



COPADATA
do it your way

zenon manuel

Attributions

v.7.10





©2013 Ing. Punzenberger COPA-DATA GmbH

Tous droits réservés.

La distribution et/ou reproduction de ce document ou partie de ce document, sous n'importe quelle forme, n'est autorisée qu'avec la permission écrite de la société COPA-DATA. Les données techniques incluses ne sont fournies qu'à titre d'information et ne présentent aucun caractère légal. Document sujet aux changements, techniques ou autres.

Contenu

1. Bienvenue dans l'aide de COPA-DATA	4
2. Attributions.....	4
3. Configuration dans l'Éditeur.....	6
4. Barre d'outils et menu contextuel de la vue de détail Attribution.....	7
5. Variable de déclenchement et type de déclenchement	8

1. Bienvenue dans l'aide de COPA-DATA

AIDE GÉNÉRALE

Si vous ne trouvez pas certaines informations dans ce chapitre de l'aide, ou si vous souhaitez nous suggérer d'intégrer un complément d'informations, veuillez nous contacter par e-mail : documentation@copadata.com (<mailto:documentation@copadata.com>).

ASSISTANCE PROJET

Pour toute question pratique concernant votre projet, veuillez contacter l'équipe d'assistance par e-mail: support@copadata.com (<mailto:support@copadata.com>).

LICENCES ET MODULES

Si vous vous rendez compte que vous avez besoin de licences ou de modules supplémentaires, veuillez contacter l'équipe commerciale par e-mail : E-mail sales@copadata.com (<mailto:sales@copadata.com>).

2. Attributions

Les attributions permettent d'affecter la valeur actuelle d'une variable à une deuxième variable, dans le driver ou hors de celui-ci.

Dans



Informations concernant la licence

Composante de la licence standard de l'Éditeur et du Runtime.

zenon, il est possible d'écrire les valeurs provenant du contrôleur directement dans une base de données SQL, ou d'écrire les modifications de valeurs d'un driver à un autre lorsqu'elles se produisent. Vous pouvez aussi faire des attributions entre projets.

Attention : les attributions entre projets ne sont exécutées que lorsque tous les projets ont été chargés.

TRANSFERT

Une attribution transfère la valeur, l'état et l'horodatage de la variable source à la variable cible.

Remarque : actuellement, les informations d'état et d'horodatage peuvent uniquement être traitées par les drivers suivants :

- ▶ Driver interne
- ▶ driver SQL
- ▶ driver AK (SICAM 230)

Les états Temps réel externe (T EXTERN), Temps réel interne (T INTERN) et Annonce heure d'été/heure standard (T CHG A) ne sont pas transférés. Ils sont définis par l'horodatage.

La résolution du signal doit, en conséquence, posséder les mêmes limites pour les deux variables (comportement de dépassement).

Le transfert de la valeur intervient en cas de modification d'une valeur : chaque fois que la valeur de la variable source change, la valeur de la variable cible change aussi. S'il est nécessaire de modifier la valeur de la variable cible indépendamment de celle de la variable source, la variable cible possédera dans ce cas une valeur différente aussi longtemps que la variable source ne sera pas modifiée.



Info

*Les attributions aux **variables internes** sont en outre exécutées uniquement sur le serveur.*

MENU CONTEXTUEL GESTIONNAIRE DE PROJET

Élément de menu	Action
Nouvelle attribution	Insère une nouvelle attribution dans la liste.
Exporter XML tous ...	Exporte toutes les entrées sous forme de fichier XML.
Importer XML ...	Importe des fichiers XML.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

3. Configuration dans l'Éditeur

Pour définir les attributions :

1. Sélectionnez le sous-nœud **Attributions** dans le nœud **Variables** du **Gestionnaire de projet**.
2. Les attributions existantes sont affichées dans la vue de détail.
3. Sélectionnez l'action souhaitée dans le menu contextuel ou la barre d'outils, par exemple **Nouvelle attribution**.
4. La nouvelle attribution est affichée et peut être modifiée dans la fenêtre des propriétés.

Une attribution nécessite, de manière implicite :

- ▶ Un nom unique
- ▶ Une variable source
- ▶ Une variable cible

Lors de la sélection de la propriété Variable source ou Variable de destination, la liste de variables correspondantes est affichée ; sélectionnez la variable souhaitée. Vous pouvez sélectionner n'importe quelle variable (exceptée une variable String (Chaîne)) de n'importe quel driver en tant que variable source. La variable de destination doit être accessible en lecture et en écriture.

Chaque modification de valeur de la variable source est immédiatement transmise à la variable cible de l'attribution.

Le menu contextuel disponible dans l'affichage détaillé du gestionnaire de projet vous permet de faire du copier, couper, coller, supprimer sur les attributions existantes.

4. Barre d'outils et menu contextuel de la vue de détail Attribution



LE MENU CONTEXTUEL

Élément de menu	Action
Nouvelle attribution	Insère une nouvelle attribution dans la liste.
Couper	Copie les entrées sélectionnées vers le presse-papiers et les supprime de la liste.
Copier	Copie les entrées sélectionnées vers le presse-papiers.
Coller	Insère le contenu du presse-papier. Si une entrée portant le même nom existe déjà, le contenu est collé sous le nom Copie de...
Supprimer	Supprime les entrées sélectionnées.
Editer cellule sélectionnée	Ouvre la cellule sélectionnée pour la modification. Le symbole représentant des jumelles dans l'en-tête indique la cellule sélectionnée dans une ligne affichée en surbrillance.
Propriétés	Ouvre la fenêtre Propriétés pour l'entrée sélectionnée.
Exporter XML (sélection)	Exporte les entrées sélectionnées sous forme de fichier XML.
Importer XML	Importe des fichiers XML.
Remove filter (Supprimer filtre)	Supprime tous les paramètres de filtre
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

5. Variable de déclenchement et type de déclenchement

Pour les attributions, une variable de déclenchement et un type de déclenchement peuvent être définis. Ceci permet de définir des attributions événementielles. Les valeurs ne sont pas attribuées automatiquement, mais uniquement lorsque la valeur de la variable de déclenchement change.

Les configurations possibles sont les suivantes :

Variable de déclenchement	Type de déclenchement	Résultat
non défini		Chaque modification de la variable source provoque l'attribution de la variable source à la variable de destination.
Définie	Front	L'attribution n'est exécutée que si la variable de déclenchement passe de 0 à 1. Seul le front montant de la variable booléenne déclenche l'attribution. L'attribution n'est plus déclenchée automatiquement si la valeur de la variable source change.
Définie	Niveau	Tant que la valeur de la variable de déclenchement est égale à 1, l'attribution est exécutée. Chaque fois que la valeur de la variable source change, l'attribution est exécutée et la valeur est écrite dans la variable source. L'attribution reste active jusqu'à ce que la variable de déclenchement reprenne la valeur 0.