

JCJ Systems

Manual de uso para o Editor Ladder

O editor ladder é uma aplicação que tem o objetivo de criar e reproduzir lógicas com instruções para poderem ser visualizadas. A aplicação permite a edição de lógicas LADDER e copiar o mesmo para código ML. É possível também colar para a aplicação código ML para visualizar em LADDER.

A aplicação pode ser acessada pelo ficheiro “Editor Ladder.exe” como mostra a figura 1.

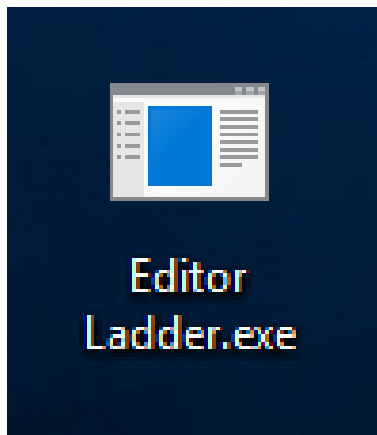


Fig.1 “Editor Ladder.zip”

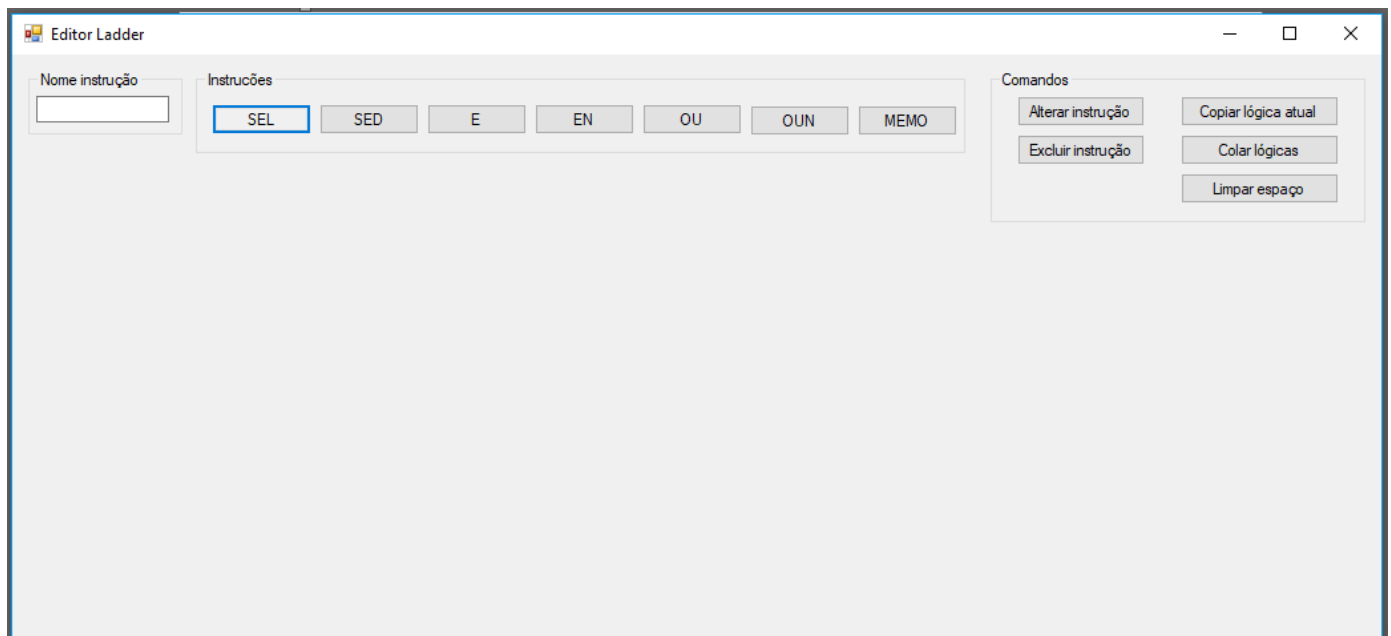


Fig.2 Imagem do editor ladder aberto

Na figura 2 é possível observar a aplicação aberta, na parte superior do programa existem dois menus. Um de instruções e outro para comandos disponíveis. Sempre que uma nova instrução for inserida deve ser dado um nome a ela caso contrário será dado um erro.

