



COPADATA
do it your way

zenon guida

Menù

v.7.11





©2013 Ing. Punzenberger COPA-DATA GmbH

Tutti i diritti riservati.

Tutti i diritti riservati la distribuzione e la copia - indifferentemente dal metodo - può essere consentita esclusivamente dalla dittaCOPA-DATA. I dati tecnici servono solo per la descrizione del prodotto e non rappresentano in alcun modo parti legali. Modifiche - anche sotto aspetti tecnici sono a noi riservate

Indice

| | |
|--|-----------|
| 1. Benvenuti nell'help COPA-DATA..... | 4 |
| 2. Menù | 4 |
| 3. Progettazione nell'editor | 5 |
| 3.1 Barra degli strumenti e menù contestuale per visualizzazione dettagli e dettagli | 8 |
| 3.2 Definire inserimenti | 11 |
| 3.2.1 Tipi di azione Menù principale | 13 |
| 3.2.2 Tipi di azione Menù contestuale | 14 |
| 3.2.3 Modi di rappresentazione grafici | 20 |
| 3.2.4 Sottomenù | 21 |
| 4. Gestione durante il runtime | 21 |
| 4.1 Visualizzare menù nel runtime..... | 22 |
| 4.1.1 Visualizzazione di menù principali..... | 22 |
| 4.1.2 Visualizzare menù contestuali | 24 |

1. Benvenuti nell'help COPA-DATA

GUIDA GENERALE

Nel caso in cui non abbiate trovato delle informazioni che cercavate o se avete dei consigli relativi al completamento di questo capitolo dell'help, mandate una Mail a documentation@copadata.com (<mailto:documentation@copadata.com>).

SUPPORTO ALLA PROGETTAZIONE

Se avete delle domande concernenti progetti concreti, potete rivolgervi per E-Mail al support@copadata.com (<mailto:support@copadata.com>).

LICENZE E MODULI

Nel caso in cui doveste constatare che avete bisogno di altri moduli o licenze, rivolgetevi ai nostri dipendenti all'indirizzo sales@copadata.com (<mailto:sales@copadata.com>).

2. Menù

L'editor dei menù permette di creare dei menù conformi a Windows. Ci ne sono di due tipi:

- ▶ Menù principali
- ▶ Menù contestuali

Nota: Il sistema operativo non permette un menu proprio per le singole immagini o modelli.



Informazioni sulla licenza

Contenuta nella licenza standard per Editor e Runtime

MENÙ CONTESTUALE - MANAGER DI PROGETTO

| Punto di menù | Azione |
|-------------------------|--|
| Nuovo menù principale | Aggiunge un nuovo menù principale nella lista menù della visualizzazione dettagliata. |
| Nuovo menù contestuale | Aggiunge un nuovo menù contestuale nella lista menù della visualizzazione dettagliata. |
| Esporta tutti in XML... | Esporta tutti gli inserimenti in un file XML. |
| Importa XML | Importa degli inserimenti da un file XML. |
| Profilo editor | Apri il menù contestuale con Profili Editor predefiniti. |
| Help | Attiva la guida online |

3. Progettazione nell'editor

Selezionate la voce menù Manager di progetto per aprire l'Editor dei menù nella sezione lista. Potete scegliere fra diversi menù principali e contestuali. Potete creare nuovi menù utilizzando il menù contestuale (voce **Nuovo menù principale** o **Nuovo menù contestuale**). Essi vengono poi visualizzati nella parte destra della sezione lista. E' naturalmente possibile esportare ed importare dei menù. Ulteriori informazioni su questo tema le potete trovare nel capitolo "Importazione/esportazione /Menù".



Attenzione

Il presupposto perché i menù principali vengano visualizzati durante il runtime è il seguente: Nelle proprietà di progetto deve essere attivata la proprietà Attiva menu principali (nodo Aspetto grafico).

IMPOSTARE UN NUOVO INSERIMENTO DI MENÙ

Per creare un nuovo inserimento di menù:

1. selezionate l'ultimo inserimento
2. confermate con il tasto Invio
3. viene creato un nuovo campo di inserimento vuoto

IMPOSTARE UN NUOVO SOTTOMENÙ

Per impostare un nuovo sottomenù dovete attivare nell'inserimento di menù sovraordinato la proprietà `Sottomenù`. Si aprirà un nuovo campo di inserimento per il sottomenù.

