

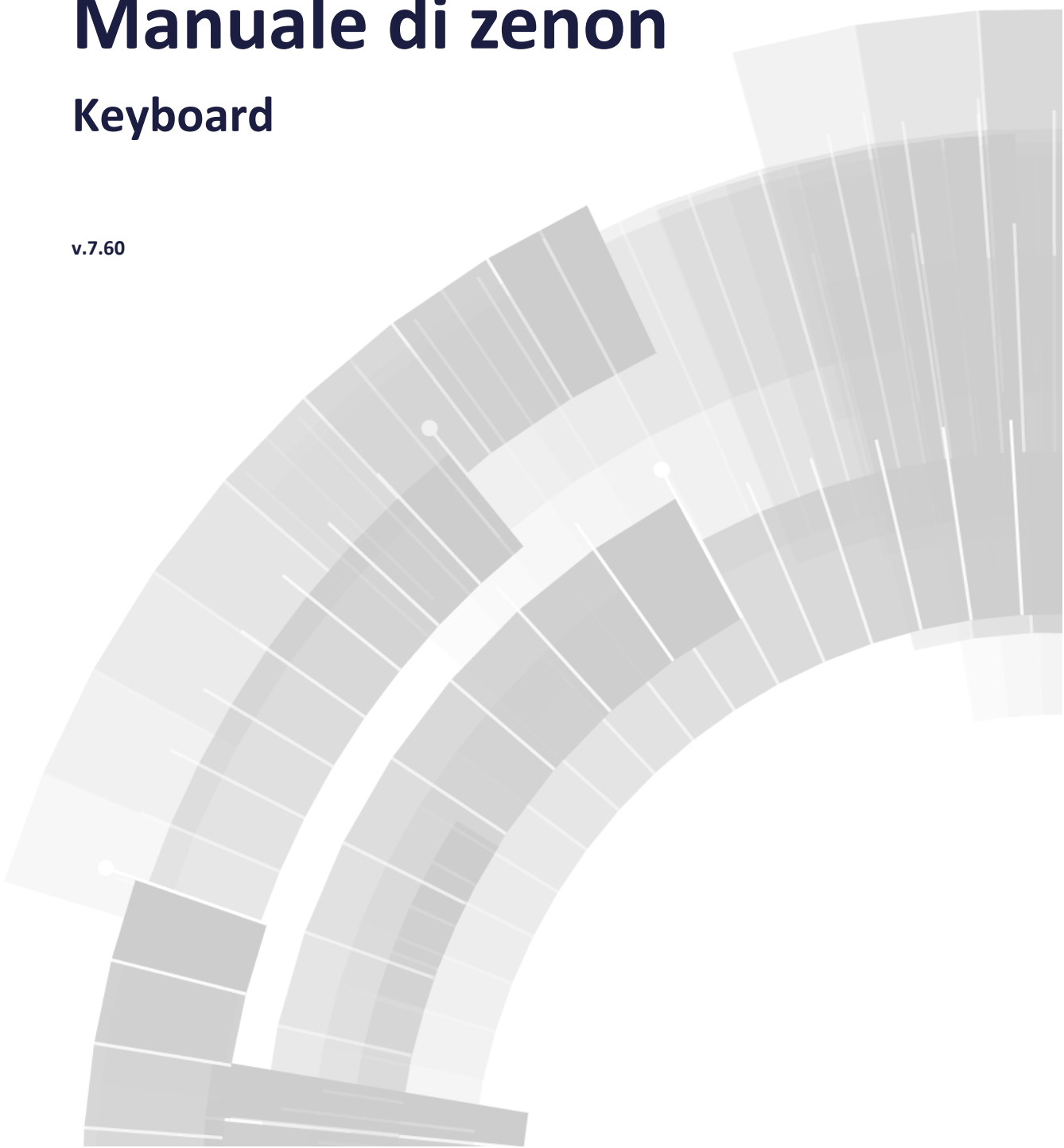


COPADATA
do it your way

Manuale di zenon

Keyboard

v.7.60





©2017 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 di COPA-DATA.....	4
2. Keyboard.....	4
3. Tastiera automatica.....	6
3.1 Dimensione della keyboard	7
3.2 Posizione della keyboard	7
4. Keyboard configurabile.....	8
4.1 Creare un'immagine di tipo Keyboard	9
4.2 Elementi di controllo.....	11
4.3 Tasti per il Manager di gruppi ricette.....	13
4.4 Didascalie automatiche per i tasti.....	14
4.5 Keyboard nello zenon Web Client.....	15
5. Uso combinato di tastiera hardware e tastiera software.....	15

