

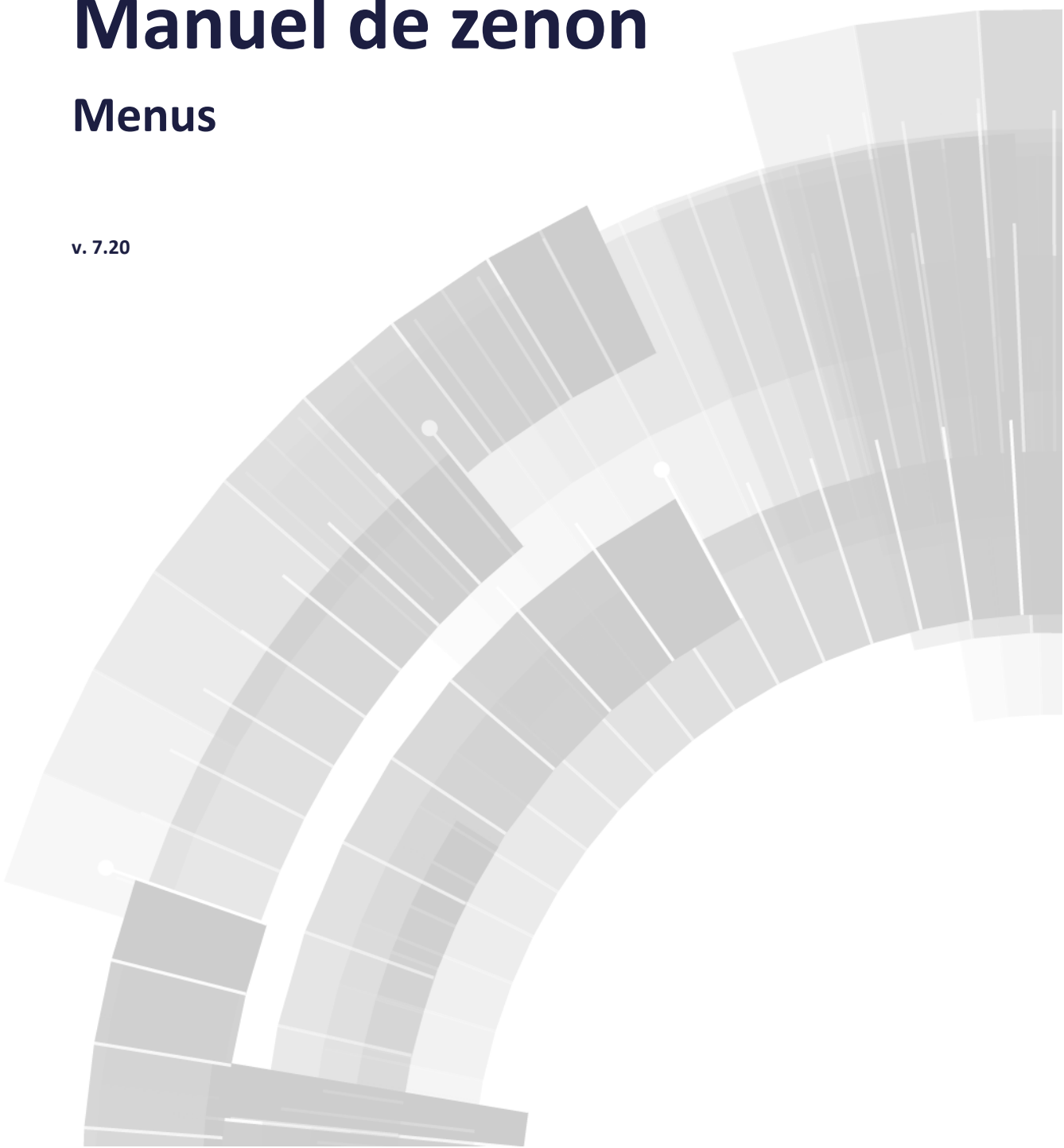


COPADATA
do it your way

Manuel de zenon

Menus

v. 7.20





©2015 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. Menus.....	4
3. Configuration dans Editor	5
3.1 Barre d'outils et menus contextuels de la vue de détail et des détails.....	7
3.2 Définir les entrées	10
3.2.1 Types d'action de menu principal.....	11
3.2.2 Types d'actions du menu contextuel.....	12
3.2.3 Apparence graphique	18
3.2.4 Sous-menu	19
4. Fonctionnement dans le Runtime.....	19
4.1 Affichage des menus dans le Runtime	19
4.1.1 Afficher les menus principaux	20
4.1.2 Afficher les menus contextuels	21