SPOSTARE UN INSERIMENTO DI MENÙ

1. selezionate l'inserimento desiderato (multiselect possibile).
2. trascinatelo nella nuova posizione tenendo premuto il tasto sinistro del mouse
3. **Avvertenza:** Se spostate dei sottomenù su una voce di menù che non è definita come sottomenù, gli inserimenti vengono impostati come menù principali
Se spostate l'inserimento superiore, verranno spostati anche tutti i sottomenù.

COPIARE UN INSERIMENTO DI MENÙ

1. selezionate l'inserimento desiderato (multiselect possibile).
2. selezionate nel menù contestuale oppure nella barra dei simboli Copia
3. selezionate il posto in cui la copia sarà salvata

Avvertenza: Se copiate dei sottomenù su una voce di menù che non è definita come sottomenù, gli inserimenti vengono impostati come menù principali
Se copiate l'inserimento superiore, verranno copiati anche tutti i sottomenù.

4. Selezionate nel menù contestuale oppure nella barra dei simboli Aggiungi
5. trascinatelo nella nuova posizione tenendo premuto il tasto sinistro del mouse

RINOMINA UNA VOCE DI MENÙ

1. selezionate la voce di menù e modificatela nel modo seguente:
 - cliccate due volte oppure fate un doppio clic ritardato sulla voce oppure
 - premete il tasto **F2** oppure il tasto **Invio** avendo selezionato la voce oppure
 - selezionate il comando **Rinominare** nel menù contestuale oppure nella barra dei simboli
2. la voce esistente viene evidenziata
3. inserite il nuovo nome
4. confermate le modifiche nel modo seguente:
 - premendo il tasto **Invio**
 - passate ad un'altra voce di menù
5. oppure rifiutate la modifica premendo il tasto **Esc**

SELEZIONE MULTIPLA

Per modificare contemporaneamente più inserimenti

- ▶ tenete premuto il tasto **Ctrl** e cliccate sugli inserimenti
oppure
- ▶ tenete premuto il tasto **Shift** e cliccate sugli inserimenti
oppure
- ▶ tenete premuto il tasto **Shift** e cliccate e usate i tasti con le frecce della tastiera

Per deselezionare un inserimento, cliccate sull'inserimento tenendo premuto il tasto **Ctrl** oppure **Shift**.

Per deselezionare tutti e attivare solamente un inserimento, cliccate sull'inserimento desiderato.

3.1 Barra degli strumenti e menù contestuale per visualizzazione dettagli e dettagli

BARRA SIMBOLI



| Punto di menù | Azione |
|--------------------------------|---|
| Nuovo menù principale | Aggiunge un nuovo menù principale nella lista menù della visualizzazione dettagli. |
| Nuovo menù contestuale | Aggiunge un nuovo menù contestuale nella lista menù della visualizzazione dettagli. |
| Crea funzione standard | Apri il dialogo che serve alla selezione di una azione e crea una funzione adatta. L'azione viene documentata nella finestra di emissione. |
| Torna all'elemento di partenza | Quando si è passati tramite la funzione Elementi collegati nella lista, il simbolo riporta all'elemento di partenza. Nel menu contestuale esistente solamente, se aperto come elemento collegato. |
| Copia | Copia l'inserimento selezionato negli appunti |
| Inserisci | Aggiunge il contenuto degli appunti. |
| Elimina | Cancella l'inserimento selezionato senza un'ulteriore controllo di sicurezza. |
| Esporta selezione in XML | Esporta tutti gli inserimenti in un file XML. |
| Importa XML | Importa degli inserimenti da file XML. |
| Rinomina | Apri l'inserimento di menu in modo tale che lo si possa rinominare. |
| Proprietà | Apri la finestra delle proprietà per l'inserimento. |
| Guida | Attiva la guida online |

MENU CONTESTUALE MENU RUNTIME

| Punto di menù | Azione |
|------------------------|---|
| Nuovo menù principale | Aggiunge un nuovo menù principale nella lista menù della visualizzazione dettagli. |
| Nuovo menù contestuale | Aggiunge un nuovo menù contestuale nella lista menù della visualizzazione dettagli. |
| Inserisci | Aggiunge la voce di menù copiata nel ramo corrispondente (menù principali oppure menù contestuali) come copia x di; x è un numero progressivo. |
| Guida | Attiva la guida online |

