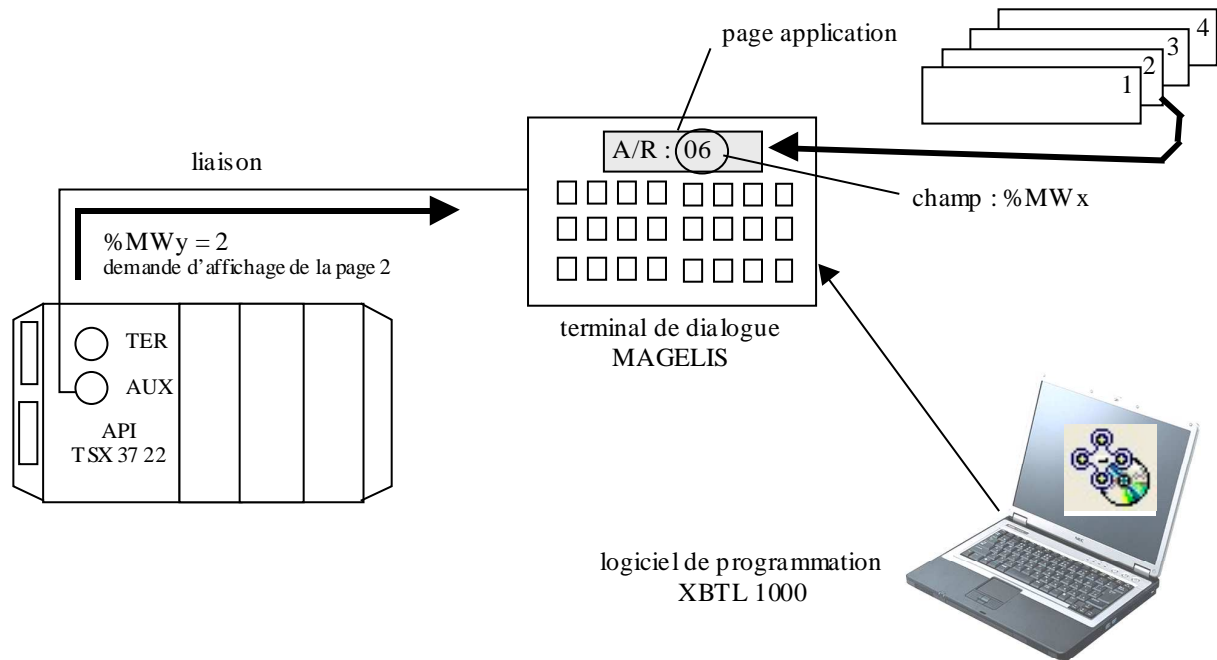
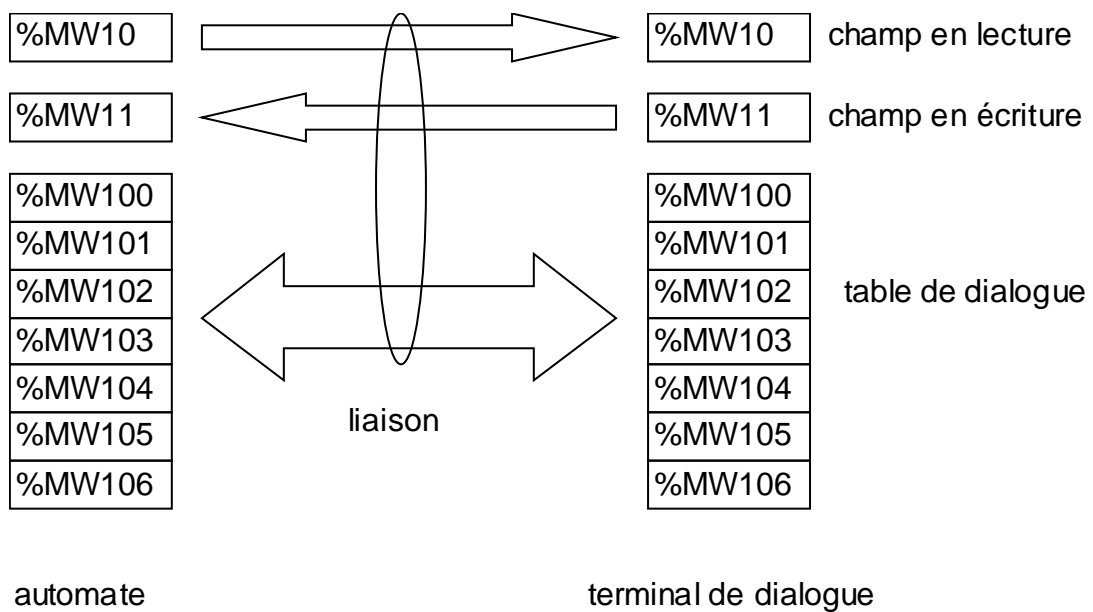


