



COPADATA
do it your way

zenon manual

Clavier

v.7.11





©2014 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 <CD_COMPANYNAME<. 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. Clavier.....	4
3. Créer un synoptique de type Clavier	6
4. Clavier du module Recipe Group Manager.....	9
5. Clavier automatique	9

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. Clavier

Les claviers dans zenon sont utilisés en tant que claviers virtuels autorisant la saisie sur des équipements sans clavier physique dans le Runtime. Les claviers sont définis à l'aide d'un synoptique de type `Clavier`. zenon fournit des claviers générés automatiquement, qui peuvent être développés par l'utilisateur.



Informations concernant la licence

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

CLAVIER AUTOMATIQUE

Les claviers automatiques (à la page 9) sont générés par le système, par exemple pour la saisie de valeurs prescrites, et sont chargés automatiquement. Ils ne peuvent pas être modifiés par l'utilisateur. Les claviers configurés par l'utilisateur peuvent être librement définis.

Chaque élément dynamique et chaque valeur dans le module Recipe Group Manager comporte son propre clavier automatique.

BARRE DES TACHES DANS LE RUNTIME

Si un clavier est chargé dans le Runtime, il reste ouvert, même lorsque le Runtime est réduit. Dans la barre des tâches du système d'exploitation, une liste déroulante est affichée pour le clavier.



Attention

*Dans certaines circonstances, des synoptiques de type **Clavier** personnalisés peuvent ne pas fonctionner correctement dans le navigateur Mozilla Firefox.*

***Cause** : Mozilla Firefox charge de nouvelles fenêtres en arrière-plan, mais ne bascule pas vers celles-ci. Or, les synoptiques de type clavier personnalisés sont fermés lorsqu'ils n'ont plus le focus.*

***Solution** : utilisez un autre navigateur, tel que Microsoft Internet Explorer, Apple Safari ou Google Chrome.*

Les claviers automatiques ne sont pas affectés !

UTILISATION SIMULTANÉE DE CLAVIERS PHYSIQUES ET DE CLAVIERS VIRTUELS

Les claviers virtuels se comportent comme des claviers physiques dans le système d'exploitation. Si des claviers virtuels sont utilisés conjointement à des claviers physiques, ils s'affectent réciproquement. La configuration des claviers physiques - par exemple, l'utilisation de la touche Maj - affecte les claviers virtuels, et inversement.

EXEMPLES :

- ▶ Si la touche Verr. Maj. est actionnée sur le clavier physique, cela s'applique également au clavier virtuel. Dans ce cas, il est impossible de saisir des chiffres via le clavier automatique.
- ▶ Si vous appuyez sur la touche `Verr Num` du clavier physique pour désactiver le pavé numérique, le pavé numérique du clavier est également désactivé.

3. Créer un synoptique de type Clavier

Pour créer un synoptique de type Clavier :

1. Sélectionnez la commande Nouveau synoptique dans le menu contextuel du gestionnaire de projet, sur les écrans d'affichage des nœuds.
2. Choisissez le synoptique de type Clavier dans la liste déroulante de la vue de détail du nouveau synoptique.
3. Dans les propriétés du groupe, choisissez `Général` en tant que `Nom clavier prédéfini`, ou spécifiez un nom encore non attribué :

Attention : les synoptiques de type Clavier possédant des noms réservés sont prioritaires sur les synoptiques possédant des noms définis par l'utilisateur.

4. Ajoutez les éléments de clavier souhaités provenant des éléments de contrôle du menu.
5. **Conseil :** Si un synoptique de type clavier est invoqué sur l'ensemble de l'écran plutôt que `Dialogue modal`, certains menus peuvent être masqués. Dans ce cas, prévoyez une fonction `Fermer le cadre` permettant de fermer le cadre de clavier ouvert.

 **Attention**

Utilisez uniquement l'élément de contrôle Spécification de valeur prescrite pour les claviers créés aux fins de la saisie de valeurs prescrites (SETVALUEKBD, SETSTRINGKBD). Le clavier est automatiquement connecté à la variable de l'élément dynamique devant récupérer la valeur prescrite. Lors de l'utilisation d'un clavier normal, des résultats imprévus peuvent se produire.

Il est impératif que les claviers utilisés pour la définition de valeurs prescrites disposent de l'élément de contrôle Spécification de valeur prescrite. Dans le cas contraire, il sera impossible de saisir des valeurs ou de transmettre des valeurs prescrites.

INTITULÉS DE TOUCHES

Les intitulés du clavier peuvent être soit librement définis, soit définis par le système d'exploitation. Pour cela, activez ou désactivez les propriétés Texte automatique du synoptique dans le nœud Général. Dans ce cas, les dispositions suivantes s'appliquent :

1. Active :

- Dans Editor, les caractères, les nombres et les touches fléchées ne peuvent plus être modifiés. Il reste possible de définir un intitulé pour les touches de fonction, telles que Maj ou Tabulation.
- La gestion de l'intitulé des touches est assurée par les paramètres du système d'exploitation dans le Runtime.

2. Inactive :

- Les intitulés des touches peuvent être adaptés dans Editor.
- Dans le Runtime, l'intitulé alternatif est affiché.

3. L'intitulé du pavé numérique du clavier n'est pas défini automatiquement et peut être adapté à tout instant dans le Runtime, indépendamment de la configuration de la propriété Texte automatique.