MENU CONTESTUALE MENU PRINCIPALE

| Punto di menù | Azione |
|-----------------------|--|
| Nuovo menù principale | Aggiunge un nuovo menù principale nella lista menù della visualizzazione dettagli. |
| Inserisci | Aggiunge la voce di menù copiata di un menù principale come copia x di ; x è un numero progressivo |
| Guida | Attiva la guida online |

MENU CONTESTUALE MENU CONTESTUALI

| Punto di menù | Azione |
|------------------------|---|
| Nuovo menù contestuale | Aggiunge un nuovo menù contestuale nella lista menù della visualizzazione dettagli. |
| Inserisci | Aggiunge la voce di menù copiata di un menù contestuale come copia x di ; x è un numero progressivo |
| Guida | Attiva la guida online |

MENU CONTESTUALE MENU

| Punto di menù | Azione |
|--------------------------|--|
| Crea funzione standard | Apri il dialogo che serve alla selezione di una azione e crea una funzione adatta. L'azione viene documentata nella finestra di emissione. |
| Elemento collegato | Fa una lista di elementi collegati. Cliccando su un inserimento si apre l'elemento collegato nell'Editor. |
| Copia | Copia l'inserimento selezionato. |
| Inserisci | Aggiunge la voce di menù copiata come copia x di ; x è un numero progressivo |
| Elimina | Cancella l'inserimento selezionato senza un'ulteriore controllo di sicurezza. |
| Esporta selezione in XML | Esporta tutti gli inserimenti in un file XML. |
| Importa XML | Importa degli inserimenti da file XML. |
| Proprietà | Apri la finestra delle proprietà per l'inserimento. |

| | |
|--------------|------------------------|
| Guida | Attiva la guida online |
|--------------|------------------------|

MENU CONTESTUALE DETTAGLI

| Punto di menù | Azione |
|--|---|
| Rinomina | Apri la voce di menù in modo tale che la si possa rinominare. |
| Crea nuovo davanti alla selezione | Aggiunge prima della voce di menù selezionata una nuova. |
| Copia | Copia la voce di menù selezionata negli appunti. |
| Inserisci | Aggiunge il contenuto degli appunti. |
| Elimina | Cancella la voce di menù selezionata senza un ulteriore controllo di sicurezza. |
| Proprietà | Apri la finestra delle proprietà per la voce di menù. . |
| Guida | Attiva la guida online |

3.2 Definire inserimenti

Una voce di menu può avere sostanzialmente tre contenuti differenti:

| Parametri | Descrizione |
|----------------|--|
| Tipo di azione | <p>Stabilisce quale tipo di azione deve essere eseguita nel Runtime mediante il corrispondente inserimento di menu. Non tutti i tipi di azione sono disponibili nel Menu principale (A pagina: 13); alcuni sono progettabili solamente tramite il Menu contestuale (A pagina: 14).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Ripristinare allarmi (solo menu contestuale) ▶ Comandi (solo menu contestuale) ▶ Ripristinare lampeggio (solo menu contestuale) ▶ Funzione ▶ Guida ▶ Nessuna azione ▶ Settare valore impostabile ▶ Macro VBA (solo menu contestuale) |
| Sottomenù | Apre nel Runtime un sottomenu. |
| Separatore | Una linea orizzontale separa gli inserimenti di menu. |

Sottolineare testo: l'inserimento di un & fa sì che il successivo carattere venga sottolineato.

Progettare inserimenti

Per progettare un inserimento nel menu principale o contestuale:

1. attivate anzitutto la cella di menu corrispondente
2. selezionate nelle proprietà:
 - Tipo di azione: dipendente dal tipo di menu
vedi anche: Tipi di azioni Menu principale (A pagina: 13) e Tipi di azioni Menu contestuale (A pagina: 14)
 - ID menù: D dell'inserimento
Indicazione: Alla voce Comandi (A pagina: 14), sono disponibili per dei tipi predefiniti con ID fissa.
 - Testo: denominazione univoca della cella menu.



