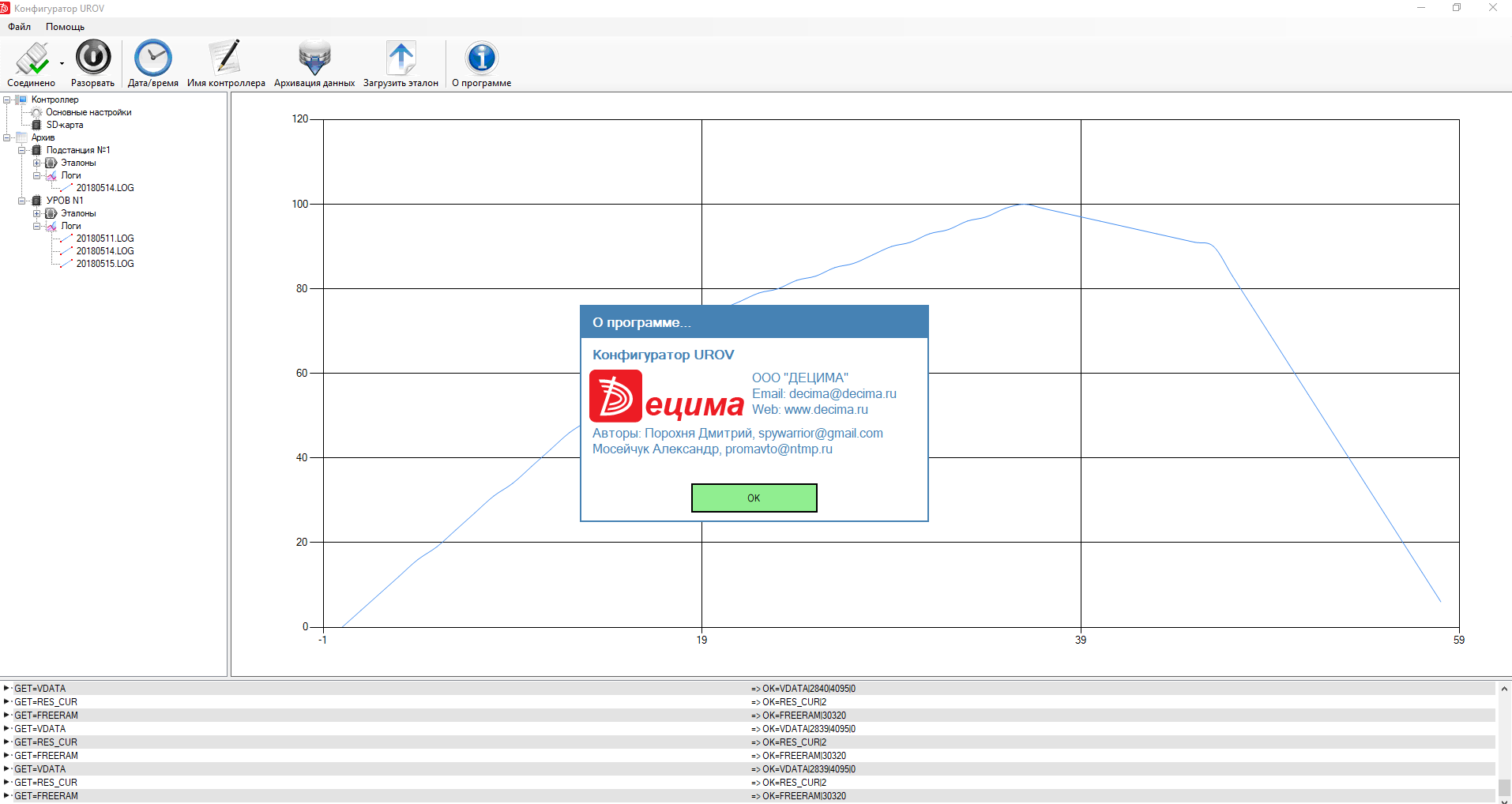
Программное обеспечение UROVConfig.exe предоставляет удобный доступ к настройкам и отчётам модуля UROV. Ниже будет описан интерфейс и краткое руководство пользования ПО.

