

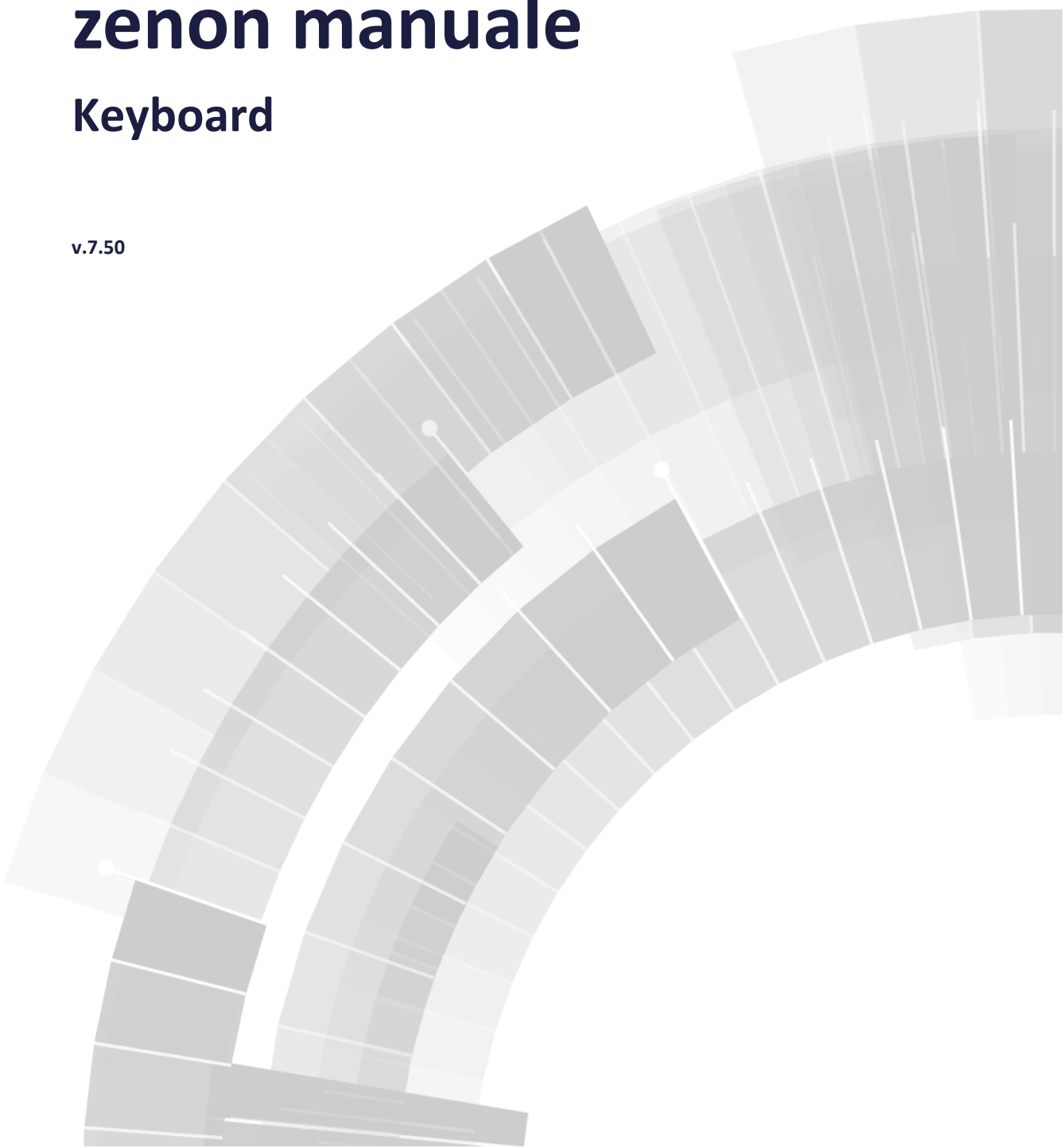


COPADATA
do it your way

zenon manuale

Keyboard

v.7.50





©2016 Ing. Punzenberger COPA-DATA GmbH

Tutti i diritti riservati.

