

Series HMI TK

Manual de Programación

Shenzhen Coolmay Technology Co., Ltd

V20.91 version

Contenido

Capítulo 1 Introducción al software mView	¡Error! Marcador no definido.
1.1 Cómo instalar el software mView.....	1
1.2 Cómo abrir el software mView.....	6
1.3 Introducción a la interfaz del software mView.....	7
Capítulo 2 Introducción al menú de ejecución del software mView	¡Error! Marcador no definido.
2.1 Menú Archivo	8
2.1.1 Nuevo archivo	8
2.1.2 Abrir archivo	10
2.1.3 Guardar archivo.....	11
2.1.4 Guardar como archivo	11
2.1.5 Cerrar el archivo	12
2.1.6 Importar.....	13
2.1.7 Exportar.....	13
2.1.8 Salir.....	14
2.2 Editar menu	14
2.2.1 Deshacer.....	16
2.2.2 Rehacer.....	16
2.2.3 Cortar.....	16
2.2.4 Copiar	16
2.2.5 Copia múltiple	16
2.2.6 Pegar	18
2.2.7 Alineación	18
2.2.8 Tamaño	19
2.2.9 Jog	20
2.2.10 Ordenar.....	21
2.2.11 Configuración.....	22
2.2.12 Agrupar / Desagrupar	23
2.2.13 Bloquear objeto / desbloquear objeto	23
2.2.14 Propiedades del objeto.....	24
2.2.15 Copiar imagen de pantalla	24
2.2.16 Guardar en BMP.....	25
2.2.17 Agregar repositorio.....	26
2.3 Vista.....	27
2.3.1 Gestión de proyectos	28
2.3.2 Ventana de mensaje	30
2.3.3 Repositorio	31
2.3.4 Lista de componentes.....	32
2.3.5 Opción(H)	33
2.3.6 Datos auxiliares de Objeto	37
2.3.7 Escala.....	37
2.3.8 Barra de herramientas	38
2.4 Proyecto.....	39

2.4.1 Pantalla	40
2.4.2 Comunicación	48
2.4.3 Etiqueta	51
2.4.4 Lenguaje	54
2.4.5 Definir teclado	56
2.4.6 Alarma	56
2.4.7 Clave	58
2.4.8 Sonido	59
2.4.9 Protección	60
2.4.10 Sincronización de datos	61
2.4.11 Registro	62
2.4.12 Horario de datos	67
2.4.13 Receta	72
2.4.14 Configuración del sistema	73
2.4.15 Macro	75
2.4.16 Administrador de informes	76
2.4.17 Configuración (ID de estación/modelo)	76
2.5 HMI	78
2.5.1 Comprobación de sintaxis	79
2.5.2 Ejecución en línea	80
2.5.3 Ejecución fuera de línea	81
2.5.4 Stop	81
2.5.5 Descargar al HMI	81
2.5.6 Guardar archivo como	82
2.5.7 Configuración	83
2.6 Componente	84
2.7 Herramientas	85
2.7.1 Descargar HMI	85
2.7.2 Subir HMI	87
2.7.3 Actualizar SO HMI	89
2.7.4 Seleccionar Lenguaje	92
2.8 Ventana	92
2.9 Ayuda	95
Capítulo 3 mView Componente Función Descripción	¡Error! Marcador no definido.
3.1 Gráfico	95
3.1.1 Ajustes de pincel	98
3.2 Componente estático	100
3.2.1 Bisel estático/ Texto	100
3.2.2 Escala	103
3.2.3 Tabla	105
3.2.4 Imagen	106
3.2.5 Memo	107
3.3 Botón	107
3.3.1 Botón ON/ OFF y botón de interruptor/retención	108

3.3.2 Botón Set Value/Const y botón Inc/Dec.....	111
3.3.3 Botón Saltar/Atrás`	114
3.3.4 Boton Fun	115
3.3.5 Botón clave.....	116
3.3.6 Establecer botón de estado	118
3.3.7 Botón etiqueta.....	119
3.3.8 Botón de movimiento de datos	120
3.4 Monitor	120
3.4.1 Lámpara.....	122
3.4.2 Pantalla numérica.....	124
3.4.3 Pantalla de texto	126
3.4.4 Cadena de alarma.....	128
3.4.5 Fecha/Hora.....	129
3.4.6 Barra de progreso.....	131
3.4.7 Barra/Barra flotante	132
3.4.8 Metro	133
3.4.9 Imagen dinámica	135
3.4.10 Foto de camino	136
3.4.11 Lámpara dinámica.....	138
3.4.12 Camino de lámpara.....	139
3.4.13 Gráfico de tendencia.....	140
3.4.14 Tendencia histórica.....	146
3.4.15 Tabla de registro.....	147
3.4.16 Visualización de alarma/ Visualización de recuento de alarma/ Visualización de alarma actual.....	150
3.4.17 Polígono de estado	153
3.4.18 Grafico.....	154
3.4.19 Gráfico XY	157
3.5 Editar	158
3.5.1 Edición de estado múltiple	159
3.5.2 Entrada numérica	161
3.5.3 Entrada de texto	167
3.5.4 Editar contraseña	168
3.5.5 Barra de seguimiento.....	169
3.5.6 Barra de desplazamiento	170
3.5.7 Cuadro de lista.....	172
Capítulo 4 Gestión de proyectos	172
4.1 Gestión de pantallas	172
4.1.1 Pantalla de cuadro de diálogo.....	174
4.1.2 Caso de cuadro de diálogo	176
4.2 Gestión de enlaces.....	183
4.2.1 ID y número de estación	186
4.3 Caso de gestión de etiquetas	187
4.3.1 Gestión de etiquetas	187

Capítulo 5 Gestión de lenguaje.....	189
5.1 Agregar, editar, eliminar idiomas	191
5.2 Casos de varios idiomas y componentes	194
Capítulo 6 Gestión de alarmas	199
6.1 Casos de alarma	204
Capítulo 7 Gestión de contraseñas	219
7.1 Configuración de componentes.....	220
7.2 Ajustes de pantalla	221
7.3 Configuración de pantalla de contraseña	222
Capítulo 8 Gestión del sonido	223
Capítulo 9 Gestión de sincronización de datos	227
Capítulo 10 Gestión de recetas	229
10.1 Casos de uso de recetas	233
Capítulo 11 Tipos de macros y gramática.....	¡Error! Marcador no definido.
11.1 Tipos de macros	242
11.2 Editor de macros	245
11.3 Introducción a la sintaxis de macros	246
11.3.1 Formato de datos, operador, lista de comandos.....	246
11.3.2 Instrucciones	249
11.4 Introducción a la sintaxis del operador macro	252
11.4.1 Sintaxis del operador	252
11.4.2 Establecer la sintaxis del operador.....	253
11.4.3 Configuración del formato de datos de datos variables	253
11.4.4 Configuración de la configuración del formato de datos para el cálculo	253
Capítulo 12 Macro Función	¡Error! Marcador no definido.
12.1 Introducción a las funciones de cálculo y sintaxis.....	254
12.1.1 Tabla de columnas de funciones	254
12.1.2 Introducción a la sintaxis de funciones	255
12.2 Introducción a las funciones relacionadas con el registro y la sintaxis.....	257
12.2.1 Lista de funciones de registro	257
12.2.2 Introducción a la sintaxis de funciones	258
12.3 Introducción a las funciones y sintaxis relacionadas con cadenas	263
12.3.1 Lista de funciones de cadena.....	263
12.3.2 Introducción a la sintaxis de funciones de cadena.....	263
12.4 Introducción al cálculo matemático Funciones relacionadas y gramática.....	270
12.4.1 Una tabla de columnas de funciones relacionadas con cálculos matemáticos.....	270
12.4.2 Introducción al cálculo matemático Sintaxis de funciones relacionadas	271
12.5 Introducción a las funciones relacionadas con el tiempo y la sintaxis	275
12.5.1 Una columna de funciones relacionadas con el tiempo.....	275
12.5.2 Introducción a la sintaxis de funciones relacionadas con el tiempo.....	276
12.6 Introduction to Functions and Syntax of Data Conversion.....	278
12.6.1 List of register functions	278
12.6.2 Introduction to Function Syntax.....	278

12.7 Introduction to Functions and Syntax Related to Calculation Check Code	281
12.7.1 Column table related functions of calculation check code	281
12.7.2 Introduction to the Function Syntax Related to Calculation Check Cod272	
12.8 Introducción a las funciones relacionadas con la comunicación y la sintaxis.....	285
12.8.1 Una tabla de columnas de funciones relacionadas con la comunicación ..	285
12.8.2 Introducción a la sintaxis de funciones relacionadas con la comunicación	285
Capítulo 13 Descripción del protocolo de comunicación macro	286
Apéndice 1 Definición del teclado de edición de proyectos mView	286
Apéndice 2 Lista de variables predefinidas del sistema mView ¡Error! Marcador no definido.	
1 Variables preestablecidas del sistema	288
2 El uso de la variable de puntero interno V	295
Apéndice 3 Tabla de frecuencias de la escala mView	¡Error! Marcador no definido.
Apéndice 4 Instrucciones para el uso de variables de operación	¡Error! Marcador no definido.
Apéndice 5 Descripción de funciones de múltiples máquinas inteligentes conectadas de HMI.....	¡Error! Marcador no definido.
Appendix 6 Function Description of Embedded Numerical Value Display in String	¡Error! Marcador no definido.
Appendix 7 List of Communicable Controllers.....	¡Error! Marcador no definido.
Appendix 8 TK Series HMI Storage Data export Operation Instruction.....	¡Error! Marcador no definido.
Appendix 9 HMI modbus RTU Communication Instruction	¡Error! Marcador no definido.
Apéndice 10 Instrucciones de la HMI de la serie Coolmay TK que se comunica con otra banda PLC.....	320
Apéndice 11 Simulación y descarga del programa HMI	¡Error! Marcador no definido.
11.1 Simulación de programa	356
11.1.1 Ejecución en línea	357
11.1.2 Ejecución fuera de línea	360
11.2 Descarga y actualización del programa S.O. versión.....	360
11.2.1 Descargar a HMI	360
11.2.2 Guardar como programa HMI	361
11.2.3 Actualizar SO HMI.....	363
11.3 Carga del programa.....	365
11.3.1 Cargar programa HMI.....	365
Apéndice 12 Función de penetración HMI USB.....	¡Error! Marcador no definido.

Capítulo 1 Introducción al software mView

1.1 Cómo instalar el software mView

(Por favor, vaya al sitio web oficial WWW.COOLMAY.COM.AR para descargar la última versión)

Este capítulo presentará en detalle el proceso de instalación del software mView.

■ Requisitos de hardware

Los requisitos básicos de hardware para instalar el software de edición mView son los siguientes:

1. Host de computadora personal: se recomienda usar una CPU de 80486 o superior.
2. Memoria: se recomienda utilizar más de 128 MB de RAM para ampliar la memoria.
3. Disco duro: el disco duro debe tener más de 100 MB de espacio.
4. Pantalla: tarjeta de visualización VGA o SVGA general.
5. Ratón: utilice un ratón compatible con Windows.
6. Impresora: use una impresora compatible con Windows.

Antes de instalarlo, verifique si el hardware de la computadora es como el anterior o superior. Para evitar problemas de incompatibilidad de hardware, utilice las especificaciones recomendadas tanto como sea posible. Si tiene alguna pregunta, póngase en contacto con nuestro servicio de atención al cliente.

■ Fuente de software

Puede ingresar al sitio web de nuestra empresa

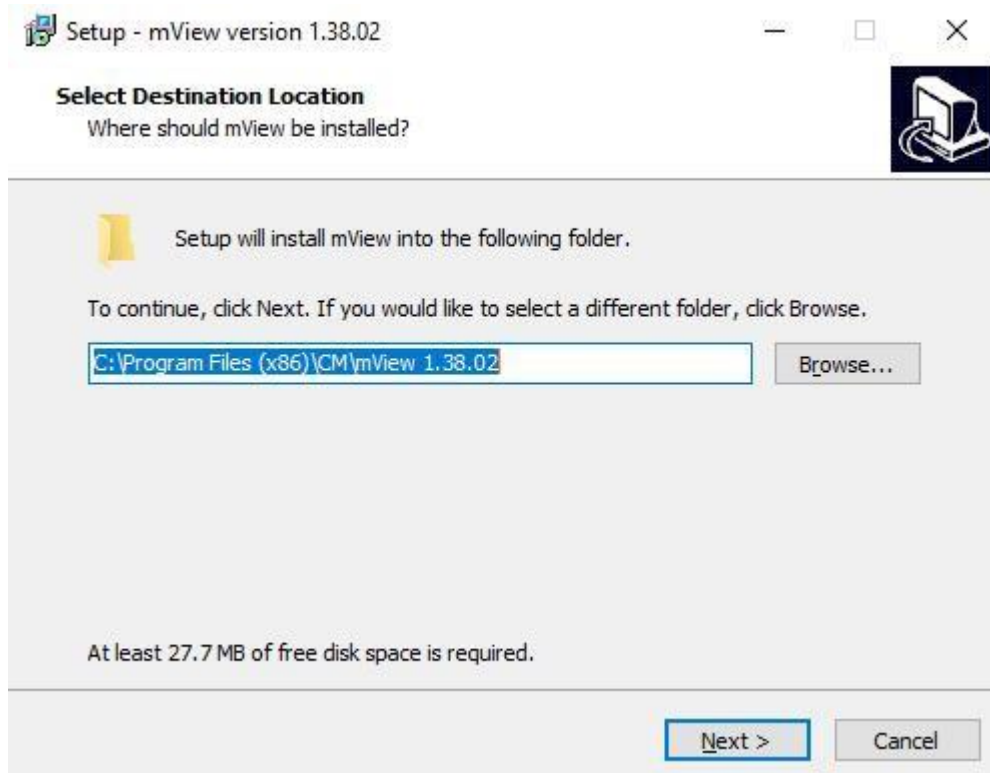
WWW.COOLMAY.COM.AR

para obtener la última versión del software.

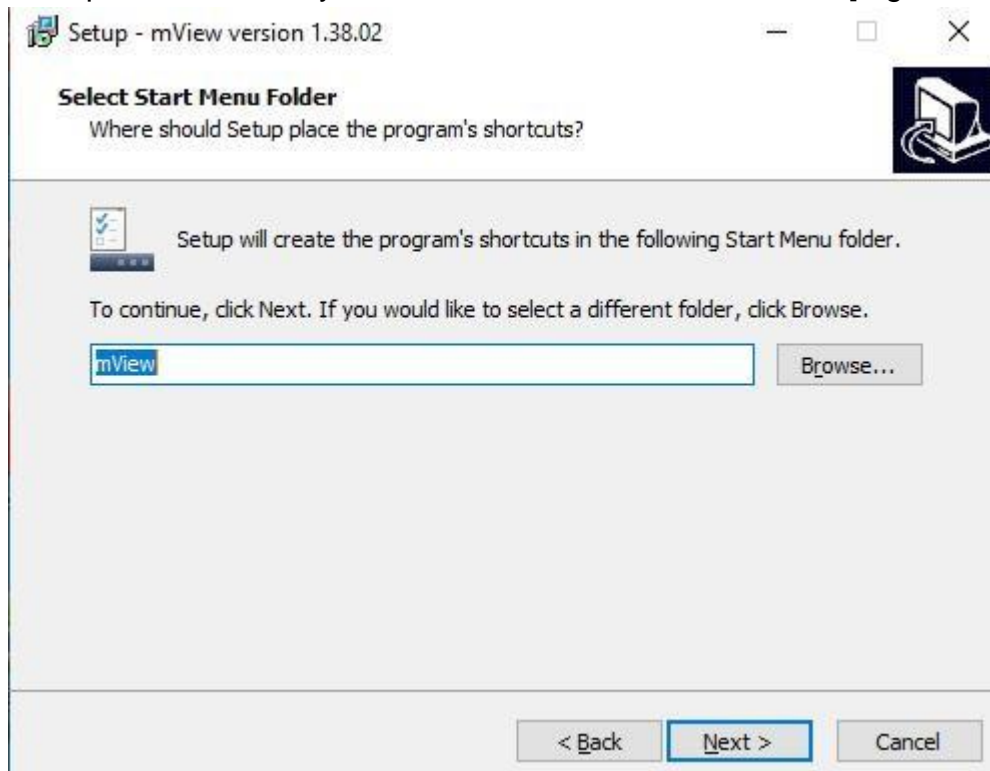
- Pasos de instalación (tome la versión china simplificada de mView como ejemplo), tenga en cuenta que la versión del software "mView ****" está sujeta al sitio web oficial.

Seleccione mView 13802.exe en la ventana del instalador para iniciar el instalador e iniciar la instalación;

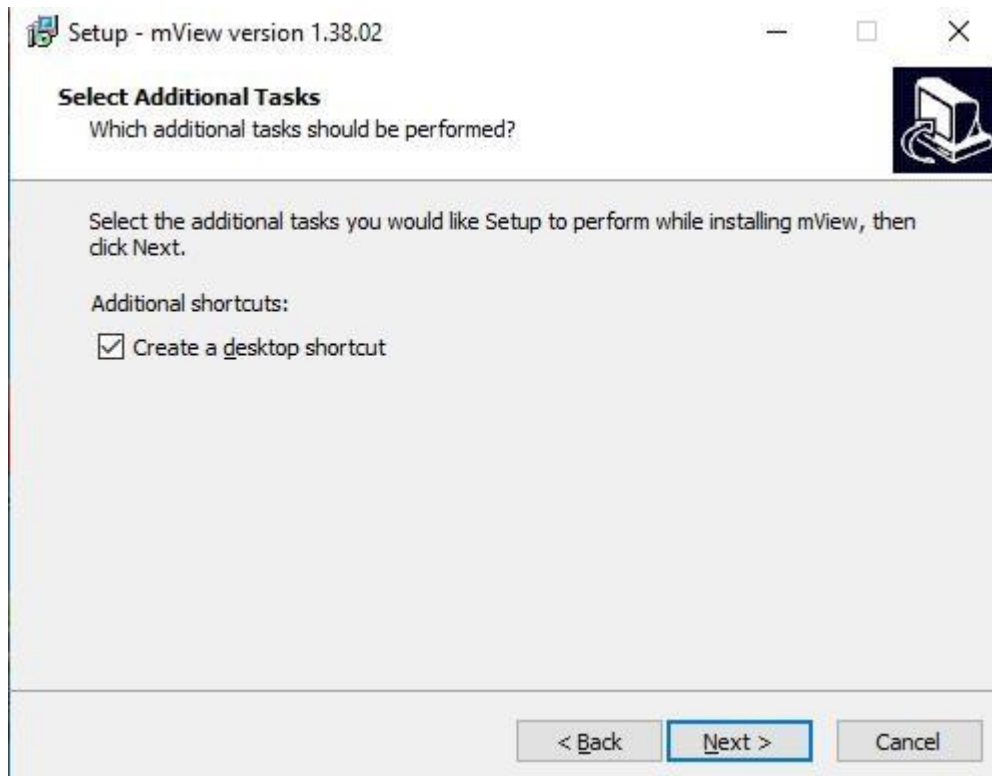
- Configure la ruta de almacenamiento del archivo de instalación, seleccione el valor predeterminado, ingrese la dirección o haga clic en el botón [Examinar...] para seleccionar la dirección y luego haga clic en el botón [Siguiente];



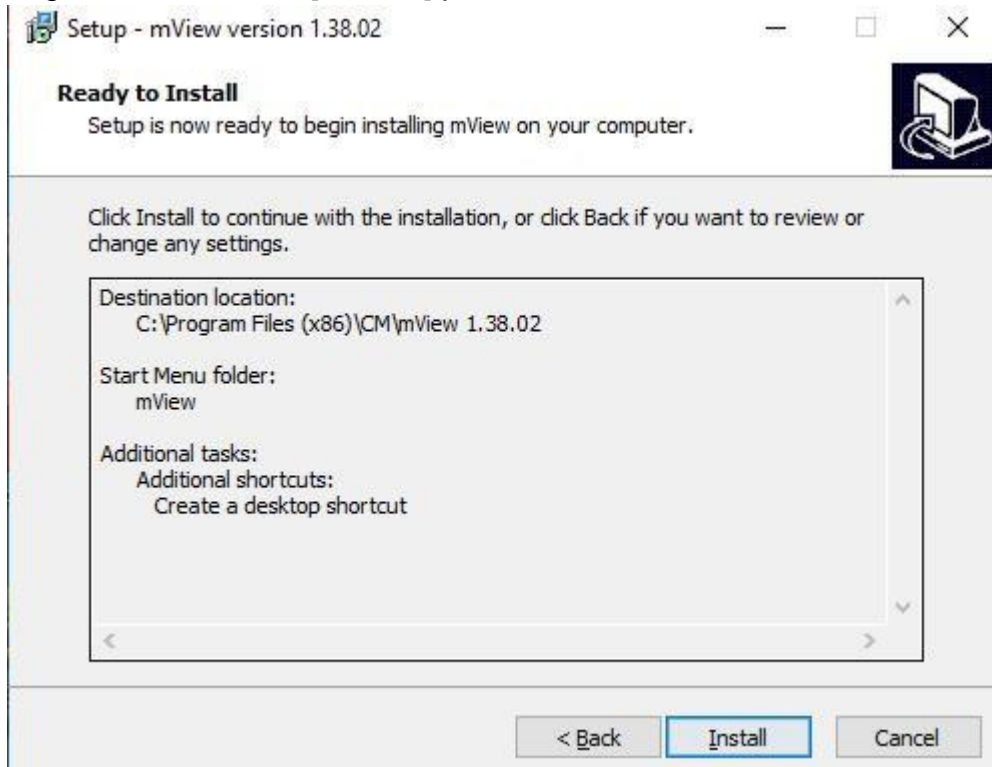
- Establezca el nombre de la carpeta guardada. Se recomienda seleccionar el valor predeterminado y hacer clic directamente en el botón [Siguiete].



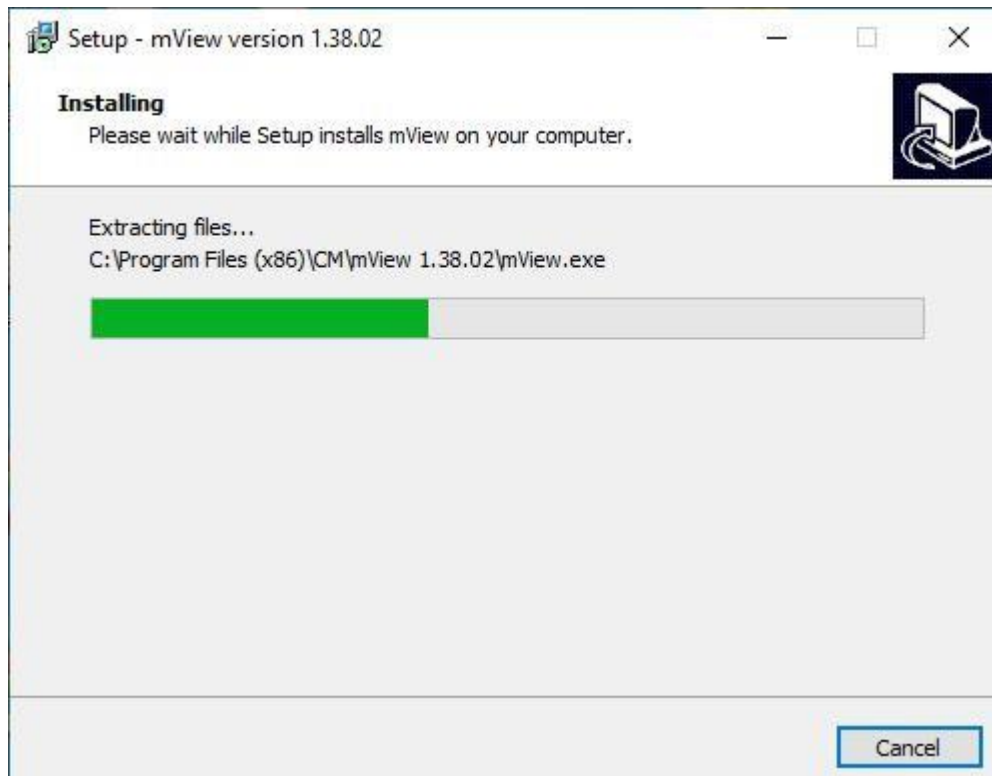
- Elija si desea crear un icono de acceso directo en el escritorio y luego haga clic en el botón [Siguiete].



- Confirme la ruta de instalación y otra información de instalación, y luego haga clic en el botón [Instalar] para instalar.



- El proceso de instalación se muestra a continuación:



- Haga clic en [Siguiete] para instalar el asistente del controlador



- La instalación del controlador se ha completado.

Device Driver Installation Wizard

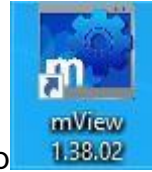


- Finalmente, haga clic en [Finalizar] para completar la instalación.

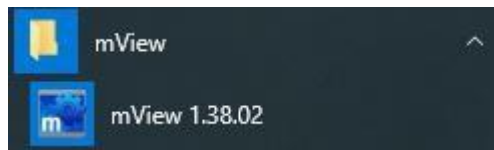


1.2 Cómo abrir el software mView

Una vez completada la instalación del software mView, aparecerá un



acceso directo placed on the desktop. Al mismo tiempo, el grupo de programas mView correspondiente se ha agregado a Windows menu de inicio:

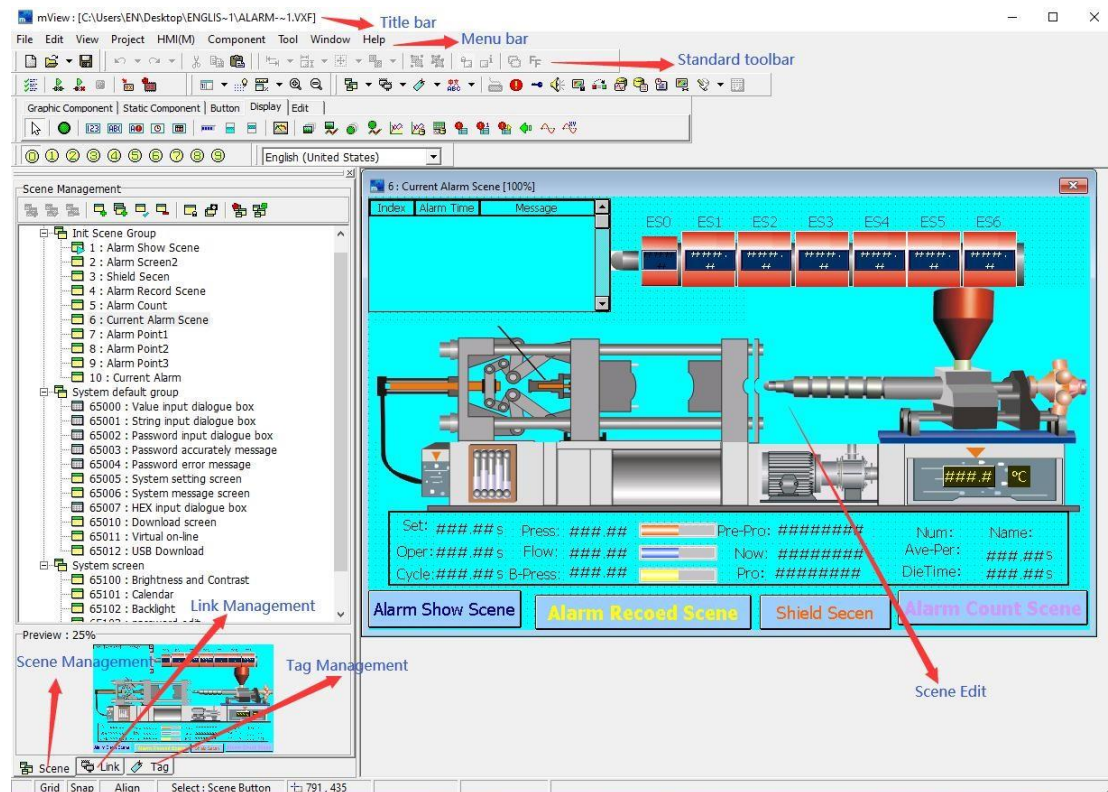


Elija uno de los dos métodos anteriores para abrir el software de programación mView. Cuando se inicia la aplicación, aparecerá una ventana de inicio, como se muestra en la siguiente figura. Después de abrir el software, se verificará de acuerdo con la barra de menú [Ver]->[Opción...]->[Archivo]->El programa inicia automáticamente el archivo abierto, para determinar si se inicia el último archivo del proyecto cuando se abre el software, o no abrir ningún archivo.



1.3 Introducción a la interfaz del software mView

Diseño de la interfaz de edición de mView:



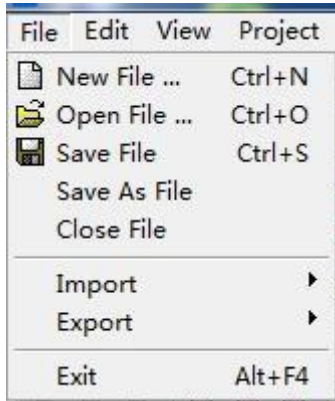
- Barra de título: muestra la ruta del proyecto abierto actualmente y el nombre del archivo, el número de ventana y el nombre de la ventana.
- Barra de menú: un menú que muestra varios comandos de CoolMayView. Estos menús son menús desplegables.
- Barra de herramientas estándar: Botones de acceso directo para colocar algunos comandos. Botones correspondientes y herramientas de edición para mostrar archivos, editar, imprimir y otras funciones.
- Componentes de diseño: Botones de comando para objetos componentes.
- Gestión de pantalla: La ventana de gestión de la pantalla utilizada por el proyecto.
- Gestión de comunicaciones: diseñadores de ingeniería para gestionar, configurar una ventana para comunicarse con PLC u otros dispositivos serie.
- Gestión de etiquetas: establezca etiquetas para las variables del sistema y las variables externas para facilitar a los usuarios la búsqueda rápida de las variables correspondientes.
- Barra de estado: muestra el estado de funcionamiento actual, los parámetros de la interfaz hombre-máquina y el equipo de comunicación.

Capítulo 2 Introducción al menú de ejecución del software mView



2.1 Menú Archivo

Use el mouse para hacer clic directamente en [Archivo], o use el teclado para presionar [ALT] + [F], aparece el menú desplegable [Archivo], como se muestra en la Figura 2-1.1. Para facilitar a los usuarios la selección rápida, también se proporcionan iconos de acceso directo en la barra de herramientas, como se muestra en la Figura 2-1.2.



2-1.1



2-1.2

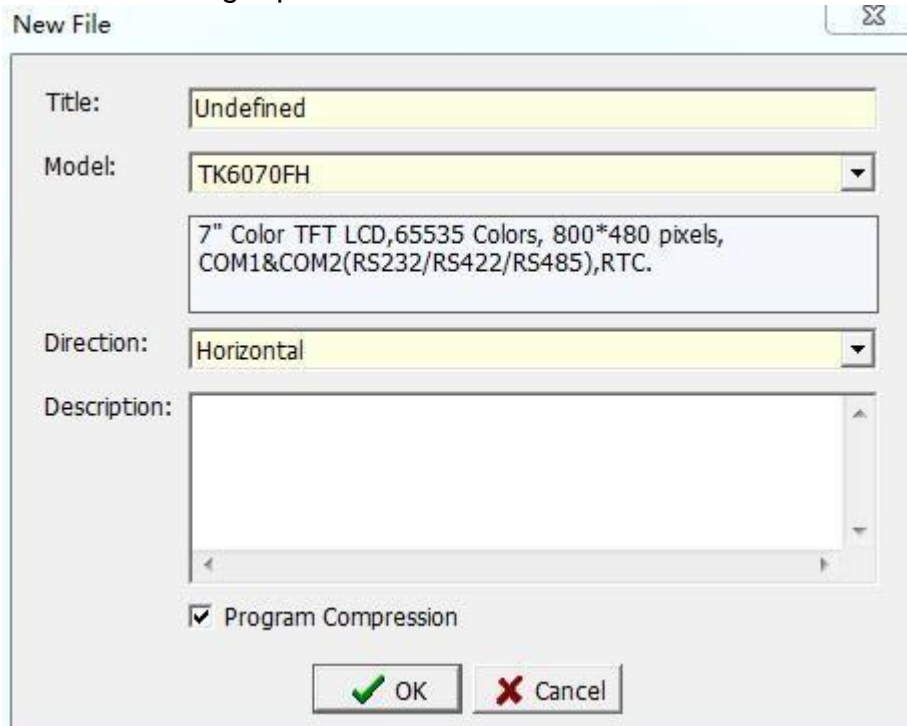
File toolbar

(1)	New File...
(2)	Open File...
(3)	Save File

2.1.1 New File...

Para crear un nuevo proyecto, puede hacer clic directamente en [New File] en el menú [File], o hacer clic en el icono en la barra de herramientas, o usar la tecla de acceso rápido Ctrl + N establecida por el sistema. Se muestra el

cuadro de diálogo que se muestra a continuación:



The screenshot shows a 'New File' dialog box. The title bar reads 'New File' and has a close button. The dialog contains the following fields and controls:

- Title:** A text input field containing 'Undefined'.
- Model:** A dropdown menu with 'TK6070FH' selected.
- Description:** A text area containing '7" Color TFT LCD,65535 Colors, 800*480 pixels, COM1&COM2(RS232/RS422/RS485),RTC.'
- Direction:** A dropdown menu with 'Horizontal' selected.
- Description:** A large empty text area for user input.
- Program Compression:** A checked checkbox.
- Buttons:** 'OK' (with a green checkmark icon) and 'Cancel' (with a red X icon).

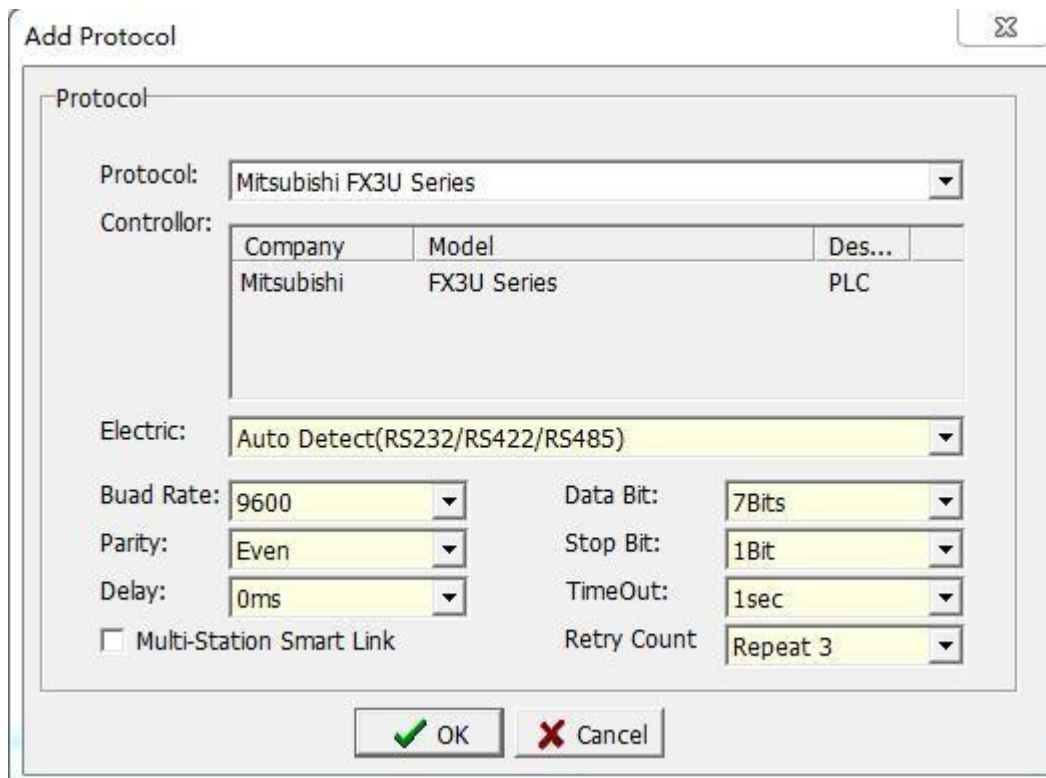
Título: Introduzca el nombre del nuevo proyecto;

Modelo: seleccione el modelo de la interfaz hombre-máquina (HMI);

Dirección: seleccione si la pantalla de edición se muestra horizontal o verticalmente;

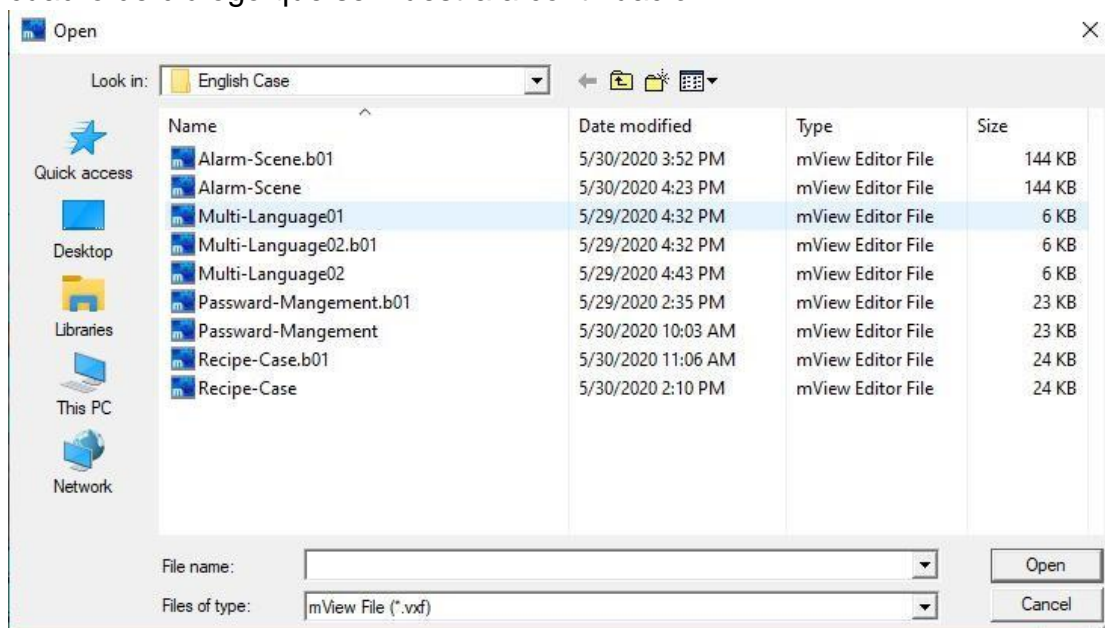
Descripción: ingrese una descripción de ayuda para el proyecto recién creado, o elija no ingresarla.

Después de completar la entrada de información relacionada con el proyecto, haga clic en el botón [OK] para ingresar al cuadro de diálogo de configuración de información de comunicación, como se muestra en la siguiente figura. Para configuraciones específicas, consulte la sección 2.4.2 Gestión de la comunicación.



2.1.2 Open File...

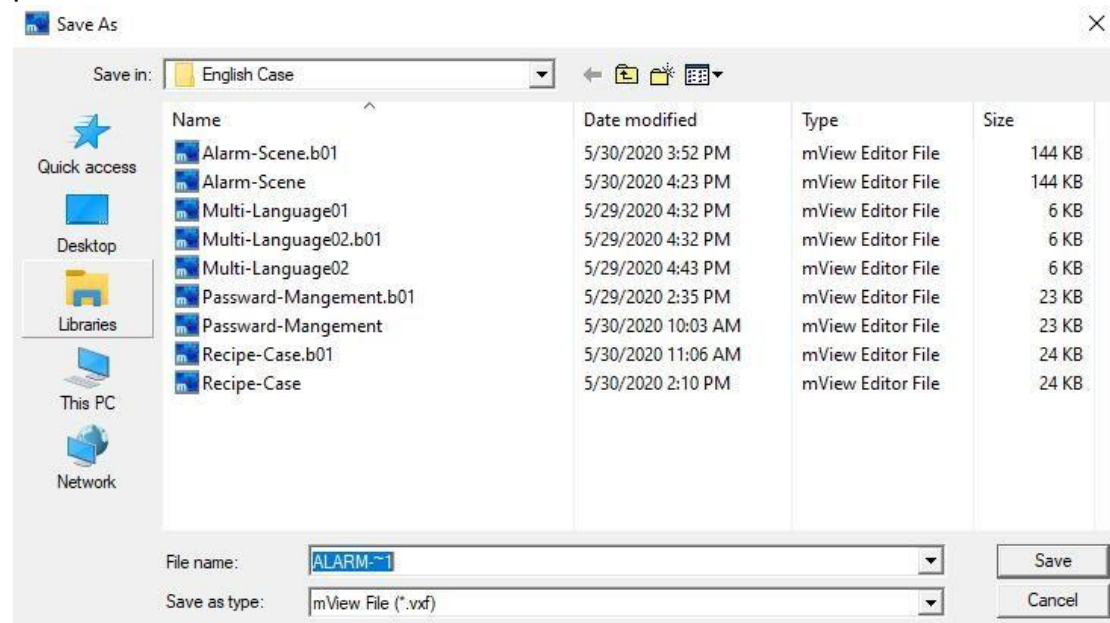
Para abrir un archivo existente, puede hacer clic directamente en [Open file...] en el menú [File], o hacer clic en el icono en la barra de herramientas, o usar la tecla de acceso rápido Ctrl + O configurada por el sistema. Se muestra el cuadro de diálogo que se muestra a continuación:



Seleccione el archivo con el sufijo vxf que debe abrirse, presione el botón [Open] o haga doble clic en el archivo de proyecto seleccionado con el mouse.

2.1.3 Save File

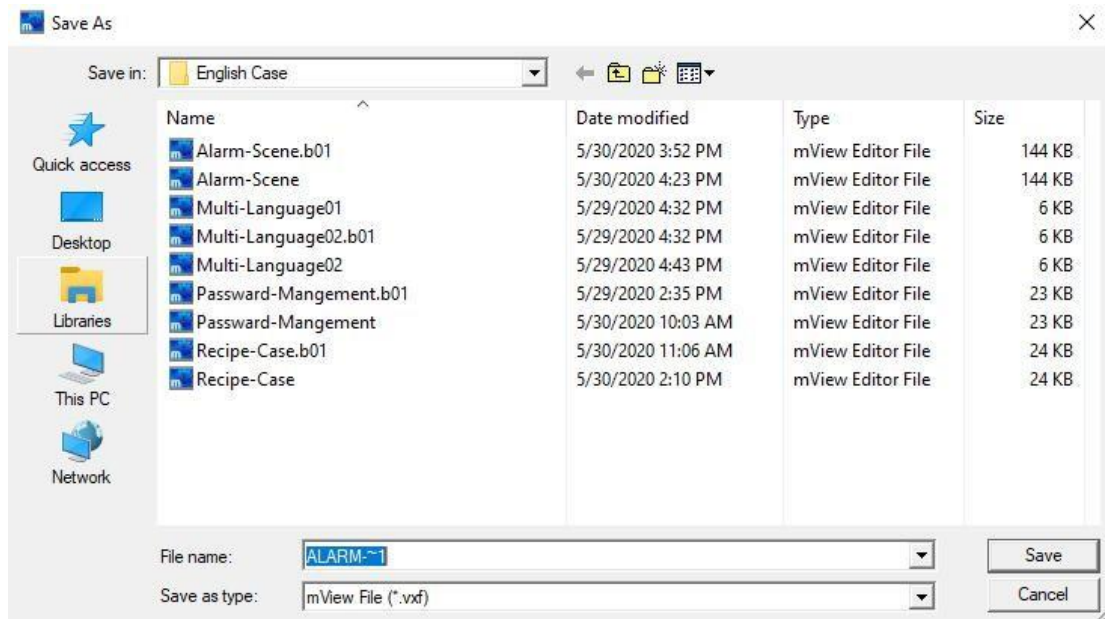
Para guardar el proyecto editado actualmente en el disco, puede hacer clic directamente en [Save File] en el menú [File], o hacer clic en el icono en la barra de herramientas, o usar la tecla de acceso directo Ctrl + S configurada por el sistema.



Al guardar un nuevo proyecto, aparecerá el cuadro Guardar archivo vxf como se muestra arriba, ingrese el nombre del proyecto que desea guardar en el campo de nombre de archivo y haga clic en el botón [Save]. Si el proyecto ya se guardó, al presionar [Save] no se mostrará ningún cuadro de diálogo, sino que solo se guardará la información más reciente del proyecto actual.

2.1.4 Guardar como archivo

Guarde los datos de pantalla editados actualmente en otro nombre de archivo especificado en el disco. Este elemento solo puede ser seleccionado por [Save As File] por debajo [File] Ya sea un proyecto nuevo o un proyecto antiguo, aparecerá el cuadro de diálogo Guardar nuevo archivo.:



Después de ingresar el nuevo nombre del proyecto, haga clic en [Guardar] para guardar el proyecto como un nuevo archivo de proyecto

2.1.5 Close File

Cierre el archivo de proyecto editado actualmente. Este elemento solo se puede seleccionar mediante [Close File] en [File]. Si se modifica el archivo del proyecto, aparecerá el siguiente cuadro de diálogo para guardar el archivo del proyecto modificado.

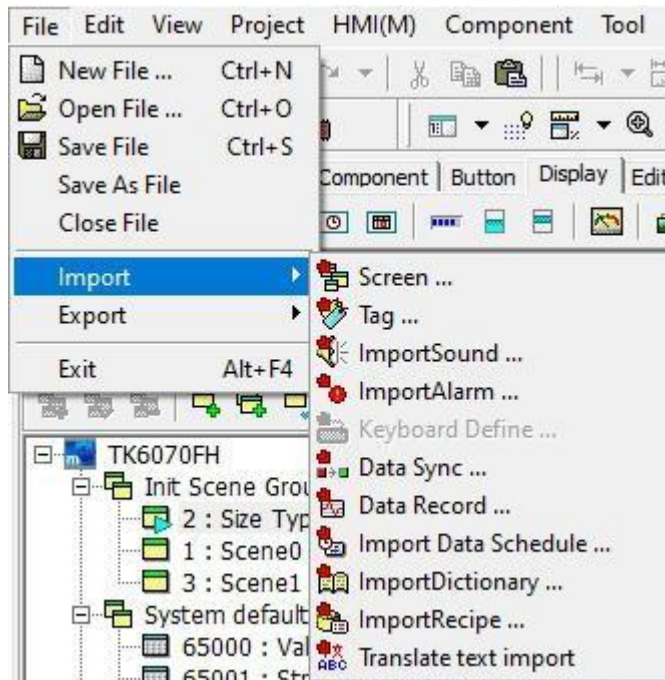


Haga clic en el botón [Yes] para guardar el archivo recién modificado y luego salga del archivo de proyecto actual;

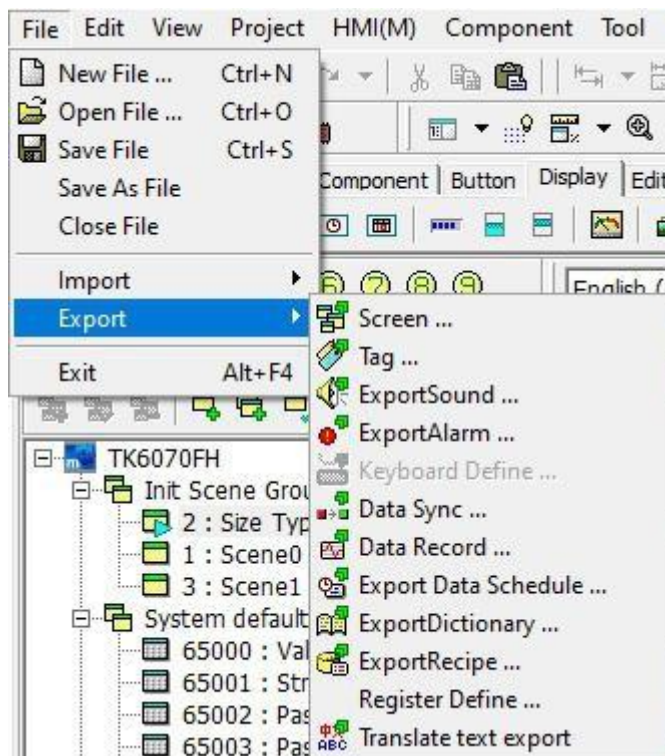
Haga clic en el botón [No] para guardar el archivo recién modificado y luego salga del archivo de proyecto actual;

Haga clic en el botón [Cancel] para salir del cuadro de diálogo y no hacer nada con el archivo recién modificado;


2.1.6 Importar



2.1.7 Exportar



2.1.8 Exit

Finalice la aplicación y guarde el proyecto, seleccione la opción [Exit] en el menú [File], o haga clic en el botón  en la ventana principal. Si el proyecto ha cambiado, o no se ha guardado, aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



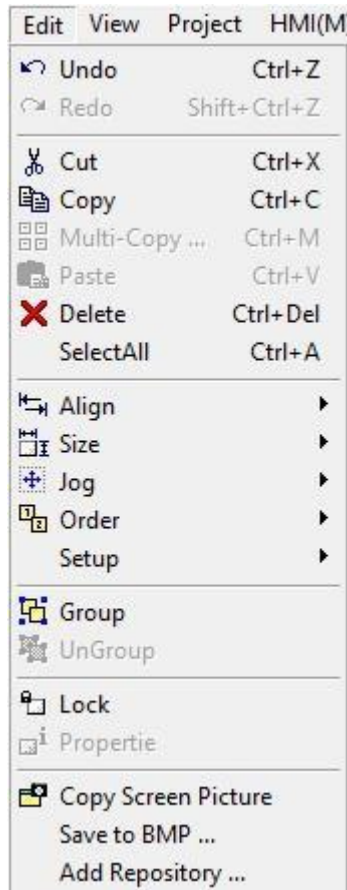
Haga clic en el botón [Yes] para guardar el archivo recién modificado y luego cierre el programa de software actual;

Haga clic en el botón [No] para guardar el archivo recién modificado y luego cierre el programa de software actual;

Haga clic en el botón [Cancel] para salir del cuadro de diálogo y no hacer nada con el archivo recién modificado;

2.2 Menú de edición

Use el mouse para hacer clic directamente en [Editar], o use el teclado para presionar [ALT] + [E], aparece el menú desplegable de [Editar], como se muestra en la Figura 2-2.1. Para facilitar a los usuarios la selección rápida, también se proporcionan iconos de acceso directo en la barra de herramientas, como se muestra en la Figura 2-2.2



como se muestra en la Figura 2-2.2.

2-2.1



2-2.2

(1)	Deshacer 【Ctrl+Z】	(9)	Ordenar
(2)	Rehacer 【Shift+Ctrl+Z】	(10)	Group
(3)	Cortar 【Ctrl+X】	(11)	Desagrupar
(4)	Copiar 【Ctrl+C】	(12)	Lock
(5)	Pegar 【Ctrl+V】	(13)	Propiedad
(6)	Alinear	(14)	Mismo bisel
(7)	Tamaño	(15)	Misma fuente
(8)	Jog		

2.2.1 Deshacer

Para deshacer la última acción editada, puede seleccionar la opción [Undo] en [Edit], o hacer clic en el icono en la barra de herramientas, o usar la tecla de acceso rápido Ctrl + Z configurada por el sistema.

2.2.2 Rehacer

Para restaurar la acción de deshacer anterior, puede seleccionar la opción [Rehacer] en [Editar], o hacer clic en el icono en la barra de herramientas, o usar la tecla de acceso rápido shift + Ctrl + Y establecida por el sistema.

2.2.3 Cortar

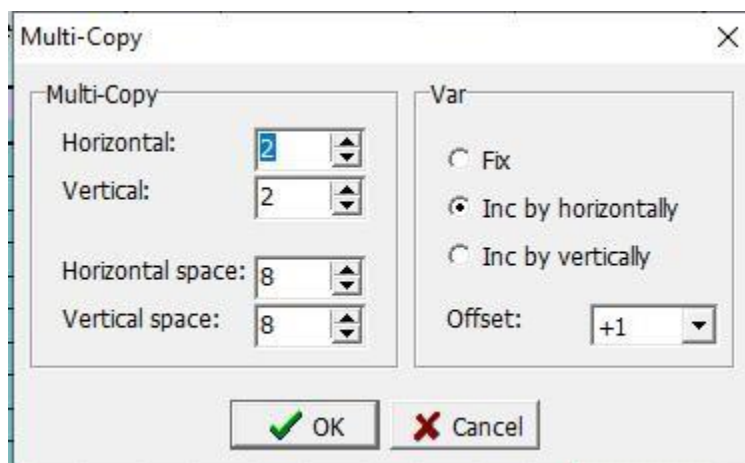
Corta los componentes seleccionados para pegarlos en la nueva ubicación. Puede seleccionar la opción [Cut] en [Edit], o hacer clic en el icono en la barra de herramientas, o usar la tecla de acceso rápido Ctrl + X establecida por el sistema.

2.2.4 Copiar

Si los componentes utilizados son los mismos, puede utilizar la operación de copia para hacer los mismos componentes. Puede seleccionar la opción [Copy] en [Edit], o hacer clic en el icono en la barra de herramientas, o usar la tecla de acceso rápido Ctrl + C configurada por el sistema.

2.2.5 Copia múltiple

Seleccione un componente específico para hacer múltiples copias, puede seleccionar la opción [Copia múltiple] en [Editar], o usar la tecla de acceso rápido Ctrl + M configurada por el sistema. Después de hacer clic, aparecerá el cuadro de selección como se muestra a continuación:



Múltiples configuraciones de copia

Número de copias horizontales: establezca el número de copias en la dirección horizontal.

Número de copias verticales: establece el número de copias en dirección vertical.

Puntos de intervalo horizontal: establezca la distancia entre los elementos horizontales.

Puntos de espaciado vertical: establezca la distancia entre los componentes verticales.

Modificación de variable de componente

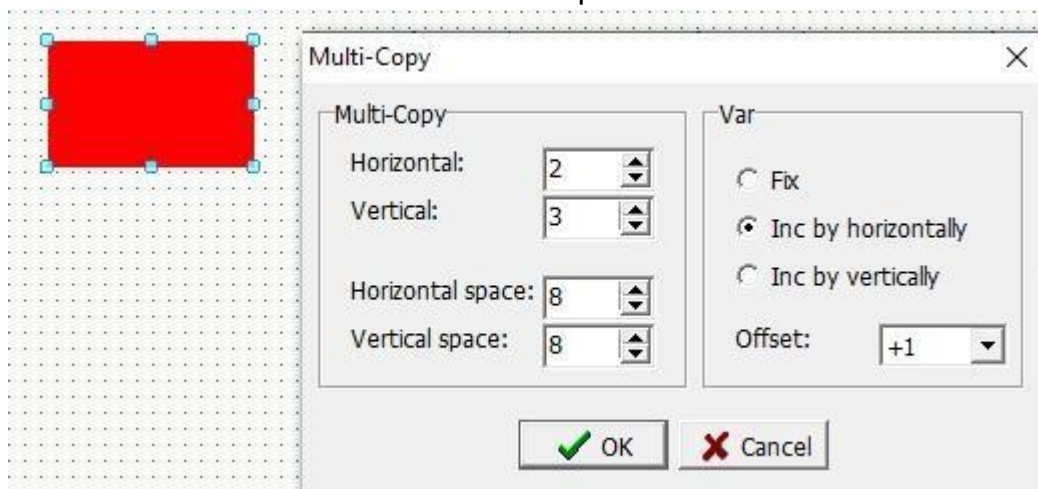
Sin corregir: no se realiza ningún procesamiento en los componentes copiados.

Aumento en la dirección horizontal: establezca el orden en que el dispositivo lee los elementos blandos para aumentar horizontalmente y luego verticalmente.

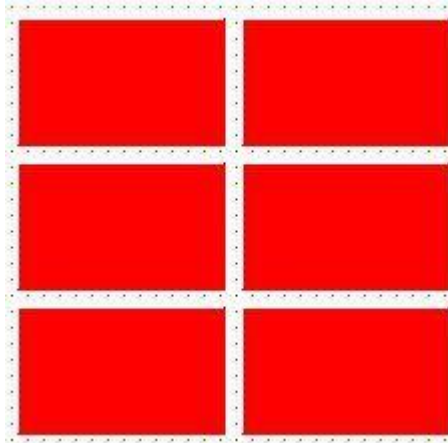
Incremento vertical: establezca el orden en que el dispositivo lee el dispositivo para aumentar primero verticalmente y luego horizontalmente.

Valor de compensación de dirección: establezca el número de incrementos del valor del dispositivo de lectura del dispositivo.

- Ejemplo de copia múltiple: seleccione el número horizontal = 2 y el número vertical = 3 encima del número de copias



- Ejemplo de copia múltiple: Haga clic en [OK] para completar la copia múltiple. El resultado se muestra a continuación:




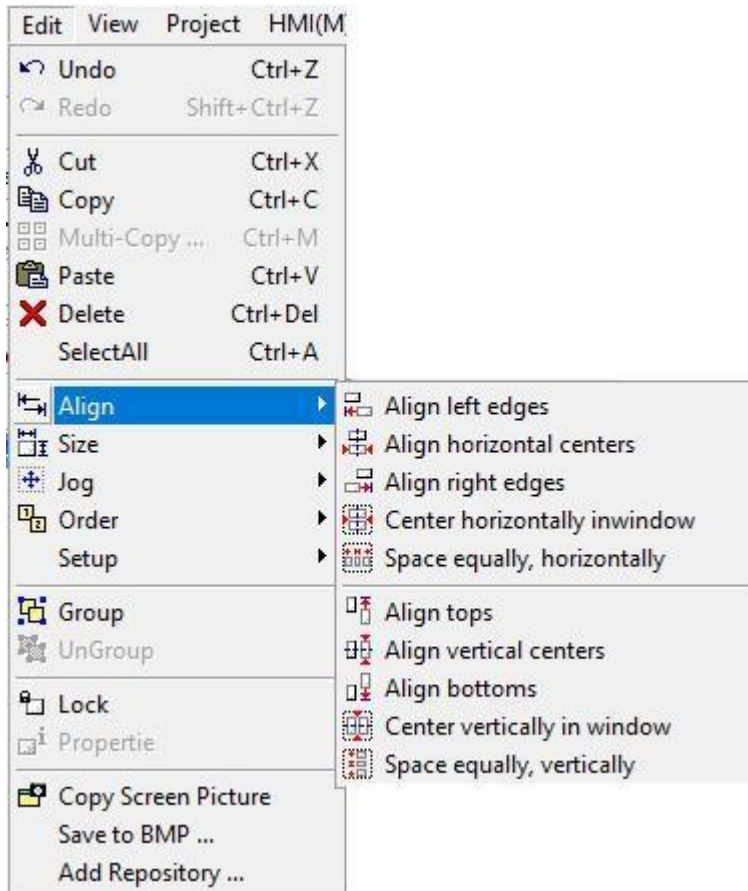
2.2.6 Pegar

Para insertar los componentes copiados o cortados, puede seleccionar la opción [Paste] en [Edit], o hacer clic en el icono en la barra de herramientas, o usar la tecla de acceso rápido Ctrl + V configurada por el sistema.

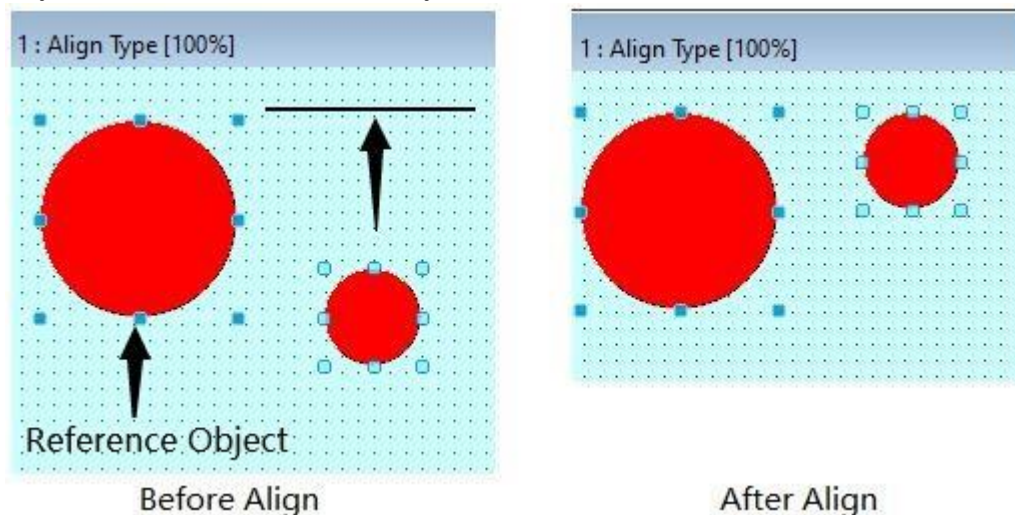
2.2.7 Alineación

Seleccione los componentes que deben alinearse y debe haber más de dos componentes. Click [Align] por debajo [Edit], como se muestra a

continuación, o haga clic en el icono  en la barra de herramientas




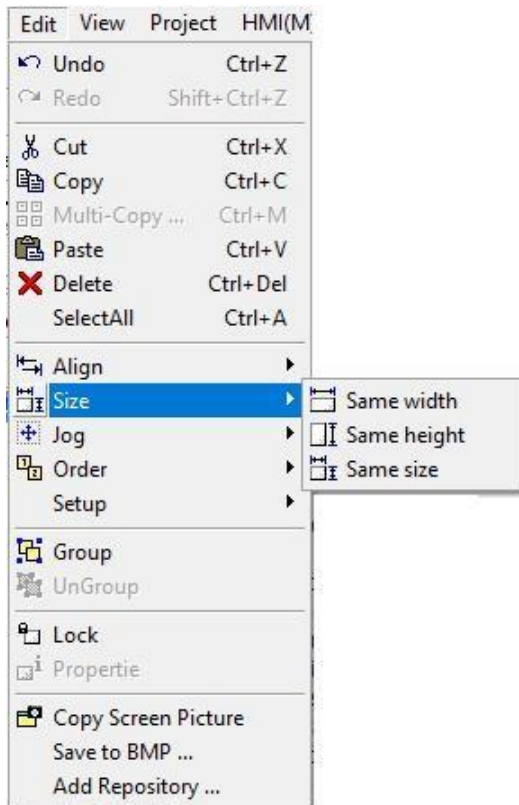
En este ejemplo, seleccione [Upper Edge Alignment]. Este método de alineación utiliza el borde superior del objeto de referencia como alineación del objeto. Como se muestra abajo:



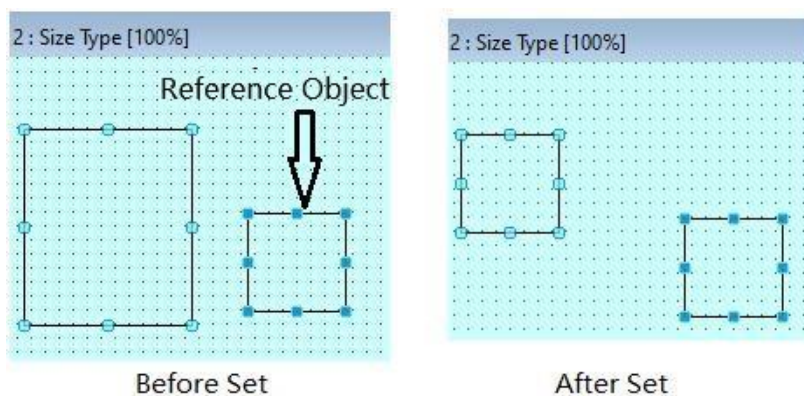
2.2.8 Size

Seleccione los componentes que deben configurarse con el mismo tamaño. Debe haber más de dos componentes. Hacer clic [Size] por debajo [Edit], como se muestra a continuación, o


click en icono  en la barra de herramientas



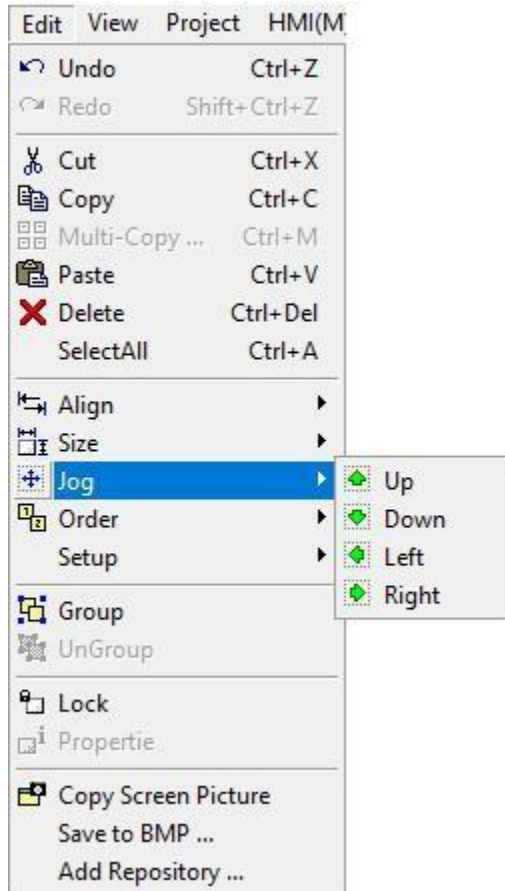
Al seleccionar más de dos componentes gráficos, para acelerar la edición del tamaño del componente, puede usar esta función de alineación para seleccionar primero el componente gráfico cuyo tamaño desea modificar y luego seleccionar qué componente es el principal. A continuación, seleccione [Same Width] o [Same Height] o [Same Size]. Como se muestra en la siguiente figura [same width]:




2.2.9 Jog

Utilice esta función para mover con precisión la posición del componente seleccionado. Después de seleccionar el componente, haga clic en [Fine Adjustment] en el menú [Edit] como se muestra a continuación, o haga clic en el icono  en la barra de herramientas, Puede mover la posición del componente seleccionado arriba, abajo, a la izquierda y a la derecha en detalle,

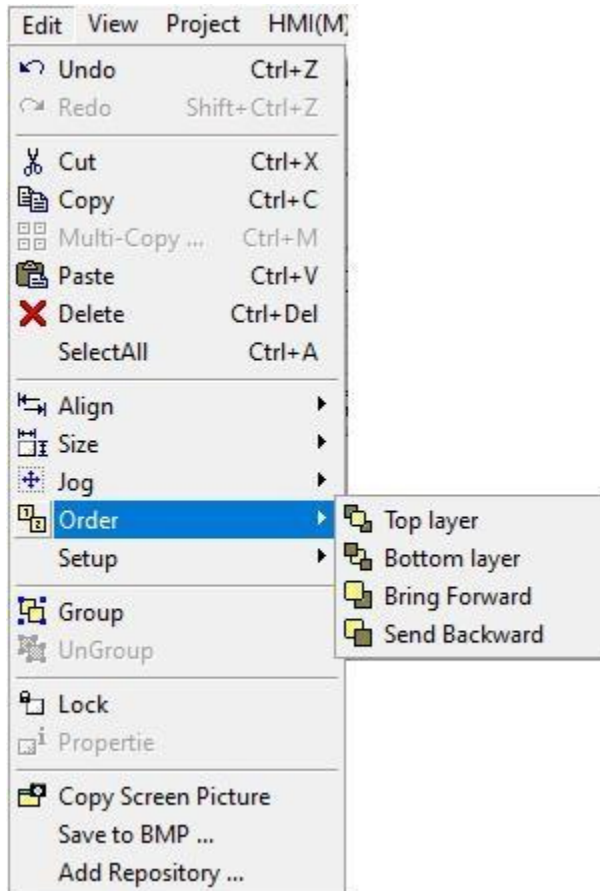
o puede usar la tecla arriba, abajo, izquierda y derecha del teclado (fine adjustment), o puede usar Mayús + teclas arriba, abajo, izquierda y derecha del teclado (con un punto de cuadrícula) Principal), Ctrl + teclado arriba, abajo, izquierda, derecha Botón (cambiar el ajuste fino del tamaño del componente seleccionado) para un movimiento rápido y ajuste de tamaño.





2.2.10 Order

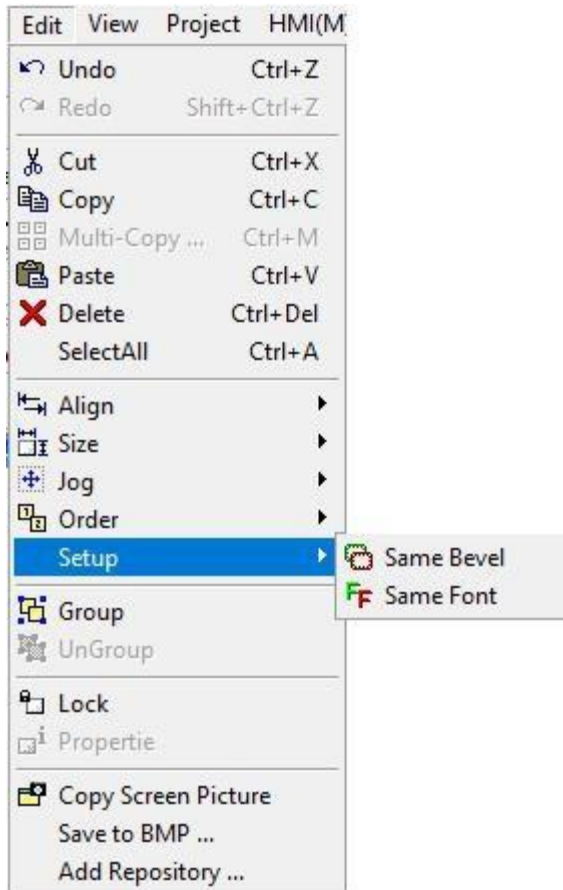
Después de seleccionar el componente, haga clic en [Sequence] en el menú [Edit] como se muestra a continuación, o haga clic en el icono  en la barra de herramientas, cuando los componentes se superponen, los componentes se pueden mover a la capa superior, la siguiente capa, la capa

superior y la capa inferior según los requisitos.





2.2.11 Setup

Seleccione los componentes del componente que deben configurarse con el mismo borde y la misma fuente. Debe haber más de dos componentes. Haga clic en [Configuración] debajo de [Editar] como se muestra en la siguiente figura. O haga clic  o  en la barra de herramientas, puede configurar el borde o la fuente de varios componentes para que sea el mismo que el borde o la fuente del componente de referencia seleccionado.





2.2.12 Group / Ungroup

Al seleccionar múltiples componentes, al mover o copiar, para poder editar de forma rápida y sencilla. Puedes hacer clic [Group / Ungroup] en el menú [Edit], o haga clic en  o  icono en la barra de herramientas.

Para agrupar varios componentes en un solo componente, a saber, [Group], también puede utilizar la tecla de acceso directo [G]. Seleccione los componentes ensamblados previamente y haga clic en [Cancel group] para separarlos, o use la tecla de acceso rápido [U].

2.2.13 Lock object / unlock object

Después de seleccionar uno o más componentes, haga clic en [Lock Object] en el menú [Edit] para corregir el componente. El componente fijo no se puede mover y sus atributos no se pueden modificar. Para liberar la configuración, seleccione el componente que desea liberar y haga clic en [Lock Object] en el menú [Edit] de nuevo para liberar.

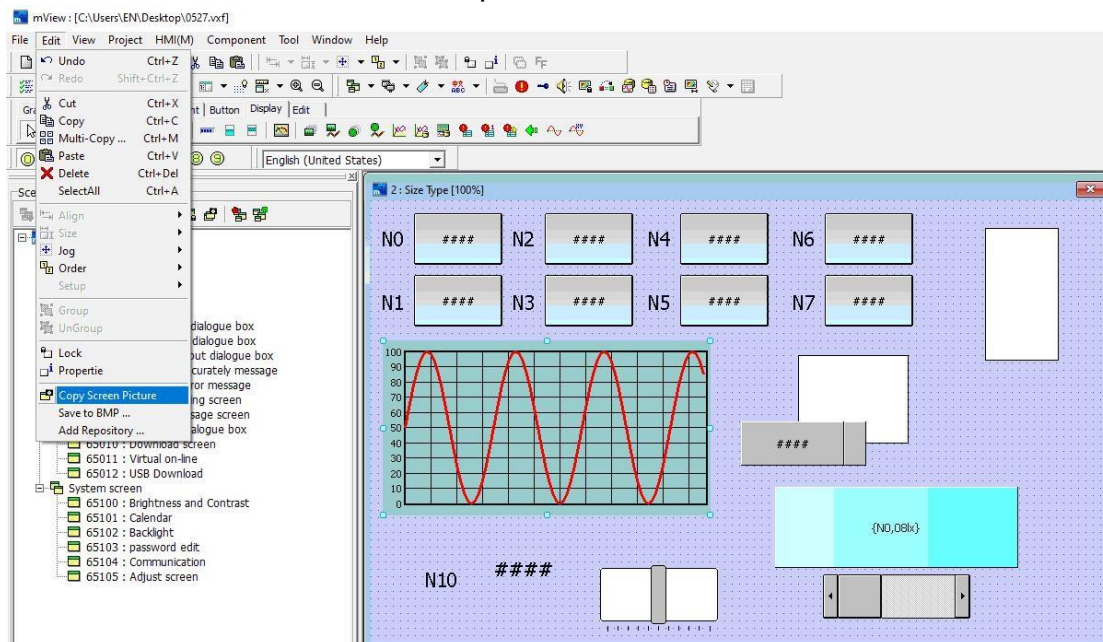
O haga clic  o  en la barra de herramientas para bloquear o desbloquear el componente, también puede usar la tecla de acceso rápido [L] para reparar o cancelar.

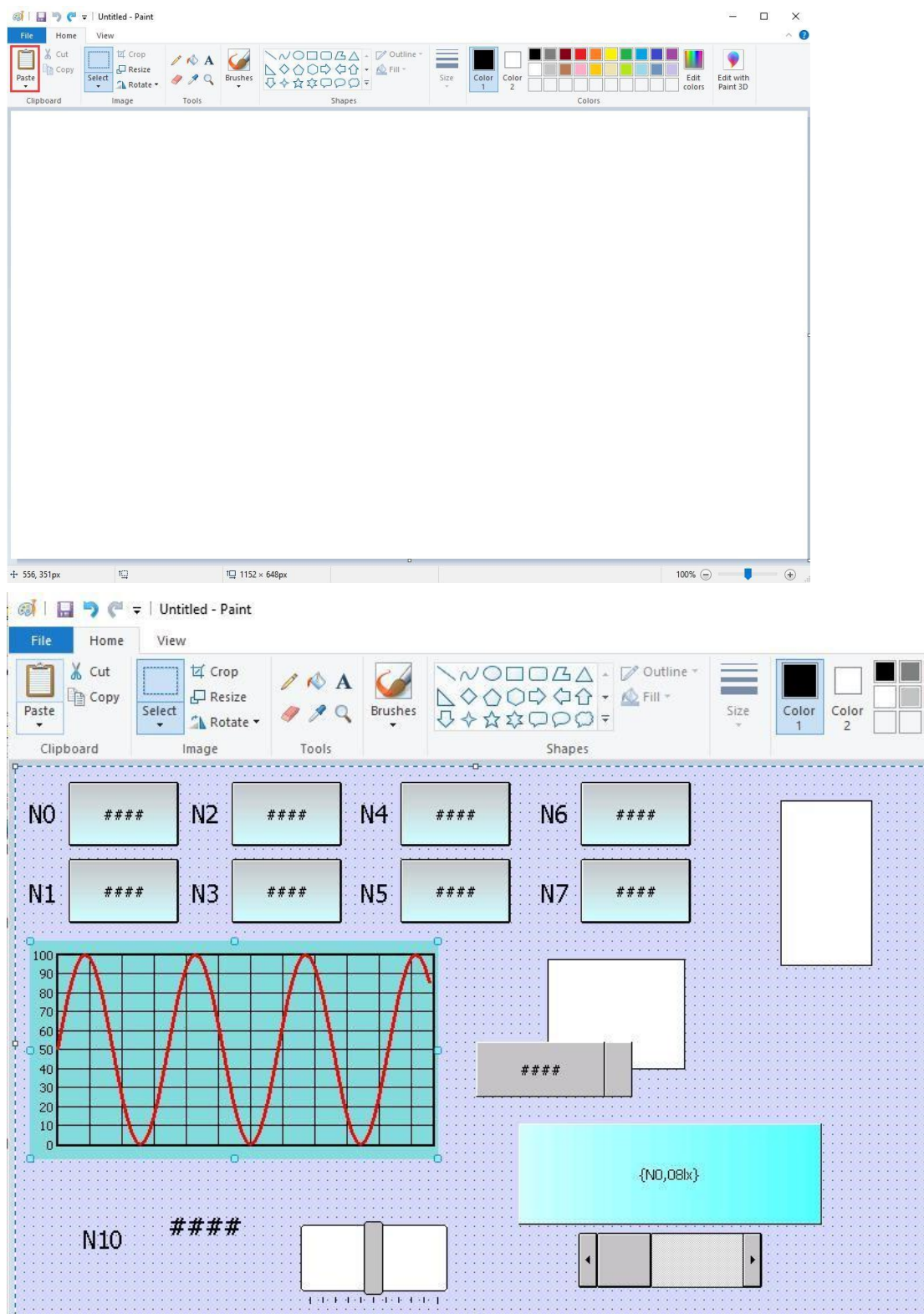
2.2.14 Object properties

Dado que la ventana de propiedades del objeto de cada componente es diferente, consulte la descripción detallada en el capítulo [Capítulo 3 Componentes] de este manual.

2.2.15 Copy Screen Picture

Haga clic en [Copy Screen Picture] en el menú [Edit] para copiar la ventana de pantalla de edición actual, como se muestra en la siguiente figura. Después de copiar, puede pegar la imagen de la pantalla en un software de dibujo o software de oficina como WORD para facilitar la clasificación de archivos.

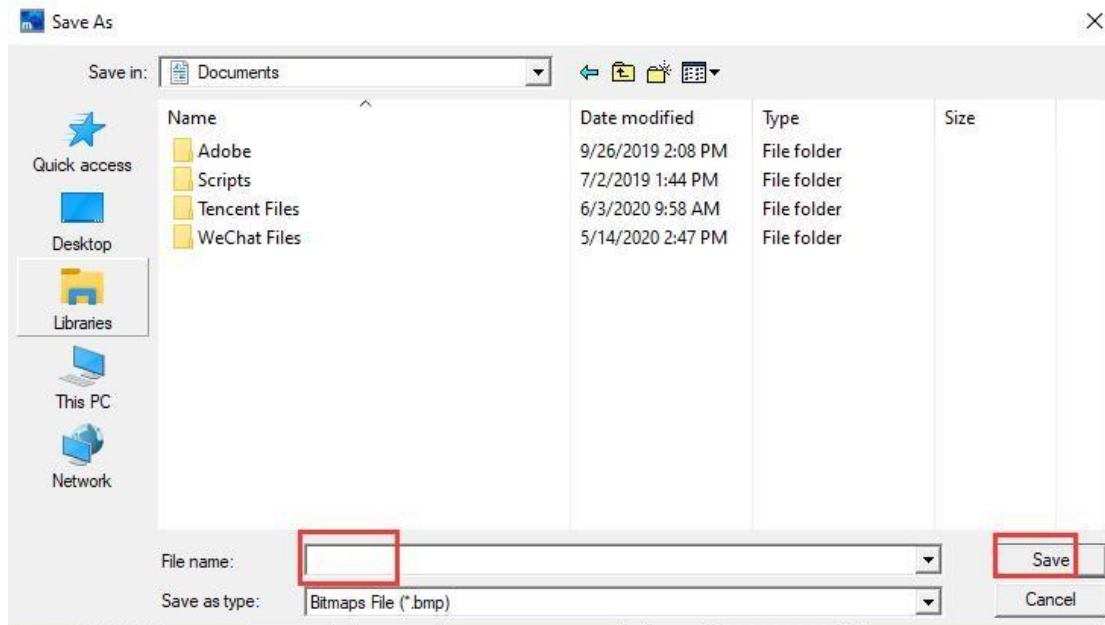




2.2.16 Save to BMP

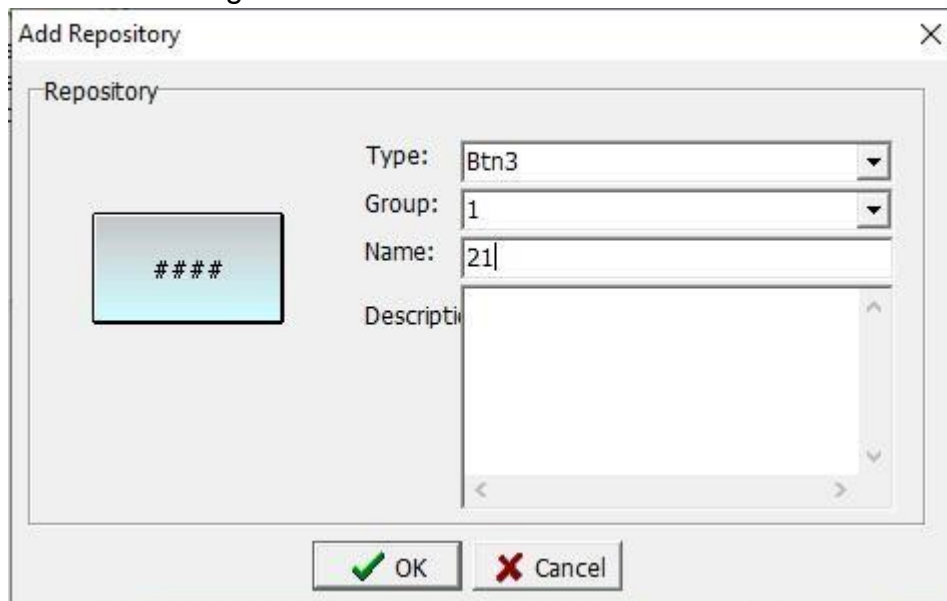
Después de seleccionar el componente que desea guardar como imagen, haga clic en [Save to BMP] en el menú [Edit], aparecerá un cuadro de diálogo como se muestra en la figura a continuación, seleccione la ruta de guardado,

ingrese el nombre de la imagen para ser guardado, y haga clic en [Save (S)] para guardar el componente seleccionado como una imagen.



2.2.17 Add Repository

Esta función coloca el componente en la biblioteca de componentes. Al usarlo, puede abrir la biblioteca de componentes y seleccionar rápidamente el componente de acuerdo con la clasificación y el nombre de la configuración del componente en la biblioteca de componentes.. Después de seleccionar cualquier componente, click [Edit]-> [Add Repository], aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:

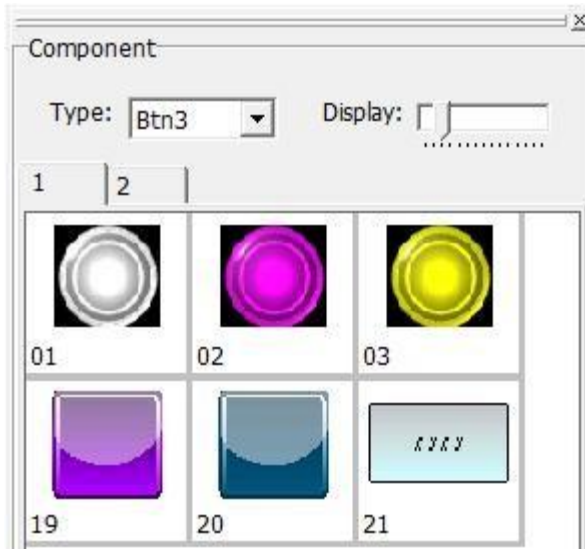


Type : Establezca la categoría del componente en la biblioteca de componentes.

Group: Establezca la categoría del componente en la biblioteca de componentes.

Name: Establezca la categoría del componente en la biblioteca de componentes.

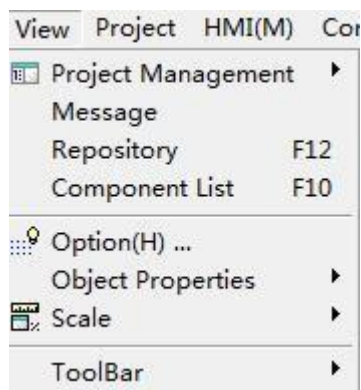
Description: Complete la descripción auxiliar del componente de descripción. Una vez completada la configuración, haga clic en el botón [Aceptar] y el componente seleccionado entrará en la biblioteca de componentes de software, como se muestra en la siguiente figura:



Cuando está en uso, puede hacer doble clic en el componente directamente en la biblioteca de componentes, lo que puede guardar los detalles, como configurar la fuente de apariencia, lo que mejora en gran medida la velocidad de escritura del programa.

2.3 View

Use el mouse para hacer clic directamente en [Ver], o use el teclado para presionar [ALT] + [V], aparece el menú desplegable [Ver], como se muestra en la Figura 2-3.1. Para facilitar a los usuarios la selección rápida, también se proporcionan iconos de acceso directo en la barra de herramientas, como se muestra en la Figura 2-3.2.



2-3.1



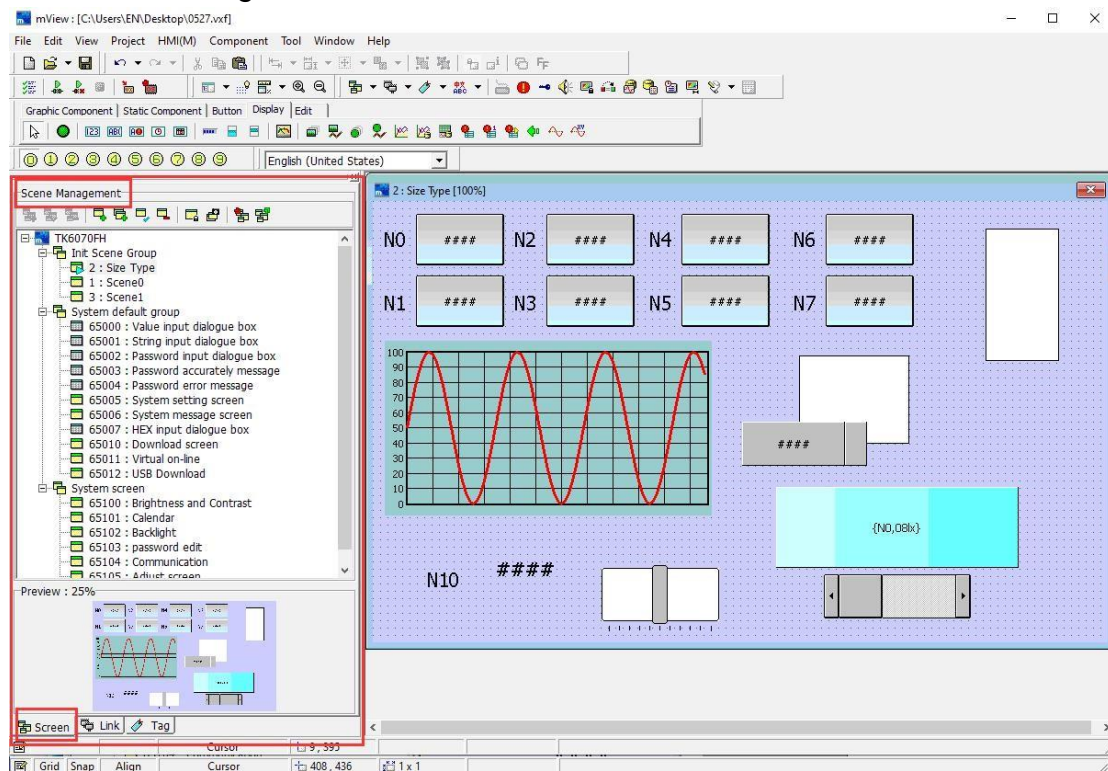
2-3.2

(1)	Project
(2)	Option
(3)	Scale
(4)	Zoom in
(5)	Zoom out

2.3.1 Project management

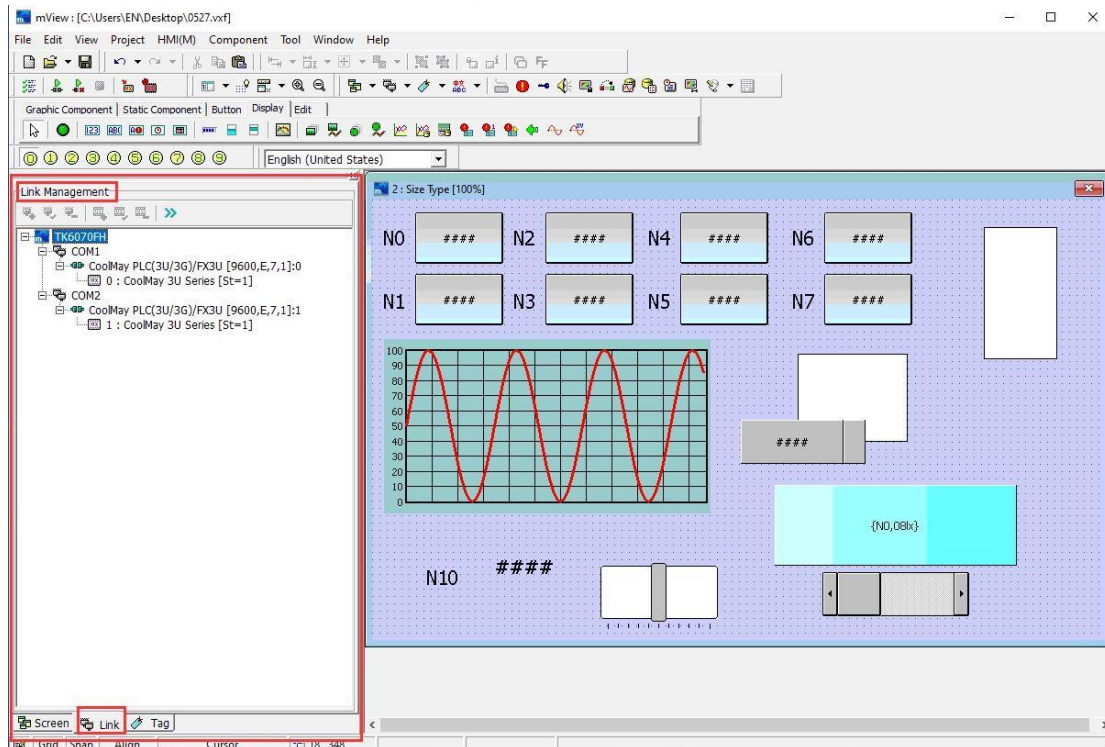
1. La ventana de gestión de proyectos se refiere a la visualización y gestión completas de la pantalla y la comunicación del proyecto de edición actual. Haga clic en [Project management] en el menú [View], existen las siguientes cuatro sub-opciones.

2. **Scene:** Después de hacer clic en la escena, aparecerá una ventana para administrar la pantalla a la izquierda del software (esta ventana también es la ventana de visualización predeterminada), o haga clic directamente [Screen] en la esquina inferior izquierda del software. La ventana de administración de imágenes se muestra en la siguiente figura. La ventana de gestión es responsable de la organización y planificación de todas las pantallas de la interfaz hombre-máquina. Para más detalles, consulte 4.1 ScreenManagement.



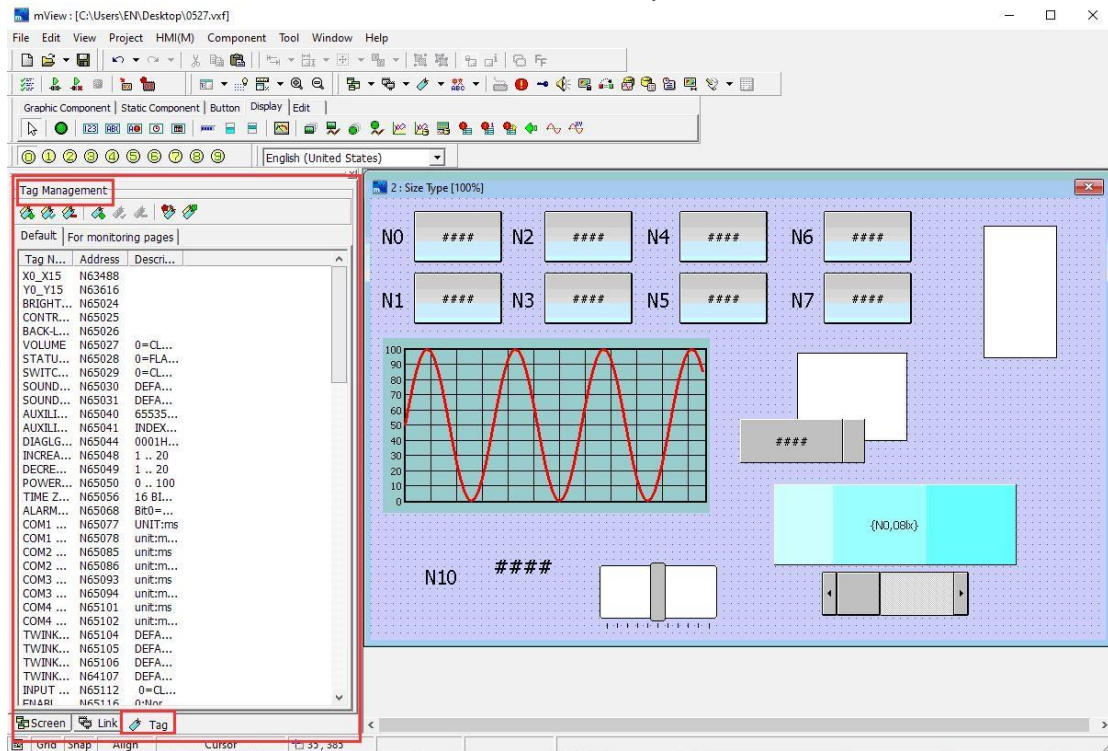
3. **Communication:** Después de hacer clic en comunicación, aparecerá una ventana para la administración de enlaces en el lado izquierdo del

software, o haga clic en [Link] en la esquina inferior izquierda del software. La ventana de gestión de enlaces se muestra en la siguiente figura. Esta ventana de gestión es responsable de la interfaz hombre-máquina y el control programable. El protocolo de comunicación y los ajustes de configuración entre el PLC (PLC) u otros dispositivos de comunicación en serie. Para más detalles, consulte 4.2 Link Management.

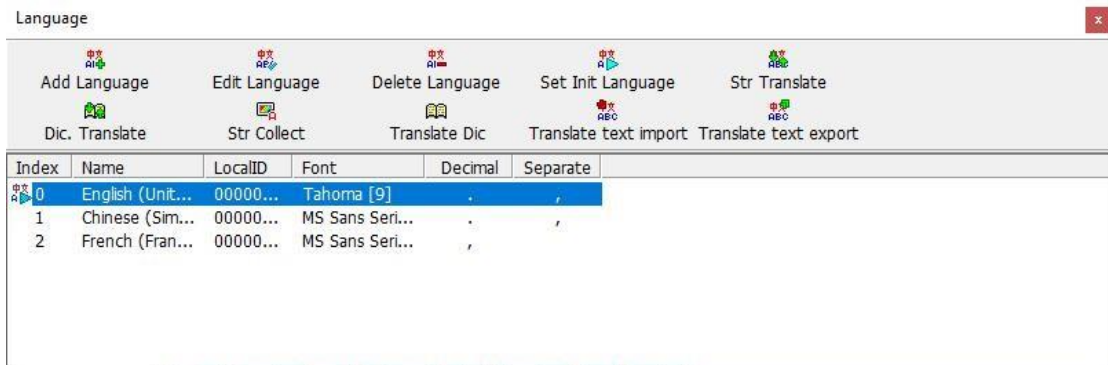


4. Tag: Después de hacer clic en Etiqueta, la ventana de administración de etiquetas aparecerá a la izquierda del software, o haga clic directamente en [Tag] en la esquina inferior izquierda del software. La ventana de administración de etiquetas se muestra en la siguiente figura. Para obtener

más información, consulte 4.3 Gestión de etiquetas.



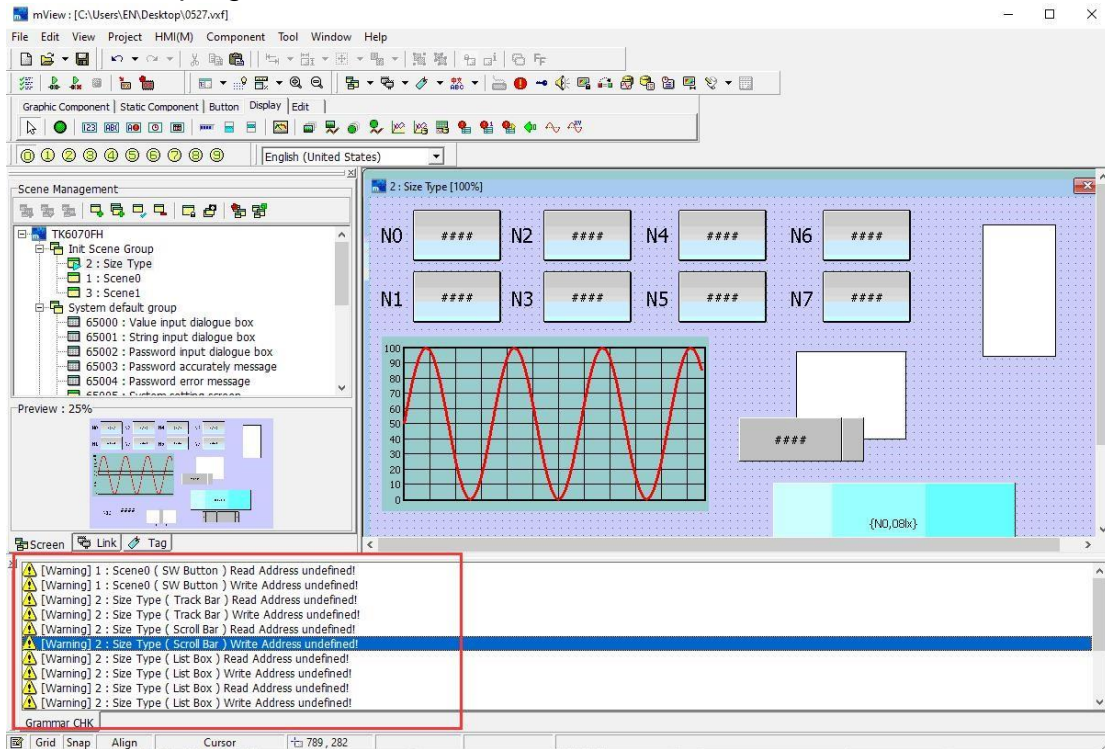
5. Language : Después de hacer clic en Idioma, aparecerá un cuadro de diálogo para la configuración de idioma como se muestra en la siguiente figura. Para obtener más información, consulte el Capítulo 5 Language Management.



2.3.2 Message window

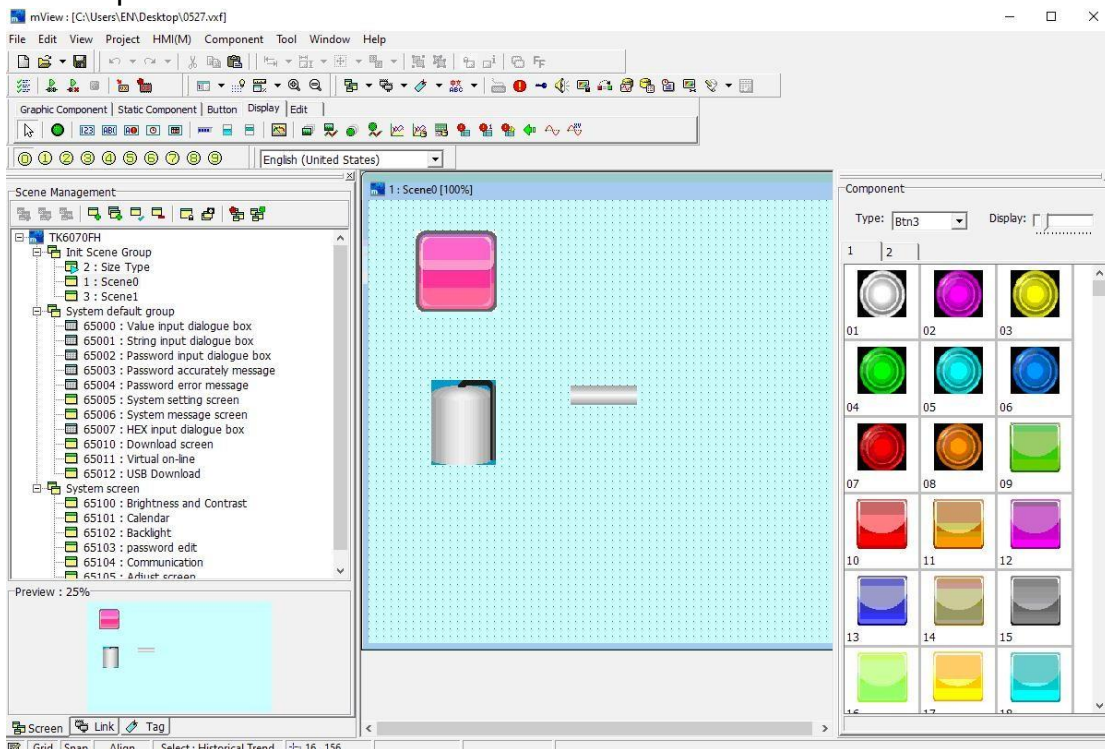
Haga clic en [Mensaje] en el menú [Ver] y aparecerá la ventana de revisión gramatical como se muestra a continuación. Cuando se ejecuta, si hay un error de configuración, se mostrará en la ventana de verificación de sintaxis para

modificar el programa.

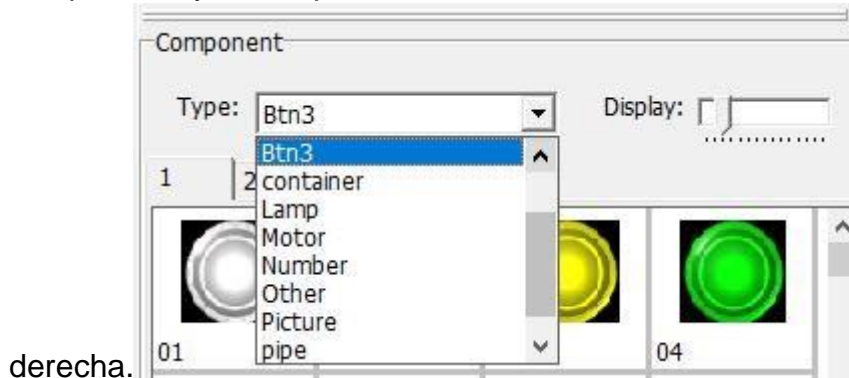


2.3.3 Repository

Haga clic en [Repositorio] en el menú [Ver], o use el atajo de teclado [F12], aparecerá el repositorio como se muestra a continuación. Al realizar la programación de la interfaz, utilice esta ventana para acceder cómodamente a los componentes necesarios.

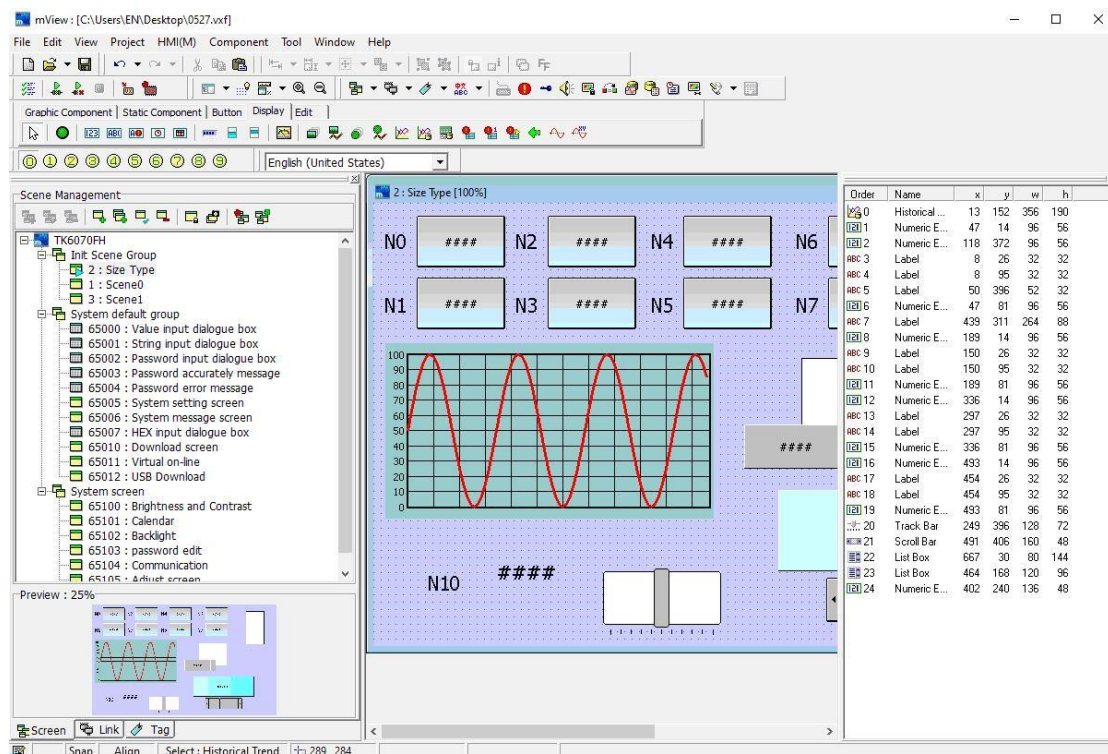


Cuando esté en uso, seleccione la clasificación de componentes según sea necesario. Como se muestra en la figura a continuación, seleccione el componente que se utilizará en cada categoría, haga doble clic en el componente y el componente se colocará en la ventana de la pantalla derecha.



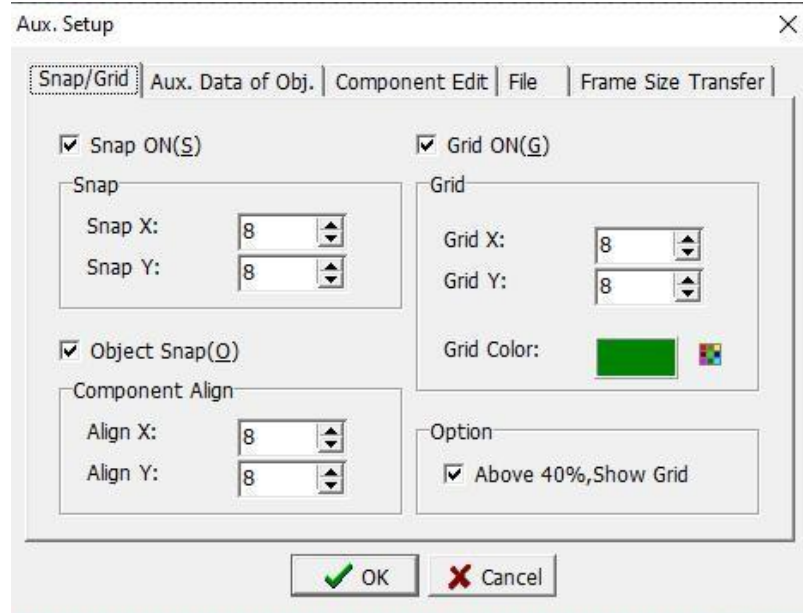
2.3.4 Component list

Haga clic en [Lista de componentes] en el menú [Ver], o use el atajo de teclado [F10], y aparecerá la ventana de lista de componentes como se muestra a continuación. En la ventana de lista de componentes, puede ver intuitivamente todos los componentes utilizados en la ventana de pantalla actual.



2.3.5 Option(H)

Haga clic en [Opción(H)] en el menú [Ver] y aparecerá el cuadro de diálogo de configuración auxiliar como se muestra en la siguiente figura.



Snap/Grid: El cuadro de diálogo se muestra arriba

Snap ON: Esta opción se refiere a si la esquina superior izquierda del elemento establecido debe estar en la cuadrícula establecida al editar la pantalla.

En el cuadro combinado de ajuste, la distancia entre el ajuste se establece por separado en la dirección XY y el rango de configuración permitido es de 1 a 32. Se recomienda que la configuración sea coherente con la dirección XY de la cuadrícula.

Grid ON: Esta opción se refiere a si mostrar la cuadrícula auxiliar de fondo al editar la pantalla.

En el cuadro combinado de la cuadrícula, establezca el espaciado de los puntos de la cuadrícula en la dirección XY, y el rango permitido es 1 ~ 32.

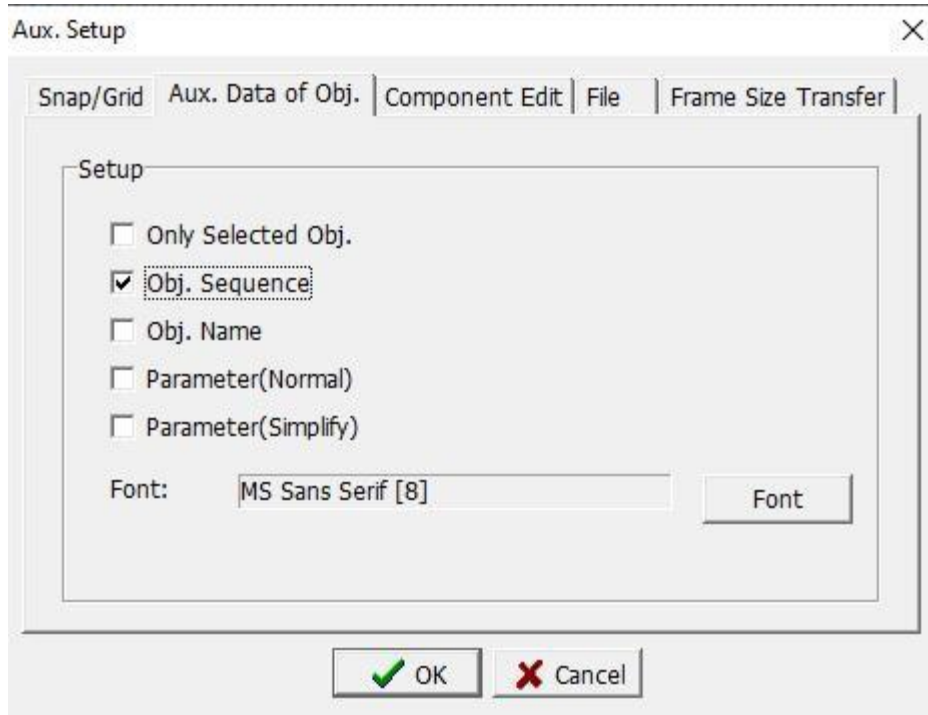
Grid color: Establezca el color de visualización de la cuadrícula.

Object snap: Esta opción se refiere a si mostrar la guía de alineación cuando el elemento en movimiento se alinea hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda y hacia la derecha al editar la pantalla.

En el cuadro combinado de espaciado de alineación de objetos, configure el espaciado de alineación en la dirección XY, y el rango de configuración permitido es 1 ~ 32. La guía de alineación se muestra cuando la distancia entre el componente movido y otros componentes es igual a la distancia de alineación establecida.

Option: Esta opción establece si la pantalla muestra una cuadrícula de fondo cuando la relación de visualización de la pantalla es superior al 400 %.

Aux. Data of Obj.: El cuadro de diálogo de configuración se muestra a continuación.



Only Selected Obj.: Marque esta opción, las siguientes opciones solo se muestran para los componentes seleccionados, de lo contrario, se muestran todos los componentes en la pantalla.

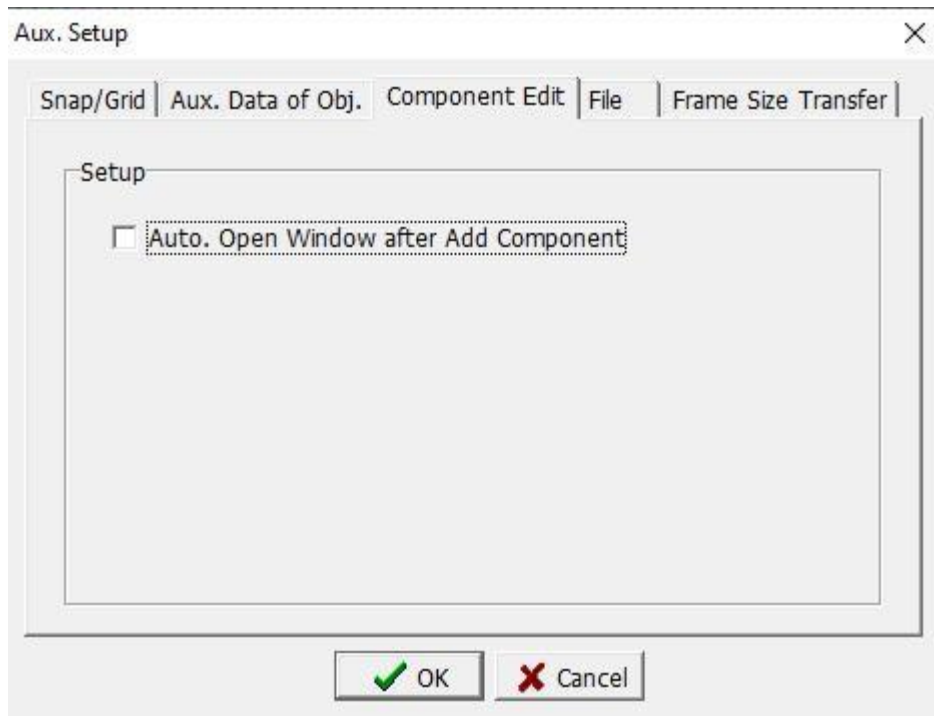
Obj. Sequence: Marque esta opción, el orden de cada componente se mostrará en la pantalla.

Obj. Name: Marque esta opción, el nombre de cada componente se mostrará en la pantalla.

Parameter (Normal): Marque esta opción, la pantalla mostrará la información completa de las variables correspondientes a cada componente.

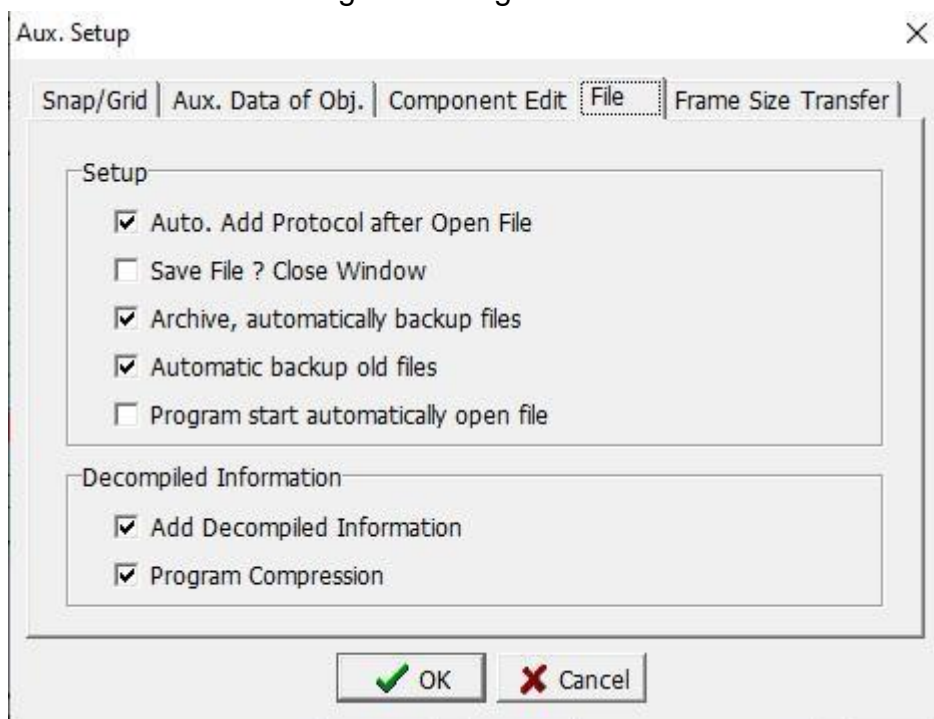
Parameter (Simplify): Marque esta opción, la información simple de las variables correspondientes a cada componente se mostrará en la pantalla

Component Edit: El cuadro de diálogo de configuración se muestra a continuación.



Marque esta opción, el sistema abrirá el cuadro de diálogo de propiedades del componente inmediatamente después de agregar un nuevo componente. De lo contrario, debe hacer doble clic manualmente en el componente para abrir el cuadro de diálogo de propiedades.

File: El cuadro de diálogo de configuración se muestra a continuación.



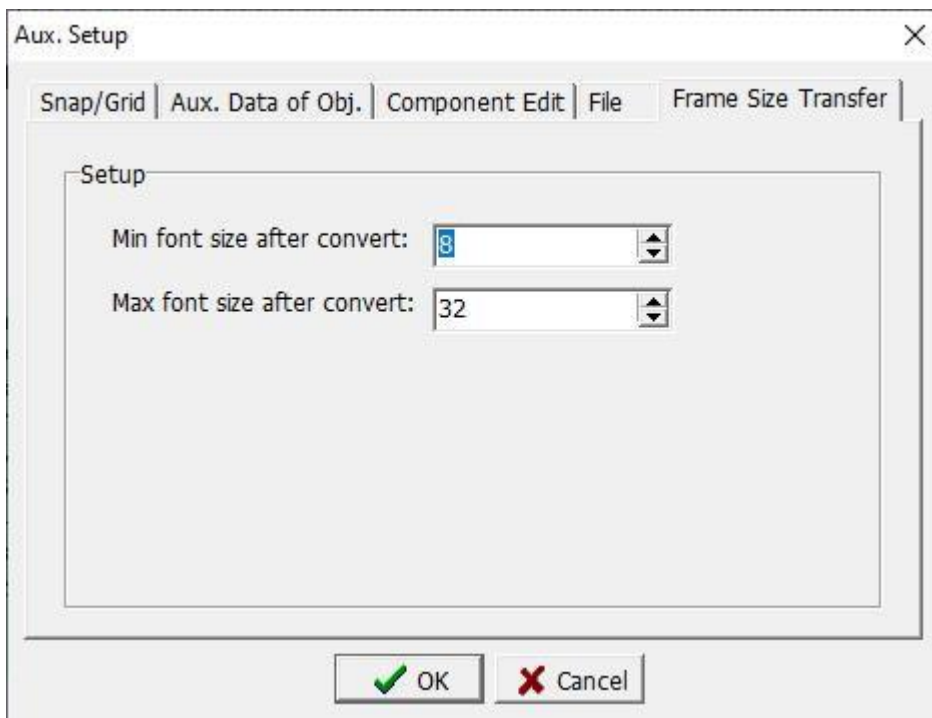
1. Después de crear un nuevo proyecto, se agrega automáticamente un protocolo de comunicación: Marque esta opción. Después de crear un nuevo proyecto, se muestra automáticamente un cuadro de diálogo para

agregar un nuevo protocolo de comunicación para facilitar el usuario para establecer el protocolo de comunicación. De lo contrario, debe configurarse manualmente en la gestión de comunicación. Al cerrar la ventana de la pantalla, pregunte si desea guardar: marque esta opción, al cerrar el archivo, si el archivo agrega contenido nuevo, le preguntará si desea guardar.

2. Copia de seguridad automática de archivos al guardar un proyecto: Marque esta opción para hacer una copia de seguridad automática de los archivos al guardar un proyecto. El archivo de copia de seguridad tiene la misma ubicación que el archivo de origen y el nombre del archivo es diferente.
3. Copia de seguridad automática al abrir el proyecto de la versión anterior: Marque esta opción para hacer una copia de seguridad del archivo de la versión anterior al abrir el archivo de la versión anterior.
4. Abrir automáticamente archivos antiguos cuando se abre el programa: marque esta opción para abrir el archivo desde el último cierre cuando se abre el software por primera vez. De lo contrario, debe crear un archivo nuevo o abrir manualmente el archivo anterior después de abrir el programa.
5. Agregar información descompilada: marque esta opción para agregar información descompilada al compilar el archivo del proyecto. Es decir, el archivo de proyecto leído desde la HMI puede modificarse por programación.

Compresión del programa: cuando se descarga el programa, el archivo del proyecto se comprimirá para ahorrar tiempo de descarga.

Frame Size Transfer: El cuadro de diálogo de configuración se muestra a continuación.



Mini Size: Después de configurar la conversión del modelo, el tamaño mínimo del tamaño del texto del componente es 8

Max Size: Después de configurar la conversión del modelo, el tamaño máximo del tamaño del texto del componente es 32

En el mismo programa, cuando se convierte el modelo, debido a los diferentes

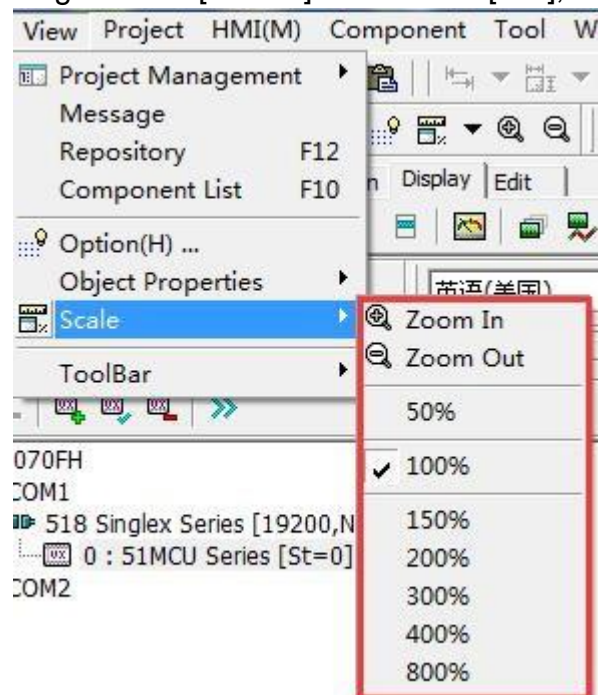
tamaño de la pantalla, los componentes de la pantalla se ampliarán o reducirán proporcionalmente. El tamaño de fuente se establece aquí. Durante el proceso de conversión, el tamaño de la fuente se modificará de acuerdo con esta configuración para que la pantalla convertida tenga un diseño más coordinado.

2.3.6 Auxiliary data of Object

Para conocer el contenido de esta sección, consulte Datos auxiliares del objeto en la sección.

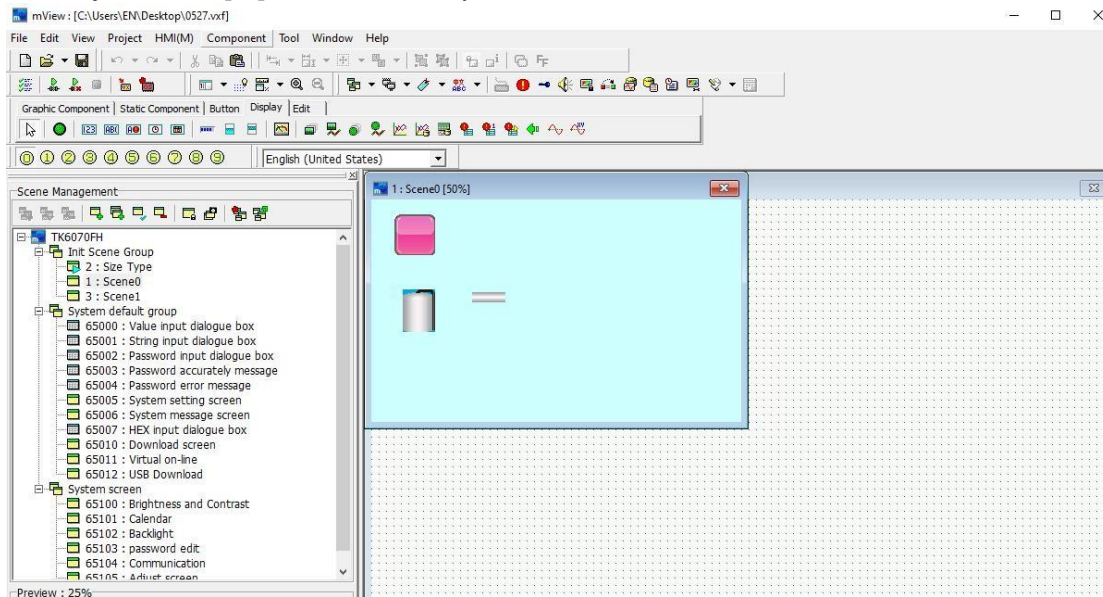
2.3.7 Scale

Haga clic en [Escala] en el menú [Ver], como se muestra a continuación:

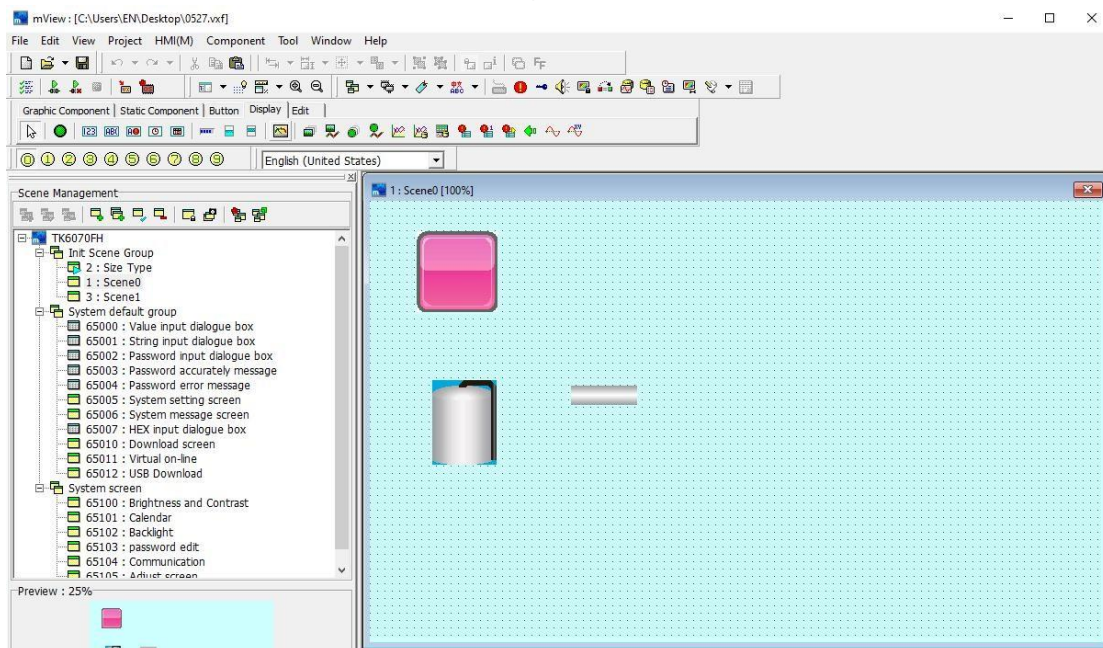


Puede elegir la relación de tamaño de la ventana de imagen según sus preferencias. Para ajustar la relación de tamaño de la pantalla, también puede usar la tecla de acceso directo de acercamiento [I] y la tecla de acceso directo

de alejamiento [O] establecidas por el sistema.