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'information, veuillez nous contacter par e-mail : documentation@copadata.com (<mailto:documentation@copadata.com>).

ASSISTANCE PROJET

Si vous vous rendez compte que vous avez besoin de licences ou de modules supplémentaires, veuillez contacter l'équipe commerciale 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. Menus

Les menus conformes à Windows sont créés dans l'éditeur de menu. Deux types de menus sont disponibles :

- ▶ Menus principaux
- ▶ Menus contextuels

Remarque : le système d'exploitation ne permet pas d'afficher plusieurs menus différents pour chaque synoptique ou cadre.



Informations concernant la licence

Composante de la licence standard d'Editor et du Runtime.

MENU CONTEXTUEL GESTIONNAIRE DE PROJET

Élément de menu	Action
Nouveau menu principal	Insère un nouveau menu principal dans la liste de menus de la vue de détail.
Nouveau menu contextuel	Insère un nouveau menu principal dans la liste de menus de la vue de détail.
Exporter XML toutes...	Exporte toutes les entrées sous forme de fichier XML.
Importer XML	Importe des entrées à partir d'un fichier XML.
Profil Editor	Ouvre le menu contextuel contenant les profils Editor prédéfinis.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

3. Configuration dans Editor

Sélectionnez l'élément de menu Gestionnaire de projet pour ouvrir l'éditeur de menu et accéder à l'affichage détaillé. Vous pouvez choisir parmi les menus principaux et les sous-menus. Avec le menu contextuel (entrée `Nouveau menu principal` OU `Nouveau menu contextuel`), vous pouvez créer de nouveaux menus. Ils sont ensuite affichés dans la partie droite de la vue de détail. Les menus peuvent être importés et exportés. Vous trouverez plus d'informations dans le chapitre Import / Export / Menus.



Attention

Conditions requises pour l'affichage des menus principaux dans le Runtime : La propriété *Menus principaux actifs* (nœud *Apparence graphique*) doit être activée dans les propriétés du projet.

CRÉER UN NOUVEL ÉLÉMENT DE MENU

Pour créer un nouvel élément de menu :

1. Sélectionnez la dernière entrée.
2. Confirmez votre choix en appuyant sur la touche Entrée.
3. Un nouveau champ de saisie vide est créé.

CRÉER UN SOUS-MENU

Pour créer un nouveau sous-menu, activez la propriété **Sous-menu** dans l'élément de menu de niveau supérieur. Un nouveau champ de saisie est alors ouvert pour le sous-menu.

DÉPLACER UN ÉLÉMENT DE MENU

1. Sélectionnez l'élément souhaité (sélection multiple possible).
2. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez l'élément vers sa nouvelle position.
3. Remarque : si vous déplacez les sous-menus vers un élément de menu qui n'est pas défini comme un sous-menu, les éléments sont créés en tant que menus principaux.
Si vous déplacez l'élément supérieur, tous les sous-menus sont déplacés avec lui.

COPIER UN ÉLÉMENT DE MENU

1. Sélectionnez l'élément souhaité (sélection multiple possible).
2. Sélectionnez Copier dans le menu contextuel ou la barre d'outils.
3. Sélectionnez l'emplacement de sauvegarde de la copie.
Remarque : si vous copiez les sous-menus vers un élément de menu qui n'est pas défini comme un sous-menu, les éléments sont créés en tant que menus principaux.
Si vous déplacez l'élément supérieur, tous les sous-menus sont copiés avec lui.
4. Sélectionnez Insérer dans le menu contextuel ou la barre d'outils.
5. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez l'élément vers sa nouvelle position.