La distribuzione e la copia di questo documento - indifferentemente dal metodo usato - può essere consentita esclusivamente con permesso scritto della ditta COPA-DATA. I dati tecnici servono solo alla descrizione del prodotto e non rappresentano in alcun modo caratteristiche garantite in senso legale. Con riserva di modifiche - anche di tipo tecnico.

Indice

1. Benvenuti nell'help COPA-DATA.....	4
2. Keyboard.....	4
3. Tastiera automatica.....	6
3.1 Grandezza della keyboard.....	6
3.2 Posizione della keyboard	7
4. Keyboard progettabile.....	8
4.1 Crea un'immagine del tipo keyboard.....	8
4.2 Elementi di controllo.....	11
4.3 Tasti per il manager gruppi ricette.....	13
4.4 Scrittura automatica dei caratteri della tastiera.....	14
4.5 Keyboard nel Web Client	15
5. Uso combinato di tastiere hardware e keyboard virtuali.....	15

1. Benvenuti nell'help COPA-DATA

GUIDA GENERALE

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

SUPPORTO ALLA PROGETTAZIONE

Se avete delle domande riguardo progetti concreti, potete rivolgervi via E-Mail all'indirizzo support@copadata.com (<mailto:support@copadata.com>).

LICENZE E MODULI

Nel caso in cui doveste constatare di avere bisogno di altri moduli o licenze, potete rivolgervi ai nostri collaboratori all'indirizzo sales@copadata.com (<mailto:sales@copadata.com>).

2. Keyboard

In zenon, le keyboard svolgono la funzione di tastiere virtuali. Grazie ad una tastiera virtuale si possono effettuare degli inserimenti nel Runtime via touchscreen.



Informazioni sulla licenza

Parte della licenza standard per Editor e Runtime

Nota: evitate l'uso combinato di keyboard (tastiera software) e di tastiera hardware.

Nell'Editor di zenon si possono configurare due diversi tipi di keyboard:

- ▶ Tastiera automatica (A pagina: 6).
- ▶ Tastiera progettabile (A pagina: 8).

Uso delle keyboard in zenon:

- ▶ In zenon, le keyboard si usano per settare valori impostabili.
- ▶ Nel modulo Batch Control si possono utilizzare delle keyboard individuali.
 - Ulteriori informazioni su questo argomento le trovate nella guida in linea relativa al Batch Control, nel capitolo Keyboard.
- ▶ Nel Manager di gruppi ricette si può:
 - Collegare ad ogni parametro ricette un'immagine keyboard.
 - Definire keyboard per ogni tipo di dato-parametro.

Ulteriori informazioni su questo argomento le trovate nella guida in linea relativa al RGM, nel capitolo Keyboard.

ECCEZIONE:

MANAGER GRUPPI RICETTE

Una stringa-keyboard viene aperta nel Manager di gruppi ricette per lo stato utente **Tipo di azione**. Se, nel Manager di gruppi ricette, per un parametro ricetta di tipo `booleano` oppure `numerico` si cambia il tipo di azione in `Stato utente`, verrà aperta la stringa-keyboard configurata nel RGM. Se in questa sede non è collegata nessuna immagine keyboard, viene attivata nella tabella dei valori di ricetta la modalità di modifica diretta.

ELEMENTO "COLLEGA TESTO" CON FUNZIONE COLLEGATA

Quando si collega un elemento del tipo **Collega testo** ad una funzione che consente di effettuare inserimenti, vale quanto segue:

- ▶ La proprietà **Settaggio valori attivo** viene attivata automaticamente e bloccata per ulteriori modifiche.
- ▶ La proprietà **Setta valore impostabile tramite** consente solamente la selezione dei seguenti elementi:
 - `Box di dialogo` : inserimento dipendente dalla configurazione.
 - `Elemento`: inserimento direttamente nell'elemento.

Configurazione del box di dialogo:

- ▶ **Utilizza immagine tipo Keyboard** viene attivata automaticamente e bloccata per ulteriori modifiche.

- ▶ **Immagine tipo Keyboard:** Scelta di un'immagine individuale.
 - Immagine individuale esistente: viene usata questa keyboard.
 - Vuoto: viene usata **SETSTRINGKBD**.