1. Benvenuti nell'help di COPA-DATA

VIDEO TUTORIAL DI ZENON

Nel nostro canale YouTube (https://www.copadata.com/tutorial_menu) si trovano esempi pratici di progettazione con zenon. I tutorial sono raggruppati per tema e forniscono una panoramica di come si lavora con i diversi moduli di zenon. Tutti i tutorial sono disponibili in lingua inglese.

GUIDA GENERALE

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

SUPPORTO ALLA PROGETTAZIONE

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

LICENZE E MODULI

Se avete bisogno di nuovi moduli o licenze, potete rivolgervi ai nostri collaboratori all'indirizzo sales@copadata.com (<mailto:sales@copadata.com>).

2. Keyboard

In zenon, le keyboard hanno la funzione di tastiere virtuali. Una tastiera virtuale consente di eseguire inserimenti a Runtime via touch screen.



Informazioni sulla licenza

Parte della licenza standard per Editor e Runtime

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

Si possono configurare due diversi tipi di keyboard nell'Editor di zenon:

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

Uso delle keyboard in zenon:

- ▶ In zenon, le keyboard sono utilizzate per settare valori impostabili.
- ▶ Nel modulo Batch Control si possono utilizzare delle keyboard speciali.
 - Ulteriori informazioni su questo argomento si trovano nella guida dedicata al `Batch Control`, nel capitolo `Keyboard`.
- ▶ Nel Manager di gruppi ricette si può:
 - Collegare ad ogni parametro di ricetta un'immagine keyboard.
 - Definire keyboard per ogni tipo di dato-parametro.

Ulteriori informazioni su questo argomento si trovano nella guida dedicata al `RGM`, nel capitolo `Keyboard`.

ECCEZIONI:

MANAGER GRUPPI RICETTE

Nel Manager di gruppi ricette, viene aperta per lo stato utente **Tipo di azione** una string-keyboard. Se, nel Manager di gruppi ricette, per un parametro di ricetta di tipo `booleano` oppure `numerico` si cambia il tipo di azione a `Stato utente`, verrà aperta la string-keyboard standard configurata nel `RGM`. Se qui non è stata collegata nessuna immagine keyboard, verrà attivata la modalità di modifica nella tabella "Valore ricetta".

ELEMENTO "COLLEGA TESTO" CON FUNZIONE COLLEGATA

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

- ▶ La proprietà **Imposta valore attivo** viene attivata automaticamente e bloccata per ulteriori modifiche.
- ▶ Per la proprietà **Imposta valore tramite** è consentita la selezione solamente delle seguenti opzioni:

- `Box di dialogo` : inserimento dipendente dalla configurazione.
- `Elemento`: inserimento del valore direttamente sull'elemento.

Configurazione del box di dialogo:

- ▶ **Utilizza immagine tipo Keyboard**: questa proprietà viene attivata automaticamente e bloccata per ulteriori modifiche.
- ▶ **Immagine tipo Keyboard**: selezione di un'immagine creata dall'utente.
 - Se esiste un'immagine creata dall'utente: viene usata questa keyboard.
 - Vuoto: viene usata **SETSTRINGKBD**.

3. Tastiera automatica

Per utilizzare la keyboard automatica, procedere nel modo seguente:

1. Aprire l'Editor di zenon
2. Cliccare sul progetto con il quale si desidera lavorare.
3. Nelle proprietà di progetto, cliccare sul nodo **Interazione**.
4. Nel gruppo **Tastiera**, attivare l'impostazione **Tastiera automatica** (segno di spunta nella casella corrispondente).

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 si attiva, il sistema genera la keyboard automatica, che verrà aperta automaticamente a Runtime relativamente vicino all'elemento. Questa tastiera software verrà visualizzata nel punto in cui si deve inserire un valore impostabile. Usando le proprietà dell'Editor, potete configurare alcune impostazioni per questa Keyboard, come dimensione e posizione,

Nota: non esistono keyboard automatiche per gli elementi di controllo profilo. Ulteriori informazioni a questo proposito si trovano nel capitolo "Profili Runtime" della parte della guida dedicata al "Runtime". In questo caso, si consiglia di creare una keyboard apposita da aprire mediante un pulsante. In questo modo è possibile inserire anche su uno schermo touch-screen un nome profilo usando una keyboard propria, aperta manualmente.

