

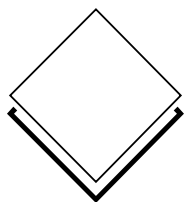
Outil de configuration EYT250

Manuel d'utilisation

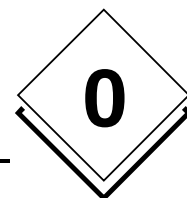
CASE-TPC

7001020002 Q7

Cette description correspond à l'état actuel de la version 1.1.1 du programme. Des modifications peuvent y être apportées et ceci, sans annonce préalable.



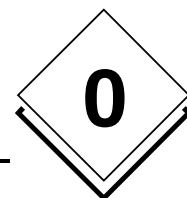
Outil de configuration EYT250 **EY**₃₆₀₀



1	Introduction.....	9
1.1	A quoi sert Case TPC	9
1.2	Configuration requise pour le PC	9
1.3	Installation	10
1.3.1	Nouvelle installation.....	10
1.3.2	Mise à jour d'une version déjà installée sur le PC.....	12
2	Description de l'outil.....	15
2.1	Surface opérateur.....	15
2.2	Arborescence du projet.....	18
2.2.1	Structures possibles	18
2.2.2	Diagramme de structure	19
2.2.3	Exemple d'arborescence d'un projet.....	20
2.3	Bibliothèque.....	21
3	Description de la barre de menu.....	23
3.1	"Projet"	23
3.2	"Catalogue"	24
3.3	"Editer"	24
3.4	"Affichage"	26
3.5	"Outils"	27
3.6	"Info"	29
4	Elaboration d'un nouveau projet	31
4.1	Informations importantes	31
4.2	Créer un projet vide	33
4.2.1	"Script"	33
4.2.1.1	Désignation du script.....	33
4.2.2	"Alarms"	35
4.2.3	"Screen"	35
4.2.3.1	"Background"	36
4.2.3.1.1	"Image".....	36
4.2.3.1.2	"Text"	36
4.2.3.2	"Prebuild"	37
4.2.3.3	"Field"	38
4.2.3.3.1	"Graphicview" (Changement de symbole).....	38
4.2.3.3.1.1	"Stateimage"	38
4.2.3.3.2	"Textview"	39
4.2.3.3.3	"Link" (Lien)	39
4.2.3.3.4	"Image"	41
4.2.3.3.5	"Text"	41
4.2.3.3.6	"Inputpanel"	42
4.2.3.4	"objectlist"	43



4.2.3.4.1	"Listcolheader"	43
4.2.3.4.2	"Listitem"	43
4.2.3.4.2.1	"Inputpanel"	44
4.2.3.4.2.2	"Listview"	44
4.2.3.4.2.3	"Listtext"	44
4.3	Liste d'adresses (exemple de génération)	45
4.4	Paramétrage des modules.....	47
4.4.1	A/I (Mesures et comptages)	48
4.4.2	A/O et A/V (avec consigne et position modifiables)	48
4.4.3	B/I (pour visualiser les états et les alarmes)	49
4.4.3.1	"Textview" (affichage des textes contenus dans l'UGL).....	49
4.4.3.2	"Graphicview " (Changement de symbole)	49
4.4.4	B/O et B/V (Commandes).....	50
4.4.4.1	"Textview" (Affichage des textes contenus dans l'UGL)	50
4.4.4.2	"Graphicview " (Changement de symbole)	51
4.4.5	M/I (Rétro de cdes multi-positions)	51
4.4.5.1	"Textview" (Affichage des textes contenus dans l'UGL)	51
4.4.5.2	"Graphicview " (Changement de symbole)	52
4.4.6	M/O et M/V (Commandes multi-positions)	53
4.4.6.1	"Textview" (Affichage des textes contenus dans l'UGL)	53
4.4.6.2	"Graphicview " (Changement de symbole)	53
4.5	Vérification d'un projet	54
5	Adaptations du FBD pour l'EYT250.....	55
5.1	Numéro de l'application	55
5.1.1	Définitions de l'écran tactile	55
5.2	Paramétrages spécifiques des modules	56
5.2.1	Tableau des codes de carte	56
5.2.2	Types d'objets	57
5.2.3	Paramètres dans les modules pour visualisation et commande	57
5.2.3.1	Objet Analog Input	57
5.2.3.1.1	AI Paramètres	57
5.2.3.1.2	AI_Soft Paramètres	57
5.2.3.1.3	CI Paramètres	57
5.2.3.1.4	CIF_Soft Paramètres	58
5.2.3.1.5	CIV_Soft Paramètres.....	58
5.2.3.2	Objet Analog Output	58
5.2.3.2.1	AO Paramètres.....	58
5.2.3.3	Objet Analog Value	58
5.2.3.3.1	AI_Soft Paramètres	58
5.2.3.3.2	AIA_Soft Paramètres.....	58
5.2.3.3.3	CFB_Soft Paramètres	59
5.2.3.4	Objet Binary Input	59



5.2.3.4.1	BI Paramètres.....	59
5.2.3.4.2	BI_Soft Paramètres	59
5.2.3.4.3	DI Paramètres	59
5.2.3.4.4	DI_Soft Paramètres	59
5.2.3.5	Objet Binary Output.....	60
5.2.3.5.1	DO Paramètres.....	60
5.2.3.6	Binary Value Object	60
5.2.3.6.1	DIA_Soft Paramètres.....	60
5.2.3.6.2	DI_Soft Paramètres	60
5.2.3.6.3	CFB_Soft Paramètres.....	60
5.2.3.7	Objet Multistate Input	61
5.2.3.7.1	DI Paramètres	61
5.2.3.7.2	DI_Soft Paramètres	61
5.2.3.8	Objet Multistate Output.....	61
5.2.3.8.1	DO Paramètres.....	61
5.2.3.9	Multistate Value Object	61
5.2.3.9.1	DIA_Soft Paramètres.....	61
5.2.3.9.2	DI_Soft Paramètres	62
5.2.3.9.3	CFB_Soft Paramètres.....	62
5.2.4	Textes des unités BACnet en rapport avec les dimensions des modules	63
6	Liaison EYT 250 avec le PC.....	67
6.1	Adresses IP	67
6.1.1	Adresses IP de l'EYT250.....	67
6.1.1.1	Adresse du PC	67
6.1.2	Adresse IP du PC	68
6.2	Ecriture vers EYT250.....	69
6.3	Lecture depuis EYT250	70
6.4	Effacer le projet contenu dans l'EYT250	72
6.5	Mise à jour du programme de base de l'EYT250	73
6.6	Echec de connexion	74
6.7	Démarrage de l'EYT250	75



Symbolique utilisée



Utilisation du clavier



Attendre (sablier)



Disquette



Utilisation de la souris



Un simple clic sur le bouton gauche



Un simple clic sur le bouton droit



Un double clic sur le bouton gauche



Un double clic sur le bouton droit



Description



Application



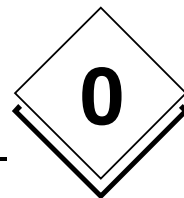
Indication



Avertissement



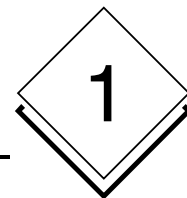
Remarque



Marques déposées

Designer	Marque déposée par Micrografx, Inc.
Micrografx Designer	Marque déposée par Micrografx, Inc.
Media Manager	Marque déposée par Micrografx, Inc.
Windows	Marque déposée par Microsoft Corporation
Microsoft Office 97 Professional	Marque déposée par Microsoft Corporation
MS Office	Marque déposée par Microsoft Corporation
Microsoft Access 97	Marque déposée par Microsoft Corporation
Microsoft Office 2000	Marque déposée par Microsoft Corporation
Microsoft Word	Marque déposée par Microsoft Corporation
Acrobat Reader	Marque déposée par Adobe Systems Incorporated
Pentium	Marque déposée par Intel Corporation





1 Introduction

1.1 A quoi sert Case TPC

Cet outil de programmation permet de configurer les fichiers Script en format XML ainsi que les fichiers Bitmap nécessaires pour la réalisation des fonctions et les visualisations sur les surfaces graphiques de l'écran tactile EYT250 Sauter.
L'utilisation du générateur de Scripts Case TPC est très conviviale.

1.2 Configuration requise pour le PC

Configuration matérielle (HW):

Processeur:	Pentium PC
Mémoire RAM:	32 Mo
Couleurs:	256 couleurs

Configuration logicielle (SW):

Système d'exploitation ; MS Windows NT, 2000, XP
Editeur graphique pour le traitement des fichiers Bitmap (par ex. MS-Paint)
Editeur XML pour le traitement des fichiers XML

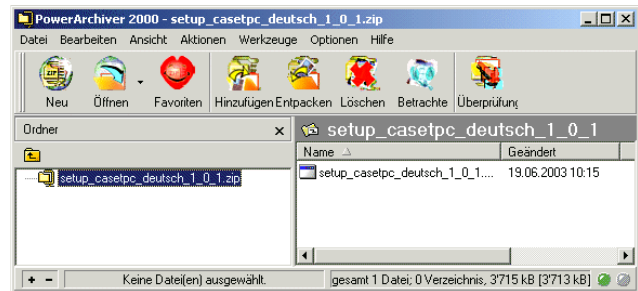
Interface de communication: Ethernet

1.3 Installation

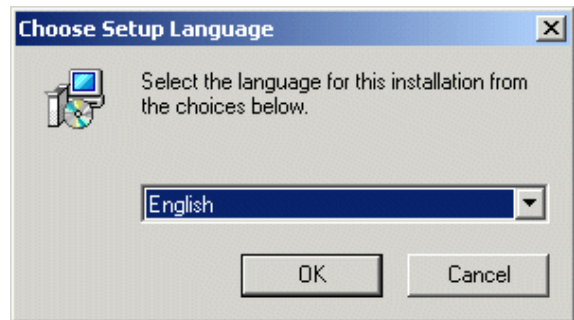
1.3.1 Nouvelle installation

1. Pour installer le programme, veuillez ouvrir le fichier d'installation ("setup_casetpc_francais_1_0_1.zip").

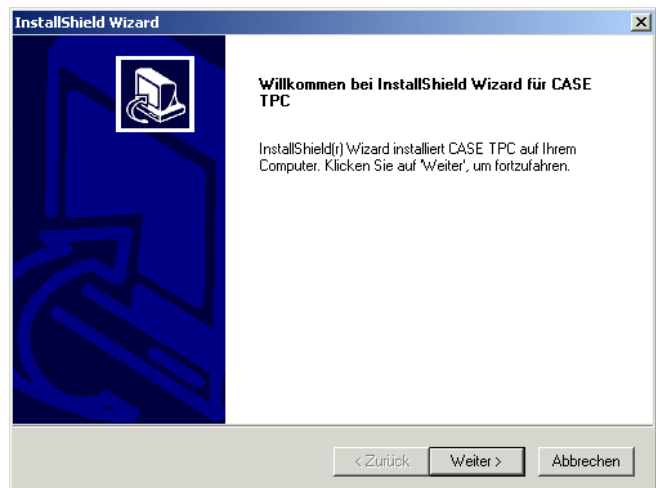
Le démarrage du programme d'installation fait suite à un double clic du fichier "setup_casetpc_francais_1_0_1.exe".



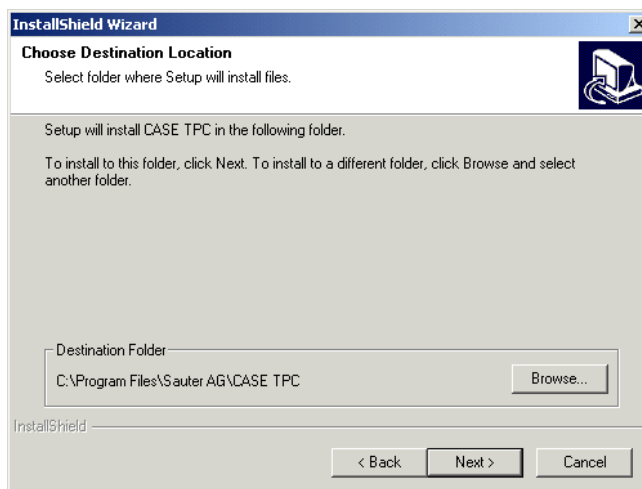
2. La langue choisie dans la boîte de dialogue ci-contre est sans importance pour la suite des opérations. Après avoir confirmé par OK, la fenêtre ci-dessous apparaît.



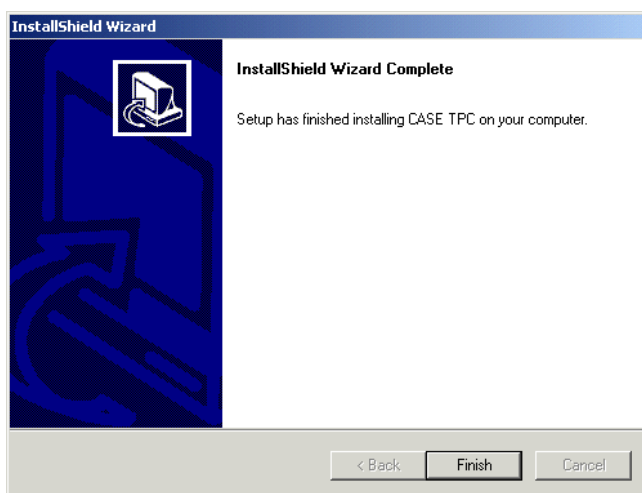
Le bouton "Next>" permet de poursuivre l'installation.



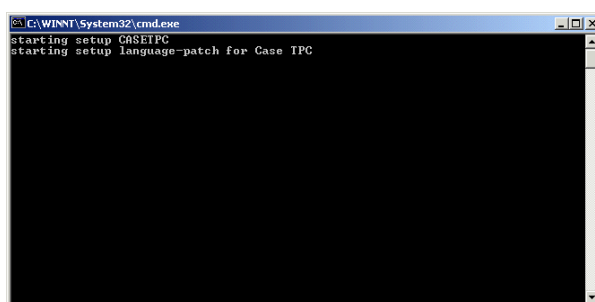
3. Le chemin du programme est défini dans cette fenêtre. Le chemin par défaut est visualisé dans la figure ci-contre. La destination peut être choisie par l'utilisateur. Le bouton "Next>" permet de poursuivre l'installation.



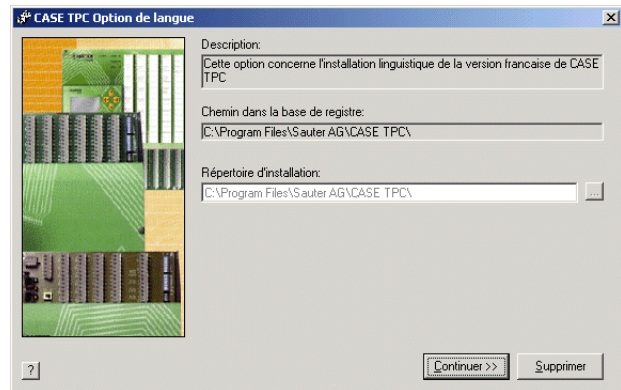
Cette boîte de dialogue indique la fin réussie de l'installation.



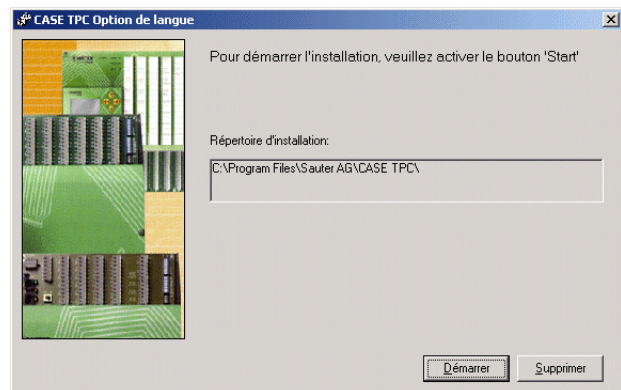
Après action du bouton "Finish", le programme Setup exécute l'installation des fichiers relatifs à la langue sélectionnée. Cette fenêtre se fermera automatiquement à la fin du processus d'installation de la langue.



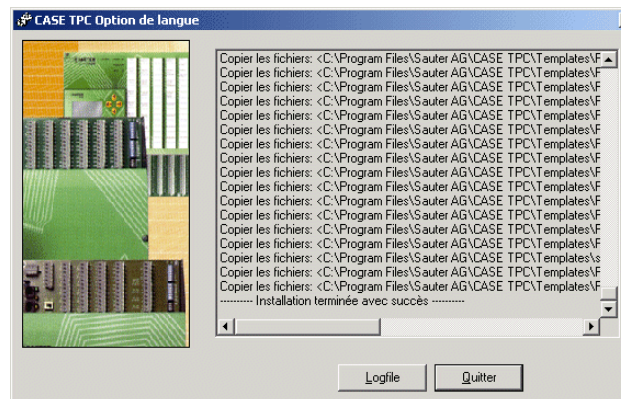
4. Le programme recherche le chemin d'installation défini précédemment dans la base de registre et le visualise dans la fenêtre ci-contre. Le bouton "Continuer>>" engendre la poursuite de l'installation du programme Setup.



5. Après avoir actionné le bouton "Démarrer", l'installation débute réellement.



6. Enfin cette fenêtre indique le déroulement du remplacement ou le rajout des fichiers linguistiques au programme CASE TPC installé. Le message "Installation terminée avec succès" apparaît également. Le journal des opérations effectuées et des éventuelles erreurs peut être consulté via le bouton "Logfile". Cette boîte de dialogue se ferme par une action sur le bouton "Quitter".

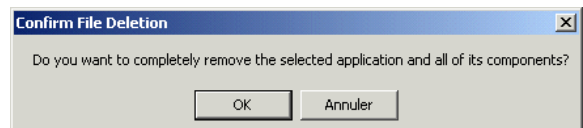


1.3.2 Mise à jour d'une version déjà installée sur le PC

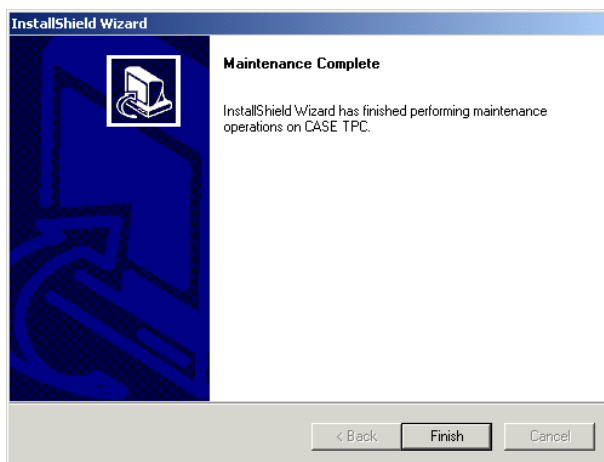
Lorsque le programme trouve une version de CASE TPC sur le PC concerné, le programme procèdera à la désinstallation préalable.

La procédure de désinstallation est réalisée conformément aux points 1 à 5 du chapitre 1.3.1 Nouvelle installation.

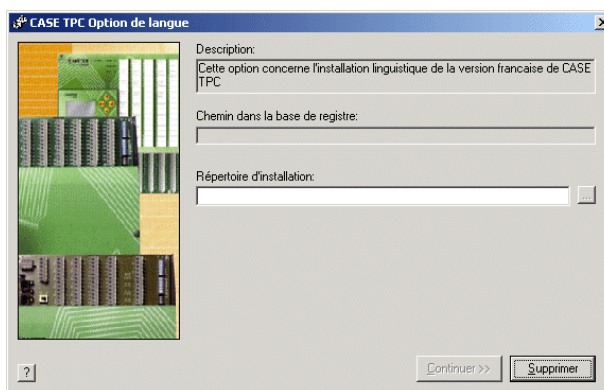
La confirmation par "OK" du message ci-contre provoque la désinstallation. La touche "Annuler" interrompt la procédure.



La désinstallation du programme est confirmée par la fenêtre de dialogue ci-contre à l'aide de la touche "Finish".



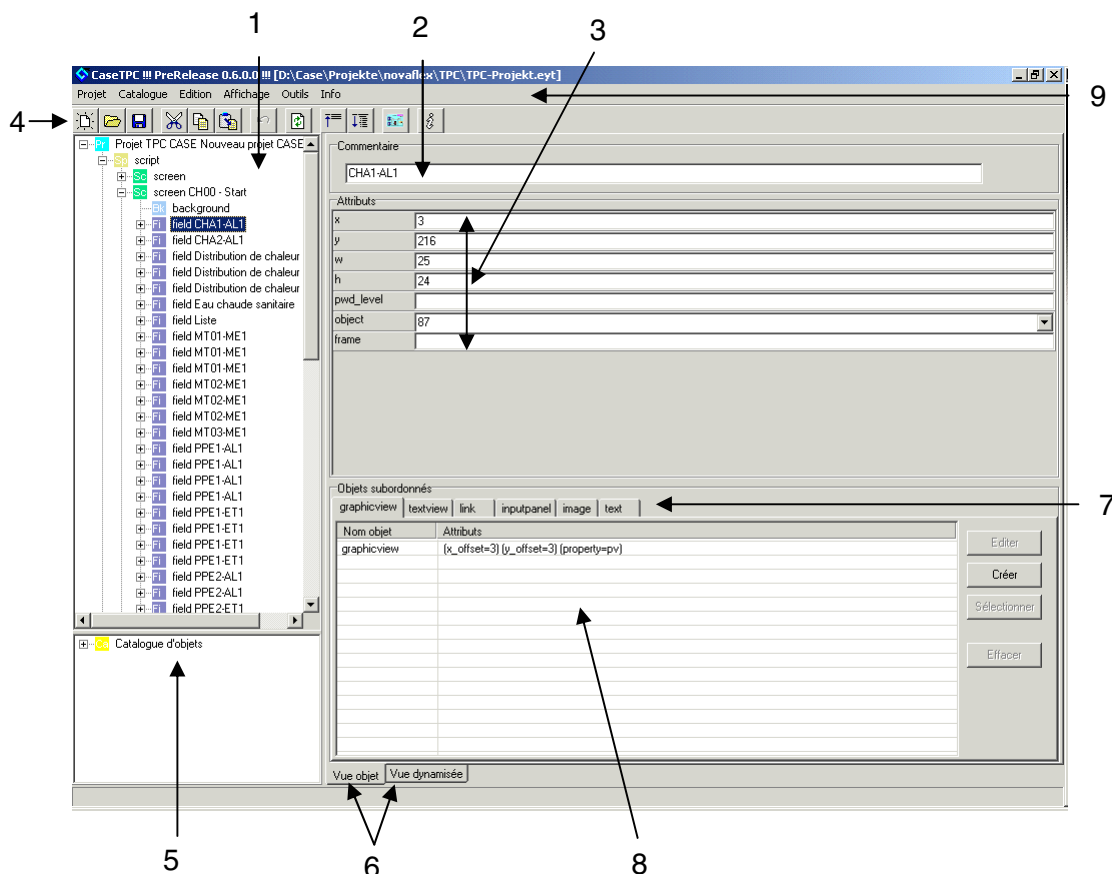
Pour quitter la procédure de désinstallation, il faut activer le bouton "Supprimer".
Pour effectuer une nouvelle installation, il faudra réitérer les actions définies dans le chapitre 1.3.1 Nouvelle installation.





