



CODESYS V3.5

Визуализация



Руководство пользователя

01.12.2018

версия 2.0

Оглавление

Глоссарий.....	2
1 Цель документа.....	3
2 Добавление визуализации в проект	4
2.1 Добавление экрана визуализации в проект.....	4
2.2 Свойства экрана визуализации	6
2.3 Добавление диалога в проект	8
3 Менеджер визуализации	9
3.1 Настройки Менеджера визуализации.....	9
3.1.1 Вкладка «Установки»	9
3.1.2 Вкладка «Dialog Settings»	11
3.1.3 Вкладка «Горячие клавиши по умолчанию»	12
3.1.4 Вкладка «Визуализации»	12
3.1.5 Вкладка «Управление пользователями»	13
3.1.6 Вкладка «Установки списка текстов»	14
3.2 Типы визуализаций.....	15
3.2.1 Настройки таргет-визуализации	16
3.2.2 Настройки web-визуализации	17
3.2.3 Настройки удаленной таргет-визуализации	18
4 Стили и профили визуализации	19
4.1 Стили визуализации	19
4.2 Профили визуализации.....	21
5 Редактор визуализации	23
5.1 Интерфейс редактора визуализации	23
5.2 Добавление элемента на экран визуализации. Взаимодействие с элементами 24	
5.3 Команды редактора визуализации.....	26
5.4 Вспомогательные редакторы экранов визуализации.....	30
5.4.1 Редактор интерфейсов.....	30
5.4.2 Редактор горячих клавиш.....	31
5.4.3 Редактор списка визуальных элементов	31
5.5 Включение и отключение сетки	32
6 Вспомогательные компоненты визуализации.....	33
6.1 Пул изображений.....	33
6.2 Список текстов.....	35
7 Описание графических примитивов	37
7.1 Структура главы	37

7.2	Базовая группа элементов	38
7.2.1	Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Эллипс. Типичные параметры графических примитивов	38
7.2.2	Линия.....	44
7.2.3	Полигон, Ломаная, Кривая Безье.....	45
7.2.4	Секторная диаграмма.....	46
7.2.5	Изображение	47
7.2.6	Фрейм элемента	49
7.3	Стандартная группа элементов	51
7.3.1	Метка.....	51
7.3.2	Комбинированное окно (Целочисленное)	51
7.3.3	Комбинированное окно (Массив).....	53
7.3.4	Набор вкладок.....	55
7.3.5	Кнопка	57
7.3.6	Группа	59
7.3.7	Таблица	60
7.3.8	Текстовое поле.....	63
7.3.9	Полоса прокрутки.....	64
7.3.10	Бегунок.....	65
7.3.11	Управление вращением	67
7.3.12	Невидимый вход	68
7.3.13	Радио-кнопка	68
7.3.14	Кнопка-флажок.....	70
7.3.15	Индикатор выполнения	71
7.4	Элементы управления измерением	72
7.4.1	Отображение линейки	72
7.4.2	Стрелочный индикатор (90°/180°/360°).....	75
7.4.3	Потенциометр	79
7.4.4	Гистограмма	80
7.5	Индикаторы/Переключатели/Изображения.....	84
7.5.1	Переключатель изображения	84
7.5.2	Индикатор.....	86
7.5.3	Переключатели/Выключатели	88
7.6	Специальные элементы управления.....	91
7.6.1	Трассировка	91
7.6.2	Тренд.....	100
7.6.3	Легенда	104
7.6.4	Элемент ActiveX.....	105
7.6.5	WebBrowser	106
7.6.6	Символ ожидания Кубик/Цветок.....	107

7.6.7	Текстовый редактор	108
7.6.8	Путь 3D/ControlPanel.....	111
7.7	Элементы управления датой/временем	112
7.7.1	Селектор диапазона дат.....	112
7.7.2	Селектор времени.....	113
7.7.3	Аналоговые часы	115
7.7.4	8.7.4 Элемент выбора даты	116
7.7.5	Элемент выбора даты и времени.....	117
7.8	Менеджер тревог	119
7.8.1	Компонент Конфигуратор тревог.....	119
7.8.2	Таблица тревог.....	127
7.8.3	Баннер тревог.....	131
8	Отображение значений переменных. Форматы вывода и спецификаторы	132
8.1	Отображение значений переменных.....	132
8.2	Спецификаторы формата вывода переменных	133
8.3	Управляющие последовательности для STRING переменных.....	134
8.4	Системное время в визуализации.....	135
8.5	Пример отображения значения переменной.....	136
9	Привязка действий к элементам визуализации.....	137
9.1	Вкладка InputConfiguration.....	137
9.2	Действия для OnMouse<Something>	140
9.2.1	Управление пользователями	141
9.2.2	Закрыть диалог.....	143
9.2.3	Открыть диалог	144
9.2.4	Изменить язык.....	145
9.2.5	Изменить отображаемую визуализацию	146
9.2.6	Выполнить команду	147
9.2.7	Переключить визуализацию в фрейме	149
9.2.8	Записать переменную.....	150
9.2.9	Выполнить ST-код.....	152
9.2.10	Переключить переменную.....	153
9.2.11	Передача файлов	154
10	Примеры	155
10.1	Структура главы. Запуск примеров на виртуальном контроллере	155
10.2	Примеры работы с графическими примитивами.....	157
10.2.1	Типичные параметры графических примитивов	157
10.2.2	Фрейм.....	191
10.2.3	Комбинированное окно.....	200

10.2.4	Кнопка	207
10.2.5	Таблица	214
10.2.6	Отображение линейки и Потенциометр	227
10.2.7	Гистограмма	233
10.2.8	Индикаторы/Переключатели/Изображения.....	240
10.2.9	Трассировка	246
10.2.10	Тренд.....	254
10.2.11	WebBrowser	267
10.2.12	Текстовый редактор.....	273
10.2.13	Таблица тревог	296
10.3	Примеры решения типовых задач.....	313
10.3.1	Переключение экранов в проекте	313
10.3.2	Использование диалогов	322
10.3.3	Использование интерфейса фрейма.....	329
10.3.4	Создание анимации (элемент Изображение)	338
10.3.5	Создание мультязычного проекта.....	347
10.3.6	Тиражирование элементов	359
10.3.7	Управление пользователями. Парольный доступ.....	362
10.3.8	Менеджер рецептов.....	371
10.3.9	Конвертация значений (Unit Conversion)	395
10.4	Дополнительные примеры.....	404
10.4.1	Использование русскоязычной клавиатуры.....	404
10.4.2	Работа с динамическими точками (элемент Ломаная)	409
10.4.3	Считывание координат курсора	416
10.4.4	Многопользовательский доступ. Независимая обработка клиентов визуализации.....	423
10.4.5	Дополнительные графические библиотеки.....	428
10.4.6	Кастомизация диалогов ввода	429
10.4.7	Дополнительные примеры от компании 3S.....	432
11	Визуализация контроллеров ОВЕН: ограничения и рекомендации.....	433
11.1	Размер экранов визуализации.....	433
11.2	Отображение кириллического текста в визуализации.....	433
11.3	Тип ввода по умолчанию.....	434
11.4	Отсутствие поддержки элементов ActiveX и Путь3D	435
11.5	Изображения	435
11.6	Время цикла визуализации	435
11.7	Поддерживаемые шрифты	436

Глоссарий

POU – обобщенное название функций, функциональных блоков и программ.

Целевое устройство визуализации – устройство, на котором запускается и обрабатывается (но не обязательно отображается) визуализация. Обычно под целевым устройством подразумевается контроллер.

Клиент визуализации – устройство, на котором отображается (но не обязательно запускается и обрабатывается) визуализация. Таким устройством может являться сенсорный панельный контроллер, панель оператора, web-браузер или ПК с установленным приложением **CODESYS HMI**.

Визуализация – совокупность экранов визуализации, представляющая собой графический интерфейс проекта **CODESYS**.

Экран визуализации – структурная единица визуализации, представляющая собой обособленную область отображения графических элементов.

Диалог – вспомогательный экран визуализации, открываемый поверх основного. Таким экраном может являться диалог ввода пароля.

Фрейм – вспомогательный экран визуализации, открываемый в плоскости основного экрана визуализации с помощью [графического примитива](#). Переключая фреймы с помощью кнопок (или из кода программы), можно в реальном времени изменять целые фрагменты экрана визуализации.

Менеджер визуализации – компонент **CODESYS**, определяющий общие настройки для всех экранов визуализации в данном проекте.

Редактор визуализации – редактор **CODESYS**, используемый для создания экранов визуализации.

Графический примитив – готовый графический объект с заданным набором параметров.

Элемент – экземпляр графического примитива с конкретными значениями параметров.

ПК – персональный компьютер.

ЛКМ/ПКМ – левая кнопка мыши/правая кнопка мыши.

1 Цель документа

Настоящее руководство описывает создание экранов визуализации для контроллеров, программируемых в среде **CODESYS V3.5**, с подробным описанием характеристик и настроек всех графических примитивов, а также примерами работы с ними.



ПРИМЕЧАНИЕ

В зависимости от конкретного устройства часть описанного в документе функционала может не поддерживаться.

Руководство предназначено для начинающих и опытных пользователей, подразумевается, что читатель обладает базовыми навыками работы с **CODESYS**.

Во время написания руководства использовалась среда программирования **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5**, в более ранних или поздних версиях некоторые компоненты могут отсутствовать или отличаться от приведенных на скриншотах.

2 Добавление визуализации в проект

2.1 Добавление экрана визуализации в проект

Для добавления в проект экрана визуализации следует нажать **ПКМ** на компонент **Application** в **Панели устройств**, раскрыть вкладку **Добавить объект** и выбрать компонент **Визуализация**.

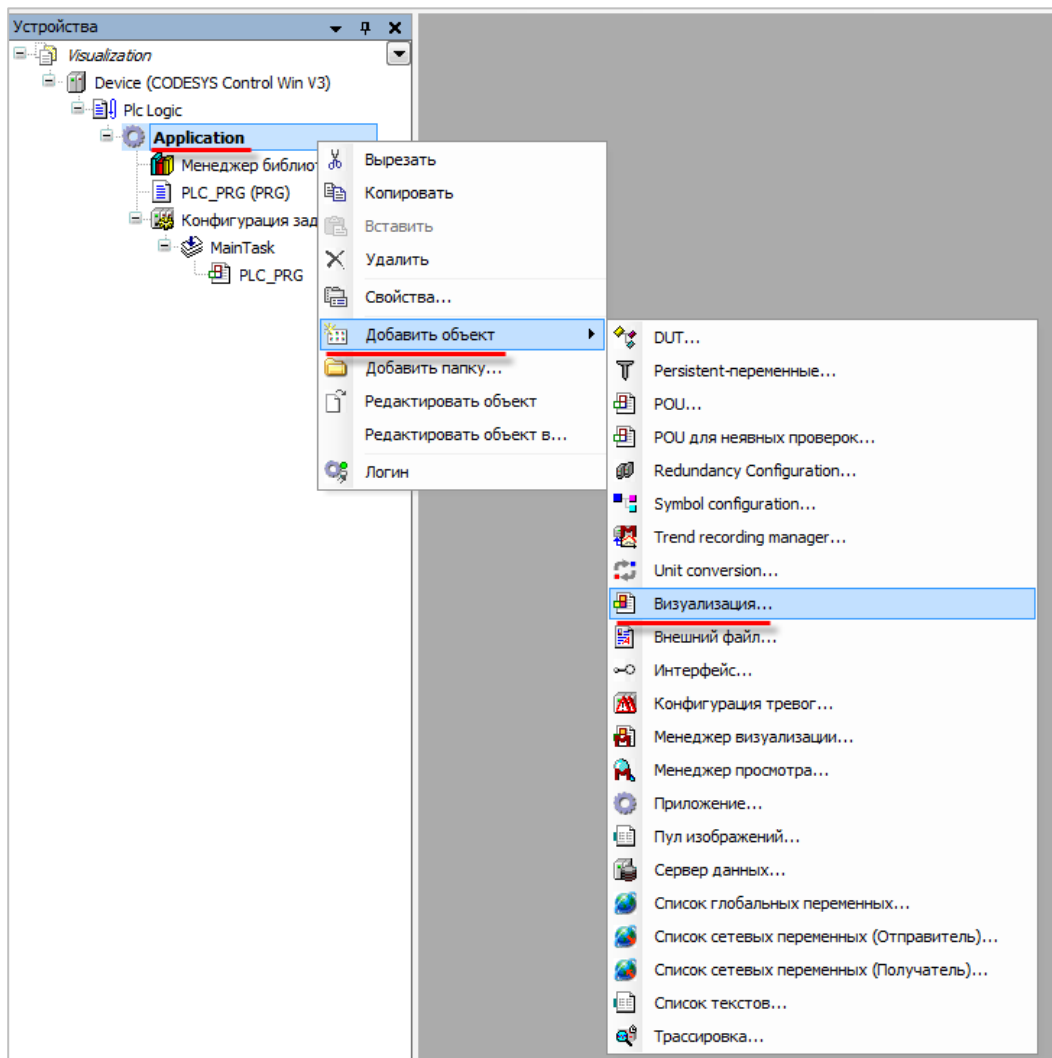


Рисунок 2.1 – Добавление экрана визуализации в проект

Во время создания экрана визуализации следует указать его имя. Имя экрана визуализации должно отвечать стандартным требованиям к именам в **CODESYS** – т. е. не содержать пробелов, кириллических и системных символов, не начинаться с цифр, не содержать более одного символа подчеркивания подряд:

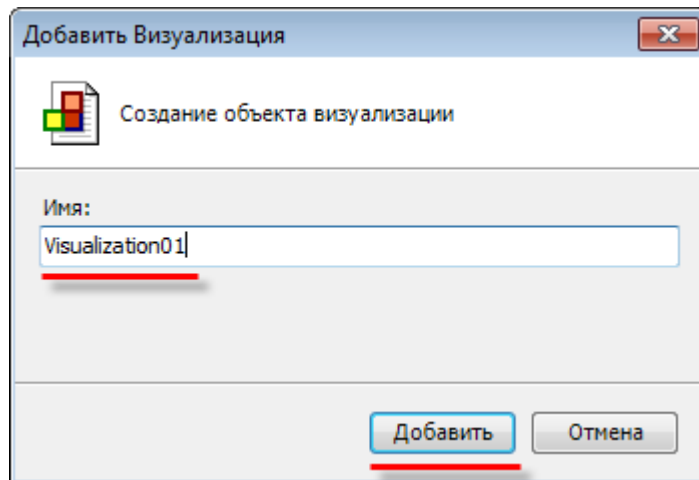


Рисунок 2.2 – Ввод имени экрана визуализации

Одновременно с созданием в проекте первого экрана визуализации, будет автоматически добавлен компонент [Менеджер визуализации](#), содержащий подкомпоненты [Таргет-визуализация](#) и [Web-визуализация](#).

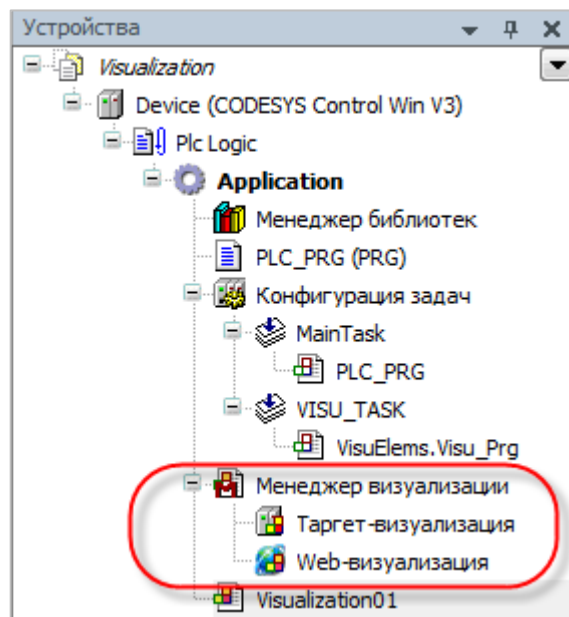


Рисунок 2.3 – Компонент Менеджер визуализации в Панели устройств проекта

2.2 Свойства экрана визуализации

Чтобы настроить тип и размер экрана визуализации, следует нажать **ПКМ** на его название в **Панели устройств** и в появившемся контекстном меню выбрать пункт **Свойства**:

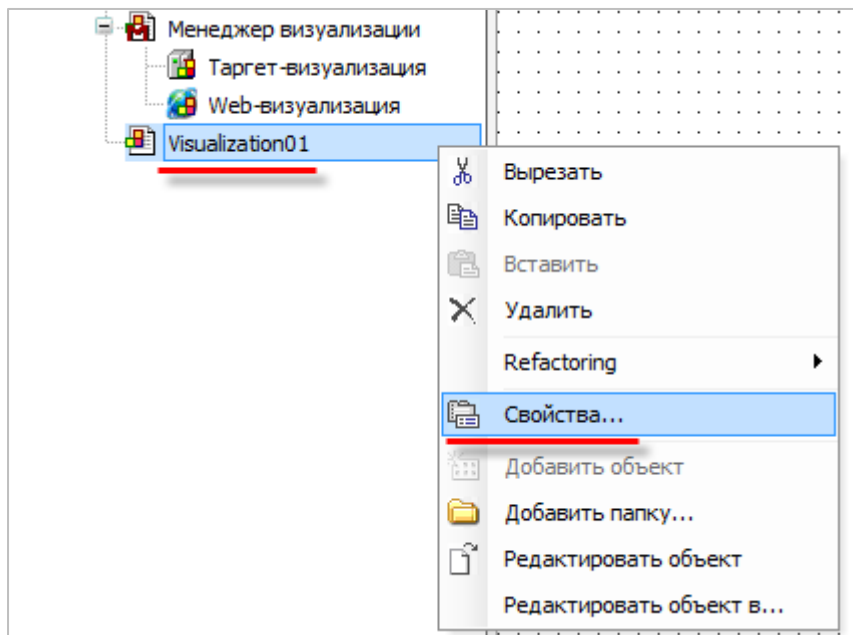


Рисунок 2.4 – Контекстное меню экрана визуализации

Вкладки **Общее**, **Компиляция** и **Контроль доступа** являются стандартными для всех компонентов. Настройки экрана визуализации расположены на вкладке **Визуализация**:

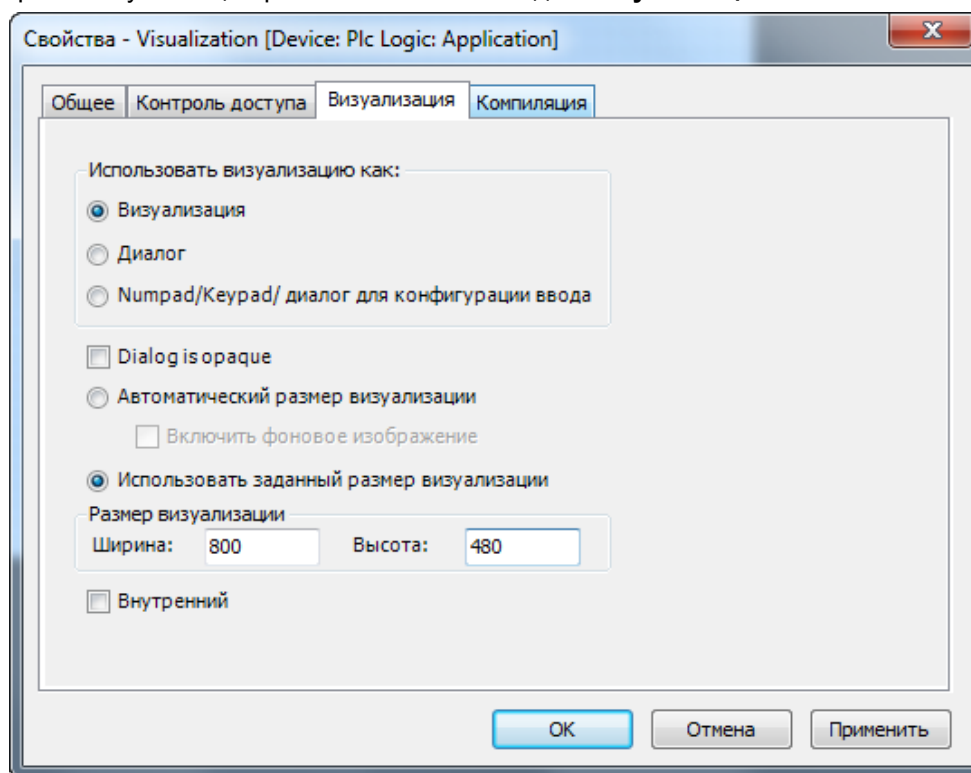


Рисунок 2.5 – Свойства экрана визуализации

1. Тип экрана визуализации (**Использовать визуализацию как**):

Визуализация – визуализация будет представлять собой стандартный экран визуализации;

Диалог – визуализация будет представлять собой диалоговое окно, которое может быть открыто с помощью элементов на экране визуализации (см. [п. 3.3](#));

Numpad/Keypad/Диалог для конфигурации ввода – визуализация будет представлять собой диалог для ввода цифровых/текстовых значений. Программный [интерфейс](#) диалога должен быть идентичен интерфейсам стандартных диалогов **Numpad/Keypad** из системной библиотеки **VisuDialogs.library** (расположенной в папке установки CODESYS по пути ...\\CODESYS\\Projects\\Visu\\Dialogs).

Dialog is opaque – если тип визуализации – диалог и установлена данная галочка, то область визуализации, закрытая диалогом, не обновляется. Это повышает скорость отклика в данном диалоге.

2. Размер экрана визуализации:

Автоматический размер визуализации – размер визуализации будет зависеть от размера области, занимаемой графическими элементами. Если фоновое изображение выходит за эту область, то оно будет обрезано. Для предотвращения этого следует установить галочку **Включить фоновое изображение**.

Использовать заданный размер визуализации – в данном случае пользователь сам определяет ширину и высоту экрана визуализации (в пикселях). В [Менеджере визуализации](#) можно указать, должен ли размер экрана визуализации подгоняться под размер экрана клиента визуализации.

Для контроллеров **СПК1xx, СПК1xx [M01]** и **СПК207** разрешение экрана составляет **800 × 480**.

Для контроллеров **СПК105** – **480 × 272**.

3. Галочка **Внутренний** используется для создания экранов визуализации, используемых в библиотеках. В случае подключения такой библиотеки к проекту, данный экран визуализации не будет доступен пользователю. Данная возможность применяется для создания вспомогательных графических материалов, поясняющих работу библиотечных функций.

2.3 Добавление диалога в проект

Частным случаем экрана визуализации является **Диалог** – вспомогательный экран визуализации, открываемый поверх основного. В качестве примера можно привести диалог ввода пароля при попытке управления элементом:

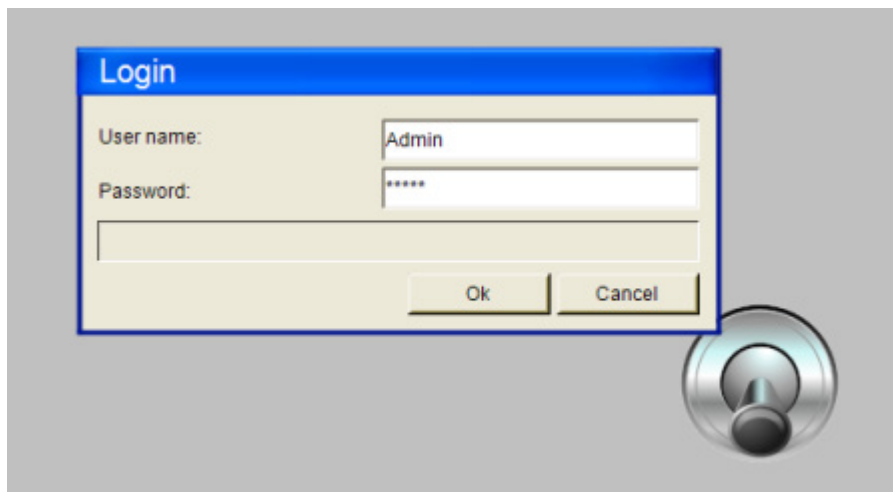


Рисунок 2.6 – Диалоговое окно ввода пароля

Для использования экрана визуализации в качестве диалога, следует в его **Свойствах** в пункте **Использовать визуализацию как** выбрать значение **Диалог** (см. [Рисунок 2.5](#)).

3 Менеджер визуализации

3.1 Настройки Менеджера визуализации

Компонент **Менеджер визуализации** содержит настройки, применяемые ко всем экранам визуализации в проекте. Компонент добавляется в проект автоматически во время создания первого экрана визуализации.

3.1.1 Вкладка «Установки»

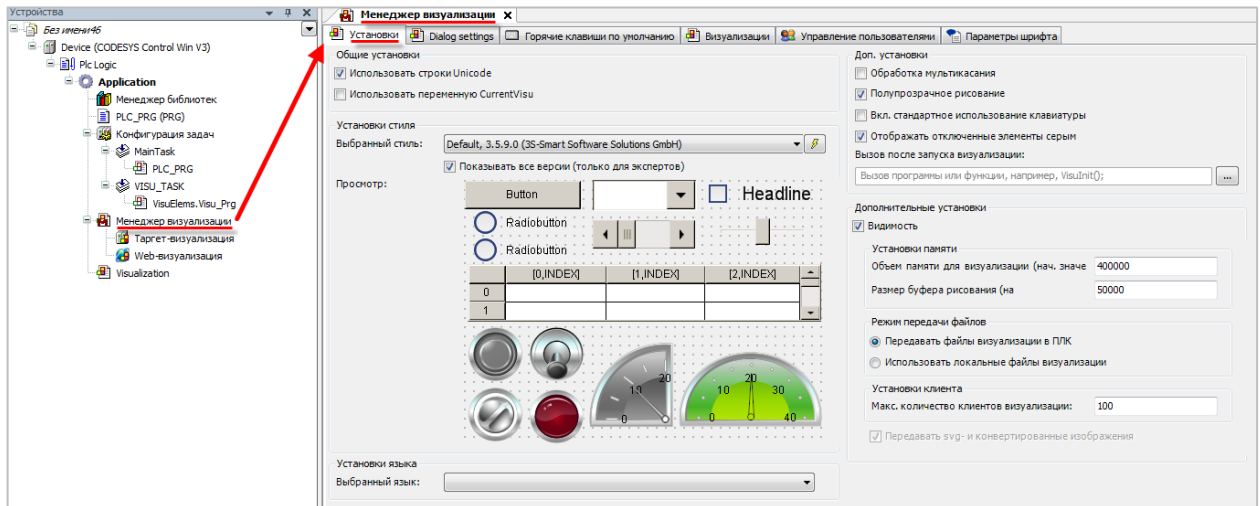


Рисунок 3.1 – Менеджер визуализации, вкладка Установки

Описание настроек приведено в таблице 3.1.

Таблица 3.1 – Установки Менеджера визуализации

Общие установки	
Использовать строки Unicode	Если установлена галочка, то статический текст, отображаемый в визуализации, преобразуется в формат Юникода , что позволяет отображать статические кириллические и иероглифические надписи
Использовать переменную CurrentVisu	Если установлена галочка, то появляется возможность использования системной строковой переменной VisuElems.CurrentVisu , которая определяет, какой из экранов визуализации отображается в данный момент (для любого из клиентов визуализации). Соответственно, записывая в нее названия экранов визуализации, можно осуществлять переключения между ними. Пример использования приведен в п. 11.3.1
Установки стиля	
Выбранный стиль	Позволяет указать стиль визуализации (см. п. 5.1)
Установки языка	
Выбранный язык	Позволяет указать язык динамических текстов, отображаемый по умолчанию во время запуска проекта (для мультиязычных проектов)
Доп. установки	
Мультикасание	Если клиент визуализации поддерживает возможность мультикасания, то для его использования следует активировать данную настройку
Полупрозрачное рисование	В случае наличия галочки поддерживается управление прозрачностью элементов визуализации
Вкл. стандартное использование клавиатуры	В случае наличия галочки для переключения между элементами и работе с ними поддерживается стандартный набор клавиш (Tab, Shift+Tab, Enter, Up arrow, Down arrow, Right arrow, Left arrow)
Отображать отключенные элементы серым	В случае наличия галочки деактивированные через параметр Отключение ввода элементы отображаются серым
Вызов после запуска визуализации	В данной вкладке можно выбрать POU, который будет однократно выполнен при старте визуализации
Дополнительные установки	
Видимость	Если установлена галочка, то отображаются последующие настройки
Объем памяти визуализации	Область памяти в байтах, отводимая для элементов визуализации. Значение по умолчанию – 400000 байт
Буфер рисования	Область памяти в байтах, отводимая для действий рисования. Значение по умолчанию – 50000 байт
Режим передачи файлов	Опция доступна только для PC-based контроллеров и позволяет использовать локальные файлы визуализации (графические файлы, файлы списков текстов и т. д). Путь к ним указывается в Установках проекта , вкладка Визуализация
Макс. количество клиентов	Позволяет указать максимальное количество клиентов визуализации. Значение по умолчанию – 100. Это значение может быть считано в коде из глобальной константы VISU_MAX_NUMBER_OF_CLIENTS
Передавать svg- и конвертированные изображения	В случае наличия галочки изображения формата .svg с неподдерживаемыми настройки при загрузке проекта автоматически конвертируются в .png . В web-визуализации отображаются исходные .svg изображения, в таргет-визуализации – .png изображения

3.1.2 Вкладка «Dialog Settings»

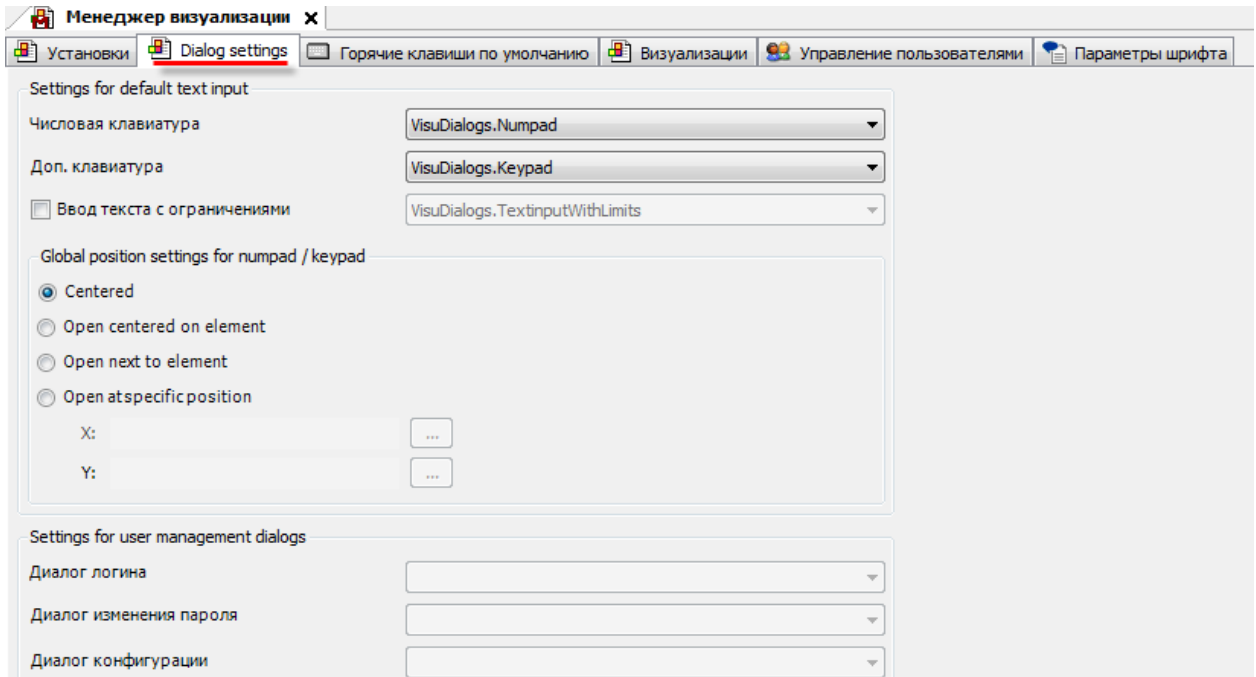


Рисунок 3.2 – Менеджер визуализации, вкладка Dialog Settings

В данной вкладке можно указать диалоги ввода по умолчанию. Для создания библиотек пользовательских диалогов следует использовать исходные коды библиотек **VisuDialogs.library** и **VisuUserMgmtDialogs.library**, расположенные в папке установки CODESYS по пути **...\\CODESYS\\Projects\\Visu\\Dialogs**). Для выбора пользовательских диалогов данные библиотеки следует установить в репозиторий и добавить в проект CODESYS.