3. Tastiera automatica

Per utilizzare la keyboard automatica, procedete nel modo seguente:

1. Aprite l'Editor di zenon
2. Cliccate sul progetto al quale desiderate lavorare.
3. Cliccate nelle proprietà su **Interazione**.
4. Attivate in questa sede l'impostazione **Tastiera automatica** sotto il titolo **Tastiera**.

Tastiera			
<input checked="" type="checkbox"/> Tastiera automatica	Dimensione Keyboard [%]: 100		
Posizione preferita			
Verticale:	In sù	Orizzontale:	Sinistra
Spostamento verticale [Pixel]:	2	Spostamento orizzontale [Pixel]:	2
Posizione alternativa			
Verticale:	In sù	Orizzontale:	Sinistra
Spostamento verticale [Pixel]:	2	Spostamento orizzontale [Pixel]:	2

Questa impostazione non è attiva di default. Quando la attivate, il sistema genera la keyboard automatica, che verrà aperta automaticamente nel Runtime relativamente vicino all'elemento. Essa viene visualizzata lì dove si deve inserire un valore impostabile. Potete configurare alcune proprietà, come grandezza o posizione, tramite le proprietà nell'Editor.

Nota: non esistono keyboard automatiche per gli elementi di controllo profilo. In questo caso, consigliamo di creare una keyboard apposita da aprire mediante un pulsante. In tal modo è possibile inserire anche su un touchscreen un nome profilo usando la vostra keyboard personale, attivata manualmente.

3.1 Grandezza della keyboard

L'utente può definire liberamente la grandezza della keyboard.

A tale scopo:

1. Aprite l'Editor di zenon.
2. Cliccate sul progetto al quale desiderate lavorare.

3. Cliccate nelle proprietà su **Interazione**.
4. Attivate l'impostazione **Tastiera automatica** sotto il titolo **Tastiera**.
5. Nel campo **Dimensione Keyboard [%]** inserite la grandezza desiderata in percentuale.



Informazioni su

L'altezza dell'header è ricavata dalle impostazioni di visualizzazione. L'impostazione può essere modificata via Pannello di controllo-> Aspetto e personalizzazione-> Rappresentazione-> Avanzate-> Elemento: Titolo tavolozza.

3.2 Posizione della keyboard

Potete definire nelle proprietà della keyboard quale deve essere la posizione preferita della tastiera software; potete configurare anche una posizione alternativa. Se la keyboard non dovesse avere posto sufficiente nella posizione da voi preferita, viene visualizzata nella posizione alternativa. Se anche qui non ci dovesse essere abbastanza spazio, la posizione viene definita dal sistema. Stabilite le posizioni mediante la combinazione di quattro valori.

Proprietà	Descrizione
Orizzontale	A sinistra (Default) posiziona l'angolo sinistro della keyboard in modo relativo all'angolo sinistro superiore o inferiore dell'elemento. A destra posiziona l'angolo destro della keyboard in modo relativo all'angolo destro superiore o inferiore dell'elemento.
Spostamento orizzontale [Pixel]	Distanza orizzontale (in pixel) dall'elemento selezionato per la posizione preferita della keyboard automatica. I valori positivi determinano uno spostamento della keyboard verso destra, i negativi, invece, verso sinistra. Default: 2.
Verticale	Con In su (Default) o In giù posizionate la tastiera rispettivamente sopra o sotto l'elemento.
Spostamento verticale [Pixel]	Distanza verticale (in pixel) dall'elemento selezionato per la posizione preferita della keyboard automatica. I valori positivi determinano uno spostamento della tastiera verso l'alto, i negativi, invece, verso il basso. Default: 2.

4. Keyboard progettabile

L'utente può progettare o definire individualmente la keyboard. A tal scopo, procedete nel modo seguente:

1. Aprite l'Editor di zenon.
2. Cliccate sul progetto al quale desiderate lavorare.
3. Impostate un nuovo modello alla voce Immagini->Modelli.
Nota: le keyboard necessitano sempre di un modello proprio, che dovrebbe essere usato esclusivamente per le tastiere software.
4. Definite le proprietà desiderate in relazione a posizione e grandezza della keyboard.
5. Alla voce Immagini, impostate una nuova immagine del tipo Keyboard (A pagina: 8).
6. Selezionate alla voce Elementi di controllo un modello per la keyboard.

Nelle proprietà, potete modificare a piacere il colore, la forma o la denominazione dei tasti della tastiera software.