50% magnification display

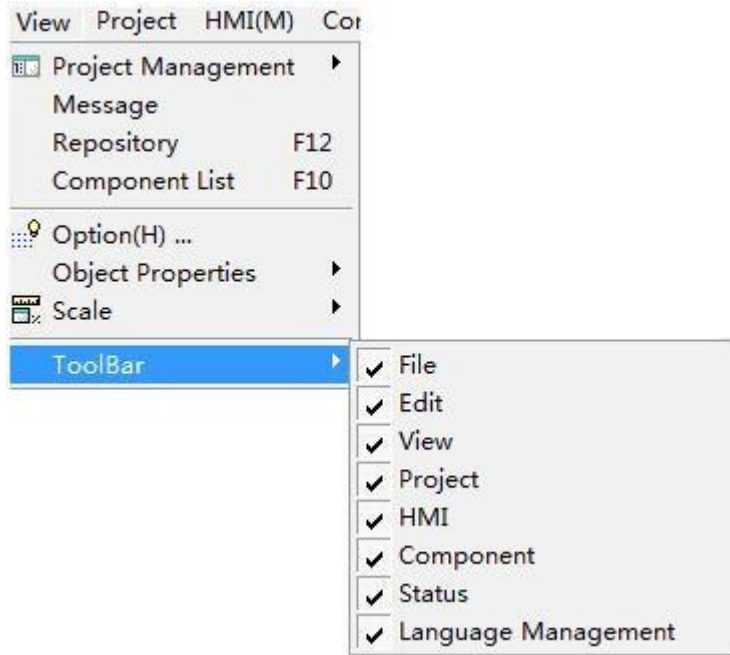


100% magnification display

2.3.8 Toolbar

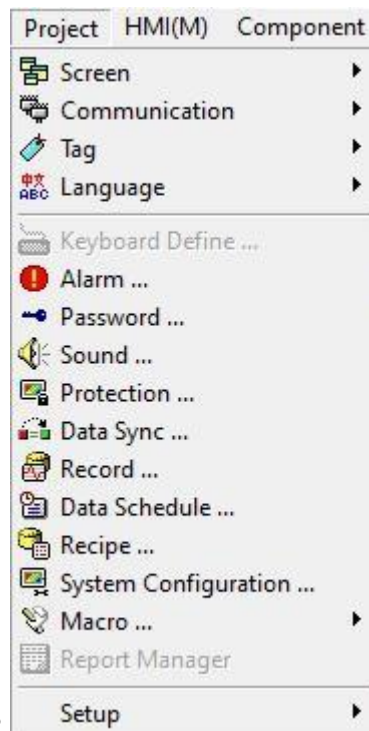
Haga clic en [Barra de herramientas] en el menú [Ver], puede seleccionar y mostrar libremente las herramientas en la herramienta de acceso directo,

como se muestra en la siguiente figura:



2.4 Project

Use el mouse para hacer clic directamente en [Proyecto], o use el teclado para presionar [ALT] + [P], aparecerá el menú desplegable [Proyecto], como se muestra en la Figura 2-4.1. Para facilitar a los usuarios la selección rápida, también se proporcionan iconos de acceso directo en la barra de herramientas,



como se muestra en la Figura 2-4.2.

2-4.1



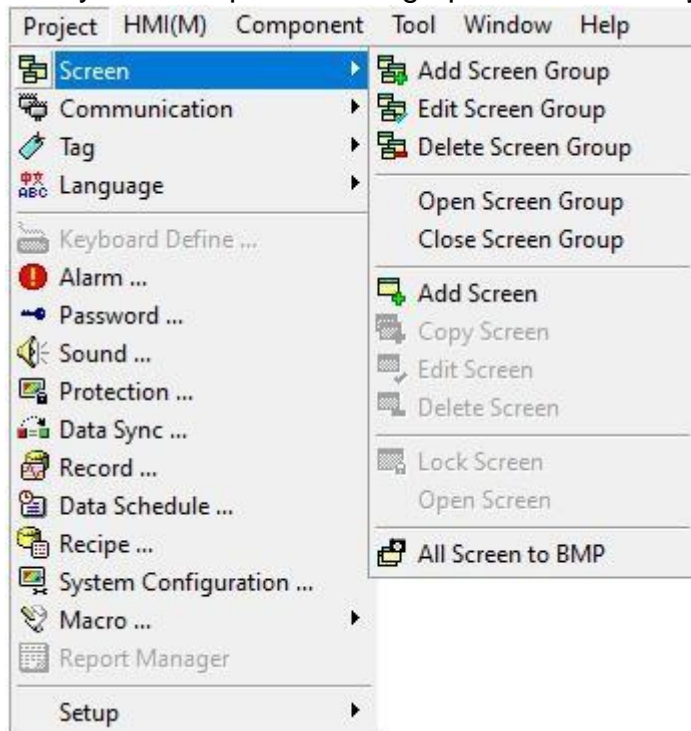
2-4.2

(1)	Screen
(2)	Communication
(3)	Tag
(4)	Language
(5)	Keyboard Define
(6)	Alarm
(7)	Password
(8)	Sound
(9)	Protection
(10)	Data Sync
(11)	Record
(12)	Data Schedule
(13)	Recipe
(14)	System Configuration
(15)	Macro
(16)	Report Manager

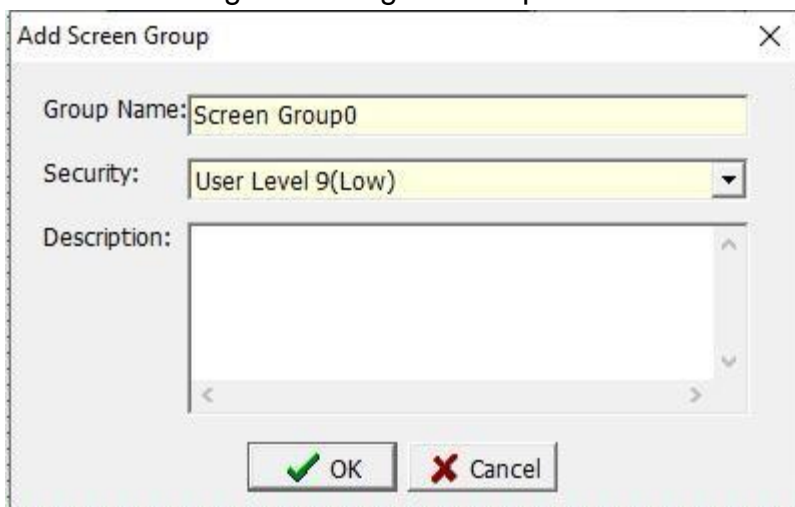
2.4.1 Screen

Haga clic en [Pantalla] en el menú [Proyecto], aparecerán las opciones que se muestran en la siguiente figura y los usuarios pueden realizar operaciones como agregar, copiar, editar y eliminar pantallas según las necesidades del programa. Cuando el foco del mouse está en el grupo de pantalla actual del programa de software, las opciones de agregar, editar, eliminar un grupo y

abrir y cerrar la pantalla del grupo se resaltarán y se podrán usar.



1. Add Screen Group: Haga clic en [Agregar grupo de pantallas] y aparecerá el cuadro de diálogo de configuración que se muestra a continuación.



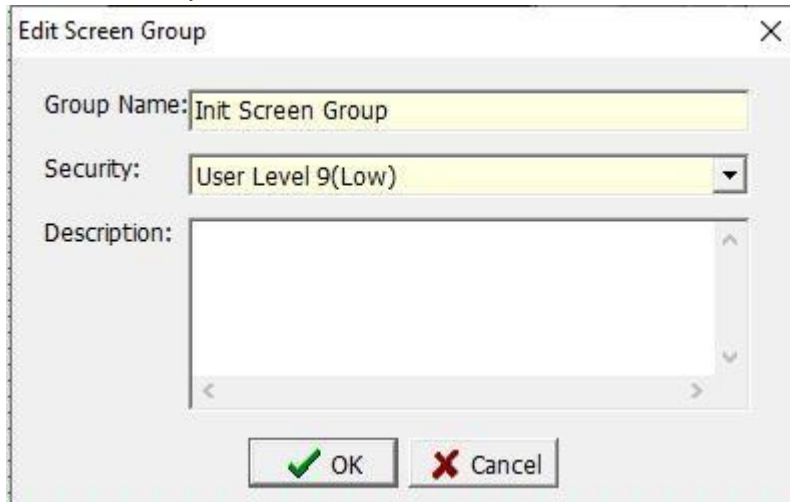
Group Name: Introduce el nombre de este grupo.

Security: Autoridad de operación 1 ~ autoridad de operación 9, cuanto mayor sea el número, menor será la autoridad.

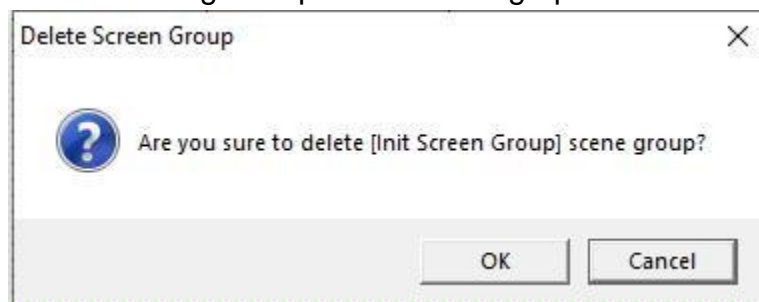
Description: Ingrese la descripción de ayuda de este grupo, puede dejarlo en blanco.

2. Edit Screen Group: Click [Edit Screen Group] para abrir el cuadro de diálogo de configuración como se muestra en la siguiente figura. Esta función se refiere a cuando la descripción del grupo no es perfecta al crear un nuevo grupo, o cuando la descripción del grupo original necesita ser modificada, use

esta función para modificar la información relevante del grupo.



3. Delete Screen Group: Click [Delete Screen Group], y aparecerá el cuadro de diálogo de configuración que se muestra a continuación. Después de hacer clic en el botón [Aceptar], el sistema eliminará toda la información de la pantalla del grupo. Después de hacer clic en el botón [Cancelar], el sistema no realiza ninguna operación en el grupo.



4. Open Screen Group: haga clic en esta opción para abrir toda la información de la pantalla en el grupo seleccionado.
5. Close Screen Group: haga clic en esta opción para cerrar toda la información de la pantalla en el grupo seleccionado.

6. Add Screen: Cuando haga clic en esta opción, aparecerá el cuadro de diálogo Nueva pantalla como se muestra a continuación.

Screen

Name: Introduzca el nombre de la escena recién creada.

ID: Introduzca el número de la pantalla recién creada. El rango de configuración del número es 1 ~ 32767. El número de cada pantalla no se puede repetir.

Type: Haga clic en la flecha desplegable y aparecerán 4 opciones.

Normal Screen: Pantalla de operación de edición básica.

Dialog box: Seleccione esta opción para configurar la pantalla como la página del cuadro de diálogo.

Las funciones específicas de la caja de marcación se refieren al capítulo 4.1.1.

Boot Screen: Seleccione esta opción, la página actual es la primera pantalla que aparece cuando abre la pantalla táctil, similar a la pantalla de inicio de una computadora.

Initial screen: La primera pantalla después de encender la pantalla táctil (la se ha mostrado la pantalla de inicio).

Security: Autoridad de operación 1 ~ autoridad de operación 9, cuanto mayor sea el número, menor será la autoridad. La configuración de la contraseña de la autoridad correspondiente se establece en [Project]-> [Password]

Set by screen group: La autoridad de operación es la misma que la autoridad del grupo de pantallas.

Inherit: Seleccione esta opción para que la pantalla herede la configuración de la pantalla seleccionada.

La imagen heredada se denomina padre y la imagen heredada actual es hijo. Cuando el hijo hereda al padre, todos los componentes del padre se heredarán juntos, pero el hijo no puede cambiar los componentes del padre y solo puede crear o modificar sus propios componentes. Si desea modificar los componentes principales en la pantalla secundaria, debe abrir la pantalla principal y luego modificar los componentes. En este momento, todos los símbolos principales en las imágenes secundarias que heredan la principal se modificarán al mismo tiempo.

Description: Introduzca una descripción de ayuda para la pantalla actual.

Auto Switch

Delay Time: El intervalo de tiempo al cambiar entre escenas.

Jump to: Después de configurar la pantalla de selección, cuando se alcance el tiempo de retraso, saltará a la pantalla de configuración.

Load BG Image: Haga clic en este botón para seleccionar la imagen deseada como fondo de pantalla.

Clear BG Image: Haga clic en este botón para eliminar la imagen de fondo de la pantalla.

Position: Establezca la posición de la imagen de fondo.

Macro:

Screen OPEN Macro: Haga clic aquí para abrir un cuadro de diálogo para editar el programa macro cuando se abre la pantalla.

Screen CLOSE Macro: Haga clic aquí para abrir un cuadro de diálogo para editar el programa macro cuando la pantalla está cerrada.

Screen CYCLE Macro: Haga clic aquí para abrir un cuadro de diálogo para editar el programa macro ejecutado en esta pantalla.

CYCLE Macro Interval : Configure el intervalo de tiempo al ejecutar el programa macro de esta pantalla.

Quick jump page:

Configure la página de la pantalla para el cambio de página cuando use los gestos hacia la izquierda, hacia la derecha, hacia arriba y hacia abajo.

Controlled condition: se refiere a las condiciones necesarias para el establecimiento de esta función de deslizamiento, como se muestra en la figura anterior, cuando N0 = 100, deslice la pantalla táctil de la HMI hacia la izquierda y la pantalla salta de la pantalla actual a la pantalla 1.

Apply all screens: Marque esta opción, las páginas de pantalla de diapositivas de todas las pantallas de este grupo son las mismas.

Sub Screen:

Sub Screen	
Display Addr.:	N0 16
Control Addr.:	N1 16
Sub Screen 1:	2 : Screen0 (BIT 0, Bottom Layer)
Sub Screen 2:	3 : Screen1 (BIT 1)
Sub Screen 3:	4 : Screen2 (BIT 2)
Sub Screen 4:	5 : Screen3 (BIT 3, Top Layer)

Display Addr: Establezca la posición variable. Bit0-bit3 de la subpantalla de control de variables 1-subpantalla 4 respectivamente. Cuando se cambia la variable, se mostrará la pantalla secundaria correspondiente, pero la pantalla secundaria solo está en el estado de visualización. Como se muestra en la figura anterior: cuando N0.0=1, se muestra la pantalla secundaria 1; cuando N0.1=1, se muestra la pantalla secundaria 2; y así...

Control Addr: Configure la dirección de la variable de pantalla de control, bit0-bit3 de esta variable controla las variables de la pantalla secundaria 1 a la pantalla secundaria 4 respectivamente; cuando cambia [Display Addr], se mostrará la pantalla secundaria correspondiente, en este momento [Control Addr] Puede operar la pantalla secundaria al cambiar. Como se muestra en la figura anterior: cuando N0.0=1, se muestra la subpantalla 1, y cuando N1.0=1, se pueden operar las variables de la subpantalla 1. Y así...

Sub-Screen 1/2/3/4: Configure la pantalla secundaria que se mostrará cuando cambie la variable.

Para obtener más información, consulte el sitio web oficial "Sub-screen example"

The screenshot shows a dialog box titled "Add Screen" with a close button (X) in the top right corner. It has three tabs: "Normal", "Adv.", and "Communication", with "Communication" selected. Inside the dialog, there is a section titled "Fast Communication". Below this section, there are eight rows of configuration, labeled "#1:" through "#8:". Each row contains a dropdown menu, a green box with the number "16", and a "Data Length:" label followed by another dropdown menu set to "unused". At the bottom of the dialog, there are two buttons: "OK" with a green checkmark icon and "Cancel" with a red X icon.

Fast Communication:

A saber, área de lectura rápida, establezca la variable de comunicación rápida de la pantalla actual, de modo que la variable establecida se pueda leer rápidamente.

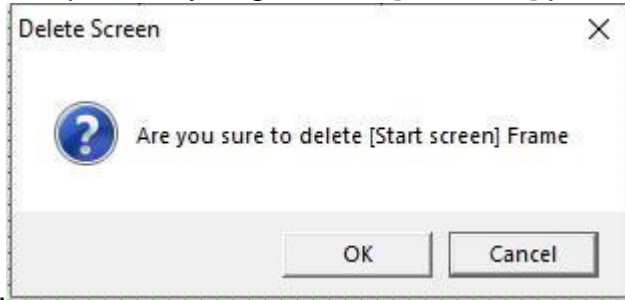
7. Copy Screen: Al hacer clic en esta opción, la pantalla actual se copiará en la mesa de trabajo de la PC, lo cual es conveniente para crear rápidamente una nueva pantalla.

8. Edit Screen: Haga clic en esta opción para editar o modificar los atributos de la pantalla actual.

9. Delete Screen: Al hacer clic en esta opción, se eliminará la pantalla actual.

El cuadro de diálogo de confirmación para eliminar la pantalla se muestra como se muestra en la figura a continuación. Haga clic en [Aceptar] para

eliminar la pantalla y haga clic en [Cancelar] para no hacer nada en la pantalla



actual.

10. Lock Screen: Haga clic en esta opción para corregir los componentes de la pantalla actual. No puede agregar, eliminar o modificar los componentes en la pantalla.

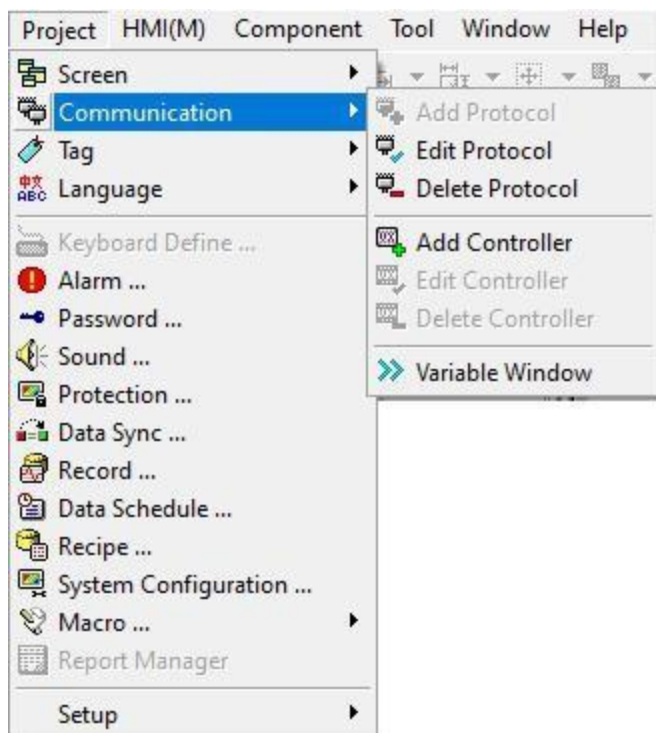
11. Open Screen: haga clic en esta opción, la pantalla salta a la pantalla donde se encuentra el enfoque en la administración de pantalla.

12. Ejemplo: La pantalla actual es la pantalla 1, haga clic en la pantalla 2 en administración de pantalla y luego haga clic en [abrir pantalla], luego la pantalla actual salta a la pantalla 2.

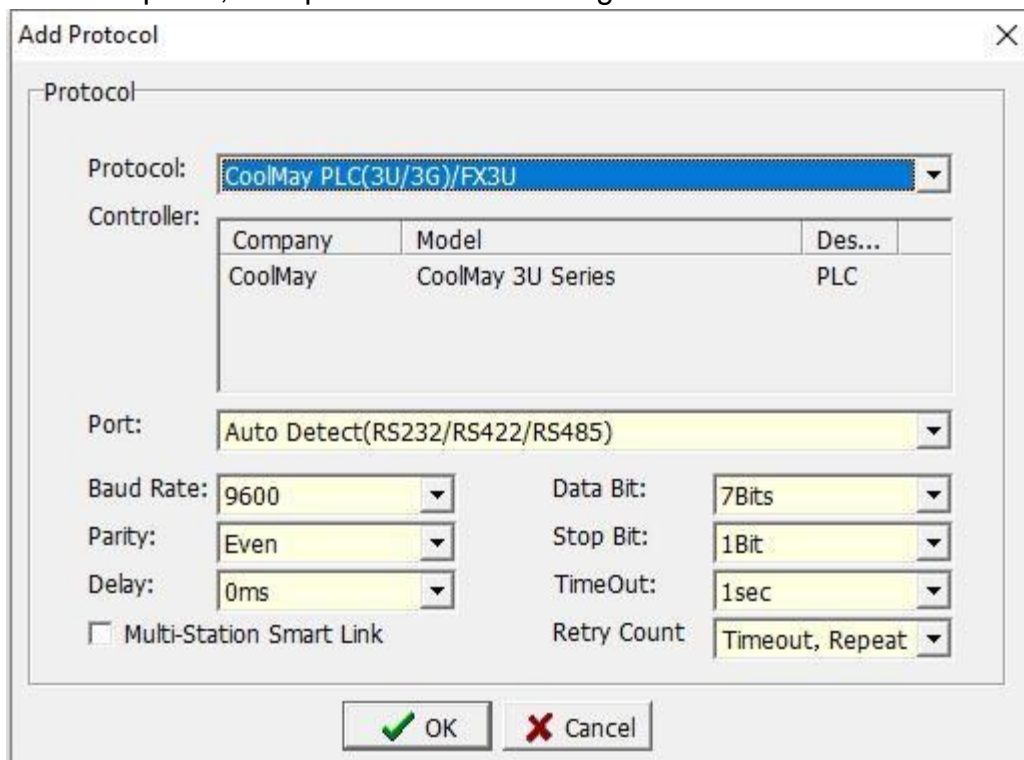
13. All Screen to BMP: Haga clic en esta opción para generar todas las imágenes del proyecto actual como imágenes y guardarlas en la ruta especificada por el usuario.

2.4.2 Communication

Click [Communication] under the [Project] menuy aparecerán las opciones que se muestran en la siguiente figura. El usuario puede agregar, editar y eliminar protocolos y controladores de comunicación de acuerdo con las necesidades del programa.



1. Add Protocol: Después de seleccionar un puerto de comunicación que no ha sido configurado con un protocolo de comunicación, haga clic en [Comunicación] y luego se resaltará la opción [Agregar protocolo]. Haga clic en esta opción, aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



Protocol: Utilice las opciones desplegables para seleccionar el protocolo de comunicación a utilizar.

Controller: Muestra el fabricante y modelo seleccionado por el protocolo de comunicación.

Port: Hay cuatro opciones de selección, identificación automática, RS232, RS422, RS485.

Baud Rate: desde 150 ~ 115200 tarifa, disponible para la selección.

Parity: [none], [odd parity], [even parity], [mark], [space].

Data Bit: [5], [6], [7], [8].

Stop Bit: [1 digit], [2 digits].

Delay: desde sin demora, demora 10ms hasta demora 5000ms, disponible para selección.

Timeout: [0.1 sec], [0.2 sec], [0.5 sec], [1 sec], [1.5 sec], [2 sec], [3 sec], [5 sec], [10 sec] total 9 Options.

Retry Count: Establece el número de retransmisiones cuando la comunicación no tiene éxito.

Multi-Station Smart Link: consulte el Apéndice 5 para obtener más información.

OK / Cancel: Después de configurar, presione [OK] para guardar la configuración completa, presione [Cancelar] para salir del cuadro de diálogo sin configurar el protocolo de comunicación.

Edit Protocol: Después de configurar un nuevo protocolo de comunicación, si hay un error de configuración, puede usar esta función para modificarlo.

2. Delete Protocol: elimine el protocolo de comunicación que se ha creado recientemente.

3. Add Controller: Después de agregar el protocolo de comunicación, se debe configurar el controlador al que pertenece el protocolo. Haga clic en la opción [Agregar controlador], aparecerá un cuadro de diálogo como el que se muestra a continuación:

Add Controller ✕

Controller

ID:

Station:

Controller:

Company	Model	Description
CoolMay	CoolMay 3U Series	PLC

Description:

ID: Número de identificación del controlador.

Station: el número de estación del controlador, es decir, el número de identificación del PLC.

Controller: Muestra el fabricante seleccionado, el modelo, la descripción y otra información.

Description: Introduzca una descripción o ayuda para este controlador.

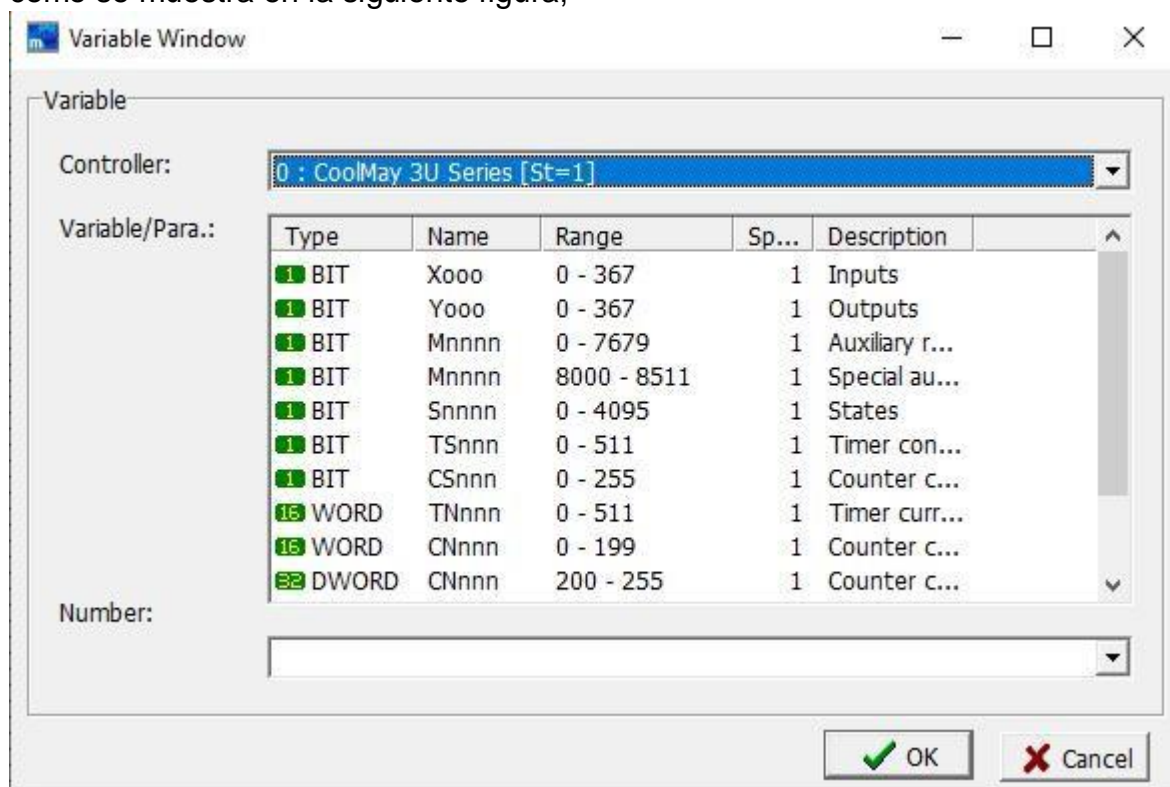
OK / Cancel: Después de configurar, presione [OK] para guardar la configuración completa.

Press [Cancel] para salir del cuadro de diálogo sin configurar el controlador.

4. Edit controller: Seleccione un controlador existente y haga clic en esta opción para modificar su configuración.

5. Delete controller: Seleccione un controlador existente y haga clic en esta opción para eliminarlo.

6. Variable Window: Haga clic en esta opción para abrir el cuadro de diálogo como se muestra en la siguiente figura,



Controller: Proporcionar variables internas de HMI o variables del controlador establecidas en el protocolo de comunicación para la selección.

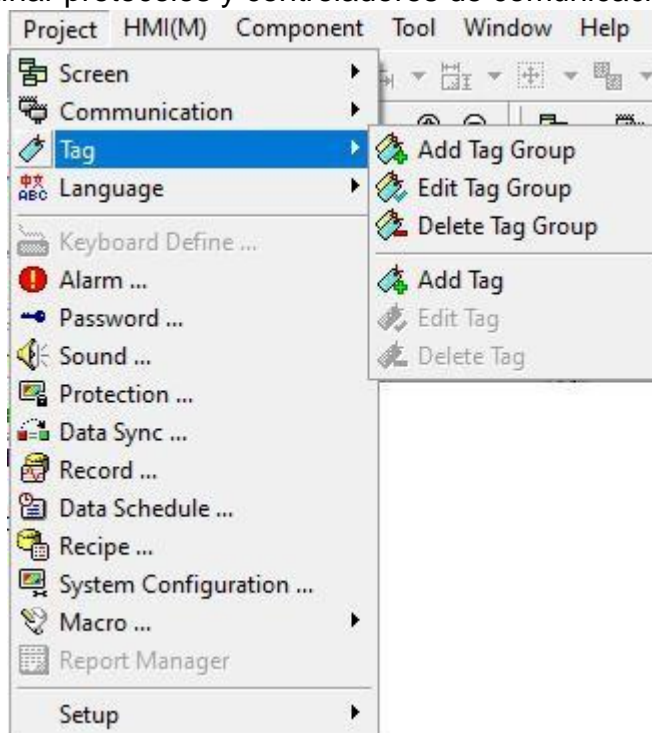
Variable/Para.: Muestra la información específica de las variables incluidas en el controlador seleccionado.

Number: Abra esta ventana en la ventana de propiedades del componente, puede ingresar directamente las variables del sistema o controlador.

2.4.3 Tag

Hay muchos tipos de controladores que se comunican con la interfaz hombre-máquina. El protocolo de comunicación y los números de memoria de diferentes fabricantes no son los mismos. Para facilitar la función de memorizar contactos y números de memoria, puede utilizar la gestión de etiquetas para aumentar la legibilidad. Por ejemplo, al agregar una etiqueta, queremos reemplazar el contacto X1 con el nombre "para prueba". Una vez completada la adición, ingrese "para prueba" en la posición de escritura o lectura solo cuando el componente necesite usar X1 "O haga clic en la opción desplegable para seleccionar" para prueba ", el sistema tratará" para prueba "como X1. Después de configurar la administración de etiquetas, los usuarios pueden reemplazar los nombres de los contactos y la memoria en las especificaciones del protocolo de comunicación con nombres que sean fáciles de recordar.

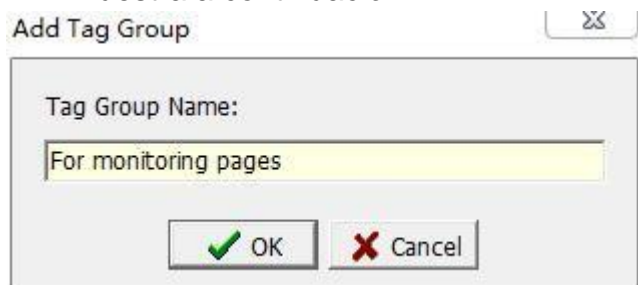
Haga clic en [Etiqueta] en el menú [Proyecto] y aparecerán las opciones que se muestran en la siguiente figura. El usuario puede realizar operaciones como agregar, editar y eliminar protocolos y controladores de comunicación según lo



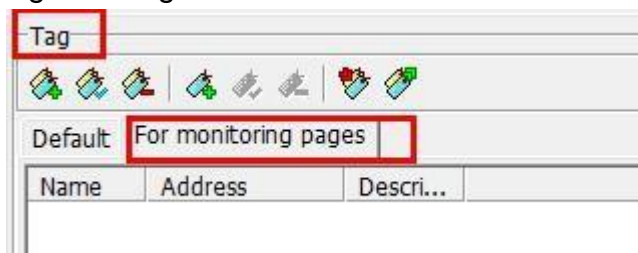
requiera el programa.

1. Add Tag Group: clasifique las etiquetas para una fácil gestión y edición

Click [Add Tag Group], aparecerá un cuadro de diálogo como el que se muestra a continuación:



Ingrese el nombre de la etiqueta recién agregada en el nombre del grupo de etiquetas y haga clic en el botón [OK]. Las etiquetas recién agregadas se agregan nuevamente a la administración de etiquetas, como se muestra en la siguiente figura:



2. Edit Tag Group: modificar el nombre de la etiqueta actualmente seleccionada.

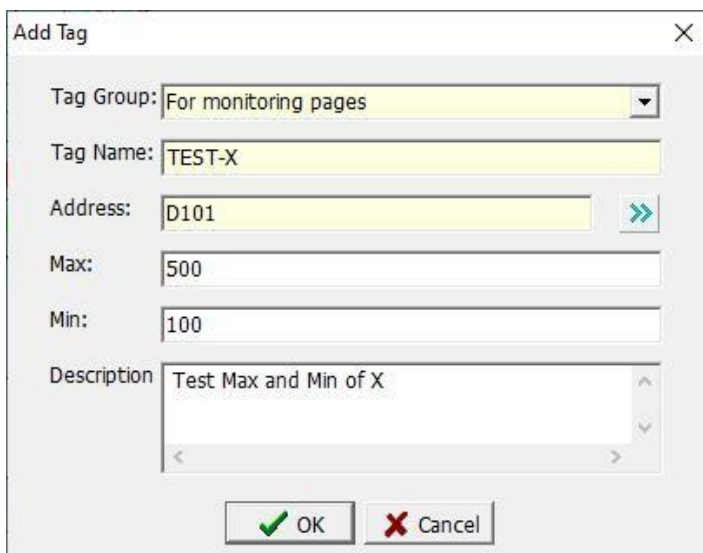
3. Delete Tag Group: modificar la etiqueta actualmente seleccionada.

Haga clic en esta opción para abrir el cuadro de diálogo como se muestra en la figura a continuación. Haga clic en el botón [Aceptar] para eliminar el grupo de etiquetas seleccionado. Haga clic en el botón [Cancelar] para mantener el grupo de etiquetas seleccionado.



4. Add Tag: agregar una nueva etiqueta.

5. Haga clic en esta opción para abrir el cuadro de diálogo que se muestra a continuación:



Tag Group: El grupo de etiquetas actual se escribe de forma predeterminada y se puede seleccionar mediante la lista desplegable.

Tag Name: Ingrese el nombre de identificación correspondiente a esta ubicación, puede reemplazar la ubicación.

Address: Ingrese el contacto correcto o la ubicación de memoria del controlador que se utilizará, y la dirección de registro D101 de Mitsubishi PLC FX3U se usa en la figura anterior.

Max: Ingrese el valor máximo de este contacto o memoria, no puede ingresarlo.

Min: Ingrese el valor mínimo de este contacto o memoria, no puede ingresarlo.

Description: Ingrese la descripción de esta etiqueta, no puede ingresarla.

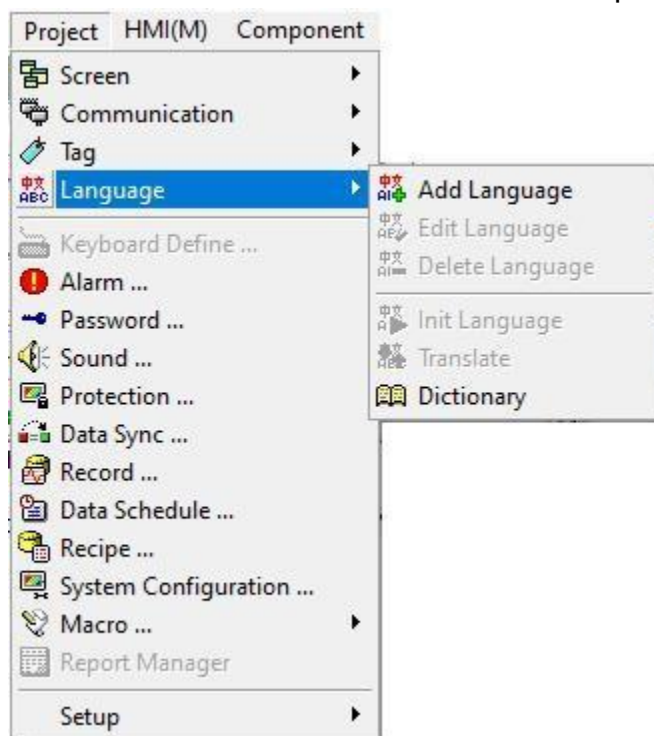
OK / Cancel: Después de configurar, presione [OK] para guardar la configuración completa, presione [Cancelar] para no continuar Configure la etiqueta y salga del cuadro de diálogo.

5. Edit Tag: modificar el contenido de la etiqueta existente y otras operaciones.

6. Delete Tag: eliminar la etiqueta existente.

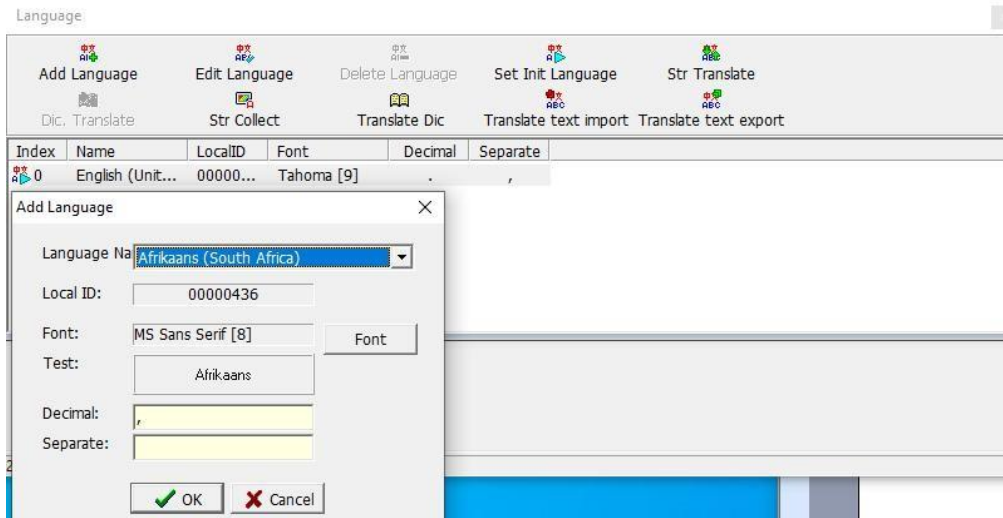
2.4.4 Language

Click [Language] under the [Project] Aparecerá el menú y aparecerán las opciones que se muestran en la siguiente figura. El usuario puede agregar, editar, eliminar la selección de idioma y configurar la traducción del idioma inicial de acuerdo con las necesidades del programa.



1. Add Language: añadir un nuevo idioma.

Haga clic en esta opción para abrir el cuadro de diálogo que se muestra a continuación:

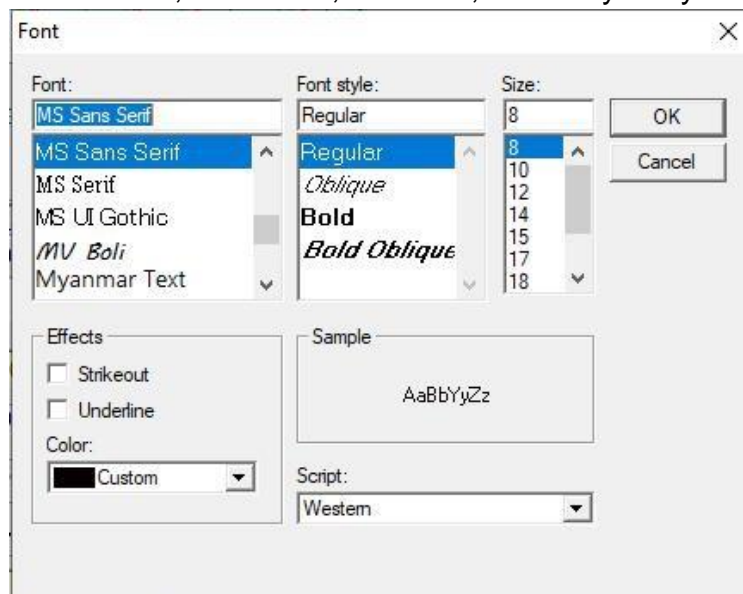


Name: Haga clic en la lista desplegable para seleccionar el idioma que desea crear.

Local ID: El código de región de la región donde se encuentra el idioma seleccionado. Este elemento se agrega de manera predeterminada.

Font: muestra la fuente predeterminada predeterminada seleccionada.

Font: Haga clic en este botón para abrir el cuadro de diálogo de selección de fuente, como se muestra en la siguiente figura, puede establecer la fuente predeterminada, el estilo de fuente, el tamaño, el efecto, el subrayado y el



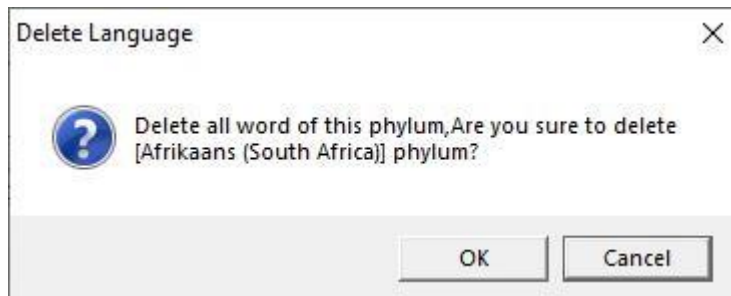
color del nuevo idioma.

Test: mostrar la plantilla de la fuente seleccionada.

Decimal: Establece qué símbolo mostrar cuando se muestra el símbolo decimal.

Separate: Establezca qué símbolo usar al mostrar el separador.

2. Edit language: Haga clic en esta opción para configurar la fuente, el estilo de fuente, el tamaño, el efecto, el subrayado y el color del idioma existente.
3. Delete language: Haga clic en esta opción para eliminar el idioma existente.



4. Initial language: haga clic en esta opción en varios idiomas para establecer el idioma inicial.
5. Translate: Haga clic en esta opción para convertir el idioma de la pantalla al idioma seleccionado.
6. Dictionary: Configure la traducción del idioma correspondiente usted mismo. Para obtener una introducción detallada y ejemplos de aplicación de la gestión de idiomas, consulte el Capítulo 5 Gestión de idiomas.

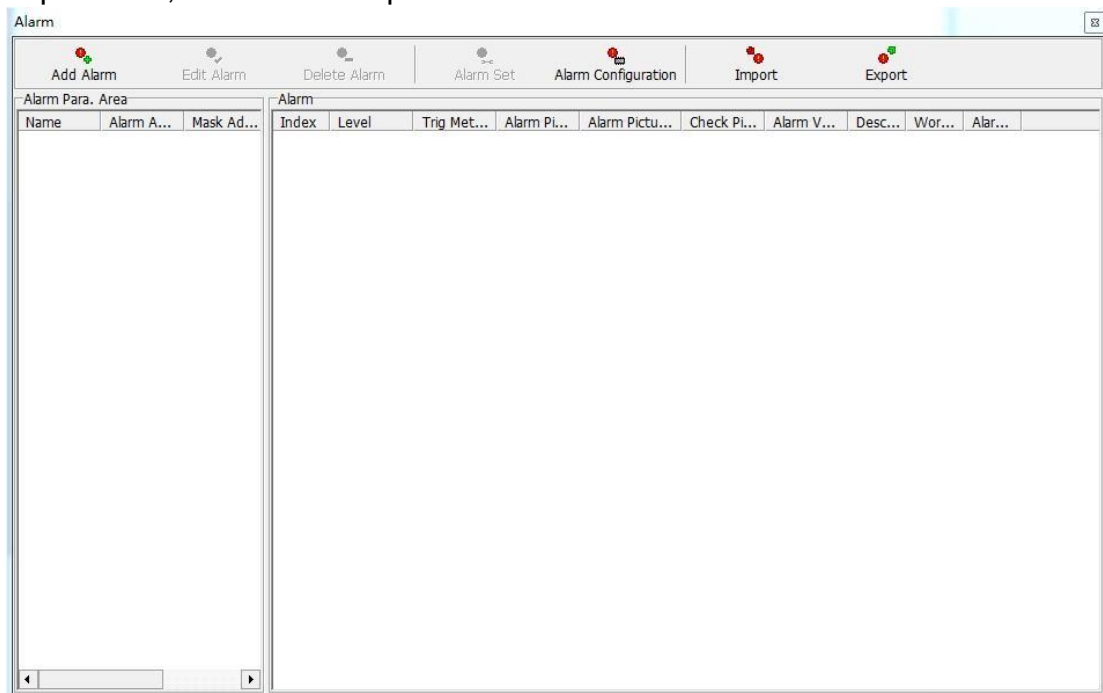
2.4.5 Keyboard Define

Este modelo no tiene esta función temporalmente.

2.4.6 Alarm

Después de hacer clic en [Alarma] en el menú [Proyecto], el cuadro de diálogo de configuración

que se muestra a continuación aparecerá para configurar la información de la alarma. Para una introducción detallada y casos de gestión de alarmas específicas, consulte el Capítulo 6 Gestión de alarmas.



Add Alarm: Agregar una nueva área de información de alarma.

The screenshot shows a window titled "Add Alarm" with a close button (X) in the top right corner. Inside the window, there is a section titled "Alarm Area Define". Below this section, there are several input fields and controls:

- Name:** A text box containing "Alarm0".
- Address:** A dropdown menu with a green "15" icon to its right.
- Mask:** A dropdown menu with a green "15" icon to its right.
- Update:** A dropdown menu with "3Sec" selected.
- Delay:** A dropdown menu with "0Sec" selected.
- Group:** A list box with four radio buttons and labels: "Alarm Group 0", "Alarm Group 1", "Alarm Group 2", and "Alarm Group 3".
- Description:** A text area with a scroll bar.

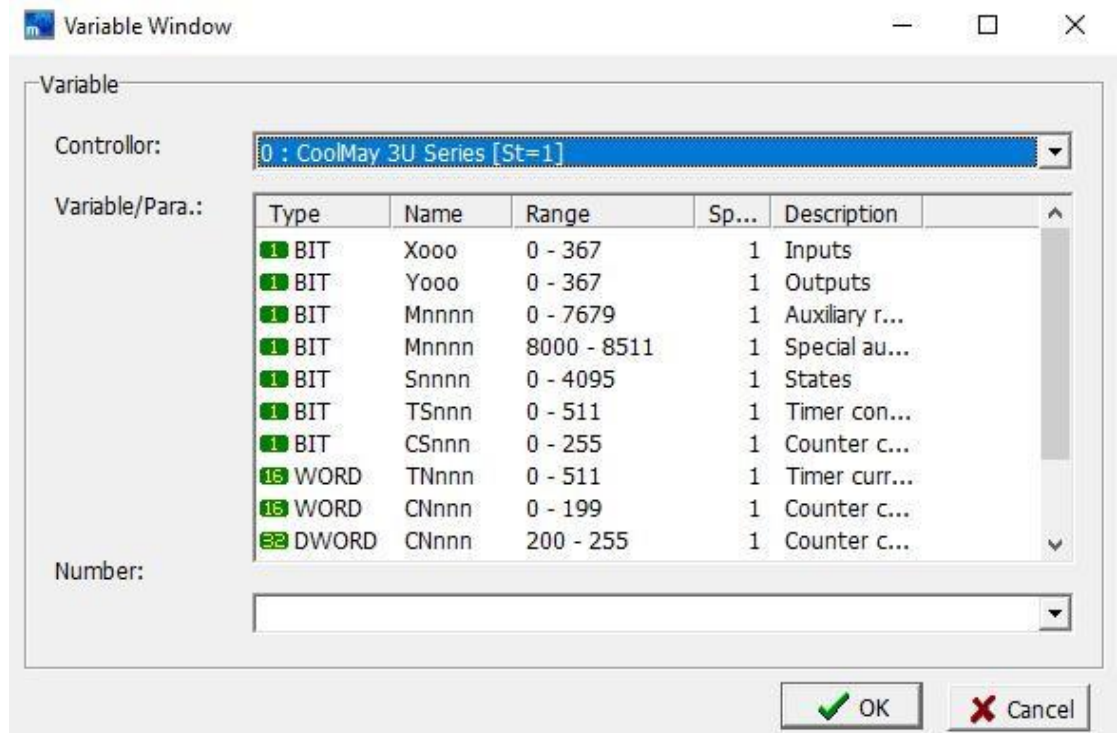
At the bottom of the window, there are two buttons: "OK" (with a green checkmark icon) and "Cancel" (with a red X icon).

Name: Ingrese el nombre establecido para la zona de alarma recién agregada.

Address: La posición de la variable de entrada puede seleccionarse mediante el símbolo de flecha desplegable o ingresar directamente la posición de la variable. Como se muestra en la figura anterior, el botón de icono detrás del cuadro de entrada indica que

esta posición debe ser PALABRA. Haga clic en este botón para abrir la ventana de variables que se muestra a continuación. El tipo de variable. Al mismo tiempo, también puede ingresar o seleccionar la variable deseada en el cuadro de edición de números en la figura a

continuación.



Mask: Cuando se activa la alarma, esta función se puede usar para enmascarar la alarma, es decir, la información y el sonido de la alarma no se muestran. El método de selección de la dirección de la máscara es el mismo que el método de selección de la dirección del área de alarma.

Update: Puede elegir la frecuencia de actualización. Si selecciona 3 segundos, significa que verificará si la alarma se activa cada 3 segundos.

Delay: elija si desea esperar a que el controlador comience a crear datos y luego inicie la hora de la alarma.

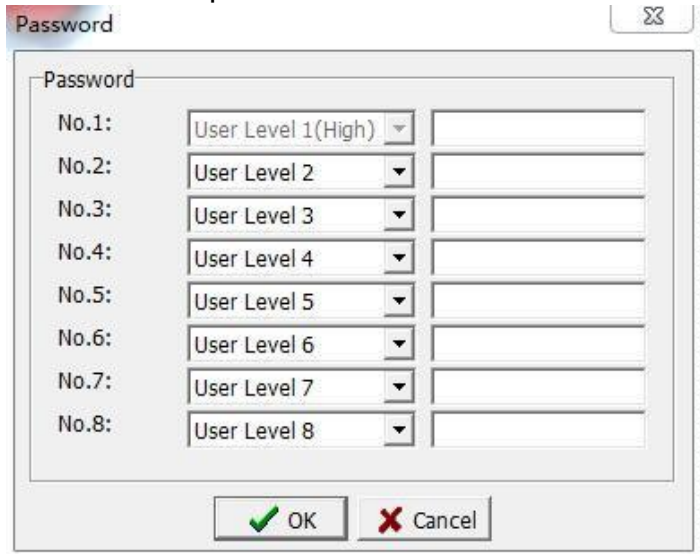
Group: Puede consultar el grupo en el que se clasificará esta alarma. Haga doble clic con el botón izquierdo del mouse en el grupo para editar el nombre del grupo.

Description: Ingrese la descripción de ayuda para esta alarma.

2.4.7 Password

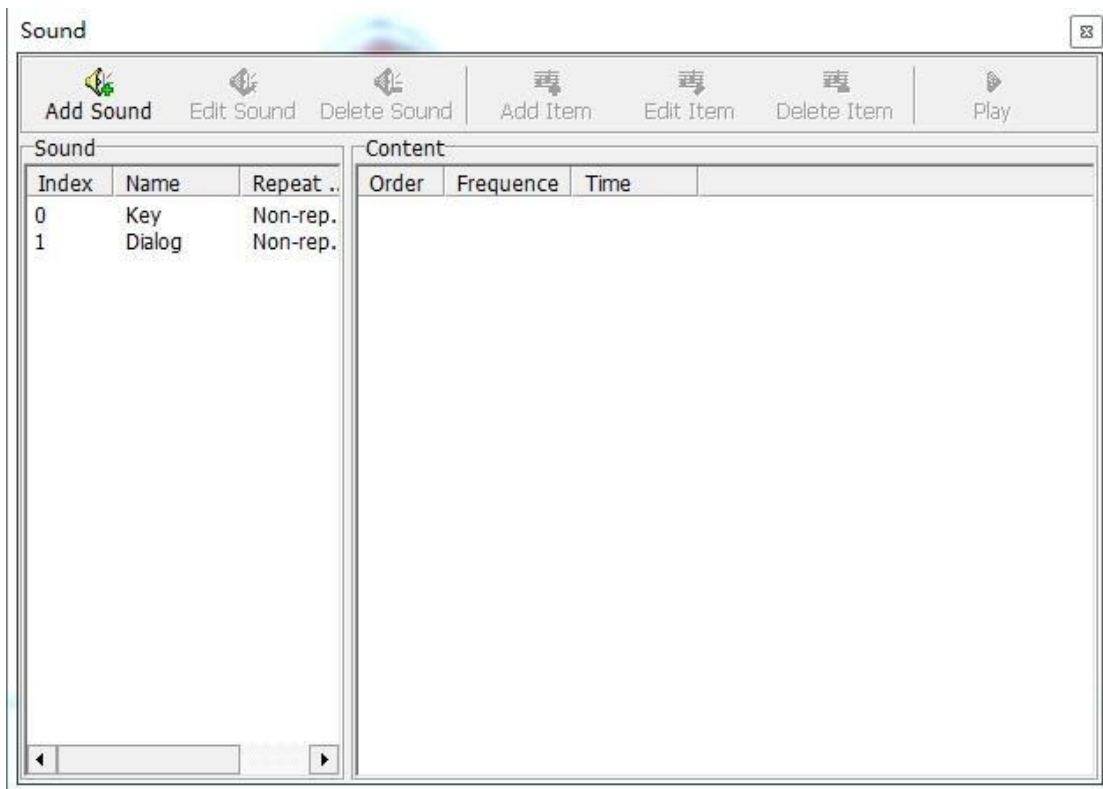
Después de hacer clic en [Contraseña] en el menú [Proyecto], aparecerá el cuadro de diálogo de configuración que se muestra a continuación para establecer la contraseña para configurar la autoridad del usuario. Para obtener una introducción detallada y un caso específico de gestión de contraseñas,

consulte el Capítulo 7 Gestión de contraseñas.



2.4.8 Sound

Después de hacer clic en [Sonido] en el menú [Proyecto], aparecerá un cuadro de diálogo para configurar el audio como se muestra en la siguiente figura para configurar el audio que el usuario necesita usar. Para una introducción detallada y un caso de gestión de audio específico, consulte el Capítulo 8 Gestión de sonido.



2.4.9 Protection

Después de hacer clic en [Protección] en el menú [Proyecto], aparecerá un cuadro de diálogo como el que se muestra a continuación para configurar la contraseña de carga/descarga del programa HMI. Para lograr la función de

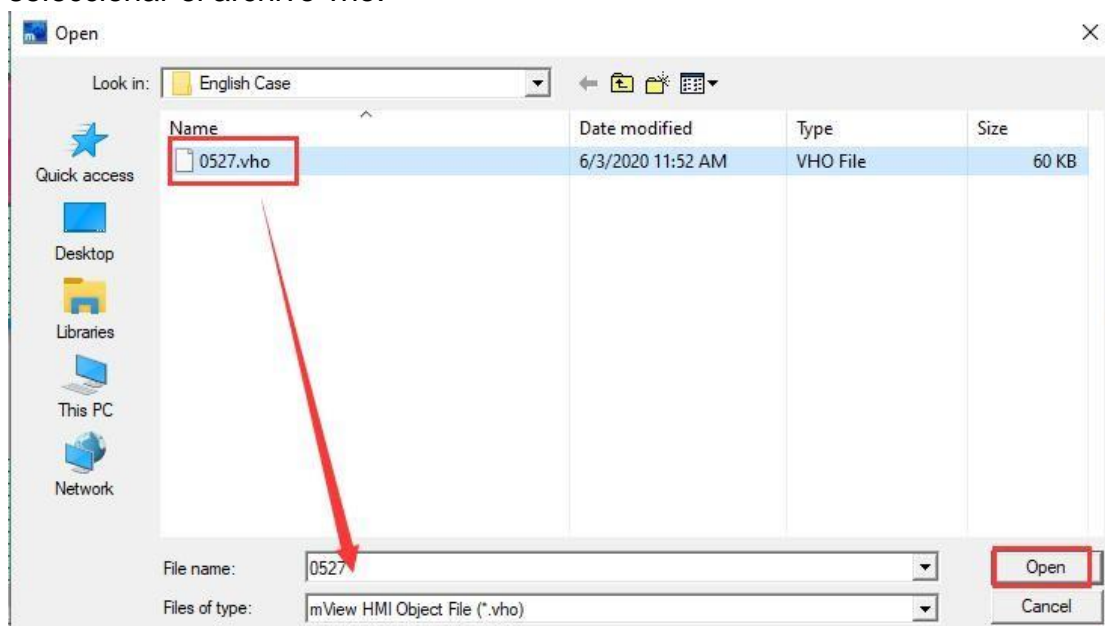
The 'Protection' dialog box is titled 'Protection' and contains a 'Protocol' section. It has six rows of input fields, each with a label and a maximum length of 14 characters:

- Upload: (No more than 14)
- Upload Hint: (No more than 14)
- Download: (No more than 14)
- Download Hint: (No more than 14)
- Edit: (No more than 14)
- Edit Hint: (No more than 14)

At the bottom of the dialog are 'OK' and 'Cancel' buttons.

protección de datos.

Protección con contraseña para la carga, descarga, carga y edición de proyectos, y configuración de contraseñas y solicitudes de contraseña. Después de configurar la [Contraseña de descarga], use la función [Guardar proyecto en archivo] en el menú [HMI] para guardar el proyecto como un archivo vho. Si desea utilizar este archivo vho para descargarlo a HMI más tarde, seleccione [Herramienta]-> [Descargar programa HMI...], aparecerá un cuadro de diálogo como el que se muestra en la siguiente figura para seleccionar el archivo vho.

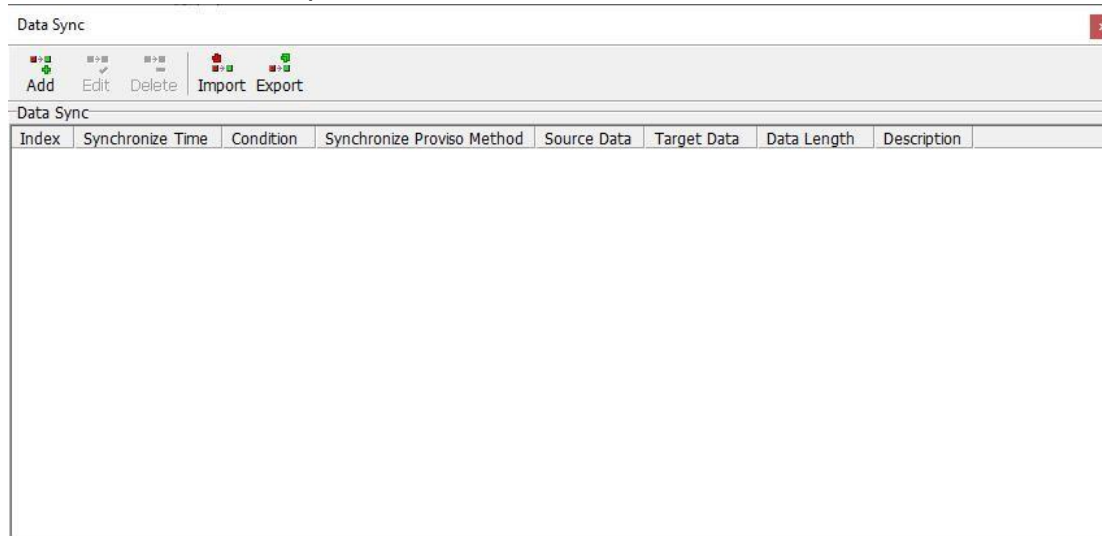


Después de confirmar la selección del archivo vho, haga clic en el botón [Abrir] y aparecerá el cuadro de entrada de la contraseña de descarga como se muestra en la siguiente figura. Después de ingresar la contraseña correctamente, haga clic en el botón [OK] para descargar el programa a la



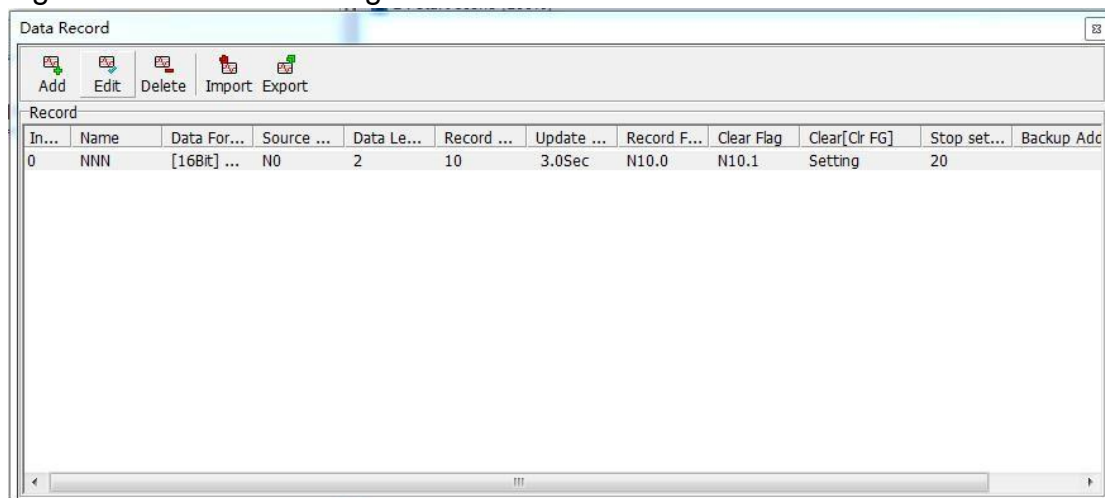
2.4.10 Data sync

Después de hacer clic en [Sincronización de datos] en el menú [Proyecto], aparecerá un cuadro de diálogo como el que se muestra a continuación. Para obtener una introducción detallada y un caso de gestión de sincronización de datos, consulte el Capítulo 9 Gestión de sincronización de datos.



2.4.11 Record

Después de hacer clic en [Grabar] en el menú [Proyecto], aparecerá el siguiente cuadro de diálogo.



Add: Haga clic en este botón para abrir el cuadro de diálogo para definir un nuevo registro de datos como se muestra en la figura a continuación.

Edit: Haga clic en este botón para volver a editar el registro de datos existente seleccionado.

Delete: Haga clic en este botón para eliminar el registro de datos existente seleccionado.

Import: Haga clic en este botón para importar el registro de datos del archivo vdr almacenado en la computadora al proyecto HMI.

Export: Haga clic en este botón para exportar los registros de datos del proyecto HMI a una computadora y almacenarlos en un archivo vdr.

El cuadro de diálogo Agregar definición de registro de datos se muestra a continuación:

The screenshot shows the 'Add Data Record' dialog box with the following settings:

- Name: NNNN
- Data type: [16Bit] Signed
- Source: N0
- Data Length: 2
- Record Count: 10 (Range 1 .. 32767)
- Update Time: 1Sec
- Record Flag: N10.0
- Clear Flag: N10.1
- Clear [Clear flag]
- Stop Count: 20 (Auto. stop as touch record setting, No use this function)
- Description: (empty text area)
- Record Date/Time
- Retentive

Buttons: OK (green checkmark), Cancel (red X).

Name: Introduzca el nombre del registro de datos.

Data Format: Seleccione el tipo de datos. Hay cinco tipos de contactos, 16 bits firmados/sin firmar, 32 bits firmados/sin firmar.

Source: Establecer la ubicación de la fuente de datos.

Data Length: establecer la longitud de los datos, el rango es 1 ~ 16. Por ejemplo, si se establece en 4, y la dirección de origen de los datos se establece en D0, significa que los datos se leen desde D0 ~ D3, que tiene 4 direcciones de registro.

Record Count: establezca el número total de registros de los datos, el rango es 1 ~ 32767.

Update Time: establecer los datos de registro de tiempo de intervalo. Esa es la frecuencia para grabar.

Record Flag: Establezca una variable y use esta variable para controlar el inicio de la grabación y detener la grabación.

Clear Flag: Configure una variable para controlar el borrado de los datos registrados previamente. Por ejemplo, seleccione M0 aquí, cuando M0 esté encendido, borre los datos registrados previamente.

Clear [clear flag]: Marque esta opción para borrar la bandera mientras desconecta la bandera clara. Es decir, cuando se enciende M0, después de borrar los datos grabados previamente, M0 se apaga.

Stop Count: Configúrelo para detener la grabación cuando grabe la cantidad establecida.

Cuando se establece en 0, esta función no se utiliza, es decir, los datos siempre se registran.

Description: Proporcione una explicación complementaria para este registro, puede dejarlo en blanco.

Record Date/Time: Marque esta opción para registrar la hora al registrar datos al registrar datos.

Retentive: Marque esta opción, los datos se guardarán cuando la HMI se encienda nuevamente.

2.4.11.1 Caso de uso de registro

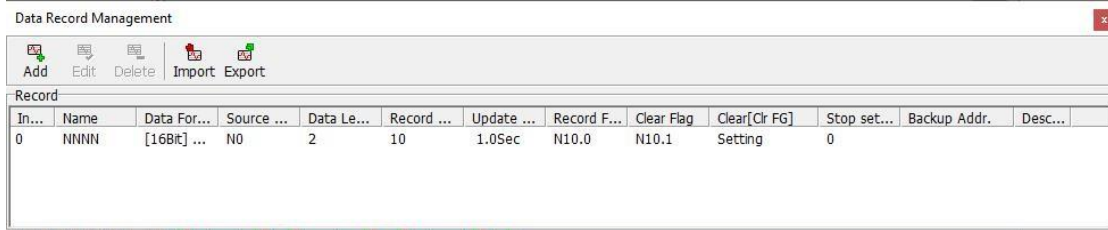
Haga clic en el menú del software-> [Proyecto]-> [Grabar...], aparece el cuadro de diálogo de gestión de registro de datos como se muestra a continuación.



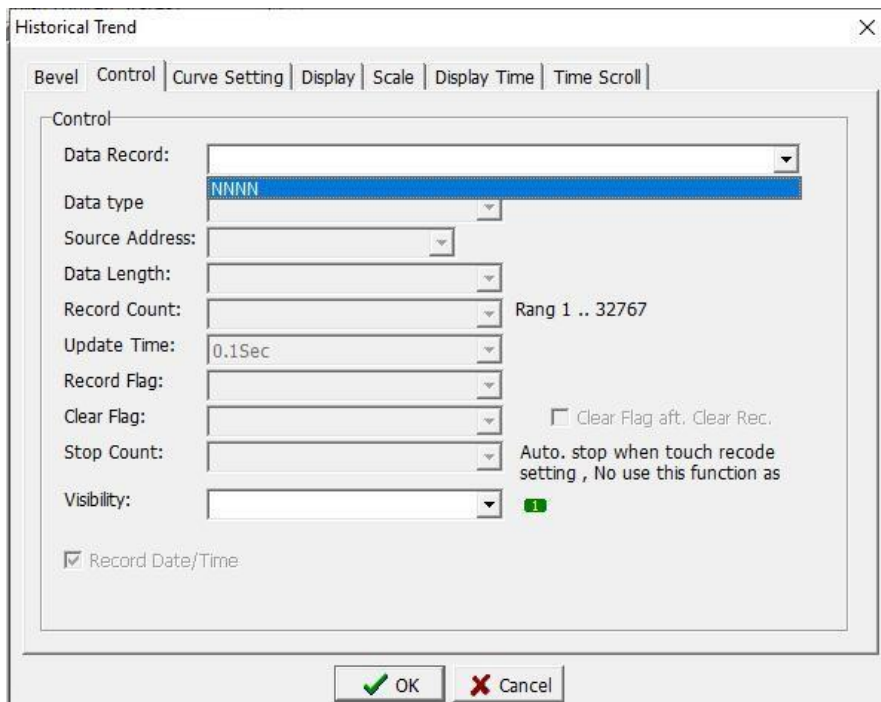
Haga clic en el icono [Agregar] y, en el cuadro de diálogo emergente Nueva definición de registro de datos, configure cada registro como se muestra a

continuación:

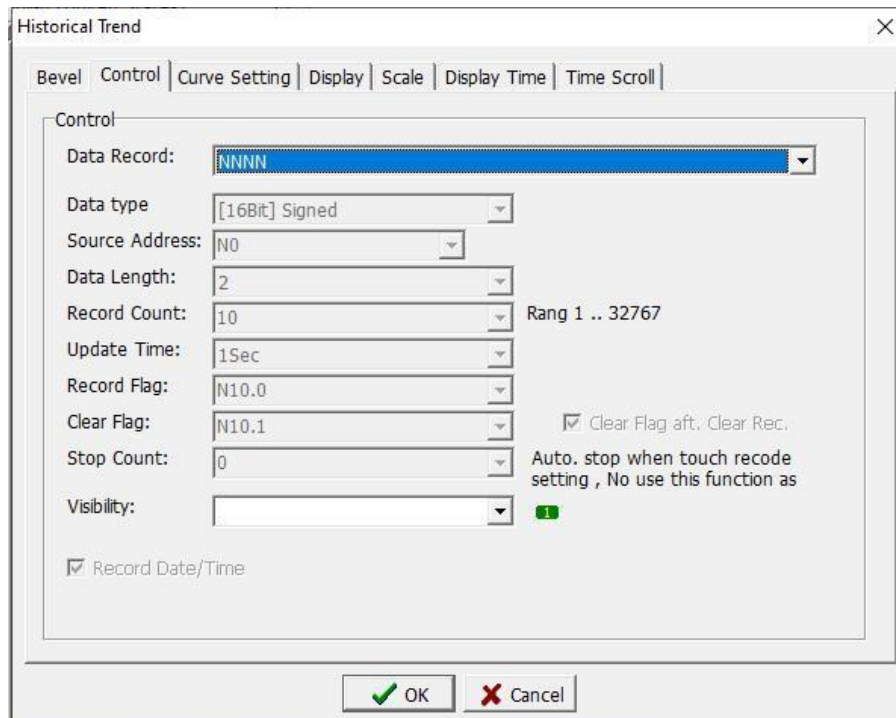
Una vez completada la configuración, haga clic en el botón [OK] y la pantalla de gestión de registro de datos es como se muestra a continuación.



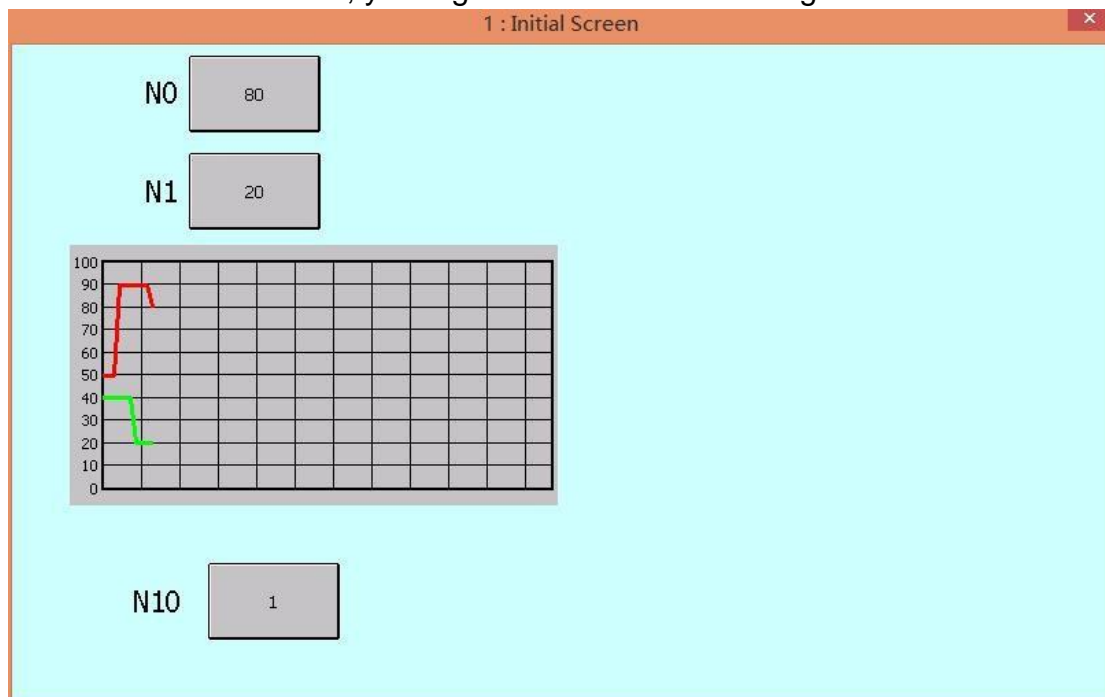
Después de agregar los datos, se puede utilizar el registro de datos. Cuando se utiliza [Elemento]-> [Mostrar elemento]-> [Gráfico de tendencia histórica], la pantalla de propiedades [Gráfico de tendencia histórica] como se muestra a continuación.



En la lista desplegable de registros de datos, seleccione los datos que desea registrar. En este ejemplo, seleccione los datos NNNN. Después de la selección, se muestra la siguiente figura.

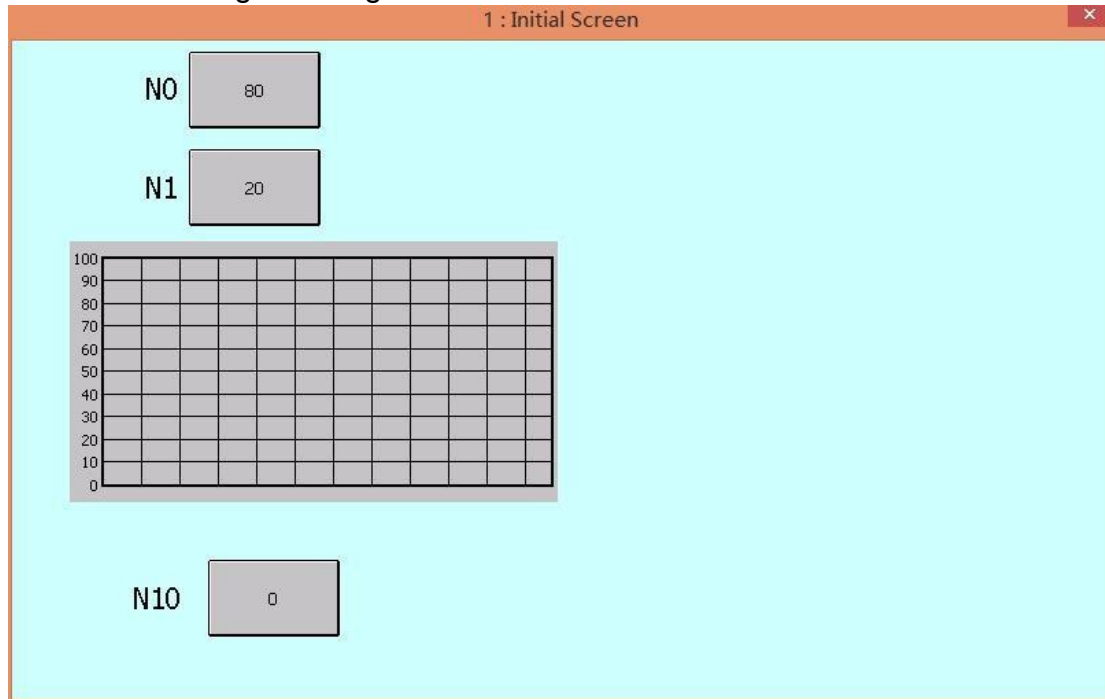


Como se establece en este ejemplo, cuando se alcanza la condición de bandera de registro, es decir, cuando $N10.0 = 1$, los datos de $N0$ y $N1$ se mostrarán en una curva, y el registro se muestra en la figura a continuación.



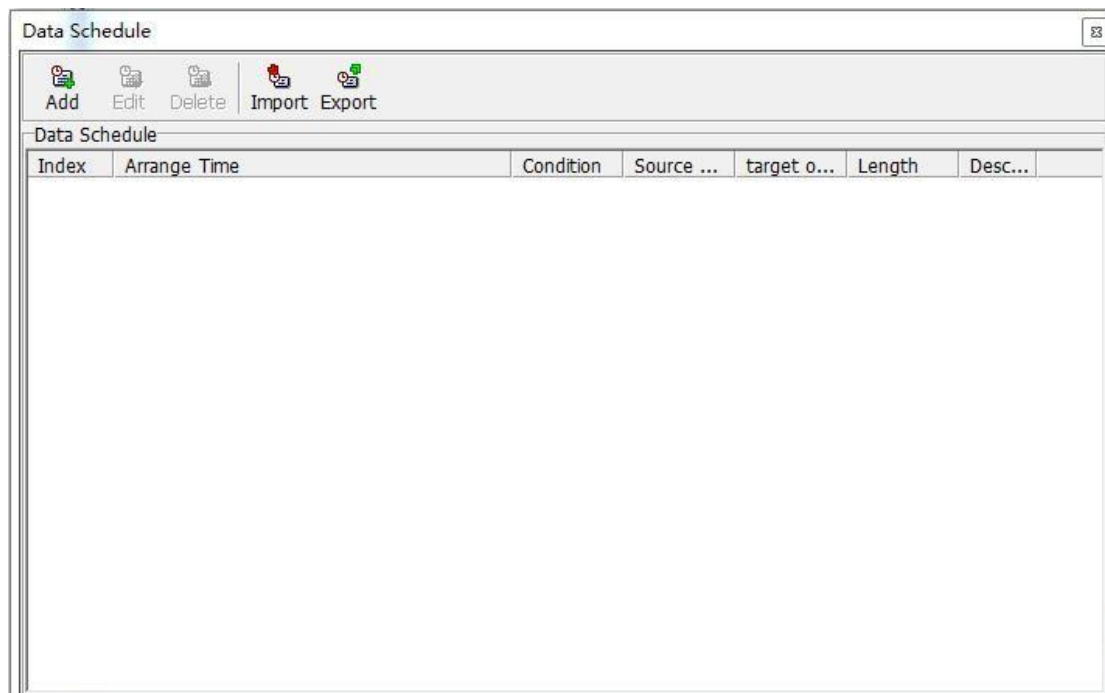
Cuando necesite eliminar la curva, establezca el valor de la bandera clara en 0, es decir, $N10.1 = 0$. En este ejemplo, establezca $N10.0$ en 0, como se

muestra en la siguiente figura.



2.4.12 Data schedule

Después de hacer clic en [Programación de datos] en el menú [Proyecto], aparecerá el siguiente cuadro de diálogo. Se puede utilizar para implementar los requisitos de programación para un tiempo fijo o un tiempo específico para realizar el control.



Add: Haga clic en este botón para abrir el nuevo cuadro de diálogo de definición de programación de datos, como se muestra en la siguiente figura:

Add Data Schedule

Condition

Fix Time Set(M.W.D.H.M.S)
 Fix Time Set(M.W.H.M)
 Time Para. Set
 Use Time Para.(W.H.M)

January & Sunday & 1 Day & 0 Hour
 February & Monday & 2 Day & 1 Hour
 March & Tuesday & 3 Day & 2 Hour
 April & Wednesday & 4 Day & 3 Hour
 May & Thursday & 5 Day & 4 Hour
 June & Friday & 6 Day & 5 Hour
 July & Saturday & 7 Day & 6 Hour
 August & & 8 Day & 7 Hour
 September & & 9 Day & 8 Hour
 October & & 10 Day & 9 Hour
 November & & 11 Day & 10 Hour
 December & & 12 Day & 11 Hour

Min: 0 Non-CHK if Set 60 Sec: 0 Non-CHK if Set 60

Action

Format: [16Bit] Signed

Condition: 1

Data Type: [16Bit] Unsigned

Source:

Destination:

Length: 1

Write multiple data at once

Description:

OK Cancel

Condition: Seleccione la condición de tiempo de la programación de datos, que se puede configurar en cuatro modos, que se explican por separado a continuación.

Use fixed time setting (month, week, day, hour, minute, second)

Marque esta opción, el usuario puede usar la acción al segundo más cercano para activar. Como se muestra en la figura anterior, el valor del registro D100 se pasa a D101 a las 0:20:37 el 1 de enero y el 4 de agosto de enero y agosto. El método de configuración se muestra en la figura anterior. **Use fixed time setting (month, week, hour, minute)**

Marque esta opción, el usuario puede usar el disparador de acción al minuto más cercano o a un período de tiempo (para evitar la situación de que la alimentación se enciende después del punto de tiempo establecido y la acción no se completa), como se muestra en la imagen, todos los jueves de enero Cuando 0, transfiera el valor del registro D100 a D101, el método de

configuración se muestra en la figura a continuación. Cabe señalar que el "minute" la columna de configuración debe seleccionar todo, por lo que para evitar si solo selecciona 0 puntos, si el tiempo de arranque es 0: 1 o posterior, esta acción aún se puede completar.

The screenshot shows the 'Add Data Schedule' dialog box with the following configuration:

- Condition:**
 - Fix Time Set(M.W.D.H.M.S)
 - Fix Time Set(M.W.H.M)
 - Time Para. Set
 - Use Time Para.(W.H.M)
- Condition Selection:**
 - Month: May
 - Day: Saturday
 - Hour: 0 Hour
 - Minute: 0Min, 1Min, 2Min, 3Min, 4Min
- Action:**
 - Format: [16Bit] Signed
 - Condition: 1
 - Data Type: [16Bit] Unsigned
 - Source: D100
 - Destination: D101
 - Length: 1
 - Write multiple data at once
 - Description: (empty)

Use time variable settings (month, week, day, hour, minute, second)

Marque esta opción, el usuario puede elegir el controlador por sí mismo, usar un registro continuo (8 palabras) como la variable de tiempo, esta opción puede cambiar la condición de tiempo en cualquier momento a través de la

configuración de la variable, como se muestra en la siguiente figura:

Add Data Schedule

Condition

Fix Time Set(M.W.D.H.M.S)
 Fix Time Set(M.W.H.M)
 Time Para. Set
 Use Time Para.(W.H.M)

Time Para.: [16]

Use Word(16Bit) Addr.
 Error Resource String <8902>
 +0 Month, Bit0=Jan., Bit11=Dec.
 +1 Week, Bit0=Sun., Bit6=Sat.
 +2 Day, Bit0=1'day, Bit15=16'day
 +3 Day, Bit0=17'day, Bit14=31'day
 +4 Hour, Bit0=0hr, Bit15=15hr
 +5 Hour, Bit0=16hr, Bit7=23hr
 +6 Minute
 +7 Second

Action

Format: [16Bit] Signed

Condition: 1

Data Type: [16Bit] Unsigned

Source: D100

Destination: D101

Length: 1

Write multiple data at once

Description:

OK Cancel

Use time variable setting (week, hour, minute)

Marque esta opción, el usuario puede seleccionar el controlador por sí mismo y usar un registro continuo (3 palabras) como variable de tiempo. Esta opción puede cambiar la condición de tiempo en cualquier momento a través de la

configuración de la variable, como se muestra en la siguiente figura:

The image shows a software dialog box titled "Add Data Schedule". It is divided into two main sections: "Condition" and "Action".

Condition Section:

- Four radio buttons are present: "Fix Time Set(M.W.D.H.M.S)", "Fix Time Set(M.W.H.M)", "Time Para. Set", and "Use Time Para.(W.H.M)". The last option is selected.
- A "Time Para.:" dropdown menu is set to "16".
- A yellow tooltip box is displayed, containing the text: "Use Word(16Bit) Addr. Error Resource String <8922> +0 Week, Bit0=Sun., Bit6=Sat. +1 Hour +2 Minute".

Action Section:

- "Format:" dropdown is set to "[16Bit] Signed".
- "Condition:" dropdown is set to "1".
- "Data Type:" dropdown is set to "[16Bit] Unsigned".
- "Source:" dropdown is set to "D100".
- "Destination:" dropdown is set to "D101".
- "Length:" dropdown is set to "1".
- A checkbox "Write multiple data at once" is unchecked.
- A "Description:" text area is empty.

At the bottom of the dialog, there are "OK" and "Cancel" buttons.

Edit: Haga clic en este botón para volver a editar el programa de datos existente seleccionado.

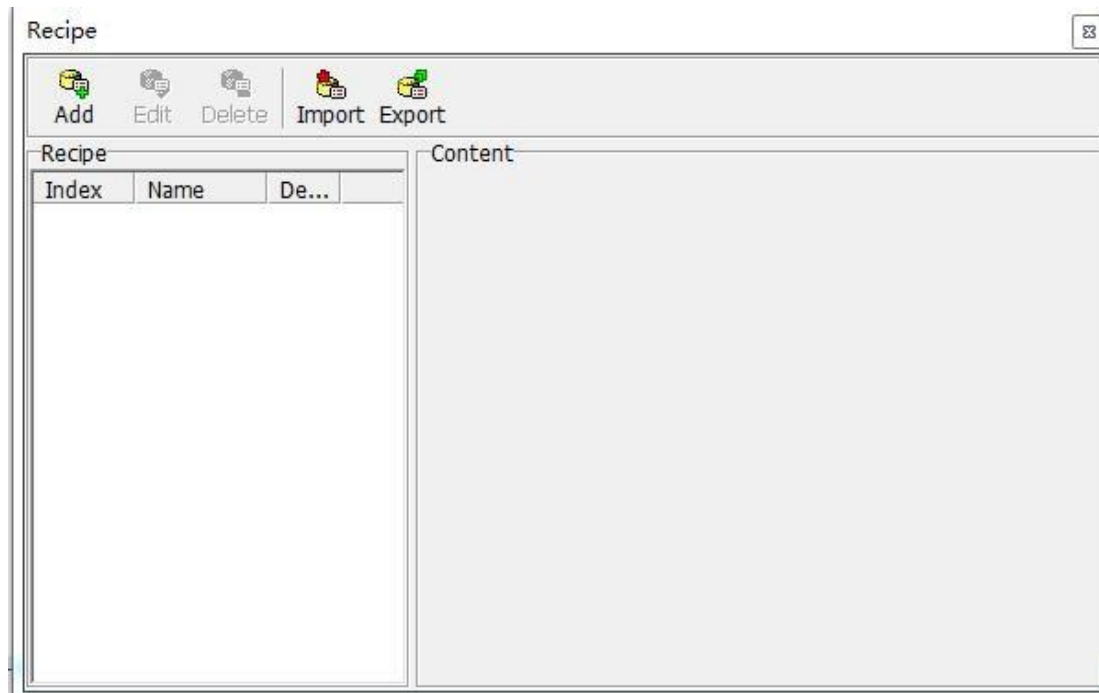
Delete: Haga clic en este botón para eliminar el programa de datos existente seleccionado.

Import: Haga clic en este botón para importar los datos del archivo vdh almacenados en la computadora al proyecto HMI.

Export: Haga clic en este botón para exportar el programa de datos en el proyecto HMI a una computadora y almacenarlo como un archivo vdh.

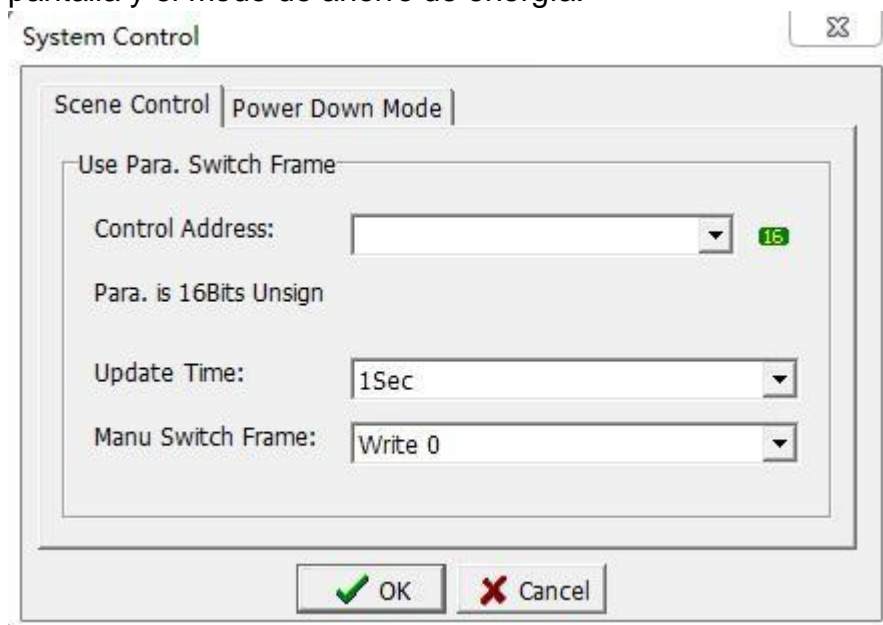
2.4.13 Recipe

Después de hacer clic en [Receta] en el menú [Proyecto], aparecerá el siguiente cuadro de diálogo. Establezca la receta de datos que el usuario necesita usar. Para obtener una introducción detallada y casos de configuraciones de recetas específicas, consulte el Capítulo 10 Administración de recetas.



2.4.14 System Configuration

Después de hacer clic en [Configuración del sistema] en el menú [Proyecto], aparecerá el siguiente cuadro de diálogo. Puede configurar el control de pantalla y el modo de ahorro de energía.

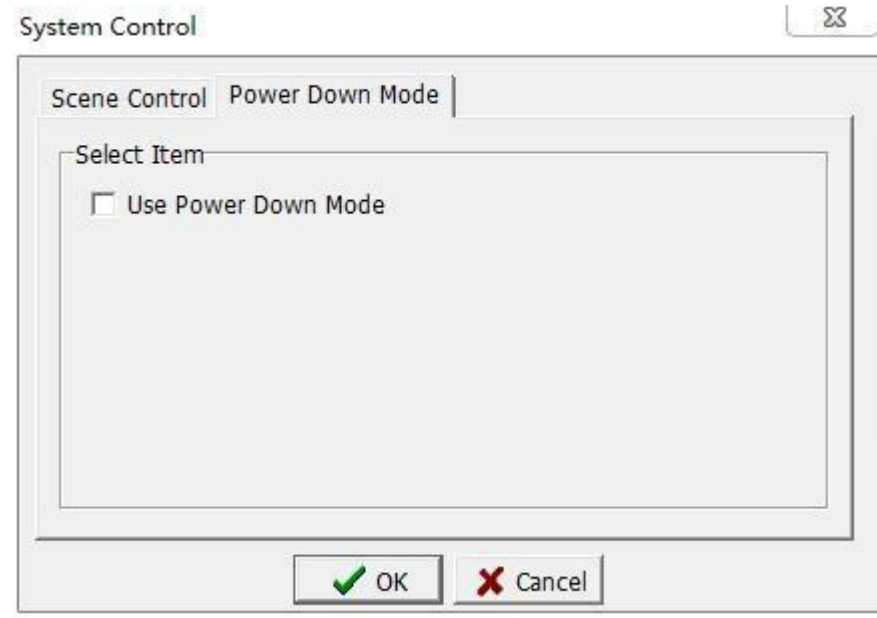


Scene Control: Configure la variable y controle el cambio automático de la pantalla hombre-máquina a través del cambio de los datos variables.
Dirección de control: seleccione la dirección de la variable o el nombre de la etiqueta para controlar el cambio de pantalla. La variable debe ser un número sin signo de 16 bits.

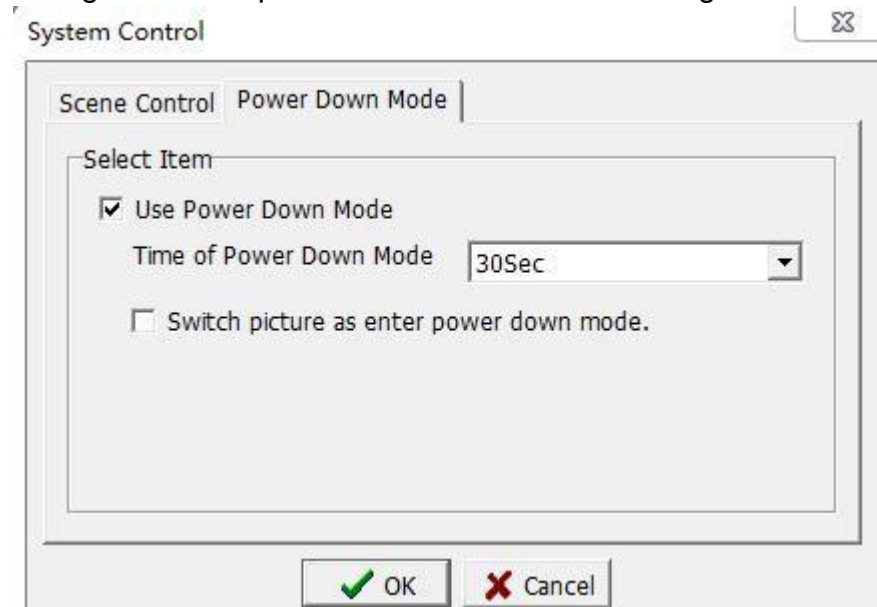
Tiempo de actualización: establezca el tiempo de actualización del cambio de pantalla.

Manu Switch Frame: establezca el cambio de valor variable después del cambio manual de pantalla, mediante "escritura variable 0" y "ID (número) de pantalla de cambio de escritura variable".

Power Down Mode: establecer si el sistema utiliza el modo de ahorro de energía



Usar el modo de ahorro de energía: después de marcar esta opción, los elementos que se muestran en la siguiente figura se pueden configurar para configurar el tiempo del modo de ahorro de energía.



Cambiar de pantalla al entrar en el modo de ahorro de energía: Después de marcar esta opción, aparecerán los ajustes que se muestran en la siguiente

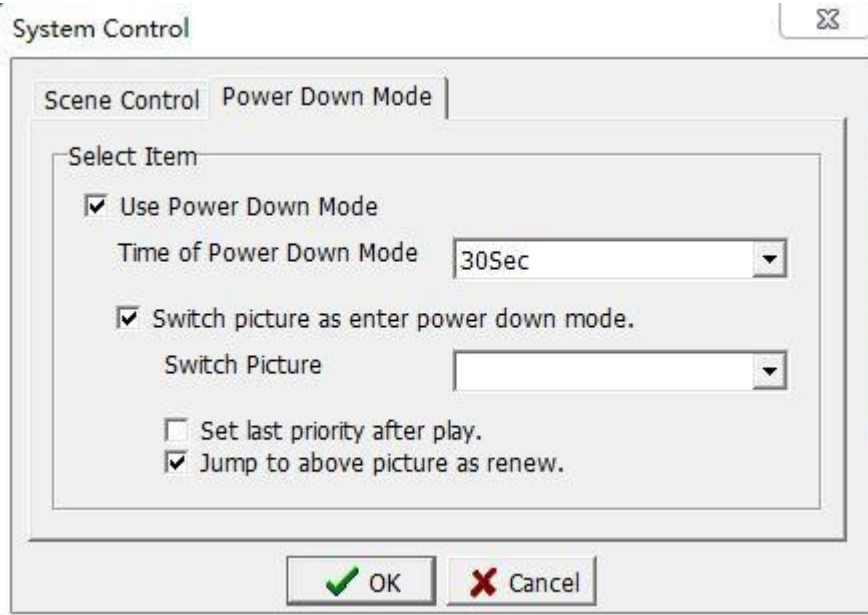


figura.

Screen switch: Seleccione la pantalla a la que cambiar cuando ingrese al modo de ahorro de energía.

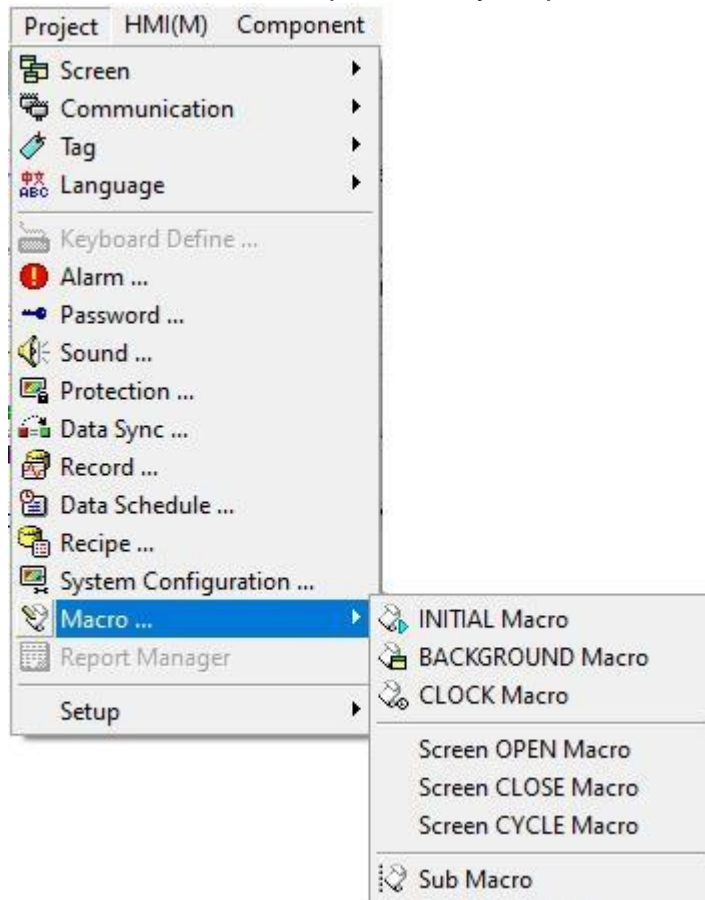
Después de la acción, establezca la autoridad de operación más baja: después de marcar esta opción, al ingresar al modo de ahorro de energía, la autoridad de operación se establece en la más baja.

Cuando se recupere, vuelva a la pantalla anterior: después de marcar esta opción, toque la pantalla en el modo de ahorro de energía para volver a la pantalla anterior cuando se cambia la pantalla.

2.4.15 Macro

Haga clic en [Macro] en el menú [Proyecto], como se muestra en la figura a continuación, puede seleccionar la macro que se configurará para escribir la macro. La preparación de macroinstrucciones específicas y la introducción de

casos, consulte los Capítulos 11 y 12 para obtener más detalles.



2.4.16 Report Manager

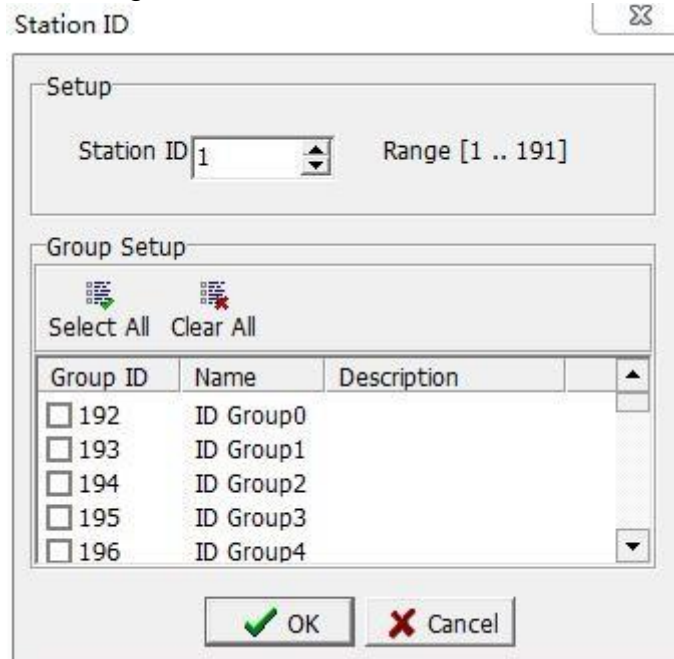
Este modelo no tiene esta función temporalmente.

2.4.17 Setup (Station ID / Model)

Station ID

Haga clic en [Configuración]-> [ID de estación] en el menú [Proyecto] para abrir el cuadro de diálogo de configuración del número de estación como se muestra en la siguiente figura. En uso general, la interfaz hombre-máquina puede ser maestra o esclava. Este producto proporciona un total de 191 (0 ~ 190) grupos de números de estaciones maestras para los usuarios. Group)

número de estación, puede configurar varias unidades de visualización para



usar en el mismo grupo.

Model

En general, la planificación de una solución de interfaz hombre-máquina lleva mucho tiempo, por lo que el ingeniero optará por modificar o aplicar la solución utilizada anteriormente. Si necesita modificar el modelo cuando usa diferentes modelos, haga clic en [Configuración]-> [Modelo] en el menú [Proyecto] para abrir el cuadro de diálogo de consulta del modelo de conversión como se muestra en la figura a continuación.



Al seleccionar el botón [Sí], se guardará el proyecto no convertido, y al seleccionar [No], no se guardará nada, y aparecerá directamente un cuadro de diálogo para modificar el modelo, el número y otra información, como se

muestra en la siguiente figura.

Trasfer Type ✕

Title: Undefined

Model: TK6070FH

7" Color TFT LCD,65535 Colors, 800*480 pixels,
COM1&COM2(RS232/RS422/RS485),RTC.


Direction: Horizontal

Description:

Program Compression

Después de ingresar el título del proyecto, el número de modelo y la dirección de visualización del nuevo proyecto, haga clic en el botón [Aceptar] para abrir el cuadro de diálogo como se muestra en la figura a continuación. Puede hacer clic en el botón correspondiente para reemplazar el proyecto según sea

Trasfer Type ✕

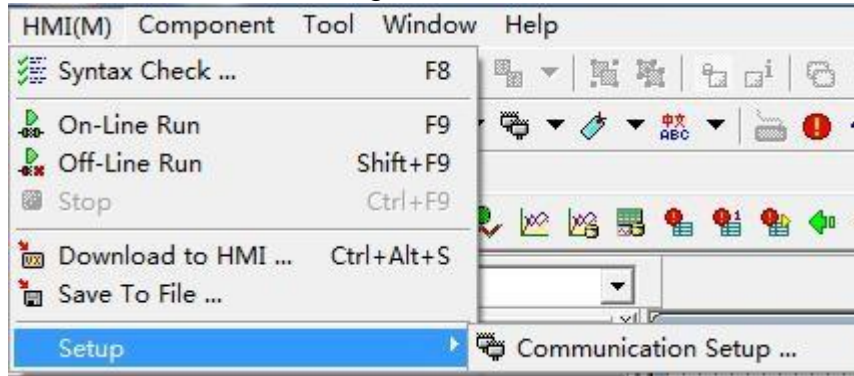
 Frame Size deffer,[M] Auto. dimmension,[N] Area limit, [Esc]
Cancel Trasfer.

necesario.

2.5 HMI

Use el mouse para hacer clic directamente en [HMI], o use el teclado para presionar [ALT] + [M], aparecerá el menú desplegable de [HMI], como se muestra en la Figura 2-5.1. Para facilitar a los usuarios la selección rápida, también se proporcionan iconos de acceso directo en la barra de herramientas,

como se muestra en la Figura 2-5.2.



2-5.1

(1) (2) (3) (4) (5)



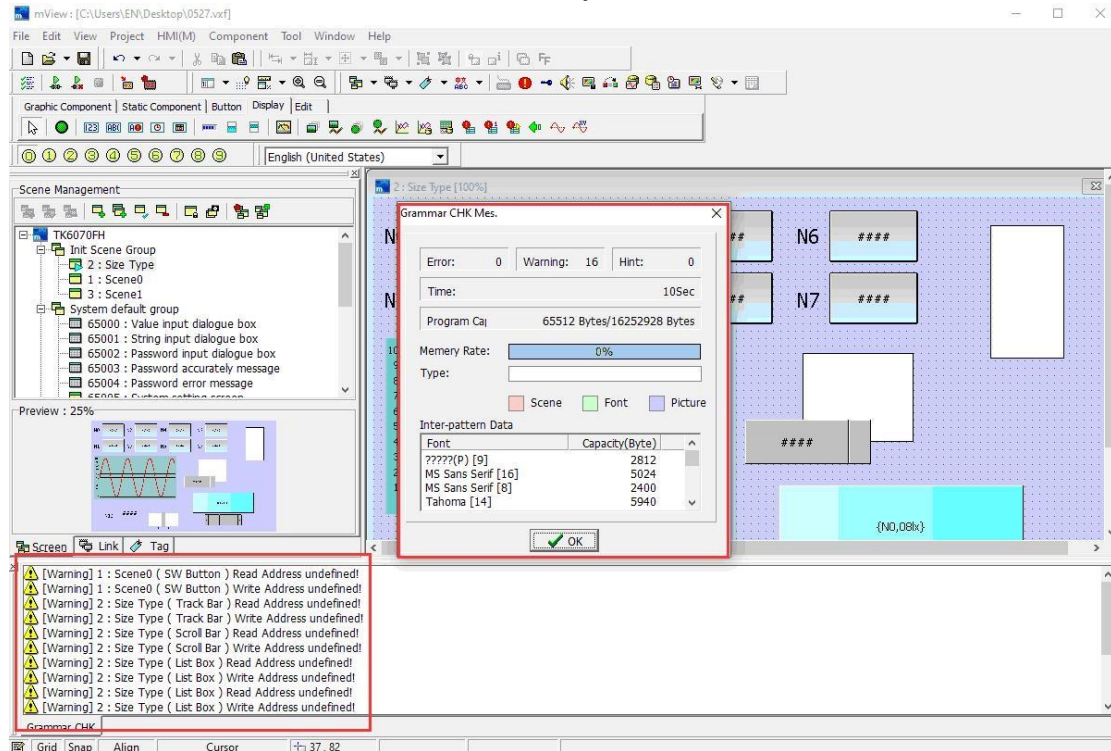
2-5.2

(1)	Syntax Check
(2)	On-Line Run
(3)	Off-Line Run
(4)	Stop
(5)	Download to HMI

2.5.1 Syntax Check

Haga clic en la barra de menú [HMI] [Comprobación de sintaxis] o presione directamente la tecla de acceso directo [F8] o haga clic directamente en el icono de la barra de herramientas. Al ejecutar [Comprobación de sintaxis], compruebe si los nombres de las variables o la configuración son correctos durante la compilación de cada pantalla en el proyecto y proporcione información de error en [Grammar CHK], para que podamos eliminar la información de error. Además, aparecerá el cuadro de diálogo [Syntax CHK Mes.], que muestra información como el uso de la memoria, la proporción del tipo de datos, los datos de la fuente de la memoria, etc., para que el usuario la

consulte al editar. Como se muestra abajo:

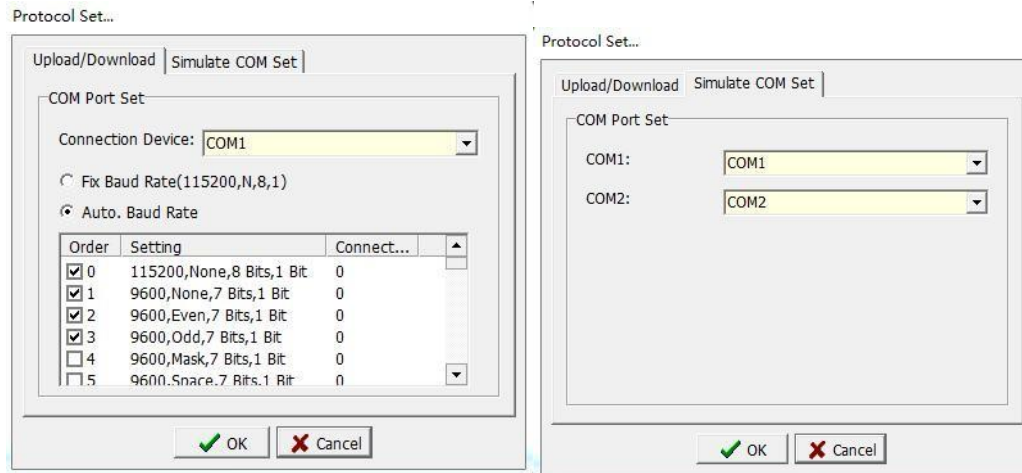


2.5.2 On-Line Run

Haga clic en la barra de menú [HMI] [Ejecución en línea] o presione directamente la tecla de acceso directo [F9] o haga clic directamente en el icono de la barra de herramientas. La ejecución de esta función requiere una conexión real con el controlador y, durante la ejecución, el proyecto modificará el registro variable correspondiente establecido por el controlador para verificar si la acción del controlador establecido se puede realizar con normalidad.

Antes de [Ejecutar en línea], debe configurar la comunicación, haga clic en la barra de menú [HMI] [Configuración]-> [Configuración de comunicación], la configuración del puerto de comunicación en la página de carga / descarga se refiere al uso de la PC designada. El puerto del terminal está conectado a la unidad de visualización. La configuración del puerto de comunicación en la página de configuración de comunicación de emulación se refiere al puerto de comunicación en la unidad de visualización. A continuación se muestran

capturas de pantalla de las dos páginas.



2.5.3 Off-Line Run

Haga clic en la barra de menú [HMI] [Ejecutar fuera de línea] o presione directamente la tecla de acceso directo [shift+ F9] o haga clic directamente en el icono de la barra de herramientas. Al usar esta función, no es necesario conectarse con la interfaz hombre-máquina real, por lo que el cliente puede usarla para verificar si el proyecto se puede ejecutar normalmente y verificar si cada función es correcta.

2.5.4 Stop

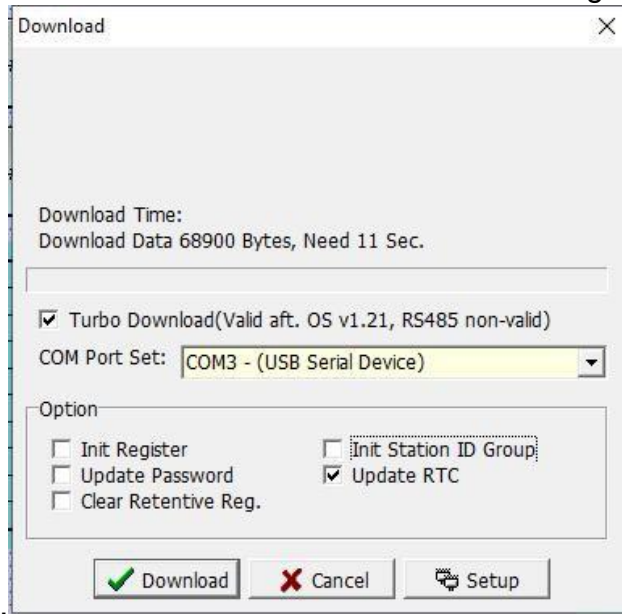
Cuando no se ejecuta [Ejecución sin conexión], esta opción aparece atenuada y no se puede seleccionar. Esta opción se resalta cuando es necesario finalizar la ejecución fuera de línea de la computadora. Puede hacer clic en la barra de menú [HMI] [Detener] o presionar directamente la tecla de acceso directo [Ctrl + F9] o hacer clic directamente en el icono de la barra de herramientas. Detener la ejecución de fuera de línea.

2.5.5 Download to HMI

Antes de descargar el proyecto a la HMI, primero debe configurar los ajustes de comunicación. Aquí puede consultar la configuración de comunicación en 2.5.2 ejecución en línea.

Una vez completado el proyecto, debe descargarlo a la HMI. Puede hacer clic en la barra de menú [HMI] [Descargar a HMI] o presionar directamente la tecla de acceso directo [Ctrl + Alt + S] o hacer clic directamente en el icono de la

barra de herramientas . Se muestra el cuadro de diálogo que se muestra a



continuación.

Turbo Download: Después de verificar, la velocidad de descarga es más rápida.

Com Port Set: Aquí, seleccione el puerto de la PC donde están conectadas la PC host y la HMI.

Init Register: Después de verificar, el búfer se inicializa al descargar.

Update Password: Después de verificar, la tabla de contraseñas se actualizará al descargar.

Clear Retentive Reg.: Después de verificar, los datos en el búfer de retención de apagado se borrarán al descargar.

Init Station ID Group: Después de verificar, la configuración del grupo de números de estación se actualizará al descargar.

Update RTC: Después de verificar, configure la hora de HMI para que sea la misma que la hora de la computadora al descargar.

[Download]: Haga clic en el botón de descarga para descargar el programa a la HMI.

[Cancel]: Haga clic en el botón Cancelar para cancelar la descarga del programa..

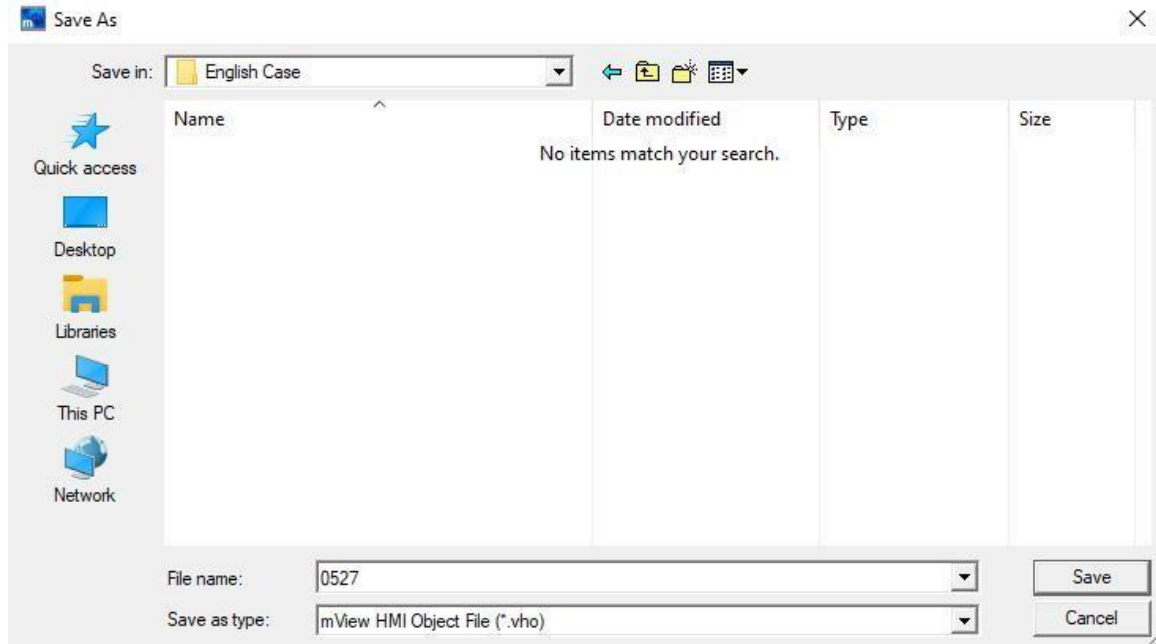
[Setup]: Haga clic en el botón de configuración, aparece un cuadro de diálogo de configuración de comunicación para configurar la carga/descarga y el puerto COM.

2.5.6 Save To File

Además de descargar el programa creado directamente a la HMI, el software también proporciona un proyecto específico para guardar el programa creado por el usuario como un sufijo (.vho) para que los usuarios descarguen el programa..

Nota: Si no se marca la barra de menú [Ver]->[Opción...]->[Archivo]->[Agregar información descompilada], entonces este archivo de (.vho) solo se puede descargar y el programa no se puede modificar.

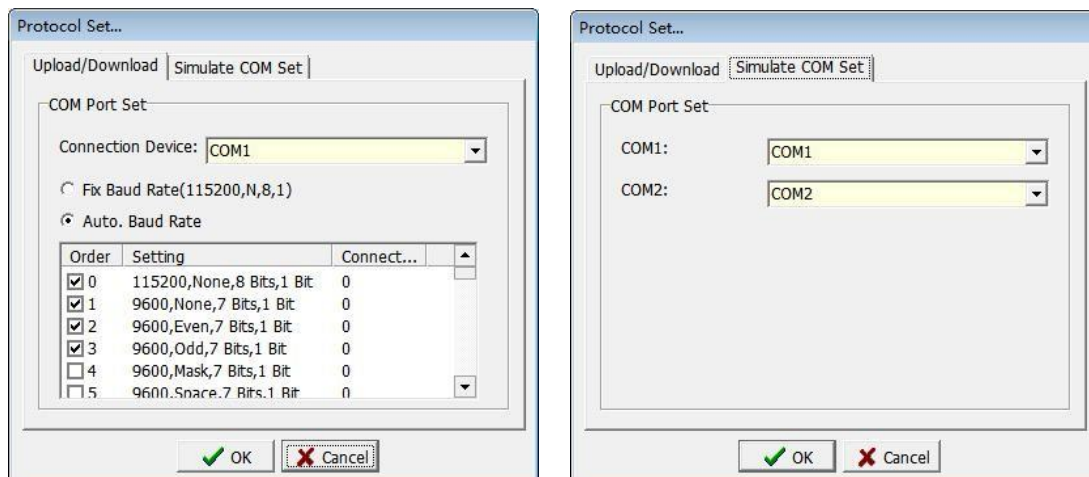
Haga clic en la barra de menú [HMI] [Guardar proyecto en archivo], aparecerá un cuadro de diálogo como se muestra a continuación. Haga clic en el botón [Guardar] para guardar el proyecto como un archivo específico de HMI con la extensión (.vho). Haga clic en el botón [Cancelar].



Si necesita descargar este programa a la HMI en el futuro, puede hacer clic en [Descargar programa HMI...] en el menú [Herramientas] para seleccionar el archivo deseado con el sufijo (.vho) para descargar a la interfaz HMI. .

2.5.7 Setup

Haga clic en [Configuración]-> [Configuración de comunicación] en la barra de menú de [HMI] y aparecerá un cuadro de diálogo como el que se muestra a continuación.



Upload/Download

Connection Device: Establezca el puerto COM de la computadora a la que está conectada la unidad de visualización.

Fixed Baud Rate (115200, N, 8,1): Seleccione esta opción para usar solo esta velocidad de comunicación para comunicarse con el PLC.

Auto. Baud Rate: Seleccione esta opción, puede seleccionar varias velocidades. Cuando la HMI se comunica con el PLC, puede usar la velocidad seleccionada para la comunicación.

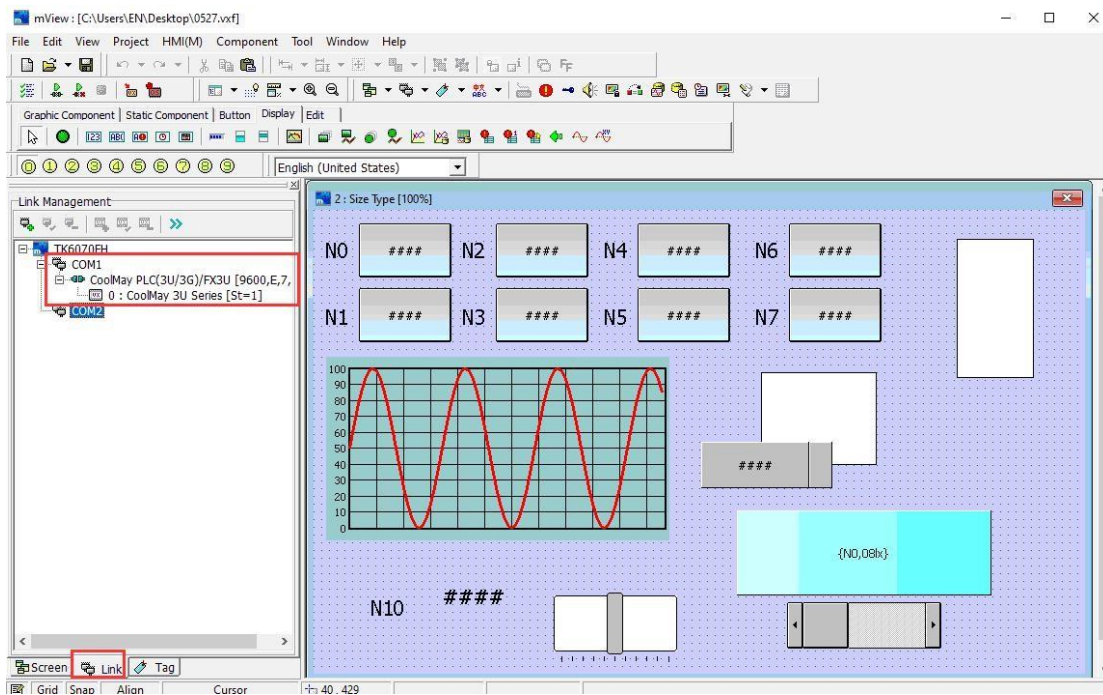
Simulate COM Set

COM1: Seleccione el puerto COM en la computadora.

COM2: Seleccione el puerto COM en la computadora.

Una vez completada la configuración de la comunicación de la simulación, seleccione [HMI (M)]-> [Simulación en línea] para permitir que la PC se comunique con el controlador como una HMI, de modo que el usuario pueda verificar si la función establecida ha logrado el efecto deseado.

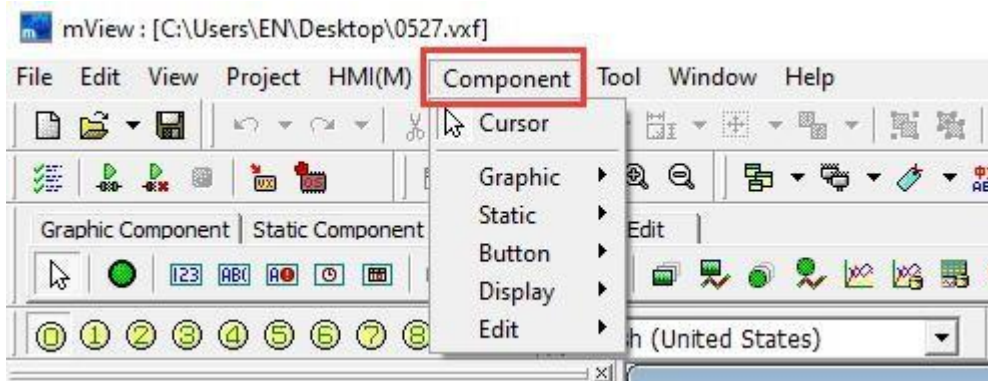
Una vez completada la configuración de COM1/COM2 en esta página, el toque de comunicación en el software se muestra a continuación.



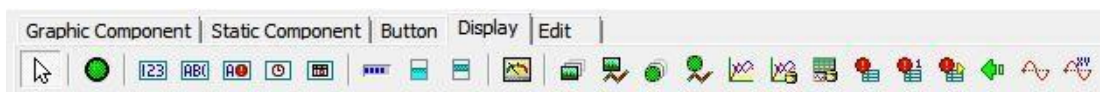
2.6 Component

Haga clic en [Componente], o presione [ALT] + [C], aparece el menú desplegable [HMI], como se muestra en la Figura 2-6.1. Para facilitar a los usuarios la selección rápida, también se proporcionan iconos de acceso

directo en la barra de herramientas, como se muestra en la Figura 2-6.2.



2-6.1

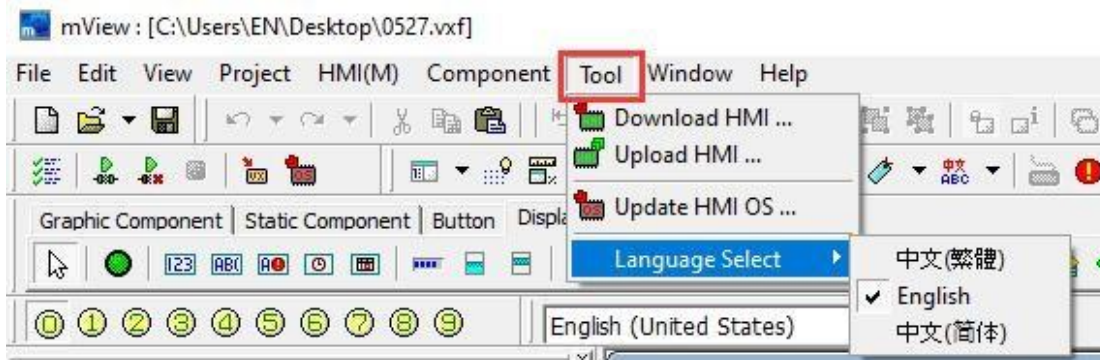


2-6.2

Para el uso de cada componente, consulte el Capítulo 3 [Componente] para obtener más detalles.

2.7 Tool

Haga clic en [Herramienta], o presione [ALT] + [T], luego aparecerá el menú desplegable [Herramienta], como se muestra en la figura 2-7.1.

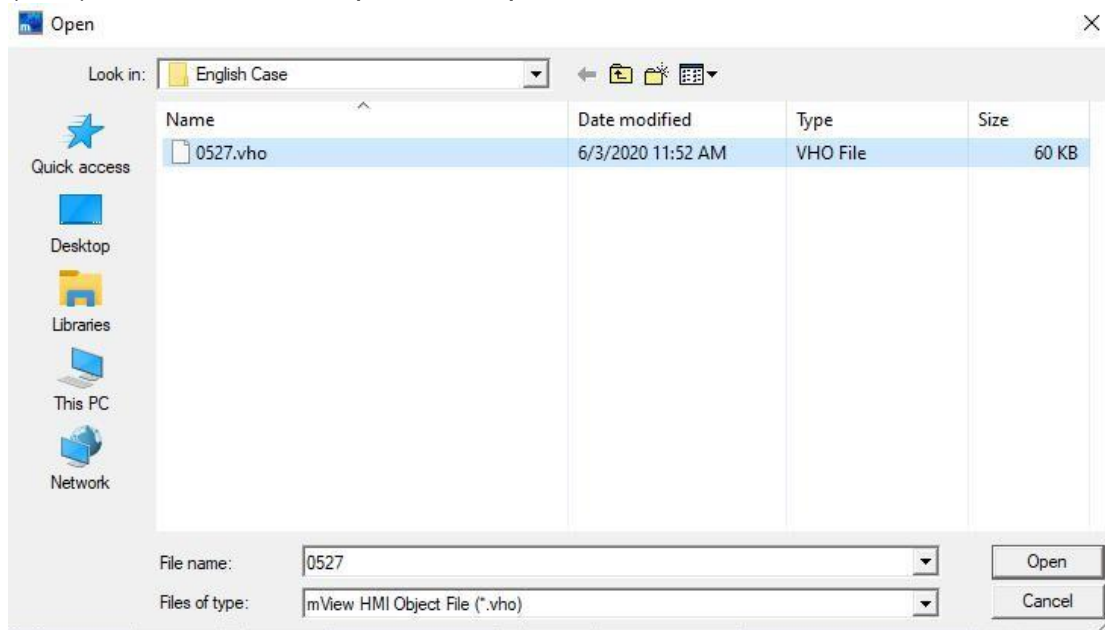


2-7.1

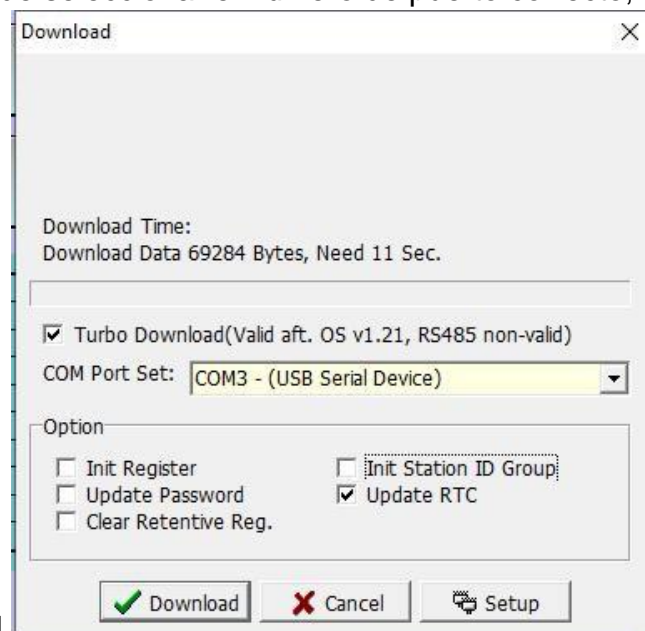
2.7.1 Download HMI...