O sistema permite as seguintes instruções:

- SEL (SE LIGADO);
- SED (SE DESLIGADO);
- E;
- EN (E não);
- OU;
- OUN (OU não);
- MEMO.

As instruções SEL e SED indicam início de lógica, a instrução E e EN adicionam uma nova instrução em série com a anterior e as instruções OU e OUN adicionam uma nova instrução em paralelo com a anterior e a instrução MEMO indica final de lógica.

Seleciona a instrução SEL ou SED inicia uma nova lógica em baixo de lógicas já existentes no programa como demonstra a figura 3.

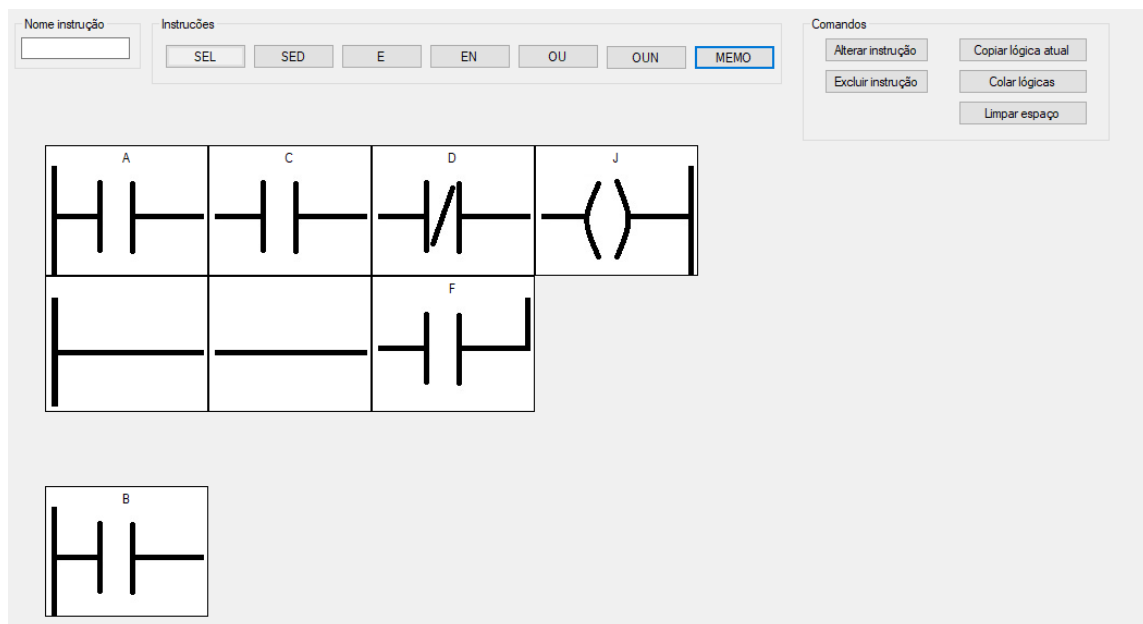


Fig.3 Mais de uma lógica através da inserção de um SEL.

Sempre que uma nova instrução é adicionada é necessário selecionar onde você quer continuar a editar apertando em uma das instruções com o botão esquerdo. A instrução com o fundo azul indica que será a partir dela que uma nova instrução será adicionada como demonstra a figura 4 e figura 5 a não ser que a próxima instrução seja uma SEL ou SED por iniciarem uma nova lógica.

