

MANUAL OPERADOR

OPM01

MANUAL OPERADOR

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

www.logomat.it

Índice

1. Introdução.....	4
1.1. Informações introdutivas	4
1.2. Interface externa	4
1.3. Menu	4
2. Visualização estado máquina	5
2.1. Visualização	5
3. Menu	6
3.1. Menu principal.....	6
3.2. Formato	6
3.2.1 Configuração formato	7
3.2.2 Ativação formato	7
3.3. Seletores	7
3.4. Contadores.....	7
3.5. Reset contadores.....	8
3.6. Seleção idiomas	8
3.7. Informações	8
3.8. Transferimento dados.....	8
3.9. Fim	8
4. Descrição Hardware	9
4.1. Frontal.....	9
4.1.1 Frontal anterior	9
4.1.2 Frontal posterior.....	10
4.1.3 Ficha visualização I/O (optional)	11
4.2. MEMÓRIAS	12
4.3. Dimensões	12
4.4. Alimentação	13
4.5. Portas de interface	13
4.6. Cabo de ligação serial.....	15
4.7. Atualização programa.....	15
4.8. Anomalias de funcionamento	15

1. Introdução

O presente capítulo oferece algumas informações introdutivas sobre display OPM01, consentindo uma descrição conjunta das aplicações contidas neste manual.

1.1. Informações introdutivas

L'OPM01 é um painel operador que a Logomat no curso do tempo realizou com a intenção de fornecer um instrumento de relação entre a máquina automática e o usuário que a dirige. L'OPM01 foi idealizado com o objetivo de unir em um único elemento a componentística de sinalização e comando da máquina.

O painel dá a possibilidade de:

- Visualizar o estado máquina.
- Gestão do Menu.

1.2. Interface externa

Os estados máquina são visualizados sobre um LCD a quatro linhas (vinte caracteres por linha) de 9 mm de altura. As mensagens são realizadas através de um adequado software (veja manual de uso do software do OPM01).

1.3. Menu

O OPM01 dá a possibilidade de gerir os menu que incluem uma série de utility (gestão contadores, gestão seletores, etc.).

2. Visualização estado máquina

Neste capítulo serão descritas as modalidades mediante as quais será possível visualizar as mensagens display.

2.1. Visualização

Com a ligação, o display efetua uma série de testes internos, se superados, se dispõem na função visualização estado máquina. A mensagem visualizada dependerá da codificação dos bits 3,0÷3,6 (porta de ingresso 3).

É possível visualizar um texto em modalidade fixa ou lampejante.

A mensagem poderá conter também a visualização de alguns contadores.


Apertando a tecla de  será possível visualizar uma mensagem suplementar de ajuda.

3. Menu

Neste capítulo será ilustrado como é possível haver acesso aos vários menu e funções. Os menu base disponíveis são:

- Menu principal.
- Formato.
- Seletores.
- Contadores.
- Reset contadores.
- Seleção idiomas.
- Informações.
- Transferimento.
- Fim.

3.1. Menu principal

É possível haver acesso ao "Menu principal" pressionando a tecla  e da qui entrar a uma série de sub-menu ou sair desta modalidade selecionando "Fim".

É possível correr o menu utilizando as teclas  . Quando a flecha  indicará a função/sub-menu de seu interesse, apertar a tecla .




Se a tecla é precedida pelo símbolo  será necessário ativar a chave hardware antes de apertar .

3.2. Formato


Pressionando o menu "Formato" do menu principal se entra em um menu a dois comandos:

- CONFIGURAÇÃO FORMATO
- ATIVAÇÃO FORMATO


3.2.1 Configuração formato

Configuração formato contém a lista dos nomes dos formatos. Selecionando com as flechas o formato desejado e apertando a tecla as posições  dos seletores serão memorizadas.


Para correr a lista utilizar as teclas  .

Apertando  sobre "fim" se retorna ao Menu principal.

3.2.2 Ativação formato

Ativação formato contém a lista dos nomes dos formatos. Selecionando com as flechas o formato desejado e apertando a tecla os  seletores serão configurados assim como foram memorizados.

Para correr a lista utilizar as teclas  .

Apertando  sobre "fim" se retorna ao Menu principal.


3.3. Seletores

A lista dos seletores/pulsantes permite de mudar o estado. Para poder variar o estado de um seletor/pulsante, selecioná-lo e apertar .

No caso de um pulsante, a saída relativa ficará a 1 durante todo o tempo que ficará apertado a tecla .

No caso de um seletor, a cada pressão da tecla  mudará o estado do seletor.


Para correr a lista utilizar as teclas  .

Apertando  sobre "fim" se retorna ao Menu principal.