Haga clic en la opción [Descargar programa HMI...] en la barra de menú [Herramienta] y aparecerá el cuadro de diálogo que se muestra a continuación. El propósito es descargar el archivo guardado con el nombre de sufijo (.vho) desde la HMI. El archivo es solo para descargar y no se puede modificar. Cree un archivo (.vho), haga clic en la opción [Guardar proyecto en archivo...] en la barra de menú [HMI] y el proyecto actual se guardará como un archivo

(.vho) en la ubicación especificada por el usuario.

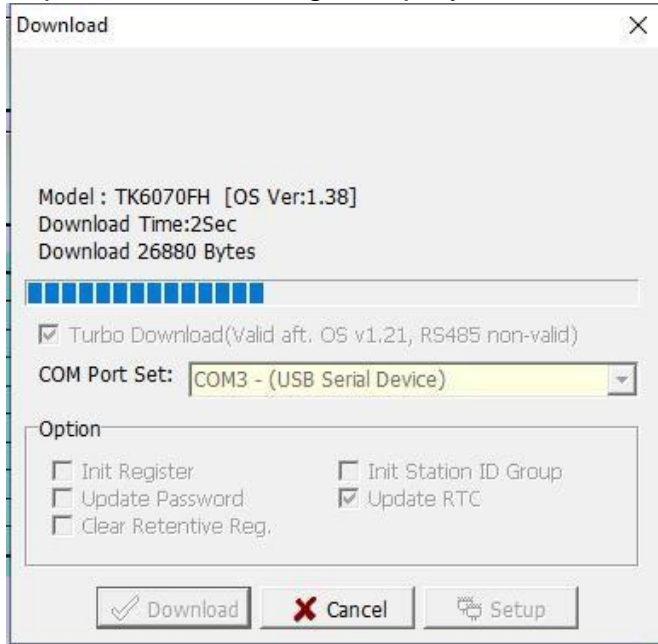


Después de seleccionar el archivo (.vho) que desea descargar, seleccione y haga clic en el botón [Abrir]. Aparece el siguiente cuadro de diálogo de descarga. Después de seleccionar el número de puerto correcto, haga clic en

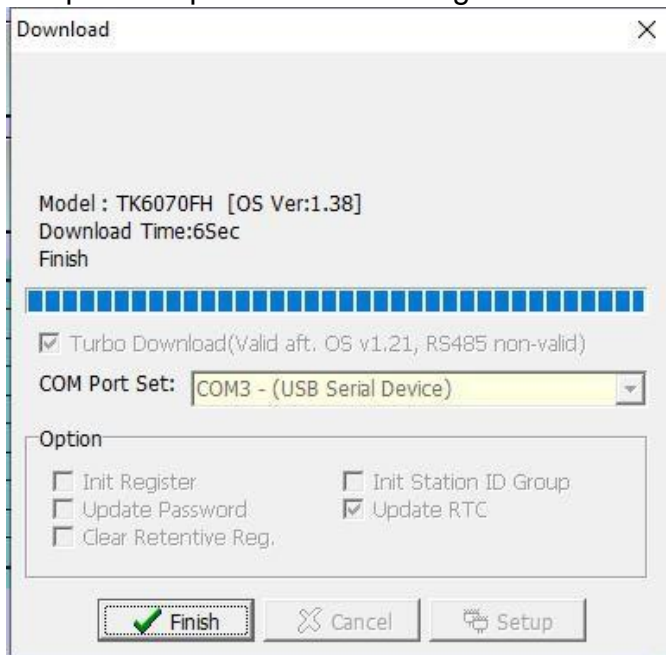


el botón [Descargar].

El proceso de descarga del proyecto se muestra a continuación.



Una vez completada la descarga, haga clic en el botón [Finalizar] para completar el proceso de descarga.

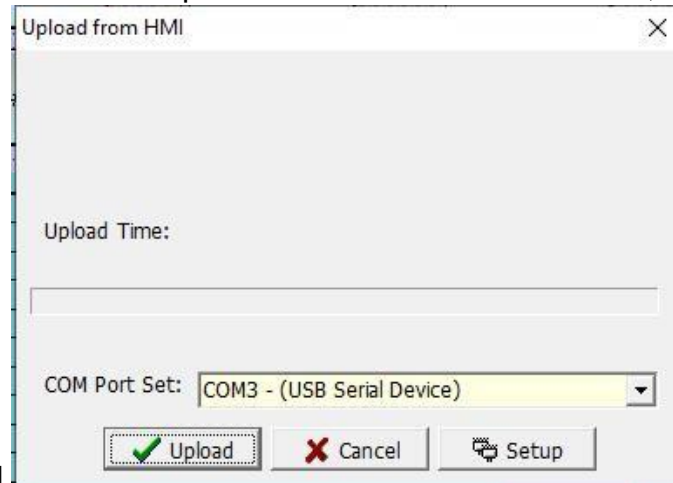


2.7.2 Upload HMI...

Utilice esta función para leer el proyecto en la HMI a la PC y guardarlo como

Proyecto HMI para su modificación y posterior descarga. Haga clic en la opción [Cargar programa HMI...] en la barra de menú [Herramienta] y aparecerá un cuadro de diálogo como el que se muestra en la siguiente figura.

Después de seleccionar el puerto de comunicación correcto, haga clic en el



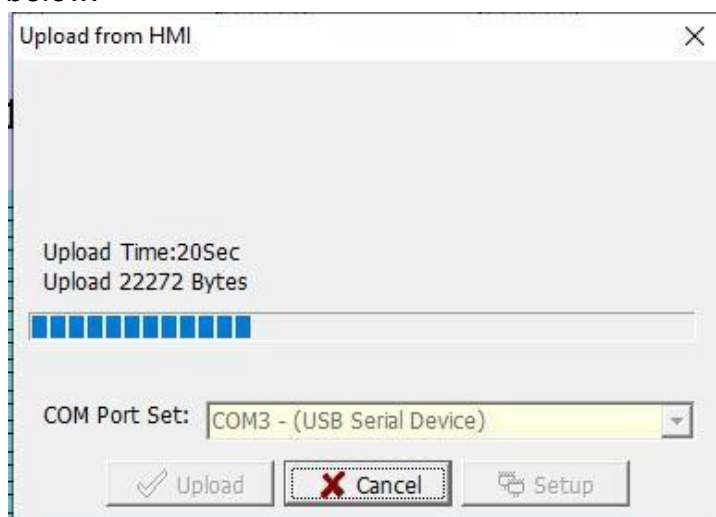
botón [Cargar].

Después de seleccionar y hacer clic en el botón [Cargar], si se establece una contraseña de carga en el programa, aparecerá la siguiente pantalla de



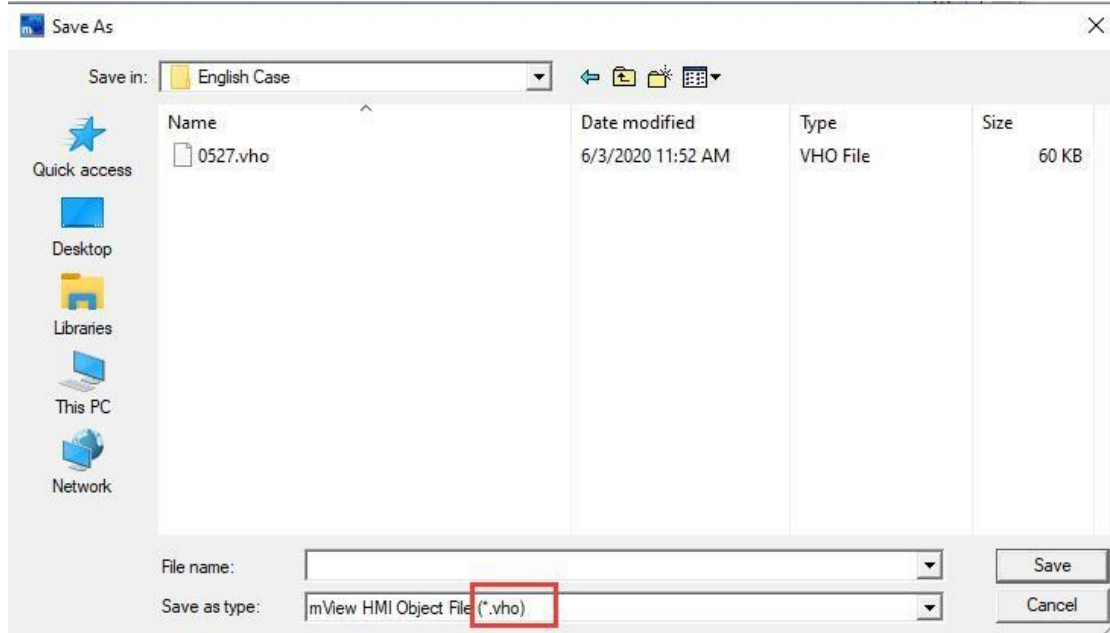
ingreso de contraseña:

Input password and click [Confirm], an upload picture will be shown as below.

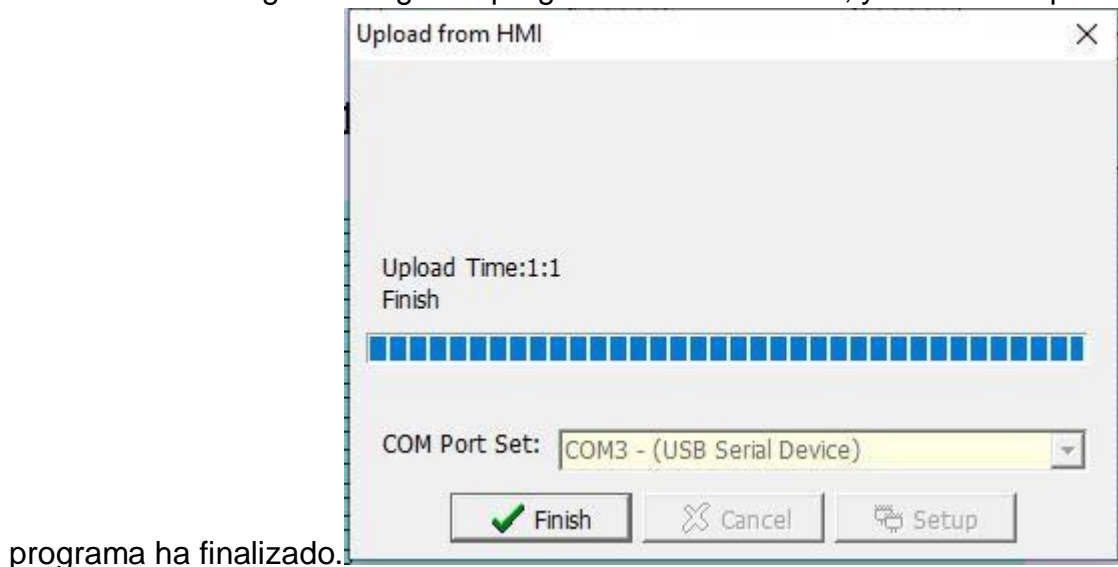


Una vez completada la transferencia, se le pedirá al usuario que guarde el proyecto como un proyecto dedicado con el sufijo (.vho), como se muestra en

la figura a continuación.



Seleccione la ruta para guardar el (.vho) y haga clic en el botón [Guardar] para guardar el archivo que se lee desde la HMI. Haga clic en el botón [Finalizar] en el cuadro de diálogo de carga del programa a continuación, y la HMI lee que el

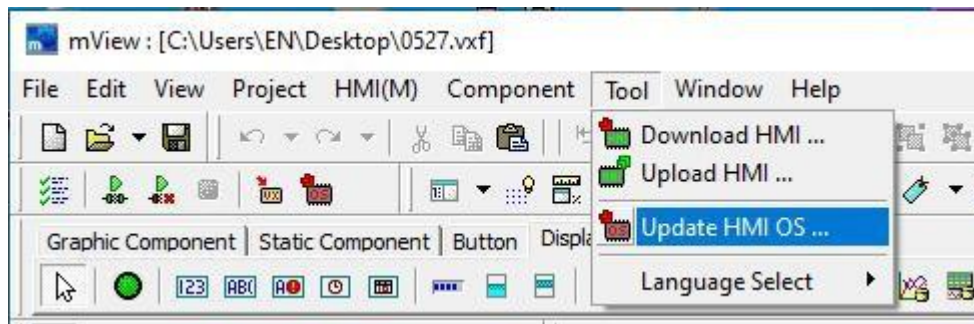


programa ha finalizado.

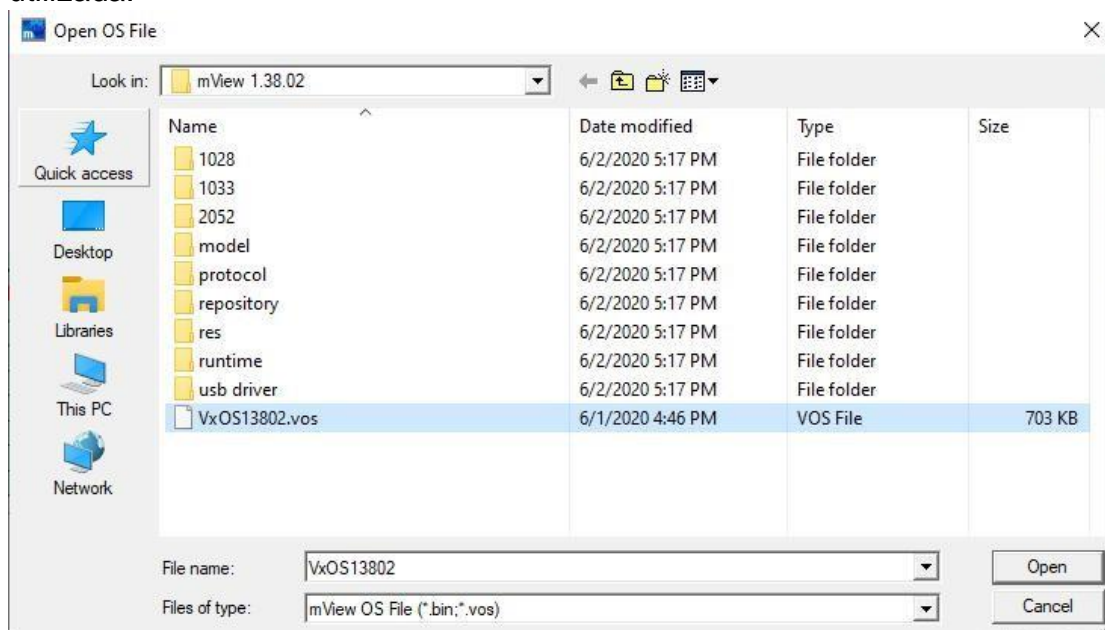
2.7.3 Update HMI OS...

1. Para este software, si se lanza la nueva versión del software mView, se combinará con la versión correspondiente del sistema operativo. El papel del sistema operativo es el software compatible con la computadora inferior. Si los usuarios necesitan usar las funciones proporcionadas por la nueva versión del software, deben usar la nueva versión del sistema operativo. Los pasos de descarga del sistema operativo HMI son los siguientes.

2. Haga clic en [Actualizar HMI OS...] en la barra de menú [Herramienta], como se muestra a continuación.

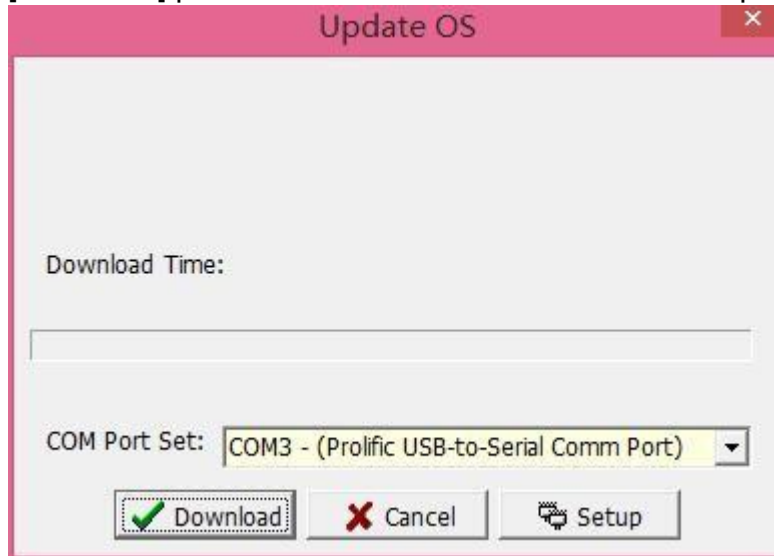


2. En el cuadro de diálogo emergente, seleccione la versión del sistema operativo para actualizar, como se muestra en la figura a continuación. Se recomienda actualizar según la versión de software de la computadora host utilizada.

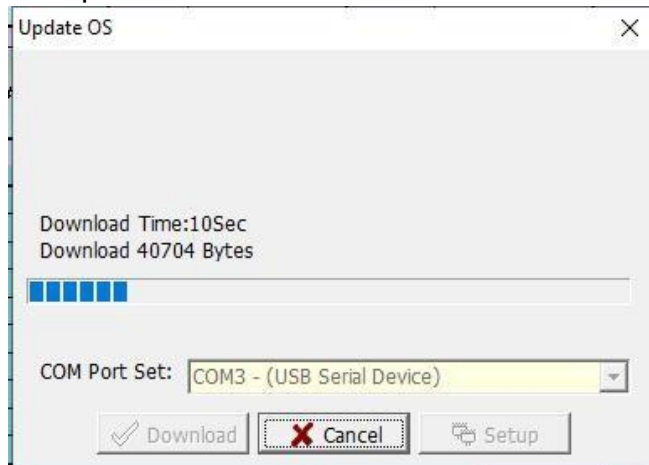


2. Después de seleccionar el archivo del sistema operativo, haga clic en el botón [Abrir], aparece el siguiente cuadro de diálogo, haga clic en el botón

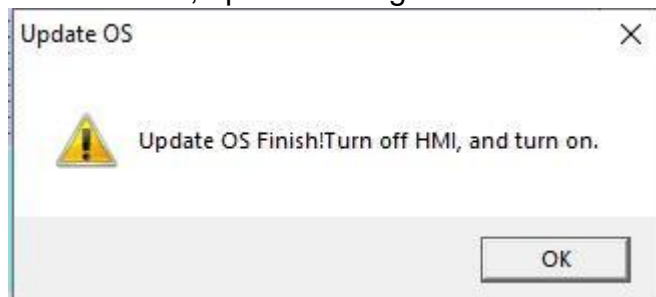
[Actualizar] para comenzar a actualizar el sistema operativo.



2. El proceso de actualización se muestra a continuación.



2. Una vez completada la actualización, debe volver a encender la unidad de visualización, aparece el siguiente cuadro emergente, haga clic en [Aceptar].



2.7.4 Language Selection

Hay tres idiomas de software de edición disponibles, [chino (tradicional)], [inglés], [chino (simplificado)]. El software para cada idioma se muestra a continuación.

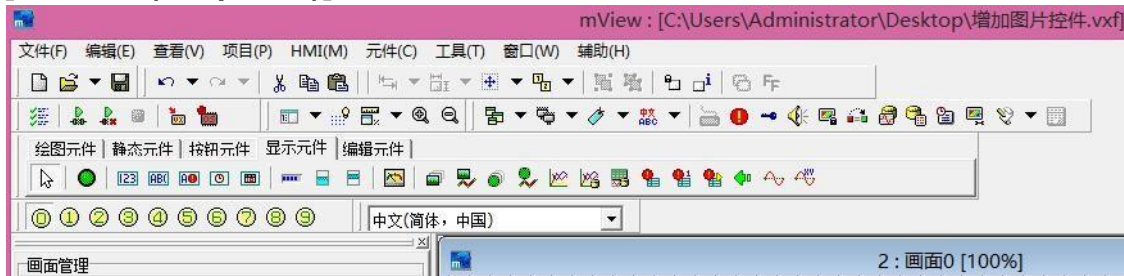
[Chinese (Traditional)]



[English]



[Chinese (Simplified)]



2.8 Window

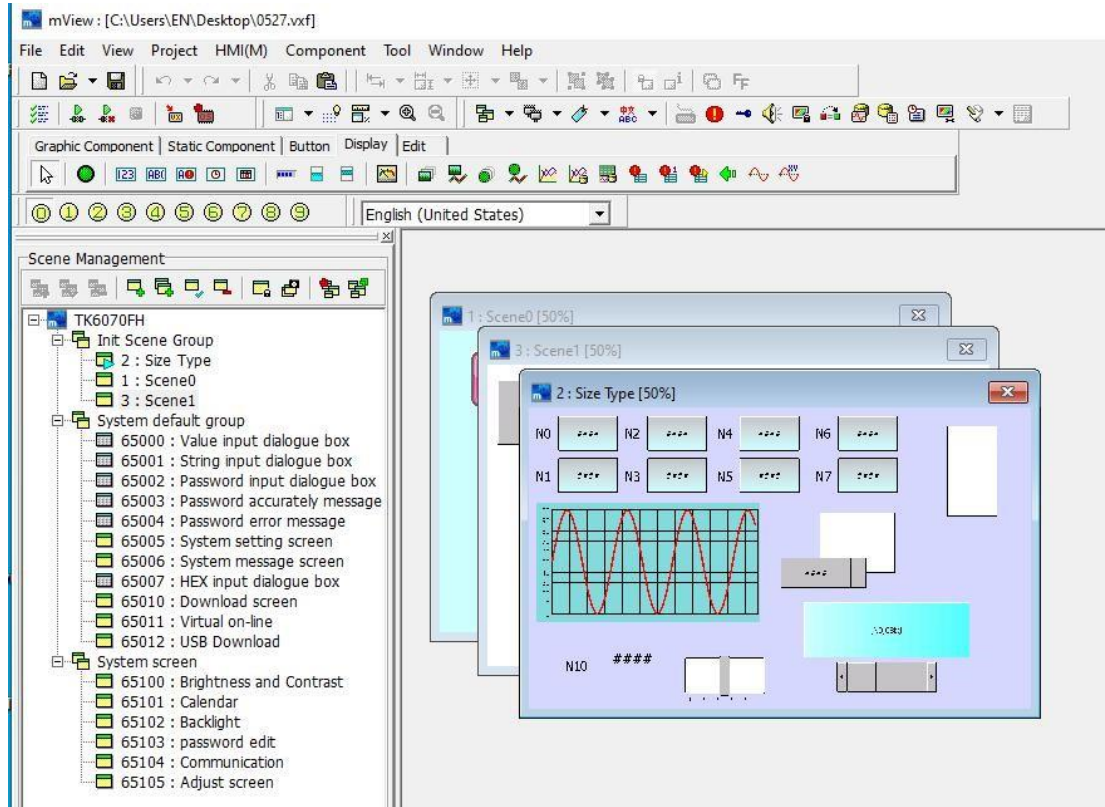
Haga clic en [Ventana], o presione [ALT] + [W], aparece el menú desplegable de [Ventana], como se muestra en la Figura 2-8.1.



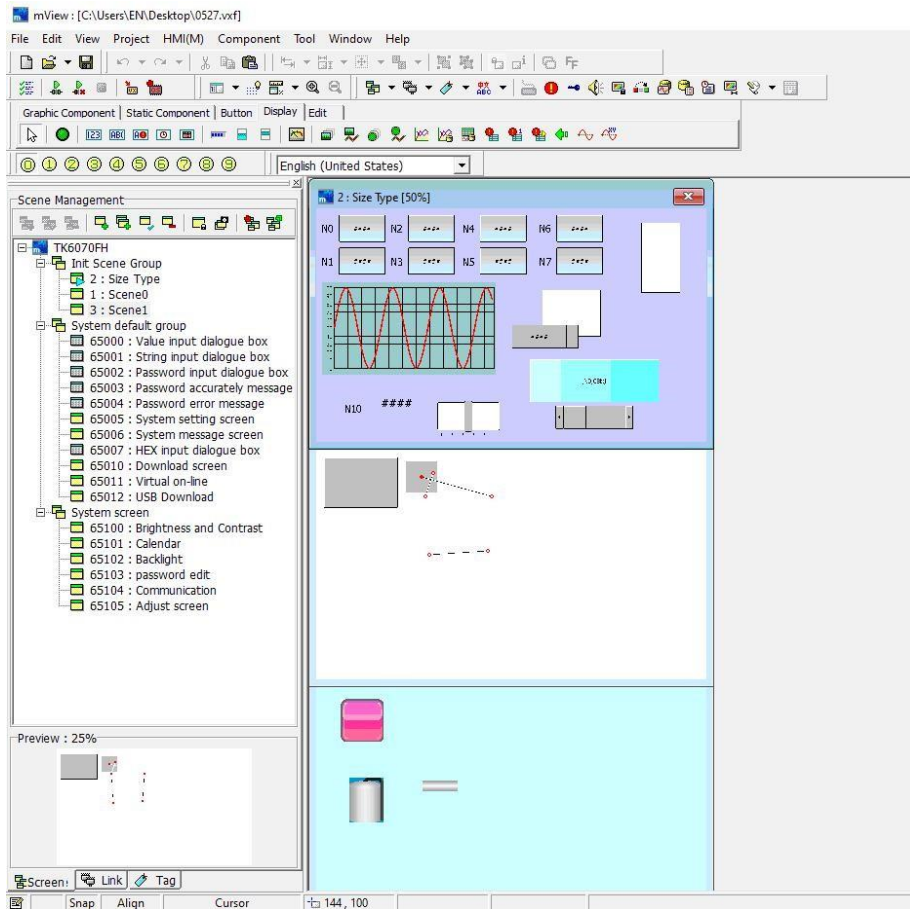
2-8.1

Cuando necesite usar varias pantallas en un proyecto, para facilitar la visualización y edición, puede seleccionar esta forma de editar la pantalla, como se muestra en la siguiente figura, puede elegir [Cascada], [Mosaico horizontal] y [Teja Vertical].

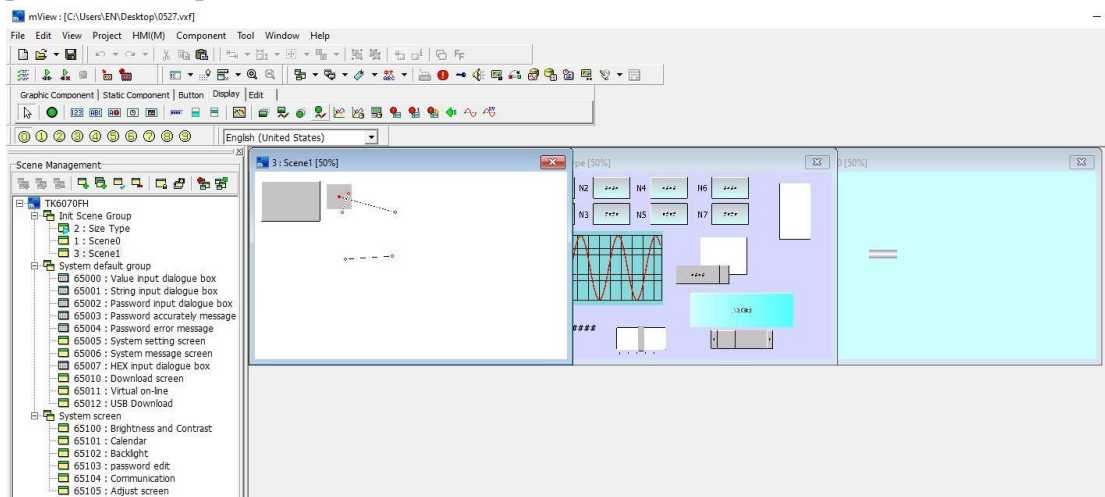
[Cascade]



[Tile Horizontal]



[Tile Vertical]



2.9 Help

Haga clic en [Ayuda], o presione [ALT] + [H], aparece el menú desplegable [Ayuda], como se muestra en la Figura 2-9.1.



2-9.1

Haga clic en [mView Help], abra el manual de usuario de este software. Los usuarios pueden encontrar contenidos relacionados.

Haga clic en [Acerca de...], aparecerá la versión del software, como se muestra en la siguiente figura. Por favor, preste atención a si es la última versión. Si tiene alguna pregunta, por favor contáctenos.



Capítulo 3 Descripción de la función del componente mView

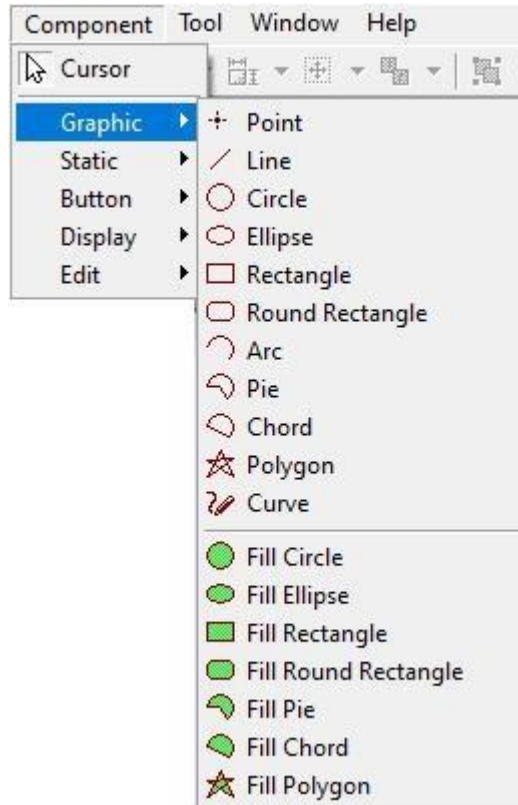
The components provided by this software are divided into the following five categories:

1. [Graphic].
2. [Static].
3. [Button].
4. [Display].
5. [Edit].

3.1 Graphic

Para usar un componente gráfico, puede hacer clic en [Gráfico] debajo del Aparecen la barra de menú [Componente] y las opciones desplegables, como se muestra en la siguiente figura 3.1-1, o puede hacer clic directamente en

esta opción en la barra de acceso directo de la herramienta, como se muestra



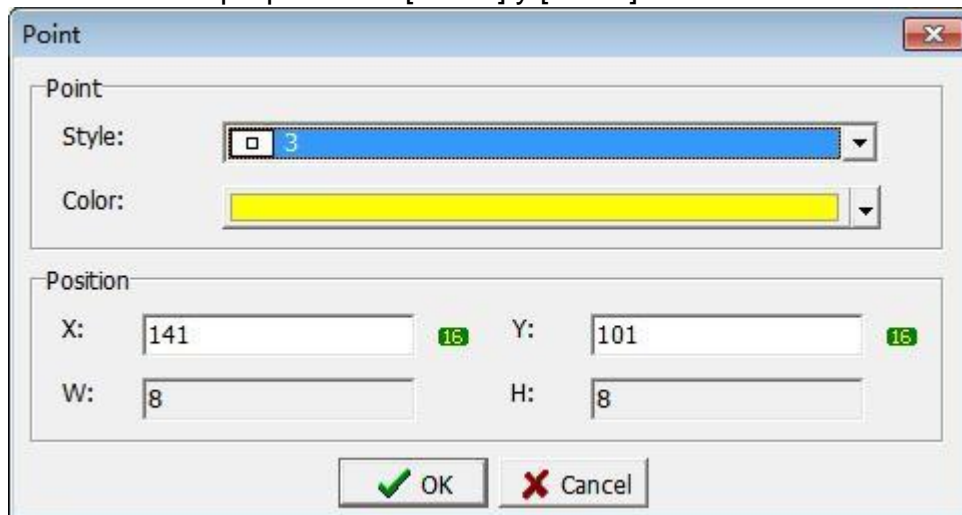
en la siguiente figura 3.1-2.

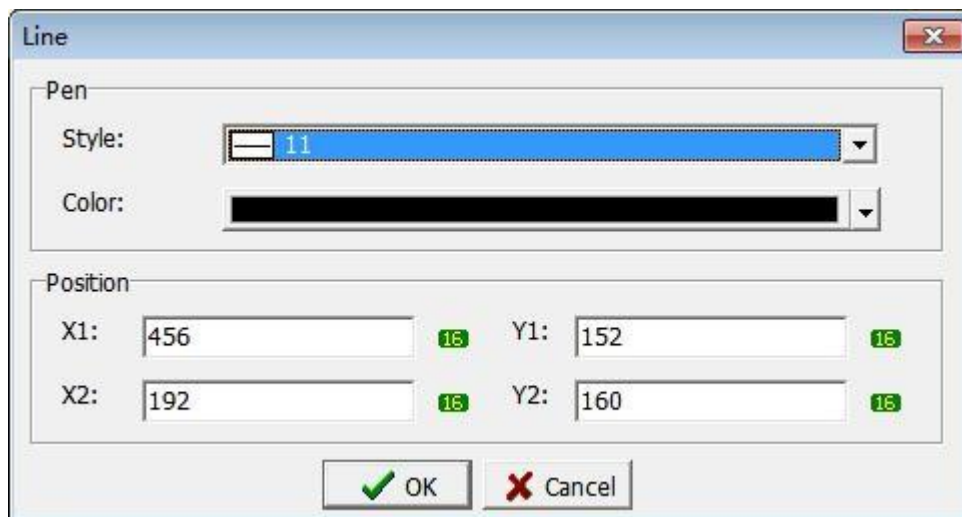
3.1-1



3.1-2

Seleccione el componente que necesita. Haga clic en el componente y presione el botón derecho del mouse para seleccionar las propiedades del objeto, o haga doble clic con el mouse directamente en el componente que desea editar, aparecerá la configuración de las propiedades del componente. La ventana de propiedades [Punto] y [Línea] se muestra a continuación:





Style: La visualización de punto o línea está disponible.

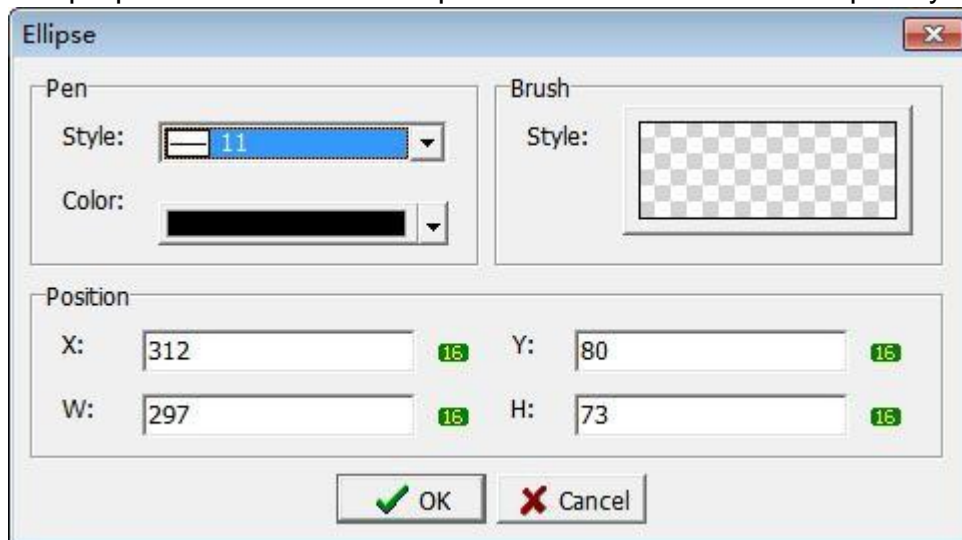
Color: Modificar el color del componente.

Position: X1 / Y1 representa el punto más a la izquierda de [Línea], X2 / Y2 representa el punto más a la derecha de [Línea].

X: Modifique las coordenadas de X para que las coordenadas X del componente se muevan a las coordenadas X modificadas.

Y: Modifique las coordenadas de Y para que las coordenadas Y del componente se muevan a las coordenadas Y modificadas.

Las propiedades de otros componentes son las mismas. Aquí hay un ejemplo.



Pen:

Style: Seleccione el estilo del marco de elipse.

Color: Seleccione el color del marco de elipse.

Brush:

Style: mostrar y establecer el estilo del marco interior de elipse.

Position:

X: Introduzca la posición de la coordenada X del elemento de elipse.

Y: Introduzca la posición de la coordenada Y del elemento de elipse.

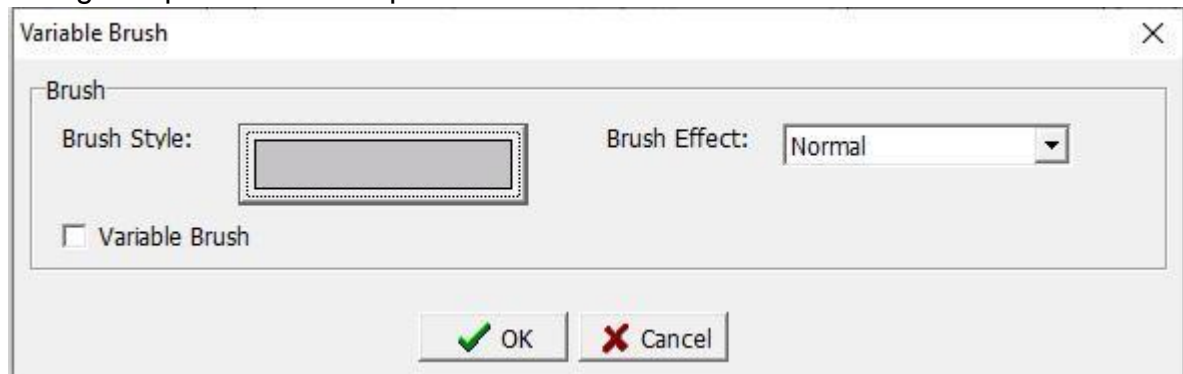
W: Introduzca el ancho del elemento de elipse.

H: Introduzca la altura del elemento elíptico.

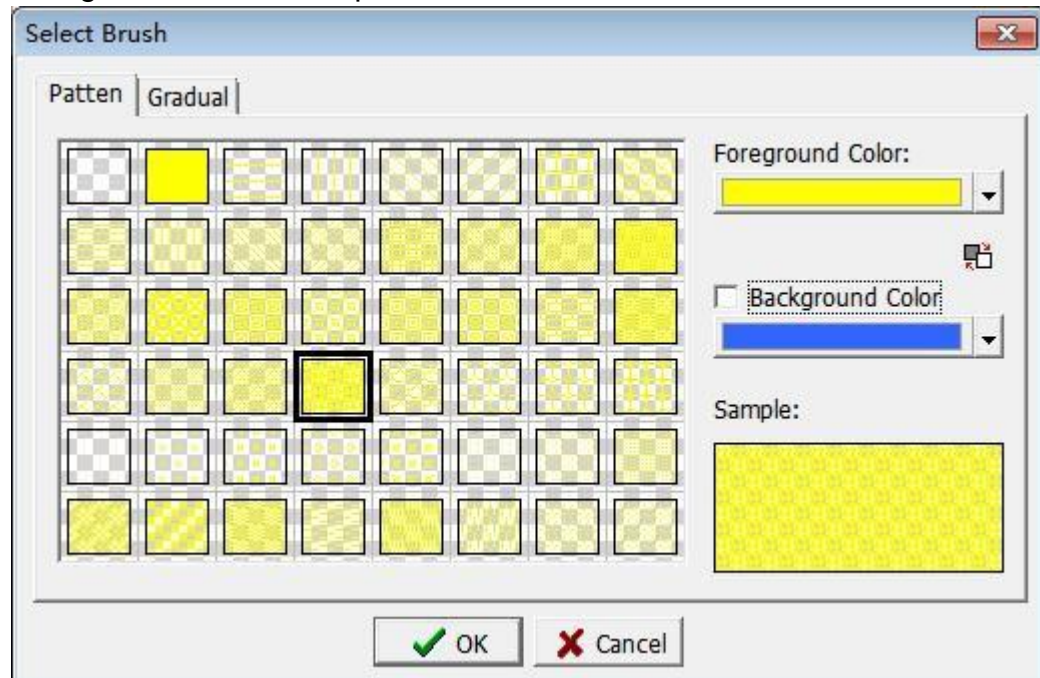
3.1.1 Brush Settings

La sección anterior presenta los pinceles. Esta sección explica los pasos y detalles de la configuración del pincel.

Haga clic en la imagen de vista previa en Estilo de pincel, aparecerá el cuadro de diálogo de pincel variable que se muestra a continuación.



Brush Effect: Seleccione normal o efecto flash en la lista desplegable. Haga clic en la vista previa del estilo de pincel y aparecerá el cuadro de diálogo de selección de pincel.



Pattern: Seleccione el patrón de pincel que se mostrará.

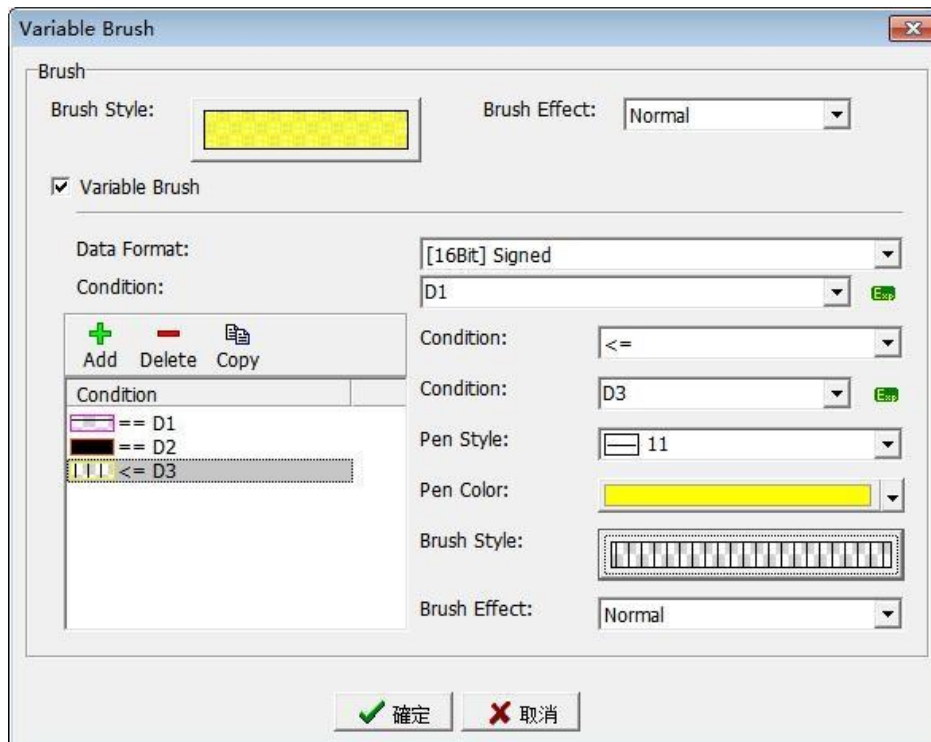
Foreground Color: establece el color del patrón del pincel.

Background color: Verifique el color de fondo para mostrar el fondo; de lo contrario, no hay color de fondo. Establezca el color de fondo del patrón de pincel.

[OK]: Después de configurar, haga clic en [OK] para guardar la configuración.

[Cancel]: Haga clic en [Cancelar] para no guardar la configuración seleccionada.

Variable Brush: Marque esta opción para establecer los parámetros que controlan los cambios de pincel. El cuadro de diálogo se muestra a continuación.



Data Format: Seleccione el tipo de variable que controla el cambio de pincel.

Condition: Establecer variables específicas.

Condition: Establezca las condiciones de los cambios de pincel, proporcionando un total de seis condiciones para elegir: igual a, no igual a, mayor que, igual a, menor que, menor que o igual a.

Condition: Set the contrast variable. As shown in the figure above, set D0 to display different brushes when compared with D1 / D2 / D3.

Pen Style: Seleccione el estilo del marco del pincel.

Pen Color: Seleccione el color del marco del pincel.

Brush Style: Seleccione el patrón que muestra el pincel.

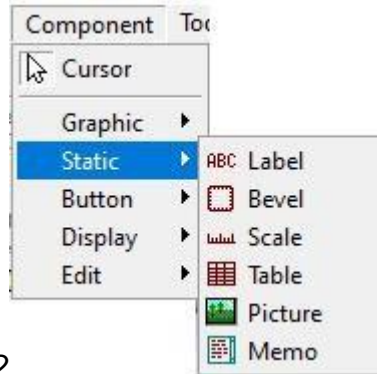
Brush Effect: Seleccione normal de efecto de flash.

[OK]: Después de configurar, haga clic en [OK] para guardar la configuración.

[Cancel]: Haga clic en [Cancelar] para no guardar la configuración seleccionada.

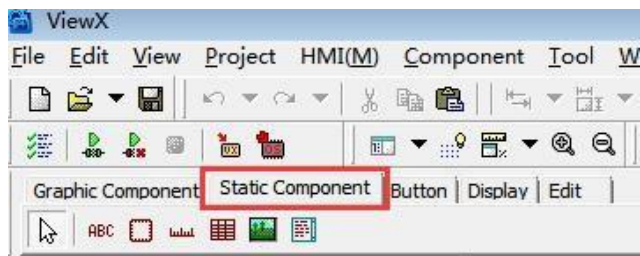
3.2 Static Component

Haga clic en [Estático] debajo de la barra de menú [Componente] y aparecerá la opción desplegable para el componente estático, como se muestra en la siguiente figura 3.2-1, o puede hacer clic directamente en esta opción en la barra de acceso directo de la herramienta, como se muestra en la



siguiente figura 3.2-2

3.2-1

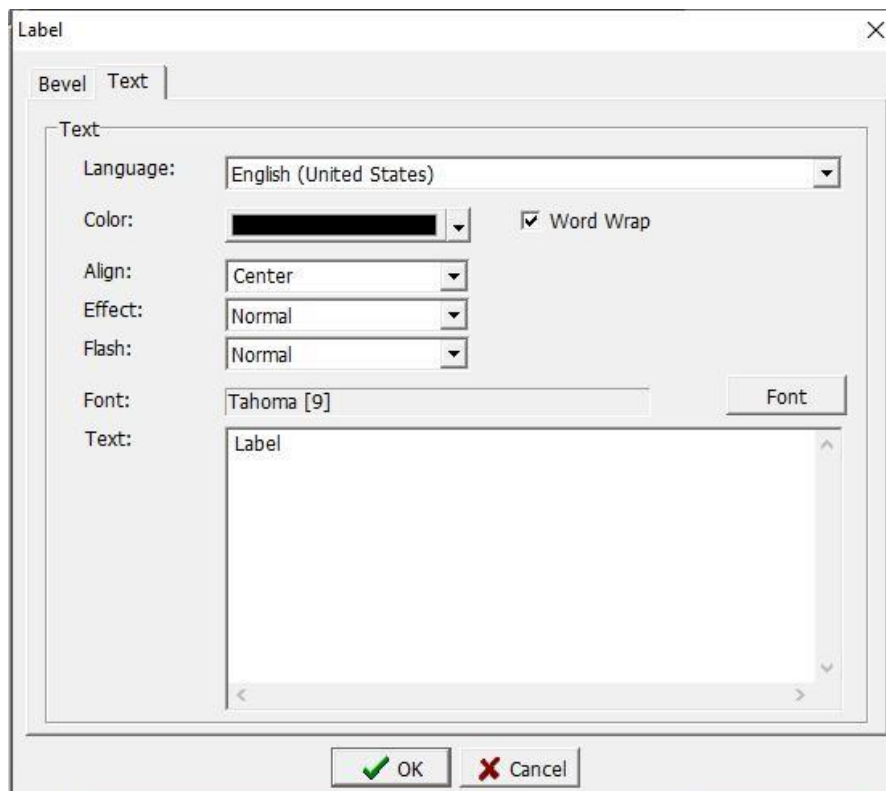
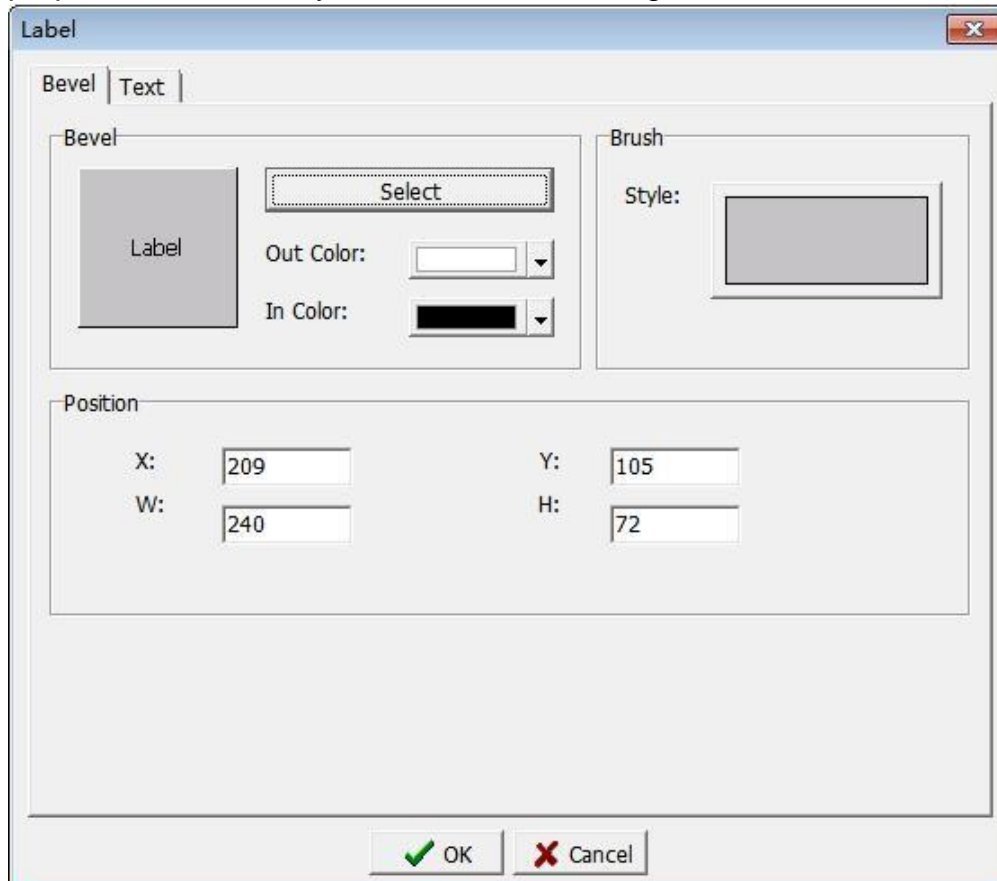


3.2-2

3.2.1 Static Bevel/ Text

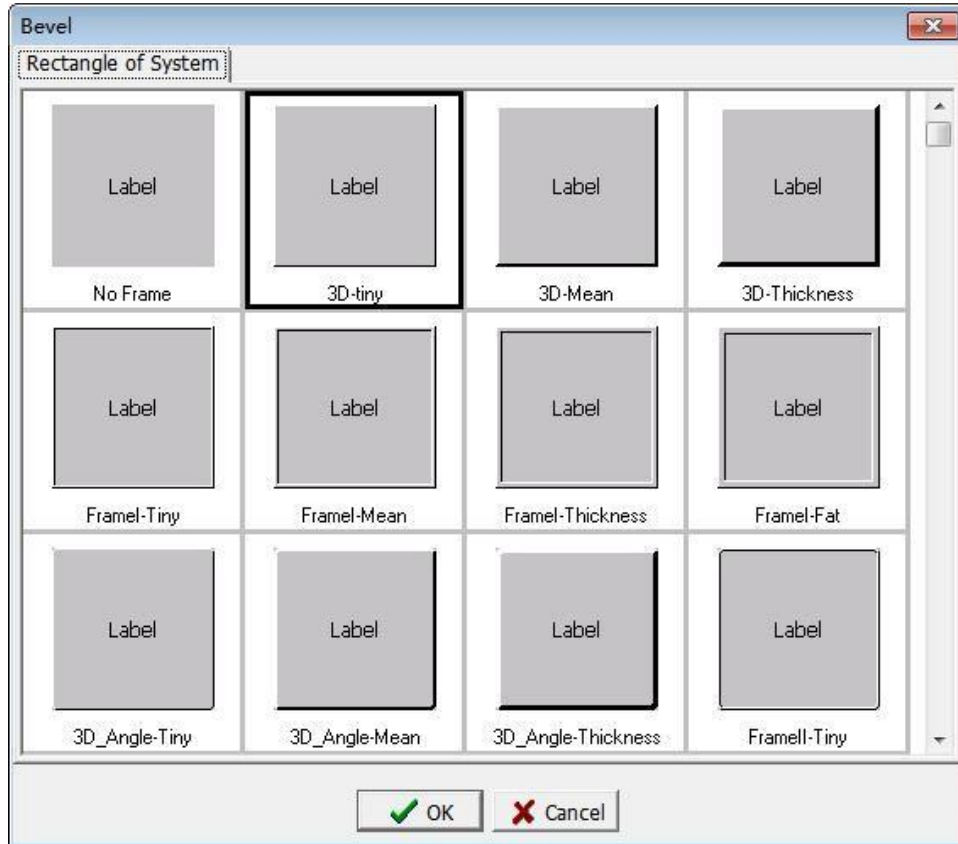
Después de seleccionar el componente en el área de edición, haga clic con el botón derecho del mouse para seleccionar [propiedades], o haga doble clic directamente en el componente que se va a editar, aparecerán las propiedades del componente, se muestran los cuadros de diálogo de

propiedades de texto y bisel estático en las figuras a continuación.



Bevel

Select: Seleccione el estilo de bisel del componente, haga clic en [Seleccionar] para abrir el cuadro como se muestra a continuación.



Out color: seleccione el color del marco del componente.

In color: seleccione el color del marco interior del componente.

Brush

Style: Seleccione el estilo de pincel del componente, consulte 3.1.1 para más detalles.

Position

X: Establezca la posición de la coordenada X del elemento.

Y: Establezca la posición de la coordenada Y del elemento.

W: Establece el ancho del elemento.

H: Establezca la altura del elemento.

Text

Language: Seleccione el idioma que aprieta el componente.

Color: Seleccione el color del texto del componente.

Word Wrap: Marque esta opción. Cuando la longitud es insuficiente, el texto se ajustará automáticamente. De lo contrario, no se realizará ningún procesamiento de avance de línea.

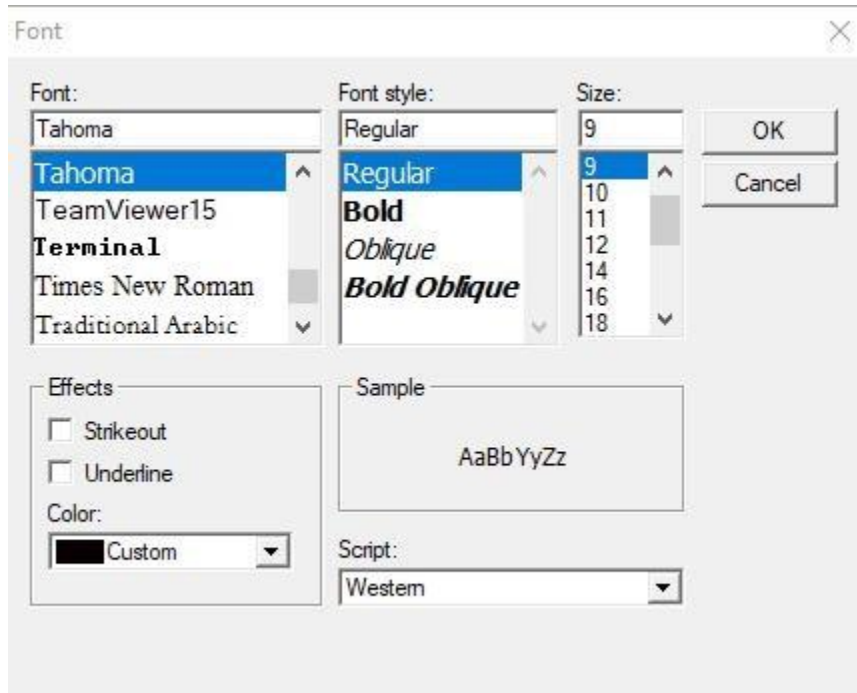
Align: Seleccione la posición de alineación del texto de este componente.

Effect: Seleccione si el texto se muestra como normal o se mueve.

Flash: Seleccione si el texto se muestra normalmente o parpadea.

Font: Seleccione la fuente del texto. Se muestra un cuadro de diálogo para seleccionar propiedades de fuente específicas, como se muestra en la siguiente figura.

Text: Introduzca el texto que se mostrará. Este componente admite la función de visualización del valor numérico incrustado de la cadena de caracteres. Para configuraciones detalladas, consulte el Apéndice 6 para la función de visualización del valor numérico incrustado de la cadena de caracteres.



Font: Seleccione el estilo de fuente del texto.

Font style: Seleccione el estilo de fuente del texto.

Size: Seleccione el tamaño de fuente del texto.

Effect-Strikeout: Seleccione si el texto debe mostrarse tachado.

Effect-Underline: Seleccione si el texto debe estar subrayado.

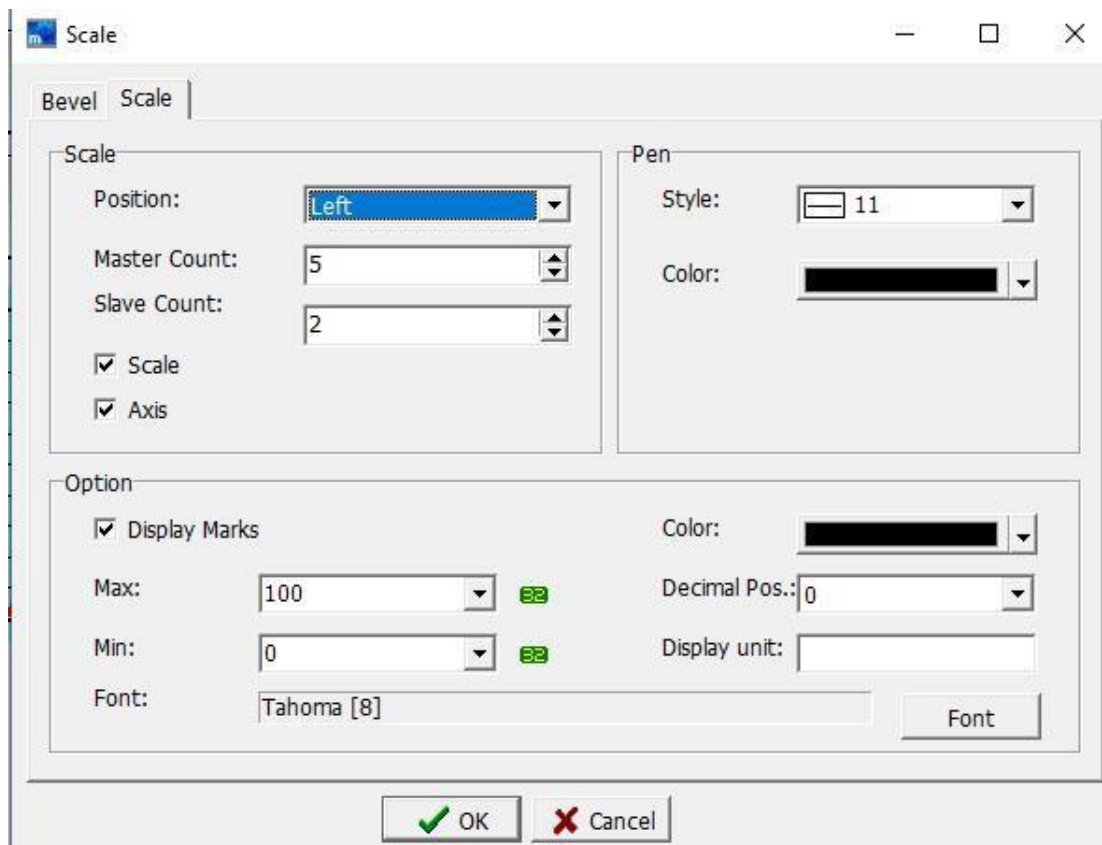
Effect-Color: Select the color of the text display.

Sample: Muestra el efecto del estilo de texto seleccionado.

Script: Select the language range when entering characters.

3.2.2 Scale

The property dialog box of the scale component is shown in the figure below. Since the [Bevel] setting is the same as that in Section 3.2.1, there is not much to repeat here, please refer to the [Bevel] setting in Section 3.2.1.



Scale

Position: Seleccione la dirección de la escala.

Master Count: seleccione el número de la escala principal, incluida la escala superior e inferior.

Slave Count: seleccione el número de escala menor, la escala pequeña en la escala principal.

Scale: Marque "escala", la escala se mostrará al editar la pantalla y no se mostrará si no está marcada.

Axis: Marque "eje", el eje de coordenadas se mostrará debajo de la escala de la pantalla de edición, y si no está marcado, no se mostrará.

Pen

Style: Seleccione el estilo de escala.

Color: Seleccione el color del estilo de escala.

Option

Display Marks: Verifique las marcas de visualización y la báscula mostrará el valor de la escala grande, sujeto a los ajustes máximo y mínimo.

Max: Establezca el valor máximo en la escala.

Min: Establezca el valor mínimo en la escala.

Color: Establece el color de la pantalla.

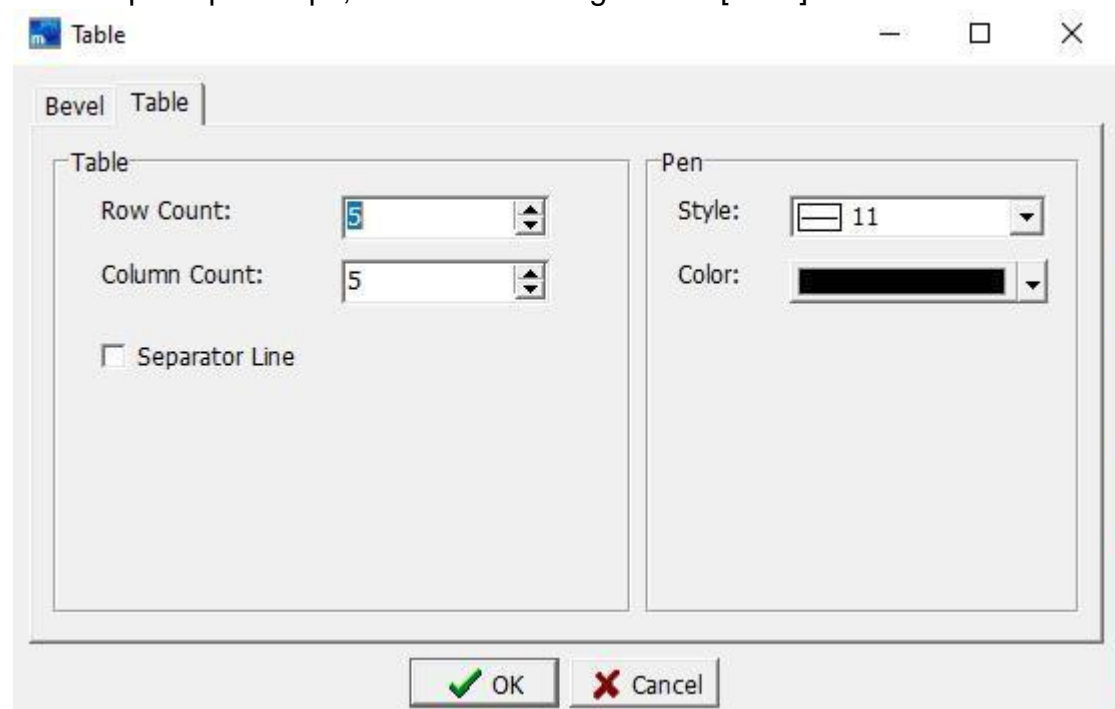
Decimal Pos: Configure el número de decimales en la marca de visualización.

Suffix: Configure la unidad de visualización de la marca de visualización, que se puede dejar en blanco.

Font: Configure la fuente de la marca de visualización. Para configuraciones detalladas, consulte la configuración de fuente en 3.2.1.

3.2.3 Table

El cuadro de diálogo de propiedades del componente de tabla se muestra a continuación. Dado que el [Bisel] es el mismo que en la Sección 3.2.1, no hay mucho que repetir aquí, consulte la configuración [Bisel] en la Sección 3.2.1

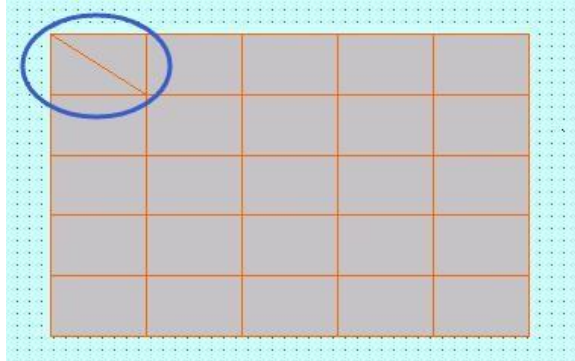


Table

Row Count: Seleccione el número de líneas en la cuadrícula horizontal.

Column Count: Seleccione el número de líneas en la cuadrícula vertical.

Separator Line: Verifique la línea de separación, se generará una línea diagonal en la esquina superior izquierda del campo, como se muestra en la parte con un círculo azul a continuación.



Pen

Style: Select the line style of the table component.

Color: Select the line color of table components.

3.2.4 Picture

The property dialog box of the picture component is shown below. Since the [Bevel] setting is the same as that in Section 3.2.1, there is not much to repeat here, please refer to the [Bevel] setting in Section 3.2.1.

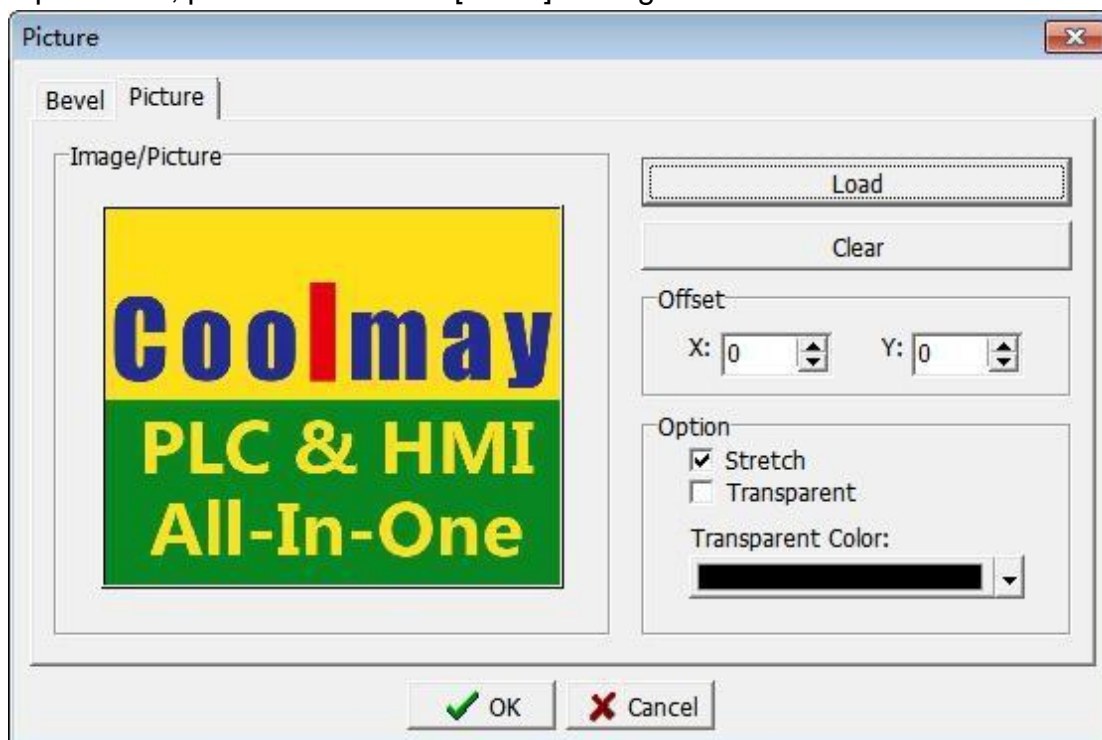


Image / Picture

Muestre el efecto de visualización después de cargar los gráficos.

Load: Haga clic en este botón para abrir el cuadro de diálogo, seleccione el gráfico o el patrón de animación que desea cargar.

Formatos disponibles: png, gif, jpg, jpeg, bmp, ico, emf, wmf.

Clear: Haga clic en este botón para borrar el gráfico previamente seleccionado.

Offset

X: Utilice el punto central del elemento de la imagen como punto base para desplazarse hacia la izquierda y hacia la derecha en la dirección X.

Y: Use the center point of the picture element as the base point to shift up and down in the Y direction.

Option

Stretch: Marque estirar y los gráficos se escalarán automáticamente de acuerdo con el tamaño de la ventana.

Transparent: Marque transparente para que los gráficos seleccionados aparezcan transparentes.

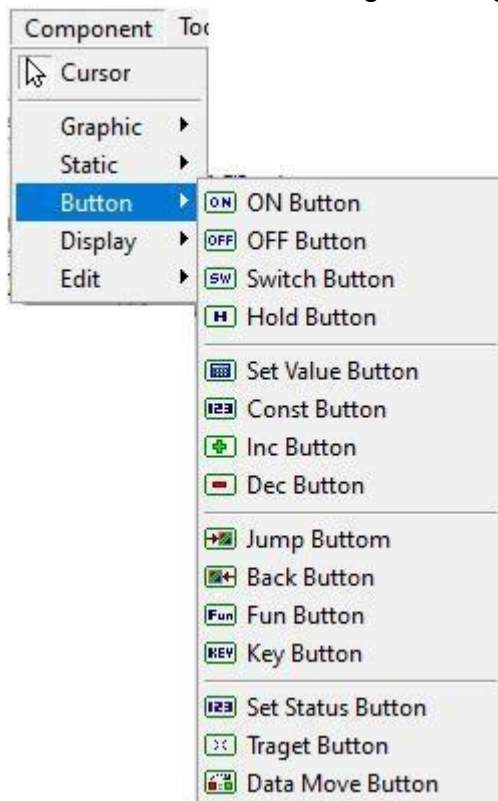
Transparent Color: Seleccione el color que debe ser transparente.

3.2.5 Memo

Para obtener detalles sobre la configuración de atributos, consulte el capítulo 3.2.1 Bisel estático/Texto.

3.3 Button

Para usar el componente de botón, puede hacer clic en [Botón] debajo de la barra de menú [Componente], y aparece la opción desplegable del componente de botón, como se muestra en la siguiente figura 3.3-1, o puede hacer clic directamente en la opción en la barra de atajos de herramientas, como se muestra en la siguiente figura 3.3-2.



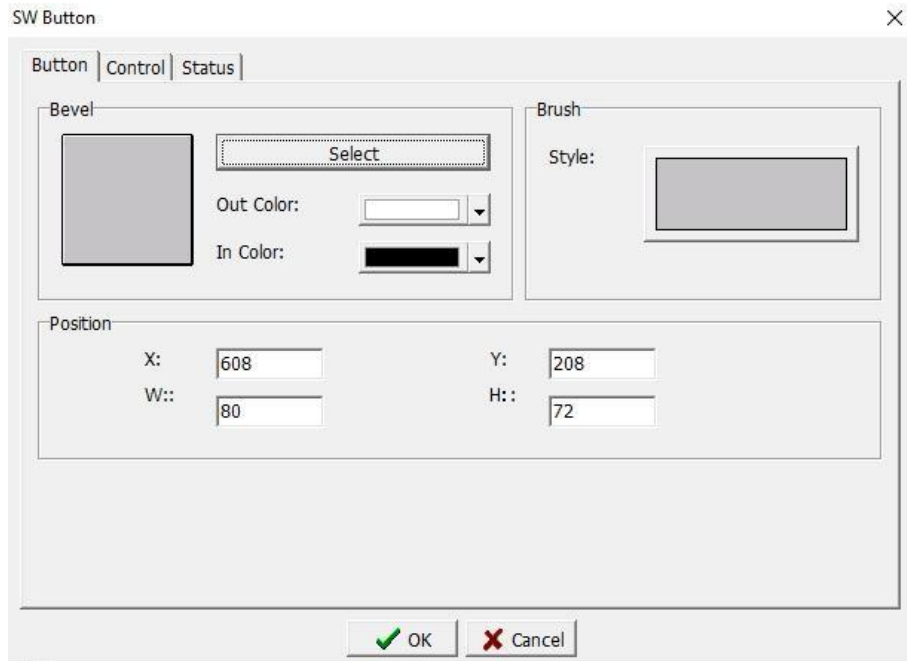
3.3-1



3.3-2

3.3.1 ON/ OFF Button and Switch/ Hold Button

Después de seleccionar el componente, haga clic con el botón derecho en el componente para seleccionar las propiedades del componente o haga doble clic en el componente para abrir el cuadro de diálogo de propiedades del componente. El cuadro de diálogo de propiedades del botón ON/OFF y los componentes del botón Switch/Hold se muestran a continuación.



1. Button

Como las propiedades de la página [Botón] son las mismas que las configuraciones de [Bisel] en la Sección 3.2.1, no hay necesidad de repetir aquí. Consulte la configuración de [Bisel] en la Sección 3.2.1.

2. Control

Action: Hay cuatro acciones para elegir, y puede elegir el estado de la acción del botón.

Read Address: Lea el valor de la posición del relé de entrada o variable del sistema.

1: Representa la posición de lectura, y el tipo es bit.

Write Address: Escriba el valor en esta ubicación del relé de entrada o variable del sistema.

1: Representa la posición de escritura y el tipo es bit.

Notification: Si se escribe un valor en la posición del relé de entrada o variable del sistema, se notificará la posición.

On Macro: Haga clic en la flecha desplegable para seleccionar el comando de macro editado con anterioridad y ejecute el comando de macro seleccionado cuando el botón esté activado.

Off Macro: Haga clic en la flecha desplegable para seleccionar el comando de macro editado con anterioridad y ejecute el comando de macro seleccionado cuando el botón esté APAGADO.

Opción Security: Dado que tiene la autoridad para configurar la pantalla al crear una nueva pantalla, consulte la Sección 2.4.1 Pantalla. Si la autoridad establecida aquí es más alta que la autoridad de la pantalla, se requerirá la cuenta y la contraseña para ingresar cuando el componente del botón se ejecute en la emulación o en la interfaz hombre-máquina.

Confirmar: Liberar. acción: Ejecute la acción cuando se suelte el componente del botón.

Wait Sec: Configure el tiempo de espera para evitar presionar accidentalmente. Cuando presione el botón, esperará el tiempo establecido aquí antes de ejecutar la acción del componente.

Press. action: Ejecute la acción cuando se presione el elemento del botón.

Key Def: Después de configurar la definición del teclado en la Sección 2-4.5, puede seleccionar la función que necesita.

Key Window: Esta función solo está disponible cuando las propiedades de la pantalla tienen propiedades de cuadro de diálogo. Presione el botón, aparecerá la ventana del cuadro de diálogo seleccionado. Si esta función está activada, aparecerá una ventana de cuadro de diálogo para determinar si ejecutar una determinada función.

Sound: Establece el sonido cuando se hace clic en el botón.

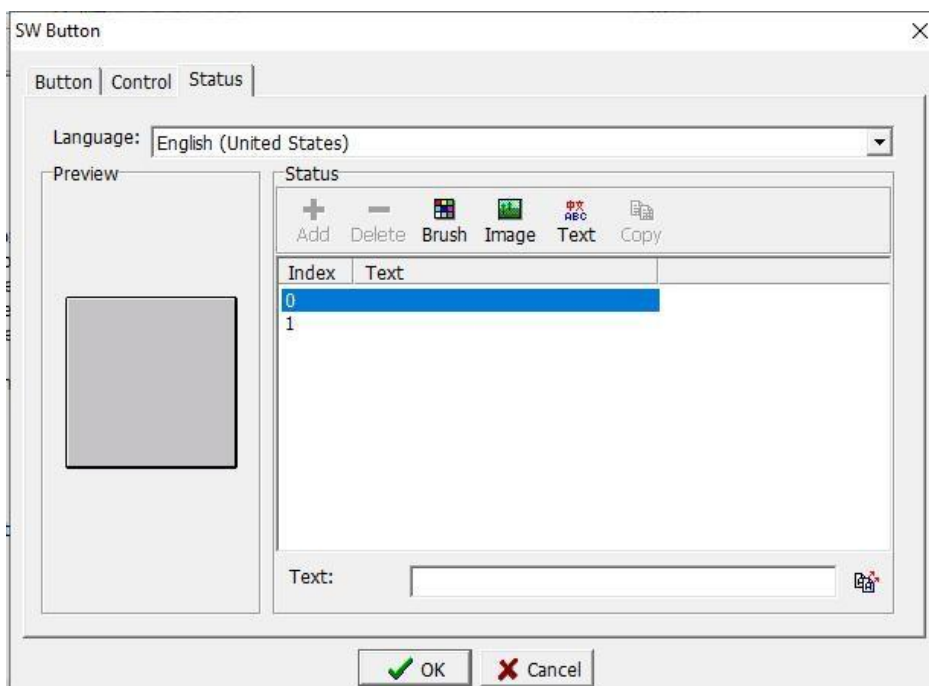
Enabled Flag: Establezca la variable de condición. Si establece la variable en 1, el botón puede realizar la acción correspondiente; de lo contrario, el botón no actúa.

Hide Object: Marque esta opción para ocultar el componente.

Hide Object when disabled or security: Marque esta opción, el componente se ocultará cuando no se alcance la autoridad o no se cumplan las condiciones controladas.

Prompt if Priority Lack: Marque esta opción, el componente se ocultará cuando no se alcance la autoridad o no se cumplan las condiciones controladas.

Establecer última prioridad después de jugar: después de la acción, establezca la última prioridad. Marque esta opción, haga clic en el botón, después de completar la acción, modifique la [Opción]-> [Seguridad] – “Usar nivel 9 (bajo)”. **3. Status**



Language: Seleccione el idioma actual. Para obtener más información, consulte la Sección Capítulo 5 Gestión del idioma.

Preview: Puede ver la vista previa del texto de entrada aquí para evitar errores de entrada.

Status

Add: Dado que solo hay 0 o 1 estado, no hay ninguna función nueva aquí.

Delete: Dado que solo hay 0 o 1 estado, no hay ninguna función nueva aquí.

Brush: Para configuraciones específicas, consulte 3.1.1.

Image: Para configuraciones específicas, consulte 3.2.4.

Text: Para configuraciones específicas, consulte 3.2.1.

Copy: Dado que solo hay 0 o 1 estado, no hay ninguna función nueva aquí.

Index | Text: El índice 0 es el texto que se muestra cuando se presiona el botón, y el índice 1 es el texto que se muestra cuando no se presiona el botón. Texto: Introduzca el texto que se mostrará aquí.



: Haga clic en este botón para copiar el texto actual a todos los estados.

3.3.2 Set Value/ Const Button and Inc/ Dec Button

Después de seleccionar el componente, haga clic con el botón derecho en el componente para seleccionar las propiedades del componente o haga doble clic en el componente para abrir el cuadro de diálogo de propiedades del componente.

1. Button

Como se muestra en la figura a continuación, las propiedades de la página [Botón] son las mismas que las configuraciones [Bisel] en la Sección 3.2.1,

consulte las configuraciones [Bisel] en la Sección 3.2.1.

Set Value Button

Push Button | Control | Status

Bevel

Select

Out Color: []

In Color: []

Brush

Style: []

Position

X: 432 Y: 184

W: 128 H: 72

OK Cancel

2. Control

Set Value Button

Push Button | Control | Status

Data

Action: Input

Format: [16Bit] Signed

Write Address: []

Rule: []

Max: []

Min: []

Notification: []

Befor Macro: []

After Macro: []

Option

Security: By scene

Confirm: Press.action

Key Def: Undefined

Key Window: 65000 : Value input dialo

Destine Voice: Undefined

Controlled con: []

Hide Obj.

Hide as priority lack or disable

Prompt as priority lack

Set last priority after play.

Format

Decimal Pos.: 0

Dec

Hex

32bit Float

OK Cancel

Control

Action:

Input: Usado junto con la ventana del teclado, ingresa datos desde la pantalla a la posición variable del contacto.

Var/Const: Seleccione esta opción, el valor que se ingresará en la variable de contacto se puede ingresar mediante la regla de escritura.

Inc/Dec: Seleccione esta opción y haga clic en el botón una vez para agregar o restar el conjunto de datos en la regla una vez a la variable de contacto.


Format: Seleccione el formato de datos a escribir.

Write Address: Introduzca la posición de la variable de contacto a escribir.

Rule: Establece el método de cálculo de los datos o variables escritos.

Cuando la selección de acción es variable/constante, ingrese directamente el valor a la variable de contacto.

Cuando la selección de acción es Inc/Dec, si el valor aumenta, se debe agregar el símbolo [+] delante del valor, y si el valor disminuye, se debe agregar el símbolo [-] antes del valor.

: Este icono es el identificador de la variable del elemento aritmético, indicando que aquí se soporta el cálculo entre variables. Por ejemplo: N100 + N200 se completan aquí, al escribir datos, el sistema calculará el resultado de N100 + N200 y lo escribirá. Para obtener más detalles, consulte el Apéndice 4 Instrucciones para el uso de variables de operación.

Max: El valor máximo del rango de lectura de la posición de entrada.

Min: El valor mínimo del rango de lectura de la posición de entrada.

El valor máximo y mínimo no se puede ingresar. Cuando no se ingresa, el rango de valores se refiere al tipo de datos establecido.

Notification: El relé de entrada o la posición de la variable del sistema serán notificados cuando se escriba un valor en la posición.

Before Macro: Ingrese el nombre de la macro editada directamente o haga clic en la flecha desplegable para seleccionar una macro existente. La macro se activa cuando se presiona el botón.

After Macro: Ingrese el nombre de la macro editada directamente o haga clic en la flecha desplegable para seleccionar una macro existente. El botón se activará cuando aparezca la macro.

Option

Consulte las instrucciones de la opción en 3.3.1.

Format

Decimal Pos.: Establezca el número de lugares decimales.

Dec: Marque esta opción para mostrar como un valor decimal.

Hex: Marque esta opción para mostrarlo como un valor hexadecimal.

32bit Float: Marque esta opción para mostrar valores de coma flotante de 32 bits.

3. Status

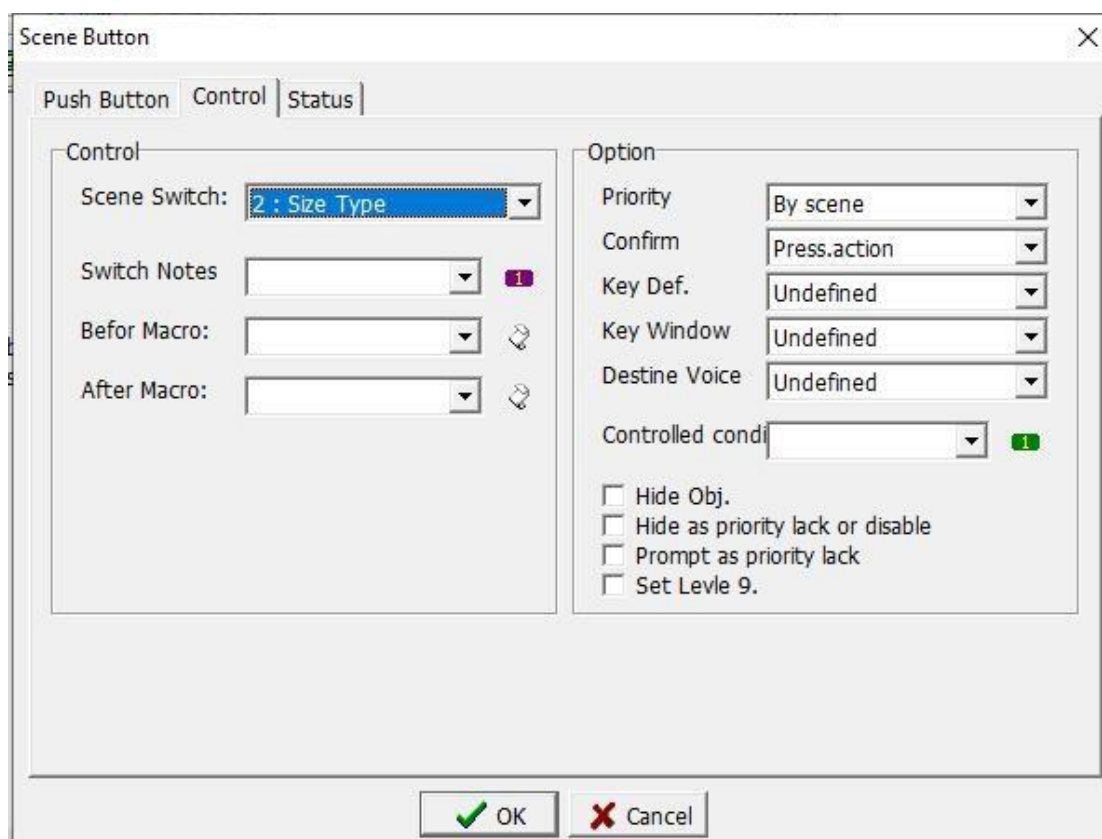
Para obtener más información, consulte las instrucciones de estado en
3.3.1.3.3.3 Jump/ Back Button

Después de seleccionar el componente, haga clic con el botón derecho en él para seleccionar las propiedades del componente o haga doble clic para abrir el cuadro de diálogo de propiedades del componente.

1. Push Button

Consulte la configuración de [Bisel] en la Sección

3.2.1.2. Control



Control

Scene Switch: Cuando hay varias pantallas en el proyecto, esta función se puede usar para cambiar de pantalla y podemos elegir a qué pantalla saltar o regresar.

Switch Notes: Configure la acción de notificación cuando se cambia la pantalla, es decir, puede configurar un determinado registro para que se active o desactive cuando se cambia la pantalla.

Before Macro: Ingrese el nombre de la macro editada directamente o haga clic en la flecha desplegable para seleccionar una macro existente. La macro se activa cuando se presiona el botón.

After Macro: Ingrese el nombre de la macro editada directamente o haga clic en la flecha desplegable para seleccionar una macro existente. El botón se activará cuando aparezca la macro.

Option: Consulte las instrucciones de la opción en 3.3.1.

3. Status

Para obtener más información, consulte las instrucciones de estado en 3.3.1.

3.3.4 Fun Button

Los detalles de la configuración de propiedades del botón de función, consulte el capítulo

3.3.1. Esta sección solo explica los diferentes ajustes.

Action:

Set to last priority: Selecciónelo para establecer la autoridad de atributo de pantalla al mínimo.

Inputs password again: Selecciónelo para ingresar la contraseña nuevamente.

Clear all alarm event: Selecciónelo para eliminar todos los eventos de alarma.

Fun Button

Button Control Status

Data

Action: Set to last priority

Notification:

Befor Macro:

After Macro:

Option

Security: By scene

Confirm: Press.action

Key Def: Undefined

Key Window: Undefined

Sound: Undefined

Enabled Flag:

Hide Object

Hide object when disabled or security

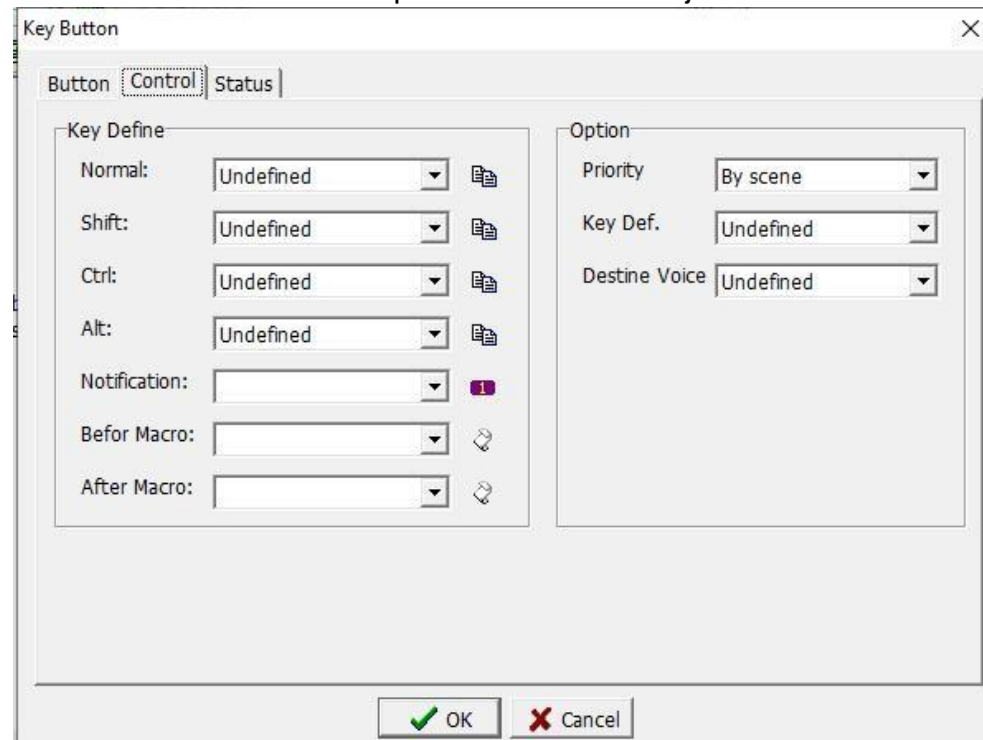
Prompt if Priority Lack

OK Cancel


3.3.5 Key Button

Para obtener instrucciones detalladas sobre el botón y el estado, consulte el capítulo

3.3.1. Esta sección solo explica los diferentes ajustes.



Normal: La acción a realizar cuando se presiona el botón.

: Haga clic en este icono para copiar la función configurada por el botón actual a los otros tres botones.

Shift: La acción que se realizará cuando presione la tecla [Shift] y luego presione el botón.

Ctrl: La acción que se realizará cuando presione la tecla [Ctrl] y luego presione el botón.

Alt: La acción a realizar cuando se presiona la tecla [Alt] y luego el botón.

Notification: Haga clic en el botón y escriba 1 en la posición establecida.

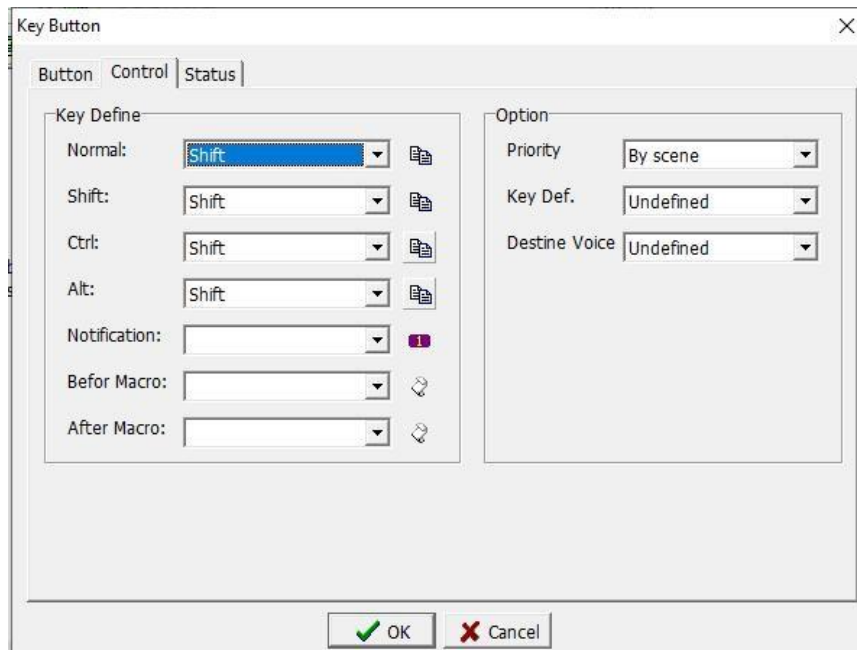
Before Macro: Ingrese el nombre de la macro editada directamente o haga clic en la flecha desplegable para seleccionar una macro existente. La macro se activa cuando se presiona el botón.

After Macro: ingrese directamente el nombre de la macro editada o haga clic en la flecha desplegable para seleccionar una macro existente. La macro se activa después de que aparece el botón

Key Def.: Se puede utilizar cuando el modelo hombre-máquina admite teclas de teclado.

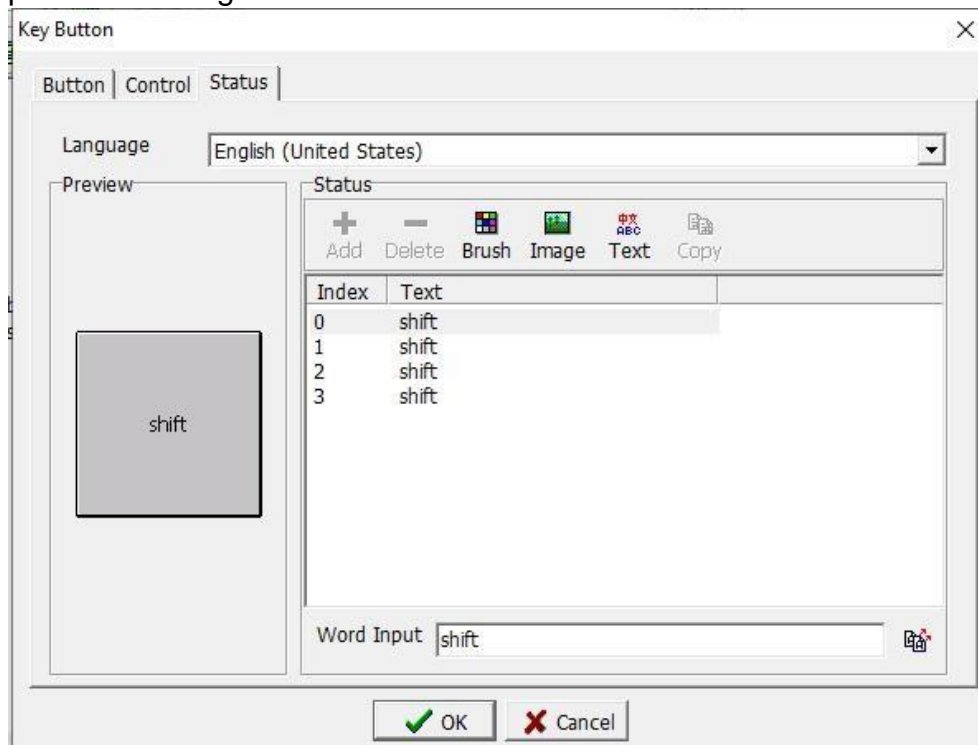
Las teclas Shift, Ctrl y Alt aquí se refieren a las que se configuran con los botones de las teclas, no a las del teclado de la computadora. Como se

muestra en la siguiente figura, la tecla Shift se usa como ejemplo, y este botón se usará como funciones de cambio.



In the status, all the texts are typed into shift since this button is only used as a shift function and has no other functions. If it contains other functions, please set according to the function name.

Como se muestra en la figura a continuación, el valor del índice es 0 ~ 3, lo que significa que la tecla normal es 0, Shift es 1, Ctrl es 2 y el estado Alt es 3, por lo que si queremos que un botón de tecla tenga muchas funciones, podemos configurar las funciones de acuerdo con él.



La configuración de la tecla shift se completa como se muestra arriba. Cuando se presiona el botón en la pantalla, significa que se presiona la tecla Mayús, de modo que el estado Shift, Ctrl, Alt mencionado anteriormente se puede usar en consecuencia.

3.3.6 Set Status Button

Para obtener instrucciones detalladas sobre el botón y el estado, consulte el capítulo

3.3.1. Esta sección solo explica los diferentes ajustes.

Control

Format: Establece el formato de la variable de registro.

Write Address: Configure la ubicación para escribir datos.

Value Address: Configure el contenido que se escribió. Por ejemplo, configúrelo como D0 y la posición de escritura como D1. Cuando ocurra la acción, escriba el contenido de D0 a D1.

Notification: Al escribir, configure las variables establecidas por la notificación.

Press Macro: Ingrese el nombre de la macro editada directamente o haga clic en la flecha desplegable para seleccionar una macro existente. La macro se activa cuando se presiona el botón.

Release Macro: Ingrese el nombre de la macro editada directamente o haga clic en la flecha desplegable para seleccionar una macro existente. La macro se activa después de soltar el botón.

3.3.7 Target Button

Para obtener instrucciones detalladas sobre el botón y el estado, consulte el capítulo

3.3.1. Esta sección solo explica los diferentes ajustes.

Project making: cuando hay que configurar una serie de parámetros, para facilitar la configuración y evitar que el funcionamiento incorrecto golpee otras configuraciones, puede usar el botón de disparo.

Read Address: Seleccione una variable como base para cambiar el número de columnas.

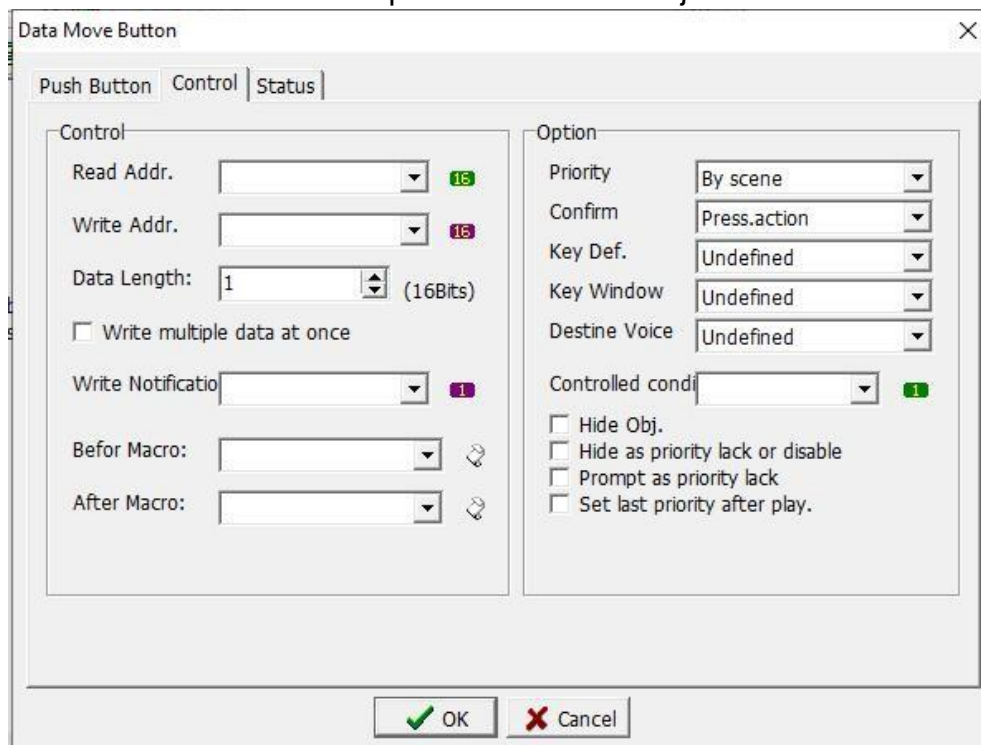
Base Address: Configure según el número de serie de la primera columna de componentes, haga clic en [F4] para ver el número de serie del componente. Por ejemplo, si el número de serie del primer elemento del elemento del parámetro debe configurarse como 8 en esta línea, la posición cardinal se selecciona como 8.

Scale Address: Se establece según el número de filas del grupo donde se encuentra el componente. Por ejemplo, si la fila es la tercera fila, configúrela en 3.

3.3.8 Data Move Button

Para obtener instrucciones detalladas sobre el botón y el estado, consulte el capítulo

3.3.1. Esta sección solo explica los diferentes ajustes.



Read Address: Establezca la posición de inicio de la variable que necesita leer datos.

Write Address: Establecer la posición de inicio de la variable que necesita escribir datos.

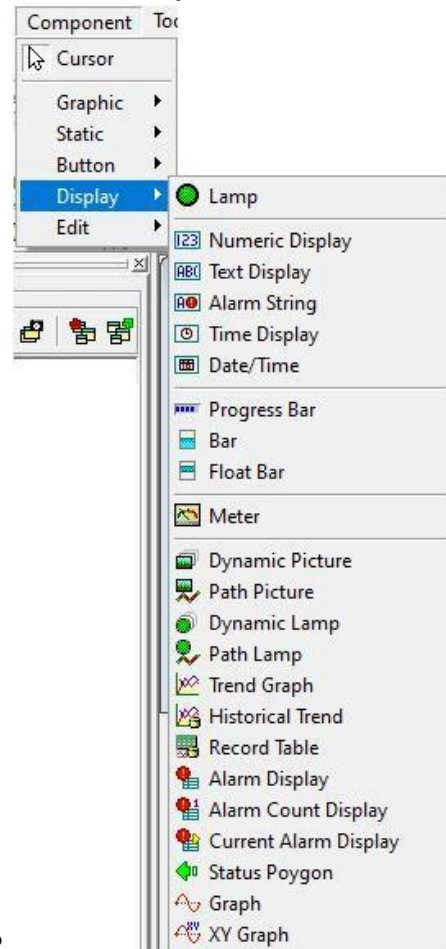
Data Length: Establezca el número de datos que se leerán y escribirán.

For example: Como se muestra en la figura anterior, cuando hace clic en el botón, los valores de 10 datos en D0-D9 se leerán y luego se escribirán en 10 registros en D10-D19 respectivamente.

3.4 Display

Para usar el componente Estado, puede hacer clic en [Estado] debajo de la barra de menú [Componente], y aparece la opción desplegable del componente de estado, como se muestra en la siguiente figura 3.4-1, o puede

hacer clic directamente en esta opción en la barra de atajos de herramientas,



como se muestra en la siguiente figura 3.4-2.

3.4-1

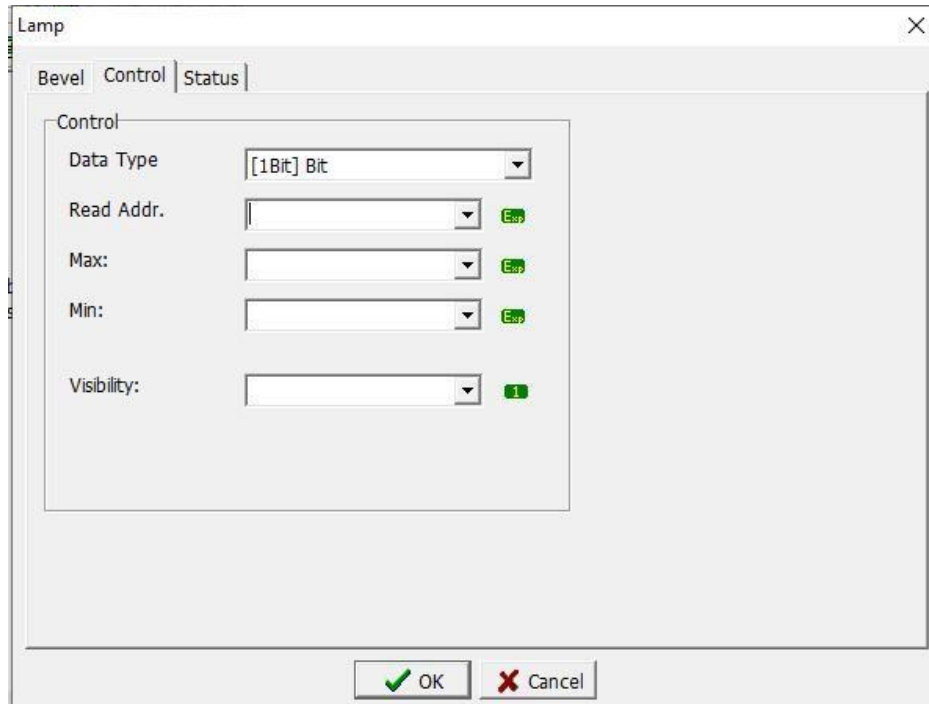


3.4-2

3.4.1 Lamp

Las instrucciones detalladas de Bevel, consulte el capítulo 3.3.1. Esta sección solo explica las diferentes configuraciones de Control y Estado.

1. Control



The screenshot shows a dialog box titled 'Lamp' with a close button (X) in the top right corner. It has three tabs: 'Bevel', 'Control', and 'Status'. The 'Control' tab is selected. Inside the 'Control' section, there are five configuration items, each with a dropdown menu and a small green 'Esp.' icon to its right:

- Data Type:** The dropdown menu is set to '[1Bit] Bit'.
- Read Addr.:** The dropdown menu is empty.
- Max:** The dropdown menu is empty.
- Min:** The dropdown menu is empty.
- Visibility:** The dropdown menu is empty.

At the bottom of the dialog box, there are two buttons: 'OK' with a green checkmark icon and 'Cancel' with a red X icon.

Data Type: Configure el tipo de variable o el formato de datos variables que muestra la lámpara.

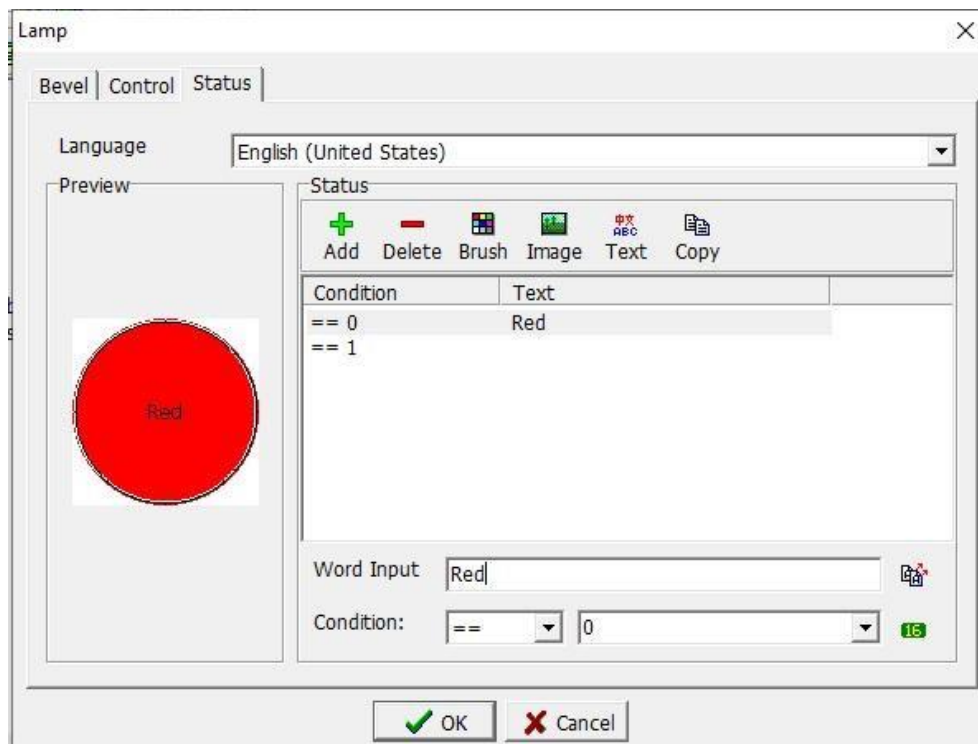
Read Addr.: Configure la posición variable que muestra la lámpara.

Max: Cuando lee un registro, el valor máximo es el que usted establece. Si no establece el valor aquí, el valor se decide por formato de datos.

Min: Cuando lee un registro, el valor mínimo es el que usted establece. Si no establece el valor aquí, el valor se decide por formato de datos.

Visibility: Establezca la posición variable que hace que esta lámpara se muestre u oculte.

2. Status



Para obtener más información, consulte la descripción de la página de estado en 3.3.1, aquí solo se presentan las diferencias.

Add: Haga clic en este botón para agregar una nueva condición.

Delete: Haga clic en este botón para eliminar la condición seleccionada.

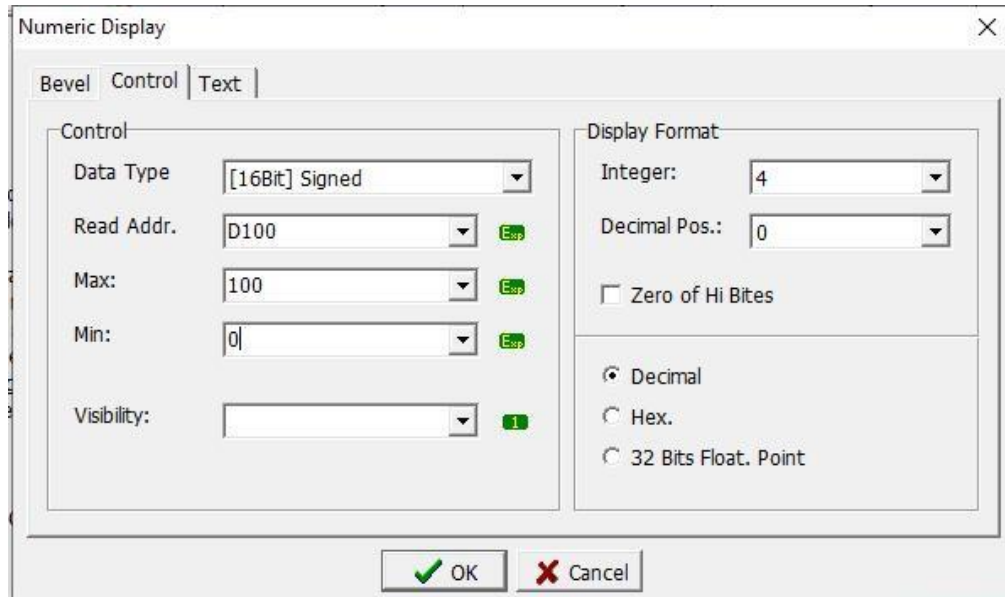
Condition: Establecer la condición de comparación de la condición seleccionada. Hay seis tipos de condiciones de comparación: igual, no igual, menor que, menor o igual, mayor que y mayor o igual para elegir.

- 16** Connection / Para .: Introduzca el registro de 16 bits para compararlo con el registro que muestra la lámpara. Según los resultados de la comparación, la lámpara muestra un estado diferente.

3.4.2 Numeric Display

Las instrucciones detalladas de Bevel, consulte el capítulo 3.3.1. Esta sección solo explica las diferentes configuraciones de Control y Texto.

1. Control



Data

Data Format: Seleccione el formato de datos a leer.

Read Addr.: Configure la dirección de la variable a leer.

Max: Establece el valor máximo de la variable a leer.

Min: Establece el valor mínimo de la variable a leer.

Visibility: Establezca la variable que hace que el componente se muestre u oculte.

Display Format

Integer: Establece cuántos dígitos mostrar para los números enteros.

Decimal Pos. : Establezca cuántos dígitos mostrar para los decimales.

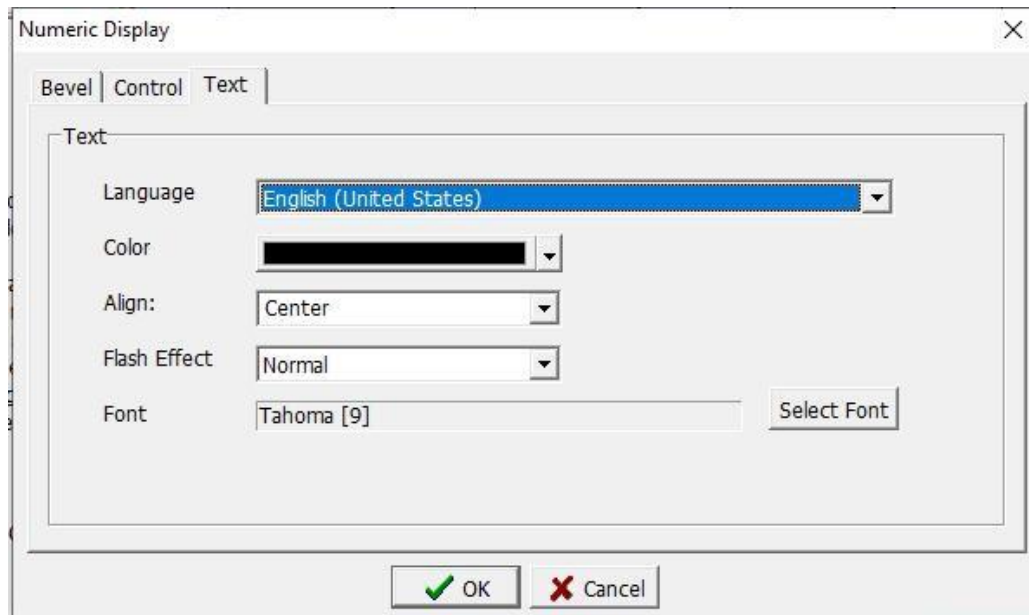
Zero of Hi Bites: Cuando el número entero se establece en 4, el valor se completará con 0 a 4 dígitos si esta opción está marcada.

Decimal: Seleccione esta opción, el valor se muestra en formato decimal.

Hex. : Seleccione esta opción para convertir el valor mostrado a visualización hexadecimal.

32 Bits Float. Point: Seleccione esta opción para mostrar como un número de coma flotante de 32 bits.

2. Text



Text

Language: Seleccione el tipo de idioma que se muestra.

Color: Seleccione el color del valor mostrado.

Align: Seleccione la alineación de la pantalla numérica al mostrar.

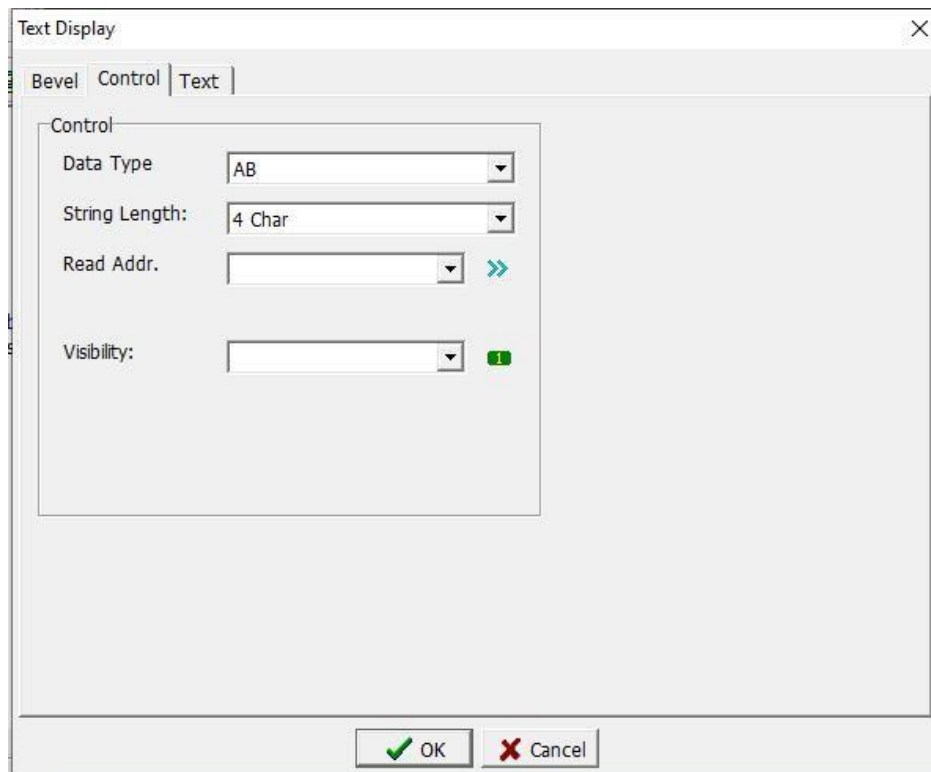
Flash Effect: Seleccione si el valor es normal o parpadea durante la visualización.

Font: Establezca el tipo de fuente y el tamaño del valor cuando se muestre, consulte 3.2.1 para obtener más detalles.

3.4.3 Text Display

Las instrucciones detalladas de Bevel, consulte el capítulo 3.3.1. Esta sección solo explica las diferentes configuraciones de Control y Texto.

1. Control



Control

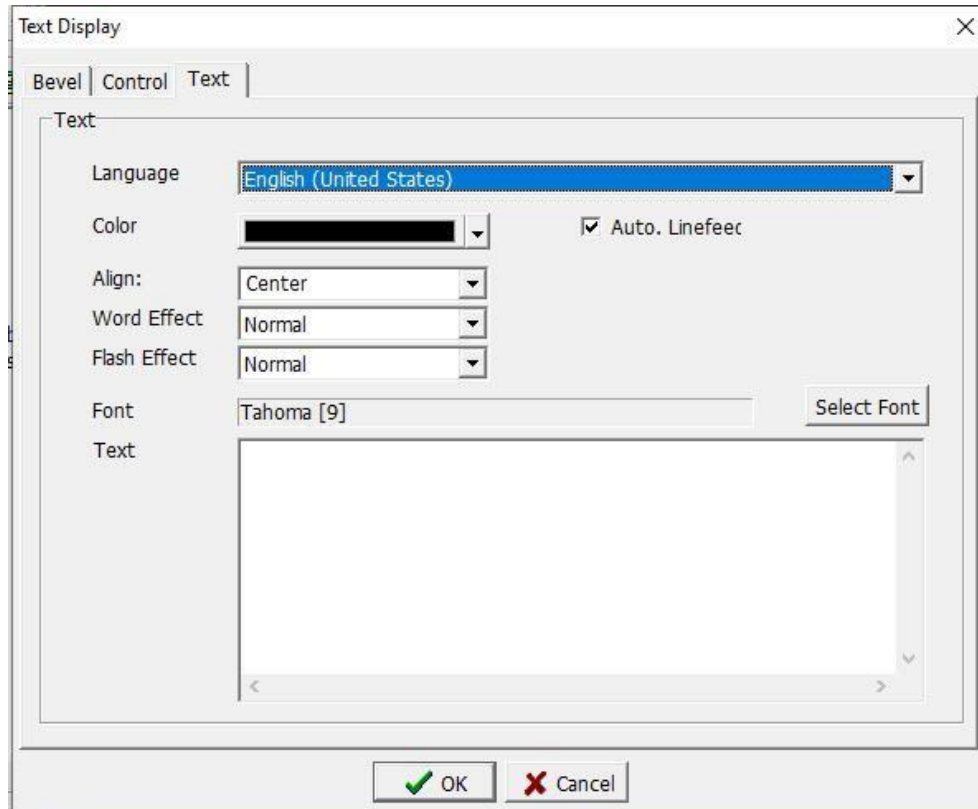
Data Format: Seleccione el formato de visualización del texto.

String Length: Establezca la longitud de los caracteres que se pueden mostrar.

Read Addr. : Establezca la dirección de la variable de lectura.

Visibility: Establezca la variable que controla la visualización u ocultación del elemento de visualización de texto.

2. Text



Text

Language: Seleccione el tipo de idioma que se muestra.

Color: Seleccione el color del valor mostrado.

Align: Seleccione la alineación de la pantalla numérica.

Auto. Linefeed: Marque esta opción, cuando la longitud total de la fuente sea mayor que la longitud del componente, se mostrará automáticamente la línea. De lo contrario, no hay saltos de línea.

Word Effect: Seleccione si la pantalla de texto es normal o móvil.

Flash Effect: Seleccione si el valor es una pantalla normal o parpadeante.

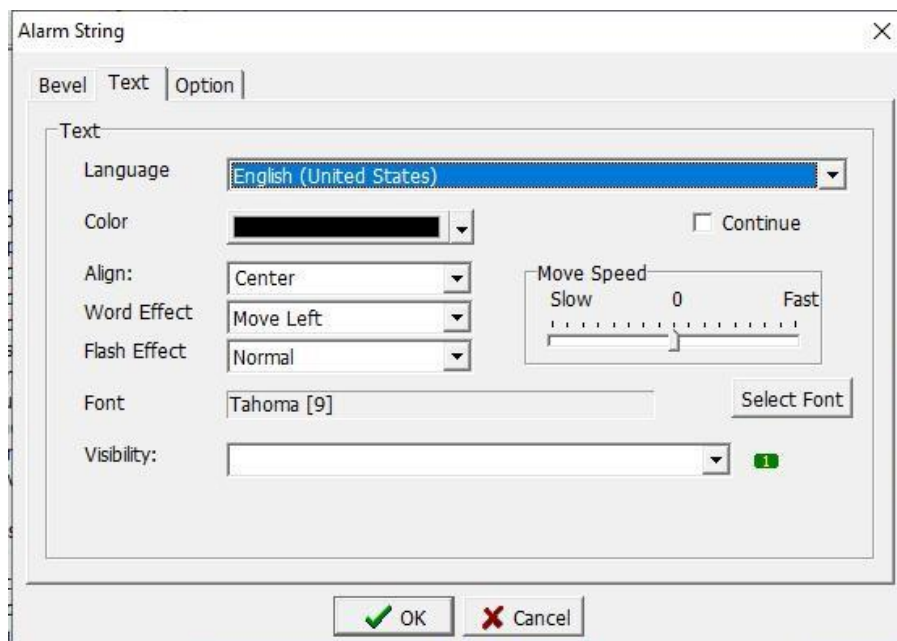
Font: Establezca el tipo de fuente y el tamaño del valor cuando se muestre, consulte 3.2.1 para obtener más detalles.

Text: Introduzca el texto que se mostrará.

3.4.4 Alarm String

Las instrucciones detalladas de Bevel, consulte el capítulo 3.3.1. Esta sección solo explica las diferentes configuraciones de Texto y Opción.

1. Text



Text

Language: Seleccione el tipo de idioma que se muestra.

Color: Seleccione el color del valor mostrado.

Align: Seleccione la alineación de la pantalla numérica.

Word Effect: Seleccione si la pantalla de texto es normal o móvil.

Flash Effect: Seleccione si el valor es una pantalla normal o parpadeante.

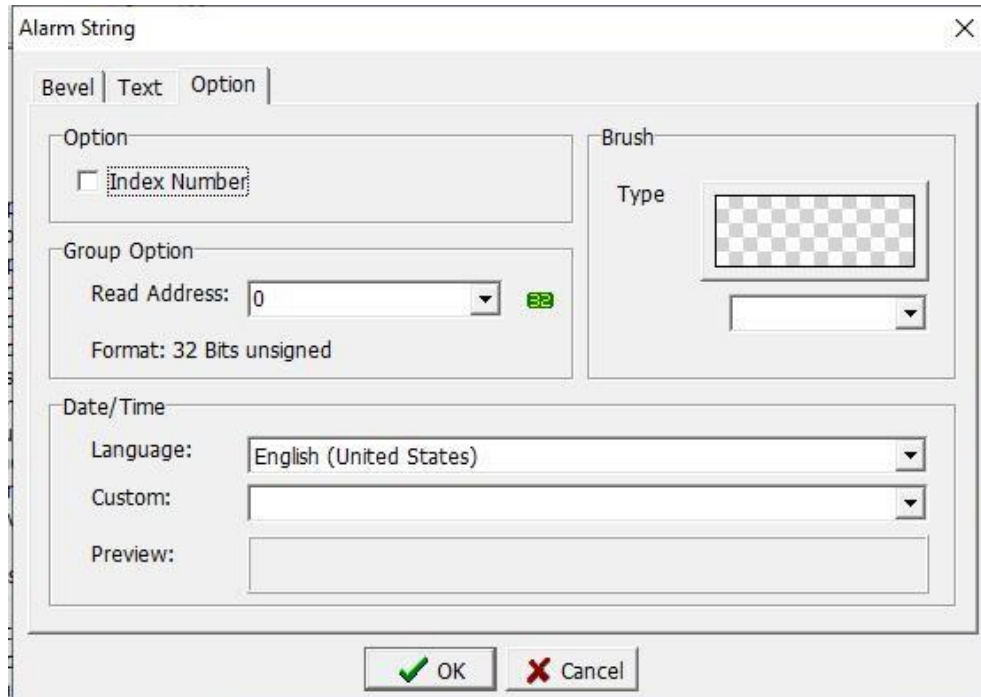
Font: Establezca el tipo de fuente y el tamaño del valor cuando se muestre, consulte 3.2.1 para obtener más detalles.

Visibility: Configure la variable que controla la visualización u ocultación de este componente de texto de alarma.

Continue: Marque esta opción, el texto de la alarma se mostrará continuamente; de lo contrario, la información de la alarma volverá a aparecer después de que la información de la alarma se mueva y desaparezca en el componente de texto de la alarma.

Move Speed: Configure la velocidad del movimiento del texto de alarma.

2. Option



Option

Index Number: Marque esta opción, el texto de la alarma aparecerá con el número de alarma, de lo contrario, solo se mostrará el texto de la alarma.

Group Option

Read Address: Configure la dirección de la zona de alarma de lectura.

Date / Time

Language: Seleccione el tipo de idioma que se muestra.

Custom: Configure el texto de la alarma.

Preview: Obtenga una vista previa de la visualización del texto de la alarma para modificarlo fácilmente a tiempo.

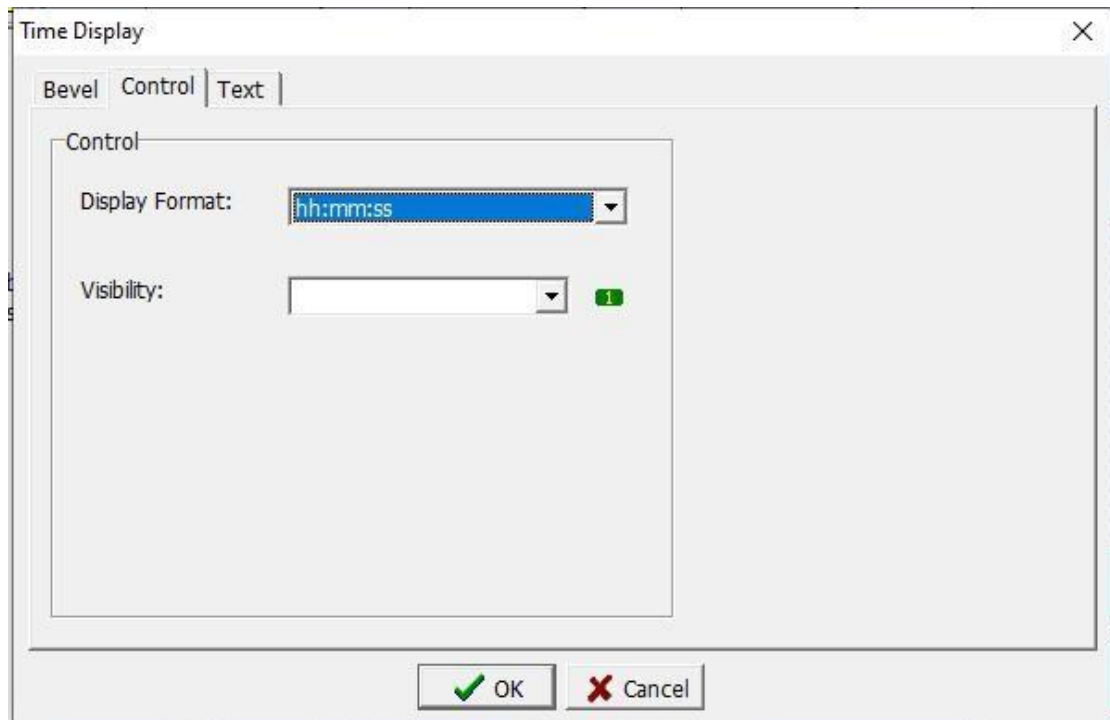
Brush

Type: Establece el estilo del pincel.

