

MANUALE SOFTWARE

Editor OPM02 v. 2.1.X

MANUALE SOFTWARE

LOGOMAT S.r.l.

Via V. Bellini n° 6

40067 Rastignano - Bologna (Italia)

Tel. (+39) 051 6260070

Fax (+39) 051 6260111

E-mail: support.opm@logomat.it

Web: www.logomat.it

Indice

Requisiti di sistema	5
Materiale in dotazione	5
Setup di installazione	6
Avvio del programma.....	11
1. Introduzione	12
1.1. Informazioni introduttive	12
1.2. Messaggi	12
1.3. Pulsanti/Selettori/Contraves/Timer	12
1.4. Contatori	13
1.5. Menu	13
2. Realizzazione e modifica di messaggi display	14
2.1. Messaggi di allarme	14
2.1.1 Creazione di messaggi di allarme	14
2.1.2 Modifica dei messaggi di allarme	16
2.1.3 Scorrimento dei messaggi di allarme	17
2.2. Messaggi di sistema	18
2.2.1 Creazione di messaggi di sistema	18
2.2.2 Modifica dei messaggi di sistema.....	19
2.2.3 Scorrimento dei messaggi di sistema	19
2.2.4 Messaggio di allarme o sistema lampeggiante	19
2.3. Messaggi di aiuto	20
2.3.1 Creazione di messaggi di aiuto.....	20
2.3.2 Modifica dei messaggi di aiuto.....	20
2.3.3 Scorrimento dei messaggi di aiuto	20
2.3.4 Associare un messaggio di aiuto	21
2.4. Lingua messaggi.....	22
2.4.1 Aggiungere una lingua	22
2.4.2 Eliminare una lingua.....	23
3. Selettori contatori menu.....	24
3.1. Pulsanti/Selettori/Contraves/Timer	24
3.1.1 Come impostare i pulsanti/selettori/contraves/timer	24
3.1.2 Descrizione del pulsante/selettore/contraves/timer.....	25
3.1.3 Descrizione posizioni.....	25
3.1.4 Ingresso della chiave	25
3.1.5 Indirizzo d'uscita	26
3.1.6 Tipo	26
3.1.7 Lingue dei selettori	27
3.2. Contatori	27
3.2.1 Come impostare i contatori	28

3.2.2	Descrizione dei contatori	28
3.2.3	Numero di cifre	28
3.2.4	Resettabile.....	29
3.2.5	Ingresso della chiave	29
3.2.6	Indirizzo d'ingresso	29
3.2.7	Tipo di contatore	29
3.2.8	Lingue dei contatori.....	30
3.3.	Menu	30
3.3.1	Come impostare i menu	30
3.3.2	Flag lista	31
3.3.3	Ingresso della chiave	31
3.3.4	Descrizione delle voci di menu	32
4.	Trasmissione dati.....	33
4.1.	Selezione del file	33
4.2.	Impostazione della comunicazione seriale	34
4.3.	Programmazione e lettura	34
4.3.1	Lettura EEPROM	35
4.3.2	Scrittura EEPROM	35
4.4.	Cancello elenco.....	35
4.5.	Ritorno all'Editor OPM	35
4.6.	Informazioni generali	36
5.	Dati cliente	37
6.	Invio aggiornamento al cliente	38

Requisiti di sistema

Nella tabella seguente sono elencati i requisiti minimi di sistema per l'installazione e l'uso di **Editor OPM02 v. 2.1.x**.

Hardware/Software	Requisito
Processore	Pentium
RAM	32 MB
Spazio su disco	16MB
Unità CD-ROM	Qualsiasi velocità
Sistema operativo	Windows 98, Windows Me, Windows NT, Windows 2000, Windows XP
Monitor	SVGA (800x600)
Periferiche	Tastiera e mouse

Nel caso in cui si desideri effettuare la stampa dei messaggi e delle impostazioni, sarà necessario munire il computer di stampante.

Materiale in dotazione

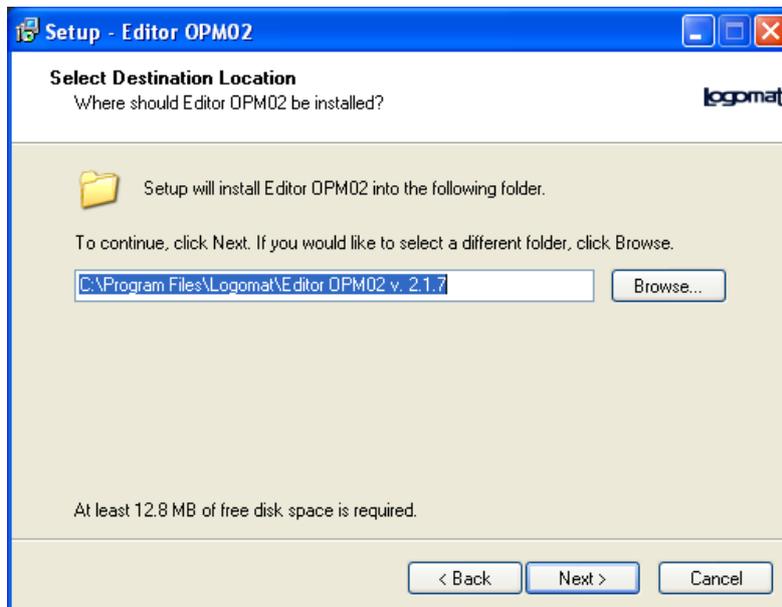
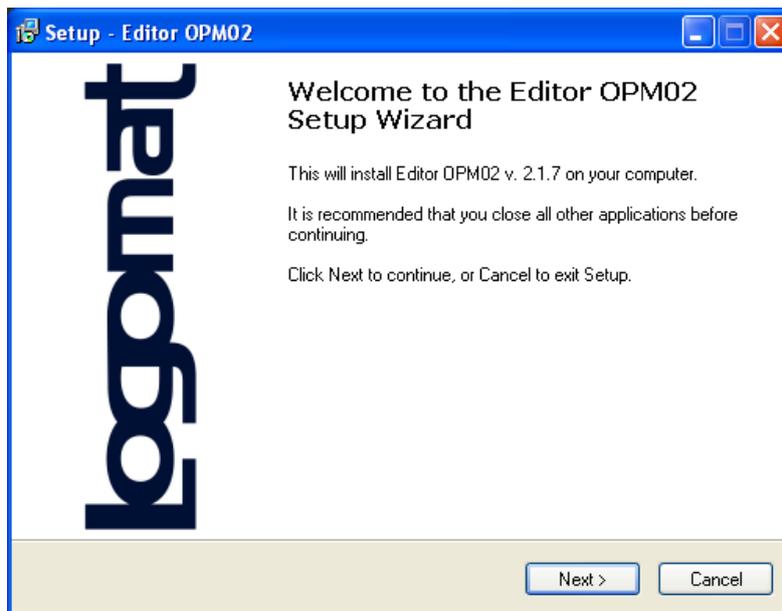
Il materiale in dotazione è costituito da:

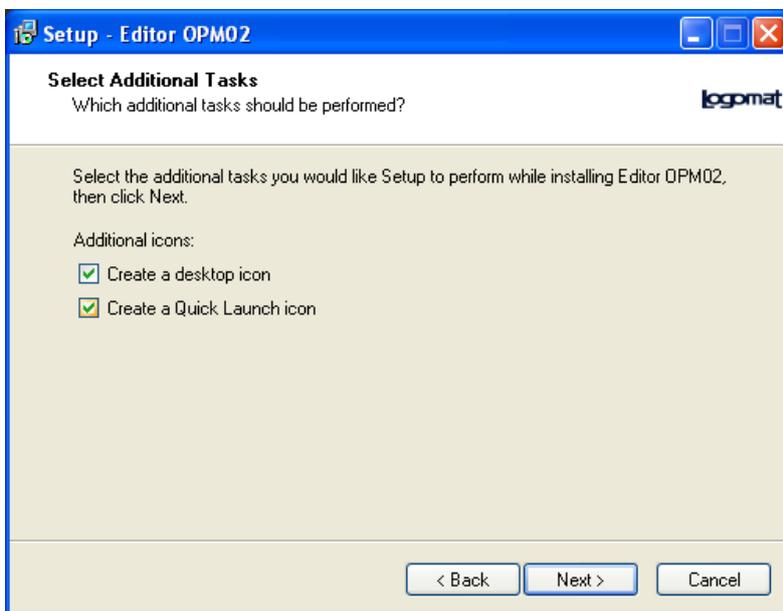
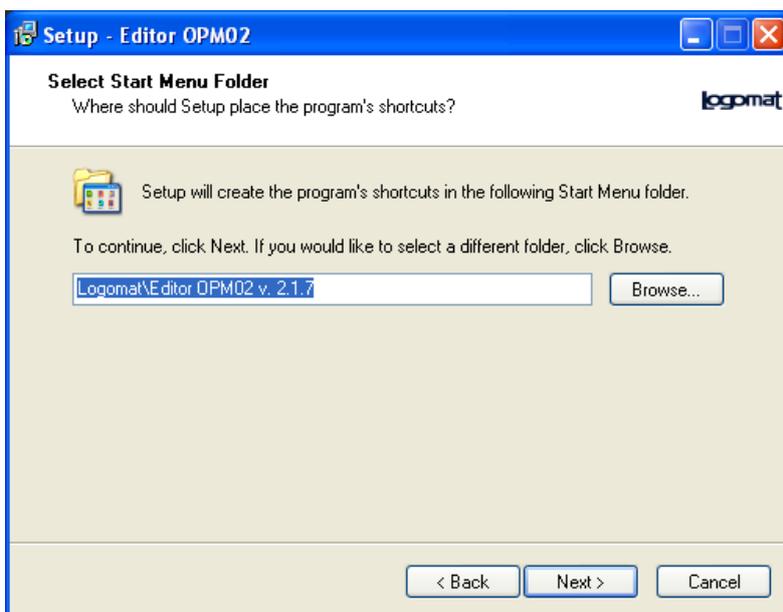
- CD-ROM contenente il programma di installazione del software.
- Manuale d'uso del software.