3.4. Contadores

A lista dos contadores permite visualizar o valor de todos os contadores regulados a exceto aquele que indica a velocidade máquina.


Para correr a lista utilizar as teclas  .

Apertando  sobre "fim" se retorna ao Menu principal.

3.5. Reset contadores

Nesta lista estão presentes todos os contadores que foram habilitados para serem resetados pelo usuário.


Para correr a lista utilizar as teclas  .

Apertando  sobre "fim" se retorna ao Menu principal.


3.6. Seleção idiomas

Dentro desta lista estão referidas todos os idiomas disponíveis para o cliente.

Para correr a lista utilizar as teclas  .

Apertando  sobre "fim" se retorna ao Menu principal.




Caso tenha sido selecionado um idioma indesejado, para retornar em seleciona idioma apertar  sobre mensagem precedida de um *.

3.7. Informações

Este comando do menú visualiza a versão do software e o checksum do programa de gestão do display.

3.8. Transferimento dados

Dentro desta função é habilitada a serial para ligar ao PC. Apertando se desabilita  a função e se retorna ao menu principal.

3.9. Fim

Selecionando fim se retorna à função visualização estado máquina.

4. Descrição Hardware

Neste capítulo serão ilustradas as características técnicas do painel operador.

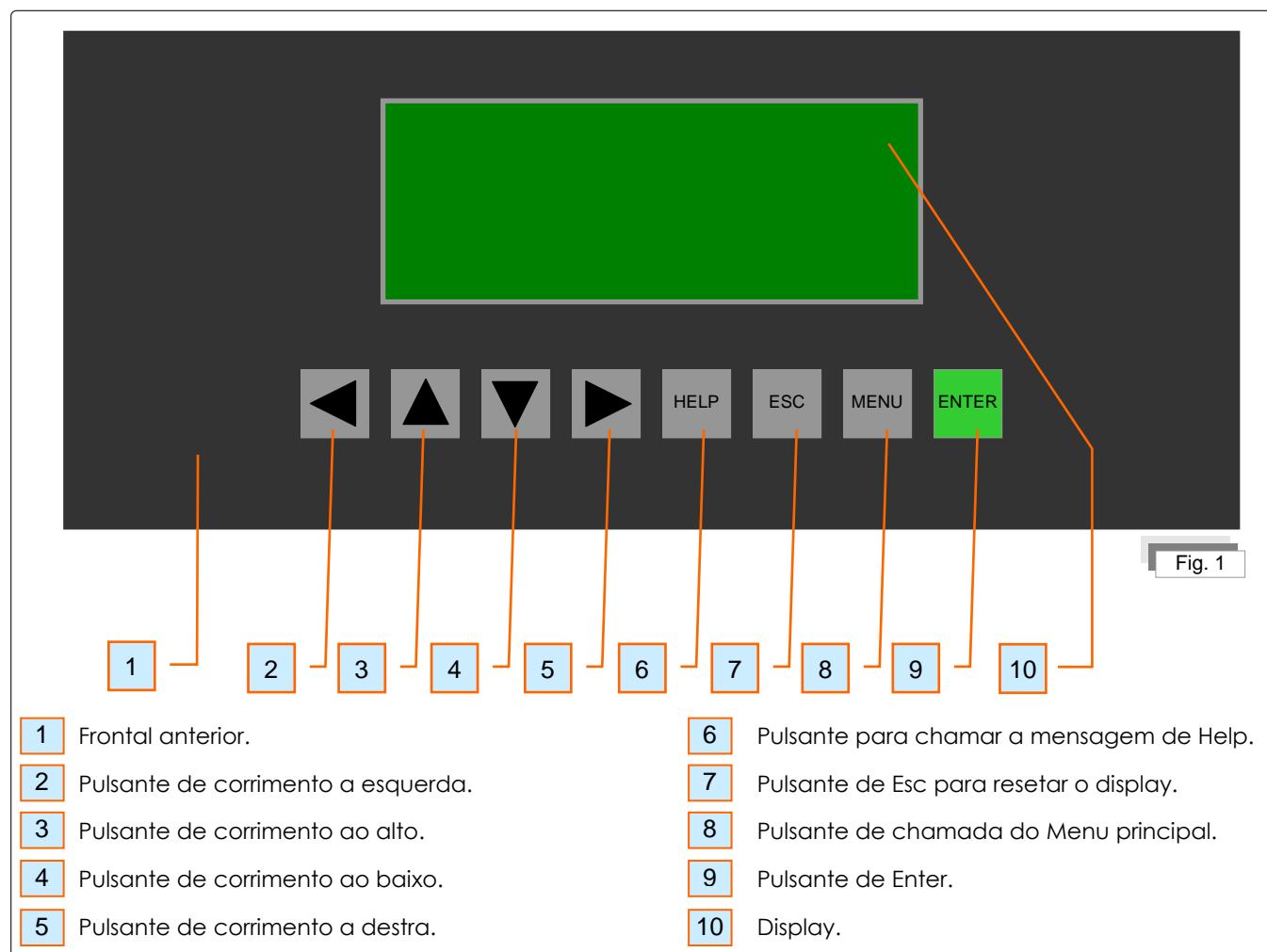
4.1. Frontal

O painel operador OPM01 apresenta dois frontais:

