


LYCEE	COLBERT DE TORCY	Section Technicien Supérieur Maintenance	TSMI
	S6 – Dossier d'aide		SABLE sur SARTHE ----- ACADEMIE DE NANTES

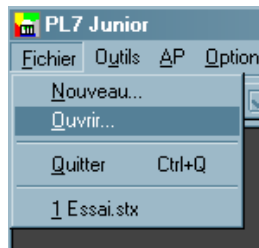
I. Démarrer avec PL7.....	2
I.1. Ouverture ou Création d'une application	2
I.2. Création d'un programme en logique contacts LADDER	2
I.3. Création d'un programme en écriture GRAFCET	2
I.4. Configuration du processeur : Déclarer les modules d'entrées / sorties	3
I.5. Edition des variables	3
I.6. Réalisation d'un programme.....	4
I.7. Transfert et mise en service	6
I.8. Impression : créer le dossier de documentation de l'application	7
II. Plus loin dans la programmation	8
II.1. Adressage des entrées, des sorties et des bits internes	8
II.2. Adressage des entrées/sorties AS-I	9
II.3. Configuration des entrées/sorties (ABE7)	10
II.4. Les principaux bits système	11
II.5. Les objets mots	11
II.6. Les objets liés au Grafcet.....	11
II.7. Variables PL7	12
II.8. Blocs Fonctions (FB prédéfinies).....	13
II.9. Les temporisateurs.....	13
II.10. Les compteurs.....	14
III. Configuration de l'adresse automate	15
III.1. Connexion port COM/prise TER.....	15
III.2. Connexion port USB/prise TER.....	16
III.3. Connexion port ethernet/carte réseau	16
III.4. Connexion à un automate sur un réseau UNITELWAY.....	17
IV. Les écrans d'exploitation	18
IV.1. Créer un écran	18
IV.2. Insérer des objets.....	18
IV.3. Insérer un bouton	19
IV.4. Animer un objet vérin	19
IV.5. Animer un objet voyant.....	20
V. Programmation d'un pupitre de commande XBT.	21
V.1. Composition du pupitre	21
V.2. Les informations qui peuvent transiter entre l'automate et le pupitre XBT	21
V.3. Création d'une application grâce à XBT-L1000	22
V.4. Insertion d'un champ	23
V.5. Table de dialogue.....	24
V.6. Exemples.....	25

TSMI	Savoirs associés	
S6	Dossier d'aide	2/25

I. Démarrer avec PL7

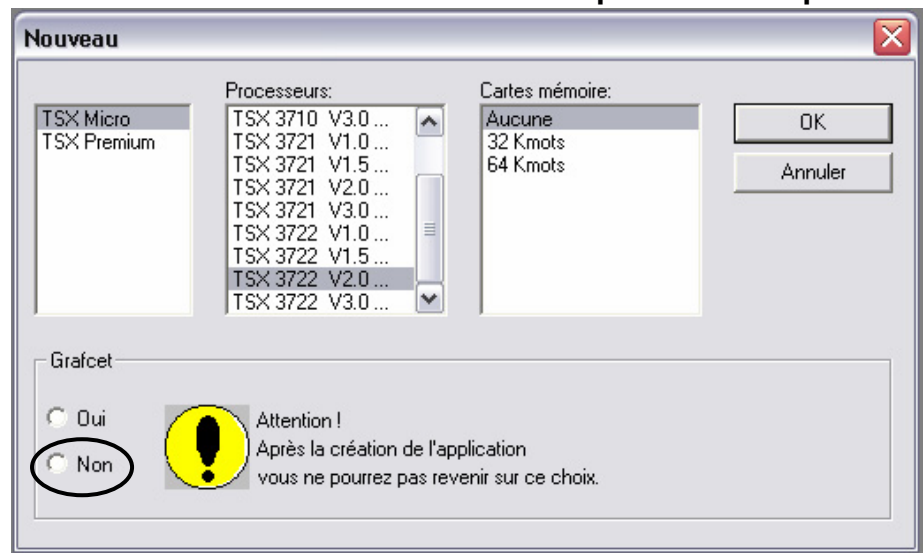
I.1. Ouverture ou Création d'une application

- Double cliquer sur l'icône **PL7 PRO**.
- Créer un **Nouveau** fichier ou **Ouvrir** le fichier souhaité :



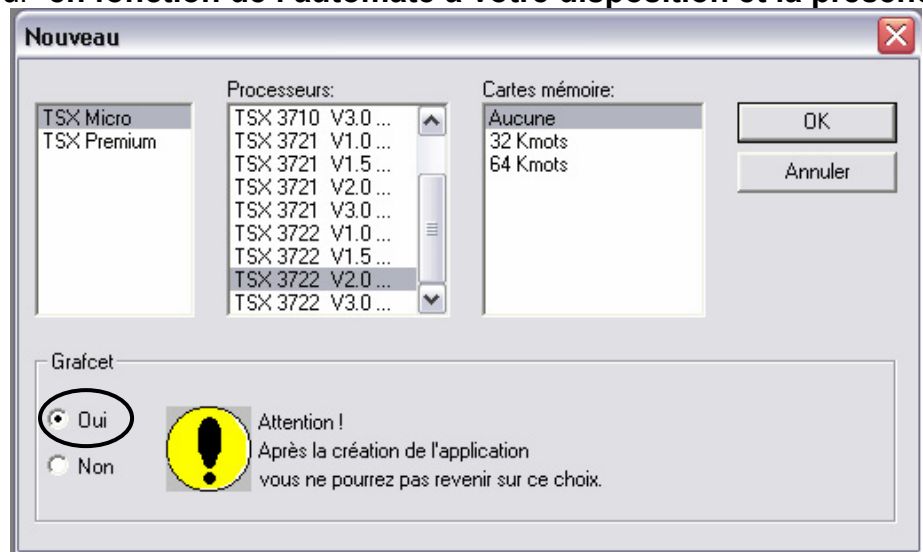
I.2. Création d'un programme en logique contacts LADDER

Sélectionner le type de processeur **en fonction de l'automate à votre disposition et la présence ou non d'une carte mémoire** :



I.3. Création d'un programme en écriture GRAFCET

Sélectionner le type de processeur **en fonction de l'automate à votre disposition et la présence ou non d'une carte mémoire** :

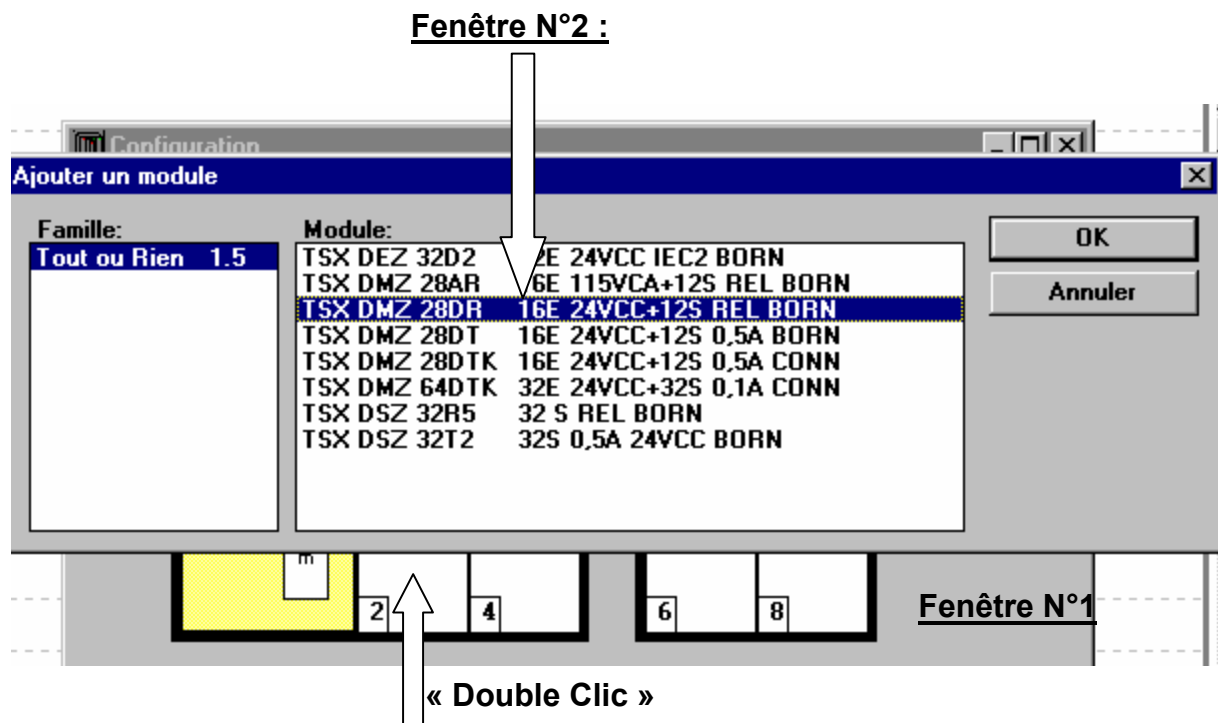


TSMI	Savoirs associés	
S6	Dossier d'aide	3/25

1.4. Configuration du processeur : Déclarer les modules d'entrées / sorties

Dans le menu « **Application** », Sélectionner « **Configuration** » :

Une première fenêtre s'ouvre, représentant la façade de l'automate, double cliquer sur l'emplacement de la carte, une deuxième fenêtre apparaît où vous pouvez choisir le type de carte :

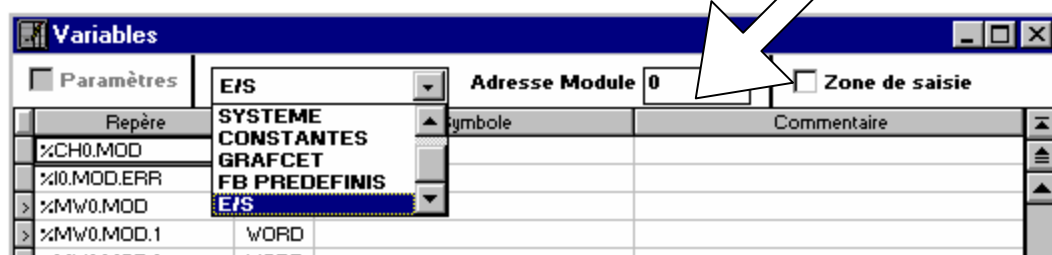


1.5. Edition des variables

Dans le menu « **Application** » : Sélectionner : « **Variables** »,

Définir l'adresse du module : **module 1**

Le tableau ci-dessous permet d'écrire l'adressage des variables :



- Editer les variables (Exemple)

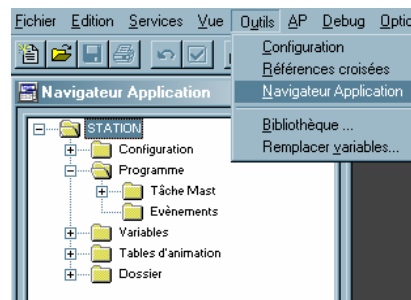
Repères	Type	Symbole	Commentaire
%I1.0	EBOOL	Dcy	Départ de cycle
%I1.1	EBOOL	Pf	Pièce sur plate-forme

Nota : Pour adresser les variables affectées à un autre module, indiquez le numéro de ce nouveau module dans le cadre approprié.