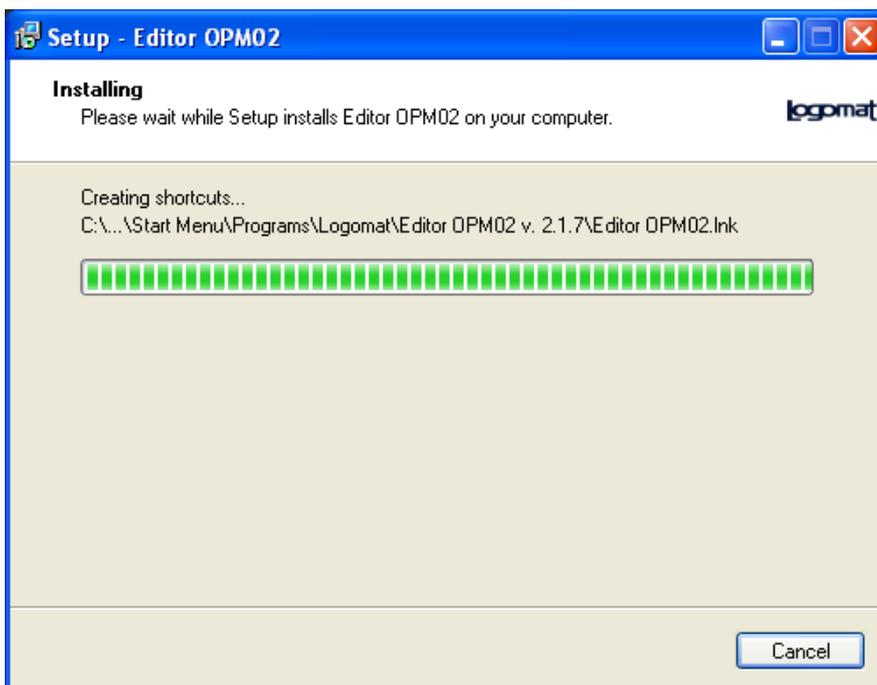
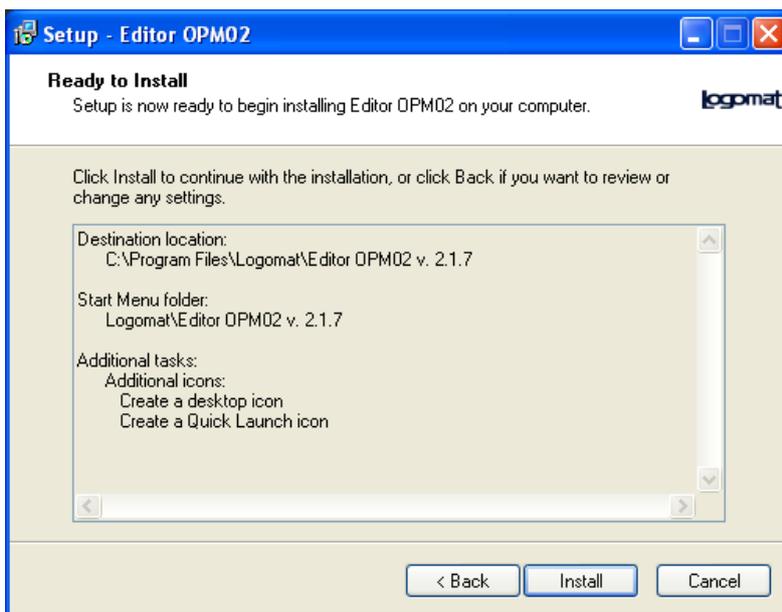
Setup di installazione

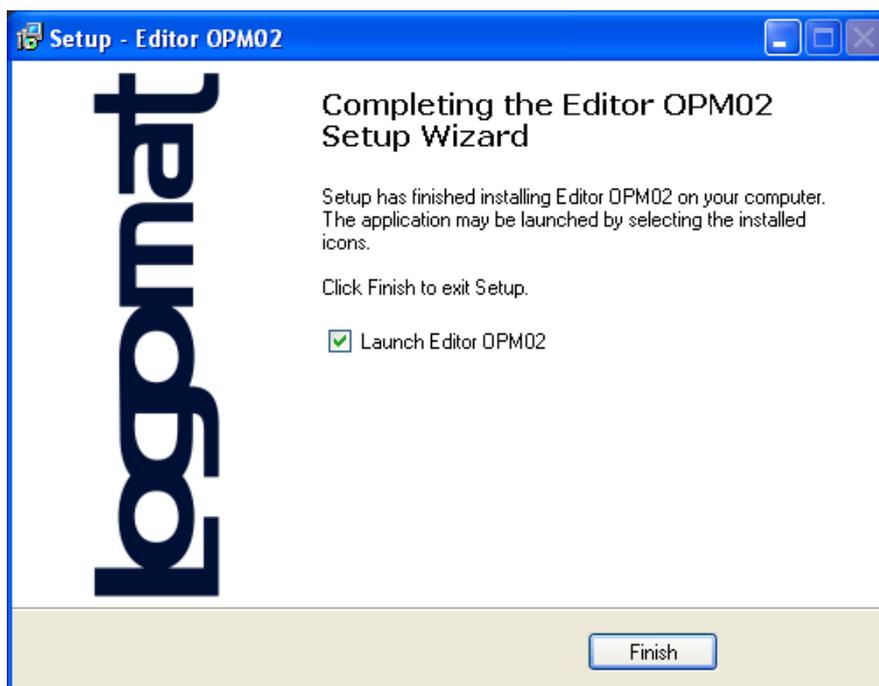
È possibile eseguire Editor OPM da Windows 98, Windows Me, Windows NT, Windows 2000, Windows XP.

1. Inserire il CD-ROM di Editor OPM nell'apposita unità.
2. Eseguire **setup.exe** che si trova nella directory principale del CD di installazione.
3. Seguire le istruzioni visualizzate per installare Editor OPM.





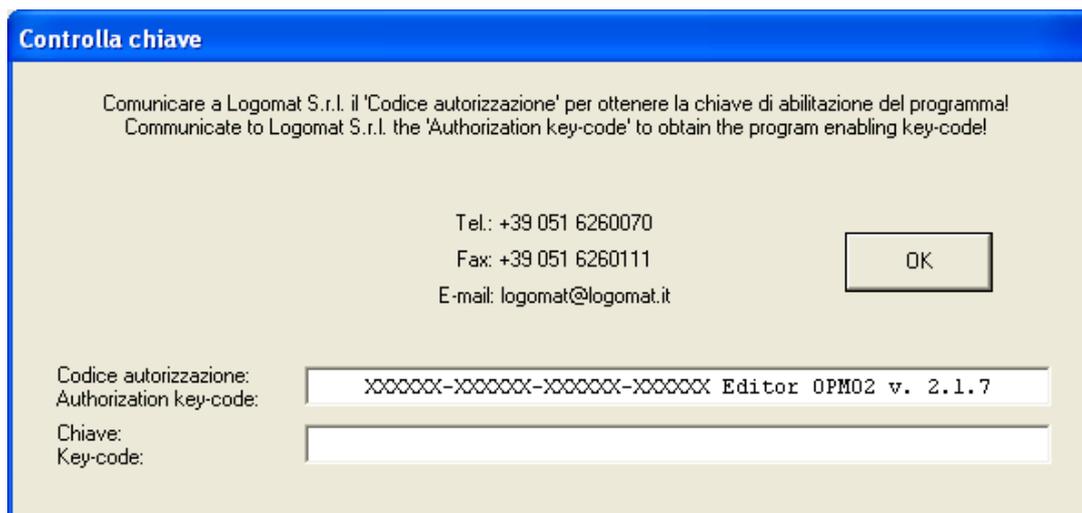




4. Al termine dell'installazione riavviare il PC.

Al primo avvio del programma, è necessario comunicare alla Logomat S.r.l. il "codice di autorizzazione", per ottenere la chiave di abilitazione del programma. È possibile inoltre effettuare la richiesta per telefono (anche in lingua inglese), via fax o e-mail.

Il codice di autorizzazione è formato da 24 cifre/lettere. Se si chiude il programma dall'avvio successivo verrà generato un nuovo codice. La chiave per l'abilitazione del programma viene fornita da Logomat S.r.l.; questa chiave consentirà l'utilizzo del software solamente sul PC per il quale è stato richiesto il codice di abilitazione.



Nel caso in cui si venga premuto il pulsante di "OK" senza avere inserito nessuna chiave, o con chiave errata, apparirà il seguente messaggio.



Avvio del programma

Avviare il programma da Avvio o Start\Programmi\Logomat\Editor OPM v. 2.1.x.

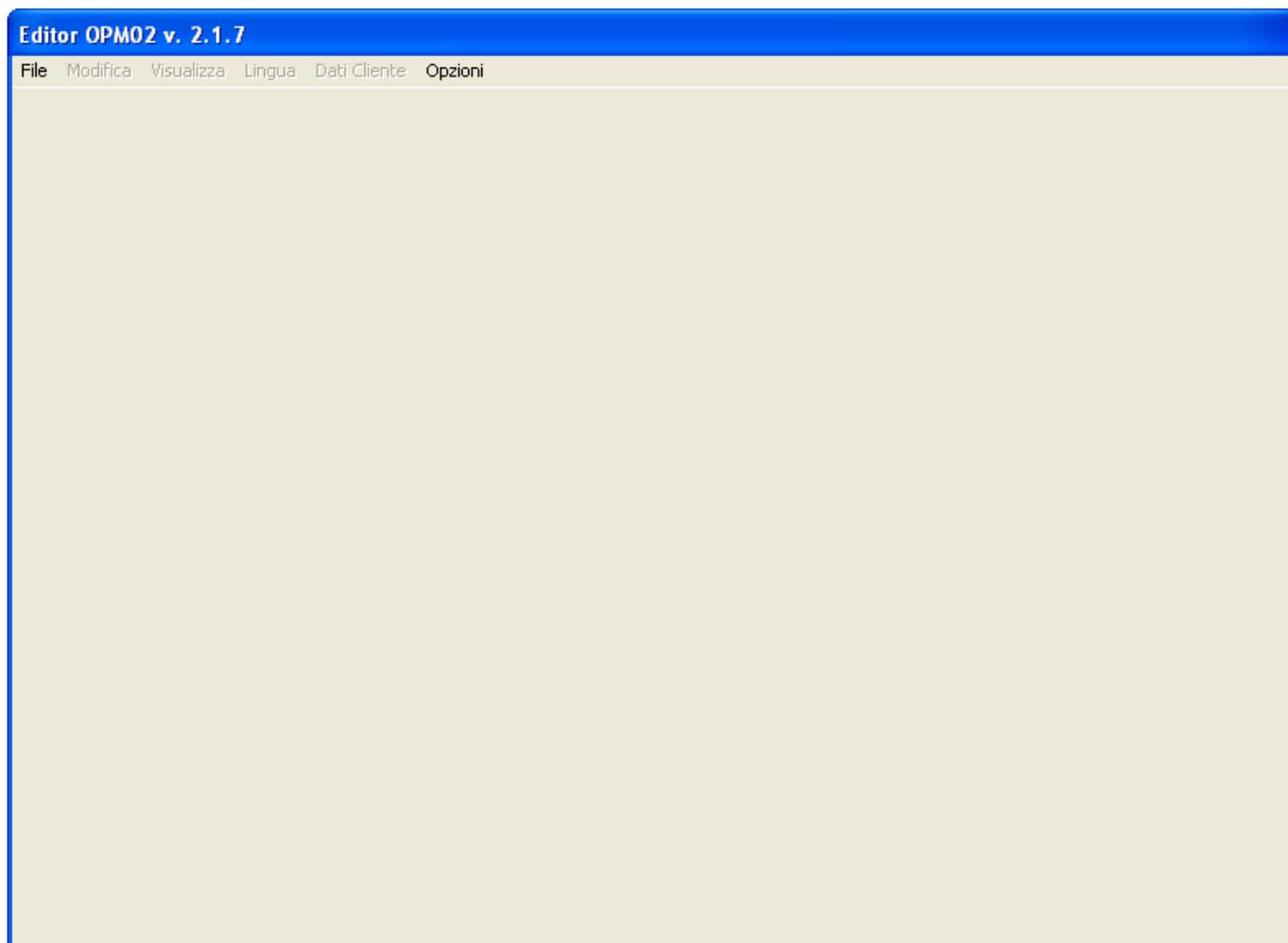


Fig. 1

Inizialmente il programma si mostra come una finestra grigia in cui il solo menu "File" risulta essere attivo.

