

Manuel

Eycon-10/20

Panel Superviseur Eycon



invensys

EUROTHERM

Declaration of Conformity

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

Eurotherm Limited déclare par la présente que les produits ci-dessus sont conformes aux spécifications de sécurité et CEM listées. Eurotherm Limited déclare en outre que les produits ci-dessus sont conformes à la directive CEM 89 / 336 / CEE modifiée par 93 / 68 / CEE et également à la directive basse tension 73 / 23 / CEE.

Signature :

WRB Davis

Date : *30th August 2006*

Signé pour et au nom de Eurotherm Limited
William Davis
(Directeur général)



Tous droits strictement réservés. Aucune partie du présent document ne peut être reproduite, modifiée ou transmise sous quelque forme que ce soit et quelque soient les moyens, ni stockée sur un système d'extraction, si ce n'est pour servir d'aide à l'utilisation de l'équipement auquel le document renvoie, sans le consentement préalable par écrit du fabricant.

Le fabricant poursuit une politique de développement et d'amélioration continus de ses produits. Les spécifications du présent document peuvent donc être modifiées sans préavis. Les informations du présent document sont données en toute bonne foi, mais uniquement à titre indicatif. Le fabricant n'assume aucune responsabilité en cas de perte à la suite d'erreurs dans le présent document.

PANEL SUPERVISEUR EYCON

MANUEL

LISTE DES CHAPITRES

Section	Page
1 INSTALLATION	1 - 1
2 PREMIERS PAS	2 - 1
3 EXPLOITATION	3 - 1
4 GESTION	4 - 1
5 PERSONNALISATION	5 - 1
6 FONCTIONS ADMINISTRATIVES	6 - 1
7 ACCES A DISTANCE	7 - 1
8 TERMINAL DE CONFIGURATION	8 - 1
9 MAINTENANCE PREVENTIVE	9 - 1
A SPECIFICATIONS	A - 1
B MISE A JOUR DES OPTIONS	B - 1
C REFERENCE	C - 1

APPLICABILITE

Le présent manuel renvoie aux appareils équipés du logiciel V1.2

Manuels connexes

The Setpoint Program Editor Handbook	HA261134U005 Version 1A
The UserScreen Editor Handbook	HA260749U005 Version 2
The LIN Blocks Reference Manual	HA082375U003 Version 10
LINtools On-line user guide	RM263001U055 Version 6
The LIN/ALIN Installation and User Guide	HA082429U005 Version 2
The T2550 DIN rail controller User Manual	HA028898 Version 2
Modbus/Profibus communications handbook	HA028014 Version 2

Toutes les marques déposées et non déposées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

TABLE DES MATIÈRES

Section	Page
NOTES SUR LA SECURITE	1 - 1
SYMBOLES UTILISES SUR L'ETIQUETAGE DE L'APPAREIL	1 - 1
MAINTENANCE PREVENTIVE	1 - 2
Chapitre 1 : Installation	1 - 3
1.1 DEBALLAGE	1 - 3
1.2 INSTALLATION MECANIQUE	1 - 3
1.3 INSTALLATION ELECTRIQUE	1 - 6
1.3.1 Câblage de la tension d'alimentation	1 - 6
ALIMENTATION	1 - 6
1.3.2 Connexions EIA485	1 - 7
VOYANTS LED	1 - 7
1.3.3 Connecteur ETHERNET (100/10 Base-T)	1 - 8
1.3.4 Connecteur USB	1 - 8
1.3.5 Câblage du Visual Supervisor aux unités E/S	1 - 9
Chapitre 2 : PREMIERS PAS.....	2 - 1
2.1 MISE SOUS TENSION ET ECRAN D'ACCUEIL	2 - 1
2.1.1 Mise sous tension	2 - 1
2.1.2 Interface standard	2 - 1
FENETRE PRINCIPALE	2 - 2
FENETRE PROGRAMME	2 - 2
FENETRE ALARME	2 - 2
FENETRE ENREGISTREMENTS	2 - 2
FENETRE ACCES	2 - 2
FENETRE RECETTES	2 - 2
TOUCHES DE NAVIGATION	2 - 3
TOUCHES PERSONNALISEES	2 - 3
2.1.3 Ecran d'accueil	2 - 4
2.2 FENETRE PRINCIPALE	2 - 5
2.2.1 Affichage des informations	2 - 5
2.2.2 Saisie des informations	2 - 5
2.3 MENU POP-UP	2 - 6
2.4 FENETRE PROGRAMME	2 - 7
2.4.1 Affichage de l'état du programme	2 - 7
PROGRAMME NON CHARGE	2 - 7
PROGRAMME CHARGE	2 - 7
2.4.2 Accès au menu Programmer	2 - 7
2.5 MENU PROGRAMMER	2 - 8
2.6 FENETRE D'ALARMES	2 - 9
2.6.1 Indication de l'état d'alarme	2 - 9
AFFICHAGE DES MESSAGES ACTIFS	2 - 10
2.6.2 Réaction devant une alarme	2 - 10
AUCUNE ACTION	2 - 10
PAGE HISTORIQUE DES ALARMES	2 - 10
AFFICHAGE SUR DEUX LIGNES	2 - 11
ACQUITTEMENT DES ALARMES	2 - 11
2.7 FENETRE LOGGING	2 - 12
2.8 FENETRE ACCESS	2 - 12
2.8.1 Accès à l'appareil	2 - 12
ACCES STANDARD	2 - 12

TABLE DES MATIÈRES (suite)

Section	Page
Chapitre 3 : EXPLOITATION	3 - 1
3.1 EXECUTION D'UN PROGRAMME	3 - 1
3.1.1 Exécution immédiate d'un programme	3 - 1
3.1.2 Exécution à partir d'un point	3 - 3
3.1.3 Planification d'un programme	3 - 4
3.1.3.1 SPECIFICATION DATE DEBUT EXECUTION PROGRAMME ..	3 - 5
3.1.3.2 SPECIFICATION HEURE DEBUT EXECUTION PROGRAMME ..	3 - 5
3.1.3.3 MODIFICATION NBRE ITERATIONS (NBRE EXECUTIONS) ..	3 - 6
3.1.4 Saut de segment	3 - 7
3.1.4.1 CONSEQUENCES DE LA TRANSITION DES SEGMENTS	3 - 7
DE PALIER, CONSIGNE, ASSERVISSEMENT (SP/PV) A AUTRE TYPE ..	3 - 7
DE RAMPE À CONSIGNE	3 - 7
DE RAMPE À PALIER	3 - 7
DE RAMPE À FIN (VALEURS INITIALES)	3 - 7
DE RAMPE À FIN (PALIER INFINI)	3 - 7
DE RAMPE À TOUT AUTRE TYPE	3 - 7
3.2 MAINTIEN ET ABANDON D'UN PROGRAMME	3 - 8
3.2.1 Maintien d'un programme	3 - 8
3.2.2 Abandon d'un programme	3 - 8
3.3 SUPERVISION D'UN PROGRAMME	3 - 9
3.3.1 Fonction Monitor	3 - 9
3.3.2 Fonction preplot	3 - 10
MODE D'AFFICHAGE STANDARD	3 - 10
MODE INSPECTION	3 - 10
3.4 ARCHIVAGE DES DONNEES	3 - 11
3.4.1 Types de fichiers	3 - 11
ASCII	3 - 11
UHH	3 - 11
3.4.2 Types de noms	3 - 11
TEXT	3 - 11
HOURLY	3 - 11
DAILY	3 - 11
SEQUENCE	3 - 11
3.4.3 Fonction Manage	3 - 12
EXPORTATION DES ARCHIVES	3 - 12
3.4.4 Intégrité des données	3 - 12
3.5 TRAITEMENT DES ALARMES / MESSAGES	3 - 13
REPRESENTATION DE LA DATE ET HEURE	3 - 13
3.5.1 Page Historique des alarmes	3 - 13
AFFICHAGE SUR DEUX LIGNES	3 - 14
TOUCHES FILTRE	3 - 14
TOUCHE ACK	3 - 15
ARCHIVE	3 - 15
3.5.2 Acquiescement d'une alarm/message	3 - 15
ALARMS	3 - 15
MESSAGES	3 - 15
3.5.3 Ajout de notes à l'historique des alarmes	3 - 15
3.5.4 Archivage de l'historique d'alarmes	3 - 16
3.5.5 Page Sommaire d'alarmes	3 - 16
3.5.6 Journal d'événements	3 - 17
AFFICHAGE SUR DEUX LIGNES	3 - 17
3.6 AFFICHAGES DE ZONES ET GROUPES	3 - 18
3.6.1 Généralités	3 - 18
AFFICHAGES DE TENDANCE	3 - 18
INDICATION D'ALARME	3 - 18

TABLE DES MATIÈRES (suite)

Section	Page
3.6.2 Faces avant des blocs de fonction	3 - 20
FACES AVANT DE RAMPE	3 - 20
FACES AVANT PID	3 - 21
3.6.3 Modes d'affichage	3 - 21
AFFICHAGE FACE AVANT	3 - 22
AFFICHAGE NUMERIQUE	3 - 22
BARGRAPHE VERTICAL	3 - 22
BARGRAPHE HORIZONTAL	3 - 23
TENDANCE VERTICALE AVEC FACE AVANT	3 - 23
TENDANCE VERTICALE - PLEINE LARGEUR	3 - 25
TENDANCE HORIZONTALE AVEC FACE AVANT	3 - 25
TENDANCE HORIZONTALE - PLEINE LARGEUR	3 - 26
3.7 TELECHARGEMENT DE RECETTES	3 - 27
SELECTION D'UN ENSEMBLE DE RECETTE	3 - 28
3.7.1 Procédure de téléchargement	3 - 28
CHARGEMENT D'UNE RECETTE	3 - 28
SELECTION D'UNE CHAINE DE RECETTE	3 - 29
SELECTION D'UNE RECETTE	3 - 29
3.7.2 Supervision de la recette	3 - 29
PAGE RECIPE STATUS	3 - 29
PAGE RECIPE MONITOR	3 - 30
3.8 LOTS	3 - 31
3.8.1 Chargement d'un lot	3 - 31
3.8.2 Sélection d'une recette	3 - 31
3.8.3 Personnalisation d'un lot	3 - 31
3.8.4 Lancement d'un lot	3 - 32
3.8.5 Supervision d'un lot	3 - 32
3.8.6 Maintien d'un lot	3 - 32
3.8.7 Abandon d'un lot	3 - 32
3.8.8 Création d'un lot	3 - 33
Chapitre 4 : GESTION	4 - 1
4.1. MODIFICATION D'UN PROGRAMME	4 - 1
4.1.1 INTRODUCTION	4 - 1
CREATION D'UN PROGRAMME	4 - 1
MODIFICATION D'UN PROGRAMME	4 - 1
4.1.2 Accès à la page éditeur de programme	4 - 3
4.1.3 Modification d'un point de consigne	4 - 4
MODIFICATION DU TYPE DE RAMPE	4 - 4
TERMINOLOGIE	4 - 4
POUR MODIFIER LE TYPE DE RAMPE	4 - 5
MODIFICATION DE LA VALEUR D'UN POINT DE CONSIGNE	4 - 6
4.1.4 Modification d'un segment	4 - 7
MODIFICATION DE L'IDENTIFICATEUR D'UN SEGMENT	4 - 7
MODIFICATION DE LA DUREE D'UN SEGMENT	4 - 8
4.1.5 Insertion/suppression d'un segment	4 - 8
INSERTION D'UN SEGMENT NUL	4 - 8
SUPPRESSION D'UN SEGMENT	4 - 9
4.1.6 Modification des propriétés hold back	4 - 9
SELECTION DU POINT DE CONSIGNE	4 - 10
MODIFICATION DU MODE HOLD BACK	4 - 10
MODIFICATION DES VALEURS HOLDBACK	4 - 10
4.1.7 Modification des propriétés d'un programme	4 - 11
MODIFICATION DES NOMS DE PROGRAMME	4 - 11
MODIFICATION DES UNITES DE RAMPE	4 - 12
SELECTION ACTION A EFFECTUER FIN DE CHAQUE EXECUTION	4 - 12
MODIFICATION DES ITERATIONS PAR DEFAULT	4 - 13
4.1.8 Modification des noms de points de consigne	4 - 13
4.1.9 Affichage de la synchronisation des segments	4 - 14

TABLE DES MATIÈRES (suite)

Section	Page
4.2 CONSIGNATIONS DE GROUPES DE DONNEES	4 - 15
4.2.1 Procédure de consignation	4 - 15
CONFIGURATION DE LA CONSIGNATION	4 - 16
4.2.2 Transfert FTP	4 - 18
MODE COPIE MULTIPLE	4 - 18
MODE COPIE UNIQUE	4 - 18
CONFIGURATION	4 - 18
4.3 GESTION D'UNE APPLICATION	4 - 19
4.3.1 Page sommaire d'application	4 - 20
4.3.2 Page Application manager	4 - 20
4.3.3 Arrêt d'une application	4 - 21
4.3.4 Enregistrement des données d'une application	4 - 22
4.3.5 Déchargement d'une application	4 - 22
4.3.6 Chargement ou chargement et exécution d'une application	4 - 23
SELECTION D'UNE APPLICATION	4 - 23
CHARGEMENT D'UNE APPLICATION	4 - 23
4.3.7 Suppression d'une application	4 - 23
4.3.8 Gestionnaire des blocs de fonction	4 - 24
AFFICHAGE ALPHANUMERIQUE DES BLOCS	4 - 26
DETAILS DES BLOCS DE FONCTION	4 - 27
4.4 CONTROLE DE L'ACCES	4 - 27
4.4.1 Premier accès	4 - 28
4.4.2 Modification des mots de passe	4 - 28
4.4.3 Système ID utilisateur	4 - 30
PASSAGE AU SYSTEME ID UTILISATEUR	4 - 30
GESTION DES ID UTILISATEURS	4 - 31
4.5 CONFIGURATION ET REINITIALISATION DE L'APPAREIL	4 - 35
4.5.1 Modification des paramètres de communication	4 - 35
MODIFICATION D'UN PARAMETRE LOGICIEL	4 - 36
PROTOCOLES DISPONIBLES	4 - 36
TALK-THRU	4 - 36
ETHERNET	4 - 37
MODBUS/TCP	4 - 38
4.5.2 Définition de la stratégie de démarrage	4 - 39
CRITERES DE DEMARRAGE A CHAUD/FROID	4 - 39
PAGE DE STRATEGIE DE DEMARRAGE	4 - 39
MODIFICATION DES VALEURS DE DEMARRAGE	4 - 40
4.5.3 Mise à l'heure de l'horloge	4 - 41
ACCES A LA PAGE DE CONFIGURATION DE L'HORLOGE	4 - 41
MODIFICATION DE LA DATE ET DE L'HEURE	4 - 41
MODIFICATION DE L'HEURE	4 - 42
4.5.4 Changement de langue et modification des formats de date/heure ..	4 - 42
LANGUE	4 - 43
FORMAT DATE	4 - 43
FORMAT HEURE	4 - 43
4.5.5 Configuration de l'affichage du panneau avant	4 - 44
ACCES A LA PAGE PANEL SETUP	4 - 44
VALEURS DE LUMINOSITE DE L'AFFICHAGE	4 - 44
TEMPS IMPARTIS	4 - 45
SAISIE DE DONNEES	4 - 45
4.6 CLONAGE D'UN APPAREIL	4 - 46
4.6.1 Accès à la page de clonage	4 - 46
4.6.2 Clonage des données d'une application	4 - 47
EXPORTATION DES DONNEES D'UNE APPLICATION	4 - 47
IMPORTATION DES DONNEES D'UNE APPLICATION	4 - 47

TABLE DES MATIÈRES (suite)

Section	Page
4.6.3 Clonage des données système (appareil)	4 - 48
SELECTION DE DONNEES SYSTEME	4 - 48
EXPORTATION DE DONNEES SYSTEME	4 - 48
IMPORTATION DE DONNEES SYSTEME	4 - 48
4.6.4 Clonage des données d'une application et système (ALL)	4 - 49
4.7 GESTIONNAIRE DE FICHIERS	4 - 50
4.7.1 Arrêt de l'application	4 - 50
4.7.2 Appel du gestionnaire de fichiers	4 - 50
4.7.3 Copie et suppression de fichiers	4 - 51
4.7.4 Rechargement de l'application	4 - 52
4.8 GESTION DES RECETTES	4 - 52
4.8.1 Création de fichiers de recette	4 - 52
4.8.2 Modification des recettes	4 - 52
AJOUTER UNE LIGNE DE RECETTE	4 - 52
AJOUTER UNE VARIABLE	4 - 53
REFERENCES DES REPERES	4 - 53
VALEUR DE RECETTE	4 - 53
AJOUTER UNE RECETTE	4 - 53
SUPPRESSION DE RECETTES	4 - 53
ENREGISTREMENT DES RECETTES	4 - 54
PROPRIETES DES FICHIERS DE RECETTE	4 - 54
4.8.3 Acquisition d'une recette	4 - 54
4.9 FONCTIONS OEM	4 - 55
4.9.1 Intellectual Property Right Protection (IPRP)	4 - 55
MODIFICATION DES VALEURS IPRP	4 - 55
4.10 MAINTENANCE DES LOTS	4 - 56
Chapitre 5 : PERSONNALISATION	5 - 1
5.1 INTRODUCTION	5 - 1
5.1.1 Dictionnaires	5 - 1
5.1.2 Navigation à l'écran et noms des bases de données	5 - 2
5.2 DICTIONNAIRE TEXTE SYSTEME	5 - 2
5.2.1 Structure des fichiers	5 - 2
5.2.2 Remplacement du texte système	5 - 3
5.2.3 Création de versions en langues étrangères	5 - 3
5.2.4 Dictionnaire	5 - 3
5.2.5 Personnalisation des écrans en utilisant le dictionnaire	5 - 24
5.2.5 Personnalisation des écrans en utilisant le dictionnaire	5 - 25
5.2.6 Personnalisation des alarmes/événements en utilisant le dictionnaire	5 - 26
5.3 DICTIONNAIRE TEXTE DES ERREURS	5 - 27
5.3.1 Modification des messages d'erreur	5 - 28
5.3.2 Création de dictionnaire langue étrangère pour lmessages d'erreur	5 - 28
PROCEDURE	5 - 28
5.4 DICTIONNAIRE TEXTE DES EVENEMENTS	5 - 29
5.4.1 Modification des messages d'événement	5 - 33
5.4.2 Création dictionnaire langue étrangère pour messages d'événement	5 - 33
PROCEDURE	5 - 33
5.4.3 PRIORITÉS DES ÉVÉNEMENTS	5 - 33
5.5 DICTIONNAIRE TEXTE UTILISATEUR	5 - 34
5.6 DICTIONNAIRE TEXTE PROGRAMMATEUR	5 - 34

TABLE DES MATIÈRES (suite)

Section	Page
5.7 NAVIGATION A L'ECRAN	5 - 35
5.7.1 Fichier Navigation à l'écran	5 - 35
VERSIONS	5 - 35
VERSIONS OPTION AUDITOR	5 - 39
5.7.2 Modification du fichier _default.pnl	5 - 42
5.7.3 Types de lignes	5 - 43
DECLARATION DE L'AGENT ECRAN	5 - 43
DECLARATION DU PILOTE D'ECRAN	5 - 44
DECLARATION DE PAGE D'ACCUEIL	5 - 45
DECLARATION DE LA PAGE PRINCIPALE	5 - 45
DECLARATION DE PAGE INITIALE	5 - 45
5.7.4 Types d'agents	5 - 46
5.8 NOMS DES BASES DE DONNEES	5 - 48
5.8.1 Noms des blocs de fonction	5 - 48
5.8.2 Noms des alarmes	5 - 48
5.8.3 Enumérations	5 - 49
REPERES	5 - 49
5.9 FICHIERS DE FEUILLE	5 - 50
5.9.1 Feuilles de rapport	5 - 50
ENTREES DU FICHIER UYF	5 - 51
5.9.2 Feuilles d'alarme	5 - 54
EXEMPLE	5 - 54
5.10 FICHIER DE RECETTE	5 - 55
5.10.1 Fichier de recette de base	5 - 55
EN-TETE DE FICHIER	5 - 55
LIGNE DE TITRE	5 - 56
LIGNES DE VARIABLES	5 - 56
EXEMPLE DE FICHIER DE BASE	5 - 56
5.10.2 Fichiers plus complexes	5 - 57
FICHIERS MULTI-LIGNES	5 - 57
FICHIERS AVEC DES VARIABLES D'ACQUISITION FACULTATIVES	5 - 57
FICHIERS AVEC DES VARIABLES DE SUPERVISION FACULTATIVES ...	5 - 58
5.11 DICTIONNAIRE MODIFIABLE	5 - 58
5.12 DICTIONNAIRE DES RECETTES	5 - 59
5.13 DICTIONNAIRE DES LOTS	5 - 60
5.13.1 EXEMPLE	5 - 60
5.14 FICHIERS DE LOTS	5 - 61
5.14.1 En-tête de fichier	5 - 61
5.14.2 Phases de lot	5 - 62
5.15 TRACABILITE DES MODIFICATIONS DE LA BASE DE DONNEES	5 - 63
5.15.1 Ligne d'en-tête	5 - 63
5.15.2 Lignes d'éléments	5 - 63
Chapitre 6 : FONCTIONS ADMINISTRATIVES.....	6 - 1
6.1 HISTORIQUE RESEAU	6 - 1
6.1.1 Modes	6 - 2
6.1.2 CONFIGURATION (FOURNISSEUR)	6 - 2
SELECTION DES CONSOMMATEURS	6 - 2
FILTRAGE DE L'HISTORIQUE	6 - 2
PARAMETRES	6 - 2
6.1.3 Contrôle ID utilisateur	6 - 3
PAGE D'ACCES A LA SECURITE	6 - 3
EXPIRES	6 - 5
TOUCHES ECRAN	6 - 5
6.2 SIGNATURES ELECTRONIQUES	6 - 10
6.2.1 Activation des signatures électroniques	6 - 10
6.2.2 Configuration des signatures	6 - 11
NIVEAUX D'ACCES	6 - 11

TABLE DES MATIÈRES (suite)

Section	Page
Chapitre 7 : ACCES A DISTANCE	7 - 1
7.1 FTP	7 - 1
7.1.1 Ouverture de session FTP	7 - 1
TEMPS IMPARTI	7 - 1
7.1.2 Système de fichiers	7 - 1
7.1.3 Transfert de fichiers d'archive	7 - 1
Chapitre 8 : TERMINAL DE CONFIGURATION	8 - 1
8.1 GEnEralitEs	8 - 1
8.2 PREPARATION	8 - 1
8.2.1 Sélection du mode du configurateur	8 - 1
8.2.2 Sélection de l'efficacité du contrôle	8 - 1
8.3 EXECUTION DU CONFIGURATEUR	8 - 2
8.3.1 Accès au menu initial	8 - 2
8.3.2 Menu initial	8 - 3
8.3.3 Quitter le logiciel VDU & le mode de configuration UC	8 - 3
8.4 CONFIGURATION DE LA BASE DE DONNEES	8 - 3
8.4.1 MAKE	8 - 4
APERCU DE BLOC	8 - 4
TYPES DE CONNEXION DANS UNE BASE DE DONNEES UC	8 - 8
8.4.2 Commande COPY	8 - 8
8.4.3 Commande DELETE	8 - 8
8.4.4 Commande INSPECT	8 - 9
8.4.5 Commande NETWORK	8 - 9
8.4.6 Commande Utilities	8 - 10
COMMANDES START, STOP MENU UTILITIES	8 - 10
COMMANDE SAVE MENU UTILITIES	8 - 10
COMMANDE LOAD MENU UTILITIES	8 - 10
COMMANDE FILE MENU UTILITIES	8 - 11
8.4.7 ALARMES	8 - 11
8.4.8 JOURNAL DES ALARMES	8 - 11
8.4.8 Journal d'événements	8 - 11
8.5 CONFIGURATION MODBUS	8 - 12
8.5.1 Indice GW	8 - 12
8.5.2 MODE	8 - 12
8.5.3 INTERFACE	8 - 13
8.5.4 Commande SETUP	8 - 13
SÉRIE MAÎTRE	8 - 13
SÉRIE ESCLAVE	8 - 13
TCP MAÎTRE	8 - 13
TCP ESCLAVE	8 - 13
8.5.5 Commande TABLES	8 - 15
LISTE DES TABLEAUX	8 - 15
MENUS DE TABLEAUX	8 - 17
Chapitre 9 : MAINTENANCE PREVENTIVE	9 - 1
9.1 REMPLACEMENT DE LA PILE	9 - 1
9.2 ETALONNAGE DE L'ECRAN TACTILE	9 - 2

TABLE DES MATIÈRES (suite)

Section	Page
Annexe A : SPECIFICATIONS TECHNIQUES	A - 1
Spécifications générales	A - 1
Spécifications de communication	A - 2
BLOCS DE FONCTION PRIS EN CHARGE	A - 3
Annexe B : MISE A JOUR DES OPTIONS	B - 1
B1 INTRODUCTION	B - 1
B2 ACCES A L'UTILITAIRE OPTIONS DE LOGICIEL	B - 1
Annexe C : REFERENCE	C - 1
C1 CODES ASCII	C - 1
C2 GLOSSAIRE	C - 2
Index	i -1

Page laissée intentionnellement blanche

NOTES SUR LA SECURITE

ATTENTION !

Cette unité est destinée à être utilisée avec des alimentations cc basse tension. La connexion de tension d'alimentation secteur n'endommagera pas l'appareil, mais peut présenter un risque de choc électrique sur les surfaces accessibles à l'opérateur.

ATTENTION !

Le connecteur de tension d'alimentation comprend deux broches 0 V, connectées en commun par le fond de panier de la carte, et deux broches 24 V (nom) qui sont également reliées en interne, ce qui permet de connecter plusieurs unités en guirlande. Vous ne pouvez connecter deux unités d'alimentation séparées, parce que vous risquez d'endommager l'unité et/ou de créer un risque potentiel d'incendie ou d'explosion.

Attention

Une protection locale contre la foudre doit être prévue, si l'unité d'alimentation cc se trouve à plus de 30 m des visual supervisor(s) qu'elle alimente.








Nota : Pour la conformité à la norme de sûreté BS EN61010, l'équipement doit comporter l'un des dispositifs de débranchement suivants, à portée de main de l'opérateur, et étiqueté comme dispositif de débranchement :

- a. Un commutateur ou un disjoncteur conforme aux conditions IEC947-1 et IEC947-3.
- b. Une prise séparée qui peut être débranchée sans utilisation d'un outil.
- c. Une prise séparée, sans dispositif de blocage, à brancher sur la prise femelle d'un bâtiment.

1. En cas de risque, si l'opérateur doit se fier à une valeur affichée par l'équipement, l'affichage doit fournir une indication sans ambiguïté (par ex. : une alarme clignotante), lorsque la valeur est hors plage haute ou basse.
2. En cas de pollution (condensation, poussière de charbon etc.), une installation d'air conditionné/ filtrage/ étanchéité est nécessaire au bon fonctionnement de l'appareil.
3. L'appareil est conçu pour le contrôle et la supervision des procédés dans un environnement intérieur. Si l'équipement est utilisé d'une manière non spécifiée par le fabricant, la protection fournie par l'appareil risque d'être compromise.
4. La batterie de l'unité ne doit pas être court-circuitée. Lorsque la batterie est à plat, celle-ci doit être éliminée conformément à la réglementation locale sur les cellules de monofluorure de polycarbonate/ lithium
5. Lorsque vous connectez un dispositif USB, il doit être connecté directement dans l'appareil. L'utilisation de câbles de raccordement USB risque de compromettre la conformité ESD de l'unité.
6. Il n'y a aucune exigence particulière d'isolation en ce qui concerne les circuits externes.
7. Pour la conformité aux exigences CE, la borne à conducteur de protection doit être connectée à un conducteur de protection.

SYMBOLES UTILISES SUR L'ETIQUETAGE DE L'APPAREIL

Un ou plusieurs de ces symboles peuvent apparaître sur l'étiquette à l'arrière de l'appareil.

	Voir les consignes du manuel		Connecteur Ethernet
	Terre fonctionnelle		Connecteur USB
	Appareil à alimentation cc uniquement		Connecteur communications série
	Des précautions contre les décharges électrostatiques doivent être prises au moment de la manipulation de l'unité.		

Attention

Lorsque l'opérateur accède à la pile ou configure les commutateurs DIP, il doit être au même potentiel électrique que le boîtier de l'appareil.

Lorsque des dispositifs USB sont installés, l'opérateur et le dispositif doivent être au même potentiel électrique que le boîtier de l'appareil.



MAINTENANCE PREVENTIVE

L'unité peut être nettoyée en utilisant un chiffon non pelucheux, imprégné d'une solution de détergent doux, si nécessaire. Les agents de nettoyage agressifs comme l'alcool isopropylique doivent être évités, parce qu'ils endommagent l'écran tactile.

La durée de vie moyenne d'une pile est d'environ cinq ans. Il est recommandé de définir l'indicateur 'BadBatt' dans le bloc Eycon-10 ou Eycon-20, pour déclencher une alarme appareil, lorsque la pile doit être remplacée. La pile doit être remplacée dès que possible après l'apparition de cette alarme.

CHAPITRE 1 : INSTALLATION

Ce chapitre s'adresse aux responsables chargés d'installer et de mettre en service l'appareil et comprend les sections suivantes :

- 1.1 Déballage
- 1.2 Installation mécanique
- 1.3 [Installation électrique](#)

1.1 DEBALLAGE

L'unité est expédiée dans un emballage spécial conçu pour la protéger durant le transport.

Si le conteneur présente des signes de dommage, ouvrez-le immédiatement et examinez l'appareil. S'il s'avère que celui-ci est endommagé, demandez des instructions au représentant local du fabricant. Dans l'intervalle, ne mettez pas l'appareil en route.

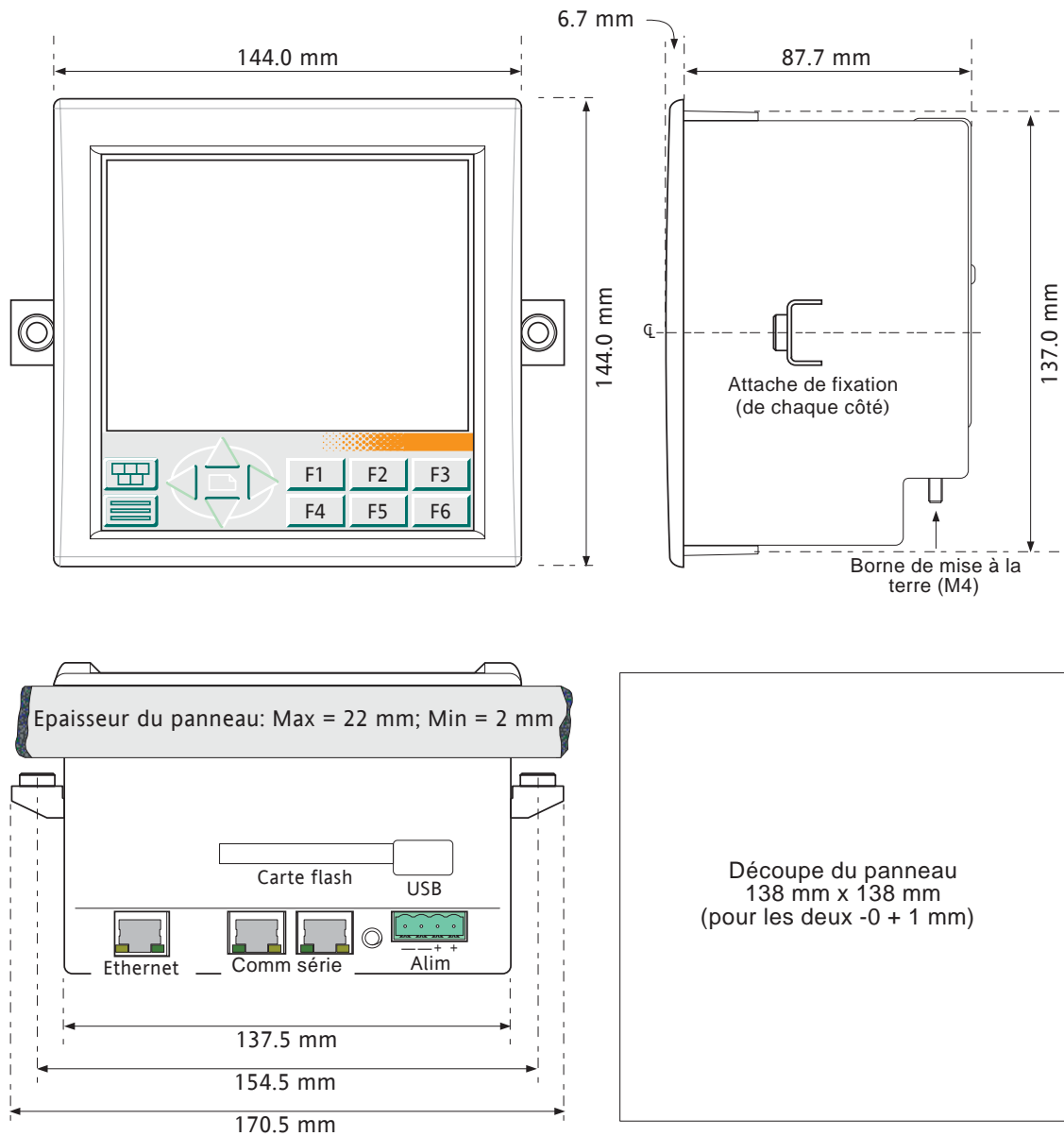
Si le conteneur n'est pas endommagé, retirez l'appareil de son emballage, de même que tous ses accessoires et la documentation.

Après avoir installé l'unité, conservez tout emballage intérieur et l'emballage extérieur pour une éventuelle réexpédition.

1.2 INSTALLATION MECANIQUE

1. Vérifiez que l'épaisseur du panneau de montage n'est pas supérieure à 22 mm (pour le bois ou le plastique), ni inférieure à 2 mm (pour l'acier).
2. Dans le panneau, faites une découpe de 138 x 138 mm (petit écran) ou de 281 x 281 mm (grand écran). Si plusieurs Visual Supervisors doivent être montés sur un même panneau, il faut respecter les distances minimales indiquées dans la figure 1.2a/1.2b.
3. De l'avant du panneau support, insérez l'appareil (partie arrière en premier) dans la découpe.
4. Insérez les deux dispositifs de serrage dans les ouvertures rectangulaires sur les côtés du boîtier de l'appareil.
5. En vous assurant que le joint d'étanchéité repose à plat contre l'avant du panneau, serrez suffisamment les vis des dispositifs de serrage pour maintenir fermement en place l'unité. **IMPORTANT** : Ne serrez pas trop les vis. Un serrage excessif risque de déformer le boîtier et de rendre l'appareil inopérant.

1.2 INSTALLATION MECANIQUE (suite)



DETAILS DE MONTAGE SUR PANNEAU

Angle panneau installé: Panneaux verticaux uniquement
 Espacement mini. inter-unités: 50 mm. vertical ou horizontal.

Nota: Lorsque plusieurs unités sont montées les unes à côté des autres, il faut s'assurer que la température ambiante ne dépasse pas la température de fonctionnement maximale spécifiée de 50°C

Figure 1.2a Installation mécanique unité à petit écran

1.2 INSTALLATION MECANIQUE (suite)

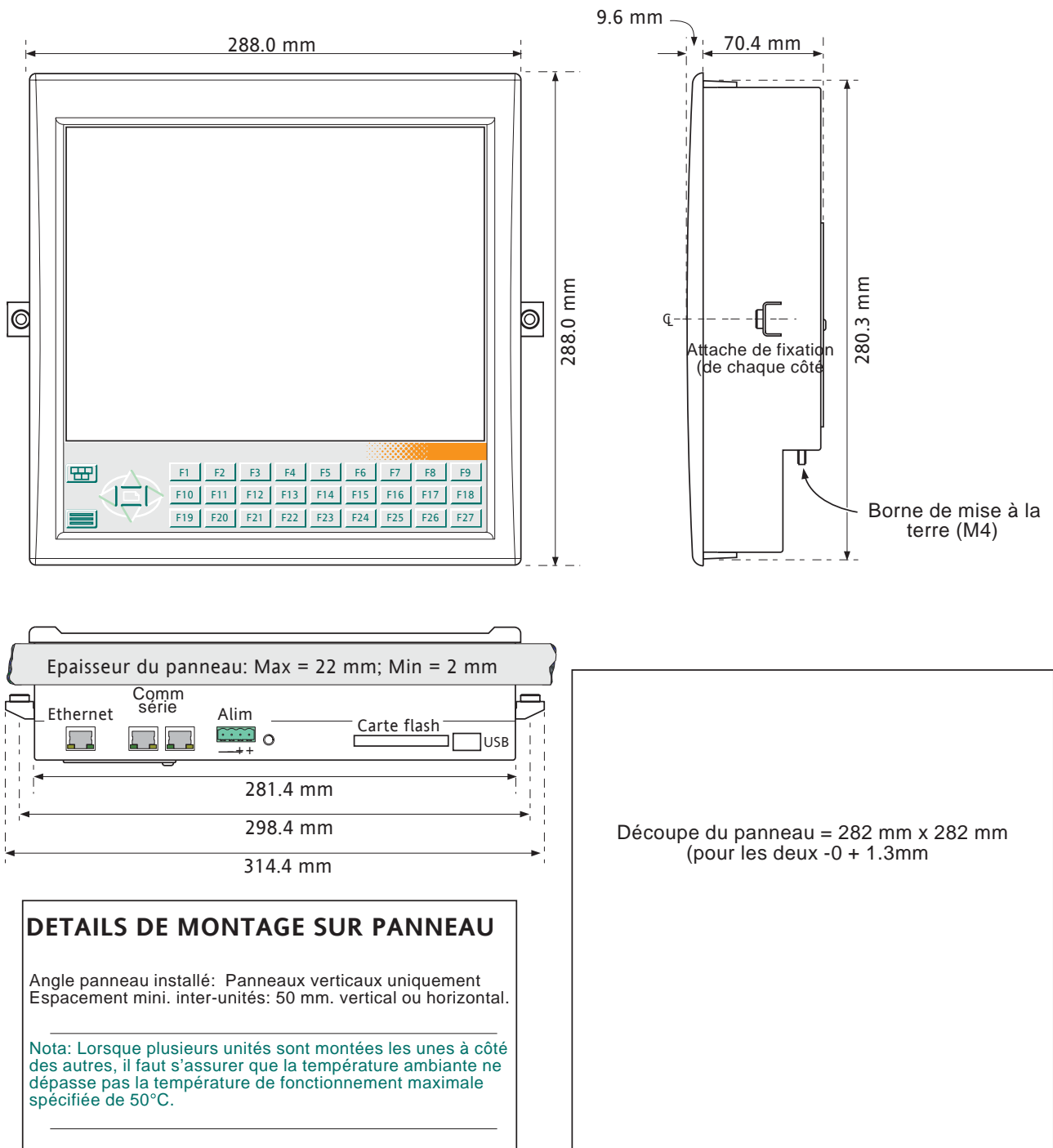


Figure 1.2b Installation mécanique de l'unité à grand écran

1.3 INSTALLATION ELECTRIQUE

Nota : Avant de procéder à un branchement quelconque, lisez les Notes sur la Sécurité et les avertissements au début du chapitre.

1.3.1 Câblage de la tension d'alimentation

Le câblage de la tension d'alimentation 24 Vcc est terminé par un connecteur à quatre broches situé sous l'unité, comme le montre la figure 1.2a ou 1.2b. Le câblage d'alimentation doit être terminé conformément aux figures 1.3.1a et 1.3.1b ci-dessous.

Nota : Les broches 1 et 2 sont interconnectées, tout comme les broches 3 et 4.

Alimentation

Plage de tension : 19,2 à 28,8 Vcc (24 Vcc ± 20 %)

Ondulation admissible : 1 V max.

Puissance maximale (à 24 V) : Petit écran= 20 W, Grand écran = 24 W

Courant d'appel : 10 A

Fusibles internes : Non remplaçables par l'utilisateur

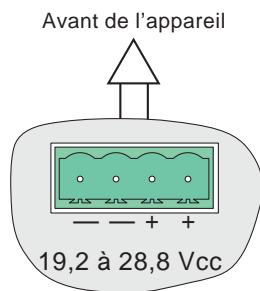


Figure 1.3.1a Câblage de la tension d'alimentation (vue du dessous de l'appareil)

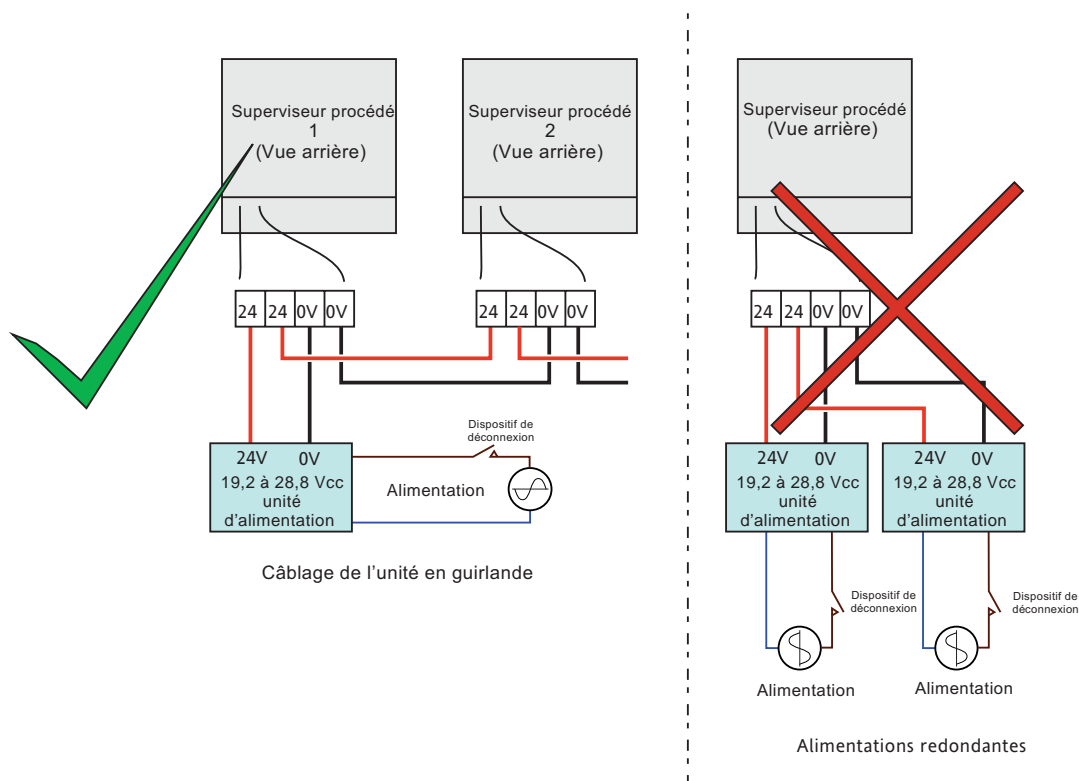


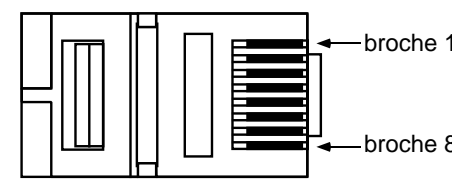
Figure 1.3.1b Exemples de connexions de la tension d'alimentation

1.3.2 Connexions EIA485

Cette paire de connecteurs RJ45 adjacents se trouvent sous de l'appareil, comme le montrent les figures 1.2a et 1.2b. Ces connecteurs peuvent être configurés, chacun à l'aide d'un quadruple commutateur DIP, comme maître ou esclave. D'autres parties des commutateurs permettent d'activer ou de désactiver les résistances de terminaison de 120 Ω. Vous pouvez accéder aux commutateurs DIP, en déposant le capot d'accès à l'arrière de l'unité.

Le tableau 1.3.2a montre le brochage des connexions maître et esclave. La figure 1.3.2 et le tableau 1.3.2b montrent les détails du commutateur pour l'unité à petit écran (l'unité à grand écran est similaire).

Nota : Lorsque vous utilisez un port EIA485 pour communiquer avec une imprimante, la connexion maître ou esclave doit être sélectionnée en fonction du type de câble utilisé.



Prise RJ 45: Vue du dessous

Broche	5 fils maître	5 fils esclave	3 fils maître/esclave
1	RxB	TxB	B
2	RxA	TxA	A
3	Commun	Commun	Commun
4	NC	NC	NC
5	NC	NC	NC
6	Commun	Commun	Commun
7	TxB	RxB	NC
8	TxA	RxA	NC

Tableau 1.3.2a Brochage du port de communication série.

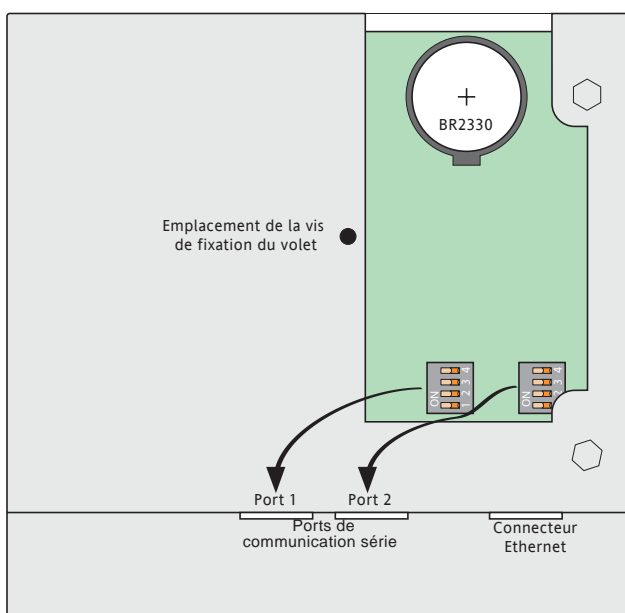


Figure 1.3.2

Configuration du matériel pour les communications série



Attention

L'utilisateur doit être au même potentiel que le boîtier de l'appareil, lorsqu'il accède à des composants internes comme les piles et les commutateurs.

Segment	ON (gauche)	OFF (droite)
4	Esclave	Maître
3	5 fils	3 fils
2	Résistance de terminaison de 120 Ohms entre les broches 7 et 8	Aucune résistance de terminaison entre les broches 7 et 8
1	Résistance de terminaison de 120 Ohms entre les broches 1 et 2	Aucune résistance de terminaison entre les broches 1 et 2

Tableau 1.3.2b Paramétrage du commutateur de communication DIP

VOYANTS LED

Il y a deux voyants LED associés aux connecteurs de communication série RJ45 :

La LED jaune indique que l'unité émet.

La LED verte s'allume, lorsque la communication à 5 fils (duplex intégral) est sélectionnée (voir ci-dessus).

1.3.3 Connecteur ETHERNET (100/10 Base-T)

La figure 1.3.3 ci-dessous montre le brochage du connecteur Ethernet RJ45. Le connecteur se trouve sous l'unité comme le montre la [figure 1.2a](#) et [figure 1.2b](#) ci-dessus.

Nota : Les voyants LED intégrés dans la prise du connecteur ne sont pas utilisés dans cette application.

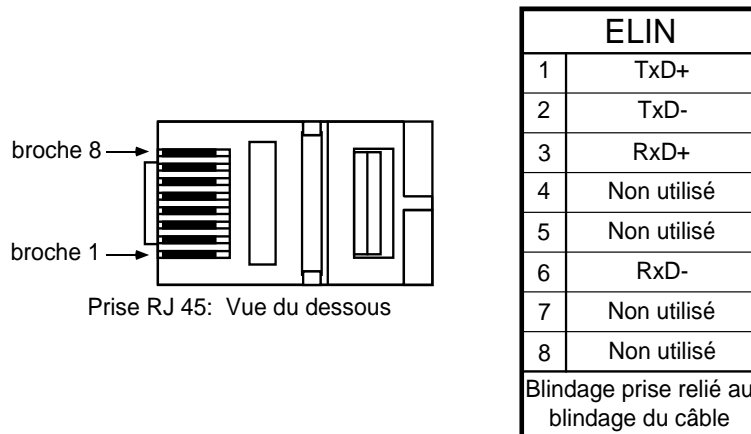


Figure 1.3.3 Brochage du connecteur Ethernet (ELIN).

1.3.4 Connecteur USB

Ce connecteur ne peut être utilisé que pour la connexion de dispositifs USB de stockage de masse (clés de mémoire). La figure 1.3.4 montre le brochage du connecteur. Le connecteur se trouve sous l'unité comme le montre la [figure 1.2a](#) et [figure 1.2b](#) ci-dessus.

Nota : La conformité aux directives CEM ne peut être garantie, si le dispositif de stockage de masse est connecté en utilisant un câble de raccordement.

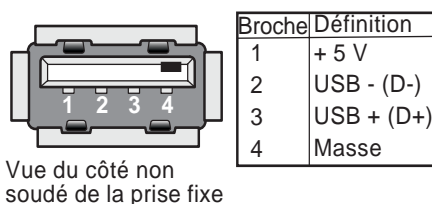


Figure 1.3.4 Brochage du connecteur USB



Attention

L'utilisateur et le périphérique (par ex. : dispositif USB) doivent être au même potentiel électrique que le boîtier de l'appareil avant de connecter le périphérique.

1.3.5 Câblage du Visual Supervisor aux unités E/S

Tous les connecteurs sont du type RJ45. Dans le cas d'une installation fixe permanente, utilisez des câbles à faible perte (Référence Eurotherm S9508-5/2RJ45/xxx/- , où xxx est la longueur en mètres, la virgule décimale étant implicite, à savoir: "xx,x" pour une longueur maximale de 99,9 m). Si l'installation est temporaire, on peut utiliser des câbles d'usage courant. Des câbles de catégorie 5 peuvent être utilisés pour des longueurs de câble de 100 m maximum. Il est recommandé d'utiliser un ou plusieurs routeurs en utilisant des connexions à fibres optiques, si la longueur est supérieure à 100 m.

Le câblage entre le Visual Supervisor et les unités E/S peut être réalisé en utilisant des connecteurs EIA485 ou le connecteur Ethernet, qui se trouvent tous à l'arrière de l'unité, comme le montrent les figures 1.2a et 1.2b. La figure 1.3.5a montre deux exemples simples de câblage. La figure 1.3.5b montre un exemple plus complexe. Pour de plus amples détails sur le câblage de l'unité E/S, consultez la documentation fournie avec celle-ci.

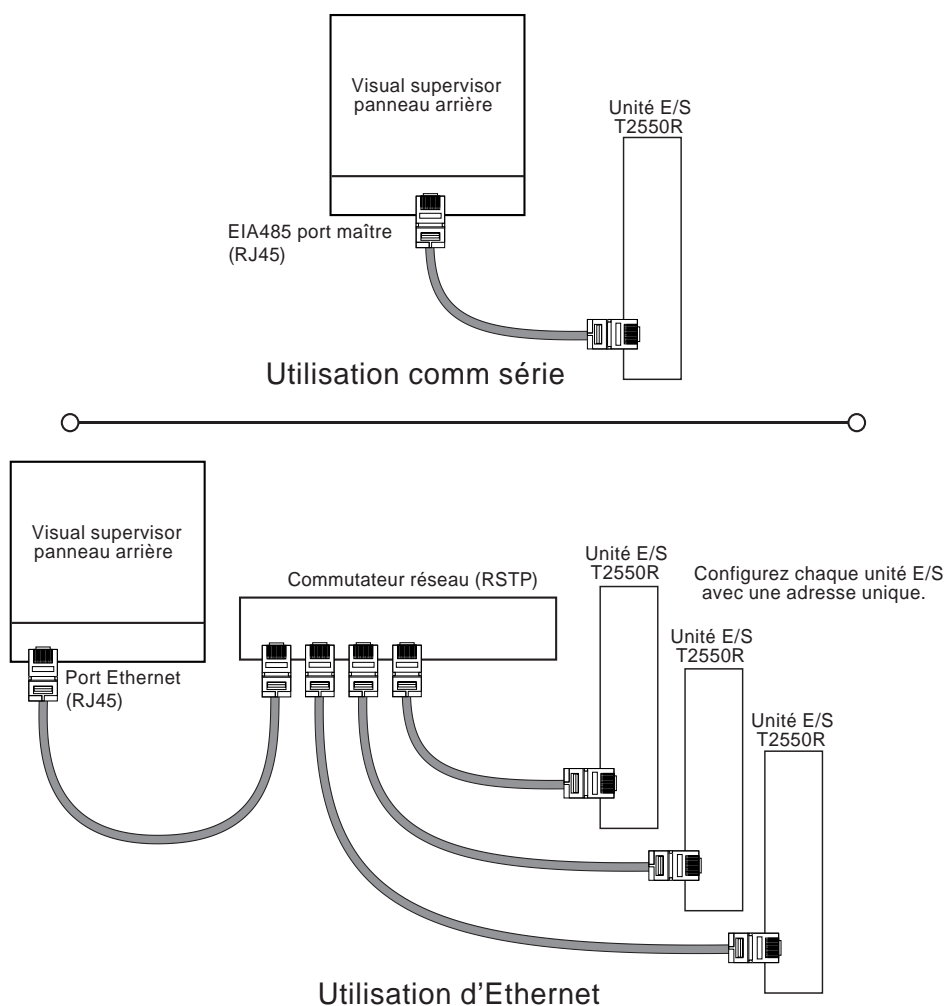


Figure 1.3.5a. Exemples de câblage Visual Supervisor aux unités E/S (fonctionnement simplex).

1.3.5 CABLAGE DU VISUAL SUPERVISOR AUX UNITES E/S (suite)

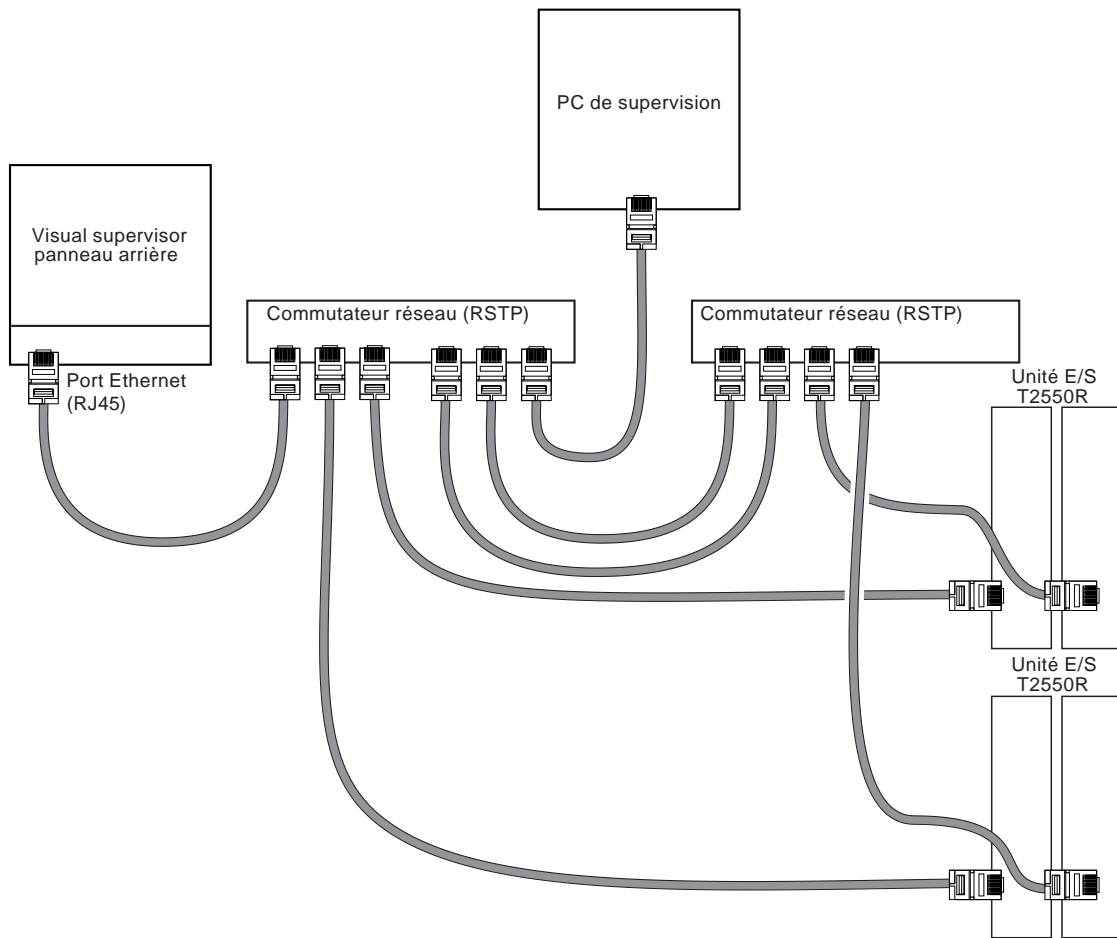


Figure 1.3.5b Exemple de câblage du Visual Supervisor aux unités E/S (fonctionnement E/S redondant)

CHAPITRE 2 : PREMIERS PAS

Ce chapitre comprend les sections suivantes :

- 2.1 Mise sous tension et écran d'accueil, y compris les [touches de navigation](#)
- 2.2 [Fenêtre principale : saisie et affichage des informations](#)
- 2.3 [Menu Pop-up](#)
- 2.4 [Fenêtre programme](#)
- 2.5 [Menu programmeur](#)
- 2.6 [Fenêtre des alarmes](#)
- 2.7 [Fenêtre d'enregistrements](#)
- 2.8 [Fenêtre d'accès](#)

2.1 MISE SOUS TENSION ET ECRAN D'ACCUEIL

2.1.1 Mise sous tension

L'unité Visual Supervisor ne dispose pas d'un interrupteur de mise sous tension qui lui soit propre, sa mise sous tension dépendra donc des dispositions de votre installation. Après la mise sous tension, l'écran restera noir pendant quelques secondes avant de s'éclairer. Après 15 secondes environ, un écran d'accueil s'affiche, qui couvre une bonne partie voire la totalité de l'écran..

Nota : L'interface utilisateur peut être personnalisée soit avant la mise en service soit en mettant l'appareil hors tension. Ainsi, la page d'ouverture (appelée page d'accueil) peut être différente, d'autres pages peuvent être modifiées ou d'autres encore (appelées "Pages utilisateur" ou "Ecrans utilisateur") ajoutées. Les dimensions des fenêtres peuvent varier, tout comme les légendes des boutons, et certains boutons peuvent être absents, si l'utilisateur a décidé de les supprimer. Dans le cas extrême, l'ensemble de l'architecture de l'interface peut être modifiée.

Les chapitres 2 à 4 décrivent donc un système de menus standard sans pages personnalisées. Ce système de menus constitue l'interface standard. Le chapitre 5 décrit comment personnaliser cette interface standard, si vous le souhaitez.

2.1.2 Interface standard

L'interface standard comprend un certain nombre de fenêtres d'affichage et un groupe de touches de navigation décrites ci-après. La figure 2.1.2a montre une unité à petit écran (1/4 VGA) et la figure 2.1.2b, une unité à grand écran (XGA). (Ces figures ne sont pas à la même échelle).

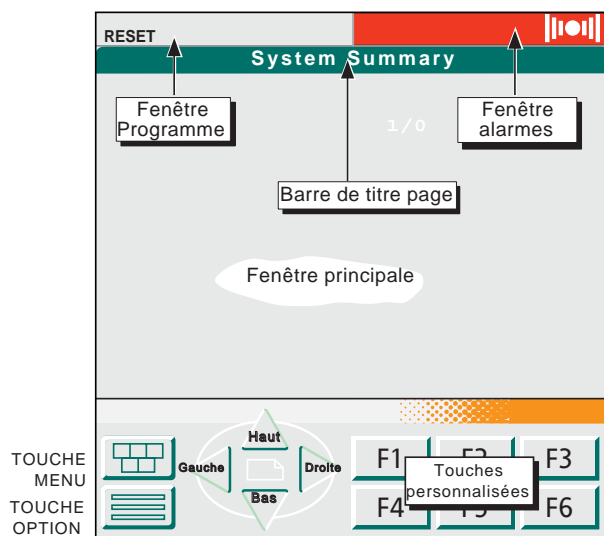


Figure 2.1.2a Disposition 1/4 VGA

2.1.2 INTERFACE STANDARD (suite)

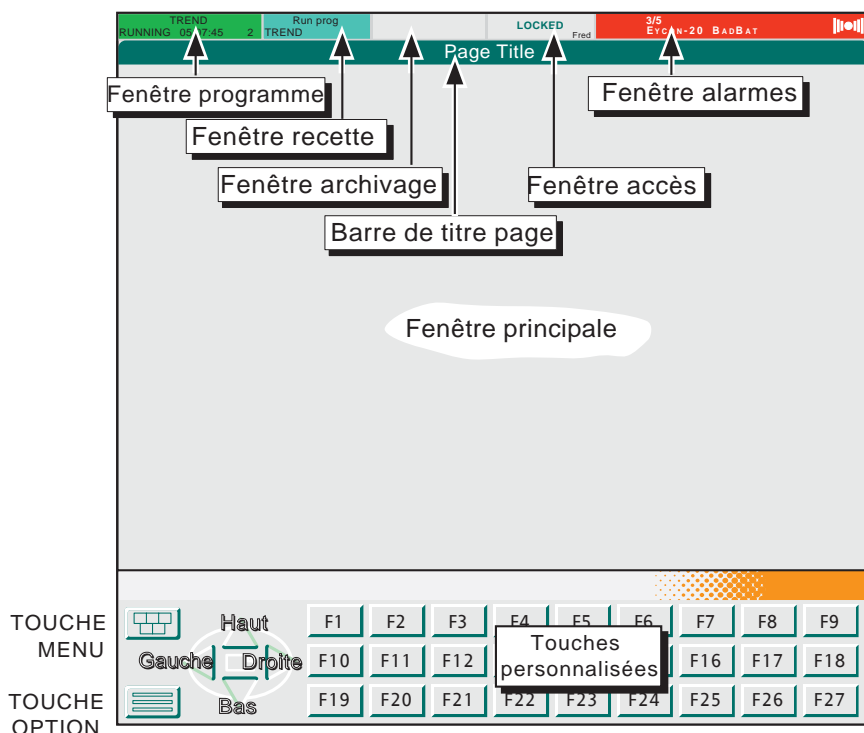


Figure 2.1.2b Disposition de l'écran XGA

FENETRE PRINCIPALE

Cette zone contient les touches, menus, les listes de sélection, les boîtes de dialogue, fenêtres et pages qui constituent le système de menus standard de Visual Supervisor.

FENETRE PROGRAMME

Cette fenêtre affiche des informations sur l'état du programme chargé ou en cours d'exécution.

FENETRE ALARME

Cette fenêtre affiche les signaux et messages d'alarme.

FENETRE ENREGISTREMENTS

Sur les unités XGA uniquement, si vous touchez cette zone, le menu de consignation est appelé dans la fenêtre principale. La fenêtre de consignation ne s'affiche pas sur les unités 1/4VGA.

FENETRE ACCES

Sur les unités XGA, affiche l'utilisateur qui a ouvert la session. Si vous touchez cette zone, le menu accès est appelé dans la fenêtre principale. La fenêtre d'accès ne s'affiche pas sur les unités 1/4VGA.

FENETRE RECETTES

Pour les unités XGA, qui disposent de l'option logiciel de recettes, cette fenêtre affiche l'état de la ligne de recette en cours. Voir les détails sur l'application recettes aux chapitres 3 et 4.

2.1.2 INTERFACE STANDARD (suite)

TOUCHES DE NAVIGATION

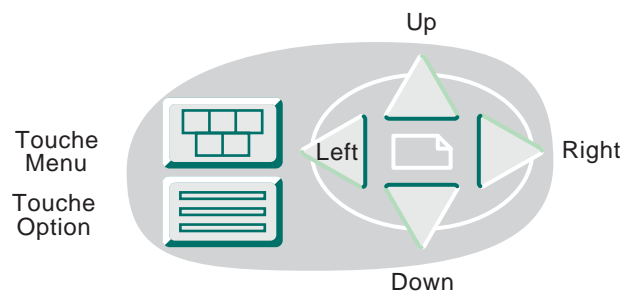


Figure 2.1.2c Touches de navigation

Ces touches tactiles imprimées au bas de l'écran assurent les fonctions suivantes :

UP	Permet de remonter d'un niveau dans la hiérarchie des menus
DOWN	Permet de redescendre d'un niveau ou de faire défiler les écrans en fonction du contexte
LEFT	Permet de faire un saut (à gauche) dans la hiérarchie au même niveau et de faire un défilement en avant (vers la gauche) entre des pages successives de données sous forme de tableau, en fonction du contexte.
RIGHT	Permet de faire un saut (à droite) dans la hiérarchie au même niveau et de faire un défilement en arrière (vers la droite) entre des pages successives de données sous forme de tableau, en fonction du contexte.
OPTION	Affiche un menu ou un jeu de touches supplémentaires pour des options spécifiques à la page affichée
MENU	Affiche le menu déroulant principal de la hiérarchie (premier niveau).

TOUCHES PERSONNALISEES

Ces touches F1 à F6 ou F1 à F27, en fonction du modèle, sont configurables en utilisant le logiciel User Screen Editor exécuté sur un PC. Ce logiciel, disponible chez le fabricant du Process Supervisor comprend un système d'aide complet, qui décrit la procédure de configuration des écrans utilisateur. Vous pouvez télécharger une version imprimable (html) de ce système d'aide sous la référence HA260749U005.

2.1.3 Ecran d'accueil

Nota : Si le système a été configuré avec un écran général, alors l'écran d'accueil sera cet écran général – voir section 3.6.

L'écran d'accueil de l'interface standard est la page Sommaire d'informations du système décrite dans la figure 2.1.3 ci-dessous.

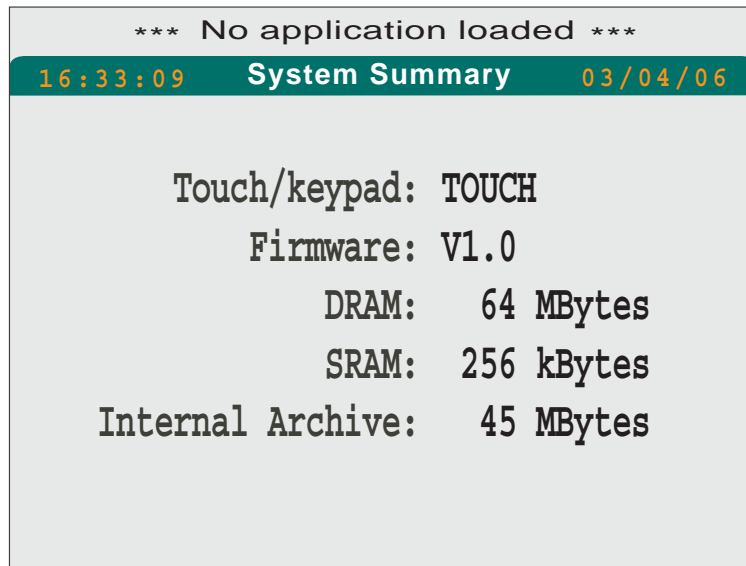


Figure 2.1.3 Page Sommaire d'informations du système

La page Sommaire d'informations du système affiche les options commandées pour l'appareil.

Au départ, l'affichage d'accueil est "verrouillé". Dans cet état, les seuls éléments interactifs sont la touche Menu, et, pour la version XGA de l'appareil uniquement, la fenêtre ACCESS. Appuyez sur cette touche pour afficher le menu déroulant d'accueil de l'interface standard (section 2.3). La fenêtre ACCESS appelle la page d'accès à la sécurité, décrite dans la section 2.8 du présent manuel. Si vous voulez déverrouiller l'accès à l'appareil, il faut saisir un mot de passe ou un identifiant.

2.2 FENETRE PRINCIPALE

La fenêtre principale représente l'ensemble de la zone de l'écran qui se trouve sous les fenêtres Programme et Alarmes. C'est la zone principale qui permet à l'utilisateur de saisir des informations par l'intermédiaire de touches, menus, listes de sélection, boîtes de dialogue et de fenêtres, et de réafficher des informations en utilisant des boîtes de dialogue, des fenêtres, sous-fenêtres et des pages.

2.2.1 Affichage des informations

L'interface standard est un système de menus dont la structure est hiérarchique comme un arbre généalogique. Tout en haut, il y a le menu déroulant qui permet de sélectionner un certain nombres de sous-menus décrits ci-dessous.

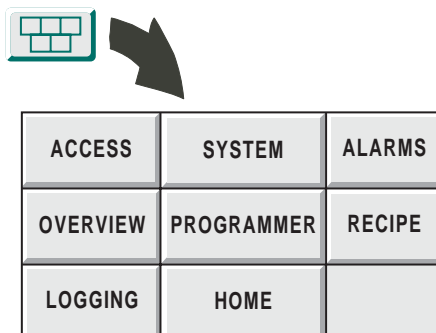


Figure 2.2.1 Interface standard : premier niveau

ACCESS, SYSTEM et ALARMS sont affichés sur tous les appareils, d'autres ne sont affichés que s'ils sont configurés. Parmi ces options, PROGRAMMER et RECIPE sont celles qui sont le plus souvent utilisées. Sous ce niveau de menus, il y a en général deux ou trois autres niveaux de fonctions qui permettent aux utilisateurs de contrôler plus en détail différents aspects des programmes, des applications, et l'appareil lui-même.

2.2.2 Saisie des informations

Vous pouvez fournir des informations au Visual Supervisor, en touchant certaines zones de l'écran avec le doigt. La gomme à l'autre extrémité d'un crayon peut également faire l'affaire, mais n'utilisez jamais d'objets durs, pointus ou à arête vive comme un stylo, des clés ou les ongles.

Les touches et autres éléments de l'interface standard, affichés dans la fenêtre principale, ne sont pas tous tactiles, et ceux qui le sont (actifs) ne sont pas actifs en permanence. Vous pouvez reconnaître à tout moment quels éléments sont actifs grâce à leur fond jaune pâle, et le dernier élément actif sélectionné est caractérisé par un fond jaune vif.

2.3 MENU POP-UP

Nota : Dans la description de la fenêtre Menu, et d'ailleurs de tous les écrans, il faut souligner que pratiquement tous les éléments des écrans du Visual Supervisor peuvent être personnalisés par des OEM et/ou les utilisateurs. Sur certains appareils, les légendes des boutons peuvent être très différentes, et dans certains cas, ces boutons n'existent pas. Vous trouverez ci-après la description d'une interface standard non-personnalisée.

Dans l'ensemble du présent manuel, nous décrivons l'interface standard, générée par une configuration qui comprend toutes les fonctionnalités assurées par le fabricant, avant toute personnalisation par l'utilisateur. Il ne s'agit pas dans ce cas de l'interface minimale, générée par la configuration minimale nécessaire pour que l'appareil fonctionne.

Dans le contexte de la fenêtre menu, l'interface minimale comprend un menu déroulant de trois sous-fenêtres seulement : ACCESS, SYSTEM et ALARMS. L'affichage étant verrouillé – c'est à dire avant de saisir un mot de passe pour obtenir l'accès – seuls ACCESS et SYSTEM seront actifs.

Mais, la plupart des utilisateurs exploiteront l'interface standard, qui comprend quatre sous-fenêtres supplémentaires : PROGRAMMER, LOGGING, OVERVIEW, RECIPE et HOME/USER SCREENS. Dans ce cas, l'affichage étant verrouillé, ACCESS, SYSTEM, OVERVIEW et HOME/USER SCREENS seront actifs. Le texte des autres touches (c'est-à-dire non actives) est affiché en gris.

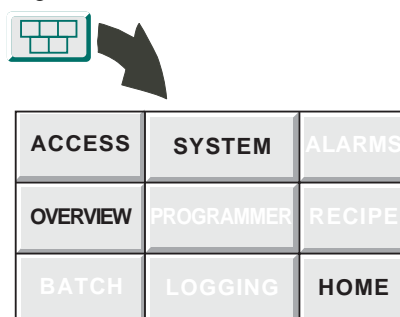


Figure 2.3. Fenêtre Menu standard, affichage verrouillé

Dans ce menu sans mot de passe, vous pouvez explorer les systèmes de menus de chacune de ces options, et afficher des informations. Les écrans SYSTEM, OVERVIEW et USER SCREENS sont en visualisation seule au stade verrouillé, seule l'option ACCESS répond pleinement aux sélections du menu et des touches, pour vous permettre de paramétrer l'appareil, voir les détails à la [section 2.8 \(Accès à l'appareil\)](#).

Les fonctions de chaque sous-fenêtre sont les suivantes :

ACCESS	permet d'accéder aux éléments des ensembles de fonctions ci-dessous pour réaliser des tâches, à condition de disposer d'un mot de passe valable.
SYSTEM	permet d'accéder aux fonctions système de l'appareil (à savoir, les fonctions spécifiques à l'appareil et à l'application par opposition aux fonctions spécifiques à un programme).
ALARMS	permet d'accéder aux fonctions d'alarme.
PROGRAMMER	si configuré, permet d'accéder aux fonctions de programmation (ingénieur) pour modifier les programmes des points de consigne, et également aux fonctions opérationnelles (opérateur) pour charger, suspendre et interrompre des programmes.
RECIPE	si configuré, permet d'accéder aux fonctions de supervision et de modification des recettes.
BATCH	si configuré, permet de charger, de lancer et de superviser des lots.
LOGGING	si configuré, permet d'accéder aux fonctions de consignation des données.
OVERVIEW	si configuré, permet d'avoir une vue d'ensemble des blocs de fonction de la base de données, et d'afficher des informations sur chacun d'eux.
HOME/USER SCREENS	si configuré, permet de revenir à la page d'accueil. Il peut s'agir d'une page unique ou de la page en-tête d'une hiérarchie de pages créées par l'utilisateur. Si HOME/USER SCREENS n'est pas configuré, la page System Summary sert de page d'accueil par défaut qui s'affiche après un temps imparti.

Sur les deux ou trois autres niveaux de la hiérarchie, tous sont accessibles aux ingénieurs, mais certains seulement sont accessibles aux opérateurs et régleurs. Ceci permet d'améliorer la facilité d'utilisation, en masquant des fonctions qu'il n'est pas nécessaire d'utiliser.

2.4 FENETRE PROGRAMME

SAMPLE RUNNING 14:18:23 1	RUNNING 14:18:23	SAMPLE Segment 1
------------------------------	---------------------	---------------------

Figure 2.4 Affichages types d'une fenêtre programme

Située dans le coin supérieur gauche de l'écran, cette zone (qui varie en fonction du type d'appareil et des options installées) a deux fonctions :

- 1 Pour afficher des données sur l'état du programme en cours d'exécution, le cas échéant
- 2 Comme pavé tactile, pour appeler directement le menu Programmer.

2.4.1 Affichage de l'état du programme

PROGRAMME NON CHARGE

Lorsqu'aucun programme n'est chargé, la sous-fenêtre programme est grise et vierge à l'exception du mot "RESET" dans le coin inférieur gauche.

PROGRAMME CHARGE

Dans le cas particulier de la figure 2.4, l'affichage indique ce qui suit :

- 1 un programme appelé SAMPLE est chargé,
- 2 ce programme est en cours d'exécution,
- 3 l'exécution devrait se terminer à 14 hr 18 min 23 sec,
- 4 et le nom du segment en cours d'exécution est "1".

En général, un programme chargé peut être dans l'un des six états indiqués dans la sous-fenêtre Programme : Run, Hold, Held Back, Idle, Complete et Error.

Seul l'état Held Back ne peut être contrôlé par l'utilisateur. Les programmes adoptent automatiquement l'état Held Back, lorsque l'écart d'une valeur procédé (PV) est trop important par rapport à la valeur du point de consigne (SP). Dans ce cas, le programme maintient constant le point de consigne (SP) (il le retient). Un point de consigne SP constant s'appelle un palier (dwell).

Lorsque le programme est en cours d'exécution (Run), la fenêtre programme est verte, et affiche les données suivantes:

- 1 Le nom du programme
- 2 L'état du programme (par ex., en cours d'exécution)
- 3 L'heure ou la date estimée de fin d'exécution du programme
- 4 Le nom du segment en cours d'exécution

La fenêtre est similaire, lorsque le programme est à l'état Maintien, sauf que la fenêtre Programme est jaune et le mot "HELD" remplace le mot "RUNNING".

A l'état Held Back, c'est la même chose sauf que "HELD BACK" remplace "HELD"

A l'état Inactif, la fenêtre Programme est grise, le mot "IDLE" s'affiche dans le coin inférieur gauche, le temps est affiché sous la forme ??:?:?? et il n'y a pas de segment en cours d'exécution.

A l'état Terminé, la fenêtre Programme adopte la couleur bleu pâle, et le mot "COMPLETE" est affiché dans le coin inférieur gauche.

A l'état Erreur, la fenêtre Programme est rouge, et le mot "ERROR" est affiché dans le coin inférieur gauche (provoquée, par exemple par une défaillance des communications).

2.4.2 Accès au menu Programmer

Une fois votre mot de passe vérifié et l'accès accordé, vous pouvez appeler le menu Programmer soit en touchant la fenêtre Program ou en appuyant sur la touche imprimée Menu au bas de l'écran, et ensuite sur la touche PROGRAMMER du menu déroulant.

2.5 MENU PROGRAMMER

Le menu Programmer combine en gros les fonctions de programmation (pour les ingénieurs) pour pouvoir modifier les programmes et des fonctions opérationnelles (pour les opérateurs) pour pouvoir charger, planifier, exécuter, contrôler, suspendre et interrompre des programmes.

Lorsque l'affichage est verrouillé ou s'il est déverrouillé, mais qu'aucun programme n'est chargé, vous ne pouvez accéder qu'aux options PROGRAMS et SCHEDULE.

Programmer		
MONITOR	PROGRAMS	SCHEDULE
PREVIEW	PRE-PLOT	EDIT
RUN	HOLD	ABORT
RUN FROM	SKIP	

Figure 2.5a Menu Programmer, affichage verrouillé

Lorsque l'affichage est déverrouillé et qu'un programme est chargé, vous pouvez accéder à toutes les fonctions du menu :

Programmer		
MONITOR	PROGRAMS	SCHEDULE
PREVIEW	PRE-PLOT	EDIT
RUN	HOLD	ABORT
RUN FROM	SKIP	

Figure 2.5b Menu Programmer, affichage déverrouillé

Certains des boutons seront toujours grisés parce que - à partir de l'exemple ci-dessus où le programme est en attente d'exécution ou vient d'être interrompu - vous n'aurez jamais à maintenir ou à abandonner un programme dans l'une ou l'autre de ces circonstances.

MONITOR	Affiche les détails du programme chargé.
PROGRAMS	Charge un nouveau programme parmi ceux disponibles dans la mémoire flash de l'appareil.
SCHEDULE	Exécute un programme à une heure ou date ultérieure, en répétant l'exécution un nombre de fois spécifique, si nécessaire.
PREVIEW	PREVIEW est une version graphique de EDIT (ci-dessous). Lorsqu'un programme est chargé, son profil est affiché, ce qui permet aux ingénieurs de vérifier qu'il s'agit bien du programme voulu avant de l'exécuter. Ils peuvent afficher les valeurs cibles des variables en un point dans le temps, en déplaçant le curseur vertical le long de l'axe horizontal du temps.
PRE-PLOT	PRE-PLOT est une version graphique de MONITOR (ci-dessus), mais étendue qui permet d'afficher un tracé à la fois des variables cibles et réelles. Un curseur vertical au centre de l'affichage marque l'heure du jour, et l'affichage se déplace de droite à gauche, en indiquant à gauche les valeurs réelles des variables procédé (PV), des points de consigne et des sorties logiques, et à droite le profil requis des points de consigne (cibles).
EDIT	Permet aux ingénieurs de modifier et aux opérateurs de visualiser les points de consigne du programme actif affichés sous forme de tableau.
RUN	Exécute un programme depuis le début ou relance un programme après un Maintien depuis le point où il a été suspendu.
HOLD	Arrête l'exécution d'un programme et le maintient suspendu à ce stade.
ABORT	Fait passer un programme de l'état "Maintien" à celui "d'Inactif".
RUN FROM	Lance ou relance un procédé à partir d'une heure spécifiée dans le programme.
SKIP	Termine le segment en cours et passe immédiatement au segment suivant.