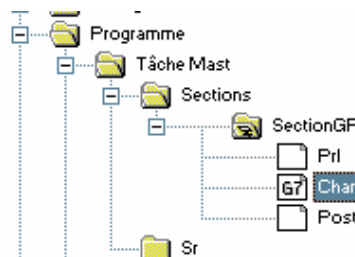
TSMI	Savoirs associés	
S6	Dossier d'aide	4/25

1.6. Réalisation d'un programme

- A l'aide de **Navigateur Application**, ouvrir l'arborescence du programme :



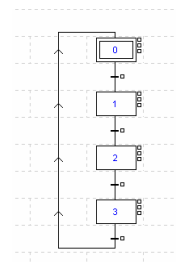
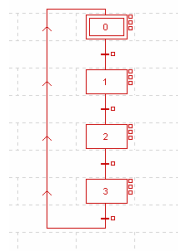
- Choisir **CHART** pour programmer la **structure du Grafcet** et les **réceptivités** :



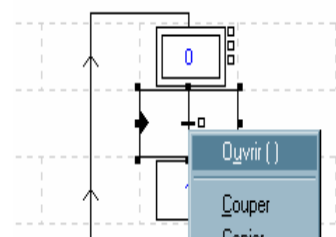
- Réaliser la structure du Grafcet à l'aide des touches de fonctions :



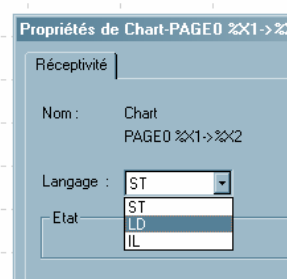
- Le Grafcet apparaît en rouge lors de la saisie, puis **en noir lorsqu'il est validé par la touche Entrée**.



- A l'aide de la touche droite de la souris, ouvrir un label pour programmer chaque **réceptivité** :



- Choisir le langage à contact : **Ladder (LD)** :

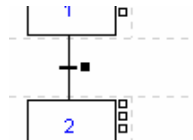


TSMI	Savoirs associés	
S6	Dossier d'aide	5/25

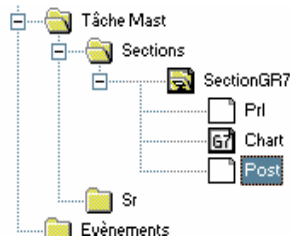
- Faire la saisie de la réceptivité à l'aide des touches de fonction ou des icônes :



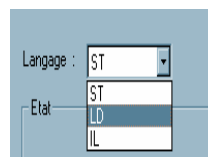
- Valider la réceptivité puis fermer la fenêtre correspondante.
- Le carré noir à côté de la transition signifie que la réceptivité a été programmée.



- Choisir le **Traitement Postérieur** pour programmer les actions :



- Choisir le langage Ladder (LD) :



- Faire la saisie à l'aide des touches de fonction ou des icônes :



- Choisir le **Traitement Préliminaire** pour programmer les sécurités, les bits internes... : il se programme aussi en langage **Ladder** (LD).
- Remarque : il est parfois nécessaire d'utiliser des **Blocs Fonctions (FB prédéfinies)** : temporisations, compteurs... (Voir p8-10) dont la programmation est accessible en cliquant sur l'icône :



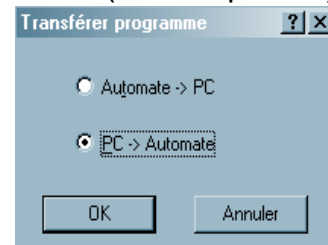
TSMI	Savoirs associés	
S6	Dossier d'aide	6/25

I.7. Transfert et mise en service

- Se connecter à l'automate :
 - Matériel : relier le câble série à la prise **TER**
 - Logiciel : cliquer sur **AP**, puis **Connecter**
 -

PS : Si la communication ne s'établit pas redéfinir l'adresse automate (voir chapitre III)

- Choisir le transfert **PC vers automate** :



- Passer en **RUN**

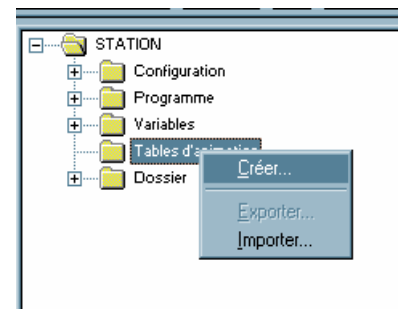
- En laissant le programme ouvert, on peut visualiser :

- Le grafcet : **les étapes actives deviennent noir.**
- Les réceptivités, les sorties : **en langage à contact : un contact passant devient noir.**

- Ouvrir si besoin une « **Table d'animation** » à l'aide de l'arborescence :

- Saisir les éléments dont on veut connaître l'état : bits, mots....

Modification		Repère	Symbole / Nom	Valeur courante
F3	Modifier	%I1.0		
		%I1.1		
F7	0	%I1.2		
F8	1	%Q2.0		
		%Q2.1		
		%X1		
		%M10		
		%Mw25		
Forçage				
F4	Forcer 0			
F5	Forcer 1			
F6	Déforger			



- Visualiser les états, les valeurs ou les forcer.

TSMI	Savoirs associés	
S6	Dossier d'aide	7/25

1.8. Impression : créer le dossier de documentation de l'application

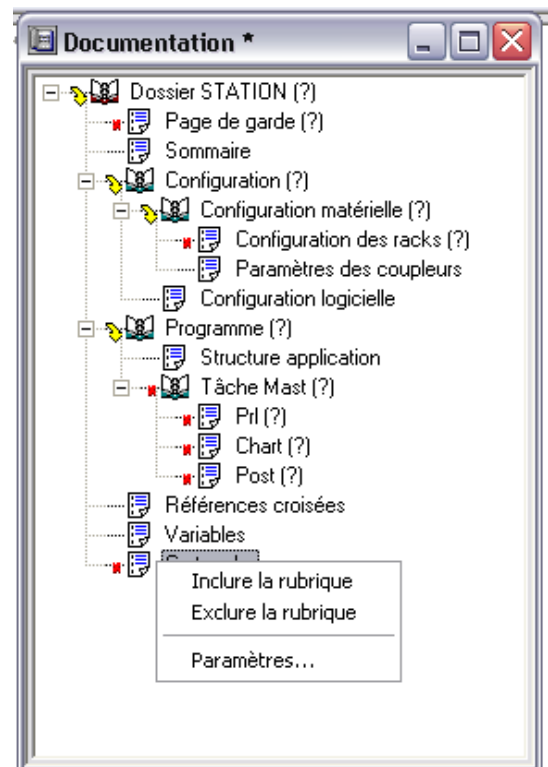
A l'aide de **Navigateur Application**, ouvrir **Dossier** : vous pouvez changer les données de la **Page de garde** et les **Informations Générales**.

Ensuite, clique droit pour faire apparaître la page ci-dessous :

Sélectionner pour l'impression en cliquant en face de :

- **Page de garde**
- Configuration physique :
 - **Configuration des racks**
- Programme :
 - **Mast-pri**
 - **Mast-chart**
 - **Mast-post**

⇒ **Garder la fenêtre Documentation ouverte et Imprimer : Dossier.**



TSMI	Savoirs associés	
S6	Dossier d'aide	8/25

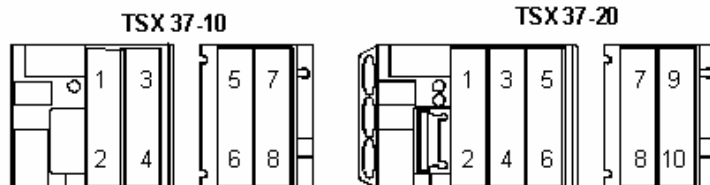
II. Plus loin dans la programmation

II.1. Adressage des entrées, des sorties et des bits internes

L'adressage des principaux objets bits et mots de modules d'entrées/sorties est défini par les caractères suivants :

%	I, Q, M ou K	X, W, D ou F	x.i	r
Symbole	Type d'objet	Format	Position (x) et numéro de voie (i) du module TSX Micro	Rang
	I = Entrée	X=booléens	Position (x) et numéro de voie (i) du module TSX Premium	r=0 à 127 ou ERR
	Q = Sortie	W=mots		
	M = information en lecture écriture	D=double mots		
	K=Information de configuration	F=flottants		

Les modules au format standard sont adressés comme 2 modules 1/2 format superposés