1. Anterior
2. Posterior

4.1.1 Frontal anterior

O frontal anterior é a parte do painel mostrada ao usuário e na qual estão presentes o display e as teclas funções.



4.1.2 Frontal posterior

O frontal posterior (Fig. 2) apresenta quatro zonas bem definidas:

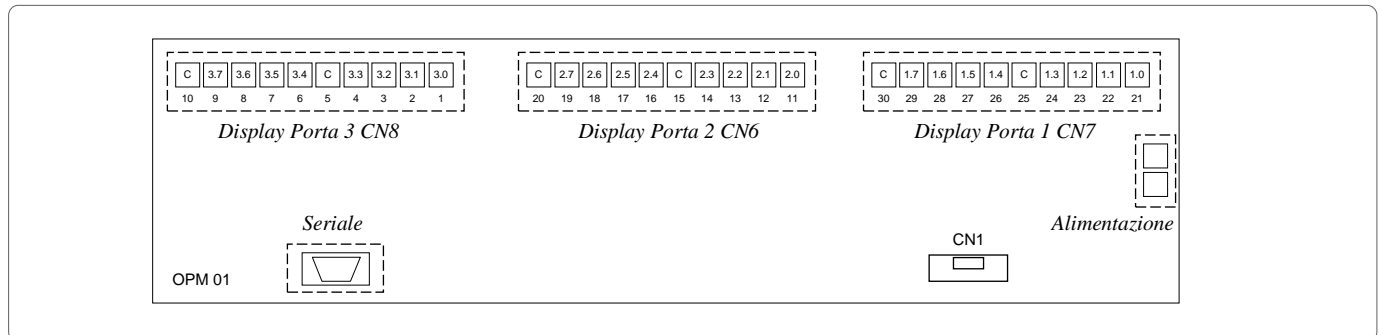


Fig. 2

- Porta 1. É composta por 10 conectores dos quais saem os sinais de output codificados. A codificação da porta é dada pelo valor "1,X" onde 1 indica a porta, enquanto X identifica um dos conectores cujo valor poderá ir de 0 a 7. Os dois conectores indicados com "C" são ligados ao comum.

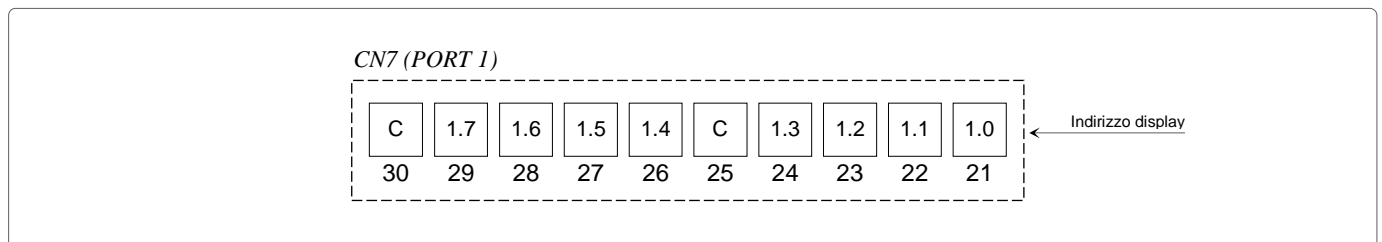


Fig. 3

- Porta 2. É composta por 10 conectores dos quais entram os sinais de input codificados. A codificação da porta é dada pelo valor "2,X" onde 2 indica a porta, enquanto X identifica um dos conectores cujo valor poderá ir de 0 a 7. Os dois conectores indicados com "C" são ligados ao comum.