1. Introduzione

Il presente capitolo fornisce alcune informazioni introduttive sul software di programmazione del display OPM02, consentendo di dare uno sguardo d'insieme alle funzioni in esso contenute.

1.1. Informazioni introduttive

Il software di gestione dell'OPM02 è un'applicazione che nel corso del tempo Logomat ha realizzato con l'intento di fornire all'operatore un valido supporto per la realizzazione e gestione degli allarmi che potranno essere visualizzati.

Mediante tale software sarà possibile:

- Realizzare una nuova lista di messaggi visualizzati sul display.
- Comporre una lista dei messaggi basandosi su di una già esistente.
- Impostare pulsanti, selettori, contraves e timer.
- Implementare dei contatori.

1.2. Messaggi

I messaggi che vengono visualizzati sul display possono essere di 3 tipi diversi:

- Messaggi di allarme.
- Messaggi di sistema.
- Messaggi di aiuto.

I messaggi di **Allarme** sono i messaggi impostabili da un qualunque utente. Durante la programmazione, tali messaggi appariranno sul display in base ai segnali inviati in ingresso (vedi manuale d'uso del display). Un messaggio potrà avere uno o più corrispondenti messaggi in lingua straniera per un massimo di 8 lingue.

Si ha a disposizione un massimo di 128 messaggi di allarme da poter visualizzare.

I messaggi di **Sistema** sono i messaggi che il display visualizza automaticamente al verificarsi di determinate condizioni. Tali messaggi possono essere impostati solo da un utente abilitato. Infatti la loro gestione è protetta da chiave d'accesso. Ogni messaggio potrà avere uno o più corrispondenti messaggi in lingua straniera per un massimo di 8 lingue basate tra quelle scelte per i messaggi di allarme.

Sono presenti 128 messaggi di sistema.

I messaggi di **Aiuto** sono dei messaggi che l'operatore richiama per ottenere un chiarimento del messaggio di allarme o di sistema visualizzato. Tali messaggi appariranno sul display solo se richiamati dall'utente (mediante il tasto HELP). Ogni messaggio potrà avere uno o più corrispondenti messaggi in lingua straniera per un massimo di 8 lingue.

Si ha a disposizione un massimo di 128 messaggi di aiuto da poter visualizzare.

1.3. Pulsanti/Selettori/Contraves/Timer

L'OPM02 oltre a visualizzare i messaggi display ha la possibilità di gestire fino a 16 pulsanti, selettori a 2, 3 e 4 posizioni, contraves e timer.

1.4. Contatori

L'OPM02 è in grado di gestire più segnali di conteggio fino a un massimo di 8 contatori.

Il valore dei contatori può essere inserito all'interno dei messaggi.

1.5. Menu

L'OPM02 contiene voci di menu per permettere la visualizzazione del suo stato o per consentire l'impostazione di parametri di produzione.

Esistono due tipi di menu:

- Menu standard.
- Menu personalizzati.

I menu **Standard** sono menu sempre presenti che permettono di visualizzare: lingue, selettori, contatori ecc. Le informazioni fornite possono essere variate in base alle necessità o semplicemente consultate.

I menu **Personalizzati** sono menu impostati dall'utente in base alle proprie esigenze.

2. Realizzazione e modifica di messaggi display

In questo capitolo verrà illustrato come inserire, modificare e trattare i messaggi display che verranno visualizzati dall'OPM02.

I messaggi si dividono in:

- Messaggi di allarme.
- Messaggi di sistema.
- Messaggi di aiuto.

2.1. Messaggi di allarme

I messaggi di allarme sono testi visualizzati dall'OPM02 in base ai segnali esterni che gli vengono inviati (vedi manuale d'uso dell'OPM02).

2.1.1 Creazione di messaggi di allarme

Per creare dei nuovi messaggi si scelga **File>Nuovo**.

Verrà visualizzata la finestra "Inserire una lingua" (Fig. 2)

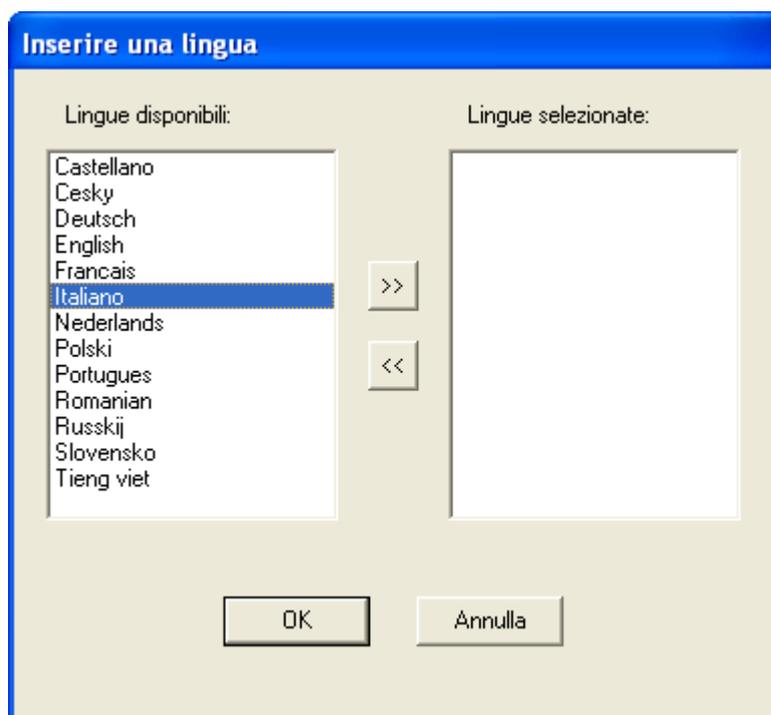


Fig. 2

Scegliere tra le lingue a disposizione quelle che si intendono includere nei messaggi display.



Si fa presente che non è possibile selezionare più di 8 lingue, mentre è possibile selezionarne un numero inferiore

È possibile selezionare le lingue da includere cliccando 2 volte sui nomi delle lingue necessarie. È possibile altrimenti selezionare una lingua alla volta ed includerla premendo **>>**.

Nel caso in cui sia stata inserita erroneamente una lingua, sarà possibile escluderla cliccandone 2 volte il nome dell'elenco "Lingue selezionate", oppure selezionandola premendo il tasto **<<**.

Dopo aver selezionato tutte le lingue desiderate, premere il tasto **OK**. Ciò produrrà il ritorno alla finestra "Editor OPM02" (Fig. 3), dove compariranno i nuovi elementi per la visualizzazione e la gestione dei messaggi.

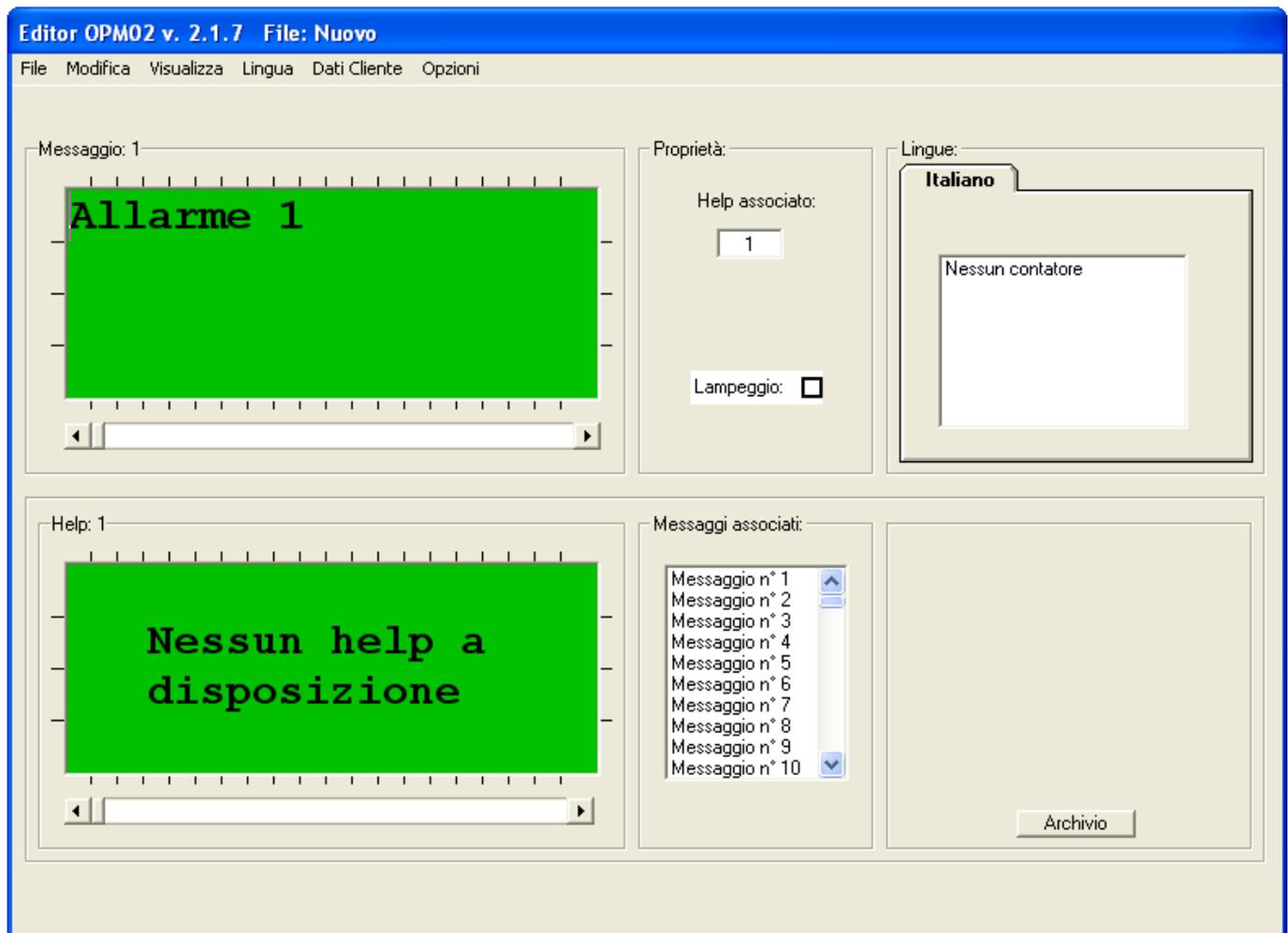


Fig. 3

La pressione del tasto **Annulla** della Fig. 2 riporta alla finestra "Editor OPM v. 2.1.x" già vista nella Fig. 1.