Также можно указать позицию по умолчанию для открытия диалогов **Numpad/Keypad**:

- **Centered** – диалоги открываются по центру экрана визуализации;
- **Open centered on element** – диалоги открываются поверх вызвавшего их элемента;
- **Open next to element** – диалоги открываются рядом с вызвавшим их элементом;
- **Open at specific position** – диалоги открываются по заданным координатам X/Y. Координаты задаются с помощью переменных типа **VisuElems.CmpVisuHandler.VisuStructPoint.iX**, **VisuElems.CmpVisuHandler.VisuStructPoint.iY**.

3. Менеджер визуализации

3.1.3 Вкладка «Горячие клавиши по умолчанию»

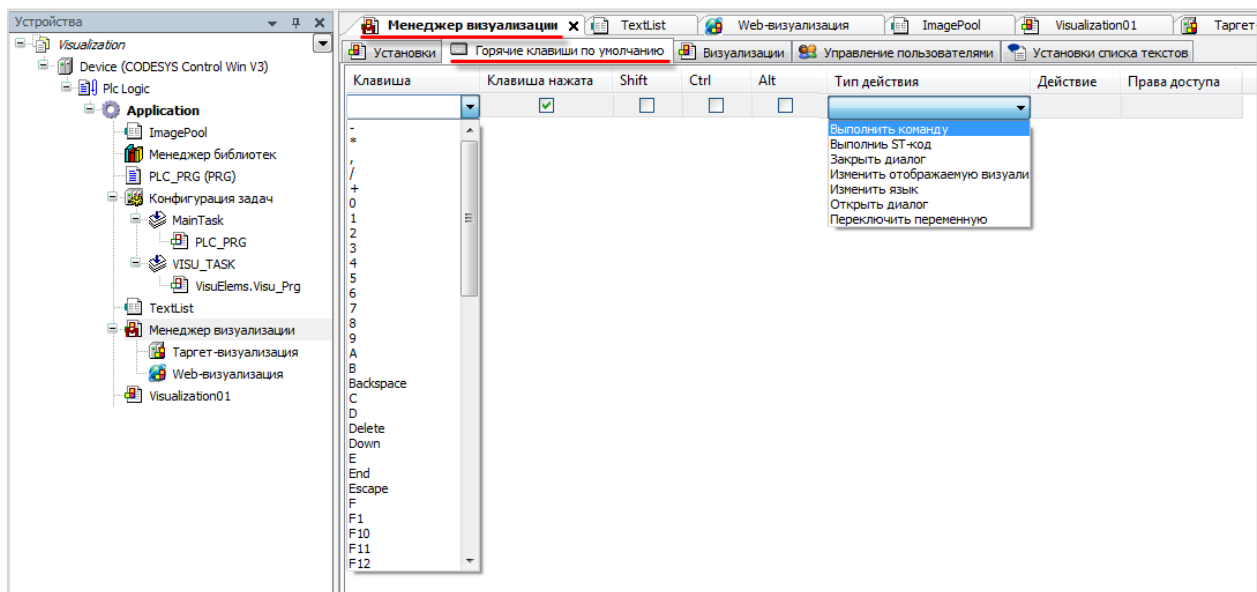


Рисунок 3.3 – Менеджер визуализации, вкладка Горячие клавиши по умолчанию

В данной вкладке можно привязать к нажатию клавиш выполнение действий. Для этого целевое устройство должно иметь соответствующие кнопки. Если галочка **Клавиша нажата** не установлена, то действие будет выполняться в случае отпускания зажатой клавиши. Также можно создавать комбинации клавиш с использованием **Shift/Ctrl/Alt**. Для клавиш и их комбинаций можно настраивать права доступа (в случае наличия в проекте [Управления пользователями](#)) – т. е. разрешить или запретить определенным пользователям использование определенных клавиш.

3.1.4 Вкладка «Визуализации»

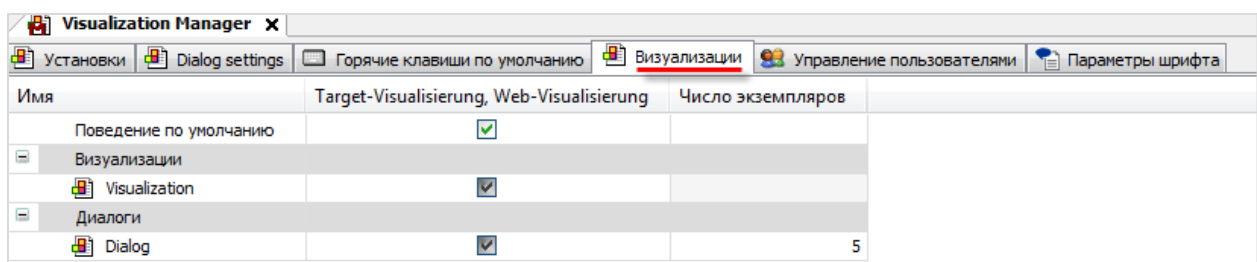


Рисунок 3.4 – Менеджер визуализации, вкладка Визуализации

В данной вкладке содержится список всех экранов визуализации для всех типов визуализаций, используемых в проекте. Галочка характеризует загрузку экрана визуализации на целевое устройство при компиляции проекта. Для диалогов можно указать максимальное число экземпляров, которое может быть открыто одновременно.

3.1.5 Вкладка «Управление пользователями»

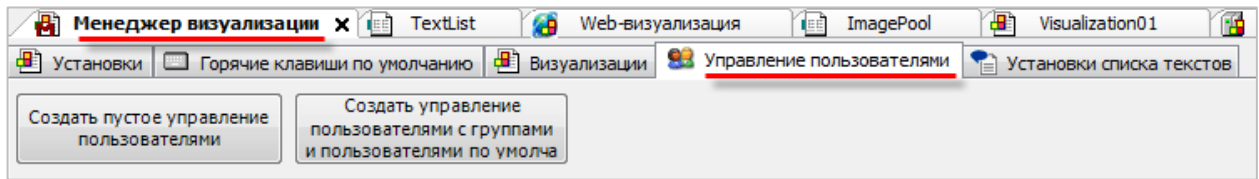


Рисунок 3.5 – Менеджер визуализации, вкладка Управление пользователями

В данной вкладке настраиваются параметры управления пользователями. По умолчанию в проекте управление пользователями отсутствует – его надо создать с нуля (левая кнопка), либо воспользоваться готовым шаблоном (правая кнопка).

Шаблон управления пользователям имеет следующий вид:

Имя группы	Автоматический ...	Время выхода	Разрешение изменить польз...	Описание
Admin имеет пользователя 'Admin'	<input checked="" type="checkbox"/>	1 минут	<input checked="" type="checkbox"/>	
Service имеет пользователя 'Service'	<input type="checkbox"/>	1 минут	<input type="checkbox"/>	
Operator имеет пользователя 'Operator'	<input type="checkbox"/>	1 минут	<input type="checkbox"/>	
None	<input type="checkbox"/>	1 минут	<input type="checkbox"/>	

Рисунок 3.6 – Менеджер визуализации, шаблон Управления пользователями

Во вкладке **Группы** создаются группы пользователей – для них можно задать автоматический выход (**logout**) по истечению заданного времени бездействия и разрешение на изменение пользовательских данных.

Во вкладке **Пользователи** создаются пользователи – для каждого из них задается логин, пароль и группа.

Списки групп и пользователей могут быть экспортированы и импортированы в виде файлов формата **.csv**.

Во вкладке **Установки** задаются параметры загрузки информации пользователей во время загрузки проекта на целевое устройство (**Всегда/Никогда/Решение при каждой загрузке**), также можно настроить ограничение на число попыток ввода, режим блокировки в случае превышения данного числа (временно/постоянно) и переключение на стартовый экран визуализации в случае выхода пользователя.

Пример создания проекта с **Управлением пользователями** приведен в [п. 11.3.7](#).

3. Менеджер визуализации

3.1.6 Вкладка «Установки списка текстов»

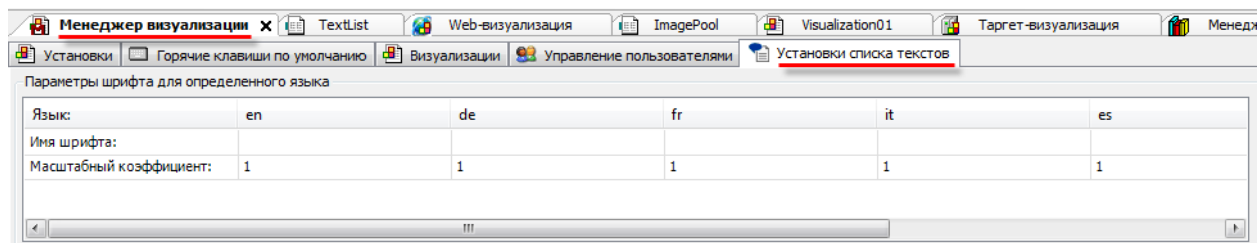


Рисунок 3.7 – Менеджер визуализации, вкладка Установки списков текстов

В данной вкладке можно настроить шрифт и масштабный коэффициент для каждого языка, используемого в визуализации (для мультязычных визуализаций). Пример создания мультязычного проекта приведен в [п. 11.3.5](#).

3.2 Типы визуализаций

Менеджер визуализации определяет типы визуализаций, используемых в проекте. По умолчанию проект содержит два типа – **Таргет-визуализацию** и **Web-визуализацию**. Пользователь также может добавить **Удаленную таргет-визуализацию**:

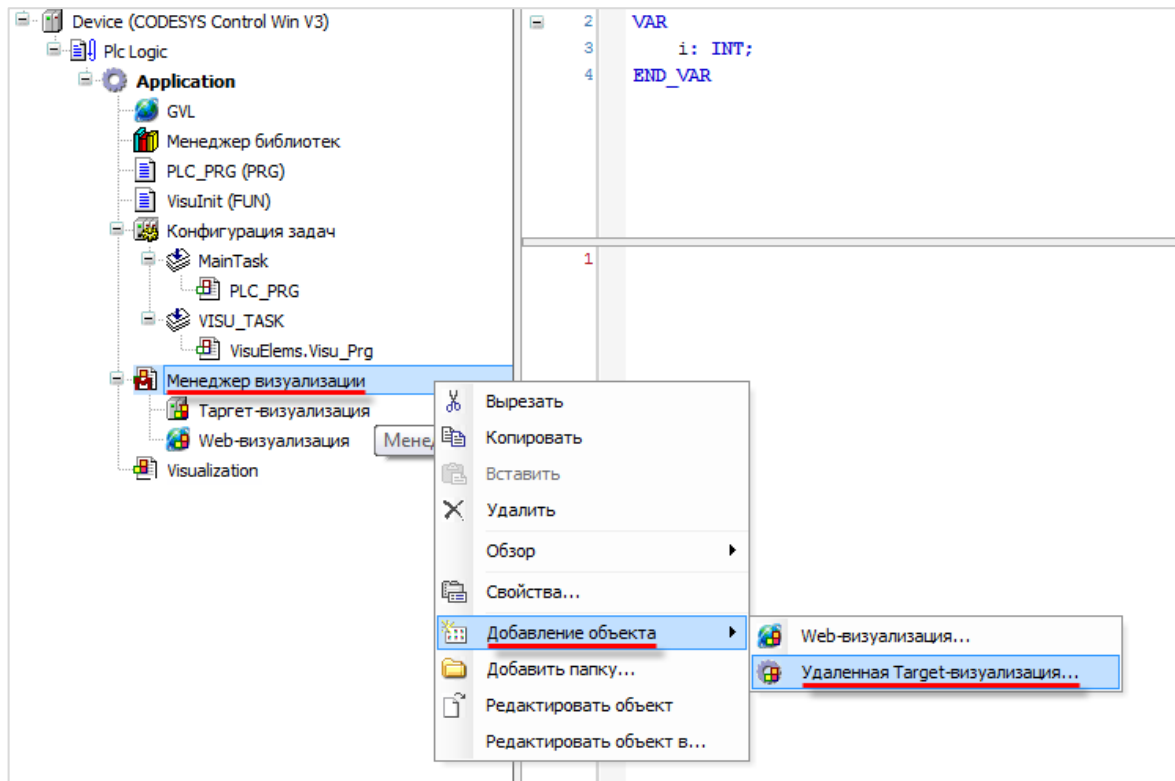


Рисунок 3.8 – Добавление новых типов визуализации в проект

Таргет-визуализация – это визуализация, отображаемая на целевом устройстве (например, панельном контроллере). Каждый проект может содержать только одну таргет-визуализацию. Настройки таргет-визуализации описаны в [п. 4.2.1](#).

Web-визуализация – это визуализация, транслируемая на заданный IP-адрес. Она может быть открыта на любом устройстве с браузером, который поддерживает **HTML5**. Для запуска web-визуализации, целевое устройство должно содержать web-сервер. Количество web-визуализаций в проекте не ограничено. Настройки web-визуализации описаны в [п. 4.2.2](#).

Удаленная таргет-визуализация – это визуализация, отображаемая на ПК, подключенном к целевому устройству. Целевое устройство должно иметь таргет-визуализацию и лицензию на удаленную таргет-визуализацию (контроллеры OВЕН такой лицензии не имеют).

Также существует **сервисная визуализация**, отображаемая в **Редакторе визуализации CODESYS** во время подключения к целевому устройству с запущенным проектом.

3.2.1 Настройки таргет-визуализации

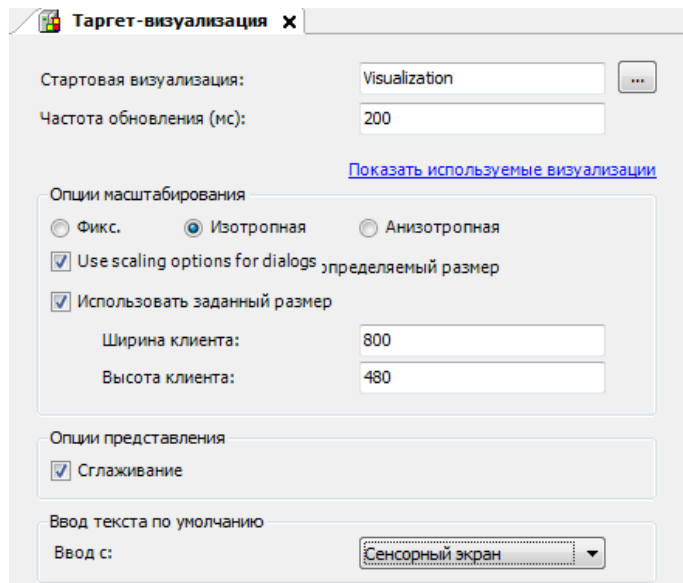


Рисунок 3.9 – Настройки таргет-визуализации

Стартовая визуализация – позволяет выбрать экран визуализации, который будет отображен на целевом устройстве после запуска проекта.

Частота обновления – позволяет настроить частоту обновления экранов визуализации целевого устройства. Значение задается в миллисекундах.

Опции масштабирования – позволяет выбрать режим масштабирования экранов визуализации на целевом устройстве:

- **Fixed** – размер экрана визуализации на целевом устройстве будет соответствовать оригинальному размеру экрану визуализации (указанному в [Свойствах](#) экрана визуализации);
- **Isotropic** – позволяет задавать размер визуализации в пикселях. Если размеры экрана не соответствуют дисплею целевого устройства, то экран визуализации будет **масштабироваться с сохранением** соотношения сторон;
- **Anisotropic** – позволяет задавать размер визуализации в пикселях. Если размеры экрана не соответствуют дисплею целевого устройства, то экран визуализации будет **масштабироваться без сохранения** соотношения сторон.

В случае наличия галочки **Use scaling options for dialog** диалоги таргет-визуализации будут масштабироваться с заданными опциями.

- **Сглаживание** – позволяет включить сглаживание элементов. Это улучшает их внешний вид, но может привести к падению производительности и нежелательным графическим артефактам (например, у всплывающих подсказок и невидимых элементов).
- **Ввод текста по умолчанию** – позволяет определить основное устройство ввода для целевого устройства – сенсорный экран или клавиатуру.

3.2.2 Настройки web-визуализации

Рисунок 3.10 – Настройки web-визуализации

Стартовая визуализация – позволяет выбрать экран визуализации, который будет отображен на клиенте web-визуализации в случае открытия данной веб-страницы.

Имя .htm-файла – название файла, которое указывается в web-адресе визуализации. По умолчанию имя файла – **webvisu**, адрес web-визуализации:

http://<IP-адрес целевого устройства>:8080/webvisu.htm

В случае наличия галочки **Use as default page** галочки в адресе может отсутствовать имя web-страницы. Галочка может быть установлена только в одном из компонентов web-визуализации.

**ПРИМЕЧАНИЕ**

Информация о подключении к web-визуализации без указания порта и информацию по подключению через **HTTPS** приведена в руководстве **CODESYS V3.5. FAQ**.

Частота обновления – позволяет настроить частоту обновления экранов визуализации на клиенте web-визуализации. Значение задается в миллисекундах.

Размер буфера соединения по умолчанию – максимальный размер буфера данных, передаваемых клиенту web-визуализации.

Подгонка размера – позволяет выбрать режим масштабирования экранов визуализации на клиенте web-визуализации:

Fixed – позволяет задавать фиксированный размер визуализации в пикселях;

Isotropic – экран визуализации будет *масштабироваться* до размеров дисплея клиента web-визуализации *с сохранением* соотношения сторон;

Anisotropic – экран визуализации будет *масштабироваться* до размеров дисплея клиента web-визуализации *без сохранения* соотношения сторон.

В случае наличия галочки **Use scaling options for dialog** диалоги таргет-визуализации будут масштабироваться с заданными опциями.

Сглаживание – позволяет включить сглаживание элементов. Это улучшает их внешний вид, но может привести к падению производительности и нежелательным графическим артефактам (например, у всплывающих подсказок и невидимых элементов).

Ввод текста по умолчанию – позволяет определить основное устройство ввода для клиента web-визуализации – сенсорный экран или клавиатуру.

3.2.3 Настройки удаленной таргет-визуализации

Стартовая визуализация – позволяет выбрать экран визуализации, который будет отображен клиентом при запуске удаленной таргет-визуализации.

Остальные настройки хранятся на ПК в файле **targetvisuremote.cfg**, расположенном в папке установки CODESYS по пути ...**GatewayPLC**.



ПРИМЕЧАНИЕ

Удаленная таргет-визуализация является дополнительным платным компонентом **CODESYS**. Контроллеры ОВЕН не содержат лицензию на этот компонент.

4 Стили и профили визуализации

4.1 Стили визуализации

Стиль визуализации определяет характеристики графических примитивов проекта (в основном, их внешний вид):

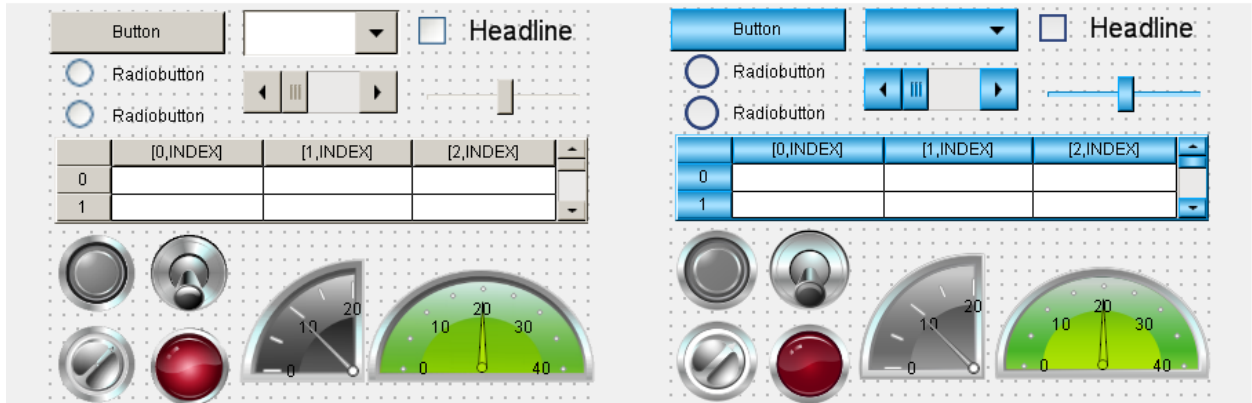


Рисунок 4.1 – Разница между двумя стилями визуализации

Стиль визуализации можно выбрать в установках **Менеджера визуализации**:

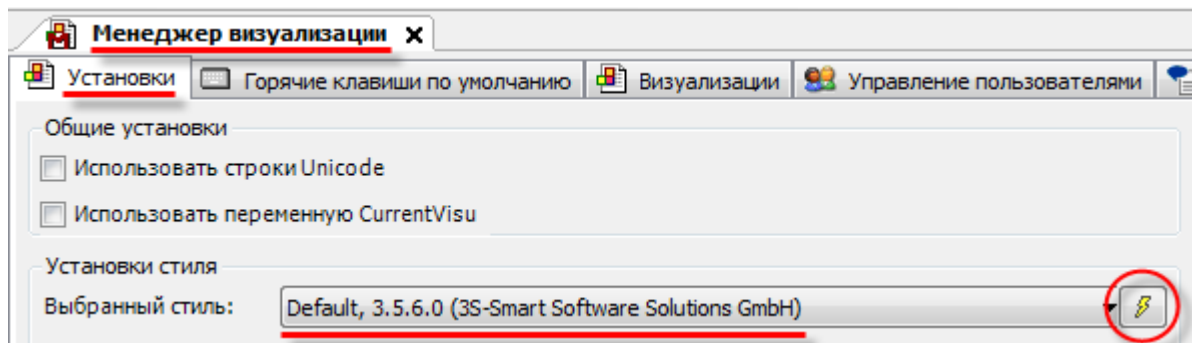


Рисунок 4.2 – Выбор стиля визуализации

4. Стили и профили визуализации

Нажатие на пиктограмму рядом с названием стиля приводит к открытию **Редактора стилей визуализации**:

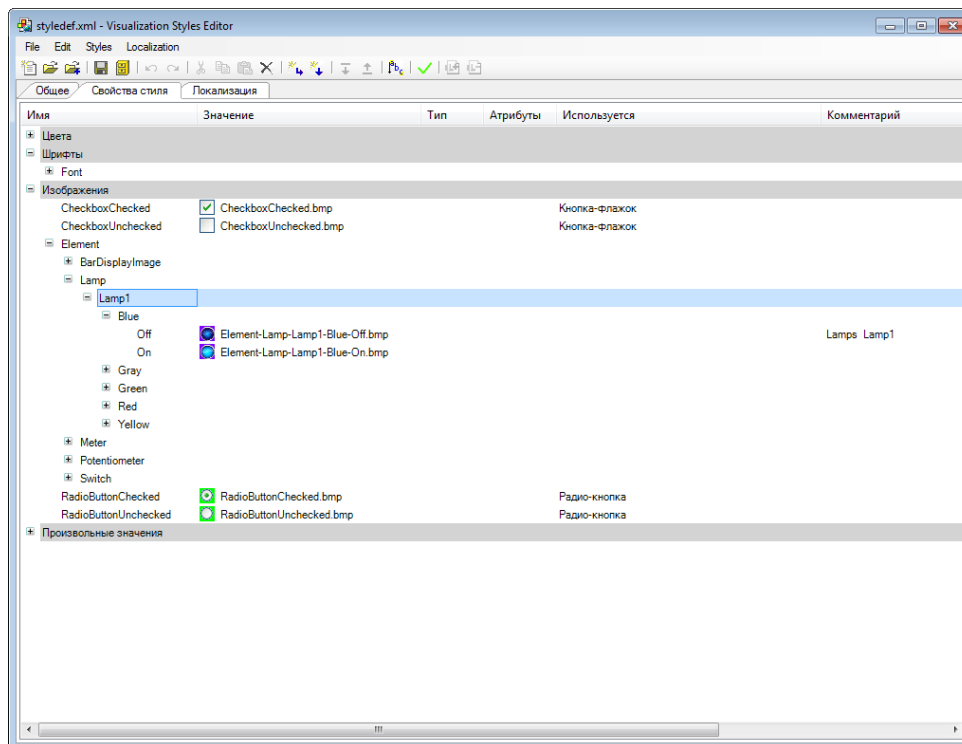


Рисунок 4.3 – Окно редактора стилей визуализации

Файлы стиля визуализации по умолчанию хранятся в формате **.xml** по адресу
C:\ProgramData\CODESYS\Visualization Styles

После создания нового стиля визуализации (или редактирования существующего), его следует добавить в **Репозиторий стилей визуализации** с помощью нажатия соответствующей иконки:

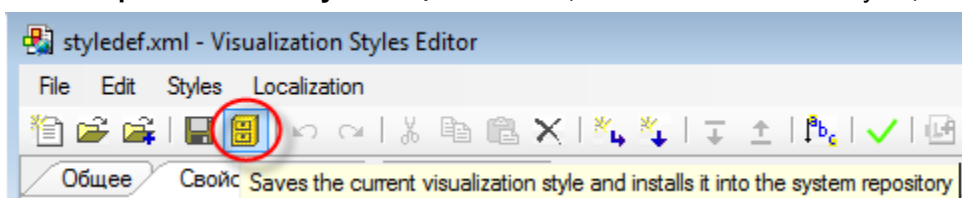


Рисунок 4.4 – Сохранение стиля визуализации и добавления его в редактор визуализации

После выбора стиля следует перезапустить **CODESYS**. Сохраненный стиль можно будет выбрать в установках **Менеджера визуализации** (см. [п. 4.1](#)).

4.2 Профили визуализации

Профиль визуализации определяет версии библиотек визуализации, используемые в проекте, что, в свою очередь, влияет на набор доступных графических примитивов и количество их настроек.