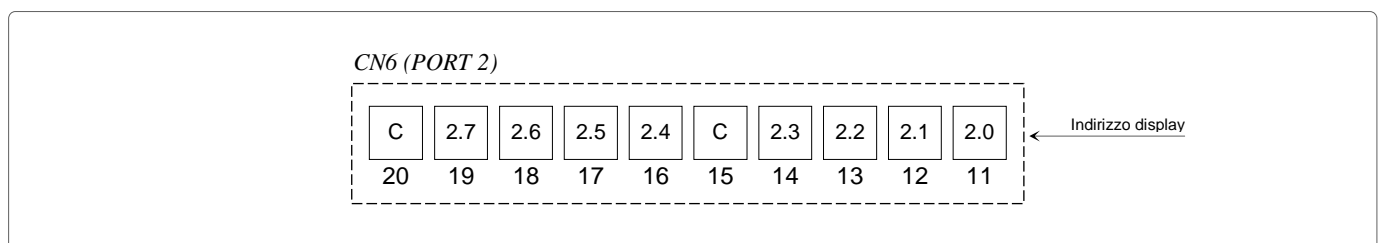


Fig. 4

- Porta 3. É composta por 10 conectôres dos quais entram o sinais para a codifica das mensagens display. A codifica da porta é dada pelo valor "3,X" onde 3 indica a porta, enquanto X identifica um dos conectôres cujo valor poderá ir de 0 a 7. Os dois conectôres indicados com "C" são ligados ao comum.

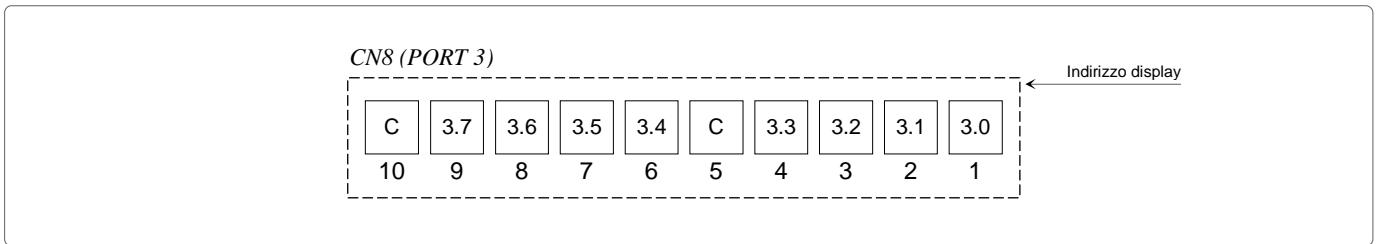


Fig. 5

- Porta Serial. **A ligação da porta serial não é standard.** Para o OPM01 e o PC será necessário utilizar um adequado adaptador. A comunicação se realiza através de um protocolo de transmissão RS232C.

4.1.3 Ficha visualização I/O (optional)

A ficha de visualização I/O denominada CN1 possui três grupos de led. Cada grupo é associado a uma porta de ingresso/saída. os led se acendem toda vez que é presente um sinal no ingresso/saída asociado a este.