Module	1/2 format			Format	standard		
E/S	4S	8S	12 E	28 E/S	32 E	32 S	64E/S
N° de voie : i	0 à 3	0 à 7	0 à 11	0 à 15 0 à 11	0 à 15 0 à 15	0 à 15 0 à 15	0 à 31 0 à 31
Position et N° voie (x = position)	x.0 à x.3	x.0 à x.7	x.0 à x.11	x.0 à x.15 (x+1).0 à (x+1).11	x.0 à x.15 (x+1).0 à (x+1).15	x.0 à x.15 (x+1).0 à (x+1).15	x.0 à x.31 (x+1).0 à (x+1).31

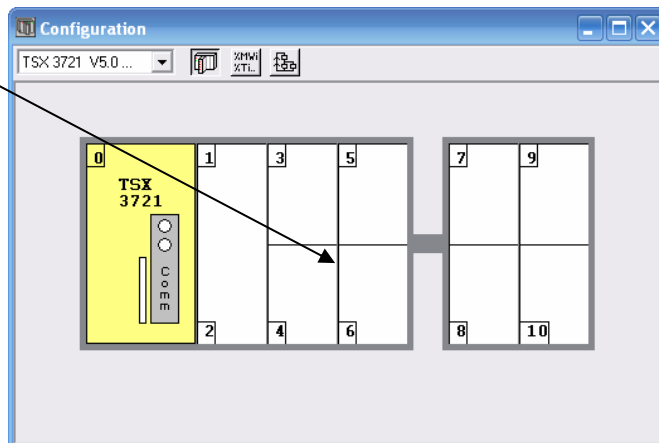
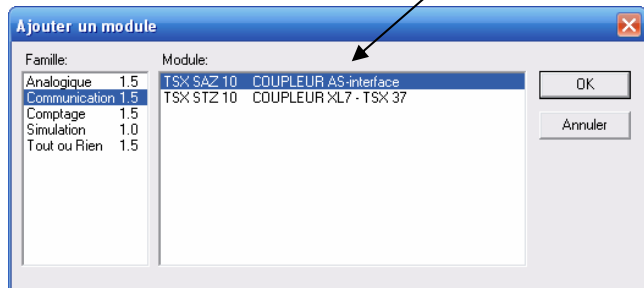
Type	Adresse (ou valeur)	Nombre maxi	Accès en écriture (1)
<u>Bits d'entrées</u>	%Ixi ou %IXx.i	TSX 37-10: 264 TSX 37-20: 328 TSX 57-10: 512 TSX 57-20: 1024	oui
<u>Bits de sorties</u>	%Qx.i ou %QXx.i	TSX 37-10: 264 TSX 37-20: 328 TSX 57-10: 512 TSX 57-20: 1024	oui (2)
<u>Bits internes</u>	%Mi ou %MXi	TSX 37-10: 264 TSX 37-20: 328 TSX 57-10: 4096 TSX 57-20: 4096	oui
<u>Bits système</u>	%Si	128	
<u>Bits de blocs fonction</u>	ex : %Tmi.Q %DRi.F	non	
<u>Bits extraits de mots</u>	ex : %MW10:X5		selon type de mot

TSMI	Savoirs associés	
S6	Dossier d'aide	9/25

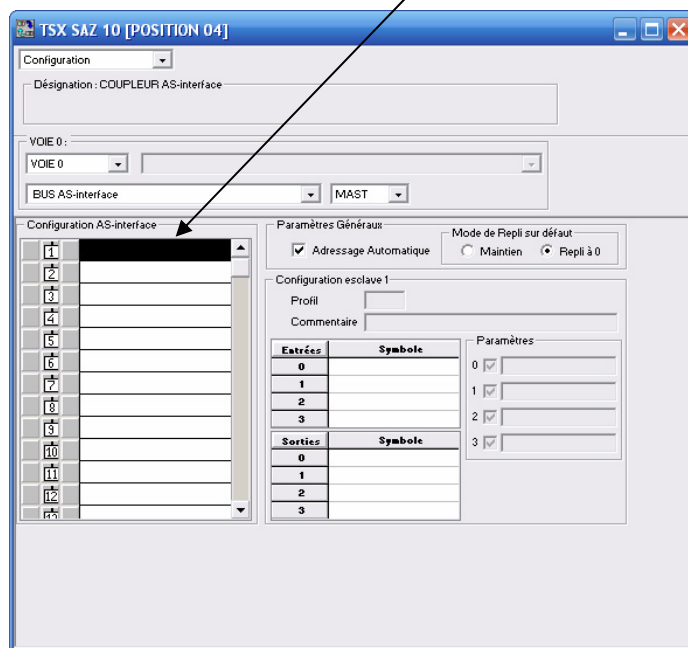
II.2. Adressage des entrées/sorties AS-I

Il faut en premier lieu configurer la carte de communication AS-I :

- Choisir le module concerné
- Choisir la carte adéquate dans la famille Communication



- Valider l'ajout du module
- Double-cliquer sur le module ajouté et remplir les différents éléments connectés sur le coupleur AS-I
- Valider une fois toutes les éléments ajoutés.

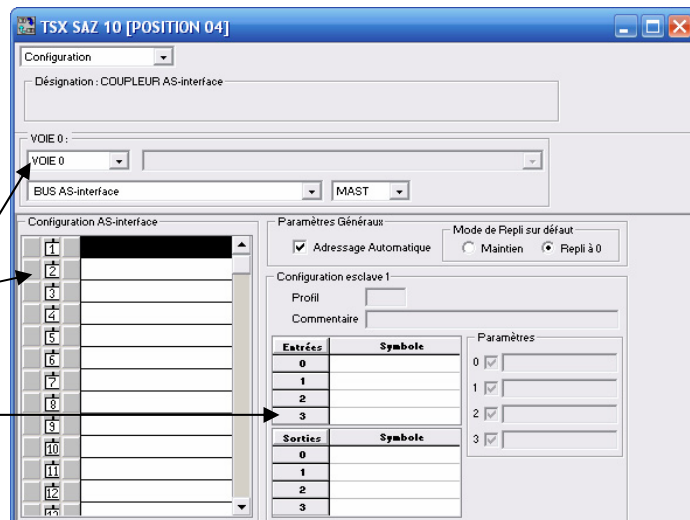


On peut à présent utiliser les entrées et sorties des différents éléments connectés, la syntaxe à utiliser est la suivante :

%I\4.0\2.3

Avec :

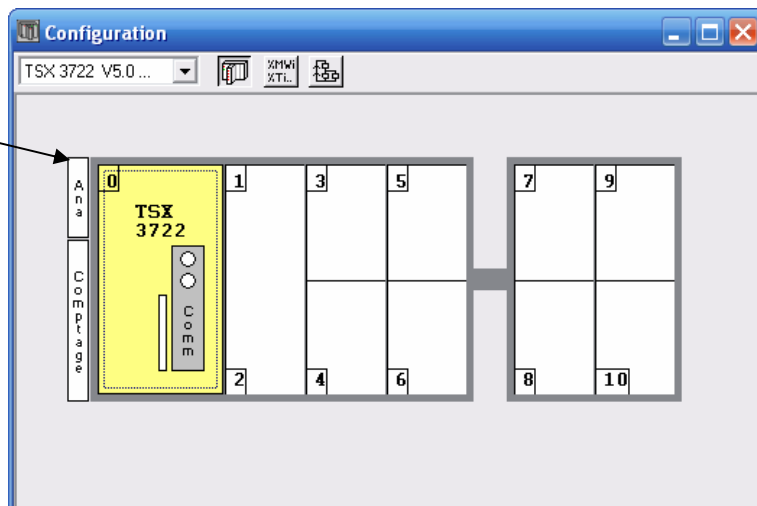
- %I pour en entrée ou %Q pour une sortie
- \4.0\ pour module 4 voie 0 (emplacement du module AS-I)
- 2.3 pour le point de connexion 2, voie 3



TSMI	Savoirs associés	
S6	Dossier d'aide	10/25

II.3. Configuration des entrées/sorties (ABE7)

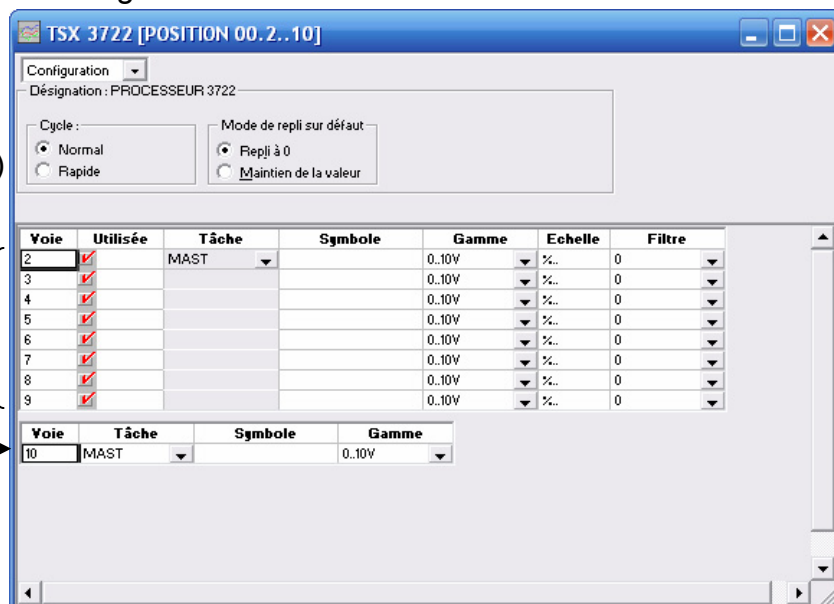
L'ABE7 est connecté sur la prise analogique de l'automate (Module 0).