RENOMMER UN ÉLÉMENT DE MENU

1. Sélectionnez l'élément de menu et modifiez-le comme suit :
 - Double-cliquez ou cliquez deux fois lentement sur l'élément
ou
 - Appuyez sur la touche **F2** ou la touche **Entrée** lorsque l'entrée a été sélectionnée
ou
 - Sélectionnez la commande **Renommer** dans le menu contextuel ou la barre d'outils.
2. L'entrée actuelle est sélectionnée.
3. Saisissez le nouveau nom.
4. Confirmez la modification :
 - En appuyant sur la touche **Entrée**
 - En basculant vers un autre élément de menu
5. Ou annulez les modifications apportées en appuyant sur **Échap**

SÉLECTION MULTIPLE

Pour modifier plusieurs entrées à la fois

- ▶ Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur les entrées
ou
- ▶ Maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez sur les entrées
ou
- ▶ Maintenez la touche **Maj** enfoncée et appuyez sur les touches fléchées du clavier

Pour désélectionner une entrée, cliquez sur l'entrée tout en maintenant les touches **Ctrl** ou **Maj** enfoncées.

Pour désélectionner toutes les entrées et sélectionner une seule entrée, cliquez sur l'entrée de votre choix.

3.1 Barre d'outils et menus contextuels de la vue de détail et des détails

BARRE D'OUTILS



Élément de menu	Action
Nouveau menu principal	Insère un nouveau menu principal dans la liste de menus de la vue de détail.
Nouveau menu contextuel	Insère un nouveau menu principal dans la liste de menus de la vue de détail.
Créer une fonction standard	Ouvre la boîte de dialogue permettant de sélectionner une action et crée une fonction adéquate. Cette action est consignée dans la fenêtre de sortie.
Retour à l'élément de départ	Si vous avez accédé à la liste par le biais de la fonction Éléments liés , le symbole renvoie à l'élément de départ. Uniquement disponible dans le menu contextuel lorsque tous les éléments liés sont ouverts.
Copier	Copie l'entrée sélectionnée vers le presse-papiers.
Coller	Insère le contenu du presse-papier.
Supprimer	Supprime l'entrée sélectionnée sans confirmation.
Exporter XML (sélection)	Exporte les entrées sélectionnées sous forme de fichier XML.
Importer XML	Importe des entrées à partir d'un fichier XML.
Renommer	Ouvre l'élément de menu aux fins de la modification du nom.
Propriétés	Ouvre la fenêtre des propriétés pour l'entrée sélectionnée.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

MENU CONTEXTUEL MENUS DANS LE RUNTIME

Élément de menu	Action
Nouveau menu principal	Insère un nouveau menu principal dans la liste de menus de la vue de détail.
Nouveau menu contextuel	Insère un nouveau menu principal dans la liste de menus de la vue de détail.
Coller	Colle l'entrée de menu copiée dans la branche correspondante (Menus principaux OU Menus contextuels) sous la forme Copie x sur , où x est un nombre consécutif.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

MENU CONTEXTUEL MENU PRINCIPAL

Élément de menu	Action
Nouveau menu principal	Insère un nouveau menu principal dans la liste de menus de la vue de détail.

Coller	Colle l'entrée de menu copiée d'un menu principal sous la forme Copie x sur , où x est un nombre consécutif.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

MENU CONTEXTUEL MENUS CONTEXTUELS

Élément de menu	Action
Nouveau menu contextuel	Insère un nouveau menu principal dans la liste de menus de la vue de détail.
Coller	Colle l'entrée de menu copiée d'un menu contextuel sous la forme Copie x sur , où x est un nombre consécutif.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

