

# Eycon™ 10/20

Visual Supervisor

Bedienungsanleitung



invensys®

**EUROTHERM®**





## Declaration of Conformity

<b>Manufacturer's name:</b>	<b>Eurotherm Limited</b>
<b>Manufacturer's address:</b>	<b>Faraday Close, Worthing, West Sussex, BN13 3PL, United Kingdom</b>
<b>Product type:</b>	<b>Visual Supervisor</b>
<b>Models:</b>	<b>Eycon-10 Status level A1 and above Eycon-20 Status level A1 and above</b>
<b>Safety specification:</b>	<b>EN61010-1: 2001</b>
<b>EMC emissions specification:</b>	<b>EN61326-1: 1997 Class A (including amendments A1, A2 and A3)</b>
<b>EMC immunity specification:</b>	<b>EN61326-1: 1997 Industrial locations (including amendments A1, A2 and A3)</b>

Eurotherm Limited hereby declares that the above products conform to the safety and EMC specifications listed. Eurotherm Limited further declares that the above products comply with the EMC Directive 89 / 336 / EEC amended by 93 / 68 / EEC, and also with the Low Voltage Directive 73 / 23 / EEC.

Signed: \_\_\_\_\_

*W B Davis*

Dated: *30th August 2006*

Signed for and on behalf of Eurotherm Limited

William Davis  
(General Manager)





invensys®

EUROTHERM®

### Restriction of Hazardous Substances (RoHS)

Product group Eycon-10/Eycon-20

#### Table listing restricted substances

Chinese

#### 限制使用材料一览表

产品 Eycon-10/ Eycon-20	有毒有害物质或元素					
	铅	汞	镉	六价铬	多溴联苯	多溴二苯醚
印刷线路板组件	X	O	O	O	O	O
附属物	O	O	O	O	O	O
显示器	O	X	O	O	O	O
O	表示该有毒有害物质在该部件所有均质材料中的含量均在SJ/T11363-2006标准规定的限量要求以下。					
X	表示该有毒有害物质至少在该部件的某一均质材料中的含量超出SJ/T11363-2006标准规定的限量要求。					

English

#### Restricted Materials Table

Product Eycon-10/ Eycon-20	Toxic and hazardous substances and elements					
	Pb	Hg	Cd	Cr(VI)	PBB	PBDE
PCBA	X	O	O	O	O	O
Enclosure	O	O	O	O	O	O
Display	O	X	O	O	O	O
O	Indicates that this toxic or hazardous substance contained in all of the homogeneous materials for this part is below the limit requirement in SJ/T11363-2006.					
X	Indicates that this toxic or hazardous substance contained in at least one of the homogeneous materials used for this part is above the limit requirement in SJ/T11363-2006.					

Approval

Name:	Position:	Signature:	Date:
-------	-----------	------------	-------

Martin Greenhalgh

Quality Manager

*Martin Greenhalgh*

15 Feb 2007

# VISUAL SUPERVISOR

## BEDIENUNGSANLEITUNG

### KAPITELLISTE

Kapitel	Seite
1	INSTALLATION..... 1 - 1
2	DAS GERÄT STARTEN..... 2 - 1
3	BEDIENUNG..... 3 - 1
4	MANAGEMENT..... 4 - 1
5	ANPASSUNG..... 5 - 1
6	ADMINISTRATIVE FUNKTIONEN ..... 6 - 1
7	REMOTE ZUGRIFF ..... 7 - 1
8	DER CONTROL KONFIGURATOR..... 8 - 1
9	PRÄVENTIVE WARTUNG..... 9 - 1
10	PROFIBUS OPTION ..... 10 - 1
11	INSTALLATION DER OPTION BÜBDIGE MONTAGE..... 11 - 1
12	DRUCKER/LESEGERÄT OPTION ..... 12 - 1
A	TECHNISCHE DATEN ..... A - 1
B	OPTIONEN UPDATE..... B - 1
C	REFERENZ ..... C - 1
D	LEGACY PROGRAMMER..... D - 1
E	PROGRAMM APPLICATION EDITOR..... E - 1
	INDEX .....INDEX - 1

### EFFEKTIVITÄT

DIESE BEDINUNGSANLEITUNG IST FÜR GERÄTE MIT SOFTWAREVERSION V4.1 GÜLTIG.

### WEITERE HANDBÜCHE (ENGLISCHE)

THE SETPOINT PROGRAM EDITOR HANDBOOK.....	HA261134U005
THE USERSCREEN EDITOR HANDBOOK.....	HA260749U005
THE LIN BLOCKS REFERENCE MANUAL.....	HA082375U003
LINTOOLS ON-LINE USER GUIDE.....	RM263001U055
THE LIN/ALIN INSTALLATION AND USER GUIDE.....	HA082429U005
T2550 DIN-SCHIENEN-REGLER HANDBUCH.....	HA028898GER
MODBUS/PROFIBUS COMMUNICATIONS HANDBOOK.....	HA028014
PROGRAMMER WIZARD USER GUIDE.....	HA029822
LIN PROGRAMMER EDITOR USER GUIDE.....	HA029850

### KOMPATIBILITÄT

FÜR LOGDEV BLÖCKE VOR VERSION 3.0

ZUR KONFIGURATION VON AUFGEZEICHNETEN WERTEN IN .UHH DATEIEN ZUR VERWENDUNG IN DER REVIEW SOFTWARE, VERWENDET DER VISUAL SUPERVISOR EINEN BLOCK MIT NAMEN 'LOGDEV' IN DER LIN DATENBASIS. WENN SIE LINTOOLS UPGRATEN UND DER VORHANDENE LOGDEV BLOCK (VOR VERSION 3.0) SOMIT GELÖSCHT UND EIN NEUER LOGDEV BLOCK (VERSION 3.0 ODER HÖHER) ERSTELLT WIRD, KANN DIE REVIEW SOFTWARE DIE MIT DEM ALTEN BLOCK ERSTELLTEN DATEN NICHT DEM NEUEN BLOCK ZUWEISEN.

## INHALTSVERZEICHNIS

Kapitel	Seite
SICHERHEITSHINWEISE .....	1-1
SYMBOLS .....	1-1
VORBEUGENDE WARTUNG .....	1-2
VORSICHTSMASSNAHMEN COMPACT FLASH (CF) KARTE .....	1-2
<b>1. INSTALLATION .....</b>	<b>1-3</b>
1.1 AUSPACKEN .....	1-3
1.2 MECHANISCHE INSTALLATION .....	1-3
1.3 ELEKTRISCHE INSTALLATION .....	1-6
1.3.1 Verdrahtung der Versorgungsspannung .....	1-6
LEISTUNGSANFORDERUNGEN .....	1-6
1.3.2 EIA485 Anschlüsse .....	1-7
LED ANZEIGEN .....	1-7
1.3.3 ETHERNET (100/10 Base-T) Anschluss .....	1-8
1.3.4 USB Anschluss .....	1-8
1.3.5 Verdrahtung des Visual Supervisor mit E/A Einheiten .....	1-9
1.3.6 Profibus Verdrahtung .....	1-10
<b>2. DAS GERÄT STARTEN .....</b>	<b>2-1</b>
2.1 EINSCHALTEN UND START ANZEIGE .....	2-1
2.1.1 Einschalten .....	2-1
2.1.2 Die Standard Anzeige .....	2-1
HAUPTFENSTER .....	2-2
PROGRAMM FENSTER .....	2-2
ALARM FENSTER .....	2-2
LOGGING FENSTER .....	2-2
ZUGRIFF FENSTER .....	2-2
REZEPT FENSTER .....	2-2
NAVIGATIONSTASTEN .....	2-3
BENUTZERDEFINIERBARE TASTEN .....	2-3
2.1.3 Die Start Anzeige .....	2-4
2.2 DAS HAUPTFENSTER .....	2-5
2.2.1 Informationsanzeige .....	2-5
2.2.2 Informationseingabe .....	2-5
2.3 DAS POP-UP MENÜ .....	2-6
2.4 DAS PROGRAMM FENSTER .....	2-7
2.4.1 Anzeigen des Programm Status .....	2-7
OHNE GELADENES PROGRAMM .....	2-7
MIT EINEM PROGRAMM GELADEN .....	2-7
2.4.2 Zugriff auf das Programmer Menü .....	2-7
2.5 DAS PROGRAMMER MENÜ .....	2-8
2.6 DAS ALARM FENSTER .....	2-9
2.6.1 Anzeige des Alarm Status .....	2-9
ANZEIGE AKTIVE MELDUNGEN .....	2-10
2.6.2 Reaktion auf einen Alarm .....	2-10
NICHTS TUN .....	2-10
ALARM HISTORIE SEITE .....	2-10
ZWEIZEILIGE ANZEIGE .....	2-11
ALARM QUITTIERUNG .....	2-11

## INHALTSVERZEICHNIS (FORTSETZUNG)

Kapitel	Seite
2.7 LOGGING FENSTER.....	2-12
2.8 ZUGRIFF FENSTER.....	2-12
2.8.1 Zugriff erhalten.....	2-12
STANDARD ZUGRIFF.....	2-12
BENUTZER ID ZUGRIFF.....	2-15
<b>3. BEDIENUNG.....</b>	<b>3-1</b>
3.1 EIN PROGRAMM STARTEN.....	3-1
3.1.1 Ein Programm sofort starten.....	3-1
3.1.2 Ein Programm planen.....	3-3
PROGRAMM AUSWAHL.....	3-3
EINSTELLEN DES START DATUMS.....	3-4
EINSTELLEN DER START ZEIT.....	3-4
3.1.3 Segment überspringen.....	3-5
FOLGEN EINES SEGMENTÜBERGANGS.....	3-5
VON HALTZEIT, SCHRITT ODER SERVO (SP ODER PV) ZU EINEM ANDEREN TYP	3-5
VON RAMPE ZU SCHRITT.....	3-5
VON RAMPE ZU HALTZEIT.....	3-5
VON RAMPE ZU RAMPE.....	3-5
VON RAMPE ZU ENDE (STARTWERTE).....	3-5
VON RAMPE ZU BEENDET (UNENDLICHE HALTZEIT).....	3-5
WECHSEL DES RAMPENTYPS.....	3-5
3.1.4 Advance.....	3-6
3.1.5 Ändern.....	3-6
ÄNDERN OPTIONS TASTEN.....	3-7
3.2 EIN PROGRAMM ANHALTEN UND ABBRECHEN.....	3-8
3.2.1 Anhalten eines Programms.....	3-8
3.2.2. Ein Programm abbrechen.....	3-8
3.3 EIN PROGRAMM ÜBERWACHEN (MONITORING).....	3-9
3.3.1 Programm Profil.....	3-9
3.3.2 Punkt-Fenster.....	3-10
3.3.3 Segment Status.....	3-10
SEGMENT NAME.....	3-10
VERBL. SEG ZEIT.....	3-10
VERBL.PROG ZEIT.....	3-10
3.3.4 Drucktasten.....	3-10
ALARME.....	3-10
BATCH.....	3-10
PLOT.....	3-10
WEITERE TASTEN.....	3-10
3.3.5 Die Vorschau Funktion.....	3-11
3.4 DATEN SPEICHERN.....	3-12
3.4.1 Dateiarten.....	3-12
ASCII.....	3-12
UHH.....	3-12

**INHALTSVERZEICHNIS (FORTSETZUNG)**

Kapitel	Seite
3.4.2 Namenarten.....	3-12
TEXT .....	3-12
STÜNDLICH .....	3-12
TÄGLICH .....	3-12
SEQUENCE .....	3-12
3.4.3 .Die Bearbeiten Funktion.....	3-13
ARCHIVE EXPORTIEREN.....	3-13
DATENINTEGRITÄT.....	3-13
3.4.4 FTP .....	3-13
3.5 BEARBEITEN VON ALARMEN UND MELDUNGEN .....	3-14
3.5.1 Alarm Historie Seite .....	3-14
ZWEIZEILIGE ANZEIGE .....	3-15
FILTER TASTEN.....	3-15
QUITTIEREN TASTE .....	3-16
ARCHIV.....	3-16
3.5.2 Alarm/Meldung Quittierung .....	3-16
ALARME .....	3-16
MELDUNGEN .....	3-16
3.5.3. Anmerkungen der Alarm Historie anfügen .....	3-16
3.5.4 Alarm Historie speichern .....	3-17
3.5.5 Alarm Übersicht Seite .....	3-17
3.5.6 Ereignis Log .....	3-18
ZWEIZEILIGE DARSTELLUNG .....	3-18
3.6 BEREICHS UND GRUPPEN ANZEIGEN .....	3-19
3.6.1 Übersicht .....	3-19
TREND ANZEIGEN .....	3-19
ALARMANZEIGE.....	3-19
3.6.2 Funktionsblock Fenster.....	3-21
RAMPEN PUNKT FENSTER .....	3-21
PID PUNKT FENSTER .....	3-22
3.6.3 Anzeigemodi .....	3-22
FENSTER ANZEIGE .....	3-23
NUMERISCHE ANZEIGE .....	3-23
VERTIKALER BARGRAPH .....	3-23
HORIZONTALER BARGRAPH .....	3-24
VERTIKALER TREND MIT PUNKT FENSTERN.....	3-24
VERTIKALER TREND - VOLLE BREITE .....	3-26
HORIZONTALER TREND MIT PUNKT FENSTERN .....	3-26
HORIZONTALER TREND - VOLLE BREITE .....	3-27
3.7 REZEPTE LADEN .....	3-28
3.7.1 Download Prozedur.....	3-29
AUSWAHL EINES REZEPT SATZES.....	3-29
LADEN DES REZEPTS.....	3-29
AUSWAHL EINER REZEPT LINIE.....	3-30
AUSWAHL EINES REZEPTS.....	3-30

## INHALTSVERZEICHNIS (FORTSETZUNG)

Kapitel	Seite
3.7.2 Überwachen eines Rezepts .....	3-30
REZEPT STATUS SEITE .....	3-30
REZEPT MONITOR SEITE .....	3-31
3.8 BATCH .....	3-32
3.8.1 Batch laden .....	3-32
3.8.2 Auswahl eines Rezepts .....	3-32
3.8.3 Batch Anpassung .....	3-32
3.8.4 Batch einleiten .....	3-33
3.8.5 Batch Überwachung .....	3-33
3.8.6 Batch Halten .....	3-33
3.8.7 Batch Abbruch .....	3-33
3.8.8 Batch Erstellung .....	3-34
<b>4. MANAGEMENT .....</b>	<b>4-1</b>
4.1. ÄNDERN EINES PROGRAMMS (SPREADSHEET) .....	4-1
JOG TASTEN .....	4-1
4.1.1 Einleitung .....	4-2
ERSTELLEN EINES PROGRAMMS .....	4-2
ÄNDERN EINES PROGRAMMS .....	4-2
4.1.2 Zugriff auf die Programm Editor Seite .....	4-3
4.1.3 SEGMENT NAME .....	4-4
4.1.4 Kanal Name .....	4-5
4.1.5 Segment Typ .....	4-6
HOLDBACK UND ALARME .....	4-7
4.1.6 User Werte .....	4-7
4.1.7 Ereignis Anzeige .....	4-8
KOMPRIMIERTE EREIGNISSE .....	4-8
UNKOMPRIMIERET EREIGNISSE .....	4-8
4.1.8 Warte und Exit Bedingungen .....	4-8
4.1.9 Options Tasten .....	4-9
LADEN .....	4-9
SICHERN .....	4-9
SICHERN ALS .....	4-9
NEU .....	4-9
EIGENSCHAFTEN .....	4-9
LAYOUT .....	4-10
ANSICHTEN .....	4-10
REVISION .....	4-10
4.2 DATENGRUPPEN SPEICHERN .....	4-12
4.2.1 Log Initiierung .....	4-12
LOG KONFIGURATION .....	4-13
4.2.2 FTP Übertragung .....	4-15
MEHRFACHKOPIE MODUS .....	4-15
EINZELKOPIE MODUS .....	4-15
KONFIGURATION .....	4-15
4.3 VERWALTEN EINER APPLIKATION .....	4-16

**INHALTSVERZEICHNIS (FORTSETZUNG)**

Kapitel	Seite
4.3.1 Applikation Übersicht Seite .....	4-17
4.3.2 Applikation Manager Seite .....	4-17
4.3.3 Eine Applikation anhalten .....	4-18
4.3.4 Applikationsdaten speichern .....	4-19
4.3.5 Entladen einer Applikation .....	4-19
4.3.6 Eine Applikation laden oder laden und starten .....	4-20
APPLIKATION AUSWÄHLEN .....	4-20
APPLIKATION LADEN .....	4-20
4.3.7 Löschen einer Applikation .....	4-20
4.3.8 Funktionsblock Manager .....	4-21
ALPHANUMERISCHE BLOCK ANZEIGE .....	4-23
FUNKTIONSBLOCK DETAILS .....	4-24
4.4 ZUGRIFFSSCHUTZ .....	4-24
4.4.1 Erster Zugriff .....	4-25
4.4.2 Ändern der passwörter .....	4-25
4.4.3 User ID System .....	4-27
ÄNDERN AUF DAS USER ID SYSTEM .....	4-27
USER ID MANAGEMENT .....	4-28
4.5 GERÄT EINSTELLUNG UND EIGENSCHAFTEN ÄNDERN .....	4-32
4.5.1 Ändern der Kommunikations Parameter .....	4-32
SOFTWARE PARAMETER ÄNDERN .....	4-33
VERFÜGBARE PROTOKOLLE .....	4-33
TALK-THRU .....	4-34
ETHERNET .....	4-34
MODBUS/TCP .....	4-35
TIME SYNC .....	4-36
4.5.2 Einstellen der Start Strategie .....	4-37
HEISS/KALTSTART KRITERIUM .....	4-37
START STRATEGIE SEITE .....	4-37
ÄNDERN DER STARTWERTE .....	4-38
4.5.3 Rücksetzen der Uhr .....	4-39
ZUGRIFF AUF DIE UHR SETUP SEITE .....	4-39
DATUM UND ZEIT ÄNDERN .....	4-39
ZEIT ÄNDERN .....	4-40
4.5.4 Ändern von Sprache und Datums/Zeitformat .....	4-40
SPRACHE .....	4-41
DATUM FORMAT .....	4-41
ZEIT FORMAT .....	4-41
4.5.5 Konfiguration der Zeitzone .....	4-42
KONFIGURATION .....	4-42
ZEITFORMAT ANZEIGEN .....	4-43
4.5.6 Einstellen der Anzeige .....	4-44
ZUGRIFFE AUF DIE ANZEIGE SETUP SEITE .....	4-44
EINSTELLEN DER ANZEIGEHELLIGKEIT .....	4-44
TIMEOUTS .....	4-45
DATENINTRAG .....	4-45
4.6 EIN GERÄT KLONEN .....	4-46

## INHALTSVERZEICHNIS (FORTSETZUNG.)

Kapitel	Seite
4.6.1 Zugriff auf die Klonen Seite .....	4-46
4.6.2 Klonen von Applikations Daten .....	4-47
EXPORTIEREN VON APPLIKATIONS DATEN.....	4-47
IMPORTIEREN VON APPLIKATIONS DATEN.....	4-47
4.6.3 Klonen von System (Geräte) Daten .....	4-48
AUSWAHL DER SYSTEM DATEN .....	4-48
EXPORTIEREN VON SYSTEM DATEN.....	4-48
IMPORTIEREN VON SYSTEM DATEN .....	4-48
4.6.4 Klonen von Applikations und System Daten (ALLE).....	4-49
4.7 DATEI MANAGER .....	4-50
4.7.1 Stoppen der Applikation.....	4-50
4.7.2 Aufrufen des Datei Manager.....	4-50
4.7.3 Dateien kopieren und löschen .....	4-51
4.7.4 Erneutes Laden einer Applikation .....	4-52
4.8 REZEPT MANAGEMENT .....	4-52
4.8.1 Erstellen von Rezept Dateien .....	4-52
4.8.2 Rezept ändern .....	4-52
REZEPT ZEILE HINZUFÜGEN .....	4-52
VARIABLE HINZUFÜGEN .....	4-53
TAG REFERENZ.....	4-53
REZEPT WERT.....	4-53
REZEPT HINZUFÜGEN .....	4-53
REZEPT LÖSCHEN.....	4-54
REZEPT SICHERN .....	4-54
REZEPT DATEI EIGENSCHAFTEN .....	4-54
4.8.3 Speichern eines Rezepts.....	4-54
4.9 OEM FEATURES.....	4-55
4.9.1 Intellectual Property Right Protection (IPRP) .....	4-55
4.10 BATCH WARTUNG .....	4-56
4.11 KOMPATIBILITÄT .....	4-57
4.12 EIN PROGRAMM ÄNDERN (APPLICATION EDITOR VERSION) .....	4-58
4.12.1 Einleitung .....	4-58
4.12.2 Standard Edit Seite .....	4-58
4.12.3 Erstellen eines neuen Programms .....	4-59
FESTE FUNKTIONSTASTEN .....	4-61
ANSICHTEN .....	4-61
4.12.4 Programm ändern .....	4-63
4.12.5 Ausnahmen der Kleinformat Geräte .....	4-63
4.12.6 Weitere Anmerkungen .....	4-63
<b>5 ANPASSUNG .....</b>	<b>5-1</b>
5.1 EINLEITUNG.....	5-1
5.1.1 Die Verzeichnisse .....	5-1
5.1.2 Anzeigenavigation und Datenbasis Namen .....	5-2
5.2 DAS SYSTEM TEXTVERZEICHNIS .....	5-2

**INHALTSVERZEICHNIS (FORTSETZUNG)**

Kapitel	Seite
5.2.1 Dateistruktur . . . . .	5-2
5.2.2 Ändern von System Text . . . . .	5-3
5.2.3 Neue Sprachversionen . . . . .	5-3
5.2.4 Das Verzeichnis . . . . .	5-3
5.2.5 Anzeigeanpassung mit Hilfe des Verzeichnisses . . . . .	5-29
5.2.6 Alarm/Ereignis Anpassung mit Hilfe der Verzeichnisse . . . . .	5-32
5.3 DAS FEHLER TEXTVERZEICHNIS . . . . .	5-33
5.3.1 Ändern von Fehler Meldungen. . . . .	5-34
5.3.2 Erstellen von Fehlertexten in einer neuen Sprache . . . . .	5-34
VORGEHEN. . . . .	5-34
5.4 DAS EREIGNIS TEXTVERZEICHNIS . . . . .	5-35
5.4.1 Ändern von Ereignis Meldungen . . . . .	5-39
5.4.2 Erstellen eines Ereignistextes in einer neuen Sprache . . . . .	5-39
VORGEHEN. . . . .	5-39
5.4.3 Ereignis Prioritäten . . . . .	5-39
5.5 DAS USER TEXTVERZEICHNIS . . . . .	5-40
5.6 DAS PROGRAMMER TEXTVERZEICHNIS . . . . .	5-40
5.7 ANZEIGENAVIGATION . . . . .	5-41
5.7.1 Die Anzeigenavigations Datei . . . . .	5-41
DIE VERSIONEN . . . . .	5-41
AUDITOR OPTION VERSIONEN . . . . .	5-45
5.7.2 Ändern der _default.pnl Datei. . . . .	5-48
5.7.3 Zeilenarten. . . . .	5-49
ANZEIGE AGENT DEKLARATION. . . . .	5-49
ANZEIGE TREIBER DEKLARATION. . . . .	5-50
HOME SEITE DEKLARATION . . . . .	5-51
GRUND SEITE DEKLARATION . . . . .	5-51
INITIALISIERUNGS SEITE DEKLARATION . . . . .	5-51
5.7.4 Agentenarten. . . . .	5-52
5.8 DATENBASIS NAMEN . . . . .	5-54
5.8.1 Funktionsblock Namen . . . . .	5-54
5.8.2 Alarm Namen . . . . .	5-54
5.8.3 Aufzählungen. . . . .	5-55
TAGS. . . . .	5-55
5.9 FORMAT DATEIEN. . . . .	5-56
5.9.1 Report Formate . . . . .	5-56
UYF DATEI EINTRÄGE . . . . .	5-57
UYF DATEI EINTRÄGE (FORTSETZUNG) . . . . .	5-59
5.9.2 Alarm Formate. . . . .	5-60
BEISPIEL . . . . .	5-60
5.10 REZEPT DATEIEN . . . . .	5-61
5.10.1 Basis Rezept Datei . . . . .	5-61
DATEI ÜBERSCHRIFT . . . . .	5-61
TITELZEILE . . . . .	5-62
VARIABLE ZEILEN. . . . .	5-62
BASIS DATEI BEISPIEL . . . . .	5-62
5.10.2 Komplexere Dateien . . . . .	5-63

**INHALTSVERZEICHNIS (FORTSETZUNG)**

Kapitel	Seite
MULTI-LINE DATEIEN. ....	5-63
DATEIEN MIT OPTIONALEN SPEICHER (CAPTURE) VARIABLEN. ....	5-63
DATEIEN MIT OPTIONALEN MONITOR VARIABLEN ....	5-64
5.11 SCHREIBBARES VERZEICHNIS. ....	5-64
5.12 DAS REZEPT VERZEICHNIS ....	5-65
5.13 DAS BATCH VERZEICHNIS ....	5-66
5.13.1 Beispiel ....	5-66
5.14 BATCH DATEIEN ....	5-67
5.14.1 Datei Überschrift ....	5-67
5.14.2 Batch Phasen ....	5-68
5.15 BARCODE LESEGERÄT DATEIEN ....	5-69
5.15.1 Übersicht. ....	5-69
MUSTER DELIMITER. ....	5-69
5.15.2 Text. ....	5-70
LEERE STRINGS. ....	5-70
5.15.3 Verzeichnistext. ....	5-71
5.15.4 LIN Datenbasis Variable. ....	5-71
SYSTEM VARIABLE. ....	5-72
AUFZÄHLUNGEN ....	5-72
5.15.5 Anzahl der Zeichen ....	5-73
5.15.6 Dezimalstellen ....	5-73
5.15.7 Formatierungs Attribute ....	5-73
5.15.8 User Aktionen ....	5-74
5.16 DATENBASIS ÄNDERUNGEN AUDIT TRAILING. ....	5-75
5.16.1 Überschrift Zeile ....	5-75
5.16.2 Objekt Zeilen ....	5-75
<b>6. ADMINISTRATIVE FUNKTIONEN ....</b>	<b>6-1</b>
6.1 NETZWERK AUDIT TRAIL. ....	6-1
6.1.1 Modi ....	6-2
6.1.2 Konfiguration (Provider). ....	6-2
AUSWAHL DES VERBRAUCHERS. ....	6-2
AUDIT TRAIL FILTERUNG. ....	6-2
PARAMETER ....	6-2
6.1.3 User ID Regelung. ....	6-3
SICHERHEITZUGRIFF SEITE ....	6-3
GÜLTIG BIS. ....	6-5
BILDSCHIRM TASTEN. ....	6-5
6.2 ELEKTRONISCHE SIGNATUREN ....	6-5
6.2.1 Freigabe der elektronischen Signaturen ....	6-5
6.2.2 Signatur Konfiguration ....	6-6
ZUGRIFFSEBENEN ....	6-6
<b>7. REMOTE ZUGRIFF. ....</b>	<b>7-1</b>

## INHALTSVERZEICHNIS (FORTSETZUNG)

Kapitel	Seite
7.1 FTP .....	7-1
7.1.1 FTP Logon .....	7-1
TIMEOUT .....	7-1
7.1.2 Datei System .....	7-1
7.1.3 Archiv Datei Transfer .....	7-1
<b>8. DER CONTROL KONFIGURATOR .....</b>	<b>8-1</b>
8.1 ÜBERSICHT .....	8-1
8.2 VORBEREITUNG .....	8-1
8.2.1 Auswahl des Konfigurator Modus .....	8-1
8.2.2 Regeleffektivität Auswahl .....	8-1
8.3 STARTEN DES KONFIGURATOR .....	8-2
8.3.1 Erster Menü Zugriff .....	8-2
8.3.2 Das Initialisierungs Menü .....	8-3
8.3.3 Verlassen des VDU Paket & CPU Konfiguration Modus .....	8-3
8.4 DATENBASIS KONFIGURATION .....	8-3
8.4.1 MAKE .....	8-4
BLOCK ÜBERSICHT .....	8-4
VERBINDUNGSARTEN IN EINER CPU DATENBASIS .....	8-8
8.4.2 KOPIEREN .....	8-8
8.4.3 LÖSCHEN .....	8-8
8.4.4 INSPECT .....	8-9
8.4.5 NETWORK .....	8-9
8.4.6 UTILITIES .....	8-10
START, STOP UTILITIES .....	8-10
SAVE UTILITY .....	8-10
LOAD UTILITY .....	8-10
FILE UTILITY .....	8-11
8.4.7 ALARME .....	8-11
8.4.8 ALARM LOG .....	8-11
8.4.9 EVENT LOG .....	8-11
8.5 MODBUS KONFIGURATION .....	8-12
8.5.1 GW Index .....	8-12
8.5.2 MODUS .....	8-12
8.5.3 INTERFACE .....	8-13
8.5.4 SETUP .....	8-13
SERIELLER MASTER .....	8-13
SERIELLER SLAVE .....	8-13
TCP MASTER .....	8-13
TCP SLAVE .....	8-13
8.5.5 TABLES .....	8-15
TABLES LIST .....	8-15
TABLE MENUS .....	8-17
<b>9. PRÄVENTIVE WARTUNG .....</b>	<b>9-1</b>

## INHALTSVERZEICHNIS (FORTSETZUNG)

Kapitel	Seite
9.1 BATTERIEWECHSEL . . . . .	9-1
9.1.1 Vorgehen beim Batteriewechsel . . . . .	9-1
9.2 TOUCH SCREEN KALIBRIERUNG . . . . .	9-2
<b>10. PROFIBUS MASTER OPTION . . . . .</b>	<b>10-1</b>
10.1 EINLEITUNG . . . . .	10-1
10.2 INSTALLATION . . . . .	10-1
10.2.1 Mechanische Installation . . . . .	10-1
10.2.2 Pinbelegung . . . . .	10-1
10.3 FUNKTIONSBLOCKE . . . . .	10-4
10.3.1 GWProfM CON . . . . .	10-4
<b>11. INSTALLATION DER OPTION BÜNDIGE MONTAGE . . . . .</b>	<b>11-1</b>
11.1 AUSPACKEN . . . . .	11-1
11.2 MECHANISCHE INSTALLATION . . . . .	11-1
11.2.1 Overlay Anforderungen . . . . .	11-5
11.3 TECHNISCHE DATEN . . . . .	11-5
<b>12. DRUCKER/LESEGERÄT OPTION . . . . .</b>	<b>12-1</b>
12.1 EINLEITUNG . . . . .	12-1
12.2 DRUCKER SETUP . . . . .	12-1
12.2.1 Zuweisung von Druckern zu Schnittstellen . . . . .	12-2
12.2.2 Drucker Parameter . . . . .	12-3
PARAMETER . . . . .	12-3
12.2.3 Tasten . . . . .	12-4
PLOT P1/PLOT P2 TASTEN . . . . .	12-4
12.2.4 Ausdruck . . . . .	12-5
REPORTS . . . . .	12-5
TRENDS . . . . .	12-5
ALARME UND EREIGNIS OBJEKTE . . . . .	12-5
NACHDRUCK . . . . .	12-5
12.2.5 Anwendungshinweise . . . . .	12-6
12.3 LESEGERÄT EINGANG . . . . .	12-6
<b>ANHANG A: TECHNISCHE DATEN . . . . .</b>	<b>A-1</b>
UNTERSTÜTZTE FUNKTIONSBLOCKE . . . . .	A-5
<b>ANHANG B: OPTIONEN UPDATE . . . . .</b>	<b>B-1</b>
B1 EINLEITUNG . . . . .	B-1
B2 SOFTWARE OPTIONEN UTILITY ZUGRIFF . . . . .	B-1
<b>ANHANG C: REFERENZ . . . . .</b>	<b>C-1</b>
C1 ASCII CODES . . . . .	C-1
C2 GLOSSAR . . . . .	C-2
<b>ANHANG D: LEGACY PROGRAMMER DETAILS . . . . .</b>	<b>D-1</b>
D.1 EIN PROGRAMM STARTEN . . . . .	D-1
D1.1 EIN PROGRAMM SOFORT STARTEN . . . . .	D-1
D1.2 START VON EINEM PUNKT . . . . .	D-3
D1.3 EIN PROGRAMM PLANEN . . . . .	D-4
D1.3.1 Einstellen des Start Datums . . . . .	D-5
D1.3.2 Einstellen der Start Zeit . . . . .	D-5
D1.3.3 Ändern der Anzahl der Wiederholungen . . . . .	D-6
D1.4 SEGMENT ÜBERSPRINGEN . . . . .	D-7

**INHALTSVERZEICHNIS (FORTSETZUNG)**

Kapitel	Seite
D1.4.1 Folgen eines Segmentübergangs .....	D-7
VON HALTEZEIT, SCHRITT ODER SERVO ZU EINEM ANDEREN TYP .....	D-7
VON RAMPE ZU SCHRITT .....	D-7
VON RAMPE ZU HALTEZEIT .....	D-7
VON RAMPE ZU RAMPE .....	D-7
VON RAMPE ZU ENDE (STARTWERTE) .....	D-7
VON RAMPE ZU BEENDET (UNENDLICHE HALTEZEIT).....	D-7
WECHSEL DES RAMPENTYPS .....	D-7
D2 EIN PROGRAMM ANHALTEN .....	D-8
D3 EIN PROGRAMM ABBRECHEN .....	D-8
D4 EIN PROGRAMM ÜBERWACHEN .....	D-9
D4.1 DIE MONITOR FUNKTION.....	D-9
D4.2 DIE VORANZEIGE FUNKTION.....	D-10
D4.2.1 Standard Anzeige Modus.....	D-10
D4.2.2 Review Modus.....	D-10
D5 ÄNDERN EINES PROGRAMMS.....	D-11
D5.1 EINLEITUNG .....	D-11
D5.1.1 Erstellen eines Programms .....	D-11
D5.1.2 Ändern eines Programms .....	D-11
D5.2 ZUGRIFF AUF DIE PROGRAMM EDITOR SEITE.....	D-12
D5.3 SOLLWERT ÄNDERN .....	D-13
D5.3.1 Ändern der Rampenart.....	D-13
SPRUNG .....	D-13
HALTEZEIT .....	D-13
RAMP@.....	D-13
RAMPE .....	D-13
SERVO SP .....	D-13
SERVO PV.....	D-13
D5.3.2 Terminologie .....	D-13
D5.3.4 Sollwert ändern .....	D-15
D5.4 SEGMENT ÄNDERN .....	D-16
D5.4.1 Segment Identifizierer ändern .....	D-16
D5.4.2 Segmentdauer ändern .....	D-17
D5.5 EIN SEGMENT HINZUFÜGEN/LÖSCHEN.....	D-17
D5.5.1 Hinzufügen eines Null Segments .....	D-17
D5.5.2 Löschen eines Segments .....	D-18
D5.6 HOLDBACK EINSTELLUNGEN ÄNDERN .....	D-18
D5.6.1 Auswahl des Sollwert .....	D-19
D5.6.2 Holdback Betriebsart ändern.....	D-19
D5.6.3 Holdbackwert ändern.....	D-19
D5.7 PROGRAMM EIGENSCHAFTEN ÄNDERN .....	D-20
D5.7.1 Programm Namen ändern .....	D-20
D5.7.2 Steigung Einheiten ändern .....	D-21
D5.7.3 Auswahl der Aktion bei Programmende .....	D-21
D5.7.4 Wiederholungen ändern .....	D-22
D5.8 SOLLWERT NAMEN ÄNDERN .....	D-22

---

## INHALTSVERZEICHNIS (FORTSETZUNG)

Kapitel	Seite
D5.9 SEGMENTZEIT ANZEIGE .....	D-23
D6 DIE ANZEIGENAVIGATIONS DATEI .....	D-24
D6.1 DIE VERSIONEN .....	D-24
D6.2 AUDITOR OPTION VERSIONEN .....	D-27
<b>ANHANG E: PROGRAM APPLICATION EDITOR .....</b>	<b>E-1</b>
E1 EINLEITUNG .....	E-1
E2 BLOCK ERSTELLUNG .....	E-1
E3 ERSTELLEN EINER SEGMENT KLASSE .....	E-3
KLASSE EINSTELLUNGEN .....	E-5
E4 APPLICATION TEST .....	E-7
<b>INDEX .....</b>	<b>I</b>



## SICHERHEITSHINWEISE

### WARNUNG!

Dieses Gerät ist ausschließlich für den Gebrauch mit Niederspannungs DC Versorgung vorgesehen. Verbindungen zur Netzspannung beschädigt das Gerät und kann dazu führen, dass berührbare Teile unter Spannung stehen

### WARNUNG!

Der Stecker für die Spannungsversorgung besitzt zwei 0 V Pins, die auf der Rückwand Platine zusammengeführt sind. Ebenso sind die zwei 24 V (nom) Pins des Steckers intern kurzgeschlossen. Dies ermöglicht eine einfache Verkettung ('daisy-chaining') mehrere Einheiten. Verbinden Sie nicht zwei unabhängige Versorgungseinheiten miteinander, da dies zu einer Beschädigung des Geräts und/oder zu einem Feuer oder einer Explosion führen kann.

### ACHTUNG

Bauen Sie einen lokalen Blitzschutz ein, wenn die Versorgungseinheit mehr als 30 m von dem versorgten Visual Supervisor entfernt eingebaut ist.

Anmerkung: Nach der Norm EN61010, muss der Schreiber eines der aufgeführten Bauteile als trennende Einheit enthalten. Diese sollte in Reichweite des Benutzers und als trennende Einheit gekennzeichnet sein.

- Ein Schalter, der den Ansprüchen von IEC947-1 und IEC947-3 entspricht.
- Eine Steckverbindung, die ohne Werkzeuge getrennt werden kann.
- Ein Stecker ohne Verriegelung.

- Kann durch einen angezeigten Wert, auf den der Bediener vertraut eine Gefährdung entstehen, muss dieser Wert mit einer eindeutigen Anzeige (z. B. blinkender Alarm) versehen werden, sobald der Wert seinen gültigen Bereich über- oder unterschreitet.
- Betreiben Sie den Schreiber in einer Umgebung mit leitenden Verschmutzungen (z. B. Kohlestaub), sollten Sie eine geeignete Belüftung, Luftfilterung oder Dichtung in den Schaltschrank einbauen.
- Diese Bauteil ist für die Prozessüberwachung und Supervision im Innenbereich entwickelt. Verwenden Sie das Gerät in nicht vorgesehener Weise, kann der Schutz und die Sicherheit dieses Gerätes beeinträchtigt werden.
- Die Batterie des Eycon darf nicht kurzgeschlossen werden. Ist die Batterie leer, entsorgen Sie diese bitten entsprechend der landesüblichen Vorschriften für Polycarbonmonofluorid/Lithium Zellen.
- Verwenden Sie ein USB Gerät, schließen Sie dieses direkt an das Eycon Gerät an. Die Verwendung von USB Verlängerungskabeln kann zur Einschränkung der EGB/ESD Einhaltung.
- Für die externe Schaltung liegen keine spezifischen Isolationsvorschriften vor.
- Um den CE Anforderungen zu entsprechen, verbinden Sie die Klemme für die Schutzterde mit der Schutzterde.

## SYMBOLE

Ein oder mehrere der folgenden Symbole können Sie auf der Beschriftung des Eycon finden.

	Weitere Hinweise im Handbuch		Ethernet Anschluss
	Schutzerde Anschluss		USB Anschluss
	Dieses Gerät ist ausschließlich für DC Versorgung		Anschluss serielle Kommunikation
	Bei Arbeiten an dem Gerät müssen alle Maßnahmen bezüglich elektrostatischer Entladungen beachtet werden.		Aus Umweltgründen muss dieses Gerät vor Ablauf der im Kreis genannten Jahre recycelt werden.

### ACHTUNG

Beim Zugriff auf die Batterie, bei der Einstellung von DIP Schaltern oder beim Einstecken eines USB Geräts darf kein Potentialunterschied zwischen Bediener, USB Bauteil und Gerät bestehen.



## VORBEUGENDE WARTUNG

Sie können das Gerät mit einem fusselfreien Tuch und wenn nötig mit einem milden Reinigungsmittel säubern. Aggressive Reinigungsmittel, wie z. B. Isopropyl Alkohol beschädigen den Touch Screen.

Die mittlere Lebensdauer der Batterie beträgt fünf Jahre. Wir empfehlen die Einstellung des 'BadBatt' Flags im Datenbasis Header Blocks zum Triggern eines Alarm, wenn der Austausch der Batterie nötig ist. Wechseln Sie die Batterie schnellstmöglich nach Auftreten des Alarms.

## VORSICHTSMASSNAHMEN COMPACT FLASH (CF) KARTE

Die mit diesem Gerät gelieferte Compact Flash Karte beinhaltet Daten (z. B. MAC Adresse des Geräts und Optionseinstellungen), die bei Verlust zu einer Fehlfunktion des Geräts führen. Diese Informationen können Sie nicht selbst ersetzen, sondern Sie müssen das Gerät an den Hersteller zurücksenden. Die Kosten für dieses Vorgehen können die vollen Kosten für die einzelnen Optionen beinhalten.

Beachten Sie deshalb die folgenden Maßnahmen:

1. Formatieren Sie die Karte nicht.
2. Löschen Sie keine Ordner und/oder Systemdateien.
3. Beachten Sie beim Entfernen der Karte aus dem Lesegerät die entsprechenden Vorgehensweisen. Je nach Windows Version sind diese verschieden.
4. Erstellen Sie ein Backup aller Ordner und Dateien, damit Sie versehentlich gelöschte Dateien wieder herstellen können. (Dies ist nicht bei einer Neuformatierung der Karte oder Verlust von Optionseinstellungen usw. möglich.)

Beachten Sie bei Software Updates die veröffentlichten Vorgehensweisen. Dabei werden die entsprechenden Dateien auf die Karte kopiert und eventuell andere Dateien überschrieben. Löschen Sie keine Dateien.

---

### Anmerkungen:

1. Eine Backup Kopie mit Dateils von Optionsänderungen kann hilfreich sein. Diese sollte die MAC Adresse, den Änderungscode und den Validierungscode enthalten.
  2. Für Geräte mit Software vor Version V3.0: Stecken Sie eine Flash Karte von einem Gerät in ein anderes Gerät, werden alle Daten, inklusive Optionen, übertragen. Der Visual Supervisor speichert seine Optionen im internen Speicher und liest die Optionsinformationen nur von der Flash Karte, wenn die Optionen im internen Speicher beschädigt sind. Aus diesem Grund werden die Optionen der neuen Karte ignoriert. Dieses Problem können Sie auf zwei Arten lösen: Entweder Sie entfernen die Batterie für ca. zwei Stunden (um einen Fehler herbeizuführen) oder Sie geben die Optionsauswahl und den Validierungscode erneut ein.
-

## 1. INSTALLATION

Anmerkung: Beachten Sie Kapitel 10 für Geräte mit Profibus Option. In Kapitel 11 finden Sie Informationen über die Option 'Bündige Montage'.

---

Dieses Kapitel wendet sich an die Verantwortlichen für Einbau und Inbetriebnahme des Geräts. Es besteht aus folgenden Abschnitten:

- 1.1 Auspacken
- 1.2 Mechanische Installation
- 1.3 Elektrische Installation

### 1.1 AUSPACKEN

Das Gerät wird in einer speziellen Verpackung geliefert, die angemessenen Transportschutz bietet.

Stellen Sie fest, dass der Außenkarton außergewöhnlich abgenutzt oder beschädigt ist, sollten Sie es unverzüglich öffnen und das Gerät untersuchen. Haben Sie den Verdacht, dass das Gerät defekt ist, dürfen Sie es nicht in Betrieb nehmen.

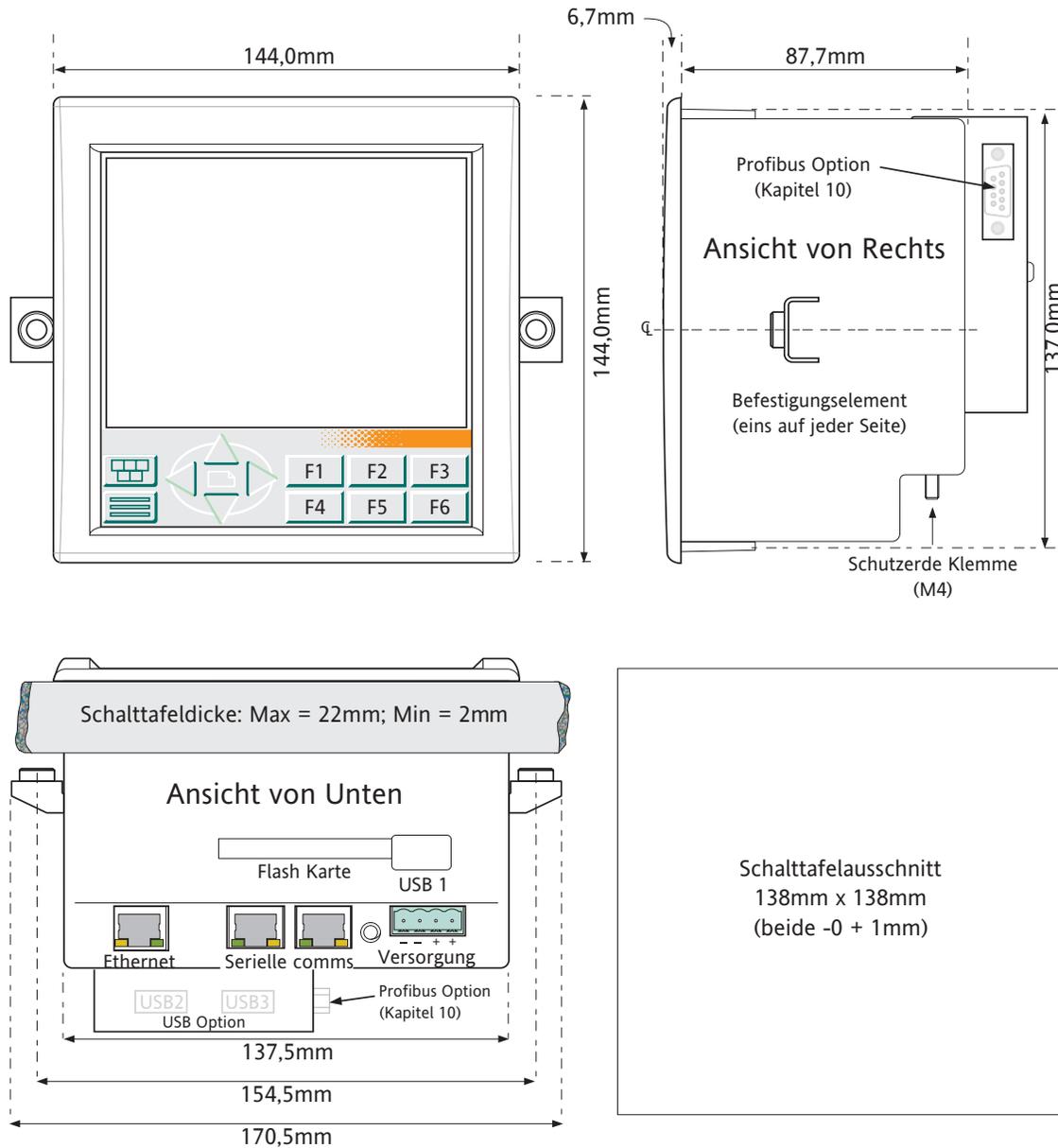
Nach Auspacken des Eycon sollten Sie die Verpackung auf Zubehörteile und Anleitungen absuchen, bevor Sie sie weglegen.

Bewahren Sie die Originalverpackung auf, da nur sie den entsprechenden Schutz vor Transportschäden bietet.

### 1.2 MECHANISCHE INSTALLATION

1. Stellen Sie sicher, dass die Montageplatte nicht dicker als 22 mm (typisch für Holz oder Kunststoff) und nicht dünner als 2 mm (für Stahl) ist.
2. Schneiden Sie in die Schalttafel einen Ausschnitt von 138mm x 138mm (Kleinformat) oder 281mm x 281mm (Großformat). Bauen Sie mehrere Gerät nebeneinander ein, halten Sie unbedingt die in Abbildung 1.2a/1.2b dargestellten Mindestabstände ein.
3. Schieben Sie das Gerät von der Frontseite der Schalttafel durch den Ausschnitt.
4. Stecken Sie die zwei Befestigungselemente durch die rechteckigen Öffnungen auf den Geräteseiten.
5. Achten Sie darauf, dass die Dichtung flach aufliegt und ziehen Sie die Schrauben soweit an, dass das Gerät in Position bleibt. WICHTIG: Ziehen Sie die Schrauben nicht zu fest an, da dies zu einer Beschädigung des Gehäuses und des Geräts führen kann.

1.2 MECHANISCHE INSTALLATION (Fortsetzung)



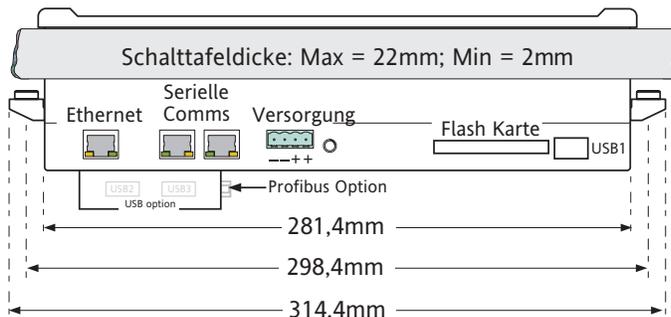
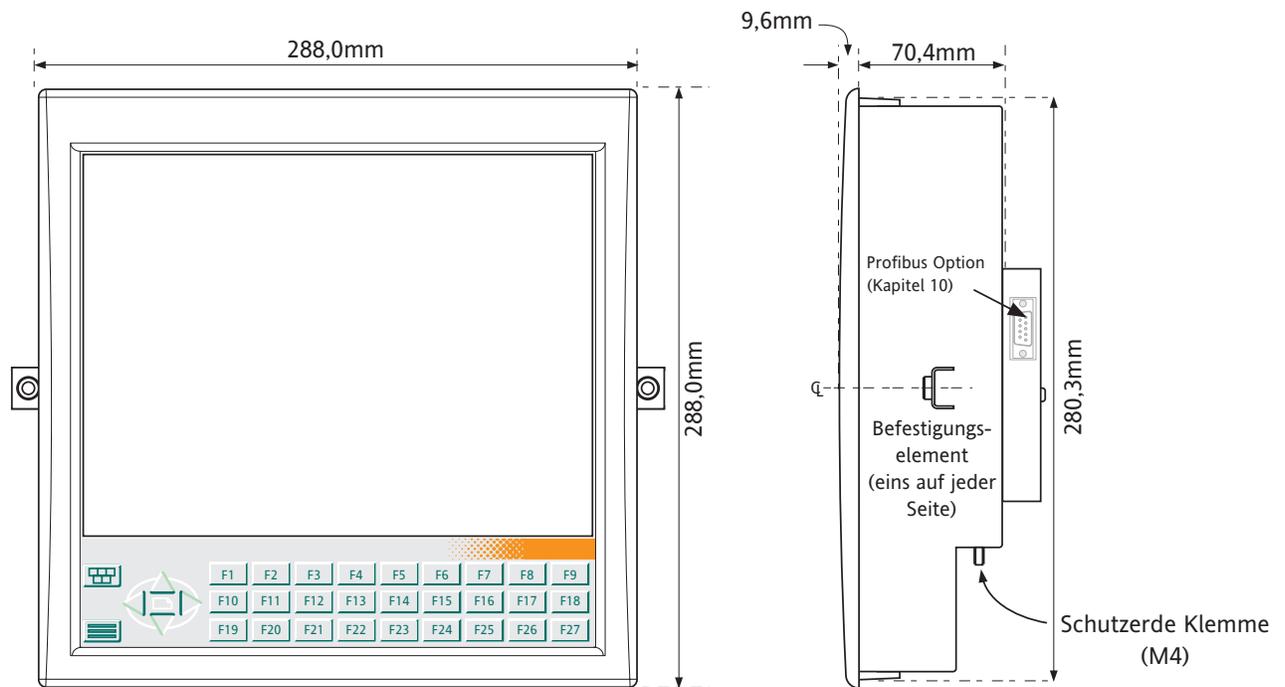
**Montage Details**

Installationswinkel: Nur vertikal  
 Minimalabstand zwischen Geräten: 50 mm. vertikal oder horizontal.

Anmerkung: Werden mehrer Geräte dicht nebeneinander montiert, muss für genügend Luftzirkulation gesorgt werden, damit die die Betriebstamperatur 50°C nicht überschreitet.

Abbildung 1.2a Mechanische Installation des Kleinformat Geräts

1.2 MECHANISCHE INSTALLATION (Fortsetzung)



**Montage Details**

Installationswinkel: Nur vertikal  
 Minimalabstand zwischen Geräten: 50 mm. vertikal oder horizontal.

Anmerkung: Werden mehrer Geräte dicht nebeneinander montiert, muss für genügend Luftzirkulation gesorgt werden, damit die die Betriebstemperatur 50°C nicht überschreitet.

Abbildung 1.2b Mechanische Installation des Großformat Geräts

### 1.3 ELEKTRISCHE INSTALLATION

Anmerkung: Bevor Sie das Gerät verdrahten, lesen Sie bitte die Sicherheitshinweise vor diesem Kapitel.

#### 1.3.1 Verdrahtung der Versorgungsspannung

Die 24V Versorgung wird über die 4-fach Buchse auf der Geräteunterseite angeschlossen (Abbildungen 1.2a oder 1.2b). Die Verdrahtung der Versorgung sollten Sie entsprechend der Abbildungen 1.3.1a und 1.3.1b vornehmen. Soll ein USB Peripheriegerät permanent eingesteckt bleiben, müssen Sie das Kabel der Versorgung 1½ mal durch einen 'Aufsteck' Ferrit durchführen.

Anmerkung: Die Pins 1 und 2 und die Pins 3 und 4 sind intern verbunden.

#### LEISTUNGSANFORDERUNGEN

Spannungsbereich: 19,2 bis 28,8V DC (24V DC ± 20%)  
 Zulässiger Ripple: 1V max.  
 Maximale Leistungsanforderungen (bei 24V): Kleinformat = 20W; Großformat = 24W  
 Einschaltstrom: 10A  
 Interne Absicherung: Nicht vom Kunden austauschbar

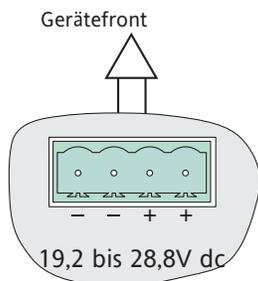


Abbildung 1.3.1 a Verdrahtung der Spannungsversorgung (Ansicht von der Geräteunterseite)

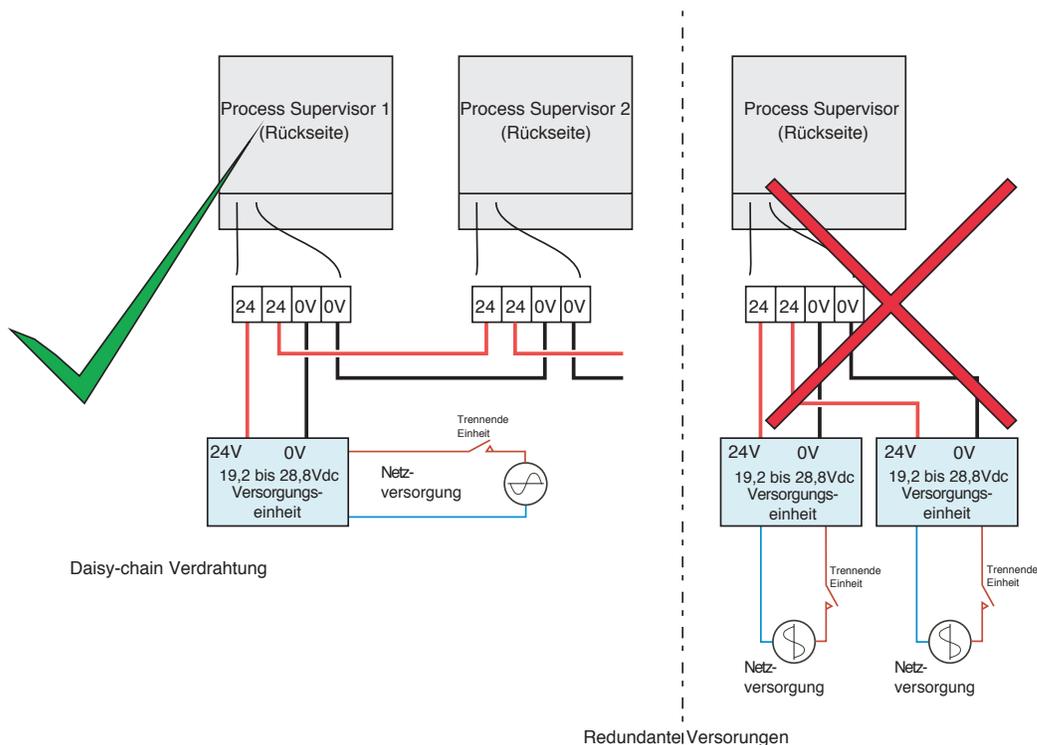


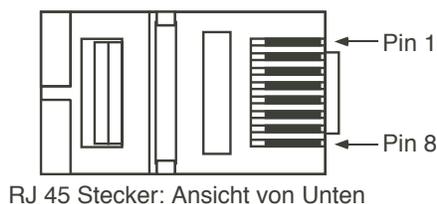
Abbildung 1.3.1b Beispiel für die Verdrahtung der Spannungsversorgung

### 1.3.2 EIA485 Anschlüsse

Dieses Paar nebeneinanderliegender RJ45 Anschlüsse finden Sie auf der Unterseite des Geräts (Abbildungen 1.2a und 1.2b). Diese Anschlüsse können Sie jeweils über einen 4-fach DIP Schalter als Master oder Slave konfigurieren. Weitere Schalterbereiche ermöglichen das Zu- bzw. Wegschalten von 120Ω Abschlusswiderständen in den Schaltkreis. Zugriff auf die DIP Schalter erhalten Sie, indem Sie die rückseitige Abdeckung entfernen.

In Tabelle 1.3.2a sehen Sie die Pinbelegung für Master und Slave Verbindungen. In Abbildung 1.3.2 und Tabelle 1.3.2b sind die Schalterdetails für das Kleinformat Gerät dargestellt (Großformat ist gleich).

**Anmerkung:** Verwenden Sie für die Kommunikation mit einem Drucker einen EIA485 Port, wählen Sie entsprechend des verwendeten Kabeltyps eine Master oder Slave Verbindung.



Pin	5-Leiter Master	5-Leiter Slave	3-Leiter Master/Slave
1	RxB	TxB	B
2	RxA	TxA	A
3	Common	Common	Common
4	NC	NC	NC
5	NC	NC	NC
6	Common	Common	Common
7	TxB	RxB	NC
8	TxA	RxA	NC

Tabelle 1.3.2a Pinbelegung des seriellen Kommunikations Ports

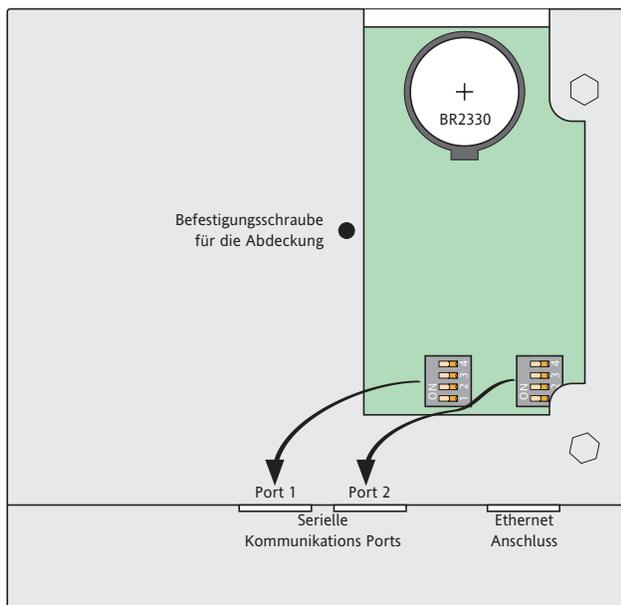


Abbildung 1.3.2

Hardware Konfiguration der seriellen Kommunikation



**ACHTUNG**

Beim Zugriff auf interne Bauteile wie Batterien oder Schalter müssen Gerät und Bediener auf gleichem Potential sein.

Segment	EIN (links)	AUS (rechts)
4	Slave	Master
3	5-Leiter	3-Leiter
2	120 Ohm Abschlusswiderstand über Pins 7 und 8	Kein Abschlusswiderstand über den Pins 7 und 8
1	120 Ohm Abschlusswiderstand über Pins 1 und 2	Kein Abschlusswiderstand über den Pins 1 und 2

Tabelle 1.3.2b Kommunikation DIP Schaltereinstellung

### LED ANZEIGEN

Zwei LED Anzeigen sind mit den RJ45 Anschlüssen der seriellen Kommunikation verbunden:

Die gelbe LED leuchtet, wenn die Einheit Daten überträgt.

Die grüne LED leuchtet, wenn Sie eine 5-Leiter (voll duplex) Kommunikation gewählt haben (siehe oben).

### 1.3.3 ETHERNET (100/10 Base-T) Anschluss

In Abbildung 1.3.3 sehen Sie die Pinbelegung für den Ethernet RJ45 Anschluss. Diesen Anschluss finden Sie auf der Unterseite des Geräts [Abbildung 1.2a](#) und [Abbildung 1.2b](#).

Anmerkung: Die mit diesem Anschluss verbundenen LED Anzeigen werden in dieser Anwendung nicht verwendet.

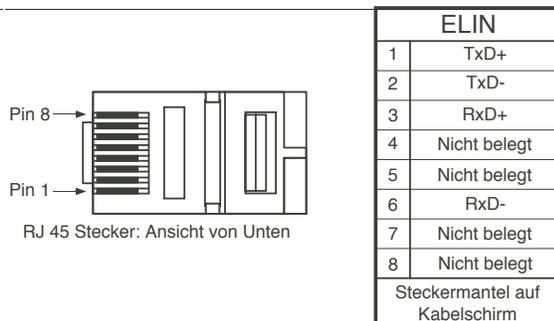


Abbildung 1.3.3 Pinbelegung für Ethernet (ELIN)

### 1.3.4 USB Anschluss



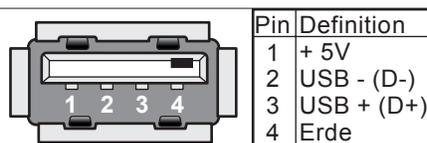
#### ACHTUNG

Achten Sie vor dem Anschließen des USB Geräts darauf, dass Sie und USB Gerät mit dem Gerätegehäuse auf gleichen elektrischen Potential sind.

USB1 steht Ihnen als Standard zur Verfügung, USB2 und USB3 können Sie optional bestellen. Über die USB Anschlüsse können Sie maximal zwei Drucker, zwei Lesegeräte (oder jedes andere Gerät, das einen ASCII String Ausgang liefert) und einen Speicherstift (Anmerkung 3 und 4) anschließen. Der maximal gelieferte Strom liegt bei 500mA pro USB Anschluss. Die Positionen der einzelnen Anschlüsse sehen Sie in [Abbildung 1.2a](#) und [Abbildung 1.2b](#). Die Pinbelegung entnehmen Sie [Abbildung 1.3.4](#).

#### Anmerkungen

1. Schließen Sie USB Peripheriegeräte mit qualitativ hochwertigen geschirmten Kabeln an.
2. Verwenden Sie das Gerät in elektrisch stark verrauschter Umgebung (d. h. mit schnellen Transientenspitzen bis  $\pm 500V$ ), sollten Sie die USB Buchsen über kurze Kabel vor die Schalttafel legen, da aufgrund des Rauschen der USB sich sperren oder rücksetzen kann. Die einzige Möglichkeit der Wiederherstellung ist das Entfernen und neu Einstecken des Geräts. EMV-bezogene Fehler während eines Schreibvorgangs kann zu Datenverlusten auf dem USB Speicherstift führen. Aus diesem Grund sollten Sie, bevor Sie den Speicherstift in das Gerät stecken, eine backup der Daten machen und die Daten auch nach Entfernen des Stifts nochmals überprüfen.
3. Sie haben die Möglichkeit, Drucker und Lesegeräte über EIA485 Anschlüsse anzubinden. Jedoch ist die Anzahl der Geräte auch hier auf zwei Drucker und zwei Lesegeräte begrenzt.
4. Drucker (nicht Lesegeräte) können Sie auch über Ethernet an den Eycon anbinden. Maximal zwei Drucker sind möglich.
5. Verbinden Sie zwei leistungsstarke USB Geräte mit einem Visual Supervisor mit Profibus Option, ist die EMV Einhaltung nicht mehr gewährleistet.



Ansicht der Vorderseite der festen Buchse

Abbildung 1.3.4 Pinbelegung USB Anschluss

### 1.3.5 Verdrahtung des Visual Supervisor mit E/A Einheiten

Verwenden Sie für eine feste, dauerhafte Installation verlustarme Kabel (RJ45, Eurotherm Bestellnummer S9508-5/2RJ45/xxx/- , wobei xxx der benötigten Länge in Metern entspricht, mit einem eingeschlossenen Dezimalpunkt bei 'xx.x' und einer Maximallänge von 99.9 m). Für eine temporäre Installation können Sie handelsübliche Kabel verwenden. Kabel der Kategorie 5 können Sie für bis zu 100 m verwenden. Ist die zu überbrückende Strecke größer, benötigen Sie einen oder mehrere Hubs mit Glasfaseranschlüssen.

Schließen Sie die E/A Einheiten über die EIA485 oder den Ethernet Anschluss an den Visual Supervisor an. Beide Anschlüsse finden Sie auf der Geräte Rückseite (Abbildungen 1.2a und 1.2b). In Abbildung 1.3.5a sehen Sie zwei einfache Verdrahtungsbeispiele. Ein komplexeres Beispiel können Sie Abbildung 1.3.5b entnehmen. Die vollständigen Anschlussdetails der E/A Einheit finden Sie in der entsprechenden Dokumentation.

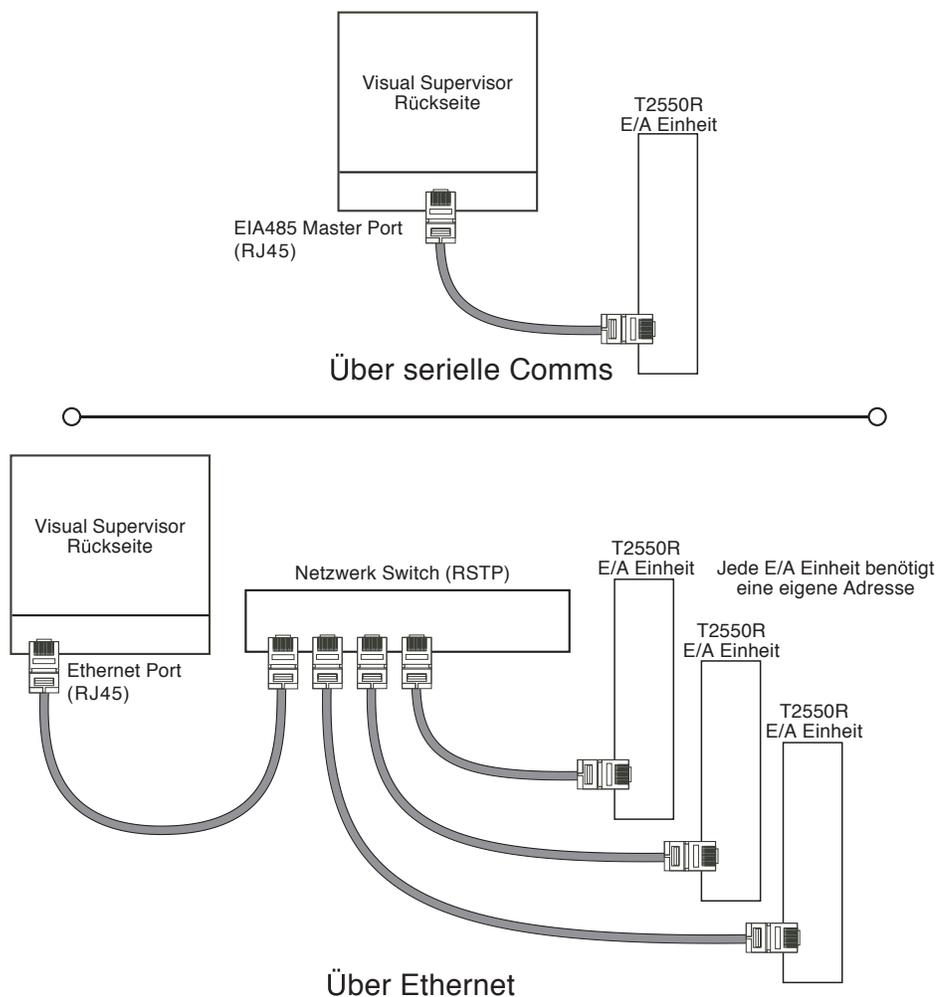


Abbildung 1.3.5a. Verdrahtungsbeispiel: Visual Supervisor zu E/A Einheiten (Simplex Betrieb).

### 1.3.5 VERDRAHTUNG DES VISUAL SUPERVISOR MIT E/A EINHEITEN (Fortsetzung)

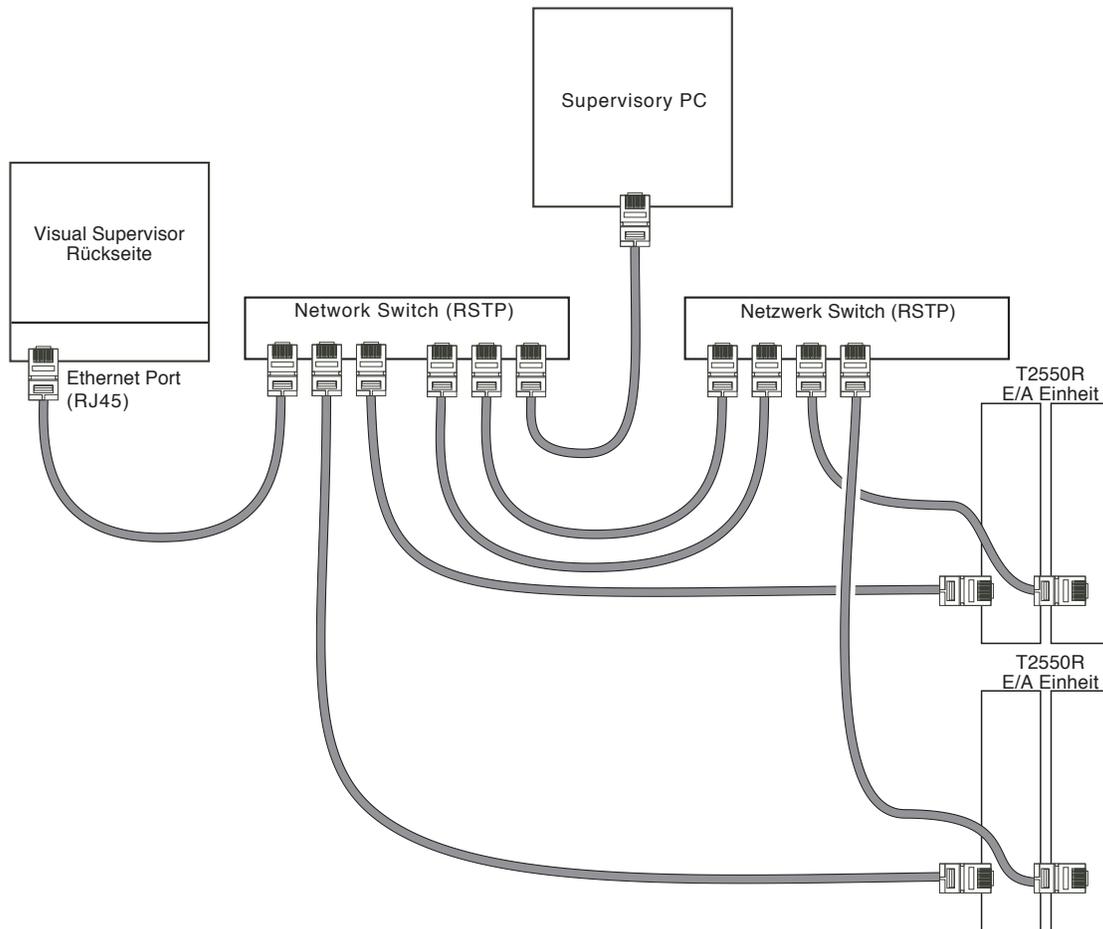


Abbildung 1.3.5b Verdrahtungsbeispiel: Visual Supervisor zu E/A Einheiten (redundanter E/A Betrieb)

### 1.3.6 Profibus Verdrahtung

Details über des Profibus Master 9-fach Typ D Anschluss finden Sie in [Kapitel 10](#).

Die Anforderungen an die Profibus Netzwerk Topologie finden Sie im "Modbus/Profibus communications handbook" (HA028014) beschrieben.

## 2. DAS GERÄT STARTEN

Dieses Kapitel enthält die folgenden Abschnitte:

- 2.1 Einschalten und Start Anzeige, inklusive der [Navigationstasten](#)
- 2.2 [Das Hauptfenster: Informationseingabe und Anzeige](#)
- 2.3 [Das Pop-up Menü](#)
- 2.4 [Das Programm Fenster](#)
- 2.5 [Das Programmgeber Menü](#)
- 2.6 [Das Alarm Fenster](#)
- 2.7 [Das Logging Fenster](#)
- 2.8 [Das Zugriff Fenster](#)

### 2.1 EINSCHALTEN UND START ANZEIGE

#### 2.1.1 Einschalten

Das Gerät besitzt keinen Ein/Aus Schalter, somit ist das Einschalt Arrangement von Ihrer Installation abhängig. Nach dem Einschalten bleibt der Bildschirm für einige Sekunden Schwarz und wird dann hell. Nach ca. 15 Sekunden erscheint eine Start Anzeige auf dem Bildschirm.

**Anmerkung:** Die Bedienerchnittstelle kann von Ihnen entweder vor der Inbetriebnahme oder wenn das Gerät außer Betrieb ist, geändert werden. Zum Beispiel haben Sie die Möglichkeit, die Start Seite einzustellen, andere Seiten zu ändern oder 'Benutzerbildschirm' hinzuzufügen. Die Größe der einzelnen Fenster kann unterschiedlich sein und es sind nicht auf allen Ansichten alle Tasten vorhanden. Als extremstes Beispiel kann die gesamte Architektur der Seite anders sein.

Die Kapitel 2 und 4 beschreiben das System der Menüs und Seiten, wie sie vom Hersteller bei der Auslieferung eingestellt wurden. Dieses Menü System wird Standard Anzeige genannt. In [Kapitel 5](#) erfahren Sie, wie Sie diese Standard Anzeigen an Ihre Bedürfnisse anpassen.

#### 2.1.2 Die Standard Anzeige

Die Standard Anzeige besteht aus einer Anzahl von Anzeige Fenstern und einer Gruppe von 'Navigations' Tasten. In [Abbildung 2.1.2a](#) sehen Sie die Kleinformat Einheit (1/4 VGA), in [Abbildung 2.1.2b](#) die Großformat Einheit (XGA) dargestellt. (Die Zeichnungen sind nicht maßstabsgerecht.)

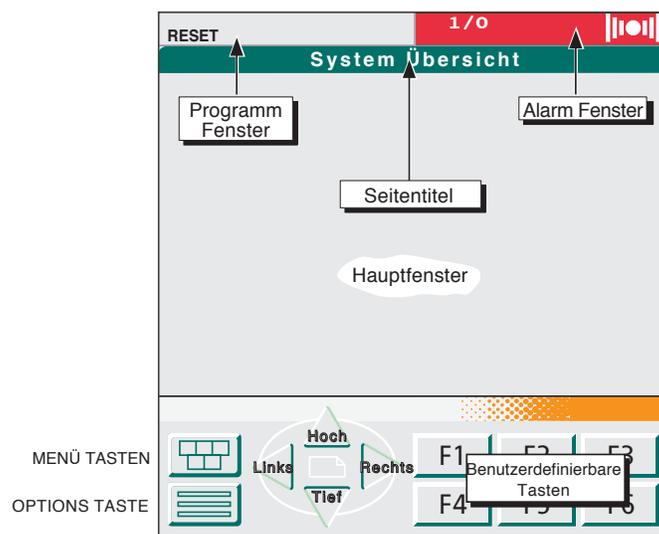


Abbildung 2.1.2a 1/4 VGA Layout

## 2.1.2 DIE STANDARD ANZEIGE (Fortsetzung)

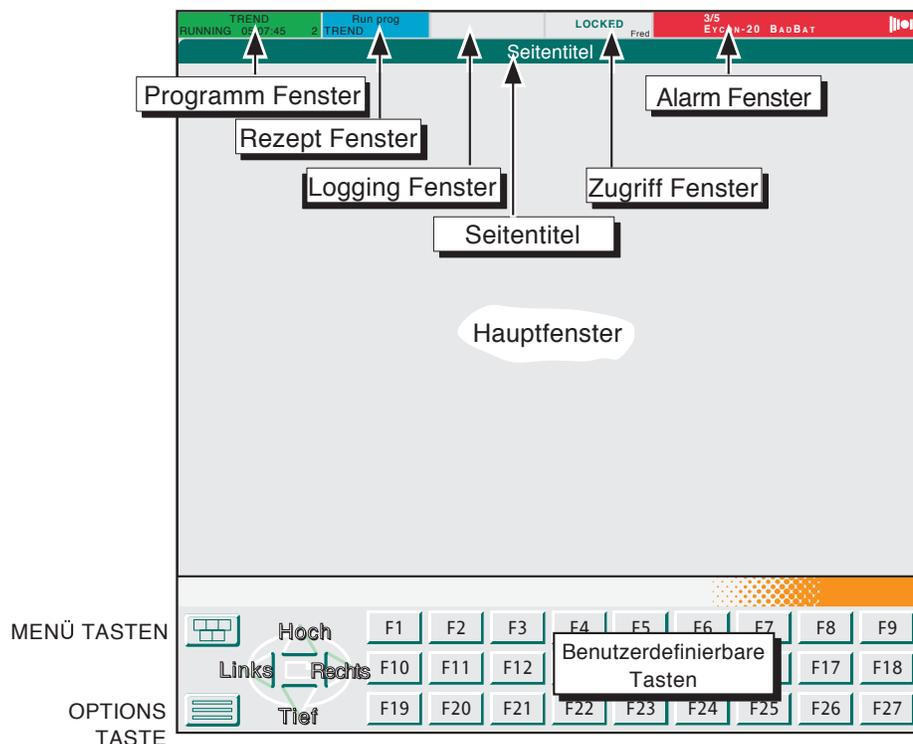


Abbildung 2.1.2b XGA Bildschirm Layout

### HAUPTFENSTER

Dieser Bereich enthält die Tasten, Menüs, Auswahllisten, Dialogboxen, Fenster und Seiten des Standard Menü Systems des Visual Supervisor.

### PROGRAMM FENSTER

Hier werden Informationen über den Status des zur Zeit geladenen oder laufenden Programms angezeigt.

### ALARM FENSTER

In dieser Anzeige werden Alarmsignale und Meldungen dargestellt.

### LOGGING FENSTER

Nur für XGA Einheiten. Berühren Sie diesen Bereich, erscheint das Logging Menü im Hauptfenster. Das Logging Fenster erscheint nicht bei den 1/4VGA Einheiten.

### ZUGRIFF FENSTER

Nur für XGA Einheiten. Dieses Fenster zeigt den zur Zeit eingeloggtten Anwender. Berühren Sie diesen Bereich, erscheint das Zugriff Menü im Hauptfenster. Das Zugriff Fenster erscheint nicht bei den 1/4VGA Einheiten.

### REZEPT FENSTER

Nur für XGA Einheiten, die mit der Rezept Software Option ausgestattet sind. In diesem Fenster sehen Sie den Status der aktuellen Rezeptzeile. Details über Rezept Applikationen finden Sie in den Kapiteln 3 und 4.

## 2.1.2 DIE STANDARD ANZEIGE (Fortsetzung)

### NAVIGATIONSTASTEN

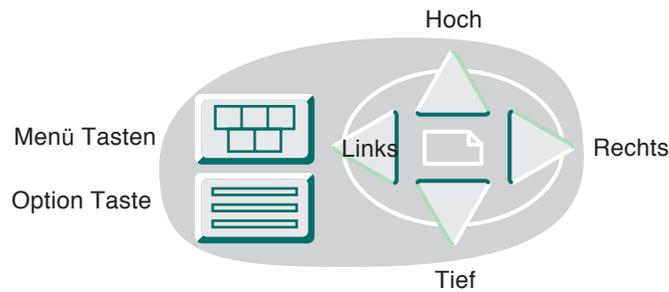


Abbildung 2.1.2c Die Navigationstasten

Diese berührungsempfindlichen Tasten am unteren Bildschirmrand haben folgende Funktionen:

HOCH	Öffnet ein in der Menü Hierarchie höher angeordnetes Menü.
TIEF	Öffnet eine tiefere Ebene oder wechselt den Bildschirm entsprechend des Kontexts.
LINKS	Springt in der selben Ebene in der Hierarchie nach links. Bei tabellierten Daten wird die nachfolgende Seite (links) angezeigt. Die Aktion ist kontextabhängig.
RECHTS	Springt in der selben Ebene in der Hierarchie nach rechts. Bei tabellierten Daten wird die vorhergehende Seite (rechts) angezeigt. Die Aktion ist kontextabhängig.
OPTION	Öffnet ein Menü oder einen zusätzlichen Tastensatz, der sich auf bestimmte Optionen dieser Seite oder Anzeige bezieht.
MENÜ	Öffnet das Haupt Menü (oberste Ebene) der Hierarchie

### BENUTZERDEFINIERBARE TASTEN

Je nach Modell stehen Ihnen die Tasten F1 bis F6 oder F1 bis F27 zur Konfiguration über die User Screen Editor Software (PC) zur Verfügung. Diese vom Hersteller des Visual Supervisors beziehbare Software enthält ein vollständiges Hilfe System, das Ihnen die Konfiguration der Benutzerbildschirme erklärt. Eine Druckversion (html) dieses Hilfe Systems können Sie unter der Bestellnummer HA260749U005 herunterladen.

### 2.1.3 Die Start Anzeige

Anmerkung: Haben Sie das System mit einer Übersicht Darstellung konfiguriert, erscheint als Start Anzeige diese Übersicht (Abschnitt 3.6).

Die Start Anzeige der Standard Anzeige ist die in Abbildung 2.1.3a dargestellte System Übersicht.

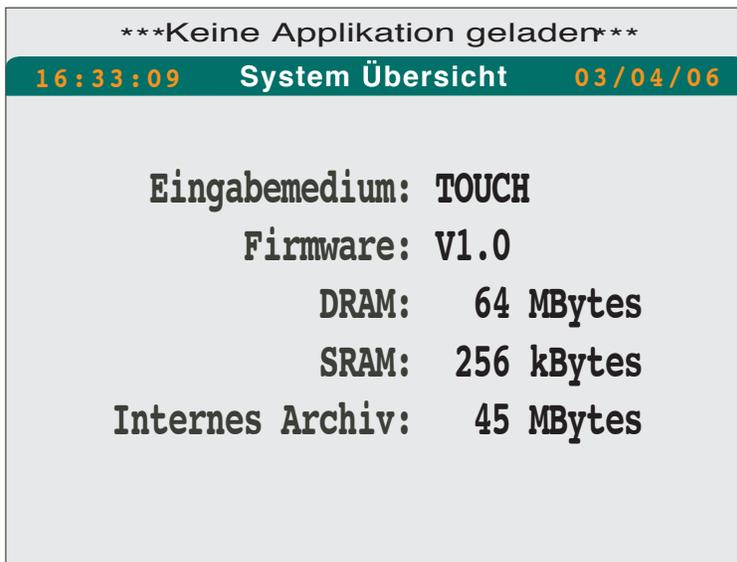


Abbildung 2.1.3a System Übersicht

Die System Übersicht enthält die Bestelloptionen, die Sie für dieses Gerät festgelegt haben.

Betätigen Sie die Weniger Taste, erscheint die Software Optionen Anzeige, der Sie die zur Zeit vorhandenen Software Optionen entnehmen können.

#### Software Optionen

```

Modbus Master: JA
MiniPCI Karte: <KEINE>
Software Opt1: L2:Batch Manager
Auditor: NEIN
  
```

Abbildung 2.1.3b Software Optionen Anzeige

Zu Beginn ist die Start Anzeige 'gesperrt'. In diesem Zustand stehen Ihnen nur die Menü Taste und bei der XGA Version das ZUGRIFF Fenster zur Verfügung. Betätigen Sie die Menü Taste, erscheint das erste 'Pop-up' Menü der Standard Anzeige (Abschnitt 2.3). Berühren Sie das ZUGRIFF Fenster, erscheint die Sicherheitszugriff Seite, die Sie in Abschnitt 2.8 dieser Anleitung beschrieben finden. Hier können Sie mit dem entsprechenden Passwort oder einer Ident die Anzeige freigeben.

## 2.2 DAS HAUPTFENSTER

Das Hauptfenster ist der Anzeigebereich zur Sammlung von Daten vom Bediener durch die Verwendung von Tasten, Auswahllisten, Dialogboxen und Fenstern. Ebenso werden dem Bediener über Dialogboxen, Fenster und Seiten Informationen angezeigt.

### 2.2.1 Informationsanzeige

Die Standardanzeige bietet Ihnen ein Menü System mit einer hierarchischen Form entsprechend eines Stammbaums. Zu Beginn steht ein Pop-up Menü mit einer Auswahl von Untermenüs.

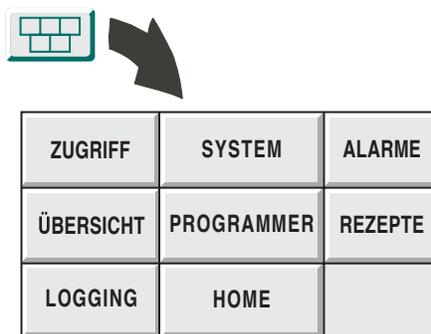


Abbildung 2.2.1 Die Standardanzeige: oberste Ebene

ZUGRIFF, SYSTEM und ALARME erscheinen in jedem Gerät. Weitere Untermenüs erscheinen je nach Konfiguration. Von diesem sind die Untermenüs PROGRAMMER und REZEPTTE die am häufigsten verwendeten. Unter dieser Menüebene finden Sie meist noch zwei oder drei weitere Funktionsebenen, die Ihnen differenziertere Aspekte des Programms, der Anwendung und des Geräts selbst liefern.

### 2.2.2 Informationseingabe

Informationen können Sie durch Berührung des Bildschirm mit dem Finger, dem Radiergummiende eines Bleistifts oder ähnlichem eingeben. Vermeiden Sie die Berührung des Bildschirms mit harten, spitzen oder scharfen Gegenständen wie Stifte oder Fingernägel, da dies die Oberfläche beschädigt.

Die Tasten und andere Objekte der Standard Bedienoberfläche, die im Hauptfenster erscheinen sind nicht alle berührungsempfindlich und die berührungsempfindlichen ('aktiven') sind nicht immer alle zur gleichen Zeit aktiv. Welche Objekte aktiv sind, sehen Sie an dem hellgelben Hintergrund. Die zuletzt betätigte Taste erscheint mit einem leuchtendgelben Hintergrund.

## 2.3 DAS POP-UP MENÜ

Anmerkung: Beachten Sie bei der Beschreibung des Pop-up Menüs und allen weiteren Anzeigen in diesem Handbuch, dass die meisten Objekte modifiziert werden können. Das bedeutet, dass die hier dargestellten Tastenlegenden bei Ihrem Gerät abweichen können oder andere Tasten gar nicht vorhanden sind. Grundlegend kann die gesamte Architektur der Anzeige unterschiedlich sein.

In diesem Handbuch finden Sie die Standard Anzeige beschrieben. Diese wird durch den Hersteller eingestellt. Beachten Sie, dass diese nicht der Minimum Anzeige entspricht, die durch die Minimalkonfiguration für dieses Gerät zustande kommt.

Das Pop-up Menü der Minimalanzeige besteht aus den Tasten: ZUGRIFF, SYSTEM und ALARME. Haben Sie noch kein Passwort eingegeben (Anzeige 'Gesperrt'), stehen Ihnen nur ZUGRIFF und SYSTEM zur Verfügung.

Die meisten Anwender arbeiten allerdings mit der Standard Anzeige. Diese enthält fünf weitere Tasten: PROGRAMMER, LOGGING, ÜBERSICHT, REZEPTE und HOME/BENUTZERBILDSCHIRME. Ist in diesem Fall die Anzeige gesperrt, sind nur die Tasten ZUGRIFF, SYSTEM, ÜBERSICHT und HOME/BENUTZERBILDSCHIRME aktiv. Weitere, nicht aktive Tasten erkennen Sie an der weißen Schrift.

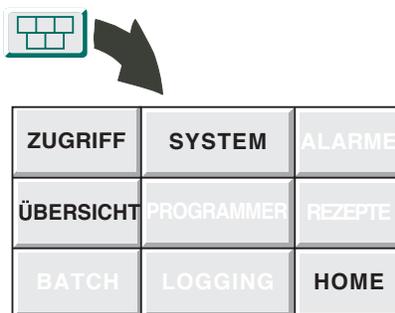


Abbildung 2.3. Das 'Standard' Pop-up Menü mit gesperrter Anzeige

Von diesem Menü aus können Sie einen Überblick über das System erhalten und Informationen anzeigen. Die Anzeigen von SYSTEM, ÜBERSICHT und BENUTZERBILDSCHIRME sind in diesem Zustand schreibgeschützt. Nur die Taste ZUGRIFF ist vollständig freigegeben und arbeitet wie in [Abschnitt 2.8 \(Das Zugriff Fenster\)](#) beschrieben.

Die Funktionen der Tasten:

ZUGRIFF	Mit einem gültigen Passwort bekommen Sie hier Zugriff auf die benötigten Funktionen.
SYSTEM	Öffnet die System Funktionen des Geräts (d. h. gerätespezifische und applikationsspezifische Funktionen, im Gegensatz zu den programmspezifischen Funktionen).
ALARME	Diese Taste gibt Ihnen Zugriff auf die Alarm Funktionen.
PROGRAMMER	Wenn konfiguriert, gibt Ihnen diese Taste Zugriff auf Programmierungsfunktionen (Ingenieur) für die Editierung von Sollwert Programmen. Ebenso bietet die Taste Zugriff auf Bedienfunktionen (Bediener) zum Laden, Starten, Unterbrechen und Abbrechen des Programms.
REZEPTE	Wenn konfiguriert, haben Sie hier Zugriff auf die Rezeptüberwachung und die Änderung von Funktionen.
BATCH	Wenn konfiguriert, können Sie hier Batches laden, starten und überwachen.
LOGGING	Wenn konfiguriert, haben Sie hier Zugriff auf die Funktionen zur Datenspeicherung.
ÜBERSICHT	Wenn konfiguriert, bekommen Sie eine Übersicht über die Funktionsblöcke der Datenbasis.
HOME/BENUTZERBILDSCHIRME	Wenn konfiguriert, kommen Sie mit dieser Taste zurück zur Hauptanzeige. Die Hauptanzeige kann eine einzelne Seite oder eine bedienereigene Hierarchie von Seiten sein. Haben Sie HOME/BENUTZERBILDSCHIRME nicht konfiguriert, ist die System Übersicht die Hauptanzeige, die nach einem Timeout wieder angezeigt wird.

Alle der weiteren Ebenen sind für den Ingenieur Zugriff freigegeben, jedoch nicht alle für den Bediener oder System Betreuer (S. Betreuer). Dass nicht benötigte Möglichkeiten verborgen sind, erhöht die Bedienbarkeit.

## 2.4 DAS PROGRAMM FENSTER

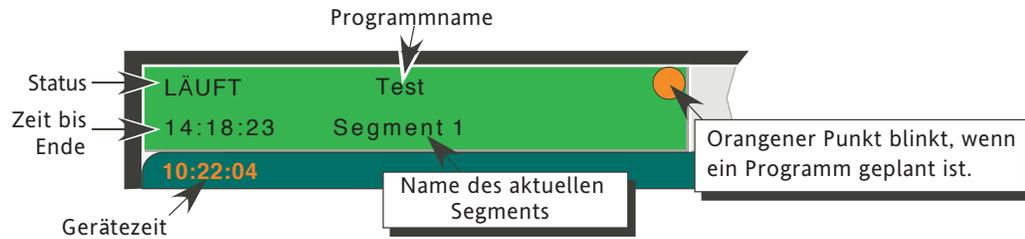


Abbildung 2.4 Typische Anzeigen des Programm Fensters

Dieser im oberen linken Teil des Bildschirms gezeigte Bereich (die Darstellung variiert je nach Geräteart und Optionen) hat zwei Funktionen:

1. Die Anzeige von Daten über den Status des zur Zeit laufenden Programms (wenn vorhanden)
2. Als berührungsempfindliche Taste zum Aufrufen des Programmierer Menüs.
3. Ein blinkender orangener Punkt in der oberen rechten Ecke zeigt an, dass der Start eines anderen Programms bereits geplant ist.

### 2.4.1 Anzeigen des Programm Status

#### OHNE GELADENES PROGRAMM

Haben Sie kein Programm geladen, bleibt das Programm Fenster weiß und zeigt nur das Wort 'RESET'.

#### MIT EINEM PROGRAMM GELADEN

In dem in Abbildung 2.4 dargestellten Beispiel zeigt das Programm Fenster das Folgende:

1. ein Programm mit Namen BEISPIEL ist geladen,
2. das Programm läuft,
3. das Programm wird voraussichtlich in 14h 18min 23s beendet,
4. das zur Zeit laufende Segment hat den Namen '1',
5. der Start eines anderen Programms wurde bereits geplant.

Im Allgemeinen sind für ein im Programm Fenster dargestelltes Programm sechs Zustände möglich:

Entladen, Sperren, Läuft, Halten, Frei und Beendet.

Läuft ein Programm, ist das Programm Fenster grün und zeigt folgende Daten:

1. den Namen des Programms;
2. den Status des Programms (z. B. Läuft);
3. die erwartete Zeit oder Datum des Programmendes;
4. den Namen des aktuellen Segments.

Ist das Programm angehalten, erscheint das Fenster gelb mit dem Wort 'GESTOPPT'. Im Halten Status ist das Fenster ähnlich wie bei 'GESTOPPT', außer dass das Wort 'HALTEN' erscheint.

Im Frei Zustand ist das Programm Fenster weiß und zeigt das Wort 'FREI'. Die Zeit wird als ??:??:?? angezeigt und es gibt kein aktuelles Segment.

Ist das Programm beendet, wird das Programm Fenster blau mit dem Wort 'BEENDET'.

Ist ein Fehler aufgetreten, blinkt das Programm Fenster rot.

### 2.4.2 Zugriff auf das Programmierer Menü

Ist der Zugriff freigegeben, können Sie das Programmierer Menü entweder durch Berührung des Programm Fensters, durch Drücken der Menü Taste unterhalb des Bildschirms oder über die PROGRAMMIERER Taste des Pop-up Menüs aufrufen.

## 2.5 DAS PROGRAMMER MENÜ

Das Programmier Menü kombiniert die Funktionen zur Programmierung (Ingenieur) von Programmänderung mit den Bedienfunktionen (für den Bediener) zum Laden, Planen, Starten, Überwachen, Unterbrechen und Abbrechen von Programmen.

Haben Sie das Menü noch nicht freigegeben oder noch kein Programm geladen, erscheinen nur PROGRAMME und PLANER.



Abbildung 2.5a Das Programmier Menü, Anzeige gesperrt

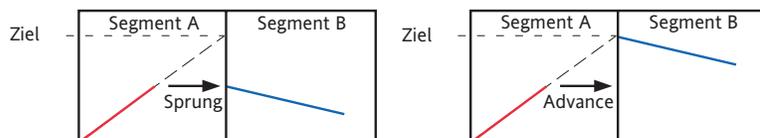
Sobald Sie die Anzeige freigeben und ein Programm laden, erscheint das vollständige Menü:



Abbildung 2.5b Das Programmier Menü, Anzeige freigegeben

Einige der Tasten sind inaktiv, da sie zur Zeit nicht benötigt werden.

PROGRAMME	Lädt ein Programm aus den verfügbaren Programmen des Flash Speichers des Geräts.
PLANER	Startet ein Programm zu einem bestimmten Zeitpunkt und wiederholt es wie angegeben.
ÄNDERN	Freigabe für Ingenieure zur Ändern und für Bediener zum Ansehen der Sollwerte des aktuellen Programms in einer Tabelle.
VORSCHAU	VORSCHAU ist eine graphische Version von ÄNDERN. Haben Sie ein Programm geladen, wird dessen Profil dargestellt, so dass Sie das Programm vor dessen Start überprüfen können. Den Zielwert für die Variablen zu jedem Zeitpunkt erhalten Sie, indem Sie den vertikalen Cursor entlang der horizontalen Zeitbasis bewegen.
MONITOR	Zeigt Textdetails über das aktuell geladene Programm.
START/NEUSTART	Startet ein Programm vom Beginn oder Neustartet ein Programm nach HALTEN vom Haltepunkt aus.
HALTEN	Stoppt ein laufendes Programm und hält es auf dem Haltepunkt.
ABBRUCH	Schaltet den Programm Status von 'GESTOPPT' auf 'FREI'.
RESET	Setzt das Programm vom Status 'BEENDET' auf 'FREI'.
SPRUNG	Beendet das aktuelle Segment sofort und beginnt mit dem nächsten Segment. Dabei wird der Startwert des neuen Segments vom abgebrochenen Segment übernommen (Abb.).
ADVANCE	Mittels einer Rampe wird der Zielsollwert schnellstmöglich erreicht und es wird sofort mit dem nächsten Segment begonnen (Abbildung).
REDO	Wiederholt das aktuelle Haltezeit oder Sprung Segment. Für andere Segmente gesperrt.



## 2.6 DAS ALARM FENSTER

Das Alarm Fenster erscheint in der rechten oberen Ecke des Bildschirms. Es zeigt alle Alarm Signale (getriggert durch abweichende Bedingungen des geregelten Prozesses), Geräte Alarmer usw.



Abbildung 2.6 Ein typisches Alarm Fenster

(In diesem Beispiel zeigt BADBAT, dass die von der Batterie gelieferte Spannung unter den Betriebsschwellwert gefallen ist).

Im Allgemeinen gibt es vier mögliche Arten der Alarmdarstellung (Tabelle 2.6.1). Ein Fragezeichen auf orange/schwarz blinkendem Hintergrund bedeutet eine neue Meldung, die Sie entsprechend der Beschreibung in 'ANZEIGE AKTIVE MELDUNGEN' beachten sollten.

Die Alarmer können Sie auf speichern oder nicht-speichern (automatische Quittierung) setzen. Gespeicherte Alarmer werden so lange angezeigt, bis sie von Ihnen quittiert werden; Alarmer mit automatischer Quittierung

werden angezeigt, bis der Alarmtrigger auf einen nicht-Alarm Status zurückgeht. In der Konfiguration können Sie festlegen, welcher Alarm gespeichert oder nicht gespeichert werden soll.

### 2.6.1 Anzeige des Alarm Status

Der Alarm Status ist aktiv, inaktiv, quittiert oder nicht quittiert. Ein Alarm wird ausgelöst (wird aktiv), wenn der überwachte Wert einen voreingestellten Wert oder Bereich über- oder unterschreitet. Der Alarm wird inaktiv, wenn sich der Wert wieder innerhalb eines vorgegebenen Bereichs befindet. Die Werte stellen Sie während der Konfiguration ein.

Die Alarmanzeige blinkt, solange der Alarm noch nicht quittiert wurde. Danach leuchtet die Anzeige stetig. Zur Quittierung eines Alarms berühren Sie das Alarm Fenster gefolgt von 'QUITTIEREN'. (Zugriff muss freigegeben sein.)

Anzeige	Definition
Blinken Rot/Schwarz	Ein oder mehrere aktive Alarmer stehen an, von denen mind. einer noch nicht bestätigt ist.
Stetig Rot	Ein oder mehrere aktive Alarmer stehen an, die bereits alle bestätigt wurden.
Blinken Weiß/Schwarz	Ein oder mehrere nicht bestätigte Alarmer waren aktiv, die Alarmbedingungen sind aber bereits zurückgesetzt.
Stetig Weiß	Es stehen keine aktiven, inaktiven und nicht bestätigte Alarmer aktiv.

Tabelle 2.6.1 Übersicht über die Alarmanzeige

#### Kurzfassung:

Ist die Anzeige rot, steht ein aktiver Alarm an. Blinkt die Anzeige, ist dieser Alarm noch nicht quittiert.

#### Im Detail:

Rot/schwarzes Blinken bedeutet mindestens einen Alarm, der Ihre Aufmerksamkeit benötigt, und mindestens einen noch nicht quittierten aktiven Alarm.

Weiß/schwarzes Blinken bedeutet mindestens einen Alarm, der bereits den Alarmzustand wieder verlassen hat, ohne quittiert worden zu sein.

Leuchtet die Anzeige stetig rot, steht noch mindestens ein aktiver Alarm an. Alle Alarmer wurden bereits manuell oder automatisch quittiert.

Ist die Anzeige weiß, stehen keine Alarmer an.

### 2.6.1 ANZEIGE DES ALARM STATUS (Fortsetzung)

Das Alarm Fenster gibt Ihnen eine Übersicht über alle Alarmer, jedoch keine Informationen über bestimmte Alarmer. Blinkt z. B. das Fenster rot, bedeutet dies, dass mindestens einer der aktuellen Alarmer noch nicht quittiert wurde. Im Fenster erscheint allerdings nicht welcher Alarm dies ist.

Benötigen Sie weitere Details, öffnen Sie die Alarm Historie Anzeige (Abschnitt 2.6.2).

### ANZEIGE AKTIVE MELDUNGEN

Zusätzlich zu der oben beschriebenen normalen Anzeige steht Ihnen ein weiteres Alarmsymbol in Form eines Fragezeichens auf orange/schwarz blinkendem Hintergrund zur Verfügung. Dies erscheint in der linken Ecke des Alarm Fensters (Abbildung 2.6). Erscheint dieses Symbol, sind eine oder mehrere Meldungen zu quittieren oder zu prüfen. Weitere Details über diese Meldungen finden Sie in Abschnitt 3.5 dieser Anleitung.

### 2.6.2 Reaktion auf einen Alarm

Es gibt vier Möglichkeiten, wie Sie auf einen Alarm reagieren können:

1. Nichts tun.
2. Über die Alarmhistorie Seite weitere Informationen aufrufen. Diese Seite enthält eine Liste aller aufgetretenen Alarmer und Ereignisse.
3. Den Alarm quittieren, indem Sie das Alarm Fenster öffnen und QUITTIEREN drücken.
4. Den Alarm dokumentieren und dann die Alarmbedingung beseitigen.

### NICHTS TUN

Nichts tun sollten Sie nur, wenn das Alarm Fenster stetig weiß leuchtet. Dies zeigt an, dass ein nicht gravierender Alarm aktiv war, die Alarmbedingung aber bereits zurückgesetzt ist und der Alarm quittiert wurde.

Die zweite Möglichkeit, in der Sie nichts tun müssen, ist bei stetig roter Anzeige, die nicht das Ergebnis einer manuellen Quittierung ist. In diesem Fall wurde die Anzeige durch einen Alarm mit automatischer Quittierung ausgelöst, die keine Intervention vom Bediener benötigt, jedoch auf eine Alarmbedingung aufmerksam macht.

### ALARM HISTORIE SEITE

In den Abbildungen 2.6.2a und b sehen Sie die Alarm Historie Seiten für die XGA und 1/4VGA Versionen (nicht maßstabsgerecht). Der Hauptunterschied liegt in der 'QUITT' Spalte, die nur für die XGA Version erscheint.

07:49:50		Alarm Historie		03/04/06	
TYP		AKTIV	LÖSCHEN	QUITT	
INGENIEUR	Zugriff	03/04/06 05:55:03	-----	-----	
π2550/7	Comms	03/04/06 05:08:51	-----	-----	
Datenbasis	geStartet	03/04/06 04:08:51	-----	-----	
Eycon-20	BadBat	03/04/06 04:08:51	-----	03/04/06	05:59:26
Datenbasis	geladen	03/04/06 05:08:51	-----	-----	

Abbildung 2.6.2a. Alarm Historie Seite (XGA)

12:00:59		Alarm Historie		03/04/06	
TYP		AKTIV	LÖSCHEN		
INGENIEUR	ZUGRIFF	03/04 11:46	-----	-----	
2500/7	Comms	03/04 11:45	-----	-----	
Datenbasis	gestartet	03/04 11:45	-----	-----	
Datenbasis	geladen	03/04 11:44	-----	-----	

Abbildung 2.6.2b Alarm Historie seite (1/4 VGA)

## 2.6.2 ALARM HISTORIE SEITE (Fortsetzung)

Die Alarm Historie Seite enthält eine Liste der Alarmbedingungen und Ereignisse, zusammen mit dem Zeitpunkt des Auftretens und, wenn zutreffend, des Löschens bzw. der Quittierung (nur Großformat Version). Ereignisse und andere Objekte, die nicht gelöscht oder quittiert werden können, werden in der Löschen und Quitt Spalte mit ----- dargestellt.

Die Alarm Historie startet beim ersten Einschalten des Geräts. Danach wird die Historie über alle automatischen Neustarts, genannt Heißstarts (Abschnitt 4.5.2 Einstellen der Start Strategie) gespeichert. Die Aufzeichnung geht jedoch verloren und eine neue Historie wird gestartet, sobald Sie eine neue Applikations Datenbasis laden.

Das Gerät kann bis zu 500 Alarme oder Ereignisse speichern und anzeigen. Ist dieser Grenzwert erreicht, wird der älteste Eintrag gelöscht, sobald ein neuer Eintrag der Liste hinzugefügt wird

### ZWEIZEILIGE ANZEIGE

Mit Hilfe der Weniger Taste können Sie zwischen der einzeiligen und zweizeiligen Anzeige umschalten. Die einzeilige Anzeige wurde bereits beschrieben und ist in den Abbildungen 2.6.2a/b dargestellt. Bei zweizeiliger Darstellung verfügt jeder Alarm über eine zweite Zeile die ein oder zwei Benutzer IDs enthält.

Haben Sie eine Einheit ohne Auditor Option, wird eine ID in Klammern angezeigt. Dies ist die ID des Benutzers, der zur Zeit des Auftretens des Ereignisses eingeloggt war (Abbildung 2.6.2c).

12:36:59		Alarm Historie		04/04/06	
	TYP	AKTIV		LÖSCHEN	
Datenbasis	gestartet	04/04 (Fred)	12:35	-----	-----
Datenbasis	geladen	04/04 (Fred)	12:35	-----	-----
Eycon-10	BrownOu	04/04 (Fred)	12:35	04/04	12:35
Datenbasis	gestartet	04/04 (Fred)	12:25	-----	-----
Datenbasis	geladen	04/04 (Fred)	12:24	-----	-----

Abbildung 2.6.2c Zweizeilige Historie Anzeige (1/4 VGA Version)

Haben Sie ein Gerät mit Auditor Option:

- Benötigt das Ereignis keine Signatur, erscheint nur eine ID in Klammern. Dies ist die ID des Benutzers, der zur Zeit des Auftretens des Ereignisses eingeloggt war (Abbildung 2.6.2c).
- Wurde das Ereignis signiert, ist die angezeigt ID die des Benutzers, der die Aktion signiert hat.
- Wurde das Ereignis autorisiert, werden zwei IDs angezeigt. Die erste ist die ID des Benutzers, der für die Aktion signiert hat, die zweite ist die des Autorisators.
- Wird für ein Ereignis eine Textmeldung ausgegeben, erscheint bei der Signatur zusätzlich der Text (max. 16 Zeichen). Z. B.

```
Datenbasis geladen 04/04 12:35 -----
Neue Datenbasis   Fred  ADMIN -----
```

### ALARM QUITTIERUNG

Unquittierte Aalarms erkennen Sie am Blinken des Alarm Fensters und einem blinkenden Hintergrund in der Alarm Historie Seite.

Sie müssen den Alarm erst quittieren, bevor Sie den Auslöser des Alarms beseitigen. Einen Alarm quittieren Sie, indem Sie das 'Alarme' Menü aufrufen (entweder durch berühren des Alarm Fensters oder durch berühren der Menü Taste und dann der 'ALARME' Taste) und dann QUITTIEREN wählen

## 2.7 LOGGING FENSTER

Dieser Bereich steht Ihnen nur bei den XGA Versionen des Geräts zur Verfügung. Durch Berühren des Bereichs rufen Sie das unten gezeigte Logging Menü auf. Die Logging Funktion ermöglicht Ihnen das Speichern von Daten im internen Archiv, wie in Abschnitt 3.4 beschrieben. Dort finden Sie ebenso beschrieben, wie Sie über die Menü Taste auf das Logging Menü zugreifen können.

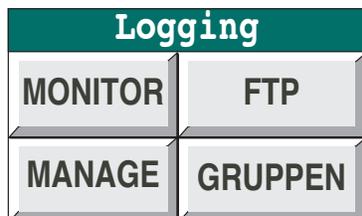


Abbildung 2.7 Logging Menü

## 2.8 ZUGRIFF FENSTER

Dieser Bereich steht Ihnen nur bei den XGA Versionen des Geräts zur Verfügung. Berühren Sie diesen Bereich, erscheint die erste der in 'Zugriff erhalten' beschriebenen Seiten. Dies ist eine Alternative zu der Verwendung der Menü Taste gefolgt von 'ZUGRIFF'.

### 2.8.1 Zugriff erhalten

Es stehen Ihnen zwei Methoden zur Verfügung, mit denen Sie Zugriff auf die Geräte Konfiguration erhalten: der Standard Zugriff und der [Benutzer ID Zugriff](#). Bei der Auslieferung ist der Standard Zugriff aktiv. Die (irreversible) Umschaltung auf den Benutzer ID Zugriff finden Sie in Abschnitt 4.4 beschrieben. Haben Sie ein Gerät mit 'Auditor' Option, lesen Sie bitte auch Kapitel 6.

### STANDARD ZUGRIFF

Für die Bedienung des Visual Supervisor sind drei verschiedene Bediener Ebenen vorgesehen: Bediener, Systembetreuer und Ingenieur.

Jeder der drei Benutzergruppen ist eine Zugriffsebene zugeordnet, die auf die Aufgabenbereiche des einzelnen abgestimmt ist. Jede Ebene ist mit einem eigenen Passwort zugänglich. Das bedeutet, alle Bediener haben mit demselben Passwort Zugriff auf 'ihre' Ebene. Ebenso alle Systembetreuer und Ingenieure mit den entsprechenden Passwörtern auf die entsprechenden Ebenen. Mit dem Ingenieur Passwort haben Sie Zugriff auf alle Funktionen des Geräts. Die Passwörter können Sie nur in der Ingenieur Ebene verändern.

Die Ebenen sind wie folgt aufgebaut: GESPERRT (unterste Ebene), BEDIENER (nächst tiefere Ebene), S: BETREUER (mittlere Ebene) und INGENIEUR (höchste Ebene). Für den Zugriff auf eine höhere Ebene benötigen Sie das jeweilige Passwort. Der Zugriff auf eine tiefere Ebene und Locked sind ohne Passwort.

Wie Sie Zugriff zu Ihrer Ebene bekommen, ist im Folgenden beschrieben. Voraussetzung ist, dass Sie Ihr Passwort wissen. Passwörter können ausschließlich in der Ingenieur Ebene eingestellt werden.

Für den Zugriff beim ersten Einschalten lesen Sie bitte [Abschnitt 4.4](#).

**2.8.1 ZUGRIFF ERHALTEN (Fortsetzung)**  
**STANDARD ZUGRIFF (Fortsetzung)**

Anmerkung: Dieses Menü ist vom Kontext abhängig. Die aktuelle Anzeige kann sich von der hier gezeigten unterscheiden.

1. Drücken Sie bei eingeschaltetem Gerät die Menü Taste unterhalb des Bildschirms.  
 Im Hauptfenster erscheint eine eingeschränkte Version des Pop-up Menüs (Abbildung 2.3).

**2**

ZUGIRFF drücken



- 2 Wählen Sie ZUGRIFF.

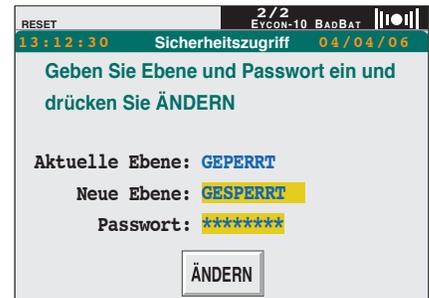
**1**



Menü Taste drücken

Die Sicherheitszugriff Seite erscheint.

- 3 Drücken Sie das gelb hinterlegte Wort GESPERRT hinter 'Neue Ebene'.



Links im Bildschirm erscheint eine Auswahlliste mit den Ebenen:  
 GESPERRT  
 BEDIENER  
 S.BETREUER  
 INGENIEUR.

- 4 Wählen Sie eine Ebene, z. B. BEDIENER.



Die Auswahl wird gelb hinterlegt. Bestätigen Sie:

- 5 Drücken Sie die Return Taste (grüner Pfeil ↵)

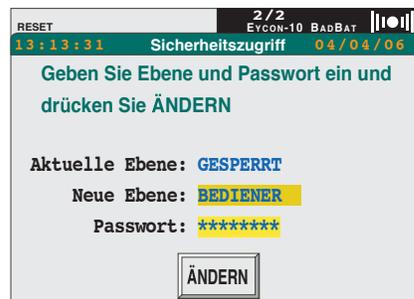


## 2.8.1 ZUGRIFF ERHALTEN (Fortsetzung)

## STANDARD ZUGRIFF (Fortsetzung)

Anstelle der Auswahlliste erscheint nun wieder die Sicherheitszugriff Seite. Nun sehen Sie die gewählte Ebene (BEDIENER, S.BETREUER oder INGENIEUR) in dem Feld 'Neue Ebene' gelb hinterlegt.

- 6 Betätigen Sie das Passwort Feld (Sternchen auf hellem Hintergrund).



Eine Tastatur erscheint. Der Cursor blinkt unter der ersten einzugebenden Stelle in der schwarzen Eingabezeile oben links.

- 7 Enthält Ihr Passwort Zeichen, die auf dieser Tastatur nicht sichtbar sind, drücken Sie den grauen Aufwärtspfeil in der linken unteren Ecke. Es erscheint eine numerische/Symbol Tastatur. Betätigen Sie den Pfeil erneut, erscheint eine Tastatur mit weiteren Sonderzeichen. Drücken Sie den Pfeil erneut, erscheint die gezeigte Tastatur. Für die Passworteingabe können Sie alle drei Tastaturen verwenden



Taste zum Aufrufen einer anderen Tastatur

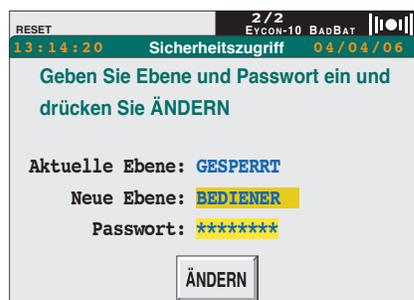
- 8 Geben Sie das erste Zeichen des Passworts ein. Es erscheint in der Eingabezeile. Der Cursor bewegt sich auf die nächste freie Stelle. Geben Sie nun das nächste Zeichen ein usw. Haben Sie ein falsches Zeichen eingegeben, gehen Sie mit dem Cursor unter das Zeichen und betätigen Sie die Taste 'C'. Alternativ können Sie zur Sicherheitszugriff Seite zurück, indem Sie die Taste mit dem 'roten Kreuz' betätigen.



- 9 Haben Sie das richtige Passwort eingegeben, drücken Sie Return.

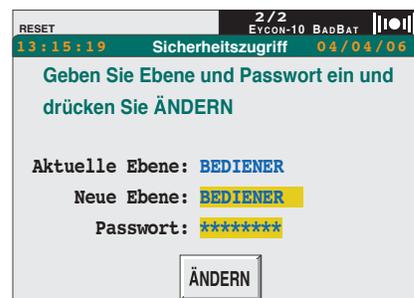
Die Sicherheitszugriff Seite erscheint.

10. Drücken Sie ÄNDERN



Die Anzeige blinkt kurz auf und zeigt die gewählte Ebene (BEDIENER, S. BETREUER oder INGENIEUR) in den Feldern 'aktuelle Ebene' und 'neue Ebene'.

Ist dies nicht der Fall, haben Sie ein falsches Passwort eingegeben. Überprüfen Sie das Passwort und wiederholen Sie den Vorgang ab Punkt 3.



## 2.8.1 ZUGRIFF ERHALTEN (Fortsetzung)

### BENUTZER ID ZUGRIFF

Haben Sie dieses Zugriffssystem gewählt, geben Sie anstatt einer Ebene eine 'Benutzeridentität' (User Identity) ein, bevor Sie das Passwort eingeben. Die Einstellung von Benutzer ID, Ebene und Passwort finden Sie in Abschnitt 4.4.3 beschrieben.

Zugriff auf die Sicherheitszugriff Seite bekommen Sie, wenn Sie entweder das Logging Schaltfenster berühren (nur XGA Geräte) oder die Menü Taste betätigen und dann ZUGRIFF wählen.



Abbildung 2.8.1 Sicherheitszugriff Seite (XGA)

Geben Sie nun nacheinander User ID und Passwort ein, indem Sie jeweils auf den gelben Bereich gehen und zur Eingabe die Tastatur benutzen. Haben Sie diesen Vorgang beendet, betätigen Sie die LOG ON Taste.

Antwortet das Gerät nicht mit der richtigen Ebene, haben Sie entweder die Benutzer ID oder das Passwort nicht richtig eingegeben.

**Anmerkung:** Beachten Sie bei der Einstellung die Groß- und Kleinschreibung. Die Benutzer ID 'Fred' ist nicht gleich der Benutzer ID 'FRED'.



### 3. BEDIENUNG

Dieses Kapitel informiert Sie über die allgemeine Bedienung und Überwachung des Geräts. Für die hier beschriebenen Anwendungen und Funktionen benötigen Sie den 'Bediener' Zugriff.

Das Kapitel enthält folgende Abschnitte:

- 3.1 Ein Programm starten
- 3.2 [Ein Programm unterbrechen und abbrechen](#)
- 3.3 [Ein Programm überwachen](#)
- 3.4 [Daten speichern](#)
- 3.5 [Bearbeiten von Alarmen](#)
- 3.6 [Bereichs und Gruppen Anzeigen](#)
- 3.7 [Rezepte laden](#)
- 3.8 [Batch](#)

Alle Beschreibungen gehen davon aus, dass Sie das Gerät bereits im 'Bediener' Modus bedienen (siehe [Abschnitt 2.8](#)).

Sollten an einer Stelle Unterschiede zwischen Ihrer Anzeige und der hier gegebenen Beschreibung auftreten, können Sie die Menü Taste am unteren Bildschirmrand wählen und die Funktion erneut starten.

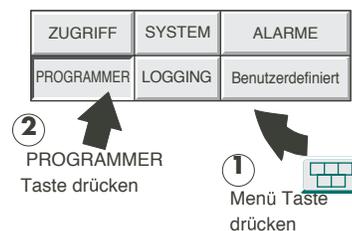
#### 3.1 EIN PROGRAMM STARTEN

Ein Programm können Sie starten, sobald Sie es geladen haben ([Abschnitt 3.1.1](#)) oder Sie können für den Start eine bestimmte Zeit und ein Datum vorgeben ([Abschnitt 3.1.2](#)).