L'ouverture de ce port nous amène à la configuration suivante :

On retrouve :
- les 8 entrées analogiques %IW0.x
(x de 2 à 9)

- la sortie analogique %QW0.10



TSMI	Savoirs associés	
S6	Dossier d'aide	11/25

II.4. Les principaux bits système

Bit	Fonction	Etat initial	Gestion
%S0	1 = démarrage à froid (reprise secteur avec perte des données)	0	S ou U->S
%S1	1 = reprise à chaud (reprise secteur sans perte de données)	0	S ou U->S
%S4,%S5, %S6,%S7	Base de temps 10 ms, 100 ms, 1 s, 1 mn	-	S
%S8	Test du câblage (Utilisable sur automate non configuré)	1	U
%S9	1 = passage en repli des sorties	0	U
%S10	0 = défaut entrées/sorties	1	S
%S11	1 = débordement chien de garde	0	S
%S13	1 = premier cycle après mise en RUN	-	S
%S15	1 = défaut chaîne de caractères	0	S->U
%S16	0 = défaut E/S tâche	1	S->U
%S17	état du bit sorti, lors d'une opération de décalage	0	S->U
%S18	1 = débordement ou erreur arithmétique	0	S->U
%S19	1 = débordement de période tâche	0	S->U
%S20	1 = débordement d'index	0	S->U
%S21	1 = initialisation Grafcet	0	S
%S22	1 = désactivation Grafcet	0	S
%S23	1 = Grafcet figé	0	S

II.5. Les objets mots

Les mots sont adressés de la façon suivante :

%	M, K ou S	B, W, D ou F	i
Symbole	Type d'objet	Format	Numéro
	M=interne	B=octet	
	K=constant	W=mots	
	S= système	D=double mots	
		F=flottants	

M mots internes destinés à stocker des valeurs en cours du programme. Ils sont rangés à l'intérieur de l'espace données dans une même zone mémoire.

K mots constants mémorisent des valeurs constantes ou des messages alphanumériques. Leur contenu ne peut être écrit ou modifié que par la console. Ils peuvent avoir comme support de la mémoire EPROM.

S mots système, ces mots assurent plusieurs fonctions :

- certains renseignent sur l'état du système par lecture des mots %SWi (temps de fonctionnement système et application, etc...).
- d'autres permettent d'agir sur l'application (mode de marche, etc...).

II.6. Les objets liés au Grafcet

Type	Adresse	Commentaires
<u>Bits associés aux étapes</u>	%Xi	Etat de l'étape i du graphe principal
Bits système associés au GRAFCET	%S21 %S22 %S23 %S26	
<u>Mots temps associés au GRAFCET</u>	%Xi.T	Temps de l'activité de l'étape i (Chart)
Mots système	%SW20 %SW21	Nombre d'étapes actives (maximum: 64) Nombre de transitions valides (maximum: 96)

TSMI	Savoirs associés	
S6	Dossier d'aide	12/25

II.7. Variables PL7

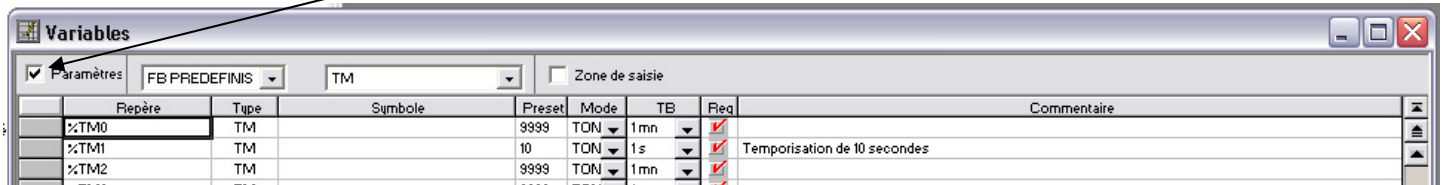
Entier base 10	1234
Entier base 2	2#10011110
Entier base 16	16#ABCD
Bit d'entrée	%Ix.i Exemple : %I1.0 à %I1.15
Bit de sortie	%Qx.i Exemple : %Q2.0 à %Q2.11
Bit interne	%Mi
Bit système	%Si
Bit j du mot interne i	%MWi:Xj
Mot interne	%MWi
Mot constant	%KWi
Temps d'activité d'étapes	%Xi.T
Temporisateur	%Ti
Valeur de présélection (mot)	%Ti.P
Valeur courante (mot)	%Ti.V
Temporisateur en cours (bit)	%Ti.R
Temporisateur écoulé (bit)	%Ti.D
Monostable	%MNi
Valeur de présélection (mot)	%MNi.P
Valeur courante (mot)	%MNi.V
Monostable en cours (bit)	%MNi.R
Compteur / décompteur	%Ci
Valeur de présélection (mot)	%Ci.P
Valeur courante (mot)	%Ci.V
Débordement comptage (bit)	%Ci.E
Présélection atteinte (bit)	%Ci.D
Débordement décomptage (bit)	%Ci.F
Tableau de bits	%Mi:L
Tableau de mots internes	%MWi:L
Tableau de mots constants	%KWi:L
Bit extrait de mot indexé	<mot>[%MWi]:Xi
Indexation de mot interne	<mot>[%MWi]
Indexation de tableau par mot	<mot>[%MWi]:L
Affectation	:= Exemple : %MW2:=%MW1 Transfert du contenu de %MW1 dans %MW2
Longueur de tableau	:longueur

TSMI	Savoirs associés	
S6	Dossier d'aide	13/25

II.8. Blocs Fonctions (FB prédéfinies)

Le changement des paramètres de ces Blocs Fonctions se fait en mode « **Edition des variables** » et en sélectionnant « **FB prédéfinies** ».

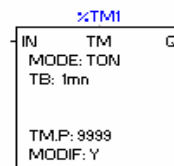
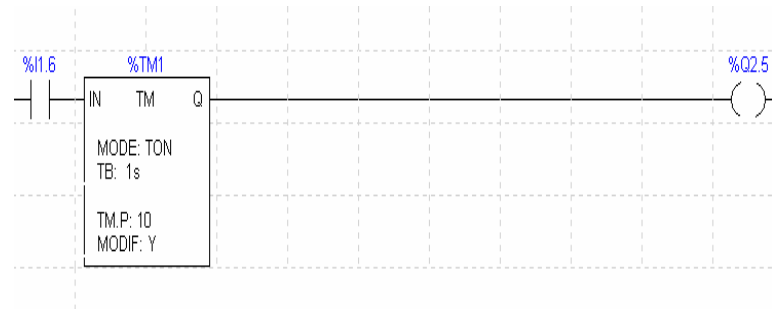
- Il faut cliquer sur **Paramètres** :



II.9. Les temporisateurs

Exemple :
Caractéristiques

Numéro temporisateur	%Tmi	0 à 63
Mode	TON	. retard à l'enclenchement (par défaut)
	TOF	. retard au déclenchement
	TP	. monostable
Base de temps	TB	1mn (par défaut), 1s, 100ms, 10ms, Plus la base de temps est faible, plus la précision du temporisateur est grande. 16 Tempo. maxi avec TB = 10 ms
Valeur courante	%Tmi.V	Mot qui croît de 0 à %Tmi.P sur écoulement du temporisateur. Peut être lu, testé, mais non écrit par programme (1).
Valeur de présélection	%Tmi.P	0 ≤ %Tmi.P ≤ 9999. Mot qui peut être lu, testé, et écrit par programme. Est mis à la valeur 9999 par défaut. La durée ou retard élaboré est égal à %Tmi.P x TB.
Réglage par terminal (MODIF)	Y/N	Y : possibilité de modification de la valeur de présélection %Tmi.P en réglage. N : pas d'accès en réglage.



Le temporisateur dispose de 3 modes de fonctionnement :

.TON : ce mode permet de gérer des retards à l'enclenchement. Ce retard est programmable et peut être modifiable ou non par terminal.

.TOF : ce mode permet de gérer des retards au déclenchement. Ce retard est programmable et peut être modifiable ou non par terminal.

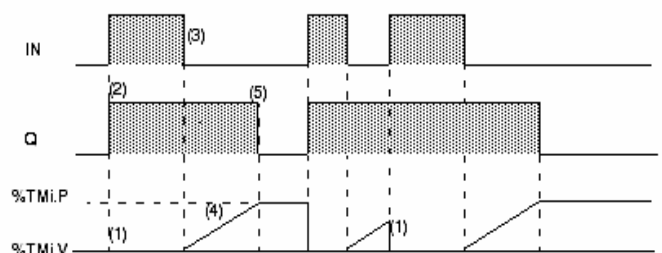
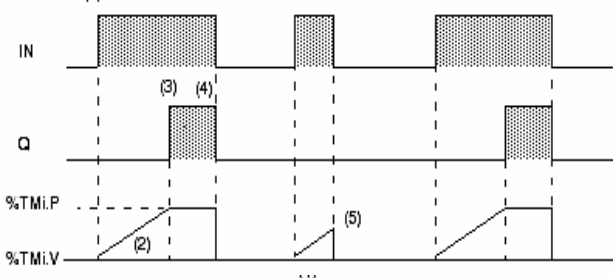
.TP : ce mode permet d'élaborer une impulsion de durée précise. Cette durée est programmable et peut être modifiable ou non par terminal.

Configuration :

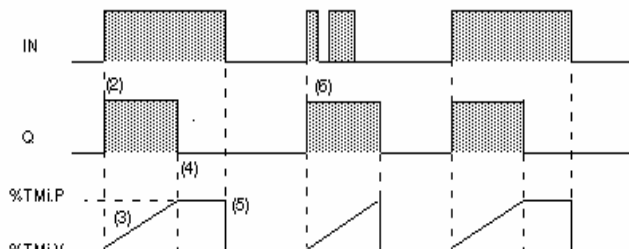
Le choix du mode TON, TOF et TP se fait dans l'éditeur de variables (Fonctions de Base prédéfinies). Ce choix ne peut se faire qu'en mode PC.