MENU CONTEXTUEL MENUS

Élément de menu	Action
Créer une fonction standard	Ouvre la boîte de dialogue permettant de sélectionner une action et crée une fonction adéquate. Cette action est consignée dans la fenêtre de sortie.
Éléments liés	Affiche la liste des éléments liés. Cliquez sur l'entrée pour ouvrir l'élément lié dans Editor.
Copier	Copie l'entrée sélectionnée.
Coller	Colle l'entrée de menu copiée sous la forme Copie x sur , où x est un nombre consécutif.
Supprimer	Supprime l'entrée sélectionnée sans confirmation.
Exporter XML (sélection)	Exporte les entrées sélectionnées sous forme de fichier XML.
Importer XML	Importe des entrées à partir d'un fichier XML.
Propriétés	Ouvre la fenêtre des propriétés pour l'entrée sélectionnée.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

MENU CONTEXTUEL DÉTAILS

Élément de menu	Action
Renommer	Ouvre l'élément de menu aux fins de la modification du nom.
Créer un nouvel objet devant celui sélectionné	Ajoute un nouvel élément de menu devant l'élément de menu affiché en surbrillance.

Copier	Copie l'élément de menu sélectionné vers le presse-papiers.
Coller	Insère le contenu du presse-papier.
Supprimer	Supprime l'élément de menu sélectionné sans confirmation.
Propriétés	Ouvre la fenêtre des propriétés de l'élément de menu.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

3.2 Définir les entrées

Généralement, il existe trois types d'entrées de menu :

Paramètres	Description
Type action	<p>Définit le type d'action devant être exécuté via l'élément de menu correspondant dans le Runtime. Tous les types d'action ne sont pas disponibles dans le menu principal (à la page 11) ; certains sont uniquement accessibles via le menu contextuel (à la page 12).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Acquitter alarme (menu contextuel uniquement) ▶ Command input (Envoi de commande) (menu contextuel uniquement) ▶ Acquitter clignotement (menu contextuel uniquement) ▶ Fonction ▶ Aide ▶ Aucune action ▶ Envoi d'une valeur vers matériel ▶ Macro VBA (menu contextuel uniquement)
Sous-menu	Ouvre un sous-menu dans le Runtime.
Séparateur	Une ligne horizontale divise les entrées de menu.

Souligner le texte : saisissez un caractère & pour souligner les caractères suivants.

Planifier les entrées

Pour configurer un élément de menu dans le menu principal ou un menu contextuel :

1. Activez la cellule de menu correspondante
2. Dans propriétés, sélectionnez :
 - **Type action** : en fonction du type de menu.
Voir également : Principaux types d'action des menus (à la page 11) et Types d'action du menu contextuel (à la page 12). (à la page 12)

- **ID du menu** : ID de l'entrée
Remarque : il existe des types prédéfinis avec un ID fixe, disponibles dans la fonction d'envoi de commande du synoptique Envoi de commande (à la page 12).
- **Texte** : intitulé clair des cellules du menu.



Attention

*Le nom de la propriété **Texte** doit être unique. Si deux noms identiques sont fournis, les autres éléments de menu portant le même nom ne seront pas affichés.*

3.2.1 Types d'action de menu principal

Paramètres	Description
Fonction	Une fonction définie de zenon est exécutée en sélectionnant l'entrée de menu dans le Runtime.
Aide	Un chapitre d'aide d'un fichier CHM est affiché.
Aucune action	Aucune action n'est exécutée.
Spécifier valeur prescrite	<p>En sélectionnant l'élément de menu <code>Spécifier valeurs prescrites</code>, vous pouvez transmettre une valeur fixe, ou augmenter ou réduire d'une quantité fixe la valeur d'une variable durant le Runtime. La saisie s'effectue à l'aide de la boîte de dialogue standard de zenon. Si l'un des 3 synoptiques de type Clavier (<code>SETVALUEKBD</code>, <code>SETBOOLKBD</code> ou <code>SETSTRINGKBD</code>) est disponible dans le projet, il est alors automatiquement utilisé.</p> <p>Pour cette action, une variable peut être sélectionnée directement, ou si c'est une entrée de menu contextuel, alors le système peut prendre la variable de l'élément sur lequel le menu contextuel a été activé.</p>

