий окон этому не рекомендуют. В этом случае Вы должны хранить файлы конфигурации в центральную папку для прикладных данных.

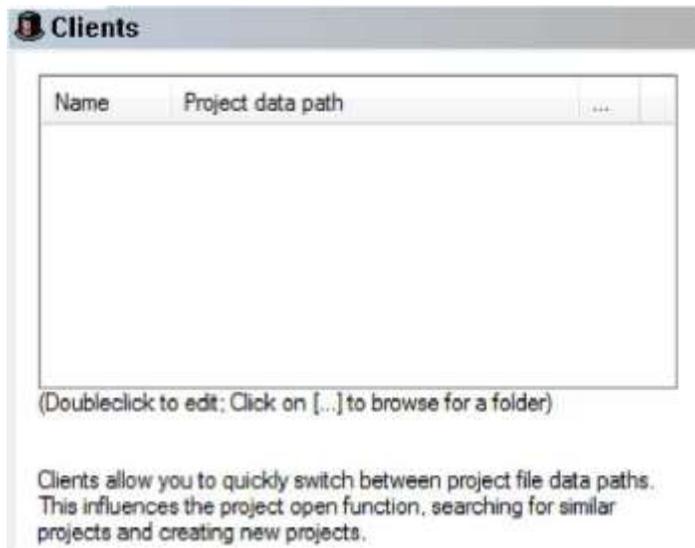
#### Сокращения

Бар символа: ^

Клавиатура:

F12

## 12.3.4.1 Конфигурация диалога / Пути / Клиенты (Разное Меню)



Этот диалог позволяет Вам создавать и редактировать список клиентов.

По умолчанию WinOLS хранит все проекты в одной единственной папке. Вы можете изменить это поведение с "Клиентами". Каждый клиент представляет predetermined путь, где WinOLS хранит проекты. Выбирая клиента с изображением шляпы в главном окне WinOLS или в "Открытом проектном" диалоге, Вы изменяете текущий проектный путь.

Большинство файла связало функции (как поиск подобных проектов, или открытие проекта) будет только использовать текущий путь. Открытые проекты не затронуты изменением проектного пути, но останутся в их собственном справочнике. Если Вы хотите переместить проект к другому клиенту (и таким образом другой путь), закрыть проект и правильный щелчок это в "Открытом проектном" диалоге.

**Сокращения**

Бар символа: ^

Клавиатура:

F12

### 12.3.5 Конфигурация диалога / Автоматически (Разное Меню)

^Automatically

Automatically create internal filenames for project files:

Namespace:  -

This filename is used to store the WinOLS project file whenever you save the project. It is independent from the WinOLS export filename.

In the background automatically: \_\_\_\_\_

Search potential maps

Generate overview information

Collect map axis description profiles

Apply map axis description profiles

Dialog project properties: \_\_\_\_\_

Auto-complete data

Vehicle / Model: Manage space characters (2.0 TDI\*)

Space characters between number and TDI/FSI/

Space characters between number and T/L

Load open projects on startup

#### Namespaces:

Особенность 'namespaces' представляет интерес для Вас, если Вы используете WinOLS на многократных компьютерах, не используя центральный разделенный справочник для всех, например потому что один из компьютеров - портативный компьютер. Чтобы сделать ручную синхронизацию легче, Вы можете формировать способ, которым файлы названы по имени каждого компьютера. Вступите от / до области, чтобы перечислить имена файла. Эти имена файла могут также содержать письма.

Примеры для правильного namespaces:

1000 - 9999 1000 - 1999  
laptop1000 - laptop1999  
1000pc - 9999pc

#### Фон:

Параметры для автоматического поведения могут формироваться в этой секции. Ищите Если активизировано, WinOLS будет искать проект потенциальные карты и потенциал... показывает их (если это активизировано в странице 'Представления'). Потенциальные карты

будет обыскан только однажды. Если Вы экономите проект и вновь открываете его,  
их  
не будет обыскан снова. Произведите Если активизировано, WinOLS  
автоматически произведет краткий обзор

краткий обзор... информация, даже если окно краткого обзора не открыто. Это полезно если

у Вас есть 'бледный' активизированный показ данных (см. страницу 'Представления'), Соберите карту... Если активизировано, WinOLS автоматически произведет для различного проекта. Эти профили хранят информацию о пути ось карты описания показаны (например название, единица, фактор, погашение...). Этими профилями можно управлять в меню снижения снижения окно выбора карты. Примените карту... Если активизировано, WinOLS автоматически попытается найти информацию к формируйте описания оси карты лучше чем ценности по умолчанию сделал бы.

### Свойства проекта диалога:

Авто Если активизировано, WinOLS попытается закончить что-нибудь, что Вы печатаете закончите... проектируют диалог свойств (и в открытом проектном диалоге, если Вы используете

оперативная особенность редактирования). Поскольку этот WinOLS будет использовать данные Вы введенный в другие проекты и некоторые predetermined данные.

Справьтесь WinOLS может помочь Вам заполниться в полевом "Транспортном средстве / Модель" в последовательном космический путь. Чтобы достигнуть этого, WinOLS (если Вы позволяете этот выбор) исправляет характеры делают интервалы между характером между числом (например "2.0") и следующим текстом (е.

g. "TDI") согласно Вашему предпочтению.

... TDI, Если этот выбор - активный WinOLS, исправляет "2.0TDI" к "2.0 TDI".

Если этот выбор - бездействующий WinOLS, исправляет "2.0 TDI" к "2.0TDI".... другой текст, Если этот выбор - активный WinOLS, исправляет "2.0L" к "2.0 L".

Если этот выбор - бездействующий WinOLS, исправляет "2.0 L" к "2.0L".

### Больше вариантов:

Груз Если активизировано, все проекты с были открыты, когда переход из WinOLS будет проекты... быть вновь открытым на следующем начале WinOLS.

### Сокращения

Бар символа:

Клавиатура: F12

### 12.3.5.1 Конфигурация диалога / Автоматически / Импорт (Разное Меню) +Import

When importing projects, automatically:

- Detect eprom errors
- Detect virtual eeproms and warn me
- Detect forgotten swapping
- Show project properties
  - Search and accept vehicle data
- Search identical projects
- Suggest similar projects as original, if applicable
- Search checksums
- Suggest scrips, if applicable

Параметры для автоматического поведения могут формироваться в этой странице.  
Все варианты только просят импорт / eprom процесс считывания.

Обнаружьте  
eprom...      Предложить

Действитель  
ный eeproms  
Обнаружьте  
забытый...

Проект  
показа...  
Ищите и...

Ищите  
идентичный..

Предложите  
подобный...

Ищите  
контрольные  
суммы...

Если активизировано, WinOLS будет искать типичные ошибки после чтения файла. Некоторые типичные ошибки могут быть признаны этот путь, но не все. WinOLS только покажет сообщение, если ошибка была найдена.

Детали в <http://www.evc.de/en/service/q1608.asp>

Если активизировано, WinOLS попытается типичную линию, обменивающую конфигурацию, чтобы увидеть, забыли ли Вы использовать тот, импортируя. Если

недостающий обмен линии был обнаружен, Вас спросят, хотите ли Вы применить его теперь. Иначе Вы не будете получать сообщений.

Показывает диалог "проектные свойства", импортируя файл.

Если активизировано, WinOLS будет искать информацию транспортного средства, когда проектный диалог свойств будет показан впервые после импорта от файла или ергома. Данные будут автоматически введены в диалог.

Если активизировано, WinOLS будет искать идентичные проекты после импорта.

Если активизировано, WinOLS будет искать подобные проекты, которые могли бы использоваться как оригинальные для текущего импорта и предложат список с возможными кандидатами.

Если активизировано, WinOLS будет искать контрольные суммы в пределах импорта. Если уже были контрольные суммы, найденные в пределах проектов, они будут повторно вычислены.

Если активизировано, WinOLS покажет список подлинников, если будет любой это

подлин может быть применен к текущему

OyI я IDUI UdI.

Клавиатура: F12

### 12.3.5.2 Конфигурация диалога / Автоматически / Экспорт (Разное Меню)

**Export**

Suggest filename when exporting:

Default:

E-Mails:

Underscores instead of spaces

The filename is the default filename when exporting. When sending the file by e-mail it is the name of the attachment.

Preview (default) for the current project:

Suffix for binary files:

As for the import:

If possible, use the import settings for the export:

For the filename

For the folder

Bdm ToGo:

Skip customer name when exporting

Когда экспорт WinOLS может использовать проектные свойства произвести предложение для экспортного имени файла. Вы можете формировать формат этого предложения с текстами и placeholders в этом диалоге. Используйте "Ins" кнопки. выбрать placeholder, который Вы хотите использовать. Для экспорта бинарных файлов Вы можете кроме того формировать метод, который используется, чтобы произвести суффикс файла.

Импортируя файл, WinOLS помнит имя файла импорта и папку, откуда файл был импортирован. Вы можете использовать эти данные как неплатеж, экспортируя тот же самый файл снова. Если Вы активизируете эти варианты, то это отвергнет упомянутый выше шаблон всякий раз, когда эти данные доступны.

Для экспорта файлов VdmToGo Вы можете формировать WinOLS, чтобы удалить имя клиента и информации пластины лицензии от файла, экспортируя.

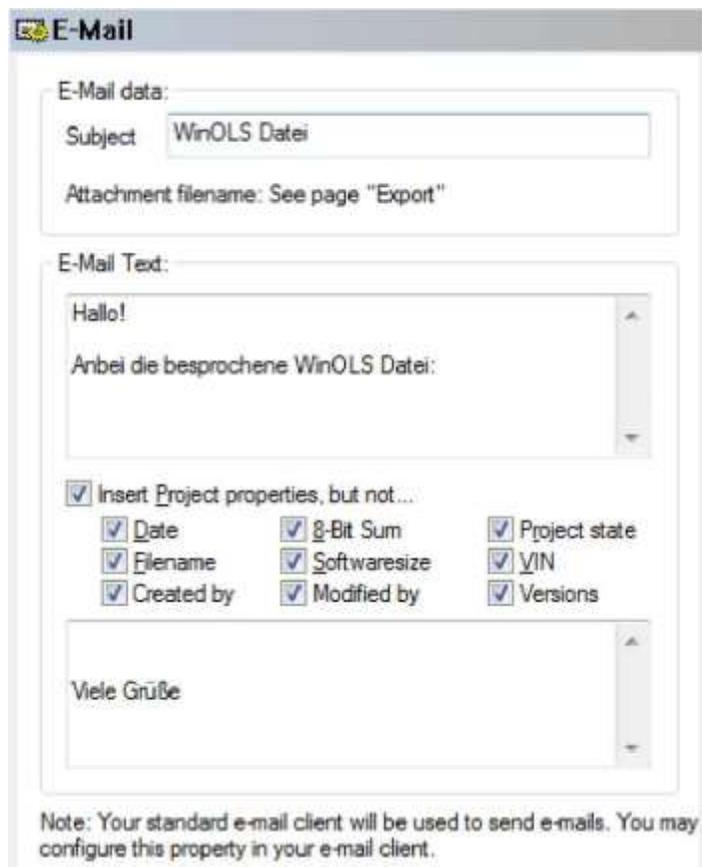
Параметры настройки на этой странице используются для экспорта как приложение электронной почты и файл.

### Сокращения

Бар символа: ^

\Клавиатура:

#### 12.3.5.3 Конфигурация диалога / Автоматически / ЭЛЕКТРОННАЯ ПОЧТА (Разное Меню)



### F12

С этим диалогом Вы можете формировать стандартное содержание любой почты, которую Вы посылаете, экспортируя файлы WinOLS по электронной почте. Файл посылают с программой Вашей стандартной электронной почты, но та программа не будет вероятно прилагать стандартной нижней сноски, которую Вы, возможно, формировали. (Это поведение может зависеть от клиента Вашей электронной почты).

Вы можете формировать линию предмета по умолчанию, стартовый текст и заканчивающийся текст. Кроме того у Вас может быть WinOLS, добавляет проектная информация к почте. Они - вся информация, Вы можете показать в избранном 'Избранном ЭКЮ' диалог. (Только информационные области, которые содержат данные, будут добавлены). Вы можете хотеть игнорировать несколько информационных областей.