Mode TON :

Mode TOF :

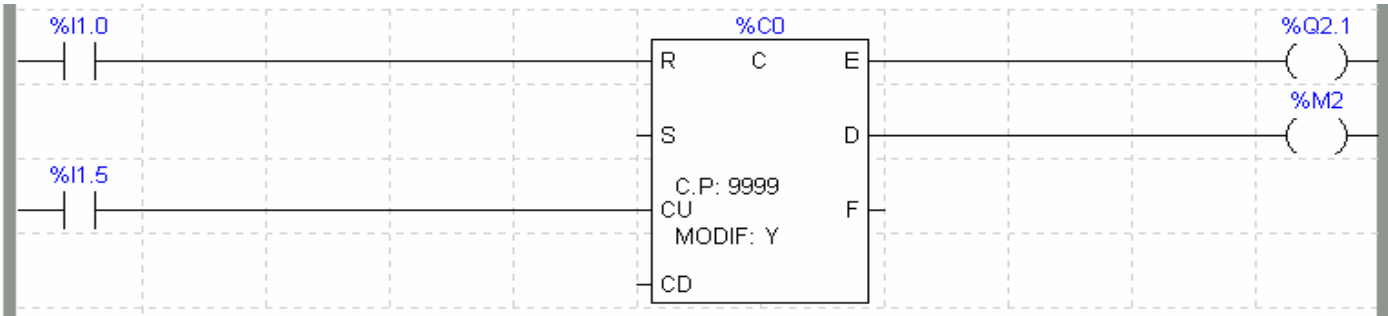


Mode TP :



II.10. Les compteurs

Exemple :



Fonctionnement

Comptage : à l'apparition d'un front montant sur l'entrée comptage CU, la valeur courante est incrémentée d'une unité. Lorsque cette valeur est égale à la valeur de présélection %Ci.P, le bit de sortie %Ci.D "présélection atteinte" associé à la sortie D passe à l'état 1. Le bit de sortie %Ci.F (débordement comptage) passe à l'état 1 lorsque %Ci.V passe de 9999 à 0, il est remis à 0 si le compteur continue à compter.

Décomptage : à l'apparition d'un front montant sur l'entrée "décomptage" CD, la valeur courante %Ci.V est décrémentée d'une unité. Le bit de sortie %Ci.E (débordement décomptage) passe à l'état 1 lorsque %Ci.V passe de 0 à 9999, il est remis à 0 si le compteur continue à décompter.

Comptage/Décomptage : pour utiliser simultanément les fonctions comptage et décomptage, il est nécessaire de commander les deux entrées correspondantes CU et CD; ces deux entrées étant scrutées successivement. Si les deux entrées sont à 1 simultanément, la valeur courante reste inchangée .

Remise à zéro : dès la mise à l'état 1 de l'entrée, la valeur courante %Ci.V est forcée à 0, les sorties %Ci.E, %Ci.D et %Ci.F sont à 0. L'entrée "remise à zéro" est prioritaire.

Présélection : si l'entrée S "présélection" est à l'état 1 et l'entrée R "remise à zéro" à l'état 0, la valeur courante %Ci.V prend la valeur %Ci.P et la sortie %Ci.D prend la valeur 1.

Caractéristiques

Numéro de compteur	%Ci	0 à 31
Valeur courante	%Ci.V	Mot incrémenté ou décrémenté en fonction des entrées CU et CD. Peut être lu, testé mais non écrit par programme (1).
Valeur de présélection	%Ci.P	0 ≤ %Ci.P ≤ 9999. Mot pouvant être lu, testé, écrit. (Mis à 9999 par défaut)
Réglage par terminal (MODIF)	Y/N	Y : possibilité de modification de la valeur de présélection en réglage. N : pas d'accès en réglage.
Entrée remise à zéro	R	Sur état 1 : %Ci.V = 0.
Entrée présélection	S	Sur état 1 : %Ci.V = %Ci.P.
Entrée comptage	CU	Incrmente %Ci.V sur front montant.
Entrée décomptage	CD	Décrmente %Ci.V sur front montant.

Sortie débordement	E (Empty)	Le bit associé %Ci.E=1 (mis à 1 quand %Ci.V devient égal à 9999, est remis à 0 si le compteur continue de décompter), lorsque le décomptage déborde %Ci.V passe de 0 à 9999, %S18=1. Lorsque le comptage déborde (%Ci.V passe de 9999 à 0) %S18=1.
Sortie présélection atteinte	D (Done)	Le bit associé %Ci.D=1, lorsque %Ci.V=%Ci.P.
Sortie débordement	F (Full)	Le bit associé %Ci.F=1 lorsque %Ci.V passe de 9999 à 0 (mis à 1 quand %Ci.V devient égal à 0, est remis à 0 si le compteur continue de compter).

(1) %Ci.V peut être modifiée par terminal.

Exemple

Comptage d'un nombre de pièces = 5000. Chaque impulsion sur l'entrée %I1.2 (lorsque le bit interne %M0 est à 1) provoque l'incrémement du compteur %C8 et ce jusqu'à la valeur de présélection finale du compteur %C8 (bit %C8.D=1). La remise à zéro du compteur est provoquée par l'entrée %I1.1.

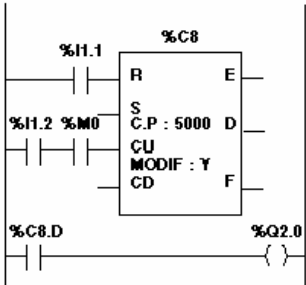
Programmation

Langage à contacts

Configuration

Les paramètres à saisir par l'éditeur de variables sont les suivants :

- %Ci.P, fixé à 5000 dans cet exemple
- MODIF : Y



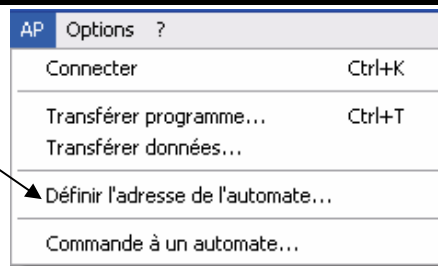
TSMI	Savoirs associés	
S6	Dossier d'aide	15/25

III. Configuration de l'adresse automate

III.1. Connexion port COM/prise TER

Définir l'adresse de l'automate :

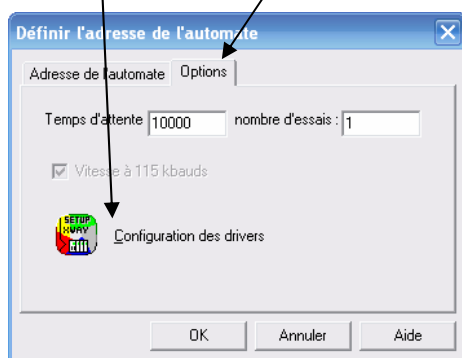
Menu AP, puis Définir l'adresse de l'automate



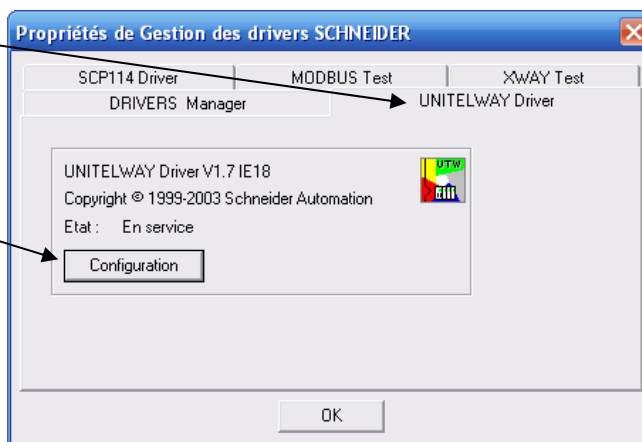
Vérifier que le driver soit bien « UNTLW01 »



Dans le menu Option, vérifier sa configuration

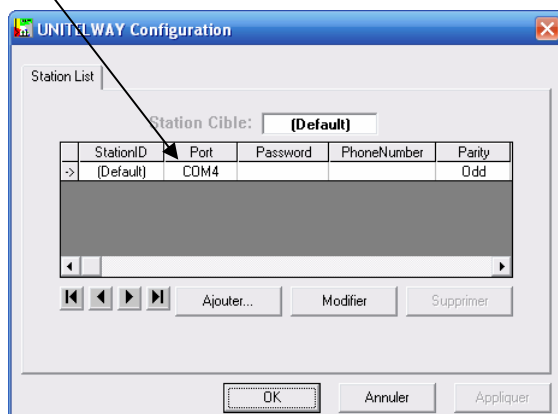


Ouvrir l'UNITELWAY Driver



Puis configuration

Le port de communication doit être COM1 ou COM2 en fonction du branchement sur l'ordinateur

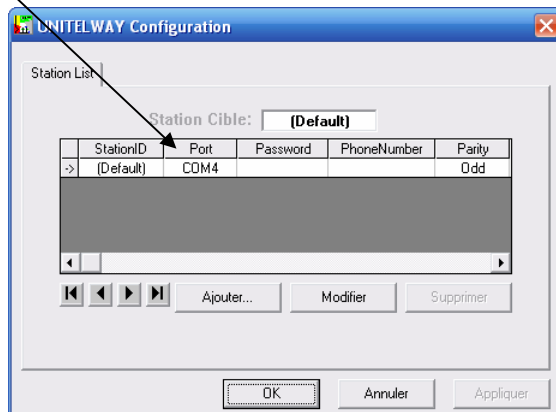


TSMI	Savoirs associés	
S6	Dossier d'aide	16/25

III.2. Connexion port USB/prise TER

Procéder comme précédemment jusqu'à la configuration du Driver UNITELWAY.

Le port de communication doit être COM3 ou COM4 en fonction du port émulé par le cordon USB.