##### 3.1.1 Ein Programm sofort starten

1. Rufen Sie mit der Menü Taste am unteren Bildschirmrand das Pop-up Menü auf.

Das Programm Fenster zeigt RESET, wenn zu diesem Zeitpunkt kein Programm geladen ist. Haben Sie schon ein Programm gewählt, erscheint FREI.



2. Wählen Sie PROGRAMMER.

Das Programmer Fenster erscheint.

3. Wählen Sie PROGRAMME.

Programmer		
PROGRAMME	PLANER	ÄNDERN
VORSCHAU	MONITOR	START
HALTEN	ABBRUCH	RESET
SPRUNG	ADVANCE	REDO

### 3.1.1 EIN PROGRAMM SOFORT STARTEN (Fortsetzung)

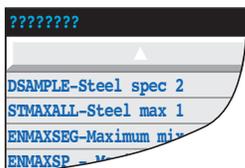
Die Programm Laden Seite\* erscheint. Geben Sie hier einen Namen ein. Links des Seitentitels sehen Sie die aktuelle Zeit, rechts das aktuelle Datum.

\* Anmerkung: Es können bis zu acht Sollwert Programme gleichzeitig unterstützt werden. Haben Sie mehrere dieser Programme gestartet, enthält der 'Programm Laden' Bildschirm das zusätzliche Feld 'Einheit'. Über dieses Feld können Sie den Programmierer bestimmen, in dem dieses Programm laufen soll. Alle Anzeigeseiten beziehen sich dann auf das Programm der ausgewählten 'Einheit'. Jede Programmierer Seite können Sie mit den Pfeil Tasten für jede gültige Einheit durchblättern.



4. Drücken Sie das gelbe Feld mit den Fragezeichen.

Links im Bildschirm erscheint eine Auswahlliste mit allen im Gerät vorhandenen Programmen. Rechts des Textes sehen Sie die Anzeige des Kleinformat Geräts. Das Großformat Gerät zeigt zusätzlich zum Dateinamen noch den Programm Namen, durch einen Bindestrich getrennt.



5. Wählen Sie das gewünschte Programm. Der Hintergrund des gewählten Namens wird gelb.

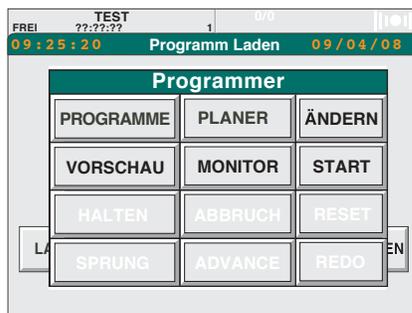
6. Betätigen Sie die Return Taste (grüner Pfeil).

An Stelle der Auswahlliste erscheint nun wieder die Programm Laden Seite. Hinter Datei Name sehen Sie den von Ihnen gewählten Programmnamen auf gelben Hintergrund.



7. Drücken Sie LADEN.

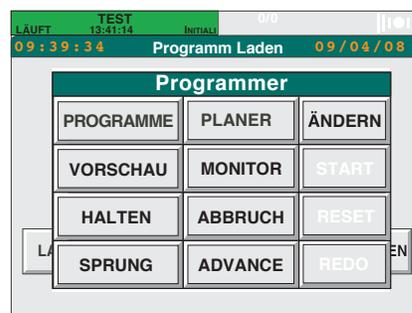
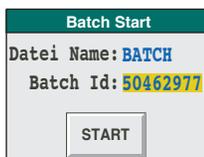
Das vollständige Programmierer Menü erscheint. Im Programm Schaltfenster steht FREI auf weißem Hintergrund. Ein Programm ist geladen, läuft aber nicht.



8. Drücken Sie START.

Das Programm Schaltfenster wechselt auf grün mit Status LÄUFT. In der Anzeige erscheint die erwartete Zeit bis Programmende und die Nummer des aktuellen Segments.

Haben Sie das Programm als Teil einer Batch konfiguriert, erscheint das Batch Pop-up, in dem Sie die Batch Details bestätigen müssen, bevor Programm und Batch starten können.



### 3.1.2 Ein Programm planen

Ein Programm planen bedeutet, dass Sie das Datum und die Zeit eingeben, zu der das Programm automatisch startet. Haben Sie die entsprechenden Werte eingegeben, erscheint ein blinkender orangener Punkt in der rechten oberen Ecke des Programm Fensters (Abbildung 2.4)

Läuft zu der angegebenen Zeit schon ein Programm, wird das geplante Programm verzögert und später gestartet. Der verspätete Start wird in der Alarm Historie aufgezeichnet.

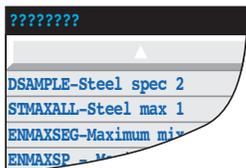
#### PROGRAMM AUSWAHL

1. Drücken Sie die Menü Taste am unteren Bildschirmrand.
2. Wählen Sie aus dem Pop-up Menü PROGRAMMER.
3. Wählen Sie PLANER.

Die Programm Planer Seite erscheint. Angezeigt werden die aktuelle Zeit und das aktuelle Datum.

4. Gehen Sie auf das Feld Datei Name (????????).

Links im Bildschirm erscheint eine Auswahlliste mit allen im Gerät vorhandenen Programmen. Rechts des Textes sehen Sie die Anzeige des Kleinformat Geräts. Das Großformat Gerät zeigt zusätzlich zum Dateinamen noch den Programm Namen, durch einen Bindestrich getrennt.



5. Wählen Sie ein Programm aus.

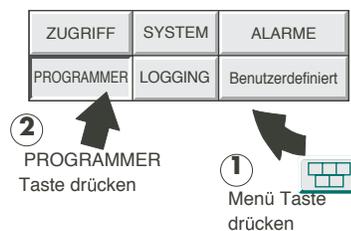
Der Hintergrund des gewählten Programms wechselt auf gelb.

6. Bestätigen Sie mit Return (grüner Pfeil).

Im Feld Datei Name sehen Sie nun den Namen des von Ihnen gewählten Programms.

Nun können Sie das Programm planen.

**Anmerkung:** Möchten Sie, dass das Programm direkt nach Ende des aktuell laufenden Programms startet, müssen Sie kein Start Datum und keine Start Zeit eingeben.



Programmer		
PROGRAMME	PLANER	ÄNDERN
VORSCHAU	MONITOR	START
HALTEN	ABBRUCH	RESET
SPRUNG	ADVANCE	REDO

13:38:05 Programm Planer 09/04/08

Datei Name: ?????????

Start Datum: 09/04/08

Start Zeit: 13:38:03

ÜBERNEHMEN ABRUCH

13:38:40 Programm Planer 09/04/08

?????????

DSAMPLE 09/04/08

STMAXALL 13:38:03

ENMAXSEG

ENMAXSP

TEST

ABBRUCH

X ← C

13:38:44 Programm Planer 09/04/08

TEST

DSAMPLE 09/04/08

STMAXALL 13:38:03

ENMAXSEG

ENMAXSP

TEST

ABBRUCH

X ← C

13:38:48 Programm Planer 09/04/08

Datei Name: TEST

Start Datum: 09/04/08

Start Zeit: 13:38:03

ÜBERNEHMEN ABRUCH

### 3.1.2 EIN PROGRAMM PLANEN (Fortsetzung)

#### EINSTELLEN DES START DATUMS

7. Gehen Sie auf das Feld Start Datum.

Auf der linken Bildschirmseite erscheint eine numerische Tastatur. Der Cursor blinkt unter dem ersten Fragezeichen in der schwarzen Eingabezeile.

8. Geben Sie das gewünschte Datum ein. Achten Sie dabei auf das Datumsformat des Geräts.

Haben Sie die eine Zahl eingegeben, bewegt sich der Cursor unter das nächste Zeichen.

Mit der 'C' Taste können Sie die Eingabe auf ??/??/?? zurücksetzen. Möchten Sie die gesamte Eingabe abbrechen und zur Programm Planer Seite zurück, drücken Sie die Taste mit dem roten Kreuz.

9. Haben Sie die Eingabe beendet, bestätigen Sie mit Return. In der Programm Planer Seite erscheint nun das von Ihnen eingegebene Datum im Feld Start Datum.

#### EINSTELLEN DER START ZEIT

10. Drücken Sie das Feld Start Zeit.

Die numerische Tastatur erscheint. Der Cursor blinkt unter der ersten Zahl im Eingabefeld.

11. Geben Sie die Zeit im Format *hh:mm:ss* ein.

Nachdem Sie die erste Zahl eingegeben haben, springt der Cursor automatisch zum nächsten Feld. Die Doppelpunkte müssen Sie nicht mit eingeben.

Mit der 'C' Taste können Sie die Eingabe auf ??/??/?? zurücksetzen. Möchten Sie die gesamte Eingabe abbrechen und zur Programm Planer Seite zurück, drücken Sie die Taste mit dem roten Kreuz.

12. Haben Sie die Zeit im richtigen Format eingegeben, drücken Sie Return.

Die Programm Planer Seite zeigt nun im Feld Start Zeit die von Ihnen eingegebene Zeit.

### 3.1.3 Segment überspringen

Wählen Sie die Funktion SPRUNG, stoppt das Programm im aktuellen Segment und startet direkt das folgende Segment. Sprung können Sie direkt aus dem Programmierer Menü starten.

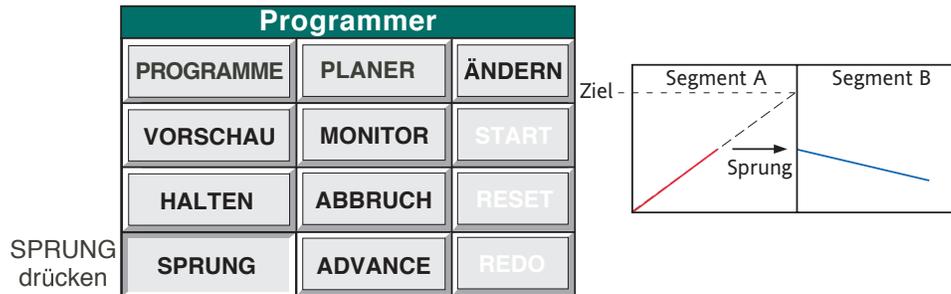


Abbildung 3.1.3 Segment überspringen

#### FOLGEN EINES SEGMENTÜBERGANGS

##### VON HALTZEIT, SCHRITT ODER SERVO (SP ODER PV) ZU EINEM ANDEREN TYP

Diese Übergänge sind 'sicher'. Der Sollwert (SP) schaltet stoßfrei von einem auf das nächste Segment. Das Programm wird durch den SPRUNG früher beendet.

##### VON RAMPE ZU SCHRITT

Nicht stoßfrei. Die Rampe wird beendet, bevor der Zielsollwert erreicht ist. Dadurch entsteht ein mehr oder weniger großer Sprung (abhängig von Richtung und Steigung der Rampe und dem Zeitpunkt des Abbruchs) zum Sollwert des Folgesegments.

##### VON RAMPE ZU HALTZEIT

Annähernd stoßfrei, mit einem Servo-SP an den aktuellen Arbeitssollwert zur Zeit des Sprungs angepasst. Normalerweise entsteht bei dem Übergang ein leichter Stoß, entgegengesetzt der Rampenrichtung.

##### VON RAMPE ZU RAMPE

1. Gleiche Richtung; gleiche Steigung  
Die Rampe geht mit der gleichen Steigung zum neuen Sollwert. Die Rampendauer entspricht der Summe beider Rampenabschnitte ohne Sprung.
2. Gleiche Richtung; zweite Steigung ist größer  
Beim Übergang startet der Rampen SP mit neuer Steigung. Die Dauer nimmt ab.
3. Gleiche Richtung; zweite Steigung niedriger  
Beim Übergang startet der Rampen SP mit neuer Steigung. Die Dauer nimmt zu.
4. Gegensätzliche Richtung.  
Beim Übergang startet der Rampen SP mit neuer Richtung und neuer Steigung. Es ist möglich, dass der vorherige Zielwert nicht erreicht wird. Es ist auch möglich, dass der neue Zielsollwert schneller erreicht wird. In diesem Fall hält der SP bis zum Start des nächsten Segments (wenn Sie nicht vorher erneut SPRUNG wählen).

##### VON RAMPE ZU ENDE (STARTWERTE)

Nicht stoßfrei. Gleicher Effekt wie bei Abbruch des Programms.

##### VON RAMPE ZU BEENDET (UNENDLICHE HALTZEIT)

Nicht stoßfrei. Beendet die Rampe und springt zum End-Zielsollwert.

##### WECHSEL DES RAMPENTYPS

1. Rampensteigung. Die Steigung wird aufrechterhalten.
2. Zeit zum Ziel. Die Dauer wird aufrechterhalten.

### 3.1.4 Advance

Ähnlich wie der zuvor beschriebene SPRUNG. Bei Advance stoppt das Programm das aktuelle Segment und geht direkt zum Folgesegment über. Im Gegensatz zum Sprung startet das neue Segment allerdings vom Ziel Sollwert des vorherigen Segments. Advance können Sie direkt aus dem Programm Menü auswählen.

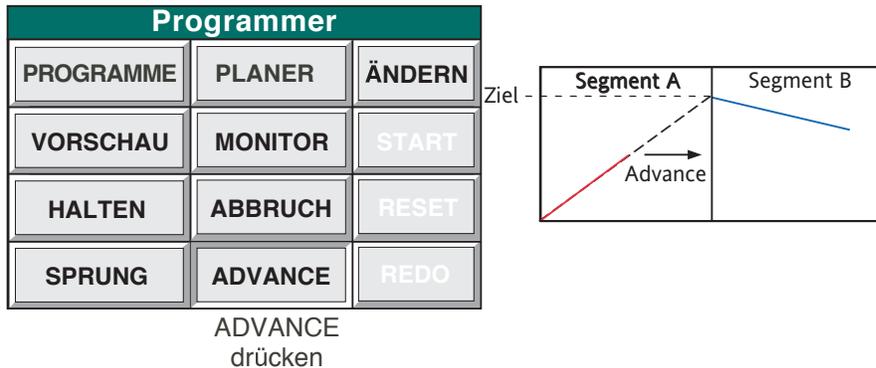


Abbildung 3.1.4 Segment Advance

### 3.1.5 Ändern

Mit Ändern haben Sie die Möglichkeit, die Programm Segmente anzusehen (Kleinformat Standard - siehe Abbildung 3.1.5a) und, wenn in der Ingenieur Ebene konfiguriert, Informationen zu planen, zu überwachen und eine Voranzeige anzusehen. Im Kleinformat Gerät können nicht alle Informationen gleichzeitig dargestellt werden. Genauere Details über die Programmierer Ändern Funktion finden Sie in Abschnitt 4.1.

Segment Name	INITIALISE	PUMP DOWN	HEAT
EST	00:05:00	00:10:00	01:00:00
Kanal Name	SPRUNG 30	DWELL 30	RAMPTIME 800
User Wert	SPRUNG 1.00E+03	SPRUNG 1.00E-03	DWELL 1.00E-03
Ereignisse	VACUUM A 0.00E+00	0.00E+00	0.00E+00
Weitere Ereignisse, 'Warten' und 'Exit' über Bildlaufleiste	EVENTS 1-6 000 100	001 100	001 100

**Ereignis Details**

Segment Name: Heat

Lüfter: OFF

Heizen: Gesperrt

Kühlen: Freigabe

Druck: Freigabe

OK

Abbildung 3.1.5a Programm ändern - Standard Ansicht

### 3.1.5 ÄNDERN (Fortsetzung)

Das Erscheinungsbild der Seite ist von dessen Konfiguration abhängig. Die Standard Anzeige enthält die Segment Dauer, Sie können jedoch auch Segment Start, Segment Dauer und Segment Ende Zeiten konfigurieren (Abschnitt 4.1). Dabei sind die Zeiten für Start und Ende des Segments relativ zum Programm Start, also keine Echtzeit Werte. In Abbildung 3.1.5a sehen Sie auch, dass bestimmte Informationen zu einer Zelle erscheinen, wenn Sie die Zelle auswählen. In der Bedienerbene sind diese Objekte schreibgeschützt. Änderungen können Sie nur in der Ingenieur Ebene vornehmen.

Sie können die Anzeige so konfigurieren, dass Vorschau, Monitor und Planer enthalten sind. Jedoch können nicht alle dieser Objekte gleichzeitig auf dem Bildschirm eines Kleinformat Geräts dargestellt werden. In Abbildung 3.1.5b sehen Sie eine Anzeige, bei der 'Vorschau' konfiguriert wurde. 'Monitor' fügt der Darstellung die Monitor Taste unterhalb des Graphs hinzu. 'Planer' zeigt den Datei Name und deren Start Zeit und Datum.

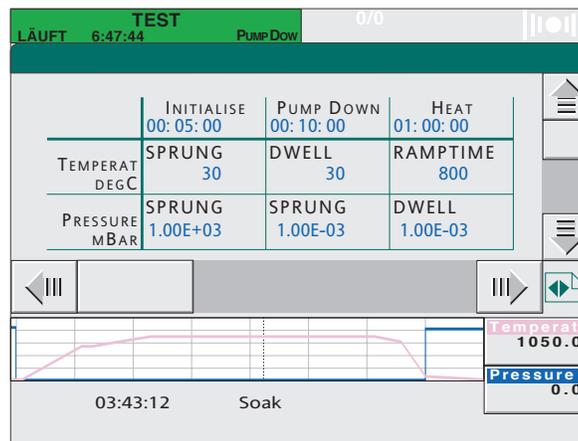


Abbildung 3.1.5b Programm Ändern mit 'Vorschau'

### Ändern Options Tasten

Betätigen Sie die Option Taste, erscheint eine Reihe von Funktions Tasten. Die Kleinformat Einheit kann nicht alle Tasten auf einmal darstellen. Zum aufrufen verborgener Tasten, verwenden Sie die Bildlaufleiste. In der Bedienerbene stehen Ihnen nur die Funktionen NEU und REVISION zur Verfügung.

Neu: Wird in der Bedienerbene nicht benötigt.

Revision: Zeigt die Anzahl der Programmänderungen seit dem ersten Sichern (Version1), zusammen mit der Zeit und dem Datum der letzten Änderung.

## 3.2 Ein Programm anhalten und abbrechen

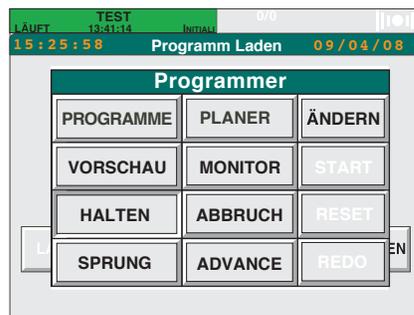
Die Funktion HALTEN können Sie zweifach verwenden:

1. als Bediener können Sie das Programm anhalten, wenn ein Problem im Prozess auftaucht und Sie das Problem bei laufendem Programm nicht beheben können
2. als Ingenieur können Sie das Programm anhalten, um im aktuellen Programm Änderungen vorzunehmen.

Dieses Kapitel wendet sich an die Bediener und behandelt deshalb nur die erste Situation. Die zweite Situation finden Sie in Abschnitt 4.1 beschrieben.

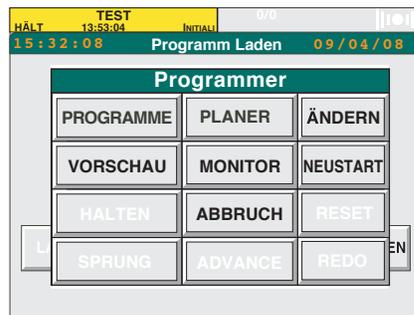
### 3.2.1 Anhalten eines Programms

1. Drücken Sie bei laufendem Programm und angezeigtem Programmierer Menü [Schritt 8 in 3.1.1](#). (Starten eines Programms) die Taste HALTEN.



Das Programm Schaltfenster wechselt auf gelb und zeigt HÄLT.

Links des Seitentitels sehen Sie die aktuelle Zeit. Möchten Sie die Programmzeit sehen, verwenden Sie die Funktion MONITOR ([Abschnitt 3.3](#)).



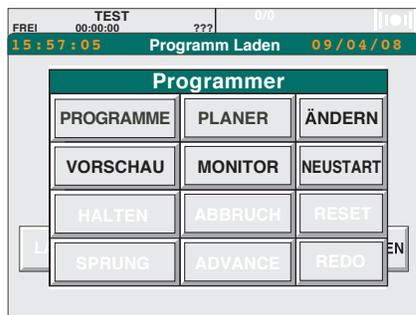
Haben Sie das Problem erfolgreich gelöst, können Sie das Programm mit NEUSTART weiterlaufen lassen (Ein Programm sofort starten). Können Sie das Problem nicht beheben, wird das Programm in der Regel abgebrochen ([Abschnitt 3.2.2](#)).

### 3.2.2. Ein Programm abbrechen

Drücken Sie im Programmierer Menü ABBRECHEN.

Das Programm Schaltfenster zeigt FREI an.

Das Programm ist nun frei, das bedeutet, es ist weiterhin im Kurzzeitspeicher geladen, aber nicht gestartet. An diesem Punkt können Sie dasselbe Programm mit START erneut starten oder ein neues Programm laden ([Abschnitt 3.1.1](#)).



### 3.3 EIN PROGRAMM ÜBERWACHEN (MONITORING)

Drücken Sie bei laufendem Programm und geöffnetem Programmierer Menü (Abschnitt 3.1.1 'Ein Programm sofort starten') MONITOR.

Die Monitor Seite beinhaltet:

1. Ein Profil von bis zu 5\* Kanälen, zusammen mit einem Cursor, der die aktuelle Position anzeigt.
2. Ein 'Punkt-Fenster' pro dargestelltem Kanal
3. Den Namen des aktuellen Segments
4. Die Zeit bis zum Ende des Segments und die Gesamtzeit bis zum Ende des Programms
5. Eine Anzahl von Drucktasten.

#### 3.3.1 Programm Profil

Das Profil bietet Ihnen eine graphische Darstellung des Programms. Standardmäßig werden nur die Programm Kanäle im Graph dargestellt. Die PLOT Taste (nur in der Ingenieur Ebene) ermöglicht Ihnen das Ändern des Graph Inhalts, um bis zu 5\* Objekte hinzuzufügen.

**Anmerkung:** Öffnen Sie das Fenster 'Auswahl sichtb. Plots' zum ersten Mal, stehen alle Plots auf 'Keine'. Geben Sie alle gewünschten Plots ein (auch die, die schon im Graph erscheinen), da jeder auf 'Keine' gesetzte Plot gelöscht wird, sobald Sie OK betätigen.

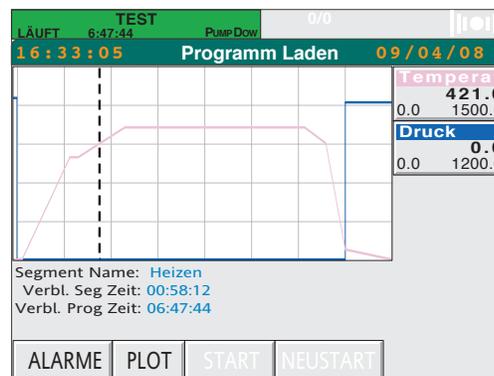
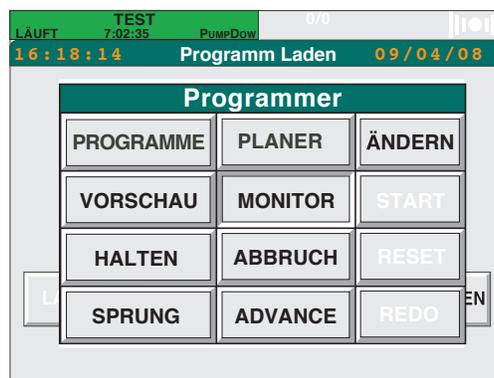


Abbildung 3.3.1a Programm Monitor Anzeige

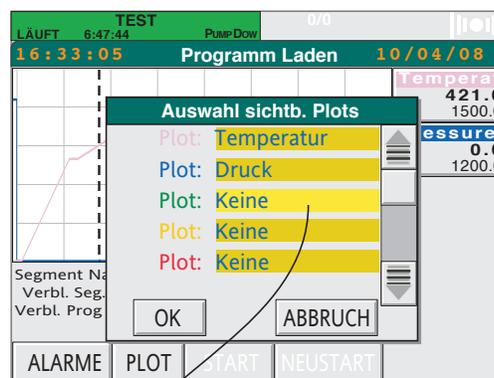


Abbildung 3.3.1b Plot Ändern

\*16 für Großformat Geräte

### 3.3.2 Punkt-Fenster

Rechts vom Graph erscheint für jeden konfigurierten Plot ein Punkt-Fenster. Das Punkt-Fenster beinhaltet die Farbe und den Namen des Plots, zusammen mit dessen aktuellem Wert und den oberen und unteren Grenzwerten.

Anmerkung: Bei den Kleinformat Geräten sind die Parameternamen auf die ersten acht Zeichen gekürzt. Daher erscheinen z. B. 'Temperatur 1' und 'Temperatur 2' beide als 'Temperat'. Wählen Sie als Namen jedoch 'Temp 1' und 'Temp2', werden diese vollständig angezeigt.

<b>Temperat</b>	
	<b>421.0</b>
0.0	1500.0
<b>Druck</b>	
	<b>0.0</b>
0.0	1200.0

Abbildung 3.3.2  
Beispiel Punkt-Fenster

### 3.3.3 Segment Status

#### SEGMENT NAME

Der Name des aktuell laufenden (oder angehaltenen) Segments.

#### VERBL. SEG ZEIT

Zeit bis zum Ende des Segments. Bei laufendem Segment ist dieser Wert abnehmend. Bei angehaltenem Segment bleibt er konstant.

#### VERBL.PROG ZEIT

Zeit bis zum Ende des Programms.

### 3.3.4 Drucktasten

Am unteren Bildschirmrand sehen Sie eine Anzahl von Drucktasten. Bei dem Großformat Gerät können alle vorhandenen Tasten dargestellt werden. Das Kleinformat Gerät zeigt nur vier Tasten auf dem Bildschirm. Die restlichen Tasten können Sie mit Hilfe der 'Option' Taste aufrufen. Zusätzlich zu den Tasten mit festen Funktionen stehen Ihnen eine Reihe benutzerspezifische Tasten zur Verfügung, die hier allerdings nicht beschrieben werden.

Die Tasten sind gesperrt (weißer Text), wenn die Funktion nicht anwendbar ist oder Sie nicht den benötigten Zugriff haben.

#### ALARME

Betätigen Sie diese Taste, erscheint die Alarm Historie, die Sie in [Abschnitt 3.5.1](#), beschrieben finden. Die Anzeige enthält nur Alarmergebnisse und Ereignisse, die für dieses Programm relevant sind.

#### BATCH

Ist diese Taste vorhanden, können Sie mit ihr die Batch Details aufrufen.

#### PLOT

Betätigen Sie 'Plot', können Sie die graphische Darstellung des Programms ändern ([Abschnitt 3.3.1](#)).

#### WEITERE TASTEN

Die Funktionen der weiteren Tasten (START, NEUSTART, HALTEN, ABBRUCH, RESET, SPRUNG, ADVANCE, REDO) wurden bereits in den [Abschnitt 3.1](#) und [3.2](#), beschrieben.

### 3.3.5 Die Vorschau Funktion

Diese Funktion bietet Ihnen eine graphische Darstellung der Programm Segmente. Den vertikalen Cursor können Sie über die gesamte Bildschirmbreite ziehen. Programm Parameter sind auch hier rechts vom Graph in Punkt-Fenstern dargestellt. Diese enthalten die Werte der Parameter bei Cursor Position. Segment Name und Zeit-im-Programm für die Cursor Position erscheinen unterhalb des Graphs.

Betätigen Sie die VORSCHAU Taste, erscheint eine PLOT Taste und, wenn Sie das Gerät für mehrere Program-mer konfiguriert haben, eine EINHEIT Taste.

Die Funktion der PLOT Taste ist bereits in Abschnitt 3.3.1 beschrieben. Die Taste ist nur in der Ingenieur Ebene freigegeben.

EINHEIT öffnet eine Dialogbox mit dem Namen der aktuellen Einheit. Diese können Sie ändern, indem Sie das Feld Name berühren und aus der Liste die gewünschte Einheit wählen.

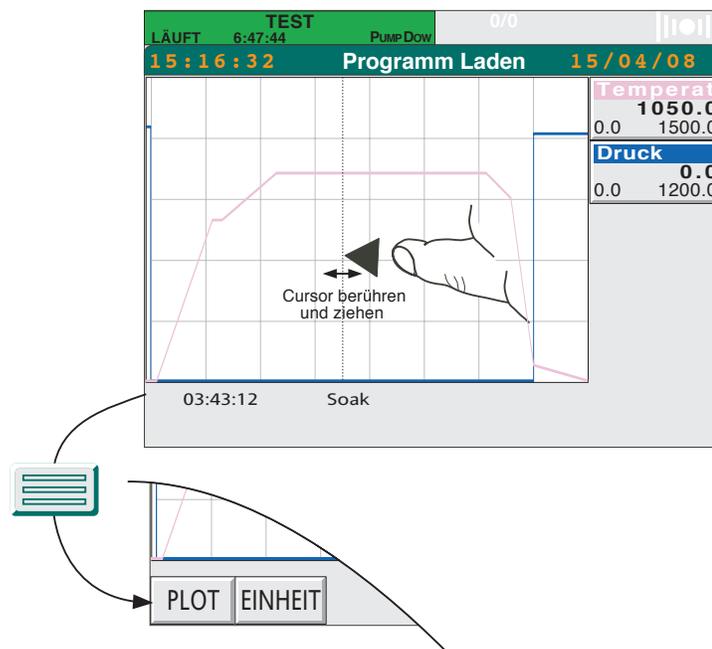


Abbildung 3.3.5 Vorschau Anzeige

### 3.4 DATEN SPEICHERN

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie Prozessdaten auf ein Speichermedium speichern (archivieren) können.

#### 3.4.1 Dateiarnten

Die Dateiarnt (ASCII oder UHH) können Sie im Logging Gruppen Fenster festlegen. Dafür benötigen Sie Ingenieur Zugriff und die Aufzeichnung muss 'AUS' sein.

#### ASCII

Diese Test Datei können Sie lesen und in eine Standard Tabellenkalkulation importieren. Diese Dateien haben die Erweiterung '.ASC'.

#### UHH

Dieses Format ist nur für die Review Software lesbar. UHH Dateien haben Sequenz Datei Namen (siehe unten) und die Erweiterung .UHH. Haben Sie 'Stündlich' oder 'Täglich' gewählt, werden zu jeder entsprechenden Tages- oder Stundengrenze neue UHH Sequenz Dateien erstellt.

#### 3.4.2 Namenarten

Die Auswahl einer Namenart (Test, Stündlich, Täglich, Sequenz) treffen Sie im Logging Gruppen Fenster (Abschnitt 4.2). Die Namenart können Sie in der Bedienebene nur ansehen, nicht ändern.

#### TEXT

Text bezeichnet eine kontinuierliche Datei die beginnt, wenn Sie die Datenspeicherung (Logging) starten und endet, wenn Sie die Datenspeicherung stoppen. Dieser Datei können Sie einen 8-stelligen (MS-DOS) Namen geben. Das Gerät hängt die Erweiterung .asc oder .uhh an. Verwenden Sie .uhh Dateien und wählen Sie Text, werden die Dateien als SEQUENZ (siehe unten) behandelt.

#### STÜNDLICH

Stündlich bedeutet, dass das Gerät automatisch die gespeicherten Daten von einer Stunde in eine Datei schreibt. Für den Dateinamen geben Sie nur die ersten zwei Zeichen ein. Das Gerät setzt die weiteren sechs Zeichen aus der Startzeit der Datei zusammen. Geben Sie z. B. Mo(ntag) ein, kann eine Stündlich-Datei mit dem Namen *Mo010323* erscheinen. Dieser Name sagt aus, dass die Datei die Aufzeichnung um 23 Uhr am Tag 3 des 1. Monats begann.

#### TÄGLICH

Täglich ist ähnlich wie stündlich. Das Gerät sammelt die Daten eines Tages und schreibt sie in eine Datei. Die Aufzeichnung beginnt jeweils um Mitternacht und läuft 24 Stunden. Für den Namen geben Sie die ersten vier Zeichen vor. Die letzten vier Zeichen werden vom Gerät ergänzt (mmdd-Monat, Tag).

#### SEQUENCE

Bei Sequenz Datei Namen geben Sie nur die ersten zwei Zeichen ein. Der Rest des Namens wird automatisch als sechsstellige Zahl, beginnend mit 000001, vom Gerät angehängt. Diese Nummer wird bei jeder neu erstellten Datei dieser Art um eins erhöht.

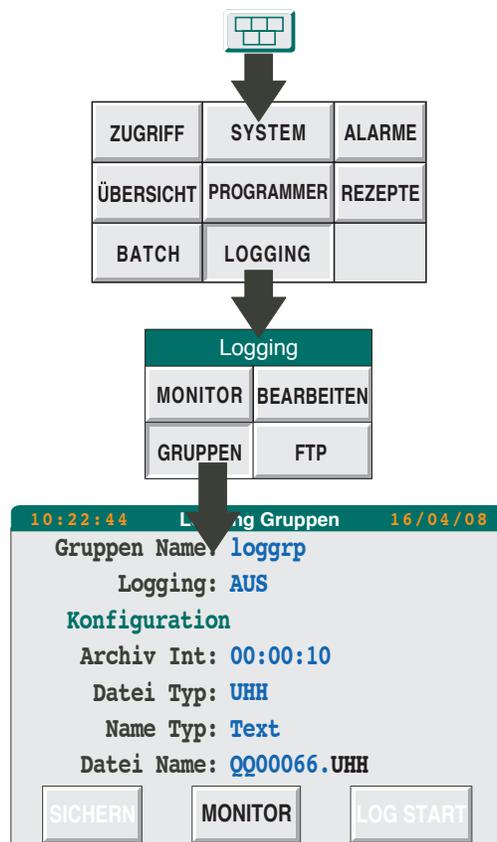


Abbildung 3.4.1 Logging 'Bearbeiten' Seite

### 3.4.3 .Die Bearbeiten Funktion

Die BEARBEITEN Funktion können Sie Dateien ein Wechselspeichermedium (z. B. Speicherstift) exportieren.

#### ARCHIVE EXPORTIEREN

Auf der 'Archiv bearbeiten' Seite haben Sie die Möglichkeit, Dateien auf einen 'Speicherstift' zu exportieren. Exportierte (kopierte) Dateien werden nicht aus dem internen Archiv gelöscht.

- Export Die aktuell angezeigte Datei wird auf das USB Gerät kopiert.
- Alle Exportieren Alle im internen Archiv vorhandenen Dateien werden auf das USB Gerät kopiert. Kann das Gerät nicht alle Dateien aufnehmen, erscheint eine Meldung, die einen Wechsel des Speichermediums fordert..

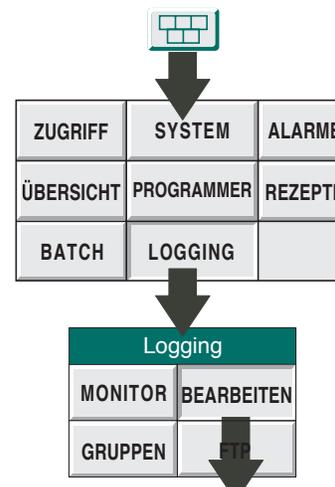
Besitzt eine zu exportierende Datei den selben Namen wie eine auf dem Speichermedium bereits vorhandene Datei, geschieht folgendes:

- Sind die Dateien identisch, wird die Datei nicht exportiert, jedoch als 'übersprungen' markiert.
- Ist die neue Datei länger als die auf dem Speichermedium befindliche Datei, hat aber die gleich Grunddaten, wird die Datei auf dem Medium durch die exportierte Datei ersetzt.
- Treffen weder a. noch b. zu, werden Sie als Bediener um eine Entscheidung gebeten.

Während des Exportierens ist der Bildschirm normalerweise auf der Archiv bearbeiten Seite 'gesperrt'. Setzen Sie 'Seite gesperrt' auf 'Nein', wird die normale Bildschirm Navigation wiederhergestellt und der Export Vorgang läuft im Hintergrund weiter. Sobald der Vorgang beendet ist, teilt Ihnen eine Meldung mit, dass Sie das Speichermedium nun entfernen können. Auch alle anderen Export Meldungen erscheinen auf dem zur Zeit aktiven Bildschirm.

Sie haben zu jeder Zeit die Möglichkeit, zur Archiv bearbeiten Seite zurückzukehren.

**Anmerkung:** Das Großformat Gerät zeigt im oberen Bildschirmbereich ein 'Archivierung läuft' Symbol. Dieses besteht aus einem Disketten Zeichen und einem Pfeil links dieses Zeichens. Der Pfeil und der obere Bereich des Disketten Zeichens blinken während des Exports grün.



16:50:37 Archiv bearbeiten 15/04/08	
Datei Typ:	UHH
Datei Name:	00000045.UHH
Datei Größe:	4 kBytes
Medium Größe:	46848 kBytes
Freier Speicher:	45954 kBytes
Freie Zeit:	907-17:16
<input type="button" value="EXPORT"/> <input type="button" value="ALLE EXPORTIEREN"/> <input type="button" value="MONITOR"/>	

#### DATENINTEGRITÄT

Obwohl der Visual Supervisor speziell für die sichere Erhaltung gespeicherter Daten entwickelt wurde, kann es bei einem plötzlichen Netzausfall zu einem Datenverlust oder zu einer unvollständigen Übertragung kommen.

Vermeiden Sie solche Probleme, indem Sie vor einer geplanten Abschaltung die Datenaufzeichnung stoppen. Dies erreichen Sie entweder durch das Abschalten in LOGGING/MONITOR oder indem Sie die STOP Taste in SYSTEM/APPLN/APP MGR betätigen.

### 3.4.4 FTP

Die Archivierung von Daten auf einen Remote PC ist ebenso möglich (Abschnitt 4.2.2).

### 3.5 BEARBEITEN VON ALARMEN UND MELDUNGEN

In Abschnitt 2.6 finden Sie eine Beschreibung des Alarm Fensters und wie das Gerät Alarme, Ereignisse und Meldungen anzeigt. Im folgenden Abschnitt wird die Alarm Historie Seite beschrieben. Ebenso erfahren Sie, wie Sie Alarme, Ereignisse und Meldungen bestätigen.

#### UHRZEIT DARSTELLUNG

Haben Sie Zeitsynchronisation konfiguriert, entspricht das Datum und Uhrzeit des gespeicherten Blocks dem Datum und Uhrzeit des aufgetretenen Alarm/Ereignis des Blocks und wird angezeigt als TT/MM HH:MM. Ist es nicht sicher, dass das Gerät des Original Blocks über eine eigene Uhrzeitsynchronisation verfügt, wird Datum und Uhrzeit von der Alarm-/Ereigniserkennung genutzt und angezeigt als TT\*MM HH\*MM

#### 3.5.1 Alarm Historie Seite

Die Alarm Historie können Sie öffnen, indem Sie

1. die Menü Taste unterhalb des Bildschirm drücken und im Pop-up Menü ALARME wählen oder
2. das Alarm Fenster drücken.

ZUGRIFF	SYSTEM	ALARME
ÜBERSICHT	PROGRAMMER	REZEPTE
BATCH	LOGGING	

Das Alarm Menü erscheint. Im Alarm Fenster sehen Sie die aktuelle Alarmbedingung.

3. Wählen Sie HISTORIE.

Die in Abbildung 3.5.1a dargestellte Alarm Historie Seite erscheint.

Alarme		
QUITTIEREN	ALLE QUITT	HISTORIE
ÜBERSICHT	LOG	ANMERKUNG
ARCHIV	MELDUNGEN	

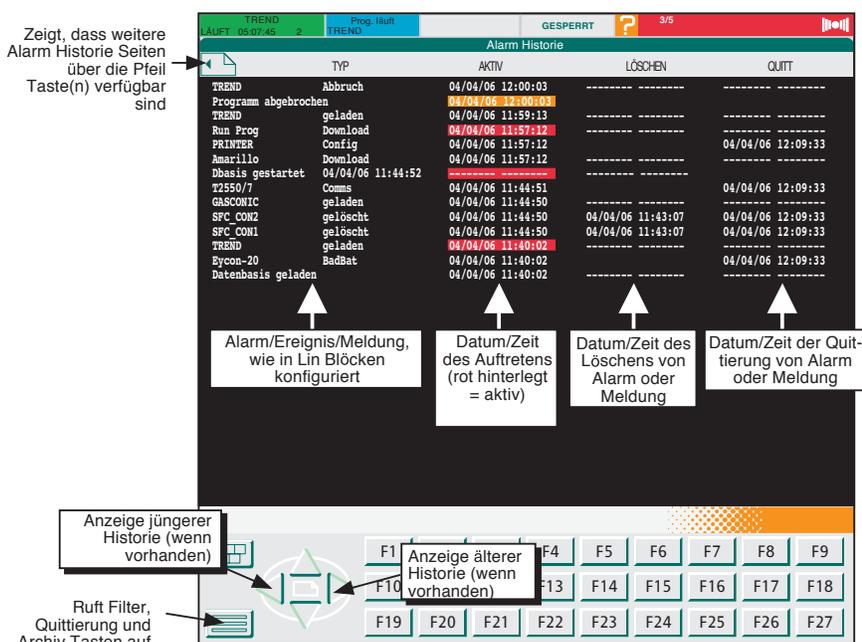


Abbildung 3.5.1a Alarm Historie Anzeige (XGA Version)

Wie Sie sehen, sind die Informationen in Spalten angeordnet. (Die Abbildung zeigt die XGA Version; bei der 1/4VGA Version fehlt die 'Quitt' Spalte.) Die Spalten LÖSCHEN und QUITT enthalten eine der folgenden Informationen:

1. Gestrichelte Linie (für Ereignisse - da diese nicht 'gelöscht' werden können).
2. Leerstellen (für Alarme oder Meldung, die noch aktiv sind).
3. Zeit und Datum (zeigt, wann der Alarm oder die Meldung inaktiv oder quittiert wurden).

### 3.5.1 ALARM HISTORIE ANZEIGE (Fortsetzung)

Im Folgenden werden 'Alarme', 'Ereignisse' und 'Meldungen' kurz 'Ereignisse' genannt.

Wie Sie in Abbildung 3.5.1 sehen, zeigt die Alarm Historie eine Liste aller Ereignisse seit Laden der Datenba-  
sis\*, Angegeben sind Datum und Zeit des Auftretens und - wo möglich - die Zeit des Erlöschens und (für XGA  
Einheiten) der Quittierung des Ereignisses. Kann die Liste der Ereignisse nicht mehr auf einer Seite dargestellt  
werden, erscheint ein 'Blättern' Symbol in der oberen linken Ecke des Bildschirms. In Tabelle 3.5.1 sehen Sie  
die verschiedenen Symbole.

	Rechts Pfeil zeigt frühere Ereignisse
	Rechts Pfeil zeigt frühere, links Pfeil zeigt spätere Ereignisse
	Links Pfeil zeigt spätere Ereignisse

Tabelle 3.5.1 Erklärung der Seitenwechsel Symbole

Die Anzeige der Ereignisse kann über verschiedene Wege begrenzt (gefiltert) werden, so dass nur die für  
Sie wichtigen Daten in der Liste enthalten sind. Wählen Sie dafür die Option Taste unterhalb der Liste. Eine  
Optionsleiste erscheint (Abbildung 3.5.1b). Diese enthält nicht nur die 'Filter' Tasten, sondern auch die Tasten  
ARCHIV und QUITTIEREN.

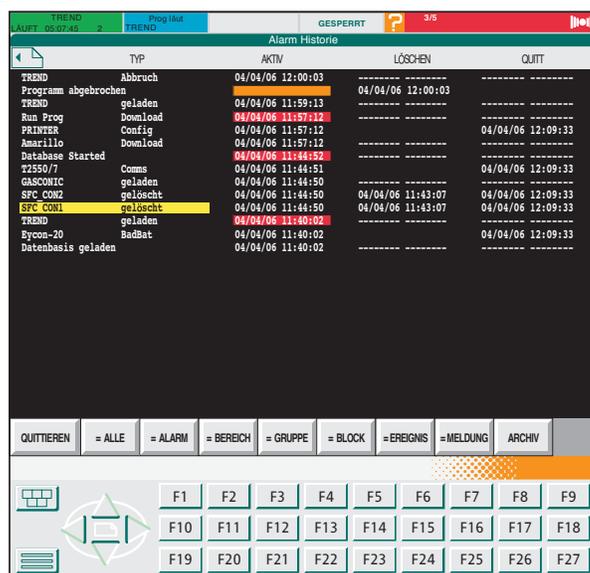


Abbildung 3.5.1b Alarm Historie Anzeige mit Optionsleiste

### ZWEIZEILIGE ANZEIGE

Wie bereits in Abschnitt 2.6.2 beschrieben, können Sie mit der Tief Taste zwischen der einzeiligen Darstellung  
(wie in Abbildung 3.5.1 gezeigt) und der zweizeiligen Darstellung umschalten. In der zweizeiligen Darstellung  
enthält die zweite Zeile die ID des zur Zeit des Auftretens des Alarms eingeloggtten Benutzers (z. B. Abbildung  
2.6.2c).

### FILTER TASTEN

- ALLE Es werden alle Alarme und Ereignisse angezeigt.
- = ALARM Nur Alarme werden angezeigt.
- = EREIGNIS Nur Ereignisse werden angezeigt.
- = BEREICH Berühren Sie einen Alarm (Hintergrund wird gelb) und anschließend die Taste =BEREICH, werden nur die Alarme angezeigt, die für den gleichen 'Bereich' wie der markierte Alarm konfiguriert sind.
- = GRUPPE Wie für =BEREICH, aber für eine 'Gruppe'.
- = BLOCK Wie für =BEREICH, aber für 'Funktionsblöcke'.
- = MELDUNG Es werden nur Meldungen angezeigt.

### 3.5.1 ALARM HISTORIE SEITE (Fortsetzung)

#### QUITTIEREN TASTE

Mit dieser Taste können Sie nach einer Bestätigung alle aktuellen und unbestätigten (d. h. blinkenden) Alarme quittieren. Möchten Sie nur einen bestimmten Alarm quittieren, wählen Sie diesen Alarm aus (gelber Hintergrund) und drücken Sie dann QUITTIEREN.

#### ARCHIV

Mit dieser Funktion können Sie die Alarm Historie wie in Abschnitt 3.5.4 beschrieben, speichern.

### 3.5.2 Alarm/Meldung Quittierung

#### ALARME

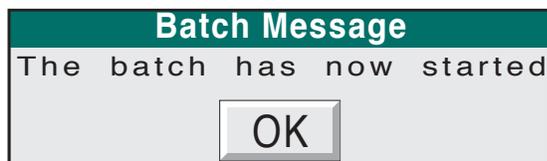
Alarme können Sie wie folgt quittieren:

1. Drücken Sie die Menü Taste unterhalb des Bildschirms. Wählen Sie im Pop-up Menü ALARME. Mit QUITTIEREN wird der angezeigte Alarm bestätigt. Möchten Sie alle aktiven, unquittierten Alarme bestätigen, wählen Sie ALLE QUITT.
2. Drücken Sie das Alarm Fenster. Im Pop-up Menü können Sie mit QUITTIEREN den angezeigten Alarm und mit ALLE QUITT alle aktuellen, unquittierten Alarme bestätigen.
3. Wählen Sie in der Optionszeile der Alarm Historie Seite ([Abschnitt 3.5.1](#)) oder der Alarm Übersicht Seite ([Abschnitt 3.5.5](#)) die Tasten QUITTIEREN.

#### MELDUNGEN

Manche Meldungen werden vom System selbst, ohne Eingreifen des Bedieners, gelöscht. In diesem Fall wird die Zeit in der LÖSCHEN Spalte der Alarm Historie, aber nicht in der QUITT Spalte (nur Großformat Geräte) vermerkt. Die Anzeige der Meldung erlischt.

Zur Bestätigung einer anderen Meldung drücken Sie das Alarm Fenster oder die Menü/Alarme/Meldungen Tasten. Die letzte Meldung erscheint in einem Pop-up Fenster. Drücken Sie anschließend OK, wird diese Meldung bestätigt und gelöscht.



### 3.5.3. Anmerkungen der Alarm Historie anfügen

Mit der ANMERKUNG Funktion können Sie einen eigenen Text der Alarm Historie hinzufügen. Gehen Sie wie folgt vor:

Wählen Sie im Alarm Menü ANMERKUNG.

Das Fenster ANMERKUNG HINZUFÜGEN erscheint.

Zum Eingeben der Bemerkung gehen Sie auf das gelbe Feld. Über die Tastatur können Sie nun bis zu 16 Zeichen für Ihre Bemerkung eingeben. Bestätigen Sie mit Return.

Möchten Sie schon vorher abbrechen, drücken Sie ABBRECHEN.

Haben Sie die Eingabe beendet, drücken Sie OK. Die Bemerkung ist nun der Alarm Historie hinzugefügt. Dort wird sie mit Eingabezeit angezeigt.

Alarme		
QUITTIEREN	ALLE QUITT	HISTORIE
ÜBERSICHT	LOG	ANMERKUNG
ARCHIV	MELDUNGEN	



### 3.5.4 Alarm Historie speichern

Mit Hilfe der ARCHIV Funktion können Sie die aktuelle Alarmhistorie im ASCII Format auf USB Speicherstift speichern.

**Anmerkung:** Damit keine Daten der Datenaufzeichnung (Logging) verloren gehen, sollten Sie die Speicherung der Alarm Historie nur bei ausgeschalteter Datenaufzeichnung vornehmen.

1. Wählen Sie im Alarm Menü ARCHIV.  
Das Alarm Archiv Fenster erscheint.  
Im Feld Datei Name ist JJMMTTHH.ALH vom Gerät vorgegeben. Möchten Sie diesen Namen ändern, drücken Sie auf das Feld. Geben Sie dann über die erscheinende Tastatur den neuen Namen ein. Die Datei hat immer die Erweiterung .ALH (nicht editierbar).
2. Möchten Sie den Namen vor dem Speichern verwerfen, drücken Sie ABBRECHEN.
3. Haben Sie den richtigen Namen eingegeben, drücken Sie OK.  
Das Feld 'Datum Format' können Sie ebenso bearbeiten. Die Optionen (Datum Zeit, Spreadsheet und Integer) finden Sie in den Abschnitten 4.2.1 und 4.5.4 beschrieben.

Alarme		
QUITTIEREN	ALLE QUITT	HISTORIE
ÜBERSICHT	LOG	ANMERKUNG
ARCHIV	MELDUNGEN	

Alarm Archiv	
Speichert die Alarm Historie auf Diskette	
Datei Name:	99072009.ALH
Datum Format:	Datum Zeit

### 3.5.5 Alarm Übersicht Seite

Diese Seite bietet Ihnen die Möglichkeit, aktive Alarme (quittiert oder nicht quittiert) und ältere Alarme, die zwar gelöscht aber noch nicht quittiert sind, anzeigen zu lassen.

Zum Anzeigen der Alarm Übersicht Seite drücken Sie die ÜBERSICHT Taste im Alarm Menü.

Betätigen Sie die Option Taste, erscheint eine Optionszeile, wie in [Abschnitt 3.5.1](#) für die Alarm Historie beschrieben. Diese Zeile beinhaltet nur die Tasten QUITTIEREN, ALLE, BEREICH, BLOCK und GRUPPE.

Alarme		
QUITTIEREN	ALLE QUITT	HISTORIE
ÜBERSICHT	LOG	ANMERKUNG
ARCHIV	MELDUNGEN	

13:54:05 Alarm Übersicht 04/04/06			
TYP	AKTIV	LÖSCHEN	
Eycon-10	CPFail	04/04 09:10	04/04 09:35
T2550/7	Comms	04/04 08:13	

Abbildung 3.5.5 Alarm Übersicht Zugriff

**Anmerkung:** Die Anzeige zeigt zuerst nur den Alarm mit der höchsten Priorität im Block. Betätigen Sie die Tief Taste am Fuß des Bildschirms, zeigt der Bildschirm alle Alarme. Wählen Sie nochmals die Tief Taste, kehrt der Bildschirm zur Alarm/Block Anzeige zurück.

### 3.5.6 Ereignis Log

Auf die Ereignis Log Seite können Sie entweder über a.) die Log Taste im Alarm Menü oder b.) über die EVT Log Taste im Grund Menü gelangen (nur wenn keine Applikation geladen ist). Die Seite zeigt Ihnen Alarmer und Ereignisse die zur Trendanzeige, zum Drucker oder der Log Datei ausgegeben wurden. Die Daten gehen beim Abschalten der Netzversorgung verloren.



Abbildung 3.5.6 Ereignis Log Anzeige - einzeilige Darstellung

#### ZWEIZEILIGE DARSTELLUNG

Mit der Tief Taste können Sie zwischen einzeiliger und zweizeiliger Darstellung springen. Die zweizeilige Darstellung zeigt für jedes Ereignis eine zweite Zeile mit Text der nicht in die einzeilige Darstellung passen würde.

## 3.6 BEREICHS UND GRUPPEN ANZEIGEN

### 3.6.1 Übersicht

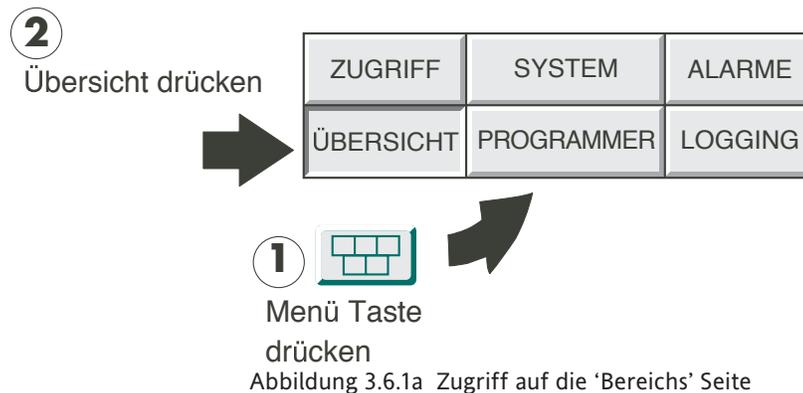
Während der Konfiguration (LINtools) können Sie eine 'Bereich' Seite festlegen, die bis zu 16 Gruppen enthalten kann. Jede Gruppe kann wiederum bis zu 16 Punkte enthalten. Jeder Punkt repräsentiert einen Funktionsblock. Jede Bereich Seite beinhaltet Gruppen 'Punkt Fenster', welche, wenn Sie eines berühren, die Punkt Fenster der ersten sechs Punkte anzeigt. Arbeiten Sie mit einem 1/4VGA Gerät mit mehr als sechs Punkten in einer Gruppe, erscheint eine Bildlaufleiste, mit der Sie weitere Punkt Fenster sichtbar machen können. Mit Hilfe der Hoch Taste kommen Sie zur Bereichs Anzeige zurück.

Berühren Sie ein Punkt Fenster, wird ein 'close-up' geöffnet. Diesem können Sie weitere Informationen über den Punkt entnehmen. Die Art dieser Information ist abhängig von der Art des Fensters.

Mit der Hoch Taste kommen Sie zur Gruppen Anzeige zurück. Betätigen Sie die Hoch Taste zweimal, erscheint wieder die Bereichs Anzeige. Alternativ können Sie die Menü Taste und anschließend 'Übersicht' drücken.

**Anmerkung: Haben Sie nur eine Gruppe konfiguriert, entfällt die Bereichs Seite.**

Zugriff auf die Bereichs Seite bekommen Sie über die Menü Taste, gefolgt von der 'Übersicht' Taste (Abbildung 3.6.1a).



In Abbildung 3.6.1b sehen Sie typische Bereichs, Gruppen und Punkt Anzeigen. Eine Auswahl von typischen Punkt Anzeigen finden Sie in Abschnitt 3.6.2.

### TREND ANZEIGEN

Betätigen Sie aus der Gruppen Anzeige heraus die Weniger Taste, erscheint eine von vier Trend Anzeigen - Horizontal, Vertikal, Horizontal volle Breite, Vertikal volle Breite. Aus jeder Anzeige heraus können Sie den Review Mode aufrufen, um die historischen Daten zu sehen. Weitere Informationen finden Sie in [Abschnitt 3.6.3](#).

### ALARMANZEIGE

Alarmmeldungen können verschiedene Formen haben und decken verschiedene Gruppen von Punkten oder Funktionsblöcken ab. Alle arbeiten jedoch nach dem selben 'Muster':

Anzeigefarbe	Definition
Leer	Kein aktiver Alarm.
Schwarz	Ehemals aktiver Alarm, der vor der Quittierung schon inaktiv wurde.
Stetig rot	Aktiver und quittierter Alarm.
Blinkend rot	Aktiver und nicht quittierter Alarm.

Genauere Informationen über Alarme und deren Quittierung finden Sie in [Abschnitt 3.5](#) dieses Kapitels.

3.6.1 ÜBERSICHT (Fortsetzung)

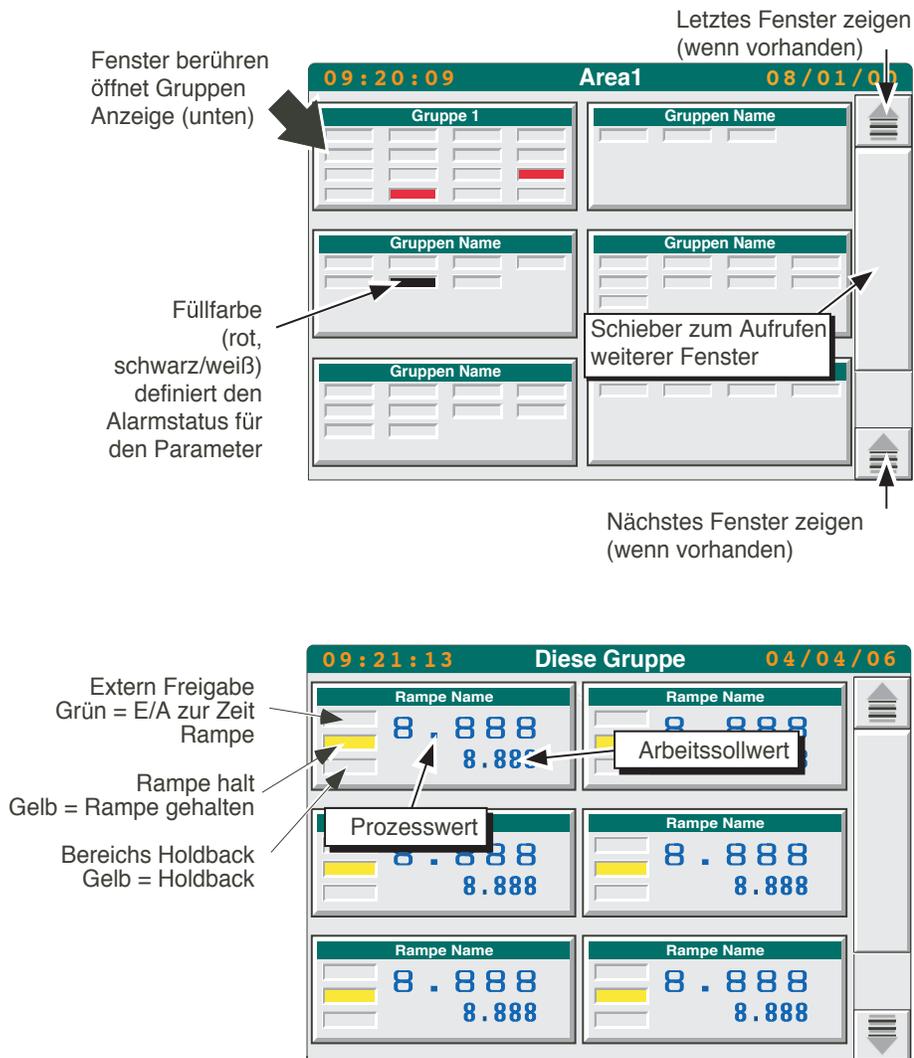


Abbildung 3.6.1b Typische Bereichs und Gruppen Anzeigen

Anmerkung: Die vertikalen Bildlaufleisten und Tasten erscheinen nur bei 1/4VGA Geräten.

### 3.6.2 Funktionsblock Fenster

In dem folgenden Abschnitt sind typische Funktionsblock Fenster beschrieben. Ein Fenster öffnen Sie, indem Sie das relevante Fenster in der Gruppen Anzeige berühren (Abbildung 3.6.1b).

#### RAMPEN PUNKT FENSTER

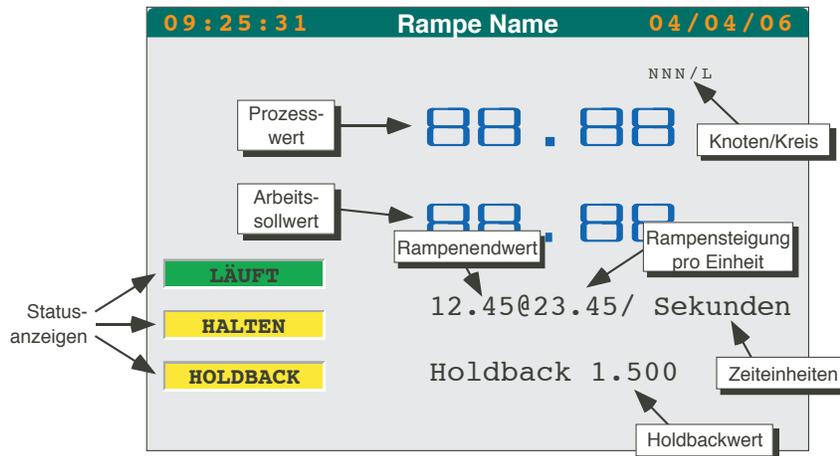


Abbildung 3.6.2a Rampen Punkt Fenster

Knoten/Kreis	Zeigt die Systemadresse (Knotennummer) der E/A Einheit und die Rampennummer.
Prozesswert	Zeigt den letzten bekannten Prozesswert dieser Rampe.
Arbeitssollwert	Zeigt den letzten bekannten Arbeitssollwert dieser Rampe.
Statusanzeigen	<p>LÄUFT Zeigt den E/A Kanal, der die Rampe fährt. Wenn aktiv, ist das Feld grün ausgefüllt, ansonsten ist es leer ohne Text.</p> <p>HALTEN Wenn gelb ausgefüllt, ist die Rampe gestoppt, damit der Prozess zum Sollwert 'aufholen' kann. Ansonsten ist das Feld leer ohne Text.</p> <p>HOLDBACK Wenn gelb ausgefüllt, ist der Holdbackwert erreicht. Ansonsten leer ohne Text.</p>
Rampenendwert	Zeigt den Endwert der Rampe.
Rampensteigung pro Einheit	Zeigt die Steigungsrate der Rampe bezogen auf die festgelegte Zeiteinheit (in diesem Fall Sekunden).
Zeiteinheit	Zeigt die für die Rampensteigung gültige Zeiteinheit.
Holdbackwert	Zeigt den 'sicheren' Bereich (für diese Rampe), innerhalb dessen der Prozesswert vom Sollwert abweichen kann, ohne ein Holdback zu triggern.

### 3.6.2 FUNKTIONSBLOCK ANZEIGE (Fortsetzung)

#### PID PUNKT FENSTER

Prozessanzeige für PID, PID\_LINK und PID\_CONN Funktionsblöcke.

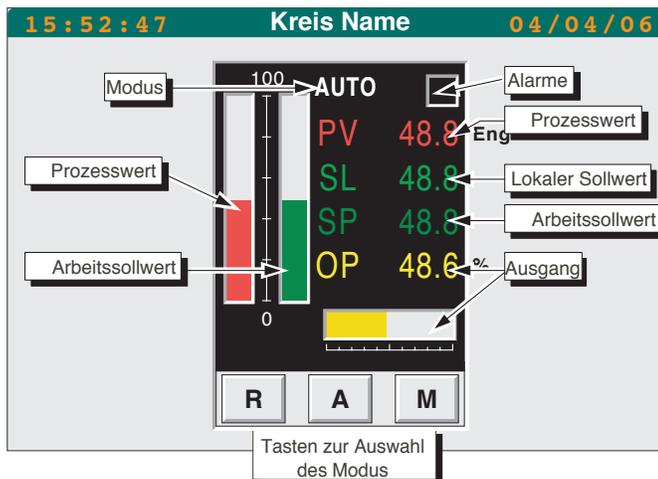


Abbildung 3.6.2b PID Punkt Fenster

Prozesswert	Darstellung des letzten Sollwert des Regelkreises
Arbeitsollwert	Darstellung des letzten Arbeitsollwerts im Regelkreis.
Lokaler Sollwert	Zeigt den letzten lokalen Sollwert im Regelkreis.
Ausgang in Prozent	Zeigt den aktuellen Prozentsatz des maximalen Ausgangswertes.
Modus	Zeigt den aktuellen Modus an (Auto, Manuell oder Remote).
Alarm	Die Alarmanzeige ist rot, wenn für diesen Block ein Alarm anliegt. Stetig rot zeigt einen quittierten Alarm, blinkt die Anzeige, ist der Alarm noch nicht quittiert.
Auswahl Modus	Mit diesen Tasten kann für den Modus zwischen 'R' (Remote), 'A' (Auto) oder 'M' (Manuell) gewählt werden.

### 3.6.3 Anzeigemodi

Die Gruppendaten können Sie sich in verschiedenen Formaten darstellen lassen. Berühren Sie eine Gruppe in der **Bereichs Anzeige** ((Abschnitt 3.6.1), erscheint die Darstellung im zuletzt verwendeten Format. Mit Hilfe der Tief Taste können Sie weitere Darstellungen aufrufen. Im folgenden finden Sie die Anzeigearten in der Reihenfolge ihres Auftretens nach dem Einschalten beschrieben:

1. Benutzbildschirm (wenn eingestellt) (nicht hier beschrieben)
2. Fenster Anzeige
3. [Numerisch](#)
4. [Vertikaler Bargraph](#)
5. [Horizontaler Bargraph](#)
6. [Vertikaler Trend mit Punkt Fenstern](#)
7. [Vertikaler Trend - volle Breite - ohne Punkt Fenster](#)
8. [Horizontaler Trend mit Punkt Fenstern](#)
9. [Horizontaler Trend - volle Breite - ohne Punkt Fenster](#)



Jede der aufgezählten Anzeigen liefert eine Echtzeitanzeige der Punktdaten. Berühren Sie die Options Taste gefolgt von ANSICHT, wird aus der Trend Anzeige eine Historie Anzeige. In dieser Anzeige stoppt der Echtzeit Trend (Werte werden in der Datenbasis gespeichert). Über verschiedene Bildlaufleisten können Sie die Historie der Spuren in wählbarer Auflösung darstellen.

### 3.6.3 ANZEIGEMODI (Fortsetzung)

#### FENSTER ANZEIGE

In dieser Anzeige wird der Inhalt der Gruppe als 'Fenster' dargestellt. Diese Anzeige finden Sie in [Abschnitt 3.6.1](#) beschrieben. Mit der Hoch Taste rufen Sie den nächsten Anzeigemodus auf.

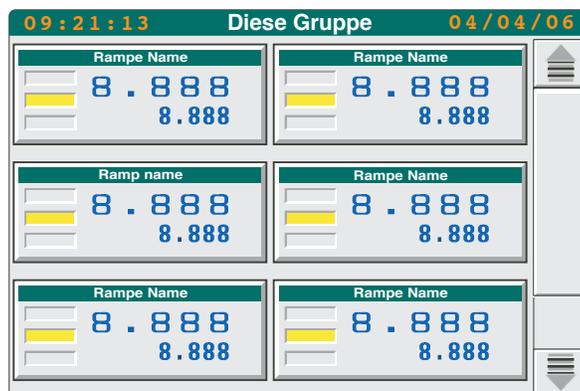


Abbildung 3.6.3a Fenster Anzeige

#### NUMERISCHE ANZEIGE

Darstellung der Parameterwerte als 7-Segment Anzeige mit Punkt Fenstern.

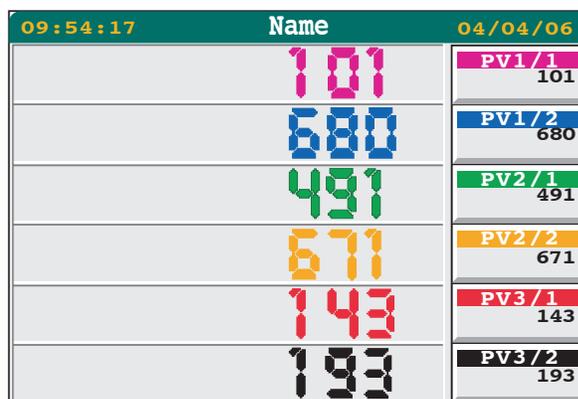


Abbildung 3.6.3b Numerische Anzeige

#### VERTIKALER BARGRAPH

In dieser Anzeige sehen Sie die aktuellen Parameterwerte als vertikale Balken mit Punkt Fenstern dargestellt. Die Höhe der Balken entspricht dem aktuellen Wert des Punktes. Min- und Maxwerte finden Sie links vom Balken.

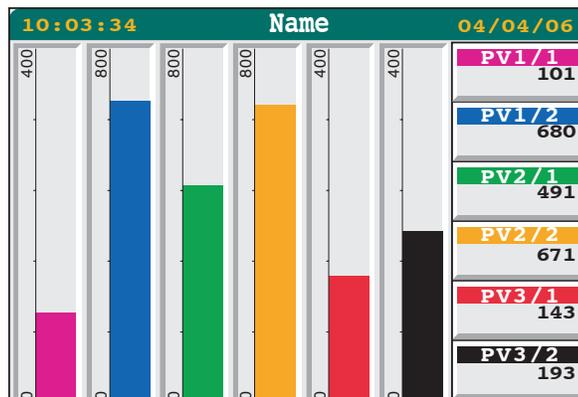


Abbildung 3.6.3c Vertikaler Bargraph

### 3.6.3 ANZEIGEMODI (Fortsetzung)

#### HORIZONTALER BARGRAPH

In dieser Anzeige sehen Sie die aktuellen Punktwerte als horizontale Balken mit Punkt Fenstern dargestellt. Die Länge der Balken entspricht dem aktuellen Wert des Punktes. Min- und Maxwerte finden Sie unterhalb des Balkens.

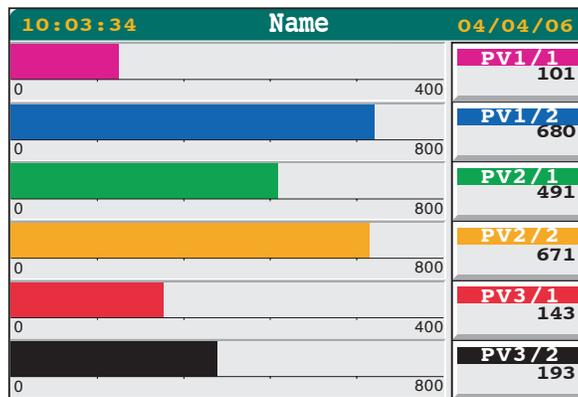


Abbildung 3.6.3d Horizontaler Bargraph

#### VERTIKALER TREND MIT PUNKT FENSTERN

Standard Anzeige

In dieser Anzeige sind die Punkte so dargestellt, wie Sie sie auf einem normalen Papier Schreiber sehen würden. Die neusten Daten finden Sie am oberen Bildschirmrand. Links unter der Darstellung sehen Sie den auf dem Bildschirm gezeigten Zeitbereich (hh:mm).

Bei 1/4 VGA (XGA) können nur die Fenster der ersten sechs (16) Punkte einer Gruppe dargestellt werden. Haben Sie mehr als sechs (16) Trends, werden die restlichen Punkte ohne Fenster dargestellt. In der Gruppen Konfiguration können Sie festlegen, welche Fenster gezeigt werden sollen, indem Sie die Reihenfolge festlegen.

Der farbige Streifen im Fenster entspricht der Spurfarbe.

Anzeige mit Bildlaufleisten

Betätigen Sie die Options Taste und anschließend MONITOR, erscheint die in Abbildung 3.6.3f gezeigte Darstellung mit Bildlaufleisten. Wenn Sie keine weiteren Tasten drücken, wird die Aufzeichnung normal weitergeführt.

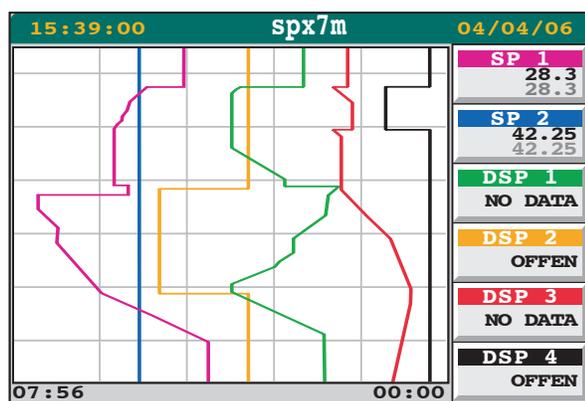


Abbildung 3.6.3e Vertikaler Trend mit Punkt Fenstern

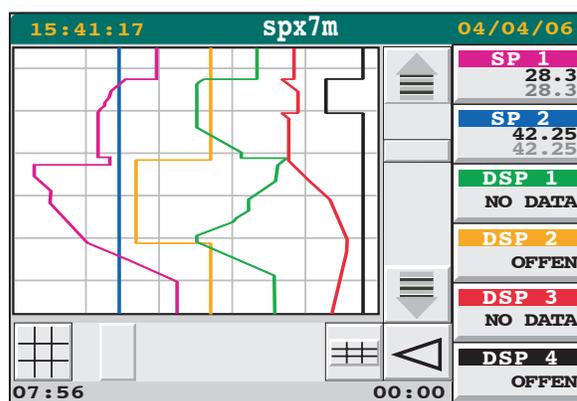


Abbildung 3.6.3f Vertikaler Trend mit Bildlaufleisten

### 3.6.3 ANZEIGEMODI (Fortsetzung)

#### VERTIKALER TREND MIT PUNKT FENSTERN (Fortsetzung)

##### Review Modus

Den Review Mode (Historie) können Sie öffnen, indem Sie

- den Bildschirm der Standard Anzeige, der Anzeige mit Bildlaufleisten oder der Anzeige volle Breite berühren.
- die Schieber oder Regeltasten der Bildlaufleisten verwenden.
- den Bereich zwischen Schieber und Regeltaste berühren.

Obwohl die Anzeige auf dem Bildschirm statisch bleibt, werden die Daten weiterhin gelesen und in der 'Historie' des Geräts gespeichert.

Mit Hilfe der Option/Live Tasten oder der 'Zurück' Taste kommen Sie zurück zur Standard Anzeige

- CURSOR** Sobald Sie den Review Mode aktivieren, erscheint am oberen Bildschirmrand ein Cursor. Diesen können Sie durch berühren und ziehen bewegen. Alternativ können Sie die Stelle des Bildschirms berühren, von welcher Sie genaue Daten benötigen. Die exakte zeitliche Position des Cursors finden Sie am unteren Bildschirmrand. Die Werte zu diesem Zeitpunkt sind in den Fenstern dargestellt.
- ZOOM** Mit diesem Schieber können Sie den auf dem Bildschirm dargestellten Zeitbereich verändern. Verwenden Sie den Schieber, verändern Sie den Wert kontinuierlich. Verwenden Sie die Tasten, verändern Sie den Bereich schrittweise. Als Mittelpunkt für den Zeitbereich und die Zoomfunktion gilt die Cursorposition.
- ZEIT** Diese Regeltaste ermöglicht Ihnen die Auswahl eines bestimmten Bereichs für die Anzeige. Die Länge dieses angezeigten Bereichs wird durch die Zoom Einstellung bestimmt.

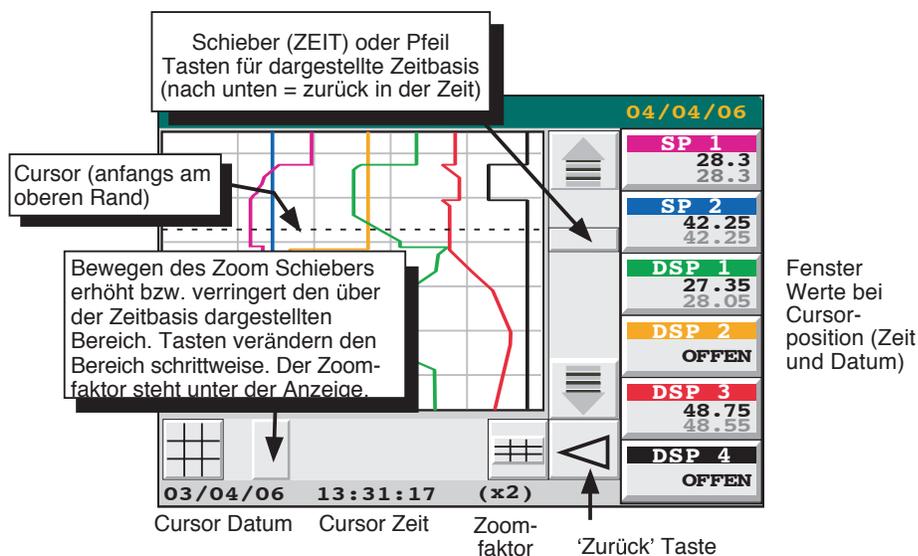


Abbildung 3.6.3g Trend Review Tasten

### 3.6.3 ANZEIGEMODI (Fortsetzung)

#### VERTIKALER TREND - VOLLE BREITE

Bei dieser Ansicht füllt der Trend die gesamte Bildschirmbreite aus. Es werden keine Fenster angezeigt. Der Review Mode entspricht dem zuvor beschriebenen.

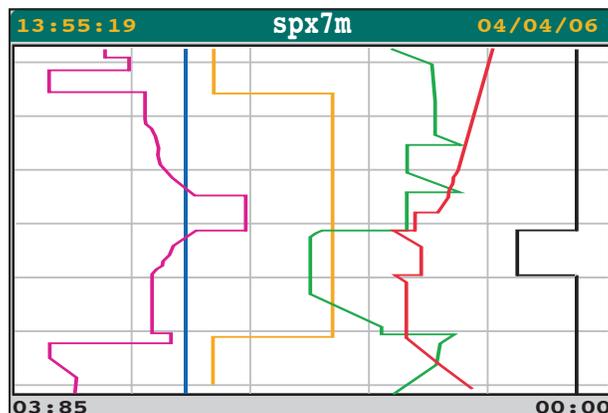


Abbildung 3.6.3h Vertikaler Trend voller Breite

#### HORIZONTALER TREND MIT PUNKT FENSTERN

Horizontaler und vertikaler Trend sind grundsätzlich gleich. Bei dem horizontalen Trend werden die Daten von rechts nach links dargestellt und die Länge der gezeigten Daten unterscheidet sich vom vertikalen Trend. Der Hauptunterschied liegt allerdings darin, dass im Review Mode die Position von ZOOM und ZEIT Bildlaufleiste wechseln.

Die aktuellen Daten finden Sie auf rechten Seite des Bildschirms.

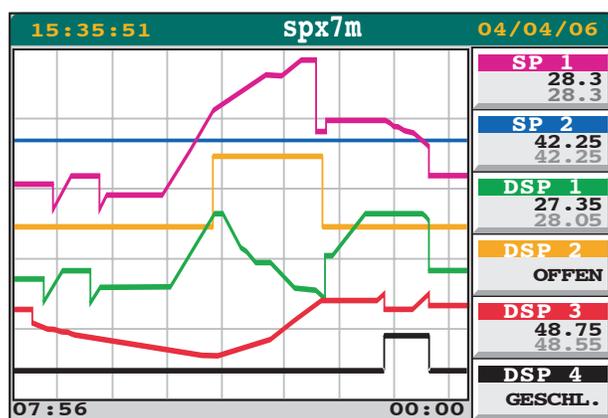


Abbildung 3.6.3i Horizontaler Trend mit Punkt Fenstern

### 3.6.3 ANZEIGEMODI (Fortsetzung)

#### HORIZONTALER TREND MIT PUNKT FENSTERN (Fortsetzung)

##### Review Modus

Eine ausführliche Beschreibung des **Review Modus** finden Sie im Abschnitt 'Vertikaler Trend mit Punkt Fenstern'. Bei der horizontalen Darstellung finden Sie den Cursor rechts im Bildschirm.

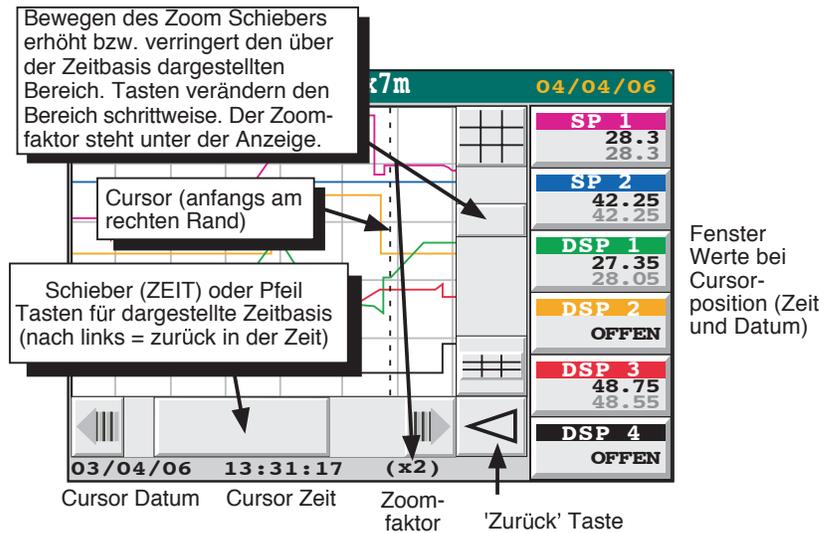


Abbildung 3.6.3j Trend Review Tasten

#### HORIZONTALER TREND - VOLLE BREITE

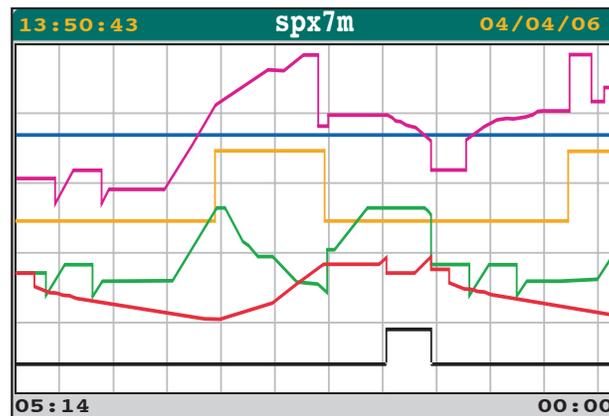


Abbildung 3.6.3k Horizontaler Trend - volle Breite

### 3.7 REZEPTE LADEN

Ein Rezeptsatz besteht aus einem Satz Anweisungen (Rezepte) für die Abarbeitung von einer bis acht identischen Produktionsmöglichkeiten. Das unten gezeigte Beispiel verwendet Farbmischer zur Illustration der vier möglichen Rezeptarten.

1. Ein einfaches Rezept. Diese Datei enthält die Aufrufe für eine einzelne Anlage und einen Satz von Werten, die für diese Anlage bestimmt sind (z. B. Orange).
2. Das Multi-Rezept. Diese Datei enthält Aufrufe für eine Anlage und mehrere Sätze von Werten, die für diese Anlage bestimmt sind (z. B. Orange, Lila, Braun).
3. Ein multi-line Rezept. Diese Datei enthält einen Satz von Werten, die gleichzeitig auf bis zu vier Anlagen angewendet werden können (z. B. Orange zu Produktionslinie 1, 2 und 3).
4. Ein multi-line, Multi-Rezept. Diese Datei enthält mehrere Werte, die gleichzeitig auf bis zu 4 Anlagen angewendet werden können (z. B. Orange zu Produktionslinie 1, Lila zu Produktionslinie 2, Braun zu Produktionslinie 3 und Grün zu Produktionslinie 4).

In Abbildung 3.7a sehen Sie eine vereinfachte Ansicht von Beispiel 4. Abbildung 3.7b zeigt eine Beispiel Rezept Seite.

**Anmerkungen:**

- 1 In 1 und 2 gibt es nur eine Produktionslinie, damit entfällt im User Interface der Aufruf.
- 2 Die Anzahl der Rezeptdateien, die gleichzeitig geladen werden können ist abhängig von der Anwendung. Die Anzahl der ladbaren Dateien wird von der Anzahl der Sätze definiert (jeder mit eigener ID). Haben Sie nur einen Satz oder ID konfiguriert, entfällt die Referenz auf die IDs im User Interface.

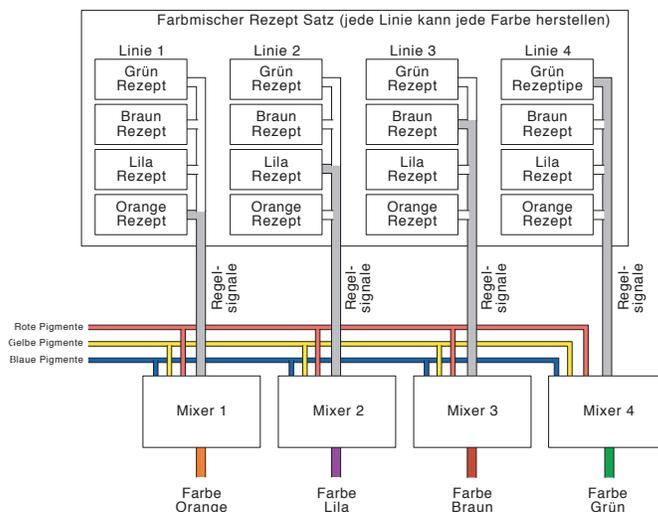


Abbildung 3.7a Satz für Vier-Farb-Mischer

Datei Name von Rezept Satz		Rezept Namen		
09:12:21		FARBE		
RCP	Orange	Lila	Braun	
rotes Pigment	50.0	50.0	35.0	
blaues Pigment	0.0	50.0	35.0	
gelbes Pigment	50.0	0.0	30.0	

Abbildung 3.7b Einfache Rezept Seite

### 3.7.1 Download Prozedur

1. Wählen Sie eine Rezept Satz ID (nur wenn Multi-Rezepte vorhanden sind).
2. Laden Sie die Rezept Datei.
3. Wählen Sie eine Rezept Linie (nur wenn mehrere Linien unterstützt werden).
4. Wählen Sie ein Rezept (nur wenn die Datei mehrere Rezepte enthält).
5. Laden Sie das Rezept.

#### AUSWAHL EINES REZEPT SATZES

1. Wählen Sie aus dem Hauptmenü REZEPT.

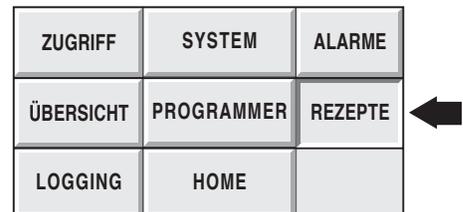


Figure 3.7.1a Main menu

2. Wählen Sie aus dem Pop-up Menü REZEPT.

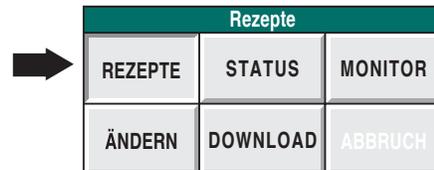
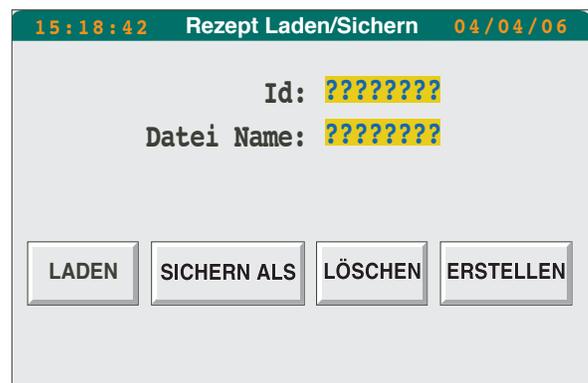


Figure 3.7.1b Recipe menu

3. Die Rezept Laden/Sichern Seite erscheint. Auf der Seite sehen Sie Rezept Satz ID und Name des aktuell geladenen Rezepts. Ist kein Rezept geladen sehen Sie eine Reihe Fragezeichen.

Möchten Sie einen neuen Satz oder ein neues Rezept auswählen, berühren Sie ID oder Datei Name Bereich. Aus der Auswahlliste können Sie das gewünschte Objekt wählen. Die verschiedenen Objekte können Sie mit Hilfe der Rechts/Links Tasten durchgehen.



#### LADEN DES REZEPTS

Haben Sie ein Rezept gewählt, rufen Sie mit LADEN das Rezept Menü (Abbildung 3.7.1b) auf. Zum Laden des Rezeptes betätigen Sie die DOWNLOAD Taste. Ist es notwendig eine bestimmte Rezept Linie oder ein Rezept aus mehreren in einer Datei auszuwählen, betätigen Sie die STATUS Taste zum Aufrufen der Rezept Status Seite.

*Anmerkung: Der Aufbau der Seite ist vom Inhalt abhängig. Es ist möglich, dass die angezeigten Felder von der unten gezeigten Darstellung abweichen.*

### 3.7 DOWNLOAD PROZEDUR (Fortsetzung)

#### AUSWAHL EINER REZEPT LINIE

Enthält ein Rezeptsatz mehrere Linien, können Sie die Linie, die geladen werden soll, auswählen. Berühren Sie in der Rezept Status Seite (Abbildung 3.7.1d) das gelbe Feld hinter Linie. In der Auswahlliste können Sie nun eine neue Linie wählen. Alternativ haben Sie die Möglichkeit, mit der Tief Taste am unteren Bildschirmrand die einzelnen Objekte nacheinander aufzurufen. Laden Sie durch Betätigen der DOWNLOAD Taste die gewünschte Datei.

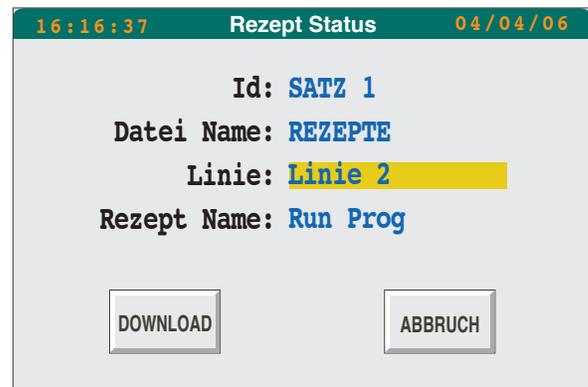


Abbildung 3.7.1d Status Seite für multi-line Rezepte

#### AUSWAHL EINES REZEPTS

Enthält eine Datei mehrere Rezepte, können Sie ein Rezept als aktuelles wählen. Gehen Sie in der Rezept Status Seite (Abbildung 3.7.1e) auf das Rezept Feld. Aus der Auswahlliste können Sie das gewünschte Rezept wählen. Mit der DOWNLOAD Taste laden Sie das Rezept.

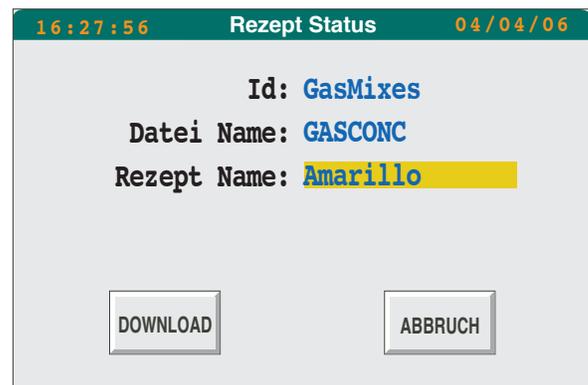


Abbildung 3.7.1e Status Seite für Rezeptauswahl

### 3.7.2 Überwachen eines Rezepts

Sie können ein Rezept aus der Rezept Status Seite oder der Rezept Monitor Seite heraus anzeigen lassen.

#### REZEPT STATUS SEITE

Die Rezept Status Seite enthält den Datei Namen, den Rezept Namen und ein oder mehrere der folgenden Felder:

Satz ID

Linie

Status (wenn geladen)\*

Zeit/Datum des letzten Ladens

\* Der Status kann sein:

DOWNLOADING - der Ladevorgang läuft

BEENDET - der letzte Ladevorgang wurde erfolgreich beendet

FEHLER - der letzte Ladevorgang war nicht erfolgreich oder wurde abgebrochen.

### 3.7.2 ÜBERWACHEN DES REZEPTS (Fortsetzung)

#### REZEPT MONITOR SEITE

Diese Seite rufen Sie auf, indem Sie im Rezept Menü (Abbildung 3.7.1b) die MONITOR Taste betätigen. In dieser Seite werden die Rezeptwerte in tabellarischer Form gezeigt.

Folgende Spalten können Sie sehen:

RCP	Die Rezept Variablen.
SP	Der Wert, der in der Rezept Datei für jede Variable definiert wurde.
SP (Live)	Der aktuelle Datenbasiswert für jede Variable. Sind SP und SP(Live) unterschiedlich, wird der Wert rot hervorgehoben, um eine genaue Diagnose bei einem Fehler im Ladevorgang zu ermöglichen.
PV	Optionale Werte in Verbindung mit dem Rezept. Ist nicht für jede Rezept Datei vorhanden.
Speichern	Optionale Werte die gespeichert werden, wenn ein Rezept SPEICHERN durchgeführt wird. Ist nicht für jede Rezept Datei vorhanden.

TREND LÄUFT 05.07.45 2		Prog läuft TREND		Fred		3/5	
Gas Mix							
RCP	SP	SP(Live)	PV	SPEICHERN			
Methan	90.6724	90.6724	90.6724	90.6724			
Nitro	3.1284	3.1284	3.1284	3.1284			
Kohlendioxid	0.4676	0.4676	0.4676	0.4676			
Ethan	4.5279	4.5279	4.5279	4.5279			
Propan	0.828	0.8280	0.8280	0.8280			
Wasser	0.0	0.0000	0.0000	0.0000			
Hydrogensulphid	0.0	0.0000	0.0000	0.0000			
Wasserstoff	0.0	0.0000	0.0000	0.0000			
Kohlenmonoxid	0.0	0.0000	0.0000	0.0000			
Sauerstoff	0.0	0.0000	0.0000	0.0000			
i Butan	0.1037	0.1037	0.1037	0.1037			
n Butan	0.1563	0.1563	0.1563	0.1563			
i Pentan	0.0321	0.0321	0.0321	0.0321			
n Pentan	0.0443	0.0443	0.0443	0.0443			
n Hexan	0.0393	0.0393	0.0393	0.0393			
n Heptan	0.0	0.0000	0.0000	0.0000			
n Octan	0.0	0.0000	0.0000	0.0000			
n Nonane	0.0	0.0000	0.0000	0.0000			
n Decan	0.0	0.0000	0.0000	0.0000			
Helium	0.0	0.0000	0.0000	0.0000			

SICHERN SPEICHERN SPEICHERN ALS DOWNLOAD ABRUCH

F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 F9  
F10 F11 F12 F13 F14 F15 F16 F17 F18  
F19 F20 F21 F22 F23 F24 F25 F26 F27

Abbildung 3.7.2 Rezept Monitor Seite (XGA Version)

Anmerkung: Bei 1/4VGA Einheiten ist die Speichern Spalte zuerst verborgen. Mit der Bildlaufleiste können Sie diese Spalte sichtbar machen. Die Bildlaufleiste und die SICHERN/SPEICHERN Tasten (im Bild) wechseln bei Betätigung der Options Taste.

## 3.8 BATCH

### 3.8.1 Batch laden

1. Wählen Sie im Hauptmenü BATCH gefolgt von BATCHES.



ZUGRIFF	SYSTEM	ALARME
ÜBERSICHT	PROGRAMMER	REZEPT
BATCH	LOGGING	HOME

Batch		
BATCHES	STATUS	
ANMERKUNG	HALTEN	NEUSTART
RESET	ABBRUCH	

2. Berühren Sie den ID oder Datei Name Bereich.
3. Wählen Sie aus der Liste das gewünschte Objekt.
4. Betätigen Sie LADEN.

Anmerkung: Die 'Erstellen' Funktion finden Sie in Abschnitt 3.8.8 beschrieben.

### 3.8.2 Auswahl eines Rezepts

Sie haben die Möglichkeit, ein bestimmtes Rezept zum Laden auszuwählen. Sobald Sie das Rezept Feld berühren, erscheint eine Auswahlliste der möglichen Rezepte.

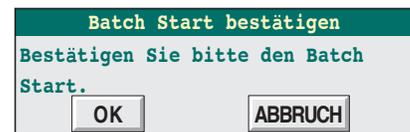
### 3.8.3 Batch Anpassung

Die Batch ID wird vom Gerät ausgewählt. Den Namen können Sie normal bearbeiten. Zusätzlich zur Batch ID stehen Ihnen bis zu sechs eigene Objekte (im Beispiel sind drei gezeigt: OrdnungNr., Bediener und Kontakt) zur Verfügung. Auch diese Objekte können Sie umbenennen. Die Titel dieser Objekte (z. B. Ordnung Nr.) stellen Sie mit Hilfe der in [Kapitel 5](#) beschriebenen Vorgehensweisen ein.

### 3.8.4 Batch einleiten

Haben Sie alle Batchdaten eingegeben und betätigen die START Taste, läuft eine der folgenden Aktionen ab. Die Aktion ist abhängig von der Batch Konfiguration:

1. Die Batch startet direkt.
2. Eine Dialog Box zur Bestätigung des Batch Starts erscheint. Betätigen Sie OK, wird die Batch gestartet.
3. Eine Dialog Box für die Eingabe des Bediener Passworts erscheint. Geben Sie das Passwort ein und betätigen Sie OK, wird die Batch gestartet.



### 3.8.5 Batch Überwachung

Die Batch können Sie sich in der Batch Status Seite anzeigen lassen. Die Status Seite öffnen Sie, indem Sie im Hauptmenü BATCH dann STATUS wählen.

Die Batch Status Seite enthält zusätzlich zu den Informationen der Batch Start Seite den Status, die Startzeit 'Gestartet am' und, wenn möglich, die Endzeit 'Beendet am', sowie Datum und Phaseninformationen. Ist eine Batch Meldung aktiv, sehen Sie einen orange/schwarz blinkenden Anzeigebalken im oberen Bereich der Seite und ein Fragezeichen mit orange/schwarz blinkendem Hintergrund direkt neben dem Alarm Schaltfenster. Berühren Sie das Alarm Schaltfenster, können Sie die Meldung sehen und quittieren.

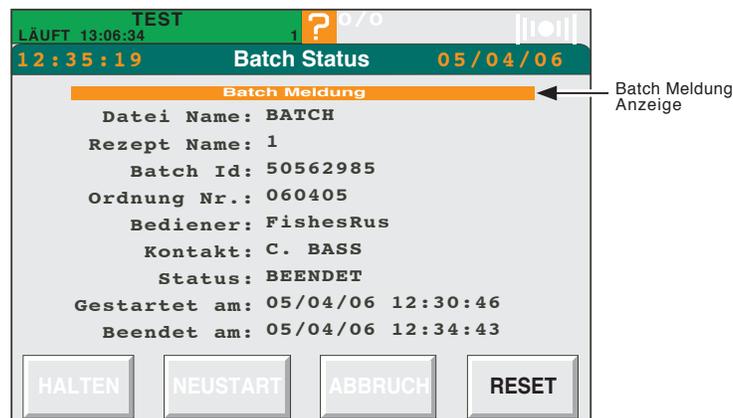


Abbildung 3.8.5 Batch Status Seite

### 3.8.6 Batch Halten

Möchten Sie die Batch anhalten, wählen Sie HALTEN im Batch Menü oder in der Batch Status Seite. Ein Weiterlaufen der Batch erreichen Sie, indem Sie NEUSTART drücken.

### 3.8.7 Batch Abbruch

Möchten Sie eine laufende oder angehaltene Batch abbrechen, wählen Sie ABBRUCH im Batch Menü oder in der Batch Status Seite. Die Batch wird sofort beendet.

### 3.8.8 Batch Erstellung

Eine neue Batch können Sie mit Hilfe der ERSTELLEN Taste in der Batch Laden Seite ([Abschnitt 3.8.1](#)) erstellen.

Betätigen Sie diese Taste, erscheint eine Auswahlliste, mit welcher Sie die Batch Parameter bestimmen können.

The screenshot shows a dialog box titled "ERSTELLEN ALS ..". It contains the following fields and options:

- Datei Name: (highlighted in yellow)
- Rezept Linie: <KEINE>
- Anzeige Gruppe: <KEINE>
- Meldung: <KEINE>
- Log Gruppe: <KEINE>
- Log Report: <KEINE>

At the bottom of the dialog are two buttons: "OK" and "ABBRUCH".

Datei Name*	Geben Sie einen Datei Namen (max. acht Zeichen) für die Batch Datei ein.
Rezept Linie	Wählen Sie eine Rezept Linie für die Batch Aktion.
Display Group	Wählen Sie eine Anzeige Gruppe für die Batch Aktion. In <a href="#">Abschnitt 3.6</a> finden Sie weitere Informationen.
Meldung	Hier können Sie eine Meldung (eingestellt in der LIN Block Konfiguration) für die Anzeige wählen.
Log Gruppe	Wählen Sie eine Log Gruppe für die Batch Aktion ( <a href="#">Abschnitt 4.2</a> ).
Log Report	Sie haben die Möglichkeit, eine Log Gruppe mit einem "Report" zu konfigurieren. In diesem Fall können Sie eine der Report Dateien zur Steuerung von Batch Reporten auswählen. Ein Batch Report wird für Start, Stop und Abbruch erstellt. Die Erstellen Funktion bildet ein elementare Report Datei (.UYF), die Sie exportieren und bearbeiten können. (Weitere Informationen über .UYF Dateien finden Sie in <a href="#">Abschnitt 5.9.1</a> ).

\* Ein Datei Name muss eingegeben werden. Die anderen Einträge sind optional.

## 4. MANAGEMENT

Dieses Kapitel wendet sich an die Verantwortlichen für die Inbetriebnahme des Geräts, die Applikationsverwaltung, Programmänderungen und die tägliche Bedienung und Überwachung des Geräts. Für die in diesem Kapitel beschriebenen Aktionen benötigen Sie 'Ingenieur' Zugriff (Abschnitt 2.8.1 - Zugriff erhalten).

Dieses Kapitel besteht aus den folgenden Abschnitten:

4.1	Ändern eines Programms (Spreadsheet)	4.7	Datei Manager.
4.2	Datengruppen speichern	4.8	Rezept Management
4.3	Verwalten einer Applikation	4.9	OEM Features
4.4	Zugriffsschutz	4.10	Batch Wartung
4.5	Gerät einstellen und Eigenschaften ändern	4.11	Kompatibilität
4.6	Ein Gerät klonen	4.12	Ein Programm ändern (Application Editor)

### 4.1. ÄNDERN EINES PROGRAMMS (SPREADSHEET)

Entsprechend der Supervisor Konfiguration führen Sie die Programmeditierung auf einer von zwei Arten aus. In Abschnitt 4.1 finden Sie die 'Spreadsheet' Methode beschrieben, bei der die Programm Segmente und deren Parameter in einem Raster angeordnet sind. Abschnitt 4.12 beschreibt die 'Application Editor' Methode, bei der Sie Programme über einen fest definierten Satz von Segmentarten erstellen und ändern können. Für diese Methode benötigen Sie die 'Programmer Application Editor' Software.

#### JOG TASTEN

Die Anpassung der Bedienoberfläche (Abschnitt 5.2.5) beinhaltet sechs Einträge (2280 bis 2285). Sind diese Einträge Teil der USER.UYL Datei, erscheinen 'Jog' Tasten auf dem Bildschirm. Betätigen Sie diese Tasten, bewegen Sie sich in Schritten von jeweils 1 Minute (Eintrag 2281), 10 Minuten (Eintrag 2283) oder 1 Stunde (Eintrag 2284) im Segment vorwärts.

Fügen Sie z. B. die unten aufgeführten Einträge der Datei hinzu, erscheinen drei Tasten mit den Legenden '>', '<<' und '>>>'. Betätigen Sie eine dieser Tasten, springt das Segment eine Minute vorwärts, oder 10 Minuten rückwärts oder eine Stunde vorwärts.

S2281,>

S2282,<<

S2285,>>>

---

Anmerkung: Die >,<< und >>> Zeichen dienen nur als Beispiel. Sie können alle verfügbaren Zeichen verwenden. Damit die Tasten nicht zu groß werden, sollten Sie den Text auf 12 Zeichen begrenzen.

---

## 4.1.1 Einleitung

### ERSTELLEN EINES PROGRAMMS

Verwenden Sie den Programm Editor für PC (auf CD als Teil des Eurotherm Project Studio) zum Erstellen von Programmen. Eine Beschreibung finden Sie im Setpoint Program Editor Handbook (Bestellnummer HA261134U005).

### ÄNDERN EINES PROGRAMMS

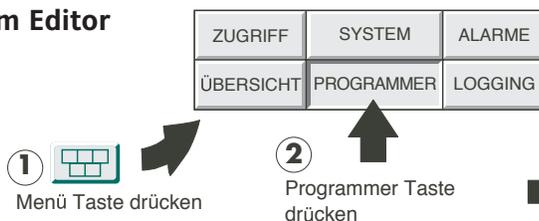
---

#### Anmerkungen:

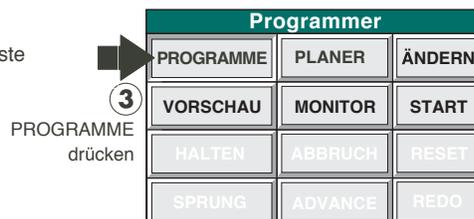
- 1 Während das Programm läuft, stehen Ihnen die Änderungsfunktionen ändern des Sollwerts, der Segmentdauer, des Holdbackwerts, der Steigung, des Userwerts und des Ereigniswerts zur Verfügung. Für diese Änderungen müssen Sie jedoch das Programm anhalten. Solange ein Segment angehalten ist, werden dessen Werte in grün angezeigt (nicht in blau). Die Segmentzeit eines nicht Rampen Segments können Sie mit Hilfe der 'Jog' Tasten verändern (wenn freigegeben). Die Dauer eines Rampensegments ist über die Jog Tasten nicht änderbar.
  - 2 Bei der Änderung eines Programms ist die VORSCHAU Funktion des PROGRAMMER Menüs wichtig. Sie zeigt das Profil des geladenen Programms über die volle Dauer. Die Zielwerte können Sie zu jedem Zeitpunkt anzeigen lassen. Es ist wichtig, dass Sie die VORSCHAU beim Ändern eines Programms auf dem Visual Supervisor oft verwenden, um zu überprüfen, ob die Änderungen das gewünschte Profil hervorrufen.
  - 3 Für Systeme die mit der Auditor Option ausgestattet sind, muss ein editiertes Programm gesichert werden, bevor es gestartet wird.
-

### 4.1.2 Zugriff auf die Programm Editor Seite

1. Drücken Sie die Menü Taste.
2. Betätigen Sie PROGRAMMER.  
Das Programm Menü erscheint.

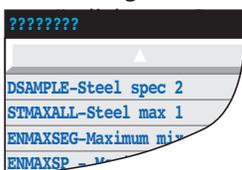


3. Wählen Sie PROGRAMME.

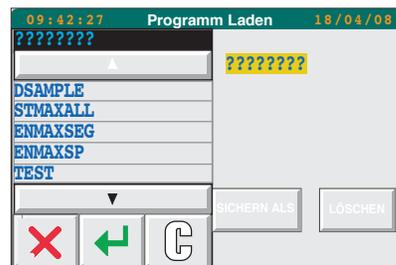


Die Programm Laden Seite erscheint. Wählen Sie den Namen der Datei, die Sie laden oder speichern möchten. (Möchten Sie ein Programm ändern, müssen Sie es erst laden.)

4. Drücken Sie das Datei Name Feld (?????????).  
Links im Bildschirm erscheint eine Auswahlliste mit allen im Gerät vorhandenen Programmen. Rechts des Textes sehen Sie die Anzeige des Kleinformat Geräts. Das Großformat Gerät zeigt



die Namen noch den Programm Namen, durch Trennen.



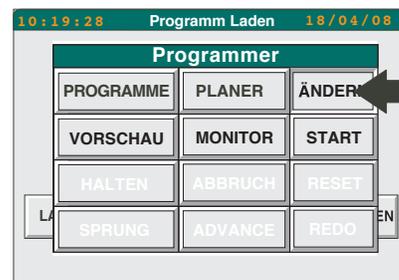
5. Wählen Sie das Programm, das Sie ändern möchten.
6. Bestätigen Sie mit Return.

In der Programm Laden Seite erscheint der Name des von Ihnen gewählten Programms.



7. Drücken Sie LADEN.

Enthält das Programm Komponenten (Parameter), die in der LIN Datenbasis nicht vorhanden sind, erscheint eine Fehlermeldung und das Programm wird nicht geladen.



Wurde das Programm erfolgreich geladen, erscheint das Programm Menü.

8. Wählen Sie ÄNDERN.

In der Programm Editor Seite sehen Sie verschiedene Werte tabellarisch dargestellt, zuerst die Kanäle, gefolgt von allen User Werten und zuletzt die Ereignisse.

Segment Name	T	???	0/0
Segment Dauer	INITIALISE	PUMP DOWN	HEAT
	00:05:00	00:10:00	01:00:00
Kanal Name	TEMPERAT	DRUCK	VACUUM A
	DEG.C	M.BAR	M.BAR
User Wert	SPRUNG	SPRUNG	DWELL
	30	30	800
Ereignisse	1.00E+03	1.00E-03	1.00E-03
	0.00E+00	0.00E+00	0.00E+00
	000 100	001 100	001 100

### 4.1.2 PROGRAMM ÄNDERN SEITE (Fortsetzung)

In der oben gezeigten Standard Anzeige steht jede Spalte für ein Segment und jedes Segment wird durch einen Namen oder eine Zahl oben in der Spalte definiert. Unter dem Segment Namen sehen Sie die Segment Dauer. Für jeden Kanal wird der Segment Typ und der Sollwert angegeben. User Werte zeigen den aktuellen Wert des Parameters. Ereignisse werden mit einem String aus 6\* Zeichen dargestellt. Berühren Sie die relevante Zelle wird der String decodiert und Sie sehen den Ereignis Status.

Die Standard Anzeige können Sie verändern ([Abschnitt 4.1.9](#)) Dies ermöglicht Ihnen unter Anderem das Hinzufügen der Segment Start und Ende Zeiten und das individuelle auflisten von Ereignissen.

\* für Großformat Geräte 12 Zeichen.

### 4.1.3 SEGMENT NAME

Berühren Sie die Zelle mit dem Segment Namen, öffnet sich ein Fenster mit den 'Segment Details'. In Abbildung 4.1.3a sehen Sie die Standard Ansicht.

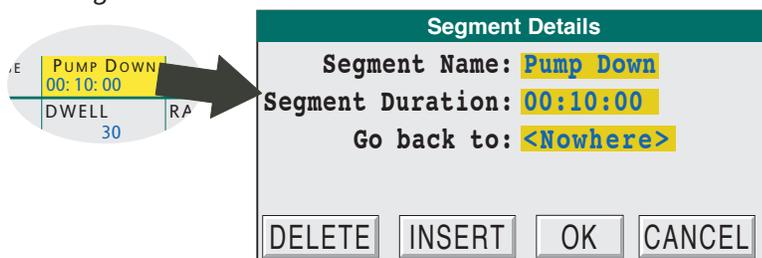


Abbildung 4.1.3a Segment Details

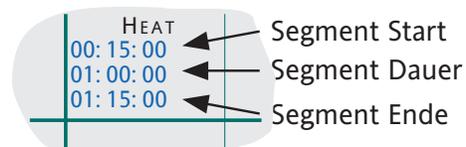


Abbildung 4.1.3b Optionen der Segment Zeiten Anzeige

Segment Name	Ermöglicht das Ändern des Segment Namens.
Segment Start	Wenn zur Ansicht gewählt (unter Verwendung der Editor 'Layout' Taste), wird die Startzeit des Segments relativ zur Programm Zeit gezeigt. Ist nicht in Abbildung 4.1.3a gezeigt.
Segment Dauer	Ermöglicht das Ändern der Segment Dauer.
Segment Ende	Wenn zur Ansicht gewählt (unter Verwendung der Editor 'Layout' Taste), wird die Endzeit des Segments relativ zur Programm Zeit gezeigt. Ist nicht in Abbildung 4.1.3a gezeigt.
Go back zu	Hier können Sie aus einer Liste ein Segment wählen, zu dem am Ende des laufenden Segments zurück gesprungen werden soll. In unserem Beispiel ist 'Pump down' der Name des zweiten Segments, somit erscheinen in der Liste nur die Segmente 'Initialize' und '<Nowhere>'.
LÖSCHEN	Mit dieser Taste können Sie ein Segment aus dem Programm löschen. Das Segment wird ohne eine weitere Bestätigung gelöscht.
HINZUFÜGEN	Mit dieser Taste können Sie ein neues Segment einfügen. Dieses erscheint direkt vor dem laufenden Segment und trägt den Namen 'n', wobei 'n' die Nummer des Segments ist. Ist das neue Segment z. B. das vierte Segment, hat es den Namen '4'. Der Segment Typ wird beim Einfügen mit 'Dwell' (Haltezeit) vorgegeben. Als Zielwert wird zuerst der Zielwert des vorangegangenen Segments angenommen.
OK, ABRUCH	Mit OK akzeptieren Sie die Änderungen und schließen das Fenster. Wählen Sie ABRUCH, werden alle Änderungen ignoriert und das Fenster wird geschlossen.

#### 4.1.4 Kanal Name

Berühren Sie die Zelle mit dem Kanal Namen, erscheint ein Pop-up Fenster mit dem Titel des Kanals. Wie Sie in Abbildung 4.1.4 sehen, haben Sie in diesem Fenster Zugriff auf verschiedene Parameter, abhängig davon, ob der gewählte Kanal eine Ein-Kanal oder eine Mehr-Kanal Anwendung ist.

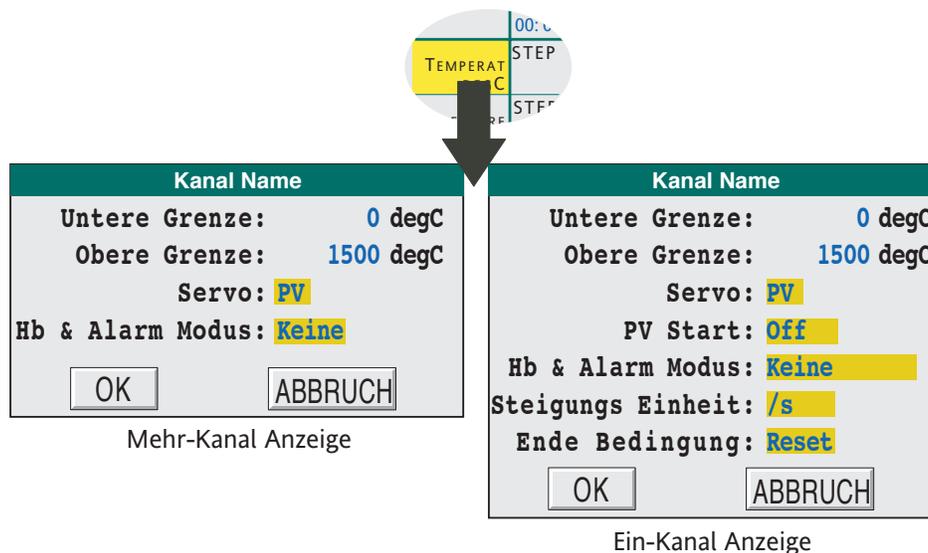


Abbildung 4.1.4 Kanal Name Anzeige

Untere Grenze	Die untere Grenze für den Kanal.
Obere Grenze	Die obere Grenze für den Kanal.
Servo	PV: Das Gerät liest den aktuellen Sollwert und setzt den Programm Sollwert auf diesen Wert. Der Unterschied zu Haltezeit besteht nur darin, dass nicht der Bediener einen Wert vorgibt, sondern das Gerät den Sollwert selbst 'wählt' (keine Wertänderung). Da dies keine Änderung des Sollwerts bedeutet, wird auch keine Änderung der Ausgangsleistung hervorgerufen. Diese Funktion sollten Sie nur für das erste Segment verwenden. SP: Das Gerät liest den aktuellen Prozesswert und setzt den Programm Sollwert auf diesen Wert. Da aktueller Prozesswert und aktueller Sollwert meistens differieren, verursacht diese Option eine Änderung des Leistungsverbrauchs des Prozesses. Verwenden Sie diese Funktion nur für den Beginn eines Programms.
PV Start	Erscheint hier nur für die Ein-Kanal Anwendung. Für Mehr-Kanal Anwendungen lesen Sie bitte 'EIGENSCHAFTEN' in Abschnitt 4.1.9. Aus: Das Programm startet mit dem ersten Segment. Steigend: Das Programm startet bei dem ersten steigenden Segment, das den aktuellen Istwert enthält. Fallend: Das Programm startet bei dem ersten fallenden Segment, das den aktuellen Istwert enthält.
HB & Alarm Modus	Kein: Für diesen Kanal werden im gesamten Programm kein Holdback und kein Alarm verwendet. ProProg: Der Holdbackwert von Segment 1 wird für das gesamte Programm dieses Kanals verwendet. ProSeg: Jedes Segment verwendet einen eigenen Holdbackwert.
Steigungs Einheit	Wählen Sie für die Rampen Segmente zwischen den Einheiten '/s', '/min', '/Stunde' oder '/Tag' (erscheint nicht bei Mehr-Kanal Anwendungen, da 'Rampensteigung' als Segment Typ nicht erlaubt ist)..
Ende Bdingung	Erscheint nur für Ein-Kanal Anwendungen. Für Mehr-Kanal Anwendungen lesen Sie bitte 'EIGENSCHAFTEN' in Abschnitt 4.1.9. Reset: Setzt den Sollwert zurück auf den Startwert des ersten Segments Haltezeit: Das Programm bleibt bis zu einem Neustart auf dem Endwert.

### 4.1.5 Segment Typ

Berühren Sie die Zelle mit dem Kanal Segment Typ erscheint ein Pop-up Fenster mit dem Titel des Kanals. Wie Sie in Abbildung 4.1.5 sehen, enthält dieses Fenster den Segment Namen (schreibgeschützt) und zwei konfigurierbare Objekte: 'Segment Typ' (Sprung, Haltezeit, Rampensteigung, Rampenzeit) und 'Ziel'.

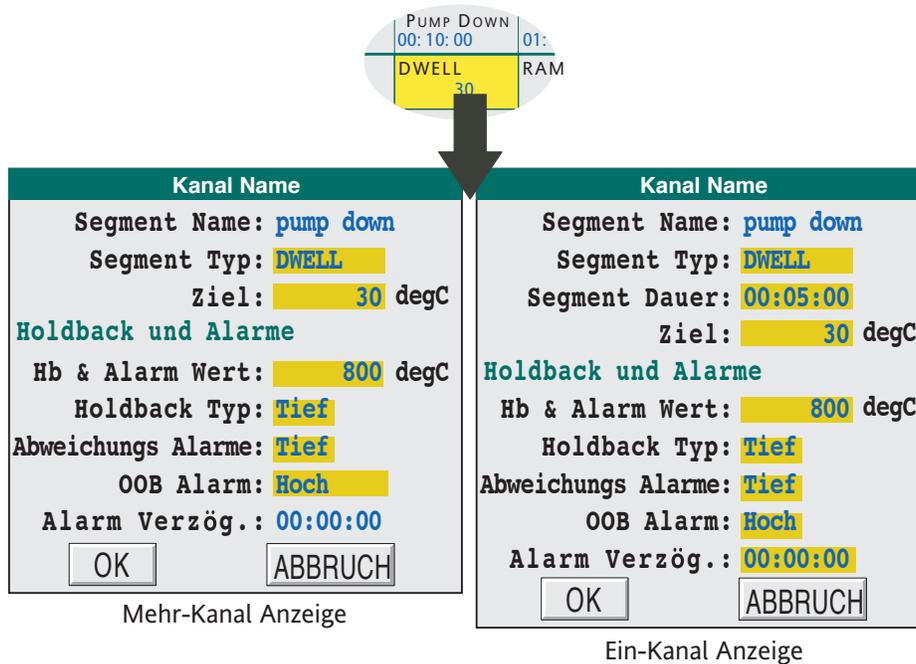


Abbildung 4.1.5 Segment Typ Anzeige

Segment Name	Name des Segment. In diesem Fenster nicht änderbar.
Segment Typ	<p>SPRUNG: Der Sollwert wird ohne Übergang auf den Zielwert gesetzt und bleibt die gesamte Segment Dauer auf diesem Wert.</p> <p>HALTEZEIT: Der Sollwert bleibt konstant auf dem Sollwert des vorangegangenen Segments.</p> <p>RAMPENZEIT: Der Sollwert ändert sich linear vom Ende Sollwert des letzten Segments auf den Zielsollwert. Dabei gibt die Segment Dauer die Steigung vor.</p> <p>RAMPENSTEIGUNG: Der Sollwert ändert sich mit einer vorgegebenen Steigungsrate auf den Zielsollwert. Die Segment Dauer ergibt sich aus <math>(\text{neuer Zielwert} - \text{alter Zielwert}) / \text{Steigung}</math>.</p>
Ziel	Geben Sie hier den Zielsollwert für das Segment ein. Für Haltezeiten ist der Wert nicht änderbar.