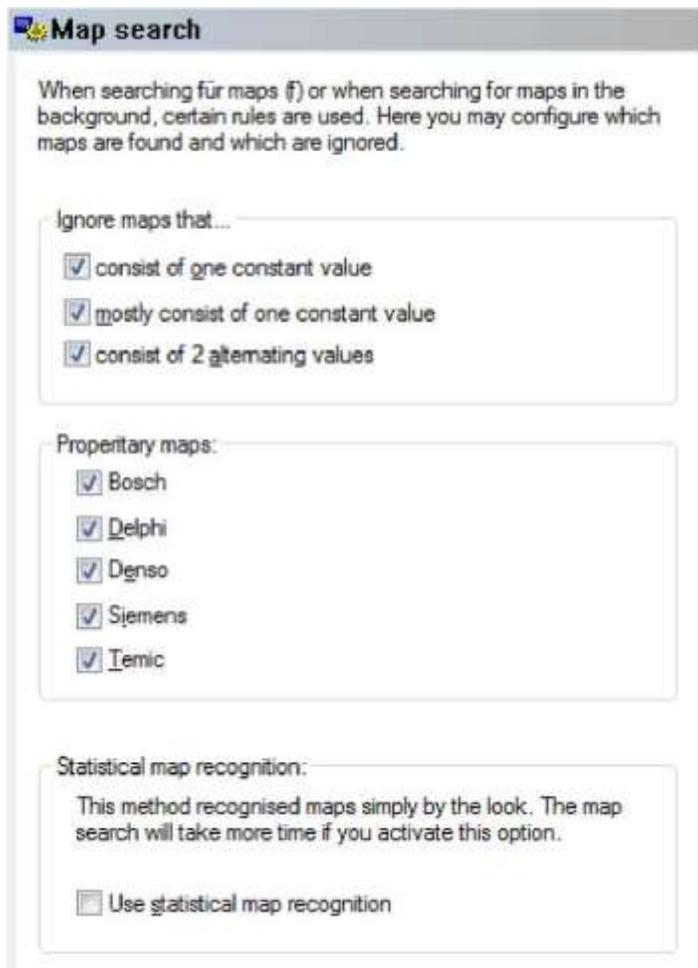
Посылая почту от WinOLS, клиент Вашей стандартной электронной почты будет использоваться. Вы можете формировать эту собственность в клиенте своей электронной почты. Действия, необходимые, чтобы сделать, это зависит от клиента электронной почты.

## Сокращения

Бар символа: ^

Клавиатура:

### 12.3.5.4 Конфигурация Диалога / Автоматически / поиск Карты



#### F12

С этим диалогом Вы можете формировать способ, которым обысканы карты. Это применяет оба к прямому поиску (hotkey f) и автоматическому поиску на заднем плане.

Чтобы уменьшить misdetections, WinOLS игнорирует несколько типов карты по умолчанию. Вы можете хотеть изменять это и принимать карты, которые состоят только из одной ценности, главным образом из одной ценности или 2 переменных ценностей.

Кроме того WinOLS может искать карты в продавце определенные форматы, если это активизировало в этом диалоге.

Другой выбор - 'Статистическое признание карты', которое в состоянии признать карты, которые не сохранены в определенном формате. Этот метод признания судит данные

'Смотрите', точно так же, как человек сделал бы это. В результате это в состоянии найти карты без любых специальных заголовков или структурных данных. Как недостаток это признание занимает некоторое время, и данные оси карты только редко признаются.

### Сокращения

Бар символа: ^

Клавиатура:

#### 12.3.5.5 Конфигурация Диалога / Автоматически / Сообщение

(D

WinOLS can generate an entry in a report file for every save / export / programming. This makes it easier for you to remember which work was done for which customer, for example, when writing an invoice.

The report is a CSV file and can be opened with Excel.

Activate report:

Write the report into this file:

Don't generate entries that already exist

F12

Which data to you want to log?

General:

Action  Filename  Editor  Version name

Customer data:

Name  License plate  Project status

Vehicle:

Producer  Chassis  Model

WinOLS может создать файлы сообщения в формате logfile. Каждый раз Вы экономите, экспортируете или программируете проект, WinOLS напишет линию с информацией в этот файл. Вы можете открыть файл позже с Excel, чтобы понять, какая работа была сделана для который клиент.

Если Вы активизируете выбор сообщения, Вы должны выбрать файл, в котором будет храниться информация. Файл может храниться на двигателе сети, и он может использоваться несколькими пользователями в то же самое время (если они все используют те же самые параметры настройки).

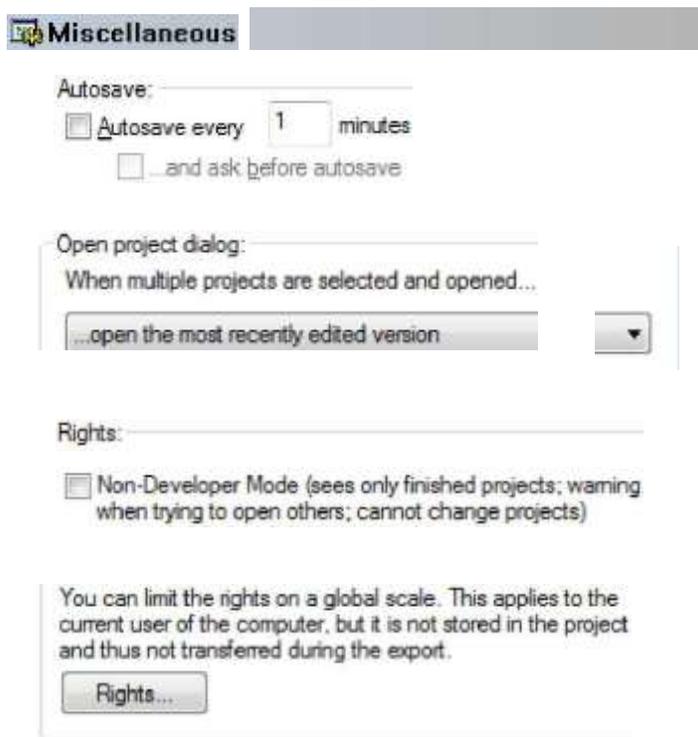
Если Вы активизируете, 'не производят записи, которые уже существуют', только один вход будет создан, если Вы спасете тот же самый проект 2 раза. Если файл сообщения является большим, этот выбор может вызвать заметные времена ожидания.

Все далее checkboxes обращаются к информации (и таким образом колонки стола), которые сохранены. Выберите информацию, которую Вы хотите хранить. Текущая дата будет всегда храниться.

### Сокращения

Бар символа: ^  
Клавиатура:  
F12

### 12.3.6 Конфигурация диалога / Разное (Разное Меню)



#### Область 'Автосохранение':

Если Вы активизируете выбор Автосохранения, проекты с изменениями автоматически спасены после определенного времени.

#### Область 'Открытый проектный диалог':

Кроме того Вы можете формировать, как WinOLS должен действовать, если Вы выбираете и открываете многократные проекты (до 10) в "Открытом проектном" диалоге. WinOLS может попросить каждый проект, какая версия должна быть открыта, или это может автоматически использовать новую версию.

#### Область 'Права':

Здесь Вы можете включить 'способ Незаботчика'. В этом способе только проекты, которые отмечены как 'закончено', видимы в открытом диалоге проектов. Кроме того Вы не можете сделать изменения на проектах.

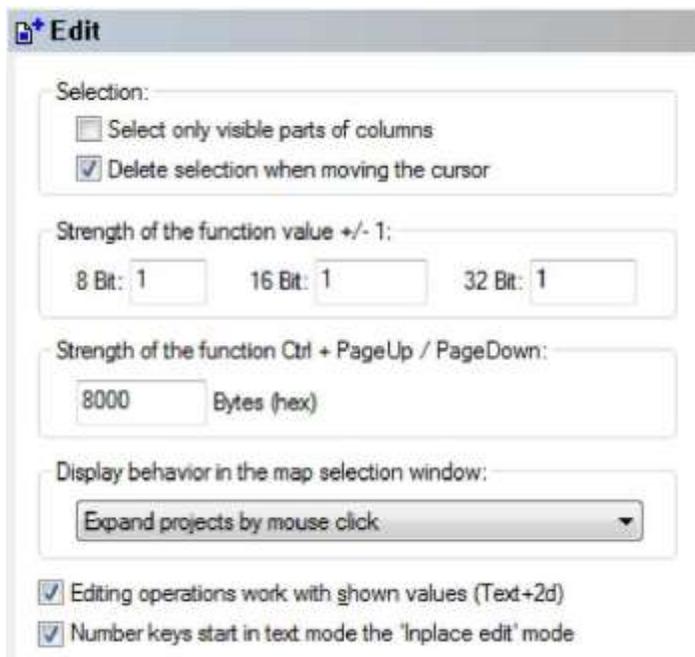
С 'Rights' кнопки Вы можете (точно так же, как в свойствах Проекта диалога), ограничивают пользовательские права. Однако, ограничения в этом диалоге применяются не только к текущему проекту, но и ко всему WinOLS.

### Сокращения

Бар символа: ^

Клавиатура:

#### 12.3.6.1 Конфигурация диалога / Разное / Редактирует (Разное Меню)



F12

Разное

Выбирает

только...

Поведение показа..

Удалите

выбор...

Сила...

оценивает...

Сила...

PageUp...

параметры могут формироваться в последнем листе: Если активизировано, выборы колонки работают только в видимой области. Если активизировано, любое изменение в положении курсора, удалит поток выбор, если Вы в настоящее время не изменяете выбор. Этот выбор полезный, если Вы работаете без мыши. Каждый раз, когда Вы нажимаете + или - ключ, текущая ценность изменена. Используйте эти области, чтобы формировать, насколько ценность должна быть изменена. Это может формироваться для различного возможного бита widths. Вы можете использовать ключи Ctrl+PageUp и Ctrl+PageDown, чтобы подскочить большой блок с курсором. Размер этого блока (в байтах) может формироваться здесь. Это например полезно если интересные части в пределах проекта точный на расстоянии 8000 байтов. Если у Вас есть много проектов со многими картами, окно выбора карты может стать довольно полным. Вы можете сказать, WinOLS, чтобы 'расшириться' (= показывают все карты), только отобранные проекты или только текущий проект.

Редактируя Когда активизировано, редактирующаяся относительная функция не будет воздействовать на ергоном операции... данные, но на показанных данных (который может быть различным из-за фактор и погашение). Кроме того + и - функция не будет увеличиваться / уменьшите ценность ергоном одним, но попытайтесь увеличить последнюю цифру. Если это не возможно, потому что изменение было бы слишком маленьким, ценность ергоном будет изменена 1.

Число, Если этот выбор является активным, Вы можете отредактировать ценности просто, поражая число ключи... ключ (0-9) в текстовом способе. Если выбор не является активным, Вы должны совершить нападки

'Войдите' в ключ прежде, чем Вы сможете войти в новую ценность.

## Сокращения



Клавиатура: F12

### 12.3.6.2 Конфигурация диалога / Разное / Отладка (Разное Меню)



Don't load all DLLs simultaneously  
(Solves DLL problems under 95/98/ME/NT. This makes the plugins a bit slower, but you can still use all of them.)

Бар символа:

Send logfile to EVC

Delete configuration

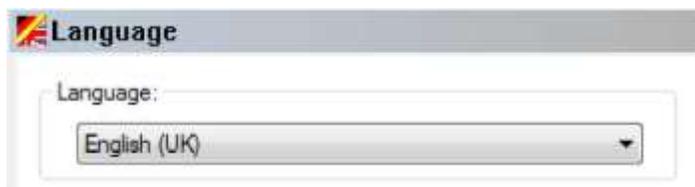
Не загружайте Под 95/98/ME/NT число DLLs, который может быть загружен в все... то же самое время ограничены. Если Вы лицензировали много программных расширений, это может

случиться, что некоторые из этих программных расширений не работают. Обычно этот выбор автоматически активизирован в этом случае, но Вы можете также активизировать его вручную. Вы можете все еще использовать все программные расширения, но они могут быть немного медленнее.

## Сокращения



Бар символа:  
Клавиатура: F12



### 12.3.6.3 Конфигурация

диалога / Разное / Язык

(Разное Меню) ^Language

Различные языки могут быть выбраны для пользовательского интерфейса. Языки должны быть установлены в справочнике программного расширения. По умолчанию языковой немец и английский язык установлены.

## Сокращения



Бар символа:  
Клавиатура: F12



### 12.3.6.4

Конфигурация

диалога / Разное /

Интернет (Разное

Меню) ^Internet

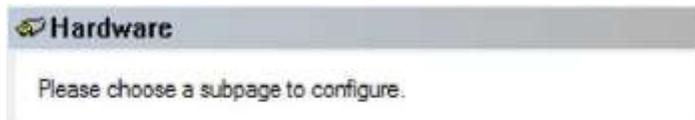
Несколько функций WinOLS могут получить доступ к Интернету. Здесь Вы можете формировать, должен ли WinOLS использовать сервер по доверенности, чтобы связаться с Интернетом. Пожалуйста свяжитесь со своим администратором сети для деталей.