2 Description de l'outil

2.1 Surface opérateur



1. Fenêtre de l'arborescence du projet:

Cette fenêtre visualise la structure du projet en cours d'utilisation avec tous les objets.

2. Champ de commentaire:

Dans l'arborescence, le commentaire attribué à un objet sera associé au nom de l'objet.

3. Attributs des adresses:

Les lignes de textes ainsi que les fenêtres de sélection visualisées dans cette zone s'adaptent au niveau de l'arborescence de l'objet sélectionné. Les informations affichées permettent de définir l'objet [par exemple: Positionnement dans l'application (x,y,h) ou l'AMF...].

4. Barre de symboles:

Les différents boutons insérés dans cette barre de symboles contribuent à une exploitation plus conviviale du programme.



Permet de sélectionner un objet du catalogue



Permet d'accéder à la recherche d'un fichier



Permet de sauvegarder le projet en cours à son emplacement d'origine



Coupe l'objet sélectionné et le copie dans le presse-papiers



Copie l'objet sélectionné dans le presse-papiers



Colle l'objet du presse-papiers à l'emplacement souhaité



Permet d'annuler la dernière opération effectuée sur un objet



Actualise le projet en cours



Referme l'arborescence



Développe l'arborescence



Permet de visualiser la vue réelle de l'écran tactile



Permet de visualiser les informations relatives au programme CASE TPC

5. Catalogue d'objets:

Cette fenêtre contient la bibliothèque sélectionnée, laquelle est constituée d'exemples d'application, de symboles d'appareils auxquels ont été associées les catégories correspondantes.

6. Sélection du mode représentation:

Ces différents onglets permettent de visualiser les paramètres de l'objet, sa vue dynamisée sur l'écran tactile ou l'image Bitmap et ce, en fonction du type d'objet sélectionné.

7. Onglets de sélection du type d'objet:

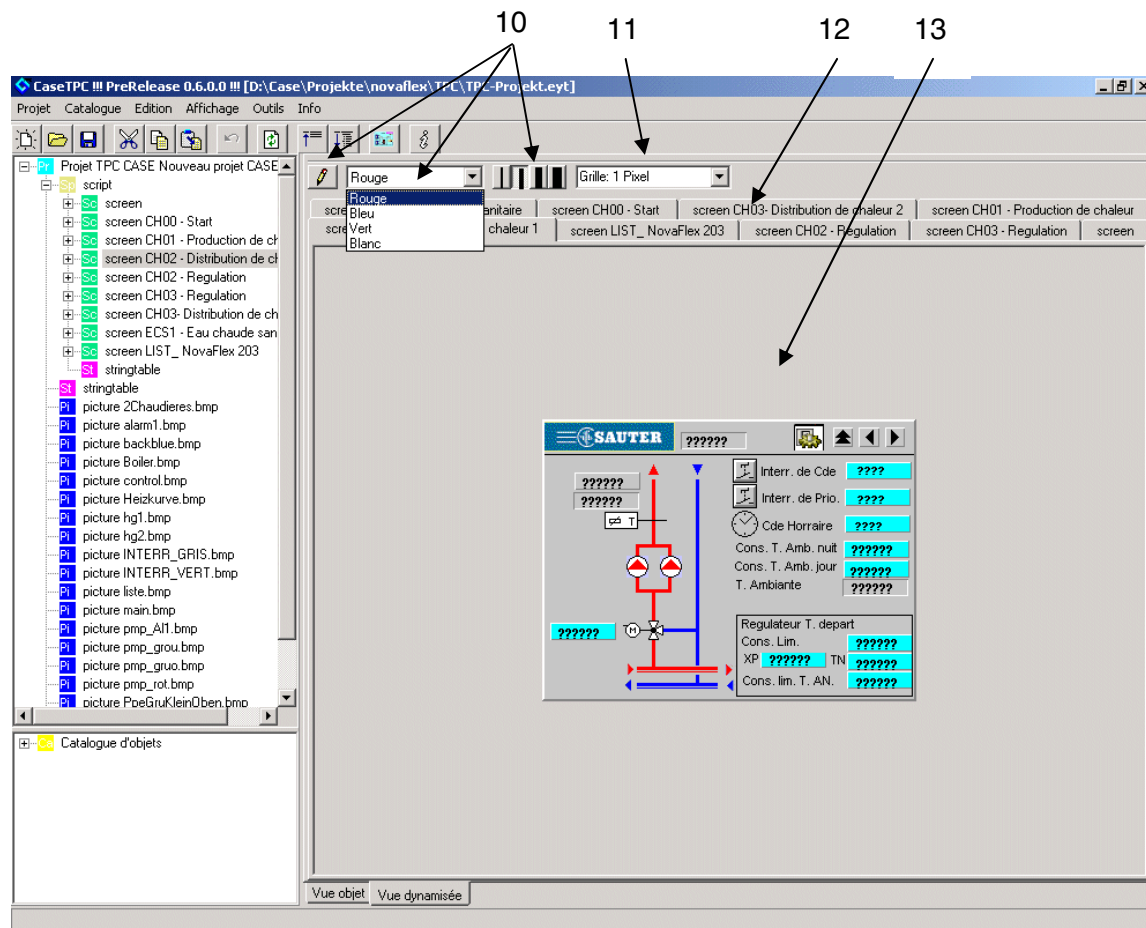
Les sous-objets relatifs à l'objet sélectionné y sont visualisés.

8. Fenêtre de création et de visualisation:

Tous les sous-objets existants relatifs au type sélectionné (selon 7) sont listés dans cette fenêtre. En fonction de la structure et par un double clic dans la zone, il est possible de créer un ou plusieurs sous-objets.

9. Barre de tâches:

Cette barre permet d'accéder à toutes les fonctions du programme.

**10. Choix de l'épaisseur et de la couleur d'un trait:**

Procédure à suivre pour dessiner un trait:

- Sélectionner une couleur (parmi les 4 possibilités),
- Choisir l'épaisseur en activant le bouton correspondant,
- Appuyer sur le crayon pour confirmer les différentes sélections ou annuler les sélections effectuées préalablement sur l'image
- Une ligne peut être dessinée sur l'image à travailler.

11. Choix de la grille de représentation:

Cette rubrique permet de définir la grille en pixels de l'image de visualisation. Le pas de déplacement des objets situés dans l'application est fonction de la grille choisie.

12. Choix de la vue dynamisée:

Chaque onglet permet de visualiser et de travailler sur une des vues graphiques contenues dans le projet en cours d'utilisation.

13. Application:

L'application sélectionnée est affichée dans la fenêtre.

2.2 Arborescence du projet

2.2.1 Structures possibles

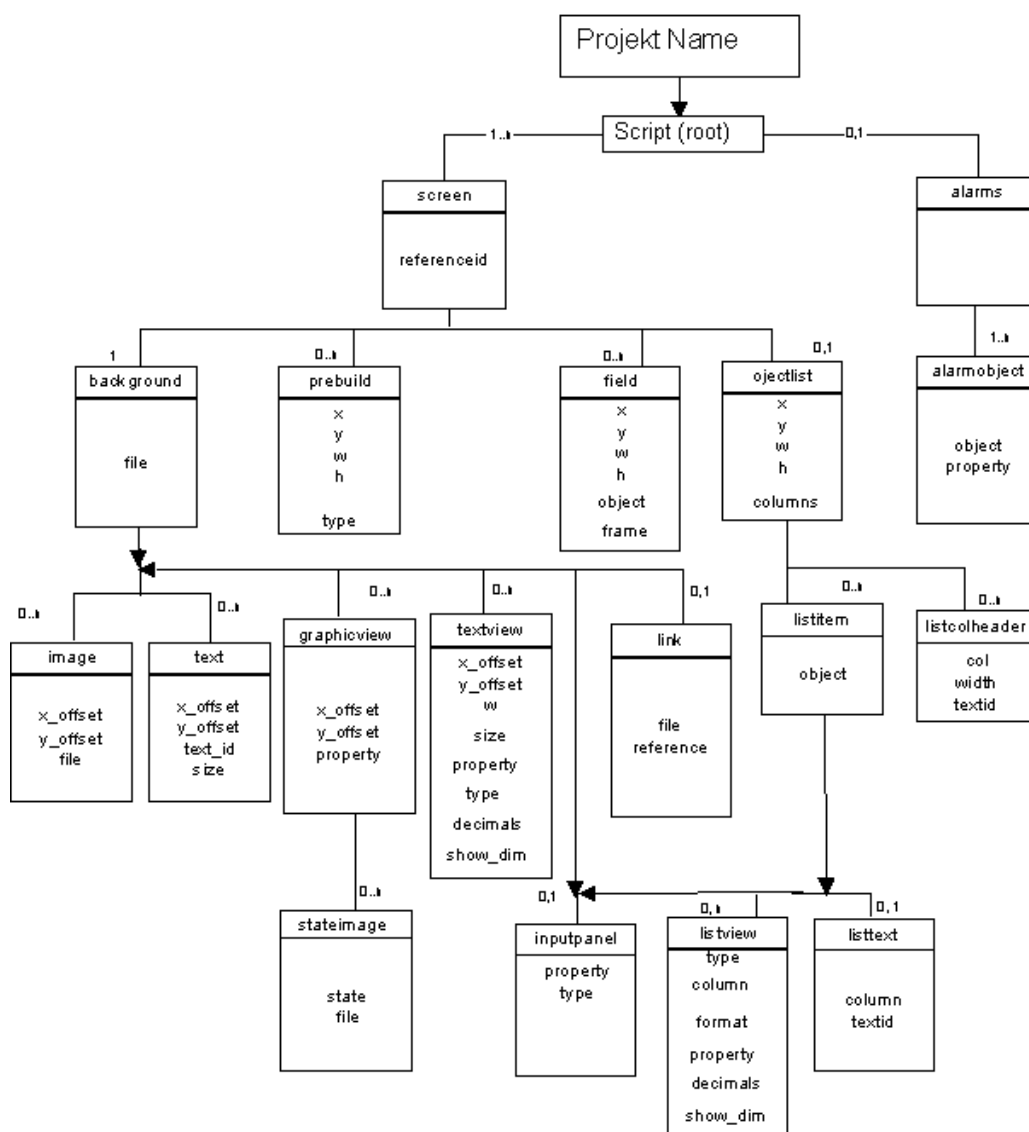
Tous les types d'objets existants avec leurs descriptions et leurs enfants éventuels sont listés dans l'arborescence (dérivé du fichier ".dtd"):

Désignation	Description	Objet enfant
Racine(Projet)	Objet principal et unique, il permet l'organisation des objets suivants.	1 Catalogue, 0-1 Projet
Catalogue	Gère l'ensemble des objets unitaires contenus dans le catalogue des objets.	0-n Projet, 0-n Script, 0-n Image, 0-n Alarme, 0-n Ecran, 0-n Image de fond, 0-n Prebuild, 0-n Champ, 0-n Listes d'objets
Project	Décrit un projet complet pouvant être chargé dans l'écran tactile EYT250.	0-n Script, 0-n Image
Script	Renvoi vers un fichier .XML contenant toutes les fonctionnalités du projet (manuscrit).	0-1 Alarme, 0-n Ecran
Picture	Renvoi vers un fichier Bitmap	-
Alarms	Liste contenant des objets d'alarmes	0-n Objets d'alarme
Alarmobject	Objet alarme	-
Screen	Gère un écran de visualisation du EYT250	0-n Image de fond, 0-n Prebuild, 0-n Champ, 0-1 Listes d'objets
Background	Image de fond d'un écran de visualisation du EYT250	0-1 Image, 0-1 Texte,
Image	Position et lien avec un fichier Bitmap	-
Text	Position, taille et lien avec un texte	-
Prebuild	Container pour les composants intégrés dans l'EYT250	-
Field	Container pour les éléments de visualisation	0-1 Vue graphique, 0-1 Vue de texte, 0-1 Lien, 0-1 Champ de saisie, 0-n Image 0-n Texte
Graphicview	Élément permettant de visualiser un état avec plusieurs images.	0-n
Stateimage	Renvoi vers un fichier Bitmap et les propriétés associées.	-
Textview	Élément permettant de visualiser une valeur formatée.	-
Link	Lien avec un objet "Screen"	-

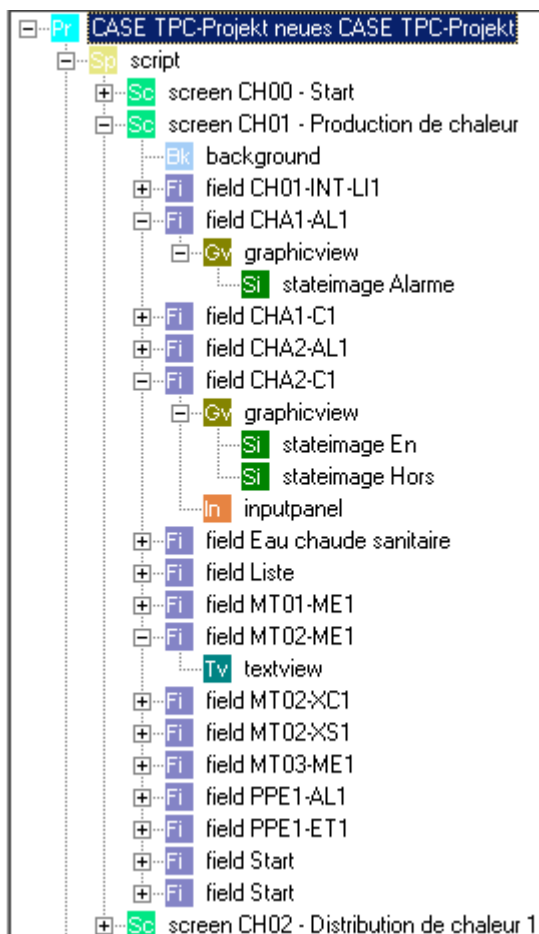
Inputpanel	Description du format pour les champs de saisie contenus dans l'EYT250	-
Objectlist	Container pour une visualisation de liste	1-n, 1-n Identificateur de liste
Listcolheader	Colonne pour une visualisation de liste	-
Listitem	Ligne pour une visualisation de liste	1-n Listview, 1-n Listtext, 0-1 inputpanel
Listview	Description du format pour la visualisation d'un élément de liste	-
Listtext	Renvoi vers un texte visualisé.	-

Légende: 0-1 signifie que seul un objet de ce type peut être affecté.
1-n signifie que plusieurs objets de ce type peuvent être affectés.

2.2.2 Diagramme de structure

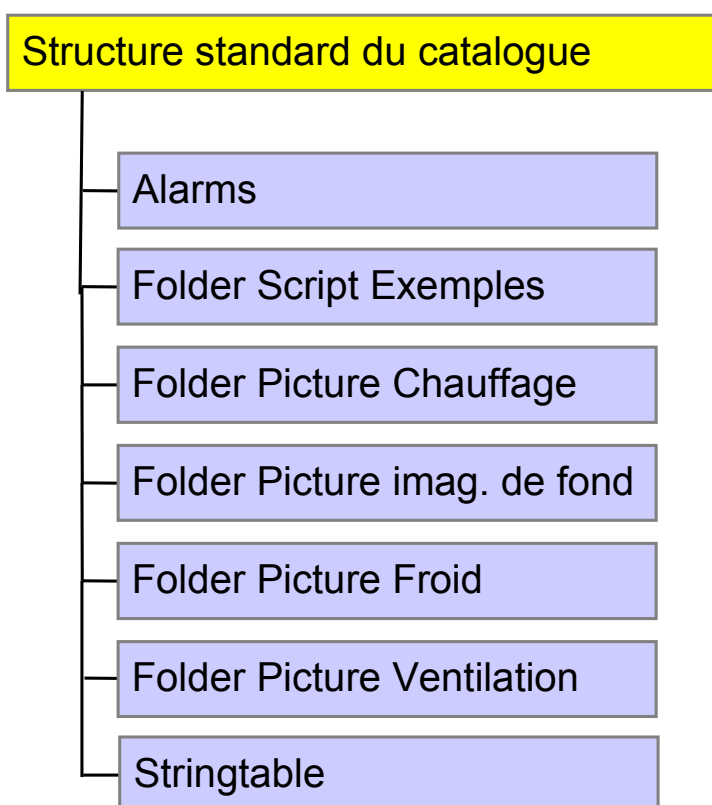


2.2.3 Exemple d'arborescence d'un projet

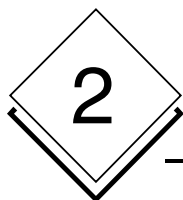


2.3 Bibliothèque

Le catalogue contenu dans le programme Case TPC constitue une aide pour l'utilisateur. Il contient des exemples d'applications ainsi qu'une bibliothèque structurée de symboles. Les objets de ce catalogue peuvent être copiés (glissés) dans le projet en cours.



- Il s'agit de la vue de la bibliothèque intégrée par défaut dans la configuration du système. Cette bibliothèque peut être adaptée aux besoins de l'utilisateur.
- Pour visualiser une image, il faut sélectionner l'onglet correspondant. Le menu Outils | Options... permet de choisir d'autres catalogues.

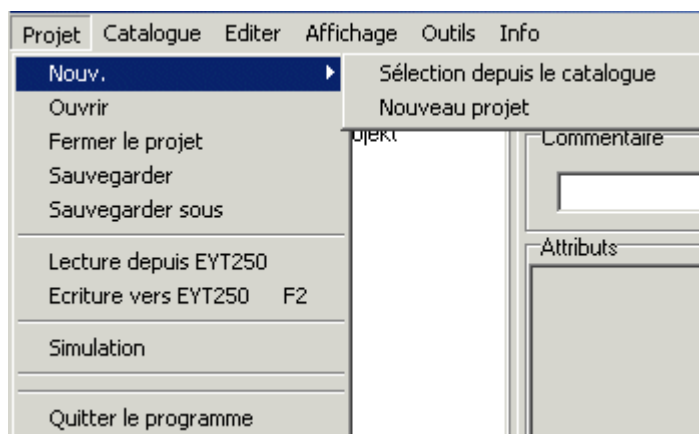


Outil de configuration EYT250 *EY3600*

Description de l'outil

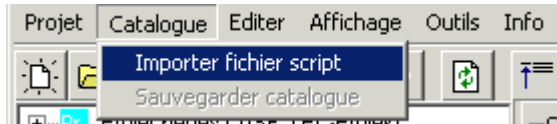
3 Description de la barre de menu

3.1 "Projet"



Nouv.	Permet de créer un nouveau projet vide ou de sélectionner un projet issu du catalogue d'objets et de l'intégrer dans un projet vide.
Ouvrir	Permet d'ouvrir un projet existant sur l'environnement de travail.
Fermer le projet	Quitte le projet en cours de création sans quitter le programme.
Enregistrer	Le projet en cours est enregistré dans le répertoire standard.
Enregistrer sous	Le projet est enregistré à l'emplacement souhaité par l'utilisateur.
Lecture depuis EYT250	Lecture des données contenues dans l'écran tactile par le programme Case TPC.
Ecriture vers EYT250 → F2	Ecriture des données depuis Case TPC vers l'écran tactile. La touche de fonction F2 permet également de réaliser cette fonction.
Simulation	Permet de simuler la visualisation et les fonctions du projet en cours comme sur l'écran tactile. Attention, les valeurs affichées dans cette vue sont des valeurs de simulation et non issues d'une UGL.
/...	Les derniers projets traités sont listés dans cette partie. Le projet souhaité peut être ouvert.
Quitter le programme	Ferme l'application et le programme.

