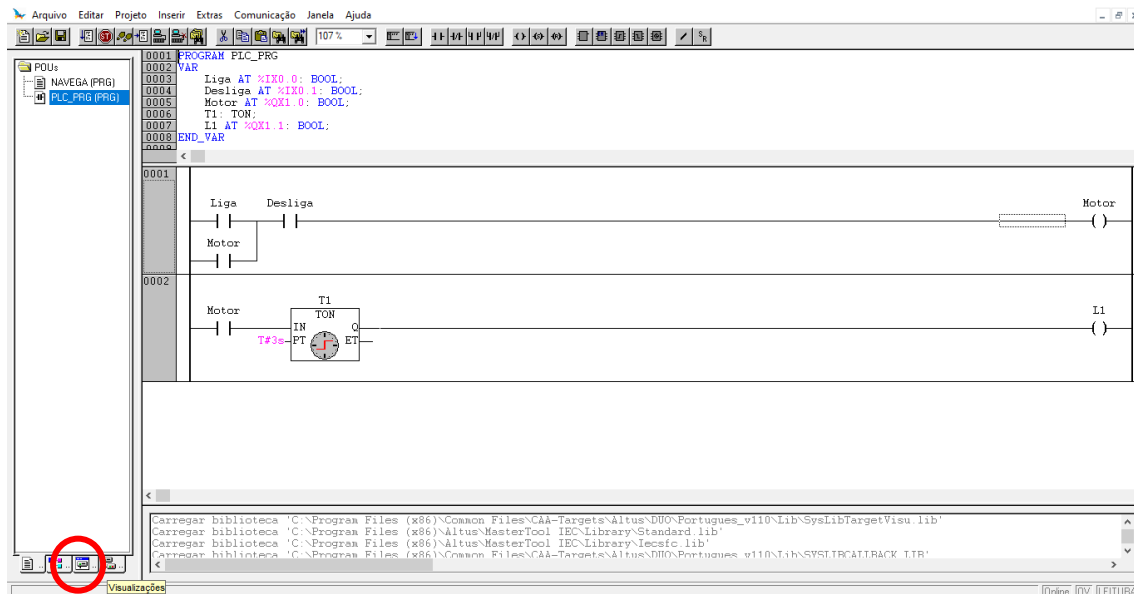
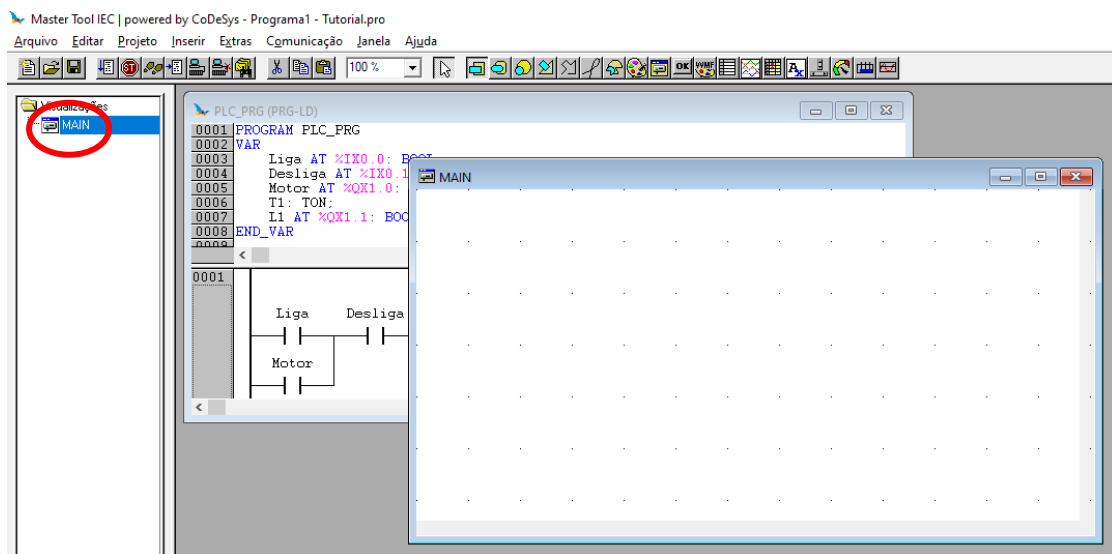