3.1 Dimensione della keyboard

L'utente può definire liberamente la dimensione della keyboard.

Procedura:

1. Aprire l'Editor di zenon.
2. Cliccare sul progetto con il quale si desidera lavorare.
3. Nelle proprietà di progetto, cliccare sul nodo **Interazione**.
4. Nel gruppo **Tastiera**, attivare l'impostazione **Tastiera automatica** (segno di spunta nella casella corrispondente).
5. Nel campo **Dimensione Keyboard [%]** inserire la grandezza desiderata in percentuale.



Info

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

3.2 Posizione della keyboard

Le proprietà della "Tastiera" (proprietà di progetto, nodo "Interazione") offrono la possibilità di definire una posizione preferita per la Keyboard. Se non ci dovesse essere abbastanza posto nella posizione preferita, la keyboard verrà visualizzata nella posizione alternativa. Se anche qui non ci dovesse essere abbastanza spazio, la posizione di apertura della keyboard a Runtime verrà definita dal sistema. La posizione di apertura della keyboard viene definita tramite la combinazione di quattro valori.

Proprietà	Descrizione
Orizzontale	<i>Sinistra</i> (Default): posiziona l'angolo sinistro della keyboard in modo relativo all'angolo sinistro superiore o inferiore dell'elemento. <i>Destra</i> : 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 le impostazioni <i>In su</i> (Default) o <i>In giù</i> , si posiziona 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 configurabile

La Keyboard può essere configurata o definita dall'utente stesso. Procedura:

1. Aprire l'Editor di zenon.
2. Cliccare sul progetto con il quale si desidera lavorare.
3. Creare un nuovo modello alla voce *Immagini->Modelli*.
Nota: per le keyboard c'è sempre bisogno di un modello proprio, che dovrebbe essere usato esclusivamente per le tastiere software.
4. Usando le proprietà del modello del gruppo "Posizione", definire la posizione e la dimensione della keyboard.
5. Passare al nodo *Immagini* del Manager di progetti e creare una nuova immagine di tipo *Keyboard* (A pagina: 9).
6. Nel menù contestuale della voce *Elementi di controllo*, selezionare il comando "Inserisci templates...." e scegliere un modello per la keyboard.

Nelle proprietà degli elementi di controllo si può modificare la configurazione dei tasti della keyboard (per es. colore o forma). Si prega di tenere presente che, a seconda dell'elemento di controllo, non sarà possibile modificare tutte le proprietà. Esempio: la proprietà "Testo Riga 1" di un elemento di

controllo che rappresenta un tasto, non è modificabile (la proprietà corrispondente sarà visualizzata in color grigio). .

Nota: si raccomanda di usare il modello `Standard`.

4.1 Creare un'immagine di tipo Keyboard

Ci sono diverse possibilità di creare una nuova immagine di tipo `Keyboard`:

Menù contestuale nel Manager di progetto:

1. Cliccare nel Manager di progetto sul nodo **Immagini**
2. Cliccando con il tasto destro del mouse, si aprirà il menù contestuale.
3. Nel menù contestuale, cliccare su **Nuova immagine**

Barra degli strumenti:

1. Cliccare nel Manager di progetto sul nodo **Immagini**
2. Nella visualizzazione dettagli del Manager di progetto, cliccare nella barra degli strumenti su **Nuova immagine**.

Ci sono diverse possibilità di definire il tipo dell'immagine appena creata:

Visualizzazione dettagli del Manager di progetto:

1. Nella visualizzazione dettagli del Manager di progetto, cliccare sulla cella relativa alla nuova immagine della colonna **Tipo di immagine**.
2. Nel menù a tendina, selezionare il tipo di immagine `Keyboard`.

Proprietà:

1. Cliccare nelle proprietà sulla voce **Generale**.
2. Alla voce **Tipo di immagine**, cliccare sulla freccia a destra per aprire il menù a tendina e selezionare il tipo di immagine `Keyboard`.
3. Nelle proprietà del gruppo **Generale**, selezionare dal menù contestuale della proprietà "Nome" una delle keyboard predefinite offerte dal menù a tendina, oppure attribuire un nome a piacere.