3.2.2 Types d'actions du menu contextuel

Paramètres	Description
Fonction	Une fonction définie de zenon est exécutée en sélectionnant l'entrée de menu dans le Runtime.
Aide	Un chapitre d'aide d'un fichier CHM est affiché.
Aucune action	Aucune action n'est exécutée.
Spécifier valeur prescrite	En sélectionnant l'élément de menu <code>Spécifier valeurs prescrites</code> , vous pouvez transmettre une valeur fixe, ou augmenter ou réduire d'une quantité fixe la valeur d'une variable durant le Runtime. La saisie s'effectue à l'aide de la boîte de dialogue standard de zenon. Si l'un des 3 synoptiques de type Clavier (SETVALUEKBD, SETBOOLKBD ou SETSTRINGKBD) est disponible dans le projet, il est alors automatiquement utilisé. Pour cette action, une variable peut être sélectionnée directement, ou si c'est une entrée de menu contextuel, alors le système peut prendre la variable de l'élément sur lequel le menu contextuel a été activé.
Macro VBA	Une macro VBA sera exécutée lors de la sélection de l'entrée de menu dans le Runtime. Vous pouvez uniquement sélectionner les macros VBA qui sont déclarées comme événement Init.
Alarmes : Acquitter	Les alarmes des variables liées à l'élément dynamique, sur lequel le menu contextuel a été activé, sont acquittées.
Acquitter clignotement	Arrête le clignotement des éléments liés aux variables liées à l'élément dynamique sur lequel le menu contextuel a été activé. Les alarmes ne sont pas acquittées par cette action.
Envoi de commande	Ouvre la fenêtre d'envoi de commande définie (uniquement avec une licence de type Energie).

Gestion de commande

Lors de la création d'une nouvelle action dans la fonction de Traitement de commandes, un identifiant de menu correspondant au type d'action et à la direction de commutation pour la propriété **Type action** est créé et proposé dans la liste déroulante. Si le contenu correspond à un identifiant défini en tant que texte standard pour le type d'action et la direction de commutation, le contenu est adapté si le type d'action ou la direction de commutation.

Pour créer un menu contextuel pour la fonction d'envoi de commande :

1. Créez les actions souhaitées dans la fonction d'envoi de commande.
2. Dans les propriétés du menu contextuel, sélectionnez **Type action** en tant que `commande`.
3. Sélectionnez l'action souhaitée et la direction de commutation via le menu déroulant avec la propriété **ID du menu**.

4. Spécifiez un intitulé clair dans la propriété **Texte**.
Remarque : si aucune entrée n'est définie pour **Texte**, le champ est automatiquement renseigné avec l'intitulé **envoi de commande**.

 **Attention**

*Le nom de la propriété **Texte** doit être unique. Si deux noms identiques sont fournis, les autres éléments de menu portant le même nom ne seront pas affichés.*

Les éléments de menu créés automatiquement avec la même action produisent le même texte ; aussi, des macros (à la page 15) sont disponibles pour ces derniers.

*La séquence de caractères **ID_CMD_AUTO** est réservée pour les éléments de menu créés automatiquement. Ces derniers doivent toujours être utilisés conjointement à des macros car, dans le cas contraire, seul l'élément de menu est inséré.*

Les règles suivantes s'appliquent lors de la recherche de doubles entrées :

- ▶ Les points de menu manuels sont prioritaires sur les points automatiques.
- ▶ Si deux entrées sont du même type, la priorité de la dernière entrée est deux fois plus élevée.
- ▶ Si une double entrée est détectée, un avertissement est inséré dans le fichier journal. Celui-ci inclut l'ID de menu et la description. Les ID des entrées pouvant être développées automatiquement reçoivent l'indication **<auto>**.