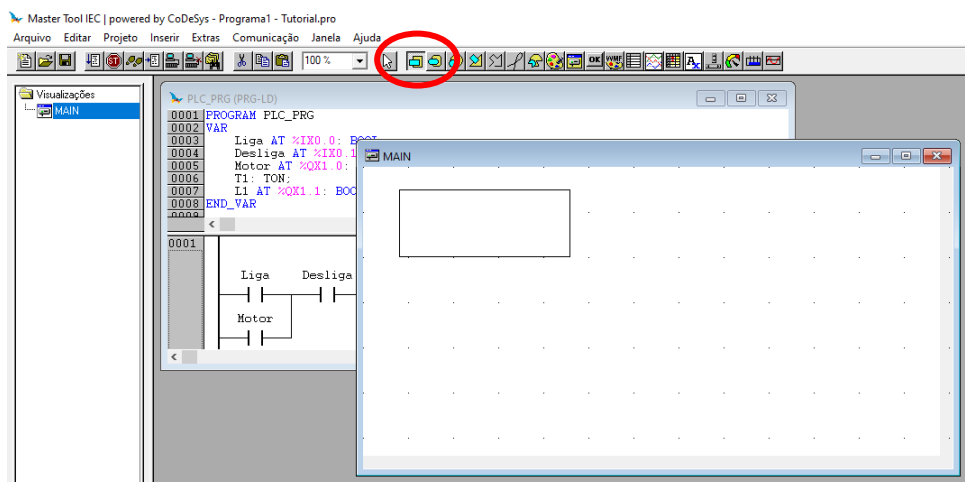
Após elaboração de um programa básico com entradas e saídas digitais, selecione a aba Visualização, no canto inferior esquerdo.



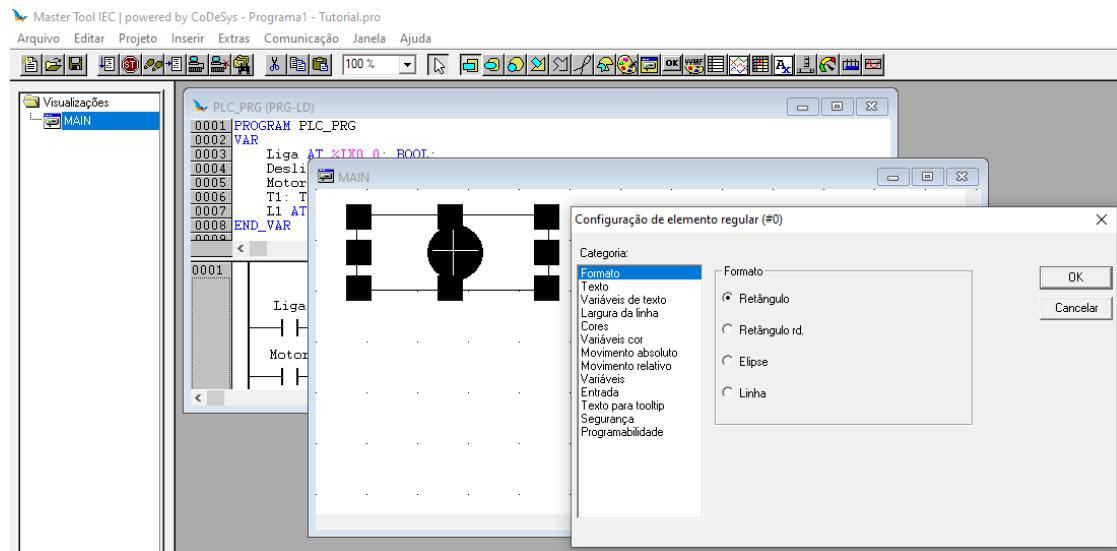
Dê um clique duplo em Main e uma nova janela será aberta (esta janela corresponde a tela do IHM).



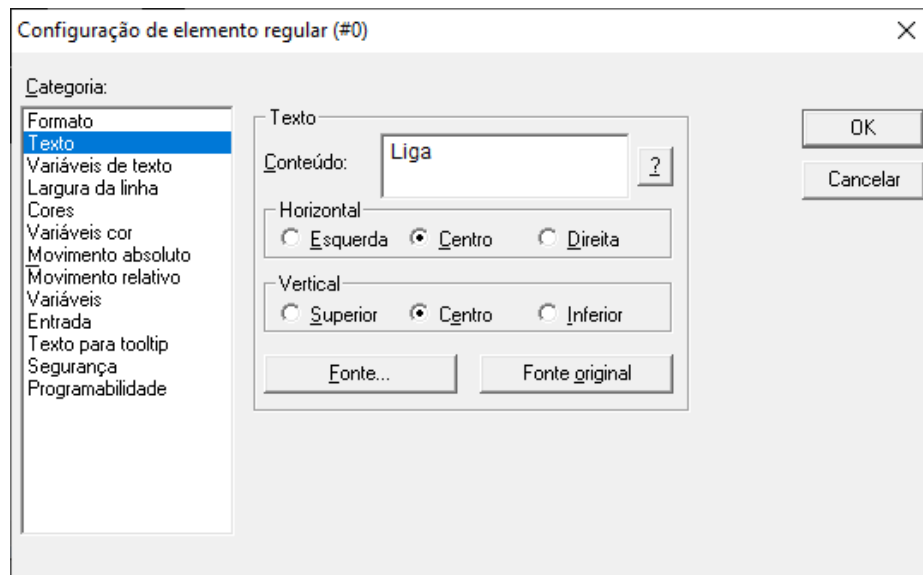
Para simular um botão selecione a ferramenta retângulo e ajuste o tamanho do botão na tela.