La pressione del tasto **Archivio** della Fig. 3 permette di aprire un file salvato in precedenza da cui copiare dei messaggi esistenti.

2.1.2 Modifica dei messaggi di allarme

È possibile modificare i messaggi di allarme andando a digitare direttamente all'interno della finestra "Messaggio" (Fig. 4).

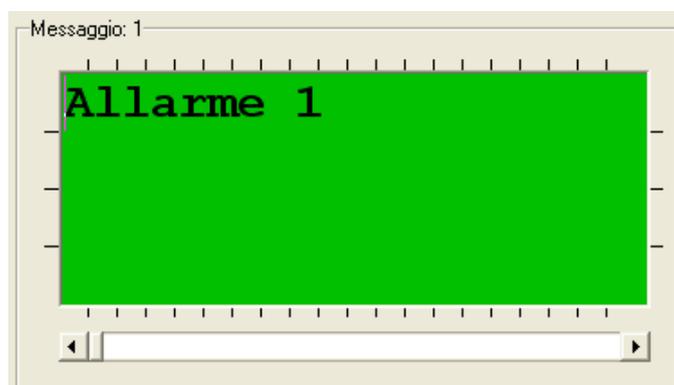


Fig. 4

Inserire il testo in corrispondenza del cursore. È possibile centrarlo nella finestra, facendo doppio click all'interno della finestra.

Un testo si può cancellare in diversi modi. Innanzitutto si può usare il tasto "Backspace", che rimuove il testo digitato che si trova alla sinistra del cursore d'inserimento. Si può usare anche il tasto "Canc" che, analogamente a Backspace, rimuove il testo un carattere alla volta a partire dal cursore d'inserimento, ma verso destra.

È anche possibile rimuovere il testo a blocchi, nel qual caso la prima operazione da compiere è la selezione della porzione di testo che si vuole eliminare. A tale scopo si può cliccare con il mouse sul punto di inizio del testo trascinandolo sino alla fine del testo; oppure si può cliccare all'inizio e, tenendo premuto il tasto "Shift", fare click alla fine del blocco di testo. In entrambi i casi sarà sufficiente premere il tasto "Canc" per eliminare il testo selezionato dal documento.



Si può selezionare l'intero testo mediante la voce di menu **Modifica>Seleziona tutto**.

È possibile copiare del testo negli "Appunti". Gli appunti sono una caratteristica standard di Windows e rappresentano un'area della memoria del sistema nella quale vengono temporaneamente immagazzinate delle informazioni (si veda la documentazione su Windows per avere maggiori dettagli sugli Appunti).

Per copiare un testo negli Appunti lo si seleziona e poi si sceglie la voce di menu **Modifica>Copia** (o i tasti Ctrl + C), quindi si sposta il cursore d'inserimento nella posizione del documento nella quale si vuole incollare il contenuto degli Appunti e si sceglie **Modifica>Incolla** (o i tasti Ctrl + X). Per spostare del testo, sarà sufficiente utilizzare la voce di menu **Modifica>Taglia** invece di **Modifica>Copia**. Si sposta quindi il cursore nella nuova posizione e si seleziona **Modifica>Incolla**.

Per spostarsi all'interno del testo si utilizzano le frecce di direzione e i tasti di navigazione che si trovano sulla tastiera ("Home" e "Fine").



Il messaggio non potrà superare le 4 righe e 20 caratteri per riga.

Se si inseriscono più di 4 righe, lo sfondo del testo diventerà rosso, impedendo lo spostamento ad un altro messaggio fino a quando non sia stato corretto il problema.

2.1.3 Scorrimento dei messaggi di allarme

È possibile spostarsi fra i 128 messaggi di allarme mediante la barra di scorrimento (Fig. 5) che si trova alla base del riquadro di visualizzazione e modifica messaggi.



Fig. 5

Un metodo alternativo per ottenere lo scorrimento delle pagine è quello di utilizzare i tasti "Page up" e "Page down". Mediante la pressione di tali tasti sarà possibile scorrere i messaggi uno alla volta.

Il numero del messaggio attualmente visualizzato nel riquadro di visualizzazione è sempre indicato a fianco della scritta "Messaggio" (Fig. 6)

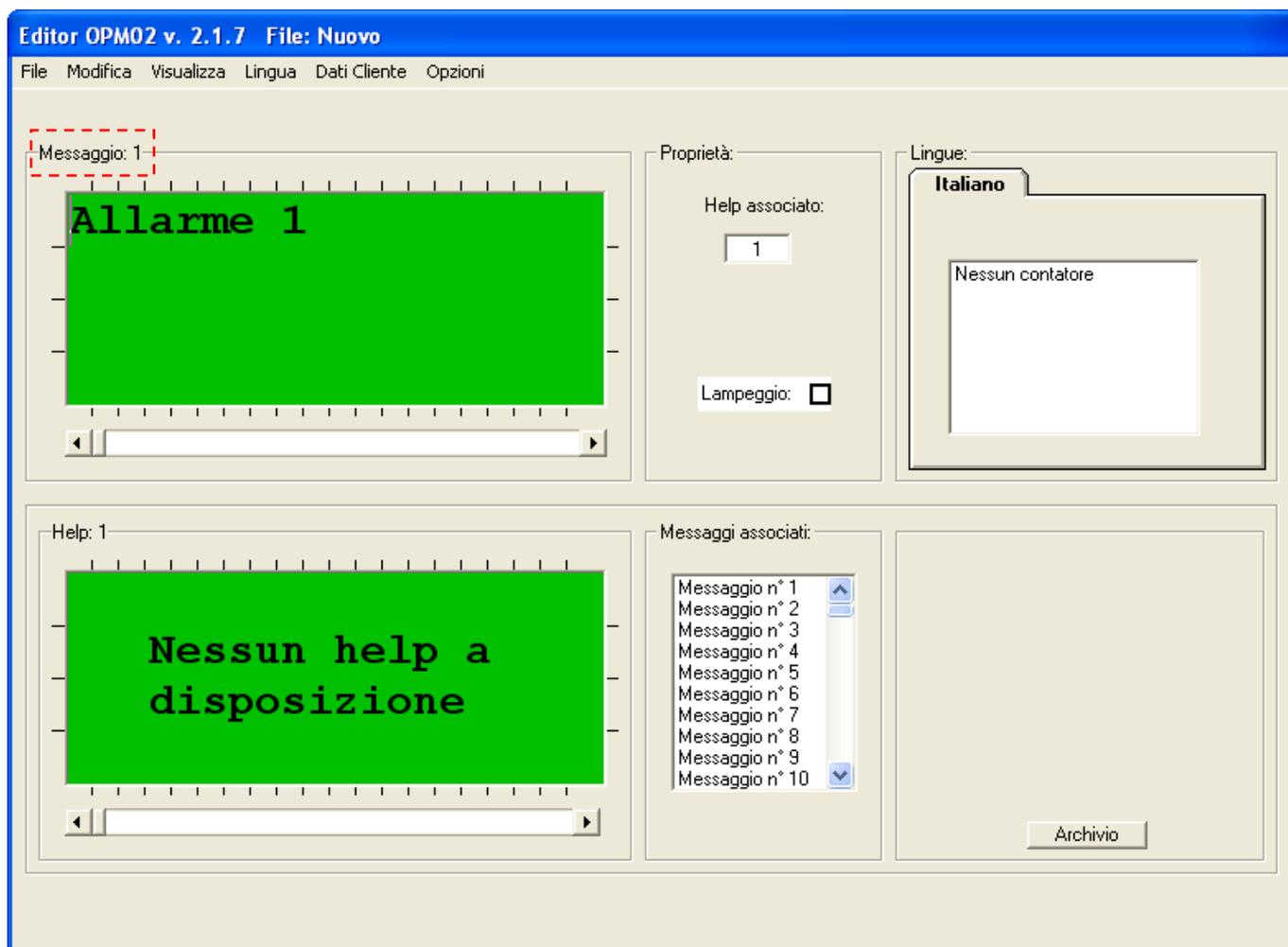
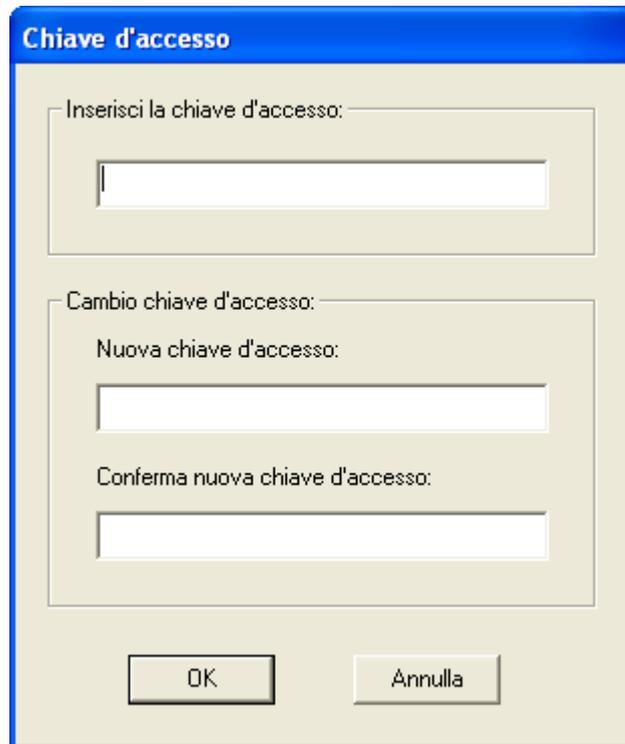


Fig. 6

2.2. Messaggi di sistema

I messaggi di sistema sono testi che il display visualizza al verificarsi di particolari condizioni (vedi manuale d'uso dell'OPM02).