3.2 "Catalogue"



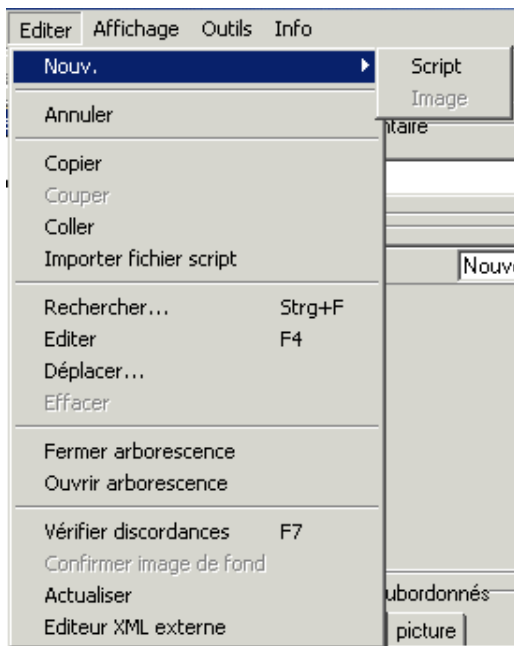
Importer fichier script

Un script (fichier .EYT) peut être inséré dans le catalogue d'objets.

Sauvegarder catalogue

Les modifications apportées au catalogue d'objets sont sauvegardées dans la structure de la bibliothèque.

3.3 "Editer"



Nouv.

Tous les sous-objets pouvant être affectés à l'objet sélectionné sont disponibles pour être insérés dans le projet.

Annuler

Permet d'annuler les dernières actions effectuées.

Copier

Copie l'objet sélectionné dans le presse-papiers.

Couper

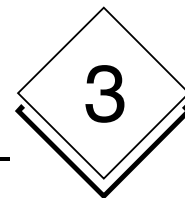
Coupe l'objet sélectionné et le copie dans le presse-papiers.

Coller

Insère l'objet contenu dans le presse-papiers à l'emplacement souhaité.

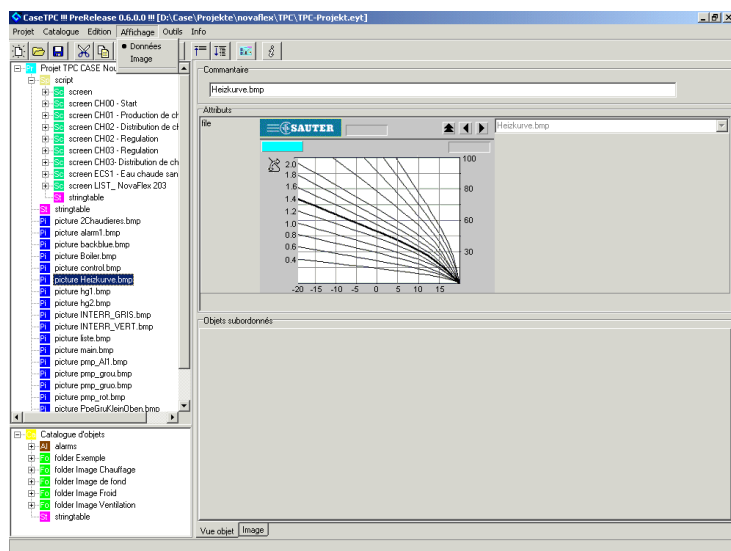
Importer fichier script

Insère le fichier script (fichier .XML) sélectionné avec tout le contenu dans le projet en cours.



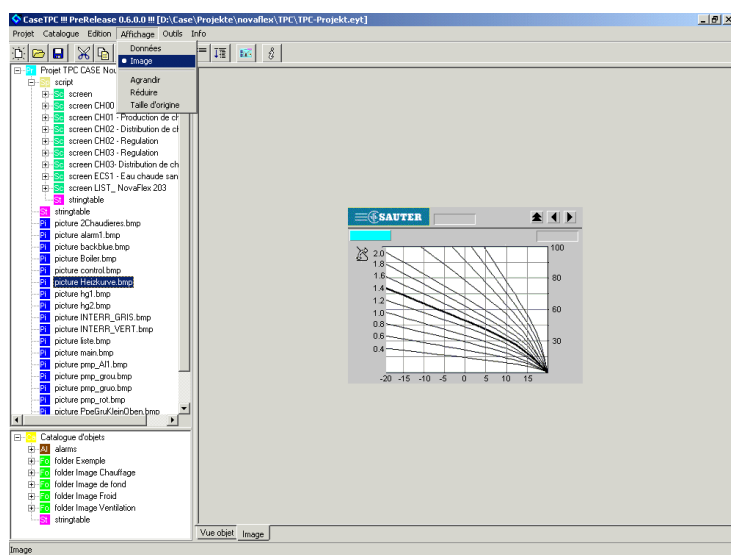
Recherche...	Ouvre une fenêtre de dialogue permettant de rechercher des types d'objets contenus dans un projet en fonction de certains critères.
Editer	Permet à l'utilisateur de travailler les données de l'objet sélectionné dans la surface graphique.
Déplacer...	Permet de déplacer le type d'objet sélectionné dans le catalogue d'objets.
Effacer	Permet d'effacer l'objet sélectionné.
Fermer arborescence	Ferme l'arborescence déployée du projet.
Ouvrir arborescence	Déploie l'arborescence du projet.
Vérifier discordances → F7	Permet de contrôler les commandes contenues dans la partie sélectionnée du projet et de lister les éventuelles discordances détectées (Références, Chevauchement de champ de commandes, etc...).
Confirmer image de fond	Permet la prise en compte dans l'image de fond des lignes et des images dessinées.
Actualiser	Le projet est actualisé.
Editeur XML externe ou Editeur Bitmap externe	Permet d'accéder à l'éditeur défini dans le menu "Outils" pour apporter des modifications dans les fichiers concernés.

3.4 "Affichage"



Données

Permet d'accéder aux paramètres définis pour l'image sélectionnée.



Image

Ce point apparaît suite à la sélection d'une image Bitmap soit dans le projet ou dans le catalogue d'objets. L'onglet Image s'affiche à l'écran.

ou

Ecran

Ce point apparaît lors de la sélection d'un "Screen" du projet. L'image dynamisée s'affiche alors à l'écran.

Agrandir

Augmente la taille de l'image.

Réduire

Diminue la taille de l'image.

Taille d'origine

Rétablit la taille de départ de l'image.

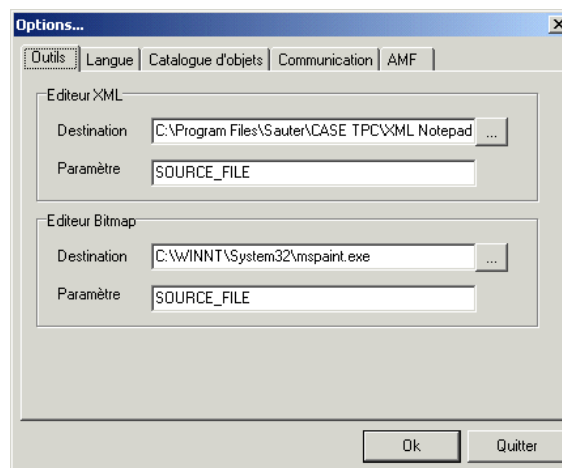
3.5 "Outils"



Ce menu permet d'accéder aux fenêtres suivantes:

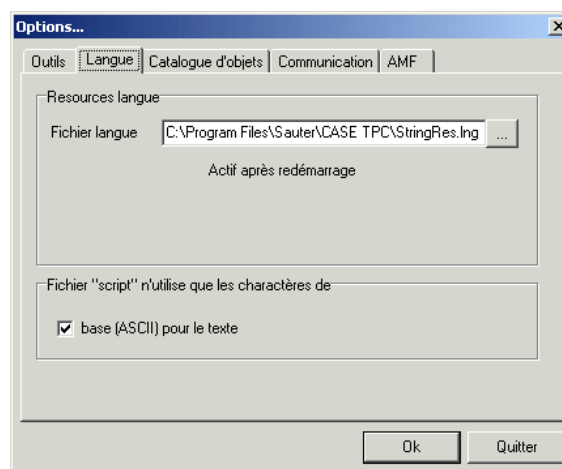
Sous l'onglet "Outils", la zone "**Editeur XML**" permet de définir le programme ainsi que les paramètres pour le traitement des fichiers ".XML" et la zone "**Editeur Bitmap**" permet de définir le programme ainsi que les paramètres pour le traitement des fichiers "Bitmap" contenus dans le projet.

Le programme peut être sélectionné par l'intermédiaire du bouton ...



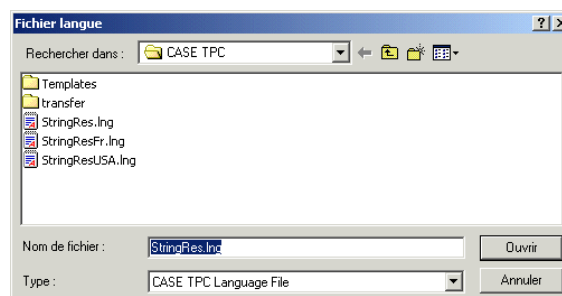
L'onglet "**Langue**" permet de sélectionner le fichier relatif à la langue souhaitée par l'utilisateur pour le programme CASE TPC.

Le bouton  donne accès à la fenêtre de choix suivante.

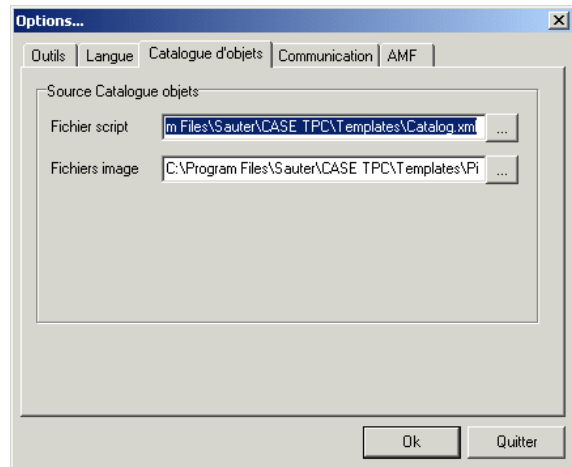


Après sélection du fichier "StringResFr.lng" pour la langue française et redémarrage du programme "Case TPC", la langue choisie sera active.

Normalement, le programme s'installe dans la langue choisie lors de l'installation.



L'onglet "**Catalogue d'objets**" permet de définir le chemin du fichier script et celui des images relatifs au catalogue d'objets utilisé dans le projet.



Les paramètres de communication sont définis sous l'onglet "**Communication**".

Host: Adresse de liaison IP de l'écran tactile (**surtout ne pas modifier**)

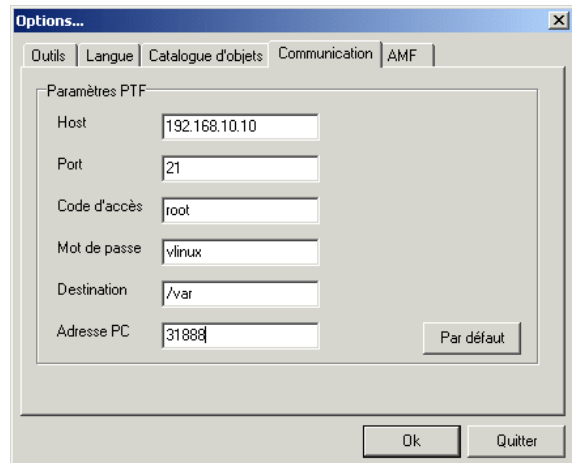
Port: Canal de liaison

Code d'accès: Nom de l'opérateur pour cette connexion.

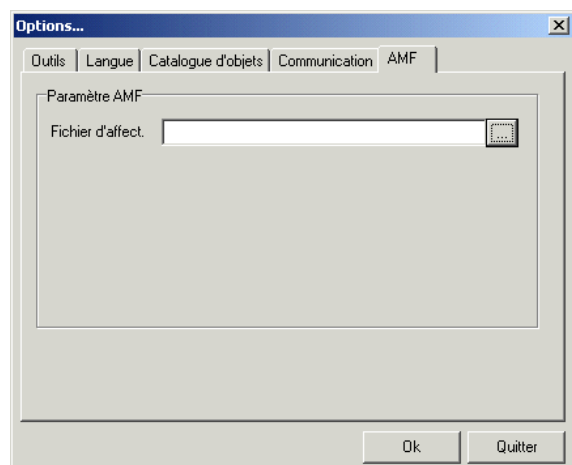
Mot de passe: Protection pour la connexion

Destination: Destination pour communication.

Adresse PC: Adresse du PC raccordé sur le novaNet (31744 à 31999), l'écran tactile se comportant comme un PC novaPro32.



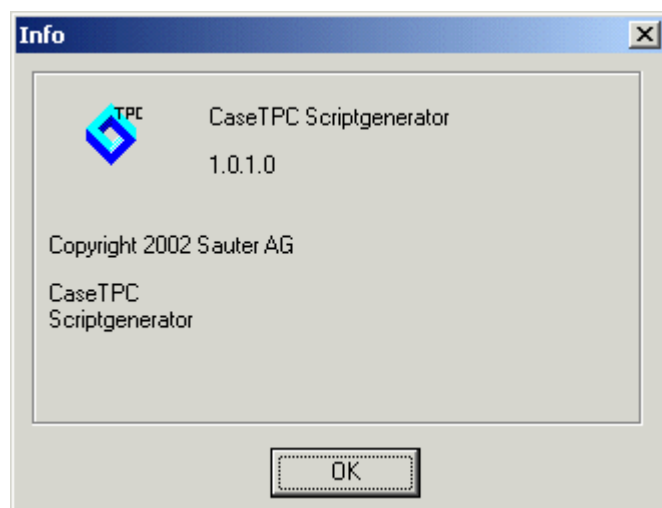
L'onglet "**AMF**" permet de sélectionner le fichier exporté dans CASE Projet et de l'adapter aux nécessités du projet.



3.6 "Info"

Projet Catalogue Edition Affichage Outils Info

La fenêtre d'information ci-dessous apparaît après sélection du point "Info".





Outil de configuration EYT250 **EY**3600

Description de la barre de menu

4 Elaboration d'un nouveau projet

4.1 Informations importantes

Pour pouvoir utiliser correctement le programme CASE TPC associé à l'écran tactile, le respect des indications suivantes est impératif:



1. La première vue devant apparaître sur l'écran tactile devra se situer en première position dans l'arborescence du projet. Les objets étant listés par ordre alphanumérique, le nom du "Screen" (Vue) de démarrage devra être choisi en conséquence.



2. Le "Script" **0** (scr_0.xml) ne doit pas être utilisé car il définit par défaut une utilisation sans application standard et sans adresse physique structurée.



3. Les "scripts" "Modèle pour Objets Bacnet" et "Modèle d'install. de chauffage" contenus dans le catalogue d'objets servent de référence pour les descriptions des fonctions contenues dans ce chapitre.



4. Afin de faciliter la lecture d'un projet dans le programme CASE TPC, Il est recommandé d'attribuer un commentaire à chaque objet contenu dans ce projet. Un commentaire **ne doit pas** comporter de caractère (-) au début et à la fin.



5. Les images de fond "background" **doivent** être au format Bitmap de taille 320 fois 240 pixels en 256 couleurs.
6. Toutes les images, non intégrées dans le classeur "Picture" du répertoire programme, utilisées dans un même projet **doivent** se trouver dans le répertoire du projet.
7. Le nom d'une image devra uniquement être constitué des caractères listés dans le tableau ci-dessous dont l'état est défini par "libre". Les caractères avec un état "verrouillé" ne sont pas autorisés.

Caractère	Etat	Remarque
a	libre	
b	libre	
c	libre	
d	libre	
e	libre	
f	libre	
g	libre	
h	libre	
i	libre	
j	libre	
k	libre	
l	libre	
m	libre	
n	libre	
o	libre	
p	libre	



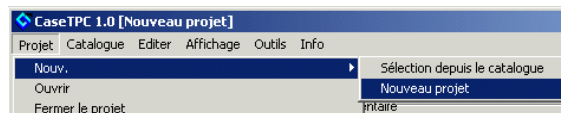
Caractère	Etat	Remarque
q	libre	
r	libre	
s	libre	
t	libre	
u	libre	
v	libre	
w	libre	
x	libre	
y	libre	
z	libre	
1	libre	
2	libre	
3	libre	
4	libre	
5	libre	
6	libre	
7	libre	
8	libre	
9	libre	
0	libre	
- (Tiret-bas)	libre	
+	libre	
=	libre	
#	libre	
%	libre	
!	libre	
, (Virgule)	libre	
-	verrouillé	Avec ce caractère au début ou à la fin d'un "String", l'ouverture du programme est impossible
Espace	verrouillé	Sauvegarde impossible
*	verrouillé	Sauvegarde du script impossible
ä	verrouillé	Les images ne peuvent pas être reliées
ö	verrouillé	Les images ne peuvent pas être reliées
ü	verrouillé	Les images ne peuvent pas être reliées
. (Point)	verrouillé	Sauvegarde impossible
é	verrouillé	Non supporté
è	verrouillé	Non supporté
à	verrouillé	Non supporté
>	verrouillé	Sauvegarde impossible
<	verrouillé	Sauvegarde impossible
/	verrouillé	Sauvegarde impossible
\	verrouillé	Sauvegarde impossible
?	verrouillé	Sauvegarde impossible
"	verrouillé	Sauvegarde impossible
:	verrouillé	Sauvegarde impossible
ß	verrouillé	Non supporté (non éditable dans Case)



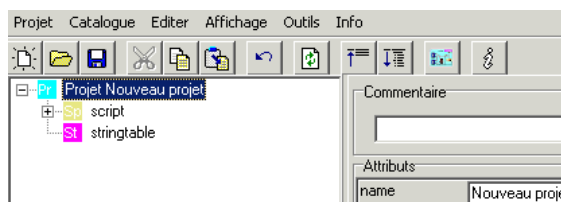
8. Il est **très important** que les champs de commande ne se chevauchent pas. Ces derniers devraient avoir une **surface suffisante** pour permettre une action avec le doigt sur l'EYT250 (min **1 cm²**). Il est recommandé de ne pas activer trop d'objets dans une même vue graphique mais de les répartir sur plusieurs vues. De ce fait, la présentation sur l'écran tactile sera plus aisée.

4.2 Créer un projet vide

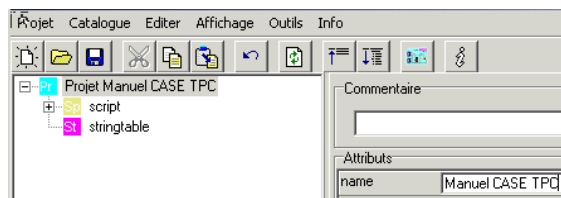
1. Pour ce faire, il faut sélectionner l'option "Nouveau projet" sous "Projet | Nouv."



Un projet vide est alors créé.



2. Ce nouveau projet sera enregistré, avec le nom souhaité (par exemple: Manuel CASE TPC) avec l'extension ".eyt", dans le classeur qui aura préalablement été déclaré par l'utilisateur. Ce classeur sera dans le répertoire du projet.



4.2.1 "Script"

4.2.1.1 Désignation du script

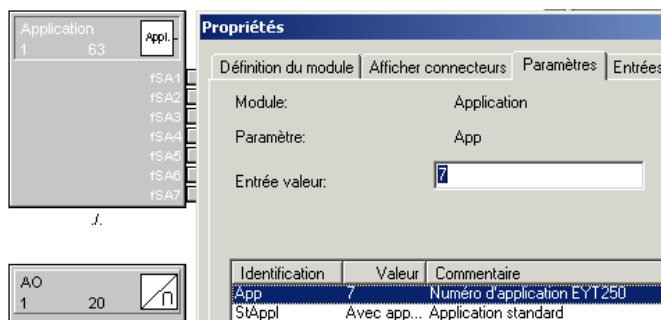
La désignation du script sera conforme soit :

- au numéro de l'application paramétré dans le module "Application" (appl.) contenu dans le FBD. (Voir également chapitre 5 Adaptations du FBD pour l'EYT250).
ou
- à la structure de l'adresse physique définie sous "BMT config" dans le FBD.

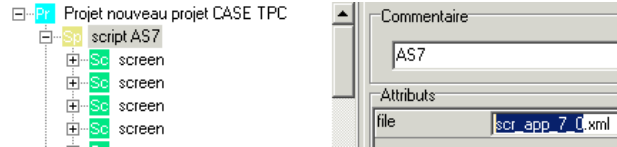
Dans le champ de saisie "file" du programme CASE TPC, le nom "**application**" attribué par défaut par le programme se définit comme suit :



- Si dans le FBD, le module "**Application**" a été paramétré comme dans l'exemple ci-contre:
 - Avec application standard
 - Numéro d'application 7



Le "script" sera défini par
scr_app_7_0.xml

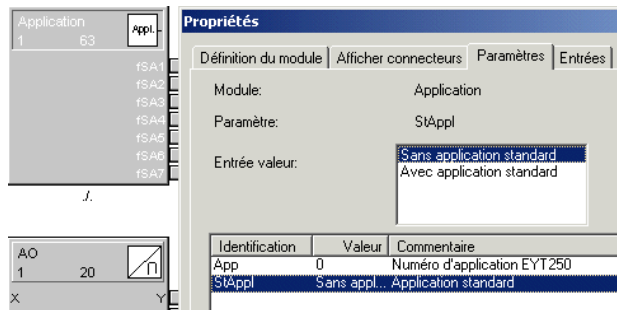


Ce principe est adapté aux petits projets ainsi qu'aux anciens projets pour lesquels il n'existe aucune structure d'adresse physique.
L'écran tactile reconnaîtra alors le nom correspondant à l'adresse physique de l'UGL.



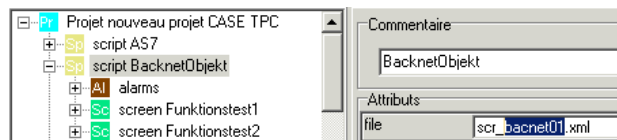
Le "Script" 0 (scr_0.xml) ne doit pas être utilisé, car il définit par défaut une utilisation sans application standard et sans adresse physique structurée.

