

Hier die Darstellung des Grundbildschirms

Wunsch	Code von gestern

Unten die Softkeys und deren Bedeutung, oben Statuszeile, mit aktivierten Burst, aktiviertem Sweep und Sinus als Signal. Das zieht sich so dann durch. Aber auch hier habe ich Code produziert, welchen ich nicht unbedingt zeigen will....

Interessant wird es, wenn es um den Softkey-Darstellung für den Encoder geht. Siehe Bilder:

Wunsch	Code von gestern
Rein ins Menu	
Raus aus dem Menu	

Um das umzusetzen habe ich einen „schönen“ Codeverhau produziert. Und das führt mich zu der Frage, die ich schon mal gestellt hatte, weil ich diesen Teil (plus ein paar andere Stellen), nicht wirklich verstehe.

```
// also update parameter display
if(null!=UpdateDisplayFunction)
    UpdateDisplayFunction(1,
        (void*)pgm_read_word(&g_currentMenuItem->pParam));

// if there's no EncoderFunction, display triangle to indicate if there
// is a submenu or output a blank line if not
else
{
    if(null!=(void*)pgm_read_word(&g_currentMenuItem->pSubmenu))
        LCDOverwrite_P(7, 1, 1, PSTR("\x05"));
    else
        LCDClearLine(1);
}
```

Ich habe es nur über die Einführung einen zusätzlichen Flag in der Struktur

```
//-----
// menu structure
//-----
typedef struct
```

```

{
    // pointer to function which is called after encoder is turned
    void (*pEncoderFunction)(int16_t iEncoderValue, void *pParam);
    // pointer to function which is called after encoder is pushed
    void (*pEnterFunction)(void);
    // pointer to function which is called to update the parameter
display
    void (*pUpdateDisplayFunction)(uint8_t ucForceDisplay, void *pParam);
    // menupointers to submenu, previous or next menuitems
    void *pSubMenu, *pPrevious, *pNext;
    // encoder acceleration values for this parameter
    int16_t iEI1, iEI2, iEI3, iEI4;
    // additional pointer parameter to pass to the encoder function
    void *pParam;
    // Menu identifier for DSP command
    uint8_t ucIdentifier;
    uint8_t bflag;
    // name to show on LCD
    char cName[];
} menu_entry_t;

```

hinebekommen. Was bei den 32k sicher nicht gerne gesehen ist.

Und dann bleibt noch die Frage bzw. mein Gegner, was macht man mit der halben 0 und der ganzen 1 Zeile? Hier noch mal mein „Erstentwurf“.

