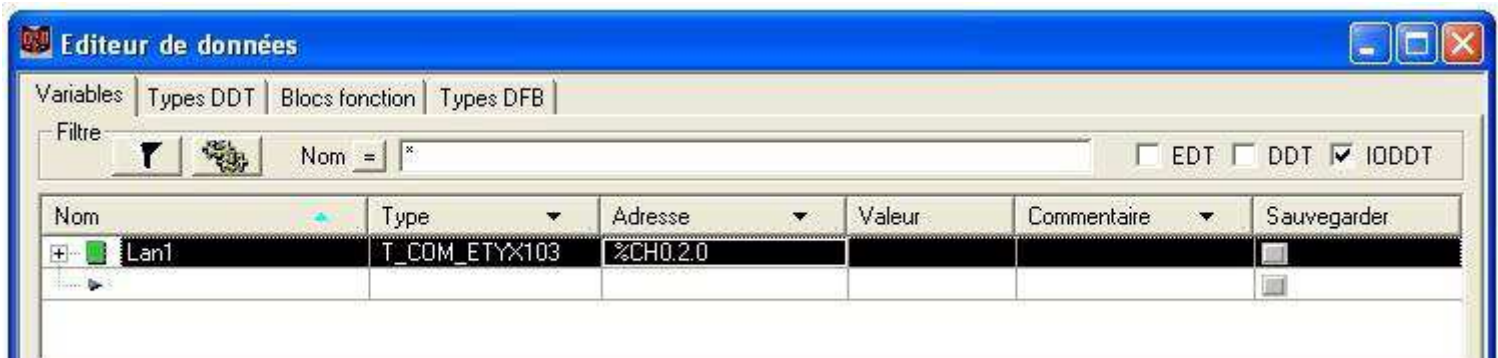


Sous Unity Pro, comment adresser (localiser) les variables IODDT ?

Après ou lors de la création de l'instance de variable **IODDT** dans l'éditeur de données il faut lier celle-ci au module concerné.
Dans la colonne "**Adresse**" de l'éditeur saisir l'adresse du module avec la syntaxe **%CHr.m.v**
(avec r = rack, m = module, v = voie)

Exemple :
Pour un module **TSXETY5103** situé à l'**emplacement 2** du rack on pourra configurer une instance d'IODDT de type **T_COM_ETYX103** avec l'adresse **%CH0.2.0**

Illustration :



(www.schneider-electric.fr/fr/)

Rechercher des produits, des documents et plus encore



variables.

Pour créer une variable IODDT à partir de cet onglet, il faut :

- cocher la case "%CH",
- mettre à jour la grille,
- sélectionner l'adresse de la variable (le type de la variable apparait dans le champ "Type"),
- saisir le nom de la variable à créer,
- créer la variable.

Illustration :

0.2 : TSX ETY 5103

MODULE ETHERNET TCP/IP, SERVEUR WEB CONFIGURABLE

TSX ETY 5103

Voie 0

Description

Objets d'E/S

Création variable d'E/S

Préfixe pour nom : Lan1

4

Type : T_COM_ETYX103

5

Créer

3

Commentaire :

Objets d'E/S

Voie : 1 ☒ %CH

Configuration: ☐ %KW ☐ %KD ☐ %KF Sélectionner tout

Système: ☐ %MW

Etat: ☐ %MW Désélectionner tout

Paramètre: ☐ %MW ☐ %MD ☐ %MF

Commande: ☐ %MW ☐ %MD ☐ %MF

Implicites: ☐ %I ☐ %IW ☐ %ID ☐ %IF ☐ %IERR

☐ %Q ☐ %QW ☐ %QD ☐ %QF

Mise à jour

2 Mettre à jour grille

	Adresse	Nom	Type	Comme
1	%CH0.2.MOD			
2	%CH0.2.0			