3.4.5 Time/Date

The detailed instructions of Bevel and Text, please refer to chapter 3.3.1. This section only explains the different settings of Control.

1. Control



Control Display

Format:

Custom: Cuando se selecciona esta opción, ingrese el formato que se mostrará en el formato personalizado en la página de texto.

Para el formato de hora, consulte la siguiente tabla.

hh: mm: ss: El tiempo se mostrará como hora: minuto: segundo.

hh:mm: El tiempo se mostrará como hora: minuto.

MM / dd / yy: La hora se mostrará como mes/día/año.

dd / MM / yy: La hora se mostrará como día/mes/año.

Dd.MM.yy: La hora se mostrará como día, mes, año.

Format	Descriptions	Input string	Display string
""	string	"Year"	Year
yyyy	año de 4 dígitos	yyyy	2004
yy	año de 2 dígitos	yy	04
M	mes de 1 dígito	M	7
MM	mes de 2 dígitos	MM	07
d	fecha de 1 dígito	d	5
dd	fecha de 2 dígitos	dd	05
H	Hora de 1 dígito (sistema de 12 horas)	H	9

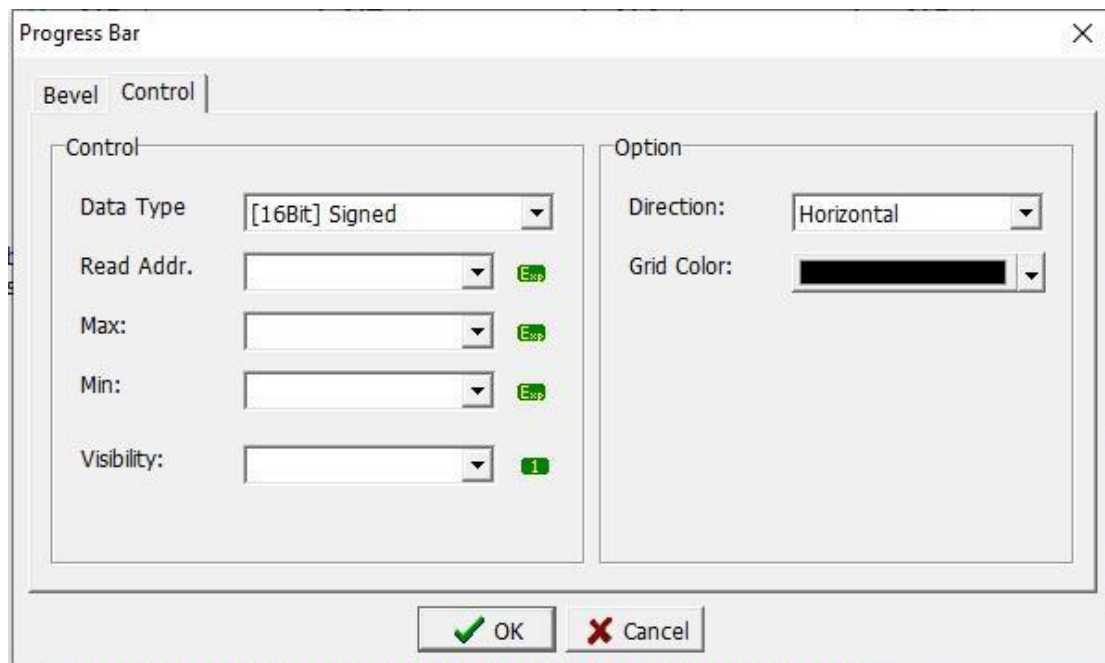
HH	Hora de 2 dígitos (sistema de 12 horas)	HH	09
h	Hora de 1 dígito (sistema de 24 horas)	h	9
hh	Hora de 2 dígitos (sistema de 24 horas)	hh	09
m	minuto de 1 dígito	m	7
mm	minuto de 2 dígitos	mm	07
s	segundo de 1 dígito	s	7
ss	segundo de 2 dígitos	ss	07
AM	AM/PM	AM	AM/PMA

Visibility: Set the variables that control the display or hide of the display element.

3.4.6 Progress Bar

Las instrucciones detalladas de Bevel, consulte el capítulo 3.3.1. Esta sección solo explica las diferentes configuraciones de Control.

1. Control



Control

Data Type: Seleccione el formato de datos a leer.

Read Addr .: Configure la dirección de la variable a leer.

Max: Ingrese el valor máximo de este contacto o memoria, o no podrá ingresarlo.

Min: Ingrese el valor mínimo de este contacto o memoria, o no podrá ingresarlo. De lo contrario, el rango de valores máximo y mínimo es el rango de valores predeterminado de la variable.

Visibility: Establezca las variables que controlan la visualización u ocultación del elemento de visualización.

Option

Direction: Ajusta la dirección de la barra de progreso. El valor predeterminado es la dirección horizontal. Si selecciona vertical, los gráficos en la pantalla también deben ajustarse para que sean verticales.

Grid Color: Establece el color de la cuadrícula de la barra de progreso.

3.4.7 Bar/ Float Bar

Las instrucciones detalladas de Bevel, consulte el capítulo 3.3.1. Esta sección solo explica las diferentes configuraciones de Control.

1. Control

Control

Data Type: Seleccione el formato de datos a leer.

Read Addr. .: Configure la dirección de la variable a leer.

Max: Ingrese el valor máximo de este contacto o memoria, o no podrá ingresarlo.

Min: Ingrese el valor mínimo de este contacto o memoria, o no podrá ingresarlo. De lo contrario, el rango de valores máximo y mínimo es el rango de valores predeterminado de la variable.

Visibility: Establezca las variables que controlan la visualización u ocultación del elemento de visualización.

Option

Type: Seleccione para usar la barra o la barra flotante.

Direction: Seleccione la dirección de la barra o la barra flotante.

Bar:

Type: Selecciona el tipo de Barra o Barra Flotante.

3.4.8 Meter

Las instrucciones detalladas de Bisel y Control, consulte el capítulo 3.3.1 y 3.2.4 respectivamente. Esta sección solo explica los ajustes de Scale.1.

Scale

The screenshot shows the 'Scale' configuration dialog box. It has four tabs: 'Bevel', 'Control', 'Scale', and 'Adv.'. The 'Scale' tab is selected. The dialog is divided into several sections:

- Scale:** Graduation: 270 deg. Circ.-Up; Master Count: 5; Slave Count: 2; Length: 8; Disc size: 6. There are checkboxes for 'Scale' and 'Axis', both of which are checked.
- Pen:** Type: 11; Color: black.
- Indicator Pen:** Type: 5; Color: black; Disc color: black.
- Option:** Display Marks: checked; Max: 100; Min: 0; Font: Tahoma [8]; Color: black; Decimal Pos.: 0; Display unit: (empty).

At the bottom of the dialog are 'OK' and 'Cancel' buttons.

Scale

Graduation: Seleccione la dirección y el ángulo de la pantalla del medidor.

Master Count: Seleccione el número de escalas principales.

Slave Count: Seleccione el número de escalas menores.

Length: Seleccione la longitud de la pantalla de escala.

Disc size: Seleccione el tamaño del disco en el centro del medidor.

Scale: Márquelo y aparecerá la escala, de lo contrario no.

Axis: Márquelo y el eje de coordenadas en forma de arco aparecerá debajo de la escala. De otra forma no.

Pen

Type: Seleccione el estilo de línea de la escala y el eje de coordenadas.

Color: Seleccione el color del estilo de línea.

Indicator Pen

Type: Seleccione el estilo de línea del puntero del medidor.

Color: Seleccione el color del estilo de línea.

Disc color: Seleccione el color del disco.

Option

Display Marks: Márquelo y aparecerán las marcas digitales de la escala principal. De otra forma no.

Max: Ingrese el valor máximo de este contacto o memoria, o no podrá ingresarlo.

Min: Ingrese el valor mínimo de este contacto o memoria, o no podrá ingresarlo. De lo contrario, el rango de valores máximo y mínimo es el rango de valores predeterminado de la variable.

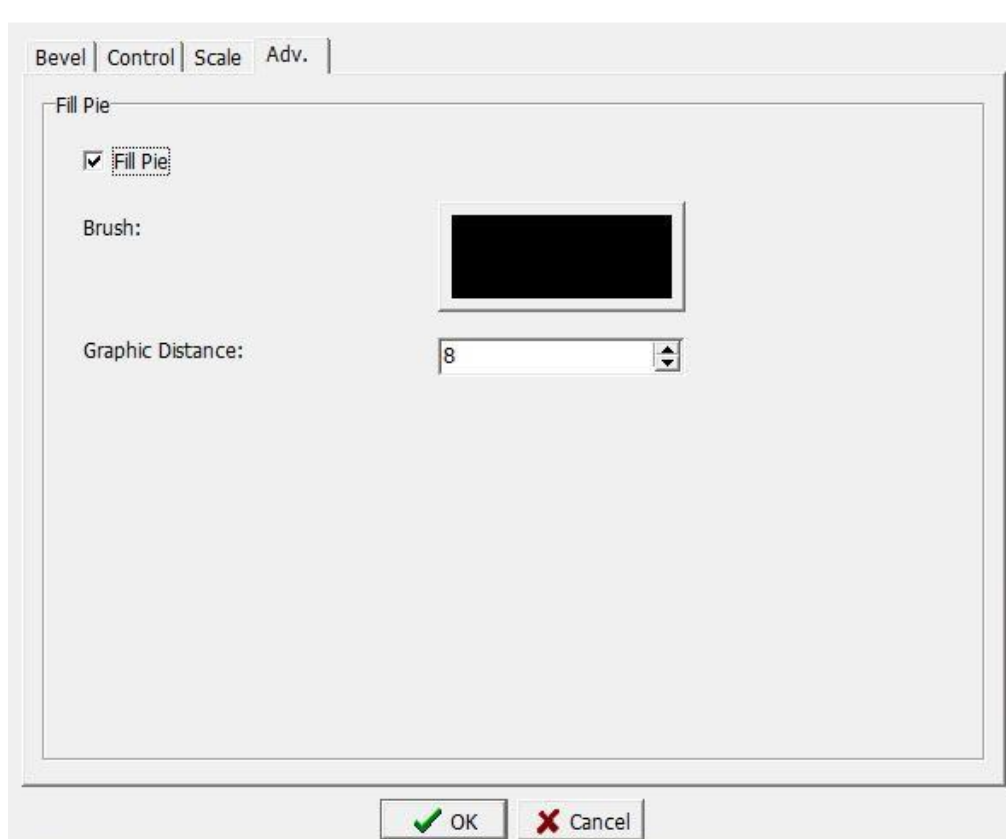
Color: Seleccione el color de la marca digital.

Decimal Pos.: Establecer el número de lugares decimales.

Suffix: Configure la unidad de cantidad mostrada.

Font: Establezca el tipo de fuente y el tamaño del valor numérico cuando se muestre, consulte 3.2.1 para obtener más detalles.

2. Adv.



Fill Pie

File Pie: Márquelo y aparecerá la configuración de Bush, de lo contrario no.

Graphic Distance: Establezca el tiempo de intervalo entre la visualización de gráficos.

3.4.9 Dynamic Picture

Las instrucciones detalladas de bisel, imagen/imagen, consulte el capítulo

3.3.1 y 3.4.7 respectivamente. Esta sección solo explica la configuración de

Control.

1. Control



Coordinate

Type: De acuerdo con la forma representada por las coordenadas X e Y, se puede seleccionar el valor absoluto y el valor de compensación.

X/Y

Data Format: Configure el formato de datos variables.

Read Addr. : Configure la dirección de la variable de lectura para cambiar la posición de la imagen de acuerdo con el valor de la dirección.

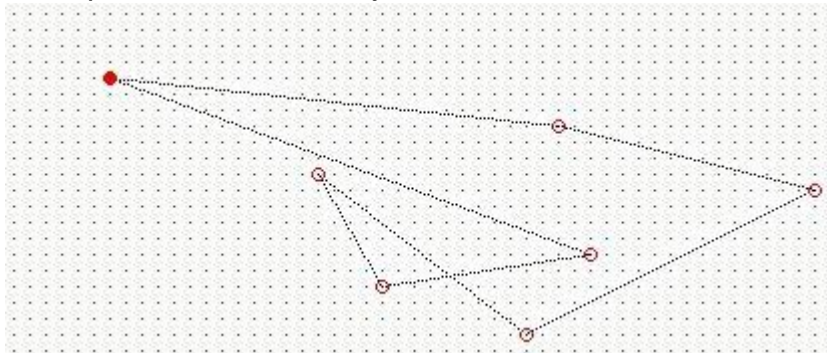
Max: Establezca el valor máximo de las coordenadas

X / Y.

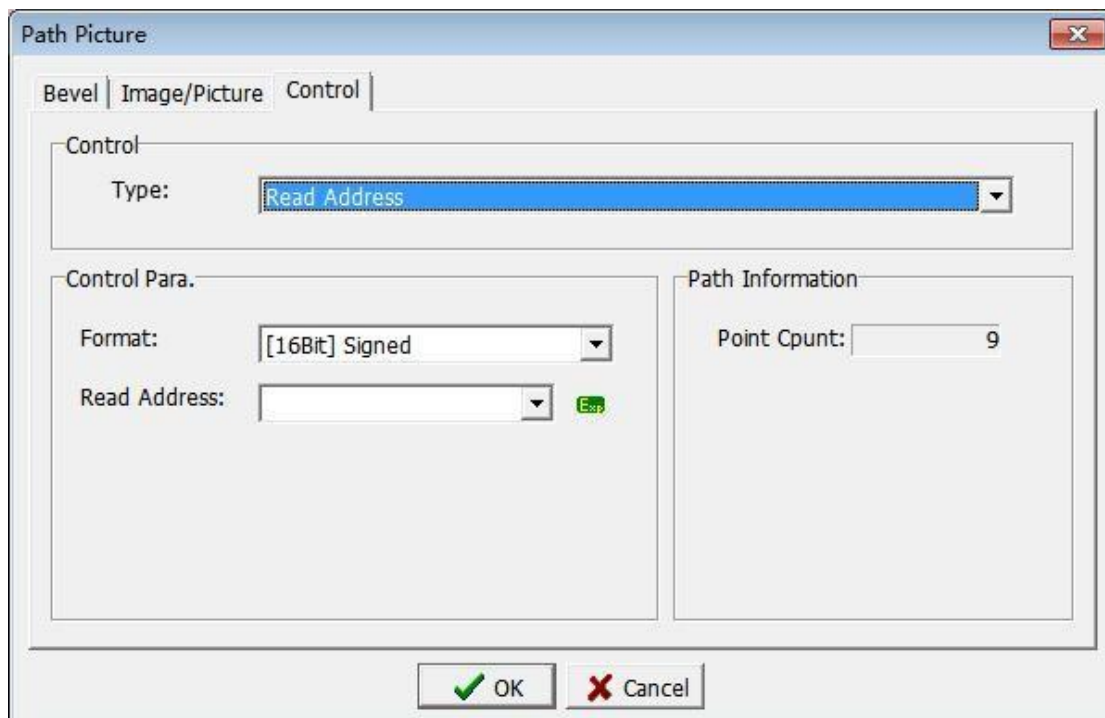
Min: Establezca el valor mínimo de las coordenadas X / Y.

3.4.10 Path Picture

Haga clic en [Componente]-> [Estado]-> [Imagen de ruta]. Cuando el mouse se mueva a la pantalla de edición, aparecerá un cursor en forma de cruz. Cuando se mueva a la posición deseada, presione el botón izquierdo del mouse, como se muestra en la siguiente figura, luego muévase a la posición relevante de la ruta deseada en secuencia, luego presione el botón izquierdo del mouse y finalmente confirme la posición de la ruta, presione el botón derecho botón del ratón para finalizar el dibujo.



Haga clic derecho o doble clic para ingresar a la página de configuración de propiedades. Las instrucciones detalladas de Bisel, Imagen/Imagen, consulte el capítulo 3.3.1 y 3.4.7 respectivamente. Esta sección solo explica la configuración de **Control.1. Control**



Control

Type: Hay cuatro opciones que incluyen dirección de lectura, ciclo creciente, ciclo decreciente y ciclo trapecio.

Read Address: La imagen se mueve al punto de coordenadas correspondiente según el valor de la variable en la posición de lectura.

Inc cycle: Según el valor de la variable en la posición de lectura X milisegundos, la coordenada automática aumenta con el movimiento cíclico.

Del cycle: Según el valor de la variable en la posición de lectura X milisegundos, la cota automática decrece con el movimiento cíclico.

Trapeze cycle: La imagen se mueve automáticamente en un ciclo de coordenadas según el valor de la variable X milisegundos en la posición de lectura. Cuando el cuadro está en la coordenada inicial, es un ciclo creciente, y en la coordenada final es un ciclo decreciente, lo que equivale a ir y venir.

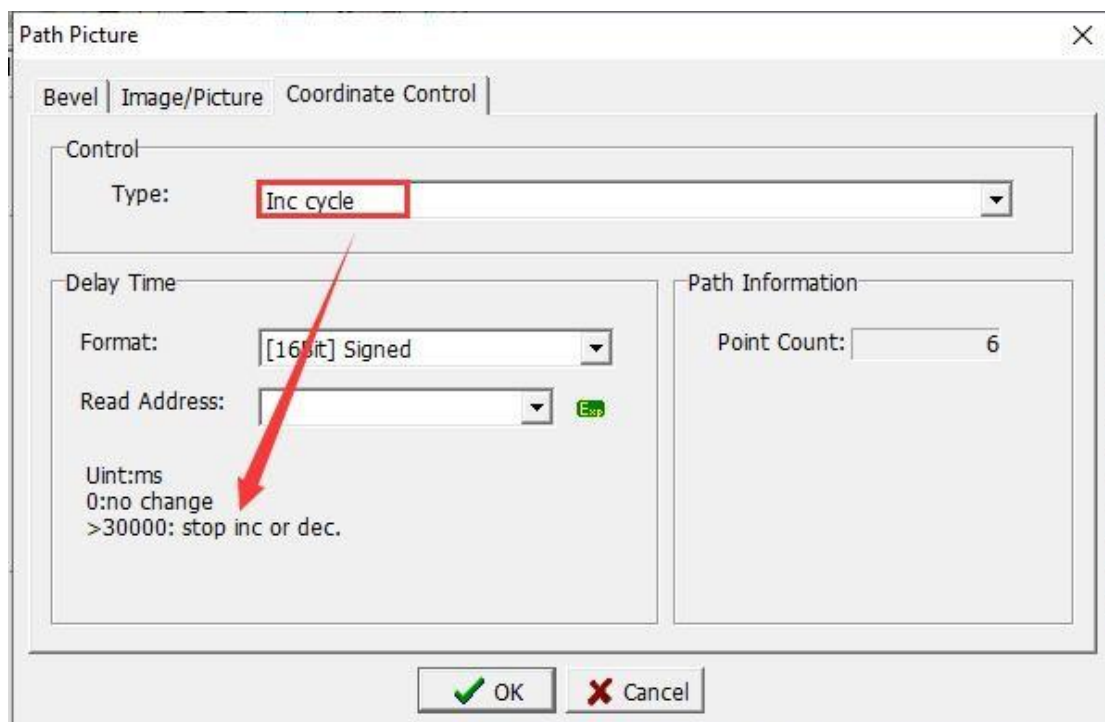
Control Para.

Format: Configurar el formato de datos variables.

Read Address: Configure la dirección de la variable de lectura para cambiar la posición de la imagen de acuerdo con el valor de la posición.

Path Information

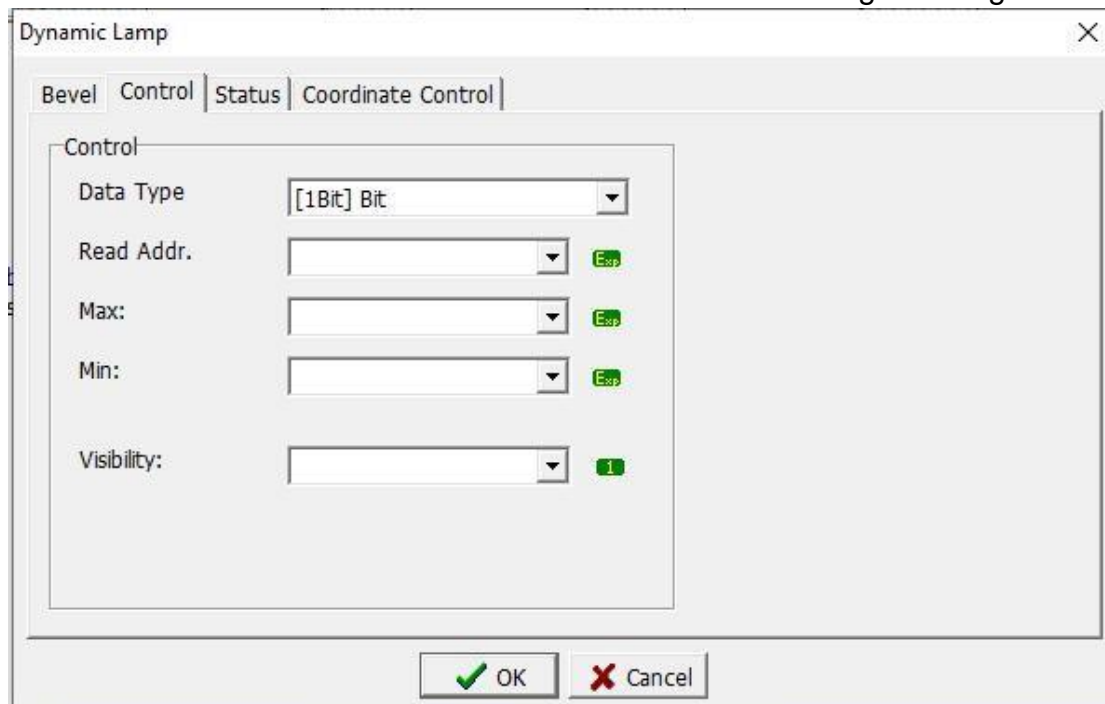
Point Count: Muestra cuántas posiciones de las coordenadas de ruta establecidas.



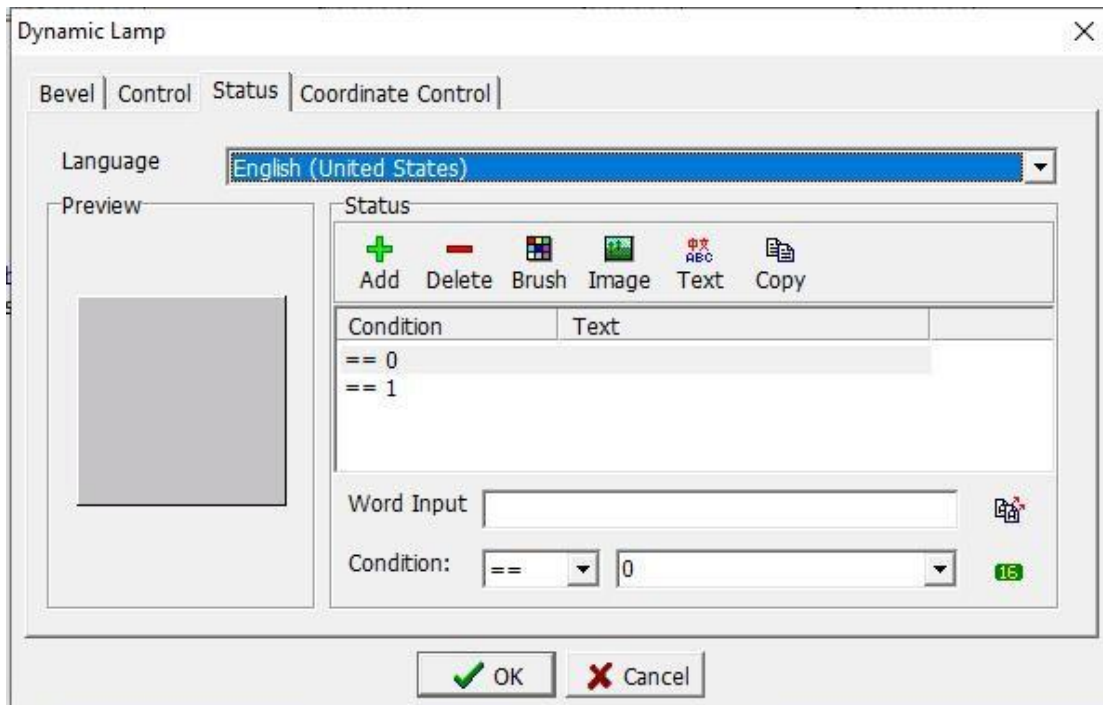
3.4.11 Dynamic Lamp

El objetivo principal es utilizar el control variable, de modo que los componentes muestren diferentes pantallas o diferentes textos en diferentes posiciones.

Haga clic derecho o doble clic para ingresar a la página de configuración de propiedades. El cuadro de diálogo de configuración de propiedades de visualización de coordenadas dinámicas se muestra en la siguiente figura.



- 1. Bevel:** Consulte el capítulo 3.3.1 para obtener instrucciones detalladas.
- 2. Control:** Consulte el capítulo 3.3.2 para obtener instrucciones detalladas.
- 3. Status:** Consulte el capítulo 3.3.1 para obtener instrucciones detalladas. Aquí solo se explican las diferencias.



Add: Haga clic en este botón una vez para agregar un nuevo estado.

Delete: Seleccione un estado y haga clic en este botón una vez para eliminar el estado seleccionado.

Copy: Seleccione un estado determinado y haga clic en este botón una vez para copiar el estado seleccionado una vez. El contenido copiado incluye condiciones, contenido de texto, pinceles e imágenes.

4. Coordinator Control: Consulte el capítulo 3.4.9 para obtener instrucciones detalladas.

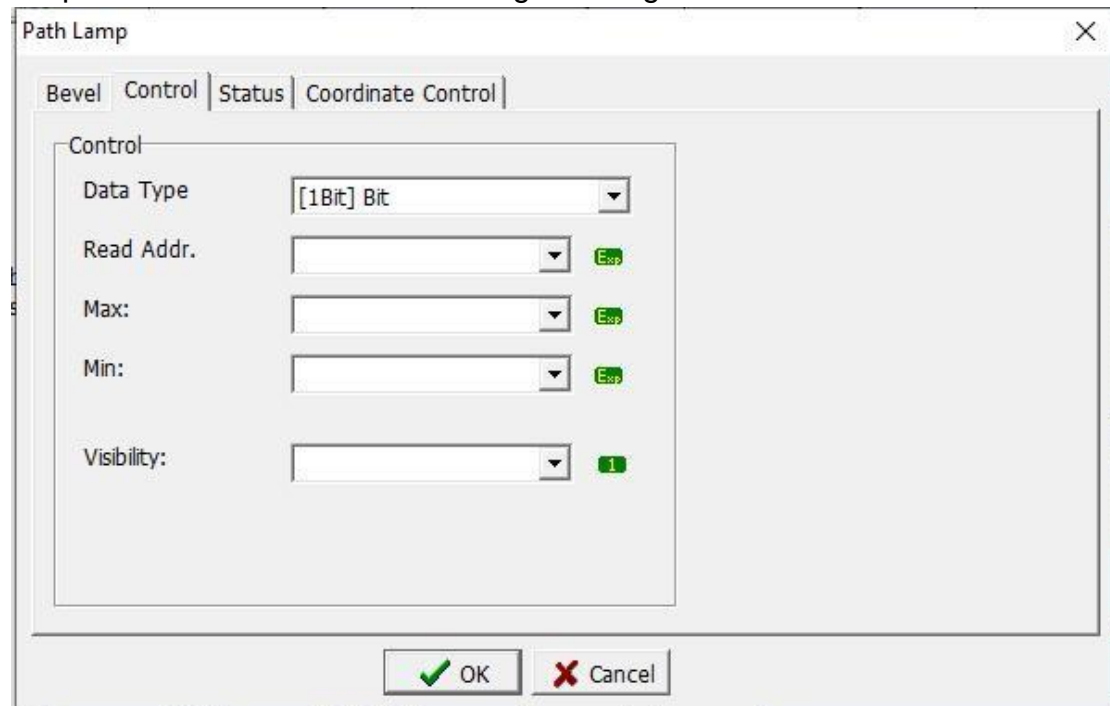
3.4.12 Path Lamp

El componente combina una imagen de ruta dinámica y una lámpara dinámica. El propósito principal de usar la ruta dinámica es mostrar diferentes imágenes o pantallas cuando se usan variables para controlar diferentes estados. Al mismo tiempo, los componentes se pueden mostrar en diferentes posiciones.

Click [Component]-> [Display]-> [Path Lamp]. Cuando el mouse se mueva a la pantalla de edición, aparecerá un cursor en forma de cruz. Cuando se mueva a la posición deseada, presione el botón izquierdo del mouse, luego muévase a la posición relevante de la ruta deseada en secuencia, luego presione el botón izquierdo del mouse y finalmente confirme la posición de la ruta, presione el botón derecho del mouse para finalizar el dibujo.

Haga clic derecho o doble clic para ingresar a la página de configuración de propiedades. El cuadro de diálogo de configuración de propiedades de la

lámpara de ruta se muestra en la siguiente figura.

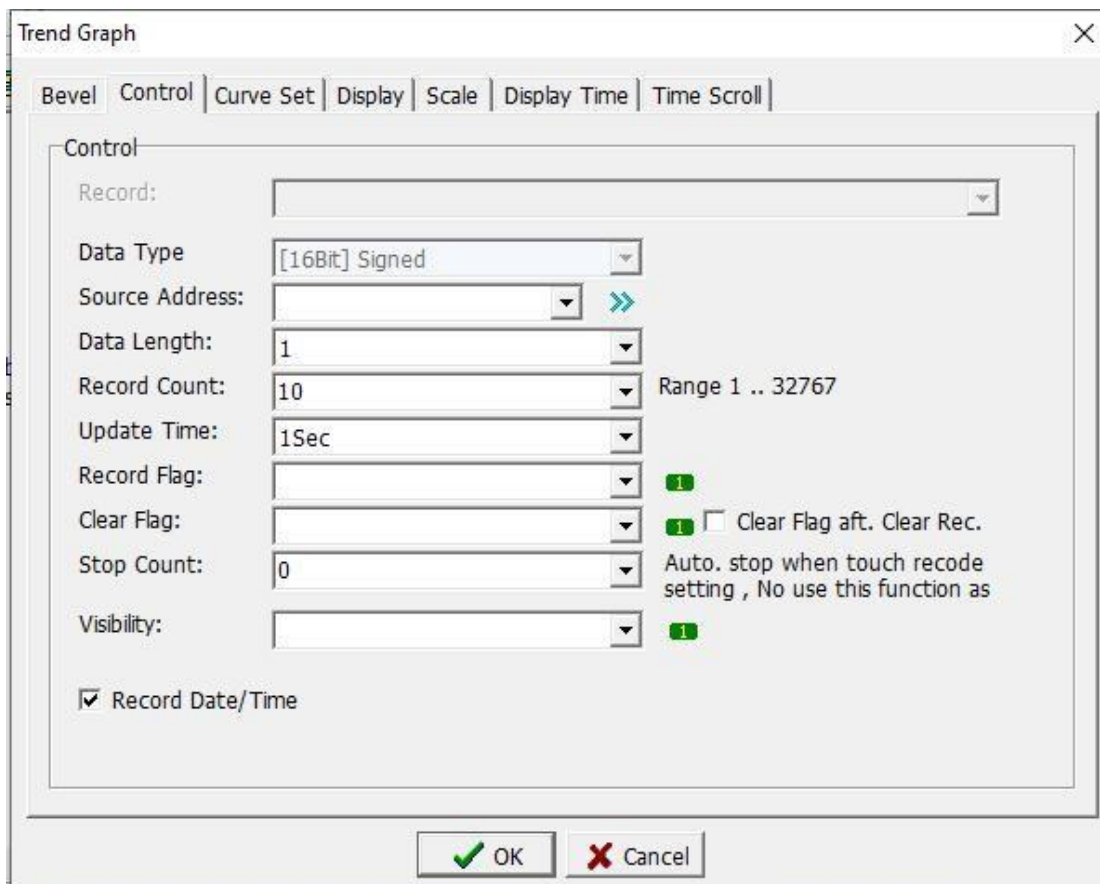


1. **Bevel:** Consulte el capítulo 3.3.1 para obtener instrucciones detalladas.
2. **Control:** Consulte el capítulo 3.3.2 para obtener instrucciones detalladas.
3. **Status:** Consulte los capítulos 3.3.1 y 3.4.11 para obtener instrucciones detalladas.
4. **Coordinator Control:** Consulte el capítulo 3.4.9 para obtener instrucciones detalladas.

3.4.13 Trend Graph

La interfaz hombre-máquina lee los datos continuos de la dirección correspondiente y los presenta al usuario de forma intuitiva y gráfica en tiempo real. Por ejemplo: si los puntos de visualización son 50 puntos y se establecen tres curvas, se tomarán un total de $50 * 3$ datos de 150 PALABRAS y será necesario realizar el procesamiento de datos en el programa de PLC. Click [Component]-> [Display]-> [Trend Graph] para mostrar el gráfico de tendencia en la pantalla de edición. Haga clic derecho o doble clic para ingresar a la página de configuración de propiedades.

1. **Bevel:** Consulte el capítulo 3.3.1 para obtener instrucciones detalladas.
2. **Control:**



Control

Data Type: Establecer la posición inicial de la dirección de la variable de registro para la lectura de datos.

Source Address: Establezca la longitud de los datos de lectura, es decir, el número de curvas mostradas. Por ejemplo, la dirección de origen es D10 y la longitud de los datos es 10, es decir, se leen los datos de D10 a D19 y se muestran 10 curvas en el gráfico de tendencia.

Record Count: Establezca tiempos totales para registrar datos, es decir, los tiempos máximos de registro que se registrarán para cada curva.

Update Time: Establezca el intervalo de tiempo para cada registro de datos. Por ejemplo, como se establece en la figura anterior, los datos D10 ~ D19 se registran una vez por segundo y se registra un total de 10 (número de registros).

Record Flag: Establezca la condición para comenzar a registrar datos, es decir, la variable comienza a registrar datos cuando es 1 y no registra cuando es 0.

Clear Flag: Establezca las condiciones para borrar los datos registrados, es decir, cuando la variable es 1, todos los datos se borran y 0 no se borra..

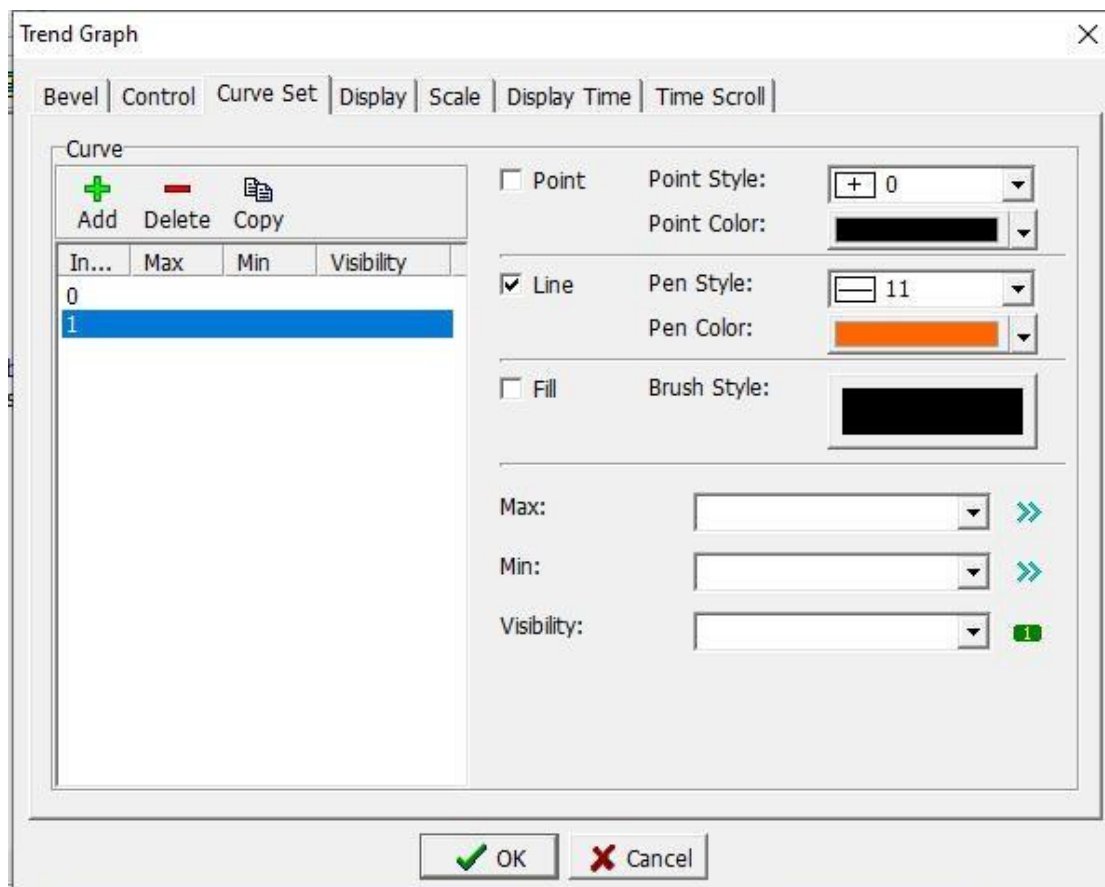
Clear Flag aft. Clear Rec.: Marque esta opción para borrar la bandera juntos al borrar los datos grabados.

Stop Count: Establezca el número cuando deje de grabar automáticamente, y establecer en 0 significa que no se utilizará esta función (el valor aquí debe ser menor o igual que el número de registros).

Visibility: Establezca la variable que hace que el componente se muestre u oculte.

Record Date/Time: Marque esta opción, el sistema registra la hora de registro de datos.

3. Curve Set



Curve

Add: Haga clic en este botón para agregar una curva.

Delete: Haga clic en este botón para eliminar la curva seleccionada.

Copy: Haga clic en este botón para copiar la curva seleccionada.

Point: Marque esta opción, la curva se muestra en forma de puntos.

Point Style: Establecer la forma del punto.

Point Color: Establecer el color del punto.

Line: Marque esta opción, la curva se muestra en forma de línea.

Pen Style: Establecer el estilo de pincel.

Pen Color: Establece el color de la pluma.

Fill: Marque esta opción, la curva se muestra en forma de pincel.

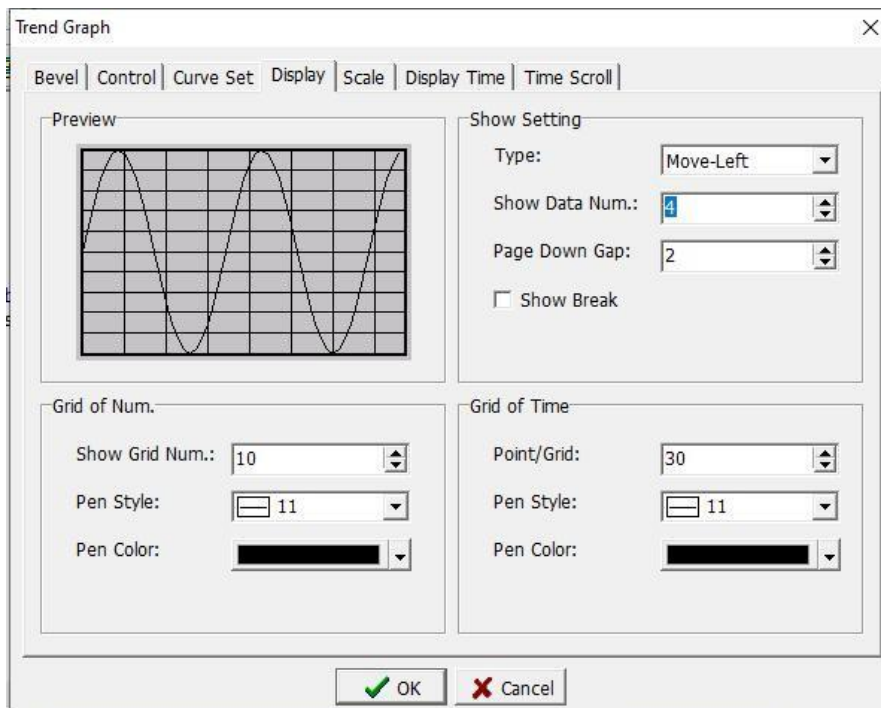
Brush Style: Establecer el estilo y el color del pincel.

Max: Establecer el valor máximo de una sola curva.

Min: Establecer el valor mínimo de una sola curva.

Visibility: Configure una pantalla de curva única y variables ocultas, cuando

la variable es 1, se muestra la curva y 0 no se muestra. **4. Display**



Preview: Shows the style of curve display.

Show Setting

Type: Establecer la dirección del movimiento cuando se muestra la curva.

Show Data Num. : Establezca el número de puntos para mostrar datos, es decir, el gráfico de tendencia comienza a moverse cuando se trata de la cantidad del conjunto de datos.

Page Down Gap: Establecer el intervalo entre dos páginas al pasar las páginas.

Show Break: Marque esta opción, cada curva se muestra con su propia área única.

Grid of Num./Time

Show Grid Num. : Establecer el número de cuadrículas que se mostrarán.

Point / Grid: Establezca el número de cuadrículas requeridas para la visualización de la hora.

Pen Style: Establecer el estilo de pincel.

Pen Color: Establecer el color de la pluma.

5. Scale

The screenshot shows the 'Trend Graph' configuration window with the 'Scale' tab selected. The window is divided into two main sections: 'Left/Top Scale' and 'Right/Bottom Scale'. Each section contains the following controls:

- Left/Top Scale (checked)
- Color: [Black]
- Max: [100] [32]
- Min: [0] [32]
- Decimal Pos.: [0]
- Display unit: []
- Font: [Tahoma [8]] [Font]

The 'Right/Bottom Scale' section is currently disabled (checkbox unchecked).

Left/ Top Scale

Left / Top Scale: Marque esta opción, el valor de la escala se mostrará en el lado izquierdo del gráfico de tendencias y no se mostrará cuando no esté marcado.

Max: Establecer el valor máximo que se muestra en la escala.

Min: Establezca el valor mínimo de la visualización de la escala.

Color: Establezca el color de la pantalla de escala a la izquierda.

Decimal Pos.: Establezca si mostrar decimales. 0 significa sin decimales.

Suffix: Establezca el símbolo de la unidad indicado por la escala. Si no se completa, el símbolo de la unidad no se mostrará.

Font: Configure la fuente para la visualización de la escala. Para configuraciones detalladas, consulte la configuración de fuente en 3.2.1.

Right/ Bottom Scale

Consulte la introducción de parámetros en la left/top escala.

6. Display Time

Trend Graph

Bevel | Control | Curve Set | Display | Scale | Display Time | Time Scroll

Display Time

Display Time

Display Format: hh:mm:ss Color: [Black]

Font: Tahoma [8] Font

Start Record Time

Start Record Time

Display Format: hh:mm:ss Color: [Black]

Font: Tahoma [8] Font

End Record Time

End Record Time

Display Format: hh:mm:ss Color: [Black]

Font: Tahoma [8] Font

OK Cancel

Display time

Display Time: Marque esta opción para mostrar la hora de los datos registrados debajo del gráfico de tendencia.

Display format: Establecer el formato de visualización de la hora.

Color: Establecer el color de la visualización de la hora.

Font: Establecer la fuente para la visualización de la hora.

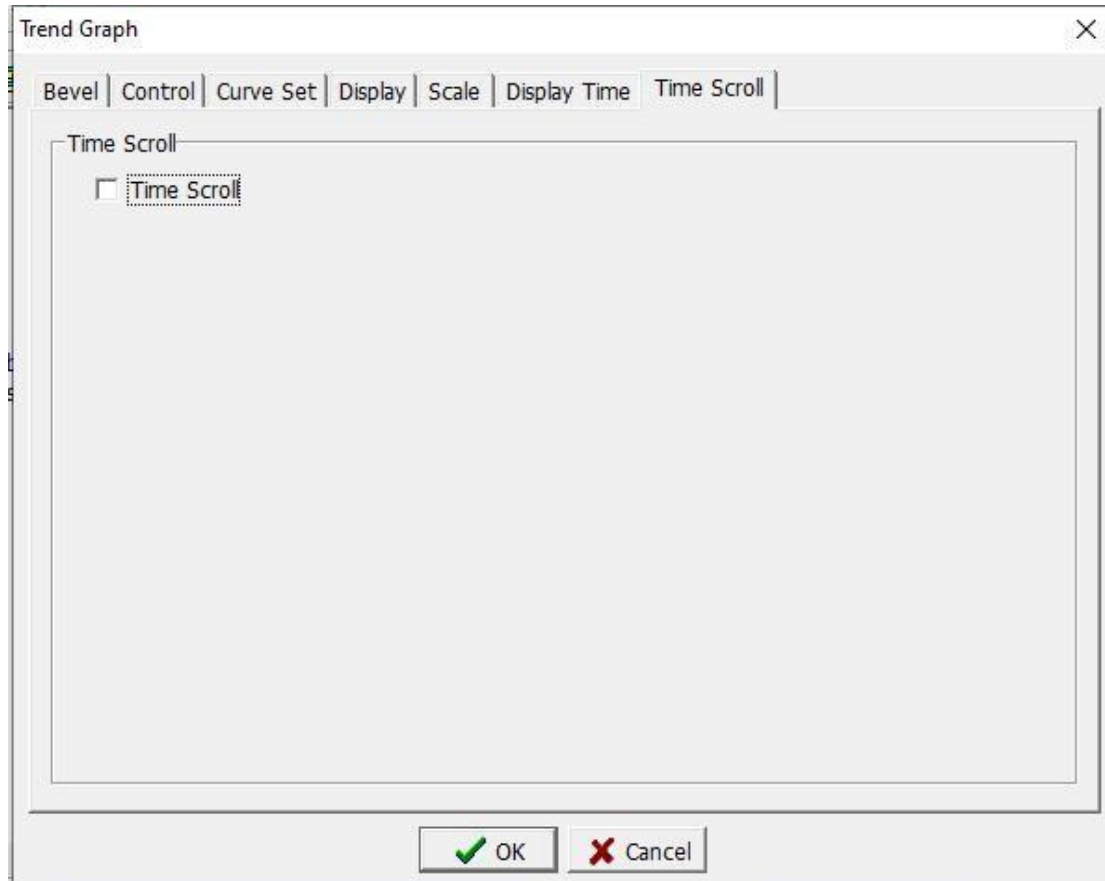
Start Record Time

Start Record Time: Marque esta opción, la parte superior izquierda del gráfico de tendencia muestra el tiempo para comenzar a registrar datos.

End Record Time

End Record Time: Marque esta opción, la hora en la parte superior derecha del gráfico de tendencia muestra la hora en que finaliza la grabación de datos.

7. Time Scroll



Time Scroll

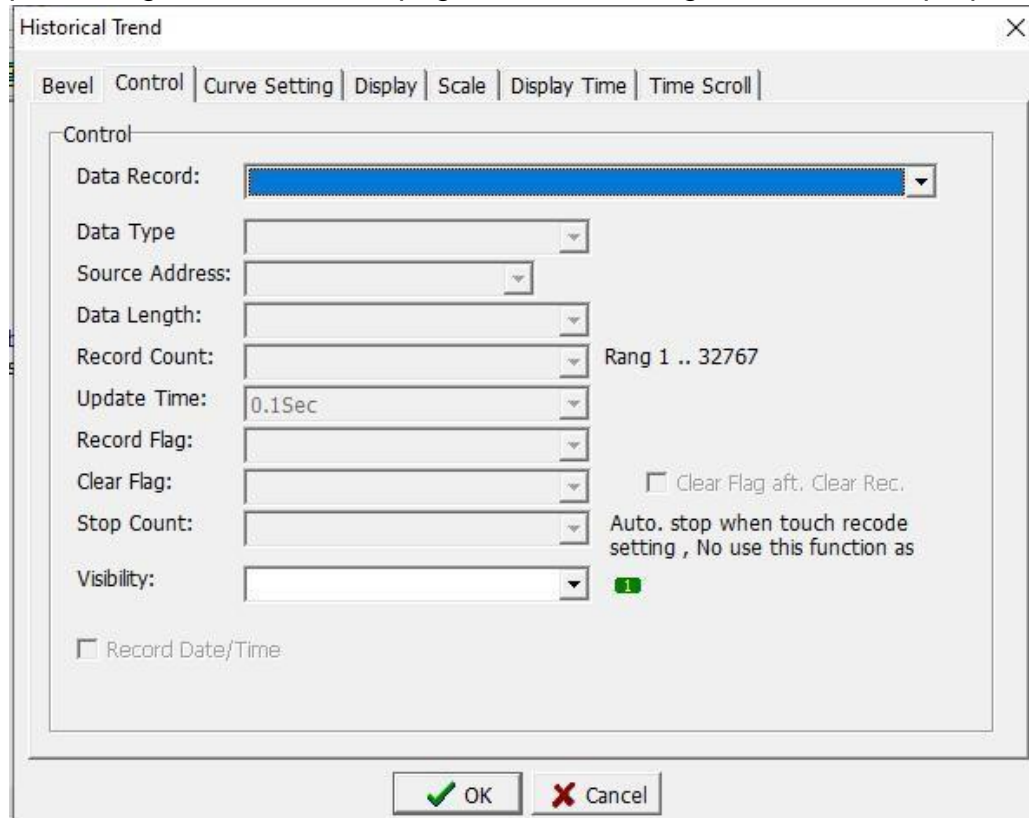
Time Scroll: Marque esta opción, el desplazamiento de tiempo se mostrará debajo del gráfico de tendencia.

3.4.14 Tendencia histórica

La interfaz hombre-máquina lee los datos continuos de la dirección correspondiente y los presenta al usuario de forma intuitiva y gráfica en tiempo real.

Click [Component]-> [Display]-> [Historical Trend] para mostrar la tendencia histórica en la pantalla de edición. Haga clic derecho o doble clic

para ingresar a la página de configuración de propiedades.



1. Bevel: Consulte el capítulo 3.3.1 para obtener una descripción detallada..
2. Control: como se muestra arriba.

Data

Data Record: Seleccione el registro de datos requerido en la gestión de registros de datos como visualización del gráfico de tendencia histórica. Para la configuración de datos detallada, consulte la Sección 2.4.11

3. Curve Setting/ Display/ Scale/ Display Time/ Time Scroll: Para obtener más información, consulte la Sección 3.4.13.

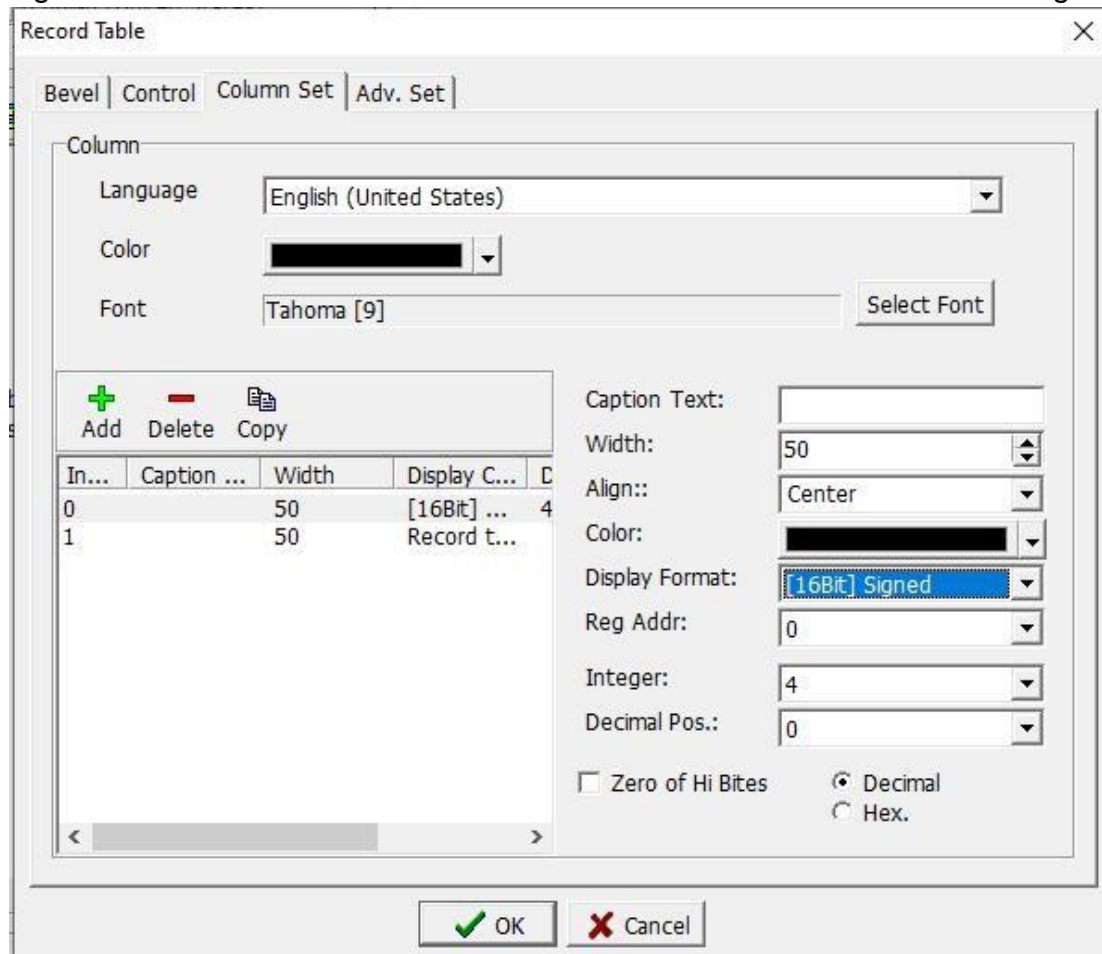
4. 3.4.15 Record Table

La interfaz hombre-máquina lee los datos continuos de la dirección correspondiente en el controlador programable y también se puede presentar al usuario en forma de tabla.

Click [Component]-> [Display]-> [Record Table] para mostrar la tabla de datos de registro en la pantalla de edición. Haga clic derecho o doble clic para ingresar a la página de configuración de propiedades. El cuadro de diálogo de configuración de propiedades de la tabla de datos de registro se muestra en la

siguiente

figura.



1. **Bevel:** Para obtener más información, consulte la Sección 3.3.1.
2. **Control:** Para obtener más información, consulte la Sección 3.4.13.
3. **Column Set:** Como se muestra abajo.

Column

Language: Establecer el idioma a utilizar.

Color: El color del texto en la tabla.

Font: Establezca la fuente en la tabla.

Add: Haga clic en este botón para agregar una columna de información de datos para mostrar.

Delete: Haga clic en este botón para eliminar la información de la columna de datos seleccionada que se mostrará.

Caption Text: Establezca el título de los datos que se mostrarán en la columna seleccionada.

Width: Establezca el ancho requerido para mostrar los datos de la columna seleccionada.

Align: Establezca la alineación de la visualización de datos de la columna seleccionada.

Color: establezca el color cuando se muestren los datos de la columna seleccionada.

Display Format: Establecer la fuente de datos para la visualización de datos de la columna seleccionada.

Integer: Configure el número de dígitos enteros cuando se muestran los datos de la columna seleccionada.

Decimal Pos.: Establecer el número de lugares decimales cuando se muestran los datos de la columna seleccionada.

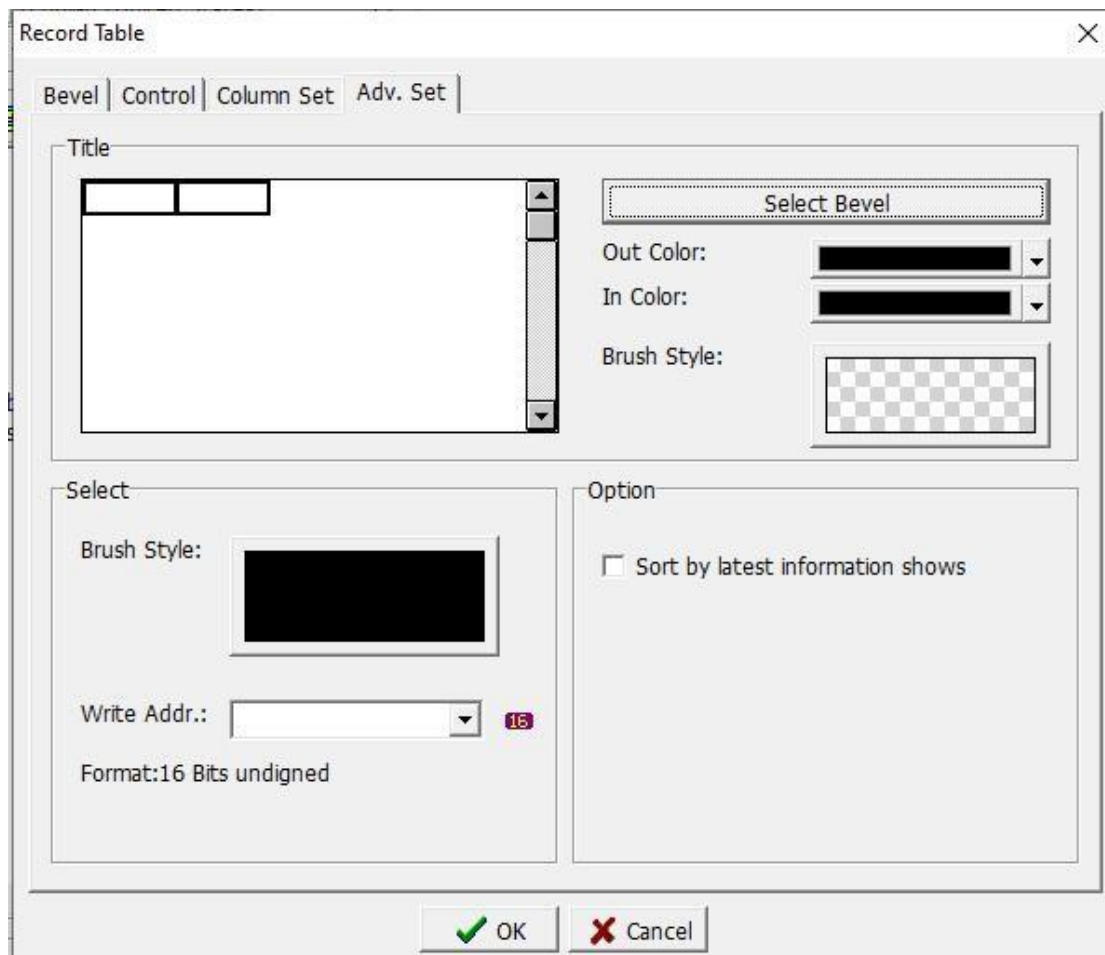
Zero of Hi Bites: Marque esta opción para realizar relleno cero automáticamente cuando no hay datos en la posición alta.

Decimal: Seleccione esta opción, los datos se muestran en forma decimal.

Hex .: Seleccione esta opción, los datos se muestran en forma

hexadecimal.

4. Adv. Set



Title

Select Bevel: Configure el estilo de visualización del borde de la barra de título. Para más detalles, consulte el Capítulo 3.3.1.

Out Color: Establecer el color del marco exterior de la barra de título.

In Color: Establecer el color del marco interior de la barra de título.

Brush Style: Haga clic en el botón de pincel y seleccione el estilo de pincel en el cuadro de diálogo emergente.

Select: Cuando se selecciona una fila de datos, la forma de visualización de esa fila.

Brush Style: Establece el estilo de pincel de la fila seleccionada.

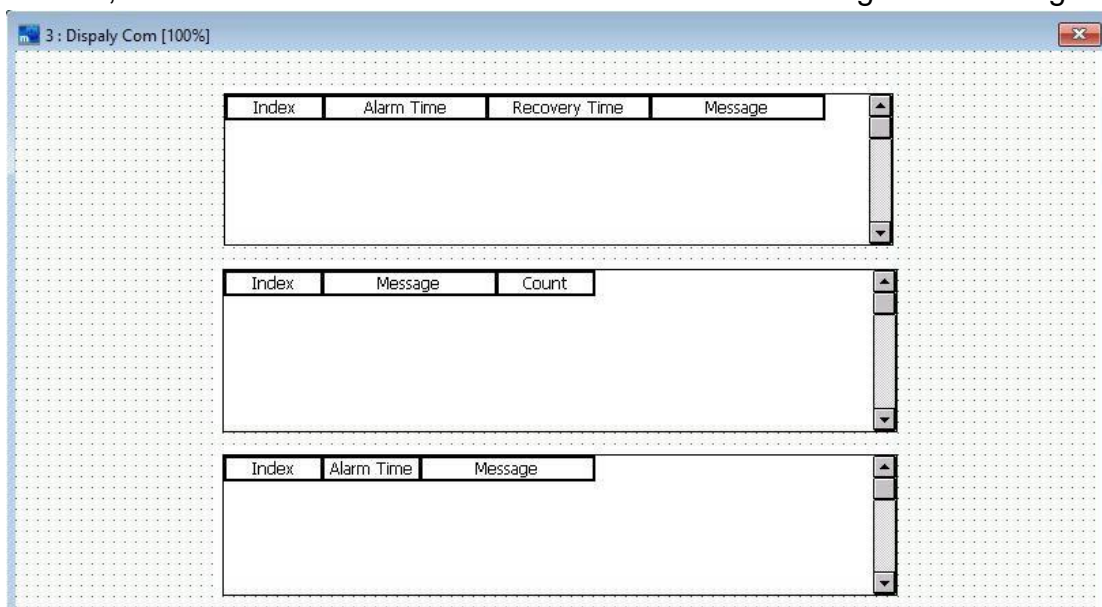
Write Addr: Establezca un número sin signo de 16 bits y muestre el número de línea seleccionado en el número sin signo de 16 bits.

Option

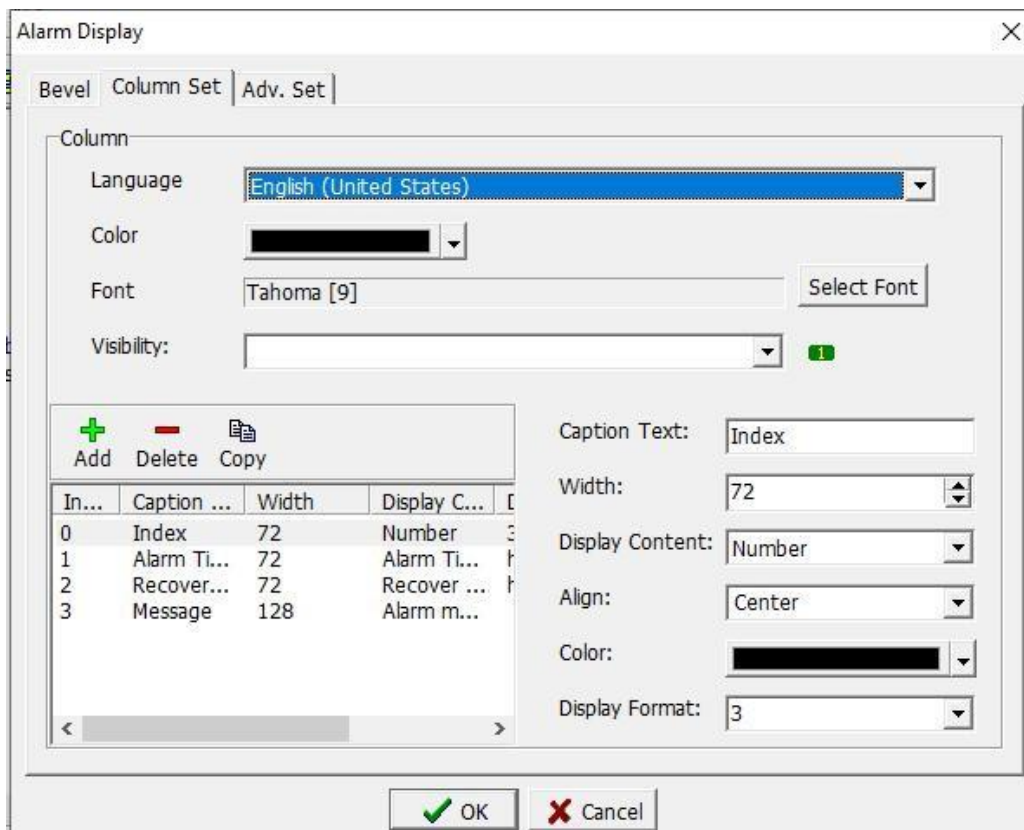
Ordenar por programas de información más reciente: marque esta opción para mostrar los datos más recientes en la parte delantera al mostrar. De lo contrario, los datos más recientes se muestran al final.

3.4.16 Alarm Display/ Alarm Count Display/ Current Alarm Display

Click [Component]-> [Display]-> [Alarm Display]/ [Alarm Count Display]/ [Current Alarm Display] para agregar un componente de alarma a la pantalla de edición, como se muestra en la siguiente figura.



Haga clic derecho o doble clic para ingresar a la página de configuración de propiedades. El cuadro de diálogo para configurar las propiedades de la tabla de alarmas se muestra a continuación.



1.Bevel: consulte 3.3.1

2.Column Set: como la imagen de arriba.

Column

Language: Seleccione el idioma que se muestra.

Color: Seleccione el color del texto del título.

Font: Seleccione la fuente que se mostrará en el texto del título.

Display Flag: Establece la posición variable donde se muestra u oculta el elemento de alarma.

Caption Text: Establecer el texto que se mostrará para el título seleccionado.

Display width: Establecer el ancho de la barra de título seleccionada.

Display content: Configure el contenido de la alarma que se mostrará en la barra de título seleccionada.

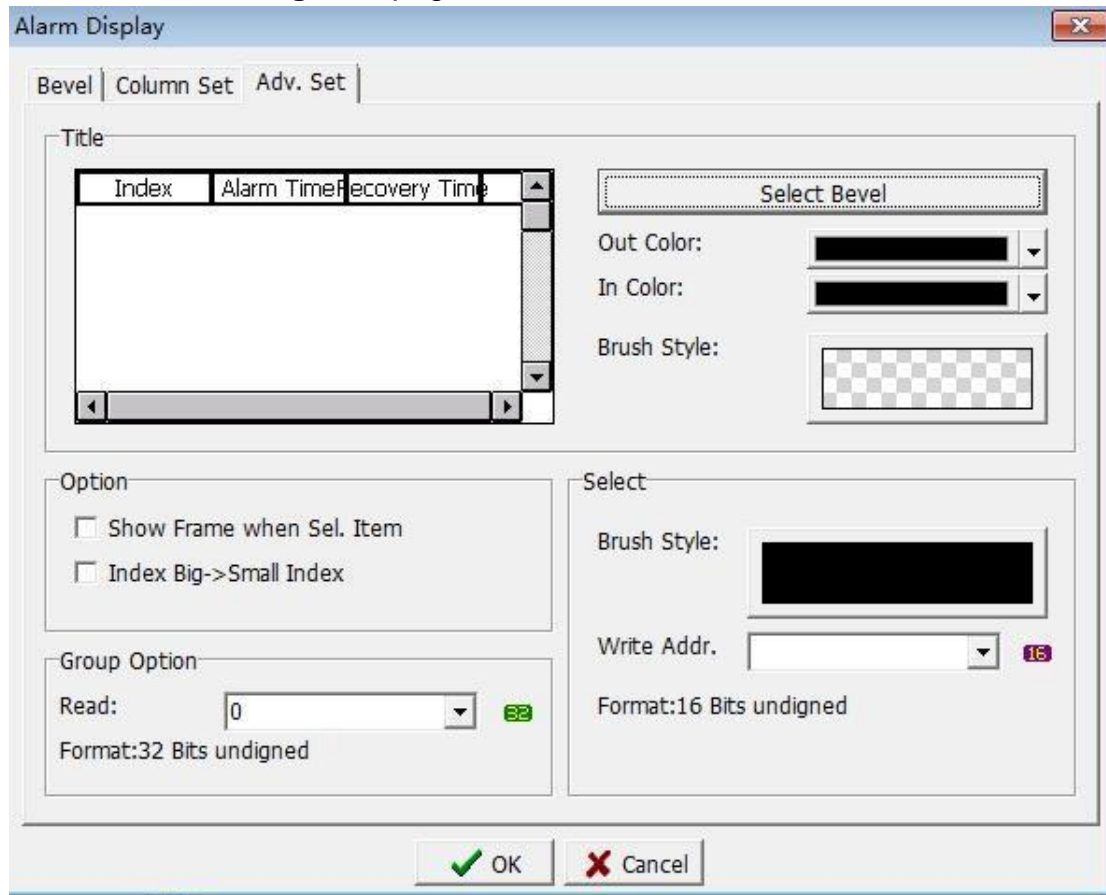
Hay cinco opciones: hora de alarma, hora de recuperación, mensaje, número y tiempo transcurrido.

Alignment: Establecer cómo se alinean el texto o los datos cuando se muestra la columna del título seleccionado.

Display color: Establecer el color del contenido de visualización seleccionado.

Display Format: Establece el formato de visualización del título seleccionado. Dependiendo de la selección de contenido de visualización, la selección proporcionada por el formato aquí también es diferente.

3. Advanced settings: La página se muestra a continuación.



Title

Para configuraciones detalladas, consulte la configuración de parámetros en la barra de título de la página de configuración avanzada en la sección 3.4.15.

Option

“Mostrar marco cuando sel. Elemento”: Cuando se selecciona esta opción, si se selecciona la pantalla de alarma, se muestra la pantalla de visualización correspondiente que se establece. Si no se selecciona, no se muestra.

“Índice grande->Índice pequeño”: cuando se selecciona esta opción, los números de serie de alarma se muestran en orden descendente de valores de índice.

Group option

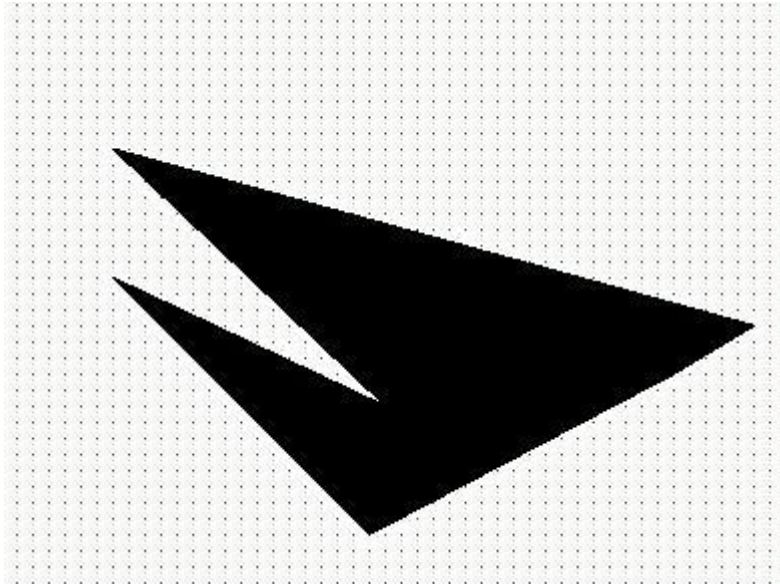
Read position: Establezca la posición de lectura, que se puede seleccionar como el grupo de alarma que desea leer.

Select

Para configuraciones detalladas, consulte la configuración de parámetros en los elementos de selección de la página de configuración avanzada en la sección 3.4.15.

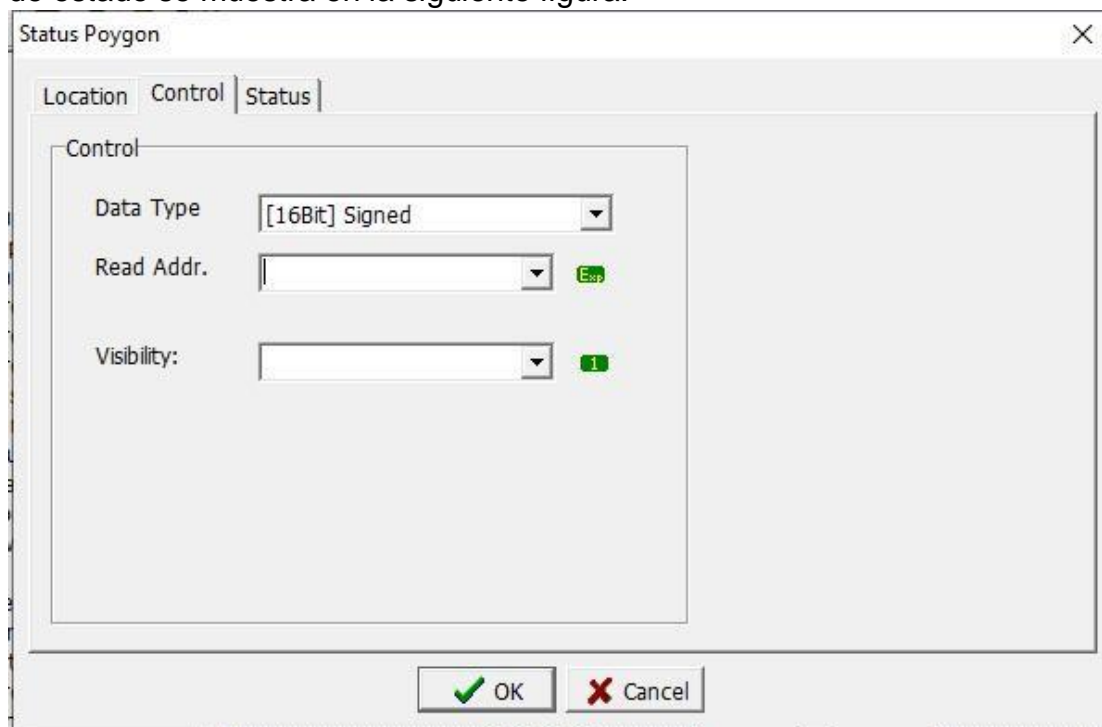
3.4.17 Status Polygon

Click [Component]-> [Display]-> [Status Polygon]. Cuando el mouse se mueve a la pantalla de edición, aparecerá un cursor en forma de cruz. Presione el botón izquierdo del mouse cuando se mueva a la posición deseada, luego muévase a la posición relevante de la ruta deseada en secuencia y luego presione el botón izquierdo del mouse. Después de confirmar la posición de la ruta, presione el botón derecho del mouse para finalizar el dibujo. Como se muestra abajo.

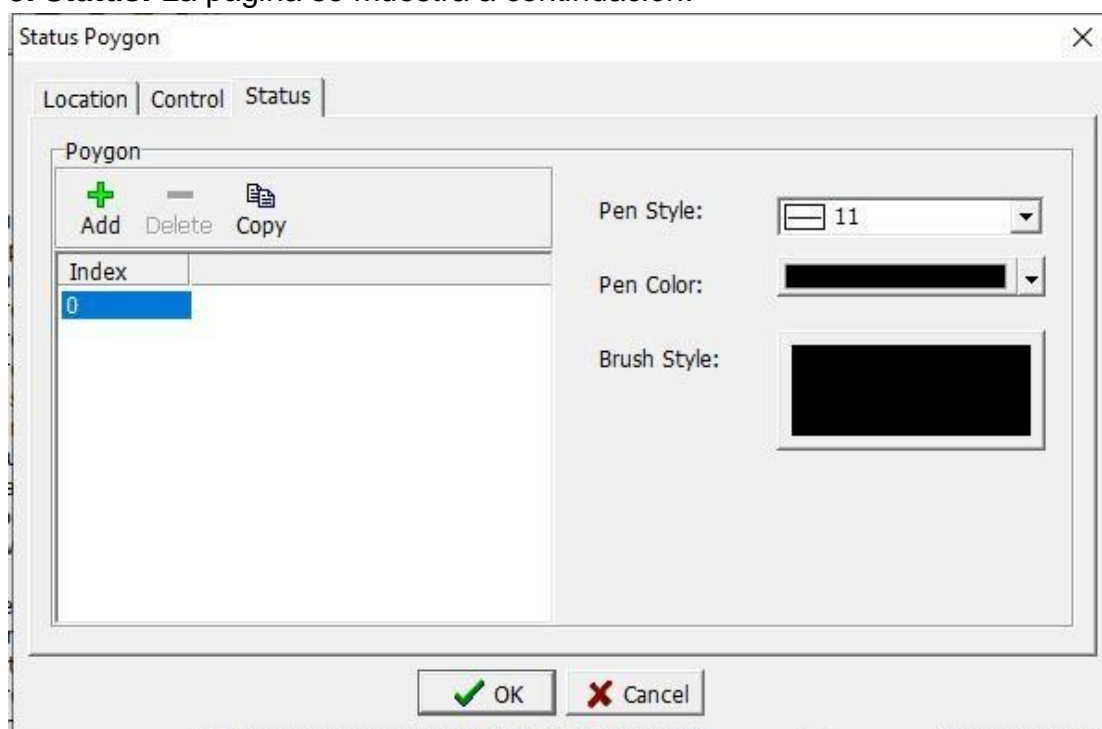


Haga clic derecho o doble clic para ingresar a la página de configuración de propiedades. El cuadro de diálogo de configuración de la propiedad Polígono

de estado se muestra en la siguiente figura.



- 1. Location:** Consulte la sección 3.2.1
- 2. Control:** Consulte la sección 3.4.2.
- 3. Status:** La página se muestra a continuación.

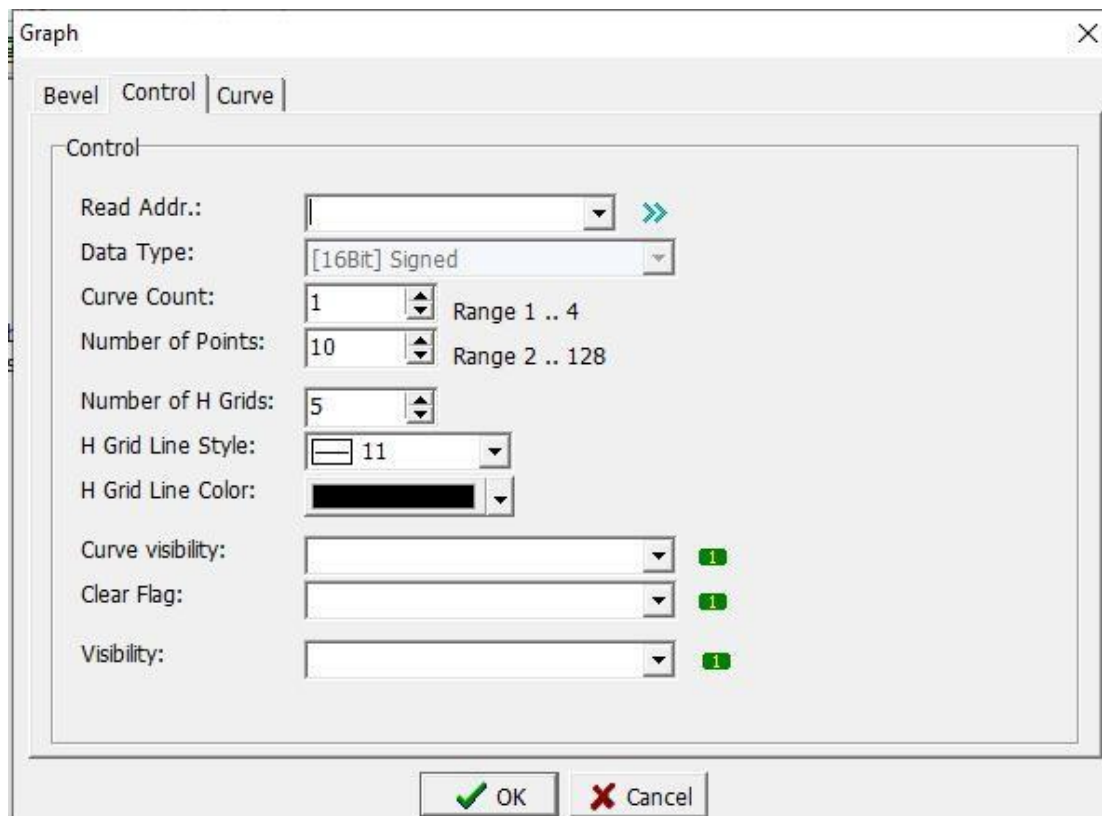


3.4.18 Graph

La HMI lee los datos continuos de la dirección correspondiente en el controlador programable. Además de mostrárselo al usuario en forma de

gráficos y tablas de tendencias, también puede optar por mostrárselo al usuario en forma de gráfico.

Click [Component]-> [Display]-> [Graph] para mostrar el gráfico en la pantalla de edición. Haga clic derecho o doble clic para ingresar a la página de configuración de propiedades. El cuadro de diálogo de configuración de propiedades del gráfico se muestra en la siguiente figura.



1. Bevel: consulte la sección 3.3.1.

2. Control: La página es como se muestra arriba.

Read Addr.: Establece la dirección de la variable a leer. La primera variable es el número de puntos, y el valor es menor o igual que el valor de configuración del punto de visualización. La dirección de lectura comienza desde la segunda variable de la posición de lectura. Como se muestra en la figura anterior, D10 lee el número de puntos, $D10 < 10$ (muestra el valor de configuración del número de puntos), lee datos de D11. Data Type: Only 16-bit signed numbers are available.

Curve count: Establezca el número de curvas que se mostrarán. El rango de ajuste es 1 ~ 4.

Number of Points: Establezca el número de puntos que se mostrarán para cada curva, es decir, el número de registros que se utilizarán. El rango de ajuste es 2 ~ 128.

Number of H Grids : Establezca el número de líneas de cuadrícula horizontales en el gráfico.

Estilo de línea de cuadrícula H: establezca la forma de visualización de la línea de cuadrícula horizontal en el gráfico.

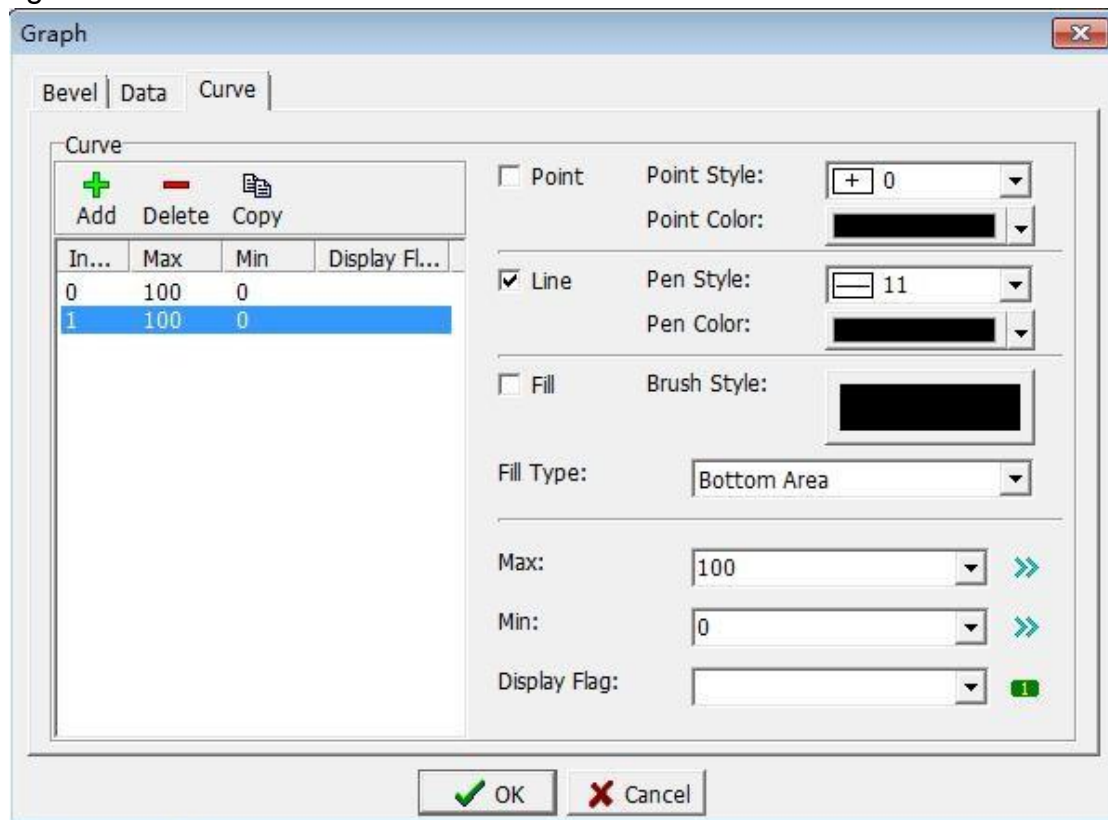
H grid line color: Establezca el color de las líneas de cuadrícula horizontales en el gráfico.

Curve display flag: establezca la posición variable para que la curva se muestre u oculte. Cuando se alcanza la condición, se muestra la curva.

Clear flag: Establezca la posición variable de la curva clara. Cuando se alcanza la condición, la curva mostrada se borra.

Visibility: Establezca la posición variable que hace que el componente gráfico se muestre u oculte. Cuando se alcanza la condición, se muestra el gráfico. Nota: Como se muestra en la figura anterior, si el número de curvas se establece en 1, solo se muestra una curva, por lo que el número de puntos que se muestran en la curva es un gráfico de líneas compuesto por un total de 10 puntos D10-D19.

Como se muestra en la figura anterior, si el número de curvas se establece en 2, se deben mostrar dos curvas. En este momento, los 10 puntos de la primera curva son D10 / D12 /...../ D28 y los 10 puntos de la segunda curva son D11 / D13 /.../ D27. Si el número de curvas se establece en otro, el número de puntos que se muestran en la curva puede ser como esta muestra, y así sucesivamente. **3.Curve** : La página es como se muestra en la siguiente figura.



Add: Haga clic en este botón para agregar un nuevo estado. Cuando se encuentra en varios estados, se muestran diferentes estados de acuerdo con los datos variables leídos.

Para obtener información detallada sobre la configuración de los parámetros, consulte la sección 3.4.13.

Pen Style: Establecer el formulario de lápiz.

Brush color: Set the color of the brush.

Brush form: Establece el color del pincel.

Fill Type: Establezca "qué área de dirección rellenar" al seleccionar el área de relleno.

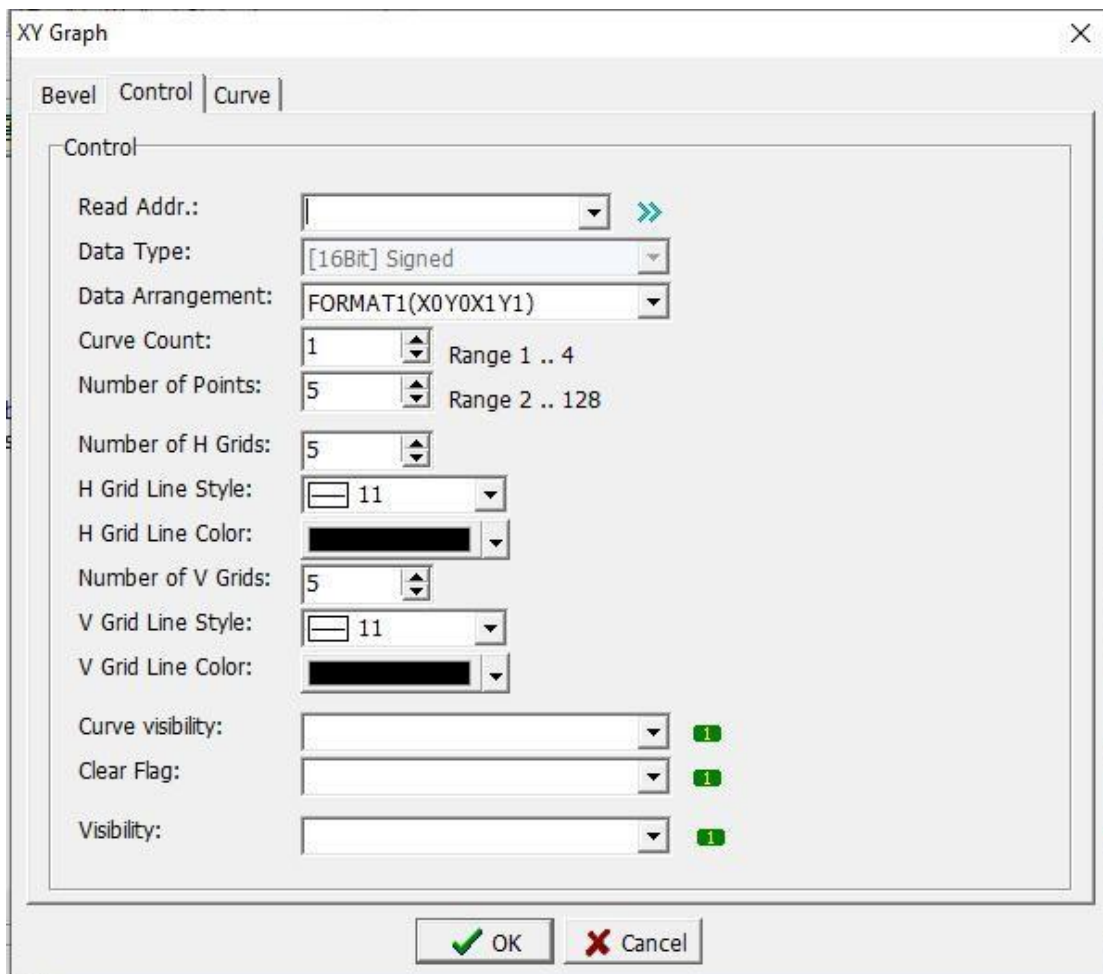
Delete: Haga clic en este botón para eliminar el estado seleccionado.

Copy: Haga clic en este botón para copiar el estado seleccionado.

3.4.19 XY Graph

La HMI lee los datos continuos de la dirección correspondiente en el controlador programable. Además de mostrárselo al usuario en forma de gráfico de tendencia y tabla, también puede optar por mostrárselo al usuario en forma de curva XY.

Click [Component]-> [Display]-> [XY Graph] para mostrar el gráfico XY en la pantalla de edición. Haga clic derecho o doble clic para ingresar a la página de configuración de propiedades. El cuadro de diálogo de configuración de propiedades del gráfico se muestra en la siguiente figura.



1. Bevel: consulte la sección 3.3.1.

2. **Control:** como se muestra arriba.
3. (Consulte 3.4.18 para configuraciones específicas. Aquí solo se describen las diferencias).
4. **Number of H Grids:** Establezca el número de líneas de cuadrícula verticales en el gráfico XY.
5. **Estilo de línea de cuadrícula V:** establezca el formato de visualización de la línea de cuadrícula vertical en el gráfico XY. **Color de línea de cuadrícula V:** establezca el color de las líneas de cuadrícula verticales en el gráfico XY.

Por ejemplo

Establecido como arriba, el número de gráficos es 2 y el número de puntos mostrados es 5, es decir, se muestran dos gráficos y cada gráfico consta de 5 puntos. La posición de lectura es D10 y el formato es X0X1Y0Y1.

Al mostrar un gráfico, el valor de D10 indica el número de puntos del gráfico. Este valor puede configurarse y debe configurarse para que sea menor o igual que el número de puntos mostrados. Cuando el valor establecido es mayor que el número de puntos mostrados, el sistema trata como si el valor establecido fuera igual al número de puntos mostrados.

Arreglo de datos X0X1Y0Y1:

Lee un total de 20 datos de registro de D11-D30, donde D11-D20 es el valor del primer gráfico, y las coordenadas de los 5 puntos son (D11, D16) (D12, D17) (D13, D18) (D14, D19) (D15, D20). Entonces D21-D30 son los valores del segundo gráfico, y las coordenadas de los cinco puntos son (D21, D26) (D22, D27) (D23, D28) (D24, D29) (D25, D30).

Si el arreglo de material secundario se selecciona como X0Y0X1Y1

Significa leer un total de 20 datos de registro de D11-D30, donde D11-D20 es el valor del primer gráfico, y las coordenadas de 5 puntos son (D11, D12) (D13, D14) (D15, D16) (D17, D18) (D19, D20). Entonces D21-D30 son los valores del segundo gráfico, y las coordenadas de los cinco puntos son (D21, D22) (D23, D24) (D25, D26) (D27, D28) (D29, D30).

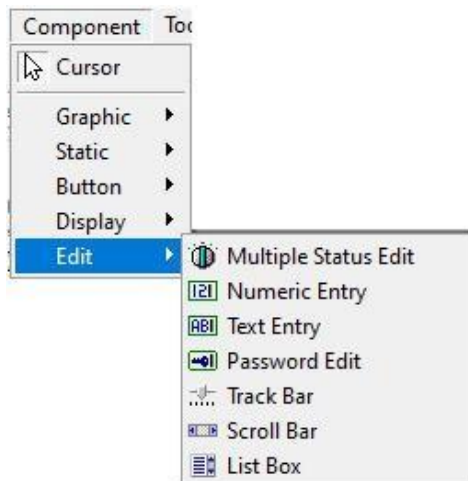
3. Curve: refer to section 3.4.13

3.5 Edit

Después de conectar la HMI al controlador programable, el componente de edición puede modificar algunos datos en el controlador programable. En este momento, el componente de edición se utiliza para completar la operación de modificación.

Click [Component]-> [Edit]-> para encontrar una opción de edición diferente como la figura 3.5-1, o haga clic directamente en la opción desde la

barra de acceso directo de la herramienta, como la figura 3.5-2



3.5-1



3.5-2

3.5.1 Multiple Status Edit

Click [Component]-> [Edit]-> [Multiple Status Edit] para mostrar el elemento de edición de estado mutil en la pantalla de edición. Haga clic derecho o doble clic para ingresar a la página de configuración de propiedades. El cuadro de diálogo de configuración de propiedades de edición

de estado mutil se muestra en la siguiente figura.

Multiple Status Edit

Bevel Control Status

Control

Data Type [16Bit] Signed

Read Addr. [] Esp

Max: [] Esp

Min: [] Esp

Write Addr. [] >>

Write Notificatio [] !

Befor Macro: [] ?

After Macro: [] ?

Option

Priority By scene

Confirm: Press.action

Key Def: Undefined

Key Window: Undefined

Act. State: [] !

Hide when Priority Lack or Dis.

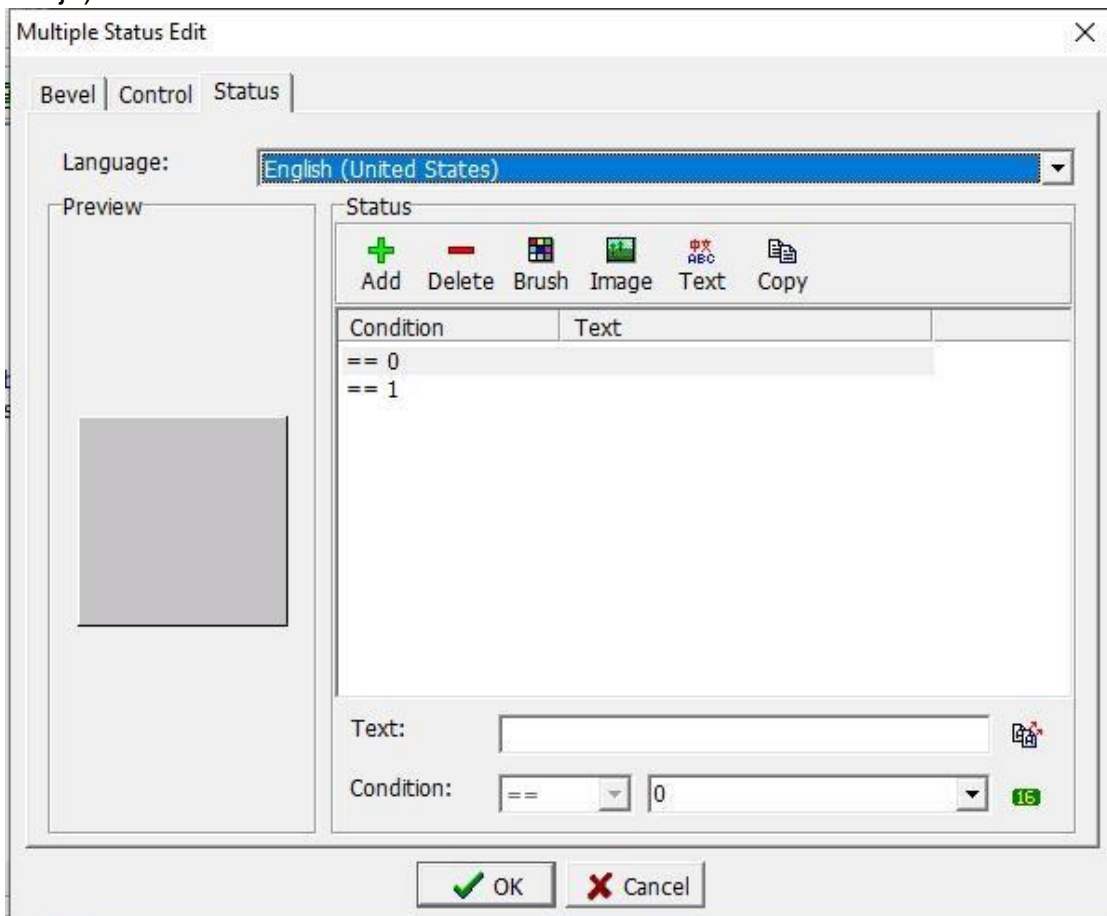
Prompt if Priority Lack

Set last priority after play.

OK Cancel

1. **Bevel:** refer to section 3.3.1
2. **Control:** como se muestra arriba, consulte la sección 3.3.2. (Diferencia abajo)
3. Posición de lectura: establezca la posición de la variable que se va a leer y, a continuación, lea el valor de esa posición.

4. **Status:** como se muestra arriba, consulte la sección 3.3.2. (Diferencia abajo)



Expresión condicional: establezca el valor de la expresión condicional, es decir, puede establecer diferentes valores para que el componente muestre diferentes estados.

3.5.2 Numeric Entry

Click [Component]-> [Edit]-> [Numeric Entry] para mostrar el elemento de edición de valores en la pantalla de edición. Haga clic derecho o doble clic para ingresar a la página de configuración de propiedades. El cuadro de

diálogo de configuración de propiedades numéricas se muestra en la siguiente

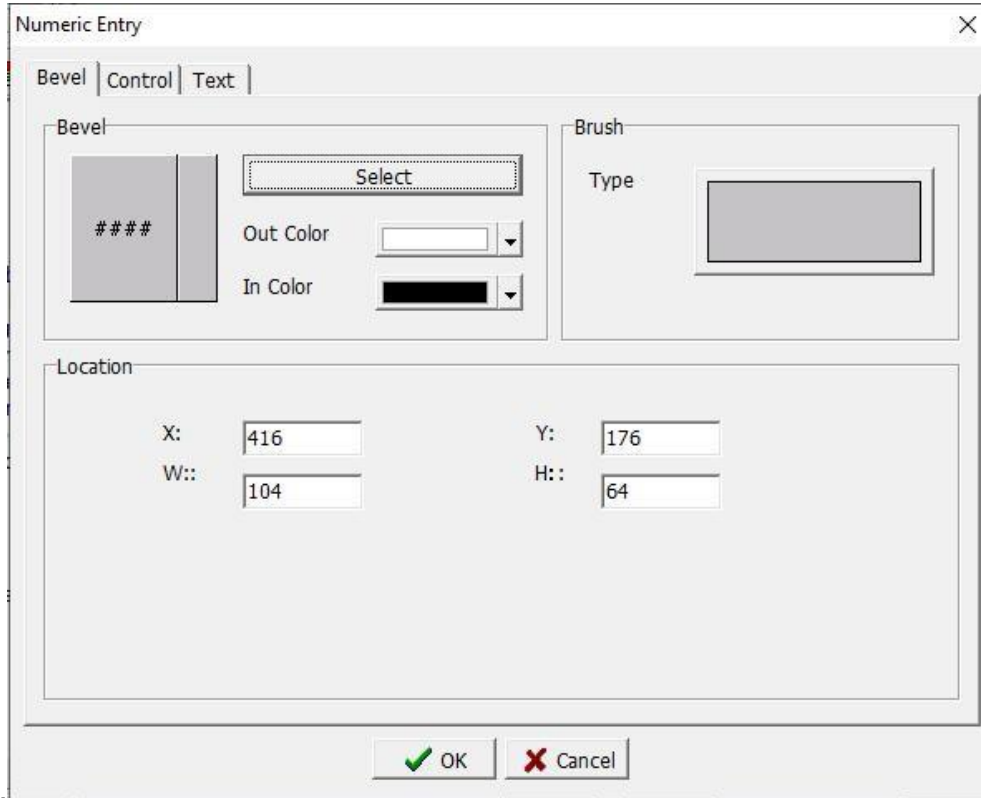
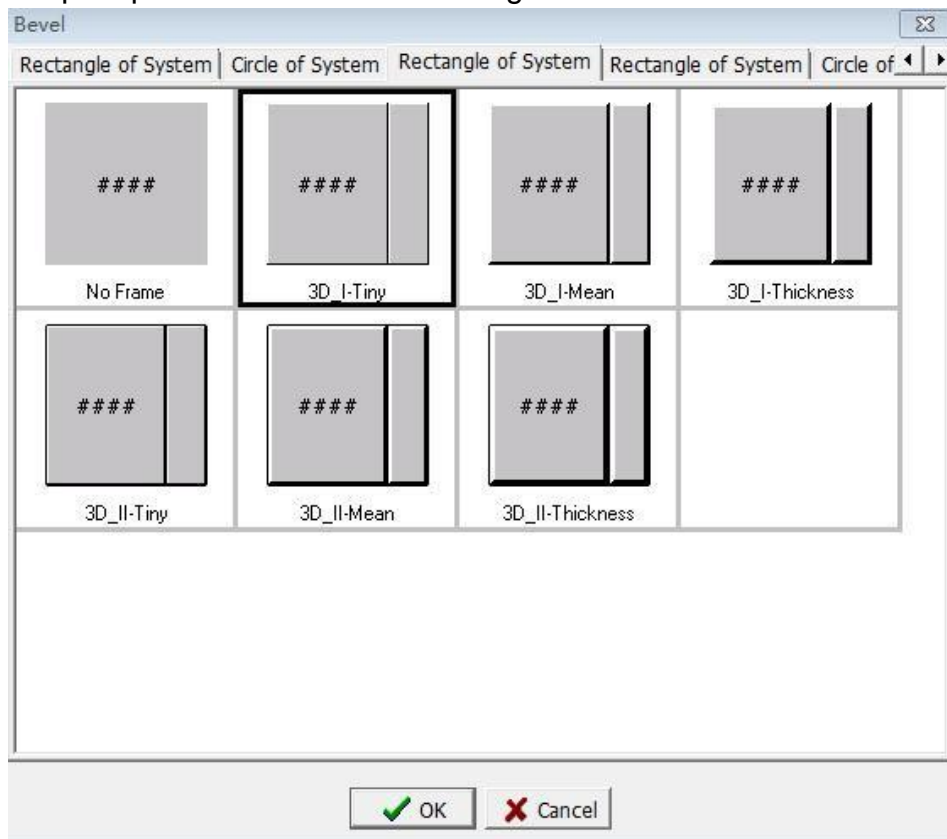


figura.

1. **Bevel:** Como se muestra arriba, consulte la sección 3.3.1. (Diferencia a continuación) Botón de selección: haga clic en el botón de selección para que aparezca el cuadro de diálogo como se muestra a continuación.



Puede elegir la forma del componente de edición. Hay 5 páginas sobre 36 para elegir.

2. Control: Página como se muestra a continuación.

Consulte la sección 3.3.2. (Diferencia como abajo)

Dirección de lectura: establezca la posición de la variable que se va a leer y luego lea el valor de esa posición.

Transferencia de ingeniero

Offset: Establezca el valor de compensación después de ingresar datos numéricos.

Gain: Establezca el valor de ampliación después de ingresar datos numéricos.

Auxiliary calculation: Cuando el valor de desplazamiento y el valor de ampliación no se calculan, haga clic en este botón para abrir el cuadro de

diálogo de cálculo auxiliar como se muestra en la figura a continuación.

The screenshot shows a dialog box titled "Para. Cal. of ENG. Transfer". It is divided into three main sections. The top-left section, labeled "Data", contains two spinners: "Max:" with the value "1000" and "Min:" with the value "0". The top-right section, labeled "ENG. Transfer Data", also contains two spinners: "Max:" with the value "5000" and "Min:" with the value "0". The bottom section, labeled "Cal. Result", contains two text boxes: "Offset:" with the value "0" and "Scale:" with the value "0.2000000029802". At the bottom of the dialog are two buttons: "OK" with a green checkmark icon and "Cancel" with a red X icon.

Parameter calculation of Eng. Transfer: Establezca los valores máximo y mínimo para leer.

Eng. Transfer Data: Establezca los valores máximo y mínimo después de leer los datos de transferencia de posición.

Cal. Result: El sistema calcula automáticamente el valor de compensación y el valor de ampliación de acuerdo con el valor de la variable de entrada y el valor convertido del proyecto.

Ok: haga clic en este botón para salir de este cuadro de diálogo de configuración y mostrar el resultado del cálculo en la posición correspondiente en la página anterior.

Cancel: Haga clic en este botón para salir de este cuadro de diálogo de configuración sin realizar ningún cambio.

For example:

Cuando la HMI se comunica con el PLC, se debe leer el valor analógico en el PLC, pero el valor digital en el PLC es 0 ~ 4000, pero la HMI necesita que el operador vea el valor de temperatura de 0 ~ 50 °C. En este caso, puede establecer los valores de compensación y ampliación en los datos de conversión de ingeniería.

Reduciendo así la cantidad de cálculo en el PLC.

Parámetro calculation of Eng. Transfer establecido en el ejemplo anterior:

Para. Cal. of ENG. Transfer

Data

Max: 4000

Min: 0

ENG. Transfer Data

Max: 50

Min: 0

Cal. Result

Offset: 0

Scale: 80

OK Cancel

Después de hacer clic en [Ok], las propiedades del componente de entrada numérica se muestran a continuación:

Numeric Entry

Bevel Control Text

Control

Data Type: [16Bit] Signed

Read Addr.: D100

Max: 50

Min: 0

Write Addr.: D100

Write Notificat

Befor Macro

After Macro

Option

Priority: By scene

Confirm: Press.action

Key Def.: Undefined

Key Window: 65000 : Value input dia

Controlled con

Hide as priority lack or disable

Prompt as priority lack

Continue Input

Set last priority after play.

Engineer Transfer

Offset: 0

Gain: 80

Aux. Cal.

Display Format

Integer: 4

Decimal Pos.: 0

Zero of Hi Bites

Decimal

Hex.

32 Bits Float. Point

OK Cancel

Después de la configuración, cuando se lee el valor digital correspondiente en el PLC, el valor convertido se muestra en la HMI, como se muestra en la figura

a continuación.

First Screenshot: Device Name: D100, T/C Set Value Reference Program. Display format: 2, W, 16 Bit, 32 Bit, 32 Bit, 64 Bit, ASC, 10, 16. Data read in PLC.

Device	F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	
D100	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	2000
D101	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Second Screenshot: Device Name: D100, T/C Set Value Reference Program. Display format: 2, W, 16 Bit, 32 Bit, 32 Bit, 64 Bit, ASC, 10, 16. PLC data changes.

Device	F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	
D100	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	3000
D101	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Numeric Entry

Control Section: Data Type: [16Bit] Signed, Read Addr.: D1, Max: [Empty], Min: [Empty], Write Addr.: D1, Write Notificat: [Empty], Befor Macro: [Empty], After Macro: [Empty].

Option Section: Priority: By scene, Confirm: Press.action, Key Def.: Undefined, Key Window: 65000 : 数值输入对话框, Controlled con: [Empty].

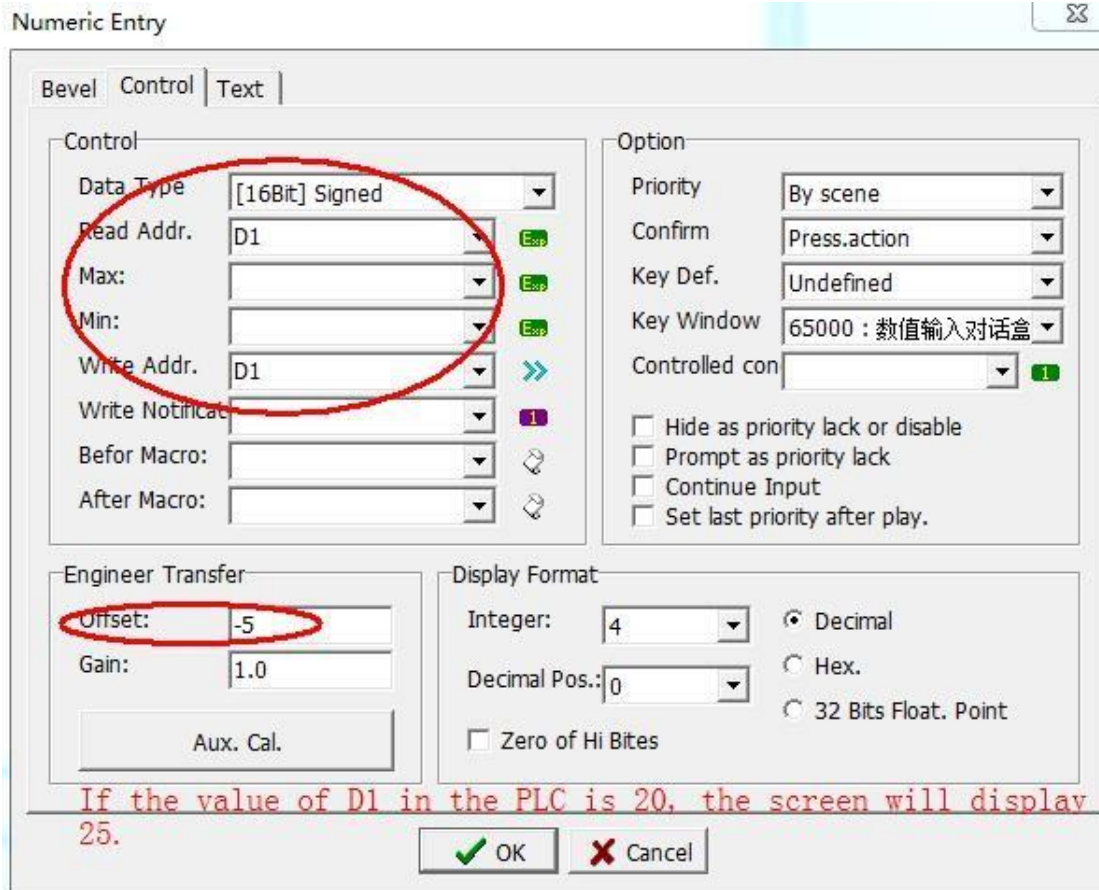
Engineer Transfer Section: Offset: 5, Gain: 1.0, Aux. Cal. [Empty].

Display Format Section: Integer: 4, Decimal Pos.: 0, Zero of Hi Bites: [Unchecked].

Display Format Options: Decimal, Hex., 32 Bits Float. Point.

Buttons: OK, Cancel.

Text: If the value of D1 in the PLC is 20, the screen will display 15.

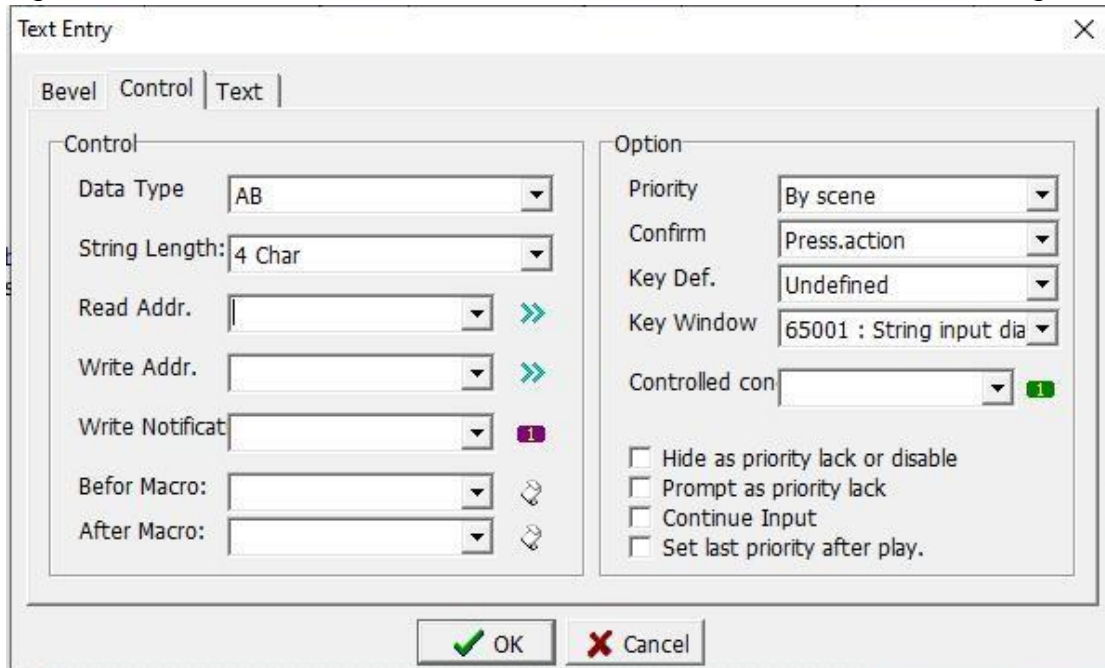


3.5.3 Text Entry

Click [Component]-> [Edit]-> [Text Entry] para mostrar el elemento de edición de valores en la pantalla de edición. Haga clic derecho o doble clic para ingresar a la página de configuración de propiedades. El cuadro de diálogo de configuración de propiedades de entrada de texto se muestra en la

siguiente

figura.



1. **Bevel:** consulte el Capítulo 3.3.1 y el Capítulo 3.5.2.
2. **Control:** La página es como se muestra arriba, consulte la sección 3.3.2. (Diferencias como abajo)

Data Type: Select the format of the text string corresponding to the writing position

0. AB: la primera palabra se escribe en los bits de orden superior de la variable y la segunda palabra se escribe en los bits de orden inferior de la variable.
1. BA: La segunda palabra se escribe en los bits de orden superior de la variable y la primera palabra se escribe en los bits de orden inferior de la variable.
2. _A: Cada variable solo almacena un texto en la posición baja.
3. A_: Cada variable solo almacena un texto en la posición alta.
- 4 ~ 7, igual que 0 ~ 3, pero no se muestra texto, solo se muestra "*".

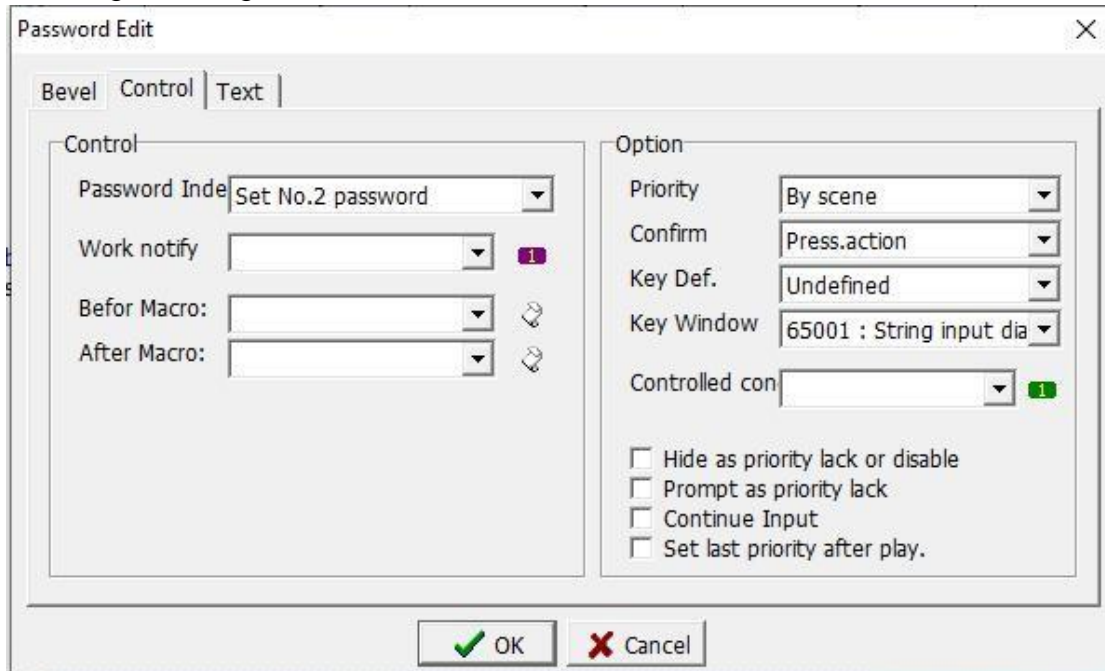
Longitud de cadena: establezca cuántos caracteres mostrar. Puede mostrar de 1 a 32 caracteres.

Text: consulte la sección 3.4.2.

3.5.4 Password Edit

Click [Component]-> [Edit]-> [Password Edit] para mostrar el elemento de edición de contraseña en la pantalla de edición. Haga clic derecho o doble clic para ingresar a la página de configuración de propiedades. El cuadro de diálogo de configuración de propiedad de edición de contraseña se muestra

en la siguiente figura.



1. **Bevel:** consulte el Capítulo 3.3.1 y el Capítulo 3.5.2.
2. **Data:** La página es como se muestra arriba. (consulte la sección 3.3.2, Diferencia a continuación)
3. **Password index:** Establezca la segunda a la octava contraseña. En este momento, la ventana del teclado en la sección de opciones de la derecha debe configurar la pantalla de entrada como el cuadro de diálogo de entrada de contraseña, de lo contrario no se puede ingresar.
4. **Text:** consulte la sección 3.4.2.

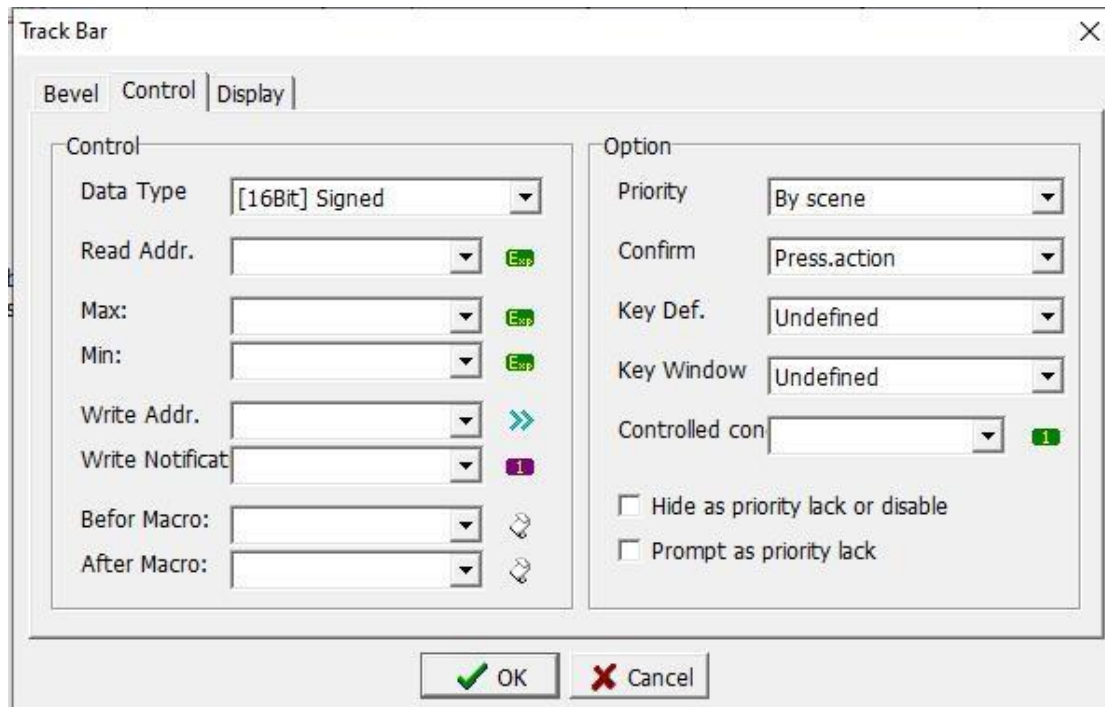
Después de configurar los parámetros, haga clic en este componente durante la ejecución y aparecerá la pantalla de entrada editada previamente. Una vez completada la entrada, se completa la operación de configuración de la contraseña.

3.5.5 Track Bar

Usando el elemento deslizable, puede usar la perilla de ajuste para establecer rápidamente el valor del elemento.

Click [Component]-> [Edit]-> [Track Bar] para mostrar el componente deslizable en la pantalla de edición. Haga clic derecho o doble clic para ingresar a la página de configuración de propiedades.

El cuadro de diálogo de configuración de propiedades del control deslizable se muestra a continuación.



1. **Bevel:** consulte la sección 3.3.1.
2. **Control:** consulte la Sección 3.3.2.
3. **Display:** La página es como se muestra arriba.

Display form: Configure el modo de visualización de posición de la escala de visualización de componentes.

Scale form: Configure la forma de visualización de la escala.

Scale color: Establezca el color de visualización de la escala.

Select Bevel: Establezca la forma de seleccionar la visualización del borde interno.

Adj. Key Sel.: Establecer el modo de visualización del botón de ajuste de selección.

Scale Numbers: Establezca el número de escalas que se mostrarán. El rango de ajuste es 1 ~ 100.

Scale Length: Configure la longitud de la línea de escala, el rango de configuración es 3 ~ 12.

Outer frame color: Configure el color del marco exterior del marco interior y el botón de ajuste por separado.

Inner frame color: Configure el color del marco interior del marco interior y el botón de ajuste respectivamente.

Brush Style: Configure la forma de pincel del borde interior y el botón de ajuste por separado.

3.5.6 Scroll bar

Establezca rápidamente el valor del componente. Además de usar el componente deslizante, también puede usar la barra de desplazamiento.

Click [Component]-> [Edit]-> [Scroll Bar] para mostrar el componente de la barra de desplazamiento en la pantalla de edición. Haga clic derecho o doble clic para ingresar a la página de configuración de propiedades. El cuadro de diálogo de configuración de propiedades de la barra de desplazamiento se muestra a continuación.

1. Bevel: consulte la sección 3.3.1.

2. Control: La página es como se muestra arriba. (consulte la sección 3.3.2, diferencias a continuación)

3. Para. Edit (Format=16Bit Unsign)

Normal offset: Establezca el valor de compensación general, es decir, los datos que se mueven cada vez que hace clic en las flechas izquierda y derecha de la barra de desplazamiento.

Fast offset: Establezca el valor de movimiento rápido, es decir, los datos que se mueven cada vez que se hace clic una vez en la barra de desplazamiento.

Form size: Establezca el ancho del control deslizante.

Nota: La configuración en la columna de edición de parámetros solo es efectiva cuando el formato de datos se establece en un número de 16 bits con signo o sin signo.

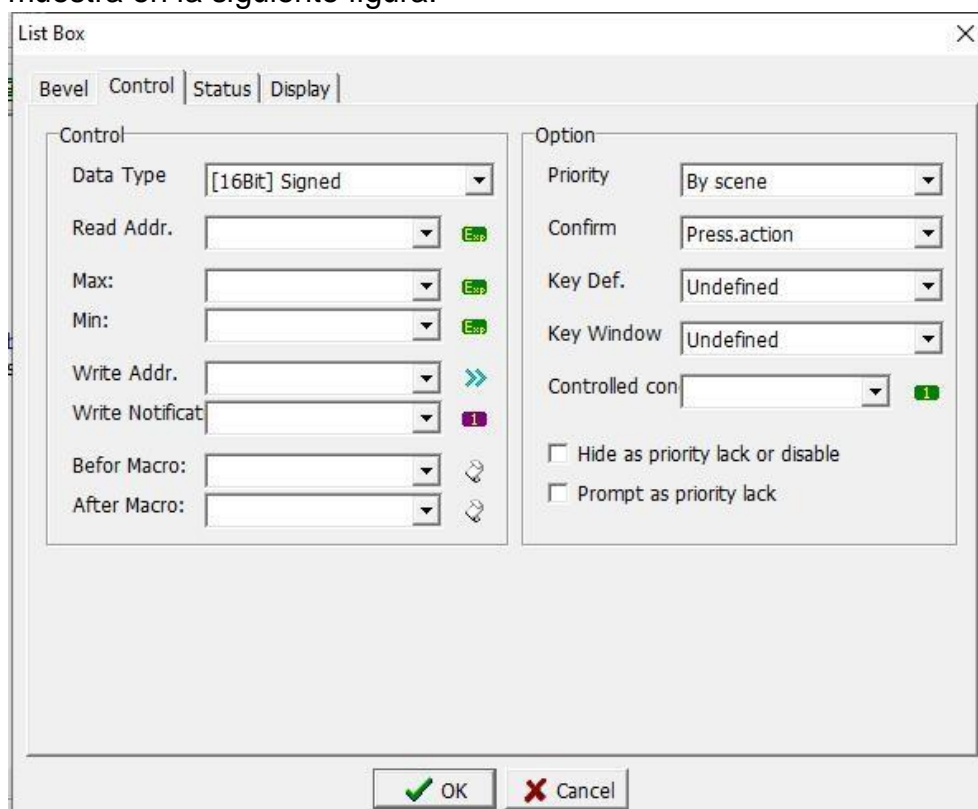
4. Display: consulte la sección 3.5.5.

3.5.7 List box

Además de las barras de desplazamiento y los controles deslizantes descritos en las secciones anteriores, también puede usar cuadros de lista para cambiar rápidamente los datos de los elementos de registro.

Click [Component]-> [Edit]-> [List Box] para mostrar el componente de cuadro de lista en la pantalla de edición. Haga clic derecho o doble clic para ingresar a la página de configuración de propiedades.

El cuadro de diálogo de configuración de propiedades del cuadro de lista se muestra en la siguiente figura.