Содержание профиля можно увидеть в **Репозитории визуальных элементов** (доступен только в том случае, если в **CODESYS** не открыт проект):

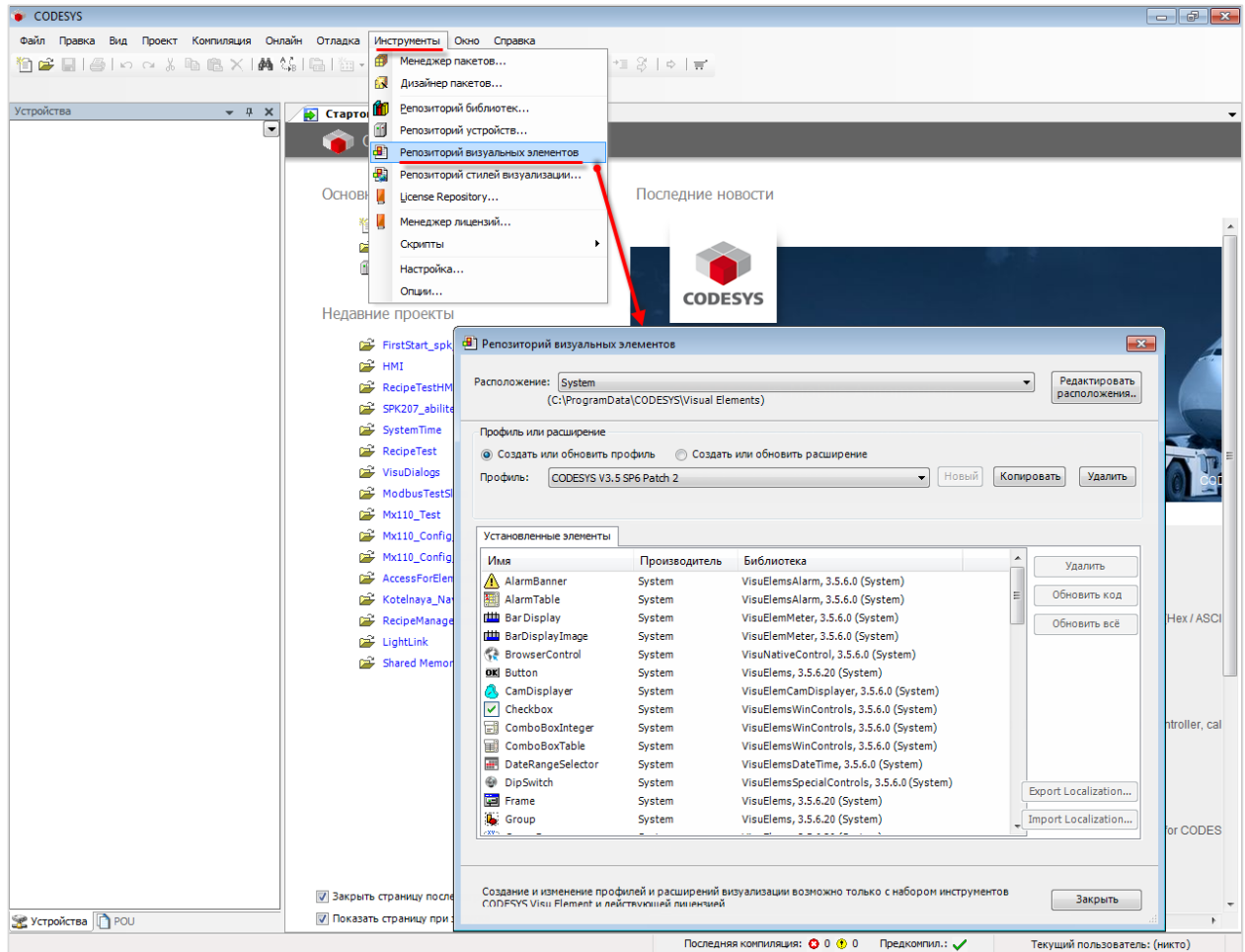


Рисунок 4.5 – Репозиторий визуальных элементов

4. Стили и профили визуализации

Сменить профиль визуализации, используемый в проекте, можно в **Установках проекта**:

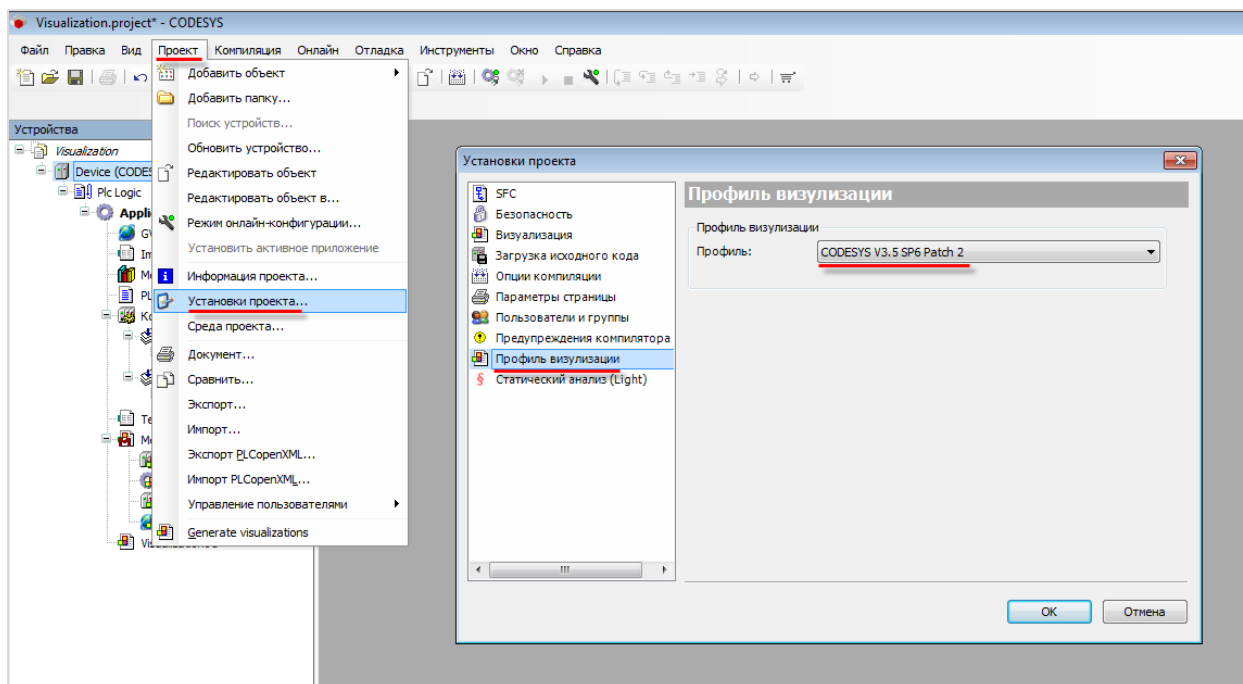


Рисунок 4.6 – Выбор профиля визуализации, используемого в проекте

5 Редактор визуализации

5.1 Интерфейс редактора визуализации

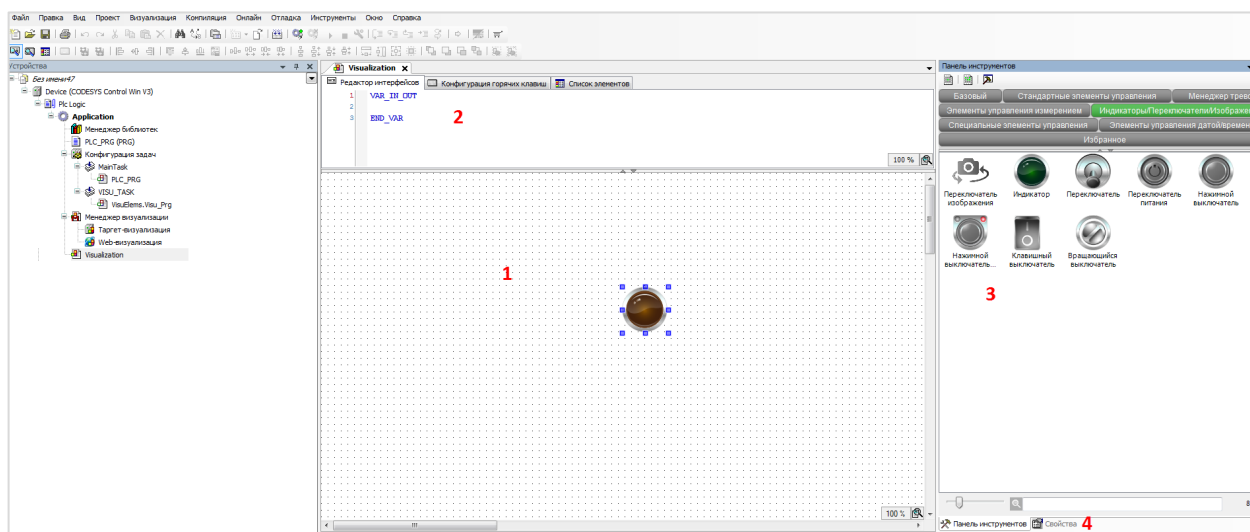


Рисунок 5.1 – Интерфейс редактора визуализации

Редактор визуализации открывается в случае выбора любого экрана визуализации проекта. Редактор включает в себя:

1. **Рабочую область**, в которой создается экран визуализации.
2. **Область объявления переменных**.
3. **Панель инструментов редактора**, содержащую набор графических примитивов.
4. **Панель свойств**, содержащую параметры графического элемента (открывается на месте **Панели инструментов редактора** в случае выбора соответствующего элемента).
5. **Вспомогательные редакторы (Редактор интерфейса, Редактор горячих клавиш, Редактор списка визуальных элементов)**.

Описание графических примитивов и их параметров приведены в [п. 8](#).

Описание вспомогательных редакторов приведено в [п. 6.4](#).

Вкладка **Визуализация** в меню **CODESYS** содержит команды, которые продублированы ярлыками, расположенными чуть ниже. Также данные команды присутствуют в контекстном меню **Редактора визуализации**, открываемом с помощью нажатия **ПКМ** на любое место рабочей области. Описание команд приведено в [п. 6.3](#).

5.2 Добавление элемента на экран визуализации. Взаимодействие с элементами

Для добавления элемента на экран визуализации, следует выбрать его на **Панели инструментов редактора**, после чего разместить на рабочем поле с помощью одиночного нажатия **ЛКМ**.

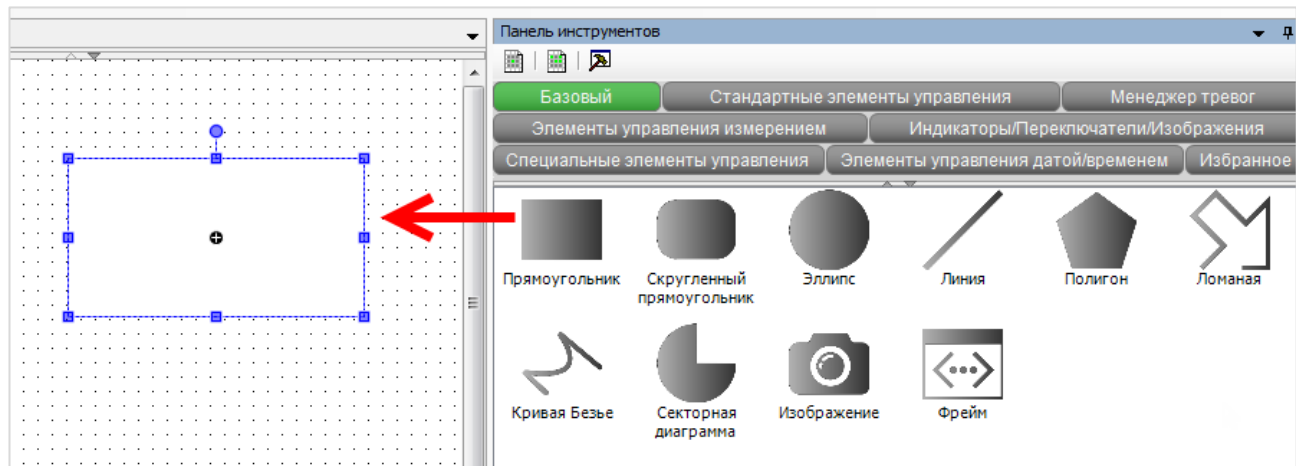










Рисунок 5.2 – Область рабочего поля с добавленным элементом Прямоугольник

Для взаимодействия с элементом, следует выделить его одиночным нажатием **ЛКМ** и дождаться, пока курсор примет соответствующую форму:

1. Для **перетаскивания** следует выделить элемент, навести на него мышью для появления курсора перетаскивания () и, зажав **ЛКМ**, перетащить элемент в нужное место экрана.
2. Для **вращения** следует выделить элемент, навести мышью на точку вращения () для появления курсора вращения () и, зажав **ЛКМ**, повернуть элемент на нужный угол.
3. Для **изменения размера** следует выделить элемент, навести мышью на одну из его опорных точек () для появления курсора деформации () и, зажав **ЛКМ**, растянуть элемент до нужных размеров.
4. Для **изменения текста элемента** следует на текстовое поле элемента мышью для появления курсора ввода (), после чего однократным нажатием **ЛКМ** перейти к вводу/редактированию текста. Данная операция возможна только для элементов, которые могут отображать текст. Введенный текст попадет в глобальный список текстов (см. [Рисунок 5.5](#)).
5. Для **перемещения центра элемента** следует выделить элемент, навести мышью на его центр () до появления курсора перетаскивания () и, зажав **ЛКМ**, перетащить центр элемента в нужное место экрана. Центр элемента не является центром в геометрическом смысле – т. е. его местоположение не зависит от расположения элемента, но вокруг этого центра, например, может происходить относительное вращение элемента.

Для выделения нескольких элементов следует зажав **ЛКМ**, обвести их рамкой, после чего отпустить кнопку мыши, либо зажать клавишу **Shift** и последовательно нажимать на элементы **ЛКМ**. Во втором случае опорные точки элемента, выделенного первым, сохраняют синий цвет:

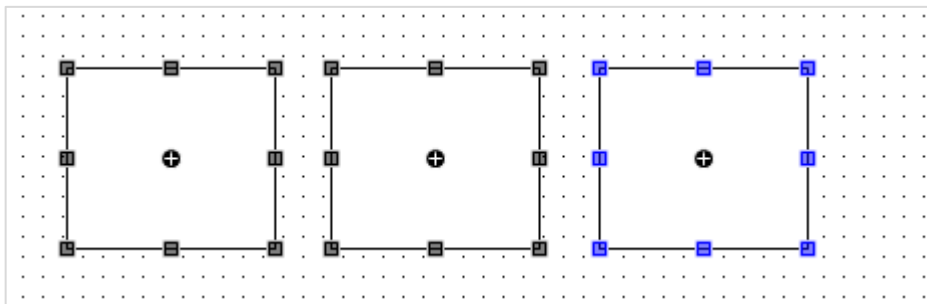


Рисунок 5.3 – Одновременное выделение нескольких элементов

5.3 Команды редактора визуализации

Вкладка **Визуализация** в строке меню **CODESYS** содержит команды, которые продублированы ярлыками, расположенными чуть ниже. Также данные команды присутствуют в контекстном меню **Редактора визуализации**, открываемом с помощью нажатия **ПКМ** на любое место рабочей области.

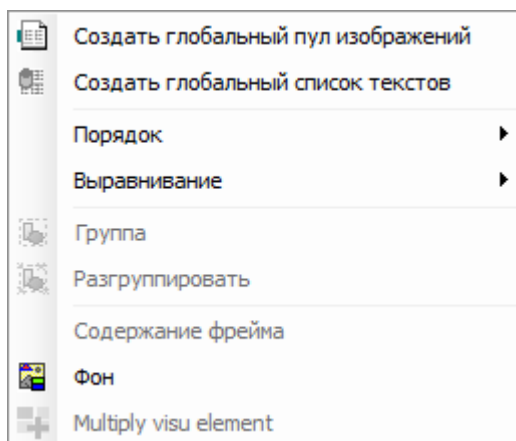


Рисунок 5.4 – Команды контекстного меню редактора визуализации

1. Команды **Создать глобальный пул изображений** и **Создать глобальный список текстов** создают соответствующие компоненты на **Панели POU**. В отличие от **локальных** (созданных на **Панели устройств** для конкретного приложения), действие данных компонентов распространяется на все приложения проекта.

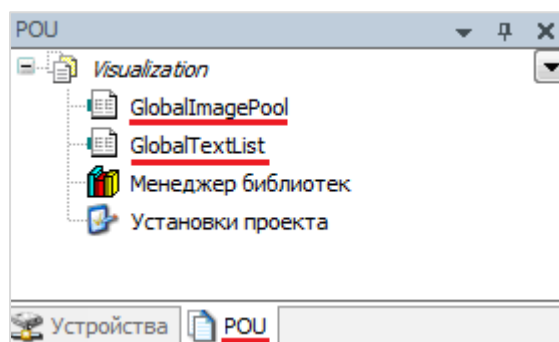


Рисунок 5.5 – Глобальные пул изображений и список текстов

2. Команды вкладки **Порядок** определяют размещение элементов по слоям относительно друг друга. Элемент, расположенный в верхнем слое, перекрывает элементы, расположенные в слоях ниже:

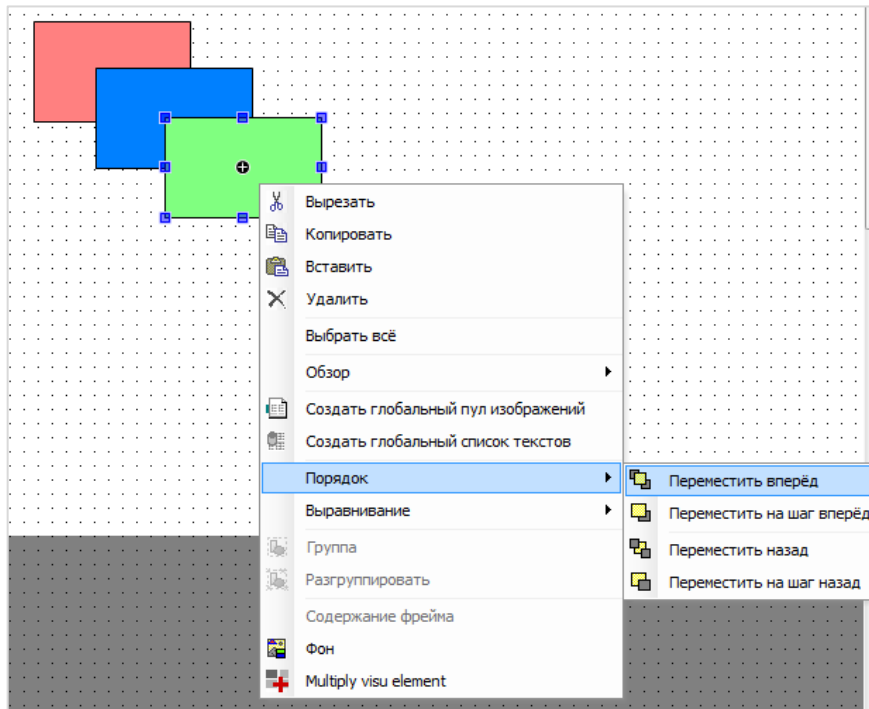


Рисунок 5.6 – Вкладка настройки порядка отображения элементов

3. Команды вкладки **Выравнивание** (становится доступной только в случае одновременного выделения нескольких элементов) позволяют выравнивать элементы и настраивать их отступы и междустрочные интервалы:

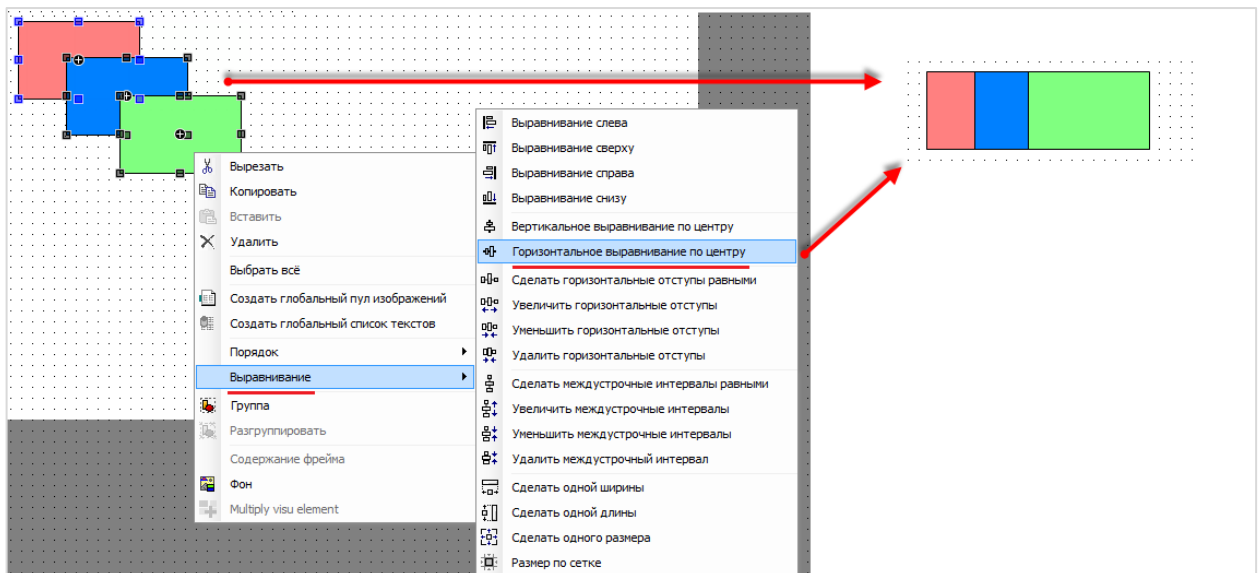


Рисунок 5.7 – Вкладка выравнивания элементов

4. Команда **Группа** позволяет сгруппировать элементы – т. е. все взаимодействие с ними (выделение, перемещение и т. д.) будет происходить как с единым целым. Сгруппированный элемент может получить новые свойства: например, элементу [Индикатор](#) нельзя присвоить [действие](#) (у него нет вкладки [InputConfiguration](#)), но сгруппировав его с любым элементом (например, невидимой точкой), можно получить такую возможность. Команда **Разгруппировать** разгруппировывает элементы.

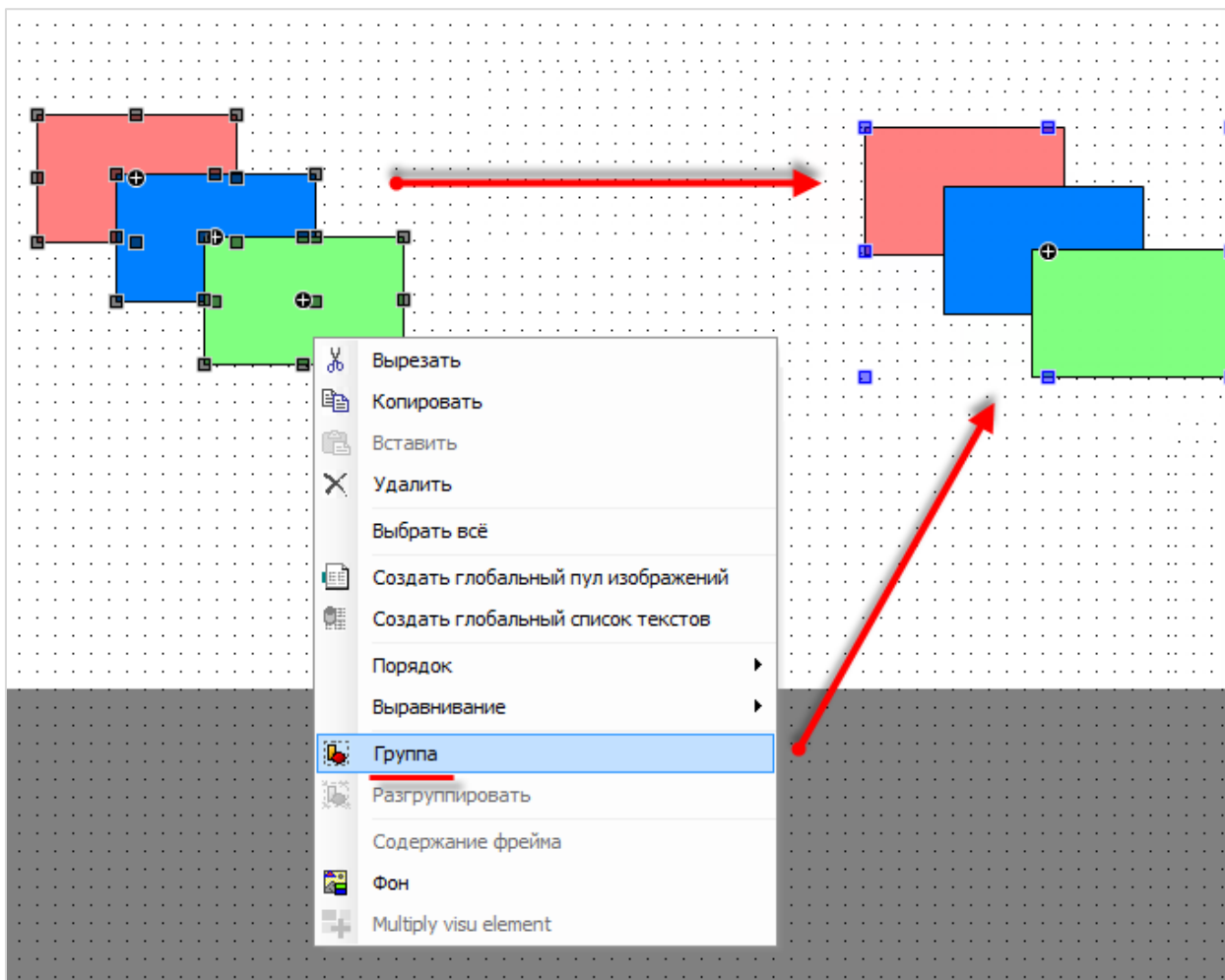


Рисунок 5.8 – Группировка элементов

5. Команда **Содержимое фрейма** доступна для элементов [Фрейм](#) и [Набор вкладок](#). Команда позволяет выбрать экраны визуализации, которые будут отображаться в данных элементах.

6. Команда **Фон** позволяет выбрать цвет фона экрана визуализации или фоновое изображение. Предварительно фоновое изображение должно быть загружено в [Пул изображений](#).

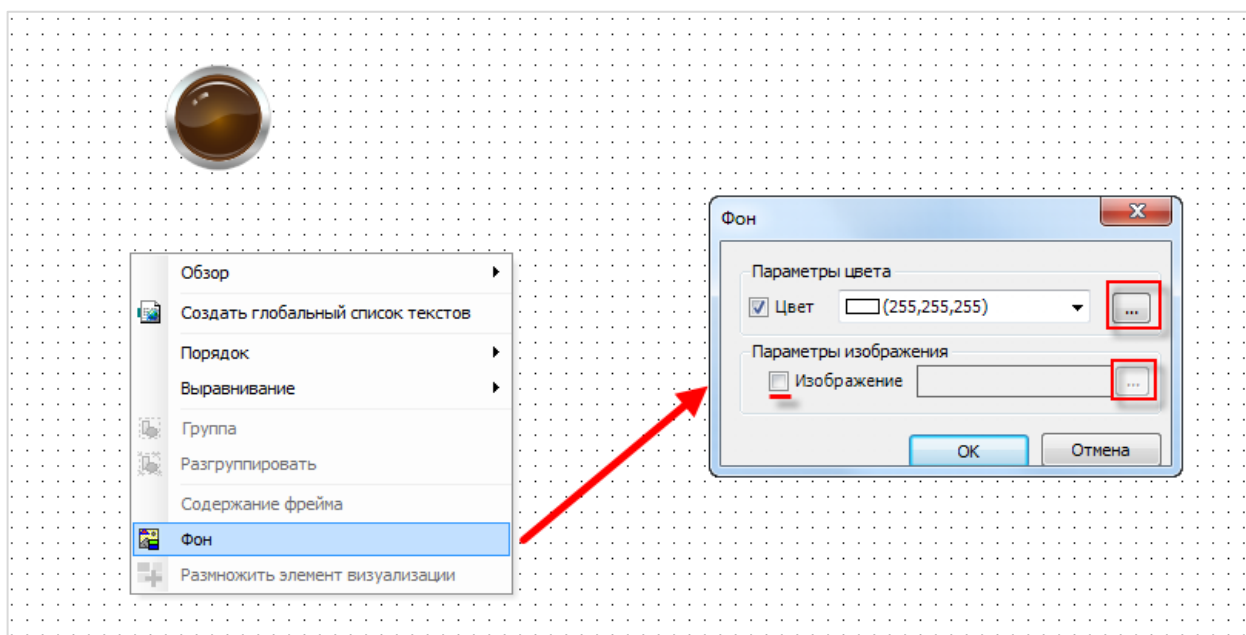


Рисунок 5.9 – Выбор фоновое изображение экрана визуализации

7. Команда **Размножить элемент визуализации** позволяет создавать группы однотипных элементов (например, ряды переключателей). Пример ее использования приведен в [п. 11.3.6](#).

5.4 Вспомогательные редакторы экранов визуализации

5.4.1 Редактор интерфейсов

Редактор интерфейсов предназначен для объявления переменных, которые используются на данном экране визуализации. Данные переменные обычно применяются в диалогах и экранах, открываемых во [фреймах](#). Подробную информацию о редакторе интерфейсов можно найти в [справке CODESYS](#).