Ces fonctions sont les plus fréquemment utilisées en exploitation normale.

2.6 FENETRE D'ALARMES

La fenêtre d'alarmes se trouve dans le coin supérieur droit de l'écran et permet d'afficher les signaux d'alarme qui sont déclenchés par une situation anormale détectée dans le procédé supervisé, alarmes de l'appareil, etc.



Figure 2.6 Affichage type d'une fenêtre d'alarmes

((Dans cet exemple précis, BADBAT signifie que la tension fournie par la batterie est descendue en-dessous de son seuil opérationnel).

En général, il y a quatre types possible d'indication d'alarme récapitulés dans le tableau 2.6.1 ci-dessous. Le point d'interrogation sur fond clignotant orange/noir signifie qu'il y a un nouveau message à vérifier, voir description dans "AFFICHAGE DES MESSAGES ACTIFS" ci-après.

Les alarmes peuvent être définies comme étant mémorisées ou non mémorisées (auto-acquittement). Les alarmes mémorisées sont affichées jusqu'à ce qu'elles soient acquittées. Les alarmes auto-acquittees sont affichées jusqu'à ce que le déclencheur d'alarme revienne à un état de non alarme. Les décisions quant aux situations qui doivent déclencher une alarme à auto-acquittement plutôt qu'une alarme à acquitter (alarme mémorisée) sont prises au cours de la configuration.

2.6.1 Indication de l'état d'alarme

L'état d'alarme est actif ou inactif, acquitté ou non. Une alarme est déclenchée (devient active) lorsque la valeur qu'elle contrôle dépasse une valeur prédéfinie ou une plage de valeurs. Elle devient inactive, lorsque le signal revient dans les limites de la valeur prédéfinie ou de la plage de valeurs. Ces valeurs sont définies au cours de la configuration.

Les indicateurs d'alarme clignotent jusqu'à ce que l'alarme ait été acquittée, et à ce moment là, ils sont allumés, mais restent fixes. Pour acquitter une alarme, il faut toucher la fenêtre des alarmes, et ensuite "ACK". (Les droits d'accès doivent être définis).

Indication	Définition
Clignotement rouge/noir	Une ou plusieurs alarmes actives sont présentes, dont une ou plusieurs n'ont pas été acquittées.
Rouge Fixe	Une ou plusieurs alarmes actives sont présentes, et toutes ont été acquittées.
Clignotement gris noir	Une ou plusieurs alarmes non acquittées étaient actives, mais sont revenues à leur état non actif.
Blanc fixe	Aucune alarme non active n'est présente, ni aucune alarme non active, ni non acquittée.

Table 2.6.1 Récapitulation des indications d'alarme

En bref :

Si elle est rouge (clignotante ou fixe), il s'agit d'une alarme active (alarme en cours), qui n'a pas été acquittée.

Dans le détail :

Rouge/noire clignotante signifie que le procédé connaît une situation anormale à l'instant présent qui nécessite une intervention et que l'alarme doit être acquittée.

Grise/noire clignotante signifie que le procédé a connu une situation anormale qui est désormais revenue à la normale sans que l'alarme ait été acquittée.

Rouge fixe signifie qu'il y a une situation anormale à l'instant présent qui nécessite une intervention et que l'alarme a été acquittée manuellement ou automatiquement.

Gris fixe signifie qu'il n'y a pas d'alarmes actives ou inactives/non acquittées.

2.6.1 INDICATION D'ETAT D'ALARME (suite)

La fenêtre d'alarmes affiche un récapitulatif de toutes les alarmes, et pas d'informations sur une alarme en particulier. Si, par exemple, la fenêtre est rouge clignotante, cela signifie qu'il y a au moins une alarme active non acquittée qui peut être ou non celle affichée dans la fenêtre d'alarmes.

Afin d'obtenir de plus amples détails, reportez-vous à l'affichage de l'historique d'alarmes (section 2.6.2).

AFFICHAGE DES MESSAGES ACTIFS

En plus des affichages d'alarme normaux décrits ci-dessus, une autre icône d'alarme sous la forme d'un point d'interrogation sur fond clignotant orange/noir peut s'afficher à gauche de la fenêtre des alarmes, voir figure 2.6 ci-dessus. Si cet indicateur s'affiche, il y a un ou plusieurs messages à acquitter ou à vérifier. Vous trouverez d'autres détails sur ces messages à la section 3.5 du présent manuel.

2.6.2 Réaction devant une alarme

Les quatre réactions possibles devant une alarme sont les suivantes :

- 1 Ne rien faire
- 2 Recueillir davantage d'informations en affichant la page Historique des alarmes, qui donne la liste des alarmes et événements passés et récents
- 3 Acquitter l'alarme en affichant la fenêtre des alarmes et en appuyant sur un bouton
- 4 Signaler la situation anormale et y remédier.

AUCUNE ACTION

Ne rien faire est une réaction acceptable, lorsque l'affichage de l'alarme est gris fixe, ce qui indique qu'il y a eu une situation anormale non critique, qui est revenue à la normale, et que l'alarme a été acquittée.

Ne rien faire est également acceptable lorsque l'alarme s'affiche rouge fixe, qui n'est pas le résultat d'un acquittement manuel. Dans ce cas, elle aura été déclenchée par une alarme auto-acquittée, qui ne nécessite pas d'intervention active. Il s'agit uniquement de vous informer d'une situation légèrement anormale.

PAGE HISTORIQUE DES ALARMES

Les figures 2.6.2a et b montrent la page historique des alarmes pour les versions XGA et 1/4 VGA de l'appareil (à des échelles différentes). La principale différence est la colonne "ACK" qui n'apparaît que dans la version XGA.

07:49:50		Alarm History			03/04/06
	TYPE	ACTIVE	CLEAR	ACK	
ENGINEER	Log On	03/04/06 05:55:03	-----	-----	-----
T2550/7	Comms	03/04/06 05:08:51	-----	-----	-----
Database	Started	03/04/06 04:08:51	-----	-----	-----
Eycon-20	BadBat	03/04/06 04:08:51	-----	-----	03/04/06 05:59:26
Database	Loaded	03/04/06 05:08:51	-----	-----	-----

Figure 2.6.2a. Page historique des alarmes (XGA)

12:00:59		Alarm History		03/04/06
	TYPE	ACTIVE	CLEAR	
ENGINEER	Access	03/04 11:46	-----	-----
T2550/7	Comms	03/04 11:45	-----	-----
Database	Started	03/04 11:45	-----	-----
Database	Loaded	03/04 11:44	-----	-----

Figure 2.6.2b Page historique des alarmes (1/4 VGA)

2.6.2 PAGE HISTORIQUE DES ALARMES (suite)

La page Historique des alarmes affiche la liste des situations d'alarme et des événements, en montrant à quel moment ils ont eu lieu, et le cas échéant, lorsqu'ils ont été supprimés ou acquittés (versions à grand écran uniquement (XGA)). Les événements et autres éléments qui ne peuvent être supprimés ou acquittés sont affichés sous la forme — — — — dans les colonnes Clear et ACK.

L'enregistrement chronologique des alarmes commence à la première mise sous tension de l'appareil. Les enregistrements sont ensuite conservés au cours des reprises automatiques, appelées démarrage à chaud (voir section 4.5.2 Configuration d'une stratégie de démarrage), mais les enregistrements sont perdus et une nouvelle séquence d'enregistrements commence à chaque fois qu'une nouvelle base de données d'une application est chargée.

L'appareil permet de conserver et d'afficher un total de 500 alarmes ou événements. Lorsque ces limites sont dépassées, l'élément le plus ancien dans chaque cas est supprimé, lorsqu'un nouvel élément est ajouté à la liste.

AFFICHAGE SUR DEUX LIGNES

La touche curseur vers le bas permet d'alterner entre un affichage sur une ou deux lignes. L'affichage sur une seule ligne est décrit ci-dessus, voir figures 2.6.2a/b. L'affichage sur deux lignes permet d'afficher un ou deux identifiants d'utilisateur pour chaque alarme.

Pour les unités sans l'option Auditor, un ID est affiché (entre parenthèses), et cet ID est celui de l'utilisateur qui était connecté au moment de l'événement (figure 2.6.2c).

		12:36:59 Alarm History		04/04/06	
TYPE	ACTIVE	CLEAR			
Database Restart	04/04 12:35 (Fred)	----	----	----	----
Database Resumed	04/04 12:35 (Fred)	----	----	----	----
Eycon-10 BrownOu	04/04 12:35 (Fred)	04/04	12:35	04/04	12:35
Database Started	04/04 12:25 (Fred)	----	----	----	----
Database Loaded	04/04 12:24 (Fred)	----	----	----	----

Figure 2.6.2c Affichage historique sur deux lignes (écran 1/4 VGA)

Pour les unités avec l'option Auditor :

- Si l'événement n'a pas besoin de signature, alors un ID est affiché (entre parenthèses), et cet ID est celui de l'utilisateur qui était connecté au moment de l'événement (figure 2.6.2c).
- Si l'événement a été signé, un ID est affiché et cet ID est celui de l'utilisateur qui a signé l'action.
- Si l'événement était autorisé, deux ID sont affichés, le premier ID (le plus à gauche) est celui de l'utilisateur qui a signé l'action, et le second celui de celui qui l'a autorisée.
- Si une justification de l'événement est fournie au moment de la signature, alors cette justification (16 caractères maxi) est également affichée, par exemple :

```

Database Loaded  04/04 12:35  -----
New database     Fred  ADMIN
    
```

ACQUITTEMENT DES ALARMES

Les alarmes non acquittées sont signalées par le clignotement de la fenêtre des alarmes, et un fond clignotant dans la page historique des alarmes.

Il est recommandé d'acquitter une alarme avant de tenter de remédier à ce qui a causé l'alarme. Les alarmes sont acquittées en appelant le menu "Alarms" (soit en touchant la fenêtre d'alarmes ou en appuyant sur la touche menu et ensuite la touche "ALARMS") et en enfin sur la touche ACK.

2.7 FENETRE LOGGING

Cette zone n'est affichée que sur les versions XGA de l'appareil. Une pression tactile dans cette zone appelle le menu de consignation montré ci-dessous. La fonction de consignation permet de sauvegarder des données dans le système d'archivage interne, voir description à la section 3.4 du présent manuel. Cette section montre également comment accéder au menu de consignation à partir de la touche menu.

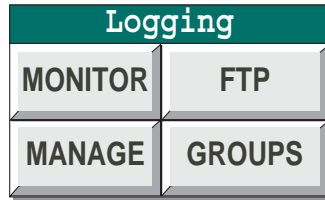


Figure 2.7 Menu Logging

2.8 FENETRE ACCESS

Cette zone n'est affichée que sur les versions XGA de l'appareil. Une pression tactile dans cette zone appelle la première des pages d'accès décrite dans "Accès à l'appareil" ci-dessous. Il s'agit d'une alternative à l'utilisation de la touche menu suivie par "ACCESS" comme décrit ci-dessous.

2.8.1 Accès à l'appareil

Deux méthodes permettent d'accéder à la configuration de l'appareil, le système standard et la [méthode ID utilisateur](#). L'appareil utilise le système d'accès standard en exploitation, mais peut être converti (de manière irréversible) en version ID utilisateur décrite à la section 4.4 du présent manuel. Consultez également la section 6 pour les unités équipées de l'option "Auditor".

ACCES STANDARD

Dans la pratique, le Visual Supervisor compte trois types d'utilisateurs : les opérateurs, les régleurs et les ingénieurs.

Chacun de ces trois types dispose de ce qui s'appelle un niveau d'accès aux fonctions de l'appareil, suivant les besoins de la tâche. L'accès aux différents niveaux est protégé par un mot de passe. Le niveau d'accès est défini pour chaque utilisateur. Autrement dit, tous les opérateurs, tous les régleurs, et tous les ingénieurs disposent respectivement du même mot de passe pour accéder à leur niveau. Le mot de passe du niveau ingénieur permet d'accéder à toutes les fonctions de l'appareil. Les mots de passe ne peuvent être modifiés que depuis le niveau ingénieur.

La hiérarchie des niveaux est LOCKED (niveau le plus bas), OPERATOR (niveau immédiatement supérieur), COMMISSION (niveau intermédiaire), ENGINEER (niveau supérieur). Il faut un mot de passe pour passer aux niveaux supérieurs, mais pas pour passer aux niveaux inférieurs. Aucun mot de passe n'est nécessaire pour le niveau "Locked".

Les paragraphes ci-après décrivent comment naviguer dans le système de menu pour accéder à votre niveau de fonction. Nous supposons que vous connaissez votre mot de passe. Les mots de passe sont définis et redéfinis par un ingénieur.

Pour le premier accès, immédiatement après la mise en service, consultez la section 4.4 Contrôle de l'accès.

2.8.1 ACCES A L'APPAREIL (suite)

ACCES STANDARD (suite)

1. L'appareil étant sous tension, appuyez sur la touche Menu au bas de l'écran.
La fenêtre principale affiche une version limitée du menu déroulant de la figure 2.3.

- 2 Appuyez sur ACCESS

La page Security Access s'affiche à l'écran.

- 3 Appuyez sur le champ qui affiche LOCKED sur fond jaune à côté de "New Level".

Dans la partie gauche de l'écran, il y a une liste de sélection des niveaux d'accès :

- LOCKED
- OPERATOR
- COMMISSION
- ENGINEER.

- 4 Sélectionnez un niveau - disons, Operator.

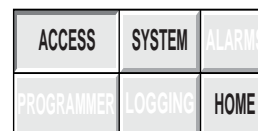
Le fond jaune passe en surbrillance pour confirmer votre choix :

5. Appuyez sur la touche Retour (flèche verte ←)

Nota : Ce menu est contextuel.
L'affichage réel peut être différent de celui montré ici.

2

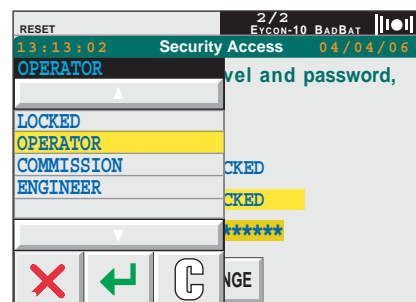
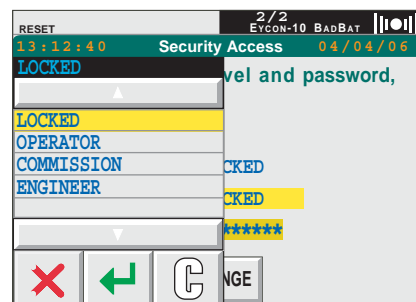
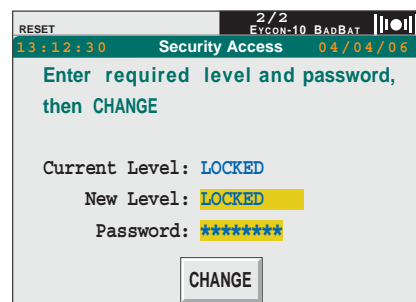
Appuyez sur la touche ACCESS



1



Appuyez sur la touche menu

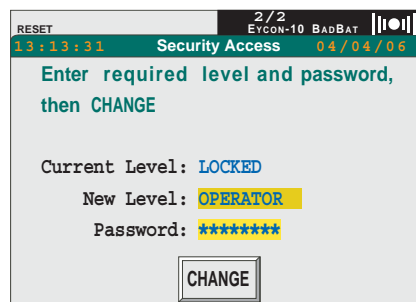


2.8.1 ACCES A L'APPAREIL (suite)

ACCES STANDARD (suite)

La liste de sélection s'efface pour laisser la place à la pleine page Niveau d'accès, qui affiche votre niveau (OPERATOR, COMMISSION ou ENGINEER) dans le champ New Level sur fond jaune.

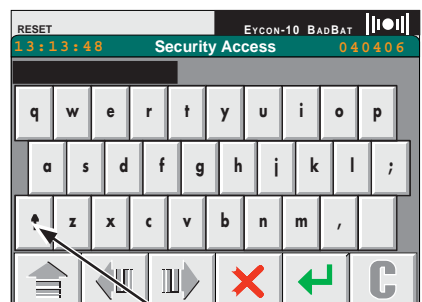
- 6 Appuyez sur le champ Mot de passe (affiché sous la forme d'astérisques sur fond jaune pale)



Un clavier "qwerty" s'affiche. Le curseur clignote sous le premier espace prévu pour les caractères dans la barre de confirmation noire en haut à gauche.

- 7 Si votre mot de passe contient des caractères qui n'apparaissent pas sur le clavier, appuyez sur la "flèche vers le haut" en bas à gauche pour afficher les autres caractères disponibles. Un clavier numérique et à symboles s'affiche. Appuyez à nouveau sur la flèche pour afficher un clavier de caractères minuscules accentués. Appuyez à nouveau pour revenir au clavier original.

Vous pouvez sélectionner des caractères des trois claviers, si nécessaire, pour saisir votre mot de passe conformément à la rubrique 8



↑ Touche de verrouillage majuscules
Utilisez la touche flèche vers le haut pour sélectionner d'autres claviers

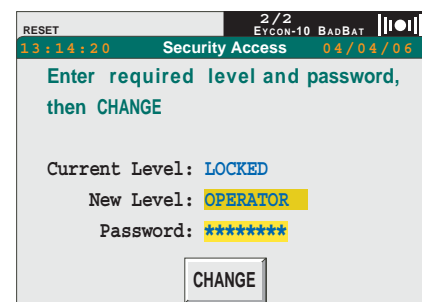
- 8 Saisissez le premier caractère de votre mot de passe. Il s'affiche dans la barre de confirmation noire dans le coin supérieur gauche, et le curseur se positionne sous l'espace suivant. Saisissez le caractère suivant, et ainsi de suite.

Si vous vous trompez, supprimez le caractère en positionnant le curseur sous le caractère et en appuyant sur la touche "C". Appuyez sur la touche à la croix rouge pour revenir à la page Security Access.



- 9 Appuyez sur la touche Retour, lorsque la barre de confirmation affiche le mot de passe voulu.

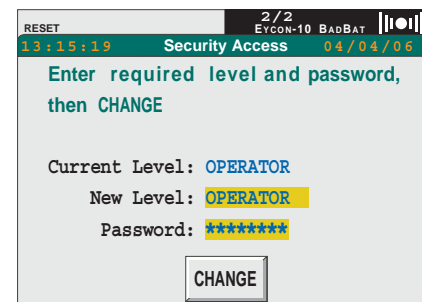
La page Security Access s'affiche à nouveau comme à la rubrique 6.



10. Appuyez sur CHANGE

L'affichage disparaît momentanément, puis réapparaît en affichant votre niveau d'accès (OPERATOR, ENGINEER ou COMMISSION) dans le champ New Level.

Si ce n'est pas le cas, vous avez sans doute fait une erreur en saisissant le mot de passe. Vérifiez que le mot de passe est correct pour le niveau auquel vous avez accédé à la rubrique 4, puis répétez la procédure à partir de la rubrique 3.



2.8.1 ACCES A L'APPAREIL (suite)

METHODE D'ACCES ID UTILISATEUR

Si vous voulez accéder à l'appareil par cette méthode, il faut saisir une "Identité utilisateur" au lieu d'un niveau d'accès, avant la saisie du mot de passe. L'ID utilisateur, le niveau d'accès et le mot de passe doivent être saisis conformément aux indications de la section 4.4.3.

Pour accéder à la page Security Access, appuyez sur la fenêtre Log-in (unités XGA uniquement) ou sur la touche menu, et ensuite sur la touche ACCESS décrite à la section ci-dessus.

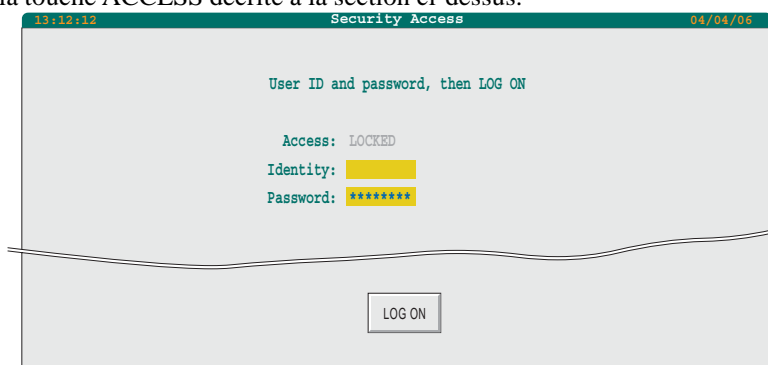


Figure 2.8.1 Page Security Access (XGA)

L'identité et le mot de passe de l'utilisateur peuvent alors être saisis en appuyant sur chaque zone jaune, et en utilisant le clavier pour saisir les chaînes de caractères en question. Une fois la saisie terminée, la touche LOG ON est activée.

Si l'appareil ne répond pas par le niveau d'accès approprié, l'identité ou le mot de passe ont été mal saisi.

Nota : Les chaînes de caractères sont sensibles aux majuscules, par exemple, l'identité "Fred" est différente de l'identité "FRED".

Page laissée intentionnellement blanche

CHAPITRE 3 : EXPLOITATION

Les tâches décrites dans le présent chapitre nécessitent au moins le niveau d'accès "Opérateur" à l'appareil.

Ce chapitre comprend les sections suivantes :

- 3.1 Exécution d'un programme
- 3.2 Maintien et arrêt d'un programme
- 3.3 Supervision d'un programme
- 3.4 Archivage des données
- 3.5 Traitement des alarmes
- 3.6 Affichages de zones et de groupes
- 3.7 Téléchargement de recettes

Dans ce qui suit, nous supposons que vous avez accédé au niveau Opérateur, en suivant les instructions de la section 2.8 ci-dessus.

Si, à un stade quelconque, les résultats qui s'affichent sont différents de ce qui était prévu, appuyez sur la touche Menu au bas de l'écran à droite. Vous reviendrez ainsi au menu déroulant et au début de la tâche, et vous pourrez donc reprendre la procédure. Depuis le menu déroulant, vous pouvez également appeler une autre fonction, si nécessaire.

3.1 EXECUTION D'UN PROGRAMME

Un programme peut être exécuté de trois manières, en fonction de vos besoins :

1. RUN. Exécute immédiatement le programme dans son intégralité
2. RUN FROM. Exécute immédiatement le programme, mais à partir d'un point spécifié.
3. SCHEDULE. Exécute le programme dans son intégralité à une heure spécifiée.

3.1.1 Exécution immédiate d'un programme

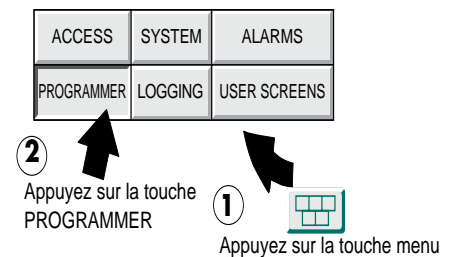
1. Sur la ligne des touches imprimées au bas de l'écran, appuyez sur la touche Menu pour afficher le menu déroulant.

La fenêtre Programme affiche RESET sur fond blanc pour indiquer qu'aucun programme n'est chargé pour le moment, si un programme a déjà été sélectionné, la fenêtre affichera IDLE.

2. Sélectionnez PROGRAMMER.

La fenêtre PROGRAMMER propose deux choix : PROGRAMS et SCHEDULE.

3. Sélectionnez PROGRAMS.



Programmer		
MONITOR	PROGRAMS	SCHEDULE
PREVIEW	PRE-PLOT	EDIT
RUN	HOLD	ABORT
RUN FROM	SKIP	

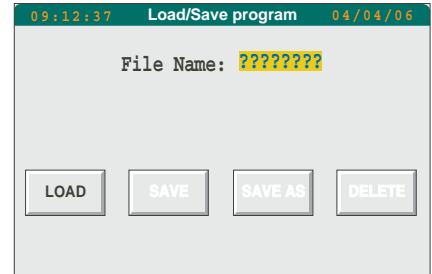
3.1.1 EXECUTION IMMEDIATE D'UN PROGRAMME (suite)

La page Load/Save program* s'affiche à l'écran et vous invite à saisir un nom de fichier. La partie gauche de la page de titre affiche l'heure du jour et la partie droite la date du jour.

*Nota : Un maximum de huit programmes de points de consigne peuvent être gérés simultanément. Lorsque plus d'un de ces programmes tourne, l'écran load/save (en haut de la page) affiche un champ supplémentaire "Id". Ce champ peut prendre les valeurs de 1 à 8 pour identifier le programmeur qui doit exécuter le programme.

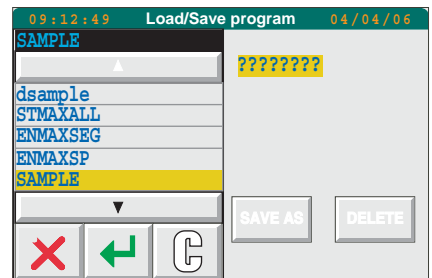
Toutes les pages d'affichage renvoient au programme associé à l'Id sélectionnée.

Pour toute page d'affichage particulière du programmeur, vous pouvez faire défiler la même page pour d'autres Id valables, en utilisant les touches curseur gauche et droite.



- Appuyez sur le champ jaune qui affiche des points d'interrogation.

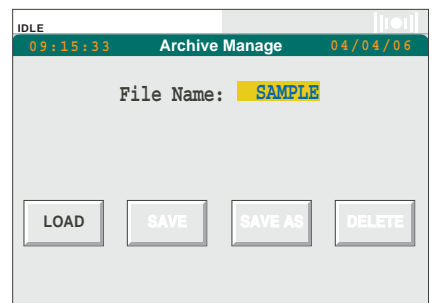
Du côté gauche de l'écran, une liste de sélection s'affiche (menu vertical) avec les programmes qui se trouvent dans la mémoire de l'appareil. Si nécessaire, utilisez la barre de défilement au bas de la liste pour afficher la suite des programmes.



- Appuyez sur le nom du programme en question. Le nom se détache alors sur fond jaune.

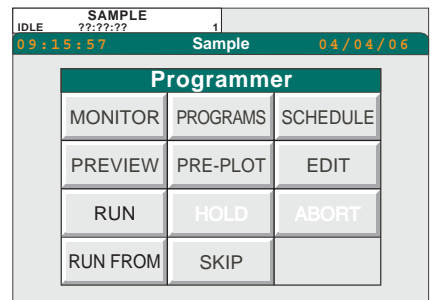
- Appuyez sur la touche Retour (la flèche verte)

La liste de sélection disparaît et la page Load/Save program affiche le nom du programme sélectionné sur fond jaune.



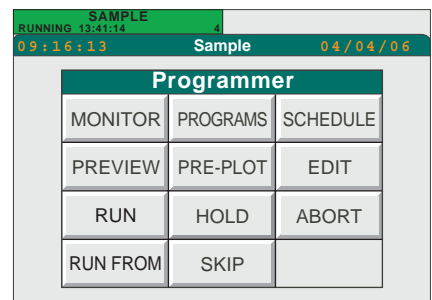
- Appuyez sur la touche LOAD

Le menu complet de PROGRAMMER s'affiche à l'écran. Lorsqu'aucun programme ne tourne, les touches HOLD et ABORT sont grisées. La fenêtre Programme indique alors IDLE sur fond gris, pour indiquer que le programme est chargé, mais qu'il est inactif et qu'il ne tourne pas.



- Appuyez sur RUN

La fenêtre Programme passe au vert, avec l'état RUNNING. L'heure de fin d'exécution s'affiche au centre et à droite, s'affiche le numéro de segments en cours d'exécution.



Le programme est en cours d'exécution.

3.1.2 Exécution à partir d'un point

L'exécution d'un programme à partir d'un point équivaut à exécuter un nouveau programme à partir d'un point situé au-delà du début du programme.

Les sept premières phases sont les mêmes que dans 3.1.1 Exécution immédiate d'un programme.

- Appuyez sur la touche RUN FROM dans le coin inférieur gauche.

La page 'Run From' s'affiche, avec comme en-tête le nom du programme que vous venez de charger.

Le champ "Duration" indique la durée nécessaire à l'exécution du programme.

Le champ "Run From" permet de saisir le moment où vous voulez lancer l'exécution. Le champ Run From affiche pour le moment la valeur par défaut de 00:00:00 (début) donc, sous l'en-tête segment, la rubrique Nom indique 1, c'est à dire le premier.

Le champ "Time Through" indique à quel moment du segment le programme sera lancé.

- Appuyez sur le fond jaune du champ "Run From".

Un pavé numérique s'affiche dans la moitié gauche de l'affichage. Dans la partie supérieure de l'affichage, une barre de confirmation montre l'heure "Run From" sous la forme 00:00:00 (hh:mm:ss), un curseur clignotant sous le "0".

- Utilisez le clavier pour saisir le premier chiffre de la durée "Run From" (dans cet exemple 01:45:00).

- Appuyez sur la touche verte retour

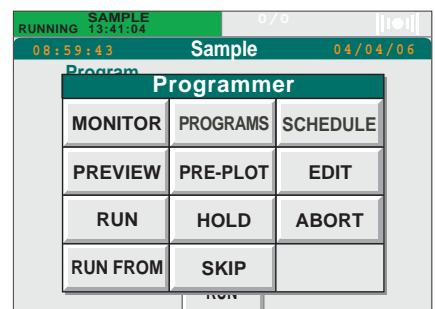
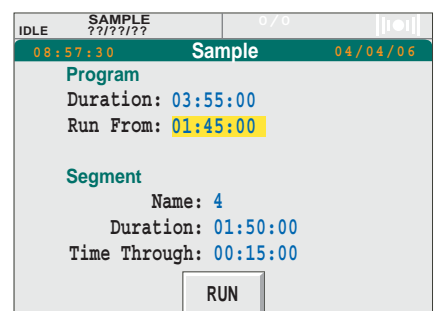
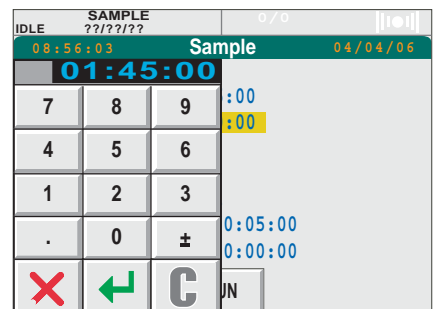
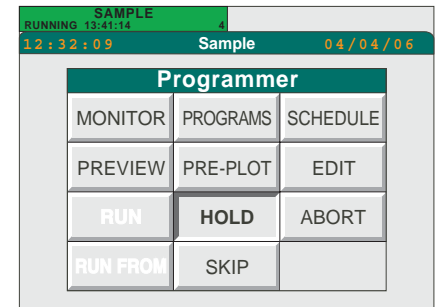
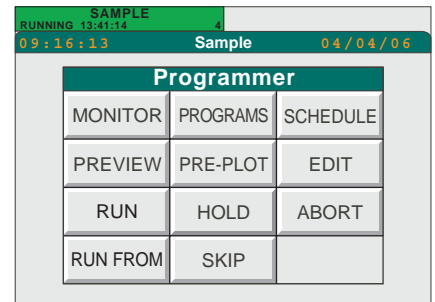
Le clavier disparaît pour laisser place à la pleine page Run From. Si l'heure saisie déclenche l'exécution du programme après le premier segment, les champs "Name" et "Time Through" afficheront alors des valeurs différentes.

- Pour exécuter immédiatement le programme, appuyez sur la touche RUN

L'affichage principal revient au menu Programmer.

La fenêtre Programme vire au vert et affiche RUNNING à gauche sur la ligne inférieure et au centre, l'heure de fin d'exécution, ainsi que la référence du segment à droite.

Le programme est alors exécuté à partir du point spécifié.



3.1.3 Planification d'un programme

La planification d'un programme consiste à fixer une heure à laquelle il sera exécuté automatiquement.

Si un autre programme est en cours d'exécution à l'heure prévue, le programme planifié sera décalé et lancé ultérieurement. L'exécution différée sera consignée par une entrée dans l'historique des alarmes.

1. Sélectionnez la touche Menu dans la rangée de touches imprimées au bas de l'écran.
2. Sélectionnez PROGRAMMER dans le menu déroulant qui s'affiche

Lorsqu'aucun programme n'est en cours d'exécution, le menu Programmer n'affiche que deux options : PROGRAMS et SCHEDULE.

- 3 Sélectionnez SCHEDULE.

La page Schedule Program s'affiche à l'écran et vous invite à saisir les informations sur le programme dont vous voulez planifier l'exécution.

- 4 Appuyez sur le champ File Name.

Le côté gauche de l'écran montre une liste de sélection des programmes qui sont en mémoire dans l'appareil.

5. Sélectionnez le programme requis.

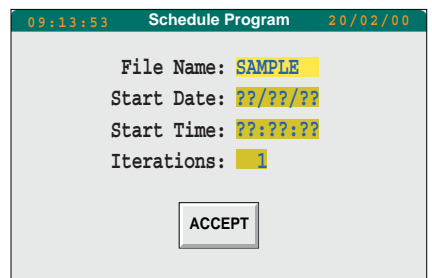
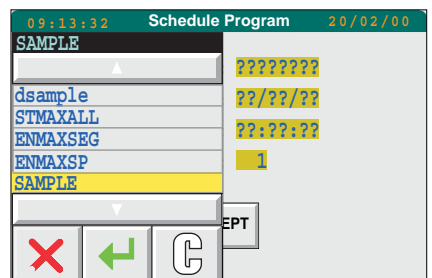
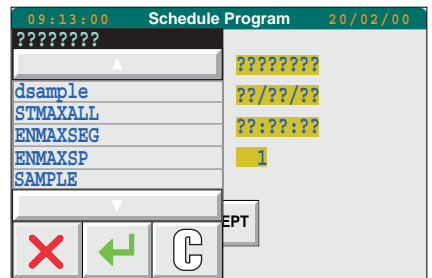
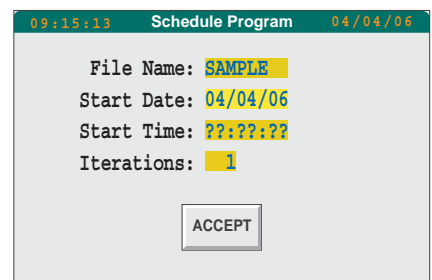
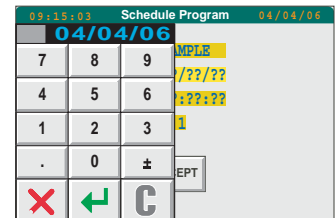
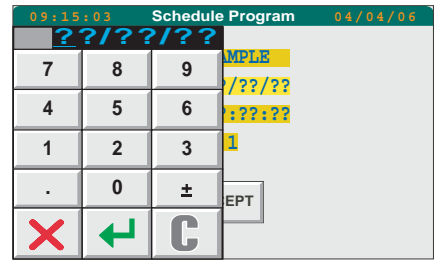
Le nom du programme se détache alors sur fond jaune.

6. Appuyez sur la touche Retour (la flèche verte)

La liste de sélection disparaît et le champ File Name affiche le nom du programme que vous avez sélectionné.

Le programme est alors sélectionné et son exécution prête à être planifiée.

Nota : Si vous voulez que le programme soit exécuté immédiatement après la fin de l'exécution du programme précédent, ne renseignez pas les champs Start Date et Start Time, voir ci-contre.



3.1.3 PLANIFICATION D'UN PROGRAMME (suite)

3.1.3.1 SPECIFICATION DE LA DATE DE DEBUT D'EXECUTION D'UN PROGRAMME

7. Appuyez sur le champ Start Date.

Le côté gauche de l'écran affiche un pavé numérique, le curseur clignotant sous le premier espace de la barre de confirmation noire dans la partie supérieure de l'écran.

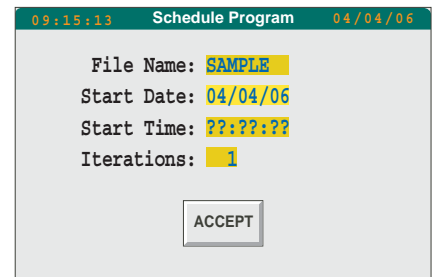
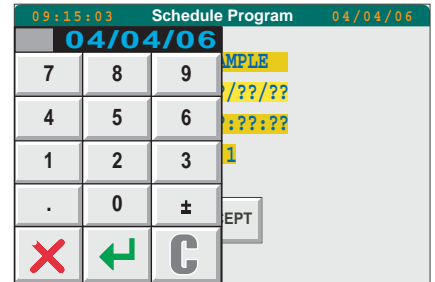
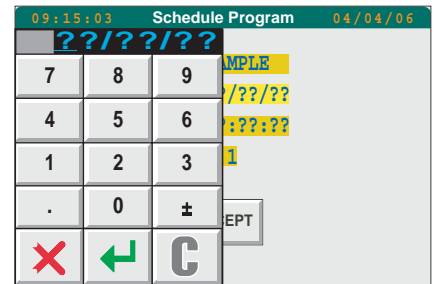
8. Saisissez la date voulue selon le format défini pour votre appareil (voyez votre ingénieur).

Une fois le premier chiffre saisi, le curseur se positionne sous l'espace suivant, et ainsi de suite.

En cas d'erreur, vous pouvez supprimer le dernier caractère saisi, en appuyant sur la touche "C" tout en laissant le clavier affiché. Si vous voulez annuler la saisie de la date et revenir dans la pleine page Schedule Program, appuyez sur la touche qui porte une croix rouge.

9. Une fois la date saisie et si la barre de confirmation affiche le format correct de la date, appuyez sur la touche Retour.

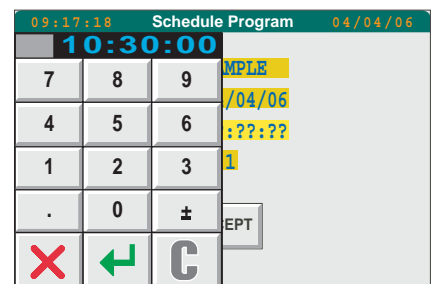
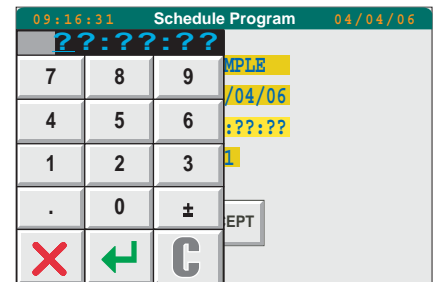
Le pavé numérique disparaît et la page Schedule Program affiche la date spécifiée dans le champ Start Date.



3.1.3.2 SPECIFICATION DE L'HEURE DE DEBUT D'EXECUTION D'UN PROGRAMME

- 10 Appuyez sur le champ Start Time.

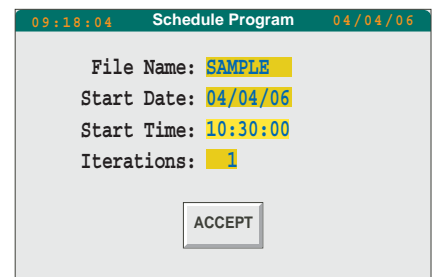
Le pavé numérique est réaffiché



- 11 Saisissez l'heure au format hh:mm:ss.

12. Lorsque vous avez terminé et que la barre de confirmation affiche l'heure au format correct, appuyez sur la touche Retour.

Le pavé numérique disparaît et la page Schedule Program affiche l'heure spécifiée dans le champ Start Time.

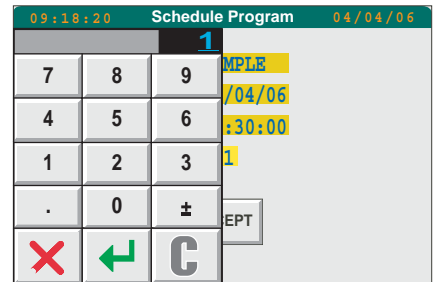


3.1.3 PLANIFICATION D'UN PROGRAMME (suite)

3.1.3.3 MODIFICATION DU NOMBRE D'ITERATIONS (NOMBRE D'EXECUTIONS)

- 13 Dans le champ Iterations, appuyez sur '1'

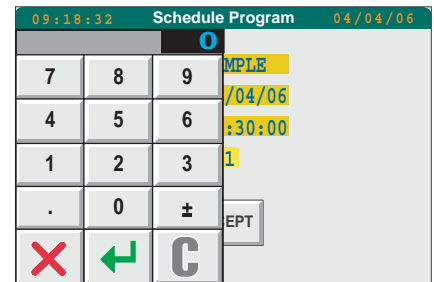
Le pavé numérique est réaffiché



- 14 Saisissez le chiffre voulu et appuyez sur la touche Retour.

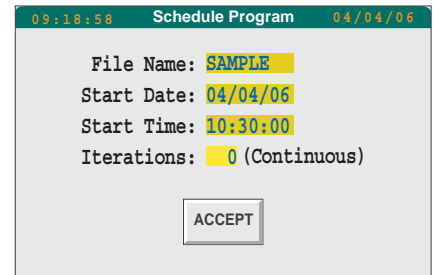
En cas d'erreur ou si vous avez changé d'avis, appuyez sur la touche "C" et la touche à la croix rouge, voir les détails à la rubrique 8.

Si vous souhaitez une itération continue du programme, appuyez sur "0".



15. La page Schedule Program affiche alors le nombre d'itérations spécifié.

Le programme est alors planifié.



3.1.4 Saut de segment

Le saut d'un segment de programme fait que le programme arrête l'exécution du segment en cours et exécute immédiatement le segment suivant.

Les sauts sont définis à l'aide du menu Programmer.

Programmer		
MONITOR	PROGRAMS	SCHEDULE
PREVIEW	PRE-PLOT	EDIT
RUN	HOLD	ABORT
RUN FROM	SKIP	

Appuyez sur la touche
SKIP

3.1.4.1 CONSEQUENCES DE LA TRANSITION DES SEGMENTS

De palier, consigne ou asservissement (SP ou PV) à tout autre type

Ces transitions sont "sûres" et assurent une transition sans à-coups de SP d'un segment au suivant. Le programme se termine prématurément.

De rampe à décalage

Pas sans à-coups. La rampe est arrêtée prématurément. L'à-coup qui en résulte est plus important ou moins important que celui programmé en fonction du sens de la rampe par rapport au décalage.

De rampe à palier

Presque sans-à-coups, SP étant asservi au SP actif au moment du saut. Se traduit en général par un léger à-coup dans le sens opposé de la rampe précédente.

De rampe à rampe

1. Même direction même vitesse
La rampe continue jusqu'à la nouvelle consigne cible à la même vitesse. La durée combinée est la même qu'en l'absence de saut.
2. Même direction Seconde vitesse supérieure à la première
Au moment du saut, le SP commence à suivre la rampe à la nouvelle vitesse. La durée globale est inférieure.
3. Même direction Seconde vitesse inférieure à la première
Au moment du saut, le SP commence à suivre la rampe à la nouvelle vitesse. La durée globale peut être supérieure.
4. Directions opposées.
Au moment du saut, le SP change immédiatement le sens de la rampe et il est probable que la crête ou le creux ne seront pas atteints. Il est également probable que le SP atteindra la nouvelle cible plus rapidement que prévu et dans ce cas, à moins qu'il n'y ait un autre saut, le SP restera en palier jusqu'à l'exécution du segment suivant.

De rampe à fin (valeurs initiales)

Pas sans à-coups. Même effet que si le programme était abandonné.

De rampe à fin (palier infini)

Pas sans à-coups. Termine la rampe et passe au point de consigne cible final.

De rampe à tout autre type

1. Rampe en vitesse. La vitesse est maintenue.
2. Heure ciblée. La durée est maintenue.

3.2 MAINTIEN ET ABANDON D'UN PROGRAMME

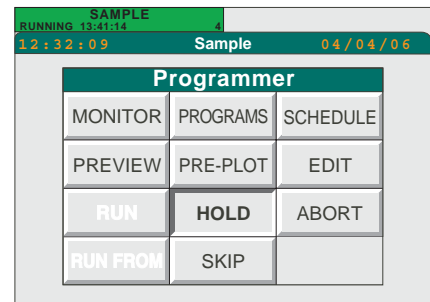
La fonction Maintien peut être utilisée des deux manières suivantes :

- 1 pour permettre aux opérateurs d'arrêter un programme lorsqu'un problème survient dans le procédé supervisé et de suspendre le programme au niveau de ce point pour permettre de régler le problème
- 2 pour permettre aux ingénieurs d'effectuer des modifications en ligne dans un programme en cours d'exécution.

Le présent chapitre est destiné aux opérateurs et les paragraphes ci-après traitent donc de la première situation.

3.2.1 Maintien d'un programme

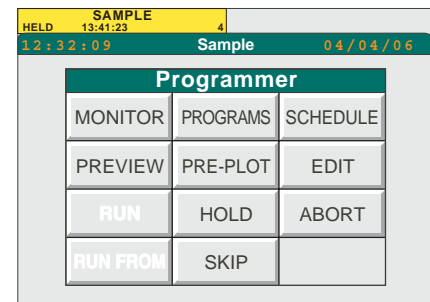
1. Lorsqu'un programme est en cours d'exécution et que le menu complet Programmeur est affiché (comme dans la [rubrique 8 en 3.1.1. Exécution d'un programme](#)), appuyez sur HOLD.



La fenêtre Programme vire au jaune et indique HELD.

Le temps estimé de fin d'exécution (ligne inférieure au centre) est incrémenté de seconde en seconde.

L'heure du jour est affichée à gauche de la page de titre. Afin de visualiser le temps restant, vous devez utiliser la fonction MONITOR ([section 3.3, ci-dessous](#)).



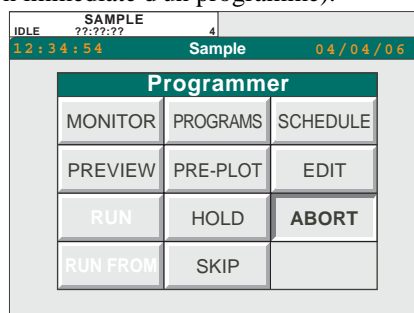
Dans la plupart des procédés, un temps suffisant est prévu pour localiser et régler le problème, avant que la pause proprement dite ne crée de nouveaux problèmes. Le temps disponible dépend du procédé. Dans ce cas, si les tentatives de régler le problème aboutissent, l'exécution du programme est en général poursuivie à partir de ce point en utilisant RUN (voir [section 3.1.1 Exécution immédiate d'un programme](#)). Si les tentatives échouent, l'exécution du programme est en général abandonnée, voir les détails en 3.2.2 ci-après.

3.2.2. Abandon d'un programme

En prenant comme point de départ la fin de la section 3.2.1. Maintien d'un programme, appuyez sur ABORT.

La fenêtre Programme vire au gris et indique IDLE.

Le programme est alors inactif, ce qui signifie qu'il est toujours chargé en mémoire à court terme, mais qu'il n'est pas exécuté. A ce stade, vous pouvez soit exécuter à nouveau le même programme depuis le début soit lancer un nouveau programme (voir [section 3.1.1 Exécution immédiate d'un programme](#)).



3.3 SUPERVISION D'UN PROGRAMME

Les deux moyens de superviser un programme en cours d'exécution sont les suivants :

1. Visualisation d'un affichage textuel/numérique généré par la fonction Monitor
2. Visualisation d'un affichage graphique généré par la fonction Preplot.

MONITOR affiche des informations de type texte et numérique sur le programme sous la forme d'une liste.

PREPLOT affiche un profil graphique de la valeur procédé cible et réelle (PV).

En général, MONITOR permet d'afficher des valeurs précises, tandis que PRE-PLOT permet de disposer d'une vue d'ensemble.

3.3.1 Fonction Monitor

Lorsqu'un programme tourne et que le menu Programmer est affiché (voir rubrique 8 de la section 3.1.1 Exécution immédiate d'un programme), appuyez sur MONITOR.

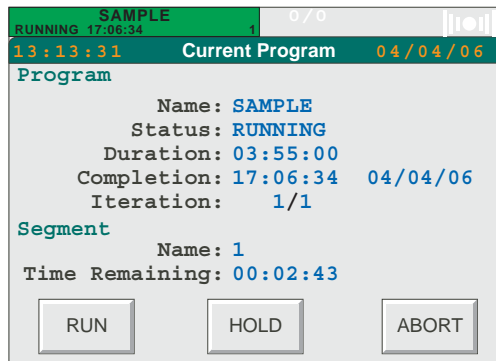
La page Current Program affiche les informations suivantes sur le programme en cours d'exécution (la plupart des champs sont suffisamment explicites) :

PROGRAMME

- Name : Nom du programme
- Status : Run, Hold, Held Back, Idle, Error et Complete
- Duration : Durée d'exécution du début à la fin
- Completion : Durée jusqu'à la fin de l'exécution en cours (en supposant qu'il n'y ait pas d'interruptions)
- Iteration : Référence de l'exécution en cours/ nombre d'exécutions demandées.

SEGMENT

- Name : Numéro du segment (en général un chiffre)
- Time Remaining : Temps restant jusqu'à la fin de l'exécution du segment (décrémentations de seconde en seconde).



3.3.2 Fonction preplot

MODE D’AFFICHAGE STANDARD

Lorsque le menu Programmer est affiché et qu'un programme est en cours d'exécution (voir la [rubrique 8 de la section 3.1.1](#). Exécution immédiate d'un programme), appuyez sur PREPLOT.

Vous affichez alors un profil des PV cibles et réelles qui se déplacent lentement (voire imperceptiblement) de droite à gauche devant un curseur vertical au centre de l'écran.

Nota : La résolution de la tendance est telle que des événements de courte durée (en particulier, les crêtes de durée nulle) ne seront pas visibles.

Le curseur indique l'heure du jour.

Les PV et SP réelles et les sorties logiques se situent à gauche du curseur et les SP cibles à droite.

Lorsque le même programme est chargé, mais qu'il ne tourne pas (Idle), vous obtenez l'affichage ci-contre qui montre les profils programmés pour les quatre variables.

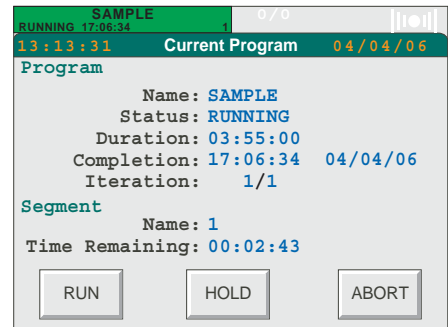


Figure 3.3.2a

Affichage Preplot - programme en cours d'exécution.

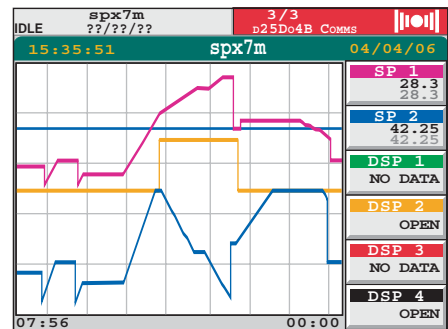


Figure 3.3.2b

Affichage Preplot - programme inactif

MODE INSPECTION

La touche option permet d'appeler la barre d'options qui comprend deux touches - VIEW et LIVE. La touche VIEW permet de redessiner la page, avec les commandes zoom et panoramique, voir figure 3.3.2c ci-dessous. Cet écran ne contient que les traces du programme, pas le profil cible.

Pour passer en mode Inspection, pour pouvoir suivre l'historique du programme, il faut ajuster les commandes panoramique/zoom ou toucher la trace. Une fois en mode Inspection, les traces à l'écran ne sont plus mises à jour. (Il s'agit simplement d'une fonction d'affichage, le programme continue de fonctionner normalement).

Pour quitter le mode Inspection et revenir à l'affichage zoom/pan "en direct", appuyez sur la touche LIVE sous le curseur de zoom ou la touche LIVE de la barre d'options.

Pour revenir à l'affichage normal pre-plot, appuyez sur la touche "VIEW" de la barre d'options.

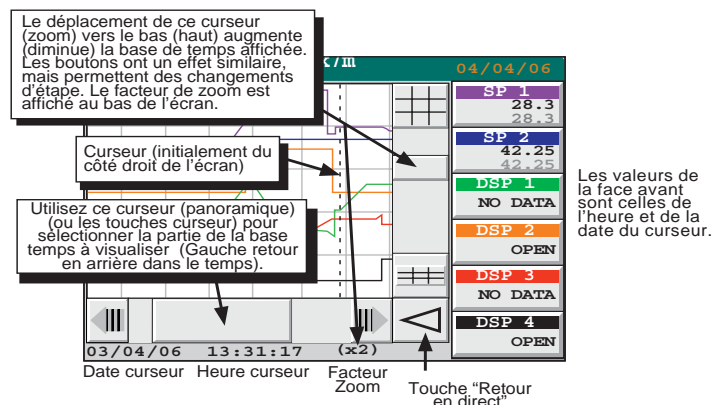


Figure 3.3.2c Commandes du mode inspection

3.4 ARCHIVAGE DES DONNEES

La présente section décrit comment consigner (c'est à dire archiver) les données entrantes sur un support d'archivage.

3.4.1 Types de fichiers

Le type de fichier (ASCII ou UHH) est sélectionné dans la fenêtre Logging Groups (Groupes de consignation), décrite à la section 4.2 ci-après.

ASCII

Il s'agit d'un fichier texte en clair, qui peut être importé dans des tableurs standard. L'extension des fichiers de ce type est ".ASC".

UHH

Ce format n'est pas un format de fichier en clair. Les fichiers UHH ne peuvent être interprétés que par le logiciel Review. Les fichiers UHH ont des noms de fichier en séquence (voir ci-dessous) et l'extension .UHH. Si "Hourly" (horaire) ou "Daily" (journalier) est sélectionné, alors les nouveaux fichiers UHH en séquence sont créés en fonction des limites horaires ou journalières.

3.4.2 Types de noms

Le type de nom (Text, Hourly, Daily, Sequence) est sélectionné dans la fenêtre Logging Groups (Groupes de consignation), décrite à la section 4.2 ci-après.

TEXT

Un fichier de type texte est un fichier continu qui commence lorsque vous lancez l'archivage et qui s'arrête lorsque vous l'arrêtez. Vous pouvez lui affecter un nom de fichier à 8 caractères en tenant compte des contraintes habituelles de MS-DOS. L'appareil ajoute le suffixe de type de fichier .asc ou .uhh. Si des fichiers .uhh sont utilisés et que TEXT est sélectionné, les fichiers sont traités comme SEQUENCE (voir ci-dessous).

HOURLY

Hourly signifie que l'appareil découpe automatiquement l'enregistrement en fichiers d'une heure. A la séquence de fichiers qui en résulte, il faut affecter deux lettres au(x) nom(s) de fichier et l'appareil attribue les six derniers pour indiquer l'heure (mois heure, jour) à laquelle l'enregistrement a commencé pour le fichier en question. Si, par exemple, vous saisissez lundi, alors le nom de fichier d'un fichier de type horaire peut être "lu010323", ce qui indique que l'enregistrement a commencé au début de l'heure 23 du 3ème jour du 1er mois.

DAILY

Daily est similaire à Hourly. L'appareil découpe l'enregistrement en fichiers qui commencent au début de chaque jour (à minuit) pour couvrir une période de 24 heures. Vous pouvez affecter les quatre premières lettres des fichiers et l'appareil attribue les quatre dernières (mois, jour).

SEQUENCE

Lorsque les noms de fichiers sont en séquence, seuls les deux premiers caractères sont fournis par l'utilisateur, le reste du nom de fichier étant automatiquement ajouté par l'appareil sous la forme d'un nombre à six chiffres, en commençant à 000001. Ce nombre est incrémenté chaque fois qu'un nouveau fichier de cette forme est créé.

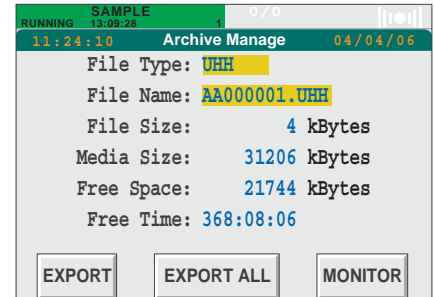
3.4.3 Fonction Manage

La fonction MANAGE permet de transférer des fichiers sur un dispositif de stockage amovible.

EXPORTATION DES ARCHIVES

La page “Archive Manage” permet de transférer des fichiers sur une “clé de mémoire”. Les fichiers exportés (copiés) ne sont pas supprimés de l’archive interne.

Export	Ce bouton permet de copier le fichier affiché dans le dispositif USB selon l’option sélectionnée.
Export all	Ce bouton permet de copier tous les fichiers de l’archive interne sur le périphérique USB. Si le dispositif est saturé au cours de l’archivage, un message invite l’utilisateur à insérer une nouvelle clé de mémoire.



Si un fichier à exporter a le même nom qu’un fichier déjà présent sur le dispositif de stockage, la procédure est la suivante :

- Si le fichier est identique, il ne sera pas exporté, mais signalé comme étant “ignoré”.
- Si le nouveau fichier est plus long que celui présent sur le dispositif de stockage, mais comprend les mêmes données initiales, il sera exporté pour remplacer le fichier existant.
- Si ni a. ni b. ne sont vrais, l’utilisateur est invité à prendre une décision.

Au cours de l’exportation, l’écran est normalement verrouillé sur la page Archive Manage. Si vous sélectionnez “No” pour “Page Locked”, la navigation normale de l’écran est rétablie, l’exportation étant exécuté en tâche de fond. Une fois l’exportation terminée, un message s’affiche pour inviter l’utilisateur à retirer le dispositif de mémoire. D’autres messages sur l’exportation sont également affichés dans la page d’affichage en cours de l’utilisateur.

L’utilisateur peut revenir à la page Archive manage à tout moment.

Nota : L’unité à grand écran affiche une icône "archivage en cours" en haut de l’écran. L’icône représente une disquette avec une flèche pointant vers l’intérieur du côté gauche. La flèche et la partie centrale de la disquette clignotent en vert pendant l’exportation.



3.4.4 Intégrité des données

Bien que Visual Supervisor soit conçu pour préserver les données consignées de manière sûre en cas de perte brutale de l’alimentation, il n’est pas toujours possible de garantir qu’aucune donnée ne sera perdue ou qu’un enregistrement de données en cours d’écriture sera complet.

Ces problèmes seront limités, si la consignation est arrêtée avant une mise hors tension contrôlée. La consignation peut être arrêtée en mettant LOGGING/MONITOR sur Off ou en utilisant le bouton STOP dans SYSTEM/APPLN/APP MGR.

3.5 TRAITEMENT DES ALARMES / MESSAGES

La section 2.6 ci-dessus décrit la fenêtre des alarmes et la manière dont elle est utilisée par l'appareil pour signaler la présence d'alarmes, d'événements et de messages. Les sections ci-dessous décrivent la page historique des alarmes, et comment acquitter des alarmes, événements et messages.

REPRESENTATION DE LA DATE ET HEURE

Si la synchronisation du temps est configurée, alors la date et l'heure d'un bloc cache sont la date et l'heure de la présence d'une alarme/événement dans le bloc initial et sont affichées sous la forme JJ/MM HH:MM. S'il n'est pas certain que l'horloge de l'appareil du bloc initial soit synchronisée, alors la date et l'heure de détection de l'alarme ou de l'événement seront utilisées et sont affichées sous la forme DD*MM HH*MM.

3.5.1 Page Historique des alarmes

Pour afficher la page historique des alarmes, soit

1. Appuyez sur la touche Menu au bas de l'écran et ensuite sur ALARMS dans le menu déroulant soit
2. Appuyez sur la fenêtre des alarmes

Le menu Alarms s'affiche à l'écran. Le nom de la situation d'alarme en cours s'affiche dans la fenêtre Alarm.

3. Appuyez sur HISTORY

La page Alarm History, décrite dans la figure 3.5.1a ci-dessous, s'affiche à l'écran.

ACCESS	SYSTEM	ALARMS
OVERVIEW	PROGRAMMER	RECIPE
BATCH	LOGGING	

Alarms		
ACK	ACK ALL	HISTORY
SUMMARY	LOG	NOTE
ARCHIVE	MESSAGES	

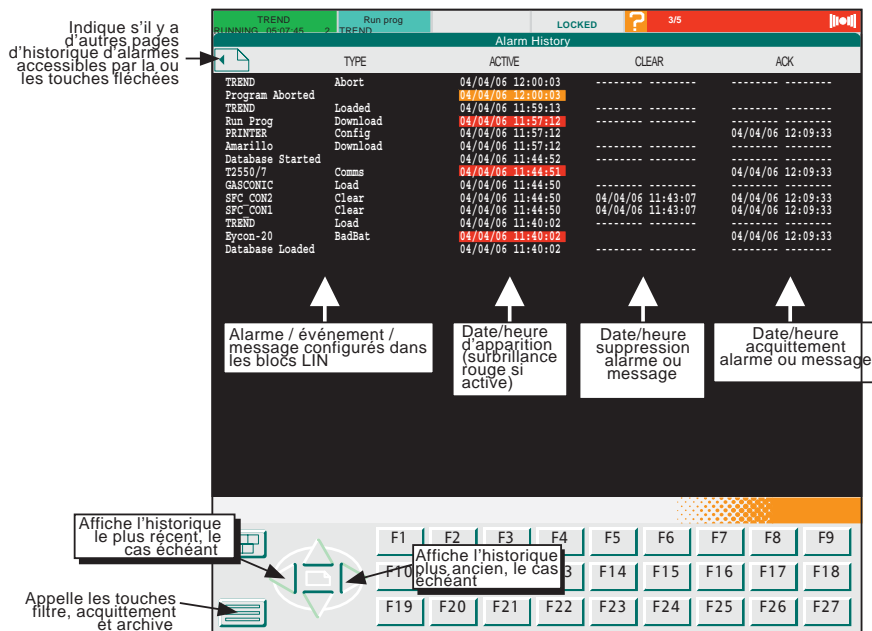


Figure 3.5.1a Affichage historique d'alarmes (version XGA) à consigner (archiver)

Les informations sont disposées dans un certain nombre de colonnes comme le montre la figure ci-dessous. (La figure montre la version XGA, la version 1/4VGA est similaire, mais ne dispose pas de la colonne "Ack".) Les colonnes CLEAR et ACK comprennent ce qui suit :

1. Des lignes pointillées (pour les événements – définis comme cas uniques qui par nature ne peuvent être supprimés).
2. Des espaces (pour les alarmes ou messages qui sont toujours actifs).
3. Date et heure (montrant quand l'élément a cessé d'être actif ou a été acquitté).

3.5.1 AFFICHAGE HISTORIQUE DES ALARMES (suite)

Pour des raisons de concision, il sera fait référence à toutes les “Alarmes”, “Evénements et “Messages” comme des événements dans la description ci-après.

Comme le montre la figure 3.5.1 ci-dessus, l'historique des alarmes affiche la liste des événements qui se sont produits depuis le chargement* de la base de données, en indiquant la date et heure d'apparition, et le cas échéant, l'heure de suppression et (pour les unités XGA uniquement) l'heure d'acquiescement. Lorsque tous les événements ne tiennent pas sur une page, un symbole “tourner la page” s'affiche dans le coin supérieur gauche de la page. La table 3.5.1 ci-dessous montre les différents symboles qui s'affichent.




	Utilisez cette touche pour afficher des événements antérieurs
	Utilisez ces touches comme décrit ci-dessous et ci-dessous
	Utilisez cette touche pour afficher des événements ultérieurs

Table 3.5.1 Interprétation des symboles Tourner la page

Vous pouvez limiter (filtrer) l'affichage d'événements par un certain nombre de moyens, pour que seuls les événements qui présentent un intérêt figurent sur la liste. Pour ce faire, appuyez sur la touche “Option” au bas de l'écran pour afficher la barre d'options (figure 3.5.1b), qui comprend non seulement des touches “filtre”, mais aussi les touches ARCHIVE et ACK (acquiescement).

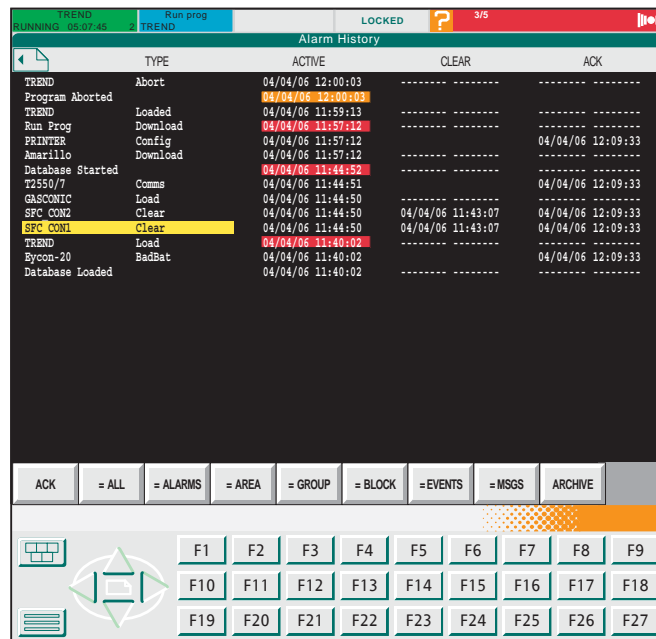


Figure 3.5.1b Affichage historique des alarmes avec la barre d'options.

AFFICHAGE SUR DEUX LIGNES

La touche curseur vers le bas permet d'alterner entre l'affichage sur une ligne (comme le montre la figure 3.5.1 ci-dessus), et l'affichage sur deux lignes où la seconde ligne permet d'afficher l'ID opérateur de l'utilisateur qui avait ouvert une session au moment de l'apparition de l'alarme, voir la description à la section 3.5.1. Voir l'exemple de la figure 2.6.2c.

TOUCHES FILTRE

- ALL Affiche toutes les alarmes et tous les événements.
- = ALARMS N'affiche que les alarmes.
- = EVENTS N'affiche que les événements.
- = AREA Si vous touchez un nom d'alarme (surbrillance jaune), alors si vous appuyez sur =AREA, seules les alarmes configurées pour être dans la même “zone” que l'alarme mise en évidence sont affichées.
- = GROUP Idem à =AREA, mais pour Groupe.
- = BLOCK Idem à =AREA, mais pour bloc de fonction.
- = MSGS N'affiche que les messages

3.5.1 AFFICHAGE HISTORIQUE DES ALARMES (suite)

TOUCHE ACK

Cette touche permet d’acquitter (après confirmation) toutes les alarmes actives non acquittées (autrement dit, qui clignotent). Si vous touchez un nom d’alarme (surbrillance jaune) avant d’appuyer sur ACK, seule cette alarme est acquittée.

ARCHIVE

Permet d’archiver l’historique des alarmes, voir description à la section 3.5.4 ci-dessous.

3.5.2 Acquittement d'une alarm/message

ALARMS

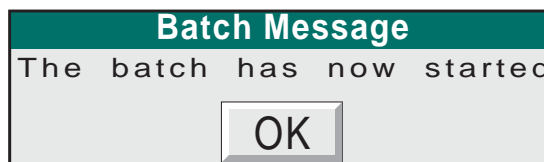
Les alarmes peuvent être acquittées comme suit :

1. Appuyez sur la touche Menu au bas de l’écran. Dans le menu déroulant qui s’affiche, appuyez sur “ALARMS”, ensuite sur “ACK” pour acquitter l’alarme affichée ou “ACK ALL” pour acquitter toutes les alarmes actives non acquittées.
2. Appuyez sur la fenêtre des alarmes Dans le menu déroulant qui s’affiche, appuyez sur “ACK” pour acquitter l’alarme affichée ou “ACK ALL” pour acquitter toutes les alarmes actives non acquittées.
3. Dans la barre d’options de la page Historique des alarmes (section 3.5.1) ou la page Sommaire d’alarmes (section 3.5.5), appuyez sur la touche ACK.

MESSAGES

Certains messages sont supprimés par le système lui-même sans intervention de l’opérateur. Dans ces cas, les entrées figurent dans colonne CLEAR de la page Historique des alarmes, mais pas dans la colonne d’acquittement (unités à grand écran uniquement). Toute indication de message s’arrête.

Pour d’autres messages, si vous touchez la fenêtre des alarmes ou utilisez la touche Menu/Alarms/Messages, le dernier message est affiché dans un pop-up. Si vous appuyez ultérieurement sur le bouton OK dans cette fenêtre, le message est supprimé et acquitté.



3.5.3. Ajout de notes à l'historique des alarmes

La fonction NOTE permet à un opérateur d’ajouter un message texte défini à l’historique d’alarmes.

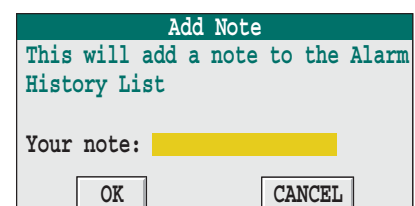
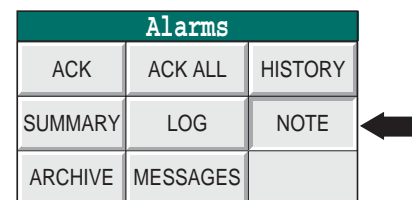
Dans le menu Alarms menu, appuyez sur NOTE

La fenêtre Add Note s’affiche.

Pour saisir une note, appuyez sur le champ jaune, et saisissez ensuite une chaîne de 16 caractères maxi. à l’aide du clavier pop-up, et appuyez ensuite sur “Enter”.

Pour annuler la note, appuyez sur CANCEL.

Une fois la note saisie, appuyez sur OK. La note est ajoutée à l’historique des alarmes où elle est affichée en même temps que l’heure de saisie.



3.5.4 Archivage de l'historique d'alarmes

La fonction ARCHIVE permet d'archiver l'historique d'alarmes en cours en format ASCII sur une clé de mémoire USB.

Nota : Afin d'éviter la perte de données consignées, il est fortement recommandé de les archiver, l'enregistrement normal étant désactivé.

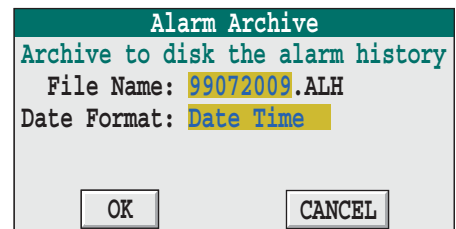
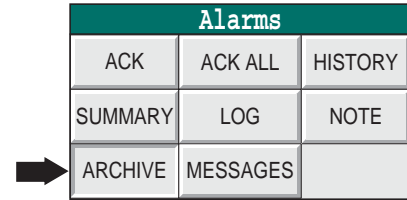
1. Dans le menu Alarms, appuyez sur ARCHIVE

La fenêtre Alarm Archive s'affiche.

Le champ File Name affiche YYMMDDHH.ALH par défaut, que l'appareil fournit automatiquement. Pour modifier le nom, appuyez sur le champ pour afficher le clavier, et saisissez le nouveau nom. L'extension du fichier est toujours .ALH (non modifiable).

2. Si vous ne voulez pas modifier le nom, appuyez sur CANCEL.
3. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur OK.

Si nécessaire, le champ "Date Format" peut être modifié de la même manière. Les options de format (Date Time, Spreadsheet et Integer) sont décrites dans les sections 4.2.1 et 4.5.4.



3.5.5 Page Sommaire d'alarmes

Il s'agit d'une alternative pour n'afficher que les alarmes, qui sont actives (acquittées ou non) et les alarmes actives auparavant, qui ont disparu, mais qui n'ont pas été acquittées.

La page du sommaire d'alarmes s'affiche, si vous appuyez sur la touche SUMMARY dans le menu Alarm.

La touche Option appelle une barre d'options comme celle décrite à la section 3.5.1 pour l'affichage de l'historique des alarmes, sauf qu'elle ne comprend que les touches ACK, ALL, AREA, BLOCK et GROUP.

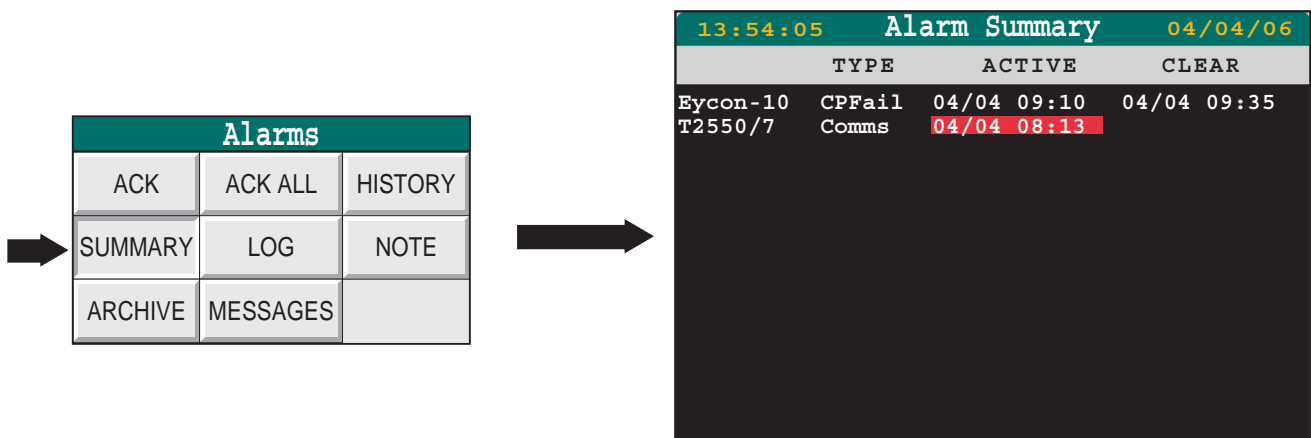
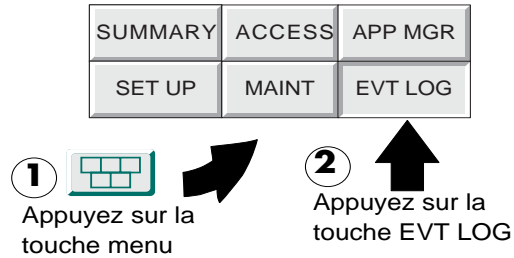


Figure 3.5.5 Accès au sommaire d'alarmes

Nota : Initialement, l'affichage ne montre que l'alarme à la priorité la plus haute de chaque bloc. La touche curseur vers le bas au bas de l'écran permet d'afficher toutes les alarmes. Si vous appuyez à nouveau sur la touche, l'affichage n'affiche plus qu'une alarme/bloc, et ainsi de suite.

3.5.6 Journal d'événements

Vous pouvez accéder à la page du journal d'événements soit a) en sélectionnant la touche "Log" dans le menu Alarms soit b) en sélectionnant la touche EVT LOG dans le menu racine (uniquement si aucune application n'est chargée). La page affiche les alarmes et événements sortis sur des affichages de tendance, des imprimantes ou des fichiers journaux. Ces données sont perdues en cas de mise hors/sous tension.



16:14:23		Event Log		04/04/06	
04/04	16:00	ACTIVE	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	
04/04	14:16		TREND	Held	
04/04	14:16		TREND	Skip	
04/04	14:12		TREND	Skip	
04/04	14:11		TREND	Resume	
04/04	14:10		TREND	Held	
04/04	14:08		TREND	Skip	

Figure 3.5.6 Affichage du journal d'événements – mode d'affichage sur une ligne

AFFICHAGE SUR DEUX LIGNES

La touche curseur vers le bas permet d'alterner entre un affichage sur une seule ligne et sur deux lignes. L'affichage sur deux lignes ajoute une seconde ligne à chaque événement pour afficher le texte qui ne tient pas sur une ligne.

3.6 AFFICHAGES DE ZONES ET GROUPES

3.6.1 Généralités

Une page “area” (zone) en tant que partie de la configuration LinTools peut être définie et contenir un maximum de seize groupes. Chaque groupe peut contenir un maximum de 16 points où chaque point représente un bloc de fonction. La page de zone contient des faces avant de groupes qui, lorsque vous appuyez sur l’une d’elles, affiche les six premières faces avant des 6 premiers points de ce groupe. Pour les unités 1/4 SVGA, si le groupe comprend plus de six points, un curseur à droite de l’affichage permet d’accéder aux points non affichés. Pour revenir dans l’affichage de zones, appuyez sur la touche flèche vers le haut.

Si vous appuyez sur une face avant de point, un gros plan de la face avant s’affiche avec des informations supplémentaires sur le point, la nature des informations supplémentaires dépend du type de face avant.

Pour revenir dans l’affichage de groupe, utilisez la touche flèche vers le haut. Pour revenir dans l’affichage de zone, appuyez deux fois sur la touche flèche vers le haut ou appuyez sur la touche Menu suivi de “Overview”.

Nota : Si un seul groupe est configuré, la page de zones ne s’affiche pas.

Pour accéder à la page de zones, appuyez sur la touche Menu, puis sur la touche “Overview”, voir figure 3.6.1a.

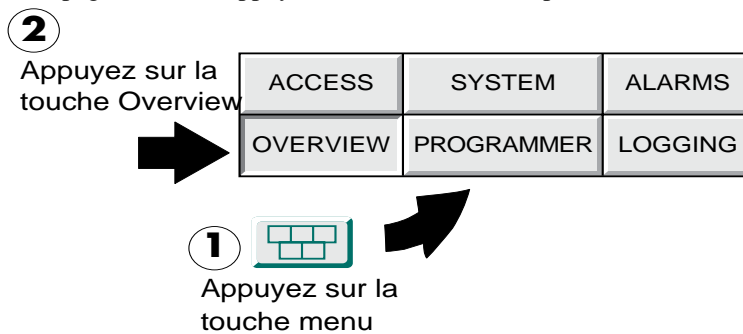


Figure 3.6.1a Accès à la page "area"

La figure 3.6.1b montre des affichages de zones, groupes et points types. Le paragraphe 6.2 ci-après présente une sélection d’affichage points types.

AFFICHAGES DE TENDANCE

En mode Affichage de groupe, la touche flèche vers le bas permet d’appeler un maximum de quatre affichages de tendance - horizontal, vertical, horizontal pleine largeur, vertical pleine largeur. Dans chaque cas, vous pouvez passer en mode visualisation pour visualiser les données historiques. Voir les détails à la [section 3.6.3](#) ci-dessous.

INDICATION D'ALARME

Les indicateurs d’alarme prennent différentes formes et couvrent différents groupes de points ou blocs de fonction, mais suivent tous le protocole suivant :

Couleur indicateur	Définition
Sans remplissage	Aucune alarme active.
Noir	Alarme active revenue à son état non actif avant acquittement.
Rouge fixe	Alarme active qui a été acquittée.
Rouge clignotant	Alarme active qui n’a pas été acquittée.

Pour de plus amples détails sur les alarmes, y compris l’acquittement, voir [Section 3.5](#).

3.6.1 GENERALITES (suite)

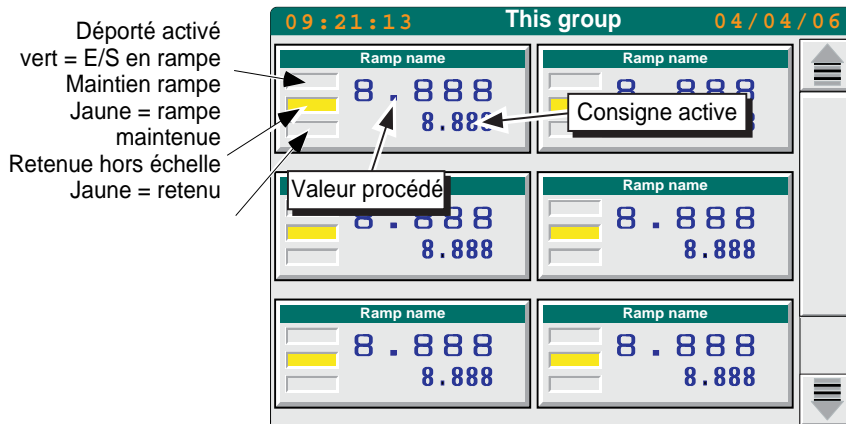
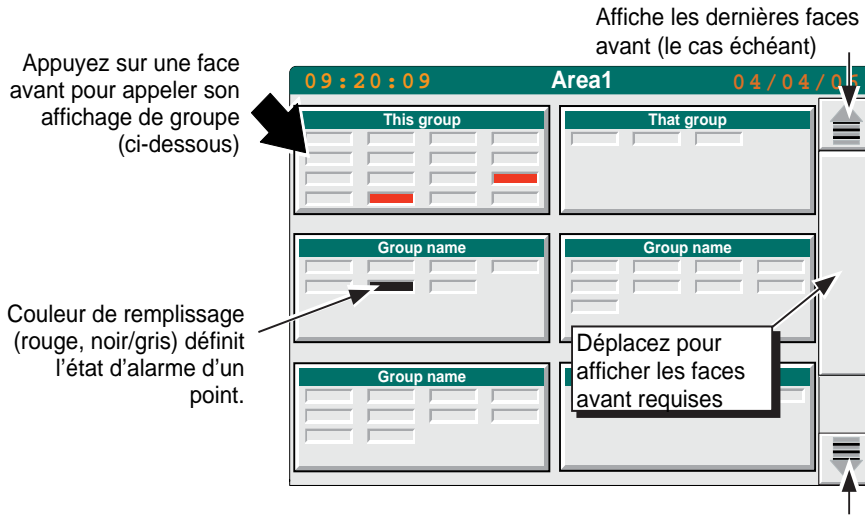


Figure 3.6.1b Affichages de zones et groupes types

Nota : Les curseurs verticaux/boutons-poussoirs ne sont présents que sur les affichages des unités 1/4 VGA

3.6.2 Faces avant des blocs de fonction

Le paragraphe ci-après décrit les faces avant types des blocs de fonction, qui s'affichent en appuyant sur la face avant en question dans l'affichage de groupes (figure 3.6.1b ci-dessus).