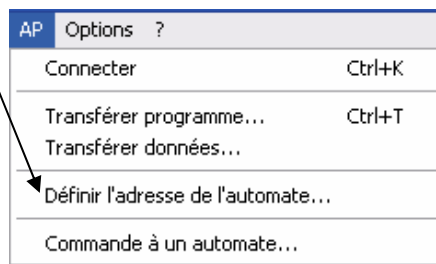


III.3. Connexion port ethernet/carte réseau

**Avant de commencer, il faut identifier les adresses XWAY et IP du système.
Il faut alors choisir des adresses XWAY et IP compatible pour l'ordinateur.**

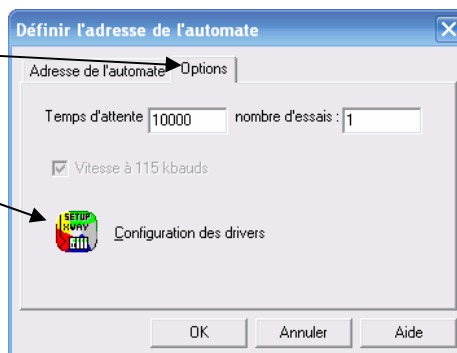
Définir l'adresse de l'automate :

Menu AP, puis Définir l'adresse de l'automate

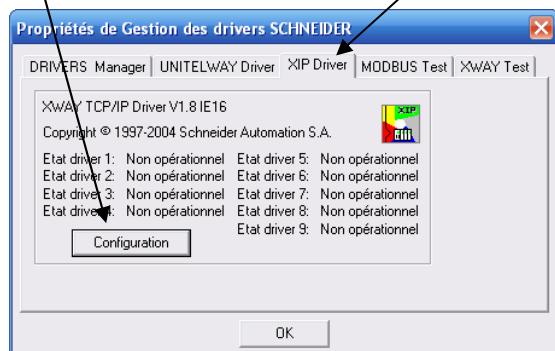


Il faut démarrer le driver XIP

Dans le menu Option,
ouvrir la configuration



Dans le menu XIP Driver,
ouvrir la configuration



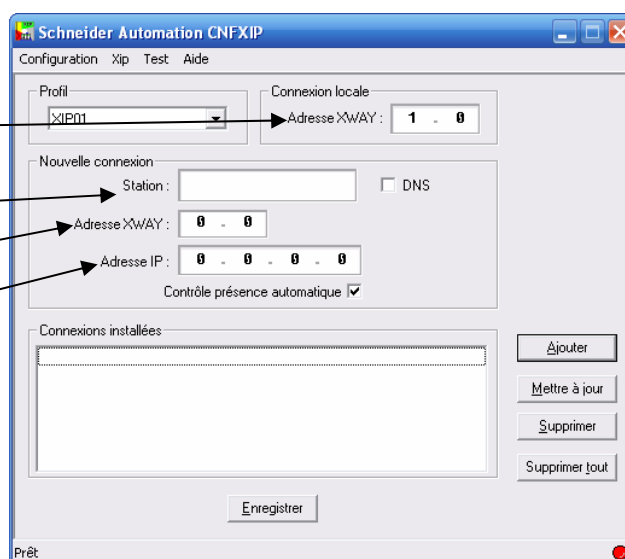
TSMI	Savoirs associés	
S6	Dossier d'aide	17/25

Définir le profil de connexion :

- Adresse XWAY de l'ordinateur
- Nom du système automatisé
- Adresse XWAY du système
- Adresse IP du système

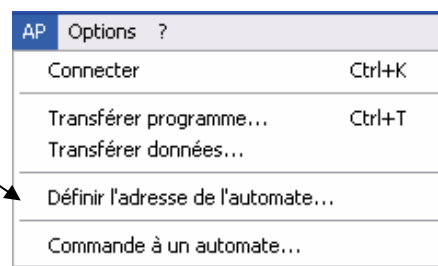
Ensuite démarrer le driver grâce au menu Xip.

Fermer la fenêtre, ainsi que celles des différentes configurations.



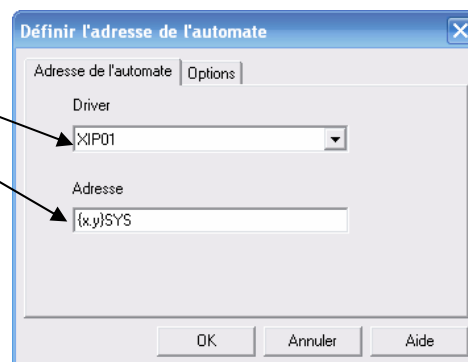
Redéfinir l'adresse de l'automate :

Menu AP, puis Définir l'adresse de l'automate



Choisir le driver « XIP01 »

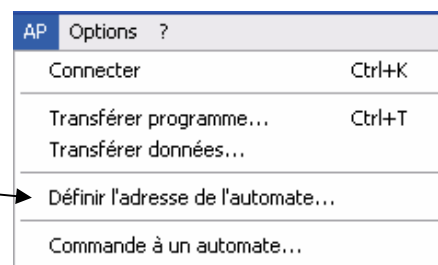
Définir l'adresse du système : {x.y}SYS
où x.y est l'adresse XWAY du système.



III.4. Connexion à un automate sur un réseau UNITELWAY

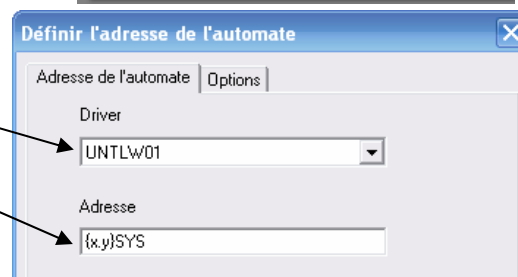
Redéfinir l'adresse de l'automate :

Menu AP, puis Définir l'adresse de l'automate



Choisir le driver « UNTLW01 »

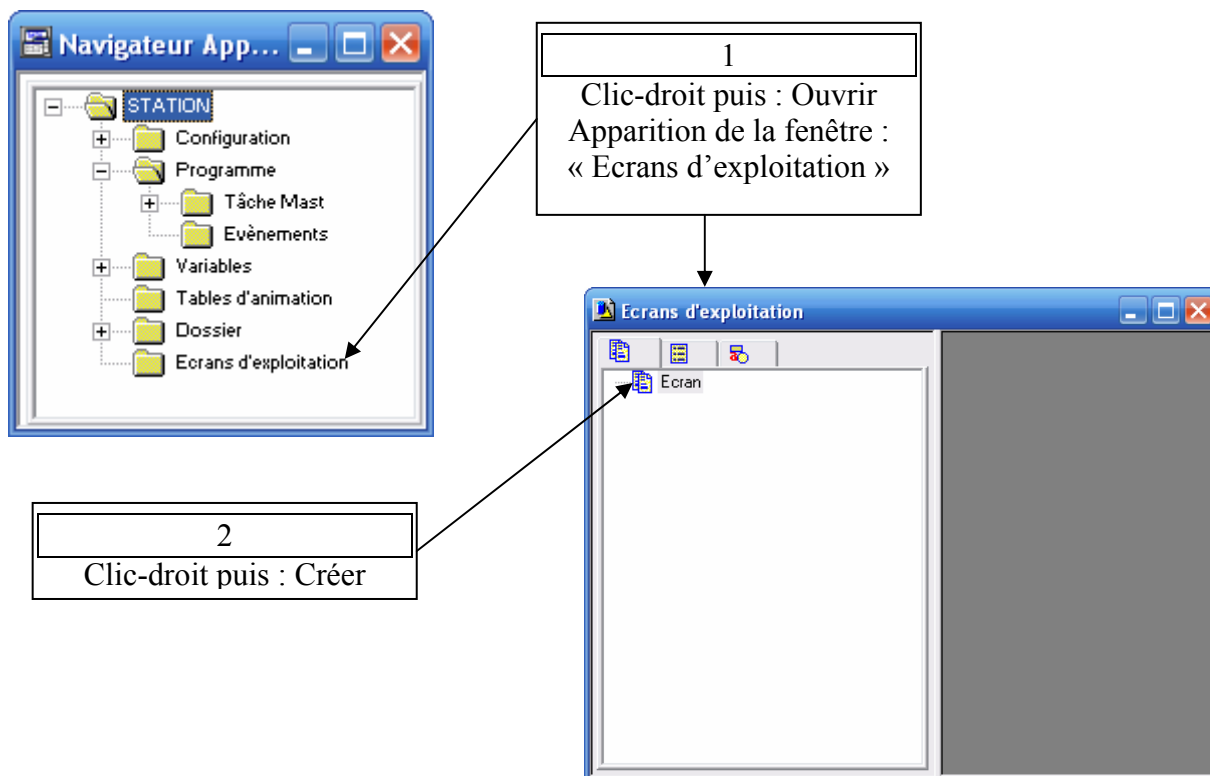
Définir l'adresse du système : {x.y}SYS
où x.y est l'adresse XWAY de l'automate.



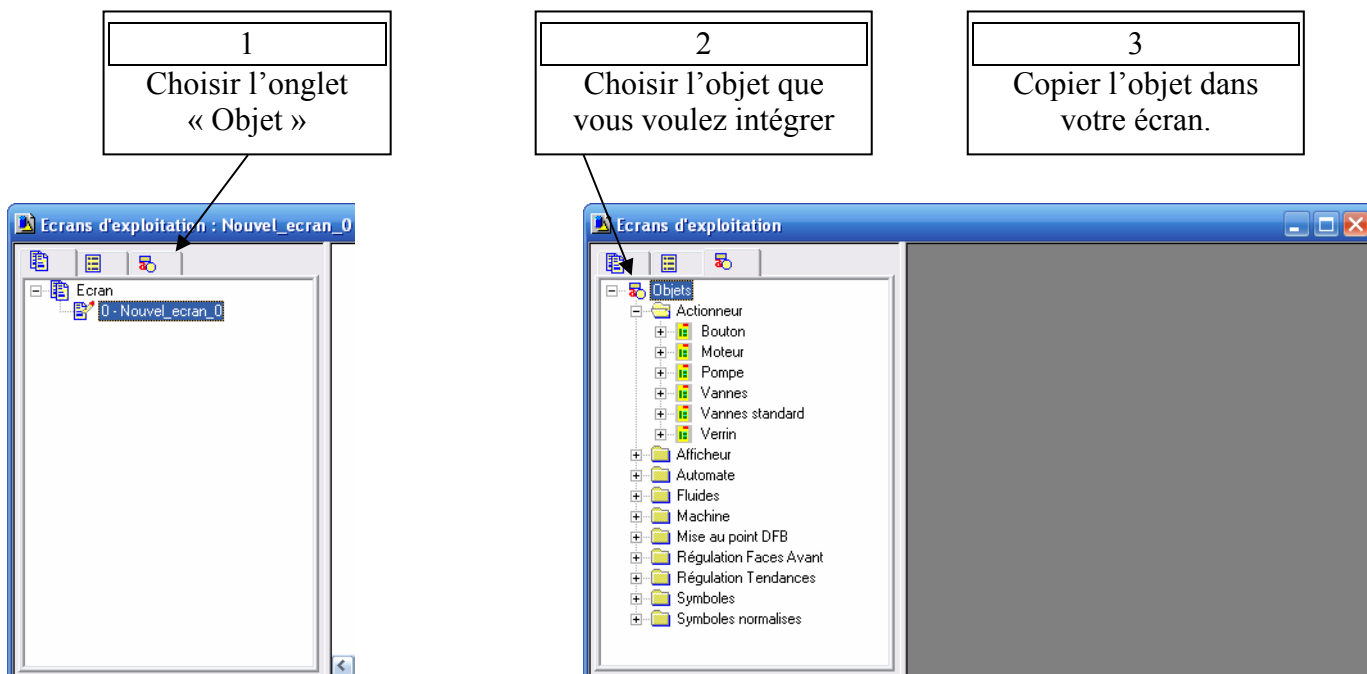
TSMI	Savoirs associés	
S6	Dossier d'aide	18/25

