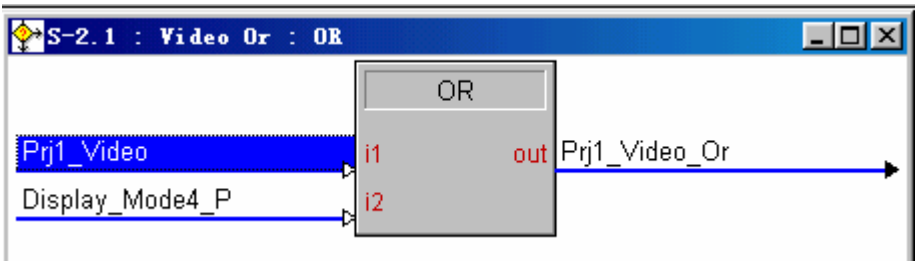


快思聪编程命名规则

快思聪编程主要分为两大部分：主机编程和触摸屏编程。那么相应的命名，也就围绕这两个部分而言的。那么无论是主机程序中的变量名称还是触摸屏程序中的变量名称，他们的命名要求是一样的。就是力求简洁明了，准确扼要以及尽量追求有规律的命名。

一. 主机编程的命名。

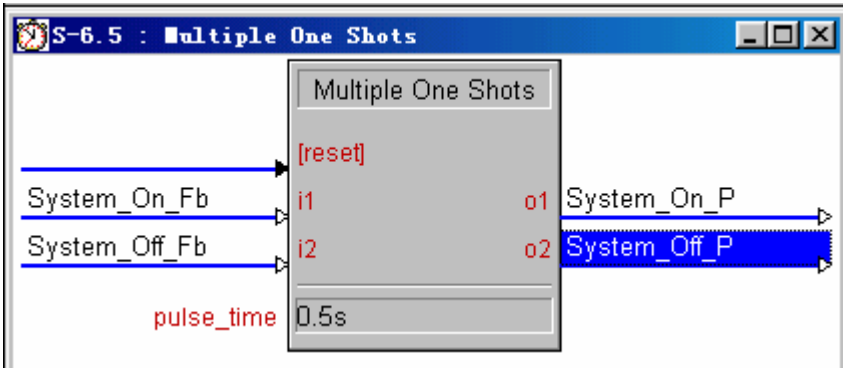
1.命名格式（通常情况下）：设备名称简写（首字母大写）+动作名称+快思聪函数名称。见下：



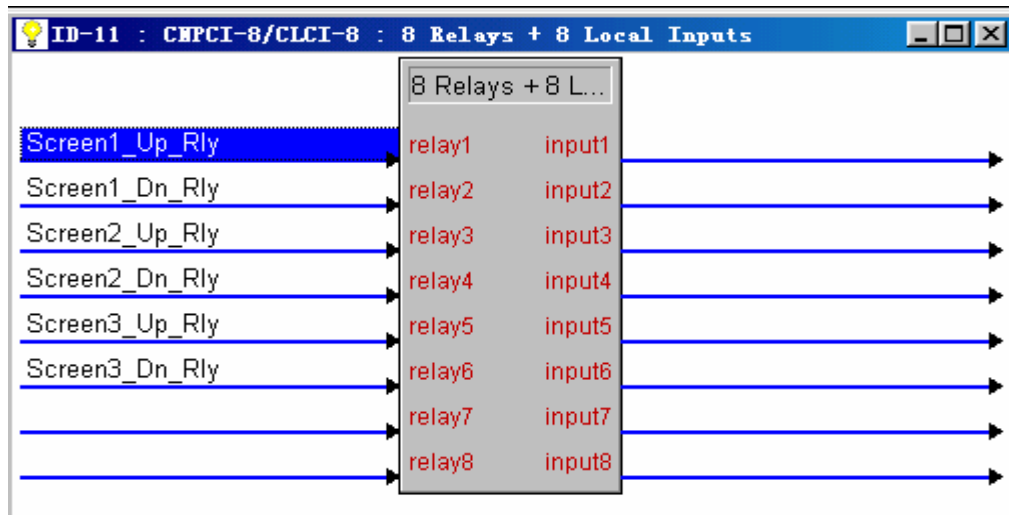
值得注意的地方是设备名称后的动作项和快思聪函数名称项。

- (1) 比如 Prj_On 和 Prj_Power_On 的含义是不同的。前者为投影机通电的情况下，进行软开机指令；后者为给投影机通电。
- (2) 每个快思聪函数都有着特定的简写名称：