FACES AVANT DE RAMPE

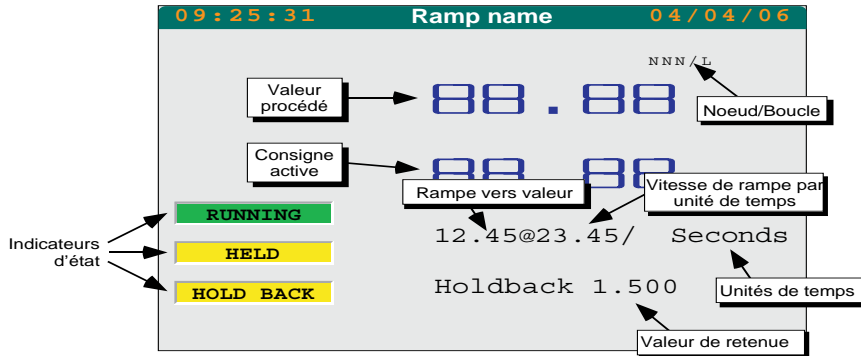


Figure 3.6.2a Face avant de rampe

Noeud/boucle	Affiche l'adresse système (référence du noeud) de l'unité E/S et la référence de la rampe.
Valeur procédé	Affiche la dernière valeur procédé connue associée à la rampe
Point de consigne actif	Affiche la dernière consigne active connue associée à la rampe.
Indicateurs d'état	RUNNING Affiche que la voie E/S associée suit la rampe. Remplissage vert si active, sinon sans remplissage et sans texte.
	HELD Un remplissage jaune indique que la demande de rampe est maintenue pour permettre un "rattrapage" par le procédé, sinon, sans remplissage et sans texte.
	HOLDBACK Un remplissage jaune indique que la valeur de retenue a été dépassée, sinon, sans remplissage et sans texte.
Rampe vers valeur	Affiche la valeur de rampe que la variable procédé doit atteindre.
Vitesse rampe/unité temps	Indique la vitesse de rampe dans les unités de temps définies (dans le cas présent, il s'agit de secondes).
Unités de temps	Affiche l'unité de temps sélectionnée pour la vitesse de rampe.
Valeur de retenue	La bande "sûre" (associée à cette rampe) dans laquelle la valeur procédé peut se situer sans déclencher une retenue.

3.6.2 FACES AVANT DES BLOCS DE FONCTION

FACES AVANT PID

Affiche une face avant de style procédé pour les blocs de fonction PID, PID_LINK et PID_CONN.

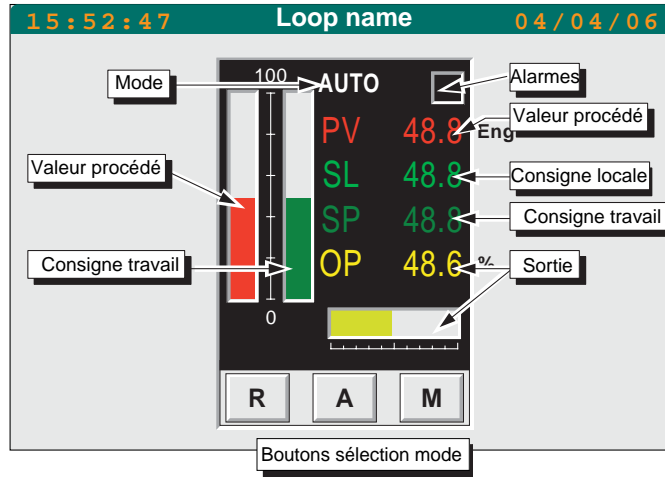


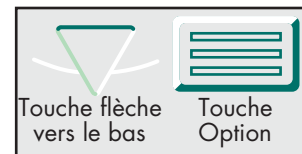
Figure 3.6.2b Face avant PID

Valeur procédé	Affiche la dernière valeur procédé connue associée à la boucle
Point de consigne actif	Affiche la dernière consigne active connue associée à la boucle.
Point de consigne local	Affiche la dernière valeur connue du point de consigne local associé à la boucle.
Pourcentage de la sortie	Affiche le pourcentage actuel (0 à 100 %) de la pleine échelle de la sortie.
Mode	Affiche le mode en cours (Auto, Manuel ou Déporté).
Alarme	Le voyant est rouge si le bloc est en alarme. Le voyant est rouge fixe si l’alarme a été acquittée ou clignote dans le cas contraire.
Sélection mode	Ces boutons permettent de sélectionner le mode “R” (Déporté), “A” (Auto) ou “M” (Manuel).

3.6.3 Modes d'affichage

Les données des groupes peuvent être affichées dans différents formats, voir la liste ci-dessous. Lorsque vous appuyez sur un groupe dans [l'affichage des zones](#) (section 3.6.1 ci-dessus), il s'affiche dans le format utilisé en dernier. Utilisez la touche flèche vers le bas pour faire défiler les autres modes. Les modes d'affichage sont décrits ci-dessous dans l'ordre d'apparition à la mise sous tension. L'ordre est le suivant :

1. Ecran utilisateur (si configuré – non décrit ici)
2. Affichage face avant
3. Numérique
4. Bargraphe vertical
5. Bargraphe horizontal
6. Tendence verticale avec faces avant à point
7. Tendence verticale - pleine largeur - sans faces avant
8. Tendence horizontale avec faces avant à point
9. Tendence horizontale - pleine largeur - sans faces avant



Chacun des affichages mentionnés ci-dessus fournit un affichage temps réel de données de points. En utilisant la touche d’option, puis “VIEW”, les affichages de tendance se transforment en affichages d’historique de traces. Dans ces affichages, la génération de tendance temps réel s’arrête (bien que toujours maintenue dans la base de données pour un affichage ultérieur), et en utilisant différents curseurs de contrôle, l’historique des traces peut être affiché selon l’agrandissement sélectionné.

3.6.3 MODES D’AFFICHAGE (suite)

AFFICHAGE FACE AVANT

Cet affichage montre le contenu du groupe appelé "faces avant". Cet affichage particulier est décrit en détail dans Généralités (section 3.6.1 ci-dessus). Pour passer au mode d'affichage suivant, appuyez sur la touche flèche vers le bas.

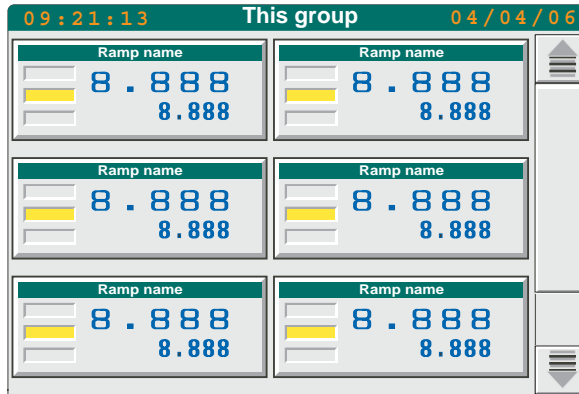


Figure 3.6.3a Mode d’affichage de la face avant

AFFICHAGE NUMERIQUE

Affiche des valeurs de points sous la forme d’affichage à sept segments avec des faces avant.

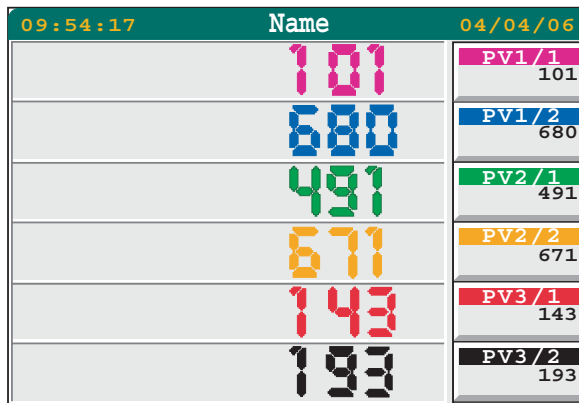


Figure 3.6.3b Mode d’affichage numérique

BARGRAPHE VERTICAL

Ce mode montre les valeurs actives du point sous forme de barres verticales avec des faces avant. La hauteur de chaque barre est proportionnelle à la valeur actuelle du point associé. Les valeurs nulles et pleine échelle sont affichées à gauche des barres.

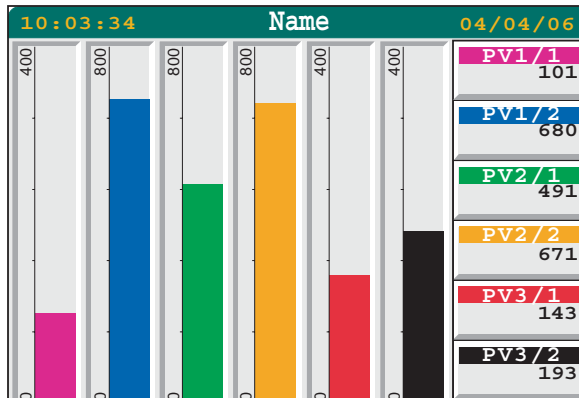


Figure 3.6.3c Mode d’affichage bargraphe vertical

3.6.3 MODES D’AFFICHAGE (suite)

BARGRAPHE HORIZONTAL

Ce mode montre les valeurs actives du point sous forme de barres horizontales avec des faces avant. La longueur de chaque barre est proportionnelle à la valeur active du point zéro associé et les valeurs pleine échelle sont affichées sous les barres.

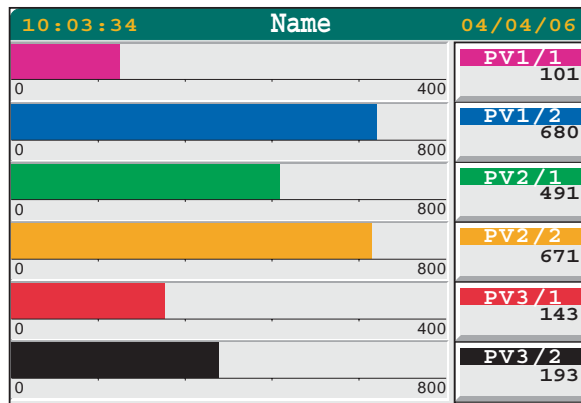


Figure 3.6.3d Mode d'affichage bargraphe horizontal

TENDANCE VERTICALE AVEC FACE AVANT

Affichage standard

Cette vue affiche des points comme s'ils étaient tracés sur un graphe qui se déroule vers le bas. Les dernières données se trouvent en haut de l'affichage et la plage des données affichées à l'écran est affichée en bas à gauche de l'écran en heures et minutes.

Pour les affichages ¼ VGA (XGA), seules les faces avant associées aux six premiers (16) éléments des groupes peuvent être affichés. Lorsqu'il y a plus de six tendances, celles-ci sont tracées sans face avant. En tant que partie de la configuration du groupe, il est possible de redisposer le contenu des groupes, et donc de sélectionner les faces avant à afficher.

La barre de couleur en haut de chaque face avant est celle de la tendance associée.

Affichage avec barre de défilement

Une autre vue peut être obtenue en appuyant sur la touche d'option pour afficher la barre d'options, puis sur "View". Ceci appelle l'affichage à barre de défilement, voir figure 3.6.3f ci-dessous. En l'absence de toute autre action, les données de tendance continueront d'être mises à jour normalement.

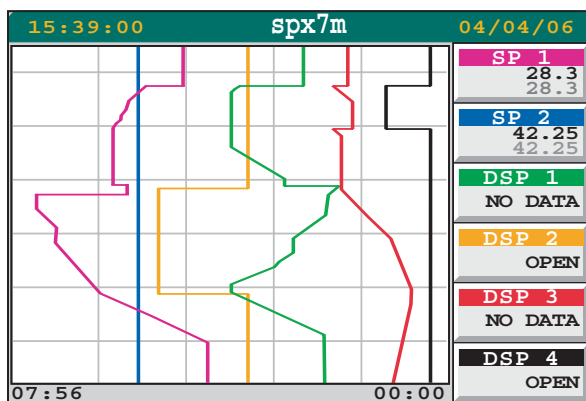


Figure 3.6.3e Tendence verticale avec faces avant

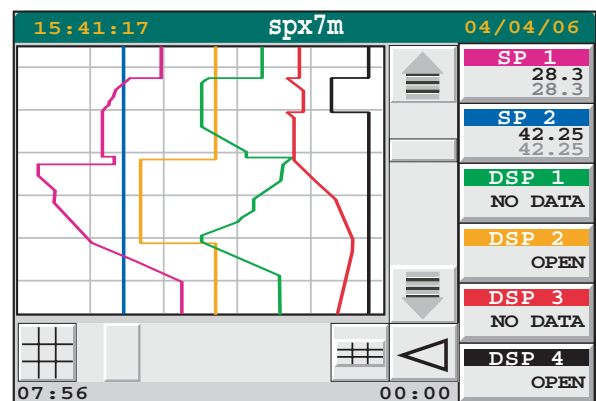


Figure 3.6.3f Tendence verticale avec barres de défilement

3.6.3 MODES D'AFFICHAGE (suite)

TENDANCE VERTICAL AVEC FACE AVANT (suite)

Mode inspection

Vous pouvez passer en mode inspection (historique des traces) en :

- Appuyant sur l'écran dans les affichages standard ou à barre de défilement décrits ci-dessus ou dans l'affichage pleine largeur décrit ci-dessous.
- Utilisant le curseur ou les commandes à bouton-poussoir dans l'affichage à barre de défilement
- Appuyant sur la zone de défilement entre le curseur et un bouton-poussoir.

Bien que les données soient toujours lues et enregistrées dans l'historique des traces par l'appareil, les traces restent statiques à l'écran (sauf si les commandes "zoom" et "panoramique" sont utilisées).

Les touches option/live (direct) ou back live (retour au direct) sont utilisées pour revenir à l'affichage standard/à barre de défilement

- CURSEUR** Lorsque vous passez en mode inspection, un curseur est affiché en haut de l'écran. Le curseur est repositionné soit en appuyant dessus et en le faisant glisser vers la position souhaitée ou en appuyant sur l'écran au point souhaité (ou en utilisant une combinaison des deux). La position temporelle exacte du curseur est affichée au bas de l'écran, et les valeurs affichées sur les faces avant sont celles de l'heure et de la date curseur.
- ZOOM** Ces commandes permettent de varier le nombre de données affichées à l'écran, soit en continu en utilisant le curseur ou par étapes (en utilisant les touches). L'expansion/contraction des tendances est centrée sur la position du curseur.
- PAN** Ces commandes permettent de sélectionner et d'afficher une partie de l'historique de tendance. La plage de la partie affichée est déterminée par les valeurs de gros plan.

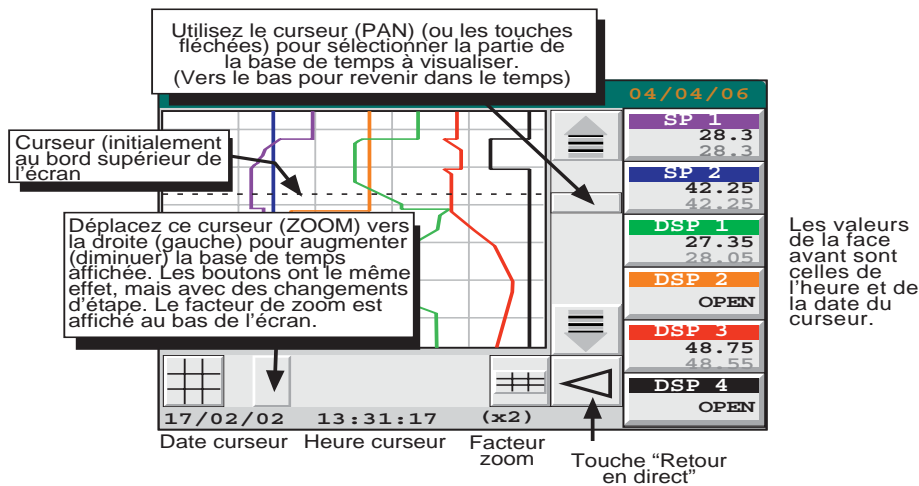


Figure 3.6.3g Commandes d'inspection de tendance

3.6.3 MODES D’AFFICHAGE (suite)

TENDANCE VERTICALE - PLEINE LARGEUR

Cette vue remplit la largeur de l’écran sans faces avant affichées. Le mode inspection est décrit au paragraphe 6.3.5 ci-dessus.

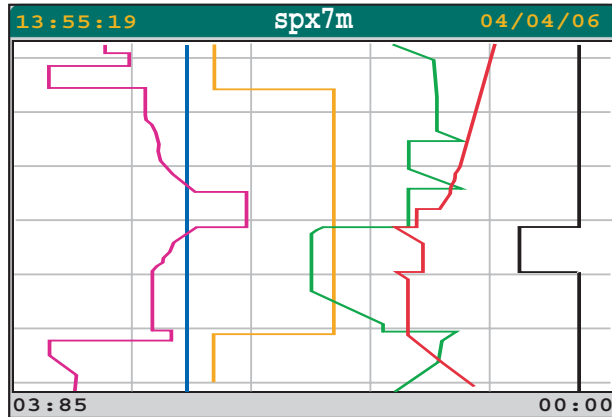


Figure 3.6.3h Mode d'affichage vertical pleine largeur

TENDANCE HORIZONTALE AVEC FACE AVANT

Les affichages de tendance horizontaux sont similaires aux affichages de tendance verticaux. La principale différence (en dehors de la plage de données affichées et du fait que les traces se déplacent de droite à gauche) est l’échange d’emplacement des commandes Pan(oramique) et Zoom en mode inspection de tendance.

Les données les plus récentes se trouvent à droite de l’écran

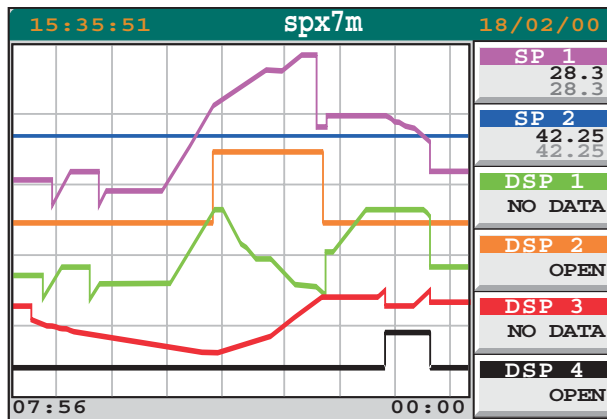


Figure 3.6.3i Tendence horizontale avec faces avant

3.6.3 MODES D’AFFICHAGE (suite)

TENDANCE HORIZONTALE AVEC FACE AVANT (suite)

Mode inspection

La section ‘Tendance verticale avec face avant’ ci-dessus décrit en détail le [mode inspection](#).

Le curseur est affiché sur le bord droit de l’écran pour les traces horizontales.

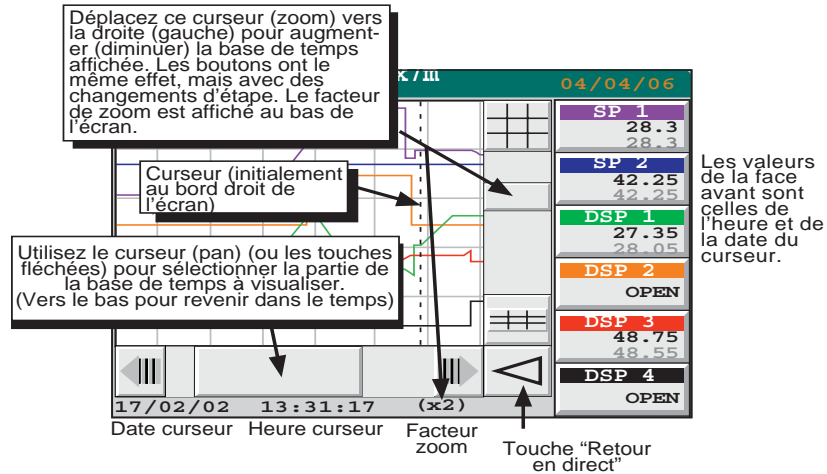


Figure 3.6.3j Commandes d’inspection de tendance

TENDANCE HORIZONTALE - PLEINE LARGEUR

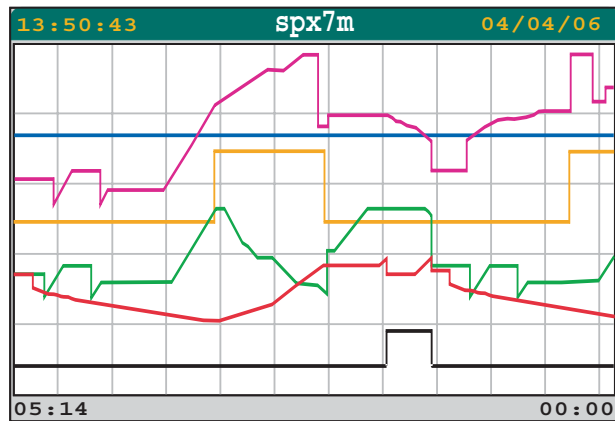


Figure 3.6.3k Tendance horizontale pleine largeur

3.7 TELECHARGEMENT DE RECETTES

Une recette est un ensemble d'instructions (recettes) qui permet de contrôler entre une et huit installations de production identiques. Les exemples ci-dessous utilisent des mélangeurs de peinture comme illustration des quatre types de recettes disponibles.

1. Recette simple. Ce fichier contient des références pour un seul ensemble d'équipements et un seul ensemble de valeurs à appliquer aux équipements (par ex. peinture orange).
2. Multi-recette. Ce fichier contient des références à un seul ensemble d'équipements et plusieurs ensembles de valeurs à appliquer à ces équipements (par ex. peinture orange, violette et brune).
3. Recette multi-chaîne. Ce fichier contient un seul ensemble de valeurs qui peut être appliqué simultanément à un maximum de quatre ensembles d'équipements (par ex. peinture orange à la chaîne 1, 2 et 3).
4. Multi-chaîne, multi-recette. Ce fichier contient de multiples valeurs qui peuvent être appliquées simultanément à un maximum de quatre ensembles d'équipements (par ex. peinture orange à la chaîne 1, peinture violette à la chaîne 2, peinture brune à la chaîne 3, peinture verte à la chaîne 4).

Figure 3.7a montre une vue simplifiée de l'exemple 4, et la figure 3.7b un exemple de page de recette.

Nota :

- 1 Dans les cas 1 et 2 ci-dessus, il n'y a qu'une seule chaîne, les références n'apparaissent pas dans l'interface utilisateur.
- 2 Le nombre de fichiers de recette qui peuvent être chargés simultanément dépend de l'application. Le nombre de fichiers qui peuvent être chargés est défini par le nombre d'ensembles (chacun avec un ID différent). Si un seul ensemble ou ID est configuré, alors les références aux ID des ensembles n'apparaissent pas dans l'interface utilisateur.

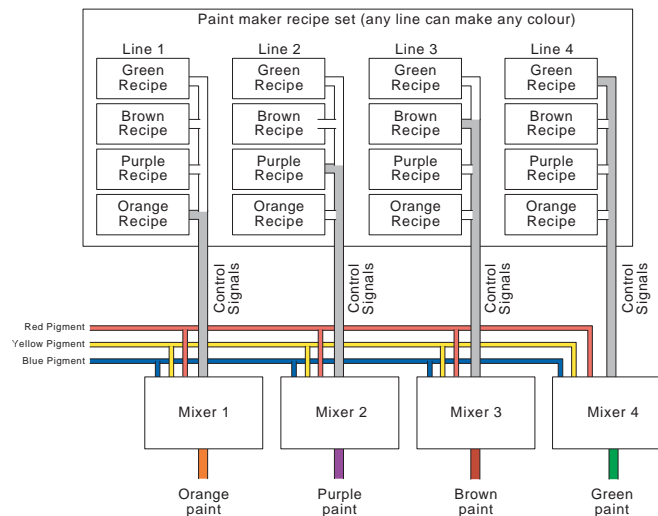


Figure 3.7a Ensemble à quatre mélangeurs de peinture

Nom de fichier de la recette Noms des recettes

09:12:21 PAINT 24/04/06				
RCP	Orange	Purple	Brown	
red pigment	50.0	50.0	35.0	
blue pigment	0.0	50.0	35.0	
yellow pigment	50.0	0.0	30.0	

Noms des variables Valeurs des variables

Figure 3.7b Exemple de page de modification d'une recette

3.7.1 Procédure de téléchargement

1. Sélectionnez une ID d'ensemble de recette (uniquement si des ensembles de recette multiple sont gérés).
2. Chargez un fichier de recette
3. Sélectionnez une chaîne de recette (uniquement si plusieurs chaînes sont gérées)
4. Sélectionnez une recette (uniquement si le fichier contient plusieurs recettes)
5. Téléchargez la recette.

SELECTION D'UN ENSEMBLE DE RECETTE

- 1 Dans le menu principal, sélectionnez RECIPE

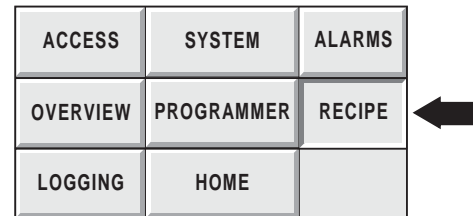


Figure 3.7.1a Menu principal

- 2 Dans le menu en incrustation qui s'affiche, sélectionnez RECIPES

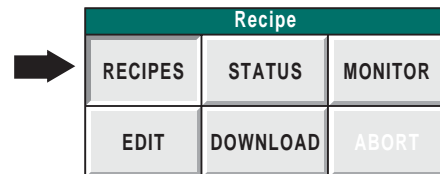
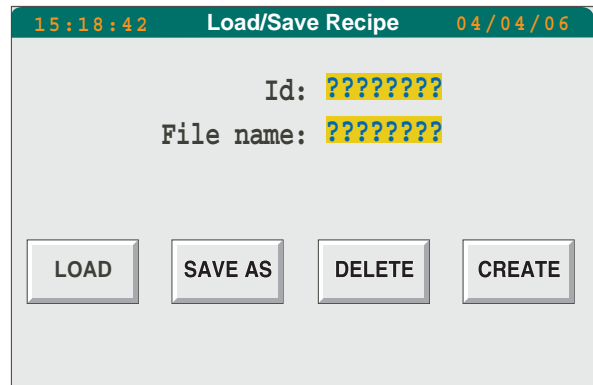


Figure 3.7.1b Menu Recipe

3. La page Load/Save Recipe s'affiche avec l'ID de l'ensemble de recette et le nom du fichier de recette chargé ou s'il n'y en a pas des lignes de points d'interrogation.

Pour sélectionner un nouvel ensemble ou un fichier de recette, appuyez sur la zone ID ou File Name et sélectionnez l'élément voulu dans la liste de sélection qui s'affiche. Vous pouvez également faire défiler les différentes sélections disponibles, en utilisant les touches curseur gauche/droite au bas de l'écran.



CHARGEMENT D'UNE RECETTE

Une fois le fichier voulu chargé, le bouton Load permet d'appeler le menu Recipe (figure 3.7.1b). La recette peut alors être chargée en appuyant sur la touche DOWNLOAD. Mais, s'il est nécessaire de sélectionner une ligne particulière de la recette ou une recette à partir d'un nombre dans le fichier, il faut appuyer sur le bouton STATUS pour afficher la page Recipe Status.

Nota : Le contenu de la page d'état dépend du contexte, il est donc peu probable qu'elle contiendra exactement les mêmes champs que dans les figures ci-après.

3.7 TELECHARGEMENT DE RECETTES (suite)

SELECTION D'UNE CHAÎNE DE RECETTE

S'il y a plus d'une chaîne dans un ensemble de recette, vous pouvez sélectionner la chaîne dans laquelle télécharger la recette. La page d'état de la recette étant affichée (figure 3.7.1d), appuyez sur le champ jaune Line et sélectionnez une nouvelle chaîne dans la liste de sélection qui s'affiche. Vous pouvez également utiliser la touche curseur vers le bas pour faire défiler les éléments disponibles. Le fichier peut alors être téléchargé en appuyant sur la touche DOWNLOAD.

SELECTION D'UNE RECETTE

S'il y a plus d'une recette dans un fichier, vous pouvez sélectionner la recette active. La page d'état de la recette étant affichée (figure 3.7.1e), appuyez sur le champ recette pour appeler une liste de sélection dans laquelle vous pourrez sélectionner l'élément en question. La recette peut alors être téléchargée en appuyant sur la touche DOWNLOAD.

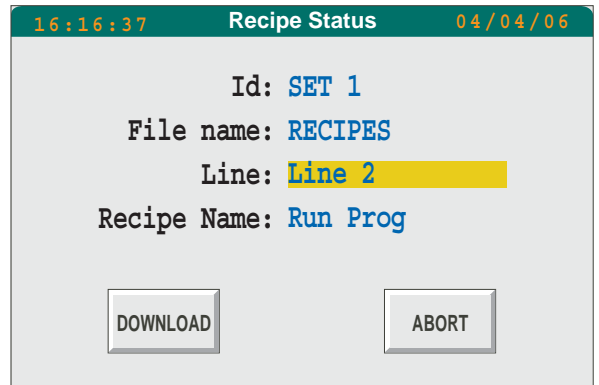


Figure 3.7.1d Page Status pour les recettes multi-chaîne

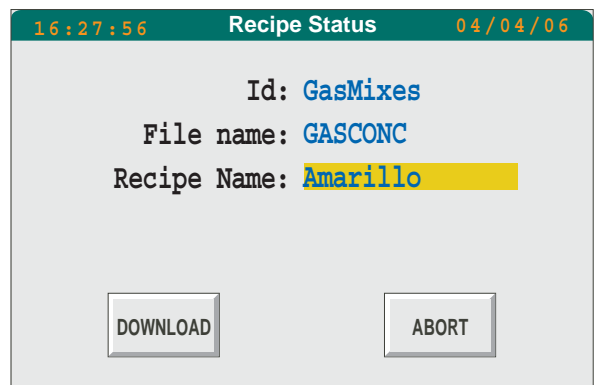


Figure 3.7.1e Page Status page pour la sélection des recettes

3.7.2 Supervision de la recette

Une recette peut être supervisée dans l'écran Recipe Status et dans l'écran Recipe Monitor.

PAGE RECIPE STATUS

L'écran d'état de la recette contient le nom du fichier et le nom de la recette, et l'un ou plusieurs des champs suivants :

Set ID (Définir ID)

Line (Chaîne)

Status (if downloaded)* (Etat - si téléchargé)

Time/date of last download (Heure/date dernier téléchargement)

* L'état peut être l'un des suivants :

DOWNLOADING - si un téléchargement est en cours

COMPLETE - si le dernier téléchargement s'est déroulé normalement

FAILED - si le téléchargement précédent n'a pas abouti ou a été abandonné.

3.7.2 SUPERVISION DE LA RECETTE (suite)

PAGE RECIPE MONITOR

Cette page est appelée depuis le menu Recipe (figure 3.7.1b), en appuyant sur la touche MONITOR. La page de supervision affiche les valeurs de la recette sous forme de tableau comme le montre la figure ci-dessous.

Comme vous pouvez le constater, les colonnes suivantes sont affichées :

- RCP Les variables de la recette
- SP La valeur maintenue dans le fichier de recette pour chaque variable.
- SP (Live) Les valeurs actuelles de la base de données pour chaque variable. Lorsque les valeurs SP et SP(Live) diffèrent, la valeur est mise en surbrillance en rouge, ce qui facilite le diagnostic en cas d'échec du téléchargement d'une recette.
- PV Valeurs facultatives supervisées en parallèle avec la recette. Risquent d'être absentes dans la plupart des recettes.
- Capture Valeurs facultatives qui risquent d'être enregistrées si un CAPTURE de recette est effectué. Risquent d'être absentes dans la plupart des recettes.

RCP	SP	SP(Live)	PV	CAPTURE
Methane	90.6724	90.6724	90.6724	90.6724
Nitrogen	3.1284	3.1284	3.1284	3.1284
Carbon Dioxide	0.4676	0.4676	0.4676	0.4676
Ethane	4.5279	4.5279	4.5279	4.5279
Propane	0.828	0.8280	0.8280	0.8280
Water	0.0	0.0000	0.0000	0.0000
HydrogenSulphide	0.0	0.0000	0.0000	0.0000
Hydrogen	0.0	0.0000	0.0000	0.0000
Carbon Monoxide	0.0	0.0000	0.0000	0.0000
Oxygen	0.0	0.0000	0.0000	0.0000
i Butane	0.1037	0.1037	0.1037	0.1037
n Butane	0.1563	0.1563	0.1563	0.1563
i Pentane	0.0321	0.0321	0.0321	0.0321
n Pentane	0.0443	0.0443	0.0443	0.0443
n Hexane	0.0393	0.0393	0.0393	0.0393
n Heptane	0.0	0.0000	0.0000	0.0000
n Octane	0.0	0.0000	0.0000	0.0000
n Nonane	0.0	0.0000	0.0000	0.0000
n Decane	0.0	0.0000	0.0000	0.0000
Helium	0.0	0.0000	0.0000	0.0000

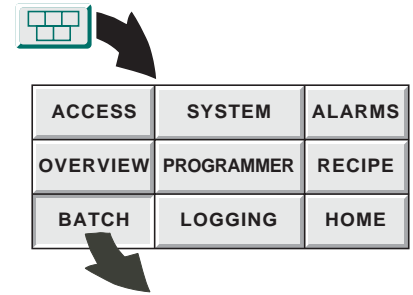
Figure 3.7.2 Page Recipe monitor (version XGA)

Nota : Dans les unités 1/4VGA, la colonne Capture est initialement masquée, la barre de défilement sous le tableau permet de la visualiser. La touche options permet d'alterner entre cette barre de défilement et les touches SAVE/CAPTURE (ci-dessus).

3.8 LOTS

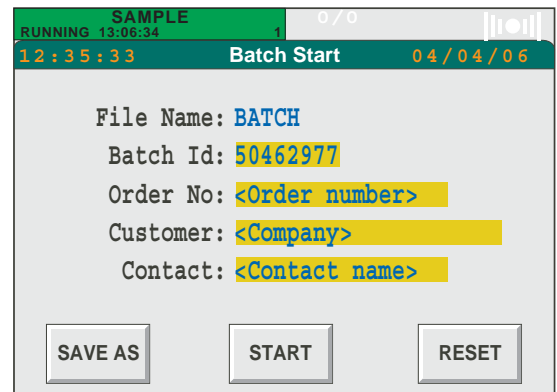
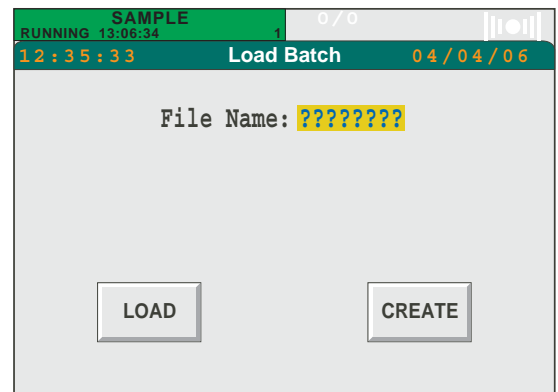
3.8.1 Chargement d'un lot

- 1 Dans le menu principal, sélectionnez BATCH, et ensuite BATCHES



- 2 Appuyez sur la zone ID ou File Name
- 3 Sélectionnez l'élément voulu dans la liste de sélection qui s'affiche.
- 4 Appuyez sur le bouton LOAD.

Nota : Pour la fonction "Create", voir section 3.8.8 ci-dessous.



3.8.2 Sélection d'une recette

Vous pouvez, le cas échéant, charger une recette spécifique dans la liste de sélection qui s'affiche, lorsque vous appuyez sur la zone du champ Recipe.

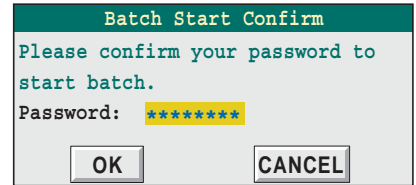
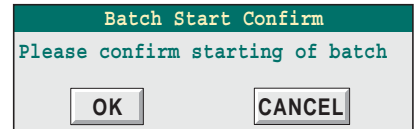
3.8.3 Personnalisation d'un lot

L'ID du lot est initialement sélectionnée comme unique par l'appareil. Le nom peut être modifié comme d'habitude. En plus de l'ID du lot, vous pouvez disposer de six éléments personnalisés (dans l'exemple ci-dessus, il y en a trois : Order No, Customer et Contact (N° de commande, Client et Contact). Ces éléments peuvent également être modifiés comme à l'accoutumée. Les titres de ces éléments personnalisés (par ex. Order No.) sont configurés en utilisant les techniques de personnalisation décrites au chapitre 5 ci-après.

3.8.4 Lancement d'un lot

Une fois toutes les données du lot saisies, si vous appuyez sur la touche START, il se produit ce qui suit en fonction de la configuration du lot :

- 1 Le lot est lancé immédiatement
- 2 Une boîte de dialogue s'affiche et vous invite à confirmer le lancement du lot. Si vous appuyez sur le bouton OK, le lot est lancé.
- 3 Une boîte de dialogue s'affiche et vous invite à saisir le mot de passe de l'utilisateur. Si vous saisissez le mot de passe et appuyez sur OK, le lot est lancé.



3.8.5 Supervision d'un lot

Un lot peut être supervisé depuis l'écran Batch Status, en appuyant d'abord sur la touche BATCH et ensuite sur la touche STATUS.

L'écran d'état du lot contient toutes les informations présentes sur l'écran Batch Start, mais comprend également l'état du lot, les informations de date et heure "Started at" (Commencé le), et le cas échéant, "Ended at" (Terminé le) et les informations de phase. Si un message de lot est actif, une barre d'indication s'affiche en haut de la page avec un clignotement orange/noir et un point d'interrogation avec un fond clignotant orange/noir s'affiche du côté gauche de la fenêtre des alarmes. Appuyez sur la fenêtre des alarmes pour visualiser et acquitter le message.



Figure 3.8.5 Page Batch status

3.8.6 Maintien d'un lot

Lorsqu'un lot est en cours d'exécution, la touche HOLD du menu BATCH ou de l'écran Batch Status permet de mettre le lot en mode maintien. Le lot peut être relancé, le cas échéant en appuyant sur la touche "RESTART".

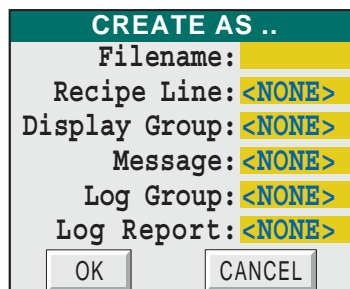
3.8.7 Abandon d'un lot

Lorsqu'un lot est en cours d'exécution ou maintenu, la touche ABORT du menu BATCH ou de l'écran Batch Status permet de mettre fin immédiatement au lot.

3.8.8 Création d'un lot

Vous pouvez créer un nouveau lot en appuyant sur la touche Create de la page "Load batch" décrite à la [section 3.8.1](#), ci-dessus.

La touche Create permet d'afficher une liste de sélection, qui permet à l'utilisateur de définir les paramètres du lot, comme le montre la figure ci-dessous.



Filename*	Permet de saisir un nom de fichier (huit caractères maxi.) pour le fichier de lot.
Recipe line	Permet de sélectionner une chaîne de recette pour l'action du lot.
Display Group	Permet de sélectionner l'un des groupes d'affichage pour l'action du lot section 3.6 pour de plus amples informations.
Message	Permet de sélectionner un message (défini dans la configuration des blocs LIN) à afficher, le cas échéant.
Log Group	Permet de sélectionner un groupe de consignation pour l'action du lot (section 4.2).
Log Report	Un groupe de consignation peut avoir été configuré pour produire des rapports. Dans ce cas, l'un des fichiers de rapport du groupe de consignation peut être configuré pour produire des rapports de lots. Un rapport de lot est généré pour lancement, arrêt et abandon. La fonction Create génère un fichier de rapport élémentaire (.UYF), qui peut être personnalisé en l'exportant et en le modifiant (voir les détails sur les fichiers .UYF à la section 5.9.1).

* La saisie d'un nom de fichier est obligatoire. Les autres champs sont facultatifs.

Page laissée intentionnellement blanche

CHAPITRE 4 : GESTION

Le présent chapitre est destiné aux responsables de la configuration du Visual Supervisor, de la gestion des applications, de la modification des programmes de consignes, de la supervision de l'exploitation quotidienne et du contrôle du Visual Supervisor. Dans l'ensemble du manuel, ces responsables seront appelés "Ingénieurs", dans la mesure où toutes ces tâches nécessitent le niveau d'accès ingénieur, même si dans la pratique, le titre officiel de ces responsables peut être différent (voir section 2.8.1 Premier accès).

Ce chapitre comprend les sections suivantes :

- 4.1 Modification d'un programme
- 4.2 [Consignation de groupes de données](#)
- 4.3 [Gestion d'une application](#)
- 4.4 [Contrôle de l'accès](#)
- 4.5 [Configuration et réinitialisation de l'appareil](#)
- 4.6 [Clonage d'un appareil](#)
- 4.7 [Gestionnaire de fichiers](#)
- 4.8 [Gestion des recettes](#)
- 4.9 [Fonctions OEM](#)
- 4.10 [Maintenance des lots](#)

Si à un moment donné votre écran est différent de ce qui est indiqué dans les instructions, appuyez sur la touche Menu au bas de l'écran à droite. Le menu déroulant, ainsi que le début de la tâche seront alors réaffichés, et vous pourrez reprendre les étapes une à une. Le menu déroulant vous permet également d'appeler d'autres fonctions, si vous le souhaitez.

4.1. MODIFICATION D'UN PROGRAMME

4.1.1 INTRODUCTION

Nota : Si plus d'un programmeur a été configuré, alors les touches curseur droite (gauche) ne permettent pas de faire défiler le programme, mais l'ID suivante (précédente) du programmeur. (section 3.1.1).

CREATION D'UN PROGRAMME

La modification d'un programme présuppose l'existence du programme. Si vous devez créer un programme, il faut utiliser l'éditeur de programme des consignes, une fonctionnalité séparée du Visual Supervisor. Ce programme est fourni sur CD comme composant de Eurotherm Project Studio. Voir les détails sur son utilisation dans le manuel Editeur de programme des consignes (réf. HA261134U005).

MODIFICATION D'UN PROGRAMME

Nota :

- 1 Seules deux tâches (modification du point de consigne et de la durée du segment) peuvent être effectuées lorsqu'un programme tourne (mais en maintien pendant la durée de la tâche). Lorsque le segment actif est en mode Maintien, ses valeurs sont affichées en vert, et non pas en bleu. Vous ne pouvez modifier la durée de ce segment qu'en augmentant la durée par rapport à la durée déjà écoulée de ce segment. Les valeurs des autres paramètres peuvent être modifiées normalement.
 2. La fonction PREVIEW du menu PROGRAMMER affiche le profil du programme chargé par rapport à sa durée complète, et les valeurs cibles peuvent être affichées à tout moment. Il est recommandé d'utiliser fréquemment PREVIEW, lorsque vous modifiez un programme, pour vérifier que les modifications ont produit le profil voulu.
 3. Pour les systèmes équipés de l'option Auditor, le programme modifié doit être enregistré avant d'être exécuté.
-

MODIFICATION D'UN PROGRAMME (suite)

Avant de pouvoir modifier quoi que ce soit, il faut accéder à la page de l'Editeur de programme, voir [section 4.1.2](#). Un programme peut ensuite être modifié de la manière suivante :

Modification d'un point de consigne ([section 4.1.3](#))

- Modification du type de rampe
- Modification de sa valeur

Modification d'un segment ([section 4.1.4](#))

- Modification de son identificateur
- Modification de sa durée

Insertion ou suppression d'un segment ([section 4.1.5](#))

- Insertion d'un segment
- Suppression d'un segment

Modification des propriétés Hold Back point de consigne analogique ([section 4.1.6](#))

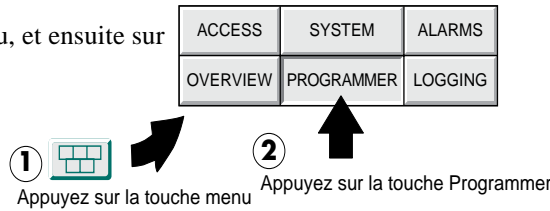
- Sélection du point de consigne
- Modification du mode Holdback
- Modification de la valeur Holdback

Modification des propriétés du programme ([section 4.1.7](#))

- Modification du nom d'un programme
- Modification des unités d'intervalle d'un programme
- Sélection d'une mesure à prendre à la fin de chaque exécution

4.1.2 Accès à la page éditeur de programme

1. Appuyez sur la touche Menu, et ensuite sur PROGRAMMER

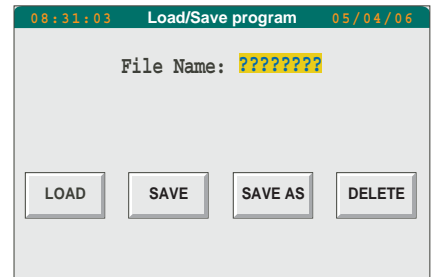


Programmer		
MONITOR	PROGRAMS	SCHEDULE
PREVIEW	PRE-PLOT	EDIT
RUN	HOLD	ABORT
RUN FROM	SKIP	

Le menu Programmer s'affiche à l'écran.

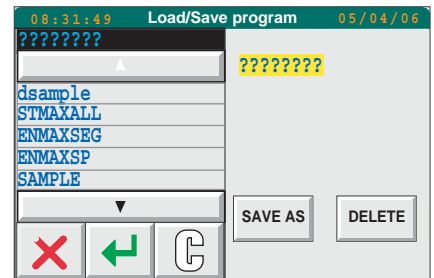
2. Appuyez sur PROGRAMS

La page Load/Save Prog s'affiche à l'écran et vous invite à saisir le nom d'un fichier à charger ou à sauvegarder. (Pour modifier un programme, il faut d'abord le charger).



3. Appuyez sur le champ File Name (points d'interrogation sur fond jaune).

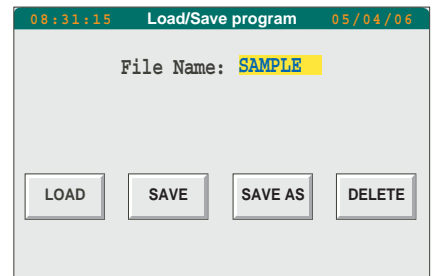
Une liste de sélection des programmes en mémoire dans l'appareil s'affiche à gauche de l'écran.



4. Appuyez sur le nom du programme à modifier

5. Appuyez sur la touche verte Retour

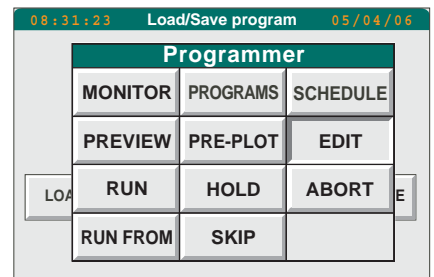
La page Load/Save Program affiche le nom du programme sélectionné.



6. Appuyez sur LOAD.

Si le programme comprend des composants (paramètres) qui ne se trouvent pas dans la base de données LIN, un message d'erreur s'affiche et le programme ne sera pas chargé.

En supposant que le programme soit chargé, le menu du Programmer s'affichera à nouveau.



7. Appuyez sur EDIT

La page de l'Editeur de programme qui s'affiche présente les valeurs des points de consigne sous forme de tableau.

Chaque ligne représente un point de consigne par rapport à une base de temps horizontale marquée en segments. Certaines des lignes sont destinées à des consignes analogiques et d'autres à des consignes logiques.

	1	2	3
SP	00:05:00	00:50:00	00:35:00
Ana In 1	S to 50.0	R to 100.0	R to 0.0
Ana In 2	S to 50.0	R to 65.0	R to 20.0
Ana In 3	S to 50.0	R to 99.0	R to 97.7
Dig in 1	OPEN	CLOSED	OPEN
Dig in 2	CLOSED	OPEN	CLOSED
Dig in 3	OPEN	CLOSED	OPEN

Chaque colonne représente un segment, et chaque segment est identifié par un nom ou un chiffre en haut de la colonne. La durée du segment est indiquée sous l'identificateur du segment.

Tous les champs à fond jaune fournissent d'autres informations s'ils sont sélectionnés.

4.1.3 Modification d'un point de consigne

MODIFICATION DU TYPE DE RAMPE

Vous disposez en général de six manières pour que le Visual Supervisor contrôle la valeur d'un point de consigne (mais certaines ne sont peut-être pas disponibles sur votre appareil). Ces méthodes sont appelées "saut" (et quelquefois "set"), "palier", "rampe à", "rampe vers", "asservissement à un point de consigne" et "asservissement à une variable procédé".

Saut

La valeur change instantanément. Peut être utilisé dans n'importe quel segment. Egalement appelé 'Set'.

Palier

La valeur reste constante. Peut être utilisé dans tous les segments, sauf le premier.

Rampe à

La valeur augmente selon un intervalle constant. Peut être utilisé dans tous les segments, sauf le premier.

Rampe vers

La valeur augmente linéairement pour atteindre une valeur spécifiée.

Nota :

1. "Rampe à" et "Rampe vers" ne peuvent être combinés dans le même segment. Si vous tentez de modifier l'un des points de consigne en changeant de type, un message s'affiche en vous avertissant que tous les autres types similaires dans ce segment seront également modifiés pour assurer la conformité.
 2. La rampe d'un segment ne peut être inférieure à 0,001 ou supérieure à 9999, 0 que ce soit exprimé explicitement dans la commande "Ramp At" ou implicitement dans la commande "Ramp to". Les valeurs en dehors de cette plage font que le segment est exécuté comme fonction de "pas".
-

Asservissement à un point de consigne (SP)

L'appareil lit la valeur active du point de consigne et fige le point de consigne à cette valeur (autrement dit, il ne la modifie pas). Cet asservissement équivaut pratiquement à un palier, à la différence près que l'appareil exécute automatiquement l'instruction (sans intervention de l'opérateur). Comme aucun changement n'est survenu, la consommation de courant reste constante. Ne peut être utilisé que dans le premier segment.

Asservissement à une variable procédé (PV)

L'appareil lit la valeur procédé active et affecte cette valeur au point de consigne. Dans ce cas, dans la mesure où la valeur procédé active sera pratiquement toujours différente de la valeur active du point de consigne, cette option entraînera presque toujours une modification correspondante de la consommation de courant du procédé.

Nota : Si le premier segment est un asservissement à une variable procédé ou à un point de consigne, l'appareil suppose qu'il commence à un point de consigne de 0,0. Il est peu probable qu'il s'agisse là du point de consigne ou de la variable procédé réelle. Donc, le profil Preview affiché pour le premier segment sera différent du profil programmé. Pour la même raison, si le second segment est une rampe à intervalle, la durée du segment dans Preview sera différente de la durée réelle, et si le second segment est une rampe vers cible, alors la pente dans Preview sera différente de la pente réelle.

TERMINOLOGIE

Dans le présent manuel, toute modification de la valeur du point de consigne est appelée 'rampe', même si le résultat de cette modification est nul. Autrement dit, les six méthodes qui permettent de contrôler la valeur du point de consigne, décrites ci-dessus, se traduisent toutes par des types de rampes.

4.1.3 MODIFICATION D'UN POINT DE CONSIGNE (suite)

POUR MODIFIER LE TYPE DE RAMPE

Exemple pour l'entrée analogique 1 : L'exemple ci-dessous montre comment modifier la rampe du segment 2 pour la faire passer d'une "heure vers cible" en "rampe vers cible".

Dans la page de l'Editeur de programme, la cellule de l'entrée analogique 1, Segment 2 affiche R pour "Ramp", "to" pour "vers" et "100,0" pour la valeur, ce qui indique qu'il s'agit d'une rampe vers une valeur spécifiée.

Appuyez sur la cellule.

Une boîte de dialogue qui s'affiche présente les données de cette cellule.

Appuyez sur le champ "Ramp" sur fond jaune.

La liste des types de rampes s'affiche à l'écran. "Ramp" est en surbrillance.

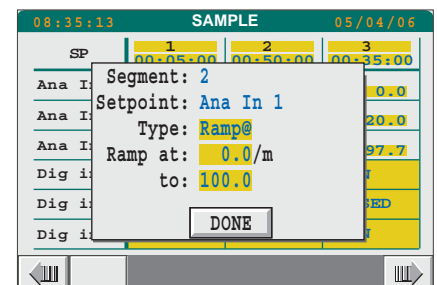
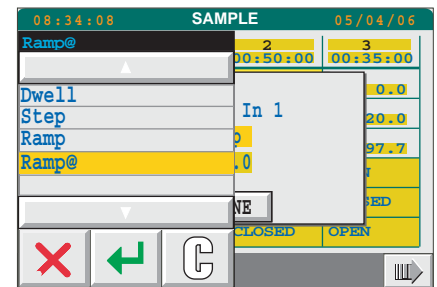
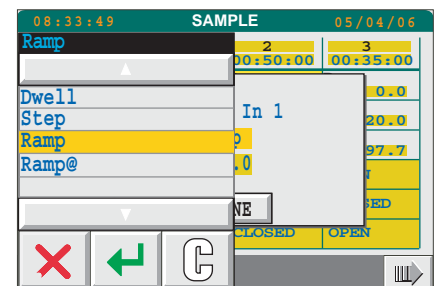
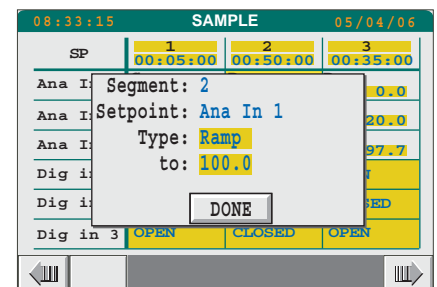
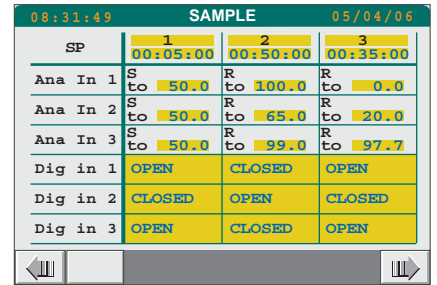
Appuyez sur le type que vous voulez sélectionner (dans ce cas, "Ramp@").

"Ramp@" est en surbrillance sur fond jaune.

Appuyez sur la touche verte Retour

La boîte de dialogue est affichée à nouveau, mais "Ramp@" remplace "Ramp" dans le champ "Type" suivi d'un nouveau champ "Ramp at". (Ce champ n'est affiché que lorsque "Ramp@" est sélectionné).

Appuyez sur le fond jaune du champ "Ramp at" qui affiche 0.0/m (ce qui signifie zéro unités par minute).



4.1.3 MODIFICATION D'UN POINT DE CONSIGNE (suite)

POUR MODIFIER LE TYPE DE RAMPE (suite)

Un pavé numérique s'affiche, la valeur active de la rampe étant affichée dans la partie supérieure de la barre de confirmation noire.

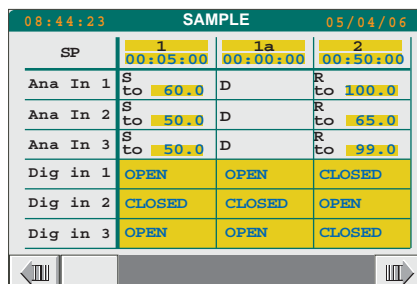
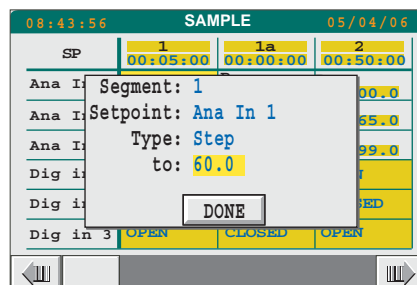
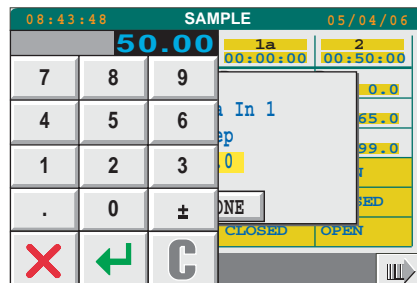
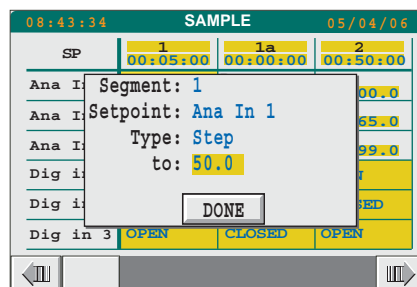
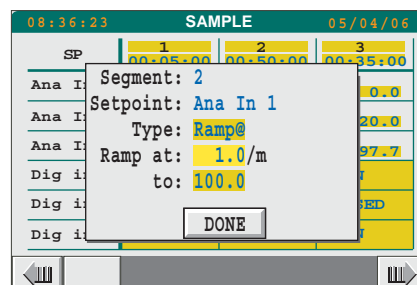
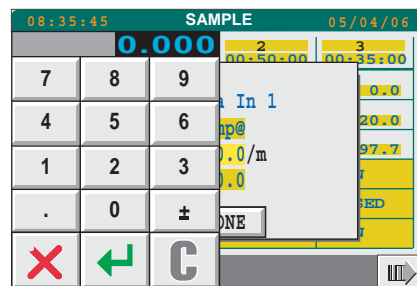
Saisissez la valeur voulue de la rampe. Dès que le premier chiffre est saisi, le reste de la barre est effacé.

Une fois la valeur saisie, appuyez sur Retour.

La boîte de dialogue s'affiche à nouveau avec la nouvelle valeur de la rampe.

Appuyez sur DONE.

La nouvelle valeur de "Ramp to" est affichée dans la cellule. Pour enregistrer le nouveau type de rampe, appuyez sur la touche d'option sous l'écran (deuxième touche à partir de la droite), puis sur le bouton SAVE qui apparaît sur la barre au bas de l'écran.



MODIFICATION DE LA VALEUR D'UN POINT DE CONSIGNE

Dans la page Editeur de programme, sélectionnez la cellule analogique qui contient la valeur à modifier.

La boîte de dialogue qui apparaît à l'écran affiche :

- 1 le nom ou la référence du segment
- 2 le nom du point de consigne pour cette ligne
- 3 le type de point de consigne
- 4 la valeur cible active pour le point de consigne de cette cellule.

Pour modifier la valeur cible, appuyez sur la valeur et saisissez la nouvelle valeur, en utilisant le clavier qui s'affiche.

Appuyez sur la touche Retour.

La boîte de dialogue s'affiche à nouveau avec la nouvelle valeur.

Appuyez sur DONE.

La page Editeur de programme s'affiche à nouveau, la nouvelle valeur étant affichée dans la cellule sélectionnée.

Pour sauvegarder la valeur, appuyez sur la touche Option (au bas de l'écran) et ensuite sur le bouton SAVE.



Touche Option

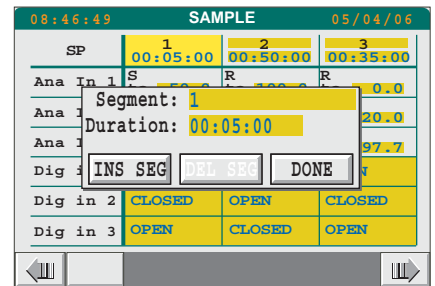
4.1.4 Modification d'un segment

Dans la page Editeur de programme, appuyez sur l'identificateur dans l'entête de la colonne du segment que vous voulez modifier. Par exemple, segment 1.

Une boîte de dialogue s'affiche avec deux champs : segment et durée et trois boutons : INS SEG, DEL SEG et DONE.

Les sous-sections suivantes montrent comment modifier l'identificateur et la durée d'un segment. L'insertion et la suppression de segments sont décrites à la [section 4.1.5](#).

Une fois le segment modifié, le bouton SAVE permet d'enregistrer les modifications. Si nécessaire, appelez le bouton SAVE en appuyant sur la touche "Option" au bas de l'écran.



Touche Option

MODIFICATION DE L'IDENTIFICATEUR D'UN SEGMENT

Dans la boîte de dialogue, appuyez sur le champ Segment.

Un clavier "qwerty" s'affiche.

Vous pouvez afficher un clavier numérique/de symboles en appuyant sur la touche "flèche vers le haut" en bas à gauche. Appuyez à nouveau sur la touche flèche pour afficher un clavier de caractères minuscules accentués. Appuyez encore une fois sur la touche flèche vers le haut, pour revenir au clavier "qwerty".

L'identificateur peut être un nom, un nombre, un caractère ou un chiffre, mais le nom de fichier est soumis aux règles DOS.

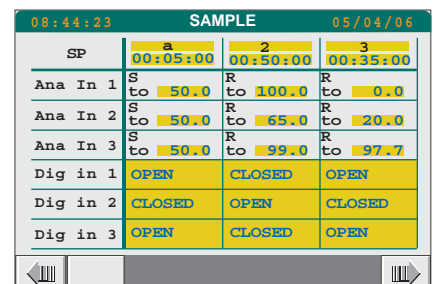
Saisissez l'identificateur de votre choix (par exemple, "a"), en utilisant un ou plusieurs de ces claviers.

Pour effacer votre entrée, en conservant l'affichage du clavier, appuyez sur la touche "C".

Pour annuler votre entrée et revenir à l'affichage du point de consigne, appuyez sur la touche à la croix rouge.

Une fois que vous avez saisi le nouvel identificateur, appuyez sur Retour.

La page Editeur de programme s'affiche à l'écran avec le nouvel identificateur du segment.



4.1.4 MODIFICATION D'UN SEGMENT (suite)

MODIFICATION DE LA DUREE D'UN SEGMENT

Attention :

1. La modification de la durée de segments "Ramp at" n'est pas permise.
2. La modification de la durée de segments "Ramp to" modifie l'intervalle de la rampe. Donc, avant de faire une telle modification, vous devez tenir compte des conséquences éventuelles sur le fonctionnement des installations de traitement.

Dans la boîte de dialogue, appuyez sur le champ Duration.

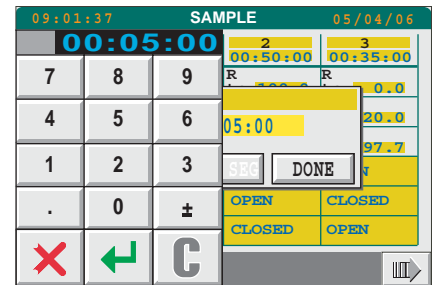
Un clavier numérique s'affiche à l'écran, la durée active étant affichée dans la partie supérieure au format hh:mm:ss. Le format peut être modifié, voir les détails à la section [4.5.4 Changement de langue et modification des formats de date](#)

Saisissez la durée requise.

Une fois que vous avez saisi la durée correcte, appuyez sur Retour pour l'enregistrer.

La page Editeur de programme s'affiche à l'écran avec la nouvelle durée du segment.

Nota : Ni la durée individuelle d'un segment ni la durée totale du programme ne peuvent dépasser 49 jours.



SP	1	2	3
	00:06:00	00:50:00	00:35:00
Ana In 1	S to 50.0	R to 100.0	R to 0.0
Ana In 2	S to 50.0	R to 65.0	R to 20.0
Ana In 3	S to 50.0	R to 99.0	R to 97.7
Dig in 1	OPEN	CLOSED	OPEN
Dig in 2	CLOSED	OPEN	CLOSED
Dig in 3	OPEN	CLOSED	OPEN

4.1.5 Insertion/suppression d'un segment

INSERTION D'UN SEGMENT NUL

Nota :

1. Un segment "nul" est un palier de durée nulle.
2. L'insertion ou la suppression de segments peut avoir des répercussions sur les autres segments "ramp to" ou "ramp at", dans la mesure où la valeur du point de consigne au point de départ de ces segments risque de changer. Ceci peut affecter la durée des segments "ramp-at-rate".

Dans le segment devant lequel vous voulez insérer un nouveau segment, appuyez sur la cellule Nom du segment en haut de la colonne.

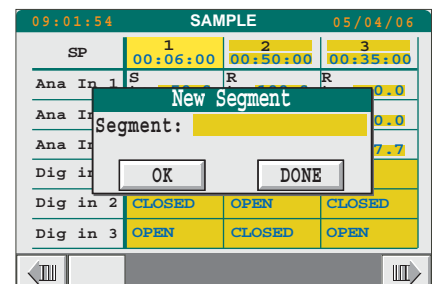
Dans la boîte de dialogue de la [section 4.1.4](#), appuyez sur la touche INS SEG.

La fenêtre New Segment s'affiche à l'écran et vous invite à saisir un identificateur pour le nouveau segment.

Appuyez sur le fond jaune du champ.

Un clavier "qwerty" s'affiche. La procédure de saisie de l'identificateur d'un nouveau segment est la même que celle décrite à la [section 4.1.4](#).

Lorsque vous avez saisi le nom voulu (par exemple, 1a), appuyez sur Retour.



4.1.5 INSERTION/SUPPRESSION DE SEGMENTS (suite)

INSERTION D'UN SEGMENT (NUL) (suite)

La fenêtre Nouveau segment s'affiche à nouveau avec le nom du nouveau segment.

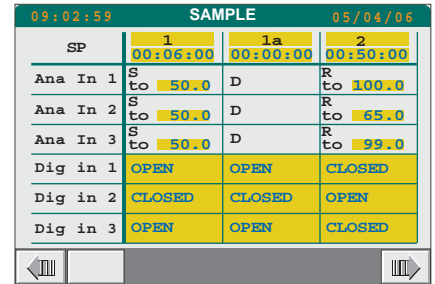
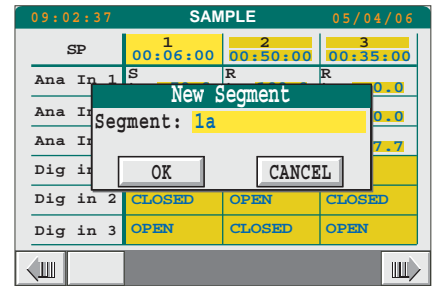
Le segment inséré sera une opération "nulle", jusqu'à ce que vous le modifiez. Une opération "nulle" est un palier de durée nulle.

Appuyez sur OK.

La page Editeur de programme est réaffichée avec un nouveau segment vide inséré après celui que vous avez modifié.

Pour visualiser toute la séquence des points de consigne, il faudra peut-être utiliser les flèches vers la droite ou la gauche de la barre de défilement au bas de l'affichage.

Le bouton SAVE permet de sauvegarder les modifications. Si nécessaire, appelez le bouton SAVE en appuyant sur la touche "Option" au bas de l'écran.



SUPPRESSION D'UN SEGMENT

La suppression d'un segment est identique à l'insertion, sauf que :

- 1 vous utilisez la touche DEL SEG
- 2 vous ne pouvez supprimer le premier segment d'un programme. Si vous tentez de le faire, vous constaterez que la touche DEL SEG est grisée (désactivée).

La procédure de sauvegarde des paramètres est la même.

4.1.6 Modification des propriétés hold back

"Hold Back" représente la situation où la vitesse de rampe de SP est trop rapide pour que le procédé puisse suivre, et il est donc en retard. Lorsque le retard est égal à la valeur "holdback", alors la rampe SP est arrêtée jusqu'à ce que la PV la rattrape. La valeur Holdback est définie par l'ingénieur.

Supposons, par exemple, que la rampe du point de consigne soit incrémentée, mais que la PV ait pris du retard et descende alors sous le seuil inférieur prédéfini, à ce stade, le programme fera automatiquement passer le profil du point de consigne en palier pour permettre à la PV de rattraper son retard. Le palier sera maintenu jusqu'à ce que la PV dépasse le seuil inférieur (dont le profil pourrait alors également être un palier). A ce moment-là, le profil du point de consigne repassera en incrémentation de la rampe.

En conséquence, la durée globale du procédé sera prolongée de la durée pendant laquelle la PV était en dehors des seuils, ce qui équivaut à la durée du palier.

La suite de cette section explique quel type de limite(s) peut être défini et comment affecter ces valeurs.

Après avoir défini les nouvelles valeurs, vous pouvez les sauvegarder en appuyant sur la touche Option au bas de l'écran. Appuyez sur le bouton SAVE de la barre Option au bas de l'écran.

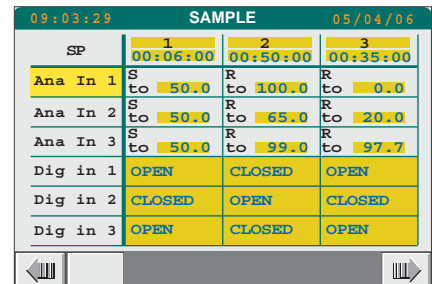


4.1.6 MODIFICATION DES PROPRIETES HOLDBACK (suite)

SELECTION DU POINT DE CONSIGNE

Dans l'Editeur de programme, sélectionnez l'entrée analogique dont vous voulez modifier les propriétés Hold Back.

La cellule s'affiche en surbrillance et une boîte de dialogue s'affiche.

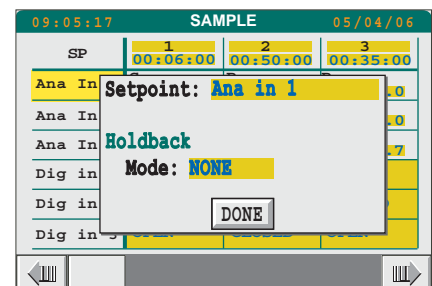


MODIFICATION DU MODE HOLD BACK

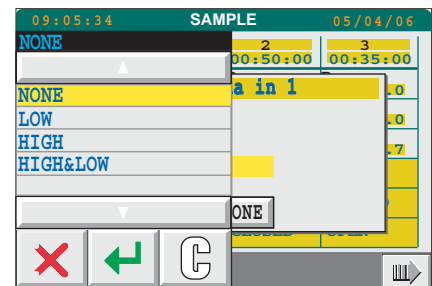
Appuyez sur le champ Mode (fond jaune)

Une liste de sélection des modes s'affiche à l'écran : None, Low, High, High & Low.

"None" signifie aucune limite, à savoir pas de Hold Back. C'est la sélection par défaut



Sélectionnez "Low", si vous voulez définir une limite inférieure à la valeur active du point de consigne. Si la PV descend en dessous de cette limite, le programme assurera une compensation automatique, en maintenant le point de consigne constant, jusqu'à ce que la PV dépasse la limite inférieure définie.



Sélectionnez "High", si vous voulez définir une limite supérieure à la valeur active du point de consigne, si la PV dépasse cette limite, le programme assurera une compensation automatique, en maintenant à nouveau le point de consigne constant de la même manière.

'High & Low' définit les deux limites.

Sélectionnez la limite requise (par ex., LOW).

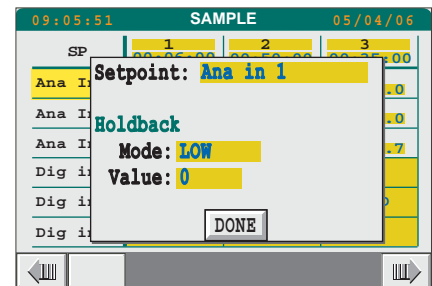
Elle s'affiche en surbrillance.

Appuyez sur la touche Retour.

La liste de sélection disparaît.

Appuyez sur DONE.

La boîte de dialogue disparaît.



MODIFICATION DES VALEURS HOLDBACK

Appuyez sur le champ Valeur (fond jaune).

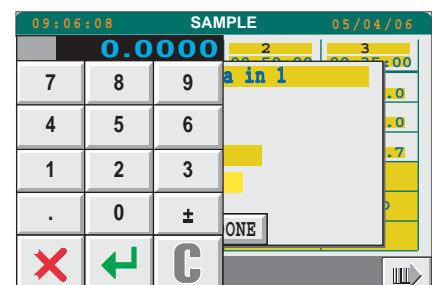
Un clavier numérique s'affiche, la valeur active étant affichée sur la barre de confirmation noire dans la partie supérieure.

Saisissez la valeur voulue et appuyez sur la touche Retour.

Le clavier disparaît.

Appuyez sur DONE.

La boîte de dialogue disparaît.



4.1.7 Modification des propriétés d'un programme

Dans la page Editeur de programme, appuyez sur SP (point de consigne) dans le coin supérieur gauche (sans fond jaune). La fenêtre Propriétés s'affiche à l'écran, vous invitant à saisir :

Name :

Rate Units :

At End :

Iterations :

Les tâches sont alors les suivantes :

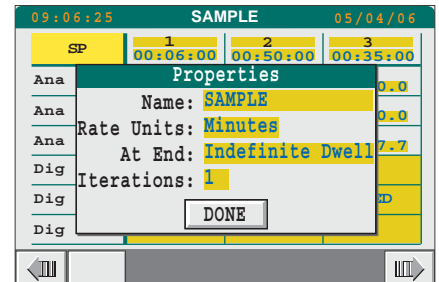
Modification du nom d'un programme

Modification des [unités de rampe](#)

Modification d'une [action](#) à effecteur à la fin de chaque exécution

Modification du [nombre d'itérations](#) par défaut

Pour enregistrer les nouvelles valeurs, appuyez sur la touche Option au bas de l'écran (deuxième touche à partir de la droite), et ensuite sur le bouton SAVE.

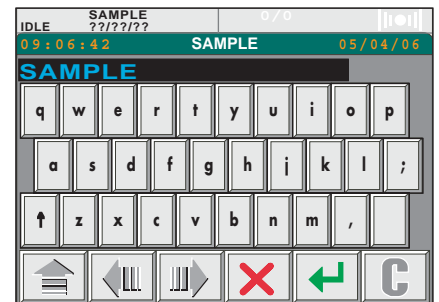


MODIFICATION DES NOMS DE PROGRAMME

Nota : Vous ne devez modifier le nom d'un programme que si vous voulez lui ajouter des caractères qui n'appartiennent pas à un nom de fichier. Si c'est le cas, vous devez savoir que le nom de fichier du programme prend le nom du programme par défaut. En d'autres termes, le nom du programme écrase le nom du fichier. Donc, si un programme est enregistré sous un nouveau nom de fichier, vous aurez deux programmes ayant le même nom, mais intégrés dans deux fichiers différents.

Dans la fenêtre Propriétés, appuyez sur le nom affiché sur le fond jaune du champ "Name".

Un clavier "qwerty" s'affiche à l'écran, le curseur clignotant sous le premier caractère du nom affiché dans la barre de confirmation noire au dessus du clavier.



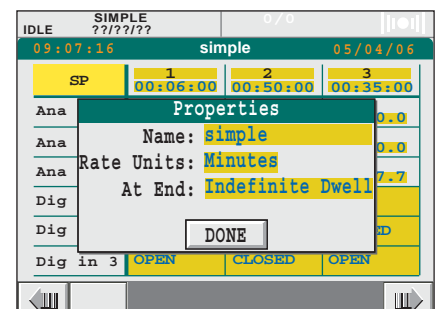
Saisissez le nouveau nom.

Lorsque la barre de confirmation affiche correctement le nouveau nom (par exemple, 'simple'). Appuyez sur la touche Retour



Le clavier disparaît, et la fenêtre Properties affiche le nouveau nom.

Appuyez sur DONE.



4.1.7 MODIFICATION DES PROPRIETES D'UN PROGRAMME (suite)

MODIFICATION DES UNITES DE RAMPE

Dans la fenêtre Propriétés, appuyez sur le champ "Rate Units".

La liste de sélection qui s'affiche permet de sélectionner Seconds, Minutes, Hours.

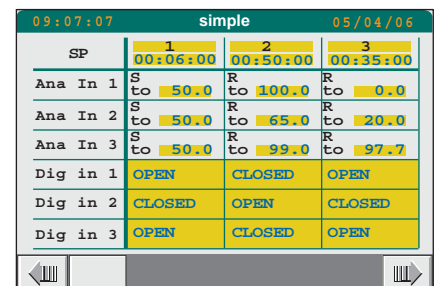
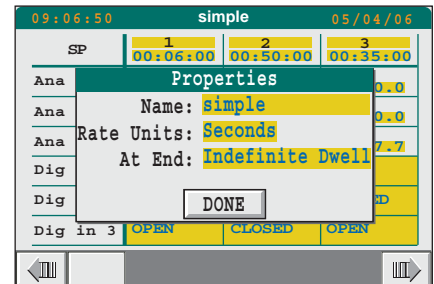
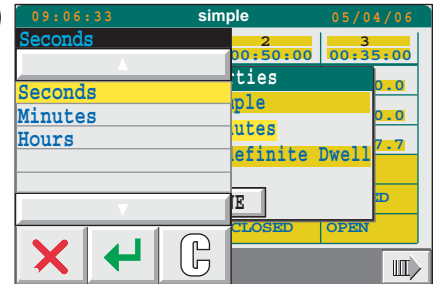
Sélectionnez, par exemple, Seconds

Appuyez sur Retour

La fenêtre Propriétés s'affiche à nouveau et le champ "Rate Units" indique "Seconds".

Appuyez sur DONE.

La page Editeur de programme s'affiche à nouveau (les unités de rampe ne sont pas affichées).



SELECTION D'UNE ACTION A EFFECTUER A LA FIN DE CHAQUE EXECUTION

Dans la fenêtre Properties, appuyez sur le fond jaune du champ "At End" quelque soit l'action affichée.

Une liste de sélection de deux actions s'affiche à gauche de l'écran : "Indefinite Dwell" et "Starting Values".

Indefinite dwell

Toutes les valeurs restent telles quelles à la fin du programme, jusqu'à ce qu'une nouvelle mesure soit prise pour les modifier. Un programme dont la condition finale est "Indefinite Dwell" ne se termine pas, mais adopte l'état COMPLETE jusqu'à ce qu'il soit ABORTED.

Un programme qui finit sur un palier infini est la seule situation qui permet de passer à l'état "Complete". Le panneau état affiche le message "COMPLETE".

Starting values

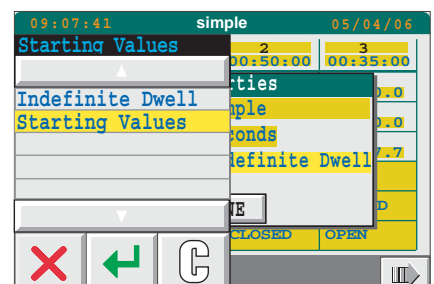
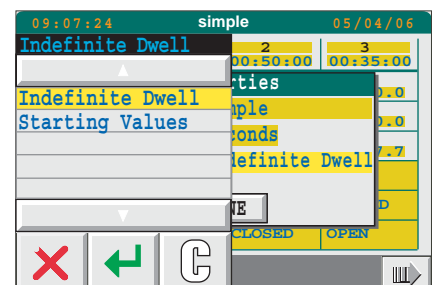
Le programme se termine en restaurant ses valeurs de départ. Dans ce cas, le programme adopte l'état "Idle" au moment où il se termine.

Sélectionnez l'action voulue et appuyez sur la touche Retour

La fenêtre Properties réapparaît à l'écran en affichant l'action sélectionnée et plus bas, le message "DONE".

Appuyez sur DONE.