# Запуск

Для запуска ПО надо дважды кликнуть левой кнопкой мыши по исполняемому файлу UROVConfig.exe. Откроется главное окно программы. На скриншоте ниже изображено главное окно программы с открытым диалоговым окном «О программе» (данное диалоговое окно вызывается по нажатию кнопки «О программе» на панели инструментов вверху главного экрана программы):



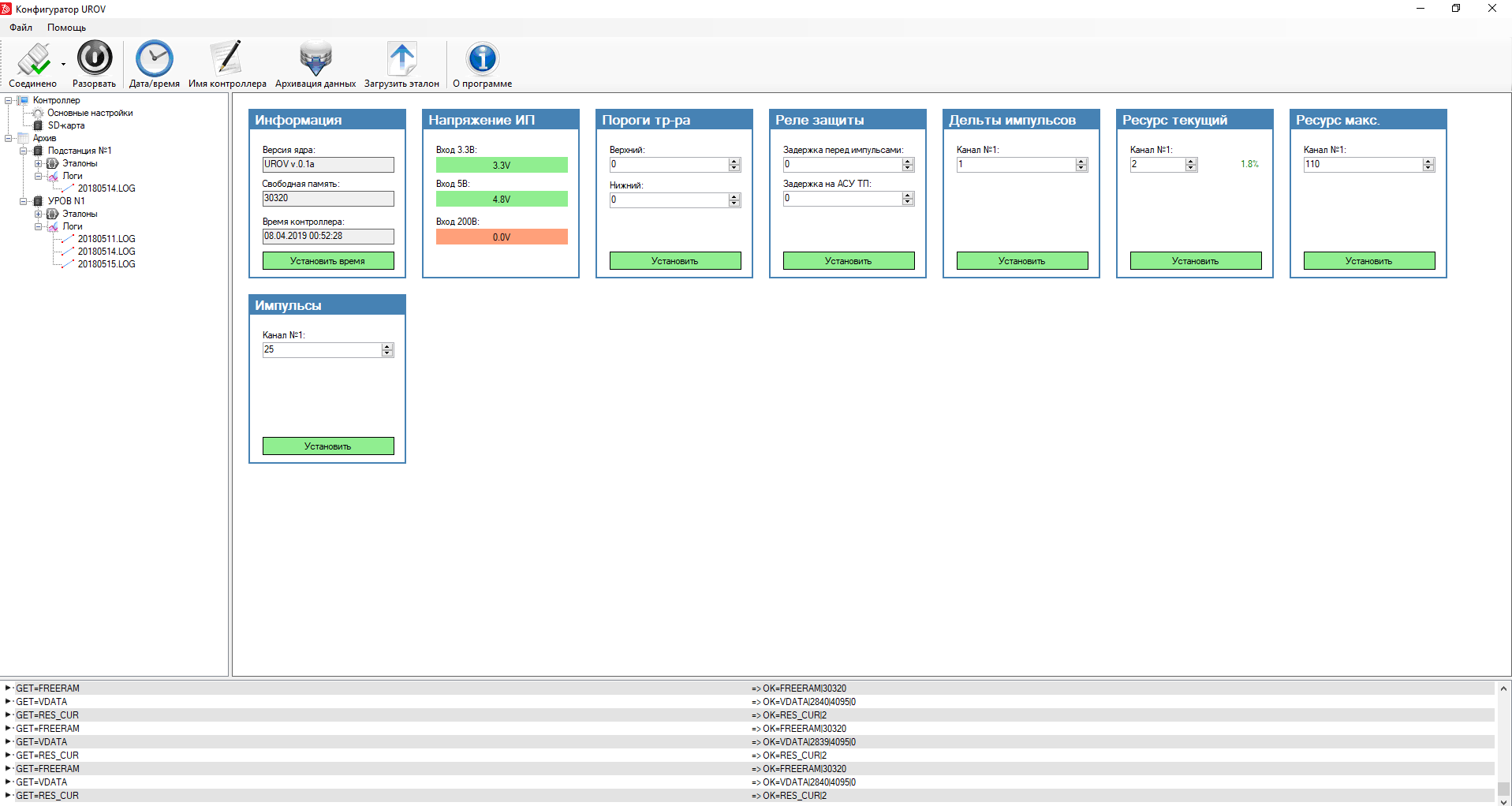
Главное окно программы состоит из панели инструментов и меню (вверху) лога взаимодействия программы и контроллера (внизу, ведётся лог посланных контроллеру команд и ответов на них), дерева свойств (слева) и основного экрана – центральная область справа. Дерево свойств меняет своё состояние в зависимости от того, установлено или нет соединение с контроллером.