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

Quando si apre un'immagine di tipo `Keyboard` che occupa tutta la grandezza dello schermo, invece che solo come finestra di dialogo, può accadere che dei menù vengano coperti e non siano visibili completamente o parzialmente.

Suggerimento: in un caso come questo, creare una funzione **Chiudi modello** che consentirà di chiudere il modello `Keyboard` aperto.

Alla voce `Generale` delle proprietà dell'immagine, il menù a tendina della proprietà `Nome` contiene diverse parole chiave. Nel seguente capitolo si trovano informazioni relative al loro uso.

NOMI RISERVATI

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

Nome	Descrizione
DIALOGKBD	Se esiste, l'immagine con questo nome verrà aperta a Runtime ogni qualvolta viene aperta una finestra di dialogo, per es., per inserire un nuovo nome di ricetta nel RGM. Attenzione: la DIALOGKBD non è pensata per essere utilizzata con l'elemento di controllo <code>Imposta valore</code> e non si presta a questo scopo. L'uso di questa combinazione può portare al verificarsi di errori a Runtime.
SETBOOKKBD	Se esiste, l'immagine con questo nome verrà aperta a Runtime ogni qualvolta è necessario un inserimento per variabili binarie.
SETSTRINGKBD	Se esiste, l'immagine con questo nome sarà utilizzata a Runtime al posto del box di dialogo standard per variabili stringa.
SETVALUEKBD	Se esiste, l'immagine con questo nome sarà utilizzata a Runtime al posto del box di dialogo standard per variabili numeriche. L'elemento di controllo <code>Imposta valore</code> deve essere aggiunto alla tastiera. Attenzione: se è attivato <code>Caps lock</code> , non può essere eseguito nessun inserimento in una keyboard di tipo SETVALUEKBD ; questo perché, al posto dei numeri, verrebbero inseriti i corrispondenti caratteri speciali. Eccezione: nelle tastiere francesi, per inserire dei numeri si ha bisogno del tasto <code>Shift</code> oppure del tasto <code>Caps lock</code> .

Nota: usare l'elemento di controllo `Imposta valore` solamente per keyboard che vengono create per settare valori impostabili (**SETVALUEKBD**, **SETSTRINGKBD**). Questo elemento verrà collegato automaticamente alla variabile dell'elemento dinamico che deve ricevere il valore impostabile. Quando lo si usa con keyboard normali, invece, ci potranno essere delle conseguenze indesiderate.

Per quelle keyboard che devono servire a settare di valori impostabili, l'elemento di controllo `Imposta valore` deve essere assolutamente progettato nell'immagine. In caso contrario, a Runtime non sarà possibile inserire né un valore, né un valore impostabile.

Nota: Se nel progetto:

- ▶ Esiste un'immagine di tipo Keyboard con il nome riservato **DIALOGKBD**
- ▶ E, nello stesso tempo, un'immagine di tipo Login
- ▶ E la proprietà `Tastiera automatica` del gruppo **Keyboard** è attiva, *queste immagini non possono basarsi sullo stesso modello. Se così fosse, infatti, verrebbe usata sempre `DIALOGKBD` automaticamente.*

Nell'Editor di `zenon`, un pulsante keyboard ha più proprietà di un semplice pulsante. Queste proprietà possono essere visualizzate e configurate alla voce `Visualizzazione`. Mediante queste proprietà si possono definire caratteri speciali.

4.2 Elementi di controllo



Variable for set value

max. Input set value: Limit maximum

min. Input set value: Limit minimum

Introduzione valore
Tvd: EDIT

alizzazione valore come te: alizzazione valore come te: alizzazione valore come te:

alizzazione valore come te: alizzazione valore come te: alizzazione valore come te:

7 8 9

4 5 6

1 2 3

0 ,

Settare valore e salva ricetta

Imposta valore Salva ricetta

Backspace Canc

Invio

Elemento di controllo	Descrizione
Inserisci template..	<p>Apri 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.

Suggerimento: usare un modello.