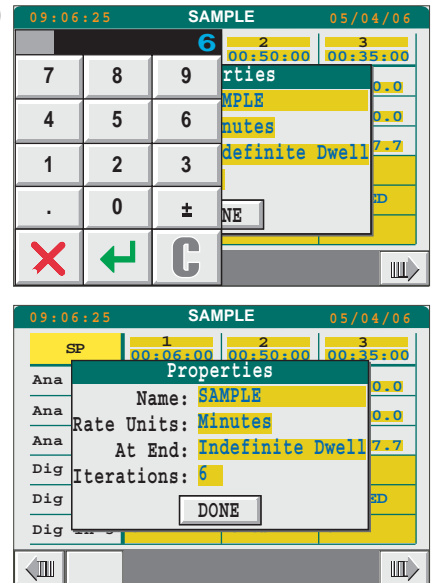
La page Program Editor est réaffichée.



4.1.7 MODIFICATION DES PROPRIETES D'UN PROGRAMME (suite)

MODIFICATION DES ITERATIONS PAR DEFAULT

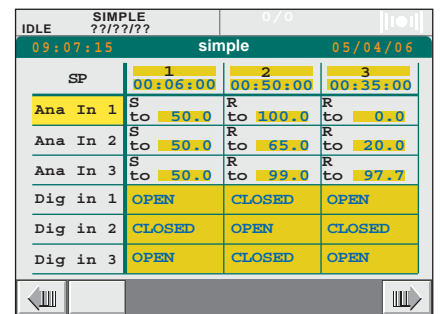
Dans la fenêtre Propriétés, appuyez sur la valeur en cours des itérations affichée dans le champ "Iterations". Un clavier numérique s'affiche pour définir le nombre d'itérations par défaut entre 0 et 999, où "0" signifie un fonctionnement continu.



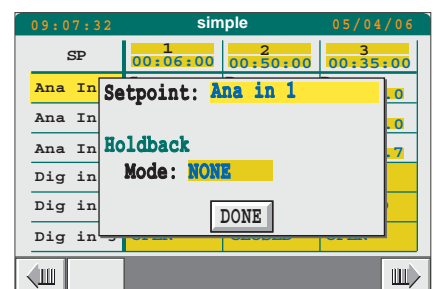
4.1.8 Modification des noms de points de consigne

Les noms des points de consigne analogiques et logiques peuvent être modifiés, mais pas pendant l'exécution du programme. Pour les valeurs analogiques, vous pouvez également modifier les valeurs de retenue (voir [section 4.1.6](#) ci-dessus).

Assurez-vous que le programme est arrêté. Appuyez sur le point de consigne dont vous voulez modifier le nom, dans cet exemple "Ana In 1"

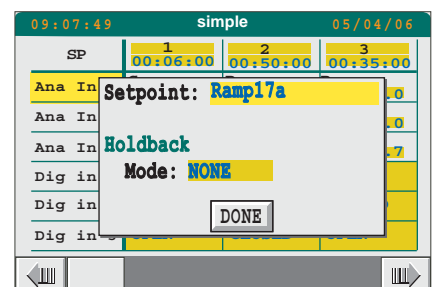


Dans le cas d'un point de consigne analogique, la fenêtre qui s'affiche permet de modifier le nom et le mode du point de consigne (voir ci-contre). Dans le cas d'un point de consigne logique, seul le nom du point de consigne peut être modifié.



Appuyez sur le champ jaune.

Saisissez le nouveau nom, 16 caractères maximum, SUIVI DE ENTER.



Appuyez sur DONE.

4.1.9 Affichage de la synchronisation des segments

Normalement, la synchronisation des segments est affichée et modifiée en terme de durée de chaque segment. Vous pouvez modifier ces paramètres pour afficher l'heure de début et/ou l'heure de fin du segment, en plus de la durée ou vous pouvez n'afficher que l'heure de début.

Si vous ne voulez afficher que l'heure de début, il faut modifier le segment en fonction de l'heure de début dans le programme, et non pas en terme de durée du segment. Dans ce cas, l'heure affichée pour chaque segment doit être supérieure au segment précédent et inférieure au segment suivant.

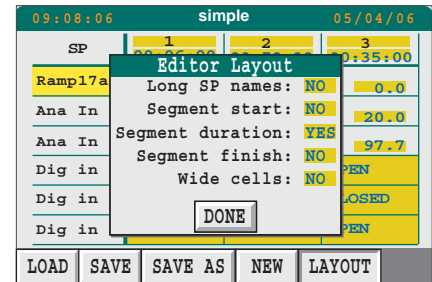
Pour modifier ces options, appuyez sur le bouton LAYOUT au bas de l'écran de l'éditeur de programmes.

La fenêtre Editor Layout permet de modifier quatre champs.

Appuyez sur un champ pour alterner entre YES et NO.

Le champ "Long SP Names" permet de reformater l'affichage pour afficher un maximum de 16 caractères, ce qui réduit le nombre de cellules visibles.

Le champ 'Wide Cells' élargit chaque cellule (ce qui réduit le nombre de segments à l'affichage) pour permettre d'afficher des valeurs de huit caractères et des valeurs en notation scientifique (configurées dans l'application).



Nota :

1. Les valeurs de la synchronisation des segments sont conservées en cas de coupure de courant.
2. Mais, vous pouvez modifier ces valeurs à tout moment, le programme n'en est pas affecté, il s'agit simplement d'une question de présentation des données.

4.2 CONSIGNATIONS DE GROUPES DE DONNEES

Un “groupe” de données est un ensemble de 16 valeurs de données maximum enregistrées dans un fichier. Les données peuvent provenir d’une même source ou de sources différentes. Si les données proviennent de la même source, celles-ci peuvent être enregistrées à différents intervalles, chaque intervalle de collecte de données étant affecté à un groupe différent.

Vous pouvez n'enregistrer qu'un seul groupe ou plusieurs groupes simultanément. Si vous en enregistrez plusieurs simultanément, vous pouvez enregistrer les groupes dans un fichier ou des fichiers séparés. L'archivage dans un ou plusieurs ordinateurs déportés en utilisant FTP est décrit à la [section 4.2.2](#) ci-dessous.



La consignation des données est en général utilisée pour permettre :

- 1 Une analyse rétrospective globale (analyse ultérieure sous MS-Excel, par exemple)
- 2 Un contrôle qualité du produit et des installations
- 3 Le contrôle des performances du personnel.

4.2.1 Procédure de consignation

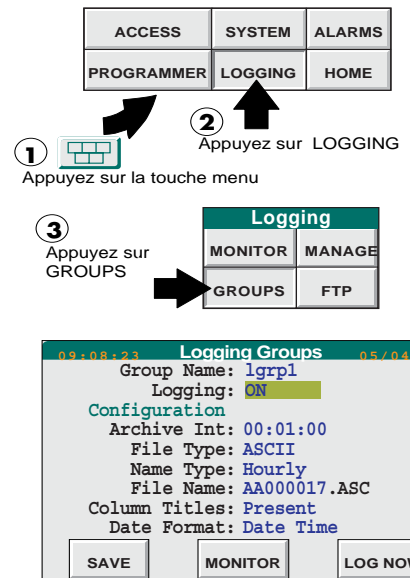
1. Appuyez sur la touche Menu, puis sur LOGGING et GROUPS

La page Logging Groups s’affiche à l’écran avec les données d’un seul groupe.

Pour faire défiler les groupes, appuyez sur la touche  ou  au bas de l’écran.

Quelque soit le groupe, les champs affichés sont les suivants:

GROUP NAME	Il s’agit d’un identificateur donné à chaque groupe de données. Pour affecter un nom à un fichier ou modifier un nom de fichier, mettez d’abord Enregistrement sur “OFF” (voir paragraphe suivant) et ressaisissez le nom.
LOGGING	Le champ affiche “ON”, “OFF”, ou “TRIGGER”, suivant que l’enregistrement est activé, désactivé ou déclenché par rapport à un événement. (L’événement est spécifié par le client et est configuré en usine ou par l’OEM). Pour modifier les valeurs en cours, appuyez sur le champ Logging sur fond jaune, et sélectionnez ON, OFF ou TRIGGER, le cas échéant, puis appuyez sur ENTER. La page Logging Groups affiche la nouvelle option en face de “Logging”.



4.2.1 DECLENCHEMENT DE LA CONSIGNATION (suite)

CONFIGURATION DE LA CONSIGNATION

Les champs restants concernent la configuration des fichiers à consigner. N'oubliez pas que pour modifier ces champs, Logging doit être sur OFF.

Archive Int	<p>Il s'agit de l'intervalle d'archivage des données au cours du processus de consignation. L'intervalle maximal est de 1 fichier par sec. : par exemple, 1 fichier @ 1 sec, 3 fichiers @ 3 sec. Si vous spécifiez un intervalle plus rapide (par exemple, 4 fichiers @ 2 sec), alors l'intervalle spécifié risque de ne pas être atteint, dans ce cas, des échantillons de données risquent d'être perdus.</p> <p>Le format par défaut de ce champ est hh:mm:ss, mais il peut être modifié (voir section 4.5 Configuration et réinitialisation de l'appareil).</p> <p>Vous pouvez saisir les valeurs, en utilisant le clavier numérique qui s'affiche normalement à gauche de l'écran.</p>
Type de fichier	<p>ASCII</p> <p>Il s'agit d'un type de fichier en clair qui peut être importé dans des feuilles de calcul commerciales standard. Les fichiers de ce type ont les extensions suivantes : .ASC, .AS1 à .AS9 or .A01 à .A99. Vous pouvez utiliser n'importe quel type de nom de fichier.</p> <p>Les fichiers UHH ne peuvent être interprétés que par le logiciel Review. Les fichiers UHH ne peuvent avoir que des noms de fichier en séquence. Si "Hourly" (horaire) ou "Daily" (journalier) est sélectionné, alors les nouveaux fichiers UHH en séquence sont créés en fonction des limites horaires ou journalières. L'extension des fichiers est.UHH.</p>
Type de nom	<p>Texte</p> <p>Produit un fichier continu qui commence au moment où l'opérateur lance l'archivage et qui s'arrête lorsqu'il arrête l'archivage.</p> <p>Horaire</p> <p>Consigne les données en blocs horaires qui couvrent une heure, chacun étant enregistré dans un fichier différent.</p> <p>Journalier</p> <p>Est similaire, sauf qu'il s'agit de blocs de 24 heures, qui commencent chacun à minuit.</p> <p>Séquence</p> <p>Consigne les données dans des fichiers continus à numérotation séquentielle.</p>
Nom de fichier	<p>L'opérateur définit les deux premières lettres et les six suivantes sont affectées automatiquement par l'appareil, en commençant à 000001 et incrémenté à la création d'un nouveau fichier.</p>
Titres colonnes	<p>Ce champ n'est affiché que si vous avez sélectionné "ASCII" dans le champ Type de fichier. Si vous appuyez sur l'option affichée, une liste de sélection s'affiche qui permet à l'utilisateur de sélectionner "Present" (titres des colonnes inclus dans la consignation) ou "Absent" (titres des colonnes non inclus dans la consignation).</p>
Format date	<p>Ce champ ne s'affiche que si vous avez sélectionné "ASCII" dans le champ Type de fichier et permet de sélectionner le format de la date/heure ou de la durée enregistré dans le fichier à l'aide d'une liste de sélection qui affiche les formats décrits dans le tableau 4.2.1.</p>
Rapport Compr	<p>Non géré par cette version du logiciel.</p> <p>Si "Binary" est sélectionné comme type de fichier, alors Compr[ession] Ratio remplace Column Titles et Date Format. Le rapport de compression peut être sélectionné dans une liste de sélection comme Normal ou High. Normal produit une copie exacte des données, alors que High comprime plus les données que Normal, mais avec une légère perte de précision.</p>

4.2.1 DECLENCHEMENT DE LA CONSIGNATION (suite)

CONFIGURATION DE LA CONSIGNATION (suite)

Une fois la configuration terminée, appuyez sur SAVE :

SAVE	Enregistre les spécifications pour la consignation à venir
MONITOR	Appelle la page Logging Monitor.
LOG NOW	Uniquement pour les fichiers ASCII, LOG NOW consigne un échantillon immédiatement après sa sélection. Ce déclenchement manuel permet un échantillonnage comme et quand vous le souhaitez, en plus des échantillons planifiés.

FORMAT	ABS/REL	EXEMPLE	DESCRIPTION
Date Heure	Absolu	25/09/98,10/30/00	Sélectionnez ce format pour configurer le programme, pour qu'il accepte la date et heure sous la forme jj/mm/aa hh:mm:ss. Le premier exemple de la colonne précédente signifie 25 Septembre 1998 à 10.30.
		09/25/98,10/30/00	Le format de date peut être modifié en mm/jj/aa, voir section 4.5.4 ci-dessous. Dans ce cas, le second exemple exprime la même date et heure sous un autre format.
Tableur	Absolu	36068.51	Sélectionnez ce format pour les données qui doivent être exportées dans un tableur. Une valeur unique à virgule flottante. La partie entière représente le nombre de jours depuis le 31 Déc 1899 à 0 heure et la partie décimale représente la partie du jour depuis minuit. Une valeur de 1.5, par exemple, représente le 1 Jan 1900 à midi. L'exemple de la colonne précédente représente le 30 septembre 1998 à midi 10 et 5 sec. (autrement dit, le 30/09/98 à 12:10:05).
Entier	Absolu	980930121005	Un décompte entier en secondes depuis le 31 décembre 1899 à 0 heure.
Durée	Relatif	00:04:30:00	Un format texte pour exprimer l'heure depuis le début de la consignation. L'exemple indique 4 h 30 min depuis le début de la consignation.
Jours	Relatif	0.1875	Sélectionnez ce format pour les données qui doivent être exportées dans un tableur. Une valeur unique à virgule flottante. L'exemple indique 4 h 30 min depuis le début de la consignation.
DHMS	Relatif	00032000	Jours Heures Minutes Secondes depuis le début de la consignation. L'exemple indique 3 h 20 min depuis le début de la consignation.

Table 4.2.1 Format de date pour les consignations

4.2.2 Transfert FTP

Le transfert FTP permet d'utiliser l'appareil comme client FTP pour un maximum de 3 serveurs FTP pour transférer les fichiers du système d'archivage interne sur un ordinateur déporté. Si plus d'un serveur FTP est configuré, alors le transfert peut être configuré en copie multiple ou copie unique.

MODE COPIE MULTIPLE

Chaque fichier est transféré sur chaque serveur FTP configuré, pour que chaque ordinateur déporté concerné reçoive chaque fichier.

MODE COPIE UNIQUE

Dans ce mode, une seule copie est faite de chaque fichier de l'archivage interne. L'appareil tente d'envoyer ce fichier au premier serveur configuré, mais si le transfert échoue, il tente alors de l'envoyer au second, et en cas de nouvel échec au troisième (si configuré).

CONFIGURATION

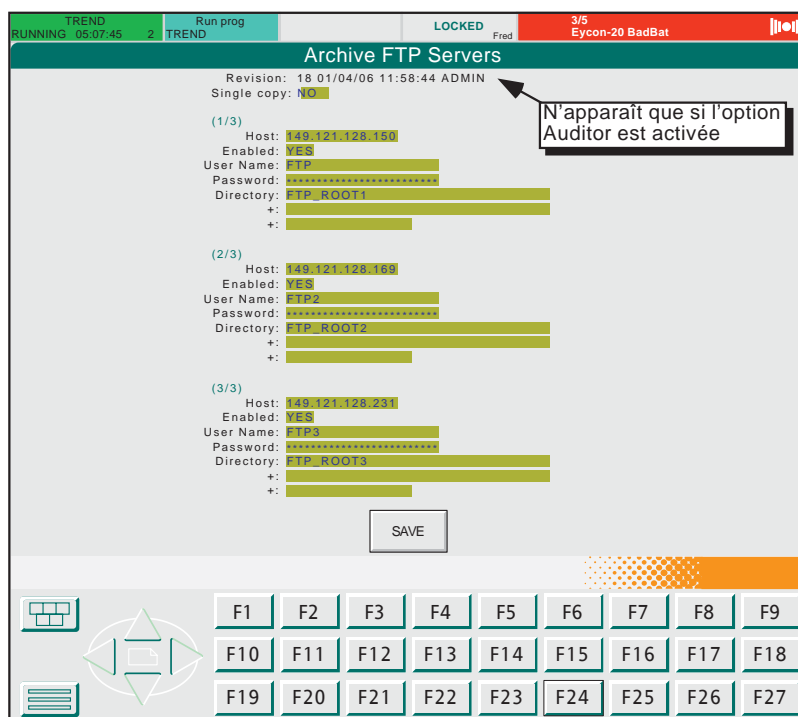


Figure 4.2.2 Page de configuration des serveurs FTP d'archivage

Revision Ces informations ne sont affichées que si l'option de traçabilité est activée.

Copie unique Si VRAI, le mode copie unique est utilisé, sinon, c'est le mode copie multiple qui est utilisé.

Pour chaque serveur déporté :

Hôte Adresse de l'ordinateur déporté, sur lequel le serveur FTP est exécuté.

Activé Si mis à FAUX, alors ce serveur n'est pas utilisé.

Utilisateur Le nom d'utilisateur pour ouvrir une session sur l'ordinateur déporté

Mot de passe Le mot de passe à utiliser pour ouvrir une session sur l'ordinateur déporté (cette valeur n'est pas affichée pour des raisons de sécurité).

Répertoire : Il s'agit du répertoire (dossier) sur l'ordinateur déporté dans lequel les fichiers doivent être enregistrés. Pour des raisons de sécurité, les serveurs FTP ne permettent normalement de n'accéder qu'à une zone limitée de leur ordinateur central, en réaffectant les répertoires. C'est le nom réaffecté qu'il faut saisir ici.

Nota : Si le nom dépasse 40 caractères, il doit alors être réparti sur plusieurs lignes.

L'appareil doit être mis hors tension et remis sous tension pour que les modifications prennent effet.

4.3 GESTION D'UNE APPLICATION

La gestion d'une application revient à arrêter, enregistrer, lancer, décharger, charger, exécuter et supprimer des applications, en utilisant les touches STOP, SAVE, START, UNLOAD, LOAD, LD+RUN et DELETE qui sont affichées au bas de la page Application Manager.

UNLOAD et DELETE : Dans bien des procédés, le Visual Supervisor ne contrôlera en permanence qu'une application. Celle-ci sera chargée et exécutée à la mise en service ou peu après, et ensuite ne sera jamais déchargée ni supprimée. Dans bien des procédés, UNLOAD et DELETE ne seront donc pas utilisés.

STOP, SAVE et START : Tous les procédés utilisent STOP, SAVE et START à un moment donné, dans la mesure où il faut arrêter une application pour enregistrer les données de l'application (et il faut enregistrer les données de l'application pour préserver les valeurs de démarrage à froid si elles doivent être modifiées). Il en est ainsi même si votre procédé n'exécute qu'une application. START permet tout simplement de relancer une application après un SAVE.

LOAD et LD+RUN : Tous les procédés nécessitent qu'une application soit CHARGEE ou CHARGEE+EXECUTEE au moins une fois.

Ces tâches sont décrites sous les en-têtes suivants :

Affichage de la page Sommaire Application ([section 4.3.1](#))

Affichage de la page Application Manager ([section 4.3.2](#))

Arrêt d'une application ([section 4.3.3](#))

Sauvegarde des données d'une application ([section 4.3.4](#))

Déchargement d'une application ([section 4.3.5](#))

Chargement d'une application ou chargement et exécution ([section 4.3.6](#))

Suppression d'une application ([section 4.3.7](#))

Gestionnaire de blocs de fonction ([section 4.3.8](#))

Si vous chargez et exécutez la toute première application sur un appareil (la seule application peut-être), vous pouvez simplement la CHARGER et ensuite la LANCER ou LD+RUN. Si une application est déjà en cours d'exécution et doit être remplacée par une autre, reportez-vous à la séquence Affichage de la page Application Manager à Chargement d'une application (ou chargement et exécution).

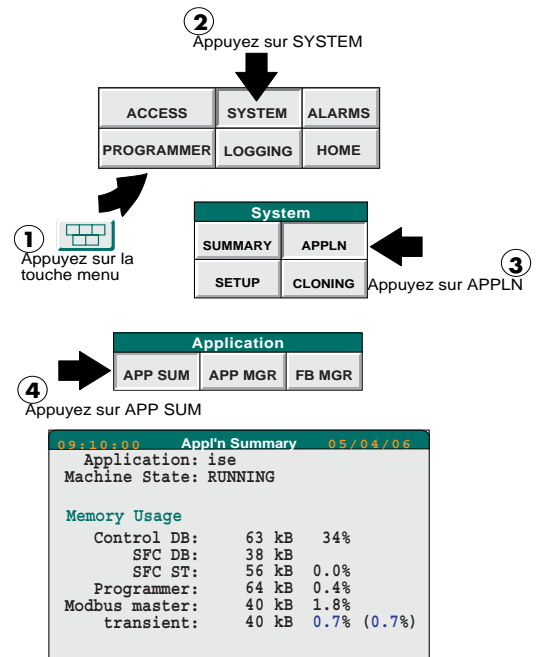
L'affichage d'un sommaire de l'application (page Sommaire Application) et le gestionnaire des blocs de fonction permettent d'avoir un aperçu de l'application à tout moment.

4.3.1 Page sommaire d'application

Cette page affiche le pourcentage des différentes ressources mémoire utilisées.

Appuyez sur la touche Menu et sélectionnez SYSTEM dans le menu déroulant.

Sélectionnez APPLN, et ensuite APP SUM.



La page Appl'n Summary s'affiche à l'écran, en indiquant :

- 1 le nom de l'application chargée,
- 2 son état (RUNNING, IDLE, or STOPPED),
- 3 des données sur l'utilisation de la mémoire.

4.3.2 Page Application manager

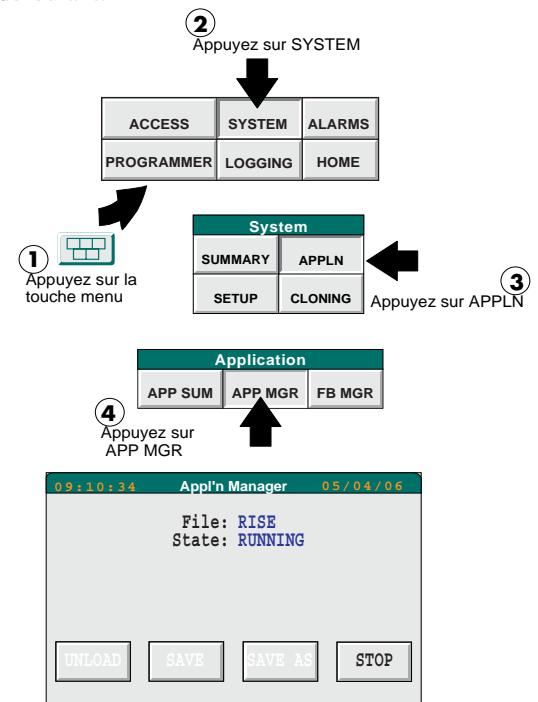
Nota : Si le terminal de configuration est utilisé, vous ne pourrez accéder à la page Application Manager. De même, si cette page est utilisée, vous ne pourrez lancer terminal de configuration.

Appuyez sur la touche Menu et sélectionnez SYSTEM dans le menu déroulant.

Sélectionnez APPLN dans la fenêtre SYSTEM pour afficher la fenêtre Application.

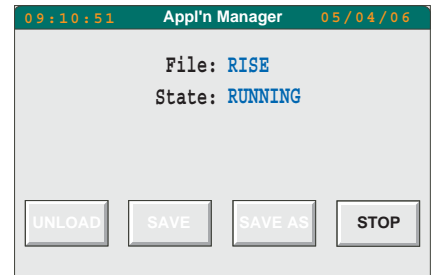
Sélectionnez APP MGR.

La page Appl'n Manager s'affiche à l'écran avec le nom de l'application active et son état (autrement dit, RUNNING, IDLE ou STOPPED).



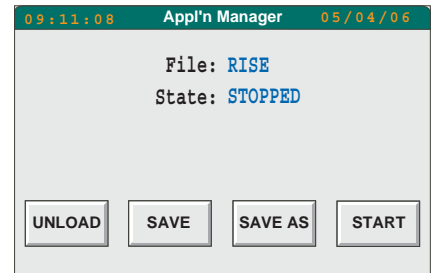
4.3.3 Arrêt d'une application

Lorsqu'une application est exécutée, la page Appl'n Manager doit se présenter comme sur la figure (sauf pour le nom du fichier, bien sûr).



Pour arrêter l'application, appuyez sur STOP

L'affichage confirme que l'application a été arrêtée.



Nota : Lorsqu'une application a été ARRETEE, les fonctions Logging et Programmer sont suspendues. La durée du segment actif sera prolongée de la durée pendant laquelle l'application est ARRETEE. Il n'est pas recommandé d'arrêter une application pendant une opération critique.

Les touches au bas de l'affichage permettent de disposer de quatre options :

UNLOAD décharge l'application sans d'abord enregistrer les données de l'application, en général, avant de sélectionner ou d'en cloner une nouvelle.

SAVE enregistre les données de l'application, en général, parce que les valeurs de démarrage à froid ont changé (en utilisant généralement le terminal de configuration).

SAVE enregistre les données dans un autre fichier (SAVE AS).

START relance l'application.

SAVE, SAVE AS et START sont décrits dans la section suivante.

Nota : Les données d'application enregistrées ne comprennent pas le programme de consignes actif.

4.3.4 Enregistrement des données d'une application

Avant de pouvoir sauvegarder les données d'une application, il faut l'arrêter.

Sélectionnez **SAVE**

La sauvegarde commence confirmée par la fenêtre "Saving".

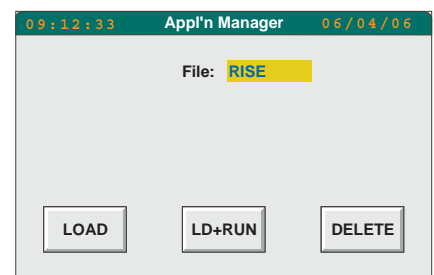
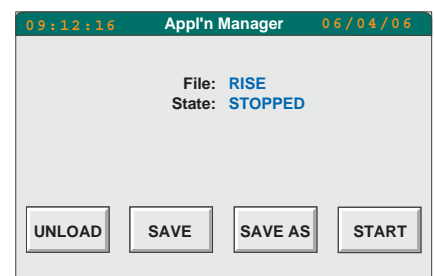
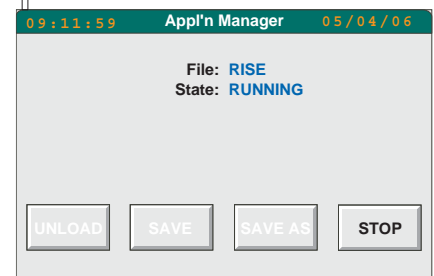
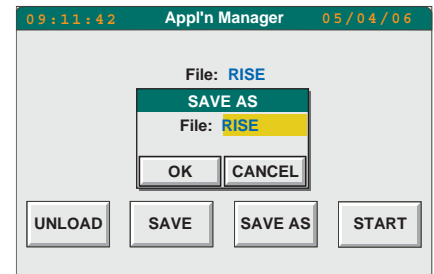
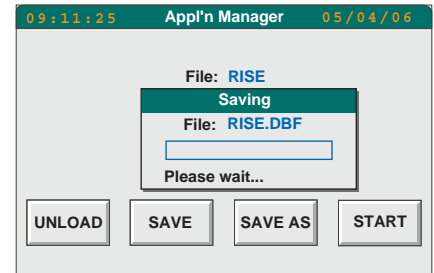
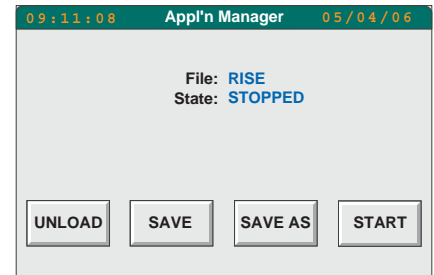
Pour enregistrer les données d'une application sous un autre nom, sélectionnez **SAVE AS**.

La fenêtre "SAVE AS" s'affiche à l'écran avec un champ à fond jaune dans lequel vous pouvez saisir un autre nom de fichier si vous le souhaitez (non représenté).

Pour relancer l'application, sélectionnez **START**

La page Appl'n Manager est réaffichée comme à l'ouverture, en indiquant que l'application est active.

Vous pouvez également utiliser **START** pour lancer une autre application que vous avez peut-être chargée.



4.3.5 Déchargement d'une application

L'application doit être arrêtée avant de pouvoir la décharger.

Sélectionnez **UNLOAD**

L'écran reste vierge pendant quelques secondes pendant le déchargement de l'application.

A la fin du déchargement, la page Appl'n Manager doit se présenter comme ci-contre avec trois touches **LOAD**, **LD+RUN** et **DELETE**. Il s'agit du panneau "nu". Ce n'est que dans cet état qu'une nouvelle base de données LIN peut être clonée.

A ce stade, vous pouvez choisir de charger, de charger-exécuter une autre application ou de supprimer une application.

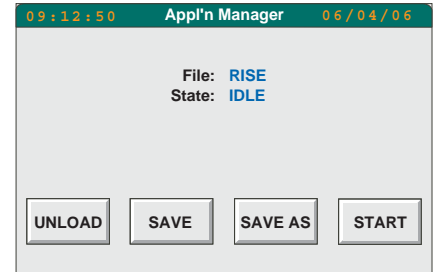
4.3.6 Chargement ou chargement et exécution d'une application

Avant de pouvoir charger une application, il faut arrêter et décharger toute application chargée précédemment.

SELECTION D'UNE APPLICATION

Appuyez sur le champ File
Sélectionnez l'application voulue dans la liste de sélection et appuyez sur la touche Retour.

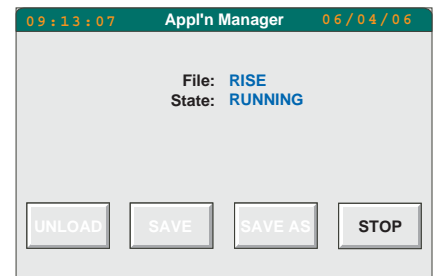
Le nom est affiché dans le champ File.



CHARGEMENT D'UNE APPLICATION

Si vous sélectionnez LOAD, il y a une courte temporisation avant que la page n'affiche le nom de l'application et son état, IDLE.

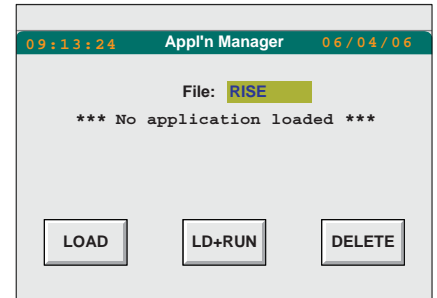
Si vous sélectionnez LD+RUN, il y a une courte temporisation avant que la page n'affiche le nom de l'application et son état, RUNNING. Vous pouvez obtenir le même résultat en appuyant sur LOAD et ensuite sur START.



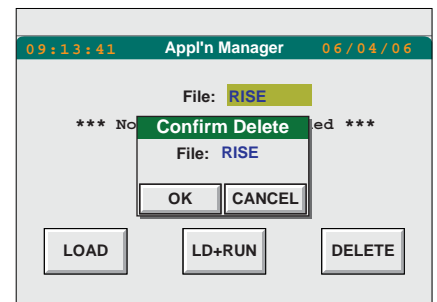
4.3.7 Suppression d'une application

Avant de pouvoir supprimer une application, il faut d'abord l'arrêter et la décharger.

Appuyez sur DELETE



La fenêtre Confirm Delete s'affiche.



Appuyez sur OK

4.3.8 Gestionnaire des blocs de fonction

Les blocs de fonction configurés dans LinTools pour cette application peuvent être visualisés comme un groupe, en appuyant sur le bouton FB MGR dans le menu déroulant Application. En appuyant sur un bloc de fonction particulier, vous pouvez afficher les détails. Reportez-vous au manuel LinTools pour mieux comprendre les entrées. Les éléments en surbrillance de la liste du bloc de fonction peuvent être modifiés.

La figure 4.3.8a montre comment accéder au gestionnaire de blocs de fonction, et la figure 4.3.8b montre les pages d'affichage du gestionnaire de blocs de fonction.

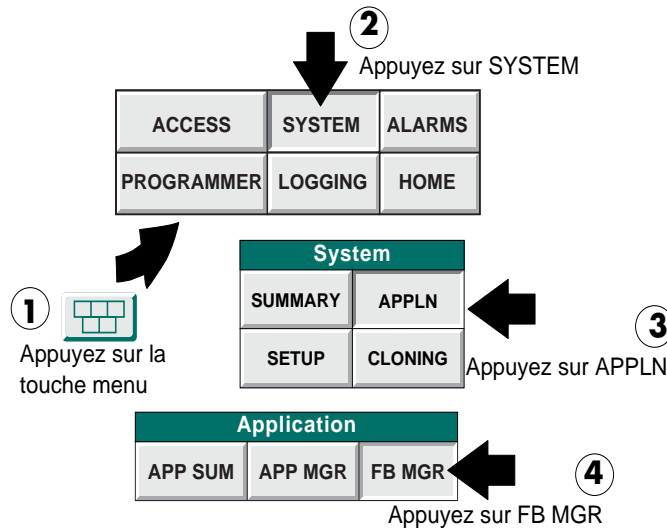


Figure 4.3.8a Accès au gestionnaire de blocs de fonction

FB manager (06/04/06)

Eycon-10	lin_dext	2500/5	mod5/01
ise_diag	edb_diag	ramp5/1	mod5/02
ddr_diag	edbtable	ramp5/2	mod5/03
pnl_diag	elindiag	loop5/1	mod5/04
alh_diag	SppCtrl		
amc_diag	Sppdig		
db_diag	240L/4	module/5	2500/6

14:20:59

14:23:13

ramp5/1 : SPP_RAMP (06/04/06)

ResetSP	15.00	degC
HL_SP	50.00	degC
LL_SP	0.000	degC
Track	FALSE	
Alarms		
Ramp Dis	FALSE	degC
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	

Utilisez la touche flèche vers le haut pour revenir dans la page FB Manager.

Pour afficher d'autres blocs de fonction, appuyez et faites glisser le curseur ou appuyez sur la touche fléchée

Si la liste est trop longue pour tenir sur une page, un curseur vertical et deux touches fléchées apparaissent sur la bord droit de l'écran

Figure 4.3.8b Pages du gestionnaire de blocs de fonction

4.3.8 GESTIONNAIRE DES BLOCS DE FONCTION (suite)

La base de données étant arrêtée, la barre d'options au bas de l'affichage affiche les touches "CREATE", "SAVE" et "NETWORK".

Nota : Pour les unités à petit écran, la touche Option alterne la barre d'option et la barre de défilement au bas de l'écran.

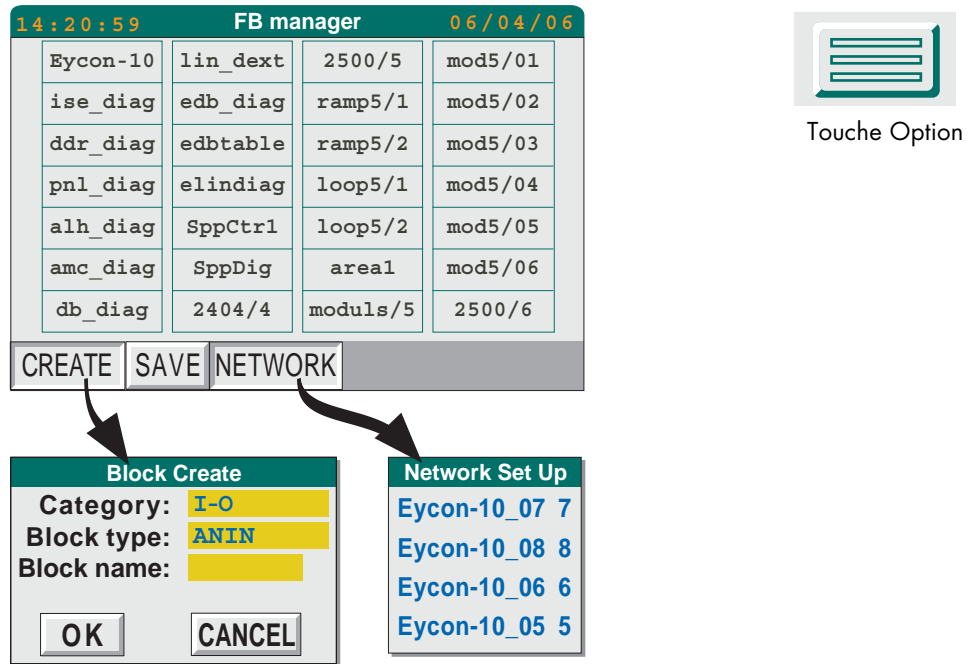


Figure 4.3.8c Touches Create, Save et Network

- CREATE** Cette touche permet de créer un nouveau bloc. Une fois que la catégorie, type et nom du bloc ont été saisis, la touche OK permet de valider la création du bloc. La catégorie et le type sont sélectionnés dans des listes de sélection déroulantes. Le nom du bloc doit être saisi.
- SAVE** Cette touche permet d'enregistrer la base de données comme la touche SAVE dans Application Manager (section 4.3.4).
- NETWORK** Cette touche affiche la liste de toutes les bases de données externes définies dans l'application.

4.3.8 GESTIONNAIRE DES BLOCS DE FONCTION (suite)

AFFICHAGE ALPHANUMERIQUE DES BLOCS

Initialement, la page FB Manager affiche la liste des blocs dans l'ordre de la base de données. Si vous appuyez sur la touche flèche vers le bas, la liste est triée en ordre alphanumérique, les entrées numériques étant affichées en premier (figure 4.3.8d). Si vous appuyez à nouveau sur la touche, les deux modes d'affichage sont alternés.



Figure 4.3.8d Affichage alphanumérique des blocs de fonction.

Nota : Pour simplifier, seuls les blocs de fonction affichés figure 4.3.8b ont été inclus dans la figure ci-dessus. En réalité, les blocs de fonction cachés (hors écran) de la figure 4.3.8b remplaceraient certains de ceux affichés ci-dessus.

4.3.8 GESTIONNAIRE DES BLOCS DE FONCTION (suite)

DETAILS DES BLOCS DE FONCTION

Une fois qu'un bloc de fonction a été mis en surbrillance, la touche fléchée vers le bas affiche les détails des blocs – nom du bloc, type de bloc et intervalle de mise à jour (figure 4.3.8e).

La base de données étant arrêtée, la touche Delete permet de supprimer des blocs de fonction de la base de données.

Si vous appuyez à nouveau sur la touche fléchée vers le bas ou la touche de défilement d'écrans, la page "Connections" du bloc de fonction s'affiche. Si la base de données est arrêtée, cette page permet d'ajouter/supprimer/modifier le bloc de fonction.

Dans les sous-champs, un nombre est affiché qui est le nombre de connexions lorsque la base de données fonctionne ou le nombre de bits connectables lorsqu'elle est arrêtée. Appuyez sur ce champ pour afficher les détails de tous les bits en question.

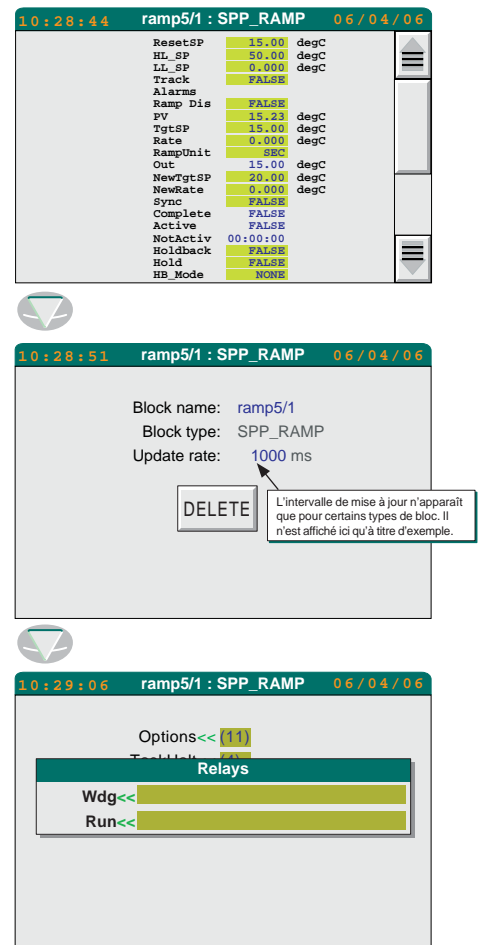


Figure 4.3.8e Détails des blocs de fonction

4.4 CONTROLE DE L'ACCES

Nota : Consultez également le chapitre 8 pour les appareils équipés de l'option "Auditor".

Le contrôle de l'accès consiste à définir (et à modifier, si nécessaire) les mots de passe pour chacun des trois types d'utilisateurs : les opérateurs, les régleurs et les ingénieurs. Vous pouvez également utiliser le système d'accès "User ID", voir [section 4.4.3](#) ci-dessous.

La section 2.8.1 ci-dessus détaille la manière d'utiliser des mots de passe/ID utilisateur pour accéder aux différents éléments de configuration de l'appareil.

Comme décrit dans la [section 4.5.5](#), vous pouvez définir un laps de temps (temps imparti) après lequel le niveau d'accès repasse à "Locked".

4.4.1 Premier accès

Les niveaux sont les suivants :

LOCKED : Pour accéder la première fois ou à tout moment au niveau LOCKED, aucun mot de passe n'est nécessaire.

OPERATOR et COMMISSION (régleur) : Pour le premier accès, aucun mot de passe n'est nécessaire.

ENGINEER : Pour le premier accès, immédiatement après la mise en service de l'appareil, il faut saisir le mot de passe par défaut du niveau Ingénieur configuré en usine, qui est :
<barre d'espace>default
Autrement dit, un espace suivi de d e f a u l t (huit caractères en tout). La touche d'espace sur le clavier écran est la touche vierge dans le coin inférieur droit au dessus de la touche "C".

4.4.2 Modification des mots de passe

Pour modifier les mots de passe, procédez comme suit :

- 1 Appuyez sur la touche Menu.
Le menu déroulant s'affiche.

- 2 Appuyez sur ACCESS
La page Security Access s'affiche à l'écran, en indiquant le niveau actuel (ENGINEER) et deux touches : CHANGE et PASSWDS.

- 3 Appuyez sur PASSWDS

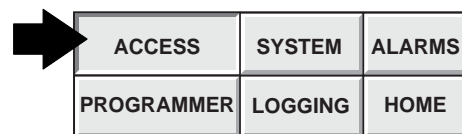
La page Passwords s'affiche.

- 4 Appuyez sur le champ mot de passe que vous voulez modifier, disons, Operator

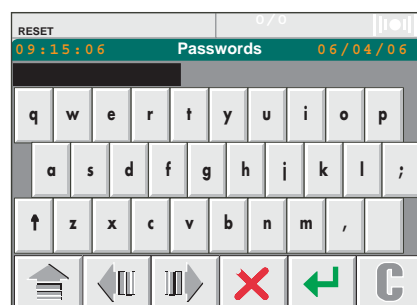
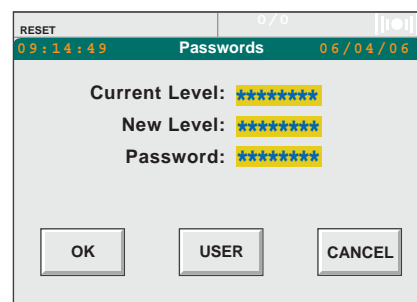
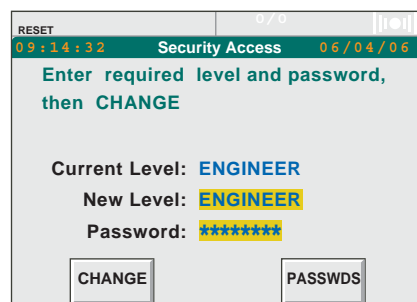
Un clavier "qwerty" s'affiche.

(suite)

- 2 Appuyez sur ACCESS



- 1 Appuyez sur la touche menu



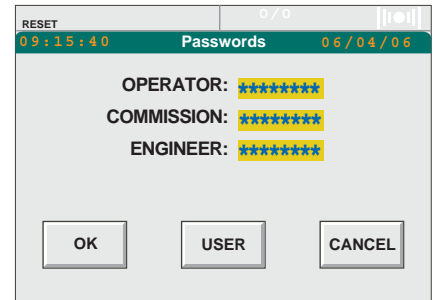
4.4.2 MODIFICATION DES MOTS DE PASSE (suite)

- 5 Saisissez le nouveau mot de passe.
- 6 Appuyez sur la touche Retour.

La page Passwords est réaffichée



- 7 Appuyez sur OK



Pour les mots de passe du régleur et de l'opérateur, la page Niveau d'accès est réaffichée avec COMMISSION ou OPERATOR affiché face aux champs Current Level et New Level (suivant le niveau d'accès pour lesquels vous voulez définir le mot de passe).

Pour les mots de passe du niveau Engineer uniquement, une fenêtre de confirmation vous invite à répéter la procédure de saisie du mot de passe conformément aux rubriques 8, 9 et 10.

- 8 Appuyez sur le champ Password (qui affiche des astérisques).
- 9 Saisissez le nouveau mot de passe et appuyez sur la touche Retour. La fenêtre Confirm Password s'affiche à nouveau.
- 10 Appuyez sur OK. Après une courte temporisation, la page Security Access apparaît à nouveau en affichant ENGINEER à la hauteur des champs Current Level et New Level.

4.4.3 Système ID utilisateur

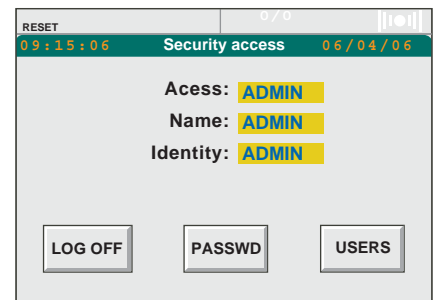
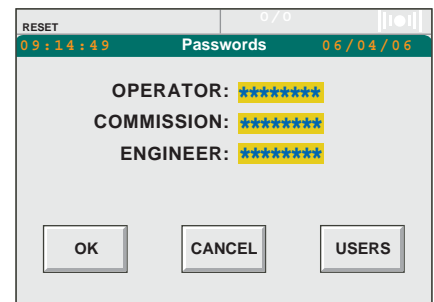
Le système d'accès standard décrit à la [section 4.4.2](#) ci-dessus, peut être remplacé par un système, dans lequel chaque utilisateur a un mot de passe et une identification pour accéder à la configuration de l'appareil. Les niveaux d'accès Engineer, Commission et Operator sont conservés, mais avec un niveau supplémentaire : Admin.

PASSAGE AU SYSTEME ID UTILISATEUR

Nota : Le passage du système d'accès standard au système d'ID utilisateur n'est pas un processus réversible, autrement dit, il n'est pas possible de revenir au système par niveau d'accès, une fois que le système ID utilisateur a été adopté.

- 1 Appuyez sur la touche Menu et sélectionnez ACCESS dans le menu déroulant. Si nécessaire, passez au niveau d'accès Engineer
- 2 Appuyez sur PASSWDS, et ensuite sur USERS.
- 3 Confirmez (deux fois) que la modification a été effectuée.
- 4 Ouvrez une session au niveau Admin, en
 - a) appuyant sur le champ Identity et en saisissant ADMIN (en majuscules) suivi de Retour, ensuite en,
 - b) appuyant sur le champ Password et en saisissant ADMIN (en majuscules) suivi de Retour, ensuite en,
 - c) appuyant sur LOG ON.

Il faut alors créer des ID utilisateur et des mots de passe pour les autres utilisateurs, et leur affecter des niveaux d'accès, voir description dans GESTION DES ID UTILISATEURS ci-dessous.



Nota :

- 1 Pour des raisons de sécurité, il est recommandé de saisir une nouvelle ID ADMIN et un mot de passe avant toute autre action.
- 2 A l'ouverture de session, il est recommandé que tous les caractères du champ Identity soient supprimés avant de saisir la nouvelle identité. Pour ce faire, positionnez le curseur sous le premier caractère et appuyez sur la touche "C".

4.4.3 SYSTEME ID UTILISATEURS (suite)

GESTION DES ID UTILISATEURS

La touche USERS permet d'appeler une page pour affecter des identités utilisateur, des mots de passe et des niveaux d'accès. La touche USERS n'apparaît que pour les utilisateurs connectés au niveau ADMIN. La figure 4.4.3a ci-dessous décrit la page. L'accès aux colonnes masquées se fait par une barre de défilement, qui masque les touches SAVE, CANCEL, NEW, etc. Si nécessaire, ces touches peuvent être affichées en appuyant une ou plusieurs fois sur la touche Option.

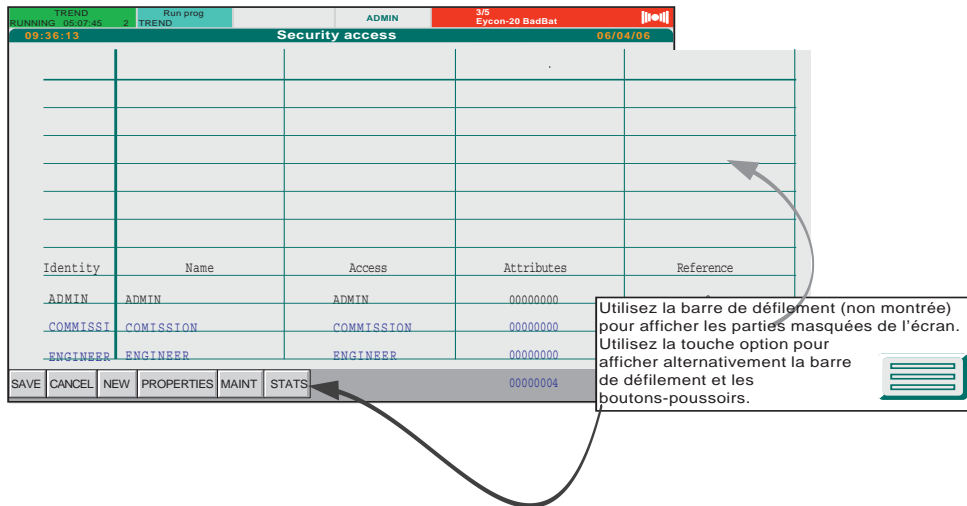


Figure 4.4.3a Page de gestion des ID utilisateurs

Comme le montre la figure ci-dessus, l'affichage d'ouverture montre un utilisateur par niveau d'accès. Pour modifier l'identité (y compris le mot de passe), le nom, le niveau d'accès, etc., il suffit d'appuyer sur le champ en question (en surbrillance jaune) et de modifier l'entrée, si nécessaire.

EXEMPLE DE CHANGEMENT D'IDENTITE

Nota : Cette procédure est inapplicable si l'unité est équipée de l'option Auditor.

Pour modifier l'identité "ENGINEER" en "Roger" et affecter à Roger le mot de passe "13".

- 1 Appuyez sur l'identité "ENGINEER" dans la colonne Identity.
- 2 Appuyez sur le mot ENGINEER dans le champ Identity de la boîte de dialogue qui s'affiche (figure 4.4.3b).

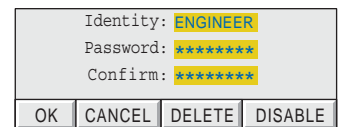


Figure 4.4.3b Page ID Edit

- 3 Saisissez "Roger" à l'aide du clavier en incrustation, suivi de Retour.
- 4 Appuyez sur le champ jaune du mot de passe, et saisissez le chiffre 13 à l'aide du clavier.
- 5 Appuyez sur le champ jaune Confirmer, saisissez le chiffre 13 à l'aide du clavier et appuyez sur OK. Si l'entrée est différente de la première, OK n'a aucun effet, et le champ Confirm reste en surbrillance.

Pour enregistrer ces modifications dans la base de données, appuyez sur la touche SAVE (en utilisant d'abord la touche Option pour l'afficher, si nécessaire). Sinon, appuyez sur CANCEL.

4.4.3 SYSTEME ID UTILISATEURS (suite)

Modification des autres champs

Les autres champs sont modifiés de manière similaire, sauf pour le champ niveau d'accès, qui est sélectionné dans une liste de sélection au lieu d'être saisi à l'aide du clavier.

Colonne Attributes

Cette colonne permet à l'utilisateur de niveau ADMIN d'activer ou de désactiver les fonctions suivantes pour tous les autres utilisateurs :

View only, Admin only, FTP, Remote, User button, User screen. Toutes les fonctions sont mises à "No" par défaut. La colonne "Display" reflète les fonctions mises à "Yes" comme le montre la table ci-dessous. Les nombres sont cumulatifs, si, par exemple, Yes est sélectionné pour "View only" et "FTP" et "No" pour toutes les autres fonctions, l'affichage de l'attribut sera 00001004

View only	Admin only	FTP	Remote	Display
No	No	No	No	00000000
Yes	No	No	No	00000004
No	Yes	No	No	00000010
No	No	Yes	No	00001000
No	No	No	Yes	00002000

Tableau 4.4.3 Codage des attributs

View only
Admin only

Les utilisateurs dont cet attribut est mis à Oui n'ont qu'un accès en lecture seule. Cet attribut n'apparaît que pour les utilisateurs avec le niveau d'accès Admin, et signifie qu'ils ne peuvent modifier que les pages ADMIN. Si View only est également mis à Oui, l'accès en écriture est refusé à ces utilisateurs.

FTP

Les utilisateur disposant de cette permission peuvent ouvrir une session via FTP. Les utilisateurs FTP qui sont en View only ne peuvent modifier le système de fichiers, et leurs ouvertures de session ne sont pas enregistrées.

Remote

Si configuré, permet à l'utilisateur d'ouvrir une session sur le terminal de configuration via Telnet (si activé). L'attribut View Only permet de déterminer, si l'utilisateur dispose des droits d'accès d'écriture/d'édition. Si l'option Auditor est activée, l'accès en écriture au terminal de configuration est toujours désactivé, quelque soit la valeur de View Only.

Colonne Référence

A utiliser avec les écrans utilisateur, configurée dans les blocs LIN, ceci permet aux utilisateurs individuels ou groupes d'utilisateurs à qui sont affectés le même numéro de référence, d'être identifiés comme étant connectés.

Suppression d'utilisateurs

Pour supprimer un utilisateur, appuyez sur son nom dans la colonne Identity et appuyez sur DELETE dans la boîte de dialogue qui s'affiche. Pour mener à bien la procédure, appuyez sur OK dans la boîte de dialogue de confirmation.

Nota :

1. Pour les unités équipées de l'option Auditor, la touche DELETE s'appelle "RETIRE". Voir les détails au chapitre 6.
2. L'utilisateur actif ne peut être supprimé.

Désactivation des ID utilisateurs

Pour désactiver un utilisateur, appuyez sur son nom dans la colonne Identity et appuyez sur DISABLE dans la boîte de dialogue qui s'affiche. L'identité et le nom de l'utilisateur désactivé s'affiche en rouge, et l'utilisateur ne pourra ouvrir de session, jusqu'à ce que l'ouverture de session ait été réactivée. Pour réactiver l'ouverture de session, appuyez sur le nom en question dans la colonne Identité, ressaisissez le mot de passe et confirmez-le. L'identité et le nom reprennent la couleur bleue qu'ils avaient précédemment.

L'utilisateur actif ne peut être désactivé.

4.4.3 SYSTEME ID UTILISATEURS (suite)

Nouveaux utilisateurs

Les nouveaux utilisateurs sont entrés en appuyant sur la touche “NEW” au bas de la page (en utilisant d’abord la touche Option pour l’afficher, si nécessaire). La nouvelle identité et le mot de passe sont saisis comme dans la description de l’exemple ci-dessus.

Les nouvelles informations apparaissent en vert jusqu’à ce que vous appuyez sur la touche SAVE. (Si nécessaire, appuyez d’abord sur la touche Option pour afficher la touche SAVE).

Nota :

1. Pour les appareils équipés de l’option Auditor, vous ne pouvez créer un nouvel utilisateur dont l’ID a été supprimée précédemment. Voir les détails au chapitre 6.
2. Pour les appareils équipés de l’option Auditor, vous ne pouvez modifier aucun aspect d’un compte, une fois que vous avez appuyé sur la touche SAVE. Il est donc essentiel de s’assurer que toutes les entrées sont correctes avant de les enregistrer.

Propriétés des comptes

La figure 4.4.3c ci-dessous montre une page de propriétés type, appelée en appuyant sur la touche “PROPRIETES” au bas de l’écran.

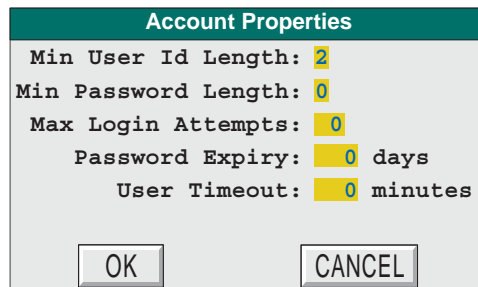


Figure 4.4.3c Page de propriétés (type)

Nota : Consultez également le chapitre 6, si l’option Auditor est installée.

Min User ID Length	2 à 8	
Min Password Length	0 à 8	
Max Login attempts	0 à 99	(0 = aucune limite. Les valeurs supérieures à 0 indiquent le nombre de tentatives d’ouverture de session avant que le compte ne soit désactivé.
Password Expiry	0 à 180	0 = mot de passe n’expire jamais. Pour les valeurs supérieures à 0, le mot de passe expirera après un nombre de jours spécifiés depuis la dernière fois que la valeur a été modifiée.
User Timeout	0 à 720	0 = aucun temps imparti. Pour les valeurs supérieures à 0, l’utilisateur sera déconnecté à la fin du temps imparti en minutes depuis l’ouverture de session.

4.4.3 SYSTEME ID UTILISATEURS (suite)

Maintenance

La touche "MAINT" au bas de l'écran d'accès à la sécurité appelle l'écran "Account Maintenance", comme le montre la figure 4.4.3d ci-dessous.

Si compte de reprise (Recovery Account) est mis à Oui, ceci permet une reprise si tous les comptes utilisateur deviennent inutilisables. Ceci nécessite un contrat de maintenance avec le fabricant.

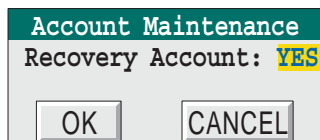


Figure 4.4.3d Ecran de maintenance

Nota : Consultez également le chapitre 6, si l'option Auditor est installée.

Statistiques

La touche STATS au bas de l'écran d'accès à la sécurité appelle l'écran "Statistics", montrant combien d'utilisateurs ont été configurés par rapport au total disponible. Par exemple, Utilisateurs : 6/100 signifie que six sur les 100 utilisateurs possibles ont été configurés.

Nota : Pour les appareils à petit écran, un second appui sur la touche Option est nécessaire pour afficher la touche STATS.

4.5 CONFIGURATION ET REINITIALISATION DE L'APPAREIL

Cette section décrit les tâches suivantes :

1. Configuration et réinitialisation des communications (section 4.5.1)
2. Définition de la stratégie de démarrage (Section 4.5.2)
3. Mise à l'heure de l'horloge (Section 4.5.3)
4. Changement de langue et formats de saisie des données (Section 4.5.4)
5. Configuration de l'affichage (Section 4.5.5).

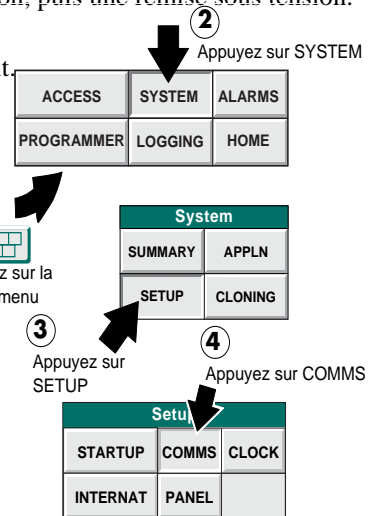
4.5.1 Modification des paramètres de communication

La procédure de modification des paramètres de communication consiste à afficher la page Comms Setup et à configurer ou à modifier les paramètres de chaque port de l'unité.

Pour enregistrer les modifications, appuyez sur le bouton SAVE ou si vous changez d'avis et que vous voulez revenir aux valeurs originelles, appuyez sur CANCEL.

Avant que les modifications enregistrées puissent prendre effet, il faut arrêter ou relancer l'application ou mettre l'appareil hors tension, puis le remettre sous tension. En règle générale, les modifications de paramètres (comme le débit en bauds) ne nécessitent qu'un arrêt et une relance de l'application, tandis que des modifications matérielles (modifier un port Modbus maître en port esclave) nécessitent une mise hors tension, puis une remise sous tension.

1. Appuyez sur la touche Menu et sélectionnez SYSTEM dans le menu déroulant.



2. Appuyez sur SETUP

3. Appuyez sur COMMS.

La page Comms Setup s'affiche à l'écran.

Pour chaque port (COM1, COM2, ENET1, ENET2...), il y a une colonne de paramètres (Hardware, Protocol, Mode No...). La barre de défilement verticale sur le côté permet d'afficher d'autres paramètres masqués au bas de la page.

La liste complète est la suivante :

- Hardware Standard (par exemple, RS485)
- Protocol (par exemple, Modbus esclave)
- Node Number (décimal)
- Baud (débit)
- Parity
- Data bits (nombre de)
- Stop bits (nombre de)
- Timeout (Modbus maître uniquement, en millisecondes)
- TalkThru (Modbus esclave uniquement)

Si nécessaire, utilisez la touche Option pour afficher ces touches

Touche Option

PORT	COM1	COM2	ENET1
Hardware	RS485	RS485	Ethernet
Protocol		Modbus/S	ELIN
Node No.			1
Baud		9600	
Parity		NONE	
Data Bits		8	

SAVE CANCEL ETHERNET

Figure 4.5.1a Page Comms setup

4.5.1 MODIFICATION DES PARAMETRES DE COMMUNICATION (suite)

Les cellules avec un fond jaune peuvent être modifiées en appuyant dessus. Celles qui ont un fond gris sont fixes (non modifiables). Une cellule vierge indique que le paramètre ne s'applique pas au protocole sélectionné pour ce port.

Sur les appareils 1/4VGA, une barre de défilement horizontale permet d'accéder aux autres ports. La touche Option doit être utilisée (une ou plusieurs fois) pour afficher les touches SAVE, CANCEL, ETHERNET etc., temporairement à la place de la barre défilement. Les appareils XGA affichent toujours ces touches.

MODIFICATION D'UN PARAMETRE LOGICIEL

1. Sélectionnez le paramètre requis
2. Sélectionnez la nouvelle valeur dans la liste déroulante si elle s'affiche ou saisissez-la en utilisant le clavier qui s'affiche
3. Appuyez sur la touche verte Retour au bas de l'écran. La nouvelle valeur s'affiche.
4. Appuyez soit sur le bouton SAVE pour enregistrer les modifications soit sur CANCEL pour annuler.

PROTOCOLES DISPONIBLES

Nota :

1. Il n'est pas recommandé d'utiliser les ports entre parenthèses () avec les protocoles en regard.
2. Les ports COM1/COM2 sont toujours EIA485.
3. Tous les protocoles utilisent 8 bits de données.
4. Le numéro de noeud (si présent) doit être différent de zéro pour pouvoir activer le port.

PROTOCOLE	PORT	NOTES
ELIN	ENET1	Permet de connecter un réseau local d'appareils (LIN) à Ethernet.
FTP	ENET2	Permet de disposer d'un serveur FTP.
MODBUS/M	COM1 (COM2) ENET4	Le nom complet du protocole est 'Modbus RTU master'.
MODBUS/S	COM2 (COM1) ENET3	Le nom complet du protocole est 'Modbus RTU slave'. Utilisé pour la fonction 'Talk-thru' et la connexion directe à un Modbus maître. Port ENET3 pour Modbus/TCP.
Imprimante	COM1 et/ou COM2	Permet d'envoyer des rapports et/ou alarmes sur une imprimante série

Table 4.5.1 Protocoles disponibles

Entrée en vigueur des modifications des paramètres de communication :

ELIN1,2,3	A la mise sous tension.
ENET4	Au démarrage de l'application.
ENET5	A la mise sous tension.
COM1/COM2	Au démarrage de l'application.

TALK-THRU

TalkThru (ou accès Modbus transparent) est une fonction du Visual Supervisor qui permet d'utiliser le logiciel iTools d'Eurotherm pour configurer des régulateurs T2500 sans les déconnecter du Visual Supervisor. Les 2500 sont connectés aux ports Modbus maître des appareils, comme le montre la section 1.3.5.

Le PC est connecté au port Modbus esclave sur la face avant en utilisant une liaison EIA232. En exécutant le logiciel iTools sur le PC, vous pourrez alors configurer les unités T2500 en passant par le Visual Supervisor.

Nota :


1. Pour que TalkThru fonctionne, la base de données doit contenir un fichier Gateway (.GWF) pour Modbus esclave et Modbus maître, tout deux référencés dans des blocs GW_CON.
2. PC/iTools peut être connecté au port Modbus COM1/2, mais nécessite un convertisseur EIA422/485.
3. Pour de plus amples informations, consultez le système d'aide iTools.
4. Le PC peut être connecté à Ethernet en utilisant Modbus/TCP au lieu de EIA222/485.

4.5.1 MODIFICATION DES PARAMETRES DE COMMUNICATION (suite)

ETHERNET

Les éléments suivants ne s'appliquent que si l'option Ethernet est installée.

Nota :

1. Avant d'appuyer sur le bouton "ETHERNET", appuyez sur le bouton "SAVE" ou toutes les modifications effectuées jusqu'à présent seront perdues.
2. Avant d'appuyer sur le bouton COMMS pour revenir à la page de configuration des communications, appuyez sur le bouton SAVE ou toutes les modifications apportées dans la page de configuration Ethernet seront perdues.
3. Dans la version à petit écran de l'appareil (1/4 VGA), les trois boutons "SAVE", "CANCEL" et "ETHERNET" sont masqués par une barre de défilement. La touche Option permet d'alterner entre la barre de défilement et ces boutons.  Touche Option
4. L'utilisateur doit disposer des droits d'accès appropriés pour pouvoir modifier la configuration Ethernet.

Vous pouvez accéder à la configuration Ethernet, en appuyant sur la touche "Ethernet" au bas de la page de configuration des communications. La figure 4.5.1b montre les champs en question. Pour revenir à la configuration des communications, appuyez sur le bouton Comms.

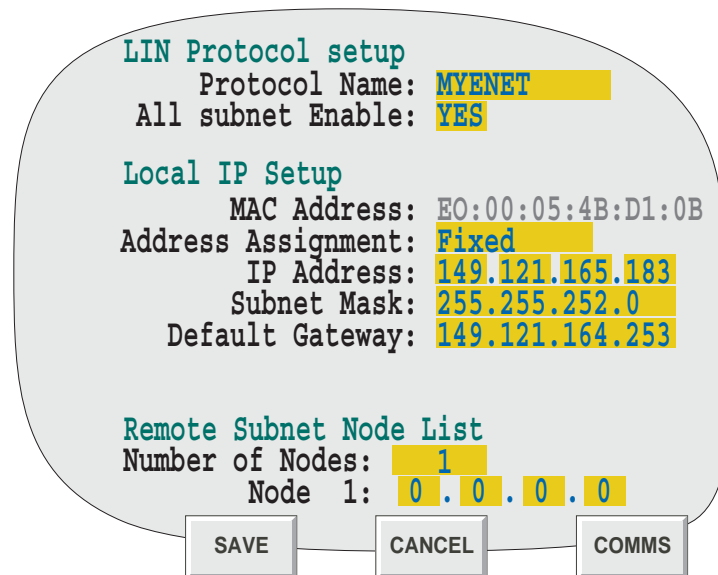


Figure 4.5.1b Eléments de configuration Ethernet

Protocol name	Permet à l'utilisateur de saisir un nom de protocole de 12 caractères maximum.
All Subnet enable	Sélectionnez Yes ou no.
MAC ADDRESS	Cette adresse définie en usine est propre à l'appareil et ne peut être modifiée.
Address Assignment	Sélectionnez : Fixed, DHCP, BootP, DHCP+LL, BootP+LL, Link Local.
IP Address	Ne peut être modifiée que si "Fixed" est sélectionné comme affectation d'adresse.
Subnet Mask	Ne peut être modifiée que si "Fixed" est sélectionné comme affectation d'adresse.
Default Gateway	Ne peut être modifiée que si "Fixed" est sélectionné comme affectation d'adresse.
Number of nodes	Saisissez 0 à 50. C'est le nombre de nœuds du sous-réseau distant.
Node N:	Permet de saisir l'adresse IP de chaque nœud distant.

MODBUS/TCP

Pour chaque noeud esclave concerné, il faut créer une entrée dans la table d'affectation Modbus/TCP (figure 4.5.1c). Vous pouvez y accéder en appuyant sur la touche MODBUS/TCP au bas de la page de configuration Comms (figure 4.5.1).

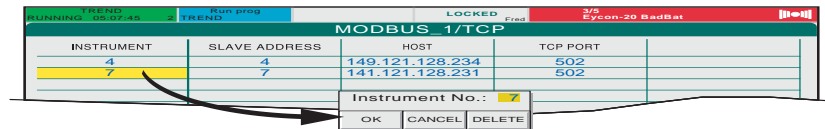


Figure 4.5.1c Table d'affectation Modbus

Pour modifier les valeurs d'un esclave existant, appuyez sur le champ concerné (comme indiqué ci-dessus pour 'Appareil'), et appuyez sur la valeur en cours. Un écran en incrustation permet alors à l'utilisateur de saisir une nouvelle valeur. Les modifications ne prennent effet qu'après avoir appuyé sur la touche SAVE dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Vous pouvez ajouter de nouveaux esclaves en appuyant sur la touche "NEW", et en modifiant les valeurs qui s'affichent dans la boîte de dialogue.

Appareil	Cette entrée est le numéro qui s'affiche dans la colonne InstNo dans la table Modbus GWF.
Slave Address	Cette valeur (quelquefois appelée adresse Modbus) est ce que l'esclave s'attend à voir dans tout message qui lui est envoyé.
Host	L'adresse IP du noeud esclave concerné.
TCP Port	Il s'agit du port utilisé pour la connexion. La valeur par défaut (502) doit être utilisée, sauf indication contraire dans la documentation de l'esclave.

4.5.2 Définition de la stratégie de démarrage

Les démarrages à chaud et à froid permettent de relancer automatiquement l'appareil après une panne de courant ou une chute de tension suffisamment importante pour déclencher une alarme (baisse de tension). La stratégie est définie en sélectionnant Hot Start, Cold Start ou les deux, et en sélectionnant des temps impartis pour Hot Start et Brown Out.

CRITERES DE DEMARRAGE A CHAUD/FROID

Le type de démarrage sélectionné dépend du procédé et de l'approche opérationnelle de l'utilisateur. Certains procédés, par exemple, sont si sensibles qu'une perte d'alimentation quelle que soit la durée signifiera toujours que l'installation de traitement ou la charge ou les deux nécessiteront une intervention manuelle avant toute relance. Dans ce cas, le redémarrage automatique (à chaud ou à froid) serait inapproprié.

Démarrage à chaud et démarrage à froid sélectionnés

La stratégie la plus courante est de sélectionner "YES" à la fois pour le démarrage à chaud et à froid, de sorte que si l'alimentation est rétablie avant la fin du temps imparti, l'appareil tentera un démarrage à chaud. Si le temps imparti est dépassé, l'appareil effectue un démarrage à froid.

Démarrage à chaud uniquement.

Une perte d'alimentation ou une "baisse de tension" qui dure suffisamment longtemps pour déclencher un redémarrage automatique et revient à la normale avant le temps imparti du démarrage à chaud, fait que l'appareil tente un démarrage à chaud. Si l'alimentation ne revient pas à la normale dans le temps imparti, un redémarrage manuel sera nécessaire, voir les détails à la section 3.1.1 (Exécution immédiate d'un programme).

Démarrage à froid uniquement

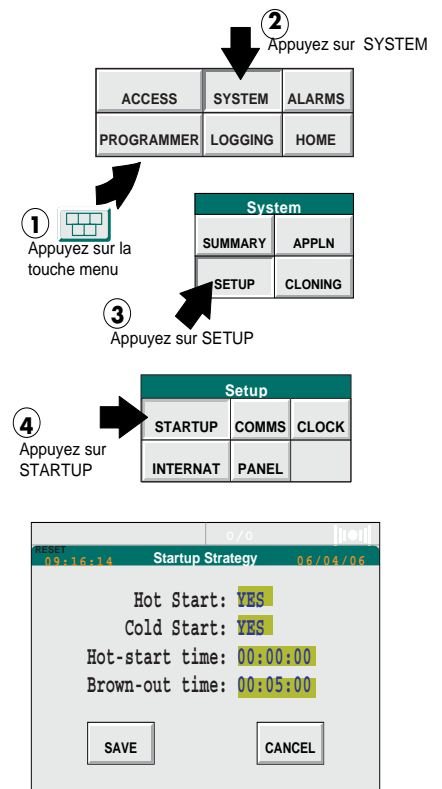
En cas de perte d'alimentation ou de basse de tension qui dure suffisamment longtemps pour déclencher un redémarrage automatique, et même si l'alimentation est rétablie avant le dépassement du temps imparti de démarrage à chaud, l'appareil effectuera un démarrage à froid à la mise sous tension.

Ni démarrage à chaud ni démarrage à froid

Si vous sélectionnez "No" pour Démarrage à chaud et à froid, l'appareil ne redémarrera pas automatiquement quelles que soient les circonstances.

PAGE DE STRATEGIE DE DEMARRAGE

1. Appuyez sur la touche Menu.
2. Sélectionnez SYSTEM dans le menu déroulant.
3. Sélectionnez SETUP
4. Sélectionnez STARTUP



La page Start-up Strategy s'affiche

4.5.2 DEFINITION DE LA STRATEGIE DE DEMARRAGE (suite)

Démarrage à chaud	<p>Un démarrage à chaud utilise les données de l'application active que l'appareil sauvegarde automatiquement en cas de baisse de tension ou de panne de courant. Grâce à ces informations qui sont conservées au cours d'une panne de courant, l'appareil peut automatiquement relancer le procédé à tout moment dès que le courant est rétabli.</p> <p>Dans les champs de la page Stratégie de démarrage, vous pouvez spécifier :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. si vous voulez que le procédé soit relancé automatiquement après une panne de courant 2. un délai maximal (temps imparti) après expiration duquel un démarrage à chaud est inapproprié.
Démarrage à froid	<p>Un démarrage à froid est différent d'un démarrage à chaud, dans la mesure où les données sont des données d'application, et non pas simplement des données programme, ce qui fait que son champ d'application est plus large.</p>
Délai démarrage à chaud:	<p>Tout dépend du procédé supervisé. Si votre procédé ne peut tenir qu'une courte durée sans courant avant que soit les installations soit la charge ne nécessitent une intervention manuelle, alors il faut définir une temporisation courte. Si votre procédé est robuste et peut rebondir par ses propres moyens, et rétablir des conditions de traitement normales même après une panne de courant importante, alors il faut définir une durée plus longue pour le démarrage à chaud. Les délais sont liés au procédé réel, mais la règle générale est que le procédé ne doit pas être relancé automatiquement au delà du délai où une intervention manuelle est nécessaire.</p>
Délai de baisse de tension	<p>Une alarme est déclenchée lorsqu'une variation de courant est supérieure à la durée que vous avez définie. A moins que l'alarme ne soit connectée à un dispositif capable d'intervenir, le délai de baisse de tension n'a pas d'autre signification. Il vous avertit ou avertit l'opérateur qu'une baisse de tension est survenue, au cas où vous auriez une stratégie particulière que vous voulez mettre en oeuvre dans ces circonstances ou que vous avez configurée pour être exécutée automatiquement.</p> <p>En cas de panne totale du courant, mais s'il est rétabli dans l'intervalle défini par le délai de baisse de tension, alors l'appareil la traite comme une baisse de tension. S'il est rétabli après le délai de baisse de tension, alors une reprise est soit possible soit certaine, si le courant est rétabli dans un délai plus ou moins bref après la limite définie</p>

Le type de reprise tentée dépend bien sûr de la stratégie que vous avez programmée.

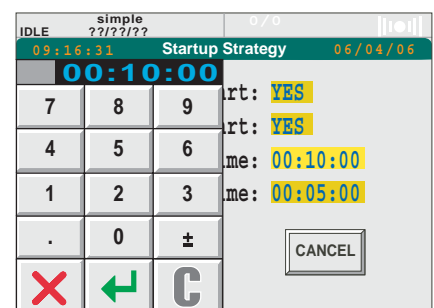
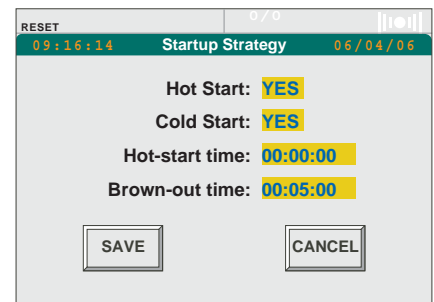
MODIFICATION DES VALEURS DE DEMARRAGE

Modification des délais de démarrage à froid ou à chaud

Dans la page Stratégie de démarrage, appuyez sur le paramètre de démarrage que vous voulez modifier. Modifiez l'entrée en utilisant la liste de sélection qui s'affiche, appuyez ensuite sur Retour. La liste de sélection disparaît et la page Stratégie de démarrage affiche la nouvelle valeur.

Modification des valeurs de temps imparti

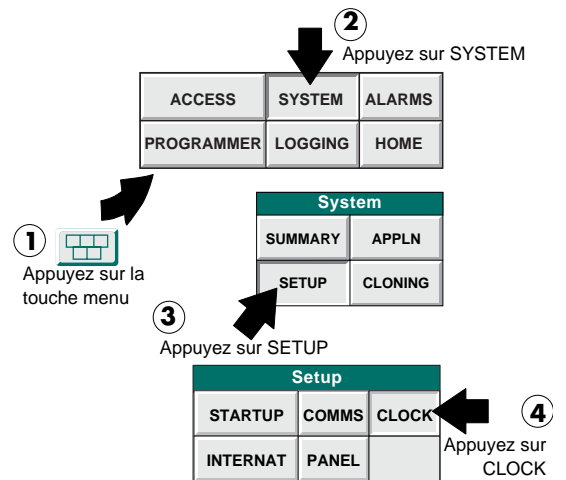
Dans la page Stratégie de démarrage, appuyez sur la valeur de temps imparti à modifier. Saisissez la nouvelle valeur en utilisant le clavier en incrustation, et ensuite appuyez sur Retour. Le champ affiche la nouvelle valeur.



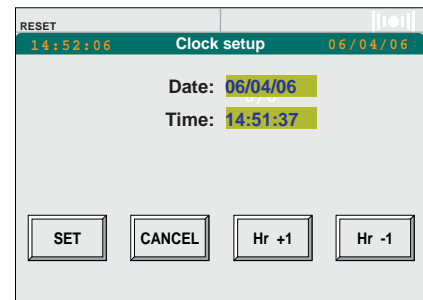
4.5.3 Mise à l'heure de l'horloge

ACCES A LA PAGE DE CONFIGURATION DE L'HORLOGE

- 1 Appuyez sur la touche Menu.
- 2 Sélectionnez SYSTEM dans le menu déroulant.
- 3 Sélectionnez SETUP.
- 4 Sélectionnez CLOCK.



La page de configuration de la date/heure s'affiche à l'écran



MODIFICATION DE LA DATE ET DE L'HEURE

Dans la page Réglage de l'horloge, appuyez sur les touches Hr+1 ou Hr-1, une fois pour chaque incrément ou décrément d'une heure. La modification est immédiate, et la date est également modifiée, le cas échéant.

Nota :

- 1 La touche SET permet de définir l'heure et la date affichée sur la page. Ces valeurs ne sont pas mises à jour en temps réel, mais sont les valeurs obtenues lorsque la page a été appelée à l'écran. Comme il n'est pas possible de modifier séparément la date de l'heure, il est recommandé de modifier d'abord la date et ensuite l'heure.
2. L'horloge redémarre lorsque vous appuyez sur la touche SET. Ceci se passe quand l'heure a été saisie et après avoir appuyé sur la touche Retour. Il est donc recommandé que l'heure saisie soit supérieure de 20 secondes à l'heure réelle, pour que vous puissiez appuyer sur la touche SET (pour mettre l'horloge en route) et que l'heure réelle soit égale à l'heure saisie.
3. Pour les systèmes configurés pour que leur horloge soit synchronisée par un autre nœud du réseau, il n'est pas possible de modifier l'heure ou la date si l'horloge pilote fonctionne.