- Si dans le FBD, le module "**Application**" est inexistant ou paramétré comme suit:
 - **Sans application standard**
 - Numéro d'application 0



Le nom du "Script" sera alors défini par le nombre de caractères contenus dans les composants de l'installation déclarés dans "BMT Config".

Par exemple: **bacnet01**



L'installation correspondante pourra être sélectionnée dans l'EYT250 et les surfaces graphiques contenues dans le script seront accessibles.

Si le nom de l'application ne concorde pas avec celui défini dans le script, un message apparaît sur l'écran tactile.

Par exemple : missing file **scr_app_7_0.xml**

Dans un tel cas, seule la liste d'adresse apparaîtra à l'écran et les surfaces graphiques ne sont pas associées.

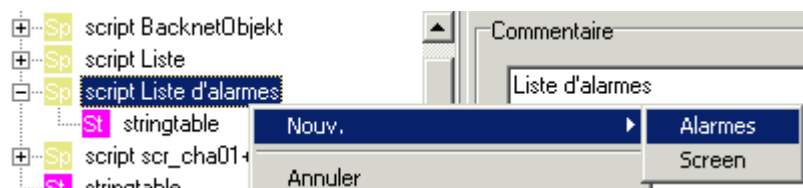


Afin de faciliter la lecture d'un projet dans le programme CASE TPC, il est recommandé d'attribuer un commentaire à chaque objet contenu dans ce projet.
Un commentaire **ne doit pas** comporter de caractère (-) au début et à la fin.



Les "scripts" "Modèle pour Objets Bacnet" et "Modèle d'install. de chauffage" contenus dans le catalogue d'objets servent de référence pour les descriptions des fonctions contenues dans ce chapitre.

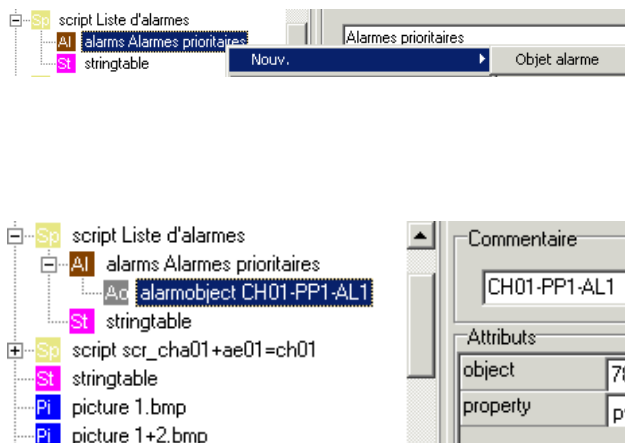
4.2.2 "Alarms"



Après avoir inséré l'objet "alarms" dans la structure,

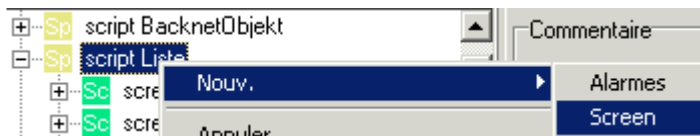
puis attribué le nombre d'objets "alarme" "alarmobject" nécessaires à l'application,

il faut saisir un commentaire (par exemple : l'adresse physique), et sous la rubrique "Attributs", les paramètres suivants :
objet → l'AMF de l'objet visualisé
property → "pv" (Present value)



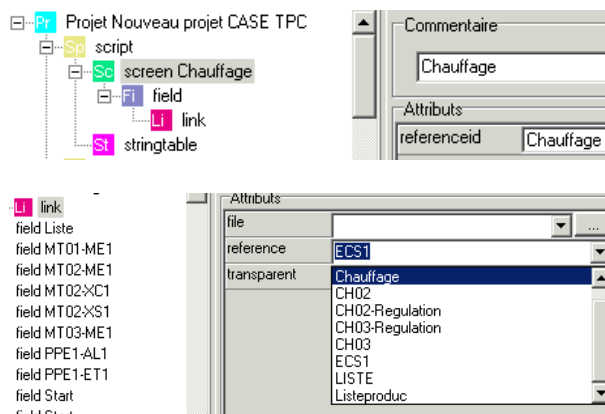
4.2.3 "Screen"

Un screen contient tous les objets liés à une surface graphique de l'EYT250.



Après avoir inséré l'objet Screen dans la structure puis saisi un commentaire (par ex. Chauffage), il est conseillé d'attribuer un identificateur à cet objet dans le champ "referenceid".

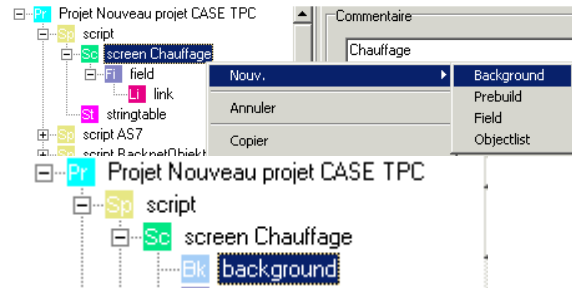
Cet identificateur permet la sélection des objets "Screen" depuis une boîte de dialogue lors du paramétrage d'un lien par exemple.



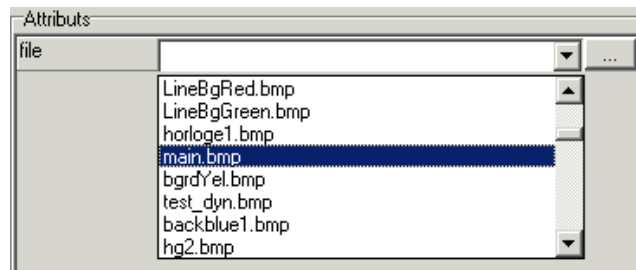
La première vue devant apparaître sur l'écran tactile devra se situer en première position dans l'arborescence du projet. Les objets étant listés par ordre alphabétique, le nom du "Screen" de démarrage devra être choisi en conséquence.

4.2.3.1 "Background"

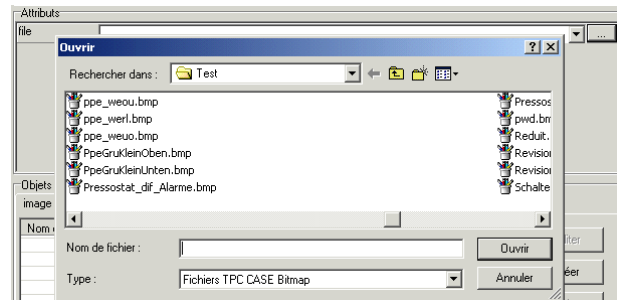
1. Un objet "Background" vide est inséré dans le projet.
2. Une image au format Bitmap est attribuée à l'objet "Background".



- Les flèches de déroulement  sur l'onglet "Vue objet" permettent de choisir une image contenue dans le classeur "Templates-Pictures" du répertoire programme.



- Le bouton  permet d'accéder à une image contenue dans le répertoire du projet. L'image sélectionnée est visualisée dans l'onglet "Image BMP" telle qu'elle a été dessinée sous "Paint" par exemple.



Cette même image sera visualisée avec toutes les dynamisations associées dans l'onglet "Vue dynamisée".



Les images de fond "background" **doivent** être au format Bitmap de taille 320 fois 240 pixels en 256 couleurs. (se référer également au chapitre 4.1 Informations importantes)

4.2.3.1.1 "Image"

Une image (un symbole ou un logo) non dynamisée peut être apposée sur une image de fond.



4.2.3.1.2 "Text"

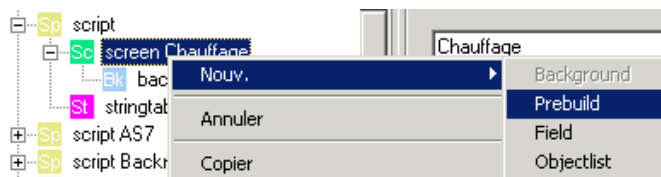
Un texte non dynamisable peut être apposé sur une image de fond.



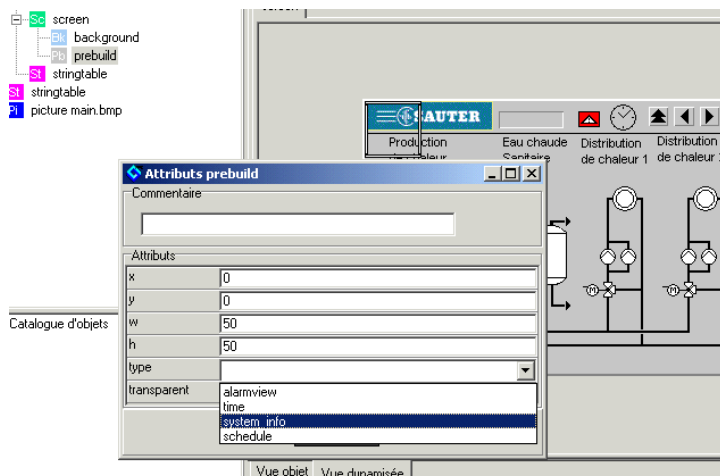
La taille de la police du texte est fonction d'une grille 8,12,16 et 24. En dehors de cette grille, le système adopte toujours la taille de police directement supérieure.

4.2.3.2 "Prebuild"

Cette fonction permet d'appeler des listes prédéfinies d'adresses mais aussi d'accéder aux profils horaires et aux informations du système.



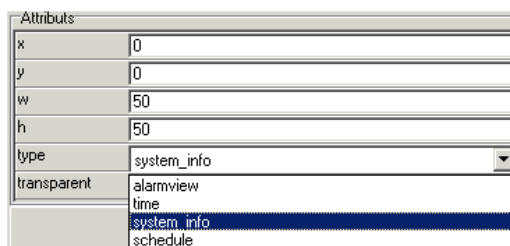
L'objet "Prebuild" est ajouté au screen. Le champ de dynamisation correspondant apparaît dans la vue dynamisée. Ce champ peut être placé à l'emplacement souhaité dans l'image.



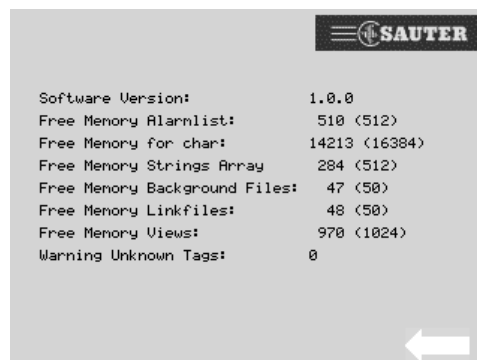
Il est très important de ne pas faire se chevaucher des champs de commande. Ces derniers devraient avoir une **surface suffisante** pour permettre une action avec le doigt sur l'EYT250 (min **1 cm²**). Il est recommandé de ne pas activer trop d'objets dans une même vue graphique mais de les répartir sur plusieurs vues. De ce fait, la présentation sur l'écran tactile sera plus aisée.

Après avoir sélectionné l'objet "**prebuild**", la fenêtre de dialogue "**Attributs prebuild**" est accessible par le bouton droit de la souris et activation du menu "**Editer**" ou directement par la touche de fonction **F4**. Cette fenêtre de dialogue permet de saisir les différents paramètres définissant l'objet "**prebuild**" dans la vue dynamisée.

A l'aide du bouton de défilement  dans la ligne "type", la fonction souhaitée peut être sélectionnée parmi celles décrites ci-dessous.

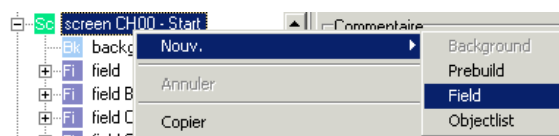


1. "alarmview" permet d'accéder à la liste des alarmes depuis la surface graphique de l'EYT250.
2. "time" fonction non implémentée.
3. "system info" informe l'utilisateur sur la version du logiciel contenu dans l'EYT250.
4. "schedule" permet d'accéder aux profils horaires de l'UGL depuis l'EYT250.



4.2.3.3 "Field"

Cette fonction permet de définir un champ "Field" auquel il sera possible d'attribuer différentes dynamisations et fonctions statiques telles les commandes et des textes.



Cette fenêtre de dialogue permet de saisir les paramètres définissant le champ représenté dans la vue dynamisée.

Ces paramètres à saisir sont les suivants :

Commentaire → Un texte peut être attribué à ce champ.

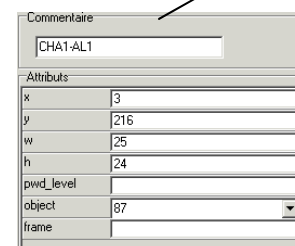
x,y → définissent la position du champ dans la vue

w → définit la largeur du champ dans la vue

h → définit la hauteur du champ dans la vue

"object" → l'AMF de l'objet visualisée

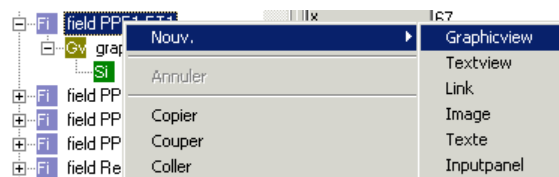
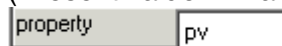
"frame" → 0 ou 1 pour définir un relief autour du champ



4.2.3.3.1 "Graphicview" (Changement de symbole)

Cette fonction permet de visualiser un changement d'état d'une adresse d'alarme, d'état ou de commande. Les différents états sont visualisés dans la vue dynamisée par un changement de symbole.

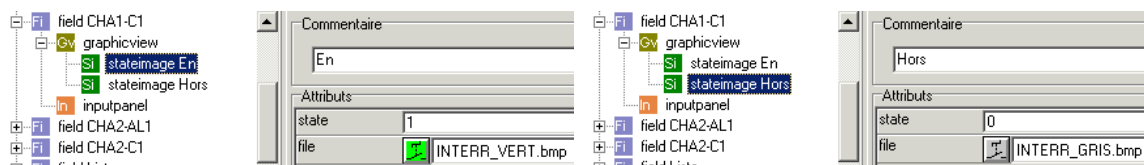
Une fois cet objet "Graphicview" inséré dans le projet, on saisira le mode de représentation "pv" dans le champ "property". (Present value → valeur actuelle)



4.2.3.3.1.1 "Stateimage"

Cette fonction permet d'effectuer un changement de symbole pour chaque modification de l'état d'une adresse de l'installation. Dans les exemples "stateimage" représentés ci-dessous, la ligne "state" définit l'état enclenché resp. déclenché. Le symbole correspondant à l'état de fonctionnement est saisi dans la ligne "file".





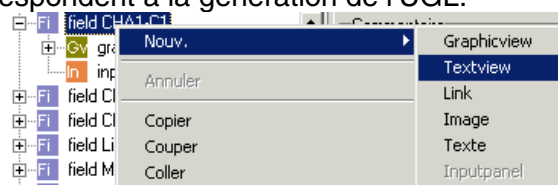
4.2.3.3.2 "Textview"

Cet objet permet de visualiser les éléments tels :

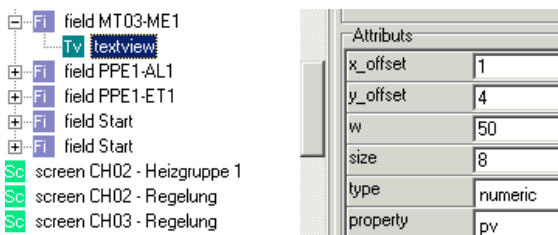
- une valeur de mesure avec sa dimension
- les états d'une commande
- un état et une alarme
- une valeur de comptage

Les valeurs ainsi que les textes affichés correspondent à la génération de l'UGL.

L'objet **"Textview"** est inséré dans le projet.



Sous la rubrique "Attributs" de la représentation ci-contre, le "type" "numeric" sera saisi pour une valeur analogique et le type "digital" pour un état binaire.

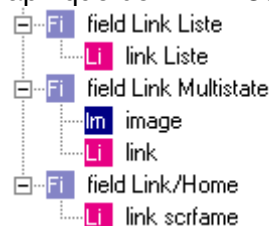


4.2.3.3.3 "Link" (Lien)

L'objet "Link" permet, au sein d'un même projet, de naviguer d'une vue à une autre et d'appeler une liste d'adresses prédéfinie sur la surface graphique de l'EYT250.

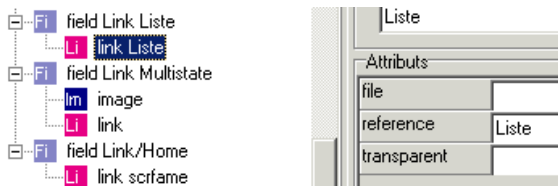
Exemples de liens possibles :

1. Link Liste → accès à la liste d'adresses
2. Link Multistate → accès à l'image suivante
3. Link/Home → accès à l'image de départ



1. "link Liste" (appel d'une liste d'adresses)

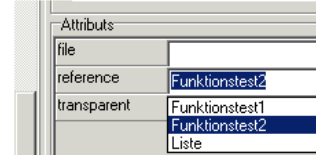
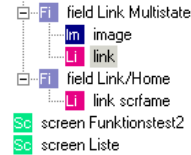
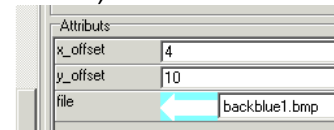
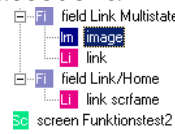
Ce lien permet d'accéder à la liste d'adresses.



2. "Image" (Affectation d'un symbole pour accéder à l'image suivante)

Un symbole au format bitmap issu du catalogue d'objets sera affecté à l'objet "image". Cette image constitue la surface d'action du bouton permettant d'accéder au screen (vue dynamisée) suivante.

La référence du screen de destination listée dans la boîte de dialogue sera déclarée dans l'objet "Link".



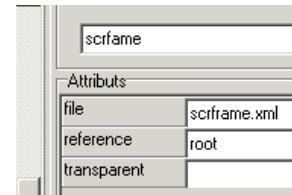
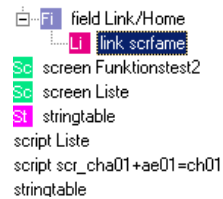
3. "link scrframe" (Image de départ)

Les attributs de l'objet de lien permettant d'accéder à l'image de départ (objet sélectionné) doivent être saisis manuellement.

"file" → **scrframe.xml**

"reference" → **root**

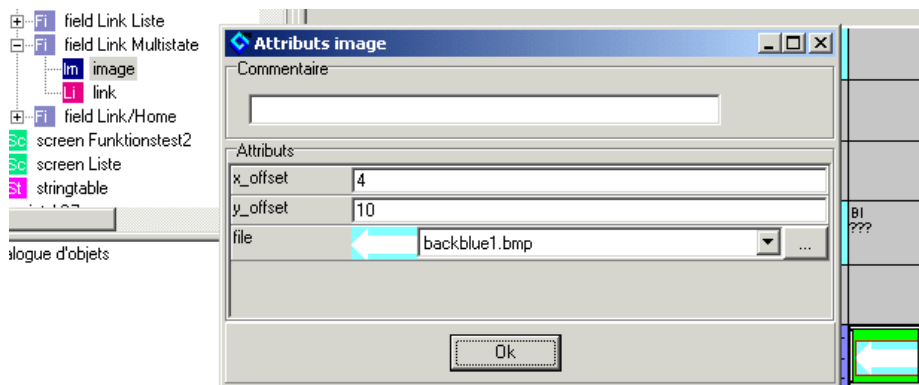
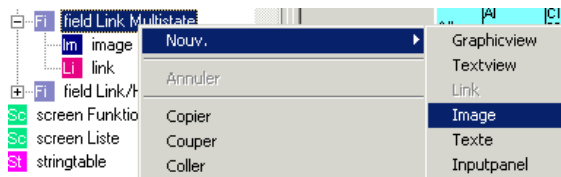
Ce lien correspond à un changement de Script.



Aperçu de l'image de départ

4.2.3.3.4 "Image"

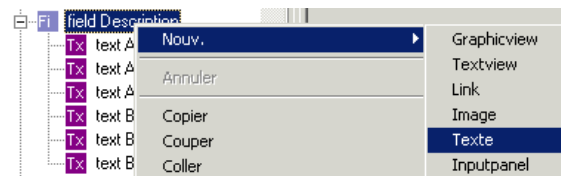
Un symbole au format bitmap issu du catalogue d'objets sera affecté à l'objet "image". Cette image constitue la surface d'action du bouton permettant d'accéder au screen (vue dynamisée) suivant. Cette image est placée sur l'image de fond.



Exemple d'image pour l'appel de l'image suivante

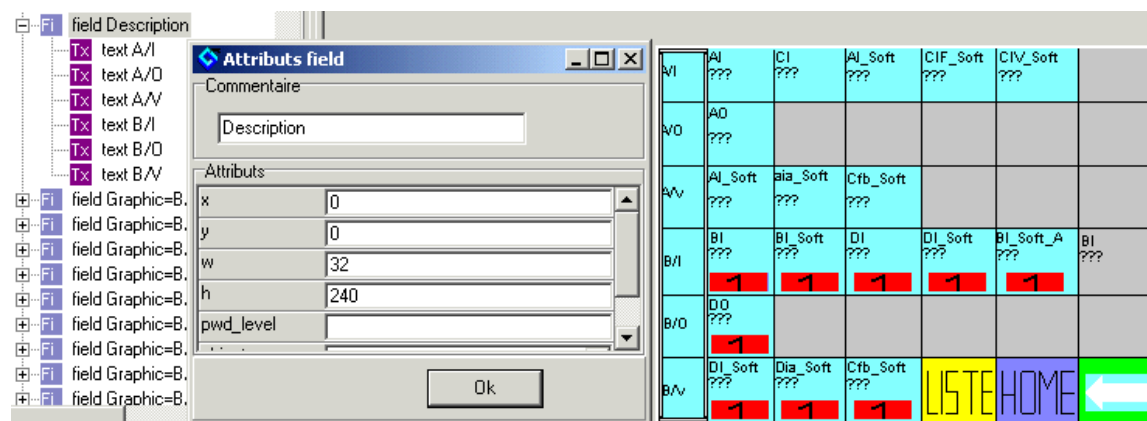
4.2.3.3.5 "Text"

Cet objet permet d'affecter un texte sur l'image de fond qui sera visualisée sur la surface graphique de l'EYT250.