ACTIONS POUR LA FONCTION D'ENVOI DE COMMANDE TYPE ACTION

Action	Direction de commutation	ID du menu
ID_CMD_AUTO		Cette entrée de menu montre automatiquement toutes les actions possibles pour un élément, sauf les actions pour lesquelles une entrée de menu a été spécifiée explicitement.
Commande impulsion	On (1)	ID_CMD_EBEF_ON
Commande impulsion	OFF (1)	ID_CMD_EBEF_OFF
Commande impulsion	NONE	ID_CMD_EBEF_NONE
Commande commutation	On (1)	ID_CMD_DBEF_ON
Commande commutation	OFF (2)	ID_CMD_DBEF_OFF
Commande commutation	NONE	ID_CMD_DBEF_NONE
Valeur prescrite	NONE	ID_CMD_SVALUE
Valeur prescrite	DIRECT	ID_CMD_SVALUE_DIR
Envoi de l'état	NONE	ID_CMD_STATE
Envoi de l'état	On (1)	ID_CMD_STATE_ON
Envoi de l'état	OFF (0)	ID_CMD_STATE_OFF
Remplacer	NONE	ID_CMD_REPL_NONE
Remplacer	On (1)	ID_CMD_REPL_ON

Action	Direction de commutation	ID du menu
Remplacer	OFF (0)	ID_CMD_REPL_OFF
Remplacer	Défaut	ID_CMD_REPL_DEF
Remplacer	Diff	ID_CMD_REPL_DIFF
Correction manuelle	NONE	ID_CMD_UPD_NONE
Correction manuelle	On (1)	ID_CMD_UPD_ON
Correction manuelle	OFF (0)	ID_CMD_UPD_OFF
Correction manuelle	Diff	ID_CMD_UPD_DIFF
Correction manuelle	Défaut	ID_CMD_UPD_DEF
Correction manuelle	DIRECT	ID_CMD_UPD_DIR
Bloquer	NONE	ID_CMD_BLOCK
Libérer	NONE	ID_CMD_UNLOCK
Verrouiller	NONE	ID_CMD_LOCK
Révision	OFF (0)	ID_CMD_REV_OFF
Révision	On (1)	ID_CMD_REV_ON
Commande forcée	On (1)	ID_CMD_FORCE_ON
Commande forcée	Off (0)	ID_CMD_FORCE_OFF
Commande forcée	NONE	ID_CMD_FORCE_NONE



Informations

Pour plus d'informations concernant l'utilisation des menus contextuels dans la commande, reportez-vous au chapitre Energy Edition de la section Menu contextuel des commandes.

Macros du menu contextuel

Une macro est une séquence de caractères définie, qui est remplacée par un autre texte lors de la création d'éléments de menu dans le Runtime. Presque toutes les macros peuvent apparaître plusieurs fois par élément de menu. Par conséquent, elles contiennent également d'autres macros. Dans ce cas, la séquence d'expansion doit être prise en compte. Les macros ne sont pas sensibles à la casse lors de la configuration des menus. Si les macros contiennent une macro en tant que résultat, la macro doit être insérée en majuscules dans le résultat. L'entrée est identifiée par un caractère \$ en préfixe et suffixe.

La séquence d'expansion est de gauche à droite, avec la priorité suivante.