Modification de la date

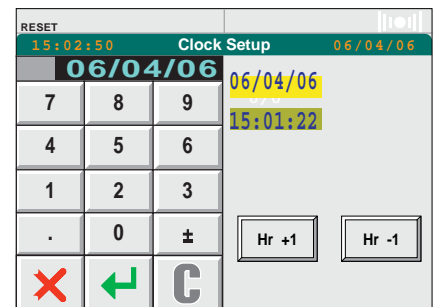
Dans la page de configuration de l'horloge, appuyez sur le champ Date.

Un clavier s'affiche à l'écran pour vous permettre de saisir la date. Le curseur se déplace sur le chiffre suivant après la saisie de chaque caractère.

Pour supprimer tous les chiffres (ceux de la partie supérieure de l'affichage clavier, mais pas ceux de la page Réglage de l'horloge en arrière-plan ou en mémoire), appuyez sur "C" - les chiffres se transforment en points d'interrogation.

Pour annuler toute l'opération de mise à l'heure et revenir à la page Réglage de l'horloge, appuyez sur la touche à la croix rouge.

Une fois la nouvelle date saisie, appuyez sur la touche verte Retour. Pour enregistrer l'entrée et valider la date, appuyez sur la touche SET.



4.5.3 REINITIALISATION DE L'HORLOGE (suite)

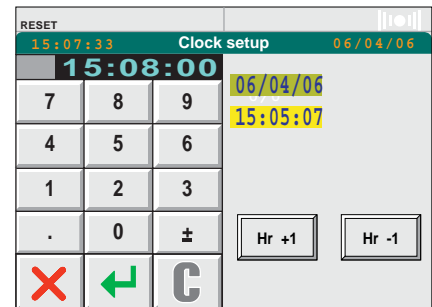
MODIFICATION DE L'HEURE

Avant de commencer, veuillez lire le nota 3 de la page précédente.

Dans la page de configuration de l'horloge, appuyez sur le champ Heure.

Un clavier s'affiche avec l'heure du jour affichée en vert en haut de l'écran, le curseur clignotant sous les quatre premiers chiffres.

Saisissez l'heure voulue (le curseur se positionne sur le caractère suivant, chaque fois que vous saisissez un chiffre)



Pour supprimer tous les chiffres (ceux de la partie supérieure de l'affichage clavier, mais pas ceux de la page Réglage de l'horloge en arrière-plan ou en mémoire), appuyez sur "C" - les chiffres se transforment en points d'interrogation.

Pour annuler toute l'opération de mise à l'heure et revenir à la page Réglage de l'horloge, appuyez sur la touche à la croix rouge.

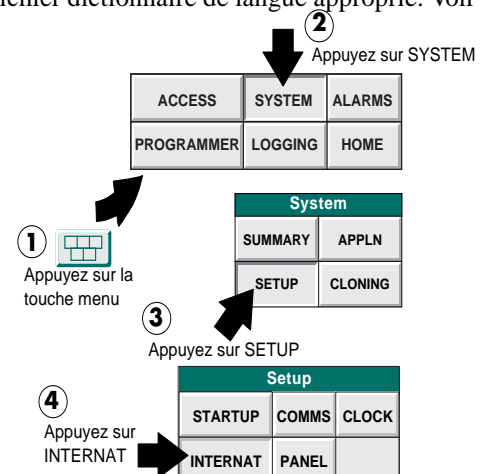
Une fois la nouvelle heure saisie, appuyez sur la touche verte Retour.

Lorsque l'heure réelle est la même que l'heure saisie, appuyez sur la touche SET pour mettre en route l'horloge.

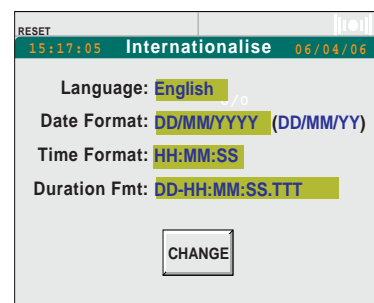
4.5.4 Changement de langue et modification des formats de date/heure

Vous pouvez sélectionner une langue différente, si l'appareil contient le fichier dictionnaire de langue approprié. Voir chapitre 5, section 2, Dictionnaire texte système.

- 1 Appuyez sur la touche Menu.
Le menu déroulant s'affiche.
- 2 Sélectionnez SYSTEM.
La fenêtre System Pages s'affiche à l'écran.
- 3 Sélectionnez SETUP.
La fenêtre Setup s'affiche
4. Sélectionnez INTERNAT.



La page Internationalise s'affiche.



La sous-section suivante décrit chacun des quatre champs sur fond jaune affichés dans la page Internationalise.

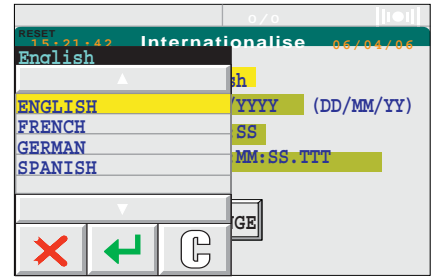
4.5.4 CHANGEMENT DE LANGUE/FORMAT DATE (suite)

LANGUE

Si vous appuyez sur le champ Langue, une liste de sélection des langues disponibles dans l'appareil s'affiche à l'écran. Sélectionnez la langue voulue et appuyez sur Retour.

La liste de sélection disparaît.

Appuyez sur CHANGE. Le champ Langue affiche la langue sélectionnée.

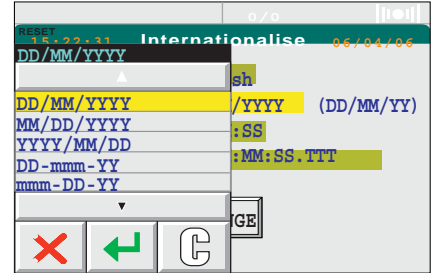


FORMAT DATE

Si vous appuyez sur le champ Format date, la liste des formats date disponibles s'affiche à l'écran. Sélectionnez le format requis et appuyez sur Retour.

La liste de sélection disparaît.

Appuyez sur CHANGE. Le champ Date Format affiche le format sélectionné.

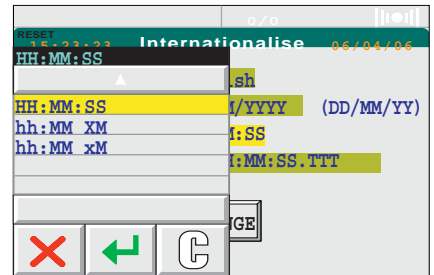


FORMAT HEURE

Si vous appuyez sur le champ Format Heure, la liste des formats d'heure disponibles s'affiche à l'écran. Sélectionnez le format requis et appuyez sur Retour.

La liste de sélection disparaît.

Appuyez sur CHANGE. Le champ Time Format affiche le format d'heure sélectionné.

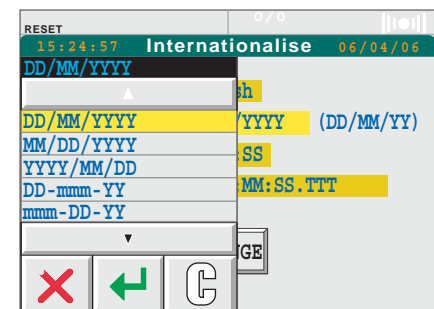


Si vous appuyez sur le champ Duration, la liste de sélection des formats de durée disponibles s'affiche à l'écran.

Sélectionnez le format requis et appuyez sur Retour.

La liste de sélection disparaît.

Appuyez sur CHANGE. Le champ Duration Format affiche le format sélectionné.



4.5.5 Configuration de l'affichage du panneau avant

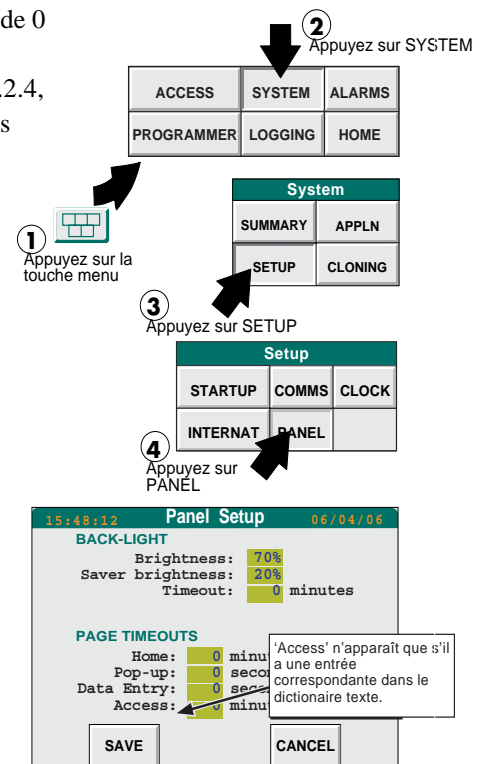
Dans la page Panel Setup, vous pouvez modifier les éléments suivants :

1. Propriétés de rétroéclairage
Luminosité Affichage normal et économiseur d'écran
Saver Time-out (une valeur de 0 signifie pas de temps imparti)
La luminosité au repos est la luminosité de l'écran lorsque le temps imparti de l'économiseur d'écran est dépassé.
2. Valeurs Page time-out (une valeur de 0 signifie pas de temps imparti)
Home (pour les pages d'accueil)
Pop-up (pour le menu déroulant)
Data Entry (pour les listes de sélection et les pavés numériques)
3. Temps imparti pour revenir au niveau d'accès "Locked" (une valeur de 0 signifie pas de temps imparti)).
Si activé (en ajoutant une entrée dans le dictionnaire texte (section 5.2.4, n° 331), alors une période de temps imparti peut être définie. Si vous ne touchez pas l'écran pendant cette période, le niveau d'accès de l'appareil repasse à "Locked".

ACCES A LA PAGE PANEL SETUP

- 1 Appuyez sur la touche Menu.
- 2 Sélectionnez SYSTEM.
- 3 Sélectionnez SETUP.
- 4 Sélectionnez PANEL.

La page Panel Setup s'affiche à l'écran.



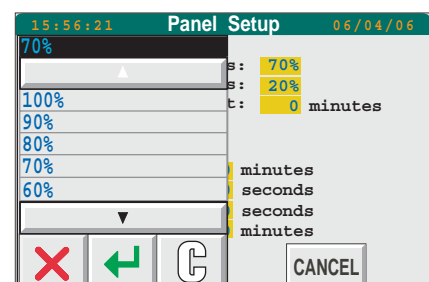
VALEURS DE LUMINOSITE DE L'AFFICHAGE

Afin de prolonger la durée de vie du rétroéclairage, il est recommandé de régler la luminosité à 70 % ou moins et d'utiliser l'économiseur d'écran si l'appareil n'est pas utilisé en permanence. Appuyez soit sur le champ Brightness ou Saver Brightness pour afficher une liste de sélection de pourcentages avec des intervalles de 10 %.

Sélectionnez la ou les valeurs requises et appuyez sur Retour.

La liste de sélection disparaît.

Pour enregistrer la sélection, appuyez sur SAVE,



4.5.5 CONFIGURATION DE L’AFFICHAGE DU PANNEAU AVANT (suite)

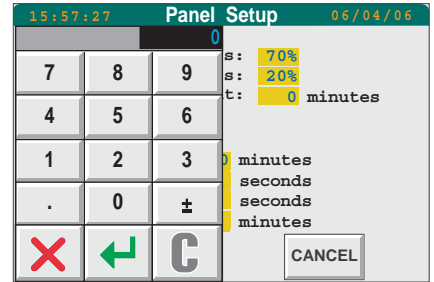
TEMPS IMPARTIS

Si vous appuyez sur n’importe quel autre champ, un clavier numérique s’affiche à l’écran pour vous permettre de saisir une nouvelle valeur pour les différents dépassements de temps impartis.

Après chaque entrée, appuyez sur Retour.

Le clavier disparaît.

Pour enregistrer la valeur, appuyez sur SAVE,



SAISIE DE DONNEES

Nota : Le réglage suivant ne s'applique qu'aux unités XGA (à grand écran).

La taille de la fenêtre de saisie de données en incrustation peut être réduite en sélectionnant “Small” pour l’élément “Data Entry”

4.6 CLONAGE D'UN APPAREIL

Le clonage d'un appareil consiste à copier des données entre appareils, en utilisant un dispositif de stockage de masse USB, afin de dupliquer les caractéristiques de l'appareil ou de l'application ou des deux.

Le clonage peut également être utilisé pour sauvegarder des données (des programmes, par exemple).

Nota :

1. Si Intellectual Property Rights Protection (IPRP) (section 4.9.1) est activé, alors les données ne peuvent être clonées que dans l'appareil original ou dans un autre appareil avec le même paramétrage IPRP.

Cette section comprend les sous-sections suivantes :

Accès à la page Clonage (Section 4.6.1)

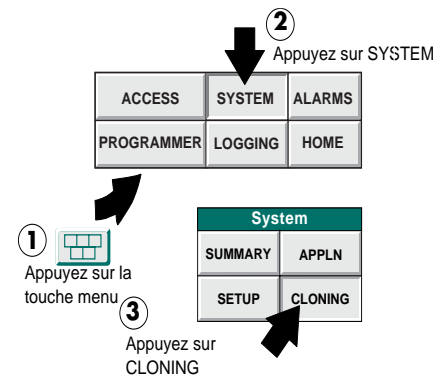
Clonage des données d'une application (Section 4.6.2)

Clonage des données système (appareil) (Section 4.6.3)

Clonage des données d'une application et des données système (clone ALL) (Section 4.6.4).

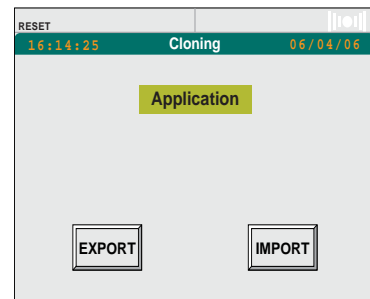
4.6.1 Accès à la page de clonage

- 1 Appuyez sur la touche Menu.
- 2 Sélectionnez SYSTEM.
- 3 Sélectionnez CLONING



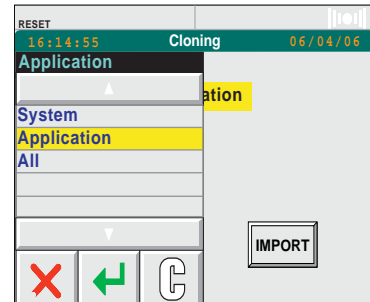
La page Cloning s'affiche.

- 4 Appuyez sur le champ Application (fond jaune).



La liste de sélection System, Application et All s'affiche à l'écran

Le champ en surbrillance ("Application" dans cet exemple) indique quel type de données a été sélectionné en dernier pour le clonage.



4.6.2 Clonage des données d'une application

Il s'agit de :

1. Exporter des données d'une application
2. Importer des données d'une application

EXPORTATION DES DONNEES D'UNE APPLICATION

Dans la page Cloning, sélectionnez Application.

La page de Cloning Application Data s'affiche avec les champs suivants décrits ci-dessous.

- 1 Control Database
- 2 SFCs (Sequential Function Charts)
- 3 Programs/Recipes
- 4 User pages
- 5 Forms
- 6 Comms Profiles

Control Database	Il s'agit de la base de données LIN de l'appareil, comprenant les types de fichiers .cpf, .dbf, .gwf, .run, .uya et .uyn.
SFC	(graphes de fonctions séquentielles "Grafsets) font partie des stratégies particulières d'un logiciel que vous ou votre entreprise avez créées pour traiter des événements, circonstances ou spécifications particulières. Il s'agit de fichiers .sdb.
Programs/Recipes	sont des programmes de points de consigne et/ou des recettes que vous avez probablement créés pour l'appareil et que vous voulez copier sur un autre appareil. Pour les recettes et programmes, il s'agit de fichiers .uys et .uyr, et de fichiers .uyb, si l'option Batch est installée.
User pages	sont des pages créées par les utilisateurs pour répondre aux spécifications de régulation propres à leur procédé. Les pages utilisateur comprennent une seule page d'accueil ou une hiérarchie de pages utilisateur avec une page d'accueil comme page de début. Il s'agit de fichiers .ofl et .pnl.
Forms	Fichiers texte qui déterminent comment générer des rapports. Il s'agit de fichiers .uyt et .uyf.
Comms Profiles	sont des paramètres qui déterminent la manière dont l'appareil communique avec d'autres appareils. Il s'agit d'un fichier .uxm.

Lorsque YES a été sélectionné pour les champs requis, les données sont exportées en appuyant sur la touche EXPORT au bas de la page.

IMPORTATION DES DONNEES D'UNE APPLICATION

Dans la page Cloning, sélectionnez IMPORT. La même page que pour l'exportation (voir ci-dessus) s'affiche à l'écran et les mêmes explications s'appliquent aux champs.

Nota :

1. Les pages utilisateur importées prennent effet immédiatement.
2. Les fichiers .pnl nécessitent que l'application soit déchargée et rechargée avant de prendre effet.
3. Les profils Comms importés nécessitent que l'application soit relancée avant de prendre effet.

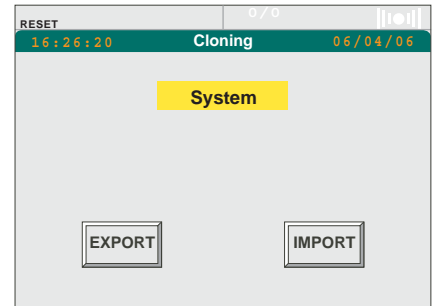
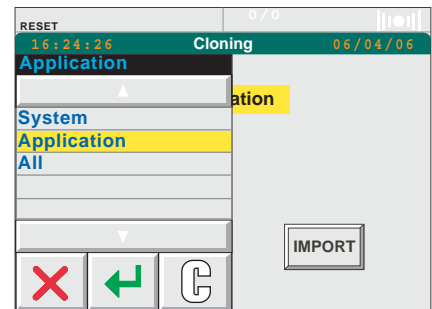
4.6.3 Clonage des données système (appareil)

SELECTION DE DONNEES SYSTEME

Dans la page Cloning, qui affiche la liste de sélection System, Application et All, sélectionnez System

Appuyez sur Retour

La page Cloning confirme la sélection.

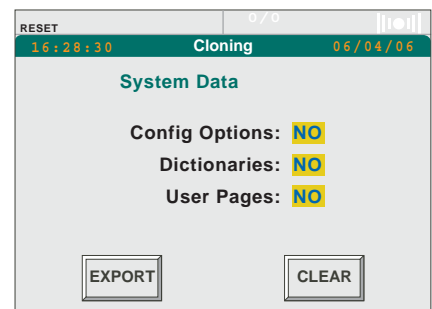


EXPORTATION DE DONNEES SYSTEME

Sélectionnez EXPORT.

La page System Data Cloning affiche les trois champs suivants, décrits ci-dessous :

1. Config Options
2. Dictionaries
3. User Pages



Config Options comprennent : la stratégie de démarrage, les paramètres d’affichage, les paramètres de communication et la langue utilisée. Il s’agit en gros de vos préférences d’exploitation de l’appareil. Si l’option Auditor pack est activée, Security Access (si l’unité est un Access System Master), Network Audit Trail Setup et Signature Setup sont également présents.

Dictionaries sont des éléments qui font partie de la personnalisation de l’appareil (voir chapitre 5 du présent manuel).

User pages font également partie de la personnalisation.

Nota : Si Access est sélectionné, les données exportées doivent être importées dans l’unité de destination dans les 60 minutes de l’heure d’exportation.

IMPORTATION DE DONNEES SYSTEME

Les options de configuration importées ne prennent effet qu’au moment de la mise sous tension suivante. Les Dictionnaires ne prennent effet qu’au moment de la mise sous tension suivante ou au cours d’une nouvelle modification des préférences.

Dans la page Cloning, sélectionnez IMPORT. La même page que pour l’exportation (voir ci-dessus) s’affiche à l’écran et les mêmes explications s’appliquent aux champs.

Nota : Un appareil ne peut importer les données d’accès que si elles ont été exportées par l’unité source dans les 60 minutes qui précèdent.

4.6.4 Clonage des données d'une application et système (ALL)

Dans la page Cloning, sélectionnez ALL.

Les procédures sont ensuite similaires à celles des sections [4.6.2.](#) and [4.6.3.](#)

4.7 GESTIONNAIRE DE FICHIERS

Le gestionnaire de fichiers permet de copier des fichiers de la mémoire flash interne sur un lecteur USB ou sur un autre appareil en réseau. Il permet de supprimer des fichiers dans la mémoire interne (à l'exception du lecteur "H" - l'archive interne). Comme le montrent les figures ci-dessous, toutes les applications doivent être arrêtées et déchargées avant que vous ne puissiez accéder au gestionnaire de fichiers.

4.7.1 Arrêt de l'application

La figure 4.7.1 montre les touches nécessaires pour l'arrêt de l'application.

4.7.2 Appel du gestionnaire de fichiers

Une fois l'application arrêtée, elle peut être déchargée et vous pouvez appeler le gestionnaire de fichiers depuis le menu déroulant "Maintenance", voir figure 4.7.2.

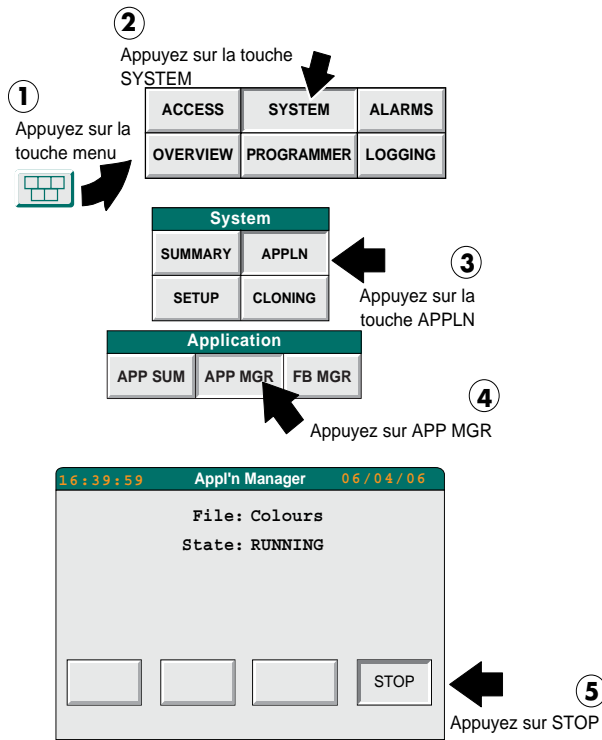


Figure 4.7.1 Arrêt de l'application

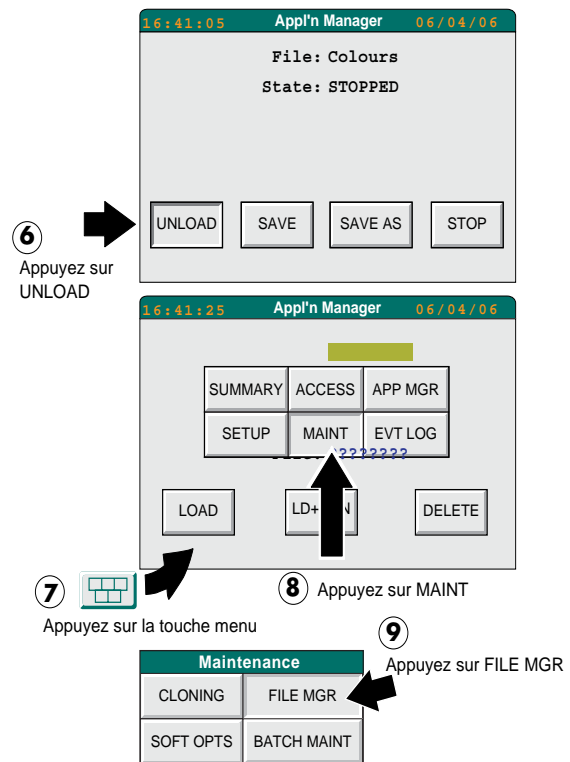


Figure 4.7.2 Appel du gestionnaire de fichiers

4.7.3 Copie et suppression de fichiers

Appuyez sur le bouton “FILE MGR” dans le popup “Maintenance” pour appeler la page File Manager. Une fois la page affichée, il faut sélectionner un nom de fichier sur un lecteur, et ensuite appuyez sur les boutons-poussoirs Copy ou Delete dans le filtre sélectionné sur ce lecteur.

ATTENTION

1. Les fichiers de type **_SYSTEM.XYZ*** ne doivent pas être supprimés ou l'appareil ne fonctionnera pas correctement et adoptera la configuration usine.
2. Le fichier **_DEFAULT.OFL** ne doit pas être supprimé ou les faces avant dans la page Overview ne fonctionneront pas correctement.

*XYZ peut être n'importe quel caractère de l'extension du fichier.

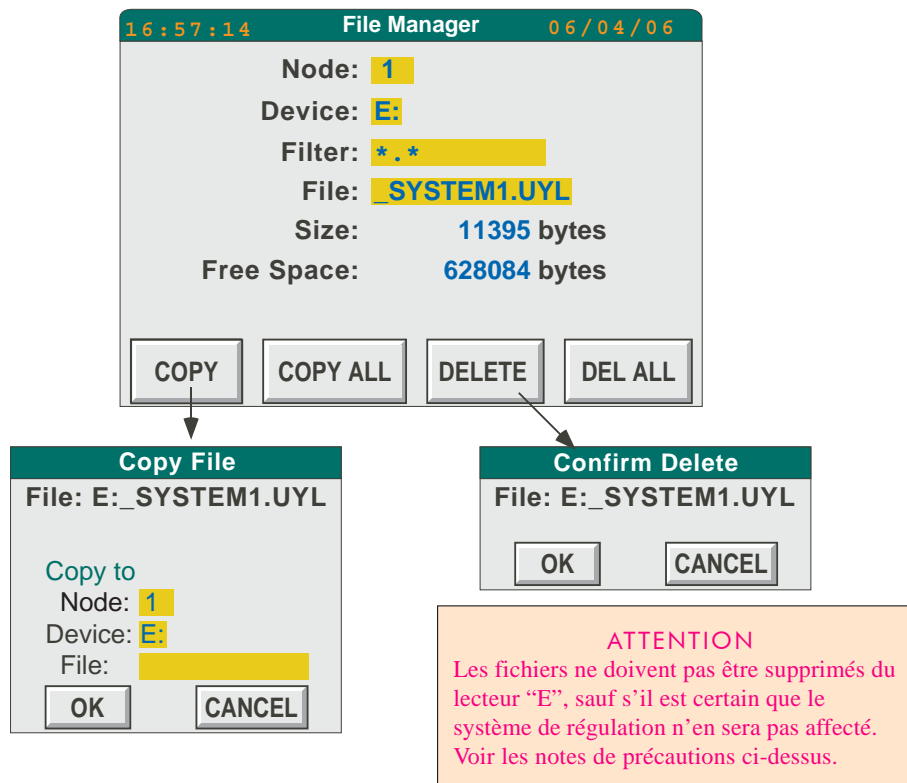


Figure 4.7.3 Copier et supprimer

Node	Uniquement pour les systèmes ELIN, le chiffre (décimal) du nœud LIN auquel vous voulez accéder
Device	Sélectionnable comme E (mémoire flash interne) ou si les lecteurs suivants sont installés : B (dispositif de stockage de masse USB) ou H (archive interne).
Filter	Permet de limiter l’affichage des fichiers à certains types de fichiers. Par exemple, *.* affiche tous les fichiers, tandis que *.DBF n’affiche que les fichiers dont l’extension est .DBF. Voir ‘File’ ci-dessous.
File	Appuyez sur cette zone pour afficher une liste déroulante de fichiers, vous pouvez en sélectionner un à la fois pour le copier ou le supprimer. L’étendue des fichiers affichés peut être limitée en saisissant un filtre d’affichage pour limiter la liste déroulante à certains noms ou types de fichiers.
Size	Affiche la taille du fichier sélectionné.
Free space	Affiche l’espace disponible sur le lecteur/disque sélectionné.

4.7.4 Rechargement de l'application

Appuyez sur la touche Menu et ensuite sur le bouton APP MGR dans le popup pour revenir à la page Application Manager, qui permet de sélectionner un fichier d'application. Une fois le fichier sélectionné, appuyez sur la touche LOAD, puis sur la touche START ou LD + RUN pour revenir au fonctionnement normal de l'appareil.

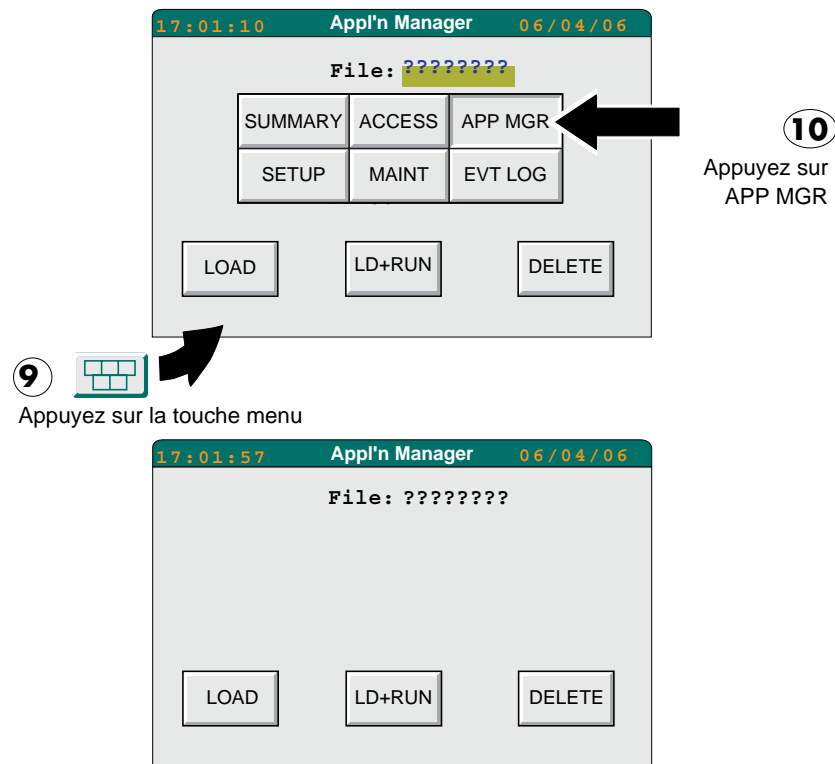


Figure 4.7.4 Réaffichage de la page Application Manager

4.8 GESTION DES RECETTES

4.8.1 Création de fichiers de recette

Un fichier de recette vierge (c'est-à-dire, un fichier de recette sans aucune valeur) peut être créé dans la page fichier de recette. L'éditeur de recettes peut alors être utilisé pour ajouter des valeurs.

4.8.2 Modification des recettes

L'éditeur de recettes est appelé en appuyant sur la touche "EDIT" du menu recette.

Nota : Pour les unités équipées de l'option Auditor, une recette modifiée doit être enregistrée avant de pouvoir être téléchargée.

AJOUTER UNE LIGNE DE RECETTE

Si une ligne libre est disponible, vous pouvez ajouter une nouvelle ligne en appuyant sur le bouton "ADD LINE". (Il faudra peut-être appuyer une ou plusieurs fois sur la touche Option pour afficher ce bouton). Une fois ajoutée, vous pouvez appuyer sur la cellule RCP (recette) dans la partie supérieure gauche de l'écran pour modifier le nom de la ligne sélectionnée.

4.8.2 MODIFICATION DES RECETTES (suite)

AJOUTER UNE VARIABLE

Vous pouvez ajouter une nouvelle variable, en appuyant sur la cellule dans la colonne la plus à gauche (RCP), qui se trouve immédiatement au dessus de la cellule où la nouvelle variable doit apparaître. Un menu de Propriétés s'affiche qui permet de saisir le nom de la variable et les références du repère.

Nota : Les variables sont exécutées de haut en bas, l'ordre d'apparition des variables peut donc être important.

Pour ajouter la première variable, appuyez sur la cellule RCP, et ensuite sur la touche INSERT dans le menu en incrustation. Le nom et les références de repère de la variable peuvent alors être saisis. Le cas échéant, les valeurs Capture et Monitor peuvent également être modifiées. Le champ Verify permet à l'utilisateur d'activer ou de désactiver la vérification (Yes ou No). Si No est sélectionné, la variable ne sera pas vérifiée au cours du téléchargement pour s'assurer que la valeur est écrite correctement. "No" est utilisé par exemple lorsqu'une variable se réinitialise ou évolue

La figure 4.8.2a montre une boîte de dialogue de propriétés type.

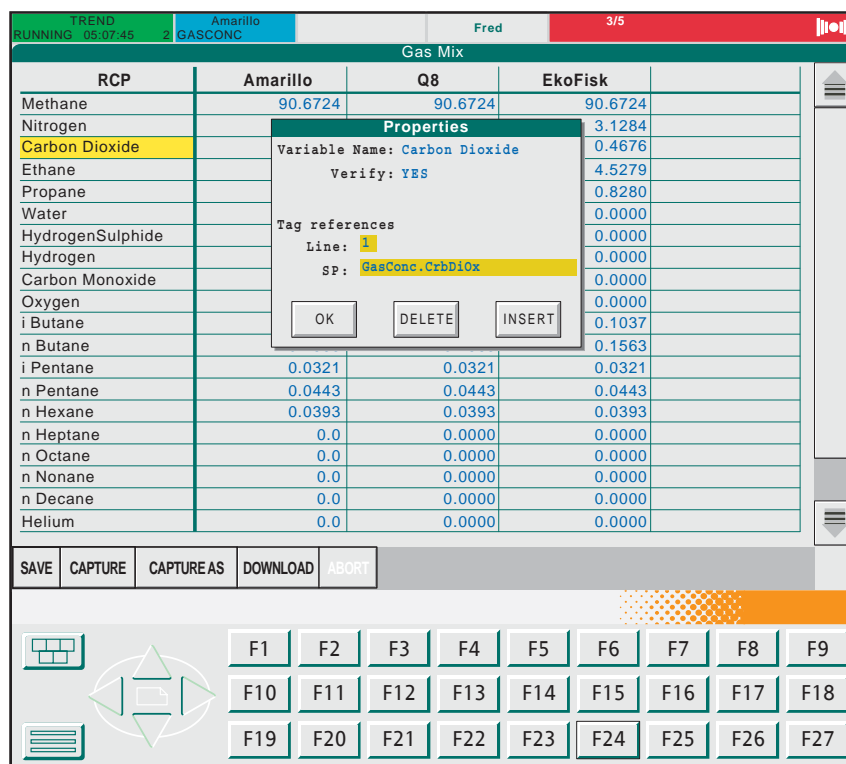


Figure 4.8.2a Boîte de dialogue Propriétés

REFERENCES DES REPERES

Appuyez sur une variable dans la colonne RCP pour appeler le menu Propriétés. Ce menu permet de modifier le nom de la variable, les références des repères et l'option de vérification.

VALEUR DE RECETTE

Appuyez sur une valeur dans la colonne recette pour pouvoir saisir une nouvelle valeur.

AJOUTER UNE RECETTE

Pour ajouter une nouvelle recette, sélectionnez une recette existante comme modèle et appuyez sur le nom de la recette. Sélectionnez NEW dans la boîte de dialogue qui s'affiche. La nouvelle recette prend les valeurs du modèle, qui peuvent être modifiées, si nécessaire.

SUPPRESSION DE RECETTES

Appuyez sur le nom de la recette (en haut de la colonne), et sélectionnez ensuite DELETE dans la boîte de dialogue en incrustation.

4.8.2 MODIFICATION DES RECETTES (suite)

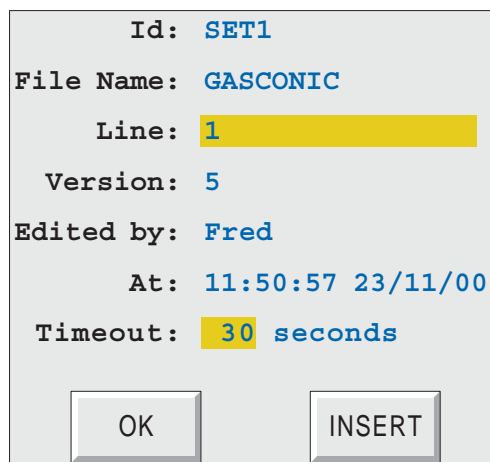
ENREGISTREMENT DES RECETTES

Pour enregistrer les modifications dans le fichier, sélectionnez le bouton SAVE. Pour faire une copie du fichier, appuyez sur SAVE AS.

PROPRIETES DES FICHIERS DE RECETTE

Si vous appuyez sur la cellule RCP, la boîte de dialogue des propriétés fichier de recette s'affiche. La boîte de dialogue indique le nom du fichier de recette et la ligne sélectionnée, ainsi que les détails des modifications précédentes. Le champ version est incrémenté, à chaque fois que le fichier est sauvegardé.

Un champ de temps imparti modifiable permet de saisir une valeur pour affecter un temps imparti au téléchargement d'une recette.



Id: SET1
File Name: GASCONIC
Line: 1
Version: 5
Edited by: Fred
At: 11:50:57 23/11/00
Timeout: 30 seconds

OK INSERT

Figure 4.8.2b Boîte Propriétés des fichiers de recette

4.8.3 Acquisition d'une recette

Un fichier de recette étant chargé et une recette sélectionnée, il est possible d'acquérir des valeurs réelles de l'application qui tourne pour les afficher dans le superviseur de recette (dans la colonne "Capture" si disponible ou dans la colonne SP (valeurs réelles)).

Si vous appuyez sur le bouton CAPTURE dans la page de supervision, les valeurs existantes de la recette sélectionnée sont écrasées. CAPTURE AS, crée une nouvelle recette avec les valeurs acquises.

Une fois les valeurs acquises, celles-ci peuvent être modifiées, si nécessaire, dans la page de modification des recettes.

4.9 FONCTIONS OEM

4.9.1 Intellectual Property Right Protection (IPRP)

La fonction IPRP permet, par exemple, aux OEM d'empêcher la copie non autorisée de fichiers d'application. Pour déterminer si une fonction est activée, affichez la page d'options du logiciel (section 2.1.3).

Si IPRP est activé :

1. Les fichiers sur le lecteur E: le lecteur ne peut être copié de l'appareil sur la clé de mémoire USB (si installée) ou sur le réseau (ELIN ou FTP).
2. Tous les fichiers sur le lecteur E: peuvent être modifiés en utilisant les fonctions normales de l'interface utilisateur.
3. De nouveaux fichiers peuvent être ajoutés au lecteur E : mais il ne peuvent être copiés de l'appareil.
4. Les fichiers existants peuvent être écrasés par de nouveaux fichiers ayant le même nom sur un réseau.
5. Les fichiers sont "cryptés" lorsqu'ils sont clonés dans l'appareil, les fichiers clonés ne peuvent donc être utilisés que sur l'appareil source ou sur un autre appareil avec le même mot de passe IPRP (voir ci-dessous).

MODIFICATION DES VALEURS IPRP

La procédure pour modifier les valeurs IPRP est de créer un fichier texte, de le copier dans le lecteur E: et ensuite de mettre l'appareil hors tension et de le remettre sous tension.

Le fichier texte doit être appelé `_OEM.TXT` et comprend une seule ligne contenant des éléments séparés par des virgules comme suit :

```
OEM,1,current password,new password,enable/disable
```

Où les éléments sont définis comme suit :

OEM	Chaîne de texte invariable.
1	Valeur invariable.
Current password	Le mot de passe actuel. Au départ usine, il s'agit de : _OEM_OEM
New password	Si le mot de passe actuel est mal saisi, le fichier est ignoré. Le nouveau mot de passe requis de huit caractères maximum. Si laissé vierge, le mot de passe reste inchangé.
Enable/disable	0 = IPRP désactivé (off); 1 = IPRP activé (on). Si laissé vierge, la valeur reste inchangée.

Par exemple, pour modifier le mot de passe par défaut en "Richard1" et activer l'IPRP, le contenu du fichier doit être le suivant :

```
OEM,1,_OEM_OEM,Richard1,1
```

Nota : Les caractères d'espace sont inclus dans le mot de passe. Les virgules ne sont pas autorisées comme caractères du mot de passe.

4.10 MAINTENANCE DES LOTS

Lorsqu'un lot est chargé, l'appareil affecte à l'id du lot un numéro de séquence (commençant à 00000001) pour pouvoir disposer d'un ID de lot unique. Ce nombre est incrémenté tout au long de la durée de vie de l'appareil pour garantir que l'ID de lot est unique dans cet appareil. Si jamais ce numéro de séquence doit être modifié, l'utilitaire BAT MAINT permet de le faire. Les raisons possibles sont le remplacement d'un appareil existant ou la réinitialisation après une phase de mise en service. Pour accéder à cet utilitaire, voir figure 4.10 ci-dessous.

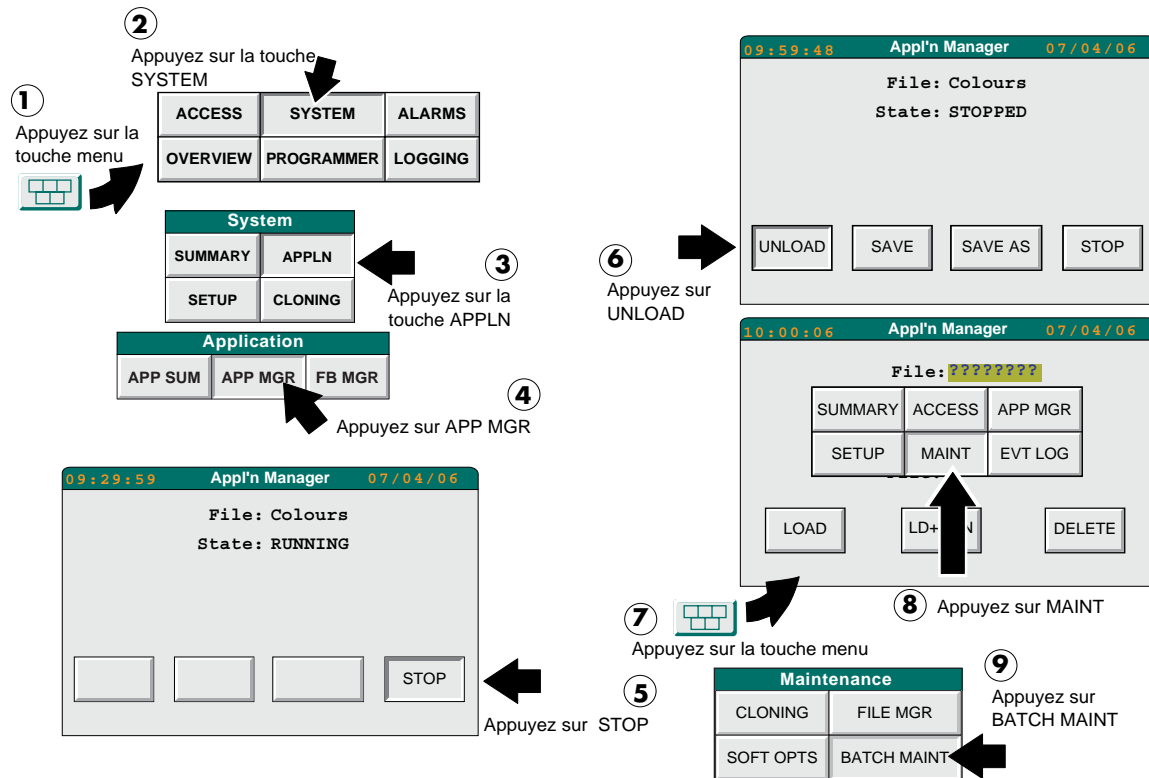


Figure 4.10 Accès à la maintenance des lots

Le numéro de séquence (ID) du lot utilisé en dernier est affiché. Vous pouvez lui affecter une nouvelle valeur (l'exécution du lot suivant incrémentera la nouvelle valeur de +1). Vous pouvez modifier l'ID, en appuyant sur la valeur Id actuelle et en saisissant la valeur requise, en utilisant le clavier en incrustation.

Cette fonctionnalité doit être utilisée avec précaution, si plusieurs fichiers de consignation avec la même ID de lot sont importés dans le logiciel Review, il considérera qu'il s'agit du **même** lot. Sauf, si c'est vraiment votre intention, tout enregistrement de lots précédents avec la même ID doivent être supprimés dans Review avant de réinitialiser l'ID.

CHAPITRE 5 : PERSONNALISATION

Le présent chapitre décrit comment personnaliser l'interface standard, et comprend les sections suivantes :

- | | |
|---------------------------------------|--|
| 5.1 Introduction | 5.9 Fichiers de feuilles |
| 5.2 Dictionnaire texte système | 5.10 Fichiers de recette |
| 5.3 Dictionnaire texte des erreurs | 5.11 Dictionnaire inscriptible |
| 5.4 Dictionnaire texte des événements | 5.12 Dictionnaire des recettes |
| 5.5 Dictionnaire texte utilisateur | 5.13 Dictionnaire des lots |
| 5.6 Dictionnaire texte programmeur | 5.14 Fichiers de lots |
| 5.7 Navigation à l'écran | 5.15 Traçabilité des modifications de la base de données |
| 5.8 Nom des bases de données | |

5.1 INTRODUCTION

Les sections 5.1 à 5.8 montrent comment remplacer les textes affichés sur l'écran de l'appareil par des textes plus appropriés à un procédé spécifique, dans une autre langue, etc.

Chacune de ces personnalisations comprend soit :

1. Le remplacement des éléments texte affichés par l'interface standard de l'appareil soit
2. La rédaction d'un nouveau texte, soit pour une version étrangère de l'interface standard que vous voulez développer soit pour vos propres écrans utilisateur.

La section 5.9 décrit comment formater des rapports. Les sections 5.10 à 5.15 décrivent comment créer ou modifier des fichiers de recette, de lots et de traçabilité des modifications de la base de données.

5.1.1 Dictionnaires

Les textes affichés se trouvent dans des fichiers appelés dictionnaires, qui sont décrits dans les sections 5.2 à 5.6 et 5.11 à 5.13 du présent chapitre. Ces fichiers de dictionnaires sont personnalisables pour les types de texte suivants :

1. [Interface standard](#), à l'exception des messages d'erreur et d'événement
2. [Messages d'erreur](#)
3. [Messages d'événement](#)
4. Les textes de toute [page utilisateur](#) (les "écrans utilisateur")
5. [Les textes du programmeur](#).
6. Les textes enregistrables (modifiables) à utiliser avec le système de lots et dans les rapports.
7. Les textes des recettes
8. Les textes des lots

Les textes de l'interface standard fournis avec l'appareil, y compris les messages d'erreur et d'événement se trouvent dans le dictionnaire texte système, dans le dictionnaire texte des erreurs et le dictionnaire texte des événements.

L'ensemble de ces trois dictionnaires constituent le fichier `_system.uyl`.

Les textes des écrans utilisateur et du programmeur n'existent pas au moment de la livraison, puisqu'ils doivent être rédigés par les utilisateurs. Ces deux dictionnaires constituent le fichier `_user.uyl`.

5.1.1 DICTIONNAIRES (suite)

NOM DU DICTIONNAIRE	NOM DU FICHIER	SYNTAXE DE L'ENREGISTREMENT
Texte système	<i>_system.uyl</i>	S<N>,<texte>
Texte des erreurs	<i>_system.uyl</i>	E<N>,<texte>
Texte des événements	<i>_system.uyl</i>	V<N>,<texte>
Texte utilisateur	<i>_user.uyl</i>	U<N>,<texte>
Texte programmeur	<i>_user.uyl</i>	P<N>,<texte>
Texte enregistrable	<i>_user.uyl</i>	W<N>,<texte initial>
Textes recette	Sans objet	Sans objet
Textes lots	Sans objet	Sans objet

où <N> est l'indice de l'enregistrement ([section 5.2.2. Structure des fichiers](#)).

La personnalisation d'un fichier .uyl existant ou la création d'un nouveau est très simple. Il suffit de modifier les fichiers sur un PC en utilisant un éditeur de texte standard (comme le bloc-notes de Windows) et de les cloner dans le Visual Supervisor, en utilisant un dispositif USB.

5.1.2 Navigation à l'écran et noms des bases de données

La navigation à l'écran ([section 5.7](#)) renvoie à la modification de la présentation (architecture) de l'interface standard. Si vous le souhaitez, vous pouvez créer une architecture entièrement nouvelle.

Les noms des bases de données ([section 5.8](#)) renvoient à la modification des noms des blocs de fonction, des alarmes et éléments appelés énumérations, qui sont en général des variables booléennes à deux états comme ON/OFF (ACTIVE/DESACTIVE) et TRUE/FALSE (VRAI/FAUX).

5.2 DICTIONNAIRE TEXTE SYSTEME

Le dictionnaire texte système contient tout le texte affiché par l'interface standard de l'appareil, à l'exception des :

- 1 [Messages d'erreur](#)
- 2 [Messages d'événement](#)
- 3 Noms des types de segment et texte dans les menus et en-têtes de colonnes.

Les messages d'erreur et d'événement se trouvent dans des dictionnaires distincts et peuvent être personnalisés grâce à eux.

Les commandes, noms des types de segments et le texte des menus et en-têtes de colonnes se trouvent ailleurs et ne peuvent être personnalisés.

Lorsque vous personnalisez le dictionnaire système, vous pouvez :

- 1 remplacer tout élément texte par un texte spécifique à votre activité industrielle ou à votre application et/ou
- 2 localiser le logiciel en créant de nouveaux dictionnaires pour dix langues maximum

5.2.1 Structure des fichiers

Les entrées du dictionnaire texte système de la [section 5.2.4](#), sont présentées dans des colonnes avec les en-têtes suivants :

N°	CONTEXTE	CLASSE	MAXI	TEXTE
N°	Représente le NUMERO DE REFERENCE			
CONTEXTE	Décrit l'application à laquelle renvoie le texte. Par exemple, STARTUP, COMMS ou CLOCK.			
CLASSE	Décrit le type de texte. Par exemple, titre d'une boîte de dialogue, texte d'un bouton-poussoir ou message d'erreur.			
MAX	est la longueur maximale admissible du texte de remplacement, en nombre de caractères.			
TEXT	est le texte par défaut à la livraison de l'appareil pour cette rubrique.			

5.2.2 Remplacement du texte système

Le dictionnaire texte système se trouve dans le fichier *_system.uyl*. Voir les entrées de ce fichier à la section 5.2.4 :

1. Recherchez le texte que vous voulez remplacer (trouvez d'abord son contexte, puis sa classe et enfin, le texte proprement dit)
2. Notez son indice
3. Saisissez l'indice, puis le nouveau texte, en respectant la syntaxe suivante : S<N>, <texte>

où :

<N> est le numéro de référence de l'enregistrement que vous voulez modifier

<texte> est le texte de substitution.

Par exemple, S12,Display error.

Si un élément texte n'est pas remplacé dans le fichier .uyl, c'est la version du fichier ROM qui sera utilisée.

5.2.3 Création de versions en langues étrangères

Pour chaque langue que vous voulez proposer, il faut créer un fichier appelé *_system<n>.uyl*, en respectant la même syntaxe que ci-dessus. La variable <n> pour chaque nom de fichier définit la langue étrangère particulière, en prenant une valeur entière de 0 à 9 maximum, une valeur pour chaque langue que vous voulez proposer. C'est vous qui décidez de la correspondance entre la langue et l'entier.

Par exemple, le fichier qui contient les termes anglais peut être le fichier appelé *_system0.uyl* avec un enregistrement type S2,FILE UPDATE.

5.2.4 Dictionnaire

A la livraison du Visual Supervisor, le contenu du dictionnaire texte système (abrégé) est identique à ce qui est indiqué ci-après.

Nota :

1. Eléments où ' : ' est le caractère final ont toujours un espace après ' : ' pour des raisons de formatage
 2. Les caractères à espace en-tête sont de poids fort
 3. Tout caractère imprimable du jeu de caractères Unicode Latin-1 peut être utilisé.
-

5.2.4 DICTIONNAIRES (suite)

N°	CONTEXTE	CLASSE	MAXI	TEXTE
1	GLOBAL	BUTTON_TEXT	12	OK
2	OIFL	DIALOG_TITLE	28	FILE UPDATE
3	OIFL	DIALOG_TEXT	80	The User Page file has changed. The panel system will now reload.
4	GLOBAL	HIDE_CHAR	1	
5	GLOBAL	UPDATE_ERROR	1	
6	GLOBAL	DISP_ERROR	1	
12	OIFL	OIFL_ERROR	20	OIFL ERROR
13	OIFL	OIFL_ERROR	20	BAD FILE
14	OIFL	OIFL_ERROR	20	BAD LINE
15	OIFL	OIFL_ERROR	20	BAD EOF
16	OIFL	OIFL_ERROR	20	MEMORY
17	OIFL	OIFL_ERROR	20	SYNTAX
18	OIFL	OIFL_ERROR	20	RANGE
19	OIFL	OIFL_ERROR	20	NAME
20	OIFL	OIFL_ERROR	20	DICTIONARY
21	OIFL	OIFL_ERROR	20	TYPE
22	OIFL	OIFL_ERROR	20	ACTION
31	ALMMENU	MENU_TITLE	16	Alarms
32	ALMMENU	LEGEND	11	ALARMS
33	ALMMENU	LEGEND	11	ACK
34	ALMMENU	LEGEND	11	ACK ALL
35	ALMMENU	LEGEND	11	HISTORY
36	ALMMENU	LEGEND	11	SUMMARY
37	ALMMENU	DIALOG_TEXT	80	This will acknowledge every alarm.
38	ALMMENU	BUTTON_TEXT	12	OK
39	ALMMENU	BUTTON_TEXT	12	CANCEL
40	ALMMENU	LEGEND	11	ABORT
41	ALH	PAGE_TITLE	20	Alarm History
42	ALH	LEGEND	11	ALM HIST
43	ALH	ALH_TITLE	8	TYPE
44	ALH	ALH_TITLE	8	ACTIVE
45	ALH	ALH_TITLE	8	CLEAR
46	ALH	LEGEND	11	FILTER
47	ALH	ALH_FILTER	8	= ALL
48	ALH	ALH_FILTER	8	= ALARMS
49	ALH	ALH_FILTER	8	= AREA
50	ALH	ALH_FILTER	8	= GROUP
51	ALH	ALH_FILTER	8	= BLOCK
52	ALH	ALH_FILTER	8	= EVENTS
53	ALH	ALH_FILTER	8	= SYSTEM
54	ALH	DIALOG_TEXT	80	This will acknowledge every alarm under the selected filter.
56	ALH	ALH_TITLE	8	ACK
57	ALH	PAGE_TITLE	20	Alarm summary
59	ALH	ALH_FILTER	8	=MSGS
61	ALMMENU	PAGE_TITLE	20	Add Note
62	ALMMENU	LEGEND	11	NOTE
63	ALMMENU	INTRO	64	Adds a Note to the Alarm History list.
64	ALMMENU	ITEM_TITLE	16	Your note:

5.2.4 DICTIONNAIRES (suite)

N°	Contexte	Classe	Maxi	Texte
66	ALMMENU	LEGEND	11	LOG
67	ALH	PAGE_TITLE	20	Event Log
68	ALMMENU	LEGEND	11	EVT LOG
71	ALMMENU	PAGE_TITLE	20	Alarm Archive
72	ALMMENU	LEGEND	11	ARCHIVE
73	ALMMENU	INTRO	64	Archive to disk the alarm history
74	ALMMENU	DIALOGUE_TITLE	28	Acknowledging All Cached Block Alarms
75	ALMMENU	ITEM_TITLE	16	Remaining:
76	ALMMENU	ITEM_TITLE	16	Block:
77	PRINTER	ALM_TYPE	3	ACK
78	PRINTER	ALM_TYPE	3	ACT
79	PRINTER	ALM_TYPE	3	CLR
90	APPMGR	DIALOG_TITLE	28	Load Error
91	FATAL	FATAL_ERROR	20	No cold/hot start
92	FATAL	FATAL_ERROR	20	No hot start
93	FATAL	FATAL_ERROR	20	No cold start
94	SYSTEM	DIALOG_TITLE	28	Missing template libraries
101	MONTH	MONTH	3	Jan
102	MONTH	MONTH	3	Feb
103	MONTH	MONTH	3	Mar
104	MONTH	MONTH	3	Apr
105	MONTH	MONTH	3	May
106	MONTH	MONTH	3	Jun
107	MONTH	MONTH	3	Jul
108	MONTH	MONTH	3	Aug
109	MONTH	MONTH	3	Sep
110	MONTH	MONTH	3	Oct
111	MONTH	MONTH	3	Nov
112	MONTH	MONTH	3	Dec
113	ALH	DATE POOR CHAR	1	*
114	ALH	TIME POOR CHAR	1	*
120	GLOBAL	BUTTON_TEXT	12	OK
121	GLOBAL	BUTTON_TEXT	12	OK ALL
122	GLOBAL	BUTTON_TEXT	12	CANCEL
123	GLOBAL	BUTTON_TEXT	12	ABORT
124	GLOBAL	BUTTON_TEXT	12	SKIP
125	GLOBAL	BUTTON_TEXT	12	SAVE
126	GLOBAL	BUTTON_TEXT	12	ERROR
127	GLOBAL	SYSSUM_ITEM	8	<NONE>
128	GLOBAL	BUTTON_TEXT	12	NO
129	GLOBAL	BUTTON_TEXT	12	YES
130	SYSMENU	MENU_TITLE	16	System
131	SYSMENU	LEGEND	11	SYSTEM
132	SYSSUM	PAGE_TITLE	20	System Summary
133	SYSSUM	LEGEND	11	SUMMARY
134	SYSSUM	ITEM_TITLE	18	Appareil type:
136	SYSSUM	ITEM_TITLE	18	Touch/keypad:
137	SYSSUM	ITEM_TITLE	18	Firmware:

5.2.4 DICTIONNAIRES (suite)

N°	Contexte	Classe	Maxi	Texte
138	SYSSUM	ITEM_TITLE	18	Media:
139	SYSSUM	ITEM_TITLE	18	Option cards:
140	SYSSUM	SYSSUM_ITEM	8	Eycon-10, or Eycon-20 according to model
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	KEYPAD
154	SYSSUM	SYSSUM_ITEM	8	MBytes
157	SYSSUM	ITEM_TITLE	8	Internal Archive:
158	SYSSUM	SYSSUM_ITEM	8	IDE
159	SYSSUM	ITEM_TITLE	18	USB(Bulk)
160	SYSSUM	PARA	20	Software options
163	SYSSUM	SYSSUM_ITEM	8	ETHERNET
166	SYSSUM	SYSSUM_ITEM	8	Report
167	SYSSUM	SYSSUM_ITEM	8	Recipe
168	SYSSUM	ITEM_TITLE	18	Reader:
169	SYSSUM	ITEM_TITLE	18	Batch:
170	APPSUM	PAGE_TITLE	20	Appl' n Summary
171	APPSUM	LEGEND	11	APP SUM
172	APPSUM	ITEM_TITLE	16	Application:
173	APPSUM	ITEM_TITLE	16	Machine State:
174	APPSUM	PARA	24	Memory Usage
180	APPSUM	APPSUM_STATE	10	OFF
181	APPSUM	APPSUM_STATE	10	RESET
182	APPSUM	APPSUM_STATE	10	IDLE
183	APPSUM	APPSUM_STATE	10	RUNNING
184	APPSUM	APPSUM_STATE	10	STOPPED
185	APPSUM	APPSUM_STATE	10	ERROR
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	Startup Strategy
201	STARTUP	LEGEND	11	STARTUP
202	STARTUP	ITEM_TITLE	18	Hot Start:
203	STARTUP	ITEM_TITLE	18	Warm Start:
204	STARTUP	ITEM_TITLE	18	Cold Start:
205	STARTUP	ITEM_TITLE	18	Startup State:
206	STARTUP	ITEM_TITLE	18	Hot-start time:
207	STARTUP	ITEM_TITLE	18	Brown-out time:
220	COMMS	PAGE_TITLE	20	Comms Setup
221	COMMS	LEGEND	18	COMMS
222	COMMS	DIALOG_TEXT	80	The settings specified are invalid.
223	COMMS	DIALOG_TITLE	28	Hardware check
224	COMMS	DIALOG_TEXT	80	IMPORTANT: Ensure comms cables are unplugged before pressing 'OK' to continue.

5.2.4 DICTIONNAIRES (suite)

N°	Contexte	Classe	Maxi	Texte
228	COMMS	COMMS_ITEM	8	Ethernet
240	COMMS	COMMS_ATTR	9	PORT
241	COMMS	COMMS_ATTR	9	Hardware
242	COMMS	COMMS_ATTR	9	Protocol
243	COMMS	COMMS_ATTR	9	Node No.
244	COMMS	COMMS_ATTR	9	Baud
245	COMMS	COMMS_ATTR	9	Parity
246	COMMS	COMMS_ATTR	9	Data Bits
247	COMMS	COMMS_ATTR	9	Stop Bits
248	COMMS	COMMS_ATTR	9	Timeout
249	COMMS	COMMS_ATTR	9	Talk Thru
251	COMMS	COMMS_ITEM	8	None
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	NONE
262	COMMS	COMMS_ITEM	8	EVEN
263	COMMS	COMMS_ITEM	8	ODD
266	COMMS	COMMS_ITEM	8	RS422
267	COMMS	COMMS_ITEM	8	RS485
270	CLOCK	PAGE_TITLE	20	Clock Setup
271	CLOCK	LEGEND	11	CLOCK
272	CLOCK	ITEM_TITLE	16	Date:
273	CLOCK	ITEM_TITLE	16	Time:
274	CLOCK	BUTTON_TEXT	12	SET
275	CLOCK	BUTTON_TEXT	12	Hr +1
276	CLOCK	BUTTON_TEXT	12	Hr -1
277	CLOCK	INTRO	64	Clock configured as master
278	CLOCK	INTRO	64	Clock configured as slave
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 Protection:
289	SYSSUM	SYSSUM_ITEM	8	Auditor:
290	INTERNAT	PAGE_TITLE	20	Internationalise
291	INTERNAT	LEGEND	11	INTERNAT
292	INTERNAT	ITEM_TITLE	14	Language:
293	INTERNAT	ITEM_TITLE	14	Date Format:
294	INTERNAT	ITEM_TITLE	14	Time Format:
295	INTERNAT	ITEM_TITLE	14	Duration Fmt:
296	INTERNAT	BUTTON_TEXT	12	CHANGE
300	INTERNAT	LANGUAGE	12	English
301	INTERNAT	LANGUAGE	12	French
302	INTERNAT	LANGUAGE	12	German
303	INTERNAT	LANGUAGE	12	Italian
304	INTERNAT	LANGUAGE	12	Spanish
305	INTERNAT	LANGUAGE	12	Lang_5
306	INTERNAT	LANGUAGE	12	Lang_6
307	INTERNAT	LANGUAGE	12	Lang_7
308	INTERNAT	LANGUAGE	12	Lang_8
309	INTERNAT	LANGUAGE	16	Portuguese

5.2.4 DICTIONNAIRES (suite)

N°	Contexte	Classe	Maxi	Texte
310	PANEL	PAGE_TITLE	20	Panel Setup
311	PANEL	LEGEND	11	PANEL
312	PANEL	PARA	24	BACK-LIGHT
313	PANEL	ITEM_TITLE	32	Brightness:
314	PANEL	ITEM_TITLE	32	Saver brightness:
315	PANEL	ITEM_TITLE	32	Timeout:
316	PANEL	PARA	24	PAGE TIMEOUTS
317	PANEL	ITEM_TITLE	32	Home:
318	PANEL	ITEM_TITLE	32	Pop-up:
319	PANEL	ITEM_TITLE	32	Data Entry:
320	PANEL	ITEM_UNITS	9	minutes
321	PANEL	ITEM_UNITS	9	seconds
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	This item allows an access level timeout to be entered (Section 4.5.5.3). If a non-zero value is entered, then the Access level will return to 'Locked' whenever the time between screen presses is greater than the timeout period.
332	PANEL	ITEM_TITLE	16	SIZES
333	PANEL	ITEM	16	Standard
334	PANEL	ITEM	26	Small
339	PANEL	ITEM_UNITS	9	days
340	FILEMGR	BUTTON_TEXT	12	COPY ALL
341	FILEMGR	PAGE_TITLE	20	Copy Files
342	FILEMGR	BUTTON_TEXT	16	DEL ALL
343	FILEMGR	PAGE_TITLE	20	Confirm Delete All
344	FILEMGR	ITEM_FILE	16	Files:
360	ACCESS	PAGE_TITLE	20	Security Access
361	ACCESS	LEGEND	11	ACCESS
362	ACCESS	INTRO	64	Enter required level and password, then CHANGE
363	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Current Level:
364	ACCESS	ITEM_TITLE	18	New Level:
365	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Password:
366	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	CHANGE
367	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	PASSWDS
368	ACCESS	PAGE_TITLE	20	Passwords
369	ACCESS	PAGE_TITLE	28	Confirm Password
370	ACCESS	INTRO	64	Please re-enter top-level password:
371	ACCESS	ACCESS_LEVEL	10	LOCKED
372	ACCESS	ACCESS_LEVEL	10	OPERATOR
373	ACCESS	ACCESS_LEVEL	10	COMMISSION
374	ACCESS	ACCESS_LEVEL	10	ENGINEER
375	ACCESS	ACCESS_LEVEL	10	ADMIN

5.2.4 DICTIONNAIRES (suite)

N°	Contexte	Classe	Maxi	Texte
380	APPMGR	PAGE_TITLE	20	Appl'n Manager
381	APPMGR	LEGEND	11	APP MGR
382	APPMGR	ITEM_TITLE	16	File:
383	APPMGR	ITEM_TITLE	16	State:
384	APPMGR	BUTTON_TEXT	12	LOAD
385	APPMGR	BUTTON_TEXT	12	LD+RUN
386	APPMGR	BUTTON_TEXT	12	UNLOAD
387	APPMGR	BUTTON_TEXT	12	SAVE
388	APPMGR	BUTTON_TEXT	12	SAVE AS
389	APPMGR	BUTTON_TEXT	12	DELETE
390	APPMGR	BUTTON_TEXT	12	STOP
391	APPMGR	BUTTON_TEXT	12	START
392	APPMGR	DIALOG_TITLE	28	Confirm Delete
393	APPMGR	MESSAGE	128	Application management is already in progress elsewhere
394	APPMGR	DIALOG_TITLE	28	Saving
396	APPMENU	MENU_TITLE	16	Application
397	APPMENU	LEGEND	11	APPLN
398	SETMENU	MENU_TITLE	16	Setup
399	SETMENU	LEGEND	11	SETUP
400	SPP	SPP_STATUS	8	RESET
401	SPP	SPP_STATUS	8	LOADING
402	SPP	SPP_STATUS	8	PRE_RUN
403	SPP	SPP_STATUS	8	RUNNING
404	SPP	SPP_STATUS	8	HELD
405	SPP	SPP_STATUS	8	HELDBACK
406	SPP	SPP_STATUS	8	COMPLETE
407	SPP	SPP_STATUS	8	IDLE
408	SPP	SPP_STATUS	8	POST_RUN
409	SPP	SPP_STATUS	8	ERROR
410	SPP	SPP_FP_VALUE	8	CLOSED
411	SPP	SPP_FP_VALUE	8	OPEN
412	SPP	ITEM_TITLE	16	Segment:
413	SPP	ITEM_TITLE	16	Setpoint:
414	SPP	ITEM_TITLE	16	Ramp at:
415	SPP	ITEM_TITLE	16	to:
416	SPP	BUTTON_TEXT	12	DONE
417	SPP	PAGE_TITLE	18	Current Program
418	SPP	PARA	20	Program
419	SPP	ITEM_TITLE	16	Name:
420	SPP	ITEM_TITLE	16	Status:
421	SPP	ITEM_TITLE	16	Duration:
422	SPP	ITEM_TITLE	16	Completion:
423	SPP	ITEM_TITLE	16	Iteration:
424	SPP	Special	1	/
425	SPP	PARA	24	Segment
426	SPP	ITEM_TITLE	16	Name:
427	SPP	ITEM_TITLE	16	Time Remaining:
428	SPP	BUTTON_TEXT	12	RUN
429	SPP	BUTTON_TEXT	12	HOLD
430	SPP	BUTTON_TEXT	12	ABORT

5.2.4 DICTIONNAIRES (suite)

N°	Contexte	Classe	Maxi	Texte
431	SPP	PAGE_TITLE	20	Load/Save Program
432	SPP	ITEM_TITLE	16	File Name:
433	SPP	BUTTON_TEXT	12	LOAD
434	SPP	BUTTON_TEXT	12	SAVE
435	SPP	BUTTON_TEXT	12	SAVE AS
436	SPP	BUTTON_TEXT	12	DELETE
437	SPP	PAGE_TITLE	20	Schedule Program
438	SPP	ITEM_TITLE	17	File Name:
439	SPP	ITEM_TITLE	17	Start Date:
440	SPP	ITEM_TITLE	17	Start Time:
441	SPP	ITEM_TITLE	16	Iterations:
442	SPP	BUTTON_TEXT	12	CLEAR
443	SPP	BUTTON_TEXT	12	ACCEPT
444	SPP	SPP_CELL	18	SP
445	SPP	SPP_CELL_ABBR	8	D
446	SPP	SPP_CELL_ABBR	8	S
447	SPP	Special	2	to
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	Save As...
453	SPP	ITEM_TITLE	16	File Name:
455	SPP	DIALOG_TEXT	80	Overwriting
456	SPP	DIALOG_TITLE	28	PROGRAM SAVE
457	SPP	BUTTON_TEXT	12	OK
458	SPP	BUTTON_TEXT	12	CANCEL
459	SPP	DIALOG_TEXT	80	Deleting
460	SPP	DIALOG_TITLE	28	PROGRAM DELETE
461	SPP	BUTTON_TEXT	12	OK
462	SPP	BUTTON_TEXT	12	CANCEL
463	SPP	DIALOG_TEXT	80	File Saved
464	SPP	DIALOG_TITLE	28	PROGRAM SAVE
465	SPP	BUTTON_TEXT	12	OK
466	SPP	DIALOG_TEXT	80	Program File not found
467	SPP	DIALOG_TEXT	80	Program File too large
468	SPP	DIALOG_TEXT	80	File read error
469	SPP	DIALOG_TEXT	80	File write error
470	SPP	DIALOG_TEXT	80	Unresolved block references
471	SPP	DIALOG_TEXT	80	Program Already Running
472	SPP	DIALOG_TEXT	80	Insufficient file space
473	SPP	DIALOG_TEXT	80	Unrecognised file format
474	SPP	DIALOG_TEXT	80	Schedule already loaded
475	SPP	DIALOG_TEXT	80	Max nested subprograms limit exceeded
476	SPP	DIALOG_TITLE	28	PROGRAM LOAD/SAVE ERROR
477	SPP	BUTTON_TEXT	12	OK
478	SPP	MENU_TITLE	11	Programmer
479	SPP	LEGEND	11	MONITOR
480	SPP	LEGEND	11	PROGRAMS
481	SPP	LEGEND	11	SCHEDULE
482	SPP	LEGEND	11	PREVIEW
483	SPP	LEGEND	11	PRE-PLOT

5.2.4 DICTIONNAIRES (suite)

N°	Contexte	Classe	Maxi	Texte
484	SPP	LEGEND	11	EDIT
485	SPP	LEGEND	11	PROGRAMMER
486	SPP	SPP_FP_VALUE	8	NODATA
487	SPP	ITEM_TITLE	16	Run From:
488	SPP	ITEM_TITLE	16	Name:
489	SPP	BUTTON_TEXT	12	CANCEL
490	SPP	LEGEND	11	RUN FROM
491	SPP	BUTTON_TEXT	12	RUN
492	SPP	ITEM_TITLE	16	Duration:
493	SPP	ITEM_TITLE	16	Time Through:
494	SPP	DIALOG_TEXT	80	A program is scheduled. Continue with LOAD?
495	SPP	DIALOG_TITLE	28	LOAD PROGRAM
496	SPP	PARA	24	Current Schedule:
497	SPP	DIALOG_TITLE	28	UNSAVED EDITS
498	SPP	DIALOG_TEXT	80	This operation will result in the loss of edits which have not yet been saved.
499	SPP	DIALOG_TITLE	28	RAMP TYPE CHANGE
500	SPP	DIALOG_TEXT	80	This will require other ramp types in this segment to be changed.
501	SPP	BUTTON_TEXT	12	NEW
502	SPP	PAGE_TITLE	20	New Program
503	SPP	PAGE_TITLE	20	Load Program
504	SPP	PAGE_TITLE	20	Properties
505	SPP	SPP_HOLDBACK	8	Holdback
506	SPP	ITEM_TITLE	16	Mode:
507	SPP	ITEM_TITLE	16	Value:
508	SPP	SPP_HOLDBACK	8	NONE
509	SPP	SPP_HOLDBACK	8	LOW
510	SPP	SPP_HOLDBACK	8	HIGH
511	SPP	SPP_HOLDBACK	8	HIGH&LOW
512	SPP	ITEM_TITLE	16	Duration:
513	SPP	BUTTON_TEXT	12	INS SEG
514	SPP	BUTTON_TEXT	12	DEL SEG
515	SPP	PAGE_TITLE	20	New Segment
516	SPP	PAGE_TITLE	20	Confirm Delete
517	SPP	ITEM	16	(Continuous)
518	SPP	MESSAGE	128	Building Display, please wait
519	SPP	ITEM_TITLE	16	Type:
520	SPP	SPP_CELL	8	Dwell
521	SPP	SPP_CELL	18	Step
522	SPP	SPP_CELL	18	Ramp
523	SPP	SPP_CELL	18	Ramp@
524	SPP	SPP_CELL	18	Expressn
525	SPP	SPP_CELL	18	Servo SP
526	SPP	SPP_CELL	18	Servo PV
528	SPP	SPP_CELL	18	Dwell
529	SPP	SPP_CELL	18	Step
532	SPP	SPP_CELL	18	Expressn
536	SPP	ITEM_TITLE	20	At End:
537	SPP	SPP_AT_END	24	Indefinite Dwell
538	SPP	SPP_AT_END	24	Starting Values
539	SPP	ITEM_TITLE	16	Ref:
540	SPP	DIALOG_TEXT	80	Program Limits Exceeded

5.2.4 DICTIONNAIRES (suite)

N°	Contexte	Classe	Maxi	Texte
550	SPP	ITEM_TITLE	20	Rate Units:
551	SPP	SPP_RATE_UNITS	16	Seconds
552	SPP	SPP_RATE_UNITS	16	Minutes
553	SPP	SPP_RATE_UNITS	16	Hours
554	SPP	SPP_RATE_UNITS	16	days
555	SPP	DIALOG_TEXT	80	No program loaded
561	SPP	ITEM_TITLE	16	Id:
562	SPP	DIALOG_TEXT	80	Common Block Refs
563	SPP	ITEM_TITLE	16	Iterations:
570	SPP	BUTTON_TEXT	12	SKIP
571	SPP	BUTTON_TEXT	12	LAYOUT
572	SPP	PAGE_TITLE	20	Editor layout
573	SPP	ITEM_TITLE	16	Long SP names:
574	SPP	ITEM_TITLE	16	Segment start:
575	SPP	ITEM_TITLE	16	Segment duration:
576	SPP	ITEM_TITLE	16	Segment finish:
577	SPP	ITEM_TITLE	16	Start Time:
578	SPP	ITEM_TITLE	16	Finish Time:
590	Audit	ITEM	16	DYNAMIC
591	Audit	ITEM	16	BURST
592	Audit	ITEM	16	INITIAL
598	SIGN	BUTTON_TEXT	12	OK
599	SIGN	BUTTON_TEXT	12	CANCEL
600	SIGN	PAGE_TITLE	20	Signature
601	SIGN	PAGE_TITLE	20	Confirmation
602	SIGN	PARA	24	Authorised by
603	SIGN	ITEM_TITLE	16	Reason:
604	SIGN	PARA	24	Signed by
605	SIGN	ITEM_TITLE	16	Old Value:
606	SIGN	ITEM_TITLE	16	New Value:
607	SIGN	ITEM_TITLE	16	Confirm Action:
608	SIGN	PAGE_TITLE	20	Signature Rejected
609	SIGN	ITEM_TITLE	16	Action Result:
700	LOGGING	MENU_TITLE	16	Logging
701	LOGGING	LEGEND	11	LOGGING
702	LOGGING	LEGEND	11	MONITOR
704	LOGGING	LEGEND	11	MANAGE
705	LOGGING	LEGEND	11	GROUPS
706	LOGGING	PAGE_TITLE	20	Logging Monitor
707	LOGGING	PAGE_TITLE	20	Logging Groups
709	LOGGING	PAGE_TITLE	20	Archive Manage
711	LOGGING	ITEM_TITLE	17	File Name:
712	LOGGING	ITEM_TITLE	17	File Type:
715	LOGGING	BUTTON_TEXT	12	MONITOR
717	LOGGING	BUTTON_TEXT	12	MANAGE
718	LOGGING	BUTTON_TEXT	12	GROUPS
720	LOGGRP	MESSAGE	128	No logging groups configured
721	LOGGRP	ITEM_TITLE	17	Group Name:
722	LOGGRP	ITEM_TITLE	17	Logging:
723	LOGGRP	ITEM_TITLE	17	Archive Int:

5.2.4 DICTIONNAIRES (suite)

N°	Contexte	Classe	Maxi	Texte
725	LOGGRP	ITEM_TITLE	17	Name Type:
726	LOGGRP	PARA	24	Configuration
727	LOGGRP	ITEM_TITLE	17	Column Titles:
728	LOGGRP	ITEM_TITLE	17	Date Format:
731	LOGGRP	BUTTON_TEXT	12	SAVE
732	LOGGRP	BUTTON_TEXT	12	LOG NOW
741	LOGGING	ITEM	13	ASCII
743	LOGGING	ITEM	13	UHH
745	LOGGRP	ITEM	13	Normal
746	LOGGRP	ITEM	13	High
751	LOGGRP	ITEM	13	ON
752	LOGGRP	ITEM	13	OFF
753	LOGGRP	ITEM	13	TRIGGER
755	LOGGRP	ITEM	13	Text
758	LOGGRP	ITEM	13	Sequence
756	LOGGRP	ITEM	13	Hourly
757	LOGGRP	ITEM	13	Daily
761	LOGGRP	ITEM	13	Date Time
762	LOGGRP	ITEM	13	Spreadsheet
763	LOGGRP	ITEM	13	Integer
764	LOGGRP	ITEM	13	Duration
765	LOGGRP	ITEM	13	Days
766	LOGGRP	ITEM	13	DHMS
767	LOGGRP	ITEM	13	Present
768	LOGGRP	ITEM	13	Absent
770	LOGAMAN	ITEM	16	Files Exported:
771	LOGAMAN	ITEM	16	Files Skipped:
772	LOGAMAN	ITEM	16	Page Locked:
773	LOGAMAN	DIALOGUE_TITLE	28	Archive Manager Export
774	LOGAMAN	DIALOG_TEXT	80	Complete. Device may now be removed.
775	LOGAMAN	DIALOG_TEXT	90	Do you wish to skip ALL duplicate files, i.e. never overwrite files on the export device?
776	LOGAMAN	DIALOG_TEXT	80	Export device is full. Replace device and press OK to continue.
777	LOGAMAN	BUTTON_TEXT	12	EXPORT ALL
778	LOGAMAN	ITEM	16	Export device:
779	LOGGING	ITEM_UNITS	9	Bytes
780	LOGGING	ITEM_UNITS	9	KBytes
781	LOGMON	ITEM_TITLE	16	Media Size:
782	LOGMON	ITEM_TITLE	16	Free Space:
783	LOGMON	ITEM_TITLE	16	Logging:
784	LOGMON	ITEM_TITLE	16	Free Time:
785	LOGMON	ITEM	8	ON
786	LOGMON	ITEM	8	OFF
787	LOGMON	ITEM	8	On Event
789	LOGAMAN	ITEM	16	Files
796	LOGAMAN	BUTTON_TEXT	12	EXPORT
797	LOGAMAN	MESSAGE	128	Please wait...
798	LOGAMAN	ITEM_TITLE	16	File Size:
799	LOGAMAN	BUTTON_TEXT	12	DELETE