La configurazione di tutti i menu del display è subordinata all'inserimento di questa chiave d'accesso, utilizzando la voce di menu **Visualizza>Menu completo**. Solamente Logomat S.r.l. è autorizzata all'utilizzo di questa funzionalità.



The image shows a software dialog box titled "Chiave d'accesso". It features a blue header bar. The main area is light beige and contains three input fields. The first field is labeled "Inserisci la chiave d'accesso:". The second field is labeled "Nuova chiave d'accesso:" and is part of a section labeled "Cambio chiave d'accesso:". The third field is labeled "Conferma nuova chiave d'accesso:". At the bottom of the dialog are two buttons: "OK" and "Annulla".

Fig. 7

IMPORTANTE!

Il primo messaggio di sistema (Messaggio 129), normalmente visualizzabile e modificabile anche con il menu non completo, rappresenta il messaggio di presentazione, ovvero il primo messaggio che viene visualizzato per circa 2 sec. all'accensione del display. Normalmente qui viene indicato il nome della fabbrica presso la quale è stata costruita la macchina.

I messaggi di sistema vanno dal n. 129 al n. 256.

2.2.1 Creazione di messaggi di sistema

Al momento della creazione dei messaggi di allarme, vengono caricati automaticamente anche i messaggi di sistema nelle lingue selezionate (vedi "Creazione dei messaggi di allarme").

2.2.2 Modifica dei messaggi di sistema

È possibile modificare i messaggi di sistema andando a digitare direttamente all'interno della finestra "Messaggio" (Fig. 4).

Tutto ciò che è già stato spiegato per la gestione del testo nel paragrafo "Modifica dei messaggi di allarme" vale anche per i messaggi di sistema.

2.2.3 Scorrimento dei messaggi di sistema

È possibile scorrere i 256 messaggi di allarme e sistema mediante la barra di scorrimento (Fig. 5) che si trova alla base del riquadro di visualizzazione e modifica messaggi.

Tutto ciò che è già stato spiegato per lo scorrimento dei messaggi nel paragrafo "Scorrimento dei messaggi di allarme" vale anche per i messaggi di sistema.

2.2.4 Messaggio di allarme o sistema lampeggiante

I messaggi di allarme o di sistema possono essere impostati in modo tale da lampeggiare durante la loro visualizzazione sul display.

Selezionare il messaggio di allarme o di sistema che si vuole rendere lampeggiante. Nel riquadro denominato "Proprietà" (Fig. 8) andare a cliccare sulla casella "Lampeggio".



Fig. 8

2.3. Messaggi di aiuto

I messaggi di aiuto sono testi che l'operatore richiama premendo il tasto "Help" per ottenere un chiarimento sul messaggio di allarme o di sistema visualizzato.

2.3.1 Creazione di messaggi di aiuto

Al momento della creazione dei messaggi di allarme, vengono caricati automaticamente anche i messaggi di aiuto nelle lingue selezionate (vedi "Creazione dei messaggi di allarme").

2.3.2 Modifica dei messaggi di aiuto

È possibile modificare i messaggi di aiuto digitando direttamente all'interno della finestra "Help" (Fig. 9).

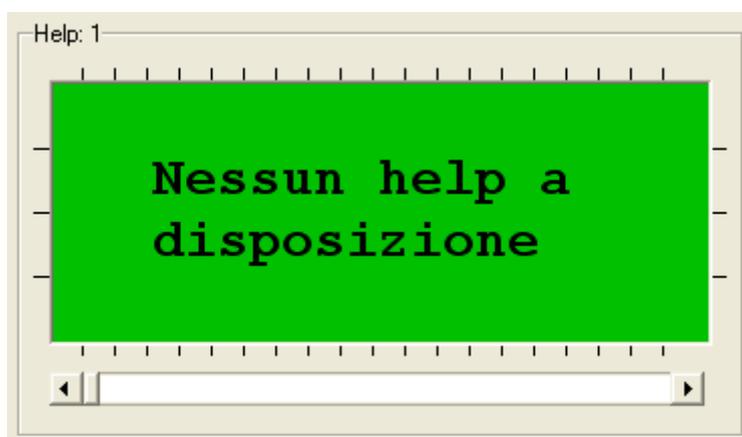


Fig. 9

Tutto ciò che è stato spiegato per la gestione del testo nel paragrafo "Modifica dei messaggi di allarme" vale anche per i messaggi di aiuto.

2.3.3 Scorrimento dei messaggi di aiuto

È possibile scorrere i 128 messaggi di aiuto mediante la barra di scorrimento (Fig. 10) che si trova alla base del riquadro di visualizzazione e modifica messaggi di aiuto.



Fig. 10

Tutto ciò che è già stato spiegato per lo scorrimento dei messaggi nel paragrafo "Scorrimento dei messaggi di allarme" vale anche per i messaggi di aiuto. Se è stato abilitato il menu completo, saranno disponibili 256 messaggi di aiuto.

2.3.4 Associare un messaggio di aiuto

È possibile associare un messaggio di aiuto ad un messaggio di allarme o di sistema. Selezionare il messaggio di allarme o di sistema a cui si vuole collegare il messaggio di aiuto. Nel riquadro denominato "Proprietà" (Fig. 11) andare a digitare nella casella "Help associato" il numero corrispondente al messaggio di aiuto a che si vuole collegare.



Fig. 11

Andando a selezionare il messaggio di aiuto che è stato collegato è ora possibile vedere dalla lista denominata "Messaggi associati" (Fig. 12) l'elenco dei messaggi di sistema o di allarme a cui quel messaggio di aiuto è associato.



Fig. 12

Per scorrere la lista degli allarmi, utilizzare la barra di scorrimento verticale.

2.4. Lingua messaggi

È possibile cambiare la lingua ai messaggi in modo da poterli consultare o modificare nelle varie lingue selezionando la scheda riportante il nome della lingua desiderata nel riquadro denominato "Lingue" (Fig. 13).

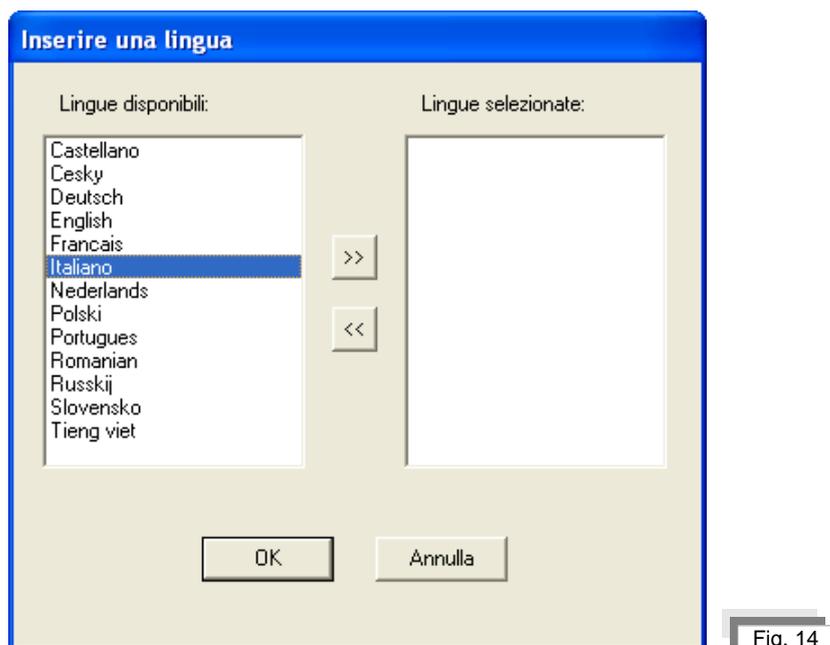


 Nell'esempio riportato in Fig. 13 sono presenti solo le schede della lingue italiana ed inglese.

I messaggi di allarme, di sistema e di aiuto compariranno ora nella lingua selezionata.

2.4.1 Aggiungere una lingua

Se in corso d'opera si desiderasse aggiungere una lingua, si dovrà selezionare la voce di menu **Lingua>Nuova lingua**. Verrà visualizzata la finestra "Inserire una lingua" (Fig. 14) nella quale sarà possibile selezionare una o più lingue tra quelle visualizzate, come già descritto nel paragrafo "Creazione di messaggi di allarme".



 Ricordarsi di aggiornare il menu Contatori e Selettori in quanto le impostazioni per le nuove lingue verranno copiate sulla base della prima lingua inserita.

2.4.2 Eliminare una lingua

Se in corso d'opera si desiderasse eliminare una lingua si dovrà selezionare la voce di menu **Lingua>Elimina lingua**. Verrà visualizzata la finestra "Elimina lingua" (Fig. 15) nella quale sarà possibile eliminare una o più lingue tra quelle visualizzate.



Fig. 15

È possibile eliminare una lingua cliccandone due volte il nome; ciò produrrà la cancellazione della lingua dall'elenco visualizzato. Alla pressione del  tasto, si rimuoveranno definitivamente le lingue non più presenti nell'elenco. La pressione del tasto  della Fig. 2 riporta invece alla finestra "Editor OPM" già nella Fig. 1 senza produrre l'eliminazione di alcuna lingua.

I parametri impostabili sono: la descrizione, le eventuali descrizioni delle posizioni, l'ingresso della chiave, l'indirizzo d'uscita ed il tipo.

3.1.2 Descrizione del pulsante/selettore/contraves/timer

Digitare il testo corrispondente al pulsante/selettore/contraves/timer nella colonna "Descrizione".



La descrizione rappresenta anche la parte fissa che comparirà all'interno della lista selettori (vedi paragrafo "Liste").

3.1.3 Descrizione posizioni

Digitare le descrizioni delle posizioni che potranno essere assunte dal pulsante o selettore.

I contraves ed i timer non richiedono l'immissione di alcuna descrizione di posizione.

Digitare il testo direttamente all'interno delle colonne "Pos. 1", "Pos. 2", "Pos. 3" e "Pos. 4".

Questo testo indicherà la posizione in cui si troverà il pulsante o il selettore in quell'istante. Se si desiderasse realizzare un selettore a 2 posizioni, andare a riempire solo le colonne "Pos. 1" e "Pos. 2" nella riga corrispondente al selettore desiderato. Se invece si desiderasse realizzare un selettore a 3 posizioni, andare a riempire le colonne "Pos. 1" "Pos. 2" e "Pos. 3" nella riga corrispondente al selettore desiderato. Per un selettore a 4 posizioni seguire la logica appena descritta.



La lunghezza complessiva del testo ottenuto dalla combinazione della "Descrizione" e dal testo della posizione non potrà avere una lunghezza superiore ai 18 caratteri. Verranno introdotti automaticamente degli spazi per allineare a destra i valori delle posizioni dei selettori.