Nota: Si raccomanda di usare il modello Standard.

4.1 Crea un'immagine del tipo keyboard

Avete diverse possibilità di creare una nuova immagine del tipo keyboard:

Menù contestuale nel manager di progetto:

1. Cliccate nel manager di progetto su **Immagini**
2. Cliccando con il tasto destro del mouse, aprite il menù contestuale.
3. Cliccate nel menù contestuale su **Nuova immagine**

Barra degli strumenti:

1. Cliccate nel manager di progetto su **Immagini**
2. Nella visualizzazione dettagli del manager di progetto, cliccate nella barra degli strumenti su **Nuova immagine**.

Avete diverse possibilità di definire il tipo della nuova immagine:

Visualizzazione dettagli del manager di progetto:

1. Nella visualizzazione dettagli del manager di progetto, cliccate sul **Tipo di immagine** della nuova immagine.
2. Nel menù a tendina selezionate il tipo di immagine keyboard.

Proprietà:

1. Cliccate nelle proprietà su **Generale**.
2. Alla voce **Tipo di immagine**, cliccate sulla freccia a destra e selezionate nel menù a tendina il tipo di immagine `keyboard`.
3. Nelle proprietà del gruppo **Generale**, selezionate come nome una keyboard predefinita, oppure attribuite un nome a piacere:

Attenzione: le immagini keyboard con nomi riservati hanno la precedenza nel Runtime rispetto ad altre immagini keyboard, compresa quella `keyboard automatica` nel caso di gestione touch.

Quando un'immagine del tipo `keyboard` si apre per tutta la grandezza dello schermo, invece che solo come finestra di dialogo, può accadere che vengano coperti dei menù.

Suggerimento: In questo caso, impostate una funzione **Chiudi modello** che vi consente di chiudere il modello keyboard aperto.

Nelle proprietà dell'immagine, alla voce `Generale`, trovate diverse parole chiave alla voce `Nome`. Di seguito troverete informazioni relative al loro uso:

NOMI RISERVATI

Per il tipo di immagine `keyboard` sono stati riservati i seguenti nomi:

Nome	Descrizione
DIALOGKBD	<p>Se esiste già un'immagine con tale nome, essa verrà aperta nel Runtime in concomitanza dell'apertura di una finestra di dialogo, per esempio, per l'inserimento di un nuovo nome ricetta nel Manager gruppi ricette.</p> <p>Attenzione: non è previsto che il DIALOGKBD venga utilizzato con l'elemento di controllo <code>Inserimento valore impostabile</code> e non si presta a questo scopo. L'uso di questa combinazione può portare al verificarsi di errori durante il funzionamento Runtime.</p>
SETBOOKKBD	<p>Se esiste un'immagine con questo nome, verrà aperta nel Runtime ogni volta che è necessario un inserimento per variabili binarie.</p>
SETSTRINGKBD	<p>Se esiste un'immagine con questo nome, sarà utilizzata nel Runtime al posto del box di inserimento standard per variabili stringa.</p>
SETVALUEKBD	<p>Se esiste un'immagine con questo nome, sarà utilizzata nel Runtime al posto del box di inserimento standard per variabili numeriche. L'elemento di controllo <code>Inserimento valore impostabile</code> deve essere aggiunto alla tastiera.</p> <p>Attenzione: se è attivato il blocco <code>maiuscole</code>, non può essere effettuato nessun inserimento in una keyboard del tipo SETVALUEKBD; ciò si deve al fatto che, al posto dei numeri, verrebbero inseriti i corrispondenti caratteri speciali.</p> <p>Eccezione: nel caso delle tastiere francesi, per effettuare l'inserimento dei numeri si ha bisogno del tasto <code>shift</code> oppure del tasto <code>Blocco maiuscole</code>.</p>

*Nota: usate l'elemento di controllo `Inserimento valore impostabile` solamente per keyboard che vengono create per il settaggio di valori impostabili (**SETVALUEKBD**, **SETSTRINGKBD**). Esso viene automaticamente collegato alla variabile dell'elemento dinamico che deve ricevere il valore impostabile. Nel caso lo si usi con normali keyboard, si possono verificare degli esiti indesiderati.*

Per quelle keyboard che devono servire al settaggio del valore impostabile, l'elemento di controllo `Inserimento valore impostabile` deve essere assolutamente progettato nell'immagine. In caso contrario, non è possibile inserire né un'indicazione di valore, né un valore impostabile.