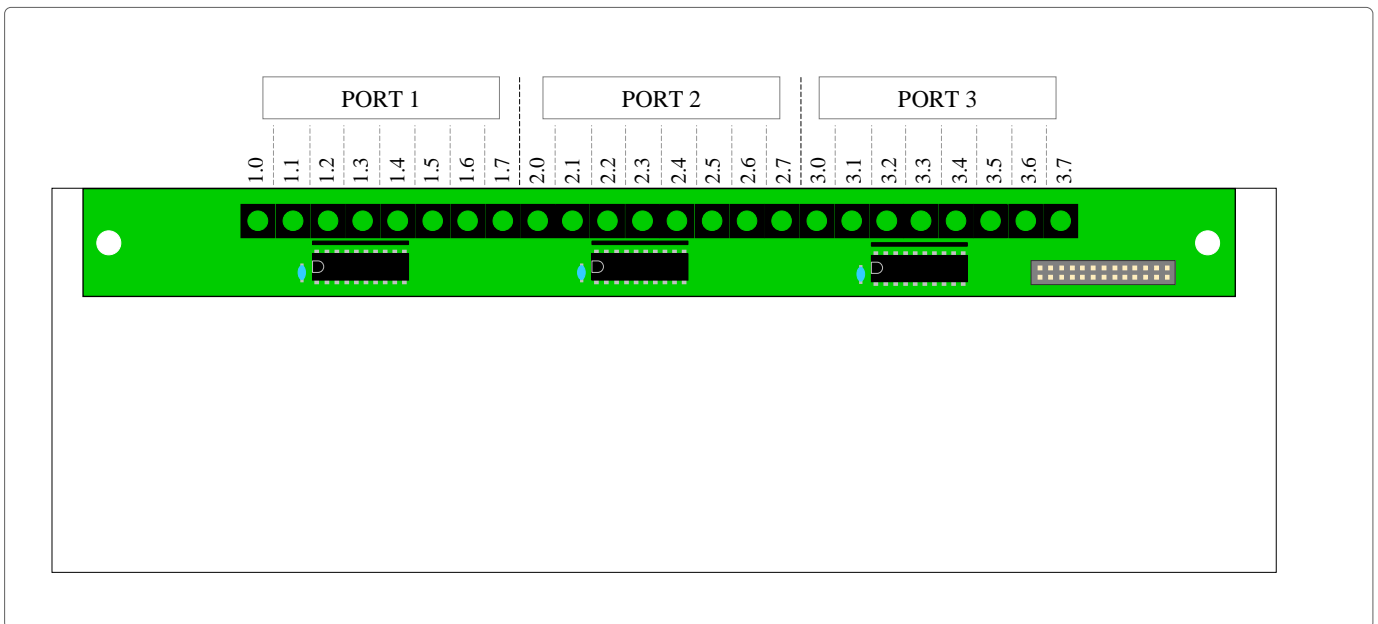


Fig. 6

4.2. MEMÓRIAS

O OPM01 possui três distintas memórias internas:

- 1 FLASH EEPROM 32 KBYTE
- 1 FLASH EEPROM 256 KBYTE
- 1 RAM tampone 8 KBYTE

4.3. Dimensões

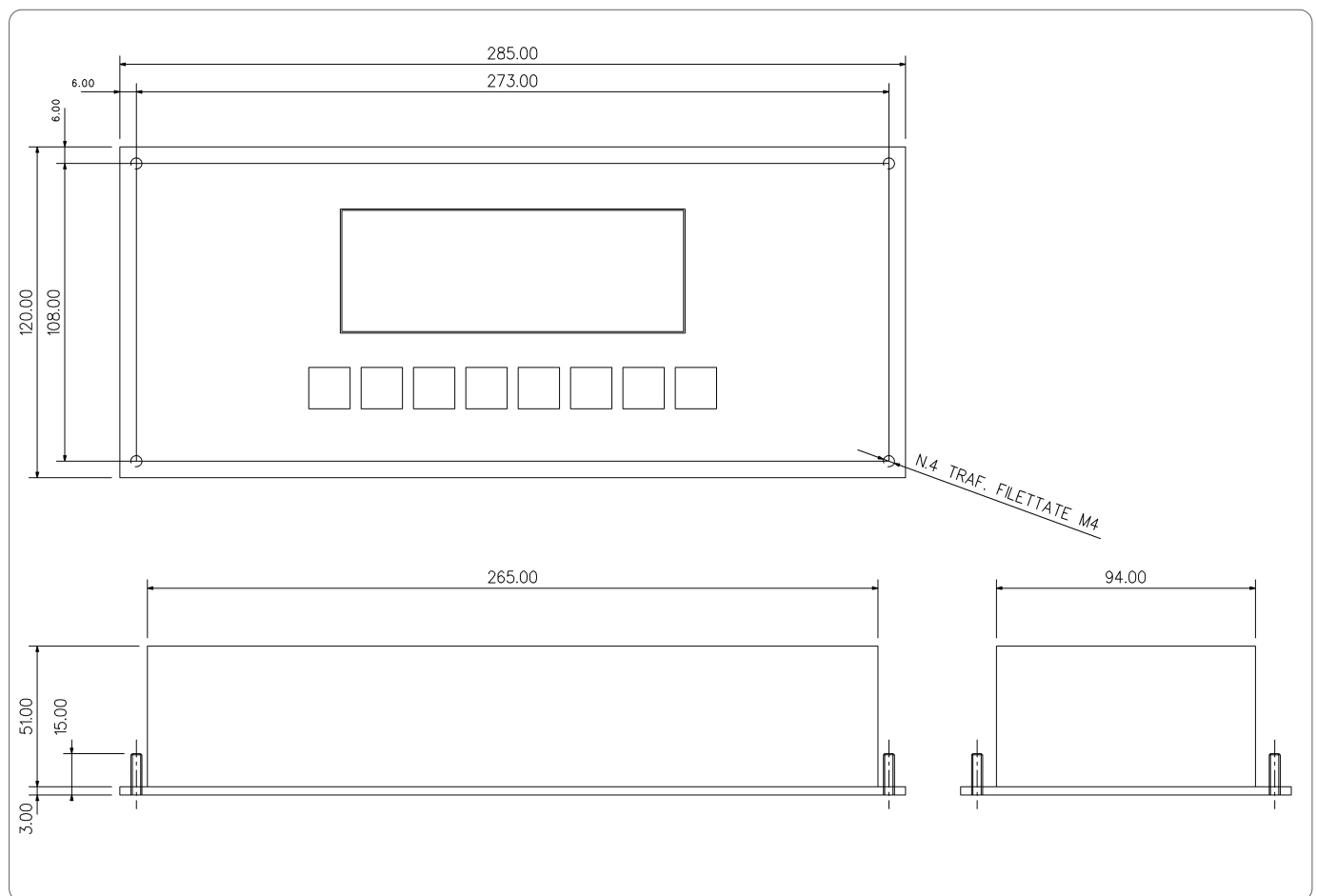



Fig. 7

4.4. Alimentação

conectôr de alimentação a 2 pólos			
	L	Ingresso alimentação 12-24Vac/Vdc	(os pólos são permutáveis igualmente na corrente contínua)
	N	Ingresso alimentação 12-24Vac/Vdc	

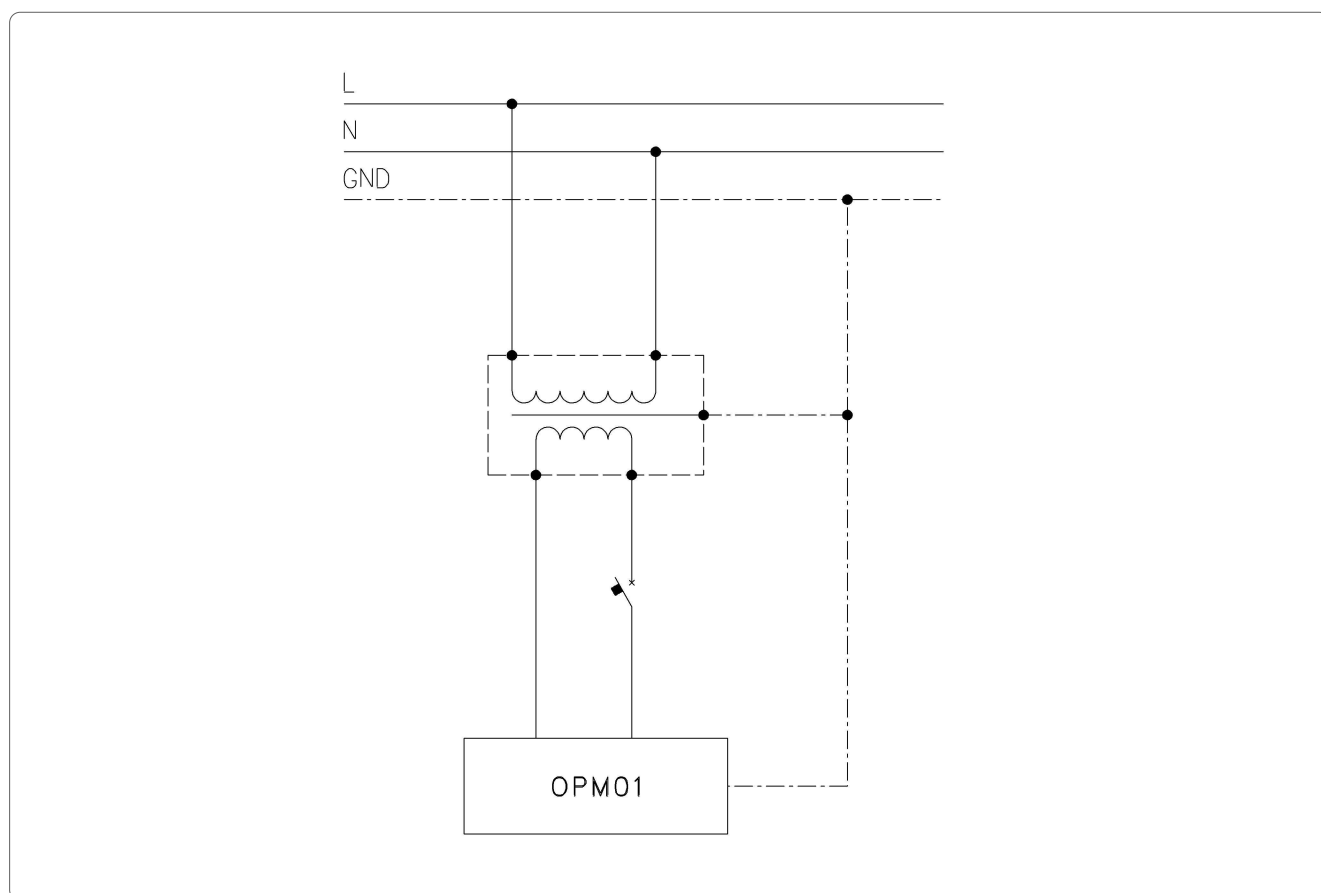


Fig. 8

4.5. Portas de interface

O OPM01 é munido de:

- 1 porta serial RS232C
- 16 ingressos a 24 Vdc bidirecionável
- 8 saídas a 24 Vdc 150 mA (carga resistivo) bidirecionável

A porta serial RS232C é utilizada para a comunicação entre PC e OPM01.