1. \$NOTE\$

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

Macro	Description
\$NOTE\$	L'ensemble du texte, macro incluse, est interprété comme une remarque. Si le texte résultant est vide, la macro \$ALL\$ est utilisée.
\$TAG\$	Remplacé par l'identification de la variable d'action. L'identification peut être traduite par la fonction de traduction en ligne. Si aucun caractère de traduction (@) n'est inclus, l'identification entière est surlignée aux fins de la traduction.
\$REMA<Status>\$	<Status> est un état ou une valeur limite de matrice de réaction, dont le texte est utilisé en tant que remplacement. Si l'état n'est pas présent, l'élément de menu n'est pas affiché. Le texte de valeur limite est traduit, du point de vue linguistique, en fonction du placement du caractère @ . L'état peut être un nombre compris entre -2^{31} et 2^{31-1} . L'utilisation de caractères précédant le texte et d'un préfixe est autorisée. Si des caractères ne pouvant être convertis en nombre sont inclus ou le nombre est situé hors de la zone spécifiée, l'élément de menu n'est pas affiché.
\$RDIR\$	Texte de la direction de commutation, dérivé de la matrice de réaction ou valeur limite, comme dans la macro \$DIR\$, à l'exception de : <ul style="list-style-type: none"> ▶ Action <i>Écrire valeur prescrite directement</i> Le texte est dérivé de la matrice de réaction ou valeur limite de l'état, qui correspond à la valeur de la valeur prescrite devant être définie. ▶ Action <i>État activé et État désactivé</i> Le texte est dérivé de la matrice de réaction/valeur limite des états activé ou désactivé. ▶ Action <i>Corriger directement</i> Le texte est dérivé de la matrice de réaction ou valeur limite de l'état, qui correspond à la valeur de la valeur prescrite devant être définie.
\$ALL\$	Entraîne la dénomination de l'action : Direction de commutation. Correspond à la combinaison de la macro \$ACT\$: \$DIR\$. Remarque : Si un menu contextuel est créé pour la commande, le texte par défaut est \$ALL\$, même si du texte a déjà été configuré pour le menu, mais le type d'action devient Commande.
\$DIR\$	Direction de commutation de l'action.
\$ACT\$	Dénomination de l'action.
\$NOTE\$	Pour la dernière macro, la macro de la note est vérifiée à nouveau et le texte inséré à droite de celle-ci, macro incluse, est supprimé. Si le texte résultant est vide ou ne comprend que des espaces, l'élément de menu n'est pas inséré.

ÉLÉMENTS DE MENU CRÉÉS AUTOMATIQUEMENT

Les éléments de menu créés automatiquement sont créés sous forme d'ID de menu avec ID_CMD_AUTO. Dans ce cas, les macros doivent toujours être utilisées ; dans le cas contraire, seul un élément de menu sera inséré.

COMPATIBILITÉ

Avant la version 6.51, le texte associé aux éléments de menu automatiques était ignoré. Lors de la conversion de projets créés avec des versions antérieures à la version 6.51, des macros \$ALL\$NOTE\$ sont automatiquement insérées avant le texte configuré. Par conséquent, les éléments de menu se comportent comme auparavant.

CHANGEMENT DE LANGUE EN LIGNE

L'intitulé de l'élément de menu dans la propriété **Texte** est traduit, au niveau linguistique, avant l'expansion de la macro, à partir du caractère @.

Remarque : Si, pour la balise \$TAGS\$, aucun indicateur de traduction (@) n'est présent, le texte entier est traduit.

3.2.3 Apparence graphique

L'apparence graphique des menus peut être influencée par les fonctions suivantes

Paramètres	Description
Fichier graphique	Affiche un fichier graphique dans la zone gauche.
Graphique d'arrière plan	Un fichier graphique est utilisé en tant qu'arrière-plan de l'entrée de menu. L'alignement choisi peut être soit <i>Taille originale</i> , soit <i>Étiré</i> .
Coche	Affiche une coche dans la zone gauche. Cette coche n'a aucune influence sur la disponibilité de la fonctionnalité liée, mais sert uniquement à l'affichage. L'affichage et la fonctionnalité peuvent uniquement être contrôlés via VBA/VSTA dans le Runtime.
Visible	Actif : L'élément de menu est affiché dans le Runtime et la fonctionnalité liée est disponible. La visibilité peut uniquement être contrôlée via VBA/VSTA dans le Runtime.
Séparateur actif	Affiche une ligne de séparation horizontale, plutôt que l'élément de menu pour la catégorisation logique du menu. La largeur de la ligne de séparation peut être définie sur une valeur de 0 à 50 pixels, dans la couleur de votre choix.

3.2.4 Sous-menu

Pour créer des sous-menus :

1. Activez la propriété **Sous-menu**.
2. Un nouveau champ de menu vide est créé à droite de celle-ci.
3. Définissez les éléments du sous-menu ou des sous-menus ultérieurs.

Les sous-menus sont identifiés par une flèche située à leur droite. Les sous-menus peuvent également être créés sous forme de sous-menus imbriqués.

4. Fonctionnement dans le Runtime

Les menus de l'éditeur de menu correspondent aux fonctionnalités habituelles des applications Windows.

Les menus sont situés et ancrés dans le coin supérieur gauche dans le Runtime.