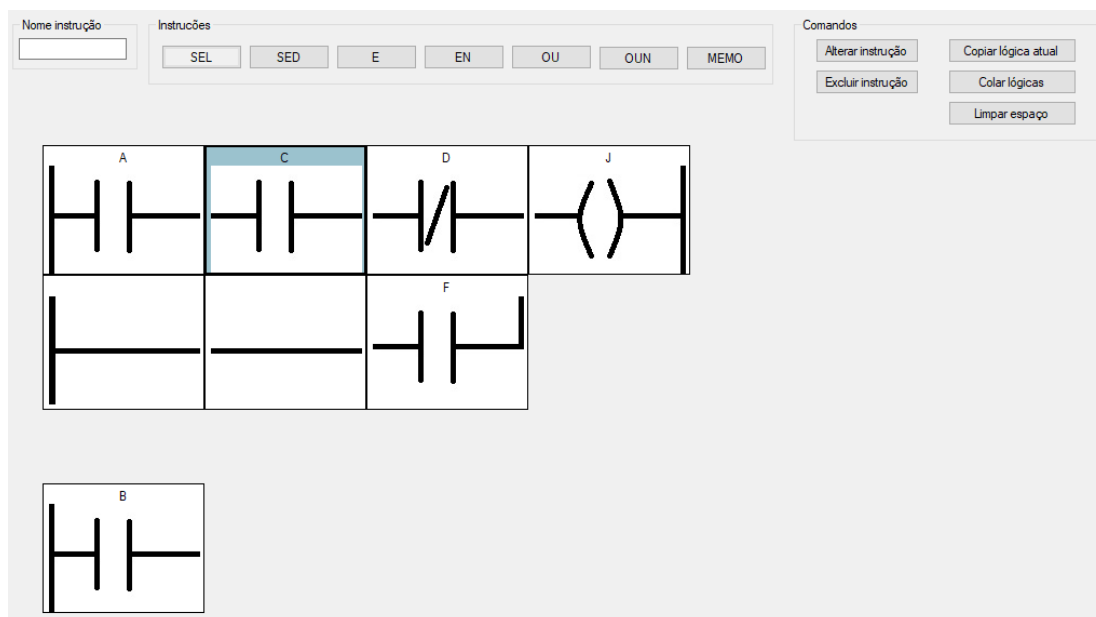


Fig.4 Instrução C selecionada de onde novas instruções serão adicionadas.

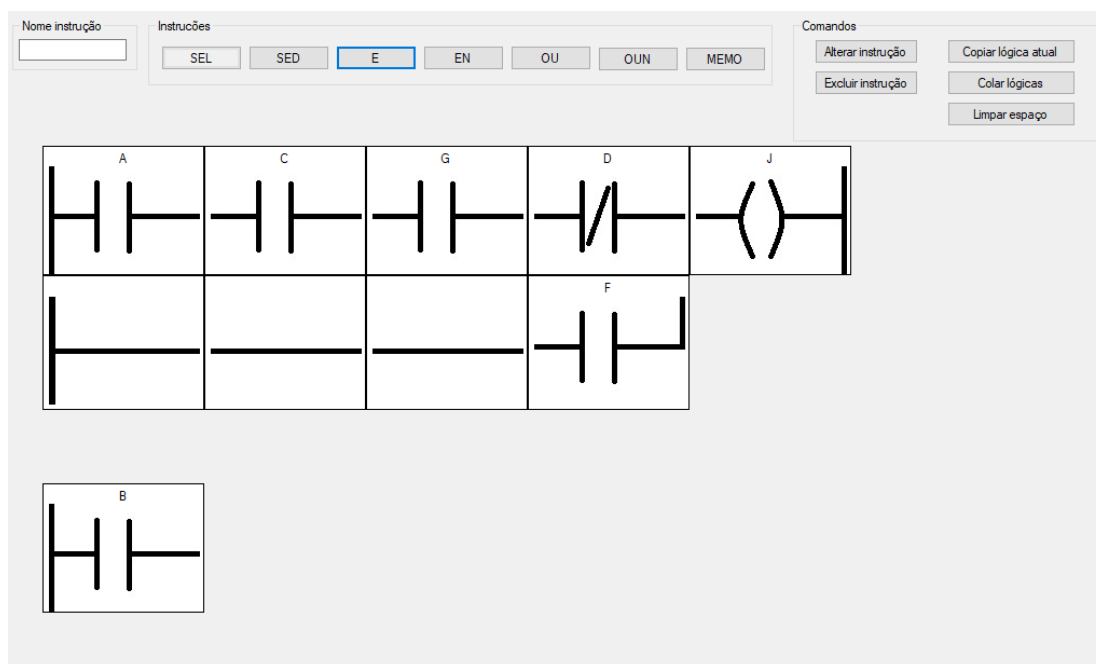


Fig.5 Instrução G foi adicionada depois da instrução que estava selecionada e agora uma nova instrução deve ser selecionada para continuar a edição.