Соединение с контроллером

Для соединения с контроллером надо подсоединить контроллер к USB-порту компьютера и нажать кнопку «Соединить» (самая левая на панели инструментов вверху). В выпавшем меню необходимо выбрать порт для соединения, после выбора порта автоматически произойдёт соединение с контроллером, кнопка «Соединить» поменяет свой значок и надпись на «Соединено», в строке состояния отобразится статус подключения.

# Настройки контроллера

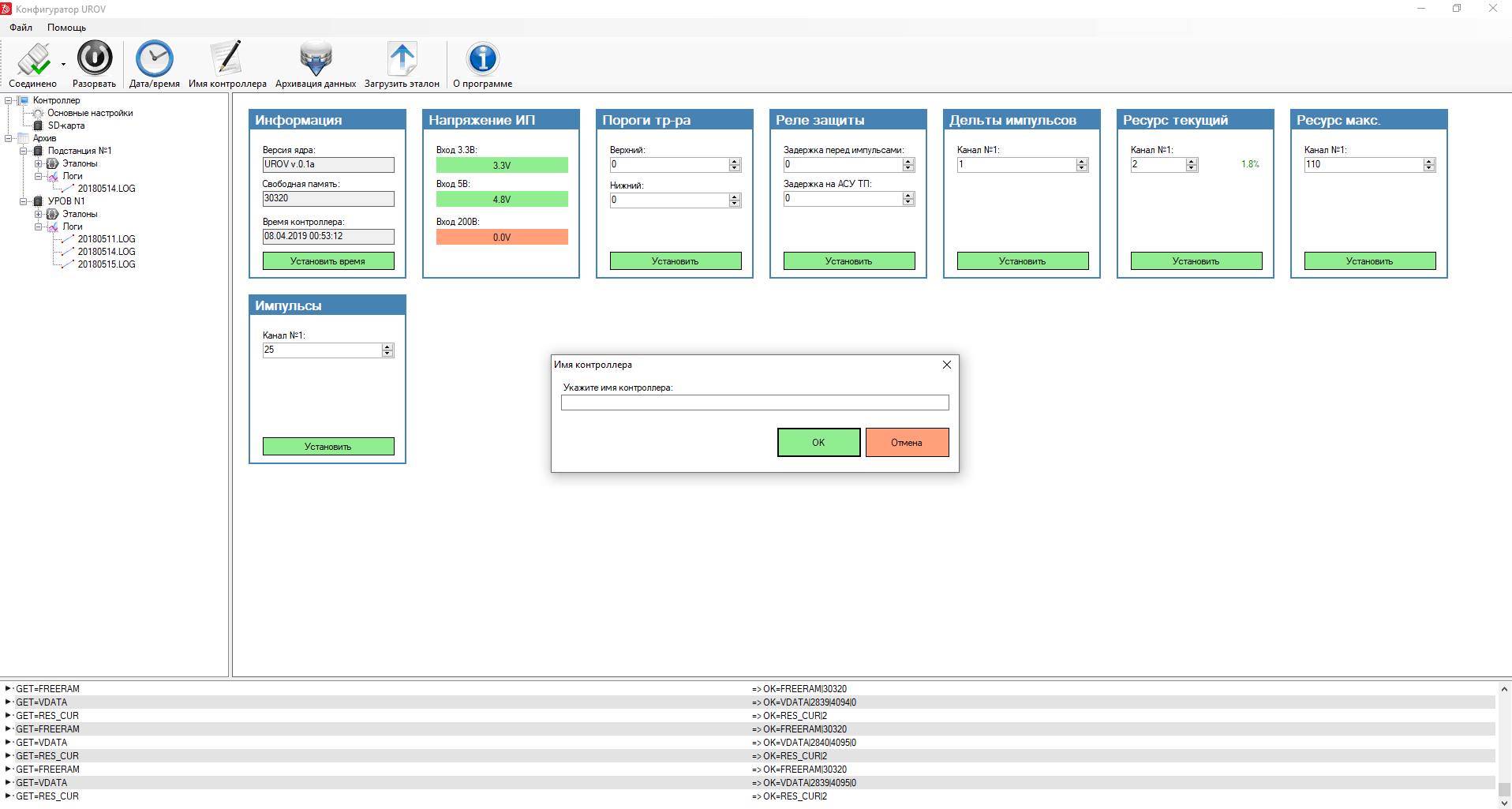
Для отображения настроек контроллера необходимо в дереве свойств выбрать пункт «Контроллер-Основные настройки», после выбора пункта в главной области экрана отобразится содержимое настроек контроллера:



В данном окне можно просмотреть и поменять настройки контроллера, такие как: установка текущего времени для часов реального времени контроллера, установка порогов трансформатора, установка параметров реле защиты, дельт импульсов, значений текущего и максимального ресурсов срабатываний, а также эталонного кол-ва импульсов со штанги.

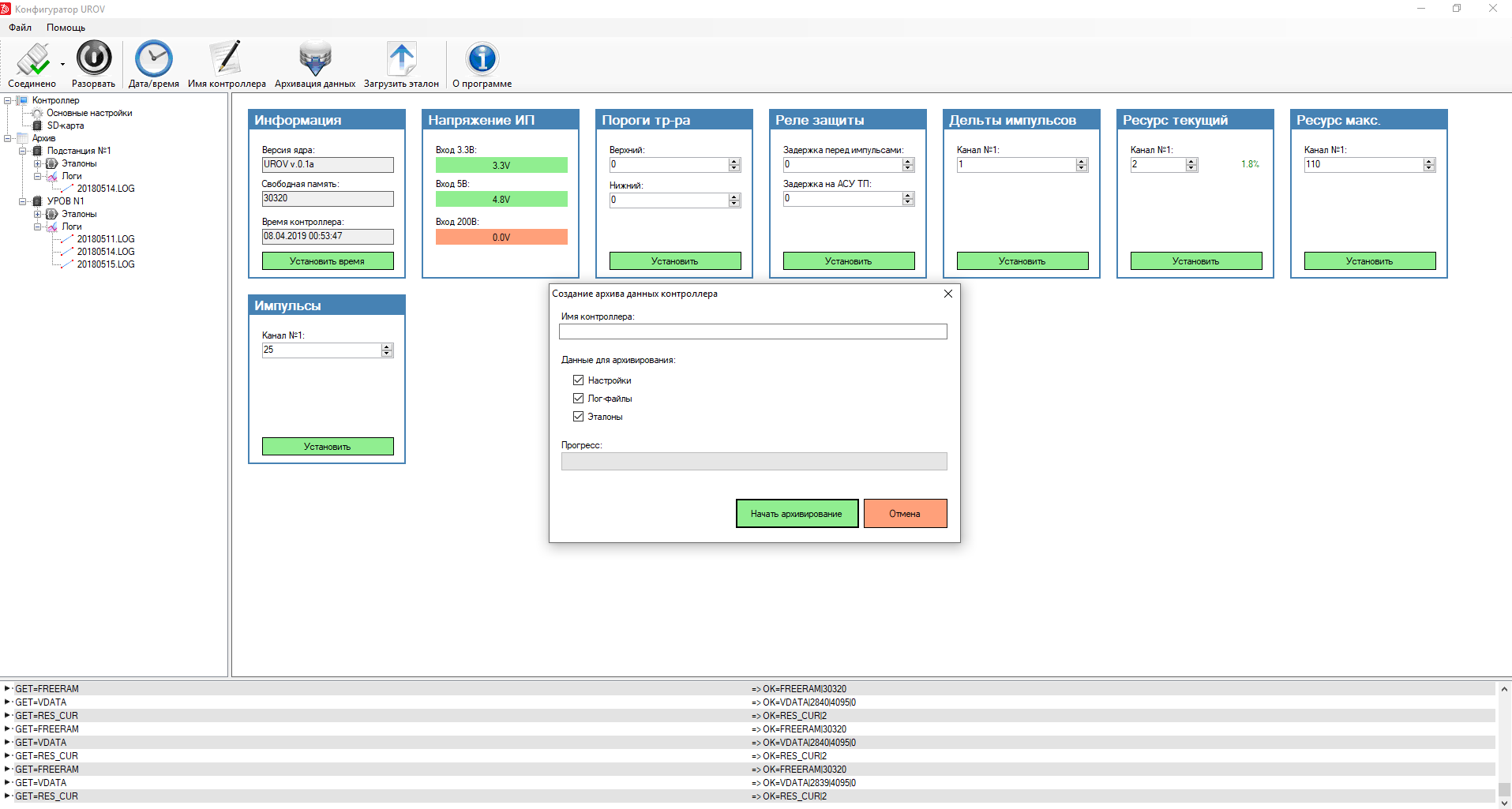
# Имя контроллера

Каждый контроллер имеет свой уникальный идентификатор, который устанавливается контроллеру автоматически после первой связи с программой. Для удобства работы с набором контроллеров – каждому из них можно назначить своё удобное имя нажатием кнопки «Имя контроллера» на панели инструментов. В выпавшем окне следует ввести имя контроллера и нажать кнопку «ОК». Введённое имя контроллера будет отображаться в списке «Архив» дерева свойств, показываться в строке состояния, а также при импорте логов из контроллера в локальный архив на компьютере:



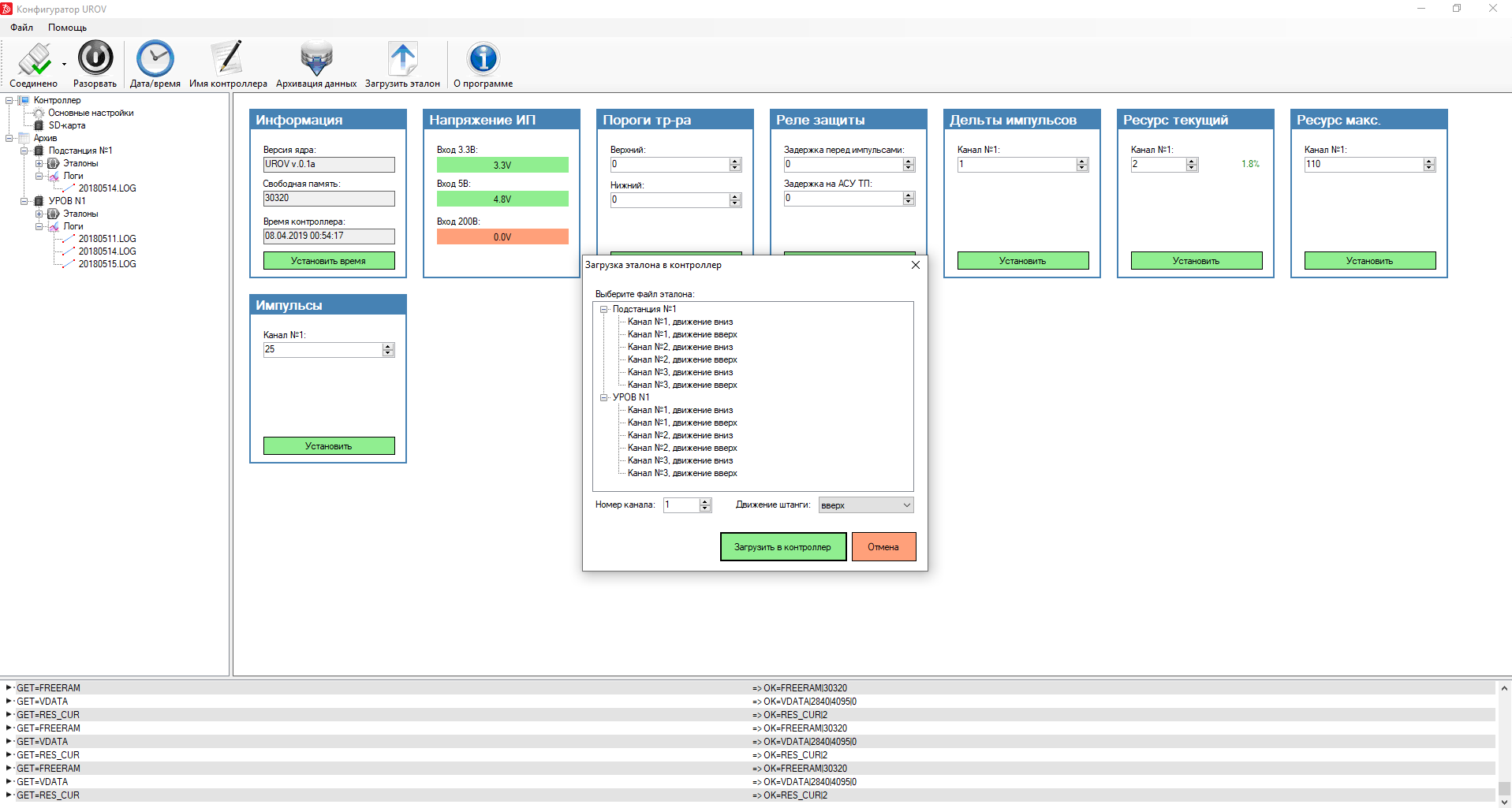
# Архивация данных

Данные любого контроллера можно скачать на локальный компьютер путём нажатия кнопки «Архивация данных» на панели инструментов. В выпавшем окне вам предложат выбрать, что и куда архивировать:



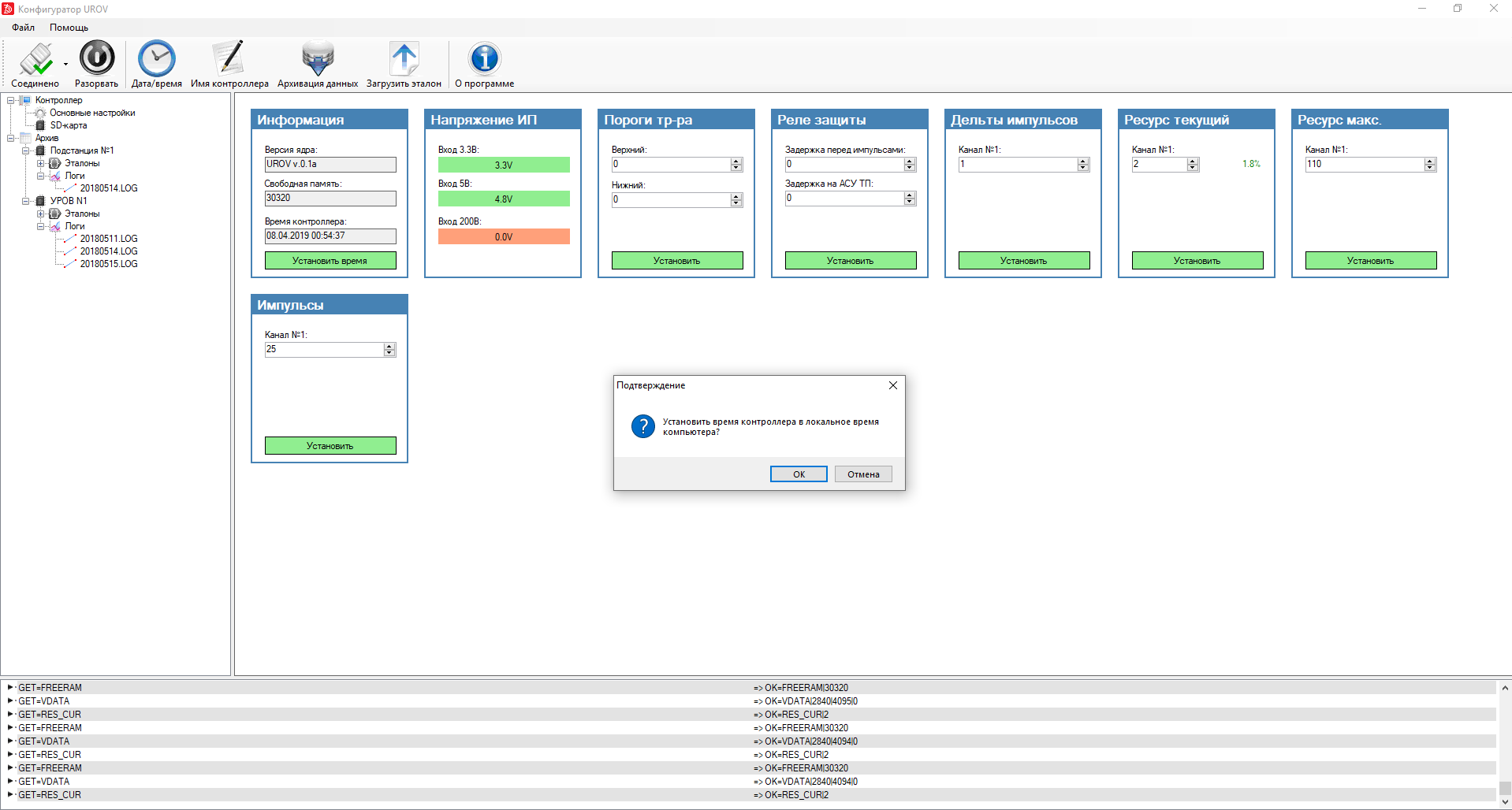
# Загрузка эталонов в контроллер

Имея настроенные графики эталонного срабатывания штанги, их можно загрузить на любой контроллер путём нажатия кнопки «Загрузить эталон» на панели инструментов. В выпавшем окне вам предложат выбрать, какой эталон из ранее сохранённых следует загрузить в контроллер, а также выбрать – какому каналу и какому типу движения штанги (вверх или вниз) будет соответствовать загружаемый файл эталона:



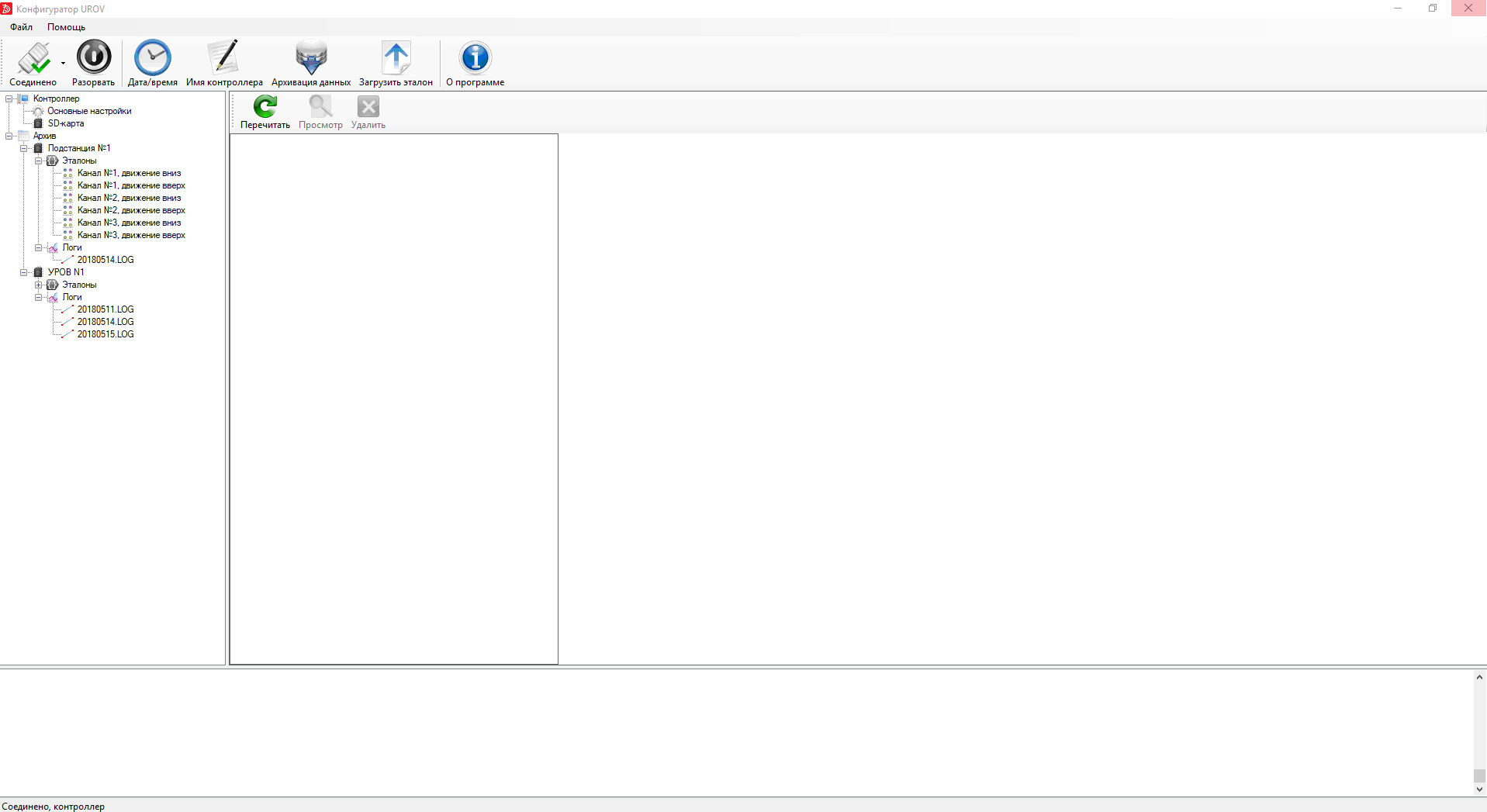
# Установка времени контроллера

Для установки времени контроллера в локальное время компьютера следует нажать кнопку «Дата/Время» на панели инструментов. В выпавшем окне вам предложат подтвердить готовность к выполнению данной операции, после положительного ответа – время контроллера будет установлено на локальное время компьютера:



# Работа с SD-картой

Для просмотра содержимого SD-карты контроллера в дереве свойств следует выбрать пункт «SD-карта», после выбора данного пункта в содержимом главной области экрана будет отображен интерфейс работы с SD-картой контроллера, с помощью которого можно просматривать дерево папок SD-карты контроллера, списки файлов, скачивать файл на просмотр, удалять файл:



# Работа с архивом

Для работы с архивом предназначен пункт «Архив» дерева свойств. Данный пункт содержит список контроллеров, для которых хотя бы однократно была совершена операция импорта данных с контроллера. При помощи данного пункта можно просматривать графики эталонов контроллера, актуальные на момент скачивания данных, а также содержимое лог-файлов, путём выбора соответствующих пунктов меню.