

## 2. Kom igång

Detta är en hjälp för att snabbt komma igång med Web Port. Här beskrivs de grundläggande steg som behöver göras för att skapa en fungerande flödesbild med dynamiska värden. Kapitlet är även en guide till den övriga dokumentationen.

Guiden förutsätter att Web Port har installerats i enlighet med kapitlet **1. Installation**.

Se även till att Web Port server har startats. Om så inte är fallet kör Web Port Server från startmenyn och se till att knappen Starta är intryckt.

### **" Tips:**

*Har Web Port installerats som tjänst så måste programmet köras som Administratör (Gäller Windows Vista eller senare) för att kunna starta tjänsten.*

### 2.1 Web Ports kontrollapplikation

Web Ports kontrollapplikation ger möjlighet att se status över Web Port, starta och stoppa Web Port både i fristående läge och som tjänst. Under Arkiv finns möjlighet att välja om Web Port ska köras som tjänst eller fristående. För att installera/avinstallera tjänst samt starta/stoppa tjänst måste kontrollapplikationen köras med administratörsrättigheter.

### **" Tips:**

*Web Port kan med hjälp av startargument, specificeras att använda en specifik port eller starta ett projekt. Följande argument används för detta:*

***webportserver.exe -port #*** Där # är portnummer.

***webportserver.exe -project namn*** Där namn är katalognamnet för projektet.

### 2.2 Inloggning

Börja med att öppna en webbläsare eller eventuellt installerad klient för Web Port. Om Web Port server finns installerat på samma dator och standardporten 8090 används nås webbservern på adressen <http://localhost:8090>.

Vid installation finns endast en administratörsanvändare. Denna användare har fulla rättigheter till systemet och kan inte tas bort. **Däremot rekommenderas starkt att lösenordet ändras!**

Administratörsanvändare

Användarnamn: **admin**

Lösenord: **admin**

### **" OBS:**

***Byt lösenord på admin-användaren.***

En användare kan förutom ett lösenord även ha en PIN-kod som kan användas då denna funktion

aktiverats för den aktuella anslutningen (se kapitel 9.4). Denna kan användas för att förenkla inloggningen då Web Port är installerat på en panel-PC. Administratörskontot kan dock inte använda PIN-kod.

## 2.3 Hitta i menyer

Menyerna i Web Port är uppbyggda kring en huvudmeny längst upp. Denna förändras beroende på behörighetsnivå och aktuell sida. Alternativet MENY finns dock alltid. Om skärmapplösningen är tillräckligt hög och inställningar för att dölja sidomenyn ej har gjorts visas alltid hela MENY till vänster. Om ej så är fallet visas en "drop-down" meny istället. Från denna meny navigerar man mellan sidorna i Web Port. Här nås även systeminställningar om användaren har tillräcklig behörighet.

### **" Tips:**

*Om flera sidor besökts efter varandra nås föregående sida via pilen längst till vänster i toppmenyn.*

## 2.4 Katalogstruktur

Om Web Port installerats med standardinställningar installeras programfiler till följande kataloger

### **32-bitars Windows**

C:\Program Files\WebPort\ (vid svensk version visas *Program Files* som *Program*)

### **64-bitars Windows**

C:\Program Files (x86)\WebPort\ (vid svensk version visas *Program Files (x86)* som *Program (x86)*)

Programdata för Web Port sparas under följande kataloger

### **Windows XP**

C:\Document and Settings\All Users\Application Data\WebPort\

### **Windows Vista eller senare**

C:\ProgramData\WebPort\

### **" Tips:**

*Datakatalogerna i Windows är ofta dolda. För att visa dessa måste inställningen visa dolda filer och mappar aktiveras.*

*Datakatalogen för Web Port kan alltid nås via startmenyn genom att klicka på ikonen Data under Web Port-mappen.*

## 2.5 Hantera projekt

Projekt i Web Port sparas i Web Ports datakatalog. Som standard läggs ett tomt projekt direkt i roten där katalogerna assets, db och system innehåller projektspecifik data.

### 2.5.1 Skapa ett nytt projekt

Ett nytt projekt skapas genom att skapa en ny katalog med valfritt namn direkt i datakatalogen. Placera sedan en kopia av assets, db och system, i den nyskapade katalogen.

#### **" Tips:**

*Efter installation av Web Port, kopiera då de tre projektkatalogerna (assets, db, system) till ett mallprojekt som enkelt kan kopieras för att skapa nya projekt.*

### 2.5.2 Välja projekt

Man väljer vilket projekt som Web Port ska starta genom att i kontrollapplikationen, klicka på befintligt projektet som laddats (standard Default) och sedan välja ett från listan. Om ett projekt redan körs måste detta först stoppas.

## 2.6 Licens

Första steget för att sätta upp ett fungerande Web Port system är att kontrollera en giltig licens. För information om olika licenstyper läs kapitlet **1. Installation**.

## 2.7 Sätt upp kommunikation

Andra steget är att sätta upp kommunikation mot aktuella styrsystem. För information om hur kommunikation sätts upp läs först **3. Kommunikation** och sedan hjälp-dokumentet för den drivrutin som skall användas.

## 2.8 Skapa taggar

När kommunikationen är uppsatt skapas taggar för att knyta ihop den benämningsstruktur som används i Web Port mot de tekniska adresser som används för de olika styrsystemen. För mer information om hur taggar skapas läs kapitlet **4. Taggar**, samt **5. Objektstandard**.

## 2.9 Skapa bilder

För att skapa sidor och knyta taggar till dynamiska objekt läs kapitlet **6. Bilder**.

## 2.10 Aktivera larm

För att aktivera larm se kapitlet **7. Larm**.

## 2.11 Aktivera trend

För att aktivera trend se kapitlet **8. Trend**.

## 2.12 Aktivera tidkanaler

För att aktivera tidkanaler se kapitlet **10. Tidkanaler**.

## 2.13 Användare och åtkomsträttigheter

För att sätta upp användare och åtkomsträttigheter se kapitel **9. Användare**.

## 2.14 Avancerade inställningar

För information om avancerade inställningar se följande kapitel:

#### 2.14.1 Systeminställningar

För information om möjliga systeminställningar, se kapitlet **13. Systeminställningar**.

#### 2.14.2 Samlingar

För information om hur komponenter kan samlas i grupper, se kapitlet **12. Samlingar**.

#### 2.14.3 Skript

För information om hur skript kan användas för automatisera uppgifter, se kapitlet **11. Skript**