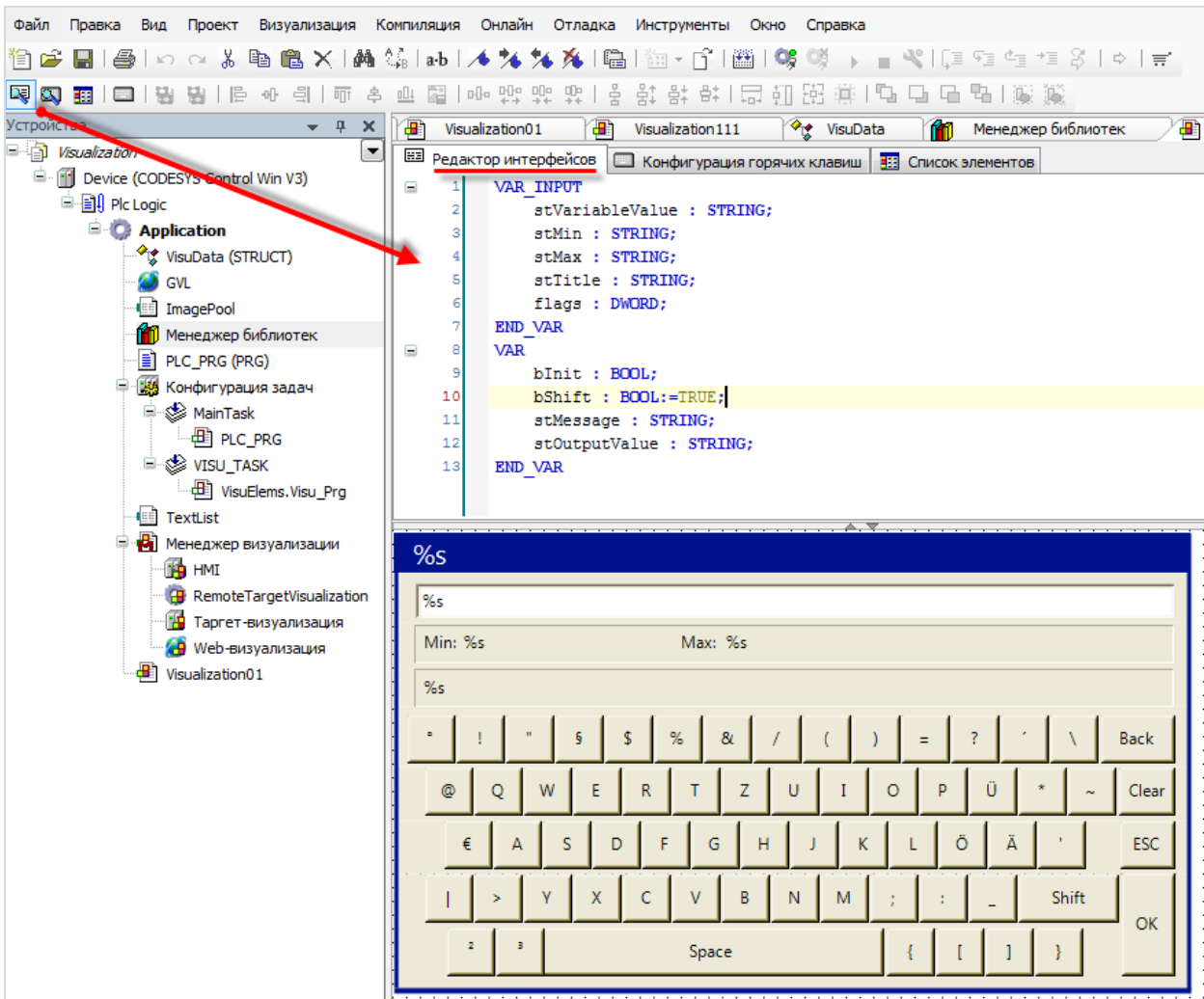


Рисунок 5.10 – Редактор интерфейсов

5.4.2 Редактор горячих клавиш

В **Редакторе горячих клавиш** можно привязать к нажатию клавиш выполнение действий. Для этого целевое устройств должно иметь соответствующие кнопки. Если галочка **Клавиша нажата** не установлена, то действие будет выполняться при отпускии зажатой клавиши. Также можно создавать комбинации клавиш с использованием **Shift/Ctrl/Alt**. Для клавиш и их комбинаций можно настраивать права доступа (при наличии в проекте [Управления пользователями](#)) – т. е. разрешить или запретить определенным пользователям использование определенных клавиш.

В отличие от вкладки [Горячие клавиши по умолчанию](#), расположенной в **Менеджере визуализации**, действия клавиш, настроенные для экрана визуализации, будут выполняться только на этом экране.

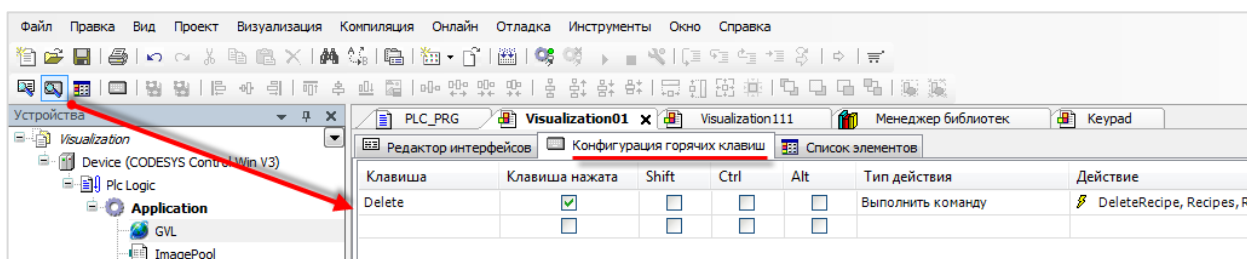


Рисунок 5.11 – Редактор горячих клавиш экрана визуализации

5.4.3 Редактор списка визуальных элементов

Редактор представляет собой список элементов текущего экрана визуализации с возможностью быстрого изменения их размеров и положения на экране.

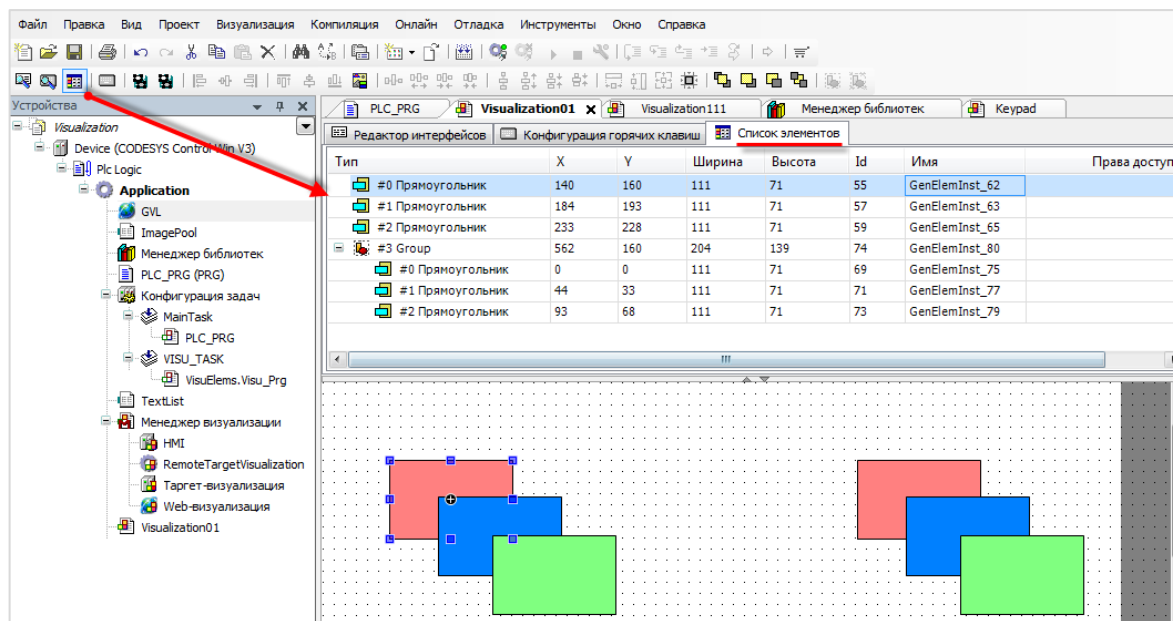


Рисунок 5.12 – Редактор списка визуальных элементов

5.5 Включение и отключение сетки

По умолчанию в редакторе визуализация включена **сетка**, которая облегчает размещение элементов относительно друг друга. Включить/отключить сетку и настроить ее шаг можно в меню **Инструменты**, вкладка **Опции**, раздел **Визуализация**:

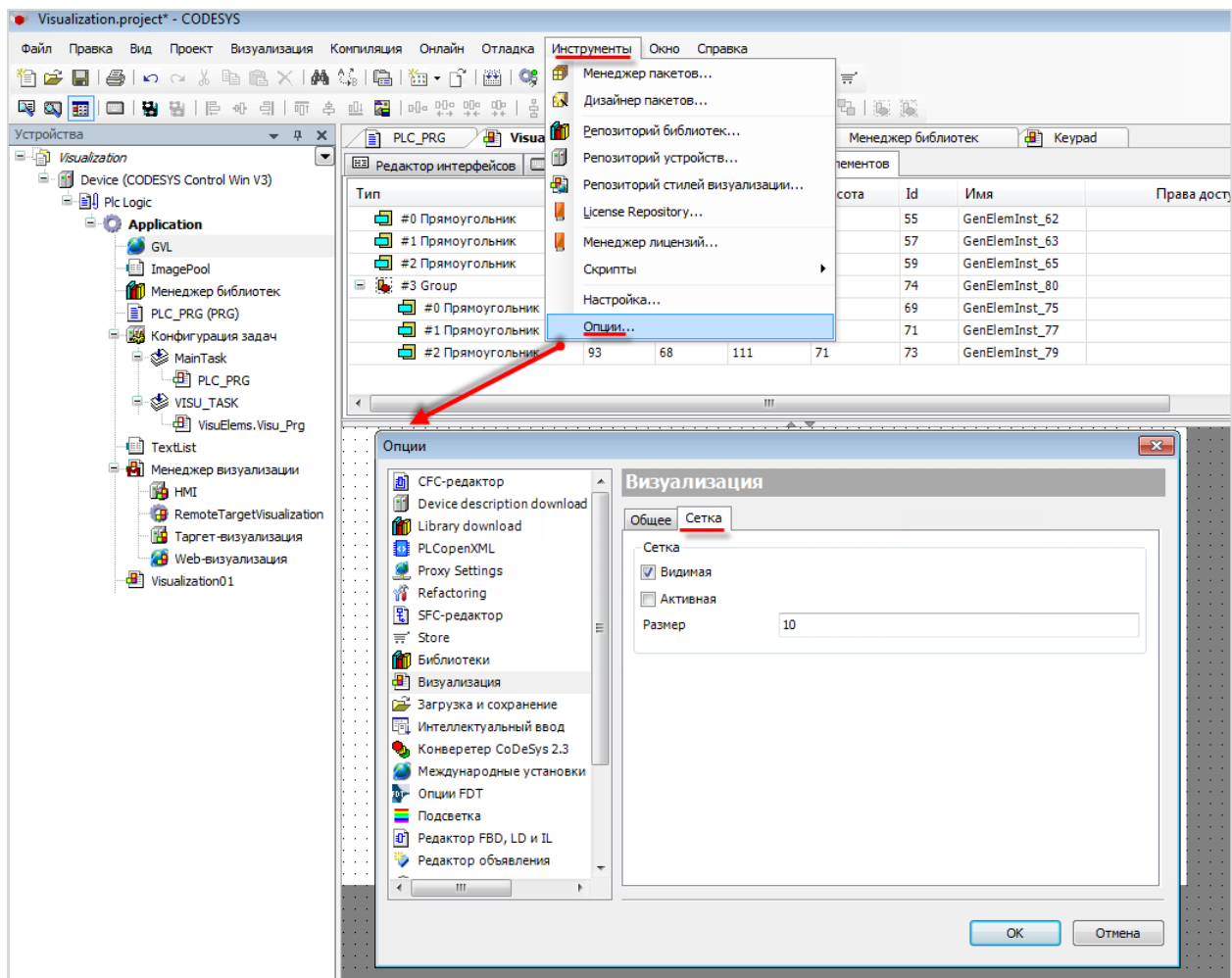


Рисунок 5.13 – Настройки сетки редактора визуализации

6 Вспомогательные компоненты визуализации

6.1 Пул изображений

Пул изображений представляет собой хранилище графических файлов, используемых в проекте. Поддерживается большинство популярных форматов графических файлов, например, .jpg, .png, .bmp, .svg¹ и т. д.).



ПРИМЕЧАНИЕ

Названия файлов не должны содержать кириллические символы, спецсимволы и точки. Поддерживаются только цифры и символы латиницы.

Для добавления в проект **Пула изображений** следует нажать **ПКМ** на компонент **Application** в **Панели устройств**, раскрыть вкладку **Добавить объект** и выбрать соответствующий компонент:

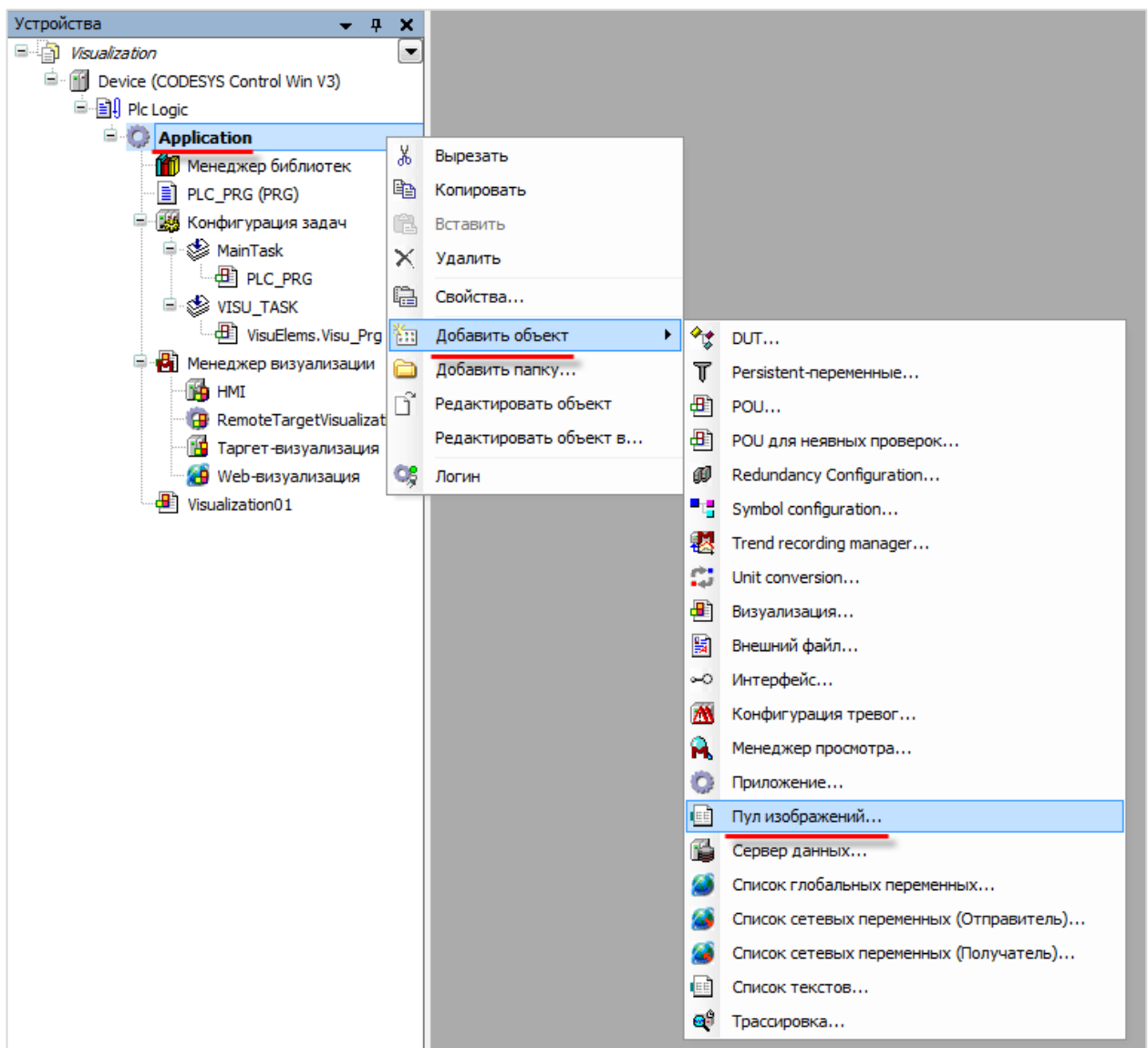


Рисунок 6.1 – Добавление Пула изображений в проект

¹ Требования: svg version="1.2", baseProfile="tiny", правило **Только использованные глифы**

6. Вспомогательные компоненты визуализации

Для добавления изображения следует нажать **ЛКМ** на ячейку **Имя файла** и с помощью появившейся кнопки перейти к выбору файла:

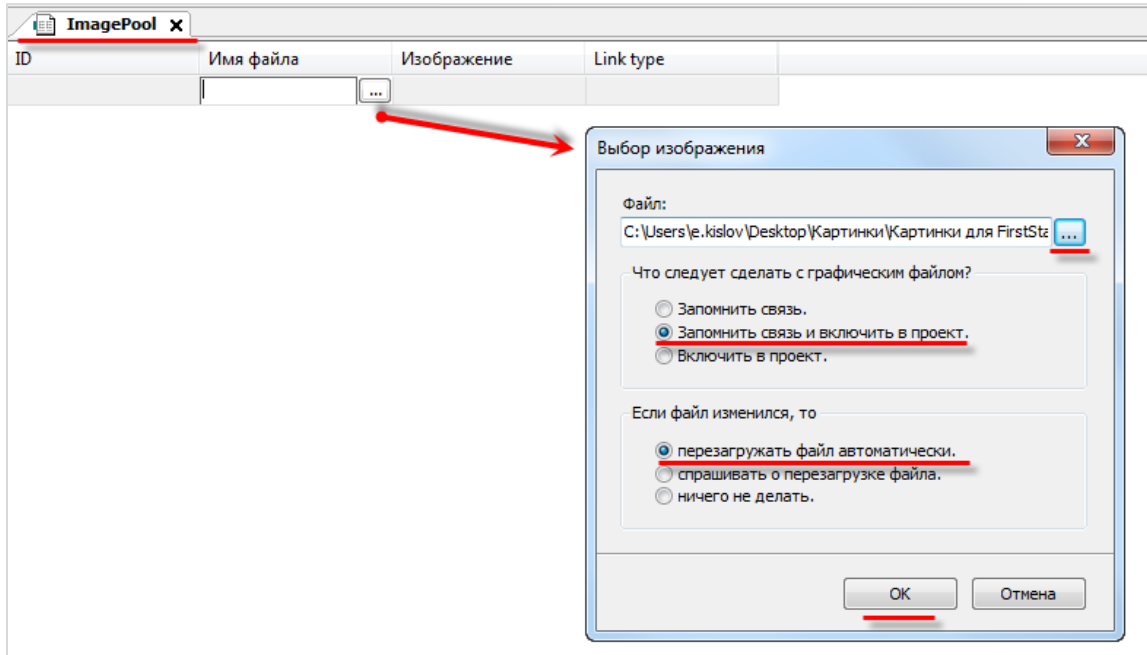


Рисунок 6.2– Выбор изображения для загрузки

После указания пути к графическому файлу, рекомендуется в расположенных ниже меню выбрать пункты **Запомнить связь и включить в проект** и **Перезагрузить файл автоматически**. Это позволяет не совершать дополнительных операций в случае изменений изображения – оно будет автоматически меняться в проекте.

После добавления изображения, его пиктограмма отобразится в **Пуле**, также рядом с изображением будет указан **идентификатор (ID)** и **тип связи**.


ID	Имя файла	Изображение	Тип ссылки
Cat	Cat.png		Embedded and link to file

Рисунок 6.3 – Пул изображений после добавления файла

Области использования графических файлов:

1. Создание фонового изображения экрана визуализации.
2. Создание статических и динамических изображений с помощью элемента [Изображение](#).
3. Создание динамических (переключаемых по значению логической переменной) изображений с помощью элемента [Переключатель изображения](#).
4. Создание пиктограмм для [Менеджера тревог](#).

6.2 Список текстов

Список текстов представляет собой хранилище текстов, используемых в визуализации для реализации *динамических* и *мультиязычных* надписей.

Для добавления в проект **Списка текстов** следует нажать **ПКМ** на компонент **Application** в **Панели устройств**, раскрыть вкладку **Добавить объект** и выбрать соответствующий компонент:

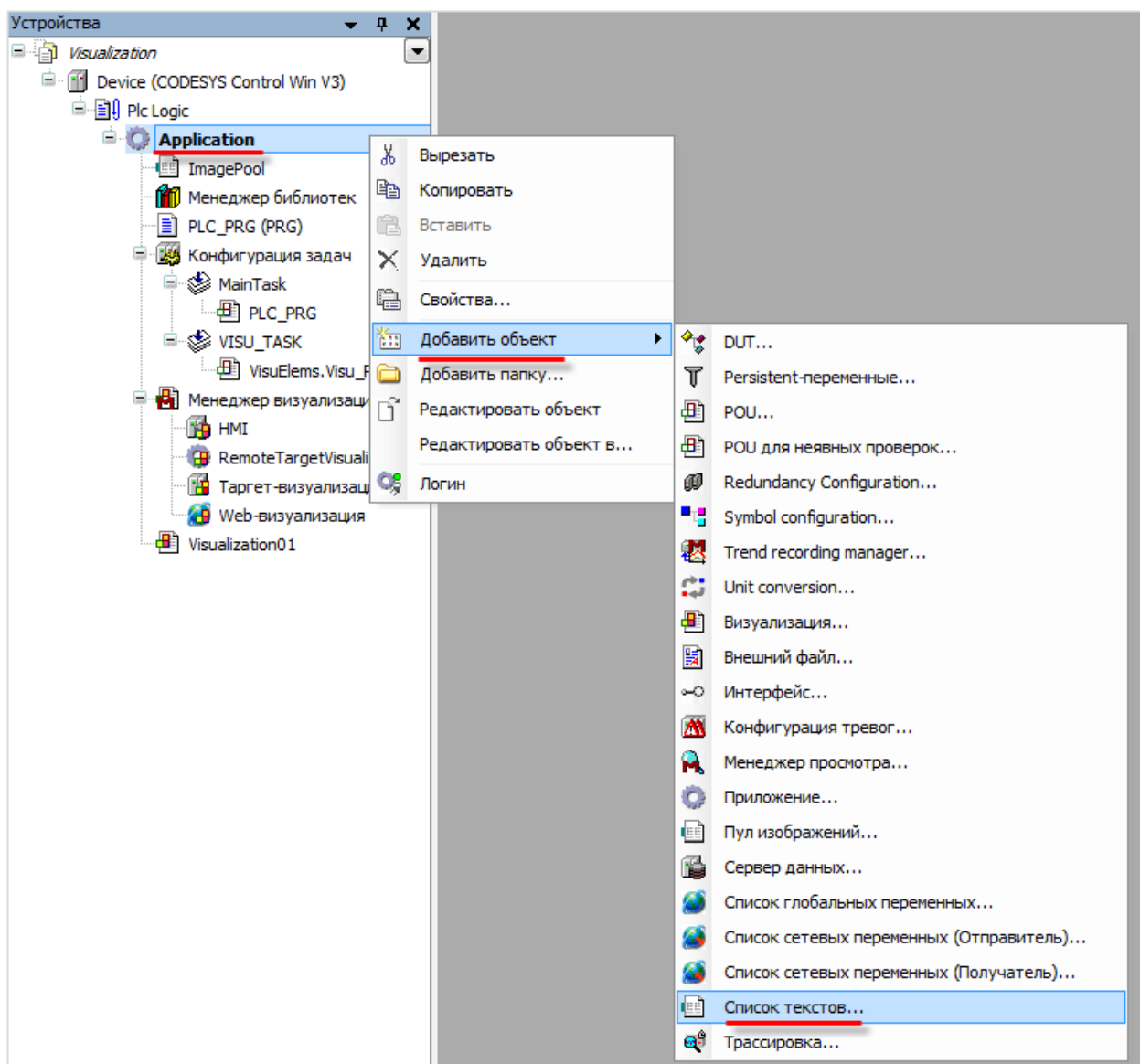


Рисунок 6.4 – Добавление Списка текстов в проект

6. Вспомогательные компоненты визуализации

Контекстное меню, открываемое по нажатию **ПКМ**, позволяет добавить в список текстов новый язык, также импортировать и экспортировать списки текстов в формате **.csv**.

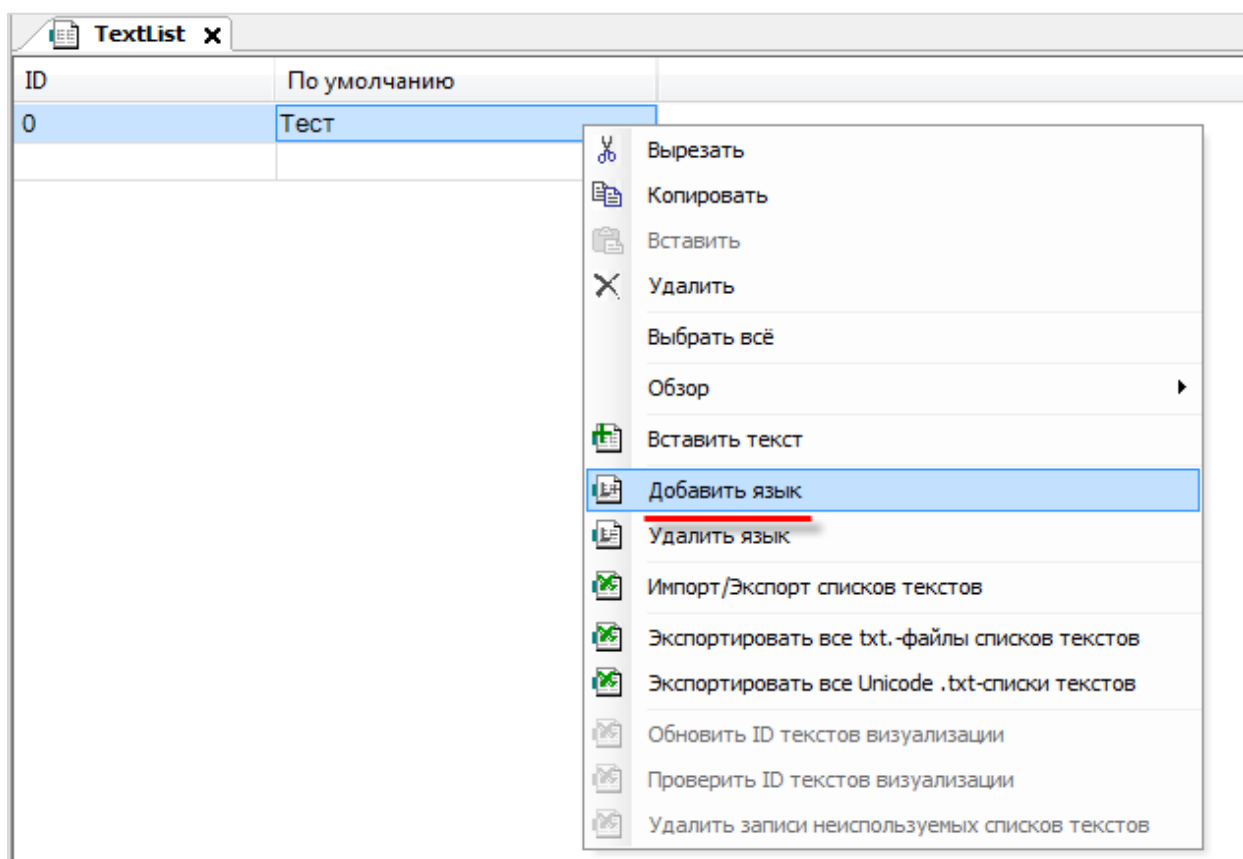
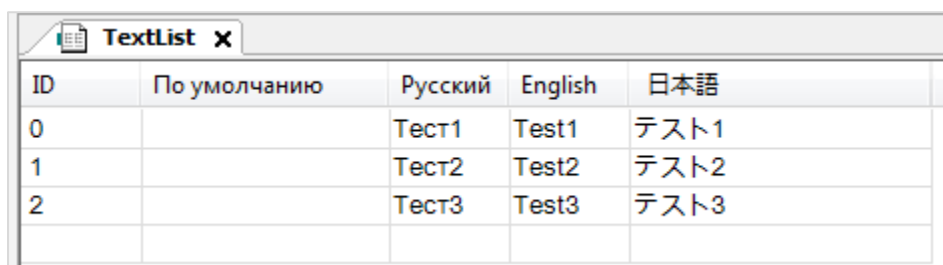


Рисунок 6.5 – Добавление нового языка в список текстов



The screenshot shows the 'TextList' window with a table containing three rows of text. The table has five columns: ID, По умолчанию (Default), Русский (Russian), English, and 日本語 (Japanese).

ID	По умолчанию	Русский	English	日本語
0		Тест1	Test1	テスト1
1		Тест2	Test2	テスト2
2		Тест3	Test3	テスト3

Рисунок 6.6 – Мультиязычный список текстов

Пример реализации мультиязычного проекта приведен в [п. 11.3.5](#).



ПРИМЕЧАНИЕ

Для работы со списками текстов в программе используется библиотека **CmpDynamicText**.

7 Описание графических примитивов

7.1 Структура главы

В главе приводится описание параметров всех графических примитивов, присутствующих в **CODESYS** версии **V3.5 SP11 Patch 5**. Так как значительная часть параметров является общей для большинства элементов, они будут рассмотрены один раз – на примере элементов базовой группы [Прямоугольник](#), [Скругленный прямоугольник](#), [Эллипс](#).

Параметры элементов отображаются на **Панели свойств**, открывающейся в случае выделения элемента нажатием **ЛКМ**.