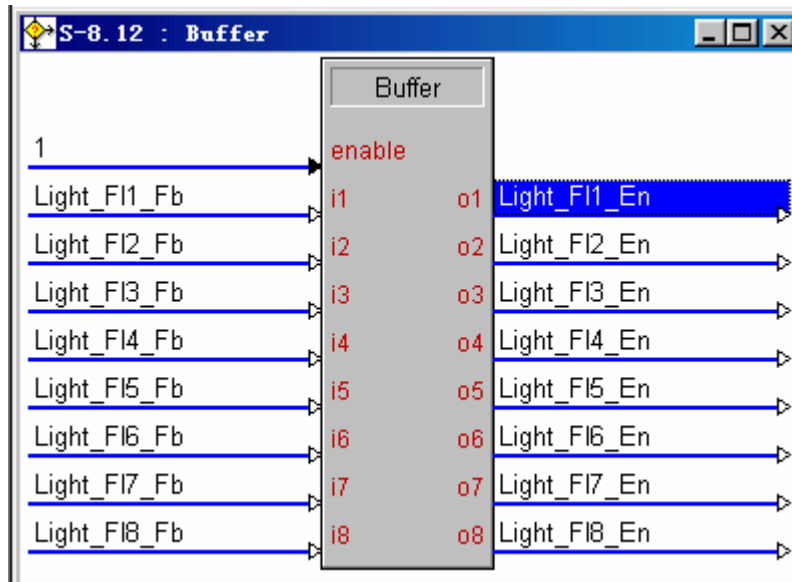
A.经过函数 One Shot 、Multiple One Shots 或者是 Oscillator 等可制造脉冲的函数，加后缀 P。



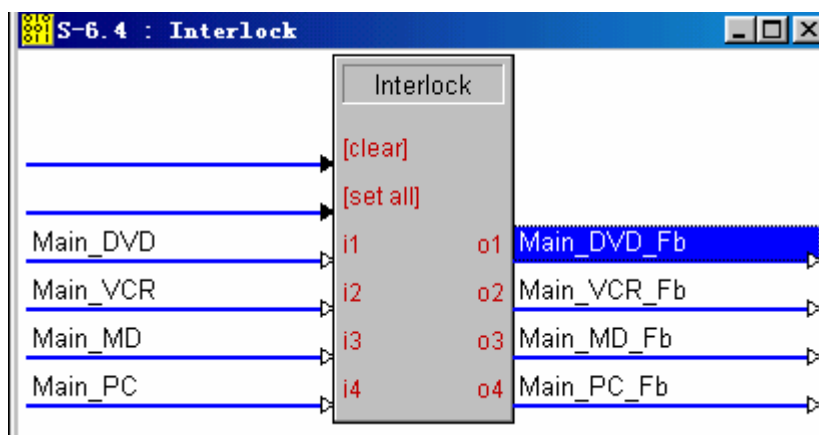
B.当某变量要去到继电器口（Relay 口并且无论强电弱电）的时候，其后加后缀名 Rly。



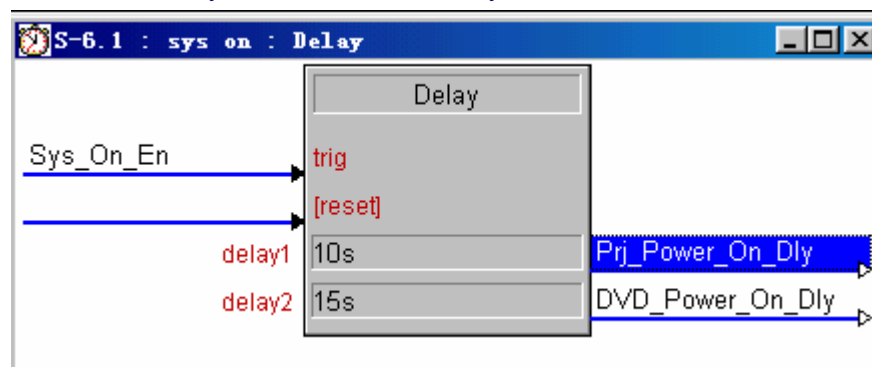
C.一般情况下，统称变量的作用是一种使能功能时，或者是经过函数 Buffer（也可以是_Buf），其后缀名为 En。