Если Ваше полномочие требует логина с именем пользователя и паролем, пожалуйста войдите в это в качестве "хозяина" в формате "username:password@proxy".

Этот диалог кроме того содержит испытательную функцию, чтобы проверить доступ к Интернету и вебсайту EVC для различных типичных проблем.

## Сокращения

### 12.3.7 Конфигурация диалога / Аппаратные средства (Разное Меню)



#### 12.3.7.1 Конфигурация диалога / Аппаратные средства / Прочитанная защита (Разное Меню)



Этот диалог позволяет Вам редактировать ценности по умолчанию для некоторых параметров настройки защиты. Ценности могут позже быть отредактированы в диалоге "Проектные свойства" для каждого проекта индивидуально.

#### Сокращения

Бар символа:

Клавиатура-IkJ:

F12

## 12.3.7.2 Конфигурация диалога / Аппаратные средства / BDM (Разное Меню)

^BDM

BDM Firmware:

Version: --- (available: 0300)

Status: ---

Update firmware

Бар символа:  
Клавиатура: F12

BDM Identification:

Provider:

Serial number:

Read data again

Don't do testempty / delete before programming

You can find the BDM properties of the current project under:  
Project properties > Projekt type > Button [...]

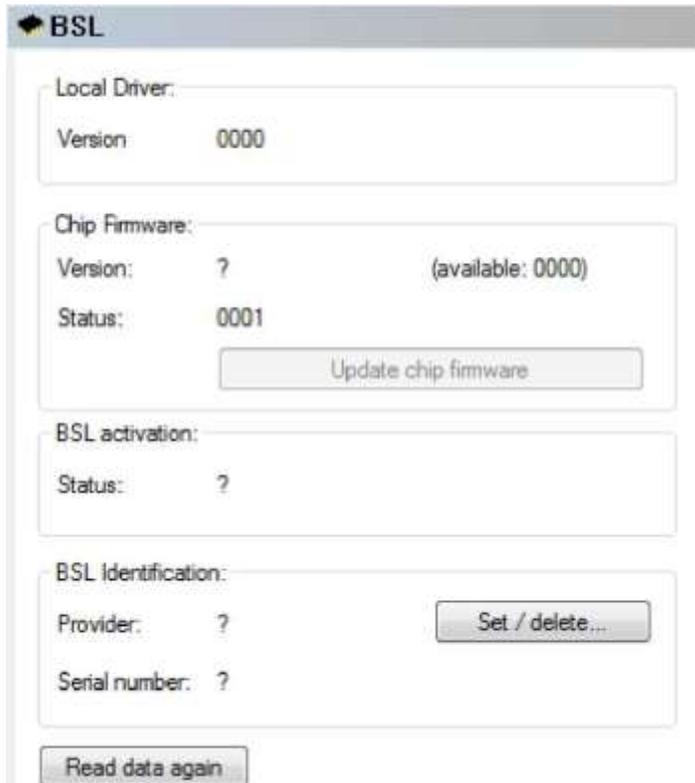
This dialog displays data about the currently connected BDM module.

For information about the BDM serial number in the project please use the dialog "Properties: project".

### Shortcuts



### 12.3.7.3 Конфигурация диалога / Аппаратные средства / BSL (Разное Меню)



Вы можете найти свойства BSL текущего проекта под:  
Проектные свойства> Проект печатают> Кнопка [...]

Этот диалог показывает данные о в настоящее время связанном модуле BSL.

Поскольку информация о регистрационном номере BSL в проекте пожалуйста используйте диалог "Свойства: проект".

#### Сокращения

Бар символа: -  
^i Клавиатура:  
F12

#### 12.3.7.4 Конфигурация диалога / Аппаратные средства / Ером (Разное Меню)

**Eprom**

No Eprommer

Batronix:

USB  
Found in: C:\Program Files (x86)\Batronix\Prog-Express\Pr

Große-Wilde:

Parallel port:

Port 378     Port 278     Port 3BC

Other Port:

ISA card:

Port 280     Port 298     Port 2B0

Port 288     Port 2A0     Port 2B8

Port 290     Port 2A8

Use exclusively (recommended for read/write errors under XP)

WinOLS может использоваться, чтобы общаться с GroI3> e-Wilde MP2440P или Batronix eprommer. Этот диалог позволяет Вам выбирать вид связи коммуникации.

#### **Отметьте:**

MP2440P eprommer будет только работать, если Вы вручную активизировали поддержку этому устройству во время установки WinOLS!

#### **Сокращения**

Бар символа:

Клавиатура **⌘**:

F12

### 12.3.7.5 Конфигурация диалога / Аппаратные средства / Тренажер (Разное Меню)

#### ^ Тренажер

Порт:

() Ни один

Parallelport (OLSIConry) ©

37 Порта

Port27B

Порт

2BC

Другой порт:  EPP-эмуляция

(Задержка: )

Используйте EPP-emulation, если у Вашего компьютера нет интерфейса EPP.

USB (OLS3W только)

Статус: [не testet]

Тест

WinOLS может использоваться, чтобы общаться с OLS16 или тренажером OLS300. Этот диалог позволяет Вам выбрать вид связи коммуникации.

#### Отметьте:

Тренажер OLS16 будет только работать, если Вы вручную активизировали поддержку этому устройству во время установки WinOLS!

#### Сокращения

Бар символа: ^

\Клавиатура:

F12

## 12.4 Калькулятор команды (Разное Меню)

Эта команда начинает калькулятор Windows, если это было установлено.

#### Сокращения

Бар символа:

- клавиатура:

-



## 13 Команды меню Window

Меню Window содержит команды, чтобы управлять различными окнами:

Выбор карты	Показывает краткий обзор для всех карт
Различия для оригинала	Показывает различия текущей карты как список
Краткий обзор	Показывает краткий обзор проекта.
Предварительный просмотр	Показывает 3-ий предварительный просмотр для прямоугольных выборов или отображенных карт.
Проектный комментарий	Показывает комментарий, сохраненный для в настоящее время активного проекта.

Плавающие окна пуговицы      Показы или скрывают все плавающие окна.

Новая Плитка      Открывает новое окно для текущего документа  
окна Cascade      Каскады все открытые окна Tiles все окна  
горизонтально      горизонтально Плитки все окна вертикально  
Плитка  
вертикально

Окно 1, 2...

Выключатели к окну выбора

## 13.1 Выбор Карты диалога (Окно Меню)



Этот диалог показывает краткий обзор всех открытых проектов и их окон и позволяет Вам дублировать и удалять окна.

Этот диалог не является модальным, означая, что окна, лежащие позади окна, могут все еще использоваться.

Размер диалога может формироваться, в то время как это не 'состыковано'. Окно может быть

(не-) состыкованный, щелкая два раза заголовком / название.

Линия в жирном шрифте отображает в символической форме открытое окно. Текстовые показы цвета (точно так же, как в окне), содержит ли окно какие-нибудь изменения по сравнению с его оригинальной версией. Окна в списке могут быть открыты, закрыты, удалены или дублированы с меню контекста (право mousebutton). Щелкните два раза линией, чтобы открыться / закрывают окно.

Если Вы щелкаете изображением около проекта, или с меню контекста Вы можете скрыть окна от списка. Это полезно, когда у Вас есть большое количество окон. Скрытые окна обычно не показываются в списке. Если Вы правильный щелчок проект в этом окне, которое Вы можете формировать, показаны ли карты даже при том, что они отмечены как скрыто, например если Вы хотите нескрыть их. Карты, которые появляются в списке даже при том, что они скрыты, могут быть признаны их увядшим цветом. (Вы можете формировать скрывающуюся стратегию в Разном> Конфигурация>, Разное> Редактирует .)

mouseclick на **черном треугольнике** откроет маленькое меню с дополнительными командами для этого диалога:

- Вы можете экспортировать список в файл CSV. (Та же самая функция как в Проекте / Экспортное Меню)
- Вы можете искать список карты определенную карту
- Вы можете показать или скрыть колонку. (Примечание: Id колонки полезен, если Вы импортируете карты Damos или A2L).
- Вы можете показать / скрывают карты согласно их ширине бита. Вы можете определить определенную ширину бита, или Вы можете сказать WinOLS показывать только карты, у которых есть та же самая ширина бита, которую в настоящее время имеет hexdump окно.

Кнопки фильтра, оставленные черного треугольника, являются сокращениями к подменю фильтра.

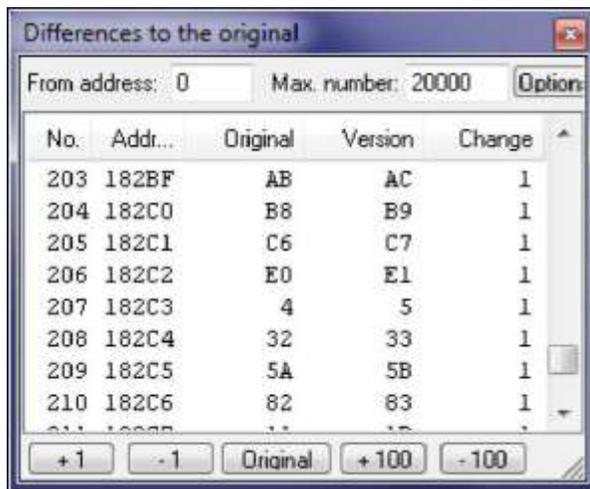
Щелкните в первой колонке чтобы пуговица флаг для того, чтобы отметить цели. Флаг только используется для ясности.

Этот диалог может быть (в зависимости от Вашей конфигурации) "плавающим" диалогом. Все плавающие диалоги могут быть toggled с клавишей TAB.

### Сокращения

Бар символа:  
Клавиатура **Мл**:  
Ctrl+K

## 13.2 Различия диалога для Оригинала (Окно Меню)



Этот диалог показывает все различия (до 2000) от оригинала до текущей версии этого окна. Различные кнопки в этом диалоге позволяют Вам редактировать ценности в список.

WinOLS пытается держать это окно в синхронизации с окном карты или hexdump. Если Вы измените положение курсора в hexdump или нанесете на карту окно, то окно различий покажет соответствующий вход. Если Вы измените положение или выберете записи в окне различий, то WinOLS изменит положение курсора и / или выбор в hexdump или нанесет на карту окно.

Размер диалога может формироваться.

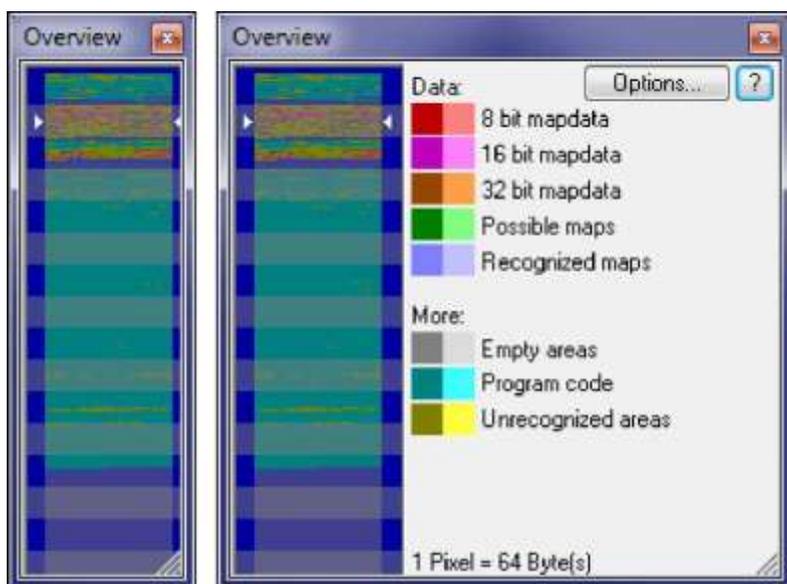
Этот диалог не является модальным, означая, что окна, лежащие позади окна, могут все еще использоваться. Этот диалог - "плавающий" диалог. Все плавающие диалоги могут быть toggled с клавишей TAB.

### Сокращения

Бар символа: **Ji]**

Клавиатура: Ctrl+U

### 13.3 Краткий обзор диалога (Окно Меню)



Этот диалог показывает краткий обзор текущего проекта и классифицирует области согласно их подозреваемой функции. Анализ, необходимый для этого, может занять несколько секунд и сделан на заднем плане.

Если курсор будет отодвинут графика, то текущий пиксел будет отмечен в легенде на правильной стороне окна. Щелчок в графических шагах представление текущего окна. Щелкание два раза в графической области вынудит WinOLS обновить информацию, показанную в окне.