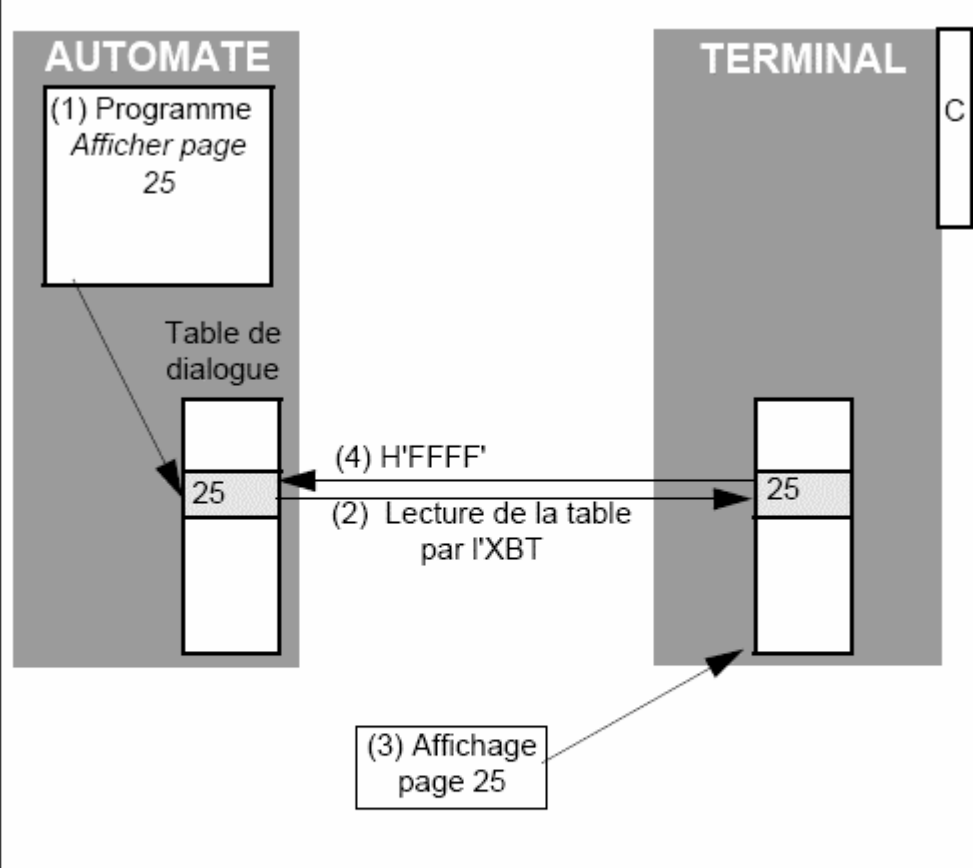
Programmation d'un terminal MAGELIS avec XBTL1000