#### Anmerkung:

1. Die Rampensteigung in einem Segment muss zwischen 0,001 und 9999,0 liegen. Liegt der Wert außerhalb dieses Bereichs, wird das Segment zu einem Sprung Segment.
2. Da Sie an allen Zielsollwerten Änderungen durchführen können, haben die Änderungen Einfluss auf den Wert der 'verbleibenden Zeit' des Programms. Führen Sie Änderungen an bereits durchgeführten Segmenten durch, sind die Trend Darstellung und die Cursor Position in der Monitor Anzeige eventuell ungenau. Die 'verbleibende Zeit' und die Sollwerte in den Punkt-Fenstern sind jedoch für den aktuellen Programm Zyklus korrekt. Diese Situation wird sich im nächsten Programmdurchlauf selbst beheben.

#### 4.1.5 SEGMENT TYP (Fortsetzung)

##### HOLDBACK UND ALARME

Dieser Abschnitt erscheint nur, wenn Sie 'Hb & Alarm Modus' in 'Kanal Name' ([Abschnitt 4.1.4](#)) auf einen Wert (nicht 'Keine') gesetzt haben.

Hb & Alarm Value	Erscheint nur, wenn 'HB & Alarm Modus' im 'Kanal Name' auf 'pro Segment' eingestellt ist. Hier können Sie den Holdbackwert für das Segment eingeben.
Holdback Typ	Erscheint, wenn Sie für 'Hb & Alarm Modus' in 'Kanal Name' 'pro Segment' oder 'pro Kanal' eingestellt haben. Sie können zwischen 'Keine', 'Tief', 'Hoch' und 'Band' wählen.
Abweichungs Alarme	Erscheint, wenn Sie für 'Hb & Alarm Modus' in 'Kanal Name' 'pro Segment' oder 'pro Kanal' eingestellt haben. Sie können zwischen 'Keine', 'Tief', 'Hoch' und 'Band' wählen.
OOB Alarm	Erscheint, wenn Sie für 'Hb & Alarm Modus' in 'Kanal Name' 'pro Segment' oder 'pro Kanal' eingestellt haben ( <a href="#">Abschnitt 4.1.4</a> ). Sie können zwischen 'Keine', 'Tief', 'Hoch' und 'Band' wählen. Der Alarm wird gesetzt (gespeichert), sobald ein Kanal PV während der Ausführung des Programms die Grenzwerte über- oder unterschreitet. Der Alarm wird erst bei Rücksetzen (Reset) des Programms gelöscht.
Alarm Verzög(erung)	Erscheint, wenn Sie für 'Hb & Alarm Modus' in 'Kanal Name' 'pro Segment' oder 'pro Kanal' eingestellt haben ( <a href="#">Abschnitt 4.1.4</a> ). Geben Sie hier den Wert für die Verzögerung ein. Kehrt ein Alarm innerhalb dieser Zeit wieder in den nicht-Alarm Zustand zurück, wird der Alarm ignoriert.

#### 4.1.6 User Werte

Berühren Sie die Zelle des User Wert Titels (links des dicken, vertikalen Streifens), erscheint ein Pop-up Fenster mit dem Titel des Kanals. Das Fenster enthält die nicht änderbaren oberen und unteren Grenzwerte.

Berühren Sie die Zelle des User Wert Segments, erscheint ein Pop-up Fenster mit dem Titel des Kanals. Wie Sie in [Abbildung 4.1.6](#) sehen, zeigt Ihnen dieses Fenster den Segment Namen (schreibgeschützt) und den änderbaren 'Wert'.

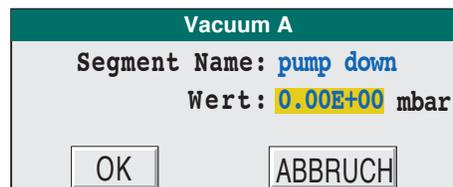


Abbildung 4.1.6 User Wert Segment Anzeige

## 4.1.7 Ereignis Anzeige

### KOMPRIMIERTE EREIGNISSE

In der Vorgabe sind die Ereignis Zustände in Gruppen von sechs (z. B. Ereignis 1 bis 6, Ereignis 7 bis 12) für die Kleinformat Geräte bzw. 12 für die Großformat Geräte codiert. Ein Beispiel eines solchen Codes ist 100 100. Dieser zeigt an, dass die Ereignisse eins und vier dieser Gruppe aktiv, die anderen Ereignisse inaktiv sind. Berühren Sie die entsprechende Zelle, erscheint eine Anzeige mit den aktuellen Ereignissen, deren Zustände Sie dann einstellen können:

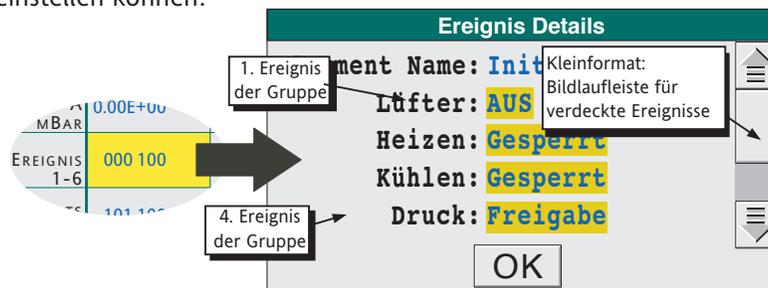


Abbildung 4.1.7 Komprimierte Ereignisse

### UNKOMPRIMIERET EREIGNISSE

Über die Editor 'Layout' Anzeige ([Abschnitt 4.1.9](#)) können Sie die Funktion 'Komp. Ereignisse' deaktivieren. In diesem Fall erscheint jedes Ereignis in einer eigenen Spalte. Berühren Sie die entsprechende Segment Zelle, erscheint eine Anzeige mit dem individuellen Ereignis des Zelle, das Sie bearbeiten können.

## 4.1.8 Warte und Exit Bedingungen

Auf jedes Segment können verschiedene Warte Bedingungen angewendete werden (Offen\*, Zu\*, nichtWarten). Diese Bedingungen werden wie für die komprimierten Ereignisse beschrieben, angezeigt.

'Offen' bedeutet, dass das entsprechende Segment wartet, bis der entsprechende Eingang offen ist. 'Zu' bedeutet, dass das Segment wartet, bis der Eingang geschlossen ist. 'NichtWarten' bedeutet, dass die Bedingung ignoriert wird. Ist eine der Bedingungen innerhalb eines Segments WAHR, wartet das Segment.

'Exit' ist ähnlich wie 'Warten', außer dass das Segment sofort beendet wird, sobald eine der Bedingungen WAHR wird. Exit können Sie nicht für Rampen Segmente wählen.

---

**\*Anmerkung:** Den aktuellen Text definieren Sie in der Programmier Konfiguration. 'Offen' und 'Zu' werden hier nur als Beispiele angeführt.

---

## 4.1.9 Options Tasten

Am unteren Rand des Bildschirm erscheint eine Reihe von Tasten (Abbildung 4.1.9a), wenn Sie die Options Taste betätigen. Betätigen Sie bei der Kleinformat Einheit die Options Taste mehrmals, um alle Tasten nacheinander aufzurufen. Bei dem Großformat Gerät können alle Tasten gleichzeitig dargestellt werden.



Options Taste

Abbildung 4.1.9a Options Tasten

### LADEN

Öffnet eine Liste, aus der Sie ein Programm wählen können.

### SICHERN

Sichert (ohne weitere Bestätigung) das aktuelle Programm mit sämtlichen Änderungen.

### SICHERN ALS

Sichert das aktuelle Programm unter einem von Ihnen eingegebenen Programm und/oder Datei Namen.

### NEU

Ermöglicht Ihnen die Erstellung eines neuen Programms. Das Programm enthält zu Beginn nur ein 'Ende' Segment. Weitere Segmente können Sie hinzufügen, indem Sie die Zelle des Ende Segments berühren und ein neues Segment einfügen ([Abschnitt 4.1.3](#)).

### EIGENSCHAFTEN

Ruft das in [Abbildung 4.1.9b](#) gezeigte Eigenschaften Fenster des Programms auf.

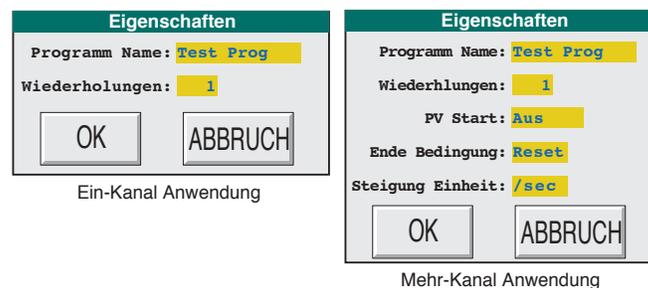


Abbildung 4.1.9b Eigenschaften

Program Name	Ermöglicht das Ändern des Programm Namens.
Wiederholungen	Bestimmen Sie hier, wie oft das Programm wiederholt werden soll (bis zu 999). Geben Sie 0 ein, wird das Programm kontinuierlich wiederholt, bis zu 65535 mal oder bis es gestoppt wird.
PV Start	Erscheint hier nur für die Mehr-Kanal Anwendung. Für Ein-Kanal Anwendungen finden Sie diesen Parameter im Fenster 'Kanal' ( <a href="#">Abschnitt 4.1.4</a> ). Aus: Das Programm startet mit dem ersten Segment. Steigend: Das Programm startet bei dem ersten steigenden Segment, das den aktuellen Istwert enthält. Fallend: Das Programm startet bei dem ersten fallenden Segment, das den aktuellen Istwert enthält.
Ende Bedingung	Erscheint hier nur für die Mehr-Kanal Anwendung. Für Ein-Kanal Anwendungen finden Sie diesen Parameter im Fenster 'Kanal' ( <a href="#">Abschnitt 4.1.4</a> ). Reset: Der Sollwert geht auf den Start Sollwert des ersten Segments. Haltezeit: Das Programm verbleibt auf den Endwerten, bis es erneut gestartet wird.
Steigung Einheit	Wählen Sie zwischen '/sec', '/min', '/hour' oder '/day' als Einheit für die Rampensteigung Segmente.

#### 4.1.9 OPTIONS TASTEN (Fortsetzung)

##### LAYOUT

Unter Layout können Sie verschiedene Anzeigefunktionen freigeben/sperren.



Abbildung 4.1.9c Layout Seite

Lange SP Namen:	JA: Parameter/Kanal Namen erscheinen in voller Länge. NEIN: Segment und Parameter Namen werden auf 8 Zeichen gekürzt.
Segment Start	JA: Unter jedem Segment Namen erscheint die Segment Startzeit relativ zur Programm Zeit.
Segment Dauer	JA: Unter jedem Segment Name erscheint die Dauer des Segments. Haben Sie 'Segment Start' freigegeben, erscheint die Segment Dauer nach dem Segment Start.
Wide Zellen	Vergrößert die Zellen.
Transpoieren	Dieses Feld erscheint nur für Großformat Geräte und bietet Ihnen die Möglichkeit, die Segmente vertikal darzustellen, mit den Kanal/User Werte usw. oder über der Tabelle (Abbildung 4.1.9d).
Komp. Ereignisse	JA: Die Zustände der Ereignisse erscheinen als '1' und '0' kodiert ( <a href="#">Abschnitt 4.1.7</a> ).

##### ANSICHTEN

Hier können Sie der Ändern Ansicht verschiedene Ansichten des Prozesses hinzufügen. Für die Kleinformat Geräte finden Sie diese Ansichten in den Abschnitten 3.1 bis 3.3 erklärt. In den Abbildungen 4.1.9d und 4.1.9e sehen Sie die Ansichten der Großformat Geräte.

Vorschau	fügt die graphische Datstellung des Programms hinzu.
Monitor	fügt die graphische Darstellung des Programms inklusive verschiedener Monitor Tasten hinzu.
Plan	fügt Details der geplanten Start und Stopp Zeiten hinzu.

##### REVISION

Zeigt die Anzahl der Programmänderungen seit der Erstellung des Programms durch 'NEU'. Zeigt auch Datum und Zeit der letzten Änderung.

4.1.9 OPTIONS TASTEN (Fortsetzung)

	Initialise 00:50:00	Pump down 00:10:00	Heat 01:00:00	Equalise 00:20:00	Heat 2 01:00:00	Soak 04:00:00	Cool 00:30:00	Quench 00:15:00	Finalise 01:00:00
Temperat degC	SPRUNG 30	DWELL 30	RAMPTIME 800	DWELL 800	RAMPTIME 1050	DWELL 1050	RAMPTIME 900	RAMPTIME 100	RAMPTIME 30
Druck mbar	SPRUNG 1.00E+03	SPRUNG 1.00E-03	DWELL 1.00E-03	DWELL 1.00E-03	DWELL 1.00E-03	DWELL 1.00E-03	DWELL 1.00E-03	DWELL 1.00E-03	SPRUNG 1.00E+03
Vacuum A mbar	0.00E+00	0.00E+00	0.00E+00	0.00E+00	0.00E+00	0.00E+00	0.00E+00	0.00E+00	0.00E+00
Thermal %	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Spread H degC	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Ereignisse 1-6	000 100	000 100	001 100	001 100	010 100	010 100	000 100	100 100	100 000

Abbildung 4.1.9d Ändern Seite - Großformat Gerät mit Vorschau, Monitor und Planer

	Temperature degC	Druck mbar	Vacuum A mbar	Thermal Hea %	Spread Hold degC	Ereignisse 1-6
Initialise 00:50:00	SPRUNG 30	SPRUNG 1.00E+03	0.00E+00	0.0	0	000 100
Pump down 00:10:00	DWELL 30	SPRUNG 1.00E-03	0.00E+00	0.0	0	000 100
Heat 01:00:00	RAMPTIME 800	DWELL 1.00E-03	0.00E+00	0.0	0	001 100
Equalise 00:20:00	DWELL 800	DWELL 1.00E-03	0.00E+00	0.0	0	001 100
Heat 2 01:00:00	RAMPTIME 1050	DWELL 1.00E-03	0.00E+00	0.0	0	010 100
Soak 04:00:00	DWELL 1050	DWELL 1.00E-03	0.00E+00	0.0	0	010 100
Cool 00:30:00	RAMPTIME 900	DWELL 1.00E-03	0.00E+00	0.0	0	000 100
Quench 00:15:00	RAMPTIME 100	DWELL 1.00E-03	0.00E+00	0.0	0	100 100
Finalise 01:00:00	RAMPTIME 30	SPRUNG 1.00E+03	0.00E+00	0.0	0	100 000
Ende						

Abbildung 4.1.9e Ändern Seite - wie Abbildung 4.1.2a mit Transpieren = JA (in LAYOUT) und Options Taste betätigt

## 4.2 DATENGRUPPEN SPEICHERN

Eine 'Gruppe' besteht aus 16 Datenwerten, die in einer Datei aufgezeichnet werden. Die Daten können von einer oder von verschiedenen Quellen kommen. Kommen die Daten von einer Quelle, können Sie mit unterschiedlichen Datenraten aufgezeichnet werden, wobei jede Datenrate einer Gruppe zugeordnet ist.

Sie können eine oder mehrere Gruppen gleichzeitig aufzeichnen. Möchten Sie mehrere Gruppen aufzeichnen, können Sie die Gruppen in einer oder in mehreren Dateien speichern. Die Archivierung auf einen oder mehrere Remote PCs über FTP finden Sie in [Abschnitt 4.2.2](#) beschrieben.

Die Logging Gruppen können Sie verwenden für:

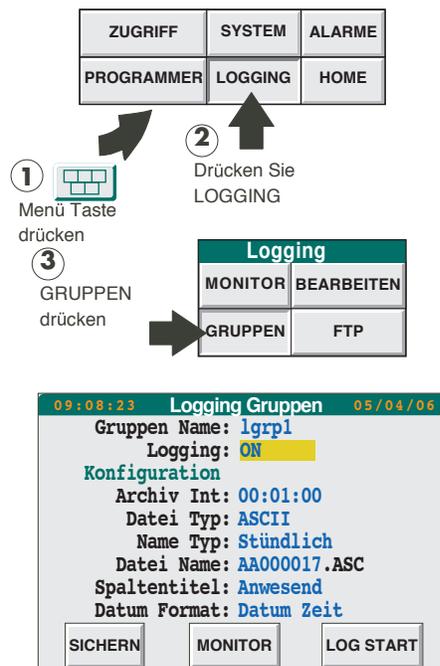
- 1 Allgemeine Prüfaufzeichnungen (für verschiedene Analysen mit z. B. Excel).
- 2 Qualitätskontrolle von Produkt und Anlage.
- 3 Überwachung der Bedienung.

### 4.2.1 Log Initiierung

1. Drücken Sie die Menü Taste, dann LOGGING, dann GRUPPEN.  
Die Logging Gruppen Seite zeigt Ihnen die Daten einer einzelnen Gruppe.  
Zwischen den einzelnen Gruppen wechseln können Sie mit den Rechts/Links Tasten.  
Bei allen Gruppen sind die Felder wie folgt belegt:

**GRUPPEN NAME** Dieser Identifizierer wird jeder Datengruppe zugeordnet. Möchten Sie die Datei benennen oder umbenennen, schalten Sie zuerst 'Logging' auf AUS (nächster Abschnitt) und geben Sie dann den Namen neu ein.

**LOGGING** Dieses Feld zeigt EIN, AUS oder 'Nach Ereignis', je nachdem die Speicherung ein oder ausgeschaltet ist oder auf ein Ereignis zum Start wartet. Das Ereignis können Sie definieren und wird vorkonfiguriert. Möchten Sie die aktuelle Einstellung ändern, drücken Sie auf das gelbe Feld und wählen Sie aus der Liste zwischen EIN, AUS oder Nach Ereignis. Bestätigen Sie mit Return. In der Logging Gruppen Seite erscheint nun die neue Einstellung.



## 4.2.1 LOG INITIIERUNG (Fortsetzung)

### LOG KONFIGURATION

Die weiteren Felder beziehen sich auf die Konfiguration der Log Datei. Möchten Sie eines dieser Felder ändern, muss Logging auf AUS stehen.

Archive Int	<p>Legen Sie den Intervall der Datenspeicherung beim Logging Prozess fest. Die maximale Rate ist eine Datei pro 1s; z. B. 1 eine Datei in 1s, 3 Dateien in 3s. Legen Sie eine höhere Speicherrate fest (z. B. 4 Dateien in 2s), kann diese Rate nicht erreicht werden und Daten gehen verloren.</p> <p>Das vorgegebene Format für dieses Feld ist hh:mm:ss. Sie haben jedoch die Möglichkeit, das Format zu ändern <a href="#">Abschnitt 4.5</a> Gerät einstellen und Eigenschaften ändern). Geben Sie die Werte mit Hilfe der numerischen Tastatur auf der linken Bildschirmseite ein. Die Tastatur erscheint, wenn Sie das Archiv Int Feld berühren.</p>
Datei Typ	<p>ASCII Wählen Sie dieses Format, wenn Sie die Daten in ein Tabellenkalkulations Programm importieren möchten. ASCII Typ erstellt durch Komma getrennte Datenspalten. Die Dateien haben die Erweiterung .ASC, .AS1 bis .AS9 oder .A01 bis -A99. Sie können jeden Datei Namen verwenden.</p> <p>Uhh UHH Dateien können nur mit Hilfe der Review Software bearbeitet werden. UHH Dateien müssen Sequenz Datei Namen haben. Wählen Sie 'Stündlich' oder 'Täglich', wird die neue Uhh Sequenz Datei zur Stunden- bzw. Datumsgrenze erstellt. Die Dateierweiterung ist .Uhh.</p>
Name Typ	<p>Text Text erstellt eine kontinuierliche Datei die beginnt, wenn Sie das Logging starten und endet, wenn die das Logging stoppen.</p> <p>Stündlich Stündlich speichert die Daten in Blöcken, die stündlich neu gestartet werden. Jede so entstandene Datei wird unter einem eigenen Namen gespeichert.</p> <p>Täglich Täglich speichert die Daten in 24h Blöcken. Die Speicherung startet jeweils um Mitternacht.</p> <p>Sequenz Sequenz speichert die Daten in aufeinanderfolgen nummerierten kontinuierlichen Dateien.</p>
Datei Name	Geben Sie die ersten zwei Zeichen des Namens ein. Die verbleibenden sechs Zeichen werden automatisch vom Gerät angehängt, startend mit 000001. Der Wert wird bei jeder neuen Datei um 1 erhöht.
Spaltentitel	Dieses Feld erscheint nur, wenn Sie 'ASCII' als Datei Format gewählt haben. Drücken Sie auf das gelbe Feld, erscheint eine Auswahlliste, die Ihnen die Funktionen 'Anwesend' (Spaltentitel werden mit aufgezeichnet) und 'Abwesend' (Spaltentitel werden nicht mit aufgezeichnet) zur Auswahl anbietet.
Datum Format	Dieses Feld erscheint nur, wenn Sie 'ASCII' als Datei Format gewählt haben. Wählen Sie aus der Auswahlliste das Format für Datum/Zeit oder Zeitmarken, die in der Datei gespeichert werden. Die einzelnen Formate finden Sie in Tabelle 4.2.1.1 erklärt.
Kompr Verhältnis	<p>Wird von dieser Gerätesoftware noch nicht unterstützt.</p> <p>Haben Sie als Datei Typ 'Binär' gewählt, werden die Felder <i>Spalte Titel</i> und <i>Datum Format</i> durch 'Komp.[ession] Verhältnis' (Speicherdichte) ersetzt. Für das Kompressions Verhältnis können Sie aus der Liste zwischen 'Normal' oder 'Hoch' wählen. 'Normal' liefert eine exakte Kopie , während 'Hoch' die Daten mehr komprimiert. In diesem Fall geht etwas der Genauigkeit der Daten verloren.</p>

**4.2.1 LOG INITIIERUNG (Fortsetzung)****LOG KONFIGURATION (Fortsetzung)**

Haben Sie die Konfiguration beendet, drücken Sie SICHERN:

SICHERN Speichert die Einstellungen für spätere Aufzeichnungen.

MONITOR Ruft die Logging Monitor Seite auf.

LOG START Bei ASCII Dateien bewirkt LOG START die direkte Speicherung. Mit dieser Funktion haben Sie die Möglichkeit, Datenwerte bei Bedarf und zusätzlich zu den fest eingestellten Zeiten zu speichern.

FORMAT	ABS/REL	BEISPIEL	BESCHREIBUNG
Date Time	Absolut	25/09/98,10/30/00	Dieses Format legt Datum und Zeit für ein Programm auf dd/mm/yy,hh:mm:ss fest. Das erste Beispiel nebenstehender Spalte bedeutet 25. September 1998, 10:30 Uhr.
		09/25/98,10/30/00	Das Datum Format können Sie, wie in <a href="#">Abschnitt 4.5.4</a> beschrieben auf mm/dd/yy setzen. Das nebenstehende Beispiel zeigt Datum und Zeit im neuen Format.
Tabellenkal.	Absolut	36068.51	Dieses Format verwenden Sie, wenn Sie Daten zu einem Tabellenkalkulations Programm exportieren möchten. Das Format besteht aus einem Fließkommawert, dessen Integer Teil die Anzahl der Tage seit dem 31. Dez 1899, 0 Uhr, und dessen Dezimal Teil der proportionale Teil des Tages seit Mitternacht darstellt. Ein Wert von 1,5 bedeutet 1. Jan 1900, 12 Uhr mittags.
Integer	Absolut	980930121005	Das Beispiel zeigt den 30. September 1998, 10 Minuten und 5 Sekunden nach Mittag (30/09/98 um 12:10:05). Die Integer Zahl der Sekunden seit dem 31. Dez 1899 um 0 Uhr.
Dauer	Relativ	00:04:30:00	Text Format zur Darstellung der Zeit nach Start der Speicherung.
Tage	Relativ	0.1875	Das Beispiel zeigt 4 h 30 min seit Start der Speicherung. Dieses Format verwenden Sie, wenn Sie Daten zu einem Tabellenkalkulations Programm exportieren möchten.
DHMS	Relative	00032000	Ein einfacher Fließkommawert. Das Beispiel zeigt 4 h 30 min seit Start der Speicherung. Tage, Stunden, Minuten, Sekunden seit Start der Speicherung. Das Beispiel zeigt 3 h 20 min seit Start der Speicherung.

Tabelle 4.2.1 Datums Formate für die Speicherung

## 4.2.2 FTP Übertragung

Der FTP Übertragungsmechanismus ermöglicht es dem Gerät als FTP Client für bis zu 3 Server aufzutreten, um die Daten zu einem internen Archiv eines Remote PCs zu übertragen. Haben Sie mehrere FTP Server konfiguriert, können Sie für die Übertragung zwischen dem Mehrfachkopie und dem Einzelkopie Modus wählen.

### MEHRFACHKOPIE MODUS

Jede Datei wird zu jedem konfigurierten FTP Server übertragen, damit jeder relevante Remote PC alle Dateien erhält.

### EINZELKOPIE MODUS

In diesem Modus wird nur eine Kopie aller Dateien im Archiv angefertigt. Das Gerät versucht diese Datei zum ersten konfigurierten Server zu senden. Schlägt dieser Versuch fehl, wird zum zweiten Server übertragen usw.

### KONFIGURATION

The screenshot shows the 'Archiv FTP Server' configuration interface. At the top, it displays 'Revision: 181305/08 14:51:54 ADMIN' and 'Einzelkopie: NEIN'. Below this, there are three server configurations, each with a 'Host' field (e.g., 192.168.128.150), a 'Freigegeben' field (set to 'JA'), 'User Name' (shoren), 'Passwort' (masked with asterisks), and 'Verzeichnis' (FTP\_ROOT1, FTP\_ROOT2, FTP\_ROOT3). A callout box with an arrow points to the 'Einzelkopie' field, containing the text 'Erscheint nur bei freigegebener Auditor Option'. At the bottom of the form, there is a 'SCHEITERN' button.

Abbildung 4.2.2 Archiv FTP Server Konfiguration Seite

**Revision** Diese Information erscheint nur bei freigegebener Auditor Option.

**Einzelkopie** Wählen Sie JA, wird der Einzelkopie Modus verwendet, ansonsten der Mehrfachkopie Modus.

Für jeden Remote Computer Server:

**Host** Adresse des Remote PCs, auf dem der FTP Server läuft.

**Freigegeben** Wenn auf NEIN, ist der Server nicht in Betrieb.

**User Name** Der User Name wird bei der Speicherung zu einem Remote PC verwendet. Benötigen Sie mehr als 40 Zeichen, müssen Sie beide Felder verwenden.

**Passwort** Dieses Passwort (max. 24 Zeichen) wird bei der Speicherung zu einem Remote PC verwendet (dieser Wert wird aus Sicherheitsgründen nicht angezeigt).

### 4.2.2 FTP ÜBERTRAGUNG (Fortsetzung)

**Verzeichnis** Auch 'FTP virtuelles Verzeichnis' genannt. Dies ist das Verzeichnis (Ordner) des Remote PCs, in das die Dateien gespeichert werden. Aus Sicherheitsgründen erlaubt der Remote PC Server normalerweise nur den Zugriff auf einem begrenzten Bereich des Hosts durch Neuordnung der Verzeichnisse. Diesen neu zugeordneten Namen geben Sie hier ein. Besteht der Name aus > 40 Zeichen, muss er über mehrere Zeilen aufgeteilt werden.

Zum Übernehmen der Änderungen müssen Sie das Gerät neu starten.

## 4.3 VERWALTEN EINER APPLIKATION

In diesem Kapitel finden Sie das Stoppen, Speichern, Starten, Entladen, Laden, Laden mit Start und Löschen einer Applikation. Dafür werden die Tasten STOP, SICHERN, START, ENTLADEN, LADEN, LADEN+START und LÖSCHEN auf der Seite Appl. Manager verwendet.

**ENTLADEN und LÖSCHEN:** Bei den meisten Prozessen regelt der Visual Supervisor die gesamte Zeit eine Applikation. Diese wird bei der Inbetriebnahme oder direkt danach geladen und nicht mehr geändert. Somit sind die Tasten ENTLADEN und LÖSCHEN für diese Prozesse unrelevant.

**STOP, SICHERN und START:** Alle Prozesse benötigen die Funktionen STOP, SICHERN und START, da die Applikation zum Speichern der Applikationsdaten angehalten werden muss (zum Sichern der Kalt-Start Werte, wenn diese geändert werden müssen). Diese Funktionen benötigen Sie auch, wenn Sie nur mit einer Applikation arbeiten. START startet die Applikation nach einem SICHERN

**LADEN und LADEN+START:** Alle Prozesse benötigen mindestens einmal LADEN oder LADEN+START.

Dieser Abschnitt ist wie folgt eingeteilt:

Anzeigen der Applikation Übersicht Seite ([Abschnitt 4.3.1](#))

Anzeigen der Applikation Manager Seite ([Abschnitt 4.3.2](#))

Eine Applikation anhalten ([Abschnitt 4.3.3](#))

Applikationsdaten sichern ([Abschnitt 4.3.4](#))

Eine Applikation entladen ([Abschnitt 4.3.5](#))

Eine Applikation laden oder laden und starten ([Abschnitt 4.3.6](#))

Eine Applikation löschen ([Abschnitt 4.3.7](#))

Funktionsblock Manager ([Abschnitt 4.3.8](#))

Zum Laden und Starten der ersten Applikation verwenden Sie die Tasten LADEN und START oder LADEN+START.

Möchten Sie eine laufende Applikation durch eine neue ersetzen, lesen Sie bitte die Abschnitte *Anzeigen der Applikation Manager Seite* bis *Eine Applikation laden oder laden und starten*.

Die Funktionen *Applikation Übersicht* und *Funktionsblock Manager* bieten Ihnen zu jeder Zeit hilfreiche Übersichten und Zusammenfassungen.

### 4.3.1 Applikation Übersicht Seite

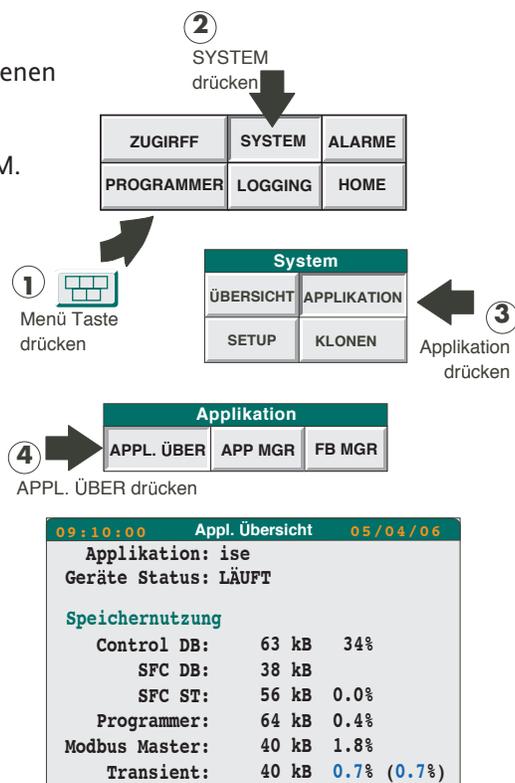
Auf dieser Seite sehen Sie den prozentualen Anteil der verschiedenen Speicheranteile, die zur Zeit in Gebrauch sind.

Drücken Sie die Menü Taste und wählen Sie anschließend SYSTEM.

Wählen Sie APPLIKATION, dann APPL- ÜBER.

Die Applikation Übersicht Seite zeigt Ihnen:

- 1 den Namen der geladenen Applikation,
- 2 den Status (LÄUFT, FREI, GESTOPPT),
- 3 Daten über die Speicherbelegung.



### 4.3.2 Applikation Manager Seite

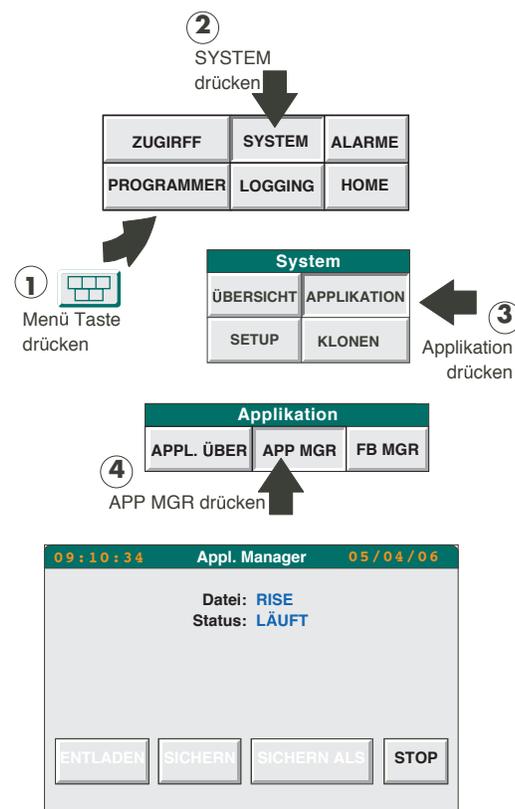
Anmerkung: Arbeiten Sie mit dem Terminal Configurator, haben Sie keinen Zugriff auf die Applikation Manager Seite. Arbeiten Sie mit der Applikation Manager Seite, haben Sie keinen Zugriff auf den Terminal Configurator.

Drücken Sie die Menü Taste und wählen Sie SYSTEM.

Rufen Sie mit APPLIKATION das Applikation Fenster auf.

Wählen Sie APP MGR.

Die Appl. Manager Seite erscheint. Ihr können Sie den Namen der aktuellen Applikation und deren Status (z. B. LÄUFT, FREI oder GESTOPPT) entnehmen.



### 4.3.3 Eine Applikation anhalten

Die nebenstehende Abbildung zeigt die Appl. Manager Seite mit einer geladenen und gestarteten Applikation.

Möchten Sie die Applikation anhalten, drücken Sie STOP.

Die Anzeige bestätigt, dass Sie die Applikation gestoppt haben,

---

Anmerkung: Sobald die Applikation GESTOPPT ist, werden Logging und Programmer Funktionen unterbrochen. Die Dauer des aktuellen Segments wird um die Dauer der Zeit, die die Applikation GESTOPPT ist, verlängert. Sie sollten deshalb die Applikation nicht in kritischen Phasen stoppen.

---



Am unteren Bildschirmrand stehen Ihnen vier Tasten zur Verfügung:

ENTLADEN einer Applikation, ohne vorheriges Sichern der Applikationsdaten. Wählen Sie diese Funktion, bevor Sie eine neue Applikation auswählen oder klonen.

SICHERN der Applikationsdaten. Typisch, wenn sich die Kalt-Start Werte geändert haben (normalerweise vom Terminal Configurator).

SICHERN ALS, zum Sichern zu einer anderen Datei.

START der Applikation.

SICHERN, SICHERN ALS und START werden in den folgenden Abschnitten erklärt.

---

Anmerkung: Gespeicherte Applikationsdaten beinhalten nicht das aktuelle Sollwert Programm.

---

### 4.3.4 Applikationsdaten speichern

Bevor Sie die Daten sichern, müssen Sie die Applikation anhalten (STOP).

Wählen Sie SICHERN.

Sobald die Sicherung beginnt, erscheint ein 'Sichern' Fenster.

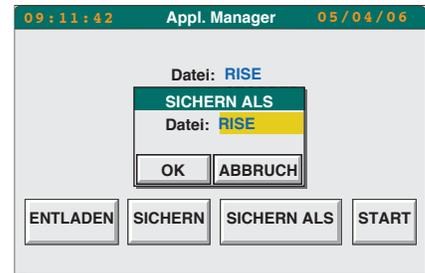
Möchten Sie die Applikation unter einem anderen Namen speichern, wählen Sie SICHERN ALS.

Ein SICHERN ALS Fenster erscheint. In das gelbe Feld können Sie den neuen Namen der Datei eingeben (nicht gezeigt).

Um die Applikation wieder zu starten, drücken Sie START.

In der Appl. Manager Seite erscheint nun der neue Name und der Status LÄUFT.

START können Sie auch verwenden, um eine andere Applikation, die Sie geladen haben, zu starten.



### 4.3.5 Entladen einer Applikation

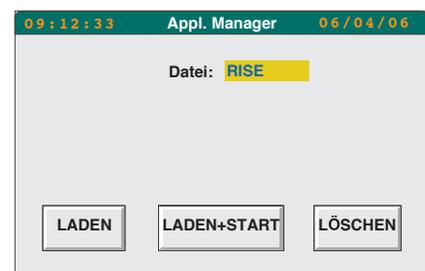
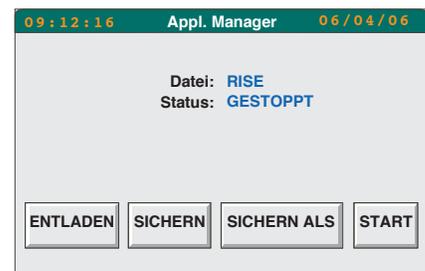
Bevor Sie die Applikation entladen, müssen Sie sie anhalten (STOP).

Wählen Sie ENTLADEN.

Während des Entladevorgangs kann der Bildschirm für einige Sekunden weiß werden..

Ist der Vorgang beendet, zeigt die Appl. Manager Seite die drei Tasten LADEN, LADEN+START und LÖSCHEN. Dies wird als 'freies' Fenster bezeichnet. Nur in diesem Status können Sie eine neue LIN Datenbasis klonen.

Nun haben Sie die Möglichkeit, eine andere Applikation zu laden, zu laden und zu starten oder eine Applikation zu löschen.



### 4.3.6 Eine Applikation laden oder laden und starten

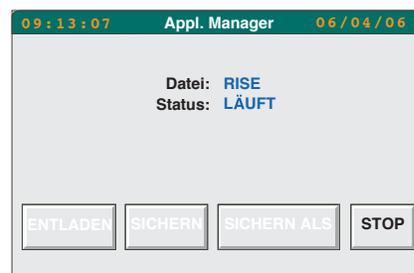
Bevor Sie eine neue Applikation laden, müssen Sie die aktuelle Applikation anhalten (STOP) und entladen (ENTLADEN).

#### APPLIKATION AUSWÄHLEN

Drücken Sie auf das Feld Datei.

Wählen Sie aus der Auswahlliste die gewünschte Applikation und drücken Sie Return.

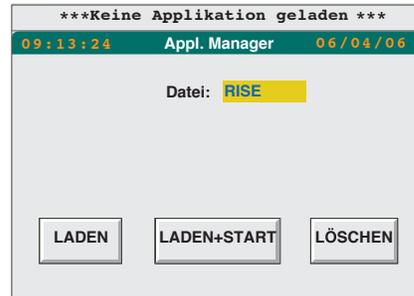
Der Name der neuen Applikation erscheint im Feld Datei.



#### APPLIKATION LADEN

Wählen Sie LADEN, erscheint mit einer kleinen Verzögerung der Name der Applikation. Der Status ist FREI. Drücken Sie START, ändert sich der Status auf LÄUFT.

Wählen Sie LADEN+START, erscheint ebenso nach einer kurzen Verzögerung der Name der Applikation, der Status ist aber LÄUFT.



### 4.3.7 Löschen einer Applikation

Bevor Sie eine Applikation löschen, müssen Sie sie anhalten (STOP) und entladen (ENTLADEN).

Drücken Sie LÖSCHEN.

Das 'Löschen bestätigen' Fenster erscheint.

Bestätigen Sie mit OK



### 4.3.8 Funktionsblock Manager

Anmerkung: Haben Sie IPRP freigegeben, ist der Funktionsblock Manager gesperrt.

Die in LINTools für diese Applikation eingestellten Funktionsblöcke können Sie sich als Gruppe anzeigen lassen. Wählen Sie im Applikations Pop-up Fenster die Funktion FB MGR. Berühren Sie in der Gruppe einen bestimmten Funktionsblock, werden die Details dieses Blocks angezeigt. In der LINTools Bedienungsanleitung finden Sie eine vollständige Erklärung der Einträge. Gelb hinterlegte Felder in der Funktionsblock Liste können Sie ändern.

In Abbildung 4.3.8a sehen Sie, wie Sie den Funktionsblock Manager öffnen. Abbildung 4.3.8b zeigt Ihnen ein Beispiel der Funktionsblock Anzeigeseiten.

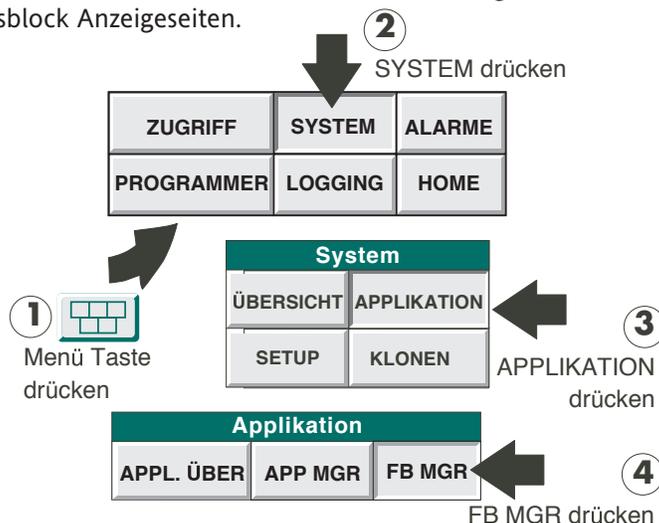


Abbildung 4.3.8a Zugriff auf den Funktionsblock Manager

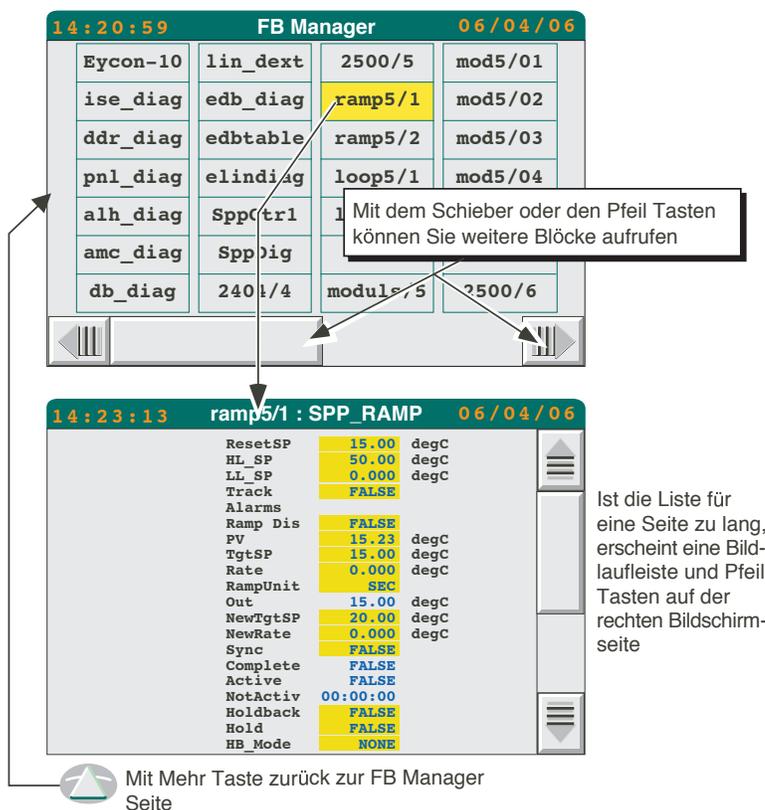
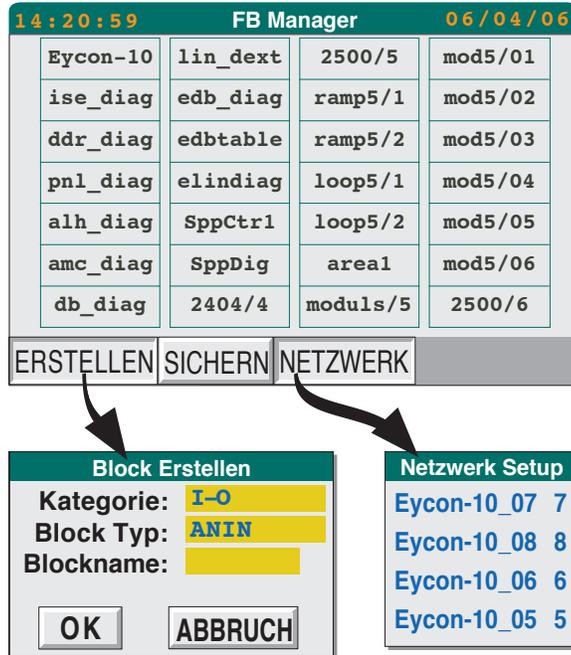


Abbildung 4.3.8b Funktionsblock Manager Seiten

### 4.3.8 FUNKTIONSBLOCK MANAGER (Fortsetzung)

Mit Stoppen der Datenbasis enthält der Optionsbalken am unteren Rand des Displays die Tasten 'ERSTELLEN', 'SICHERN', und 'NETZWERK'.

Anmerkung: Für Geräte mit kleinem Bildschirm schaltet der Optionsbalken und der Scrollbalken am unteren Rand des Bildschirms um.



Options Taste

Abbildung 4.3.8c Erstellen, Sichern und Netzwerk Tasten

- ERSTELLEN** Mit dieser Taste kann ein neuer Block erstellt werden. Ist die Block Kategorie, Blocktyp und Blockname eingegeben, wird mit der OK Taste der Block neu erstellt. Kategorie und Typ können in der Auswahlliste gewählt werden. Der Block Name muss manuell eingegeben werden.
- SICHERN** Mit dieser Taste können Sie die Datenbasis sichern, genauso wie über die Sichern Taste im Applikations Manager ([Abschnitt 4.3.4](#)).
- NETZWERK** Mit dieser Taste können Sie alle mit der Applikation zusammenhängenden Datenbasen im Netzwerk anzeigen lassen.

### 4.3.8 FUNKTIONSBLOCK MANAGER (Fortsetzung)

#### ALPHANUMERISCHE BLOCK ANZEIGE

Die FB Manager Seite zeigt die Blöcke in 'Datenbasis Reihenfolge'. Drücken Sie den Weniger Pfeil, um die Blöcke in alphanumerischer Reihenfolge anzeigen zu lassen. Dabei stehen Blöcken mit einer Zahl im Namen zuerst (Abbildung 4.3.8d). Drücken Sie die Taste erneut, wechselt die Anzeige wieder.



Abbildung 4.3.8d Alphanumerische Funktionsblockanordnung.

Anmerkung: Zur Vereinfachung sind in der obigen Abbildungen nur die in Abbildung 4.3.8b vorhandenen Funktionsblöcke dargestellt. Bei einer Applikation werden auch die auf dem Bildschirm nicht dargestellten Blöcke mit sortiert.

### 4.3.8 FUNKTIONSBLOCK MANAGER (Fortsetzung)

#### FUNKTIONSBLOCK DETAILS

Haben Sie einen Funktions Block ausgewählt, können Sie sich durch Drücken der Tief Taste Block Details anzeigen lassen. Diese Anzeige enthält Block Name, Block Typ und Updaterate (Abbildung 4.3.8e).

**Anmerkung:** Angezeigte Einheiten werden nicht dynamisch aktualisiert. Ändern Sie die Einheiten, wird die Änderung erst angezeigt, wenn Sie die Seite verlassen und erneut aufrufen.

Wird die Datenbasis angehalten, können Sie mit der LÖSCHEN Taste Funktionsblocks aus der Datenbasis löschen.

Mit der Tief oder Zyklus Taste können Sie den Funktionsblock VERBINDUNGEN aufrufen. Wird die Datenbasis angehalten, können Sie zur Datenbasis hinzufügen, löschen und modifizieren.

Sind Unterfelder vorhanden, zeigt eine Zahl die Anzahl der Verbindungen bei laufender Datenbasis oder die Anzahl der verbindbaren bits bei gestoppter Datenbasis. Berühren Sie das Feld, werden die Details des entsprechenden Bits angezeigt.

Parameter	Value	Unit
ResetSP	15.00	degC
HL_SP	50.00	degC
LL_SP	0.000	degC
Track	FALSE	
Alarms		
Ramp Dis	FALSE	
PV	15.23	degC
TgtSP	15.00	degC
Rate	0.000	degC
RampUnit	SEC	
Out	15.00	degC
NewTgtSP	20.00	degC
NewRate	0.000	degC
Sync	FALSE	
Complete	FALSE	
Active	FALSE	
NotActiv	00:00:00	
Holdback	FALSE	
Hold	FALSE	
HB_Mode	NONE	



Block Name:	ramp5/1
Block Typ:	SPP_RAMP
Updaterate:	1000 ms



Optionen	<< 111
<b>Relais</b>	
Wdg	<<
Run	<<

Abbildung 4.3.8e Funktionsblock Details

## 4.4 ZUGRIFFSSCHUTZ

**Anmerkung:** Für Geräte mit 'Auditor' Option lesen Sie bitte Kapitel 8.

Der Zugriffsschutz besteht aus der Einstellung (oder Änderung) der Passwörter für Bediener, Systembetreuer und Ingenieur. Alternativ dazu können Sie ein 'User ID' Zugriffssystem verwenden. Dieses finden Sie in [Abschnitt 4.4.3](#) erklärt.

In [Abschnitt 2.8.1](#), haben Sie gelesen, wie Sie mit Hilfe der Passwörter/User ID Zugriff auf verschiedene Bereiche der Geräte Konfiguration erhalten.

In [Abschnitt 4.5.6](#), können Sie lesen, wie Sie eine Zeit (Timeout) einstellen, nach der die Zugriffs Stufe wieder zu 'Gesperrt' wechselt.

#### 4.4.1 Erster Zugriff

**GESPERRT:** Für den Zugriff auf die GESPERRT Stufe benötigen Sie kein Passwort.

**BEDIENER und S.BETREUER (Systembetreuer):**  
Für den ersten Zugriff benötigen Sie kein Passwort.

**INGENIEUR:** Für den ersten Zugriff, direkt nach der Inbetriebnahme, benötigen Sie das vom Werk eingestellte Passwort für die Ingenieur Stufe:

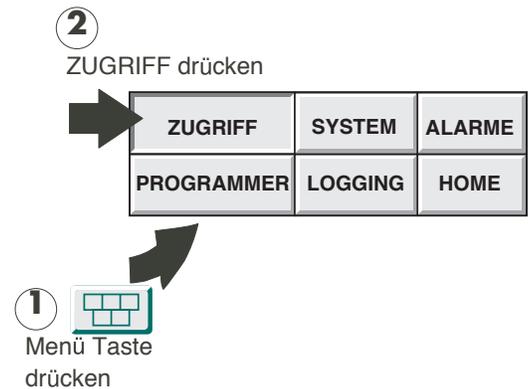
<Leertaste>default

Ein Leerzeichen gefolgt von der Buchstabenreihe `d e f a u l t` (insgesamt 8 Zeichen). Die Leertaste finden Sie auf der Tastatur direkt oberhalb der 'C' Taste.

#### 4.4.2 Ändern der passwörter

Gehen Sie beim Ändern der Passwörter wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Menü Taste.  
Das Pop-up Menü erscheint.
2. Wählen Sie ZUGRIFF.



Die Sicherheitszugriff Seite erscheint. Ihr können Sie die aktuelle Zugriffsstufe (INGENIEUR) entnehmen. Die Tasten ÄNDERN und PASSWÖRTER stehen zur Verfügung.

3. Drücken Sie PASSWÖRTER.

Die Passwörter Seite erscheint.

4. Drücken Sie das Passwort Feld, das Sie ändern möchten, z. B. BEDIENER.

Eine Tastatur erscheint.

(Fortsetzung nächste Seite)



## 4.4.2 ÄNDERN DER PASSWÖRTER (Fortsetzung)

5. Geben Sie das neue Passwort ein.
6. Bestätigen Sie mit Return.

Die Passwörter Seite erscheint erneut.

7. Drücken Sie ÄNDERN.



Ändern Sie das Bediener oder SystemBetreuer Passwort, erscheint die Sicherheitszugriff Seite mit BEDIENER oder S. BETREUER (je nach geändertem Passwort) in den Feldern Aktuelle Ebene und Neue Ebene.

Haben Sie das Ingenieur Passwort geändert, wird das Fenster "Passwort bestätigen" geöffnet.

8. Drücken Sie das gelbe Passwort Feld (Sternchen).
9. Geben Sie das Passwort erneut ein und bestätigen Sie mit Return.
10. Drücken Sie im Passwort bestätigen Fenster OK. Nach einer kurzen Verzögerung erscheint die Sicherheitszugriff Seite. INGENIEUR erscheint in den Feldern Aktuelle Ebene und Neue Ebene.

### 4.4.3 User ID System

Das in [Abschnitt 4.4.2](#) beschriebene Standardsystem können Sie durch ein User ID System zu ersetzen. Dabei erhält jeder Bediener ein eigenes Passwort und eine Identifikation für den Zugriff auf die Geräte Konfiguration. Die Zugriffsstufen Bediener, Systembetreuer und Ingenieur werden um die Stufe Admin erweitert.

#### ÄNDERN AUF DAS USER ID SYSTEM

**Anmerkung:** Beachten Sie, dass der Wechsel nur einmal vom Ebenen System auf das User ID System stattfinden kann. Ein Widerrufen ist nicht möglich.

1. Drücken Sie die Menü Taste und wählen Sie ZUGRIFF.  
Wenn nötig, gehen Sie auf die INGENIEUR Stufe.
2. Drücken Sie PASSWÖRTER und wählen Sie USER.
3. Bestätigen Sie zweimal die Änderung.
4. Loggen Sie sich in die Admin Stufe ein, indem Sie
  - a) das Identity Feld berühren und ADMIN (in Großbuchstaben) eingeben. Bestätigen Sie mit Return.
  - b) Drücken Sie das Passwort Feld und geben Sie ADMIN (in Großbuchstaben) ein. Bestätigen Sie wieder mit Return.
  - c) Drücken Sie dann LOG ON.

Der nächste Schritt besteht im Erstellen von IDs und Passwörtern für weitere Bediener und die Zuordnung der Zugriffsstufen, wie unter USER ID MANAGEMENT beschrieben.



#### Anmerkungen:

1. Aus Sicherheitsgründen ist es notwendig, ZUERST eine neue ADMIN ID und ein neues Passwort einzugeben.
2. Zum Einloggen ist es erforderlich, dass das Identitätsfeld vorher komplett gelöscht wird, bevor die neue Identität eingegeben wird. Setzen Sie dazu den Cursor unter die erste Stelle und drücken Sie dann die 'C' Taste.

### 4.4.3 USER ID SYSTEM (Fortsetzung)

#### USER ID MANAGEMENT

Betätigen Sie die USER Taste, erscheint eine Seite, der Sie die Identitäten, Passwörter und die damit verbundenen Zugriffsstufen zuweisen können. Die USER Taste steht nur Bedienern mit ADMIN Zugriff zur Verfügung. In Abbildung 4.4.3a ist diese Seite dargestellt. Mit Hilfe einer Bildlaufleiste, die die Tasten SICHERN, ABBRECHEN und NEU etc. ersetzt, können Sie verdeckte Spalten zur Ansicht bringen. Benötigen Sie diese Tasten, rufen Sie sie mit der Options Tasten auf.

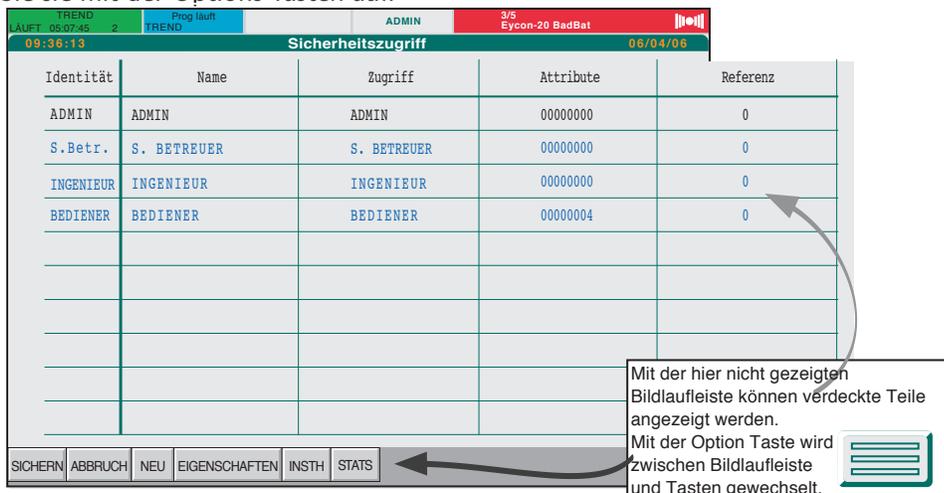


Abbildung 4.4.3a User ID Management Seite

Wie Sie in der Abbildung sehen, ist hier ein Benutzer für eine Zugriffsstufe vorgesehen. Möchten Sie die Identität (mit Passwort), den Namen oder die Zugriffsstufe usw. ändern, berühren Sie nur das relevante Feld (gelb hinterlegt) und ändern Sie den Eintrag.

#### BEISPIEL ÄNDERUNG DER IDENTITÄT

**Anmerkung:** Diese Prozedur ist nicht möglich, wenn das Gerät mit der Audit Funktion ausgestattet ist.

Die Identität 'INGENIEUR' soll auf 'Roger' und das damit verbundene Passwort auf 13 gesetzt werden.

- 1 Drücken Sie INGENIEUR in der Identität Spalte.
2. Eine Dialogbox erscheint. Drücken Sie wieder auf das Feld INGENIEUR (Abbildung 4.4.3b).
3. Geben Sie über die Tastatur 'Roger' ein und bestätigen Sie mit Return.
4. Drücken Sie das gelb hinterlegte Feld Passwort und geben Sie die Zahl 13 ein.
5. Berühren Sie das gelbe Bestätigen Feld und geben Sie erneut die Zahl 13 ein, gefolgt von OK. Geben Sie ein falsches Passwort ein, zeigt OK keine Wirkung und das Bestätigen Feld bleibt gelb hinterlegt.

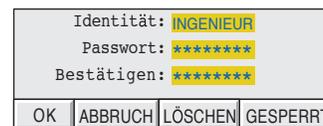


Abbildung 4.4.3b ID Edit Seite

Drücken Sie SICHERN, damit die Änderungen zur Datenbasis geschrieben werden. Ist die SICHERN Taste nicht vorhanden, drücken Sie zuerst die Options Taste. Möchten Sie die Änderungen nicht sichern, drücken Sie ABBRUCH.

### 4.4.3 USER ID SYSTEM (Fortsetzung)

#### Ändern anderer Felder

Die anderen Felder ändern Sie auf die oben beschriebene Weise. Die einzige Ausnahme bildet das Feld Zugriff. Die Stufe geben Sie nicht über die Tastatur ein, sondern wählen Sie aus einer Liste.

#### Attribute Spalten

Berühren Sie in der ADMIN Ebene diese Spalte, können Sie folgende Funktionen für alle User freigeben/sperren:

Nur Lesen, nur Admin, FTP, Fern, Bedienertasten, Benutzerbildschirm. Alle Funktionen sind zuerst auf 'Nein' gesetzt. Die Anzeigespalte markiert die auf 'Ja' gesetzten Funktionen (Tabelle). Die Zahlen sind aufsteigend. Haben Sie z. B. nur für 'Nur Lesen' und 'FTP' 'Ja' gewählt, erscheint unter Attribute die Zahl00001004.

Nur Lesen	Nur Admin	FTP	Fern	Anzeige
Nein	Nein	Nein	Nein	00000000
Ja	Nein	Nein	Nein	00000004
Nein	Ja	Nein	Nein	00000010
Nein	Nein	Ja	Nein	00001000
Nein	Nein	Nein	Ja	00002000

Tabelle 4.4.3 Attribute Codierung

Nur Lesen	User mit diesem Attribut erhalten Nur-Lese Zugriff.
Nur Admin	Dieses Attribut betrifft nur User mit Admin Zugriffsrechten. Sie können das nur ADMIN Seiten bearbeiten. Haben Sie zusätzlich Nur-Lesen gewählt, besitzen diese User Seiten keinen Schreibzugriff.
FTP	Users mit diesem Recht können sich über FTP einloggen. FTP User mit Nur-Lesen Erlaubnis können keine Dateisystem Änderungen vornehmen und deren Logins werden nicht aufgezeichnet.
Fern	Mit diesem Recht hat der User die Möglichkeit, über Telnet (wenn freigegeben) in den Terminal Configurator einzuloggen. Mit der Nur-Lesen Erlaubnis können Sie das Lesen/Schreiben Recht einstellen. Besitzt Ihr Gerät eine Auditor Funktion, ist das Schreiben für den Terminal Configurator immer gesperrt.

#### Referenz Spalte

Arbeiten Sie mit in LIN Blocks eingestellten Benutzerbildschirmen, haben Sie die Möglichkeit, individuellen Benutzern oder Benutzergruppen dieselbe Referenznummer zuzuweisen, die sie als 'logged on' identifiziert.

#### Benutzer löschen/ausmustern

Möchten Sie einen Benutzer löschen, berühren Sie den Namen in der Identität Spalte und drücken Sie LÖSCHEN. Eine Dialogbox wird geöffnet. Drücken Sie OK.

#### Anmerkungen:

1. Für Geräte, die mit der Auditor Option ausgestattet sind, heißt die LÖSCHEN Taste AUSMUSTERN.
2. Der aktuelle User kann nicht gelöscht werden.

#### User ID's deaktivieren

Um eine User ID zu deaktivieren, wählen Sie den gewünschten Namen im Identität Verzeichnis und drücken Sie GESPERRT im folgenden Fenster. Die Identität und Name des deaktivierten Users erscheint in rot und dem Benutzer ist es nicht möglich sich einzuloggen, bis er wieder aktiviert ist. Um den Zugriff für diesen Benutzer wieder freizugeben, wählen Sie den gewünschten Namen im Identität Verzeichnis, dann geben Sie das Passwort neu ein und bestätigen Sie. Die Identität und Name kehren zu Ihrer vorherigen blauen Farbgebung zurück.

Es ist nicht möglich, den aktuellen Benutzer zu deaktivieren.

### 4.4.3 USER ID SYSTEM (Fortsetzung)

#### Neue User

Neue Benutzer werden angelegt, indem Sie mit der Taste 'NEU' am unteren Ende des Bildschirms (drücken Sie, falls erforderlich, erst die Option Taste zum Anzeigen). Die neue Identität und Passwort werden wie im obigen Beispiel beschrieben eingegeben.

Die neue Information erscheint in grün bis Sie mit der SICHERN Taste bestätigt haben. (Drücken Sie, falls erforderlich, die Option Taste zum Anzeigen.)

#### Anmerkungen:

1. Für Geräte mit Auditor Operation ist es nicht möglich einen neuen Benutzer anzulegen, der die ID eines vorher deaktivierten Benutzers hat. Siehe dazu auch [Kapitel 6](#).
2. sobald die Berechtigungen für den Benutzer gesichert sind, ist es bei Geräte mit Auditor Option nicht möglich, einzelne Punkte für die Berechtigung zu ändern.

#### Account Eigenschaften

Abbildung 4.4.3c unten zeigt Ihnen ein Beispiel für die Eigenschaften Seite, die Sie mit der 'EIGENSCHAFTEN' Taste aufrufen können.

Konto Eigenschaften	
Min User Id Länge:	2
Min Passwortlänge:	0
Max Login Versuche:	0
Passwort gültig:	0 Tage
User Timeout:	0 Minuten

Abbildung 4.4.3c Eigenschaften Seite (typisch)

**Anmerkung:** In [Kapitel 6](#) erhalten Sie weitere Informationen für Geräte mit Auditor Option.

Min User ID Länge	2 bis 8	
Min Passwortlänge	0 bis 8	
Max Login Versuche	0 bis 99	0 = Keine Begrenzung; Werte die größer als 0 zeigen die Anzahl der erlaubten Login-Versuche, bevor der Zugriff gesperrt wird.
Passwort gültig	0 bis 180	0 = Passwort läuft niemals ab. Werte die größer als 0 sind stehen für die Anzahl der Tage nach dem das Passwort abläuft.
User Timeout	0 bis 720	0 = Kein Timeout. Für Werte über 0: Der Benutzer wird nach der vorgegebenen Minutenzahl automatisch ausgeloggt, wenn keine Aktivitäten mehr stattgefunden haben.

### 4.4.3 USER ID SYSTEM (Fortsetzung)

#### Instandhaltung

Mit der 'INSTH' Taste am unteren Bildschirm des Sicherheitszugriffs rufen Sie die 'KONTO VERWALTUNG' auf. Siehe auch Abbildung 4.4.3d.

Wenn Zugriff wieder herstellen (Recovery) auf JA gesetzt ist, ist ein Wiederherstellen des Zugriffe möglich für dem Fall, das z. B. alle ADMIN Zugriffsberechtigungen nicht mehr nutzbar sind. Dafür ist eine Wartung durch den Hersteller notwendig.

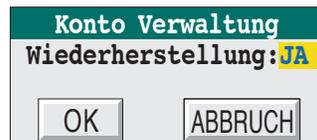


Abbildung 4.4.3d Wartungs Bildschirm

---

**Anmerkung:** In [Kapitel 6](#) erhalten Sie weitere Informationen für Geräte mit Auditor Option.

---

#### Statistik

Mit der Taste 'STATS' um unteren Bildschirm des Sicherheitszugriffs rufen Sie den 'Statistik' Bildschirm auf. Diese Darstellung zeigt Ihnen wieviele Benutzer von den gesamt möglichen Zugriffen konfiguriert sind. Z. B. bedeutet User: 6/100, dass sechs von 100 möglichen Usern konfiguriert sind.

---

**Anmerkung:** Für Geräte mit kleinem Bildschirm muss die Options Taste zweimal gedrückt werden, um zur STATS Taste zu gelangen.

---

## 4.5 GERÄT EINSTELLUNG UND EIGENSCHAFTEN ÄNDERN

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Themen:

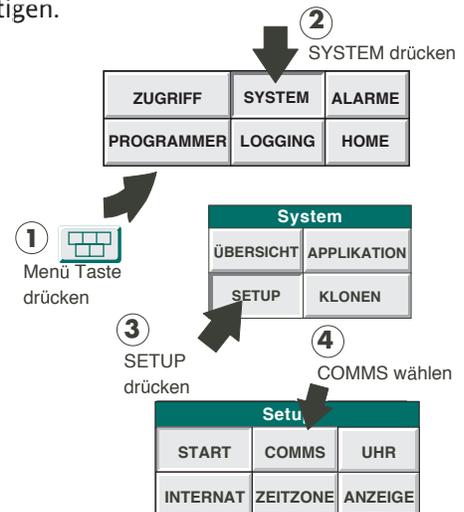
1. Ändern der Kommunikations Parameter inklusive Zeitsynchronisation ([Abschnitt 4.5.1](#)).
2. Einstellen der Start Strategie ([Abschnitt 4.5.2](#)).
3. Stellen der Uhr ([Abschnitt 4.5.3](#)).
4. Ändern der Bedienersprache und der Daten Eingabeformate ([Abschnitt 4.5.4](#)).
5. Einstellen der Zeitzone Information für eindeutige Datum/Zeiteinstellung ([Abschnitt 4.5.5](#)).
6. Einstellen der Bedienoberfläche ([Abschnitt 4.5.6](#)).

### 4.5.1 Ändern der Kommunikations Parameter

Die Kommunikations Parameter ändern Sie, indem Sie die Comms Setup Seite aufrufen und die Parameter für jede vorhandene Schnittstelle einstellen. Mit SICHERN können Sie die Einstellungen abspeichern, mit ABBRUCH die Einstellungen verwerfen.

Die Änderungen werden erst wirksam, wenn Sie die Applikation anhalten und erneut starten oder das Gerät aus- und wieder einschalten. Im Allgemeinen benötigen 'Parameter' Änderungen (z. B. Baudrate) nur ein Anhalten und Starten der Applikation, während 'Hardware' Änderungen (z. B. Ändern der Modbus Master Schnittstelle auf eine Slave Schnittstelle) einen Gerätereustart benötigen.

1. Drücken Sie die Menü Taste und wählen Sie SYSTEM.
2. Drücken Sie SETUP.
3. Wählen Sie COMMS.



Die Comms Setup Seite erscheint.

Jeder Schnittstelle (COM1, COM2, ENET1, ENET2...) ist eine Spalte mit Parametern (Hardware, Protokoll, Betriebsartnr. ...) zugewiesen. Wenn nötig, können Sie mit Hilfe der vertikalen Bildlaufleiste weitere Parameter sichtbar machen. Die vollständige Liste besteht aus:

- Hardware Standard (z. B. RS485)
- Protokoll (z. B. Modbus Slave)
- Knotennr. (dezimal)
- Baud (rate)
- Parität
- Datenbits (Anzahl)
- Stopbits (Anzahl)
- Timeout (nur Modbus Master, in Millisekunden)
- TalkThru (nur Modbus Slave)

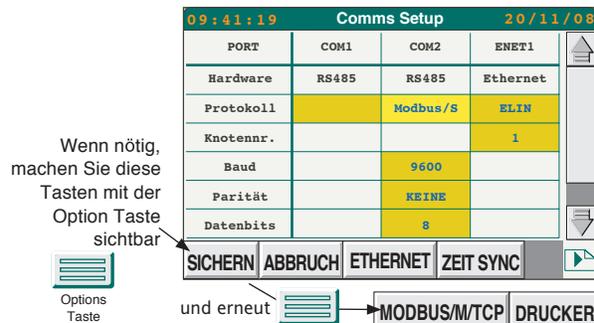


Abbildung 4.5.1a Comms Setup Seite

Anmerkung: Einige der Tasten am unteren Bildschirmrand erscheinen nur, wenn Sie die relevante Option freigegeben haben.

#### 4.5.1 ÄNDERN DER KOMMUNIKATIONS PARAMETER (Fortsetzung)

Zellen mit einem gelben Hintergrund können Sie ändern. Zellen mit einem weißen Hintergrund sind nicht änderbar. Zellen ohne Eintrag bedeuten, dass dieser Parameter für das für die Schnittstelle gewählte Protokoll nicht relevant ist.

Bei 1/4VGA Geräten steht Ihnen eine horizontale Bildlaufleiste zur Verfügung, um verborgene Spalten sichtbar zu machen. In diesem Fall können Sie mit der Options Taste die SICHERN, ABBRUCH und ETHERNET Tasten aufrufen. Diese ersetzen temporär die Bildlaufleiste. XGA Geräte zeigen immer die SICHERN, ABBRUCH und ETHERNET Tasten.

#### SOFTWARE PARAMETER ÄNDERN

1. Wählen Sie den gewünschten Parameter.
2. Wählen Sie aus der Liste oder geben Sie über die Tastatur einen neuen Wert ein.
3. Bestätigen Sie den neuen Wert mit Return. Der neue Wert wird angezeigt.
4. Drücken Sie SICHERN, um die Änderungen zu sichern oder ABBRUCH, um die Änderungen zu verwerfen.

#### VERFÜGBARE PROTOKOLLE

##### Anmerkungen:

1. Ports in Klammern ( ) können das gewählte Protokoll nicht verarbeiten.
2. COM1/COM2 Schnittstellen sind immer EIA485.
3. Alle Protokolle verwenden 8 Datenbits
4. Zur Freigabe der Schnittstelle muss die Knotennummer ungleich 0 sein (wenn vorhanden).

PROTOKOLL	PORT	ANMERKUNGEN
ELIN	ENET1	Zur Anbindung eines Local Instrument network (LIN) über Ethernet.
FTP	ENET2	Bietet einen FTP Server.
MODBUS/M	COM1 (COM2) ENET4	Der volle Name des Protokolls ist 'Modbus RTU Master'.
MODBUS/S	COM2 (COM1) ENET3	Der volle Name des Protokolls ist 'Modbus RTU Slave'. Wird für 'Talk-thru' und für die direkte Anbindung an einen Modbus Master verwendet. ENET3 Port für Modbus/TCP.
Drucker	COM1, COM2	Sendet Reports zu maximal zwei seriellen Druckern.
Drucker	USB1, 2, 3	Sendet Reports zu maximal zwei USB Druckern.
Drucker	ENET6	Sendet Reports zu einem Ethernet Drucker.
Profibus	PBUS1	Bietet Profibus Kommunikation (wenn Profibus Option vorhanden).
Lesegerät	USB1, 2, 3 COM1, COM2	Eingang für Barcode Lesegerät

USB1 ist Standard; USB2 und USB3 werden als eine USB Option geliefert.

Tabelle 4.5.1 Verfügbare Protokolle

Änderungen des Protokolls werden zu unterschiedlichen Zeiten aktiv:

COM1/COM2	Bei Start der Applikation
ENET1,2,3	Bei Gerätestart
ENET4	Bei Start der Applikation
ENET5	Bei Gerätestart
ENET6	Bei Gerätestart
PBUS1	Bei Gerätestart
USB1, 2, 3	Bei Gerätestart

## 4.5.1 ÄNDERN DER KOMMUNIKATIONS PARAMETER (Fortsetzung)

### TALK-THRU

Die TalkThru Funktion (oder transparenter Modbus Zugriff) bietet Ihnen die Möglichkeit, einen Regler des Modells 2500 mit der Eurotherm iTools Software zu konfigurieren, ohne das Gerät vom Visual Supervisor zu trennen. Wie in Abschnitt 1.3.5 gezeigt, werden die 2500er über den Modbus Master Port des Geräts angeschlossen.

Der PC wird über eine EIA232 Verbindung an den Modbus Slave Port angeschlossen. Mit Hilfe der iTools Software auf dem PC können Sie nun die 2500er 'über' ('talking through') den Visual Supervisor konfigurieren.

#### Anmerkungen:

1. Damit TalkThru arbeiten kann, muss die Datenbasis eine Gateway Datei (.GWF) für Modbus Slave und für Modbus Master enthalten, die beide in GW\_CON Blöcken Verweise haben.
2. Möchten Sie PC/iTools mit dem Modbus COM1/2 Port verbinden, benötigen Sie einen EIA422/485 Konverter.
3. Weitere Informationen finden Sie im Hilfe System von iTools.
4. An Stelle der EIA422/485 Verbindung können Sie den PC über Ethernet mit Modbus/TCP anschließen.

### ETHERNET

Der folgende Abschnitt bezieht sich nur auf Geräte mit Ethernet Option.

#### Anmerkungen:

1. Bevor Sie die 'ETHERNET' Taste betätigen, sollten Sie allen Änderungen mit 'SICHERN' speichern.
2. Bevor Sie mit Hilfe der COMMS Taste die Comms Setup Seite wieder aufrufen, sollten Sie alle Änderungen der Ethernet Setup Seite mit SICHERN speichern.  Options Taste
3. Bei einem Kleinformat Gerät (1/4 VGA) sind die Tasten 'SICHERN', 'ABBRUCH' und 'ETHERNET' durch eine Bildlaufleiste verdeckt. Verwenden Sie die Option Taste, um zwischen der Anzeige der Tasten und der Bildlaufleiste zu wechseln.
4. Zum Ändern der Ethernet Setup Seite benötigen Sie die passenden Zugriffsrechte.

Die Ethernet Setup Seite öffnen Sie, indem Sie die 'Ethernet' Taste am unteren Rand der Comms Setup Seite drücken. In Abbildung 4.5.1b sehen Sie die relevanten Felder. Zurück zur Comms Setup Seite kommen Sie mit der Comms Taste.

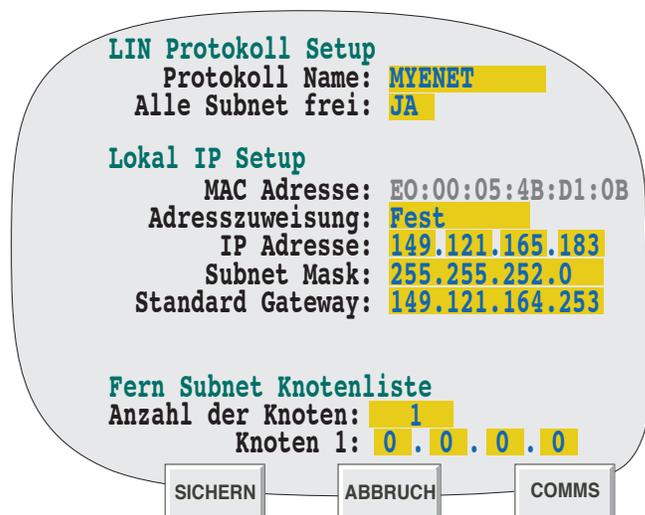


Abbildung 4.5.1b Ethernet Setup Seite

## 4.5.1 ÄNDERN DER KOMMUNIKATIONS PARAMETER (Fortsetzung)

### ETHERNET (Fortsetzung)

Protokoll Name	Sie können einen Protokoll Namen mit bis zu 12 Zeichen eingeben.
Alle Subnet frei	Wählen Sie Ja oder Nein.
MAC ADRESSE	Diese im Werk eingestellte Adresse ist einzig diesem Gerät zugewiesen und ist nicht änderbar.
Adresszuweisung	Wählen Sie zwischen: Fest, DHCP, BootP, DHCP+LL, BootP+LL, Link Local.
IP Adresse	Kann nur geändert werden, wenn Sie für die Adresszuweisung 'Fest' gewählt haben.
Subnet Mask	Kann nur geändert werden, wenn Sie für die Adresszuweisung 'Fest' gewählt haben.
Standard Gateway	Kann nur geändert werden, wenn Sie für die Adresszuweisung 'Fest' gewählt haben.
Anzahl der Knoten	Geben Sie zwischen 0 und 50 ein. Dies ist die Anzahl der Knoten im remote Subnet.
Knoten N	Hier können Sie die IP Adresse jedes remote Knotens eingeben.

### MODBUS/TCP

Für jeden relevanten Slave Knoten müssen Sie einen Eintrag in die Modbus/TCP Mapping Tabelle (Abbildung 4.5.1c) vornehmen. Diese öffnen Sie, indem Sie die MODBUS/TCP Taste am unteren Rand der Comms Setup Seite drücken (Abbildung 4.5.1a).

INSTRUMENT	SLAVE ADRESSE	HOST	TCP PORT
4	4	149.121.128.234	502
7	7	141.121.128.231	502

Instrument Nr.: 7

OK ABBRUCH LÖSCHEN

Abbildung 4.5.1c Modbus Mapping Tabelle

Möchten Sie die Werte für einen bereits existierenden Slave ändern, berühren Sie das entsprechende Feld (hier für 'Instrument' gezeigt) und danach den aktuellen Wert. Über die Tastatur können Sie nun einen neuen Wert eingeben. Die Änderungen werden erst mit der Betätigung der SICHERN Taste aktiv.

Zum Hinzufügen eines neuen Slaves berühren Sie die 'NEU' Taste und geben Sie anschließend die Werte des neuen Slaves in die Dialogbox ein.

Instrument	Diese Nummer erscheint in der InstrumenNr. Spalte der GWF Modbus Tabelle.
Slave Adresse	Diesen Wert (auch Modbus Adresse genannt) erwartet der Slave als Teil aller an ihn gesendeten Meldungen.
Host	Die IP Adresse des relevanten Slave Knotens.
TCP Port	Dieser Port wird für die Verbindung verwendet. Verwenden Sie die Vorgabe (502), soweit in der Slave Dokumentation kein anderer Wert verlangt wird.

4.5.1 ÄNDERN DER KOMMUNIKATIONS PARAMETER (Fortsetzung)

TIME SYNC

Betätigen Sie diese Taste, wird die 'Time Synchronisation' Seite aufgerufen (Abbildung 4.5.1d). 'Server Operation' ermöglicht einem Benutzer mit entsprechenden Zugriffsrechten die Konfiguration des Geräts als SNTP Server. Wählen Sie 'Client Operation' arbeitet das Gerät als SNTP Client (empfängt Zeitdaten von einer externen Quelle) oder als ein Tageszeit (TOD) Master oder Slave. IN diesem Fall wird die Zeitsynchronisation mit anderen Einheiten über den TOD\_DIAG Block in LINtools ausgeführt.

Anmerkung: Verläuft die Zeitsynchronisation des Geräts erfolgreich, erscheinen die Eingabefelder Zeit und Datum nicht in der Uhr Setup Seite (Abschnitt 4.5.3). Es erscheint eine Meldung (z. B. 'Clock configured as SNTP client') in grünem Text. Haben Sie das Gerät für die Synchronisation konfiguriert, es kommuniziert aber nicht erfolgreich mit der Synchronisationsquelle, erscheint die gleiche Meldung, jedoch in Rot. In diesem Fall erscheinen die Eingabefelder, die Sie dann normal bearbeiten können.

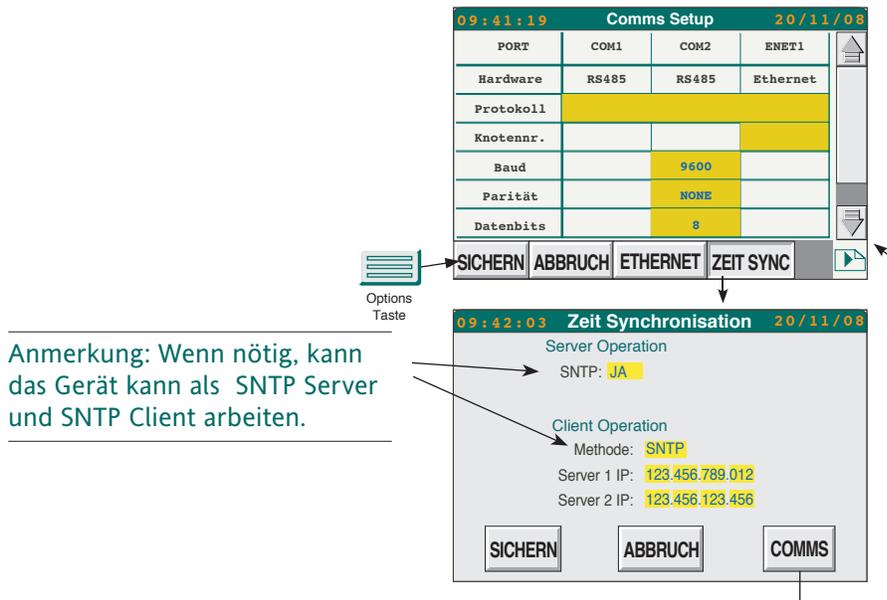


Abbildung 4.5.1d Zeitsynchronisation Konfiguration

SNTP Method

Wählen Sie 'JA', arbeitet das Gerät als Zeit Server. SNTP.

Wählen Sie SNTP, synchronisiert das Gerät mit Server 1. Ist Server 1 nicht verfügbar, verwendet das gerät Server 2. Für einen erfolgreichen Betrieb müssen sich Gerät und Zeit Server am selben Netzwerk befinden (siehe 'Ethernet' zur Einstellung der IP Adresse des Geräts).

Server 1 IP IP Adresse eines passenden primären SNTP Servers.

Server 2 IP IP Adresse eines passenden sekundären SNTP Servers.

NONE/TOD

Wählen Sie None/TOD, synchronisiert das Gerät entsprechend der Einstellung im TOD\_DIAG Block mit anderen Geräten. Haben Sie für das Gerät TOD Master oder Slave gewählt, werden die Uhr Einstellungen unterdrückt. Im anderen Fall ist die Synchronisation nicht eingestellt und Sie können die Uhr einstellen (Abschnitt 4.5.3).

EVENTS

SNTP Svr 1 fail

Zeigt, dass bei drei aufeinanderfolgenden Versuchen die Zeit von Server 1 nicht übernommen werden konnte.

SNTP Svr 2 fail

Zeigt, dass bei drei aufeinanderfolgenden Versuchen die Zeit von Server 2 nicht übernommen werden konnte.

SNTP time jumps

SNTP Updates verursachten mehr als 5 Zeitsprünge innerhalb 24h. Ein Zeitsprung erfolgt, wenn die Gerätezeit von der Serverzeit um mehr als 2 Sekunden abweicht. Bei kleineren Abweichungen wird die Zeit graduell korrigiert, um Sprünge zu vermeiden.

## 4.5.2 Einstellen der Start Strategie

Mit den Funktionen Heiß- und Kaltstart kann das Gerät nach einem Netzausfall oder einer Spannungsschwankung, die einen Alarm hervorruft ('Brown out'), automatisch gestartet werden. Wählen Sie für die Start Strategie Heißstart, Kaltstart oder beide und geben Sie die Werte für Heißstart Zeit und Überschrittene Zeit ein.

### HEISS/KALTSTART KRITERIUM

Die Art des Start ist abhängig vom Prozess und der operativen Methode des Bediener. Zum Beispiel sind manche Prozesse so empfindlich, dass schon ein kurzer Leistungsverlust immer ein manuelles Eingreifen an der Anlage oder der Last oder beides nötig macht, bevor der Prozess neu gestartet werden kann. In diesem Fall ist ein automatischer Neustart (Heiß oder Kalt) nicht geeignet.

#### Heiß- und Kaltstart

Bei der am häufigsten gewählten Strategie werden Heiß- und Kaltstart auf JA gesetzt. Ist der Netzausfall vor Ablauf der Heißstart Zeit behoben, führt das Gerät einen Heißstart durch. Wird die Zeit überschritten, führt das Gerät einen Kaltstart durch.

#### Nur Heißstart

Keht die Normalspannung nach einem Netzausfall oder einer Spannungsschwankung, die einen Alarm hervorruft, innerhalb der Heißstart Zeit zurück, führt das Gerät einen Heißstart durch. Wird diese Zeit überschritten, müssen Sie einen manuellen Neustart durchführen (beschrieben in Abschnitt 3.1.1 'Ein Programm sofort starten').

#### Nur Kaltstart

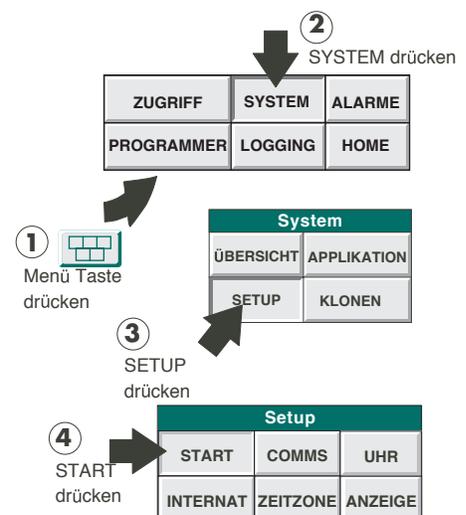
Keht die Normalspannung nach einem Netzausfall oder einer Spannungsschwankung, die einen Alarm hervorruft innerhalb der Heißstart Zeit zurück, führt das Gerät einen Kaltstart durch.

#### Weder Kalt- noch Heißstart

Haben Sie Kalt- und Heißstart auf NEIN gesetzt, wird kein automatischer Neustart durchgeführt.

### START STRATEGIE SEITE

1. Drücken Sie die Menü Taste.
2. Wählen Sie aus dem Pop-up Menü SYSTEM.
3. Gehen Sie auf SETUP.
4. Wählen Sie START.



Die Start Strategie Seite erscheint.

RESET	0/0	
09:16:14	Start Strategie	06/04/06
Heißstart: JA		
Kaltstart: JA		
Heißstart Zeit: 00:00:00		
Überschrittene Zeit: 00:05:00		
SICHERN		ABBRUCH

**4.5.2 EINSTELLEN DER START STRATEGIE (Fortsetzung)**

- Heißstart** Ein Heißstart verwendet Daten über die aktuelle Applikation, die das Gerät bei hohen Leistungsschwankungen oder Netzausfall automatisch speichert. Mit diesen Informationen, die auch bei Netzausfall nicht verloren gehen, kann das Gerät den Prozess zu jeder Zeit nach Rückkehr der richtigen Versorgung wieder starten.  
Die folgenden Felder der Start Strategie müssen Sie konfigurieren:

  1. Ob der Prozess automatisch nach Netzausfall wieder gestartet werden soll
  2. Die maximale Zeitspanne, nach deren Ablauf ein Heißstart nicht mehr zulässig ist.
- Kaltstart** Kaltstart Daten sind die Applikationsdaten. Es werden neben den Programmdateien auch Daten aus anderen Bereichen gesichert.
- Heißstart Zeit:** Diese Zeit ist abhängig von Ihrem Prozess. Benötigt Ihre Anlage oder die Last schon nach einem kurzen Netzausfall manuelle Einstellungen, dürfen Sie nur einen kleinen Wert für die Heißstart Zeit vorgeben. Haben Sie einen robusten Prozess, der auch längere Netzausfälle ohne Probleme übersteht, können Sie eine lange Heißstartzeit eingeben. Wählen Sie die Zeit auf jeden Fall so, dass das Gerät den Prozess automatisch starten kann, ohne dass am Prozess manuelle Einstellungen vorgenommen werden müssen.
- Überschrittene Zeit** Dieser Parameter löst einen Alarm aus, wenn durch eine Leistungsschwankung die von Ihnen gesetzte Zeit überschritten wird. Sie können dem Alarm eine Aktion zuweisen. Andernfalls gibt die 'Überschritten Zeit' nur eine Warnung, falls bei langen Spannungsschwankungen spezielle Strategien durchgeführt werden müssen oder automatisch ablaufen.  
Keht nach einem totalen Netzausfall die Spannung innerhalb der von Ihnen für 'Überschritten Zeit' angegebenen Intervall zurück, behandelt das Gerät diesen Vorgang als Spannungsschwankung. Kehrt die Spannung nach der vorgegebenen Zeit zurück, ist ein Neustart möglich oder sicher, je nachdem wie lange die Zeit überschritten wurde.

Die Art des Neustarts ist abhängig von der von Ihnen programmierten Strategie.

**ÄNDERN DER STARTWERTE**

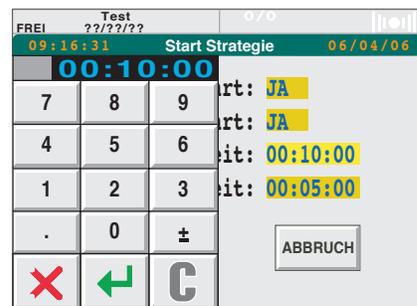
**Ändern der Heiß/Kaltstart Einstellungen**

Drücken Sie in der Start Strategie Seite die Einstellungen, die Sie ändern möchten. Wählen Sie aus der Liste die neue Einstellung und bestätigen Sie mit Return. Die Auswahlliste erlischt und in der Start Strategie Seite erscheint die neue Einstellung.



**Ändern der Zeiten**

Drücken Sie in der Start Strategie Seite die Zeit, die Sie ändern möchten. Geben Sie über die Tastatur die neue Zeit ein und bestätigen Sie mit Return. Im Feld erscheint der neue Wert.



### 4.5.3 Rücksetzen der Uhr

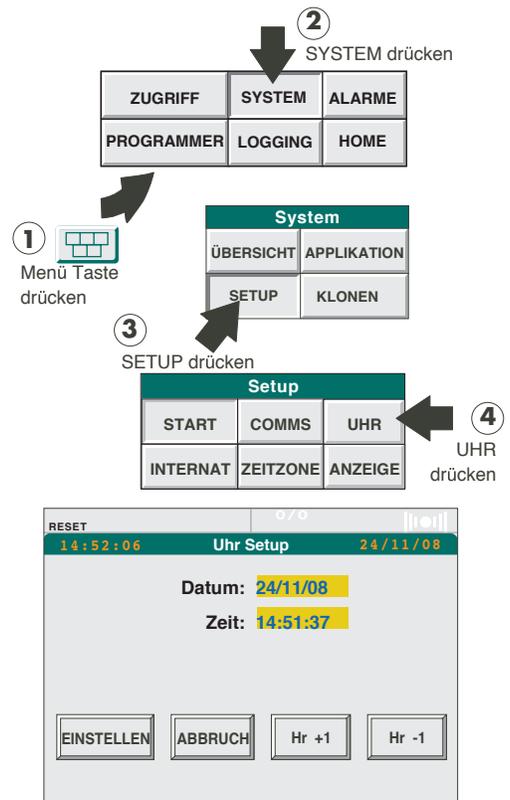
#### ZUGRIFF AUF DIE UHR SETUP SEITE

1. Drücken Sie die Menü Taste.
2. Wählen Sie aus dem Pop-up Menü SYSTEM.
3. Wählen Sie SETUP.
4. Drücken Sie UHR.

Die Datum/Zeit Seite erscheint.

#### DATUM UND ZEIT ÄNDERN

Möchten Sie die Zeit um eine Stunde erhöhen oder verringern, drücken Sie die Hr+1 oder die Hr-1 Taste. Die Änderung wird sofort übernommen. Wenn nötig, wird das Datum automatisch mitgeändert.



#### Anmerkungen:

1. Die Uhr wird neu gestartet, sobald Sie die EINSTELLEN Taste betätigen. Geben Sie zuvor die Zeit ein und drücken Sie Return. Da dies einige Zeit in Anspruch nimmt sollten Sie darauf achten, dass die eingegebene Zeit mindestens 20 Sekunden vor der Echtzeit liegt, damit bei der Zeitübernahme durch Drücken der EINSTELLEN Taste Gerätezeit und Echtzeit übereinstimmen.
2. Bei zeitsynchronisierten Systemen mit erfolgreicher Kommunikation können Sie Zeit und Datum in der Uhr Setup Seite nicht ändern (Abschnitt 4.5.1 TIME SYNC).
3. Haben Sie in der Zeitzonen Konfiguration (Abschnitt 4.5.5) die Sommerzeit gewählt (JA), werden die Tasten 'Hr+1' und 'Hr-1' nicht angezeigt.

#### Datum ändern

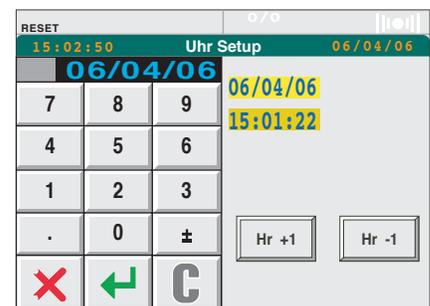
Betätigen Sie in der Uhr Setup Seite das Feld Datum.

Über die Tastatur können Sie das richtige Datum eingeben. Nach Eingabe eines Zeichens bewegt sich der Cursor unter das nächste Zeichen.

Mit der 'C' Taste können Sie alle Zeichen in der Eingabezeile löschen. Es erscheint eine Reihe mit Fragezeichen.

Möchten Sie die Änderung abbrechen, drücken Sie die Taste mit dem roten Kreuz. Die Tastatur verschwindet und in der Datum Anzeige bleibt der bisherige Eintrag erhalten.

Haben Sie das richtige Datum eingegeben, bestätigen Sie mit Return. Um den Eintrag zu sichern und zu aktivieren, drücken Sie EINSTELLEN.



### 4.5.3 RÜCKSETZEN DER UHR (Fortsetzung)

#### ZEIT ÄNDERN

Bevor Sie starten lesen Sie bitte Anmerkung 3 auf der vorherigen Seite.

Drücken Sie in der Uhr Setup Seite das Feld Zeit.

Es erscheint eine Tastatur in deren Eingabezeile die aktuelle Zeit in grün gezeigt wird. Der Cursor blinkt unter dem ersten Zeichen.

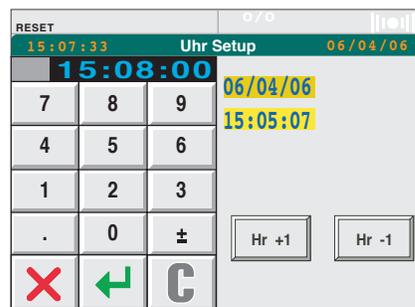
Geben Sie die gewünschte Zeit ein. Der Cursor bewegt sich nach jeder Zeicheneingabe unter das nächste Zeichen.

Mit der 'C' Taste können Sie alle Zeichen in der Eingabezeile löschen. Es erscheint eine Reihe mit Fragezeichen.

Möchten Sie die Änderung abbrechen, drücken Sie die Taste mit dem roten Kreuz. Die Tastatur verschwindet und in der Datum Anzeige bleibt der bisherige Eintrag erhalten.

Haben Sie die neue Zeit eingegeben, bestätigen Sie mit Return.

Stimmen eingegebene Zeit und Echtzeit überein, drücken Sie EINSTELLEN, um die Uhr zu starten.



### 4.5.4 Ändern von Sprache und Datums/Zeitformat

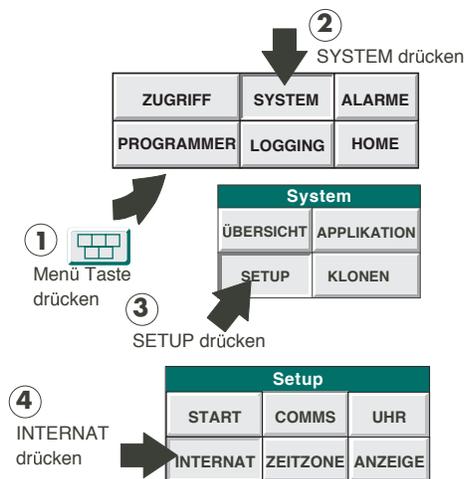
Sie haben die Möglichkeit, aus den im Gerät vorhandenen Sprachdateien eine neue Sprache zu wählen. Informationen über die vorhandenen Sprachen finden Sie in Abschnitt 5.2, Das System Textverzeichnis.

1. Drücken Sie die Menü Taste.

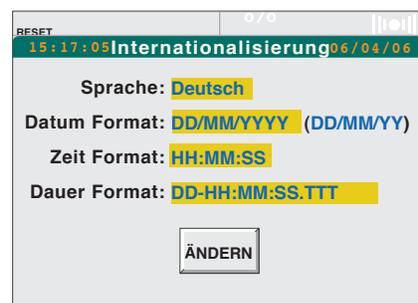
2. Wählen Sie SYSTEM.  
Das System Fenster erscheint.

3. Wählen Sie SETUP.  
Das Setup Fenster erscheint.

4. Gehen Sie auf INTERNAT.



Die Internationalisieren Seite erscheint.



Im folgenden Unterabschnitt finden Sie eine Beschreibung der vier gelb hinterlegten Fenster dieser Seite.

#### 4.5.4 ÄNDERN VON SPRACHE UND DATUMS/ZEITFORMAT (Forstsetzung)

##### SPRACHE

Berühren Sie das Feld Sprache, erscheint eine Auswahlliste mit den im Gerät verfügbaren Sprachen. Wählen Sie die gewünschte Sprache und drücken Sie Return.

Die Auswahlliste erlischt.

Drücken Sie ÄNDERN. Das Feld Sprache zeigt nun die von Ihnen gewählte Sprache.

##### DATUM FORMAT

Sobald Sie das Feld Datum Format drücken, erscheint eine Auswahlliste mit den verfügbaren Formaten. Wählen Sie ein Format und drücken Sie Return.

Die Auswahlliste erlischt.

Drücken Sie ÄNDERN. Das Feld Datum Format zeigt nun das gewählte Format.

##### Zeit FORMAT

Berühren Sie das Feld Zeitformat, erscheint ebenso eine Auswahlliste mit den verfügbaren Zeitformaten. Wählen Sie ein Format und drücken Sie Return.

Die Auswahlliste erlischt.

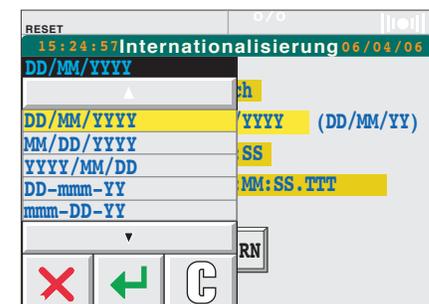
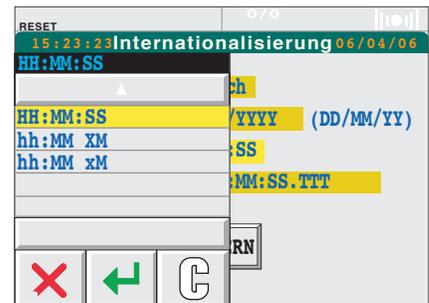
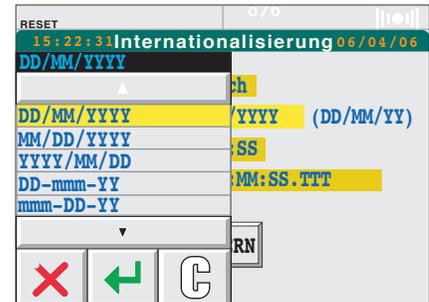
Drücken Sie ÄNDERN. Das Feld Zeitformat zeigt nun das gewählte Format.

Berühren Sie das Feld Dauer Format, erscheint eine Auswahlliste mit den möglichen Zeitdauer Formaten.

Wählen Sie das benötigte Format und drücken Sie Return.

Die Auswahlliste erlischt.

Drücken Sie ÄNDERN. Das Feld Dauerformat zeigt nun das gewählte Format.



## 4.5.5 Konfiguration der Zeitzone

Mit dieser Einstellung können Sie der Zeitanzeige des Geräts einen Offset aufschalten, damit die Zeitzone entweder als Name oder als Name + Offset von GMT (UTC) oder, wenn Sie die Sommerzeit aktiviert haben, als Name +DST angezeigt wird. Wie diese Offsets angezeigt werden ist abhängig vom Gerätemodell und der aktuell angezeigten Seite.

### KONFIGURATION

- 1 Drücken Sie die Menü Taste.
- 2 Wählen Sie SYSTEM.
- 3 Wählen Sie SETUP.
- 4 Gehen Sie auf ZEITZONE.

Die Standard Setup Seite erscheint.

Berühren Sie das gelbe Feld Namen und geben Sie über die erscheinende Tastatur einen Namen ein.

Wählen Sie die Richtung des Offsets von der Liste ('+' = vor GMT; '-' = nach GMT).

Geben Sie einen Offset ein, indem Sie z. B. <0><8><En-ter> für einen acht Stunden Offset eingeben.

Benötigen Sie die Sommerzeiteinstellung (DST), wählen Sie in der Liste 'Ja'. In diesem Fall wechselt die Konfiguration, damit Sie die Start- und Enddaten für die Sommerzeit eingeben können (Abbildung 4.5.5b). Die Werte wählen Sie aus der entsprechenden Drop-down Liste.

Zeitformat: Hier können Sie wählen zwischen 'Keine' (Vorgabe), 'Name', 'Name+DST' oder 'GMT Offset'. Diese Einstellung erscheint in Zusammenhang mit der Zeit/Datum Anzeige aller nachfolgenden Anzeigen.

Speichern Sie mit SICHERN die Änderungen.

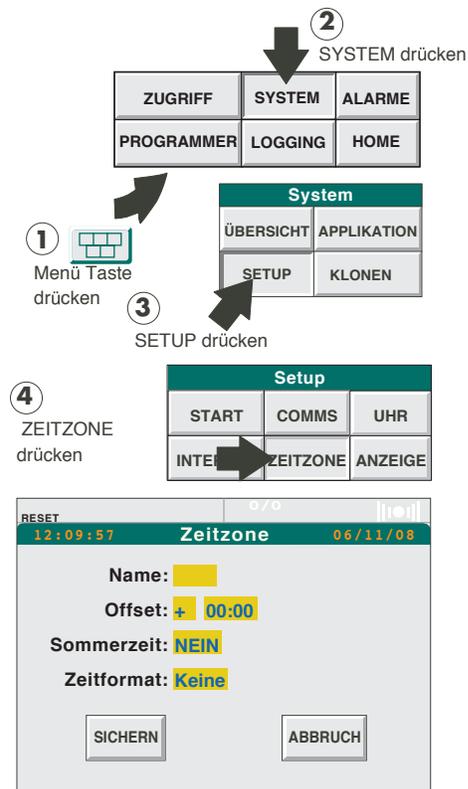


Abbildung 4.5.5a

Zugriff auf die Zeitzonen Konfiguration

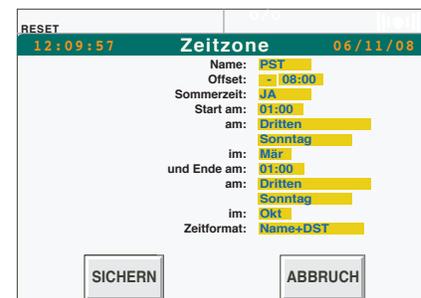


Abbildung 4.5.5b Konfiguration Seite (Sommerzeit = 'JA')

### Anmerkungen:

1. Zeit und Datum in den Statusanzeigen der Kleinformat Geräte beinhalten aus Platzgründen kein Zeitformat. Alarm und Ereignis Seiten enthalten diese Information.
2. Haben Sie Sommerzeit auf 'Ja' gesetzt, werden die Tasten Hr+1 und Hr-1 im Uhr Setup nicht gezeigt (Abschnitt 4.5.3).
3. Sind Start- und Endmonat der Sommerzeit gleich, wird diese Einstellung ignoriert.

4.5.5 KONFIGURATION DER ZEITZONE (Fortsetzung)

ZEITFORMAT ANZEIGEN

STATUS FENSTER

Wie Sie bereits gelesen haben, wird das Zeitformat bei Kleinformat Geräten nicht angezeigt. Die Anzeige dieser Information bei Großformat Geräten sehen Sie in den folgenden Abbildungen. Haben Sie 'Name + DST' gewählt, wird das Akronym 'DST' nur angezeigt, wenn die Sommerzeit aktiv ist.

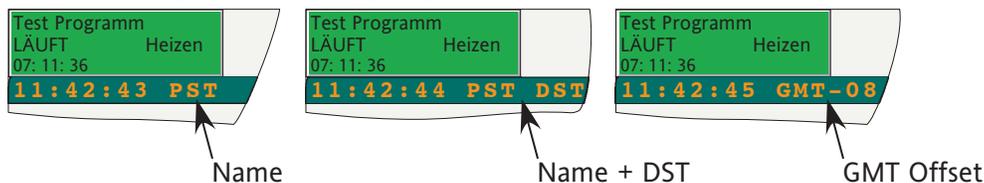


Abbildung 4.5.5c Großformat Zeitzone: Status Fenster Zeitformat Anzeigen

ALARM HISTORIE

07:49:50 GMT-08		Alarm Historie		06/11/08	
TYP	AKTIV	GMT-08	LÖSCHEN	QUITT	
INGENIEUR	Log On	06/11/08 05:55:03	-----	-----	-----
T2550/7	Comms	06/11/08 05:08:51	-----	-----	-----
Datenbasis	Started	06/11/08 04:08:51	-----	-----	-----
<b>Eycon-20</b>	<b>BadBat</b>	<b>06/11/08 04:08:51</b>	-----	-----	06/11/08 05:59:26
Datenbasis	Loaded	06/11/08 05:08:51	-----	-----	-----

Abbildung 4.5.5d1 Alarm Historie (Großformat)

12:36:59		Alarm Historie		06/11/08	
TYP	GMT-08	LÖSCHEN			
Database Restart	06/11 12:35	----	----		
(Fred)					
Database Resumed	06/11 12:35	----	----		
(Fred)					
Eycon-10 BrownOu	06/11 12:35	06/04	12:35		
(Fred)					
Database Started	06/11 12:25	----	----		
(Fred)					
Database Loaded	06/11 12:24	----	----		
(Fred)					

Abbildung 4.5.5d2 Alarm Historie: Kleinformat - zweizeilig

EREIGNIS LOG

16:14:23		Ereignis Log		08/11/08	
GMT-08					
04/04 16:00	AKTIV	Shift	DigA15		
04/04 14:30		TREND	Abort		
04/04 14:20		TREND	Finish		
04/04 14:19		TREND	Skip		
04/04 14:17		TREND	Resume		

Abbildung 4.5.5e Ereignis Log (Kleinformat dargestellt, Großformat ähnlich)

TREND REVIEW

Im Kleinformat Gerät ersetzt das Zeitzoneformat normalerweise den Zoom Faktor. Ändern Sie diesen, wird bis zur ersten Cursorbewegung wieder der Faktor anstelle des Zeitformats angezeigt.

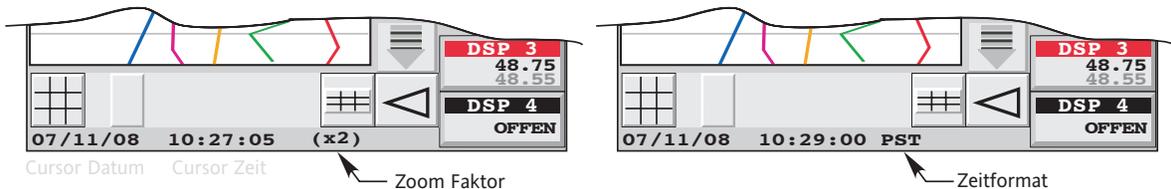
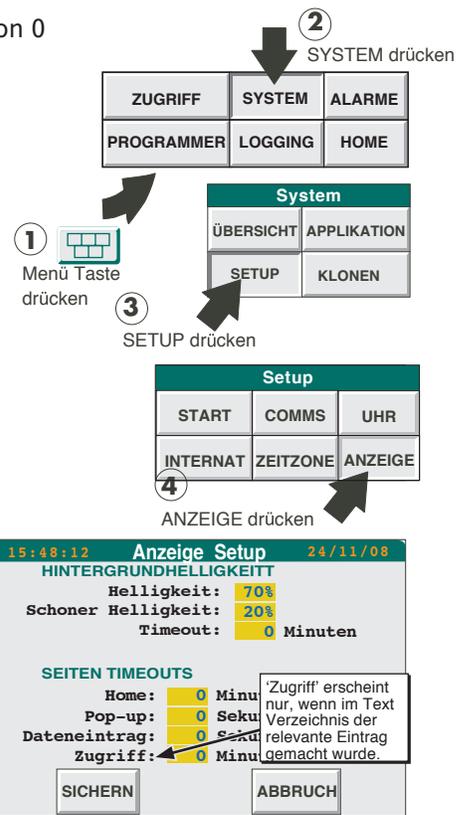


Abbildung 4.5.5f Trend Review (Kleinformat)

### 4.5.6 Einstellen der Anzeige

In der Anzeige Setup Seite können Sie folgende Einstellungen vornehmen:

1. Hintergrundhelligkeit  
Helligkeit der Normalanzeige und des Bildschirmschoners  
Bildschirmschoner Timeout (ein Wert von 0 bedeutet kein Timeout)  
Die Bildschirmschoner Helligkeit entspricht der Bildschirmhelligkeit, wenn der Bildschirmschoner Timeout erreicht wird.
2. Anzeige Timeout Werte: (ein Wert von 0 bedeutet kein Timeout)  
Home (für alle Home Seiten)  
Pop-up (für die Pop-up Menüs)  
Dateneintrag (für alle Auswahllisten und Tastaturen)
3. Timeout zur Rückkehr auf die Zugriffsebene 'Gespart' (ein Wert von 0 bedeutet kein Timeout).  
Haben Sie diese Funktion freigegeben (durch Hinzufügen eines Eintrags im Textverzeichnis, [Abschnitt 5.2.4, No. 331](#)) können Sie eine Timeoutzeit eingeben. Wird der Bildschirm innerhalb der eingegebenen Zeit nicht berührt, geht das Gerät wieder in Zugriffsebene 'Gespart'.



#### ZUGRIFFE AUF DIE ANZEIGE SETUP SEITE

- 1 Drücken Sie die Menü Taste.
- 2 Wählen Sie SYSTEM.
- 3 Wählen Sie SETUP.
- 4 Wählen Sie ANZEIGE.

Die Anzeige Setup Seite erscheint.

#### EINSTELLEN DER ANZEIGEHELLIGKEIT

Um das Leben der Hintergrundbeleuchtung zu verlängern, sollten Sie die Helligkeit auf maximal 70% setzen und den Bildschirmschoner aktivieren, wenn Sie das Gerät nicht ständig bedienen. Durch Drücken des Helligkeit oder des Schoner Helligkeit Feldes rufen Sie eine Auswahlliste mit Prozentwerten auf. Die Werte sind in 10% Schritten gestaffelt.

Wählen Sie den gewünschten Wert aus und bestätigen Sie mit Return.

Die Auswahlliste verschwindet.

Mit SICHERN können Sie die Einstellung sichern.



#### 4.5.6 EINSTELLEN DER ANZEIGEHELLIGKEIT (Fortsetzung)

##### TIMEOUTS

Wählen Sie eines der Timeout Felder, erscheint eine numerische Tastatur, über die Sie einen neuen Timeout Wert eingeben können.

Drücken Sie nach jedem Timeout Eintrag Return.

Die Tastatur erlischt.

Sichern Sie die Einstellungen mit SICHERN.



##### DATENINTRAG

**Anmerkung:** Die folgenden Einstellungen beziehen sich nur auf XGA (Großformat) Geräte.

Die Größe der Pop-up Fenster für den Dateneintrag (Auswahllisten und Tastatur) können Sie im Feld 'Dateneintrag' auf 'Klein' setzen.

## 4.6 EIN GERÄT KLONEN

Das Klonen eines Geräts besteht aus dem Kopieren von Daten zwischen Geräten über ein USB Massenspeichergerät. Dabei können Sie von einem Gerät entweder eine direkte 'Kopie' der Einstellungen, der Applikation oder von beidem erstellen.

Diese Funktion können Sie ebenfalls für ein Backup von Daten (z. B. Programmen) verwenden.

### Anmerkung:

1. Haben Sie Intellectual Property Rights Protection (IPRP) ([Abschnitt 4.9.1](#)) freigegeben, können die Daten nur zum Originalgerät oder zu einem Gerät mit den gleichen IPRP Einstellungen geklont werden.

Dieser Abschnitt besteht aus folgenden Unterabschnitten:

Zugriff auf die Klonen Seite ([Abschnitt 4.6.1](#))

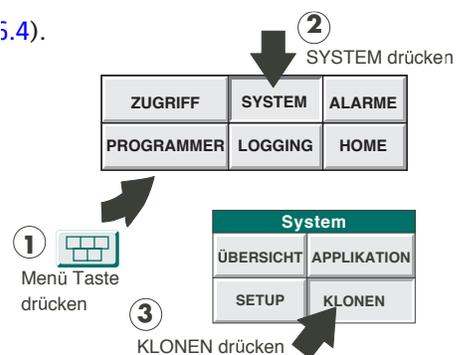
Klonen von Applikations Daten ([Abschnitt 4.6.2](#))

Klonen von System (Geräte) Daten ([Abschnitt 4.6.3](#))

Klonen von Applikations und System Daten (Klonen ALLE) ([Abschnitt 4.6.4](#)).

### 4.6.1 Zugriff auf die Klonen Seite

1. Drücken Sie die Menü Taste.
2. Wählen Sie SYSTEM.
3. Wählen Sie KLONEN.



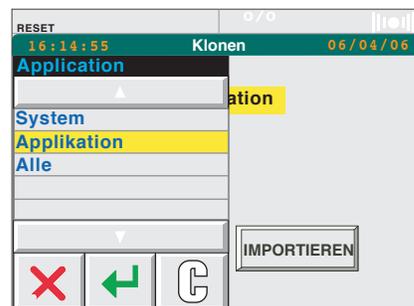
Die Klonen Seite wird geöffnet.

4. drücken Sie das gelb hinterlegte Feld Applikation.



In der Auswahlliste können Sie zwischen 'System', 'Applikation' und 'ALLE' wählen.

Das markierte Feld (im Beispiel 'Applikation') zeigt an, welcher Datentyp beim letzten Klonen gewählt wurde.



## 4.6.2 Klonen von Applikations Daten

Dieser Vorgang besteht aus:

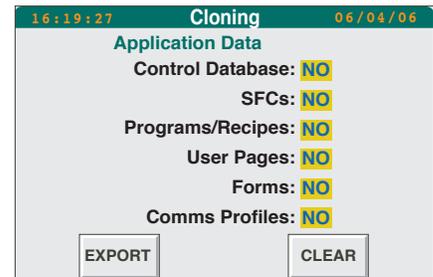
1. Exportieren von Applikations Daten.
2. Importieren von Applikations Daten.

### EXPORTIEREN VON APPLIKATIONS DATEN

Wählen Sie in der Klonen Seite Applikation.

Die Applikations Daten klonen Seite erscheint. Diese Seite enthält die folgenden Felder:

- 1 Control Datenbasis
- 2 SFCs (Sequential Function Charts)
- 3 Programme/Rezepte
- 4 User Seiten
- 5 Formen
- 6 Comms Profile



Control Datenbasis	Dies ist die LIN Datenbasis des Geräts. Sie beinhaltet Dateien der Type .cpf, .dbf, .gwf, .run, .uya und .uyn.
SFCs	Sequential Function Charts sind Teil der speziellen Software Strategien, die zur Handhabung bestimmter Ereignisse, Zustände oder Anforderungen von Ihnen geschrieben wurden. SFCs bestehen aus .sdb Dateien.
Programme/Rezepte	Dies sind Sollwert Programme und/oder Rezepte, die Sie in diesem Gerät erstellt haben und die Sie nun in ein anderes Gerät kopieren möchten. Rezepte und Programme bestehen aus .uys und .uyr Dateien. Sind Batch Dateien vorhanden, aus .uyb Dateien.
User Seiten	User Seiten können Sie erstellen, um die Anlagenbedingungen für Ihren Prozess zu realisieren. User Seiten sind nicht immer im Gerät vorhanden. Sie können aus einer einzelnen Home Seite oder aus einer ganzen Hierarchie von Seiten bestehen. Die User Seiten haben die Erweiterung .ofl und .pnl.
Formen	Dies sind Text Dateien, die die Report Erstellung festlegen. Sie bestehen aus .uyt und .uyf Dateien.
Comms Profile	<i>Comms Profile</i> sind Parameter, die die Kommunikation mit anderen Geräten bestimmen. Die Dateien haben die Erweiterungen .uxm.

Haben Sie die gewünschten Felder auf JA gesetzt, starten Sie den Vorgang, indem Sie EXPORTIEREN im unteren Teil des Bildschirms drücken.

### IMPORTIEREN VON APPLIKATIONS DATEN

Wählen Sie in der Klonen Seite die Funktion IMPORTIEREN. Die erscheinenden Seite enthält die gleichen Felder wie die Exportieren Seite.

#### Anmerkungen:

1. Importierte User Seiten werden sofort aktiv.
2. Zum Aktivieren von .pnl Dateien muss die Applikation zuerst entladen, dann wieder geladen werden.
3. Zum Aktivieren importierter Comms Profile muss die Applikation neu gestartet werden.

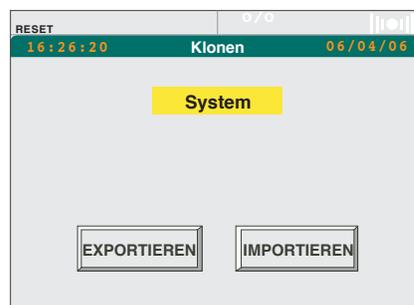
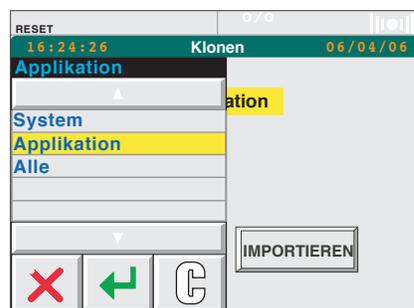
### 4.6.3 Klonen von System (Geräte) Daten

#### AUSWAHL DER SYSTEM DATEN

Wählen Sie in der Auswahlliste der Klonen Seite System.

