

Manuel de zenon

Claviers

v. 7.60





©2017 Ing. Punzenberger COPA-DATA GmbH

Alle Rechte vorbehalten.

Die Weitergabe und Vervielfältigung dieses Dokuments ist - gleich in welcher Art und Weise - nur mit schriftlicher Genehmigung der Firma COPA-DATA gestattet. Technische Daten dienen nur der Produktbeschreibung und sind keine zugesicherten Eigenschaften im Rechtssinn. Änderungen - auch in technischer Hinsicht - vorbehalten.

Contenu

| | |
|--|-----------|
| 1. Bienvenue dans l'aide de COPA-DATA | 4 |
| 2. Claviers | 4 |
| 3. Clavier automatique | 5 |
| 3.1 Taille du clavier | 6 |
| 3.2 Position du clavier | 7 |
| 4. Clavier configurable | 7 |
| 4.1 Créer un synoptique de type Clavier | 8 |
| 4.2 Éléments de contrôle | 10 |
| 4.3 Clavier du module Recipe Group Manager | 12 |
| 4.4 Intitulé de touche automatique | 13 |
| 4.5 Claviers dans zenon Web Client | 14 |
| 5. Utilisation simultanée de claviers physiques et de claviers virtuels | 14 |

1. Bienvenue dans l'aide de COPA-DATA

TUTORIELS VIDÉO DE ZENON.

Des exemples concrets de configurations de projets dans zenon sont disponibles sur notre chaîne YouTube (https://www.copadata.com/tutorial_menu). Les tutoriels sont regroupés par sujet et proposent un aperçu de l'utilisation des différents modules de zenon. Les tutoriels sont disponibles en anglais.

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. Claviers

Les claviers servent de claviers virtuels dans zenon. Les entrées peuvent être effectuées dans le Runtime, à l'aide d'un clavier virtuel.



Informations concernant la licence

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

Remarque : L'utilisation conjointe du clavier virtuel et du clavier physique est déconseillée.

Deux types de claviers différents peuvent être configurés dans zenon Editor :

- ▶ Clavier automatique (à la page 5).
- ▶ Clavier configurable (à la page 7).

Utilisation de claviers dans zenon :

- ▶ Les claviers sont utilisés pour la saisie de valeurs prescrites dans zenon.
- ▶ Les claviers individuels peuvent être utilisés dans le module Batch Control.
 - Vous trouverez d'autres informations dans le manuel `Batch Control`, au chapitre `Claviers`.
- ▶ Vous pouvez effectuer les opérations suivantes dans les groupes de recettes :
 - Lier un synoptique de clavier pour chaque paramètre de recette
 - Définir des claviers pour chaque paramètre de type de données

Vous trouverez d'autres informations dans le manuel `RGM`, au chapitre `Claviers`.

Cas spécial : Un clavier de type chaîne est appelé pour le **type d'action** `État utilisateur` dans le module `Recipe Group Manager`.

Dans `Recipe Group Manager`, si le type d'action d'un paramètre de recette `bool` ou `numérique` est changé en `État utilisateur`, le clavier général de type chaîne configuré dans le module `RGM` est appelé. Si aucun synoptique de clavier n'est lié ici, le mode d'édition direct est activé dans la table de valeurs de la recette.

3. Clavier automatique

Pour utiliser le clavier automatique, effectuez les opérations suivantes :

1. Ouvrez zenon Editor
2. Cliquez sur le projet sur lequel vous souhaitez travailler.
3. Dans les propriétés, cliquez sur **Intéraction**.

4. Activez le paramètre **Clavier automatique**, sous l'intitulé **Clavier**.

| Clavier | | | |
|---|----------------------------|------------------------------|----------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Clavier automatique | Taille du clavier [%]: 100 | | |
| Position favorite | | | |
| Vertical: | En haut | Horizontal: | À Gauche |
| Décalage vertical [pixel]: | 2 | Décalage horizontal [pixel]: | 2 |
| Position alternative | | | |
| Vertical: | En haut | Horizontal: | À Gauche |
| Décalage vertical [pixel]: | 2 | Décalage horizontal [pixel]: | 2 |

Ce paramètre n'est pas activé par défaut. Lors de l'activation, le clavier automatique est créé par le système et est automatiquement appelé dans le Runtime, à proximité relative de l'élément. Il apparaît lorsqu'une valeur prescrite doit être saisie. Vous pouvez configurer vos propres propriétés, telles que la taille ou la position, via les propriétés dans Editor.