5.2.4 DICTIONNAIRES (suite)

N°	Contexte	Classe	Maxi	Texte
800	CLONE	PAGE_TITLE	20	Cloning
801	CLONE	LEGEND	11	CLONING
802	CLONE	ITEM	16	System
803	CLONE	ITEM	16	Application
804	CLONE	ITEM	16	ALL
805	CLONE	BUTTON_TEXT	12	EXPORT
806	CLONE	BUTTON_TEXT	12	IMPORT
807	CLONE	INTRO	64	System Data
808	CLONE	ITEM_TITLE	22	Config Options:
809	CLONE	ITEM_TITLE	22	Config Resources:
810	CLONE	ITEM_TITLE	22	Dictionaries:
811	CLONE	ITEM_TITLE	18	User Pages:
812	CLONE	INTRO	64	Application Data
813	CLONE	ITEM_TITLE	22	Control Database:
814	CLONE	ITEM_TITLE	22	SFCs:
815	CLONE	ITEM_TITLE	22	Programs/Recipes:
816	CLONE	ITEM_TITLE	22	User Pages:
817	CLONE	ITEM_TITLE	22	Comms Profiles:
818	CLONE	BUTTON_TEXT	12	CLEAR
819	CLONE	BUTTON_TEXT	12	DELETE
820	CLONE	ITEM_TITLE	22	Exporting:
821	CLONE	ITEM_TITLE	22	Importing:
822	CLONE	MESSAGE	128	Aborting...
823	CLONE	DIALOG_TEXT	80	Storage device not present. Insert, then select OK to continue.
824	CLONE	DIALOG_TEXT	80	This file already exists. Do you wish to overwrite it?
825	CLONE	DIALOG_TEXT	80	Destination device is full!
826	CLONE	DIALOG_TEXT	80	Error encountered when copying file
827	CLONE	DIALOG_TEXT	80	Destination file exists but source file does not. Remove it?
828	CLONE	DIALOG_TEXT	80	No .RUN file found
829	CLONE	DIALOG_TEXT	80	Multiple .RUN files found
839	CLONE	DIALOG_TEXT	80	Storage device corrupted. Replace then select OK to continue.
840	AGP	PAGE_TITLE	20	Overview
841	AGP	LEGEND	11	OVERVIEW
842	AGP	BUTTON_TEXT	12	AUTO
843	AGP	BUTTON_TEXT	12	MANUAL
845	AGP	BUTTON_TEXT	8	VIEW
846	AGP	BUTTON_TEXT	8	LIVE
930	MAINTMEN	MENU_TITLE	16	Maintenance
931	MAINTMEN	LEGEND	11	MAINT
932	FILEMGR	PAGE_TITLE	20	File Manager
933	FILEMGR	LEGEND	11	FILE MGR
934	FILEMGR	ITEM_TITLE	16	Device:
935	FILEMGR	ITEM_TITLE	16	Filter:
936	FILEMGR	ITEM_TITLE	16	File:
937	FILEMGR	ITEM_TITLE	16	Size:
938	FILEMGR	ITEM_TITLE	16	Free Space:
939	FILEMGR	ITEM_UNITS	9	Bytes

5.2.4 DICTIONNAIRES (suite)

N°	Contexte	Classe	Maxi	Texte
940	FILEMGR	BUTTON_TEXT	12	COPY
941	FILEMGR	BUTTON_TEXT	12	DELETE
942	FILEMGR	PAGE_TITLE	20	Copy File
943	FILEMGR	PARA	24	Copy To
944	FILEMGR	PAGE_TITLE	20	Confirm Delete
945	FILEMGR	ITEM_TITLE	16	Segment:
946	FILEMGR	ITEM_TITLE	16	Node:
947	FILEMGR	ITEM-UNITS	9	(Local)
948	FILEMGR	MESSAGE	128	Remote file access. Please wait...
951	AGP	ITEM_TITLE	12	Missing
952	AGP	ITEM_TITLE	12	Wrong
953	AGP	ITEM_TITLE	12	Unknown
954	AGP	ITEM_TITLE	12	Comm Err
961	AGP	ITEM_TITLE	12	Sensor Break
962	AGP	ITEM_TITLE	12	CJC Fail
963	AGP	ITEM_TITLE	12	Not Used
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 Fail
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	Block name:
1003	FB_MGR	ITEM_TITLE	16	Block type:
1004	FB_MGR	ITEM_TITLE	16	Cached from:
1005	FB_MGR	ITEM_TITLE	4	ms
1006	FB_MGR	ITEM_TITLE	16	Update rate:
1007	FB_MGR	ITEM_TITLE	16	Update rate:
1008	FB_MGR	ITEM_TITLE	16	Update rate:
1009	FB_MGR	ITEM	16	No connections
1010	ACCESS	INTRO	64	User ID and password, then LOG ON
1011	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Ident:

5.2.4 DICTIONNAIRES (suite)

N°	Contexte	Classe	Maxi	Texte
1012	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Name:
1013	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	LOG ON
1014	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Access:
1015	ACCESS	PAGE_TITLE	20	User Password
1016	ACCESS	INTRO	64	please re-enter User password:
1017	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	PASSWD
1018	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	USERS
1020	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	LOG OFF
1021	ACCESS	INTRO	64	To change to Multi-User mode, select OK. See documentation for password information
1023	ACCESS	PAGE_TITLE	20	Multi-User select
1024	ACCESS	DIALOG_TEXT	80	Changing to multi_user mode will be irreversible! Select OK to continue
1025	ACCESS	DIALOGUE_TITLE	28	Confirm Multi-User mode
1026	ACCESS	COL_TITLE	10	Identity
1027	ACCESS	COL_TITLE	10	Reference
1028	ACCESS	COL_TITLE	10	Name
1029	ACCESS	COL_TITLE	10	Access
1030	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Identity:
1031	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Password:
1032	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Confirm:
1033	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	NEW
1034	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	DELETE
1035	ACCESS	DIALOGUE_TITLE	28	Delete User
1036	ACCESS	DIALOGUE_TITLE	28	New User
1037	ACCESS	MESSAGE	128	Sorting entries, please wait
1038	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	DISABLE
1039	ACCESS	MESSAGE	128	Your password has expired. You must change it now.
1060	CLONE	ITEM_TITLE	22	Forms:
1063	CLONE	ITEM_TITLE	16	Security Access:
1064	CLONE	ITEM_TITLE	16	Net Audit setup:
1065	CLONE	ITEM_TITLE	16	Signature setup:
1066	CLONE	ITEM_TITLE	16	Include Source Files:
1067	CLONE	ITEM_TITLE	22	Category:
1068	CLONE	DIALOG_TITLE	28	WARNING
1069	CLONE	DIALOG_TEXT	80	No files have been transferred.
1071	FB_MGR	BUTTON TEXT	12	CREATE
1072	FB_MGR	BUTTON_TEXT	12	DELETE
1073	FB_MGR	BUTTON TEXT	12	SAVE
1074	FB_MGR	ITEM	16	(Unused)
1080	FB_MGR	DIALOGUE TITLE	28	Block Create
1081	FB_MGR	ITEM_TITLE	16	Category:
1082	FB_MGR	ITEM_TITLE	16	Block Type:
1083	FB_MGR	DIALOG_TITLE	28	Confirm Block Delete
1084	FB_MGR	BUTTON_TEXT	12	NETWORK
1085	FB_MGR	PAGE_TITLE	20	Network Set Up
1086	FB_MGR	LEGEND	11	ADD EDB
1087	FB_MGR	PAGE _TITLE	20	Add External Database
1089	FB_MGR	ITEM	16	<local>
1090	MSG	PAGE_TITLE	20	Messages
1091	MSG	LEGEND	11	MSG LIST

5.2.4 DICTIONNAIRES (suite)

N°	Contexte	Classe	Maxi	Texte
1092	ALMMENU	LEGEND	11	MESSAGES
1093	MSG	MESSAGE	16	<None>
1100	RECIPE	LEGEND	11	RECIPE
1101	RECIPE	MENU_TITLE	16	Recipe
1102	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	DOWNLOAD
1103	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	ABORT
1104	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	LOAD
1105	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	SAVE
1106	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	SAVE AS
1107	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	CAPTURE
1108	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	CAPTURE AS
1109	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	NEW
1110	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	DELETE
1111	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	ADD LINE
1112	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	DELETE
1113	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	INSERT
1114	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	CREATE
1115	RECIPE	BUTTON_TEXT	12	LINES
1120	RECIPE	LEGEND	11	RECIPES
1121	RECIPE	PAGE_TITLE	20	Load/Save Recipe
1122	RECIPE	LEGEND	11	STATUS
1123	RECIPE	PAGE_TITLE	20	Recipe Status
1124	RECIPE	ITEM_TITLE	16	Downloaded at:
1125	RECIPE	ITEM_TITLE	16	Version:
1126	RECIPE	ITEM_TITLE	16	Edited by:
1127	RECIPE	ITEM_TITLE	16	At:
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	COMPLETE
1134	RECIPE	ITEM	12	FAILURE
1140	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	RECIPE ERROR
1141	RECIPE	MESSAGE	128	Recipe File not found
1142	RECIPE	MESSAGE	128	Recipe File limits exceeded
1143	RECIPE	MESSAGE	128	Invalid block reference(s)
1144	RECIPE	MESSAGE	128	Recipe download in progress
1145	RECIPE	MESSAGE	128	Unrecognised file format
1146	RECIPE	MESSAGE	128	File write error
1150	RECIPE	LEGEND	11	MONITOR
1151	RECIPE	PAGE_TITLE	20	Recipe 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	Capture
1160	RECIPE	PAGE_TITLE	20	RCP
1161	RECIPE	ITEM_TITLE	16	Id:
1162	RECIPE	ITEM_TITLE	16	File Name:
1163	RECIPE	ITEM_TITLE	16	Line:
1164	RECIPE	ITEM_TITLE	16	Recipe Name:
1165	RECIPE	ITEM_TITLE	16	Variable Name:
1168	RECIPE	ITEM	8	FALSE

5.2.4 DICTIONNAIRES (suite)

N°	Contexte	Classe	Maxi	Texte
1169	RECIPE	ITEM	8	TRUE
1170	RECIPE	LEGEND	11	EDIT
1171	RECIPE	PAGE_TITLE	20	Recipe Editor
1172	RECIPE	ITEM_TITLE	16	Verify:
1173	RECIPE	PARA	24	Tag References
1174	RECIPE	ITEM_TITLE	16	SP:
1175	RECIPE	ITEM_TITLE	16	Monitor:
1176	RECIPE	ITEM_TITLE	16	Capture:
1180	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	New Recipe
1181	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	Capture New Recipe
1182	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	Delete Recipe
1183	RECIPE	DIALOG_TEXT	80	Deleting
1184	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	SAVE
1185	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	SAVE AS...
1186	RECIPE	ITEM_TITLE	16	File Name:
1187	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	Load Recipe File
1188	RECIPE	DIALOG_TEXT	80	Recipe already loaded.
1189	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	UNSAVED EDITS
1190	RECIPE	DIALOG_TEXT	80	This operation will result in the loss of recipe edits which have not yet been saved.
1191	RECIPE	DIALOG_TEXT	80	Overwriting
1192	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	Delete Variable
1193	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	Properties
1194	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	Insert Variable
1195	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	RECIPE FILE DELETE
1196	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	CREATE AS...
1197	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	SELECT LINE
1198	RECIPE	DIALOG_TITLE	28	Capture Recipe
1199	RECIPE	DIALOG_TEXT	80	Capturing
1200	BATCH	LEGEND	11	BATCH
1201	BATCH	MENU_TITLE	16	Batch
1202	BATCH	BATCH_STATE	12	RESET
1203	BATCH	BATCH_STATE	12	IDLE
1204	BATCH	BATCH_STATE	12	STARTING
1205	BATCH	BATCH_STATE	12	RUNNING
1206	BATCH	BATCH_STATE	12	COMPLETE
1207	BATCH	BATCH_STATE	12	HOLDING
1208	BATCH	BATCH_STATE	12	HELD
1209	BATCH	BATCH_STATE	12	RESTARTING
1210	BATCH	BATCH_STATE	12	PAUSING
1211	BATCH	BATCH_STATE	12	PAUSED
1212	BATCH	BATCH_STATE	12	RESUMING
1213	BATCH	BATCH_STATE	12	STOPPING
1214	BATCH	BATCH_STATE	12	STOPPED
1215	BATCH	BATCH_STATE	12	ABORTING
1216	BATCH	BATCH_STATE	12	ABORTED
1217	BATCH	BATCH_STATE	12	FAILED
1220	BATCH	LEGEND	11	BATCHES
1221	BATCH	PAGE_TITLE	20	Load Batch
1222	BATCH	ITEM_TITLE	16	File Name:
1223	BATCH	ITEM_TITLE	16	Recipe Name:
1224	BATCH	ITEM_TITLE	16	Id:
1225	BATCH	ITEM_TITLE	16	State:

5.2.4 DICTIONNAIRES (suite)

N°	Contexte	Classe	Maxi	Texte
1226	BATCH	ITEM_TITLE	16	Started At:
1227	BATCH	ITEM_TITLE	16	Phase:
1228	BATCH	ITEM_TITLE	16	Batch Id:
1229	BATCH	ITEM_TITLE	16	Ended At:
1230	BATCH	BUTTON_TEXT	12	LOAD
1231	BATCH	BUTTON_TEXT	12	START
1232	BATCH	BUTTON_TEXT	12	HOLD
1233	BATCH	BUTTON_TEXT	12	RESTART
1234	BATCH	BUTTON_TEXT	12	ABORT
1235	BATCH	BUTTON_TEXT	12	RESET
1236	BATCH	BUTTON_TEXT	12	NOTE
1237	BATCH	BUTTON_TEXT	12	SAVE AS
1238	BATCH	BUTTON_TEXT	12	CREATE
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 ERROR
1251	BATCH	MESSAGE	128	Batch File not found
1252	BATCH	MESSAGE	128	Batch File limits exceeded
1253	BATCH	MESSAGE	128	Invalid block reference(s)
1254	BATCH	MESSAGE	128	Incorrect batch state
1255	BATCH	MESSAGE	128	Unrecognised file format
1256	BATCH	MESSAGE	128	File write error
1257	BATCH	MESSAGE	128	Bad block
1258	BATCH	MESSAGE	128	Invalid dictionary reference
1259	BATCH	MESSAGE	128	Incorrect password
1260	BATCH	MESSAGE	128	Shared block reference(s)
1270	BATCH	DIALOG_TITLE	28	Batch Start Confirm
1271	BATCH	DIALOG_TEXT	80	Please confirm starting of batch.
1272	BATCH	DIALOG_TEXT	80	Please confirm your password to start batch.
1273	BATCH	ITEM_TITLE	16	Password:
1280	BATCH	DIALOG_TITLE	28	BATCH NOTE
1281	BATCH	DIALOG_TEXT	80	Add a batch note.
1282	BATCH	ITEM_TITLE	16	Note:
1285	BATCH	DIALOG_TITLE	28	SAVE AS ..
1286	BATCH	DIALOG_TEXT	80	Save batch file
1287	BATCH	ITEM_TITLE	16	Filename:
1288	BATCH	DIALOG_TITLE	28	SAVE
1289	BATCH	DIALOG_TEXT	80	Overwriting
1290	BATCH	DIALOG_TITLE	28	CREATE AS ..
1292	BATCH	ITEM_TITLE	16	Recipe Line:
1293	BATCH	ITEM_TITLE	16	Display Group:
1294	BATCH	ITEM_TITLE	16	Message:
1295	BATCH	ITEM_TITLE	16	Log Group:
1296	BATCH	ITEM_TITLE	16	Log Report:
1300	ACCESS	BUTTON TEXT	12	PROPERTIES
1301	ACCESS	PAGE TITLE	20	Account properties
1302	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Min User Id Length:
1303	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Min Password Length:
1304	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Max Login Attempts:
1305	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Password Expiry:
1306	ACCESS	ITEM_TITLE	18	User Timeout:

5.2.4 DICTIONNAIRES (suite)

N°	Contexte	Classe	Maxi	Texte
1307	ACCESS	MESSAGE	128	Reducing password expiry period may result in immediate account expiry.
1308	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	REINSTATE
1309	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Password Expires In:
1310	ACCESS	MESSAGE	128	Your password is due to expire. Please change it
1311	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Expires
1312	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Attributes
1313	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	ENABLE
1314	ACCESS	PAGE_TITLE	20	Security Access - Retired
1315	ACCESS	DIALOG_TITLE	28	Retire User
1316	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	RETIRE
1317	ACCESS	DIALOG_TITLE	28	ACCESS ERROR
1318	ACCESS	DIALOG_TEXT	80	Illegal Password
1319	ACCESS	DIALOG_TEXT	80	Illegal User ID and/or Name
1320	ACCESS	DIALOG_TEXT	80	User ID and/or Name Already In Use
1321	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Sign:
1322	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Authorise:
1323	ACCESS	ITEM_TITLE	18	View Only:
1325	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Admin Only:
1333	ACCESS	ITEM_TITLE	18	FTP:
1334	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Remote:
1353	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	STATS
1354	ACCESS	PAGE_TITLE	20	Statistics
1355	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Users:
1356	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Retired Users:
1357	ACCESS	ITEM_TITLE	18	New Users:
1359	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	MAINT
1360	ACCESS	PAGE_TITLE	20	Account Maintenance
1361	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Recovery Account:
1362	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Master Access:
1363	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Edit Own Expired Password:
1393	ACCESS	MESSAGE	128	Insuffcient Administrator Accounts
1394	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	RECOVER
1395	ACCESS	PAGE_TITLE	20	Administration Recovery
1396	ACCESS	INTRO	64	Please report the key, date and time below to the support desk who will issue you with the recovery password
1397	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Recovery Key:
1398	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Date/Time:
1399	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Minutes Left:
1400	ADMIN	MENU_TITLE	16	Administration
1401	ADMIN	LEGEND	11	ADMIN
1410	NET_AUDIT	PAGE_TITLE	20	Network Audit Trail
1411	NET_AUDIT	LEGEND	11	NET AUDIT
1412	NET_AUDIT	PARA	24	Destination node
1413	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	LIN Node:
1414	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	LIN Segment:
1415	NET_AUDIT	NAT_STATE	12	(Disabled)
1416	NET_AUDIT	NAT_STATE	12	UNINIT
1417	NET_AUDIT	NAT_STATE	12	INIT
1418	NET_AUDIT	NAT_STATE	12	CONNECTED

5.2.4 DICTIONNAIRES (suite)

N°	Contexte	Classe	Maxi	Texte
1419	NET_AUDIT	NAT_STATE	12	ACTIVE
1420	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Alarm active:
1421	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Alarm cleared:
1422	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Alarm ack'ed:
1423	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Cached alarms:
1424	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	System event:
1425	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Block event:
1426	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Operator note:
1427	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Block value change:
1428	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Message active:
1429	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Message cleared:
1430	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Message ack'ed:
1436	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Min alarm priority:
1437	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Min event priority:
1450	NET_AUDIT	ITEM_TITLE	18	Mode:
1451	NET_AUDIT	NAT_STATE	12	ISOLATED
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	DEPLOY
1461	ACCESS	PAGE_TITLE	20	Deploy Access
1462	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Number of Slave Nodes:
1463	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Slave Nodes:
1464	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	CONFIG
1465	ACCESS	PAGE_TITLE	20	Deploy Access – Config
1466	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	CLEAR
1467	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	FILL
1468	ACCESS	BUTTON_TEXT	12	SORT
1469	ACCESS	MESSAGE	128	Deploying...
1470	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Node:
1471	ACCESS	MESSAGE	128	Aborting...
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	Revised By:
1485	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Authorised By:
1486	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Reason:
1487	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Bound to:
1488	ACCESS	ITEM_TITLE	18	Operational Changes:
1500	SIGN	PAGE_TITLE	20	Signature Configuration
1501	SIGN	LEGEND	11	SIG CONFIG
1502	SIGN	ITEM_TITLE	18	Function:
1503	SIGN	BUTTON_TEXT	12	SAVE
1504	SIGN	BUTTON_TEXT	12	DEFAULTS
1505	SIGN	MESSAGE	128	The 'ENABLE' button may be used to turn on electronic signatures. Once signatures have been turned on and saved, they cannot be turned off again.
1506	SIGN	ITEM_TITLE	15	Revision:
1510	SIGN	SIG_LEVEL	16	No Confirmation
1511	SIGN	SIG_LEVEL	16	Confirm Only
1512	SIGN	SIG_LEVEL	16	Password

5.2.4 DICTIONNAIRES (suite)

N°	Contexte	Classe	Maxi	Texte
1513	SIGN	SIG_LEVEL	16	Signature
1514	SIGN	SIG_LEVEL	16	Sign & Authorise
1515	SIGN	SIG_LEVEL	16	Action Disabled
1520	SIGN	ITEM_TITLE	18	Field Changes:
1521	SIGN	ITEM_TITLE	18	Alarm priority Changes:
1522	SIGN	ITEM_TITLE	18	Units Changes:
1523	SIGN	ITEM_TITLE	16	Wiring Changes:
1524	SIGN	ITEM_TITLE	16	Field Changes:
1525	SIGN	ITEM_TITLE	16	Segment Change:
1526	SIGN	ITEM_TITLE	16	Segment Change (held):
1527	SIGN	ITEM_TITLE	16	Current Segment Change:
1528	SIGN	ITEM_TITLE	16	RUN (edited)
1529	SIGN	ITEM_TITLE	16	ACK (6-10)
1530	SIGN	ITEM_TITLE	16	ACH (11-15)
1531	SIGN	ITEM_TITLE	16	User Password Change:
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 Protocol Setup
1563	COMMS	PARA	24	Local IP Setup
1564	COMMS	PARA	24	Remote Subnet Node List
1565	COMMS	SEPARATOR	1	.
1566	COMMS	ITEM_TITLE	16	Protocol Name:
1567	COMMS	ITEM_TITLE	16	All Subnet Enable:
1569	COMMS	ITEM_TITLE	16	Address Assignment:
1570	COMMS	ITEM	16	Undefined
1571	COMMS	ITEM	16	Fixed
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 Address:
1581	COMMS	ITEM_TITLE	16	Subnet Mask:
1582	COMMS	ITEM_TITLE	16	Default Gateway:
1583	COMMS	ITEM_TITLE	16	Number of Nodes:
1584	COMMS	ITEM_TITLE	16	Node:
1585	COMMS	SEPARATOR	2	:
1586	COMMS	ITEM_TITLE	16	MAC Address:
1587	COMMS	DIALOG_TITLE	28	WARNING
1588	COMMS	DIALOG_TEXT	80	The specified IP address/mask combination may be invalid.
1590	COMMS	ITEM	16	None
1591	COMMS	ITEM	16	RO
1592	COMMS	ITEM	16	RW
1593	COMMS	ITEM	16	All

5.2.4 DICTIONNAIRES (suite)

N°	Contexte	Classe	Maxi	Texte
1600	COMMS	LEGEND	8	MODBUS_
1601	COMMS	LEGEND	8	/TCP
1602	COMMS	PAGE_TITLE	20	MODBUS_
1603	COMMS	PAGE_TITLE	20	/TCP
1604	COMMS	ITEM_TITLE	16	APPAREIL
1605	COMMS	ITEM_TITLE	16	SLAVE ADDRESS
1606	COMMS	ITEM_TITLE	16	HOST
1607	COMMS	ITEM_TITLE	16	TCP PORT
1608	COMMS	LEGEND	11	NEW
1609	COMMS	PAGE_TITLE	20	New Slave
1610	COMMS	ITEM_TITLE	16	Appareil No:
1611	COMMS	ITEM_TITLE	16	Slave Address
1612	COMMS	ITEM_TITLE	16	Host IP:
1613	COMMS	ITEM_TITLE	16	TCP Port No:
1614	COMMS	LEGEND	11	ADD
1615	COMMS	LEGEND	11	TUNING
1616	COMMS	PAGE_TITLE	20	Tuning Parameters
1617	COMMS	LEGEND	11	DEFAULTS
1618	COMMS	LEGEND	11	DELETE
1619	COMMS	LEGEND	11	DEL ALL
1620	COMMS	DIALOG_TITLE	20	Confirm Delete All
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 tmeout:
1629	COMMS	ITEM_TITLE	16	Async connect timeout:

5.2.5 Personnalisation des écrans en utilisant le dictionnaire

Vous pouvez personnaliser l'interface standard des écrans, en définissant certaines entrées de dictionnaire comme étant "vides". Une entrée de dictionnaire vide prend la forme de "S<N>" dans le fichier .uyl. Nota : ",", est le dernier caractère sur la ligne, il ne doit être suivi par aucun autre caractère (pas même un espace). Si l'une des entrées du dictionnaire ci-dessous est "vide", alors la fonction correspondante est supprimée de l'interface standard.

Nota : Ne définissez aucune entrée de dictionnaire autres que celles ci-dessous comme étant vides.

N°	CONTEXTE	TEXTE	FONCTION
62	ALMMENU	NOTE	Entering of notes into alarm history
340	FILE MGR	COPY ALL	Copy all selected files
342	FILE MGR	DEL_ALL	Delete all selected files
384	APP MGR	LOAD	Load a new application
385	APP MGR	LD+RUN	Load and run a new application
386	APP MGR	UNLOAD	Unload current application
387	APP MGR	SAVE	Save application files
388	APP MGR	SAVE AS	Save application files to a new name
389	APP MGR	DELETE	Delete an application
390	APP MGR	STOP	Stop a running application
391	APP MGR	START	Start a loaded application
428	SPP	RUN	Running the currently loaded program
429	SPP	HOLD	Hold the currently running program
430	SPP	ABORT	Aborting programs
433	SPP	LOAD	Load a program
434	SPP	SAVE	Save a program
435	SPP	SAVE AS	Save program to a new name
436	SPP	DELETE	Delete a program
479	SPP	MONITOR	Menu button to call Monitor page
480	SPP	PROGRAMS	Menu button to call Programs page
481	SPP	SCHEDULE	Scheduling programs
482	SPP	PREVIEW	Preview of program
483	SPP	PRE-PLOT	Live/preview combined display of program
484	SPP	EDIT	Editing of programs
490	SPP	RUN FROM	Starting a program part way through
501	SPP	NEW	Create a new program
513	SPP	INS SEG	Insert a new segment
514	SPP	DEL SEG	Delete a segment
517	SPP	LAYOUT	Modify editor page layout
570	SPP	SKIP	Skipping the currently executing segment
712	LOGGRP	File Type:	File type ASCII
725	LOGGRP	Name Type:	Type of log file name
727	LOGGRP	Column Titles:	Enable/disable column titles in ASCII files
728	LOGGRP	Date Format:	Format of date/time in ASCII files
732	LOGGRP	LOG NOW	Log an ASCII sample now
777	LOGAMAN	EXPORT ALL	Export from internal archive to removable medium
796	LOGAMAN	EXPORT	Export from internal archive to removable medium
805	CLONING	EXPORT	Export files from appareil
806	CLONING	IMPORT	Import files into appareil
940	FILE MGR	COPY	Copy a file
941	FILE MGR	DELETE	Delete a file

5.2.5 Personnalisation des écrans en utilisant le dictionnaire

N°	CONTEXTE	TEXTE	FONCTION
1018	ACCESS	USERS	Change to multi-user access
1108	RCP	CAPTURE AS	Capture live value to a new recipe
1102	RECIPE	DOWNLOAD	Download the recipe
1103	RECIPE	ABORT	Abort recipe download
1104	RECIPE	LOAD	Load a recipe file
1105	RECIPE	SAVE	Save as recipe file
1106	RECIPE	SAVE AS	Save recipe to new file
1107	RECIPE	CAPTURE	Capture live values to current recipe
1109	RECIPE	NEW	Create a new recipe
1110	RECIPE	DELETE	Delete a recipe or recipe file
1111	RCP	ADD LINE	Add a production line to a recipe file
1112	RECIPE	DELETE	Delete a recipe variable
1113	RECIPE	INSERT	Insert a recipe variable
1114	RCP	CREATE	Create a new recipe file
1115	RCP	LINES	Display list of production lines
1120	RECIPE	RECIPES	Menu button to call Recipes page
1122	RECIPE	STATUS	Menu button to call Status page
1150	RECIPE	MONITOR	Menu button to call Monitor page
1166	RECIPE	ITEM_TITLE	File name filter
1170	RECIPE	EDIT	Menu button to call Editor
1220	BATCH	LOAD	Menu button to call Load page
1230	BATCH	LOAD	Load a new batch (batch can be loaded from strategy in blocks only if this is removed)
1231	BATCH	START	Start a batch
1232	BATCH	HOLD	Put batch into hold
1233	BATCH	RESTART	Restart batch after putting into Hold
1234	BATCH	ABORT	Abort a running batch
1235	BATCH	RESET	Reset a batch
1236	BATCH	NOTE	Enter a batch note
1237	BATCH	SAVE AS	Save a batch that has been created
1238	BATCH	CREATE	Create a new batch file
1240	BATCH	STATUS	Menu button to call Status page

Les éléments suivants sont laissés en blanc par défaut. S'ils sont configurés, ils permettent d'activer des fonctionnalités supplémentaires, voir ci-dessous.

N°	CONTEXTE	FONCTION
788	LOGGRP	Display the number of groups active out of total
1166	RECIPE	File name filter

5.2.6 Personnalisation des alarmes/événements en utilisant le dictionnaire

Les entrées de dictionnaire suivantes peuvent être définies pour ajouter des informations supplémentaires au texte d'alarme. Dans tous les cas, le texte (si défini) précède l'autre élément. Si un espace est requis entre le préfixe et l'élément, il doit être inclus dans l'élément du dictionnaire au moment de sa définition. Le texte est utilisé dans les contextes suivants :

1. Journal d'événements des écrans Log (voir section 3.5.6)
2. Alarmes et événements enregistrés pour des tendances (voir section 3.6.1)
3. Alarmes et événements enregistrés dans des fichiers de journalisations
4. Imprimante (si configurée)

N°	Préfixes	Notes
580	Original value in a block field change event.	
581	New value in a block field change event.	
582	Message acknowledge reason	
583	Signature reason	Option Auditor uniquement
584	Logged in user's name	
585	Signature	Option Auditor uniquement
586	Authorisation	Options Auditor uniquement

5.3 DICTIONNAIRE TEXTE DES ERREURS

A la livraison, le contenu du dictionnaire de texte des erreurs est le suivant :

N°	CODE	TEXTE
E1	8301	Bad template
E2	8302	Bad block number
E3	8303	No free blocks
E4	8304	No free database memory
E5	8305	Not allowed by block create
E6	8306	In use
E7	8307	Max length =
E8	8308	No spare databases
E9	8309	Not enough memory
E10	8320	Bad library file
E11	8321	Bad template in library
E12	8322	Bad server
E13	8323	Cannot create EDB entry
E14	8324	Bad file version
E15	8325	Bad template spec
E16	8326	Unable to make block remote
E17	8327	Bad parent
E18	8328	Corrupt data in .DBF file
E19	8329	Corrupt block spec
E20	832A	Corrupt block data
E21	832B	Corrupt pool data
E22	832C	No free resources
E23	832D	Template not found
E24	832E	Template resource fault
E25	8330	Cannot start
E26	8331	Cannot stop
E27	8332	Empty database
E28	8333	Configurator in use
E29	8340	.DBF file write failed
E30	8341	More than one .RUN file found
E31	8342	.RUN file not found
E32	834A	Connection source is not an O/P
E33	834B	Multiple connection to same I/P
E34	834C	Connection destination not I/P
E35	834D	No free connection resources
E36	834E	Bad conn. Src/dest block/field
E37	834F	Invalid connection destination
E38	8350	Hot start switch is disabled
E39	8351	No database was running
E40	8352	Real-time clock is not running
E41	8353	Root block clock is not running
E42	8354	Hotstart time was exceeded
E43	8355	Root block is invalid
E44	8356	Too many control loops
E45	8357	Coldstart switch is disabled

5.3 DICTIONNAIRE TEXTE DES ERREURS (suite)

Comme avec le dictionnaire texte système, vous pouvez :

1. remplacer tout élément de texte (message d'erreur) par des messages personnalisés pour votre secteur industriel ou votre application et/ou
2. localiser les messages en créant un nouveau dictionnaire pour un maximum de dix langues étrangères

5.3.1 Modification des messages d'erreur

Le dictionnaire d'erreurs livré avec l'appareil se trouve dans le fichier `_system.uyl`. Pour le personnaliser, le principe est le même que pour le dictionnaire texte système :

1. Dans le dictionnaire texte des erreurs, recherchez le texte que vous voulez remplacer
2. Notez son indice
3. Saisissez l'indice et le texte de remplacement, en respectant la syntaxe suivante :

E<N>,<texte>

où :

<N> est le numéro de référence de l'enregistrement que vous voulez modifier

<texte> est le texte de substitution.

Par exemple : E7,File not found.

5.3.2 Création de dictionnaire en langue étrangère pour les messages d'erreur

Tout dictionnaire supplémentaire en langue étrangère doit porter la désignation `_system0.uyl`, `_system1.uyl`, `_system2.uyl`, et ainsi de suite jusqu'à `_system9.uyl`, un dictionnaire pour chaque langue que vous voulez mettre en oeuvre

PROCEDURE

Dans Excel ou un tableur similaire :

1. Créez une première colonne avec les indices de E1 jusqu'à au moins E45
2. Dans la seconde colonne, affectez les numéros de code
3. Dans la troisième colonne, rédigez le message d'erreur dans la langue voulue.

5.4 DICTIONNAIRE TEXTE DES EVENEMENTS

A la livraison, le contenu du dictionnaire texte des événements se présente comme suit. Comme pour les dictionnaires système et d'erreurs vous pouvez :

1. Remplacer tout élément de texte (message d'événement) dans le dictionnaire d'événements par des messages personnalisés pour un secteur ou une application spécifique et/ou
2. Localiser les messages en créant un nouveau dictionnaire pour un maximum de dix langues.

V11 à V13 prennent l'ID utilisateur, V110 à 116 prennent le nom du fichier de recette ou le nom de la recette.

N°	NOM DE L'EVENEMENT	LONGUEUR MAXI		
		1/4 VGA	XGA	
V1	Clock set	16 caractères	16 caractères	
V3	Started	S/O	16 caractères	Nota 1
V4	Ack all	16 caractères	16 caractères	
V5	Access Save	S/O	16 caractères	
V6	Access Updated	S/O	16 caractères	Nota 1
V7	Timeout	8 caractères	16 caractères	
V8	Retired User	S/O	16 caractères	Nota 1
V9	Disqualified	8 caractères	16 caractères	
V10	Access change	16 caractères	16 caractères	
V11	Log on	8 caractères	16 caractères	
V12	Log off	8 caractères	16 caractères	
V13	Log fail	8 caractères	16 caractères	
V14	Password change	8 caractères	16 caractères	
V15	Expired user	8 caractères	16 caractères	
V16	Disable user	8 caractères	16 caractères	
V17	Enabled user	8 caractères	16 caractères	
V18	Deleted user	8 caractères	16 caractères	Nota 2
V19	Created user	8 caractères	16 caractères	
V20	Purged user	S/O	16 caractères	Nota 1
V31	ITD mem full	16 caractères	16 caractères	
V33	Database Running	S/O	16 caractères	
V34	Deleted file	8 caractères	16 caractères	
V35	Imported file	8 caractères	16 caractères	
V36	Deleted Database	8 caractères	16 caractères	
V37	Created Database	8 caractères	16 caractères	
V38	Renamed Block	8 caractères	16 caractères	Nota 2
V39	Created Block	8 caractères	16 caractères	Nota 2
V40	Deleted Block	8 caractères	16 caractères	Nota 2
V41	Database Loaded	16 caractères	16 caractères	
V42	Database Started	16 caractères	16 caractères	
V44	Database Resumed	16 caractères	16 caractères	
V45	Database Restart	16 caractères	16 caractères	
V46	Database Stopped	16 caractères	16 caractères	
V47	Database Saved	16 caractères	16 caractères	
V48	Database Unload	16 caractères	16 caractères	
V49	Database Stop	16 caractères	16 caractères	
V50	Late	8 caractères	16 caractères	
V51	Loaded	8 caractères	16 caractères	
V52	No File	8 caractères	16 caractères	

Nota :

- 1 Ne s'applique qu'aux unités équipées de l'option Auditor
- 2 Ne s'applique pas aux unités équipées de l'option Auditor

5.4 DICTIONNAIRE TEXTE DES EVENEMENTS (suite)

N°	NOM DE L'EVENEMENT	LONGUEUR MAXI		
		1/4 VGA	XGA	
V53	Too big	8 caractères	16 caractères	
V54	Bad refs	8 caractères	16 caractères	
V55	Sch load	8 caractères	16 caractères	
V56	Run	8 caractères	16 caractères	
V57	Held	8 caractères	16 caractères	
V58	Resume	8 caractères	16 caractères	
V59	Abort	8 caractères	16 caractères	
V60	Finish	8 caractères	16 caractères	
V62	Heldback	8 caractères	16 caractères	
V63	Restart	8 caractères	16 caractères	
V64	Overnest	8 caractères	16 caractères	
V65	Bad Prog	8 caractères	16 caractères	
V66	Sch Abrt	8 caractères	16 caractères	
V67	OverLims	8 caractères	16 caractères	
V68	Early	8 caractères	16 caractères	
V69	Ramp Dis	8 caractères	16 caractères	
V70	DBN Mem Full	16 caractères	16 caractères	
V72	Bad _SYSTEM.OPT	16 caractères	16 caractères	
V74	Comms Changed	16 caractères	16 caractères	
V75	Startup Changed	16 caractères	16 caractères	
V76	Appareil Reset	16 caractères	16 caractères	
V77	Health Relay	16 caractères	16 caractères	Voir Nota
V78	Run Relay	16 caractères	16 caractères	Voir Nota
V79	Panel Save	16 caractères	16 caractères	
V80	No .GWF Found	16 caractères	16 caractères	
V82	Created .GWF	16 caractères	16 caractères	
V83	Extra Modbus/S	16 caractères	16 caractères	
V85	Language	16 caractères	16 caractères	
V86	Date Format	16 caractères	16 caractères	
V87	Time Format	16 caractères	16 caractères	
V88	Duration Format	16 caractères	16 caractères	
V89	Program Edit	16 caractères	16 caractères	
V90	Lost Ed	8 caractères	16 caractères	
V91	Skip	8 caractères	16 caractères	
V92	No Goto	8 caractères	16 caractères	
V93	Common	8 caractères	16 caractères	
V94	Save	8 caractères	16 caractères	
V95	Deleted program	8 caractères	16 caractères	
V96	Run From	8 caractères	16 caractères	
V97	Skip Request	S/O	16 caractères	Voir Nota
V98	Segment Edit	16 caractères	16 caractères	
V99	Segment Edit	16 caractères	16 caractères	
V102	Gap	8 caractères	16 caractères	
V103	Deleted Log File	8 caractères	16 caractères	
V104	Too Big Log File	8 caractères	16 caractères	
V108	Schedule	8 caractères	16 caractères	
V109	Sch Clr	8 caractères	16 caractères	
V110	Load	8 caractères	16 caractères	

Nota : Ne s'applique qu'aux unités équipées de l'option Auditor

5.4 DICTIONNAIRE TEXTE DES EVENEMENTS (suite)

N°	NOM DE L'EVENEMENT	LONGUEUR MAXI		LONGUEUR MAXI
		1/4 VGA	XGA	
V111	Download	8 caractères	16 caractères	
V112	Complete	8 caractères	16 caractères	
V113	Failed	8 caractères	16 caractères	
V114	Abort	8 caractères	16 caractères	
V115	Capture	8 caractères	16 caractères	
V116	Save	8 caractères	16 caractères	
V117	Deleted Recipe	8 caractères	16 caractères	
V120	Load	8 caractères	16 caractères	
V121	Start	8 caractères	16 caractères	
V122	Hold	8 caractères	16 caractères	
V123	Abort	8 caractères	16 caractères	
V124	Reset	8 caractères	16 caractères	
V125	Restart	8 caractères	16 caractères	
V126	Complete	8 caractères	16 caractères	
V127	Save	8 caractères	16 caractères	
V128	Pause	8 caractères	16 caractères	
V129	Resume	8 caractères	16 caractères	
V130	Stop	8 caractères	16 caractères	
V131	Phase	8 caractères	16 caractères	
V132	Create	8 caractères	16 caractères	
V138	Ethernet Save	16 caractères	16 caractères	
V139	Modbus/TCP Save	16 caractères	16 caractères	
V140	Net Audit save	S/O	16 caractères	Voir Nota
V141	Lost Messages	S/O	16 caractères	Voir Nota
V142	Power Cycle	S/O	16 caractères	Voir Nota
V143	Net Audit Update	16 caractères	16 caractères	Voir Nota
V150	Sig Conf Save	16 caractères	16 caractères	Voir Nota
V151	Sig Conf Update	16 caractères	16 caractères	Voir Nota
V152	New Level (Sign)	16 caractères	16 caractères	Voir Nota
V153	Old Level (Sign)	16 caractères	16 caractères	Voir Nota
V154	Item (Sign)	16 caractères	16 caractères	Voir Nota
V155	Page (Sign)	16 caractères	16 caractères	Voir Nota
V156	Function (Sign)	16 caractères	16 caractères	Voir Nota
V157	Unused Signature	16 caractères	16 caractères	Voir Nota
V158	Sign Fail	16 caractères	16 caractères	Voir Nota
V159	Authorise Fail	16 caractères	16 caractères	Voir Nota
V160	Min ID	8 caractères	16 caractères	
V161	Min Password	8 caractères	16 caractères	
V162	Max Login Attemp	8 caractères	16 caractères	
V163	Expire Pasword	8 caractères	16 caractères	
V164	Logout Timeout	8 caractères	16 caractères	
V168	Access Upd Fail	16 caractères	16 caractères	Voir Nota
V169	Reinstated	16 caractères	16 caractères	Voir Nota
V170	Recover Enable	16 caractères	16 caractères	
V171	Recover Disable	16 caractères	16 caractères	
V172	Master Access	16 caractères	16 caractères	Voir Nota
V173	Slave Access	16 caractères	16 caractères	Voir Nota
V174	Bind Access	16 caractères	16 caractères	Voir Nota

Nota : Ne s'applique qu'aux unités équipées de l'option Auditor

5.4 DICTIONNAIRE TEXTE DES EVENEMENTS (suite)

N°	NOM DE L'EVENTEMENT	LONGUEUR MAXI		LONGUEUR MAXI
		1/4 VGA	XGA	
V175	Unbind Access	16 caractères	16 caractères	Voir Nota
V176	Access Bind Fail	16 caractères	16 caractères	Voir Nota
V177	ForcNew on PwdEx	16 caractères	16 caractères	Voir Nota
V178	Disable on PwdEx	16 caractères	16 caractères	Voir Nota
V179	Deploy Access	16 caractères	16 caractères	Voir Nota
V180	Clock sync	16 caractères	16 caractères	
V181	Clock master	16 caractères	16 caractères	
V182	Clock slave	16 caractères	16 caractères	
V183	Clock Isolated	16 caractères	16 caractères	
V185	Expired	16 caractères	16 caractères	Voir Nota
V186	Invalid	8 caractères	16 caractères	Voir Nota
V190	Log On Remote	8 caractères	16 caractères	
V191	Log Off Remote	8 caractères	16 caractères	
V192	Log Fail Remote	8 caractères	16 caractères	
V193	Timeout Remote	8 caractères	16 caractères	
V195	Log On FTP	8 caractères	16 caractères	
V196	Log Off FTP	8 caractères	16 caractères	
V197	LogFail FTP	8 caractères	16 caractères	
V198	Timeout FTP	8 caractères	16 caractères	

Nota : Ne s'applique qu'aux unités équipées de l'option Auditor

5.4.1 Modification des messages d'événement

Le dictionnaire d'événements livré avec l'appareil se trouve dans le fichier *_system.uyl*. Pour le personnaliser, le principe est le même que pour les dictionnaires texte système et texte d'erreur.

1. Dans le dictionnaire texte d'événements, recherchez le texte que vous voulez remplacer
2. Notez son indice
3. Saisissez le numéro de référence, et ensuite le texte de substitution suivi de V<N>,<texte>

où : <N> est le numéro de référence de l'enregistrement à modifier.
 <texte> est le texte de substitution.

Par exemple : V41,Appn loaded.

5.4.2 Création de dictionnaire en langue étrangère pour les messages d'événement

Tout dictionnaire supplémentaire en langue étrangère doit porter la désignation *_event0.uyl*, *_event1.uyl*, *_event2.uyl*, et ainsi de suite jusqu'à *_event9.uyl*, (un dictionnaire pour chaque langue que vous voulez mettre en oeuvre).

PROCEDURE

En utilisant un éditeur de texte standard ou un tableur,

1. Créez une première colonne avec les indices de V1 jusqu'à au moins V116
2. Dans la seconde colonne, rédigez le message d'erreur dans la langue voulue.

Les fichiers doivent être enregistrés dans des fichiers CSV.

5.4.3 Priorités des événements

Tous les événements ont initialement une priorité de 1. Vous pouvez leur affecter d'autres priorités, pour, par exemple, filtrer des événements à imprimer, à consigner ou dont il faut établir la tendance (en utilisant les blocs DR_ALARM). Comme avec les alarmes, vous pouvez affecter une priorité de 1 à 15, y compris la priorité 0 qui désactive l'événement.

Si une personnalisation est requise, le fichier facultatif *_SYSTEM.UYE* peut être ajouté au système. Il s'agit d'un fichier texte, qui contient une seule ligne pour chaque événement qui doit être personnalisé. La syntaxe est la suivante : <Référence de l'événement>,<Priorité>, vous trouverez les références des événements dans les tableaux ci-dessus, la priorité étant de 0 à 15.

Par exemple : 41,0
 42,0

désactive les événements "Database loaded" et "Database started".

5.5 DICTIONNAIRE TEXTE UTILISATEUR

A la livraison, le dictionnaire texte utilisateur est vide. C'est pour permettre aux utilisateurs de saisir leurs propres textes à afficher dans leur page d'accueil et dans les écrans utilisateur. Il y a également des fichiers supplémentaires pour contenir les versions en langue étrangère, le cas échéant. Le dictionnaire texte utilisateur peut être utilisé avec l'éditeur d'écrans utilisateur. Pour de plus amples détails, consultez le manuel Editeur d'écrans utilisateur (réf. HA260749 U005).

Chaque fichier système peut être accompagné d'un fichier utilisateur en option.

Les noms des fichiers et les syntaxes des enregistrements suivent le schéma de ceux des fichiers *_system.uyl*. Les noms des fichiers sont les suivants :

_user.uyl pour le fichier qui contient les termes personnalisés en anglais (ou jargon maison).

_user<n>.uyl pour les fichiers qui contiennent des termes dans d'autres langues (internationales),

où *n* peut prendre une valeur entière de 0 à 9, une valeur par langue à mettre en oeuvre.

La syntaxe de chaque enregistrement est la suivante : *U<N>,<texte>*

où :

<N> est l'indice de l'enregistrement

<text> est le texte.

Le dictionnaire peut contenir un maximum de 200 enregistrements de 32 caractères maximum.

5.6 DICTIONNAIRE TEXTE PROGRAMMATEUR

Le dictionnaire texte du programmeur contient des éléments de texte générés par l'utilisateur pour être affichés par l'Editeur de programme de consignes. Pour de plus amples détails, consultez le manuel Editeur de programmes de consignes (réf. HA261134U005). Il s'agit de textes utilisateur, dont les éléments - lorsqu'ils sont rédigés - sont contenus dans le dictionnaire texte utilisateur, *_user.uyl*.

La syntaxe de chaque enregistrement est la suivante : *P<N>,<texte>*

où :

<N> est l'indice de l'enregistrement

<text> est le texte.

Le dictionnaire peut contenir 200 enregistrements de 16 caractères de long maximum.

5.7 NAVIGATION A L'ECRAN

La présente section décrit l'accès au menu système pour effectuer une tâche et atteindre un objectif.

Cette section comprend :

- 1 Fichier de navigation à l'écran ([Section 5.7.1](#))
 - Versions
 - Codage - Version écran nu, *_system.pnl*
 - Codage - Version écran d'application, *_default.pnl*
- 2 Modification du fichier *_default.pnl* ([Section 5.7.2](#))
- 3 Types de lignes ([Section 5.7.3](#))
 - [Déclaration de l'agent d'écran](#)
 - [Déclaration du pilote d'écran](#)
 - [Déclaration de la page d'accueil](#)
 - [Déclaration de la page principale](#)
 - [Déclaration de la page initiale](#)
- 4 Types d'agents ([Section 5.7.4](#))

L'architecture de l'interface standard est codée dans le fichier de navigation à l'écran, appelé en général fichier *.pnl*. La présente section décrit principalement le fichier de navigation à l'écran et la manière de le modifier pour pouvoir adapter l'architecture de l'interface standard à vos propres spécifications.

L'architecture de l'Interface écran utilisateur, par contre, est définie par les utilisateurs/OEM en utilisant l'Editeur d'écrans utilisateur et se trouve dans d'autres fichiers. Pour personnaliser l'architecture de l'interface écrans utilisateur, reportez-vous au manuel Editeur d'écrans utilisateur (réf. HA260749U005).

5.7.1 Fichier Navigation à l'écran

VERSIONS

Tout appareil peut avoir trois versions de fichiers de navigation présents dans le logiciel, des copies de deux d'entre eux se trouvant dans la ROM. Les noms des fichiers sont *<appname>.pnl*, *_default.pnl*, et *_system.pnl*, avec des copies ROM de *_default.pnl* et *_system.pnl*.

Chacune de ces versions est principalement une liste d'agents avec différents paramètres qui déterminent le comportement. Certains de ces paramètres sont spécifiques à l'agent, d'autres sont génériques.

Le codage pour *_system.pnl* (version écran nu) et *_default.pnl* (appelé version écran d'application ici) est décrit dans les pages qui suivent.

Nota : Pour les unités équipées de l'option Auditor, voir le codage dans [Versions de l'option Auditor](#) (ci-dessous).

Une application (disons, *<appname>*) étant chargée, le système recherche *<appname>.pnl*. S'il trouve ce fichier, il s'agit d'une version qui a été personnalisée pour cette application et qui génère une architecture d'interface spécifique à cette application. Dans le cas d'un appareil, qui périodiquement met en oeuvre différentes applications, on peut prévoir un fichier *<appname>.pnl* pour chaque application.

Si l'appareil ne trouve pas *<appname>.pnl*, il recherche *_default.pnl*, qui est une version générique pour toutes les applications.

S'il ne trouve pas *_default.pnl*, l'appareil charge une copie du firmware qui se trouve en permanence dans la ROM. (L'appareil est livré avec ces fichiers, qui sont permanents).

Si aucune application n'est chargée, le système recherche un fichier appelé *_system.pnl*, connu comme la version de "l'écran nu" (voir également chapitre 4, section 4.3, Gestion d'une application). S'il ne le trouve pas, il utilise la version correspondante de la ROM.

5.7.1 FICHER DE NAVIGATION A L'ECRAN (suite)

VERSIONS (suite)

Codage - **Version écran nu** (*_system.pnl*)

```
=====
SAMPLE BARE PANEL SYSTEM
=====
```

(Quarter-) VGA Driver:
D1,QVGA
Home Agent (set up for user page 1; if this does not exist then it will default to the System Summary, which has the lowest Id in the main pane)
H1
Initial page (first page after power-up) is the same
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,#S399,2030,2040,2050,2060,2070
A2030,STARTUP,,3
A2040,COMMS,,4
A2050,CLOCK,3
A2060,INTERNAT,,4
A2070,PANEL,,2

MAINTENANCE submenu
A2400,MENU,4,,3,#S930,#S931,2080,2140,2150,2160
A2080,CLONE,4
A2140,FILE_MGR,4
A2150,SOFT_OPT,4
A2160,BATCH_MAINT_4

Alarm History (for event log only)
A9010,ALM_HIST,2,,2

A4000,ACCESS

Dialogue Agent
A100000,DIALOG,,4
==== END OF FILE =====

Suite

5.7.1 FICHER DE NAVIGATION A L'ECRAN (suite)

VERSIONS (suite)

Codage - Version écran d'application (*_default.pnl*)

```
=====
SAMPLE APPLICATION PANEL SYSTEM
=====
```

(Quarter-) VGA Driver
D1,QVGA

Home page is first User Page (or will default to Overview else System Summary,
as this has the lowest Id in the main pane)

H1

Initial page (first page after power-up) is the user screen 100 (if present)
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,#S399,2030,2040,2050,2060,2070

A2030,STARTUP,,3
A2040,COMMS,,4
A2050,CLOCK,3
A2060,INTERNAT,,4
A2070,PANEL,,2

Programmeur
A3000,SPP_MENU,2,3,3,3010
A3010,SPP,2,3,2,3000,1500

(suite)

5.7.1 FICHER DE NAVIGATION A L'ECRAN (suite)

VERSIONS (suite)

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

Lot
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 FICHER DE NAVIGATION A L'ECRAN (suite)

VERSIONS OPTION AUDITOR

Cette sous section contient des listes similaires à celles de 5.7.1.1 ci-dessus, mais pour les appareils équipés de l'option Auditor.

Codage - **Version écran nu** (*_system.pnl*)

```
=====
SAMPLE BARE PANEL SYSTEM
(Auditor Option fitted)
=====
```

```
(Quarter-) VGA Driver:
D1,QVGA
```

Home Agent (set up for user page 1; if this does not exist then it will default to the System Summary, which has the lowest Id in the main pane)

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,#S399,2030,2040,2050,2060,2070

A2030,STARTUP,,3

A2040,COMMS,,4

A2050,CLOCK,3

A2060,INTERNAT,,4

A2070,PANEL,,2

MAINTENANCE submenu

A2400,MENU,4,,3,#S930,#S931,2080,2140,2150,2160

A2080,CLONE,4

A2140,FILE_MGR,4

A2150,SOFT_OPT,4

A2160,BATCH_MAINT,4

Admin submenu

A2500,MENU,5,,3,#S1400,#S1401,2510,2520

A2510,NET_AUDIT,5

A2520,SIGN_CFG,5

A4000,ACCESS

Alarm History (for event log only)

A9010,ALM_HIST,2,,2

Dialogue Agent

A100000,DIALOG,,,4

Signature Agent

A200000,SIGN,,,5

==== END OF FILE ====

5.7.1 FICHER DE NAVIGATION A L'ECRAN (suite)

VERSIONS PACK AUDITOR (suite)

Codage - Version écran d'application (*_default.pnl*)

```
=====
SAMPLE APPLICATION PANEL SYSTEM
(Auditor Option fitted)
=====
```

(Quarter-) VGA Driver
D1,QVGA

Home page is first User Page (or will default to Overview else System Summary,
as this has the lowest Id in the main pane)

H1

Initial page (first page after power-up) is the user screen 100 (if present)

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,#S399,2030,2040,2050,2060,2070

A2030,STARTUP,,3

A2040,COMMS,,4

A2050,CLOCK,3

A2060,INTERNAT,,4

A2070,PANEL,,2

(suite)

5.7.1 FICHER DE NAVIGATION A L'ECRAN (suite)

VERSIONS PACK AUDITOR (suite)

Admin

A2500,MENU,5,,3,#S1400,#S1401,2510,2520

A2510,NET_AUDIT,5

A2520,SIGN_CFG,5

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 ====

5.7.2 Modification du fichier *_default.pnl*

Pour modifier l'architecture (présentation) du système de menus, il faut modifier le fichier *_default.pnl*.

Vous pouvez, par exemple, modifier les éléments suivants dans tous les menus :

- 1 son titre et toute autre légende
- 2 la zone de l'écran qu'il occupe (zone d'état, fenêtre principale ou quelquefois un menu déroulant)
- 3 les sous-menus qu'il génère.

Nota : Vous pouvez accidentellement créer un système que vous ne pouvez ni exploiter et dans lequel vous ne pouvez pas naviguer. Vous pouvez, par inadvertance, créer un système qui ne génère aucun affichage, et vous ne disposerez alors d'aucun moyen de restaurer un affichage.

5.7.3 Types de lignes

Lisez attentivement ce qui suit en liaison avec les listages précédents.

Le premier caractère identifie les différents types de lignes :

- 1 Déclaration Agent d'écran, commençant par 'A'
- 2 Déclaration pilote d'écran, commençant par 'D'
- 3 Définitions des pages d'accueil et principale, commençant respectivement par 'H' et 'R'.
- 4 Définition page initiale, commençant par 'I'
- 5 Lignes de commentaires, commençant par un caractère d'espacement.

Nota :

1. Le système ignore tout ce qu'il ne peut interpréter plutôt que de se "planter" ou de boucler.
2. Le fichier *_default.pnl* est un fichier CSV, dont les lignes se terminent par LF ou CR-LF.
3. Le caractère '<#0092>' placé à la fin d'une ligne combine deux lignes en une ligne logique. Une utilisation répétée permet de combiner plusieurs lignes affichées ou imprimées en une ligne logique. En principe, les lignes logiques ne doivent pas dépasser 255 caractères. En cas de dépassement, le 255ème caractère est écrasé par les caractères suivants.
4. L'ordre des types de lignes n'a aucune importance.
5. Les lignes qui commencent par un caractère autre que A, D, H ou R sont ignorées, et deviennent de fait des commentaires.
6. Les lignes de commentaire s'expliquent d'elles-mêmes. Les explications sur les autres types de lignes sont données ci-dessous.

DECLARATION DE L'AGENT ECRAN

Syntaxe : A<Id>,<Type>,<Access>,<WrAccess>,<Pane>,<Specifics>

où tous les paramètres au-delà de <Type> sont facultatifs.

PARAMETRE	SIGNIFICATION
<Id>	est l'Id de l'agent spécifié sous la forme d'un nombre décimal de 1000 à 2 ³² - 1. (ou hexadécimal, si précédé par 'X'). Les Id de 1 à 999 sont réservées pour les pages utilisateur définies dans le fichier écran utilisateur (OFL).
<Type>	est une abréviation mnémorique pour le type d'agent d'écran. Par exemple, MENU, ALM_HIST, etc. La liste des abréviations est donnée dans les pages qui suivent.
<Access>	indique le niveau de sécurité requis pour accéder à cet agent, et est un chiffre de 1 à 4. La valeur par défaut est de 1.
<WrAccess>	indique le niveau de sécurité pour "l'accès en écriture" à cet agent. L'interprétation précise du niveau de sécurité est spécifique à cet agent. La valeur par défaut est <Access>.
<Pane>	désigne l'écran dans lequel l'agent est utilisé sous la forme d'un chiffre de 1 à 4, voir ci-dessous : 1 = Ecran d'état 2 = Ecran principal 3 = Fenêtre déroulante 4 = Boîte de dialogue. Si ce paramètre est omis, alors c'est l'écran principal qui est sélectionné par défaut. L'agent des boîtes de dialogue est utilisé exclusivement pour l'écran des boîtes de dialogue.

(suite)

5.7.3 TYPES DE LIGNES (suite)

DECLARATION AGENT D'ECRAN (suite)

Exemple : A9010,ALM_HIST,2,,2

La signification des autres paramètres est spécifique à l'agent. Ils doivent être séparés par des virgules, et chacun d'eux doit faire partie des types suivants :

- 1 Nombre décimal positif de 0 à $2^{32} - 1$
- 2 Nombre hexadécimal , précédé par 'X', avec un maximum de 8 chiffres
- 3 Chaîne de caractères entre doubles apostrophes
- 4 Chaîne de caractères de dictionnaire basée sur le format #S123 où S (par exemple) est l'identificateur du dictionnaire et 123 (par exemple) l'indice. Voir les détails dans le manuel Editeur des écrans utilisateur.

Pour un menu, par exemple, les deux premiers arguments spécifiques sont le *titre* et la *légende*, qui peuvent être définis comme des chaînes de caractères ou des chaînes de caractères de dictionnaire. La plupart des autres agents d'écran fournissent leurs propres titres et légendes, qui peuvent être personnalisés, si nécessaire, en modifiant le dictionnaire système.

Les autres paramètres sont les suivants :

AGENT D'ECRAN	PARAMETRES
MENU	Id pour les agents accessibles dans ce menu
SPP	Id pour SPP_MENU associé
SPP_MENU	Id pour SPP associé
ALM_MENU	Id pour ALM_HIST associé
APP_MGR :	Codage* binaire pour les touches associées (boutons)
(A) Système application	1 UNLOAD 2 SAVE 4 SAVE AS 8 STOP/START
(B) Système nu	1 LOAD 2 LOAD ET RUN 4 DELETE

Exemple d'un agent de menu, en utilisant des paramètres pour définir les agents accessibles depuis le menu :

A1000,MENU, , ,3, , ,4000,2000,9000,3000,5000,1

* Le codage binaire dans le tableau ci-dessus pour la version Ecran d'application renvoie au dernier paramètre de la ligne A2210,APP_MGR,4, , ,0 dans le listage correspondant.

DECLARATION DU PILOTE D'ECRAN

Syntaxe : D<Id>,<Type>[,<Specifics>]

où

- <Id> est l'identité du pilote. Dans un système à un seul pilote, l'Id n'a pas de signification réelle.
- <Type> est l'abréviation mnémotechnique pour le type de pilote d'écran. A l'heure actuelle, le seul type pris en charge est QVGA.

Exemple : D1,QVGA

où le "1" dans D1 est un identificateur pour le pilote, même si un seul d'entre eux est installé.

A l'heure actuelle, il n'y a pas de paramètres pour les déclarations des pilotes vidéo.

5.7.3 TYPES DE LIGNES (suite)

DECLARATION DE PAGE D'ACCUEIL

Syntaxe : H<Id>

Exemple : H1

Ceci définit l'agent d'accueil (celui actif après la mise sous tension, ou après un dépassement du temps imparti HOME, qui génère la page d'accueil). L'absence de déclaration d'accueil (Home declaration) entraînera la sélection par défaut de l'agent qui numériquement a l'Id la plus faible dans l'écran principal.

DECLARATION DE LA PAGE PRINCIPALE

La page principale est affichée, lorsque vous appuyez sur la touche Menu déroulant, et est en général un menu.

Syntaxe : R<Id>

Exemple : R1000

Ceci définit l'agent principal.

L'absence de déclaration principale entraîne la sélection par défaut de l'Id la plus faible dans la fenêtre déroulante. En l'absence d'agents de menus déroulants, l'Id sera égale à celle de l'agent de la page d'accueil.

DECLARATION DE PAGE INITIALE

La page initiale n'est affichée qu'au démarrage, et permet de disposer d'une page d'introduction différente de la page d'accueil.

Syntaxe I<Id>

Exemple : I1000

Ceci définit l'agent initial.

5.7.4 Types d'agents

Le tableau 5.7.4a ci-dessous donne la liste des types d'agents utilisés.

La seconde colonne (en-tête "Points d'entrée") donne le nombre de points d'entrée pour chaque agent dans la première colonne. Pour éviter tout conflit en affectant les Id à des agents, n'oubliez pas que le nombre d'Id affectées sera le nombre de cette colonne, en commençant par l'Id spécifiée. Le tableau 1.3.1b donne des détails sur les paramètres ayant plusieurs points d'entrée.

Pour chaque agent, la troisième colonne (en-tête "Erroné") indique dans quelles circonstances, le cas échéant, un agent n'est pas disponible. "A" indique qu'il n'est pas disponible dans une fenêtre d'application et "B" qu'il n'est pas disponible dans une fenêtre nue.

MNÉMONIQUE	POINTS D'ENTRÉE	ERRONÉ	DESCRIPTION
ACCESS	1		Accès à la sécurité
AGP	1	B	Affichage généraux
ALM_HIST	2	B	Historique/sommaire d'alarmes
ALM_MENU	1	B	Menu alarmes
APP_SUM	1	B	Sommaire des applications
BAT_MENU	1	B	Menu lots
BATCH	2	B	Voir table 5.8
CLOCK	1		Maintenance horloge temps réel
CLONE	1		Utilitaires de clonage ISE
COMMS	1		Configuration des communications
DIALOG	1		Gestionnaire des boîtes de dialogue
FB_MGR	1	B	Gestionnaire des blocs de fonction
FILE_MGR	1	A	Gestionnaire des fichiers
INTERNAT	1		Internationalisation
LOGGING	4	B	Contrôle et supervision de consignation
MENU	1		Menu à usage général
MESSAGE	2	B	Voir tableau 5.8
NET_AUDIT	1		Configuration historique réseau
PANEL	1		Paramètres écran, par ex. luminosité
RCP_MENU	1	B	Menu recettes
RECIPE	4	B	Voir tableau 5.8
RESOURCES	1	A	Affectation ressources système
SIGN	1		Gestionnaire des signatures électroniques
SOFT_OPT	1	A	Options logicielles
SPP	7	B	Programmeur des points de consigne
SPP_MENU	1	B	Menu du programmeur des points de consigne
STARTUP	1		Définition de la stratégie de démarrage
SYS_SUM	1		Sommaire système

Tableau 5.7.4a Types d'agents

5.7.4 TYPES D'AGENTS (suite)

La seconde colonne du tableau 5.7.4a de la page précédente montre que trois agents ont plus d'un point d'entrée. Les valeurs des paramètres pour appeler les sous-menus respectifs sont les suivants :

AGENT	VALEUR	FONCTION
ALM_HIST	0	Historique d'alarmes
	1	Sommaire d'alarmes
	2	Journal d'événements
BATCH	0	Chargement/démarrage lot
	1	Etat lot
LOGGING	0	Ecran
	2	Gestion des archives
	3	Groupes
	4	FTP
MESSAGE	0	Tous les messages affichés
	1	Un seul message affiché.
RECIPE	0	Sélection recette
	1	Etat recette
	2	Supervision recette
	3	Editeur de recettes
SPP	0	Ecran
	1	Programmes
	2	Planification
	3	Prétracé
	4	Edition
	5	Affichage
	6	Exécution depuis

Table 5.7.4b Sous-menus des agents (à points d'entrée >1)

5.8 NOMS DES BASES DE DONNEES

La base de données LIN dans les appareils Visual Supervisor comprend un certain nombre de blocs de fonction, dont certains sont définis par Eurotherm et communs à tous les Visual Supervisors, alors que d'autres sont définis par le client ou un OEM pour le procédé à superviser.

Les noms des blocs de fonction peuvent être modifiés par les clients ou des OEM en utilisant LINtools.

Les énumérations sont également modifiables, mais pas en utilisant LinTools (voir section 5.8.3).

Ces trois types de noms/éléments de texte se trouvent dans les fichiers des noms de bases de données, appelés *.uyn*. Ces fichiers sont optionnels, mais lorsqu'ils existent, il y en a un par base de données (application). Leur nom se présente comme suit *<appname>.uyn*.

5.8.1 Noms des blocs de fonction

Les noms des blocs de fonction sont affichés dans deux fonctionnalités - Historique des alarmes et Groupes de consignation - et sont également utilisés dans les fichiers de consignation où ils sont enregistrés sous forme ASCII.

La syntaxe pour remplacer un nom de bloc de fonction existant est la suivante :
<Pseudonyme du bloc>,<Nom du bloc>

où "Pseudonyme du bloc" représente le texte de substitution et "Nom du bloc" est le nom original du bloc dans la base de données LIN.

Par exemple : First Loop,Lp1 remplace le nom de la base de données LIN " Lp1" par le nouveau nom "First Loop".

Nota : Le nombre maximum de caractères pour les pseudonymes de bloc est de huit pour l'unité à petit écran (1/4 VGA) et de 16 pour l'unité à grand écran (XGA).

5.8.2 Noms des alarmes

Les alarmes sont affichées dans la page Historique des alarmes.

Syntaxe :

<Pseudonyme de l'alarme>,<Nom du bloc>.Alarms.<Nom de l'alarme> où "Pseudonyme de l'alarme" est le texte de substitution et "Nom de l'alarme" est le nom original du bloc dans la base de données LIN.

Par exemple : Battery,Root.Alarms.BadBat remplace le nom actuel (texte) "BadBat" par le nouveau nom (texte) "Battery".

Nota : Le nombre maximum de caractères pour les pseudonymes des alarmes est de sept pour l'unité à petit écran (1/4 VGA) et de 16 pour l'unité à grand écran (XGA) (même si seuls les huit premiers caractères apparaissent sur l'écran d'alarmes – voir les détails sur l'écran d'alarmes à la section 2.6).

5.8.3 Enumérations

Les énumérations sont presque toujours des variables booléennes à deux états, comme TRUE/FALSE (VRAI/FAUX) et OPEN/CLOSED (OUVERT/FERME). Celles-ci sont affichées comme partie des fonctions graphiques du Programmateur (PREVIEW, PREPLOT et EDIT – AFFICHAGE, PRE-TRACE et EDITION), et sont également utilisées dans les fichiers de consignation.

Elles sont de deux types :

1 Syntaxe :

,<Nom du bloc>.<Champs du bloc>, “<Pseudonyme>,<Pseudonyme>”

Par exemple : ,digital.Out,“OPEN,CLOSED”

ce qui remplace les énumérations existantes dans le champ du bloc “digital.out” par la nouvelle énumération OPEN,CLOSED.

2 Syntaxe :

,<Nom du bloc>.<Champ du bloc>.<Sous-champ du bloc>, “<Pseudonyme>,<Pseudonyme>”

Par exemple : ,digital.Out.Bit1,“OPEN,CLOSED”

ce qui remplace les énumérations existantes dans le sous-champ du champ du bloc “digital.out.bit1” par la nouvelle énumération OPEN,CLOSED.

REPERES

Les champs des blocs de fonction peuvent être marqués, de sorte que si le bloc est modifié, en utilisant l'écran tactile, la modification soit enregistrée dans l'historique des événements.

Syntaxe :

<Repère du champ>,<Nom du bloc>.<Nom du champ>.<Numéro du bit>

où repère champ est le nom utilisé pour identifier la valeur modifiée.

Par exemple : LowTemp,PID.SL.Bit0

Nota : Le nombre maximum de caractères pour un repère de champ est de huit pour l'unité à petit écran (1/4 VGA) et de seize pour l'unité à grand écran (XGA).

5.9 FICHIERS DE FEUILLE

L'appareil utilise deux types de fichier de feuille pour configurer les sorties sur imprimantes, l'un pour la génération de rapports, l'autre pour le format personnalisé des alarmes (changement de couleur du texte, par exemple).

5.9.1 Feuilles de rapport

Une application contenant des blocs DR_REPRT renverra aux fichiers de rapport (.UYF), qui comprennent :

Une présentation personnalisée des informations

Un contrôle détaillé du formatage des éléments de données

Un texte (localisé, le cas échéant)

Des variables de base de données LIN

Des variables système – par ex. la date et l'heure du jour.

La figure 5.9.1 montre un exemple de fichier .UYF. Les différents éléments sélectionnés sont décrits ci-dessous.

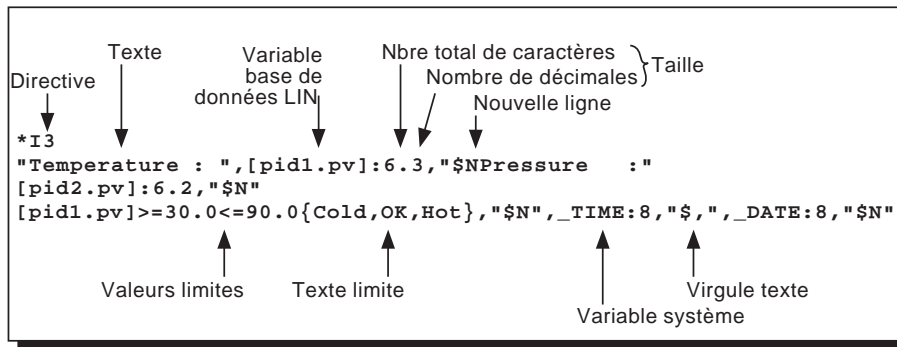


Figure 5.9.1 Exemple de fichier .UYF

5.9.1 FEUILLES DE RAPPORT (suite)

ENTREES DU FICHIER UYF

Le fichier UYF contient des informations d'identification (directives), suivies par une liste de ces éléments (texte et variables) à inclure dans le rapport. Ces éléments doivent être séparés par des virgules, OU par une nouvelle ligne, un retour à la ligne ou un retour chariot.

Règles

1. Aucune ligne ne doit dépasser 255 caractères (sans compter les virgules, retour à la ligne, etc.)
2. Aucun espace ou tabulation entre éléments (bien qu'ils puissent être inclus dans les chaînes de texte pour des raisons de formatage).

Directive L'identificateur de feuille utilisé pour affecter une référence au rapport par l'intermédiaire des blocs de fonction. Différents rapports peuvent être intégrés dans un fichier .UYF, en les faisant précéder de différentes directives. La directive doit précéder la liste des éléments affichés et doit couvrir toute une ligne. La syntaxe est *I<référence>, où <référence> est un entier entre 1 et 999 inclus. Aucun espace n'est autorisé.

Texte Entre double apostrophes, le texte est imprimé tel qu'il est saisi. Vous pouvez inclure des caractères spéciaux comme le montre la table 5.9.1a ci-dessous. Vous pouvez également inclure des caractères ASCII, en saisissant \$nn où nn est le code hexadécimal du caractère en question. Si deux points suivis par un chiffre sont inclus immédiatement après le texte, ceci définira la largeur du champ. Par ex. : "température =":20 produira le texte 'température =' suivi de sept espaces. Le texte est aligné à gauche, sauf indication contraire, décrite dans "Attributs de formatage".

Entrée	Définition	Hex
\$L ou \$N	Retour/nouvelle ligne	0A
\$P	Saut de page	0C
\$R	Retour chariot	0D
\$T	Tab horizontale	09
\$" ou ""	Double apostrophes	22
\$	Signe dollar	24
,\$	Virgule	2C
\${	Accolade gauche	7B
\$}	Accolade droite	7D
\$nn	Caractère ASCII nn	nn

Nota : Voir les codes du jeu de caractères ASCII Unicode Latin-1 dans l'annexe C

Table 5.9.1a Caractères spéciaux

Texte dictionnaire N'importe quel élément des dictionnaires décrits dans la section 5 peut être inclus dans le rapport. La syntaxe est #<ID dictionnaire><réf. Entrée>, où l'ID du dictionnaire est la suivante :

Dictionnaire texte des erreurs ID = E

Dictionnaire texte des événements ID = V

Dictionnaire texte programmeur ID = P

Dictionnaire système ID = S

Dictionnaire texte utilisateur ID = U

Ainsi, une entrée de #U13 inclura l'élément 13 du dictionnaire utilisateur dans le rapport.

5.9.1 FEUILLES DE RAPPORT (suite)

ENTREES DU FICHER UYF (suite)

Variables base données LIN	Ces variables comprennent le nom du bloc, le nom du champ et (le cas échéant, le nom du sous-champ). Lorsqu'incluses dans le fichier .UYF, ces variables doivent être mises entre crochets, par ex. [pid2.PV] et doivent être suivies par deux points, ensuite par les informations de taille indiquant le nombre de caractères à afficher.
Nombre total de caractères	Le nombre total de caractères (y compris les décimales) à afficher, les zéros non significatifs étant supprimés. Les valeurs sont alignées à droite, sauf indication contraire décrite ci-dessous sous "Attributs de formatage".
Nombre de décimales.	Si le chiffre du nombre de caractères est suivi d'un point et d'un second chiffre, alors celui-ci représentera le nombre de décimales. Par exemple, une entrée de 6.1 signifie que le format du nombre est xxxx.x, ou une entrée de 6.5 représente le format .xxxx.
Nouvelle ligne	"\$N" fait que l'élément suivant apparaît sur une nouvelle ligne. Pour certains types d'imprimante, un retour chariot (\$R) peut être également nécessaire.
Valeurs limites/Texte limite	<p>Comme le montre la figure 5.9.1a, une ligne d'état peut être imprimée en fonction de la valeur de la variable. Dans l'exemple ci-dessous, l'entrée :</p> <pre>[PID1.pv]>=30.0<=90.0 {Cold,OK,Hot}</pre> <p>signifie que si la valeur de PID1 est de 30.0 ou plus, mais inférieure ou égale à 90.0, le mot "OK" est imprimé. Si la valeur est inférieure à 30.0, le mot "Cold" est imprimé, et si la valeur est supérieure à 90.0, le mot "Hot" est imprimé.</p> <p>Vous pouvez utiliser des limites d'alarme comme valeurs limites, ainsi que des entrées de dictionnaire pour le texte limite, par exemple.</p> <pre>[PID1.PV]>=[Pid.LL_SP]<=[PID1.HL_SP]{#U10,#U11,#U14}</pre> <p>imprimera la chaîne de texte contenue dans l'élément 11 du dictionnaire utilisateur, si la valeur de PID1 se situe entre ces limites. Si la valeur se situe en dessous de la limite inférieure, le message contenu dans U10 est imprimé, et si la valeur se situe au dessus de la limite supérieure, le texte contenu dans U14 est imprimé.</p> <p>Pour les variables booléennes qui sont fausses ou vraies, le format est : [Variable],{texte faux,texte vrai}. Par exemple, [Pid7.mode]{,,Manual} fera que le mot Manual sera imprimé, lorsque [Pid7.mode] passe à l'état "Vrai", mais rien ne sera imprimé lorsque la valeur passe à l'état faux.</p>
Variables système	Les variables système (dont certaines figurent dans le tableau 5.9.1b) permettent d'inclure des informations système dans le rapport. Dans l'exemple de la figure 5.9.1a, les éléments _TIME et _DATE permettent d'inclure l'heure et la date système dans le rapport. Comme avec d'autres variables, une taille appropriée doit être affectée aux éléments pour des raisons de formatage. Voir la liste complète dans le manuel Editeur d'écrans utilisateur (HA260749U005).

_ALM_ACT	Nombre d'alarmes actives (entier)
_DATE	Date en format localisé approprié (chaîne caractères)
_RCP_NAME	Nom de la recette active (chaîne caractères)
_SPP_NAME	Nom du programme actif (chaîne caractères)
_TIME	Heure du jour (chaîne caractères)
_USER_NAME	Nom de l'utilisateur connecté (chaîne caractères)

Table 5.9.1b Variables système

5.9.1 FEUILLES DE RAPPORT (suite)

ENTREES DU FICHER UYF (suite)

ATTRIBUTS DE FORMATAGE

L'une des lettres de chacun des groupes suivants de codes de formatage applicable à une variable particulière peut être ajoutée :

1. Saisissez C, L ou R pour centrer, aligner la variable à gauche ou à droite.
(Les textes sont alignés à gauche par défaut (L), les valeurs numériques sont alignées à droite par défaut (R)).
2. Saisissez Z pour inclure des zéros à gauche et à droite
3. Pour les variables REELLES : saisissez S pour afficher la valeur en notation scientifique (par ex. 1.23E-3)
4. Pour les variables ENTIERES, vous pouvez sélectionner l'une des lettres suivantes :
X = Affiche les valeurs en format hexadécimal en utilisant les majuscules A à F
x = Affiche les valeurs en format hexadécimal en utilisant les minuscules a à f
Y = Affiche les valeurs en format binaire

Par exemple : Si la valeur du bloc 'PID1.options' est 42, alors :

[Pid1.options]:8YZ imprime 42 comme valeur binaire à 8 bits avec des zéros de gauche : 00101010,

[Pid1.options]:8XZ imprime 42 comme 0000002A et

[Pid1.options]:4xL imprime 42 comme 2a•• (où • représente un espace).

Si la valeur du bloc 'PID1.options' est 42.0, alors :

[Pid1.options]:8S imprime 42 comme •••4.2E1 (où • représente un espace).

BARGRAPHERS

Des bargraphes simples constitués d'une ligne horizontale d'astérisques peuvent être inclus dans le rapport, en saisissant les valeurs basses et hautes de l'échelle et en ajoutant la lettre B après le caractère de largeur. Si, par exemple, l'échelle saisie par l'utilisateur est 0 à 50, et la largeur de 20, alors la valeur de zéro est représentée par zéro astérisque et la valeur de 50 par 20 astérisques. Ainsi, dans cet exemple, chaque astérisque représente 20/50 ou 0,4 de l'échelle. Si la valeur n'est pas un nombre entier d'astérisques, alors un arrondi est appliqué.