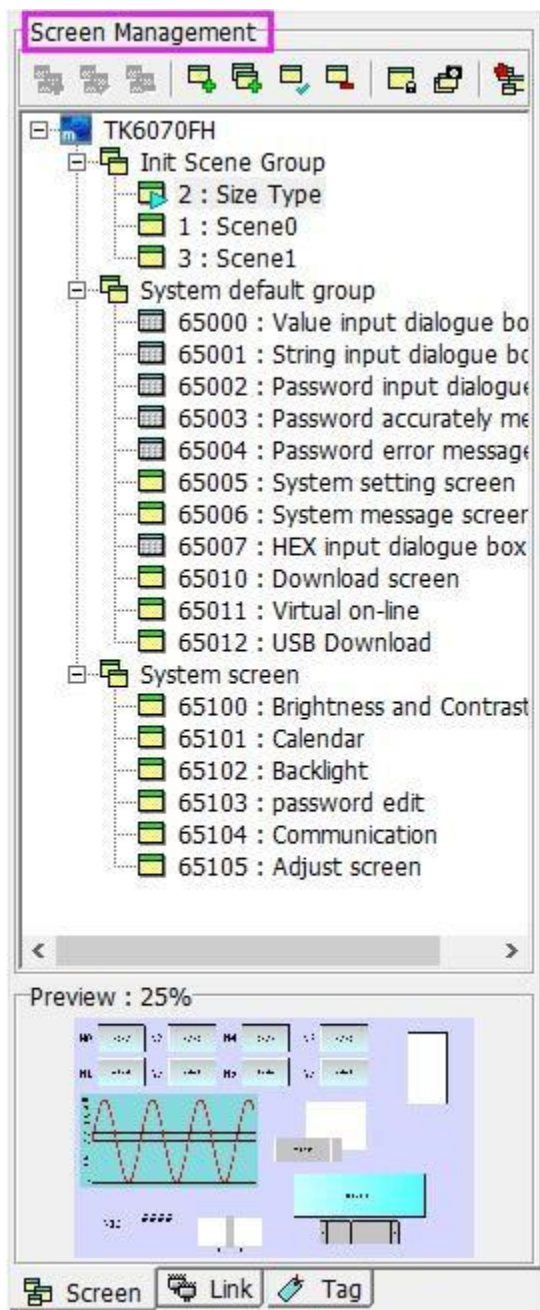


1. Bevel: consulte la sección 3.3.1.
2. Data: consulte la sección 3.3.2.
3. Status: consulte la sección 3.3.2.
4. Display: consulte la sección 3.3.5.

Chapter 4 Project management

4.1 Screen management

The [Screen] allows us to quickly understand all the current pictures. Add, edit, delete, preview all pictures. For details of this chapter, please refer to 2.4.1 Scene. After we create a new file, we can see the screen section shown in the figure below, which is divided into two parts: screen and preview.



Screen management

Utilice una estructura de árbol para representar la relación entre cada grupo.

Ejemplo: Solo las escenas que pertenecen a este grupo se mostrarán en el grupo de pantalla inicial.

[TK6070FH]: indica el modelo de HMI configurado al crear un nuevo archivo.

[Init Screen Group]: El grupo de pantalla de inicio preestablecido del sistema es conveniente para que editemos la pantalla y se puede clasificar claramente. Cuando la pantalla se edita en un grado considerable, la función de grupo se vuelve más importante. También puede crear un grupo de acuerdo a sus necesidades. Haga clic con el botón derecho en el TK6070FH o en el grupo de pantallas de inicio y seleccione [Nuevo grupo de pantallas] en la escena emergente.

Establezca el nombre del grupo y los permisos para este grupo. Por ejemplo, el sistema de la figura anterior Grupo preestablecido.

[Start Screen]: Debajo de cada grupo, puede crear una pantalla que pertenezca al grupo, lo cual es conveniente para editar y navegar, y puede conocer rápidamente la relación actual entre todas las escenas y grupos.

Preview

Cuando se selecciona una determinada imagen, la vista previa de la pantalla mostrará el gráfico de vista previa de la imagen seleccionada, y también se puede ajustar el tamaño de la imagen de vista previa. Por lo tanto, cuando hay muchas escenas, puede hacer clic directamente en la pantalla en la administración de pantalla y puede ver el gráfico de vista previa de la pantalla seleccionada en la vista previa de pantalla.

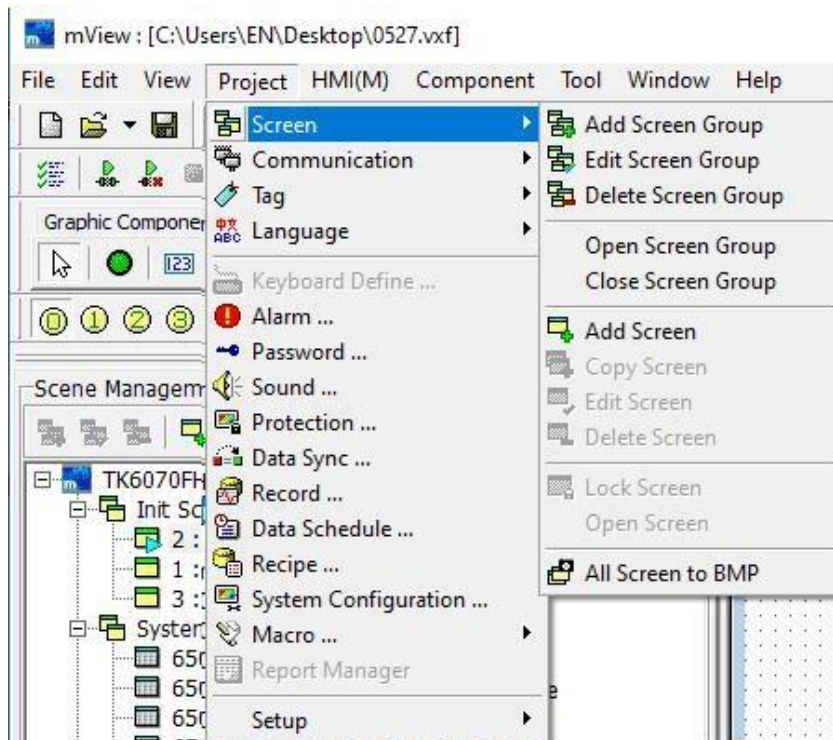
4.1.1 Dialog box screen

El propósito del cuadro de diálogo es que cuando presionamos un determinado botón de función, como al confirmar o cancelar, para evitar la negligencia humana, presionar el botón primero provoca la pérdida de datos importantes, por lo que la ventana del cuadro de diálogo está configurada para avisar cuando se presiona el botón para preguntar si está bien para evitar la pérdida causada por presionar accidentalmente el botón.

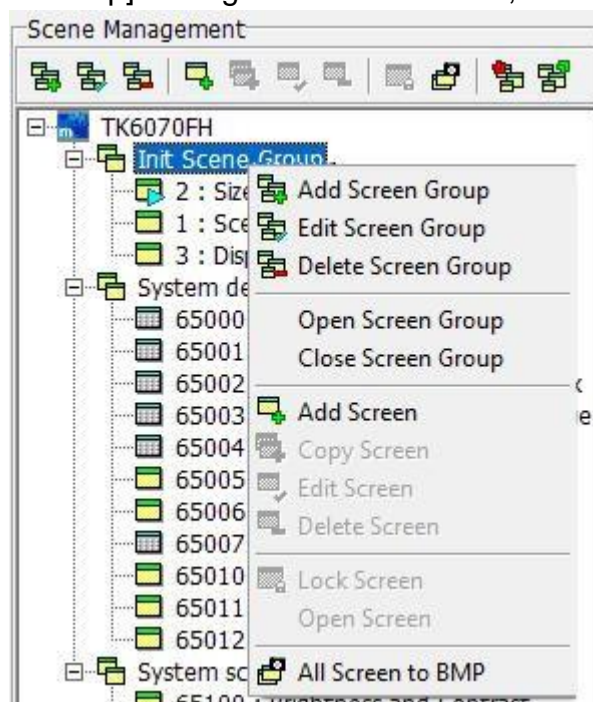
El cuadro de diálogo realizado en el caso es solo un formulario básico. Por supuesto, los usuarios pueden crear cuadros de diálogo de diferentes estilos según sus propias ideas o necesidades. Después de leer este capítulo, espero que pueda brindarle información útil.

Add, edit, delete dialog boxes

Click [Project]-> [Screen]-> [Add Screen],



o haga clic derecho [Init Screen Group] en la gestión de Windows, como se



muestra en la siguiente figura.

Después de seleccionar [Add Screen], aparecerá una ventana para agregar una pantalla como se muestra en la siguiente figura. Seleccione el cuadro de diálogo en el [Screen Type]. Para otras configuraciones, consulte la sección 2.4.1. Haga clic en el [OK] para agregar una ventana de cuadro de diálogo.

The screenshot shows the 'Add Screen' dialog box with the following configuration:

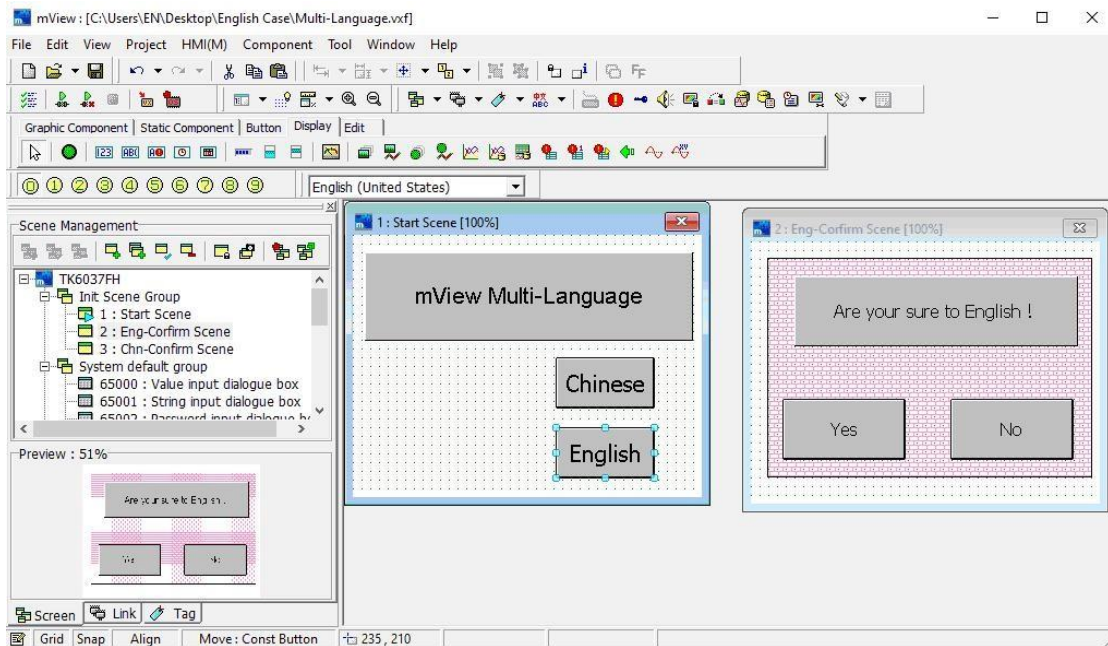
- Tab: Normal
- Screen Data:
 - Name: Screen2
 - Num.: 4
 - Type: Normal Screen
 - Security: By scene group
 - Inherit: Undefined
 - BG Color: (empty)
 - Description: (empty)
- Auto Switch:
 - Delay Time: 0 Sec
 - Jump to: Undefined
 - Stop function of Auto. switch screen as Delay Time set zero , The Delay Time rang is 0 .. 32767 .
- Buttons: Load BG Image, Clear BG Image
- Position: Center
- Macro:
 - Screen OPEN Macro
 - Screen CLOSE Macro
 - Screen CYCLE Macro
 - CYCLE Macro Interval: 0.5Sec
- Buttons: OK, Cancel

Al editar o eliminar una pantalla, puede seleccionar la pantalla que desea editar o eliminar y luego hacer clic en [Project]-> [Screen], o haga clic con el botón derecho en la pantalla seleccionada para seleccionar la pantalla de edición o eliminación. Los ajustes para la pantalla de edición son los mismos que para agregar una nueva pantalla.

4.1.2 Caso de cuadro de diálogo

Después de agregar la ventana del cuadro de diálogo, puede comenzar a editar la pantalla del cuadro de diálogo que necesita, como se muestra a continuación. Los ejemplos dados aquí son ejemplos de extensión de múltiples

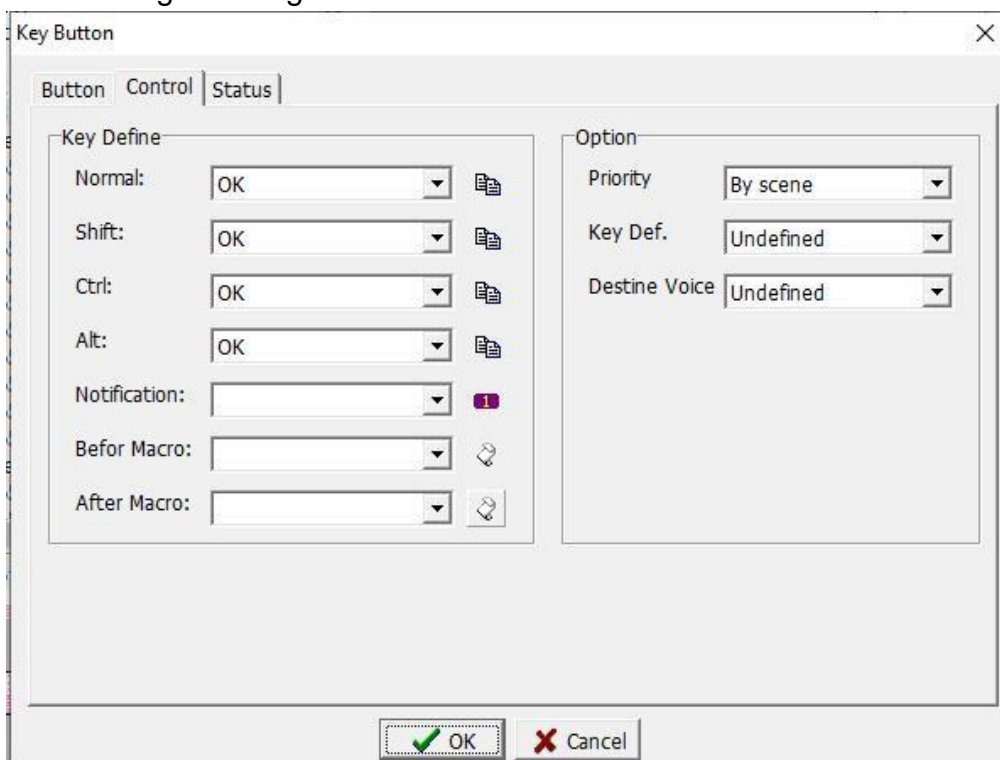
idiomas y componentes. Consulte el Capítulo 5 "Administración de idiomas".



Step 1. Agregue una nueva pantalla y establezca la propiedad de la pantalla como cuadro de diálogo. Como se muestra en la imagen 2 anterior, el nombre se establece en [Confirmation dialogue box].

Step 2. Coloque dos botones clave en la pantalla y configúrelos para [Confirm] y [Cancel].

Step 3. Establecer las propiedades de la [Confirm] botón, consulte la sección 3.3.5. La configuración de la página de datos se muestra en la siguiente figura.



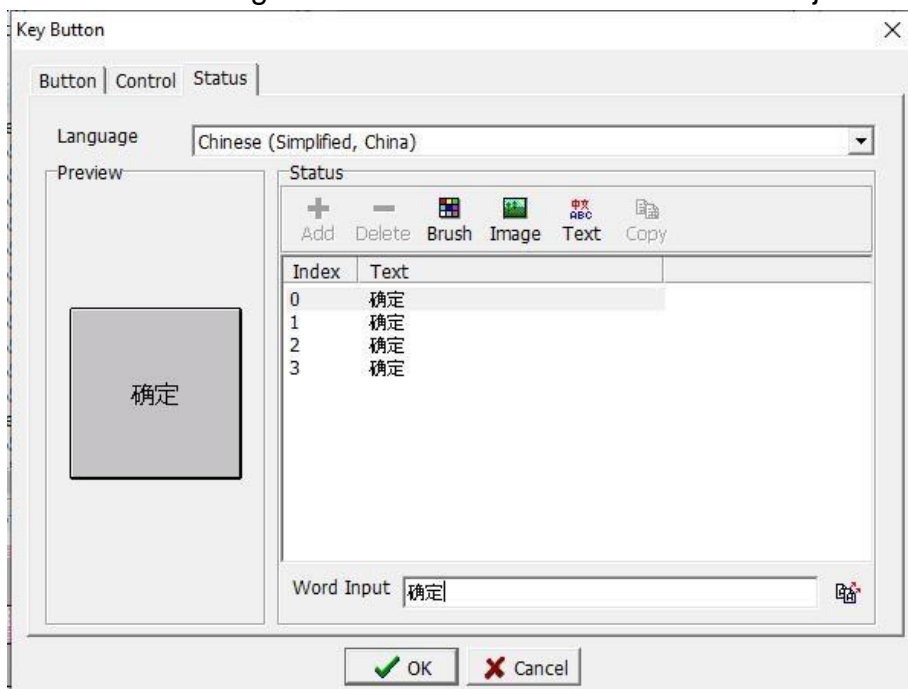
Normal: La acción a realizar cuando se presiona este botón.

Shift: La acción que se realizará cuando se presionen la tecla [Shift] y el botón.

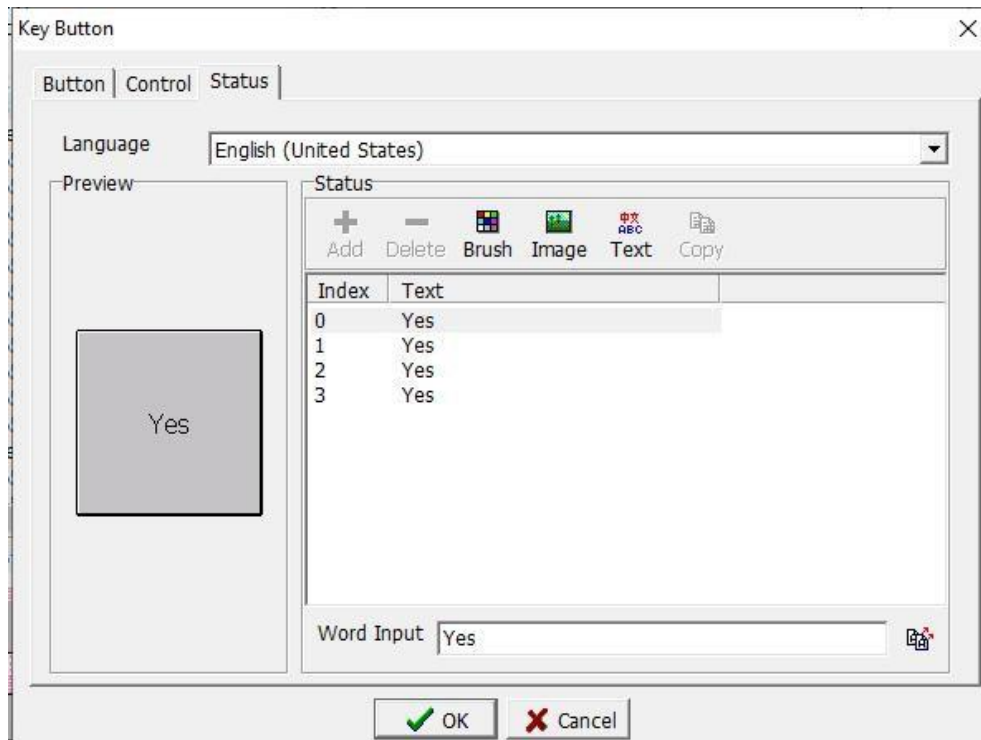
Ctrl : La acción a realizar cuando se presionan la tecla [Ctrl] y el botón.

Alt: La acción que se realizará cuando se presionen la tecla [Alt] y el botón.

En la definición de las teclas de la figura anterior, hay demasiadas funciones para elegir. En este caso, tomamos dos ejemplos para explicar. El botón Aceptar se utiliza como tecla Aceptar, así que seleccione [Aceptar] en las cuatro columnas de los campos. Paso 4. Seleccione la página [Estado] para configurar los parámetros de esta página. Debido a que la función principal de este botón es usarlo como tecla OK, todo el texto en el valor de índice 0 ~ 3 se ingresa Confirmar. Como se muestra abajo.

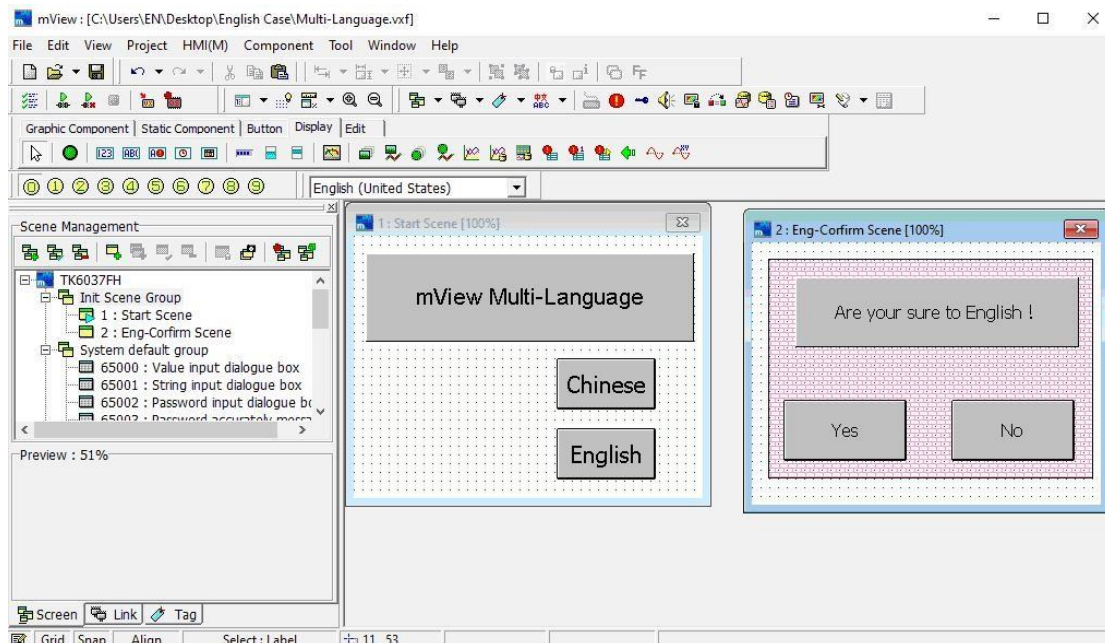


Step 5. Configure el texto en otro idioma. De lo contrario, el texto del idioma no se puede mostrar normalmente. Como se muestra abajo.

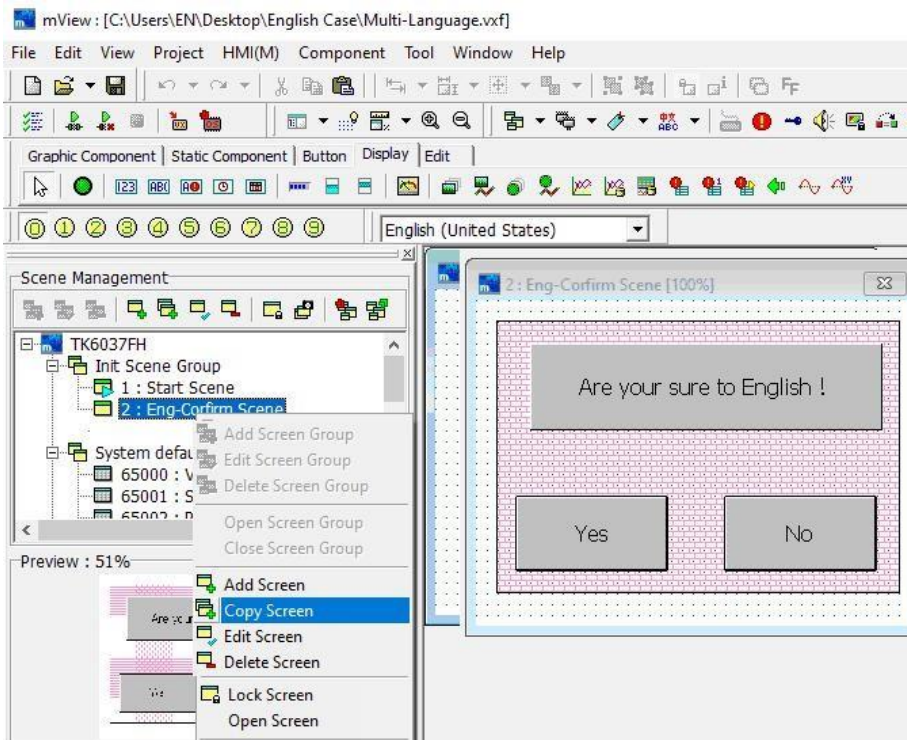


Step 6. Establezca otro botón clave como la tecla de cancelación. Para conocer el método, consulte el Paso 3, el Paso 4 y el Paso 5.

Step 7. Después de configurar las propiedades de los dos botones, se completa el cuadro de diálogo de confirmación chino. Como se muestra abajo.



Step 8. Cuando presionamos los dos botones [chino] e [inglés] en la pantalla de inicio, debe aparecer la pantalla del cuadro de diálogo para confirmar, por lo que se deben crear dos cuadros de diálogo. Aquí puede hacer clic con el botón derecho en [Confirmar cuadro de diálogo] en la gestión de pantallas y hacer clic en [Copiar pantalla] en el menú contextual emergente. Modifique las propiedades de la pantalla, como se muestra a continuación.



Screen Property

Normal | Adv. | Communication

Scene Data

SceneName: Eng-Corfirm Scene

SceneNum: 3

SceneType: Dialogue Box

Security: By scene group

Inherit: Undefined

BG Color: [Color Selection]

Description: [Text Area]

Load BG Image

Clear BG Image

Position: Center

Auto Switch

Delay Time: 0 Sec

Jump to: Undefined

Stop function of Auto. switch screen as Delay Time set zero , The Delay Time rang is 0 .. 32767 .

Macro

Screen OPEN Macro

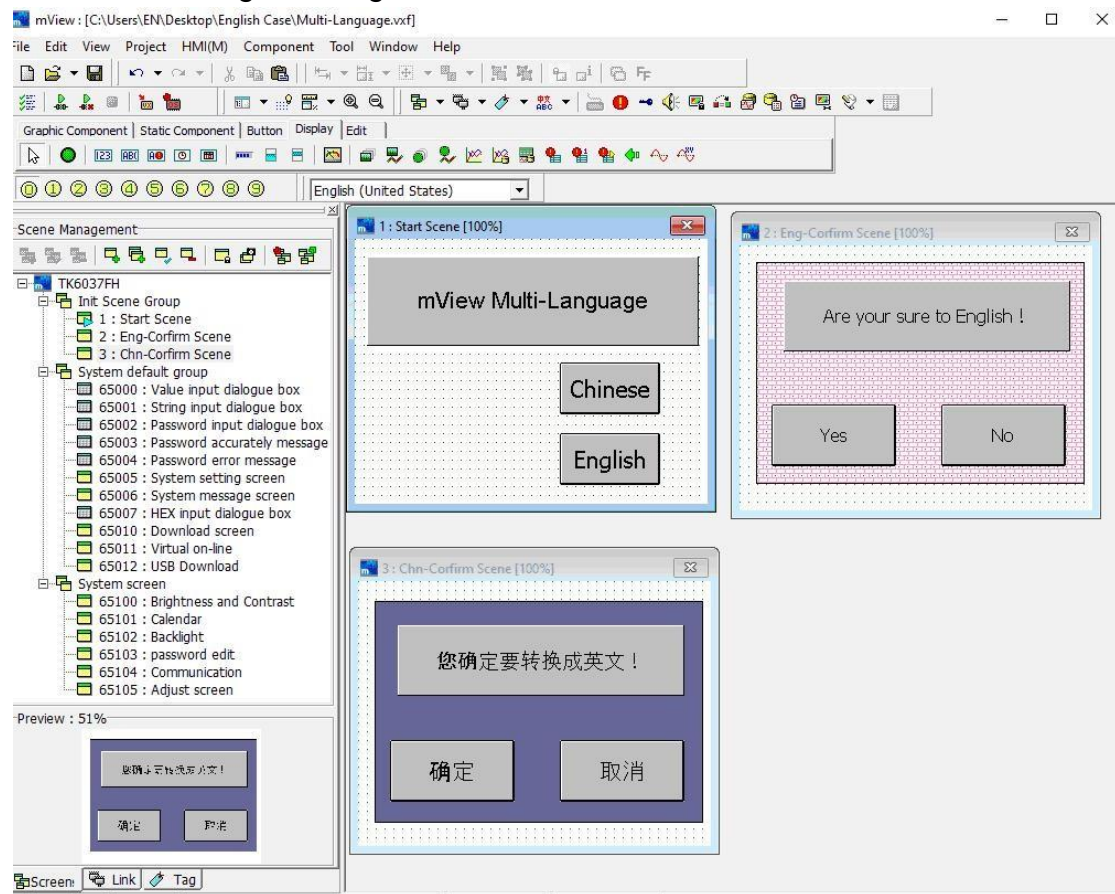
Screen CLOSE Macro

Screen CYCLE Macro

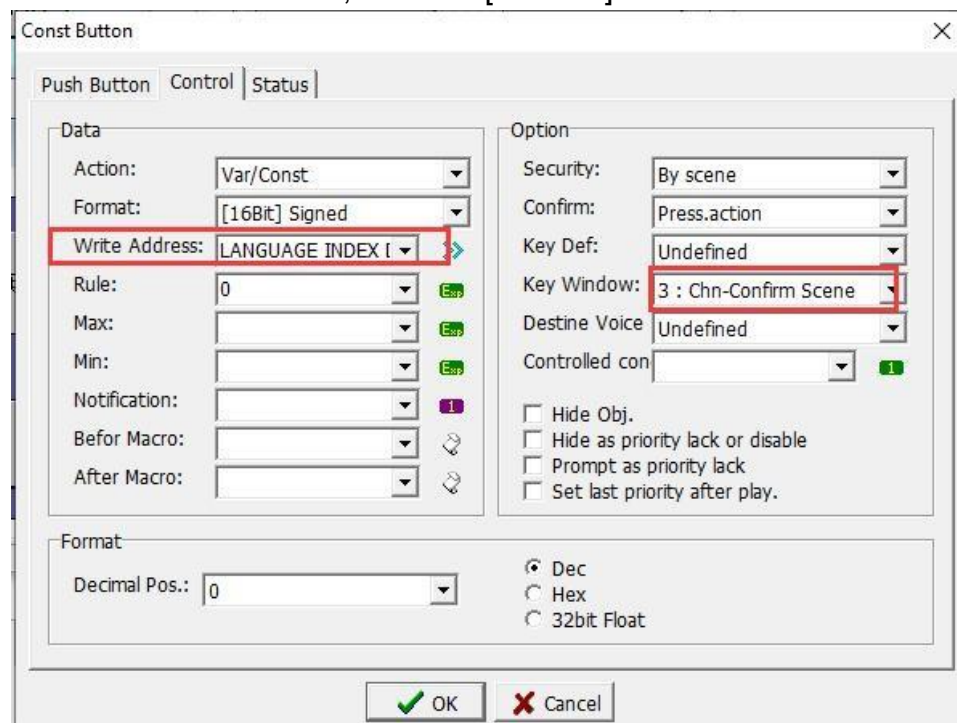
CYCLE Macro Interval: 0.5Sec

Step 9. Haga clic en el botón [Confirmar] en las propiedades de la pantalla para agregar correctamente una nueva pantalla de cuadro de diálogo. Luego de

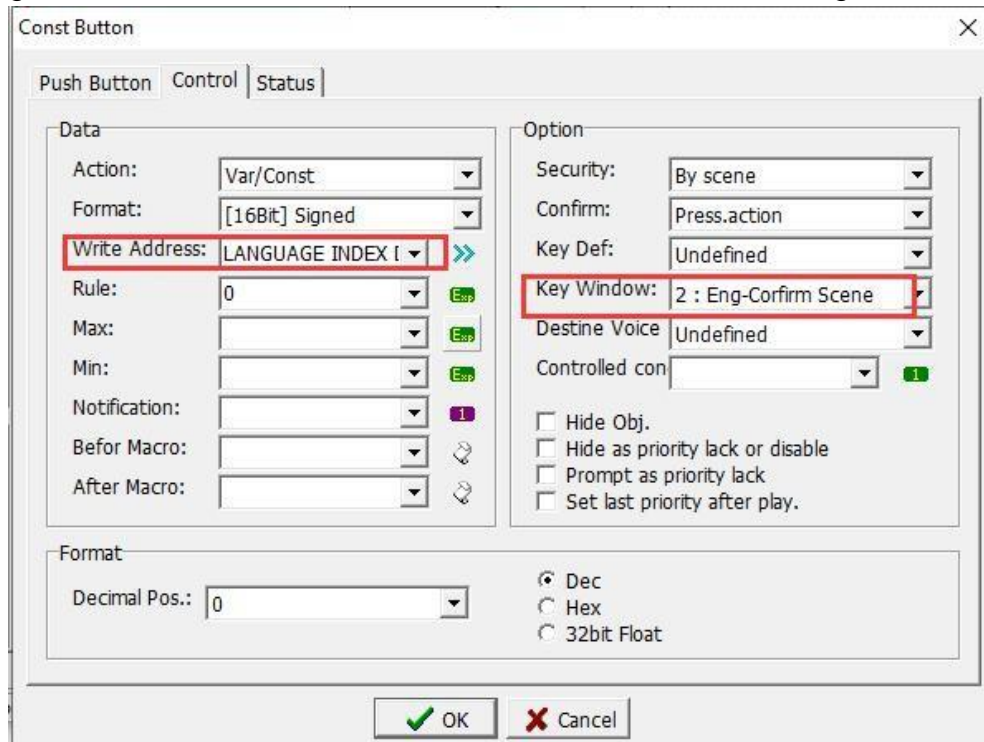
modificar los atributos de los componentes en la nueva pantalla, el proyecto se muestra en la siguiente figura.



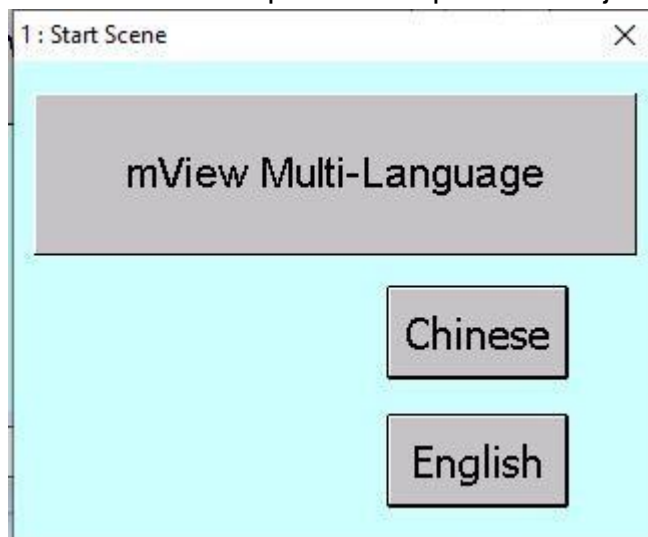
Step 10. In the initial screen, modify the properties of the [Chinese] button component as shown in the figure below. After completing the modification, click the [Confirm] button to save the settings.



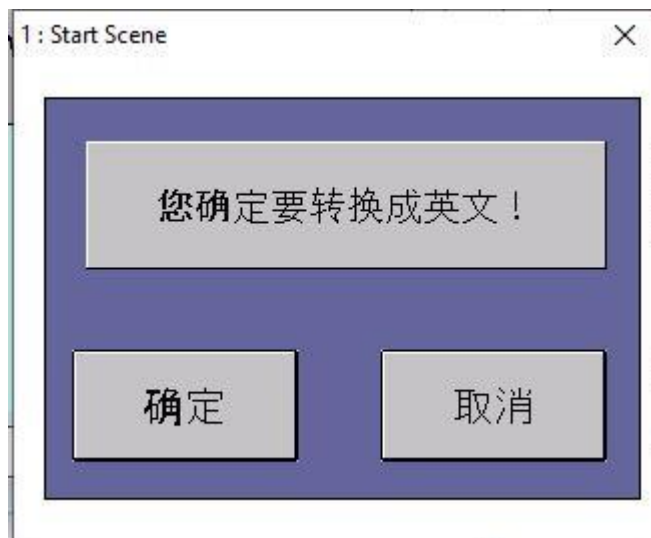
Step 11. En la pantalla inicial, modifique las propiedades del componente del botón [English] como se muestra en la siguiente figura. Después de completar la modificación, haga clic en el botón [Confirmar] para guardar la configuración.



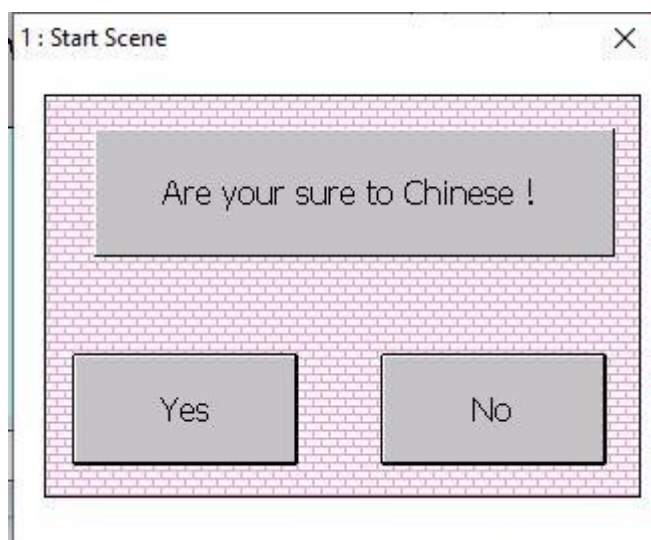
Step 12. Complete todas las operaciones de diseño como se indicó anteriormente. La pantalla de prueba de ejecución se muestra a continuación.



Cuando se presiona el botón [Chino], aparece un cuadro de diálogo de confirmación como se muestra a continuación.



When the [English] button is pressed, a confirmation dialog box appears as shown below.

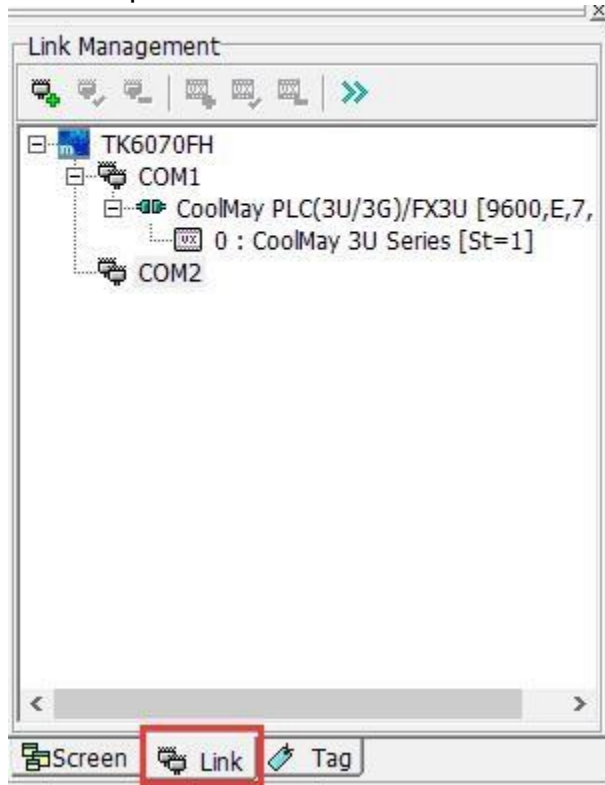


De esta manera, podemos aplicar este caso a otras mismas funciones, para evitar la situación en la que se presiona accidentalmente el botón.

4.2 Link management

Cuando selecciona Administración de enlaces, puede ver un diagrama de estructura de árbol como se muestra en la siguiente figura. Puede saber rápidamente qué protocolo de comunicación y cuántos controladores están configurados actualmente en COM1 y COM2. Puede seleccionar el protocolo de comunicación o el controlador usando el mouse. Después de presionar el botón derecho del mouse, puede crear, editar y eliminar rápidamente protocolos o controladores de comunicación para mejorar la puntualidad de las operaciones de administración de enlaces. También es fácil crear, editar y

eliminar protocolos o controladores de comunicación.



TK6070FH】 : Indica el modelo de HMI establecido al crear un nuevo archivo.

【COM1】 : Configure el protocolo de comunicación al que pertenece COM1 en la computadora. Después de hacer clic, puede crear, editar y eliminar rápidamente protocolos de comunicación, pero solo se puede configurar un protocolo de comunicación para un puerto serie.

【COM2】 : Configure el protocolo de comunicación al que pertenece COM2 en la computadora. Después de hacer clic, puede crear, editar y eliminar rápidamente protocolos de comunicación, pero solo se puede configurar un protocolo de comunicación para un puerto serie.

【Controller】 : Configure el controlador al que pertenece el protocolo de comunicación en este puerto serie. Puede configurar varios controladores, pero el número de estación y la ID deben ser únicos (para obtener más información, consulte la sección 4.2.1).

Haga clic con el botón derecho en cualquier puerto serie y seleccione [Agregar protocolo] para que aparezca la ventana Nuevo protocolo de comunicación. Como se muestra en la figura a continuación, seleccione el

protocolo de comunicación que desea utilizar.

Protocol: CoolMay PLC(3U/3G)/FX3U

Company	Model	Des...
CoolMay	CoolMay 3U Series	PLC

Port: Auto Detect(RS232/RS422/RS485)

Baud Rate: 9600 Data Bit: 7Bits

Parity: Even Stop Bit: 1Bit

Delay: 0ms TimeOut: 1sec

Multi-Station Smart Link Retry Count: Timeout, Repeat

OK Cancel

Protocol: Utilice las opciones desplegables para seleccionar el protocolo a utilizar.

Controller: Muestra el fabricante y modelo seleccionado por el protocolo de comunicación.

Electrical: Cuatro opciones de selección, identificación automática, RS232, RS422, RS485.

Baud Rate: de 150 a 115200 velocidades, que se pueden seleccionar.

Parity: [None], [Odd parity], [Even parity], [Mark], [Space].

Data bit: [5], [6], [7], [8].

Stop bit: [1 bit], [2 bit].

Delay: sin retraso, retraso de 10 ms a retraso de 5000 ms, opcional.

Timeout: [0.1], [0.2], [0.5], [1], [1.5], [2], [3], [5], [10] un total de 9 opciones.

Retry Count: Establece el número de retransmisiones cuando la comunicación no tiene éxito.

Multi-Station Smart Link: Seleccione esta bandera de función

Haga clic en el [OK] botón para completar la configuración del protocolo de comunicación. los [Add Controller] aparece como se muestra en la siguiente figura. Debe seleccionar el modelo de controlador que desea operar.

Add Controller X

Controller

ID:

Station:

Controller:

Company	Model	Description
CoolMay	CoolMay 3U Series	PLC

Description:

ID: El número de identificación del controlador.

Station : el número de estación del controlador, es decir, el número de ID del PLC,

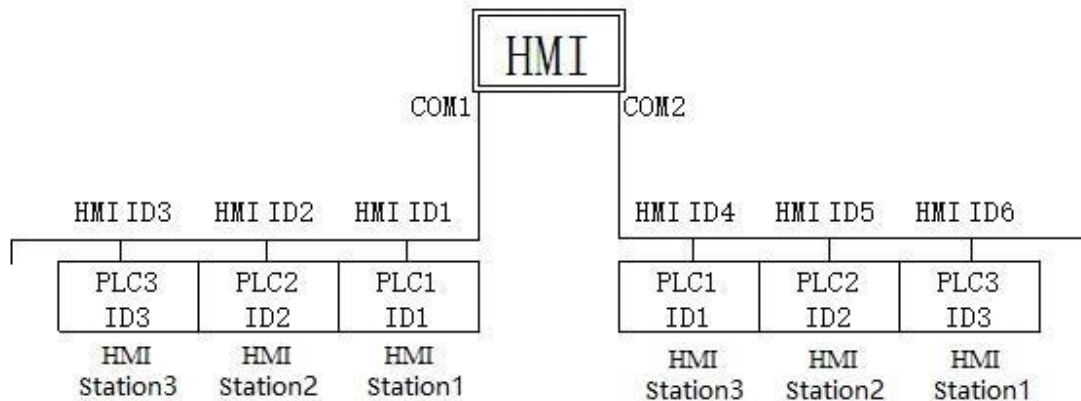
Controller: Muestra el fabricante seleccionado, modelo, descripción, etc.

Description: Introduzca una descripción o ayuda para este controlador.

4.2.1 ID and station number

El número de estación (número de estación HMI) en la configuración de la unidad HMI es la ID (ID del PLC) correspondiente al controlador conectado, y la ID (ID de la HMI) establecida por la máquina humana es el controlador correspondiente en la configuración del software. Para la configuración del número de estación, COM1 y COM2 de la HMI son independientes. Por lo tanto, COM1 y COM2 se pueden configurar para conectar el controlador con el mismo número de estación, pero para la configuración de ID, cada HMI no se puede repetir. Porque la ID describe que este controlador es el controlador

conectado a la unidad HMI, como se muestra a continuación.



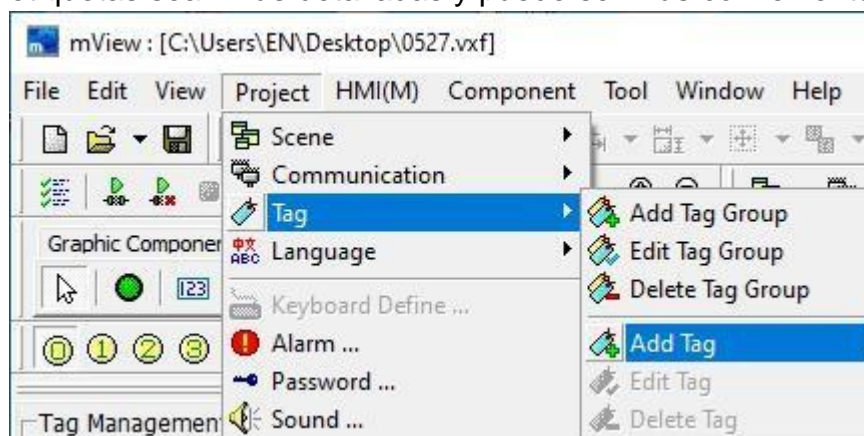
4.3 Tag management

Debido a que hay muchos tipos de modelos de controladores, y los números de contactos y registros de protocolos de comunicación definidos por diferentes fabricantes no son los mismos, para facilitar la memorización de los números de contacto o registro, el diseño del software utiliza la gestión de etiquetas para aumentar la legibilidad.

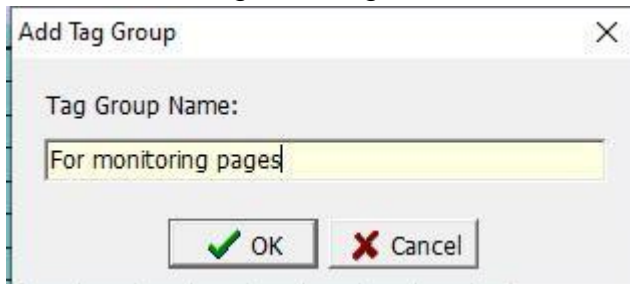
Por ejemplo, al crear una nueva etiqueta, reemplazamos el contacto X1 con el nombre [prueba]. Una vez completada la nueva construcción, siempre que el componente necesite usar X1, escriba [prueba] en la posición de escritura o lectura o haga clic en el menú desplegable para seleccionar [prueba], luego el sistema tratará [prueba] como es x1. De esta forma, cada contacto y registro se puede configurar con un nombre conveniente y más fácil en lugar del nombre del contacto y registro en el protocolo de comunicación original.

4.3.1 Tag management case

Step 1. Click [Project]-> [Tag]-> [Add Tag Group], como se muestra en la siguiente figura. El uso de la clasificación de etiquetas puede hacer que las etiquetas sean más detalladas y puede ser más conveniente y rápido de usar.



Step 2. en la ventana emergente "Add Tag Group" cuadro de diálogo, establezca el nombre de la clasificación de etiqueta recién agregada, como se muestra en la siguiente figura.



Step 3. Haga clic en el [OK] botón para agregar un nuevo grupo de etiquetas. En este momento, debe hacer clic en [Project]-> [Tag]-> [Add Tag] para abrir el cuadro de diálogo para agregar etiquetas, como se muestra en la siguiente

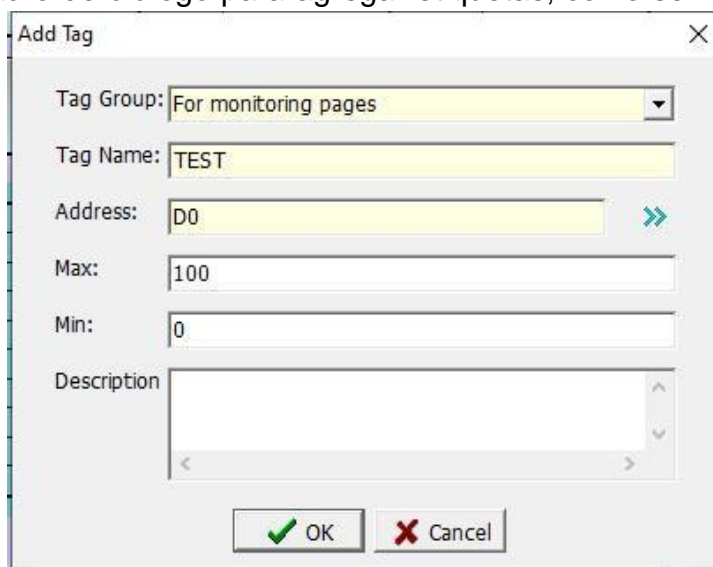
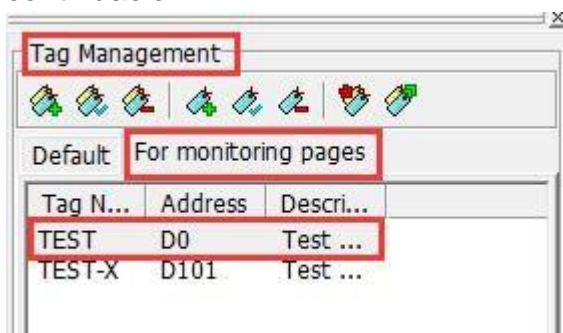


figura.

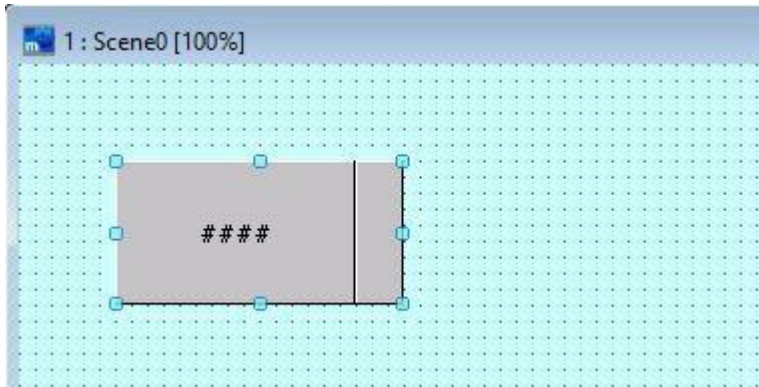
Set the content of each parameter, refer to section 2.4.3.

Note: If you do not need to subdivide the label classification, you can omit step 1 and step 2. When you add a new label, start directly from step 3. Step 4.

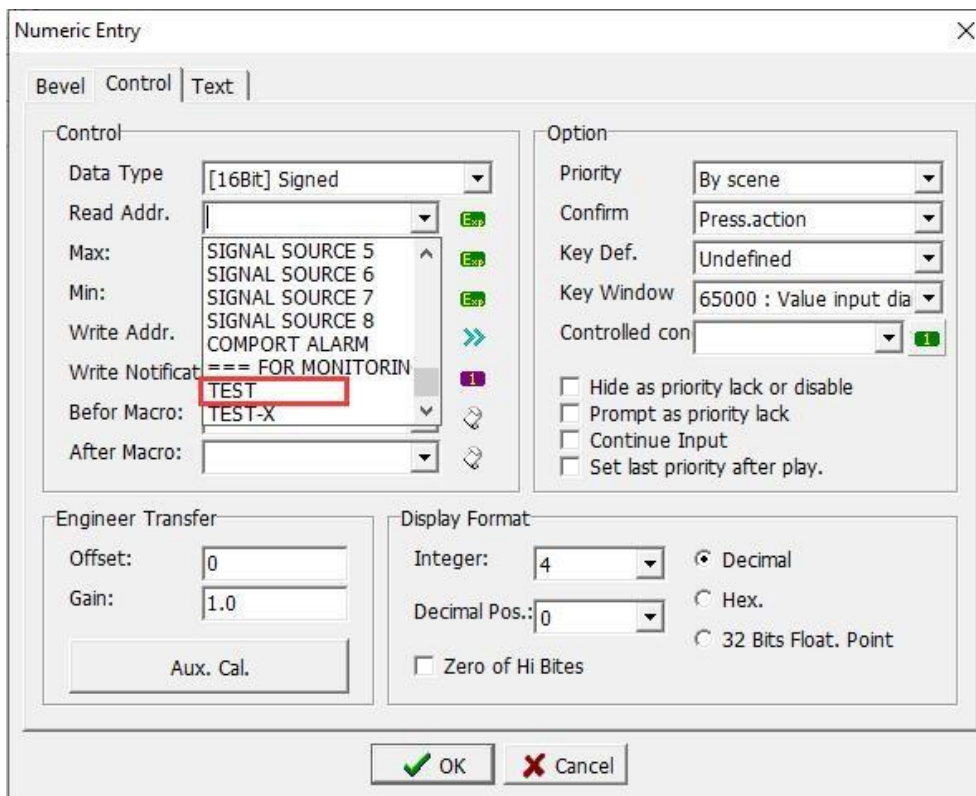
Después de hacer clic en [OK] en el paso 3, el "For monitoring pages" la etiqueta se agregará con una pestaña "TEST", como se muestra a continuación:



Step 5. Agregar “numeric entry” elementos a la pantalla de inicio, como se muestra en la siguiente figura.



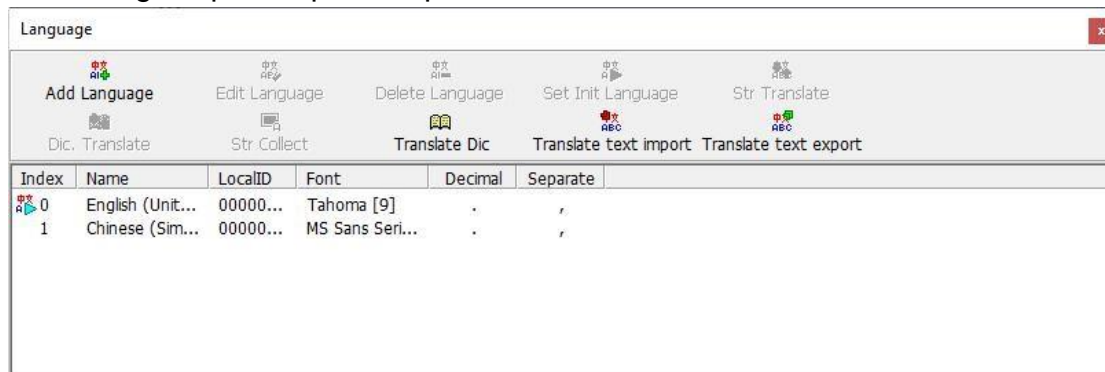
Step 6. Abra la página de propiedades del componente, como se muestra en la siguiente figura. Después de configurar la etiqueta, puede usar directamente la opción desplegable para seleccionar [Test] en la posición de lectura en lugar de escribir. Por lo tanto, el uso de etiquetas puede mejorar en gran medida la visibilidad de los contactos y las memorias durante la operación y reducir el error humano.



Chapter 5 Language management

Este software es compatible con varios idiomas. El propósito es permitir que cualquier persona use el lenguaje y los símbolos con los que está familiarizado para editar los proyectos requeridos en esta plataforma de software. Como resultado, hmi se puede usar rápidamente, la legibilidad se puede mejorar visualmente y se puede aumentar la eficiencia del trabajo.

Los idiomas múltiples solo se pueden usar en componentes que pueden mostrar números o texto. Cuando creamos un nuevo proyecto, el sistema utilizará el idioma predeterminado por el sistema operativo (aquí se toma como ejemplo el chino simplificado), por lo que el texto o los números introducidos en el componente se clasifican en idioma chino simplificado. Si creamos un nuevo idioma inglés, como se muestra a continuación. En este momento, puede elegir chino o inglés aquí. Si configuramos previamente el componente y configuramos el componente en texto o número, podemos encontrar que cuando se selecciona chino, el componente muestra el texto o el número que ingresamos, pero cuando se selecciona inglés, el texto y los números en el componente desaparecieron porque no ingresamos texto ni números en el idioma inglés, por lo que no aparecieron.




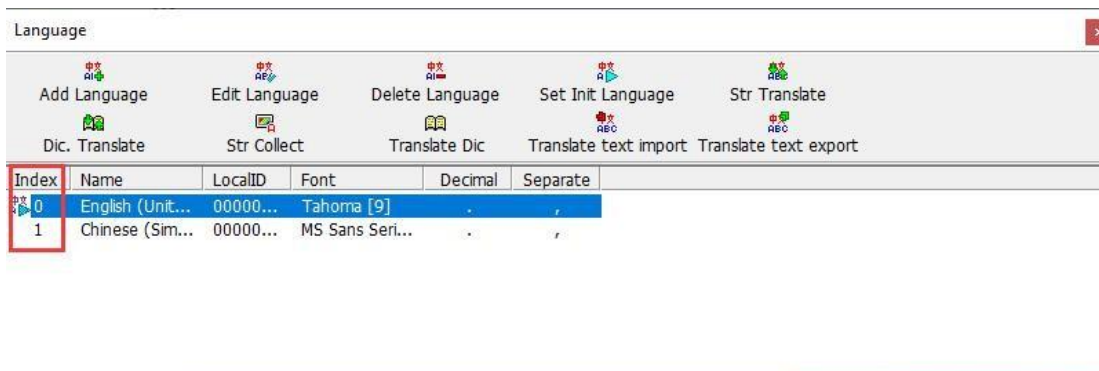
Por lo tanto, para mostrar varios idiomas nuevos, debe ingresar varios idiomas y caracteres nuevos en el componente. Podemos crear múltiples idiomas en la gestión de idiomas. La ventana de propiedades del objeto del componente puede seleccionar el idioma en [Estado], [Texto] puede ingresar el texto del idioma que seleccionamos, de modo que no importa qué idioma se seleccione, aparecerá el texto que ingresamos para este idioma en el componente.

5.1 Add, edit, delete languages

Después de seleccionar [Project]-> [Language], habrá seis opciones, como se muestra en la siguiente figura.

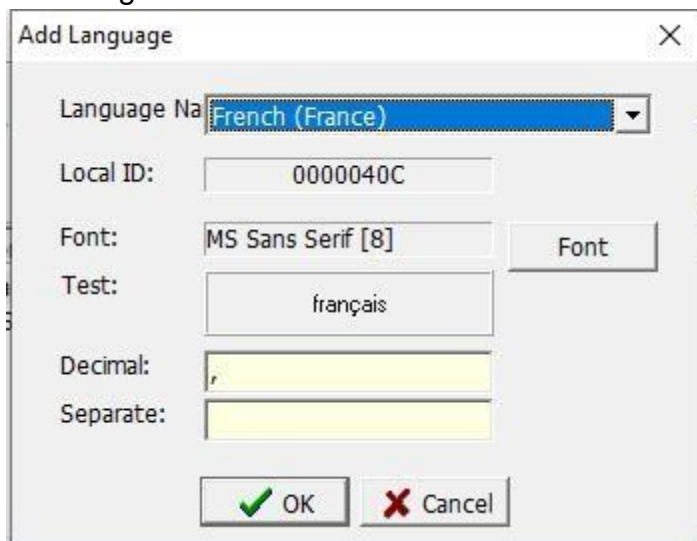


Haga clic directamente en el icono de administración de idiomas en la barra de herramientas , el cuadro de diálogo de administración de idiomas se muestra a continuación.



Índice: El campo de índice es el valor de índice de cada idioma y es único. Cada valor de índice corresponde al parámetro preestablecido del sistema N65342 [índice de idioma de pantalla actual]. Por lo tanto, cuando se cambia el valor del parámetro del sistema, el idioma correspondiente se cambiará de acuerdo con el valor del índice que se llenó en la posición de escritura.

Add language: Al hacer clic en esta opción, aparecerá un "cuadro de diálogo de configuración".



Name: Haga clic en la lista desplegable para seleccionar el idioma que desea agregar.

Local ID: El código de área del área de idioma seleccionada. Este elemento se agrega de forma predeterminada.

Font: Muestra la fuente predeterminada predeterminada que seleccionó.

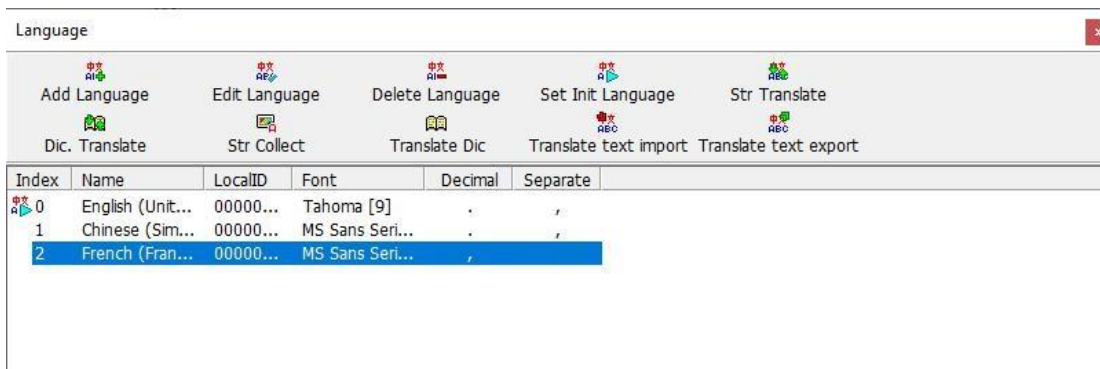
Select font: Haga clic en este botón para abrir el cuadro de diálogo de selección de fuente, como se muestra en la figura siguiente. Puede establecer la fuente, el glifo, el tamaño, el efecto, el subrayado y el color predeterminados del nuevo idioma.

Test: Muestra la plantilla de la fuente seleccionada.

Decimal: Establezca qué símbolo se muestra cuando se muestra el símbolo del punto decimal.

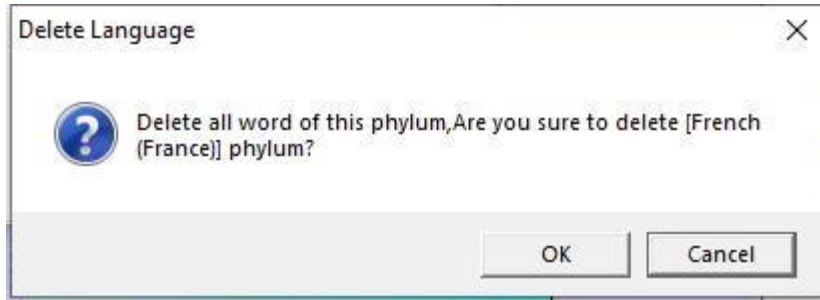
Separate: Establezca qué símbolo usar al mostrar el separador.

Después de hacer clic en el botón [Aceptar], se agrega un nuevo idioma a la pantalla de administración de idiomas, como se muestra en la figura a continuación.



Edit language: Haga clic en esta opción para establecer la fuente, el glifo, el tamaño, el efecto, el subrayado y el color del idioma existente. La pantalla de edición es la misma que se muestra al agregar un nuevo idioma.

Delete language: Haga clic en esta opción para eliminar el idioma existente.



Set initial language: Haga clic en esta opción en varios idiomas para establecer el idioma inicial.

String translation: Haga clic en esta opción para convertir el idioma de la pantalla al idioma seleccionado, como se muestra en la figura siguiente.



Entre ellos, el programa de software configura el chino y el inglés como funciones de traducción predeterminadas. Además, puede usar la función del diccionario de traducción para configurar el texto del idioma correspondiente,

como se muestra en la figura a continuación.

Language Dictionary			
中文(繁体, 台湾)	英语(美国)	中文(简体)	阿拉伯语
確定			
取消	Cancel		
清除	Clear		
倒退	Backspace		
數值輸入	Number Input		
一般	Normal		
字串輸入	String Input		
密碼輸入	Password Input		
系統資訊	System Information		
螢幕寬度:	Screen Width:		
螢幕高度:	Screen Height:		
螢幕顏色:	Screen Color:		
螢幕尺寸:	Screen Size:		
OS版本:	OS Ver:		
年	Year		
月	Month		
日	Day		
min.:	min.:	min.:	min.:
max.:	max.:	max.:	max.:
OK	OK	OK	OK
Back	Back	Back	Back
Esc	Esc	Esc	Esc
Clear	Clear	Clear	Clear
-	-	-	-
0	0	0	0
.	.	.	.
9	9	9	9
Ⓜ	Ⓜ	Ⓜ	Ⓜ

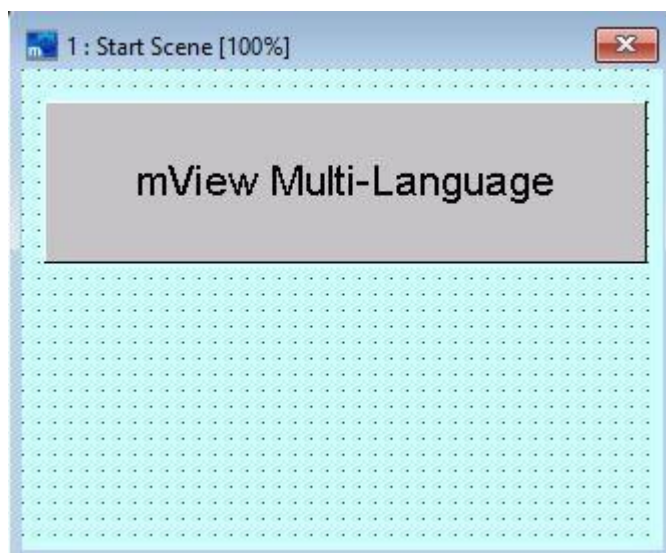
Dic. Translate: Configure la traducción del idioma correspondiente usted mismo.

5.2 Multi-language and component cases

Paso 1. Cree un nuevo archivo de proyecto.

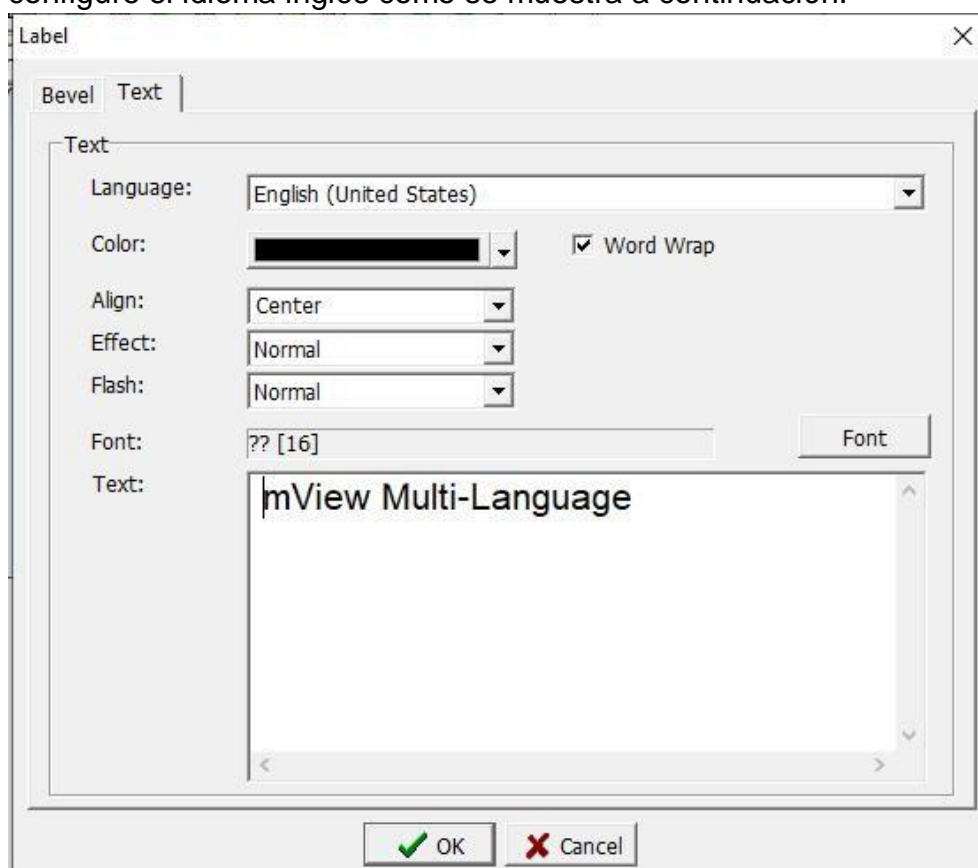
Paso 2. Agregue el idioma inglés.

Paso 3. Seleccione el componente. Aquí, toma [Static Text] in [Static] como ejemplo.

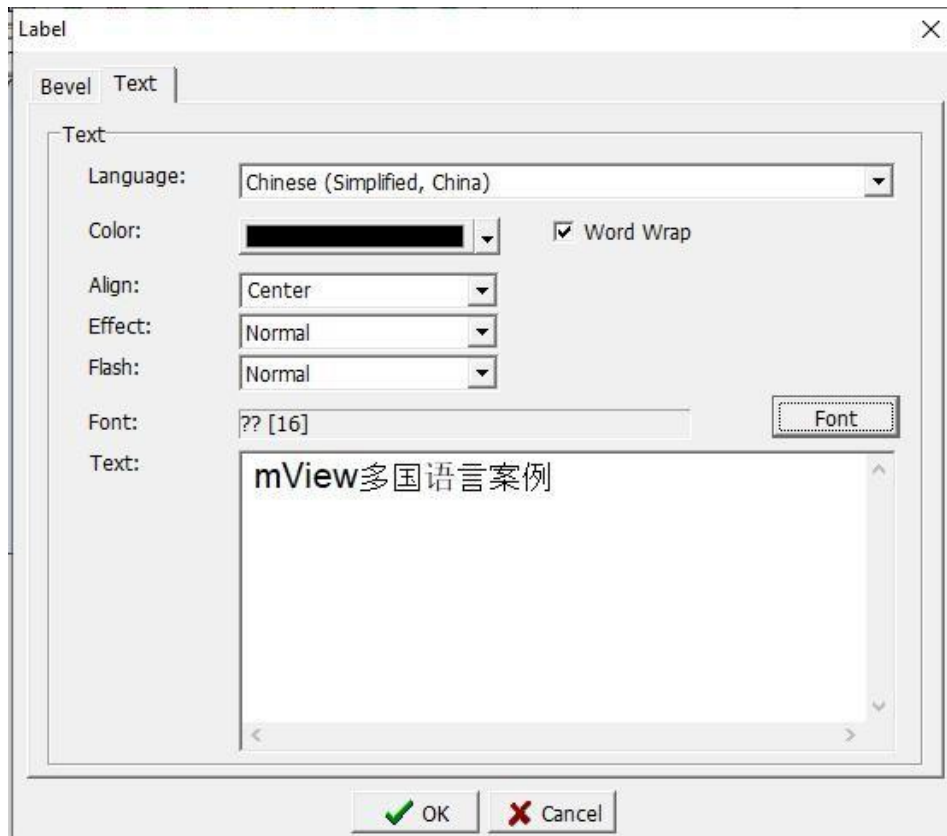


Como se muestra abajo.

Paso 4. Abra el cuadro de diálogo Propiedades de texto estático. Primero configure el idioma inglés como se muestra a continuación.



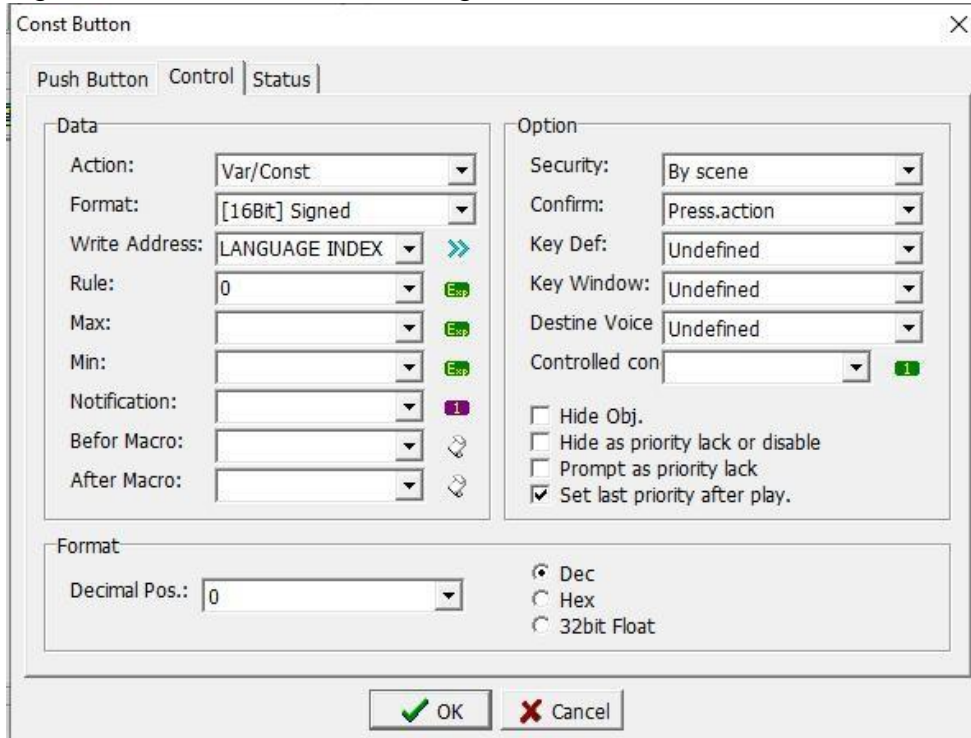
Paso 5. Configure el idioma chino nuevamente como se muestra a continuación.



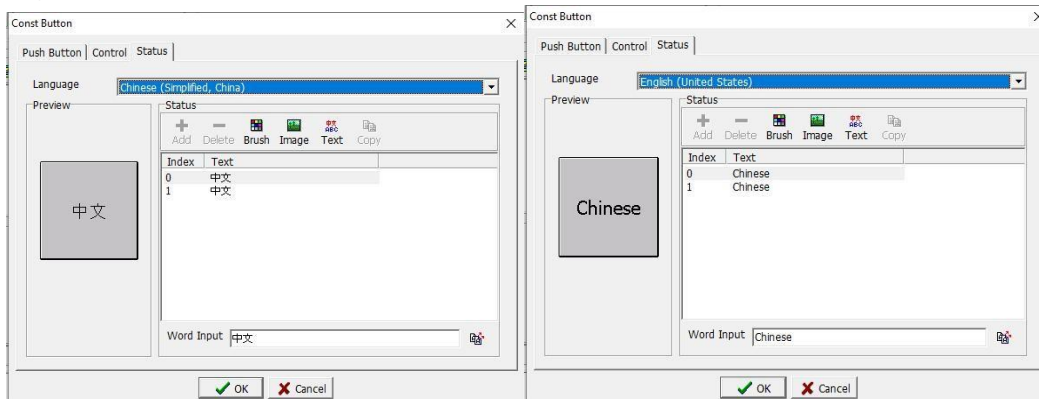
Paso 6. Cuando ambos idiomas estén configurados, haga clic en el botón [OK]. El texto estático ahora mostrará la fuente del idioma seleccionado. Como se describe en el capítulo anterior, cuando se selecciona chino o inglés, se muestran diferentes fuentes.

Paso 7. Agregue [botón de valor] a la pantalla inicial, abra la ventana de propiedades del objeto, seleccione [variable o constante] en [acción] y seleccione [índice de idioma de la pantalla actual] en [escribir DIRECCIÓN]. [Reglas] Ingrese [0], que se refiere al valor del índice mencionado en la sección 5.1, que indica que la familia de idiomas es el chino, y 1 indica el

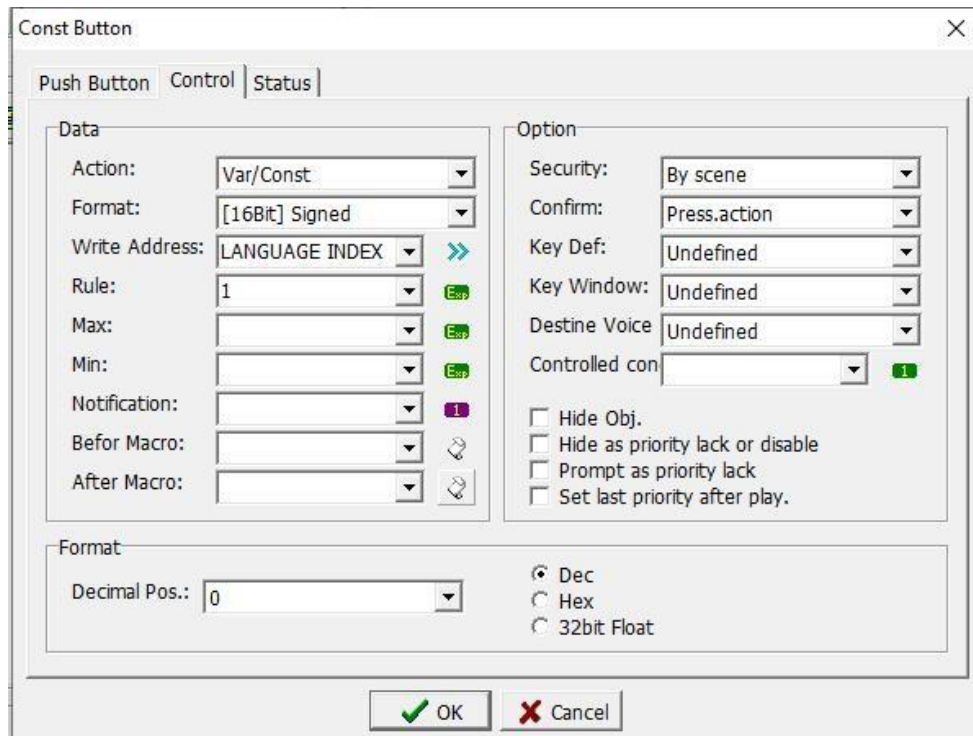
inglés, como se muestra en la figura a continuación.



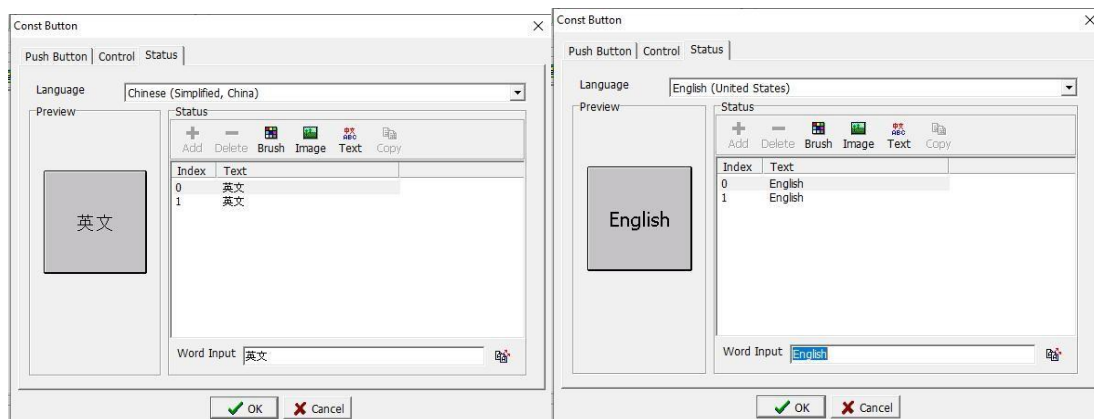
[Status] página, configure el idioma del estado chino y el idioma del estado inglés, como se muestra a continuación.



Paso 8. Agrega un segundo [Value button], establezca las propiedades del botón de configuración como se muestra a continuación

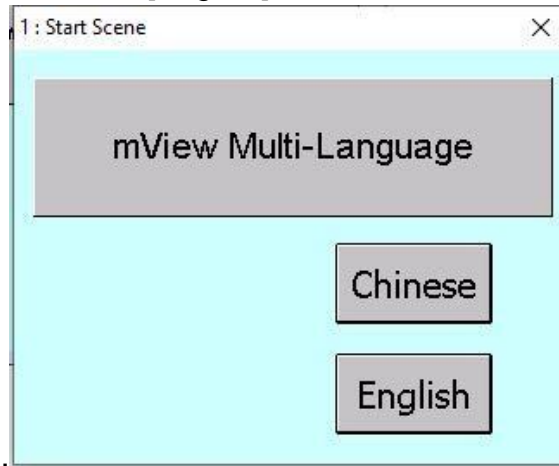


Establezca su página de estado en texto en chino e inglés como se muestra a continuación.



Paso 9. La configuración está completa y el proyecto se puede descargar a la HMI. O seleccione [HMI (M)]-> [Offline Execution] or use the hot key Shift + F9 para comprobar el efecto.

Cuando haces clic en el [English] botón, el efecto es como se muestra en la



siguiente figura.

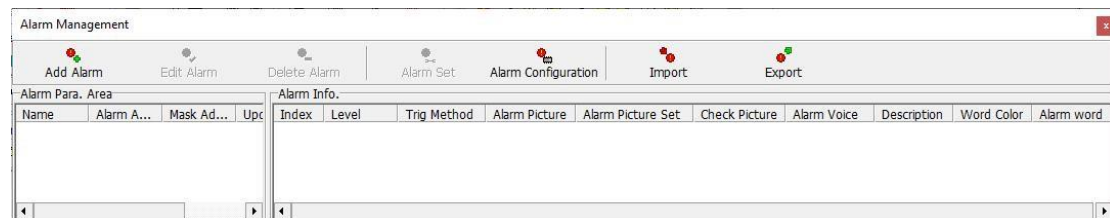
Cuando hace clic en el botón [Chino], el efecto es como se muestra a



continuación.

Chapter 6 Alarm management

Click [Project]-> [Alarm] En la barra de menú o seleccione directamente el [Alarm] icono



en la barra de herramientas para abrir la ventana, como se muestra en la siguiente figura.

Haga clic en el botón Nueva área de alarma para abrir la ventana Nueva área de alarma, como se muestra en la figura a continuación.

The screenshot shows a dialog box titled "Add Alarm" with a close button (X) in the top right corner. Inside the dialog, there is a section titled "Alarm Area Define". Below this section, there are several input fields and controls:

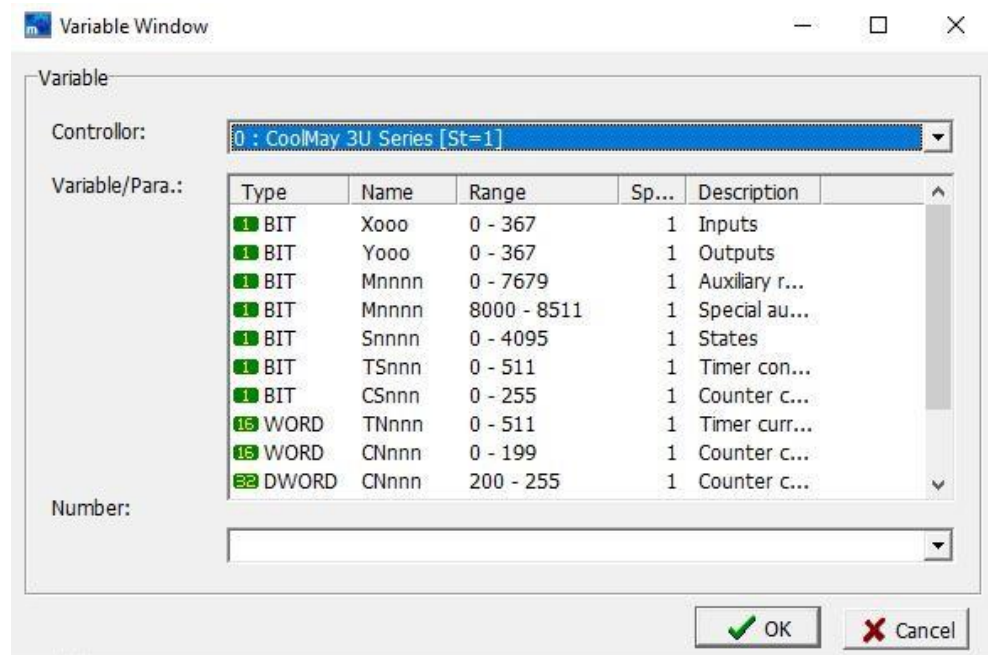
- Name:** A text box containing "Alarm0".
- Address:** A dropdown menu with a green "15" icon to its right.
- Mask:** A dropdown menu with a green "15" icon to its right.
- Update:** A dropdown menu with "3Sec" selected.
- Delay:** A dropdown menu with "0Sec" selected.
- Group:** A list box with four items: "Alarm Group 0", "Alarm Group 1", "Alarm Group 2", and "Alarm Group 3", each with an unchecked checkbox to its left.
- Description:** A text area with a scroll bar.

At the bottom of the dialog, there are two buttons: "OK" with a green checkmark icon and "Cancel" with a red X icon.

Name: Ingrese el nombre establecido para la zona de alarma recién agregada.

Address: Ingrese la posición de la variable, puede seleccionarla a través del símbolo de flecha desplegable o directamente ingrese la posición de la variable. Como se muestra en la figura anterior, el botón de icono 15 detrás del cuadro de entrada indica que la posición debe ser PALABRA. Haga clic en el botón para abrir la ventana de variables como se muestra a continuación para verificar qué variable está en tipo WORD. Al mismo tiempo, también puede ingresar o seleccionar la variable requerida en el cuadro de

edición de números como se muestra a continuación.



Alarm shielded address: Cuando se activa la alarma, esta función se puede utilizar para proteger la alarma, es decir, el mensaje de alarma y el sonido no se muestran. El método de selección de la dirección blindada es el mismo que el de la dirección del área de alarma.

Update cycle: Puede elegir la frecuencia con la que desea actualizar. Si selecciona 3 segundos, significa que la alarma se verificará cada 3 segundos.

Classification group: Puede comprobar en qué grupo se clasificará esta alarma. Haga doble clic con el botón izquierdo del mouse en el grupo para editar el nombre del grupo.

Start-up delay: Seleccione si desea esperar a que el controlador inicie el tiempo de alarma después de completar la creación de datos.

Help: Escriba una declaración de ayuda para esta alarma.

Cuando se agrega el área de alarma, el [Alarm] se muestra en la siguiente figura. En este momento, hay dos botones de configuración agregados en la barra de herramientas de la ventana, que son [Edit Alarm] and [Delete Alarm], [Edit Alarm] significa volver a editar los datos del área de alarma actual. [Delete alarm] es borrar los datos del área de eventos de alarma seleccionada.

Alarm Management

Add Alarm Edit Alarm Delete Alarm Alarm Set Alarm Configuration Import Export

Alarm Para. Area				Alarm Info.									
Name	Alarm A...	Mask Ad...	Upd	Index	Level	Trig Method	Alarm Picture	Alarm Picture Set	Check Picture	Alarm Voice	Description	Word Color	Alarm word
Alarm0	N0		35e	0	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				1	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				2	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				3	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				4	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				5	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				6	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				7	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				8	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				9	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				10	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				11	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				12	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				13	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				14	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				15	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	

Como se muestra a continuación, en el mensaje seleccionado que se configurará, y luego presione [Configuración de alarma] o haga doble clic directamente en el mensaje seleccionado, aparecerá la ventana de configuración de alarma como se muestra a continuación.

Alarm Set

Alarm Define Alarm Mes.

Alarm Define

Index: [Redacted]

Level: prompt

Trigger method: Undefined

Alarm screen: Undefined

Alarm screen set: Dialogue Box

View screen: Undefined

Alarm sound: Undefined

Description: [Empty text area]

OK Cancel

Alarm define

Definición de alarma

Valor de índice: debido a que la ubicación de la alarma se almacena en WORD, el tamaño de WORD es de 2 bytes. Cuando WORD es 1, se convertirá a binario [0000 0000 0000 0001]. Por favor refiérase a la tabla de abajo.

2power	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
2Carry	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
index	5	4	3	2	1	0										

Level: Después de configurar el nivel, es conveniente que los usuarios editen el nivel de esta alarma.

Trigger method:

Positive edge: Cuando los datos cambien de 0 a 1, active la alarma.

Negative edge: Cuando los datos cambien de 1 a 0, active la alarma.

Positive and negative edge: Cuando los datos cambien de 0 a 1 o de 1 a 0, active la alarma.

High level: Cuando el dato es 1, activa la alarma.

Low level: Cuando el dato es 0, activa la alarma.

Mezcla de flanco positivo y nivel alto: cuando se cumplan las condiciones de flanco positivo y nivel alto, active la alarma.

Mezcla de flanco negativo y nivel bajo: cuando se cumplen las condiciones de flanco negativo y nivel bajo, active la alarma.

Pantalla de alarma: Seleccione la pantalla que aparece durante la alarma.

Debe agregar un nuevo cuadro de diálogo antes de editar la pantalla que se usará durante la alarma.

Configuración de la pantalla de alarma:

Cuadro de diálogo: 1. Al seleccionar un cuadro de diálogo, tenga en cuenta que la pantalla configurada debe tener la función de salir del cuadro de diálogo; de lo contrario, cuando se produzca la alarma, el cuadro de diálogo establecido provocará el problema de no poder salir.

2. Cuando opere la pantalla (el tipo de pantalla es un cuadro de diálogo), si la alarma se produce en este momento, desaparecerá la pantalla que no se haya operado por completo antes.

Cambio de pantalla: seleccione la pantalla de visualización a la que saltar cuando se produzca la alarma, como la pantalla de la tabla de visualización de alarma actual.

Mensaje: Al seleccionar el mensaje, puede elegir segundos para que aparezca el mensaje, no afectará la función de la operación actual.

Ver pantalla: puede agregar un cuadro de diálogo para editar la pantalla.

Cuando ocurre una alarma, desea ver qué tipo de alarma ocurrió antes, aparecerá esta pantalla. Configuro la pantalla expresada por esta alarma y puedo hacer un punto de alarma conveniente a la pantalla de búsqueda.

Sonido de alarma: seleccione el sonido cuando se produzca la alarma, primero debe configurar el sonido en la gestión de sonido.

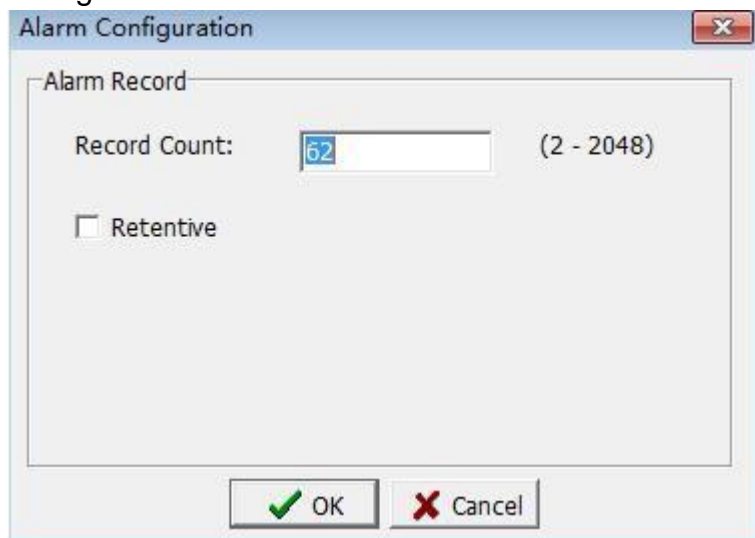
Descripción: una descripción de esta configuración.

Alarm message

Language: Configure el idioma cuando se muestre el mensaje de alarma. Color: Configure el color del texto cuando se muestre el mensaje de alarma.

Text: Configure el texto que se muestra en el mensaje de alarma.

Haga clic en el [Alarm Configuration] botón. El cuadro de diálogo de configuración de alarma se muestra a continuación:



Alarm record

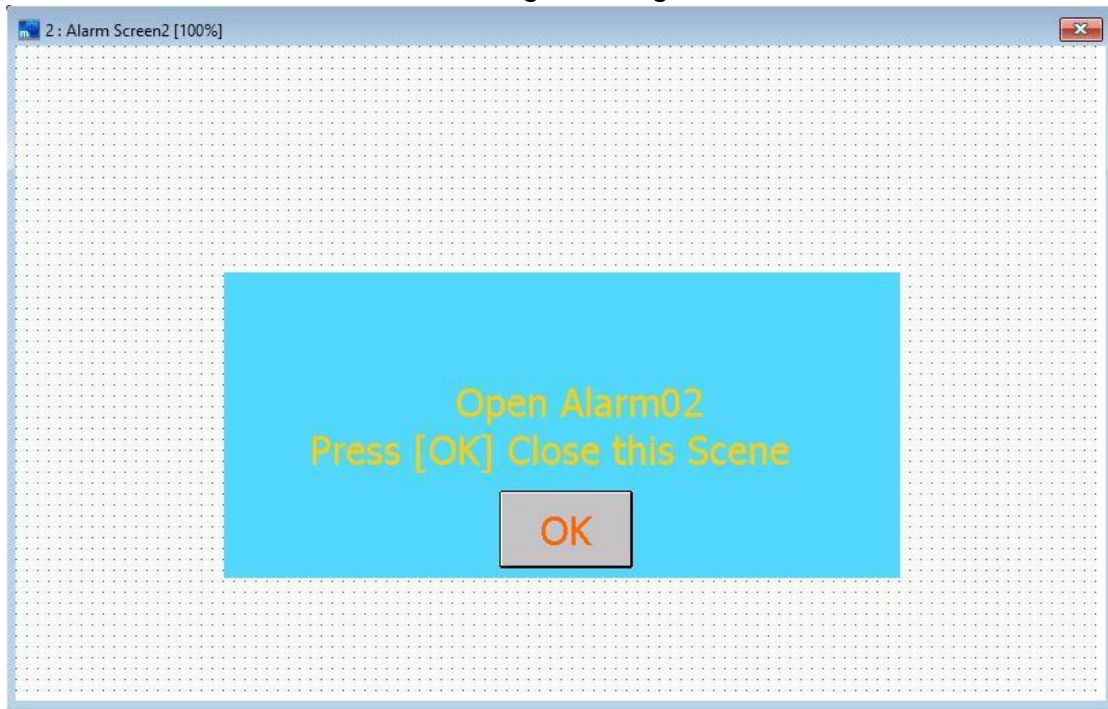
Números de registro: configure el número de alarmas registradas, que van de 2 a 2048. Cuando el número de alarmas supera el número establecido, los primeros datos registrados se eliminarán uno por uno para aumentar el último registro de alarma.


Usar retención de apagado: seleccione esta opción para guardar los datos en el registro de alarmas cuando la HMI se apaga y luego se reinicia.

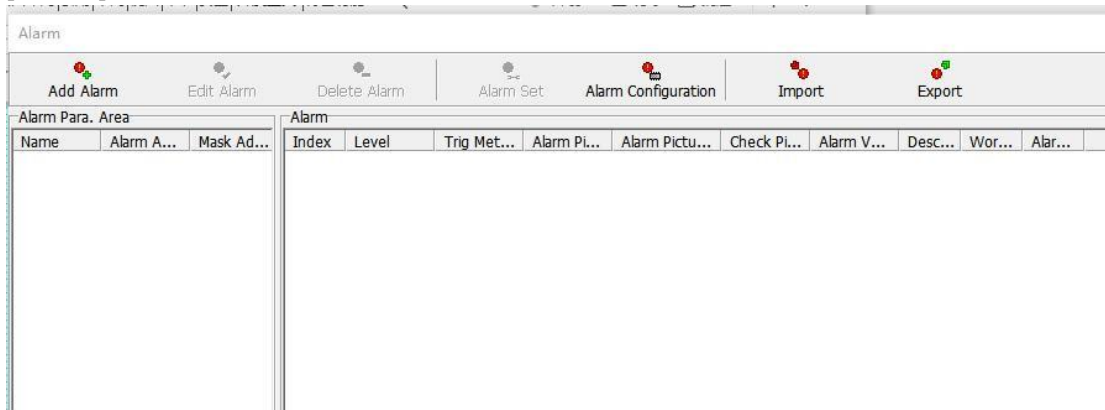
6.1 Alarm case

Este capítulo usa un caso simple para explicar cómo configurar la alarma (disparador, escudo) y usa la tabla de registro de alarmas para mostrar la información de alarmas ocurridas.

Paso 1. Antes de configurar la información de alarma, debe editar la pantalla de alarma, como se muestra en la siguiente figura.



Paso 2. Haz clic [Project]-> [Alarm] En la barra de menú o seleccione directamente el [Alarm] icon 



en la barra de herramientas para abrirlo, como se muestra en la siguiente figura.

Paso 3. Haga clic en el botón [Agregar alarma] para abrir la nueva ventana del área de alarma y configure los parámetros como se muestra en la siguiente

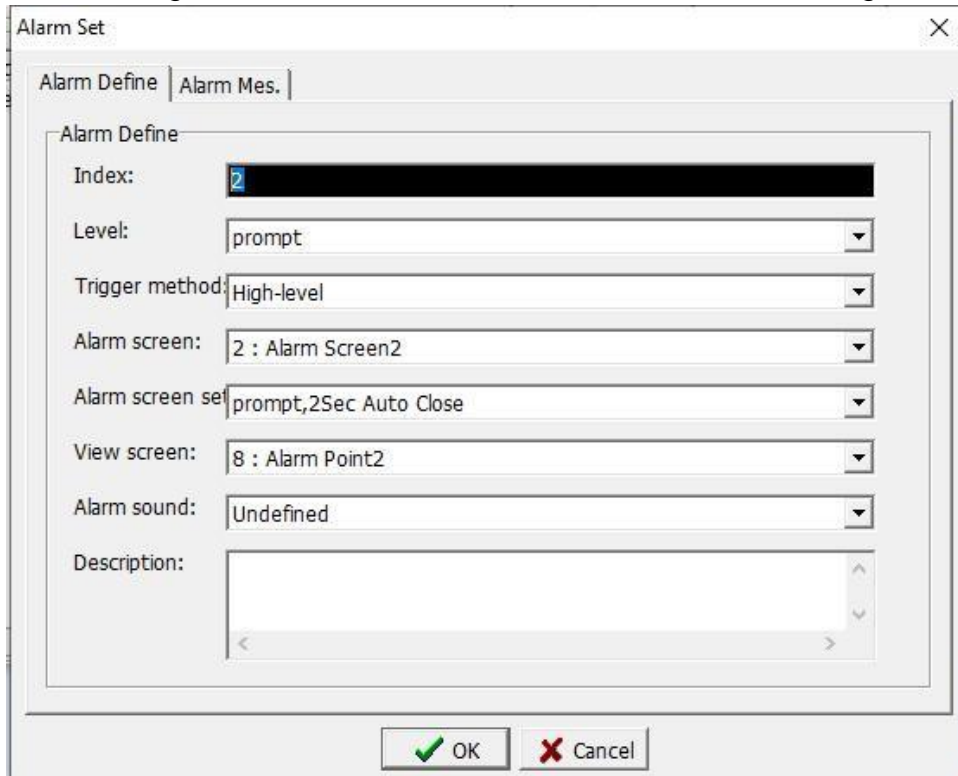
figura.

Una vez completada la configuración, haga clic en el botón [Aceptar] para guardar la configuración. Mostrar como se muestra en la siguiente figura.

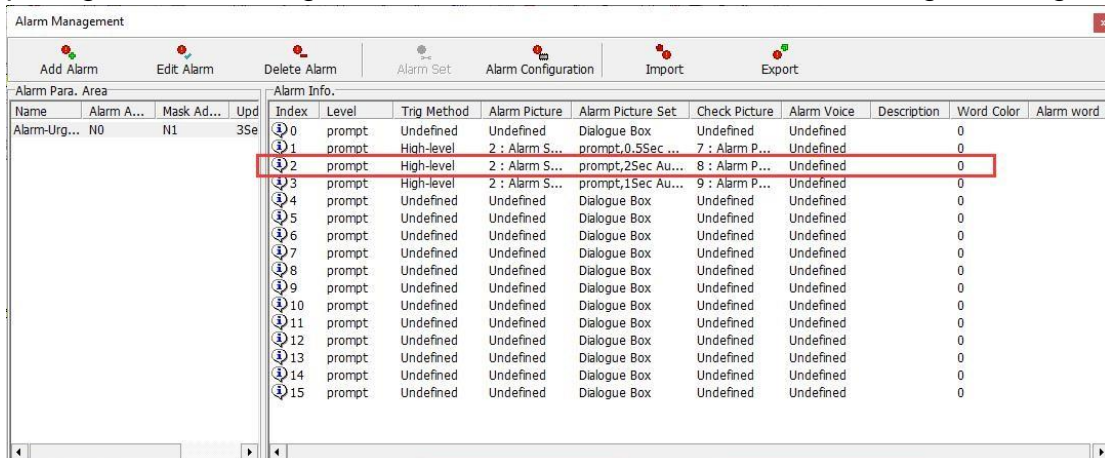
Alarm Para. Area				Alarm Info.									
Name	Alarm A...	Mask Ad...	Upd	Index	Level	Trig Method	Alarm Picture	Alarm Picture Set	Check Picture	Alarm Voice	Description	Word Color	Alarm word
Alarm-Urg...	N0	N1	35e	0	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				1	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				2	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				3	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				4	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				5	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				6	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				7	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				8	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				9	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				10	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				11	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				12	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				13	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				14	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	
				15	prompt	Undefined	Undefined	Dialogue Box	Undefined	Undefined		0	

Paso 4. Seleccione la barra de información con un valor de índice de 2 y haga clic en el [Alarm Setting] o haga doble clic en la información para abrir el cuadro de diálogo de configuración de información de alarma. El contenido de

la configuración se muestra en la siguiente figura.

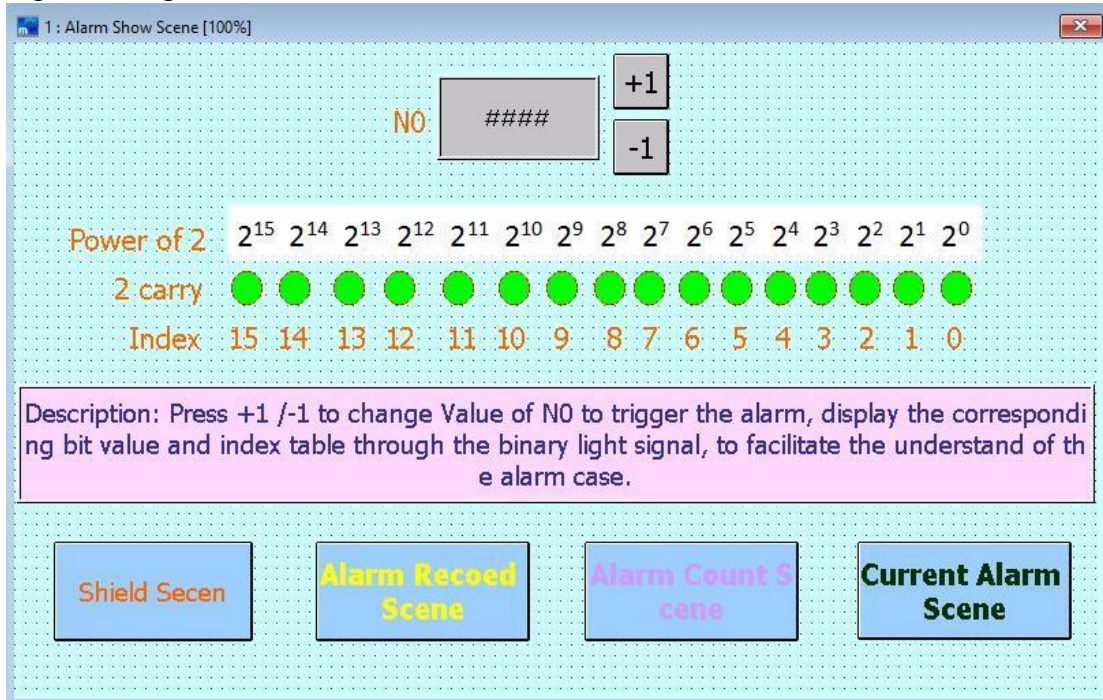


Una vez completada la configuración, haga clic en el botón [OK] botón para guardar la configuración. Mostrar Como se muestra en la siguiente figura.

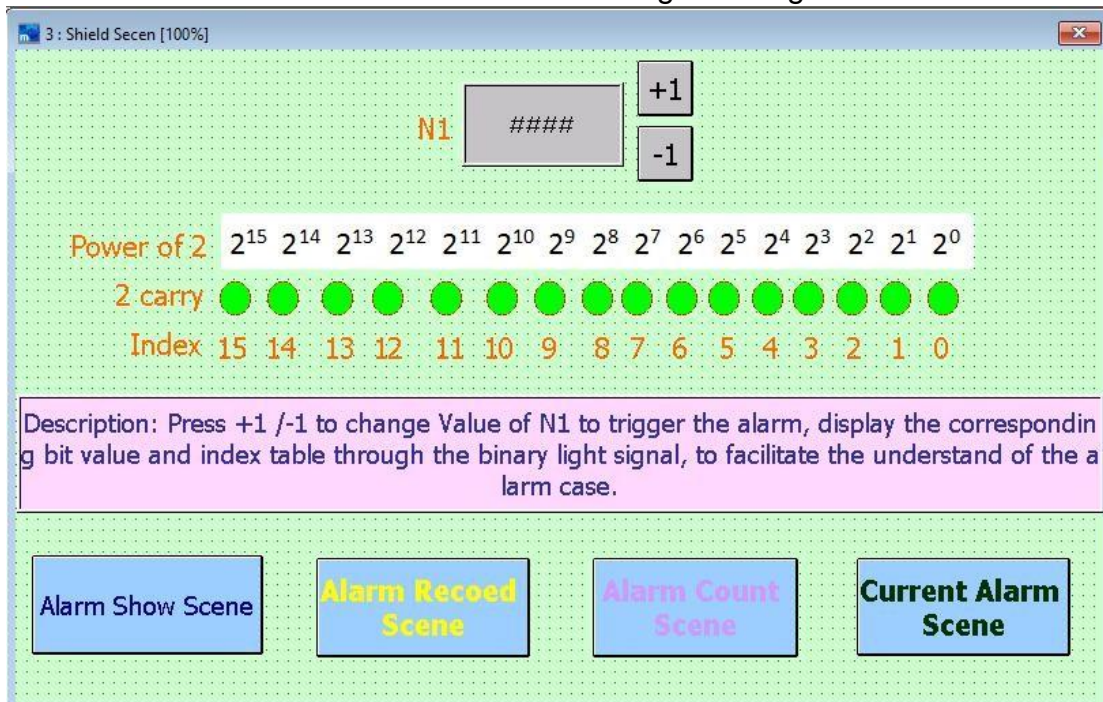


Paso 5: Regrese a la pantalla de inicio, diseñe la pantalla de inicio, configure el valor de N0 usando los botones de incremento y decremento, y use la lámpara de visualización para mostrar la situación del bit N0. Como se muestra en la

siguiente figura.



La nueva pantalla agregada se configura como una pantalla de protección, diseñe la pantalla de protección, configure el valor de N0 usando los botones de incremento y disminución, y use la lámpara de visualización para mostrar la situación del bit N0. Como se muestra en la siguiente figura.



Use [Alarm Display Table], [Alarm Count Table] y [Current Alarm Table] respectivamente para diseñar una pantalla para grabar la alarma, como se muestra en las siguientes tres figuras. Consulte la sección 3.4.16 para obtener instrucciones específicas sobre la tabla de registro de alarmas.

4 : Alarm Record Scene [100%]

Alarm Display Table

NUM	Time	Restore	Message

Alarm Show Scene

Shield Secen

Alarm Count Scene

Current Alarm Scene

5 : Alarm Count [100%]

Alarm Count Table

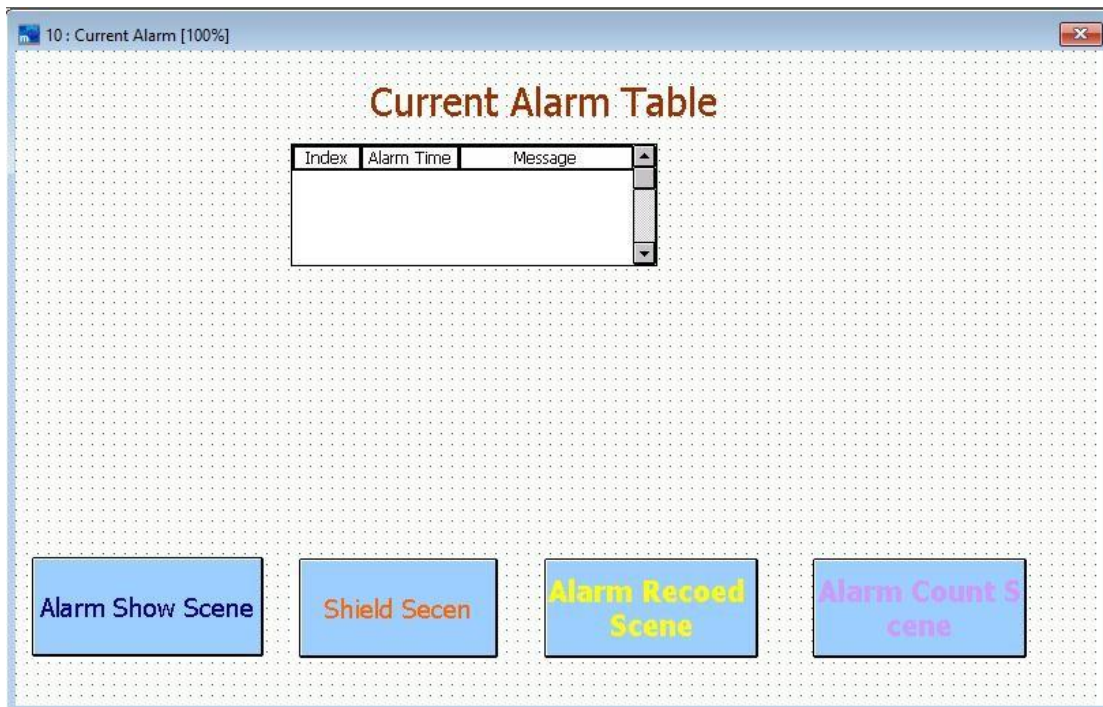
Num	Message	Times

Alarm Show Scene

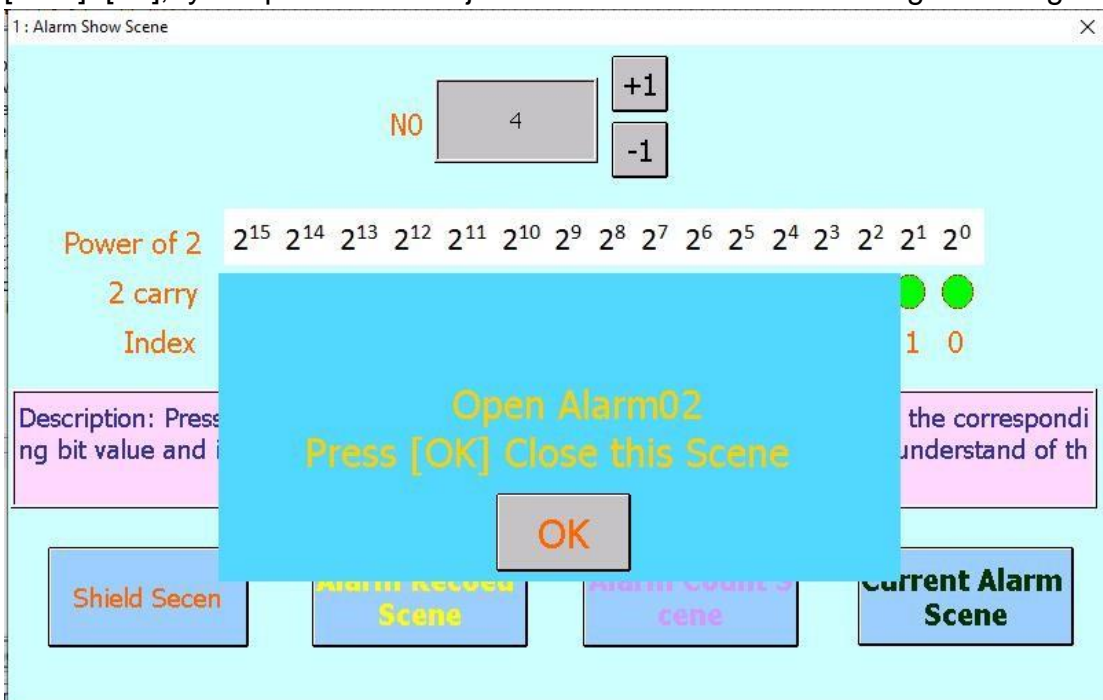
Shield Secen

Alarm Recoed Scene

Current Alarm Scene



Paso 6. Una vez completadas todas las configuraciones de la pantalla, puede comenzar a ejecutar acciones. Hacer clic [Offline Execution] o presione [Shift]+[F9], y la pantalla de ejecución se muestra en la siguiente figura.



En este momento, podemos encontrar que al hacer clic en el botón [+], el valor de N0 cambia de [0] a [1], pero la alarma no se dispara hasta [4]. Configurando el activador de alto nivel, ¿por qué se activa cuando el valor es 4? la ubicación de la alarma se almacena en WORD. En el paso 4, seleccionamos el índice 2 en [Alarma] para configurar, es decir, cuando el segundo bit de N0 es 1, el valor de N0 debe ser 4 para disparar. Debido a que el tamaño de los datos de PALABRA es de 2 bytes y es [0000 0000 0000 0000]

(consulte la tabla de este capítulo) en términos binarios, cuando se activa el nivel alto, el valor binario correspondiente al índice 2 es 1, es decir, [0000 0000 0000 0100], y la pantalla binaria correspondiente es 22 potencia, $1 * 22 \text{ potencia} = 4$, por lo que la configuración del índice 2 solo se activará cuando el valor N0 sea 4.

Paso 7. Si el usuario no apaga la alarma ni protege la alarma después de que se produzca la alarma, la pantalla de alarma se reproducirá cada dos ciclos de actualización de acuerdo con el ciclo de actualización establecido en [Alarm (Event) Management] (3 segundos en este caso) hasta que la alarma se apague o proteja.

Cuando ocurre una alarma, la información de la pantalla de [Alarm Display Table], [Alarm Count Table] y [Current Alarm Table] se muestran a continuación.

[Alarm Display Table] se recopilarán en una tabla de registros según las alarmas que se hayan producido.

4 : Alarm Record Scene

×

Alarm Display Table

NUM	Time	Restore	Message
000	15:17:28		Alarm Happen02
001	15:17:31		The front door is opened



[Alarm Count Table] Todo el número de alarmas que se han producido hasta el momento se contará y compilará en una tabla de recuento.

5 : Alarm Count

Alarm Count Table

Num	Message	Times
000		0
001	The front door is opened	1
002	Alarm Happen02	1
003	The back door is opened	0
004		0
005		0
006		0
007		0
008		0
009		0
010		0
011		0
012		0

Alarm Show Scene Shield Secen Alarm Recoed Scene Current Alarm Scene

[Current Alarm Table] Muestra la información de alarma que está ocurriendo actualmente y que no se ha borrado en la tabla de registros.

10 : Current Alarm

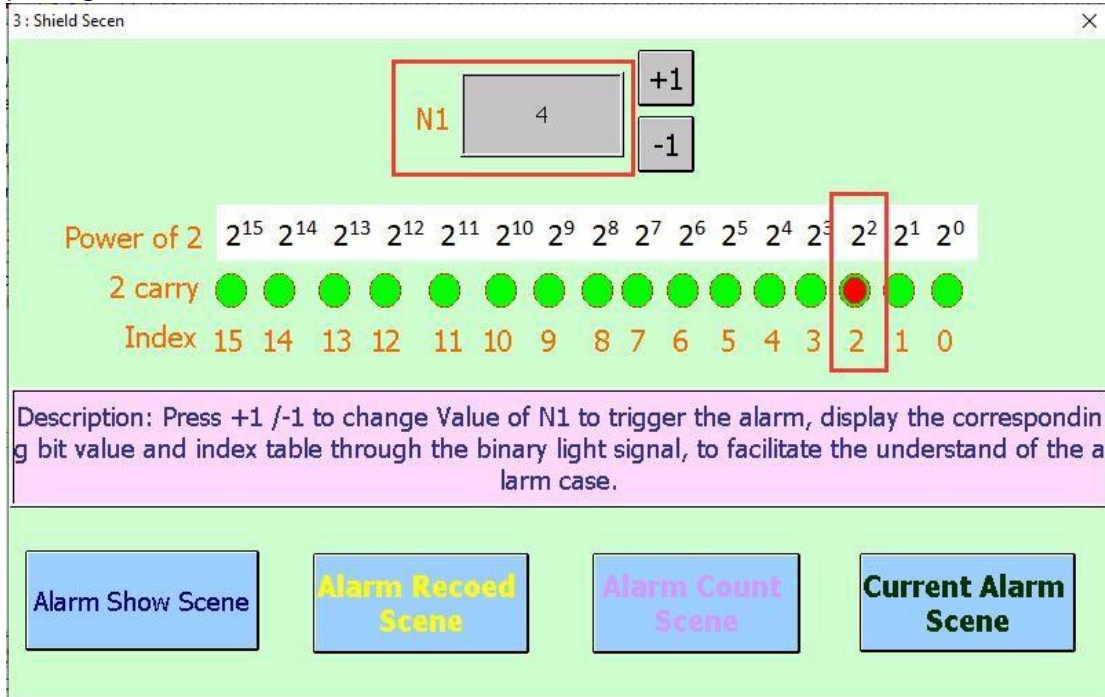
Current Alarm Table

Index	Alarm Time	Message
000	15:17:28	Alarm Happen02
001	15:17:31	The front door is opened

Alarm Show Scene Shield Secen Alarm Recoed Scene Alarm Count Scene

Paso 8: después de que se produzca la alarma, la información de alarma enviada debe cerrarse o protegerse. El método para cerrar la información de alarma es restaurar el valor de N0, es decir, restaurar el bit correspondiente al valor de índice a 0. Proteger la información de alarma se refiere a establecer el valor de la dirección protegida de alarma N1 para que sea el mismo que el de N0. Como se muestra en la siguiente figura, la información de alarma se puede

proteger.

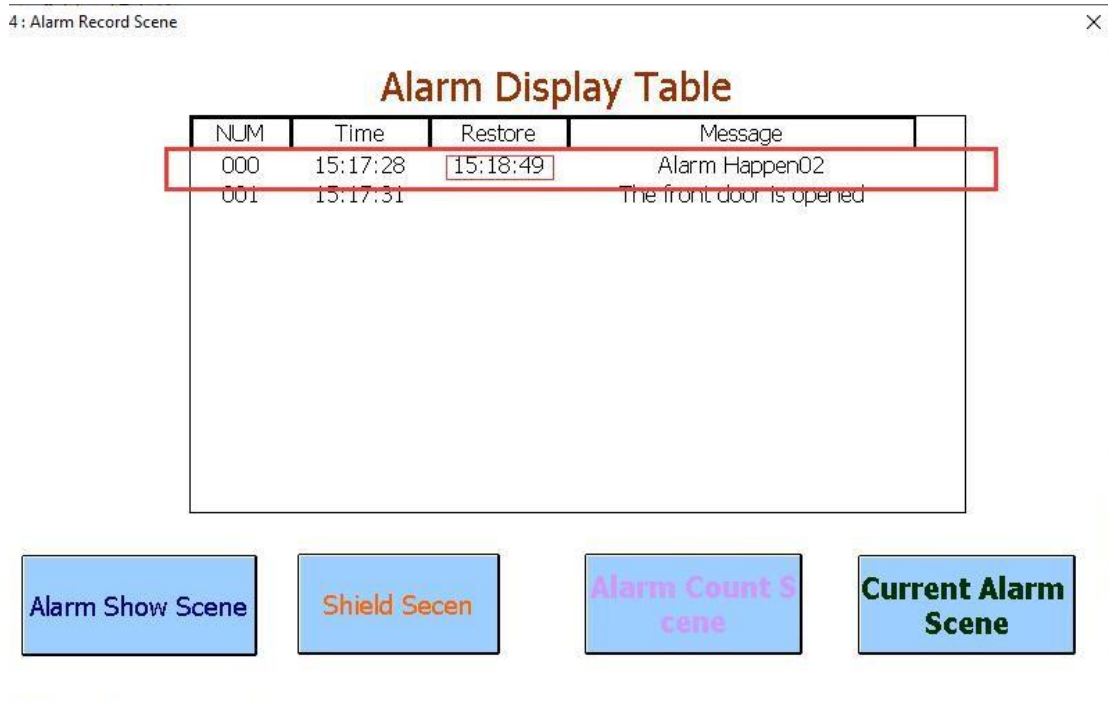


En este momento, la información de la pantalla de [Alarm Display Table], [Alarm Count

Table] y

[Current Alarm Table] se muestran en las siguientes tres figuras.

[Alarm Display Table] registra todas las alarmas que se han producido. Si la alarma se ha borrado o protegido, se mostrará el tiempo de recuperación.



[Alarm Count Table] es el mismo que antes, y siempre contará las veces que ocurre cada alarma.

Num	Message	Times
000		0
001	The front door is opened	3
002	Alarm Happen02	2
003	The back door is opened	0
004		0
005		0
006		0
007		0
008		0
009		0
010		0
011		0
012		0

Buttons: Alarm Show Scene, Shield Secen, Alarm Recoed Scene, Current Alarm Scene

Debido a que la alarma se ha borrado, no hay registro de ninguna alarma en [Current Alarm Table].

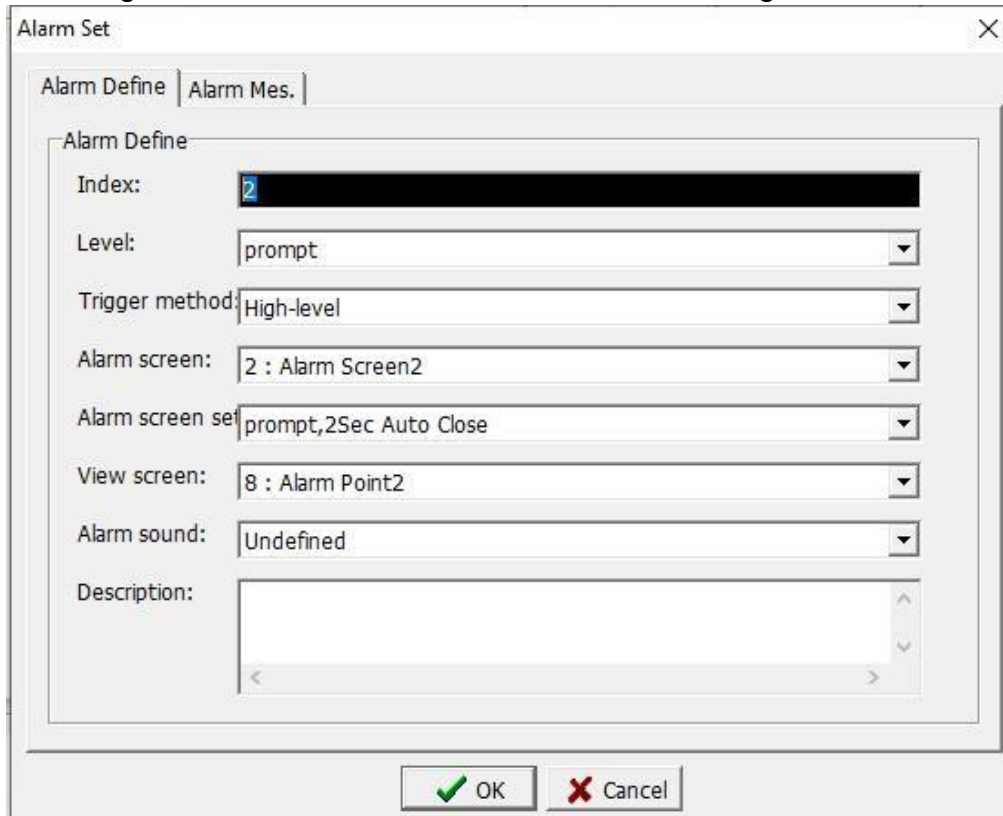
Index	Alarm Time	Message
-------	------------	---------

Buttons: Alarm Show Scene, Shield Secen, Alarm Recoed Scene, Alarm Count Scene

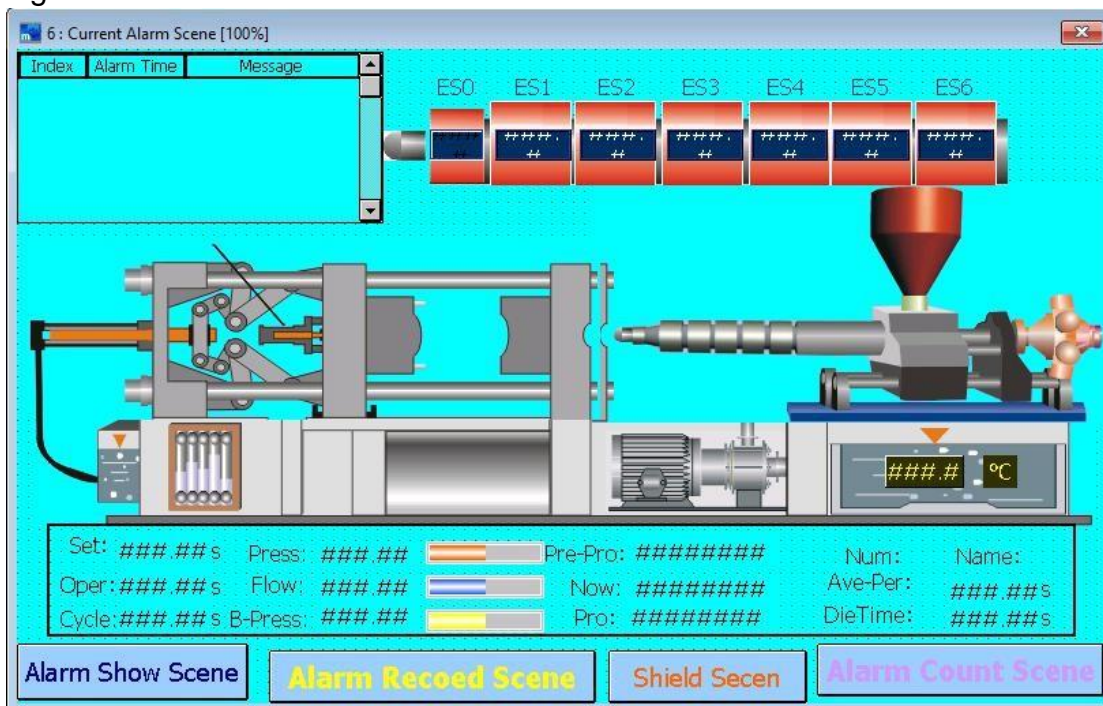
Hasta aquí se ha completado la descripción básica de la configuración de la información de alarma.