O menu de comandos demonstra diferentes opções que podem ser feitas no programa.

- Alterar instrução;
- Excluir instrução;
- Copiar lógica atual;
- Colar lógicas;
- Limpar espaço.

Alterar instrução: Esta opção permite que a instrução que escolhida seja alterada. A alteração pode se referir ao nome ou ao tipo ou aos dois ao mesmo tempo como mostra a figura 6.

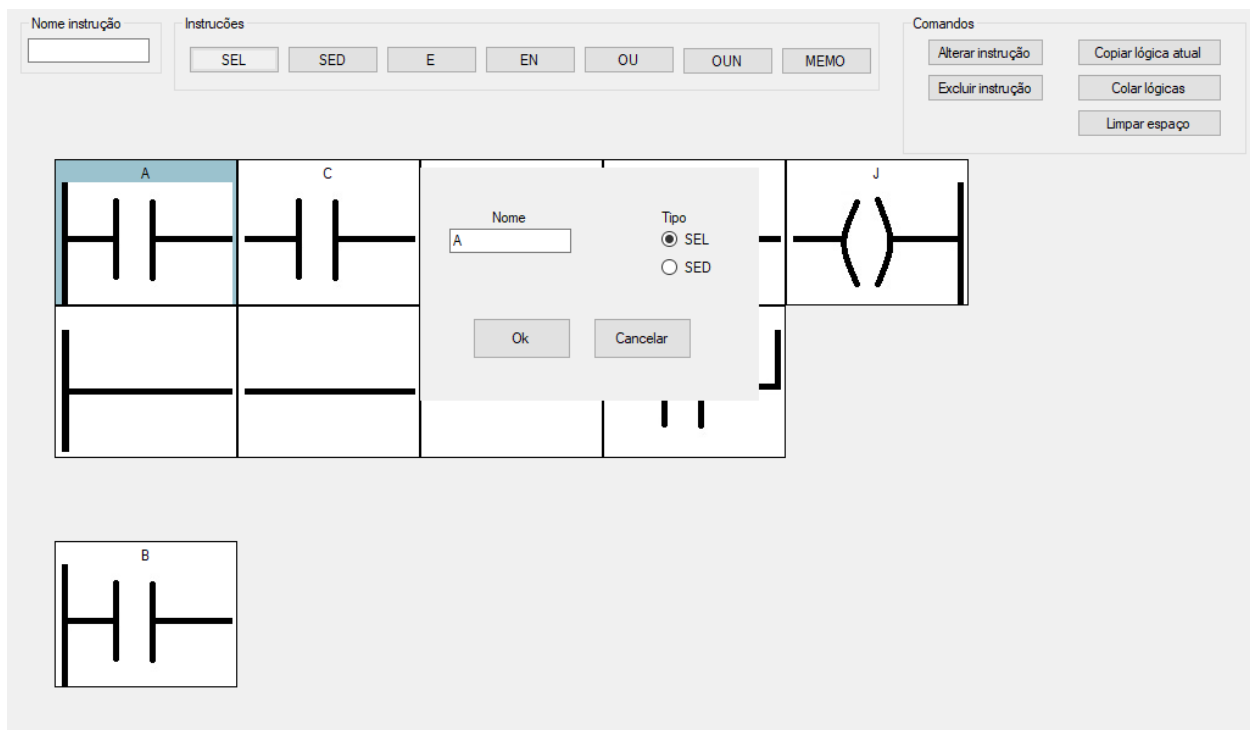


Fig. 6 Menu de alteração da instrução A onde mostra nome e tipo e permite alteração.

Excluir instrução: Esta opção permite que a instrução selecionada no momento seja retirada da lógica como demonstra a figura 7. Caso a instrução a ser excluída seja uma SED ou SEL a próxima instrução na lógica passa a ser a inicial ou se não houver uma próxima instrução ou ela for uma MEMO, a lógica é completamente eliminada.

