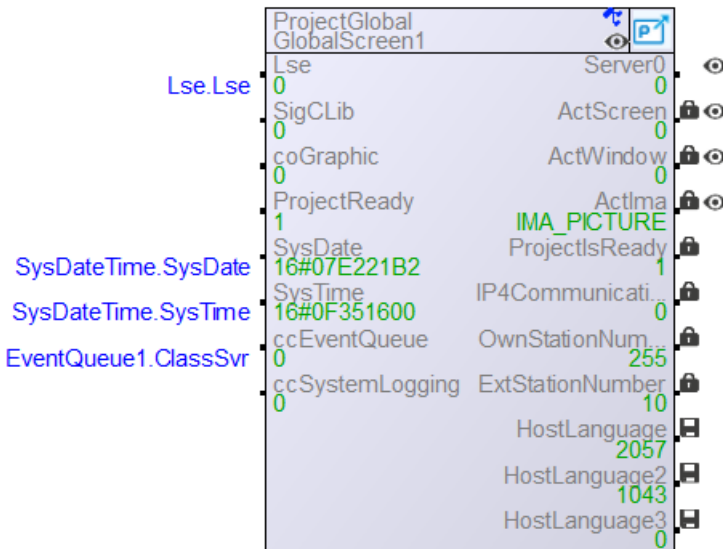


# ProjectGlobal



Diese Klasse behandelt globale Projektinformationen und Einstellungen.

**ACHTUNG: benötigt \_LSE ab der Version 0.114 oder höher!**

## Schnittstellen

### Server

<b>Server0</b>	Geerbt von der Klasse _Global
<b>ActScreen</b>	Zeigt die Nummer des aktiven Screens
<b>ActWindow</b>	Zeigt die Nummer des aktiven Windows
<b>Actlma</b>	Zeigt an, ob ein Screen oder ein Window aktiv ist
<b>ProjectIsReady</b>	Output: 1 = Project is Ready (LSE Ready)
<b>IP4Communication</b>	Command Channel um die IP-Adresse über die Stationsnummer zu bekommen
<b>OwnStationNumber</b>	LSE-Stations Nummer des HMI. Bei Initvalue = -1 wird die Nummer automatisch erkannt

	<p>Automatik Mode: Die IPC.INI wird durchsucht und die Stations-Nummern werden ausgelesen. Wenn mehr als eine interne Station gefunden wird, dann wird die grösste Nummer verwendet.</p> <p>ACHTUNG: Die Stations-Nummer ist erst gültig ab dem Zustand ProjectsReady. Der Automatik Mode unterstützt keine substations (t_ipc.h, #define UC_MULTICPU)</p>
<b>ExtStationNumber</b>	<p>Stationsnummer der Prozess-Station.</p> <p>Siehe auch OwnStationNumber.</p>
<b>HostLanguage</b> <b>HostLanguage2</b> <b>HostLanguage3</b>	<p>System-weite Host Sprache</p> <p>Wird gesetzt nach dem Init und bei jedem Schreiben auf diesen Server.</p> <p>0 ... Disable diese Funktionalität</p> <p>x ... Windows ID der Sprache oder Index in der LSE-Sprachliste (0-basierend)</p> <p>Beispiele für Windows ID:</p> <p>1033 = English (United States)</p> <p>2057 = English (Britain)</p> <p>1031 = German (Standard Germany)</p> <p>3079 = German (Austria)</p> <p>1043 = Dutch (Standard)</p> <p>Achtung: die Sprache muss im LSE-Projekt vorhanden sein!</p>

## Clients

<b>Lse</b>	Geerbt von der Klasse _Global
<b>SigCLib</b>	Objekt-Kanal zur Betriebssystemschnittstelle SigCLib (wird automatisch erstellt)
<b>coGraphic</b>	Objekt-Kanal zur Graphic (wird automatisch erstellt)
<b>ProjectReady</b>	TRUE = Visu ist erfolgreich hochgefahren
<b>SysDate</b>	Verbindung um das aktuelle Datum zu lesen
<b>SysTime</b>	Verbindung um die aktuelle Uhrzeit zu lesen
<b>ccEventQueue</b>	Command-Channel zu einem Objekt der Klasse EventQueue (optional)
<b>ccSystemLogging</b>	Command-Channel zu einem Objekt der Klasse SystemLogging (optional)