Los siguientes pasos introducirán el uso de la pantalla de inspección para marcar los puntos de falla.

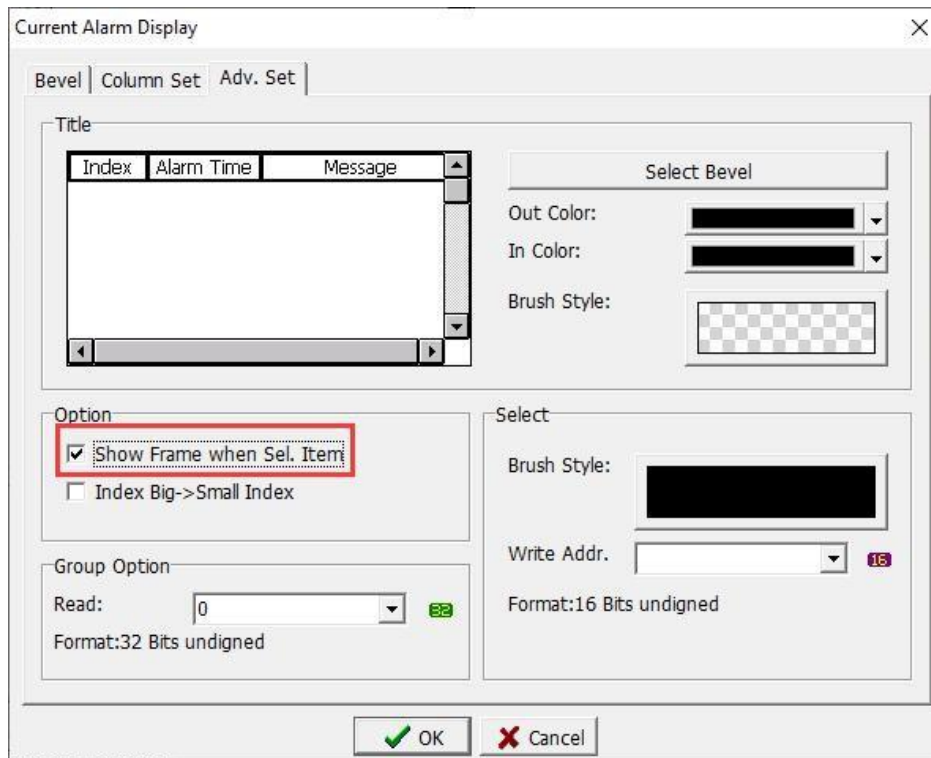
Paso 9. Primero agregue la pantalla de visualización en el cuadro de diálogo de configuración de alarma, como se muestra en la figura a continuación.



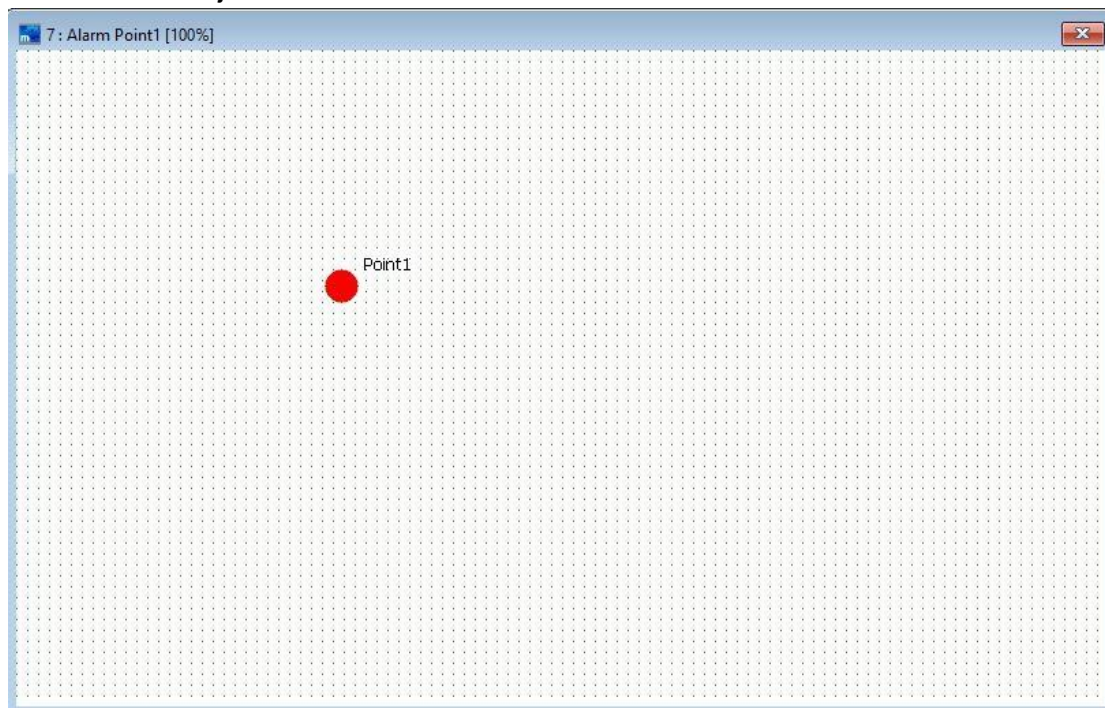
Paso 10. Cambie la edición de pantalla de la pantalla de alarma actual a la siguiente.

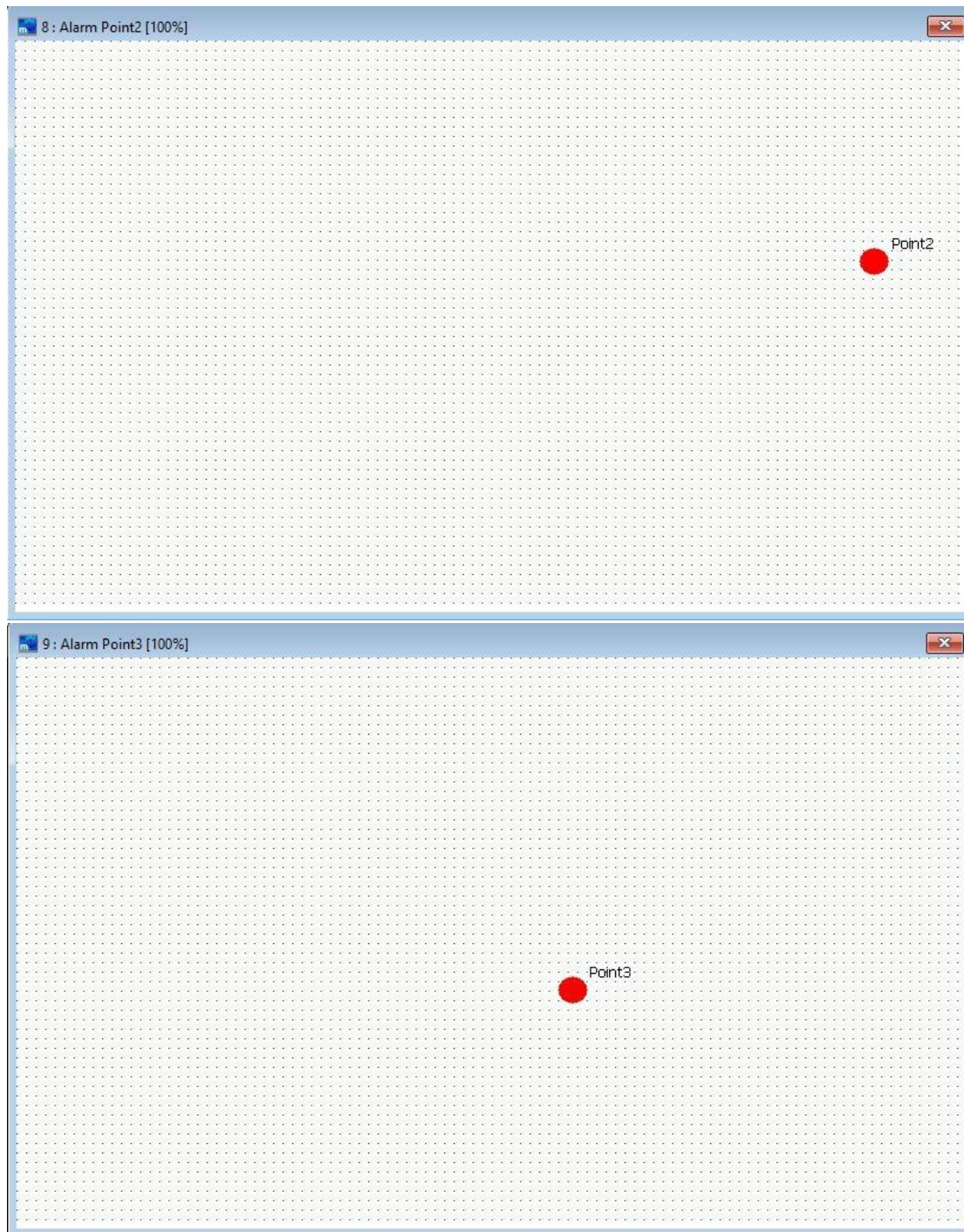


Ingresar [Current alarm table] página de configuración de propiedades. En la página de configuración avanzada, al seleccionar los elementos en [Options], se muestra la pantalla de visualización. seleccionarlo Como se muestra abajo.



Plan [View Screen 1], [View Screen 2], y [View Screen 3] Como se muestra abajo





Paso 11. Repita el paso 4 para configurar las acciones de los índices de alarma 1, 2 y 3, y configure la pantalla de visualización como Ver pantalla 1, Ver pantalla 2, Ver pantalla 3. Es decir, cuando el valor de N0 es 14, tres los

lado derecho de la HMI.

6: Current Alarm Scene ×

Index	Alarm Time	Message
000	15:50:44	The back door is opened
001	15:50:47	Alarm Happen02
002	15:50:50	The front door is opened

ES0 ES1 ES2 ES3 ES4 ES5 ES6

Set: 0.00 s Press: 0.00 Pre-Pro: 0 Num: Name:
 Oper: 0.00 s Flow: 0.00 Now: 0 Ave-Per: 0.00 s
 Cycle: 0.00 s B-Press: 0.00 Pro: 0 DieTime: 0.00 s

Alarm Show Scene Alarm Recoed Scene Shield Secen Alarm Count Scene

6: Current Alarm Scene ×

Index	Alarm Time	Message
000	15:50:44	The back door is opened
001	15:50:47	Alarm Happen02
002	15:50:50	The front door is opened

ES0 ES1 ES2 ES3 ES4 ES5 ES6

Set: 0.00 s Press: 0.00 Pre-Pro: 0 Num: Name:
 Oper: 0.00 s Flow: 0.00 Now: 0 Ave-Per: 0.00 s
 Cycle: 0.00 s B-Press: 0.00 Pro: 0 DieTime: 0.00 s

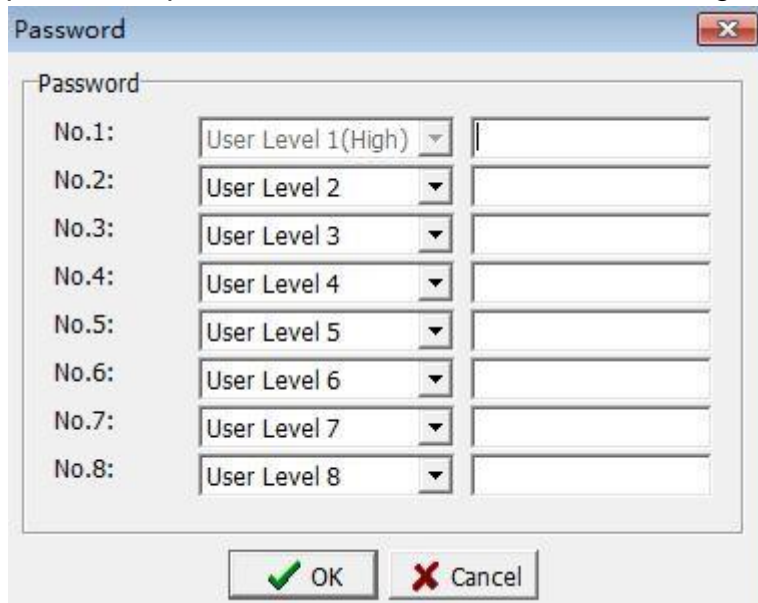
Alarm Show Scene Alarm Recoed Scene Shield Secen Alarm Count Scene

Chapter 7 Password Management

Al operar el equipo, a menudo es necesario proporcionar a los usuarios con diferentes responsabilidades funciones operativas de diferentes permisos. Algunas funciones importantes solo están disponibles para los usuarios que tienen una contraseña y permisos suficientes. En este sentido, la gestión de contraseñas proporciona una capa de protección y comodidad en la gestión de derechos.

Click [Project]-> [Password] para abrir el formulario de edición de contraseña, como se muestra en la siguiente figura. Este software proporciona

8 conjuntos de contraseñas y 8 tipos de niveles de permisos a configurar por los usuarios. El primer conjunto de sistemas aplica los permisos más altos para evitar permisos insuficientes cuando se configura incorrectamente.

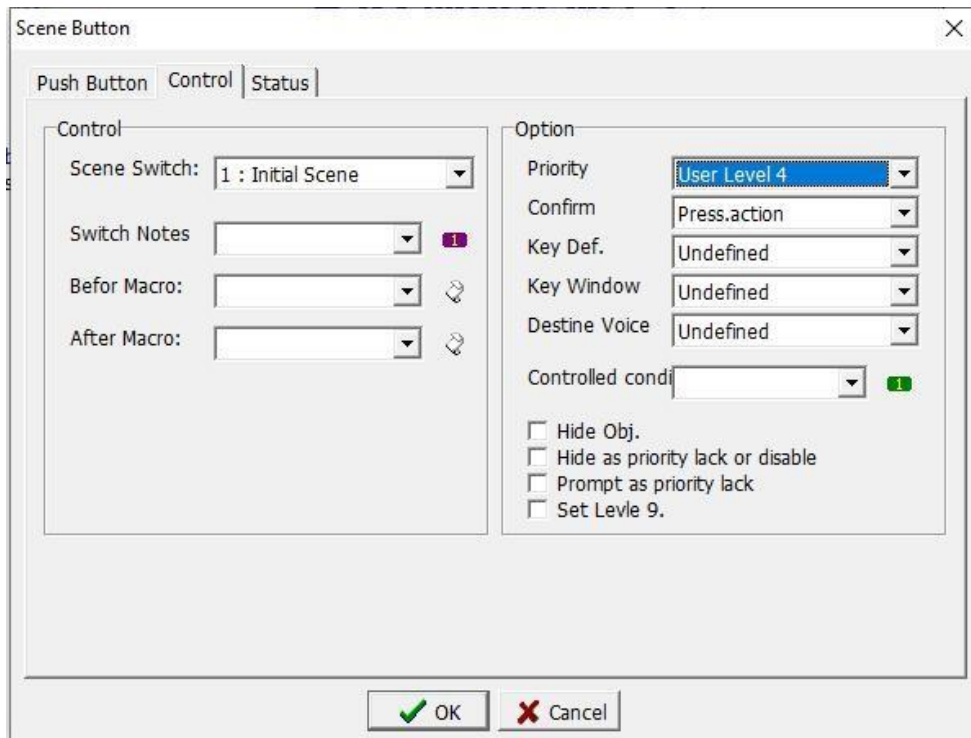


No.	Level	Password
No.1:	User Level 1(High)	
No.2:	User Level 2	
No.3:	User Level 3	
No.4:	User Level 4	
No.5:	User Level 5	
No.6:	User Level 6	
No.7:	User Level 7	
No.8:	User Level 8	

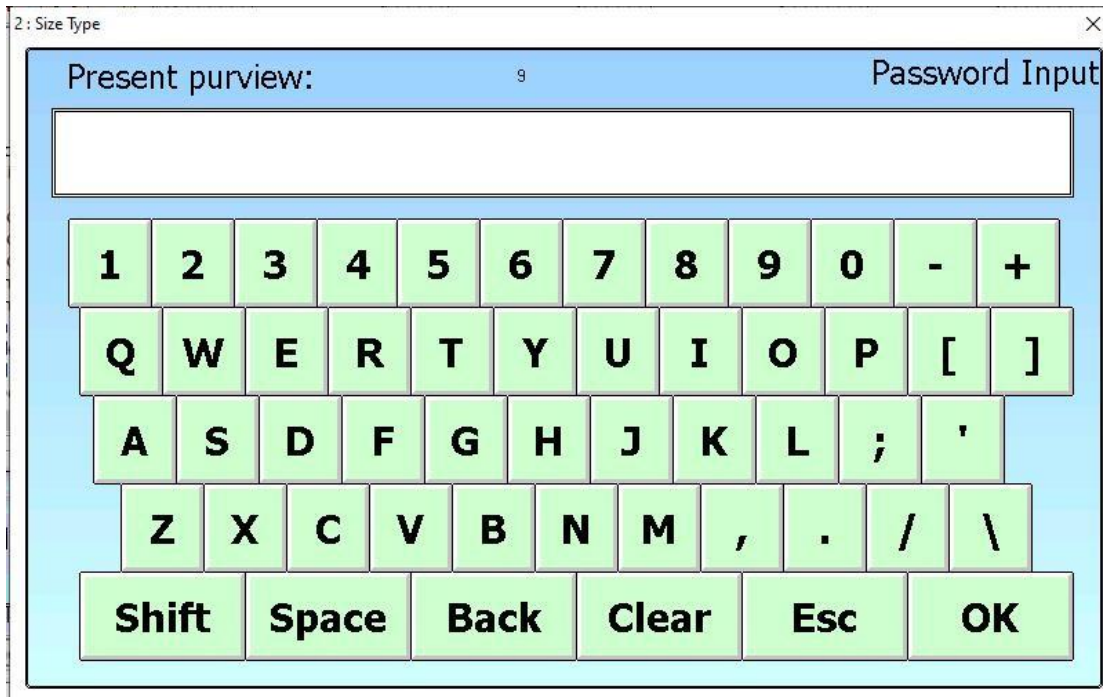
Generalmente, el nivel predeterminado de la nueva pantalla añadida es [set by screen group], el nivel predeterminado del grupo de pantalla es la autoridad más baja, y el nivel predeterminado de todos los componentes es [set by screen]. Por lo tanto, a menos que se especifique lo contrario, el usuario puede usar todas las funciones de edición, ya que todas las funciones están disponibles en el nivel más bajo de autoridad.

7.1 Component setting

Si algunos usuarios deben estar restringidos a un determinado componente (componente de botón y componente de edición), puede configurar el permiso de uso de este componente al configurar el componente. Como se muestra en la figura a continuación, establezca el permiso de uso de [Screen Button] to [User level 4].



Al usar este botón, la autoridad es menor que la autoridad de configuración, la pantalla de ingreso de contraseña se mostrará a continuación, requiriendo la contraseña correcta antes de continuar usando esta función.



7.2 Screen settings

Si necesita restringir al usuario a los componentes de toda la pantalla, puede configurar el uso de Propiedades de pantalla al editar la pantalla y está restringido por la configuración al usar el componente de pantalla. Los ajustes

se muestran a continuación.

Screen Property ✕

Normal | Adv. | Communication

Screen Data

Name: Start screen

Num.: 1

Type: Init Screen

Security: By scene group

Inherit: User Level 3
User Level 4
User Level 5
User Level 6
User Level 7
User Level 8
User Level 9(Low)
By scene group

BG Color:

Description:

Auto Switch

Delay Time: 0 Sec

Jump to: Undefined

Stop function of Auto. swith screen as Delay Time set zero , The Delay Time rang is 0 .. 32767 .

Load BG Image

Clear BG Image

Position: Center

Macro

Screen OPEN Macro CYCLE Macro Interval: 0.5Sec

Screen CLOSE Macro

Screen CYCLE Macro

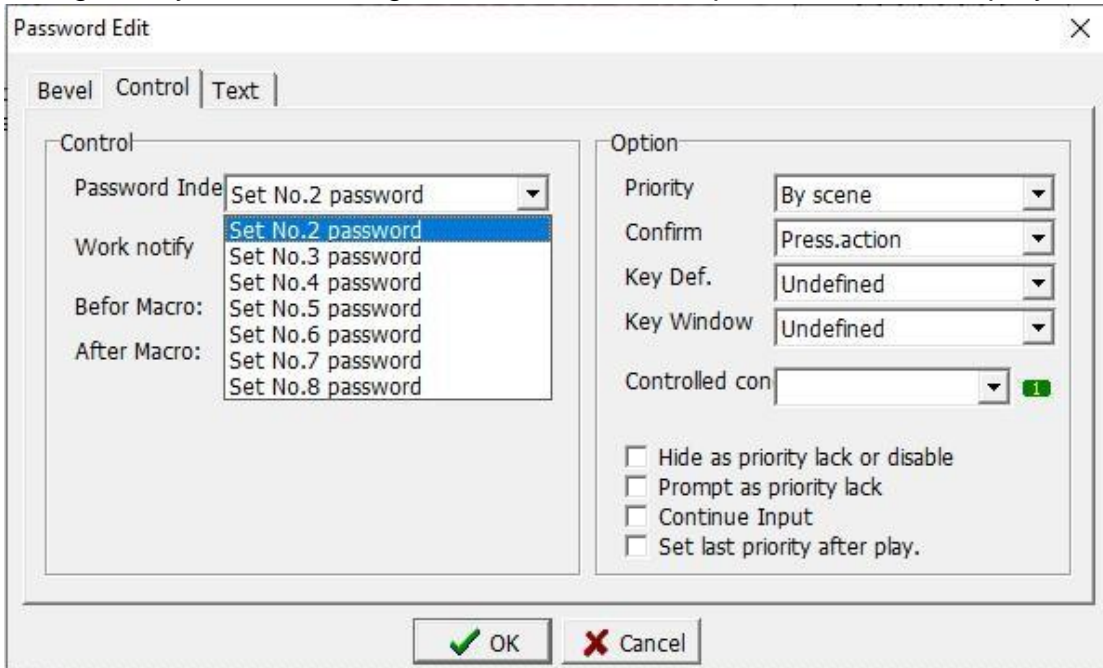
OK Cancel

7.3 Password screen setting

Además de planificar el proyecto HMI, puede editar la contraseña que se utilizará en [Project]-> [Password Management], o puede diseñar una página de contraseñas específicamente para la gestión de contraseñas en el proyecto de interfaz hombre-máquina. Espectáculo. El elemento de entrada es [Password Edit] in [Edit].



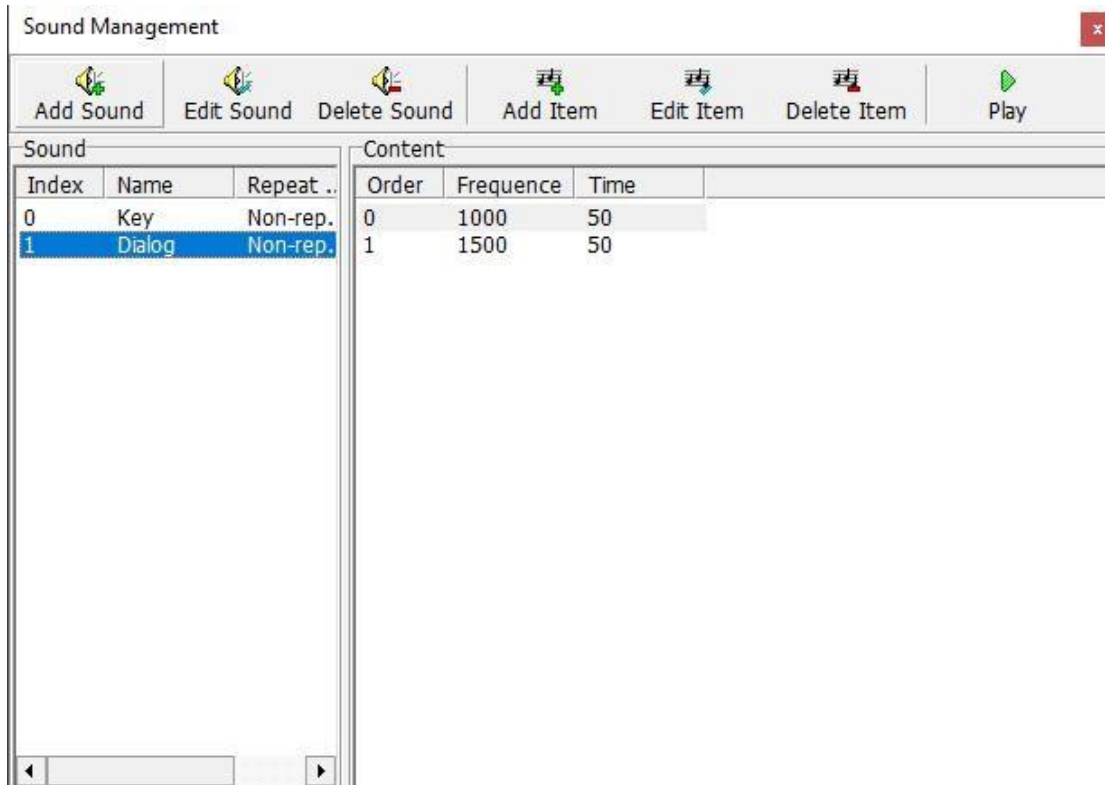
[Password Edit] La página de configuración de propiedades es la siguiente, puede elegir establecer varios grupos de contraseñas. Solo el primer grupo de contraseñas, es decir, la contraseña con la autoridad más alta, no se puede configurar y debe configurarse durante la planificación del proyecto.



Chapter 8 Sound Management

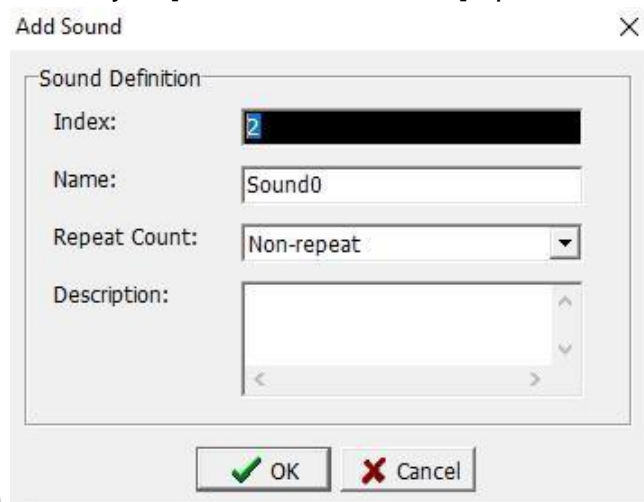
En este software, los usuarios pueden editar varios efectos de sonido para usar, haga clic en [Project]-> [Sound Management] para abrir la ventana de

administración de sonido, como se muestra a continuación.



La parte del círculo de arriba es el sonido predeterminado por el sistema. De forma predeterminada, el sistema establece el índice 0 y el índice 1 en la figura como el sonido del botón y el cuadro de diálogo.

Click the [Add Sound] Botón, y el [Add Sound Window] aparecerá como



se muestra a continuación.

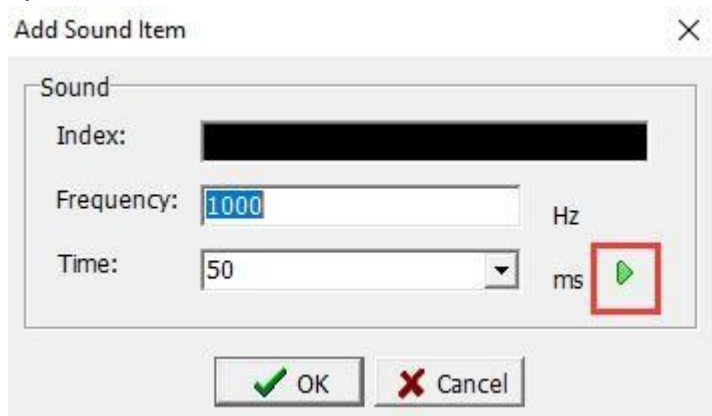
Index: El sistema agrega automáticamente el valor del índice en secuencia.

Name: Introduzca el nombre definido para este sonido.

Repeat Count: elige el número de repeticiones al usar este sonido, puedes elegir no repetir hasta 7 veces.

Description: Introduce una descripción de ayuda para este sonido.

Después de configurar, haga clic en [OK] botón para guardar la configuración anterior. Haga clic en el [Add Item] Botón, y el [Add Sound Item] aparecerá como se muestra a continuación.



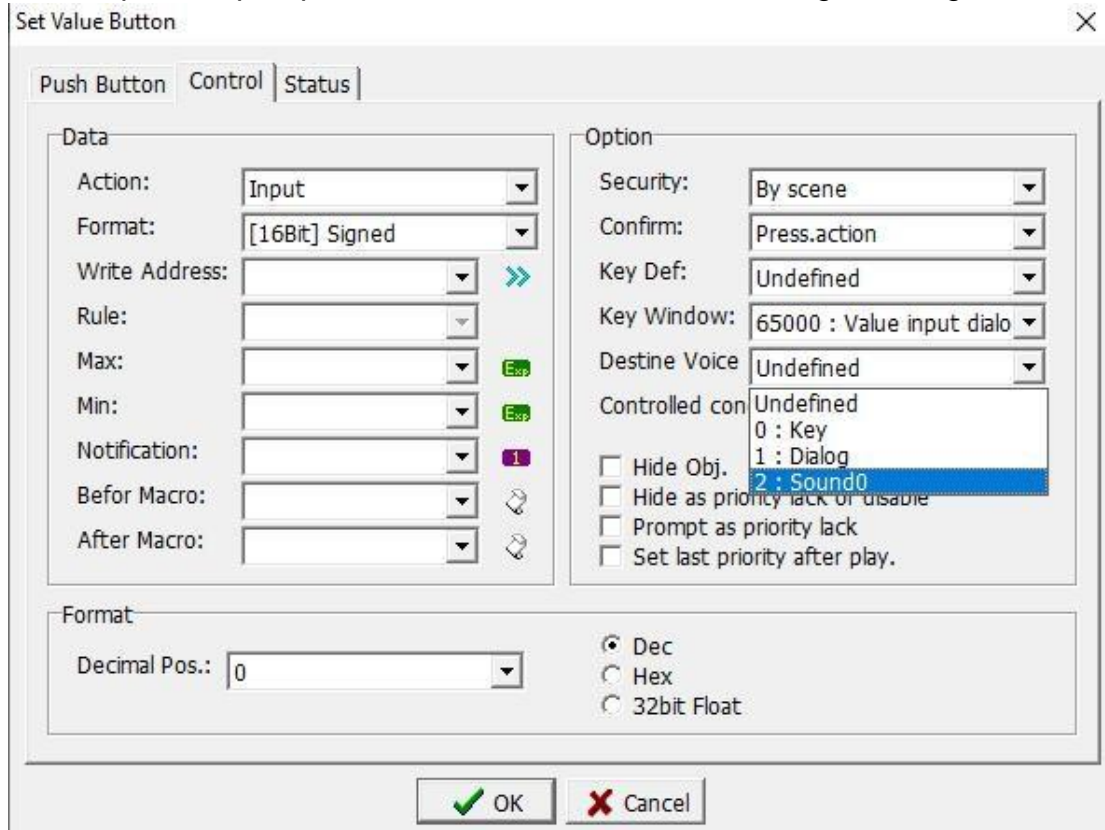
Frequency: Introduzca la frecuencia del sonido. El sonido alto y bajo cambiará con la frecuencia. La alta frecuencia significa un sonido agudo y la baja frecuencia significa un sonido bajo. Para configurar la frecuencia del sonido, consulte [Appendix 3 Scale Frequency Table]

Time: Ingrese el tiempo para hacer un sonido, en ms, 500 ms es igual a 0,5 s, lo que indica que el sonido se detendrá después de 0,5 segundos.

El botón triangular en el círculo de la figura tiene la función de intentar reproducir el sonido. Después de configurar la frecuencia y la duración del sonido, puede presionar este botón para reproducir y confirmar si es el sonido que desea configurar.

Esto completa el ajuste de cada parámetro de sonido. En el proceso de configuración de los atributos de los componentes, si hay una demanda de

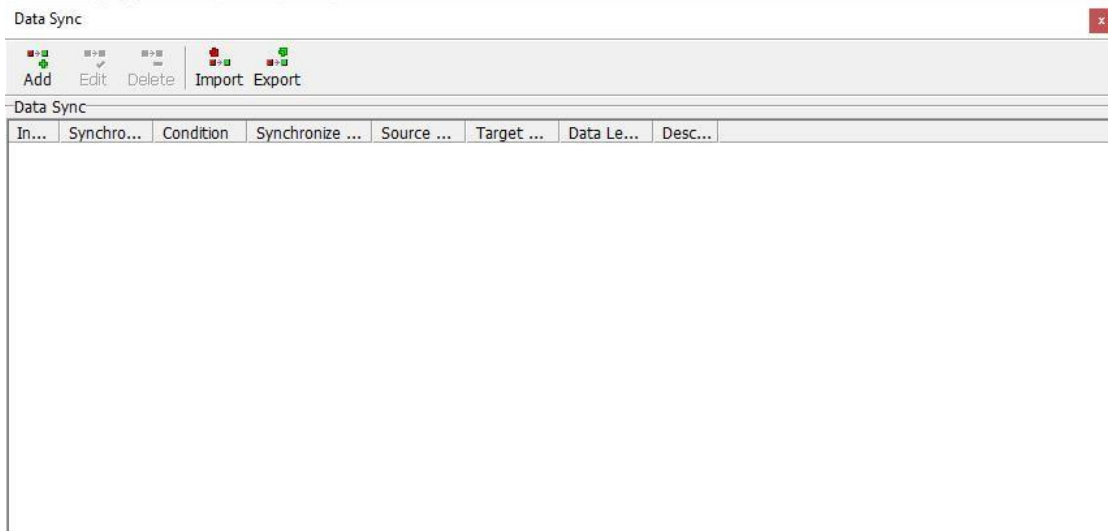
sonido, puede optar por usarlo, como se muestra en la siguiente figura.



Chapter 9 Data Synchronization Management

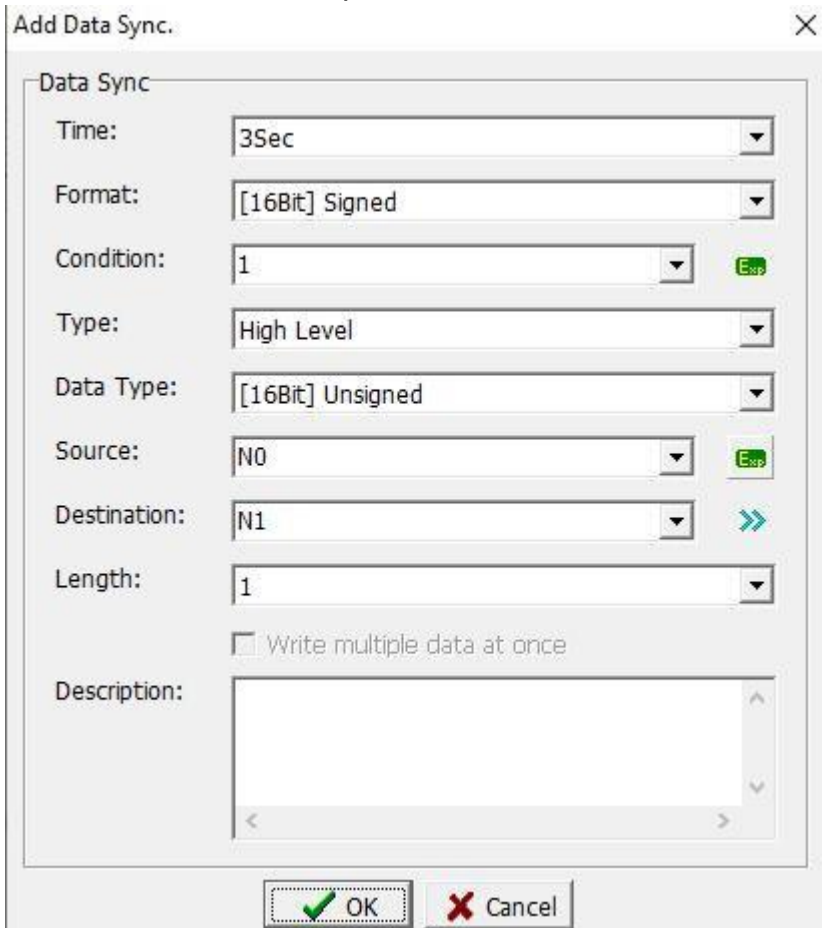
Cuando el dispositivo se está ejecutando, hay algunos materiales que deben actualizarse sincrónicamente, o cuando necesita usar un dato para afectar otro dato, puede usar [Data Sync] completar.

Click [Project]-> [Data Sync...] to open the [Data Sync] Ventana, como se muestra en la siguiente figura.



Haga clic en el [Add] botón para abrir el [Add Data Sync] ventana como se muestra a continuación.

Puede editar los datos que desea sincronizar.



Time: Seleccione el tiempo para lograr la sincronización, es decir, cuando cambien los datos de la dirección de origen, cuánto tiempo se sincronizarán los datos de la dirección de destino después de que alcance la variable de condición. En otras palabras, el momento en que la condición de sincronización es válida. Por ejemplo, la sincronización

condition mode: nivel alto; **variable de condición:** N10.0; **tiempo de sincronización:** 10 minutos; luego N10.0==1 después de 10 minutos, los datos comienzan a sincronizarse, si es un flanco descendente, entonces la condición debe mantenerse Más de 10 minutos, de lo contrario no se puede detectar el flanco descendente, por lo que no hay un requisito especial. Por lo general, establezca el tiempo de sincronización en 0,2 segundos (es decir, la condición de activación es muy sensible y la variable de condición se sincroniza de inmediato).

Format: seleccione el tipo y el tipo de variable utilizada para la sincronización de datos.

Condition: Establezca la variable de condición y decida si sincronizar de acuerdo con el modo de condición de sincronización de esta variable de condición.

Type: En este caso, el nivel alto se establece para lograr la sincronización.

Rising edge: Cuando los datos cambian de 0 a 1, se logra la sincronización.

Falling edge: Cuando los datos cambian de 1 a 0, se logra la sincronización.

Rising and falling edges: Cuando los datos cambian de 0 a 1 o de 1 a 0, ambos se sincronizan.

Positive level: cuando el dato es 1, se logra la sincronización.

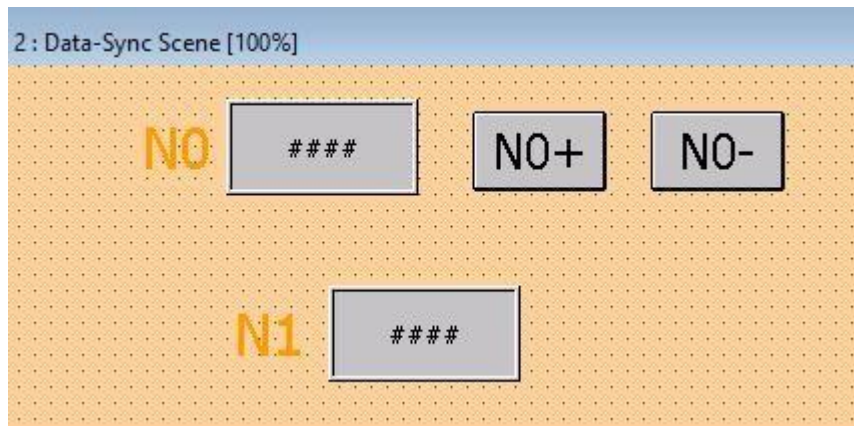
Negative level: cuando el dato es 0, se logra la sincronización.

Source: Establezca la dirección de la fuente de datos, es decir, la dirección donde se leen los datos. En este caso se utiliza la variable de sistema N0.

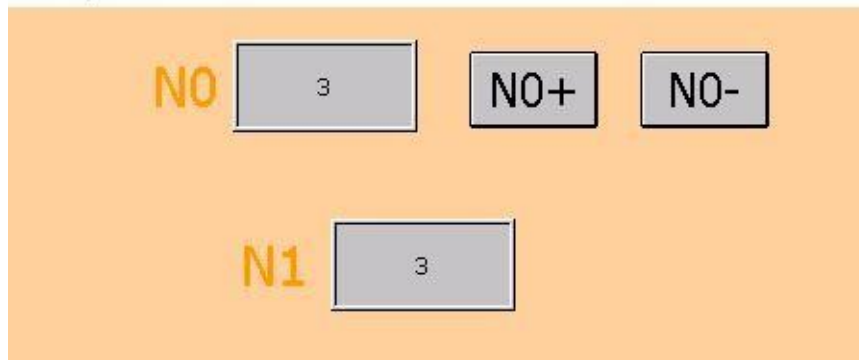
Destination: Configure la dirección de destino de los datos, es decir, la dirección donde se escriben los datos. En este caso, se utiliza la variable de sistema N1.

Description: Ingrese la descripción de la definición para estos datos sincrónicos, no puede ingresarlos.

Una vez completada la configuración de parámetros anterior, se puede editar la pantalla de sincronización editable. Esta pantalla cambia el valor de N0 mediante los botones de incremento y decremento. Después de que el valor de N0 cambia durante 3 segundos, el valor de N1 cambia al mismo valor que N0. Espectáculo.



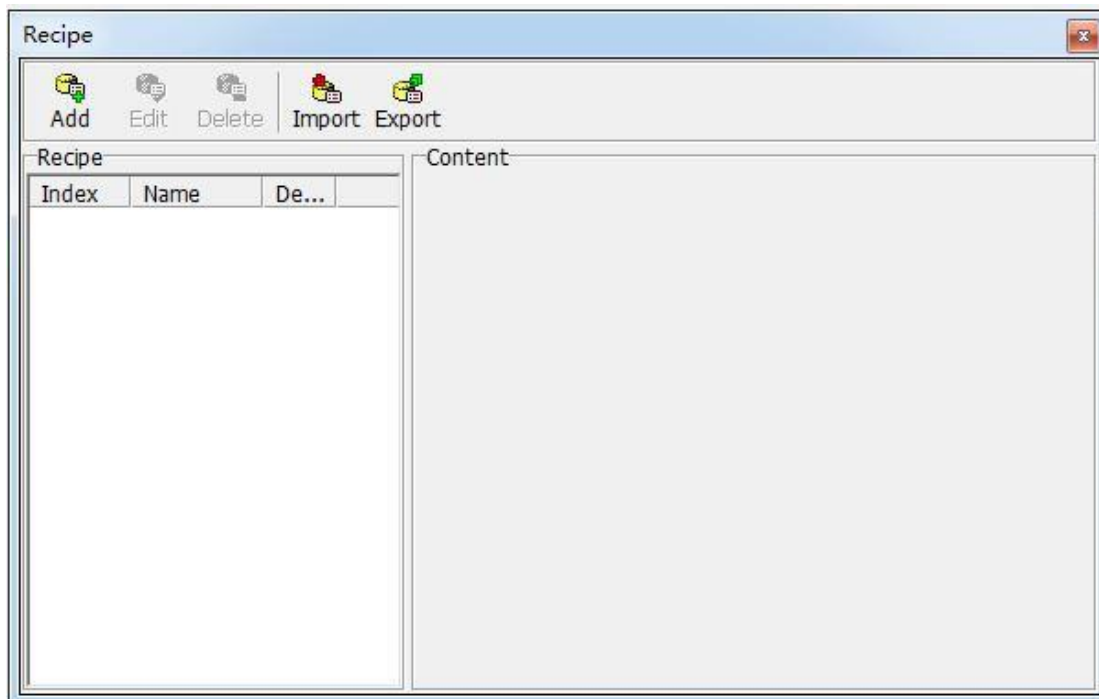
: Data-Sync Scene



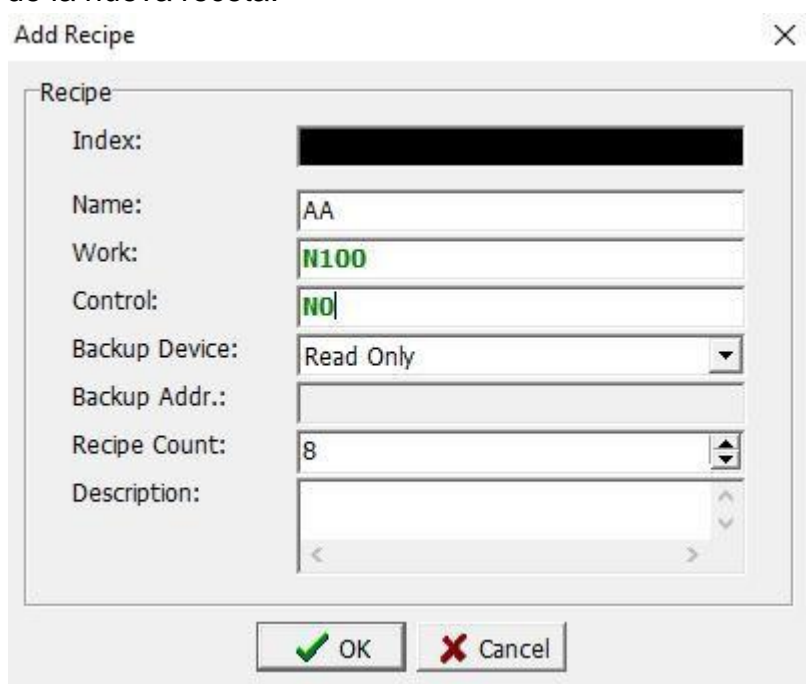
Chapter 10 Recipe Management

Cuando la HMI está conectada al PLC, a menudo hay una gran cantidad de valores con la misma naturaleza de los datos que deben transmitirse. Clasificamos y clasificamos estos datos y los transmitimos al mismo tiempo. Esta es la receta. Cuando el equipo general está en funcionamiento real, hay algunos materiales de producción que deben transmitirse al PLC mediante la interfaz hombre-máquina, o cuando se requiere la interfaz hombre-máquina para registrar los datos, puede usar [Recipe] conseguir.

Click [Project]-> [Recipe] para abrir el [Recipe] Ventana de administración, como se muestra a continuación.



Haga clic en el [Add] botón para abrir el [Add Recipe] ventana de definición, como se muestra en la figura a continuación, puede editar los datos de la nueva receta.



Index: El sistema agrega automáticamente el valor de índice de los datos de la receta en secuencia.

Name: Establezca el nombre de la receta.

Work: Use la receta para almacenar temporalmente la dirección de inicio de la variable correspondiente (el tamaño es 1 capacidad de receta de grupo).

Control: dirección variable que controla la acción de la receta (el tamaño del área de control es 4 PALABRAS)

Addresses	Name	Content	Remarks
+0	Index0	0..65535	
+1	Rev	0	Keep
+2	Rev	0	Keep
+3	Control	Bit0=Read(Move from backup area to work area) Bit1=Write(Move from backup area to work area)	Automatically cleared after moving parts

Backup Addr: Elija la copia de seguridad de recetas, actualmente solo hay 2 opciones disponibles.

Datos de solo lectura: los datos se almacenan en el programa HMIT, adecuado para recetas de solo lectura.

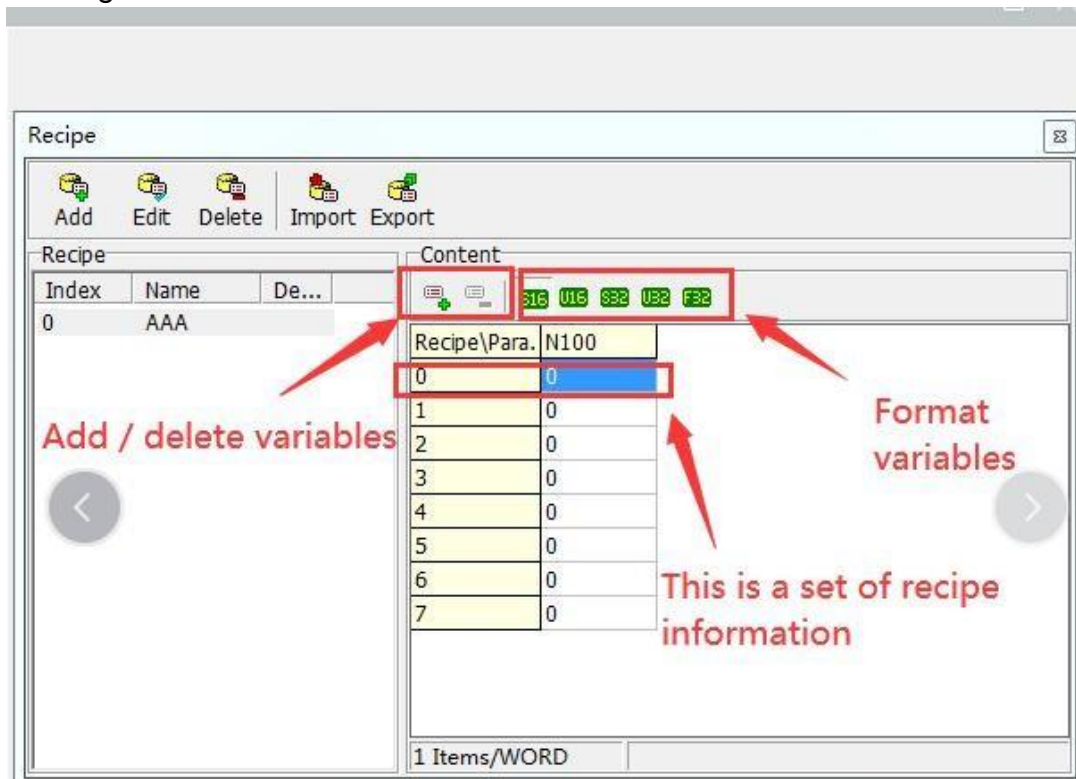
Use el área de variables del sistema (N0-N61439): los datos se almacenan en el área de variables del sistema, adecuada para leer y escribir recetas.

Remarks: Para el área de variables del sistema, verifique la sección de retención de fallas de energía de los modelos individuales.

Backup Addr: La dirección de almacenamiento de la receta de respaldo.

Recipe Count: El número total de grupos de recetas.

Description: Ingrese el texto de descripción de esta receta, no puede ingresarlo. Definición de variable de fórmula:



Add / Delete Variables: Haga clic en el botón Agregar/Eliminar directamente para agregar/eliminar variables.

Set variable format: Haga clic en cualquier columna que necesite modificar el formato de variable y luego haga clic en el formato de variable correspondiente requerido por esta columna.

S16: Establecer en número con signo de 16 bits.

U16: Establecer en número sin signo de 16 bits.

S32: Establecer en número con signo de 32 bits.

U32: Establecido en número sin signo de 32 bits.

F32: Establecido en coma flotante de 32 bits.

Definition of recipe variables: Las acciones de recetas se controlan leyendo y escribiendo variables en el área de control.

Leer acción de receta:

Address	Name	Content
+0	Index0	0
+1	Rev	0
+2	Rev	0
+3	Control	Set 1(Bit0 : Mover del área de respaldo al área de trabajo)

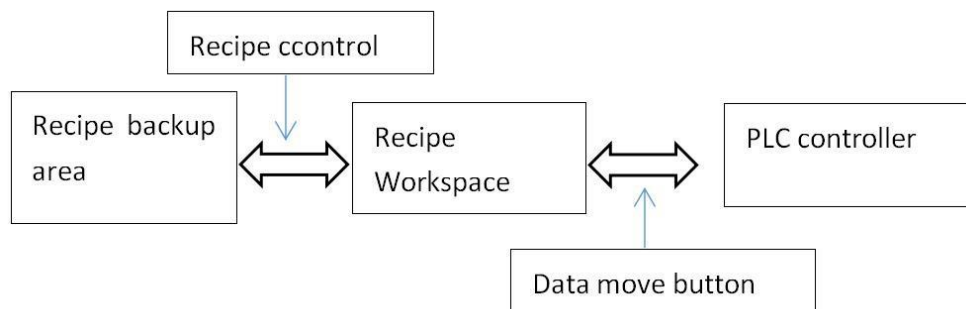
Mover la receta del grupo 0 del área de respaldo al área de trabajo

Escribir acción de receta:

Address	Name	Content
+0	Index0	7
+1	Rev	0
+2	Rev	0
+3	Control	Set 2(Bit1 : Mover del área de respaldo al área de trabajo)

Se movió de la receta del grupo 0 en el área de trabajo al grupo 7 en el área de respaldo.

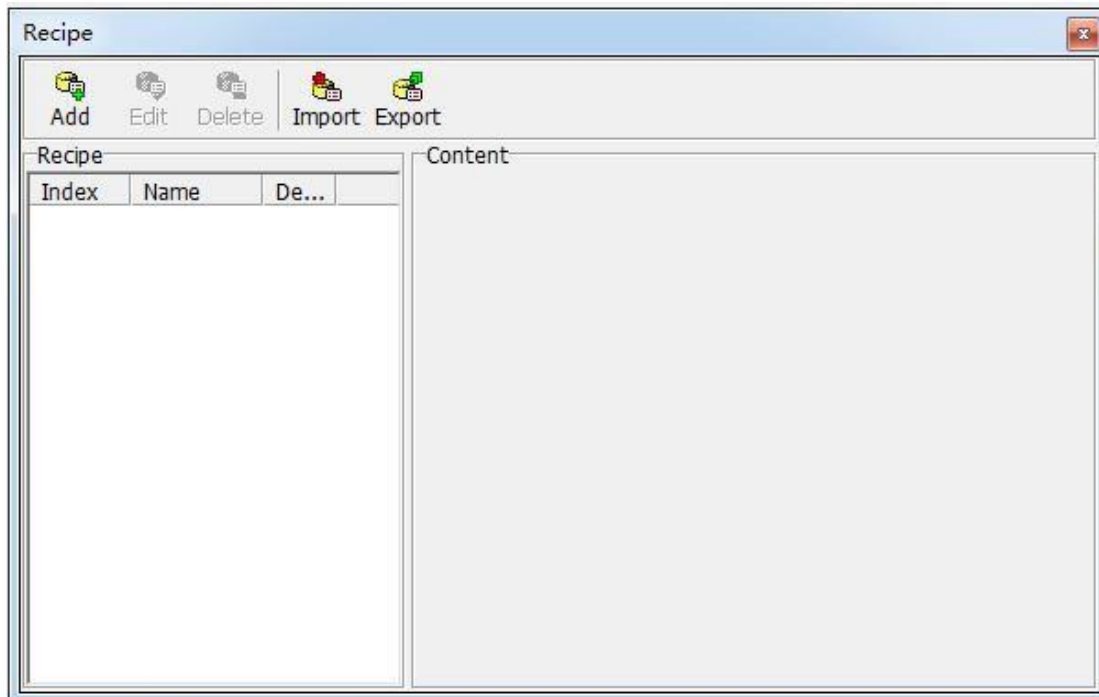
Además, para escribir la receta en el PLC del controlador o leerla desde el mismo PLC del controlador, es necesario hacer coincidir el componente del botón de movimiento de datos, como se muestra en la figura a continuación.



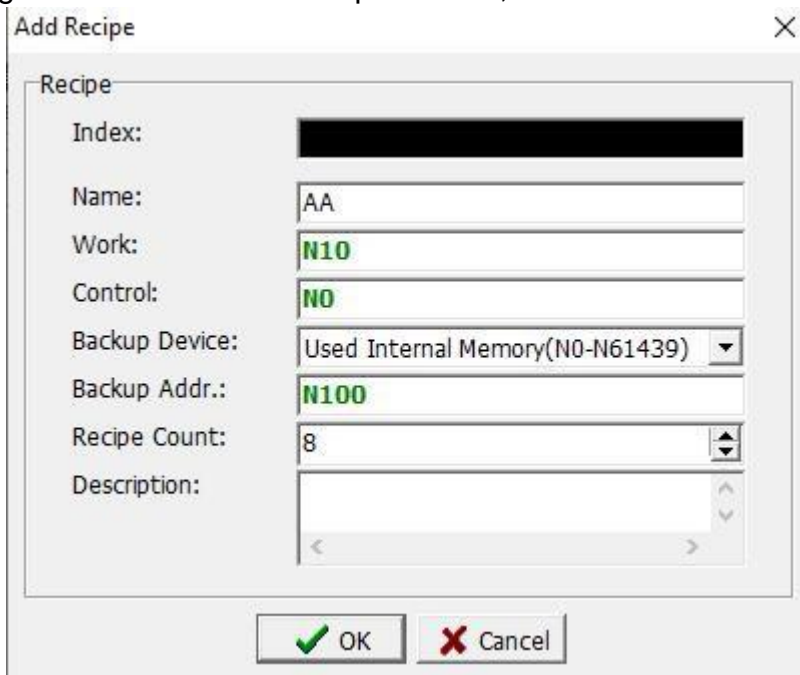
10.1 Recipe use cases

Este caso se utiliza para explicar cómo configurar la receta de datos de uso.

Paso 1. Click [Project]-> [Recipe] en la barra de menú para abrir la [Recipe] Ventana de Gestión, como se muestra en la siguiente figura:

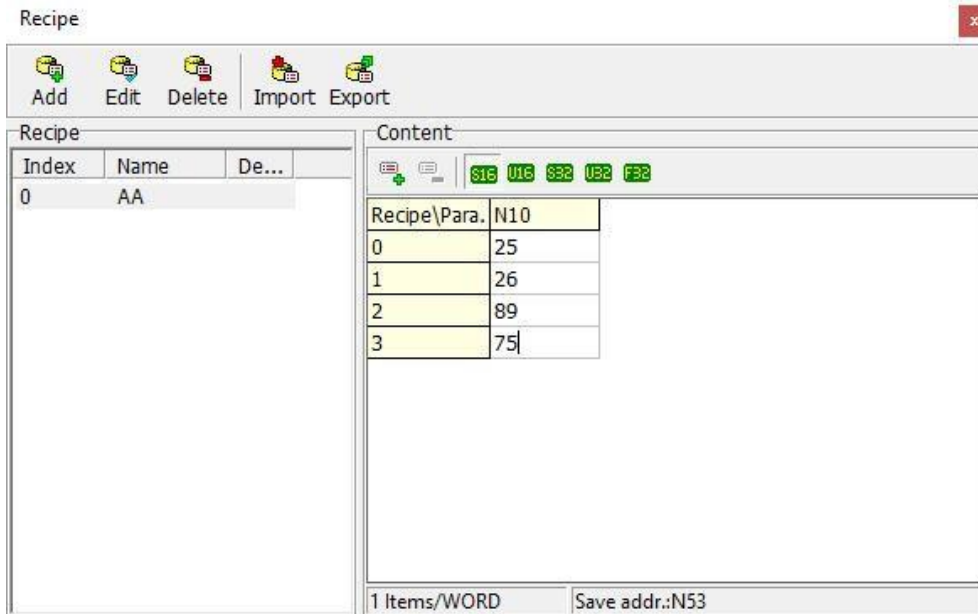


Paso 2. Haga clic en el [Add Recipe] botón para abrir el [Add Data Recipe Definition] e ingrese el valor de cada parámetro, como se muestra en la



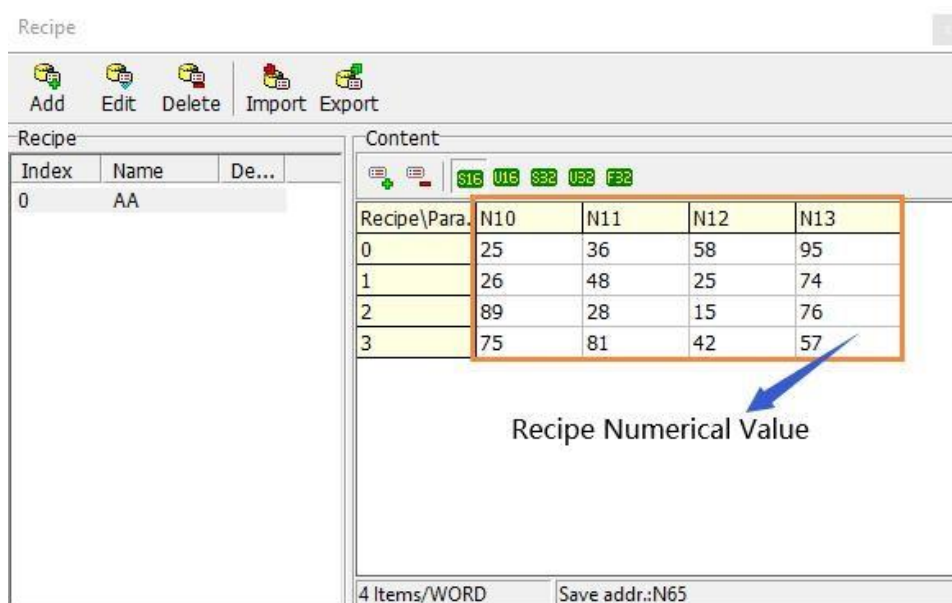
siguiente figura.

Paso 3. Después de configurar los parámetros, haga clic en el [OK] botón para volver a la [Recipe] Ventana de gestión. Los datos de receta recién agregados se muestran en el lado derecho de la ventana, como se muestra en la siguiente figura.



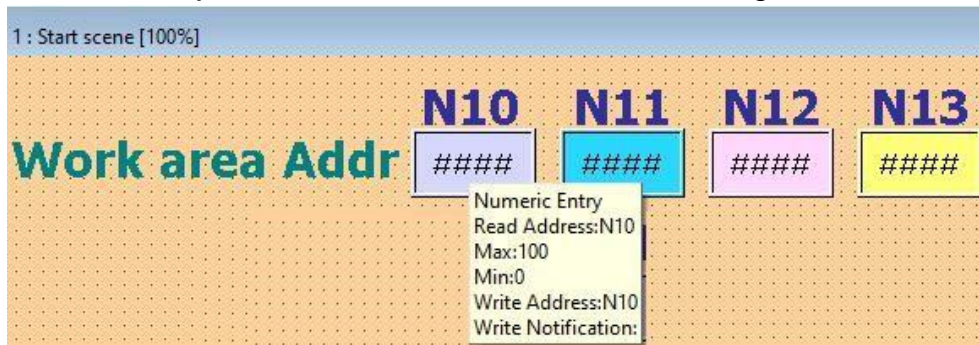
agregar la receta variable

Paso 4. Haga clic en el [Add] Presione el botón Variable de receta en N13 e ingrese el valor numérico de la receta, como se muestra en la siguiente figura.

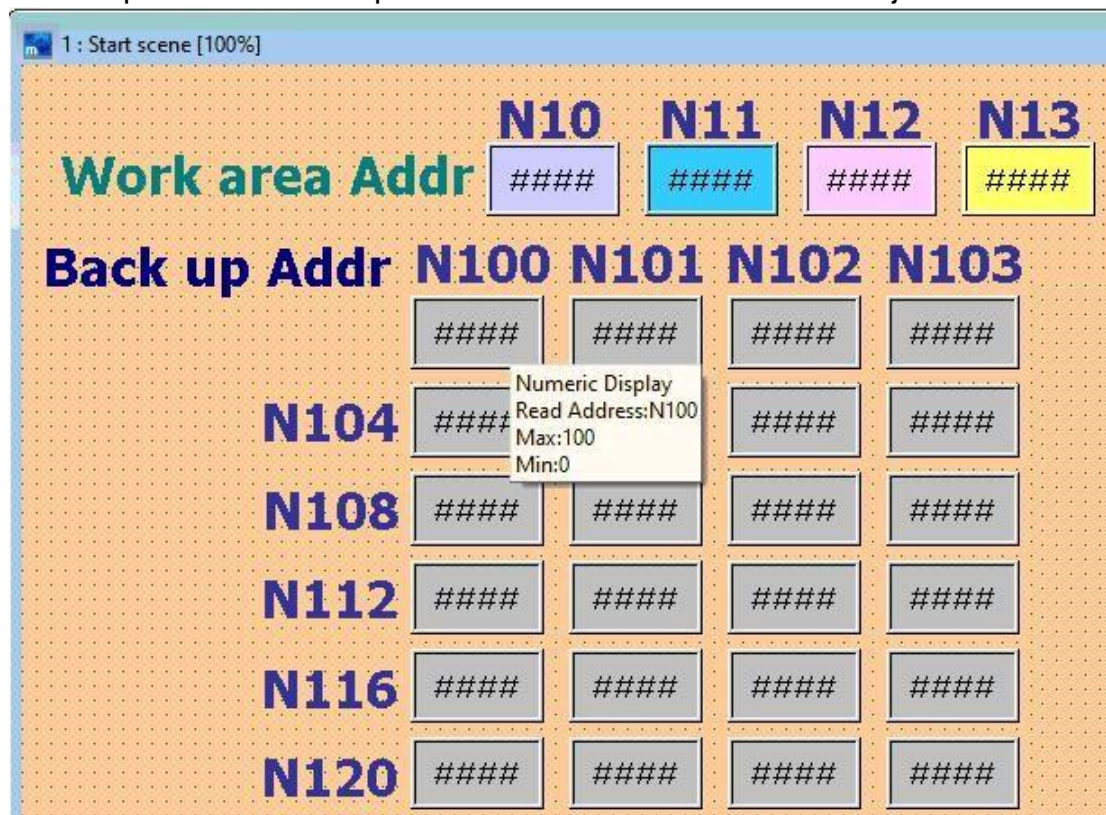


Paso 5. Cierre el [Recipe] ventana, regrese a la pantalla de edición del proyecto y agregue los elementos de edición numéricos en las direcciones del

área de trabajo N10 ~ N13, como se muestra en la figura a continuación.



Paso 6. Agregue los elementos de visualización numéricos de las direcciones de respaldo N100 ~ N123. Generalmente, no es necesario planificar la edición de esta parte durante la operación real. Como se muestra abajo.

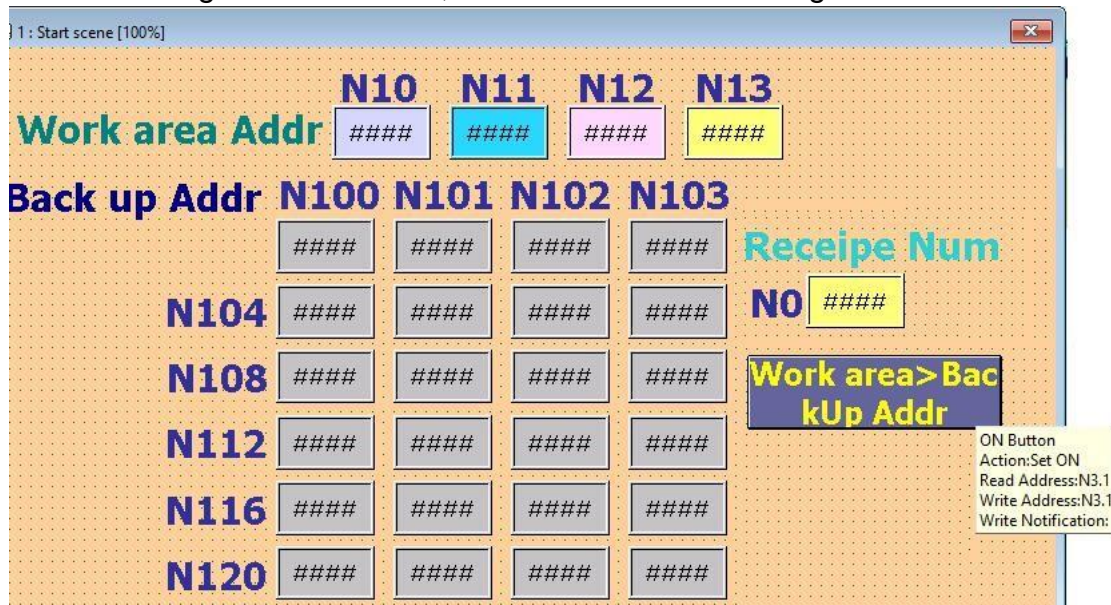


Paso 7. Agregue un componente de edición numérica para la cantidad de grupos de recetas, que se puede usar para leer y escribir la cantidad de

grupos de recetas especificados. El formato se muestra en la siguiente figura.



Paso 8. Agregue un componente de botón de ENCENDIDO, que se usa como datos de recetas para escribir en la dirección de respaldo del número de grupo de recetas especificado desde la dirección del área de trabajo, y su posición variable se ingresa como N3.1, como se muestra en la figura a continuación.



Paso 9. Agregue un componente de botón de ENCENDIDO escrito en el área de almacenamiento, que se usa como datos de recetas para leer desde la dirección de respaldo del número de grupo de recetas especificado a la dirección del área de trabajo, e ingrese N3.0 como la posición variable, como

se muestra en la siguiente figura.



Paso 10. La configuración de edición de pantalla está completa, en este momento haga clic en la opción de menú [HMI]-> [offline execution], aparece la pantalla de ejecución como se muestra en la siguiente figura.



Paso 11. Ingrese 3 en el cuadro de edición del número de grupo de recetas y presione [Backup Addr-> Work area] para escribir el tercer grupo de datos de receta desde la dirección de respaldo a la dirección del área de

trabajo, como se muestra en la figura a continuación.

1 : Start scene

	N10	N11	N12	N13
Work area Addr	75	81	42	57
Back up Addr				
	25	36	58	95
N104	26	48	25	74
N108	89	28	15	76
N112	75	81	42	57
N116	0	0	0	0
N120	0	0	0	0

Receipe Num
NO

Work area>Backup Addr

BackUp Addr->Work area

Paso 12. Cambie el valor en el cuadro de edición del número de grupo de fórmula a 4 y luego modifique el valor de cada receta en el área de trabajo. Después de la modificación, presione [Work Area-> Backup Address] para leer los datos de la receta en la dirección del área de trabajo a El cuarto grupo de direcciones de respaldo se muestra a continuación.

1 : Start scene

	N10	N11	N12	N13
Work area Addr	55	55	77	77
Back up Addr				
	25	36	58	95
N104	26	48	25	74
N108	55	55	77	77
N112	75	81	42	57
N116	0	0	0	0
N120	0	0	0	0

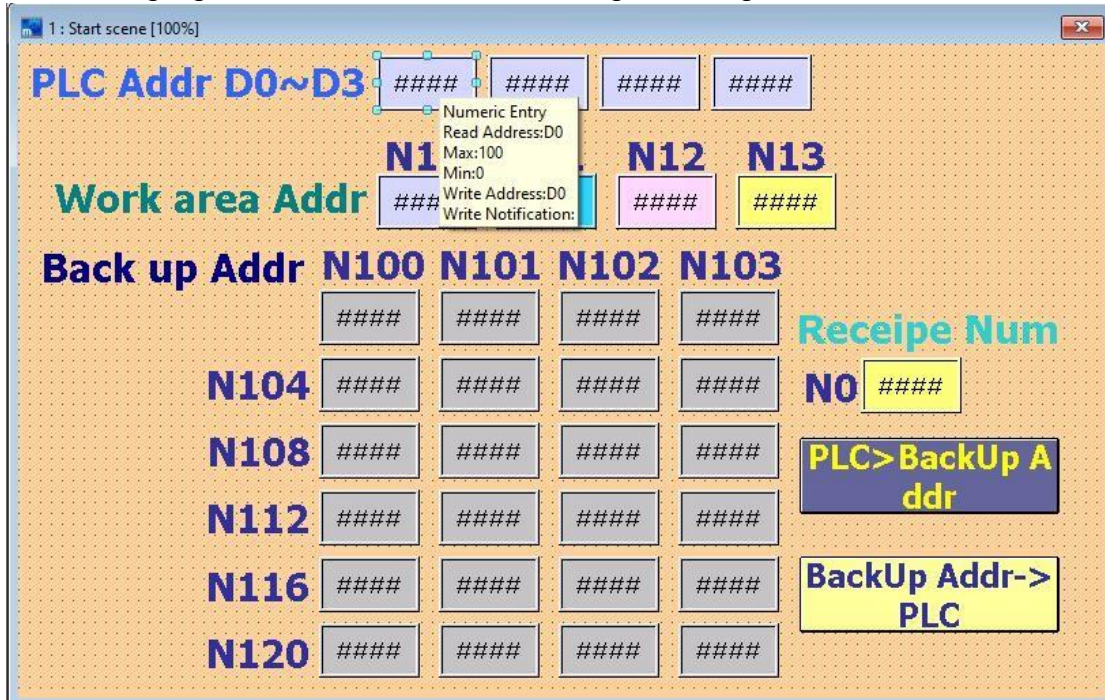
Receipe Num
NO

Work area>Backup Addr

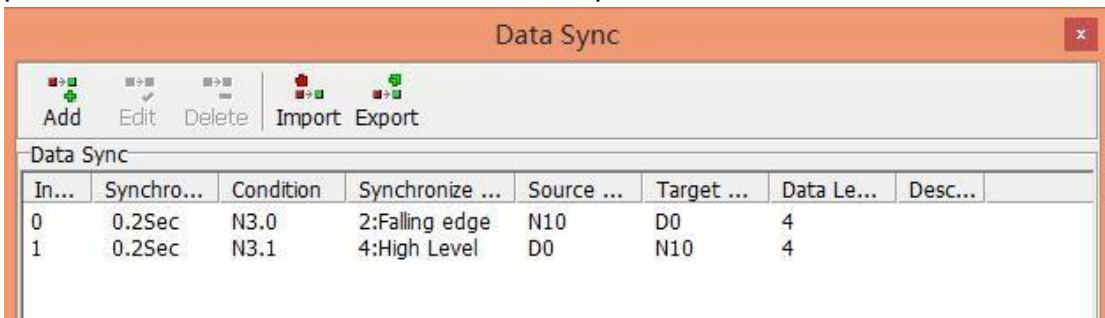
BackUp Addr->Work area

Paso 13. El uso de recetas generales debe coincidir con el registro del PLC, por lo que los componentes de edición numérica de las posiciones del PLC D0

~ D3 se agregan como se muestra en la siguiente figura.



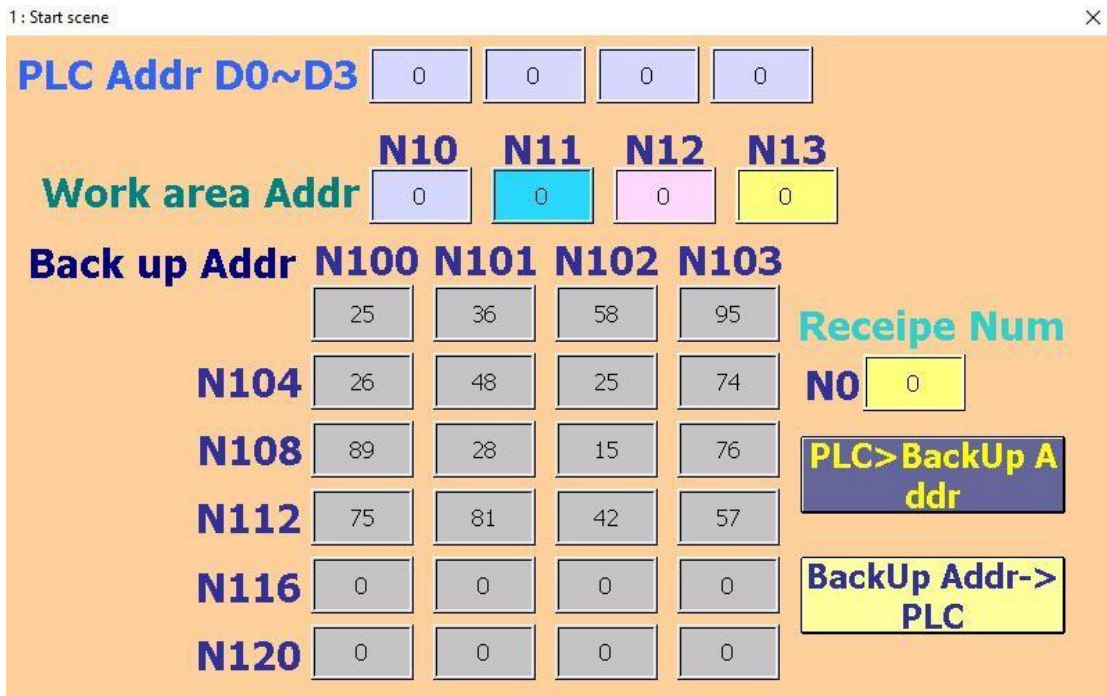
Paso 14. Haz clic [Project]-> [Data Synchronization Management] en la barra de menú para agregar 2 sincronización de datos de [PLC-> Working Area] and [Working Area-> PLC], como se muestra en la figura a continuación, para obtener más detalles, consulte el Capítulo 9.



Paso 15. Modifique los dos botones ON en la pantalla de edición como se muestra a continuación.



Paso 16. Haz clic en la opción de menú [HMI]-> [Off-Line Run], la pantalla de ejecución es como se muestra en la siguiente figura.



Paso 17. En este momento, haga clic en el número de grupos de recetas para ingresar 2 y luego haga clic en [Backup Addr-> PLC], los datos de receta del tercer grupo se pueden leer desde el área de dirección de respaldo a la

dirección del PLC, como se muestra en la figura a continuación.

1: Start scene

PLC Addr D0~D3				89	28	15	76
Work area Addr				89	28	15	76
Back up Addr				N100	N101	N102	N103
	25	36	58	95	Receipe Num		
N104	26	48	25	74	NO	2	
N108	89	28	15	76	PLC>BackUp A ddr		
N112	75	81	42	57	BackUp Addr-> PLC		
N116	0	0	0	0			
N120	0	0	0	0			

Paso 18. Modifique la cantidad de grupos de recetas, ingrese 1, cambie los datos en la ubicación del PLC D0 ~ D3 y luego haga clic en [PLC-> Backup address], los datos de la receta en la ubicación del PLC se pueden escribir en la dirección de respaldo del tercer grupo, como se muestra a continuación.

1: Start scene

PLC Addr D0~D3				66	77	88	99
Work area Addr				66	77	88	99
Back up Addr				N100	N101	N102	N103
	25	36	58	95	Receipe Num		
N104	66	77	88	99	NO	1	
N108	89	28	15	76	PLC>BackUp A ddr		
N112	75	81	42	57	BackUp Addr-> PLC		
N116	0	0	0	0			
N120	0	0	0	0			

Capítulo 11 Tipos de macros y gramática

11.1 tipos de macros

INITIAL Macro

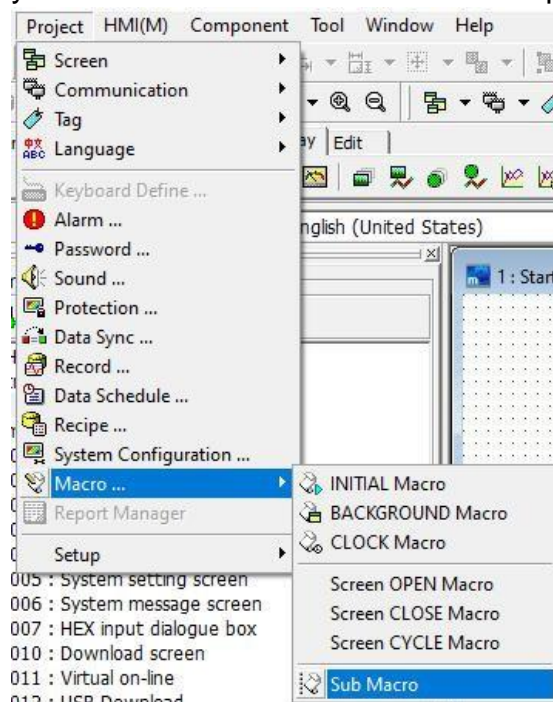
Comando de macro que se inicia cuando se enciende o se reinicia la HMI. Esta macroinstrucción se ejecuta solo una vez y generalmente se usa para configurar el valor inicial. Por defecto, puede ejecutar 4096 pasos.

BACKGROUND Macro

Después de encender o reiniciar la HMI, el programa se ejecutará todo el tiempo. Similar al programa en segundo plano, se pueden realizar 1024 pasos de forma predeterminada en 50 ms.

CLOCK Macro

Después de encender o reiniciar la HMI, el programa se ejecutará a intervalos y el intervalo se establece en 500 ms para ejecutar 4096 pasos.



Screen Open Macro

Cuando la pantalla se cambia a la pantalla configurada actualmente, se ejecutará el programa macro OPEN, y el valor predeterminado puede realizar 4096 pasos a la vez.

Screen Close Macro

Cuando la pantalla actual se cambia a otra pantalla, se ejecutará el programa de instrucción de macro CERRAR. De forma predeterminada, puede realizar 4096 pasos a la vez.

Screen Cycle Macro

Cuando la pantalla se cambia a la pantalla configurada actualmente, el programa de comando macro CYCLE se ejecutará todo el tiempo. El tiempo de intervalo está predeterminado en 500 ms, y el valor predeterminado puede

realizar 4096 pasos a la vez.

Screen Property

Normal | Adv. | Communication

Scene Data

SceneName: Start Scene

SceneNum: 1

SceneType: Init Scene

Security: By scene group

Inherit: Undefined

BG Color:

Description:

Auto Switch

Delay Time: 0 Sec

Jump to: Undefined

Stop function of Auto. switch screen as Delay Time set zero , The Delay Time rang is 0 .. 32767 .

Load BG Image

Clear BG Image

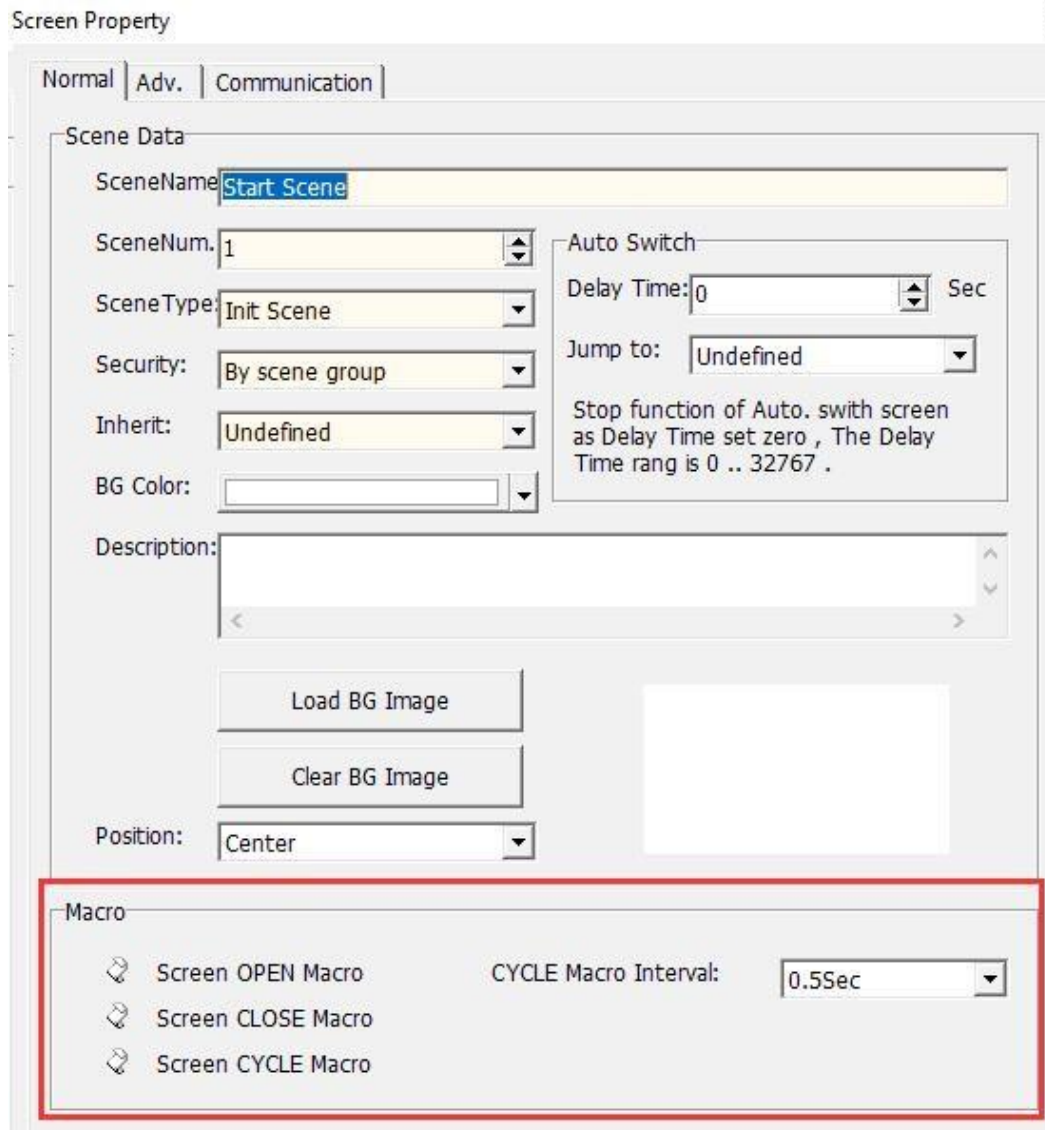
Position: Center

Macro

Screen OPEN Macro CYCLE Macro Interval: 0.5Sec

Screen CLOSE Macro

Screen CYCLE Macro



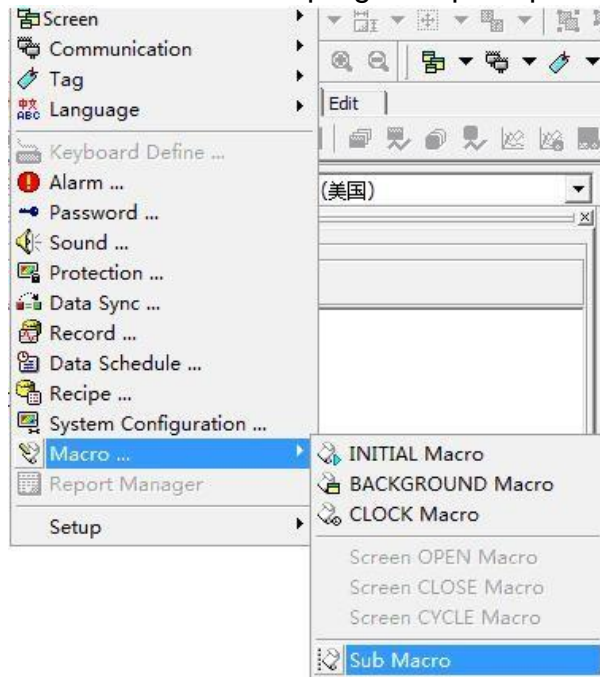
Macro de acción de componente (componente de botón y componente de edición) Cuando se activa el componente de botón o el componente de edición, se ejecutará el programa de macro correspondiente. El preset puede

realizar 4096 pasos a la vez.

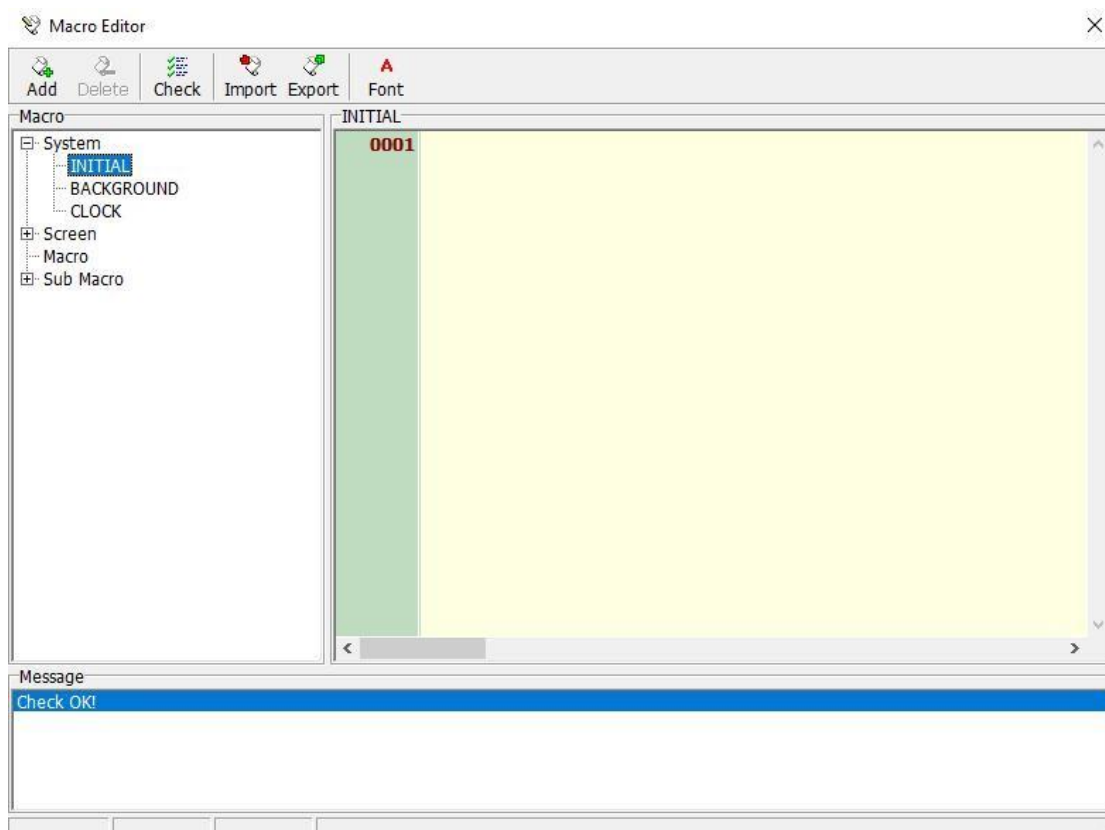
Sub Macro

La instrucción de submacro es equivalente al subprograma en el programa de instrucción de macro. El número se proporciona de 1 a 512 subprogramas. Las funciones comunes y generales se pueden escribir en el subprograma para

facilitar la llamada al programa principal.



11.2 Macro Editor



Hay una barra de herramientas en la parte superior de la pantalla de edición, con cinco opciones: agregar, eliminar, verificar, importar y exportar.

Agregar: agregue una macro de acción de componente.

Eliminar: elimina una macro de acción de componente.

Comprobar: comprueba si hay errores en el programa de macros actual.

Importar: importado del proyecto al programa macro editado actualmente, el programa editado actual se borrará.

Exportar: guarda el programa de macros editado actualmente en el proyecto. El lado izquierdo de la pantalla de edición proporciona un diagrama de árbol del programa de macros, que muestra todos los comandos de macros. Es conveniente editar y previsualizar el programa de macros.

El lado derecho de la pantalla de edición es el cuerpo principal de la pantalla del programa de edición.

En la parte inferior de la pantalla de edición se encuentra la ventana de verificación de información del programa. Se mostrará cuando se ejecute el programa de verificación. Cuando la comprobación encuentre un problema, se mostrará en la ventana. Haga doble clic con el mouse en el problema que se muestra, la pantalla del programa de edición de macros saltará automáticamente a la posición del programa correspondiente.

11.3 Introducción a la sintaxis de macros

11.3.1 Data format, operator, command list

Tabla de configuración de formato de datos

format	Bit	8bit Signed number	8bit Unsigned number	16bit Signed number	16bit Unsigned number	32bit Signed number	32bit Unsigned number	32bit Floating point
definition	BIT	INT8S	INT8U	INT16S or SIGNED	INT16U	INT32S or SIGNED DW	INT32U or DW	FLOAT32 or FLOAT

Establecer tabla de columnas de operadores

Set operator	Explanation
=	Setting
+=	Addition settings
-=	Subtraction setting

*=	Multiplication setting
/=	Division setting
%=	Integer remainder setting
<<=	Left shift setting
>>=	Right shift setting
&=	Bits and settings
^=	Mutually exclusive or set
=	Bit or setting

Operator column table

Operation symbol	Explanation
+	addition
-	Subtraction
*	Multiplication
/	Division
%	Integer remainder
!	Logical inverse
~	Bitwise inverse
==	equal
!=	not equal to
<	Less than
<=	Less than or equal to
>	More than
>=	More than or equal to
or "OR"	Logical or Operations

&& or "AND"	Logical and Operations
&	Bits and operations
^	Bit-exclusive OR operation
	Bits or operations
<<	Left shift
>>	Right shift

Command list

instruction	Explanation
LABEL (constant)	Etiqueta de posición del programa (el rango constante es 0-65535)
GOT (constant)	Saltar a la etiqueta de posición del programa incondicionalmente (el rango constante es 0-65535)
CALL <Expression>	Llamar a submacro (número de submacro 1-512)
RET	Volver a la ubicación del programa de llamadas
IF <Expression> THEN GOTO LABEL <constant>	Cuando se establezca la condición variable (distinta de 0), salte a la etiqueta de posición del programa; de lo contrario, continúe con la siguiente línea de instrucciones.
IF <Expression> THEN DO	Cuando se establezca la condición variable (distinta de 0), continúe con la siguiente línea de instrucciones, de lo contrario, salte al siguiente juicio (ELIF) o (ELSE DO) para continuar con la ejecución o ejecute la siguiente línea de instrucciones de ENDIF.
ELIF <Expression> THEN DO	Cuando se establezca la condición variable (distinta de 0), continúe con la siguiente línea de instrucciones, de lo contrario, salte al siguiente juicio (ELIF) o (ELSE DO) para continuar con la ejecución o ejecute la siguiente línea de instrucciones de ENDIF.
ELSE DO	En conjunto con la instrucción IF o ELIF, indica la posición a ejecutar cuando no se establece la condición variable (igual a 0).

ENDIF	Con la instrucción IF o ELIF indica la posición a saltar cuando no se establece la condición de variable (igual a 0).
FOR <Expression>	Bucle de programa, utilizando el valor de la expresión como un número fijo de ciclos, el rango del programa es el programa de FOR al SIGUIENTE correspondiente.
NEXT	Junto con la instrucción FOR, indica el rango del bucle del programa.
END	Fin del programa de macros
SETB (Bit variable address)	Establecer variables de bits
CLRB (Bit variable address)	Borrar variables de bit
INVB (Bit variable address)	Variable antifase

Las variables de dirección interna del sistema N0-N65535 son variables de dirección planificadas por HMI internamente, con un total de 65536 PALABRAS (16 bits).

Cuando el formato de datos se establece en DWORD, el sistema leerá automáticamente una PALABRA después del número, que se define como el bit alto, PALABRA alta, y junto con el bit bajo de la variable seleccionada, PALABRA baja, para formar una DWORD. Por ejemplo, DWORD N0, luego N0 es Lo WROD y N1 es Hi WROD, formando DWORD.

Cuando el formato de datos es WORD, puede usar directamente el nombre de variable definido, a saber, N0-N65535.

Cuando desee usar un bit para definir la dirección, debe agregar un "." Símbolo después del nombre de definición antes de la posición de bit 0 ~ 15. Por ejemplo, el quinto bit de N0 se puede escribir como "N0.5" y el undécimo bit de N100 se puede escribir como "N100.11".

11.3.2 Instructions

1. LABEL <constant>

Etiqueta de posición del programa (el rango constante es 0-65535)

La posición de la etiqueta puede ser cualquier línea del programa.

Ejemplos de macros de etiquetas:

N0 = 100

#Define label number 10

LABEL 10

N1 = 200

...

GOTO LABEL 10

...

GOTO LABEL 20

...

#Define tag number 20

LABEL 20

2. GOTO <constant>

Saltar incondicionalmente a la etiqueta de ubicación del programa (el rango constante es 0-65536)

N0 = 100

LABEL 10

N1 = 200

...

...

Saltar a la posición del número de etiqueta 10

GOTO LABEL 10

3. CALL <variable / constant / expression> Submacro de llamada (número de submacro 1-512)

Los parámetros de la instrucción llamada sub-macro pueden ser variables o constantes o expresiones

N0 = 100

#CALL <variable>

CALL N0

...

#CALL <constant>

CALL N100

...

#CALL <expression>

CALL 100 + N0

4. RET

Volver a la posición inicial de la macro de llamada

5. IF <variable> THEN GOTO LABEL <constant>

Cuando se establezca la condición variable (distinta de 0), salte a la etiqueta de posición del programa, de lo contrario, continúe con la siguiente línea de instrucciones ETIQUETA 10

...

Cuando la variable (N0 + N1) es igual a 200, salta a la posición de la etiqueta

10

IF (N0 + N1) == 200 THEN GOTO LABEL 10

6. IF <variable> THEN DO

Cuando se establezca la condición variable (distinta de 0), continúe con la siguiente línea de instrucciones, de lo contrario, salte al siguiente juicio (ELIF) o (ELSE DO) para continuar con la ejecución o ejecute la siguiente

línea de instrucciones de ENDIF. IF, ENDIF estructura de soporte hasta 16 capas.

Cuando la variable N0 no sea igual a 100, ejecutar la instrucción de N1 =

1000 en la siguiente línea

IF N0! = 100 THEN DO

N1 = 1000

#IF ... THEN DO must be paired with ENDIF

ENDIF

7. ENDIF <variable> THEN DO

Cuando se establezca la condición variable (distinta de 0), continúe con la siguiente línea de instrucciones, de lo contrario, salte al siguiente juicio (ELIF) o (ELSE DO) para continuar con la ejecución o ejecute la siguiente línea de instrucciones en ENDIF.

#Cuando la variable N0 sea igual a 100, ejecute la instrucción de N1 = 1000

#Cuando la variable N0 sea igual a 200, ejecute la instrucción de N1 = 2000

IF N0! = 100 THEN DO

N1 = 1000

#ELIF must follow the IF THEN DO syntax

ELIF N0 == 200 THEN DO

N1 = 2000

ENDIF

8. ENDIF

Con la instrucción IF o ELIF indica la posición a saltar cuando no se establece la condición de variable (igual a 0). IF, ENDIF estructura de soporte hasta 16 capas.

#Cuando la variable N0 sea igual a 100, ejecutar la instrucción de N1 = 1000

¡SI NO! = 100 ENTONCES HACERN1 = 1000

#IF ... THEN DO must be paired with ENDIF

ENDIF

9. FOR <variable>

Bucle de programa, el bucle toma el valor de la variable como un número fijo, y el rango del programa es de FOR al programa correspondiente a NEXT.

FOR, NEXT estructura de soporte hasta 16 capas.

Calcular el número total de 1 a 10 en la variable N0

N0 = 0

N1 = 1

FOR 10

N0 + = N1

N1 += 1

NEXT

10. NEXT

Con la instrucción FOR, indica el rango del bucle del programa. FOR, NEXT estructura de soporte hasta 16 capas.

#Calcular el número total de 1 a 10 en la variable N0

N0 = 0

N1 = 1

FOR 50

N0 += N1

N1 += 1

NEXT

11.END

End macro program

12. SETB <Bit Variable Position>

Set bit variables

#Set the fifth bit of N100 variable to 1

SETB N100.5

13. CLRB <Bit Variable Position> Clear bit variables

#Set the 12th bit of the N10 variable to 0

CLRB N10.12

14. INVB <Bit Variable Position>

Antiphase variable

#Reverse the 15th position of the N1 variable (0 becomes 1, 1 becomes 0)

INVB N1.15

11.4 Introducción a la sintaxis del operador macro

En View Macro, además del uso de instrucciones, hay dos sintaxis importantes: la sintaxis del operador y la sintaxis del operador set..

11.4.1 Sintaxis del operador

Proporcionar operaciones matemáticas u operaciones lógicas entre variables. Estos símbolos de operación se denominan operandos. Los operadores disponibles actualmente se enumeran en la tabla Operadores de macros, hay 20 operaciones en total. La expresión se utiliza principalmente para establecer la sintaxis de expresión y la sintaxis de comando.

Casos de uso:

Expresión pura

$(N0 + N1) / 2$

$(N0 + 100)$

Collocation operator

$N0 = (N1 \ll 2)$
 $N0 + = (N1 + 2) / 2$

Collocation instruction

```
IF (N0 == 100) && (N1 == 200) THEN GOTO LABEL 10
ENDIF
CALL (N0+100)
```

11.4.2 Establecer la sintaxis del operador

La sintaxis del operador de configuración es la sintaxis más importante para configurar el valor de las variables en los comandos de macro. Este símbolo de configuración se denomina operador de configuración. Actualmente hay 11 tipos de operadores de configuración. Casos de uso:

$N0 = 100$
 $N0 = (N1 + N2) / 2$
 $N0 + = 100$
 $N0 * = 2$
 $N0 \ll = 2$

11.4.3 Configuración del formato de datos de datos variables

Información de variables: las únicas variables que se pueden usar en las macros proporcionadas actualmente son las variables del sistema. El formato de datos predeterminado de la variable del sistema es un número de símbolo de 16 bits. Si necesita otras operaciones de formato, debe agregar la configuración de formato de datos. La configuración del formato de datos es agregar paréntesis antes de la variable y completar la definición de formato de datos entre corchetes.

Caso:

Indica el uso de la operación de número con signo de 32 bits, la posición de datos está en

$N0 (INT32S) N0$

11.4.4 Configuración de la configuración del formato de datos para el cálculo

Operación de configuración: cuando la variable establecida necesita establecer el formato de datos, el final de la línea de comando variable debe establecerse entre paréntesis, y la definición del formato de datos se completa entre paréntesis. Por ejemplo, $N0 = (INT32S) N100 (INT32S)$ significa que el número de 32 bits con signo N100 se utiliza para el cálculo y el valor de N100 se establece en el número de 32 bits con signo N0.

Caso:

#Bit address and settings

$N0.3 = (BIT) N10.4 \&\& (BIT) N10.5 (BIT)$

Si el formato de datos variables de la misma línea es el mismo, solo puede configurar el formato de datos de [Establecer cálculo]

N0.3 = N10.4 && N10.5 (BIT)

32 bit operación de número firmado

N0 = N2 + N4 (INT32S)

N0 = N2 + N4 (SIGNED DW)

32-bit floating point arithmetic

N0 = N2 + N4 (FLOAT)

Capítulo 12 Función macro

12.1 Introducción a las funciones de cálculo y sintaxis

12.1.1 Tabla de columnas de funciones

Fun. Name	Fun. function	Return value	Parameter 1	Parameter 2
_PI	Returns π floating point value	FLOAT3 2		
_BCD	Convert BIN values to BCD format	INT32U	INT32U	
_BIN	Convert BCD value to BIN format value	INT32U	INT32U	
_SQRT	Square root floating point value	FLOAT3 2	FLOAT3 2	
_LOG	Natural logarithmic floating point value	FLOAT3 2	FLOAT3 2	
_LOG10	Base 10 log floating point value	FLOAT3 2	FLOAT3 2	
_RADIAN	Convert degrees to radian floating point values	FLOAT3 2	FLOAT3 2	
_DEGREE	Convert radians to degrees floating point	FLOAT3 2	FLOAT3 2	
_SIN	trigonometric function sine value floating point value	FLOAT3 2	FLOAT3 2	
_COS	Trigonometric function cosine value floating point value	FLOAT3 2	FLOAT3 2	
_TAN	Trigonometric function tangent floating point value	FLOAT3 2	FLOAT3 2	
_ASIN	Trigonometric function arc sine value floating point value	FLOAT3 2	FLOAT3 2	

_ACOS	Trigonometric function inverse cosine floating point value	FLOAT32 2	FLOAT32 2	
_ATAN	Trigonometric function arc tangent floating point value	FLOAT32 2	FLOAT32 2	
_ABS	Absolute floating point value	FLOAT32 2	FLOAT32 2	

12.1.2 Introducción a la sintaxis de funciones

1. Constante de punto flotante

Establecer directamente constantes de coma flotante en variables

N0 = 1.2345 (FLOAT32) 2._BCD

Convierte valores BIN a formato BCD Función

syntax: INT32U _BCD (INT32U)

Input data format: INT32U 32-bit unsigned value

Return data format: INT32U 32-bit unsigned value

Example: N2 = _BCD (N0) (INT32U)

3._BIN

Convertir valor BCD a valor de formato BIN

Function syntax: INT32U _BIN (INT32U)

Input data format: INT32U 32-bit unsigned value

Return data format: INT32U 32-bit unsigned value

Example: N4 = _BIN (N2) (INT32U)

4. _SQRT

Calcule el valor de coma flotante de la raíz cuadrada

Function syntax: FLOAT32 _SQRT (FLOAT32)

Input data format: FLOAT32 floating point value

Return data format: FLOAT32 square root floating point value

Example: N0 = _SQRT (1.15129) (FLOAT32) # $1.5129 = 1.23 * 1.23$

5. _LOG

Calcular valores de punto flotante logarítmico natural

Function syntax: FLOAT32 _LOG (FLOAT32)

Input data format: FLOAT32 floating point value

Return data format: FLOAT32 natural logarithmic floating point value

Example: N0 = _LOG (N2) (FLOAT32)

6. _LOG10

Calcular un valor de punto flotante logarítmico con base 10

Function syntax: FLOAT32 _LOG10 (FLOAT32)

Input data format: FLOAT32 floating point value

Return data format: FLOAT32 base 10 logarithmic floating point value

Example: N0 = _LOG10 (N2) (FLOAT32)

7. _RADIAN

Convertir grados a valores de coma flotante en radianes

Function syntax: FLOAT32 _RADIAN (FLOAT32)

Input data format: FLOAT32 degree floating point value

Return data format: FLOAT32 radian floating point value

Example: N0 = _RADIAN (N2) (FLOAT32)

8. _DEGREE

Convertir radianes a grados punto flotante

Function syntax: FLOAT32 _DEGREE (FLOAT32)

Input data format: FLOAT32 radian floating point value

Return data format: FLOAT32 degree floating point value

Example: N0 = _DEGREE (N2) (FLOAT32)

9, _SIN

Calcular función trigonométrica valor de seno valor de punto flotante

Function syntax: FLOAT32 _SIN (FLOAT32)

Input data format: FLOAT32 radian floating point value

Return data format: FLOAT32 sine floating point value

Example: N0 = _SIN (N2) (FLOAT32)

10._COS

Calcule el valor de coma flotante del coseno de la función trigonométrica

Function syntax: FLOAT32 _COS (FLOAT32)

Input data format: FLOAT32 radian floating point value

Return data format: FLOAT32 Cosine floating point value

Example: N0 = _COS (N2) (FLOAT32)

11, _TAN

Calcule el valor de punto flotante tangente de la función trigonométrica

Function syntax: FLOAT32 _TAN (FLOAT32)

Input data format: FLOAT32 radian floating point value

Return data format: FLOAT32 tangent floating point value

Example: N0 = _TAN (N2) (FLOAT32)

12, _ASIN

Calcula la función trigonométrica valor arco seno valor punto flotante

Function syntax: FLOAT32 _ASIN (FLOAT32)

Input data format: FLOAT32 radian floating point value

Return data format: FLOAT32 arc sine floating point value

Example: N0 = _ASIN (N2) (FLOAT32)

13, _ACOS

Calcular función trigonométrica valor de coseno inverso valor de coma flotante

Function syntax: FLOAT32 _ACOS (FLOAT32)

Input data format: FLOAT32 radian floating point value

Return data format: FLOAT32 arc cosine floating point value

Example: N0 = _ACOS (N2) (FLOAT32)

14. _ATAN

Calcule el valor de coma flotante de la función trigonométrica arco tangente

Function syntax: FLOAT32 _SIN (FLOAT32)

Input data format: FLOAT32 radian floating point value

Return data format: FLOAT32 arc tangent floating point value

Example: N0 = _ATAN (N2) (FLOAT32)

15, _ABS

Calcular el valor de punto flotante de valor absoluto

Function syntax: FLOAT32 _ABS (FLOAT32)

Input data format: FLOAT32 input calculation floating point value

Return data format: FLOAT32 absolute value floating point value

Example: N0 = _ABS (-1.23) (FLOAT32)

16, _PI

Devuelve el valor de punto flotante π

Function syntax: FLOAT32 _PI ()

Input data format: none

Return data format: FLOAT32 returns π floating point value

Example: N0 = _PI () (FLOAT32)

Macro option register

N65152.0 (bit 0)

0 = Cuando se establece la variable del controlador, modifique el valor a través de la comunicación.

1 = Cuando se establece la variable del controlador, modifique directamente los datos de la memoria HMI y modifique el valor a través de la comunicación.

12.2 Introducción a las funciones relacionadas con el registro y la sintaxis

12.2.1 Lista de funciones de registro

Fun. Name	Function
_MEMCPY	Memory copy
_MEMCMP	Memory comparison
_MEMSET	Memory settings
_REGCPY	Variable area copy
_REGCMP	Variable area comparison
_REGSET	Variable locale
_MWORD2 BYTE	Convert multiple word data to multiple bytes

_MBYTE2WORD	Convert multiple bytes of data to multiple words
_RBREAD	Read the data in the bank memory area after power off
_RBWRITE	Write data to keep Bank memory area after power off

12.2.2 Introducción a la sintaxis de funciones

1. _MEMCPY

Copia de memoria: copia datos del área de memoria variable a otra área de memoria variable

INT32S _MEMCPY (INT32S destRegNum, INT32S srcRegNum, INT32S len)

The use range of destRegNum is 0 ~ 64511

The use range of srcRegNum is 0 ~ 64511

len use range is 1 ~ 256

The returned value indicates the number of bits copied. 0 means the memory range is wrong; 1 ~ 256 means the number of copied bits.

Example 1:

N100 = _MEMCPY (200, 250, 10)

It means that 10 BYTES starting from the N250 variable (that is, 5 variables N250-N254) are copied into N200-N204, and the number of copy bits (BYTE) 10 is placed in N100.

Example 2:

N100 = 1000

N101 = 1500

N102 = 20

N500 = _MEMCPY (N100, N101, N102)

Significa que los 20 BYTE a partir de la variable N1500 (es decir, las 10 variables N1500-N1509) se copian en el N1000-N1009 y el número de bits copiados (BYTE) 20 se coloca en el N500.

funciones relacionadas

_MEMCMP, _MEMSET, _REGCPY, _REGCMP, _REGSET

2. _MEMCMP

Comparación de memoria: compara el mismo número de bits (BYTE) en el área de memoria de 2 variables

INT32S _MEMCMP (INT32S destRegNum, INT32S srcRegNum, INT32S len)

The use range of destRegNum is 0 ~ 65535

The use range of srcRegNum is 0 ~ 65535

len use range is 1 ~ 256

El valor devuelto indica el resultado de la comparación. -1 significa que el rango de memoria es incorrecto; 0 significa que el contenido de la variable es el mismo; 1 significa que el contenido de la variable es diferente.

example:

N100 = _MEMCMP (1000, 2000, 10)

Compare si los valores de las variables de N1000-N1004 y N2000-N2004 son iguales. funciones relacionadas

_MEMCPY, _MEMSET, _REGCPY, _REGCMP, _REGSET

3._MEMSET

Configuración de memoria: establezca todos los elementos en un área de memoria variable en un valor específico INT32S _MEMSET (INT32U regNum, INT32S value, INT32S len) regNum use range is 0 ~ 64511 len use range is 1 ~ 256

El valor devuelto indica el número establecido de bits. 0 significa que el rango de memoria es incorrecto; 1 ~ 256 significa el número establecido de bits.

ejemplo:

N100 = _MEMSET (1000, 55H, 10)

Establezca el valor de N1000-N1004 en 5555H. (La configuración predeterminada es de 8 bits), y la variable N es de 16 bits).

funciones relacionadas

_MEMCPY, _MEMCMP, _REGCPY, _REGCMP, _REGSET

4. _REGCPY

Copia de área variable: copia datos del área de memoria variable a otra área de memoria variable

INT32S _REGCPY (INT32S destRegNum, INT32S srcRegNum, INT32S len)

El rango de uso de destRegNum es 0 ~ 64511 El rango de uso de srcRegNum es 0 ~ 64511

el rango de uso de len es 1 ~ 256

El valor devuelto indica el número de variables copiadas. 0 significa que el rango de memoria es incorrecto; 1 ~ 256 significa el número de variables copiadas.

Ejemplo 1:

N100 = _REGCPY (200, 250, 10)

Copie el valor de la variable N250-250 en la variable N200-N209.

Ejemplo 2:

N100 = 1000

N101 = 1500

N102 = 20

N500 = _REGCPY (N100, N101, N102)

Copie las variables N1500-N1519 a las variables N1000-N1010.

funciones relacionadas

`_MEMCPY, _MEMCMP, _MEMSET, _REGCMP, _REGSET`

5. `_REGCMP`

Comparación de área de variables: compara un cierto número de variables (16 bits) en dos áreas de memoria de variables
`INT32S _REGCMP (INT32S destRegNum, INT32S srcRegNum, INT32S len)`

El rango de uso de `destRegNum` es 0 ~ 65535 El rango de uso de `srcRegNum` es 0 ~ 65535

el rango de uso de `len` es 1 ~ 256

El valor devuelto indica el resultado de la comparación. -1 significa que el rango de memoria es incorrecto; 0 significa que el contenido de la variable es el mismo; 1 significa que el contenido de la variable es diferente.

ejemplo:

`N100 = _REGCMP (1000, 2000, 10)`

Compare si los valores de las variables de N1000-N1009 y N2000-N2009 son iguales. funciones relacionadas

`_MEMCPY, _MEMCMP, _MEMSET, _REGCPY, _REGSET`

6. `_REGSET`

Configuración de área variable: establezca todas las variables en un área de memoria variable en un valor determinado
`INT32S _REGSET (INT32U regNum, INT32S value, INT32S len)`

`regNum` use range is 0 ~ 64511 `len` use range is 1 ~ 256

El valor devuelto indica el número establecido de bits. 0 significa que el rango de memoria es incorrecto; 1 ~ 256 significa el número establecido de bits.

Ejemplo:

`N100 = _REGSET (1000, 1234, 10)`

Set the value of N1000-N1009 to 1234.

related functions

`_MEMCPY, _MEMCMP, _MEMSET, _REGCPY, _REGCMP`

7. `_MWORD2BYTE`

Convertir datos de varias palabras en varios bytes: el valor devuelto indica el número de conversions

`INT32U _MWORD2BYTE (INT32S destByteRegNum, INT32S srcWordRegNum, INT32S len)`

The use range of `destByteRegNum` is 0 ~ 64511

The use range of `srcWordRegNum` is 0 ~ 64511

`len` use range is 1 ~ 256

El valor devuelto indica el número de conversiones. 0 significa que el rango de memoria es incorrecto; 1 ~ 256 significa el número de conversiones.

ejemplo:

```
_STRW (N200, "ABCD")
_MWORD2BYTE (100, 200, 4)
```

Results of the

N100 = 4241H

N101 = 4443H

N200 = 0041H

N201 = 0042H

N202 = 0043H

N203 = 0044H

related functions

_MBYTE2WORD

8. _MBYTE2WORD

Conversión de múltiples bytes de datos a múltiples palabras: el valor devuelto indica el número de conversiones

```
INT32U __MBYTE2WORD (INT32S destWordRegNum, INT32S
srcByteRegNum, INT32S len)
```

destWordRegNum se usa en el rango de 0 ~ 64511 El rango de uso de srcByteRegNum es de 0 ~ 64511

el rango de uso de len es 1 ~ 256

El valor devuelto indica el número de conversiones. 0 significa que el rango de memoria es incorrecto; 1 ~ 256 significa el número de conversiones.

ejemplo:

```
_STRW (N200, "ABCD")
_MBYTE2WORD (100, 200, 4)
```

Results of the

N100 = 0041H

N101 = 0042H

N102 = 0043H

N103 = 0044H

N200 = 4241H

N201 = 4443H

related functions

_MWORD2BYTE

9. _RBREAD

Lea los datos en el área de la memoria del banco después del apagado: el valor de retorno indica el número de registros leídos

```
INT32S _RBREAD (INT32S bank, INT32S destRegNum, INT32S scrAddr,
```

INT32S cnt)

El rango de uso del banco es 0 ~ 6 (actualmente solo abierto 0: Bank0)
 destRegNum el número de la ubicación del registro de destino para leer
 datos scrAddr leer el número de la ubicación de origen del banco
 cnt se puede utilizar en el rango 1 ~ 8192

Cuando el valor devuelto es 0: significa que el rango de la variable es incorrecto o que el modelo operativo no proporciona la memoria del banco retentivo de apagado; otros valores leídos representan el número de registros leídos.

Nota: esta función de macro solo es compatible con modelos que proporcionan memoria de banco para mantener la alimentación apagada.

Ejemplo:

```
N100 = _RBREAD (0, 1000, 3000, 100)
```

Results of the

```
N100 = 100
```

```
N1000 ~ N1099 = RBank.3000 ~ RBank.3099
```

related functions

```
_RBWRITE
```

10. _RBWRITE

Escriba los datos en el área de memoria del banco cuando se apague: el valor de retorno indica el número de registros escritos

INT32S _RBWRITE (INT32S bank, INT32S scrRegNum, INT32S destAddr, INT32S cnt)

El rango de uso del banco es 0 ~ 6 (actualmente solo abierto 0: Bank0)

ScrRegNum fuente de datos registra el número de ubicación destAddr escribe el número de la ubicación de destino en el banco
 cnt se puede utilizar en el rango 1 ~ 8192

Cuando el valor devuelto es 0: significa que el rango variable es incorrecto o que el modelo en ejecución no proporciona la memoria del banco retentivo de apagado; otros valores leídos representan el número de registros escritos.

Nota: esta función de macro solo es compatible con modelos que proporcionan memoria de banco para mantener la alimentación apagada.

Ejemplo:

```
N100 = _RBWRITE (0, 1000, 3000, 100)
```

Resultados de la

```
N100 = 100
```

```
RBank.3000 ~ RBank.3099 = N1000 ~ N1099
```

funciones relacionadas

```
_RBREAD
```

12.3 Introducción a las funciones y sintaxis relacionadas con cadenas

12.3.1 Lista de funciones de cadena

Name	Function
_STR	Set ASCII (bit) string to variable memory
_STRW	Set Unicode (word) character string to variable memory
_STRLEN	Returns the ASCII (bit) string length
_STRWLEN	Returns the length of the Unicode (word) string
_STR2DEC	Convert decimal string to numeric value
_STR2HEX	Convert hexadecimal string to numeric value
_STR2BIN	Convert binary string to numeric value
_DECSTR	Convert numeric value to decimal string
_HEXSTR	Convert numeric value to hexadecimal string
_BINSTR	Convert numeric value to binary string

12.3.2 Introducción a la sintaxis de funciones de cadena

1. _STR

Establezca la cadena de caracteres ASCII (bit)
 en la memoria variable: escriba ASCII (8 bits)
 cadena de caracteres al área de memoria
 variable

INT32S _STR (REG reg, STRING str)

Reg se puede utilizar de N0 a N64511

Str es una cadena ASCII, la longitud de la cadena es 1 ~ 256

El valor devuelto indica la longitud del bit, 0 indica que el rango de memoria es incorrecto; 1 ~ 256 indica la longitud del bit establecido. Además del texto general en formato de cadena, también puede usar el símbolo de escape "\" para agregar texto que no sea una cadena.

Escape symbol	Character value
"	22H=34
\'	27H=39
\"	22H=34
\?	3FH=63
\\	5CH=92
\r	0DH=13
\n	0AH=10
\000~\777	Octal code character
\x00~\xFF	Hexadecimal code character

example:

N100 = _STR (N1000, "ABCD")

Results of the

N100 = 5

N1000 = 4241H // 'BA'

N1001 = 4443H // 'CD' N1002

= 0000H // End of string

related functions

_STRW

2._STRW

Establezca la cadena de caracteres Unicode (palabra)
 en la memoria variable: escriba la cadena de
 caracteres Unicode (16 bits) en el área de memoria
 variable

INT32S _STRW (INT32U regNum, STRING str)

regNum se puede utilizar en el rango de 0 ~ 64511

Str es una cadena Unicode, la longitud de la cadena es
 1 ~ 256

El valor devuelto indica la longitud del bit, 0 indica que el rango de memoria es incorrecto; 1 ~ 256 indica la longitud del bit establecido. Nota:

Cuando la cadena usa la codificación Unicode, cuando la HMI muestra la cadena, la codificación interna es solo los 7 bits inferiores (0-127 fuente en inglés) igual que Unicode, por lo que cuando la codificación Unicode excede 127 en la cadena, la HMI mostrará visualización incorrecta o imposible.

256

Ejemplo:

```
N100 = _STRW (N1000, "ABCD")
```

Results of the

```
N100 = 10
```

```
N1000 = 0041H // 'A'
```

```
N1001 = 0042H // 'B'
```

```
N1002 = 0043H // 'C'
```

```
N1003 = 0044H // 'D' N1004 =
```

```
0000H // End of string related
```

functions

```
_STR, _STRLEN, _STRWLEN
```

3. _STRLEN

Devuelve la longitud de la cadena ASCII (bit): el valor devuelto representa la longitud de la cadena ASCII

```
INT32U _STRLEN (INT32S regNum)
```

regNum se puede usar en el rango 0 ~ 64383

El valor devuelto indica la longitud de la cadena de caracteres. 0 indica que el rango de la variable es incorrecto o la longitud excede 256 o la longitud de la cadena de caracteres es 0; ejemplo:

```
_STR (N200, "ABCD")
```

```
N100 = _STRLEN (200)
```

Resultados de la

```
N100 = 4
```

```
N200 = 4241H
```

```
N201 = 4443H
```

related functions

```
_STR, _STRW, _STRWLEN
```

4. _STRWLEN

Devuelve la longitud de la cadena Unicode (palabra): el valor devuelto representa la longitud de la cadena Unicode

```
INT32U _STRWLEN (INT32S regNum)
```

regNum puede usar el rango 0 ~ 64255

El valor devuelto indica la longitud de la cadena, 0 indica que el rango de la variable es incorrecto o la longitud supera los 256 o la longitud de la cadena es 0; 1 ~ 256 indica la longitud de la cadena. ejemplo:

265

```

    _STRW (N200, "ABCD")
    N100 = _STRWLEN (200)

```

Results of the

```

N100 = 4
N200 = 0041H
N201 = 0042H
N202 = 0043H
N203 = 0044H

```

related functions

```

_STR, _STRW, _STRLEN

```

5. _STR2DEC

Convertir una cadena decimal en un valor numérico: el valor de retorno representa el valor numérico convertido

```

INT32S _STR2DEC (INT32S regNum, INT32S cnt)

```

regNum se puede utilizar en el rango 0 ~ 65535

cnt puede usar el rango 1 ~ 256 (cuando se excede el rango de valores, se producirá un error de desbordamiento, lo que dará como resultado un valor incorrecto)

Un valor de retorno de 0 indica que el rango de la variable es incorrecto o el valor es 0; otros valores indican el valor convertido.

Ejemplo 1:

```

_STRW (N100, "12345")
N200 = _STRWLEN (100)
    N500 = _STR2DEC (100, N200)

```

Results of the

```

N100 = 0031H
N101 = 0032H
N102 = 0033H
N103 = 0034H
N104 = 0035H
N200 = 5
N500 = 12345

```

Example 2:

```

_STRW (N100, "1234567")
N200 = _STRWLEN (100)
    N500 = _STR2DEC (100, N200) (DW)

```

Resultado de la

```

N100 = 0031H
N101 = 0032H
N102 = 0033H
N103 = 0034H

```

N104 = 0035H
N105 = 0036H
N106 = 0037H
N200 = 7
N500 = -10617
N501 = 18
Double word N500 = 1234567

funciones relacionadas
_STR2HEX, _STR2BIN

6. _STR2HEX

Convertir cadena hexadecimal a valor numérico: el valor de retorno representa el valor numérico convertido
INT32S _STR2HEX (INT32S regNum, INT32S cnt)
regNum se puede utilizar en el rango 0 ~ 65535
Cnt puede usar el rango 1 ~ 256 (cuando la conversión excede el rango de valores, se producirá un error de desbordamiento, lo que dará como resultado un valor incorrecto)

Un valor de retorno de 0 indica que el rango de la variable es incorrecto o el valor es 0; otros valores indican el valor convertido.

Ejemplo 1:

```
_STRW (N100, "55AA")  
N200 = _STRWLEN (100)  
N500 = _STR2HEX (100, N200)
```

Results of the

N100 = 0035H
N101 = 0035H
N102 = 0041H
N103 = 0041H
N200 = 4
N500 = 55AAH

Example 2:

```
_STRW (N100, "1234567")  
N200 = _STRWLEN (100)  
N500 = _STR2HEX (100, 2)
```

Results of the

N100 = 0031H
N101 = 0032H
N102 = 0033H
N103 = 0034H
N104 = 0035H
N105 = 0036H
N106 = 0037H
N200 = 7
N500 = 0012H

related functions

`_STR2DEC`, `_STR2BIN`

7. `_STR2BIN`

Convertir una cadena binaria en un valor numérico: el valor de retorno representa el valor numérico convertido

`INT32S _STR2BIN (INT32S regNum, INT32S cnt)`

regNum se puede utilizar en el rango 0 ~ 65535

Cnt puede usar el rango 1 ~ 256 (cuando la conversión excede el rango de valores, se producirá un error de desbordamiento, lo que dará como resultado un valor

incorrecto) Las cadenas binarias pueden usar 'H' o '1' para representar el valor de 1

Las cadenas binarias pueden usar 'L' o '0' para

representar el valor de 0

Las cadenas binarias pueden usar ':' o '_' para delimitar

Un valor de retorno de 0 indica que el rango de la variable es incorrecto o el valor es 0; otros valores indican el valor convertido.

Ejemplo 1:

`_STRW (N100, "10100000_00000001")`

`N200 = _STRWLEN (100)`

`N500 = _STR2BIN (100, N200)`

Resultado de la

`N100 ~ N116 = "10100000_00000001"`

`N200 = 17`

`N500 = A001H`

Ejemplo 2:

`_STRW (N100, "HLHL: LHLH: HHHH: LLLL")`

`N200 = _STRWLEN (100)`

`N500 = _STR2BIN (100, N200)`

Resultado de la

`N100 ~ N118 = "HLHL: LHLH: HHHH: LLLL"`

`N200 = 19`

`N500 = A5F0H`

Funciones relacionadas

`_STR2DEC`, `_STR2HEX`

8. `_DECSTR`

Convierta el valor numérico en una cadena decimal: el valor devuelto indica la longitud de la cadena convertida

`INT32S _DECSTR (INT32S destRegNum, INT32S data, INT32S format)`

destregNum puede usar el rango 0 ~ 64255 datos El valor convertido ingresado

El formato convierte el formato del valor.

- 0: 8-bit signed number
- 1: 8-bit unsigned number
- 2: 16-bit signed number
- 3: 16-bit unsigned number
- 4: 32-bit signed number
- 5: 32-bit unsigned number

Un valor de retorno de 0 indica que el rango de la variable es incorrecto o el valor es 0; otros valores indican la longitud de la cadena convertida.

Ejemplo 1:

N200 = _DECSTR (100, 12345, 2)

Results of the

N100 ~ N104 = "12345"

N200 = 5

Ejemplo 2:

N200 = _DECSTR (100, -12345, 2)

Results of the

N100 ~ N104 = "-12345"

N200 = 6

Funciones relacionadas

_HEXSTR, _BINSTR

9. _HEXSTR

Convierta el valor numérico en una cadena hexadecimal: el valor devuelto indica la longitud de la cadena convertida

INT32S _HEXSTR (INT32S destRegNum, datos INT32S, formato INT32S)
destregNum puede usar el rango 0 ~ 64255 datos El valor convertido ingresado

El formato convierte el formato del valor.