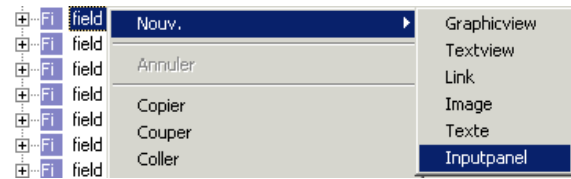
La taille de la police du texte est fonction d'une grille 8,12,16 et 24. En dehors de cette grille, le système adopte toujours la taille de police directement supérieure.

Dans l'image ci-dessous, le champ "Description" contient des textes correspondant aux différentes fonctions des types d'adresses dynamisées, par exemple : A/I, A/O etc.... Ces textes servent uniquement à décrire les adresse concernées.

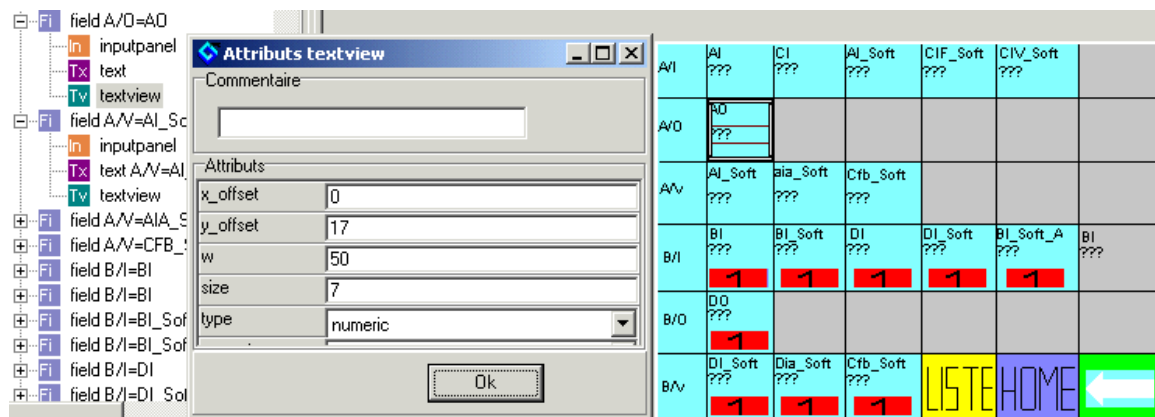


4.2.3.3.6 "Inputpanel"

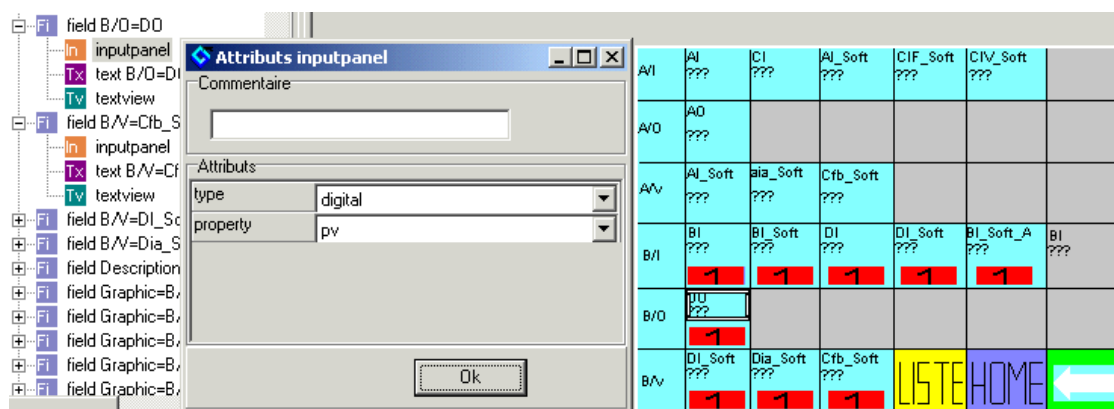
Cet objet permet d'activer un niveau de commande, de saisir une valeur de consigne ainsi que de définir la position d'une vanne depuis la surface graphique de l'EYT250.



L'image ci-dessous relate les paramètres nécessaires pour les A/O et les A/V.



L'image ci-dessous relate les paramètres nécessaires pour B/O et les B/V.



Il est très important de ne pas faire se chevaucher des champs de commande. Ces derniers devraient avoir une **surface suffisante** pour permettre une action avec le doigt sur l'EYT250 (min **1 cm²**). Il est recommander de ne pas activer trop d'objets dans une même vue graphique mais de les répartir sur plusieurs vues. De ce fait, la présentation sur l'écran tactile sera plus aisée.

4.2.3.4 "objectlist"

L'objet **"Objectlist"** permet de réaliser des listes contenant les adresses sélectionnées par l'utilisateur. Cette liste peut être visualisée avec l'écran tactile.

Cette fenêtre de dialogue permet de saisir les paramètres définissant le champ représenté dans la vue dynamisée.

Les paramètres à saisir sont les suivants :

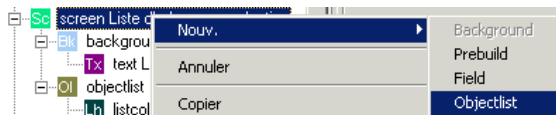
Commentaire → Un texte peut être attribué à ce champ.

x,y → définissent la position du champ dans la vue

w → définit la largeur du champ dans la vue

h → définit la hauteur du champ dans la vue

columns → représente le nombre de colonnes contenues dans la liste



4.2.3.4.1 "Listcolheader"

L'objet **"Listcolheader"** conditionne l'en-tête et la largeur de la colonne.

Le nombre d'objets d'entêtes de colonne (**"Listcolheader"**) contenus dans le classeur "liste d'objets" (**"Objectlist"**) est fonction de la liste d'adresses souhaitée par l'utilisateur.

La fenêtre de dialogue ci-contre se rapporte à la première colonne de la liste.

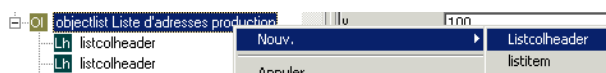
Les paramètres à saisir sont les suivants :

Commentaire → Un texte peut être attribué à ce champ.

column → indique la colonne concernée

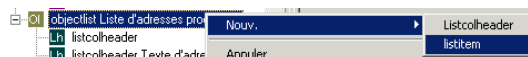
width → représente la largeur de la colonne

textid → définit le texte contenu dans l'en-tête de la colonne



4.2.3.4.2 "Listitem"

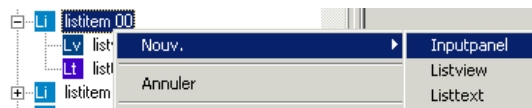
L'objet **"Listitem"** définit tous les éléments relatifs à l'adresse du point visualisé dans la liste d'adresses.



Après avoir inséré un tel objet, il faut lui affecter un commentaire et une AMF.

4.2.3.4.2.1 "Inputpanel"

Cet objet permet d'activer un niveau de commande, de saisir une valeur de consigne ainsi que de définir la position d'une vanne depuis la liste d'adresses visualisée sur l'EYT250.

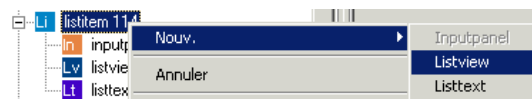


Les attributs ci-contre sont à définir. L'objet sera du type "numéric" pour une mesure, "digital" pour une commande et "multistsate" pour une commande multiposition.

Attributs	
type	numeric
property	pv

4.2.3.4.2.2 "Listview"

L'objet "Listview" permet l'affichage de la valeur réelle de l'adresse contenue dans la liste d'adresses.



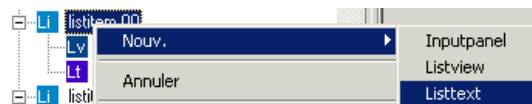
Il faut saisir les attributs suivants:

Column → numéro correspondant à la colonne de la liste
Format → il sera "numéric" pour une mesure, "digital" pour une commande et "multistsate" pour une commande multiposition.
Property → pv (Present value)

Attributs	
column	2
format	numeric
property	pv

4.2.3.4.2.3 "Listtext"

Cet objet définit le texte de l'adresse visualisée dans la liste. (selon la représentation ci-dessous)



La colonne "column" et l'identificateur du texte "textid" sont à saisir comme attributs. Un objet identificateur doit être attribué à chaque colonne du tableau sauf celle définie en tant qu'objet "Listview" (colonne Valeur dans l'exemple).

Attributs	
column	1
textid	CHA01+AE01=CH01-MT01:ME1

Attributs	
column	1
textid	Temp exterieure

Le texte saisi manuellement peut être défini par l'adresse physique ou par un texte clair telle la représentation ci-contre. L'AMF doit également être définie manuellement.

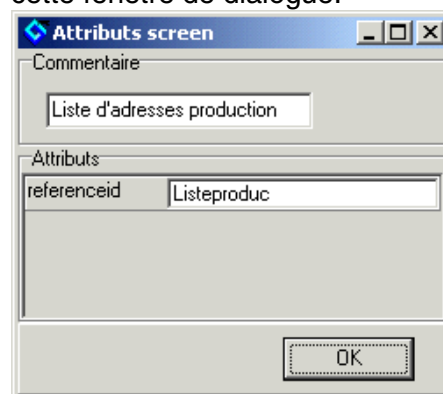
Texte	AMF	Valeur
Temp exterieure	00	???
CHA01+AE01=CH01-CHA2:AL1	112	???
XS temp depart 1	20	???
Prio chaudières	114	???

4.3 Liste d'adresses (exemple de génération)

Rajouter un objet screen.



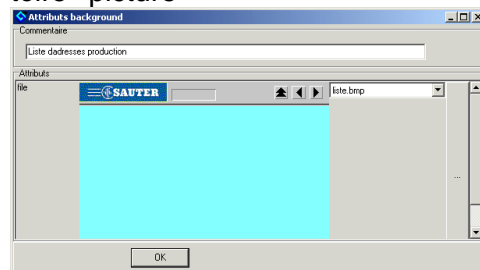
Puis saisir les paramètres dans cette fenêtre de dialogue.



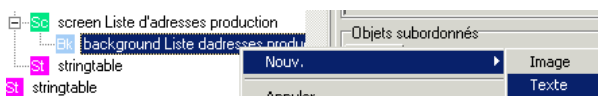
Rajouter une image de fond.



Sélectionner l'image (par exemple liste.bmp) contenue dans le répertoire "picture"



Rajouter un objet texte sur l'image de fond.

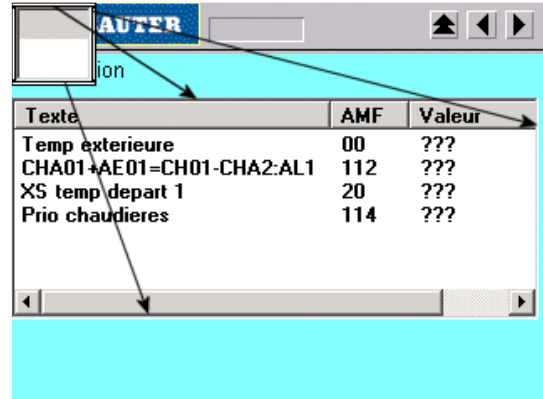


Puis saisir les paramètres du dialogue des attributs et positionner le texte dans la vue dynamisée

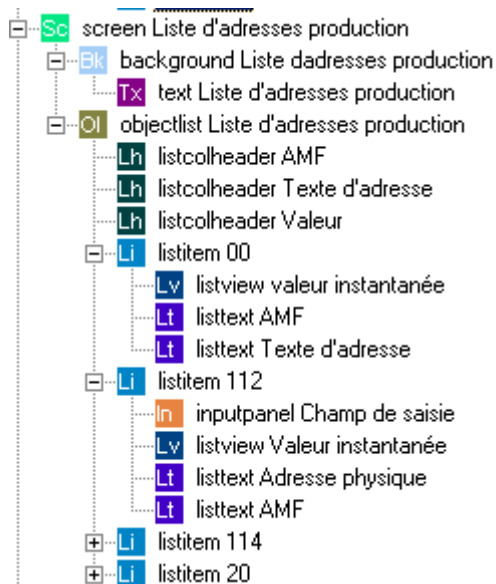


Insérer ensuite les éléments selon la description du chapitre 4.2.3.4 "objectlist".

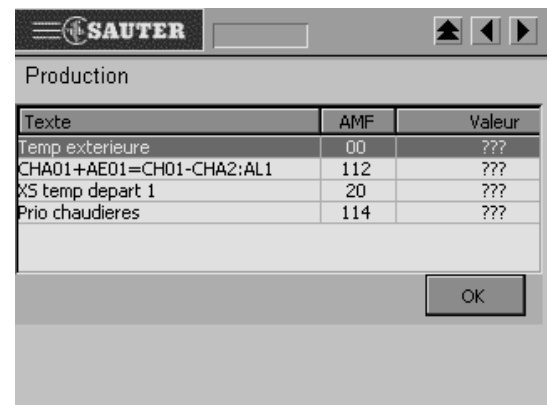
L'objet "**Objectlist**" doit être cadré dans la vue dynamisée



Vue de l'arborescence du projet



Vue de la liste générée

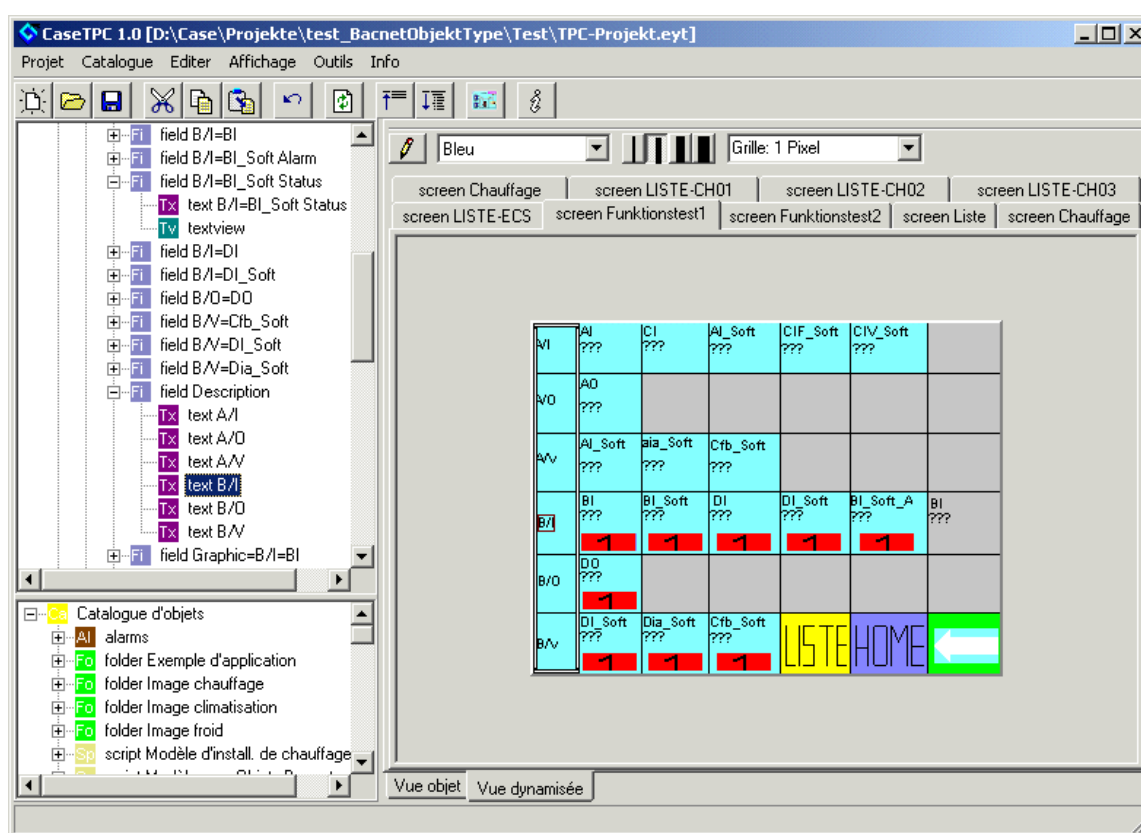


4.4 Paramétrage des modules

Le projet "Modèle pour Objets Bacnet" contenu dans le catalogue d'objets de CASE TPC constitue le modèle pour tous les types de modules pouvant être générés dans le FBD. Les différents éléments peuvent être copiés dans le projet en cours de traitement.



Il est facile de connaître les paramètres nécessaires pour une fonction déterminée au sein d'un projet. En effet, il suffit de cliquer dans le champ concerné sur la vue dynamisée pour que l'objet soit mis en évidence dans l'arborescence du projet.



4.4.1 A/I (Mesures et comptages)



Les paramètres nécessaires pour l'objet **"field"** sont à saisir selon le dialogue représenté dans la vue ci-contre, soit:

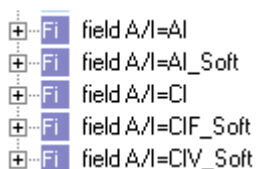
- Un commentaire par ex. A/I=A (voir chapitre 4.1 Informations importantes rubrique 4).
- Les coordonnées x,y,w et h de l'objet dans la vue dynamisée.
- L'AMF du point visualisé dans le champ "object".
- Le paramètre (0 ou 1) sous la rubrique "frame" permet de mettre un cadre autour du champ.



L'objet **"textview"** permet l'affichage de la valeur réelle de l'adresse sur la surface graphique. (voir 4.2.3.3.2 "Textview").

Les valeurs **x_offset** et **y_offset** représentent le point d'entrée en bas à gauche du champ de visualisation, **"w"** correspondant à la largeur du champ et **"size"** à la taille de la police.

L'objet doit être du **"type"** **"numeric"** et le champ **"property"** sur **"pv"**.



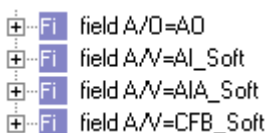
Tous les modules A/I représentés dans la vue ci-contre seront paramétrés de la même façon.

4.4.2 A/O et A/V (avec consigne et position modifiables)



Ce module est à paramétrer comme un A/I (voir chapitre 4.4.1) avec un objet **"inputpanel"** permettant la saisie d'une valeur sur l'écran tactile (voir chapitre 4.2.3.3.6 "Inputpanel") en plus.

Cet objet doit être du **"type"** **"numeric"** et le champ **"property"** sur **"pv"**.



Tous les modules d'entrées A/O et de valeurs analogiques A/V représentés dans la vue ci-contre seront paramétrés de la même façon.

4.4.3 B/I (pour visualiser les états et les alarmes)

Une entrée binaire peut être dynamisée de manières différentes soit par l'affichage du texte contenu dans l'UGL correspondant à l'état de l'adresse au chapitre 4.4.3.1

"Textview" (affichage des textes contenus dans l'UGL) ou par un changement de symbole au chapitre 4.4.3.2 "Graphicview " (**Changement de symbole**).

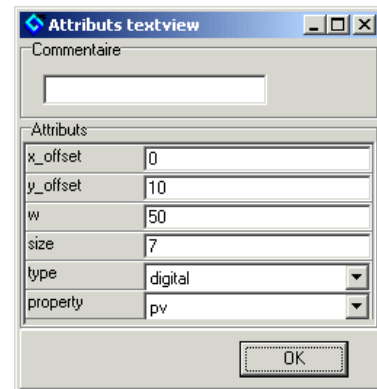
4.4.3.1 "Textview" (affichage des textes contenus dans l'UGL)



Le paramétrage de l'objet "field" est identique à celui représenté dans le chapitre 4.4.1.

L'objet "**textview**" permet d'afficher sur l'écran tactile le texte contenu dans l'UGL correspondant à l'état de l'adresse. (voir chapitre 4.2.3.3.2 "Textview").

Cet objet doit être du "**type**" "**digital**" et le champ "**property**" sur "**pv**".



4.4.3.2 "Graphicview " (Changement de symbole)



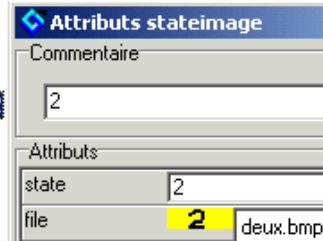
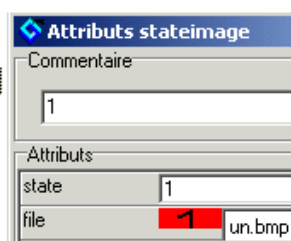
Le paramétrage de l'objet "field" est identique à celui représenté dans le chapitre 4.4.1.

L'objet "**graphicview**" permet l'affichage d'un changement d'état et d'alarme. Chaque état est visualisé par un symbole différent. (voir chapitres 4.2.3.3.1 "Graphicview" (Changement de symbole) et 4.2.3.3.1.1 "Stateimage")

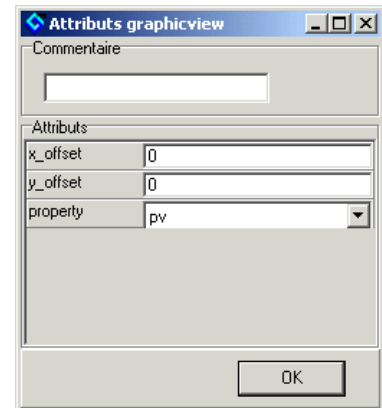
Un objet "**stateimage**" est affecté à chaque position devant être visualisée sur l'EYT250.