ПРИМЕЧАНИЕ

Для отображения всех параметров элемента, следует поставить галочку **Эксперт**:

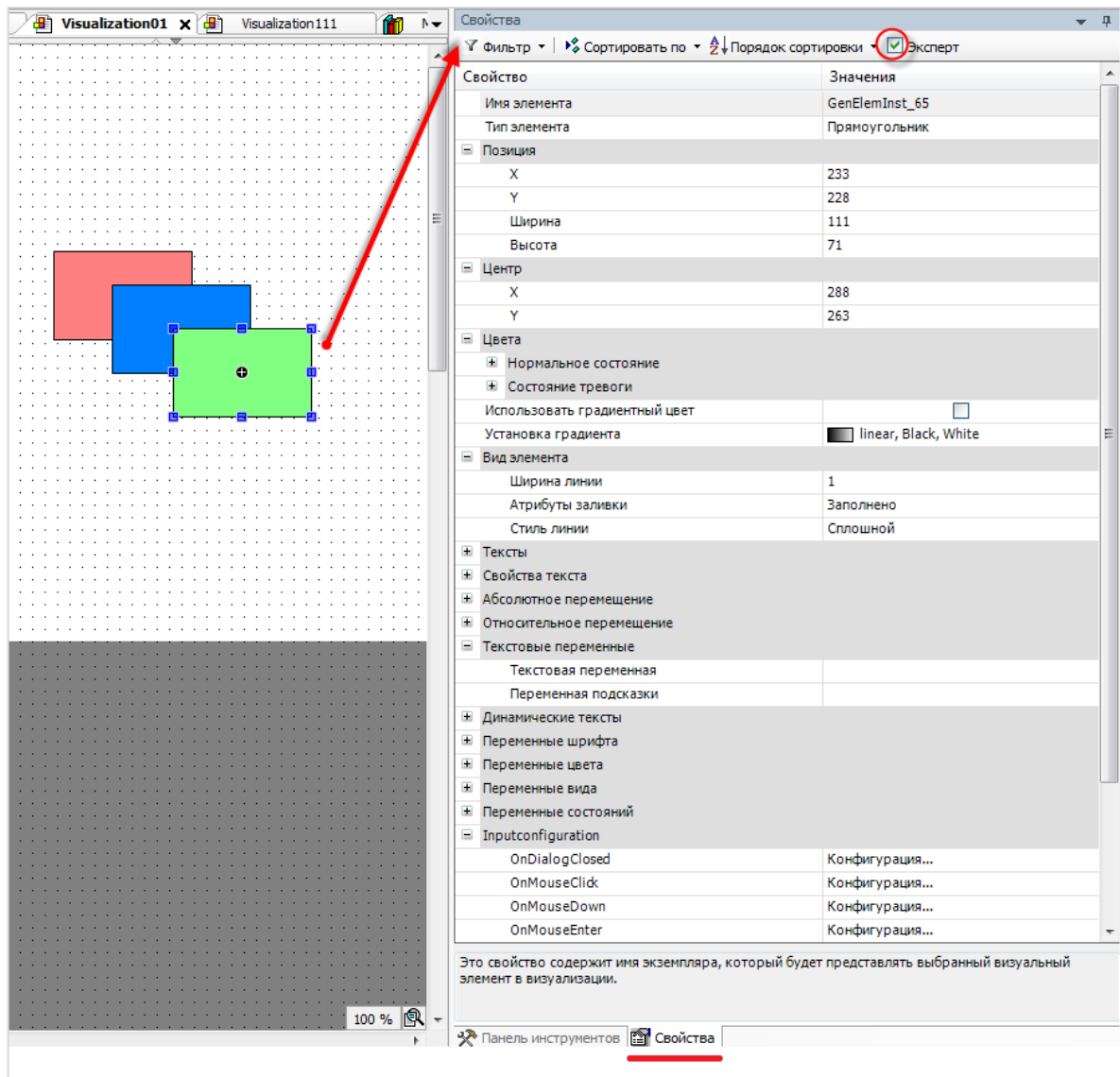


Рисунок 7.1 – Настройки сетки редактора визуализации

7.2 Базовая группа элементов

7.2.1 Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Эллипс. Типичные параметры графических примитивов

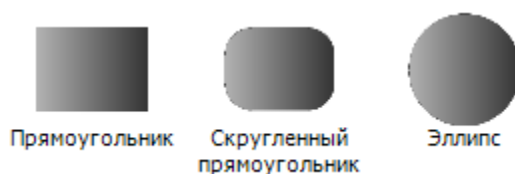


Рисунок 7.2 – Пиктограммы графических примитивов
Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Эллипс

Графические примитивы **Прямоугольник**, **Скругленный прямоугольник**, **Эллипс** представляют собой геометрические фигуры, обладающие идентичными параметрами и отличающиеся только внешним видом:

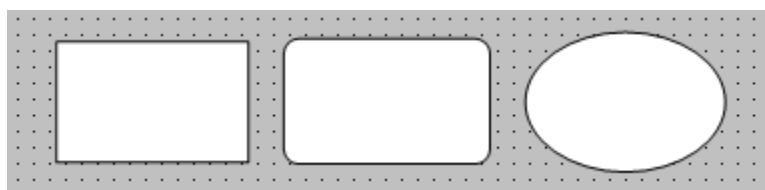


Рисунок 7.3 – Внешний вид элементов Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Эллипс

Элементы могут преобразоваться друг в друга с помощью изменения **Типа элемента**:

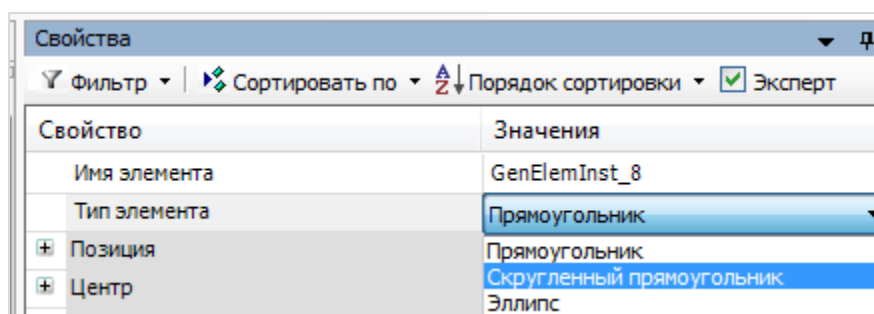


Рисунок 7.4 – Изменение типа элемента






Описание параметров данных графических примитивов приведено в таблице 7.1. Так как значительная часть данных параметров присутствует и у других графических примитивов, в дальнейших главах будет значительное количество ссылок на эту таблицу.

Пример работы с параметрами данных графических примитивов приведен в [п. 10.2.1](#).

Таблица 7.1 – Параметры графических примитивов
 Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Эллипс

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Позиция	
1.1.	X	Координата левой верхней опорной точки элемента по горизонтальной оси в пикселях. Возможные значения: -32768...32767
1.2.	Y	Координата левой верхней опорной точки элемента по вертикальной оси в пикселях. Возможные значения: -32768...32767
1.3.	Ширина	Ширина элемента в пикселях. Возможные значения: -32768...32767
1.4.	Высота	Высота элемента в пикселях. Возможные значения: -32768...32767
1.5.	Угол	Угол поворота элемента в градусах.
2.	Центр	
2.1.	X	Координата опорной точки центра (⊕) элемента по горизонтальной оси в пикселях. Эта точка не является геометрическим центром элемента и может находиться за его пределами. При абсолютном вращении элемент перемещается относительно этой точки. Возможные значения: -32768...32767
2.2.	Y	Координата опорной точки центра (⊕) элемента по вертикальной оси в пикселях. Возможные значения: -32768...32767
3.	Цвета	
3.1.	Нормальное состояние (см. пп. 12.1)	
3.1.1.	Цвет фрейма	Цвет контура элемента в нормальном состоянии
3.1.1.1.	Цвет фрейма/ Прозрачность	Прозрачность контура элемента в нормальном состоянии. Возможные значения: 0...255 0 соответствует полностью прозрачному контуру, 255 – полностью непрозрачному
3.1.2.	Цвет заливки	Цвет заливки элемента в нормальном состоянии.
3.1.2.1.	Цвет заливки/ Прозрачность	Прозрачность заливки элемента в нормальном состоянии. Возможные значения: 0...255 0 соответствует полностью прозрачной заливке, 255 – полностью непрозрачной
3.2.	Состояние тревоги (см. пп. 12.1)	
3.2.1.	Цвет фрейма	Цвет контура элемента в состоянии тревоги
3.2.1.1.	Цвет фрейма/ Прозрачность	Прозрачность контура элемента в состоянии тревоги. Возможные значения: 0...255 . 0 соответствует полностью прозрачному контуру, 255 – полностью непрозрачному
3.2.2.	Цвет заливки	Цвет заливки элемента в состоянии тревоги
3.2.2.1.	Цвет заливки/ Прозрачность	Прозрачность заливки в состоянии тревоги. Возможные значения: 0...255 . 0 соответствует полностью прозрачному контуру, 255 – полностью непрозрачному
3.3.	Использовать градиентный цвет	Если установлена галочка в данном параметре, для заливки элемента используется градиентный цвет
3.4.	Установка градиента	Настройки градиентного цвета

Продолжение Табл. 7.1

№	Название параметра	Описание параметра
4.	Вид элемента	
4.1.	Ширина линии	Ширина линии контура элемента в пикселях. Возможные значения: -32768...32767 . Отрицательные значения соответствуют отсутствию контура
4.2.	Атрибуты заливки	Данный параметр позволяет включать/отключать заливку элемента. Возможные значения: Заполнено/Пустой
4.3.	Стиль линии	Стиль линии контура элемента. Возможные значения: Сплошная  Штриховая  Пунктирная  Штрих-пунктирная линия (одна точка)  Штрих-пунктирная линия (две точки)  Невидимая
5.	Тексты	
5.1.	Текст	Числовая и/или текстовая информация, отображаемая элементом. Можно использовать спецификаторы формата вывода для отображения привязанной к элементу переменной (параметр Текстовая переменная , пп. 9.1). Информацию о форматировании текста см. в п. 9
5.2.	Подсказка	Числовая и/или текстовая информация, отображаемая подсказкой элемента. Подсказка всплывает над элементом при наведении на него курсором. Можно использовать спецификаторы формата вывода для отображения привязанной к элементу переменной (параметр Переменная подсказки , пп. 9.2). Информацию о форматировании текста см. в п. 9
6.	Свойства текста	
6.1.	Горизонтальное выравнивание	Возможные значения: Слева/По центру/Справа
6.2.	Вертикальное выравнивание	Возможные значения: Слева/По центру/Справа
6.3.	Формат текста	Позволяет выбрать тип переноса текста элемента, если он не умещается в одну строку. Возможные значения: По умолчанию – текст не переносится, Разрыв строки – текст переносится, Многоточие – текст переносится, последний отображенный фрагмент заканчивается троеточием
6.4.	Шрифт	Позволяет выбрать шрифт текста элемента, а также определить его размер и стиль (жирный , <i>курсив</i> и т. д.)
6.5.	Цвет шрифта	Цвет шрифта текста элемента
6.5.1.	Цвет шрифта/ Прозрачность	Прозрачность текста элемента. Возможные значения: 0...255 0 – полностью прозрачный текст, 255 – полностью непрозрачный

Продолжение Табл. 7.1

№	Название параметра	Описание параметра
7.	Абсолютное перемещение	
7.1.	<i>Перемещение</i>	
7.1.1.	X	Целочисленная переменная, определяющая расстояние в пикселях, на которое переместится элемент по горизонтальной оси относительно своего начального расположения
7.1.2.	Y	Целочисленная переменная, определяющая расстояние в пикселях, на которое переместится элемент по вертикальной оси относительно своего начального расположения
7.2.	Вращение	Целочисленная переменная, определяющая вращение в градусах элемента вокруг центральной опорной точки (☛, пп. 2), при этом элемент остается неподвижным относительно своего геометрического центра
7.3.	Масштабирование	Целочисленная переменная, определяющая коэффициент линейного масштабирования элемента. Исходному масштабу соответствует значение 1000 . При отрицательном коэффициенте элемент зеркально (по обоим осям) отрисовывается относительно центральной опорной точки (☛, пп. 2)
7.4.	Внутреннее вращение	Целочисленная переменная, определяющая вращение в градусах элемента вокруг центральной опорной точки (☛, пп. 2), при этом элемент также вращается вокруг своего геометрического центра (на то же число градусов)
7.5.	Использовать действ. значения	В случае наличия галочки для параметров пп. 7 можно применять переменные типа REAL (для точного позиционирования)
8.	Относительное перемещение	
8.1.	<i>Перемещение сверху налево</i>	
8.1.1.	X	Целочисленная переменная, определяющая перемещение левой стороны элемента вдоль горизонтальной оси в пикселях, при этом правая сторона сохраняет неподвижность
8.1.2.	Y	Целочисленная переменная, определяющая перемещение верхней стороны элемента вдоль вертикальной оси в пикселях, при этом нижняя сторона сохраняет неподвижность
8.2.	<i>Перемещение снизу вверх</i>	
8.2.1.	X	Целочисленная переменная, определяющая перемещение правой стороны элемента вдоль горизонтальной оси в пикселях, при этом левая сторона сохраняет неподвижность
8.2.2.	Y	Целочисленная переменная, определяющая перемещение нижней стороны элемента вдоль вертикальной оси в пикселях, при этом верхняя сторона сохраняет неподвижность
9.	Текстовые переменные	
9.1.	Текстовая переменная	Переменная (может быть как строковой, так и числовой), значение которой будет отображаться элементом при использовании соответствующего спецификатора (см. параметр Текст , пп. 5.1)
9.2.	Переменная подсказки	Переменная (может быть как строковой, так и числовой), значение которой будет отображаться в подсказке элементов при использовании соответствующего спецификатора (см. параметр Подсказка , пп. 5.2)
10.	Динамические тексты	
10.1.	Список текстов	Список текстов для динамического текста данного элемента
10.2.	Индекс текста	Строковая переменная, содержащая ID из указанного списка текстов, используемого для динамического текста данного элемента
10.3.	Индекс подсказки	Строковая переменная, содержащая ID из указанного списка текстов, используемого для динамического текста подсказки элемента

Продолжение Табл. 7.1

№	Название параметра	Описание параметра
11.	Переменные шрифта	
11.1.	Имя шрифта	Строковая переменная, содержащая имя шрифта текста элемента. Обратите внимание , что шрифт должен поддерживаться целевым устройством (см. п. 12.7)
11.2.	Размер	Переменная типа INT , определяющая размер текста элемента в пикселях
11.3.	Флаги	Переменная типа DWORD , определяющая стиль текста элемента. Возможные значения: 1 – курсив 4 – <u>подчеркнутый</u> 2 – жирный 8 – зачеркнутый Флаги могут складываться, например: 14 = 8 + 4 + 2 – зачеркнутый подчеркнутый жирный текст
11.4.	Набор символов	Переменная типа DWORD , определяющая кодировку (CDS-57944)
11.5.	Цвет	Переменная типа DWORD , определяющая цвет текста по модели RGBA
11.6.	Флаги для выравнивания текста	Целочисленная переменная, определяющая выравнивание текста элемента. Возможные значения: 0 – сверху по левому краю 1 – сверху по центру 2 – сверху по правому краю 4 – по центру по левому краю 5 – по центру 6 – по центру по правому краю 8 – снизу по левому краю 9 – снизу по центру 10 – снизу по правому краю
12.	Переменные цвета	
12.1.	Переключить цвет	Переменная типа BOOL , определяющая состояние цвета элемента. FALSE – нормальное состояние, TRUE – состояние тревоги
12.2.	Нормальное состояние	
12.2.1.	Цвет фрейма	Переменная типа DWORD , определяющая цвет и прозрачность контура элемента в нормальном состоянии по модели RGBA
12.2.2.	Цвет заливки	Переменная типа DWORD , определяющая цвет и прозрачность заливки элемента в нормальном состоянии по модели RGBA
12.3.	Состояние тревоги	
12.3.1.	Цвет фрейма	Переменная типа DWORD , определяющая цвет и прозрачность контура элемента в состоянии тревоги по модели RGBA
12.3.2.	Цвет заливки	Переменная типа DWORD , определяющая цвет и прозрачность заливки элемента в состоянии тревоги по модели RGBA

7.2.2 Линия



Рисунок 7.5 – Пиктограмма графического примитива Линия

Графический примитив **Линия** представляет собой отрезок.

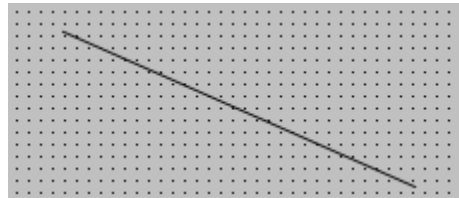


Рисунок 7.6 – Внешний вид элемента Линия

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальными параметрами графического примитива являются только координаты точек начала и конца отрезка в пикселях (к параметрам могут быть привязаны целочисленные переменные):

Свойства	
Фильтр Сортировать по Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_104
Тип элемента	Линия
Позиция	
Точки	
[0]	
X	344
Y	821
[1]	
X	638
Y	950

Рисунок 7.7 – Уникальные параметры графического примитива Линия

7.2.3 Полигон, Ломаная, Кривая Безье



Рисунок 7.8 – Пиктограммы графических примитивов Полигон, Ломаная, Кривая Безье

Графические примитивы **Полигон**, **Ломаная**, **Кривая Безье** представляют собой соответствующие геометрические фигуры. Элементы можно конвертировать друг в друга, меняя **тип элемента**:

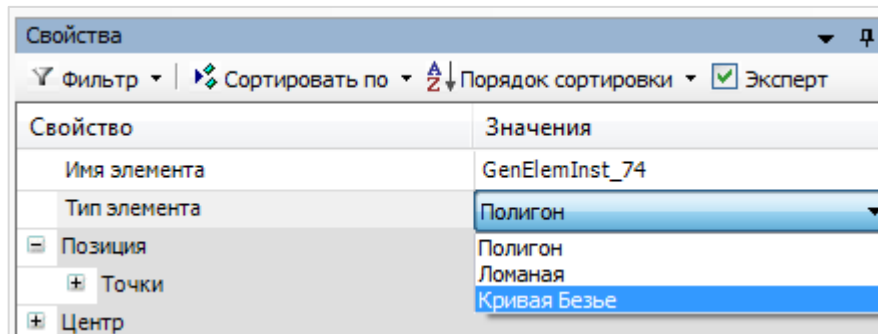


Рисунок 7.9 – Изменение типа элемента

После выделения графического примитива на **Панели инструментов редактора**, каждое нажатие **ЛКМ** на рабочем поле создает точку и соединяет ее с предыдущей (в случае полигона – с предыдущей и первой). Для окончания добавления точек следует нажать **ПКМ** на любой области рабочего поля. После окончания создания фигуры можно добавить точку, нажав на одну из существующих точек **ЛКМ** при зажатой клавише **Ctrl** (новая точка создается поверх существующей). Удалить точку можно нажатием на нее **ЛКМ** при зажатых клавишах **Ctrl** и **Shift**.

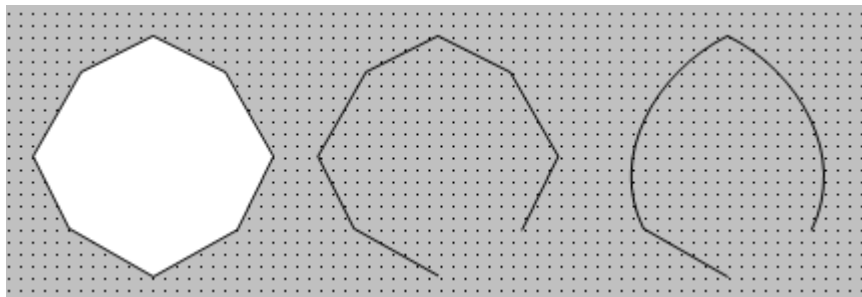


Рисунок 7.10 – Внешний вид графических примитивов Полигон, Ломаная, Кривая Безье

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальными параметрами графического примитива являются параметры вкладки **Динамические точки**:

Динамические точки	
Массив точек	
Число точек	

Массив точек – это адрес массива типа `VisuElems.CmpVisuHandler.VisuStructPoint`, содержащий текущие координаты точек элемента.

Число точек – целочисленная переменная, содержащая число точек элемента.

Изменение данных параметров в процессе работы программы позволяет менять внешний вид элемента. Пример их использования приведен в [п. 10.4.2](#).

7.2.4 Секторная диаграмма



Рисунок 7.11 – Пиктограмма графического примитива Секторная диаграмма

Графический примитив **Секторная диаграмма** представляет собой окружность с вырезанным сектором.

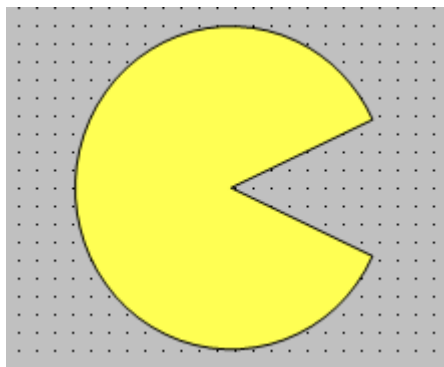
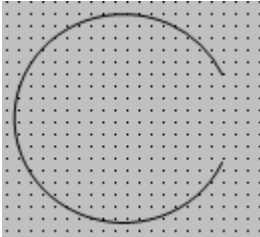


Рисунок 7.12 – Внешний вид графического примитива Секторная диаграмма

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#). Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.2:

Таблица 7.2 – Уникальные параметры графического примитива Секторная диаграмма

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Начало	Угол в градусах между центром элемента и начальной точкой сектора
2.	Конец	Угол в градусах между центром элемента и конечной точкой сектора
3.	Переменная для начала	Целочисленная переменная, определяющая значение угла в градусах между центром элемента и начальной точкой сектора
4.	Переменная для конца	Целочисленная переменная, определяющая значение угла в градусах между центром элемента и конечной точкой сектора
5.	Показывать только линию круга	При наличии галочки секторная диаграмма отображается как неполная окружность без заливки: 

7.2.5 Изображение



Изображение

Рисунок 7.13 – Пиктограмма графического примитива Изображение

Графический примитив **Изображение** используется для отображения графического файла. Поддерживается большинство популярных графических форматов, таких как .jpg, .png, .bmp, .svg и т. д. Можно выбрать одно из системных изображений (используемых для отображения графических примитивов), либо пользовательское изображение, добавленное в [Пул изображений](#).



Рисунок 7.14 – Внешний вид элемента Изображение

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.3:

Таблица 7.3 – Уникальные параметры графического примитива Изображение

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Показать фрейм	Если установлена галочка, то вокруг изображения отображается контур
2.	Кадрирование	Если установлена галочка и выбран тип шкалы Фиксированный (см. пп. 5), то в элементе отображается только соответствующая его размеру часть изображения
3.	Прозрачный	Если установлена галочка, то цвет, указанный в параметре Прозрачный цвет , не отображается элементом. Это можно использовать в тех случаях, когда исходное изображение имеет непрозрачный фон, отличный от фона экрана визуализации
4.	Прозрачный цвет	Указанный здесь цвет при наличии галочки Прозрачный не будет отображаться
5.	Тип шкалы	Тип масштабирования изображения при изменении размеров элемента. Возможные значения: Изотропия – при изменении размеров элемента, изображение масштабируется с сохранением соотношения сторон; Анизотропный – при изменении размеров элемента, изображение масштабируется без сохранения соотношения сторон; Фиксированный – при изменении размеров элемента, изображение сохраняет свой размер. Если установлена галочка, то в параметре Кадрирование в элементе отображается только соответствующая размеру элемента часть изображения
6.	Переменная ID изображения/ ID изображения	Строковая переменная, определяющая имя пула изображений и ID файла из него. Пример: MyImagePool.MyID В случае обращения к пулу изображений, добавленному в проект первым, имя пула можно опускать. Меняя значение этой переменной в цикле программы, можно реализовать анимацию
7.	Динамическое изображения/Версия изображения	Целочисленная переменная, характеризующая версия изображения. При изменении переменной выполняется перерисовка элемента. Возможные случаи использования: <ul style="list-style-type: none"> • изображение генерируется программно; • изображение циклически поступает с камеры

7.2.6 Фрейм элемента



Рисунок 7.15 – Пиктограмма графического примитива Фрейм элемента

Графический примитив **Фрейм элемента** используется для открытия одного экрана визуализации в плоскости другого. Фрейм может содержать несколько экранов визуализации с возможностью переключения между ними.

Если у экрана, открываемого во фрейме, объявлены переменные [интерфейса](#), то в конфигурации фрейма к ним можно привязать переменные программы. То есть с помощью фрейма можно открывать разные экземпляры одного экрана визуализации, которые будут отличаться только привязанными переменными. Пример использования интерфейса фрейма приведен в [п. 10.3.3](#).



Рисунок 7.16 – Внешний вид элемента Фрейм

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.4.

Пример работы с элементом приведен в [п. 10.2.2](#).

Таблица 7.4 – Уникальные параметры графического примитива Фрейм

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Кадрирование	Если установлена галочка и выбран тип шкалы Фиксировано (пп. 3), то во фрейме отображается только соответствующая его размеру часть экрана визуализации
2.	Показать фрейм	Если установлена галочка, то вокруг фрейма отображается контур
3.	Тип шкалы	<p>Тип масштабирования экрана визуализации в фрейме при изменении его (фрейма) размера. Возможные значения:</p> <p>Изотропия – в случае изменения размера фрейма, открытый в нем экран визуализации масштабируется с сохранением соотношения сторон;</p> <p>Анизотропный – в случае изменения размера фрейма, открытый в нем экран визуализации масштабируется без сохранения соотношения сторон;</p> <p>Фиксировано – в случае изменения размера фрейма, открытый в нем экран визуализации сохраняет свой размер. При наличии галочки в параметре Кадрирование во фрейме отображается только соответствующую размеру фрейма часть экрана визуализации;</p> <p>Фиксирована и прокручивается – открытый в фрейме экран визуализации отображается без масштабирования. Если размер экрана превышает размер фрейма, то перемещение по экрану осуществляется с помощью полос прокрутки. При выборе данного типа масштабирования параметр Кадрирование не отображается</p>
4.	Параметры полосы прокрутки	<p>(данный параметр доступен только при выборе в пп. 3 типа шкалы Фиксирована и прокручивается)</p> <p>Целочисленные переменные, определяющие текущие позиции горизонтальной/вертикальной полосы прокрутки. Рекомендуется использовать различные переменные для разных клиентов визуализации для реализации возможности независимой прокрутки содержимого фрейма каждым из клиентов</p>
5.	Отключить нанесение фона	Для оптимизации производительности, статические элементы фрейма по умолчанию отображаются как фоновое изображение. Это может привести к неожиданным графическим эффектам. Если установлена галочка у данного параметра, оптимизация отключается
6.	Ссылки	Данный параметр определяет экраны визуализации, которые могут отображаться в данном фрейме, а также позволяет привязать к переменным интерфейса открываемого экрана переменные программы (см. п. 10.3.3)
7.	Переменная-переключатель фрейма	<p>Целочисленная переменная, содержащая индекс отображаемого во фрейме в данный момент экрана визуализации. Меняя значение переменной, можно переключать экраны фрейма.</p> <p>Индекс первого экрана визуализации фрейма – 0, второго – 1 и т. д. Порядок экранов определяется в настройках пп. 6</p>

7.3 Стандартная группа элементов

7.3.1 Метка



Рисунок 7.17 – Пиктограмма графического примитива Метка

Графический примитив **Метка** используется для отображения статического текста. Переход на следующую строку во время набора текста осуществляется комбинацией клавиш **Ctrl+Enter**.

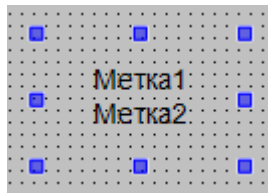


Рисунок 7.18 – Внешний вид элемента Метка

Описание типичных параметров графического примитива приведено [в таблице 7.1](#).

7.3.2 Комбинированное окно (Целочисленное)

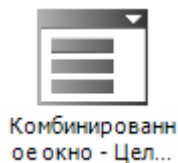


Рисунок 7.19 – Пиктограмма графического примитива Комбинированного окна (Целочисленное)

Графический примитив **Комбинированное окно (Целочисленное)** используется для реализации выбора из списка строк, состоящих из изображений (добавленных в [Пул изображений](#)) и текстов (добавленных в [Список текстов](#)).



ПРИМЕЧАНИЕ

К элементу может быть привязана переменная типа **Перечисление** с включенной поддержкой списка текстов.

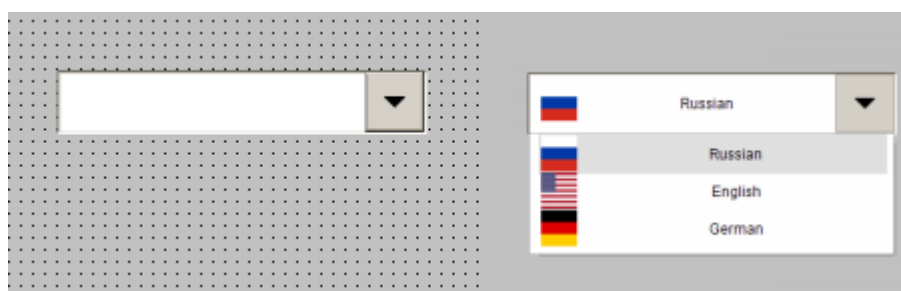


Рисунок 7.20 – Внешний вид элемента Комбинированного окна (Целочисленное)

7. Описание графических примитивов

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.5.

Пример работы с элементом приведен в [п. 10.2.3](#).

Таблица 7.5 – Уникальные параметры графического примитива Комбинированное окно (Целочисленное)

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Переменная	Целочисленная переменная, содержащая индекс (ID) выбранного элемента списка
2.	Список текстов	Список текстов , содержимое которого отображается в списке элемента. ID из списка текстов должны соответствовать возможным значениям переменной из пп. 1
3.	Пул изображений	Пул изображений , содержимое которого отображается в списке элемента. ID из пула изображений должны соответствовать возможным значениям переменной из пп. 1
4.	Максимальное значение	Максимальное количество элементов списка
5.	Параметры списка	
	При значениях From Style будут использованы настройки выбранного стиля визуализации	
5.1.	Высота строки	Высота строки списка в пикселях
5.2.	Число видимых строк	Число видимых строк списка. Если значение меньше, чем установленное в пп. 4, то отображается полоса прокрутки
5.3.	Высота изображения	Высота изображений в списке в пикселях
5.4.	Ширина изображения	Ширина изображений в списке в пикселях
5.5.	Сдвиг изображения	Сдвиг изображений относительно левого края списка в пикселях
5.6.	Размер полосы прокрутки	Ширина полосы прокрутки в пикселях
6.	Поддиапазон	
6.1.	Использовать поддиапазон	Если установлена галочка, то для переменной из пп. 1 определяется диапазон возможных значений
6.2.	Начальный индекс	Начальный индекс диапазона переменной из пп. 1
6.3.	Конечный индекс	Конечный индекс переменной диапазона из пп. 1
6.4.	Отбрасывать недостающие тексты	Если установлена галочка, то пустые строки в списке не отображаются
7.	Свойства текста	
7.1.	Использование	Позволяет использовать для текста элементов списка настройки стиля визуализации , либо индивидуальные установки (см. пп. 7.2)
7.2.	Индивидуальные свойства текста	(данные параметры доступны только при выборе значения Индивидуальные установки в пп. 7.1). Свойства текста элементов списка. Описание параметров приведено в таблице 8.2 , пп. 6

7.3.3 Комбинированное окно (Массив)

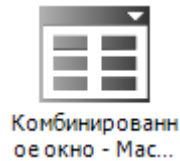


Рисунок 7.21 – Пиктограмма графического примитива Комбинированного окна (Массив)

Графический примитив **Комбинированное окно (Массив)** используется для реализации выбора строки из выпадающей таблицы. Таблица представляет собой одно- или двухмерный массив типа **ARRAY**, формируемый пользователем.