Drücken Sie Return.

In der Klonen Seite erscheint nun System.



#### EXPORTIEREN VON SYSTEM DATEN

Wählen Sie EXPORTIEREN.

Die System Daten Klonen Seite stellt Ihnen drei Felder zur Verfügung:

1. Konfig Optionen
2. Verzeichnisse
3. User Seiten



**Konfig Optionen** Diese bestehen aus: Start Strategie, Anzeige Einstellungen, Comms Einstellungen und aktueller Sprache. Grundlegend sind dies die Vorgaben für die Gerätebedienung. Haben Sie die Auditor Option freigegeben, stehen Ihnen Sicherheitszugriff (wenn das Gerät ein Zugriffssystem Master ist), Netzwerk Audit Trail Setup und Signatur Setup ebenso zur Verfügung.

**Verzeichnisse** Verzeichnisse sind Objekte innerhalb der Anpassung ([Kapitel 5](#) dieser Bedienungsanleitung).

**User Seiten** User Seiten sind ebenfalls Teil der Kundenanpassung.

**Anmerkung:** Haben Sie Zugriff gewählt, müssen die exportierten Daten innerhalb 60 Minuten in das Zielgerät importiert werden.

#### IMPORTIEREN VON SYSTEM DATEN

Importierte Konfig Optionen werden nach dem nächsten Start aktiv. Verzeichnisse werden nach dem nächsten Start oder der nächsten Änderung der Vorgaben aktiv.

Wählen Sie in der Klonen Seite die Taste IMPORTIEREN. Die gleiche Seite und die gleichen Beschreibungen wie für Exportieren erscheinen.

**Anmerkung:** Ein Gerät akzeptiert nur den Import von Zugriffsdaten, wenn deren Export nicht länger als 60 Minuten zurückliegt.

#### **4.6.4 Klonen von Applikations und System Daten (ALLE)**

Wählen Sie in der Auswahlliste der Klonen Seite ALLE.

Das folgende Vorgehen entspricht dem in den Abschnitten [4.6.2.](#) und [4.6.3.](#)

## 4.7 DATEI MANAGER

Mit dem Datei Manager Sie Dateien aus dem internen Flash Speicher zum USB Speichergerät oder einem anderen Gerät im Netzwerk kopieren. Ebenso können Sie Dateien aus dem internen Speicher löschen (außer vom 'H' Laufwerk, dem internen Archiv). Bevor Sie den Datei Manager starten, müssen Sie alle Applikationen stoppen und entladen.

### 4.7.1 Stoppen der Applikation

In Abbildung 4.7.1 sehen Sie die nötigen Aktionen zum Stoppen der Applikation.

### 4.7.2 Aufrufen des Datei Manager

Haben Sie die Applikation gestoppt, können Sie sie entladen und den Datei Manager aus dem WARTUNG Pop-up Menü aufrufen (Abbildung 4.7.2).

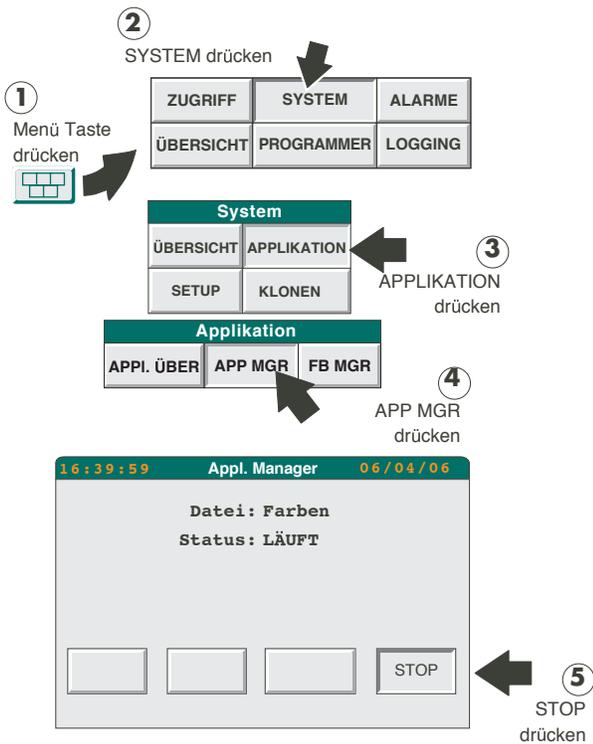


Abbildung 4.7.1 Applikation stoppen

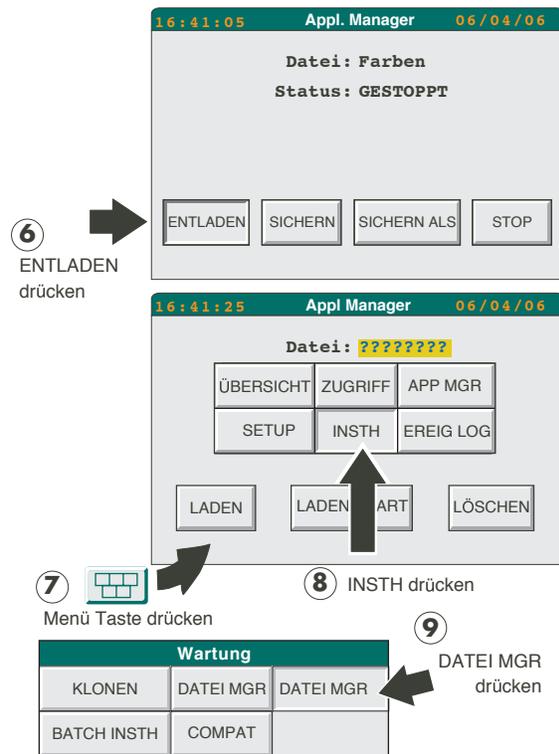


Abbildung 4.7.2 Aufrufen des Datei Manager

### 4.7.3 Dateien kopieren und löschen

Durch Drücken der DATEI MGR Taste im 'Wartung' Menü, öffnen Sie die Datei Manager Seite. In dieser Seite können Sie einen Datei Namen aus dem gewünschten Laufwerk wählen und KOPIEREN oder LÖSCHEN wählen. Mit den Tasten ALLE KOPIEREN/ALLE LÖSCHEN kopieren bzw. löschen Sie alle Dateien innerhalb des gewählten Filters von diesem Laufwerk.

#### WARNUNG

1. Dateien der Art `_SYSTEM.XYZ*` dürfen Sie nicht löschen, da sonst das Gerät nicht mehr korrekt arbeiten kann. Das Gerät muss zur Neukonfiguration zurück zum Werk
  2. Die Datei `_DEFAULT.OFL` dürfen Sie nicht löschen, da sonst die Punkt-Fenster in der Übersicht nicht mehr korrekt arbeiten.
- \*XYZ steht für jede Art der Erweiterung.

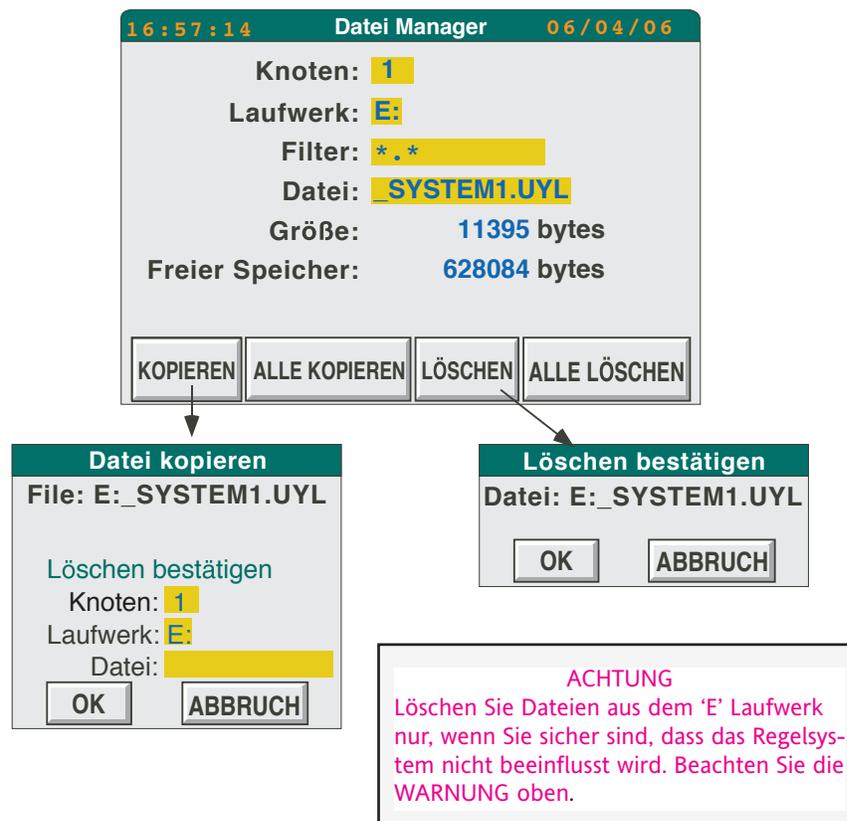


Abbildung 4.7.3 Kopieren und Löschen

Knoten	Nur für ELIN Systeme. Die (dezimal) Zahl des LIN Kontens auf den zugegriffen wird.
Laufwerk	Wählen Sie zwischen E (interner Flash Speicher) oder wenn vorhanden: B (USB Massenspeichergerät) oder H (internes Archiv).
Filter	Sie können die Anzeige von Dateien auf bestimmte Dateiarten beschränken. Z. B. zeigt *.* alle Dateien, ein Eintrag von *.DBF nur Dateien mit der Erweiterung .DBF. Beachten Sie auch 'Datei'.
Datei	Wählen Sie dieses Feld, erscheint eine Auswahlliste der Dateien, die Sie für Löschen und Kopieren wählen können. Die Anzahl der in der Liste gezeigten Dateien können Sie über die Filter Funktion begrenzen.
Größe	Zeigt die Größe der gewählten Datei.
Freier Speicher	Zeigt die verbleibende Speicherkapazität des gewählten Laufwerks.

#### 4.7.4 Erneutes Laden einer Applikation

Die Applikation Manager Seite können Sie aufrufen, indem Sie die Menü Taste drücken und aus dem Pop-up Menü APP MGR wählen. In dieser Seite können Sie eine Applikation wählen. Drücken Sie LADEN gefolgt von START oder die LADEN+START Taste, um die Applikation zu starten.

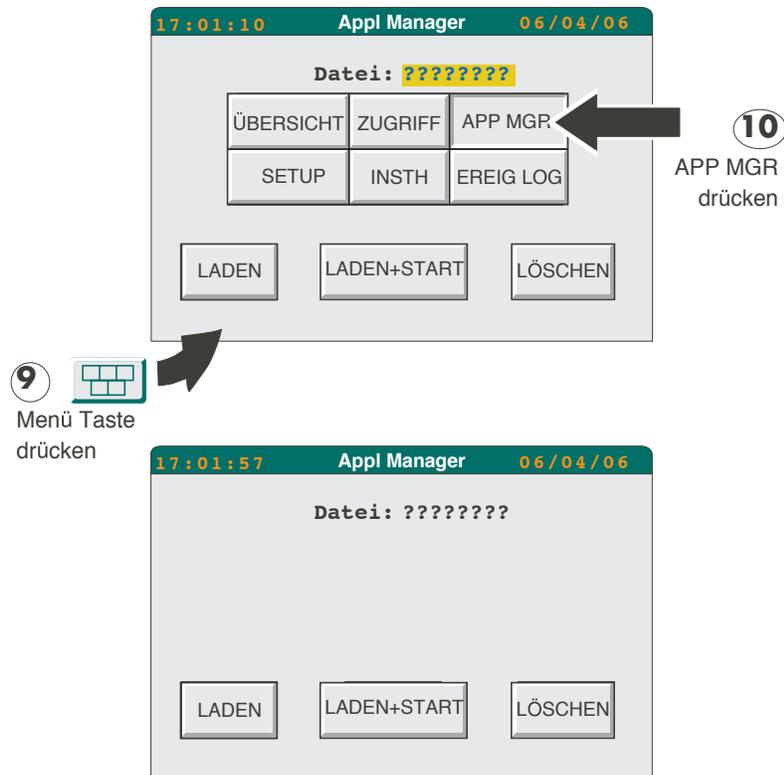


Abbildung 4.7.4 Erneutes Aufrufen der Applikation Manager Seite

## 4.8 Rezept Management

### 4.8.1 Erstellen von Rezept Dateien

Sie haben die Möglichkeit, in der Rezept Datei Seite eine 'leere' Rezept Datei (ohne Werte) zu erstellen. Mit Hilfe des Rezept Editors können Sie Werte hinzufügen.

### 4.8.2 Rezept ändern

Den Rezept Editor rufen Sie auf, indem Sie EDIT im Rezept Menü wählen.

**Anmerkung:** Für Geräte die mit der Auditor Option ausgestattet sind, muss ein editiertes Rezept vor dem Download gesichert werden.

### REZEPT ZEILE HINZUFÜGEN

Eine Zeile hinzufügen können Sie, indem Sie die ZEILE EINFÜG Tasten drücken. Es ist möglich, dass die Taste erst erscheint, nachdem Sie die Options Taste betätigt haben. Haben Sie eine Zeile eingefügt, können Sie durch Drücken auf die RCP (Rezept) Zelle oben den Namen dieser Zeile ändern.

## 4.8.2 REZEPT ÄNDERN (Fortsetzung)

### VARIABLE HINZUFÜGEN

Um eine neue Variable hinzuzufügen, drücken Sie die Zelle der linken (RCP) Spalte, unter welcher Sie die Variable einfügen möchten. Ein Eigenschaften Fenster erscheint, in das Sie Namen und Beschreiber (Tag) der Variable eingeben.

**Anmerkung:** Die Variablen werden in der gegebenen Reihenfolge abgearbeitet. Achten Sie bitte auf diese Reihenfolge beim Einfügen einer neuen Variablen.

Zum Einfügen der ersten Variablen drücken Sie die RCP Zelle, gefolgt von der EINFÜGEN Taste im Pop-up Menü. Geben Sie dann Name und Beschreiber der Variablen ein. Wo anwendbar, können Sie die Speichern und Monitor Werte ebenso ändern. Im Feld Verifizieren können Sie zwischen JA und NEIN wählen. Haben Sie NEIN gewählt, wird während des Ladevorgangs nicht überprüft, ob die Variable richtig geschrieben wurde. NEIN können Sie wählen, wenn die Variable z. B. sich selbst zurücksetzt oder ändert.

In Abbildung 4.8.2a sehen Sie eine typische Eigenschaften Dialogbox.

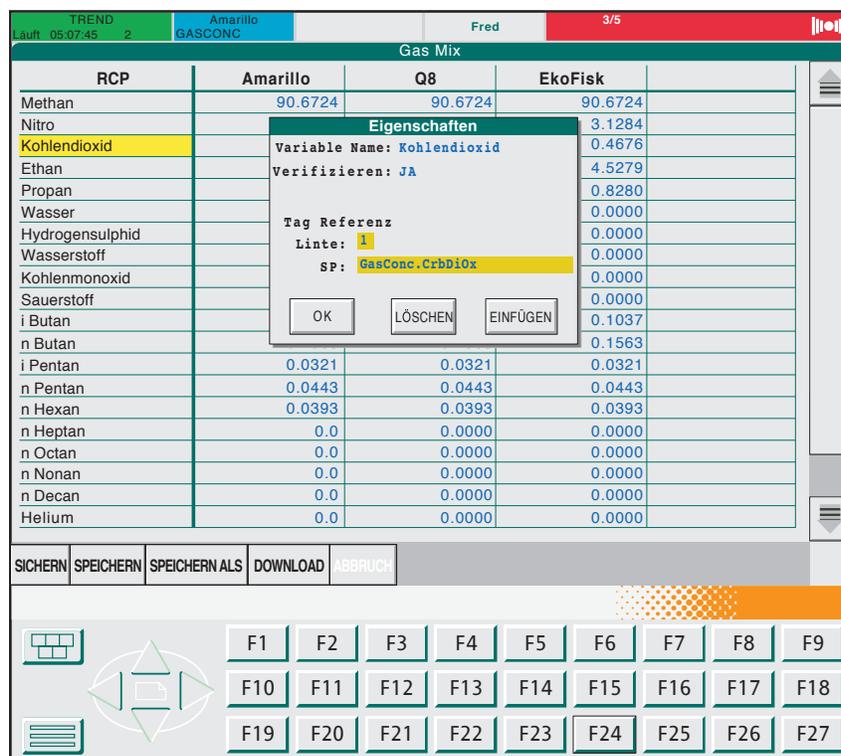


Abbildung 4.8.2a Eigenschaften Dialogbox

### TAG REFERENZ

Berühren Sie eine Variable in der RCP Spalte, wird die Eigenschaften Dialogbox aufgerufen. In dieser können Sie den Variablen Namen, die Tag Referenzen und Verifizierung einstellen.

### REZEPT WERT

Berühren Sie einen Wert in einer Rezept Spalte, können Sie einen neuen Wert einstellen.

### REZEPT HINZUFÜGEN

Möchten Sie ein neues Rezept erstellen, wählen Sie ein schon bestehendes Rezept als 'Modell'. Gehen Sie auf den Rezept Namen, wählen Sie in der Dialogbox NEU und geben Sie einen neuen Namen ein. Das neue Rezept übernimmt die Werte, die Sie nun, wenn benötigt ändern, können.

## 4.8.2 REZEPT ÄNDERN (Fortsetzung)

### REZEPT LÖSCHEN

Berühren Sie den Rezept Namen und wählen Sie in der Dialogbox LÖSCHEN.

### REZEPT SICHERN

Möchten Sie die Änderungen unter gleichem Namen sichern, wählen Sie SICHERN, möchten Sie den Namen ändern (Rezept kopieren), wählen Sie SICHERN ALS.

### REZEPT DATEI EIGENSCHAFTEN

Drücken Sie auf das RCP Feld, erscheint die Rezept Datei Eigenschaften Dialogbox. Der Box können Sie den Namen der Rezept Datei und die aktuell ausgewählte Linie, sowie Details der letzten Änderung entnehmen. Das Feld Version wird bei jedem Sichern um eins erhöht.

Weiterhin steht Ihnen ein Timeout Feld zur Verfügung. Hier können Sie die Zeit eingeben, in der das Download des Rezeptes erfolgreich beendet sein soll.

Id: SET1  
Datei Name: GASCONIC  
Linie: 1  
Version: 5  
Geändert von: Fred  
Am: 11:50:57 23/11/00  
Timeout: 30 Sekunden

OK EINFÜGEN

Abbildung 4.8.2b Rezept Datei Eigenschaften

## 4.8.3 Speichern eines Rezepts

Haben Sie eine Rezept Datei geladen und ein Rezept ausgewählt, haben Sie die Möglichkeit, aktuelle Werte aus der laufenden Applikation zu übernehmen, um sie in der Rezept Monitor Seite anzeigen zu lassen (entweder in der 'Speichern' Spalte - wenn vorhanden - oder in der SP (Live) Spalte).

Betätigen Sie die SPEICHERN Taste in der Monitor Seite, werden die existierenden Werte im gewählten Programm überschrieben. Mit SPEICHERN ALS wird ein neues Rezept mit den übernommenen Werten erstellt.

Die übernommenen Werte können Sie in der Rezept Editor Seite ändern.

## 4.9 OEM FEATURES

### 4.9.1 Intellectual Property Right Protection (IPRP)

IPRP (auch IP Schutz oder OEM Schutz genannt) wird über die LINtools Software konfiguriert. Weitere Informationen finden Sie im LINtools Hilfe System (normalerweise auf dem Bildschirm, aber auch in gedruckter Form erhältlich, HA236001U055.pdf).

IPRP ermöglicht die Verschlüsselung individueller Dateien mit einem Passwort, d. h.:

1. Nur ein Bediener mit Kenntnis des Passworts hat Zugriff auf eine verschlüsselte Datei.
2. Eine verschlüsselte Datei kann nur von Geräte verwendet werden, die für die Verwendung des Datei Passworts freigegeben sind.

Ein Visual Supervisor kann für bis zu sieben verschiedenen Passwörtern gleichzeitig autorisiert werden.

Verschlüsselbare Dateitypen sind Datenbasis Dateien, Sequenzen, Aktionen und Rezepte.

---

#### Anmerkungen:

1. Jede Datei kann das gleiche Passwort wie andere Dateien, ein einzigartiges Passwort oder gar kein Passwort haben.
  2. Dateien mit unterschiedlichen Passwörtern können gleichzeitig laufen. Voraussetzung ist, dass der Visual Supervisor, auf dem die Dateien laufen sollen, die Freigabe für die entsprechenden Passwörter hat.
  3. Der Flash Speicher kann nicht geklont werden.
  4. Haben Sie IPRP konfiguriert, ist der Funktionsblock Manager (Abschnitt 4.3.8) nicht verfügbar und der Control Configurator (Kapitel 8) kann keine Daten sehen oder verändern.
  5. Haben Sie ein Rezept verschlüsselt, können Sie dessen Daten auf dem Gerät nicht sehen oder dessen Werte ändern.
-

## 4.10 BATCH WARTUNG

Sobald Sie eine Batch laden, versteht das Gerät die Batch ID mit einer Sequenz Nummer (beginnend mit 00000001), um eine eindeutige Batch ID zu erhalten. Diese Nummer wächst durch die Laufzeit des Geräts, damit immer eindeutige Batch IDs im Gerät zugewiesen werden. Möchten Sie diese Sequenz Nummer ändern, verwenden Sie die BAT INSTH Funktion. Mögliche Gründe für eine Änderung der Nummer können der Ersatz eines vorhandenen Geräts sein oder ein Reset nach der Inbetriebnahme Phase. Wie Sie auf die Funktion zugreifen sehen Sie in Abbildung 4.1.

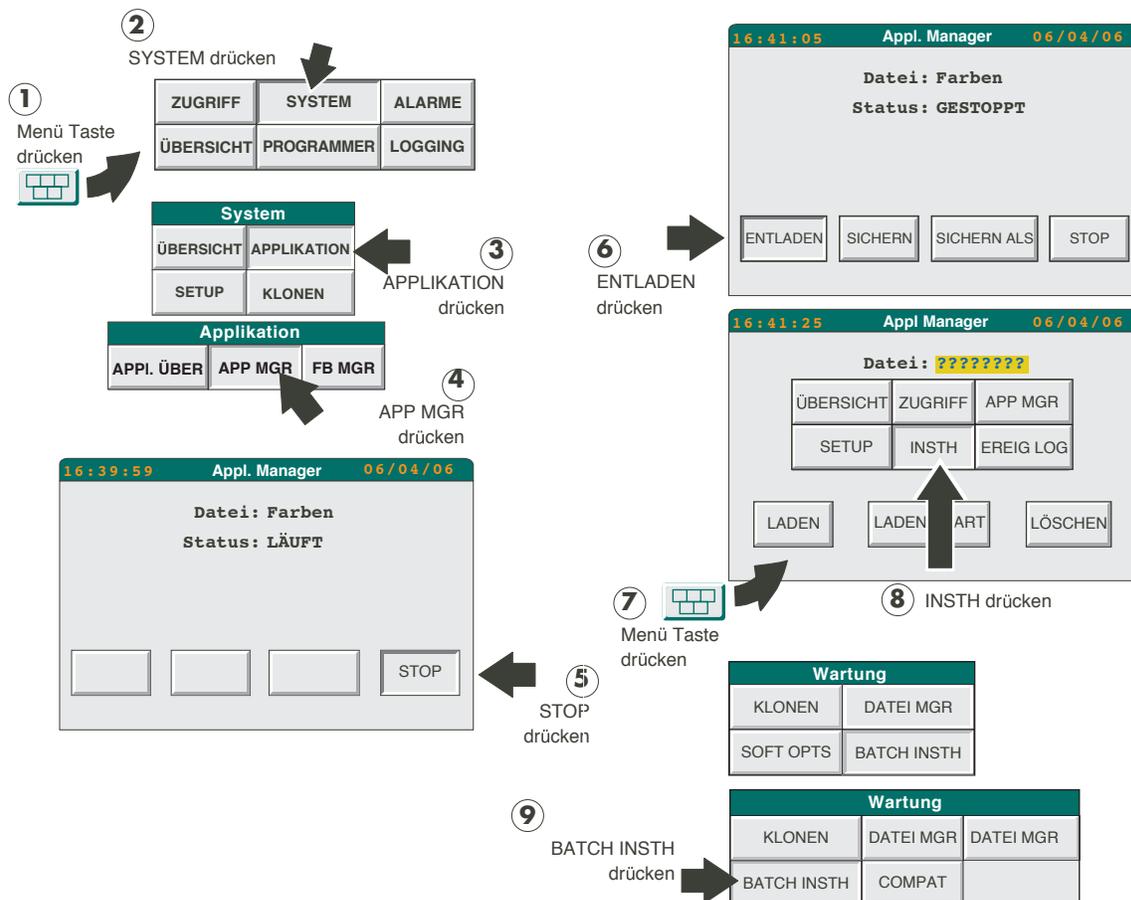


Abbildung 4.10 Zugriff auf Batch Wartung

Es wird die zuletzt verwendete Batch Sequenz Nummer (ID) angezeigt. Diese können Sie auf einen neuen Wert ändern (die nächste Batch läuft mit dem neuen Wert + 1). Die ID ändern Sie, indem Sie den aktuellen ID Wert berühren und dann über die Tastatur den neuen Wert eingeben.

Verwenden Sie diese Funktion mit Vorsicht, da bei einem Import mehrerer Log Dateien mit der gleichen Batch ID in Review alle Dateien als gleiche Batch angesehen werden. Möchten Sie dies, sollten Sie darauf achten, dass Sie alle Aufzeichnungen vorheriger Batches mit dieser ID aus Review entfernen, bevor die ID zurückgesetzt wird.

## 4.11 KOMPATIBILITÄT

Dies gibt Ihnen die Möglichkeit das Gerät so einzustellen, dass es mit der vorherigen Programmier Version (nun 'Legacy Programmier' genannt) arbeitet. Den Vorgang finden Sie in Anhang D dieses Handbuchs beschrieben. Außerdem bietet Ihnen diese Funktion die Möglichkeit, zwischen drei verschiedenen Verhältnissen des Funktionsblock Speichers zu wählen: SFC Speicher, soweit dies für die Verwendung des Geräts erforderlich ist.

Zugriff auf diese Einstellungen haben Sie über das Wartungs Menü. (Dessen Zugriff ist in Abschnitt 4.10 beschrieben.).

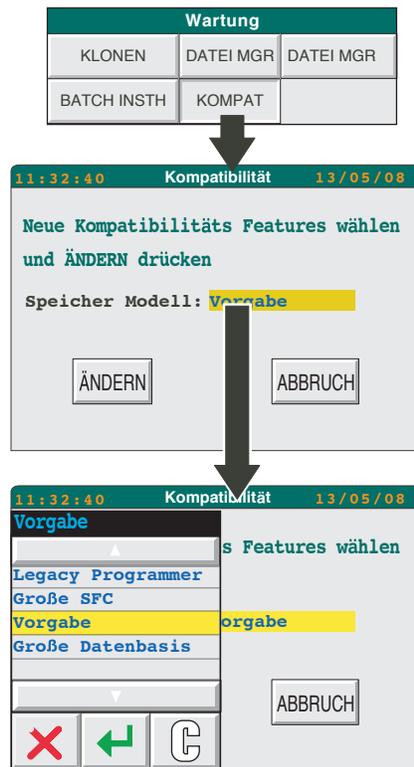


Abbildung 4.11 Kompatibilitäts Menü

Legacy Programmier	Setzt den Programmier auf einen Typ, der in älteren Versionen des Geräts verwendet wurde (Anhang D dieses Handbuchs. 128 kB der Datenbasis.
Große SFC	SFC = 73 + 112 kB; Datenbasis Speicher = 160 kB
Vorgabe	SFC = 38 + 56 kB; Datenbasis Speicher = 224 kB
Große DB	SFC = 19 + 28 kB; Datenbasis Speicher = 288 kB

## 4.12 EIN PROGRAMM ÄNDERN (APPLICATION EDITOR VERSION)

Je nach Konfiguration des Visual Supervisors führen Sie die Änderung an einem Programm auf eine von zwei Arten aus. In [Abschnitt 4.1](#) finden Sie die 'Spreadsheet' Methode beschrieben, bei der die Programm Segmente und deren Parameter in einem Raster angeordnet sind. Abschnitt 4.12 beschreibt die 'Application Editor' Methode, bei der Ihnen zur Erstellung und Änderung eines Programms ein fester Satz von Segmentarten (Segment Klassen) zur Verfügung stehen. Diese Segmentarten konfigurieren Sie über die in LINTools vorhandene 'Programmer Application Editor' Software.

### 4.12.1 Einleitung

Wie im vorangegangenen Abschnitt bereits beschrieben, beinhaltet diese Methode der Programmerstellung oder -änderung die Verwendung einer Bibliothek von bis zu 20 Segment Klassen. Diese können Sie frei anordnen, um ein Programm zu erstellen oder zu ändern. Die Segmente reichen von solchen ohne Bedieneingabe (z. B. ein Haltezeit Segment für eine bestimmte Zeitdauer) bis hin zu komplexen Segmenten bei denen der Bediener z. B. zwischen mehreren festen Werten wählen muss oder auch einen ganzen Parametersatz ausfüllen muss (d. h. Rampensteigung, Sollwert, Rücksetzwert usw.).

Als Bediener des Visual Supervisors können Sie keine Segmentart erstellen. Dies wird von einem PC mit LINTools und 'Programmer Application Editor' Software übernommen. Das Hilfe System dieser Programme beschreibt Ihnen die Erstellung von Segmentarten und wie Sie diese in den Visual Supervisor laden können. Ein Beispiel für dieses Vorgehen finden Sie in [Anhang E](#) dieser Anleitung.

Wie Sie in den verschiedenen Abbildungen in Abschnitt 4.12.3 sehen, werden Segmente durch Tasten dargestellt, die das Namenskürzel der Segment Klasse enthalten und einen Hintergrundfarbe, die Sie bei der Erstellung der Segment Klasse festgelegt haben. Der Text ist bei allen Segmenten schwarz. Einzige Ausnahme ist das aktuelle Segment, dessen Parameter auf dem Bildschirm dargestellt werden. Dessen Schrift ist weiß. Beachten Sie bei der Auswahl der Hintergrundfarbe auch die Schriftfarbe. In [Anhang E](#) finden Sie Details über die Auswahl von Namenskürzeln und Hintergrundfarben.

### 4.12.2 Standard Edit Seite

In Abbildung 4.12.2 sehen, rufen Sie die Standard Ändern Seite auf, indem Sie die Menü Taste, gefolgt von der 'PROGRAMMER' und der 'ÄNDERN' Taste betätigen.

Die Standard Ändern Seite erscheint.

Sind bereits Programme vorhanden, können Sie eines im 'Programme' Bereich (im rechten oberen Viertel der Ansicht) zum Ändern auswählen und 'LADEN' gefolgt von 'ÄNDERN' drücken.

Zum Erstellen eines neuen Programms drücken Sie 'NEU' in der linken unteren Ecke der Ansicht und geben Sie einen Dateinamen und einen Programmnamen ein.

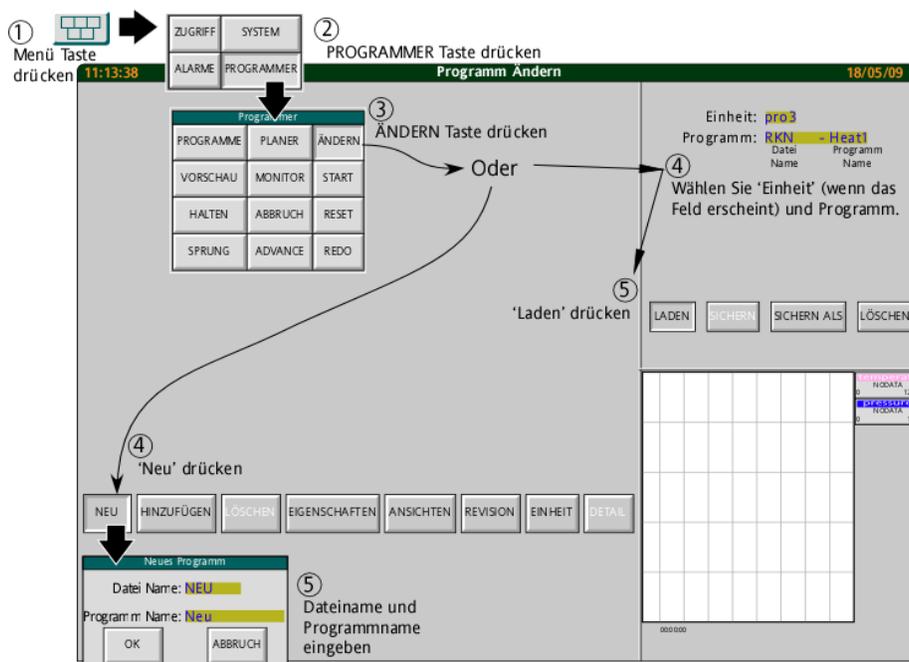


Abbildung 4.12.2 Zugriff auf die Standard Ändern Seite

### 4.12.3 Erstellen eines neuen Programms

Im folgenden Beispiel wird ein Programm mit sechs Segmenten erstellt, deren Parameter im Program Application Editor vordefiniert sind. Die verwendeten Segmente haben die folgenden Namens Kürzel: Heat, Soak, Cool und Ende:

**Anmerkung:** Dies soll kein realistisches Programm sein, das Beispiel soll nur die Technik zum Ändern eines Programms zeigen. Sie können diese Prozedur nur ausführen, wenn Sie zuvor die Segment Klassen erstellt und in den Visual Supervisor geladen haben.

1. Drücken Sie die 'NEU' Taste in der linken unteren Ecke des Bildschirms. Geben Sie einen passenden Segment- und einen Programmnamen ein (Abbildung 4.12.2).
2. Betätigen Sie die 'EINFÜGEN' Taste. Die 'Segment einfügen' Dialogbox erscheint.
3. Die erscheinende Segment Klasse ist die nächste Segment Klasse in der Vorlage, angefangen mit der ersten Klasse - in diesem Beispiel 'Heat'. Bestätigen Sie mit OK.
4. Die Taste für das Heat Segment erscheint zusammen mit den änderbaren Parametern und einer Vorschau (Abbildung 4.12.3a). Die Segment Dauer wird angezeigt, obwohl Sie diese nicht ändern können, außer wenn Sie den Wert für 'Kan1 Ziel' ändern und eine neue Rampengeschwindigkeit eingeben.

Insert Segment

Segment Klasse: **Heat**

Einfügen nach: **JA**

OK
ABBRUCH

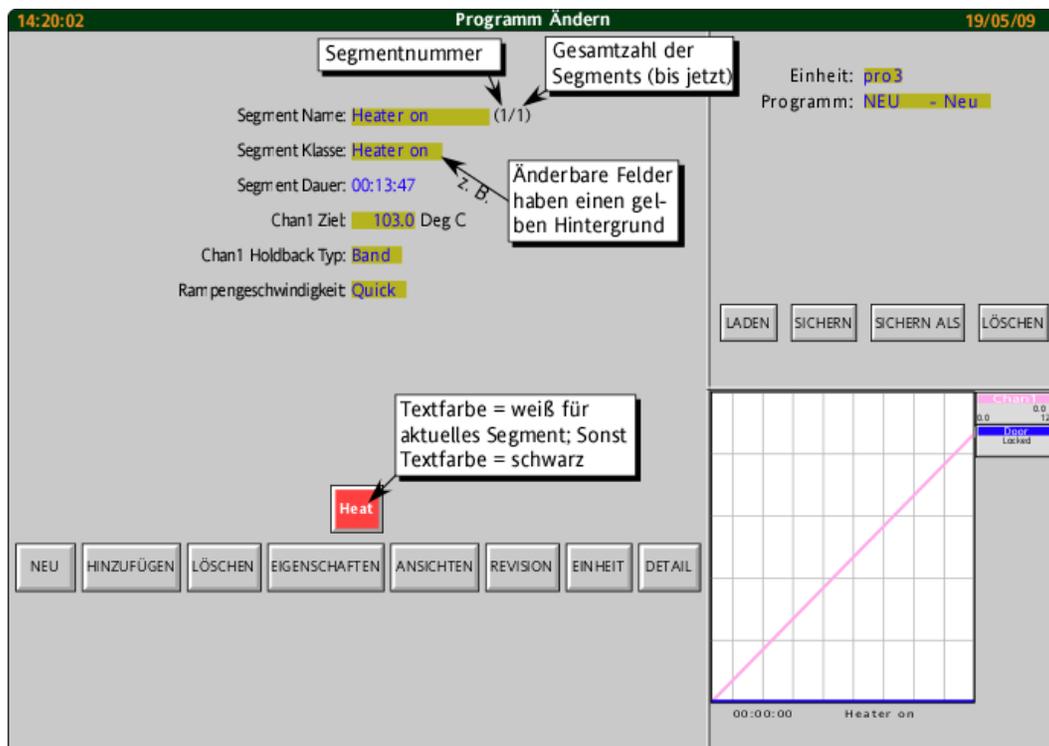


Abbildung 4.12.3a Erstes Segment.

5. Betätigen Sie erneut die Taste 'EINFÜGEN'. Das 'Segment hinzufügen' Fenster erscheint mit dem vorgegebenen nächsten Segment (Maintain) (Abbildung 4.12.3b).
6. Fügen Sie die weiteren Segmente in der Reihenfolge 'Cool', 'Heater on', 'Cool', 'Ende' ein. Beenden Sie die Eingabe mit der in Abbildung 4.12.3c gezeigten Ansicht.
7. Nun können Sie das Programm sichern (SICHERN) und starten (LADEN/START).

4.12.3 ERSTELLEN EINES NEUEN PROGRAMMS (Fortsetzung)

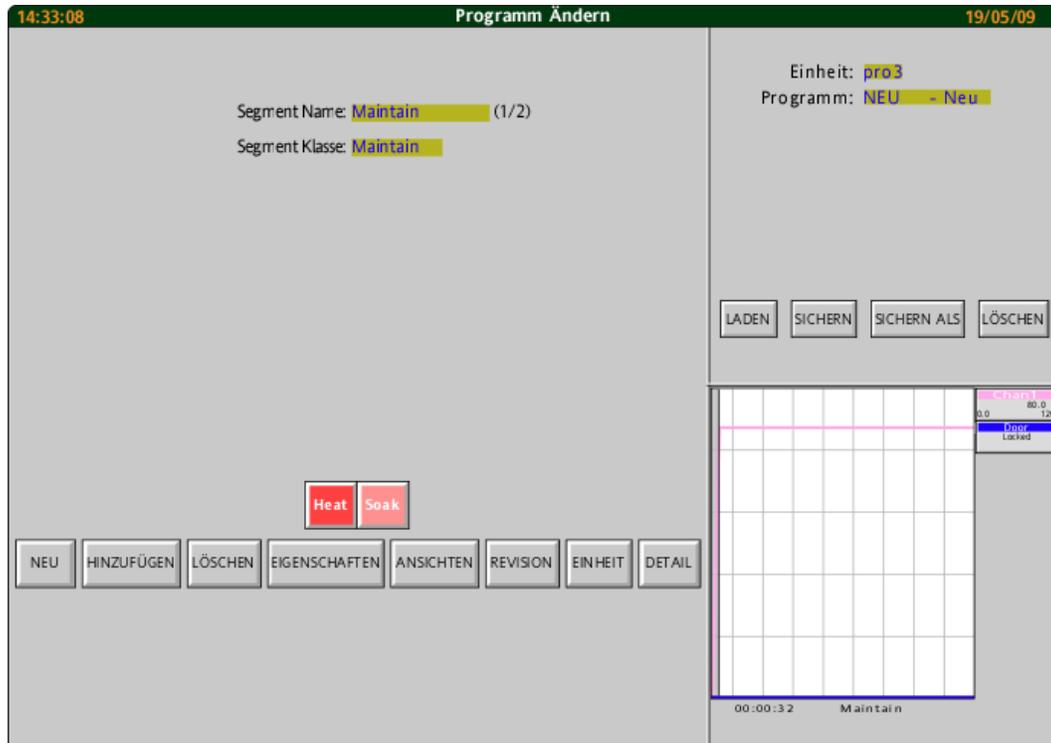


Abbildung 4.12.3b Hinzufügen eines zweiten Segments

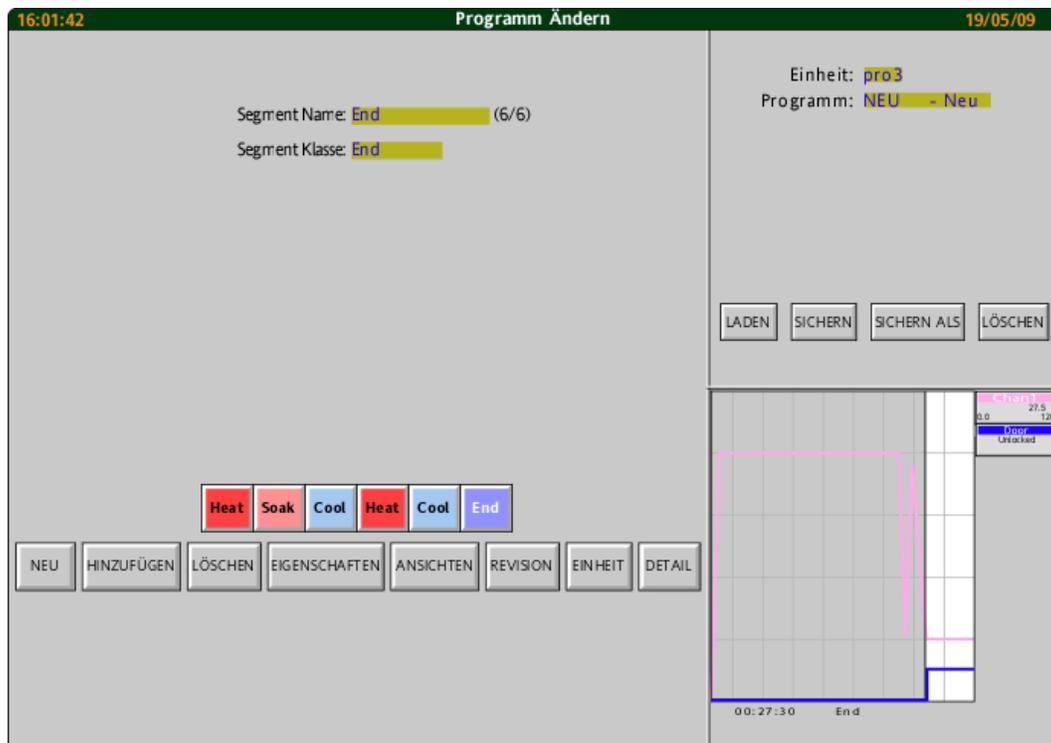


Abbildung 4.12.3c Nach Hinzufügen des letzten Segments

### 4.12.3 ERSTELLEN EINES NEUEN PROGRAMMS (Fortsetzung)

#### FESTE FUNKTIONSTASTEN

NEU	Ermöglicht Ihnen die Erstellung eines neuen Programms.
HINZUFÜGEN	Mit dieser Taste können Sie ein neues Segment anhängen oder einfügen. Klicken Sie auf 'Segment Klasse' erscheint eine Auswahlliste mit Segment Klassen, die zuvor im Programm Application Editor erstellt wurden. Grundsätzlich verwendet die Funktion Hinzufügen immer die nächste Segment Klasse in der Reihenfolge der Erstellung. Hinzufügen nach = Ja: das neue Segment wird hinter dem aktuellen Segment eingefügt. Hinzufügen nach = Nein: das neue Segment wird vor dem aktuellen Segment eingefügt.
LÖSCHEN	Löscht das aktuell gewählte Segment (ohne erneute Bestätigung).
EIGENSCHAFTEN	Zeigt die änderbaren Informationen über das Programm.
ANSICHTEN	Hier können Sie die Funktionen 'Vorschau', 'Programme' und 'Plan' aus- oder einblenden. Diese drei Ansichten finden Sie im rechten Drittel des Bildschirms. Oben ist 'Programme', gefolgt von 'Vorschau' in der Mitte und 'Plan' unten dargestellt. Entfernen Sie eine Ansicht, teilen sich die verbleibenden Ansichten den Platz gleichmäßig. Weitere Details können Sie unter 'Ansichten' nachlesen.
REVISION	Zeigt Updatesdetails über die letzte Speicherung des Programms.
EINHEIT	Sind mehrere Einheiten konfiguriert, können Sie die gewünschte Einheit wählen.
DETAIL	Zeigt die vollständigen Details der Konfiguration des aktuellen Segments.

#### Ansichten

Der Bildschirm ist vertikal in zwei Bereiche eingeteilt: den Ändern Bereich (ca. 2/3 des Bildschirms) und den zusätzlichen Ansichten Bereich (rechts im Bildschirm), der wiederum horizontal in die Ansichten 'Programme' und 'Vorschau' unterteilt ist.

Mit der Taste 'Ansichten' haben Sie die Möglichkeit, das Erscheinungsbild der Anzeige zu verändern. Sie können die zusätzlichen Ansichten ausblenden oder eine weitere, 'Plan' hinzufügen. Die zusätzlichen Ansichten teilen sich immer den vorhandenen Platz gleichmäßig. Blenden Sie diese Ansichten aus, wird der Ändern Bereich über den gesamten Bildschirm angezeigt.

Abbildung 4.12.3d Pop-up Menü der Ansichten Taste

### 4.12.3 ERSTELLEN EINES NEUEN PROGRAMMS (Fortsetzung)

#### PROGRAMME

Dieses Fenster erscheint in der oberen rechten Ecke des Bildschirms und ermöglicht Ihnen die Auswahl des Programms, das Sie ändern, speichern oder neu erstellen möchten.

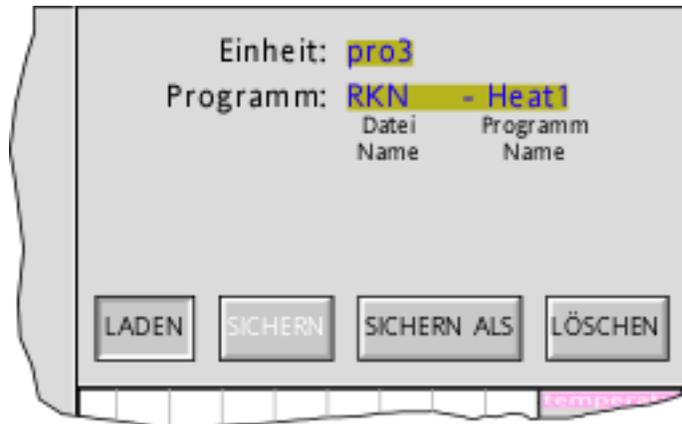


Abbildung 4.12.3e Programme Ansicht

#### VORSCHAU

Dieses Fenster erscheint in der unteren rechten Ecke des Bildschirms. In der folgenden Abbildung ist dieses Fenster mittig dargestellt. Dies ist der Fall, wenn Sie alle drei Ansichten aktiviert haben.

Vorschau zeigt das Profil des gesamten Programms. Das aktuelle Segment wird vor weißem Hintergrund dargestellt, nicht aktuelle Segmente haben einen grauen Hintergrund.

Den zuerst am Beginn des Segments platzierten Cursor (eine vertikale gepunktete Linie) können Sie horizontal an jede beliebige Position des aktuellen Segments ziehen. Im Punkt-Fenster sehen Sie dann die Werte der nachverfolgten Parameter auf der Cursor Position. Cursor Zeit und Segment Name sehen Sie normalerweise unter dem Chart. In der Darstellung wurde die Options Taste betätigt, damit die Tasten 'Plot' und 'Einheit' angezeigt werden. Plot ermöglicht Ihnen die Auswahl der Spurfarbe. Mit Einheit können Sie eine andere Einheit (wenn möglich) wählen.

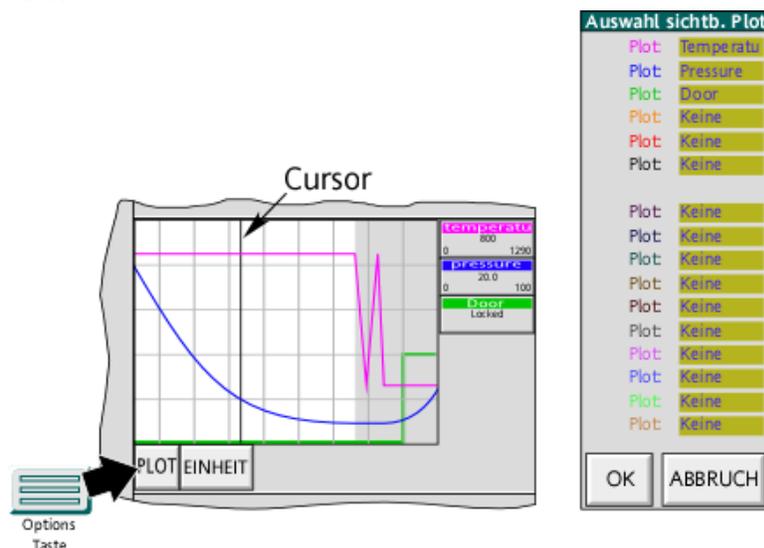


Abbildung 4.12.3f Vorschau Ansicht

### 4.12.3 ERSTELLEN EINES NEUEN PROGRAMMS (Fortsetzung)

#### PLAN

In diesem Fenster können Sie den Start des gewählten Programms für ein bestimmtes Datum und eine Zeit konfigurieren. Haben Sie so ein Programm geplant, erscheint in der linken oberen Ecke des Programm Fensters ein blinkender orangener Punkt.

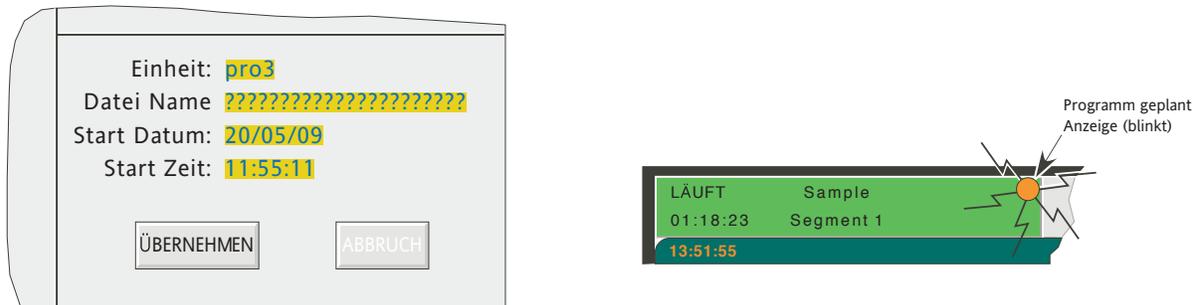


Abbildung 4.12.3g Plan Ansicht

### 4.12.4 Programm ändern

Bei einer Programmänderung gehen Sie genauso vor, wie für ein neues Programm bereits beschrieben. Der einzige Unterschied ist, dass Sie ein existierendes Programm für die Änderung auswählen und nicht die NEU Taste drücken. Sobald Sie die Änderung des Programms beendet haben, müssen Sie dieses speichern, damit die Änderungen wirksam werden.

### 4.12.5 Ausnahmen der Kleinformat Geräte

In den obigen Beschreibungen werden die Großformat Geräte dargestellt. Bei den Kleinformat Geräten können wegen des geringeren Platzes nicht so viele Objekte gleichzeitig dargestellt werden. Können z. B. die konfigurierten Segmente nicht vollständig angezeigt werden, erscheint eine Bildlaufleiste, mit der Sie die verborgenen Segmente in den Anzeigebereich ziehen können.

Arbeiten Sie mit Sprachen im CJK Stil, ist eine Darstellung mit mehreren Fenstern (zusätzliche Ansichten) bei den Kleinformat Geräten nicht möglich.

### 4.12.6 Weitere Anmerkungen

1. Ändern Sie ein Programm ohne den Application Editor (z. B. durch direkte Blockänderungen), kann es zu fehlerhaften Programmdarstellungen kommen.
2. Ändern Sie die Segment ID, wird diese nicht korrekt dargestellt. Löschen Sie ein Segment oder eine Frage oder eine Antwort, wird das Programm nicht korrekt dargestellt.
3. Haben Sie ein Programm über die Application Manager Vorlage erstellt, können Sie nur folgende Änderungen an der Vorlage vornehmen:
  - a. Neue Klassen können dem Ende der Liste angefügt werden
  - b. Neue 'Antworten' können dem Ende der Liste angefügt werden
  - c. Grenzen können geändert werden
  - d. Voreingestellte Listen können geändert werden
  - e. Neue Objekte können der User Liste hinzugefügt werden.
4. Werden Programme von mehreren Knoten visualisiert, müssen beide Knoten die gleiche Vorlage Datei verwenden (d. h. nicht zwei Kopien einer Datei). Andernfalls wird das Programm nicht korrekt angezeigt.
5. Änderungen an einem laufenden Programm können nur im HALTEN Modus durchgeführt werden. Dann können Sie nur Zielsollwert, User Werte und Ereignisse ändern (wenn diese Objekte zum Ändern freigegeben sind).



## 5 ANPASSUNG

Dieses Kapitel wendet sich an Bediener, die die Standard Oberfläche an die eigenen Anforderungen anpassen möchten. Das Kapitel besteht aus folgenden Abschnitten:

- |  |   |
|--|---|
| 5.1 Einleitung                                     | 5.9 <a href="#">Format Dateien</a>                        |
| 5.2 Das <a href="#">System Textverzeichnis</a>     | 5.10 <a href="#">Rezept Dateien</a>                       |
| 5.3 Das <a href="#">Fehler Textverzeichnis</a>     | 5.11 Das <a href="#">schreibbares Verzeichnis</a>         |
| 5.4 Das <a href="#">Ereignis Textverzeichnis</a>   | 5.12 Das <a href="#">Rezept Verzeichnis</a>               |
| 5.5 Das <a href="#">User Textverzeichnis</a>       | 5.13 Das <a href="#">Batch Verzeichnis</a>                |
| 5.6 Das <a href="#">Programmer Textverzeichnis</a> | 5.14 <a href="#">Batch Dateien</a>                        |
| 5.7 <a href="#">Anzeigenavigation</a>              | 5.15 <a href="#">Barcode Lesegerät Dateien</a>            |
| 5.8 <a href="#">Datenbasis Namen</a>               | 5.16 <a href="#">Datenbasis Änderungen Audit Trailing</a> |

### 5.1 EINLEITUNG

In den Abschnitten 5.1 bis 5.8 erfahren Sie, wie Sie den Standard Anzeigetext auf Ihre Applikation anpassen, die Sprache ändern können usw.

Jedes dieser Verfahren beinhaltet entweder:

1. Ersetzen des Standard Anzeigetextes und/oder
2. Schreiben von neuem Text in einer anderen Sprache für die Standardanzeige oder Erstellen eines neuen Textes für Benutzbildschirme.

In Abschnitt 5.9 erfahren Sie, wie Sie Reports formatieren. Die Abschnitte 5.10 bis 5.15 informieren Sie über die Erstellung und Änderung von Rezepten, Batches und Barcodeleser Dateien. Abschnitt 5.16 informiert Sie über das Audit Trailing von Applikationswerten.

#### 5.1.1 Die Verzeichnisse

Die Anzeigetexte finden Sie in sogenannten Verzeichnissen. Die einzelnen Verzeichnisse finden Sie in den Abschnitten 5.2 bis 5.6 und 5.11 bis 5.13 beschrieben. Ihnen stehen spezielle Verzeichnisse für die Anpassung von folgenden Texten zur Verfügung:

1. [Standard Anzeige](#), außer Fehler und Ereignis Meldungen
2. [Fehler Meldungen](#)
3. [Ereignis Meldungen](#)
4. Die Texte aller [Benutzerseiten](#) (die 'Benutzbildschirme')
5. [Programmer Texte](#).
6. Schreibbare (änderbare) Texte für den Gebrauch mit Batch Systemen und Reporten.
7. Rezept Texte
8. Batch Texte

Die Texte der Standard Anzeige finden Sie im System Textverzeichnis, die Texte der Fehler Meldungen im Fehler Textverzeichnis und die Texte der Ereignisse im Ereignis Textverzeichnis. Diese drei Verzeichnisse bilden die `_system.uyl` Datei.

Die Textverzeichnisse für Benutzbildschirme und Programmer sind anfangs leer. Diese zwei Verzeichnisse bilden die `_user.uyl` Datei.

### 5.1.1 DIE VERZEICHNISSE (Fortsetzung)

VERZEICHNIS NAME	DATEI NAME	DATENSATZ SYNTAX
System Text	_system.uyl	S<N>,<text>
Fehler Text	_system.uyl	E<N>,<text>
Ereignis Text	_system.uyl	V<N>,<text>
User Text	_user.uyl	U<N>,<text>
Programmer Text	_user.uyl	P<N>,<text>
Schreibbarer Text	_user.uyl	W<N>,<initial text>
Rezept Texte	Nicht anwendbar	Nicht anwendbar
Batch Texte	Nicht anwendbar	Nicht anwendbar

wobei <N> die Indexnummer des Datensatzes ist ([Abschnitt 5.2.2. Dateistruktur](#)).

Eine bestehende .uyl Datei anpassen oder eine neue erstellen können Sie mit Hilfe eines Standard Texteditors auf dem PC (z. B. Windows Notepad). Anschließend klonen Sie die Datei über ein USB Gerät in den Visual Supervisor.

### 5.1.2 Anzeigenavigation und Datenbasis Namen

Die Anzeigenavigation ([Abschnitt 5.7](#)) beschreibt, wie Sie das Layout (die Architektur) der Standard Anzeige ändern können. Sie haben ebenso die Möglichkeit, eine völlig neue Struktur zu erstellen.

Im Abschnitt Datenbasis Namen ([Abschnitt 5.8](#)) finden Sie beschrieben, wie Sie die Namen von Funktionsblöcken, Alarmen und sogenannten Aufzählungen ändern können. Diese Aufzählungen sind normalerweise zweiwertige Boolesche Variablen, wie z. B. EIN/AUS oder WAHR/FALSCH.

## 5.2 DAS SYSTEM TEXTVERZEICHNIS

Im System Textverzeichnis finden Sie alle Anzeigetexte der Standard Anzeige außer:

- 1 Fehler Meldungen
- 2 Ereignis Meldungen
- 3 Segmenttyp Namen und Text in Menüs und Spaltenüberschriften.

Fehler und Ereignis Meldungen haben eigene Textverzeichnisse und können dort geändert werden.

Befehle, Segmenttyp Namen und Texte in Menüs und Spaltenüberschriften sind separat abgelegt und können von Ihnen nicht geändert werden.

Bei der Anpassung des System Verzeichnisses haben Sie die Möglichkeit:

1. jeden Text durch einen auf die Applikation passenden Text zu ersetzen und/oder
2. ein neues Textverzeichnis für eine neue Sprache (bis zu 10 Sprachen sind möglich) zu erstellen

### 5.2.1 Dateistruktur

In der Auflistung des System Textverzeichnisses [Abschnitt 5.2.4](#), sehen Sie die folgenden Überschriften:

#### NR. INHALT KLASSE MAX TEXT

Nr.	Steht für REFERENZNUMMER
INHALT	beschreibt die mit dem Text verknüpfte Anwendung. Z. B. START, COMMS oder UHR.
KLASSE	beschreibt die Textart, z. B. Titel einer Dialogbox, Tastentext oder Fehler Meldung.
MAX	maximale Zeichenanzahl für den Ersatztext.
TEXT	ist die Textvorgabe bei Auslieferung des Geräts.

### 5.2.2 Ändern von System Text

Das System Textverzeichnis finden Sie in der `_system.uyl` Datei. Im Ausdruck dieser Datei in [Abschnitt 5.2.4](#):

1. Suchen Sie zuerst den Text, den Sie ersetzen möchten (suchen Sie zuerst den Inhalt, dann die Klasse und dann den Text selbst)
2. Notieren Sie die Referenznummer
3. Geben Sie die Referenznummer gefolgt von dem neuen Text nach folgendem Schema ein: `S<N>, <Text>` mit:

`<N>` Referenznummer des Objekts, das Sie ändern möchten

`<Text>` der neue Text.

Zum Beispiel, `S12,Fehleranzeige`.

Für jeden in der `.uyl` Datei nicht ersetzten Text wird die Version der ROM Datei verwendet.

### 5.2.3 Neue Sprachversionen

Für jede neue Sprache müssen Sie eine sogenannte `_system<n>.uyl` Datei erstellen. Verwenden Sie das oben genannte Schema. Die Variable `<n>` im Datei Namen können Sie zur Kennzeichnung der einzelnen Sprachen verwenden, indem Sie sie durch eine Zahl von 0 bis 9 ersetzen. Welche Nummer Sie welcher Sprache zuordnen, liegt bei Ihnen.

Zum Beispiel können Sie die Datei mit der deutschen Übersetzung `_system0.uyl` nennen, mit der typischen Aufzeichnung (record) `S2,FILE UPDATE`.

Da vereinfachte chinesische Zeichen unterstützt werden, können bis zu fünf chinesische/japanische/koreanische (CJK) Sprachen in `_SYST<n>.uyl` Dateien unterstützt werden (`n` ist 10 bis 14).

---

Anmerkung: Das Erscheinungsbild der Geräte Seite kann sich bei Einstellung einer CJK Sprache verändern.

---

### 5.2.4 Das Verzeichnis

Bei Auslieferung des Visual Supervisors beinhaltet das (gekürzte) Textverzeichnis folgendes.

---

Anmerkungen:

1. Objekte, die mit einem `' : '` enden, haben immer ein Leerzeichen nach dem Doppelpunkt.
  2. Zeichen mit vorgestelltem Leerzeichen sind wesentlich.
  3. Jedes druckbare Zeichen des Unicode Latin-1 Satzes können Sie verwenden.
-

## 5.2.4 DAS VERZEICHNIS (Fortsetzung)

NR.	INHALT	KLASSE	MAX	TEXT
1	GLOBAL	BUTTON_TEXT	12	OK
2	OIFL	DIALOG_TITLE	28	DATEI UPDATE
3	OIFL	DIALOG_TEXT	80	Die Bediener Seite hat sich geändert. Das Anzeigesystem wird neu geladen.
4	GLOBAL	HIDE_CHAR	1	
5	GLOBAL	UPDATE_ERROR	1	
6	GLOBAL	DISP_ERROR	1	
12	OIFL	OIFL_ERROR	20	OIFL FEHLER
13	OIFL	OIFL_ERROR	20	FALSCHER DATEI
14	OIFL	OIFL_ERROR	20	FALSCHER ZEILE
15	OIFL	OIFL_ERROR	20	FALSCHER EOF
16	OIFL	OIFL_ERROR	20	SPEICHER
17	OIFL	OIFL_ERROR	20	SYNTAX
18	OIFL	OIFL_ERROR	20	BEREICH
19	OIFL	OIFL_ERROR	20	NAME
20	OIFL	OIFL_ERROR	20	VERZEICHNIS
21	OIFL	OIFL_ERROR	20	TYP
22	OIFL	OIFL_ERROR	20	AKTION
31	ALMMENU	MENU_TITLE	16	Alarmer
32	ALMMENU	LEGEND	11	ALARME
33	ALMMENU	LEGEND	11	QUITTIEREN
34	ALMMENU	LEGEND	11	ALLE QUITT
35	ALMMENU	LEGEND	11	HISTORIE
36	ALMMENU	LEGEND	11	ÜBERSICHT
37	ALMMENU	DIALOG_TEXT	80	Quittierung aller Alarme
38	ALMMENU	BUTTON_TEXT	12	OK
39	ALMMENU	BUTTON_TEXT	12	ABBRUCH
40	ALMMENU	LEGEND	11	ABBRUCH
41	ALH	PAGE_TITLE	20	Alarm Historie
42	ALH	LEGEND	11	ALM HIST
43	ALH	ALH_TITLE	8	TYP
44	ALH	ALH_TITLE	8	AKTIV
45	ALH	ALH_TITLE	8	LÖSCHEN
46	ALH	LEGEND	11	FILTER
47	ALH	ALH_FILTER	8	= ALLE
48	ALH	ALH_FILTER	8	= ALARME
49	ALH	ALH_FILTER	8	= BEREICH
50	ALH	ALH_FILTER	8	= GRUPPE
51	ALH	ALH_FILTER	8	= BLOCK
52	ALH	ALH_FILTER	8	= EREIGNISSE
53	ALH	ALH_FILTER	8	= SYSTEM
54	ALH	DIALOG_TEXT	80	Quittierung aller Alarme des gewählten Filters
56	ALH	ALH_TITLE	8	QUITT
57	ALH	PAGE_TITLE	20	Alarm Übersicht
59	ALH	ALH_FILTER	8	=MELDUNG
61	ALMMENU	PAGE_TITLE	20	Anmerkung hinzufügen
62	ALMMENU	LEGEND	11	ANMERKUNG
63	ALMMENU	INTRO	64	Der Alarm Historie wird eine Anmerkung hinzugefügt
64	ALMMENU	ITEM_TITLE	16	Ihre Anmerkung

## 5.2.4 DAS VERZEICHNIS (Fortsetzung)

Nr.	Inhalt	Klasse	Max	Text
66	ALMMENU	LEGEND	11	LOG
67	ALH	PAGE_TITLE	20	Ereignis Log
68	ALMMENU	LEGEND	11	EVT LOG
71	ALMMENU	PAGE_TITLE	20	Alarm Archiv
72	ALMMENU	LEGEND	11	ARCHIV
73	ALMMENU	INTRO	64	Speichert die Alarm Historie auf Speichermedium
74	ALMMENU	DIALOGUE_TITLE	28	Quittierung akker Spiegel-Blöcke
75	ALMMENU	ITEM_TITLE	16	Verbleibend:
76	ALMMENU	ITEM_TITLE	16	Block:
77	PRINTER	ALM_TYPE	3	QUITTIEREN
78	PRINTER	ALM_TYPE	3	AKTIV
79	PRINTER	ALM_TYPE	3	LÖSCHEN
90	APPMGR	DIALOG_TITLE	28	Ladefehler
91	FATAL	FATAL_ERROR	20	Kein Kalt/Warmstart
92	FATAL	FATAL_ERROR	20	Kein Warmstart
93	FATAL	FATAL_ERROR	20	Kein Kaltstart
94	SYSTEM	DIALOG_TITLE	28	Kein Musterverzeichnis
101	MONTH	MONTH	3	Jan
102	MONTH	MONTH	3	Feb
103	MONTH	MONTH	3	Mär
104	MONTH	MONTH	3	Apr
105	MONTH	MONTH	3	Mai
106	MONTH	MONTH	3	Jun
107	MONTH	MONTH	3	Jul
108	MONTH	MONTH	3	Aug
109	MONTH	MONTH	3	Sep
110	MONTH	MONTH	3	Okt
111	MONTH	MONTH	3	Nov
112	MONTH	MONTH	3	Dez
113	ALH	DATE POOR CHAR	1	*
114	ALH	TIME POOR CHAR	1	*
120	GLOBAL	BUTTON_TEXT	12	OK
121	GLOBAL	BUTTON_TEXT	12	ALLE OK
122	GLOBAL	BUTTON_TEXT	12	ABBRUCH
123	GLOBAL	BUTTON_TEXT	12	ABBRUCH
124	GLOBAL	BUTTON_TEXT	12	ÜBERSPRINGEN
125	GLOBAL	BUTTON_TEXT	12	SICHERN
126	GLOBAL	BUTTON_TEXT	12	FEHLER
127	GLOBAL	SYSSUM_ITEM	8	<KEINE>
128	GLOBAL	BUTTON_TEXT	12	NEIN
129	GLOBAL	BUTTON_TEXT	12	JA
130	SYSTEMMENU	MENU_TITLE	16	System
131	SYSTEMMENU	LEGEND	11	SYSTEM
132	SYSSUM	PAGE_TITLE	20	System Übersicht
133	SYSSUM	LEGEND	11	ÜBERSICHT
134	SYSSUM	ITEM_TITLE	18	Instrumenttyp:
136	SYSSUM	ITEM_TITLE	18	Eingabemedium:
137	SYSSUM	ITEM_TITLE	18	Firmware:

## 5.2.4 DAS VERZEICHNIS (Fortsetzung)

Nr.	Inhalt	Klasse	Max	Text
138	SYSSUM	ITEM_TITLE	18	Medium:
139	SYSSUM	ITEM_TITLE	18	Optionskarten:
140	SYSSUM	SYSSUM_ITEM	8	Eycon-10, oder Eycon-20 entspr. des Modells
141	SYSSUM	SYSSUM_ITEM	8	Standard
145	SYSSUM	SYSSUM_ITEM	8	kBytes
146	SYSSUM	ITEM_TITLE	18	DRAM:
147	SYSSUM	ITEM_TITLE	18	SRAM:
150	SYSSUM	SYSSUM_ITEM	8	TOUCH
151	SYSSUM	SYSSUM_ITEM	8	TASTATUR
154	SYSSUM	SYSSUM_ITEM	8	MBytes
157	SYSSUM	ITEM_TITLE	8	Internes Archiv:
158	SYSSUM	SYSSUM_ITEM	8	IDE
159	SYSSUM	ITEM_TITLE	18	USB(Bulk)
160	SYSSUM	PARA	20	Software Optionen
163	SYSSUM	SYSSUM_ITEM	8	ETHERNET
166	SYSSUM	SYSSUM_ITEM	8	Report
167	SYSSUM	SYSSUM_ITEM	8	Rezept
168	SYSSUM	ITEM_TITLE	18	Barcode Leser:
169	SYSSUM	ITEM_TITLE	18	Batch:
170	APPSUM	PAGE_TITLE	20	Appl. Übersicht
171	APPSUM	LEGEND	11	APPL. ÜBER
172	APPSUM	ITEM_TITLE	16	Applikation:
173	APPSUM	ITEM_TITLE	16	Geräte Status:
174	APPSUM	PARA	24	Speichernutzung
180	APPSUM	APPSUM_STATE	10	AUS
181	APPSUM	APPSUM_STATE	10	RESET
182	APPSUM	APPSUM_STATE	10	FREI
183	APPSUM	APPSUM_STATE	10	LÄUFT
184	APPSUM	APPSUM_STATE	10	GESTOPPT
185	APPSUM	APPSUM_STATE	10	FEHLER
189	APPSUM	ITEM_TITLE	16	Ctrl VolDB:
190	APPSUM	ITEM_UNITS	9	kB
191	APPSUM	ITEM_TITLE	16	Control DB:
192	APPSUM	ITEM_TITLE	16	Programmer:
193	APPSUM	ITEM_TITLE	16	SFC DB:
194	APPSUM	ITEM_TITLE	16	SFC ST:
195	APPSUM	ITEM_TITLE	16	Modbus Slave:
196	APPSUM	ITEM_TITLE	16	Modbus Master:
197	APPSUM	ITEM_TITLE	16	Transient:
198	APPSUM	ITEM_TITLE	16	Profibus Master:
200	STARTUP	PAGE_TITLE	20	Start Strategie
201	STARTUP	LEGEND	11	STARTUP
202	STARTUP	ITEM_TITLE	18	Heißstart:
203	STARTUP	ITEM_TITLE	18	Warmstart:
204	STARTUP	ITEM_TITLE	18	Kaltstart:
205	STARTUP	ITEM_TITLE	18	Start Status:
206	STARTUP	ITEM_TITLE	18	Heißstart Zeit:
207	STARTUP	ITEM_TITLE	18	Überschrittene Zeit:
220	COMMS	PAGE_TITLE	20	Comms Setup
221	COMMS	LEGEND	18	COMMS
222	COMMS	DIALOG_TEXT	80	Die vorgenommenen Einstellungen sind ungültig.
223	COMMS	DIALOG_TITLE	28	Hardwareprüfung
224	COMMS	DIALOG_TEXT	80	WICHTIG: Unterbrechen Sie alle Comms Verbindungen bevor Sie 'OK' drücken.

## 5.2.4 DAS VERZEICHNIS (Fortsetzung)

Nr.	Inhalt	Klasse	Max	Text
228	COMMS	COMMS_ITEM	8	Ethernet
240	COMMS	COMMS_ATTR	9	PORT
241	COMMS	COMMS_ATTR	9	Hardware
242	COMMS	COMMS_ATTR	9	Protokoll
243	COMMS	COMMS_ATTR	9	Knotennr.
244	COMMS	COMMS_ATTR	9	Baud
245	COMMS	COMMS_ATTR	9	Parität
246	COMMS	COMMS_ATTR	9	Datenbits
247	COMMS	COMMS_ATTR	9	Stoppbits
248	COMMS	COMMS_ATTR	9	Timeout
249	COMMS	COMMS_ATTR	9	Talk Thru
251	COMMS	COMMS_ITEM	8	Keine
253	COMMS	COMMS_ITEM	8	TermCfg
254	COMMS	COMMS_ITEM	8	Modbus/S
255	COMMS	COMMS_ITEM	8	Modbus/M
261	COMMS	COMMS_ITEM	8	KEINE
262	COMMS	COMMS_ITEM	8	GERADE
263	COMMS	COMMS_ITEM	8	UNGERADE
266	COMMS	COMMS_ITEM	8	RS422
267	COMMS	COMMS_ITEM	8	RS485
270	CLOCK	PAGE_TITLE	20	Uhr Setup
271	CLOCK	LEGEND	11	UHR
272	CLOCK	ITEM_TITLE	16	Datum:
273	CLOCK	ITEM_TITLE	16	Zeit:
274	CLOCK	BUTTON_TEXT	12	SET
275	CLOCK	BUTTON_TEXT	12	Hr +1
276	CLOCK	BUTTON_TEXT	12	Hr -1
277	CLOCK	INTRO	64	Uhr in Master Konfig.
278	CLOCK	INTRO	64	Uhr in Slave Konfig.
279	CLOCK	INTRO	64	Uhr als SNTP Client konfiguriert
280	SYSSUM	ITEM_TITLE	18	SPP/SFC
281	SYSSUM	ITEM	8	SPP
282	SYSSUM	ITEM	8	SFC
283	SYSSUM	ITEM	8	DB
288	SYSSUM	ITEM_TITLE	21	IPR Schutz:
289	SYSSUM	SYSSUM_ITEM	8	Auditor:
290	INTERNAT	PAGE_TITLE	20	Internationalisieren
291	INTERNAT	LEGEND	11	INTERNAT
292	INTERNAT	ITEM_TITLE	14	Sprache:
293	INTERNAT	ITEM_TITLE	14	Datum Format:
294	INTERNAT	ITEM_TITLE	14	Zeit Format:
295	INTERNAT	ITEM_TITLE	14	Dauer Fmt:
296	INTERNAT	BUTTON_TEXT	12	ÄNDERN
300	INTERNAT	LANGUAGE	12	Englisch
301	INTERNAT	LANGUAGE	12	Französisch
302	INTERNAT	LANGUAGE	12	Deutsch
303	INTERNAT	LANGUAGE	12	Italienisch
304	INTERNAT	LANGUAGE	12	Spanisch
305	INTERNAT	LANGUAGE	12	Sprache_5
306	INTERNAT	LANGUAGE	12	Sprache_6
307	INTERNAT	LANGUAGE	12	Sprache_7
308	INTERNAT	LANGUAGE	12	Sprache_8
309	INTERNAT	LANGUAGE	16	Portugal

## 5.2.4 DAS VERZEICHNIS (Fortsetzung)

Nr.	Inhalt	Klasse	Max	Text
310	PANEL	PAGE_TITLE	20	Anzeige Setup
311	PANEL	LEGEND	11	ANZEIGE
312	PANEL	PARA	24	HINTERGRUNDHELLIGKEIT
313	PANEL	ITEM_TITLE	32	Helligkeit:
314	PANEL	ITEM_TITLE	32	Schoner Helligkeit:
315	PANEL	ITEM_TITLE	32	Timeout:
316	PANEL	PARA	24	SEITEN TIMEOUTS
317	PANEL	ITEM_TITLE	32	Home:
318	PANEL	ITEM_TITLE	32	Pop-up:
319	PANEL	ITEM_TITLE	32	Dateneintrag:
320	PANEL	ITEM_UNITS	9	Minuten
321	PANEL	ITEM_UNITS	9	Sekunden
322	PANEL	ITEM	16	100%
323	PANEL	ITEM	16	90%
324	PANEL	ITEM	16	80%
325	PANEL	ITEM	16	70%
326	PANEL	ITEM	16	60%
327	PANEL	ITEM	16	50%
328	PANEL	ITEM	16	40%
329	PANEL	ITEM	16	30%
330	PANEL	ITEM	16	20%
331	PANEL	ITEM_TITLE	20	Dieses Objekt ermöglicht die Eingabe eines Timeouts für die Zugriffsebene ( <a href="#">Abschnitt 4.5.5</a> ). Wird ein Wert >0 eingegeben, geht der Zugriff auf 'Gesperrt', wenn die Zeit zwischen zwei Tastenaktionen das Timeout überschreitet.
332	PANEL	ITEM_TITLE	16	GRÖSSEN
333	PANEL	ITEM	16	Standard
334	PANEL	ITEM	26	Klein
339	PANEL	ITEM_UNITS	9	Tage
340	FILEMGR	BUTTON_TEXT	12	ALLE KOPIEREN
341	FILEMGR	PAGE_TITLE	20	Datei kopieren
342	FILEMGR	BUTTON_TEXT	16	ALLE LÖSCHEN
343	FILEMGR	PAGE_TITLE	20	Quitt. Alle löschen
344	FILEMGR	ITEM_FILE	16	Datei:
360	ACCESS	PAGE_TITLE	20	Sicherheitszugriff
361	ACCESS	LEGEND	11	ZUGRIFF
362	ACCESS	INTRO	64	Geben Sie Ebene und Passwort ein und drücken Sie ÄNDERN
363	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Aktuelle Ebene:
364	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Neue Ebene:
365	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Passwort:
366	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	ÄNDERN
367	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	PASSWÖRTER
368	ACCESS	PAGE_TITLE	20	Passwörter
369	ACCESS	PAGE_TITLE	28	Passwort bestätigen
370	ACCESS	INTRO	64	Geben Sie bitte das Passwort der obersten Ebene erneut ein:
371	ACCESS	ACCESS_LEVEL	10	GESPERRT
372	ACCESS	ACCESS_LEVEL	10	BEDIENER
373	ACCESS	ACCESS_LEVEL	10	S.BETREUER

## 5.2.4 DAS VERZEICHNIS (Fortsetzung)

Nr.	Inhalt	Klasse	Max	Text
374	ACCESS	ACCESS_LEVEL	10	INGENIEUR
375	ACCESS	ACCESS_LEVEL	10	ADMIN
380	APPMGR	PAGE_TITLE	20	Appl. Manager
381	APPMGR	LEGEND	11	APP MGR
382	APPMGR	ITEM_TITLE	16	Datei:
383	APPMGR	ITEM_TITLE	16	Status:
384	APPMGR	BUTTON_TEXT	12	LADEN
385	APPMGR	BUTTON_TEXT	12	LADEN+START
386	APPMGR	BUTTON_TEXT	12	ENTLADEN
387	APPMGR	BUTTON_TEXT	12	SICHERN
388	APPMGR	BUTTON_TEXT	12	SICHERN ALS
389	APPMGR	BUTTON_TEXT	12	LÖSCHEN
390	APPMGR	BUTTON_TEXT	12	STOP
391	APPMGR	BUTTON_TEXT	12	START
392	APPMGR	DIALOG_TITLE	28	Löschen bestätigen
393	APPMGR	MESSAGE	128	Das Applikationsmanagement wird schon an anderer Stelle verwendet
394	APPMGR	DIALOG_TITLE	28	Sichern
396	APPMENU	MENU_TITLE	16	Applikation
397	APPMENU	LEGEND	11	APPLIKATION
398	SETMENU	MENU_TITLE	16	Setup
399	SETMENU	LEGEND	11	SETUP
400	SPP	SPP_STATUS	8	RESET
401	SPP	SPP_STATUS	8	LADEN
402	SPP	SPP_STATUS	8	PRE_STAR
403	SPP	SPP_STATUS	8	LÄUFT
404	SPP	SPP_STATUS	8	HÄLT
405	SPP	SPP_STATUS	8	PAUSE
406	SPP	SPP_STATUS	8	BEENDET
407	SPP	SPP_STATUS	8	FREI
408	SPP	SPP_STATUS	8	START_VO
409	SPP	SPP_STATUS	8	FEHLER
410	SPP	SPP_FP_VALUE	8	GESCHL.
411	SPP	SPP_FP_VALUE	8	OFFEN
412	SPP	ITEM_TITLE	16	Segment:
413	SPP	ITEM_TITLE	16	Sollwert:
414	SPP	ITEM_TITLE	16	Steigung:
415	SPP	ITEM_TITLE	16	bis:
416	SPP	BUTTON_TEXT	12	FERTIG
417	SPP	PAGE_TITLE	18	Aktuelles Programm
418	SPP	PARA	20	Programm
419	SPP	ITEM_TITLE	16	Name:
420	SPP	ITEM_TITLE	16	Status:
421	SPP	ITEM_TITLE	16	Dauer:
422	SPP	ITEM_TITLE	16	Abschluss:
423	SPP	ITEM_TITLE	16	Wiederholungen:
424	SPP	Special	1	/
425	SPP	PARA	24	Segment
426	SPP	ITEM_TITLE	16	Name:
427	SPP	ITEM_TITLE	16	Restzeit:

## 5.2.4 DAS VERZEICHNIS (Fortsetzung)

Nr.	Inhalt	Klasse	Max	Text
428	SPP	BUTTON_TEXT	12	START
429	SPP	BUTTON_TEXT	12	HALTEN
430	SPP	BUTTON_TEXT	12	ABBRUCH
431	SPP	PAGE_TITLE	20	Prog. Laden/Sichern
432	SPP	ITEM_TITLE	16	Datei Name:
433	SPP	BUTTON_TEXT	12	LADEN
434	SPP	BUTTON_TEXT	12	SICHERN
435	SPP	BUTTON_TEXT	12	SICHERN ALS
436	SPP	BUTTON_TEXT	12	LÖSCHEN
437	SPP	PAGE_TITLE	20	Programm Planer
438	SPP	ITEM_TITLE	17	Datei Name:
439	SPP	ITEM_TITLE	17	Start Datum:
440	SPP	ITEM_TITLE	17	Start Zeit:
441	SPP	ITEM_TITLE	16	Wiederholungen:
442	SPP	BUTTON_TEXT	12	LÖSCHEN
443	SPP	BUTTON_TEXT	12	ÜBERNEHMEN
444	SPP	SPP_CELL	18	SP
445	SPP	SPP_CELL_ABBR	8	D
446	SPP	SPP_CELL_ABBR	8	S
447	SPP	Special	2	zu
448	SPP	SPP_CELL_ABBR	8	R
449	SPP	Special	2	R@
450	SPP	SPP_CELL_ABBR	8	Servo SP
451	SPP	SPP_CELL_ABBR	8	Servo PV
452	SPP	PAGE_TITLE	20	Sichern als...
453	SPP	ITEM_TITLE	16	Datei Name:
455	SPP	DIALOG_TEXT	80	Überschreiben
456	SPP	DIALOG_TITLE	28	PROGRAMM SICHERN
457	SPP	BUTTON_TEXT	12	OK
458	SPP	BUTTON_TEXT	12	ABBRUCH
459	SPP	DIALOG_TEXT	80	Löschen
460	SPP	DIALOG_TITLE	28	PROGRAMM LÖSCHEN
461	SPP	BUTTON_TEXT	12	OK
462	SPP	BUTTON_TEXT	12	ABBRUCH
463	SPP	DIALOG_TEXT	80	Datei gesichert
464	SPP	DIALOG_TITLE	28	PROGRAMM SICHERN
465	SPP	BUTTON_TEXT	12	OK
466	SPP	DIALOG_TEXT	80	Programm Datei nicht gefunden
467	SPP	DIALOG_TEXT	80	Programm Datei zu groß
468	SPP	DIALOG_TEXT	80	Datei Lesefehler
469	SPP	DIALOG_TEXT	80	Datei Schreibfehler
470	SPP	DIALOG_TEXT	80	Unaufgelöste Blockreferenzen
471	SPP	DIALOG_TEXT	80	Programm läuft bereits
472	SPP	DIALOG_TEXT	80	Ungenügender Dateiplatz
473	SPP	DIALOG_TEXT	80	Unbekanntes Dateiformat
474	SPP	DIALOG_TEXT	80	Verzeichnis bereits geladen
475	SPP	DIALOG_TEXT	80	Max Anzahl verschachtelter Unterprogramme erreicht
476	SPP	DIALOG_TITLE	28	FEHLER PROGRAMM LADEN/SICHERN
477	SPP	BUTTON_TEXT	12	OK
478	SPP	MENU_TITLE	11	Programmer
479	SPP	LEGEND	11	MONITOR

## 5.2.4 DAS VERZEICHNIS (Fortsetzung)

Nr.	Inhalt	Klasse	Max	Text
480	SPP	LEGEND	11	PROGRAMME
481	SPP	LEGEND	11	PLANER
482	SPP	LEGEND	11	VORSCHAU
483	SPP	LEGEND	11	VORANZEIGE
484	SPP	LEGEND	11	ÄNDERN
485	SPP	LEGEND	11	PROGRAMMER
486	SPP	SPP_FP_VALUE	8	KEINEDAT
487	SPP	ITEM_TITLE	16	Start von:
488	SPP	ITEM_TITLE	16	Name:
489	SPP	BUTTON_TEXT	12	ABBRUCH
490	SPP	LEGEND	11	START VON
491	SPP	BUTTON_TEXT	12	START
492	SPP	ITEM_TITLE	16	Dauer:
493	SPP	ITEM_TITLE	16	Zeit bis:
494	SPP	DIALOG_TEXT	80	Ein Programm wurde erstellt. Weiter mit LADEN?
495	SPP	DIALOG_TITLE	28	PROGRAMM LADEN
496	SPP	PARA	24	Aktuelles Verzeichnis:
497	SPP	DIALOG_TITLE	28	UNGESICHERTE ÄNDERUNGEN
498	SPP	DIALOG_TEXT	80	Bei dieser Aktion gehen nicht gesicherte Änderungen verloren.
499	SPP	DIALOG_TITLE	28	RAMPENART ÄNDERUNG
500	SPP	DIALOG_TEXT	80	In dem zu ändernden Segment wird eine andere Rampenart benötigt.
501	SPP	BUTTON_TEXT	12	NEU
502	SPP	PAGE_TITLE	20	Neues Programm
503	SPP	PAGE_TITLE	20	Programm laden
504	SPP	PAGE_TITLE	20	Eigenschaften
505	SPP	SPP_HOLDBACK	8	Holdback
506	SPP	ITEM_TITLE	16	Betriebsart:
507	SPP	ITEM_TITLE	16	Wert:
508	SPP	SPP_HOLDBACK	8	KEIN
509	SPP	SPP_HOLDBACK	8	TIEF
510	SPP	SPP_HOLDBACK	8	HOCH
511	SPP	SPP_HOLDBACK	8	HOCH&TIEF
512	SPP	ITEM_TITLE	16	Dauer:
513	SPP	BUTTON_TEXT	12	SEG EINFÜGEN
514	SPP	BUTTON_TEXT	12	SEG LÖSCHEN
515	SPP	PAGE_TITLE	20	Neues Segment
516	SPP	PAGE_TITLE	20	Löschen bestätigen
517	SPP	ITEM	16	(endlos)
518	SPP	MESSAGE	128	Anzeige wird aufgebaut. Bitte warten
519	SPP	ITEM_TITLE	16	Typ:
520	SPP	SPP_CELL	8	Haltezeit
521	SPP	SPP_CELL	18	Sprung
522	SPP	SPP_CELL	18	Rampe
523	SPP	SPP_CELL	18	Ramp@
524	SPP	SPP_CELL	18	Ausdruck
525	SPP	SPP_CELL	18	Servo SP
526	SPP	SPP_CELL	18	Servo PV
528	SPP	SPP_CELL	18	Haltezeit
529	SPP	SPP_CELL	18	Sprung
532	SPP	SPP_CELL	18	Ausdruck
536	SPP	ITEM_TITLE	20	Bei Ende:

## 5.2.4 DAS VERZEICHNIS (Fortsetzung)

Nr.	Inhalt	Klasse	Max	Text
537	SPP	SPP_AT_END	24	Unbestimmte Haltezeit
538	SPP	SPP_AT_END	24	Startwerte
539	SPP	ITEM_TITLE	16	Ref:
540	SPP	DIALOG_TEXT	80	Programmgrenzen erreicht
550	SPP	ITEM_TITLE	20	Steigung Einheit:
551	SPP	SPP_RATE_UNITS	16	Sekunden
552	SPP	SPP_RATE_UNITS	16	Minuten
553	SPP	SPP_RATE_UNITS	16	Stunden
554	SPP	SPP_RATE_UNITS	16	Tage
555	SPP	DIALOG_TEXT	80	Kein Programm geladen
561	SPP	ITEM_TITLE	16	Id:
562	SPP	DIALOG_TEXT	80	Gemeinsame Block Ref
563	SPP	ITEM_TITLE	16	Wiederholungen:
570	SPP	BUTTON_TEXT	12	SPRUNG
571	SPP	BUTTON_TEXT	12	LAYOUT
572	SPP	PAGE_TITLE	20	Editor Layout
573	SPP	ITEM_TITLE	16	Lange SP Name:
574	SPP	ITEM_TITLE	16	Segment Start:
575	SPP	ITEM_TITLE	16	Segmentdauer:
576	SPP	ITEM_TITLE	16	Segmentende:
577	SPP	ITEM_TITLE	16	Startzeit:
578	SPP	ITEM_TITLE	16	Endzeit:
590	Audit	ITEM	16	DYNAMISCH
591	Audit	ITEM	16	BURST
592	Audit	ITEM	16	INITIAL
598	SIGN	BUTTON_TEXT	12	OK
599	SIGN	BUTTON_TEXT	12	ABBRUCH
600	SIGN	PAGE_TITLE	20	Signatur
601	SIGN	PAGE_TITLE	20	Bestätigung
602	SIGN	PARA	24	Autorisiert
603	SIGN	ITEM_TITLE	16	Grund:
604	SIGN	PARA	24	Signiert
605	SIGN	ITEM_TITLE	16	Alter Wert:
606	SIGN	ITEM_TITLE	16	Neuer Wert:
607	SIGN	ITEM_TITLE	16	Quitt Aktion:
608	SIGN	PAGE_TITLE	20	Signatur abgelehnt
609	SIGN	ITEM_TITLE	16	Ergebnis:
700	LOGGING	MENU_TITLE	16	Logging
701	LOGGING	LEGEND	11	LOGGING
702	LOGGING	LEGEND	11	MONITOR
704	LOGGING	LEGEND	11	BEARBEITEN
705	LOGGING	LEGEND	11	GRUPPEN
706	LOGGING	PAGE_TITLE	20	Logging Monitor
707	LOGGING	PAGE_TITLE	20	Logging Gruppen
709	LOGGING	PAGE_TITLE	20	Archiv Manage
711	LOGGING	ITEM_TITLE	17	Datei Name:
712	LOGGING	ITEM_TITLE	17	Datei Typ:
715	LOGGING	BUTTON_TEXT	12	MONITOR
717	LOGGING	BUTTON_TEXT	12	BEARBEITEN
718	LOGGING	BUTTON_TEXT	12	GRUPPEN

## 5.2.4 DAS VERZEICHNIS (Fortsetzung)

Nr.	Inhalt	Klasse	Max	Text
720	LOGGRP	MESSAGE	128	Es sind keine Logging Gruppen konfiguriert.
721	LOGGRP	ITEM_TITLE	17	Gruppen Name:
722	LOGGRP	ITEM_TITLE	17	Logging:
723	LOGGRP	ITEM_TITLE	17	Archiv Int:
725	LOGGRP	ITEM_TITLE	17	Name Typ:
726	LOGGRP	PARA	24	Konfiguration
727	LOGGRP	ITEM_TITLE	17	Spaltentitel:
728	LOGGRP	ITEM_TITLE	17	Datum Format:
731	LOGGRP	BUTTON_TEXT	12	SICHERN
732	LOGGRP	BUTTON_TEXT	12	LOG START
741	LOGGING	ITEM	13	ASCII
743	LOGGING	ITEM	13	UHH
745	LOGGRP	ITEM	13	Normal
746	LOGGRP	ITEM	13	Hoch
751	LOGGRP	ITEM	13	EIN
752	LOGGRP	ITEM	13	AUS
753	LOGGRP	ITEM	13	TRIGGER
755	LOGGRP	ITEM	13	Text
758	LOGGRP	ITEM	13	Sequenz
756	LOGGRP	ITEM	13	Stündlich
757	LOGGRP	ITEM	13	Täglich
761	LOGGRP	ITEM	13	Datum Zeit
762	LOGGRP	ITEM	13	Tabellenkalk
763	LOGGRP	ITEM	13	Integer
764	LOGGRP	ITEM	13	Dauer
765	LOGGRP	ITEM	13	Tage
766	LOGGRP	ITEM	13	DHMS
767	LOGGRP	ITEM	13	Anwesend
768	LOGGRP	ITEM	13	Abwesend
770	LOGAMAN	ITEM	16	Export Dateien:
771	LOGAMAN	ITEM	16	Überspr. Dateien:
772	LOGAMAN	ITEM	16	Seite gesperrt:
773	LOGAMAN	DIALOGUE_TITLE	28	Archiv Manager Export
774	LOGAMAN	DIALOG_TEXT	80	Beendet. Gerät kann nun entfernt werden.
775	LOGAMAN	DIALOG_TEXT	90	ALLE doppelten Dateien überspringen, d. h. Dateien im Export nie überschreiben?
776	LOGAMAN	DIALOG_TEXT	80	Export Gerät ist voll. Gerät ersetzen und OK drücken.
777	LOGAMAN	BUTTON_TEXT	12	ALLE EXPORT
778	LOGAMAN	ITEM	16	Export Gerät:
779	LOGGING	ITEM_UNITS	9	Bytes
780	LOGGING	ITEM_UNITS	9	KBytes
781	LOGMON	ITEM_TITLE	16	Medium Größe:
782	LOGMON	ITEM_TITLE	16	Freier Speicher:
783	LOGMON	ITEM_TITLE	16	Logging:
784	LOGMON	ITEM_TITLE	16	Freie Zeit:
785	LOGMON	ITEM	8	EIN
786	LOGMON	ITEM	8	AUS
787	LOGMON	ITEM	8	Ereignis
789	LOGAMAN	ITEM	16	Dateien

## 5.2.4 DAS VERZEICHNIS (Fortsetzung)

Nr.	Inhalt	Klasse	Max	Text
796	LOGAMAN	BUTTON_TEXT	12	EXPORT
797	LOGAMAN	MESSAGE	128	Bitte warten...
798	LOGAMAN	ITEM_TITLE	16	Datei Größe:
799	LOGAMAN	BUTTON_TEXT	12	LÖSCHEN
800	CLONE	PAGE_TITLE	20	Klonen
801	CLONE	LEGEND	11	KLONEN
802	CLONE	ITEM	16	System
803	CLONE	ITEM	16	Applikation
804	CLONE	ITEM	16	ALLE
805	CLONE	BUTTON_TEXT	12	EXPORTIEREN
806	CLONE	BUTTON_TEXT	12	IMPORTIEREN
807	CLONE	INTRO	64	System Daten
808	CLONE	ITEM_TITLE	22	Konfig Optionen:
809	CLONE	ITEM_TITLE	22	Konfig Ressourcen:
810	CLONE	ITEM_TITLE	22	Verzeichnisse:
811	CLONE	ITEM_TITLE	18	User Seiten:
812	CLONE	INTRO	64	Applikation Daten
813	CLONE	ITEM_TITLE	22	Control Datenbasis:
814	CLONE	ITEM_TITLE	22	SFCs:
815	CLONE	ITEM_TITLE	22	Programme/Rezepte:
816	CLONE	ITEM_TITLE	22	User Seiten:
817	CLONE	ITEM_TITLE	22	Comms Profile:
818	CLONE	BUTTON_TEXT	12	LÖSCHEN
819	CLONE	BUTTON_TEXT	12	LÖSCHEN
820	CLONE	ITEM_TITLE	22	Exportieren:
821	CLONE	ITEM_TITLE	22	Importieren:
822	CLONE	MESSAGE	128	Abbrechen...
823	CLONE	DIALOG_TEXT	80	Kein Speichermedium vorhanden. Medium einlegen und mit OK bestätigen.
824	CLONE	DIALOG_TEXT	80	Diese Datei existiert bereits. Möchten Sie die bestehende Datei überschreiben?
825	CLONE	DIALOG_TEXT	80	Zielmedium ist voll!
826	CLONE	DIALOG_TEXT	80	Fehler beim Kopieren der Datei
827	CLONE	DIALOG_TEXT	80	Zieldatei existiert, aber Quelldatei existiert nicht. Entfernen?
828	CLONE	DIALOG_TEXT	80	Keine .RUN Datei gefunden
829	CLONE	DIALOG_TEXT	80	Mehrere .RUN Dateien gefunden
839	CLONE	DIALOG_TEXT	80	Speichermedium defekt. Ersetzen und mit OK fortfahren.
840	AGP	PAGE_TITLE	20	Übersicht
841	AGP	LEGEND	11	ÜBERSICHT
842	AGP	BUTTON_TEXT	12	AUTO
843	AGP	BUTTON_TEXT	12	HAND
845	AGP	BUTTON_TEXT	8	ANSICHT
846	AGP	BUTTON_TEXT	8	LIVE
930	MAINTMEN	MENU_TITLE	16	Wartung
931	MAINTMEN	LEGEND	11	WARTUNG
932	FILEMGR	PAGE_TITLE	20	Datei Manager
933	FILEMGR	LEGEND	11	DATEI MGR
934	FILEMGR	ITEM_TITLE	16	Laufwerk:
935	FILEMGR	ITEM_TITLE	16	Filter:
936	FILEMGR	ITEM_TITLE	16	Datei:

## 5.2.4 DAS VERZEICHNIS (Fortsetzung)

Nr.	Inhalt	Klasse	Max	Text
937	FILEMGR	ITEM_TITLE	16	Größe:
938	FILEMGR	ITEM_TITLE	16	Freier Speicher:
939	FILEMGR	ITEM_UNITS	9	Bytes
940	FILEMGR	BUTTON_TEXT	12	KOPIEREN
941	FILEMGR	BUTTON_TEXT	12	LÖSCHEN
942	FILEMGR	PAGE_TITLE	20	Datei kopieren
943	FILEMGR	PARA	24	Kopieren nach
944	FILEMGR	PAGE_TITLE	20	Löschen bestätigen
945	FILEMGR	ITEM_TITLE	16	Segment:
946	FILEMGR	ITEM_TITLE	16	Knoten:
947	FILEMGR	ITEM-UNITS	9	(Lokal)
948	FILEMGR	MESSAGE	128	Ext. Dateizugriff. Bitte warten...
951	AGP	ITEM_TITLE	12	Fehlt
952	AGP	ITEM_TITLE	12	Falsch
953	AGP	ITEM_TITLE	12	Unbekannt
954	AGP	ITEM_TITLE	12	Comm Fehler
961	AGP	ITEM_TITLE	12	Fühlerbruch
962	AGP	ITEM_TITLE	12	CJC Fehler
963	AGP	ITEM_TITLE	12	ungebraucht
964	AGP	ITEM_TITLE	12	OP Sat
965	AGP	ITEM_TITLE	12	Init
966	AGP	ITEM_TITLE	12	Inv Cal
968	AGP	ITEM_TITLE	12	Mod Fehler
970	AGP	ITEM_TITLE	3	AI2
971	AGP	ITEM_TITLE	3	DI4
972	AGP	ITEM_TITLE	3	DO4
973	AGP	ITEM_TITLE	3	AO2
974	AGP	ITEM_TITLE	3	AI3
975	AGP	ITEM_TITLE	3	DI8
976	AGP	ITEM_TITLE	3	AI4
977	AGP	ITEM_TITLE	3	AO4
978	AGP	ITEM_TITLE	3	DO8
979	AGP	ITEM_TITLE	3	AI4
980	AGP	ITEM_TITLE	3	DI6
990	AGP	ITEM_TITLE	16	XP
991	AGP	ITEM_TITLE	16	TI
992	AGP	ITEM_TITLE	16	TD
993	AGP	ITEM_TITLE	16	RCG
994	AGP	ITEM_TITLE	16	CBH
995	AGP	ITEM_TITLE	16	CBL
996	AGP	ITEM_TITLE	16	MR
997	AGP	ITEM_TITLE	16	Act
1000	AGP	PAGE_TITLE	20	FB Manager
1001	AGP	LEGEND	11	FB MGR
1002	FB_MGR	ITEM_TITLE	16	Blockname:
1003	FB_MGR	ITEM_TITLE	16	Block Typ:
1004	FB_MGR	ITEM_TITLE	16	von:
1005	FB_MGR	ITEM_TITLE	4	ms
1006	FB_MGR	ITEM_TITLE	16	Updaterate:
1007	FB_MGR	ITEM_TITLE	16	Updaterate:
1008	FB_MGR	ITEM_TITLE	16	Updaterate:
1009	FB_MGR	ITEM	16	Keine Verbindungen
1010	ACCESS	INTRO	64	User ID und Passwort, dann LOG ON drücken

## 5.2.4 DAS VERZEICHNIS (Fortsetzung)

Nr.	Inhalt	Klasse	Max	Text
1011	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Ident:
1012	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Name:
1013	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	LOG ON
1014	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Zugriff:
1015	ACCESS	PAGE_TITLE	20	User Passwort
1016	ACCESS	INTRO	64	Geben Sie bitte das User Passwort erneut ein:
1017	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	PASSWT
1018	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	USER
1020	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	LOG OFF
1021	ACCESS	INTRO	64	Wechsel zu Multi-User Modus mit OK. Informationen über Passwort
1023	ACCESS	PAGE_TITLE	20	Multi-User Wahl
1024	ACCESS	DIALOG_TEXT	80	Wechsel zu Multi-User Modus ist nicht widerrufbar! Bestätigen Sie mit OK.
1025	ACCESS	DIALOGUE_TITLE	28	Multi-User Modus bestät.
1026	ACCESS	COL_TITLE	10	Identität
1027	ACCESS	COL_TITLE	10	Referenz
1028	ACCESS	COL_TITLE	10	Name
1029	ACCESS	COL_TITLE	10	Zugriff
1030	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Identität:
1031	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Passwort:
1032	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Bestätigen:
1033	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	NEU
1034	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	LÖSCHEN
1035	ACCESS	DIALOGUE_TITLE	28	User löschen
1036	ACCESS	DIALOGUE_TITLE	28	Neuer User
1037	ACCESS	MESSAGE	128	Einträge werden sortiert. Bitte warten
1038	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	GESPERRT
1039	ACCESS	MESSAGE	128	Ihr Passwort ist abgelaufen. Sie müssen es jetzt ändern.
1060	CLONE	ITEM_TITLE	22	Formen:
1063	CLONE	ITEM_TITLE	16	Sicherheitszugriff:
1064	CLONE	ITEM_TITLE	16	Net Audit Setup:
1065	CLONE	ITEM_TITLE	16	Signatur Setup:
1066	CLONE	ITEM_TITLE	16	Mit Quell-Dateien:
1067	CLONE	ITEM_TITLE	22	Kategorie:
1068	CLONE	DIALOG_TITLE	28	WARNUNG
1069	CLONE	DIALOG_TEXT	80	Es wurden keine Dateien übertragen.
1071	FB_MGR	BUTTON TEXT	12	ERSTELLEN
1072	FB_MGR	BUTTON_TEXT	12	LÖSCHEN
1073	FB_MGR	BUTTON TEXT	12	SICHERN
1074	FB_MGR	ITEM	16	(Nicht belegt)
1080	FB_MGR	DIALOGUE TITLE	28	Block erstellen
1081	FB_MGR	ITEM_TITLE	16	Kategorie:
1082	FB_MGR	ITEM_TITLE	16	Block Typ:
1083	FB_MGR	DIALOG_TITLE	28	Löschen bestätigen
1084	FB_MGR	BUTTON_TEXT	12	NETZW.
1085	FB_MGR	PAGE_TITLE	20	Netzwerk Setup
1086	FB_MGR	LEGEND	11	ADD EDB
1087	FB_MGR	PAGE_TITLE	20	Ext. DB hinzufügen
1088	FB_MGR	ITEM	16	Seite:
1089	FB_MGR	ITEM	16	<lokal>
1090	MSG	PAGE_TITLE	20	Meldungen

## 5.2.4 DAS VERZEICHNIS (Fortsetzung)

Nr.	Inhalt	Klasse	Max	Text
1091	MSG	LEGEND	11	MELD LISTE
1092	ALMMENU	LEGEND	11	MELDUNGEN
1093	MSG	MESSAGE	16	<Keine>
1100	RECIPE	LEGEND	11	REZEPT
1101	RECIPE	MENU_TITLE	16	Rezept
1102	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	DOWNLOAD
1103	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	ABBRUCH
1104	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	LADEN
1105	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	SICHERN
1106	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	SICHERN ALS
1107	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	SPEICHERN
1108	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	SPEICHERN ALS
1109	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	NEU
1110	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	LÖSCHEN
1111	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	ZEILE EINFÜG
1112	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	LÖSCHEN
1113	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	EINFÜGEN
1114	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	ERSTELLEN
1115	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	ZEILEN
1120	RECIPE	LEGEND	11	REZEPT
1121	RECIPE	PAGE_TITLE	20	Rezept Laden/Sichern
1122	RECIPE	LEGEND	11	STATUS
1123	RECIPE	PAGE_TITLE	20	Rezept Status
1124	RECIPE	ITEM_TITLE	16	Downloaded zu:
1125	RECIPE	ITEM_TITLE	16	Version:
1126	RECIPE	ITEM_TITLE	16	Geändert von:
1127	RECIPE	ITEM_TITLE	16	Am:
1128	RECIPE	ITEM_TITLE	16	Timeout:
1130	RECIPE	ITEM_TITLE	16	Status:
1131	RECIPE	ITEM	12	RESET
1132	RECIPE	ITEM	12	DOWNLOADING
1133	RECIPE	ITEM	12	BEENDET
1134	RECIPE	ITEM	12	FEHLER
1140	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	REZEPT FEHLER
1141	RECIPE	MESSAGE	128	Rezept Datei nicht gefunden
1142	RECIPE	MESSAGE	128	Rezepte Datei Grenzen erreicht
1143	RECIPE	MESSAGE	128	Ungültige Block Referenz(en)
1144	RECIPE	MESSAGE	128	Rezept Download läuft
1145	RECIPE	MESSAGE	128	Unbekanntes Dateiformat
1146	RECIPE	MESSAGE	128	Datei Schreibfehler
1150	RECIPE	LEGEND	11	MONITOR
1151	RECIPE	PAGE_TITLE	20	Rezept Monitor
1152	RECIPE	PAGE_TITLE	20	SP
1153	RECIPE	PAGE_TITLE	20	SP(Live)
1154	RECIPE	PAGE_TITLE	20	PV
1155	RECIPE	PAGE_TITLE	20	Speichern
1160	RECIPE	PAGE_TITLE	20	RCP
1161	RECIPE	ITEM_TITLE	16	Id:
1162	RECIPE	ITEM_TITLE	16	Datei Name:
1163	RECIPE	ITEM_TITLE	16	Linie:
1164	RECIPE	ITEM_TITLE	16	Rezept Name:
1165	RECIPE	ITEM_TITLE	16	Variable Name:

## 5.2.4 DAS VERZEICHNIS (Fortsetzung)

Nr.	Inhalt	Klasse	Max	Text
1168	RECIPE	ITEM	8	FALSCH
1169	RECIPE	ITEM	8	WAHR
1170	RECIPE	LEGEND	11	ÄNDERN
1171	RECIPE	PAGE_TITLE	20	Rezept Editor
1172	RECIPE	ITEM_TITLE	16	Verifizieren:
1173	RECIPE	PARA	24	Tag Referenzen
1174	RECIPE	ITEM_TITLE	16	SP:
1175	RECIPE	ITEM_TITLE	16	Monitor:
1176	RECIPE	ITEM_TITLE	16	Speichern:
1180	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	Neues Rezept
1181	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	Neues Rezept speichern
1182	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	Rezept löschen
1183	RECIPE	DIALOG_TEXT	80	Löschen
1184	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	SICHERN
1185	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	SICHERN ALS...
1186	RECIPE	ITEM_TITLE	16	Datei Name:
1187	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	Rezept Datei laden
1188	RECIPE	DIALOG_TEXT	80	Rezept ist bereits geladen.
1189	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	UNGESICHERTER ÄNDERUNGEN
1190	RECIPE	DIALOG_TEXT	80	Bei dieser Aktion gehen nicht gesicherte Rezept Änderungen verloren.
1191	RECIPE	DIALOG_TEXT	80	Überschreiben
1192	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	Variable löschen
1193	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	Eigenschaften
1194	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	Variable einfügen
1195	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	REZEPT DATEI LÖSCHEN
1196	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	ERSTELLEN ALS...
1197	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	ZEILE WÄHLEN
1198	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	Rezept speichern
1199	RECIPE	DIALOG_TEXT	80	Speichern
1200	BATCH	LEGEND	11	BATCH
1201	BATCH	MENU_TITLE	16	Batch
1202	BATCH	BATCH_STATE	12	RESET
1203	BATCH	BATCH_STATE	12	LEERLAUF
1204	BATCH	BATCH_STATE	12	START
1205	BATCH	BATCH_STATE	12	LÄUFT
1206	BATCH	BATCH_STATE	12	BEENDET
1207	BATCH	BATCH_STATE	12	HALTEN
1208	BATCH	BATCH_STATE	12	HÄLT
1209	BATCH	BATCH_STATE	12	NEUSTART
1210	BATCH	BATCH_STATE	12	PAUSE
1211	BATCH	BATCH_STATE	12	PAUSE
1212	BATCH	BATCH_STATE	12	WEITER
1213	BATCH	BATCH_STATE	12	STOP
1214	BATCH	BATCH_STATE	12	GESTOPPT
1215	BATCH	BATCH_STATE	12	ABBRUCH
1216	BATCH	BATCH_STATE	12	ABGEBROCHEN
1217	BATCH	BATCH_STATE	12	FEHLER
1220	BATCH	LEGEND	11	BATCHES
1221	BATCH	PAGE_TITLE	20	Batch laden
1222	BATCH	ITEM_TITLE	16	Datei Name:
1223	BATCH	ITEM_TITLE	16	Rezept Name
1224	BATCH	ITEM_TITLE	16	Id:

## 5.2.4 DAS VERZEICHNIS (Fortsetzung)

Nr.	Inhalt	Klasse	Max	Text
1225	BATCH	ITEM_TITLE	16	Status:
1226	BATCH	ITEM_TITLE	16	Gestartet am:
1227	BATCH	ITEM_TITLE	16	Phase:
1228	BATCH	ITEM_TITLE	16	Batch Id:
1229	BATCH	ITEM_TITLE	16	Beendet am:
1230	BATCH	BUTTON_TEXT	12	LADEN
1231	BATCH	BUTTON_TEXT	12	START
1232	BATCH	BUTTON_TEXT	12	HALTEN
1233	BATCH	BUTTON_TEXT	12	NEUSTART
1234	BATCH	BUTTON_TEXT	12	ABBRUCH
1235	BATCH	BUTTON_TEXT	12	RESET
1236	BATCH	BUTTON_TEXT	12	ANMERKUNG
1237	BATCH	BUTTON_TEXT	12	SICHERN ALS
1238	BATCH	BUTTON_TEXT	12	ERSTELLEN
1240	BATCH	LEGEND	11	STATUS
1241	BATCH	PAGE_TITLE	20	Batch Status
1245	BATCH	PAGE_TITLE	20	Batch Start
1250	BATCH	DIALOG_TITLE	28	BATCH FEHLER
1251	BATCH	MESSAGE	128	Batch Datei nicht gefunden
1252	BATCH	MESSAGE	128	Batch Datei Grenzen erreicht
1253	BATCH	MESSAGE	128	Ungültige Block Referenz(en)
1254	BATCH	MESSAGE	128	Falscher Batch Status
1255	BATCH	MESSAGE	128	Ungültiges Dateiformat
1256	BATCH	MESSAGE	128	Datei Schreibfehler
1257	BATCH	MESSAGE	128	Falscher Block
1258	BATCH	MESSAGE	128	Ungültige Verzeichnis Referenzen
1259	BATCH	MESSAGE	128	Falsches Passwort
1260	BATCH	MESSAGE	128	Geteilte Block Referenz(en)
1270	BATCH	DIALOG_TITLE	28	Batch Start bestätigen
1271	BATCH	DIALOG_TEXT	80	Bestätigen Sie bitte den Batch Start.
1272	BATCH	DIALOG_TEXT	80	Bitte bestätigen Sie das Passwort für den Batch Start.
1273	BATCH	ITEM_TITLE	16	Passwort:
1280	BATCH	DIALOG_TITLE	28	BATCH ANMERKUNG
1281	BATCH	DIALOG_TEXT	80	Batch Knoten hinzufügen.
1282	BATCH	ITEM_TITLE	16	Anmerkung:
1285	BATCH	DIALOG_TITLE	28	SICHERN ALS ..
1286	BATCH	DIALOG_TEXT	80	Batch Datei sichern
1287	BATCH	ITEM_TITLE	16	Datei Name:
1288	BATCH	DIALOG_TITLE	28	SICHERN
1289	BATCH	DIALOG_TEXT	80	Überschreiben
1290	BATCH	DIALOG_TITLE	28	ERSTELLEN ALS ..
1292	BATCH	ITEM_TITLE	16	Rezept Linie:
1293	BATCH	ITEM_TITLE	16	Anzeige Gruppe:
1294	BATCH	ITEM_TITLE	16	Meldung:
1295	BATCH	ITEM_TITLE	16	Log Gruppe:
1296	BATCH	ITEM_TITLE	16	Log Report:
1300	ACCESS	BUTTON TEXT	12	EIGENSCHAFT
1301	ACCESS	PAGE TITLE	20	Konto Eigenschaft
1302	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Min User Id Länge:
1303	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Min Passwortlänge:
1304	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Max Login Versuche:

## 5.2.4 DAS VERZEICHNIS (Fortsetzung)

Nr.	Inhalt	Klasse	Max	Text
1305	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Passwort gültig:
1306	ACCESS	ITEM_TITLE	18	User Timeout:
1307	ACCESS	MESSAGE	128	Kürzen der Passwort Gültigkeit kann zur Ungültigkeit des Kontos führen.
1308	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	REINSTATE
1309	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Passwort läuft ab:
1310	ACCESS	MESSAGE	128	Ihr Passwort wird ungültig. Bitte ändern
1311	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Läuft ab
1312	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Attribute
1313	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	FREIGEBEN
1314	ACCESS	PAGE_TITLE	20	Sicherheitszugriff - Ausgemu
1315	ACCESS	DIALOG_TITLE	28	User ausmustern
1316	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	AUSGEMUSTERT
1317	ACCESS	DIALOG_TITLE	28	ZUGRIFFSFEHLER
1318	ACCESS	DIALOG_TEXT	80	Illegales Passwort
1319	ACCESS	DIALOG_TEXT	80	Illegaler User ID oder Name
1320	ACCESS	DIALOG_TEXT	80	User ID und/oder Name bereits in Gebrauch
1321	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Signatur:
1322	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Autorisier:
1323	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Nur Lesen:
1325	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Nur Admin:
1333	ACCESS	ITEM_TITLE	18	FTP:
1334	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Fern:
1353	ACCESS	BUTTON TEXT	12	STATS
1354	ACCESS	PAGE_TITLE	20	Statistik
1355	ACCESS	ITEM_TITLE	18	User:
1356	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Ausgemust. Users:
1357	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Neue User:
1359	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	INST
1360	ACCESS	PAGE_TITLE	20	Konten Verwaltung
1361	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Wiederherstellung:
1362	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Master Zugriff:
1363	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Passwort Gültigkeit:
1393	ACCESS	MESSAGE	128	Ungenügendes Administrator Konto
1394	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	WIEDERHERSTELLEN
1395	ACCESS	PAGE_TITLE	20	Adm Wiederherstellu
1396	ACCESS	INTRO	64	Schlüssen, Datum und Zeit notieren und an EURO-THERM senden.
1397	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Schlüssel:
1398	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Datum/Zeit:
1399	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Test Minutent:
1400	ADMIN	MENU_TITLE	16	Administration
1401	ADMIN	LEGEND	11	ADMIN
1410	NET_AUDIT	PAGE_TITLE	20	Netzwerk Audit Trail
1411	NET_AUDIT	LEGEND	11	NET AUDIT
1412	NET_AUDIT	PARA	24	Ziel Knoten
1413	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	LIN Knoten:
1414	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	LIN Segment:
1415	NET_AUDIT	NAT_STATE	12	(Gesperrt)
1416	NET_AUDIT	NAT_STATE	12	UNINIT
1417	NET_AUDIT	NAT_STATE	12	INIT

## 5.2.4 DAS VERZEICHNIS (Fortsetzung)

Nr.	Inhalt	Klasse	Max	Text
1418	NET_AUDIT	NAT_STATE	12	VERBUNDEN
1419	NET_AUDIT	NAT_STATE	12	AKTIV
1420	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Alarm aktiv:
1421	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Alarm gelöscht:
1422	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Alarm quitt.:
1423	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Verdeckte Alarme:
1424	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	System Ereignis:
1425	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Block Ereignis:
1426	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Bed. Bemerkung:
1427	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Blockwert Änderung:
1428	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Nachricht aktiv:
1429	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Nachricht gelöscht:
1430	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Nachricht quitt.:
1436	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Min Alarm Priorität:
1437	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Min Ereignis Priorität:
1450	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Art:
1451	NET_AUDIT	NAT_STATE	12	ISOLIERT
1452	NET_AUDIT	NAT_STATE	12	PROVIDER
1453	NET_AUDIT	NAT_STATE	12	CONSUMER
1459	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Revision:
1460	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	VERTEI
1461	ACCESS	PAGE_TITLE	20	Verteil Zugriff
1462	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Anzahl Slaveknoten:
1463	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Slaveknoten:
1464	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	KONFIG
1465	ACCESS	PAGE_TITLE	20	Verteilte Zugriff-Kon
1466	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	LÖSCH
1467	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	FÜLL
1468	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	SORT
1469	ACCESS	MESSAGE	128	Verteile...
1470	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Knot.:
1471	ACCESS	MESSAGE	128	Abbruch...
1480	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	REVISION
1481	ACCESS	PAGE_TITLE	20	Revision Information
1482	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Revision:
1483	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Revised On:
1484	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Revisor:
1485	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Autorisiert:
1486	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Grund:
1487	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Bindung an:
1488	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Operational Änderun:
1500	SIGN	PAGE_TITLE	20	Signatur Konfig
1501	SIGN	LEGEND	11	SIGN KONFIG
1502	SIGN	ITEM_TITLE	18	Funktion:
1503	SIGN	BUTTON_TEXT	12	SICHERN
1504	SIGN	BUTTON_TEXT	12	STANDARDS
1505	SIGN	MESSAGE	128	'FREIGABE' Taste zum Aktivieren der elektronischen Unterschrift.
1506	SIGN	ITEM_TITLE	15	Revision:
1510	SIGN	SIG_LEVEL	16	Ohne Bestätigung
1511	SIGN	SIG_LEVEL	16	Bestätigung
1512	SIGN	SIG_LEVEL	16	Passwort
1513	SIGN	SIG_LEVEL	16	Signatur