IV. Les écrans d'exploitation

IV.1. Créer un écran

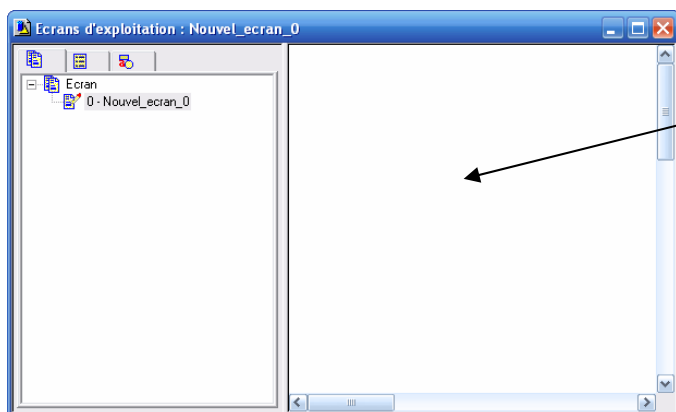


IV.2. Insérer des objets



TSMI	Savoirs associés	
S6	Dossier d'aide	19/25

IV.3. Insérer un bouton



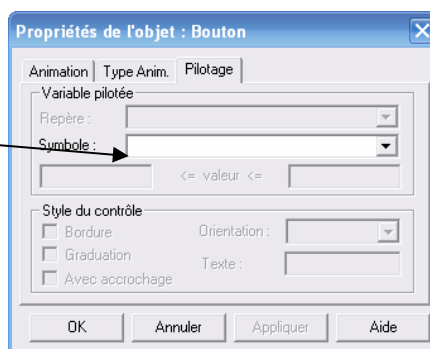
1
Clic droit sur l'écran
« Objet de pilotage : Bouton »

2
Dessiner à la souris
l'emplacement du bouton

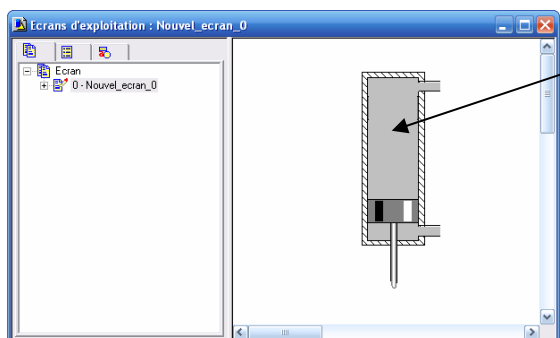


3
Sélectionner le bouton
Clic-droit sur le bouton
« Propriétés »

4
Affecté un symbole pour le pilotage
de l'objet
Exemple :
❖ Une entrée : %I1.0



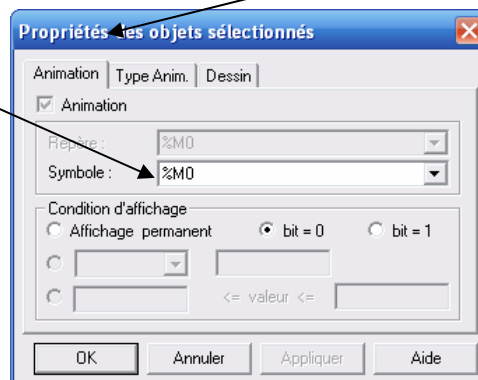
IV.4. Animer un objet vérin



1
Sélectionner l'objet
Clic-Droit puis « dissocier »

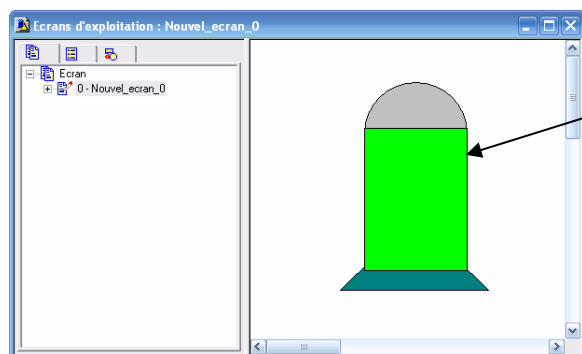
2
En gardant tous les objets
sélectionnés,
Clic-Droit puis « Propriétés »

3
Affecté un symbole pour l'animation
des objets
Exemple :
❖ Un bit interne : %M0
❖ UN bit de mot : %MW0 :X0



TSMI	Savoirs associés	
S6	Dossier d'aide	20/25

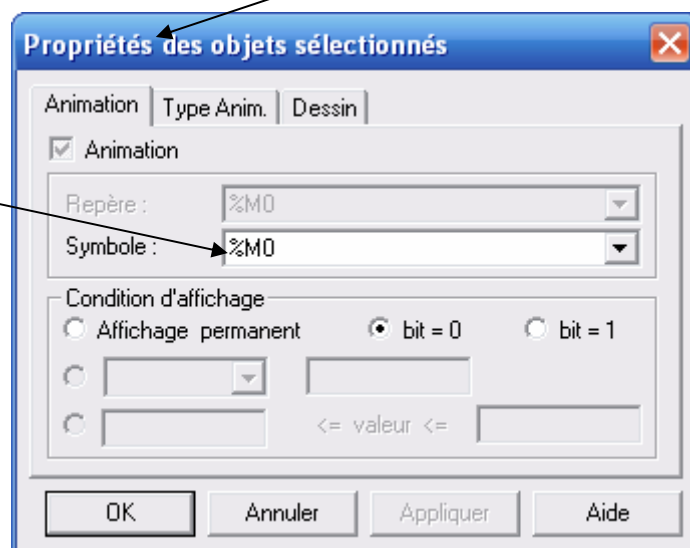
IV.5. Animer un objet voyant



1
Sélectionner l'objet
Clic-Droit puis « dissocier »

2
*En gardant tous les objets
sélectionnés,*
Clic-Droit puis « Propriétés »

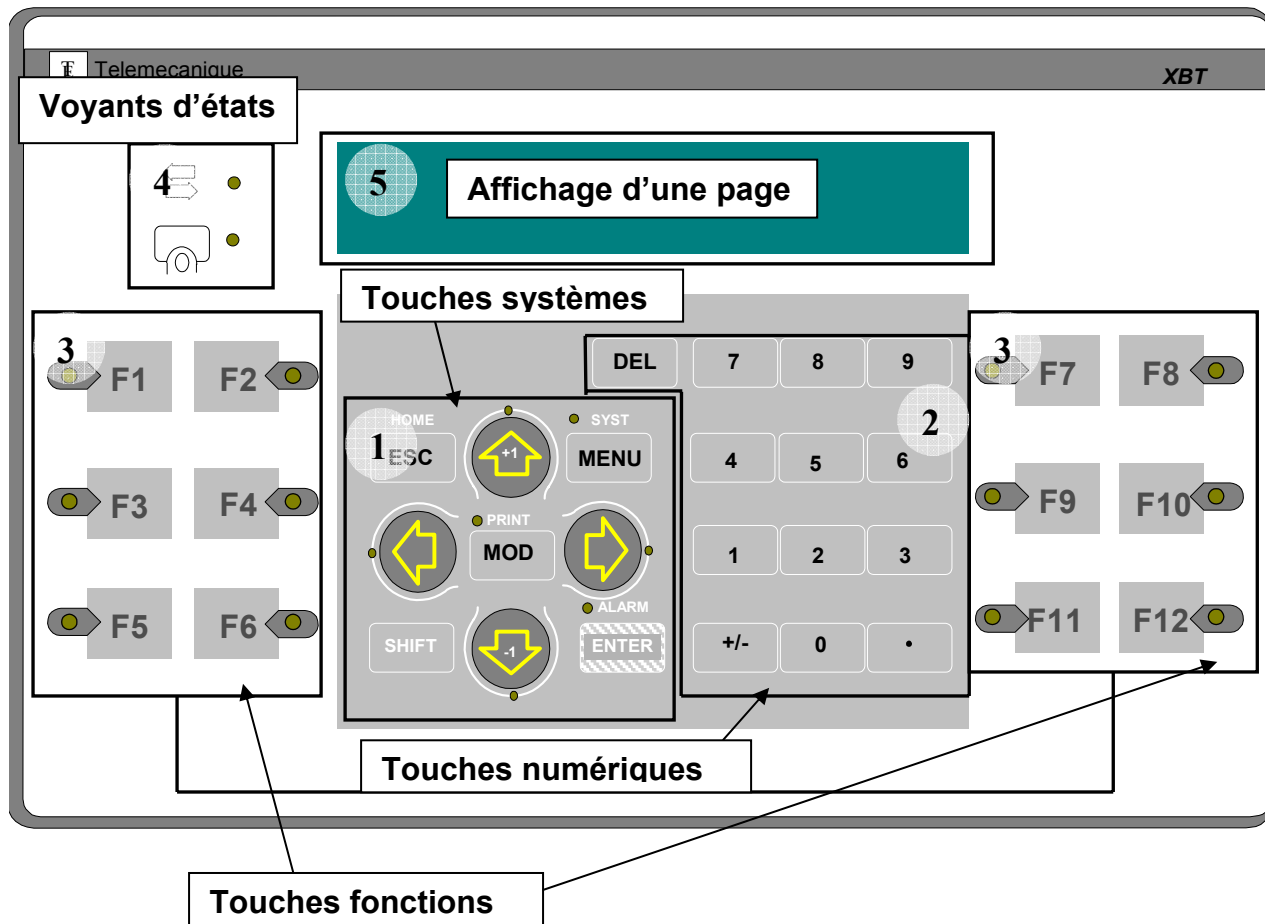
3
Affecté un symbole pour l'animation
des objets
Exemple :
❖ Un bit interne : %M0
❖ Un bit de mot : %MW0 :X0