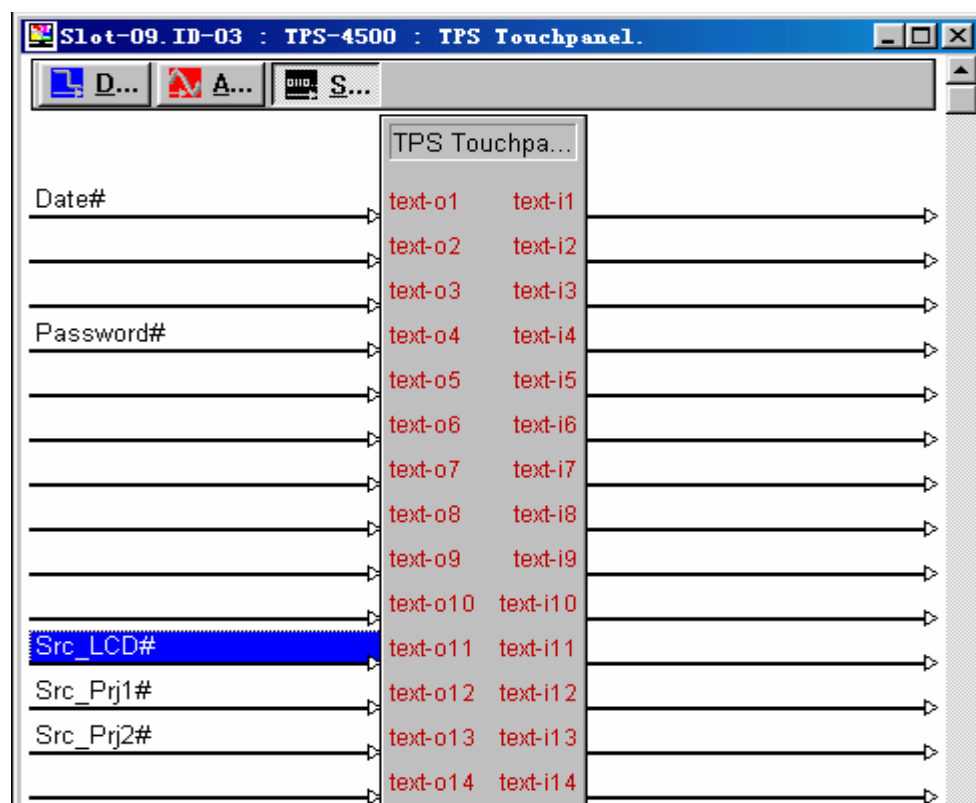
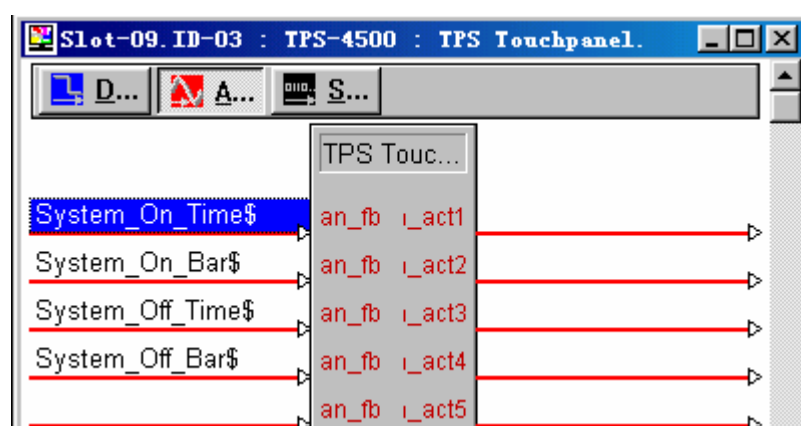
D.通常经过函数 Inter lock 和 Toggle 的变量名称加后缀名 Fb。



E.经过函数 Delay 的变量后缀名称为 Dly。



2.主机程序变量名中模拟量的后缀加“\$”,串量名后缀加“#”。



3.主机程序变量命名，除了让人易懂外，更为重要的是提高编程速度，提高效率。这可以应用到同一类型且数目较多的变量上。例如矩阵的变量：



4. 关于主机快速编程中的一些常用技巧，见下：

- 1) 加后缀名的快捷键是“ALT+6”。
 - 2) 加前缀名的快捷键是“ALT+Shift+6”。
 - 3) 纵向复制快捷键是“F4”。
 - 4) 横向复制快捷键是“F6”。
 - 5) 选定多个变量是按住“Shift”键。
- 更详细的快捷键请参照“SimplWindows Quick Reference Card”。

二.触摸屏程序中的变量命名。

与主机变量名相比，触摸屏变量的命名显得更加接近实际一些。触摸屏的界面最终是用户观看的。所以力求与实际设备和动作相符，当然也要注重美观。还要注意触摸屏中文字体的格式的选择（贴图除外）。请在“Text Style”中选择“Aliaised”或“Anti- Aliaised”格式。这样触摸屏所呈现的汉字一般不会失真或显示乱码。