Os ingressos bidirecionáveis são utilizados para adquirir informações sob forma de sinais elétricos. Se o ingresso é utilizado como conta-giros deve haver um sinal com o estado lógico maior de 550 μ sec. (velocidade máxima alcançável 850 RPM). Caso seja utilizado como contador o sinal deve haver um estado lógico superior a 4 msec.

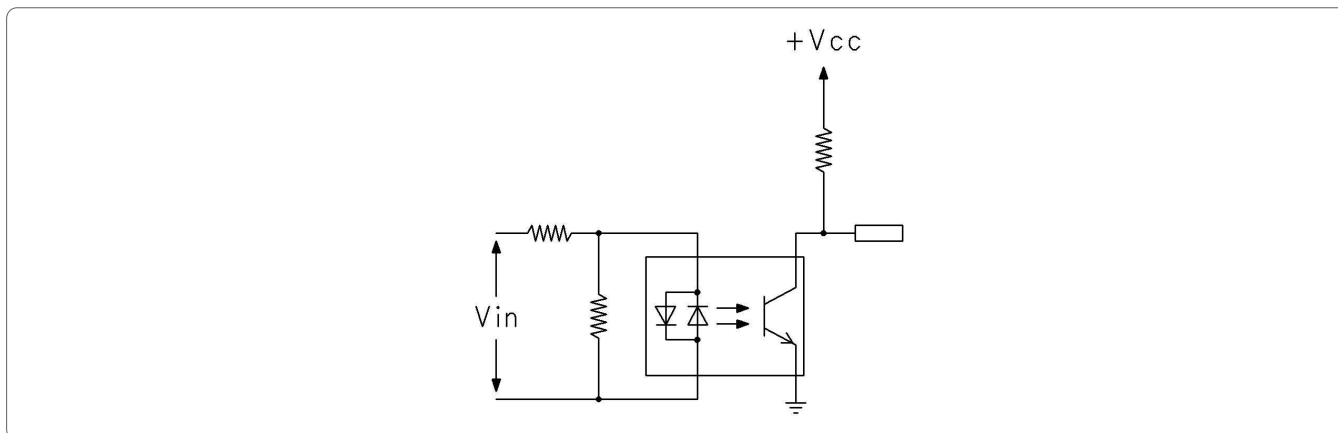


Fig. 9

As saídas são utilizadas para exportar informações sob forma de sinais elétricos.

Os bit de 3,0 a 3,6 são utilizados para a codifica das mensagens. Ao bit 3,7 pode ser ligado um seletor ou conta-horas

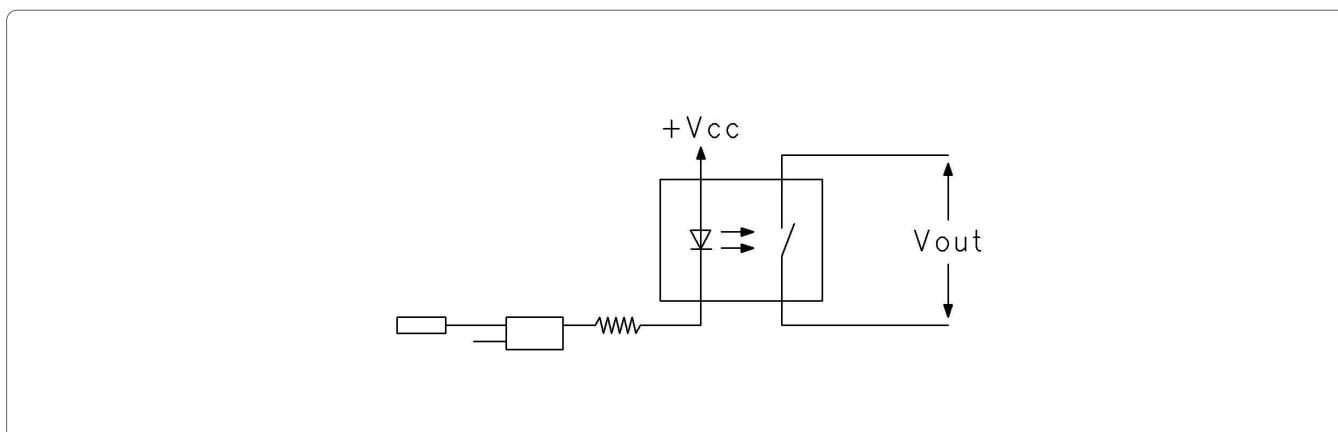


Fig. 10

Ao bit do PORT 2 podem ser ligados seletores/contadores/conta-horas/indicadores de velocidade.