Ainsi, une valeur de 42 sera représentée par $42 \times 0,4 = 16,8 = 17$ astérisques, mais une valeur de 41 ($41 \times 0,4 = 16,4$) sera représenté par 16 astérisques. Le 17ème astérisque sera activé, lorsque la valeur du procédé atteint 41,5.

L'entrée suivante comprend plusieurs entrées de texte pour afficher les valeurs hautes et basses de l'échelle :

"0 ["[,Loop1.PV]>=0<=50:20B,"] 50" . Pour une valeur de 42, la sortie suivante est produite :

```
0 [*****          ] 50
```

AUTRES INFORMATIONS

- 1 Les variables de type ENUM sont imprimées textuellement, même en l'absence d'une liste d'énumération, en utilisant le texte défini dans LIN. Si une liste d'énumération est incluse, alors toutes les chaînes de caractères voulues doivent être incluses. **Les valeurs vides ou hors échelle ne prennent pas les valeurs par défaut des chaînes de caractères LIN.**
- 2 Les sous-champs des alarmes (par ex. [PID1.ALARMS.HIGHABS]) se comportent comme des entiers en prenant les valeurs de 0 à 3 :
0 = Alarme non active, Alarme non acquittée
1 = Alarme active et acquittée
2 = Alarme plus active, mais reste non acquittée
3 = Alarme active, mais pas acquittée.
Si tout le champ est spécifié (par ex. [PID1.ALARMS]), un OU au niveau du bit est effectué pour toutes les alarmes.

Nota : Le sous-champ 'Combined' est également accessible. Il est calculé à partir des alarmes individuelles en utilisant un algorithme différent.

- 3 Les informations de taille doivent obligatoirement être fournies pour toutes les variables, sauf en présence d'une liste d'énumération, dans ce cas, la largeur par défaut est celle de la chaîne de caractères la plus longue.

5.9.2 Feuilles d'alarme

Nota : Vérifiez le fonctionnement correct de chaque ID personnalisée, comme les erreurs dans l'ID ne seront pas signalées comme alarme dans le bloc LPTDEV.

Pour toute application avec une imprimante, il peut y avoir un fichier (.UYT) de feuilles de formatage des messages d'alarme facultatif. La syntaxe du fichier est similaire à celle du fichier .UYF décrite à la section 5.9.1 ci-dessus, à laquelle vous devez vous référer, si nécessaire.

Les fichiers .UYT permettent de personnaliser la manière dont les messages d'alarme et d'événement sont imprimés dans les rapports. Ces messages sont appelés, lorsque certaines actions se produisent dans l'appareil. Un identificateur est affecté à chaque alarme ou événement, pour pouvoir sélectionner le type de message approprié.

Le tableau 5.9.2a donne la liste des différents identificateurs, ainsi que leur applicabilité à différentes variables système, qui peuvent être incluses dans le rapport. Les variables systèmes sont listées dans la table 5.9.2b. Au cas où une variable système est inapplicable, un blanc est affiché.

ID	Appelé si	Applicable à					
		_A_BLOCK	_A_DATE	_A_NAME	_A_PRI	_A_TIME	_A_TYPE
1001	Alarme active	O	O	N	O	O	O
1002	Alarme disparue	O	O	N	O	O	O
1003	Alarme acquittée	O	O	N	O	O	O
1004	Événement bloc	O	O	N	O	O	O
1005	Événement bloc + nom	O	O	O	O	O	O
1006	Événement système	N	O	N	O	O	O
1007	Événement système+nom	N	O	O	O	O	O
1008	Note opérateur	N	O	O	O	O	N

Table 5.9.2a Identificateurs des types d'alarme

Variable système	Définition
_A_BLOCK	Nom du bloc de fonction associé
_A_DATE	Date associée à l'entrée de la file d'attente
_A_NAME	Nom associé à un événement (ex. SPP nom programme)
_A_PRI	Priorité affectée à l'alarme ou événement
_A_TIME	Heure associée à l'entrée de la file d'attente
_A_TYPE	Type d'alarme ou événement

Table 5.9.2b Variables système d'alarme

Exemple

Les figures ci-dessous montrent un exemple de fichier .UYT et la disposition du rapport formaté en fonction de ce fichier.

```
*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"
```

Exemple de fichier UYT

```
23/01/07 10:07:08      Loop1/HighAbs  ACTIVE  (7)
23/01/07 10:13:22      Loop1/HighAbs  Cleared
```

Sortie de fichier .UYT type

5.10 FICHER DE RECETTE

Pour les appareils qui gèrent les recettes, vous pouvez créer des fichiers de recette (.UYR) sur un PC à l'aide d'un éditeur de texte ou un tableur qui prend en charge les fichiers au format CSV (séparateur point-virgule).

Chaque fichier .UYR comprend trois parties. La première est un en-tête de 3 lignes qui décrit dans un format fixe, les informations générales contenues dans le fichier. La seconde partie comprend une seule ligne de titre. La dernière partie comprend un certain nombre de lignes dont chacune décrit une seule variable.

Nota :

1. Aucune ligne ne doit dépasser 512 caractères, y compris les instructions de retour à la ligne/chariot.
 2. Les espaces comptent comme des caractères
 3. Les titres des chaînes de caractères ne doivent pas être uniques
 4. Les virgules de droite seront traitées comme erronées, sauf indication contraire.
 5. Si une chaîne de caractères est trop longue, les caractères supplémentaires seront perdus au moment de la sauvegarde.
 6. Les virgules, doubles apostrophes ("), apostrophes simples (') et les signes égal ne sont pas autorisés dans les champs.
 7. Les caractères non imprimants (sauf <CR> et <LF>) ne sont pas autorisés dans le fichier.
-

5.10.1 Fichier de recette de base

EN-TETE DE FICHER

Ligne 1

La ligne 1 ne doit contenir que UYR,1

Ligne 2

La ligne deux contient des informations séparées par des virgules sur la version actuelle du fichier, par ex.

2,10/04/06,09:37:08,Fred Bloggs

Où

'2' est le niveau de révision du fichier

'10/04/06' est le jour/mois/année où la révision a été effectuée.

'09:37:08' est l'heure:minutes:secondes où la révision a été effectuée.

'Fred Bloggs' est le nom de la personne qui a modifié le fichier en dernier.

Ligne 3

La ligne 3 définit le bloc de la recette à utiliser et le temps imparti de téléchargement de la recette en secondes.

<Bloc recette>,<Temps imparti>

par ex., SET1,30

Le bloc de recette est le nom du bloc RCP_SET à utiliser. Si laissé en blanc, ce champ renvoie à n'importe quel bloc RCP_SET.

Si le temps imparti au téléchargement est dépassé, le téléchargement de la recette est supposé avoir échoué, et la recette passe à l'état échoué.

5.10.1 FICHER DE RECETTE DE BASE (suite)

LIGNE DE TITRE

Cette ligne définit le nombre de recettes présentes dans le fichier (minimum = une) :
 ,Point de consigne : <Nom ligne>,<Nom recette 1>,-,-,<Nom recette N>

où :

<Nom ligne> définit le nom de la ligne de recette (inutile pour les fichiers à une seule ligne)
 <Nom recette N> est le nom de la nième recette.

LIGNES DE VARIABLES

Pour chaque variable de la recette, une ligne est requise sous la forme :
 <Nom>,<Repère>,<Valeur 1>,-,-,<Valeur N>

où :

<Nom> est le nom de la variable

<Repère> est le nom du repère dans la base de données. Si le nom du repère est entre accolades ({}), la variable est considérée comme invérifiable.

<Valeur N> est la valeur de la nième recette. Le nombre de valeurs doit correspondre au nombre de recettes.

EXEMPLE DE FICHER DE BASE

La figure 5.10.1 est un exemple de fichier UYR de base avec trois recettes.

```
UYR, 1
6, 10/04/06, 08:45:54, Richard
, 30
, Setpoint:1, Amarillo, Gulf Coast, Ekofisk
Methane, GasConc.Methane, 90.67241, 96.52220, 85.90631
Nitrogen, GasConc.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
```

Figure 5.10.1 Exemple de fichier de base

5.10.2 Fichiers plus complexes

FICHIERS MULTI-LIGNES

La figure 5.10.2a ci-dessous montre une version à 2 lignes du fichier de base décrit ci-dessus. Les différences sont les suivantes :

Dans la ligne de titre, le numéro de champ 2 a été ajouté et des noms ont été affectés aux lignes.

Dans chaque ligne de variables, un second champ (GasConc2) a été ajouté. Pour des raisons de cohérence, GasConc a été changé en GasConc1.

```
UYR,1
7,10/04/06,08:49:21,Richard
,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
```

Figure 5.10.2a Exemple de fichier multi-lignes

FICHIERS AVEC DES VARIABLES D'ACQUISITION FACULTATIVES

Pour générer un fichier de recette avec des points d'acquisition séparés, alors pour chaque recette, il doit y avoir un champ supplémentaire après chaque colonne dans la ligne de titre et pour chaque variable. L'entrée de la ligne de titre doit être un élément appelé "Capture" et le champ pour la variable est le repère du champ à acquérir. Ce champ peut être laissé vierge, si aucune valeur d'acquisition n'est spécifiée.

La figure 5.10.2b montre le fichier à 2 lignes de la figure 5.10.2a avec des valeurs d'acquisition pour les deux premières variables.

```
UYR,1
7,10/04/06,08:59:02,Richard
,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
```

Figure 5.10.2b Exemple de fichier UYR avec des variables d'acquisition

5.10.2 FICHIERS PLUS COMPLEXES (suite)

FICHIERS AVEC DES VARIABLES DE SUPERVISION FACULTATIVES

Pour générer un fichier de recette avec des points de supervision séparés, alors pour chaque recette, il doit y avoir un champ supplémentaire après chaque colonne dans la ligne de titre et pour chaque variable. L'entrée de la ligne de titre doit être un élément appelé "Monitor". Le champ pour la variable est le repère du champ à superviser. Les champs Monitor doivent être placés après les champs Capture (le cas échéant).

La figure 5.10.2c montre un fichier à une seule ligne avec des points de supervision et d'acquisition. Voir les détails sur Acquisition et Supervision à la section 3.7.2.

```

UYR, 1
9, 10/04/06, 09:00:24, Richard
, 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

```

Figure 5.10.2c Fichier à une seule ligne avec des variables de supervision et d'acquisition.

5.11 DICTIONNAIRE MODIFIABLE

Le dictionnaire modifiable contient du texte qui peut être utilisé pour le système de traitement par lots ou dans des rapports. Ce dictionnaire est différent de tous les autres dictionnaires, en ce qu'il peut être modifié dans l'écran Batch ou d'un écran utilisateur. Les valeurs de ces textes peuvent être facultativement initialisées dans le fichier _user.uyl décrit à la section 5.5 ci-dessus.

Toutes les valeurs sont préservées en cas de panne de courant, mais toute valeur dans le fichier .UYL écrasera celles à la mise sous tension. Le dictionnaire peut contenir un maximum de 120 enregistrements de 40 caractères de long.

5.12 DICTIONNAIRE DES RECETTES

Le dictionnaire des recettes contient du texte qui provient des fichiers de recettes (.*uyr*). Il ne peut être initialisé depuis un fichier .*uyl*. Le texte contenu dans ce dictionnaire évolue chaque fois que les fichiers .*uyr* sont chargés ou modifiés depuis la face avant.

Le dictionnaire est divisé en sections, une pour chaque ensemble de recettes, chacun couvrant une plage de 1000 enregistrements maximum.

Les sections sont affectées comme suit :

1001-1999, Ensemble de recettes 1

2001-2999, Ensemble de recettes 2

3001-3999, Ensemble de recettes 3

4001-4999, Ensemble de recettes 4

En outre, la section 1-999 représente la recette active affichée et constitue donc un double de l'une des autres sections. Le tableau ci-dessous indique le nombre d'enregistrements affecté à chaque ensemble de recettes. Pour accéder à l'enregistrement réel, dans l'ensemble de recettes n° *n*, ajoutez tout simplement 1000**n*. Par exemple, pour obtenir l'enregistrement de l'utilisateur qui a modifié en dernier le fichier .*uyr* recette 3, utilisez la référence d'enregistrement 3014.

Enregistrement	Valeur
1	Nom du fichier (sans . <i>uyr</i>)
11	Nombre de révisions du fichier . <i>uyr</i>
14	Nom de l'utilisateur qui a modifié en dernier le fichier . <i>uyr</i>
15	Retourne "YES" si modifié, mais pas sauvegardé ou "NO", s'il n'a pas été modifié.
111	Nom de la ligne numéro 1
112	Nom de la recette sélectionnée sur la ligne 1
113	Nom de la recette active sur la ligne 1
114	Etat de la recette sur la ligne 1
121 à 124	Comme 111 à 114, mais pour la ligne 2.
131 à 134	Comme 111 à 114, mais pour la ligne 3.
141 à 144	Comme 111 à 114, mais pour la ligne 4.
151 à 154	Comme 111 à 114, mais pour la ligne 5.
161 à 164	Comme 111 à 114, mais pour la ligne 6.
171 à 174	Comme 111 à 114, mais pour la ligne 7.
181 à 184	Comme 111 à 114, mais pour la ligne 8.
301 à 316	Noms des recettes 1 à 16
401 à 480	Noms des variables numéros 1 à 80

5.13 DICTIONNAIRE DES LOTS

Le dictionnaire lots contient du texte qui provient des fichiers de lots (.uyb) et des fichiers de recettes correspondants (.uyr). Il ne peut être initialisé depuis un fichier .uyl. Le texte contenu dans ce dictionnaire évolue chaque fois que les fichiers .uyb et/ou .uyr sont chargés ou modifiés depuis la face avant.

Le dictionnaire est divisé en sections, une pour chaque contrôleur de lot, chacun couvrant une plage de 1000 enregistrements maximum.

Les sections sont affectées comme suit :

- 1001-1999, Lot n° 1
- 2001-2999, Lot n° 2
- 3001-3999, Lot n° 3
- 4001-4999, Lot n° 4

En outre, la section 1-999 représente le lot actif affiché et constitue donc un double de l'une des autres sections.

Le tableau ci-dessous indique le nombre d'enregistrements affecté à chaque lot. Pour accéder à l'enregistrement du lot n , ajoutez $1000*n$. Par exemple, pour obtenir l'enregistrement de l'utilisateur qui a modifié en dernier le fichier .uyb lot 3, utilisez la référence d'enregistrement 3014.

Enregistrement	Valeur
1	Nom du fichier (sans .ubr)
11	Nombre de révision du fichier .uyb
14	Nom de l'utilisateur qui a modifié en dernier le fichier .uyb
41	Titre personnalisé n° 1
42	Titre personnalisé n° 2
43	Titre personnalisé n° 3
44	Titre personnalisé n° 4
45	Titre personnalisé n° 5
46	Titre personnalisé n° 6
51	Variable personnalisée n° 1
52	Variable personnalisée n° 2
53	Variable personnalisée n° 3
54	Variable personnalisée n° 4
55	Variable personnalisée n° 5
56	Variable personnalisée n° 6
91	Etat du lot
92	Nom de la recette sélectionnée pour le lot
93	Nom de la phase en cours
101 à 120	Nom des numéros de phase 1 à 20
301 à 316	Noms des recettes 1 à 16
401 à 480	Noms des variables de recette 1 à 80

5.13.1 EXEMPLE

Si '#B1001' est inclus dans un fichier de feuille ([section 5.9](#)), alors le nom du fichier .uyb est inclus dans le rapport.

5.14 FICHIERS DE LOTS

Pour les appareils qui gèrent les lots, vous pouvez créer des fichiers de lots (.UYB) sur un PC à l'aide d'un éditeur de texte ou un tableur qui prend en charge les fichiers au format CSV (séparateur point-virgule). Chaque fichier .UYB comprend 2 parties. La première est un en-tête de 6 lignes qui décrit dans un format fixe, les informations générales contenues dans le fichier. La seconde partie comprend le nombre de phases du lot.

Nota :

1. Aucune ligne ne doit dépasser 512 caractères, y compris les instructions de retour à la ligne/chariot.
2. Les espaces comptent comme des caractères
3. Les virgules de droite seront traitées comme erronées, sauf indication contraire.
4. Les virgules, doubles apostrophes ("), apostrophes simples (') et les signes égal ne sont pas autorisés dans les champs.
5. Les caractères non imprimants (sauf <CR> et <LF>) ne sont pas autorisés dans le fichier.

5.14.1 En-tête de fichier

Le format de l'en-tête à 6 ligne est le suivant :

Ligne 1

La ligne 1 ne doit contenir que UYB,1.

Ligne 2

La ligne 2 contient des informations séparées par virgule sur la révision actuelle du fichier, par ex., 2,10/04/06,09:51:16,Fred Bloggs

Où : '2' est le niveau de révision du fichier
 '10/04/06' est le jour/mois/année où la révision a été effectuée.
 '09:51:16' est l'heure:minutes:secondes où la révision a été effectuée.
 'Fred Bloggs' est le nom de la personne qui a modifié le fichier en dernier

Ligne 3

La ligne 3 définit l'interface du moteur du lot comme

<BAT_CTRL>,<End Action>,<Timeout>,<Confirm level>,<BatchID Prefixt>

par ex. : BATCH1,0,60,2,ABC:R

Où

'BATCH1' est le nom du bloc BAT_CTRL pour exécuter le lot.
 '0' définit l'action à la REINITIALISATION,
 0 Nécessite un rechargement,
 1 Peut être lancé sans rechargement.
 '60' définit le temps imparti (en secondes) pour les transitions d'état
 '2' définit le niveau de confirmation requis au démarrage depuis la face avant.
 0 Aucune confirmation requise,
 1 Boîte de dialogue OK/CANCEL,
 2 Ressaisie du mot de passe requise.

ABC:R est un préfixe de l'id du lot facultatif sous la forme <Préfixe>:R,
 où préfixe écrase l'ID du lot depuis la gauche avec les caractères du préfixe. Par exemple, un préfixe de RKN produira une ID de lot de RKN00014.
 :R, si ajouté, met l'ID du lot en lecture seule (autrement dit, ne peut être modifiée depuis la face avant).

5.14.1 EN-TETE DE FICHER (suite)

Ligne 4

La ligne 4 définit l'interface d'affichage comme

<Ecran utilisateur>,<Groupe d'affichage>,<Filtre messages>,<Elément utilisateur 1>...<>Elément utilisateur 6>

Où :

<Ecran utilisateur> est le numéro de page d'écran utilisateur associé au lot ou 0 est aucun.
 <Groupe d'affichage> est le nom (facultatif) d'un bloc GROUP à associer au lot (ou en blanc si aucun).
 <Filtre messages> est le nom (facultatif) du bloc à utiliser pour donner le contexte pour le message à associer à ce lot, il peut s'agir du nom du bloc BAT_CTRL proprement dit ou d'un bloc GROUP contenant le bloc BAT_CTRL, plus d'autres blocs présentant un intérêt.
 <Elément utilisateur> Définit un titre et une valeur à afficher sur l'écran de démarrage des lots. La valeur peut être modifiée avant de démarrer le lot. Chaque élément utilisateur a la forme suivante
 <Titre>:<Valeur>:<Largeur>=<Valeur initiale>:<Attributs>
 où :
 <Titre> est une référence de dictionnaire de #<Dict><Index> par ex. : #U12
 <Valeur> est une valeur de dictionnaire modifiable, par ex. #W12 ou alors une valeur de base de données LIN, par ex. [PID.SL]
 <Largeur> représente la largeur en nombre de caractères pour afficher la valeur.
 <Valeur initiale> (facultative) est la valeur de texte à utiliser pour initialiser une valeur d'entrée de dictionnaire modifiable. Par exemple #U13 = entrée de dictionnaire utilisateur n° 13. La valeur ne peut être qu'une autre référence de dictionnaire, et doit être appliquée au chargement.
 <Attributs> (facultatifs). Peut être l'un des suivants :
 W = La valeur doit être écrite. Ceci implique que la saisie des données doit se produire après le chargement. Si le lot n'a pas été déchargé, il peut être exécuté sans réécrire cette valeur.
 M = la valeur doit être modifiée par rapport à sa valeur initiale (pour les éléments de dictionnaire "W" uniquement) après le chargement. Si le lot n'a pas été déchargé, il peut être exécuté sans réécrire cette valeur.

Ligne 5

La ligne 5 définit l'interface de consignation des lots comme : <LOGROUP>,<Nom du fichier>,<Rapport>

par ex. : BAT_LOG,[BATCH1.Id],BAT_REPT

Où :

'BAT_LOG' est le nom (facultatif) d'un bloc LOGROUP pour la consignation du lot
 '[BATCH1.Id]' est un champ de base de données LIN (facultatif) dont les deux premiers caractères de la valeur de texte sont utilisés pour le nom de fichier.
 'BAT_REPT' est le nom (facultatif) d'un bloc DR_REPRT à utiliser pour générer des rapports de lots. Si un rapport de lot doit être généré, alors 3 sections sont requises dans le fichier (1: start, 2: stop, 3: abort). Le fichier .UYF doit avoir le même nom que le fichier .UYB, si vous utilisez, par exemple, SAMPLE.UYB alors le fichier .UYF correspondant est SAMPLE.UYF.

Ligne 6

La ligne 6 définit l'interface des recettes, par ex. :

LINE1

Où "LINE1 est le nom d'un bloc BAT_LINE utilisé pour paramétrer le lot. Si SAMPLE.UYB est utilisé, alors le fichier de recettes correspondant sera SAMPLE.UYR.

5.14.2 Phases de lot

Pour chaque phase du lot, une ligne est requise sous la forme :

<Nom>

où : <Nom> est le nom de la phase.

5.15 TRACABILITE DES MODIFICATIONS DE LA BASE DE DONNEES

Cette fonctionnalité permet la traçabilité des modifications des valeurs dans l'application. Ceci est indépendant des autres fonctions qui assurent la traçabilité des valeurs en réaction à l'interaction utilisateur. Cette fonctionnalité vise les valeurs qui évoluent sans interaction de l'utilisateur. Pour configurer cette fonctionnalité, il faut créer un fichier <nom base de données>.UYA. Il s'agit d'un fichier texte en 2 parties, une ligne d'en-tête et une seule valeur pour chaque valeur présentant un intérêt.

5.15.1 Ligne d'en-tête

La ligne d'en-tête se présente sous la forme suivante :

```
UYA,1[, [<burst_threshold>] [, [<back_off_period>] [, [<dynamic_threshold>]]]
```

Les trois champs numériques facultatifs sont les suivants :

Seuil rafale	Le nombre de cycles de base de données consécutifs où une valeur a évolué avant qu'une situation de "rafale" ne se produise. Lorsque la situation de rafale se produit, la fonction de traçabilité s'arrête pour éviter la surcharge du journal, jusqu'à ce que la valeur se stabilise à nouveau. Valeur par défaut = 10
Période de retrait	Le nombre de cycles de base de données consécutifs où une valeur doit rester inchangée avant qu'une situation de rafale ne soit considérée comme ayant disparue, avec une reprise normale de la traçabilité. Valeur par défaut = 10
Seuil dynamique	Le pourcentage (en multiples d'entiers) de cycles de base de données où une valeur doit avoir changé avant qu'une situation "dynamique" ne se produise. Lorsque la situation dynamique se produit, la fonction de traçabilité s'arrête pour éviter la surcharge du journal, jusqu'à ce que la valeur se stabilise à nouveau. Valeur par défaut = 10

5.15.2 Lignes d'éléments

Les lignes d'éléments se présentent sous la forme décrite ci-dessous. Chaque ligne identifie un nom de champ à superviser.

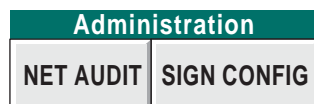
```
<NomBloc>.<NomChamp>
```

Page laissée intentionnellement blanche

CHAPITRE 6 : FONCTIONS ADMINISTRATIVES

Nota :

1. L'accès à toutes les fonctions décrites dans le présent chapitre nécessite les droits d'accès ADMIN.
2. Les fonctions décrites dans le présent chapitre ne s'appliquent qu'aux appareils équipés de l'option "Auditor".



L'accès au menu Administration se fait par la touche menu dans le coin inférieur droit de l'écran, et en appuyant ensuite sur les touches SYSTEM et ADMIN.

6.1 HISTORIQUE RESEAU

Cette fonction permet de transmettre l'historique (c'est-à-dire les journaux d'alarmes et d'événements de l'appareil (le fournisseur)) à un maximum de 3 systèmes E Suite (les consommateurs). L'accès à l'historique réseau se fait par l'intermédiaire du menu Administration, en appuyant sur la touche NET AUDIT, voir figure 6.1 ci-dessous.

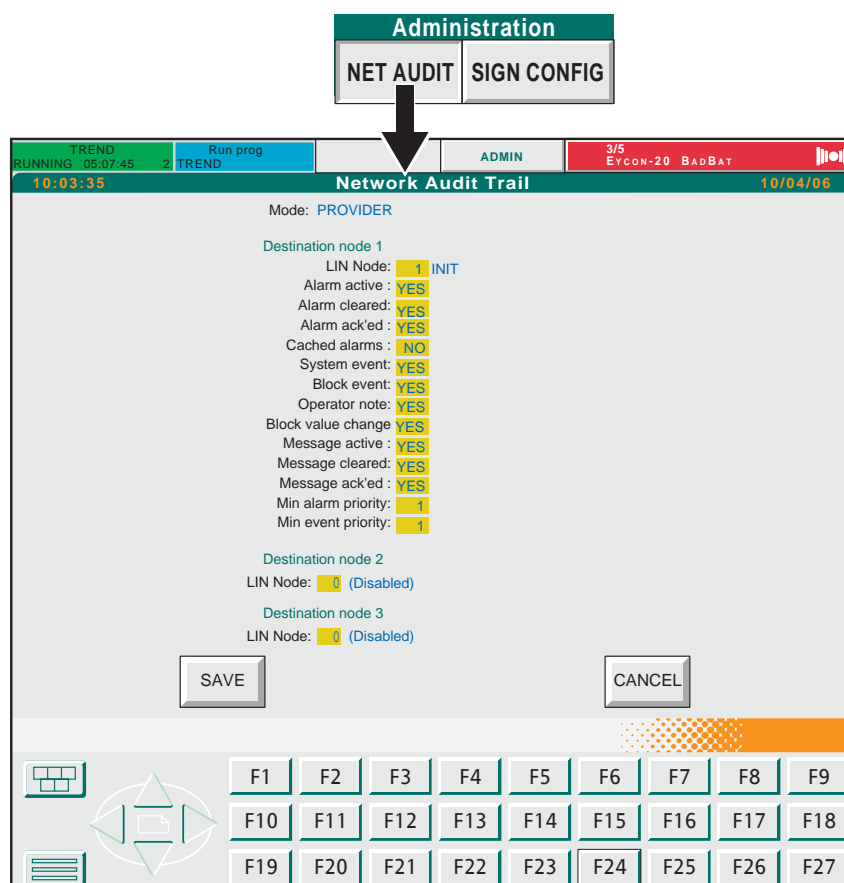


Figure 6.1 Accès à l'historique réseau.

6.1.1 Modes

La fonction peut être programmée comme suit :

1. Isolée. L'appareil n'affiche que ses propres alarmes et événements. Les alarmes et événements ne sont transmis à aucun autre nœud.
2. Fournisseur. Idem à "Isolé", sauf que l'unité peut également transmettre ses alarmes et événements à un maximum de trois autres consommateurs d'historique.
3. Consommateur. L'appareil affiche ses propres alarmes et événements, plus ceux d'un maximum de huit autres Visual Supervisors. Les alarmes et événements ne sont transmis à aucun autre nœud. Le numéro de nœud du fournisseur est préfixé sur la ou les lignes concernées dans les journaux d'alarmes et d'événements (section 3.5.6) – les alarmes et événements locaux sont préfixés par des caractères d'espacement.

6.1.2 CONFIGURATION (FOURNISSEUR)

La configuration comporte deux volets – la sélection des systèmes E suite (les consommateurs) auxquels l'historique doit être transmis et (si nécessaire) en désactivant un ou plusieurs types d'alarme ou d'événement, pour que seuls les éléments qui présentent un intérêt soient transmis.

SELECTION DES CONSOMMATEURS

En mode "Provider" (fournisseur), saisissez les adresses des nœuds (décimales) des systèmes E Suite auxquels l'historique doit être envoyé. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche SAVE, et mettez l'appareil hors tension pendant quelques secondes, puis remettez-le sous tension.

FILTRAGE DE L'HISTORIQUE

En mode "Provider", vous pouvez activer (Yes) ou désactiver (No) les différents paramètres associés à l'historique de chaque nœud.

PARAMETRES

Lin Mode	UNINIT	Aucune tentative n'est faite pour établir la communication avec le consommateur.
	INIT	Initialisé, mais aucune communication n'a encore eu lieu
	CONNECTED	La communication initiale a été établie, mais aucun fichier d'historique n'a encore été transmis.
	ACTIVE	L'historique est transféré au consommateur.
Alarm active	YES	= inclure alarmes actives
Alarm Cleared	YES	= inclure alarmes disparues
Alarm Ack'ed	YES	= inclure alarmes acquittées
Cached Alarms	NO	= ne pas inclure alarmes en mémoire cache (voir nota ci-dessous)
System Event	YES	= inclure événements système
Block events	YES	= inclure événements bloc
Operator note	YES	= inclure notes opérateur
Block Value Change	YES	= inclure événements consignants des changements dans les valeurs des champs de blocs
Message active	YES	= inclure messages actifs
Message Cleared	YES	= inclure messages disparus
Message Ack'ed	YES	= inclure messages acquittés
Min. alarm priority	1 à 15	: Spécifie la priorité d'alarme minimale à inclure
Min. event priority	1 à 15	: Spécifie la priorité d'événement minimale à inclure

Nota : "Cached alarms" est normalement mis à "No" pour empêcher que les blocs cachés ne soient envoyés au consommateur. (Il est normal pour le consommateur de mettre ces blocs en mémoire cache).

6.1.3 Contrôle ID utilisateur

L'utilisation de mots de passe et d'ID utilisateur est plus strictement contrôlée sur un appareil équipé de l'option Auditor que sur un appareil standard (section 4.4 ci-devant). L'accès aux ID utilisateurs et aux mots de passe nécessite les droits d'accès ADMIN.

Les points importants à noter sont les suivants :

1. Vous ne pouvez modifier l'identité, le nom, le niveau d'accès ou les "attributs" d'un utilisateur, une fois que vous avez appuyé sur la touche SAVE.
2. Une fois qu'un mot de passe a été affecté, il ne peut être utilisé à nouveau par l'utilisateur initial ou par un nouvel utilisateur.
3. Le menu "Properties" permet entre autre de définir une période de validité d'un mot de passe. Une fois la période expirée, les mots de passe en question ne pourront plus être utilisés.
4. Le mot de passe initial d'un nouvel utilisateur est valable pendant 24 heures. L'utilisateur dispose de 24 h pour ouvrir une session et saisir un nouveau mot de passe. Une fois qu'une session a été ouverte, le nouveau mot de passe aura la période de validité définie dans le menu Properties (90 jours par défaut).
5. Un mot de passe doit au moins comprendre un caractère non alphabétique (autrement dit, il faut qu'au moins un caractère soit différent de A à Z ou a à z).
6. Le mot de passe doit être différent de l'identité utilisateur.
7. La touche "Delete" sur l'appareil sans l'option "Auditor" est remplacée par la touche "Retire". Lorsque vous appuyez sur la touche "Retire" et qu'un utilisateur est sélectionné, le nom de cet utilisateur est supprimé (après confirmation) de la page d'accès à la sécurité. Mais, les détails sont sauvegardés dans l'appareil pour s'assurer que le même ID/mot de passe ne peuvent pas être utilisés plus d'une fois.

PAGE D'ACCES A LA SECURITE

Cette page est appelée en appuyant sur la touche ACCESS du menu principal et en saisissant l'identité ADMIN et le mot de passe (tout deux ADMIN au départ usine). Une fois une session ADMIN ouverte, la touche USERS permet d'appeler la page d'accès à la sécurité, voir figure 6.1.3a ci-dessous.

Nota : Pour de plus amples détails sur l'ouverture d'une session ADMIN, voir section 4.4.3.

Identity	Name	Access	Attributes	Expires	Reference
ADMIN	ADMIN	ADMIN	00000003	27/11/04	0
ADMIN2	ADMIN2	ADMIN	00000003	27/11/04	0
COMMISSI	COMMISSION	COMMISSION	00000000	27/11/04	0
ENGINEER	ENGINEER	ENGINEER	00000003	27/11/04	0
OPERATOR	OPERATOR	OPERATOR	00000000	27/11/04	0
richard	LinMan1	ENGINEER	00000003	27/11/04	0

Figure 6.1.3a Page d'accès à la sécurité

Comme vous pouvez le voir sur la figure, la page est divisée en un certain nombre de colonnes. Les colonnes Name, Access et Reference sont toutes décrites à la section 4.4.3 ci-dessus. Les autres colonnes sont utilisées comme suit :

6.1.3 CONTROLE DES ID UTILISATEURS (suite)

IDENTITE

Lorsque vous appuyez sur la cellule d'identité d'un utilisateur, la boîte de dialogue "Identity" s'affiche (figure 6.1.3b). Celle-ci vous permet de saisir normalement un nouveau mot de passe pour l'ID. La durée de validité du nouveau mot de passe est de 24 heures, l'utilisateur doit donc ouvrir une session et saisir un nouveau mot de passe dans les 24 heures. La boîte de dialogue permet également de supprimer (Retire) ou de désactiver (disable) des ID.

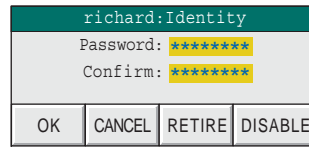


Figure 6.1.3b Boîte de dialogue Identity

RETIRE

Un utilisateur "Retired" est un utilisateur supprimé de manière permanente de la page d'accès à la sécurité, et tous les droits d'accès sont supprimés. Les identités, noms et mots de passe d'utilisateurs supprimés ne peuvent pas être réutilisés. Il est donc recommandé de garder une trace avec tous les détails des utilisateurs supprimés.

DISABLE

Les utilisateurs qui sont désactivés (Identité et Nom en rouge) perdent temporairement leurs droits d'accès. Pour réintégrer un utilisateur désactivé, il faut appuyer sur la cellule Identity, ensuite saisir le mot de passe de l'utilisateur, le confirmer et appuyer sur OK. Si le mot de passe est correct, l'utilisateur est réintégré, et est affiché en bleu à l'écran. La date de validité est la même que celle configurée en premier lieu pour l'utilisateur.

NAME

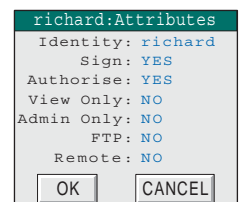
Si vous appuyez sur ce bouton, la boîte de dialogue Name s'affiche à l'écran. Pour les nouveaux utilisateurs dont les détails n'ont pas encore été enregistrés, le nom peut être modifié. Sinon, comme le montre la figure 6.1.3c, il s'agit d'une fonction en vue seule.



Figure 6.1.3c Boîte de dialogue Name

ATTRIBUTES

Si vous appuyez sur la cellule "Attributes" d'un utilisateur en particulier, la page d'attributs s'affiche. Cette page permet de définir l'aptitude de l'utilisateur à "signer" et à "autoriser" des modifications, et de définir si l'utilisateur peut modifier le fonctionnement de l'appareil.



Les chiffres qui apparaissent dans la colonne "Attributes" peuvent être décodés comme le montre le tableau 6.1.3. Les valeurs sont cumulées, donc si, par exemple, "Sign" et "Authorise" sont tous deux activés ("YES") et que tous les autres champs sont désactivés ("No"), alors la valeur des attributs sera 0000003.

Sign	Authorise	View only	Admin only	FTP	Remote	Display
No	No	No	No	No	No	00000000
Yes	No	No	No	No	No	00000001
No	Yes	No	No	No	No	00000002
No	No	Yes	No	No	No	00000004
No	No	No	Yes	No	No	00000010
No	No	No	No	Yes	No	00001000
No	No	No	No	No	Yes	00002000

Tableau 6.1.3 Codage des attributs

6.1.3 CONTROLE DES ID UTILISATEURS (suite)

EXPIRES

Cette colonne montre la date d'expiration de chaque mot de passe. Pour chaque nouvel utilisateur, la date d'expiration est de 24 heures après l'enregistrement des détails du nouvel utilisateur. L'utilisateur doit ouvrir une session et modifier le mot de passe dans les 24 heures ou le mot de passe sera périmé. Le nouveau mot de passe aura la durée de validité définie dans le menu Propriétés (décrit ci-dessous) de la page d'accès à la sécurité.

TOUCHES ECRAN



Ces touches se trouvent au bas de l'écran. Les touches SAVE et CANCEL fonctionnent comme décrit à la section 4.4.3 ci-dessus.

NEW

Si vous appuyez sur la touche NEW, le popup New User s'affiche. Une fois les détails saisis et que vous appuyez sur OK, le nouvel utilisateur est affiché en vert à l'écran.

Nota : N'appuyez pas sur SAVE tant que tous les autres paramètres (par ex. les attributs) n'ont pas été configurés pour cet utilisateur. Une fois les paramètres enregistrés, seul le mot de passe peut être modifié.

Figure 6.1.3d Ecran New User

Configurez les [Attributs](#) des utilisateurs, comme décrit ci-dessus, ensuite appuyez sur SAVE. L'identité et le nom de l'utilisateur virent à l'orange, et la date d'expiration du mot de passe est le jour suivant. Si le mot de passe doit expirer à une période autre que celle définie dans le menu PROPERTIES (décrit ci-dessous), il faut la définir à ce moment-là.

ADMIN doit alors fermer la session et le nouvel utilisateur en ouvrir une et saisir le nouveau mot de passe.

PROPERTIES

Similaire à la page Propriétés décrite à la section 4.4.3, cette page décrite avec ses valeurs par défaut dans la figure 6.1.3e, permet de définir les paramètres d'ouverture de session, voir ci-dessous.

Figure 6.1.3e Valeurs par défaut Propriétés

Min User ID Length	3 à 8	
Min Password Length	3 à 8	Les mots de passe doivent avoir au moins un caractère non alphabétique.
Max Login attempts	1 à 99	Le nombre de tentatives d'ouverture de session avant la désactivation du compte.
Password Expiry	1 à 180	Le mot de passe expire après le nombre de jours spécifiés depuis sa dernière modification.
User Timeout	1 à 720	L'utilisateur est déconnecté après le temps imparti spécifié depuis la dernière activité écran.

6.1.3 ACCES A LA PAGE DE SECURITE (suite)

Maintenance

La touche "MAINT" au bas de l'écran d'accès à la sécurité appelle l'écran "Account Maintenance", comme le montre la figure 6.1.3d ci-dessous.

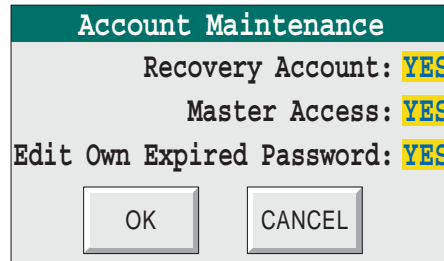


Figure 6.1.3d Ecran de maintenance

Recovery Account	Si compte de reprise est mis à Oui, ceci permet une reprise si tous les comptes ADMIN deviennent inutilisables. Ceci nécessite un contrat de maintenance avec le fabricant.
Master Access	Si vous sélectionnez NO pour Master Access, vous ne pourrez pas modifier le système de comptes.
Edit Own Expired Password	Si vous sélectionnez YES, l'utilisateur sera forcé de modifier son mot de passe, lorsqu'il tente d'ouvrir une session. Si vous sélectionnez "No", seul un utilisateur avec les droits d'accès ADMIN peut activer un nouveau mot de passe pour un utilisateur dont le mot de passe a expiré.

STATISTIQUES

Si vous appuyez sur le bouton STATS au bas de l'écran de l'accès à la sécurité, l'écran "Statistics" s'affiche, comme le montre la figure 6.1.3g ci-dessous.

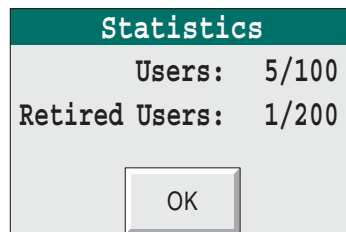


Figure 6.1.3g Fenêtre STATS

Cette fenêtre montre :

1. Le nombre d'utilisateurs configurés sur le nombre total disponible. Par exemple, Utilisateurs : 6/100 signifie que six sur les 100 utilisateurs possibles ont été configurés.
2. Le nombre d'utilisateurs supprimés. Par exemple, 1/200 signifie qu'un utilisateur a été supprimé et que 199 autres peuvent être supprimés.

Nota : La suppression du 201ème utilisateur fait que le 1er utilisateur supprimé (heure/date) est supprimé de la liste. Ceci met à 1 l'événement 200 (utilisateur supprimé). Les données de l'utilisateur peuvent alors être réutilisées.

6.1.3 ACCES A LA PAGE DE SECURITE (suite)

REVISION

Appuyez sur cette touche pour appeler la page de révision de configuration, comme le montre la figure 6.1.3h ci-dessous.

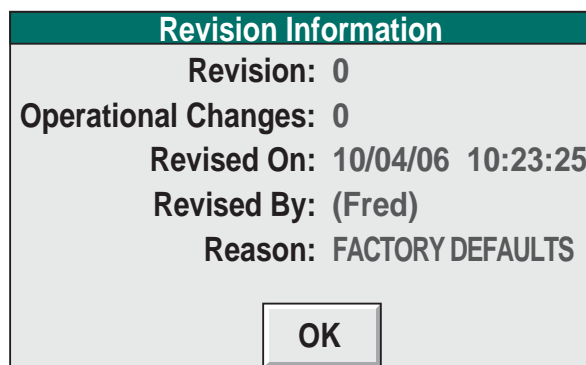


Figure 6.1.3h Page des informations de révision

DEPLOY

Un système d'accès maître peut déployer son propre système d'accès sur d'autres Visual Supervisors de son réseau ELIN. Ce déploiement se fait en trois stades :

1. Sélectionnez le nombre de noeuds (initialement 0)
2. Saisissez les numéros de noeud de déploiement.
3. Lancez le déploiement.

La page d'affichage initiale apparaît lorsque vous appuyez pour la première fois sur la touche "DEPLOY" (figure 6.1.3i) et montre que le nombre de nœuds est zéro.

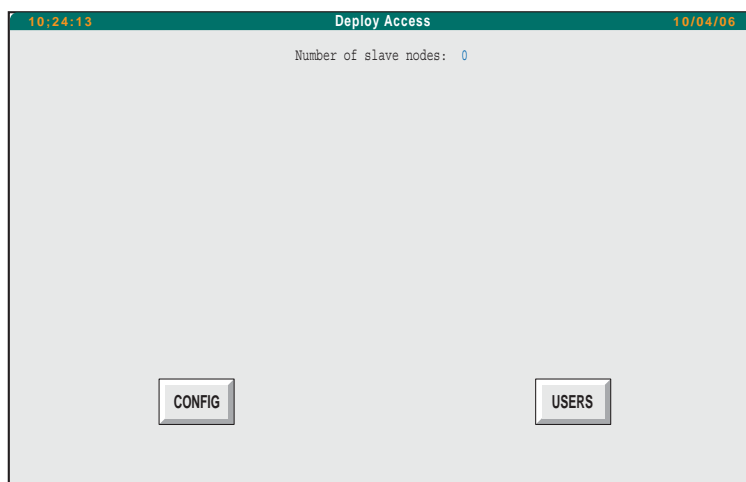


Figure 6.1.3i Page de configuration initiale du déploiement

La touche CONFIG permet de saisir le nombre de nœuds à déployer. L'affichage montre une boîte de configuration pour le nombre de nœuds sélectionnés pour permettre de saisir les numéros de nœuds requis. Initialement, toutes ces boîtes affichent "0" même si cette valeur ne peut être utilisée. (Figure 6.1.3 k.)

6.1.3 ACCES A LA PAGE DE SECURITE (suite)

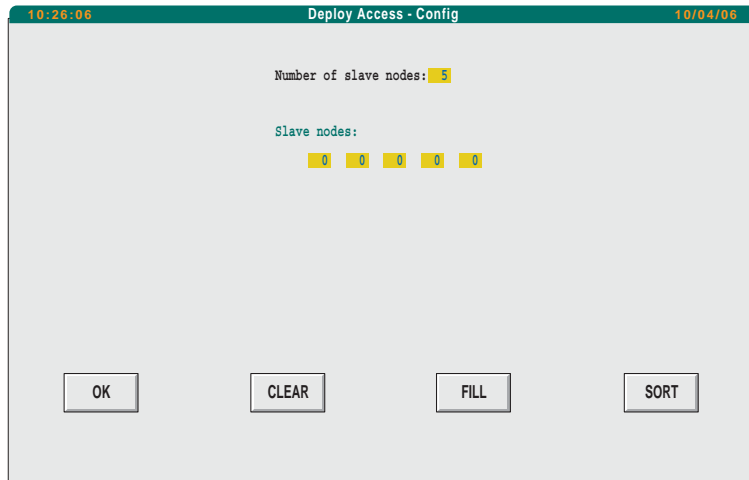


Figure 6.1.3j Configuration du numéro de noeud.

La touche FILL permet à ce stade de renseigner les cases de configuration de numéro de noeud avec les noeuds 1 à n où n est le nombre de noeuds sélectionnés.

Si, par contre, le premier noeud est saisi par l'utilisateur (disons le noeud 10), la fonction FILL renseignera automatiquement les numéros de noeuds restants (en commençant par 11 dans cet exemple).

Si des numéros de noeuds non consécutifs sont saisis, disons les noeuds 17, 3, 9, 103 et 14, alors le bouton SORT permet de trier les noeuds en ordre ascendant (3, 9, 14, 17, 103).

La touche CLEAR permet de remettre tous les numéros de noeuds à "0".

La touche OK permet de revenir à la page précédente, mais cette fois les éléments qui viennent d'être configurés apparaissent.

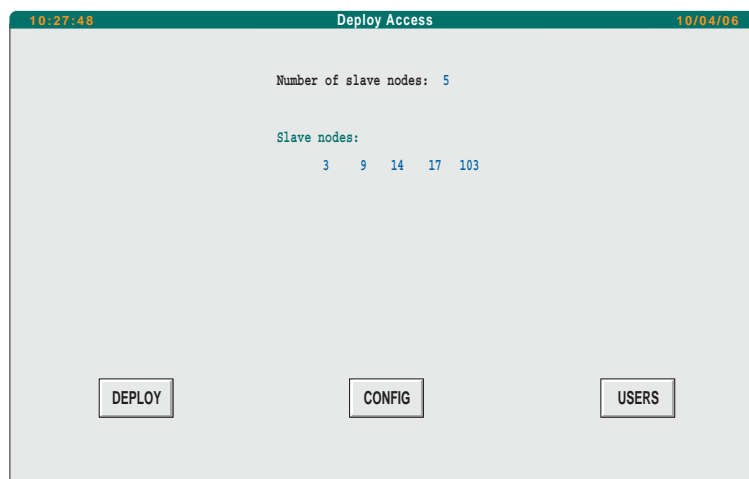


Figure 6.1.3k Configuration terminée

La touche DEPLOY permet de lancer le déploiement, une fois la signature et l'autorisation obtenues, si nécessaire.

La figure 6.1.3l montre la page de confirmation.

6.1.3 ACCES A LA PAGE DE SECURITE (suite)

Deploy Access

Number of slave nodes: 5

Slave nodes: 3 9 14 17 103

Confirm Action: DEPLOY

Reason: [REDACTED]

Signed by

Ident: ADMIN

Password *****

Authorised by

Ident: [REDACTED]

Password: *****

OK CANCEL

Figure 6.1.3l Page de confirmation du déploiement

6.2 SIGNATURES ELECTRONIQUES

6.2.1 Activation des signatures électroniques

Nota : Une fois que les signatures électroniques ont été activées, elles ne peuvent plus être désactivées.

Au départ usine, les signatures électroniques sont désactivées. La page de configuration des signatures “Enable Signatures” (figure 6.2.1) s’affiche, lorsque vous appuyez sur la touche SIGN CONFIG pour la première fois dans le menu Administration.

Les seules options sont de quitter la page (en sélectionnant une autre page de la touche menu) ou d’activer les signatures électroniques.

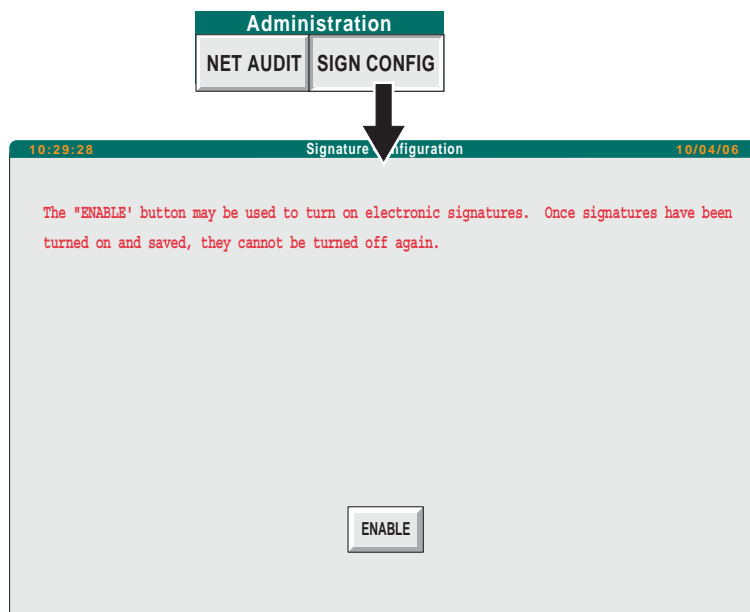


Figure 6.2.1 Page Activer signatures

Lorsque vous appuyez sur “Enable”, une boîte de dialogue s’affiche en exigeant deux mots de passe ADMIN différents avant que la page de configuration des signatures ne s’affiche (figure 6.2.2).

6.2.2 Configuration des signatures

La figure 6.2.2a montre la page de configuration des signatures. Les ID des administrateurs dans "Revision Level" sont initialement les ID des administrateurs qui ont activé la fonction de signatures électroniques. Ensuite, les ID sont celles des administrateurs qui ont signé/autorisé le dernier enregistrement de la configuration.

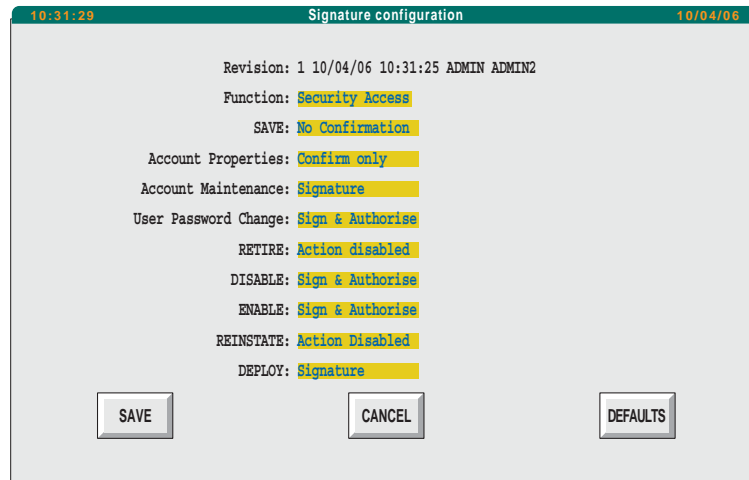


Figure 6.2.2a Page de configuration des signatures

NIVEAUX D'ACCES

Comme le montre la figure 6.2.2a ci-dessus, un certain nombre de fonctions de l'appareil peuvent être protégées par un niveau d'accès. Les définitions de niveau d'accès possible sont les suivantes :

No Confirmation	L'appareil se comporte comme si les signatures électroniques étaient désactivées.
Confirm only	Une boîte de dialogue avec les boutons OK et CANCEL s'affiche avant que l'action ne soit entreprise.
Signature	La saisie d'un mot de passe par un utilisateur avec permission de signature est requise avant que l'action ne puisse être effectuée.
Sign & Authorise	La saisie d'un mot de passe par un utilisateur avec permission de signature et une nouvelle saisie par un utilisateur avec permission d'autorisation sont requises avant que l'appareil ne réagisse à l'action demandée.
Action Disabled	La légende du bouton en question est grisée et le bouton est donc désactivé pour l'utilisateur. L'action est donc indisponible.

Nota : Certains niveaux d'accès ne peuvent être affectés à certaines fonctions. Les fonctions administratives, par exemple, nécessitent toujours un niveau minimal de "Signature" et certaines fonctions ne peuvent être désactivées.

Les fonctions disponibles se trouvent dans un certain nombre de catégories, une liste de sélection des catégories est affichée, lorsque vous appuyez sur le champ "Function". La figure 6.2.2b ci-dessous montre cette liste de sélection.

Les fonctions du bouton au bas de l'écran sont les suivantes :

SAVE	Enregistre toutes les modifications de toutes les fonctions.
CANCEL	Annule toutes les modifications depuis le dernier SAVE ou DEFAULT.
DEFAULT	Rétablit les niveaux d'accès initialement activés.

6.2.2 CONFIGURATION DES SIGNATURES (suite)



Figure 6.2.2b Liste de sélection des fonctions

CHAPITRE 7 : ACCES A DISTANCE

L'appareil dispose d'un ensemble limité de fonctionnalités qui permettent aux utilisateurs distants d'accéder aux appareils.

7.1 FTP

7.1.1 Ouverture de session FTP

L'accès FTP nécessite toujours une ouverture de session FTP. Les ouvertures de sessions FTP anonymes ne sont pas autorisées. Pour configurer l'ouverture de session FTP pour l'appareil, le système d'accès utilisateur (section 4.4.3) doit être utilisé et les attributs de l'utilisateur en question doivent être configurés pour autoriser l'accès FTP (FTP = "Yes").

L'appareil permet à un maximum de quatre utilisateurs d'ouvrir simultanément une session, mais un seul d'entre eux peut avoir les droits d'accès en écriture (attribut View Only = No). L'activité d'ouverture/fermeture de session de cet utilisateur est consignée dans le journal d'événements. L'activité d'ouverture/fermeture de session des utilisateurs dont l'attribut View Only = Yes n'est pas consignée.

Nota :

1. Toute tentative de se connecter à un compte non FTP ou à un compte inexistant sera consignée dans le journal des événements.
2. Les erreurs de frappe au moment de la saisie des mots de passe FTP sont incluses dans le nombre de tentatives d'ouvertures de sessions rejetées (section 4.4.3.2), et le compte risque donc d'être désactivé.
3. Les tentatives de connexion à des comptes non FTP ne sont pas comptabilisées dans le nombre de tentatives d'ouvertures de sessions rejetées.

TEMPS IMPARTI

Les utilisateurs FTP sont automatiquement déconnectés après 2 minutes d'inactivité, et ce, quelque soient les valeurs de temps imparti à l'utilisateur configurées pour l'interface utilisateur de l'appareil.

7.1.2 Système de fichiers

Le système de fichiers d'après le protocole FTP est un simple ensemble de dossiers ayant les caractéristiques mentionnées dans le tableau 7.1.2.

Nota :

1. Vous ne pouvez accéder à l'unité de stockage de masse USB via FTP.
2. Vous ne pouvez pas créer de nouveaux dossiers via FTP.

Nom FTP	Unité LIN	Description	Autorisation écriture	Visibilité
/app	E:	Mémoire flash interne pour fichiers d'application	Oui	Si IPRP pas activé
/history	H:	Archive interne (si installé)	Non	Si archive installé

Tableau 7.1.2 Système de fichiers

7.1.3 Transfert de fichiers d'archive

Si le logiciel Review ou tout autre client FTP est utilisé pour transférer des fichiers des archives internes sur un PC, alors il est recommandé que :

- a. La configuration de l'attribut du compte utilisateur comprenne FTP = "Yes" et View Only = "Yes" et
- b. Le niveau d'accès de ce compte soit mis à 'Operator'
- c. Le compte ne soit utilisé qu'à cet effet.

Page laissée intentionnellement blanche

CHAPITRE 8 : TERMINAL DE CONFIGURATION

Le présent chapitre décrit le terminal de configuration résident de l'unité. Les principales rubriques couvertes sont :

1. Généralités sur le terminal de configuration
2. Préparation de l'exécution du terminal de configuration
3. [Exécution du terminal de configuration](#)
4. [Configuration de la base de données](#)
5. [Configuration de la passerelle Modbus esclave](#)

8.1 GENERALITES

Le terminal de configuration résident permet de configurer directement un schéma de boucles dans une UC, comme alternative au téléchargement d'une configuration créée avec le logiciel LINtools. Le terminal de configuration permet également de charger, de lancer, d'arrêter et de superviser des bases de données et d'effectuer différentes opérations d'archivage. Notez que l'exécution de bases de données très chargées risque de ralentir nettement le configurateur.

Les configurations sont basées sur l'approche LIN standard à structure par blocs. Le manuel Produit LIN (réf. HA082375U999) donne les détails complets sur les blocs de fonction logiciels disponibles pour les schémas de boucles, ainsi que sur la configuration de leurs paramètres.

Le programme du configurateur proprement dit réside dans l'UC de l'appareil et vous pouvez y accéder en utilisant un programme client Telnet. Les communications série ou Telnet doivent d'abord avoir été sélectionnées dans la page de configuration des communications (section 4.5), et le système d'accès ID utilisateur doit être activé. Il faut également activer la configuration utilisateur avec l'attribut "Déporté" (section 4.4.3).

8.2 PREPARATION

8.2.1 Sélection du mode du configurateur

Mettez le protocole du port ENET5 sur TERMCFG, voir description à la section 4.5.1

8.2.2 Sélection de l'efficacité du contrôle

Le configurateur peut être exécuté en même temps qu'une base de données. Mais, ceci risque d'affecter l'efficacité du contrôle, en fonction de la configuration du bit Options.CONFspd dans le bloc en-tête du schéma de boucles.

Si CONFspd est mis à VRAI, l'UC peut passer 30 % de son temps à mettre à jour les blocs du schéma de boucles, et le reste du temps est consacré aux tâches de la face avant et du configurateur, si elles sont exécutées. Ainsi, si CONFspd est mis à VRAI, le schéma de boucles ne réagira pas à pleine vitesse, mais le configurateur peut être exécuté aussi souvent que nécessaire, sans affecter les performances.

Si CONFspd est mis à FAUX (état par défaut), et que le configurateur n'est pas utilisé, l'UC peut passer 40 % de son temps à mettre à jour les blocs.

8.3 EXECUTION DU CONFIGURATEUR

8.3.1 Accès au menu initial

1. Mettez tous les éléments sous tension et lancez Hyperterminal®. L'écran d'accueil s'affiche, en proposant un choix d'options numérotées de 0 à J.
2. Saisissez <2> pour sélectionner l'option Enter Terminal Mode. L'écran d'émulation de terminal s'affiche.
3. Appuyez sur <Ctrl> + <K> pour sélectionner le mode Enter VT100 pour le configurateur T100. ('T100' est le nom générique du configurateur).

Nota : Si un écran vierge s'affiche, appuyez une ou deux fois sur <Enter> pour continuer.

4. Saisissez <1> pour l'option ANSI-CRT. Un écran d'ouverture de session s'affiche. Une fois qu'un ID utilisateur et un mot de passe correct ont été saisis pour un utilisateur dont l'attribut Déporté est activé, le menu initial du configurateur s'affiche, voir figure 8.3.1.

```

INIT      Choose option

          >DATABASE - General configuration
          GATEWAY  - MODBUS configuration
    
```

Figure 8.3.1 Menu initial du configurateur

Nota. L'apparence du menu initial ou principal indique que l'UC est passée en mode de configuration.

Positionnez le curseur (>) sur une commande de menu, en utilisant les touches curseur, et appuyez ensuite sur <Entrée> pour afficher le niveau suivant dans la hiérarchie de menus. C'est ce qui s'appelle sélectionner une commande. En général, pour accéder au niveau immédiatement inférieur de la hiérarchie de menus, appuyez sur <Entrée>. Pour revenir au menu de niveau immédiatement supérieur ou fermer le menu d'options en incrustation, appuyez sur la touche <Echappement>. Les touches <Page précédente> et <Page suivante> permettent d'afficher les pages masquées de tableaux longs.

Pour les claviers sans touches curseur, les combinaisons de touches équivalentes avec "Ctrl" peuvent être utilisées, voir tableau.8.3.1. Pour les utiliser, maintenez enfoncée la touche <Ctrl> et tapez la lettre spécifiée.

Fonction	Combinaison touches
Curseur haut	<Ctrl> + U
Curseur bas	<Ctrl> + D
Curseur gauche	<Ctrl> + L
Curseur droite	<Ctrl> + R
Page préc.	<Ctrl> + P
Page suiv.	<Ctrl> + N

Table 8.3.1 Contrôle curseur — combinaisons de touches équivalentes

Certains tableaux permettent de saisir des valeurs directement ou par l'intermédiaire d'un menu appelé.

Pour une saisie directe, tapez le ou les premiers caractères de l'option sélectionnée, et appuyez sur <Entrée>.

Vous pouvez également accéder au menu avec <Entrée> ou <Tabulation>, lorsque le premier caractère après le champ est sélectionné.

8.3.2 Menu initial

Le menu initial (figure 8.3.1) liste deux options — Database et Gateway. Sélectionnez Database pour accéder au menu principal et configurer une base de données LIN. Voir description à la [section 8.4](#). Sélectionnez Gateway pour accéder au menu Gateway et définir une configuration Modbus, voir [section 8.5](#).

8.3.3 Quitter le logiciel VDU & le mode de configuration UC

Vous pouvez revenir à l'écran d'accueil à tout moment au cours de l'exécution du programme VDU, en appuyant sur <Ctrl>+<E>. Appuyez sur <A> dans l'écran d'accueil pour quitter le programme VDU.

Nota : Cette action ne permet pas de quitter le mode configuration dans l'UC proprement dite.

Vous devez utiliser le terminal pour que l'UC quitte le mode configuration. Appuyez plusieurs fois sur <Echappement> jusqu'à ce que l'écran du menu principal s'affiche, et appuyez une nouvelle fois sur <Echappement> pour effacer l'écran. L'UC a alors quitté le mode configuration.

Nota

1. <Ctrl>+<O> ('Quitter le mode VT100...') ne permet pas de quitter le mode configuration de l'UC et ne doit pas être utilisé.
2. Arrêter/Démarrer/télécharger/charger fichiers ne peut être arrêté en utilisant LINfiler (dans le logiciel LINtools) dans une UC, si elle est toujours en mode configuration. Si vous tentez de le faire, l'erreur 8333 ('Configurateur en cours d'utilisation') est signalée. Il faut quitter le mode configuration de l'UC, avant de tenter ces opérations.

Attention

Quittez toujours le mode de configuration de l'UC principale après utilisation. Sinon, un opérateur, qui ne sait pas que l'UC est toujours en mode de configuration, risque de connecter un terminal et de taper <Entrée> <Entrée> — en espérant voir s'afficher les messages de version et de mise sous tension/hors tension. Le résultat risque d'être totalement imprévisible, parce que le configurateur reprend à partir de la dernière opération. Si, par exemple, le configurateur a été utilisé en dernier pour lancer une base de données, il exécute (deux fois) la séquence de démarrage.

8.4 CONFIGURATION DE LA BASE DE DONNEES

La figure 8.4 montre le menu principal et les sections 8.4.1 à 8.4.7 décrivent ses commandes.

```

MAIN MENU  Select option
           >MAKE      - Créer bloc
           COPY       - Copier bloc
           DELETE     - Supprimer bloc
           INSPECT    - Inspecter bloc
           NETWORK    - Configuration réseau
           UTILITIES  - Utilitaires ingénierie
           ALARMS     - Alarmes actives
           ALARM LOG  - Historique des alarmes
           EVENT LOG  - JOURNAL DES EVENEMENTS

```

Figure 8.4 Menu principal du configurateur

8.4.1 MAKE

Installe des blocs de fonction dans le schéma de boucle. Notez qu'une base de données en cours d'exécution doit être arrêtée, avant de pouvoir lui ajouter des blocs. (L'arrêt et le lancement d'une base de données sont décrits à la section 8.4.6.) Sélectionnez MAKE pour afficher SET MENU — la bibliothèque résidente des catégories de blocs du contrôleur, décrite dans le manuel Produit LIN (réf. HA082375U003). Notez que chaque schéma de boucles doit contenir un bloc "en-tête" (Eycon-10 ou Eycon-20) le seul bloc initialement disponible pour un nouveau schéma de boucles. Sélectionnez une catégorie pour afficher la liste de ses blocs. La figure 8.4.1a montre une partie de l'écran affiché, lorsque LOGIC est sélectionné, à titre d'exemple.

LOGIC	Select type
	> PULSE
	AND4
	OR4
	XOR4

Figure 8.4.1a Menu de la catégorie logique (partie supérieure)

Sélectionnez le bloc à installer. L'aperçu du bloc s'affiche avec la liste des paramètres du bloc, les valeurs par défaut et les unités dans un format à deux fois trois colonnes. La figure 8.4.1b montre l'aperçu (par défaut) du bloc PID, à titre d'exemple.

APERCU DE BLOC

Reportez-vous à la figure 8.4.1b, qui montre les principales caractéristiques d'un aperçu de bloc type, qui permet de superviser et de mettre à jour des paramètres de bloc. Vous pouvez également accéder aux aperçus à l'aide des options COPY et INSPECT du menu principal). L'aperçu est l'équivalent d'un menu de spécifications LINtools et ses champs ont la même signification, même si la saisie de données est différente.

Nota : Les paramètres mis à jour par les connexions entrantes d'autres blocs ne sont pas spécialement signalés dans un aperçu de bloc de fonction.

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	%			

Figure 8.4.1b Aperçu — Bloc PID

8.4.1 MAKE (suite)

APERCU DE BLOC (suite)

- Barre de titre. Contient des champs communs à tous les aperçus : Block, Type et Compound. Block et Type ont la même signification que dans LIN, Compound est équivalent à Dbase. Voir les détails sur ces champs dans le manuel de référence des blocs LIN (dans le manuel Produit LIN). Un champ Compound vierge indique que la base de données des blocs est locale. Notez que le bloc n'est pas ajouté au schéma de boucles, si (au minimum) son champ bloc n'a pas été renseigné — autrement dit, si un nom de repère ne lui pas été affecté — et que la base de données n'a pas été relancée.
- Champs données aperçu. Pour mettre à jour un champ de paramètre, positionnez le curseur de soulignement clignotant () sur le champ à l'aide des touches curseur, et procédez alors comme suit pour les différents types de champ de données. Certains champs de données affichent des niveaux de données imbriqués supplémentaires, lorsqu'ils sont sélectionnés. Dans ces cas, appuyez sur <Entrée> pour descendre à un autre niveau, et sur <Echappement> pour remonter d'un niveau. Notez que vous pouvez modifier une base de données en cours d'exécution, mais ce n'est pas recommandé. (L'arrêt de la base de données est décrit à la section 8.4.6 ci-dessous).
- Noms personnalisés. Saisissez un nom (8 caractères maxi) et appuyez sur <Entrée> pour écraser les données existantes. Pour insérer des caractères, positionnez le curseur sur le caractère suivant et insérez les nouveaux caractères. Un 'bip' vous avertit que vous avez dépassé le nombre maximum de caractères. Pour abandonner la saisie en cours et laisser la base de données LIN inchangée, positionnez le curseur sur un champ au dessus ou en dessous du champ actuel avant d'appuyer sur <Entrée> ou appuyez sur la touche <Echappement>. Notez que les noms des bases de données déportées saisis dans le champ Compound doivent commencer par un signe "égal" (=), qui est compris dans le nombre de caractères. Si vous appuyez sur <Entrée>, le curseur étant positionné sur le premier caractère des champs Block ou Compound (avant de commencer la saisie), une page de Description complète s'affiche (la figure 8.4.1c en montre un exemple). Cette page donne des informations générales sur le bloc et a un format commun.

FULL DESCRIPTION	Block: PID_1	Type: PID
Refresh rate		Ø.1Ø4Ø
Server number		2
Compound:		=Alpha
Rate ms		

Figure 8.4.1c Page de DESCRIPTION COMPLETE pour le bloc (exemple)

- Block. (Lecture/écriture). Nom de repère du bloc.
- Type (Lecture seule). Type de bloc.
- Refresh rate. (Lecture seule). Délai (sec) depuis la dernière exécution du bloc. Notez que pour un bloc de régulation, l'algorithme PID n'est pas nécessairement recalculé à chaque exécution du bloc.
- Server number (Lecture seule).
- Compound. (Lecture/écriture). Nom de la base de données paramètres du bloc. Un champ vierge signifie que la base de données des blocs est locale, autrement dit, se trouve dans le contrôleur/superviseur local. (Les noms des bases de données et leurs adresses LIN sont définis à l'aide de l'option NETWORK du menu principal, décrite dans la section 8.4.5).
- Rate ms. L'intervalle est la période de mise à jour minimale (autrement dit, l'intervalle maximum) auquel un bloc en mémoire cache est transmis sur le réseau d'appareils local (LIN). La valeur par défaut est de 10 ms minimum, autrement dit, 100 Hz maximum. L'intervalle peut être paramétré entre 10 ms et 64 s. Notez que les valeurs d'intervalle ne sont que des délais de mise à jour minimaux. Les réseaux à forte charge risquent de ne pas atteindre les intervalles de mise à jour plus rapides.

8.4.1 MAKE (suite)

Parameter values.

Saisissez une valeur et appuyez sur <Entrée> pour mettre à jour la base de données. (Les paramètres en lecture seule n'acceptent pas de nouvelles valeurs). L'UC ajoute automatiquement une virgule et des zéros de remplissage, si nécessaire, mais il faut toujours saisir un zéro avant une virgule, par ex. 0.5 et non pas .5. Appuyez sur <Entrée>, le champ étant sélectionné, avant de commencer la saisie, pour accéder à une page de Description complète du paramètre (la figure 10.4.1d en montre un exemple).

FULL DESCRIPTION Field: PV Block: PID_1 Type: PID		
Value	80.1	Real32
Input	SIM 1.OP	

Figure 8.4.1d Page de DESCRIPTION COMPLETE pour les paramètres (exemple)

Field, Block, Type. Champs en lecture seule.

Value. (Lecture/écriture) Valeur de paramètre comme pour Aperçu.

Real32. (Lecture seule) Type de la valeur (Real32 = nombre à virgule flottante)

Input. (Lecture/écriture) Définit la source de toute connexion au paramètre depuis un autre bloc sous la forme de Nom de repère du bloc.mnémonique de sortie. Un champ vierge signifie aucune connexion. Pour créer ou modifier une connexion, saisissez le nom de repère du bloc source et le mnémonique de sortie, par ex. SIM 1.OP ou SEQ.DIGOUT.BIT3), et appuyez sur <Entrée>. Les données erronées sont signalées par un bip et ne sont pas acceptées. Le champ n'est pas sensible aux majuscules/minuscules. Pour supprimer une connexion, tapez <espace> et appuyez ensuite sur <Entrée>.

Nota. Voir ci-dessous les informations et conseils sur les types de connexions de base de données.

Parameter units.

Saisissez une valeur et appuyez sur <Entrée>. Toutes les autres unités correspondantes dans la base de données copient automatiquement l'unité modifiée. Appuyez sur <Entrée>, le champ étant sélectionné, avant de commencer la saisie, pour accéder à une page de Description complète du paramètre (comme pour le champ valeur).

Options menu fields.

Appuyez sur <Entrée> pour afficher un menu déroulant d'options pour le champ. La figure 8.4.1e montre un exemple (mode PID) dans une partie d'une page Overview (Aperçu).

OVERVIEW Block: PID_1 Type: PID Compound:					
Mode			Alarms		
Fallback	>HOLD		HAA	100.0	Eng
	TRACK		LAA	0.0	Eng
PV	MANUAL	g	HDA	100.0	Eng
SP	AUTO	g	LDA	100.0	Eng
OP	REMOTE				
SL	F_MAN	g			
TrimSP	F_AUTO	g	TimeBase		Secs
RemoteSP		g	XP	100.0	%
Track			TI	0.000	
			TD	0.000	

Figure 8.4.1e Menu déroulant d'options (exemple)

Utilisez les touches curseur et positionnez le curseur (>) sur une option du menu et sélectionnez-la en appuyant sur <Entrée>. (Les options désactivées ne peuvent pas être sélectionnées).

Une alternative plus rapide pour accéder au menu d'options en incrustation est de saisir l'option requise ou suffisamment de ses lettres initiales pour la définir sans équivoque, directement dans le champ sélectionné et appuyez sur <Entrée>. Si, par exemple, vous saisissez H, HOLD est sélectionné. Si vous saisissez F_M, F_MAN est sélectionné (Manuel forcé).

8.4.1 MAKE (suite)

Alarm field

Appuyez sur <Entrée> pour afficher une page Alarmes à 4 colonnes avec la liste des noms des alarmes (par ex. HighAbs), l'acquiescement (par ex. Unackd), l'état (par ex. active), et la priorité (0 à 15). Mettez à jour les champs acquiescement ou priorité (les seuls modifiables), en saisissant une valeur et en appuyant sur <Entrée>. (Toute lettre unique peut être utilisée pour le champ acquiescement). La figure 8.4.1f ci-dessous montre un exemple de page d'alarmes.

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

Figure.8.4.1f Page d'alarmes (exemple)

Champs binaires

Contiennent huit (ou seize) chiffres binaires, indiquant les états logiques d'un ensemble correspondant de huit (ou seize) paramètres. Pour modifier le champ binaire directement, sélectionnez une matrice binaire et appuyez sur <Entrée>. Vous pouvez également appuyer sur <Entrée> pour afficher une page de Description complète avec la liste des états VRAI/FAUX ou HAUT/BAS du paramètre (dans le même format utilisé pour les champs binaires du menu de spécifications LINTools). La figure 8.4.1g en montre un exemple. Modifiez un état logique en positionnant le curseur sur l'état, et en saisissant T (vrai) ou F (faux), et appuyez ensuite sur <Entrée>. (Un bit peut être en lecture seule).

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		

Figure 10.4.1g Page de DESCRIPTION COMPLETE pour les champs binaires (exemple)

Pour relier une entrée à un champ binaire, appuyez sur la touche Æ et saisissez le nom du bloc/nom du champ à partir duquel la connexion doit être établie.

Nota : Voir ci-dessous les informations et conseils sur les types de connexions de base de données.

Champs d'état hexadécimaux combinés à deux et quatre chiffres

Les champs Hex sont signalés par un signe '>' et ont le même format et la même signification que ceux des menus de spécification LINTools. Les chiffres montrent les états logiques d'un ensemble correspondant de paramètres, quatre maximum par chiffre hex. Pour modifier le champ directement, saisissez de nouvelles valeurs et appuyez sur <Entrée>. Vous pouvez également appuyer sur <Entrée> pour afficher une page Description complète avec les états VRAI/FAUX des paramètres et modifier cette liste (voir description des champs binaires ci-dessus).

8.4.1 MAKE (suite)

TYPES DE CONNEXION DANS UNE BASE DE DONNEES UC

Il y a trois types de connexion utilisés dans une base de données UC : connexions locales, connexions écrivant dans un bloc en mémoire cache et connexions d'un bloc en mémoire cache à un bloc local. La suite explique comment et quand elles sont évaluées.

1. Connexions locales Ce sont des connexions entre deux blocs qui sont tous les deux locaux dans la base de données UC. La connexion est toujours évaluée immédiatement avant l'exécution de la procédure de mise à jour du bloc de destination, que les données source aient ou non évolué entre itérations. Avec ce type de connexion, toute tentative d'écrire dans la destination de connexion est immédiatement "corrigée" par l'évaluation de connexion suivante.
2. Connexions écrivant dans un bloc en mémoire cache. Ce sont des connexions dont le bloc de destination est une copie en mémoire cache d'un bloc d'un autre appareil. La source de la connexion peut être un bloc de base de données local ou un autre bloc en mémoire cache. Ces connexions ne sont évaluées que si les données source et de destination ne correspondent pas. Tous les blocs en mémoire cache dans la base de données sont traités à intervalles réguliers, et chaque fois qu'un changement est détecté, une écriture dans un seul champ est effectuée sur la liaison de communication.
3. Connexions d'un bloc en memoire cache à un bloc local. Ce sont des connexions où le bloc source est une copie en mémoire cache d'un bloc d'un autre appareil, et le bloc de destination est local dans la base de données UC. Tous les blocs en mémoire cache de la base de données sont testés à intervalles réguliers, et si un changement est détecté dans les données du bloc, alors toutes les connexions du bloc en mémoire cache au bloc local sont évaluées. Les connexions ne sont pas évaluées, si les données source n'ont pas changé.

8.4.2 Commande COPY

Permet de dupliquer des blocs existants. Sélectionnez COPY dans le menu principal pour afficher tous les blocs du schéma de boucles, en format semi-graphique comme le montre la figure.8.4.2. Les blocs sont affichés de gauche à droite dans l'ordre de création. Positionnez le curseur (>) sur un bloc et appuyez sur <Entrée>. Le bloc est dupliqué et ajouté au schéma de boucle, et sa page Aperçu est automatiquement affichée prête à être paramétrée. Le double conserve les valeurs des paramètres originaux, sauf pour le champ Block, qui prend le nom de repère par défaut de "NoName" (sans nom). Les connexions d'entrée ne sont pas copiées ni les numéros de site des blocs E/S.

COPY Select block				
Root	SIM_1	TIC_100	PID_1	FIC_101

Figure 8.4.2 Ecran COPY (exemple)

Appuyez sur <Echappement> pour réafficher l'écran COPY, qui montre le bloc copié ajouté à la liste. Appuyez à nouveau sur <Echappement> pour revenir dans le menu principal.

8.4.3 Commande DELETE

Supprime des blocs dans le schéma de boucles. (Notez que la base de données de contrôle doit être arrêtée, sinon la sélection de la commande DELETE produit un "bip" d'avertissement et reste inopérante. L'arrêt de la base de données est décrit dans l'option UTILITIES à la section 8.4.6. Un bloc ne peut être supprimé, si ses connexions entrantes n'ont pas été supprimées). Sélectionnez DELETE dans le menu principal pour afficher tous les blocs du schéma de boucles, dans le même format que pour l'option COPY, voir section 8.4.2. Sélectionnez un bloc et appuyez sur <Entrée>. Le bloc et toutes ses connexions sont supprimés, et le menu principal est réaffiché à l'écran.

8.4.4 Commande INSPECT

Permet d'inspecter et de mettre à jour les blocs dans le schéma de boucles. Sélectionnez INSPECT dans le menu principal pour afficher tous les blocs du schéma de boucles, dans le même format que pour les options COPY et DELETE déjà décrites. Sélectionnez un bloc et appuyez sur <Entrée> pour afficher sa page Aperçu et le superviser/mettre à jour.

Appuyez sur <Echappement> pour réafficher l'écran INSPECT où d'autres blocs peuvent être sélectionnés et inspectés. Appuyez à nouveau sur <Echappement> pour revenir dans le menu principal.

8.4.5 Commande NETWORK

Permet d'affecter des noms à des bases de données de blocs et des adresses de noeuds sur le réseau LIN (Local Instrument Network - réseau local d'appareils) pour pouvoir les configurer comme blocs en mémoire cache et les exécuter dans un appareil déporté. (Le champ Compound du bloc en mémoire cache, dans la page Aperçu, permet de définir le nom de la base de données déportée).

Nota : Il est recommandé lorsque vous utilisez des blocs en mémoire cache de toujours mettre en mémoire cache au moins un bloc dans chaque direction. Ceci permet de superviser l'état de la liaison de communication entre les noeuds des deux extrémités — par l'intermédiaire des alarmes logicielles des blocs en mémoire cache.

Sélectionnez NETWORK dans le menu principal pour afficher la page de Configuration réseau (initialement vierge). La figure 10.4.5 montre la partie supérieure d'un exemple de page avec plusieurs bases de données déjà affectées.