Elemento di controllo	Descrizione
Introduzione valore	Elementi di controllo per scrivere un valore impostabile
Imposta valore	Consente l'inserimento di un valore impostabile. Questo elemento di controllo 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: il macchinario è acceso.
Valore off	Il valore è 0, cioè <code>false</code> . Esempio: il macchinario è spento.
Toggle Valore	Cambio <code>True/False</code> .
Ok	Setta il valore e chiude la finestra.
Cancella	Chiude la finestra.

4.3 Tasti per il Manager di gruppi ricette

Per 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 viene salvata.
Imposta 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. Per farlo, la variabile del parametro ricetta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Deve essere collegata ad una Matrice di reazione numerica, oppure ad una Matrice di reazione stringa e ▶ Deve contenere stati "è uguale". <p>A Runtime verranno visualizzati i tasti che sono stati assegnati; questi tasti avranno il testo preso dalla matrice di reazione.</p> <p>Quando si clicca sul tasto, il valore collegato nella matrice di reazione verrà scritto come proposta di valore per la ricetta nell'elemento di controllo <code>Imposta valore</code>.</p>

4.4 Didascalie automatiche per i tasti

C'è la possibilità di definire liberamente le didascalie dei tasti della keyboard, oppure di adottare quelle del sistema operativo. Per farlo, si deve attivare o disattivare nelle proprietà dell'immagine, alla voce **Visualizzazione** l'opzione **Layout tastiera automatica**. La lingua viene ripresa automaticamente dal sistema operativo, e il sistema scrive automaticamente i caratteri sui tasti. Questa opzione è molto utile per altri paesi in cui si voglia lavorare con questa keyboard. Sono a disposizione tutti i layout di tastiera supportati da Windows. La funzionalità dei tasti della tastiera software corrisponde a quella che essi hanno in una tastiera hardware. Se si adotta l'opzione "Layout tastiera automatica", verrà ignorata la configurazione individuale per le didascalie dei tasti.

A questo proposito, vale quanto segue:

1. Attiva:

- Per le lettere, i numeri e i tasti F di un'immagine di tipo `Keyboard` vengono riprese le didascalie originali del layout della tastiera del sistema operativo.
- Non possono essere definite delle didascalie alternative.
- Se sono state già configurate altre didascalie per tasti, a Runtime il sistema ritorna a quelle originali. Per i tasti di controllo, come, per esempio, `Tab` oppure `Shift`, si avrà ancora la possibilità di configurare una didascalia alternativa.

Al tastierino numerico della tastiera non verranno assegnate automaticamente delle didascalie, che potranno essere modificate a Runtime in qualsiasi momento, indipendentemente dall'impostazione della proprietà **Layout tastiera automatica**.

1. Non attiva:

- Per tutti i tasti si potrà configurare individualmente una didascalia, che verrà visualizzata quando la keyboard verrà aperta a Runtime.
- Le didascalie dei tasti potranno essere modificate nell'Editor, nelle proprietà dell'immagine, alla voce **Visualizzazione**.
- A Runtime verranno visualizzate le didascalie progettate.

4.5 Keyboard nello zenon Web Client

Quando una keyboard viene aperta a Runtime, rimane aperta anche quando il Runtime viene ridotto ad icona. Nella barra delle applicazioni del sistema di controllo viene visualizzato un menù a tendina per la keyboard.



Attenzione

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

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

***Soluzione:** usare un browser differente, come, ad esempio, Microsoft Internet Explorer o Google Chrome, oppure usare l'opzione "Chiusura alla perdita del focus" del gruppo "Generale" delle proprietà del modello. In questo modo, una visualizzazione corretta sarà possibile anche in Mozilla Firefox.*

La cosa non riguarda le tastiere automatiche!

5. Uso combinato di tastiera hardware e tastiera software

Le keyboard virtuali si comportano nel sistema operativo come tastiere hardware. Se si usano tastiere software e hardware insieme, queste si influenzeranno reciprocamente. Le impostazioni della 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" (CAPS-LOCK), questo varrà anche per la keyboard virtuale. In questo caso, verrà disattivata la digitazione dei numeri anche sulla tastiera automatica.
- ▶ Se si preme sulla tastiera hardware il tasto BLOC NUM per disattivare il tastierino numerico, quest'ultimo non funzionerà neanche sulla keyboard virtuale.

Nota: si sconsiglia l'uso combinato di keyboard e tastiera hardware.