Un symbole "xx.bmp" est attribué à chacun de ces objets.

Dans les exemples ci-dessous, l'image "un.bmp" est affectée à l'état 1 (state 1) et "deux.bmp" à l'état 2 (state 2).



Le champ "**property**" doit être sur "**pv**" pour l'objet "**stateimage**".



- Fi field B/I=BI
- Fi field B/I=BI_Soft Alarme
- Fi field B/I=BI_Soft Etat
- Fi field B/I=DI
- Fi field B/I=DI_Soft

Tous les modules d'entrées B/I représentés dans la vue ci-contre seront paramétrés de la même façon.

4.4.4 B/O et B/V (Commandes)

Une sortie binaire peut être dynamisée soit par l'affichage du texte contenu dans l'UGL correspondant à l'état de l'adresse au chapitre 4.4.4.1 "Textview" (Affichage des textes contenus dans l'UGL) ou par un changement de symbole au chapitre 4.4.4.2 "Graphicview" (Changement de symbole).

4.4.4.1 "Textview" (Affichage des textes contenus dans l'UGL)

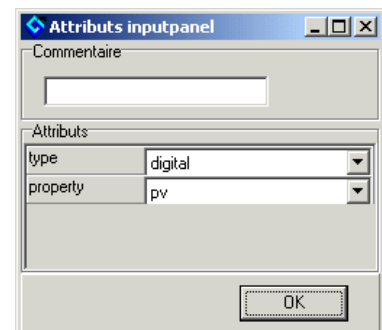


Le paramétrage de l'objet "field" est identique à celui représenté dans le chapitre 4.4.1.

L'objet "**textview**" permet d'afficher sur l'écran tactile le texte contenu dans l'UGL correspondant à l'état de l'adresse. (voir chapitre 4.2.3.3.2 "Textview").



L'objet "**inputpanel**" permet la saisie d'une commande sur l'écran tactile (voir chapitre 4.2.3.3.6 "Inputpanel"). Cet objet doit être du "**type**" "**digital**" et le champ "**property**" sur "**pv**".



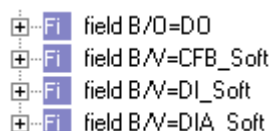
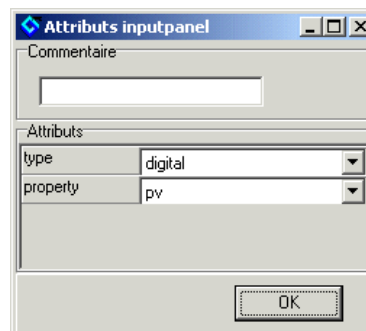
4.4.4.2 "Graphicview " (Changement de symbole)



Le paramétrage de l'objet "field" est identique à celui représenté dans le chapitre 4.4.1.

L'objet **"graphicview"** permet l'affichage d'un changement d'état et d'alarme. Chaque état est visualisé par un symbole différent. (voir chapitres 4.4.3.2, 4.2.3.3.1 "Graphicview" (Changement de symbole) et 4.2.3.3.1.1 "Stateimage")

L'objet **"inputpanel"** permet la saisie d'une commande sur l'écran tactile (voir chapitre 4.2.3.3.6 "Inputpanel"). Cet objet doit être du **"type" "digital"** et le champ **"property"** sur **"pv"**.



Tous les modules de sorties binaires B/O et B/V représentés dans la vue ci-contre seront paramétrés de la même façon.

4.4.5 M/I (Rétro de cdes multi-positions)

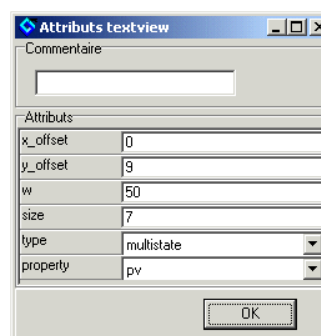
Une entrée binaire peut être dynamisée soit par l'affichage du texte contenu dans l'UGL correspondant à l'état de l'adresse au chapitre 4.4.5.1 "Textview" (Affichage des textes contenus dans l'UGL) ou par un changement de symbole au chapitre 4.4.5.2 "Graphicview " (Changement de symbole).

4.4.5.1 "Textview" (Affichage des textes contenus dans l'UGL)

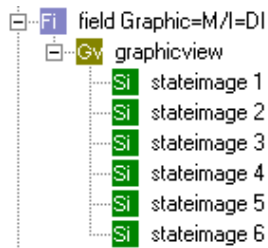


Le paramétrage de l'objet "field" est identique à celui représenté dans le chapitre 4.4.1.

L'objet **"textview"** permet d'afficher sur l'écran tactile le texte contenu dans l'UGL correspondant à l'état de l'adresse. (voir chapitre 4.2.3.3.2 "Textview"). Cet objet doit être du **"type" "multistate"** et le champ **"property"** sur **"pv"**. Les valeurs **x_offset** et **y_offset** représentent le point d'entrée en haut à gauche du champ de visualisation, **"w"** correspondant à la largeur du champ et **"size"** à la taille de la police.

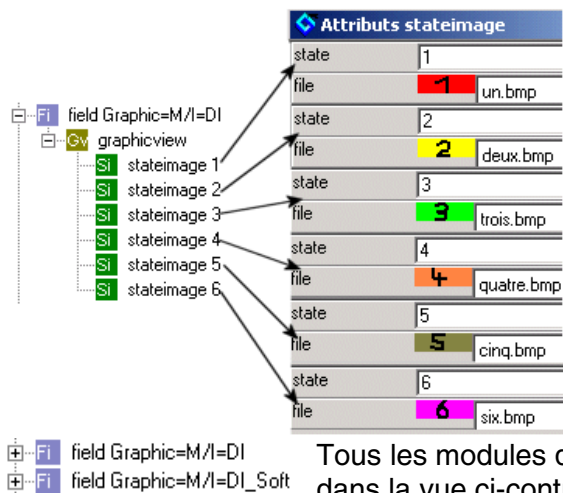


4.4.5.2 "Graphicview " (Changement de symbole)



Le paramétrage de l'objet "field" est identique à celui représenté dans le chapitre 4.4.1.

L'objet "**graphicview**" permet l'affichage d'un changement d'état d'une commande. Chaque état est visualisé par un symbole différent. (voir chapitres 4.4.3.2, 4.2.3.3.1 "Graphicview" (Changement de symbole) et 4.2.3.3.1.1 "Stateimage")



Les attributs des objets "stateimage" représentés dans la vue ci-contre correspondent à chacun des états de la rétrosignalisation. Les images bitmap utilisées servent uniquement d'exemples dans ce projet.

Tous les modules de rétrosignalisation binaires M/I représentés dans la vue ci-contre seront paramétrés de la même façon.

4.4.6 M/O et M/V (Commandes multi-positions)

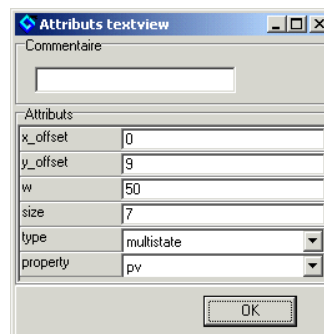
Une sortie binaire peut être dynamisée soit par l'affichage du texte contenu dans l'UGL correspondant à l'état de l'adresse au chapitre 4.4.6.1 "Textview" (Affichage des textes contenus dans l'UGL) ou par un changement de symbole au chapitre 4.4.6.2 "Graphicview " (Changement de symbole).

4.4.6.1 "Textview" (Affichage des textes contenus dans l'UGL)

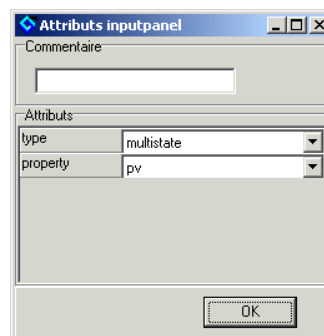


Le paramétrage de l'objet "field" est identique à celui représenté dans le chapitre 4.4.1.

Les paramètres de l'objet **"textview"** visualisés dans la représentation ci-contre sont identiques à ceux décrits dans le chapitre 4.4.5.1 "Textview" (Affichage des textes contenus dans l'UGL).



L'objet **"inputpanel"** permet la saisie d'une commande sur l'écran tactile (voir chapitre 4.2.3.3.6 "Inputpanel"). Cet objet doit être du **"type"** **"multistate"** et le champ **"property"** sur **"pv"**.



4.4.6.2 "Graphicview " (Changement de symbole)

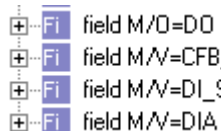
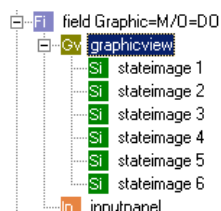
Ce mode de visualisation est généré de la même façon qu'une rétrosignalisation M/I décrite au chapitre 4.4.6.2 "Graphicview " (Changement de symbole).



Le paramétrage de l'objet "field" est identique à celui représenté dans le chapitre 4.4.1.

Le paramétrage de l'objet **"inputpanel"** est identique à la description du même objet dans le chapitre 4.4.6.1.

Ce paramétrage est identique à celui décrit au chapitre 4.4.5.2 "Graphicview " (Changement de symbole).

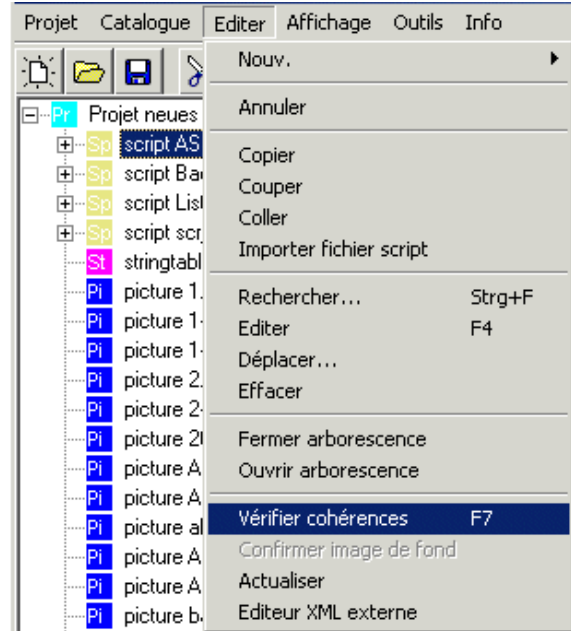


Tous les modules de commandes avec rétrosignalisation binaires M/I représentés dans la vue ci-contre seront paramétrés de la même façon.

4.5 Vérification d'un projet

Cette fonction permet d'effectuer une vérification du projet et visualiser les incohérences. Ce contrôle peut être réalisé pour le niveau sélectionné de l'arborescence. Les incohérences décelées sont du genre absence de référence, chevauchement de champ, etc.

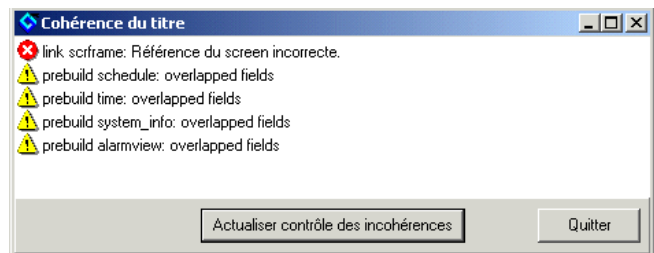
Le contrôle est démarré par le bouton droit de la souris ou par le menu "Editer" dans la barre des menus ou encore via la touche de fonction **F7**.



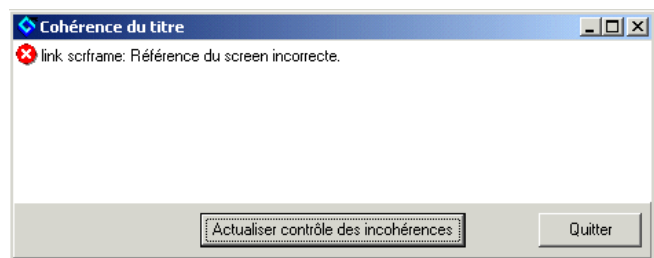
Les erreurs sont listées dans la fenêtre d'annonce ci-contre.

L'exemple fait apparaître des chevauchements de champs.

Par un double clic sur la ligne d'erreur, le programme met en évidence l'objet concerné dans le projet, ce qui permet une correction rapide du problème rencontré.



Après une actualisation du contrôle, cette erreur ne sera plus contenue dans la liste.



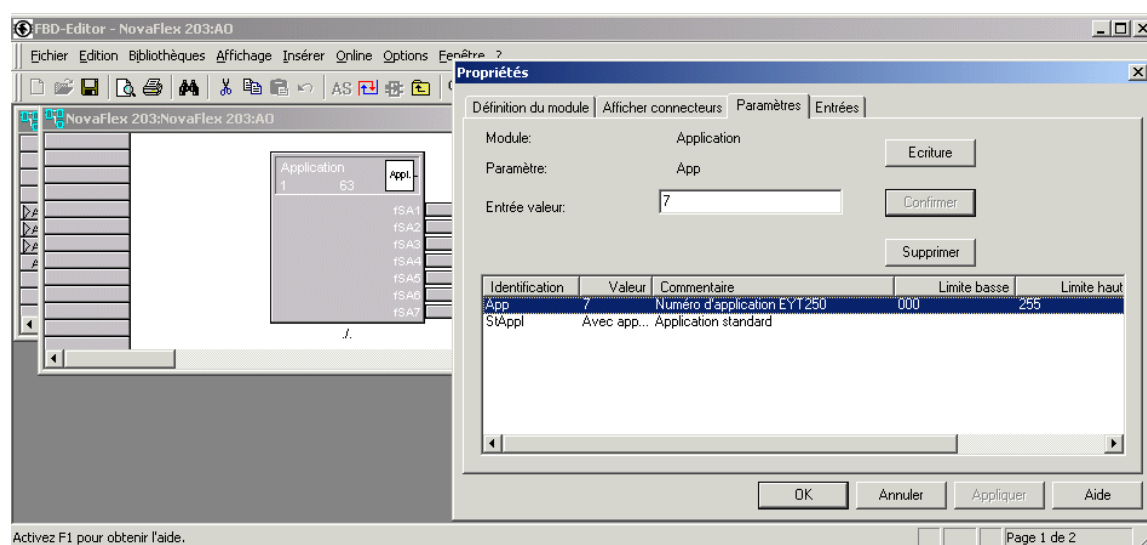
Dans cette version (1.0.1.) du programme, l'erreur "scrframe" restera toujours présente sans pour autant influencer le projet.

5 Adaptations du FBD pour l'EYT250

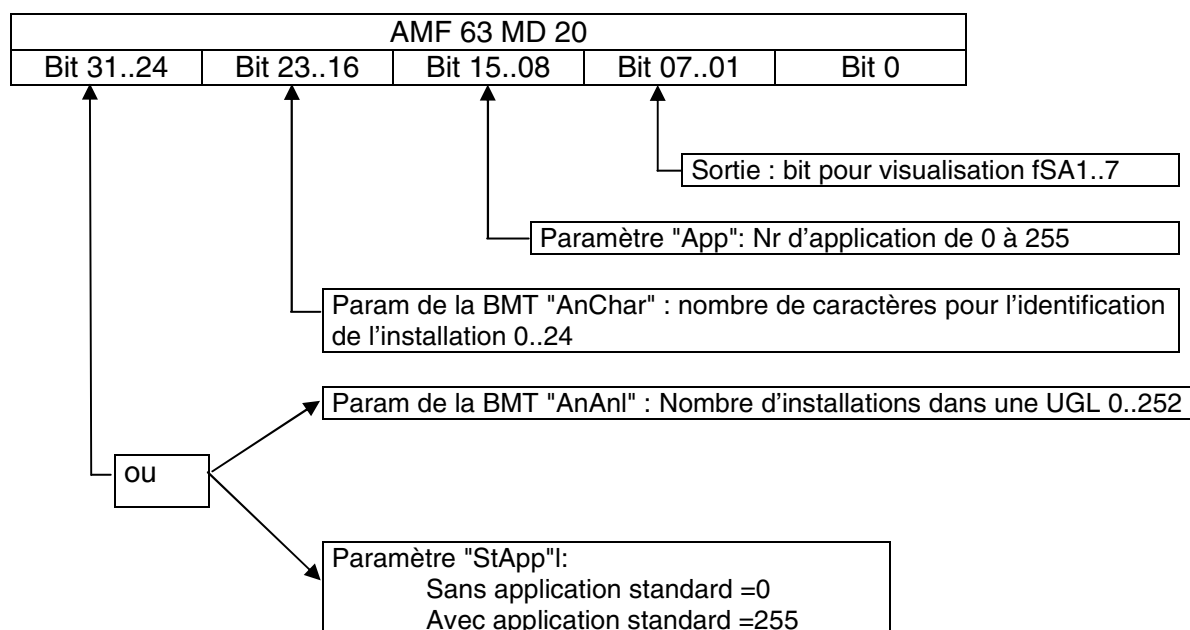
Pour pouvoir assurer un fonctionnement correct de l'écran tactile sur le novaNet, l'intégration dans le FBD du module "Application" est nécessaire. Ce module est pris en compte par novaPro32 version 5.0 SR2.

5.1 Numéro de l'application

Un numéro compris entre 0 et 255 sera attribué à l'AMF 63 MD 20 dans les propriétés du module "Application".



5.1.1 Définitions de l'écran tactile



5.2 Paramétrages spécifiques des modules

5.2.1 Tableau des codes de carte

Module	Code	Code MCV MD33 Bit 0-3
BI_Soft	Binary Input	(MD22= Alarme)
BI_Soft	Binary Input	(MD22= état)
DI_Soft	Binary Input ou Multistate Input si cde multi-positions	RCD (code=3)
DI_Soft	Binary Value	Cde (code=4) sans MCV
DI_Soft	Multistate Value	Cde (code=4) si Cde = éch2 à éch6
AI_Soft	Analog Input	Bit 4=0
AI_Soft	Analog Value	Consigne
DIA_Soft	Binary Value	sans MCV
DIA_Soft	Multistate Value avec cde multiple	avec Cde = éch2 à éch6
AIA_Soft	Analog Value	
CFB_Soft	Binary Value	sans MCV
CFB_Soft	Multistate Value avec cde multi-positions	avec Cde = éch2 à éch6
CFB_Soft	Analog Value	
CIF_Soft	Analog Input	
CIV_Soft	Analog Input	
BI	Binary Input	sans 3 (MD22= Alarme)
BI	Binary Input	sans 3 et sans 4 (MD22= état)
DI	Binary Input ou Multistate Input si cde multi-positions	RCD (code=3)
DO	Binary Output	sans MCV
DO	Multistate Output avec cde multi-positions	avec Cde = éch2 à éch6
AI	Analog Input	
AO	Analog Output	
CI	Analog Input	

5.2.2 Types d'objets

Type d'objet BACnet	Code	Module d'entrées/sortiesEY3600
Analog Input	0	AI, CI, CIF_Soft, CIV_Soft, AI_Soft (valeur du process)
Analog Output	1	AO
Analog Value	2	AI_Soft (Consigne et position), AIA_Soft, CFB_Soft
Binary Input	3	BI, BI_Soft und DI, DI_Soft (RCD 1éch)
Binary Output	4	DO (1 éch)
Binary Value	5	DI_Soft und CFB_Soft (Cde Soft 1 éch)
Multistate Input	13	DI, DI_Soft (RCD multiposition)
Multistate Output	14	DO (multiposition)
Multistate Value	19	DIA_Soft, DI_Soft und CFB_Soft (Cde Soft multiposition)

5.2.3 Paramètres dans les modules pour visualisation et commande

5.2.3.1 Objet Analog Input



Les valeurs remontent sur dépassement de l'hystérésis.

5.2.3.1.1 AI Paramètres

HA	Adresse physique
Atxt	Texte d'adresse
DIMY	Unité de la sortie
TRW	½ largeur de bande d'hystérésis

5.2.3.1.2 AI Soft Paramètres

HA	Adresse physique		
Atxt	Texte d'adresse		
DIMY	Unité de la sortie		
fSP	Entrée val. via MCV	Non	→ Valeur instantanée resp.
		Oui	→ avec changement de valeur
TRW	½ largeur de bande d'hystérésis		

5.2.3.1.3 CI Paramètres

WT	Poids de l'impulsion
HA	Adresse physique
Atxt	Texte d'adresse
DIM	Unité de la sortie
TRW	$\frac{1}{2}$ largeur de bande d'hystérésis



5.2.3.1.4 CIF_Soft Paramètres

WT	Poids de l'impulsion
HA	Adresse physique
Atxt	Texte d'adresse
DIM	Unité de la sortie
TRW	½ largeur de bande d'hystérésis

5.2.3.1.5 CIV_Soft Paramètres

HA	Adresse physique
Atxt	Texte d'adresse
DIM	Unité de la sortie
TRW	½ largeur de bande d'hystérésis

5.2.3.2 Objet Analog Output

5.2.3.2.1 AO Paramètres

HA	Adresse physique
Atxt	Texte d'adresse
DIMY	Unité de la sortie
TRW	½ largeur de bande d'hystérésis

5.2.3.3 Objet Analog Value

5.2.3.3.1 AI_Soft Paramètres

HA	Adresse physique		
Atxt	Texte d'adresse		
DIMY	Unité de la sortie		
fSP	Entrée val. via MCV	Non Oui	→ Rétrosiganlisation → Valeur de consigne
TRW	½ largeur de bande d'hystérésis		

5.2.3.3.2 AIA_Soft Paramètres

HA	Adresse physique		
Atxt	Texte d'adresse		
DIMY	Unité de la sortie		
fSP	Entrée val. via MCV	Non Oui	→ Rétrosiganlisation → Valeur de consigne
TRW	½ largeur de bande d'hystérésis		

5.2.3.3.3 CFB_Soft Paramètres

La sortie CFB doit être reliée à une entrée CFB (instruction).