3.1.4 Ingresso della chiave

Per ingresso della chiave si intende l'ingresso hardware (vedi manuale d'uso dell'OPM02) a cui viene inviato un segnale mediante il quale verrà inibita la possibilità di cambiare di stato il selettore.

Nel caso in cui venga omessa, il selettore non sarà soggetto ad alcuna limitazione.

I valori accettabili sono:

- Ingressi da 2.0 a 2.7
- Ingressi da 3.0 a 3.7
- Ingressi da 5.0 a 5.7
- Ingressi da 6.0 a 6.7

3.1.5 Indirizzo d'uscita

Per indirizzo di uscita si intende l'uscita hardware (vedi manuale d'uso dell'OPM02) a cui viene inviato il segnale di stato del pulsante, selettore o contraves. Per i selectori a 3 o 4 posizioni e per i contraves da 5 a 254 posizioni, verrà indicato il primo indirizzo dell'uscita necessario a codificare il valore del pulsante, selettore o contraves. Saranno utilizzate le posizioni successive a quelle di partenza in base al numero di bit necessari a codificare il valore del selettore o del contraves. Per un contraves a 6 posizioni, saranno necessari 3 bit/uscite per codificare il valore della posizione. Infatti con 3 bit sono rappresentabili fino a 8 valori differenti, come nella codifica binaria ($2^3=8$). Non potranno quindi essere utilizzati da nessun altro pulsante, selettore o contraves.

I valori accettabili sono:

- Uscite da 1.0 a 1.7
- Uscite da 4.0 a 4.7
- Uscite da S00.0 a S00.7
- Uscite da S01.0 a S01.7
- Uscite da S02.0 a S02.7
- Uscite da S03.0 a S03.7

Per i timer non verranno utilizzate "uscite" fisiche vere e propri, ma i seguenti valori per indicare il timer da utilizzare:

- T00
- T01
- T02
- T03
- T04
- T05
- T06
- T07

3.1.6 Tipo

Il tipo indica il "comportamento" che il programma adotta in base a quanto digitato nella riga relativa.

Il tipo può assumere i seguenti valori:

- 1 per indicare un pulsante.
- da 2 a 4 per un selettore da 2 a 4 posizioni.
- da 5 a 254 per un contraves da 5 a 254 posizioni.
- da 1 a 254 per il fondo-scala dei timer in centesimi/decimi/secondi/minuti come da programma PLC.

Un pulsante cambia e mantiene il suo valore solo per il tempo in cui il tasto "Enter" rimane premuto. E' mono-stabile.

Per i selectori ed i contraves, bisognerà premere più volte il tasto "Enter" per passare da uno stato al successivo.

Stesso comportamento per i timer.

3.1.7 Lingue dei selettori

E' necessario introdurre le descrizioni dei pulsanti, selettori, contraves e timer per tutte le lingue utilizzate nel progetto, selezionando di volta in volta la scheda riportante il nome della lingua desiderata nella finestra "Selettori-Timer" (Fig. 16).

3.2. Contatori

Alcuni segnali di ingresso all'OPM02 potranno portare con sé delle informazioni riguardanti il ripetersi di certe condizioni, come errori consecutivi, velocità, tempi e tutto ciò che è conteggiabile (vedi manuale d'uso del display). Il controllo di tali eventi potrà essere realizzato tramite i contatori.

I contatori possono essere visualizzati all'interno del testo dei messaggi facendo doppio clic sulla descrizione del contatore all'interno delle cartelle poste nel riquadro "Lingue". Ciò produrrà la comparsa del testo [COX] nella posizione di inserimento definita dalla posizione del cursore nel testo. X indica il numero a cui corrisponde il contatore. Quindi, ad esempio, [C01] corrisponde al valore numerico memorizzato nel primo contatore. L'OPM02 andrà a sostituire a questo testo il valore numerico del contatore a cui si riferisce. Il testo inserito, occuperà il numero di caratteri specificato nel campo "N° cifre" della finestra "Contatori" per il contatore in questione, ed es.: [C01 _ _ _] per un contatore ad 8 cifre.



L'OPM02 prevede un massimo di 8 contatori. **Se si cancella un contatore sarà necessario, per tutte le lingue, modificare manualmente tutti i testi dei messaggi che contenevano un riferimento al contatore cancellato.**



Fig. 17

3.2.1 Come impostare i contatori

Accedere alla lista dei contatori attraverso la voce di menu **Visualizza>Contatori**. Apparirà la finestra "Contatori" (Fig. 18) dove potranno essere configurati i contatori.

I parametri impostabili sono: la descrizione del contatore, il numero di cifre, resettabile, ingresso della chiave, indirizzo d'ingresso e il tipo di contatore.

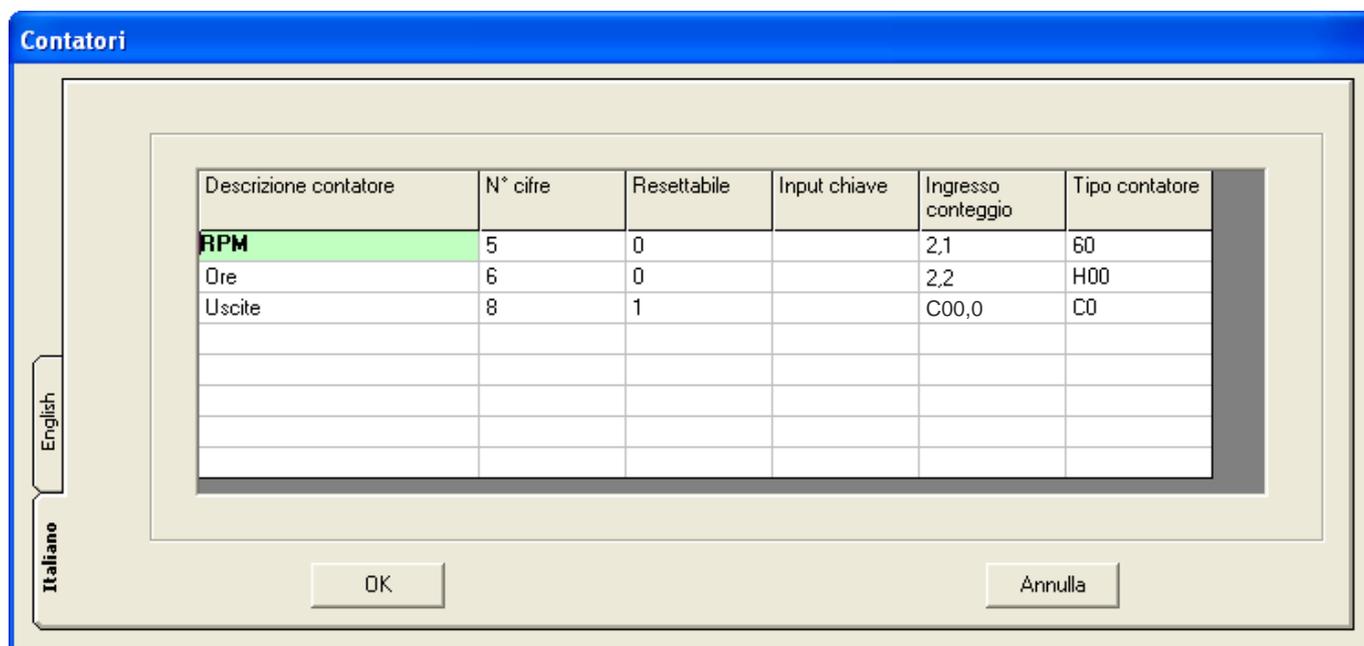


Fig. 18

3.2.2 Descrizione dei contatori

È possibile assegnare una descrizione alfanumerica ai contatori.

Digitare direttamente il testo nella colonna "Descrizione contatore" nella riga corrispondente al contatore desiderato.



La lunghezza complessiva del testo non potrà superare i 18 caratteri.

3.2.3 Numero di cifre

Il numero di cifre indica il numero massimo di cifre che potranno essere visualizzate sul display. Ad esempio, se si intendesse visualizzare al massimo un valore di "99999" sarà necessario indicare 5 come numero di cifre.

Per i contatori potrà essere impostato da un minimo di 5 cifre ad un massimo di 10, cifre per il raggiungimento del valore massimo di 4.294.967.296.

3.2.4 Resettabile

Perché l'operatore possa resettare il contatore, sarà necessario impostare il campo "Resettabile" ad "1". Questo produrrà anche la comparsa del contatore nel menu "Reset Contatori".

I valori accettabili sono:

- 0 Non resettabile
- 1 Resettabile

3.2.5 Ingresso della chiave

Per ingresso della chiave si intende la possibilità di bloccare o permettere il reset di un contatore resettabile mediante un segnale esterno, solitamente proveniente da un selettore a chiave.

Nel caso in cui venga omessa, il contatore non sarà soggetto ad alcuna limitazione.

I valori accettabili sono:

- Ingressi da 2.0 a 2.7
- Ingressi da 3.0 a 3.7.
- Ingressi da 5.0 a 5.7.
- Ingressi da 6.0 a 6.7.

3.2.6 Indirizzo d'ingresso

Per indirizzo di ingresso si intende l'ingresso hardware (vedi manuale d'uso dell'OPM02) su cui viene ricevuto il segnale di conteggio.

I valori accettabili sono:

- Ingressi da 2.0 a 2.7
 - Ingressi da 3.0 a 3.7.
 - Ingressi da 5.0 a 5.7.
 - Ingressi da 6.0 a 6.7.
- Per i contaore e contagiri.
- Memorie programma PLC da C00,0 a C00,7.

Per i contatori. Questi indirizzi coincidono con il byte C00,X del programma PLC. Nel caso in cui non sia installato il programma PLC a C00,X corrisponderà l'indirizzo 2,X. (es. C00,2 sarà uguale a 2,2)

3.2.7 Tipo di contatore

Un contatore può essere: un contatore normale, un contagiri o un contaore.

Un contatore normale permette di contare gli impulsi provenienti dagli ingressi già descritti, i cui valori logici, cambiano di valore con una velocità non eccessivamente elevata (vedi manuale d'uso dell'OPM02).

Un contagiri ha lo scopo di trasformare un treno di impulsi in ingresso in un valore numerico indicante la velocità macchina in base al rapporto che si utilizza per ottenerli.

Un contaore ha il compito di registrare il persistere di un segnale di ingresso e di esprimerlo sottoforma di tempo.

Il tipo di contatore può assumere i seguenti valori:

- 15 per contagiri con un rapporto di ingresso a 15 denti

- 30 per contagiri con un rapporto di ingresso a 30 denti
- 60 per contagiri per un rapporto di ingresso a 60 denti
- H00 e H01 per i contaore
- C0 ÷ C7 per i contatori

3.2.8 Lingue dei contatori

È possibile cambiare lingua dei contatori in modo di poterli consultare o modificare nelle varie lingue andando a selezionare la scheda riportante il nome della lingua desiderata nella finestra "Contatori" (Fig. 18).

