



zenon
by COPA-DATA

Manuel de zenon Attributions

v.8.20



© 2020 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 COPA-DATA. Les données techniques ne sont utilisées que pour décrire le produit et ne sont pas des propriétés garanties au sens légal. Document sujet aux changements, techniques ou autres.

Contenu

1	Welcome to COPA-DATA help	4
2	Attributions.....	4
3	Configuration dans Editor.....	6
4	Barre d'outils et menu contextuel de la vue de détail Attribution.....	6
5	Variable de déclenchement et type de déclenchement.....	7

1 Welcome to COPA-DATA help

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.

ASSISTANCE PROJET

Vous pouvez obtenir de l'aide pour tout projet en contactant par e-mail notre service d'assistance : 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.

2 Attributions

Les attributions permettent d'affecter la valeur actuelle d'une variable à une deuxième variable, dans le driver ou hors de celui-ci.

zenon, il est possible d'écrire les valeurs provenant du contrôleur directement dans une base de données SQL, ou d'écrire les modifications de valeurs d'un driver dans un autre lorsqu'elles se produisent. Vous pouvez aussi faire des attributions entre projets.

Attention : les attributions entre projets ne sont exécutées que lorsque tous les projets ont été chargés.

TRANSFERT

Une attribution transfère la valeur, l'état et l'horodatage de la variable source à la variable cible.

Informations

Les informations d'état et d'horodatage peuvent uniquement être traitées par les drivers suivants :

- ▶ Driver interne
- ▶ Driver SQL
- ▶ Driver AK (SICAM 230)

Une nouvelle fonction d'écriture est déclenchée par le driver pendant le transfert. Il écrit la valeur qui est ensuite relue. Les informations d'horodatage et l'état sont à partir de l'heure de lecture.

Exception : l'horodatage et l'état sont également transférés à partir de la variable source à l'aide d'un pilote interne.

Les états Temps réel externe T_EXTERN , Temps réel interne T_INTERN et Annonce heure d'été/heure standard T_CHG_A ne sont pas transférés. Ils sont définis par l'horodatage.

La résolution du signal doit, en conséquence, posséder les mêmes limites pour les deux variables (comportement de dépassement).

Le transfert de la valeur intervient en cas de modification d'une valeur : chaque fois que la valeur de la variable source change, la valeur de la variable cible change aussi. S'il est nécessaire de modifier la valeur de la variable cible indépendamment de celle de la variable source, la variable cible possédera dans ce cas une valeur différente aussi longtemps que la variable source ne sera pas modifiée.

Informations

Les attributions aux **variables internes** sont en outre exécutées uniquement sur le serveur.

MENU CONTEXTUEL DU GESTIONNAIRE DE PROJET

Élément de menu	Action
Nouvelle attribution	Insère une nouvelle attribution dans la liste.
Exporter tout (XML)	Exporte toutes les entrées sous forme de fichier XML.
Importer XML...	Importe des fichiers XML.

Élément de menu	Action
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

3 Configuration dans Editor

Pour définir les attributions :

1. Sélectionnez le sous-nœud **Attributions** dans le nœud **Variables** du **Gestionnaire de projet**.
Les attributions existantes sont affichées dans la vue de détail.
2. Sélectionnez l'action souhaitée dans le menu contextuel ou la barre d'outils, par exemple **Nouvelle attribution**.
3. La nouvelle attribution est affichée et peut être modifiée dans la fenêtre des propriétés.

Une attribution nécessite, de manière implicite :

- ▶ Un nom unique
- ▶ Une variable source
- ▶ Une variable cible

Lors de la sélection de la propriété **Variable source** ou **Variable de destination**, la liste de variables correspondantes est affichée ; sélectionnez la variable souhaitée. Chaque variable de chaque driver peut être sélectionnée en tant que source. La variable cible doit être accessible en lecture et en écriture.

Chaque modification de valeur de la variable source est immédiatement transmise à la variable cible de l'attribution.

Le menu contextuel disponible dans l'affichage détaillé du gestionnaire de projet vous permet de faire du copier, couper, coller, supprimer sur les attributions existantes.

4 Barre d'outils et menu contextuel de la vue de détail Attribution



MENU CONTEXTUEL

Élément de menu	Action
Nouvelle attribution	Insère une nouvelle attribution dans la liste.
Retour à l'élément de départ	Permet de revenir à l'élément de départ.
Copier	Copie les entrées sélectionnées vers le presse-papiers.
Coller	Colle le contenu depuis le presse-papiers. Si une entrée portant le même nom existe déjà, le contenu est collé sous le nom Copie de...
Supprimer	Après une demande de confirmation, supprime les entrées sélectionnées de la liste.
Éditer la cellule sélectionnée	Ouvre la cellule sélectionnée pour la modification. Le symbole représentant des jumelles dans l'en-tête indique la cellule sélectionnée dans une ligne affichée en surbrillance. Seules les cellules pouvant être modifiées peuvent être sélectionnées.
Propriétés	Ouvre la fenêtre de Propriétés .
Exporter la sélection au format XML...	Exporte toutes les entrées sélectionnées sous forme de fichier XML.
Importer XML	Importe des entrées à partir d'un fichier XML.
Supprimer tous les filtres	Supprime tous les paramètres de filtre Remarque : Uniquement actif si la vue actuelle est filtrée.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

5 Variable de déclenchement et type de déclenchement

Une variable de déclenchement et un type de déclenchement peuvent être définis pour les attributions. Des attributions événementielles peuvent ainsi être définies. Les valeurs ne sont donc plus attribuées automatiquement, mais uniquement en cas de changement de la valeur d'une variable de déclenchement.

La variable de déclenchement doit être une *variable binaire*. Les configurations possibles sont les suivantes :

Variable de déclenchement	Type de déclenchement	Résultat
<i>non défini</i>		Chaque modification de la variable source entraîne l'attribution de la valeur source à la variable cible.
<i>défini</i>	<i>Front</i>	L'attribution est uniquement exécutée si la valeur de la variable de déclenchement change de 0 en 1. Seul un bord positif de la variable de bit entraîne l'annulation de l'attribution. L'attribution n'est plus déclenchée par un changement de valeur de la variable source.
<i>défini</i>	<i>État</i>	L'attribution est toujours effectuée, tant que la variable de déclenchement comporte la valeur 1. Chaque fois que la valeur de la variable source change, l'attribution est exécutée et la valeur est écrite dans la variable cible. L'attribution reste active jusqu'à ce que la valeur de variable de déclenchement redevienne 0.