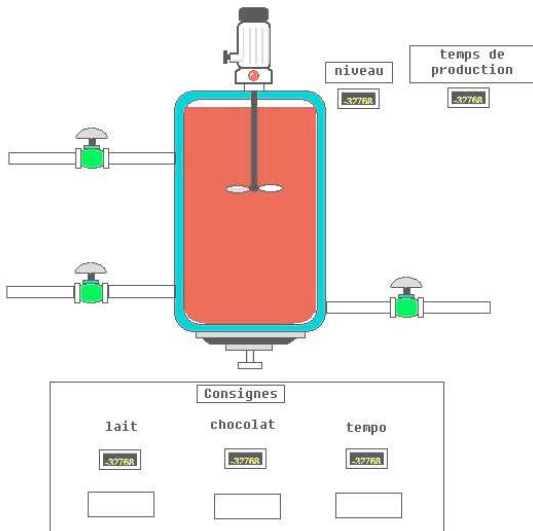


# DOC écrans d'exploitation

## 1.Introduction

Les écrans d'exploitation constituent un outil intégré au logiciel PL7 Pro destiné à faciliter l'exploitation d'un processus automatisé.



A l'aide des écrans, l'exploitant règle et surveille le fonctionnement de l'installation. Les objets dynamiques, les textes explicatifs, les synoptiques couleurs ainsi que les outils de contrôle créés et assemblés par le concepteur des écrans lui permettent de comprendre facilement l'état du procédé et d'intervenir rapidement en cas de problème.

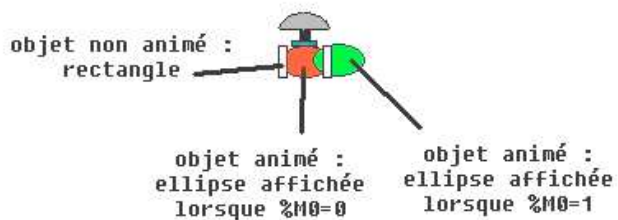
Un Viewer intégré est utilisé pour faciliter la mise au point de l'application d'automatisme et pour visualiser très simplement les messages de diagnostic.

Le principe des objets est qu'ils sont disposés les uns par dessus les autres. Le premier sera affiché lorsque la variable associée sera à 0 et le second lorsqu'elle sera à 1.

Objet composé : vanne



Composition : objet dissocié

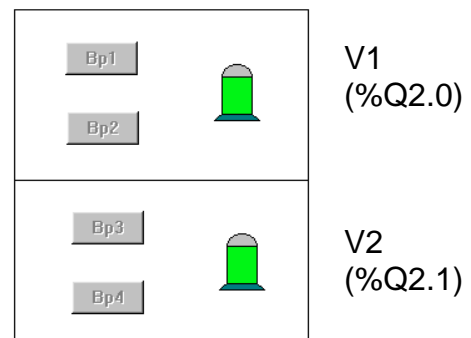


## 2.Création d'un écran

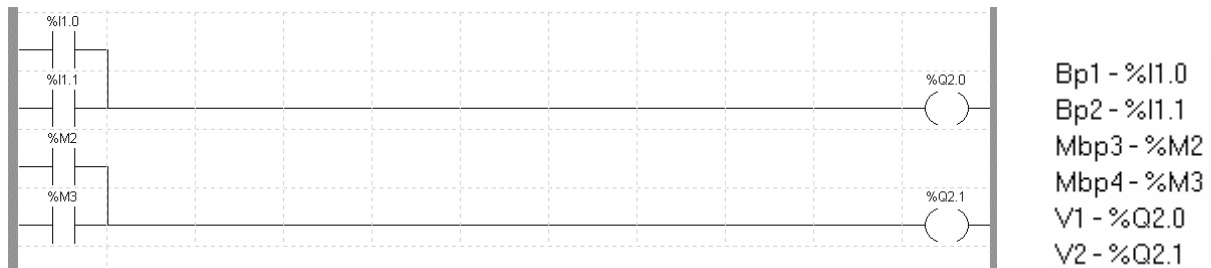
Fonctionnement :

V1 ne pourra être piloté que par des entrées raccordées à l'API (%I1.0 et %I1.1).