Remarque : Aucun clavier automatique n'est disponible pour les éléments de contrôle du profil. Dans ce cas, nous vous recommandons de créer votre propre clavier, que vous pouvez appeler en cliquant sur un bouton. Il est également possible de saisir un nom de profil à l'aide du clavier personnalisé, que vous avez activé manuellement.

3.1 Taille du clavier

La taille du clavier peut être librement définie par l'utilisateur.

Pour cela :

1. Ouvrez zenon Editor
2. Cliquez sur le projet sur lequel vous souhaitez travailler.
3. Dans les propriétés, cliquez sur **Intéraction**.
4. Activez le paramètre **Clavier automatique**, sous l'intitulé **Clavier**.
5. Saisissez la taille souhaitée, en pourcentage, dans le champ **Taille du clavier [%]**.



Informations

La hauteur de la barre de titre est obtenue à partir des paramètres d'affichage. Les paramètres suivants peuvent être modifiés en sélectionnant *Panneau de configuration* -> *Apparence* -> *Affichage* -> *Avancé* -> *Élément : titre de la palette*.

3.2 Position du clavier

Vous pouvez définir une position préférée, ainsi qu'une position alternative dans les propriétés du 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 |
|------------------------------------|--|
| Horizontal | <i>Gauche</i> (par défaut) positionne le bord gauche du clavier par rapport au coin supérieur gauche ou inférieur gauche de l'élément. <i>Droite</i> positionne le bord droit du clavier par rapport au coin supérieur droit ou inférieur droit de l'élément. |
| Décalage horizontal [pixel] | 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. |
| Vertical | Avec <i>haut</i> (par défaut) ou <i>bas</i> , vous positionnez le clavier au-dessus ou au-dessous de l'élément. |
| Décalage vertical [pixel] | 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. |

4. Clavier configurable

Le clavier peut être configuré ou défini par l'utilisateur. Pour cela, effectuez les opérations suivantes :

1. Ouvrez zenon Editor
2. Cliquez sur le projet sur lequel vous souhaitez travailler.
3. Créez un nouveau cadre en sélectionnant *Synoptique* -> *Modèles*.

Remarque : Les claviers ont toujours besoin de leur propre cadre, qui doit uniquement être utilisé pour les claviers.

4. Définissez les propriétés souhaitées au regard de la position et de la taille du clavier.
5. Sous *Synoptiques*, créez un nouveau synoptique de type *Clavier* (à la page 8).
6. Sélectionnez un modèle pour le clavier sous *Éléments de contrôle*.

Dans les propriétés, vous pouvez modifier à votre convenance la couleur, la forme ou le nom des touches de clavier.

Remarque : L'utilisation du modèle `Standard` est recommandée.

4.1 Créer un synoptique de type Clavier

Plusieurs possibilités s'offrent à vous pour créer un nouveau synoptique de type `Clavier` :

Menu contextuel du Gestionnaire de projet :

1. Cliquez sur **Synoptiques** dans le Gestionnaire de projet.
2. Cliquez avec le bouton droit pour ouvrir le menu contextuel.
3. Cliquez sur **Nouveau synoptique** dans le menu contextuel.

Barre d'outils

1. Cliquez sur **Synoptiques** dans le Gestionnaire de projet.
2. Dans la vue de détail du Gestionnaire de projet, cliquez sur **Nouveau synoptique** dans la barre d'outils.

Plusieurs possibilités s'offrent à vous pour déterminer le type du nouveau synoptique :

Vue de détail du Gestionnaire de projet :

1. Dans la vue de détail du Gestionnaire de projet, cliquez sur **Type de synoptique** dans le nouveau synoptique.
2. Sélectionnez le type de synoptique `Clavier` dans la liste déroulante.

Propriétés :

1. Cliquez sur **Général** dans les propriétés.
2. Cliquez sur la flèche à droite de l'écran, sous **Type de synoptique**, puis sélectionnez le type de synoptique `Clavier` dans la liste déroulante.
3. Dans les propriétés du groupe **Général**, sélectionnez un clavier prédéfini en tant que nom ou attribuez-lui un nom au choix.