Attenzione

La denominazione nella proprietà `Testo` deve essere univoca. Se si assegna la stessa denominazione più volte, altri punti di menu recanti la stessa denominazione non verranno visualizzati.

3.2.1 Tipi di azione Menù principale

| Parametri | Descrizione |
|--------------------|---|
| Funzione | Una funzione definita di zenon sarà eseguita tramite selezione della voce di menù nel runtime. |
| Guida | Visualizzazione di una pagina di help da un file CHM. |
| Nessuna azione | Non sarà eseguita nessuna azione. |
| Valore impostabile | Mediante la selezione della voce di menù <code>Setta valore impostabile</code> , si può settare durante il Runtime un valore fisso oppure si può aumentare o diminuire il valore di una variabile in una determinata misura. L'inserimento viene effettuato mediante la maschera d'inserimento valori impostabili zenon. Se esiste nel progetto una delle tre immagini keyboard (<code>SETVALUEKBD</code> , <code>SETBOOLKBD</code> o <code>SETSTRINGKBD</code>), essa viene utilizzata automaticamente. Per questa azione una variabile può essere definita direttamente oppure può, nell'utilizzo come voce di menù contestuale, essere ripresa tramite clic su un elemento. |

3.2.2 Tipi di azione Menù contestuale

| Parametri | Descrizione |
|----------------------|---|
| Funzione | Una funzione definita di zenon sarà eseguita tramite selezione della voce di menù nel runtime. |
| Guida | Visualizzazione di una pagina di help da un file CHM. |
| Nessuna azione | Non sarà eseguita nessuna azione. |
| Valore impostabile | Mediante la selezione della voce di menù <i>Setta valore impostabile</i> , si può settare durante il Runtime un valore fisso oppure si può aumentare o diminuire il valore di una variabile in una determinata misura. L'inserimento viene effettuato mediante la maschera d'inserimento valori impostabili zenon. Se esiste nel progetto una delle tre immagini keyboard (SETVALUEKBD, SETBOOLKBD o SETSTRINGKBD), essa viene utilizzata automaticamente. Per questa azione una variabile può essere definita direttamente oppure può, nell'utilizzo come voce di menù contestuale, essere ripresa tramite clic su un elemento. |
| Macro VBA | La selezione di questa voce di menù permette l'esecuzione di una macro VBA nel runtime. Potete selezionare solamente le macro VBA che sono dichiarate come Init-Event. |
| Ripristina allarmi | Gli allarmi di tutte le variabili che sono collegate all'elemento dinamico, cui si riferisce il menu contestuale, vengono ripristinati. |
| Ripristina lampeggio | Elimina il lampeggio di tutti gli allarmi relativi a quelle variabili che sono collegate all'elemento dinamico cui si riferisce il menù contestuale. Ma l'allarme non viene ripristinato. |
| Comandi | Apri la finestra di comando definita (solo nel caso si disponga di una licenza Energy). |

Comandi

Quando si crea una nuova azione nei Comandi, viene impostato un Menu-ID corrispondente al tipo di azione e alla direzione di switch per la proprietà *Tipo di azione* e viene poi offerto nella lista a cascata. Se il contenuto corrisponde a un ID definito come testo standard per il tipo di azione e la direzione di switch, il contenuto verrà adattato quando cambia il tipo di azione o la direzione di switch.

Per creare un menu contestuale per i comandi:

1. create nei Comandi le azioni desiderate

2. selezionate nelle proprietà dell'inserimento Menu contestuale come Tipo di azione **Comandi**
3. selezionate con la proprietà ID menù l'azione desiderata e la direzione switch facendo uso della lista a cascata
4. assegnate nella proprietà Testo una denominazione univoca
Indicazione: se non si definisce per Testo nessun inserimento, il campo verrà automaticamente riempito con la denominazione "**Comandi**".

 **Attenzione**

La denominazione nella proprietà Testo deve essere univoca. Se si assegna la stessa denominazione più volte, altri punti di menu recanti la stessa denominazione non verranno visualizzati.

Visto che i punti di menu creati automaticamente con la stessa azione danno lo stesso testo, per essi sono disponibili delle Macro (A pagina: 17).

La successione di caratteri ID_CMD_AUTO è riservata per i punti di menu generati automaticamente. Esse devono essere usate sempre con macro, visto che altrimenti viene inserito solamente il punto di menu.