TSMI	Savoirs associés	
S6	Dossier d'aide	21/25

V. Programmation d'un pupitre de commande XBT.

V.1.Composition du pupitre



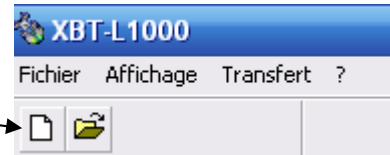
V.2.Les informations qui peuvent transiter entre l'automate et le pupitre XBT

Table Dialogue (toutes fonctions)		Accès
n + 0	Image touches fonction statiques	XBT -> API
n + 1	Image touches système	XBT -> API
n + 2	Image touches numériques	XBT -> API
n + 3	Contrôle de la communication	XBT -> API
n + 4	Mise à l'heure API	XBT -> API
n + 8	Numéro page affichée	XBT -> API
n + 9	Numéro du dernier champ saisi	XBT -> API
n + 10	Numéro dernière alarme prise en compte	XBT -> API
n + 11	Compte rendu	XBT -> API
n + 12	Numéro page à traiter	XBT <-> API
n + 13	Numéro de champ à saisir	XBT <-> API
n + 14	Autorisation d'écriture table	XBT <- API
n + 15	Allumage Dels touches fonction statiques	XBT <- API
n + 16	Verrouillage des touches fonction	XBT <- API
n + 17	Verrouillage des touches système	XBT <- API
n + 18	Verrouillage des touches numériques	XBT <- API
n + 19	Table des alarmes	XBT <- API
n + 20	Mise à l'heure du terminal	XBT <- API

TSMI	Savoirs associés	
S6	Dossier d'aide	22/25

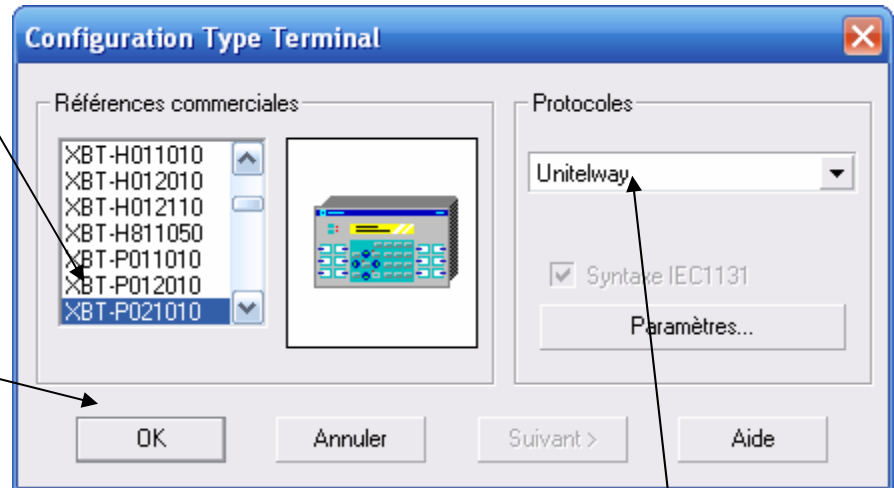
V.3.Création d'une application grâce à XBT-L1000

Ouvrir une nouvelle application



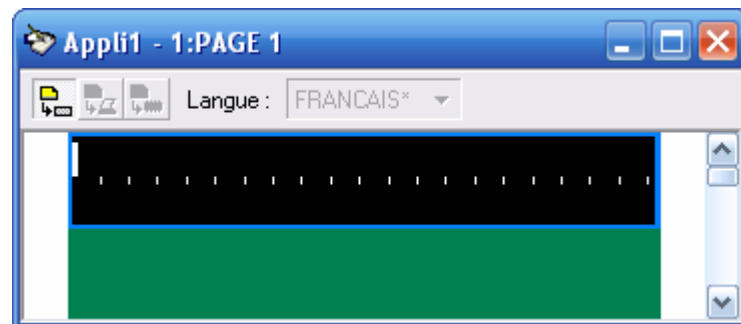
Choisir le type de pupitre

Valider

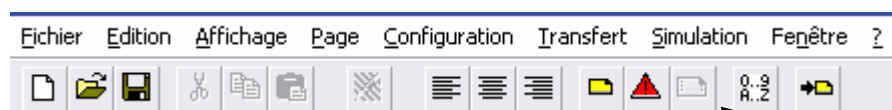


Pour une communication entre un automate TSX37 choisir le protocole Unitelway

Une page vide apparaît :

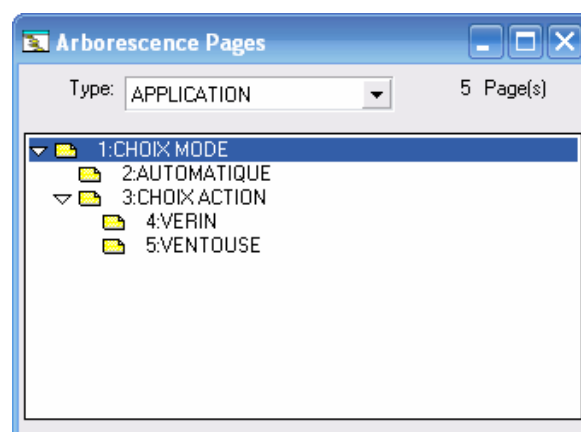


Ainsi que plusieurs nouvelles icônes :



Il est possible d'écrire un texte sur les lignes de la page blanche, mais aussi d'ajouter un lien vers une autre page ou un champ qui permettra d'échanger des valeurs avec l'automate.

Pour permettre la visualisation des différentes pages et les liens créés entre elles, il est possible d'afficher l'arborescence des pages « Menu : fenêtre -> Arborescence des pages »



TSMI	Savoirs associés	
S6	Dossier d'aide	23/25

V.4. Insertion d'un champ

Lorsque vous voulez insérer un champ la fenêtre apparaît :

Choisir l'adresse du mot

Choisir le format mot, la taille et le type de celui-ci :

- Décimal
- Hexadécimal
- Binaire

The 'Insère Champ' dialog box is shown with the following settings:

- Variable associée: %MWi
- Equipement: MASTER
- Format:
 - Objet: Mot
 - Type: Décimal
- Longueur: 5 (Max: 7)

On utilise les options du champ pour définir son accès en lecture seule ou en lecture/écriture

On obtient alors le champ ainsi

The application window 'Appli1 - 1:PAGE 1' displays a text field with the label 'nombre de cycle:'. A blue selection box is visible over the text, indicating the field has been successfully inserted into the application.

Bilan : dans cet exemple la valeur de ce champ se trouvera dans le mot %MW0 et sera une valeur décimale.

TSMI	Savoirs associés	
S6	Dossier d'aide	24/25

V.5. Table de dialogue

La table de dialogue est la charnière entre l'automate et le pupitre, c'est dans cette table que sont définis les informations qui transitent entre les deux et les adresses utilisées.

Menu configuration -> Table de dialogue :

Choisir les fonctions qui seront utiles pour votre application et les ajouter dans le cadre du haut

Choisir l'adresse de la première fonction

Bilan : dans cet exemple

- L'image des touches fonction statiques se trouvera dans le mot %MW100
- Le numéro de page affichée se trouvera dans le mot %MW101

La valeur du mot %MW100 dépendra de l'appui ou non sur les touches (F1, F2,..., F12).

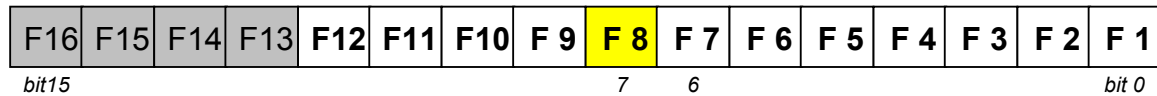
TSMI	Savoirs associés	
S6	Dossier d'aide	25/25

V.6.Exemples

Exemple 1: On veut activer la sortie %Q2.1 lors de l'appuie sur la touche F8

L'opérateur appuie sur la touche F8 :

bit à 1 = image touche appuyée



Le mot %MW100 a pour valeur : 0000 0000 1000 0000 en binaire
 0080 en Hexadécimal
 128 en décimal

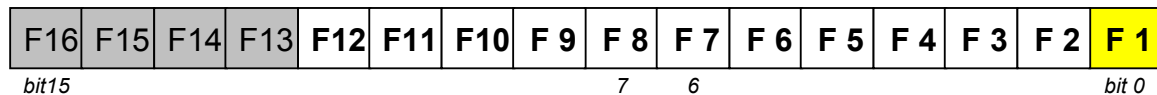
La programmation de la sortie devient :



Exemple 2: On veut activer la sortie %Q2.2 lors de l'appuie sur la touche F1 et que la page 3 soit affichée

L'opérateur appuie sur la touche F1 :

bit à 1 = image touche appuyée



Le mot %MW100 a pour valeur : 0000 0000 0000 0001 en binaire
 0001 en Hexadécimal
 1 en décimal

La programmation de la sortie devient :

