

Création de boutons pour VISION+

Création de boutons de navigation inter-plans



Avertissement: Les manipulations décrites ci-dessous permettent de palier à l'impossibilité de créer des boutons de navigations dans VISION+ (v2.03a et <). Ces manipulations requièrent un bon niveau de pratique sur VISION+. Ne vous éloignez pas de cette procédure, car toutes autres modifications pourraient avoir de lourdes conséquences sur le fonctionnement du projet.

Principe :

Dans VISION+ il est possible de créer des zones sensibles accessibles par un clique droit (version 2.03a et <) ou clique gauche (version >) et permettant de naviguer entre le(s) site(s), le(s) bâtiment(s), le(s) niveau(x). Mais cette action ouvre un menu contextuel : donc pas de navigation directe, et il n'est pas possible de créer des liens entre les niveaux ou sous-niveaux. Pour contourner ces défauts vous pouvez dessiner des boutons directement dans CIMPLICITY, ce qui permet l'appel des différentes vues souhaitées.

Avantages :

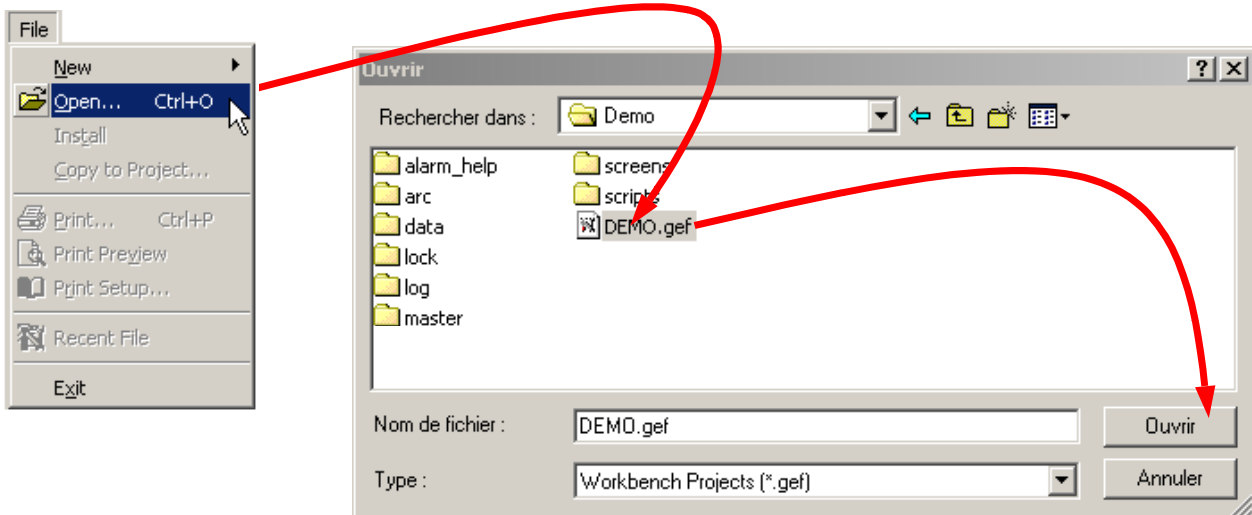
- Pas de limitation dans le nombre de boutons , leur formes, leur couleurs .
- Possibilité de Copier/Coller les boutons.


Inconvénients :

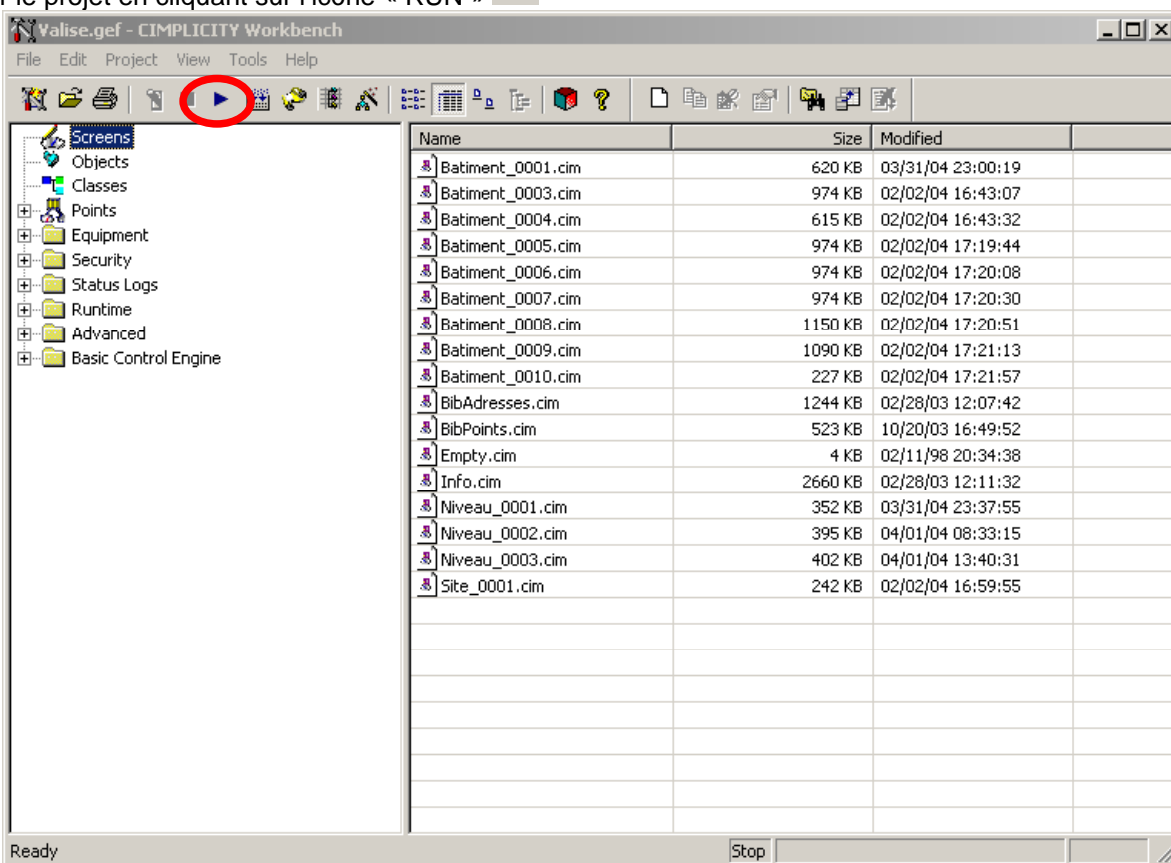
- Environnement CIMPLICITY en Anglais
- Pas de gestion dans VISION+ de cette fonction : l'arborescence géographique n'est pas rafraîchie lors de la navigation par boutons.