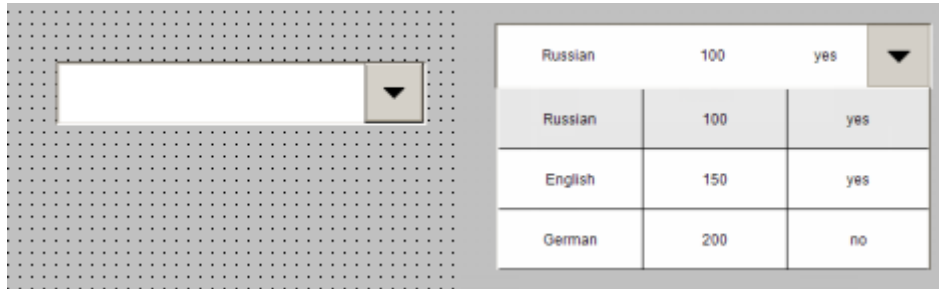


Рисунок 7.22 – Внешний вид элемента Комбинированного окна (Массив)

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.6.

Пример работы с элементом приведен в [п. 10.2.3](#).

Таблица 7.6 – Уникальные параметры графического примитива Комбинированное окно (Массив)

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Переменная	Целочисленная переменная, содержащая номер выбранного элемента списка (нумерация с 0)
2.	Массив данных	Массив данных, отображаемых элементом. Обычно задается в виде двумерного массива ARRAY [0...x, 0...y] , где x – число столбцов, y – число строк
3.	Столбцы	
3.1.	Столбец	
	Число столбцов определяется массивом, выбранным в пп. 2.	
3.1.1.	[№]	Если установлена галочка, то данный массив отображается в таблице элемента
3.1.2.	Ширина	Ширина данного столбца в пикселях
3.1.3.	Столбец изображения	Если установлена галочка, то данный столбец используется для отображения изображений. Значения столбца должны содержать ID (и только ID) изображений из пула изображений . Если в проекте несколько пулов, то элемент будет связан с пулом, добавленным в проект первым
3.1.4.	Конфигурация изображения	Позволяет выбрать способ отображения изображений – по центру ячейки или растягивание по размеру ячейки (заливка ячейки), а также отображение одного из цветов изображения как прозрачного
3.1.5.	Выравнивание текста в столбце	Выравнивание текста в данном столбце. Возможные значения: Левое/Право/По центру
3.1.6.	Использовать шаблон	Если установлена галочка, то ячейки данного столбца становятся элементами типа Прямоугольник , и появляется возможность использовать для них настройки соответствующего графического примитива. Стоит отметить, что становится доступна вкладка InputConfiguration , с помощью которой можно реализовать возможность ввода данных в таблицу. К параметрам следует привязать массивы с индексом INDEX . Начальный элемент массива будет определять значение параметра первой ячейки и т. д.
3.2.	Максимальный индекс массива	Целочисленная переменная, определяющая число строк, отображаемых в таблице элемента (индекс последней строки из массива, указанного в пп. 2)
3.3.	Высота строки	Высота строки таблицы в пикселях
3.4.	Число видимых строк	Число видимых строк таблицы элемента. Если значение меньше, чем установленное в пп. 2 и пп. 3.2, то отображается полоса прокрутки
3.5.	Размер полосы прокрутки	Ширина полосы прокрутки в пикселях
4.	Свойства текста	
4.1.	Использование	Позволяет использовать для текста элементов списка настройки стиля визуализации , либо индивидуальные установки (см. пп. 4.2)
4.2.	Индивидуальные свойства текста	(данные параметры доступны только при выборе значения Индивидуальные установки в пп. 4.1). Свойства текста элементов списка. Описание параметров приведено в таблице 8.2 , пп. 6

7.3.4 Набор вкладок



Рисунок 7.23 – Пиктограмма графического примитива Набор вкладок

Графический примитив **Набор вкладок** представляет собой частный случай графического примитива [Фрейм](#) с настроенным интерфейсом переключения экранов визуализаций:

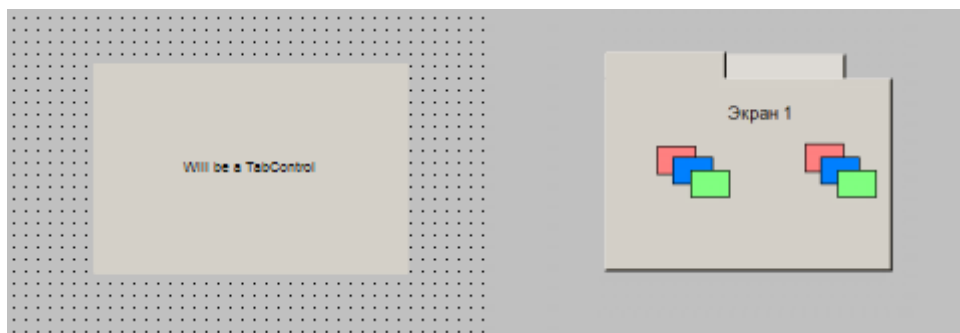


Рисунок 7.24 – Внешний вид элемента Набор вкладок

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).
Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7:7

Таблица 7.7 – Уникальные параметры графического примитива Набор вкладок

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Ширина вкладки	Ширина строки кнопок переключения экранов элемента в пикселях
2.	Тип масштабирования	<p>Тип масштабирования экрана визуализации при изменении размера его фрейма. Возможные значения:</p> <p>Изотропия – в случае изменения размера фрейма, открытый в нем экран визуализации масштабируется с сохранением соотношения сторон;</p> <p>Анизотропный – в случае изменения размера фрейма, открытый в нем экран визуализации масштабируется без сохранения соотношения сторон;</p> <p>Фиксировано – в случае изменения размера фрейма, открытый в нем экран визуализации сохраняет свой размер. Если установлена галочка в параметре Кадрирование, то во фрейме отображается только соответствующую размеру фрейма часть экрана визуализации;</p> <p>Фиксирована и прокручивается – открытый во фрейме экран визуализации отображается без масштабирования. Если размер экрана превышает размер фрейма, то перемещение по экрану осуществляется с помощью полос прокрутки. В случае выбора данного типа масштабирования параметр Кадрирование не отображается</p>
3.	Параметры полосы прокрутки	
3.1	Переменная горизонтальной позиции прокрутки	Целочисленная переменная, которая позволяет управлять прокруткой экрана фрейма по горизонтали (настройка доступна только для типа масштабирования Фиксирована и прокручивается).
3.2	Переменная вертикальной позиции прокрутки	Целочисленная переменная, которая позволяет управлять прокруткой экрана фрейма по вертикали (настройка доступна только для типа масштабирования Фиксирована и прокручивается).
4.	Отключить нанесение фона	Для оптимизации производительности, статические элементы фрейма по умолчанию отображаются как фоновое изображение. Это может привести к неожиданным графическим эффектам. Если установлена галочка у данного параметра, то оптимизация отключается
5.	Ссылки	Данный параметр определяет экраны визуализации, которые могут отображаться в данном фрейме, а также их подписи и изображения
6.	Переключить переменную фрейма	<p>Целочисленная переменная, содержащая индекс отображаемого во фрейме в данный момент экрана визуализации. Меняя значение переменной, можно переключать экраны во фрейме.</p> <p>Индекс первого экрана визуализации фрейма – 0, второго – 1 и т. д. Порядок экранов определяется в настройках пп. 4</p>

7.3.5 Кнопка



Рисунок 7.25 – Пиктограмма графического примитива Кнопка

Графический примитив **Кнопка** в основном используется для переключения значений логических (**BOOL**) переменных.

Переход на следующую строку во время набора текста осуществляется комбинацией клавиш **Ctrl+Enter**.

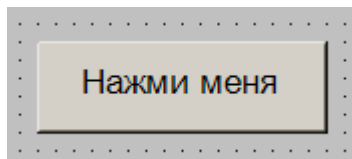


Рисунок 7.26 – Внешний вид элемента Кнопка

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.8.

Пример работы с элементом приведен в [п. 10.2.4](#).

Таблица 7.8 – Уникальные параметры графического примитива Кнопка

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Высота кнопки	Размер зоны тени/блика краев кнопки в пикселях
2.	Информация изображения	
2.1.	Статический ID	Изображение, которое будет отображаться данным элементом
2.2.	Тип масштабирования	<p>Тип масштабирования изображения кнопки в случае изменения ее размера. Возможные значения:</p> <p>Изотропия – при изменении размера кнопки, ее изображение масштабируется с сохранением соотношения сторон;</p> <p>Анизотропный – при изменении размера кнопки, ее изображение масштабируется без сохранения соотношения сторон;</p> <p>Фиксировано – при изменении размера кнопки, его изображение сохраняет свой размер</p>
2.3.	Прозрачный	Если установлена галочка, то цвет, указанный в параметре Прозрачный цвет не отображается элементом. Это можно использовать в тех случаях, когда исходное изображение имеет непрозрачный фон, отличный от фона экрана визуализации
2.4.	Прозрачный цвет	Указанный цвет при наличии галочки Прозрачный не будет отображаться
2.5.	Горизонтальное выравнивание	Выравнивание изображения кнопки по горизонтальной оси. Возможные значения: Лево/По центру/Право
2.6.	Вертикальное выравнивание	Выравнивание изображения кнопки по вертикальной оси. Возможные значения: Верх/По центру/Низ
3.	Переменная состояния кнопки	
3.1.	Двоичная переменная	<p>Переменная типа BOOL, определяющая текущее состояние кнопки.</p> <p>Возможные значения:</p> <p>TRUE – кнопка нажата</p> <p>FALSE – кнопка не нажата</p>
4.	Переменная ID изображения	
4.1.	ID изображения	Строковая переменная, содержащая ID из пула изображений для текущего изображения кнопки (MyImagePool.MyImageID). Меняя значение этой переменной, можно реализовать изменение изображения кнопки при смене ее состояния

7.3.6 Группа



Рисунок 7.27 – Пиктограмма графического примитива Группа

Графический примитив **Группа** представляет собой рамку с заголовком. Все элементы, помещенные внутрь этой рамки, воспринимаются редактором визуализации как сгруппированные (т. е. перемещаются в случае перемещения рамки), но у пользователя остается возможность настраивать параметры каждого из них.

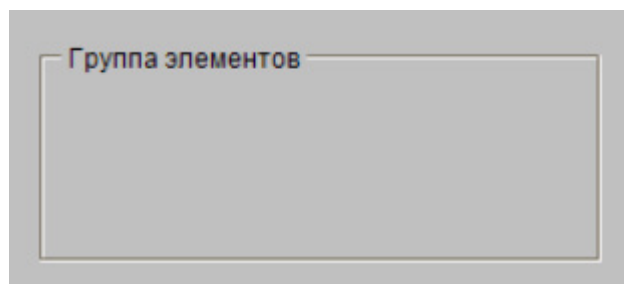


Рисунок 7.28 – Внешний вид элемента Группа

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

7.3.7 Таблица



Рисунок 7.29 – Пиктограмма графического примитива Таблица

Графический примитив **Таблица** используется для отображения и ввода данных одно- и двумерных массивов, структур, переменных функциональных блоков.

Нажатие на любую из ячеек приводит к ее выделению (см. пп. 4.2. в таблице 7.9). Для снятия выделения следует нажать на заголовок столбца или номер строки.

В процессе разработки экрана визуализации, столбец таблицы можно продублировать, нажав на его заголовок **ЛКМ** при зажатой клавише **Ctrl**, или удалить, нажав на его заголовок при зажатых клавишах **Ctrl** и **Shift**.



	Время	Значение	Приоритет
1	15:36:40	11.1	1
2	15:36:50	11.2	1
3	15:37:00	44.4	4
4	15:37:10	11.3	1

Рисунок 7.30 – Внешний вид элемента Таблица

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.9.

Пример работы с элементом приведен в [п. 10.2.5](#).

Таблица 7.9 – Уникальные параметры графического примитива Таблица

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Массив данных	Массив данных, отображаемых элементом. Может представлять собой переменную типа ARRAY (одно- или двухмерный массив), структуру, функциональный блок и т. д.
2.	Максимальный индекс массива	Целочисленная переменная, определяющая число строк, отображаемых в таблице (индекс последней строки из массива, указанного в п. 1)
3.	Столбцы	
3.1.	Столбец	
	Число столбцов определяется массивом, выбранным в п. 1.	
3.1.1.	[№]	Если установлена галочка, то данный столбец отображается элементом
3.1.2.	Ширина	Ширина данного столбца в пикселях
3.1.3.	Столбец изображения	Если установлена галочка, то данный столбец используется для отображения изображений. Значения столбца должны содержать ID (и только ID) изображений из пула изображений . Если в проекте несколько пулов, то элемент будет связан с пулом, добавленным в проект первым
3.1.4.	Конфигурация изображения	Позволяет выбрать способ отображения изображений – по центру ячейки или растягивание по размеру ячейки (заливка ячейки), а также отображение одного из цветов изображения как прозрачного
3.1.5.	Выравнивание текста заголовка	Выравнивание текста в данном столбце. Возможные значения: Лево/Право/По центру
3.1.6.	Использовать шаблон	Если установлена галочка, то ячейки данного столбца становятся элементами типа Прямоугольник , и появляется возможность использовать для них настройки соответствующего графического примитива. Стоит отметить, что становится доступна вкладка InputConfiguration , с помощью которой можно реализовать возможность ввода данных в таблицу. К параметрам следует привязать массивы с индексом INDEX . Начальный элемент массива будет определять значение параметра первой ячейки и т. д.
3.1.7.	Выравнивание текста заголовка из шаблона	Если установлена галочка, то для заголовка используется выравнивание из шаблона (см. пп. 3.1.6)
3.2.	Показать заголовок строки	Если установлена галочка, то в таблице отображается строка заголовков
3.3.	Показать заголовок столбца	Если установлена галочка, то в таблице отображается столбец с номерами строк
3.4.	Высота строки	Высота строки элемента в пикселях
3.5.	Ширина строки заголовка	Ширина столбца номеров строк в пикселях
3.6.	Размер полосы прокрутки	Ширина полосы прокрутки в пикселях

Продолжение Табл.7.9

№	Название параметра	Описание параметра
4.		Выбор
4.1.	Цвет выбора	Цвет заливки ячейки при ее выделении нажатием курсора
4.2.	Тип выбора	Тип выделения ячеек таблицы. Возможные значения: Нет выделения/Выбор ячеек/Выбор строк/ Выбор столбцов/Выбор строк и столбцов
4.3.	Фрейм вокруг выбранных ячеек	Если установлена галочка, то вокруг выделенных элементов таблицы отображается контур
4.4.	Переменная для выбранного столбца	Переменная типа INT , в которую записывается номер выделенного столбца
4.5.	Переменная для выбранной строки	Переменная типа INT , в которую записывается номер выделенной строки
4.6.	Переменная для выбора действительного столбца	Переменная типа BOOL , принимающая значение TRUE в случае выделения любого столбца таблицы (в том числе при выделении любой ячейки)
4.7.	Переменная для выбора действительной строки	Переменная типа BOOL , принимающая значение TRUE в случае выделения любой строки таблицы (в том числе при выделении любой ячейки)

7.3.8 Текстовое поле



Рисунок 7.31 – Пиктограмма графического примитива Текстовое поле

Графический примитив **Текстовое поле** используется для отображения информации. В отличие от графического примитива [Метка](#), данный примитив способен отображать переменные и имеет фон. Переход на следующую строку во время набора текста осуществляется комбинацией клавиш **Ctrl+Enter**.



Рисунок 7.32 – Внешний вид элемента Текстовое поле

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.10.

Таблица 7.10 – Уникальные параметры графического примитива Текстовое поле

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Тип тени	Тип тени элемента. Возможные значения: Интенсивный – в тени находятся левая и верхняя сторона элемента Нет тени – тень отсутствует Увеличено – в тени находятся правая и нижняя сторона элемента Из стиля – тип тени определяется текущим стилем визуализации
2.		Конфигурация выделения и знака вставки
2.1.	Позиция каретки	Целочисленная переменная, которая соответствует позиции курсора в элементе. 0 – курсор не установлен, 1 – курсор установлен перед первым символом и т. д. Переменная доступна для чтения и записи
2.2.	Начало выделения	Целочисленная переменная, которая соответствует номеру символа, с которого начинается выделение текста. Переменная доступна для чтения и записи
2.3.	Конец выделения	Целочисленная переменная, которая соответствует номеру символа, перед которым заканчивается выделение текста. Переменная доступна для чтения и записи
2.4.	Все выбранные	Переменная типа BOOL , которая определяет режим выделения. Возможные значения: FALSE – для выделения используются значения параметров пп. 2.2 и 2.3 TRUE – выделяется весь текст элемента

7.3.9 Полоса прокрутки



Полоса прокрутки

Рисунок 7.33 – Пиктограмма графического примитива Полоса прокрутки

Графический примитив **Полоса прокрутки** используется для управления значением переменной. Для этого могут использоваться кнопки «**Больше**»/«**Меньше**», перетаскивание ползунка по элементу при зажатой **ЛКМ** или перемещение ползунка по нажатию **ЛКМ** на любую точку полосы прокрутки.



Рисунок 7.34 – Внешний вид элемента Полоса прокрутки

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.11.

Таблица 7.11 – Уникальные параметры графического примитива Полоса прокрутки

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Значение	Целочисленная переменная, значение которой управляется (изменяется) элементом
2.	Минимальное значение	Целочисленная переменная, определяющая минимальное значение переменной, управляемой элементом
3.	Максимальное значение	Целочисленная переменная, определяющая максимальное значение переменной, управляемой элементом
4.	Дискретность перемещения	Числовая переменная, определяющая шаг изменения переменной, управляемой элементом (при нажатии на полосу прокрутки, не влияет на кнопки « Больше »/« Меньше »)
5.	Прокрутка выполнена	Если установлена галочка, то параметр Размер страницы игнорируется. В случае нажатия на любую точку полосы прокрутки, переменная элемента принимает соответствующее значение
6.	Линейка	
6.1.	Ориентация	Ориентация элемента. Однозначно определяется соотношением высоты и ширины элемента: ширина > высота – горизонтальная ориентация высота > ширина – вертикальная ориентация
6.2.	Направление движения	Положение точки отсчета элемента. Зависит от ориентации. Возможные значения при горизонтальной ориентации: Слева направо/Справа налево Возможные значения при вертикальной ориентации: Сверху вниз/Снизу вверх

7.3.10 Бегунок



Бегунок

Рисунок 7.35 – Пиктограмма графического примитива Бегунок

Графический примитив **Бегунок** используется для управления значением переменной.



Рисунок 7.36 – Внешний вид элемента Бегунок

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.12.

Таблица 7.12 – Уникальные параметры графического примитива Бегунок

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Переменная	Числовая переменная, чье значение управляется (изменяется) элементом
2.	Дискретность перемещения	Числовая переменная, определяющая шаг изменения переменной, управляемой элементом (при нажатии на элемент)
3.	Прокрутка выполнена	Если установлена галочка, то параметр Размер страницы игнорируется. В случае нажатия на любую точку бегунка, переменная элемента принимает соответствующее значение
4.	Шкала	
4.1.	Показать шкалу	Если установлена галочка, то рядом с элементом отображается шкала с делениями
4.2.	Начало шкалы	Точка начала шкалы (минимальное отображаемое значение переменной элемента)
4.3.	Конец шкалы	Точка конца шкалы (максимальное отображаемое значение переменной элемента)
4.4.	Основная шкала	Цена деления основной шкалы
4.5.	Подшкала	Цена деления дополнительной шкалы
4.6.	Формат шкалы	Спецификатор формата вывода делений шкалы
4.9.	Высота шкалы	Расположение шкалы в процентах от нижней границы элемента (0 – на нижней границе, 100 – на верхней границе). Настройка влияет размер бегунка

Продолжение Табл. 7.12

№	Название параметра	Описание параметра
5.		Линейка
5.1.	Тип диаграммы	<p>Место отображения шкалы элемента. Шкала отображается только если установлена галочка в пп. 4.1. Зависит от ориентации элемента.</p> <p>Возможные значения при горизонтальной ориентации: Слева/Справа/Слева и справа</p> <p>Возможные значения при горизонтальной ориентации: Сверху/Снизу/Сверху и снизу</p>
5.2.	Ориентация	<p>Ориентация элемента. Однозначно определяется соотношением высоты и ширины элемента:</p> <p>ширина > высота – горизонтальная ориентация высота > ширина – вертикальная ориентация</p>
5.3.	Направление движения	<p>Положение точки отсчета элемента. Зависит от ориентации.</p> <p>Возможные значения при горизонтальной ориентации: Слева направо/Справа налево</p> <p>Возможные значения при вертикальной ориентации: Сверху вниз/Снизу вверх</p>

7.3.11 Управление вращением



Рисунок 7.37 – Пиктограмма графического примитива Управление вращением

Графический примитив **Управления вращением** используется для отображения значения переменной и его изменения кнопками «Больше»/«Меньше».

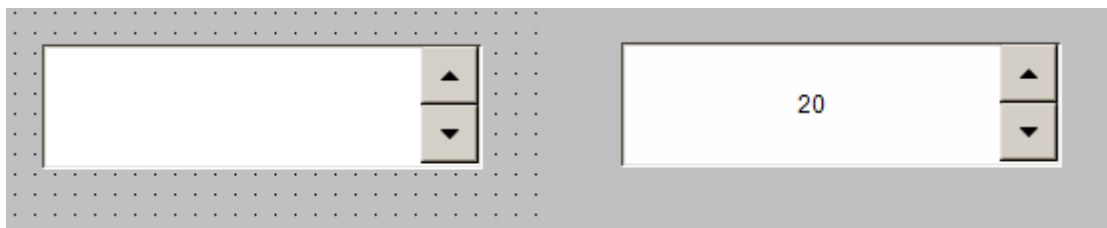


Рисунок 7.38 – Внешний вид элемента Управление вращением

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.13.

Таблица 7.13 – Уникальные параметры графического примитива Управление вращением

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Переменная	Числовая переменная, значение которой отображается и управляется (изменяется) элементом
2.	Числовой формат	Спецификатор формата вывода переменной, управляемой элементом
3.	Интервал	Числовая переменная, определяющая шаг изменения переменной, управляемой элементом
4.	Поддиапазон	
4.1.	Минимальное значение	Переменная, определяющая нижнюю границу значений переменной, управляемой элементом
4.2.	Конечный индекс	Переменная, определяющая верхнюю границу значений переменной, управляемой элементом

7.3.12 Невидимый вход



Рисунок 7.39 – Пиктограмма графического примитива Невидимый вход

Графический примитив **Невидимый вход** представляет собой невидимый элемент, способный реагировать на нажатие.

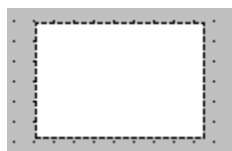


Рисунок 7.40 – Внешний вид элемента Невидимый вход

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

7.3.13 Радио-кнопка



Рисунок 7.41 – Пиктограмма графического примитива Радио-кнопка

Графический примитив **Радио-кнопка** представляет собой набор кнопок, выбор одной из которых определяет значение привязанной к элементу переменной. В каждый момент времени может быть выбрана только одна кнопка.





Рисунок 7.42 – Внешний вид элемента Радио-кнопка

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.14.

Таблица 7.14 – Уникальные параметры графического примитива Радио-кнопка

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Переменная	Целочисленная переменная, значение которой зависит от выбранной в данный момент кнопки элемента
2.	Число столбцов	Число столбцов кнопок элемента
3.	Порядок радио-кнопки	<p>Выбору каждой из кнопок соответствует значение целочисленной переменной. Значение «0» всегда соответствует выбору верхней левой кнопки. Остальные значения определяются данным параметром:</p> <p>Сверху вниз: кнопкам присваиваются значения сверху вниз (т. е. «1» – вторая кнопка первого столбца, «n» – последняя кнопка первого столбца, «n+1» – первая кнопка второго столбца и т. д.)</p>  <p>Слева направо: кнопкам присваиваются значения слева направо (т. е. «1» – вторая кнопка второго столбца, «n» – первая кнопка последнего столбца, «n+1» – вторая кнопка первого столбца и т. д.)</p> 
4.	Размер рамки	Расстояние от края элемента до первого столбца кнопок в пикселях. Изменение значения параметра не смещает кнопку, а увеличивает/уменьшает ее размер
5.	Высота строки	Высота одной строки кнопок в пикселях
6.	Свойства текста	
6.1.	Использование	Позволяет использовать для текста элементов списка настройки стиля визуализации , либо индивидуальные установки (см. пп. 7.2)
6.2.	Индивидуальные свойства текста	(данные параметры доступны только при выборе значения Индивидуальные установки в пп. 7.1). Свойства текста элементов списка. Описание параметров приведено в таблице 8.2 , пп. 6
7.	Параметры радио-кнопки/Радио-кнопка	
	В данной вкладке определяется число кнопок элемента. Для создания новой кнопки используется кнопка Создать новый , для удаления существующей – Удалить . Каждая из кнопок обладает следующими настройками:	
7.1.	Текст	Текст кнопки
7.2.	Подсказка	Текст подсказки кнопки
7.3.	Отступы строки в пикселях	Расстояние между строками кнопок в пикселях

7.3.14 Кнопка-флажок



Рисунок 7.43 – Пиктограмма графического примитива Кнопка-флажок

Графический примитив **Кнопка-флажок** используется для переключения значения логической (типа **BOOL**) переменной.

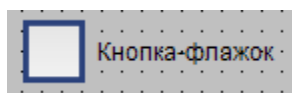


Рисунок 7.44 – Внешний вид элемента Кнопка-флажок

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.15.

Таблица 7.15 – Уникальные параметры графического примитива Кнопка-флажок

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Переменная	Логическая переменная, значение которой отображается и переключается кнопкой. При значении FALSE – флажок отсутствует, при значении TRUE – присутствует
2.	Размер рамки	Расстояние от края элемента до кнопки-флажка в пикселях. Изменение значения параметра не смещает кнопку, а увеличивает/уменьшает ее размер

7.3.15 Индикатор выполнения

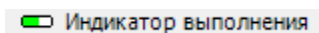


Рисунок 7.45 – Пиктограмма графического примитива Индикатор выполнения

Графический примитив **Индикатор выполнения** используется для графического отображения значения привязанной переменной. Вертикальная ориентация для элемента не предусмотрена.

Индикатор
выполнения

Рисунок 7.46 – Внешний вид элемента Индикатор выполнения

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.16.

Таблица 7.16 – Уникальные параметры графического примитива Индикатор выполнения

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Переменная	Числовая переменная, значение которой отображается элементом
2.	Минимальное значение	Нижняя граница значений, отображаемых элементом
3.	Конечный индекс	Верхняя граница значений, отображаемых элементом
4.	Стиль	Стиль заполнения элемента. Возможные значения: Блоки/Линейка

7.4 Элементы управления измерением

7.4.1 Отображение линейки



Отображение
линейки

Рисунок 7.47 – Пиктограмма графического примитива Отображение линейки

Графический примитив **Отображение линейки** используется для визуализации численной переменной с помощью полосы заполнения совместно со шкалой значений.

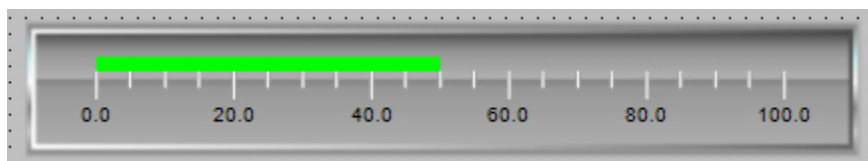


Рисунок 7.48 – Внешний вид элемента Отображение линейки

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.17.

Пример работы с элементом приведен в [п. 10.2.6](#).