NOMS RÉSERVÉS

Pour les synoptiques de type clavier, les noms suivants ont été réservés :

Nom	Description
DIALOGKBD	<p>Si un synoptique existe avec ce nom, il sera ouvert automatiquement en Runtime chaque fois qu'une boîte de dialogue est ouverte, par exemple, pour saisir le nom d'une recette dans le module RGM.</p> <p>Attention : DIALOGKBD ne doit pas être utilisé avec l'élément de contrôle <i>Saisie valeur</i>, et n'est pas compatible avec celui-ci. L'utilisation de cette combinaison peut provoquer des erreurs dans le Runtime.</p>
SETBOOLKBD	Si un synoptique possédant ce nom existe, il sera utilisé dans le Runtime à chaque fois que la saisie de variables binaires est requise.
SETSTRINGKBD	Si un synoptique possédant ce nom existe, il sera utilisé dans le Runtime à la place de la boîte de dialogue standard pour les variables de chaîne.
SETVALUEKBD	<p>Si un synoptique possédant ce nom existe, il sera utilisé dans le Runtime à la place de la boîte de dialogue standard pour les variables numériques. L'élément de contrôle <i>Saisie valeur</i> doit être inséré dans le clavier.</p> <p>Attention :</p> <p>Lorsque la touche <i>Verr. maj.</i> est activée, vous ne pouvez rien saisir à l'aide d'un clavier de type SETVALUEKBD, car des caractères spéciaux seraient saisis à la place des chiffres correspondants. Exception: sur les claviers français, la touche <i>Maj</i> ou la touche <i>Verr. maj.</i> doivent être utilisées pour la saisie de chiffres.</p>

Les synoptiques de type clavier possédant des noms réservés sont prioritaires sur les autres synoptiques de type clavier, et notamment le synoptique Clavier automatique (à la page 9) destiné aux écrans tactiles.

Attention

Si, dans le projet :

- ▶ un synoptique de type Clavier avec le nom DIALOGKBD est disponible
- ▶ Avec un synoptique de type Connexion
- ▶ Et la propriété Clavier automatique est active dans le groupe Clavier

Les synoptiques ne doivent pas être conçus autour du même cadre.

Dans ce cas, le synoptique DIALOGKBD sera automatiquement utilisé.

4. Clavier du module Recipe Group Manager

Sous *Éléments de contrôle* -> *Spécifiques au module RGM*, vous trouverez les éléments suivants, qui sont disponibles pour la fonction Clavier du module Recipe Group Manager :

Élément	Description
Envoyer la valeur	La valeur prescrite est transmise à la variable et le clavier est fermé.
Enregistrer la recette	La recette concernée est enregistrée et le clavier est fermé.
Envoyer valeur et enregistrer recette	La valeur prescrite est transmise à la variable, la recette est enregistrée et le clavier est fermé.
Valeur affichée comme Texte 1 en Valeur affichée comme Texte 32	<p>Les claviers peuvent être liés à des limites provenant des matrices de réaction. Pour cela, la variable correspondante</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ doit être liée à la une matrice de réaction de type Numérique ou une matrice de réaction de type Chaîne et ▶ les états <code>égale</code> doivent être inclus <p>Dans le Runtime, les touches utilisées sont représentées.</p> <p>Cliquez sur la touche pour écrire la valeur liée en tant que recommandation de limite dans la fenêtre de saisie.</p>

5. Clavier automatique

Les claviers automatiques sont créés par le système et sont automatiquement affichés dans le Runtime durant la saisie. Ils ne peuvent pas être modifiés par l'utilisateur. Si un clavier portant le nom réservé `DIALOGKBD` existe, il est affiché à la place du clavier automatique.

 **Attention**

Aucun clavier automatique n'est disponible pour les éléments de contrôle du profil.

Solution : Créez votre propre clavier et activez-le à l'aide d'un bouton. Il est également possible de saisir un nom de profil à l'aide du clavier personnalisé, que vous avez activé manuellement.

POSITION DÉFINIE

Pour le clavier automatique, vous pouvez définir un élément `Position favorite` et un élément `Position alternative` complémentaire. La configuration des paramètres de ces éléments intervient dans les propriétés du projet, dans la section `Clavier`.

S'il n'y a pas assez de place pour le clavier à la position préférée, il sera affiché à la position alternative. S'il n'y a pas assez de place non plus à cette position, alors la position est définie par le système. Vous définissez la position à l'aide de quatre valeurs.

Propriété	Description
<code>Horizontal</code>	Gauche (par défaut) positionne le bord gauche du clavier par rapport au coin supérieur gauche ou inférieur gauche de l'élément. Droite positionne le bord droit du clavier par rapport au coin supérieur droit ou inférieur droit de l'élément.
<code>Mouvement horizontal [pixel]</code>	Distance horizontale (en pixels) de l'élément sélectionné pour la position préférée du clavier automatique. Les valeurs positives déplacent le clavier vers la droite, les valeurs négatives le déplacent vers la gauche. Par défaut : 2.
<code>Vertical</code>	Avec haut (par défaut) ou bas, vous positionnez le clavier au-dessus ou au-dessous de l'élément.
<code>Mouvement vertical [pixel]</code>	Distance verticale (en pixels) de l'élément sélectionné pour la position préférée du clavier automatique. Les valeurs positives déplacent le clavier vers le haut, les valeurs négatives le déplacent vers le bas. Par défaut : 2.