## 5.2.4 DAS VERZEICHNIS (Fortsetzung)

Nr.	Inhalt	Klasse	Max	Text
1514	SIGN	SIG_LEVEL	16	Sign & Autorisieren
1515	SIGN	SIG_LEVEL	16	Aktion gesperrt
1520	SIGN	ITEM_TITLE	18	Feld Änderung:
1521	SIGN	ITEM_TITLE	18	Alarmpriorität Änderung:
1522	SIGN	ITEM_TITLE	18	Einh. Änderung:
1523	SIGN	ITEM_TITLE	16	Schreibänderung: (WIRING Changes)
1524	SIGN	ITEM_TITLE	16	Feld Änderung:
1525	SIGN	ITEM_TITLE	16	Segmentänderung:
1526	SIGN	ITEM_TITLE	16	Segmentänderung (halten):
1527	SIGN	ITEM_TITLE	16	Aktuelle Segmentänderung:
1528	SIGN	ITEM_TITLE	16	RUN (Edit)
1529	SIGN	ITEM_TITLE	16	ACK (6-10)
1530	SIGN	ITEM_TITLE	16	ACH (11-15)
1531	SIGN	ITEM_TITLE	16	User Passwort Änderung:
1532	SIGN	ITEM_TITLE	16	ModbusM/TCP SAVE:
1540	COMMS	COMMS_PORT	5	ENET1
1541	COMMS	COMMS_PORT	5	ENET2
1542	COMMS	COMMS_PORT	5	ENET3
1543	COMMS	COMMS_PORT	5	ENET4
1544	COMMS	COMMS_PORT	5	ENET5
1550	COMMS	COMMS_ITEM	8	ELIN
1551	COMMS	COMMS_ITEM	8	FTP
1560	COMMS	BUTTON TEXT	12	ETHERNET
1561	COMMS	PAGE_TITLE	20	Comms - Ethernet
1562	COMMS	PARA	24	LIN Protokoll Setup
1563	COMMS	PARA	24	Lokal IP Setup
1564	COMMS	PARA	24	Fern Subnet Knotenliste
1565	COMMS	SEPARATOR	1	.
1566	COMMS	ITEM_TITLE	16	Protokoll Name:
1567	COMMS	ITEM_TITLE	16	Alle Subnet Frei:
1569	COMMS	ITEM_TITLE	16	Adresszuweisung:
1570	COMMS	ITEM	16	Undefiniert
1571	COMMS	ITEM	16	Fest
1572	COMMS	ITEM	16	DHCP
1573	COMMS	ITEM	16	BootP
1574	COMMS	ITEM	16	DHCP+LL
1575	COMMS	ITEM	16	BootP+LL
1576	COMMS	ITEM	16	Link Local
1580	COMMS	ITEM_TITLE	16	IP Adresse:
1581	COMMS	ITEM_TITLE	16	Subnet Mask:
1582	COMMS	ITEM_TITLE	16	Standard Gateway:
1583	COMMS	ITEM_TITLE	16	Anzahl der Knoten:
1584	COMMS	ITEM_TITLE	16	Knoten:
1585	COMMS	SEPARATOR	2	:
1586	COMMS	ITEM_TITLE	16	MAC Adresse:
1587	COMMS	DIALOG_TITLE	28	WARNUNG
1588	COMMS	DIALOG_TEXT	80	Die festgelegte IP Adresse /Mask Kombination kann ungültig sein.
1590	COMMS	ITEM	16	Keine
1591	COMMS	ITEM	16	RO
1592	COMMS	ITEM	16	RW
1593	COMMS	ITEM	16	Alle
1600	COMMS	LEGEND	8	MODBUS_

## 5.2.4 DAS VERZEICHNIS (Fortsetzung)

Nr.	Inhalt	Klasse	Max	Text
1601	COMMS	LEGEND	8	/TCP
1602	COMMS	PAGE_TITLE	20	MODBUS_
1603	COMMS	PAGE_TITLE	20	/TCP
1604	COMMS	ITEM_TITLE	16	INSTRUMENT
1605	COMMS	ITEM_TITLE	16	SLAVE ADRESSE
1606	COMMS	ITEM_TITLE	16	HOST
1607	COMMS	ITEM_TITLE	16	TCP PORT
1608	COMMS	LEGEND	11	NEU
1609	COMMS	PAGE_TITLE	20	Neuer Slave
1610	COMMS	ITEM_TITLE	16	Instrument Nr:
1611	COMMS	ITEM_TITLE	16	Slave Adresse
1612	COMMS	ITEM_TITLE	16	Host IP:
1613	COMMS	ITEM_TITLE	16	TCP Port Nr:
1614	COMMS	LEGEND	11	HINZUFÜGEN
1615	COMMS	LEGEND	11	OPTIMIERUNG
1616	COMMS	PAGE_TITLE	20	Optimierungs Parameter
1617	COMMS	LEGEND	11	STANDARDS
1618	COMMS	LEGEND	11	LÖSCHEN
1619	COMMS	LEGEND	11	ALLE LÖSCHEN
1620	COMMS	DIALOG_TITLE	20	Löschen bestätigen
1621	COMMS	ITEM_TITLE	16	Host re. Retry delay:
1622	COMMS	ITEM_TITLE	16	Connect initial delay:
1623	COMMS	ITEM_TITLE	16	Connect retry 1 delay:
1624	COMMS	ITEM_TITLE	16	Connect retry 2 delay:
1625	COMMS	ITEM_TITLE	16	Connect retry 3 delay:
1626	COMMS	ITEM_TITLE	16	Reconnect retry delay:
1627	COMMS	ITEM_TITLE	16	Reconnect num retries:
1628	COMMS	ITEM_TITLE	16	Asy conn Poll timeout:
1629	COMMS	ITEM_TITLE	16	Async connect timeout:
1680	SYSSUM	ITEM_TITLE	16	MiniPCI Card:
1681	SYSSUM	ITEM	16	Keine
1682	SYSSUM	ITEM	16	Profibus
1683	SYSSUM	ITEM	16	Spare
1691	SYSSUM	ITEM	16	L11:CARB_DIFFx1
1692	SYSSUM	ITEM	16	L12:CARB_DIFFx2
1693	SYSSUM	ITEM	16	L13:CARB_DIFFx3
1694	SYSSUM	ITEM	16	L14:CARB_DIFFx4
1800	COMPAT	LEGEND	11	KOMPAT
1801	COMPAT	PAGE TITLE	20	Kompatibilität
1802	COMPAT	INTRO	64	Neue Kompatibilitäts Festures wählen und ÄN- DERN drücken
1803	COMPAT	MESSAGE	128	Kompatibilitäts Änderungen wurden angewendet. Diese werden nach Neustart aktiv
1804	COMPAT	BUTTON TEXT	12	ÄNDERN
1805	COMPAT	ITEM TITLE	16	Speicher Modell:
1806	COMPAT	PROG MON STATE	12	Legacy Programmer
1807	COMPAT	PROG MON STATE	11	Große SFC
1808	COMPAT	PROG MON STATE	16	Vorgabe
1809	COMPAT	PROG MON STATE	12	Große Datenbasis
1900	PROG	BUTTON TEXT	12	ANSICHTEN
1901	PROG	BUTTON TEXT	12	ANSICHTEN
1902	PROG	BUTTON TEXT	20	Segment hinzufügen
1903	PROG	ITEM TITLE	16	Hinzufügen nach:

## 5.2.4 DAS VERZEICHNIS (Fortsetzung)

Nr.	Kontext	Klasse	Max	Text
1904	PROG	ITEM TITLE	16	Segment Klasse:
1905	PROG	ITEM TITLE	16	Segment Details:
1906	PROG	ITEM TITLE	16	Programme:
1940	TIMEZONE	LEGEND	11	ZEITZONE
1941	TIMEZONE	PAGE_TITLE	20	Zeitzone
1942	TIMEZONE	ITEM_TITLE	20	Name:
1943	TIMEZONE	ITEM_TITLE	20	Offset:
1944	TIMEZONE	ITEM_TITLE	20	Sommerzeit:
1945	TIMEZONE	ITEM_TITLE	20	Start am:
1946	TIMEZONE	ITEM_TITLE	20	und Ende am:
1947	TIMEZONE	ITEM_TITLE	20	am
1948	TIMEZONE	ITEM_TITLE	20	
1949	TIMEZONE	ITEM_TITLE	20	im
1950	TIMEZONE	ITEM	16	Sonntage
1951	TIMEZONE	ITEM	16	Montag
1952	TIMEZONE	ITEM	16	Dienstag
1953	TIMEZONE	ITEM	16	Mittwoch
1954	TIMEZONE	ITEM	16	Donnerstag
1955	TIMEZONE	ITEM	16	Freitag
1956	TIMEZONE	ITEM	16	Samstag
1957	TIMEZONE	ITEM	16	Ersten
1958	TIMEZONE	ITEM	16	Zweiten
1959	TIMEZONE	ITEM	16	Dritten
1960	TIMEZONE	ITEM	16	vierten
1961	TIMEZONE	ITEM	16	Vorletzten
1962	TIMEZONE	ITEM	16	Letzten
1965	TIMEZONE	ITEM_TITLE	20	Zeitformat:
1966	TIMEZONE	Special	3	GMT [Steht auf Leer für ISO8601]
1967	TIMEZONE	FORMAT CHAR	1	:
1968	TIMEZONE	FORMAT CHAR	1	[Steht auf 'Z' für ISO8601]
1969	TIMEZONE	Special	3	DST
1970	TIMEZONE	ITEM	16	Keine
1971	TIMEZONE	ITEM	16	Name
1972	TIMEZONE	ITEM	16	Name+DST
1973	TIMEZONE	ITEM	16	GMT Offset
1978	TIMEZONE	ITEM	16	+
1979	TIMEZONE	ITEM	16	-
1980	COMMS	LEGEND	11	ZEIT SYNC
1981	COMMS	PAGE_TITLE	20	Zeit Synchronisation
1982	COMMS	PARA	24	Server Operation
1983	COMMS	ITEM_TITLE	20	SNTP:
1988	COMMS	PARA	24	Client Operation
1989	COMMS	ITEM_TITLE	20	Server 1 IP:
1990	COMMS	ITEM_TITLE	20	Server 2 IP:
1992	COMMS	ITEM_TITLE	16	Methode:
1993	COMMS	ITEM	16	Keine/TOD
1994	COMMS	ITEM	16	SNTP
2000	PROG	LEGEND	11	PROGRAMMER
2001	PROG	MENU TITLE	16	Programmer
2011	PROG	LEGEND	11	PROGRAMME
2012	PROG	LEGEND	11	PLANER
2013	PROG	LEGEND	11	ÄNDERN

## 5.2.4 DAS VERZEICHNIS (Fortsetzung)

Nr.	Inhalt	Klasse	Max	Text
2014	PROG	LEGEND	11	VORSCHAU
2015	PROG	LEGEND	11	MONITOR
2016	PROG	LEGEND	11	ANALYSE
2021	PROG	PAGE TITLE	20	Programm Laden
2022	PROG	PAGE TITLE	20	Programm planen
2023	PROG	PAGE TITLE	20	Programm Ändern
2024	PROG	PAGE TITLE	20	Programm Vorschau
2025	PROG	PAGE TITLE	20	Programm Monitor
2026	PROG	PAGE TITLE	20	Programm Analyse
2031	PROG	BUTTON TEXT	12	START
2032	PROG	BUTTON TEXT	12	NEUSTART
2033	PROG	BUTTON TEXT	12	HALTEN
2034	PROG	BUTTON TEXT	12	ABBRUCH
2035	PROG	BUTTON TEXT	12	ÜBERSPRINGEN
2036	PROG	BUTTON TEXT	12	ADVANCE
2037	PROG	BUTTON TEXT	12	REDO
2038	PROG	BUTTON TEXT	12	RESET
2039	PROG	BUTTON TEXT	12	PLOT
2040	PROG	BUTTON TEXT	12	LADEN
2041	PROG	BUTTON TEXT	12	SICHERN
2042	PROG	BUTTON TEXT	12	SICHERN ALS
2043	PROG	BUTTON TEXT	12	ANSICHTEN
2044	PROG	BUTTON TEXT	12	LAYOUT
2045	PROG	BUTTON TEXT	12	EIGENSCHAFTEN
2046	PROG	BUTTON TEXT	12	LÖSCHEN
2047	PROG	BUTTON TEXT	12	EINFÜGEN
2048	PROG	BUTTON TEXT	12	EINHEIT
2049	PROG	BUTTON TEXT	12	REVISION
2050	PROG	BUTTON TEXT	12	LÖSCHEN
2051	PROG	BUTTON TEXT	12	NEU
2052	PROG	BUTTON TEXT	12	BATCH
2053	PROG	BUTTON TEXT	12	ALARME
2060	PROG	ITEM TITLE	16	Datei Name:
2061	PROG	ITEM TITLE	16	Programm Name:
2062	PROG	ITEM TITLE	16	Programm:
2069	PROG	MESSAGE	128	Programm Informationen nicht verfügbar
2070	PROG	PAGE TITLE	20	Programm laden
2071	PROG	PAGE TITLE	20	Programm sichern
2072	PROG	DIALOG TITLE	28	SICHERN
2075	PROG	DIALOG TEXT	80	Datei überschreiben?
2080	PROG	DIALOG TITLE	28	Programm laden Fehler
2081	PROG	DIALOG TITLE	28	Programm sichern Fehler
2082	PROG	PROG LOAD FAIL	24	Falsches Dateiformat
2083	PROG	PROG LOAD FAIL	24	Zu groß
2084	PROG	PROG LOAD FAIL	24	Ungültige go back Sequenz
2085	PROG	PROG LOAD FAIL	24	Ungültiger Algorit Block
2086	PROG	PROG LOAD FAIL	24	Ungültige Template Datei
2087	PROG	PROG LOAD FAIL	24	Datei nicht gefunden
2088	PROG	PROG LOAD FAIL	24	Datei schreibgeschützt
2089	PROG	PROG LOAD FAIL	24	Anderer Datei Fehler
2090	PROG	PROG LOAD FAIL	24	Fehler9
2091	PROG	DIALOG TITLE	28	UNGESICHERTE ÄNDERUNGEN
2092	PROG	DIALOG TEXT	80	Bei dieser Aktion gehen ungesicherte Änderungen

## 5.2.4 DAS VERZEICHNIS (Fortsetzung)

Nr.	Inhalt	Klasse	Max	Text
				verloren
2093	PROG	DIALOG TITLE	28	Programm löschen Fehler
2094	PROG	DIALOG TITLE	28	PROGRAMM GEPLANT
2095	PROG	DIALOG TEXT	80	Ein Programm wurde erstellt. Weiter mit LADEN?
2100	PROG	ITEM TITLE	16	Segment Typ:
2101	PROG	ITEM	16	SPRUNG
2102	PROG	ITEM	16	HALTEZEIT
2103	PROG	ITEM	16	RAMPENZEIT
2104	PROG	ITEM	16	RAMPENSTEIGUNG
2105	PROG	ITEM	16	ENDE
2107	PROG	ITEM	16	Live Änderungen
2108	PROG	ITEM	16	NICHT WARTEN
2109	PROG	ITEM	16	NICHT VERLASSEN
2110	PROG	ITEM TITLE	16	Hb & Alarm Modus:
2111	PROG	ITEM	16	KEINE
2112	PROG	ITEM	16	Pro Kanal
2113	PROG	ITEM	16	Pro Segment
2115	PROG	ITEM TITLE	16	Hb & Alarm Wert:
2116	PROG	ITEM TITLE	16	Alarm Verzög.:
2117	PROG	ITEM TITLE	16	Holdback Typ:
2118	PROG	ITEM TITLE	16	Abweichungs Alarme:
2119	PROG	ITEM TITLE	16	OOB Alarm:
2120	PROG	ITEM	16	Keine
2121	PROG	ITEM	16	Tief
2122	PROG	ITEM	16	Hoch
2123	PROG	ITEM	16	Band
2124	PROG	ITEM TITLE	16	Ziel:
2125	PROG	ITEM TITLE	16	Rate:
2126	PROG	ITEM TITLE	16	Wert:
2127	PROG	ITEM TITLE	16	Untere Grenze:
2128	PROG	ITEM TITLE	16	Obere Grenze:
2129	PROG	ITEM TITLE	16	Ende Bedingung:
2130	PROG	ITEM	16	Reset
2131	PROG	ITEM	16	Haltezeit
2132	PROG	ITEM TITLE	16	Ereignis Name:
2133	PROG	ITEM TITLE	16	Exit Name:
2134	PROG	ITEM TITLE	16	Warten Name:
2135	PROG	ITEM TITLE	16	Segment Name:
2136	PROG	ITEM TITLE	16	Segment Start:
2137	PROG	ITEM TITLE	16	Segment Dauer:
2138	PROG	ITEM TITLE	16	Segment Beendet:
2140	PROG	ITEM	16	Ereignisse
2141	PROG	ITEM	16	Exit
2142	PROG	ITEM	16	Wrten
2143	PROG	ITEM TITLE	16	Go Back zu:
2144	PROG	ITEM TITLE	16	Go Back Wiederho.:
2145	PROG	ITEM	16	<Nowhere>
2146	PROG	ITEM TITLE	16	Servo:
2148	PROG	ITEM TITLE	16	SP
2149	PROG	ITEM	16	PV
2150	PROG	ITEM TITLE	16	Steigungs Einheit:
2151	PROG	ITEM	16	Sekunden
2152	PROG	ITEM	16	Minuten

## 5.2.4 DAS VERZEICHNIS (Fortsetzung)

Nr.	Inhalt	Klasse	Max	Text
2153	PROG	ITEM	16	Stunden
2154	PROG	ITEM	16	Tage
2155	PROG	ITEM	16	/s
2156	PROG	ITEM	16	/min
2157	PROG	ITEM	16	/Stunde
2158	PROG	ITEM	16	/Tag
2159	PROG	PARA	24	Holdback und Alarme
2160	PROG	PAGE TITLE	20	Revision Information
2161	PROG	ITEM TITLE	16	Version:
2162	PROG	ITEM TITLE	16	Geändert am:
2165	PROG	ITEM TITLE	16	PV Start:
2166	PROG	ITEM	16	Aus
2167	PROG	ITEM	16	Steigend
2168	PROG	ITEM	16	Fallend
2170	PROG	PAGE TITLE	20	Einheit Auswahl
2171	PROG	ITEM TITLE	16	Einheit:
2175	PROG	PAGE TITLE	20	Programm Laden
2176	PROG	PAGE TITLE	20	Programm Sichern
2177	PROG	PAGE TITLE	20	Programm Löschen
2180	PROG	PAGE TITLE	20	Eigenschaften
2181	PROG	ITEM TITLE	16	Rate Einheit:
2184	PROG	ITEM TITLE	16	Algorithm Datei:
2185	PROG	ITEM	16	(unendlich)
2190	PROG	PAGE TITLE	20	Editor Layout
2191	PROG	ITEM TITLE	16	Lange SP Namen:
2192	PROG	ITEM TITLE	16	Segment Start:
2193	PROG	ITEM TITLE	16	Segment Sauer:
2194	PROG	ITEM TITLE	16	Segment beendet:
2195	PROG	ITEM TITLE	16	Wide Zellen:
2196	PROG	ITEM TITLE	16	Transpoieren:
2197	PROG	ITEM TITLE	16	Kompr. Ereignisse:
2200	PROG	FORMAT CHAR	1	0 (Comment: Event false)
2201	PROG	FORMAT CHAR	1	1 (Comment: Event True)
2202	PROG	FORMAT CHAR	1	- (Comment: Wait/Exit condition = None)
2203	PROG	FORMAT CHAR	1	0 (Comment:Wait/Exit condition = Open)
2204	PROG	FORMAT CHAR	1	1 (Comment: Wait/Exit condition = Closed)
2210	PROG	PAGE TITLE	20	Editor Zusatz Ansichten
2211	PROG	ITEM TITLE	16	Vorschau:
2212	PROG	ITEM TITLE	16	Monitor:
2213	PROG	ITEM TITLE	16	Planer:
2220	PROG	PAGE TITLE	20	Segment Details
2221	PROG	PAGE TITLE	20	Ereignis Details
2222	PROG	PAGE TITLE	20	Warte Bedingung Details
2223	PROG	PAGE TITLE	20	Exit Bedingung Details
2224	PROG	MESSAGE	128	Exit Bedingungen werden in Rampen Segmenten ignoriert
2240	PROG	ITEM TITLE	16	Start Datum:
2241	PROG	ITEM TITLE	16	Start Zeit:
2242	PROG	ITEM TITLE	16	Datei Name:
2248	PROG	BUTTON TEXT	12	ÜBERNEHMEN
2249	PROG	BUTTON TEXT	12	ABBRUCH
2250	PROG	ITEM TITLE	16	Status:
2251	PROG	ITEM TITLE	16	Segment Name:

## 5.2.4 DAS VERZEICHNIS (Fortsetzung)

Nr.	Inhalt	Klasse	Max	Text
2253	PROG	ITEM TITLE	16	Verbl. Seg Zeit:
2254	PROG	ITEM TITLE	16	Verbl. Prog Zeit:
2255	PROG	ITEM TITLE	16	Zyklus Nr:
2260	PROG	PROG MON STATE	12	ENTLADEN
2261	PROG	PROG MON STATE	12	LADEN
2262	PROG	PROG MON STATE	12	FREI
2263	PROG	PROG MON STATE	12	STARTEN
2264	PROG	PROG MON STATE	12	LÄUFT
2265	PROG	PROG MON STATE	12	BEENDET
2266	PROG	PROG MON STATE	12	HALTEN
2267	PROG	PROG MON STATE	12	GEHALTEN
2268	PROG	PROG MON STATE	12	NEUSTARTEN
2269	PROG	PROG MON STATE	12	ABBRECHEN
2270	PROG	PROG MON STATE	12	ABGEBROCHEN
2271	PROG	PROG MON STATE	12	RÜCKSETZEN
2272	PROG	PROG MON STATE	12	SPERREN
2273	PROG	MESSAGE	128	Max. Programmzeit erreicht
2274	PROG	BUTTON TEXT	12	ANSICHTEN
2275	PROG	PAGE TITEL	20	Monitor Ergänzungsansichten
2276	PROG	ITEM TITLE	16	Segment:
2277	PROG	ITEM TITLE	16	Programme:
2278	PROG	ITEM TITLE	16	Plan:
2279	PROG	MESSAGE	128	PROGRAMM LÄUFT NICHT
2286	PROG	PAGE TITLE	20	Jog Gesperrt
2287	PROG	MESSAGE	128	Jog Betrieb nicht verfügbar
2290	PROG	ITEM TITLE	16	Plot:
2291	PROG	ITEM	16	Keine
2292	PROG	PAGE TITLE	20	Auswahl sichtb. Plot
2297	PROG	MESAGE	128	Achtung: Die Uhr dieses Knotens ist nicht synchronisiert.
2298	PROG	MESAGE	128	Ungültige Programm Konfiguration.
2299	PROG	MESAGE	128	Programm kann aufgrund eines Kommunikationsfehlers nicht angesehen werden.
2320	COMMS	BUTTON TEXT	12	DRUCKER
2321	COMMS	TITLE	16	Drucker1 Setup
2322	COMMS	TITLE	16	Drucker2 Setup
2323	COMMS	TITLE	16	Drucker3 Setup
2324	COMMS	PAGE TITLE	20	Drucker
2325	COMMS	TITLE	16	Protokoll:
2326	COMMS	TITLE	16	Palette:
2327	COMMS	TITLE	16	Seitenformat:
2328	COMMS	TITLE	16	Host:
2329	COMMS	TITLE	16	Port:
2330	COMMS	TITLE	16	Spalten drucken:
2331	COMMS	ITEM	16	Nur Text
2332	COMMS	ITEM	16	Graphiken-PCL3
2333	COMMS	ITEM	16	Graphiken-ESC/P
2337	COMMS	ITEM	16	Schwarz/Weiß
2338	COMMS	ITEM	16	Farbe CMY
2339	COMMS	ITEM	16	Farbe CMYK
2340	COMMS	ITEM	16	Farbe KCMY
2343	COMMS	ITEM	16	A4

### 5.2.4 DAS VERZEICHNIS (Fortsetzung)

Nr.	Kontext	Klasse	Max	Text
2344	COMMS	ITEM	16	Letter
2345	COMMS	TITLE	16	Zeilenvorschub:
2346	COMMS	BUTTON TEXT	12	Plot (P1)
2347	COMMS	BUTTON TEXT	12	Plot (P2)
2353	COMMS	TITLE	16	Plot Farbauswahl
2354	COMMS	ITEM	16	Schwarz
2355	COMMS	ITEM	16	Cyan
2356	COMMS	ITEM	16	Magenta
2357	COMMS	ITEM	16	Blau
2358	COMMS	ITEM	16	Gelb
2359	COMMS	ITEM	16	Grün
2360	COMMS	ITEM	16	Rot
2361	COMMS	ITEM	16	Grau
2371	COMMS	TITLE	16	Kanal
2372	COMMS	MESSAGE	128	KEINE DATEN
2373	COMMS	TITLE	16	Erweit. Text:
2391	COMMS	COMMS PORT	5	USB1
2392	COMMS	COMMS PORT	5	USB2
2393	COMMS	COMMS PORT	5	USB3

### 5.2.5 Anzeigeanpassung mit Hilfe des Verzeichnisses

Sie haben die Möglichkeit, die Standard Anzeige auf Ihre Applikation anzupassen, indem Sie einzelne Verzeichniseinträge als 'leer' definieren. Ein leerer Verzeichniseintrag übernimmt die Form "S<N>," in der .uyl Datei. Beachten Sie, dass das ",", das letzte Zeichen der Zeile darstellt. Setzen Sie einen der Einträge der folgenden Tabelle auf 'leer', wird die Funktion aus der Standard Anzeige entfernt.

**Anmerkung:** Setzen Sie nur Einträge, die in der Tabelle aufgeführt sind auf 'leer'.

NR.	KONTEXT	TEXT	FUNKTION
62	ALMMENÜ	ANMERKUNG	Eingabe einer Anmerkung in die Alarm Historie
340	DATEI MGR	ALLE KOPIEREN	Alle gewählten Dateien kopieren
342	DATEI MGR	ALLE LÖSCHEN	Alle gewählten Dateien löschen
384	APPL MGR	LADEN	Laden einer neuen Applikation
385	APPL MGR	LADEN+START	Laden und starten einer neuen Applikation
386	APPL MGR	ENTLADEN	Aktuelle Applikation entladen
387	APPL MGR	SICHERN	Applikations Dateien sichern
388	APPL MGR	SICHERN ALS	Applikations Dateien unter neuem Namen sichern
389	APPL MGR	LÖSCHEN	Eine Applikation löschen
390	APPL MGR	STOP	Eine laufende Applikation anhalten
391	APPL MGR	START	Eine geladene Applikation starten
428	SPP	START	Das aktuell geladene Programm starten
429	SPP	HALTEN	Das aktuell laufende Programm anhalten
430	SPP	ABBRUCH	Programme abbrechen
433	SPP	LADEN	Ein Programm laden
434	SPP	SICHERN	Ein Programm sichern
435	SPP	SICHERN ALS	Programm unter neuem Namen sichern
436	SPP	LÖSCHEN	Programm löschen
479	SPP	MONITOR	Menü Taste zum Aufrufen der Monitor Seite
480	SPP	PROGRAMME	Menü Taste zum Aufrufen der Programm Seite
481	SPP	PLANER	Programme planen
482	SPP	VORSCHAU	Vorschau auf das Programm
483	SPP	VORANSICHT	Live/Vorschau kombinierte Ansicht des Programms

## 5.2.5 ANZEIGEANPASSUNG (Fortsetzung)

NR.	KONTEXT	TEXT	FUNKTION
484	SPP	ÄNDERN	Programe ändern
490	SPP	START VON	Starten von einem bestimmten Programmabschnitt
501	SPP	NEU	Ein neues Programm erstellen
513	SPP	SEG EINFÜGEN	Neues Segment einfügen
514	SPP	SEG LÖSCHEN	Segment löschen
517	SPP	LAYOUT	Editor Seiten Layout ändern
570	SPP	SPRUNG	Überspringen des aktuell ausgeführten Segments
712	LOGGRP	Datei Typ:	Dateityp ASCII
725	LOGGRP	Name Typ:	Typ des Log Datei Namens
727	LOGGRP	Spaltentitel:	Spaltentitel in ASCII Dateien freigeben/sperren
728	LOGGRP	Datum Format:	Format von Datum/Zeit in ASCII Dateien
732	LOGGRP	LOG START	Eine ASCII Abtastung jetzt aufzeichnen
777	LOGAMAN	EXPORT ALL	Vom internen Archiv auf Wechselmedium exportieren
796	LOGAMAN	EXPORT	Vom internen Archiv auf Wechselmedium exportieren
805	KLONEN	EXPORTIEREN	Dateien von einem Gerät exportieren
806	KLONEN	IMPORTIEREN	Dateien in ein Gerät importieren
940	DATEI MGR	KOPIEREN	Eine Datei kopieren
941	DATEI MGR	LÖSCHEN	Eine Datei löschen
1018	ZUGRIFF	USER	Ändern auf Multi-User Zugriff
1108	RCP	SPEICHERN ALS	Aktuelle Wert in neuem Rezept speichern
1102	RECIPE	DOWNLOAD	Rezept Download
1103	REZEPT	ABBRUCH	Rezept Download abbrechen
1104	REZEPT	LADEN	Rezept Datei laden
1105	REZEPT	SICHERN	Als Rezept Datei sichern
1106	REZEPT	SICHERN ALS	Rezept zu neuer Datei sichern
1107	REZEPT	SPEICHERN	Aktuelle Wert in aktuellem Rezept speichern
1109	REZEPT	NEU	Neues Rezept erstellen
1110	REZEPT	LÖSCHEN	Rezept oder Rezept Datei löschen
1111	RCP	ADD LINE	Eine Produktionslinie in eine Rezept Datei einfügen
1112	REZEPT	LÖSCHEN	Eine Rezept Variable löschen
1113	REZEPT	EINFÜGEN	Eine Rezept Variable einfügen
1114	RCP	ERSTELLEN	Neue Rezept Datei erstellen
1115	RCP	ZEILEN	Liste der Produktionslinien anzeigen
1120	REZEPT	REZEPTE	Menü Taste zum Aufrufen der Rezept Seite
1122	REZEPT	STATUS	Menü Taste zum Aufrufen der Status Seite
1150	REZEPT	MONITOR	Menü Taste zum Aufrufen der Monitor Seite
1166	REZEPT	ITEM_TITEL	Datei Name Filter
1170	REZEPT	ÄNDERN	Menü Taste zum Aufrufen des Editor
1220	BATCH	LOAD	Menü Taste zum Aufrufen der Laden Seite
1230	BATCH	LADEN	Neue Batch laden (eine Batch kann von der Strategie nur in Blöcke geladen werden, wenn dies entfernt ist)
1231	BATCH	START	Batch starten
1232	BATCH	HALTEN	Batch anhalten
1233	BATCH	NEUSTART	Neustart einer Batch nach Halten
1234	BATCH	ABBRUCH	Abbruch einer laufenden Batch
1235	BATCH	RESET	Batch zurücksetzen
1236	BATCH	ANMERKUNG	Eine Batch Anmerkung eingeben
1237	BATCH	SICHERN ALS	Eine erstellte Batch sichern
1238	BATCH	ERSTELLEN	Neue Batch Datei erstellen
1240	BATCH	STATUS	Menü Taste zum Aufrufen der Status Seite

**5.2.5 ANZEIGEANPASSUNG (Fortsetzung)**

NR.	KONTEXT	TEXT	FUNKTION
2031	PROG	START	Start eines Programms
2032	PROG	NEUSTART	Startet ein Programm neu
2033	PROG	HALTEN	Hält ein Programm an
2034	PROG	ABBRUCH	Abbruch des Programms
2035	PROG	ÜBERSPRINGEN	Überspringt ein Segment
2036	PROG	ADVANCE	Geht zum Ende des Segments
2037	PROG	REDO	Wiederholt ein Haltezeit Segment
2038	PROG	RESET	Rücksetzen des Programms
2039	PROG	PLOT	Anzeige der Plot uswahl
2040	PROG	LADEN	Lädt ein Programm
2041	PROG	SICHERN	Sichert das Programm
2042	PROG	SICHERN ALS	Sichert das Programm unter einem neuen Namen
2043	PROG	ANSICHTEN	Anzeige Editor Ansicht Auswahl
2044	PROG	LAYOUT	Anzeige Editor Layout Auswahl
2046	PROG	LÖSCHEN	Löscht ein Segment
2047	PROG	EINFÜGEN	Fügt ein Segment ein
2048	PROG	EINHEIT	Anzeige Programmmer Einheit Auswahl
2049	PROG	REVISION	Anzeige Programm Revision Informationn
2050	PROG	LÖSCHEN	Löscht ein Programm
2051	PROG	NEU	Erstellt ein neues Programm
2052	PROG	BATCH	Anzeige der Batch Information
2053	PROG	ALARME	Anzeige der Alarm Information
2248	PROG	ÜBERNEHMEN	Akzeptiert den Programm Plan
2249	PROG	ABBRUCH	Verwirft den Programm Plan

Die folgenden Objekte sind als Vorgabe leer. Mit ihnen können Sie die beschriebenen Funktionen aktivieren.

NR.	KONTEXT	FUNKTION
788	LOGGRP	Zeigt die Anzahl der aktiven Gruppen in der Gesamtmenge
1166	REZEPT	Datei Name Filter
2063	PROG	Programm Datei Name Filter, um die Liste der Programme zu kürzen
2064	PROG	Programm Name filter Filter, um die Liste der Programme zu kürzen
2280	PROG	Jog 1 Minute zurück
2281	PROG	Jog 1 Minute vorwärts
2282	PROG	Jog 10 Minuten zurück
2283	PROG	Jog 10 Minuten vorwärts
2284	PROG	Jog 60 Minuten zurück
2285	PROG	Jog 60 Minuten vorwärts

## 5.2.6 Alarm/Ereignis Anpassung mit Hilfe der Verzeichnisse

Die folgenden Verzeichniseinträge können Sie definieren, um dem Alarm Text zusätzliche Informationen hinzuzufügen. In allen Fällen wird der (definierte) Text den anderen Objekten voran gestellt. Benötigen Sie zwischen Text und Objekt ein Leerzeichen, müssen Sie dies bei der Definition des Verzeichnisses einfügen. Der Text wird in folgendem Kontext verwendet:

1. Anzeige Ereignis Log ([Abschnitt 3.5.6](#))
2. Im trend aufgezeichnete Alarmer und Ereignisse ([Abschnitt 3.6.1](#))
3. In Log Dateien aufgezeichnete Alarmer und Ereignisse
4. Drucker (wenn konfiguriert)

Nr	Präfix	Anmerkungen
580	Originalwert in einem Blockfeld Änderung Ereignis.	
581	Neuer Wert in einem Blockfeld Änderung Ereignis.	
582	Meldung Quittierung Grund	
583	Signatur Grund	Nur Auditor Option
584	Eingeloggter User Name	
585	Signatur	Nur Auditor Option
586	Autorisierung	Nur Auditor Option

### 5.3 Das Fehler Textverzeichnis

Das Fehler Textverzeichnis hat folgenden Inhalt:

Nr.	CODE	TEXT
E1	8301	Falsche Vorlage
E2	8302	Falsche Block Nummer
E3	8303	Keine freien Blöcke
E4	8304	Kein freier Datenbasis Speicher
E5	8305	Nicht durch Blockerstellung erlaubt
E6	8306	In Gebrauch
E7	8307	Max Länge =
E8	8308	Keine freien Datenbasen
E9	8309	Nicht genügend Speicher
E10	8320	Falsche Bibliotheks Datei
E11	8321	Falsche Vorlage in Bibliothek
E12	8322	Falscher Server
E13	8323	Kann EDB Eintrag nicht erstellen
E14	8324	Falsche Dateiversion
E15	8325	Falsche Vorlage Spezifikation
E16	8326	Block Remote kann nicht durchgeführt werden
E17	8327	Falscher Vorgänger
E18	8328	Beschädigte Daten in der .DBF Datei
E19	8329	Beschädigte Block Spezifikation
E20	832A	Beschädigte Block Daten
E21	832B	Beschädigte Pool Daten
E22	832C	Keine freien Ressourcen
E23	832D	Vorlage nicht gefunden
E24	832E	Vorlage Ressource Fehler
E25	8330	Kann nicht starten
E26	8331	Kann nicht stoppen
E27	8332	Leere Datenbasis
E28	8333	Konfigurator in Gebrauch
E29	8340	Schreiben zu .DBF Datei fehlgeschlagen
E30	8341	Mehr als eine .RUN Datei gefunden
E31	8342	.RUN Datei nicht gefunden
E32	834A	Verbindungsquelle ist kein O/P
E33	834B	Mehrere Verbindungen zum selben I/P
E34	834C	Verbindungsziel ist kein I/P
E35	834D	Keine freien Verbindungs Ressourcen
E36	834E	Falsche Verb. Quelle/Ziel Block/Feld
E37	834F	Ungültiges Verbindungsziel
E38	8350	Heißstart Schalter ist gesperrt
E39	8351	Keine gestartete Datenbasis
E40	8352	Echtzeituhr läuft nicht
E41	8353	Root Block Uhr läuft nicht
E42	8354	Hotstart Zeit wurde erreicht
E43	8355	Ungültiger Root Block
E44	8356	Zu viele Regelkreise
E45	8357	Kaltstart Schalter ist gesperrt

### 5.3 DAS FEHLER TEXTVERZEICHNIS (Fortsetzung)

Auch mit dem Fehler Textverzeichnis haben Sie die Möglichkeit:

1. jeden Text (Fehler Meldung) im Fehler Textverzeichnis durch einen auf Ihre Applikation passenden Text zu ersetzen und/oder
2. jeweils ein neues Textverzeichnis für bis zu zehn unterschiedliche Sprachen zu erstellen

#### 5.3.1 Ändern von Fehler Meldungen

Das Fehler Textverzeichnis ist Teil der *\_system.uyl* Datei. Beim Ändern verwenden Sie die gleiche Vorgehensweise wie beim Ändern des System Textverzeichnisses:

1. Suchen Sie im Fehler Textverzeichnis den Text, den Sie ersetzen möchten.
2. Notieren Sie die Referenznummer.
3. Geben Sie die Referenznummer gefolgt vom neuen Text in folgendem Format ein:

E<N>,<Text>

wobei:

<N> die Referenznummer und

<text> der Ersatztext ist.

Zum Beispiel: E7,Datei nicht gefunden.

#### 5.3.2 Erstellen von Fehlertexten in einer neuen Sprache

Verwenden Sie für ein Textverzeichnis in einer neuen Sprache die Namen *\_system1.uyl*, *\_system2.uyl*, *\_system3.uyl* bis *\_system9.uyl*, (ein Verzeichnis für jeweils eine neue Sprache).

#### VORGEHEN

Verwenden Sie Excel oder ein ähnliches Tabellenkalkulations Programm:

1. Schreiben Sie in die erste Spalte die Referenznummer von E1 bis E45.
2. Geben Sie in der zweiten Spalte die dazugehörigen Code Nummern ein.
3. In der dritten Zeile können Sie nun den Text in der entsprechenden Sprache eingeben.

## 5.4 DAS EREIGNIS TEXTVERZEICHNIS

Bei der Auslieferung enthält das Ereignis Textverzeichnis folgenden Inhalt. Wie für das System und das Fehler Textverzeichnis können Sie:

1. Jeden Text (Ereignis Meldung) im Ereignis Textverzeichnis durch eine für Ihre Anwendung passenden Meldung ersetzen und/oder
2. jeweils ein neues Textverzeichnis für bis zu zehn unterschiedliche Sprachen zu erstellen.

V11 bis V13 verwenden die User ID, V110 bis 116 den Rezept Datei Name oder den Rezept Namen.

Nr.	EREIGNIS NAME	MAX LÄNGE 1/4 VGA	MAX LÄNGE XGA	
V1	Uhr eingestellt	16 Zeichen	16 Zeichen	
V3	Gestartet	N/A	16 Zeichen	Anmerkung 1
V4	Alle Quittiert	16 Zeichen	16 Zeichen	
V5	Zugriff speichern	N/A	16 Zeichen	
V6	Zugriff Updated	N/A	16 Zeichen	Anmerkung 1
V7	Timeout	8 Zeichen	16 Zeichen	
V8	Ausgeschiedener User	N/A	16 Zeichen	Anmerkung 1
V9	Disqualifiziert	8 Zeichen	16 Zeichen	
V10	Zugriff Änderung	16 Zeichen	16 Zeichen	
V11	Log On	8 Zeichen	16 Zeichen	
V12	Log Off	8 Zeichen	16 Zeichen	
V13	Log Fail	8 Zeichen	16 Zeichen	
V14	Passwort Änderung	8 Zeichen	16 Zeichen	
V15	Abgelaufener User	8 Zeichen	16 Zeichen	
V16	Gesperrter User	8 Zeichen	16 Zeichen	
V17	Freigegebener User	8 Zeichen	16 Zeichen	
V18	Gelöschter User	8 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung 2
V19	Erstellter User	8 Zeichen	16 Zeichen	
V20	Eliminierter User	N/A	16 Zeichen	Anmerkung 1
V31	ITD Speich voll	16 Zeichen	16 Zeichen	
V33	Datenbasis läuft	N/A	16 Zeichen	
V34	Gelöschte Datei	8 Zeichen	16 Zeichen	
V35	Importierte Datei	8 Zeichen	16 Zeichen	
V36	Gelöschte Datenbasis	8 Zeichen	16 Zeichen	
V37	Erstellte Datenbasis	8 Zeichen	16 Zeichen	
V38	Umbenannter Block	8 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung 2
V39	Erstellter Block	8 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung 2
V40	Gelöschter Block	8 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung 2
V41	Datenbasis geladen	16 Zeichen	16 Zeichen	
V42	Datenbasis gestartet	16 Zeichen	16 Zeichen	
V44	Datenbasis fortgesetzt	16 Zeichen	16 Zeichen	
V45	Datenbasis Neustart	16 Zeichen	16 Zeichen	
V46	Datenbasis gestoppt	16 Zeichen	16 Zeichen	
V47	Datenbasis gespeichert	16 Zeichen	16 Zeichen	
V48	Datenbasis entladen	16 Zeichen	16 Zeichen	
V49	Datenbasis Stop	16 Zeichen	16 Zeichen	
V50	Spät	8 Zeichen	16 Zeichen	
V51	Geladen	8 Zeichen	16 Zeichen	
V52	Keine Datei	8 Zeichen	16 Zeichen	
V53	Zu groß	8 Zeichen	16 Zeichen	

### Anmerkungen:

- 1 Nur für Geräte mit Auditor Option.
- 2 Nicht für Geräte mit der Auditor Option möglich.

## 5.4 DAS EREIGNIS TEXTVERZEICHNIS (Fortsetzung)

Nr	EREIGNIS NAME	MAX LÄNGE 1/4 VGA	MAX LÄNGE XGA	
V54	Falsche Ref	8 Zeichen	16 Zeichen	
V55	Sch load	8 Zeichen	16 Zeichen	
V56	Start	8 Zeichen	16 Zeichen	
V57	Halten	8 Zeichen	16 Zeichen	
V58	Fortsetzen	8 Zeichen	16 Zeichen	
V59	Abbruch	8 Zeichen	16 Zeichen	
V60	Beenden	8 Zeichen	16 Zeichen	
V62	Zurückhalten	8 Zeichen	16 Zeichen	
V63	Neustart	8 Zeichen	16 Zeichen	
V64	Overnest	8 Zeichen	16 Zeichen	
V65	Falsches Prog	8 Zeichen	16 Zeichen	
V66	Sch Abrt	8 Zeichen	16 Zeichen	
V67	OverLims	8 Zeichen	16 Zeichen	
V68	Früh	8 Zeichen	16 Zeichen	
V69	Ramp Dis	8 Zeichen	16 Zeichen	
V70	DBN Speich voll	16 Zeichen	16 Zeichen	
V72	Falsche _SYSTEM.OPT	16 Zeichen	16 Zeichen	
V74	Comms geändert	16 Zeichen	16 Zeichen	
V75	Startup geändert	16 Zeichen	16 Zeichen	
V76	Gerät Reset	16 Zeichen	16 Zeichen	
V77	Relais Zustand	16 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung
V78	Start Relais	16 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung
V79	Panel speichern	16 Zeichen	16 Zeichen	
V80	Keine .GWF gefunden	16 Zeichen	16 Zeichen	
V82	Erstellte .GWF	16 Zeichen	16 Zeichen	
V83	Extra Modbus/S	16 Zeichen	16 Zeichen	
V85	Sprache	16 Zeichen	16 Zeichen	
V86	Datum Format	16 Zeichen	16 Zeichen	
V87	Zeit Format	16 Zeichen	16 Zeichen	
V88	Dauer Format	16 Zeichen	16 Zeichen	
V89	Programm ändern	16 Zeichen	16 Zeichen	
V90	Lost Ed	8 Zeichen	16 Zeichen	
V91	Überspringen	8 Zeichen	16 Zeichen	
V92	Kein Goto	8 Zeichen	16 Zeichen	
V93	Common	8 Zeichen	16 Zeichen	
V94	Speichern	8 Zeichen	16 Zeichen	
V95	Gelöschtes Programm	8 Zeichen	16 Zeichen	
V96	Start von	8 Zeichen	16 Zeichen	
V97	Überspringen Anfrage	N/A	16 Zeichen	Anmerkung
V98	Segment ändern	16 Zeichen	16 Zeichen	
V99	Segment ändern	16 Zeichen	16 Zeichen	
V102	Gap	8 Zeichen	16 Zeichen	
V103	Gelöschte Log Datei	8 Zeichen	16 Zeichen	
V104	Zu große Log Datei	8 Zeichen	16 Zeichen	
V108	Planer	8 Zeichen	16 Zeichen	
V109	Sch Clr	8 Zeichen	16 Zeichen	
V110	Laden	8 Zeichen	16 Zeichen	

Anmerkung: Nur für Geräte mit der Auditor Option.

**5.4 DAS EREIGNIS TEXTVERZEICHNIS (Fortsetzung)**

Nr	EREIGNIS NAME	MAX LÄNGE 1/4 VGA	MAX LÄNGE XGA	
V111	Download	8 Zeichen	16 Zeichen	
V112	Beendet	8 Zeichen	16 Zeichen	
V113	Fehler	8 Zeichen	16 Zeichen	
V114	Abbr.	8 Zeichen	16 Zeichen	
V115	Übernehmen	8 Zeichen	16 Zeichen	
V116	Speichern	8 Zeichen	16 Zeichen	
V117	Gelöschtes Rezept	8 Zeichen	16 Zeichen	
V120	Laden	8 Zeichen	16 Zeichen	
V121	Start	8 Zeichen	16 Zeichen	
V122	Halten	8 Zeichen	16 Zeichen	
V123	Abbruch	8 Zeichen	16 Zeichen	
V124	Reset	8 Zeichen	16 Zeichen	
V125	Neustart	8 Zeichen	16 Zeichen	
V126	Beendet	8 Zeichen	16 Zeichen	
V127	Speichern	8 Zeichen	16 Zeichen	
V128	Pause	8 Zeichen	16 Zeichen	
V129	Fortsetzen	8 Zeichen	16 Zeichen	
V130	Stop	8 Zeichen	16 Zeichen	
V131	Phase	8 Zeichen	16 Zeichen	
V132	Erstellen	8 Zeichen	16 Zeichen	
V138	Ethernet Speichern	16 Zeichen	16 Zeichen	
V139	Modbus/TCP Speichern	16 Zeichen	16 Zeichen	
V140	Net Audit Speichern	N/A	16 Zeichen	Anmerkung
V141	Verlorene Meldungen	N/A	16 Zeichen	Anmerkung
V142	Power Cycle	N/A	16 Zeichen	Anmerkung
V143	Net Audit Update	16 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung
V150	Sig Konf Speichern	16 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung
V151	Sig Konf Update	16 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung
V152	Neue Ebene (Sign)	16 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung
V153	Alte Ebene (Sign)	16 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung
V154	Objekt (Sign)	16 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung
V155	Seite (Sign)	16 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung
V156	Funktion (Sign)	16 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung
V157	Nicht verwendete Signatur	16 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung
V158	Sign Fehler	16 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung
V159	Autorisierung Fehler	16 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung
V160	Min ID	8 Zeichen	16 Zeichen	
V161	Min Passwort	8 Zeichen	16 Zeichen	
V162	Max Login Versuche	8 Zeichen	16 Zeichen	
V163	Abgelaufenes Passwort	8 Zeichen	16 Zeichen	
V164	Logout zeit	8 Zeichen	16 Zeichen	
V168	Zugriff Upd Fehler	16 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung
V169	Wieder einsetzen	16 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung
V170	Wiederherstellen freigeben		16 Zeichen	16 Zeichen
V171	Wiederherstellen sperren	16 Zeichen	16 Zeichen	
V172	Master Zugriff	16 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung
V173	Slave Zugriff	16 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung
V174	Bind Access	16 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung

Anmerkung: Nur für Geräte mit der Auditor Option.

**5.4 DAS EREIGNIS TEXTVERZEICHNIS (Fortsetzung)**

Nr.	EREIGNIS NAME	MAX LÄNGE 1/4 VGA	MAX LÄNGE XGA	
V175	Unbind Access	16 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung
V176	Access Bind Fail	16 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung
V177	ForcNew auf PwdEx	16 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung
V178	Sperren auf PwdEx	16 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung
V179	Deploy Access	16 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung
V180	Uhr Sync	16 Zeichen	16 Zeichen	
V181	Uhr Master	16 Zeichen	16 Zeichen	
V182	Uhr Slave	16 Zeichen	16 Zeichen	
V183	Uhr isoliert	16 Zeichen	16 Zeichen	
V185	Abgelaufen	16 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung
V186	Ungültig	8 Zeichen	16 Zeichen	Anmerkung
V190	Log On Remote	8 Zeichen	16 Zeichen	
V191	Log Off Remote	8 Zeichen	16 Zeichen	
V192	Log Fail Remote	8 Zeichen	16 Zeichen	
V193	Timeout Remote	8 Zeichen	16 Zeichen	
V195	Log On FTP	8 Zeichen	16 Zeichen	
V196	Log Off FTP	8 Zeichen	16 Zeichen	
V197	LogFail FTP	8 Zeichen	16 Zeichen	
V198	Timeout FTP	8 Zeichen	16 Zeichen	
V200	Löschen	8 Zeichen	16 Zeichen	
V201	Sichern	8 Zeichen	16 Zeichen	
V202	Laden	8 Zeichen	16 Zeichen	
V203	Start	8 Zeichen	16 Zeichen	
V204	Halten	8 Zeichen	16 Zeichen	
V205	Neustart	8 Zeichen	16 Zeichen	
V206	Überspringen	8 Zeichen	16 Zeichen	
V207	Redo	8 Zeichen	16 Zeichen	
V208	Advance	8 Zeichen	16 Zeichen	
V209	Abbruch	8 Zeichen	16 Zeichen	
V210	Reset	8 Zeichen	16 Zeichen	
V211	Jog	8 Zeichen	16 Zeichen	
V212	Planer	8 Zeichen	16 Zeichen	
V213	Abbruch	8 Zeichen	16 Zeichen	
V214	Neu	8 Zeichen	16 Zeichen	
V215	Segment Edit	16 Zeichen	16 Zeichen	
V216	Segment Edit	16 Zeichen	16 Zeichen	
V217	Program Edit	16 Zeichen	16 Zeichen	
V218	Plan laden	8 Zeichen	16 Zeichen	
V219	Spät Plan	8 Zeichen	16 Zeichen	
V220	Lastfehler	8 Zeichen	16 Zeichen	
V221	Beendet	8 Zeichen	16 Zeichen	
V222	Frei	8 Zeichen	16 Zeichen	

---

Anmerkung: Nur für Geräte mit der Auditor Option.

---

### 5.4.1 Ändern von Ereignis Meldungen

Das mitgelieferte Ereignis Textverzeichnis ist Teil der `_system.uyl` Datei. Beim Ändern verwenden Sie die gleiche Vorgehensweise wie beim Ändern des System Textverzeichnisses:

1. Suchen Sie im Ereignis Textverzeichnis den Text, den Sie ersetzen möchten.
2. Notieren Sie die Referenznummer.
3. Geben Sie die Referenznummer, gefolgt vom neuen Text in folgendem Format ein: `V<N>,<text>`

wobei: `<N>` die Referenznummer und

`<text>` der Ersatztext ist.

Zum Beispiel: `V41,Appl. geladen.`

### 5.4.2 Erstellen eines Ereignistextes in einer neuen Sprache

Verwenden Sie für ein Textverzeichnis in einer neuen Sprache die Namen `_event0.uyl`, `_event1.uyl`, `_event2.uyl` bis `_event9.uyl`, (ein Verzeichnis für jeweils eine neue Sprache).

#### VORGEHEN

Verwenden Sie Excel oder ein ähnliches Tabellenkalkulations Programm:

1. Schreiben Sie in die erste Spalte die Referenznummer von V1 bis V116.
2. In der zweiten Spalte geben Sie die Ereignis Meldung in der entsprechenden Sprache ein.

Speichern Sie die Datei im CSV Format.

### 5.4.3 Ereignis Prioritäten

Alle Ereignisse haben anfangs Priorität 1. Es ist aber auch möglich andere Prioritäten zuzuweisen, z. B. um Ereignisse zu filtern die ausgedruckt werden sollen, Loggin oder Trends (über den DR\_ALARM Block). Wie bei den Alarmen, muss auch den Ereignissen eine Priorität von 0 bis 15 zugewiesen werden, wobei 0 das Ereignis ausschaltet.

Ist eine solche Anpassung erforderlich, wird eine optionale Datei `_SYSTEM.UYE` zum System zugefügt. Diese Textdatei enthält für jedes Ereignis eine Zeile mit Inhalt: `<Ereignis Nummer>`, `<Priorität>`, wobei die Ereignisnummer von den vorherigen Tabellen abgeleitet wird und die Priorität 0 bis 15 ist.

zum Beispiel:     41,0  
                  42,0

würde die Ereignisse "Datenbasis geladen" und Datenbasis gestartet" deaktivieren

## 5.5 DAS USER TEXTVERZEICHNIS

Dieses anfangs leere Verzeichnis steht Ihnen zur Verfügung, wenn Sie eigene Texte für die Home Seite und Benutzer Bildschirme eingeben möchten. Des weiteren stehen Ihnen Verzeichnisse für andere Sprachen zur Verfügung. Verwenden Sie das User Textverzeichnis in Verbindung mit dem **User Screen Editor**. Weitere Details finden Sie im The User Screen Editor Handbook (Bestellnummer HA260749 U005).

Erstellen Sie für jede System Datei eine eigene User Textdatei.

Dateinamen und Eingabeform entsprechen dem Muster der `_system.uyl` Datei:

`_user.uyl` für die Dateien mit den Texten in der entsprechenden Heimatsprache.

`_user<n>.uyl` für Dateien mit anderssprachigen Texten.

*n* wird durch einen Wert zwischen 0 und 9 ersetzt, wobei Sie für jede Sprache eine Zahl verwenden.

Verwenden Sie bei der Eingabe folgende Form: `U<N>,<text>`

wobei:

`<N>` die Referenznummer und

`<text>` der Ersatztext ist.

Das Verzeichnis können Sie aus maximal 2000 Eingaben mit jeweils bis zu 128 Zeichen aufbauen.

## 5.6 DAS PROGRAMMER TEXTVERZEICHNIS

Das Programmierer Textverzeichnis besteht aus von Ihnen erstellten Texten für die Anzeige des Sollwert Text Editors. Weitere Informationen finden Sie im „Setpoint Program Editor Handbook“ (Bestellnummer HA261134U005). Die Einträge laufen über den User Text, werden also im User Textverzeichnis `_user.uyl` gespeichert.

Verwenden Sie bei der Eingabe folgende Form: `P<N>,<text>`

wobei:

`<N>` die Referenznummer und

`<text>` der Ersatztext ist.

Das Verzeichnis kann aus 200 Eingaben mit jeweils bis zu 16 Zeichen bestehen.

## 5.7 ANZEIGENAVIGATION

Die Anzeignavigation beschreibt das Vorgehen beim Ausführen einer Aufgabe oder Aufrufen eines Objekts.

In diesem Abschnitt finden Sie:

1. Die Anzeignavigations Datei ([Abschnitt 5.7.1](#))  
Die Versionen  
Codierung - Die leere Anzeige Version, [\\_system.pnl](#)  
Codierung - Die Applikation Anzeige Version, [\\_default.pnl](#)
2. Ändern der [\\_default.pnl](#) Datei ([Abschnitt 5.7.2](#))
3. Zeilenarten ([Abschnitt 5.7.3](#))  
[Anzeige Agent Deklaration](#)  
[Anzeige Treiber Deklaration](#)  
[Home Seite Deklaration](#)  
[Grund Seite Deklaration](#)  
[Initialisierungs Seite Deklaration](#)
4. Agentenarten ([Abschnitt 5.7.4](#))

Die Architektur der Standard Oberfläche ist in der Anzeignavigations Datei, auch *.pnl* Datei genannt, festgelegt. In diesem Abschnitt finden Sie diese Datei und wie Sie die Anzeige auf Ihre Ansprüche anpassen können beschrieben.

Die Architektur der Benutzer Bildschirm Anzeige wird im User Screen Editor aufgebaut und in anderen Dateien gespeichert. Weitere Informationen über den Aufbau der Benutzer Bildschirme finden Sie im User Screen Editor Handbook (Bestellnummer HA260749U005).

### 5.7.1 Die Anzeignavigations Datei

#### DIE VERSIONEN

Jedes Gerät kann bis zu drei Versionen der Anzeignavigations Datei in der Software enthalten. Zwei dieser Dateien werden im ROM gespeichert. Die Dateien finden Sie unter den Namen *<appname>.pnl*, *\_default.pnl* und *\_system.pnl*, mit den ROM Kopien von *\_default.pnl* und *\_system.pnl*.

Jede dieser Versionen besteht hauptsächlich aus einer Liste von Agenten mit verschiedenen, das Verhalten bestimmenden Parametern. Einige dieser Parameter sind Agent spezifisch, andere allgemein.

Die Codierungen für *\_system.pnl* (die Leere Anzeige Version) und *\_default.pnl* (hier die Applikation Anzeige Version genannt) folgen.

---

**Anmerkung:** Für Geräte mit Auditor Option lesen Sie für die Codierung bitte den [Abschnitt Auditor Option Versionen](#).

---

Haben Sie eine Applikation geladen (z. B. *<appname>*), sucht das System nach *<appname>.pnl*. Diese Version wurde extra für die Applikation erstellt und generiert eine applikationsspezifische Oberfläche. Bei Geräten die regelmäßig verschiedene Applikationen abarbeiten, ist für jede Applikation eine *<appname>.pnl* Datei vorhanden.

Kann das Gerät *<appname>.pnl* nicht finden, sucht es nach *\_default.pnl*. Dies ist die allgemeine Version, die für alle Applikationen gültig ist.

Kann das Gerät auch *\_default.pnl* nicht finden, sucht es die Kopie der Werksversion, die im ROM gespeichert ist. (Das Gerät wird mit diesen Dateien ausgeliefert. Die Dateien können nicht gelöscht werden.)

Haben Sie keine Applikation geladen, sucht das Gerät die Datei *\_system.pnl*, die für die 'Leere' Anzeigeversion verantwortlich ist (siehe auch Kapitel 4, Abschnitt 4.3 *Verwalten einer Applikation*). Kann das Gerät diese nicht finden, verwendet es die entsprechende Version aus dem ROM.

**5.7.1 DIE ANZEIGENAVIGATIONS DATEI (Fortsetzung)****DIE VERSIONEN (Fortsetzung)**

Codierung - Die leere Anzeige Version (\_system.pnl)

=====

BEISPIEL LEERES ANZEIGE SYSTEM

=====

(Quarter-) VGA Driver:

D1,QVGA

Home Agent (steht für User Seite 1; besteht diese nicht, wird als Vorgabe die System Übersicht verwendet, die die niedrigste ID im Haupt Fenster hat)

H1

Initial page (Erste Seite nach dem Einschalten) ist gleich

I1

Root Agent:

R1000

A1000,MENU,,,3,,,2010,4000,2210,2300,2130,2400,9012,1

A2010,SYS \_ SUM

A2210,APP \_ MGR,4,,,0

SETUP submenu

A2300,MENU,,,3,#S398,#S399,2030,2040,2050,2060,2090,2070

A2030,STARTUP,,3

A2040,COMMS,,4

A2050,CLOCK,3

A2060,INTERNAT,,4

A2070,PANEL,,2

A2090,TIMEZONE,,4

MAINTENANCE submenu

A2400,MENU,4,,3,#S930,#S931,2080,2140,2150,2160,2170

A2080,CLONE,4

A2140,FILE \_ MGR,4

A2150,SOFT \_ OPT,4

A2160,BATCH \_ MAINT \_ 4

A2170,COMPAT,4

Alarm history (nur für Ereignis Log)

A9010,ALM \_ HIST,2,,2

A4000,ACCESS

Dialogue Agent

A100000,DIALOG,,,4

==== END OF FILE ====

**5.7.1 DIE ANZEIGENAVIGATIONS DATEI (Fortsetzung)****DIE VERSIONEN (Fortsetzung)**

Codierung - Beispiel Applikation Anzeige Version (\_default.pnl)

```

=====
      BEISPIEL APPLIKATION ANZEIGE SYSTEM
=====

(Quarter-) VGA Driver
D1,QVGA

Home page is first User Page (Vorgabe Übersicht oder System Übersicht, da dies die niedrigste Id im Haupt
Fenster hat)

H1

Initial page (Erste Seite nach dem Einschalten) ist der Benutzerbildschirm 100 (wenn vorhanden)
I100

  Root Menu
R1000
A1000,MENU,,,3,,,4000,2000,9000,1500,6000,7000,5000,1

  System Submenu
A2000,MENU,,,3,#S130,#S131,2010,2200,2300,2080
A2010,SYS _ SUM
A2080,CLONE,4

  Application sub-submenu
A2200,MENU,,,3,#S396,#S397,2020,2210,2230
A2020,APP _ SUM
A2210,APP _ MGR,4,,,0
A2230,FB _ MGR,3,4,,0

  Setup sub-submenu
A2300,MENU,,,3,#S398,#S399,2030,2040,2050,2060,2090,2070
A2030,STARTUP,,3
A2040,COMMS,,4
A2050,CLOCK,3
A2060,INTERNAT,,4
A2070,PANEL,,2
A2090,TIMEZONE,,4

```

(Fortsetzung)

---

## 5.7.1 DIE ANZEIGENAVIGATIONS DATEI (Fortsetzung)

### DIE VERSIONEN (Fortsetzung)

#### Security Access

A4000,ACCESS

#### Logging Submenu

A5000,LOG \_ MENU,2,,3,5010

A5010,LOG,2,3,2

#### Area/Group/Point displays

A1500,AGP,1,2,2

#### Programmer

A6000,PROG \_ MENU,2,3,3,6010

A6010,PROG,2,3,2,6000,8020,9030

A8020,BATCH,2,3,3,0,1

A9030,ALM \_ HIST,2,,3

#### Recipe

A7000,RCP \_ MENU,2,3,3,7010

A7010,RECIPE,2,3,2,7000

#### Batch

A8000,BATCH \_ MENU,2,,3,8010

A8010,BATCH,2,3,2,8011

#### Alarms

A9000,ALM \_ MENU,2,,3,9010,9011,9021

A9010,ALM \_ HIST,2,,2

A9020,MESSAGE,2,,3

#### Dialog Agent

A100000,DIALOG,,,4

==== END OF FILE ====

## 5.7.1 DIE ANZEIGENAVIGATIONS DATEI (Fortsetzung)

### AUDITOR OPTION VERSIONEN

Dieser Unterabschnitt enthält Listen, ähnlich denen zuvor aufgeführten, für Geräte mit Auditor Option.

Codierung - Die leere Anzeige Version (\_system.pnl)

```

=====
      BEISPIEL LEERES ANZEIGE SYSTEM
      (mit Auditor Option)
=====
(Quarter-) VGA Driver:
D1,QVGA
      Home Agent steht für User Seite 1; besteht diese nicht, wird als Vorgabe die System Übersicht verwendet, die die niedrigste ID im Haupt Fenster hat)
H1
      Initial page (first page after power-up) is the same
I1
      Root Agent:
R1000
A1000,MENU,,,3,,,2010,4000,2210,2300,2130,2400,2500,9012,1
A2010,SYS _ SUM
A2210,APP _ MGR,4,,,0
      SETUP submenu
A2300,MENU,,,3,#S398,#S399,2030,2040,2050,2060,2090,2070
A2030,STARTUP,,3
A2040,COMMS,,4
A2050,CLOCK,3
A2060,INTERNAT,,4
A2070,PANEL,,2
A2090,TIMEZONE,,4
      MAINTENANCE submenu
A2400,MENU,4,,3,#S930,#S931,2080,2140,2150,2160,2170
A2080,CLONE,4
A2140,FILE _ MGR,4
A2150,SOFT _ OPT,4
A2160,BATCH _ MAINT,4
A2170,COMPAT,4
      Admin submenu
A2500,MENU,5,,3,#S1400,#S1401,2510,2520
A2510,NET _ AUDIT,5
A2520,SIGN _ CFG,5
A4000,ACCESS
      Alarm History (nur für Ereignis Log)
A9010,ALM _ HIST,2,,2
      Dialogue Agent
A100000,DIALOG,,,4
      Signature Agent
A200000,SIGN,,,5
===== END OF FILE =====

```

**5.7.1 DIE ANZEIGENAVIGATIONS DATEI (Fortsetzung)****AUDITOR OPTION VERSIONEN (Fortsetzung)**

Codierung - Beispiel Applikation Anzeige Version (\_default.pnl)

=====

BEISPIEL APPLIKATION ANZEIGE SYSTEM  
(mit Auditor Option)

=====

(Quarter-) VGA Driver

D1,QVGA

Home page is first User Page (oder Vorgabe Übersicht ider System Übersicht, da diese die niedrigste Id im Fenster hat)

H1

Initial page (erste Seite nach Einschalten) is the user screen 100 (wenn vorhanden)

I100

Root Menu

R1000

A1000,MENU,,,3,,,4000,2000,9000,1500,6000,7000,8000,5000,1

System Submenu

A2000,MENU,,,3,#S130,#S131,2010,2200,2300,2080,2500

A2010,SYS \_ SUM

A2080,CLONE,4

Application sub-submenu

A2200,MENU,,,3,#S396,#S397,2020,2210,2230

A2020,APP \_ SUM

A2210,APP \_ MGR,4,,,0

A2230,FB \_ MGR,3,4,,0

Setup sub-submenu

A2300,MENU,,,3,#S398,#S399,2030,2040,2050,2060,2090,2070

A2030,STARTUP,,3

A2040,COMMS,,4

A2050,CLOCK,3

A2060,INTERNAT,,4

A2070,PANEL,,2

A2090,TIMEZONE,,4

(Fortsetzung)

## 5.7.1 DIE ANZEIGENAVIGATIONS DATEI (Fortsetzung)

### AUDITOR OPTION VERSIONEN (Fortsetzung)

#### Admin

A2500,MENU,5,,3,#S1400,#S1401,2510,2520

A2510,NET \_ AUDIT,5

A2520,SIGN \_ CFG,5

#### Security Access

A4000,ACCESS

#### Logging Submenu

A5000,LOG \_ MENU,2,3,5010

A5010,LOG,2,3,2

#### Area/Group/Point displays

A1500,AGP,1,2,2

#### Programmer

A6000,PROG \_ MENU,2,3,3,6010

A6010,PROG,2,3,2,6000,8020,9030

A8020,BATCH,2,3,3,0,1

A9030,ALM \_ HIST,2,,3

#### Recipe

A7000,RCP \_ MENU,2,3,3,7010

A7010,RECIPE,2,3,2,7000

#### Batch

A8000,BATCH \_ MENU,2,,3,8010

A8010,BATCH,2,3,2,8011

#### Alarms

A9000,ALM \_ MENU,2,,3,9010,9011,9021,9012

A9010,ALM \_ HIST,2,,2

A9020,MESSAGE,2,,3

#### Dialog Agent

A100000,DIALOG,,,4

#### Signature Agent

A200000,SIGN,,,5

==== END OF FILE ====

### 5.7.2 Ändern der `_default.pnl` Datei

Möchten Sie den Aufbau (Layout) des Menü Systems ändern, müssen Sie die `_default.pnl` Datei bearbeiten.

In jedem Menü können Sie die folgenden Objekte ändern:

1. den Titel oder jede andere Legend,
2. welcher Bildschirmbereich belegt wird (z. B. Statusbereich, Haupt Fenster oder Pop-up Menü)
3. welche Untermenüs geöffnet werden.

---

Anmerkung: Bitte beachten Sie, dass die Möglichkeit besteht, ein nicht funktionsfähiges Menüsystem zu entwickeln. Z. B. ist es möglich, ein System zu erstellen, das keine Fensteransicht öffnet und somit auch keine Möglichkeit bietet, die Eingabe rückgängig zu machen.

---

### 5.7.3 Zeilenarten

Bitte lesen Sie den folgenden Abschnitt in Verbindung mit der vorangegangenen Auflistung.

Es stehen Ihnen verschiedene Zeilenarten zur Verfügung, die durch Ihren Anfangsbuchstaben gekennzeichnet sind:

1. Anzeige Agent Deklaration, beginnend mit 'A'.
2. Anzeige Treiber Deklaration, beginnend mit 'D'.
3. Home und Grund Seite Definitionen, beginnend mit 'H' und 'R'.
4. Initialisierungs Seite Definition, beginnend mit 'I'.
5. Kommentar Linien, beginnend mit einem Leerzeichen.

---

#### Anmerkungen:

1. Das System ignoriert Anweisungen, die es nicht verstehen kann, bevor es zusammenbricht oder sich aufhängt.
  2. Die `_default.pnl` Datei ist eine CSV Datei, deren Zeilen mit LF oder CR-LF abgeschlossen werden.
  3. Stellen Sie das Zeichen '\ ' an das Ende einer Zeile, werden zwei Zeilen in einer 'logischen Zeile' kombiniert. Wiederholen Sie diesen Vorgang, werden mehrere angezeigte oder gedruckte Zeilen in einer logischen Zeile kombiniert. Hat die logische Zeile mehr als 255 Zeichen, wird das 255. Zeichen von nachfolgenden Zeichen überschrieben.
  4. Zeilenarten können in jeder Reihenfolge auftreten.
  5. Zeilen, die nicht mit A, D, H oder R beginnen, werden ignoriert und als Kommentare angesehen.
  6. Kommentarzeilen sind selbsterklärend. Andere Zeilenarten werden im Folgenden erklärt.
- 

### ANZEIGE AGENT DEKLARATION

Syntax: A<Id>,<Typ>,<Zugriff>,<WrZugriff>,<Fenster>,<Spezifisch>

alle Parameter nach <typ> sind optional.

PARAMETER	BEDEUTUNG
<Id>	ist die Agent ID, spezifiziert als Dezimalzahl im Bereich zwischen 1000 bis $2^{32} - 1$ . (oder hexadezimal, wenn 'X' vorangestellt ist). Die IDs 1-999 sind für die User Seiten reserviert, die in der User Screen Datei (OLF) definiert sind.
<Typ>	ist eine Mnemonik für die Art des Anzeige Agenten, z. B. MENU, ALM_HIST. Diese finden Sie später aufgelistet.
<Zugriff>	gibt die Ebene des Sicherheitszugriffs für diesen Agenten an. Geben Sie einen Wert zwischen 1 und 4 ein. 1 ist Vorgabe.
<WrZugriff>	gibt die Zugriffsebene für den 'Schreib Zugriff' innerhalb des Agenten an. Die genaue Beschreibung ist agentenspezifisch. Vorgabe ist <Zugriff>.
<Fenster>	ist das Fenster, in dem der Agent arbeitet. Geben Sie einen Wert zwischen 1 und 4 ein: 1 = Status Fenster 2 = Haupt Fenster 3 = Pop-up Fenster 4 = Dialog Fenster. Überspringen Sie diesen Parameter, nimmt das Gerät das Haupt Fenster als Vorgabe. Nur ein Dialog Agent arbeitet im Dialog Schaltfenster.

(Fortsetzung)

### 5.7.3 ZEILENARTEN (Fortsetzung)

#### ANZEIGE AGENT DEKLARATION (Fortsetzung)

Beispiel: A9010,ALM\_HIST,2, ,2

Alle weiteren Parameter haben eine agentenspezifische Bedeutung. Sie müssen Komma getrennt und von einem der folgenden Typen sein:

1. Positive Dezimalzahlen zwischen 0 und  $2^{32} - 1$
2. Hexadezimalzahlen mit bis zu 8 Digits, denen ein 'X' vorangestellt ist.
3. Text innerhalb von doppelten Anführungszeichen.
4. Verzeichnistext im Format #S123, wobei S (zum Beispiel) der Verzeichnis Identifizierer und 123 (zum Beispiel) die Indexnummer ist. Weitere Informationen finden Sie im User Screen Editor Handbook.

Möchten Sie z. B. einen Menü Agenten anlegen, sind die ersten wichtigsten Punkte **Titel** und **Legende**. Diese können Sie als Text oder Verzeichnistext festlegen. Die meisten anderen Anzeige Agenten liefern den eigenen Titel und die eigene Legende, die Sie, wenn nötig, im System Verzeichnis ändern können.

Spezifische Parameter sind:

<b>ANZEIGE AGENT</b>	<b>PARAMETER</b>
MENU	Ids für die Agenten, auf die in diesem Menü zugegriffen wird
SPP	Id für das zugehörige SPP_MENU
SPP_MENU	Id für die zugehörige SPP
ALM_MENU	Id für die zugehörige ALM_HIST
APP_MGR:	Bit-Codierung* für die angezeigten Tasten
(A) Applikations System	1 ENTLADEN
	2 SICHERN
	4 SICHERN ALS
	8 STOP/START
(B) Bare system	1 LADEN
	2 LADEN UND START
	4 LÖSCHEN

In diesem Beispiel eines Menü Agenten werden die Parameter verwendet, die festlegen, dass der Agent über das Menü geöffnet wird:

A1000,MENU, , ,3, , ,4000,2000,9000,3000,5000,1

\* Die Bit-Codierung in der obigen Tabelle (Applikation Anzeige Version) bezieht sich auf den letzten Parameter in der Zeile A2210,APP\_MGR,4, , ,0 der entsprechenden Liste.

#### ANZEIGE TREIBER DEKLARATION

Syntax: D<Id>,<Type>[,<Spezifisch>]

mit

<Id> Treiber Identität. In einem System mit nur einem Treiber hat dieser Parameter keine Bedeutung.

<Typ> Mnemonik für die Anzeige Treiberart. Zur Zeit wird nur QVGA unterstützt.

Beispiel: D1,QVGA

mit '1' in D1 als Identifizierer für den Treiber, auch wenn nur einer vorhanden ist.

Zur Zeit stehen Ihnen keine Parameter für die Treiber Deklaration zur Verfügung.

### 5.7.3 ZEILENARTEN (Fortsetzung)

#### HOME SEITE DEKLARATION

Syntax: H<Id>

Beispiel: H1

Dies definiert den Home Agenten (dieser wird direkt nach dem Einschalten oder nach Ablauf des HOME Timeout aktiv und generiert die Home Seite). Bestimmen Sie keine Home Deklaration, ist dies der Agent mit der niedrigsten Id im Haupt Fenster.

#### Grund Seite Deklaration

Die Grund Seite wird angezeigt, wenn Sie die Pop-up Menü Taste betätigen. Sie besteht im Allgemeinen aus einem Menü.

Syntax: R<Id>

Beispiel: R1000

Dies definiert den Grund Agenten.

Bestimmen Sie keine Grund Deklaration, ist dies der Agent mit der niedrigsten Id im Pop-up Menü. Sind keine Pop-up Agenten vorhanden, wird es dem Home Agenten gleichgestellt.

#### INITIALISIERUNGS SEITE DEKLARATION

Die Initialisierungs Seite wird nur beim Start angezeigt. Sie bietet Ihnen die Möglichkeit, eine sich von der Home Seite unterscheidende Einführungs Seite anzuzeigen.

Syntax I<Id>

Beispiel: I1000

Dies definiert den Initial Agent.

### 5.7.4 Agentenarten

In Tabelle 5.7.4a sehen Sie die verwendeten Agentenarten.

Der Spalte "Eingabe Punkte" können Sie die Anzahl der Eingabe Punkte für die aufgelisteten Agenten entnehmen. Ebenso stellt diese Zahl die Anzahl der zugewiesenen IDs, beginnend bei der spezifizierten ID. Beachten Sie dies, wenn Sie IDs den Agenten zuweisen, damit keine Konflikte entstehen. In Tabelle 5.7.4b finden Sie Hinweise zu den Agenten mit mehreren Eingabe Punkten.

Die dritte Spalte (Ungültig) zeigt Ihnen, unter welchen Umständen der Agent nicht verfügbar ist. 'A' bedeutet, dass der Agent in der Applikation Anzeige, 'L', dass er in der leeren Anzeige nicht verfügbar ist.

MNEMONIK	EINGABE PUNKTE	UNGÜLTIG	BESCHREIBUNG
ACCESS	1		Sicherheitszugriff
AGP	1	B	Übersicht Anzeigen
ALM_HIST	2	L	Alarm Historie/Übersicht
ALM_MENU	1	L	Alarm Menü
APP_SUM	1	L	Applikation Übersicht
BAT_MENU	1	L	Batch Menü
BATCH	2	L	Siehe Tabelle 5.8
CLOCK	1		Echtzeituhr Wartung
CLONE	1		ISE Klonen Einstellungen
COMMS	1		Kommunikation Setup
COMPAT	1	A	Kompatibilitäts Auswahl
DIALOG	1		Dialogbox Manager
FB_MGR	1	L	Funktionsblock Manager
FILE_MGR	1	A	Datei Manager
INTERNAT	1		Internationalisierung
LOGGING	4	L	Logging Regelung und Darstellung
MENU	1		Allgemein Menü
MESSAGE	2	L	Siehe Tabelle 5.8
NET_AUDIT	1		Netzwerk Audit Trail Konfiguration
PROG	7	B	Programmer
PROG_MENU	1	B	Programmer Menü
PANEL	1		Anzeige Parameter, z. B. Helligkeit
RCP_MENU	1	L	Rezept Menü
RECIPE	4	L	Siehe Tabelle 5.8
RESOURCES	1	A	System Ressourcen Bestimmung
SIGN	1		Elektronische Signatur Manager
SOFT_OPT	1	A	Software Optionen
SPP	7	L	Legacy Sollwert Programmer
SPP_MENU	1	L	Legacy Sollwert Programmer Menü
STARTUP	1		Start Strategie Definition
SYS_SUM	1		System Übersicht
TIMEZONE	1		Zeitzone Konfiguration

Tabelle 5.7.4a Agentenarten

#### 5.7.4 AGENTENARTEN (Fortsetzung)

In der zweiten Spalte der Tabelle 5.7.4a sehen Sie, dass manche Agenten mehrere Eingabe Punkte haben. Die Parameter beziehen sich auf die folgenden Untermenüs:

AGENT	WERT	MÖGLICHKEIT
ALM_HIST	0	Alarm Historie
	1	Alarm Übersicht
	2	Ereignis Log
BATCH	0	Batch laden/starten
	1	Batch Status
LOGGING	0	Monitor
	2	Archiv Management
	3	Gruppen
	4	FTP
MESSAGE	0	Alle Meldungen sehen
	1	Eine Meldung sehen
PROG	0	Programme
	1	Planer
	2	Ändern
	3	Vorschau
	4	Monitor
	5	Spreadsheet Editor*
RECIPE	6	Application Editor*
	0	Rezept Auswahl
	1	Rezept Status
	2	Rezept Monitor
SPP	3	Rezept Editor
	0	Monitor
	1	Programme
	2	Planer
	3	Voranzeige
	4	Ändern
	5	Vorschau
	6	Start von

Tabelle 5.7.4b Agenten Untermenüs (für Eingabe Punkte >1)

\* Es wird vorausgesetzt, dass Sie den Wert 2 zur Auswahl des richtigen Editors verwenden: Der Wert 5 wird zum Aufrufen des Spreadsheet Editors verwendet, wenn ein Application Editor konfiguriert wurde. 6' ist ausschließlich für den Werksgebrauch.

## 5.8 DATENBASIS NAMEN

Die LIN Datenbasis eines Visual Supervisors besteht aus einer Anzahl von Funktionsblöcken. Einige dieser Blöcke werden im Werk eingestellt und sind für alle Geräte gleich, andere, wie z. B. Funktionsblock Namen, Alarm Namen oder Aufzählungen, können Sie selbst einstellen.

Die Funktionsblock Namen können Sie über LINTools bearbeiten.

Aufzählungen sind änderbar, jedoch nicht über LINTools ([Abschnitt 5.8.3](#)).

Diese drei Arten von Namen/Texten finden Sie in Datenbasis Namen Dateien mit der Erweiterung *.uyn*. Diese Dateien sind optional. Sind sie vorhanden, existiert eine pro Datenbasis (Applikation). Sie finden sie unter dem Namen *<appname>.uyn*.

### 5.8.1 Funktionsblock Namen

Funktion Block Namen finden Sie in zwei Funktionen - Alarm Historie und Logging Gruppen. Zusätzlich werden sie in den Logging Dateien verwendet und im ASCII Format gespeichert.

Beachten Sie beim Ersetzen eines existierenden Funktionsblock Namens folgendes Format:

*<Block Alias>,<Block Name>*

'Block Alias' steht für den Ersatztext und 'Block Name' ist der Original LIN Datenbasis Name für den Block.

Zum Beispiel: Erster Kreis,Lp1. Der LIN Datenbasis Name 'Lp1' wird durch 'Erster Kreis' ersetzt.

---

*Anmerkung: Die maximale Anzahl der Zeichen für die Blockbeschreibung ist 8 für 1/4 VGA Geräte und 16 für XGA Geräte.*

---

### 5.8.2 Alarm Namen

Die Namen werden in der Alarm Historie Seite angezeigt.

Syntax:

*<Alarm Alias>,<Block Name>.Alarms.<Alarm Name>*

'Alarm Alias' ist der Ersatztext und 'Alarm Name' ist der Original LIN Datenbasis Name für den Block.

Zum Beispiel: Batterie,Grund.Alarms.BadBat ersetzt den aktuellen Namen (Text) 'BadBat' mit dem neuen Namen (Text) 'Batterie'.

---

*Anmerkung: Die maximale Zeichenanzahl für die Alarmbeschreibung beträgt 7 für Kleinformat Geräte (1/4 VGA) und 16 für Großformat Geräte (XGA) (obwohl nur die ersten 8 Zeichen im Alarm Fenster erscheinen. Details in Abschnitt 2.6).*

---

### 5.8.3 Aufzählungen

Aufzählungen sind meist bool'sche Variable mit zwei Zuständen, z. B. WAHR/FALSCH und OFFEN/GESCHLOSSEN. Sie werden als Teil der Programmer Graphikfunktion (VORSCHAU, VORANSICHT und ÄNDERN) angezeigt. Ebenso werden Sie in den Logging Dateien verwendet.

Es stehen Ihnen zwei Arten zur Verfügung:

1. Syntax:

,<Block Name>.<Block Feld>, "<Alias>,<Alias>"

Zum Beispiel: ,digital.Out,"OFFEN,GESCHLOSSEN"

Die existierende Aufzählung in block.Feld 'digital.out' wird durch die neue Aufzählung OFFEN, GESCHLOSSEN ersetzt.

2. Syntax:

,<Block Name>.<Block Feld>.<Block SubField>, "<Alias>,<Alias>"

Zum Beispiel: ,digital.Out.Bit1,"OFFEN,GESCHLOSSEN"

Die existierende Aufzählung in block.Feld.subfield 'digital.out.bit1' wird durch die neue Aufzählung OFFEN, GESCHLOSSEN ersetzt.

### TAGS

Sie haben die Möglichkeit individuelle Funktionsblock Felder zu markieren, damit jede Änderung des Blocks über den Touch Screen in der Ereignis Historie aufgezeichnet wird.

Syntax:

<Feld Tag>,<Block Name>.<Feld Name>.<Bit Nummer>

Feld Tag ist der Name der zur Identifikation bei der Änderung des Wertes verwendet wird.

Zum Beispiel: LowTemp,PID.SL.Bit0

---

Anmerkung: Die maximale Anzahl der Zeichen für ein Feld Tag ist 8 für Geräte mit kleinem Bildschirm (1/4 VGA) und 16 für Geräte mit großem Bildschirm (SVGA Geräte).

---

## 5.9 FORMAT DATEIEN

Das Gerät verwendet zwei Arten von Format Dateien für die Konfiguration des Druckerausgangs. Eine für die Erstellung von Reporten und die andere für Ihre eigene Formatierung von Alarmen (z. B. Farbwechsel des Textes).

### 5.9.1 Report Formate

Eine Applikation, die DR\_REPRT Blöcke enthält, bezieht sich auf Report (.UYF) Dateien. Mit diesen Dateien stehen Ihnen beim Drucken von Reporten folgende Funktionen zur Verfügung:

Eigenes Layout für die Informationen

Detaillierte Überwachung der Formatierung von Daten

Text (optional Internationalisiert)

LIN Datenbasis Variable

System Variable – z. B. aktuelles Datum und Zeit.

Ein Beispiel für eine .UYF Datei sehen Sie in Abbildung 5.9.1a. Die markierten Objekte werden nachfolgend erläutert.

```

    *I3
    "Temperature : ", [pid1.pv]:6.3, "$NPressure : "
    [pid2.pv]:6.2, "$N"
    [pid1.pv]>=30.0<=90.0{Cold,OK,Hot}, "$N", _TIME:8, "$", ", _DATE:8, "$N"
  
```

Abbildung 5.9.1a Beispiel .UYF Datei

Haben Sie ein Gerät mit eingebauter Drucker/Lesegerät Option, können Sie graphische Trends auf einem entsprechenden Drucker ausdrucken (Kapitel 12 dieser Anleitung). Die zusätzlichen Befehle sehen Sie in Abbildung 5.9.1b.

**Anmerkung:** Der Seitenvorschub Befehl “SP” funktioniert bei vielen Druckermodellen. Bei anderen Modellen müssen Sie “S1B&l0H” anwenden, wobei das Zeichen nach dem & ein kleines ‘l’, keine ‘1’ ist.

```

    *I3
    "Temperature : ", [pid1.pv]:6.3, "$NPressure : "
    [pid2.pv]:6.2, "$N"
    [pid1.pv]>=30.0<=90.0{Cold,OK,Hot}, "$N", _TIME:8, "$", ", _DATE:8, "$N"
    "$P"
    [HD_TREND]:400:200T
  
```

Abbildung 5.9.1b Beispiel .UYF Datei mit Trend drucken Befehlen

## 5.9.1 REPORT FORMATE (Fortsetzung)

### UYF DATEI EINTRÄGE

Eine UYF Datei besteht aus Erkennungsinformationen (Anweisung), gefolgt von einer Liste der Objekte (Text und Variable), die Sie im Report haben möchten. Trennen Sie die einzelnen Objekte durch Komma ODER Neue Zeile, Zeilenvorschub oder Rücklauf (Carriage Return) Befehle.

Regeln

1. Keine Zeile darf mehr als 255 Zeichen enthalten (ohne Kommas, Zeilenvorschub usw.).
2. Fügen Sie zwischen den Objekten keine Leerzeichen oder Tabulatoren ein. Leerzeichen und Tabulatoren sollten Sie nur in Texten verwenden.

**Anweisung** Die Format Identifikation fügt dem Report eine Nummer an, die als Referenz für die Funktionsblöcke dient. Sie können verschiedene Reports in einer .UYF Datei zusammenfassen, wenn Sie ihnen unterschiedliche Anweisungen voranstellen. Setzen Sie die Anweisung vor die Liste der anzuzeigenden Objekte in eine eigene Zeile. Verwenden Sie das Format \*I<nummer>, mit <nummer> als ganze Zahl zwischen 1 und 999. Verwenden Sie keine Leerzeichen.

**Text** Text in doppelten Anführungszeichen wird wie eingegeben gedruckt. Sonderzeichen geben Sie wie in Tabelle 5.9.1a gezeigt ein. Geben Sie ASCII Zeichen im Format \$nn ein, wobei nn für den Hexcode des Zeichens steht. Geben Sie direkt hinter dem Text einen Doppelpunkt gefolgt von einer Zahl ein, bestimmen Sie die Breite des Feldes. Z. B. "Temperatur =":20 ergibt den Text 'Temperatur =' gefolgt von acht Leerzeichen. Wie Sie die Linksbündigkeit des Textes ändern, erfahren Sie unter 'Formatierungs Attribute'.

Entry	Definition	Hex
\$L or \$N	Line feed/new line	0A
\$P	Form feed	0C
\$R	Carriage Return	0D
\$T	Horizontal tab	09
\$" or ""	Double quotes	22
\$\$	Dollar symbol	24
,\$	Comma	2C
\${	Open curly bracket	7B
}\$	Close curly bracket	7D
\$nn	ASCII character nn	nn

Anmerkung: Die ASCII Unicode Latin-1 Zeichensatz Codes finden Sie in Anhang C.

Tabelle 5.9.1a Sonderzeichen

**Verzeichnistext** Sie haben die Möglichkeit, jedes Objekt der in Kapitel 5 beschriebenen Textverzeichnisse in den Report einzufügen. Beachten Sie die Form #<Verzeichnis ID><Eintrag Nummer>, mit Verzeichnis ID wie folgt:  
 Fehler Textverzeichnis ID = E  
 Ereignis Textverzeichnis ID = V  
 Programmierer Textverzeichnis ID = P  
 System Verzeichnis ID = S  
 User Textverzeichnis ID = U  
 Wählen Sie z. B. #U13, wird Objekt 13 des User Verzeichnisses in den Report eingebunden.

**5.9.1 REPORT FORMATE (Fortsetzung)****UYF DATEI EINTRÄGE (fortsetzung)**

Lin Datenbasis Variabel Die Variablen bestehen aus einem Block Namen, dem Feld Namen und, wenn möglich, dem Unterfeld Namen. Möchten Sie die Variable in die .UYF Datei einfügen, müssen Sie sie in eckige Klammern setzen, z. B. [pid2.PV]. Setzen Sie danach einen Doppelpunkt und geben Sie die Größeninformation an, indem Sie die Anzahl der gezeigten Zeichen eingeben.

Gesamtanzahl der Zeichen

Hier sehen Sie die gesamte Anzahl der anzuzeigenden Zeichen (mit Dezimalpunkten). Vorangestellte Nullen werden unterdrückt. Werte sind in der Regel rechtsbündig. Wie Sie die Einstellung ändern, erfahren Sie in 'Formatierungs Attribute'.

Anzahl der Dezimalstellen

Folgt der Gesamtzahl ein Punkt und eine weitere Zahl, gibt diese die Anzahl der Dezimalstellen an. Z. B. bedeutet ein Eintrag von 6.1, dass das Format xxxx.x ist oder ein Eintrag von 6.5 ein Format von .xxxxx

Neue Zeile

Verwenden Sie "\$N", wenn das nächste Objekt in einer neuen Zeile erscheinen soll. Bei einigen Drucker benötigen Sie ebenso den Rücklauf (\$R).

Grenzwerte/Grenztext

Wie Sie in Abbildung 5.9.1a sehen, können Sie eine Statuszeile abhängig vom Wert der Variable ausdrucken lassen. In diesem Beispiel ist der Eintrag:

```
[PID1.pv]>=30.0<=90.0 {Kalt,OK,HeiB}
```

Liegt der Wert von PID1 zwischen 30.0 und 90.0, wird OK gedruckt. Für alle Werte unter 30.0 erscheint 'Kalt', für aller Wert über 90.0 erscheint 'HeiB'.

Sie können Alarmwerte als Grenzwerte und Verzeichniseinträge als Grenztext verwenden, z.B.

```
[PID1.PV]>=[Pid.LL_SP]<=[PID1.HL_SP]{#U10,#U11,#U14}
```

Der Text in Objekt 11 des User Verzeichnisses wird gedruckt, wenn der Wert der Variable PID1 zwischen den Grenzen liegt. Für alle Werte unterhalb der unteren Grenze erscheint der Text des Objektes 10, für alle Werte oberhalb der oberen Grenze der Text aus Objekt 14.

Für Boolsche Variable, die entweder WAHR oder FALSCH sein können ist das Format: [Variable]{falsch Text,wahr Text}. Geben Sie z. B. [Pid7.SelMode.Track]{,Folgen} ein, wird 'Folgen' gedruckt, wenn [Pid7.SelMode.Track] WAHR wird. Steht die Variable auf FALSCh, erscheint kein Txt.

Den gleichen Syntax können Sie für die Zuweisung von Aufzählungen zu Integer, bool'schen Variablen, Subfeldern und Aufzählungen verwenden.

System Variable

Mit System Variablen (einige finden Sie in Tabelle 5.9.1b) können Sie Systeminformationen in den Report einfügen. Im Beispiel in Abbildung 5.9.1a werden die Objekte \_TIME und \_DATE eingefügt. Wie bei allen Variablen sollten Sie auch hier die Größe für die Formatierung festlegen. Eine vollständige Liste finden Sie im User Screen Editor handbook (HA260749U005).

_ALM_ACT	Number of currently active alarms (integer)
_DATE	Current date, in appropriately internationalised format (string)
_RCP_NAME	Name of current recipe (string)
_SPP_NAME	Name of current program (string)
_TIME	Current time (string)
_USER_NAME	Name of user curently logged on (string)

Tabelle 5.9.1b System Variable

## 5.9.1 REPORT FORMATE (Fortsetzung)

### UYF DATEI EINTRÄGE (fortsetzung)

#### FORMATIERUNGS ATTRIBUTE

Aus den Gruppen von Formatierungs-codes können Sie jeden Buchstaben an eine Variable anhängen:

1. Mit C, L oder R wird der verknüpfte Wert zentriert, linksbündig oder rechtsbündig ausgedruckt. (Vorgabe bei Text ist linksbündig (L); bei numerischen Werten rechtsbündig (R).)
2. Mit Z können Sie vorangestellte oder folgende Nullen einfügen.
3. Bei REAL Variablen: S gibt den Wert in wissenschaftlicher Notation an (z. B. 1.23E-3)
4. Bei INTEGER Variablen können Sie zwischen den folgenden Eingaben wählen:  
 X = Zeigt den Wert hexadezimal am und verwendet Großbuchstaben A bis F  
 x = Zeigt den Wert hexadezimal am und verwendet Kleinbuchstaben a bis f  
 Y = Zeigt den Wert binär.

Zum Beispiel: Ist der Wert des Blocks 'PID1.options' 42, dann erscheint bei:

[Pid1.options]:8YZ 42 als 8-Bit Binärwert mit vorangestellten Nullen: 00101010,

[Pid1.options]:8XZ 42 als 0000002A,

[Pid1.options]:4xL 42 als 2a◇◇ (wobei ◇ für ein Leerzeichen steht).

Ist der Wert des Blocks 'PID1.options' 42.0, dann erscheint bei:

[Pid1.options]:8S 42 als ◇◇◇4.2E1 (wobei ◇ für ein Leerzeichen steht).

#### BARGRAPHEN

Sie können einfache Bargraphen, bestehend aus einer Zeile mit Sternchen, in den Report einbinden. Geben Sie den Anfangs- und den Endwert der Skala ein und setzen Sie den Buchstaben B nach dem Zeichen für die Breite. Geben Sie zum Beispiel eine Skala von 0 bis 50 und eine Weite von 20 ein, wird der Wert 0 durch keine Sternchen und der Wert 50 durch 20 Sternchen dargestellt. In diesem Beispiel stellt ein Sternchen 20/50 = 0,4 der Skala dar. Kann der genaue Wert nicht durch eine ganze Anzahl von Sternchen dargestellt werden, wird gerundet.

D. h. ein Wert von 42 wird durch  $42 \times 0,4 = 16,8 = 17$  Sternchen repräsentiert. Ein Wert von 41 ( $41 \times 0,4 = 16,4$ ) wird aber von 16 Sternchen repräsentiert. Das 17. Sternchen erscheint erst, wenn der Prozesswert 41,5 erreicht.

Im folgenden Eintrag sehen Sie, wie Sie neben der Skala auch Text (hier die Skalenanfangs- und Endwerte) eingeben:

"0 [",[Loop1.PV]>=0<=50:20B,"] 50" . Bei einem Wert von 42 wird folgendes ausgedruckt:

```
0 [*****          ] 50
```

#### WEITERE INFORMATIONEN

1. Variable der Art ENUM werden als Text gedruckt. Ist keine Aufzählungsliste vorhanden, wird der in LIN definierte Text verwendet. Ist eine Aufzählungsliste vorhanden, müssen Sie alle benötigten Text eingeben. **Leere oder Überbereichswerte sind von den LIN Texten nicht vorgegeben.**
2. Alarm Unterfelder (z. B. [PID1.ALARMS.HIGHABS]) verhalten sich wie Integerwerte zwischen 0 und 3:  
 0 = Alarm nicht aktiv, Alarm nicht quittiert  
 1 = Alarm aktiv und quittiert  
 2 = Alarm nicht mehr aktiv aber weiterhin nicht quittiert  
 3 = Alarm aktiv aber nicht quittiert.

Spezifizieren Sie das ganze Feld (z. B. [PID1.ALARMS]), wird eine bitweise ODER-Verknüpfung aller Alarme erstellt.

*Anmerkung: Das Unterfeld 'Combined' steht Ihnen ebenso zur Verfügung. Dieses wird von den individuellen Alarmen über verschiedene Algorithmen abgeleitet.*

3. Haben Sie keine Aufzählungsliste vorgegeben, ist die Größenangabe für alle Variablen notwendig. Bei einer Aufzählungsliste ergibt sich die Größe aus dem längsten Text (String).

## 5.9.2 Alarm Formate

**Anmerkung:** Stellen Sie sicher, dass alle von Ihnen bestimmten IDs richtig arbeiten, da ID Fehler nicht als Alarm im LPTDEV Block erfasst werden.

Bei Applikationen mit Druckerunterstützung steht Ihnen eine optionale Format (.UYT) Datei für die Formatierung der Alarm Meldungen zur Verfügung. Der Datei Syntax ist gleich der .UYF Datei, die Sie in Abschnitt 5.9.1 beschrieben finden.

Mit .UYT Dateien können Sie festlegen, wie Alarmer und Ereignis Meldungen im Report gedruckt werden sollen. Diese Meldungen erscheinen, wenn innerhalb des Geräts bestimmte Aktionen auftreten. Jeder Alarm und jedes Ereignis hat einen eigenen Identifizierer, damit immer die richtige Art der Meldung ausgewählt werden kann.

Die verschiedenen Identifizierer finden Sie in Tabelle 5.9.2a, zusammen mit der Anwendbarkeit auf verschiedene Variablen, die Sie in den Report einbinden können. Diese Variablen finden Sie in Tabelle 5.9.2b. Ist eine Variable nicht anwendbar, wird ein Leerzeichen gezeigt.

ID	Invoked on	Applicable to					
		_A_BLOCK	_A_DATE	_A_NAME	_A_PRI	_A_TIME	_A_TYPE
1001	Alarm active	Y	Y	N	Y	Y	Y
1002	Alarm cleared	Y	Y	N	Y	Y	Y
1003	Alarm acknowledged	Y	Y	N	Y	Y	Y
1004	Block event	Y	Y	N	Y	Y	Y
1005	Block event with name	Y	Y	Y	Y	Y	Y
1006	System event	N	Y	N	Y	Y	Y
1007	System event with name	N	Y	Y	Y	Y	Y
1008	Operator note	N	Y	Y	Y	Y	N

Tabelle 5.9.2a Alarmart Identifizierer

System variable	Definition
_A_BLOCK	The name of the associated function block
_A_DATE	The date associated with the queue entry
_A_NAME	A name associated with an event (e.g. SPP program name)
_A_PRI	The priority assigned to the alarm or event
_A_TIME	The time associated with the queue entry
_A_TYPE	The alarm or event type

Tabelle 5.9.2b Alarm System Variablen

### BEISPIEL

In den folgenden Abbildungen sehen Sie ein Beispiel einer .UYT Datei und den resultierenden Ausdruck im Report.

```
*I1001
_A_DATE:8," ",_A_TIME:8," "
_A_BLOCK:8R,"/",_A_TYPE:8L,"ACTIVE (",_A_PRI:1,")$R$L"
*I1002
_A_DATE:8," ",_A_TIME:8," "
_A_BLOCK:8R,"/",_A_TYPE:8L,"Cleared$R$L"
```

Beispiel UYT Datei

```
23/01/07 10:07:08      Loop1/HighAbs  ACTIVE  (7)
23/01/07 10:13:22      Loop1/HighAbs  Cleared
```

Typischer Ausdruck einer .UYT Datei

## 5.10 REZEPT DATEIEN

Unterstützt Ihr Gerät Rezepte, können Sie diese Dateien (.UYR) auf einem PC erstellen. Verwenden Sie einen Text Editor oder ein Tabellenkalkulations Programm, das Dateien im CSV (Komma getrennt) Format unterstützt.

Jede .UYR Datei besteht aus drei Teilen. Der erste Teil ist eine dreizeilige Überschrift. Diese beschreibt in einem festen Format allgemeine Informationen, die in der Datei enthalten sind. Der zweite Teil besteht aus einer einzelnen 'Titelzeile'. Den dritten Teil bildet eine Reihe von Zeilen, die jeweils eine einzelne Variable beschreiben.

---

### Anmerkungen:

1. Keine Zeile darf mehr als 512 Zeichen enthalten, inklusive Zeilenvorschub und Rücklauf.
  2. Leerzeichen werden als Zeichen gezählt.
  3. Titeltexthe können sich wiederholen.
  4. Wenn nicht anders festgelegt, werden nachfolgende Kommas als ungültig angesehen.
  5. Ist die Textlänge erreicht, gehen alle weiteren Zeichen beim Sichern verloren.
  6. Verwenden Sie keine Kommas, doppelten (") und einfachen (') Anführungszeichen und Gleichzeichen in diesen Feldern.
  7. Nicht druckbare Zeichen (außer <CR> und <LF>) sind in der gesamten Datei nicht zulässig.
- 

### 5.10.1 Basis Rezept Datei

#### DATEI ÜBERSCHRIFT

Zeile 1

Zeile 1 darf nur UYR,1 enthalten.

Zeile 2

Zeile 2 enthält kommagetrennte Informationen über den aktuellen Stand der Datei. z. B.

2,10/04/08,01:37:08,Fred Bloggs,09/04/08,23:37:08

Dabei ist

'2' der Bearbeitungsstand (Revision) der Datei

'10/04/08' der Tag/Monat/Jahr der letzten Bearbeitung (lokale Zeit)

'01:37:08' die Stunde:Minute:Sekunde der letzten Bearbeitung (lokale Zeit)

'Fred Bloggs' ist der Name der Person, die zuletzt die Datei bearbeitet hat

'09/04/08' der Tag/Monat/Jahr der letzten Bearbeitung (UTC \*).

'23:37:08' die Stunde:Minute:Sekunde der letzten Bearbeitung (UTC \*).

Zeile 3

In Zeile 3 definieren Sie den zu verwendenden Rezeptsatz Block und den Timeoutwert für den Ladevorgang in Sekunden (max. 60).

<Rezeptsatz Block>,<Timeout>

z. B. SET1,30

Verwenden Sie für den Rezeptsatz Block den Namen des RCP\_SET Blocks. Lassen Sie dieses Feld leer, wird ein beliebiger RCP\_SET Block eingesetzt.

Wird der Timeoutwert erreicht, wird der Ladevorgang als nicht erfolgreich beendet und das Rezept geht in den Status Fehler.

---

\*Anmerkung: UTC (GMT) Zeit und Datum sind nur genau, wenn die Geräte Uhr ([Abschnitt 4.5.3](#)) und die Zeitzone ([Abschnitt 4.5.5](#)) korrekt eingestellt sind.

---

**5.10.1 BASIS REZEPT DATEI (Fortsetzung)****TITELZEILE**

Definieren Sie in dieser Zeile die Anzahl der Rezepte in der Datei (Minimum = eins):

,Setpoint:<Zeile Name>,<Rezept 1 Name>,-,-,<Rezept N Name>

Dabei ist:

<Zeile Name> der Name der Rezept Zeile (nicht nötig für Rezepte mit nur einer Zeile)

<Rezept N Name> der Name des Nten Rezepts.

**VARIABLE ZEILEN**

Für jede Variable im Rezept benötigen Sie eine eigene Zeile:

<Name>,<Tag>,<Wert 1>,-,-,<WertN>

Dabei ist:

<Name> der Name der Variable

<Tag> der Beschreiber (tag name) in der Datenbasis. Ist der Name in geschwungene Klammern ({}), eingeschlossen, wird die Variable als nicht verifizierbar betrachtet

<Wert N> der Wert des Nten Rezepts. Achten Sie darauf, dass die Anzahl der Werte mit der Anzahl der Rezepte übereinstimmt.

**BASIS DATEI BEISPIEL**

In Abbildung 5.10.1 sehen Sie ein Beispiel für eine Basis UYR Datei mit drei Rezepten.

```
UYR,1
6,07/11/08,08:45:54,Richard,07/11/08,09:45:54
,30
,Setpoint 1,Amarillo,Gulf Coast,Ekofisk
Methane,GasConc.Methane,90.67241,96.52220,85.90631
Nitrogen,CasConc.Nitrogen,3.128400,0.2595000,1.006800
Carbon dioxide,GasConc.CrbDiOx,0.4676001,0.5956001,1.495400
Ethane,GasConc.Ethane,4.527901,1.818600,8.491899
Propane,GasConc.Propane,0.8280000,0.4596000,2.301500
Water,GasConc.Water,0.000000,0.000000,0.000000
Hydrogen Sulphid,GasConc.Hsulphid,0.000000,0.000000,0.000000
Hydrogen,GasConc.Hydrogen,0.000000,0.000000,0.000000
Carbon Monoxide,GasConc.CrbMonOx,0.000000,0.000000,0.000000
Oxygen,GasConc.Oxygen,0.000000,0.000000,0.000000
i Butane,GasConc.iButane,0.1037000,0.09770000,0.3846000
n Butane,GasConc.nButane,0.1563000,0.1007000,0.3506000
i Pentane,GasConc.iPentane,0.032100,0.0473000,0.0509000
n Pentane,GasConc.nPentane,0.0443000,0.0324000,0.0480000
n Hexane,GasConc.nHexane,0.393000,0.0664000,0.0000000
```

Abbildung 5.10.1 Beispiel einer Basis Datei

## 5.10.2 Komplexere Dateien

### MULTI-LINE DATEIEN

In Abbildung 5.10.2a sehen Sie eine 2-Linien Version der oben gezeigten Basis Datei. Es gibt folgende Unterschiede:

In der Titelzeile kommt Feld Nummer 2 hinzu und die Linien werden benannt.

Jeder Variablen Zeile wird ein zweites Feld (GasConc2) hinzugefügt. Aus logischen Gründen wurde GasConc auf GasConc1 geändert.

```
UYR,1
7,07/11/08,08:56:13,Richard,07/11/08,09:56:13
,30
,Setpoint:Line 1,Setpoint:Line 2,Amarillo,Gulf Coast,Ekofisk
Methane,GasConc1.Methane,GasConc2.Methane,90.67241,96.52220,85.90631
Nitrogen,GasConc1.Nitrogen,GasConc2.Nitrogen,3.128400,0.2595000,1.006800
Carbon dioxide,GasConc1.CrbDiOx,GasConc2.CrbDiOx,0.4676001,0.5956001,1.495400
Ethane,GasConc1.Ethane,GasConc2.Ethane,4.527901,1.818600,8.491899
Propane,GasConc1.Propane,GasConc2.Propane,0.8280000,0.4596000,2.301500
Water,GasConc1.Water,GasConc2.Water,0.000000,0.000000,0.000000
Hydrogen Sulphid,GasConc1.Hsulphid,GasConc2.Hsulphid,0.000000,0.000000,0.000000
Hydrogen,GasConc1.Hydrogen,GasConc2.Hydrogen,0.000000,0.000000,0.000000
Carbon Monoxide,GasConc1.CrbMonOx,GasConc2.CrbMonOx,0.000000,0.000000,0.000000
Oxygen,GasConc1.Oxygen,GasConc2.Oxygen,0.000000,0.000000,0.000000
i Butane,GasConc1.iButane,GasConc2.iButane,0.1037000,0.09770000,0.3846000
n Butane,GasConc1.nButane,GasConc2.nButane,0.1563000,0.1007000,0.3506000
i Pentane,GasConc1.iPentane,GasConc2.iPentane,0.032100,0.0473000,0.0509000
n Pentane,GasConc1.nPentane,GasConc2.nPentane,0.0443000,0.0324000,0.0480000
n Hexane,GasConc1.nHexane,GasConc2.nHexane,0.393000,0.0664000,0.0000000
```

Abbildung 5.10.2a Beispiel einer Multi-line Datei

### DATEIEN MIT OPTIONALEN SPEICHER (CAPTURE) VARIABLEN

Möchten Sie eine Rezept Datei mit eigenen Speicherpunkten erstellen, müssen Sie für jede Rezept Linie nach jeder Spalte in der Titelzeile und für jede Variable ein Feld hinzufügen. Geben Sie in der Titelzeile das Wort "Capture" ein. Für die Felder der Variablen verwenden Sie den Beschreiber des Wertes, der gespeichert werden soll. Lassen Sie dieses Feld leer, wenn Sie keinen Speicherwert bestimmen möchten.

In Abbildung 5.10.2b sehen Sie die 2-Linien Datei der Abbildung 5.10.2a mit Speicher Variablen für die ersten zwei Variablen.

```
UYR,1
7,07/11/08,09:13:07,Richard,07/11/08,10:13:07
,30
,Setpoint:Line 1,Capture,Setpoint:Line 2,Capture,Amarillo,Gulf Coast,Ekofisk
Methane,GasConc1.Methane,loop11.pv,GasConc2.Methane,loop21.pv,90.67241,96.52220,85.90631
Nitrogen,GasConc1.Nitrogen,loop12.pv,GasConc2.Nitrogen,loop22.pv,3.128400,0.2595000,1.006800
Carbon dioxide,GasConc1.CrbDiOx,GasConc2.CrbDiOx,0.4676001,0.5956001,1.495400
Ethane,GasConc1.Ethane,GasConc2.Ethane,4.527901,1.818600,8.491899
Propane,GasConc1.Propane,GasConc2.Propane,0.8280000,0.4596000,2.301500
Water,GasConc1.Water,GasConc2.Water,0.000000,0.000000,0.000000
Hydrogen Sulphid,GasConc1.Hsulphid,GasConc2.Hsulphid,0.000000,0.000000,0.000000
Hydrogen,GasConc1.Hydrogen,GasConc2.Hydrogen,0.000000,0.000000,0.000000
Carbon Monoxide,GasConc1.CrbMonOx,GasConc2.CrbMonOx,0.000000,0.000000,0.000000
Oxygen,GasConc1.Oxygen,GasConc2.Oxygen,0.000000,0.000000,0.000000
i Butane,GasConc1.iButane,GasConc2.iButane,0.1037000,0.09770000,0.3846000
n Butane,GasConc1.nButane,GasConc2.nButane,0.1563000,0.1007000,0.3506000
i Pentane,GasConc1.iPentane,GasConc2.iPentane,0.032100,0.0473000,0.0509000
n Pentane,GasConc1.nPentane,GasConc2.nPentane,0.0443000,0.0324000,0.0480000
n Hexane,GasConc1.nHexane,GasConc2.nHexane,0.393000,0.0664000,0.0000000
```

Abbildung 5.10.2b Beispiel einer UYR Datei mit Speicher Variablen

## 5.10.2 KOMPLEXERE DATEIEN (Fortsetzung)

### DATEIEN MIT OPTIONALEN MONITOR VARIABLEN

Möchten Sie eine Rezept Datei mit eigenen Monitorpunkten erstellen, müssen Sie für jede Rezept Linie nach jeder Spalte in der Titelzeile und für jede Variable ein Feld hinzufügen. Geben Sie in der Titelzeile das Wort "Monitor" ein. Für die Felder der Variablen verwenden Sie den Beschreiber des Wertes, der angezeigt werden soll. Stellen Sie die Monitor Felder hinter die Speicher Felder (wenn vorhanden).

In Abbildung 5.10.2c sehen Sie eine Datei für eine Linie mit Monitor- und Speicherpunkten. In Abschnitt 3.7.2 finden Sie weitere Informationen über Speichern und Monitor.

```

UYR,1
9,07/11/08,09:18:09,Richard,07/11/08,10:18:09
,30
,Setpoint:1,Capture,Monitor,Amarillo,Gulf Coast,Ekofisk
Methane,GasConc.Methane,GasConc.Methane,GasConc.Methane,90.67241,96.52220,85.90631
Nitrogen,GasConc.Nitrogen,GasConc.Nitrogen,GasConc.Nitrogen,3.128400,0.2595000,1.006800
Carbon dioxide,GasConc.CrbDiOx,GasConc.CrbDiOx,GasConc.CrbDiOx,0.4676001,0.5956001,1.495400
Ethane,GasConc.Ethane,GasConc.Ethane,GasConc.Ethane,4.527901,1.818600,8.491899
Propane,GasConc.Propane,GasConc.Propane,GasConc.Propane,0.8280000,0.4596000,2.301500
Water,GasConc.Water,GasConc.Water,GasConc.Water,0.000000,0.000000,0.000000
Hydrogen
Sulphid,GasConc.Hsulphid,GasConc.Hsulphid,GasConc.Hsulphid,0.000000,0.000000,0.000000
Hydrogen,GasConc.Hydrogen,GasConc.Hydrogen,GasConc.Hydrogen,0.000000,0.000000,0.000000
Carbon Monoxide,GasConc.CrbMonOx,GasConc.CrbMonOx,GasConc.CrbMonOx,0.000000,0.000000,0.000000
Oxygen,GasConc.Oxygen,GasConc.Oxygen,GasConc.Oxygen,0.000000,0.000000,0.000000
i Butane,GasConc.iButane,GasConc.iButane,GasConc.iButane,0.1037000,0.09770000,0.3846000
n Butane,GasConc.nButane,GasConc.nButane,GasConc.nButane,0.1563000,0.1007000,0.3506000
i Pentane,GasConc.iPentane,GasConc.iPentane,GasConc.iPentane,0.032100,0.0473000,0.0509000
n Pentane,GasConc.nPentane,GasConc.nPentane,GasConc.nPentane,0.0443000,0.0324000,0.0480000
n Hexane,GasConc.nHexane,GasConc.nHexane,GasConc.nHexane,0.393000,0.0664000,0.0000000

```

Abbildung 5.10.2c Datei für eine Linie mit Monitor- und Speicherpunkten

## 5.11 SCHREIBBARES VERZEICHNIS

Im schreibbaren Verzeichnis finden Sie den Text, der für Batch Systeme oder in Reporten verwendet wird. Der Unterschied zu anderen Verzeichnissen besteht darin, dass Sie dieses Verzeichnis über den Batch Bildschirm oder über einen Benutzbildschirm modifizieren können. Optional werden die Werte der Texte aus der in Abschnitt 5.5 beschriebenen \_USER.UYL Datei initialisiert.

Alle Werte werden während eines Netzausfalls gespeichert, jedoch überschreiben alle Werte der .UYL Datei diese Werte beim Start. Das Verzeichnis enthält bis zu 120 Datensätze (Records) mit jeweils bis zu 40 Zeichen in der Länge.

## 5.12 DAS REZEPT VERZEICHNIS

Das Rezept Verzeichnis enthält den Text aus den Rezept Dateien (.uyr). Es kann nicht von einer .uyl Datei aus initialisiert werden. Der Text in diesem Verzeichnis ändert sich immer, wenn Sie .uyr Dateien laden oder über die Frontanzeige ändern.

Das Verzeichnis ist in Abschnitte unterteilt. Für jeden Rezeptsatz gibt es einen Abschnitt, der jeweils bis zu 1000 Datensätzen umfasst.

Die Abschnitte sind wie folgt unterteilt:

- 1001-1999, Rezeptsatz Nummer 1
- 2001-2999, Rezeptsatz Nummer 2
- 3001-3999, Rezeptsatz Nummer 3
- 4001-4999, Rezeptsatz Nummer 4
- 5001-5999, Rezeptsatz Nummer 5
- 6001-6999, Rezeptsatz Nummer 6
- 7001-7999, Rezeptsatz Nummer 7
- 8001-8999, Rezeptsatz Nummer 8

Der Abschnitt 1-999 repräsentiert den zur Zeit aktuellen Rezeptsatz und beinhaltet somit eine Kopie einer der folgenden Abschnitte.

In der folgenden Tabelle sehen Sie die Anordnung der Datensätze in jedem Rezeptsatz. Möchten Sie den aktuellen Datensatz aus dem Rezeptsatz Nummer  $n$  wissen, addieren Sie einfach  $1000*n$ . Benötigen Sie z. B. den Datensatz des Bedieners, der zuletzt die Rezept 3 .uyr Datei geändert hat, verwenden Sie Datensatz Nummer 3014.

Datensatz	Wert
1	Dateiname (außer .uyr)
11	Bearbeitungsnummer der .uyr Datei
14	Name des Bedieners, der die .uyr Datei zuletzt bearbeitet hat
15	Sendet "JA", wenn die Datei geändert aber nicht gesichert wurde, "NEIN", bei keiner Änderung.
111	Name von Linie Nummer 1
112	Name des gewählten Rezeptes von Linie 1
113	Name des aktiven Rezeptes von Linie 1
114	Status des Rezeptes von Linie 1
121 bis 124	Wie 111 bis 114, aber für Linie 2.
131 bis 134	Wie 111 bis 114, aber für Linie 3.
141 bis 144	Wie 111 bis 114, aber für Linie 4.
151 bis 154	Wie 111 bis 114, aber für Linie 5.
161 bis 164	Wie 111 bis 114, aber für Linie 6.
171 bis 174	Wie 111 bis 114, aber für Linie 7.
181 bis 184	Wie 111 bis 114, aber für Linie 8.
301 bis 316	Namen der Rezepte 1 bis 16
401 bis 699	Namen der Variablen Nummern 1 bis 299

## 5.13 DAS BATCH VERZEICHNIS

Das Batch Verzeichnis enthält den Text aus den Batch Dateien (.uyb) und allen damit verknüpften Rezept Dateien (.uyr). Sie können dieses Verzeichnis nicht von einer .uyl Datei auslesen. Der Text in diesem Verzeichnis ändert sich, wenn Sie eine .uyb und/oder eine .uyr Datei laden oder über die Frontanzeige ändern.

Das Verzeichnis ist in Abschnitte unterteilt, einen für jede Batch. Jeder Abschnitt hat einen Umfang von 1000 Datensätzen.

Die Abschnitte sind wie folgt unterteilt:

1001-1999, Batch Nummer 1	5001-5999, Batch Nummer 5
2001-2999, Batch Nummer 2	6001-6999, Batch Nummer 6
3001-3999, Batch Nummer 3	7001-7999, Batch Nummer 7
4001-4999, Batch Nummer 4	8001-8999, Batch Nummer 8

Der Abschnitt 1-999 repräsentiert den zur Zeit aktuellen Batch und beinhaltet somit eine Kopie einer der folgenden Abschnitte.

In der folgenden Tabelle sehen Sie die Anordnung der Datensätze in jeder Batch. Möchten Sie den aktuellen Datensatz aus der Batch  $n$  wissen, addieren Sie einfach  $1000*n$ . Benötigen Sie z. B. den Datensatz des Bedieners, der zuletzt die Batch 3 .uyb Datei geändert hat, verwenden Sie Datensatz Nummer 3014.