Per la verifica dell'esistenza di inserimenti doppi valgono le seguenti regole:

- ▶ gli inserimenti di menù manuali hanno priorità rispetto a quelli automatici.
- ▶ Nel caso gli inserimenti siano dello stesso tipo, l'ultimo ha priorità doppia.
- ▶ Quando trova un inserimento doppio, il sistema emette una segnalazione corrispondente nel Log. Essa contiene l'ID del menù e la denominazione. Gli inserimenti che sono stati estesi automaticamente sono contraddistinti dal fatto che all'ID viene aggiunto <auto>.

AZIONI PER TIPO DI AZIONE COMANDI

| Azione | Direzione | Menu-ID |
|-----------------------|-----------|--|
| ID_CMD_AUTO | | Questo punto di menu mostra automaticamente tutte le possibili azioni per un elemento, nel caso in cui non venga già usato un punto di menu diretto della lista. |
| Comando singolo | ON (1) | ID_CMD_EBEF_ON |
| Comando singolo | OFF (1) | ID_CMD_EBEF_OFF |
| Comando singolo | NESSUNA | ID_CMD_EBEF_NONE |
| Comando doppio | ON (1) | ID_CMD_DBEF_ON |
| Comando doppio | OFF (2) | ID_CMD_DBEF_OFF |
| Comando doppio | NESSUNA | ID_CMD_DBEF_NONE |
| Imposta valore | NESSUNA | ID_CMD_SVALUE |
| Imposta valore | DIRECT | ID_CMD_SVALUE_DIR |
| Modifica stati | NESSUNA | ID_CMD_STATE |
| Modifica stati | ON (1) | ID_CMD_STATE_ON |
| Modifica stati | OFF (0) | ID_CMD_STATE_OFF |
| Sostituisci | NESSUNA | ID_CMD_REPL_NONE |
| Sostituisci | ON (1) | ID_CMD_REPL_ON |
| Sostituisci | OFF (0) | ID_CMD_REPL_OFF |
| Sostituisci | DIST | ID_CMD_REPL_DEF |
| Sostituisci | DIFF | ID_CMD_REPL_DIFF |
| Correzione manuale | NESSUNA | ID_CMD_UPD_NONE |
| Correzione manuale | ON (1) | ID_CMD_UPD_ON |
| Correzione manuale | OFF (0) | ID_CMD_UPD_OFF |
| Correzione manuale | DIFF | ID_CMD_UPD_DIFF |
| Correzione manuale | DIST | ID_CMD_UPD_DEF |
| Correzione manuale | DIRECT | ID_CMD_UPD_DIR |
| Disattivazione Valore | NESSUNA | ID_CMD_BLOCK |

| Azione | Direzione | Menu-ID |
|-----------------|-----------|-------------------|
| Rilascia | NESSUNA | ID_CMD_UNLOCK |
| Bloccare | NESSUNA | ID_CMD_LOCK |
| Revisione | OFF (0) | ID_CMD_REV_OFF |
| Revisione | ON (1) | ID_CMD_REV_ON |
| Comando forzato | ON (1) | ID_CMD_FORCE_ON |
| Comando forzato | Off (0) | ID_CMD_FORCE_OFF |
| Comando forzato | NESSUNA | ID_CMD_FORCE_NONE |



Informazioni su

Ulteriori informazioni sull'uso di menù contestuali nei comandi, le trovate nella guida relativa alla Energy Edition nella sezione Menu contestuale Comandi.

Macro per menu contestuale

Una macro è una definita successione di caratteri che Quasi tutte le macro possono ricorrere più volte per punto di menu. Possono anche contenere come risultato ulteriori macro. Si deve tenere conto della successione di espansione. Nella progettazione dei menu, le macro sono case insensitive. Se le macro contengono una macro come risultato, essa deve essere scritta nel risultato in lettere maiuscole. L'inserimento avviene con \$ come prefisso e suffisso.

