

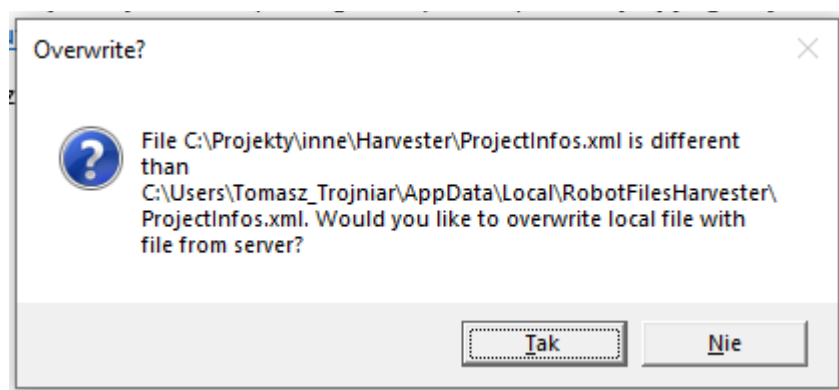
Project configurator

Okno Project Cofugurator służy do defniowania typowych dla danego projektu zmiennych. Informacje zdefiniowane w tym oknie zapisywane są w pliku:

C:\Users\Tomasz_Trojnar\AppData\Local\RobotFilesHarvester\ProjectInfos.xml

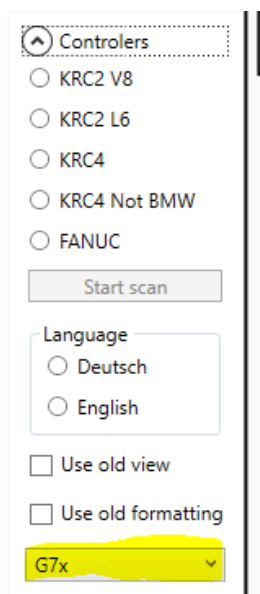
Dodatkowo przy każdym uruchomieniu Harvestera gdy użytkownik ma dostęp do Alfy następuje porównanie pliku o tej samej nazwie zapisanego na dysku C i pliku znajdującego się na: [\\alfa\Działy\automatyka\Robotyka\BMW\02 Tools\RobotFilesHarvester\](#).

Jeśli zostaną znalezione różnice między plikami pojawi się okienko:

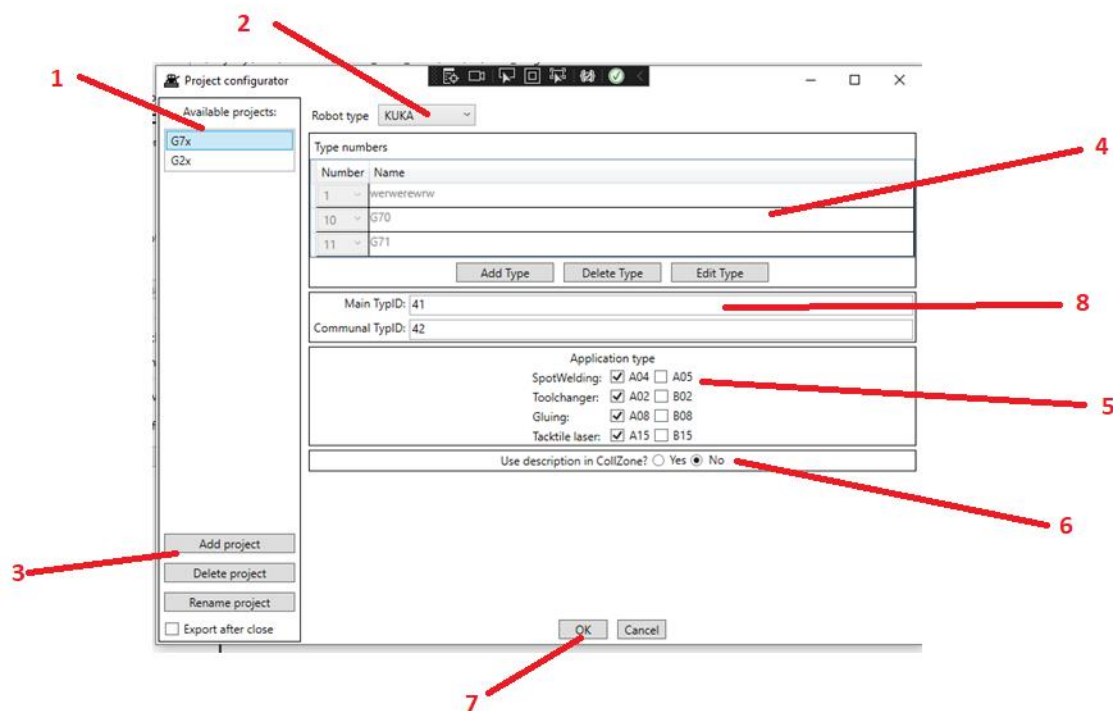


Gdy użytkownik kliknie „Tak” to jego lokalna kopia pliku zostanie nadpisana wersją z Alfą, **zaleca się więc, aby po każdej zmianie wprowadzonej w Project configuratorze upewnić się przez użycie zaznaczenie opcji „Export after close”, że plik zostanie przekopiowany do lokalizacji na Alfie.**

Na głównym oknie Harvestera pojawił się Combobox pozwalający na wybór obecnie używanego projektu. W momencie wybrania go wszystkie informacje zdefiniowane w Project Configuratorze są wykorzystywane przy walidacji.



Główne okno:



1. Wybór dostępnych projektów
2. Przypisanie producenta robotów do projektu
3. Menu tworzenia nowych/usuwania/zmiany nazwy projektu
4. Menu dostępnych typnumerów
5. Menu wyboru aplikacji wykorzystywanych w projekcie
6. Wybór czy opis kolizji ma być dodawany do komendy
7. Zatwierdzenie/odrzućenie zmian
8. Wyboór TypId punktów procesowych

Instrukcja obsługi

Uruchomienie okna

Aby wyświetlić okno należy z menu „General” na głównym oknie Harwestera wybrać opcję „Projects definitions”.

Dodawanie projektu

Aby dodać nowy projekt należy w menu 3 wybrać Add project. Pojawi się pole, gdzie można nadać nazwę projektu. Zawierdzamy przyciskiem Ok.

Usuwanie projektu

Żeby usunąć aktywny projekt należy wybrać w menu 3 przycisk Delete Project

Dodawania/Usuwanie/Edycja typ numerów

Aby dodawać/usunąć/edytować zaznaczony typ w menu 4 należy wybrać odpowiedni przycisk. W przypadku dodawania lub edycji należy zawierdzić zmiany przyciskiem „Edit OK”.

TypID

Harvester posiada (**jeszcze nie posiada**) funkcjonalność sprawdzania TypID punktów. Rozpoznaje 2 rodzaje typID – zwykłe i komunalne. Definiuje się je w menu 8.

Aplikacje typowe dla projektu

Możliwy jest wybór pomiędzy kilkoma często występującymi zamiennie aplikacjami do robotów, które spełniają te same funkcje. Należy wybrać które aplikacje są wykorzystywane na danym projekcie, co jest niezbędną informacją dla Harvestera wykorzystywaną podczas walidacji.

Opis kolizji w instrukcjach

Menu 6 daje możliwość wyboru, czy opisy kolizji powinny być zawarte w wywołaniu funkcji, czy tylko w komentarzu nad komendą.

Zatwierdzanie zmian

Wszystkie zmiany są zapisywane do pliku xml w momencie wciśnięcia OK w menu 7. W zależności czy pole „Export after close” jest zaznaczone czy nie (i oczywiście o ile mamy połączenie), zmiany są również wysyłane na Alfe. Gdy chcemy wycofać zmiany wybieramy Cancel.