- 0: 8-bit unsigned number, convert string lowercase 0-9, a-f
- 1: 8-bit unsigned number, converted string uppercase 0-9, A-F
- 2: 16-bit unsigned number, conversion string lowercase 0-9, a-f
- 3: 16-bit unsigned number, converted string uppercase 0-9, A-F
- 4: 32-bit unsigned number, conversion string lowercase 0-9, a-f
- 5: 32-bit unsigned number, converted string uppercase 0-9, A-F

Un valor de retorno de 0 indica que el rango de la variable es incorrecto o el valor es 0; otros valores indican la longitud de la cadena convertida.

Ejemplo 1:

N200 = _HEXSTR (100, 0AA55H, 2)

Results of the

N100 ~ N103 = "aa55"

N200 = 4

Example 2:

N200 = _HEXSTR (100, 55AAFF00H, 5)

Results of the
 N100 ~ N107 = "55AAFF00"
 N200 = 8
 related functions
 _DECSTR, _BINSTR

10._BINSTR

Convierta el valor numérico en una cadena binaria: el valor de retorno indica la longitud de la cadena convertida
 INT32S _BINSTR (INT32S destRegNum, INT32S data, INT32S format)
 destregNum puede usar el rango de datos 0 ~ 64255 El valor convertido ingresado Formato convierte el formato del valor
 0: 8-bit unsigned number, convert string 0, 1
 1: 8-bit unsigned number, convert character string H, L
 2: 16-bit unsigned number, conversion string 0, 1
 3: 16-bit unsigned number, convert string H, L
 4: 32-bit unsigned number, conversion string 0, 1
 5: 32-bit unsigned number, convert character string H, L
 A return value of 0 indicates that the variable range is incorrect or the value is 0; other values indicate the converted string length.

Example 1:

N200 = _BINSTR (100, 0AA55H, 2)

Results of the
 N100 ~ N115 = "1010101001010101"
 N200 = 16

Example 2:

N200 = _BINSTR (100, 55AAFF00H, 5)

Results of the
 N100 ~ N131 = "LHLHLHLHHLHLHLHLHHHHHHHHLLLLLLLLL"
 N200 = 32

related functions
 _DECSTR, _HEXSTR

12.4 Introducción al cálculo matemático Funciones relacionadas y gramática

12.4.1 Una tabla de columnas de funciones relacionadas con cálculos matemáticos

Name	Function
_MIN	Take the minimum of multiple 16-bit signed numbers

_MAX	Take the maximum of multiple 16-bit signed numbers
_AVE	Take the average of multiple 16-bit signed numbers
_MIND	Take the minimum of multiple 32-bit signed numbers
_MAXD	Take the maximum of multiple 32-bit signed numbers
_AVED	Take the average of multiple 32-bit signed numbers
_MINF	Take the minimum of multiple 32-bit symbol points
_MAXF	Take the maximum of multiple
	32-bit symbol points
_AVEF	Take the average of multiple 32-bit symbol points

12.4.2 Introducción al cálculo matemático Sintaxis de funciones relacionadas

1. _MIN

Tome el valor mínimo de varios números con signo de 16 bits: el valor de retorno

indica el valor mínimo de los múltiples datos

INT32S _MIN (INT32S regNum, INT32S cnt)

regNum can be used in the range 0 ~ 65535

Cnt puede usar el rango 1 ~ 256

El valor de retorno de 0 significa que el rango de la variable es incorrecto o el valor mínimo es 0; otros valores son el valor mínimo devuelto.

Ejemplo: N100 = 156

N101 = 6578

N102 = -578

N103 = 4568

N200 = _MIN (100, 4)

Results of the

N200 = -578

related functions

_MAX, _AVE

2. _MAX

A Tome el valor máximo de varios números con signo de 16 bits: el valor de retorno

B indica el valor máximo de los datos múltiples INT32S _MAX (INT32S regNum, INT32S cnt) regNum puede usarse en el rango 0 ~ 65535

C Cnt puede usar el rango 1 ~ 256

D D valor de retorno de 0 significa que el rango variable es incorrecto o el valor máximo es 0; otros valores son el valor máximo devuelto. ejemplo: N100 = 156

N101 = 6578

N102 = -578

N103 = 4568

N200 = _MAX (100, 4)

Resultado de la

N200 = 6578

related functions

_MIN, _AVE

3. _AVE

Tome el promedio de varios números con signo de 16 bits: el valor de retorno

representa el promedio de los múltiples datos

INT32S _AVE (INT32S regNum, INT32S cnt)

regNum se puede utilizar en el rango 0 ~ 65535

Cnt puede usar el rango 1 ~ 256

el valor de retorno de 0 significa que el rango de la variable es incorrecto o el valor máximo es 0;

otros valores son el valor máximo devuelto.

ejemplo: N100 = 156

N101 = 6578

N102 = -578

N103 = 4568

N200 = _AVE (100, 4)

Results of the

N200 = 2681

funciones relacionadas

_MIN, _MAX

4. _MIND

Tome el valor mínimo de varios números con signo de 32 bits: el valor de retorno

representa el valor mínimo de los múltiples datos

INT32S _MIND (INT32S regNum, INT32S cnt)

regNum can be used in the range 0 ~ 65534

Cnt puede usar el rango 1 ~ 128

El valor de retorno de 0 significa que el rango de la variable es incorrecto o el valor mínimo es 0; otros valores son el valor mínimo devuelto.

Ejemplo:

N100 = 1564 (DW)

N102 = 6573458 (DW)

N104 = -574358 (DW)

N106 = 4568 (DW)

N200 = _MIND (100, 4) (DW)

Resultado de la

N200 = -574358

Funciones

relacionadas

_MAXD, _AVED

5. _MAXD

Tome el valor máximo de varios números con signo de 32 bits: el valor de retorno

indica el valor máximo de los múltiples datos

INT32S _MAXD (INT32S regNum, INT32S cnt)

regNum se puede usar en el rango 0 ~ 65534

Cnt puede usar el rango 1 ~ 128

Un valor de retorno de 0 significa que el rango de la variable es incorrecto o el el valor máximo es 0; otros valores son el valor máximo devuelto. ejemplo:

N100 = 1564 (DW)

N102 = 6573458 (DW)

N104 = -574358 (DW)

N106 = 4568 (DW)

N200 = _MAXD (100, 4) (DW)

Resultado de la

Double word N200 = 6573458

Funciones relacionadas

_MIND, _AVED

6. _AVED

Tome el promedio de varios números con signo de 32 bits: el valor de retorno

representa el promedio de los múltiples datos

INT32S _AVED (INT32S regNum, INT32S cnt)

regNum se puede usar en el rango 0 ~ 65534

Cnt puede usar el rango 1 ~ 128

El número con signo de 32 bits se utiliza para calcular el valor medio. Preste atención a si el valor total se desborda.

Un valor de retorno de 0,0 significa que el rango de la variable es incorrecto o que el valor máximo es 0,0; otros valores son el valor máximo devuelto.

ejemplo:

N100 = 1564 (DW)

N102 = 6573458 (DW)

N104 = -574358 (DW)

N106 = 4568 (DW)

N200 = _AVED (100, 4) (DW)

Resultado de la

Double word N200 = 151308

Funciones relacionadas

_MIND, _MAXD

7. _MINF

Tome el valor mínimo de varios puntos de símbolo de 32 bits: el valor de retorno

representa el valor mínimo de los múltiples datos

INT32S _MINF (INT32S regNum, INT32S cnt)

regNum se puede usar en el rango 0 ~ 65534

Cnt puede usar el rango 1 ~ 128

El valor de retorno de 0 significa que el rango de la variable es incorrecto o el valor mínimo es 0; otros valores son el valor mínimo devuelto. ejemplo:

N100 = 15.64 (FLOAT)

N102 = 6573.458 (FLOAT)

N104 = -5743.58 (FLOAT)

N106 = 45.68 (FLOAT)

N200 = _MINF (100, 4) (FLOAT)

Resultado de la

Floating point N200 = -5743.58

Funciones relacionadas

_MAXF, _AVEF

8. _MAXF

Tome el valor máximo de varios puntos de símbolo de 32 bits: el valor de retorno

indicates the maximum value of the multiple data

INT32S _MAXF (INT32S regNum, INT32S cnt)

regNum can be used in the

range 0 ~ 65534

Cnt puede usar el rango 1 ~ 128

Un valor de retorno de 0,0 significa que el rango de la variable es incorrecto o que el valor máximo es 0,0; otros valores son el valor máximo devuelto.

Ejemplo:

N100 = 15.64 (FLOAT)

N102 = 6573.458 (FLOAT)

N104 = -5743.58 (FLOAT)

N106 = 45.68 (FLOAT)

N200 = _MAXF (100, 4) (FLOAT)

Resultado de la

Floating point number N200 = 6573.458

Funciones relacionadas

_MINF, _AVEF

9, _AVEF

Tome el promedio de varios puntos de símbolo de 32 bits: el valor devuelto representa el promedio de los datos múltiples

INT32S _AVEF (INT32S regNum, INT32S cnt)

regNum se puede usar en el rango 0 ~ 65534

Cnt puede usar el rango 1 ~ 128

El número con signo de 32 bits se utiliza para calcular el valor medio. Preste atención a si el valor total se desborda.

Un valor de retorno de 0,0 significa que el rango de la variable es incorrecto o que el valor máximo es 0,0; otros valores son el valor máximo devuelto.

Ejemplo:

N100 = 15.64 (DW)

N102 = 6573.458 (DW)

N104 = -5743.58 (DW)

N106 = 45.68 (DW)

N200 = _AVEF (100, 4) (DW)

Results of the

Floating point number N200 = 222.8

related functions

_MINF, _MAXF

12.5 Introducción a las funciones relacionadas con el tiempo y la sintaxis

12.5.1 Una columna de funciones relacionadas con el tiempo

Name	Function
_TICK	Get the current time tick value
_TICK2TIME	Time tick value conversion to date and time data

_TIME2TICK	Conversion of date and time data to time tick value
------------	---

12.5.2 Introducción a la sintaxis de funciones relacionadas con el tiempo

1. _TICK

Obtener el valor de marca de tiempo actual: el valor de retorno indica el valor de marca de tiempo actual

INT32U _TICK ()

Parámetro: Ninguno

Ejemplo:

N100 = _TICK () (DW)

N102 = N65448 (DW) // (DW) N65448 has the same function as _TICK

Resultados de la

Grupo de palabras dobles

N100 = 1287635383 // El

valor varía con el tiempo

Palabra doble N102 =

1287635383

funciones relacionadas

_TICK2TIME, _TIME2TICK

2. _TICK2TIME

Conversión de valor de tick de tiempo a datos de fecha y hora: el valor de retorno indica

si la conversión es exitosa

INT32U _TICK2TIME (INT32S destRegNum, INT32U marca)

El rango de destRegNum que se puede usar es 0 ~ 64255. Se requieren 7 registros de datos para convertir los datos Valor de tick ingresado por tick

El valor de retorno 0 indica que el rango de la variable es incorrecto o que la conversión falla, y 1 indica que la conversión se realizó correctamente.

Configuración de datos de registro de conversión

0: sec [0 ~ 59]

1: min [0 ~ 59]

2: hour [0 ~ 23]

3: day [1 ~ 31]

4: month [1 ~ 12]

5: year [1970 ~ 2069]

6: week [0 ~ 6]

Ejemplo:


```
N100 = _TICK () (INT32U)
_TICK2TIME (200, (INT32U) N100)
```

Resultado de la

Double word group N100 = 1277639390 // El valor varía con el tiempo.

N200 = 30 // 30 seconds

N201 = 36 // 36 minutes

N202 = 5 // 5 hours

N203 = 21 // 21st

N204 = 10 // October

N205 = 2010 // 2010

N206 = 4 // Thursday

related functions

_TICK, _TIME2TICK

3. _TIME2TICK

Los datos de fecha y hora se convierten en valor de marca de tiempo: el valor devuelto indica el valor de marca de tiempo

INT32S _TICK2TICK (INT32S destRegNum)

El rango de destRegNum que se puede usar es 0 ~ 64255. Se requieren 7 registros de datos para convertir datos

El valor devuelto de 0 significa que el rango de la variable es incorrecto o la conversión falla, y los otros valores son valores de marca de tiempo.

Configuración de datos de registro de conversión

0: sec [0 ~ 59]

1: min [0 ~ 59]

2: hour [0 ~ 23]

3: day [1 ~ 31]

4: month [1 ~ 12]

5: year [1970 ~ 2069]

6: week [0 ~ 6]

example:

N200 = 30 // 30 seconds

N201 = 36 // 36 seconds

N202 = 5 // 5 hours

N203 = 21 // 21st

N204 = 10 // October

N205 = 2010 // 2010

N206 = 4 // Thursday

N100 = _TICK2TICK (200) (INT32U)

Results of the

Double word group N100 = 1287639390 // The value varies with time

related functions

_TICK, _TIME2TIME

12.6 Introducción a funciones y sintaxis de conversión de datos

12.6.1 Lista de funciones de registro

Name	Function
_HIBYTE	Variables take high-order metadata
_LOBYTE	Variables take low-order metadata
_HIWORD	Variable takes high byte data
_LOWORD	Variables take low byte data
_SWAPBYTE	Variable high and low bit metadata exchange
_SWAPWORD	Variable high and low byte data exchange
_BIN2GRAY	Convert binary data to Gray code
_GRAY2BIN	Gray code conversion into binary data
_MAKEWORD	Two bits of data combined into one word
_MAKEDWORD	Two words combined into one double word

12.6.2 Introducción a la sintaxis de funciones

1. _HIBYTE

Las variables toman metadatos de orden superior: el valor devuelto es el metadato de orden superior del valor de entrada

INT32U _HIBYTE (INT32U data)

Ejemplo:

N100 = _HIBYTE (1234H)

Resultado de la

N100 = 0012H

Funciones relacionadas

_LOBYTE, _HIWORD, _LOWORD, _MAKEWORD, _MAKEDWORD

2. _LOBYTE

Las variables toman metadatos de orden inferior: el valor devuelto es el metadato de orden superior del valor de entrada

INT32U _LOBYTE (INT32U data)

Ejemplo:

N100 = _LOBYTE (1234H)

Resultado de la

N100 = 0034H

Funciones relacionadas

_HIBYTE, _HIWORD, _LOWORD, _MAKEWORD, _MAKEDWORD

3. _HIWORD

La variable toma datos de byte alto: el valor devuelto es el dato de byte alto del valor de entrada

INT32U _HIWORD (INT32U data)

Ejemplo:

N100 = _HIWORD (12345678H)

Resultado de la

N100 = 1234H

Funciones relacionadas

_HIBYTE, _LOBYTE, _LOWORD, _MAKEWORD, _MAKEDWORD

4. _LOWORD

La variable toma datos de byte alto: el valor devuelto es el dato de byte alto del valor de entrada

INT32U _LOWORD (INT32U data)

Ejemplo:

N100 = _LOWORD (12345678H)

Resultado de la

N100 = 5678H

Funciones relacionadas

_HIBYTE, _LOBYTE, _HIWORD, _MAKEWORD, _MAKEDWORD

5. _SWAPBYTE

Intercambio de datos de bit alto y bajo variable: el valor de retorno son los datos después del intercambio de bits altos y bajos del valor de entrada

INT32U _SWAPBYTE (INT32U data) Ejemplo:

N100 = _SWAPBYTE (1234H)

Resultado de la

N100 = 3412H

Funciones relacionadas

_HIBYTE, _LOBYTE, _HIWORD, _LOWORD, _MAKEWORD, _MAKEDWORD, _SWAPWORD

6. _SWAPWORD

Intercambio de datos de bit alto y bajo variable: el valor de retorno son los datos después del

intercambio de bits altos y bajos del valor de entrada

INT32U _SWAPWORD (INT32U data)

Ejemplo:

N100 = _SWAPWORD (12345678H)

Results of the

N100 = 1234H

N101 = 5678H

Funciones relacionadas

_HIBYTE, _LOBYTE, _HIWORD, _LOWORD, _MAKEWORD,
_MAKEDWORD, _SWAPBYTE

7, _BIN2GRAY

Convertir datos binarios a código Gray: devuelve los datos binarios cuyo valor de entrada se convierte a código Gray INT32U _BIN2GRAY (INT32U data) Ejemplo:

N100 = _BIN2GRAY (55555555H) (DW)

Results of the

N100 = FFFFH

N101 = 7FFFH

Funciones relacionadas

_GRAY2BIN

8. _GRAY2BIN

Conversión de código gris a datos binarios: los datos de código gris cuyo valor de retorno es el valor de entrada se convierten en datos binarios INT32U _GRAY2BIN (INT32U data) Ejemplo:

N100 = _GRAY2BIN (7FFFFFFFH) (DW)

Resultado de la

N100 = 5555H

N101 = 5555H

Funciones relacionadas

_BIN2GRAY

9. _MAKEWORD

Dos bits de datos combinados en una palabra: el valor de retorno son los datos combinados en una palabra

INT32U _MAKEWORD (INT32U hiData, INT32U loData)

Ejemplo:

N100 = _MAKEWORD (12H, 34H)

Resultados de la

N100 = 1234H

Funciones relacionadas

_MAKEDWORD

10. _MAKEDWORD

11. Dos palabras combinadas en una palabra doble: el valor de retorno son los datos combinados en una palabra doble

12. INT32U _MAKEDWORD (INT32U hiData, INT32U loData) Ejemplo:

N100 = _MAKEDWORD (1234H, 5678H)

Resultados de la

N100 = 1234H

N101 = 5678H

Funciones relacionadas

_MAKEWORD

12.7 Introducción a funciones y sintaxis relacionadas con el código de verificación de cálculo

12.7.1 Funciones relacionadas con la tabla de columnas del código de verificación de cálculo

Name	Function
_REGLRC	Uso del método LRC para calcular el código de verificación del área variable
_REGCRC16	Use el método CRC16 para calcular el código de verificación de región variable
_REGCRC32	Use el método CRC32 para calcular el código de verificación de región variable
_REGCCITT	Utilice el método CCITT para calcular el código de verificación del área variable
_REGBCC	Use el método BCC para calcular el código de verificación del área variable
_REGBCC2	Use el método de complemento de BCC para calcular el código de verificación del área variable

12.7.2 Introducción a la sintaxis de la función relacionada con el cálculo

Código de verificación

1. _REGLRC

Utilice el método LRC para calcular el código de verificación del área variable: el valor de retorno es el valor del código de verificación LRC

INT32S _REGLRC (INT32S regNum, INT32S cnt)

regNum se puede utilizar en el rango de 0 ~ 65535

Cnt se puede utilizar en el rango de 1 ~ 256

El valor devuelto 0 indica que la variable es incorrecta o el valor es 0, y los otros valores son los valores del código de verificación LRC.

Ejemplo:

_STRW (N100, "1234")

N200 = _REGLRC (100, 4)

Resultados de la

N100 = 0041H

N101 = 0042H

N102 = 0043H

N103 = 0044H

N104 = 0000H

N200 = 202 // 202 = 0CAH

Funciones relacionadas

_REGCRC16, _REGCRC32, _REGCCITT, _REGBCC, _REGBCC2

2. _REGCRC16

Use el método CRC16 para calcular el código de verificación del área variable: el valor de retorno es el valor del código de verificación CRC16

INT32S _REGCRC16 (INT32S regNum, INT32S cnt)

CRC16 algorithm (X16 + X15 + X2 + 1) regNum se puede utilizar en el rango de 0 ~ 65535

Cnt se puede utilizar en el rango de 1 ~ 256

El valor devuelto de 0 significa que la variable es incorrecta o el valor es 0, y los otros valores son los valores del código de verificación CRC16.

Ejemplo:_STRW (N100, "1234")

N200 = _REGCRC16 (100, 4)

Results of the

N100 = 0041H

N101 = 0042H

N102 = 0043H

N103 = 0044H

N104 = 0000H

N200 = 30BAH

Funciones relacionadas

_REGLRC, _REGCRC32, _REGCCITT, _REGBCC, _REGBCC2

3. _REGCRC32

Utilice el método CRC32 para calcular el código de verificación del área variable: el valor devuelto es el valor del código de verificación

CRC32INT32S _REGCRC32 (INT32S regNum, INT32S cnt)

CRC32 algoritmo

$(X^{32} + X^{26} + X^{23} + X^{22} + X^{16} + X^{12} + X^{11} + X^{10} + X^8 + X^7 + X^5 + X^4 + X^2 + X + 1)$ regNum se puede utilizar en el

rango de 0 ~ 65535

Cnt se puede utilizar en el rango de 1 ~ 256

El valor devuelto de 0 significa que la variable es incorrecta o el valor es 0, y los otros valores son los valores del código de verificación CRC32.

ejemplo:

_STRW (N100, "1234")

N200 = _REGCRC32 (100, 4) (DW)

Results of the

N100 = 0041H

N101 = 0042H

N102 = 0043H

N103 = 0044H

N104 = 0000H

Double word N200 = 09BE3E0A3H

Funciones relacionadas

_REGLRC, _REGCRC16, _REGCCITT, _REGBCC, _REGBCC2

4. _REGCCITT

Utilice el método CCITT para calcular el código de verificación de área variable: el valor de retorno indica el valor del código de verificación CCITT

INT32S _REGCCITT (INT32S regNum, INT32S cnt) CRC-

CCITT algoritmo $(X^{16} + X^{12} + X^5 + 1)$ regNum can

be used in the range of 0 ~ 65535

Cnt se puede utilizar en el rango de 1 ~ 256

El valor de retorno 0 indica que la variable es incorrecta o el valor es 0, y los otros valores son los valores del código de verificación CCITT.

ejemplo:

_STRW (N100, "1234")

N200 = _REGCCITT (100, 4)

Resultado de

N100 = 0041H

N101 = 0042H

N102 = 0043H

N103 = 0044H

N104 = 0000H

N200 = 9741H

Funciones relacionadas

_REGLRC, _REGCRC16, _REGCRC32, _REGBCC, _REGBCC2

5. _REGBCC

Use el método BCC para calcular el código de verificación del área variable:

el valor devuelto indica el valor del código de verificación BCC INT32S

_REGBCC (INT32S regNum, INT32S cnt) regNum se puede usar en el

rango de 0 ~ 65535

Cnt se puede utilizar en el rango de 1 ~ 256

El valor devuelto de 0 significa que la variable es incorrecta o el valor es 0, y los otros valores son los valores del código de verificación BCC. ejemplo:

```
_STRW (N100, "1234")
```

```
N200 = _REGBCC (100, 4)
```

Results of the

N100 = 0041H

N101 = 0042H

N102 = 0043H

N103 = 0044H

N104 = 0000H

N200 = 0004H

Funciones relacionadas

_REGLRC, _REGCRC16, _REGCRC32, _REGCCITT, _REGBCC2

6. _REGBCC2

Use el método de complemento de BCC para calcular el

código de verificación de área variable: el valor devuelto es

el valor del código de verificación de complemento de BCC

INT32S _REGBCC2 (INT32S regNum, INT32S cnt)

regNum se puede utilizar en el rango de 0 ~ 65535

Cnt se puede utilizar en el rango de 1 ~ 256

El valor devuelto de 0 significa que la variable es incorrecta

o el valor es 0, y los otros valores son los valores del

código de verificación BCC.

ejemplo:

```
_STRW (N100, "1234")
```

```
N200 = _REGBCC2 (100, 4)
```

Resultados de la

N100 = 0041H

N101 = 0042H

N102 = 0043H

N103 = 0044H

N104 = 0000H

N200 = 00FBH

Funciones relacionadas

_REGLRC, _REGCRC16, _REGCRC32, _REGCCITT, _REGBCC

12.8 Introducción a las funciones relacionadas con la comunicación y la sintaxis

12.8.1 Una tabla de columnas de funciones relacionadas con la comunicación

Name	Function
_LWRITE	Data is sent through the communication port

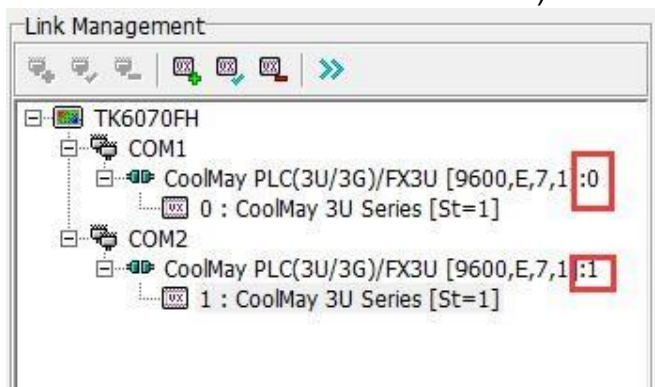
12.8.2 Introducción a la sintaxis de funciones relacionadas con la comunicación

1. _LWRITE

Los datos se envían a través del puerto de comunicación: el valor de retorno indica si el envío se completó

INT32S _LWRITE (INT32S handle, INT32S regNum, INT32S cnt)

Valor de operación de la conexión de comunicación del identificador (El identificador se muestra después del parámetro [Administración de enlaces] en la ventana Administración de enlaces)



regNum fuente de datos número de dirección de registro

Cnt puede usar el rango 1 ~ 256

El valor de retorno 0 significa que el rango de la variable es incorrecto o el identificador es incorrecto o hay un problema con el desarrollo.

ejemplo:

_STR (1000, "A0 = 1234 \r \n")

N100 = _STRLEN (1000)

N101 = _LWRITE (0, 1000, N100)

Resultados de la
 La cadena de caracteres se envía a través del puerto de comunicación. "A0
 = 1234 \ r \ n"
 N100 = 9
 N101 = 1

Chapter 13 Description of Macro Communication Protocol

Recibir datos y enviar datos es de hasta 253 bytes (Byte).

N63744 [0xf900] Longitud de los datos recibidos (BYTE). (0 ~ 253)

N63745 ~ N63871 Datos recibidos Los datos recibidos se almacenan desde el byte inferior, es decir, el primer BYTE almacena los 8 bits inferiores de N63745, el segundo BYTE almacena los 8 bits superiores de N63745, y así sucesivamente.

Cuando el sistema recibe los datos del puerto de comunicación, almacenará los datos en secuencia en N63745 y almacenará la cantidad de bytes recibidos en N63744.

N63872 [0xf980] Longitud de los datos a transmitir (BYTE). (0 ~ 253)

N63873 ~ N63999 Datos transmitidos Los datos transmitidos se almacenan desde el byte inferior, es decir, el primer BYTE almacena los 8 bits inferiores de N63873, el segundo BYTE almacena los 8 bits superiores de N63873, y así sucesivamente.

Cuando el sistema reconoce que N63872 es mayor que 0 y menor que 254, comenzará a transmitir los datos en la posición variable de N63873 al número de bytes registrados por N63872. Comandos enviados dos veces. (Cuando los datos se envían al búfer de comunicación, el sistema enviará secuencialmente los datos al puerto de comunicación correspondiente)

Nota: El protocolo de comunicación Macro no admite el uso simultáneo de varios puertos de comunicación.

Apéndice 1 Definición del teclado de edición de proyectos mView

keyboard	action	remark
Ctrl+Z	Deshacer la última acción	
Ctrl+Shift+Z	Deshacer última acción	
Ctrl+X	Corte	
Ctrl+C	Copiar	
Ctrl+M	Copia múltiple	

Ctrl+V	pegar	
Ctrl+Del	Eliminar	
Del	Eliminar	
Ctrl+A	seleccionar todo	
Up	Ajuste fino de componentes	
Down	Ajuste fino de componentes	
Left	Ajuste fino de componentes a la izquierda	
Right	Componentes ajustados a la derecha	
Shift+Up	El componente sube una cuadrícula.	
Shift+Down	Mover el componente hacia abajo una cuadrícula	
Shift+Left	Mover el componente un cuadro a la izquierda	
Shift+Right	Mover el componente un espacio a la derecha	
Ctrl+Up	Reducción de la altura del componente en uno.	
Ctrl+Down	Aumente la altura del componente en uno	
Ctrl+Left	Ancho del componente menos uno	
Ctrl+Right	Aumente el ancho del componente en uno	
ESC	cancelar selección	
G	Grupo	
U	Desagrupar	

I	pantalla ampliada	
O	Disminuir el zoom	
L	elemento fijo	

Space	Editar símbolo	
F4	Mostrar el orden de los componentes	
Shift+F4	Mostrar nombre del componente	
F5	Mostrar variables (simple)	
Shift+F5	Mostrar variables (general)	
F6	Mostrar solo información sobre los componentes seleccionados	
F8	Chequeo de gramática	
F9	Ejecución en línea	
Shift+F9	ejecución fuera de línea	
Ctrl+F9	Deténgase	
Ctrl+Alt+S	Descargar a HMI	
Shift+"+"	Cambiar el orden de los componentes (hacia arriba)	
Shift+"-"	Cambiar el orden de los componentes (hacia abajo)	
"+"	Cambiar el orden de los componentes (hasta una capa)	
"-"	Cambiar el orden de los componentes (retroceder una capa)	

Apéndice 2 Lista de variables predefinidas del sistema mView

El rango variable disponible para el usuario es N0~N65023, y el rango de registro para interrupción de energía es N49152~N61439 (se ampliará a N32768~N49151 en el futuro). Tenga en cuenta que las variables después de N65024 son para uso del sistema y los usuarios no pueden personalizarlas.

1 Variables preestablecidas del sistema

Apagado remanente

No.	data	Explanation	Default value	Read and write
N65024	Brillo de la pantalla	0...100	70	R/W
N65025	Comparación de pantalla	0...100	50	R/W
N65026	Temporizador de retroiluminación	Unit: second , 30...65535 , 65535=off	65535	R/W
N65027	volumen	0...100	100	R/W
N65028	LED de alimentación	0=flash, 1=stop	0	R/W
N65029	indicación de estado	0=off, 1=on	0	R/W
N65030	Interruptor generador de señal	65535=off	0	R/W
N65031	Índice de sonido clave	65535=off	1	R/W
N65040	Índice de sonido del cuadro de diálogo	65535=off	65535	R/W
N65041	Auxiliar de cursor		0	R/W
N65044	Máscara de cuadro de diálogo	Use dialog mask 0X0001, 0X0002 omit the background picture	1	R/W
N65048	Tasa de aumento del brillo de la pantalla	1...20	10	R/W
N65049	Tasa de reducción del brillo de la pantalla	1...20	2	R/W
N65050	Relación de ahorro de energía de retroiluminación	0...100	0	R/W
N65056	Zona horaria	-32768...32767	0	

N65072	El puerto Com 1 está conectado a eléctrico	0-auto recognition RS232/RS422/RS485 1-RS232 2-RS422 3-RS485	0	
N65073	Puerto de comunicación 1 comunicación Velocidad	0-150,3-1200,6-9600,9-57600, 1-300,4-2400,7-19200,10-115200, 2-600,5-4800,8-38400,	10	
N65074	Datos del puerto COM 1	0 - 5bit, 1 - 6bit, 2 - 7bit, 3 - 8bit	3	
N65075	Comprobación del puerto 1	0 - None, 1 - Odd parity, 2 - Even parity, 3 - mark, 4 - Space	0	
N65076	Puerto Com 1 parada	0 - 1bit, 1 - 2bit,	0	
N65077	Retardo puerto COM 1	Unit: ms	20	
N65078	Puerto de comunicación 1 ajuste de tiempo de espera	Unit: millisecond, minimum value 1000	1000	
N65080	Puerto COM 2 conectado a eléctrico	Setting as N65072	0	
N65081	Puerto de comunicación 2 Velocidad de comunicación	Setting as N65073	10	
N65082	Datos del puerto COM 2	Setting as N65074	3	
N65083	Comprobacion del puerto COM 2	Setting as N65075	0	
N65084	Bit de stop del puerto COM 2	Setting as N65076	0	
N65085	Retardo del puerto COM 2	Unit: ms	20	
N65086	Com port 2 Ajuste de tiempo de espera	Unit: millisecond, minimum value 1000	1000	

N65088	Com port 3 conectado electrico	Setting as N65072	0	
N65089	Com port 3 Velocidad de comunicacion	Setting as N65073	10	
N65090	Com port 3 bit de datos	Setting as N65074	3	
N65091	Com port 3 bit de comprobacion	Setting as N65075	0	

N65092	Com port 3 Bit de stop	Setting as N65076	0	
N65093	Com port 3 Retardo	Unit: ms	20	
N65094	Com port 3 Ajuste de tiempo	Unit: millisecond, minimum value 1000	1000	
N65096	Puerto COM 4 conectado a eléctrico	Setting as N65072	0	
N65097	Com port 4 Velocidad de comunicacion	Setting as N65073	10	
N65098	Com port 4 data bits	Setting as N65074	3	
N65099	Com port 4 bit de control	Setting as N65075	0	
N65100	Com port 4 bit de stop	Setting as N65076	0	
N65101	Com port 4 retardo	Unit: ms	20	
N65102	Com port 4 ajuste de tiempo de espera	Unit: millisecond, minimum value 1000	1000	
N65104	Ajuste de tiempo de parpadeo 1	Unit: ms	1000	
N65105	Ajuste de tiempo de parpadeo 2	Unit: ms	500	
N65106	Ajuste de tiempo de parpadeo 3	Unit: ms	200	

N65107	Ajuste de tiempo de parpadeo 4	Unit: ms	100	
N65112	Efecto de entrada de cuadro de diálogo	0=off, 1=on.	1	
N65116	Visualización de activación de componentes	0: Visualización normal, 1: Cuando no se establece la condición de habilitación, el símbolo [Prohibición] se muestra en la parte superior izquierda. 2: cuando no se establece la condición de habilitación, el módulo establece el patrón de protección del tipo de red		
N65120	RFID_MODE	RFID reading mode 0=Read UID, 1=Read UID+IID, 2=Write IID		
N65128	MODBUS número de estación esclava			
N65137	Idioma de la pantalla	Bit0=1: Record the current language		
N65152	Opciones de Macros			
N65168	Ajustar la altura de la columna			
N65264	último estado de arranque	0=Normal, ! =0 wrong	0	

Working temporary register(R/W)

No.	Data	Explanation	Read/write
N65280	Calendario perpetuo-Año	1960...2059	R/W
N65281	Calendario perpetuo-mes	1...12	R/W
N65282	Calendario perpetuo-día	1...31	R/W
N65283	Calendario perpetuo-hora	0...23	R/W
N65284	Calendario perpetuo-minuto	0...59	R/W

N65285	Calendario perpetuo-segundo	0...59	R/W
N65286	Calendario perpetuo-semana	0...6, 0=Sunday, 6=Saturday	R/W
N65287	Tiempo de retroiluminación actual	0...65535	R/W
N65288	resultado del cuadro de diálogo		R/W
N65289	Formato de datos del cuadro de diálogo		R/W
N65290	Punto decimal del cuadro de diálogo		R/W
N65291	Número de cuadros de diálogo		R/W
N65292	Número máximo de texto en el cuadro de diálogo		R/W
N65293	Borrar el botón del cuadro de diálogo	0X8000(Loop input0X00FF)	R/W
N65294-N65295	Texto de diálogo		R/W
N65296-N65327	Texto del cuadro de diálogo		R/W
N65328-N65329	Introduzca el valor máximo		R/W
N65330-N65331	Introduzca el valor mínimo		R/W
N65332	Cuadro de diálogo de derecho a usar contraseña		R/W
N65340	Derechos de usuario actuales	1...31	R/W
N65341	ID de usuario actual	1...15	R/W
N65342	Índice de idioma de la pantalla actual	0...n	R/W
N65343	ID de pantalla actual	1...n	R/W
N65344	Estado clave actual	0...3	R/W
N65345	Inhabilitar entrada		R/W

N65347	registro de control	Bit=0Update the current backlight timing	R/W
N65360-N65375	Entrada de cuadro de diálogo máx.	Display data format2: -A	R/W
N65376-N65391	cuerda	Display data format2: -A	R/W

Working read-only register

No.	Data	Explanation	Read/wirte
N65408	Modelo HMI	0X5000	R
N65409	Versión del sistema operativo		R
N65410	ancho de pantalla	320	R
N65411	altura de la pantalla	240	R
N65412	color de pantalla	1/4/8/16	R
N65413	tamaño de pantalla	5700	R
N65414	Producto número 1		R
N65415	Producto número 2		R
N65422	Tiempo de actualización de pantalla	Unit: ms	R
N65423	Actualizaciones de imagen por segundo		R
N65424	Tasa de uso de la CPU	0...100	R
N65430	Tipo de información de ocurrencia de alarma	0...2	R
N65431	Capacidad de almacenamiento de alarmas		R
N65432	Número de alarmas		R
N65440	Número de información del sistema		R
N65448-N65449	Hora TICK		R

N65456-N65463	nombre de protocolo del puerto com 1	Display format 1-BA display length 16	R
N65464-N65471	nombre de protocolo del puerto com 2	Display format 1-BA display length 16	R
N65472-N65479	nombre de protocolo del puerto com 3	Display format 1-BA display length 16	R
N65480-N65487	nombre de protocolo del puerto com 4	Display format 1-BA display length 16	R
N65488	COM1Número de escribir búferes	At present, each COM port has 32 write buffers	R
N65489	COM2Número de escribir búferes	At present, each COM port has 32 write buffers	R
N65504	Generador de señal1	[0...359]	R
N65505	Generador de señal2	[0...99]	R
N65506	Generador de señal3	[0...11]	R
N65507	Generador de señal4	[0...59]	R
N65508	Generador de señal5	Sine wave[0...327687]	R
N65509	Generador de señales6	Sawtooth wave[0...327687]	R
N65510	Generador de señales7	Triangle wave[0...327687]	R
N65511	Generador de señales8	Square wave[0...327687]	R
N65528	Alarma de comunicación anormal	Bit0=COM1, Bit1=COM2.	R
N65529	Estado del tiempo de arranque	Bit0 = 1 after booting, Bit1 = 1 after 1 second, Bit15 = 1 at the 15th second.	R

2 El uso de la variable de puntero interno V

El puntero V y la variable N aparecen en pares, y la relación fija es la siguiente

Pointer V	V0	V1	V2	V3	V4	...	V32765	V32766	V32767
Variable N	N0	N1	N2	N3	N4	...	V32765	V32766	V32767

En mView, la relación entre el puntero de la variable interna V y la variable N es de uno a uno. Al usarlo, debe seguir la relación correspondiente en la tabla anterior. Si usa V0, el otro necesita usar N0, y así sucesivamente...

Entre ellos, el valor de N representa la dirección que apunta al registro, y el valor de V representa el valor del registro al que apunta N; por ejemplo: use el grupo N0 y V0 para la indexación, N0=100, N100=255, luego V0=255.

Ejemplos de asignación por lotes:

```
N0=10
```

```
FOR 61430
```

```
V0=555(INT16U)
```

```
N0+=1(INT16U)
```

```
NEXT
```

```
END
```

Análisis: N0=10, el registro que especifica el inicio del índice es N10; V0=555, especifique el valor a transmitir, es decir, N10=V0=555; Utilice el programa de bucle FOR para asignar todos los valores de 555 a N10-N61439.

Apéndice 3 Tabla de frecuencias de la escala mView

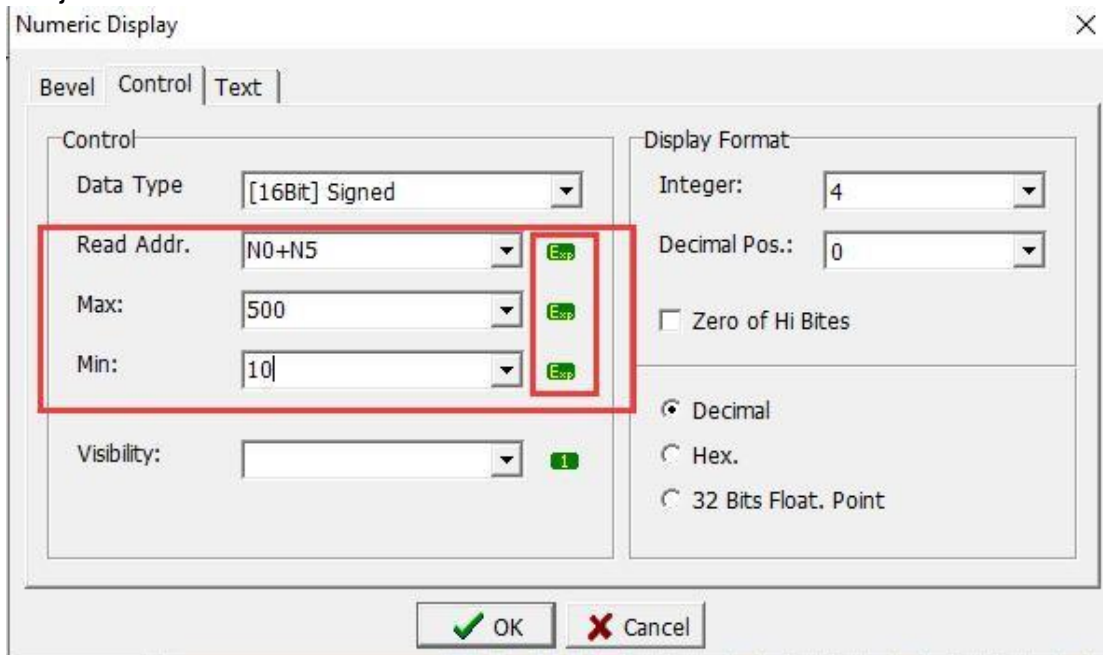
scale		Octave0	Octave1	Octave2	Octave3
Do	C	262	523	1047	2093
	Db	277	554	1109	2217
Re	Db	294	587	1175	2349
	Eb	311	622	1245	2489
Mi	Eb	330	659	1329	2637
Fa	F	349	698	1397	2794
	Gb	370	740	1480	2960
Sol	G	392	784	1568	3136
	Ab	415	831	1661	3322
La	A	440	880	1760	3520
	Bb	466	923	1865	3729
Si	B	494	988	1976	3951

Apéndice 4 Instrucciones para el uso de variables de operación

Variable de operación

Significa que la ubicación general de la fuente de datos numéricos se puede establecer mediante el cálculo entre variables.

En este software, si aparece un icono pequeño en el lado derecho del cuadro de edición para la posición de la variable de entrada, significa que la posición de entrada de la variable puede usar variables aritméticas. Como se muestra abajo:



Los símbolos operativos que se pueden utilizar se muestran en la siguiente tabla

Categoría de operación	Operacion	Simbolo	Caso	Observaciones
computation	suma	+	D100 + D101	
	Sustracción	-	D100 - D101	
	multiplicación	*	D100 * D101	
	Division	/	D100 / D101	
	Porcentaje	%	D100 % D101	

	Numeros negativos	-	-D101	
Bit operation	and	&	D100 & D101	
	XOR	^	D100 ^ D101	
	or		D100 D101	
	Shift left	<<	D100 << D101	
	Right shift	>>	D100 >> D101	
	Negate	~	~D100	
Relational operation	Igual a	==	D100 == D101	
	Distinto a	!=	D100 != D101	
	Menor que	<	D100 < D101	
	Menor o igual que	<=	D100 <= D101	
	Mayor que	>	D100 > D101	
	Mayor o igual que	>=	D100 >= D101	
Operación logica	Logical OR		D100 D101	
	Logical AND	&&	D100 && D101	
	Logical inverse	!	!D100	

En la tabla de arriba:

D100 y D101 se refieren a variables en el PLC (controlador).

Los operadores se pueden usar juntos, por ejemplo $((D100 + D101) / 2) == 100$

Para aumentar la comodidad de lectura, cuando el operador ocupa un bit, se puede insertar un espacio entre la variable y el operador. Sin embargo, cuando el operador ocupa dos bits, no se puede agregar espacio entre los operadores, como se explica a continuación:

D100 + D101 se puede escribir: D100 + D101

D100 <= D101 La verificación de sintaxis es correcta aquí

D100 <= D101 La verificación de sintaxis es incorrecta aquí porque el operador <= tiene un carácter en blanco en el medio.

Definición de constante

tipo constante	Definición descripción	Caso
Decimal	Number0~9	123 or 100000
Hex	Números 0 ~ 9, letras inglesas A ~ F, la última palabra es 'H', pero la primera palabra no debe ser una letra, debe ser un número	100H or 1234H or 0ABCDH

Cases

Variable de operación	Explicación
$(D0+D1+D2+D3+D4)/5$	Tome el promedio de D0 a D4
$(D0+1234)/1000$	Multiplica D0 por 1.234
$(D0==100H) (D1==200H)$	Cuando D0 es igual a 100 en hexadecimal o D1 es igual a 200 en hexadecimal, el valor es 1, de lo contrario el valor es 0.
$D0>D1$	Cuando D0 es mayor que D1, el valor es 1, de lo contrario, el valor es 0
$(D0<=D1) \&\& (D0==100)$	Cuando D0 es menor que D1 y D0 es igual a 100, el valor es 1, de lo contrario, el valor es 0.

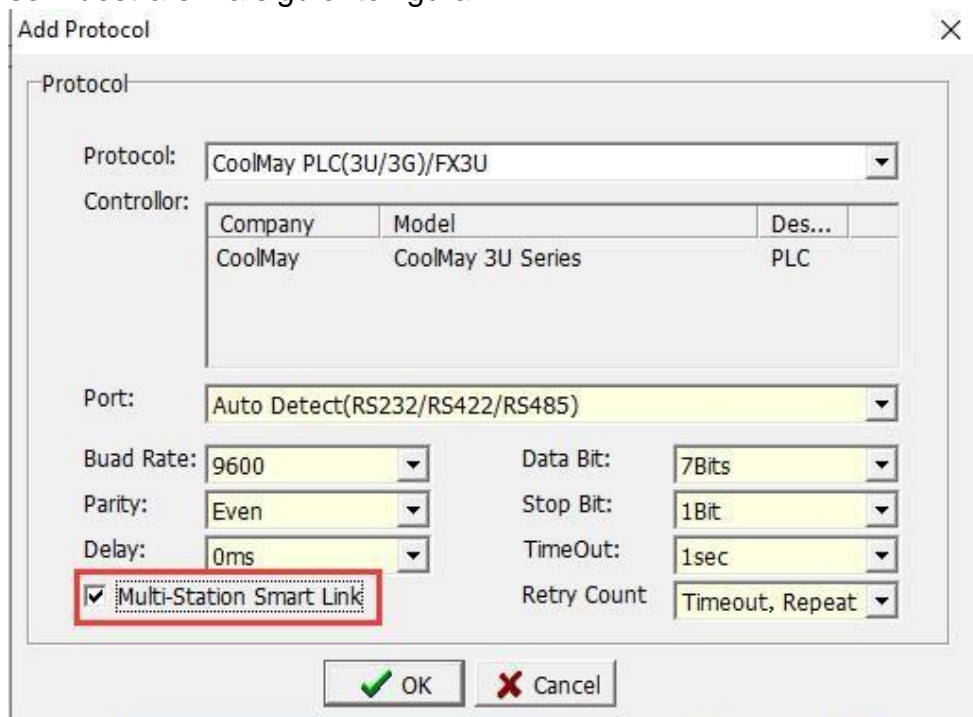
D0 & D1	D0 = [Binary] 000000000001111-> Decimal = 15 D1 = [Binary] 000000000010001-> Decimal = 17 D0 & D1 = [Binary] 000000000000001-> Decimal = 1
D0 << 2	D0 = [Binary] 000000000001111-> Decimal = 15 D0 << 2 = [Binary] 000000000111100-> Decimal = 60

Apéndice 5 Descripción de funciones de múltiples máquinas inteligentes conectadas de HMI

En la actualidad, más usuarios tendrán cada vez más dispositivos conectados a la HMI. Un RS485 se puede conectar a varios controladores. Bajo esta estructura, el software puede distinguir cada controlador por número de estación al diseñar la etapa del programa HMI, para que la HMI pueda leer los datos de cada controlador conectado. Cuando cada controlador funciona normalmente, la comunicación funcionará normalmente.

Sin embargo, en algunos casos de uso, no todos los controladores conectados deben estar encendidos, lo que hará que la HMI siempre intente conectarse con el controlador que no está encendido durante la comunicación, lo que afectará la velocidad de comunicación general.

Cuando diseñamos el software, agregamos la función [múltiples máquinas conectadas inteligentemente] en el software HMI, y la página de configuración se muestra en la siguiente figura:



La función [Multi-Station Smart Link] básicamente registra el estado de conexión de cada controlador para ajustar los parámetros de comunicación y aumentar la velocidad y la estabilidad de la conexión. Cuando el controlador sin alimentación se reinicia, la HMI detectará y se conectará automáticamente. El número de estación debe estar entre 0 y 31 cuando el número de estación del controlador se asigna mediante la función de [Vínculos inteligentes múltiples]. Si necesita conocer el estado del controlador conectado, puede verificarlo desde las variables internas del sistema HMI (COM1 = N65352, COM2 = N65354).

El número de estación corresponde al bit de la variable, 0 = conexión normal, 1 = actualmente no conectado. La tabla correspondiente específica es la siguiente.

CO M1	Vari a- bl e	N65353														N65352																	
	Bit	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
	Station No	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
CO M1	Vari a- bl e	N65355														N65354																	
	Bit	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
	Station No	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

Nota: [Vínculos inteligentes múltiples] solo admite controladores con protocolo de comunicación de número de estación.

Apéndice 6 Descripción de la función de visualización de valor numérico incrustado en cadena

El valor incrustado en la cadena de caracteres significa que cuando se utiliza un componente de texto estático, el valor de la cadena de caracteres variable dinámica se muestra en un componente estático general mediante la función [cadena de caracteres de visualización variable].

[Cadena de caracteres de visualización variable]: se refiere a la cadena de caracteres de definición que utiliza '{' como símbolo inicial y '}' como símbolo final. Por ejemplo {N0,4.2d}, {N100,81X}.

Si desea mostrar el símbolo '{' en la cadena de caracteres, debe escribir dos '{' 's consecutivos de '{{' para reconocer el '{' como una cadena de caracteres normal.

[Cadena de visualización variable] La definición se divide en 6 partes: prefijo, parte de definición de variable, parte entera, parte decimal, definición de formato de visualización, sufijo. La parte de definición de variable y la parte entera están separadas por una coma ',' (coma en inglés).

Descripción del formato de cadena de visualización variable					
Prefijo	Definiciones de variables	parte entera	Parte decimal	Definición de formato de visualización	subfijo

{	Variables del sistema N0 ~ N65535	de	Cuando se requiere relleno cero de alto orden, agregar un número '0' delante.	Valor: 1-12. Si este bit es 0, es decir, no se necesita la parte fraccionaria, este bit se puede omitir. Cuando se omite, el separador "." Con la parte entera necesita ser borrado.	d: número con signo decimal (16 bits) u: número decimal sin signo (16 bits) x: visualización hexadecimal (16 bits) Id: número con signo decimal (32 bits ※) lu: número decimal sin signo (32 bits ※) lx: pantalla hexadecimal (32Bits ※) f: pantalla de punto flotante (32 bits ※)	}
	Variable índice V0 ~ V255					
Nota: No puede haber espacios en blanco en la definición de cadena de visualización variable						
※ La lectura de 32 bits es de datos inferiores de 16 bits y datos superiores de 16 bits.						

Ejemplos de configuración de cadena de visualización variable:

En {N0,4.2d},

Prefijo: {;

Definición de variable: N0;

Parte entera: 4;

Parte decimal: 2;

Formato de visualización: d;

Sufijo:}

Un ejemplo de visualización de cadena de caracteres de visualización variable, tomando el decimal N0 = 123 como ejemplo:

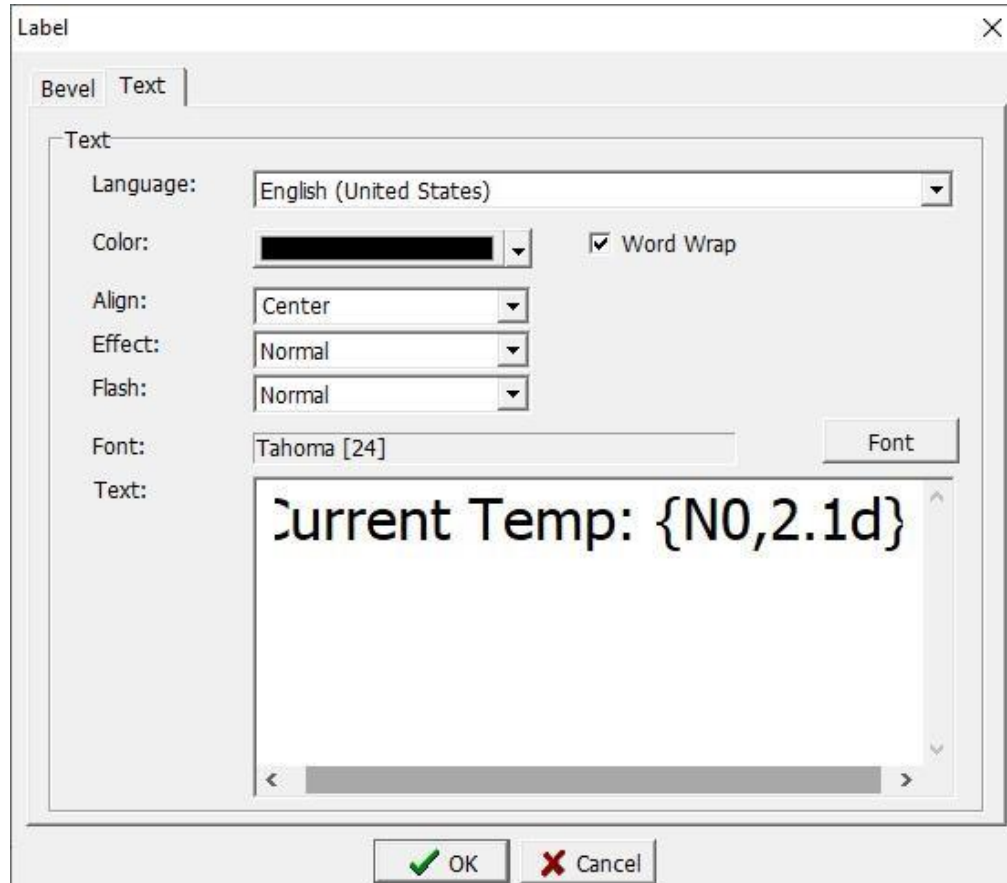
Establecer cadena de visualización variable	monitor	Explicación
{N0,04x}	007B	Muestre el valor de N0 en forma de relleno cero hexadecimal de alto orden
{N0,2.2d}	1.23	Mostrar el valor de N0 en decimales y 2 decimales
{N0,d}	123	Mostrar el valor de N0 en formato decimal

Ejemplos de configuraciones de software:

1. Componentes recién agregados [texto estático]



2. Establezca la propiedad [Etiqueta] como se muestra a continuación



3. [Texto estático] El estado de visualización se muestra a continuación



4. Al ejecutar el programa, el estado de visualización de [texto estático] se muestra en la siguiente figura



Apéndice 7 Lista de controladores comunicables

518 Singlex Series
AD-4401 Series
Allen-Bradley DH-485
ARCUS Series
CoolMay PLC(2N)
CoolMay PLC(3U/3G)/FX3U
CSIM Series
DELTA DVP Series
DPS Series
Facon FB Series
Fama Series
Fuji MICREX-SX Series
GALIL Series
Jing Yi elevator Series
Keyence KV Series
Koyo K sequence
LG Master-K K120S Series
LUSTBUS Series
Macro Series
Matsushita FP Series
Mitsubishi A1SH Series
Mitsubishi FX Series
Mitsubishi FX Series-Computer link
Mitsubishi FX2N Series
Mitsubishi FX2N-10GM/20GM Series
Mitsubishi FX3U Series
Mitsubishi MR-J2S Series
Mitsubishi MR-J3 Series
Mitsubishi MR-J4 Series
Mitsubishi Q Series
Mitsubishi Q06HCPU Series
Mitsubishi QnA Series
Modbus ASCII Mode
Modbus RTU Mode

Omron C Series
Omron CompoWay
P900 Series
Phoenixtec UPS Series

RM80 Series
SAMCO-Vm05 Series
Simatic S7-200 Series
SMAC LLC-10 Series
SmartMotor Series
TAIE Series
TECORP HC1 Series(ASCII Mode)
TECORP V5000 Series
TOHO TTM-004/X04 Series
TRIO Host link Series
Unidriver Series
UNIPULSE Series
VIGOR M/VB/VH Series
WDH IR-BOX Series
WDH Lamp Series
XP989 Series
Yamatake CPL

Apéndice 8 Instrucciones de operación de exportación de datos de almacenamiento de HMI de la serie TK

Software : xExpress El software xExpress está especialmente diseñado para la HMI de la serie mView TK. La función principal es leer los datos de la receta y registrar los datos de la HMI de la serie TK en funcionamiento a través del puerto de comunicación, y guardarlos como un archivo de texto, lo cual es conveniente para que los clientes analicen más datos o hagan informes, los datos de salida se pueden personalizar formato de visualización, de modo que los datos se muestren más cerca del uso real.

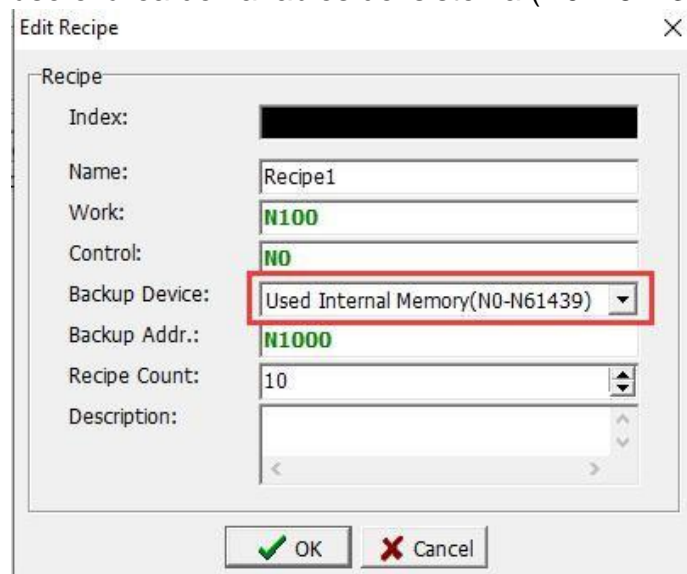
Pasos de operación simples

1. Edite el software mView, diseñe el programa HMI y defina datos de receta o datos de registro.
2. Pruebe el programa HMI conectado para confirmar que funciona correctamente.
3. Use el software mView para exportar [exportación de definición de caché].
4. Abra el editor xExpress, conecte el dispositivo y los parámetros de comunicación.
5. Importar definición de datos (el archivo exportado por el paso 3).
6. Lea los datos del área de búfer HMI a través de la línea de práctica
7. Seleccione la receta editada o los datos registrados y, después de editar los atributos, exporte los datos a un archivo de texto.
8. Use el software Microsoft Excel para abrir documentos de texto y luego haga análisis de datos e informes.

Paso 1

En primer lugar, use mView para editar el programa HMI. Cuando los datos de receta o los datos de registro se usan en el programa, se pueden usar con el software xExpress.

Tenga en cuenta que la edición de datos de recetas [dispositivo de respaldo: use el área de variables del sistema (N0-N61439)]



Tenga en cuenta que la edición de datos de registro necesita [función retentiva]

Nota: El intervalo máximo de ahorro de energía es de 49152 palabras, que está relacionado con [Longitud de datos] y [Recuento de registros]

Edit Data Record

Data Record

Name: ProductManagement

Data Type: [16Bit] Signed

Source: D10

Data Length: 4

Record Count: 5000 Range 1 .. 32767

Update Time: 25Sec

Record Flag: M0

Clear Flag: M1

Clear[Clear flag]

Stop Count: 0 Auto. stop as touch record setting, No use this function

Description:

Record Date/Time

Retentive 30004 Word

Use Reg. Addr.: NO - N30003

Provide hold Reg. N0-N49151(49152Word), Only Advance HMI.

OK Cancel

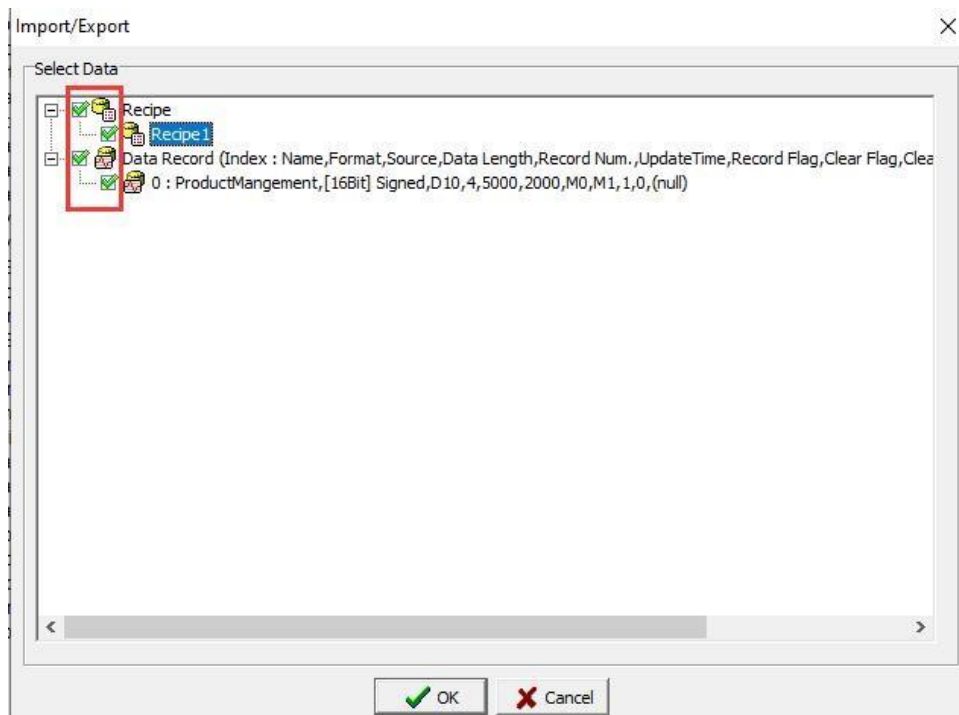
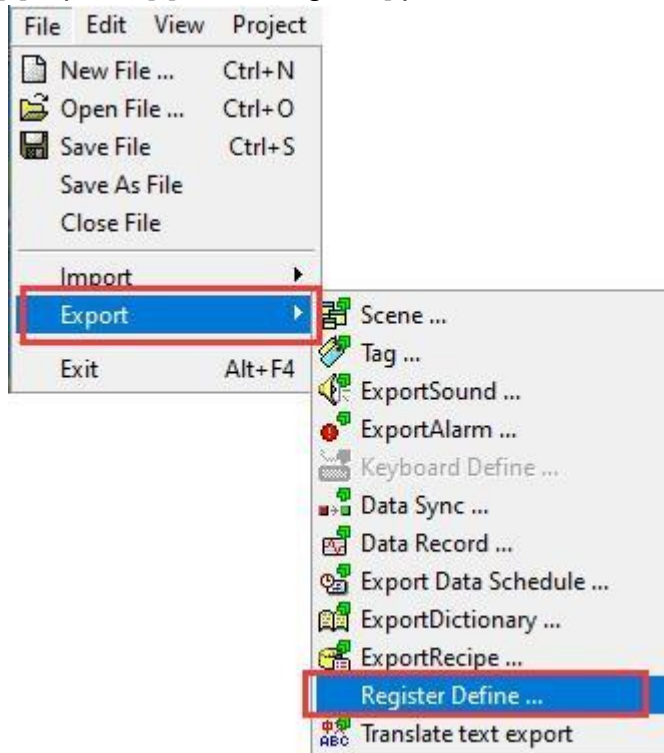
Paso 2

Descargue el programa a la operación de prueba de HMI hasta que se confirme que la operación de prueba es normal.

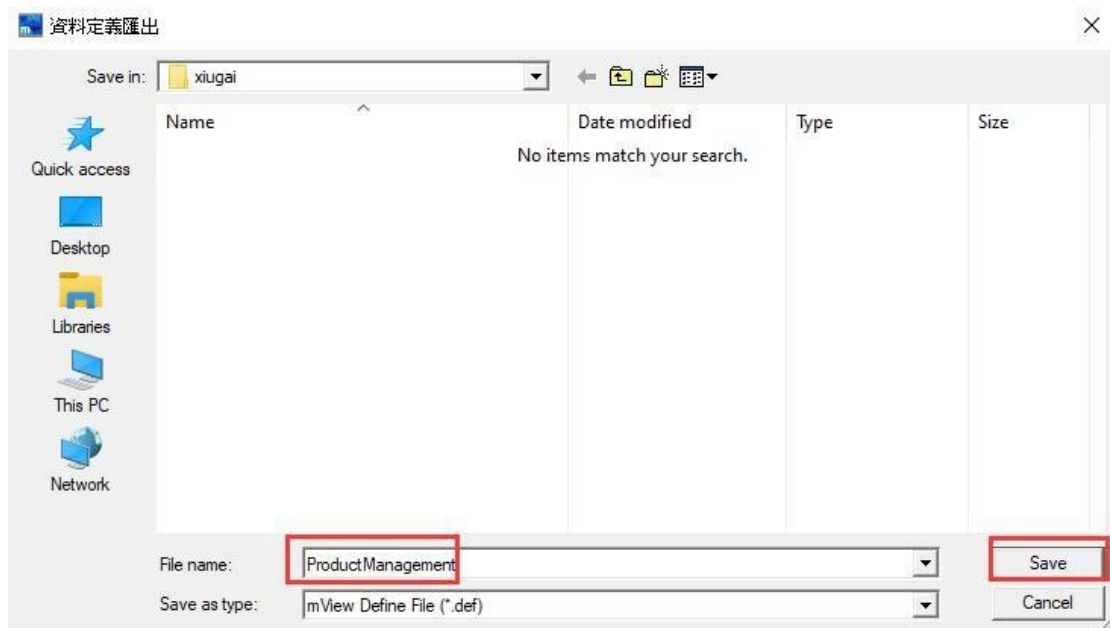
Paso 3

Abra el software mView para editar el programa HMI, seleccione

[Archivo]-[Exportar]-[Definir registro] para almacenar el archivo de definición

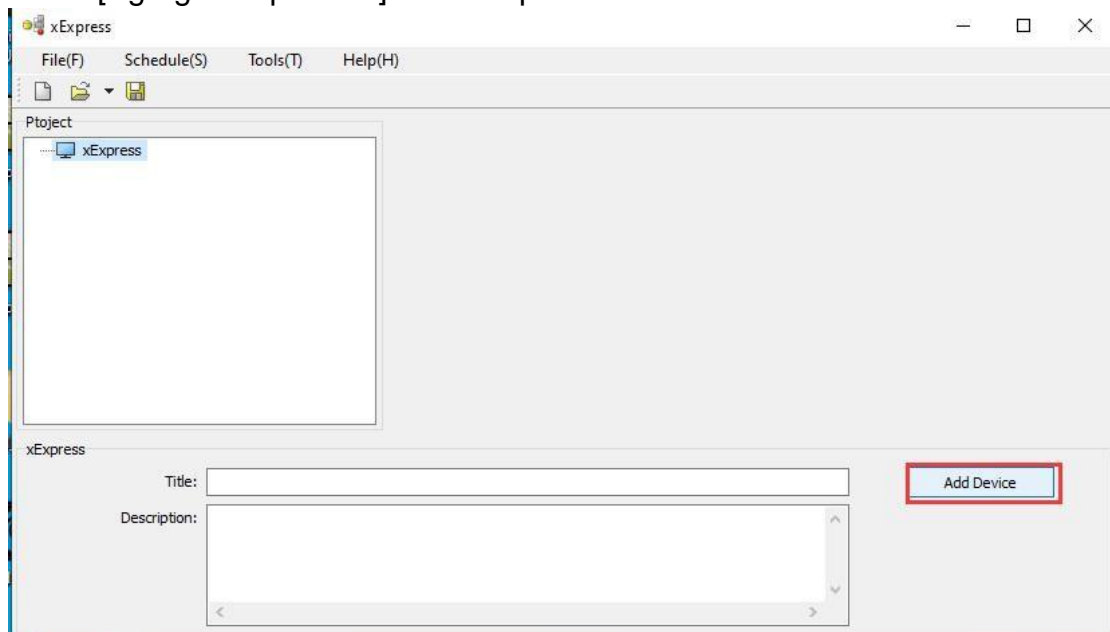


de búfer.



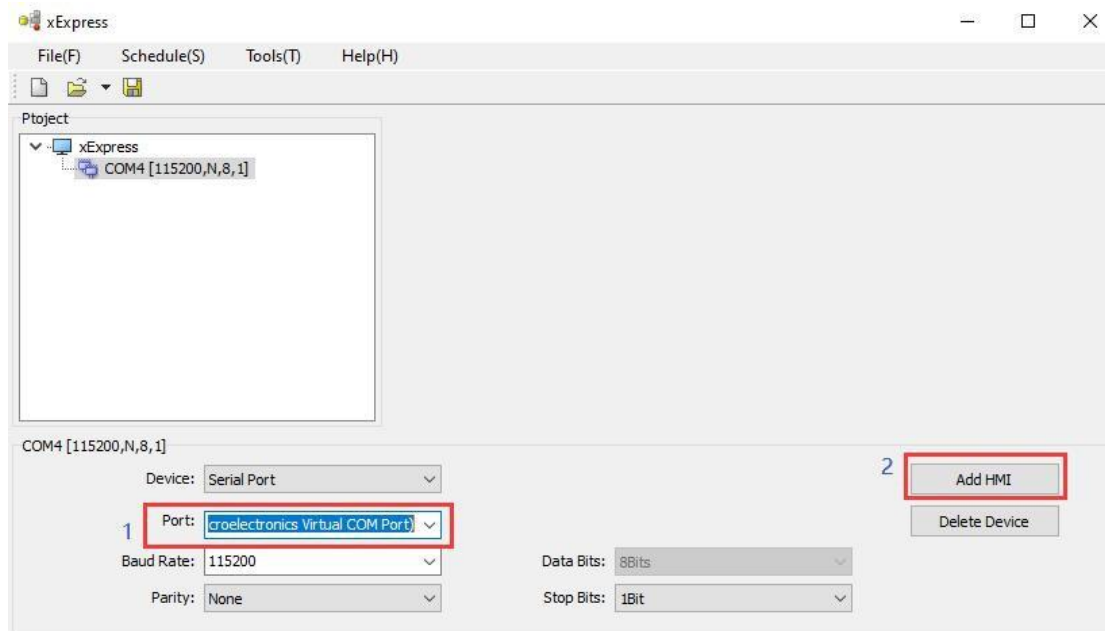
Paso 4

Abra el software xExpress, [Archivo]-[Abrir un archivo nuevo], presione el botón [Agregar dispositivo] en la esquina inferior derecha

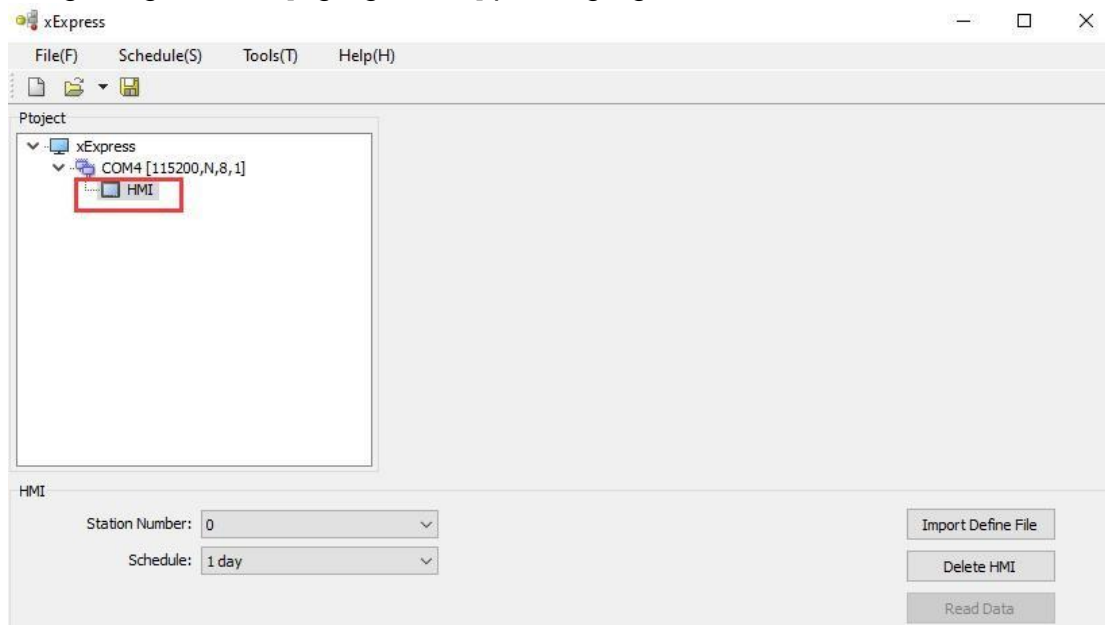


Esta demostración explica cómo usar el puerto com para la comunicación, después de agregar un dispositivo, seleccione el puerto de comunicación; El

parámetro [dispositivo] hace referencia al puerto com entre la PC y la HMI, y configure los parámetros de comunicación (predeterminado 115200, 8, ninguno, 1 es suficiente)

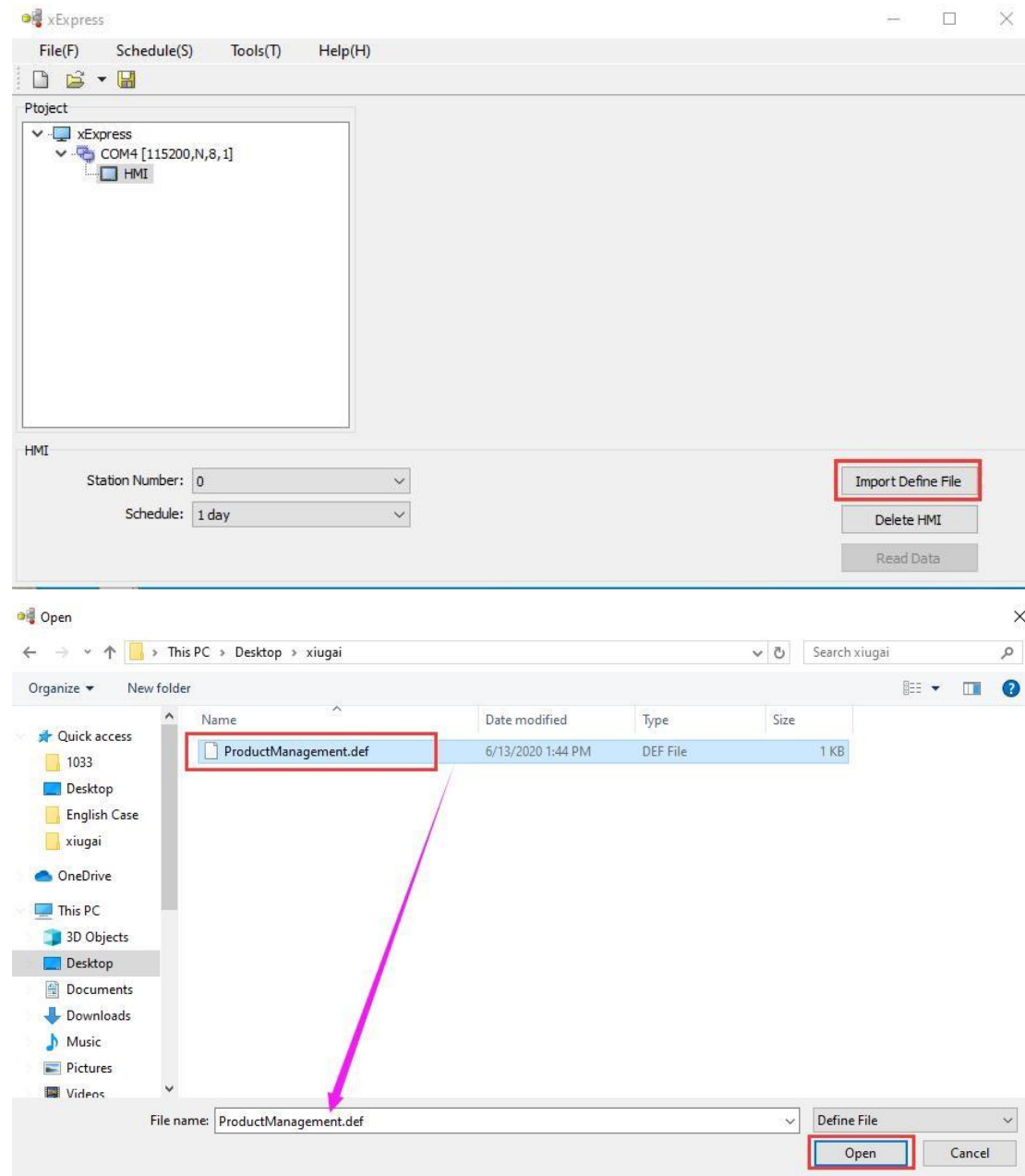


Luego haga clic en [Agregar HMI] para agregar una nueva HMI



Paso 5

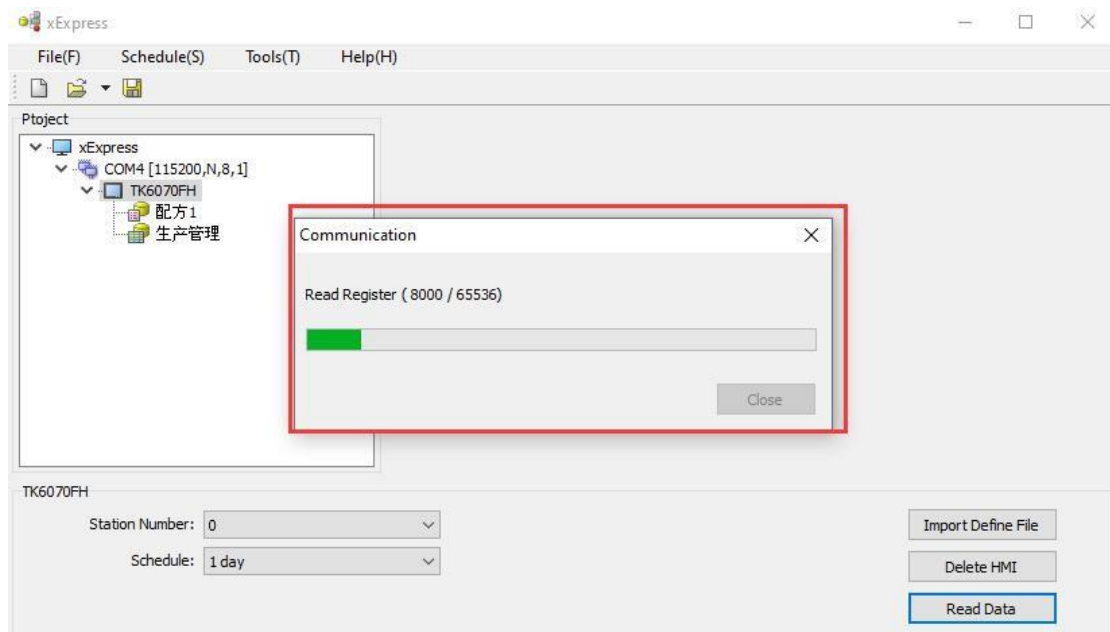
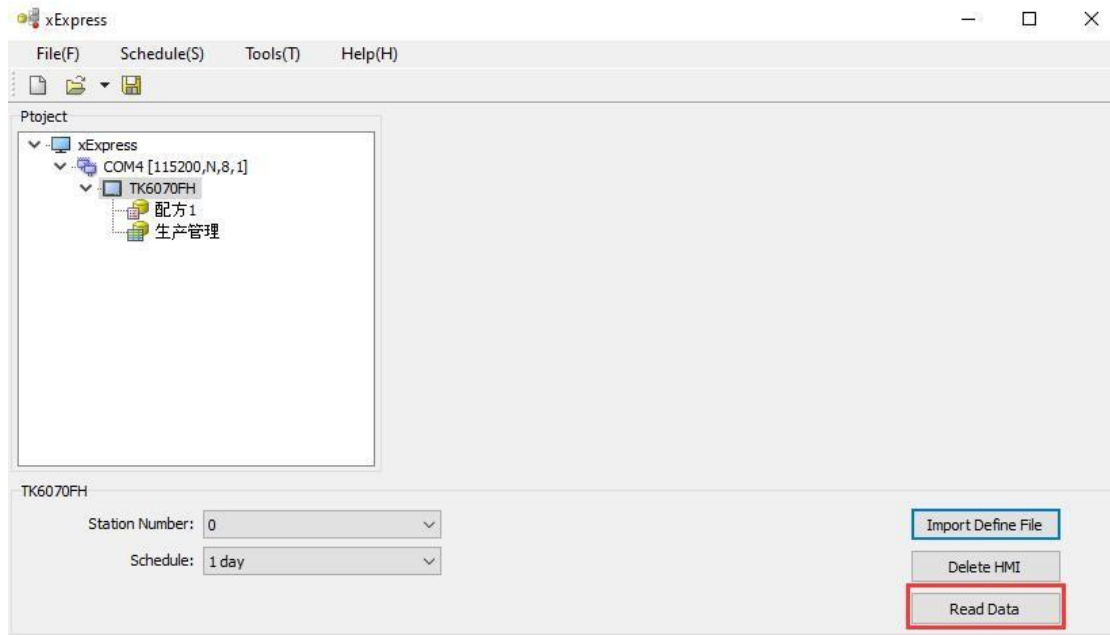
Después de agregar la HMI, debe importar la definición de datos (definida por el búfer exportado en el paso 3)

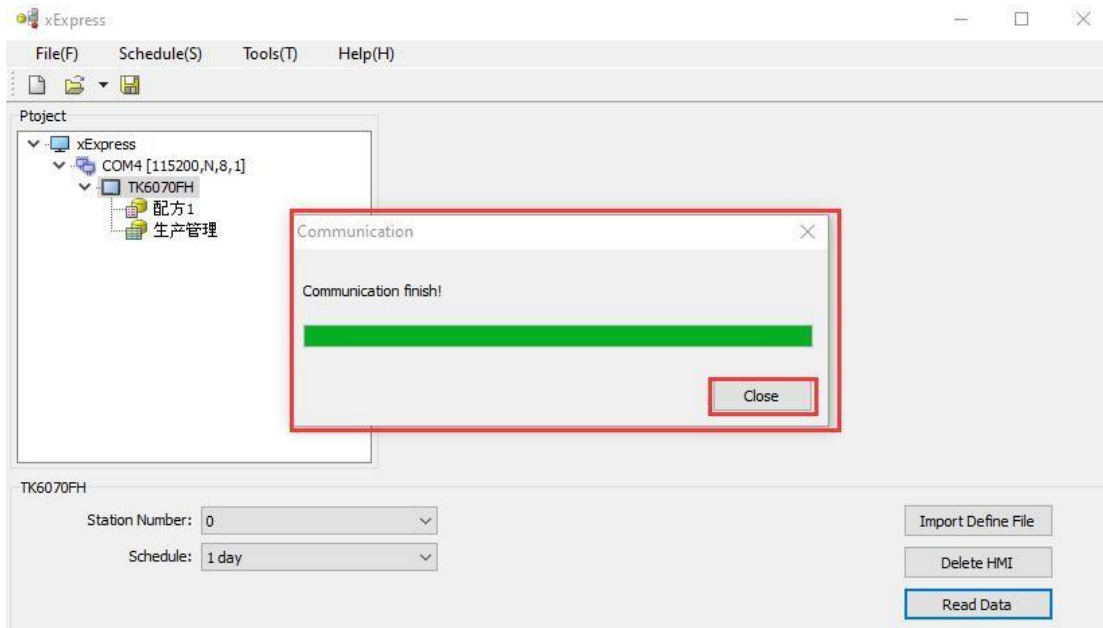


Paso 6

Los datos de definición de la HMI registrarán la definición de datos. Después de importar la definición de datos, fije la línea de conexión entre la PC y la HMI (la línea de descarga de la HMI) y presione [Leer datos] en la esquina inferior

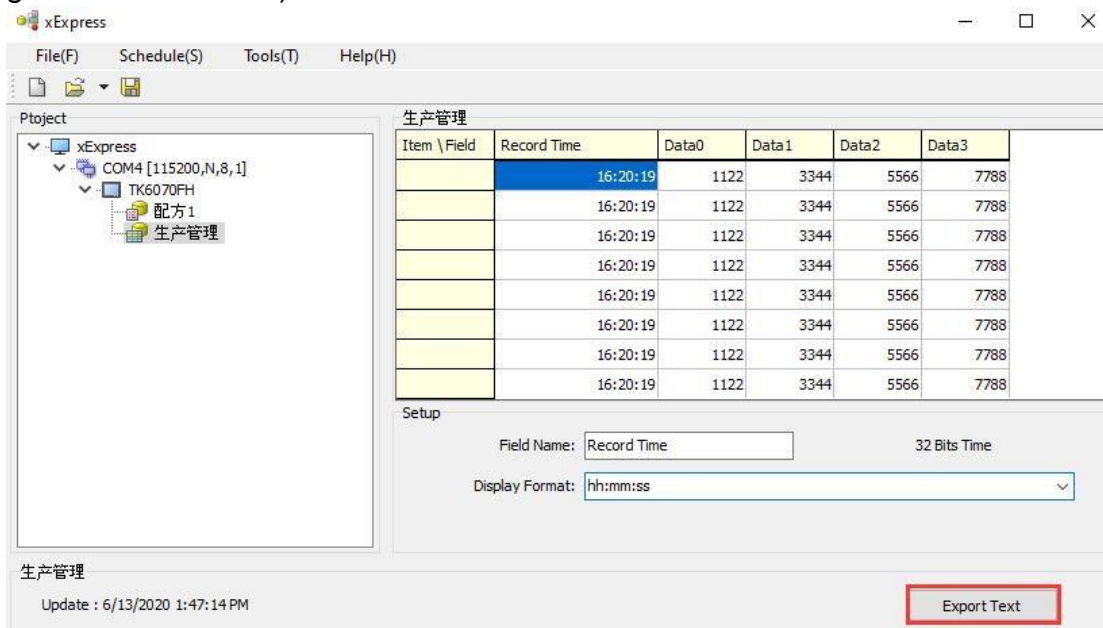
derecha de la pantalla xExpress para comenzar a leer la HMI. datos

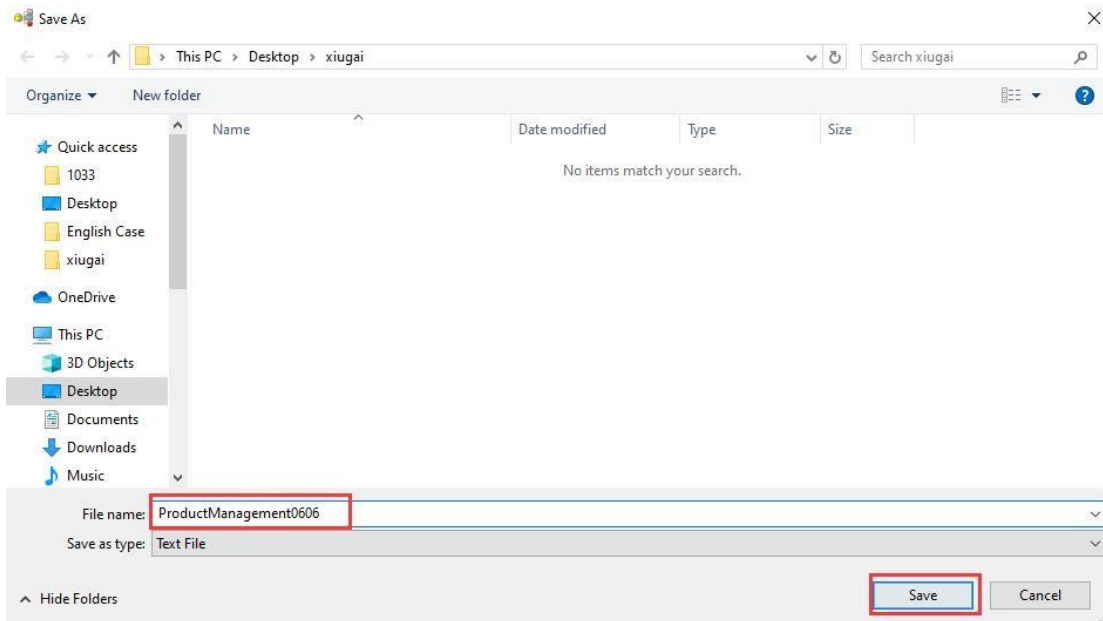




Paso 7

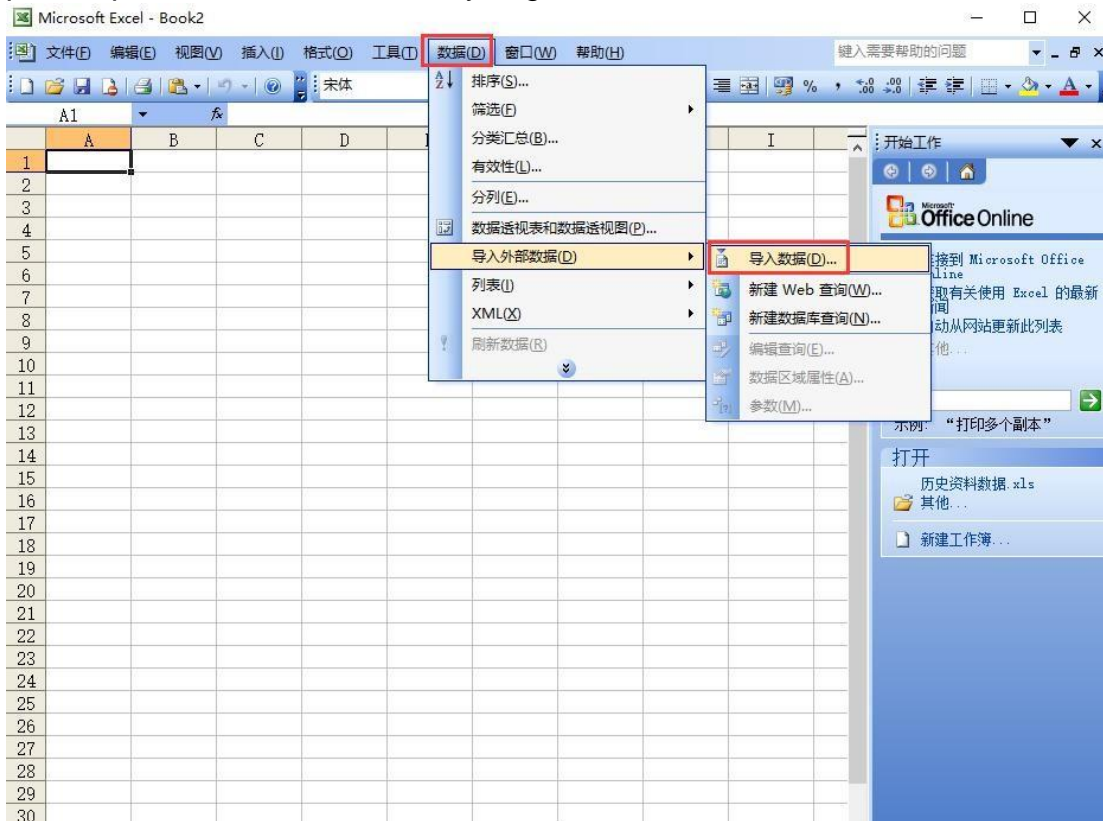
En este momento, los datos de la receta o los datos registrados se han vuelto a leer en la PC, seleccione la receta editada o registre los datos, después de editar los atributos, exporte los datos a un archivo de texto. (Cuando los datos no se registran en la HMI en ejecución, xExpress está vacío durante la grabación de datos)

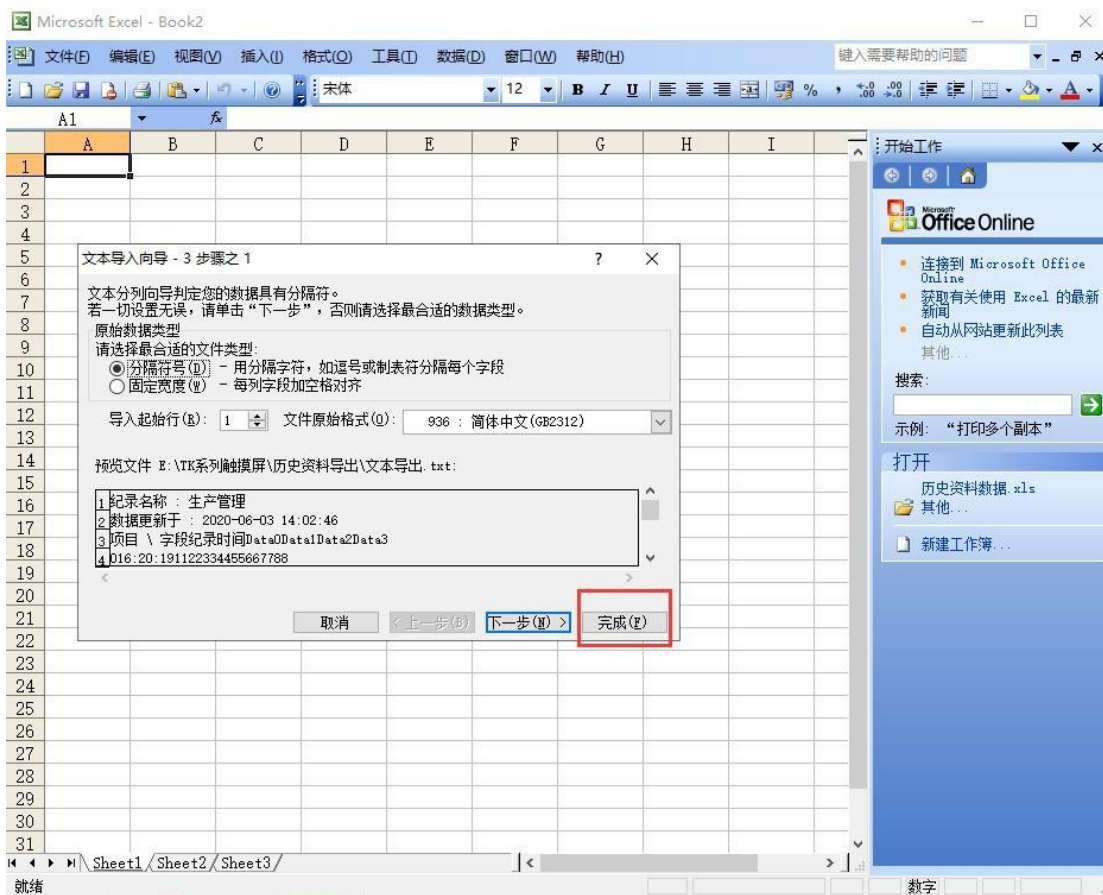
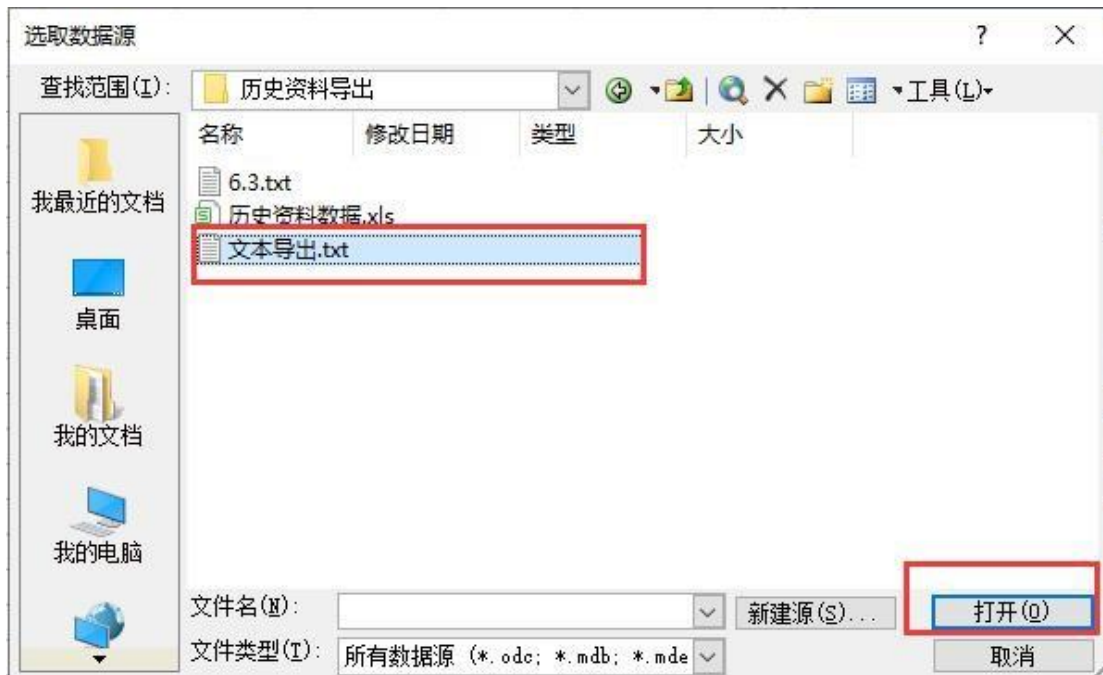




Paso 8

Use el software Microsoft Excel para abrir el archivo de texto guardado en el paso 7 para el análisis de datos y la generación de informes.





Microsoft Excel - Book2

文件(F) 编辑(E) 视图(V) 插入(I) 格式(O) 工具(T) 数据(D) 窗口(W) 帮助(H)

键入需要帮助的问题

未体

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	纪录名称：	生产管理											
2	数据更新于：	2020-06-03 14:02:46											
3	项目 \ 字段	纪录时间	Data0	Data1	Data2	Data3							
4	0	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
5	1	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
6	2	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
7	3	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
8	4	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
9	5	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
10	6	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
11	7	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
12	8	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
13	9	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
14	10	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
15	11	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
16	12	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
17	13	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
18	14	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
19	15	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
20	16	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
21	17	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
22	18	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
23	19	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
24	20	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
25	21	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
26	22	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
27	23	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
28	24	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
29	25	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
30	26	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
31	27	16:20:19	1122	3344	5566	7788							
32	28	16:20:19	1122	3344	5566	7788							

Apéndice 9 Instrucción de comunicación HMI modbus RTU

Códigos de función admitidos por HMI como host Modbus

Función No. 01: Leer el estado de la bobina y obtener el estado actual de un grupo de bobinas lógicas (ON/OFF)

Función No. 03: Leer registros de espera y obtener el valor binario actual en uno o más registros de espera

Función 04: Leer el registro de entrada para obtener el valor binario actual en uno o más registros de entrada

Función No. 05: Forzar una sola bobina, forzar el estado de encendido y apagado de una bobina lógica (bit de escritura) Función No. 06: Cargar valores binarios específicos en un registro de retención (registro de escritura)

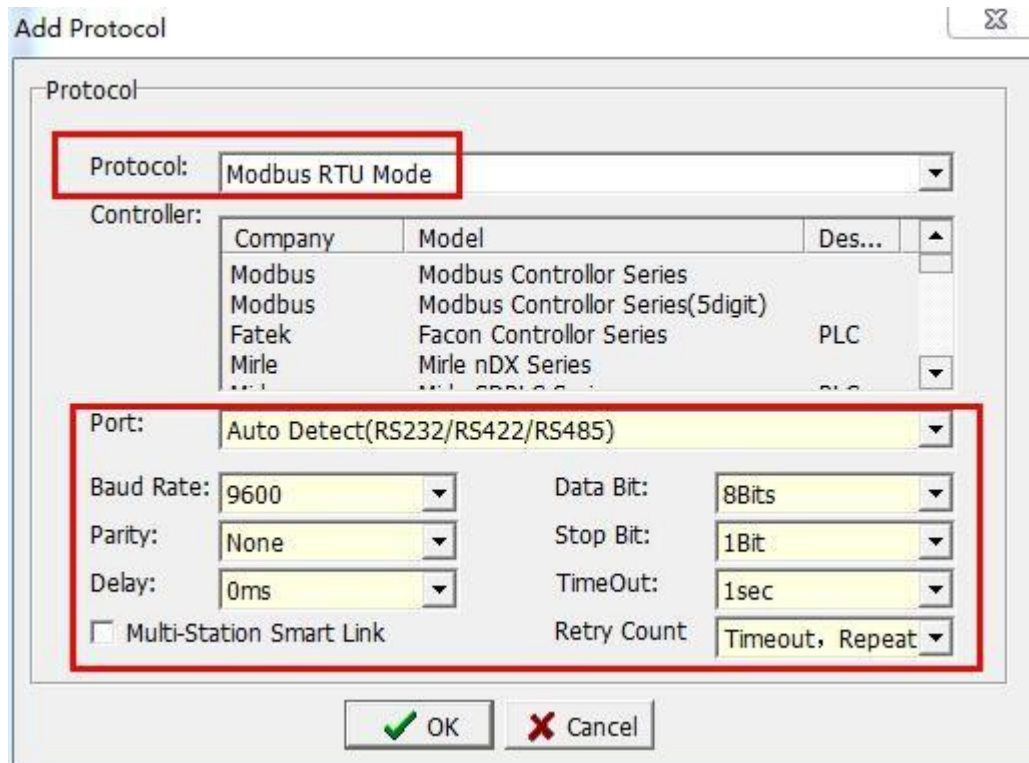
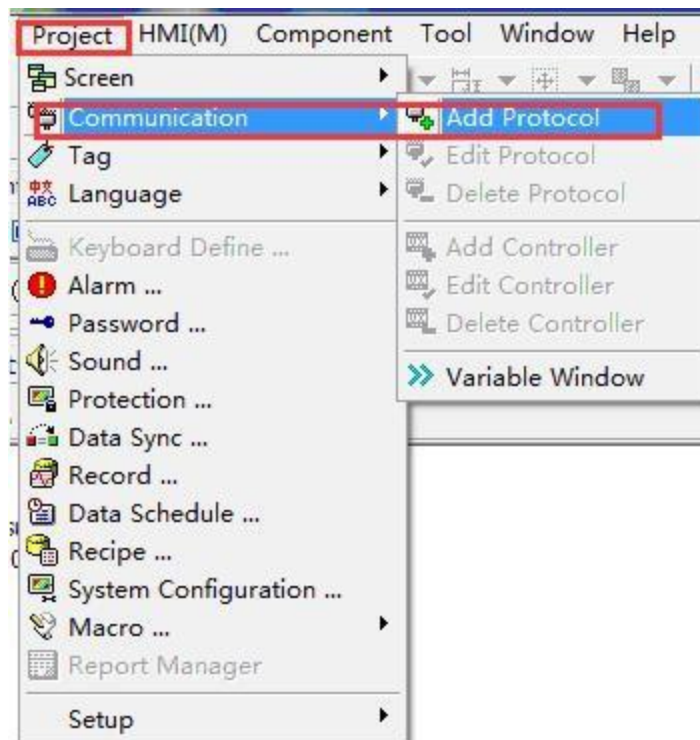
Función n.º 15: forzar múltiples bobinas, forzar el encendido y apagado de una cadena de bobinas lógicas continuas (escribir múltiples bits)

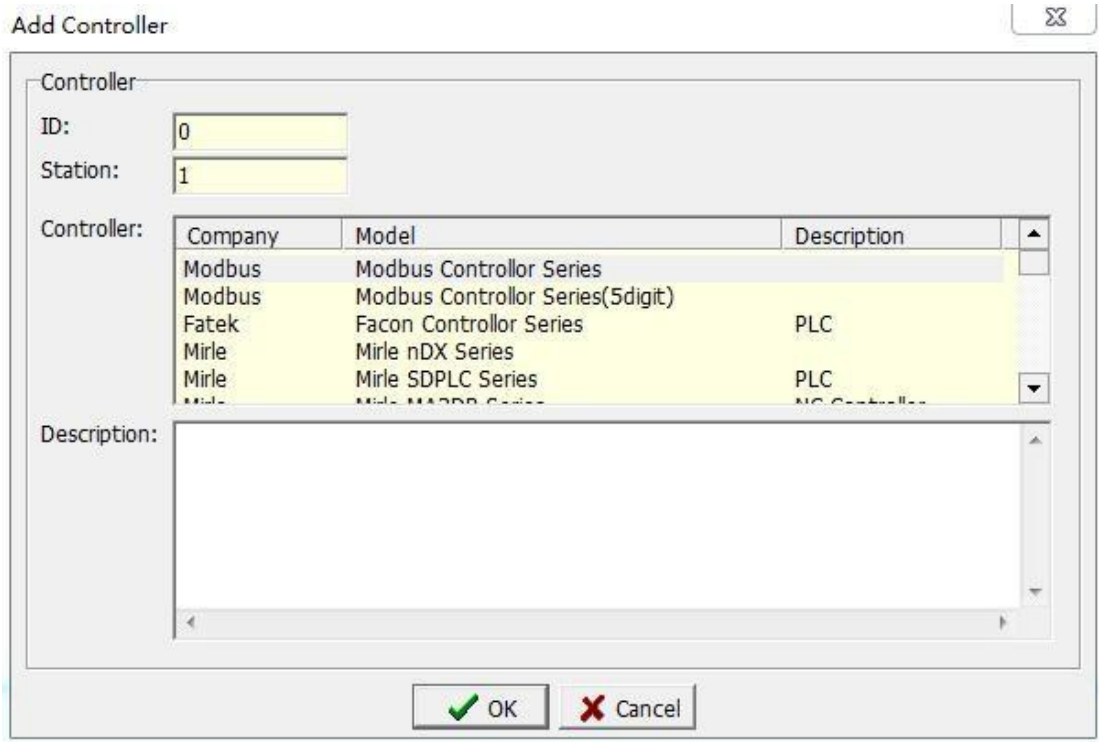
Función n.º 16: preseleccionar registros múltiples, cargar valores binarios específicos en una serie de registros de retención continuos (escribir registros múltiples)

1. Realice la configuración del maestro con un solo esclavo

1. 1. Configuración de parámetros de comunicación, use comunicación 485 para seleccionar COM2 para agregar protocolo de comunicación.

[Proyecto] → [Comunicación] → [Agregar protocolo], como se muestra a continuación





ID: número de identificación del controlador. (Único, no repetible)

Estación: el número de estación del controlador, es decir, el número de estación esclava que se va a leer/escribir. (Los números de estación de com1 y com2 se pueden repetir)

El número de estación (número de estación HMI) en la configuración de la unidad de pantalla es la ID (ID de PLC) correspondiente al controlador conectado, y la ID (ID de HMI) configurada en la unidad de pantalla es la de varios controladores correspondientes. Para la configuración del número de estación, COM1 y COM2 de la unidad de visualización son independientes, por lo que COM1 y COM2 se pueden configurar por separado para conectar el controlador con el mismo número de estación, pero para la configuración de ID, no se puede repetir cada HMI. Debido a que la ID describe el controlador que es el primer controlador conectado a la unidad de visualización, como se muestra en la siguiente figura.

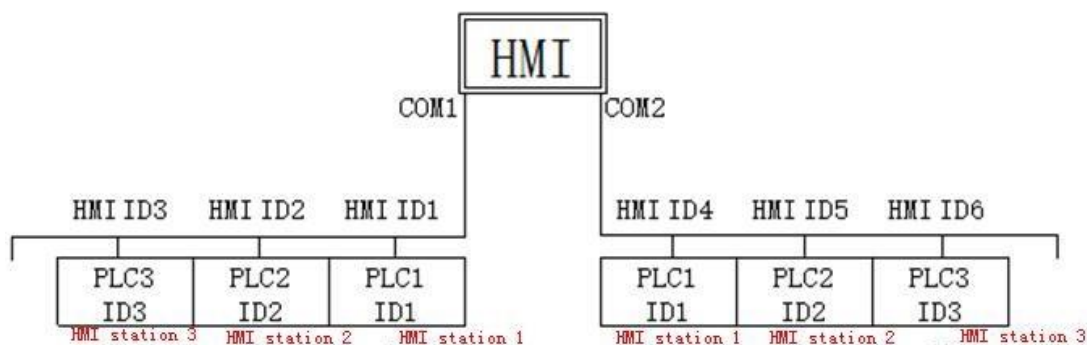
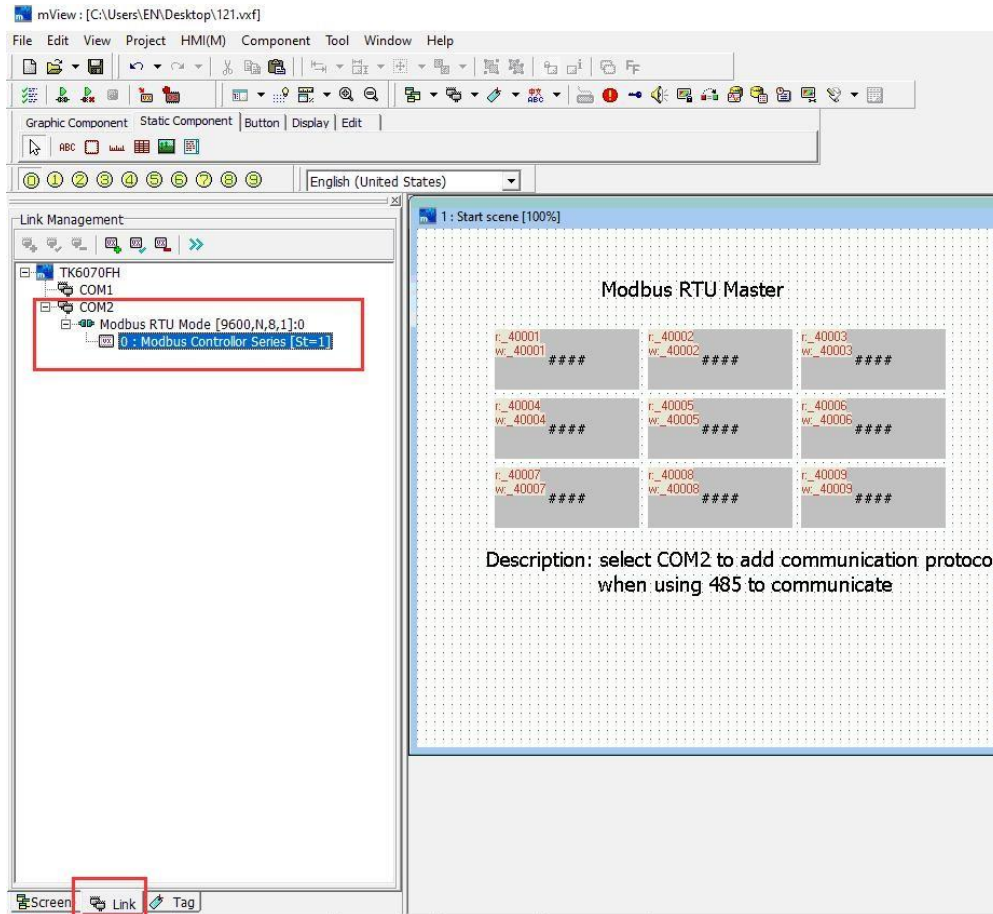


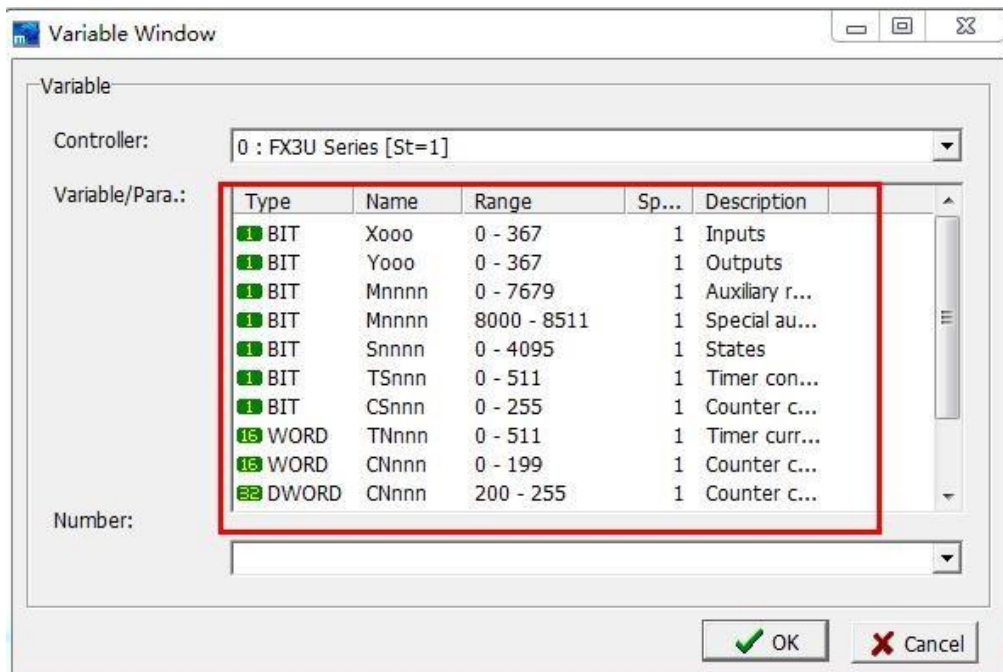
figure below.

1. 2. Después de que la adición sea exitosa, aparecerá el protocolo de comunicación correspondiente en la comunicación seleccionada:

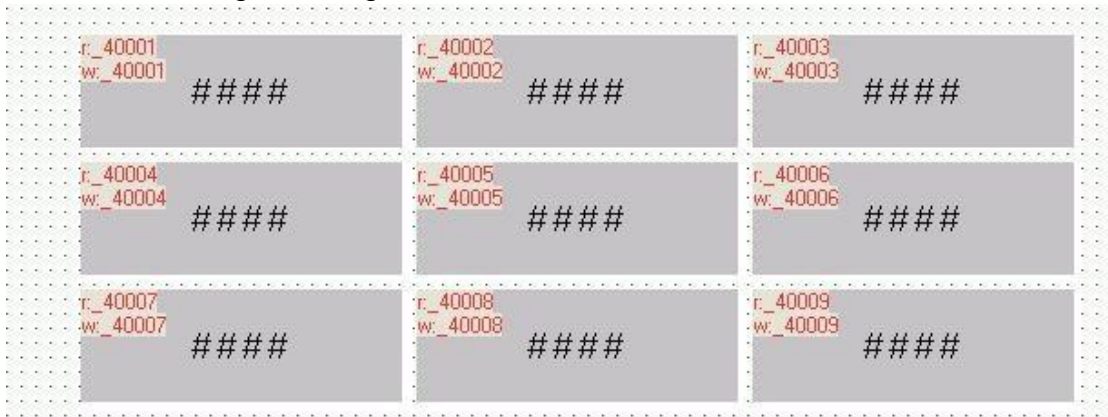


1.3. Las variables disponibles son las siguientes

Controlador: el dispositivo que se comunica con la HMI; número: introduzca directamente la dirección de la variable.



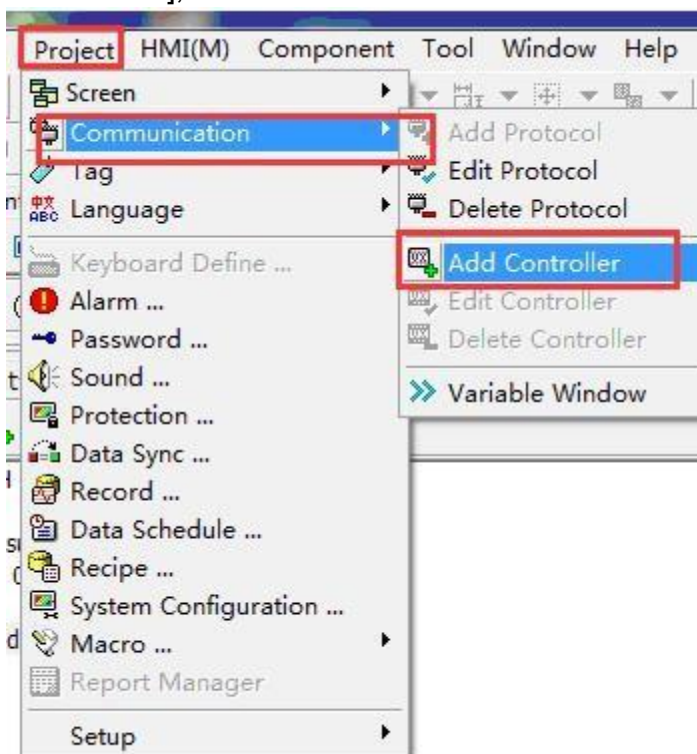
1. 4. Coloque la variable correspondiente en la pantalla de la HMI y use 485 para conectar el dispositivo de comunicación modbus, es decir, puede leer/escribir los datos de la dirección de la variable correspondiente, como se muestra en la siguiente figura:



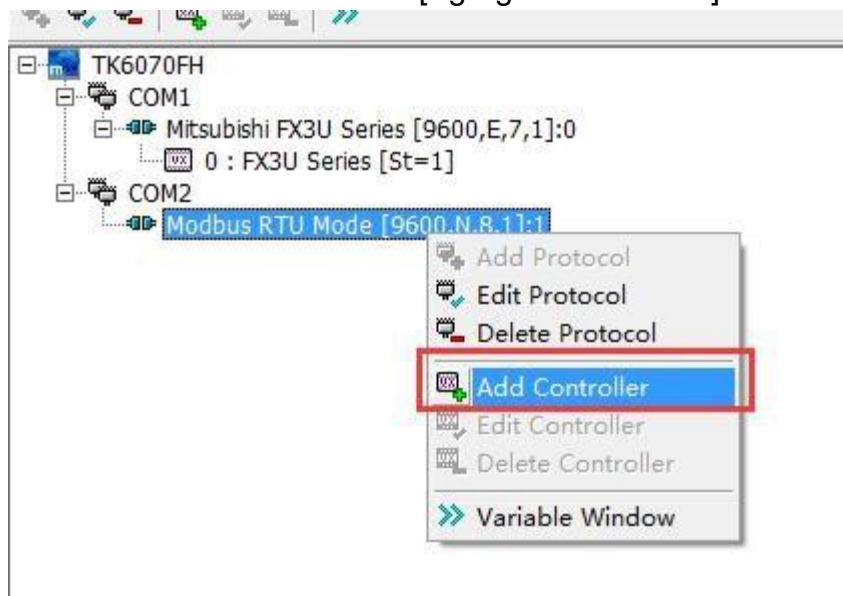
1.1. 1. Configurar el maestro con múltiples esclavos

1.2. Configuración de parámetros de comunicación, use comunicación 485 para seleccionar COM2 para agregar protocolo de comunicación.

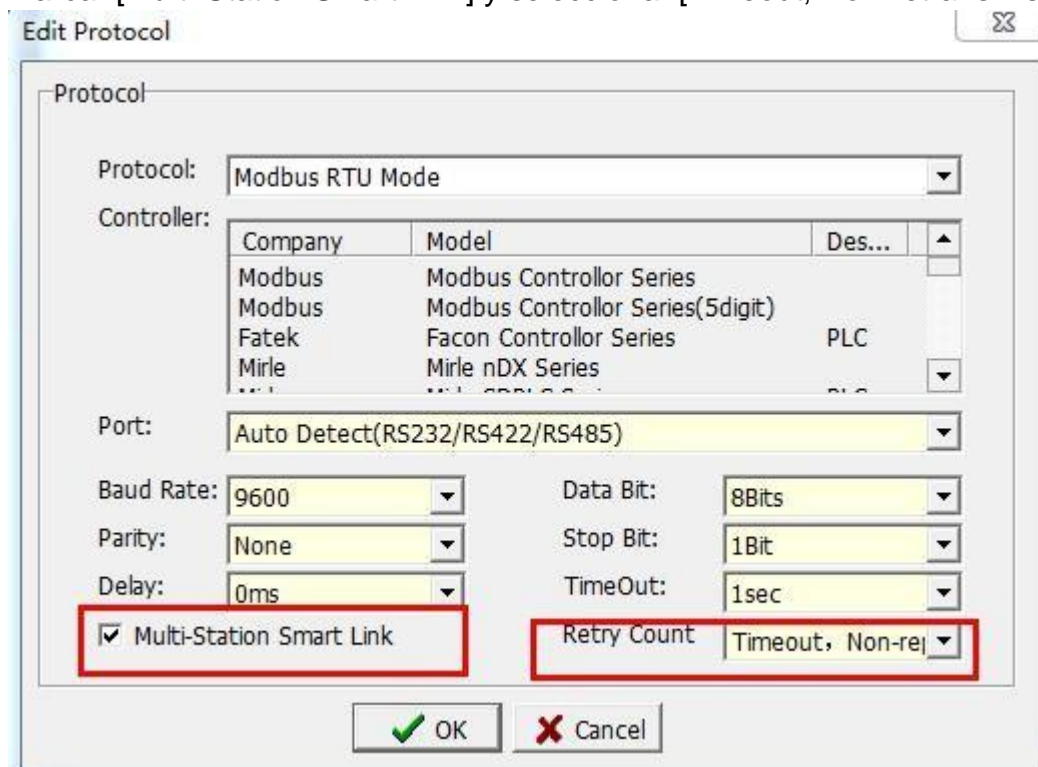
Si necesita conectar varios esclavos, debe agregar varios controladores. Cada controlador corresponde a un dispositivo que lee/escribe un número de estación esclava diferente. [Proyecto] → [Comunicación] → [Agregar controlador], como se muestra a continuación.