1) Editer le projet dans le Workbench

- Lancer l'application Workbench dans le menu Démarrer/Programmes\CIMPLICITY/HMI/
- Ouvrir votre projet sur C:\Program Files\Chubb\VISION.COM+\CIM\Projet.gef



Lancer le projet en cliquant sur l'icône « RUN » 



Sélectionner dans l'arborescence les synoptiques « Screens »

Et double-cliquer sur chacun des sites, des bâtiments et des niveaux en notant la correspondance par rapport aux noms réels des plans.

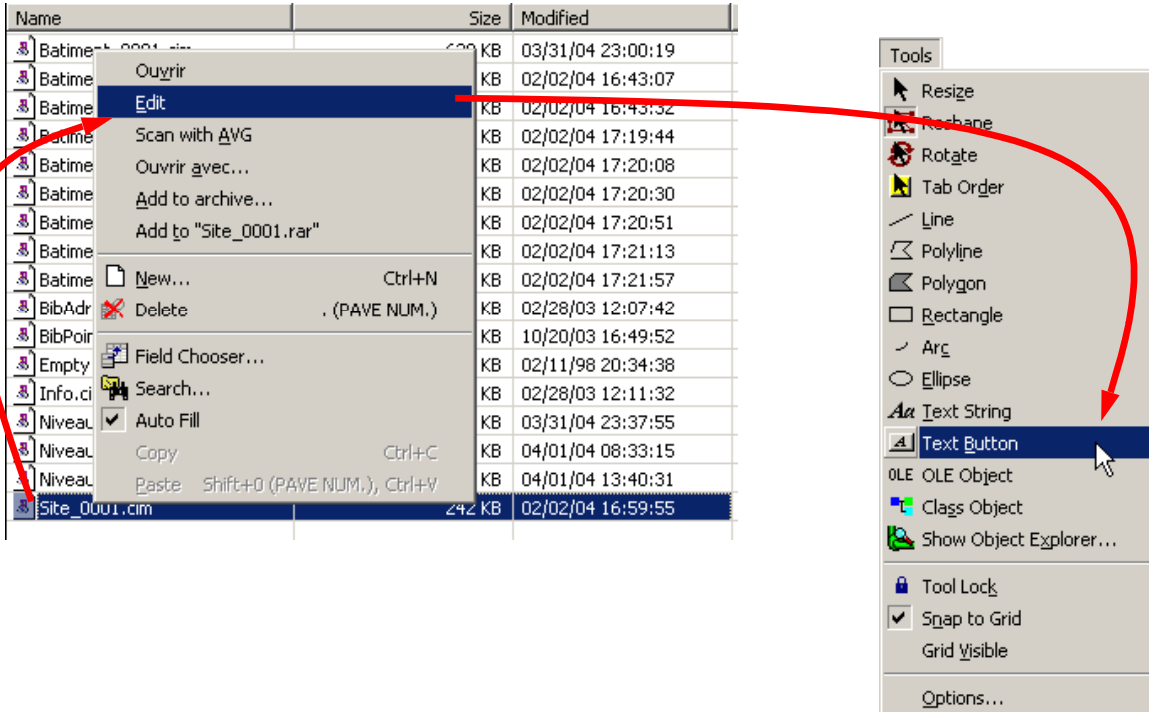
Ex : Batiment_0001 = Bâtiment Fontaine

Niveau_0001 = Niveau Rdc du bâtiment Fontaine

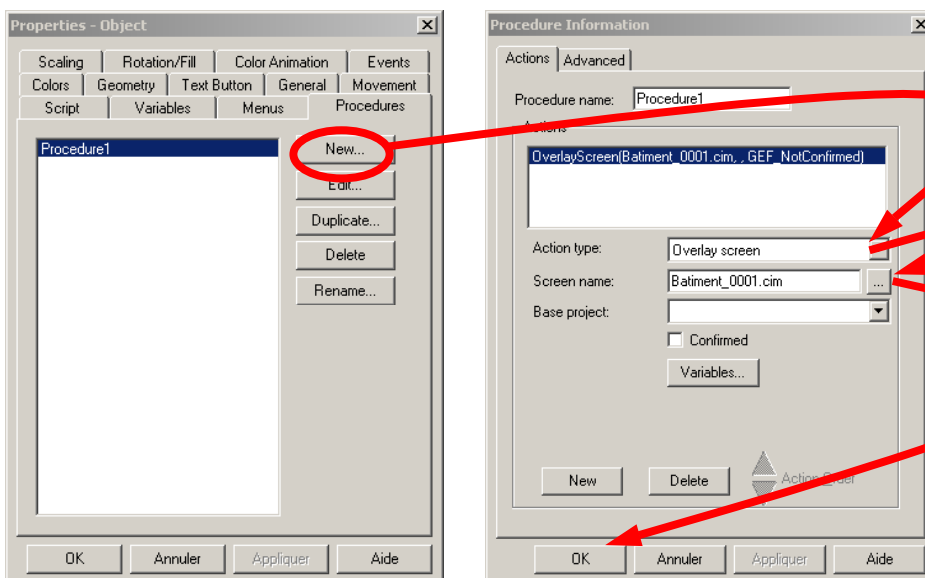
Ignorer les synoptiques : BibAdresses, BibPoints, Empty et Info

2) Créer les boutons

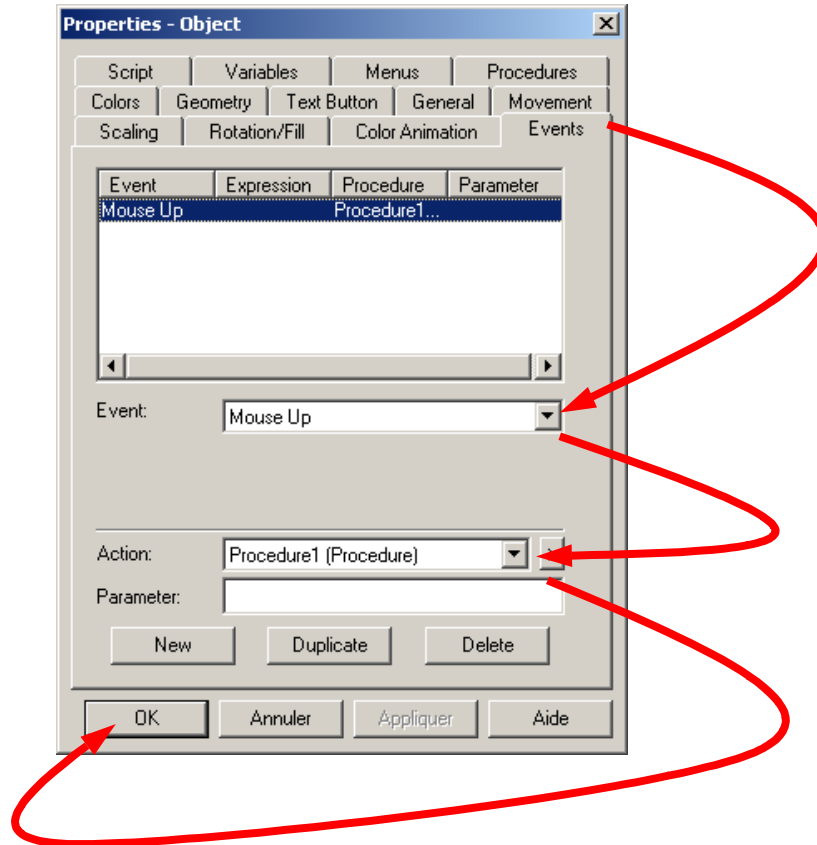
- Editer le synoptique sur lequel vous voulez implanter des boutons : Cliquez droit sur le nom du synoptique/Edit
- Dans le menu « Tools » sélectionner « Text bouton »
- Et dessiner le bouton.



- Éditer ces propriétés par un double-clic sur le bouton.
- Créer une nouvelle procédure.
- Sélectionner « Overlay screen » dans le type d'action.
- Puis sélectionner le synoptique vers lequel pointe le bouton.
- Valider la procédure.



- Dans l'onglet « Events » ajouter un nouvel événement sur « Mouse Up »
- Lier cet événement à la procédure précédemment créée.



- Tester le bouton en ouvrant le synoptique directement depuis le WorkBench : Double-clique sur le nom du synoptique.
- Dupliquer le bouton (copier/coller) et modifier ensuite le nom du synoptique à appeler dans ces propriétés.