1. Description :



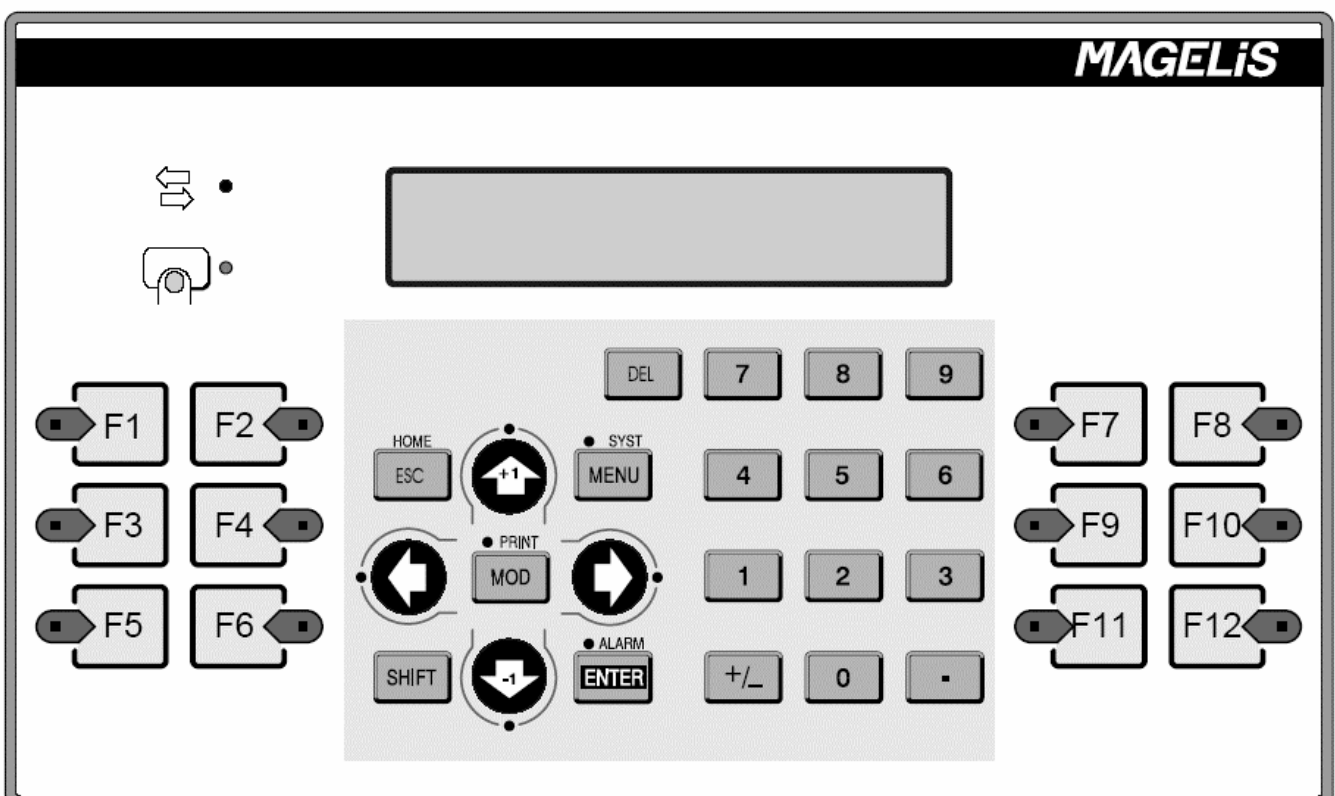
Le constituant principal de la communication est la table de dialogue. Cette table est commune au Magélis et à l'automate et leur permet de dialoguer. Ce sont des mots communs échangés en permanence. Le premier mot de cette table est $n = \%MW100$ (par défaut).





Le terminal vient lire la table de dialogue dans l'automate (2) et affiche la page souhaitée (3) ; il n'y a aucun programme à écrire dans l'automate pour gérer la communication.

(4) Une fois la commande traitée, le terminal écrit H'FFFF' dans le mot page à traiter.



2.La table de dialogue

La table de dialogue (Configuration / table de dialogue) est une table de mots, chaque mot est échangé avec l'API et réalise un travail.

La table commence en %MW100 par défaut.

Exemple de table de dialogue (le choix des mots est configurable) :

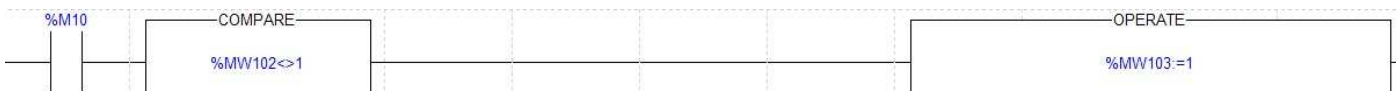
touches fonctions	%MW100					F 1								F 2	F 1	n+0	TEST
touches systèmes	%MW101					2										n+1	TEST
n° page affichée	%MW102															n+2	TEST
n° page à traiter	%MW103															n+3	ACTION
autorisation écriture table	%MW104															n+4	
allumage leds	%MW105													F 1		n+5	ACTION
page alarme	%MW106															n+6	

n+0 : adresse de la touche F1 : bit 0 de %MW100 soit %MW100 : X0
 adresse de la touche F12 : bit 11 de %MW100 soit %MW100 : X11