Nota: Se nel progetto

- ▶ esiste un'immagine del tipo keyboard con il nome riservato **DIALOGKBD**
- ▶ e, nello stesso tempo, un'immagine del tipo `Login`
- ▶ e la proprietà `Keyboard automatica` del gruppo **Keyboard** è attiva,

*queste immagini non possono basarsi sullo stesso modello. In questo caso, **DIALOGKBD** verrebbe sempre usato automaticamente.*

Nello zenon Editor, un pulsante keyboard ha più proprietà di un semplice pulsante. Esse possono essere visualizzate e configurate alla voce **Rappresentazione**. In tal modo si possono definire caratteri speciali.

4.2 Elementi di controllo



The image displays the configuration interface for a keyboard button in the zenon Editor. At the top, a configuration box shows properties for the button, including a variable for setting a value, and maximum/minimum input set value limits. Below this, there are several rows of buttons. The first two rows consist of buttons labeled 'ualizzazione valore come test'. The third row contains a numeric keypad with buttons for digits 7, 8, 9, 4, 5, 6, 1, 2, 3, 0, and a comma. To the right of the numeric keypad are function buttons: 'Settare valore e salva ricetta' (green), 'Imposta valore' (grey), 'Salva ricetta' (grey), 'Backspace' (red), 'Canc' (red), and a large 'Invio' button (green).

Elemento di controllo	Descrizione
Inserisci modello	<p>Apre la finestra di dialogo che serve a selezionare un modello per un tipo di immagine.</p> <p>I modelli sono forniti con zenon, ma è possibile definirli anche individualmente.</p> <p>I modelli inseriscono elementi di controllo predefiniti a posti predeterminati nell'immagine. Anche dopo essere stati impostati, gli elementi che risultassero non necessari possono essere rimossi anche individualmente. Ulteriori elementi vengono selezionati fra quelli proposti nella lista a cascata e trascinati nell'immagine. Gli elementi possono essere spostati nell'immagine e essere ordinati secondo le esigenze individuali.</p>
Alfanumerico sinistra	Definizione dei tasti di una keyboard impostata individualmente, parte sinistra di una normale tastiera standard.
Alfanumerico destra	Definizione dei tasti di una keyboard impostata individualmente, parte destra di una normale tastiera standard.
Tastierino numerico	Definizione dei tasti di una keyboard impostata individualmente, tasti numerici di una normale tastiera standard.
Tasti funzione	Definizione dei tasti di una keyboard impostata individualmente, tasti F- e Esc di una normale tastiera standard.

Raccomandazione: Usate un modello.

Elemento di controllo	Descrizione
Imposta valore	Elementi di controllo per Imposta valore.
Introduzione valore	Permette l'inserimento di un valore impostabile. Deve essere assolutamente configurato nell'immagine per SETBOOLKBD, SETSTRINGKBD e SETVALUEKBD.
Valore++	Esegue addizioni. Aggiunge 1 al valore.
Valore--	Esegue sottrazioni. Sottrae 1 al valore.
Valore on	Il valore è 1, cioè <code>true</code> . Esempio: Macchinario è on.
Valore off	Il valore è 0, cioè <code>false</code> . Esempio: Macchinario è off.
Toggle Valore	Cambio <code>True/False</code> .
Ok	Setta il valore e chiude la finestra.
Elimina	Chiude la finestra.

4.3 Tasti per il manager gruppi ricette

Quando si configura l'immagine keyboard, per il RGM sono disponibili i seguenti elementi di controllo speciali alla voce Elementi di controllo-> Specifico per Manager gruppi di ricette:

Elemento di controllo	Descrizione
Imposta valore	Il valore impostabile viene scritto sulla variabile, aggiornato nella ricetta e la keyboard viene chiusa.
Salva ricetta	La ricetta verrà salvata
Settare valore e salva ricetta	Il valore impostabile viene scritto sulla variabile, aggiornato nella ricetta; quest'ultima viene salvata e poi viene chiusa la keyboard.
Visualizzazione valore come testo 1 fino Visualizzazione valore come testo 32	<p>I tasti possono essere collegati a valori limite di una matrice di reazione. A tal scopo, la variabile del parametro ricetta</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ deve essere collegata ad una Matrice di reazione numerica oppure una Matrice di reazione stringa e ▶ deve contenere stati "è uguale". <p>I tasti assegnati sono visualizzati nel Runtime e hanno il testo tratto dalla matrice di reazione.</p> <p>Cliccando sul tasto, il valore collegato nella matrice di reazione viene scritto come proposta di valore ricetta nell'elemento di controllo <code>Inserimento valore impostabile</code>.</p>

4.4 Scrittura automatica dei caratteri della tastiera

Esiste la possibilità di definire liberamente le didascalie dei tasti della keyboard, oppure di adottare quella del sistema operativo. A tale scopo, attivate o disattivate nelle proprietà dell'immagine, alla voce **Visualizzazione** l'opzione **Layout tastiera automatica**. La lingua viene ripresa dal sistema operativo, e il sistema scrive automaticamente i caratteri sui tasti. Questa opzione è molto utile se si vuole che anche in altri paesi si lavori con questa keyboard. Sono a disposizione tutti i layout di tastiera supportati da Windows. La funzionalità dei tasti della keyboard corrisponde a quella della tastiera hardware. In questo caso, la scrittura caratteri progettata verrà ignorata.

A questo proposito vale quanto segue:

1. Attiva:
 - Per lettere, numeri e tasti F di un'immagine del tipo `keyboard` vengono riprese le didascalie originali del layout della tastiera del sistema operativo.
 - Non possono essere definite delle didascalie alternative.
 - Nel caso si siano definite altre didascalie per tasti, durante il Runtime il sistema ritorna a quelle originali. I tasti di funzione, quali, per esempio, `Tab` oppure `Shift`, continuano a poter essere dotati di una didascalia alternativa.

Al tastierino numerico della tastiera non vengono assegnate automaticamente delle didascalie, ed esse possono essere modificate durante il Runtime in qualsiasi momento, indipendentemente dall'impostazione della proprietà **Layout tastiera automatica**.

1. Inattiva:

- tutti i tasti possono essere dotati individualmente di una didascalia e verranno visualizzati con tale scritta durante il runtime.
- Le didascalie dei tasti possono essere modificate nell'Editor, nelle proprietà, alla voce **Visualizzazione**.
- Durante il Runtime vengono visualizzati i caratteri alternativi.

4.5 Keyboard nel Web Client

Se una keyboard viene aperta nel runtime, essa rimane aperta anche se il runtime viene ridotto ad icona. Nella barra delle applicazioni del sistema di controllo viene visualizzata un menù a tendina per la keyboard.



Attenzione

*Immagini del tipo **keyboard** modificate individualmente potrebbero non funzionare in modo corretto con il browser Mozilla Firefox.*

Causa: Mozilla Firefox carica delle nuove finestre in background, senza attribuirgli il focus. A seconda di quanto stabilito in fase di progettazione, le immagini keyboard definite individualmente vengono chiuse non appena perdono il focus.

Soluzione: Usate un browser differente, come, ad esempio, Microsoft Internet Explorer o Google Chrome, oppure usate l'opzione frame "Chiudi alla perdita del focus".

La cosa non riguarda le keyboard automatiche!

5. Uso combinato di tastiere hardware e keyboard virtuali

Le keyboard virtuali si comportano nel sistema operativo come delle tastiere hardware. Se delle keyboard virtuali vengono usate insieme a delle tastiere hardware, esse si influenzano reciprocamente. Le impostazioni riguardanti la tastiera hardware (per esempio la definizione del tasto shift) si ripercuotono sulla keyboard virtuale e viceversa.

ESEMPI:

- ▶ Se sulla tastiera hardware si preme il tasto blocco maiuscole per il tasto shift (Blocco maiuscole), ciò vale anche per la keyboard virtuale. In questo caso, non potrete inserire dei numeri neanche sulla keyboard automatica.
- ▶ Se si preme sulla tastiera hardware il tasto Num per disattivare il tastierino numerico, questo non funzionerà neanche sulla keyboard virtuale.

Nota: Si sconsiglia l'uso congiunto di keyboard e tastiera hardware.