V2 pourra être mis en œuvre en agissant sur les commandes manuelles simulées sur l'écran d'exploitation grâce aux variables internes %M2 et %M3 associées aux Bp3 et Bp4.



Tapez le programme suivant et associez les variables suivantes :



Nous allons créer un écran d'exploitation qui va nous permettre de visualiser les entrées et les sorties de l'API. De plus, nous pourrons agir sur des bits internes avec la souris de l'ordinateur.

Double cliquez sur « écrans d'exploitation » dans le navigateur.  
 Cliquez avec le bouton droit sur écran et choisissez créer.  
 Cliquez sur « nouvel\_ecran\_0 ».

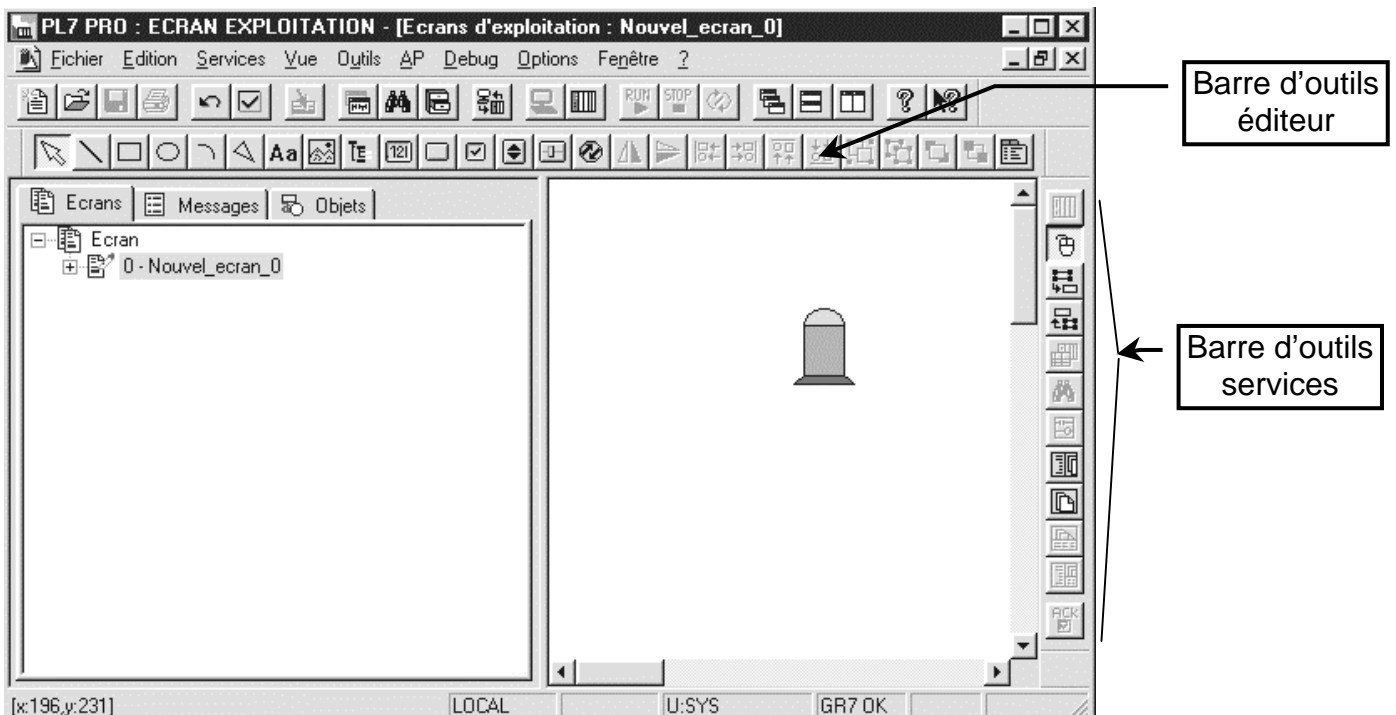


Placez un voyant en sélectionnant l'onglet "objet".