La successione dell'espansione avviene da sinistra a destra con la seguente priorità:

1. \$NOTE\$
2. \$TAG\$
3. \$REMA<Zustand>\$
4. \$RDIR\$
5. \$ALL\$
6. \$DIR\$
7. \$ACT\$

8. \$NOTE\$

| Macro | Descrizione |
|-------------------|---|
| \$NOTE\$ | L'intero testo inclusa la macro viene interpretato come commento. Se il testo risultante è vuoto, viene utilizzata la macro \$ALL\$. |
| \$TAG\$ | Viene sostituita con la Identificazione corrente. L'identificazione può essere tradotta facendo uso del meccanismo di traduzione online. In assenza di un carattere di traduzione (@), tutta l'identificazione viene selezionata automaticamente per effettuare la traduzione. |
| \$REMA<Zustand>\$ | <Stato> è uno stato di matrice di reazione o di valore limite, il cui testo viene usato per la sostituzione. Se questo stato non esiste, il punto di menu non verrà visualizzato. Il testo di valore limite viene tradotto prima della espansione macro in dipendenza della posizione di @ . Stato può essere un numero fra -2^{31} e $2^{31}-1$. Sono ammessi un segno e gli spazi iniziali. Se sono contenuti dei caratteri non convertibili in un numero, oppure il numero si trova al di fuori dell'area indicata, la voce di menu non verrà visualizzata. |
| \$RDIR\$ | Il testo per la direzione di switch viene ricavato dalla matrice di reazione/valore limite come nella macro \$DIR\$: <ul style="list-style-type: none"> ▶ azione Imposta valore direttamente Il testo viene ripreso da matrice di reazione/valore limite dello stato che corrisponde al valore del valore impostabile da settare. ▶ Azione Status On e Status Off Il testo viene ricavato dalla matrice di reazione/valore limiti per gli stati On e Off. ▶ Azione Correzione manuale diretta" il testo viene ricavato dalla matrice di reazione/valore limite dello stato, corrispondente al valore della variabile che deve essere impostata. |
| \$ALL\$ | Ne risulta denominazione azione: Direzione Switch. Corrisponde alla combinazione delle macro \$ACT\$: \$DIR\$ Nota: quando si imposta un menù contestuale per comando, il testo di default è \$ALL\$, anche se il menù ha un testo già progettato, ma il tipo di azione cambia a comando. |
| \$DIR\$ | Direzione switch dell'azione. |

| | |
|-----------------|---|
| \$ACT\$ | Descrizione dell'azione. |
| \$NOTE\$ | <p>Per l'ultima macro, la macro nota viene nuovamente controllata e il testo a destra di questa macro inclusiva viene cancellato.</p> <p>Se il testo che ne risulta è vuoto, oppure consta solamente di spazi vuoti, il punto di menu non verrà inserito.</p> |

PUNTI DI MENU GENERATI AUTOMATICAMENTE

I punti di menu generati automaticamente vengono creati in ID_CMD_AUTO come ID menu. In questo caso devono essere usate sempre delle macro, visto che, in caso contraria, viene inserito solamente un punto di menu.

COMPATIBILITÀ:

Nelle versioni precedenti alla 6.51, il testo era ignorato con i punti di menu automatici. Nel caso della conversione di progetti che sono stati realizzati usando versioni precedenti alla 6.51, prima del testo progettato vengono inserite le macro \$ALL\$NOTE\$. In tal modo, questi punti di menu si comportano esattamente come accadeva finora.

CAMBIO LINGUA ONLINE

La didascalia del punto di menu nella proprietà `Testo` viene tradotta prima dell'espansione macro a partire dal carattere @.

Nota: se nella macro \$TAGS\$ non si trova il carattere (@), verrà tradotto tutto il testo.

3.2.3 Modi di rappresentazione grafici

I menù possono essere influenzati dal punto di vista grafico mediante le seguenti proprietà.

| Parametri | Descrizione |
|--------------------|---|
| File grafico | Mostra in tutto il settore sinistro un file grafico. |
| Immagine di sfondo | Imposta un file grafico dietro l'inserimento di menù. La disposizione può essere in grandezza originale oppure allungata. |
| Checkmark | Mostra in tutto il settore sinistro un simbolo di spunta. Questo simbolo di spunta non ha nessun effetto sulla disponibilità della funzionalità collegata, ma serve solamente alla visualizzazione. Una gestione della visualizzazione e della funzionalità nel runtime può avvenire solamente mediante VBA/VSTA. |
| Visibile | Attivato: L'inserimento di menu viene visualizzato nel runtime e la funzionalità collegata è a disposizione. Una gestione della visibilità nel runtime può avvenire solamente mediante VBA/VSTA. |
| Separatore attivo | Mostra al posto dell'inserimento di menù una linea di separazione orizzontale per una suddivisione logica del menù. La larghezza della linea di separazione può variare fra 0 e 50 pixel e se ne può definire liberamente il colore. |