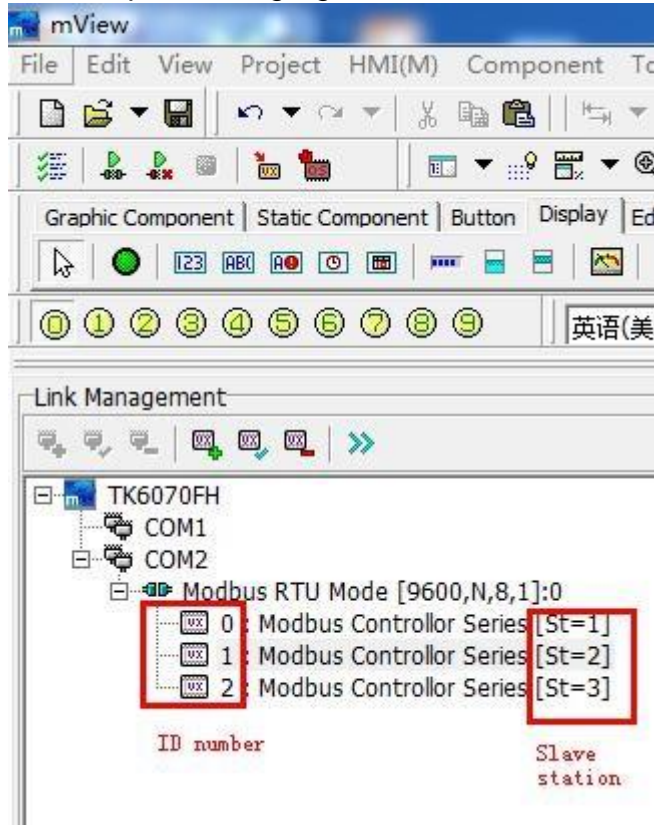
O seleccione directamente el protocolo de comunicación, haga clic con el botón derecho del mouse → [Agregar controlador]



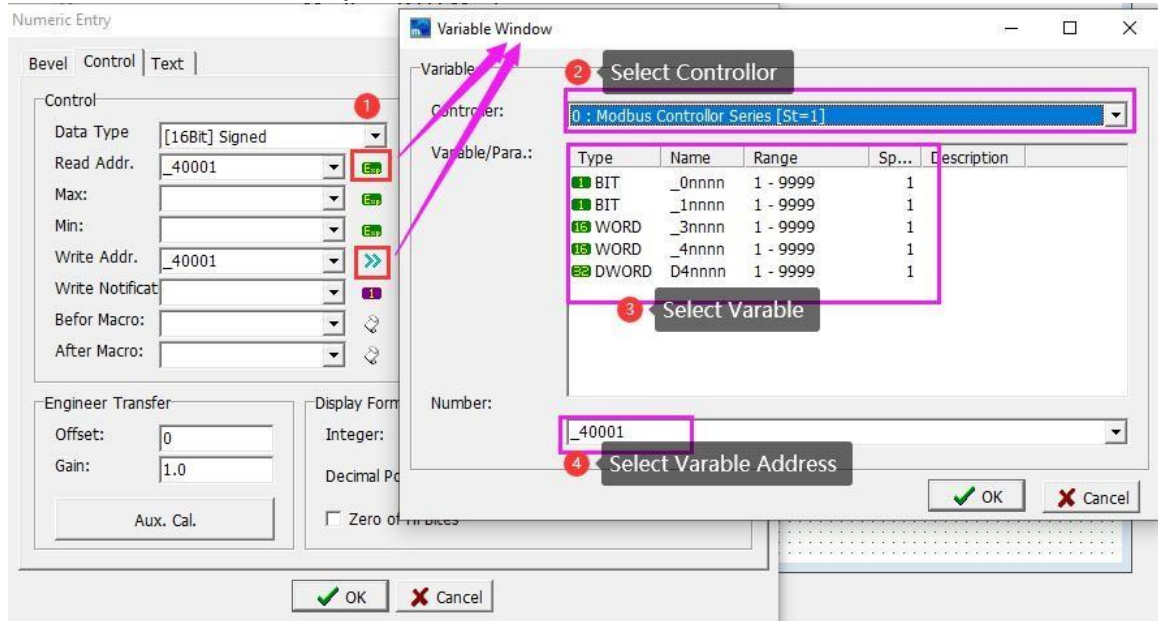
Tenga en cuenta que al conectar varios productos para la comunicación, debe marcar [Multi-Station Smart Link] y seleccionar [Timeout, Non-retransmission]



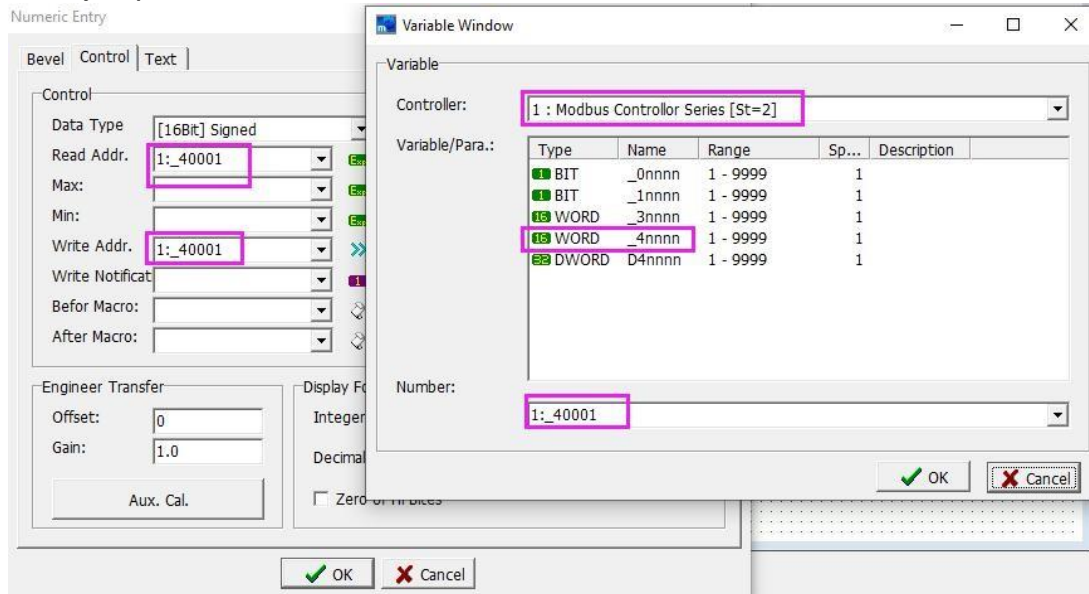
1.2. Después de agregar 3 controladores con éxito, es el siguiente:



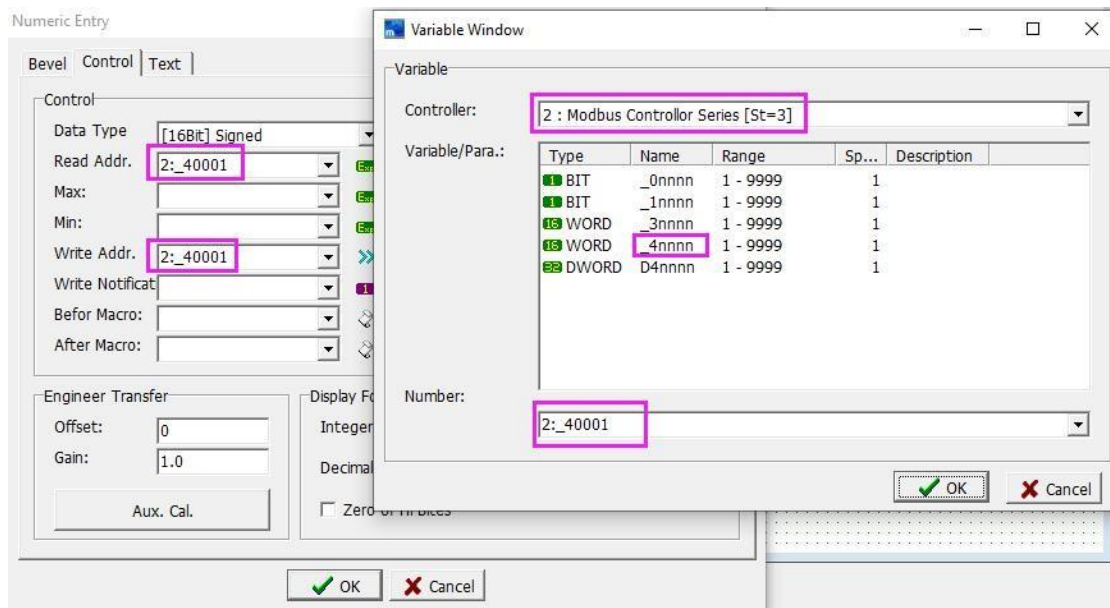
1.2. Agregue la variable que solicita leer/escribir el número de la estación esclava en el orden de ①②③④ de la siguiente manera, ②Seleccione la estación esclava correspondiente a la dirección variable



Por ejemplo, dirección variable del esclavo 2:

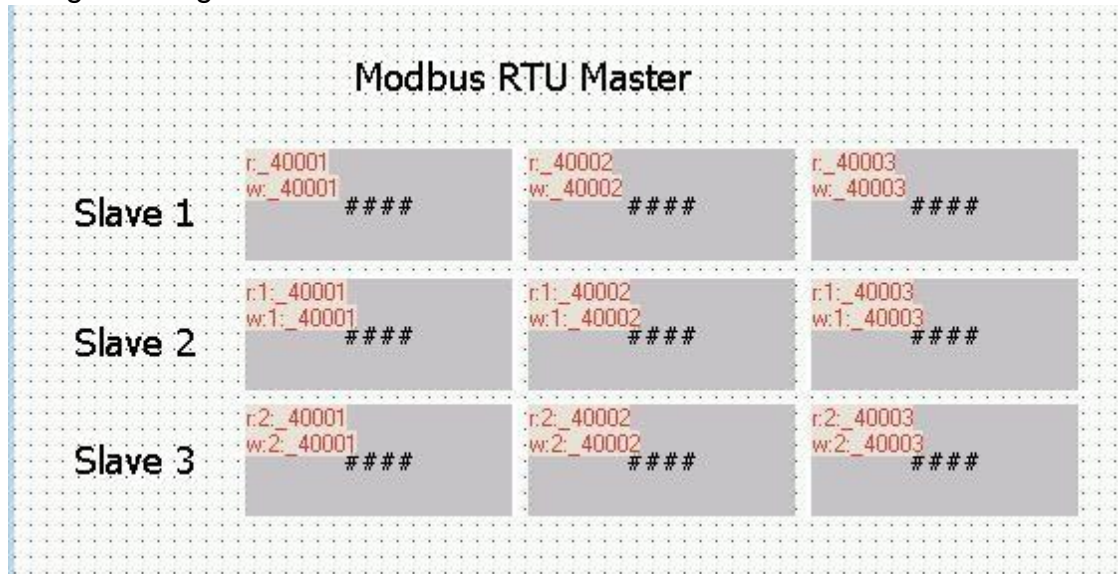


Dirección variable del esclavo 3:



2. 4. Coloque la variable correspondiente en la pantalla HMI y use 485 para conectar el dispositivo de comunicación modbus, es decir, puede leer/escribir los datos de la dirección de la variable correspondiente, como se muestra en

la siguiente figura:

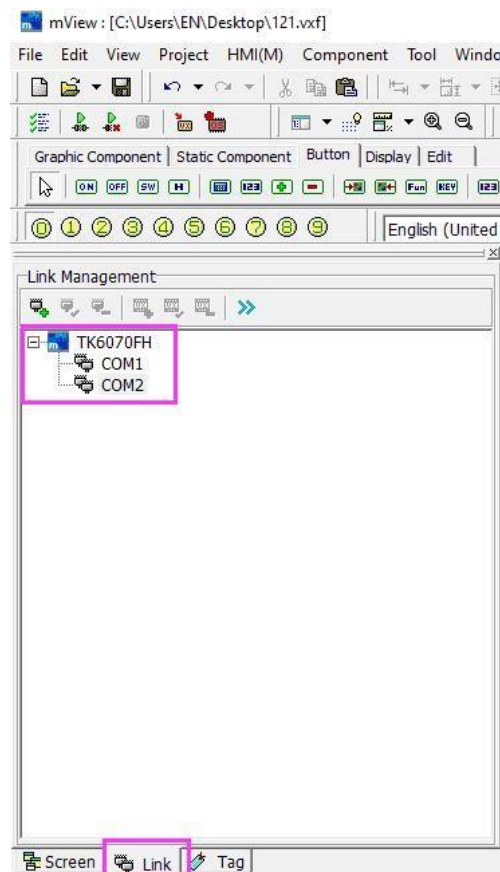


2.1 2. Configuración de HMI como esclavo

2.2 Nota: Sin agregar ningún protocolo y dispositivo, la HMI actuará como esclavo MODBUS RTU.

Cómo configurar el número de estación de la estación esclava:

- ① Proyecto > Configuración > ID.
- ② Utilice N65128 para configurar directamente en HMI.

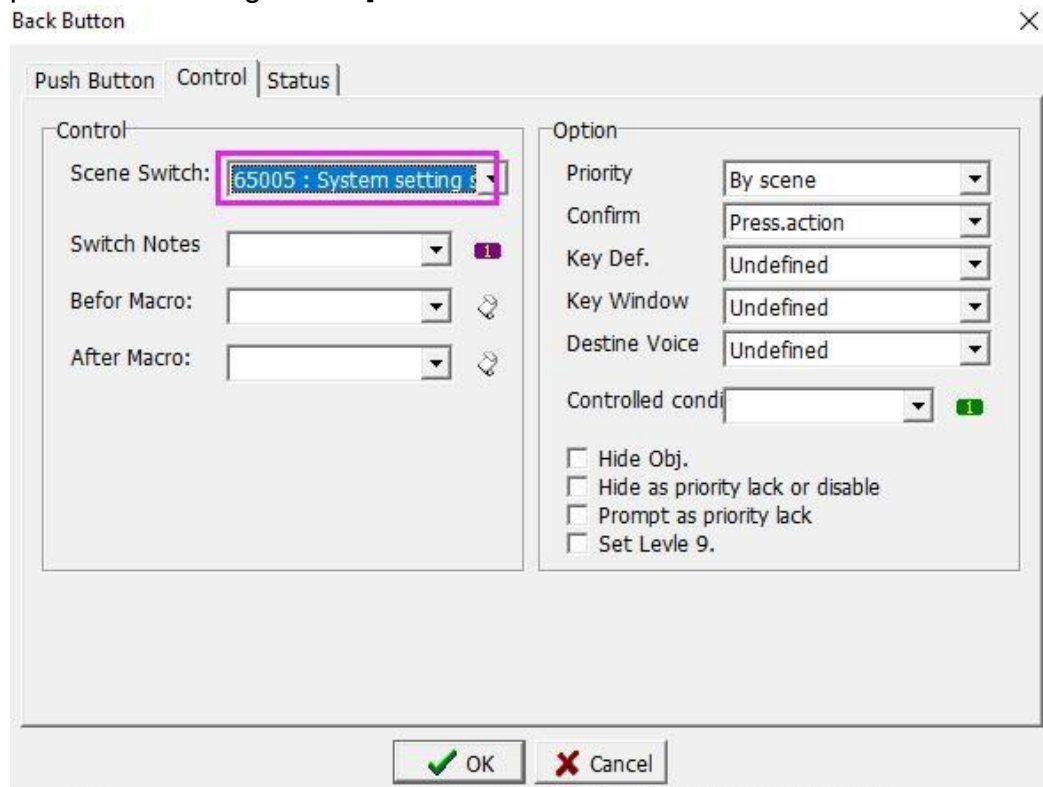


Actualmente solo admite MODBUS RTU. Dos métodos para configurar los parámetros de comunicación en HMI:

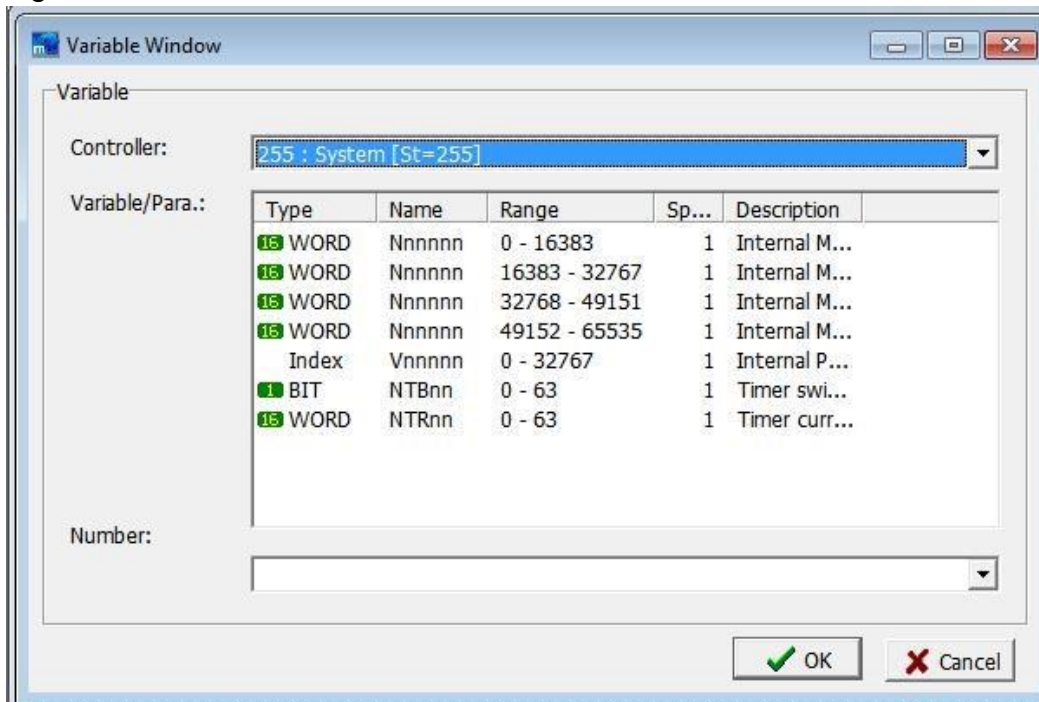
① Dibuje una línea diagonal desde la esquina superior izquierda de la HMI para ingresar a la configuración del sistema.

② Utilice el botón de salto de pantalla para cambiar la pantalla a [65005: Sistema

pantalla de configuración]



2.3 Las variables disponibles cuando se utiliza HMI como esclavo son las siguientes



El número de dirección correspondiente del registro HMI en la comunicación modbus:

Modbus NO.	HMI internal variables
400000~465535	N0~N65535

El número de dirección correspondiente del componente de bit HMI en la comunicación modbus:

En HMI, una variable interna N tiene 16 bits, donde N0.0 corresponde a 0X0000, N0.1 corresponde a 0X0001, y así sucesivamente...

Apéndice 10 Instrucciones de la HMI de la serie

Coolmay TK comunicándose con otra banda PLC

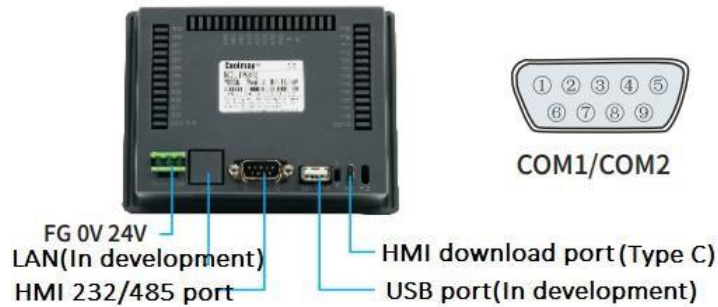
Especificaciones de hardware:

TK6037FH



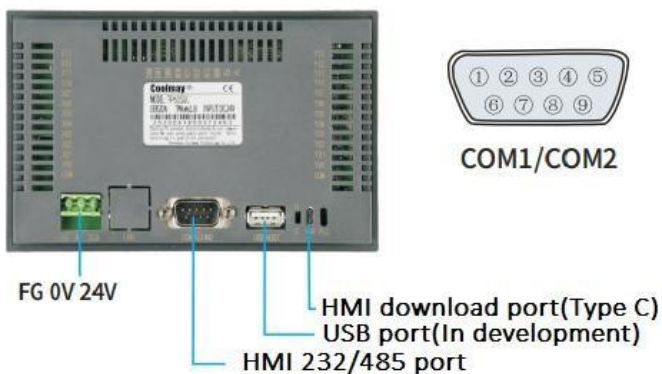
Pin number	Description
RS232 COM port definition	
RXD	Accept
TXD	Send
GND	Ground/DC24V-
RS485 COM port definition	
A	485+
B	485-
DC24V Power Supply	
24V	DC24V+
GND	Ground/DC24V-

TK6043FH



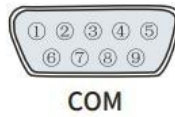
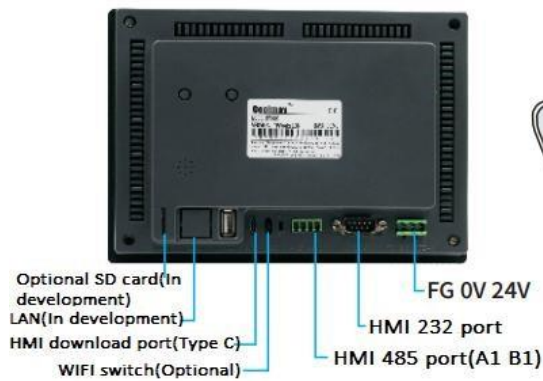
Pin No.	Signal	Description
RS232COM port definition		
2	RXD	Accept
3	TXD	Send
5	GND	Ground
RS485 COM port definition		
1	A	485+
6	B	485-

TK6050FH



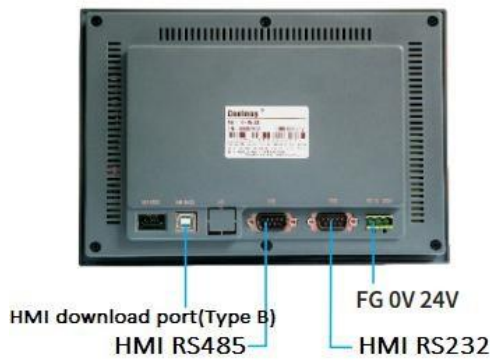
Pin No.	Signal	Description
RS232 COM port definition		
2	RXD	Accept
3	TXD	Send
5	GND	Ground
RS485 COM port definition		
1	A	485+
6	B	485-

TK6070FH/HD



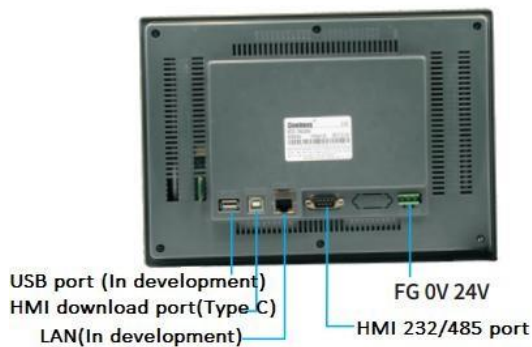
Pin No.	Signal	Description
RS232 COM port definition		
2	RXD	Accept
3	TXD	Send
5	GND	Ground
RS485 COM port definition		
Interface	A1	485+
	B1	485-

TK6070KFH



Pin No.	Signal	Description
COM2 RS232 COM port definition		
2	RXD	Accept
3	TXD	Send
5	GND	Ground
COM1 RS485 COM port definition		
1	A	485+
6	B	485-

TK6100FH



Pin No.	Signal	Description
RS232 COM port definition		
2	RXD	Accept
3	TXD	Send
5	GND	Ground
RS485 COM port definition		
1	A	485+
6	B	485-

1. Serie Coolmay CX

Método 1: Utilice la conexión RS232

➤ Configuración del software TK

Elemento de parámetro	Recommended settings
Protocolo	CoolMay PLC(3U/3G)/FX3U
Tipo de puerto de comunicación	RS232

Tasa de comunicación	9600
----------------------	------

Comprobación de sincronización	Even parity
Número de datos	7 digits
Detener dígitos	1 digit

Add Protocol ✖

Protocol: CoolMay PLC(3U/3G)/FX3U

Controller:

Company	Model	Des...
CoolMay	CoolMay 3U Series	PLC

Port: Auto Detect(RS232/RS422/RS485)

Baud Rate: 9600 Data Bit: 7Bits

Parity: Even Stop Bit: 1Bit

Delay: 0ms TimeOut: 1sec

Multi-Station Smart Link Retry Count: Timeout, Repeat

➤ Variable Operable

Variable Window _ □ ✖

Variable

Controller: 0 : CoolMay 3U Series [St=1]

Variable/Para.:

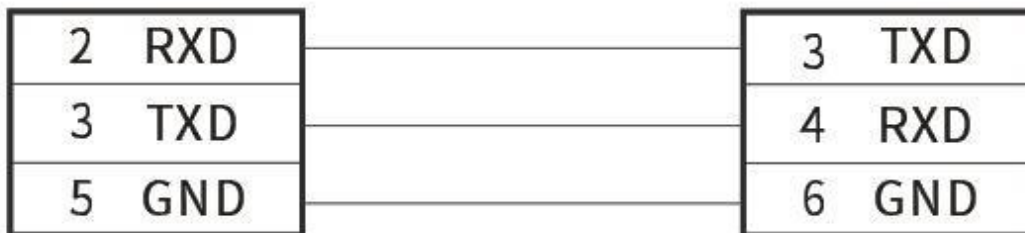
Type	Name	Range	Sp...	Description
1 BIT	Xooo	0 - 367	1	Inputs
1 BIT	Yooo	0 - 367	1	Outputs
1 BIT	Mnnnn	0 - 7679	1	Auxiliary r...
1 BIT	Mnnnn	8000 - 8511	1	Special au...
1 BIT	Snnnn	0 - 4095	1	States
1 BIT	TSnnn	0 - 511	1	Timer con...
1 BIT	CSnnn	0 - 255	1	Counter c...
15 WORD	TNnnn	0 - 511	1	Timer curr...
15 WORD	CNnnn	0 - 199	1	Counter c...
32 DWORD	CNnnn	200 - 255	1	Counter c...

Number:

- Diagrama de conexión de la línea de comunicación del PLC de la serie TK(COM1)-CX (utilice Línea de descarga de la serie CX2N)

TK series HMI side with 9-hole D-shaped female socket

Coolmay PLC side with 8-pin male socket



Método 2: Utilice la configuración del software TK de conexión RS485

Elemento de parámetro	Recommended settings
Protocolo	CoolMay PLC(3U/3G)/FX3U
Tipo de puerto de comunicación	RS485
Tasa de comunicación	9600
Comprobación de sincronización	Even parity
Número de datos	7 digits
Detener dígitos	1 digit

Add Protocol ✕

Protocol: CoolMay PLC(3U/3G)/FX3U

Controller:

Company	Model	Des...
CoolMay	CoolMay 3U Series	PLC

Port: Auto Detect(RS232/RS422/RS485)

Baud Rate: 9600 Data Bit: 7Bits

Parity: Even Stop Bit: 1Bit

Delay: 0ms TimeOut: 1sec

Multi-Station Smart Link Retry Count: Timeout, Repeat

➤ Variable Operable

Variable Window ☐ ☑ ✕

Variable

Controller: 0 : CoolMay 3U Series [St=1]

Variable/Para.:

Type	Name	Range	Sp...	Description
1 BIT	Xooo	0 - 367	1	Inputs
1 BIT	Yooo	0 - 367	1	Outputs
1 BIT	Mnnnn	0 - 7679	1	Auxiliary r...
1 BIT	Mnnnn	8000 - 8511	1	Special au...
1 BIT	Snnnn	0 - 4095	1	States
1 BIT	TSnnn	0 - 511	1	Timer con...
1 BIT	CSnnn	0 - 255	1	Counter c...
16 WORD	TNnnn	0 - 511	1	Timer curr...
16 WORD	CNnnn	0 - 199	1	Counter c...
32 DWORD	CNnnn	200 - 255	1	Counter c...

Number:

➤ Diagrama de conexión de la línea de comunicación del PLC de la serie TK(COM1)-CX

TK series HMI side with 9-hole D-shaped female socket



Coolmay PLC side connected with 5pin terminal



2. AD4401 (Japan AIAND weighing controller)

➤ TK software settings

Elemento de parámetro	Recommended settings
Protocolo	AD-4401 Series
Tipo de puerto de comunicación	RS232
Tasa de comunicación	9600
Comprobación de sincronización	Even parity
Número de datos	7 digits
Detener dígitos	1 digit

Add Protocol



Protocol

Protocol: AD-4401 Series

Controller:

Company	Model	Des...
A&D	AD-4401 via RS232	Indi...

Port: Auto Detect(RS232/RS422/RS485)

Baud Rate: 9600 Data Bit: 7Bits

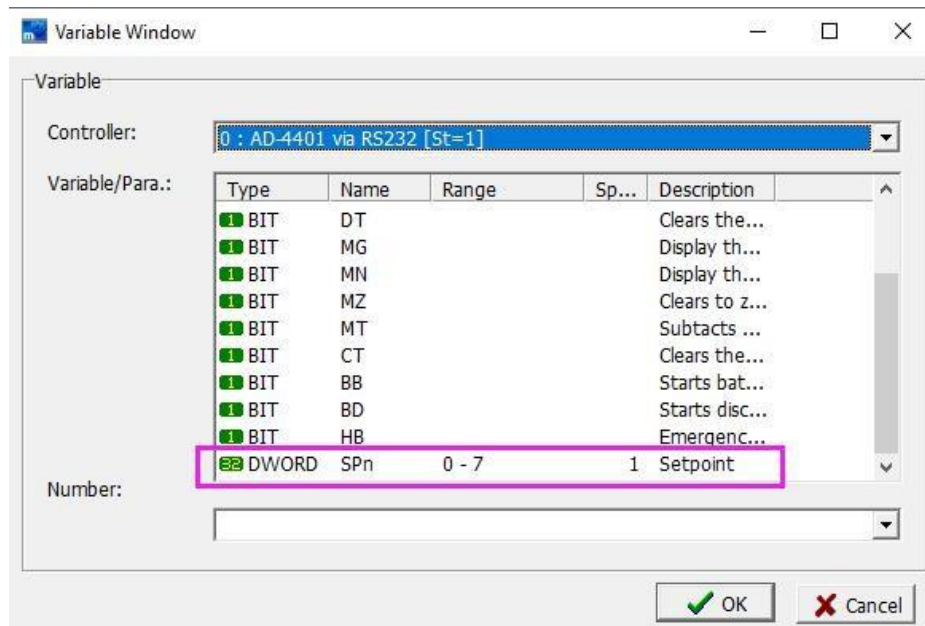
Parity: Even Stop Bit: 1Bit

Delay: 0ms TimeOut: 1sec

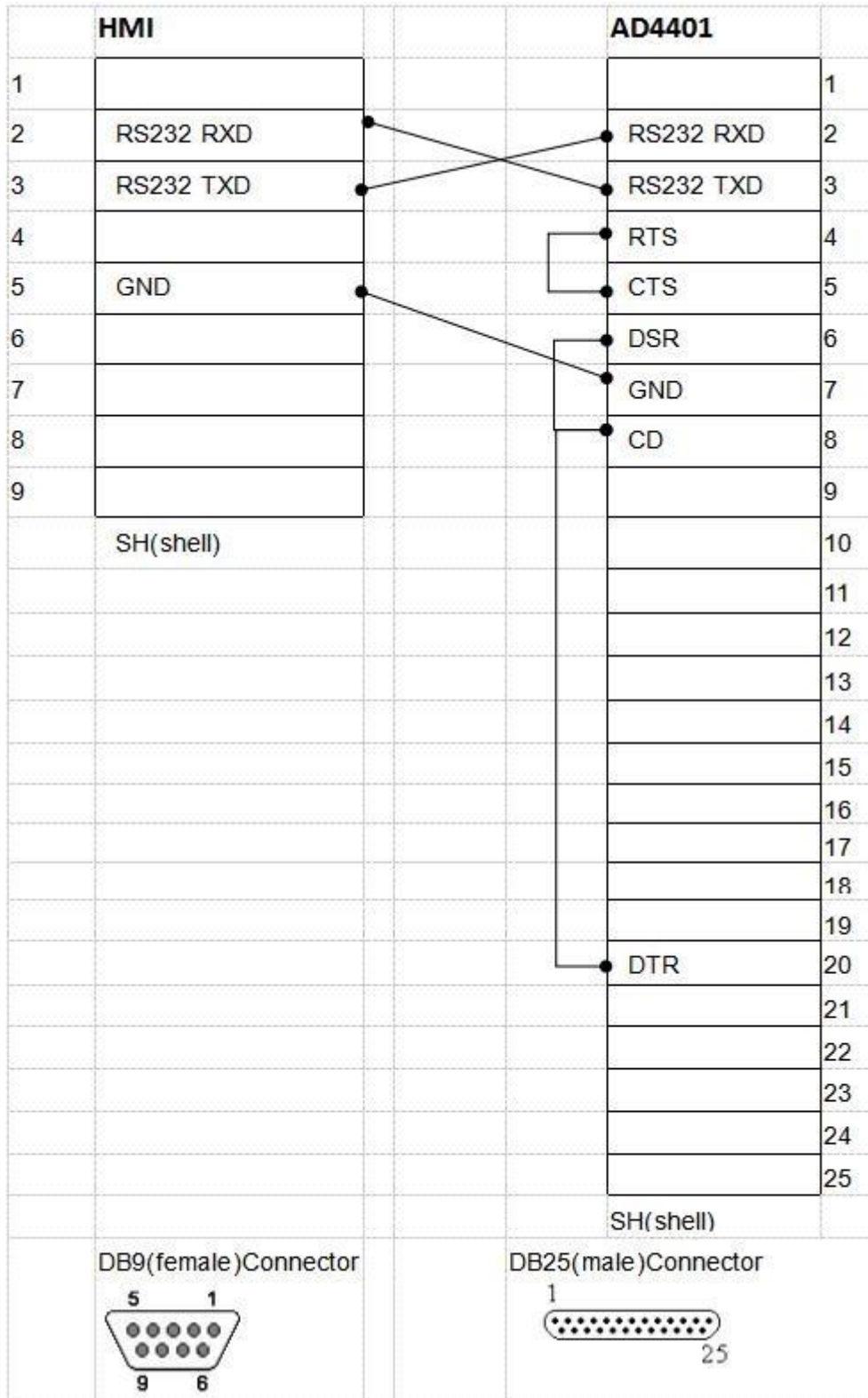
Multi-Station Smart Link Retry Count: Timeout, Repeat

✔ OK
✘ Cancel

➤ Variable



➤ Diagrama del cable de comunicación TK(COM1)-AD4401



3. Serie Fuji MICREX-SX (Fuji) Configuración del software TK

Elemento de parámetro	Configuraciones recomendadas
-----------------------	------------------------------

Protocolo	Serie Fuji MICREX-SX
-----------	----------------------

Tipo de puerto de comunicación	RS232
Tasa de comunicación	38400
Comprobación de sincronización	Even parity
Número de datos	8 digits
Detener dígitos	1 digit

Protocol

Protocol: Fuji MICREX-SX Series

Controller:

Company	Model	Des...
Fuji electric	MICREX-SX Series	PLC

Port: Auto Detect(RS232/RS422/RS485)

Baud Rate: 38400 Data Bit: 8Bits

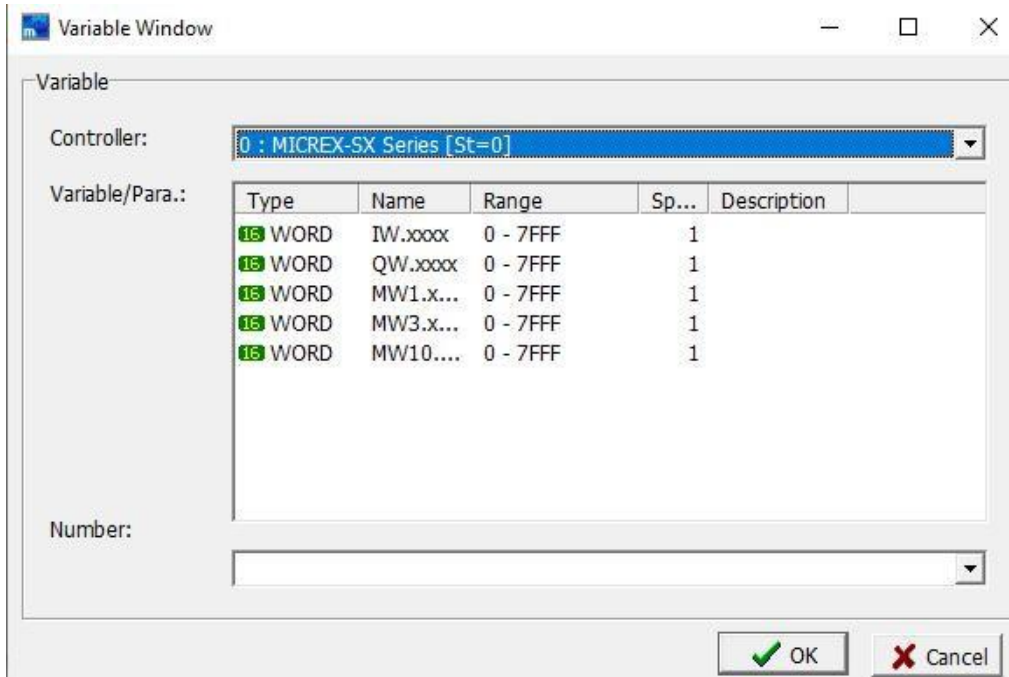
Parity: Even Stop Bit: 1Bit

Delay: 0ms TimeOut: 1sec

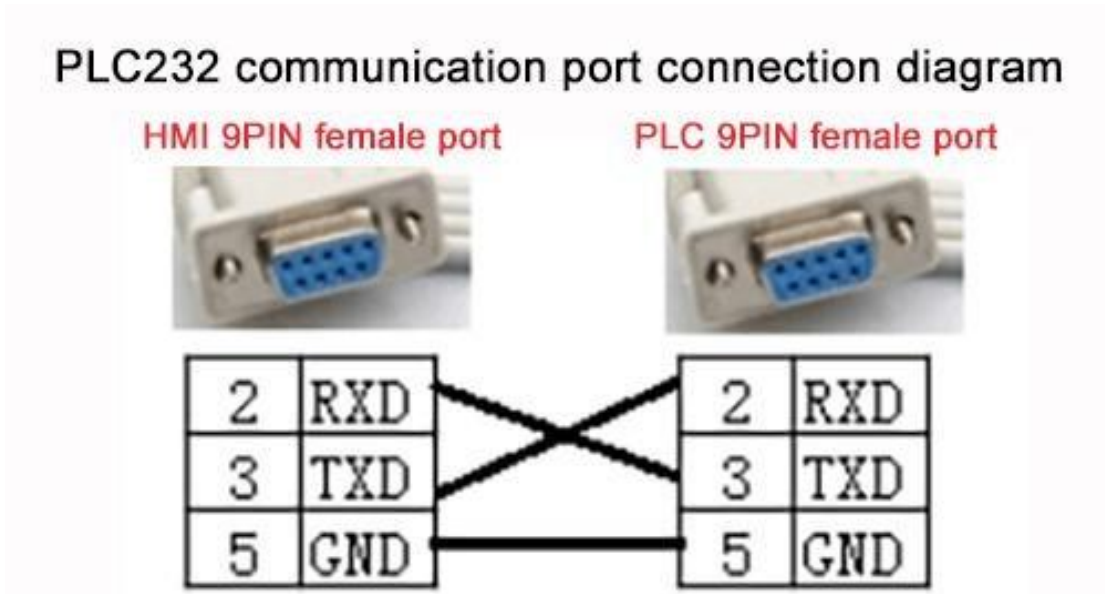
Multi-Station Smart Link Retry Count: Timeout, Repeat

✔ OK
✘ Cancel

➤Variable manipulable



➤TK-Fuji MICREX-SX Series Diagrama de conexión del cable de comunicación (usando 232 cable cruzado)



4.Mitsubishi FX series

➤TK configuración de software

Elemento de parámetro	Configuración recomendada
Protocolo	Mitsubishi Fx Series
Comunicación	RS232
Comunicación	9600

Sincronización	Incluso la paridad
Número de datos	7 digits
Detener dígitos	1 digit

Protocol

Protocol: Mitsubishi FX Series

Controller:

Company	Model	Des...
Mitsubishi	FX Series	PLC
Mitsubishi	FX1S Series	PLC

Port: Auto Detect(RS232/RS422/RS485)

Baud Rate: 9600 Data Bit: 7Bits

Parity: Even Stop Bit: 1Bit

Delay: 0ms TimeOut: 1sec

Multi-Station Smart Link Retry Count: Timeout, Repeat

✔ OK
✘ Cancel

➤Variable manipulable

Variable

Controller: 0 : FX Series [St=1]

Variable/Para.:

Type	Name	Range	Sp...	Description
1 BIT	Xooo	0 - 177	1	
1 BIT	Yooo	0 - 177	1	
1 BIT	Mnnnn	0 - 1023	1	
1 BIT	Mnnnn	8000 - 8255	1	
1 BIT	Snnn	0 - 999	1	
1 BIT	Tnnn	0 - 255	1	
1 BIT	Cnnn	0 - 255	1	
16 WORD	RTnnn	0 - 255	1	
16 WORD	RCnnn	0 - 199	1	
32 DWORD	DRCnnn	200 - 255	1	

Number:

✔ OK
✘ Cancel

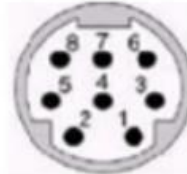
➤ TK-FX Series Diagrama de conexión de la línea de comunicación (utilizando la línea de programación de Mitsubishi, concretamente SC-11/SC-09)

TKseries touch side with 9 holes
D-shaped female connector



2	RXD
3	TXD
5	GND

FX series PLC side with 8-pin
male connector



PLC programming port pin definition

PIN number	Signal	Description
1	RXD-	Accept negative
2	RXD+	Accept positive
3	GND	ground
4	TXD-	Send negative
5	+5V	External power supply
6	CCS	Communication direction control line
7	TXD+	Send positive
8	NC	Empty foot

5. Serie Keyence KV

➤TK configuración de software

Elemento de parámetro	Recomendado
Protocolo	Keyence KV Series
Tipo de puerto de comunicación	RS232
Tasa de comunicación	9600
Comprobación de sincronización	Incluso la paridad
Número de datos	8 digits
Detener dígitos	1 digit

Protocol

Protocol: **Keyence KV Series**

Controller:

Company	Model	Des...
Keyence	KV Series	PLC

Port: **Auto Detect(RS232/RS422/RS485)**

Baud Rate: **9600** Data Bit: **8Bits**

Parity: **Even** Stop Bit: **1Bit**

Delay: **0ms** TimeOut: **1sec**

Multi-Station Smart Link Retry Count: **Timeout, Repeat**

➤ Variable manipulable

Variable

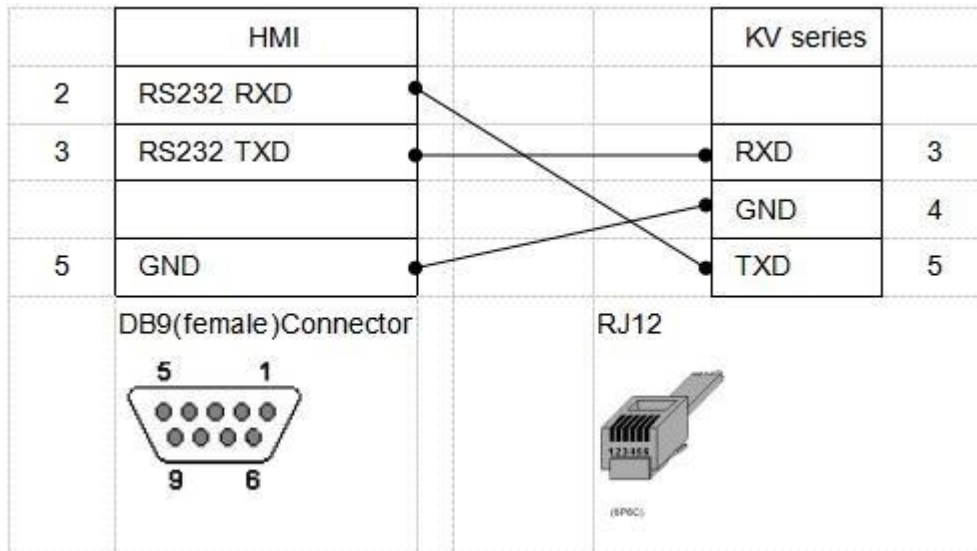
Controller: **0 : KV Series [St=1]**

Variable/Para.:

Type	Name	Range	Sp...	Description
1 BIT	_nnn	0 - 415	1	Input Relay
1 BIT	_nnn	500 - 915	1	Output R...
1 BIT	_nnnn	1000 - 6915	1	Internal R...
1 BIT	Rnnnnn	0 - 99915	1	Relay
1 BIT	Bxxxx	0 - 3FFF	1	Link relay
1 BIT	MRnnnnn	0 - 99915	1	Internal a...
1 BIT	LRnnnnn	0 - 99915	1	Latch relay
1 BIT	CRnnnn	0 - 3915	1	Control relay
1 BIT	VBxxxx	0 - 3FFF	1	Virtual relay
16 WORD	DMnnnnn	0 - 65534	1	Data Mem...
16 WORD	TMnnn	0 - 512	1	Temporar...
16 WORD	EMnnnnn	0 - 65534	1	Extended...
16 WORD	FMnnnnn	0 - 32767	1	File register
16 WORD	ZFnnnnn	0 - 99999	1	File register
16 WORD	Wxxxx	0 - 3FFF	1	Link register
16 WORD	TMnnn	0 - 511	1	Temporar...
16 WORD	Znn	1 - 12	1	Index regi...
16 WORD	CMnnnn	0 - 5999	1	Control m...
16 WORD	VMnnnnn	0 - 59999	1	virtual me...
32 DWORD	Tnnnn	0 - 3999	1	Timer
32 DWORD	TCnnnn	0 - 3999	1	Timer (cu...
32 DWORD	TSnnnn	0 - 3999	1	Timer (se...
32 DWORD	Cnnnn	0 - 3999	1	Counter
32 DWORD	CCnnnn	0 - 3999	1	Counter (...
32 DWORD	CSnnnn	0 - 3999	1	Counter (...
32 DWORD	CTHn	0 - 3	1	High-spee...
32 DWORD	CTCn	0 - 3	1	High-spee...

Number:

➤TK-Keyence KV Communication line connection diagram



6.Koyo K serie de secuencias

➤TK configuración de software

Elemento de parámetro	Recomendado
Protocolo	Koyo K secuencia
Puerto de comunicación	RS232
Tasa de comunicación	9600
Comprobación de sincronización	paridad impar
Número de datos	8 digits
Detener dígitos	1 digit

Protocol

Protocol: Koyo K sequence

Controller:

Company	Model	Des...
Koyo	Koyo DL Series	PLC

Port: Auto Detect(RS232/RS422/RS485)

Baud Rate: 9600 Data Bit: 8Bits

Parity: Odd Stop Bit: 1Bit

Delay: 0ms TimeOut: 1sec

Multi-Station Smart Link Retry Count: Timeout, Repeat

OK
Cancel

➤Variable manipulable

Variable

Controller: 0 : Koyo DL Series [St=1]

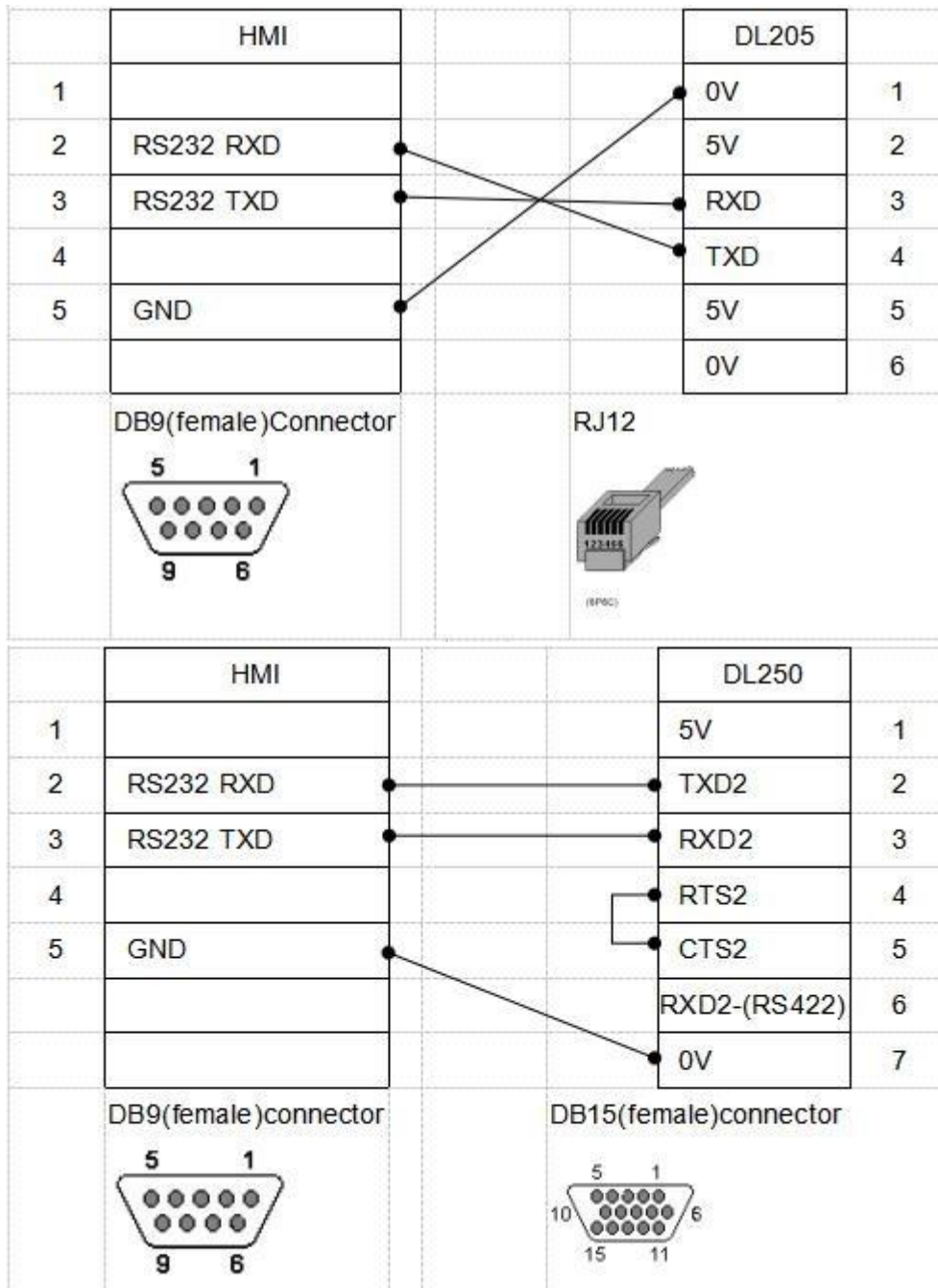
Variable/Para.:

Type	Name	Range	Sp...	Description
1 BIT	X0000	0 - 3777	1	
1 BIT	Y0000	0 - 3777	1	
1 BIT	T0000	0 - 3777	1	
1 BIT	C0000	0 - 3777	1	
1 BIT	S0000	0 - 3777	1	
1 BIT	M0000	0 - 3777	1	
1 BIT	P0000	0 - 7777	1	
1 BIT	SP0000	0 - 3777	1	
1 BIT	GQ0000	0 - 7777	1	
1 BIT	GX0000	0 - 7777	1	
16 WORD	V00000	0 - 77777	1	

Number:

OK
Cancel

➤TK-Koyo K sequence Communication line connection diagram



7.LG series

➤TK Configuraciones de software

Elemento de parámetro	Configuración recomendada
Protocolo	LG Master-K K120S Series
Comunicación	RS232
Comunicación	38400

Sincronización	Sin información
Número de datos	8 digits
Detener dígitos	1 digit

Protocol

Protocol: LG Master-K K120S Series

Controller:

Company	Model	Des...
LG	K120S Series	LG ...

Port: Auto Detect(RS232/RS422/RS485)

Baud Rate: 38400 Data Bit: 8Bits

Parity: None Stop Bit: 1Bit

Delay: 0ms TimeOut: 1sec

Multi-Station Smart Link Retry Count: Timeout, Repeat

►Manipulable variable

Variable

Controller: 0 : K120S Series [St=1]

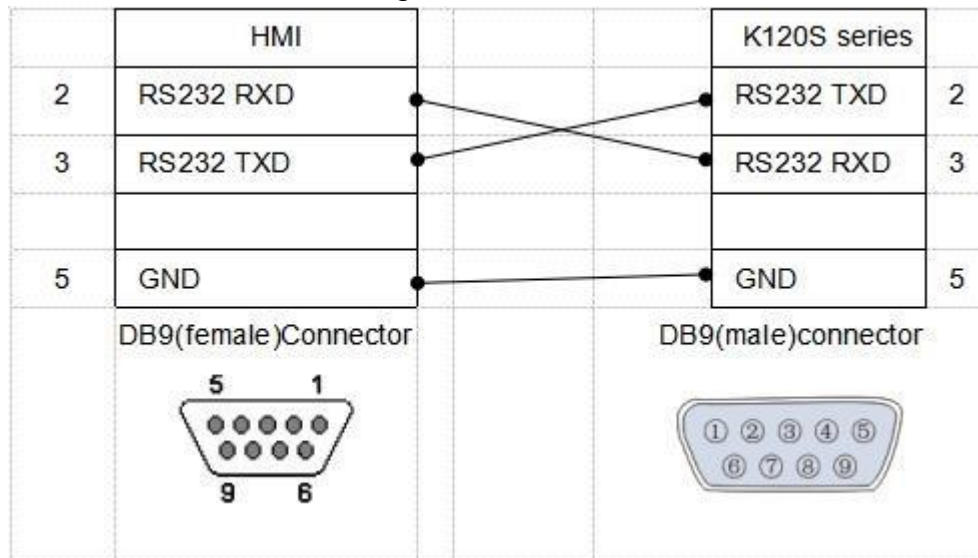
Variable/Para.:

Type	Name	Range	Sp...	Description
1 BIT	Pnnx	00 - 63F	1	I/O Relay
1 BIT	Mnnnx	00 - 191F	1	Auxiliary R...
1 BIT	Knnx	00 - 31F	1	Keep Relay
1 BIT	Lnnx	00 - 63F	1	Link Relay
1 BIT	Fnnx	00 - 63F	1	Special Re...
1 BIT	Tnnn	0 - 255	1	Timer
1 BIT	Cnnn	0 - 255	1	Counter
16 WORD	TVnnn	0 - 255	1	Timer Value
16 WORD	CVnnn	0 - 255	1	Counter V...
16 WORD	Dnnnn	0 - 4999	1	Data Regi...

Number:

OK Cancel

►TK-LG Master-K120S Diagrama de conexión de la línea de comunicación



8. OMRON C series

►TK Configuraciones de software

Elemento de parámetro	Configuraciones recomendadas
Protocolo	Serie C de Omron

Puerto de comunicación	RS232
Tasa de comunicación	9600
Comprobación de sincronización	Incluso la paridad
Número de datos	7 digits
Detener dígitos	2 digits

Protocol

Protocol: Omron C Series

Controller:

Company	Model	Des...	
Omron	C Series	PLC	▲
Omron	CV Series	PLC	
Omron	CJ1G/H Series	PLC	
Omron	CJ1M Series	PLC	▼

Port: Auto Detect(RS232/RS422/RS485)

Baud Rate: 9600 Data Bit: 7Bits

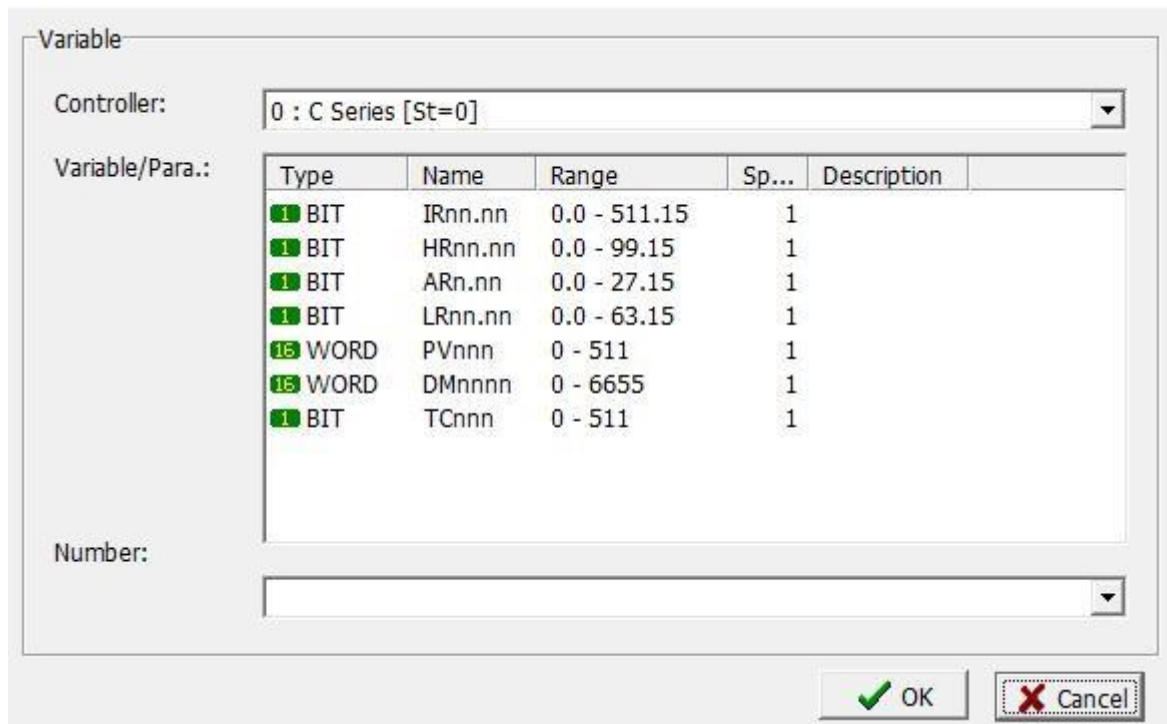
Parity: Even Stop Bit: 2Bits

Delay: 0ms TimeOut: 1sec

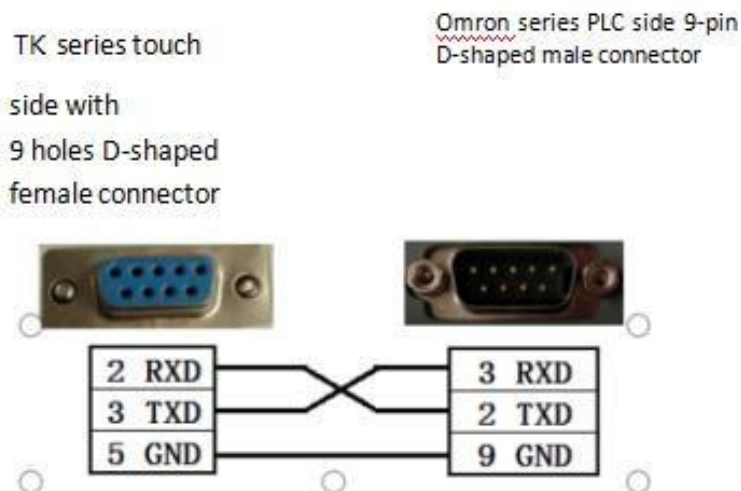
Multi-Station Smart Link Retry Count: Timeout, Repeat

✔ OK
✘ Cancel

➤Variable manipulable



➤TK-OMRON communication cable connection diagram



9.Siemens S7-200 series

➤TK Configuraciones de software

Elemento de parámetro	Recommended settings
Protocolo	Simatic S7-200 Series
Comunicación	RS485

Comunicación	9600
Sincronización	Incluso paridad

Número de datos	8 digits
Detener dígitos	1 digit
Comunicación	1 second

Protocol

Protocol: Simatic S7-200 Series

Controller:

Company	Model	Des...
SIEMENS	Simatic S7-200	PLC

Port: Auto Detect(RS232/RS422/RS485)

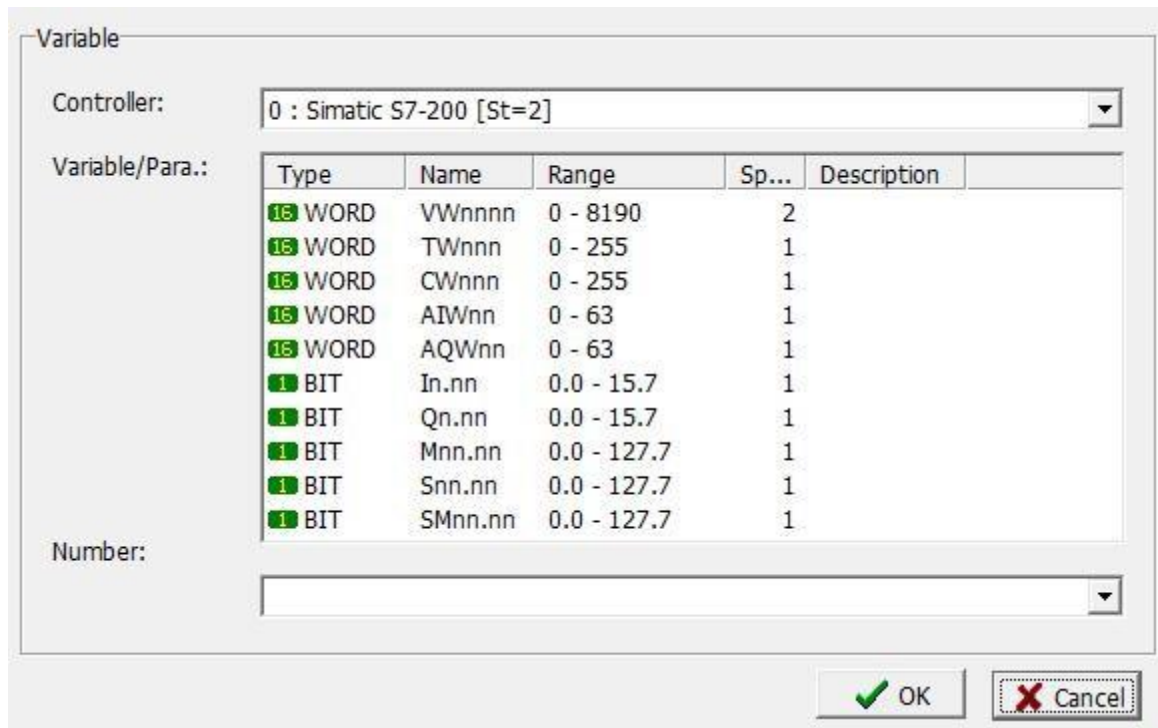
Baud Rate: 9600 Data Bit: 8Bits

Parity: Even Stop Bit: 1Bit

Delay: 0ms TimeOut: 1sec

Multi-Station Smart Link Retry Count: Timeout, Repeat

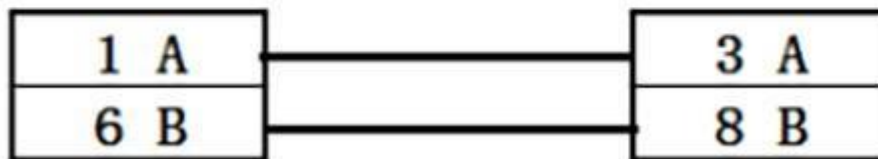
➤ Variable manipulable



➤ TK-Siemens S7-200 communication line connection diagram

TK series touch side with 9 holes D-shaped female connector

S7-200 series PLC side 9 pin D type male connector



10. Delta DVP series

➤ TK Configuraciones de software

Elemento de parámetro	Configuración recomendada
Protocolo	DELTA DVP Series
Tipo de puerto de comunicación	RS232
Tasa de comunicación	9600

Comprobacion de contraste	Incluso la paridad
Número de datos	7 digits
Detener dígitos	1 digit
Tiempo de espera de comunicación	1 second

Protocol

Protocol: DELTA DVP Series

Controller:

Company	Model	Des...
DELTA	DVP ES/EX/SS Series	PLC
DELTA	DVP SA/SX/SH Series	PLC
DELTA	DVP EH Series	PLC
DELTA	DVP ES2/EX2/SS2 Series	PLC

Port: Auto Detect(RS232/RS422/RS485)

Baud Rate: 9600 Data Bit: 7Bits

Parity: Even Stop Bit: 1Bit

Delay: 0ms TimeOut: 1sec

Multi-Station Smart Link Retry Count: Timeout, Repeat

OK Cancel

➤ Variable manipulable

Variable

Controller: 0 : DVP ES/EX/SS Series [St=1]

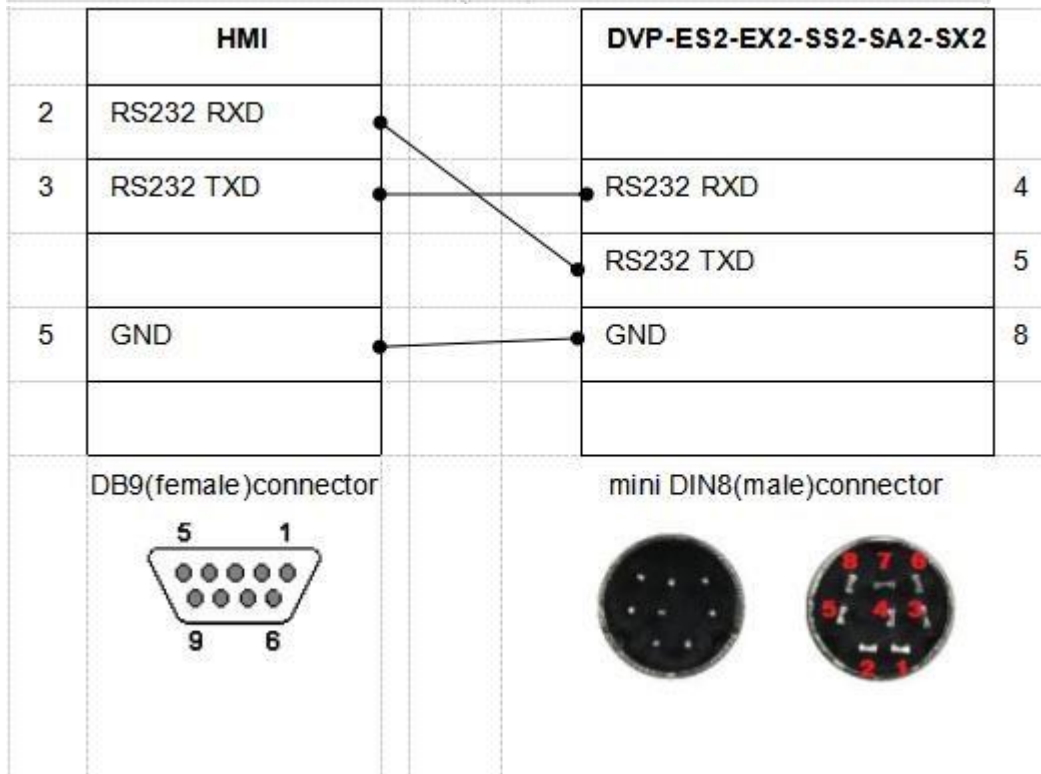
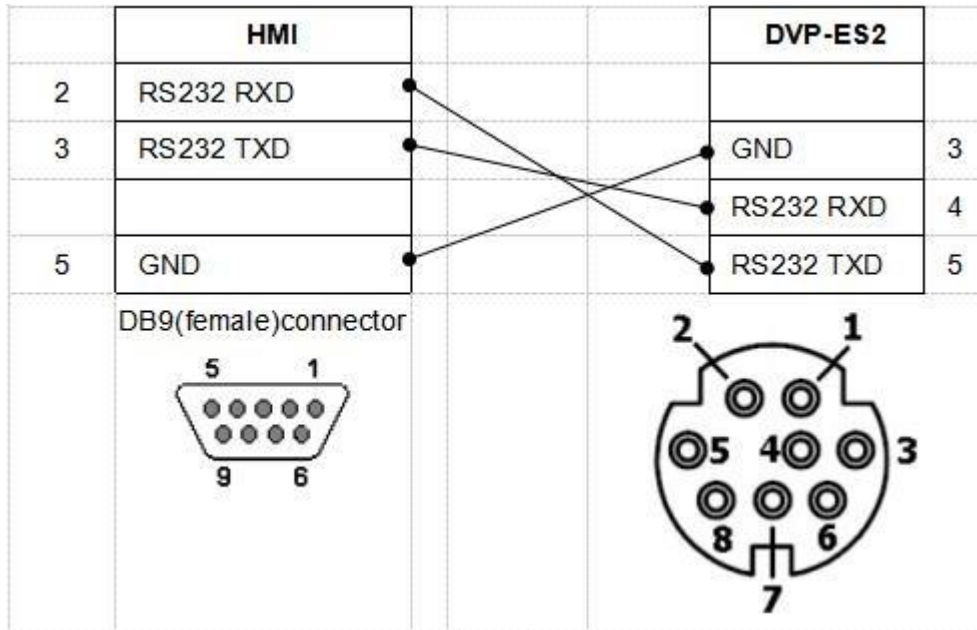
Variable/Para.:

Type	Name	Range	Sp...	Description
1 BIT	Xooo	0 - 177	1	Inputs
1 BIT	Yooo	0 - 177	1	Outputs
1 BIT	Mnnnn	0 - 1279	1	Auxiliary r...
1 BIT	Snnn	0 - 127	1	States
1 BIT	TSnnn	0 - 127	1	Timer con...
1 BIT	CSnnn	0 - 127	1	Counter c...
1 BIT	CSnnn	232 - 255	1	Counter c...
16 WORD	TNnnn	0 - 127	1	Timer curr...
16 WORD	CNnnn	0 - 127	1	Counter c...
32 DWORD	CNnnn	232 - 255	1	Counter c...

Number:

OK Cancel

➤ K-Delta DVP communication cable connection diagram



11. Xinje PLC series

➤TK Configuración de software

Elemento de parámetro	Recommended settings
Protocolo	Xinjie PLC Series
Tipo de puerto de comunicación	RS232

Tasa de comunicación	19200
Comprobación de sincronización	Even parity
Número de datos	8 digits
Detener dígitos	1 digit
Tiempo de espera de comunicación	1 second

Add Protocol



Protocol

Protocol: Xinje PLC Series ▼

Controller:

Company	Model	Des...
Xinje	Xinje XC PLC Series	PLC
Xinje	Xinje XD/XL PLC Series	PLC

Port: Auto Detect(RS232/RS422/RS485) ▼

Baud Rate: 19200 ▼ Data Bit: 8Bits ▼

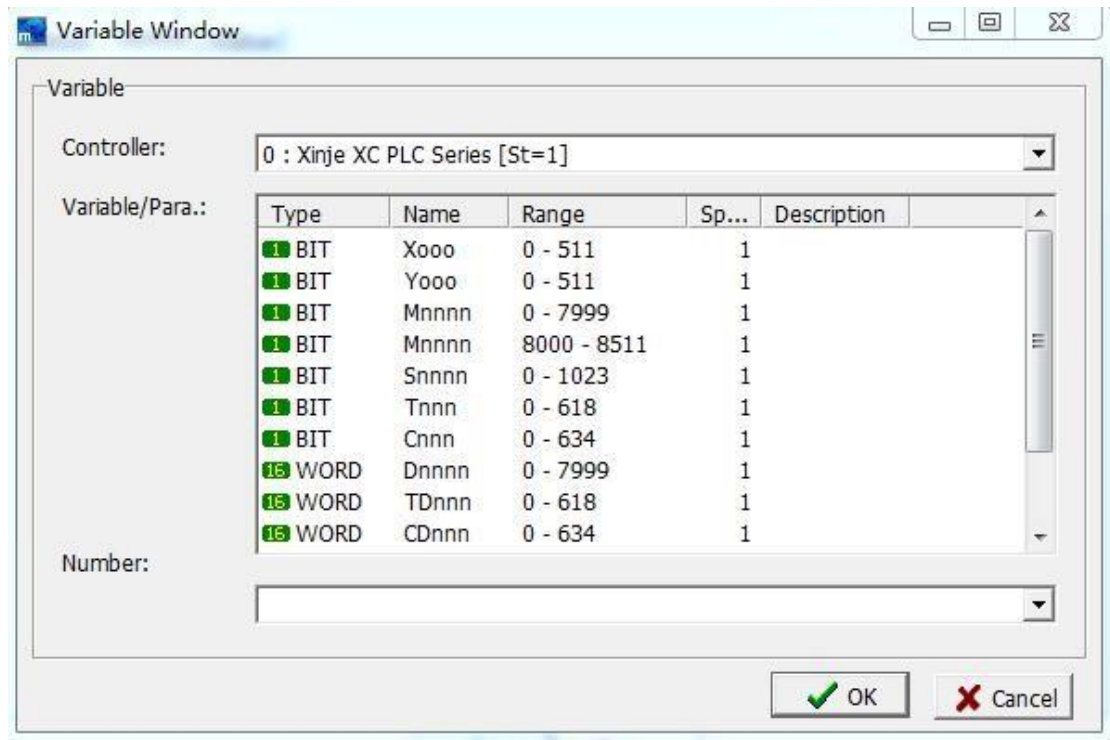
Parity: Even ▼ Stop Bit: 1Bit ▼

Delay: 0ms ▼ TimeOut: 1sec ▼

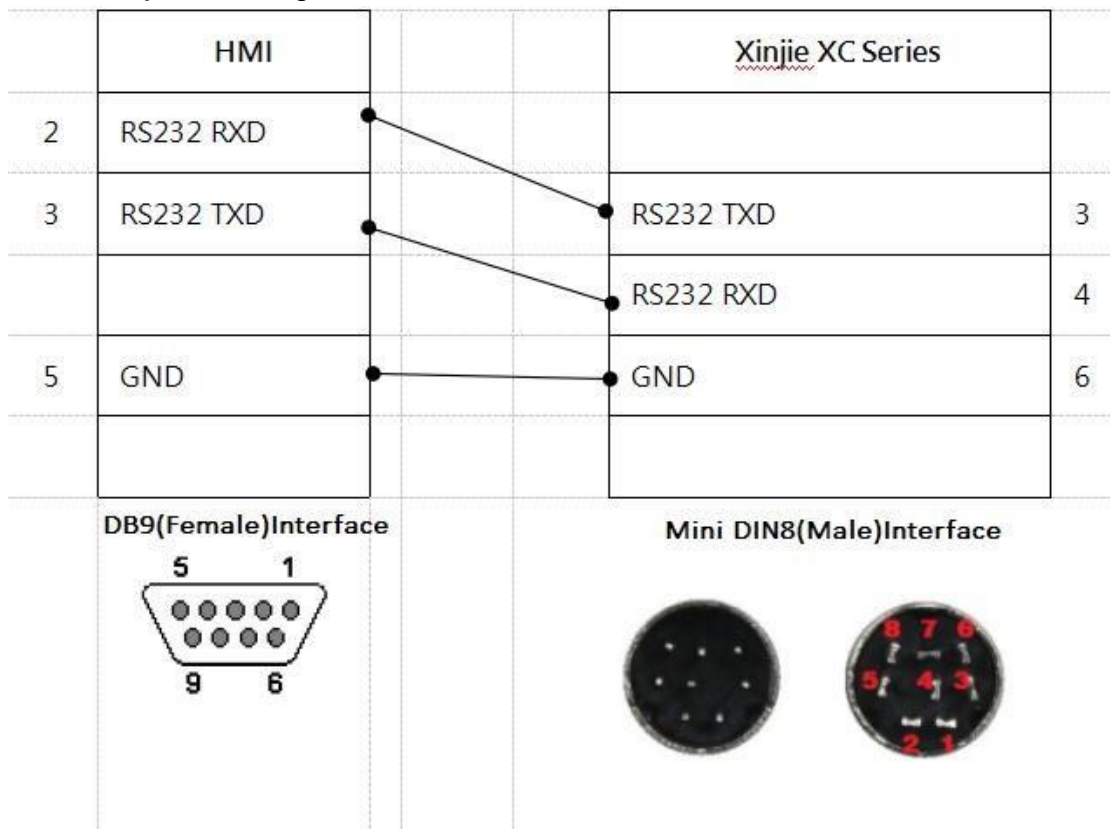
Multi-Station Smart Link Retry Count: Timeout, Repeat ▼

✔ OK
✘ Cancel

➤ Variable manipulable



➤ TK- Xinje PLC diagrama de conexión de la línea de comunicación



12. Matsushita PLC series

►TK Configuraciones de software

Elemento de parámetro	Configuración recomendada
Protocolo	Matsushita FP Series
Tipo de puerto de comunicación	RS232
Tasa de comunicación	9600
Comprobación de sincronización	Odd parity
Número de datos	8 digits
Detener dígitos	1 digit
Tiempo de espera de comunicación	1 second

Add Protocol



Protocol

Protocol: Matsushita FP Series ▼

Controller:

Company	Model	Des...
Matsushita	FP0 Series	PLC

Port: Auto Detect(RS232/RS422/RS485) ▼

Baud Rate: 9600 ▼ Data Bit: 8Bits ▼

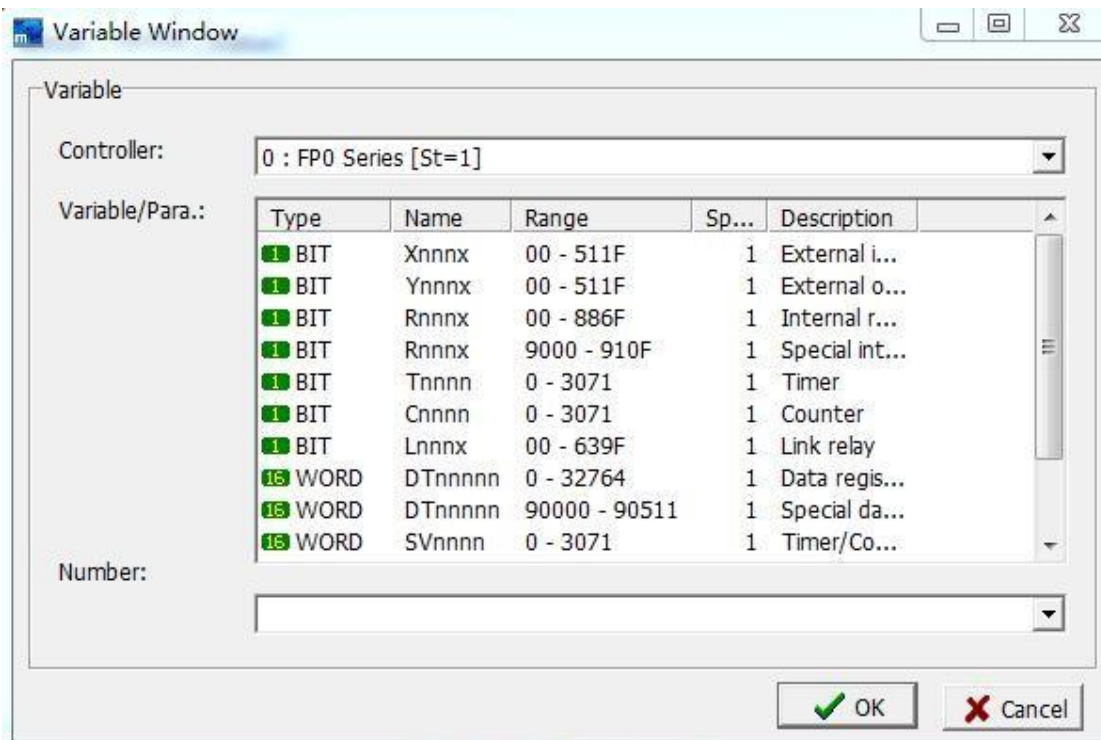
Parity: Odd ▼ Stop Bit: 1Bit ▼

Delay: 0ms ▼ TimeOut: 1sec ▼

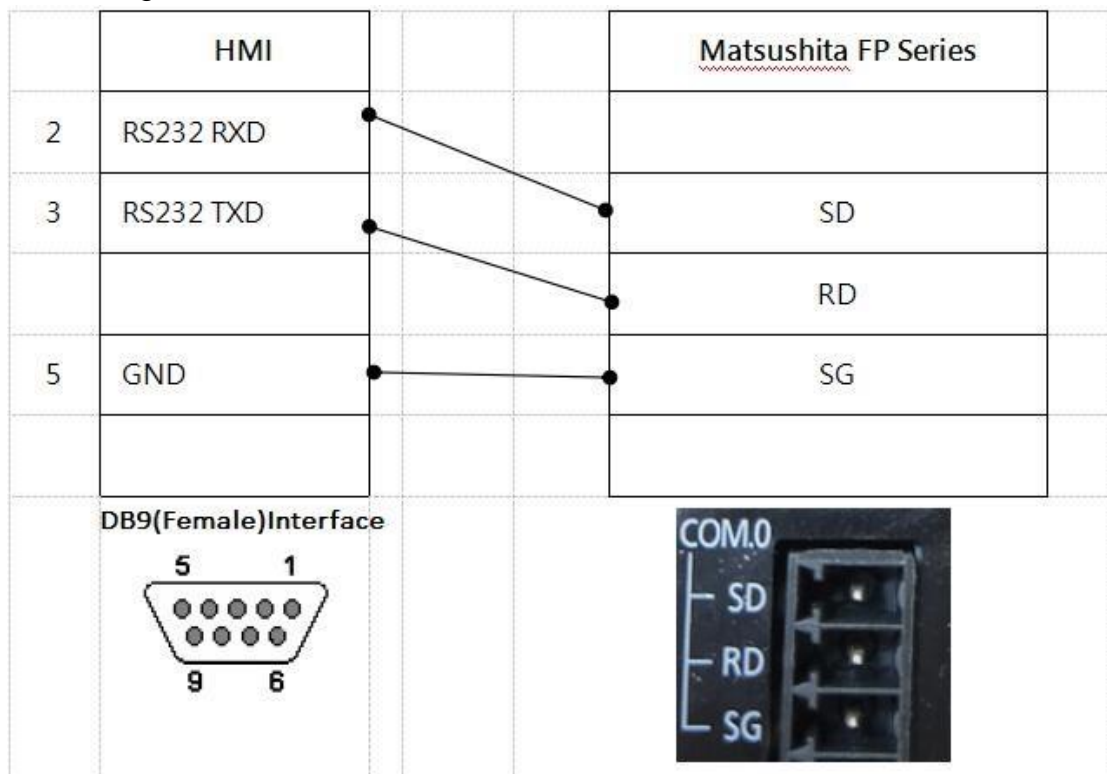
Multi-Station Smart Link Retry Count: Timeout, Repeat ▼

✔ OK
✘ Cancel

➤ Variable Manipulable



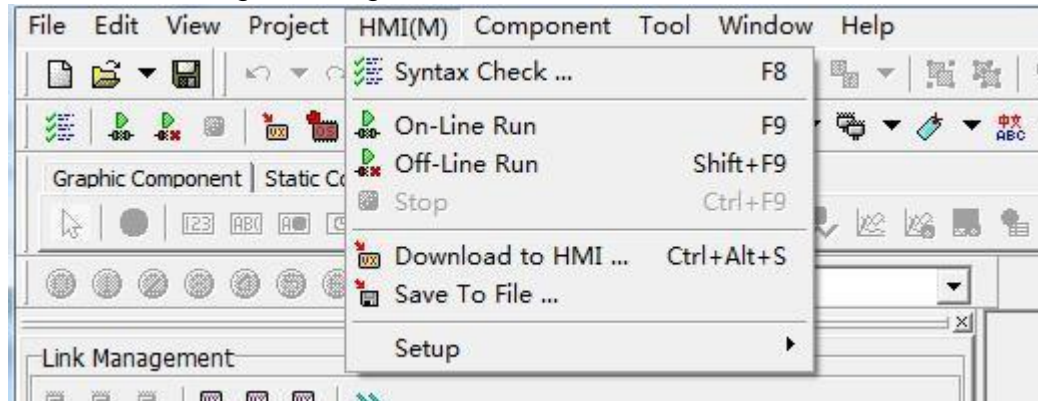
➤ TK- Diagrama de conexión de la línea de comunicación Matsushita PLC



Apéndice 11 Simulación y descarga del programa HMI

11.1 Simulación de programa

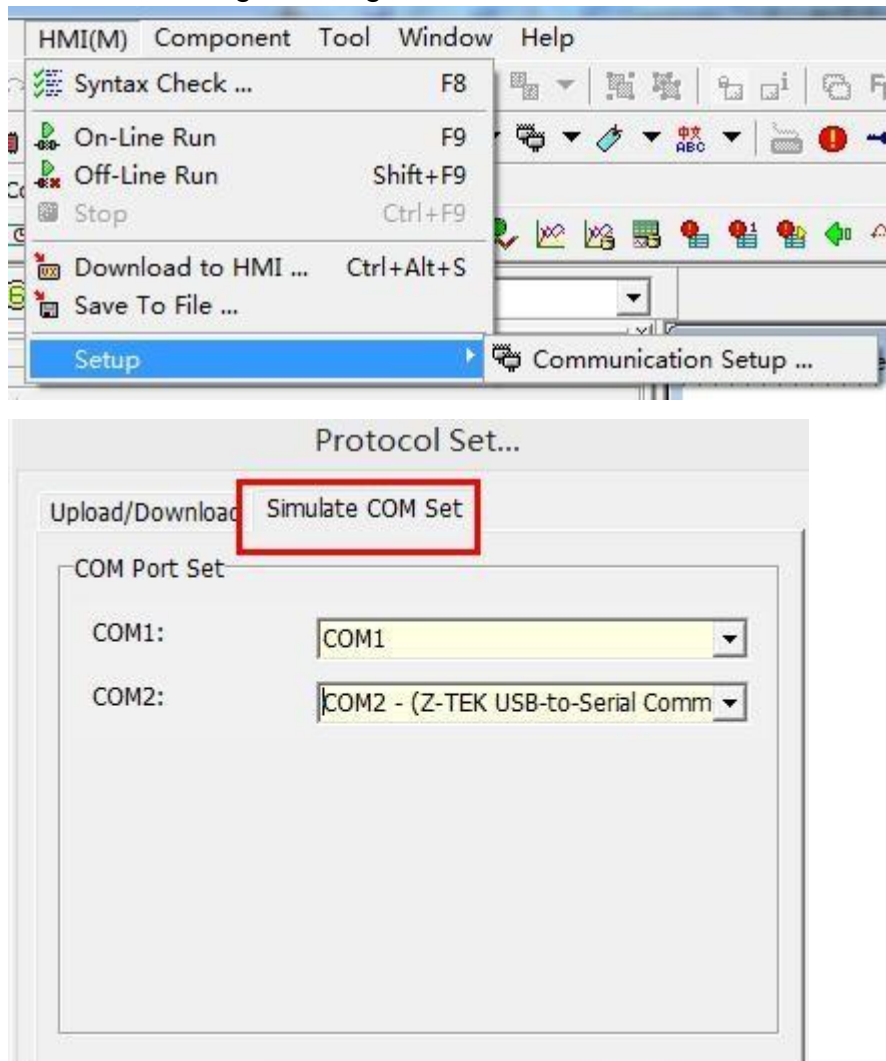
mView proporciona la función de simular directamente en la PC. Puede usar esta función para simular las acciones realizadas en HMI después de planificar HMI. Por un lado, aumenta la conveniencia de encontrar errores de programa y, por otro lado, puede ahorrar la descarga del tiempo que la HMI puede conectarse al controlador. La función de simulación de mView se divide en dos tipos: [Ejecución en línea] y [Ejecución fuera de línea], como se muestra en la siguiente figura.



11.1.1 Ejecución en línea

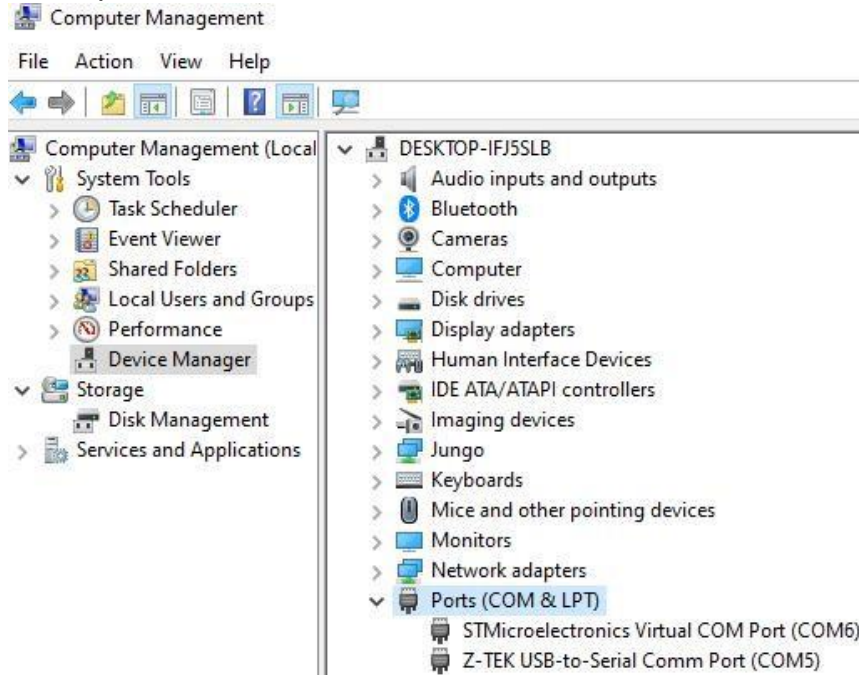
Esta función debe estar conectada al controlador, y el programa modificará los contactos y registros correspondientes establecidos por el controlador durante la ejecución. Se puede utilizar para verificar si el programa planificado puede actuar normalmente sobre el controlador.

Antes de [Ejecutar en línea], debe configurar la comunicación, como se muestra en la siguiente figura:

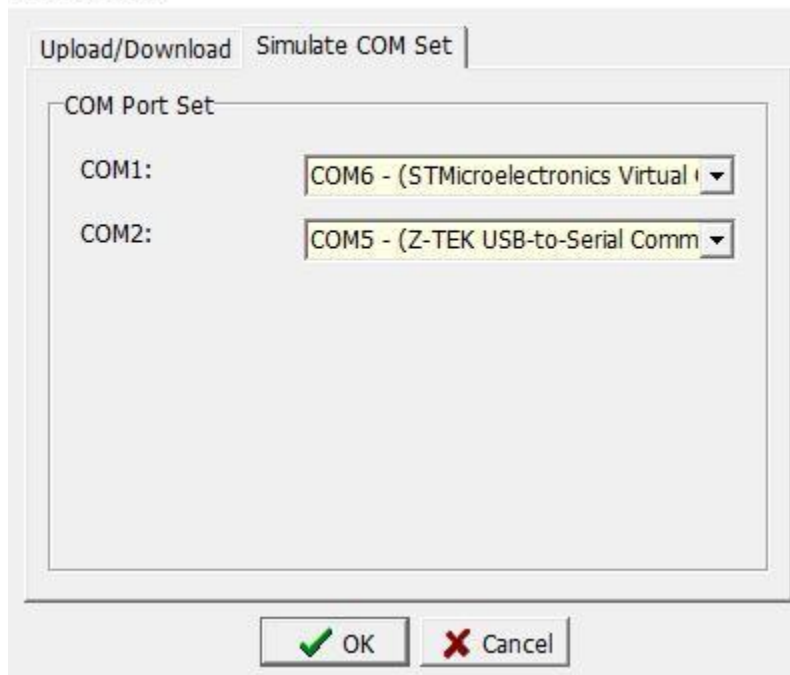


Entre ellos, COM1 y COM2 a la izquierda de [Configuración de comunicación] se refieren a los puertos de comunicación en HMI, y la configuración a la derecha es el conjunto de puertos de comunicación designados por el usuario en el lado de la PC para simular los puertos de comunicación

correspondientes al sexo. del lado HMI, como se muestra a continuación:



Protocol Set...



11.1.2 Ejecución fuera de línea

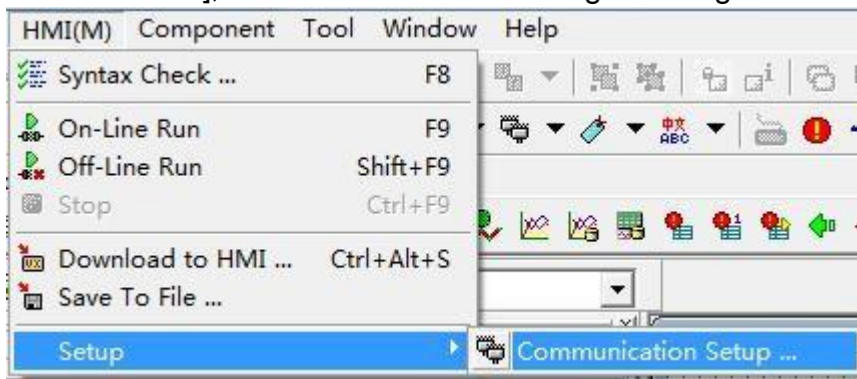
Esta función no necesita estar realmente conectada al controlador, puede usarse para probar el funcionamiento normal del programa y la verificación de varias funciones.

11.2 Descarga y actualización del programa S.O. versión

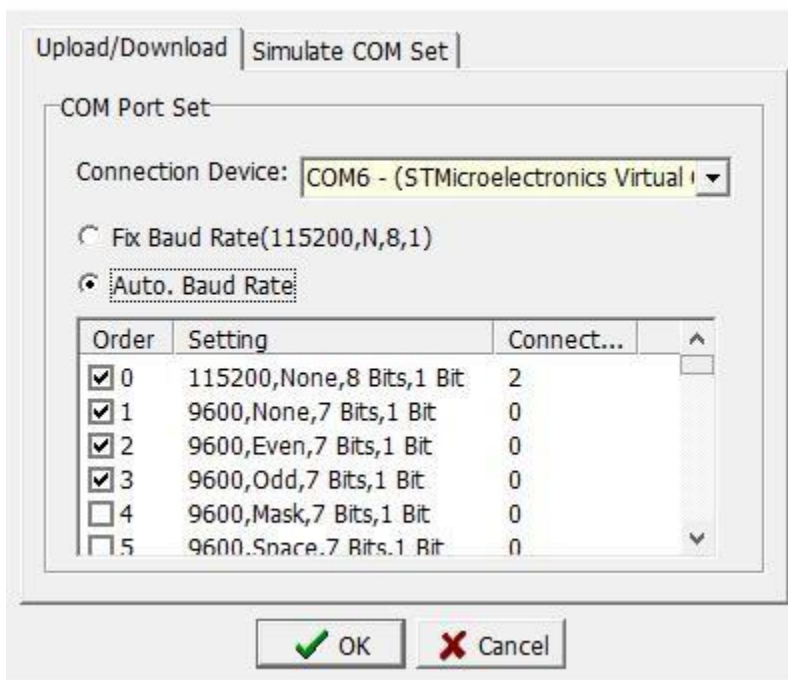
Después de usar la PC para simular y verificar que el programa es correcto, puede comenzar a descargar a la HMI y usar directamente la HMI para conectarse al controlador.

11.2.1 Descargar a HMI

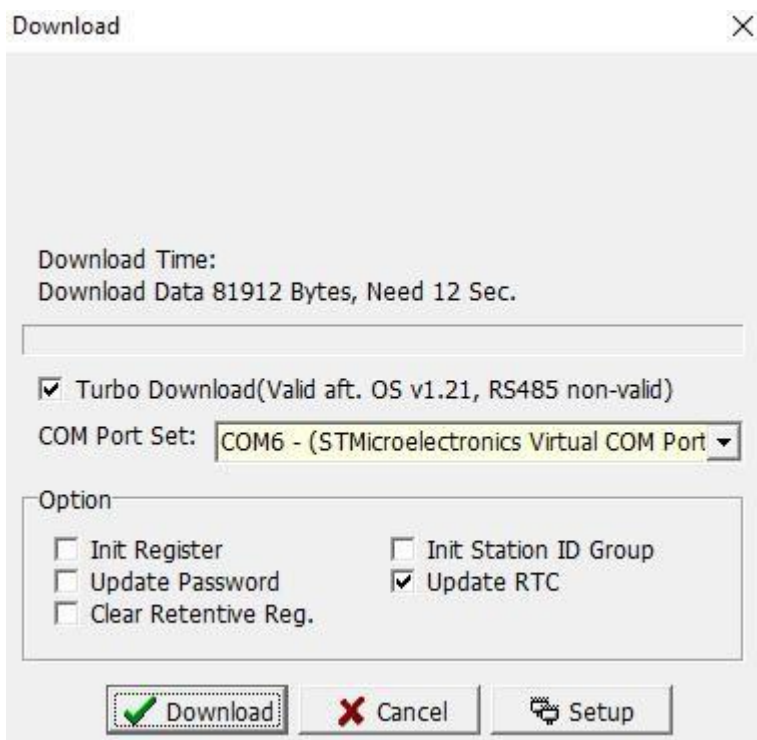
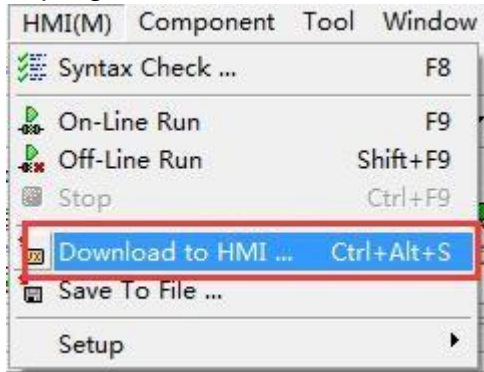
Antes de descargar el programa a HMI, primero debe realizar la configuración de comunicación, seleccione [HMI]→[Configuración]→[Configuración de comunicación], como se muestra en la siguiente figura:



Protocol Set...



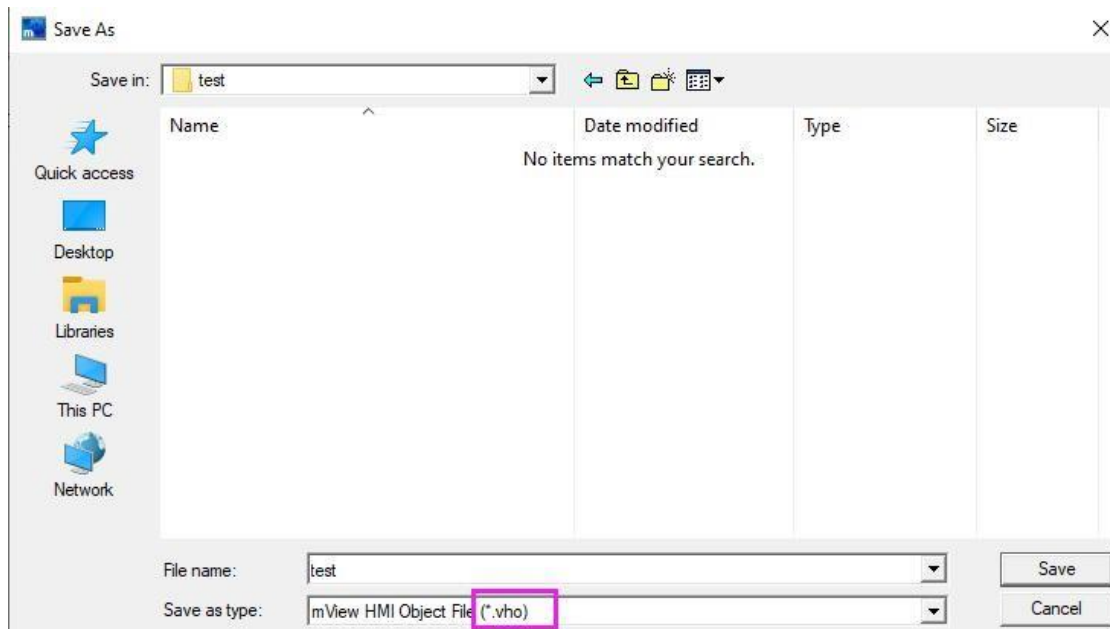
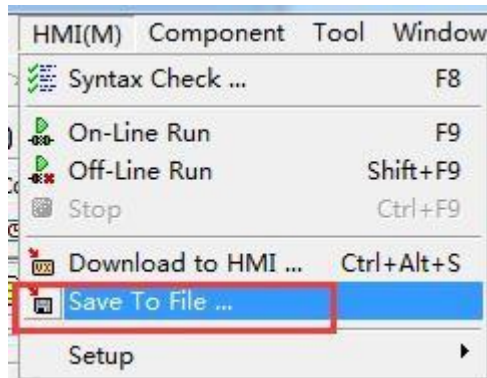
Especifique el puerto de comunicación de la PC en [Cargar/Descargar] de la ventana de configuración de comunicación, es decir, el puerto donde se conecta el cable de descarga a la PC. Por ejemplo, COM3, puede seleccionar [Usar velocidad de comunicación fija] junto con HMI [pantalla de descarga], o dejar que la PC intente descargar automáticamente a diferentes velocidades. Luego seleccione [HMI] → [Descargar a HMI], y luego comience a descargar el programa HMI a la HMI, como se muestra a continuación:



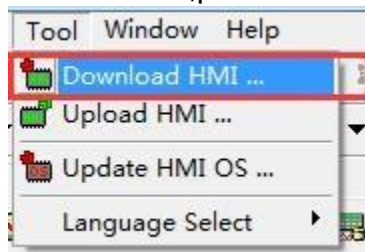
11.2.2 Guardar como programa HMI

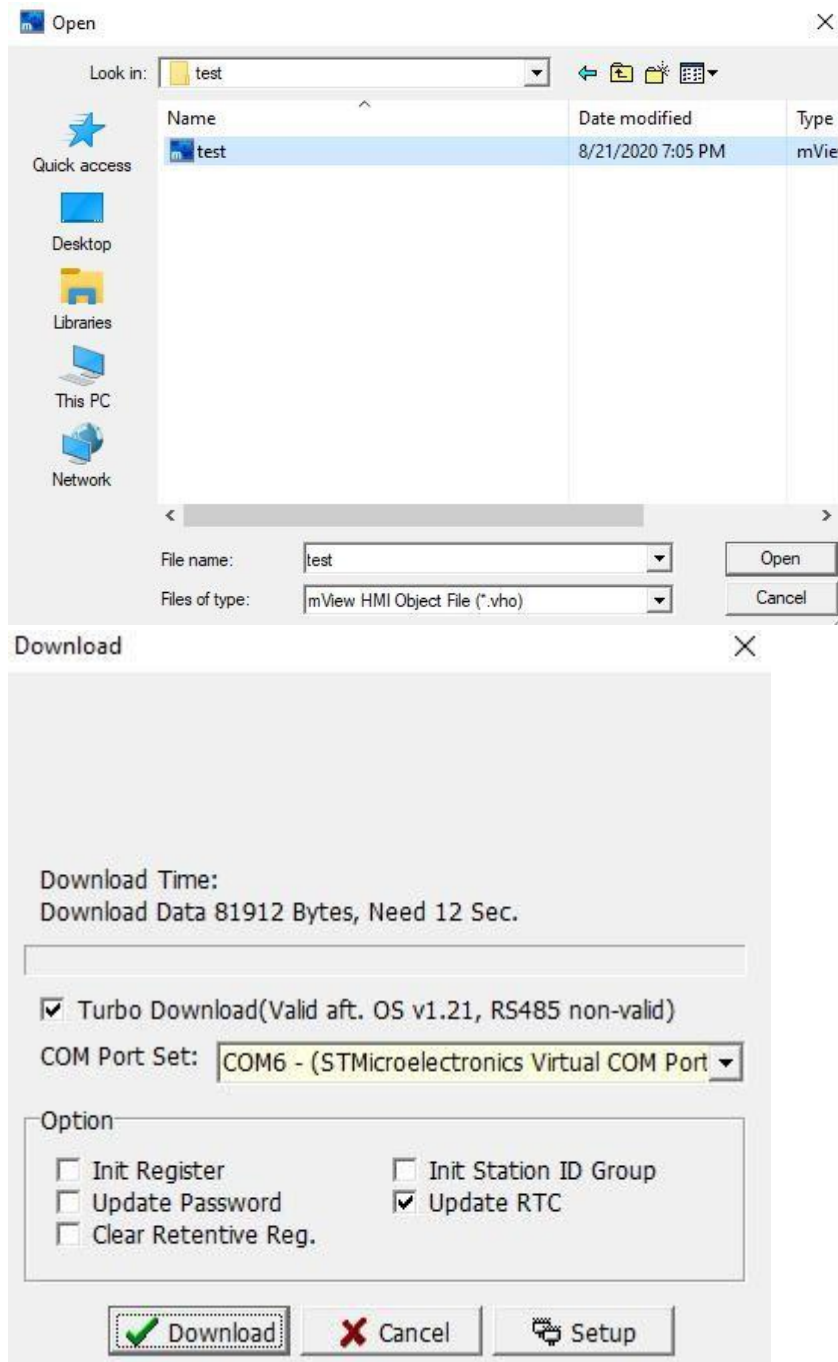
Además de descargar directamente el programa planificado a HMI, mView también permite al usuario guardar el programa planificado en un archivo específico (*.vho). Para descargar y usar en el futuro, se debe tener en cuenta que este archivo es solo para descargar y su contenido no se

puede modificar. Seleccione [HMI]→[Guardar proyecto como archivo...] para guardar el proyecto como un archivo especial para hombre-máquina de tipo vho, como se muestra en la siguiente figura:



Después de que necesite descargar este programa a la HMI, seleccione [Herramienta]→[Descargar programa HMI], como se muestra a continuación, puede descargar este programa a la HMI.

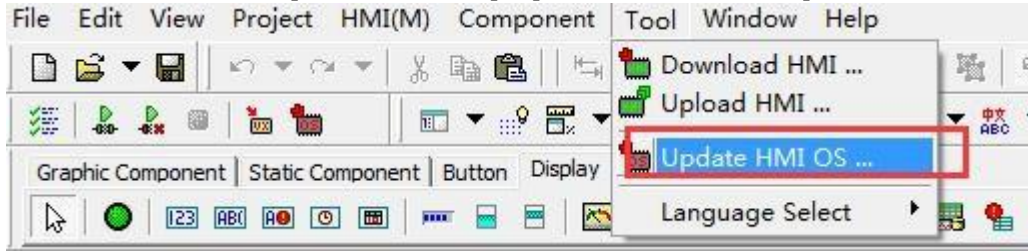




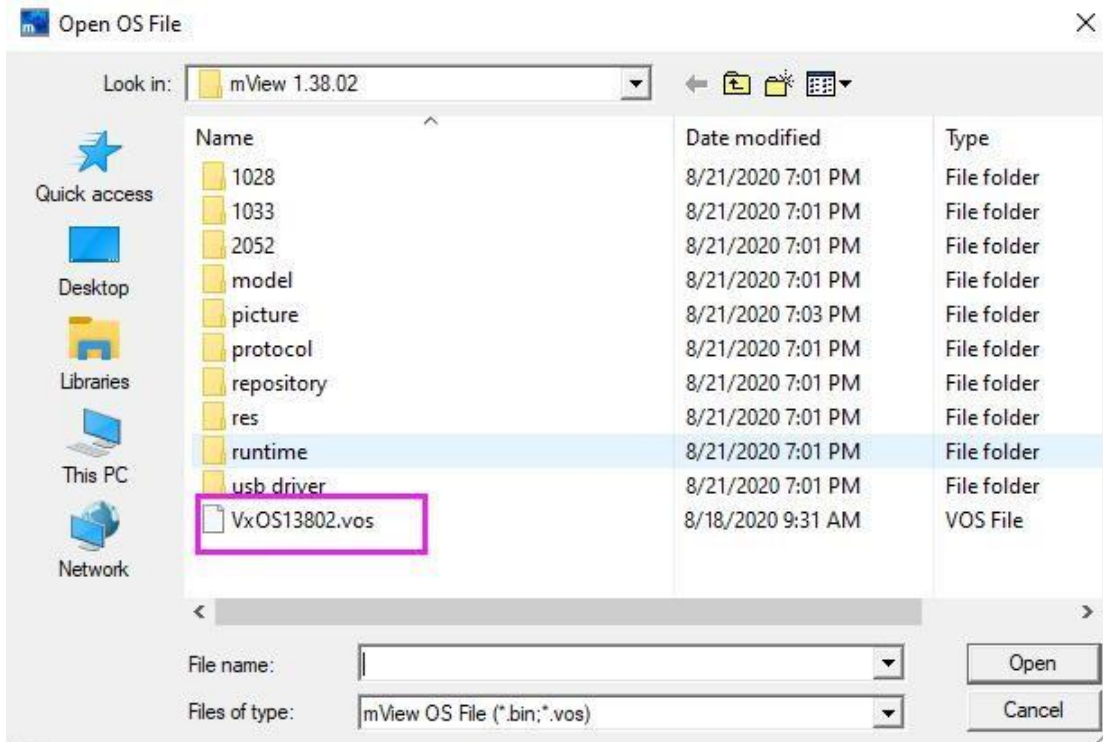
11.2.3 Actualizar SO HMI

En términos generales, cuando se actualice la nueva versión del software mView, se combinará con la versión correspondiente del sistema operativo. Este sistema operativo es compatible con la versión anterior del software de planificación hacia abajo, pero si el usuario desea utilizar las funciones proporcionadas por la nueva versión del software de planificación, la nueva versión debe coincidir con el sistema operativo y el sistema operativo HMI se actualiza de la siguiente manera.

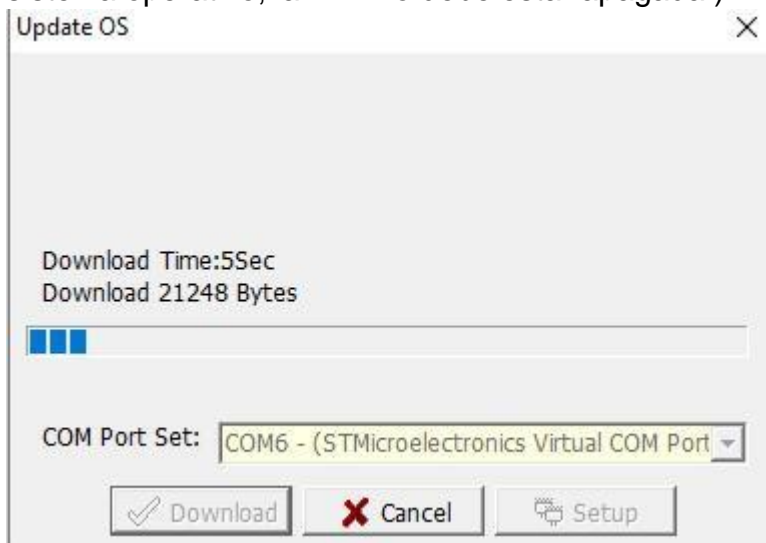
Paso 1: Seleccione [Herramientas]→[Actualizar HMI OS].



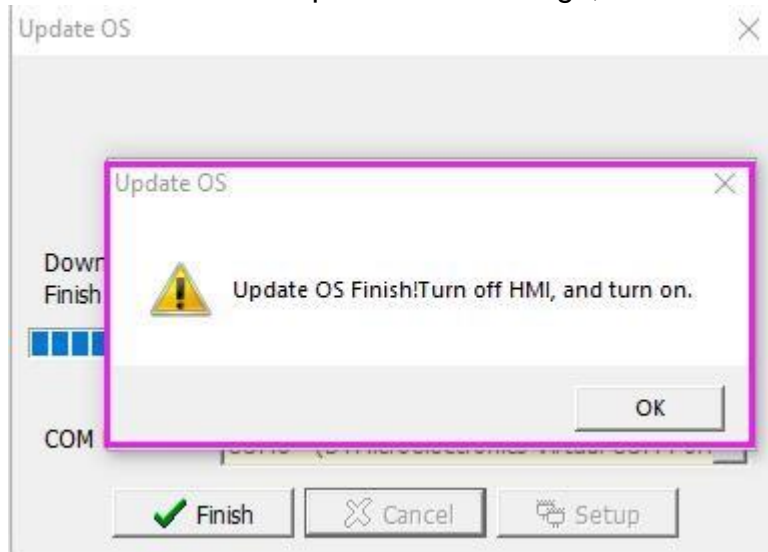
Paso 2: seleccione la versión del sistema operativo que desea actualizar (se recomienda actualizar con la versión del software de planificación utilizado).



Paso 3: Comience a descargar. (Nota: ¡Durante el proceso de descarga del sistema operativo, la HMI no debe estar apagada!)



Paso 4: Una vez completada la descarga, reinicie la alimentación de la HMI.

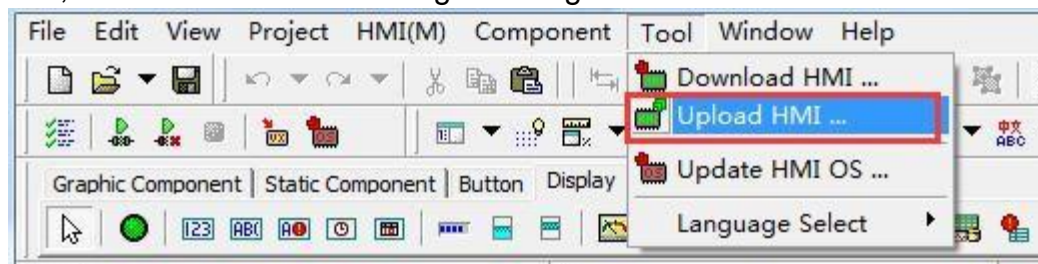


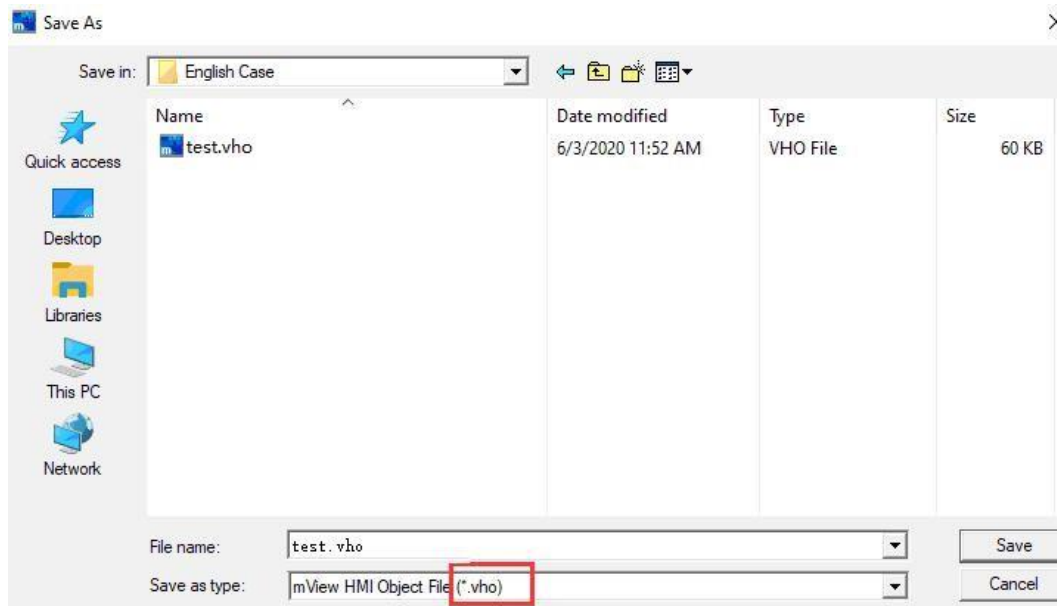
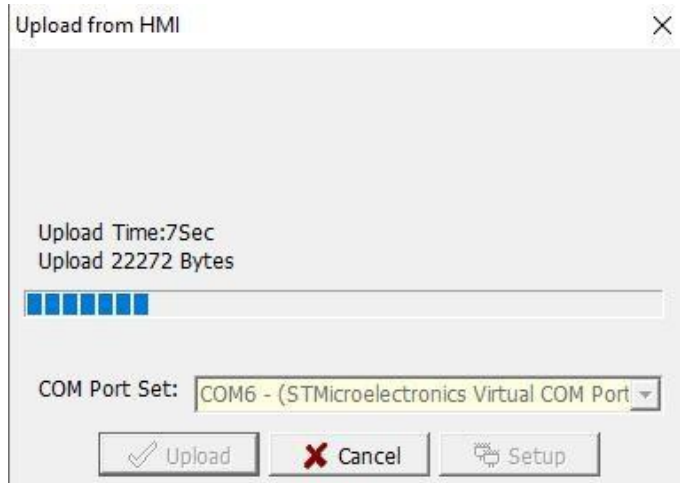
11.3 Carga del programa

Utilice esta función para cargar el programa en el hombre-máquina de nuevo a la PC y guardarlo como un programa HMI para su posterior descarga o edición por parte del usuario.

11.3.1 Cargar programa HMI

Seleccione [Herramienta]→[Cargar programa HMI] para volver a cargar el programa desde la HMI a la PC. Una vez completada la transferencia, se le pedirá al usuario que guarde el archivo como un archivo dedicado llamado vho, como se muestra en la siguiente figura:

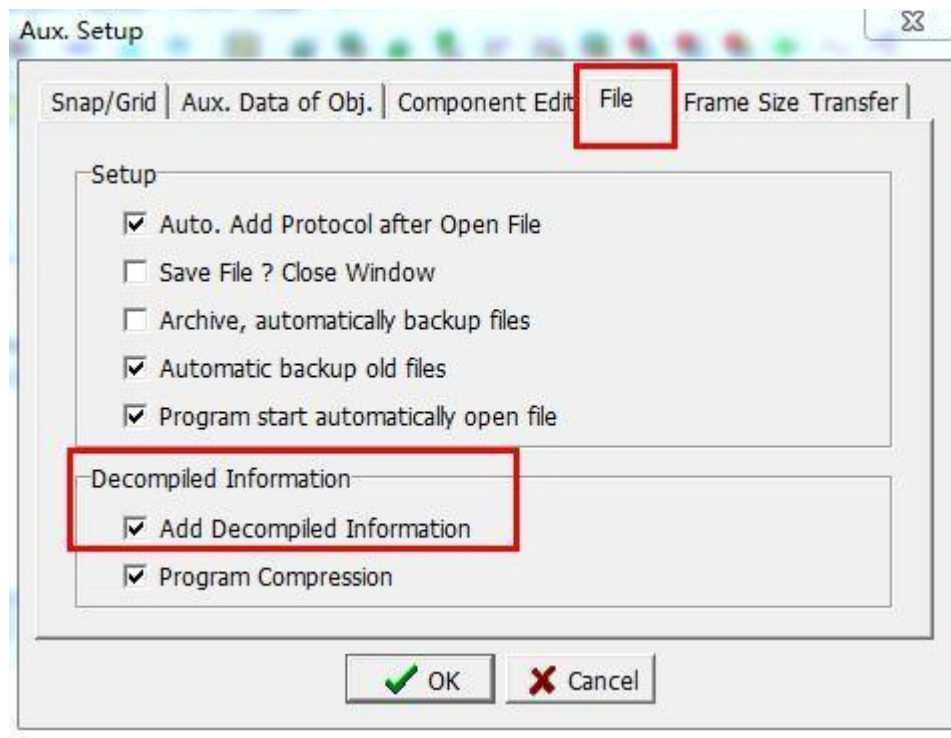




Para que el programa cargado sea editable, debe agregar la información descompilada antes de descargar el programa; de lo contrario, el programa cargado solo se puede usar para descargarlo y el usuario no puede editarlo. Seleccione [Ver]→[Opción(H)]→[Archivo] y marque [Agregar información descompilada].

Como se muestra abajo:





Apéndice 12 Función de penetración HMI USB

La función de comunicación penetrante proporcionada por HMI es usar el software de programación de PLC en la computadora y conectarse al PLC a través de la interfaz hombre-máquina conectada a la computadora. De esta forma, puede monitorear, cargar y descargar programas de PLC.

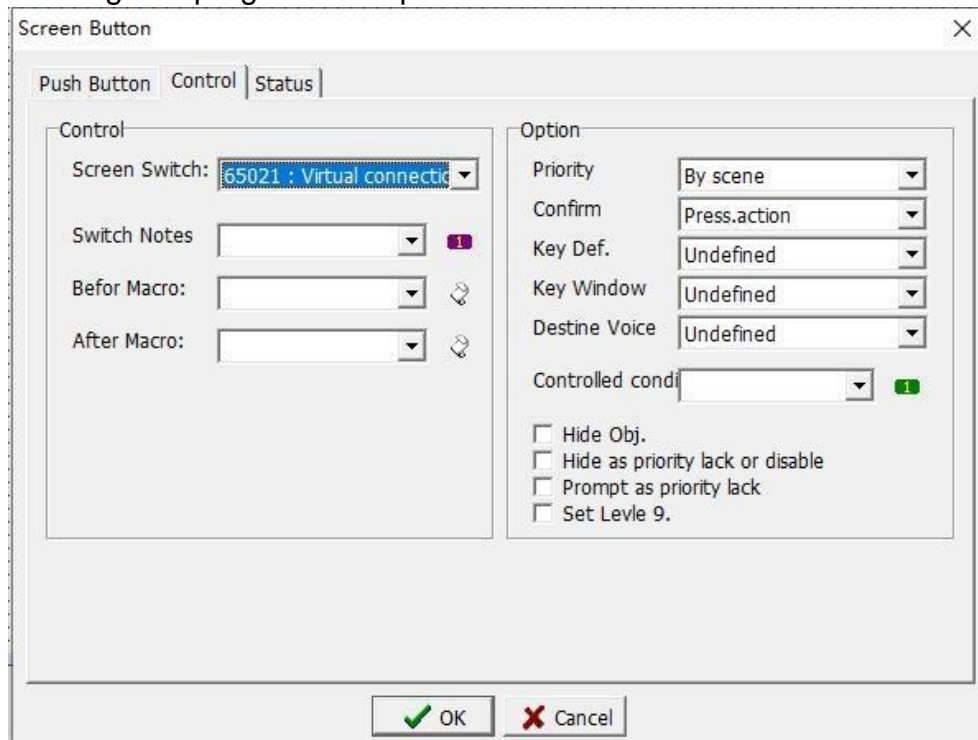


A Como se muestra en la figura anterior, la conexión entre la PC y la HMI es USB (puerto serie virtual), y la conexión entre la HMI y el PLC es una conexión en serie. Para facilitar la depuración, la PC puede descargar o monitorear directamente los programas de PLC a través de HMI para mejorar la eficiencia del trabajo.

Nota: pantalla única COM1 significa RS232, COM2 significa RS485; Máquina todo en uno COM1 significa usar HMI y puerto de comunicación interna de PLC, COM2 significa usar HMI RS232 o RS485.

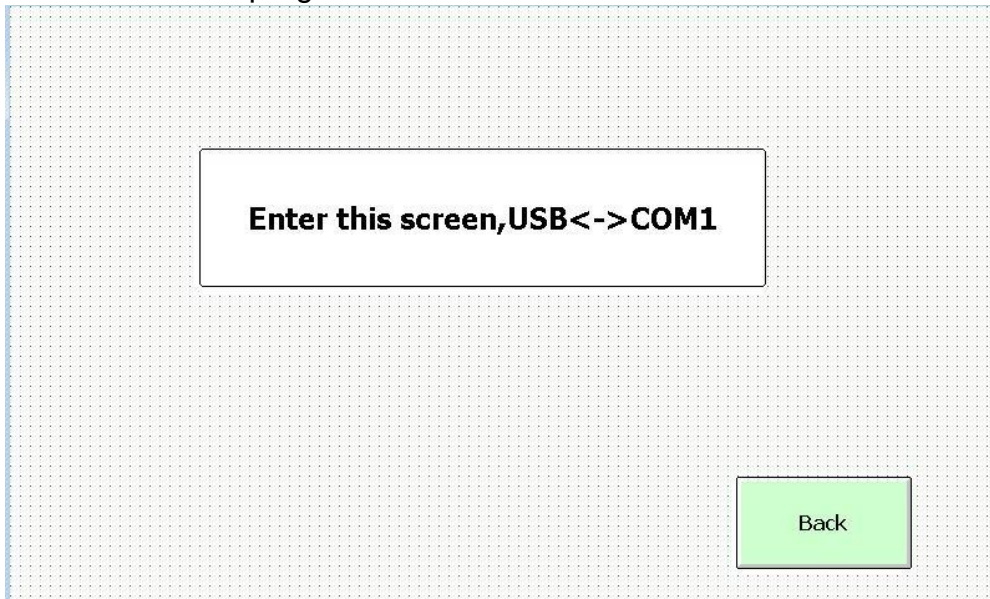
1. COM1 comunicacion de penetracion

Paso 1: Configure un botón de pantalla en la interfaz del programa HMI, seleccione [65021: Conexión virtual COM1] para [Cambio de pantalla]; descargar el programa a la pantalla táctil.



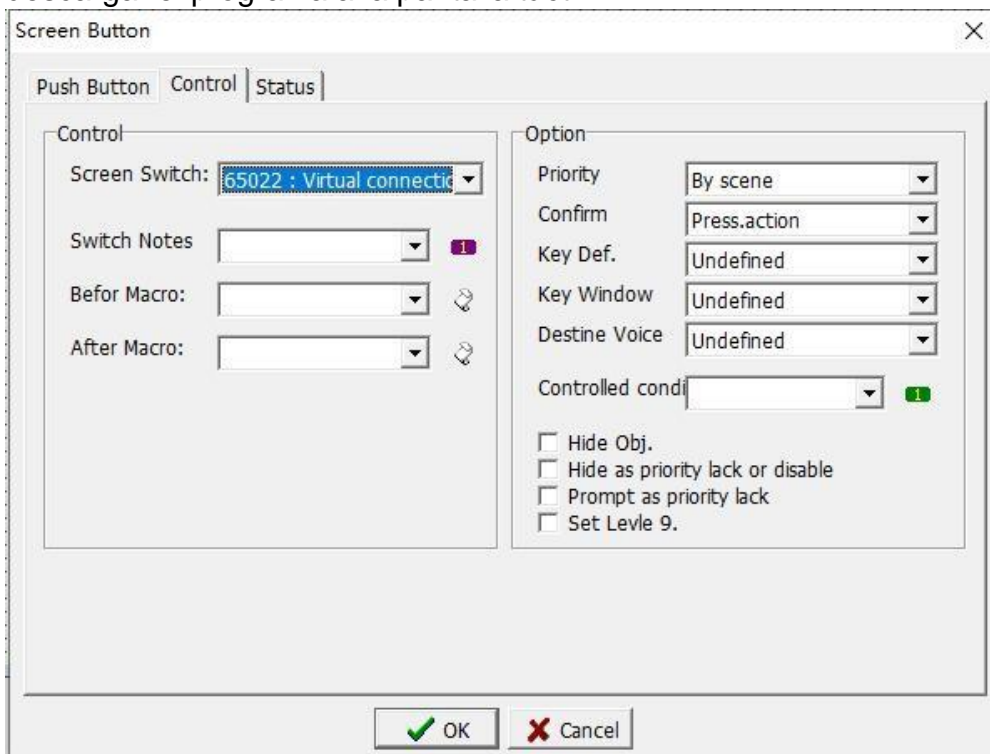
Paso 2: HMI y PLC están conectados a través de HMI COM1, la pantalla táctil cambia a esta página y la PC puede descargar o monitorear

directamente los programas de PLC a través de HMI.



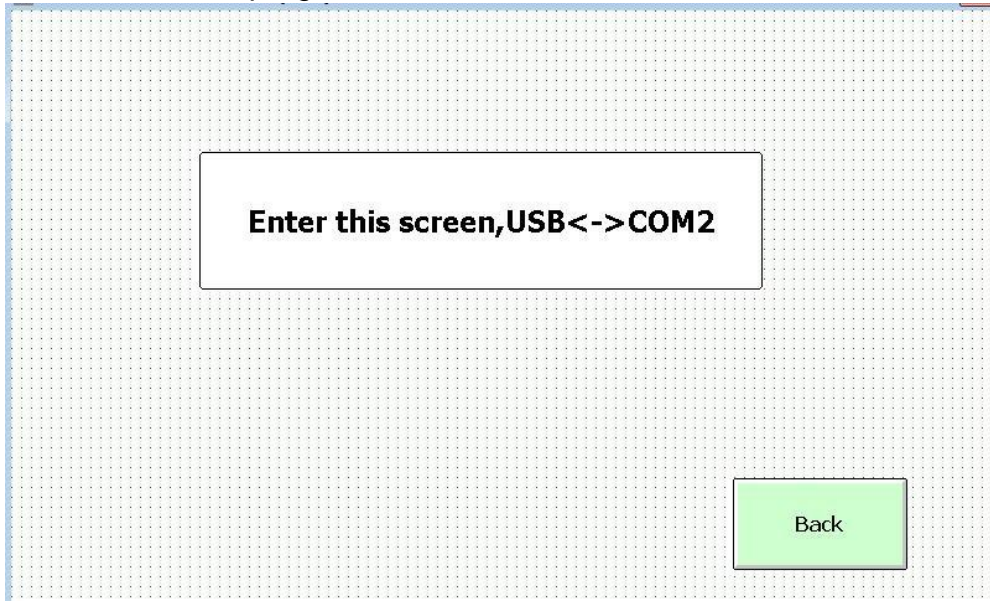
2. COM2 penetration communication

Paso 1: Configure un botón de pantalla en la interfaz del programa HMI, seleccione [65022: Conexión virtual COM2] para [Cambio de pantalla]; descargar el programa a la pantalla táctil.



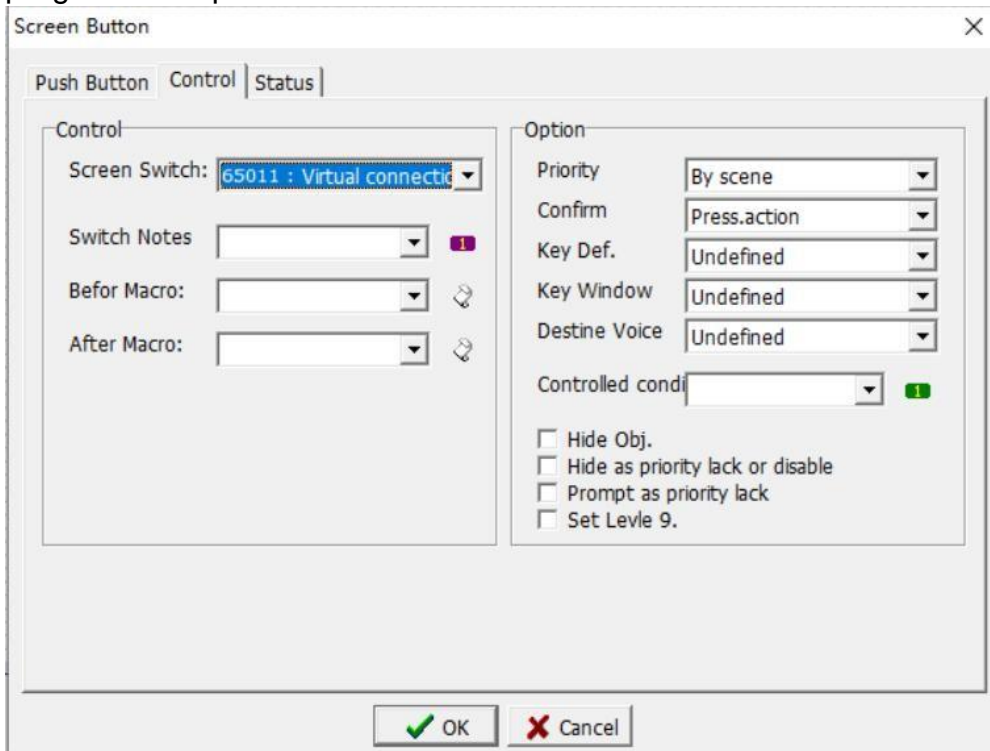
Paso 2: HMI y PLC están conectados a través de HMI COM2, la pantalla táctil cambia a esta página y la PC puede descargar o monitorear

directamente los programas de PLC a través de HMI.



3. Los datos de COM1 y COM2 se penetran entre sí

Paso 1: Configure un botón de pantalla en la interfaz del programa HMI, seleccione [65011: Virtual Online] para [Screen Switch]; descargar el programa a la pantalla táctil.



Paso 2: conecte COM1 y COM2 de HMI al controlador serial respectivamente,

la pantalla táctil cambiará a esta página y los controladores conectados a COM1 y COM2 de HMI pueden transmitirse datos entre sí;