Datensatz	Wert
1	Dateiname (außer .ubr)
11	Bearbeitungsnummer der .uyb Datei
14	Name des Bedieners, der die .uyb Datei zuletzt bearbeitet hat
41	Kundeneigener Titel Nummer 1
42	Kundeneigener Titel Nummer 2
43	Kundeneigener Titel Nummer 3
44	Kundeneigener Titel Nummer 4
45	Kundeneigener Titel Nummer 5
46	Kundeneigener Titel Nummer 6
51	Kundeneigene Variable Nummer 1
52	Kundeneigene Variable Nummer 2
53	Kundeneigene Variable Nummer 3
54	Kundeneigene Variable Nummer 4
55	Kundeneigene Variable Nummer 5
56	Kundeneigene Variable Nummer 6
91	Status der Batch
92	Name des Rezeptes, das für die Batch ausgewählt ist
93	Name der aktuellen Phase
101 bis 120	Namen der Phasen Nummer 1 bis 20
301 bis 316	Namen der Rezepte 1 bis 16
401 bis 699	Namen der Rezept Variablen Nummer 1 bis 299

### 5.13.1 Beispiel

Ist '#B1001' in einer Format Datei ([Abschnitt 5.9](#)) enthalten, ist der .uyb Datei Name im Report enthalten.

## 5.14 BATCH DATEIEN

Unterstützt Ihr Gerät die Batchbearbeitung, können Sie Batch Dateien (.UYB) mit einem Text Editor oder Tabellenkalkulationsprogramm auf PC erstellen. Verwenden Sie Dateien im CSV (kommagetrennt) Format. Jede .UYB Datei besteht aus zwei Teilen: einer 6-zeiligen Überschrift, die in einem festen Format allgemeine Dateiinformationen enthält. Der zweite Teil besteht aus einer Anzahl von Phasen der Batch.

### Anmerkungen:

1. Keine Zeile darf mehr als 512 Zeichen enthalten, inklusive Zeilenvorschub und Rücklauf.
2. Leerzeichen werden als Zeichen gezählt.
3. Wenn nicht anders festgelegt, werden nachfolgende Kommas als ungültig angesehen.
4. Verwenden Sie keine Kommas, doppelten (") und einfachen (') Anführungszeichen und Gleichzeichen in diesen Feldern.
5. Druckzeichen (außer <CR> und <LF>) sind in der gesamten Datei nicht zulässig.

### 5.14.1 Datei Überschrift

Das Format einer 6 zeiligen Überschrift ist:

#### Zeile 1

Zeile 1 darf nur UYB,1 enthalten.

#### Zeile 2

Zeile 2 beinhaltet kommagetrennte Informationen über die aktuelle Version der Datei, z. B. 2,10/04/08,01:51:16,Fred Bloggs,09/04/08,23:51:16

Dabei ist: '2' der Bearbeitungsstand (Revision) der Datei  
 '10/04/08' der Tag/Monat/Jahr der letzten Bearbeitung (lokale Zeit)  
 '01:37:08' die Stunde:Minute:Sekunde der letzten Bearbeitung (lokale Zeit)  
 'Fred Bloggs' ist der Name der Person, die zuletzt die Datei bearbeitet hat  
 '09/04/08' der Tag/Monat/Jahr der letzten Bearbeitung (UTC \*)  
 '23:37:08' die Stunde:Minute:Sekunde der letzten Bearbeitung (UTC \*).

#### Zeile 3

Zeile 3 definiert das Batch Maschineninterface als  
 <BAT\_CTRL>,<Ende Aktion>,<Timeout>,<Bestätigungsebene> , <Batch ID Prefix>  
 z. B. BATCH1,0,60,2,ABC:R

Mit:

'BATCH1' Name des BAT\_CTRL Blocks zum Batch Start.  
 '0' Definiert die Aktion bei RESET,  
 0 benötigt neues Laden,  
 1 kann ohne Laden direkt gestartet werden.  
 '60' Definiert das Timeout (in Sekunden, max. 3600s) für Statusübertragungen  
 '2' Definiert die Bestätigungsebene bei Start über die Front.  
 0 keine Bestätigung nötig,  
 1 OK/ABBRUCH Dialogbox,  
 2 benötigt neue Eingabe des Passworts.

ABC:R Ist ein optionales Batch ID Präfix im Format <Präfix>:R wobei das Präfix die Batch ID von links nach rechts überschreibt. Zum Beispiel würde ein Präfix RKN in der Batch ID als RKN00014 erscheinen. Wird :R hinzugefügt, ist die Batch nur lesbar und kann z. B. nicht über die Tastatur geändert werden.

\*Anmerkung: UTC (GMT) Zeit und Datum sind nur genau, wenn die Geräte Uhr ([Abschnitt 4.5.3](#)) und die Zeitzone ([Abschnitt 4.5.5](#)) korrekt eingestellt sind.

**5.14.1 DATEI ÜBERSCHRIFT (Fortsetzung)**

Zeile 4

Zeile 4 definiert die Anzeigebildschirmfläche durch

<Benutzerbildschirm>,<Anzeige Gruppe>,<Meldung Filter>,<User Objekt>...<User Objekt6>

Mit:

- <Benutzerbildschirm> Nummer der Benutzerbildschirm Seite, die mit der Batch verknüpft ist. 0 bedeutet keine Seite.
- <Anzeige Gruppe> Der (optionale) Name eines GRUPPE Blocks, der mit der Batch verknüpft ist (leer bedeutet keine Verknüpfung).
- <Meldung Filter> Der (optionale) Name des Blocks, der die Texte für die mit der Batch verknüpften Meldungen liefert. Dies kann der Name des BAT\_CTRL Blocks selbst oder ein GRUPPE Block sein, der den BAT\_CTRL Block und weitere nötige Blöcke enthält.
- <User Objekt> Bestimmt Titel und Wert für die Anzeige des BATCH Startbildschirms. Legen Sie den Wert fest, bevor Sie die Batch starten. Jedes User Objekt hat die Form  
<Titel>:<Wert>:<Weite>=<Anfangs Wert>:<Attribute>  
mit
- <Titel> Verzeichnis Referenz des #<Dict><Index> z. B. #U12
- <Wert> entweder ein schreibbarer Verzeichniswert, z. B. #W12 oder ein LIN dB Wert, z. B. [PID.SL]
- <Weite> Anzahl der Zeichen, die für den Wert angezeigt werden.
- <Anfangswert> (optional) Textwert für die Anfangsadresse zum Initialisieren eines schreibbaren Bibliothek Eingabewerts. Zum Beispiel #U13 = Bediener Bibliothek Eingabe 13. Der Wert ist nur eine Bibliothekreferenz und muss beim Laden eingegeben werden.
- <Attribute> (optional).  
W = Wert muss geschrieben werden. Das heißt, dass die Dateneingabe nach dem Laden erfolgt. Ist die Batch nicht geladen, läuft es ohne Überschreiben des Wertes. M = Wert muss vom Initialisierungswert nach dem Laden modifiziert werden (nur für 'W' Bibliothek Punkte). Ist die Batch nicht geladen, läuft es ohne Überschreiben des Wertes.

Zeile 5

In Zeile 5 definieren Sie das Batch Log Interface als: <LOGROUP>,<Dateiname>,<Report>

z. B. BAT\_LOG,[BATCH1.Id],BAT\_REPT

Mit:

- 'BAT\_LOG' Der (optionale) Name eines LGROUP Block für den Batch Log
- '[BATCH1.Id]' Ein (optionales) LIN Datenbasis Feld, dessen Textwert als Dateiname verwendet wird.
- 'BAT\_REPT' Der (optionale) Name eines DR\_REPRT Blocks zur Erstellung der Batch Reports. Soll ein Report erstellt werden, werden 3 Reports in der .UYF Datei benötigt (1: Start, 2: Stop, 3: Abbruch). Die .UYF und die .UYB Datei benötigen den selben Namen. Verwenden Sie z. B. TEST.UYB heißt die entsprechende .UYF Datei TEST.UYF.

Zeile 6

In Zeile 6 definieren Sie das Rezeptinterface, z. B.

LINE1

Mit 'LINE1' Name des BAT\_LINE Blocks, der zur Parametrierung der Batch verwendet wird. Verwenden Sie TEST.UYB, heißt die entsprechende Rezept Datei TEST.UYR.

**5.14.2 Batch Phasen**

Für jede Batch Phase benötigen Sie eine Zeile im Format:

<Name>

mit: <Name> als Name der Phase.

## 5.15 BARCODE LESEGERÄT DATEIEN

Eine Applikation mit einem READER Block verweist auf eine Lesegerät Datei (.UYD). Diese Dateien ermöglichen Ihnen die Anpassung von Barcodes und die Ausführung der von den Barcodes benötigten Aktionen.

### BEISPIEL

```
@r,"h",%{GOTO:1}
@r,"a", _ ALM _ LVL,%{ACK _ ALL,GOTO:9010}
@r,"temp",[PID1.SL]:4W2,"deg",""
@r,"$09",[Prog.RqNxtPrg]:8W,%{ST:"[Prog.NxtRdy]:=TRUE;"}
```

---

#### Anmerkung:

1. Die erste Zeile wird angepasst, wenn der Eingang "h" ist (plus nachfolgende Zeichen). Als Ergebnis springt die Anzeige auf die Home Seite (Benutzerseite mit Id 1).
  2. Die zweite Zeile wird angepasst, wenn der Eingang "a" ist (plus nachfolgende Zeichen) und aktive oder unquittierte Alarmer vorhanden sind. Bei der Anpassung werden alle Alarmer quittiert und dann die Alarm Historie Seite aufgerufen (Zugriffsebene freigegeben oder außer Kraft gesetzt).
  3. Die dritte Zeile akzeptiert einen Eingang wie "temp98.4deg" (keine weiteren Zeichen erlaubt) und weist dem PID1.SL den Wert 98.4 zu, vorausgesetzt, die aktuelle Ebene ist Ebene 2 oder höher.
  4. Die vierte Zeile akzeptiert ein TAB Zeichen gefolgt von z. B. "MyProg99" und lädt und startet das Programm über den ProgCtrl Funktionsblock "Prog".
- 

### 5.15.1 Übersicht

Eine .UYD Datei enthält einen geordneten Satz potentieller Muster zur Anpassung. Wird ein Barcode eingelesen, wird jedes dieser Muster überprüft (nach ihrer Reihenfolge), bis eine Übereinstimmung gefunden wird (d. h., sollten mehrere Muster übereinstimmen, wird die erste Übereinstimmung verwendet).

Jede Testzeile (oder Muster) besteht aus einer bestimmten Anzahl von Objekten. Diese Objekte müssen durch ein Komma getrennt sein.

#### Regeln

1. Keine Zeile darf mehr als 255 Zeichen beinhalten.
2. Zwischen den Objekten darf kein Leerzeichen oder Tabulator sein.

### MUSTER DELIMITER

Jede Zeile muss mit "@r" beginnen.

### 5.15.2 Text

Ein Text Objekt verursacht einfach die Anpassung dieses Textes mit dem Eingang. Die Anpassung schlägt fehl, wenn nicht alle Buchstaben des Textes am Eingang in richtiger Reihenfolge erscheinen. Sie haben die Möglichkeit, bestimmte Zeichen als 'Joker' zu bestimmen. In diesem Fall findet eine Übereinstimmung mit jedem am Eingang anliegenden Zeichen statt. Die Joker werden an anderer Stelle festgelegt (z. B. im READER Funktionsblock).

Konstanter Text wird durch doppelte Anführungszeichen gekennzeichnet. Dem Text folgen Angaben über dessen Größe und das Format. Der allgemeine Syntax ist:

```
<gekennzeichneter String> [ ':' <Größe Info> <Format> ]
```

Beispiele:

```
"PV = "
```

```
"ABC123":8C (Verwendet 8 Zeichenpositionen und ist zentriert)
```

Geben Sie eine Größe ein, die größer als der Text ist (wie im zweiten Beispiel), wird mit Leerzeichen aufgefüllt. Diese können Joker sein. Nicht druckbare ASCII Zeichen werden über das IEEE1131 'ST' Format definiert. Folgende Zeichen werden hauptsächlich unterstützt:

Darstellung	generiertes Zeichen
\$L oder \$N	Zeilenvorschub oder neue Zeile (hex 0A)
\$P	Blattvorschub (hex 0C)
\$R	Zeilenumschaltung (Carriage return) (hex 0D)
\$T	Horizontaler Tabulator (hex 09)
\$\$	Dollar Zeichen: '\$' (hex 24)
\$" oder ""	Doppeltes Anführungszeichen (hex 22)
\$nn	Beliebiges ASCII Zeichen in Hex, z. B. \$7F ist 'DEL'.

Steht ein anderes Zeichen hinter '\$', wird '\$' ignoriert.

Beispiel: "Cost \$"5\$\$\$\$" entspricht Cost "5\$".

### LEERE STRINGS

Der leere Textstring (""") passt an das Ende des Eingangs und wird verwendet, um einen Eingang mit nachfolgenden Zeichen abzuweisen.

---

**Anmerkung:** Alle im READER Block festgelegten Suffix/Abschlusszeichen zählen in diesem Fall nicht als Teil des Eingangs.

---

Beispiel: @r,"temp",[PID1.SL]:4W2,"deg","" erlaubt keine nachfolgenden Temperaturzeichen.

### 5.15.3 Verzeichnistext

Für auf Verzeichnisse bezogenen Text verwenden Sie folgendes Format:

# <Verzeichnis Typeid.> <Eintrag Nummer>

Zum Beispiel: #U12 passt zu Objekt 12 im User Verzeichnis.

---

Anmerkung: Das "W" Verzeichnis ist beschreibbar und kann wie eine LIN Datenbasis Variable beschrieben werden. Z. B. #W10:8 schreibt 8 Zeichen zum Verzeichnis Eintrag 10.

---

Jedes Verzeichnis hat ebenso eine "spezielle" Eintrag Nummer "\*", die den "aktuellen" Verzeichniswert darstellt. Dies wird in Verbindung mit der User Aktion verwendet, um die Eintrag Nummer zu ändern, zu der geschrieben werden soll.

### 5.15.4 LIN Datenbasis Variable

Variablen können Sie auf drei verschiedenen Arten verwenden.

1. Eine als nicht beschreibbar spezifizierte Variabel mit einer Weite von Null wird formatiert, indem der aktuelle Wert der Variable für die Anpassung an den Eingang verwendet wird. Die Anpassung erfolgt genauso wie für konstante Strings (inklusive möglicher Joker).
2. Eine als schreibbar definierte Variable ('W' Attribut, wird später erklärt) wird begrenzt angepasst. Dabei muss die Anzahl der am Eingang anstehenden Zeichen mit der Weite übereinstimmen. Stimmt das gesamte Muster überein, wird der Variablen ein Wert zugewiesen, gerade als ob Sie Zeichen über die Tastatur eingegeben haben. Es findet keine Anpassung statt, wenn die Zeichen ungültig sind, z. B. Buchstaben für eine dezimale Integer Variable. Aufzählungen (Erklärung folgt) werden zur Zeit im diesem Kontext noch nicht unterstützt.
3. Eine Variable mit festgelegter Null Weite wird als angepasste angenommen, wenn sie vom Typ Boolean und WAHR ist oder wenn sie numerisch (Integer, real, enum, subfield16 usw.) u größer Null ist oder wenn sie ein String und nicht leer ist.

Der Syntax von Variablen ist:

<Name> [<Aufzählungen>] [':' <Zeit Flags>] [':' <Größe Info> <Format>]

Aufzählungen, Zeit Flags, Größe und Format Information werden später erleutert.

Bei den meisten Datenarten ist die Art des gedruckten Textes eindeutig. Bei bool'schen Variablen werden die Digits 0 und 1 als Standard verwendet. Meist wird jedoch eine Aufzählung verwendet, um 0 und 1 zu überschreiben.

Die Namen der Variablen beziehen sich auf Objekte in der Datenbasis. Es können Ihnen verschiedene Datenbasen zur Verfügung stehen. Die für die Namen verwendete Datenbasis wird durch die Struktur des Namens bestimmt. Der Name hat folgendes Format:

<FB Instanz>.<Feld> [.<subfield>], der gesamte Text ist in eckige Klammern gesetzt (Vorschrift), z. B. [pid1.sp] oder [pid2.SelMode.SelAuto].

### 5.15.4 LIN DATENBASIS VARIABLE (Fortsetzung)

#### SYSTEM VARIABLE

Es stehen Ihnen die folgenden System Variablen zur Verfügung. Identifiziert werden sie durch einen vorangestellten Unterstrich.

<u>_ACC_I</u>	Aktuelle Zugriffsebene (Integer)
<u>_ACC_S</u>	Aktuelle Zugriffsebene (String)
<u>_ALM_ACT</u>	Anzahl der aktiven Alarmer (Integer)
<u>_ALM_NAK</u>	Anzahl der unquittierten Alarmer (Integer)
<u>_ALM_LVL</u>	Gesamt Alarm Ebene, bit codiert: 1 = Aktiv, 2 = Unquittiert
<u>_ALM_URG</u>	Wichtigster unquittierter Alarm (String)
<u>_APP_NAME</u>	Name der aktuell geladenen Applikation (String)
<u>_DATE</u>	Aktuelles Datum, im entsprechenden internationalisiertem Format (String)
<u>_TIME</u>	Aktuelle Zeit (String)
<u>_TITLE</u>	Titel der aktuell aktiven Seite im GUI Haupt Fenster (String)
<u>_USER_ID</u>	ID des aktuell eingeloggten Benutzers (String)
<u>_USER_NAME</u>	Name des aktuell eingeloggten Benutzers (String)
<u>_USER_REF</u>	Referenznummer des aktuell eingeloggten Benutzers (Integer)

#### AUFZÄHLUNGEN

Diese beziehen sich auf bool'sche, integer und enumerated Variable. Eine Aufzählung können Sie für die Anpassung, jedoch (zur Zeit) nicht zur Dateneingabe verwenden.

Aufzählungen liegen in einem kommagetrennten Textformat vor. Sie werden direkt nach dem Variablen Namen in geschwungenen Klammern dargestellt.

Beispiele:

```
[door.In.Bit3]{geschlossen,offen}
```

```
[counter2.op]{Null,Ein,Zwei,Drei,Vier}
```

```
[i.op]{Lo,Lo,Lo,,,,,Hi,Hi,Hi}
```

Bei bool'schen Variablen beziehen sich die Aufzählungen immer auf FALSCH und WAHR, während sie bei Integer Variablen den Werten 0, 1, 2, etc entsprechen. Wie auch bei Texten können Sie das ST Format für nicht-ASCII Zeichen verwenden. Dies benötigen Sie auch zur Eingabe der Zeichen '}' (mit "\$}" oder "\$7D") und ';' (mit "\$;" oder "\$2C") und '\$' selbst (mit "\$\$" oder "\$24").

Verwenden Sie eine Variable vom Typ 'enum', müssen Sie eine eindeutige Liste eingeben. Wenn nicht, wird der Wert zwar als Aufzählung angezeigt, verwendete aber aus der Datenbasis extrahierte Strings.

Soll der Aufzählungstext kein eingegebener wörtlicher Text sein, sondern von einem Verzeichnis bezogen werden, müssen Sie der Liste in Klammern das Verzeichniszeichen "#" voranstellen.

Beispiel: door.In.Bit3#{U22,U23}

### 5.15.5 Anzahl der Zeichen

Sie können für Text und Variable eine Weite eingeben. Zum Beispiel weist

```
[i.Count]:6
```

dieser Variabel 6 Zeichen zu.

Weisen Sie einer Variable keine Weite zu, wird diese standardmäßig auf Null gesetzt, solange Sie keine Aufzählung festlegen. In diesem Fall wird die Weite auf die Zeichenanzahl der längsten Aufzählung gesetzt.

### 5.15.6 Dezimalstellen

Bei REAL Variablen kann die Weite durch die Anzahl der Dezimalstellen qualifiziert werden, z. B.

```
[Loop1.PV]:7.3
```

Dies legt die Art der Formatierung der Variablen für die Anpassung fest. Im Fall einer schreibbaren Variablen muss der Eingang nicht den Dezimalpunkt an der entsprechenden Stelle haben.

### 5.15.7 Formatierungs Attribute

Diese müssen Sie für jedes Muster Objekt festlegen. Manche dieser Attribute lassen sich nur auf Variable, andere auch auf konstanten Text anwenden oder nur auf Daten. Folgende Attribute sind allgemein gültig:

C Zentriert

L Linksbündig

R Rechtsbündig

Sind Weite und Leerzeichen weder beide gerade noch ungerade wird der zentrierte Text eher links ausgerichtet. Stellen Sie dem 'C' ein 'R' voran, wird der Text in der Mitte rechts ausgerichtet.

Attribute, die Sie für alle Variablen anwenden können sind:

Z Verwendet das Zeichen '0' an Stelle von ' ' für Leerzeichen links

Folgendes Attribut können Sie nur für REAL Variable verwenden:

S Exponentialschreibweise, z. B. 1.23E7

---

Anmerkung: Beachten Sie, dass dies die Art der Formatierung der Variabel für die Anpassung bestimmt. Bei einer schreibbaren Variablen ist der Eingang jedoch nicht festgelegt; das 'E' (oder 'e') Format wird immer als Eingang akzeptiert, egal ob Sie 'S' festgelegt haben.

---

Die folgenden Attribute können Sie für Integer, boolean, subfield und ENUM Variable anwenden:

X Hex Format, verwenden Großbuchstaben A-F

x Hex Format, verwendet Kleinbuchstaben case a-f

Y Binär Format

Ist eine Variable im Hex Format schreibbar, werden sowohl Klein- als auch Großbuchstaben als Eingang akzeptiert.

---

Anmerkung: Das Binär Format steht ihnen zur Zeit für schreibbare Variablen noch nicht zur Verfügung.

---

### 5.15.8 User Aktionen

Die Übereinstimmung mit einem Muster kann auch zur Ausführung mehrerer User Aktionen führen. Eine Aktion Liste können Sie wie folgt einfügen:

%{<action>} für eine einzelne Aktion  
 %{<action1>,<action2>} für 2 oder mehr Aktionen

In Tabelle 5.15.8 sehen Sie die möglichen Aktionen.

Description	Syntax	Example
Acknowledge all alarms	ACK_ALL	
Go to a specified display page	GOTO:<Page>	GOTO:9010
Descend to a specified display (i.e. Go Back works)	DESC:<Page>	DESC:9010
General ST	ST:"<ST>"	ST:"[PID1.SL]=40.0;"
Set index into a dictionary	DICTIONARY:"<dict>":<entry>	DICTIONARY:"W":1
Increment or decrement a dictionary index	DICTIONARY_ADD:"<dict>:<increment>:<limit>	DICTIONARY_ADD:"W":1:14

Tabelle 5.15.8 Liste der Aktionen

#### BEISPIEL

In den folgenden Beispiel sehen Sie, wie der Eingangsstring "RESET" den Index des schreibbaren Verzeichnisses auf 11 zurücksetzt. Das nachfolgende Objekt, beginnend mit "ITEM:" schreibt seine folgenden 8 Zeichen in das schreibbare Verzeichnis und erhöht den Index. Auf diesem Weg wird eine Liste mit Strings zu den Verzeichnis Einträgen 11 bis 14 geschrieben.

```
@r,"RESET",%{DICTIONARY_SET:"W":11}
@r,"ITEM:",#W*:8W,%{DICTIONARY_ADD:"W":1:14}
```

Dieses Vorgehen können Sie verwenden, um eine Textliste in das "W" Verzeichnis zu kopieren, die Sie dann als Eingang für einen Report verwenden können.

## 5.16 DATENBASIS ÄNDERUNGEN AUDIT TRAILING

Diese Funktion ermöglicht Ihnen das Audit Trailing von Wertänderungen in der Applikation. Sie ist unabhängig von anderen Wert Audit Trails, die auf einer Benutzerinteraktion beruhen. Die Funktion ist vor allem für Werte vorgesehen, die sich ohne Bedienereinfluss ändern. Möchten Sie diese Funktion konfigurieren, müssen Sie eine Datei mit <Datenbasis Name>.UYA erstellen. Dies ist eine einfache Textdatei mit zwei Teilen: einer Überschrift Zeile und jeweils einer Zeile für jeden gewünschten Wert.

---

Anmerkung: Für Änderungen werden nur die ersten acht Zeichen eines Strings angezeigt.

---

### 5.16.1 Überschrift Zeile

Die Überschrift Zeile ist im Format:

```
UYA,1,[<burst _ threshold>],[<back _ off _ period>],[<dynamic _ threshold>]]
```

Die drei optionalen numerischen Felder sind wie folgt:

Burst threshold	Die Anzahl der aufeinanderfolgenden Datenbasis Zyklen die sich der Wert ändern kann, bevor eine "burst" Bedingung auftritt. Sobald diese Bedingung auftritt, wird das Trailing gestoppt, um einen Überlauf des Logs zu vermeiden, bis sich der Wert wieder stabilisiert hat. Vorgabe = 10.
Back off period	Die Anzahl der aufeinanderfolgenden Datenbasis Zyklen die sich der Wert nicht ändern darf, bevor die Burst Bedingung erlischt und das normale Audit Trailing wieder weitergeführt wird. Vorgabe = 10.
Dynamic threshold	Der Prozentsatz (in Integer) der Datenbasis Zyklen die der Wert unverändert bleiben muss, bevor eine "dynamische" Bedingung auftritt. Tritt diese Bedingung auf, wird das Trailing gestoppt, um einen Überlauf des Logs zu vermeiden, bis sich der Wert wieder stabilisiert hat. Vorgabe= 10

### 5.16.2 Objekt Zeilen

Verwenden Sie für die Objekt Zeilen das nachstehende Format. Jede Zeile legt einen zu überwachenden Feld Namen fest.

```
<BlockName>.<FieldName>
```



## 6. ADMINISTRATIVE FUNKTIONEN

Anmerkungen:

1. Für den Zugriff auf die in diesem Kapitel beschriebenen Funktionen benötigen Sie ADMIN Rechte.
2. Die in diesem Kapitel beschriebenen Funktionen beziehen sich nur auf Geräte mit der ‚Auditor‘ Option.

Für den Zugriff auf das Administrations Menü betätigen Sie zuerst die Menü Taste am rechten unteren Bildschirmrand gefolgt von den Tasten SYSTEM und ADMIN.



### 6.1 NETZWERK AUDIT TRAIL

Mit dieser Funktion haben Sie die Möglichkeit, den Audit Trail (d. h. Alarme und Ereignis Logs) vom Gerät (der ‚Provider‘) zu bis zu drei E Suite Systemen (die ‚Verbraucher‘) zu übertragen. Für den Zugriff auf das Netzwerk Audit Trail betätigen Sie im Administration Menü die Taste NET AUDIT, wie in Abbildung 6.1 gezeigt.

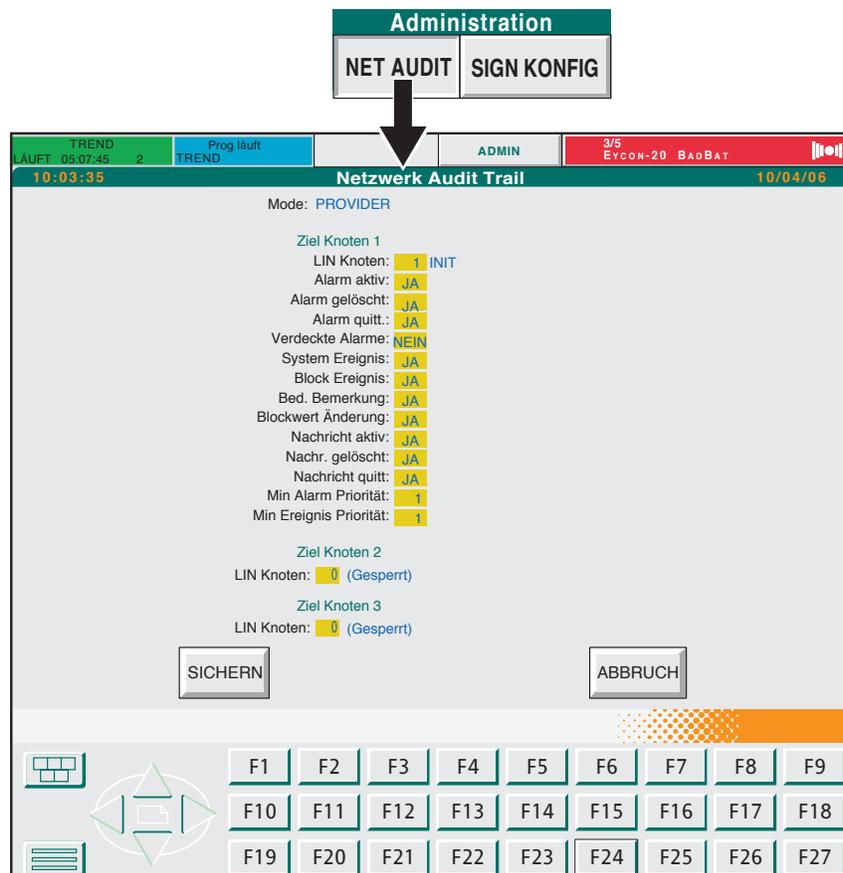


Abbildung 6.1 Netzwerk Audit Trail Zugriff

### 6.1.1 Modi

Diese Funktion können Sie wie folgt programmieren:

1. Isoliert. Das Gerät zeigt nur die eigenen Alarme und Ereignisse. Alarme und Ereignisse werden nicht zu anderen Knoten übertragen.
2. Provider. Wie bei 'Isoliert', außer dass die Einheit die eigenen Alarme und Ereignisse zu bis zu drei anderen Audit Trail Verbrauchern übertragen kann.
3. Verbraucher. Das Gerät zeigt die eigenen Alarme und Ereignisse und zusätzlich die Alarme und Ereignisse von bis zu acht anderen Visual Supervisoren. Eigene Alarme und Ereignisse werden nicht zu anderen Knoten übertragen. Die Knoten Nummer des Providers wird der relevanten Linie in den Alarm und Ereignis Logs ([Abschnitt 3.5.6](#)) vorangestellt. Lokale Alarme und Ereignisse sind durch ein vorangestelltes Leerzeichen gekennzeichnet.

### 6.1.2 Konfiguration (Provider)

Die Konfiguration findet in zwei Teilen statt - Auswahl des E Suite Systems (Verbraucher) zu dem der Audit Trail übertragen werden soll, und (wenn nötig) die Sperrung eines oder mehrerer Alarm- oder Ereignisarten, so dass nur bestimmte Objekte gesendet werden.

#### AUSWAHL DES VERBRAUCHERS

Geben Sie im ‚Provider‘ Modus die (dezimale) Knoten Adresse des E Suite Systems ein, zu dem der Audit Trail gesendet werden soll. Betätigen Sie danach die SICHERN Taste. Das Gerät wird für ein paar Sekunden ausgeschaltet und startet dann wieder neu.

#### AUDIT TRAIL FILTERUNG

Im ‚Provider‘ Modus haben Sie die Möglichkeit, die verschiedenen, mit jedem Audit Trail eines Knotens verknüpften Parameter freizugeben (JA) oder zu sperren (NEIN).

#### PARAMETER

Lin Mode	UNINIT	Zur Zeit wurde noch keine Kommunikation mit dem Verbraucher aufgebaut.
	INIT	Initialisiert, es fand jedoch noch keine Kommunikation statt
	CONNECTED	Die erste Kommunikation wurde eingerichtet, es wurden jedoch nicht keine Audit Trail Dateien übertragen.
	AKTIV	Der Audit Trail wird gerade zum Verbraucher übertragen.
Alarm aktiv	JA = Aktive Alarme werden übertragen	
Alarm gelöscht	JA = Gelöschte Alarme werden übertragen	
Alarm quitt.	JA = Quittierte Alarme werden übertragen	
Verdeckte Alarme	NEIN = Verdeckte Alarme nicht einbinden (siehe Anmerkung)	
System Ereignis	JA = System Ereignisse werden übertragen	
Block Ereignis	JA = Block Ereignisse werden übertragen	
Bed. Bemerkung	JA = Bediener Anmerkungen werden übertragen	
Blockwert Änderung	JA = Ereignisse, die Änderungen der Block Feldwerte aufzeichnen, werden übertragen	
Nachricht aktiv	JA = Aktive Meldungen werden übertragen	
Nachr. gelöscht	JA = Gelöschte Meldungen werden übertragen	
Nachricht quitt.	JA = Quittierte Meldungen werden übertragen	
Min. Alarm Priorität	1 bis 15: Legt die minimale Alarm Priorität für die Einbindung fest	
Min. Ereignis Priorität	1 bis 15: Legt die minimale Ereignis Priorität für die Einbindung fest	

**Anmerkung:** ‚Verdeckte Alarme‘ ist normalerweise auf ‚Nein‘ gesetzt, damit keine verdeckten Alarme zum Verbraucher gesendet werden. (Der Verbraucher hat üblicherweise diese Blöcke selbst verdeckt.)

### 6.1.3 User ID Regelung

Bei einem Gerät mit Audit Trail Funktion ist die Verwendung von Passwörtern und User IDs strenger kontrolliert wie in Geräten ohne diese Option (Abschnitt 4.4). Für den Zugriff auf User IDs und Passwörter benötigen Sie ADMIN Zugriffsrechte.

Im Folgenden finden Sie die Hauptpunkte notiert:

1. Sobald Sie die SICHERN Taste gedrückt haben, können Sie die Identität, den Namen, die Zugriffsebene oder die ‚Attribute‘ eines Benutzers (Users) nicht mehr ändern.
2. Sobald ein Passwort zugewiesen wurde, kann dieses nicht erneut verwendet werden, weder vom Original Benutzer, noch von einem neuen Benutzer.
3. Die zeitliche Begrenzung für die Passwort Gültigkeit legen Sie im ‚Eigenschaften‘ Menü fest. Ist diese Zeit abgelaufen, ist das entsprechende Passwort nicht länger verwendbar.
4. Das erste Passwort eines neuen Benutzers läuft nach 24 Stunden ab. Innerhalb dieser Zeit muss der Benutzer einloggen und ein neues Passwort eingeben. Ist dies getan unterliegt das neue Passwort der im Eigenschaften Menü eingestellten Gültigkeitsdauer (Vorgabe 90 Tage).
5. Ein Passwort muss einen nicht alphanumerisches Zeichen enthalten (d. h. es benötigt mindestens ein Zeichen das nicht aus dem Bereich A bis Z oder a bis z stammt.)
6. Das Passwort sollte nicht mit der Benutzer ID übereinstimmen.
7. Die in einem Gerät ohne Auditor Option vorhandene ‚Löschen‘ Taste wird durch eine ‚Ausgemustert‘ Taste ersetzt. Betätigen Sie diese Taste mit einem ausgewählten Benutzer, wird dessen Name (nach einer Bestätigung) von der Sicherheitszugriff Seite gelöscht. Die Details werden innerhalb des Geräts gespeichert, damit die gleiche ID/Passwort nicht noch einmal verwendet werden kann.

### SICHERHEITZUGRIFF SEITE

Diese Seite rufen Sie über die ZUGRIFF Taste und die Eingabe der ADMIN Identität und des Passworts auf (bei Auslieferung beide ‚ADMIN‘). Sind Sie als ADMIN eingeloggt, können Sie mit der USER Taste die in Abbildung 6.1.3a dargestellte Sicherheitszugriff Anzeige Seite aufrufen.

Anmerkung: Detailliertere Informationen über den ADMIN Login finden Sie in Abschnitt 4.4.3.

Identität	Name	Zugriff	Attribute	Läuft ab	Referenz
ADMIN	ADMIN	ADMIN	00000003	27/11/04	0
ADMIN2	ADMIN2	ADMIN	00000003	27/11/04	0
S.BETREUER	S.BETREUER	S.BETREUER	00000000	27/11/04	0
INGENIEUR	INGENIEUR	INGENIEUR	00000003	27/11/04	0
BEDIENER	BEDIENER	BEDIENER	00000000	27/11/04	0
richard	LinMan1	INGENIEUR	00000003	27/11/04	0

Abbildung 6.1.3a Sicherheitszugriff Seite

Wie Sie in der Abbildung sehen, ist die Seite in verschiedene Spalten aufgeteilt. Die Spalten Name, Zugriff und Referenz finden Sie in Abschnitt 4.4.3 erklärt. Die weiteren Spalten werden wie folgt verwendet:

### 6.1.3 USER ID REGELUNG SICHERHEITZUGRIFF SEITE (Fortsetzung)

#### IDENTITÄT

Berühren Sie die Identitäts ‚Zelle‘ eines Benutzers, wird das ‚Identität‘ Pop-up aufgerufen (Abbildung 6.1.3b). Dort können Sie auf normalen Weg ein neues Passwort für diese ID eingeben. Das neue Passwort ist 24 Stunden gültig, so dass der Benutzer innerhalb dieser Zeit einloggen und ein neues Passwort eingeben muss. Ebenso können Sie über diese Pop-up eine ‚Sperrern‘ oder ‚Ausmustern‘.

Abbildung 6.1.3b Identität Pop-up

#### AUSGEMUSTERT

Ein ‚ausgemusterter‘ Benutzer wird permanent von der Sicherheitszugriff Seite entfernt und alle Zugriffsrechte werden gesperrt. Die Identitäten, Namen und Passwörter eines ausgemusterten Benutzers dürfen nicht erneut vergeben werden. Sie sollten deshalb die Daten ausgemusterter Benutzer notieren.

#### GESPERRT

Gesperrte Benutzer (Identität und Name in rot) verlieren ihre Zugriffsrechte auf eine bestimmte Zeit. Möchten Sie einen gesperrten Benutzer reaktivieren, berühren Sie die Identität Zelle, geben Sie das Passwort ein, bestätigen Sie dieses und drücken Sie ‚OK‘. Ist das Passwort korrekt, ist der Benutzer wieder freigegeben und in Blau auf dem Bildschirm dargestellt. Die Gültigkeitsdauer verbleibt wie zuerst für diesen Benutzer festgelegt.

#### Anmerkungen:

1. Gibt ein Benutzer zu oft ein falsches Passwort ein (Max. Login Versuche im Fenster Eigenschaften), wird dieser ‚disqualifiziert‘. Dies ist ähnlich der Funktion ‚Gesperrt‘, jedoch erscheint an Stelle der ‚GESPERRT‘ Taste die ‚WIEDERHERST‘ Taste, mit der Sie den Benutzer wieder freigegeben können.
2. Arbeiten Sie mit einem Visual Supervisor Sicherheits Master und einem oder mehreren Sicherheits Slaves:
  - a. das identitäts pop-up (Abbildung 6.1.3b) erscheint nur am Master. Somit können Sie einen Benutzer nicht über einen Slave wieder herstellen.
  - b. Wird ein Benutzer auf einem Slave gesperrt, kann dieser Benutzer nur über die Sicherheits Manager Software wieder freigegeben werden. Die Freigabe funktioniert nicht durch einfaches Umstrukturieren der Master Sicherheit.
  - c. Wird ein Benutzer auf einer bestimmten Slave Einheit gesperrt, wird dieser durch Umstrukturierung der Master Sicherheit nicht auf dem Master oder einem anderen Slave disqualifiziert. Möchten Sie einen Benutzer auf dem Master disqualifizieren, sollten Sie mehrmals ein falsches Login Passwort eingeben (d. h., die in Max. Login Versuche konfigurierte Anzahl überschreiten). Ist der Benutzer dann beim Master disqualifiziert, ist der Login für ihn auf allen Slave Geräten gesperrt.

#### NAME

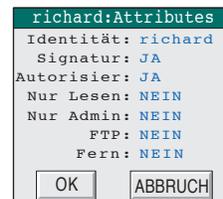
Betätigen Sie diese Taste, erscheint das Name Pop-up. Bei neuen Benutzern, deren Daten noch nicht gespeichert sind, kann hier der Name geändert werden. Bei anderen Fällen dient diese Funktion nur der Ansicht (Abbildung 6.1.3c).

Abbildung 6.1.3c Name Pop-up

ATTRIBUTE

Berühren Sie die Attribute Zelle eines bestimmten Benutzers, wird die Attribute Seite aufgerufen. Über diese Seite können Sie die Möglichkeit des Benutzers zum Signieren und Autorisieren von Änderungen definieren. Ebenso können Sie festlegen, ob der Benutzer die Geräte Operation ändern kann.

Die in der Attribute Spalte vorkommenden Zahlen können Sie über Tabelle 6.1.3 dekodieren. Die Werte sind additiv, d. h. haben Sie z. B. für 'Signatur' und 'Autorisier' 'Ja' gewählt während alle anderen Felder 'Nein' sind, beträgt der Attribute Wert 00000003.



Signatur	Autorisier	Nur Lesen	Nur Admin	FTP	Fern	Anzeige
Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	00000000
Ja	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	00000001
Nein	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein	00000002
Nein	Nein	Ja	No	Nein	Nein	00000004
Nein	Nein	Nein	Ja	Nein	Nein	00000010
Nein	Nein	Nein	Nein	Ja	Nein	00001000
Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja	00002000

Tabelle 6.1.3 Attribute Codierung

GÜLTIG BIS

In dieser Spalte sehen Sie die Gültigkeitsdauer für jedes Passwort. Für jeden neuen Benutzer liegt die Gültigkeitsdauer 24 Stunden nach Speichern der Eingaben. Der Benutzer muss innerhalb dieser Zeit einloggen und ein neues Passwort festlegen. Dessen Gültigkeitsdauer ist im Eigenschaftmenü der Sicherheitszugriff Seite festgelegt.

BILDSCHIRM TASTEN



Diese Tasten befinden sich am unteren Bildschirmrand. Die Tasten SICHERN und ABBRUCH arbeiten wie in [Abschnitt 4.4.3](#) bereits beschrieben.

NEU

Betätigen Sie die NEU Taste, erscheint das Neuer User Pop-up auf dem Bildschirm. Sobald Sie die Details eingegeben und mit 'OK' bestätigt haben, erscheint der neue User in grün auf dem Bildschirm.

**Anmerkung:** Drücken Sie erst SICHERN, wenn Sie alle Parameter (z. B. Attribute) für diesen Benutzer konfiguriert haben. Sobald Sie SICHERN betätigt haben, können Sie nur noch das Passwort ändern.

Konfigurieren Sie die [Attribute](#) des Benutzers wie oben beschrieben und drücken Sie dann SICHERN. Die Identität und der Name des Benutzers erscheinen in Blau und die Passwort Gültigkeit wird auf den nächsten Tag festgesetzt. Soll das Benutzer Passwort zu einer anderen Zeit ablaufen wie im EIGENSCHAFTEN Menü festgelegt, können Sie dies nun einstellen.

ADMIN sollte nun ausgeloggt und der neue Benutzer eingeloggt werden, damit diese sein neues Passwort eingeben kann.

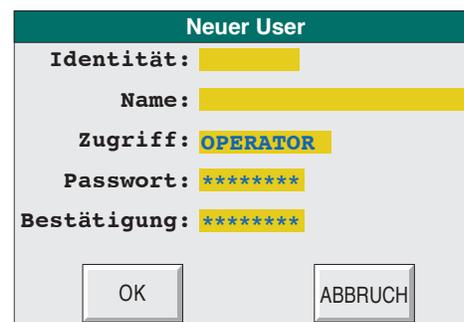


Abbildung 6.1.3d Neuer User

### 6.1.3 USER ID REGELUNG SICHERHEITZUGRIFF SEITE (Fortsetzung)

#### EIGENSCHAFTEN

Ähnlich wie bei der in Abschnitt 4.4.3 beschriebenen Eigenschaften Seite enthält diese Seite Login Vorgabe Werte, die Sie einstellen können.

Abbildung 6.1.3e Eigenschaften Vorgabewerte

Min User ID Länge	3 bis 8	
Min Passwort Länge	3 bis 8	Passwörter müssen mindestens ein nicht alphanumerisches Zeichen enthalten.
Max Login Versuche	1 bis 99	Die Anzahl der Einlog Versuche bevor das Konto gesperrt wird.
Passwort gültig	1 bis 180	Das Passwort läuft nach Ablauf der hier eingegebenen Tage ab. Gezählt wird ab der letzten Änderung des Werts.
User Timeout	1 bis 720	Der Benutzer wird ausgeloggt, wenn innerhalb dieser Zeit keine Bildschirmaktivität stattfindet.

#### INSTANDHALTUNG

Betätigen Sie die Taste 'INSTH' am unteren Rand der Sicherheitszugriff Seite, erscheint das 'Konten Verwaltung' Fenster auf dem Bildschirm (Abbildung 6.1.3f).Abbildung 6.1.3f Instandhaltung

Wiederherstellung	Setzen Sie Wiederherstellung auf JA, ist eine Wiederherstellung möglich, falls alle ADMIN Konten nicht mehr verwendet werden können. Diese Funktion setzt einen Wartungsvertrag mit dem Hersteller voraus.
Master Zugriff	Wählen Sie für Master Zugriff NEIN, ist das Ändern von Konto Systemen nicht möglich.
Passwort Gültigkeit	Setzen Sie diesen Parameter auf JA, muss der Benutzer bei einem Login das Passwort ändern. Wählen Sie NEIN, kann nur ein Benutzer mit ADMIN Rechten neue Passwörter, für Benutzer deren Passwort abgelaufen ist, freigeben.

6.1.3f Instandhaltung

#### STATISTIK

Betätigen Sie die STATS Taste am unteren Rand des Sicherheitszugriff Bildschirms, wird das 'Statistik' Fenster aufgerufen (Abbildung 6.1.3g).

Dieses Fenster zeigt Ihnen:

1. Wie viele von den möglichen Benutzern konfiguriert wurden. Zum Beispiel: User: 5/100 bedeutet, dass fünf der 100 möglichen Benutzer konfiguriert wurden.
2. Wie viele Benutzer ausgemustert wurden. Zum Beispiel: 1/200 bedeutet, dass 1 Benutzer ausgemustert wurde und 199 weitere Benutzer ausgemustert werden können.

Abbildung 6.1.3g STATS Fenster

**Anmerkung:** Bei der Ausmusterung des 201 wird der erste ausgemusterte Benutzer (nach Zeit/Datum) von der Liste gestrichen. Dies löst das Ereignis 20 (Purged user) aus. Die Daten des Benutzers können nun wieder verwendet werden.

### 6.1.3 USER ID REGELUNG SICHERHEITZUGRIFF SEITE (Fortsetzung)

#### REVISION

Betätigen Sie diese Taste, erscheint die Konfiguration Revision Seite (Abbildung 6.1.3h).

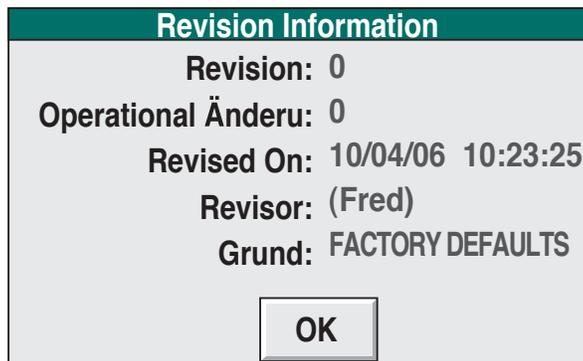


Abbildung 6.1.3h Revision Seite

#### VERTEIL

Ein Master Zugriffssystem kann das eigene Zugriffssystem zu anderen Visual Supervisorn über sein ELIN Netzwerk 'verteilen'. Diese 'Verteilung' wird in drei Stufen durchgeführt:

1. Auswahl der Knotenanzahl (zuerst 0)
2. Eingabe der Knotennummern zu denen verteilt werden soll.
3. Starten der Verteilung.

Die zuerst angezeigte Seite erscheint, wenn Sie die 'VERTEIL' Taste das erste Mal drücken (Abbildung 6.1.3i). Sie zeigt, dass die Anzahl der Knoten Null ist.



Abbildung 6.1.3i Erste Verteilen Konfiguration Seite

Betätigen Sie die KONFIG Taste, können Sie die Anzahl der Knoten, zu denen verteilt werden soll, eingeben. Für die Anzahl der gewählten Knoten erscheint jeweils eine Konfigurationsseite, in der Sie die gewünschte Knotennummer eingeben können. Zu Beginn steht in allen Feldern '0', obwohl Sie diesen Wert nicht verwenden dürfen (Abbildung 6.1.3 k.).

### 6.1.3 USER ID REGELUNG SICHERHEITZUGRIFF SEITE (Fortsetzung)



Abbildung 6.1.3j Konfiguration der Knotennummern

Betätigen Sie zu diesem Zeitpunkt die FÜLL Taste, werden die Felder der Knotennummer Konfiguration mit den Knoten 1 bis n gefüllt, wobei n die gewählte Anzahl der Knoten ist.

Geben Sie im Gegensatz dazu den ersten Knoten manuell ein (z. B. 10), werden bei Betätigung der FÜLL Taste die weiteren Knotennummern automatisch fortlaufend 'aufgefüllt' (in diesem Beispiel ab Nummer 11).

Geben Sie nicht aufeinanderfolgende Knotennummern ein, z. B. 17, 3, 9, 103 und 14, können Sie die SORT Taste zum Sortieren der Knoten in aufsteigender Reihenfolge (3, 9, 14, 17, 103) verwenden.

Mit LÖSCHEN setzen Sie alle Knotennummern zurück auf '0'.

Mit OK kommen Sie zurück zur vorhergehenden Seite. In dieser Seite erscheinen dann die neu konfigurierten Objekte.

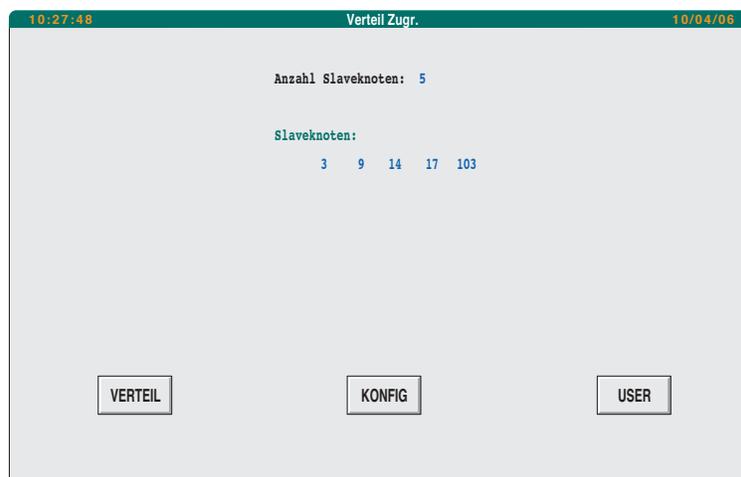


Abbildung 6.1.3k Fertige Konfiguration

Betätigen Sie nun die VERTEIL Taste, wird die Verteilung gestartet, wenn diese zuvor signiert und autorisiert wurde (wenn nötig). In Abbildung 6.1.3l sehen Sie die Bestätigungs Seite.

## 6.1.3 USER ID REGELUNG SICHERHEITZUGRIFF SEITE (Fortsetzung)

**Verteil Zugriff**

Anzahl Slaveknoten: 5

**Slaveknoten:**

3 9 14 17 103

Quitt. Aktion: VERTEIL

Grund:

**Signiert**

Ident:  ADMIN

Passwort:  \*\*\*\*\*

**Autorisiert**

Ident:

Passwort:  \*\*\*\*\*

Abbildung 6.1.3l Verteil Bestätigungs Seite

## 6.2 ELEKTRONISCHE SIGNATUREN

### 6.2.1 Freigabe der elektronischen Signaturen

Anmerkung: Haben Sie die elektronischen Signaturen freigegeben, lassen sich diese nicht mehr sperren.

Bei der Auslieferung sind die elektronischen Signaturen gesperrt. Die 'Freigabe Signaturen' Signatur Konfiguration Seite (Abbildung 6.2.1) erscheint bei der ersten Betätigung der SIGN CONFIG Taste im Administration Menü.

Hier haben Sie nur die Möglichkeit, die Seite zu verlassen (indem Sie über die Menü Taste eine andere Seite wählen) oder die elektronischen Signaturen freizugeben.

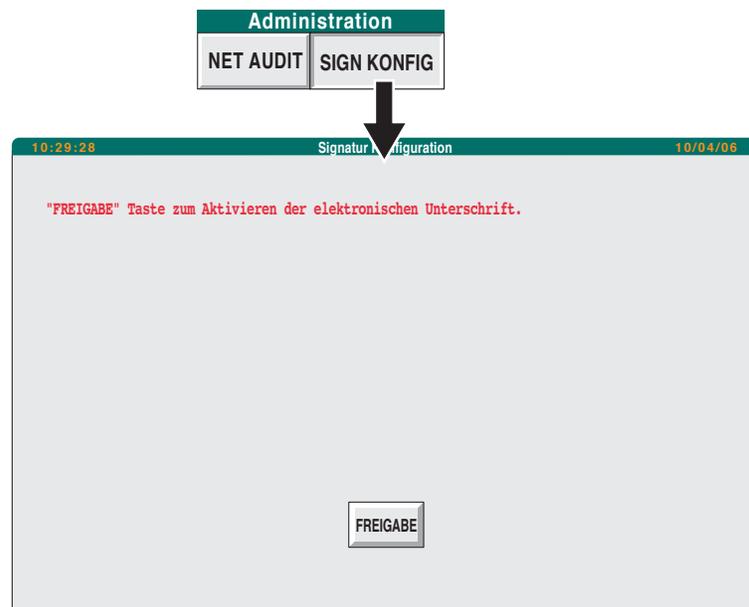


Abbildung 6.2.1 Freigabe Signaturen Seite

Betätigen Sie 'Freigabe', erscheint eine Dialogbox, in das Sie zwei separate ADMIN Passwörter eingeben müssen, bevor die Signatur Konfiguration Seite (Abbildung 6.2.2) erscheint.

## 6.2.2 Signatur Konfiguration

In Abbildung 6.2.2a sehen Sie die Signatur Konfiguration Seite. Die Administrator IDs in der 'Revision Ebene' sind zuerst die IDs des Administrators, der die Funktion elektronische Signaturen freigegeben hat. Anschließend sind dies die IDs der Administratoren die die vorangegangene Konfiguration Sicherung signiert/autorisiert haben.

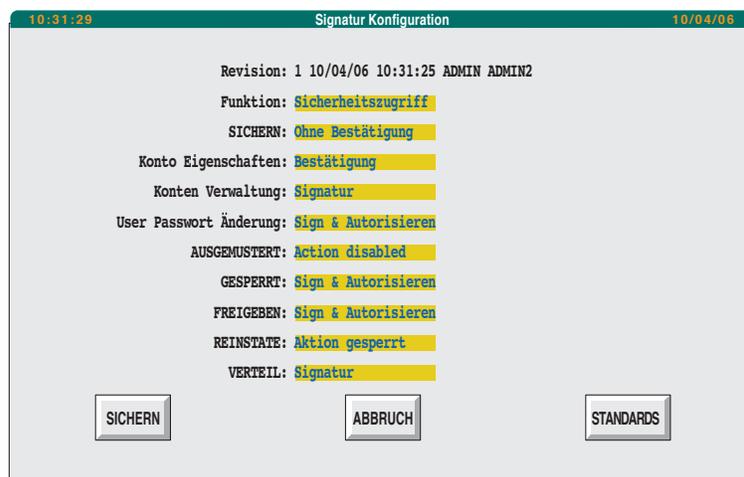


Abbildung 6.2.2a Signatur Konfiguration Seite

### ZUGRIFFSEBENEN

Wie Sie in Abbildung 6.2.2a sehen, können Sie verschiedenen Geräte Funktionen eine Zugriffsebene zuweisen. Die Definitionen der möglichen Zugriffsebenen sind wie folgt:

Ohne Bestätigung	Das Gerät arbeitet wie mit ausgeschalteter elektronischer Signatur.
Bestätigung	Eine Dialogbox mit den Tasten OK und ABBRUCH erscheint, bevor Sie eine Aktion ausführen können.
Signatur	Für das Ausführen der Aktion wird eine Passwordeingabe von einem Benutzer mit Signatur Rechten verlangt.
Sign & Autorisieren	Für das Ausführen der Aktion wird eine Passwordeingabe von einem Benutzer mit Signatur Rechten und eine Eingabe von einem Benutzer mit Autorisierungs Rechten verlangt.
Aktion gesperrt	Dies macht die entsprechende Taste inaktiv (grau). Das bedeutet, dass die Aktion nicht ausgeführt werden kann.

**Anmerkung:** Einige Funktionen können nicht allen Zugriffsebenen zugewiesen werden. Administrative Funktionen z. B. benötigen immer 'Signatur' als minimalste Ebene. Ebenso können einige Aktionen nicht durch 'Aktion gesperrt' gesperrt werden.

Die verfügbaren Funktionen sind in Kategorien unterteilt. Eine Liste der einzelnen Kategorien erhalten Sie, wenn Sie das 'Funktion' Feld berühren. In Abbildung 6.2.2b sehen Sie die Auswahlliste.

Die Tasten im unteren Bereich der Seite funktionieren wie folgt:

SICHERN	Sichert alle Änderungen zu allen Funktionen.
ABBRUCH	Verwirft alle Änderungen, die nach der letzten Betätigung von SICHERN oder STANDARD gemacht wurden.
STANDARD	Setzt die Zugriffsebenen zurück auf die erste Einstellung.

## 6.2.2 SIGNATUR KONFIGURATION (Fortsetzung)



Abbildung 6.2.2b Funktion Auswahlliste

## 7. REMOTE Zugriff

Das Gerät bietet Ihnen eine bestimmte Anzahl von Funktionen, die externen Benutzern den Zugriff auf das Gerät ermöglichen.

### 7.1 FTP

#### 7.1.1 FTP Logon

FTP Zugriff erfordert immer einen Benutzer Logon. Anonyme FTP Logons sind nicht gestattet. Verwenden Sie für die Konfiguration des Geräts auf FTP Logon das benutzerbasierende Zugriffssystem ([Abschnitt 4.4.3](#)) und setzen Sie die relevanten Attribute des Benutzers für FTP auf 'JA'.

Das Gerät erlaubt es bis zu vier Benutzern sich gleichzeitig einzuloggen. Jedoch hat nur einer der Benutzer Schreibrechte (Attribut Nur Lesen = 'Nein'). Die Logon/Logoff Aktivitäten des Benutzers werden im Ereignis Log gespeichert. Die Logon/Logoff Aktivitäten von Benutzern die keine Schreiberlaubnis haben (Nur Lesen = 'Ja') wird nicht aufgezeichnet.

#### Anmerkungen:

1. Jeder Einlogversuch in ein nicht FTP Konto oder in ein nicht vorhandenes Konto wird im Ereignis Log aufgezeichnet.
2. Eine falsche Eingabe des FTP Passworts zählt als 'fehlerhafter Login Versuch' ([Abschnitt 4.4.3.2](#)) und kann daher zu einem Sperren des Kontos führen.
3. Ein Versuch, in ein nicht FTP Konto einzuloggen wird nicht als 'fehlerhafter Login Versuch' gezählt.

#### TIMEOUT

FTP Benutzer werden automatisch nach zwei Minuten ohne Aktivität ausgeloggt. Dies ist unabhängig von allen Benutzer Timeout Werten, die Sie im Gerät eingestellt haben.

#### 7.1.2 Datei System

Das über FTP gesehene Datei System wird als einfache Ordnersammlung mit den in Tabelle 7.1.2 dargestellten Charakteristiken dargestellt.

#### Anmerkungen:

1. Auf das USB Massenspeichergerät kann nicht über FTP zugegriffen werden.
2. Das Erstellen neuer Ordner ist über FTP nicht möglich.

FTP Name	LIN Gerät	Beschreibung	Schreib Rechte	Sichtbarkeit
/app	E:	Interner Flash Speicher für Applikations Dateien	Ja	Wenn IPRP gesperrt
/history	H:	Internes Archiv (wenn vorhanden)	Nein	Wenn Archiv vorhanden

Tabelle 7.1.2 Datei System

#### 7.1.3 Archiv Datei Transfer

Verwenden Sie die Review Software oder einen anderen FTP Client für die Übertragung von Dateien vom internen Archiv zu einem PC, beachten Sie folgende Vorgaben:

- a. Bei den Attributen des Benutzer Kontos muss FTP = 'JA' und Nur Ansicht = 'JA' gesetzt sein.
- b. Die Zugriffsebene für dieses Konto muss auf 'Bediener' stehen.
- c. Das Konto wird nur für diesen Zweck genutzt.



## 8. DER CONTROL KONFIGURATOR

Anmerkung: Haben Sie IPRP freigegeben, können Sie den Control Konfigurator nicht zum Ansehen oder Ändern von Block Daten verwenden.

In diesem Kapitel finden Sie den im Gerät vorhandenen Control Konfigurator beschrieben. Folgende Themen werden behandelt:

1. Übersicht
2. Vorbereitungen zum Start des Konfigurators
3. [Starten des Konfigurators](#)
4. [Datenbasis Konfiguration](#)
5. [Modbus Slave Gateway Konfiguration](#)

### 8.1 ÜBERSICHT

Mit dem im Gerät vorhandenen Control Konfigurator können Sie eine Regelstrategie direkt in der CPU aufsetzen. Dies bietet Ihnen eine Alternative zum Herunterladen einer im LINtools Paket erstellen Konfiguration. Ebenso können Sie den Konfigurator zum Laden, Starten, Stoppen und Überwachen von Datenbasen und für verschiedene Ablage Operationen verwenden. Beachten Sie, dass bei stark belasteten laufenden Datenbasen der Konfigurator langsamer wird.

Konfigurationen verwenden den Standard LIN blockstrukturierten Ansatz. Im LIN Product Manual (Bestellnummer HA082375U999) finden Sie weitere Details über Software Funktionsblöcke und die Konfiguration deren Parameter.

Das Konfigurator Programm selbst befindet sich in der CPU des Geräts. Zugriff auf das Programm haben Sie über jedes Telnet Client Programm. Wählen Sie zuerst in der Comms Setup Seite ([Abschnitt 4.5](#)), zwischen seriell und Telnet Kommunikation und geben Sie das User ID Zugriffssystem frei. Für einen Benutzer müssen Sie das 'Fern' Attribut freigeben ([Abschnitt 4.4.3](#)).

### 8.2 VORBEREITUNG

#### 8.2.1 Auswahl des Konfigurator Modus

Setzen Sie das ENET5 Port Protokoll wie in [Abschnitt 4.5.1](#) beschrieben auf TERMCFG.de

#### 8.2.2 Regeleffektivität Auswahl

Der Konfigurator kann gleichzeitig mit der Datenbasis laufen. Dies beeinflusst allerdings die Regeleffektivität, abhängig von der Einstellung des Options.CONFspd bit im Überschriftenblock der Regel Strategie.

Steht CONFspd auf WAHR, darf die CPU 36% ihrer Zeit dem Aktualisieren der Blöcke widmen. Der Rest dient der Abarbeitung des Front Panels und der Konfigurator Task (wenn dieser läuft). Das bedeutet, steht CONFspd auf WAHR, antwortet die Regelstrategie nicht mit der vollen Geschwindigkeit, jedoch können Sie den Konfigurator so oft wie nötig starten, ohne die Leistung zu beeinträchtigen.

Setzen Sie CONFspd auf FALSCH (Vorgabe Status) und verwenden Sie den Konfigurator nicht, kann die CPU bis zu 40 % ihrer Zeit auf das Aktualisieren der Blöcke verwenden.

## 8.3 STARTEN DES KONFIGURATOR

### 8.3.1 Erster Menü Zugriff

1. Schalten Sie alle Komponenten ein und starten Sie Hyperterminal®. Der Startbildschirm erscheint und bietet Ihnen eine Auswahl von Optionen mit den Bezeichnungen 0 bis J.
2. Geben Sie <2> ein, um die Enter Terminal Mode Option zu wählen. Der Terminal Emulator Bildschirm erscheint.
3. Drücken Sie zur Auswahl des VT100 Modus für den VT100 Konfigurator die Tasten <Ctrl> + <K>. ('T100' ist der allgemeine Name für den Konfigurator.)

**Anmerkung:** Wird der Bildschirm leer, drücken Sie zum Fortfahren ein- oder zweimal <Enter>.

4. Geben <1> ein für die ANSI-CRT Option. Ein Log In Bildschirm erscheint. Sobald Sie eine gültige Benutzer ID und ein Passwort für einen Benutzer mit Fern Attributen eingegeben haben, erscheint das Initialisierungs Menü des Konfigurators (Abbildung 8.3.1).

```
INIT      Choose option

          >DATABASE - General configuration
          GATEWAY  - MODBUS configuration
```

Abbildung 8.3.1 Konfigurator Initialisierungs Menü

**Anmerkung:** Das Erscheinen des Initialisierungs oder Haupt Menü zeigt, dass sich die CPU im Konfigurations Modus befindet.

Platzieren Sie den Cursor (>) mit Hilfe der Cursor Tasten auf einem Menü Objekt und drücken Sie <Enter>, um die nächste Ebene in der Menü Hierarchie aufzurufen. Dies nennt man Auswahl eines Objekts. Im Allgemeinen öffnen Sie eine tiefere Ebene in der Menü Hierarchie, indem Sie <Enter> drücken. Möchten Sie zurück zur höheren Ebene oder eine 'Pop-up' Option schließen, betätigen Sie die <Escape> Taste. Mit <PageUp> und <PageDown> bekommen Sie bei langen Tabellen Zugriff auf verborgene Seiten.

Arbeiten Sie mit einer Tastatur ohne Cursor Tasten, können Sie zur Cursorsteuerung die in Tabelle 8.3.1 dargestellten Tastenkombinationen verwenden. Halten Sie dazu die <Ctrl> Taste gedrückt und geben Sie das entsprechende Zeichen ein.

Funktion	Tastenkombination
Cursor hoch	<Ctrl> + U
Cursor runte	<Ctrl> + D
Cursor Links	<Ctrl> + L
Cursor Rechts	<Ctrl> + R
Seitenanfang	<Ctrl> + P
Seitenende	<Ctrl> + N

Tabelle 8.3.1 Cursorsteuerung — Tastenkombinationen

In manchen Tabellen können Sie Werte direkt eingeben oder über ein Menü aufrufen.

Für die direkte Eingabe tippen Sie das/die erste(n) Zeichen der gewählten Option ein und bestätigen Sie mit <Enter>.

Alternativ erhalten Sie Zugriff auf das Menü indem Sie nach Auswahl des ersten Zeichens nach dem Feld <Enter> oder <Tab> drücken

### 8.3.2 Das Initialisierungs Menü

Das Initialisierungs Menü (Abbildung 8.3.1) zeigt zwei Optionen — Database und Gateway. Wählen Sie Database, um auf das Haupt Menü für die Konfiguration der LIN Datenbasis zuzugreifen ([Abschnitt 8.4](#)). Wählen Sie Gateway wird das Gateway Menü geöffnet. Dort können Sie eine Modbus Konfiguration vornehmen ([Abschnitt 8.5](#)).

### 8.3.3 Verlassen des VDU Paket & CPU Konfiguration Modus

Solange das VDU Paket läuft, kommen Sie mit der Tatenkombination <CTRL>+<E> immer zurück zum Start Bildschirm. Geben Sie im Start Bildschirm <A> ein, wird das VDU Programm beendet.

---

Anmerkung: Diese Aktion beendet nicht den Konfigurations Modus in der CPU.

---

Den CPU Konfigurations Modus müssen Sie über die Tastatur beenden. Drücken Sie mehrmals <Escape>, bis das Haupt Menü erscheint. Bei einem erneuten Drücken von <Escape> erlischt der Bildschirm und der CPU Konfigurations Modus ist nun beendet.

---

#### Anmerkungen

1. <Ctrl>+<O> ('Exit VT100 mode...') beendet nicht den CPU Konfigurations Modus und sollte nicht gedrückt werden.
  2. Befindet sich die CPU noch im Konfigurations Modus kann das Stoppen/Starten/Downloaden/Uploaden von Dateien nicht über LINfilter ( im LINtools Paket) gestoppt werden. Versuchen Sie es, wird ein Fehler 8333 ('Configurator in use') gemeldet. Möchten Sie eine der oben genannten Aktion durchführen, müssen Sie zuerst den CPU Konfigurations Modus verlassen.
- 

#### ACHTUNG

Beenden Sie nach Gebrauch immer den Konfigurations Modus der primären CPU. Tun Sie dies nicht, kann es zu unerwarteten Reaktionen kommen, wenn ein anderer Anwender eine Tastatur anschließt und <Enter> <Enter> eingibt, um die Version und Einschalt/Ausschalt Meldungen zu sehen. In diesem Fall führt der Konfigurator die letzte Operation weiter. Haben Sie z. B. den Konfigurator zuletzt zum Starten der Datenbasis verwendet, führt dieser dann die Start Sequenz zweimal aus.

---

## 8.4 DATENBASIS KONFIGURATION

In Abbildung 8.4 sehen Sie das Haupt Menü. In den Abschnitten 8.4.1 bis 8.4.7 sind die Objekte beschrieben.

```

MAIN MENU  Select option
            >MAKE      - Create block
            COPY       - Copy Block
            DELETE     - Delete block
            INSPECT    - Inspect block
            NETWORK    - Network setup
            UTILITIES  - Engineering utilities
            ALARMS     - Current Alarms
            ALARM LOG  - Alarm History Log
            EVENT LOG  - Event Log
  
```

Abbildung 8.4 Konfigurator Haupt Menü

## 8.4.1 MAKE

Installiert Funktionsblöcke in der Regel Strategie. Beachten Sie, dass Sie eine laufende Datenbasis zuerst anhalten müssen, bevor Sie Blöcke hinzufügen können. (Starten und Stoppen einer Datenbasis finden Sie in [Abschnitt 8.4.6](#) beschrieben). Mit der Auswahl von MAKE erscheint das SET MENU - die Regler eigene Bibliothek der Block Kategorien, die im LIN Product Manual (Bestellnummer HA082375U003) detailliert beschrieben ist. Für jede Strategie müssen Sie einen Überschriften Block (Eycon-10 oder Eycon-20) bestimmen. Dies ist zuerst der einzige verfügbare Block für eine neue Strategie. Öffnen Sie die Block Liste einer Kategorie. Abbildung 8.4.1a zeigt einen Teil des Bildschirms, wenn Sie LOGIC gewählt haben.

```

LOGIC      Select type
           >PULSE
           AND4
           OR4
           XOR4

```

Abbildung 8.4.1a Logik Kategorie Menü ( oberer Abschnitt)

Wählen Sie den neuen Block. In der Block Übersicht werden die Block Parameter, deren Vorgabe Werte und Einheiten in einem doppelten 3-spaltigen Format dargestellt. Abbildung 8.4.1b zeigt die Übersicht für den PID Block.

## BLOCK ÜBERSICHT

Abbildung 8.4.1b zeigt die Haupt Funktionen einer typischen Block Übersicht, die zur Beobachtung und Aktualisierung von Block Parametern verwendet wird. (Zugriff auf Übersichten erhalten Sie über die Haupt Menü Optionen COPY und INSPECT.) Die Übersicht entspricht einem LINTools Specification Menü. Die Felder haben gleiche Bedeutungen, der Dateneintrag jedoch ist anders.

**Anmerkung:** Parameter, die über eine ankommende Verbindung von anderen Blöcken aktualisiert werden, werden in der Block Übersicht nicht speziell markiert.

OVERVIEW Block: "NoName"			Type: PID	Compound:	
Mode	AUTO		Alarms		
FallBack	AUTO		HAA	100.0	Eng
PV	0.0	Eng	LAA	0.0	Eng
SP	0.0	Eng	HDA	100.0	Eng
OP	0.0	%	LDA	100.0	Eng
SL	0.0	Eng	Timebase Secs		
TrimSP	0.0	Eng	XP	100.0	%
RemoteSP	0.0	Eng	TI	0.000	
Track	0.0	%	TD	0.000	
HR_SP	100.0	Eng	Options 00001100		
LR_SP	0.0	Eng	SelMode 00000000		
HL_SP	100.0	Eng	ModeSel 00000000		
LL_SP	0.0	Eng	ModeAct 00000000		
HR_OP	100.0	%	FF_PID	50.0	%
LR_OP	0.0	%	FB_OP	0.0	%
HL_OP	100.0	%			
LL_OP	0.0	%			

Abbildung 8.4.1b Übersicht —PID Block

## 8.4.1 MAKE (Fortsetzung)

### BLOCK ÜBERSICHT (Fortsetzung)

- Titelzeile** Beinhaltet Felder, die für alle Übersichten gleich sind: Block, Typ und 'Compound'. Block und Typ haben eine normale LIN Bedeutung. Compound ist äquivalent zu Dbase. Details zu diesen Feldern finden Sie im LIN Blocks Reference Manual (im LIN Product Manual). Ein leeres Compound Feld bedeutet eine lokale Block Datenbasis. Beachten Sie, dass der Block nicht in der Regel Datenbasis installiert wird, bis Sie (mindestens) dessen Block Feld einen Wert zugewiesen haben - d. h. Tagname - und die Datenbasis neu gestartet haben.
- Übersicht Datenfeld Eingabe** Zum Aktualisieren eines Parameter Feldes platzieren Sie den Cursor ( \_ ) mit Hilfe der Pfeil Tasten unter dem Feld und gehen Sie dann wie für die verschiedenen Feldarten vor. Einige Daten Felder zeigen weitere verschachtelte Datenebenen. In diesem Fall kommen Sie durch Drücken von <Enter> in eine tiefere Ebene. Mit <Escape> rufen Sie eine höhere Ebene auf. Beachten Sie, dass Änderungen an einer laufenden Datenbasis möglich, aber nicht empfehlenswert sind. (Stoppen der Datenbasis ist in [Abschnitt 8.4.6](#), beschrieben).
- Benutzerdefinierte Namen** Geben Sie einen Namen (max. 8 Zeichen) ein und drücken Sie zum Überschreiben der existierenden Daten <Enter> . Möchten Sie Zeichen einfügen, platzieren Sie den Cursor auf dem nachfolgenden Zeichen und geben Sie das neue Zeichen ein. Ist die maximale Zeichenanzahl erreicht, ertönt ein 'Beep'. Möchten Sie die den aktuellen Eintrag abbrechen und die Datenbasis unverändert verlassen, bewegen Sie den Cursor auf ein Feld unter- oder oberhalb des aktuellen Feldes und drücken Sie <Enter>, oder drücken Sie <Escape>. Achten Sie darauf, dass Sie Remote Datenbasis Namen im Compound Feld ein 'Gleich' Zeichen (=) voranstellen. Dieses wird als Zeichen mitgezählt. Drücken Sie <Enter> während sich der Cursor unter dem ersten Zeichen des Block oder Compound Felds befindet (vor der Eingabe), erscheint eine Seite mit vollständiger Beschreibung (Beispiel in Abbildung 8.4.1c). Dieser Seite können Sie allgemeine Informationen über den Block entnehmen.

FULL DESCRIPTION	Block: PID_1	Type: PID
Refresh rate		0.1040
Server number		2
Compound:		=Alpha
Rate ms		

Abbildung 8.4.1c FULL DESCRIPTION Seite für einen Block (example)

- Block.** (Lesen/Schreiben). Block Tagname.
- Type** (Nur Lesen). Block Typ.
- Refresh rate.** (Nur Lesen). Zeit (in Sekunden), seit dem letzten geplanten Start des Blocks. Beachten Sie, dass für einen Regel Block der PID Algorithmus nicht unbedingt bei jeder Ausführung neu berechnet werden muss.
- Server number** (Nur Lesen).
- Compound.** (Lesen/Schreiben). Name der Parameter Datenbasis des Blocks. Ein leeres Feld bedeutet eine lokale Block Datenbasis, d. h., im aktuellen Regler/Supervisor. (Datenbasis namen und deren LIN Adressen werden über die Haupt NETZWERK Menü Option festgelegt, beschrieben in [Abschnitt 8.4.5](#))
- Rate ms.** Rate ist die minimale Updateperiode (d. h. minimale Rate) zu der ein individuell gespiegelter Block über das Local Instrument Network (LIN) übertragen wird. Die vorgegebene Zeit beträgt 10ms Minimum, d. h. 100Hz Maximum. Rate können Sie zwischen 10ms und 64s einstellen. Beachten Sie, dass diese Rate eine min. Updateperiode ist. Stark belastete Netzwerke können oft schnellere Updateraten nicht erreichen.

### 8.4.1 MAKE (Fortsetzung)

Parameterwerte. Zum Aktualisieren der Datenbasis geben Sie einen Wert ein und drücken Sie <Enter>. (Schreibgeschützte Parameter weisen neue Werte ab.) Die CPU fügt automatisch einen nachfolgenden Dezimalpunkt und Füll-Nullen hinzu. Eine voranstehende Null muss immer mit eingegeben werden, z. B. 0.5, nicht .5.  
Drücken Sie vor der Eingabe bei ausgewähltem Feld <Enter> öffnen Sie eine Seite mit der vollen Beschreibung für diesen Parameter (Abbildung 8.4.1d zeigt ein Beispiel).

FULL DESCRIPTION	Field: PV	Block: PID_1	Type: PID
Value	80.1		Real32
Input	SIM 1.OP		

Abbildung 8.4.1d FULL DESCRIPTION Seite für einen Parameter (Beispiel)

Field, Block, Type Schreibgeschützte Felder.  
Value (Lesen/Schreiben) Parameterwert, änderbar wie für Übersicht.  
Real32 (Nur Lesen) Wertart (Real32 = Fließkommazahl)  
Input (Lesen/Schreiben) Definiert die Quelle aller Verbindungen zu diesem Parameter von anderen Blöcken im Format Block Tagname.Ausgang Mnemonik. Ein leeres Feld bedeutet keine Verbindung. Zum Erstellen oder Ändern einer Verbindung geben Sie den Block Tagnamen und die Ausgang Mnemonik der Quelle ein (z. B. SIM 1.OP, oder SEQ.DIGOUT.BIT3) und bestätigen Sie mit <Enter>. Ungültige Daten werden mit einem 'Beep' abgewiesen. Das Feld ist nicht fall empfindlich. Zum Löschen einer Verbindung geben Sie <Leerzeichen> gefolgt von <Enter> ein .

**Anmerkung: Informationen und Hinweise über Datenbasis Typen finden Sie im Folgenden.**

Parameter Einheiten. Geben Sie einen Wert ein und drücken Sie <Enter>. Alle anderen bezogenen Einheiten in der Datenbasis kopieren automatisch die geänderte Einheit. Drücken Sie vor der Eingabe bei ausgewähltem Feld <Enter> öffnen Sie eine Seite mit der vollen Beschreibung für diesen Parameter (wie für das Wert Feld).

Option Menü Felder. <Enter> öffnet ein Pop-up Menü mit Optionen für dieses Feld. Abbildung 8.4.1e zeigt ein Beispiel (PID Modus) als Teil einer Übersicht Seite.

OVERVIEW	Block: PID_1	Type: PID	Compound:		
Mode	+ - - - +		Alarms		
Fallback	>HOLD		HAA	100.0	Eng
	TRACK		LAA	0.0	Eng
PV	MANUAL   g		HDA	0.0	Eng
SP	AUTO   g		LDA	0.0	Eng
OP	REMOTE   g				
SL	F_MAN   g				
TrimSP	F_AUTO   g		TimeBase		Secs
RemoteSP	+ - - - + g		XP	100.0	%
Track			TI	0.000	
			TD	0.000	

Abbildung 8.4.1e Pop-up Optionen Menü (Beispiel)

Mit den Pfeil Taste bewegen Sie den Cursor zu einer Menü Option und wählen diese mit <Enter> aus. (Gesperrte Optionen reagieren nicht auf die Auswahl.)

Schneller geht es, indem Sie die benötigte Option oder genügend Zeichen zur Identifikation der Option direkt in das Feld eingeben und mit <Enter> bestätigen. Z. B. wählt die Eingabe von H HOLD; die Eingabe von F\_M wählt F\_MAN (Zwangshand).

### 8.4.1 MAKE (Fortsetzung)

#### Alarmer Feld

Öffnen Sie mit <Enter> eine 4-spaltige Alarm Seite, die den Alarm Namen (z. B. High-Abs), die Quittierung (z. B. Unackd), den Status (z. B. Active) und die Priorität (0 bis 15) angibt. Aktualisieren können Sie die Felder Quittierung und Priorität (die einzigen änderbaren) indem Sie einen Wert gefolgt von <Enter> eingeben. (Für Quittierung kann jedes einzelne Zeichen verwendet werden.) Abbildung 8.4.1f zeigt ein Beispiel einer Alarm Seite.

Alarms	Block: PID_1	Type: PID	
Software	Unackd	Active	15
HighAbs	Unackd	Active	15
LowAbs			0
HighDev		Active	10
LowDev			2
Combined	Unackd	Active	15

Abbildung 8.4.1f Alarm Seite (Beispiel)

#### Bitfields

Beinhaltet acht (oder sechzehn) binäre Digits, die den logischen Zustand der entsprechenden acht (oder sechzehn) Parameter zeigen. Zum direkten Ändern des Bitfields geben Sie ein Bitmuster ein und drücken Sie <Enter>. Alternativ können Sie mit <Enter> die vollständige Beschreibung mit den TRUE/FALSE oder HIGH/LOW Zuständen der Parameter aufrufen (gleiches Format wie für LINtools Specification Menu bitfields). In Abbildung 8.4.1g sehen Sie ein Beispiel. Zum Ändern des logischen Zustands platzieren Sie den Cursor auf dem Zustand und geben Sie ein T(rue) oder F(alse), gefolgt von <Enter> ein. (Bit können schreibgeschützt sein.)

FULL DESCRIPTION	Field: ModeAct	Block: PID_1	Type: PID
NotRem	TRUE		
HoldAct	FALSE		
TrackAct	FALSE		
RemAct	FALSE		
AutoAct	TRUE		
ManAct	FALSE		
FAutoAct	FALSE		
FManAct	FALSE		

Abbildung 8.4.1g FULL DESCRIPTION Seite für Bitfield (Beispiel)

Zum Verbinden eines Eingangs mit einem Bitfield drücken Sie die  $\text{Æ}$  Taste und geben Sie den Block Namen/Feld Namen der Quelle ein.

**Anmerkung:** Informationen und Hinweise über Datenbasis Verbindungen finden Sie im Folgenden.

Zwei- und Vier-Digit 'kombinierte' hexadezimale Status Felder.

Hex Felder sind mit einem '>' markiert und haben das gleiche Format und die gleiche Signifikanz wie die Hex Felder in LINtools specification Menüs. Die Digits zeigen die logischen Zustände der entsprechenden Parametersätze, bis zu vier pro Hex Digit. Zum direkten Ändern des Felds geben Sie den neuen Wert ein und drücken Sie <Enter>. Alternativ können Sie mit <Enter> die Full Description Seite aufrufen. Diese enthält die TRUE/FALSE Zustände der Parameter, die Sie dann ändern können (wie für Bitfield beschrieben).

### 8.4.1 MAKE (Fortsetzung)

#### VERBINDUNGSARTEN IN EINER CPU DATENBASIS

Drei Verbindungsarten sind in einer CPU Datenbasis möglich: lokale Verbindungen, Verbindungen, die zu einem gespiegelten Block schreiben und Verbindungen von einem gespiegelten Block zu einem lokalen Block. Im Folgenden finden Sie beschrieben, wann und wie die Verbindungen ausgewertet werden.

1. Lokale Verbindungen: Dies sind Verbindungen zwischen zwei Blöcken, die beide lokal in der CPU Datenbasis vorhanden sind. Die Verbindung wird immer direkt vor der Ausführung der Update Prozedur des Ziel Blocks ausgewertet, ungeachtet einer eventuellen Änderung der Quelldaten. Bei dieser Verbindungsart wird jeder Schreibversuch zum Verbindungs Ziel sofort durch die nächste Verbindungsauswertung 'korrigiert'.
2. Verbindung zum Schreiben zu einem gespiegelten Block: Bei dieser Verbindungsart ist der Ziel Block eine gespiegelte Kopie eines Blocks in einem anderen Gerät. Die Quelle kann entweder ein Block der lokalen Datenbasis oder an anderer gespiegelter Block sein. Diese Verbindungen werden nur ausgewertet, wenn die Daten von Quell und Ziel Block nicht übereinstimmen. Alle gespiegelten Blöcke innerhalb der Datenbasis werden in regelmäßigen Intervallen ausgeführt. Sobald ein geänderter Wert festgestellt wird, wird ein 'single field' Schreibvorgang über die Kommunikationsverbindung ausgeführt.
3. Verbindungen von gespiegelten zu lokalen Blöcken: Bei dieser Verbindungsart ist der Ziel Block eine gespiegelte Kopie eines Blocks in einem anderen Gerät. Der Ziel Block ist lokal in der CPU Datenbasis. Alle gespiegelten Blöcke in der Datenbasis werden in regelmäßigen Intervallen getestet. Wird eine Änderung der Block Daten erkannt, werden alle Verbindungen von gespiegelten Blöcken zu lokalen Blöcken ausgewertet. Die Verbindungen werden nicht ausgewertet, wenn keine Änderungen in den Quell Daten vorliegen.

### 8.4.2 KOPIEREN

Erstelle ein Duplikat eines existierenden Blocks. Wählen Sie KOPIEREN aus dem Haupt Menü, erscheint eine Liste mit allen Blöcken der Regel Strategie in einem halbgraphischen Format (Abbildung 8.4.2). Die Blöcke werden von links nach recht in der Reihenfolge der Erstellung dargestellt. Bewegen Sie den Cursor (>) zu einem Block und drücken Sie <Enter>. Der Block wird dupliziert und der Strategie hinzugefügt. Die Übersicht dieses Blocks wird automatisch angezeigt und kann parametrieret werden. Das Duplikat enthält die Originalwerte außer für das Block Feld. Dieses enthält den vorgegebenen Tagnamen "NoName". Eingangs Verbindungen werden nicht kopiert, ebenso wie E/A Block Platznummern.

COPY Select block □																																								
+	-	-	-	+	+	-	-	-	+	+	-	-	-	+	+	-	-	-	+	+	-	-	-	+	+	-	-	-	+											
	R	o	o	t		S	I	M	_	1		T	I	C	_	1	0	0		P	I	D	_	1		F	I	C	_	1	0	1								
+	-	-	-	+	+	-	-	-	+	+	-	-	-	+	+	-	-	-	+	+	-	-	-	+	+	-	-	-	+	+	-	-	-	+						

Abbildung 8.4.2 KOPIEREN Anzeige (Beispiel)

Mit <Escape> rufen Sie die KOPIEREN Seite wieder auf, in der Sie nun den kopierten Block am Ende der Liste sehen. Drücken Sie erneut <Escape> kehren Sie zur obersten Ebene zurück.

### 8.4.3 LÖSCHEN

Löscht Blöcke aus der Regel Strategie. (Beachten Sie, dass die Datenbasis gestoppt sein muss, ansonsten wird LÖSCHEN mit einem 'Beep' abgewiesen. Das Stoppen der Datenbasis finden Sie in [Abschnitt 8.4.6](#) beschrieben. Ebenso können Sie einen Block erst löschen, wenn dessen Eingangs Verbindungen zuvor gelöscht wurden.) Wählen Sie LÖSCHEN aus dem Haupt Menü, erscheint eine Liste mit allen Blöcken der Regel Strategie (wie für KOPIEREN, beschrieben in [Abschnitt 8.4.2](#)). Wählen Sie einen Block und drücken Sie <Enter>. Der Block und alle Verbindungen von diesem Block werden gelöscht. Anschließend erscheint wieder das Haupt Menü auf dem Bildschirm.

#### 8.4.4 INSPECT

Ermöglicht das Prüfen und Aktualisieren der Blöcke in der Regel Strategie. Wählen Sie INSPECT aus dem Haupt Menü, erscheint eine Liste mit allen Blöcken der Regel Strategie, wie schon für KOPIEREN und LÖSCHEN beschrieben. Wählen Sie einen Block und drücken Sie <Enter>, erscheint dessen Übersicht Seite, bereits zur Prüfung und Aktualisierung.

Mit <Escape> kommen Sie zurück zur INSPECT Anzeige, von wo Sie weitere Blöcke aufrufen können. Drücken Sie erneut <Escape> kehren Sie zur obersten Ebene zurück.

#### 8.4.5 NETWORK

Ermöglicht die Zuweisung von Namen und Knoten Adressen im LIN (Local Instrument Network) zu Block Datenbasen, damit diese als 'gespiegelte' Blöcke konfiguriert und in remote Geräten gestartet werden können. (Das Compound Feld des gespiegelten Blocks bestimmt den Namen der remote Datenbasis.)

*Anmerkung: Es ist üblich, Blöcke immer in beide Richtungen zu spiegeln. Dies ermöglicht die Überwachung der Comms Verbindungen zwischen den Knoten von beiden Enden - über die Software Alarme der gespiegelten Blöcke.*

Wählen Sie NETWORK aus dem Haupt Menü zum Öffnen der Netzwerk Setup Seite (zuerst leer). In Abbildung 8.4.5 sehen Sie den oberen Teil einer Beispiel Seite mit mehreren bereits zugewiesenen Datenbasen.

Network setup	
Alpha	>01
Beta	>02
dBase_1	>03

Abbildung 8.4.5 NETWORK Setup Seite (Beispiel)

Möchten Sie einen neuen Datenbasis Namen und eine Adresse zuweisen, platzieren Sie den Cursor in der linken Spalte in einer leeren Zeile und geben Sie einen eindeutigen Namen (max. 7 Zeichen) ein. Bestätigen Sie mit <Enter>. Der Name erscheint in der Liste mit einer vorgegebenen Knoten Adresse >ØØ. (Die Eingabe eine nicht eindeutigen oder ungültigen Namens wird mit einem 'Beep' abgewiesen. Wählen Sie ØØ oder FF nicht als Knoten Adresse). Bewegen Sie den Cursor auf die vorgegebene Adresse und geben Sie die benötigte Knoten Adresse (zwei hex Digits) ein. Mit <Enter> beenden Sie die Zuweisung.

Möchten Sie einen bestehenden Namen oder eine Adresse ändern, platzieren Sie den Cursor unter dem entsprechenden Feld, geben Sie den neuen Wert ein und bestätigen Sie mit <Enter>. Ungültige Einträge werden abgewiesen.

Möchten Sie einen kompletten Namen und Adress Eintrag löschen, geben Sie als Namen ein Leerzeichen ein. Von LINtools (oder Eurotherm Network) heruntergeladene Konfigurationen haben ein automatisches Netzwerk Seiten Setup.

## 8.4.6 UTILITIES

Ermöglicht eine Programm Regelung, E/A Kalibrierung und Ablage. Wählen Sie UTILITIES aus dem Haupt Menü zum Öffnen der in Abbildung 8.4.6 gezeigten Utilities Optionen.

```

UTILITIES  Select option
>START    - Start runtime system
>STOP     - Stop runtime system
>SAVE     - Save database
>LOAD     - Load database
>FILE     - File page
>CALIBRATE - Calibrate IO Sites

```

Abbildung 8.4.6 UTILITIES Optionen Menü

### START, STOP UTILITIES

Zum Starten/Stoppen des Regel Programms in der lokalen Datenbasis/Supervisor wählen Sie START bzw. STOP aus dem UTILITIES Optionen Menü und bestätigen Sie mit <Enter>.

**Anmerkung:** Starten Sie eine Datenbasis im RAM, wird diese automatisch im FLASH Speicher unter Dateiname.DBF gespeichert. Der Dateiname ist identisch mit der Dateiname.RUN Datei. Danach wird die Datei vom Flash in den RAM geladen und gestartet.

### SAVE UTILITY

Benennt und speichert das Regel Programm in einem bestimmten Speicherbereich. Wählen Sie SAVE aus dem UTILITIES Optionen Menü, wird die vorgegebene Dateinamen Spezifikation, E:Ycon\_10.DBF\*, angezeigt. (Der Präfix E: führt zu einer Speicherung im FLASH Bereich der CPU. Dies ist der einzig verfügbare Speicherbereich. Zum Speichern der Datenbasis zu einem remote Gerät, stellen Sie dem Dateinamen die Knoten Adresse des Geräts, gefolgt von zwei Doppelpunkten voran, z. B. FC::E:Ycon\_10.DBF\*).

Wenn nötig geben Sie einen neuen Dateinamen ein und führen Sie mit <Enter> den Speichervorgang aus. Nach einer kurzen Pause signalisiert die CPU das Ende des Speichervorgangs mit der Meldung: 'Type a key to continue'. Durch die Eingabe eines Zeichens kommen Sie zurück zum UTILITIES Menü.

Haben Sie einen ungültigen Dateinamen eingegeben, wird der Vorgang abgebrochen und die CPU sendet eine Fehlermeldung, z. B. 'Save failed — Invalid device'.

#### Anmerkungen:

1. Lesen Sie bitte die Anmerkungen über das automatische Sichern.
2. Änderungen an einer Regel Datenbasis werden nur an einem RAM Abbild ausgeführt, nie direkt in der .DBF Datei im FLASH Speicher. Bei einem Neustart der Datenbasis oder bei Ausführung von SICHERN werden die Änderungen in den FLASH kopiert (überschreibt die vorhandene .DBF Datei).

### LOAD UTILITY

Holt ein Regel Programm aus dem angegebenen Speicherbereich und lädt dieses in den RAM Bereich der CPU. Beachten Sie, dass Sie die LOAD Funktion nicht bei laufender Datenbasis ausführen können. Wählen Sie LOAD aus dem UTILITIES Optionen Menü, wird der vorgegebene Dateiname, E:Ycon\_10.DBF\*, angezeigt. Wenn nötig, ändern Sie die Spezifikation (das Ändern von Dateiname und dessen Quelle finden Sie im Abschnitt SAVE beschrieben) und führen Sie dann mit <Enter> den Ladevorgang aus. Nach einer kurzen Pause meldet die CPU das Ende des Ladevorgangs wie schon für SAVE beschrieben. Durch Eingabe eines Zeichen kommen Sie zurück zum UTILITIES Menü.

Ein ungültiger Dateiname bricht den Ladevorgang ab und die CPU sendet eine Fehlermeldung, z. B. 'Load failed — File not found'. Zum Laden einer Datei von einem remote Knoten, stellen Sie dem Dateinamen die Adresse des remote Knotens voran, z. B. FC::M:FRED.DBF.

\* oder Ycon\_20.DBF, entsprechend des Modells.

## 8.4.6 UTILITIES (Fortsetzung)

### FILE UTILITY

Ermöglicht den Zugriff auf die CPU Datei Seite. Dort können Sie Dateien löschen oder kopieren und das E-Laufwerk formatieren. Die Datei Seite zeigt Ihnen die Dateien im E Laufwerk und ebenso in einem konfigurierbaren remote ???: Laufwerk. Möchten Sie Zugriff auf das remote Laufwerk, bewegen Sie den Cursor zum ???: Feld und geben Sie die gewünschte Knoten Adresse und das Laufwerkzeichen, z. B. FA::M: ein. Drücken Sie <Enter>, werden die Dateien dieses Laufwerks angezeigt (maximal 20).

Bewegen Sie den Cursor über die Datei Liste und markieren Sie Dateien mit Hilfe der <Enter> Taste mit einem Sternchen (\*). Gehen Sie dann mit dem Cursor auf das Spaltenüberschrift Feld und drücken Sie <Enter>, um die Funktionen: Copy, Delete, Find und - nur für das E- und das A-Laufwerk - Format anzeigen zu lassen. Wählen Sie eine Funktion und bestätigen Sie die Auswahl mit <Enter>. (Beachten Sie, dass Ihnen für die Find Funktion Wild-card Zeichen (?) zur Verfügung stehen, die Ihnen bei der Lokalisierung von Dateinamen helfen können.) Mit <Escape> kommen Sie zurück zum UTILITIES Menü.

## 8.4.7 ALARME

Wählen Sie ALARMS, um die Ansicht der aktuell aktiven Alarme des Geräts zu öffnen. Den Cursor können Sie innerhalb der Liste bewegen und mit <Enter> individuelle Alarme quittieren. Markieren Sie einen Alarm und drücken I, wird der entsprechende Block angezeigt.

## 8.4.8 ALARM LOG

Mit ALARM LOG öffnen Sie eine Ansicht der Front Panel Alarm Historie mit verringerter Funktionalität.

## 8.4.9 EVENT LOG

Mit EVENT LOG öffnen Sie eine Ansicht der Front Panel Ereignis Historie mit verringerter Funktionalität.

## 8.5 MODBUS KONFIGURATION

Anmerkung: Der im Gerät vorhandene Modbus Konfigurator entspricht in der Bedienung dem Modbus Konfigurator des T500 LINtools Pakets. Im T500 LINtools Product Manual (Bestellnummer HA082377U999) finden Sie weitere Informationen.

GATEWAY	MODBUS Configuration
	>Gwindex - Select GW index
	MODE - Operating mode
	INTERFACE - Select interface
	SETUP - Serial line
	TABLES - Register & bit configuration

Abbildung 8.5 Gateway Menü

### 8.5.1 GW Index

Dieser Befehl erscheint nur bei Geräten, die Mehrfach GW Indizes unterstützen.

Wählen Sie die GW Index Nummer (1 bis 3 inklusive), die vom Konfigurator gesehen werden soll. Der Dateiname (zu dem die GW Index Nummer geladen wurde) erscheint im Feld Dateiname (Filename).

GWindex	Select GW index
GWindex	1
Filename	Filename

### 8.5.2 MODUS

Mit der Auswahl von MODE öffnet sich ein Pop-up Menü, in dem Sie zwischen Master und Slave Modus wählen können. Der gewählte Modus wird mit einem Pfeil markiert.

MODE	Operating mode
	Mode
	+-----+
	>Slave
	Master
	+-----+

### 8.5.3 INTERFACE

Ermöglicht die Auswahl des Interface Typs und der Instanz des Geräts. Wählen Sie als Interface Typ Seriell oder TCP/IP. Geben Sie dann die Port Nummer ein, mit dem das Modbus Gerät verbunden ist.

INTERFACE Select interface	
Type	Serial >Serial COM1   TCP/IP

### 8.5.4 SETUP

Konfiguriert den gewählten Interface Typ und die Interface Instanz des im INTERFACE Menü gewählten Geräts. Wählen Sie SETUP, erscheint ein Menü, das von den INTERFACE und MODE Konfigurationen abhängig ist.

#### SERIELLER MASTER

Wählen Sie im INTERFACE Menü 'Serial' und haben Sie zuvor im MODE Menü 'Master' eingestellt, erscheinen im SETUP Menü die Felder Baud rate, Parity, Stop bits und Time out.

#### SERIELLER SLAVE

Haben Sie im INTERFACE Menü 'Serial' und zuvor im MODE Menü 'Slave' gewählt, erscheinen im SETUP Menü die Felder Baud rate, Parity, Stop bits, Time out und Slave No.

SETUP	Configure interface
Baud rate	2400
Parity	Odd
Stop bits	2
Instr No	>63
Time out	1.000 secs

#### TCP MASTER

Haben Sie im INTERFACE Menü 'TCP/IP' und im MODE Menü 'Master' gewählt, erscheinen im SETUP Menü nur das Feld Time out.

#### TCP SLAVE

Bei der Auswahl eines TCP/IP Slaves zeigt das SETUP Menü die Felder Port no, Instr No, Time out und CNO-MO.

**Anmerkung:** Unterstützt Ihr Gerät CNOMO Register, zeigt dieses Feld, dass die Register Offsetwerte 121 bis 124 spezifische Hersteller und Produkt Details anzeigen.

#### 8.5.4 SETUP BEFEHL (Fortsetzung)

Auf dieser Seite finden Sie allgemeine Informationen über die Interface Konfiguration.

Port no	Nur TCP/IP Interface und Slave Modus. Zeigt den TCP Port, über den diese Modbus-TCP-Slave Instanz kommuniziert. 0 = Vorgabe = 502.
Baud rate	Markieren und öffnen (Enter) Sie dieses Objekt, um die möglichen Baudraten zu sehen: 110, 150, 300, 600, 1200, 2400, 4800, 9600 und 19200. Wählen Sie eine Baudrate und bestätigen Sie mit <Enter>.
Parity	Öffnen Sie dieses Objekt, erscheint ein Menü mit den Optionen None, Odd und Even. Wählen Sie die gewünschte Parität und bestätigen Sie mit <Enter>.
Stop bits	Öffnen Sie dieses Objekt und geben Sie die gewünschte Anzahl der Stopbits ein. Mit <Enter> bestätigen Sie die Eingabe. <i>Es sind nur 1 oder 2 Stopbits möglich.</i>
Line type	Erscheint nur, wenn Sie seriell gewählt haben und das Gerät die Software Auswahl zwischen 3-Leiter/5-Leiter Betrieb unterstützt.

---

**Anmerkung:** Dies wird zur Zeit nicht unterstützt.

---

Time out	Geben Sie einen <i>Time out</i> Wert zwischen 0 und 65,5 Sekunden ein. Im Slave Modus bestimmt dieser Parameter die Watchdog Periode für alle Tabellen. D. h., wurde auf eine Tabelle innerhalb dieser Zeit nicht zugegriffen, wird das <i>Online</i> bit im Slave Mode Diagnose Register für diese bestimmte Tabelle auf Null gesetzt. Im Master Modus bestimmt <i>Time out</i> die maximale Zeitdauer zwischen dem Ende einer Master Datenanfrage und dem Start einer Slave Antwort. Wird diese Zeit erreicht, wird das <i>Online</i> bit im Master Mode Diagnose Register für dies betroffene Tabelle auf Null gesetzt.
Instr No	Nur Slave Modus. Geben Sie eine 'Geräte Nummer' ein. Das ist die Adresse des Slave Geräts innerhalb der seriellen Modbus Verbindung, das konfiguriert werden soll. Slave Adressen befinden sich im Bereich 01 bis FF hexadezimal. Beachten Sie, dass bei manchen Geräten FF eine ungültige Adresse ist.

### 8.5.5 TABLES

Zeigt die Liste der Tabellen entsprechend der MODE Konfiguration. Zum Aufrufen der Tabellen Liste markieren Sie TABLES und drücken Sie <Enter>. Individuelle Menüs können Sie aufrufen, indem Sie die entsprechende Tabellen Nummer auswählen.

#### TABLES LIST

Die Tabellen Liste bietet Ihnen eine Übersicht über alle Tabellen der Modbus Konfiguration. Jedes Gerät unterstützt eine maximale Anzahl von Tabellen, die über das Feld MAX\_TABLES im Geräte Konfiguration (Überschrift) Block festgelegt ist. Die Tabellen Liste zeigt sechzehn Tabellen pro Seite, somit werden für 64 Tabellen vier Seiten benötigt.

Das Menü ermöglicht Ihnen das Erstellen von Tabellen und die Festlegung von Typ, Offsets, Größen und für Master Modus Funktionscodes, can Counts, Geräte Nummern und Tick Raten. Die Tabellen Lite bietet Ihnen auch Zugriff auf individuelle Tabellen Menüs für detailliertere Konfiguration, d. h. LIN Datenbasis mapping ([Abschnitt Table Menus](#)).

Das unten gezeigte Tabellen Liste Menü zeigt eine Beispiel Tabellen Liste mit Tabelle 1 als Register Tabelle konfiguriert. Die ersten vier Spalten: Table, Type, Offset Und Count sind für Master und Slave Modus gleich. Die Spalten: Functions, Scan count, Instr No. und TickRate erscheinen nur für Master Modus.

Table	Type	Offset	Count	Functions	Scan count	Instr No	TickRate
1	Register	0	16	3 4 6 16	16	>00	100
2	Unused	0	0	- - - -	0	>00	0
3	Unused	0	0	- - - -	0	>00	0
4	Unused	0	0	- - - -	0	>00	0
5	Unused	0	0	- - - -	0	>00	0
6	Unused	0	0	- - - -	0	>00	0
7	Unused	0	0	- - - -	0	>00	0
8	Unused	0	0	- - - -	0	>00	0
9	Unused	0	0	- - - -	0	>00	0
10	Unused	0	0	- - - -	0	>00	0
11	Unused	0	0	- - - -	0	>00	0
12	Unused	0	0	- - - -	0	>00	0
13	Unused	0	0	- - - -	0	>00	0
14	Unused	0	0	- - - -	0	>00	0
15	Unused	0	0	- - - -	0	>00	0
16	Unused	0	0	- - - -	0	>00	0

Diese Seite gibt Ihnen allgemeine Informationen über die Modbus Tabellen Konfiguration.

- Table Die Tabellen Nummer ist nicht änderbar. Markieren Sie eine Tabellen Nummer und drücken Sie <Enter> werden die mit dieser Nummer verbundenen Informationen angezeigt. Ist der Tabellen Typ nicht Unused, wird das Tabellen Menü gezeigt (siehe Table Menu).
- Type Mit diesem Feld (zuerst Unused) können Sie den Tabellen Typ einstellen oder ändern. Markieren Sie ein Typ Feld und drücke <Enter>, erscheint ein Menü mit vier Optionen. Wählen Sie eine Option und drücken Sie <Enter>, um eine neue Tabelle zu erstellen oder den Typ einer existierenden Tabelle zu ändern.

**Anmerkung:** Andere, mit dieser Auswahl verknüpfte Felder übernehmen automatisch die vorgegebenen Werte.

- Die Typ Optionen sind:
  - Unused Die Tabelle besteht nicht.
  - Register Dieser Tabellen Typ bildet die LIN Datenbasis Parameter auf Standard 16-bit Modbus Registern ab.
  - Digital Dieser Tabellen Typ bildet die Lin digitalen, bool'schen oder Alarm Werte auf bits im Modbus Adressraum ab.
  - Diagnostic Dies ist eine spezielle Tabelle, ähnlich der Register Tabelle. Jedoch haben hier die Werte in der Tabelle vordefinierte Werte, die für die Regelung der Modus Operation verwendet werden oder Diagnose Informationen zur LIN Datenbasis darstellen.

**8.5.5 TABLES (Fortsetzung)**

Offset                   Dieses Feld bestimmt die Start Adresse der Tabelle im Modbus Netzwerk. Diese Werte sind die aktuellen Wert, die im Adress Feld der Modbus Nachricht, d. h. die 'Protokoll Adressen' verwendet werden'.

---

Anmerkung: SPSn unterscheiden sich in der Korrespondenz zwischen ihren Register oder bit Adressen und den Protokoll Adressen.

---

Count                   Dieses Feld zeigt die Anzahl der Register oder bits in einer Tabelle. Hier können Sie die Größe der Register und digitalen Tabellen ändern (Vorgabe ist 64 Register oder bits), um die Speichernutzung zu optimieren. Diagnose Tabellen sind auf 32 Register festgelegt.

Functions               Nur Master Modus. Dieses Feld ermöglicht es Ihnen, die vorgegebenen Modbus Funktionscodes, die mit einem bestimmten Modbus Tabellen Typ verwendet werden können, freizugeben oder zu sperren. Modbus Funktionscodes definieren die Art des Datenaustauschs, der zwischen Master und Slave Geräten über eine bestimmte Tabelle erlaubt ist.

Scan count              Nur Master Modus. Dies bestimmt die maximale Anzahl der Register (Register Tabellen) oder bits (digitale Tabellen), die während einer einzelnen Modbus Übertragung gelesen oder geschrieben werden können. Scan count ist als Standard auf den gleichen Wert wie Count gesetzt, d. h. auf die Tabellen Größe. Damit wird bei jedem Sendezyklus die gesamte Tabelle aktualisiert. Wählen Sie für den Scan Count einen geringeren Wert (kleiner Count) für eine bestimmte Tabelle, werden mehrere Zyklen zum Aktualisieren der Tabelle benötigt, jedoch wird der Sendezyklus schneller. Dies kann bei Modbus Geräten mit begrenzter Puffergröße nötig werden.

Instr No                 Nur Master Modus. Dies bestimmt den hexadezimale Slave Nummernwert des Geräts im Modbus Netzwerk, in dem sich die Daten Register oder bits, die mit dieser Master Tabelle verbunden sind, befinden.

Tick Rate               Jeder Tabelle vom Registern wird eine Tick Rate zugewiesen. Dieser Wert zwischen 0 und 65535 ms definiert die Scan Frequenz. Die Tick Rate der Tabellen können Sie konfigurieren. Unterstützt das LIN Gerät keine Tick Raten und/oder arbeitet das Gerät im Slave Modus, ist das Feld Tick Rate inaktiv.

## 8.5.5 TABLES (Fortsetzung)

### TABLE MENUS

Über die Tabellen Liste haben Sie Zugriff auf individuelle Tabellen Menüs, indem Sie eine Tabellen Nummer markieren (in der ersten Spalte mit der Überschrift Table) und <Enter> drücken. Zum Markieren eines Feldes bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der Maus oder verwenden Sie die Tasten <Home>, <End> und die Cursor Tasten des PCs.

Tabellen Menüs ermöglichen die Abbildung zwischen den LIN Datenbasis Feldern und den zu konfigurierenden Modbus Adressen. In Abbildung 8.5.3b sehen Sie ein typisches vorgegebenes Tabellen Menü für eine Register Tabelle.

**Anmerkung:** Beachten Sie, dass die Tabellen Überschriften für Register und digitale Tabellen unterschiedlich sind. Die Felder Field, DB Write und MOD Write sind jedoch für beide gleich.

Register	Field	DP	Format	DB Write	MOD Write	Value
0		0	Normal	Enable	Enable	>0000
1		0	Normal	Enable	Enable	>0000
2		0	Normal	Enable	Enable	>0000
3		0	Normal	Enable	Enable	>0000
4		0	Normal	Enable	Enable	>0000
5		0	Normal	Enable	Enable	>0000
6		0	Normal	Enable	Enable	>0000
7		0	Normal	Enable	Enable	>0000
8		0	Normal	Enable	Enable	>0000
9		0	Normal	Enable	Enable	>0000
10		0	Normal	Enable	Enable	>0000
11		0	Normal	Enable	Enable	>0000
12		0	Normal	Enable	Enable	>0000
13		0	Normal	Enable	Enable	>0000
14		0	Normal	Enable	Enable	>0000
15		0	Normal	Enable	Enable	>0000

Tabelle 8.5.5b Register Tabelle Menü —Vorgabe

Register	(Nur Register und Diagnose Tabellen) Diese Spalte zeigt die Modbus Adresse des Registers. Das erste Register in der Tabelle bezieht seine Adresse vom Offsetwert, der über die Tabellen Liste eingegeben wird. Die verbleibenden (schreibgeschützten) Adressen werden aufeinanderfolgend vergeben.
Digital	(Nur digitale Tabellen) Diese Spalte enthält die Modbus Adresse des digitalen bits der gewählten Tabellenzeile. Enthält die Zeile ein Bitfeld anstelle eines einzelnen bits, ist die dargestellte Adresse die Adresse des ersten bits im Bitfeld. Abbildungen (mapping) können Sie für ein einzelnes bit vornehmen, oder für ein 8- oder 16-bit Feld, entsprechend des Werts im Width (Weite) Parameter (später beschrieben). Die erste bit Adresse in der Tabelle bezieht ihren Wert vom Offsetwert, der über die Tabellen Liste eingegeben wird. Die weiteren (schreibgeschützten) Adressen sind aufeinanderfolgend, entsprechend der Anzahl der bits in jeder aufeinanderfolgenden Zeile der Tabelle (1, 8 oder 16).
Field.	Dies ist das LIN Datenbasis Feld, in dem die Modbus Adresse abgebildet wird. Dieses Feld kann auch leer bleiben. Wählen Sie mit dem Cursor ein Feld aus und geben Sie den Namen eines LIN Funktionsblocks plus einen Parameter (und-wenn nötig- Subfield) ein. Beide Eingaben müssen Sie durch einen Punkt trennen, z. B. PV1.Alarms.Software. Bestätigen Sie die Eingabe mit <Enter>.

#### Anmerkungen:

1. Versuchen Sie einen analogen Parameter in ein digitales Tabellen Feld einzugeben, wird die Eingabe ignoriert. In ein Register oder eine (Diagnose) Tabelle können Sie jeden Parameter Typ eingeben.
2. In einer digitalen Tabelle ist die Eingabe oder das Überschreiben eines LIN Datenbasis Parameter nicht möglich. Versuchen Sie es, wird der nächst tiefere Eintrag zu einer Adressänderung gezwungen.

## 8.5.5 TABLES (Fortsetzung)

DP	<p>(Nur Register und Diagnose Tabellen) In dieser Spalte können Sie entweder eine Dezimalpunkt Position bestimmen oder ein 32-bit Register erstellen.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dezimalpunkt Position. DP kann einen Dezimalpunkt Skalierungsfaktor speichern, der für die Konvertierung von Fließkommawerten zu 16-bit Modbus Registern verwendet wird. Geben Sie für diesen Zweck einen Integerwert zwischen 0 und 4 ein. Der DP-Wert zeigt dann die Anzahl der Dezimalstellen in der konvertierten Zahl.</li> <li>2. 32-bit Register. (Nur Register Tabellen) Ein 32-bit Register erstellen Sie, indem Sie zwei aufeinanderfolgende 16-bit Register wie unten beschrieben 'zusammenfügen'. Beachten Sie dabei die folgenden Einschränkungen, damit das erstellte 32-bit Register ungeteilt übertragen werden kann: <ol style="list-style-type: none"> <li>a Die Funktionen Mehrfachlesen (3) und Mehrfachschreiben (16) müssen freigegeben sein.</li> <li>b Der Scan Count muss ein gerader Wert sein.</li> <li>c Das erste Register des Paares muss auf einem geraden Offsetwert innerhalb der Tabelle sitzen.</li> <li>d Das erste Register des Paares darf nicht das letzte Register in der Tabelle sein.</li> <li>e Das zweite Register des Paares darf nicht bereits einem LIN Datenbasisfeld zugewiesen sein.</li> <li>f Der Feld Typ des 32-bit Registerpaares muss 32-bit mit oder ohne Vorzeichen, 32-bit Real oder ein String sein. Bei einem String werden nur die ersten vier Zeichen übertragen.</li> </ol> </li> </ol> <p>Zum Erstellen eines 32-bit Registerpaares geben Sie 'd' (oder 'D') in das DP Feld des ersten Registers des Paares ein. Damit übernimmt der DP des Registers den Wert 'D' und das nachfolgende Register den Wert 'd'. Beachten Sie eine der oben aufgeführten Einschränkungen nicht, wird der Eintrag abgewiesen. Ist das erste Register des 32-bit Paares einem LIN Datenbasis Feld zugewiesen, kopiert das zweite Register automatisch den gleichen Feld Namen. Die Reihenfolge der Zuweisung des Namens und des DP ist nicht relevant. Möchten Sie aus dem 32-bit Register wieder zwei 16-bit Register machen, geben Sie in das DP Feld des ersten Register einen Wert zwischen 0 und 4 ein.</p>
Format	<p>(Nur Register und Diagnose Tabellen) Diese Spalte bestimme das Datenformat im Register - normal oder binär codiert dezimal (BCD). Normal Format bedeutet, dass die Daten in einem einfachen 16-bit Integer vorliegen. Im BCD Format wird der Wert erst auf einen Bereich zwischen 0 und 9999 begrenzt und dann im Register als vier 4-bit Halbbytes gespeichert. Die Einheit wird dabei im Halbbyte niedrigster Ordnung, die Zehner im zweiten Halbbyte, die Hunderter im dritten Halbbyte und die Tausender im Halbbyte höchster Ordnung gespeichert. Das BCD Format ermöglicht die Verwendung der Daten für bestimmte Geräte, z. B. Displays.</p>

---

Anmerkung: Bei 32-bit Registern wird Format gesperrt.

---

Width	<p>(Nur digitale Tabellen) Diese Spalte zeigt die Anzahl der bits in dem zugewiesenen Feld. Die vorgegebene Weite ist 16, wird aber normalerweise bei der Zuweisung eines Parameters zum Feld aktualisiert. Die Weiten zugewiesener Felder können Sie nicht ändern. Möchten Sie die Weite eines nicht zugewiesenen Felds ändern, markieren Sie den Width Wert und geben Sie einen Wert zwischen 1 bis 16 (normalerweise 1, 8 oder 16) ein.</p>
-------	--

---

Anmerkung: Width Werte können Sie nicht ändern. Versuchen Sie es, wird der nächst tiefere Eintrag in der Tabelle zu einer Adressänderung gezwungen (Digitalwert).

---

---

### 8.5.5 TABLES (Fortsetzung)

**DB Write** Hier können Sie ausgewählte Wert in der LIN Datenbasis gegen Überschreiben durch Werte, die über die serielle Verbindung empfangen werden, schützen. Markieren Sie das entsprechende DBWrite Feld und drücken Sie <Enter>, um das Menü der Optionen - Enable und Protect - zu öffnen. Wählen Sie 'Protect', damit der LIN Datenbasis Parameter schreibgeschützt wird, oder 'Enable', um ein Überschreiben zu ermöglichen.

---

**Anmerkung:** Bei einem 32-bit Register gilt DB Write nur für das erste Register. Der DB Write Wert des zweiten Registers wird ignoriert.

---

**MOD Write** Mit Hilfe diese Spalte können Sie das Schreiben ausgewählter Werte in der LIN Datenbasis zu den zugewiesenen Modbus Registern oder bis verhindern. Markieren Sie das gewünschte MOD Write Feld und drücken Sie <Enter>, um das Menü der Optionen - Enable und Protect - zu öffnen. Wählen Sie 'Protect', werden die Modbus Register/bits schreibgeschützt. Bei 'Enable' ist ein Überschreiben möglich.

---

**Anmerkungen:**

1. Um eine gesamte Tabelle (für eine Modbus Gateway Funktion in Master Modus) zu schützen, können Sie die Schreib Funktionscodes 5 und 15 oder 6 und 16 in der Tabellen Liste sperren.
  2. Bei einem 32-bit Register gilt MOD Write nur für das erste Register. Der MOD Write Wert des zweiten Registers wird ignoriert.
- 

**Value** Diese Spalte zeigt den aktuellen 16-bit Wert des Felds in einer 4-Digit hexadezimaler Darstellung. 'Value' ist schreibgeschützt.



## 9. PRÄVENTIVE WARTUNG

In diesem Abschnitt wird der Batteriewechsel und die Kalibrierung des Touch Screens beschrieben.

### 9.1 BATTERIEWECHSEL

Die Haltbarkeit der Batterie ist abhängig von der Gesamtzeit, die das Gerät von der Stromversorgung getrennt war. Die Batterie erhält die Echtzeituhr und SRAM Daten (z. B. Heiß Start Datenbasis). Sie können im "Eycon-10 oder Eycon-20" Block ein Flag (BadBatt) setzen. Dieses Flag triggert einen Geräte Alarm, wenn die Batteriespannung unter den für den Betrieb nötigen Wert fällt. Sobald dieser Alarm auftritt, sollten Sie die Batterie schnellstmöglich wechseln.



#### ACHTUNG

Achten Sie darauf, dass Sie bei dem Zugriff auf die Batterie auf gleichem elektrischen Potential mit dem Gerätegehäuse befinden.

#### Anmerkungen:

1. Batteriegepufferte RAM Daten gehen bei einem Batteriewechsel verloren, wenn während des Wechsels keine Versorgung am Gerät anliegt.
2. Batterietyp: BR2330 Poly-Karbonmonofluorid/Lithium. Diese erhalten Sie beim Hersteller des Supervisors unter der Bestellnummer PA261095.
3. Entsorgen Sie Batterien immer entsprechend der lokalen Vorschriften für diesen Batterietyp.

#### 9.1.1 Vorgehen beim Batteriewechsel

1. Ohne Profibus Option: Entfernen Sie die Schrauben der Abdeckung. Entfernen Sie die Abdeckung und wechseln Sie die Batterie. Befestigen Sie anschließend die Abdeckung mit den Schrauben.
2. Mit Profibus Option: Entfernen Sie die Schrauben des Profibus Gehäuses. Entfernen Sie vorsichtig das Gehäuse vom Gerät. Achten Sie darauf, dass Sie die Kabel von der Option Karte zur Haupt Platine nicht beschädigen. Wechseln Sie die Batterie und befestigen Sie das Gehäuse wieder mit den Schrauben.