Вы можете выбрать, хотите ли Вы показать различия между оригинальным и версия или доступ тренажера в легком цвете. Чтобы выбрать, который должен быть отображен в символической форме легкими пикселями, нажмите 'Расширенный'. (Вы, возможно, должны сделать диалог шире для этого). Если у Вас есть показ WinOLS доступы тренажера, Вы, должно быть, загрузили тренажер ранее. Кроме того Вы должны произвести необходимые данные для этого однажды с соответствующим пунктом меню от меню 'Extended'.

Ширина этого диалога может быть изменена, чтобы оставить свободное место на экране. Вы можете изменить высоту на двойной из неплатежа, чтобы получить лучшее представление.

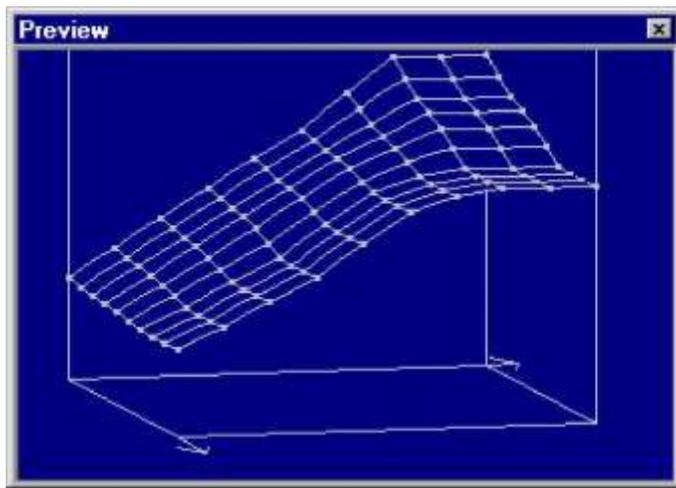
Этот диалог - "плавающий" диалог. Все плавающие диалоги могут быть toggled с клавишей TAB.

#### Сокращения

Бар символа: ^

Клавиатура: o

## 13.4 Предварительный просмотр диалога



Этот диалог показывает предварительный просмотр данных, Вы в настоящее время продолжаете работать. Предварительный просмотр показывают

- a) Когда Вы создаете прямоугольный выбор
- b) Когда Вы выбираете карту в окне выбора карты
- c) Когда Вы редактируете карту, которую не показывают в 3-м способе

Этот диалог не является модальным, означая, что окна, лежащие позади окна, могут все еще использоваться.

Размер диалога может формироваться. Вы можете использовать мышь, чтобы изменить перспективу и угол предварительного просмотра.

Этот диалог - "плавающий" диалог. Все плавающие диалоги могут быть toggled с клавишей TAB.

### Сокращения

Бар символа:  
Клавиатура: P

## 13.5 Плавающие окна Пуговицы команды (Окно Меню)

Эта команда показывает или скрывает все плавающие окна. Плавающие окна - окна, которые всегда показываются выше нормальных окон. Как диалог различий, окно предварительного просмотра и (в зависимости от Вашей конфигурации) также окно выбора карты.

### Сокращения

Бар символа: -  
клавиатура: Счет

### **13.6 Команда Новое Окно (Окно Меню)**

Используйте эту команду, чтобы создать новое окно с тем же самым содержанием как один в настоящее время открытый.

### **13.7 Каскад команды (Окно Меню)**

Используйте эту команду, чтобы показать все открытые окна в льющемся каскадом стиле.

### **13.8 Плитка команды горизонтально (Окно Меню)**

Используйте эту команду, чтобы показать все открытые окна друг рядом с другом.

### **13.9 Плитка команды вертикально (Окно Меню)**

Используйте эту команду, чтобы показать все открытые окна друг выше друга.

### **13.10 Команды 1, 2... (Окно Меню)**

Выключатели к окну отображены.



## 14 Команд меню? (Помощь)

Меню? (Помощь) содержит следующие команды, чтобы получить доступ к информации помощи о заявлении:

Темы помощи	Списки все темы помощи
Темы помощи: меню Context	Объясняют меню контекста WinOLS
Темы помощи: Бремя & Снижение	Показы помогают о бремени & поддержке снижения WinOLS
Темы помощи: Плавание диалогов	Перечисляет плавающие диалоги и объясняет их использование диалогов
Темы помощи: Списки Клавиатуры	все сокращения клавиатуры
Темы помощи: Мышь мыши	Объясняет различный курсор курсоров мыши
Темы помощи: Выборы	Объясняют, как использовать выбор WinOLS методы оптимально
Маленький Наконечник наконечника дня	Показывает различные подсказки для текущей информации Показов контекста о маленьких но полезных особенностях
Начальная страница EVC	Начинает Ваш браузер с начальной страницы EVC
Информация об Информации Программных расширений WinOLS	Показы все установленные программные расширения Информация программы показов, номер версии и авторское право

### 14.1 Темы Помощи команды (Меню? (Помощь))

Показывает список всех тем помощи.

### **Сокращения**

Бар символа:

- клавиатура:

-

## 14.2 Помощь контекста команды (Меню? (Помощь))

Используйте эту команду, чтобы активизировать курсор помощи. В то время как этот курсор позволен, нажмите на изображения панели инструментов пунктов меню, чтобы получить помощь для них.

### Сокращения

Клавиатура: SHIFT+F1

## 14.3 Диалог маленький наконечник (Меню? (Помощь))

Этот диалог показывает подсказки, которые это отсылает к текущему контексту или действию. Вы можете также рассмотреть их, выбирая их из меню.

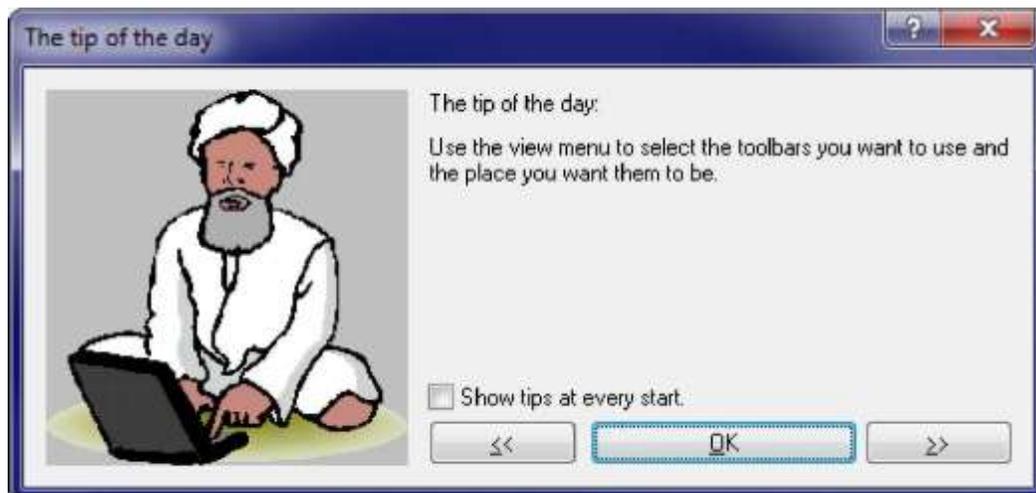
### Сокращения

Бар символа:

- клавиатура:

-

## 14.4 Наконечник диалога дня (Меню? (Помощь))



Этот диалог показывает намеки и уловки для WinOLS в каждом начале программы. Вы можете повредить этот диалог, если Вы предпочитаете не видеть это.

### Сокращения

Бар символа:

- клавиатура:

-

## 14.5 Начальная страница команды EVC (Меню? (Помощь))

Начинает Ваш интернет-браузер с начальной страницы EVC. Связь с Интернетом необходима для этой команды.

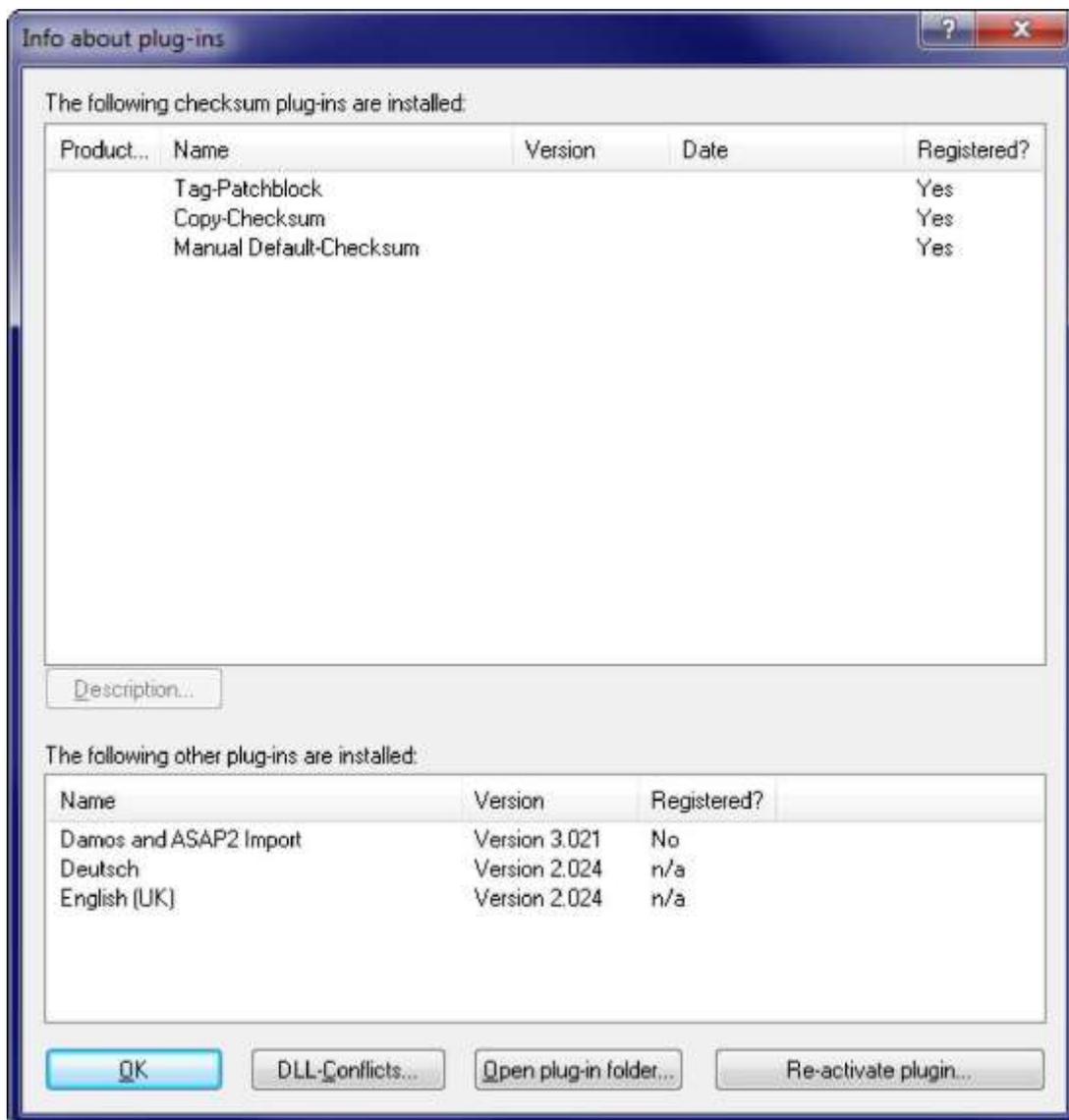
## Сокращения

Бар символа:

- клавиатура:

-

## 14.6 Информация диалога о программных расширениях (Меню? (Помощь))



Этот диалог показывает список всех установленных программных расширений. Если программное расширение будет установлено, но не зарегистрируется, то его функция поиска будет работать, но контрольная сумма не будет вычислена. Свяжитесь с EVC, чтобы получить программные расширения.