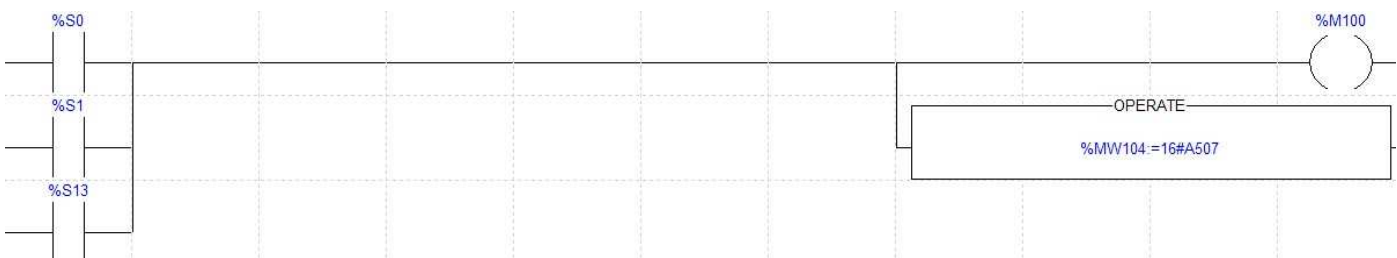


n+2 : test si une page est affichée (voir suivant)

n+3 : Les différents écrans s'appellent des pages application. Pour faire apparaître la page 1, il faut charger le mot %MW103 avec 1 (numéro de la page à afficher).



n+4 : mot d'autorisation calculé par le logiciel XBTL1000 et à lire lors de la programmation de la table de dialogue.
 Pour une table de 7 mots, le mot sera A507. Pour autoriser le dialogue, il faudra charger la valeur A507 dans le mot %MW104 en début de programme.

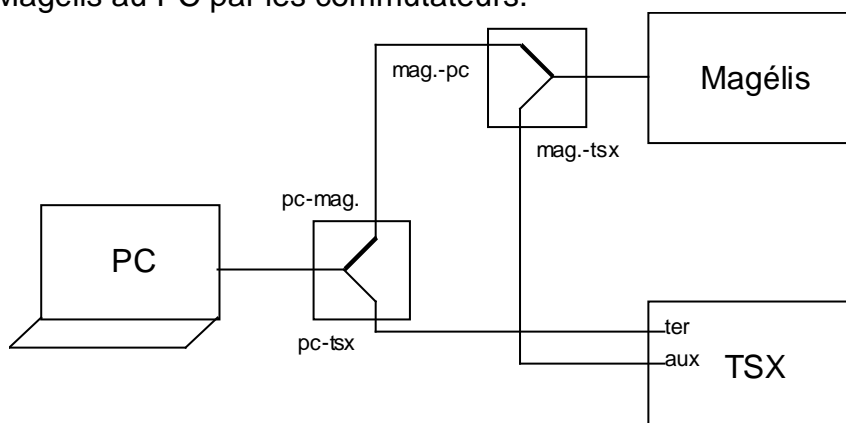


n+5 : allumage des leds des touches fonctions
 allumage de la led F1 : %MW105 :=1
 allumage de la led F4 : %MW105 :=8

n+6 : page prioritaire par rapport aux pages application.

3. Création d'une application XBT

Raccordez le Magélis au PC par les commutateurs.