3.3. Menu

I menu sono un elenco di informazioni o di macro per l'esecuzione di alcune funzioni macchina visualizzabili attraverso l'OPM02. Esistono 2 tipi di menu:

- Menu standard
- Menu personalizzati

I menu **Standard** sono menu sempre presenti che permettono di visualizzare: lingue, selettori, contatori. Le informazioni fornite possono essere variate in base alle necessità o semplicemente consultate.

I menu **Personalizzati** sono menu impostati dall'utente in base alle proprie esigenze.

3.3.1 Come impostare i menu

Accedere alla lista dei menu attraverso Visualizza>Menu. Apparirà la finestra "Menu" (Fig. 19) dove potranno essere configurati i menu.

I menu che appaiono sono:

- Menu n° 1 Selettori
- Menu n° 2 Menu
- Menu n° 3 Contatori
- Menu n° 4 Reset contatori
- Menu n° 5 Lingue
- Menu n° 6 (interno)
- Menu n° 7 (interno)
- Menu n° 8 (interno)
- Menu n° 9 (interno)

I parametri impostabili sono: il flag lista, input chiave, descrizione delle voci di menu.



Selezionando i menu 1 (Selettori), 3 (Contatori), 4 (Reset contatori), 7 o 8 comparirà un messaggio: "Menu riservato. Accessibile solamente abilitando il menu completo".

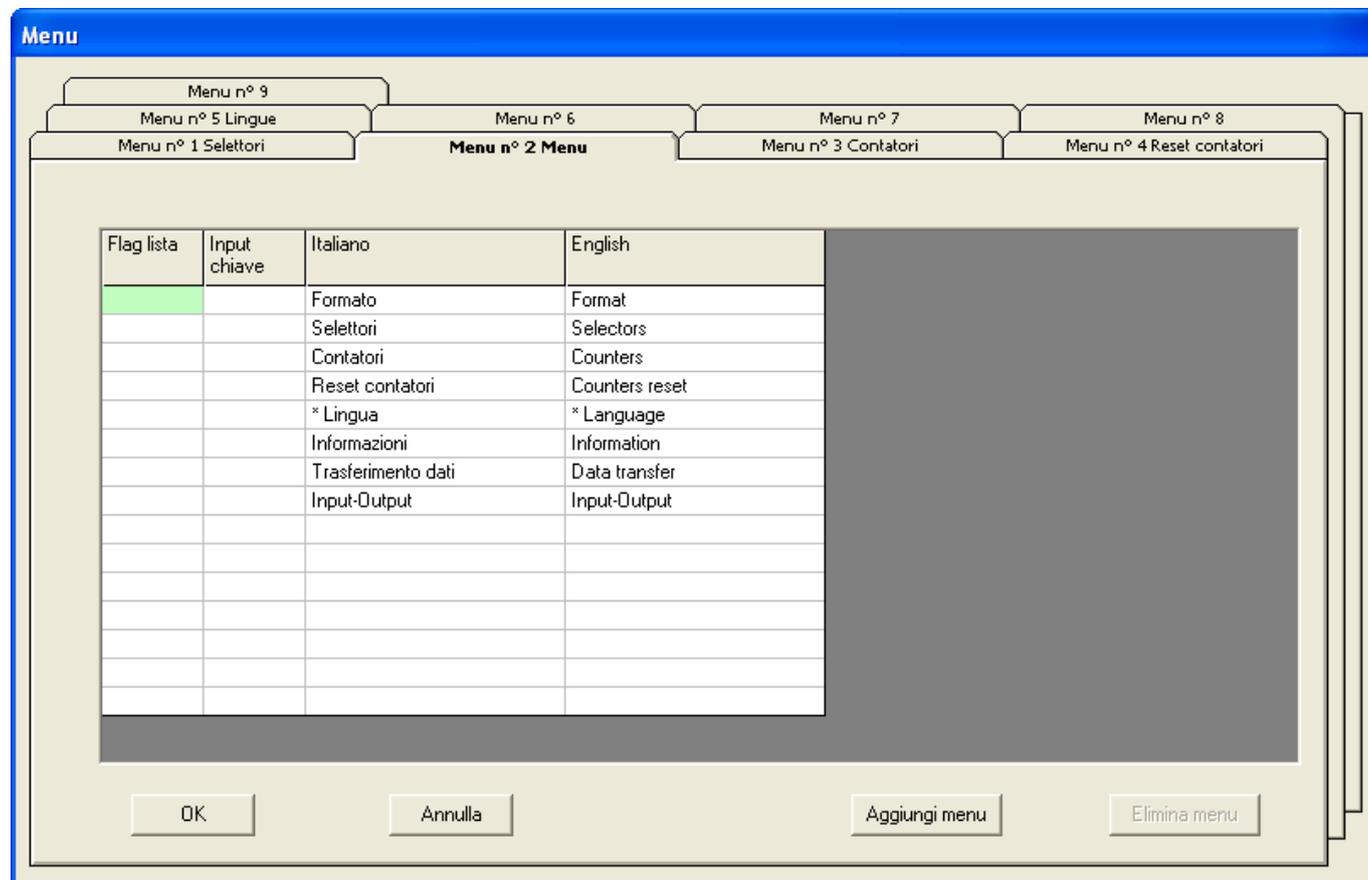


Fig. 19

3.3.2 Flag lista

I flag della lista nella versione base non possono essere variati, in quanto riservati ad una gestione di un utente avente appropriati permessi.

3.3.3 Ingresso della chiave

Per ingresso della chiave si intende l'ingresso hardware (vedi manuale d'uso dell'OPM02) a cui viene inviato un segnale mediante il quale verrà inibita la possibilità di utilizzare la voce menu.

I valori accettabili sono:

- Ingressi da 2.0 a 2.7
- Ingressi da 3.0 a 3.7
- Ingressi da 5.0 a 5.7
- Ingressi da 6.0 a 6.7

3.3.4 Descrizione delle voci di menu

È possibile modificare le voci di menu per ogni lingua utilizzata.

Digitare direttamente il testo nella colonna indicante la lingua e nella riga corrispondente alla voce desiderata.



La lunghezza complessiva del testo non potrà avere una lunghezza superiore ai 18 caratteri.

4. Trasmissione dati

Le informazioni prodotte dall'Editor OPM possono venire trasmesse o ricevute dall'OPM02 attraverso una comunicazione seriale. La gestione della comunicazione è gestita dalla finestra "Comunicazione con OPM02" (Fig. 20) a cui si accede attraverso **File>Trasmissione dati>OPM02 <==>PC**, a seconda che si intenda trasferire i dati dall'OPM02 al PC o viceversa.

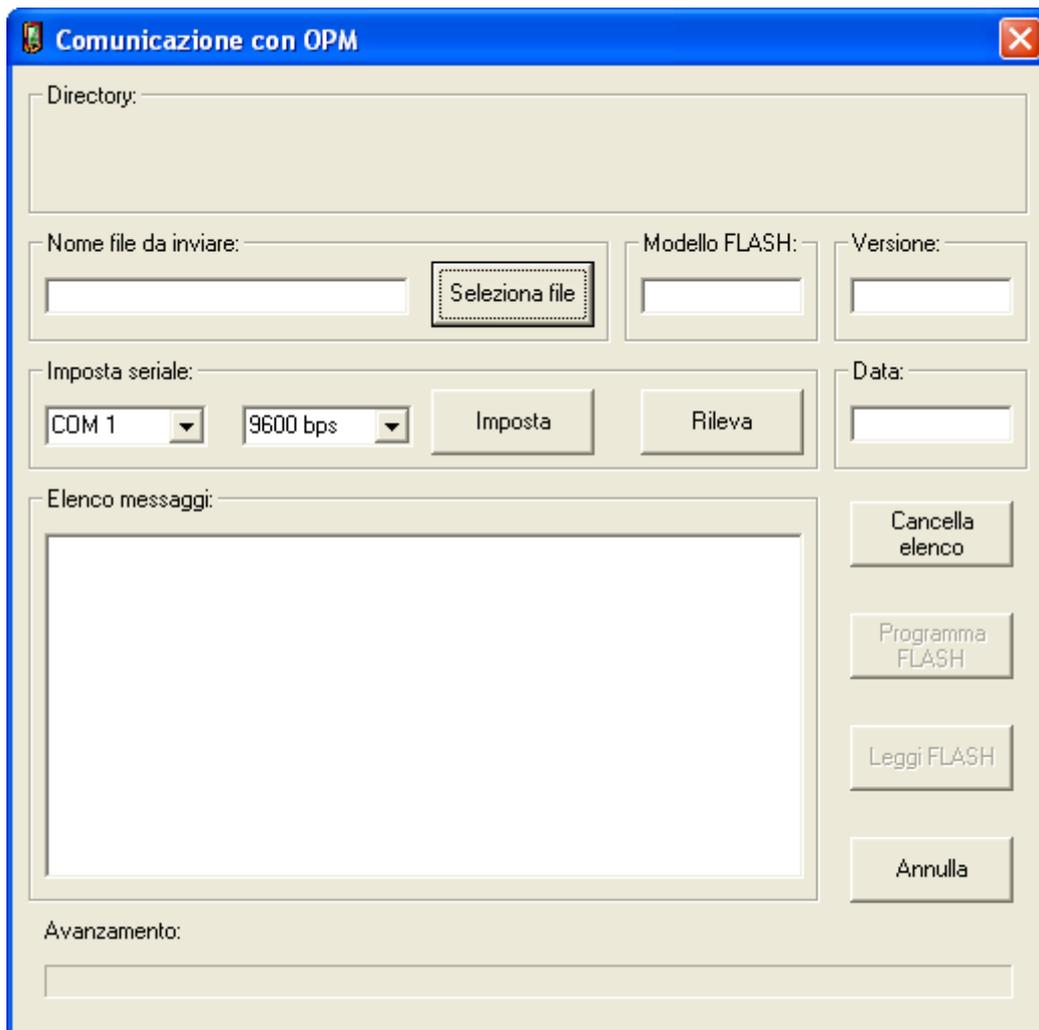


Fig. 20

4.1. Selezione del file

Il  pulsante permette di selezionare il file da inviare al display.

4.2. Impostazione della comunicazione seriale

Per abilitare la trasmissione/ricezione dell'OPM02, entrare nel menu dell'OPM02 e selezionare la voce "Trasferimento dati".

Appena selezionata la voce, l'OPM02 inizia a trasmettere sulla porta seriale una sequenza di dati necessari a permettere il proprio riconoscimento da parte del PC ad esso collegato.