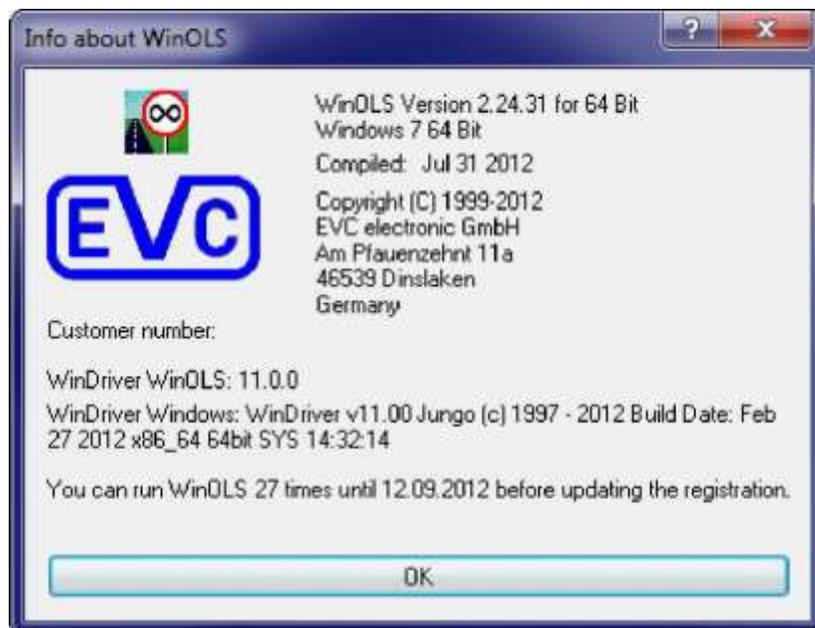
Конфликты кнопки DLL только доступны, если конфликты между двумя или больше DLLs произошли во время запуска.

## **Сокращения**

Бар символа: -

Клавиатура: -

## 14.7 Информация диалога о WinOLS (Меню? (Помощь))



Этот диалог показывает информацию версии.

### Сокращения

Бар символа:

- клавиатура:

-

# Глава



## 15 Другие Диалоги

Пожалуйста выберите подтему.

### 15.1 Диалог параметр импорта Интела/Моторолы



Импортируя файлы Интела или Моторолы, WinOLS, возможно, нуждаются в дополнительной информации для правильного импорта. Это - то, вследствие того, что эти форматы файла могут содержать многократные блоки данных, которые сохранены (согласно файлу) в совсем других адресах. Обычно рекомендуется импортировать эти различные блоки как элементы а не использовать этот диалог. (Вы можете выбрать это в вопросе, который появляется перед этим диалогом).

Если Вы не хотите использовать элементы, Вы можете использовать этот диалог для силы все данные в один большой блок данных. Это не реальная проблема, так как эти блоки данных нанесены на карту в один большой блок так или иначе. Но Вы должны решить, которые предполагают, что размер - правильный для этой картографии. Произвольно Вы можете определить погашение, которое приводит к движению данных к другому адресу. В зависимости от проектного размера Вы выбрали, 'Наложившиеся найденные области!' может появиться в диалоге. Это случается, когда многократные блоки данных пишут в те же самые адреса из-за картографии (который определен проектным размером и погашением). Наложившиеся области - намек, что проектный размер может быть слишком маленьким.

Нажмите кнопку 'Больше информации', чтобы получить список всех блоков данных, которые содержит текущий файл.

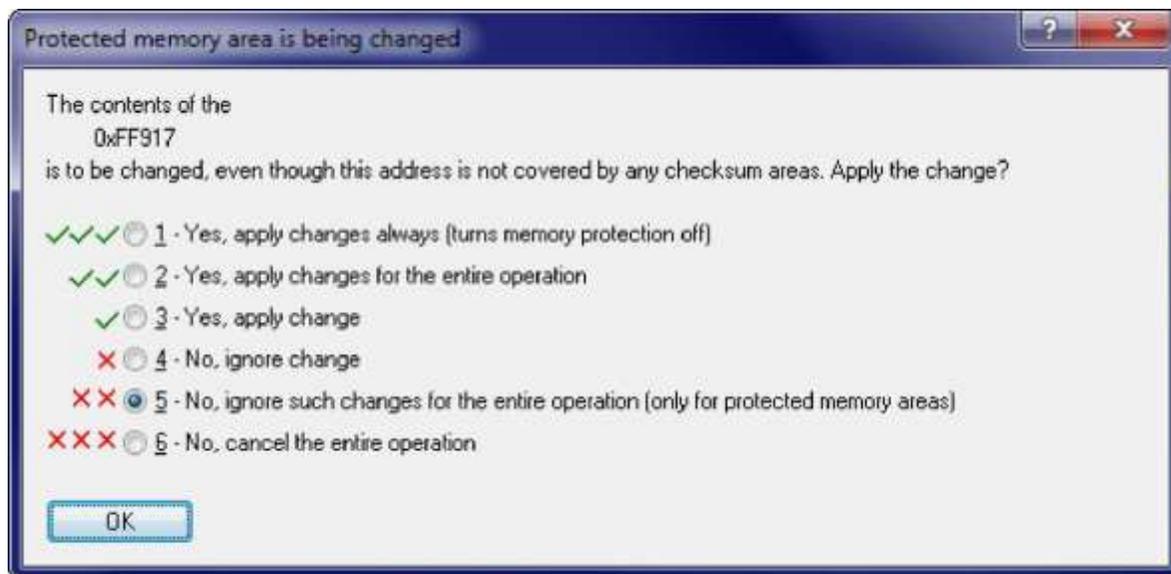
## **Сокращения**

Бар символа:

- клавиатура:

-

## 15.2 Диалог Защищенная область памяти изменяется



Этот диалог будет показан, если Вы измените данные, которые не покрыты контрольной суммой, включая защиту памяти. Это позволяет Вам решать, что сделать с этим изменением и с дальнейшими изменениями.

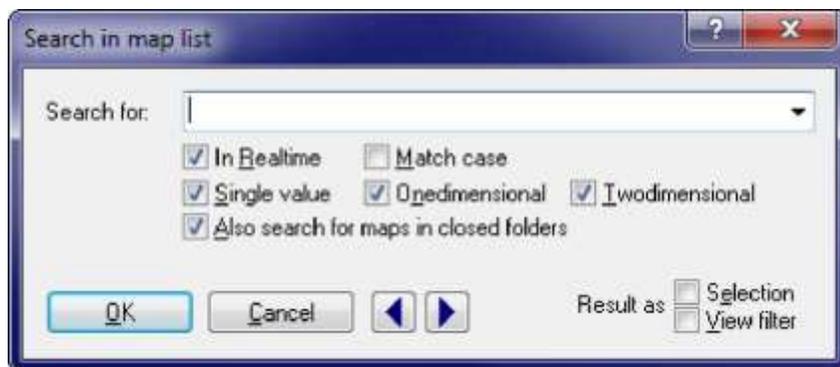
### Сокращения

Бар символа:

- клавиатура:

-

## 15.3 Поиск диалога в списке карты (список карты Меню)



Используйте этот диалог, чтобы искать список карты типы

Если выбор 'Поиск в в реальном времени' будет активизирован, то поиск будет бежать, в то время как Вы входите в данные.

Если выбор 'Также ищет карты в закрытых папках, активизирован, WinOLS даже найдет карты, которые в настоящее время находятся не в списке, потому что они находятся в папке, которая в настоящее время закрывается. WinOLS откроет папку карты, чтобы показать это.

Если выбор 'Результат как выбор' будет активизирован, то все карты будут отображены, которые соответствуют критериям поиска. Вы можете продолжить работать с этим выбором, например скрываясь или удаляя их. Используйте выбор 'Результат как фильтр представления', чтобы скрыть все записи, которые не соответствуют Вашим критериям поиска.

Используйте синие кнопки стрелки, чтобы подскочить к следующему или предыдущему возникновению поиска текст.

#### Отметьте:

hotkey Ctrl+F начнет этот диалог, только если у списка карты есть центр. Если у проектного окна есть центр (=, курсор мигает там), диалог поиска для списка последовательности байта будет начат.

#### Сокращения

Бар символа: -  
клавиатура: Ctrl+F

## 15.4 Диалог Входит в имя файла



Этот диалог просит, чтобы Вы вошли в имя файла для нового проекта. Большую часть времени WinOLS может автоматически создать новое имя файла. Этот диалог появляется, только если Вы выключили автоматическое обозначение или если данный namespace полон (значение всех файлов, которые могут быть созданы с namespace, уже существуют).

Обе проблемы могут формироваться в Разном диалога> Конфигурация> Автоматически. За дополнительной информацией о namespaces, пожалуйста обратитесь к странице помощи того диалога.

Если Вы неуверены, что вступить в этот диалог или признать, что неплатеж оценивает или только входит в большое случайное число.

## **Сокращения**

Бар символа:  
- клавиатура:

-

## 15.5 Папка Названия диалога



Этот диалог просит название на папку. Появляется, когда Вы создаете новую папку или переименовываете существующую папку. Вы должны избежать использовать то же самое название дважды.

WinOLS может переместить карту автоматически в правильную папку, если адрес в пределах определенного диапазона, или название содержит определенный текст. Вы можете формировать эти свойства здесь.

### Сокращения

Бар символа:  
- клавиатура:

-

## 15.6 Карты Движения диалога



Этот диалог позволяет Вам перемещать одну или более карт в другую папку. Поскольку это только выбирает новое (уже существующий) папка от списка.

## Сокращения

Бар символа:

- клавиатура:

-

## 15.7 Бар статуса

Поиск карты в движении (51 %, 16 найденных карт 0) | All CHKS хорошо <55 | No OLS-модулей | Cursor: 0006A => 05 (05) -> 0 (0.00 %), Ширина: 16

Бар статуса показан в более низком конце экрана WinOLS. Вы можете пуговица бар статуса в меню "представления" с командой "бар статуса".

В то время как Вы проводите через меню, бар статуса покажет текст помощи для выбора, который Вы в настоящее время выбираете. Если Вы будете ждать с курсором мыши по изображению, то бар статуса покажет последовательность помощи для изображения, также.

Когда (как показанный в изображении выше) автоматический второстепенный поиск будет бежать, Вы будете видеть его государство в баре статуса.

Первый следующий диапазон показывает государство модулей контрольной суммы. В зависимости от положения курсора и конфигурации, WinOLS может показать информацию о контрольных суммах вообще или о текущей (ручной) контрольной сумме.

Право на контрольную сумму одно или более изображений (й) может показать государство возможно связанного OLS16 или модуля тренажера OLS300. Ждите с курсором мыши выше символа, чтобы получить tooltip с описанием. Право на символы, текстовое описание государства тренажера будет показано.

Последний диапазон показывает информацию о положении курсора, текущей полевой ценности в положении курсора (и оригинальной ценности), относительное изменение по сравнению с оригиналом (также в проценте) и наконец ширина потока hexdump или карты.

### Отметьте:

Вы можете правильный щелчок любой из диапазонов, чтобы получить соответствующее меню контекста для диапазона, которым Вы щелкали.

## 15.8 Сторона Права команды (бар Изображения)

Используйте эту команду, чтобы изменить содержание правильной стороны окна карты или hexdump. Вы можете выбрать между барным показом (диапазон ценности для

баров может формироваться в диалоге собственности окна), показ ASCII, или Вы можете выключить правильную сторону.

Эта команда только доступна для текстового способа представления.

**Сокращения**

Бар символа: См. выше

Клавиатуры: -

**15.9 Ширина Данных команды (бар Изображения)**

Используйте эту команду, чтобы определить число битов в показанную ценность. Возможные ценности 8, 16 или 32 бита или 32 бита, с плавающей запятой. Если Вы используете ширину данных, большую чем 8 битов, Вы можете использовать организацию кнопки Data, чтобы определить организацию байтов.

**Сокращения**

Бар символа: См.

выше Клавиатуры: #

**15.10 организация Данных команды (бар Изображения)**

Используйте эту команду, чтобы определить способ, которым организованы данные. С одной стороны, май хранения позади с наименее существенным байтом. С другой стороны, самый существенный байт может быть первым. Эти виды хранения также известны как Интел или Моторола.

Эта команда не доступна для 8-битовых Данных.

**Сокращения**

Бар символа: См. выше

Клавиатуры: -

**15.11 система числа команды (бар Изображения)**

[И СЛЕДУЮЩИЕ плохо](#)

С этой кнопкой Вы можете переключиться между десятичной системой исчисления (10er система), шестнадцатеричная система (16er система) и двоичной системой исчисления (2er система) для того, чтобы рассмотреть.

Если Вы не знакомы с системами числа, Вы должны работать с десятичной системой исчисления. Нажмите 255, чтобы активизировать это.

**Сокращения**

Бар символа: См. выше

Клавиатуры: -



## 15.12 диалог Вычисляет фактор и возмещал

Calculate factor and offset

This wizard helps you to calculate factor and offset from typical formulas. For example if you have written documentation about the conversion of the values.

Formula:

Output =  $\frac{(\text{Input} + 0) \cdot 1 + 0}{1}$

Output =  $\frac{1}{\text{Input} \cdot 1 + 0} + 0$

Sample values:

	#1	#2
Eprom Value:	0	295.000000
Shown Value:	0	100

Result:

Factor: 1.000000

Offset: 0.000000

Reciprocal with Offset: 0.000000

Try it:

Eprom Value:

Shown value: 0.000000

OK Cancel

Этот диалог - поддиалог диалога 'Свойства: окно'. Вы можете достигнуть этого от них с кнопкой "f (x)".

