PROYECTO Nº 3

Control de fichajes y rondas.

INDICE

1.- INTRODUCCION. 2

2.- DESCRIPCION DE LOS EQUIPOS UTILIZADOS. 4

3.- TERMINOLOGIA Y RESTRICIONES DEL PROYECTO. 6

4.- PROTOCOLO MODBUS 9

5.- BUS DE COMUNICACIONES. 10

6.- LISTA DE COMANDOS Y SU DESCRIPCION. 11

7.- ESTRUCTURA DE DATOS EN LOS HOLDING REGISTERS. 14

8.- PROGRAMA EN LOS REMOTOS O ESCLAVOS. 17

9.- PROGRAMA EN EL MAESTRO WINKEL 0500. 27

10.- PROGRAMA JAVA LECTOR DE TARJETAS 1.0. 37

11.- PRESENTACIÓN DE LOS EVENTOS EN EXCEL. 52

ANEXO1. CLASES DEL PROGRAMA JAVA 57