Tramite il pulsante , il programma controlla quale porta seriale del PC sta ricevendo questi dati.

Una volta ricevuti i dati ed identificata la porta seriale del PC collegata all'OPM02, viene inviato un segnale di controllo all'OPM02 stesso, per indicargli di terminare l'invio dei dati necessari alla propria identificazione.

Utilizzare il pulsante  solamente se non si sa con esattezza a quale porta seriale del PC è collegato l'OPM02; se, come nella maggioranza dei casi, si conosce il numero della porta seriale utilizzata, utilizzare il pulsante . Dopo avere "individuato" o "impostato" il numero di porta seriale, il programma esegue una richiesta per rilevare quale tipo di EEPROM (modello di FLASH) è installata nell'OPM02, quale versione di software interno (firmware) e software di trasmissione sono presenti nell'OPM02 stesso. Se disponibile, con la pressione del pulsante , viene visualizzata anche la data di rilascio della versione del firmware.

Premendo il pulsante , si ottiene l'impostazione della porta tramite i dati definiti nelle caselle "Imposta seriale" e precisamente:

- Porta seriale
- Velocità di trasmissione

Se non si riceve risposta dal display, significa che potrebbe esserci un problema di connessione o di disallineamento dei dati fra PC e OPM02.

Il pulsante  presuppone che l'OPM02 sia collegato alla porta seriale corretta e che sia in "Trasferimento dati". In caso contrario, si inizierebbe la procedura per effettuare un "riallineamento" della trasmissione fra PC ed OPM02; questa procedura viene eseguita ogni qualvolta si verificasse un errore di trasmissione durante una lettura o una programmazione.

Per risincronizzare il display, vengono inviati al massimo 255 caratteri di sincronizzazione, in quanto questa è la lunghezza massima di un blocco di dati da trasmettere all'OPM02. I byte vengono inviati ogni decimo di secondo, quindi saranno necessari al massimo 25,5 secondi per completare il riallineamento.

Se al termine di queste operazioni non venisse ristabilita la comunicazione, il problema potrebbe essere di natura hardware. Controllare le connessioni e che l'OPM02 si trovi in "Trasferimento dati".



Ricordarsi di utilizzare solamente la velocità a 9600bps.

4.3. Programmazione e lettura

Dopo aver definito i settaggi della comunicazione sarà possibile leggere o scrivere dalla Flash Eprom. La lettura dei dati non produrrà alcun cambiamento al contenuto della Eprom, mentre la scrittura produrrà la perdita del contenuto della Eprom.

4.3.1 Lettura EEPROM

Premendo il pulsante  (Leggi FLASH) si ottiene la lettura del contenuto della Eprom del display. Queste informazioni vengono inviate al programma per la modifica dei messaggi. I dati vengono registrati su di un file.



Il pulsante  (Leggi FLASH) si abilita solamente dopo aver identificato un OPM02 collegato al sistema.

Se durante la lettura avvengono degli errori di trasmissione, il programma cercherà di ripristinare il collegamento inviando opportuni codici di riallineamento e di controllo.

Terminata la lettura il software si predispose in attesa per effettuare una successiva lettura o scrittura.

4.3.2 Scrittura EEPROM

Premendo il pulsante  (Programma FLASH) si ottiene:

- Cancellazione in 10 secondi della eprom
- Invio di blocchi di 64 byte per la programmazione

È possibile seguire l'avanzamento della programmazione tramite la barra di scorrimento.

Se durante la scrittura avvengono degli errori di trasmissione, il programma cercherà di ripristinare il collegamento inviando opportuni codici di riallineamento e di controllo.

Terminata la lettura il software si predispose in attesa per effettuare una successiva lettura o scrittura.

4.4. Cancella elenco

Il pulsante  serve solamente per eliminare il contenuto del box utilizzato per la visualizzazione dei messaggi.

4.5. Ritorno all'Editor OPM

È possibile ritornare all'Editor OPM premendo il pulsante  .

4.6. Informazioni generali

È possibile conoscere il modello della Flash Eprom, la versione del software e la data di programmazione del software da tre campi appositi posti nella parte alta destra (Fig. 21) della finestra "Comunicazione con OPM".

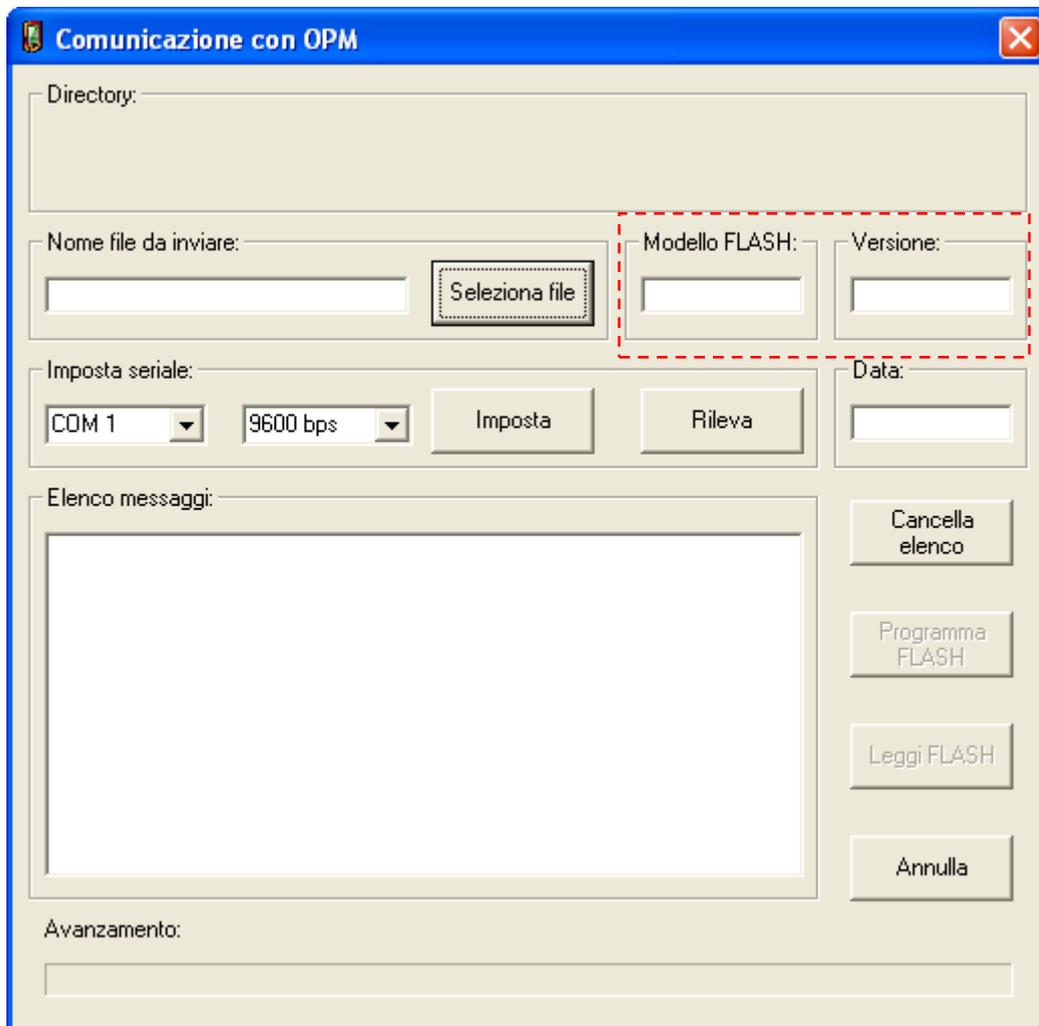


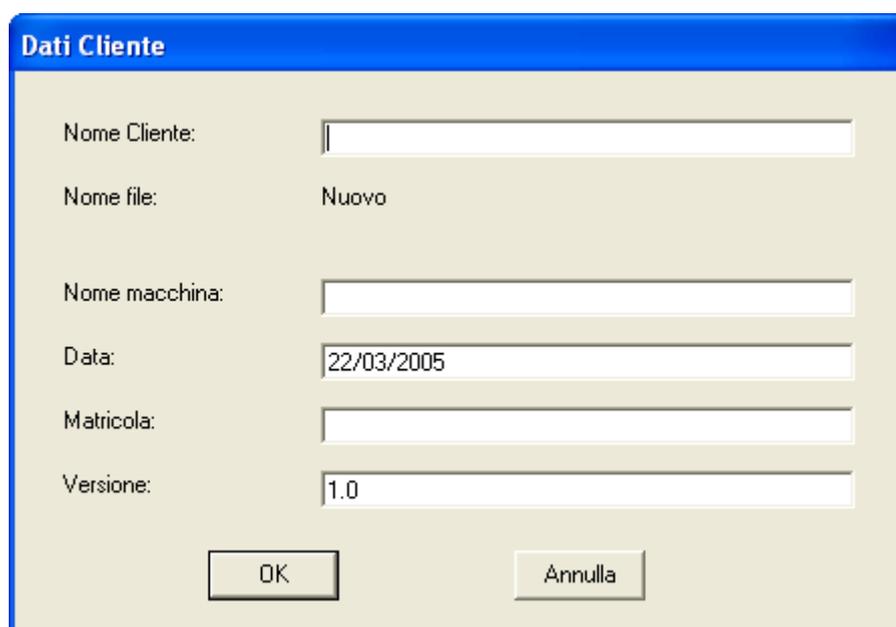
Fig. 21

5. Dati cliente

È possibile ricevere o modificare alcune informazioni riguardanti:

- Cliente
- Nome del file
- Nome della macchina
- Data ultimo aggiornamento
- Matricola
- Versione

Accedendo alla finestra "Dati cliente" (Fig. 22)



The screenshot shows a dialog box titled "Dati Cliente". It contains the following fields and values:

Label	Value
Nome Cliente:	
Nome file:	Nuovo
Nome macchina:	
Data:	22/03/2005
Matricola:	
Versione:	1.0

Buttons: OK, Annulla

Fig. 22

6. Invio aggiornamento al cliente

Inserire all'interno di un floppy disk i seguenti file:

- *.BIN (rinominato "DISOPM.BIN")
- WCOM1.EXE
- WCOM2.EXE
- CLEAR.BIN
- COLOADF2.BIN



Gli ultimi 4 file si trovano all'interno della directory "PROGROPM".

Il cliente dovrà eseguire le seguenti operazioni:

1. Collegare l'OPM02 alla seriale del computer
2. Posizionare l'OPM02 in trasferimento dati
3. Eseguire il programma WCOM1.EXE se il display è stato collegato alla seriale COM1 o WCOM2.EXE se è stato collegato alla seriale COM2.