Этот диалог позволяет Вам вычислять фактор областей WinOLS и погашение от различных общих формул или типовых ценностей. Это полезно, если у Вас есть информация о преобразовании ценностей еprom, которые не могут быть введены непосредственно в WinOLS (как фактор и возмещены), из-за их данного формата.

Например у Вас могла бы быть следующая конверсионная формула:  $VAL = 100 / (0,00001 * N)$

Сначала Вы должны выбрать вид формулы. Входной размер ниже удара дроби, таким образом Вы должны использовать правильную формулу. Войдите в ценности. Номер 100 выше удара дроби, числа 0.00001 ниже удара дроби. В нашем образце не добавлена никакая дальнейшая ценность. Так только отпуск совокупная переменная ниже дроби поглаживают в 0.

В результате Вы можете теперь видеть фактор и погашение в более низком левом углу диалога. Кроме того checkbox "Аналог" активизирован. Вы можете теперь поразить кнопку ОК, чтобы оставить диалог и принять ценности. Если у Вас есть

типовые ценности, Вы можете использовать более низкую правильную часть диалога, чтобы проверить Ваши результаты.

**Сокращения**

Бар символа:

- клавиатура:

-

**15.13 Фактор команды, Погашение, и т.д. (бар Изображения)**

Используйте эти 4 Кнопки, чтобы изменить способ представления для данных по сравнению с, это - оригинальные данные.

% Пропорциональное различие между оригиналом и версией будет показано.

Дельта абсолютное различие между оригиналом и версией будет показана.

\*1 данные версии будут показаны, игнорируя фактор и возмещены.

Org данные оригинала будет показан вместо версии. Если другой

версия отображена как версия ссылки, которая будет показана. OrgOrg данные

оригинала будет показан вместо версии.

отобранный, поскольку версия ссылки будет проигнорирована и оригинальная

версия

текущий проект будет показан. Эта кнопка только доступна если ссылка

версия является активной.

Вы можете активизировать каждое из этого 5 способов в течение короткого времени только, перемещая курсор мыши через изображение. Если Вы теперь нажмете на изображение, то способ будет активизирован надолго. Если Вы отодвинете курсор мыши без щелчка, то старое государство будет восстановлено.

**Сокращения**

Бар символа: См. выше

Клавиатуры: -

**15.14 Сторона Права команды / Фиксируют Сторону Поездки (Представление Меню)**

Эта команда полезна, если Вы работаете в текстовом способе с картами или hexdumps, у которых есть большое количество колонок. Обычно Правильная Сторона (где характеры или бары) скрыта, если Вы не завиваетесь полностью направо. Если Вы активизируете способ, 'Фиксируют Правильную Сторону', Правильная Сторона никогда не будет скрываться, но пребывание, всегда видимое.

Вы можете также пуговица способ, нажимая на маленькую красную или зеленую точку на разделительной линии между данными и Правильной Стороной.

**Сокращения**

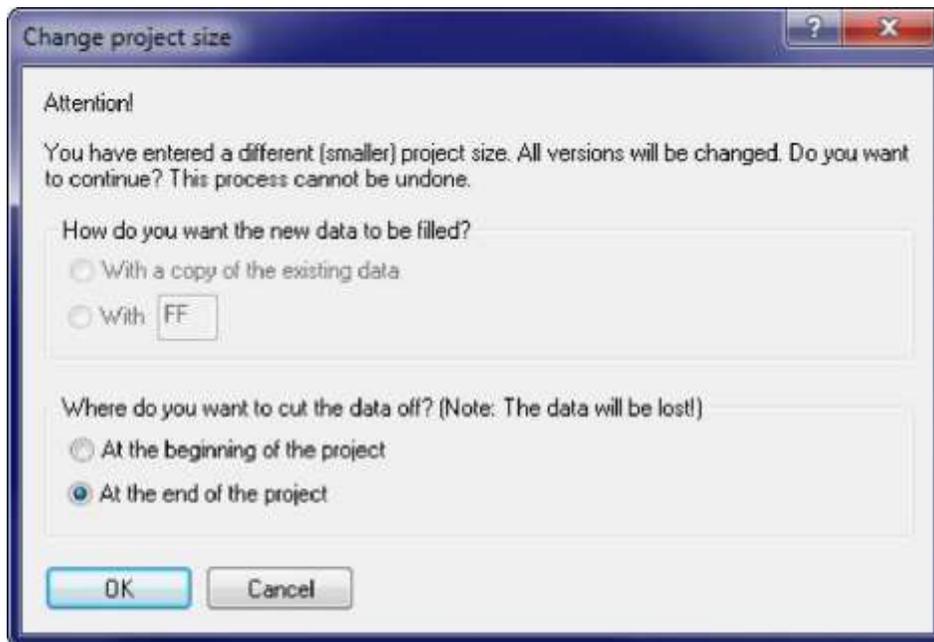
Бар символа:

- клавиатура:

-



## 15.15 Изменение диалога проектируют размер



Этот диалог появляется, когда Вы изменяете проектный размер в проектных свойствах. Теперь Вы можете выбрать, должны ли байты быть добавлены к / удаленный с начала или конца проекта. Если Вы делаете проект больше, Вы можете также выбрать, как новые байты должны быть заполнены.

Важный: изменение проектного размера всегда относится ко всем версиям проекта и не может быть уничтожено. Если Вы отключаете байты, они не могут быть восстановлены.

### Сокращения

Бар  
символа:  
Клавиатура  
:

## 15.16 изменения Передачи диалога



Вы можете достигнуть этого диалога, соединяя 2 проекта и щелчок права карта в hexdump.

Этот диалог позволяет Вам передавать карту Вы щелкавший правом в другой проект. Вы можете выбрать, хотите ли Вы передать содержание (ценности карты) и / или данные структуры (все, что Вы видите в свойствах карты). Когда передача адреса начала карты будет приспособлена согласно текущим параметрам настройки связи.

### **Абсолютное/различие/процент:**

Если Вы выберете "Абсолютный" способ, то ценности будут переданным справочником. Для способа "Различие" различие между оригинальным и версия будет вычислено, используя исходные данные и добавлено к целевым данным. Для способа "Процент" различие процента между оригинальным и версия будет вычислено для исходных данных и добавлено как процент к целевым данным.

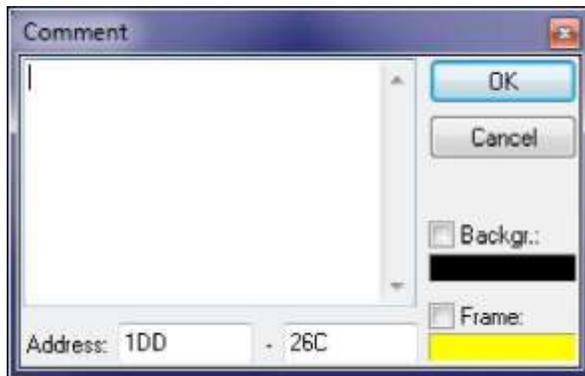
### **Сокращения**

Бар символа:

- клавиатура:

-

## 15.17 Вставка диалога / редактируют комментарий



Этот диалог позволяет вставлять или редактировать комментарий.

Комментарии предлагают много возможностей:

- Они отмечают места или области.
- Они хранят информацию, которая может быть замечена как tooltips.
- Они позволяют быстрый доступ к отмеченным местам со следующим / предыдущие функции.
- Они появляются в, "Идут, чтобы" перечислить.
- Они могут отметить области безопасности для экспорта VdmToGo.

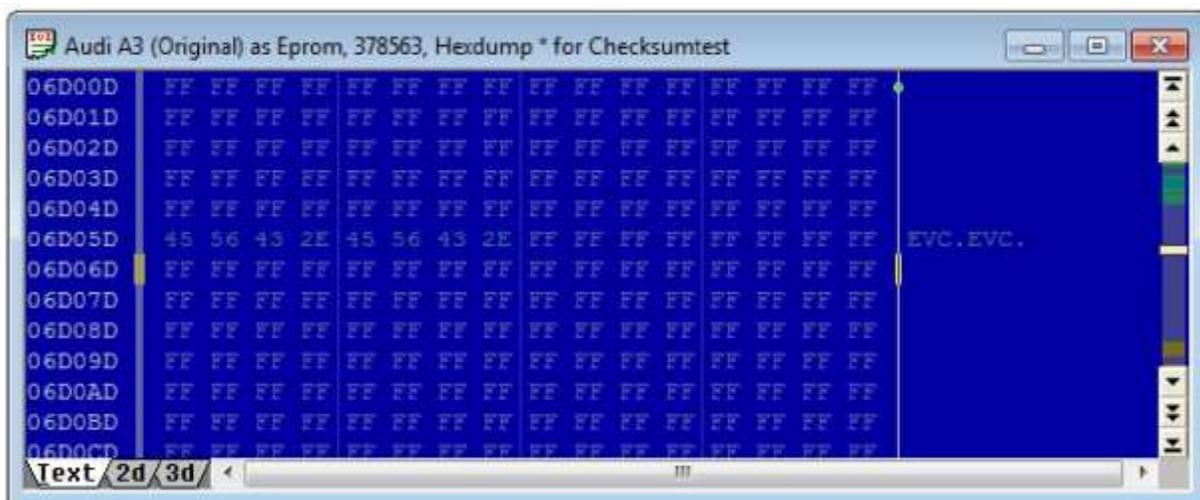
Если у Вас будет выбор, активный, используя эту функцию, то комментарий будет создан для отобранного диапазона. Если Вы хотите, Вы можете также отредактировать фон и создать цвет для маркировки.

### Сокращения

Бар символа: -  
клавиатура: Shift+Enter

## 15.18 SPI-подписей

SPI-модуль должен признать файл как файл SPI. Именно поэтому это должно содержать так называемую подпись.



Это состоит из 8 характеры ASCII "EVC.EVC" и должно быть около конца стираемой программируемой постоянной памяти в адресе xxxx0, адрес, где там самая низкая существенная цифра в шестнадцатеричном является нулем.

# Глава



## 16 Передовых тем

### 16.1 Подлинники

Подлинники - текстовые файлы, которые содержат инструкции, как изменить проектный файл и под которыми обстоятельствами может быть применен файл подлинника.

Подлинники могут использоваться, чтобы хранить часто необходимые изменения карты и быстро применять их в другие проекты.

#### 16.1.1 Основы

Подлинники - текстовые файлы, которые хранятся в справочнике подлинника (может формироваться в вариантах WinOLS), и имеют файл, заканчивающийся '.Winolsskript'. Как в C ++ Вы может начать комментарии линии с '//'. Большинство команд может только использоваться в пределах предопределенных блоков. Только одна команда в линию позволена.

В основном подлинники описывают пересечение множеств, следующее из команд поиска и операторов замены для наборов. Кроме того карты могут быть определены.

#### 16.1.2 Язык подлинника

**Следующий текст описывает внутреннюю структуру подлинников. Это только важно для очень передовых пользователей с программированием опыта. Обычно подлинники должны быть созданы с "Добавляющимся" поддиалогом диалога "Подлинника".**

##### **Группы:**

Центральное понятие WinOLS scripting язык является группами. Таким образом Вы найдете группы в нескольких командах. Группа всегда представляется символическим названием (е. г. "KF01"), и описывает ряд всех результатов поиска соответствия. Например, чтобы искать карту Вы (строго говоря) нуждались бы в трех командах поиска. Один для данных карты и один для данных каждой оси. Данные не должны быть перемещены один ниже другого (например, расстояние между данными карты и данными Оси X должно быть тем же самым в исходном проекте и в целевом проекте, где подлинник применен).

У каждого поиска (детали видят ниже) есть определенный адрес начала. Когда WinOLS начнет поиск, он будет помнить список всех погашений относительно адреса начала и хранить это в пределах группы. (Если поиск не находит результатов, подлинник не может быть применен). Так, если Вы ищете последовательность "128 129 130" с 0x1000 адреса начала, тогда результат мог бы состоять в том, что последовательность будет найдена в адресах 0x1000, 0x1100 и 0x1200. WinOLS будет помнить ценности 0, 0x100 и 0x200 для группы. Если Вы теперь выпустите другую команду поиска для той же

самой группы, то строка поиска только будет поиском известных погашений. Если последовательность не может быть найдена в одном из известных погашений, то этот будет удален от группы. Так, если Вы будете искать "100 101" с 0x2000 как адрес начала, то тогда WinOLS будет ТОЛЬКО искать в

адреса 0x2000, 0x2100 и 0x2200. Все другие места будут проигнорированы. И если последовательность например не будет найдена в 0x2100, то это погашение (0x100) будет проигнорировано в дальнейших поисках, также.