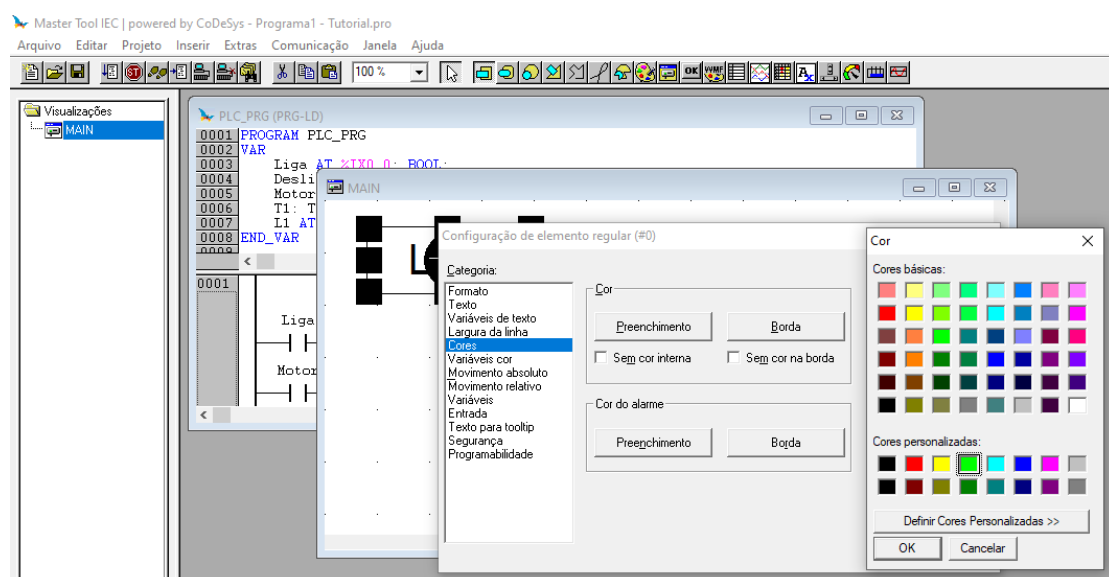
Dê um clique duplo sobre o botão e altere as configurações conforme sequência.



Na opção Texto, na caixa Conteúdo identifique o botão.



Em Cores > Cor do alarme > Selecione uma cor a apresentada quando o botão for pressionado.



Em Variáveis > Trocar cor > Pressione F2 e selecione a Tag do botão desejado ou edite PLC\_PRG.XXX (XXX corresponde a Tag do botão desejado).

Configuração de elemento regular (#0)

Categoria:

- Formato
- Texto
- Variáveis de texto
- Largura da linha
- Cores
- Variáveis cor
- Movimento absoluto
- Movimento relativo
- Variáveis**
- Entrada
- Texto para tooltip
- Segurança
- Programabilidade

Variáveis

Invisível:

Desabilitar entrada:

Trocar cor:

Texto:

Conversão-Base:

Conversão-Fator:

Tooltip:

Saída:

OK

Cancelar

Em Entrada, se o botão for sem retenção, selecione a opção Pulsar variável > Pressione F2 e selecione a Tag do botão desejado ou edite PLC\_PRG.XXX (XXX corresponde a Tag do botão desejado).

Configuração de elemento regular (#0)

Categoria:

- Formato
- Texto
- Variáveis de texto
- Largura da linha
- Cores
- Variáveis cor
- Movimento absoluto
- Movimento relativo
- Variáveis
- Entrada**
- Texto para tooltip
- Segurança
- Programabilidade

Entrada

☐ Alternar variável

☒ Pulsar variável

☐ Pulsar FALSE

☐ Zoom na vis.:

☐ Executar programa:  ...

☐ Entrada de texto da variável 'Textdisplay'

Texto  Min:

☐ Escondido Max:

Título diálogo

OK

Cancelar

No menu principal, em Comunicação, faça o Login (no modo simulação ou carregando o programa na maleta didática). Após iniciar a execução do programa, com o cursor do mouse sobre a área do retângulo do botão, dê um clique com o botão esquerdo do mouse e confira se a cor do botão será alterada conforme programação e, também, a sinalização do estado da instrução no programa.