3.2.4 Sottomenù

Per creare dei sottomenù:

1. attivate la proprietà `Sottomenù`
2. a destra verrà creato un nuovo campo di menù vuoto
3. definite gli inserimenti per il sottomenù oppure ulteriori sottomenù

I sottomenù vengono messi in evidenza mediante una freccia a destra. I sottomenù possono essere realizzati in forma "a scatole".

4. Gestione durante il runtime

La gestione dei menù dell'Editor dei menù corrisponde a quella delle ben note funzionalità delle applicazioni Windows.

Nel Runtime, i menù sono collocati in un posto fisso che si trova nell'angolo in alto a sinistra dello schermo.

Nota: nel caso di allarmi in attesa, può essere che la barra allarmi copra i menù. In questo caso i menù possono essere gestiti solamente quando l'allarme in questione sarà stato ripristinato. Per evitare il verificarsi di questa evenienza, progettate il posizionamento della Barra stato allarmi in un altro posto, oppure attivate Cornice per il modello.

4.1 Visualizzare menù nel runtime

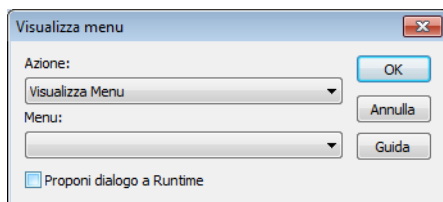
Per visualizzare Menù principali (A pagina: 22) nel runtime, si deve impostare una funzione corrispondente e la si deve collegare.

Menù contestuali (A pagina: 24) vengono definiti nelle proprietà degli elementi dinamici relativi.

4.1.1 Visualizzazione di menù principali

Questa funzione gestisce la visualizzazione di menu principali (A pagina: 4).

1. Create con **Nuova funzione** una nuova funzione
2. selezionate nel nodo **Immagini** la funzione **Visualizza menu**
3. definite l'azione da eseguire e il menu principale



| Parametri | Descrizione |
|----------------------------------|--|
| Azione | Selezione dell'azione: |
| Visualizza menu | Il menu selezionato viene visualizzato. |
| Nascondi menu | Il menu selezionato viene nascosto. |
| Cambia menu | Il menu attuale viene nascosto ed il menu selezionato viene visualizzato. |
| Se menu non disponibile | Viene visualizzato il menu selezionato qualora attualmente non sia visualizzato nessun altro menu. |
| Menu | Scelta del menu. |
| Proponi questo dialogo a Runtime | Attiva: al momento dell'esecuzione della funzione durante il runtime, viene aperto questo dialogo. |



Informazioni su

Nel Web Client di zenon (Web Server e Web Server Pro) non vengono visualizzati i menù

| Parametri | Descrizione |
|-----------|-------------|
|-----------|-------------|

principali.

Sotto CE (zenon sotto Windows CE) i menù possono essere visualizzati solo negli standard che supporta Windows CE. Altri colori e caratteri rispetto a quelli Windows non possono essere selezionati esplicitamente nei menù con CE.

Se si crea la funzione standard dal menù contestuale nella visualizzazione dettagli, zenon genera automaticamente una funzione "Visualizza menù" per il menù selezionato.

4.1.2 Visualizzare menù contestuali

I menù contestuali possono essere utilizzati nel runtime per gli elementi dinamici. Per visualizzare un menù contestuale nel Runtime, collegate il menù con l'Elemento dinamico desiderato.

A tale scopo:

1. navigate nelle proprietà dell'elemento dinamico fino a raggiungere il nodo `Runtime`
2. selezionate la proprietà `Menu`
3. selezionate il menù contestuale desiderato fra quelli offerti dalla lista a cascata



Attenzione

I menù contestuali vengono referenziati tramite il loro nome. Ciò significa: se si rinomina un menù contestuale, andrà perso il collegamento con l'elemento dinamico, collegamento che dovrà essere creato di nuovo.