#### **Глобальные команды:**

`requires_winols "1.505"`

Подлинник может только быть выполнен, если по крайней мере версия 1.505 WinOLS бежит. Это помогает несовместимостям ухода от, потому что последние дополнения на scripting язык были сделаны в версии 1.505.

`requires_hexdump`

Этим подлинником можно только управлять, если в настоящее время активное окно показывает hexdump. Это будет проигнорировано для окон карты.

`requires_map [X-Größe Y-Größe]`

Этим подлинником можно только управлять, если в настоящее время активное окно показывает карту. Это будет проигнорировано для hexdump окон. Вы можете определить 2 дополнительных параметра, которые являются числом колонок и рядов, которые карта, как ожидают, будет иметь. Если в настоящее время активная карта не соответствует этим данным тогда, подлинник не может быть применен.

`replace_mode Mode1 [Mode2] [Mode3]`

Определяет, какой способ замены должен использоваться. Подлинник может определить многократный, заменяют команды для той же самой области данных, пока они используют различный способ. Эта команда управляет выбором в диалоге подлинника. Первая ценность (Mode1) является ценностью по умолчанию в диалоге. Следующие ключевые слова могут использоваться для параметра Способа: процент абсолютный difference2 все

Ключевое слово все - особый случай. Если это используется, то Mode2 и Mode3 могут отметить, используются. Вместо этого все заменяют команды в пределах подлинника, независимо от того какой способ они используют, выполнены. Это может быть полезно, если Вы хотите использовать тот же самый подлинник и для абсолютного и различие (или процентиль) изменения. Выбор способа в диалоге подлинника не возможен в этом случае. Если ключевое слово, все используется, Вы должны установить ценность для `requires_winols` к 1.088, потому что это ключевое слово не поддерживается в более ранних версиях.

#### **Блоки:**

`begin_requires`

`end_requires`

Это окружает блок, который проверяет, может ли подлинник проситься для текущего проекта. Только если все команды поиска находят кое-что, что подлинник расценен как применимый. Команды в этом блоке не могут изменить проект.

begin\_executable  
end\_executable

Окружает блок, содержащий команды, чтобы выполнить подлинник и изменить проект.

*группа* begin\_insert\_map

### end\_insert\_map

Этот блок может только использоваться в пределах ВЫПОЛНИМОГО блока. Это содержит определение для карты, которая вставлена, когда подлинник выполнен. Группа должна быть идентичной тому, который был ранее определен. Если группа содержит, умножают положения, только лучшее используется.

### Неглобальные команды:

ищите *Группу Dataorganisation Startaddress Отклонение Tolarance "Searchstring"*, Эта команда выполняет поиск строки поиска. Последовательность состоит из нескольких десятичных чисел, отделенных местами. Вопросительный знак может использоваться вместо числа, если какое-нибудь число является приемлемым в этом положении. Организация данных (eByte, eLoHi, eHiLo, eLoHiLoHi, eHiLoHiLo) описывает формат данных, в котором строка поиска ожидается в проекте. Поиск начнется в начале, обращаются и затем расширяются налево и прямо насколько отклонение позволяет это. Терпимость описывает максимальное различие, которое ценности строки поиска могут иметь от проекта.

замените *Группу Dataorganisation Startaddress mode1 mode2 "Replacestring"*, Эта команда заменяет строку поиска другой последовательностью. Здесь Вы можете использовать вопросительные знаки, также. Они представляют ячейку, которая не должна быть заменена различной ценностью. Модель определяет, должно ли только лучшее найденное положение быть заменено ("Лучше всего") или каждый ("Все"). Mode2 определяет, будут ли данные изменены абсолютные ("Абсолютный") в проценте ("Процент") или будут ли изменения переданы как различие ("Difference2")  
Отметьте: В версиях WinOLS до 1.205 автоматический родовой подлинник мог произвести неправильно ценности за ценности различия. Из-за соображений безопасности было деактивировано старое ключевое слово "Различие", так, чтобы никакие неправильные данные не могли быть произведены. Если Вы создали подлинники, вручную просто используют новое ключевое слово "Difference2". Иначе Вы должны обновить подлинник или не использовать метод различия.

### уникальная *Группа*

Подлинник только продолжится, если группа будет содержать точно

один вход. "Собственность" set\_map\_property "Ценность"

Эта команда может только быть выпущена с блоком INSERT\_MAP. Это определит свойства различия карты. Полный список со всеми возможными свойствами может быть замечен в любом подлиннике, который передает карту.

"Собственность" check\_map\_property "Ценность"

Эта команда проверяет, есть ли у текущего проекта эта ценность в ее свойствах. Если дело обстоит не так, подлинник не может быть выполнен. Вы можете также войти в регулярное выражение (как в perl или в хороших редакторах текста). Регулярные выражения отмечены приставкой "PE:". Пример для признания Мерседеса в его обычных изменениях был бы: pe ""производителя" check\_map\_property:

(Mercedes|^MB\$)". Если Вы также хотели бы принять пустую ценность для производителя: ре ""производителя" check\_map\_property: (Mercedes|AMB\$|A\$)".  
Действительные свойства: Производитель, Шасси, Модель, Softwareversion и Softwaresize.

**Работа:**

Подлинники весьма быстры. Чтобы держать чек, может ли подлинник быть применен или не быстро, только одному простому правилу нужно повиноваться: Простые условия сначала. Подлинники всегда обрабатываются линейным способом (начинающийся наверху, и затем понижающийся). Это - хорошая идея использовать ПОИСК, приказывает сначала, который может быть сделан быстро. Этим путем более сложные команды будут обработаны позже и более редко. ИЩИТЕ команды просты / быстрый, если они не содержат марки вопросов, никакое или небольшое отклонение и не позволяют или небольшой терпимости. Команды CHECK\_MAP\_PROPERTY также просты в, должен стоять вначале.

### 16.1.3 Подлинники карты

Подлинники обычно применяются ко всему проекту. Как последствие они могут только использоваться для проектов, которые очень подобны оригинальному проекту.

Этой проблемы можно избежать с подлинниками карты. Подлинник карты только знает текущую карту и может только быть картой к другой карте (у которого должен быть тот же самый размер как исходная карта). Кроме того такой файл подлинника может содержать только данные одной карты.

**Создание:**

Чтобы создать подлинник карты, откройте карту, которая содержит различия между оригинальным и версия и управляет функцией подлинника от меню (или нажмите ключевой F8). В теперь появляющемся диалоге используют "Add" кнопки.

**Применение:**

Чтобы применить подлинник карты просто открывают карту и управляют функцией подлинника. Теперь это не будет показывать нормальные подлинники, но только подлинники, сделанные для карт размера текущей карты.

### 16.1.4 Импортирование с подлинниками

Первоначально подлинники были введены, чтобы позволить Вам повторить часто необходимые изменения.

Но так как подлинники весьма легки создать, передовые пользователи с программированием знания могут использовать их как интерфейс импорта для карт. Это может быть полезно, если у Вас есть обширная информация об одном или более проектах в формате, который не может импортированный в WinOLS.

В этом случае Вы можете развить свое собственное конверсионное программное обеспечение, чтобы создать подлинники, которые используются, чтобы импортировать известную информацию. Созданный подлинник можно тянуть - заскакивал в проектное

Созданный подлинник должен следовать за этой структурой:

```
//-----  
// This is a WinOLS Script * Please refer to the WinOLS documentation for details  
//-----  
requires_winols "1.505"
```

ОКНО.



```

replace_mode absolute

begin_requires
end_requires

begin_executable
  search KF00 eByte 0x00000 0 0% "?"

  begin_insert_map KF00
    set_map_property "Name" "Kennfeld"
    set_map_property "IdName" ""
    set_map_property "Typ" "eZweidim"
    set_map_property "FolderName" "My maps"
    set_map_property "ViewMode" "eViewText"
    set_map_property "RWin" "eBars"
    set_map_property "DataOrg" "eFloatLoHi"
    set_map_property "bKehrwert" "0"
    set_map_property "bVorzeichen" "0"
    set_map_property "bDelta" "0"
    set_map_property "bProzent" "0"
    set_map_property "bOriginal" "0"
    set_map_property "bOriginalWerte" "0"
    set_map_property "Spalten" "16"
    set_map_property "Zeilen" "3"
    set_map_property "Radix" "10"
    set_map_property "Nachkommastellen" "0"
    set_map_property "Kommentar" ""
    set_map_property "Feldwerte.Name" "-"
    set_map_property "Feldwerte.Einheit" "-"
    set_map_property "Feldwerte.Faktor" "1,000000"
    set_map_property "Feldwerte.Offset" "0,000000"
    set_map_property "Feldwerte.StartAddr" "7668"
    set_map_property "StuetzX.Name" "-"
    set_map_property "StuetzX.Einheit" "-"
    set_map_property "StuetzX.Faktor" "1,000000"
    set_map_property "StuetzX.Offset" "0,000000"
    set_map_property "StuetzX.DataSrc" "eRom"
    set_map_property "StuetzX.DataHeader" "0"
    set_map_property "StuetzX.DataAddr" "4096"
    set_map_property "StuetzX.DataOrg" "eFloatLoHi"
    set_map_property "StuetzX.Radix" "10"
    set_map_property "StuetzX.bRueckwaerts" "0"
    set_map_property "StuetzX.bKehrwert" "0"
    set_map_property "StuetzX.bVorzeichen" "0"
    set_map_property "StuetzX.Nachkommastellen" "0"
    set_map_property "StuetzX.SignaturByte" "0xFFFFFFFF"
    set_map_property "StuetzX.SkipBytes" "0"
    set_map_property "StuetzY.Name" "-"
    set_map_property "StuetzY.Einheit" "-"
    set_map_property "StuetzY.Faktor" "1,000000"
    set_map_property "StuetzY.Offset" "0,000000"
    set_map_property "StuetzY.DataSrc" "eRom"
    set_map_property "StuetzY.DataHeader" "0"
    set_map_property "StuetzY.DataAddr" "8192"
    set_map_property "StuetzY.DataOrg" "eFloatLoHi"
    set_map_property "StuetzY.Radix" "10"
    set_map_property "StuetzY.bRueckwaerts" "0"
    set_map_property "StuetzY.bKehrwert" "0"
    set_map_property "StuetzY.bVorzeichen" "0"
    set_map_property "StuetzY.Nachkommastellen" "0"
    set_map_property "StuetzY.SignaturByte" "0xFFFFFFFF"
    set_map_property "StuetzY.SkipBytes" "0"
  end_insert_map
end_executable

```

Типовой подлинник создает карту. Чтобы создать больше чем одну карту с единственным подлинником, просто повторите, что текст с begin\_executable / end\_executable блокирует и заменяет "KF00" каждый раз другим, уникальными идентификаторами.

Подлинник использует команду set\_map\_property, чтобы заполнить несколько свойств карты с ценностями. Индивидуальные свойства отражают области в диалоге "Свойства: Карта". Checkboxes заполнены числами 0 (не проверенный) или 1 (проверенный). У индивидуальных имен полей есть эти значения:

Название	Название карты или оси
IdName	Внутренний идентификатор. Обычно только Damos / ASAP2 используют это.
Typ	Тип карты. Действительные ценности - eEinzel (Единственная ценность), eEindim (Одномерная карта), eZweidim (Двумерная карта), eZweilnv (Двумерная, перевернутая карта)
FolderName	Название папки (требует WinOLS 2.08),
ViewMode	Способ представления. Действительные ценности - eViewText (Текстовый способ), eView2d (2-ой способ), eView3d (3-ий способ)
RWin	Правильная область в текстовом способе. Действительные ценности - eRightWinNone (Ничто), eHex (представление Характера), eBars (Барное представление), eHexBars (Оба представления)
DataOrg	Организация данных (Endian и ширина бита). Действительные ценности - eByte, eLoHi, eHiLo, eLoHiLoHi, eHiLoHiLo, eFloatLoHi, eFloatHiLo
bKehrwert	1 для взаимного представления (иначе 0)
bVorzeichen	1 для подписанного представления (иначе 0)
bDelta	1 для представления различия (иначе 0)
bProzent	1 для представления с percentual различием (иначе 0)
bOriginal	1, чтобы проигнорировать фактор и возместить (иначе 0)
bOriginalWerte	1, чтобы рассмотреть не ценности версии, но оригинальные ценности
Spalten	Число колонок в карте
Zeilen	Число рядов в карте
Корень	Система числа. 16 для шестнадцатеричного, 10 для десятичного числа
Nachkommastelle	Число положений после десятичной запятой
n	Байт маркера перед осью или 0xFFFFFFFF (требует WinOLS 2.08)
SignaturByte	Число байтов пропущенного между двумя ценностями оси (требует WinOLS 2.08),
SkipBytes	Число байтов пропущенного между двумя ценностями оси (требует WinOLS 2.08),
Feldwerte (...)	Число байтов пропущенного между двумя ценностями оси (требует WinOLS 2.08),
StuetzX (...)	
StuetzY (...)	