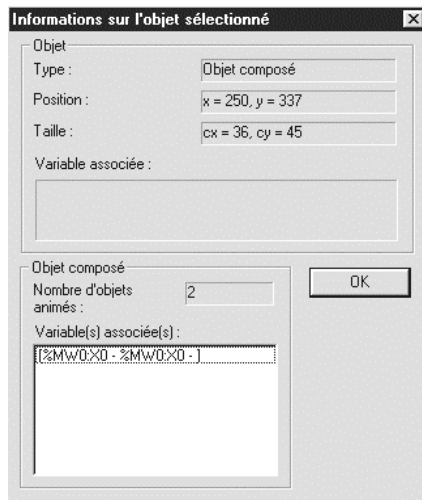
Cliquez sur la page "voyant" dans « Afficheur » et faites un copier coller d'un voyant vers votre écran.

### 3. Affectation des variables

Cliquez sur "vue" pour ajouter les barres d'outils éditeur et services.  
 Exemple pour le voyant V1 :

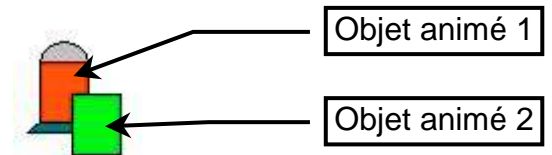


Ce voyant est composé de plusieurs objets animés par une variable. Pour visualiser le nombre d'objets et la variable associée, sélectionnez le composant, clic droit et informations.




Le voyant est composé des 2 objets animés par la variable %MW0:X0.

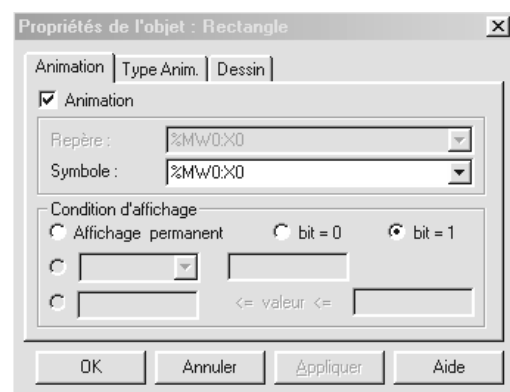
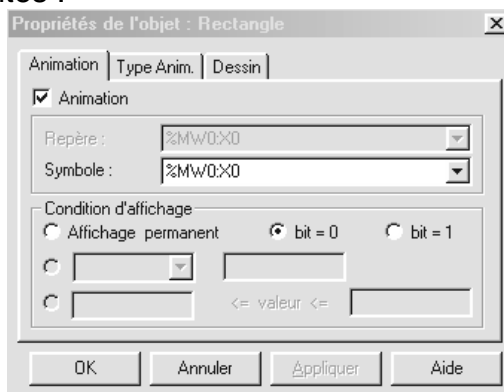
Il va donc falloir remplacer %MW0:X0 par V1.



Cliquez sur l'icône « Propriétés » . La fenêtre Propriétés s'ouvre.

Cliquez sur l'icône « objet animé suivant »  plusieurs fois de suite pour afficher les propriétés de tous les objets animés.

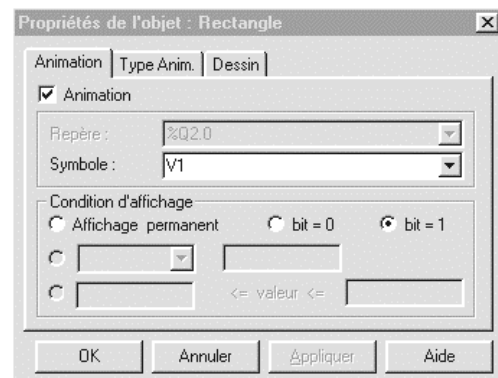
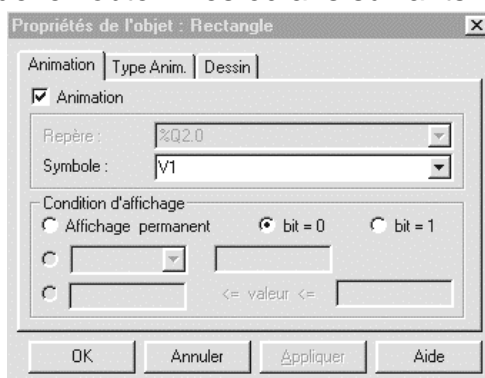
Les propriétés des différents objets animés vous sont présentées dans les fenêtres suivantes :



Le voyant est constitué de 2 objets animés par le bit %MW0:X0 (à 0 et à 1).