Таблица 7.17 – Уникальные параметры графического примитива **Отображение линейки**

8	Название параметра	Описание параметра
1.	Значение	Числовая переменная, значение которой отображается элементом
2.	Фон	
2.1.	Цвет изображения	Цвет фона элемента. Возможные значения: Yellow/Red/Green/Blue/Gray
2.2.	Собственное изображение	
2.2.1.	Изображение	Графический файл из пула изображений , используемый в качестве фонового изображения элемента
2.2.2.	Цвет прозрачности	Указанный здесь цвет будет прозрачным при отображении фонового изображения элемента. Это можно использовать в тех случаях, когда исходное изображение имеет непрозрачный фон
2.3.	Оптимизация нанесения	Если установлена галочка, то фоновое изображение не перерисовывается при изменении динамических частей элемента
3.	Линейка	
3.1.	Тип диаграммы	Взаимное расположение полосы заполнения (линейки) элемента и шкалы. Возможные значения: Шкала возле линейки/Шкала в линейке/Линейка в шкале/Нет шкалы
3.2.	Ориентация	Ориентация элемента. Однозначно определяется соотношением высоты и ширины элемента: ширина > высота – горизонтальная ориентация высота > ширина – вертикальная ориентация
3.3.	Направление движения	Положение начала шкалы элемент (см. пп. 4.1). Зависит от ориентации элемента. Возможные значения при горизонтальной ориентации: Слева направо/Справа налево Возможные значения при вертикальной ориентации: Сверху вниз/Снизу вверх
3.4	Оптимальный размер полосы	В случае наличия галочки основную часть элемента будет составлять полоса заполнения
4.	Шкала	
4.1.	Начало шкалы	Точка начала шкалы (минимальное отображаемое значение переменной элемента)
4.2.	Конец шкалы	Точка конца шкалы (максимальное отображаемое значение переменной элемента)
4.3.	Основная шкала	Цена деления основной шкалы
4.4.	Подшкала	Цена деления дополнительной шкалы
4.5.	Ширина линии шкалы	Ширина делений шкалы в пикселях
4.6.	Цвет шкалы	Цвет делений шкалы элемента
4.7.	Шкала в 3D	Если установлена галочка, то шкала отображается с тенью
4.8.	Фрейм	Если установлена галочка, то вокруг элемента отображается контур

Продолжение Табл. 7.17

№	Название параметра	Описание параметра
5.	Метка	
5.1.	Единица	Текст, отображаемый элементом. Обычно используется для указания единицы измерения
5.2.	Шрифт	Шрифт текста элемента и цены делений шкалы
5.3.	Формат шкалы	Спецификатор формата вывода переменной, отображаемой элементом
5.4.	Максимальная ширина текста меток	Максимальная ширина цены делений в пикселях. Указанное здесь значение используется только при горизонтальной ориентации элемента
5.5.	Высота текста меток	Максимальная высота цены делений в пикселях. Указанное здесь значение используется только при вертикальной ориентации элемента
5.6.	Цвет шрифта	Цвет текста элемента и цены делений шкалы
6.	Расположение	
6.1.	Горизонтальный сдвиг	Расстояние между шкалой и левой стороной элемента в пикселях. Значение 0 соответствует расстоянию по умолчанию
6.2.	Вертикальный сдвиг	Расстояние между шкалой и верхней стороной элемента в пикселях. Значение 0 соответствует расстоянию по умолчанию
6.3.	Горизонтальное масштабирование	Коэффициент масштабирования элемента по горизонтали. Положительным значениям соответствует сжатие, отрицательным – растягивание
6.4.	Вертикальное масштабирование	Коэффициент масштабирования элемента по вертикали. Положительным значениям соответствует сжатие, отрицательным – растягивание
7.	Цвета	
7.1.	Цвет графика	Цвет полосы заполнения элемента
7.2.	Фон линейки	Если установлена галочка, то вокруг полосы заполнения отображается фоновый прямоугольник
7.3.	Цвет фрейма	Цвет контура элемента. Используется в случае наличия галочки в пп. 4.8. Обратите внимание , что данный цвет относится к контуру всего элемента, а не к контуру полосы заполнения (см. пп. 7.2)
7.4.	Переключить весь цвет	Если установлена галочка, то цвет всей полосы заполнения определяется цветом цветовой области, в которой находится текущее значение переменной элемента (см. пп. 7.7)
7.5.	Использовать градиентный цвет	Если установлена галочка, то цвет полосы заполнения отображается с градиентом
7.6.	Маркеры цветовых диапазонов	Тип отображения границ цветовых областей (см. пп. 7.7). Возможные значения: Нет маркеров/Маркер вперед/Маркер назад
7.7.	Цветовые области	
	Цветовые области представляют собой зоны полосы заполнения элемента, отличающиеся выбранным цветом. Цветовые области отображаются по мере достижения переменной элемента соответствующих значений (при этом при достижении следующей области, предыдущая продолжает отображаться). Следует обратить внимание на настройку Переключить весь цвет (см. пп. 7.4)	
7.7.1.	Начало области	Точка начала цветовой области на полосе заполнения
7.7.2.	Конец области	Точка конца цветовой области на полосе заполнения
7.7.3.	Цвет	Цвет области

7.4.2 Стрелочный индикатор (90°/180°/360°)

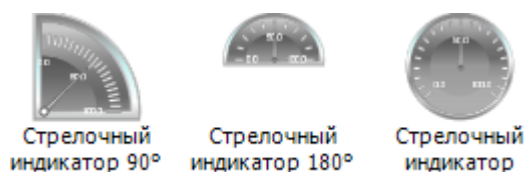


Рисунок 7.49 – Пиктограммы графического примитива Стрелочный индикатор

Графический примитив **Стрелочный индикатор** используется для отображения значения переменной.

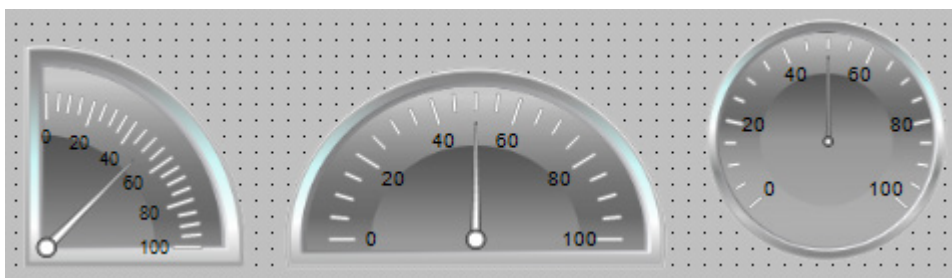


Рисунок 7.50 – Внешний вид элемента Стрелочный индикатор

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.18.


Таблица 7.18 – Уникальные параметры графического примитива Стрелочный индикатор

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Значение	Числовая переменная, значение которой отображается элементом
2.	Фон	
2.1.	Цвет изображения	Цвет фона элемента. Возможные значения: Yellow/Red/Green/Blue/Gray
2.2.	Собственное изображение	
2.2.1.	Изображение	Графический файл из пула изображений, используемый в качестве фонового изображения элемента
2.2.2.	Цвет прозрачности	Указанный здесь цвет будет прозрачным при отображении фонового изображения элемента. Это можно использовать в тех случаях, когда исходное изображение имеет непрозрачный фон
2.3.	Оптимизация нанесения	Если установлена галочка, то фоновое изображение не перерисовывается при изменении динамических частей элемента

Продолжение Табл. 7.18

№	Название параметра	Описание параметра
3.		Стрелка
3.1.	Тип стрелки	Тип стрелки элемента. Возможные значения: Нормальная стрелка/Тонкая стрелка/Широкая стрелка/Тонкая игла/Тонкая 3D стрелка/Тонкая 3D игла
3.2.	Цвет	Цвет стрелки элемента
3.3. (90°/ 180°)	Угловой диапазон	<p>Данный параметр доступен только для графических примитивов Стрелочный индикатор 90° и Стрелочный индикатор 180° и определяет их внешний вид.</p> <p>Возможные значения для графического примитива Стрелочный индикатор 90°:</p>  <p>The image shows four 90-degree needle indicators arranged in a 2x2 grid. Each indicator has a semi-circular scale with markings from 0 to 100. The top-left indicator is labeled 'верхний левый' (top-left) and has a needle pointing to approximately 40. The top-right indicator is labeled 'верхний правый' (top-right) and has a needle pointing to approximately 40. The bottom-left indicator is labeled 'нижний левый' (bottom-left) and has a needle pointing to approximately 40. The bottom-right indicator is labeled 'нижний правый' (bottom-right) and has a needle pointing to approximately 40.</p>

Продолжение Табл. 7.18

№	Название параметра	Описание параметра
3.3. (90°/ 180°)	Угловой диапазон	<p>Возможные значения для графического примитива Стрелочный индикатор 180°:</p>  <p>The image displays four variations of a 180-degree needle indicator. The top indicator is labeled 'верхний' (top) and shows a semi-circular scale from 0 to 100 with a needle pointing to 50. The bottom indicator is labeled 'нижний' (bottom) and shows a semi-circular scale from 100 to 0 with a needle pointing to 50. The left indicator is labeled 'левый' (left) and shows a semi-circular scale from 100 to 0 with a needle pointing to 50. The right indicator is labeled 'правый' (right) and shows a semi-circular scale from 0 to 100 with a needle pointing to 50.</p>
3.4. (360°)	Начало стрелки	<p>Данный параметр доступен только для графического примитива Стрелочный индикатор 360°.</p> <p>Угол между положительным направлением горизонтальной оси и началом шкалы элемента в градусах. Положительное значение соответствует движению против часовой стрелки, отрицательное – по часовой</p>
3.5. (360°)	Конец стрелки	<p>Данный параметр доступен только для графического примитива Стрелочный индикатор 360°.</p> <p>Угол между положительным направлением горизонтальной оси и концом шкалы элемента в градусах. Положительное значение соответствует движению против часовой стрелки, отрицательное – по часовой</p>
3.6.	Дополнительная стрелка	<p>Если установлена галочка, то конец стрелки дополнительно выделяется на шкале</p>

Продолжение Табл. 7.18

№	Название параметра	Описание параметра
4.	Шкала	
4.1.	Позиция подшкалы	Положение дополнительной шкалы элемента. Возможные значения: Снаружи/Внутри
4.2.	Тип шкалы	Тип делений на шкале элемента. Возможные значения: Линии/Точки/Квадраты
4.3.	Начало шкалы	Точка начала шкалы (минимальное отображаемое значение переменной элемента)
4.4.	Конец шкалы	Точка конца шкалы (максимальное отображаемое значение переменной элемента)
4.5.	Основная шкала	Цена деления основной шкалы
4.6.	Подшкала	Цена деления дополнительной шкалы
4.7.	Ширина линии шкалы	Ширина делений шкалы в пикселях
4.8.	Цвет шкалы	Цвет делений шкалы элемента
4.9.	Шкала в 3D	Если установлена галочка, то шкала отображается с тенью
4.10.	Показать шкалу	Если галочка не установлена, то шкала элемента не отображается
4.11.	Рамка внутри	Если галочка установлена, то нижняя сторона шкалы элемента выделяется контуром
4.12.	Рамка снаружи	Если галочка установлена, то верхняя сторона шкалы элемента выделяется контуром
5.	Метка	
5.1.	Метка	Тип расположения шкалы элемента. Возможны значения: Внутри – шкала располагается ближе к краю элемента Снаружи – шкала располагается ближе к центру элемента
5.2.	Единица	Текст, отображаемый элементом. Обычно используется для указания единицы измерения
5.3.	Шрифт	Шрифт текста элемента и цены делений шкалы
5.4.	Формат шкалы	Спецификатор формата вывода переменной, отображаемой элементом
5.5.	Макс. ширина текста меток	Максимальная ширина цены делений в пикселях
5.6.	Высота текста меток	Максимальная высота цены делений в пикселях
5.7.	Цвет шрифта	Цвет текста элемента и цены делений шкалы
6.	Расположение	
6.	В случае выбора Значений стиля по умолчанию будут использоваться настройки выбранного стиля визуализации	
6.1.	Движение иглы	Длина стрелки элемента в пикселях
6.2.	Сдвиг метки	Расстояние по вертикали между началом стрелки элемента и значениями цены делений шкалы в пикселях
6.3.	Сдвиг единицы	Расстояние по вертикали между началом стрелки элемента и единицей измерения (см. пп. 5.2) в пикселях
6.4. (360°)	Сдвиг начала	Данный параметр доступен только для графического примитива Стрелочный индикатор 360° . Расстояние между шкалой и фоновым изображением
6.5.	Перемещение шкалы	Данный параметр доступен только в случае выбора фонового изображения (см. пп. 2.2.1). Расстояние между шкалой и центром элемента в пикселях
6.6.	Длина шкалы	Данный параметр доступен только в случае выбора фонового изображения (см. пп. 2.2.1). Длина (в проекции на горизонтальную ось) шкалы элемента в пикселях

Продолжение Табл. 7.18

№	Название параметра	Описание параметра
7.		Цвета
7.1.	Долговременные цветовые области	Если установлена галочка, то цветовые области (см. пп. 7.2) отображаются независимо от значения переменной элемента
7.2.		Цветовые области Цветовые области представляют собой зоны шкалы элемента, отличающиеся выбранным цветом. Цветовая область отображаются только в то время, когда переменная находится в интервале ее значений. Если необходимо отображать цветовые области постоянно, то следует воспользоваться параметром Долгосрочные цветовые области (см. пп. 7.1).
7.2.1	Начало области	Точка начала цветовой области на шкале элемента
7.2.2.	Конец области	Точка конца цветовой области на шкале элемента
7.2.3.	Цвет	Цвет области

7.4.3 Потенциометр



Рисунок 7.51 – Пиктограмма графического примитива Потенциометр

Графический примитив **Потенциометр** в целом аналогичен примитиву [Стрелочный индикатор 360°](#), но помимо отображения значения переменной, позволяет управлять им.

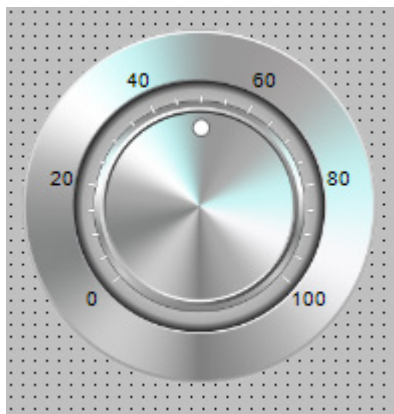


Рисунок 7.52 – Внешний вид элемента Потенциометр

Описание типичных параметров графического примитива приведено в таблице 8.2.

Уникальные параметры примитива описаны в [таблице 7.18](#) (так как они совпадают с уникальными настройками примитива [Стрелочный индикатор](#)). Отличаются только два параметра:

1. **Переменная** – выбор переменной, которая будет отображаться и управляться элементом.
2. **Стрелка** – **Тип стрелки** – в отличие от **Стрелочного индикатора**, возможные значения этого параметра в данном случае: **Круг/Маленькая стрелка**.

Пример работы с элементом приведен в [п. 10.2.6](#).

7.4.4 Гистограмма



Гистограмма

Рисунок 7.53 – Пиктограмма графического примитива Гистограмма

Графический примитив **Гистограмма** используется для отображения значений одномерных массивов числовых переменных.

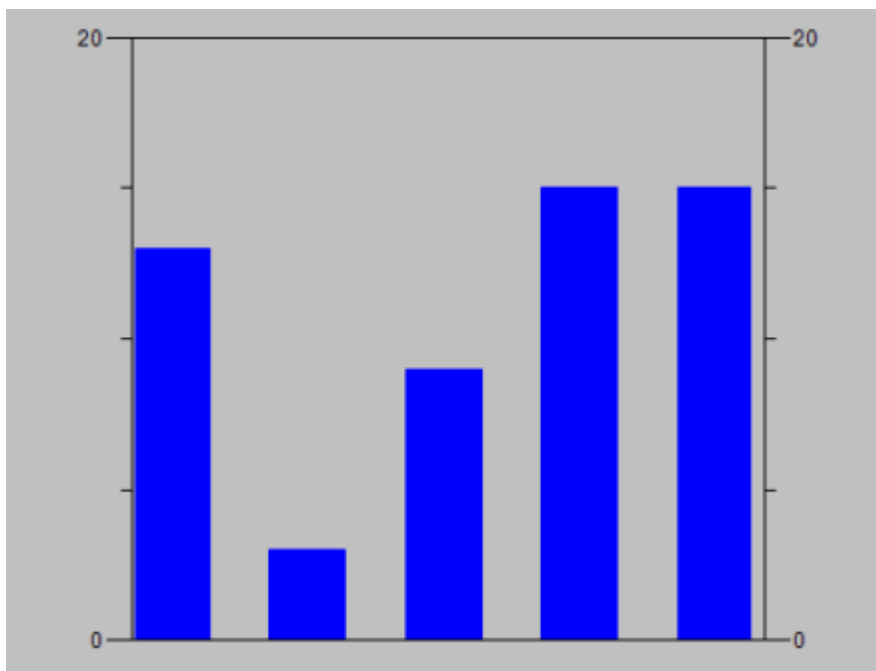


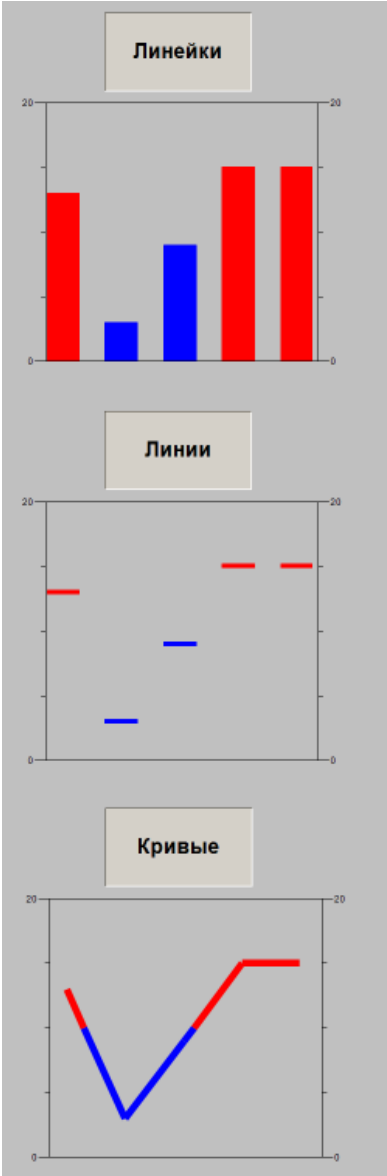
Рисунок 7.54 – Внешний вид элемента Гистограмма

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.19.

Пример работы с элементом приведен в [п. 10.2.7](#).

Таблица 7.19 – Уникальные параметры графического примитива Гистограмма

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Массив данных	Одномерный массив числовых переменных, отображаемый элементом
2.	Поддиапазон массива	
2.1.	Использовать поддиапазон	При наличии галочки, отображается только часть массива, выбранного в пп. 1
2.2.	Начальный индекс	Первый индекс отображаемого поддиапазона массива
2.3.	Конечный индекс	Последний индекс отображаемого поддиапазона массива
3.	Тип отображения	<p>Тип отображения значений массива. Возможные значения: Линейки/Линии/Кривые</p> 
4.	Ширина линии	Данный параметр доступен только для Типа отображения (пп. 3) Кривые и определяет ширину линий в пикселях
5.	Показывать горизонтальные линии	Если установлена галочка, то на элементе отображаются горизонтальные линии сетки (по делениям основной шкалы, см. пп. 7.3)
6.	Относительная ширина линейки	Определяет ширину столбцов/линий гистограммы. Может принимать значения от 1 до 100. Значению 100 соответствует отсутствие зазоров между столбцами/линиями. Данный параметр не применяется при Типе отображения (см.пп.3) Кривые

Продолжение Табл. 7.19

№	Название параметра	Описание параметра
7.	Шкала	
7.1.	Начало шкалы	Точка начала шкалы (минимальное отображаемое значение переменной элемента)
7.2.	Конец шкалы	Точка конца шкалы (максимальное отображаемое значение переменной элемента)
7.3.	Основная шкала	Цена деления основной шкалы
7.4.	Подшкала	Цена деления дополнительной шкалы
7.5.	Цвет шкалы	Точка начала шкалы (минимальное отображаемое значение переменной элемента)
7.6.	Базовая линия	Нулевая линия гистограммы. По умолчанию равно 0 (т. е. является нижней стороной гистограммы). При задании здесь какого-либо числа, на гистограмме отображается разность между значениями массива (см. пп. 1) и значением базовой линии. Если полученное число положительно, оно отображается в верхней полуплоскости гистограммы, если отрицательно – то в нижней
8	Метка	
8.1.	Единица	Текст, отображаемый элементом. Обычно используется для указания названия гистограммы и единиц измерения
8.2.	Шрифт	Шрифт текста элемента
8.3.	Формат шкалы	Спецификатор формата вывода переменной, отображаемой элементом
8.4.	Максимальная ширина текста меток	Максимальная ширина текста элемента в пикселях
8.5.	Высота текста меток	Максимальная высота текста элемента в пикселях
8.6.	Цвет шрифта	Цвет текста элемента
9.	Цвета	
9.1.	Цвет графика	Цвет столбцов/линий гистограммы
9.2.	Цвет тревоги	
9.2.1.	Значение тревоги	Значение, которое определяет смену цвета столбцов/линий гистограммы в случае выполнения условия тревоги (см. пп. 9.2.2)
9.2.2.	Условие тревоги	Условие, при выполнении которого происходит смена цвета столбцов/линий гистограммы на цвет тревоги. Возможные значения: Больше – значение элемента массива превышает значение тревоги (см. пп. 9.2.1) Меньше – значение элемента массива не достигает значения тревоги (см. пп. 9.2.1)
9.2.3.	Цвет тревоги	Цвет, в который окрашиваются столбцы/линии гистограммы при выполнении условия тревоги (см. пп. 9.2.2)
9.3.	Использовать цветовые области	Если установлена галочка, то на гистограмме отображаются цветовые области (см. пп. 9.4)

Продолжение Табл. 7.19

№	Название параметра	Описание параметра
9.4.	<i>Цветовые области</i> Цветовые области представляю собой зоны гистограммы , отличающиеся выбранным цветом. Цветовые области отображаются независимо от значений переменных массива гистограммы.	
9.4.1.	Начало области	Точка начала цветовой области по вертикальной оси гистограммы
9.4.2.	Конец области	Точка конца цветовой области по вертикальной оси гистограммы
9.4.3.	Цвет	Цвет области

7.5 Индикаторы/Переключатели/Изображения

7.5.1 Переключатель изображения



Рисунок 7.55 – Пиктограмма графического примитива Переключатель изображения

Графический примитив **Переключатель изображения** используется для отображения двух графических файлов, соответствующих состоянию **TRUE/FALSE** переменной типа **BOOL**, привязанной к элементу.

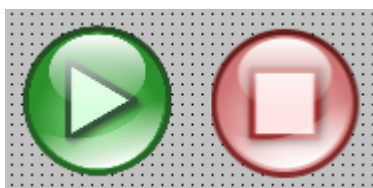


Рисунок 7.56 – Внешний вид элемента Переключатель изображения (состояния TRUE/FALSE)

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.20.

Пример работы с элементом приведен в [п. 10.2.8](#).

Таблица 7.20 – Уникальные параметры графического примитива Переключатель изображения

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Переменная	Переменная типа BOOL , которая определяет текущее изображение, отображаемое элементом
2.	Параметры изображения	
2.1.	Изображение вкл.	Графический файл из пула изображений , отображаемый элементом в случае, если его переменная принимает значение TRUE
2.2.	Изображение выкл.	Графический файл из пула изображений , отображаемый элементом в случае, если его переменная принимает значение FALSE
2.3.	Прозрачный	Если установлена галочка, то цвет, указанный в параметре Прозрачный цвет не отображается элементом. Это можно использовать в тех случаях, когда исходное изображение имеет непрозрачный фон, отличный от фона экрана визуализации
2.4.	Прозрачный цвет	Указанный здесь цвет при наличии галочки Прозрачный не будет отображаться
2.5.	Изображение при нажатии	Данный параметр доступен только при выборе в Поведении элемента (см. пп. 3) значения Переключатель изображения . Здесь можно указать графический файл из пула изображений , который будет отображаться элементом в случае нажатия на него до момента отпускания. Может использоваться при необходимости отображать промежуточное состояние элемента.

Продолжение Табл. 7.20

№	Название параметра	Описание параметра
2.5.	Изотропный тип	<p>Тип масштабирования изображения при изменении размеров элемента. Возможные значения:</p> <p>Изотропия – в случае изменения размеров элемента, изображение масштабируется с сохранением соотношения сторон;</p> <p>Анизотропный – в случае изменения размеров элемента, изображение масштабируется без сохранения соотношения сторон;</p> <p>Фиксированный – в случае изменения размеров элемента, изображение сохраняет свой размер</p>
2.6.	Горизонтальное выравнивание	<p>Выравнивание изображения относительно элемента по горизонтали.</p> <p>Возможные значения: Леву/По центру/Право</p>
2.7.	Вертикальное выравнивание	<p>Выравнивание изображения относительно элемента по вертикали.</p> <p>Возможные значения: Верх/По центру/Низ</p>
3.	Поведение элемента	<p>Определяет действие, необходимое для изменения значения переменной и изображения элемента:</p> <p>Клавиша изображения – зажатие курсора при наведении на элемент. После того, как курсор будет отпущен, значение переменной и изображение сменятся на исходные;</p> <p>Переключатель изображения – однократное нажатие курсора при наведении на элемент</p>
4.	Переключить на FALSE	<p>Данный параметр доступен только при выборе в Поведении элемента значения Клавиша изображения.</p> <p>По умолчанию (при отсутствии галочки) на время зажатия курсора при наведении его на элемент, переменная, привязанная к элементу, меняет свое значение с FALSE на TRUE. Если переменная уже имеет значение TRUE (например, это ее начальное значение), то оно будет переключено на FALSE.</p> <p>Если в данном параметре установлена галочка, то переменная будет менять значение с TRUE на FALSE. Если переменная уже имеет значение TRUE (например, это ее начальное значение), то оно будет переключено на FALSE</p>

7.5.2 Индикатор



Рисунок 7.57 – Пиктограмма графического примитива Индикатор

Графический примитив **Индикатор** используется для отображения состояния переменной типа **BOOL**.



Рисунок 7.58 – Внешний вид элемента Индикатор (состояния TRUE/FALSE)

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.21.

Пример работы с элементом приведен в [п. 10.2.8](#).

Таблица 7.21 – Уникальные параметры графического примитива Индикатор

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Переменная	Переменная типа BOOL , значение которой отображается элементом. Значению TRUE соответствует горящий индикатор, значение FALSE – потухший
2.		Параметры изображения
2.1.	Прозрачный	Если установлена галочка, то цвет, указанный в параметре Прозрачный цвет не отображается элементом. Это можно использовать в тех случаях, когда исходное изображение имеет непрозрачный фон, отличный от фона экрана визуализации
2.2.	Прозрачный цвет	Если установлена галочка в параметре Прозрачный , то указанный в данном параметре цвет не будет отображаться
2.3.	Изотропный тип	Тип масштабирования изображения в случае изменения размеров элемента. Возможные значения: Изотропия – в случае изменения элемента, изображение масштабируется с сохранением соотношения сторон; Анизотропный – в случае изменения размеров элемента, изображение масштабируется без сохранения соотношения сторон; Фиксированный – в случае изменения элемента, изображение сохраняет свой размер
2.4.	Горизонтальное выравнивание	Выравнивание изображения относительно элемента по горизонтали. Возможные значения: Лево/По центру/Право
2.5.	Вертикальное выравнивание	Выравнивание изображения относительно элемента по вертикали. Возможные значения: Верх/По центру/Низ
3.		Фон
3.1.	Изображение	Цвет индикатора. Возможные значения: Yellow/Red/Green/Blue/Gray

7.5.3 Переключатели/Выключатели

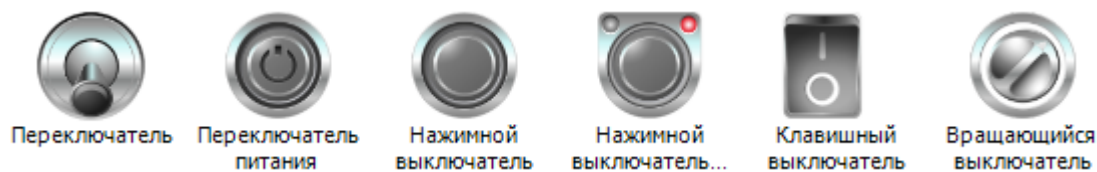


Рисунок 7.59 – Пиктограммы графических примитивов Переключатели/Выключатели

Семейство графических примитивов **Переключатели/Выключатели** используется для управления состояниями переменных типа **BOOL**.

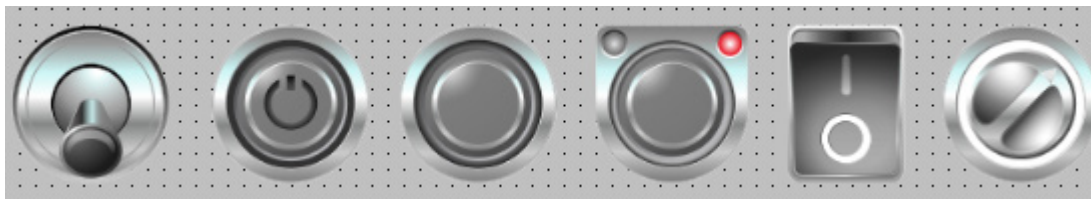


Рисунок 7.60 – Внешний вид элементов Переключатели/Выключатели

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.22.

Пример работы с элементом приведен в [п. 10.2.8](#).