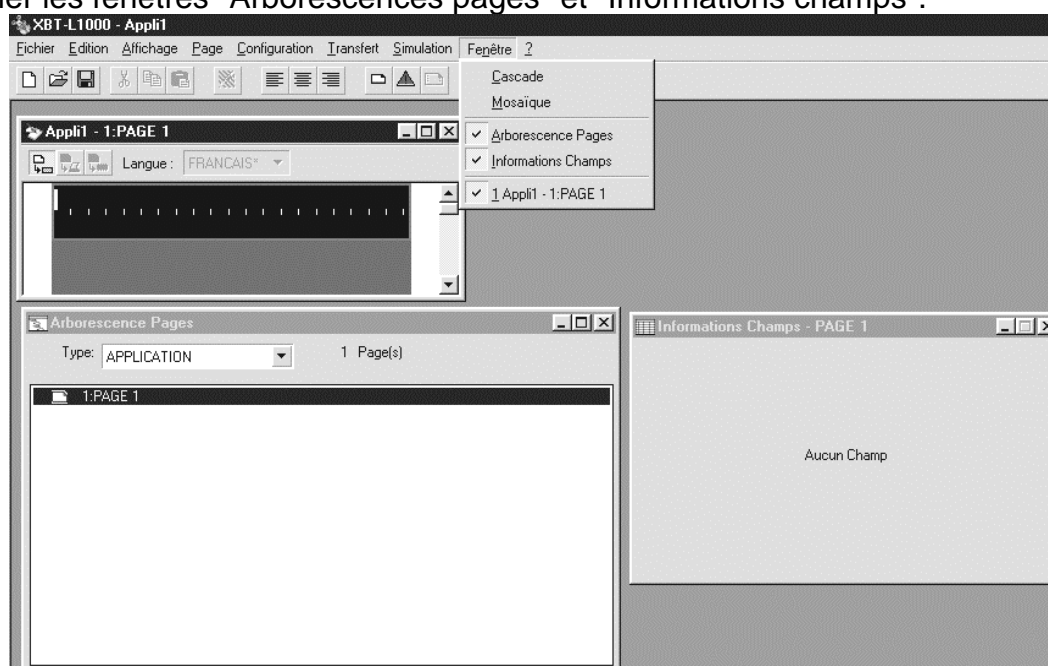
1- Lancez le logiciel de programmation du terminal : XBT L1000 → icône 

2- Fermer l'application précédente et faites Fichier Nouveau
sélectionnez type terminal : XBT P022010 (fluo) ou XBT P021010 (LCD)
protocole UNITELWAY et valider par OK.

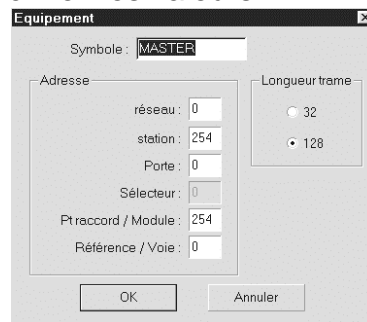
3- L'écran de la page application 1 s'affiche.



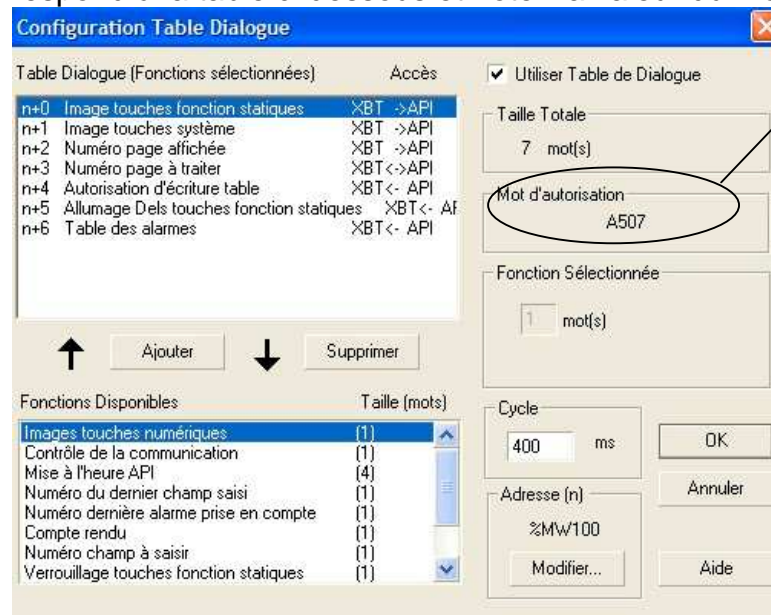
4- Afficher les fenêtres "Arborescences pages" et "Informations champs".