Il faut remplacer %MW0:X0 par V1 dans les 2 fenêtres pour que ce voyant soit animé par cette nouvelle variable et cliquez sur "appliquer".

Vous devez obtenir les écrans suivants :

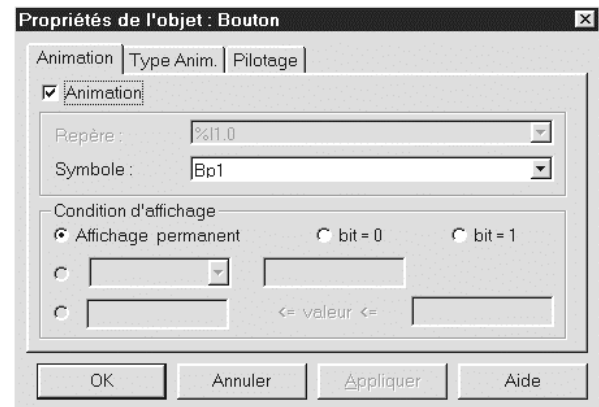
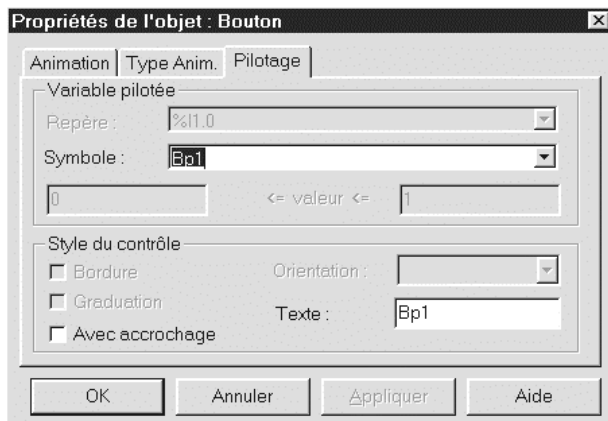


Placez 4 boutons en cliquant avec le bouton droit et en choisissant "objet de pilotage" et bouton.

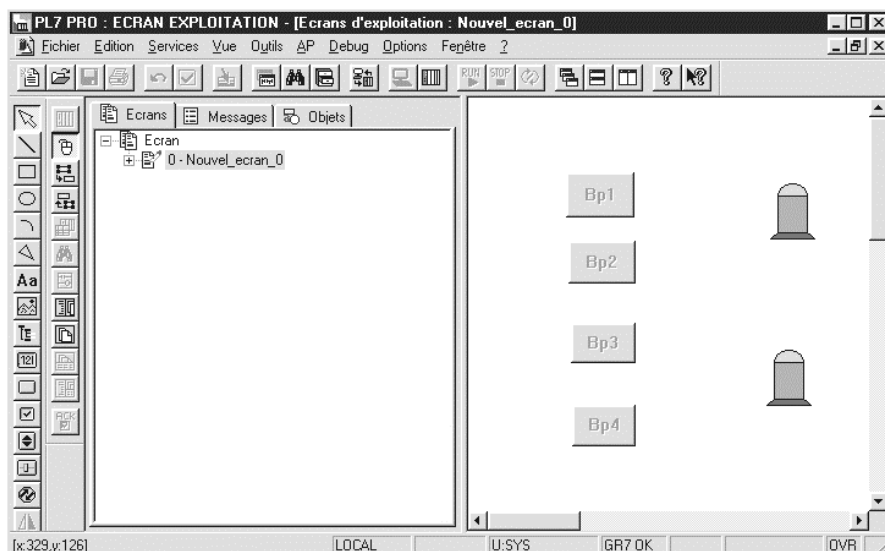
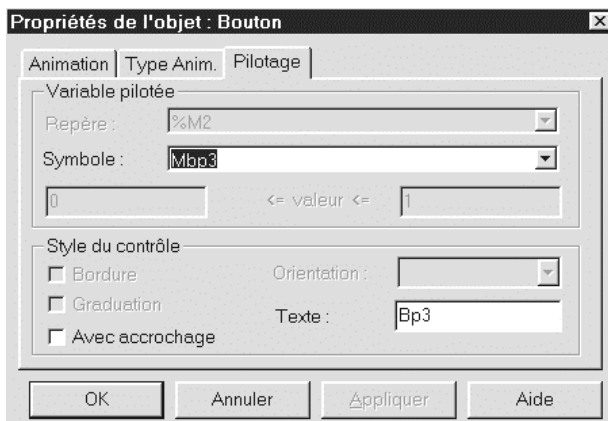
Placez 1 second voyant en sélectionnant l'onglet "objet", cliquez sur la page voyant et faites un copier coller d'un voyant vers votre écran.

