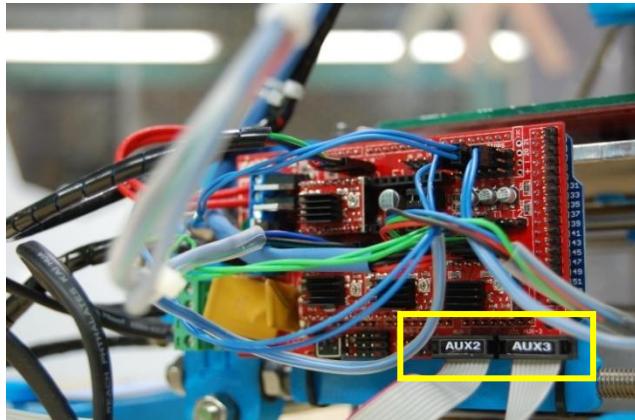


Σύνδεση οθόνης Χειρισμού PanelOne

Για να συνδέσουμε την οθόνη PanelOne στον εκτυπωτή μας, ακολουθούμε την εξής διαδικασία:

1. Συνδέουμε την οθόνη μέσω των 2x5 IDC connectors οι οποίοι συνδέονται απευθείας στην RAMPS. Συγκεκριμένα τα δύο σετ καλωδίων πάνε στα pins AUX2 και AUX3 επάνω στην RAMPS, με τα 2 τελευταία pins του AUX3 να περισσεύουνε, όπως φαίνεται στη φωτογραφία:



2. Στο Marlin (v. 1.02) κάνουμε τις εξής αλλαγές στα παρακάτω αρχεία:

2α. Configuration.h:

- Κάνουμε uncomment τις παρακάτω γραμμές:

```
line 516: #define EEPROM_SETTINGS  
line 519: #define EEPROM_CHITCHAT  
line 533: #define SDSUPPORT
```

- Προσθέτουμε στη γραμμή 542 ή από κάτω, το εξής:

```
#define PANELONE
```

- Και μετά την γραμμή 600 προσθέτουμε τις εξής γραμμές:

```
#if defined (PANELONE)  
#define ULTIPANEL  
#define NEWPANEL  
#endif
```

- Επίσης στην γραμμή 48 στο:

```
#define CUSTOM_MENDEL_NAME "This Mendel"
```

μπορείτε να βάλετε το όνομα του εκτυπωτή σας στην θέση του "This Mendel" για να εμφανίζεται στην οθόνη σας!

2β. Αντιγράφετε το αρχείο pins.h (και αντικαθιστάτε το αρχικό μέσα στο Marlin folder)

Προαιρετικά, αντιγράφετε και το *ultralcd.cpp* (και αντικαθιστάτε το αρχικό μέσα στο *Marlin folder*) στο οποίο έχουμε φτιάξει ένα πιο απλοποιημένο μενού για την χρήση της οθόνης σας.

3. Σώζετε το αρχείο και κάνετε upload το Marlin στο Arduino σας.

Συγχαρητήρια η οθόνη σας είναι έτοιμη για χρήση και ο εκτυπωτής σας είναι πλέον αυτόνομος!

Επίσης μπορείτε να πάτε στο <http://www.thingiverse.com/thing:782356> και να κατεβάσετε και να τυπώσετε μία θήκη που σχεδίασαν οι fixers ειδικά για την οθόνη σας!

Αν θέλετε να αντιστρέψετε τη φορά κίνησης του κέρσορα, αντιστρέψτε τους αριθμούς δίπλα από τις γραμμές

#define BTN_EN1

#define BTN_EN2

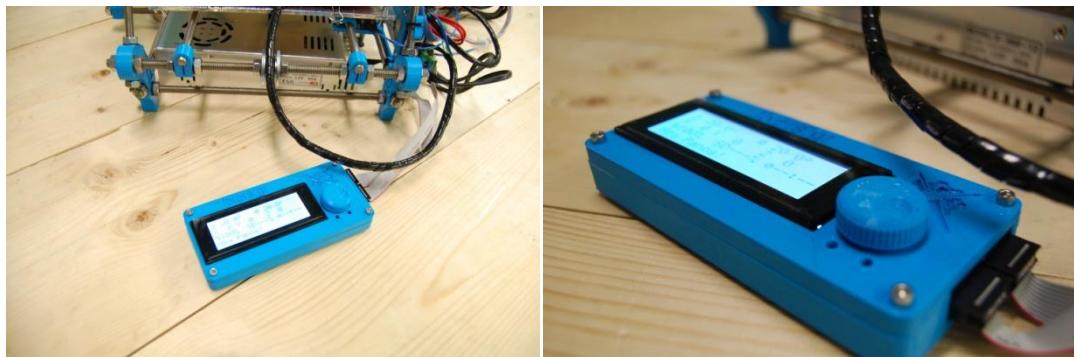
οι οποίες εμφανίζονται λίγο κάτω από τη γραμμή **#ifdef PANELONE** (σε δύο διαφορετικά σημεία) στο pins.h που χρησιμοποιήσατε στο βήμα 2β.

Τέλος, όντας θέλετε να αλλάξετε την ευαισθησία στο χειρισμό, κάντε uncomment τις γραμμές

#define ENCODER_PULSES_PER_STEP

#define ENCODER_STEPS_PER_MENU_ITEM

στο Configuration.h και δοκιμάστε τις τιμές 4 και 1 αντίστοιχα (ή πειραματιστείτε με διαφορετικές τιμές)



Happy printing!