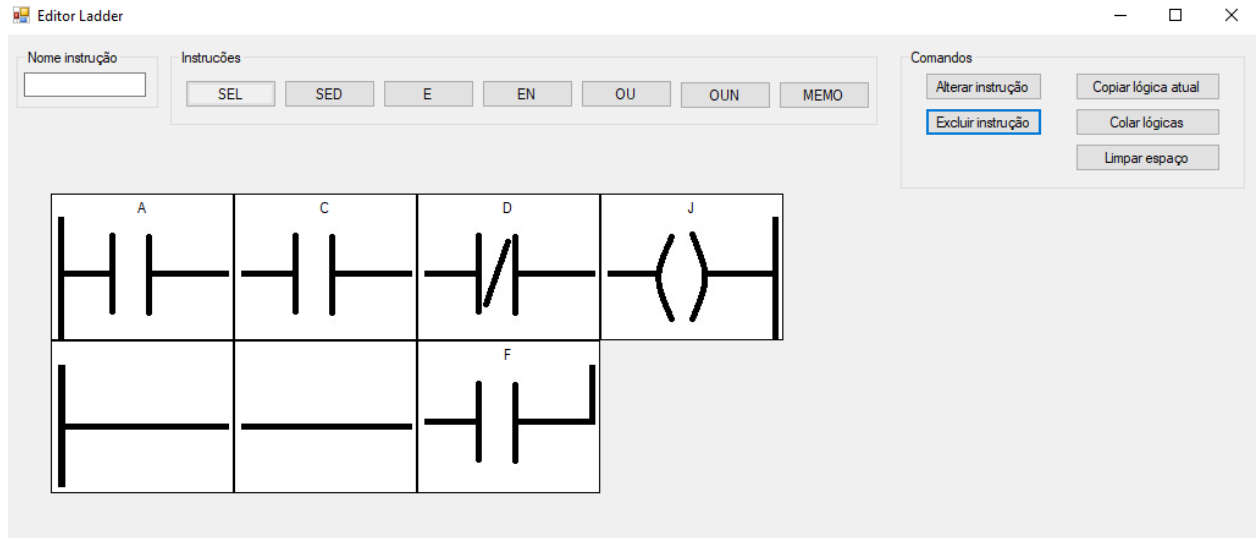


Fig. 7 Instrução G foi removida da lógica.

Copiar lógica atual: Este podendo permite que a lógica atual seja copiada como código ML para a área de transferência para que possa ser colado em um outro editor ou bloco de notas como mostra a figura 8.

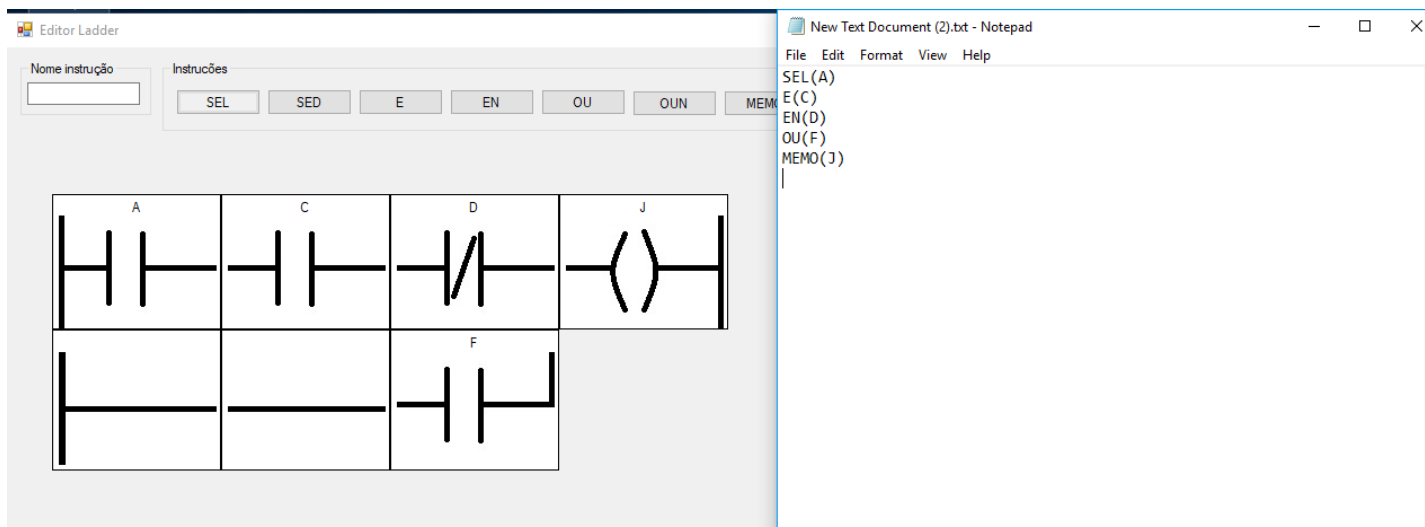


Fig. 8 Lógica em código ML copiado para o bloco de notas.