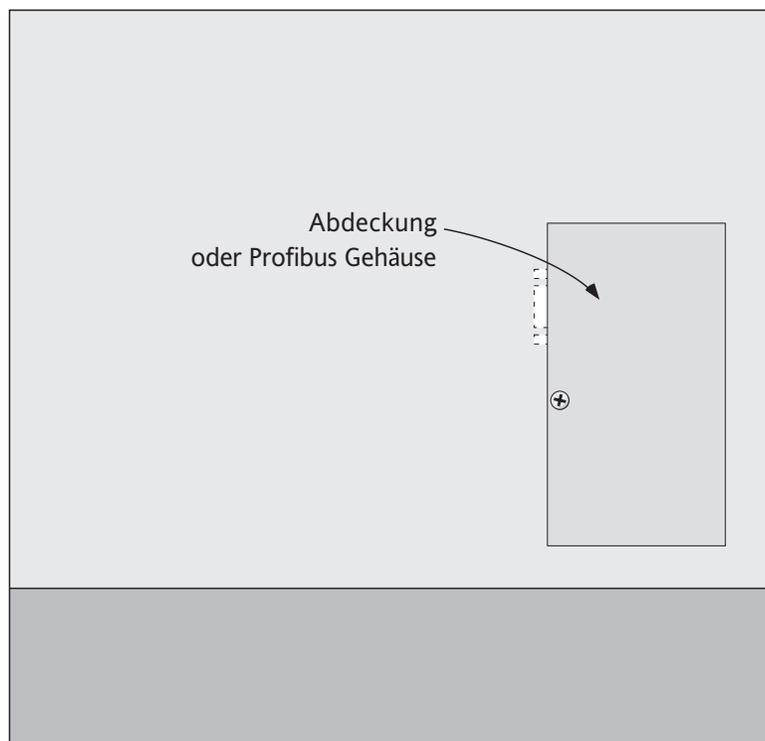


Abbildung 9.1a  
Position der Abdeckung/Profibus Gehäuse - Großformat

Anmerkung: Die Zeichnungen sind maßstabsgerecht.

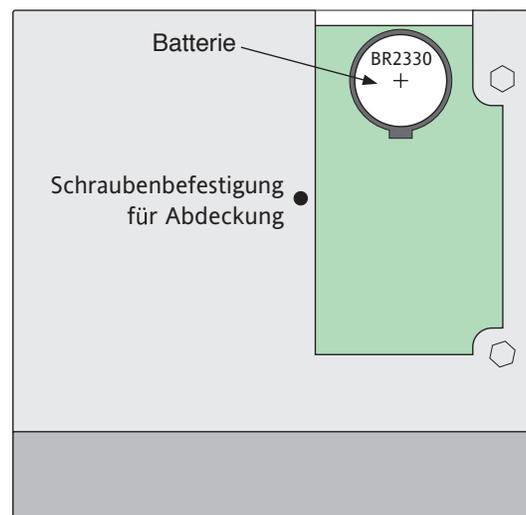


Abbildung 9.1b Position der Batterie - Kleinformat  
(ohne Abdeckung/Profibus Option)

## 9.2 TOUCH SCREEN KALIBRIERUNG

Mit dieser Prozedur stellen Sie sicher, dass das Gerät exakt auf den Punkt reagiert, den der Anwender berührt.

Halten Sie beim Einschalten kontinuierlich den Finger im Kontakt mit dem Bildschirm, bis die ‚Kalibrieranzeige‘ erscheint (etwa 60 Sekunden nach dem Einschalten) (Abbildung 9.2).

Verwenden Sie ein weiches Objekt mit kleinem Durchmesser, das den Bildschirm nicht beschädigen kann. Berühren Sie mit diesem Objekt den Mittelpunkt des Fadenkreuzes auf dem Bildschirm.

Führen Sie dann nach den Anweisungen auf dem Bildschirm mit der Kalibrierung fort. Haben Sie alle Fadenkreuze bestätigt, wird die normale Initialisierung des Geräts durchgeführt.

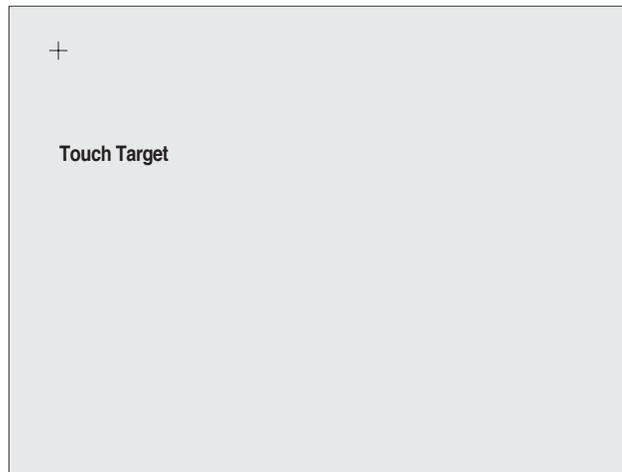


Abbildung 9.2 Erste Kalibrieranzeige

## 10. PROFIBUS MASTER OPTION

### 10.1 EINLEITUNG

Diese Option bietet Ihnen GW Profibus Master Funktionalität. Die Platine der Option und der 9-fach Typ D Stecker befinden sich in einem rechteckigen Gehäuse auf der Rückseite des Geräts. In diesem Kapitel finden Sie die elektrischen und mechanischen Details, sowie den Zugriff auf die Profibus Master Konfiguration Seite in LINTools beschrieben.

Informationen über nötige Profibus Netzwerk Verdrahtungen finden Sie im Modbus/Profibus communications handbook (Bestellnummer HA028014).

Verwenden Sie für die Konfiguration des Profibus Netzwerks den Profibus Editor in LINTools. Zum Anzeigen der Konfiguration Seite (Abbildung 10.1):

1. Klicken Sie auf 'Add...'
2. Wählen Sie in dem erscheinenden Pop-up Menü 'New LIN Profibus Master'. Damit fügen Sie der Datenbasis den GWProfM\_CON Block ([Abschnitt 10.3](#)) hinzu und erstellen ein Profibus Netzwerk.
3. Klicken Sie auf das Profibus Master Symbol im Contents Fenster, um die Profibus Master Editor Seite zu öffnen.

Sobald Sie die Konfiguration beendet haben, sollten Sie diese sichern. Sichern erstellt automatisch .gwf und .upb Dateien, die der 'Download Liste' hinzugefügt werden. Bei der nächsten Download Operation wird der Inhalt der Download Liste zum Profibus Master Gerät übertragen. Die online Hilfe von LINTools bietet Ihnen weitere Details.

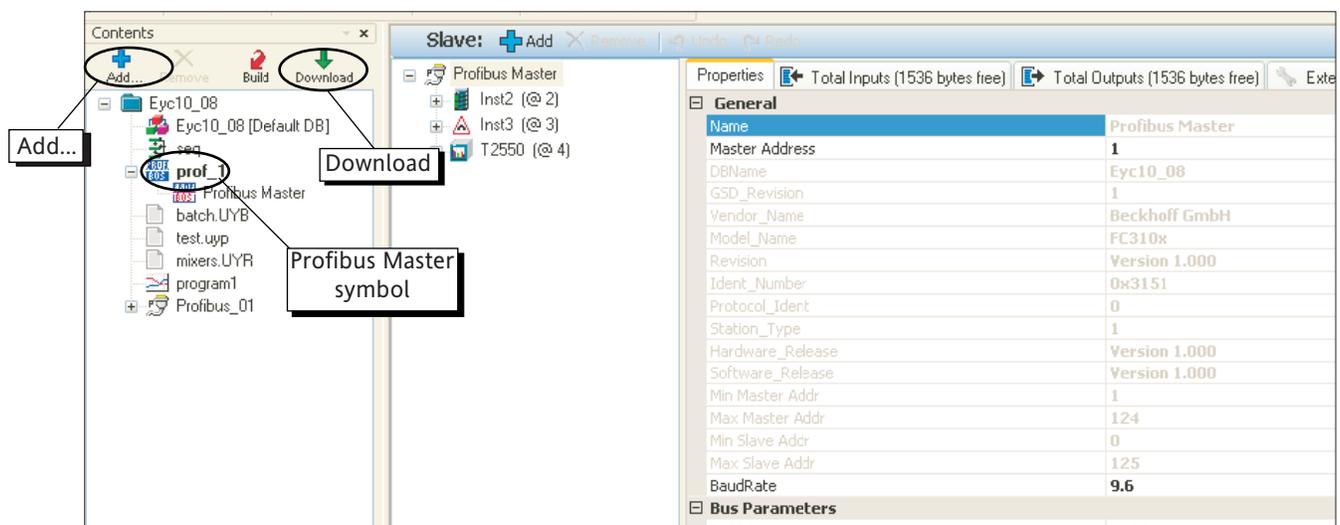


Abbildung 10.1 Seitenbeispiel einer Profibus Editor Master Konfiguration

## 10.2 INSTALLATION

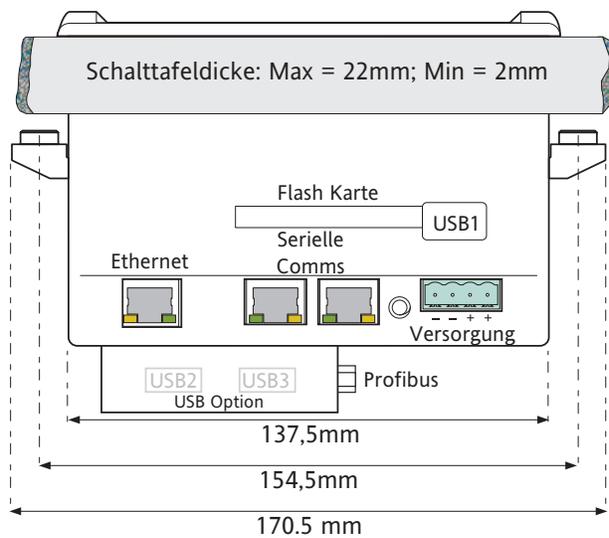
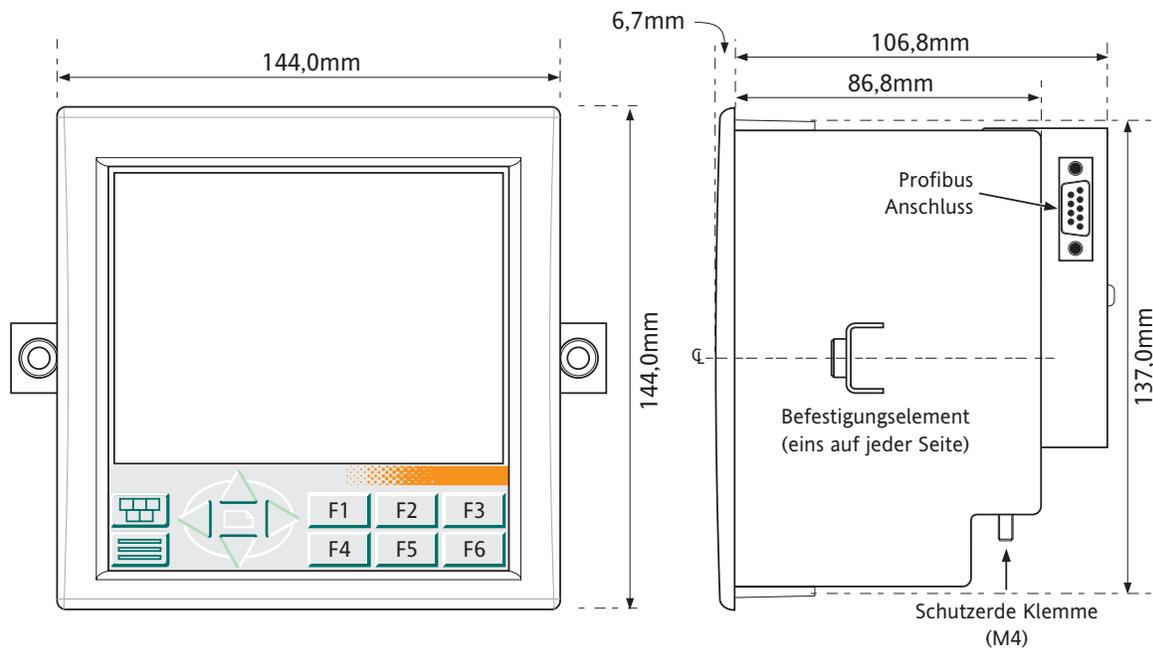
### 10.2.1 Mechanische Installation

In den Abbildungen [10.2.1a](#) und [10.2.1b](#) sehen Sie die Details der mechanischen Installation für die Großformat und die Kleinformat Geräte. In [Kapitel 11](#) finden Sie weitere Details über die Option 'Bündige Montage'.

### 10.2.2 Pinbelegung

Abbildung [10.2.2](#) zeigt Ihnen die Pinbelegungen für den 9-fach Typ D Anschluss.

10.2 INSTALLATION (Fortsetzung)



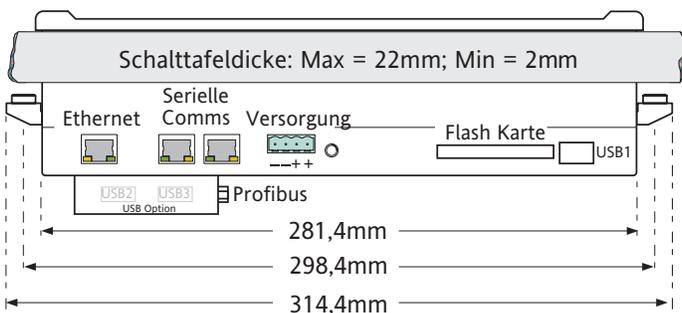
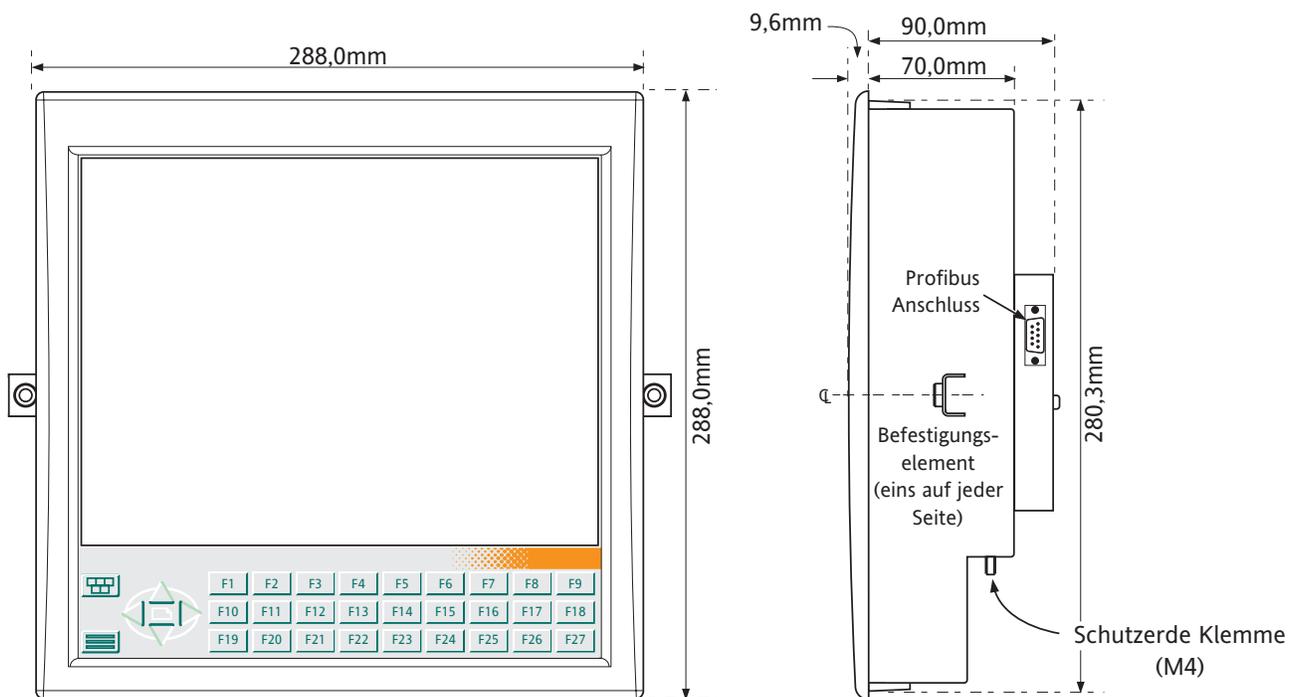
**DETAILS ZUR MONTAGE**

Installationswinkel: Nur vertikale Schalttafeln  
 Minimaler Geräteabstand: 50 mm, vertikal oder horizontal.

Anmerkung: Montieren Sie mehrere Gerät nebeneinander, müssen Sie für genügend Belüftung sorgen, damit die Umgebunstemperatur die maximale Betriebstemperatur von 50 °C nicht überschreitet.

Abbildung 10.2.1a Mechanische Installation - Kleinformat

10.2 INSTALLATION (Fortsetzung)



Schalttafelstärke: Max = 22mm; Min = 2mm

Schalttafelabschnitt = 282mm x 282mm  
(beide -0 + 1,3mm)

**DETAILS ZUR MONTAGE**

Installationswinkel: Nur vertikale Schalttafeln  
 Minimaler Geräteabstand: 50 mm, vertikal oder horizontal.

Anmerkung: Montieren Sie mehrere Geräte nebeneinander, müssen Sie für genügend Belüftung sorgen, damit die Umgebungstemperatur die maximale Betriebstemperatur von 50 °C nicht überschreitet.

Abbildung 10.2.1b Mechanische Installation - Großformat

## 10.2 INSTALLATION (Fortsetzung)

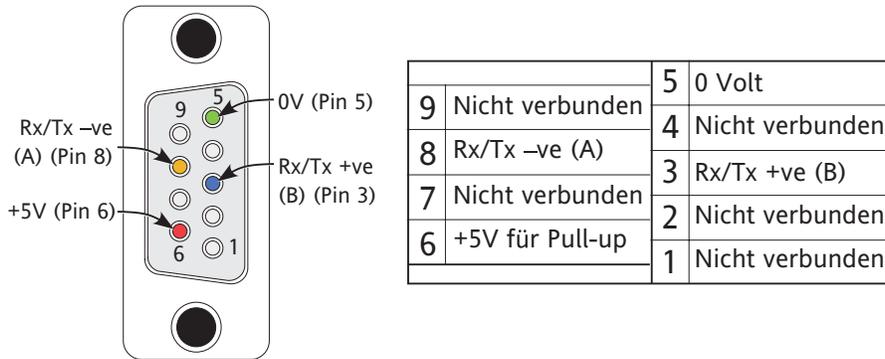


Abbildung 10.2.2 Pinbelegung der Profibus Option

## 10.3 FUNKTIONSBLOCKE

### 10.3.1 GWProfM CON

**Anmerkungen:**

1. Im Konfigurations Modus haben Sie nur Zugriff auf die Felder 'File Name' und 'Alarms'.
2. Weitere Informationen finden Sie im Lin Blocks reference manual, Bestellnummer HA082375U003

File Name	Dieses String Feld (8 Zeichen) enthält den Basis Daten Namen der GWF Datei, die von diesem Block geladen wird. Dabei müssen folgende Regeln beachtet werden, da ansonsten ein Alarm generiert wird: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die auf dieses Feld bezogene GWF Datei muss mit dem Comm Konfigurationswerkzeug erstellt worden sein.</li> <li>2. Die GWF Datei muss eine Referenz auf die zur Zeit geladene Datenbasis Datei haben.</li> <li>3. Es wird kein Pfad festgelegt, da angenommen wird, dass diese Datei auf dem 'E' Laufwerk vorhanden ist..</li> </ol>
Reload	Wird dieses schreibbare Feld auf TRUE gesetzt, wird die GW Instanz zum anhalten gezwungen, solange sie vom festgelegten FileName neu geladen wird. Ist das Laden beendet, wird das Feld automatisch auf FALSE gesetzt. Dies kann zu einer einfachen Form der Neukonfiguration durch das Ersetzen der gesamten GW Instanz verwendet werden.
GWIndex	Ein schreibgeschütztes 8-bit Integer Feld ohne Vorzeichen, das die aktuelle GW Instanz Nummer zeigt (zwischen 1 und 3).
MaxIndex	Ein schreibgeschütztes 8-bit Feld, das die maximale Instanz Nummer für diesen Gerätetyp zeigt (1 für Profibus Master).
TableCnt	Anzahl der GW Tabellen, die von diesem Block verwendet werden.
Port	Darstellung des von dieser Instanz verwendeten Ports.
Address	Knoten Adresse des Profibus Master.
BaudRate	Aktuelle Baudrate.
MaxDev	Maximale Anzahl der Slaves, mit denen der Master kommunizieren kann.
ConfDev	Anzahl der konfigurierten Slave Geräte.
ActvDev	Anzahl der aktiven (kommunizierenden) Slave Geräte.
IpMemUse	Der Umfang des zyklischen Eingangsbereichs, der zur Zeit verwendet wird.
OpMemUse	Der Umfang des zyklischen Ausgangsbereichs, der zur Zeit verwendet wird.
ScanRate	Die aktuell für einen einzelnen Update Zyklus benötigte Zeit (in µs).
Tblrate	Die aktuell für das Update aller Ein-/Ausgangs Tabellen aller aktiven Slaves benötigte Zeit (in µs).
DiagRate	Die aktuell für das Update aller erweiterten Diagnose Tabellen benötigte Zeit (in µs).
AcycRate	Die aktuell für das Update aller azyklischen Lesen/Schreiben Tabellen benötigte Zeit (in µs).

**10.3.1 GWPROFM CON (Fortsetzung)**

HWState	Aktueller Status des Profibus Master: Inactive Der Master ist gestoppt (Stop Status ist bei Start vorgegeben). Loading Der Master lädt die binäre Konfigurations Datei. Validating Der Master validiert die geladene Konfigurations Datei. Searching Der Master sucht im Profibus Netzwerk nach den in der Konfigurations Datei definierten Geräten. Starting Der Master startet die Kommunikations Kanäle mit den während der Suche erkannten Geräte. Active Der Master kommuniziert aktiv mit den Slaves im Netzwerk. Stopping Der Master schließt die Kommunikations Kanäle mit allen aktiven Slaves im Netzwerk. Stopped Die Kommunikation (inklusive Netzwerk Maintenance) ist gestoppt. Error Der Master hat einen 'fatalen' Fehler erkannt und kann nicht länger mit Slaves kommunizieren.
ResetCnt	Rücksetzen der folgenden Fehlerzähler.
ClpFail	Anzahl der fehlgeschlagenen Versuche, zyklische Prozess Eingangsdaten zu lesen. Dieser Fehler, verursacht durch den Profibus Master, verweigert den Slave Zugriff auf den 'Prozess Eingangsdaten' Bereich. Wird um eins erhöht, wenn einem Slave der Zugriff verweigert wird.
COpFail	Anzahl der fehlgeschlagenen Versuche, zyklische Prozess Ausgangsdaten zu schreiben. Dieser Fehler, verursacht durch den Profibus Master, verweigert den Slave Zugriff auf den 'Prozess Ausgangsdaten' Bereich. Wird um eins erhöht, wenn einem Slave der Zugriff verweigert wird.
AlpFail	Anzahl der fehlgeschlagenen Versuche, azyklische Daten zu lesen. Der Fehler kann von der Master Profibus Platine oder durch Abweisung eines Slaves verursacht werden.
AOpFail	Anzahl der fehlgeschlagenen Versuche, azyklische Daten zu schreiben. Der Fehler kann von der Master Profibus Platine oder durch Abweisung eines Slaves verursacht werden.
SlaveAdd	Diese durch den Benutzer eingegebene Wert ist die Adresse des Slaves, für den die Profibus Diagnose angezeigt wird.
stdDiag1 NonExist	Byte 1 der Standard Profibus Diagnose für den in 'SlaveAdd' definierten Slave. Dieser Slave hat bei der letzten Anfrage nicht geantwortet.
	NotReady Slave ist nicht zur Übertragung bereit.
	CfgFault Slave berichtet einen Konfigurations Fehler.
	ExtDiag Erweiterte Diagnose Daten verfügbar und gültig.
	NotSupp Slave unterstützt die vom Master geforderte Funktion nicht.
	InSlvRes Die Antwort des Slaves war nicht DP kompatibel.
	ParamFlt Slave berichtet einen Parameter Fehler.
	MstLock Slave kommuniziert bereits mit einem anderen Master.
stdDiag2	Byte 2 der Standard Profibus Diagnose für den in 'SlaveAdd' definierten Slave. ParamReq Slave benötigt Konfiguration. StatDiag Slave signalisiert, dass die statische Diagnose/DPV1 Slave Applikation nicht für den Datenaustausch bereit ist.
	DPSlave Profibus DP Slave
	WdogOn Watchdog ein.
	FrzeMode DP Slave ist im Freeze Modus.
	SyncMode DP Slave synchronisiert.
	Reserve6 In dieser Version nicht verwendet.
	Deactive DP Slave wurde deaktiviert.
stdDiag3	Byte 3 der Standard Profibus Diagnose für den in 'SlaveAdd' definierten Slave. Reserve0 } bis } In dieser Version nicht verwendet. Reserve6 }
	ExDiagOv Zu viele erweiterte Diagnose Daten.
MastAddr	Byte 4 der Standard Profibus Diagnose für den in 'SlaveAdd' definierten Slave.

**10.3.1 GWPROFM CON (Fortsetzung)**

IdentNum Bytes 5 und 6 der Standard Profibus Diagnose für den in 'SlaveAdd' definierten Slave zeigen die Slave Identifikationsnummer.

---

Anmerkung: Ist in den folgenden Slave Comms Error Subfields ein bit gesetzt (True), ist der Slave offline und im Fehlerzustand. Ein auf False gesetztes bit zeigt, dass der relevante Slave online ist und kommuniziert.

---

ComsErr1	Slave Comms Fehler bits für Slave Adressen 0 bis 15.
ComsErr2	Slave Comms Fehler bits für Slave Adressen 16 bis 31.
ComsErr3	Slave Comms Fehler bits für Slave Adressen 32 bis 47.
ComsErr4	Slave Comms Fehler bits für Slave Adressen 48 bis 63.
ComsErr5	Slave Comms Fehler bits für Slave Adressen 64 bis 79.
ComsErr6	Slave Comms Fehler bits für Slave Adressen 80 bis 95.
ComsErr7	Slave Comms Fehler bits für Slave Adressen 96 bis 111.
ComsErr8	Slave Comms Fehler bits für Slave Adressen 112 bis 125.
Alarms	Software Ein Software Fehler ist aufgetreten.
	BadFile Die GWF ist beschädigt oder fehlt.
	BadDBF Die GWF ist nicht mit der aktuellen Datenbasis Datei (dbf) verknüpft.
	BadCfg Profibus Konfigurations Fehler.
	ImgSize Die Größe der Prozess Bilder ist für mindestens einen Slave zu groß.
	HWError Profibus Hardware Fehler
	ComsErr 'OR'-Verknüpfung aller ComsErr Werte aller konfigurierten Slaves.
	TooMany Keine weitere GW Instanz verfügbar.
	TableFlt Eine oder mehrere Tabellen in dieser GW Instanz haben einen internen Fehler.
	BadPort Eine Fehlanpassung in der Port Konfiguration, zwischen der GW Konfiguration und der System Opt Datei im Ziel.
PendSave	Das Speicher Abbild dieser GW Instanz wurde seit dem letzten Laden von der GWF verändert (eventuell durch Entfernen einer beschädigten Block Referenz). Sichern Sie die GWF, um die Datei mit dem Speicher Abbild zu synchronisieren.
	Spare
	Spare
	Spare
	Spare
	Combined Zeigt die Prioritäts Ebene des aktiven Alarms im Block mit der höchsten Priorität

## 11. INSTALLATION DER OPTION BÜNDIGE MONTAGE

### Anmerkungen:

1. In diesem Kapitel finden Sie Details zur mechanischen Installation der Option 'Bündige Montage'. Details zur Verdrahtung können Sie in [Kapitel 1](#) und (für die Profibus Option) in [Kapitel 10](#) nachlesen.
2. Für diese Option wird die Tastatur (unter dem Bildschirm) im Werk montiert und kann von Ihnen nicht ausgetauscht werden.

### 11.1 AUSPACKEN

Das Gerät wird in einer speziellen Verpackung geliefert, die angemessenen Transportschutz bietet. Stellen Sie fest, dass der Außenkarton außergewöhnlich abgenutzt oder beschädigt ist, sollten Sie es unverzüglich öffnen und das Gerät untersuchen. Haben Sie den Verdacht, dass das Gerät defekt ist, dürfen Sie es nicht in Betrieb nehmen. Nach Auspacken des Eycon sollten Sie die Verpackung auf Zubehörteile und Anleitungen absuchen, bevor Sie sie weglegen. Bewahren Sie die Originalverpackung auf, da nur sie den entsprechenden Schutz vor Transportschäden bietet.

### 11.2 MECHANISCHE INSTALLATION

Die Klemmbleche können Sie oben, unten, rechts oder links am Visual Supervisor montieren. In Abbildung 11.2c sehen Sie das Entfernen der Klemmbleche dargestellt. Die Bleche werden an der Rückseite der Schalttafel (Abbildungen 11.2d/11.2e für Befestigungsmittelpunkte) entweder durch passende Schrauben, durch Bolzen oder Maschinenschrauben passender Größe ('A' und 'B' in Abbildung 11.2a) befestigt. Empfohlen werden M5 Bolzen oder Schrauben. Die Bohrungen der Klemmbleche haben einen Durchmesser von 6 mm.

1. Stellen Sie sicher, dass die Montageplatte nicht dicker als 13 mm und nicht dünner als 1 mm ist.
2. Schneiden Sie in die Schalttafel einen Ausschnitt von 144 mm x 144 mm (Kleinformat) oder 290 mm x 290 mm (Großformat). Bauen Sie mehrere Gerät nebeneinander ein, halten Sie unbedingt die in Abbildung 11.2d/11.2e dargestellten Mindestabstände ein.
3. Schieben Sie das Gerät von der Rückseite der Schalttafel durch den Ausschnitt und befestigen Sie die Klemmbleche mit entsprechenden Schrauben (Befestigung 'A' und 'B').
4. Verwenden Sie die Stellschrauben, um die Position des Visual Supervisors zu justieren. Der Touch Screen muss mit der Oberfläche der Schalttafel bündig abschließen. Es können mehrmalige Einstellungen der einzelnen Schrauben notwendig sein. Befestigen Sie nach der Justage die Stellschrauben mit 6 mm Muttern.
5. Beenden Sie die Installation, indem Sie ein Overlay aufsetzen (Abbildung 11.2d/11.2e: Größe des Overlay Fensters, Abschnitt 11.2.1 Overlay Anpassung).

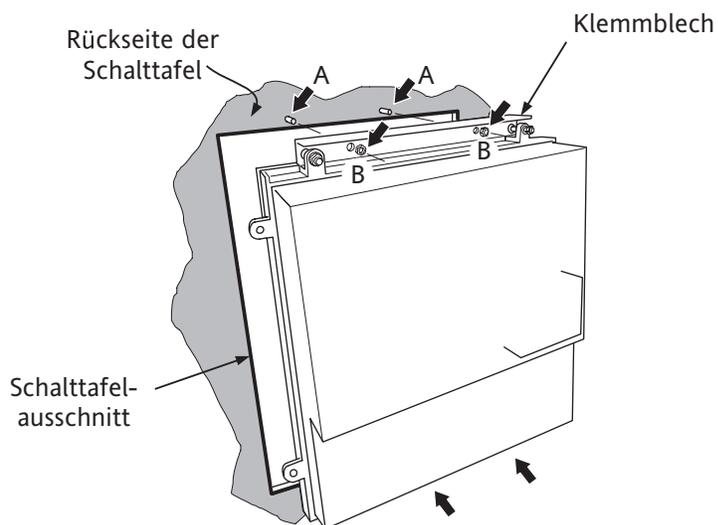


Abbildung 11.2a Befestigung in der Schalttafel  
(Großformat - Kleinformat ähnlich)

Maximales Drehmoment  
Stellschraube: 50cNm  
Mutter: 300cNm

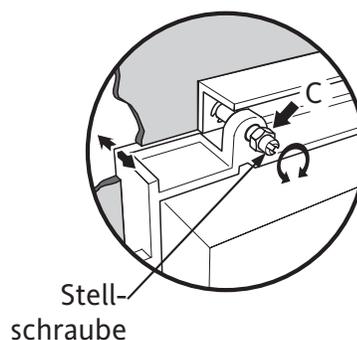


Abbildung 11.2b Justage jeder Ecke  
(Großformat - Kleinformat ähnlich)

## 11.2 MECHANISCHE INSTALLATION (Fortsetzung)

Möchten Sie die Klemmbleche entfernen, gehen Sie wie folgt vor (normalerweise zum Ändern der Befestigung von oben/unten auf rechts/links):

1. Entfernen Sie die Muttern der Stellschrauben und legen Sie diese an einen sicheren Ort.
2. Drehen Sie alle Stellschrauben mit einem Schraubendreher ein paar Drehungen im Uhrzeigersinn, bis diese frei sind und Sie das Blech entfernen können. Beachten Sie, dass Sie für die letzten Drehungen einen schmalen Schraubendreher (4,5 mm max) benötigen.

Bei der Installation der Klemmbleche gehen Sie in umgekehrter Reihenfolge vor.

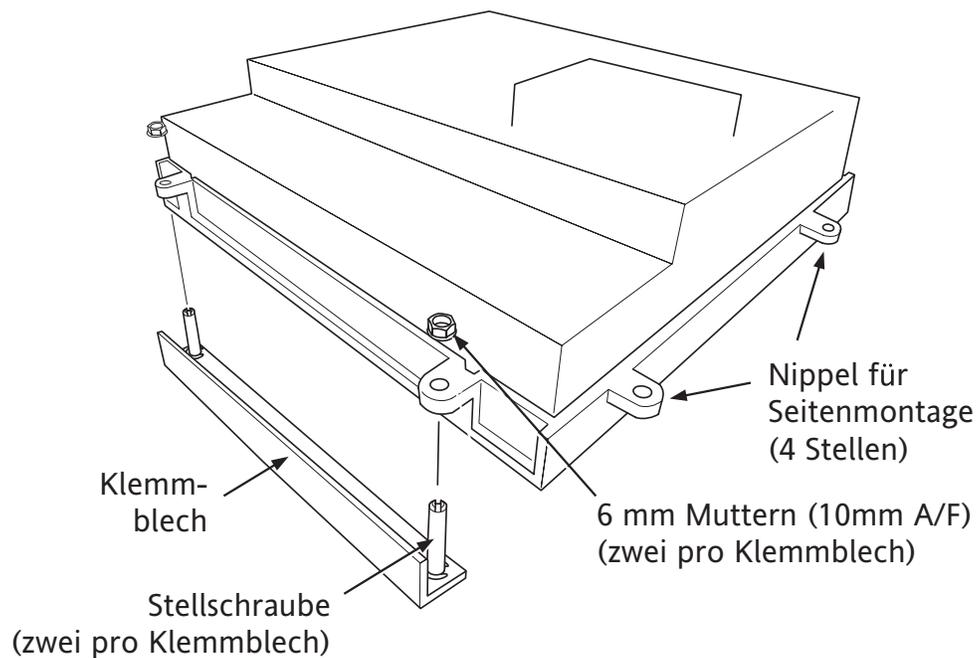


Abbildung 11.2c Details zur Befestigung der Klemmbleche

11.2 MECHANISCHE INSTALLATION (Fortsetzung)

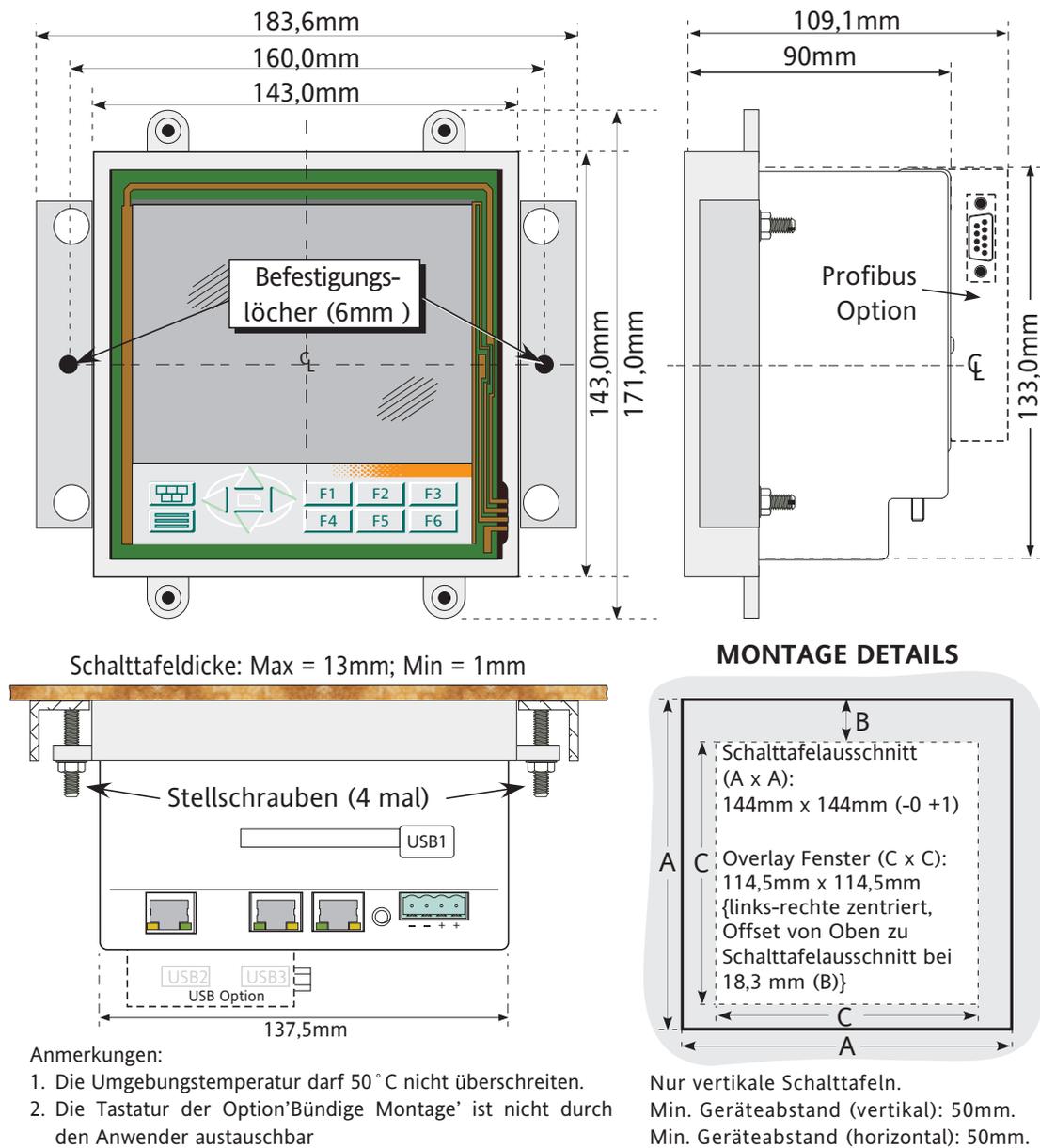
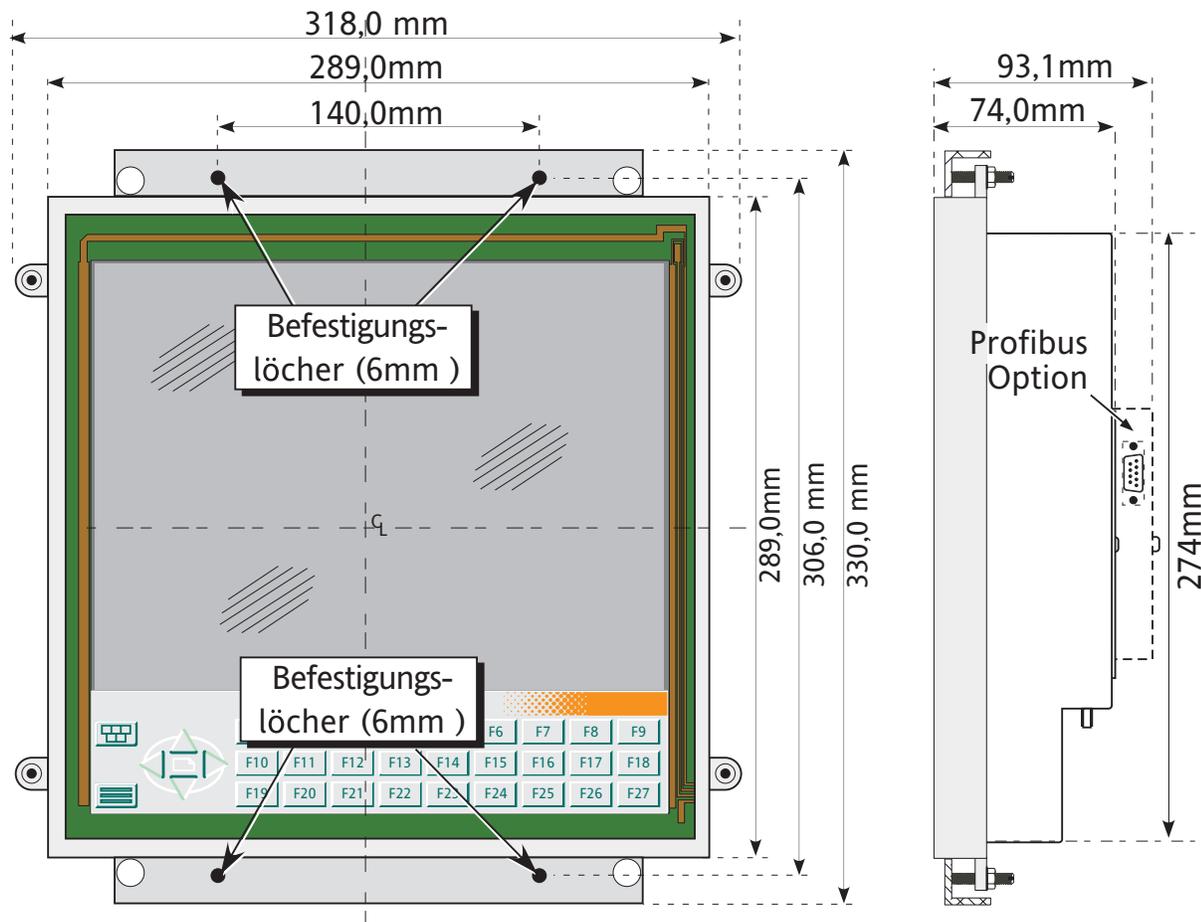
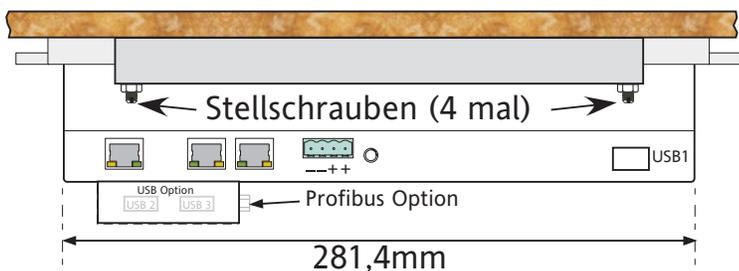


Abbildung 11.2d Mechanische Abmessungen der Kleinformat Einheit

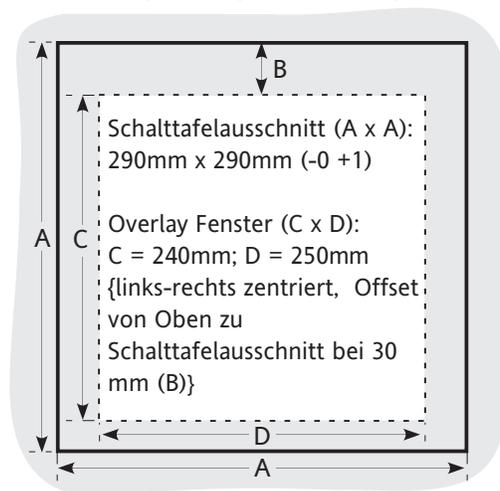
11.2 MECHANISCHE INSTALLATION (Fortsetzung)



Schalttafelstärke: Max = 13mm; Min = 1mm



MONTAGE DETAILS



Anmerkungen:

1. Die Umgebungstemperatur darf 50 °C nicht überschreiten.
2. Die Tastatur der Option 'Bündige Montage' ist nicht durch den Anwender austauschbar

Nur vertikale Schalttafeln.  
Min. Geräteabstand (vertikal): 50mm.  
Min. Geräteabstand (horizontal): 50mm.

Abbildung 11.2e Mechanische Abmessungen der Großformat Einheit

### 11.2.1 Overlay Anforderungen

1. Aus Service Gründen sollten Sie das Overlay Panel nicht auf das Gerät kleben. Aus den gleichen Gründen sollten Sie es auch nicht so auf die Schalttafel kleben, dass der Zugriff für Servicezwecke behindert wird.
2. Positionieren Sie bei 'offenen' Fenstern eine Schaumdichtung (oder ähnlich) zwischen das Overlay und die Gerätefront. Achten Sie darauf, dass die Dichtung durch die Befestigung der Overlay zusammengepresst wird. Die Dichtung soll den Touch Screen Bereich schützen (Abbildung 11.2.1).
3. Um die beste IP Schutzart zu erlangen, sollte der Overlay eine durchsichtige, flexible Membran enthalten, die die Touch Screen Oberfläche des Geräts bedeckt. Beachten Sie dabei das Folgende:
  - a. An Stellen, an denen sich Membran und Touch Screen sehr nahe kommen, können optische Interferenz Muster (z. B. Newton'sche Ringe) auftreten. Um dies zu vermeiden, sollten Sie die Innenseite der Membran vor der Installation mit 'anti-Newton' Spray einsprühen.
  - b. Verwenden Sie für die Befestigung der Membran an der nicht berührungsempfindlichen Oberfläche des Geräts ein doppelseitiges Klebeband. Dies gibt eine zusätzliche Abdichtung, entsprechend der Dichtung bei 'offenem' Fenster in Abbildung 11.2.1. Staub und andere Verunreinigungen sehen nicht nur unschön aus, sie können auch zu einer ungenauen Bedienung des Touch Screens führen. Stellen Sie sicher, dass Bildschirm und Membran sauber sind, bevor Sie die Membran befestigen.

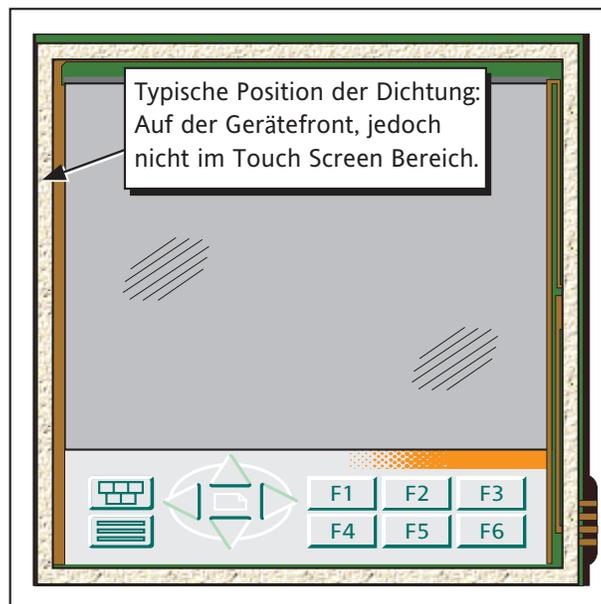


Abbildung 11.2.1 Typische Position der Dichtung für 'offenes' Fenster  
(Kleinformat Gerät - Großformat Gerät ähnlich)

### 11.3 TECHNISCHE DATEN

Die technischen Daten der Option 'Bündige Montage' unterscheidet sich von den in Anhang A gegebenen Werten für die Abmessungen (Abbildungen 11.2d und 11.2e) und der Schutzart wie folgt:

IP Schutzart ohne Overlay	IP40
IP Schutzart mit Overlay	Abhängig vom Design des Overlay Panels.



## 12. DRUCKER/LESEGERÄT OPTION

### 12.1 EINLEITUNG

Besitzt Ihr Gerät Software Option L2 oder höher, stehen Ihnen mit dieser Option Anschlüsse für bis zu zwei Drucker und bis zu zwei Barcode Lesegeräte über USB und/oder EIA485 und/oder (nur für Drucker) Ethernet zur Verfügung. Die Position der Anschlüsse sehen Sie in den Abbildungen 1.2a und 1.2b. Die Zuweisung eines Druckers zu einer Schnittstelle und die Anpassung der Drucker Parameter führen Sie in der Kommunikation Setup Seite durch (unten beschrieben). Bevor Sie diese Parameter ändern, müssen Sie alle Applikationen stoppen und entladen ([Abschnitt 4.3.5](#)).

**Anmerkung:** USB1 ist immer vorhanden. USB2 und USB3 sind nur mit der '2USB' Option vorhanden. Dies ist eine separate Option der Drucker/Lesegerät Option.

### 12.2 DRUCKER SETUP

In Abbildung 12.2 sehen Sie die Kommunikation Setup Seite.

\*\*\* Keine Applikation geladen \*\*\*

11:58:06 **Comms Setup** 16/07/08

PORT	COM1	COM2	PBUS1	USB1	USB2	USB3	ENET1	ENET2	ENET3	ENET4	ENET5	ENET6
Hardware	RS485	RS485	RS485	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	Ethernet	Ethernet	Ethernet	Ethernet	Ethernet	Ethernet
Protokoll	Modbus/M	Keine	Keine	Keine	Drucker	Keine	ELIN	FTP	Modbus/S	Modbus/M	TermCtg	Drucker
Knotennr.							3					
Baud	9600											
Parität	NONE											
Datenbits	8											
Stopbits	1											
Timeout	250								1500	1500		
Talk Thru									ENET4			

SICHERN | ABBRUCH | ETHERNET | MODBUS/MTCP | DRUCKER

F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 F9  
 F10 F11 F12 F13 F14 F15 F16 F17 F18  
 F19 F20 F21 F22 F23 F24 F25 F26 F27

Abbildung 12.2 Kommunikation Setup Seite

## 12.2 DRUCKER SETUP (Fortsetzung)

Anmerkungen:

1. Die auf dem Bildschirm angezeigten Objekte sind von der Option abhängig. Enthält Ihr Gerät z. B. keine Profibus Option, erscheint PBUS1 Port nicht auf dem Bildschirm. Entsprechend erscheint die 'DRUCKER' Taste nicht, wenn die Drucker/Lesegerät Option nicht eingebaut ist.
2. Die Kommunikation Setup Seite finden Sie in [Abschnitt 4.5.1](#) beschrieben.

### 12.2.1 Zuweisung von Druckern zu Schnittstellen

Berühren Sie die Zelle 'Protokoll' für eine passende Schnittstelle, erscheint eine Auswahlliste, aus der Sie 'Drucker' wählen können. Sobald Sie zwei Drucker zugewiesen haben, erscheint 'Drucker' für andere Schnittstellen nicht mehr in der Liste.

Schnittstellen, denen Sie einen Drucker zuweisen können, sind priorisiert, so dass die Druckerschnittstelle mit der höchsten Priorität Drucker 1 zugewiesen bekommt, die Schnittstelle mit der niedrigeren Priorität Drucker 2.

Die Prioritäten sind 'ENET6' (höchste), 'USB1', 'USB2', 'USB3', 'COM2', 'COM1' (niedrigste).

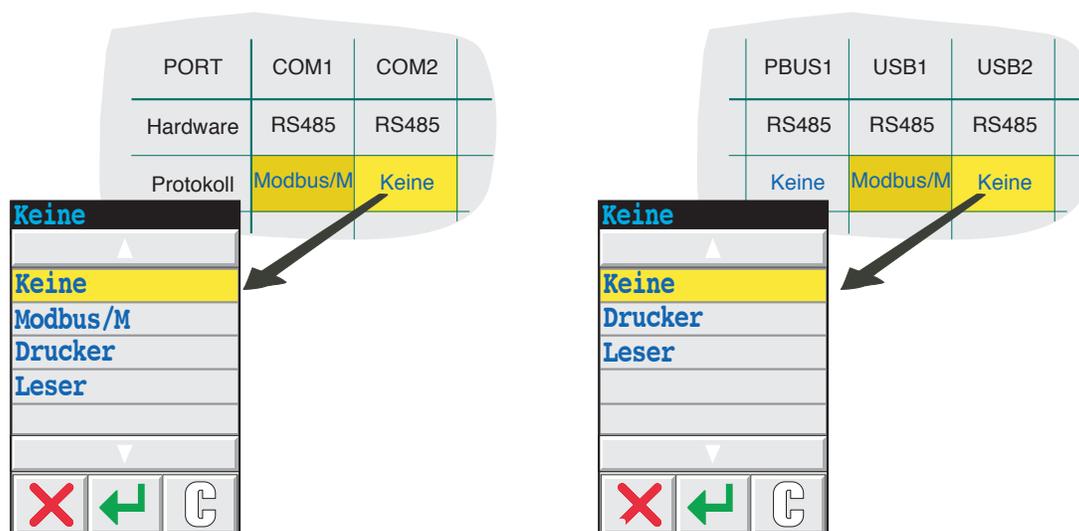


Abbildung 12.2.1 Beispiel einer Drucker/Schnittstellen Zuweisung

Anmerkung: Haben Sie alle Schnittstellen zugewiesen, sichern Sie die Einstellungen mit Betätigung der 'SICHERN' Taste, da sie ansonsten bei Aufruf einer anderen Seite verloren gehen.

## 12.2.2 Drucker Parameter

Haben Sie die Einstellung der Schnittstellen beendet, rufen Sie durch Betätigen der 'Drucker' Taste in der Comms Setup Seite die oberste Ebene der Drucker Konfiguration Seite auf. Hier sehen Sie die aktuelle Konfiguration für Drucker 1 und Drucker 2. Diese Seite erscheint immer mit zwei Druckern, auch wenn Sie nur einen angeschlossen haben. Berühren Sie eines der gelb hinterlegten Felder, erscheinen Listen, aus denen Sie den passenden Wert auswählen können.

In Abbildung 12.2.2 sehen Sie den relevanten Teil einer typischen Drucker Konfiguration Seite.

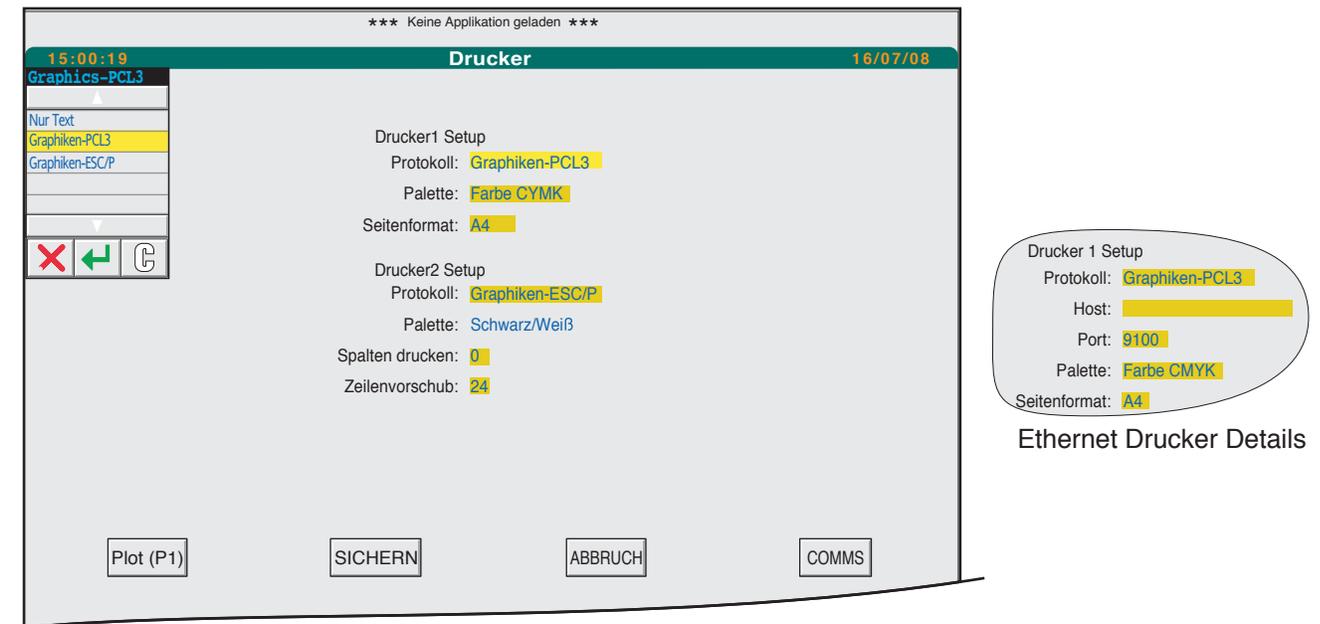


Abbildung 12.2.2 Drucker Konfiguration Seite

### PARAMETER

- Protokoll:** Erlaubt die Auswahl von 'Nur Text' oder einem der zwei allgemeinen graphischen Drucker Protokolle (Graphics-PCL3 und Graphics-ESC/P)\*. Des benötigte Protokoll können Sie der Drucker Anleitung entnehmen.
- Host:** Dieses Feld erscheint nur für Ethernet Drucker und ermöglicht Ihnen die Eingabe der IP Adresse des Druckers. Diese Information finden Sie normalerweise als letzten Eintrag auf der Drucker Testseite. Bei großen Netzwerken bekommen Sie die Adresse vom Netzwerk Administrator.
- Port:** Wird für Drucker normalerweise auf 9100 gesetzt (nur Ethernet).
- Palette:** Für ESC/P Drucker ist dieses Feld nicht veränderbar: 'Schwarz/Weiß'. Für PCL3 Drucker können Sie zwischen 'Schwarz/Weiß', 'Farbe CMY', 'Farbe CMYK' oder 'Farbe KCMY' wählen, entsprechend der Drucker Dokumentation. Die Auswahl ist abhängig von den eingesetzten Druckerpatronen, so dass bei einer falschen Auswahl ein anderes Farbbild entsteht.
- Seitenformat:** Nur für PCL3 Drucker. Wählen Sie als Papierformat zwischen A4 (297 x 210mm) und Letter (11 x 8½ inch).
- Spalten drucken:** Nur für ESC/P Drucker. Legen Sie hier die Anzahl der Spalten auf dem Papier fest. Die entsprechende Information finden Sie in der Drucker Dokumentation.
- Zeilenvorschub:** Nur für ESC/P Drucker. Dies ist ein Maß für die Anzahl von Zeilen pro Einheitenhöhe des Druckerpapiers. Die Einstellungen finden Sie in der Drucker Dokumentation.

\*In der weiteren Beschreibung werden die Protokolle nur noch mit PLC3 und ESC/P bezeichnet.

### 12.2.3 Tasten

Im unteren Teil des Bildschirm erscheint eine Reihe von Tasten. Die Funktionen 'SICHERN' und 'ABBRUCH' sind selbsterklärend. Mit 'COMMS' rufen Sie die Comms Setup Seite auf (ungesicherte Änderungen gehen ohne Warnung verloren).

#### PLOT P1/PLOT P2 TASTEN

'PLOT P1' erscheint, wenn Sie Drucker 1 als Farbdrucker bestimmt haben, ansonsten erscheint diese Taste nicht. 'PLOT P2' erscheint, wenn Sie Drucker 2 als Farbdrucker bestimmt haben, ansonsten erscheint diese Taste nicht. Betätigen Sie eine dieser Tasten, erscheint ein 'Plot Farbauswahl' Pop-up Menü, aus dem Sie die Farbe für jeden Kanal wählen können. Das Pop-up Menü und die entsprechende Farbauswahlliste sehen Sie in Abbildung 12.2.3.

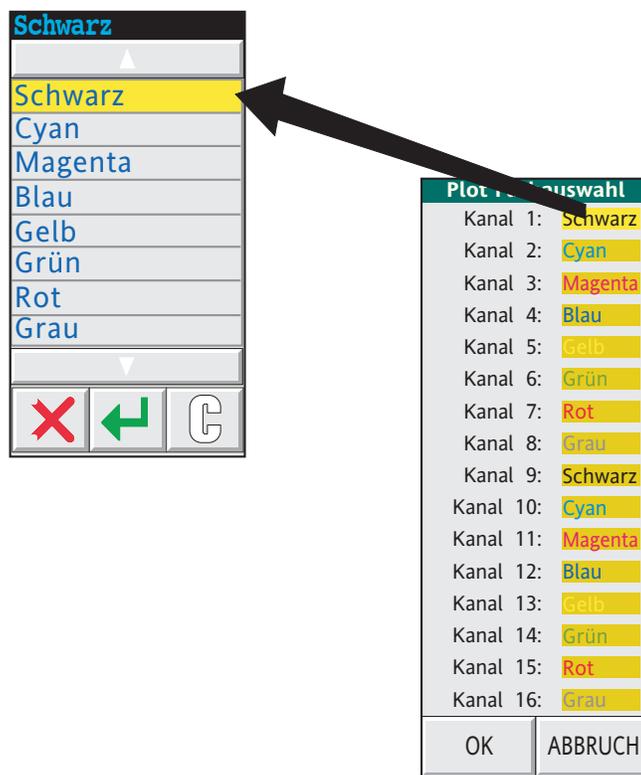


Abbildung 12.2.3 Plot Farbauswahl

## 12.2.4 Ausdruck

### REPORTS

Das Drucken von Reports unter Verwendung der .UYF Dateien und das Ändern mit Hilfe eines Standard Text Editors finden Sie in [Abschnitt 5.9](#) beschrieben.

### TRENDS

Bezieht sich ein HISTDATA Block auf eine .UYF Datei und enthält diese einem Trend Kennzeichner ('T' oder 'D'), werden Trend Daten ausgedruckt, wenn Sie für DATA im Block GROUP gewählt haben. Wenn nicht, wird ein leeres Rechteck gezeichnet.

Syntax Beispiel 1:

```
[HISTDATA]:400:200T{1,3}
```

Druckt ein schwarzes Rechteck mit 400 Punkten Höhe und 200 Punkten Breite. Es enthält die horizontalen Trends für die Kanäle 1 und 3 in den entsprechenden Farben (nur Farbdrucker).

Syntax Beispiel 2 (Anmerkung 2):

```
[HISTDATA]:400:200D
```

Druckt ein schwarzes Rechteck mit 400 Punkten Höhe und 200 Punkten Breite. Es enthält die vertikalen Trends für alle Kanäle in den entsprechenden Farben (nur Farbdrucker).

---

#### Anmerkungen:

1. Die Außenlinien eines Rechtecks sind 1 Punkt dick.
  2. Vertikaler Trend wird von ESC/P Druckern nicht unterstützt.
  3. Wenn vorhanden, werden Geräte und Gruppen Tag über dem Rechteck gedruckt.
  4. Punkt Tags, Einheiten und Bereich Hoch und Tief Werte werden unter dem Rechteck gedruckt. Bei PCL3 Druckern erscheinen diese Informationen in der entsprechenden Spurfarbe.
  5. Ebenso werden die Start- und Endzeiten der Abtastung vom HISTDATA Block gedruckt.
- 

In Abbildung 12.2.4 sehen Sie ein Beispiel eines Farbausdrucks für vier Kanäle.

### ALARME UND EREIGNIS OBJEKTE

Bezieht sich ein HISTDATA Block auf eine .UYF Datei ohne Trend Kennzeichner werden Alarm und Ereignis Text gedruckt, wenn Sie für DATA im Block DR\_ALARM gewählt haben. Besteht kein Verweis auf einen DR\_ALARM Block, wird kein Ausgang generiert.

Alle Alarme und Ereignisse, die dem DR\_ALARM Block entsprechen und deren Startdatum und -Zeit nach der Startzeit der Abtastung liegen, werden eingefügt. Alarme und Ereignisse, die zur Endzeit der Abtastung auftreten werden ebenfalls eingefügt. Alarme werden entsprechend der Filter Konfiguration im DR\_ALARM Block gefiltert.

### NACHDRUCK

Der neue Eingang zum DR\_REPRT Block 'Reprint', verursacht eine Regeneration des letzten Reports. Diese Funktion wurde eingebaut, damit Sie den Report erneut drucken können, falls beim ersten Versuch die Druckerpatrone oder das Papier leer war.

---

**Anmerkung:** Die Möglichkeit eines Report Nachdrucks geht bei Spannungsausfall verloren.

---

### 12.2.4 AUSDRUCK (Fortsetzung)

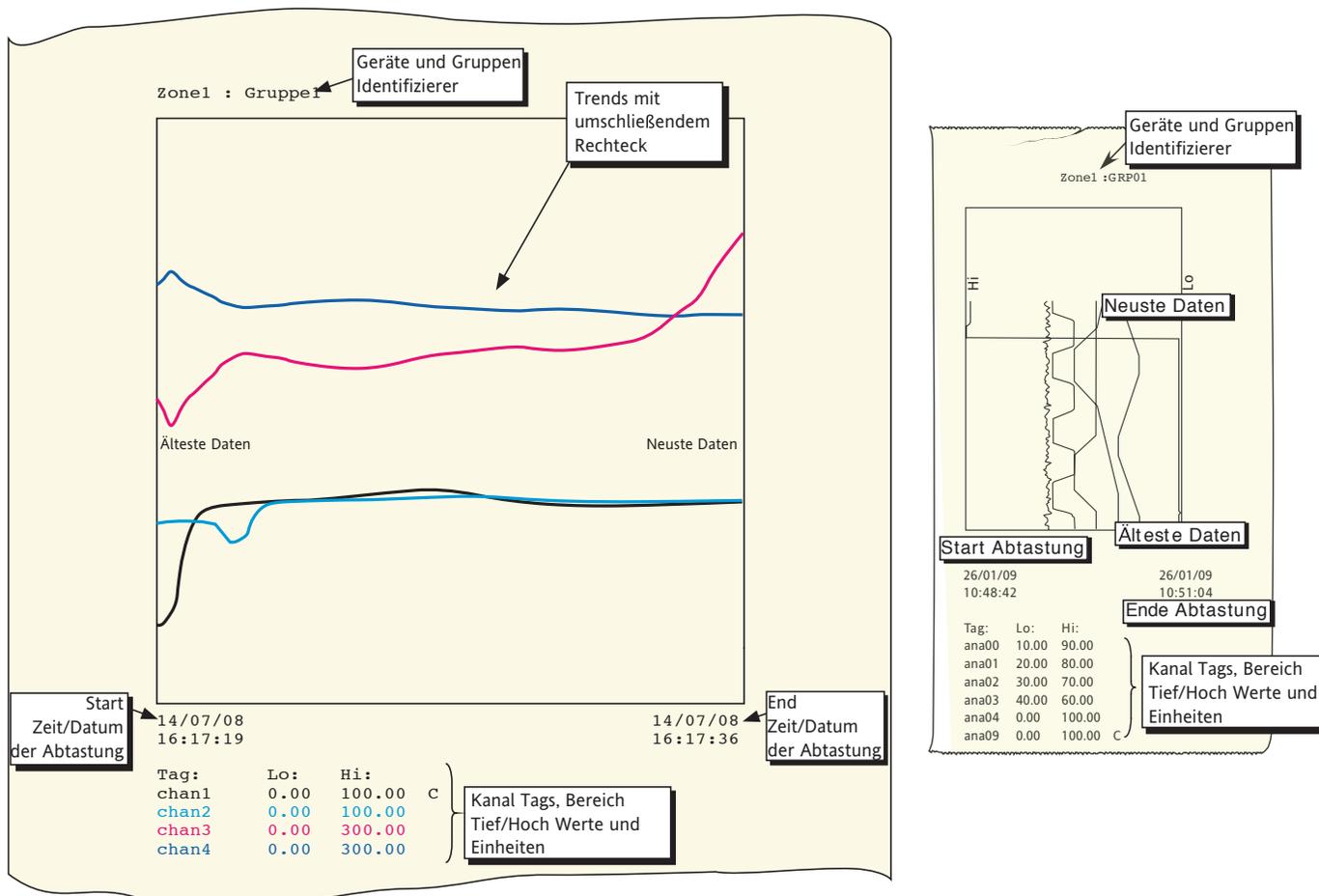


Abbildung 12.2.4 Typische Ausdrücke

### 12.2.5 Anwendungshinweise

1. Für das ESC/P Protokoll werden nur Mode 0 (8bit) und Mode 32 (24 bit) unterstützt.
2. Da der LPTDEV Block keine Rückantwort vom Drucker verarbeitet, wird der Ausdruck gesendet, auch wenn die Druckerpatrone oder das Papier leer ist.

## 12.3 LESEGERÄT EINGANG

Berühren Sie die Zelle 'Protokoll' für eine passende Schnittstelle, erscheint eine Auswahlliste (Beispiel in [Abbildung 12.2.1](#)) aus der Sie 'Barcode Leser' wählen können. Sobald Sie zwei Lesegeräte zugewiesen haben, erscheint 'Barcode Leser' für andere Schnittstellen nicht mehr in der Liste.

Schnittstellen, denen Sie ein Lesegerät zuweisen können, sind priorisiert, so dass die Lesegerätschnittstelle mit der höchsten Priorität Lesegerät 1 zugewiesen bekommt, die Schnittstelle mit der niedrigeren Priorität Lesegerät 2.

Die Prioritäten sind 'USB1' (höchste), 'USB2', 'USB3', 'COM2', 'COM1' (niedrigste).

**ANHANG A: TECHNISCHE DATEN**

Für die Kompatibilität mit BS EN61010 müssen alle E/A und Hardware Alarme freigegeben sein.
---

**ALLGEMEIN****Abmessungen und Gewicht (1/4 VGA)**

## Abmessungen

Rahmen:	144 x 144mm
Schalttafelausschnitt:	138 x 138mm
Tiefe:	87,7 mm (106,8 mit Profibus Option)

Gewicht

1,5kg

## Bildschirm

Typ:	1/4 VGA TFT Farbe
Anzeigebereich:	111 x 84mm
Touch Panel:	Ohm'sch analog
Zeichensatz:	Unicode Latin-1

**Abmessungen und Gewicht (XGA)**

## Abmessungen

Rahmen:	288 x 288mm
Schalttafelausschnitt:	282 x 282mm
Tiefe:	70,4mm (90mm mit Profibus Option)

Gewicht

3,7kg

## Bildschirm

Typ:	XGA TFT Farbe
Anzeigebereich:	245 x 188mm
Touch Panel:	Ohm'sch analog
Zeichensatz:	Unicode Latin-1

**Umgebung**

## Temperatur

Lagerung:	--20 bis +60 °C
Betrieb:	0 bis + 50 °C

## Feuchte

Lagerung:	5 bis 95% RH (nicht kondensierend)
Betrieb:	5 bis 85% RH (nicht kondensierend)

## RFI

Emission:	BS EN50081-1
Empfindlichkeit:	BS EN50082-2

## Elektrische Sicherheit

BS EN61010-1:2001  
Überspannungskategorie II, Verschmutzungsgrad 2.

## Vibration

BS EN60873, Abschnitt 9.18

## Schock

BS EN60068-2-31; BS EN60873, Abschnitt 9.12

## Schutzart

Front Panel: IP6

**Leistungsanforderungen**

Spannungsbereich:	19,2 bis 28,8V <sub>DC</sub> . (24V <sub>DC</sub> ± 20%)
Welligkeit:	1V max.

Max. Leistungsanforderung (bei 24V): Kleinformat = 20W; Großformat = 24W

Betriebsstrom (bei 24V): Kleinformat = 0,8A; Großformat = 1A

Einschaltstrom: 10A max.

User Abschluss: 4-Fach Stecker

Interne Sicherung: Nicht vom Anwender austauschbar

**Batterie**

## Batterie

BR2330 Poly-Karbonmonofluorid/Lithium. Bestellnummer PA261095. Siehe auch [Abschnitt 9.1](#).**Datenspeicherung**

## Speichermedium

Interner Flash Speicher

## Datenformat

ASCII (.asc) oder komprimierte Daten

## Datenkompression

Geschützt

## Log Frequenz

1Hz

**TECHNISCHE DATEN (Fortsetzung)**

**Programmer**

Max. Anzahl	simultaner Programme:	8
	Segmente pro Programm:	32
	Kanäle:	8
	digitaler Sollwerte:	128
	Exit Bedingungen:	64
	User Werte:	32
	Warte Bedingungen:	64

**Alarmer und Ereignisse**

Anzahl der Aufzeichnungen in der Historie	500 Zeilen maximal
Historie Zeilenformat	Name - Typ - Datum - Zeit
Quittierung	Farbcodiert
Anzahl der Aufzeichnungen im Ereignis Log	1000

**Rezepte**

Max. Anzahl simultaner Rezeptsätze (Dateien)	8
Max. Anzahl der Produktionslinien pro Satz	8
Max. Anzahl der Rezepte pro Satz (Datei)	16
Max. Anzahl der Variablen pro Satz	1000

**Batch**

Max. Anzahl der simultanen Batches (Dateien)	8
Max. Anzahl der Phasen pro Batch	40

**Trends**

Max. Anzahl der gruppen (Trends)	16
Max. Anzahl der Punkte pro Gruppe	16
Maximale Frequenz	1 Abtastungen pro Sekunde
Maximale Abtastungen (Samples)	15,000 für 1 Gruppe mit 16 Punkten

**Kontinuierliche Datenbasis Ressourcen**

**Anmerkungen:**

1. Die hier angegebenen Maxima sind vorgegeben und empfohlene Grenzen. In Bezug auf Anmerkung 2 können einige dieser Werte erhöht werden. Wird eine Datenbasis mit Ressourcen geladen, die das vorgegebene Maximum überschreiten, wird der Maximalwert ersetzt. Dies kann dazu führen, dass nicht die gesamte Datenbasis geladen werden kann oder eine online Konfiguration unmöglich wird. In diesem Fall entfallen die 'Verbindungen' zuerst. FEATTs sind kein Problem, da beim Speichern der Datenbasis normalerweise keine FEATTs vorhanden sind, deren Maximum also nicht erreicht wird.
2. Ist das EDB Maximum erreicht, arbeiten einige EDBs nicht korrekt und beeinflussen die LINTools Funktionalität.

Ressourcen kontinuierliche Datenbasis	Legacy Programmer	Große SFC	Vorgabe	Große Datenbasis
Datenbasis Größe (kBytes)	145	181	255	319
Anzahl Funktionsblöcke (max)	512	512	512	512
Anzahl Templates (max.)	100	100	100	100
Anzahl Bibliotheken (max.)	50	50	50	50
Anzahl EDBs (max.)	32	32	32	32
Anzahl FEATTs (max.)	512	512	512	512
Anzahl TEATTs	128	128	128	128
Anzahl Servers (max.)	2	2	2	2
Anzahl Verbindungen	1024	1024	1024	1024

**TECHNISCHE DATEN (Fortsetzung)**

## Sequenz Regelung Ressourcen

Sequenz Regelung Ressourcen	Legacy Programmer	Große SFC	Vorgabe	Große Datenbasis
Sequenz Speicher Programmdatei (kBytes)	112	112	56	28
Sequenz Speicher SFC Ressourcen (kBytes)	73	73	38	19
Simultan aktive unabhängige Sequenz Tasks	20	20	10	5
SFC Aktionen (inklusive Root SFCs)	100	100	50	25
Schritte	320	320	160	80
Aktion Zuweisungen	1200	1200	600	300
Aktionen	600	600	300	150
Übergänge	450	450	225	115

## Sollwert Programm Ressourcen

Anzahl der simultan laufenden Programme (max.)	8 (Siehe Tabelle für die Ressourcen Verteilung)
Profiled analog (max.)	16
Profiled digital (max.)	32
Segmente pro Programm (max.)	250

Anzahl Prog.	Max. Anzahl analog	Max. Anzahl digital	Max. Anzahl Segmente
1	16	32	250
2	16	32	125
4	16	16	80
8	8	8	40

## Größenbegrenzung der .uyn Datei

Die angegebenen Zahlen sind typische Werte. Die genaue maximale Anzahl der Zeilen ist von der Länge der Aliases und von der verwendeten Sprache abhängig.

Kleinformat	250 bis 400 Zeilen
Großformat	600 bis 950 Zeilen

## KOMMUNIKATION

### Ethernet

Typ	10/100 base T (IEEE802.3)
Protokolle	TCP/IP, FTP, DHCP, BootP, ICMP.
Kabel	Typ: CAT5
	Maximale Länge: 100 m
	Anschluss: RJ45
Isolation	IEEE802.3
RJ45 LED Anzeigen	Grün: Zeigt eine 100MB Verbindung
	Gelb: Zeigt Ethernet Aktivität

### Modbus/Jbus (EIA422/485)

Anschlüsse	Geschirmte RJ45 Stecker
Protokoll	MODBUS/JBUS RTU Master und Slave
Datenrate	Wählbar zwischen 1200 und 38,400 Baud
Datenformat	8-bits, 1 oder 2 Stoppbits, wählbare Parität
MODBUS Daten Tabellen	64, konfigurierbar als Register oder bits
Tabellen Länge (max.)	200 Registers oder 999 bits
Zugewiesener Speicher für Tabellen	2000 bytes
Isolation	Funktional

### Universeller Serieller Bus (USB)

Version	1.1 (2.0 Geräte sind kompatibel)
Unterstützte Geräte	USB Massenspeichergeräte ('Speicherstift'), PCL3 Drucker, ESC/P Drucker, Barcode Lesegeräte
Isolation	Keine Signal Isolation

### Profibus

Sicherheits Isolation (BS EN61010)	Überspannungskategorie II; Verschmutzungsgrad 2
	Alle klemmen gegen Erde: 50V <sub>dc</sub> oder Eff
Anzahl der Slave Geräte	124 max. (83 mit erweiterter Diagnose)
Anzahl der unterstützten Tabellen	Maximal 250 (siehe Tabelle für maximale Anzahl pro Typ)
Unterstützte Baudraten	9.6kBaud; 19.2kBaud; 93.75kBaud, 187.5kBaud, 500kBaud, 1.5MBaud, 3.0MBaud, 6.0MBaud, 12.0MBaud.

Tabellen Typ	Ben. Anzahl pro Slave	Max. pro Master	Max. Anzahl Datenobjekte
Zyklischer Eingang	1	124	Unbegrenzt
Zyklischer Ausgang	1	124	Unbegrenzt
Erweiterte Diagnose	1	124	Unbegrenzt
Azyklisch	N/A	1	256

## UNTERSTÜTZTE FUNKTIONSBLOCKE

KATEGORIE	BLOCK	FUNKTION
BATCH	BAT_CTRL	Batch Regler / Interface
	DISCREP	Senden/Empfang digitaler Signal-Anpassungen zu Diagnose von Anlagenfehlern
	RECORD	Speichern/Holen analoger/digitaler Werte für Runtime
	SFC_CON	Sequenz (SFC) Regelung, Auswahl und Start
	SFC_DISP	Anzeige/Monitoring/Regelung von extern-laufenden Sequenzen (SFC)
	SFC_MON	Sequenz (SFC) Runtime Monitoring
COMMS	RCP_SET	Rezeptsatz
	RCP_LINE	Rezept Zeile
	GW_CON	Kommt später
COMMS	GW_TBL	Kommt später
	GWProfM_CON	Profibus DPV1 Comms Master
	CONDITN	AGA8DATA
CONDITN	AN_ALARM	Alarm, mit Absolut/Abweichungs/Gradienten Alarmen
	CARB_DIFF	Online Kohlenstoffdiffusions Modell
	CHAR	16-Punkt analog Charakterisierer
	DIGALARM	Digital Alarm
	FILTER	Filter erster Ordnung
	FLOWCOMP	Berechnet Durchflussrate, korrigiert für Druck, Temperatur und Dichte
	GASCONC	Beinhaltet Einheit für Gaskonzentration in Mole%
	INVERT	Analoger Inversionsblock
	LEAD_LAG	Lead-lag
	RANGE	Neue Bereichsfestlegung eines Analogeingangs
	STEEL_SPEC	Stahl Spezifikation
	TC_LIFE	Thermoelement Lebenserwartungs Block (AMS2750)
	TC_SEL	Thermoelement Auswahl Block. Verwaltet mehrere Thermoelemente für Ofen Anwendungen.
	UCHAR	16-Punkt Charakterisierer für analoge Eingangsblöcke
CONFIG	T800	System Block
	T2900	System Block
	Eycon-10	System Block
	Eycon-20	System Block
CONTROL	3_TERM	Zuwachsform des PID Block
	ANMS	Analoge Handstation
	AN_CONN	Analoge Verbindungen
	DGMS	Digitale Handstation
	DG_CONN	Digitale Verbindungen
	MAN_STAT	Handstation mit Verbindung zur Frontanzeige
	MODE	Regelmodus Auswahl mit Druckknopf Maskierung
	PID	PID Regelfunktion
	PID_LINK	'Punkt-Fenster' für SETPOINT/3_TERM/MAN_STAT/MODE Kombination
	SETPOINT	Generiert Sollwert mit Vorspannung, Grenzen und Alarmen
CONVERT	SIM	Simuliert zwei Verzögerungen oder Kapazitäten erster Ordnung mit Rauschen
	TP_CONN	Legt bis zu 9 Felder als EEPROM 'tepid data' bei Abschalten fest
	ENUMENUM	Konvertiert zwischen Aufzählungs Zahlenarten
	ENUMUINT	Konvertiert von Aufzählung zu Integer
CONVERT	REALTIME	Konvertiert eine Real Zahl in/zu einer ZEIT
	UINTENUM	Konvertiert von Integer zu Aufzählung
	DIAG	AGA8DIAG
DIAG	ALH_DIAG	Alarm Historie Statistik

**UNTERSTÜTZTE FUNKTIONSBLOCKE (Fortsetzung)**

KATEGORIE	BLOCK	FUNKTION
DIAG (Fortsetzung)	ALINDIAG AMC_DIAG DB_DIAG DDR_DIAG EDB_DIAG EDB_TBL ELINDIAG EMAPDIAG FDDADIAG IDENTITY ISE_DIAG NATPDIAG NATCDIAG PBUSDIAG PMC_DIAG PNL_DIAG PRPDIAG ROUTETBL RSRCDIAG RTB_DIAG SFC_DIAG XEC_DIAG	ALIN MAC/LLC Diagnose Comms Statistik auf Applikations Master Datenbasis Diagnose T800 Datenaufzeichnung Statistik Externe Datenbasis Diagnose Block Externe Datenbasis Tabelle ELIN Diagnose Ethernet Mapping Diagnose FTP Transfer von Logging Check Liste Optionen und Features Audit Trail Provider Diagnose Audit Trail Verbraucher Diagnose Profibus Diagnose Profibus Diagnose Front Information Port Auflösung Protokoll Diagnose Routing Table Block Datenbasis und System Ressource Diagnose Routing Table Block Diagnose Sequence Diagnose Task Diagnose
I/O	AN_DATA	Analoge Daten (z. B. für Kohlenstoffdiffusion)
LOGIC	AND4 COMPARE COUNT LATCH NOT OR4 PULSE XOR4	4-Eingang AND Boolean Funktion Zeigt größer/kleiner als/gleich von zwei Eingängen UP/DOWN Impulzzähler mit START/END Zählerziel D-Typ Flip-Flop Funktion NOT Boolean Funktion 4-Eingang OR Boolean Funktion Impulsausgang (monostabil) Funktion 4-Eingang XOR Boolean Funktion
MATHS	ACTION  ACT_2A2WT3 ADD2 DIGACT  DIV2 EXPR MUL2 SUB2	Aktion unter Verwendung von gespeicherten Variablen und vergan- gener Zeit  Action Block mit Timer Addition zweier Eingänge Aktion unter Verwendung von gespeicherten digitalen Variablen und verg. Zeit  Dividiert zwei Eingänge Mathematischer Ausdruck mit bis zu 4 Eingängen mit freiem Format Multipliziert zwei Eingänge Subtrahiert zwei Eingänge
OPERATOR	EVENT PNL_ACC PNL_CMD PNL_DICT  PNL_DLG PNL_MSG READER	Verhalten wie Audit Trail Ereignis Zugriff auf Panel System Panel Befehl Panel Wörterbuch Block. Schnittstelle zwischen Panel und Wörter- buch Dateien. Panel Dialog Generierung Panel Meldung Generierung Barcode Lesegerät
ORGANISE	AREA GROUP LOGDEV LGROUP LOGRPEX LPTDEV PGROUP	Zuweisung von GROUP Blöcken in eine AREA Zuweisung von Anzeige und Aufzeichnungskanälen in eine GROUP Spezifiziert und regelt den Zugriff auf ein Speichermedium Sammelt Daten von Punkt Blöcken für die Archivierung LGROUP Erweiterungs Block Drucker Block Drucker Gruppe

**UNTERSTÜTZTE FUNKTIONSBLOCKE (Fortsetzung)**

KATEGORIE	BLOCK	FUNKTION
PROGRAMMER	PROGCTRL PRGCHAN SEGMENT	Regelt die gesamte Ausführung der Sollwert Programme Daten und Optionen für einen Profil Kanal Zeigt bis zu vier Kanäle des Profil Programms
RECORDER	DR_ALARM DR_ANCHP DR_DGCHP DR_REPRT HISTDATA	Filtert Alarmer und Ereignisse Datenaufzeichnung eines Analogkanal Punkt Block Datenaufzeichnung eines Digitalkanal Punkt Blocks Report Generator Ermöglicht die Einbindung von Trend und Alarm/Ereignis Daten in den gedruckten Report. Bezieht sich auf die durch die Start/End Datum/Zeit Marken festgelegte Periode der Historie.
SELECTOR	2OF3VOTE  ALC SELECT  SWITCH TAG	Wählt 'besten' aus 3 Eingängen (Mittelung der Eingänge innerhalb der Toleranz) Alarm Sammlung, die einen gemeinsamen Logikausgang erstellt Ausgabe des höchsten, mittleren und kleinsten Eingangs oder Zentralwert aus 2, 3 oder 4 Einpoliger Wechselschalter für analoge Signale Spezifiziert einen User Task (Regelkreis) Tagname, aus einer Liste von 8 Tags
SPP	SPP_CTRL SPP_DIG SPP_EXT SPP_RAMP	Überwacht, plant und regelt ein laufendes Programm Führt digitale Sollwerte aus dem Sollwert Programm heraus Programmer erweiterte Funktionen Lokale Rampe
TIMING	DELAY RATE_ALM RATE_LMT SEQ SEQE TIMEDATE TIMER TOTAL TOT_CON TPO	Verzögerung für Applikationen mit Totzeit Auf/Abrate Alarm für PV (OP hält letzten Wert vor Alarm) Steigungsbegrenzung und Rampengenerator Multi-Segment Neigung/Level/Zeit, 15 O/P digital SEQ Extender Uhr und Kalender Ereignis Timer Summierer (Integrator) für analoge Variable Summierer Anschluss Block Zeitproportionaler O/P Block. Erzeugt einen Impulsstrom mit Zeichen/Leerzeichen Verhältnis proportional zum (analogen) Eingangswert.



## ANHANG B: OPTIONEN UPDATE

### B1 EINLEITUNG

Mit Hilfe der Software Optionen Utility können Sie die Software Optionen im Gerät wie folgt ändern:

1. Die Utility bietet Ihnen einen 'Change code'.
2. Kontaktieren Sie den Lieferanten des Geräts mit diesem Change Code.
3. Der Lieferant nennt Ihnen einen weiteren 'Validation' Code, mit dem Sie die relevanten Optionen freigeben können.

### B2 SOFTWARE OPTIONEN UTILITY ZUGRIFF

1. Wenn nötig, stoppen und entladen Sie alle aktuell laufenden Applikationen und betätigen Sie die Taste SOFT OPS im INSTH Menü.

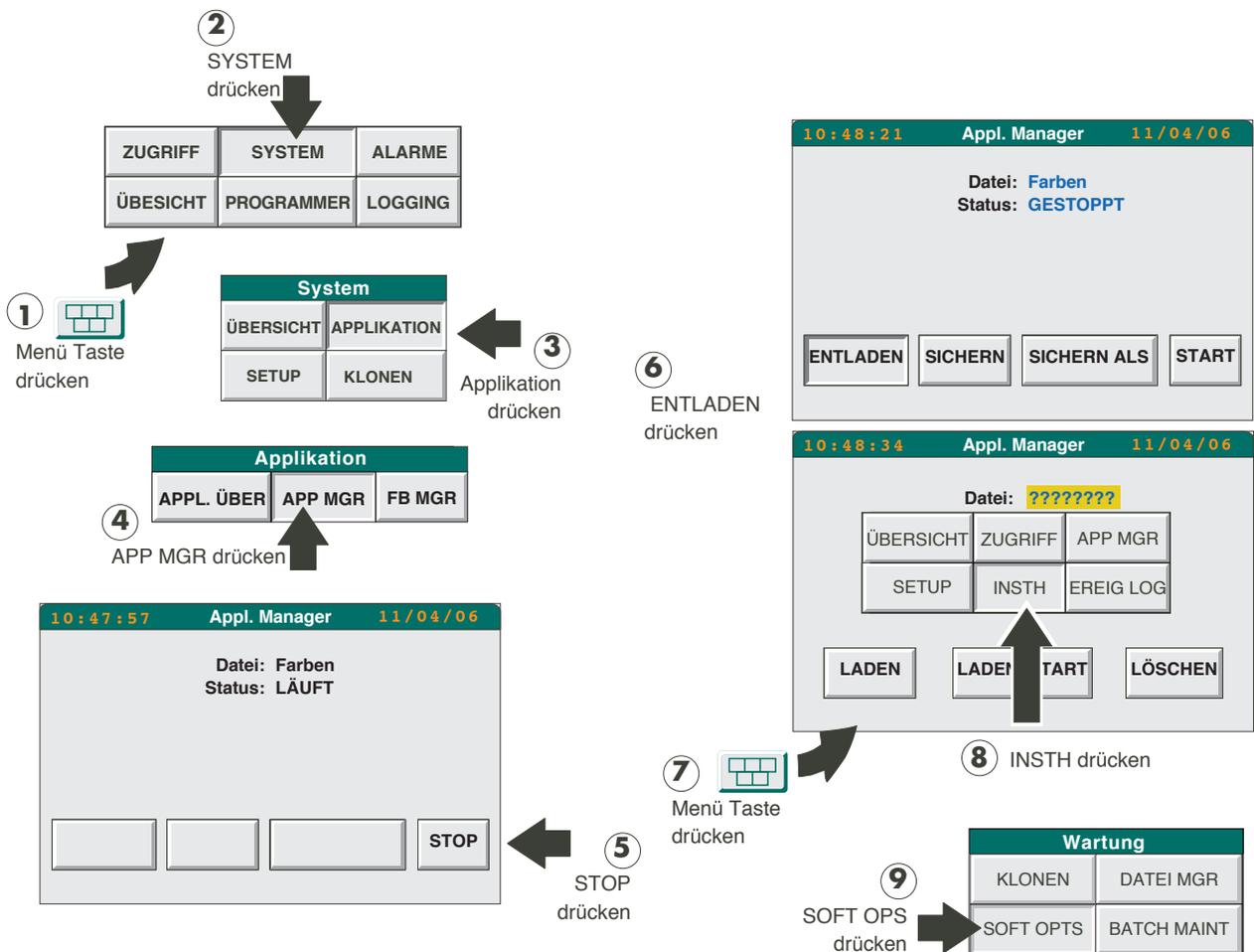


Abbildung B2a Zugriff auf die SOFT OPS Taste

(Fortsetzung)

**B2 SOFTWARE OPTIONEN UTILITY ZUGRIFF (Fortsetzung)**

Die erste Software Option Änderungen Seite wird aufgerufen.

2. Ändern Sie nun die angezeigten Optionen wie benötigt und betätigen Sie die Taste 'Ändern'. Daraufhin erscheint die zweite Software Option Änderungen Seite.
3. Kontaktieren Sie den Geräte Lieferanten und nennen Sie ihm die im Bildschirm angezeigte MAC Adresse und den Änderungen Code.
4. Der Lieferant nennt Ihnen dann einen Validation Code, den Sie im eingeben. Drücken Sie zum Beenden die Taste 'Validieren'.
5. Die Änderungen werden nach einem Neustart des Geräts aktiv.

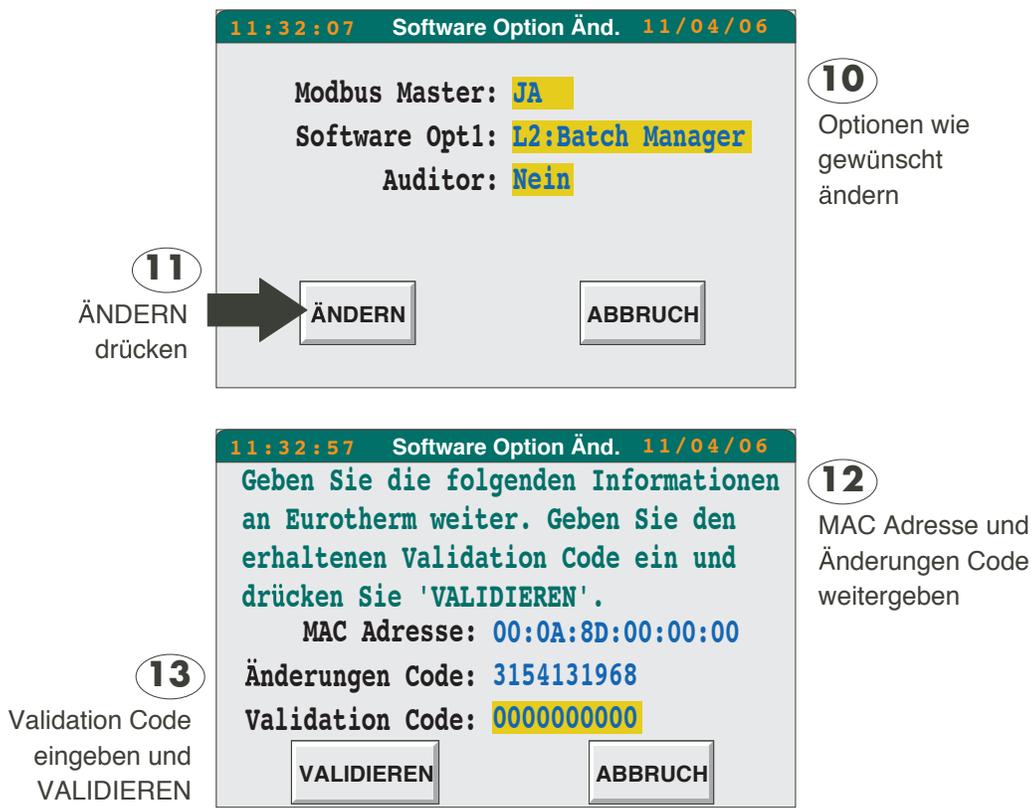


Abbildung B2b Software Optionen Ändern Seite

## ANHANG C: REFERENZ

## C1 ASCII CODES

Die folgende Tabelle beinhaltet die Darstellung des im Gerät enthaltenen Zeichensatzes (UNICODE Latin-1).

Zeichen	Code	Zeichen	Code	Zeichen	Code	Zeichen	Code
Space	20	P	50	ı	A1	Đ	D0
!	21	Q	51	ć	A2	Ñ	D1
“	22	R	52	£	A3	Ò	D2
#	23	S	53	¤	A4	Ó	D3
\$	24	T	54	¥	A5	Ô	D4
%	25	U	55	¦	A6	Õ	D5
&	26	V	56	§	A7	Ö	D6
‘	27	W	57	¨	A8	×	D7
(	28	X	58	©	A9	Ø	D8
)	29	Y	59	ª	AA	Ù	D9
*	2A	Z	5A	«	AB	Ú	DA
+	2B	[	5B	¬	AC	Û	DB
,	2C	\	5C	–	AD	Ü	DC
-	2D	]	5D	®	AE	Ý	DD
.	2E	^	5E	¯	AF	Þ	DE
/	2F	_	5F	ˆ	B0	ß	DF
0	30	`	60	±	B1	à	E0
1	31	a	61	²	B2	á	E1
2	32	b	62	³	B3	â	E2
3	33	c	63	´	B4	ã	E3
4	34	d	64	µ	B5	ä	E4
5	35	e	65	¶	B6	å	E5
6	36	f	66	·	B7	æ	E6
7	37	g	67	¸	B8	ç	E7
8	38	h	68	¹	B9	è	E8
9	39	i	69	º	BA	é	E9
:	3A	j	6A	»	BB	ê	EA
;	3B	k	6B	¼	BC	ë	EB
<	3C	l	6C	½	BD	ì	EC
=	3D	m	6D	¾	BE	í	ED
>	3E	n	6E	¿	BF	î	EE
?	3F	o	6F	À	C0	ï	EF
@	40	p	70	Á	C1	ð	F0
A	41	q	71	Â	C2	ñ	F1
B	42	r	72	Ã	C3	ò	F2
C	43	s	73	Ä	C4	ó	F3
D	44	t	74	Å	C5	ô	F4
E	45	u	75	Æ	C6	õ	F5
F	46	v	76	Ç	C7	ö	F6
G	47	w	77	È	C8	÷	F7
H	48	x	78	É	C9	ø	F8
I	49	y	79	Ê	CA	ù	F9
J	4A	z	7A	Ë	CB	ú	FA
K	4B	{	7B	Ì	CC	û	FB
L	4C		7C	Í	CD	ü	FC
M	4D	}	7D	Î	CE	ý	FD
N	4E	~	7E	Ï	CF	þ	FE
O	4F					ÿ	FF

Tabelle C ASCII Codes

**C2 GLOSSAR**

Anpassung	Bei dieser Prozedur kann der Anwender eine Home Seite und andere benutzerdefinierte Seiten erstellen.
Applikation	Eine Applikation besteht aus einer LIN Datenbasis, einem Satz Benutzerbildschirme, möglicherweise einigen Sollwert Programmen, Sequenzen und Verzeichnis Dateien plus Aktionen, Profil Dateien und manchmal GSD Dateien für Geräte von Drittherstellern. Die Applikation enthält die Regelstrategie des Geräts und bestimmt das Verhalten dessen Benutzer Interface.
Archivierung	Mit Archivierung bezeichnet man den Prozess der Historieaufzeichnung eines Satzes von Daten werden auf einem Wechselmedium. Die Daten können nur mit Hilfe eines offline Werkzeugs wieder 'abgespielt' werden. Siehe auch 'Logging' und 'Log Gruppe'.
Aufzeichnung (Recording)	Bei der Aufzeichnung werden bestimmte historische Datenwerte im nicht-flüchtigen Speicher des Geräts gespeichert. Die Daten überstehen einen kurzen Netzausfall und können im Gerät wieder abgerufen werden.
Benutzerbildschirm	Ein Benutzerbildschirm ist eine Seite oder mehrere verknüpfte Seiten für die Anzeige auf dem Visual Supervisor. Diese Seiten werden vom Bediener erstellt.
Brown-out	Ein Brown-out ist eine vorübergehende Leistungsschwankung oder ein teilweise Spannungsausfall, der so gravierend ist, dass ein automatischer Neustart des Visual Supervisors getriggert wird.
CJK	Bezieht sich auf die Sprachen Chinesisch/Japanisch/Koreanisch.
COSHH	Control of Substances Hazardous to Health
Datenbasis	Siehe 'LIN Datenbasis'.
EMV	Elektromagnetische Verträglichkeit
ESC/P	Epson™ Standard Code für Drucker - Das offene Epson Standard Drucker Protokoll.
Home Seite	Die Home Seite wird direkt nach dem Geräte Start angezeigt. Zu dieser Seite kehrt das Gerät zurück, wenn innerhalb der Timeout Periode keine Daten eingegeben wurden. Ebenso kann diese Seite zu jeder Zeit aufgerufen werden. Die Home Seite kann alleine stehen oder die erste Seite einer Hierarchie von benutzereigenen Seiten sein.
Konfiguration	Während der Konfiguration werden die Komponenten einer Applikation zur Festlegung der Leistung und des Verhalten eines Geräts eingegeben. Die Konfiguration wird normalerweise durch den Hersteller oder durch einen OEM durchgeführt. Siehe auch 'Applikation' und 'LIN Datenbasis'.
Konfigurator	Ein Konfigurator ist ein Benutzer Interface oder Software Werkzeug, das die Möglichkeit zu Änderungen an der Funktionalität und zur Konfiguration des Geräts bietet.
Konfigurierer	Ein Konfigurierer ist eine Person, die das Gerät konfiguriert und für die Konfiguration verantwortlich ist.
LIN Datenbasis	LIN Datenbasis steht für 'Local Instrument Network' Datenbasis, eine Eurotherm eigene Funktionalität. Bei allen Eurotherm Geräten besteht die LIN Datenbasis aus verschiedenen Software Funktionsblöcken, die eine Regelstrategie bilden. Der Hersteller oder OEM wählt bestimmte Funktionsblöcke aus einer Bibliothek von LIN Datenbasis Funktionsblöcken, um eine spezielle Regelstrategie für das Gerät aufzubauen. Die LIN Datenbasis eines Geräts ist ein Teil seiner Applikation. Siehe 'Applikation'.
Log Gruppe	Eine Log Gruppe ist ein Satz von Punkten, die gemeinsam auf einem Wechselmedium archiviert werden.
Logging	Entspricht 'Archivierung'
Netzausfall	Ein totaler Netzausfall für kurze Zeit.
OEM	'Original Equipment Manufacturer'. D. h. jede Organisation, die Visual Supervisors, diese in eigene Produkte einbaut und diese wiederum an andere Kunden unter eigenem Namen weiterverkauft.
PCL3	Drucker Befehlssprache. Das offene Hewlett Packard Standard Drucker Protokoll.
Prozess Variable (PV)	Prozess Variable, z. B. Temperatur, Druck oder Ventil Durchlass.

**C2 GLOSSAR (Fortsetzung)**

Rampe	<p>Eine Rampe ist</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. ein allgemeiner Begriff für alle Arten von programmierten Änderungen des Sollwerts. Dies kann eine 'Haltezeit' (keine Änderung), ein 'Sprung' (sprunghafte Änderung), eine 'Rampensteigung', eine 'Zeit zum Ziel' Rampe, ein 'Servo zu SP' oder ein 'Servo zu PV' (alles lineare Änderungen) sein.</li><li>2. oben sind zwei Rampenarten genannt ('Rampensteigung' und 'Zeit zum Ziel').</li></ol>
RFI	'Radio frequency interference'
SCADA	'Supervisory Control and Data Acquisition'
Sequenzen	Sequenzen sind benutzergeschriebene Programme zur Handhabung bestimmter Ereignisse, Umstände oder Anforderungen innerhalb des geregten Prozesses.
Sollwert Programm (SP)	Ein Sollwert Programm ist einer Strategie zur Regelung einer Anzahl von Prozess Variablen wie z. B. Temperatur, Druck oder Ventil Durchlass, über einen bestimmten Zeitbereich (von 1 Minute bis zu mehreren Wochen) durch den Visual Supervisor.
Standard Interface	Das Visual Supervisor Standard Interface ist der Name der nicht benutzerdefinierten Benutzer Schnittstelle des Geräts. Dies ist das vorgegebene, bei Auslieferung eingestellte Interface ohne kundeneigene Funktionen.
Start Strategie	Die Start Strategie definiert die Wiederherstellung des geregelten Prozesses nach einem teilweisen oder totalen Netzausfall. Es stehen verschiedene Strategien zur Verfügung.
USB	'Universal Serial Bus'. Hochgeschwindigkeits serieller Kommunikations Bus.
Verzeichnis Dateien	Verzeichnis Dateien enthalten Text Objekte für die Bildschirmanzeige. Viele dieser Objekte können durch den Benutzer geändert, ersetzt oder gelöscht werden.



## ANHANG D: LEGACY PROGRAMMER DETAILS

In diesem Anhang finden Sie Details über den in älteren Versionen des Visual Supervisors verwendeten Programmierer. Es werden nur Abweichungen von der aktuellen Version beschrieben.

Das Kapitel umfasst folgende Abschnitte:

- D1 Ein Programm starten
- D2 [Ein Programm anhalten](#)
- D3 [Ein Programm abbrechen](#)
- D4 [Ein Programm überwachen](#)
  
- D5 [Ein Programm ändern](#)

Für die Aktionen in den Abschnitten D1 bis D4 benötigen Sie Bediener Zugriff. Ein Programm ändern können Sie nur in der Ingenieur Ebene.

Wenn nötig können Sie mit der Menü Taste am unteren Bildschirmrand ein Pop-up Menü und so den Beginn einer Aktion aufrufen.

### D.1 EIN PROGRAMM STARTEN

Sie haben drei Möglichkeiten ein Programm zu starten:

1. Wählen Sie **START**, läuft das geladene Programm sofort los.
2. Wählen Sie **START VON**, startet das geladenen Programm sofort aber von einem von Ihnen bestimmten Punkt aus.
3. Wählen Sie **PLANER**, startet das geladene Programm zu einer von Ihnen bestimmten Zeit.

#### D1.1 EIN PROGRAMM SOFORT STARTEN

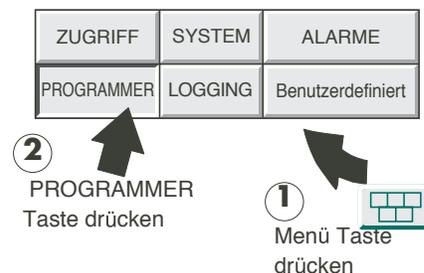
1. IRufen Sie mit der Menü Taste am unteren Bildschirmrand das Pop-up Menü auf.

Das Programm Fenster zeigt RESET, wenn zu diesem Zeitpunkt kein Programm geladen ist. Haben Sie schon ein Programm gewählt, erscheint FREI.

2. Wählen Sie PROGRAMMER.

Das Programmierer Fenster erscheint. Sie können zwischen PROGRAMME und PLANER wählen.

3. Wählen Sie PROGRAMME.



Programmer		
MONITOR	PROGRAMME	PLANER
VORSCHAU	VORANZEIGE	ÄNDERN
START	HALTEN	ABBRUCH
START VON	SPRUNG	

**D1.1 EIN PROGRAMM SOFORT STARTEN (Fortsetzung)**

Die Programm Laden/Sichern Seite\* erscheint. Geben Sie hier einen Namen ein. Links des Seitentitels sehen Sie die aktuelle Zeit, rechts das aktuelle Datum.

\* Anmerkung: Es können bis zu acht Sollwert Programme gleichzeitig unterstützt werden. Haben Sie mehrere dieser Programme gestartet, enthält der Laden Sichern Bildschirm das zusätzliche Feld 'Id'. Über dieses Feld können Sie mit den Ziffern 1 bis 8 den Programmierer bestimmen, in dem dieses Programm laufen soll. Alle Anzeigeseiten beziehen sich dann auf das Programm der ausgewählten 'Id'. Jede Programmierer Seite können Sie mit den Pfeil Tasten für jede gültige Id durchblättern.

- Drücken Sie das gelbe Feld mit den Fragezeichen.

Links im Bildschirm erscheint eine Auswahlliste mit allen im Gerät vorhandenen Programmen. Wenn nötig, können Sie mit der Bildlaufleiste unterhalb der Liste weitere Namen aufrufen.

- Wählen Sie das gewünschte Programm. Der Hintergrund des gewählten Namens wird gelb.
- Betätigen Sie die Return Taste (grüner Pfeil).

An Stelle der Auswahlliste erscheint nun wieder die Laden/Sichern Seite. Hinter Datei Name sehen Sie den von Ihnen gewählten Programmnamen auf gelben Hintergrund.

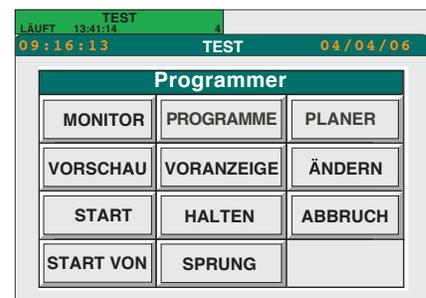
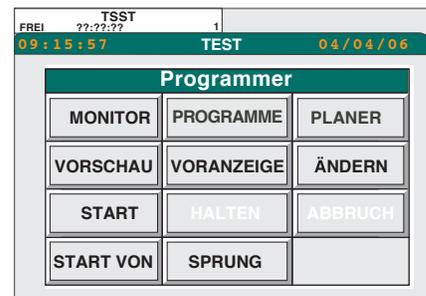
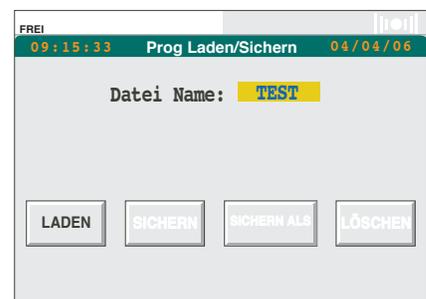
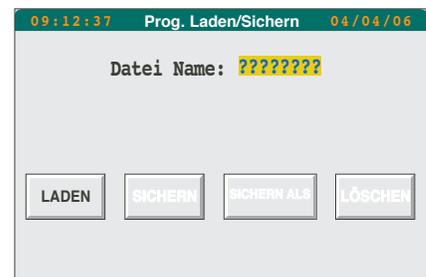
- Drücken Sie LADEN.

Das vollständige Programmierer Menü erscheint. Haben Sie noch kein Programm gestartet, sind HALTEN und ABRUCH grau dargestellt, d. h. inaktiv. Im Programm Schaltfenster steht FREI auf weißem Hintergrund. Ein Programm ist geladen, läuft aber nicht.

- Drücken Sie START.

Das Programm Schaltfenster wechselt auf grün mit Status LÄUFT. In der Anzeige erscheint die erwartete Zeit bis Programmende und die Nummer des aktuellen Segments.

Jetzt läuft das Programm.



## D1.2 START VON EINEM PUNKT

Start von einem Punkt bedeutet, dass Sie ein neues Programm von einem von Ihnen bestimmten Punkt nach dem Start starten können.

Führen Sie die ersten sieben Schritte wie unter 3.1.1 'Ein Programm sofort starten' beschrieben aus.

- Drücken Sie die Taste START VON unten links.

Die Seite 'Start von' erscheint. Der Titel ist der Name des geladenen Programms.

Im Feld 'Dauer' sehen Sie die Zeit bis zu Programmende.

In dem Feld 'Start von' geben Sie die Zeit im Programm ein, an der das Programm starten soll. Als Vorgabe steht dieser Wert auf 00:00:00 (Start); der Segmentname unter der Überschrift Segment steht auf 1.

Das Feld 'Zeit bis' zeigt die Zeit im Segment, an der das Programm startet.

- Drücken Sie das gelbe Feld 'Start von'.

Im linken Teil des Bildschirms erscheint eine Tastatur. Über dieser Tastatur zeigt ein schwarzer Eingabestreifen die aktuelle 'Start von' Zeit mit 00:00:00 (hh:mm:ss). Der Cursor blinkt unter der ersten '0'.

- Geben Sie über die Tastatur die gewünschte 'Start von' Zeit ein (in diesem Beispiel 01:45:00).
- Bestätigen Sie mit Return (grüner Pfeil).

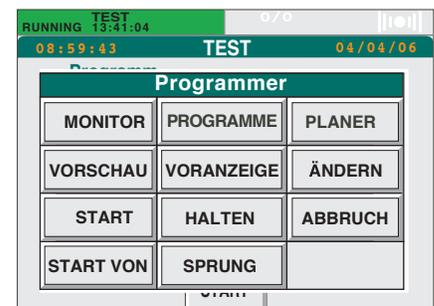
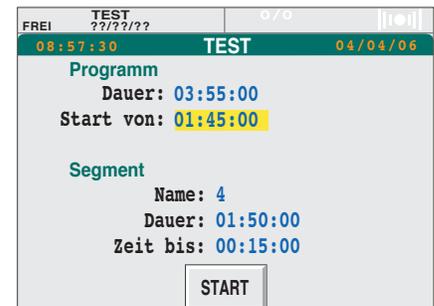
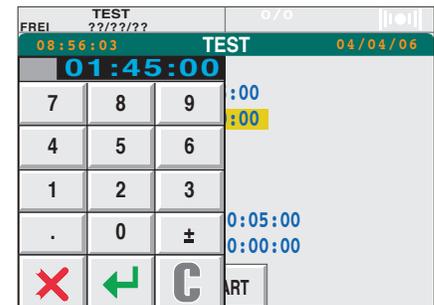
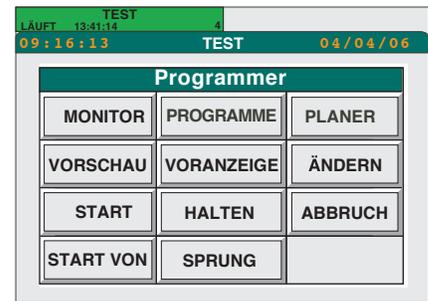
An Stelle der Tastatur erscheint wieder die Start von Seite. Lassen Sie das Programm nicht im ersten Segment starten, ändern sich die Angaben in den Feldern 'Name' und 'Zeit bis'.

- Möchten Sie das Programm starten, drücken Sie START.

Die Hauptanzeige wechselt auf das Programmer Menü.

Das Programm Fenster wechselt auf grün. Es zeigt den Status LÄUFT, die Zeit bis Programmende und die Segmentnummer.

Das Programm startet an dem von Ihnen angegebenen Punkt.



## D1.3 EIN PROGRAMM PLANEN

Ein Programm planen bedeutet, dass Sie die Zeit eingeben, zu der das Programm automatisch startet.

Läuft zu der angegebenen Zeit schon ein Programm, wird das geplante Programm verzögert und später gestartet. Der verspätete Start wird in der Alarm Historie aufgezeichnet.

1. Drücken Sie die Menü Taste am unteren Bildschirmrand.
2. Wählen Sie aus dem Pop-up Menü PROGRAMMER.

Das Programm Fenster erscheint. Wenn kein Programm läuft können Sie zwischen PROGRAMME und PLANER wählen.

3. Wählen Sie PLANER.

Die Programm Planer Seite erscheint. Geben Sie hier die Informationen für das gewünschte Programm ein.

4. Gehen Sie auf das Feld Datei Name.

Auf der linken Seite des Bildschirms erscheint eine Auswahlliste der im Gerät gespeicherten Programme.

5. Wählen Sie ein Programm aus.

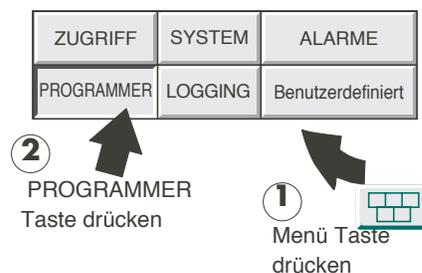
Der Hintergrund des gewählten Programms wechselt auf gelb.

6. Bestätigen Sie mit Return (grüner Pfeil).

Im Feld Datei Name sehen Sie nun den Namen des von Ihnen gewählten Programms.

Nun können Sie das Programm planen.

**Anmerkung:** Möchten Sie, dass das Programm direkt nach Ende des aktuell laufenden Programms startet, müssen Sie kein Start Datum und keine Start Zeit eingeben.



Programmer		
MONITOR	PROGRAMME	PLANER
VORSCHAU	VORANZEIGE	ÄNDERN
START	HALTEN	ABBRUCH
START VON	SPRUNG	

09:12:49 Programm Planer 04/04/06

Datei Name: ???????  
 Start Datum: ??/??/??  
 Start Zeit: ??:??:??  
 Wiederholungen: 1

ÜBERNEHMEN

09:13:00 Programm Planer 04/04/06

???????  
 dsample  
 STMAXALL  
 ENMAXSEG  
 ENMAXSP  
 TEST

???????  
 ??/??/??  
 ??:??:??  
 1

ÜBERNEHMEN

09:13:32 Programm Planer 04/04/06

TEST  
 dsample  
 STMAXALL  
 ENMAXSEG  
 ENMAXSP  
 TEST

???????  
 ??/??/??  
 ??:??:??  
 1

ÜBERNEHMEN

09:13:53 Programm Planer 04/04/06

Datei Name: TEST  
 Start Datum: ??/??/??  
 Start Zeit: ??:??:??  
 Wiederholungen: 1

ÜBERNEHMEN

## D1.3 EIN PROGRAMM PLANEN (Fortsetzung)

### D1.3.1 Einstellen des Start Datums

- Gehen Sie auf das Feld Start Datum.

Auf der linken Bildschirmseite erscheint eine numerische Tastatur. Der Cursor blinkt unter dem ersten Fragezeichen in der schwarzen Eingabezeile.

- Geben Sie das gewünschte Datum ein. Achten Sie dabei auf das Datumsformat des Geräts.

Haben Sie die eine Zahl eingegeben, bewegt sich der Cursor unter das nächste Zeichen.

Möchten Sie das zuletzt eingegebene Zeichen löschen, drücken Sie die 'C' Taste. Möchten Sie die gesamte Eingabe abbrechen und zur Programm Planer Seite zurück, drücken Sie die Taste mit dem roten Kreuz.

- Haben Sie die Eingabe beendet, bestätigen Sie mit Return.

In der Programm Planer Seite erscheint nun das von Ihnen eingegebene Datum im Feld Start Datum.

09:15:03 Programm Planer 04/04/06

??/??/??			ST
7	8	9	/??/??
4	5	6	:??:??
1	2	3	1
.	0	±	EHMEN
✗	←	C	

09:15:03 Programm Planer 04/04/06

04/04/06			ST
7	8	9	/??/??
4	5	6	:??:??
1	2	3	1
.	0	±	EHMEN
✗	←	C	

09:15:13 Programm Planer 04/04/06

Datei Name: TEST  
 Start Datum: 04/04/06  
 Start Zeit: ??:??:??  
 Wiederholungen: 1

ÜBERNEHMEN

### D1.3.2 Einstellen der Start Zeit

- Drücken Sie das Feld Start Zeit.

Die numerische Tastatur erscheint.

- Geben Sie die Zeit im Format *hh:mm:ss* ein.

09:16:31 Programm Planer 04/04/06

??:??:??			ST
7	8	9	/04/06
4	5	6	:??:??
1	2	3	1
.	0	±	EHMEN
✗	←	C	

- Haben Sie die Zeit im richtigen Format eingegeben, drücken Sie Return.

09:16:31 Programm Planer 04/04/06

10:30:00			ST
7	8	9	/04/06
4	5	6	:??:??
1	2	3	1
.	0	±	EHMEN
✗	←	C	

Die Programm Planer Seite zeigt nun im Feld Start Zeit die von Ihnen eingegebene Zeit.

09:18:04 Programm Planer 04/04/06

Datei Name: TEST  
 Start Datum: 04/04/06  
 Start Zeit: 10:30:00  
 Wiederholungen: 1

ÜBERNEHMEN

## D1.3 EIN PROGRAMM PLANEN (Fortsetzung)

## D1.3.3 Ändern der Anzahl der Wiederholungen

13. Drücken Sie im Feld Wiederholungen die '1'.

Die numerische Tastatur erscheint.

09:18:20			Programm Planer	04/04/06
			1	
7	8	9	ST	
			/04/06	
4	5	6	:30:00	
1	2	3	1	
.	0	±		ÜBERNEHMEN
✗	←	C		

14. Geben Sie die gewünschte Anzahl an Wiederholungen ein und bestätigen Sie mit Return.

Möchten Sie den Wert noch einmal ändern, drücken Sie die 'C' Taste. Zum Abbrechen der Eingabe verwenden Sie die Taste mit dem roten Kreuz.

Möchten Sie, dass das Programm kontinuierlich läuft, geben Sie '0' ein.

09:18:32			Programm Planer	04/04/06
			0	
7	8	9	ST	
			/04/06	
4	5	6	:30:00	
1	2	3	1	
.	0	±		ÜBERNEHMEN
✗	←	C		

15. Die Programm Planer Seite zeigt nun die Anzahl der Wiederholungen.

Das Programm ist nun 'geplant'.

09:18:58			Programm Planer	04/04/06
Datei Name: TEST				
Start Datum: 04/04/06				
Start Zeit: 10:30:00				
Wiederholungen: 0 (Kontinuierlich)				
ÜBERNEHMEN				

## D1.4 SEGMENT ÜBERSPRINGEN

Wählen Sie die Funktion SPRUNG, stoppt das Programm im aktuellen Segment und startet direkt das folgende Segment.

Sprung können Sie direkt aus dem Programmierer Menü starten.