Attention : Les synoptiques de type clavier possédant des noms réservés sont prioritaires sur les autres synoptiques de type clavier, et notamment le synoptique `Clavier automatique` destiné aux écrans tactiles.

Si un synoptique de type `Clavier` est appelé sur l'ensemble du synoptique, plutôt que dans une boîte de dialogue, il peut parfois masquer les menus.

Conseil : Dans ce cas, développez une fonction **Fermer le cadre** permettant de fermer le cadre de clavier ouvert.

Dans les propriétés du synoptique, sous `Général`, plusieurs mots-clé sont visibles sous `Nom`. Les paragraphes suivants décrivent leur utilité :

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 <code>Saisie de valeur prescrite</code>, et n'est pas compatible avec celui-ci. L'utilisation de cette combinaison peut provoquer des erreurs dans le Runtime.</p> |
| SETBOOKBD | <p>Si un synoptique possédant ce nom existe, il sera utilisé dans le Runtime à chaque fois que la saisie de variables binaires est requise.</p> |
| SETSTRINGKBD | <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 de chaîne.</p> |
| 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 <code>Saisie de valeur prescrite</code> doit être inséré dans le clavier.</p> <p>Attention : Lorsque la touche <code>Verr. maj.</code> 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.</p> <p>Exception : sur les claviers français, la touche <code>Maj</code> ou la touche <code>Verr. maj.</code> doivent être utilisées pour la saisie de chiffres.</p> |

*Remarque : Utilisez uniquement l'élément de contrôle `Saisie de valeur prescrite` pour les claviers créés pour la saisie de valeurs prescrites (**SETVALUEKBD**, **SETSTRINGKBD**). Le clavier est automatiquement connecté à la variable de l'élément dynamique devant recevoir 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.

Remarque : Si, dans le projet :

- ▶ Un synoptique de type Clavier avec le nom **DIALOGKBD** est disponible
- ▶ en même temps qu'un synoptique de type Connexion
- ▶ et la propriété `Clavier automatique` du groupe **Clavier** est activée,
les synoptiques ne doivent pas être conçus autour du même cadre. Dans ce cas, le synoptique `DIALOGKBD` sera automatiquement utilisé.

Un bouton clavier possède plus de propriétés qu'un bouton normal dans `zenon Editor`. Ces propriétés peuvent être affichées et définies sous l'en-tête `Affichage`. Les caractères spéciaux peuvent être définis de cette manière.

4.2 Éléments de contrôle



Variable for set value

Entrée valeur prescrite
Tvd: EDIT

Max. Input set value: Limit maximum

Min. Input set value: Limit minimum

fficher valeur comme Texte

fficher valeur comme Texte

fficher valeur comme Texte

fficher valeur comme Texte

fficher valeur comme Texte

fficher valeur comme Texte

7 8 9

4 5 6

1 2 3

0 ,

Envoyer valeur et enregistrer
recette

Envoyer la valeur enregistrer la recette

Retour Suppr.

Entrée

| Élément de contrôle | Description |
|--------------------------------|---|
| Insérer un modèle | <p>Ouvre la boîte de dialogue de sélection de modèle pour le type de synoptique correspondant.</p> <p>Des modèles sont fournis avec zenon, et peuvent également être créés par l'utilisateur.</p> <p>Modèles ajoutent des éléments de contrôle prédéfinis à des positions prédéfinies sur le synoptique. Les éléments qui ne sont pas nécessaires peuvent également être supprimés individuellement après leur création. Les éléments supplémentaires peuvent être sélectionnés dans la liste déroulante, puis insérés dans le synoptique zenon. Les éléments peuvent être déplacés et disposés individuellement sur le synoptique.</p> |
| Alphanumérique (gauche) | Définition des touches pour un clavier créé par l'utilisateur ; côté gauche d'un clavier normal standard. |
| Alphanumérique (droite) | Définition des touches pour un clavier créé par l'utilisateur ; côté droit d'un clavier normal standard. |
| Verr num. | Définition des touches pour un clavier créé par l'utilisateur ; touches numériques d'un clavier normal standard. |
| Touches de fonction | Définition des touches pour un clavier créé par l'utilisateur ; touches de fonction et touche Échap d'un clavier normal standard. |