Network setup	
Alpha	>Ø1
Beta	>Ø2
dBase_1	>Ø3

Figure 8.4.5 Page de configuration NETWORK (exemple)

Pour affecter un nouveau nom et une nouvelle adresse de base de données, positionnez le curseur de soulignement dans la colonne de gauche d'une ligne vierge, saisissez un nom unique (7 caractères maxi.) et appuyez sur <Entrée>. Le nom est ajouté à la liste, ainsi que l'adresse par défaut du noeud > ØØ. (Les noms qui ne sont pas uniques ou qui sont erronés sont signalés par un bip et ne sont pas acceptés. Ne pas utiliser ØØ ou FF comme adresses de noeud). Positionnez le curseur sur l'adresse par défaut et saisissez l'adresse de noeud requise (deux chiffres hex). Appuyez sur <Entrée> pour valider l'affectation.

Pour modifier un nom ou une adresse existante, positionnez le curseur dans le champ, saisissez une nouvelle valeur et appuyez sur <Entrée>. Les entrées erronées ne sont pas acceptées.

Pour supprimer la totalité d'une entrée de nom et d'adresse, remplacez son champ nom par un espace. Les configurations téléchargées en utilisant LINtools (ou le réseau Eurotherm) disposent d'une page réseau configurée automatiquement.

8.4.6 Commande Utilities

Permet le contrôle du programme, l'étalonnage des E/S et l'archivage. Sélectionnez UTILITIES dans le menu principal pour afficher les options de Utilities, voir figure 8.4.6.

UTILITIES Select option	
>>START	- Start runtime system
STOP	- Stop runtime system
SAVE	- Save database
LOAD	- Load database
FILE	- File page
CALIBRATE	- Calibrate IO Sites

Figure 8.4.6 Menu d'options UTILITIES

COMMANDES START, STOP MENU UTILITIES

Sélectionnez START ou STOP dans le menu options de UTILITIES et appuyez sur <Entrée> pour lancer ou arrêter le programme de contrôle exécuté dans le Contrôleur/Superviseur local.

Nota : Lorsqu'une base de données est lancée dans la RAM, elle est automatiquement dans le fichier en mémoire FLASH, appelé filename.DBF où le nom du fichier est indiqué dans filename.RUN. Il est alors rechargé de la mémoire FLASH dans la RAM et lancé.

COMMANDE SAVE MENU UTILITIES

Désigne et sauvegarde un programme de contrôle dans une zone mémoire spécifiée. Sélectionnez SAVE dans le menu options de UTILITIES — la spécification du nom de fichier par défaut, E:Eycon_10.DBF s'affiche. (Le préfixe E: dirige la sauvegarde dans la zone FLASH de l'UC, c'est la seule zone de mémoire disponible. Pour enregistrer une base de données dans un appareil déporté, préfixez la spécification du nom de fichier par l'adresse de noeud de l'appareil séparé par deux fois deux points, par ex. FC::E:Eycon_10.DBF).

Saisissez une nouvelle spécification si nécessaire, et appuyez sur <Entrée> pour exécuter l'enregistrement. Après une courte pause, l'UC signale l'aboutissement de l'opération par le message : "Appuyez sur une touche pour continuer".

Appuyez sur n'importe quelle touche pour revenir dans le menu UTILITIES.

Une spécification de nom de fichier erronée annule la sauvegarde, et l'UC envoie un message d'erreur, par ex. "Echec de la sauvegarde - Unité erronée".

Nota :

- 1 Consultez le nota de la section 8.4.6 sur les sauvegardes automatiques.
- 2 Les modifications apportées à une base de données de contrôle ne sont effectuées que sur l'image de la RAM, pas directement sur le fichier filename.dbf en mémoire FLASH. Ils sont copiés automatiquement dans la mémoire FLASH (en écrasant le fichier .DBF existant) lorsque la base de données est relancée ou lorsqu'une opération SAVE est effectuée.

COMMANDE LOAD MENU UTILITIES

Extrait un programme de contrôle d'une zone de mémoire spécifiée et le charge dans la zone RAM de l'UC. Notez qu'une commande LOAD ne peut être exécutée en cours d'exécution. Sélectionnez LOAD dans le menu options de UTILITIES — la spécification du nom de fichier par défaut, E:Eycon_10.DBF s'affiche. Modifiez la spécification si nécessaire (pour modifier le nom du fichier ou sa source, voir la commande SAVE ci-dessus) et appuyez sur <Entrée> pour charger le fichier. Après une courte pause, l'UC signale l'aboutissement de l'opération, voir description dans l'option SAVE. Appuyez sur n'importe quelle touche pour revenir dans le menu UTILITIES.

Une spécification de nom de fichier erronée annule le chargement, et l'UC envoie un message d'erreur, par ex. "Echec du chargement - Fichier introuvable". Pour charger un fichier d'un noeud déporté, préfixez le nom du fichier avec l'adresse du noeud déporté, par ex. : FC::M:FRED.DBF.

* ou Eycon_20.DBF, en fonction du modèle.

8.4.6 UTILITIES (suite)

COMMANDE FILE MENU UTILITIES

Permet d'accéder à la page fichier de l'UC, pour supprimer, copier des fichiers ou formater l'unité E:. La page fichier affiche les fichiers de l'unité E et également dans une unité configurable déportée ??:?:. Pour accéder à une unité déportée, positionnez le curseur sur le champ ??:?: et saisissez le noeud requis et la lettre de l'unité, par ex. FA::M:. Appuyez sur <Entrée> pour afficher ses fichiers (20 maximum).

Déplacez le curseur vers le haut et le bas dans la liste des fichiers et les fichiers de repères avec un astérisque (*) en utilisant la touche <Entrée>. Déplacez ensuite le curseur dans le champ supérieur de l'en-tête de colonne et appuyez sur <Entrée> pour afficher le menu de fonctions : Copy, Delete, Find et — pour les unités E et A uniquement — Format. Enfin, sélectionnez une fonction et appuyez sur <Entrée> pour l'exécuter. (Notez que la fonction Find dispose de caractères génériques (?) pour rechercher des noms de fichiers contenant des caractères connus). Appuyez sur <Echappement> pour revenir dans le menu UTILITIES.

8.4.7 ALARMES

Sélectionnez ALARMS pour afficher les alarmes actives de l'appareil. Déplacez le curseur le long de la liste et appuyez sur <Entrée> pour acquitter une alarme. Appuyez sur I pour inspecter le bloc en alarme.

8.4.8 JOURNAL DES ALARMES

Sélectionnez ALARM LOG pour afficher une version à fonctionnalités réduites de l'historique d'alarmes de la face avant.

8.4.8 Journal d'événements

Sélectionnez EVENT LOG pour afficher une version à fonctionnalités réduites de l'historique d'événements de la face avant.

8.5 CONFIGURATION MODBUS

Nota : Le configurateur Modbus résident fonctionne comme le configurateur Modbus du logiciel T500 LINtools. Voir le manuel Produit T500 LINtools (réf. HA082377U999) pour de plus amples informations.

```

GATEWAY  MODBUS configuration
-----
                >GWindex      - Select GW index
                MODE          - Operating mode
                INTERFACE     - Select interface
                SETUP         - Serial line
                TABLES       - Register & bit configuration
    
```

Figure 8.5 Menu Gateway

8.5.1 Indice GW

Cette commande ne s'affiche que pour les produits qui permettent de gérer plusieurs indices GW.

Sélectionnez l'indice GW (1 à 3 inclus) à visualiser par le configurateur. Le nom du fichier d'où le numéro d'indice GW a été chargé apparaît dans le champ Filename.

```

GWindex Select GW index
-----
                GWindex      1
                Filename     Filename
    
```

8.5.2 MODE

La sélection de MODE permet d'afficher un menu déroulant, qui permet à l'utilisateur de sélectionner le mode maître ou esclave. Le mode sélectionné est signalé par une flèche.

```

MODE  Operating mode
-----
                Mode          +-----+
                               |>Slave |
                               | Master |
                               +-----+
    
```

8.5.3 INTERFACE

Permet de sélectionner le type d'interface et l'instance de l'appareil. Le type d'interface doit être sélectionné comme Serial ou TCP/IP et il faut ensuite saisir le numéro de port auquel l'appareil Modbus est connecté.

```

INTERFACE Select interface
-----
Type          Serial |>Serial |
              COM1  | TCP/IP  |
              +-----+
    
```

8.5.4 Commande SETUP

Configure le type d'interface sélectionné et l'instance d'interface de l'appareil défini dans le menu INTERFACE. La sélection de SETUP affiche un menu qui dépend des configurations INTERFACE et MODE.

Série maître

Si "Serial" est sélectionné dans le menu INTERFACE et Maître dans le menu MODE, ce menu SETUP affiche les champs débit en bauds, parité, bits d'arrêt et temps imparti.

Série esclave

Si "Serial" est sélectionné dans le menu INTERFACE et Esclave dans le menu MODE, ce menu SETUP affiche les champs débit en bauds, parité, bits d'arrêt, temps imparti et Esclave n°.

```

CONFIGURATION  Configure interface
-----
Baud rate     2400
Parity        Odd
Stop bits     2
Instr Nol     >63
Time out     1.000 secs
    
```

TCP maître

Si TCP/IP est sélectionné dans le menu INTERFACE et Maître dans le menu MODE, le menu SETUP n'affiche que le champ Temps imparti.

TCP esclave

Si TCP/IP est sélectionné dans le menu INTERFACE et Esclave dans le menu MODE, le menu SETUP affiche les champs N° de port, N° d'appareil, Temps imparti et CNOMO.

Nota. Si l'appareil gère les registres CNOMO, ce champ indique que les valeurs de décalage de registre 121 à 124 afficheront des détails sur le fabricant et le produit.

8.5.4 COMMANDE SETUP (suite)

Cette page donne des informations générales sur la configuration de l'interface.

N° de port	Interface TCP/IP et mode Esclave uniquement. Affiche le n° de port avec lequel cette instance Modbus TCP-esclave communique. 0 = par défaut = 502.
Débit en bauds	Sélectionnez cet élément pour afficher le menu des débits en bauds disponibles 110, 150, 300, 600, 1200, 2400, 4800, 9600 et 19200. Sélectionnez et validez le débit en bauds requis.
Parité	Sélectionnez cet élément pour afficher un menu d'options, Aucune, Impaire et Paire. Sélectionnez et validez la parité requise.
Bits d'arrêt	Sélectionnez cet élément, saisissez le nombre de bits d'arrêt requis et appuyez sur <Entrée> pour mettre à jour le menu SETUP. <i>Seuls 1 ou 2 bits d'arrêt sont autorisés.</i>
Type de ligne	Affiché uniquement si Interface série est sélectionné et si l'appareil gère la sélection logicielle du fonctionnement à 3/5 fils.

Nota. Cette fonctionnalité n'est pas gérée à l'heure actuelle.

Temps imparti	Saisissez une valeur de <i>Temps imparti</i> dans la plage de 0 à 65,5 secondes. En mode esclave, ce paramètre définit un intervalle de chien de garde pour tous les tableaux. Autrement dit, si un tableau n'a pas fait l'objet d'un accès pendant les secondes de temps imparti, le bit <i>Online</i> dans le registre de diagnostic du mode esclave pour le tableau en question est remis à zéro. En mode maître, <i>Temps imparti</i> définit un intervalle maximum entre la fin d'une requête de données du maître et le début de la réponse de l'esclave. Si cet intervalle est dépassé, le bit <i>Online</i> dans le registre de diagnostic du mode maître pour le tableau en question est remis à zéro.
N° appareil	Mode esclave uniquement. Saisissez un "N° d'appareil", autrement dit, l'adresse sur la liaison série modbus de l'unité esclave en cours de configuration. Les adresses esclaves se situent dans la plage d'adresses de 01 à FF hexadécimal, mais notez que sur certains appareils FF n'est pas autorisé.

8.5.5 Commande TABLES

Affiche la liste des tableaux en fonction de la configuration du MODE. Pour afficher la liste des tableaux, sélectionnez TABLES et appuyez sur <Entrée>. Des menus individuels peuvent être affichés, en sélectionnant le numéro de tableau requis, voir Menus des tableaux.

Liste des tableaux

La liste des tableaux fournit un aperçu de tous les tableaux dans la configuration Modbus. Chaque appareil permet de gérer un nombre maximum de tableaux défini dans le champ MAX_TABLES dans le bloc (en-tête) de configuration de l'appareil. La liste des tableaux propose seize tableaux, 4 pages sont donc utilisées pour couvrir 64 tableaux.

Ce menu permet de créer des tableaux et de définir les types, décalages, tailles et pour le mode maître des codes de fonction, le nombre de scrutations, les numéros d'appareil et l'intervalle des tops. La liste des tableaux permet également d'accéder à des menus individuels de tableau pour une configuration détaillée, autrement dit, la correspondance des bases de données LIN, voir la [section Menus des tableaux](#).

Le menu de liste de tableaux ci-dessous montre une exemple de liste de tableaux, le tableau 1 étant configuré comme tableau de registre. Les quatre premières colonnes, Tableau, Type, Décalage et Nombre sont communes au mode maître et esclave. Les colonnes restantes, Fonctions, Nbre de scrutations, N° appareil et Intervalle des tops n'apparaissent qu'en mode maître.

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

Cette page donne des informations générales sur la configuration des tableaux Modbus.

Tableau Il s'agit du numéro de tableau, qui n'est pas modifiable. Sélectionnez un champ de numéro de tableau et appuyez sur <Entrée> pour afficher les informations liées au numéro de tableau sélectionné. Pour un tableau avec un Type autre qu'Inutilisé, le menu de tableau est affiché pour ce tableau, voir Menu de tableau.

Type Ce champ est inutilisé par défaut, permet de créer ou de modifier le type de tableau. Sélectionnez un champ Type pour afficher un menu de quatre options. Sélectionnez-en une et appuyez sur <Entrée> pour créer un nouveau tableau ou modifier le type d'un tableau existant.

Nota. Les autres champs dans la liste des tableaux associés à la sélection adoptent automatiquement des valeurs par défaut.

Les options de Types sont les suivantes :

Inutilisé Le tableau n'existe pas.

Registre Ce type de tableau affecte les paramètres des bases de données LIN à des registres Modbus 16 bits standard.

Logique Ce type de tableau affecte des valeurs LIN logiques, booléennes ou d'alarme dans l'espace d'adresses Modbus.

Diagnostic Il s'agit d'un tableau spécial, similaire à un tableau de registre, mais les valeurs dans la table ont des valeurs prédéfinies qui permettent de contrôler le fonctionnement Modbus ou présentent des informations de diagnostic à la base de données LIN.

8.5.5 TABLES (suite)

Décalage Ce champ permet de sélectionner l'adresse de début du tableau sur le réseau Modbus. Ces valeurs sont les valeurs réelles utilisées dans le champ adresse des messages Modbus, autrement dit, les "adresses de protocole".

Nota. Les PLC diffèrent dans la correspondance entre les adresses de registre ou de bit et les adresses de protocole.

Nombre Ce champ affiche le nombre de registres ou de bits dans un tableau. Il permet de modifier les valeurs par défaut de la taille des registres et tableaux logiques, qui est de 64 registres ou bits pour optimiser l'utilisation de la mémoire. Les tableaux de diagnostic sont fixes à 32 registres.

Fonctions Mode maître uniquement. Ce champ permet d'activer ou de désactiver les codes de fonction Modbus par défaut, qui peuvent être utilisés avec un type de tableau Modbus particulier. Les codes de fonction Modbus définissent le type d'échange de données permis entre les appareils maître et esclave par l'intermédiaire d'un tableau particulier.
Pour désactiver un code de fonction par défaut, sélectionnez-le avec la souris et appuyez sur <Entrée> pour afficher un menu de '-' et le numéro de code par défaut. Sélectionnez et validez '-' pour désactiver ce code pour le tableau en question. Sélectionnez à nouveau le numéro de code pour le réactiver, le cas échéant.

Nbre de scrutations Mode maître uniquement. Définit le nombre maximal de registres (tableau de registres) ou de bits (table logique) qui peuvent faire l'objet d'une lecture ou d'une écriture au cours d'une seule transmission Modbus. Le nombre de scrutations prend la même valeur par défaut que Nombre, autrement dit, la taille du tableau, ce qui fait que l'ensemble du tableau est mis à jour à chaque cycle d'interrogation. Si Nombre de scrutations est inférieur à Nombre pour un tableau particulier, il faut plus d'un cycle pour le mettre à jour, mais le cycle d'interrogation global est plus rapide. Ceci peut s'avérer nécessaire pour les unités Modbus avec des tailles de tampon limitées.

N° appareil Mode maître uniquement. Définit la valeur hexadécimales du numéro esclave de l'appareil sur le réseau Modbus, dans lequel se trouvent les registres ou bits de données associés à ce tableau maître.

Intervalle tops Un intervalle de tops est affecté à chaque tableau de registres, qui est une valeur entre 0 et 65535 ms pour définir sa fréquence de scrutation. L'intervalle de tops peut être configuré pour chaque tableau. Si l'appareil LIN ne gère pas les intervalles de tops, et/ou si l'appareil est configuré pour fonctionner en mode esclave, les champs Intervalles des tops sont désactivés.

8.5.5 TABLES (suite)

MENUS DE TABLEAUX

Vous pouvez accéder à des menus de tableaux individuels à partir de la liste de tableaux, en sélectionnant son numéro de tableau (dans la première colonne intitulée Table) et en appuyant sur <Entrée>. Pour sélectionner les champs, vous pouvez déplacer le curseur en forme de flèche dans le menu de tableau, en utilisant la souris, ou les touches <Début>, <Fin>, et les touches curseur du PC.

Les menus de tableaux permettent de configurer la correspondance entre les champs de base de données LIN et les adresses Modbus. La figure 8.5.3b montre un menu de tableau type par défaut pour un tableau de registre.

Notez que les en-têtes de tableau diffèrent entre les tables de registres et les tables logiques, mais certains champs sont communs aux deux, — Field, DB Write, and MOD Write.

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

Figure 8.5.3b Menu des tableaux de registre — par défaut

- Register (tableaux de registre et de diagnostic uniquement) Cette colonne montre l'adresse Modbus du registre en question. Le premier registre dans le tableau prend son adresse dans la valeur de décalage donnée dans le tableau par l'intermédiaire de la liste de tableaux (décrite ci-dessus). Les adresses restantes (en lecture seule) suivent consécutivement.
- Digital (Tableaux logiques uniquement) Cette colonne montre l'adresse Modbus du bit logique sur la ligne sélectionnée du tableau. Si la ligne contient un champ binaire plutôt qu'un seul bit, l'adresse affichée est celle du premier bit dans le champ binaire. Des correspondances peuvent être établies pour un seul bit ou un champ à 8 ou 16 bits, en fonction de la valeur définie dans le paramètre Width (largeur) (voir plus loin). L'adresse du premier bit du tableau prend sa valeur dans le champ Offset (décalage) donnée au tableau par l'intermédiaire de la liste des tableaux. Les adresses restantes (en lecture seule) se suivent en fonction du nombre de bits sur chaque ligne successive du tableau (1, 8 ou 16).
- Field. Il s'agit du champ Base de données LIN auquel l'adresse Modbus est affectée ou qui peut être laissé en blanc. Sélectionnez un champ avec le curseur et saisissez un nom de bloc de fonction LIN, plus un paramètre (et sous-champ, si nécessaire) séparés par des points, par ex. PV1.Alarms.Software.

Nota :

1. Si vous tentez de saisir un paramètre analogique dans un champ de tableau logique, l'entrée est ignorée. Mais, vous pouvez saisir n'importe quel type de paramètre dans un tableau de registre (ou de diagnostic).
2. Dans un tableau logique, les paramètres de base de données LIN ne peuvent être saisis ou écrasés, si, dans ce cas, une entrée plus bas dans le tableau est forcée de modifier son adresse (valeur logique).

8.5.5 TABLES (suite)

DP.	<p>(Tableaux de registre et de diagnostic uniquement) Cette colonne permet de spécifier la position de la virgule décimale ou de créer un registre 32 bits.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Decimal point position. DP peut enregistrer un facteur de mise à l'échelle à virgule décimale utilisé au moment de la conversion des nombres à virgule flottante en registres Modbus 16 bits. A cet égard, saisissez un entier de 0 à 4, la valeur DP représente le nombre de décimales dans le nombre converti. 2. 32-bit register. (Tableaux de registre uniquement) Un registre 32 bits est créé en regroupant deux registres consécutifs de 16 bits, voir description ci-dessus. Les restrictions suivantes sont appliquées pour s'assurer que la valeur 32 bits créée est transférée de manière indivisible : <ol style="list-style-type: none"> a La fonction multi-lecture (3) et multi-écriture (16) doivent être toutes deux activées. b Le nombre de scrutations doit être pair. c Le premier des deux registres doit être à un décalage pair dans le tableau. d Le premier des deux registres ne doit pas être le dernier dans le tableau. e Le second des deux registres ne doit pas déjà être affecté à un champ Base de données LIN. f Le type de champ de deux registres 32 bits doit être un nombre long de 32 bits signé ou non, un nombre réel de 32 bits ou une chaîne de caractères. Dans le cas d'une chaîne de caractères, seuls les quatre premiers caractères sont transférés.
	<p>Pour créer deux registres 32 bits, saisissez 'd' (ou 'D') dans le champ DP du premier des deux registres. La DP du registre adopte la valeur "D", et le registre suivant la valeur "d". Si l'une des restrictions ci-dessus n'est pas respectée, l'entrée sera rejetée.</p> <p>Lorsque le premier registre de la paire de 32 bits est affecté à un champ de base de données LIN, le second registre copie automatiquement le même nom de champ, l'affectation du nom et du DP peut être effectué dans n'importe quel ordre. Pour rétablir des registres individuels de 32 bits, saisissez 0 à 4 dans la DP du premier registre.</p>
Format	<p>(Tableaux de registre et de diagnostic uniquement) Cette colonne définit le format des données dans le registre — normal ou décimal codé binaire (BCD). Le format normal signifie que les données sont un entier simple de 16 bits. En format BCD, la valeur est d'abord limitée à la plage de 0 à 9999, et ensuite enregistrée dans le registre sous la forme de quatre quartets à 4 bits. Les unités sont enregistrées dans le quartet de poids faible, les dizaines dans le second quartet, les centaines dans le troisième et les milliers dans le quartet de poids fort. Le format BCD permet d'utiliser les données avec certains périphériques comme les affichages.</p>
	<p>Nota. Format est ignoré dans les registres 32 bits.</p>
Width	<p>(Tableaux logiques uniquement) Cette colonne indique le nombre de bits dans le champ associé. La largeur par défaut est de 16, mais est automatiquement mise à jour, lorsque vous affectez un paramètre au champ. Les "largeurs" affectées au champ sont en lecture seule, mais vous pouvez définir la largeur d'un champ non affecté, en sélectionnant sa valeur largeur et en saisissant une valeur admissible — dans la plage de 1 à 16, (normalement 1, 8 ou 16).</p>
	<p>Notez que les valeurs de largeur ne peuvent être modifiées, si vous le faites, une entrée qui se situe plus bas dans le tableau est forcée de modifier son adresse (valeur logique).</p>
DB Write	<p>Cette colonne empêche les valeurs sélectionnées dans la base de données LIN d'être écrasées par des valeurs transmises sur la liaison série. Sélectionnez le champ DB Write requis et appuyez sur <Entrée> pour afficher un menu d'options — Enable et Protect. Sélectionnez Protect pour protéger en écriture le paramètre de base de données LIN ou Enable pour écraser les valeurs.</p>
	<p>Nota. Dans le cas de deux registres de 32 bits, DB Write ne s'applique qu'au premier registre. La valeur DB Write du second registre est ignorée.</p>

8.5.5 TABLES (suite)

MOD Write Cette colonne empêche que les valeurs sélectionnées dans la base de données LIN ne soient écrites dans les registres ou bits Modbus associés. Sélectionnez le champ MOD Write requis et appuyez sur <Entrée> pour afficher un menu d'options — Enable et Protect. Sélectionnez Protect pour protéger en écriture le registre/bit(s) Modbus ou Enable pour autoriser l'écrasement.

Nota :

1. Le moyen le plus simple de protéger globalement l'ensemble d'un tableau dans une installation à passerelle Modbus en mode Modbus maître consiste à désactiver ses codes de fonction d'écriture (5 et 15 ou 6 et 16) dans la liste des tableaux.
 2. Dans le cas de deux registres de 32 bits, MOD Write ne s'applique qu'au premier registre. La valeur MOD Write du second registre est ignorée.
-

Value Cette colonne affiche la valeur 16 bit active du champ sous la forme d'une représentation hexadécimale à 4 chiffres. 'Value' est en lecture seule.

Page laissée intentionnellement blanche

CHAPITRE 9 : MAINTENANCE PREVENTIVE

La présente section décrit la procédure de remplacement de la pile et d'étalonnage de l'écran tactile.

9.1 REMPLACEMENT DE LA PILE

La période de remplacement de la pile dépend de la durée cumulée pendant laquelle l'appareil est laissé sans alimentation. La pile maintient l'horloge temps réel et les données SRAM (par ex. base de données de démarrage à chaud). Un indicateur (BadBatt) peut être défini dans le bloc "Eycon-10 ou Eycon-20". Cet indicateur génère une alarme appareil, si la tension de la pile est inférieure au minimum requis pour son bon fonctionnement. La pile doit être remplacée dès que possible après l'apparition de cette alarme.



Attention

L'utilisateur doit être au même potentiel électrique que le boîtier de l'appareil au moment où il accède à la pile.

Nota : Toutes les données RAM secourues par pile sont perdues au cours du remplacement de la pile, sauf si l'alimentation est maintenue au cours du remplacement.

1. Retirez la vis qui fixe le volet d'accès à l'arrière de l'appareil, et retirez le volet.
2. La pile peut alors être remplacée.

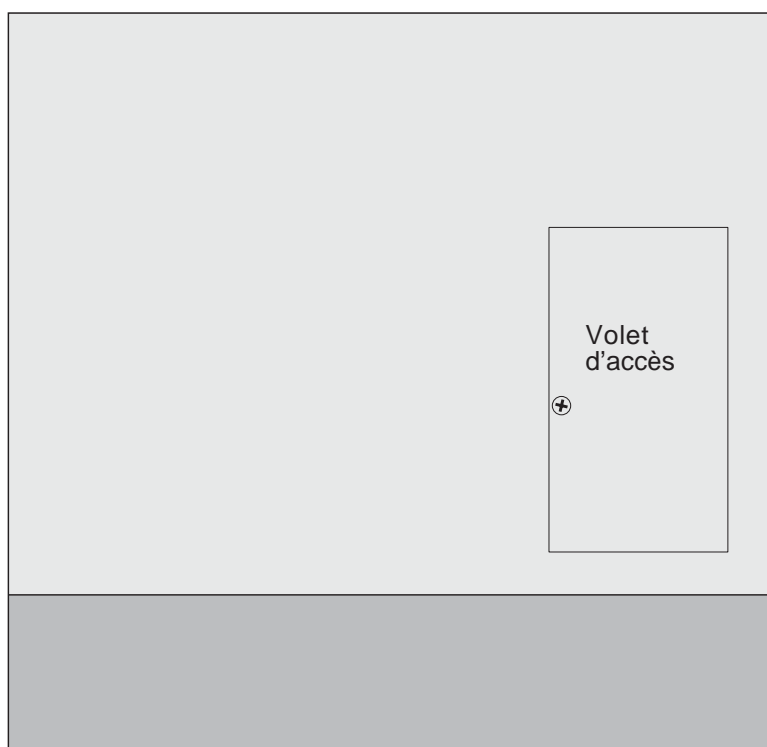


Figure 9.1a Emplacement du volet d'accès - unité à grand écran

Nota : Les figures ne sont pas à la même échelle.

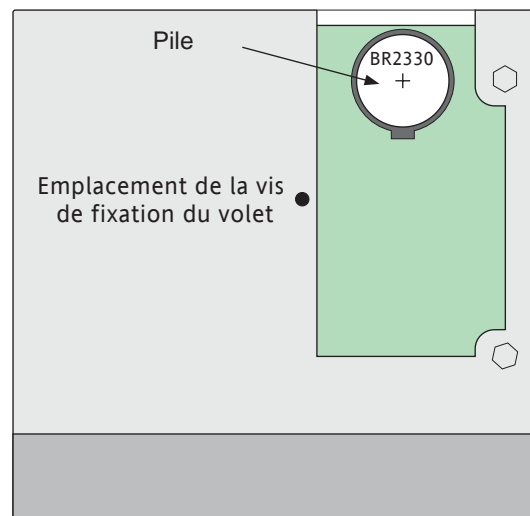


Figure 9.1b Emplacement de la pile - unité à petit écran
(Volet d'accès déposé)

Nota :

1. Le type de pile est BR2330 monofluorure de polycarbonate/lithium. Disponible chez le constructeur de Visual supervisor sous la référence PA261095.
2. Eliminez les piles déchargées conformément à la réglementation locale pour ce type de pile.

9.2 ETALONNAGE DE L'ECRAN TACTILE

Cette procédure permet de vérifier que l'appareil répond au point exact qui a été touché par l'utilisateur.

A la mise sous tension, maintenez un doigt en contact avec l'écran d'affichage jusqu'à ce que l'affichage d'étalonnage s'affiche (environ 60 secondes après la mise sous tension), voir figure 9.2.

Utilisez un objet pas trop dur de petit diamètre (par exemple, la pointe d'un crayon) qui n'endommagera pas l'écran tactile, appuyez sur l'intersection du jeu supérieur de réticules comme le demande l'écran.

Une fois que la cible du coin supérieur gauche a été acceptée, continuez à suivre les instructions de l'écran. Une fois que toutes les cibles ont été acceptées, l'initialisation se poursuit normalement.

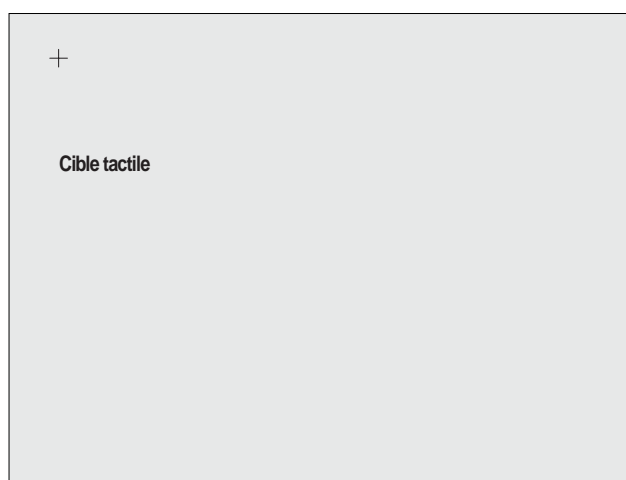


Figure 9.2 Écran d'étalonnage initial

ANNEXE A : SPECIFICATIONS TECHNIQUES

Afin d'être parfaitement conforme à la norme BS EN61010, toutes les alarmes E/S et matérielles doivent être activées.

Spécifications générales**Physiques (1/4 VGA)**

Dimensions	Cadre :	144 x 144 mm
	Découpe :	138 x 138 mm
	Profondeur :	87.7 mm
Poids		1,5 kg
Type d'écran :	1/4 VGA TFT couleur	
	Zone d'affichage :	111 x 84 mm
	Ecran tactile :	Analogique à résistance
	Jeu de caractères :	Unicode Latin-1

Physiques (XGA)

Dimensions	Cadre :	288 x 288 mm
	Découpe :	282 x 282 mm
	Profondeur :	70.4 mm
Poids		3,7 kg
Type d'écran :	XGA TFT couleur	
	Zone d'affichage :	245 x 188 mm
	Ecran tactile :	Analogique à résistance
	Jeu de caractères :	Unicode Latin-1

Environnement

Température de stockage	:	-10 à +85°C
	Fonctionnement :	0 à + 50°C
Humidité	Stockage :	5 à 95 % HR (sans condensation)
	Fonctionnement :	5 à 85 % HR (sans condensation)
Emissions RFI :		BS EN50081-1
	Sensibilité RFI :	BS EN50082-2
Sécurité électrique :		BS EN61010-1:2001
		Installation catégorie II, Pollution degré 2.
Vibration		BS EN60873, Section 9.18
Choc		BS EN60068-2-31; BS EN60873, Section 9.12
Étanchéité	face avant:	IP65

Alimentation

Plage de tension :	19,2 à 28,8 Vcc. (24 Vcc ± 20 %)
Ondulation :	1 V maxi.
Puissance maximale (à 24 V) :	Petit écran= 20 W, Grand écran 24 W
Courant utile (à 24 V) :	Petit écran= 0,8 A, Grand écran = 1 A
Courant d'appel :	10 A maxi.
Connecteur d'entrée alimentation :	Connecteur à 4 broches
Fusibles internes :	Non remplaçables par l'utilisateur.

Pile

Pile	BR2330 monofluorure de polycarbonate/lithium. Référence PA261095. Voir également section 9.1.
------	---

Stockage des données

Disque	Mémoire Flash interne
Format des données	Données ASCII (.asc) ou compressées
Compression des données	Brevetée
Fréquence de consignantion	1 Hz

SPECIFICATIONS (suite)

Programmateur

Nbre maxi de programmes concurrents	8,
Nbre maxi de segments	250,
Nbre maxi points consigne analogiques	16,
Nbre maxi points de consigne logiques	32,

Alarmes et événements

Nbre d'enregistrements dans historique	500 lignes maximum
Format ligne historique	Nom - Type - Date - Heure
Acquittement	Codé couleur.
Enregistrements journal événements	1000

Recettes

Nbre maxi. ensembles recettes simultanés (fichiers)	8
Nbre maxi. de chaînes de production par ensemble	8
Nbre maxi. de recettes par ensemble (fichier)	16
Nbre maxi. de variables par ensemble	500

Lot

Nbre maxi. de lots simultanés (fichiers)	8
Nbre maxi. de phases par lot	20

Tendances

Nbre maxi. de groupes (tendances)	16
Nbre maxi. de points par groupe	16
Fréquence maximale	1 échantillon par seconde
Nbre maxi. d'échantillons	15000 pour un groupe de 16 points.

Spécifications de communication

Communications Ethernet

Type	10/100 base T (IEEE802.3)
Protocoles	TCP/IP, FTP, DHCP, BootP, ICMP.
Type de câble	: CAT5
Longueur maximale	: 100 m
Terminaison	: RJ45
Isolation	IEEE802.3
Voyants LED RJ45	Vert : Indique une liaison de 100 Mo
	Jaune : Indique une activité Ethernet

Modbus/Jbus (EIA422/485)

Connecteurs	Connecteurs blindés RJ45.
Protocole	MODBUS/JBUS RTU maître et esclave
Débit en bauds	Sélectionnable entre 1200 et 38.400 bauds
Format des données	8 bits, 1 ou 2 bits d'arrêt, parité sélectionnable
Tableaux de données MODBUS	64, configurables comme registres ou bits
Longueur maxi du tableau	200 registres ou 999 bits
Mémoire affectée aux tableaux	2000 octets
Isolation	Fonctionnelle

Universal Serial Bus (USB)

Version	1.1 (unités 2.0 compatibles)
Dispositifs gérés	Périphériques de stockage de masse USB (clé mémoire)
Isolation	Aucune isolation de signal

BLOCS DE FONCTION PRIS EN CHARGE

CATÉGORIE	BLOC	FONCTION
BATCH	BAT_CTRL	Contrôleur / interface lots
	DISCREP RECORD SFC_CON SFC_DISP SFC_MON RCP_SET RCP_LINE	Correspondance signal logique émis/reçu pour diagnostiquer défauts site Stockage/extraction valeurs analogiques/logiques à utiliser en exploitation Contrôle, sélection et exécution des séquences (SFC) Affichage/supervision/contrôle des séquences exécutées à distance (SFC) Supervision de l'exécution des séquences (SFC) Ensemble de recettes Ligne de recette
COMMS	GW_CON GW_TBL	A publier ultérieurement A publier ultérieurement
CONDITN	AGA8DATA AN_ALARM CHAR DIGALARM FILTER FLOWCOMP GASCONC INVERT LEAD_LAG RANGE UCHAR	Bloc de calcul AGA8 pour la compressibilité des mélanges de gaz Alarme, avec alarmes absolues/écart/vitesse Caractériser analogique à 16 points Alarme logique Filtre du premier ordre Calcul débit, en fonction de la pression, température et densité Contient des unités de concentration de gaz en unités % Mole Bloc d'inversion analogique Avance-retard Remise à l'échelle d'une entrée analogique Caractériser 16 points pour blocs d'entrée analogique
CONFIG	T800 T2900 Eycon-10 Eycon-20	Bloc système Bloc système Bloc système Bloc système
CONTROL	3_TERM ANMS AN_CONN DGMS DG_CONN MAN_STAT MODE PID PID_LINK SETPOINT SIM TP_CONN	Forme incrémentielle du bloc PID Station manuelle analogique Connexions analogiques Postes manuels logiques Connexions logiques Station man. avec connexions aux affichages de la face avant Sélection mode commande avec masquage de boutons-poussoirs Fonction de régulation PID Face avant combin. SETPOINT/3_TERM/MAN_STAT/MODE Génère une consigne avec décalage, limites et alarmes Simulation de deux retards du 1er ordre ou capacité, avec bruit Spécifie 9 champs - données EEPROM tièdes mise hors tension
CONVERT	ENUMENUM ENUMUINT UINTENUM	Convertit entre types de nombres énumérés Convertit du type énuméré en type entier Convertit d'entier en type énuméré
DIAG	AGA8DIAG ALH_DIAG ALINDIAG AMC_DIAG DB_DIAG DDR_DIAG EDB_DIAG EDB_TBL ELINDIAG EMAPDIAG	Diagnostics bloc AGA8 Statistiques historique des alarmes Diagnostics ALIN MAC/LLC Statistiques comm sur application maître Bloc de diagnostic base de données. Statistiques enregistrement données T800 Bloc de diagnostic base de données externe. Bloc table de base de données externe Diagnostics ELIN Bloc de diagnostic correspondances Ethernet

BLOCS DE FONCTION PRIS EN CHARGE (suite)

CATÉGORIE	BLOC	FONCTION
DIAG (suite)	FDDADIAG IDENTITY ISE_DIAG NATPDIAG NATCDIAG PBUSDIAG PMC_DIAG PNL_DIAG PRPDIAG RSRCDIAG SFC_DIAG XEC_DIAG	Transfert FTP après ouverture de session Liste de vérification Options et caractéristiques Diagnostics fournisseur historique (Audit Trail) Diagnostics consommateur historique (Audit Trail) Diagnostics Profibus Diagnostics Profibus Informations Affiche Bloc de diagnostic protocole de résolution des ports Diagnostics ressources base de données et système Bloc de diagnostic séquence. Diagnostics tâches
LOGIC	AND4 COMPARE COUNT LATCH NOT OR4 PULSE XOR4	Fonction booléenne ET 4 entrées Indique supérieur/Inférieur/égal à deux entrées Compteur d'impulsions HAUT/BAS avec valeur cible Fonction bascule type D Fonction booléenne NON Fonction booléenne OU 4 entrées Fonction sortie impulsion (monostable) Fonction booléenne OU exclusif 4 entrées
MATHS	ACTION ADD2 DIGACT DIV2 EXPR MUL2 SUB2	Commande action avec variables en mémoire et temps écoulé Additionne deux entrées Commande action avec variables logiques en mémoire et temps écoulé Divise deux entrées Expression mathématique format libre avec quatre entrées maximum Multiplie deux entrées Soustrait deux entrées
OPERATOR	EVENT PNL_CMD PNL_DLG PNL_MSG PNL_ACC	Action comme événement de l'historique Commande écran Génération dialogue écran Génération messages écran Accès au système d'écran
ORGANISE	AREA GROUP LOGDEV LGROUP LOGGRPEX LPTDEV PGROUP	Associe blocs de GROUPE dans une ZONE Associe voies d'affichage et d'enregistreur dans un GROUPE Spécifie et contrôle l'accès au support d'archivage Collecte données de points de blocs pour archivage Bloc d'extension LGROUP Bloc imprimante Groupe imprimante
RECORDING	DR_ALARM DR_ANCHP DR_DGCHP DR_REPRT	Filtre alarmes et événements Enregistrement d'une donnée analogique d'un bloc Enregistrement d'une donnée logique d'un bloc Générateur de rapports
SELECTOR	2OF3VOTE ALC SELECT SWITCH TAG	Sélectionne la meilleure de 3 entrées (moy. des ent. dans la tolérance) Collection d'alarmes produisant une sortie logique commune Sort entrées supér. moyennes ou infér. ou la médiane de 2, 3 ou 4 Commutateur unipolaire bidirectionnel pour signaux analogiques Spécifie nom rep. d'une tâche utilisateur (boucle) - liste de huit repères

BLOCS DE FONCTION PRIS EN CHARGE (suite)

CATÉGORIE	BLOC	FONCTION
SPP	SPP_CTRL	Supervise, planifie et commande programme en cours
	SPP_DIG	Relie consignes logiques du programme de consignes
	SPP_EXT	Fonctions étendues programmeur
	SPP_RAMP	Rampe locale
TIMING	DELAY	Délais pour applications en temps mort
	RATE_ALM	Alarme incr/décr. vit. appliquée à PV (OP=derni. val. sans alarme)
	RATE_LMT	Limiteur de vitesse et générateur de rampe
	SEQ	Pente/niveau/temps multi-segment, 15 sorties logiques
	SEQE	Extenseur SEQ
	TIMEDATE	Événement horloge et calendrier
	TIMER	Horloge
	TOTAL	Totalisateur (intégrateur) pour variable analogique
	TOT_CON	Bloc connecteur totalisation
	TPO	Bloc de sortie proportionnel au temps. Produit un train d'impulsions avec un rapport cyclique proportionnel à sa valeur d'entrée (analogique).

Page laissée intentionnellement blanche

ANNEXE B : MISE A JOUR DES OPTIONS

B1 INTRODUCTION

L'utilitaire Options de logiciel permet de modifier comme suit les options de logiciel installées dans l'appareil :

1. L'utilitaire fournit un "code de modification".
2. L'utilisateur contacte le fournisseur avec le code de modification.
3. Le fournisseur donne un code de "validation" supplémentaire, qui permet d'activer les options en question.

B2 ACCES A L'UTILITAIRE OPTIONS DE LOGICIEL

1. Si nécessaire, arrêtez et déchargez toute application en cours d'exécution, et appuyez sur la touche SOFT OPS dans le menu MAINT.

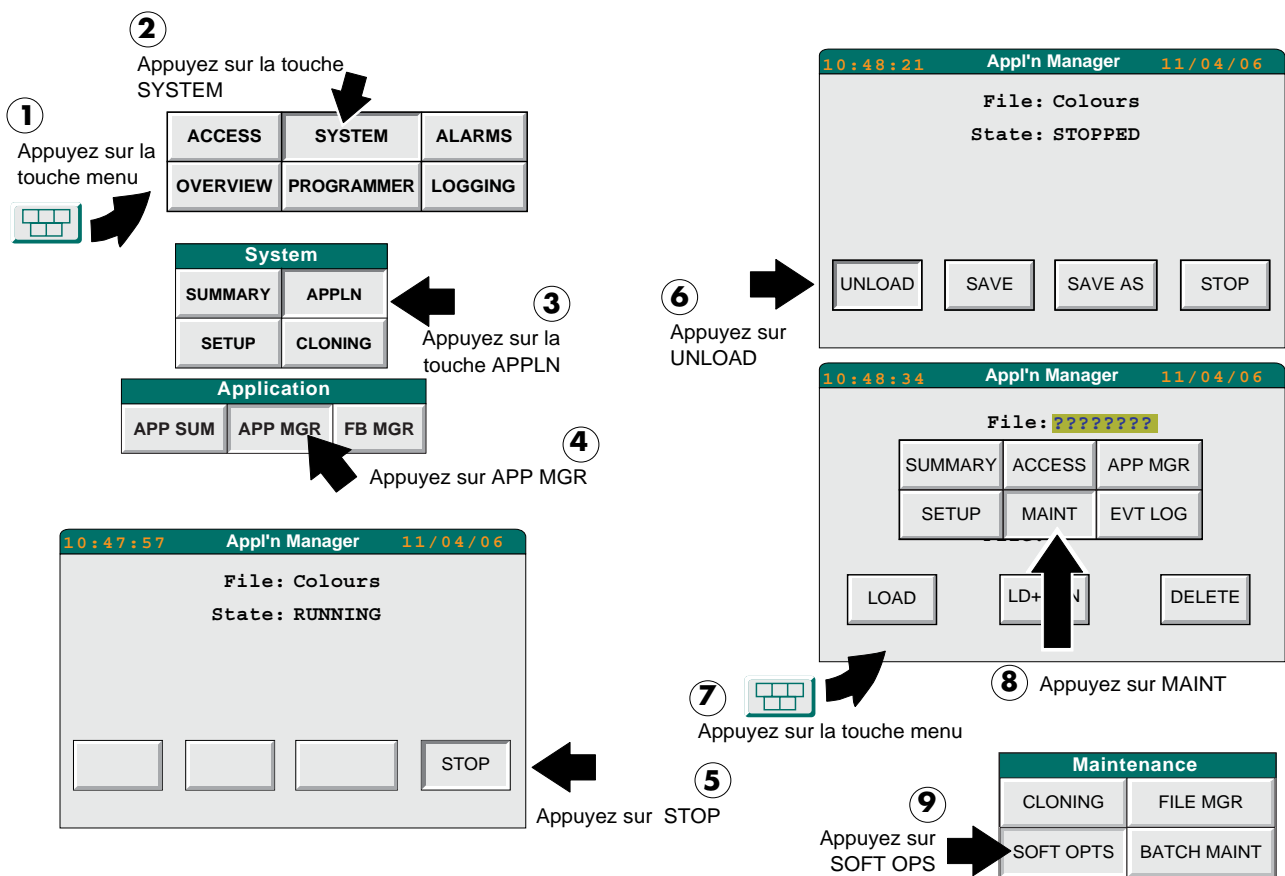


Figure B2a Accès à la touche SOFT OPS.

(suite)

B2 ACCES A L'UTILITAIRE OPTIONS DE LOGICIEL (suite)

La première page de Software Option Change s'affiche.

2. Modifiez les options affichées, le cas échéant, et appuyez sur la touche "Change". La seconde page de Software Option Change s'affiche.
3. Contactez le fournisseur de l'appareil avec l'adresse MAC et le code de modification affiché à l'écran.
4. Le fournisseur fournira un code de validation, qui doit être saisi et validé avec la touche "Validate".
5. L'unité doit être mise hors tension et remise sous tension, pour que les modifications soient effectives.

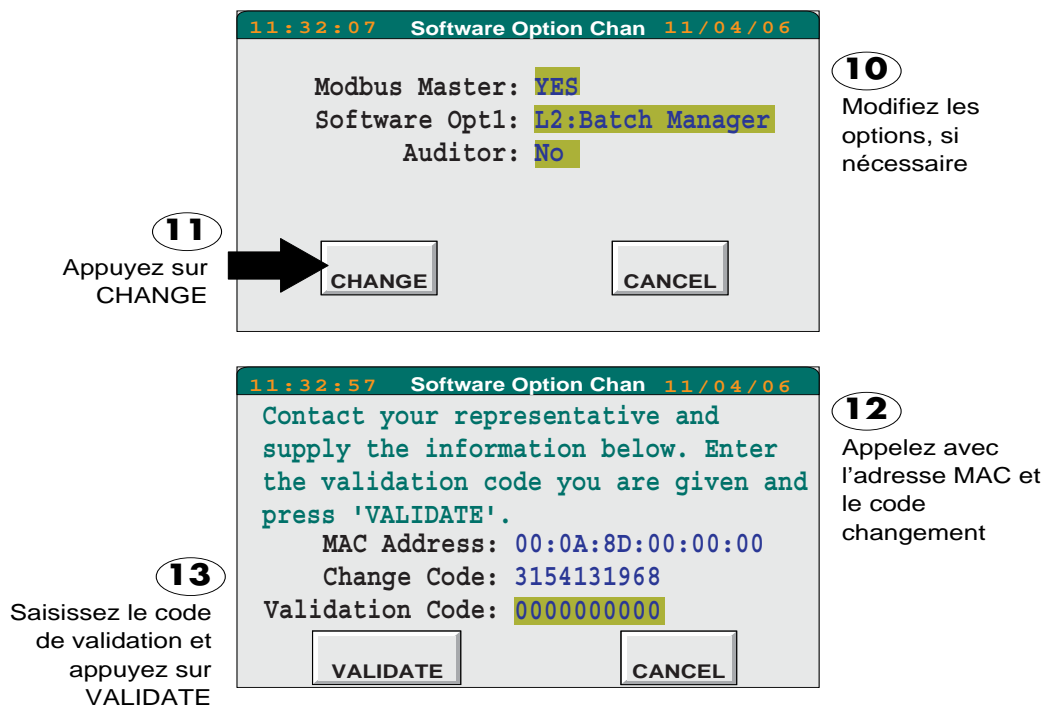


Figure B2b Page modifications des options du logiciel

ANNEXE C : REFERENCE

C1 CODES ASCII

Le tableau ci-dessous contient les représentations du jeu de caractères (UNICODE Latin-1) disponible sur l'unité.

Caractère	Code	Caractère	Code	Caractère	Code	Caractère	Code
Space	20	P	50	Đ	D0		
!	21	Q	51	Ñ	D1		
“	22	R	52	Ò	D2		
#	23	S	53	Ó	D3		
\$	24	T	54	Ô	D4		
%	25	U	55	Õ	D5		
&	26	V	56	Ö	D6		
‘	27	W	57	Ÿ	D7		
(28	X	58	Ɖ	D8		
)	29	Y	59	Ù	D9		
*	2A	Z	5A	Ú	DA		
+	2B	[5B	Û	DB		
,	2C	\	5C	Ü	DC		
-	2D]	5D	Ý	DD		
.	2E	^	5E	ß	DE		
/	2F	_	5F	ƒ	DF		
0	30	‘	60	ƒ	B0		
1	31	a	61	±	B1		
2	32	b	62	²	B2		
3	33	c	63	³	B3		
4	34	d	64	´	B4		
5	35	e	65	µ	B5		
6	36	f	66	¶	B6		
7	37	g	67	·	B7		
8	38	h	68	ç	B8		
9	39	i	69	¹	B9		
:	3A	j	6A	º	BA		
;	3B	k	6B	»	BB		
<	3C	l	6C	¼	BC		
=	3D	m	6D	½	BD		
>	3E	n	6E	¾	BE		
?	3F	o	6F	¿	BF		
@	40	p	70	À	C0		
A	41	q	71	Á	C1		
B	42	r	72	Â	C2		
C	43	s	73	Ã	C3		
D	44	t	74	Ä	C4		
E	45	u	75	Å	C5		
F	46	v	76	Æ	C6		
G	47	w	77	Ç	C7		
H	48	x	78	È	C8		
I	49	y	79	É	C9		
J	4A	z	7A	Ê	CA		
K	4B	{	7B	Ë	CB		
L	4C		7C	Ì	CC		
M	4D	}	7D	Í	CD		
N	4E	~	7E	Î	CE		
O	4F			Ï	CF		
				Š	F0		
				Ń	F1		
				ò	F2		
				ó	F3		
				ô	F4		
				õ	F5		
				ö	F6		
				÷	F7		
				ø	F8		
				ù	F9		
				ú	FA		
				û	FB		
				ü	FC		
				ý	FD		
				þ	FE		
				ÿ	FF		

Tableau C Codes ASCII

C2 GLOSSAIRE

Application	<p>Une application regroupe une base de données LIN, une série de pages écrans utilisateur et le cas échéant quelques programmes de consignes, des séquences et des fichiers dictionnaires, plus des actions, fichiers de profil, et quelquefois des fichiers GSD pour des périphériques d'autres fournisseurs.</p> <p>L'application représente le schéma de boucles de l'appareil et détermine le comportement de son interface utilisateur.</p>
Archivage	<p>L'archivage correspond au processus d'enregistrement de l'évolution d'une série de valeurs de données sur une disquette. Une restitution des données n'est possible qu'avec un outil hors ligne. Dans ce contexte, le terme d'archivage est synonyme "d'enregistrement". Voir également "Enregistrement" et "Groupe d'enregistrements".</p>
Baisse de tension	<p>Un baisse de tension est une micro-coupure ou une coupure partielle du courant, qui peut entraîner la réinitialisation automatique du Visual Supervisor.</p>
Configuration	<p>La "configuration" est le processus qui définit les composants d'une application, de façon à déterminer les performances et le comportement de l'appareil. En règle générale, elle est déterminée par le fabricant ou par les OEM. Voir également 'Application' et 'Base de données LIN'.</p>
Configurateur	<p>Un configurateur est une interface utilisateur ou un outil logiciel permettant de configurer un appareil.</p>
Configureur	<p>On appelle configureur la personne qui configure ou qui est responsable de la configuration d'un appareil.</p>
COSHH	<p>Control of Substances Hazardous to Health - (contrôle des substances dangereuses pour la santé)</p>
Personnalisation	<p>La personnalisation est le processus qui permet aux utilisateurs de créer leur propre page d'accueil et quelquefois d'autres écrans utilisateur.</p>
Base de données	<p>Voir 'Base de données LIN'.</p>
Fichiers dictionnaire	<p>Les fichiers dictionnaires contiennent des éléments de texte affichables à l'écran. Les utilisateurs peuvent modifier, remplacer ou effacer la plupart de ces éléments.</p>
CEM	<p>Conformité électromagnétique</p>
Page d'accueil	<p>La page d'accueil est une page créée par l'utilisateur qui s'affiche à la mise sous tension comme page d'ouverture et qui revient chaque fois qu'aucune donnée n'a été saisie dans un délai prédéterminé. Vous pouvez également la rappeler à tout moment. Elle peut se présenter comme page isolée ou servir de base à une hiérarchie de pages créées par l'utilisateur.</p>
Base de données LIN	<p>La base de données LIN (Local Instrument Network database) est un système breveté d'Eurotherm. Pour tous les appareils Eurotherm, la base de données LIN est constituée d'une série de blocs de fonction logiciels représentant leur schéma de boucles. Le fabricant et/ou les OEM choisissent des blocs de fonction spécifiques dans une bibliothèque de blocs de fonction de la base de données LIN, pour créer un schéma de boucles particulier pour cet appareil. La base de données LIN d'un appareil fait partie de son application. Voir 'Application'.</p>
Groupe d'enregistrements	<p>Un groupe d'enregistrements est un ensemble de points qui sont consignés (archivés) sur des supports d'information amovibles pour être analysés hors ligne.</p>
Enregistrement	<p>Voir 'Archivage'</p>
OEM	<p>Original Equipment Manufacturer. OEM désigne toute organisation qui achète des Visual Supervisor et les intègre dans ses propres produits qui sont vendus à d'autres clients sous son propre nom.</p>
Coupure de courant	<p>Coupure totale du courant pendant une courte période</p>
Variable procédé (PV)	<p>Variable procédé, comme par exemple, la température, pression ou l'ouverture d'une vanne.</p>
Rampe	<p>Une rampe est</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 un terme générique pour tous les changements programmés d'une valeur de consigne. Il peut s'agir d'un "palier" (aucun changement), d'un "saut" (un changement instantané) d'une "rampe à", d'une "rampe vers" d'une "rampe à" ou d'une "rampe vers" (changements linéaires). 2 deux des types de changement mentionnés ci-dessus ("rampe à" ou "rampe vers").
Enregistrement	<p>Un enregistrement est le processus par lequel l'évolution d'un jeu de valeurs de données est enregistrée dans la mémoire non-volatile de l'appareil. Ces données peuvent survivre à une coupure de courant et être reproduites sur l'appareil.</p>

C2 GLOSSAIRE (suite)

RFI	Radio Frequency Interference - interférence par fréquence radio
SCADA	Supervisory Control and Data Acquisition - système d'acquisition et de contrôle des données
Séquences	Les séquences sont des stratégies spéciales (programmes) créées par les utilisateurs pour faire face à des événements, des circonstances ou des exigences particulières intervenant dans le procédé à superviser.
Prog. pts de consigne (SP)	Un programme de points de consigne est une stratégie qui permet de contrôler un certain nombre de variables procédé comme la température, la pression et l'ouverture d'une vanne pendant une période, qui, dans le cas du Visual Supervisor, peut aller de moins d'une minute à plus de sept semaines.
Interface standard	L'interface standard du Visual Supervisor est le nom de la version non-personnalisée de l'interface utilisateur de l'appareil. C'est l'interface par défaut configurée en usine sans fonctions personnalisées.
Stratégie de démarrage	Une stratégie de démarrage est une stratégie qui permet une reprise automatique du procédé supervisé, en cas de panne de courant partielle ou totale. L'ingénieur sélectionne la stratégie à partir d'une gamme de stratégies possibles.

Page laissée intentionnellement blanche

INDEX

Symboles

32 bits, registre 8 - 18

A

Abandon 2 - 8
 Programme 3 - 8

Accès 2 - 5, 2 - 6

à la configuration 2 - 12

Contrôle 4 - 27

Fenêtre 2 - 2

Fenêtre d'affichage 2 - 12

Niveaux 6 - 11

Par ID utilisateur 2 - 15

Standard 2 - 12

Accès déporté 7 - 1

Accès niveau ingénieur 4 - 28

Accès niveau mise en service 4 - 28

Acquisition (recettes) 4 - 54

Acquitter

Alarmes 3 - 15

Messages 3 - 15

Action après exécution 4 - 12

Action Désactivée 6 - 11

Admin uniquement 4 - 32

Affichage de groupe 3 - 18

Affichage d'une zone 3 - 18

Affichage heure historique d'alarmes 3 - 13

Affichage horizontal avec faces avant 3 - 25

Affichage sur deux lignes (journal événements) 3 - 17

Agent, types 5 - 46

Ajouter nouveaux utilisateurs 4 - 33

Alarme/événement personnalisation 5 - 26

Alarmes 2 - 5, 2 - 6, 8 - 11

Acquittement 2 - 11, 3 - 15

Actives/Disparues/Acquittées 6 - 2

Champ 8 - 7

Etat 2 - 9

Fenêtre 2 - 2

Fenêtre d'affichage 2 - 9

Feuilles 5 - 54

Historique 2 - 10

Affichage, ajouter des notes à 3 - 15

Affichage heure 3 - 13

Affichage sur deux lignes 2 - 11, 3 - 14

Archivage 3 - 16

Page 3 - 13

Indication 3 - 18

Journal 8 - 11

Noms 5 - 48

Réactions aux 3 - 13

Sommaire 3 - 16

Alarmes en mémoire cache 6 - 2

APP MGR 4 - 20

APP SUM 4 - 20

Appareil

Clonage de données 4 - 48

Configuration 4 - 35

Application

Arrêt 4 - 21, 4 - 50

A (suite)

Chargement et exécution 4 - 23

Déchargement 4 - 22

Données 4 - 47

Clonage 4 - 47

Enregistrement 4 - 22

Importation 4 - 47

Gestion 4 - 19

Page de gestion 4 - 20

Page sommaire 4 - 20

Rechargement 4 - 52

Sélection 4 - 23

Suppression 4 - 23

APPLN 4 - 20

Archivage

Historique des alarmes 3 - 16

Intervalle 4 - 16

Arrêt 4 - 19, 4 - 21

Asservissement à 4 - 4

Attributs, colonne 4 - 32

Aucune Confirmation 6 - 11

B

Baisse de tension 4 - 39

Délai 4 - 40

Bargraphe, mode d'affichage

Barres horizontales 3 - 23

Barres verticales 3 - 22

Base de données 8 - 4, 8 - 5

Nom & adresse 8 - 9

Noms 5 - 2, 5 - 48

Baud, débit 8 - 14

Bloc 8 - 4

Aperçu 8 - 4

Changement de valeur 6 - 2

Copier 8 - 8

Création 4 - 25

Événements 6 - 2

Inspecter 8 - 9

Nom de repère 8 - 5

Supprimer 8 - 8

Type 8 - 5

Bloc de fonction

Affichage des détails 4 - 27

Configuration base de données 8 - 4

Face avant 3 - 20

PID 3 - 21

Rampe 3 - 20

Gestionnaire 4 - 24

Noms 5 - 48

Ordre d'affichage 4 - 26

C

Câblage

Comm série 1 - 7

Ethernet 1 - 8

Tension d'alimentation 1 - 6

C (suite)

Unités E/S.....	1 - 9
Caractère générique.....	8 - 11
Champ.....	8 - 17
Champs hexadécimaux.....	8 - 7
Charger.....	3 - 31, 4 - 19, 4 - 23
Utilitaire.....	8 - 10
Charger/Enregistrer paramètre Id programme.....	3 - 2
Clonage.....	4 - 46
Données appareil.....	4 - 48
Données d'application.....	4 - 47
Données systèmes.....	4 - 48
Toutes les données.....	4 - 49
Colonne de référence.....	4 - 32
COMMS.....	4 - 35
Communications.....	4 - 35
Configuration.....	8 - 13
Paramétrage.....	4 - 35
Profils.....	4 - 47
Protocoles disponibles.....	4 - 36
Spécification.....	A - 2
Configurateur	
Contrôle.....	8 - 1
Exécution.....	8 - 2
Mode, sélection.....	8 - 1
CONFIGURATION.....	4 - 35, 8 - 13
Configuration	
Base de données.....	8 - 3
Modbus.....	8 - 12
Confirmer uniquement.....	6 - 11
Connexion esclave.....	1 - 7
Connexion, types.....	8 - 8
Connexions.....	8 - 6, 8 - 8
Consignation.....	2 - 6, 3 - 11
Configuration.....	4 - 16
Fenêtre.....	2 - 2, 2 - 12
Groupes de données.....	4 - 15
Intervalle.....	4 - 16
Lancement.....	4 - 15
Type de fichier.....	4 - 16
Types de nom.....	4 - 16
Contrôle	
Sélection de l'efficacité du.....	8 - 1
Contrôle	
Base de données.....	4 - 47
Configurateur.....	8 - 1
Copie unique.....	4 - 18
Copier blocs.....	8 - 8
Courant d'appel.....	1 - 6
Créer blocs.....	4 - 25
Curseur.....	3 - 24, 3 - 26

D

Date, sélection du format.....	4 - 42
Déballage.....	1 - 3
Décalage.....	8 - 16
Décimale, virgule.....	8 - 6
Déclaration page d'accueil.....	5 - 45

D (suite)

Déclaration page initiale.....	5 - 45
Déclaration page principale.....	5 - 45
DEMARRAGE.....	4 - 19, 4 - 23
Démarrage à chaud.....	4 - 40
Délai.....	4 - 40
Démarrage à froid.....	4 - 40
Déployer.....	6 - 7
Désactiver ID utilisateur.....	4 - 32, 6 - 4
Diagnostic.....	8 - 15
Dictionnaire.....	5 - 3
Liste de.....	5 - 1
texte erreur.....	5 - 27
Texte événement.....	5 - 29
Texte programmer.....	5 - 34
Texte système.....	5 - 2-5 - 63
Texte utilisateur.....	5 - 34
Dictionnaire enregistrable.....	5 - 58
D P.....	8 - 18

E

E:MICRO_D.DBF.....	8 - 10
ECRAN ACCUEIL/UTILISATEUR.....	2 - 6
Ecran de veille, configuration.....	4 - 44
Ecriture DB.....	8 - 18
EDIT.....	2 - 8
Edition	
Bases de données.....	8 - 5
Messages d'erreur.....	5 - 28
Messages d'événement.....	5 - 33
Noms des alarmes.....	5 - 48
Noms des blocs de fonction.....	5 - 48
Recettes.....	4 - 52
EIA485, connexion.....	1 - 7
ELIN.....	4 - 37
Enregistrer.....	4 - 19, 4 - 22
Utilitaire.....	8 - 10
Entrée.....	8 - 6
Enumérations.....	5 - 49
Erreur	
Dictionnaire texte.....	5 - 27-5 - 63
Modification message.....	5 - 28
Etalonnage E/S.....	8 - 10
Etats logiques.....	8 - 7
Ethernet.....	4 - 37
Connexion.....	1 - 8
Interprétation LED.....	A - 2
Evénement	
Dictionnaire texte.....	5 - 29
Journal.....	3 - 17, 8 - 11
Message	
Edition.....	5 - 33
Nouvelle langue.....	5 - 33
Priorités.....	5 - 33
Exécution programmes multiples.....	3 - 2
Exportation données d'application.....	4 - 47

F		I (suite)	
Face avant, mode d'affichage.....	3 - 22	IPRP.....	4 - 55
Fenêtre		Itérations	
Déclaration agent.....	5 - 43	Modification valeur par défaut.....	4 - 13
Déclaration pilote.....	5 - 44	Nombre de.....	3 - 6
Navigation.....	5 - 2, 5 - 35	J	
Fichier.....	5 - 35	Journalier	
Personnalisation.....	5 - 24	Fichiers.....	3 - 11
Fenêtre principale.....	2 - 5	Noms des fichiers.....	4 - 16
Fenêtre principale.....	2 - 2	L	
Feuilles.....	4 - 47	Langue, sélection.....	4 - 42
Fichier		Largeur.....	8 - 18
Copier et supprimer.....	4 - 51	LD+RUN.....	4 - 19, 4 - 23
En-tête.....	5 - 55, 5 - 61	LED, voyants (RJ45).....	1 - 7
Gestion.....	3 - 12	Ligne, type.....	8 - 14
Gestionnaire.....	4 - 50	Lignes de variable (Fichiers de recette).....	5 - 56
Spécification de nom de fichier.....	8 - 10	LIN (Local Instrument Network).....	8 - 9
Système.....	7 - 1	Lin, Mode.....	6 - 2
Type.....	4 - 16	LINfiler.....	8 - 3
Texte, Horaire, Journalier.....	3 - 11	Logique.....	8 - 15, 8 - 17
Utilitaire.....	8 - 11	Lot.....	2 - 6
Fichiers avec variables d'acquisition.....	5 - 57	Abandonner.....	3 - 32
Fichiers avec variables de supervision.....	5 - 58	Charger.....	3 - 31
Fichiers de feuilles.....	5 - 50	Créer.....	3 - 33
Flèche vers le bas.....	2 - 3	Dictionnaire.....	5 - 60
Fonctions.....	8 - 16	Fichiers.....	5 - 61
Format.....	8 - 11, 8 - 18	Lancement.....	3 - 32
Format heure.....	4 - 43	Maintenance.....	4 - 56
FTP.....	4 - 32	Maintenir.....	3 - 32
Ouverture de session.....	7 - 1	Personnaliser.....	3 - 31
Temps imparti.....	7 - 1	Phases.....	5 - 62
Transfert.....	4 - 18	Sélection de recettes.....	3 - 31
G		Supervision.....	3 - 32
Généralités.....	2 - 6	Luminosité affichage.....	4 - 44
Glossaire.....	C - 2	M	
GW, indice.....	8 - 12	MAINT, touche.....	4 - 34, 6 - 6
H		Maintenance (accès sécurité).....	6 - 6
Heure d'été/hiver.....	4 - 41	Maintenance préventive.....	1 - 2
Historique.....	6 - 1	Maître/Esclave	
Filtrage.....	6 - 2	Connexion.....	1 - 7
HOLD.....	2 - 8	Sélection.....	1 - 7
Horaire		Mécanique, installation.....	1 - 3
Fichiers.....	3 - 11	Menu déroulant.....	2 - 6
Noms des fichiers.....	4 - 16	Menu, initial.....	8 - 2
I		Menu, touche.....	2 - 3
Identité.....	6 - 4	Message	
Importation de données d'application.....	4 - 47	Actif/Disparu/Acquitté.....	6 - 2
Insertion d'un segment.....	4 - 8	Affichage/Acquittement.....	3 - 15
Inspection de blocs.....	8 - 9	Indicateur.....	2 - 10
Installation		Minimum	
Electrique.....	1 - 6	Longueur ID.....	6 - 5
Mécanique.....	1 - 3	Longueur mot de passe.....	6 - 5
Installation électrique.....	1 - 6	Priorité Alarme/Evénement.....	6 - 2
Instr N°.....	8 - 14, 8 - 16	MOD, écriture.....	8 - 19
Intégrité des données.....	3 - 12	Modbus	
Intellectual Property Right Protection.....	4 - 55	Configuration.....	8 - 12
INTERFACE.....	8 - 13	Connexion.....	1 - 7
Intervalle ms.....	8 - 5	Mode.....	8 - 12
Inutilisé.....	8 - 15		

M (suite)

Mode affichage	
Bargraphe	
Horizontal	3 - 23
Mode d'affichage	
Bargraphe	
Vertical	3 - 22
Face avant	3 - 22
Horizontal avec face avant	3 - 25
Numérique	3 - 22
Vertical avec face avant	3 - 23
Vertical pleine largeur	3 - 25
Modification	
Date/Heure	4 - 41
du niveau d'accès à	4 - 30
d'un segment	4 - 7
Format date/heure	4 - 43
Langue	4 - 43
paramètres démarrage à chaud/froid	4 - 40
Valeur point de consigne	4 - 6
Valeurs stratégie de démarrage	4 - 40
Modification des mots de passe	4 - 28
Mot de passe	
Edition	4 - 27
Expiration	6 - 5
Multiple, copie	4 - 18

N

Navigation, touches	2 - 3
Node number configuration	6 - 8
Nom, type	4 - 16
Nombre	8 - 16
Noms personnalisés	8 - 5
Nouvel ID utilisateur	4 - 33, 6 - 5
Numérique, mode d'affichage	3 - 22
Numéro du serveur	8 - 5

O

Opérateur	
Niveau d'accès	4 - 28
Note	6 - 2
Option, touche	2 - 3
Options, champs du menu	8 - 6
Ouverture de session	2 - 12

P

Page de configuration de l'horloge	4 - 41
Palier	4 - 4
Pan, commande	3 - 24, 3 - 26
Paramètre	
Base de données	8 - 5
Valeurs	8 - 6
Parité	8 - 14
Pas	4 - 4
Période de mise à jour	8 - 5
Personnalisation	5 - 1
Personnalisation fenêtre	5 - 24
Pile, remplacement	9 - 1
Plage de tension	1 - 6
PLANIFICATION	2 - 8
Planification d'un programme	3 - 4
Point de consigne	
Modification	4 - 4

Index

P (suite)

Nom	
Enregistrement	4 - 13
Point d'interrogation	2 - 10
Port n°	8 - 14
PRE-PLOT	2 - 8
PREVIEW	2 - 8
Profibus. Voir Chapitre 7	
Programme	
Abandon	3 - 8
Création	4 - 1
Durée (maximale)	4 - 8
Editeur, Accès à	4 - 3
Edition	4 - 1
Etat	2 - 7
Exécution	
A partir d'un point	3 - 3
A partir d'une date	3 - 5
Exécution de plus d'un	3 - 2
Fenêtre	2 - 2, 2 - 7
Itérations	3 - 6
Maintien	3 - 8
Modification du nom du	4 - 11
Planification	3 - 4
Propriétés	4 - 11
Supervision d'un	3 - 9
PROGRAMMER	2 - 5
Programmer	2 - 6
Dictionnaire texte	5 - 34
Menu	2 - 8
Accès	2 - 7
Programmes	2 - 8
Programmes/Recettes	4 - 47
PROPERTIES, touche	4 - 33
Propriétés des comptes	4 - 33
Propriétés Holdback	4 - 9
Protocoles (communications)	4 - 36

R

Rafraîchissement, intervalle	8 - 5
Rampe	4 - 4
Changement de type	4 - 4
Ramp at	4 - 4
Ramp to	4 - 4
Rapport, feuilles	5 - 50
Recette	2 - 5, 2 - 6
Acquisition	4 - 54
Ajouter	4 - 53
Dictionnaire	5 - 59
Fenêtre	2 - 2
Fichiers	5 - 55
Gestion	4 - 52
Supervision	3 - 29
Téléchargement	3 - 27
Registre	8 - 15
Réseau	8 - 9
Historique	6 - 1
Page de configuration	8 - 9
Spécifications	A - 2
Touche gestionnaire FB	4 - 25
Révision	6 - 7
RUN	2 - 8
FROM	2 - 8

S	
Saisie d'informations.....	2 - 5
Scrutations, nombre de.....	8 - 16
Sécurité, notes.....	1 - 1
Sécurité, page d'accès.....	6 - 3
Segment	
Affichage synchronisation.....	4 - 14
Insertion.....	4 - 8
Modification de la durée d'un.....	4 - 8
Modification de l'identificateur.....	4 - 7
Sauter.....	3 - 7
Suppression d'un.....	4 - 9
Sélection consommateur.....	6 - 2
Sélection des unités d'intervalle.....	4 - 12
Série, connexion comm.....	1 - 7
Série, maître/esclave.....	8 - 13
SFC.....	4 - 47
Signature.....	6 - 11
Configuration.....	6 - 11
Signatures électroniques.....	6 - 10
Signer & Autoriser.....	6 - 11
Spécifications	
Communications.....	A - 2
Générales.....	A - 1
Spécifications d'alimentation.....	1 - 6
Standard	
Accès.....	2 - 12
Interface.....	2 - 1, 2 - 5
Start/Stop, commandes.....	8 - 10
STATS, touche.....	4 - 34, 6 - 6
Stop	
Bits.....	8 - 14
Stratégie de démarrage.....	4 - 39
Supervision.....	2 - 8
Supervision d'un programme.....	3 - 9
Supervision dun programme.....	3 - 10
Suppression	
Fichiers sur disque.....	3 - 12
ID utilisateur.....	4 - 32
Segments.....	4 - 9
Supprimer.....	4 - 19, 4 - 23
Blocs.....	8 - 8
Switch on.....	2 - 1
Symboles d'étiquetage.....	1 - 1
Symboles utilisés sur les étiquettes.....	1 - 1
Système.....	2 - 5, 2 - 6, 4 - 20, 4 - 35
Données	
Clonage.....	4 - 48
Importation/exportation.....	4 - 48
Evénement.....	6 - 2
Page du sommaire.....	2 - 4
Texte	
Modification.....	5 - 3
Nouvelles langues.....	5 - 3
T	
T500 LINtools.....	8 - 1
Tableau.....	8 - 15
Tableaux	
Menus.....	8 - 17
Talk through.....	4 - 36
TCP Maître/esclave.....	8 - 13
Téléchargement d'une configuration.....	8 - 1
Temps imparti.....	8 - 14
Affichage page.....	4 - 44
Luminosité affichage.....	4 - 44
Menu déroulant.....	4 - 44
Tendance	
Affichage.....	3 - 18
Review.....	3 - 24, 3 - 26
Tension d'alimentation	
Câblage.....	1 - 6
Spécifications.....	1 - 6
Tentatives connexion maxi.....	6 - 5
Terminal de configuration	
Configuration Modbus	
TABLES, commande.....	8 - 15
Terminal, Mode.....	8 - 2
Texte, fichiers.....	3 - 11
Noms.....	4 - 16
Titre, barre.....	8 - 5
Titre, ligne.....	5 - 56
Tops, intervalle.....	8 - 16
Touche droite.....	2 - 3
Touche gauche.....	2 - 3
Touche vers le haut.....	2 - 3
Touches F.....	2 - 3
Transfert fichier d'archive.....	7 - 1
Type.....	8 - 15
de bloc.....	8 - 5
U	
Unité distante.....	8 - 11
UNLOAD.....	4 - 19, 4 - 22
USB, connecteur.....	1 - 8
Utilisateur	
Accès ID.....	2 - 15
Attributs.....	6 - 4
Contrôle ID.....	6 - 3
Dictionnaire texte.....	5 - 34
Gestion ID.....	4 - 31
Nom.....	6 - 4
Pages.....	4 - 47
Propriétés.....	6 - 5
Système mot de passe ID.....	4 - 30
Temps imparti.....	6 - 5
Touches personnalisées.....	2 - 3
Utilitaires.....	8 - 10
UYF, fichiers.....	5 - 51
UYR, fichiers.....	5 - 55
UYT, fichiers.....	5 - 54

V

Valeur..... 8 - 19
Valeur Id..... 3 - 2
VDU, quitter logiciel..... 8 - 3
Verrouillé..... 4 - 28
Vertical, mode d'affichage
 avec face avant..... 3 - 23
 Pleine largeur..... 3 - 25
Visualisation seule..... 4 - 32
VT100, mode..... 8 - 2

Z

Zoom, commande..... 3 - 24, 3 - 26

Inter-Company sales and service locations

AUSTRALIA Sydney

Eurotherm Pty. Ltd.
Telephone (+61 2) 9838 0099
Fax (+61 2) 9838 9288
E-mail info.au@eurotherm.com

AUSTRIA Vienna

Eurotherm GmbH
Telephone (+43 1) 7987601
Fax (+43 1) 7987605
E-mail info.at@eurotherm.com

BELGIUM & LUXEMBURG Moha

Eurotherm S.A./N.V.
Telephone (+32) 85 274080
Fax (+32) 85 274081
E-mail info.be@eurotherm.com

BRAZIL Campinas-SP

Eurotherm Ltda.
Telephone (+5519) 3707 5333
Fax (+5519) 3707 5345
E-mail info.br@eurotherm.com

DENMARK Copenhagen

Eurotherm Danmark AS
Telephone (+45 70) 234670
Fax (+45 70) 234660
E-mail info.dk@eurotherm.com

FINLAND Abo

Eurotherm Finland
Telephone (+358) 22506030
Fax (+358) 22503201
E-mail info.fi@eurotherm.com

FRANCE Lyon

Eurotherm Automation SA
Telephone (+33 478) 664500
Fax (+33 478) 352490
E-mail info.fr@eurotherm.com

GERMANY Limburg

Eurotherm Deutschland GmbH
Telephone (+49 6431) 2980
Fax (+49 6431) 298119
E-mail info.de@eurotherm.com

HONG KONG & CHINA

Eurotherm Limited North Point
Telephone (+85 2) 28733826
Fax (+85 2) 28700148
E-mail info.hk@eurotherm.com

Guangzhou Office

Telephone (+86 20) 8755 5099
Fax (+86 20) 8755 5831
E-mail info.cn@eurotherm.com

Beijing Office

Telephone (+86 10) 6567 8506
Fax (+86 10) 6567 8509
E-mail info.cn@eurotherm.com

Shanghai Office

Telephone (+86 21) 6145 1188
Fax (+86 21) 6145 1187
E-mail info.cn@eurotherm.com

INDIA Chennai

Eurotherm India Limited
Telephone (+9144) 2496 1129
Fax (+9144) 2496 1831
E-mail info.in@eurotherm.com

IRELAND Dublin

Eurotherm Ireland Limited
Telephone (+353 1) 4691800
Fax (+353 1) 4691300
E-mail info.ie@eurotherm.com

ITALY Como

Eurotherm S.r.l.
Telephone (+39 31) 975111
Fax (+39 31) 977512
E-mail info.it@eurotherm.com

KOREA Seoul

Eurotherm Korea Limited
Telephone (+82 31) 2738507
Fax (+82 31) 2738508
E-mail info.kr@eurotherm.com

NETHERLANDS Alphen a/d Rijn

Eurotherm B.V.
Telephone (+31 172) 411752
Fax (+31 172) 417260
E-mail info.nl@eurotherm.com

NORWAY Oslo

Eurotherm A/S
Telephone (+47 67) 592170
Fax (+47 67) 118301
E-mail info.no@eurotherm.com

POLAND Katowice

Invensys Eurotherm Sp z o.o.
Telephone (+48 32) 218 5100
Fax (+48 32) 217 7171
E-mail info.pl@eurotherm.com

SPAIN Madrid

Eurotherm España SA
Telephone (+34 91) 661 6001
Fax (+34 91) 661 9093
E-mail info.es@eurotherm.com

SWEDEN Malmo

Eurotherm AB
Telephone (+46 40) 384500
Fax (+46 40) 384545
E-mail info.se@eurotherm.com

SWITZERLAND Wollerau

Eurotherm Produkte (Schweiz) AG
Telephone (+41 44) 787 1040
Fax (+41 44) 787 1044
E-mail info.ch@eurotherm.com

UNITED KINGDOM Worthing

Eurotherm Limited
Telephone (+44 1903) 268500
Fax (+44 1903) 265982
E-mail info.uk@eurotherm.com
Web www.eurotherm.co.uk

U.S.A Leesburg VA

Eurotherm Inc.
Telephone (+1 703) 443 0000
Fax (+1 703) 669 1300
E-mail info.us@eurotherm.com
Web www.eurotherm.com

ED52



invensys
EUROTHERM

EUROTHERM LIMITED

Faraday Close, Durrington, Worthing, West Sussex, BN13 3PL
Telephone: +44 (0)1903 268500 Facsimile: +44 (0)1903 265982

e-mail: info.uk@eurotherm.com

Website: <http://www.eurotherm.co.uk>