Programmer		
MONITOR	PROGRAMME	PLANER
VORSCHAU	VORANZEIGE	ÄNDERN
START	HALTEN	ABBRUCH
START VON	SPRUNG	

SPRUNG  
drücken

### D1.4.1 Folgen eines Segmentübergangs

#### VON HALTEZEIT, SCHRITT ODER SERVO ZU EINEM ANDEREN TYP

Diese Übergänge sind 'sicher'. Der Sollwert (SP) schaltet stoßfrei von einem auf das nächste Segment. Das Programm wird durch den SPRUNG früher beendet.

#### VON RAMPE ZU SCHRITT

Nicht stoßfrei. Die Rampe wird beendet, bevor der Zielsollwert erreicht ist. Dadurch entsteht ein mehr oder weniger großer Sprung (abhängig von Richtung und Steigung der Rampe und dem Zeitpunkt des Abbruchs) zum Sollwert des Folgesegments.

#### VON RAMPE ZU HALTEZEIT

Annähernd stoßfrei, mit einem Servo-SP an den aktuellen Arbeitssollwert zur Zeit des Sprungs angepasst. Normalerweise entsteht bei dem Übergang ein leichter Stoß, entgegengesetzt der Rampenrichtung.

#### VON RAMPE ZU RAMPE

1. Gleiche Richtung; gleiche Steigung  
Die Rampe geht mit der gleichen Steigung zum neuen Sollwert. Die Rampendauer entspricht der Summe beider Rampenabschnitte ohne Sprung.
2. Gleiche Richtung; zweite Steigung ist größer  
Beim Übergang startet der Rampen SP mit neuer Steigung. Die Dauer nimmt ab.
3. Gleiche Richtung; zweite Steigung niedriger  
Beim Übergang startet der Rampen SP mit neuer Steigung. Die Dauer nimmt zu.
4. Gegensätzliche Richtung.  
Beim Übergang startet der Rampen SP mit neuer Richtung und neuer Steigung. Es ist möglich, dass der vorherige Zielwert nicht erreicht wird. Es ist auch möglich, dass der neue Zielsollwert schneller erreicht wird. In diesem Fall hält der SP bis zum Start des nächsten Segments (wenn Sie nicht vorher erneut SPRUNG wählen).

#### VON RAMPE ZU ENDE (STARTWERTE)

Nicht stoßfrei. Gleicher Effekt wie bei Abbruch des Programms.

#### VON RAMPE ZU BEENDET (UNENDLICHE HALTEZEIT)

Nicht stoßfrei. Beendet die Rampe und springt zum End-Zielsollwert.

#### WECHSEL DES RAMPENTYPS

1. Rampensteigung. Die Steigung wird aufrechterhalten.
2. Zeit zum Ziel. Die Dauer wird aufrechterhalten,

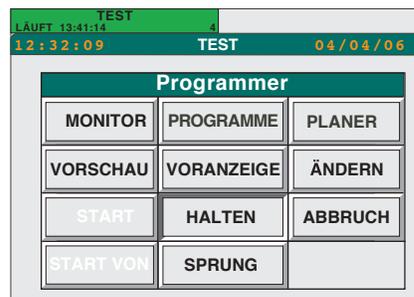
## D2 EIN PROGRAMM ANHALTEN

Die Funktion HALTEN können Sie zweifach verwenden:

1. als Bediener können Sie das Programm anhalten, wenn ein Problem im Prozess auftaucht und Sie das Problem bei laufendem Programm nicht beheben können
2. als Ingenieur können Sie das Programm anhalten, um im aktuellen Programm Änderungen vorzunehmen.

Dieses Kapitel wendet sich an die Bediener und behandelt deshalb nur die erste Situation.

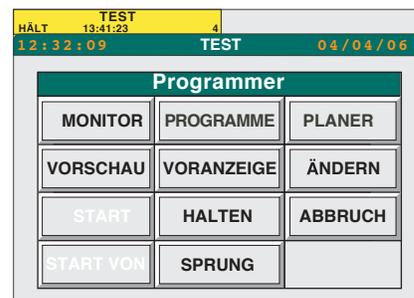
1. Drücken Sie bei laufendem Programm und angezeigtem Programmierer Menü [Schritt 8 in D1.1](#). (Starten eines Programms) die Taste HALTEN.



Das Programm Schaltfenster wechselt auf gelb und zeigt HÄLT.

Die Zeit bis Programmende erhöht sich in Sekunden.

Links des Seitentitels sehen Sie die aktuelle Zeit. Möchten Sie die Programmzeit sehen, verwenden Sie die Funktion MONITOR ([Abschnitt D.3](#)).



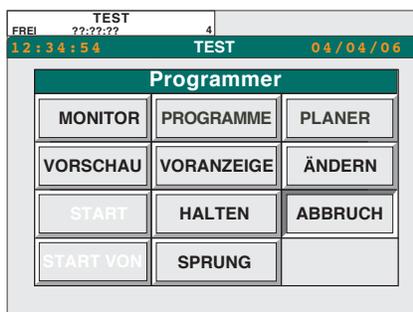
In den meisten Prozessen haben Sie genügend Zeit, das aufgetretene Problem zu sichten und zu beheben, bevor die Programmpause neue Probleme hervorruft. Die verfügbare Zeit ist abhängig von Ihrem Prozess. Haben Sie das Problem erfolgreich gelöst, können Sie das Programm mit START weiterlaufen lassen ([Abschnitt D1.1](#)). (Ein Programm sofort starten). Können Sie das Problem nicht beheben, wird das Programm in der Regel abgebrochen.

## D3 EIN PROGRAMM ABBRECHEN

Drücken Sie im Programmierer Menü ABBRECHEN.

Das Programm Schaltfenster wird weiß und zeigt FREI an.

Das Programm ist nun frei, das bedeutet, es ist weiterhin im Kurzzeitspeicher geladen, aber nicht gestartet. An diesem Punkt können Sie dasselbe Programm mit START erneut starten oder ein neues Programm laden ([Abschnitt D1.1](#)).



## D4 EIN PROGRAMM ÜBERWACHEN

Sie haben zwei Möglichkeiten ein laufendes Programm zu überwachen:

1. Als Text/numerische Anzeige, erstellt von der Monitoring Funktion.
2. Als graphische Anzeige, erstellt von der Voranzeige Funktion.

MONITOR erstellt eine Liste mit Text und numerischen Informationen über das Programm.

VORANZEIGE zeigt Ihnen das graphische Profil der Ziel- und aktuellen Prozessvariablen (PV).

Verwenden Sie MONITOR, wenn Sie genaue Werte benötigen, und VORANZEIGE, wenn Sie einen Überblick über das Programm haben möchten.

### D4.1 DIE MONITOR FUNKTION

Drücken Sie bei laufendem Programm und geöffnetem Programm Menü ([Schritt 8 in Abschnitt D1.1](#) in Programm sofort starten) MONITOR.

Die aktuelle Programm Seite erscheint und zeigt Ihnen folgende Informationen über das laufende Programm. Die meisten Felder sind selbsterklärend.

#### PROGRAMM

Name: Programm Name  
Status: Läuft, Halten, Pause, Frei, Fehler, Beendet.  
Dauer: Laufzeit, Start bis Ende  
Abschluss: Zeit bis Ende des Durchlaufs (ohne Unterbrechungen)  
Wiederholungen: Nummer des aktuellen Durchlaufs / Anzahl der geforderten Wiederholungen.

#### SEGMENT

Name: Segment Name (normalerweise eine Zahl)  
Restzeit: Zeit bis zum Ende des aktuellen Segments (nimmt Sekunde für Sekunde ab).



## D4.2 DIE VORANZEIGE FUNKTION

### D4.2.1 Standard Anzeige Modus

Drücken Sie bei laufendem Programm und geöffnetem Programm-Menü (Schritt 8 in Abschnitt D1.1. Ein Programm sofort starten) VORANZEIGE.

Auf dem Bildschirm erscheint das Profil der Zielwerte und aktuellen PVs, das sich langsam von rechts nach links bewegt. Der Cursor befindet sich in der Mitte des Bildschirms.

Anmerkung: Durch die Auflösung bedingt sind kurze Spitzen im Trend nicht sichtbar.

Der Cursor markiert die aktuelle Zeit.

Die aktuellen PVs, SPs und Digitalausgänge sehen Sie links vom Cursor. Rechts des Cursors sind die Zielwerte dargestellt.

Ist das gleiche Programm geladen, aber nicht aktiv (Frei), erscheint nebenstehende Anzeige mit den programmierten Profilen der vier Variablen.



Abbildung D4.2.1a  
Voranzeige - Programm läuft.



Abbildung D4.2.1b  
Voranzeige - Programm frei

### D4.2.2 Review Modus

Betätigen Sie die Option Taste, erscheint die Optionszeile mit zwei Tasten - ANSICHT und LIVE. Wählen Sie die ANSICHT Taste, wird die Seite neu aufgebaut mit Zoom- und Zeitschiebern (Abbildung 3.3.2). Diese Ansicht enthält nur die Programmspuren und nicht die Zielprofile.

Im Review Modus können Sie die Historie der Programmspuren sehen. In diesen Modus gelangen Sie, indem Sie die Zoom- und Zeitschieber feststellen oder die Spur berühren. Befinden Sie sich im Review Modus, werden die Spuren auf dem Bildschirm nicht mehr aktualisiert. Dies ist nur eine Anzeige Funktion. Das Programm läuft normal weiter.

Möchten Sie den Review Modus wieder verlassen und zur 'aktualisierten' Darstellung wechseln, betätigen Sie die LIVE Taste unterhalb des Zoomschiebers oder die LIVE Taste in der Optionszeile.

Zur normalen Voranzeige kommen Sie über ANSICHT in der Optionszeile.

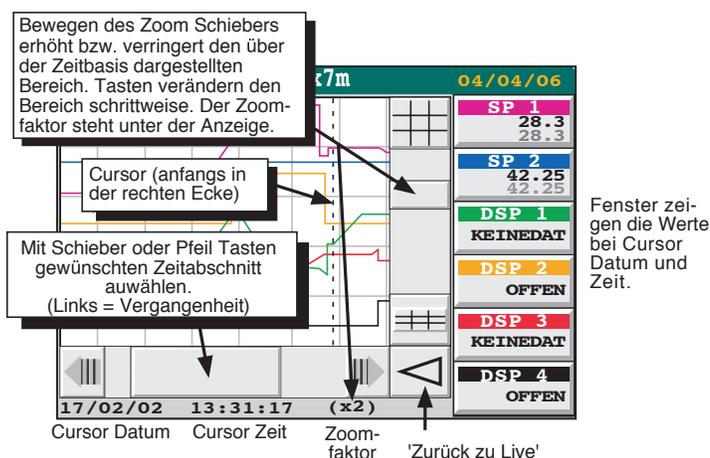


Abbildung D4.2.2 Review Modus Bildlaufleisten

---

## D5 ÄNDERN EINES PROGRAMMS

### D5.1 EINLEITUNG

---

Anmerkung: Haben Sie mehrere Programmierer konfiguriert, rufen Sie mit dem rechts/links Pfeil Tasten nicht das nächste/vorherige Programm, sondern die nächste/vorherige Programmierer ID auf. ([Abschnitt D1.1](#)).

---

#### D5.1.1 Erstellen eines Programms

Verwenden Sie den Programm Editor für PC (auf CD als Teil des Eurotherm Project Studio) zum Erstellen von Programmen. Eine Beschreibung des Programms finden Sie im Setpoint Program Editor Handbook (Bestellnummer HA261134U005).

#### D5.1.2 Ändern eines Programms

---

Anmerkungen:

- 1 Während das Programm läuft, stehen Ihnen nur zwei Änderungsfunktionen (Ändern des Sollwerts und Ändern der Segmentdauer) zur Verfügung. Für diese Änderungen müssen Sie jedoch das Programm anhalten. Solange ein Segment angehalten ist, werden dessen Werte in grün angezeigt (nicht in blau). Beachten Sie, dass Sie bei der Änderung der Segmentzeit nur neue Zeiten eingeben können, die die bereits abgelaufene Zeit überschreiten. Alle anderen Parameter unterliegen keinen Beschränkungen.
  2. Bei der Änderung eines Programms ist die VORSCHAU Funktion des PROGRAMMER Menüs wichtig. Sie zeigt das Profil des geladenen Programms über die volle Dauer. Die Zielwerte können Sie zu jedem Zeitpunkt anzeigen lassen. Es ist wichtig, dass Sie die VORSCHAU beim Ändern eines Programms auf dem Visual Supervisor oft verwenden, um zu überprüfen, ob die Änderungen das gewünschte Profil hervorrufen.
  3. Für Systeme die mit der Auditor Option ausgestattet sind, muss ein editiertes Programm gesichert werden, bevor es gestartet wird.
- 

Bevor Sie ein Programm ändern, benötigen Sie Zugriff auf die Seite Programm ändern [Abschnitt D5.2](#). Haben Sie diese Seite geöffnet, können Sie ein Programm mit den folgenden Schritten ändern:

Sollwert ändern ([Abschnitt D5.3](#))

Durch Ändern der Rampenart  
Durch Ändern des Werts

Segment ändern ([Abschnitt D5.4](#))

Durch Ändern des Identifizierers  
Durch Ändern der Dauer

Ein Segment hinzufügen oder löschen ([Abschnitt D5.5](#))

Segment hinzufügen  
Segment löschen

Ändern der Holdback Eigenschaften für einen analogen Sollwert ([Abschnitt D5.6](#))

Auswahl des Sollwert  
Ändern des Holdback Modus  
Ändern des Holdbackwerts

Programm Eigenschaften ändern ([Abschnitt D5.7](#))

Ändern des Programm Namens  
Ändern der Steigungseinheiten für ein Programm  
Auswahl der Aktion bei Programmende

## D5.2 ZUGRIFF AUF DIE PROGRAMM EDITOR SEITE

1. Drücken Sie die Menü Taste, dann PROGRAMMER.

Das Programmer Menü erscheint.



ZUGRIFF	SYSTEM	ALARME
ÜBERSICHT	PROGRAMMER	LOGGING

Programmer		
MONITOR	PROGRAMME	PLANER
VORSCHAU	VORANZEIGE	ÄNDERN
START	HALTEN	ABBRUCH
START VON	SPRUNG	

2. Wählen Sie PROGRAMME.

Die Prog. Laden/Speichern Seite erscheint. Wählen Sie den Namen der Datei, die Sie laden oder speichern möchten. (Möchten Sie ein Programm ändern, müssen Sie es erst laden.

3. Drücken Sie das Datei Name Feld (Fragezeichen).

Links auf dem Bildschirm erscheint eine Auswahlliste, mit den im Gerät vorhandenen Programmen.

4. Wählen Sie das Programm, das Sie ändern möchten.

5. Bestätigen Sie mit Return.

In der Prog. Laden/Speichern Seite erscheint der Name des von Ihnen gewählten Programms.

6. Drücken Sie LADEN.

Enthält das Programm Komponenten (Parameter), die in der LIN Datenbasis nicht vorhanden sind, erscheint eine Fehlermeldung und das Programm wird nicht geladen.

Wurde das Programm erfolgreich geladen, erscheint das Programmer Menü.

7. Wählen Sie ÄNDERN.

In der Programm Editor Seite sehen Sie die Sollwerte tabellarisch dargestellt.

Jede Reihe entspricht einem Sollwert entlang einer horizontalen Zeitbasis, die in Segmente unterteilt ist. Einige Reihen sind für analoge, einige für digitale Sollwerte.

Jede Spalte stellt ein Segment dar. Oberhalb jeder Spalte sehen Sie Segment Name oder Nummer. Unterhalb des Namens/der Nummer steht die Dauer des Segments.

Drücken Sie auf ein gelb hinterlegtes Feld, sehen Sie weitere Informationen.

08:31:03 Prog. Laden/Sichern 05/04/06

Datei Name: ????????

LADEN SICHERN SICHERN ALS LÖSCHEN

08:31:49 Prog. Laden/Sichern 05/04/06

????????

dsample
STMAXALL
ENMAXSEG
ENMAXSP
TEST

????????

SICHERN ALS LÖSCHEN

X ← C

08:31:15 Prog. Laden/Sichern 05/04/06

Datei Name: TEST

LADEN SICHERN SICHERN ALS LÖSCHEN

08:31:23 Prog. Laden/Sichern 05/04/06

Programmer		
MONITOR	PROGRAMME	PLANER
VORSCHAU	VORANZEIGE	ÄNDERN
START	HALTEN	ABBRUCH
START VON	SPRUNG	

08:31:49 TEST 05/04/06

SP	1	2	3
	00:05:00	00:50:00	00:35:00
Ana In 1	S zu 50.0	R zu 100.0	R zu 0.0
Ana In 2	S zu 50.0	R zu 65.0	R zu 20.0
Ana In 3	S zu 50.0	R zu 99.0	R zu 97.7
Dig in 1	OFFEN	GESCHL.	OFFEN
Dig in 2	GESCHL.	OPEN	GESCHL.
Dig in 3	OFFEN	GESCHL.	OFFEN

## D5.3 SOLLWERT ÄNDERN

### D5.3.1 Ändern der Rampenart

Es stehen Ihnen sechs Möglichkeiten zur Verfügung, um den Visual Supervisor für die Sollwert Regelung zu programmieren (es müssen nicht alle Möglichkeiten im Gerät vorhanden sein). Diese Möglichkeiten werden mit 'Sprung', 'Haltezeit', 'Rampe@', 'Rampe', 'Servo SP' und 'Servo PV' bezeichnet.

#### SPRUNG

Der Wert wechselt übergangslos. Kann in jedem Segment verwendet werden.

#### HALTEZEIT

Der Wert bleibt konstant. Kann außer im ersten Segment immer verwendet werden.

#### RAMP@

Der Wert ändert sich mit einer festgelegten Rate. Kann außer im ersten Segment immer verwendet werden.

#### RAMPE

Der Wert ändert sich linear auf den Zielwert.

---

#### Anmerkungen:

1. 'Rampe@' und 'Rampe' können Sie innerhalb eines Segments nicht mischen. Versuchen Sie eine der Rampenarten zu ändern, erhalten Sie einen Warnhinweis, dass alle anderen Rampen im Segment ebenfalls geändert werden.
  2. Die Rampensteigung in einem Segment muss zwischen 0,001 und 9999,0 liegen. Liegt der Wert außerhalb dieses Bereichs, wird das Segment zu einem Sprung Segment.
- 

#### SERVO SP

Das Gerät liest den aktuellen Sollwert und setzt den Programm Sollwert auf diesen Wert. Der Unterschied zu Haltezeit besteht nur darin, dass nicht der Bediener einen Wert vorgibt, sondern das Gerät den Sollwert selbst 'wählt' (keine Wertänderung). Da dies keine Änderung des Sollwerts bedeutet, wird auch keine Änderung der Ausgangsleistung hervorgerufen. Diese Funktion sollten Sie nur für das erste Segment verwenden.

#### SERVO PV

Das Gerät liest den aktuellen Prozesswert und setzt den Programm Sollwert auf diesen Wert.

Da aktueller Prozesswert und aktueller Sollwert meistens differieren, verursacht diese Option eine Änderung des Leistungsverbrauchs des Prozesses.

---

Anmerkung: Ist das erste Segment ein Servo SP oder PV nimmt das Gerät an, es startet von einem Sollwert von 0,0. Dies ist meist nicht der aktuelle Soll- oder Prozesswert. Deshalb weicht die Vorschau des ersten Segments von dem aktuell programmierten Profil ab. Ist das zweite Segment ein Rampe@ Segment, weicht aus dem gleichen Grund die Segmentdauer in der Vorschau von der aktuellen Dauer ab. Bei einem Rampe Segment an zweiter Stelle unterscheidet sich die aktuelle Steigung von der Steigung der Vorschau.

---

### D5.3.2 Terminologie

In dieser Bedienungsanleitung werden Änderungen des Sollwerts als Rampe bezeichnet, auch wenn die Änderung des Wertes Null beträgt. Dies bedeutet, dass die zuvor beschriebenen sechs Möglichkeiten der Sollwert Regelung alle Arten von Rampen sind.

### D5.3.3 RAMPENART ÄNDERN (Fortsetzung)

Beispiel für Analogeingang 1: Im folgenden Beispiel erfahren Sie, wie Sie in Segment 2 von 'Rampe' auf 'Rampe@' wechseln.

In der Programm Editor Seite sehen Sie für den Analogeingang 1, Segment 2 R für Rampe und 'zu 100.0' für den Zielwert.

Drücken Sie auf die entsprechende Zelle.

Die erscheinende Dialogbox zeigt die Daten des Feldes.

TEST			
SP	1	2	3
Ana In 1	S zu 50.0	R zu 100.0	R zu 0.0
Ana In 2	S zu 50.0	R zu 65.0	R zu 20.0
Ana In 3	S zu 50.0	R zu 99.0	R zu 97.7
Dig in 1	OFFEN	GESCHL.	OFFEN
Dig in 2	GESCHL.	OFFEN	GESCHL.
Dig in 3	OFFEN	GESCHL.	OFFEN

Drücken Sie auf das gelbe 'Rampe' Feld.

TEST			
SP	1	2	3
Ana In 1	Segment: 2		0.0
Ana In 2	Sollwert: Ana In 1		20.0
Ana In 3	Typ: Rampe		97.7
Dig in 1	bis: 100.0		EN
Dig in 2		GESCHL.	CHL.
Dig in 3	OFFEN	GESCHL.	OFFEN

FERTIG

Eine Auswahlliste erscheint, in der 'Rampe' hinterlegt ist.

Wählen Sie die gewünschte Art aus (hier 'Rampe@').

TEST			
SP	1	2	3
Rampe			0.0
Haltezeit		In 1	
Sprung			20.0
Rampe			97.7
Rampe@			EN
		GESCHL.	CHL.
		OFFEN	

FERTIG

Nun ist 'Rampe@' gelb hinterlegt..

Bestätigen Sie mit Return.

TEST			
SP	1	2	3
Rampe@			0.0
Haltezeit		In 1	
Sprung			20.0
Rampe			97.7
Rampe@			EN
		GESCHL.	CHL.
		OFFEN	

FERTIG

In der Dialogbox erscheint nun 'Rampe@' als Typ, gefolgt von dem neuen Feld 'Steigung'. (Dieses Feld ist nur für den Typ 'Rampe@'.)

Drücken Sie auf das gelbe 'Steigung' Feld. 0.0/m steht für Null Einheiten pro Minute.

TEST			
SP	1	2	3
Ana In 1	Segment: 2		0.0
Ana In 2	Sollwert: Ana In 1		20.0
Ana In 3	Typ: Rampe@		97.7
Dig in 1	Steigung: 0.0/m		EN
Dig in 2	bis: 100.0		CHL.
Dig in 3		GESCHL.	OFFEN

FERTIG

### D5.3.3 RAMPENART ÄNDERN (Fortsetzung)

Eine numerische Tastatur erscheint. In der Eingabezeile sehen Sie den aktuellen Wert der Steigung.

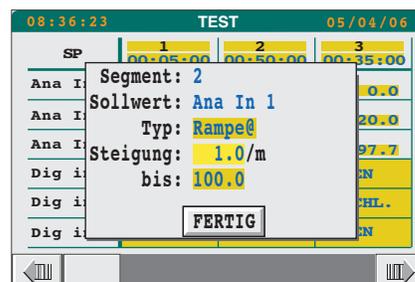
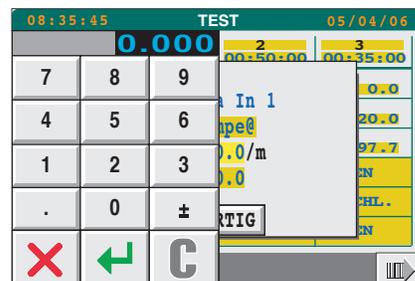
Geben Sie die gewünschte Steigung ein. Sobald Sie die erste Zahl eingeben, wird der vorherige Wert gelöscht.

Haben Sie den neuen Wert eingegeben, bestätigen Sie mit Return.

In der Dialogbox sehen Sie den neuen Wert für die Steigung.

Drücken Sie FERTIG.

Die Änderung ist übernommen worden. Möchten Sie die Änderung speichern, drücken Sie die Options Taste gefolgt von SICHERN am unteren Bildschirmrand.



### D5.3.4 Sollwert ändern

Wählen Sie in der Programm Editor Seite die Zelle, deren Wert Sie ändern möchten.

Die Dialogbox zeigt Ihnen:

1. Segment Name oder Nummer
2. Sollwert Name für diese Spalte
3. Sollwertart
4. aktuellen Zielsollwert für die Zelle.

Zum Ändern des Werts drücken Sie auf den Wert und geben Sie den neuen Wert über die erscheinende numerische Tastatur ein.

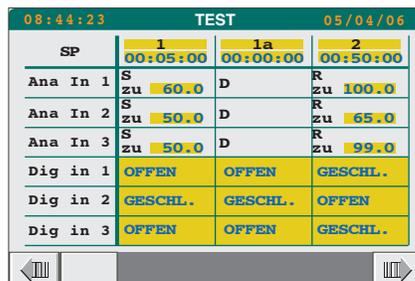
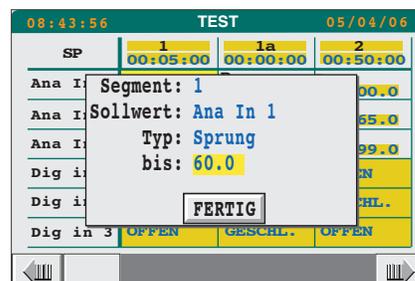
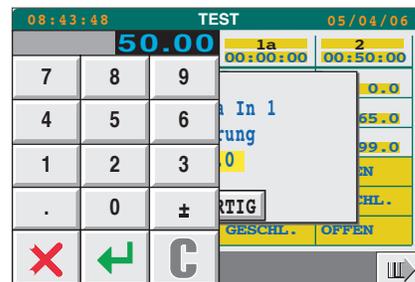
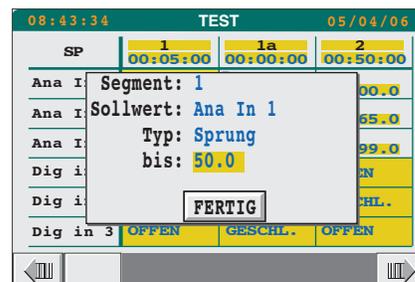
Bestätigen Sie mit Return.

In der Dialogbox erscheint nun der neue Wert für den Sollwert.

Drücken Sie FERTIG.

In der Programm Editor Seite sehen Sie nun den neuen Wert in der ausgewählten Zelle.

Zum Sichern der Einstellungen drücken Sie die Options Taste gefolgt von SICHERN.



Options Taste

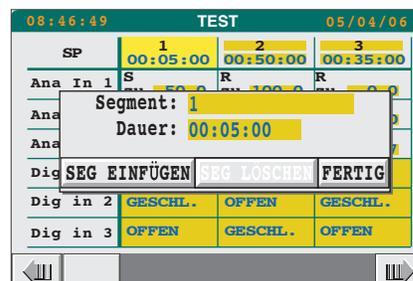
## D5.4 SEGMENT ÄNDERN

Drücken Sie in der Programm Editor Seite auf das Feld des Segment Namens oberhalb der Spalte. Zum Beispiel Segment 1.

Eine Dialogbox mit den Feldern Segment und Dauer und den Tasten SEG EINFÜGEN, SEG LÖSCHEN und FERTIG erscheint.

In den folgenden Unterabschnitten erfahren Sie, wie Sie den Segment Identifizierer und die Dauer ändern können. Wie Sie ein Segment einfügen oder löschen, finden Sie in [Abschnitt D5.5](#).

Haben Sie die Änderungen abgeschlossen, speichern Sie sie mit SICHERN. Erscheint diese Taste nicht auf Ihrem Bildschirm, betätigen Sie die Options Taste am unteren Bildschirmrand zum Aufrufen der SICHERN/LADEN Tasten.



### D5.4.1 Segment Identifizierer ändern

Drücken Sie in der Dialogbox auf das Segment Feld.

Eine Tastatur erscheint.

Eine numerische/Symbol Tastatur können Sie mit Hilfe der Hoch Taste unten im Tastaturfeld aufrufen. Drücken Sie die Hoch Taste noch einmal, erscheint wieder die Tastatur mit den Kleinbuchstaben. Erneutes Drücken ruft wieder die erste Tastatur auf.

Als Identifizierer für das Segment können Sie einen Namen, eine Nummer, einen Buchstaben oder ein Digit wählen. Beachten Sie aber die Regeln für die Vergabe von DOS Datei Namen.

Geben Sie den gewünschten Identifizierer (z. B. 'a') über die Tastatur(en) ein.

Möchten Sie die Eingabe löschen aber die Tastatur noch nicht schließen, drücken Sie 'C'.

Möchten Sie den Eintrag verwerfen und zur Sollwert Anzeige zurück, drücken Sie das rote X.

Haben Sie den Identifizierer eingegeben, sichern Sie den Eintrag mit Return..

In der Programm Editor Seite erscheint nun der neue Identifizierer für das Segment.



SP		a	2	3
		00:05:00	00:50:00	00:35:00
Ana In 1	S	zu 50.0	R zu 100.0	R zu 0.0
Ana In 2	S	zu 50.0	R zu 65.0	R zu 20.0
Ana In 3	S	zu 50.0	R zu 99.0	R zu 97.7
Dig in 1		OFFEN	GESCHL.	OFFEN
Dig in 2		GESCHL.	OFFEN	GESCHL.
Dig in 3		OFFEN	GESCHL.	OFFEN

## D5.4.2 Segmentdauer ändern

### ACHTUNG:

1. Die Dauer eines 'Rampe@' Segments kann nicht geändert werden.
2. Ändern Sie die Dauer eines 'Rampe' Segments, ändert sich auch die Steigung der Rampe. Beachten Sie die Wirkung dieser Änderung auf den Prozess.

Wählen Sie in der Dialogbox das Feld Dauer.

Eine numerische Tastatur erscheint und zeigt Ihnen die aktuelle Dauer im Format hh:mm:ss. Wie Sie das Format ändern, lesen Sie in [Abschnitt 4.5.4](#) Ändern von Sprache und Datumsformat.

Geben Sie die gewünschte Dauer ein.

Sichern Sie Ihre Eingabe mit Return.

In der Programm Editor Seite sehen Sie nun das Segment mit der neuen Dauer angezeigt.

**Anmerkungote:** Weder eine einzelne Segment Dauer noch die gesamte Programmlänge darf 49 Tage überschreiten.



SP	1	2	3
00:06:00	00:50:00	00:35:00	
Ana In 1 S zu	50.0	100.0	0.0
Ana In 2 S zu	50.0	65.0	20.0
Ana In 3 S zu	50.0	99.0	97.7
Dig in 1	OFFEN	GESCHL.	OFFEN
Dig in 2	GESCHL.	OFFEN	GESCHL.
Dig in 3	OFFEN	GESCHL.	OPEN

## D5.5 EIN SEGMENT HINZUFÜGEN/LÖSCHEN

### D5.5.1 Hinzufügen eines Null Segments

**Anmerkungen:**

1. Ein 'Null' Segment besteht aus einer Haltezeit mit 0s Dauer.
2. Das Hinzufügen oder Löschen eines Segments kann Auswirkungen auf nachfolgende Segmente haben. Der Startwert für nachfolgende Rampen Segmente (Rampe und Rampe@) und somit auch die Segmentdauer kann sich ändern.

Drücken Sie das Segment Name Feld des Segments, nach dem Sie ein neues Segment hinzufügen möchten.

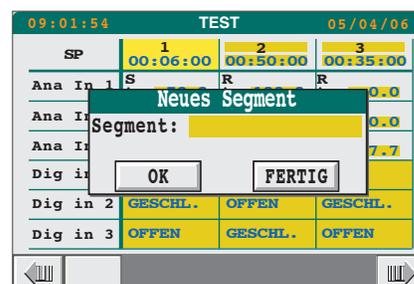
Wählen Sie in der Dialogbox ([Abschnitt D5.4](#)) SEG EINFÜGEN.

Das Fenster 'Neues Segment' erscheint und erwartet die Eingabe eines Identifizierers für das neue Segment.

Drücken Sie das Segment Feld (gelb).

Eine Tastatur erscheint. Wie Sie den Namen eingeben, finden Sie in [Abschnitt D5.4](#) beschrieben.

Haben Sie den gewünschten Namen (z. B. 1a) eingegeben, bestätigen Sie mit Return.



### D5 5.1 HINZUFÜGEN EINES (NULL) SEGMENTS (Fortsetzung)

Im Fenster Neues Segment erscheint nun der von Ihnen eingegebene Name.

Das hinzugefügte Segment hat keine Auswirkungen, bis Sie es modifiziert haben.

Drücken Sie OK.

In der Programm Editor Seite erscheint ein neues leeres Segment nach dem von Ihnen zuerst gewählten.

Weitere Segmente des Programms können Sie mit Hilfe der Bildlaufleiste sichtbar machen.

Mit SICHERN können Sie die Änderungen sichern. Sollte diese Taste auf Ihrem Bildschirm nicht vorhanden sein, können Sie sie mit der Options Taste aufrufen.

09:02:37		TEST			05/04/06	
SP	1	2	3			
Ana In 1	S 00:06:00	R 00:50:00	R 00:35:00			0.0
Ana In 2						0.0
Ana In 3						7.7
Dig in 1						
Dig in 2	GESCHL.	OFFEN	GESCHL.			
Dig in 3	OFFEN	GESCHL.	OFFEN			

09:02:59		TEST			05/04/06	
SP	1	1a	2			
Ana In 1	S zu 50.0 00:06:00	D 00:00:00	R zu 100.0 00:50:00			
Ana In 2	S zu 50.0	D	R zu 65.0			
Ana In 3	S zu 50.0	D	R zu 99.0			
Dig in 1	OFFEN	OFFEN	GESCHL.			
Dig in 2	GESCHL.	GESCHL.	OFFEN			
Dig in 3	OFFEN	OFFEN	GESCHL.			



Options Taste

### D5.5.2 Löschen eines Segments

Beim Löschen eines Segments gehen Sie genauso vor, wie beim Hinzufügen, mit folgenden Ausnahmen:

1. wählen Sie die Taste SEG LÖSCHEN
2. das erste Segment können Sie nicht löschen. Die Taste SEG LÖSCHEN ist nicht aktiv (grau).

Sichern Sie die neuen Einstellungen.

## D5.6 HOLDBACK EINSTELLUNGEN ÄNDERN

Holdback tritt automatisch auf, wenn die Steigung des Sollwerts zu schnell für den Prozess ist, und so der Prozesswert nicht folgen kann. Hat die Differenz zwischen Soll- und Prozesswert einen bestimmten, von Ihnen vorgegebenen Wert (Holdbackwert) erreicht, wird die Sollwertrampe angehalten, bis der Prozesswert den Sollwert erreicht hat. Zur Einstellung des Holdback Werts benötigen Sie Ingenieur Zugriff.

Soll z. B. der Sollwert auf einen Zielwert steigen, doch der Prozesswert kann nicht folgen, wird der Sollwert auf eine Haltezeit gesetzt, sobald die Differenz den unteren Holdback Wert erreicht hat. Die Haltezeit dauert an, bis der Prozesswert den unteren Holdback Wert überschritten hat. Dann schaltet das Sollwert Profil wieder auf Rampe um.

Dadurch verlängert sich die gesamte Prozesszeit um die Zeit, die der Prozesswert außerhalb der Grenzen liegt.

In den folgenden Abschnitten erfahren Sie, wie sie die Betriebsart und die Werte für die Funktion Holdback einstellen können.

Nachdem Sie die Werte auf Ihren Prozess angepasst haben, rufen Sie mit der Options Taste die Sichern/Laden Tasten auf und drücken Sie Sichern.



Options Taste

### D5.6.1 Auswahl des Sollwert

Wählen Sie im Programm Editor den analogen Eingang, dessen Holdback Einstellungen Sie ändern möchten.

Die Zelle wird gelb hinterlegt und eine Dialogbox erscheint.

09:03:29		TEST			05/04/06		
SP	1	2	3				
	00:06:00	00:50:00	00:35:00				
Ana In 1	S zu 50.0	R zu 100.0	R zu 0.0				
Ana In 2	S zu 50.0	R zu 65.0	R zu 20.0				
Ana In 3	S zu 50.0	R zu 99.0	R zu 97.7				
Dig in 1	OFFEN	GESCHL.	OFFEN				
Dig in 2	GESCHL.	OFFEN	GESCHL.				
Dig in 3	OFFEN	GESCHL.	OFFEN				

### D5.6.2 Holdback Betriebsart ändern

Betätigen Sie das gelbe Feld Betriebsart.

09:05:17		TEST			05/04/06		
SP	1	2	3				
	00:06:00	00:50:00	00:35:00				
Ana In 1	Sollwert: Ana in 1						
Ana In 2							
Ana In 3							
Dig in 1							
Dig in 2							
Dig in 3							

Holdback  
Betriebsart: KEIN  
FERTIG

Eine Auswahlliste mit KEIN, TIEF, HOCH und TI&HO erscheint.

‘KEIN’ bedeutet, dass Sie die Funktion Holdback ausgeschaltet haben.

‘TIEF’ legt die Grenze unterhalb des Sollwerts fest. Fällt der Prozesswert unterhalb dieses Werts, hält das Programm den Sollwert solange an, bis der Prozesswert den Grenzwert wieder überschritten hat.

‘HOCH’ legt die Grenze oberhalb des Sollwerts fest. Erreicht der Prozesswert den Wert, hält das Programm den Sollwert solange an, bis der Prozesswert den Grenzwert wieder unterschritten hat.

‘HO&TI’ legt beide Grenzen fest.

Wählen Sie die benötigte Betriebsart, z. B. TIEF.

Die Auswahl wird markiert.

Bestätigen Sie mit Return.

Die Auswahlliste erlischt.

Drücken Sie FERTIG.

Die Dialogbox erlischt.

09:05:34		TEST			05/04/06		
SP	1	2	3				
	00:06:00	00:50:00	00:35:00				
Ana In 1	Sollwert: Ana in 1						
Ana In 2							
Ana In 3							
Dig in 1							
Dig in 2							
Dig in 3							

KEIN  
TIEF  
HOCH  
HO&TI  
FERTIG

09:05:51		TEST			05/04/06		
SP	1	2	3				
	00:06:00	00:50:00	00:35:00				
Ana In 1	Sollwert: Ana in 1						
Ana In 2							
Ana In 3							
Dig in 1							
Dig in 2							
Dig in 3							

Holdback  
Betriebsart: TIEF  
Wert: 0  
FERTIG

### D5.6.3 Holdbackwert ändern

Drücken Sie das gelb hinterlegte Feld Wert.

Es erscheint eine numerische Tastatur. Oberhalb dieser Tastatur sehen Sie in der Eingabezeile den aktuellen Wert.

Geben Sie den gewünschten Wert ein und bestätigen Sie mit Return.

Die Tastatur erlischt.

Drücken Sie FERTIG.

Die Dialogbox erlischt

09:06:08		TEST			5/04/06		
SP	1	2	3				
	00:06:00	00:50:00	00:35:00				
Ana In 1	Sollwert: 0.0000						
Ana In 2							
Ana In 3							
Dig in 1							
Dig in 2							
Dig in 3							

7 8 9  
4 5 6  
1 2 3  
. 0 ±  
FERTIG

## D5.7 PROGRAMM EIGENSCHAFTEN ÄNDERN

Betätigen Sie in der Programm Editor Seite das Feld SP (Sollwert) oben links. Das Eigenschaften Fenster erscheint und beinhaltet:

Name:

Steigung Einheit:

Bei Ende:

Wiederholungen:

In diesem Bildschirm können Sie:

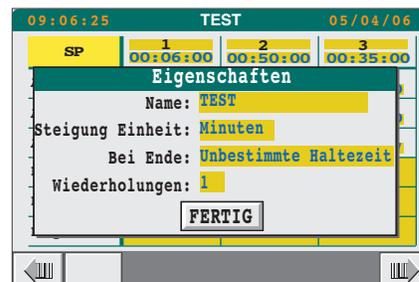
Den Namen des Programms ändern

Die [Einheiten der Steigung](#) ändern.

Eine [Aktion](#) bei Programmende festlegen.

Die Anzahl der [Wiederholungen](#) ändern.

Sichern Sie die Änderungen, indem Sie zuerst die Options Taste, dann die SICHERN Taste drücken.



### D5.7.1 Programm Namen ändern

**Anmerkung:** Den Programm Namen sollten Sie nur ändern, wenn Sie 'Datei Namen fremde' Zeichen einfügen möchten. Beachten Sie dabei, dass der Datei Name des Programms automatisch aus dem Programm Namen gebildet wird. D. h., der Programm Name überschreibt den Datei Namen. Sichern Sie das Programm zu einer neuen Datei, bestehen zwei Programme des selben Namens, eingebettet in zwei unterschiedliche Dateien.

Berühren Sie im Eigenschaften Fenster des aktuellen Namen im gelben 'Name' Feld.

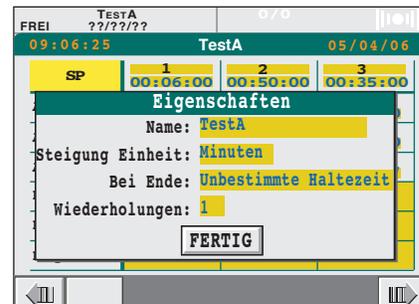
Eine Tastatur erscheint. Der Cursor blinkt unter dem ersten Zeichen des aktuellen Namens in der Eingabezeile.

Geben Sie den neuen Namen ein.

Haben Sie den Namen vollständig eingegeben (z. B. Test A), drücken Sie die Return Taste.

Nachdem die Tastatur verschwindet, sehen Sie im Eigenschaften Fenster den neuen Namen.

Drücken Sie FERTIG.



### D5.7.2 Steigung Einheiten ändern

Betätigen Sie im Eigenschaftfenster das Feld 'Steigung Einheit'.

Es erscheint eine Auswahlliste mit Sekunden, Minuten und Stunden.

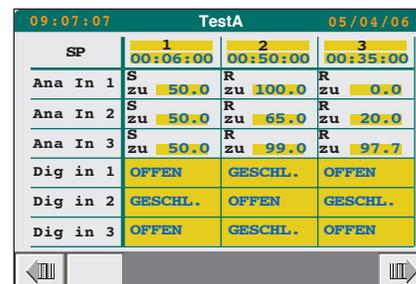
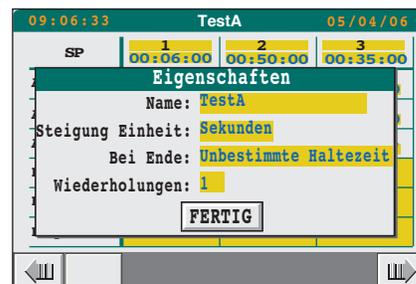
Wählen Sie z. B. Sekunden.

Drücken Sie Return.

Das Eigenschaftfenster zeigt nun im Feld 'Steigung Einheit' Sekunden.

Drücken Sie FERTIG.

Die Programm Editor Seite erscheint (die Einheiten werden nicht gezeigt).



### D5.7.3 Auswahl der Aktion bei Programmende

Wählen Sie im Fenster Eigenschaften das Feld 'Bei Ende'.

Wählen Sie in der Auswahlliste zwischen 'Unbestimmte Haltezeit' und 'Startwerte'.

Unbestimmte Haltezeit

Bei dieser Aktion bleiben alle Werte des Programmes erhalten, bis Sie neue Einstellungen vornehmen. Ein Programm mit 'Unbestimmter Haltezeit' wird nicht abgeschlossen, sondern übernimmt den BEENDET Status, bis Sie auf ABRUCH gehen.

Nur wenn Sie die Unbestimmte Haltezeit als Aktion bei Programmende wählen, wird am Ende des Programms das Programm in den 'Beendet' Status gesetzt und auch BEENDET angezeigt.

Startwerte

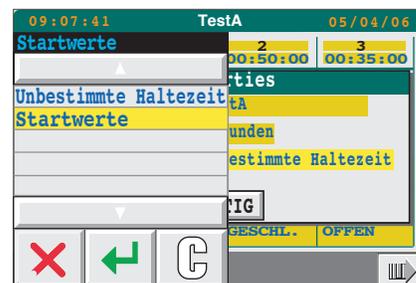
Wählen Sie diese Funktion, werden bei Programmende die Startwerte wieder hergestellt. Das Programm übernimmt den 'Frei' Status.

Wählen Sie die benötigte Funktion und drücken Sie Return.

Im Eigenschaftfenster erscheint die gewählte Funktion.

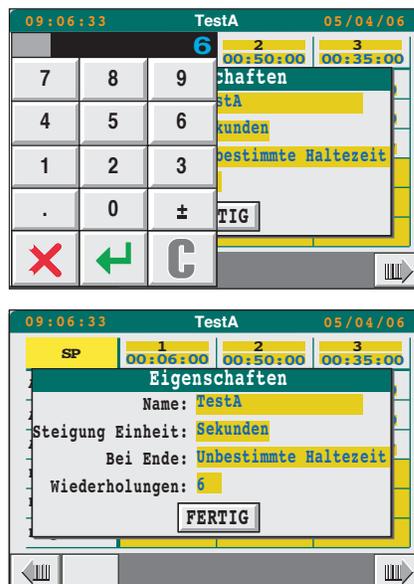
Drücken Sie FERTIG.

Das Fenster erlischt und die Programm Editor Seite erscheint.



### D5.7.4 Wiederholungen ändern

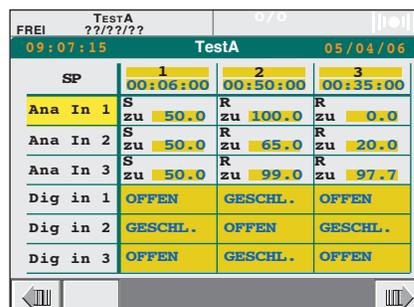
Wählen Sie im Fenster Eigenschaften das Feld 'Wiederholungen'. Es erscheint eine numerische Tastatur mit dem zur Zeit aktuellen Wert. Geben Sie über die Tastatur einen neuen Wert zwischen 0 und 999 ein. Wählen Sie '0' wird das Programm kontinuierlich wiederholt.



### D5.8 SOLLWERT NAMEN ÄNDERN

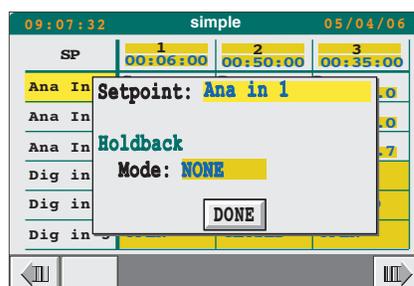
Sie haben die Möglichkeit, die Namen der analogen und digitalen Sollwerte zu ändern. Dabei darf das Programm nicht laufen. Bei analogen Sollwerten können Sie ebenso die Holdback Werte ändern ([Abschnitt D5.6](#)).

Drücken Sie bei angehaltenem Programm den Sollwert, dessen Namen Sie ändern möchten, in diesem Beispiel 'Ana In 1'.



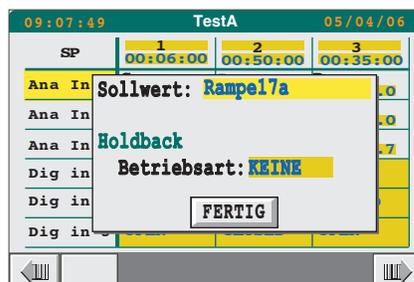
Bei einem analogen Sollwert erscheint ein Fenster, in dem Sie den Sollwert Namen und die Holdback Betriebsart ändern können (Bild). Bei einem digitalen Sollwert können Sie nur den Sollwert Namen ändern.

Drücken Sie auf das gelbe Feld.



Geben Sie den neuen Namen mit maximal 16 Zeichen ein. Bestätigen Sie die Eingabe mit Return.

Drücken Sie FERTIG.



## D5.9 SEGMENTZEIT ANZEIGE

Im Normalfall wird die Segmentzeit über die Segmentdauer angezeigt und geändert. Sie haben die Möglichkeit, zusätzlich zur Dauer auch Start- und/oder Endzeit oder nur die Startzeit des Segments anzeigen zu lassen.

Lassen Sie nur die Startzeit anzeigen, wird die Segmentdauer über die Start- und Endzeiten innerhalb des Programms festgelegt. Dabei müssen Sie darauf achten, dass Sie für das vorhergehende Segment eine geringere, für das nachfolgende Segment eine höhere Startzeit eingeben.

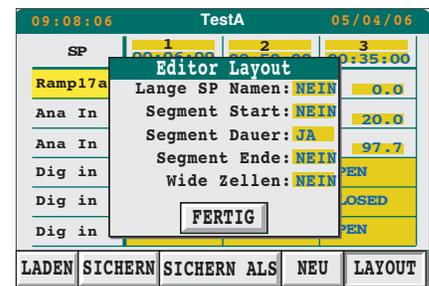
Möchten Sie die Segmentzeit Anzeige ändern, drücken Sie die LAYOUT Taste am unteren Bildschirmrand.

Im Editor Layout Fenster können Sie Ihre Einstellungen vornehmen.

Sobald Sie eines der gelben Felder berühren, wechselt die Anzeige zwischen JA und NEIN.

Setzen Sie das Feld 'Lange SP Namen' auf JA, werden Namen bis 16 Zeichen angezeigt. Dadurch verringert sich allerdings die Anzahl der angezeigten Zellen.

Durch das Feld 'Zellen Breite' wird jede Zelle auf 8 Zeichen erweitert (verringert die Anzahl der angezeigten Segmente). Die Werte werden in wissenschaftlicher Form dargestellt (in der Applikation konfiguriert).



### Anmerkungen:

1. Die Einstellungen der Segmentzeit werden bei Netzausfall gespeichert.
2. Sie können jederzeit zwischen den Einstellungen umschalten, ohne dass das aktuelle Programm beeinflusst wird. Nur die Darstellung der Daten ändert sich.

## D6 DIE ANZEIGENAVIGATIONS DATEI

### D6.1 DIE VERSIONEN

Jedes Gerät kann bis zu drei Versionen der Anzeigenavigations Datei in der Software enthalten. Zwei dieser Dateien werden im ROM gespeichert. Die Dateien finden Sie unter den Namen *<appname>.pnl*, *\_default.pnl* und *\_system.pnl*, mit den ROM Kopien von *\_default.pnl* und *\_system.pnl*.

Jede dieser Versionen besteht hauptsächlich aus einer Liste von Agenten mit verschiedenen, das Verhalten bestimmenden Parametern. Einige dieser Parameter sind Agent spezifisch, andere allgemein.

Die Codierungen für *\_system.pnl* (die Leere Anzeige Version) und *\_default.pnl* (hier die Applikation Anzeige Version genannt) folgen.

---

**Anmerkung:** Für Geräte mit Auditor Option lesen Sie für die Codierung bitte den folgenden Abschnitt [Auditor Option Versionen](#).

---

Haben Sie eine Applikation geladen (z. B. *<appname>*), sucht das System nach *<appname>.pnl*. Diese Version wurde extra für die Applikation erstellt und generiert eine applikationsspezifische Oberfläche. Bei Geräten die regelmäßig verschiedene Applikationen abarbeiten, ist für jede Applikation eine *<appname>.pnl* Datei vorhanden.

Kann das Gerät *<appname>.pnl* nicht finden, sucht es nach *\_default.pnl*. Dies ist die allgemeine Version, die für alle Applikationen gültig ist.

Kann das Gerät auch *\_default.pnl* nicht finden, sucht es die Kopie der Werksversion, die im ROM gespeichert ist. (Das Gerät wird mit diesen Dateien ausgeliefert. Die Dateien können nicht gelöscht werden.)

Haben Sie keine Applikation geladen, sucht das Gerät die Datei *\_system.pnl*, die für die 'Leere' Anzeigeversion verantwortlich ist (siehe auch Kapitel 4, [Abschnitt 4.3, Verwalten einer Applikation](#)). Kann das Gerät diese nicht finden, verwendet es die entsprechende Version aus dem ROM.

**D6.1 DIE VERSIONEN (Fortsetzung)****Codierung** - Beispiel Applikation Anzeige Version (*\_default.pnl*)

```

=====
      BEISPIEL APPLIKATION ANZEIGE SYSTEM
=====
(Quarter-) VGA Driver
D1,QVGA
  Home seite ist die erste User Seite (oder wird auf Übersicht oder System Übersicht vorgegeben,
  wenn dies die niedrigste Id im Haupt Fenster hat)
H1
  Initial page (Erste Seite nach dem Start) ist Benutzerbildschirm 100 (wenn vorhanden)
I100
  Root Menu
R1000
A1000,MENU,,,3,,,4000,2000,9000,1500,3000,7000,5000,1
  System Submenu
A2000,MENU,,,3,#S130,#S131,2010,2200,2300,2080
A2010,SYS_SUM
A2080,CLONE,4
  Application sub-submenu
A2200,MENU,,,3,#S396,#S397,2020,2210,2230
A2020,APP_SUM
A2210,APP_MGR,4,,,0
A2230,FB_MGR,3,4,,0
  Setup sub-submenu
A2300,MENU,,,3,#S398,#S399,2030,2040,2050,2060,2090,2070
A2030,STARTUP,,3
A2040,COMMS,,4
A2050,CLOCK,3
A2060,INTERNAT,,4
A2070,PANEL,,2
A2090.TIMEZONE,,4

  Programmer
A3000,SPP_MENU,2,3,3,3010
A3010,SPP,2,3,2,3000,1500

```

**D6.1 DIE VERSIONEN (Fortsetzung)**

Security Access

A4000,ACCESS

Logging Submenu

A5000,LOG\_MENU,2,,3,5010

A5010,LOG,2,3,2

Area/Group/Point displays

A1500,AGP,1,2,2

Recipe

A7000,RCP\_MENU,2,3,3,7010

A7010,RECIPE,2,3,2,7000

Batch

A8000,BATCH\_MENU,2,,3,8010

A8010,BATCH,2,3,2,8011

Alarms

A9000,ALM\_MENU,2,,3,9010,9011,9021

A9010,ALM\_HIST,2,,2

A9020,MESSAGE,2,,3

Dialog Agent

A100000,DIALOG,,4

==== END OF FILE ====

## D6.2 Auditor Option Versionen

Codierung - Beispiel Applikation Anzeige Version (\_default.pnl)

```
=====
      BEISPIEL APPLIKATION ANZEIGE SYSTEM
      (mit Auditor Option)
=====
(Quarter-) VGA Driver
D1,QVGA
  Home seite ist die erste USer Seite (oder wird auf Übersicht oder System Übersicht vorgegeben,
  wenn dies die niedrigste Id im Haupt Fenster hat)
H1
  Initial page (Erste Seite nach dem Start) ist Benutzerbildschirm 100 (wenn vorhanden)
I100
  Root Menu
R1000
A1000,MENU,,,3,,,4000,2000,9000,1500,3000,7000,8000,5000,1
  System Submenu
A2000,MENU,,,3,#S130,#S131,2010,2200,2300,2080,2500
A2010,SYS_SUM
A2080,CLONE,4
  Application sub-submenu
A2200,MENU,,,3,#S396,#S397,2020,2210,2230
A2020,APP_SUM
A2210,APP_MGR,4,,,0
A2230,FB_MGR,3,4,,0
  Setup sub-submenu
A2300,MENU,,,3,#S398,#S399,2030,2040,2050,2060,2090,2070
A2030,STARTUP,,3
A2040,COMMS,,4
A2050,CLOCK,3
A2060,INTERNAT,,4
A2070,PANEL,,2
A2090,TIMEZONE,,4
  Admin
A2500,MENU,5,,3,#S1400,#S1401,2510,2520
A2510,NET_AUDIT,5
A2520,SIGN_CFG,5
```

**D6.2 AUDITOR PACK VERSIONEN (Fortsetzung)**

Programmer

A3000,SPP\_MENU,2,3,3,3010

A3010,SPP,2,3,2,3000,1500

Security Access

A4000,ACCESS

Logging Submenu

A5000,LOG\_MENU,2,3,5010

A5010,LOG,2,3,2

Area/Group/Point displays

A1500,AGP,1,2,2

Recipe

A7000,RCP\_MENU,2,3,3,7010

A7010,RECIPE,2,3,2,7000

Batch

A8000,BATCH\_MENU,2,,3,8010

A8010,BATCH,2,3,2,8011

Alarms

A9000,ALM\_MENU,2,,3,9010,9011,9021,9012

A9010,ALM\_HIST,2,,2

A9020,MESSAGE,2,,3

Dialog Agent

A100000,DIALOG,,4

Signature Agent

A200000,SIGN,,5

==== END OF FILE ====

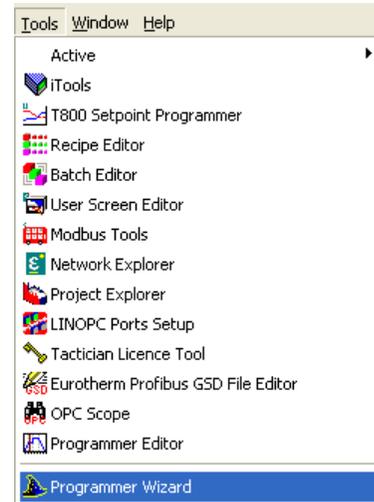
## ANHANG E: PROGRAM APPLICATION EDITOR

### E1 EINLEITUNG

In diesem Abschnitt finden Sie eine Beschreibung über die Verwendung des LINTools Program Wizards und des Application Editors. Beide laufen auf PC und dienen der Erstellung von 'Segment Klassen', deren Verwendung Sie in [Abschnitt 4.12](#) beschrieben finden. Voraussetzung ist, dass Sie eine aktuelle LINTools Version (ab Version 4.8) verwenden und eine funktionierende Kommunikationsverbindung zwischen PC und Visual Supervisor eingerichtet haben, damit Sie ein Programm herunterladen können. Ebenso sollten Sie einen Geräte Ordner erstellen (in diesem Beispiel 'Eycon41'). Weitere Informationen zur Bedienung finden Sie in den Anleitungen Programmer Wizard User Guide und LIN Programmer Editor User Guide.

### E2 BLOCK ERSTELLUNG

1. Wählen Sie im LINTools Menü 'Tools' 'Programmer Wizard'.



**PROGCTRL Name** Help

Select an existing PROGCTRL block or make from new. The PROGCTRL name has a maximum of 4 characters as it is used as a prefix for other block names

Use existing PROGCTRL Block pro4

Make new PROGCTRL Block Temp

2. Das 'PROGCTRL Name' Fenster erscheint. Sind bereits Blöcke vorhanden, können Sie einen dieser Blöcke wählen. Zum Erstellen eines neuen Blocks klicken Sie auf 'Make new PROGCTRL Block' und geben Sie z. B. 'Temp' als Name (max. 4 Zeichen) ein. Klicken Sie auf 'Next'.

3. Wählen Sie entsprechend 'Make new program Template File' und geben Sie einen Namen (max 8 Zeichen) ein - in diesem Beispiel 'Temps'. Klicken Sie auf 'Next'.

**Program Template File** Help

Select or browse for an existing Program Template File or make a new one. You can also make a new file from an existing one.

Use existing Program Template File
   
 Make new Program Template File
   
 Copy existing Program Template File

File:

Node: 01 (Eycon-20)

#### Program Segments

Each SEGMENT block can contain up to 4 program segments

The maximum number of segments that will be available per channel

16	▼
4	
8	
12	
16	
20	
24	
28	
32	

4. Berechnen Sie die maximale Anzahl der benötigten Segmente, basierend auf der Anzahl der Segmente und der benötigten Kanäle. In diesem Beispiel bleibt der Wert auf '16'.

**E2 BLOCK ERSTELLUNG (Fortsetzung)**

5. Geben Sie die Details für alle Kanäle ein, die auf dem Chart dargestellt werden sollen. Zur besseren Übersicht wird in diesem Beispiel nur ein Kanal verwendet. Klicken Sie auf 'Next >'.

**Profiled Channels** Help

These channels can be set/ramped in a program

Channels

	Name	Low Limit	High Limit	SP Decimal Places	Holdback Decimal Places	Rate Decimal Places	Units
▶	Furnace 1 temp	0.00	1500.00	2	2	2	Deg C
*							

6. Geben Sie in gleicher Weise User Werte, digitale Ereignisse und Werte Bedingungen (in diesem Beispiel ignoriert) ein. Klicken Sie auf 'Next >'

**User Values** He

User defined values set in a program

User Values

	Name	Low Limit	High Limit	Decimal Places	Units
	Input 1	0.00	100.00	2	Deg C
▶*					

**Digital Events**

Digital events set in a program

Digital Events

	Name	Off Text	On Text
▶	Door	Door Locked	Door Unlocked
*			

7. Wählen Sie eine Aktion bei Netzausfall. Im Beispiel wurde 'Ramp back' gewählt. Klicken Sie auf 'Next >'.

**Power Fail Recovery**

Power fail recovery action

Action on Power Fail Recovery

RampBack

RampBack  
Abort  
Continue  
TestTime  
Hold

**E2 BLOCK ERSTELLUNG (Fortsetzung)**

- Der nun gezeigten Übersicht Seite können Sie den Inhalt der Datei entnehmen. Mit der Taste '< Back' rufen Sie die vorherige Seite auf, in der Sie die Einträge ändern können. Sind Sie mit dem Inhalt zufrieden, beenden Sie mit 'Finish' die Block Erstellung für diese Applikation.

Anmerkung: Über die links dargestellten Stichworte können Sie zu jeder Zeit jede der Wizard Seiten aufrufen.

**Summary** Help

Blocks required for the Programmer configuration

Summary of requested values:

1	Profiled Channels
1	User Values
1	Digital Events
0	Wait Conditions
0	Exit Conditions
16	Segments Maximum

Summary of Function Blocks to be written to the database:

1	PROGCTRL block: 01::E:
1	PROGCHAN blocks
4	SEGMENT blocks

Total blocks: 6

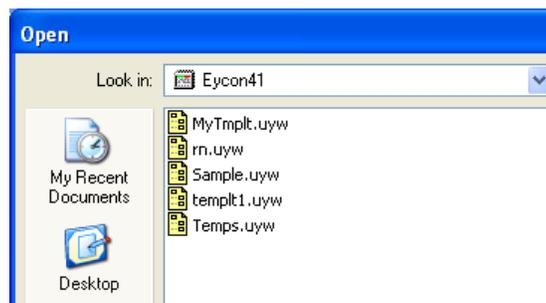
Program Template File Information:

File Name:	Temps.uyw
Instrument:	(Eycon-20)
Node Address:	01

Stichworte

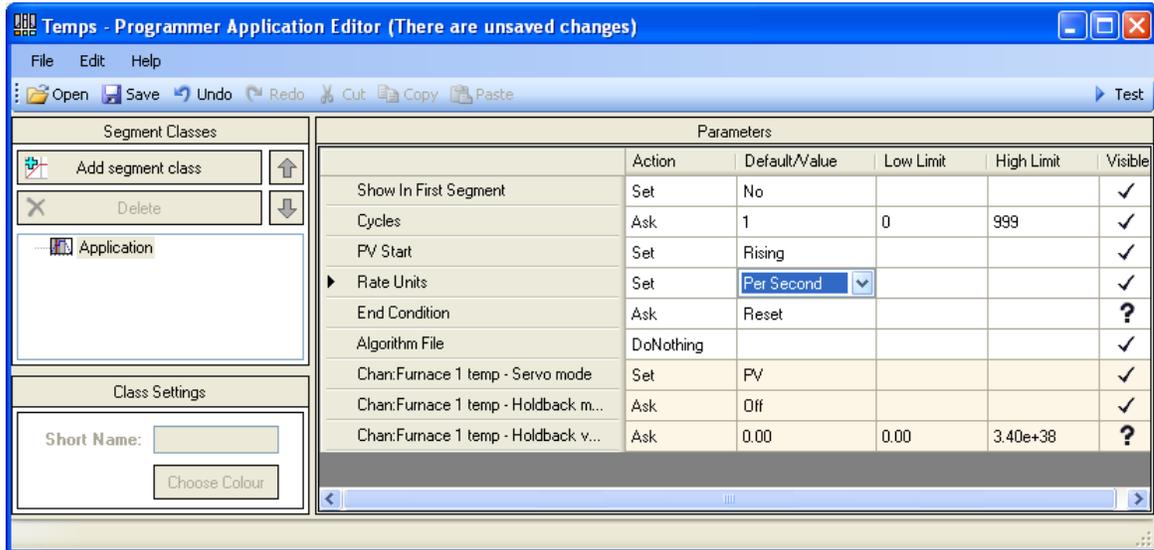
**E3 ERSTELLEN EINER SEGMENT KLASSE**

- Klicken Sie auf Ihrem PC auf 'Start', 'Alle Programme', 'Eurotherm', 'Programmer Editor', 'Program Application Editor'. Wenn die Anwendung gestartet ist, klicken Sie auf das 'Open a program template file' Symbol in der Werkzeugleiste (oder verwenden Sie das Objekt 'Open template' im 'File' Menü oder die Tastenkombination <ctrl> + <o>).
- Aus dem nun geöffneten 'Open' Fenster können Sie die gewünschte Vorlage (Template) Datei auswählen.



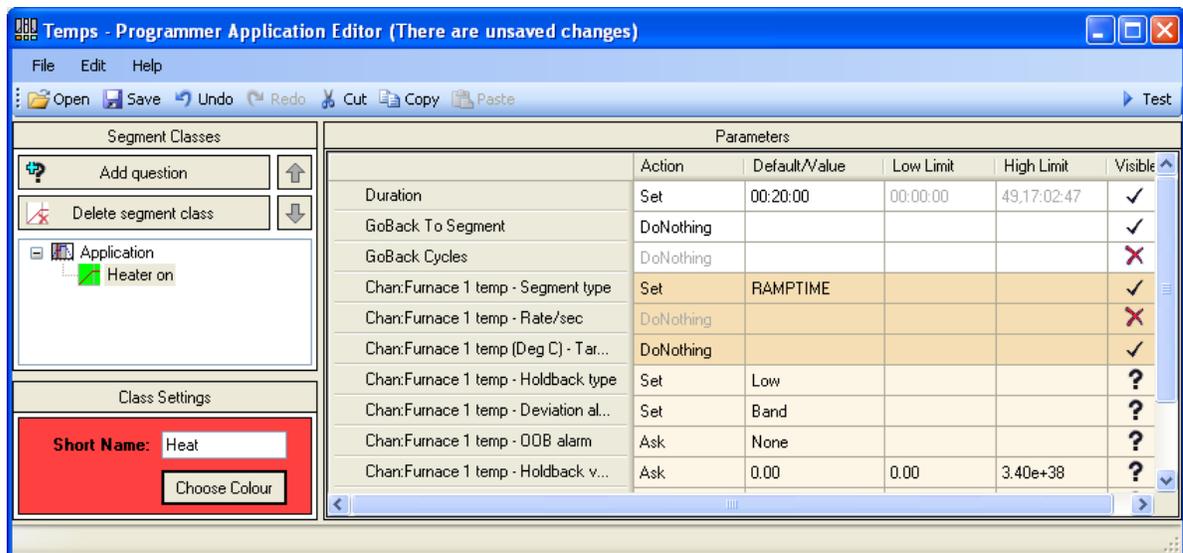
**E3 ERSTELLEN EINER SEGMENT KLASSE (Fortsetzung)**

3. Klicken Sie auf die gewünschte Template Datei ('Temps' in diesem Beispiel), um die erste der Konfigurationsseiten aufzurufen. Hier können Sie die Objekte einstellen, die für das gesamte Programm gültig sind. Achten Sie darauf, dass so möglichst wenige Felder auf 'Do Nothings' verbleiben.

**Anmerkungen:**

1. Setzen Sie 'Show in First Segment' auf 'Yes', erscheint der Inhalt dieser Seite im Edit Bildschirm für das erste Segment.
  2. Einige, allgemein als 'Algorithm blocks' bekannte Blöcke (z. B. Rezept Blöcke) benötigen voreingestellte Daten oder eine zu ladende Sequenz beim Start. Diese Daten werden in einer 'Algorithm' Datei gespeichert. Für diese Blöcke können Sie in dieser Seite einen passenden Namen für die Algorithm Datei eingeben.
  3. Bei allen Konfigurationsseiten zeigt Ihnen die 'Visible' Spalte welches Objekt immer sichtbar (Häkchen), nie sichtbar (Kreuz) oder abhängig vom Status des Objekts sichtbar (?) ist.
4. Klicken Sie links auf 'Application' und dann auf 'Add segment class'. Das Fenster 'New Segment Class' wird geöffnet. Hier können Sie das erste Segment konfigurieren. Der Name der Segment Klasse kann bis zu 24 Zeichen enthalten. Die folgende Abbildung zeigt das erste Segment nach der Konfiguration.

Objekte mit 'SET' sind im Visual Supervisor nicht konfigurierbar. Die vorgegebenen Werte von Objekten mit 'Ask' können Sie im Visual Supervisor ändern.



**E3 ERSTELLEN EINER SEGMENT KLASSE (Fortsetzung)**

**KLASSE EINSTELLUNGEN**

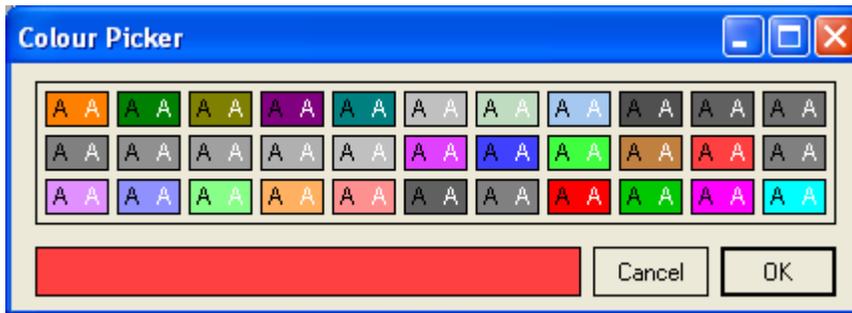
**SHORT NAME**

Zuerst besteht der Kurzname (Short Name) aus den ersten acht Zeichen des Segmentnamens. Diesen Namen können Sie im Feld 'Short Name:' ändern, (dies ist der Text, der auf der Segment Taste auf der Visual Supervisor Ändern Seite erscheint).



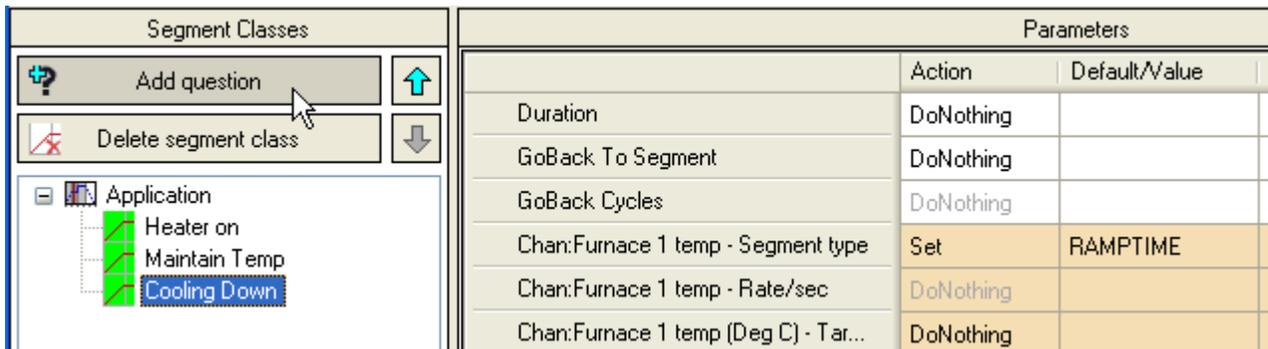
**CHOOSE COLOUR**

Wählen Sie hier eine Farbe für das Segment Symbol in der Ändern Seite. Klicken Sie auf diesen Bereich, erscheint eine Palette mit den möglichen Farben. Wie Sie in der folgenden Darstellung sehen, wird jede Farbe von einem weißen und einem schwarzen 'A' überlagert, um zu zeigen, wie die farbigen Tasten im Supervisor erscheinen. Die RGB Farbdefinitionen sehen Sie in der folgenden Tabelle.



R = 255 G = 128 B = 0	R = 0 G = 128 B = 0	R = 128 G = 128 B = 0	R = 128 G = 0 B = 128	R = 0 G = 128 B = 128	R = 192 G = 192 B = 192	R = 192 G = 220 B = 192	R = 164 G = 200 B = 240	R = 80 G = 80 B = 80	R = 96 G = 96 B = 96	R = 112 G = 112 B = 112
R = 128 G = 128 B = 128	R = 144 G = 144 B = 144	R = 160 G = 160 B = 160	R = 176 G = 176 B = 176	R = 192 G = 192 B = 192	R = 224 G = 64 B = 255	R = 64 G = 64 B = 255	R = 64 G = 255 B = 64	R = 192 G = 128 B = 64	R = 255 G = 64 B = 64	R = 128 G = 128 B = 128
R = 224 G = 144 B = 255	R = 144 G = 144 B = 255	R = 136 G = 255 B = 136	R = 255 G = 176 B = 96	R = 255 G = 144 B = 144	R = 96 G = 96 B = 96	R = 128 G = 128 B = 128	R = 255 G = 0 B = 0	R = 0 G = 200 B = 0	R = 255 G = 0 B = 255	R = 0 G = 255 B = 255

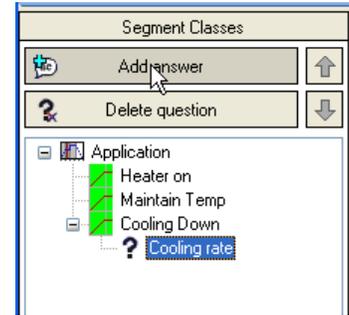
5. Sobald Sie die Konfiguration für das erste Segment beendet haben, klicken Sie erneut auf 'Application' und nochmals auf 'Add Segment Class'. Die Definitionsseite für das zweite Segment wird geöffnet. Für dieses Segment ist der Name 'Maintain Temp', mit dem Kürzel 'Soak'. Setzen Sie den Segmenttyp auf 'Dwell'.
6. Wiederholen Sie das Vorgehen auch für das dritte Segment. Diese wird im Beispiel 'Cooling Down' (Kurzname = 'Cool') genannt. Wählen Sie für die Dauer (Duration) 'Do Nothing' und für den Typ 'RAMP TIME'.



**E3 ERSTELLEN EINER SEGMENT KLASSE (Fortsetzung)**

7. Markieren Sie die 'Cooling Down' Segment Klasse und klicken Sie auf 'Add question'.

Geben Sie den Text "Cooling Rate?" als Fragetitel ein und klicken Sie dann auf 'Add Answer'



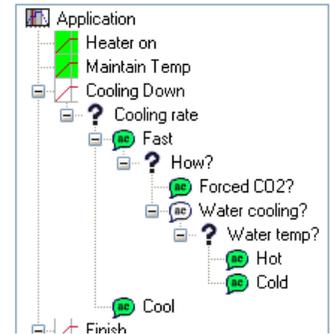
Segment Classes		Parameters	
Add question	↑	Duration	Set 00:30:00
Delete answer	↓	GoBack To Segment	DoNothing
Application		GoBack Cycles	DoNothing
Heater on		Chan:Furnace 1 temp - Segment type	IsAlreadySet RAMPTIME
Maintain Temp		Chan:Furnace 1 temp - Rate/sec	DoNothing
Cooling Down		Chan:Furnace 1 temp (Deg C) - Tar...	Set 25.00
Cooling rate		Chan:Furnace 1 temp - Holdback type	IsAlreadySet Low
Fast			

Die Antwort (Answer) Konfigurationsseite erscheint.

8. Geben Sie 'Fast' als Titel der Antwort ein. Im Konfigurationsbereich können Sie nun alle Objekte, die im Cooling Segment noch auf 'Do nothing' stehen ändern. In diesem Beispiel wird eine Dauer von 30 Minuten und ein Zielsollwert von 25 Grad eingegeben.
9. Klicken Sie auf die Frage (Cooling Rate?) und dann erneut auf 'Add Answer'. Eine Antwort Konfigurationsseite erscheint, die der oben beschriebenen ähnlich ist. Setzen Sie diesmal die Dauer auf 1 Stunde und den Sollwert erneut auf 25°C. Nennen Sie die zweite Antwort 'Slow'.

Wählen Sie diesen Segmenttyp für die Verwendung im Visual Supervisor, erscheint ein zusätzliches Feld (Cooling rate?) im Ändern Bereich mit der ersten eingegebenen Antwort. Berühren Sie dieses Feld, erscheint ein Menü mit der Auswahl 'Fast' und 'Slow'.

Segment Classes		Parameters	
Add question	↑	Duration	Set 01:00:00
Delete answer	↓	GoBack To Segment	DoNothing
Application		GoBack Cycles	DoNothing
Heater on		Chan:Furnace 1 temp - Segment type	IsAlreadySet RAMPTIME
Maintain Temp		Chan:Furnace 1 temp - Rate/sec	DoNothing
Cooling Down		Chan:Furnace 1 temp (Deg C) - Tar...	Set 25.00
Cooling rate		Chan:Furnace 1 temp - Holdback type	IsAlreadySet Low
Fast		Chan:Furnace 1 temp - Deviation al...	IsAlreadySet Band
Slow			



Multi-layer Fragen

Anmerkung: Wie Sie oben sehen, können in jedem Segment drei Frageebenen mit jeweils bis zu 20 Antworten eingegeben werden. Die Legenden für die Fragen und Antworten können bis zu 20 Zeichen lang sein. Sie sollten jedoch für eine übersichtliche Darstellung in der Kleinformat Einheit nur maximal 10 Zeichen verwenden.

10. Erstellen Sie eine weitere Segment Klasse mit dem Namen 'Finished' und dem Kurznamen 'End'. Wählen Sie als Segmenttyp 'Dwell'.

In Abbildung E3 sehen Sie das gesamte Beispiel.

### E3 ERSTELTEN EINER SEGMENT KLASSE (Fortsetzung)

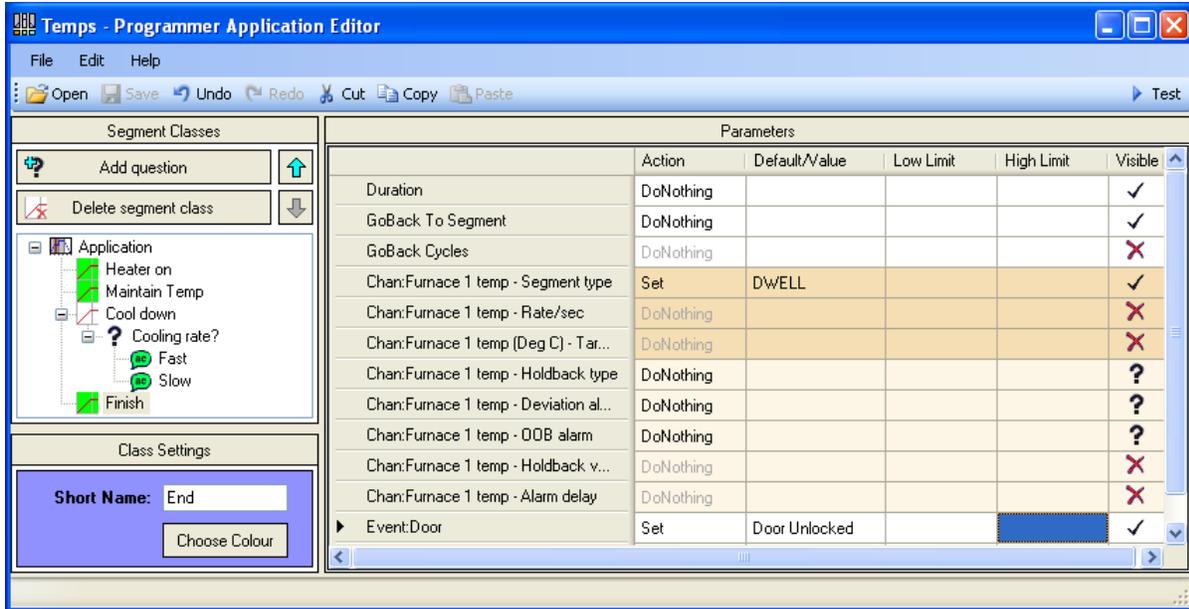


Abbildung E3 Fertiggestellte Konfiguration

### E4 APPLICATION TEST

Haben Sie alle benötigten Segmente mit Fragen und Antworten konfiguriert, können Sie die Segmente 'testen', indem Sie 'Test' in der Menüleiste wählen und die Segmente auf ihre Korrektheit überprüfen. Durch Anklicken der Taste in der linken Ecke des Bildschirm können Sie sich die Daten in tabellarischer Form darstellen lassen. In Abbildung E4a sehen Sie die Standard Anzeige mit drei hinzugefügten Segmenten. Abbildung E4b zeigt die Anzeige mit freigegebener Tabelle.

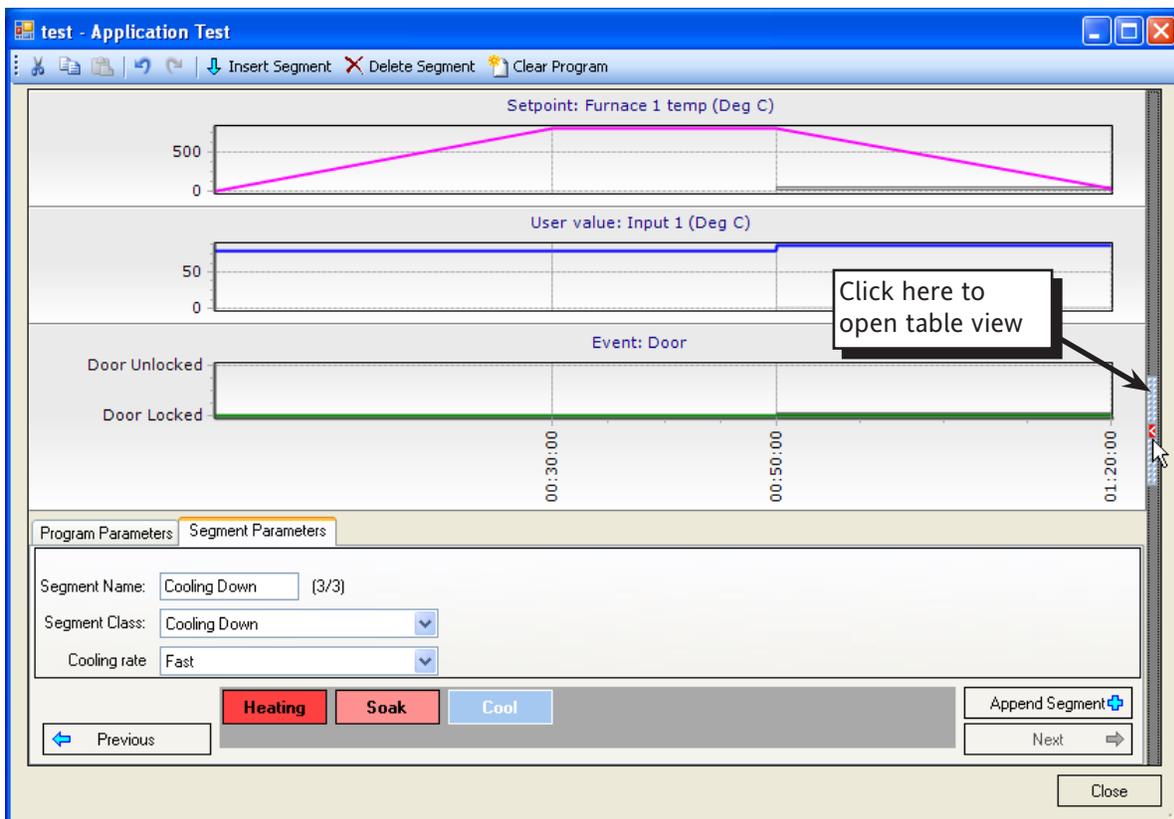


Abbildung E4a Application test Standard Bildschirm

E4 APPLICATION TEST (Fortsetzung)

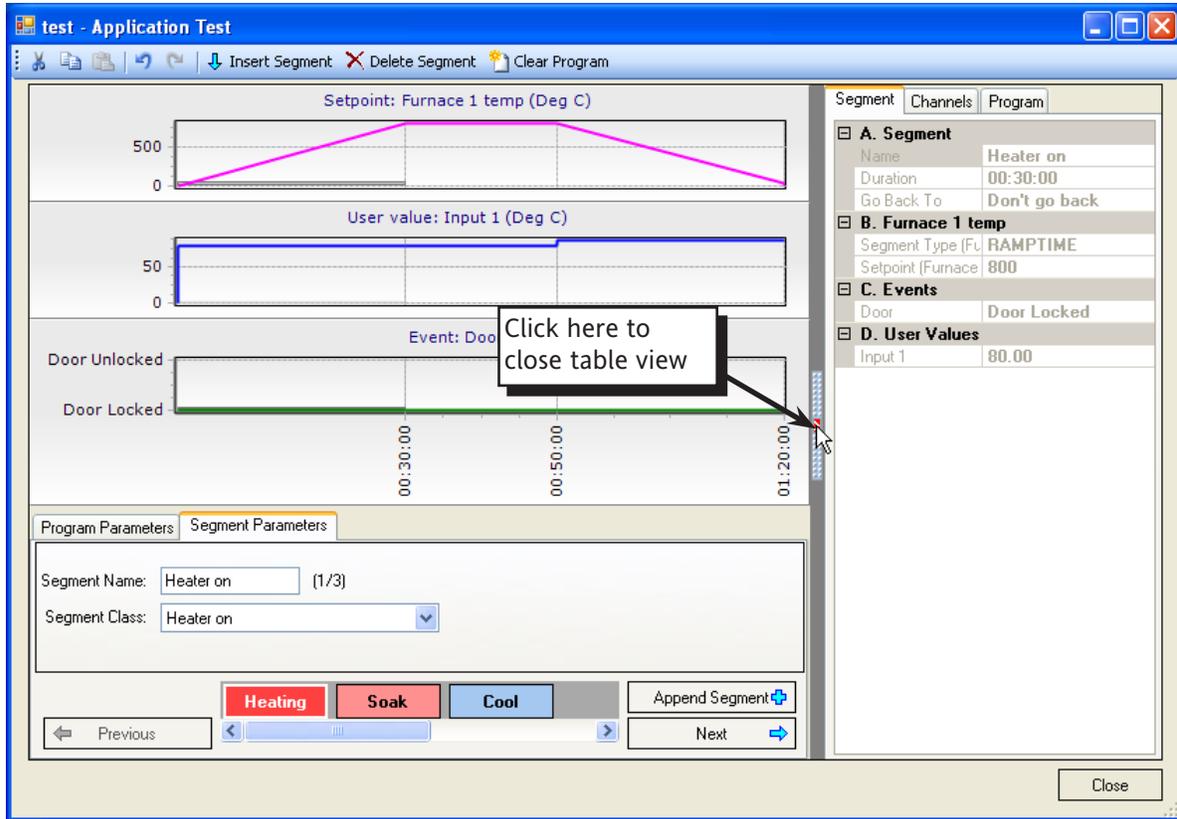


Abbildung E4b Application test Anzeige mit Tabellen Details

**INDEX****Symbole**

?	E-4
32-bit Register	8-18
'>' Zeichen	8-7

**A**

Abbruch	2-8
Batch	3-33
Programm	3-8, D-8
ABBRUCH	6-11
Abweichungsalarme	4-7
Account Eigenschaften	4-30
Add Answer	E-6
Add question	E-6
Add Segment Class	E-4
Adresszuweisung	4-35
Advance	2-8, 3-5
Agent	5-51
Aktion Gesperrt	6-11
Alarme	2-5, 2-6, 3-15, 8-11
Aktiv/Gelöscht/Quitt	6-2
Anzeige	3-19
Anzeige Fenster	2-9
Bearbeiten	3-14
Feld	8-7
Fenster	2-2
Formate	5-60
Historie	2-10
Anzeige, Anmerkungen hinzufügen	3-16
Archivierung	3-17
Seite	3-14
Uhrzeit Darstellung	3-14
Zweizeilige Anzeige	2-11, 3-15
Log	8-11
Namen	5-54
Quittierung	2-11, 3-16
Status	2-9
Taste	3-10
und Ereignis Anpassung	5-32
und Ereignis Objekte	12-5
Übersicht	3-17
Verzögerung	4-7
Algorithm Datei	E-4
ALLE	3-15
Ändern	2-8, 3-6
Alarm Namen	5-54
Datenbasen	8-5
Datum/Zeit	4-39
Datum/Zeit Format	4-41
ein Segment	D-16
Ereignis Meldungen	5-39
Fehler Meldungen	5-34
Funktionsblock Namen	5-54
Heiß/Kaltstart Einstellungen	4-38
Passwort Gültigkeit	6-6
Rezepte	4-52
Sollwerte	D-15
Sprache	4-41

**A (Fortsetzung)**

Start Strategie Werte	4-38
Time-out Werte	4-38
Von Zugriffsebene zu Benutzer ID	4-27
Anpassung	5-1
Anzeige	5-29
Ansichten	4-10, 4-61
ANSICHTEN	4-61
Anzahl der Zeichen	5-73
Anzahl der Knoten	4-35
Anzeige	
Agent Deklaration	5-49
Anpassung	5-29
Gruppe	3-34
Helligkeit	4-44
Navigation	5-2, 5-41
Datei	5-41
Navigations Datei	D-24
Treiber Deklaration	5-50
Anzeige helligkeit	4-44
Application	E-4
Daten	4-47
Importieren	4-47
Klonen	4-47
Sichern	4-19
Auswahl	4-20
Entladen	4-19
Erneutes Laden	4-52
Löschen	4-20
Laden und Starten	4-20
Management	4-16
Manager Fenster	4-17
Stoppen	4-18, 4-50
Übersicht Seite	4-17
APPLN	4-17
APP MGR	4-17
APPL ÜBER	4-17
Archiv	3-16
Alarm Historie	3-17
Export	3-13
Intervall	4-13
Archiv Datei Transfer	7-1
ASCII	3-12
Codes	C-1
Datei Typ	4-13
Attribute Spalte	4-29
Audit Trail	6-1
Filterung	6-2
Aufzählungen	5-55, 5-72
Ausmustern Benutzer ID	6-4
Auspacken	1-3
Bündige Montage Option	11-1
Auswahl des Verbrauchers	6-2
<b>B</b>	
BadBatt	1-2
Bargraph Anzeigemodi	
Horizontaler Bargraph	3-24
Vertikaler Bargraph	3-23

**B (Fortsetzung)**

Batch.....	2-6, 3-10
Abbruch.....	3-33
Anpassen.....	3-32
Dateien.....	5-66
Einleiten.....	3-33
Erstellen.....	3-34
Halten.....	3-33
ID.....	3-2
Laden.....	3-32
Phasen.....	5-68
Rezept Auswahl.....	3-32
Überwachung.....	3-33
Verzeichnis.....	5-66
Wartung.....	4-56
Batterie	
Typ.....	A-1
Wechsel.....	9-1
Baudrate.....	8-14
Benutzer	
Attribute.....	6-4
Definierte Tasten.....	2-3
Definierte Namen.....	8-5
Eigenschaften.....	6-5
ID	
Management.....	4-28
Passwort System.....	4-27
Regelung.....	6-3
Zugriff.....	2-15
Name.....	4-15, 6-4
Seiten.....	4-47
Textverzeichnis.....	5-40
Timeout.....	6-5
Wert.....	4-7
Werte.....	E-2
Benutzer ID sperren.....	4-29, 6-4
Modus.....	3-22
Bargraph	
HORIZONTAL.....	3-24
VERTIKAL.....	3-23
Horizontal mit Punkt Fenstern.....	3-26
Horizontal volle Breite.....	3-27
Numerisch.....	3-23
Punkt Fenster.....	3-23
Vertikal mit Punkt Fenstern.....	3-24
Vertikal volle Breite.....	3-26
Bereich.....	3-15
Anzeige.....	3-19
Bestätigung.....	6-11
Bildschirmschoner Konfiguration.....	4-44
Bitfelder.....	8-7
Block.....	3-15, 8-4
Ereignisse.....	6-2
Erstellen.....	4-22
Inspect.....	8-9
Kopieren.....	8-8
Löschen.....	8-8
Tagname.....	8-5
Typ.....	8-5
Übersicht.....	8-4
Wert ändern.....	6-2

**B (Fortsetzung)**

Blöcke kopieren.....	8-8
BootP.....	4-35
+LL.....	4-35
Brown-out.....	4-37
Zeit.....	4-38
Bündige Montage Option.....	11-1

**C**

Compact Flash (CF) Karte Vorsichtsmaßnahmen.....	1-2
Compound.....	8-5
Configurator	
Control.....	8-1
Mode, Auswahl.....	8-1
Starten.....	8-2
Control	
Configurator.....	8-1
Datenbasis.....	4-47
Regeleffektivität Auswahl.....	8-1
Count.....	8-16
ctrl Tastenkombinationen.....	8-2
Cursor.....	3-25, 3-27, 4-62

**D**

Datei.....	4-51
Dateinamen Spezifikation.....	8-10
Kopieren und Löschen.....	4-51
Manager.....	4-49
Name.....	3-34, 4-13
System.....	7-1
Typ.....	4-13
Text, Stündlich, Täglich, Sequen.....	3-12
Utility.....	8-11
Überschrift.....	5-61, 5-67
Dateien mit Speicher Variablen.....	5-63
Dateien mit Monitor Variablen.....	5-64
Datenbasis	
Audit Trailing ändern.....	5-75
Name & Adresse.....	8-9
Namen.....	5-2, 5-53
Ressourcen.....	A-2
Dateneintrag Pop-up Größe.....	4-45
Datenintegrität.....	3-13
Datum	
Format.....	4-13
Format Auswahl.....	4-41
DB Schreiben.....	8-18
Detail.....	4-61
Dezimalpunkt.....	8-6
DHCP.....	4-35
+LL.....	4-35
Diagnose.....	8-15
Digital.....	8-15, 8-17
Digitale Ereignisse.....	E-2
DP.....	8-18
DR_ALARM Block.....	12-5
Druck Spalten.....	12-3
Drucker	
Option.....	12-1
Parameter.....	12-3
DR_REPRT Block.....	12-5

<b>E</b>		<b>FTP (Fortsetzung)</b>	
E/A Kalibrierung.....	8-10	Timeout .....	7-1
EDB.....	A-2	Transfer.....	4-15
E: Eycon_10.DBF.....	8-10	Funktionsblock	
EIA485 Verbindung .....	1-7	Anzeige Reihenfolge.....	4-23
Eigenschaften.....	4-9	Datenbasis Konfiguration.....	8-3
Taste.....	4-30, 4-61	Detail Anzeige.....	4-24
Einheit .....	3-11, 4-61	Manager.....	4-21
Einschalten.....	2-1	Namen.....	5-54
Einschaltstrom .....	1-6	Punkt Fenster.....	3-21
Einstellung		PID .....	3-22
Passwort .....	4-25	Rampe .....	3-21
Start Strategie.....	4-37	Funktionsblöcke, unterstützte.....	A-5
Einzelkopie.....	4-15	Funktionen.....	8-16
Elektrische Installation.....	1-6		
Profibus Master Einheiten.....	10-4	<b>G</b>	
Elektronische Signaturen.....	6-10	Gerät.....	4-51
Ende Bedingung.....	4-5, 4-9, D-21	Gerät Einstellung.....	4-32
Verbindung.....	1-8	Geräteaufkleber Symbole .....	1-1
LED Erklärung.....	A-4	Glossar.....	C-2
ENTLADEN .....	4-16, 4-19	Go back zu.....	4-4
Ereignisse.....	3-15	Groß	
Log.....	3-18, 8-11	DB.....	4-57
Meldung		SFC.....	4-57
Ändern .....	5-39	Größe.....	4-51
Neue Sprache.....	5-39	Grund Seite Deklaration.....	5-51
Prioritäten.....	5-39	Gruppe.....	3-15
Status.....	4-8	Anzeige .....	3-19
Textverzeichnis.....	5-35	GW Dateien .....	10-1
Erste		GW Index.....	8-12
Menü .....	8-2	GWProfM_CON Block.....	10-4
Seiten Deklaration.....	5-51		
Erstellen		<b>H</b>	
Batch.....	3-34	Hb & Alarm	
Blöcke.....	4-22	Modus .....	4-5
ESC/P .....	12-3	Wert.....	4-7
Ethernet.....	4-34	HALTEN .....	2-8, 3-21
Exit.....	4-8	Haltezeit.....	D-13
Export		Ende Bedingung .....	4-5
Applikationsdaten .....	4-47	Segmettyp.....	4-6
Export (Alles) .....	3-13	Haupt Fenster .....	2-2, 2-5
		Herunterladen einer Konfiguration .....	8-1
<b>F</b>		Hexadezimale Felder .....	8-7
Farbauswahl.....	E-5	Hinzufügen	
FEATT.....	A-2	Neue Segmente.....	4-4
Fehler		Neue User .....	4-30
Meldung ändern .....	5-34	Hinzufügen eines Segments .....	D-17, 4-4, 4-61
Textverzeichnis.....	5-33	HISTDATA Block .....	12-5
Feld .....	8-17	Holdback .....	3-21
Fenster Schieber .....	3-25	Eigenschaften.....	D-18
Filter.....	4-51	Typ.....	4-7
Flash Karte Vorsichtsmaßnahmen.....	1-2	und Alarme.....	4-7
Format.....	8-11, 8-18	Wert.....	3-21
Formatierungs Attribute .....	5-73	Home Seite Deklaration .....	5-51
Formen.....	4-47	HOME/BENUTZERBILDSCHIRME.....	2-6
Fragezeichen .....	2-10	Horizontaler Trend Anzeigemodus	
Fragezeichen Symbol.....	E-4	mit Punkt Fenstern.....	3-26
Freigegeben.....	4-15	Volle Breite .....	3-27
Fset.....	4-35	Host.....	4-15, 4-35, 12-3
F Taste .....	2-3	Hot Start.....	4-37, 4-38
FTP.....	3-13, 4-29	Zeit .....	4-38
Logon.....	7-1		

<b>I</b>		<b>L</b>	
Identität.....	6-4	Laden/Sichern Programm Id Einstellungen.....	D-2
Id Wert.....	D-2	Lange SP Namen.....	4-10
Importieren von Applikations Daten.....	4-47	LD+RUN.....	4-16, 4-20
Informationseingabe.....	2-5	LED Anzeigen (RJ45).....	1-7
Ingenieur Zugriff.....	4-25	Leere Strings.....	5-70
IP Adresse.....	4-35	Legacy Programmer.....	4-57, D-1
IP Nennwerte.....	A-1	Leistungsanforderungen.....	1-6
Bündige Montage Option.....	11-5	Lesegerät Option.....	12-1
IPRP.....	4-55	Line type.....	8-14
Input.....	8-6	Links Taste.....	2-3
Inspect Blöcke.....	8-9	LIN Datenbasis Variablen.....	5-71
Installation		LINfiler.....	8-3
Elektrisch.....	1-6	Link Local.....	4-35
Profibus Master Einheiten.....	10-4	LIN (Local Instrument Network).....	8-9
Mechanisch.....	1-3	Lin Modus.....	6-2
Bündige Montage Option.....	11-1	Load.....	3-32, 4-9, 4-16, 4-20
Profibus Master Einheiten.....	10-2	Utility.....	8-10
Instandhaltung (Sicherheit Zugriff).....	6-6	Locked.....	4-25
INSTH Taste.....	4-31, 6-6	Logging.....	2-6, 3-12
Instr Nr.....	8-14, 8-16	Datei Typ.....	4-13
Instrument.....	4-35	Daten Gruppen.....	4-12
Daten klonen.....	4-48	Fenster.....	2-2, 2-12
Intellectual Property Right Protection.....	4-55	Gruppe.....	3-34
		Initiierung.....	4-12
<b>J</b>		Intervall.....	4-13
Jog Tasten.....	4-1	Konfiguration.....	4-13
		Manage.....	3-13
<b>K</b>		Name Typen.....	4-13
Kalibrierung		Report.....	3-34
Touch Screen.....	9-2	Logik Zustände.....	8-7
Kaltstart.....	4-37, 4-38	LOG JETZT.....	4-14
Kanal		Log on.....	2-12
Name.....	4-5	Löschen.....	4-16, 4-20
Klonen.....	4-46	Blöcke.....	8-8
Alle Daten.....	4-49	Segment.....	4-4, 4-61
Applikationsdaten.....	4-47	Segmente.....	D-18
Geräte Daten.....	4-48	Benutzer IDs.....	4-29
System Daten.....	4-48		
Knoten.....	4-51	<b>M</b>	
/Loop.....	3-21	MAC ADRESSE.....	4-35
N.....	4-35	Make.....	8-4
Anzahl, Konfiguration.....	6-8	Manage.....	3-13
Kommunikation.....	4-32	Master Zugriff.....	6-6
Parameter Einstellung.....	4-32	Master/Slave	
Profile.....	4-47	Auswahl.....	1-7
Setup.....	8-13	Verbindung.....	1-7
Technische Daten.....	A-4	Maximum	
Verfügbare Protokolle.....	4-33	Anzahl der Fragen/Antworten.....	E-6
Komprimierte Ereignisse.....	4-8, 4-10	Anzahl der Segmente.....	E-1
Konfiguration		Max. Login Versuche.....	6-5
Datenbasis.....	8-3	Mechanische Installation.....	1-3
Modbus.....	8-12	Bündige Montage Option.....	11-1
Kontinuierliche Datenbasis Ressourcen.....	A-2	Profibus Master Einheit.....	10-2
Kreuz.....	E-4	Mehrfachkopie.....	4-15
Kurzer Name.....	E-5	Mehr Taste.....	2-3
		Meldung.....	3-34
		Aktiv/Gelöscht/Quitt.....	6-2
		Anzeige/Quittierung.....	3-16
		Anzeiger.....	2-10

## M (Fortsetzung)

Menü Taste .....	2-3
Minimum	
Alarm/Ereignis Priorität.....	6-2
ID Länge.....	6-5
Passwortlänge.....	6-5
MODBUS	
Daten Tabellen.....	A-4
Konfiguration.....	8-12
Mapping Tabellen.....	4-35
Verbindung.....	1-7
/TCP.....	4-35
MOD Schreiben.....	8-19
Monitor.....	2-8, 4-10, 4-14
Ein Programm.....	3-9, D-9, D-10
MSG5.....	3-15

## N

Name Typ.....	3-12, 4-13
Navigationstasten.....	2-3
Network.....	8-9
Setup Seite.....	8-9
Netzausfall Strategie.....	E-2
Netzwerk	
Audit Trail.....	6-1
FB Manager Taste.....	4-22
Technische Daten.....	A-4
Neu.....	4-9
Benutzer ID.....	4-30, 6-5
Programm.....	4-61
Erstellen.....	4-59
Segment.....	4-4
Neue Segment Klasse.....	E-4
Numerischer Anzeigemodus.....	3-23
Nur Admin.....	4-29
Nur Lesen.....	4-29

## O

Obere Grenze.....	4-5
Offset.....	8-16
Ohne Bestätigung.....	6-11
OOB Alarm.....	4-7
Option	
Taste.....	2-3
Tasten.....	4-9
Optionen	
Menü Felder.....	8-6
Update.....	B-1
Zu einem anderen Gerät übertragen.....	1-2
Optionen in ein anderes Gerät übertragen.....	1-2
Overlay Anforderungen.....	11-5

## P

Palette.....	12-3
Parameter	
Datenbasis.....	8-5
Einheiten.....	8-6
Werte.....	8-6
Parität.....	8-14

## P (Fortsetzung)

Passwort.....	4-15
Ändern.....	4-24
Gültigkeit.....	6-5
PCL3.....	12-3
Planen.....	2-8, 4-10
Ein Programm.....	3-3, D-4
PLANER.....	4-63
Plot.....	3-10, 3-11
P1/P2.....	12-4
Pop-up Menü.....	2-6
Port.....	12-3
Anzahl.....	8-14
Profibus	
Master Option.....	10-1
Anschlussbelegung.....	10-4
GWProfM_CON Block.....	10-4
Technische Daten.....	A-4
Profiled channels.....	E-2
PROGCTRL Name.....	E-1
Programm.....	2-8
Abbruch.....	3-8, D-8
Application Editor.....	4-58, E-1
Ändern.....	4-2, 4-63, D-11
Namen ändern.....	D-20
Dauer (Maximum).....	D-17
Editor, Zugriff auf.....	4-3, D-12
Eigenschaften.....	D-20
Ende aktion.....	D-21
Erstellen.....	4-2, 4-59, D-11
Fenster.....	2-2, 2-7
Halten.....	3-8, D-8
Name.....	4-9
Neu.....	4-61
Planer.....	4-63
Planen.....	3-3, D-4
Profil.....	3-9
Segmente.....	E-1
Start.....	D-1
Von einem Punkt.....	D-3
Vom Datum.....	3-4
Starten mehrere Programme.....	3-2, D-2
Status.....	2-7
Template Datei.....	E-1
Überwachen eines.....	3-9, D-9
Verbleibende Zeit.....	3-10
Programmer.....	2-5, 2-6, 3-1
Menü.....	2-8
Zugriff.....	2-7
Textverzeichnis.....	5-40
Programme.....	4-62
Programme/Rezepte.....	4-47
ProProg.....	4-5
ProSeg.....	4-5
Protokoll.....	12-3
Kommunikation.....	4-33
Name.....	4-35
Prozesswert.....	3-21
Punkt Fenster.....	3-10
Anzeigemodus.....	3-23
PV.....	4-5
Start.....	4-5, 4-9

## Q

Question, hinzufügen.....	E-6
QUITTIEREN.....	3-16
Quittierung	
Alarme.....	3-16
Meldungen.....	3-16

## R

Rampe .....	3-21, D-13
Rampe@.....	D-13
Rampe .....	D-13
Typ ändern.....	D-13
Rampensteigung Segmente.....	4-6
Rampenzeit Segmente .....	4-6
Rate ms .....	8-5
Rechts Taste.....	2-3
Redo.....	2-8
Referenz Spalte .....	4-29
Refresh rate .....	8-5
Register .....	8-15, 8-17
Remote	
Zugriff.....	7-1
Gerät.....	8-11
Report .....	12-5
Report Formate.....	5-56
Reset .....	2-8
Ende Bedingung.....	4-5
Review Modus.....	D-10
Revision.....	3-7, 4-10, 4-15, 6-7
REVISION.....	4-61
Rezept.....	2-5, 2-6
Datei Eigenschaften .....	4-54
Dateien.....	5-61
Fenster .....	2-2
Herunterladen .....	3-28
Hinzufügen/Löschen.....	4-53
Management .....	4-52
Sichern .....	4-54
Speichern .....	4-54
Überwachen .....	3-30
Verzeichnis.....	5-65
Wert.....	4-53

## S

Save	
Utility.....	8-10
Scan count .....	8-16
Schreibbares Verzeichnis.....	5-64
Sicherheitshinweise.....	1-1
Segment	
Ändern.....	D-16
Dauer.....	4-4, 4-6, 4-10
Dauer ändern.....	D-17
Detail.....	4-61
Einfügen.....	4-4, 4-61
Einstellungen.....	4-61
Ende .....	4-4
Hinzufügen.....	D-17
Identifizierer ändern.....	D-16
Klasse erstellen.....	E-3

## Segment (Fortsetzung)

Klassen.....	4-58
Löschen.....	4-4, 4-61
Löschen von.....	D-18
Name.....	3-10, 4-4, 4-6
Neue Klasse .....	E-4
Start .....	4-4, 4-10
Typ.....	4-6
Übergang.....	3-5
Überspringen .....	3-5, D-7
Verbleibende Zeit .....	3-10
Zeitanzeige.....	D-23
Seiten Format .....	12-3
Sequenz .....	3-12, 4-13
Regelung Ressourcen.....	A-3
Serielle Kommunikation, Verdrahtung .....	1-7
Serieller Master/Slave .....	8-13
Server Nummer.....	8-5
Servo.....	4-5
Servo zu.....	D-13
SETUP .....	4-32
SFCs.....	4-47
Show in First Segment.....	E-4
Sichern .....	4-9, 4-14, 4-16, 4-19, 6-11
Sichern als.....	4-9
Sicherheitszugriff Seite.....	6-3
Signatur.....	6-11
Konfiguration.....	6-11
Sign & Autorisieren .....	6-11
Slave	
Adresse .....	4-35
Verdrahtung .....	1-7
Software Optionen Utility .....	B-1
Sollwert	
Ändern.....	4-6, D-13, D-15
Name	
Ändern.....	D-22
Sommerzeit .....	4-39
SP .....	4-5
Spaltentitel.....	4-13
Spannungsbereich .....	1-6
Speichern (Rezept).....	4-54
Sprachauswahl.....	4-41
Sprung.....	D-13
Segmente .....	4-6
Standard	
Zugriff .....	2-12
Interface .....	2-1, 2-5
Gateway .....	4-35
START .....	4-16, 4-20
START .....	2-8
Starten .....	3-21
Ein Programm .....	D-1
Mehrere Programme .....	3-2, D-2
Start/Stopp Utilities.....	8-10
Start Strategy.....	4-37
STATS Taste.....	4-31, 6-6
Status Anzeige .....	3-21
Steigungs Einheit.....	4-5, D-21
Auswahl .....	D-21
Stopp .....	4-16, 4-18
Bits.....	8-14

## S (Fortsetzung)

Stündlich.....	3-12
Dateien.....	3-12
Datei Namen.....	4-13
Subnet Maske.....	4-35
Symbole auf dem Geräteaufkleber.....	1-1
System.....	2-5, 2-6, 4-17, 4-32
Daten	
Klonen.....	4-48
Import/Export.....	4-48
Ereignis.....	6-2
Text	
Ändern.....	5-3
Neue Sprache.....	5-3
Textverzeichnis.....	5-3
Übersicht Seite.....	2-4
Systembetreuer Zugriff.....	4-25
System Variablen.....	5-72

## T

T500 LINtools.....	8-1
Table.....	8-15
Menüs.....	8-17
Tag Referenz.....	4-53
Täglich.....	3-12
Dateien.....	3-12
Datei Namen.....	4-13
Talk through.....	4-34
TCP	
Master/Slave.....	8-13
Port.....	4-35
TEATT.....	A-2
Technische Daten	
Allgemein.....	A-1
Batterie.....	A-1
Kommunikation.....	A-4
Profibus.....	A-4
USB.....	A-4
Template Datei.....	E-1
Terminal	
Configurator	
Modbus Konfiguration	
TABLES COMMAND.....	8-15
Modus.....	8-2
Test.....	E-7
Text.....	3-12, 5-70
Dateien.....	3-12
Namen.....	4-13
Nur.....	12-3
Tick.....	E-4
Tick Rate.....	8-16
Timeout.....	8-14
Anzegehelligkeit.....	4-45
Fenster Anzeige.....	4-44
Pop-up Menü.....	4-44
Titel	
Zeile.....	8-5, 5-62
Touch Screen Kalibrierung.....	9-2
Transparent Modbus Zugriff.....	4-34
Transpoieren.....	4-10

## T (Fortsetzung)

Trends.....	12-5
Anzeige.....	3-19
Review.....	3-25, 3-27
Typ.....	8-15
des Blocks.....	8-5

## U

Überspringen.....	2-8
Übersicht.....	2-6
Datenfeld Eingabe.....	8-5
Übersicht Seite.....	E-3
UHH.....	3-12
Datei Typ.....	4-13
Uhr als SNMP Client konfiguriert.....	4-36
Uhr Setup Seite.....	4-39
Untere Grenze.....	4-5
Unused.....	8-15
UPB Dateien.....	10-1
Update Periode.....	8-5
USB2, USB3.....	12-1
USB Anschlüsse.....	1-8
User Aktionen.....	5-74
Utilities.....	8-10
UXM Datei.....	4-47
UYB Datei.....	5-66
UYF Datei.....	3-34, 5-57
UYR Datei.....	5-61, 5-66
UYT Datei.....	5-60

## V

Variable Zeilen (Rezept Datei).....	5-62
VDU Paket verlassen.....	8-3
Verbindungen.....	8-6, 8-8
Arten.....	8-8
Verdeckte Alarmer.....	6-2
Verdrahtung	
Ethernet.....	1-8
Profibus Master Einheiten.....	10-4
Serielle Comms.....	1-7
Versorgungsspannung.....	1-6
zu E/A Einheiten.....	1-9
Verschlüsselte Dateien.....	4-55
Versorgungsspannung	
Anforderungen.....	1-6
Verdrahtung.....	1-6
Verteil.....	6-7
Vertikaler Anzeigemodus	
Mit Punkt Fenstern.....	3-24
Volle Breite.....	3-26
Verzeichnis	
Batch.....	5-66
Fehler Text.....	5-33
Ereignis Text.....	5-35
Programmer Text.....	5-40
System Text.....	5-2, 5-3
User Text.....	5-40
Verzeichnis.....	4-16
Verzeichnistext.....	5-71
Visible Spalte.....	E-4
Vorbeugende Wartung.....	1-2

## V (Fortsetzung)

Vorgabe .....	4-57
Vorschau.....	2-8, 3-7, 3-11, 4-10
VORSCHAU .....	4-62
VT100 Modus.....	8-2

## W

Warten .....	4-8
Warte Bedingung.....	E-2
Weniger Taste .....	2-3
Wert.....	8-19
Wide Zellen.....	4-10
Width.....	8-18
Wiederherstellung Account.....	6-6
Wiederholungen	
Ändern .....	D-22
Wild-card Zeichen.....	8-11

## Z

Zeichensatz.....	C-1
Zeilenvorschub .....	12-3
Zeit	
Anzeige in Alarm Historie .....	3-14
Einheiten.....	3-21
Format.....	4-41
Synchronisation.....	4-36

## Z (Fortsetzung)

Ziel.....	4-6
Zone.....	4-42
Zoom .....	3-25
Zugriff .....	2-5, 2-6
Benutzer ID.....	2-15
Ebene.....	6-11
Fenster .....	2-2, 2-12
für Konfiguration.....	2-12
Schutz.....	4-24
Standard .....	2-12
Zuweisung	
Drucker zu Ports .....	12-2
Kartenleser zu Ports .....	12-6
Zweizeilige Anzeige (Ereignis Log) .....	3-18
Zyklen.....	4-9



# Internationale Verkaufs- und Servicestellen

## **AUSTRALIEN Sydney**

Eurotherm Pty. Ltd.  
Telefon (+61 2) 9838 0099  
Fax (+61 2) 9838 9288  
E-mail [info.au@eurotherm.com](mailto:info.au@eurotherm.com)

## **BELGIEN & LUXEMBURG Moha**

Eurotherm S.A./N.V.  
Telefon (+32) 85 274080  
Fax (+32) 85 274081  
E-mail [info.be@eurotherm.com](mailto:info.be@eurotherm.com)

## **BRASILIEN Campinas-SP**

Eurotherm Ltda.  
Telefon (+5519) 3707 5333  
Fax (+5519) 3707 5345  
E-mail [info.br@eurotherm.com](mailto:info.br@eurotherm.com)

## **CHINA**

Eurotherm China

### **Büro Shanghai**

Telefon (+86 21) 6145 1188  
Fax (+86 21) 6145 2602  
E-mail [info.cn@eurotherm.com](mailto:info.cn@eurotherm.com)

### **Büro Beijing**

Telefon (+86 10) 8458 5757  
Fax (+86 10) 8458 4521  
E-mail [info.cn@eurotherm.com](mailto:info.cn@eurotherm.com)

### **Büro Guangzhou**

Telefon (+86 20) 3810 6506  
Fax (+86 20) 3810 6511  
E-mail [info.cn@eurotherm.com](mailto:info.cn@eurotherm.com)

## **DÄNEMARK Kopenhagen**

Eurotherm Danmark AS  
Telefon (+45 70) 234670  
Fax (+45 70) 234660  
E-mail [info.dk@eurotherm.com](mailto:info.dk@eurotherm.com)

## **DEUTSCHLAND Limburg**

Eurotherm Deutschland GmbH  
Telefon (+49 6431) 2980  
Fax (+49 6431) 298119  
E-mail [info.de@eurotherm.com](mailto:info.de@eurotherm.com)

## **FINNLAND Abo**

Eurotherm Finland  
Telefon (+358) 2250 6030  
Fax (+358) 2250 3201  
E-mail [info.fi@eurotherm.com](mailto:info.fi@eurotherm.com)

## **FRANKREICH Lyon**

Eurotherm Automation SA  
Telefon (+33 478) 664500  
Fax (+33 478) 352490  
E-mail [info.fr@eurotherm.com](mailto:info.fr@eurotherm.com)

## **GROSSBRITANNIEN Worthing**

Eurotherm Limited  
Telefon (+44 1903) 268500  
Fax (+44 1903) 265982  
E-mail [info.uk@eurotherm.com](mailto:info.uk@eurotherm.com)  
Web [www.eurotherm.co.uk](http://www.eurotherm.co.uk)

## **HONG KONG**

Eurotherm Hongkong  
Telefon (+85 2) 2873 3826  
Fax (+85 2) 2870 0148  
E-mail [info.hk@eurotherm.com](mailto:info.hk@eurotherm.com)

## **INDIEN Chennai**

Eurotherm India Limited  
Telefon (+91 44) 2496 1129  
Fax (+91 44) 2496 1831  
E-mail [info.in@eurotherm.com](mailto:info.in@eurotherm.com)

## **IRLAND Dublin**

Eurotherm Ireland Limited  
Telefon (+353 1) 469 1800  
Fax (+353 1) 469 1300  
E-mail [info.ie@eurotherm.com](mailto:info.ie@eurotherm.com)

## **ITALIEN Como**

Eurotherm S.r.l.  
Telefon (+39 031) 975111  
Fax (+39 031) 977512  
E-mail [info.it@eurotherm.com](mailto:info.it@eurotherm.com)

## **KOREA Seoul**

Eurotherm Korea Limited  
Telefon (+82 31) 273 8507  
Fax (+82 31) 273 8508  
E-mail [info.kr@eurotherm.com](mailto:info.kr@eurotherm.com)

## **NIEDERLANDE Alphen a/d Rijn**

Eurotherm B.V.  
Telefon (+31 172) 411752  
Fax (+31 172) 417260  
E-mail [info.nl@eurotherm.com](mailto:info.nl@eurotherm.com)

## **NORWEGEN Oslo**

Eurotherm A/S  
Telefon (+47 67) 592170  
Fax (+47 67) 118301  
E-mail [info.no@eurotherm.com](mailto:info.no@eurotherm.com)

## **ÖSTERREICH Wien**

Eurotherm GmbH  
Telefon (+43 1) 798 7601  
Fax (+43 1) 798 7605  
E-mail [info.at@eurotherm.com](mailto:info.at@eurotherm.com)

## **POLEN Katowice**

Invensys Eurotherm Sp z o.o.  
Telefon (+48 32) 218 5100  
Fax (+48 32) 218 5108  
E-mail [info.pl@eurotherm.com](mailto:info.pl@eurotherm.com)

## **SCHWEDEN Malmö**

Eurotherm AB  
Telefon (+46 40) 384500  
Fax (+46 40) 384545  
E-mail [info.se@eurotherm.com](mailto:info.se@eurotherm.com)

## **SCHWEIZ Wollerau**

Eurotherm Produkte (Schweiz) AG  
Telefon (+41 44) 787 1040  
Fax (+41 44) 787 1044  
E-mail [info.ch@eurotherm.com](mailto:info.ch@eurotherm.com)

## **SPANIEN Madrid**

Eurotherm España SA  
Telefon (+34 91) 661 6001  
Fax (+34 91) 661 9093  
E-mail [info.es@eurotherm.com](mailto:info.es@eurotherm.com)

## **U.S.A Leesburg VA**

Eurotherm Inc.  
Telefon (+1 703) 443 0000  
Fax (+1 703) 669 1300  
E-mail [info.us@eurotherm.com](mailto:info.us@eurotherm.com)  
Web [www.eurotherm.com](http://www.eurotherm.com)

ED58



invensys®

**EUROTHERM®**

EUROTHERM DEUTSCHLAND GMBH

Ottostraße 1, 65549 Limburg/Lahn

Telefon: +49 (0)6431 2980 Fax: +49 (0)6431 298119

e-mail: [info.de@eurotherm.com](mailto:info.de@eurotherm.com)

Website: <http://www.eurotherm.de>