

???????? ???? ?????

- [Как настроить работу сканеров штрихкодов с помощью Intent объектов?](#)
- [Как управлять звуком через COM/RS-232?](#)

??? ?????????? ??????? ?????????? ?????????????? ? ????????? Intent ???????????

В статье раскрыта тема «Как настроить работу сканеров штрихкодов с помощью Intent объектов».

????????????? ???????????

В версии Player 2.0.339 реализована интеграция со сканерами штрихкодов у прайсчекеров на Android от производителя Motorola/Zebra/Symbol.

В качестве тестовой модели использовался прайсчекер CC5000-10 на Android 5.1.1. Устройство имеет специализированное ПО для настройки работы со сканером штрихкодов под названием Datawedge.

Плеер умеет понимать передаваемые данные со сканеров штрихкодов в режиме клавиатурного буфера, а также при необходимости использования системных intent объектов. Intent представляет собой объект обмена сообщениями, с помощью которого можно запросить выполнение действия у компонента другого приложения.

Плеер может принимать значения по:

- событию (action'y) `com.advantage.player.BARCODE_SCAN`,
- категории (category) `android.intent.category.DEFAULT`,
- с тегами сообщений `com.advantage.player.barcode` или `com.motorolasolutions.emdk.datawedge.data_string` (данным тегом оперирует устройство CC5000-10).

Пример настройки приложения Datawedge:

Создан отдельный профиль и добавлены все существующие Activity Плеера

Создан отдельный профиль и добавлены все существующие Activity Плеера

Активирован Barcode input, параметры оставлены по-умолчанию

Активирован Barcode input, параметры оставлены по-умолчанию

Деактивирован Keystroke output

Деактивирован Keystroke output

Активирован Intent output и настроены поля Intent action, Intent category, Intent delivery

Активирован Intent output и настроены поля Intent action, Intent category, Intent delivery

Intent action = com.advantage.player.BARCODE_SCAN

Intent category = android.intent.category.DEFAULT

Intent delivery = Broadcast intent

??? ?????????? ??????? ?????? COM/RS-232?

В статье раскрыта тема «Как управлять звуком через COM/RS-232».

????????????? ??????????????

Для реализации механики необходимо использовать ПО версии не ниже 369.

Для реализации механики необходимо использовать ПО версии не ниже 369

В Designer Адвантедж нужно создать проект и добавить в него компонент "Sound Panel".

В Designer Адвантедж нужно создать проект и добавить в него компонент "Sound Panel"

Основной контент можно назначить из любого источника, поддерживаемого Sound Panel, например из личного кабинета Адвантедж или библиотеки проекта.

В Designer Адвантедж нужно создать проект и добавить в него компонент "Sound Panel"

В Designer Адвантедж нужно создать проект и добавить в него компонент "Sound Panel"

Звук, который необходимо воспроизводить по команде, добавляется в раздел "Samples" (Семплы). При этом источник не выбирается, а добавляется автоматически в библиотеку проекта ("вшивается").

При выборе любого семпла сверху появляются его настройки, где у основного контента можно указать громкость("Music level"), на которую контент переключится при воспроизведении семпла.

Также указывается RS-232 сообщение (RS-232 message), получив которое, семпл будет воспроизведён. Такое сообщение возможно только для одного семпла.

В Designer Адвантедж нужно создать проект и добавить в него компонент "Sound Panel"

Важные ограничения:

1. Не использовать несколько компонентов, работающих с RS-232;
2. Работать по RS-232 можно только с 1 семплом;

3. Использовать первый найденный доступный для работы COM порт, т.е. в идеале он должен идти первым в ОС;

4. Параметры подключения:

- Baud rate: 9600,
- Data bits: 8,
- Parity type: None,
- Stop bits: 1,
- End-of-string character: none (отсутствие символа возврата каретки при отправке сообщения).

5. Считывание данных производится 1 раз/сек, в перспективе будет уменьшен интервал опроса.