
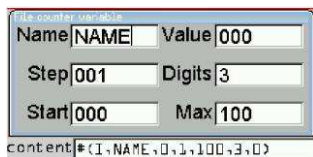





<p>Переменная с приращением:</p>  	<p>«Name»: имя переменной          «Value»: текущее значение          «Step»: значение шага          «Digits»: число показываемых символов          «Max»: максимальное значение переменной          «Start»: стартовое значение после достижения максимального значения</p>
<p>Переменная для штрихкода:</p>  	<p>«name»: наименование переменной          «start»: номер первого символа          «end»: номер последнего символа</p> <p>Например считан код «SIC_MARKING».          Если «start» = 5 и «end» = 8, то маркироваться будет только «MARK».</p>

### 6.7.5. Меню добавления объектов



	Добавление текстового объекта. Редактирование содержимого в поле ввода «Содержание».
	Добавление логотипа. Выбор логотипа из имеющегося списка при помощи стрелок   с последующей загрузкой при помощи  .
	Добавление кода DATA MATRIX. Выбор из имеющегося списка при помощи стрелок   с последующей загрузкой при помощи  .
	Добавление паузы
	Доступ к меню быстрого создания переменной

- Для вставки символа, вставьте в текстовый объект строку в формате «#(SC, xxx)», где xxx - десятичный код символа

Десятичная кодировка символов Ascii	Символы
129	Û
132	ä
134	å