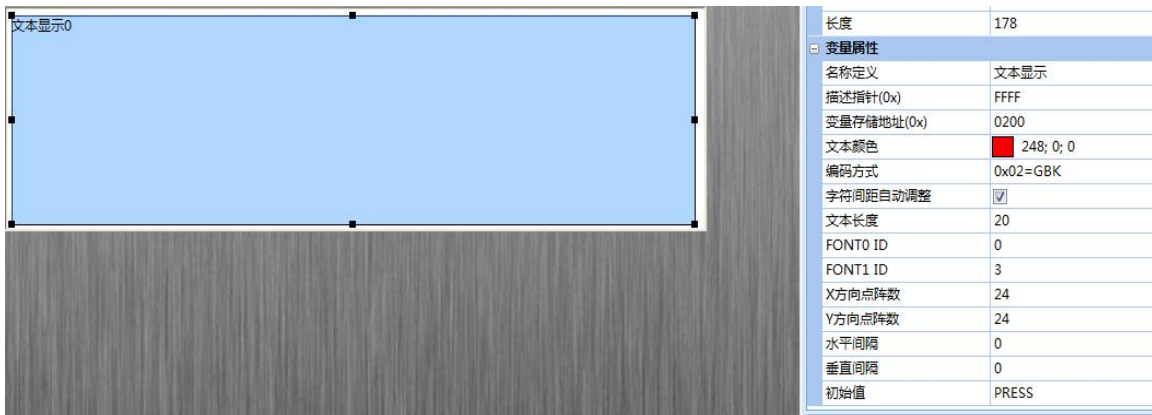


## 数据库应用使用说明

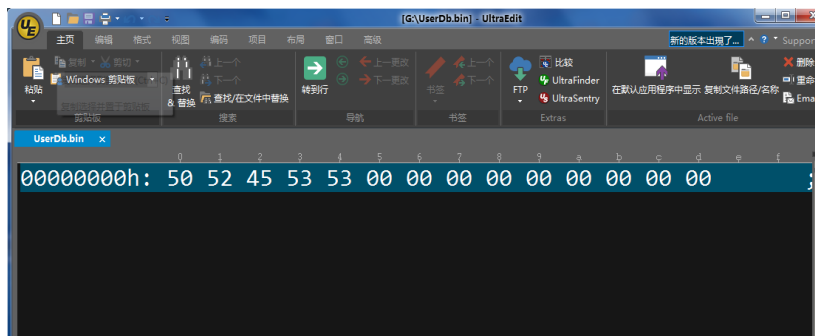
针对 VGUS 屏里的数据是掉电不保存的，或者是客户有很多数据想要放到屏里到时候再把这  
些数据写到变量地址里去，可以用数据库来进行完成。用户数据库的文件名是“UserDb.bin”，是  
可以随机读写的，而且有掉电存储用户数据的功能，而且这个文件是放在“VGUS\_USER”的盘符  
下的，也就是放在屏里的，并不是在 VT\_SET 这个文件夹里，千万不要弄错了。数据库的寄存器  
说明如下图所示：

寄存器地址	定义	R/W	字节长度	说明
0x56-0x5F	En_DBL_OP	R/W	1	0x5A 表示用户申请进行数据库操作，VGUS 操作完后清零 每个 VGUS 周期执行一次数据库读或写操作
	OP_Mode	W	1	0x50 表示把变量存储器空间数据写入数据库空间 0xA0 表示把数据库空间的数据读入变量存储器空间
	DBL_Address	W	4	数据库首(字)地址(数据库和用户的“VT_SET”文件夹均存放在“VGUS_USER” 盘符下)
	VP	W	2	变量空间的首(字)地址，0x0000-0xFFFF
	OP_Length	W	2	数据库操作的(字)长度，0x0001-0xFFFF

寄存器地址是从 56 寄存器到 5F 寄存器，每个字节占一个寄存器。如果变量地址的初始数据  
是 PRESS，而变量地址是 0x0200，如下图所示：



要是想把这个 0x0200 地址处的初始值写入数据库的话，可以发送如下指令：A5 5A 0C 80 56 5A  
50 00 00 00 00 02 00 00 07，发送后就会生成个“UserDb.bin”文件，用 UltraEdit 工具去打开  
“UserDb.bin”文件，就会显示出数据，如下图所示：



下面就指令 A5 5A 0C 80 56 5A 50 00 00 00 02 00 00 07 进行说明：

A5 5A：是帧头（客户可在屏参配置里修改）；

0C：是数据长度；

80：是写寄存器的指令（固定）；

5A：申请进行数据库操作；

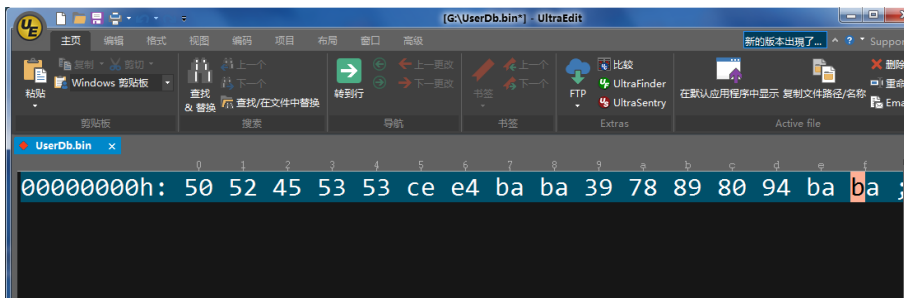
50：表示把变量地址的数据写到数据库；

00 00 00 00：数据库的首地址；

02 00：变量地址；

00 07：操作的长度（字长度）

如果数据库里的数据如下图所示，数据库 00000000 地址的数据是 50 52 45 53 53 ce e4 ba ba 39 78 89 80 94 ba ba 一共 16 个字节，8 个字长度，



想要把这些数据发到屏里的变量地址为 0x0200 处，只要发送如下指令：A5 5A 0C 80 56 5A A0 00 00 00 00 02 00 00 08，那么就会在你的屏上显示出相应的数据内容了，这个指令里只是把 50 换成 A0 了，而 A0 是表示把数据库空间的数据读入变量存储器空间去，只有这个是有差异，其他的都是一样的。以上只是对数据库进行的简单说明和操作，客户在使用数据库的时候要根据实际情况来定，这里只是进行举例说明，和实际的所写出来的数据库还是有区别的，请自行斟酌。