HA	Adresse physique
Atxt	Texte d'adresse
DIMY	Unité de la sortie
TRW	½ largeur de bande d'hystérésis

5.2.3.4 Objet Binary Input

5.2.3.4.1 BI Paramètres

La visualisation concerne uniquement la sortie fC8 (Bit 31).

HA	Adresse physique
Atxt	Texte d'adresse
CPB1	Libération MCV
Txt0	Texte d'alarme On / état Off
Txt1	Texte d'alarme Off / état On

5.2.3.4.2 BI_Soft Paramètres

fALSt	Alarme / état
HA	Adresse physique
Atxt	Texte d'adresse
CPB1	Libération MCV
Txt0	Texte d'alarme On / état Off
Txt1	Texte d'alarme Off / état On

5.2.3.4.3 DI Paramètres

HA	Adresse physique	
Atxt	Texte d'adresse	
CPB2	Libération MCV	Oui
Txt0	Texte rétro 0 sur MCV	
Txt1	Texte rétro I sur MCV	

5.2.3.4.4 DI_Soft Paramètres

HA	Adresse physique	
Atxt	Texte d'adresse	
CPB2	Libération MCV	RCD
CTxt0	Texte de cde échelon 0	
CTxt1	Texte de cde échelon I	



5.2.3.5 Objet Binary Output

5.2.3.5.1 DO Paramètres

HA	Adresse physique
Atxt	Texte d'adresse
CTxt0	Texte de cde échelon 0
CTxt1	Texte de cde échelon I
fCP0	Libération cde 0
fCP1	Libération cde I

5.2.3.6 Binary Value Object

5.2.3.6.1 DIA_Soft Paramètres

HA	Adresse physique	
Atxt	Texte d'adresse	
CPB2	Libération MCV	Commande
CTxt0	Texte de cde échelon 0	
CTxt1	Texte de cde échelon 1	
fCP0	Libération cde 0	
fCP1	Libération cde 1	

5.2.3.6.2 DI_Soft Paramètres

HA	Adresse physique	
Atxt	Texte d'adresse	
CPB2	Libération MCV	Commande
CTxt0	Texte de cde échelon 0	
CTxt1	Texte de cde échelon 1	
fCP0	Cde libération éch. 0	
fCP1	Cde libération éch. 1	

5.2.3.6.3 CFB_Soft Paramètres

La sortie cCFB doit être reliée avec une entrée cCFB (Instruction).

HA	Adresse physique
Atxt	Texte d'adresse
CTxt0	Texte de cde échelon 0
CTxt1	Texte de cde échelon 1
fCP0	Libération cde 0
fCP1	Libération cde 1

5.2.3.7 Objet Multistate Input



A partir de la fonction 2, le module sera défini automatiquement en tant que Multistate.

5.2.3.7.1 DI Paramètres

HA	Adresse physique	
Atxt	Texte d'adresse	
CPB2	Libération MCV	Oui
Txt0	Texte rétro 0	
Txt1-6	Texte rétro I à VI	

5.2.3.7.2 DI_Soft Paramètres

HA	Adresse physique	
Atxt	Texte d'adresse	
CPB2	Libération MCV	RCD
CTxt0	Texte de cde échelon 0	
CTxt1-6	Texte de cde échelon I à VI	

5.2.3.8 Objet Multistate Output

5.2.3.8.1 DO Paramètres

HA	Adresse physique
Atxt	Texte d'adresse
CTxt0	Texte de Cde échelon 0
CTxt1-6	Texte de Cde échelon 1-6
fCP0	Libération cde 0 sur MCV
fCP1-6	Libération cde I à VI sur MCV

5.2.3.9 Multistate Value Object

5.2.3.9.1 DIA_Soft Paramètres

HA	Adresse physique
Atxt	Texte d'adresse
CTxt0	Texte de Cde échelon 0
CTxt1-6	Texte de Cde échelon 1-6
fCP0	Libération cde 0 sur MCV
fCP1-6	Libération cde I à VI sur MCV



5.2.3.9.2 DI_Soft Paramètres

HA	Adresse physique	
Atxt	Texte d'adresse	
CPB2	Libération MCV	Commande
CTxt0	Texte de Cde échelon 0	
CTxt1-6	Texte de Cde échelon 1-6	
fCP0	Libération cde 0 sur MCV	
fCP1-6	Libération cde I à VI sur MCV	

5.2.3.9.3 CFB_Soft Paramètres

La sortie cCFB doit être reliée avec une entrée cCFB (Instruction).

HA	Adresse physique
Atxt	Texte d'adresse
CTxt0	Texte de Cde échelon 0
CTxt1-6	Texte de Cde échelon 1-6
fCP0	Libération cde 0 sur MCV
fCP1-6	Libération cde I à VI sur MCV

5.2.4 Textes des unités BACnet en rapport avec les dimensions des modules

Afin de pouvoir convertir les unités d'une valeur analogique en BACnet Unit-Code, il faudra que dans le FBD, les 4 caractères définissant le paramètre **DIM** ou **DIMY** du module soient saisis conformément aux tableaux ci-dessous.



Lorsque, pour la dimension d'une valeur, cette convention n'est pas respectée ou que cette dimension est inexistante, celle-ci ne sera pas visualisée sur l'écran tactile. L'écriture en minuscule ou en majuscule n'aura aucune incidence. Toutefois, cette unité pourra être apposée sur Screen par l'intermédiaire d'un objet texte.

Domaine	Mesure	BACnet Code	Ecriture	
			1	2
Area	square-meters	0	m2	m 2
	square-centimeters	116	cm2	cm 2
	square-feet	1	sqft	ft2
	square-inches	115	sqin	in2
Currency	currency1	105	CHF	
	currency2	106	£	
	currency3	107	\$	
	currency4	108	Euro	
	currency5	109	cur5	
	currency6	110	cur6	
	currency7	111	cur7	
	currency8	112	cur8	
	currency9	113	cur9	
	currency10	114	cur1	
Electrical	milliamperes	2	mA	
	amperes	3	A	
	ohms	4	Ohm	
	kilohms	122	kOhm	
	megohms	123	mOhm	
	volts	5	V	
	millivolts	124	mV	
	kilovolts	6	kV	
	megavolts	7	MeV	
	volt-amperes	8	VA	
	kilovolt-amperes	9	kVA	
	megavolt-amperes	10	MeVA	
	volt-amperes-reactive	11	VAR	
	kilovolt-amperes-reactive	12	kVAR	
	megavolt-amperes-reactive	13	MVAR	
	degrees-phase	14	°Ph	
	power-factor	15	PF	

Domaine	Mesure	BACnet Code	Ecriture		
			1	2	3
Energy	joules	16	J		
	kilojoules	17	kJ		
	kilojoules-per-kilogram	125	kJKg		
	megajoules	126	MJ		
	watt-hours	18	Wh	WStd	
	kilowatt-hours	19	kWh		
	btus	20	Btu		
	therms	21	ther		
	ton-hours	22	Th	tStd	
Enthalpy	joules-per-kilogram-dry-air	23	J/kg		
	btus-per-pound-dry-air	24	b/lb		
	btus-per-pound	117	btlb		
Entropy	joules-per-degree-Kelvin	127	J°K	J°K	
	joules-per-kilogram-degree-Kelvin	128	Jk°K		
Frequency					
	cycles-per-hour	25	1/h		
	cycles-per-minute	26	1/m		
	hertz	27	Hz		
	kilohertz	129	kHz		
	megahertz	130	MHz		
Humidity	grams-of-water-per-kilogram-dry-air	28	x	gH2O	
	percent-relative-humidity	29	%rF	%rh	%hr
Length	millimeters	30	mm		
	centimeters	118	cm		
	meters	31	m		
	inches	32	in		
	feet	33	ft		
Light					
	watts-per-square-foot	34	W/f2	Wft2	
	watts-per-square-meter	35	W/m2		
	lumens	36	lm		
	luxes	37	Lux	Lx	
	foot-candles	38	ftcd		
Mass					
	kilograms	39	kg		
	pounds-mass	40	lb	lbs	
	tons	41	t		

Domaine	Mesure	BACnet Code	Ecriture			
			1	2	3	4
Mass Flow	kilograms-per-second	42	kg/s			
	kilograms-per-minute	43	kg/m			
	kilograms-per-hour	44	kg/h			
	pounds-mass-per-second	119	lb/s			
	pounds-mass-per-minute	45	lb/m			
	pounds-mass-per-hour	46	lb/h			
Power	milliwatts	132	mW			
	watts	47	W	Watt		
	kilowatts	48	kW			
	megawatts	49	MeW			
	btus-per-hour	50	bt/h			
	horsepower	51	PS	HP		
	tons-refrigeration	52	tref			
Pressure	pascals	53	Pa			
	hectopascals	133	hPa			
	kilopascals	54	kPa			
	millibars	134	mbar			
	bars	55	Bar			
	pounds-force-per-square-inch	56	lbi2			
	centimeters-of-water	57	cmWs			
	inches-of-water	58	inH2	inwa		
	millimeters-of-mercury	59	mmHg			
	centimeters-of-mercury	60	cmHg			
	inches-of-mercury	61	inHg			
Tempera- ture	degrees-Celsius	62	°C	degC		
	degrees-Kelvin	63	°K	degK		
	degrees-Fahrenheit	64	°F	degF		
	degree-days-Celsius	65	°TC	°dC	°jC	
	degree-days-Fahrenheit	66	°TF	°dF	°jF	
	delta-degrees-Fahrenheit	120	d°F			
	delta-degrees-Kelvin	121	d°K			
Time	years	67	Y	Year	Ouihr	
	months	68	Mon	Mois		
	weeks	69	Week	Woch	Sem	
	days	70	days	Tag	Jour	
	hours	71	hour	Std	Std.	heur
	minutes	72	min	min.		
	seconds	73	s	sek.	sec.	



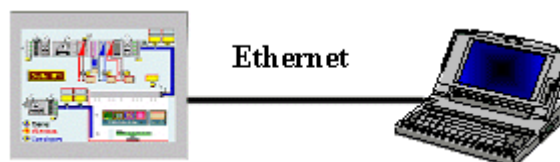
Outil de configuration EYT250 **EY3600**

Adaptations du FBD pour l'EYT250

Domaine	Mesure	BACnet Code	Ecriture		
			1	2	3
Velocity	meters-per-second	74	m/s		
	kilometers-per-hour	75	km/h		
	feet-per-second	76	ft/s		
	feet-per-minute	77	ft/m		
	miles-per-hour	78	mph	m/h	
Volume	cubic-feet	79	cuft	ft3	
	cubic-meters	80	m3	qm	cum
	imperial-gallons	81	lgal		
	liters	82	l		
	us-gallons	83	Ugal		
Volumetric Flow	cubic-feet-per-second	142	ft3s		
	cubic-feet-per-minute	84	ft3m		
	cubic-meters-per-second	85	m3/s		
	cubic-meters-per-hour	135	m3/h		
	imperial-gallons-per-minute	86	lgam		
	liters-per-second	87	l/s		
	liters-per-minute	88	l/m		
	liters-per-hour	136	l/h		
	us-gallons-per-minute	89	Ugam		
Other	degrees-angular	90	°ang		
	degrees-Celsius-per-hour	91	°C/h		
	degrees-Celsius-per-minute	92	°C/m		
	degrees-Fahrenheit-per-hour	93	°F/h		
	degrees-Fahrenheit-per-minute	94	°F/m		
	kilowatt-hours-per-square-meter	137	kWhm		
	kilowatt-hours-per-square-foot	138	kWhf		
	megajoules-per-square-meter	139	MJm2		
	megajoules-per-square-foot	140	MJf2		
	no-units	95			
	parts-per-million	96	ppm		
	parts-per-billion	97	ppb		
	percent	98	%		
	percent-obscuration-per-foot	143	%Of		
	percent-obscuration-per-meter	144	%O/m		
	percent-per-second	99	%/s		
	per-minute	100	/min		
	per-second	101	/s	/sek	/sec
	psi-per-degree-Fahrenheit	102	psiF		
	radians	103	rad		
	revolutions-per-minute	104	rpm	n/m	
	Watts/square-meter-d-kelvin	141	wm2K		

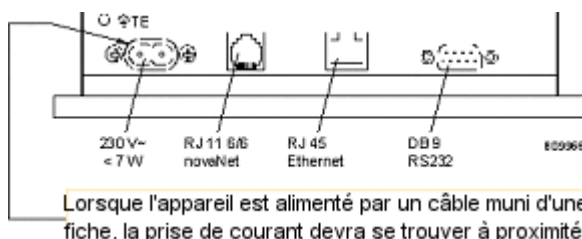
6 Liaison EYT 250 avec le PC

Afin de pouvoir effectuer le transfert des données générées avec l'outil de configuration CASE TPC dans l'écran tactile, la liaison entre l'écran tactile et le PC est réalisée à l'aide d'un câble réseau croisé via Ethernet.



Ce câble sera raccordé dans la prise RJ45.

La connexion (RS232) par la prise DB9 permet de charger le cœur du système et d'effectuer des diagnostics. Cette fonction n'est pas encore utilisée.



L'adresse IP du PC devra être adaptée à celle de l'écran tactile

6.1 Adresses IP

6.1.1 Adresses IP de l'EYT250

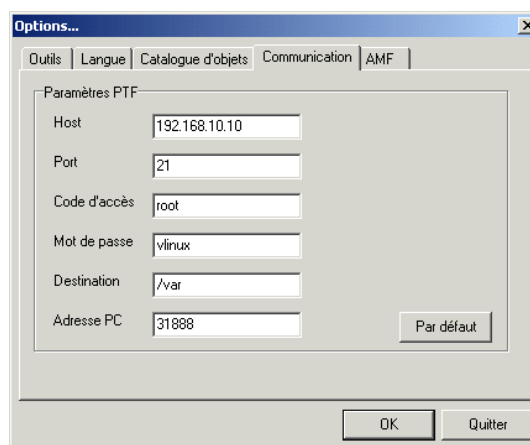
Cette adresse permet la communication entre l'écran tactile et le PC pour le chargement des scripts générés avec le programme CASE TPC.

Le menu Outils | Options... permet d'accéder à la fenêtre de dialogue "Communication". (voir chapitre 3.5 "Outils").

L'adresse IP de l'EYT250 est attribuée par défaut en usine. Cette adresse apparaît dans la fenêtre de dialogue ci-contre soit : Adresse Host = 192.168.10.10 .



L'adresse IP de l'EYT250 **ne doit pas** être modifiée.



6.1.1.1 Adresse du PC

Cette adresse permet la communication de l'écran tactile avec les UGL.

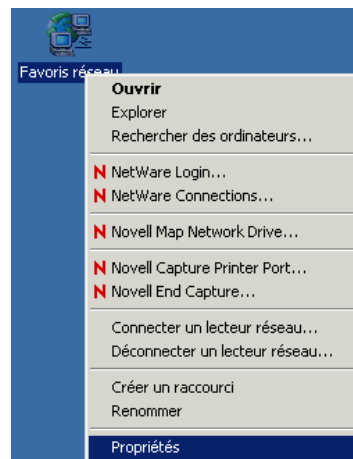
Sur le bus de communication EY3600 novaNet, l'écran tactile se comporte comme un PC novaPro32 ou novaPro Open. Il est donc nécessaire de lui affecter une adresse PC. Cette adresse peut y être saisie dans le champ "Adresse PC" de l'onglet "Communication".

6.1.2 Adresse IP du PC

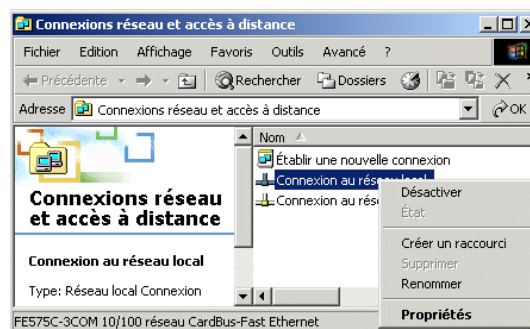
Cette adresse permet la communication entre l'écran tactile et le PC pour le chargement des scripts générés avec le programme CASE TPC.

Procédure pour adapter l'adresse IP du PC:

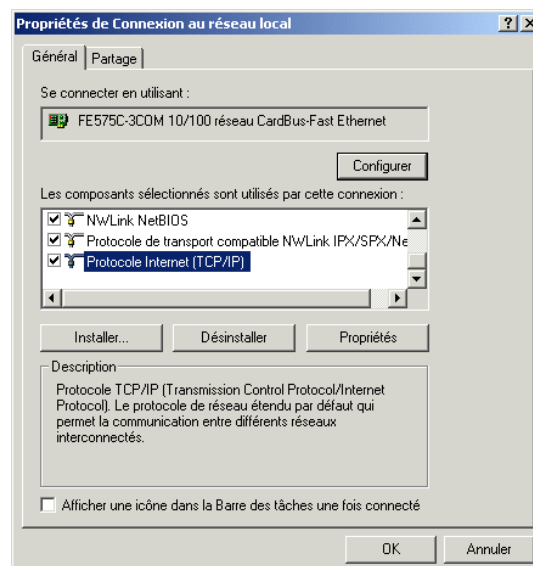
1. Sélection de l'icône "Favoris réseau" situé sur le "Bureau" et activer le bouton droit de la souris. La fenêtre ci-contre apparaît.
2. Double clic dans les propriétés pour accéder à la fenêtre "Connexions réseau et accès à distance" (représentation ci-dessous à droite)

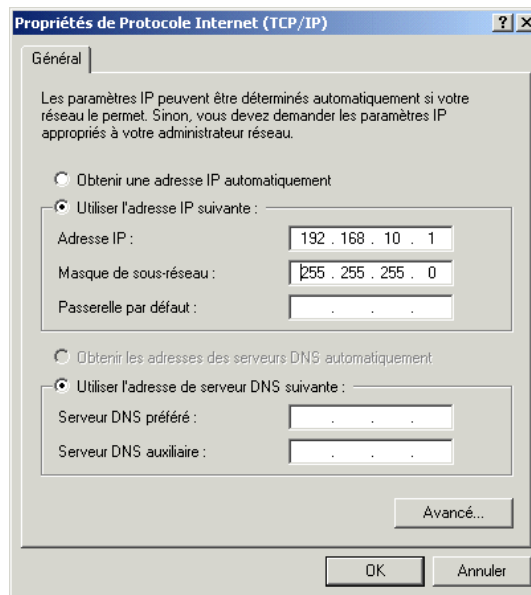
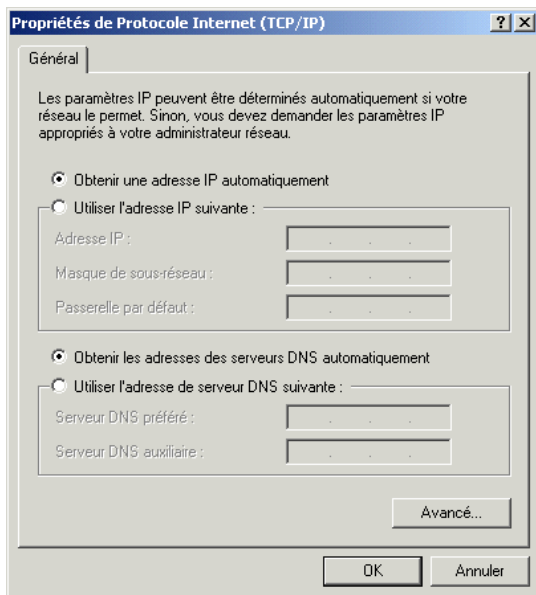


3. Sélection de la ligne "Connexion au réseau local" et activer le bouton droit de la souris. La fenêtre "Propriétés de Connexion au réseau local" ci-dessous apparaît.



4. Sélection du "protocole Internet (TCP/IP)"
5. Activer le bouton "Propriétés" pour accéder à la boîte de dialogue représentée page suivante.
6. Activer l'option "Utiliser l'adresse IP suivante"
7. Saisir l'adresse IP 192.168.10.1 dans la ligne correspondante. L'adresse du "Masque de réseau" est affectée automatiquement après avoir cliqué dans le champ de saisie.
8. Confirmer les nouveaux paramètres par "OK"





Sous Windows 2000 et XP, le PC ne doit pas être relancé pour que ces nouveaux paramètres soient pris en compte.