Remarque : Si une alarme est en attente, la ligne d'alarme peut couvrir les menus. Dans ce cas, les menus peuvent uniquement être actionnés lorsque les alarmes ont été acquittées. Pour éviter cela, planifiez la ligne d'état d'alarme à un endroit différent ou activez des cadres pour le modèle.

4.1 Affichage des menus dans le Runtime

Pour afficher les menus principaux (à la page 20) dans le Runtime, la fonction **Afficher le menu** correspondante doit être créée et liée.

Les menus contextuels (à la page 21) sont définis dans les propriétés des éléments dynamiques correspondants.

GESTION DES UTILISATEURS

Si la gestion des utilisateurs est configurée pour le projet, le comportement d'affichage du menu dans le Runtime peut être modifié en fonction des autorisations utilisateur.



Informations

Pour plus d'informations concernant la configuration de la gestion des utilisateurs, reportez-vous au chapitre Gestion des utilisateurs.

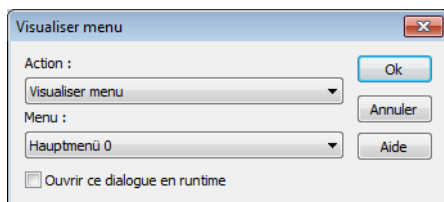
CONFIGURATION DANS EDITOR.

1. Cliquez sur le nœud principal de votre projet.
2. Accédez au groupe de propriétés **Gestion des utilisateurs**.
3. Sélectionnez le comportement souhaité dans la propriété **Items de menu verrouillés**.
4. Attribuez un **Niveau d'autorisation** :
Pour attribuer le **Niveau d'autorisation** correspondant :
 - a) Accédez au groupe de propriétés **Autorisation d'accès**.
 - b) Définissez le niveau de mot de passe correspondant dans la propriété **Niveau d'autorisation**.

4.1.1 Afficher les menus principaux

Cette fonction contrôle l'affichage des menus principaux (à la page 4).

1. Créez une nouvelle fonction en sélectionnant **Nouvelle fonction**
2. Dans le nœud **Synoptiques**, sélectionnez la fonction **Display menu (Afficher le menu)**.
3. Définissez l'action à exécuter et le menu principal.



Paramètres	Description
Action	Sélection de l'action :
Afficher le menu	Le menu sélectionné est affiché.
Cacher menu	Le menu sélectionné est caché.
Changer menu	Le menu courant est caché et le menu sélectionné est affiché à la place.
Si aucun menu disponible	Le menu sélectionné est affiché si aucun menu n'est affiché à cet instant.
Menu	Sélection du menu.
Afficher cette boîte de dialogue dans le Runtime	<code>Active</code> : cette boîte de dialogue s'affiche lorsque la fonction est exécutée dans le Runtime.



Informations

Dans zenon Web Client (Web Server et Web Server Pro), les menus principaux ne sont pas affichés.

Sous CE (zenon sous Windows CE), les menus peuvent uniquement être affichés dans les standards pris en charge par Windows CE. Les couleurs et les polices différentes des couleurs et polices Windows ne peuvent pas être sélectionnées de manière explicite dans les menus sous CE.

Lorsque la fonction standard est créée depuis le menu contextuel dans l'affichage détaillé, zenon crée automatiquement une fonction "Visualiser menu" pour le menu sélectionné.

4.1.2 Afficher les menus contextuels

Les menus contextuels peuvent être utilisés dans le Runtime pour les éléments dynamiques. Pour afficher un menu contextuel dans le Runtime, liez le menu contextuel à l'élément dynamique souhaité.

Pour cela :

1. Accédez au nœud **Runtime** dans les propriétés de l'élément dynamique.
2. Sélectionnez la propriété **Menu contextuel**.
3. Sélectionnez le menu contextuel de votre choix dans la liste déroulante.



Attention

Les menus contextuels sont référencés par l'intermédiaire de leur nom. Ceci signifie : Si un menu contextuel est renommé, la liaison avec l'élément dynamique est interrompue et doit être recréée.