Recommandation : Utilisez un modèle.

| Élément de contrôle | Description |
|-------------------------------------|--|
| Écriture de valeur prescrite | Élément de contrôle pour l'écriture d'une valeur prescrite. |
| Saisie de valeur prescrite | Autorise la saisie d'une valeur prescrite. Doit être configurée dans le synoptique pour SETBOOLKBD, SETSTRINGKBD et SETVALUEKBD. |
| Incrément | Effectue les calculs d'addition. Ajoute 1 à la valeur. |
| Décrément | Effectue les calculs de soustraction. Soustrait 1 de la valeur. |
| Valeur active | La valeur est égale à 1, c'est-à-dire True. Exemple : la machine est en marche. |
| Valeur inactive | La valeur est égale à 0, c'est-à-dire False. Exemple : La machine est arrêtée. |
| Basculer la valeur | Commutateur True/False. |
| OK | Définit la valeur et ferme la fenêtre. |
| Annuler | Ferme la fenêtre. |

4.3 Clavier du module Recipe Group Manager

Pour le module RGM, les éléments de contrôle spéciaux sont disponibles sous *Éléments de contrôle -> Spécifiques à Recipe Group Manager* lors de la configuration du synoptique de clavier :

| Élément de contrôle | Description |
|---|--|
| Envoyer la valeur | La valeur prescrite est transmise à la variable, mise à jour dans la recette, puis le clavier est fermé. |
| Enregistrer la recette | La recette est enregistrée. |
| Envoyer la valeur et enregistrer la 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 touches peuvent être liées à des valeurs limites provenant de matrices de réaction. Pour cela, la variable du paramètre de recette</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 "égale" doivent être inclus <p>Les touches attribuées sont affichées dans le Runtime, et reçoivent en intitulé le texte provenant de la matrice de réaction.</p> <p>Cliquez sur le bouton pour écrire la valeur liée dans la matrice de réaction sous forme de proposition pour la valeur de la recette dans l'élément de contrôle Saisie de valeur prescrite.</p> |

4.4 Intitulé de touche automatique

Les intitulés du clavier peuvent être soit librement définis, soit définis par le système d'exploitation. Pour cela, activez ou désactivez l'option **Affichage** dans les propriétés du synoptique, sous l'intitulé **Texte automatique**. La langue est automatiquement reprise du système d'exploitation, et les touches reçoivent ensuite automatiquement un intitulé. Cette option est adaptée aux autres pays souhaitant utiliser le clavier. Toutes les dispositions de clavier prises en charge par Windows sont disponibles. La fonctionnalité des touches du clavier virtuel correspond à celle des touches du clavier physique. Les intitulés configurés sont en revanche ignorés.

Dans ce cas, les dispositions suivantes s'appliquent :

1. Active :
 - Pour les lettres, les numéros et les touches de fonction du synoptique de type `Clavier`, les intitulés originaux du clavier définis par le système d'exploitation sont utilisés.
 - Aucun intitulé alternatif ne peut être défini.
 - Si des touches comportent des intitulés différents, les intitulés d'origine seront toujours utilisés dans le Runtime. Des intitulés différents peuvent toujours être définis pour les touches de fonction telles que `Tabulation` ou `Maj`.

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**.

1. Inactive :

- Des intitulés peuvent être définis pour chaque touche individuellement ; ils sont affichés de manière correspondante dans le Runtime.
- Les intitulés des touches peuvent être modifiés dans Editor, dans les propriétés sous l'intitulé **Affichage**.
- Dans le Runtime, l'intitulé alternatif est affiché.

4.5 Claviers dans zenon Web Client

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.*

***Raison** : Mozilla Firefox charge de nouvelles fenêtres en arrière-plan, mais ne bascule pas vers celles-ci. Selon la configuration du projet, les synoptiques de clavier individuellement adaptés sont fermés dès que le focus est déplacé ailleurs.*

***Solution** : Utilisez un autre navigateur, tel que Microsoft Internet Explorer ou Google Chrome, ou utilisez l'option "Fermer en cas de perte de focus" du cadre.*

Les claviers automatiques ne sont pas affectés !

5. 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.

Remarque : L'utilisation conjointe du clavier virtuel et du clavier physique est déconseillée.