5- Afficher la fenêtre Symboles Equipements dans le menu Configuration :
Cliquez sur "modifier" et vérifiez les valeurs :




6- Affichez la fenêtre Table Dialogue dans le menu Configuration :
Vérifiez qu'elle correspond à la table ci dessous et notez la valeur du mot d'autorisation:



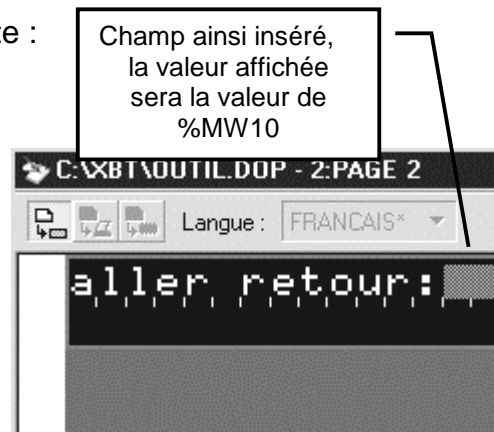
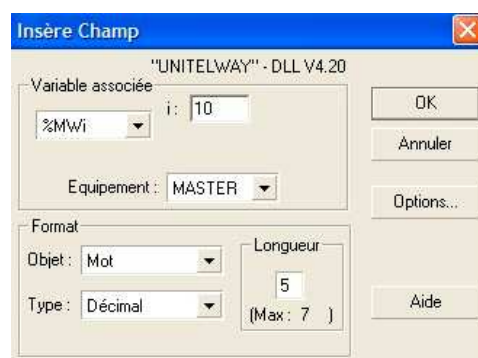
7- Etablissement des pages :

page 1 : tapez votre texte dans la fenêtre Appli1 et insérez une nouvelle page → icône : 

Insertion d'un champ :

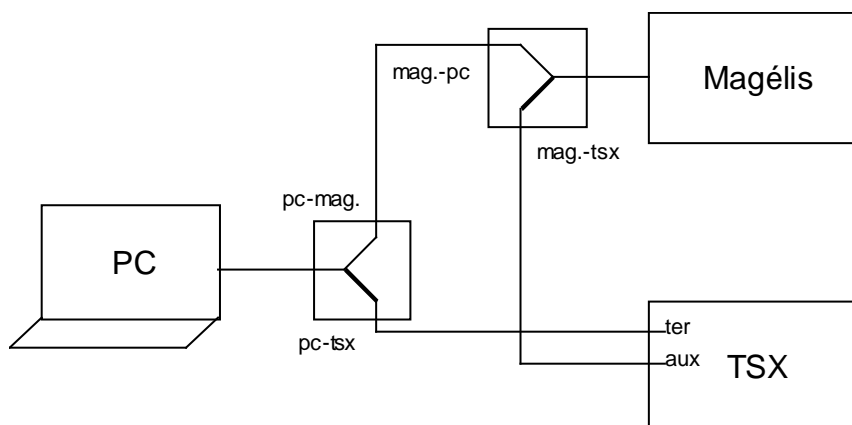
Un champ est un mot commun à l'API et au Magélis qui est échangé en permanence. Il peut être en lecture seule ou en lecture/écriture. Insérer un CHAMP → icône : 

Configurez le comme la fenêtre suivante :



Créer les pages suivantes et sauvegarder votre application.

Reliez le terminal Magélis au PC avec les commutateurs et transférer l'application dans le par "transfert" et "export".



Programmez ensuite votre application TSX et faites les tests en reliant le terminal à l'automate.

Pour modifier la valeur d'un champ, appuyez sur la touche MOD du Magélis, attendez que les LEDS clignotent, modifiez la valeur avec le clavier et validez par "enter".

Annexe : Tableau des images des touches systèmes du magélis XBT P022010 (fluo) ou XBT P021010 (LCD) :

Bit 0 : Flèche haute
Bit 1 : Flèche basse
Bit 2 : Flèche droite
Bit 3 : Flèche gauche
Bit 4 : MOD
Bit 5 : PRINT
Bit 6 : MENU
Bit 7 : SYST
Bit 8 : ALARM
Bit 9 : EXIT
Bit 10 : HOME
Bit 11 : +1
Bit 12 : -
Bit 13 : ENTER
Bit 14:Réservé
Bit 15:Réservé