## Globale Methoden

<b>IF_WindowStart</b>	<p>Geerbt von der Klasse _Global.</p> <p>Wird aufgerufen beim Öffnen/Schließen von Windows und beim Wechseln von Screens. Wird in dieser Klasse verwendet um aktuelle Screen-Nummer zu bestimmen, und um die Nummer des Startscreens zu bestimmen.</p> <p>IN: whoami ... Picture, Window oder Menu und Nummer  IN: pic ... Pointer auf Picture, Window oder Menu  IN: firsttime ... Ist beim ersten Aufruf auf TRUE gesetzt</p>
<b>IF_WindowRun</b>	<p>Geerbt von der Klasse _Global.</p> <p>Diese Methode wird zyklisch für jedes Picture, Window oder Menu aufgerufen. Wird in dieser Klasse verwendet um das aktuelle Datum und die aktuelle Zeit zu speichern.</p> <p>IN: whoami ... Picture, Window oder Menu und Nummer  IN: pic ... Pointer auf Picture, Window oder Menu  IN: event ... Pointer auf mögliche Events, Tastatur oder Touch-Ereignisse</p>
<b>IF_ProjectReady</b>	<p>Geerbt von der Klasse _Global.</p> <p>Diese Methode wird, nachdem das Projekt geladen ist, aufgerufen. Die Grafik ist bereits initialisiert, es wurde aber noch nichts am Bildschirm ausgegeben. Wird in dieser Klasse verwendet um die Events für das Aus-und Einschalten der Steuerung in das Eventjournal einzutragen, und um die IP-Adresse der Station über die Stationsnummer zu bekommen.</p> <p>IN: state ... TRUE: Projekt wurde erfolgreich geladen  FALSE: Projekt konnte nicht geladen werden</p> <p>OUT: retcode ... TRUE: Applikation soll gestartet werden  FALSE: Applikation soll wieder beendet werden</p>
<b>IF_InputIsSaved</b>	<p>Geerbt von der Klasse _Global.</p> <p>Diese Methode wird aufgerufen, wenn eine Eingabe erfolgreich übernommen wurde. Wird in dieser Klasse verwendet um auf verschiedene Eingaben zu reagieren und Einträge ins Eventjournal zu machen.</p> <p>IN: pi ... Pointer auf die Input-Informationen  IN: pr ... Pointer auf die Variablen-Informationen</p>
<b>IF_Write</b>	<p>Geerbt von der Klasse _Global.</p> <p>Die Methode wird aufgerufen bevor ein neuer Wert ins System geschrieben wird (Eingabe wird abgeschlossen). Der Anwender kann somit verhindern, dass der Wert geschrieben wird. Wird in dieser Klasse verwendet um zu prüfen ob die Wertänderung ins Logbuch eingetragen werden soll.</p> <p>IN: pres ... Pointer auf die Input-Daten  IN: pvar ... Pointer auf die Variablen-Informationen</p> <p>OUT: retcode ... TRUE: Wert darf geschrieben werden  FALSE: Wert darf nicht geschrieben werden</p>

<b>GetStartPicture</b>	<p>Liefert als Rückgabewert die Screen Nummer des Startbildschirms.</p> <p>OUT: uiStartPictureNr ... Nummer des Startbildschirms</p>
<b>GetIpAdressOfStation</b>	<p>Holt die IP Adresse mit Hilfe der Stationsnummer und liefert als Rückgabewert einen Pointer auf einen Text mit der IP Adresse.</p> <p>IN: plpAdress.. Pointer auf einen Text mit der IP Adresse der Station</p> <p>OUT: retcode ... 0: Projekt war noch nicht fertig geladen -1: Keine IP-Adresse 1: Ok</p>