Эта приставка фактическим ценностям карты.  
означает, что Эта приставка означает, что следующие свойства относятся к  
следующие ценностям X осей.  
свойства Эта приставка означает, что следующие свойства относятся к  
относятся к ценностям Оси Y.

Einheit            Текстовая область с единицей за  
ценности.

Погашени e Faktor StartAddr / DataAddr	Фактор умножения для того, чтобы рассмотреть ценности дополнение оценивает за рассмотрение ценностей начало ценностей в этом адресе hexdump
DataSrc	Тип источника данных. Действительные ценности - eDataSrcNone (никакая ось), eRom (Данные от hexdump), eRomAdd (Совокупные ценности от hexdump), eRomSub (Отнимающие ценности от hexdump), eUserdef (Userdefined vallues), eRomBackwards (Ценности от hexdump в перевернутом заказе)
DataHeader	Число байтов заголовка перед осью, которая отмечена в hexdump также
bRueckwaerts	1 для того, чтобы отразить данные (иначе 0)

# Глава



## 17 Авторских прав, Контакт & Интернет

### **(C) Copyright 2012**

EVC электронный Ам  
GmbH Pfauenzehnt 11a  
D-46539 Dinslaken  
Германия

Нижестоящий суд Дуйсбург HRB  
9864 Менеджера Axel Schroer

# Индекс

## - 2 -

2-ой способ 30

## - 3 -

3-ьи 195 3-ьих  
способов 30

## - 8 -

8-битовая сумма 55

## - A -

A2L 27, 72  
активное описание оси  
представляет 151 Совокупную  
контрольную сумму 94 Адреса 154  
Снова 90 Алгоритмов, 94 Анализа  
194 Применяют Контрольную  
сумму 96 окон Arrange 134 Как  
оригинальные 45 Как Текст 84  
Asap2 27, 72  
ASCII 84  
Назначьте ценности 87 автомарок  
123 Автоматически, 173 описания  
оси представляют 151

## - B -

Второстепенный поиск карты 150,  
178 барных показов 136 bDelta,  
219 BDM Сравнивают 110 BDM,  
удаляет 112  
Программа 111 BDM  
BDM Читают 113  
Тест BDM  
пустые 112  
VdmToGo  
63  
begin\_execu

table 216  
begin\_insert\_map 216  
begin\_requires 216  
мусорных ведер 27, 39,  
59, 61 bKehrwert 219  
Жирных шрифтов 191  
bOriginal 219  
bOriginalWerte 219 Bosch  
136, 150, 178 bProzent  
219 bRueckwaerts 219  
BSL Сравнивает 114  
Программ 115 BSL  
BSL Читают 116  
bVorzeichen 219

## С

Калькулятор 188  
Изменений  
абсолютные 87  
Изменений  
редактирует 89  
родственников  
Изменения 88 Шасси  
48  
check\_map\_property 216  
Контрольных сумм 96  
Контрольных сумм 90, 94, 204  
Клиента 33 Клипборда 82  
Ближних 46 Цветных тем 163  
Колонки, которые 129  
Комментариев Комментария 54  
155, 213 Сравнивают 110, 114,  
Сравнивают ером 117  
Сравнений 133  
Конфигурация 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169,  
170, 171, 173, 177, 180, 181, 182, 183, 205  
Формируйте почту 177,  
Формируют поиск карты 178,  
Соединяются, Точки 130  
соединяют окна 134  
Последовательный выбор, 142  
меню Context 30 Продолжают  
поиск 149 Копий 82

Защита от  
 копирования 85  
 Создает Подлинники  
 158, Создают выбор  
 141 Кредит 34 CSV 51,  
 65, 66 деталей  
 клиента 52 списка  
 клиента 51  
 Сократитесь 82

## - D -

daf 39, 59, 61  
 Дамба 72 Damos  
 27, 72  
 dat 39, 59, 61  
 Организация данных 39, 208  
 Ширина данных 208  
 DataAddr 219  
 DataHeader 219  
 DataOrg 219  
 DataSrc 219  
 Удалите комментарий 155  
 Удалите ером 118  
 Удалите Карту 83  
 Удалите окно 83  
 Обнаружьте карту 136  
 Способ разработчика 41  
 Различие 100  
 Различия 28  
 Различия / сначала 132  
 Различия / длятся 132  
 Различия / затем 132  
 Различия / предыдущие 132  
 Различия для Оригинальных 131,  
 193  
 Окно 191 дока  
 Бремя и Снижение 27

Отредактируйте  
 комментарий 155  
 Einheit 219  
 Элементов 32, 64 53  
 ЭЛЕКТРОННЫХ  
 ПОЧТ, 177  
 end\_executable 216  
 end\_insert\_map 216

## - E -

Ером / Линии Обмена 109  
 Вариантов Ером 120 Параметров  
 Ером 119 Ером Testempty/Delete  
 118 EVC.EVC. 213 Excel 65, 82  
 Выхода 78  
 Экспортируйте 43, 176  
 Экспортная Экспортная карта  
 файла 61 перечисляет 65  
 Экспортных пакетов карты 66

## - F -

Фактор 100  
 и т.д. 210  
 Возместите  
 209 Faktor 219  
 Быстро Tooltips 164, 166, 167, 168  
 Feldwerte 219  
 Файл 27  
 Имя файла 205  
 Файлов  
 Используя 37, 46, 47, 48, 78  
 использование их 36 Заполняет  
 поверхности 130 карт обнаружения  
 (2-ой способ), 19 карт обнаружения  
 (текстовый способ) 17 Фиксируют  
 Правильную Сторону 210 Флагов  
 191  
 Плавание Диалога 131, 191, 193,  
 194  
 Плавание диалогов 28 окон  
 Floating 134 FolderName 219

## - G -

Пойдите, чтобы обратиться 154

end\_requires 216  
 Ером 107

## - H -

Темы помощи 198  
 ведьм 27, 39, 59, 61

Начальная страница  
EVC 199

## Я

IdName 219 Импорта 175  
Изменений Импорта 68  
справочников Импорта 64  
пакета карты Импорта  
файла 59 Импорта 67  
Импортирования 203  
Информаций о  
программных расширениях  
200 Информаций о WinOLS  
201 ini 48, 76 Оперативный  
Редактируют 85  
комментариев 155 Вставки  
Вставка маркера 156  
Вставки новый hexdump 83  
Вставки новая Карта 83  
Intel 27 Intel-Hex 203  
Интернет-база данных 48  
выборов экрана Invert 140  
Модель 48  
Больше колонок 129  
Моторолы 27 Ведьм

## К

Акселераторы  
Клавиатуры 26 кр 66,67

## L

Меньше колонок 129  
Линий ломает 131  
Тренажер Груза 122

## M.

Mandanten 34 Ручных  
контрольных суммы 94  
Ручных контрольных  
суммы 90 Карт 136  
списков карты 28 выборов  
Карты 30, 191 MAPI 64,  
177 Карт 124 Маркера  
156, 191 Massenexport 43  
защиты Памяти 204

Моторолы 203 курсора  
29 Мыши Mousewheel,  
129 Движений наносят  
на карту 206  
происхождения  
Движения, оставило 128  
прав происхождения  
Движения 128

## N

Nachkommastellen 219  
Названий 219 Новый  
Файл 205 Новая папка  
206 Новых проектов 37  
Следующих  
комментариев 155  
формат Числа 100  
систем Числа 208

## O

Возместите 100, 203, 219  
ols 27, 39, 59, 61 93  
Онлайн  
Только законченные  
проекты 41 Только  
Монитор 123 Открытых  
41 Открытая карта 83  
Открытых версии 45  
Оптимизируют 136  
Оригинальных  
ценностей 90  
Оригинальных версий  
133  
Перспектива 27  
Краткий обзор 194 окна  
28 краткого обзора

## P

raf 39, 59, 61  
параллельные 153  
параллели наносят на  
карту 153 Пасты 82 Пути

171 процент 100  
Перспектив 100, 195

рк 27  
 Плагины 90, 200  
 Плюс 86  
 Меню 30 Рорир  
 Предварительный просмотр  
 28, 195 Предыдущих  
 комментариев 155  
 Предыдущий  
 Предварительный просмотр  
 информации, выводимой на  
 печать маркера 156 77 Печати  
 77 Производителей 48, 107  
 кодовых 194 Программ  
 Программы Ergom, 118  
 Проектных комментариев 28,  
 54 проектных свойства,  
 экспортируют 76 проектных  
 свойств, импортируют 76  
 Проектов, заявляет 48  
 Projekteigenschaften 44  
 Свойства  
     Проект 48  
     Версия 55  
     Окно 100 Пропорциональное изменение  
 89 Защищенных областей памяти  
 изменяется 204

## - Q -

Вопросительный знак 146, 149

## - R -

Корень 219  
 Прочитанных ergom  
 120  
 89 в реальном времени, 146, 204  
 Взаимные 100 Прямоугольных  
 выборов 142 Делают заново 81  
 Регистр окна 134  
 Reference версии 133  
 ссылки OLS, 161  
 Регистрационный ключ  
 161 Переименовывает  
 папку 206, заменяет 149,  
 216 replace\_mode 216  
 Сообщений о Сообщении

179 48 requires\_hexdump  
 216 requires\_map 216  
 requires\_winols 216  
 Торговых посредников  
 34  
 Восстановите последний  
 выбор, которым 141 Право  
 щелкает 30  
 Правильная сторона  
 100, 207 Вращений  
 100 RWin 219

## - S -

s19 27, 39, 59, 61 Экономят все 48, Экономят  
 изменения 46, 47 Сохраняют ergom данные  
 46, 47 Сохраняют данные карты 46, 47  
 Экономят проект 47 Масштабов 100 % 130  
 Scripts 216 scr 27 Подлинников 157 поисков 28,  
 216 Поисков / Выбор 148 Поисков и заменяют  
 149 Поисков назад 149 контрольных сумм  
 Поиска онлайн 93 Поиска двойные версии 56  
 Поисков последовательностей байта, 146  
 Поисков в карте перечисляют 204 Поиска  
 онлайн 48 параметров Поиска 148 Поисков  
 подобные проекты 47, 56 данных  
 транспортного средства Поиска 48 Избранных  
 ячеек 139 Избранных колонок 140 Избранный  
 ничто 141 Избранная Версия 133 ссылки  
 Избранный ряд, 140 экранов 140 Select  
 Выбирают Выбор окна 134 связи 136 Выборов  
 / Груз, 142 Выбора / Экономят 142 Выбора,  
 начинающие 142 конца Выбора 143 способа  
 Выбора 142  
 СИМВОЛ выбора 224 lf "Wingdings" \s 10 Карт  
 141  
 Выборы 31

Пошлите почте 64  
 set\_map\_property 216  
 Сокращений 26 Показов  
 Rowmarkers 131 Признак  
 85  
 Подпишите Hexdump 85  
 SignaturByte 219  
 Интерфейсов Тренажера  
 Подписи 55 124 свойства  
 Тренажера 107, 123 SkipBytes  
 219 Spalten 219 SPI 90  
 SPI-подпись 213 StartAddr 219  
 баров Статуса 128, 207  
 Магазинов онлайн 48 StuetzX  
 219 StuetzY 219 Suchen und  
 ersetzen 44 линии Обмена 109  
 Выключателей Оригинальные  
 123 бара Символа 128  
 Синхронизирующих Блоков 96  
 Диапазон ценности 100, 136  
 Версий 55

## T

Клавиша TAB 195  
 Текст 84  
 Textmode 30  
 Наконечник дня 199  
 Плавающие окна пуговицы 195  
 Тур 219

## - U -

Уничтожьте 81  
 уникальные 216  
 Немасштабирования 130  
 Обновлений все проекты  
 57 файлов Обновления 57

## - V -

Ценность - 1  
 Минус 87  
 Ценностей + 1  
 86

Рассмотрите 164, 165, 166,  
 167, 168  
 ViewMode 219

## W

Групповой символ 146  
 Групповых символов  
 149 Winolsskript 157,  
 158 [www.evc.de](http://www.evc.de) 90, 93

## Z

Zeilen 219  
 почтовый индекс 27, 39, 59,  
 61 Масштабирование 129  
 факторов масштабирования  
 19