Colar lógicas: Esta opção permite que código ML que tenha sido copiado para área de transferência seja passado para o programa como código LADDER como mostra a figura 9.

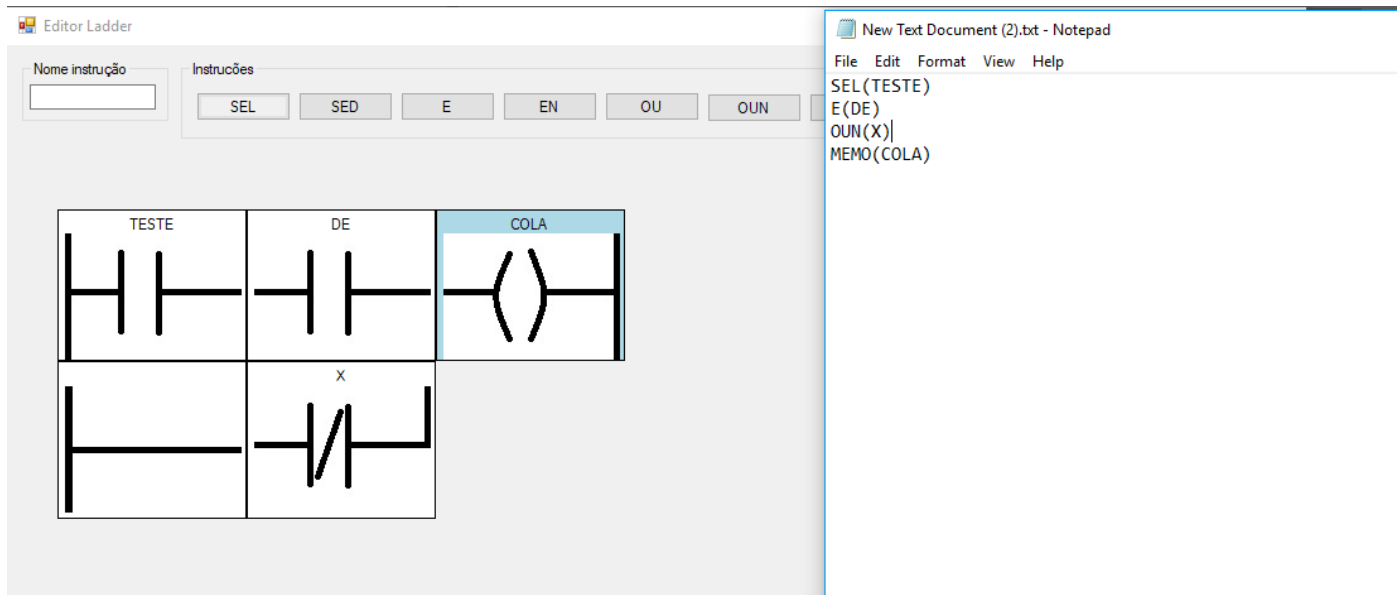


Fig.9 Código copiado da área de transferência.

Limpar espaço: Esta opção faz com que todas as lógicas no programa sejam excluídas e apagadas da memória voltando a um estado inicial.

Concluindo, após a leitura deste manual você será capaz de fazer qualquer tipo de lógica LADDER a partir do programa e transformar em código ML para copiar. Esperamos que você aprecie e use moderadamente. O programa é open source e código fonte pode ser encontrado em <https://github.com/Wolfbarg/editorLadder>.

O programa foi desenvolvido por JCJ Systems formada por Cassiano Ares Lamas, João Victor Fernandes Rodrigues, Júlio Cesar Santos de Macedo.

JCJ SYSTEMS, 2018

Contato: jvfr96@gmail.com