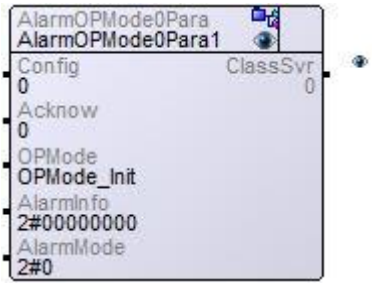
AlarmOPMode0Para

Die Klasse „AlarmOPMode0Para“ stellt ein Objekt für einen Alarm dar.



Als zusätzliche Informationen können eine OPMode-Gruppe bzw. eine zusätzliches Bitfeld übergeben werden. Diese Informationen werden in der Klasse „AlarmBuffer“ gesammelt und können benutzerspezifisch ausgewertet werden. Die Beschreibung zur Auswertung dieser Informationen findet man in der Dokumentation der Klasse „AlarmBuffer“

ACHTUNG: Diese Klasse kann nur in Kombination mit der Klasse „AlarmBufferBase“ verwendet werden. Wird diese Klasse verwendet, muss das Define Max_AlarmPara im Header-file AlarmXBuffer.h >= 5 sein.

Schnittstellen

Clients

Config	Auf diesem Client wird die Alarmnummer eingestellt. Diese ID-Nummer stellte eine eindeutige Zuordnung zum Objekt dar und darf nur einmalig vergeben werden. Sollte keine Nummer eingestellt werden (Config = 0) wird automatisch eine ID ermittelt.
Acknow	Wird der Alarm über die Klasse „AlarmBuffer“ quittiert, so wird die Write-Methode des angeschlossenen Servers aufgerufen.
OPMode	Auf diesem Client kann die Betriebsartenkategorie für den Alarm eingestellt werden. Die Anzahl der aktiven Alarme der jeweiligen Kategorie wird in der Klasse „AlarmBuffer“ gezählt und kann vom Anwender ausgewertet werden. Diese Information ist nur in der Klasse „AlarmBuffer“ verfügbar, in der Visualisierung allerdings nicht.

<table>
<tr><td>AlarmInfo</td><td>Mit diesem Client kann eine zusätzliche Information für den Alarm übergeben werden. Diese Information wird in der Klasse „AlarmBuffer“ bereitgestellt und kann vom Anwender ausgewertet werden.
Gedacht sind hierbei Informationen, welche direkt den Ablauf betreffen und nicht in der Visualisierung benötigt werden. Diese Informationen können in der Klasse „AlarmBuffer“ ausgewertet werden und sind nicht in der Visualisierung verfügbar.
Beispiele zur Verwendung der AlarmInfo:
– Bit1: Hupe einschalten
– Bit2: Lampe einschalten
– Bit3: Achsen ausschalten
– Bit4: Zyklus beenden</td></tr>
<tr><td>AlarmMode</td><td>Auf diesem Client können Einstellungen bezüglich dem Alarm vorgenommen werden. Dabei steht jedes Bit für eine Einstellung.
Bit0: Löschen bei Quittierung
<table><tr><td>0</td><td>Bei einem Quit vom Alarm bleibt dieser aktiv.</td></tr><tr><td>1</td><td>Wird ein Quit ausgeführt, so wird der Alarm zurückgesetzt.</td></tr></table>
Bit1: Mehrmaliges Quittieren
<table><tr><td>0</td><td>Jeder Alarm kann nur einmalig quittiert werden.</td></tr><tr><td>1</td><td>Acknow.Write() wird bei jeder Quittierung aufgerufen, auch wenn der Alarm bereits quittiert wurde. Als Quittierungszeitpunkt bleibt der Zeitpunkt des ersten Quittierens gespeichert.</td></tr></table></td></tr>
</table>

Server

ClassSvr	Über diesen Server kann der aktuelle Status für den Alarm gesetzt werden. 0 => Alarm inaktiv 1 => Alarm aktiv

Globale Methoden

GetParaID	Diese Methode wird intern verwendet und sollte nicht von extern aufgerufen werden.
OPModeChange	Diese Methode wird intern verwendet und sollte nicht von extern aufgerufen werden.