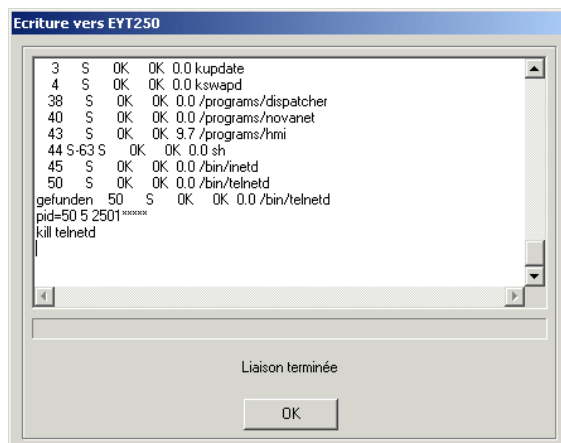
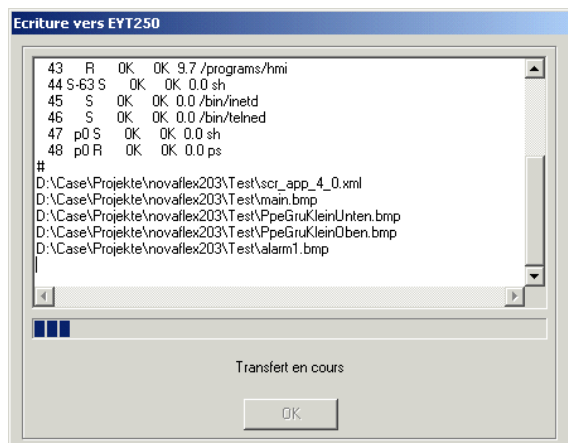
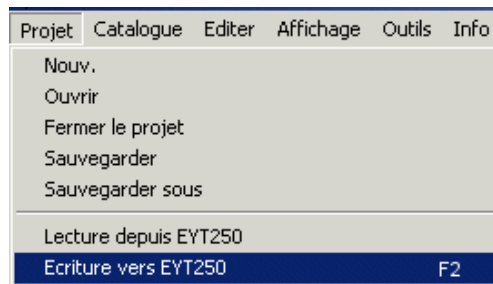
6.2 Ecriture vers EYT250

Lorsque l'adresse IP a été correctement définie, la communication entre le programme CASE TPC et l'écran tactile peut être effectuée.

Le menu "Ecriture vers EYT250" ou la touche de fonction F2 permet de démarrer ce dialogue (image ci-contre).

Pendant l'écriture des données, les différents fichiers transférés vers l'écran tactile sont listés dans la fenêtre (représentation en bas à gauche).

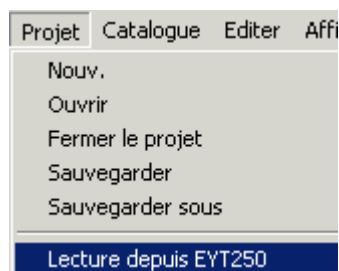
Le message "Liaison terminée" informe de la fin de l'écriture et le bouton "OK" devient actif (représentation en bas à droite).



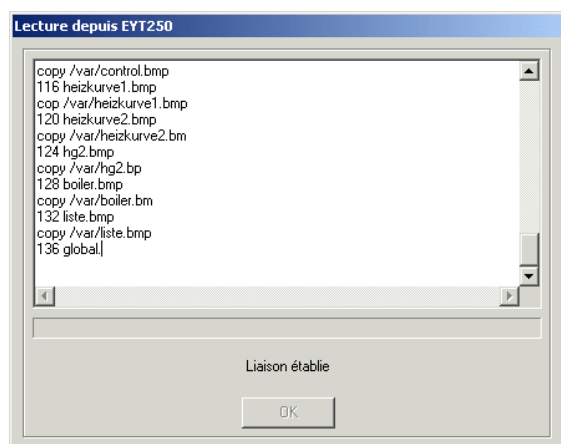
6.3 Lecture depuis EYT250

Cette fonction permet de lire un projet contenu dans l'écran tactile afin de pouvoir y apporter des modifications sans disposer du projet sur le PC.

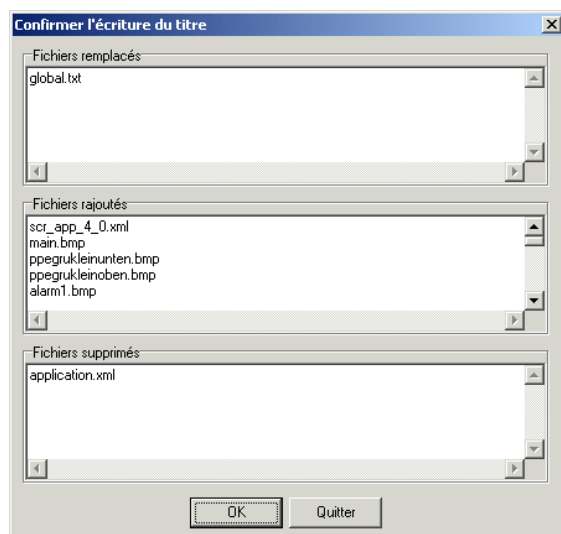
Pour ce faire, il est conseillé de créer un nouveau projet dans lequel le script lu sera copié.



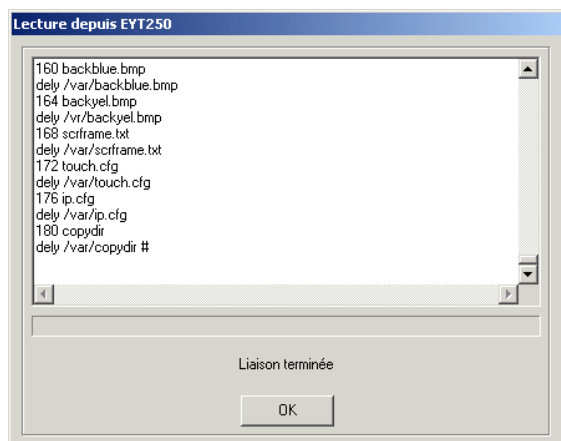
Par un double clic sur le menu correspondant, la procédure de lecture est démarrée.



Cette fenêtre liste les fichiers lus tout au long de la lecture.

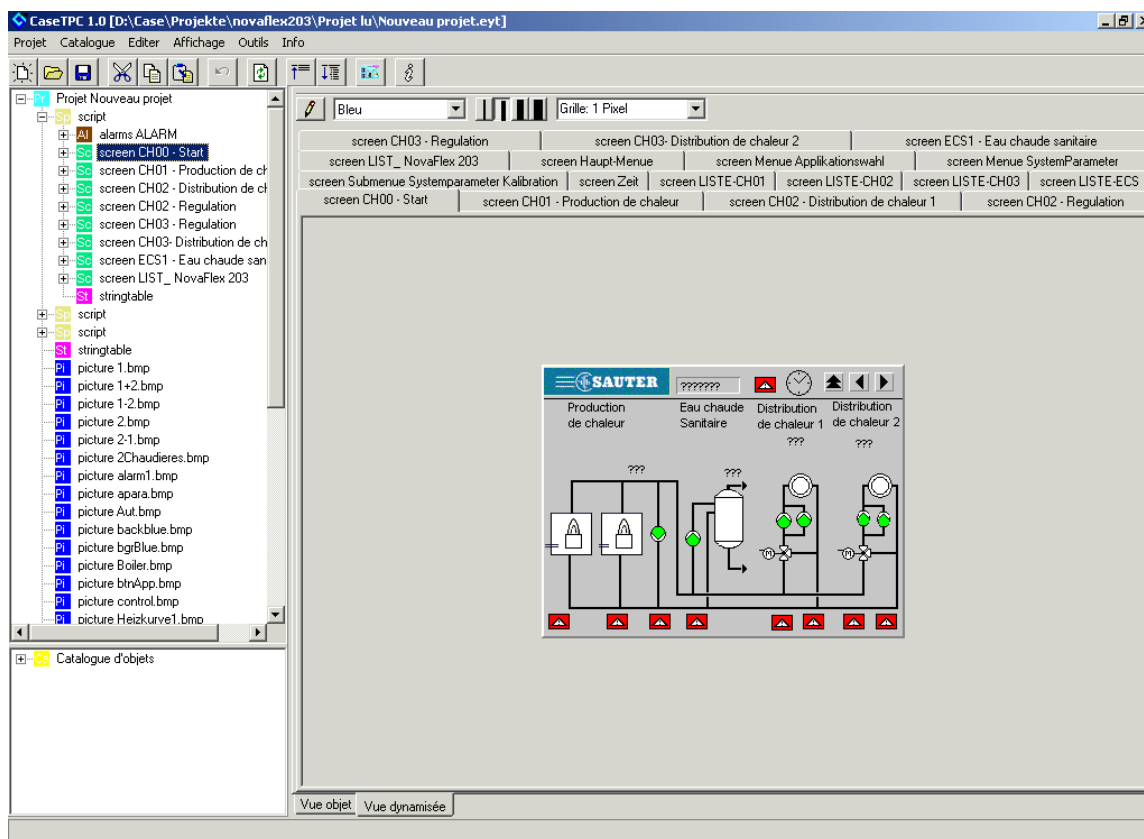


Ce dialogue permet de quitter le processus de lecture si l'on ne souhaite pas remplacer les fichiers "global.txt" et "application.xml". Le bouton "OK" confirme la poursuite de l'opération.



À la fin de la lecture, l'annonce "Liaison terminée" apparaît et la procédure peut être arrêtée par le bouton "OK".

Le projet lu est visualisé dans la représentation ci-dessous. Le projet visualisé dans la vue ci-dessous contient les scripts, les images ainsi que la structure du projet généré précédemment avec le programme CASE TPC.



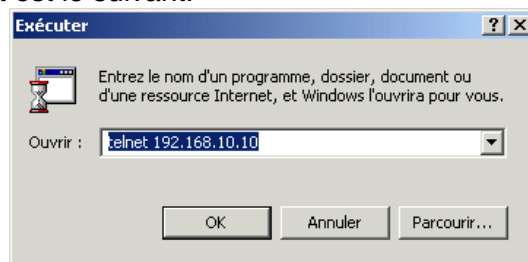
Le projet modifié peut à nouveau être rechargé dans l'écran tactile.

6.4 Effacer le projet contenu dans l'EYT250

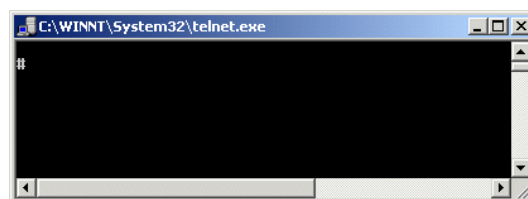
Si l'on souhaite rétablir l'état d'origine (sortie usine) de l'écran tactile, il existe une procédure permettant de supprimer le projet qui a été chargé.

Le déroulement des opérations d'effacement est le suivant:

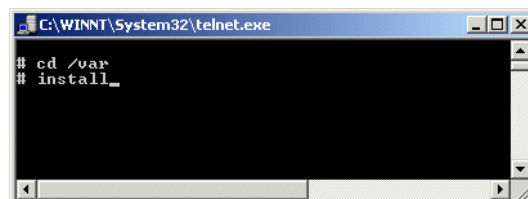
1. Ouvrir la fenêtre "Exécuter" via le menu "Démarrer | Exécuter" de Windows représentée dans l'image ci-contre.
2. Saisir la commande telnet 192.168.10.10
3. Confirmer la saisie par "OK"



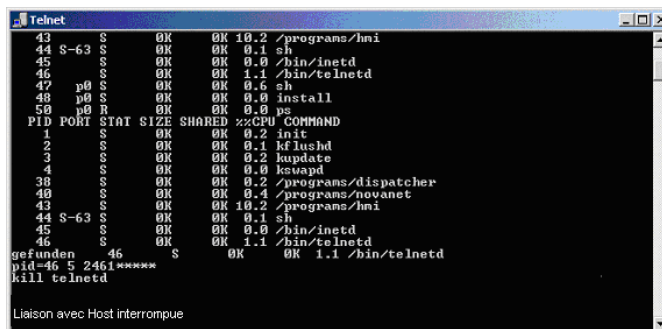
Cette fenêtre DOS apparaît alors. Lorsque la communication entre le PC et l'EYT250 est opérationnelle, le caractère '#' s'inscrit en début de ligne.



4. Saisir les lignes de commande figurant dans la représentation ci-contre
cd(espace)/var. (Enter)
puis
install. (Enter)



Une fois ces paramètres effectués et confirmés avec la touche "ENTER", les actions réalisées sont listées dans la fenêtre représentée ci-dessous. A la fin de l'opération, la liaison est interrompue et la fenêtre refermée. L'écran tactile redémarre.



L'EYT250 se retrouve dans la configuration originale.

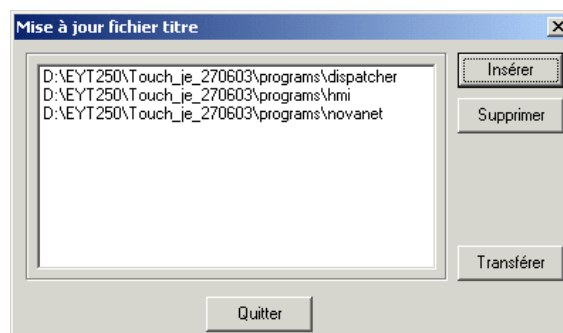
6.5 Mise à jour du programme de base de l'EYT250

Ce chapitre décrit la procédure de mise à jour du programme de base de l'EYT250.

Après avoir activé simultanément les touches **"Ctrl + U"**, la fenêtre "Mise à jour des fichiers" ci-contre apparaît.

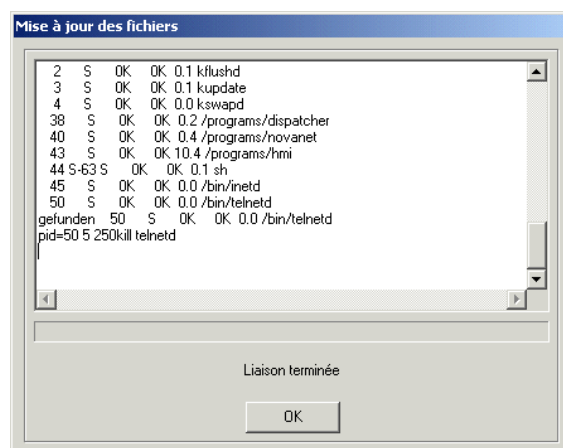
Ensuite il faut rechercher les fichiers nécessaires à la mise à jour (novanet, hmi et dispatcher) par l'intermédiaire du bouton "Insérer" et les insérer dans cette boîte de dialogue.

Le bouton "Transférer" provoque l'écriture de ces fichiers dans l'EYT250.



A la fin de l'opération de mise à jour, la fin de liaison est signalée et confirmée par "OK".

La procédure de mise à jour peut alors être quittée.



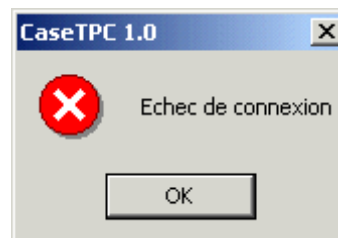
L'écran tactile redémarre.



Les données contenues dans le script ne sont pas modifiées par la mise à jour et le projet contenu dans l'écran tactile fonctionne comme auparavant.

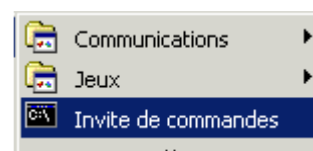
6.6 Echec de connexion

Ce message apparaît soit lorsque l'adresse IP du PC n'est pas correcte ou que la connexion n'est pas en ordre de fonctionnement ou encore que l'EYT250 est en cours de scrutation du novaNet et donc pas prêt pour la réception des données.

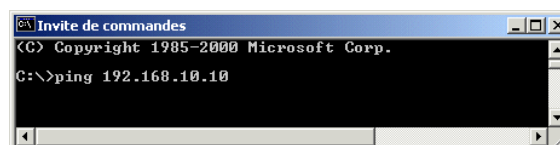


Pour cette dernière raison, il est conseillé de réitérer la demande avant de rechercher l'origine du problème.

Si le message subsiste, il faut ouvrir une fenêtre "DOS" via "Démarrer | Programmes | Accessoires | Invite de commandes".



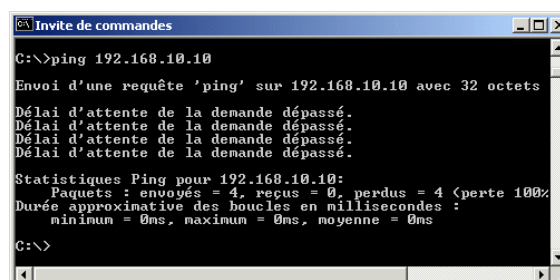
Puis saisir la commande ping telle la représentation ci-contre suivie de l'adresse IP de l'EYT250 puis confirmer la commande par "ENTER".



La fenêtre ci-contre confirme que la connexion entre l'EYT250 et le PC fonctionne correctement.



La fenêtre ci-contre apparaît lorsque la connexion ne peut pas être établie.



Si le problème de connexion persiste, il est conseillé de débrancher l'alimentation de l'EYT250, puis de le remettre sous tension.

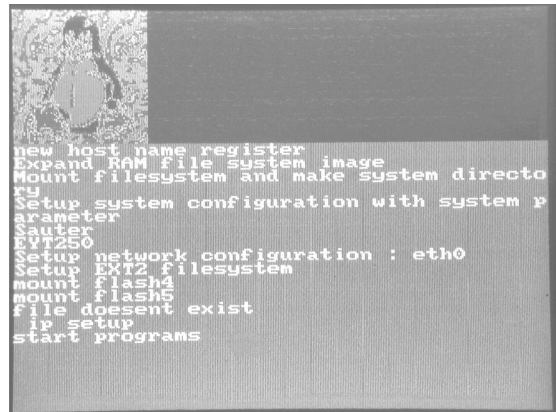
6.7 Démarrage de l'EYT250

1. A la fin du transfert des données avec le programme CASE TPC, l'écran tactile redémarre et les caractères représentés dans l'image ci-contre s'affichent.



Ensuite, l'écran passe pendant un court instant en noir, puis la fenêtre ci-contre s'affiche. Cette vue apparaît à chaque redémarrage de l'EYT250.

Il est recommandé d'attendre la vue suivante pour commencer à utiliser l'appareil.



La première surface graphique dynamisée s'affiche après quelques instants. Lors du premier démarrage d'un appareil sorti d'usine, les textes apparaissent en langue anglaise.

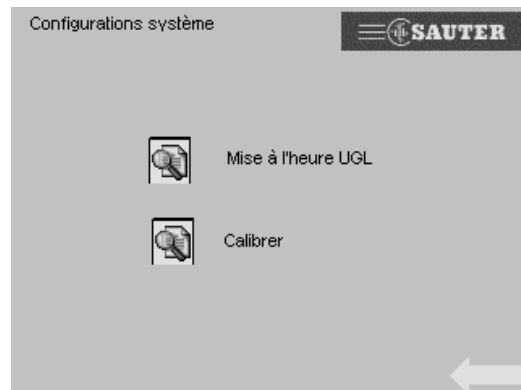
2. Afin d'obtenir les textes en langue française, il faut démarrer le programme CASE TPC et ouvrir le fichier "scrframe.eyt" qui se trouve dans le répertoire "C:\Program Files\Sauter\CASE TPC\Templates". Ce projet vide doit être transféré dans l'EYT250. L'écriture de ce projet provoque le transfert du fichier de langue contenu dans le répertoire du programme.

Les deux champs "Paramètres" et "Application" peuvent être sélectionnés.

3. Activer en premier le champ "Paramètres" au moins lors de la première mise sous tension de l'appareil. La fenêtre suivante s'affiche.



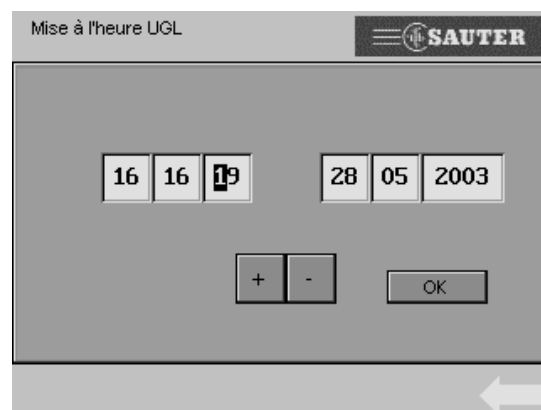
4. Activer "Mise à l'heure UGL" pour accéder à l'affichage de la fenêtre de saisie de l'heure représentée dans la vue suivante.



Ce dialogue affiche l'heure de l'UGL.



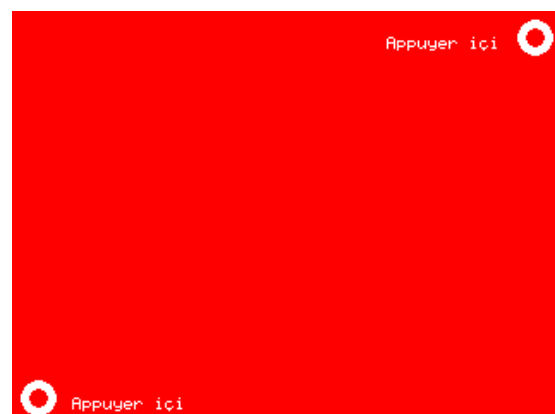
Dans la version actuelle de l'EYT250 (1.0.1.0), ces paramètres ne peuvent pas être modifiés.



5. Activer le champ "Calibrer" au moins lors de la première mise sous tension de l'appareil.
Cette fonction permet d'ajuster les champs dynamiques avec la partie mécanique de l'écran.
6. Activer le bouton "START" pour accéder à la fenêtre de calibrage représentée dans la vue ci-dessous.



7. Activer successivement les boutons "Appuyer ici".
8. Si un message d'erreur apparaît, le confirmer par "OK" et réitérer l'action "START".
9. Activer ensuite la flèche située au bas de l'image "START" (invisible dans cette version) pour accéder à la fenêtre (3),



10. Activer le champ "Application" pour voir apparaître la vue ci-contre.

Ce dialogue permet de choisir une installation ou une UGL (en fonction de la structure de l'adresse physique des adresses déclarées sur le bus nova-Net).

Lorsque l'EYT250 est exploité sans génération spécifique, seule la liste d'adresses des installations peut être consultée.





Outil de configuration EYT250 **EY**₃₆₀₀

Liaison EYT 250 avec le PC