4.6. Cabo de ligação serial

O OPM01 é munido do seguinte cabo:

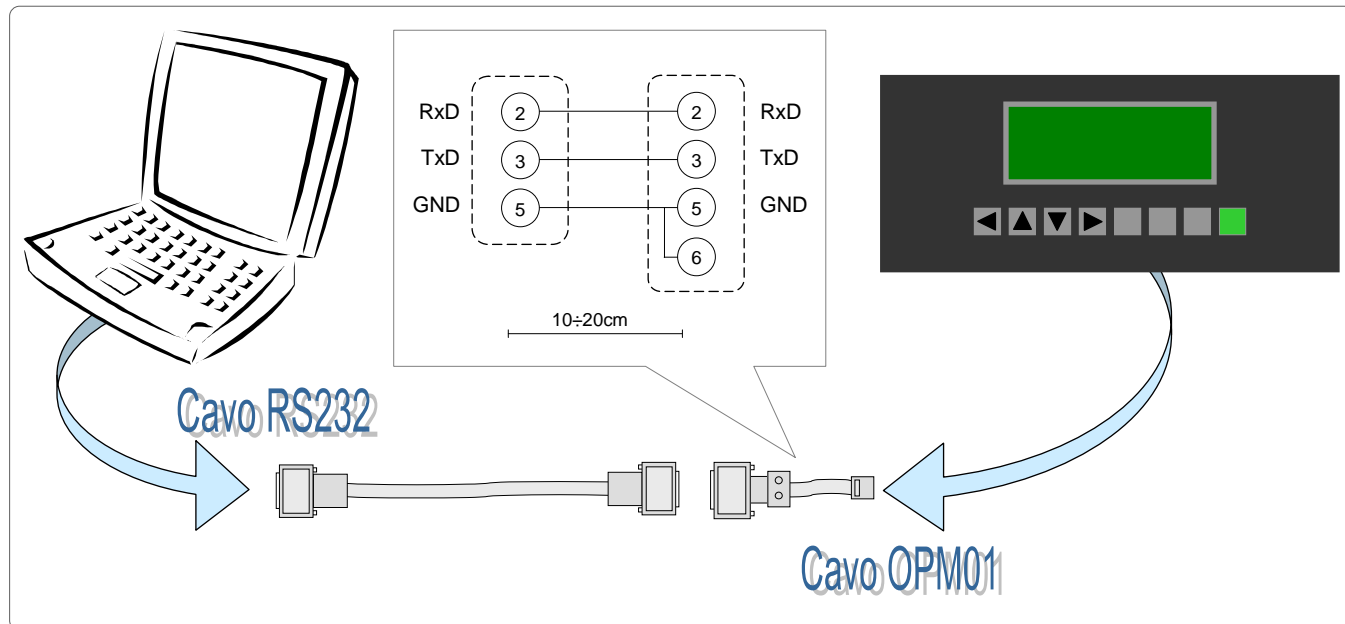


Fig. 11

4.7. Atualização programa

Contatar a impresa LOGOMAT S.r.l. para obter atualizações do software residente (support.opm@logomat.it).

4.8. Anomalias de funcionamento

O display poderia visualizar as seguintes mensagens de erro:

1. REPROGRAM MESSAGE !
FLASH EPROM :
MISSING, EMPTY OR
DATA CORRUPTED

A mensagem aparece quando ligando o display o programa encontra uma das seguintes anomalias:

- Eprom dados faltantes.
- Eprom dados virgens.
- Eprom dados destruídos.

2. KEY PRESSED:

A mensagem indica que ao ligar, uma das teclas se encontra apertada. Será indicado a tecla apertada visualizando o símbolo da tecla: → ← ↑ ↓ M E

- →
- ←
- ↑
- ↓
- M para o menú.
- E para enter.

3. Nenhuma mensagem:

Caso, sobre o display não apareça nenhuma mensagem controlar:

- A alimentação.
- Que a tecla de "Esc" não permaneça sempre apertada.

4. Visualização do "Data Transfer" ao ligar:

Caso o display ao ligar se coloque automaticamente em Data Transfer sem antes visualizar nenhuma mensagem, controlar se a tecla "Help" não tenha ficado bloqueada na posição apertada. Caso a EEPROM das mensagens faltasse ou fosse vazia ou destruída, colocar-se-á automaticamente em Data Transfer.