Modifiez ensuite les variables pour les autres voyants et boutons.

Fenêtres pour le bouton BP1 :



Fenêtre pour le bouton BP3 :



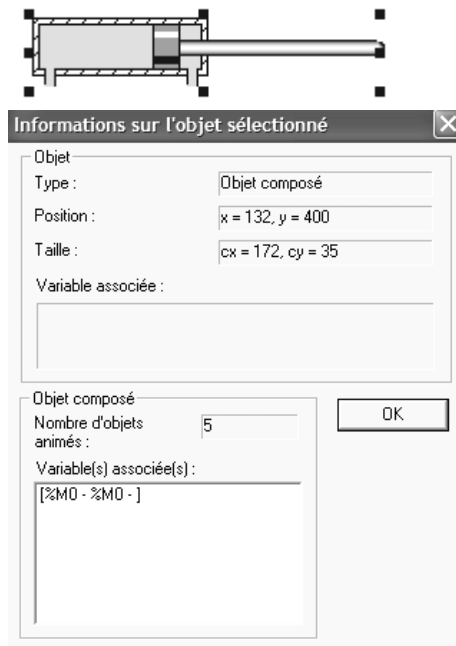
## 4. Test

Connectez vous ensuite à l'automate et testez l'écran en RUN.  
 Observez les boutons et les voyants en modifiant les valeurs de %I1.0 et %I1.1.  
 Modifiez les valeurs de BP3 et BP4 en cliquant dessus avec la souris.

## 5. Animation d'un vérin

Visualisation du nombre d'objets animés dans un vérin :

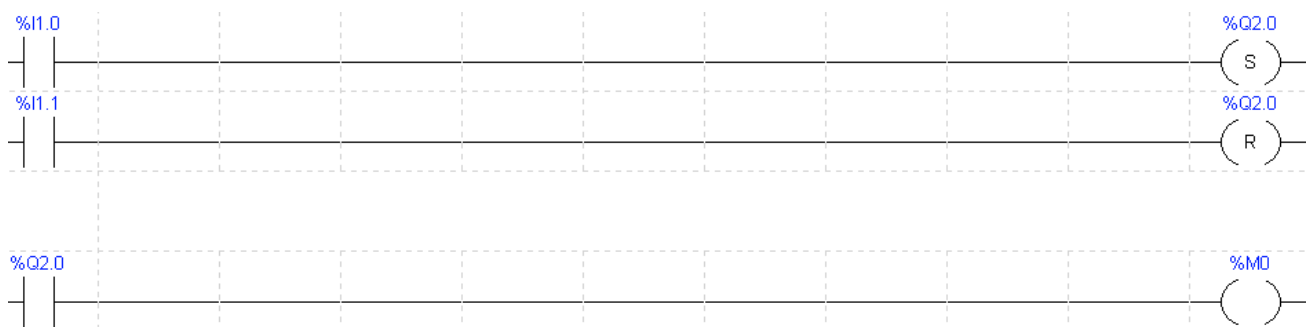
Sélectionner le vérin, clic droit et information.



Un vérin est composé de 5 objets animés par le bit interne %M0.

Pour l'associer à une autre variable, il faut remplacer %M0 par la nouvelle variable pour les 5 objets animés.

Vous pouvez essayer l'animation d'un vérin avec le programme suivant :



## 6. Entrées et affichage de valeurs numériques

Pour afficher la valeur d'un mot ou écrire une valeur dans un mot, nous allons utiliser les symboles « Entrées NUM ».