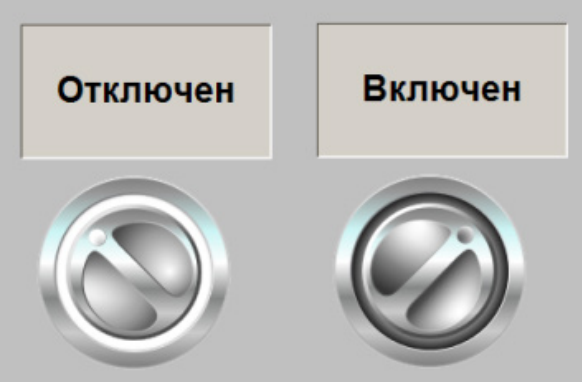
Таблица 7.22 – Уникальные параметры графических примитивов Переключатели/Выключатели

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Переменная	Переменная типа BOOL , которая управляется элементом
2.	Параметры изображения	
2.1.	Прозрачный	Если установлена галочка, то цвет, указанный в параметре Прозрачный цвет не отображается элементом. Это можно использовать в тех случаях, когда исходное изображение имеет непрозрачный фон, отличный от фона экрана визуализации
2.2.	Прозрачный цвет	Указанный здесь цвет при наличии галочки Прозрачный не будет отображаться
2.3.	Изотропный тип	Тип масштабирования изображения в случае изменения размеров элемента. Возможные значения: Изотропия – в случае изменения элемента, изображение масштабируется с сохранением соотношения сторон; Анизотропный – в случае изменения размеров элемента, изображение масштабируется без сохранения соотношения сторон; Фиксированный – в случае изменения размеров элемента, изображение сохраняет свой размер
2.4.	Горизонтальное выравнивание	Выравнивание изображения относительно элемента по горизонтали. Возможные значения: Лево/По центру/Право
2.5.	Вертикальное выравнивание	Выравнивание изображения относительно элемента по вертикали. Возможные значения: Верх/По центру/Низ

Продолжение Табл. 7.22

№	Название параметра	Описание параметра
3.	Поведение элемента	<p>Определяет действие, необходимое для изменения значения переменной и изображения элемента:</p> <p>Клавиша изображения – зажатие курсора при наведении на элемент. После того, как курсор будет отпущен, значение переменной и изображение сменятся на исходные;</p> <p>Переключатель изображения – однократное нажатие курсора при наведении на элемент</p>
4.	Переключить на FALSE	<p>Данный параметр доступен только при выборе в Поведении элемента значения Клавиша изображения.</p> <p>По умолчанию на время зажатия курсора при наведении его на элемент, переменная, привязанная к элементу, меняет свое значение с FALSE на TRUE. Если переменная уже имеет значение TRUE (например, это ее начальное значение), то оно будет переключено на FALSE.</p> <p>Если установлена галочка в данном параметре, переменная будет менять значение с TRUE на FALSE. Если переменная уже имеет значение TRUE (например, это ее начальное значение), то оно будет переключено на FALSE</p>
5.	Ориентация	<p>Данный параметр доступен только для примитива Вращающийся выключатель.</p> <p>Определяет внешний вид элемента. Возможные значения: Наверху/Сбоку</p> 

Продолжение Табл. 7.22

№	Название параметра	Описание параметра
6.	Изменение цвета	<p>Данный параметр доступен только для примитива Вращающийся выключатель.</p> <p>Если установлена галочка, то в состоянии включен (TRUE) элемент меняет свой цвет</p> 
7.		Фон
7.1.	Изображение	Цвет элемента. Возможные значения: Yellow/Red/Green/Blue/Gray

7.6 Специальные элементы управления

7.6.1 Трассировка

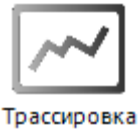


Рисунок 7.61 – Пиктограмма графического примитива Трассировка

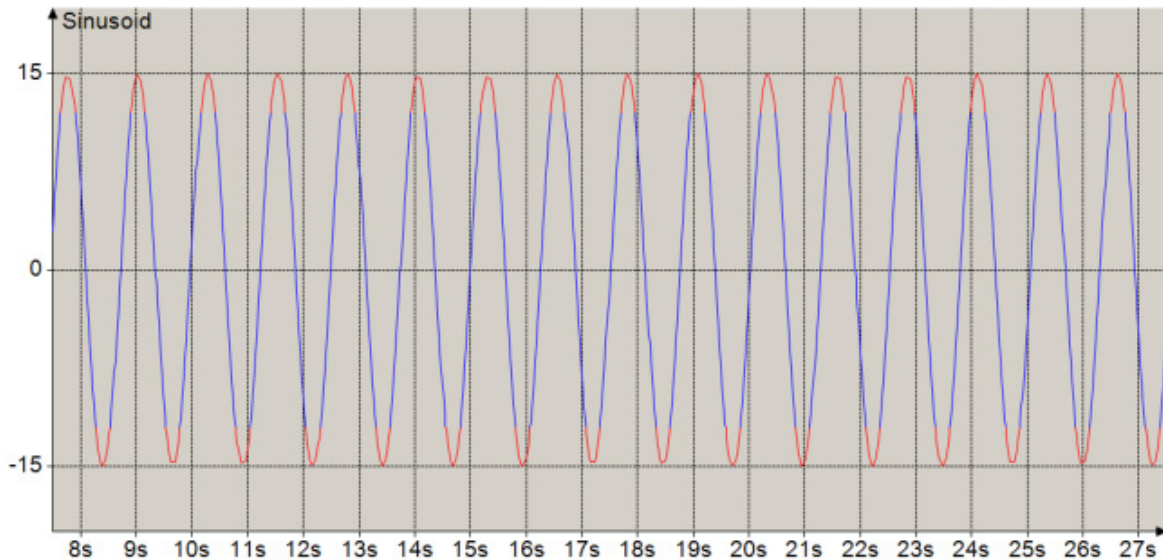


Рисунок 7.62 – Внешний вид элемента Трассировка

Графический примитив **Трассировка** используется для отображения графика в реальном времени. Буфер трассировки не должен превышать **2000 точек** – т. е. при записи значений переменной с частотой 10 мс можно отобразить на графике значения за последние 19 секунд.

Во время добавления графического элемента **Трассировка** на экран визуализации, автоматически создается компонент **Трассировка** с названием:

<Имя экрана визуализации>_Trase<Номер трассировки>

Компонент **Трассировка** доступен только в случае выделения графического элемента и содержит настройки его записи. Компонент также может быть добавлен в проект независимо от графического элемента (**Application – Добавить объект – Трассировка**) – и будет отображаться на **Панели устройств**. Это может использоваться в тех случаях, когда трассировка применяется только в отладочных целях и нет необходимости отображать ее в визуализации. Настройки такой трассировки могут быть импортированы в соответствующий графический элемент.



ПРИМЕЧАНИЕ

Примитив **Трассировка** не рассчитан на хранение истории значений переменных – для решения данной задачи рекомендуется использовать графический примитив [Тренд](#).

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.23.

Настройки компонента **Трассировка** приведены в таблице 7.24.

Пример работы с элементом приведен в [п. 10.2.9](#).

Таблица 7.23 – Уникальные параметры графического примитива Трассировка

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Показать курсор	Если установлена галочка, то после остановки трассировки по триггеру отображается курсор (метка со значением переменной)
2.	Заменить существующую трассировку	Если установлена галочка, то в случае наличия на целевом устройстве файла трассировки с названием, идентичным названию данной трассировки, при загрузке текущего проекта он будет перезаписан
3.	Числовой формат	Спецификатор формата вывода переменных, отображаемых в подсказке элемента
4.	Управляющие переменные	
4.	Этот пункт содержит переменные, которые используются для управления трассировкой. Обратите внимание , что их можно создать автоматически, выбрав из контекстного меню трассировки (открывается по нажатию ПКМ на элемент) пункт Вставить элементы управления трассировкой . Это приведет к автоматическому объявлению переменных в интерфейсе экрана визуализации, привязки их к данному элементу и добавлению на экран визуализации кнопок управления этими переменными	
4.1.	Сброс триггера	Переменная типа BOOL . Когда она принимает значение TRUE , триггер трассировки (см. таблицу 8.24, пп. 1) сбрасывается
4.2.	Запустить трассировку	Переменная типа BOOL . Когда она принимает значение TRUE , остановленная трассировка запускается. Параметры 3.2–3.3 являются частным случаем триггера (см. таблицу 8.24, пп. 1)
4.3.	Остановить трассировку	Переменная типа BOOL . Когда она принимает значение TRUE , трассировка останавливается
4.4.	Сохранить трассировку в файл	
4.4.1.	Сохранить трассировку	Переменная типа BOOL . Когда она принимает значение TRUE , конфигурация трассировки сохраняется в файл
4.4.2.	Имя файла	Переменная типа STRING , определяющая имя файла, в который сохраняется конфигурация трассировки
4.5.	Загрузить трассировку из файла	
4.5.1.	Загрузить трассировку	Переменная типа BOOL . Когда она принимает значение TRUE , конфигурация трассировки загружается из файла
4.5.2.	Имя файла	Переменная типа STRING , определяющая имя файла, из которого загружается конфигурации трассировки

Для открытия конфигурации следует выбрать пункт **Трассировка** в свойствах графического элемента, либо использовать команду **Конфигурация трассировки** в контекстном меню элемента (открывается по нажатию **ПКМ**).

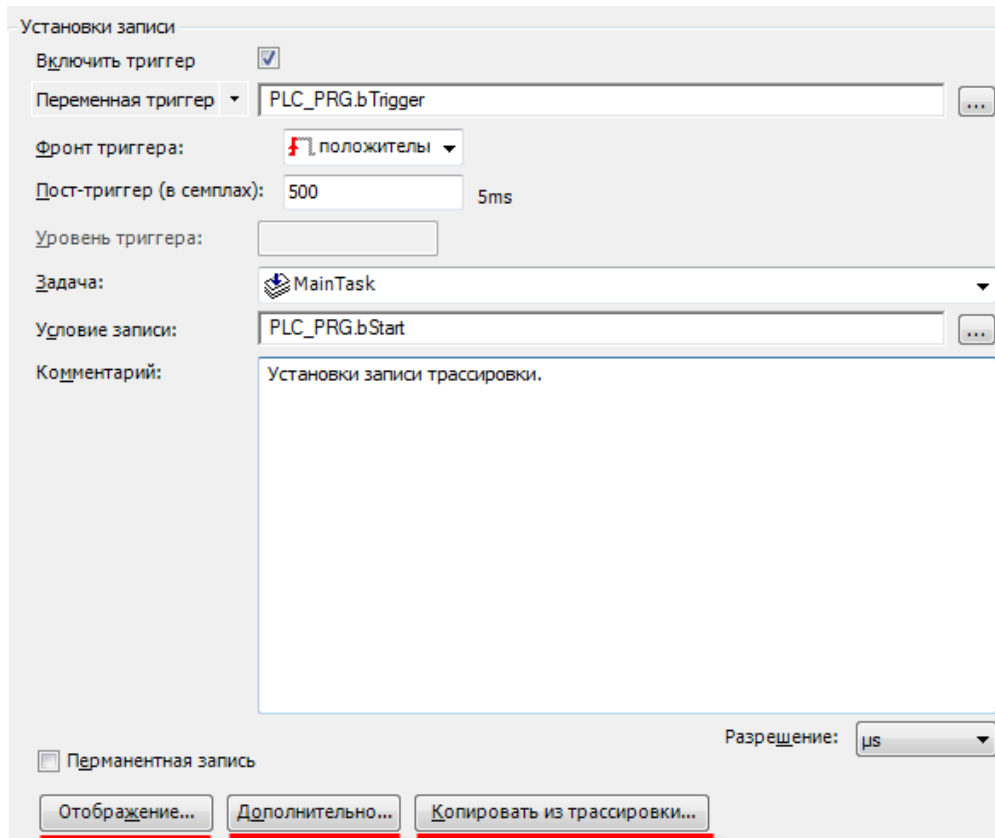


Рисунок 7.63 – Конфигурация трассировки - Установки записи

Таблица 7.24 – Конфигурация элемента Трассировка

№	Название параметра	Описание параметра
1.		Установки записи
1.1.	Включить триггер	Если установлена галочка, то становятся активными настройки триггера – переменной, которая позволяет запускать/останавливать трассировку
1.2.	Переменная триггера	Переменная типа BOOL или целочисленная переменная, которая будет являться триггером трассировки
1.3.	Фронт триггера	Условие остановки трассировки. При его выполнении, трассировка будет остановлена. Если условие перестанет выполняться, трассировка будет запущена вновь. Возможные значения: Положительный – трассировка останавливается, когда триггер типа BOOL принимает значение TRUE или целочисленный триггер в процессе увеличения достигает значения, указанного в пп. 1.5 Отрицательный – трассировка останавливается, когда триггер типа BOOL принимает значение FALSE или целочисленный триггер в процессе уменьшения достигает значения, указанного в пп. 1.5. Оба – трассировка останавливается, когда триггер типа BOOL меняет свое значение или целочисленный триггер в процессе увеличения/уменьшения достигает значения, указанного в пп. 1.5
1.4.	Пост-триггер	Время после срабатывания триггера (в секундах, пересчитанное из количества семплов), через которое трассировка останавливается
1.5.	Уровень триггера	Данный параметр доступен только в случае указания в пп. 1.2. целочисленной переменной. Значение, при достижении которого срабатывает целочисленный триггер (см. пп. 1.3)
1.6.	Задача	Задача, цикл которой определяет частоту записи значений переменных трассировки
1.7.	Условие записи	Переменная типа BOOL . Когда она принимает значение TRUE , трассировка начинает записываться (в отличие от переменных запуска/остановки и триггера, эта переменная не влияет на визуальное отображение трассировки)
1.8.	Комментарий	Комментарий к данной трассировке
1.9.	Создать постоянную запись	Если установлена галочка, то конфигурация и буфер трассировки сохраняются в энергонезависимой памяти целевого устройства
1.10.	Разрешение	Минимальная единица отображения времени на трассировке. Возможные значения: миллисекунды/микросекунды См. пример правильной настройки параметра.

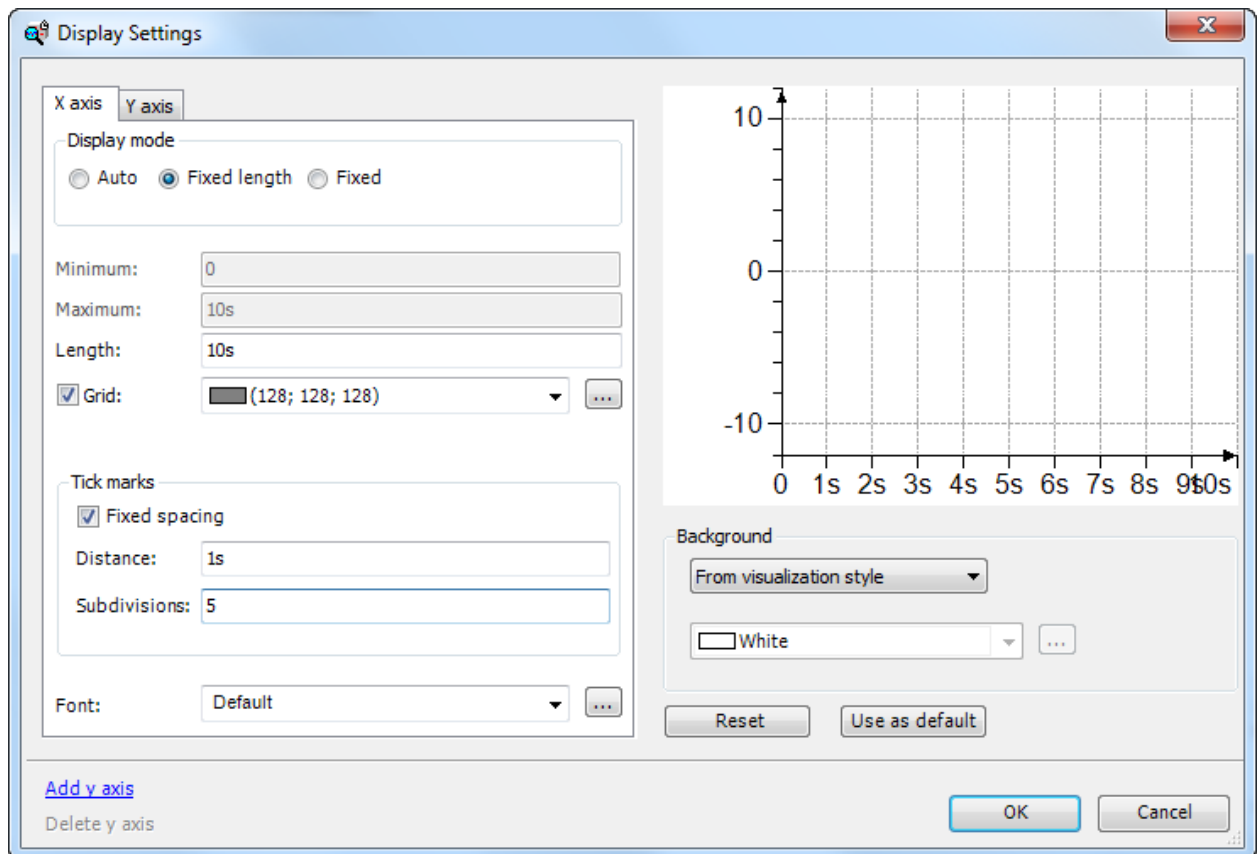


Рисунок 7.64 – Конфигурация трассировки – Отображение

**ПРИМЕЧАНИЕ**

Данная вкладка отображается некорректно в русскоязычной версии **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5**. Для изменения языка интерфейса следует в меню **Инструменты** выбрать пункт **Опции**, перейти в во вкладку пункт **Международные установки** и изменить язык интерфейса на английский.

Продолжение Табл. 7.24

№	Название параметра	Описание параметра
2.		Отображение Данное меню имеет две вкладки (Ось X и Ось Y), которые содержат идентичные параметры (пп. 2.1 – 2.10)
2.1.	Режим отображения	<p>Размер шкалы трассировки. Возможные значения:</p> <p>Авто – размер определяется автоматически в зависимости от отображаемых значений</p> <p>Фиксированная длина (только для оси X) – позволяет указать длину шкалы трассировки по оси X. <i>Следует обратить внимание</i> на пп. 1.10.</p> <p>Фиксированный – позволяет указать начало и конец шкалы трассировки</p>
2.2.	Минимум	Данный параметр доступен только в случае выбора режима отображения Фиксированный . Минимум шкалы трассировки
2.3.	Максимум	Данный параметр доступен только в случае выбора режима отображения Фиксированный . Максимум шкалы трассировки
2.4.	Длина	<p>Данный параметр доступен только для оси X при выборе режима отображения Фиксированная длина.</p> <p>Длина шкалы трассировки. <i>Следует обратить внимание</i> на пп. 1.10</p>
2.5.	Сетка	Если установлена галочка, то на трассировке отображается сетка
2.6.	Описание	Данный параметр доступен только для оси Y . Название оси трассировки
2.7.	Фиксированные отступы	Если установлена галочка, то появляется возможность настроить деления шкалы трассировки
2.8.	Расстояние	Данный параметр доступен только, если установлена галочка в пп. 2.7. Цена делений основной шкалы (в ед. времени)
2.9.	Подразделы	Количество делений подшкалы (в шт.)
2.10.	Шрифт	Шрифт единиц измерения шкалы
2.11.	Фон	Если установлена галочка, то появляется возможность выбрать цвет фона трассировки
2.12.	Цвет фона	Данный параметр доступен только, если установлена галочка в пп. 2.11. Цвет фона трассировки
2.13.	Сброс	Сброс настроек отображения трассировки к значениям по умолчанию
2.14.	Использовать по умолчанию	Текущие настройки отображения трассировки становятся настройками по умолчанию, и нажатие кнопки Сброс присваивает их любой трассировке проекта
2.15	Add y axis	Команда добавляет на трассировку дополнительную ось Y. Каждая ось должна иметь уникальное описание (пп. 2.6)

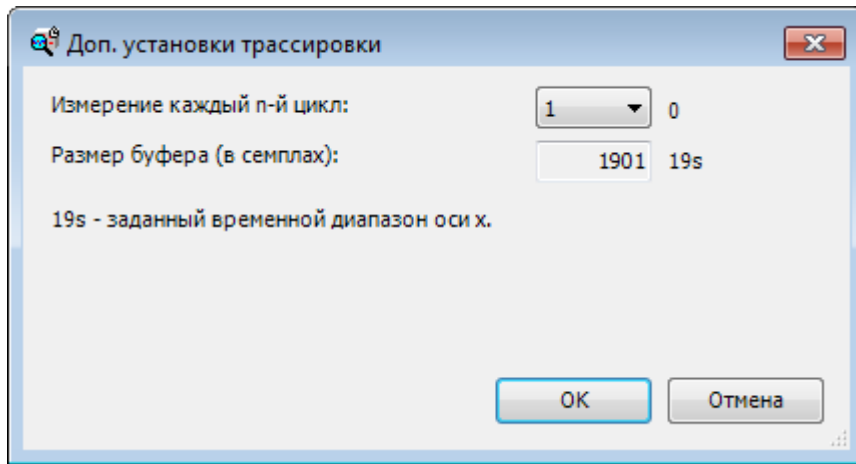


Рисунок 7.65 – Настройки трассировки – Дополнительно

Продолжение Табл. 7.24

№	Название параметра	Описание параметра
3.	Измерение каждый n-й цикл	Частота отображения и записи значений переменных, выраженная в циклах задачи (см. пп. 1.6). Возможные значения: 1/2/3/.../20/100/200/500/1000 Не рекомендуется использовать значения 100 и выше
4.	Размер буфера	Текущий размер буфера трассировки. Это значение формируется автоматически и не должно превышать 2000 . Его можно изменять, варьируя время цикла задачи (пп. 1.6), шкалу трассировки (пп. 2.1–2.4) и частоту записи переменных трассировки (пп. 3)

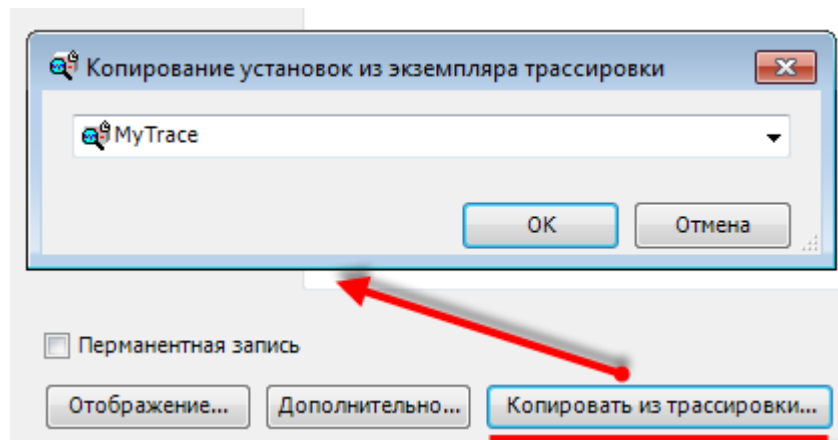


Рисунок 7.66 – Конфигурация трассировки – Копировать из трассировки

С помощью кнопки **Копировать из трассировки** можно перенести настройки компонента Трассировка в элемент Трассировка.

Для добавления переменных, значения которых будут отображаться и записываться трассировкой, следует нажать кнопку **Add variable** и выбрать необходимую переменную:

7. Описание графических примитивов

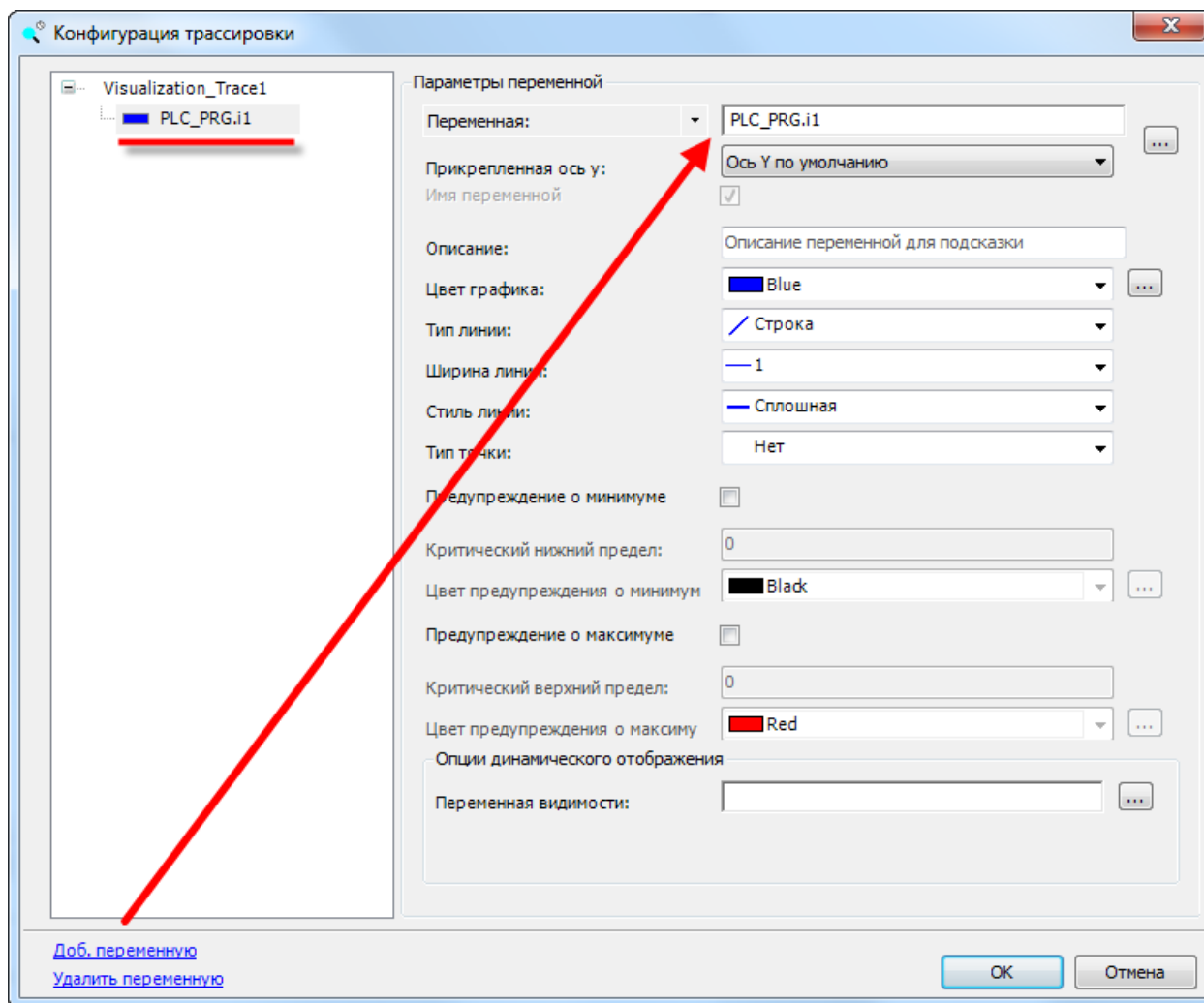


Рисунок 7.67 – Конфигурация трассировки – Установки переменной

Продолжение Табл. 7.24

№	Название параметра	Описание параметра
5.	Установки переменной	
5.1.	Переменная	Числовая переменная, отображаемая трассировкой
5.2.	Прикрепленная ось Y	Ось Y трассировки, к которой привязана переменная
5.3.	Имя переменной	В случае наличия галочки в подсказке и легенде элемента помимо имени переменной отображается ее описание (пп. 5.4)
5.4.	Описание	Описание переменной для подсказки легенды (только латиница)
5.5.	Цвет графа	Цвет графика данной переменной
5.6.	Тип линии	Тип соединения точек на графике. Возможные значения: Строка – точки соединяются линиями Шаг – точки соединяются прямоугольными импульсами Нет – точки не соединяются
5.7.	Ширина линии	Ширина линии. Возможные значения: 1...255
5.8.	Стиль линии	Стиль линии. Возможные значения: Сплошная/Тире/Точки/Тире точка/Тире точка точка
5.9.	Тип точки	Тип точек на графике. Возможные значения: Точка/Крест/Нет

Продолжение Табл. 7.24

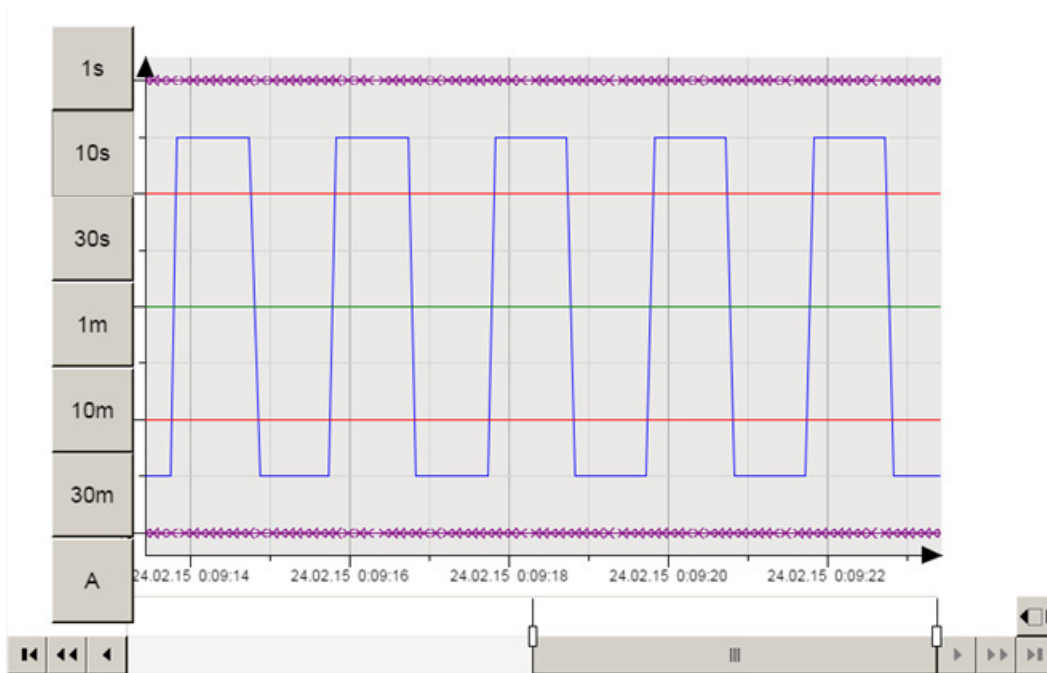
№	Название параметра	Описание параметра
5.10.	Предупреждение о минимуме	Если установлена галочка, то появляется возможность окрашивать часть графика, выходящую за критический нижний предел (пп. 5.6), в заданный цвет (пп. 5.7)
5.11.	Критический нижний предел	Данный параметр доступен только, если установлена галочка в пп. 5.5. Если значение переменной меньше, чем указанное здесь, то цвет графика ниже этого значения окрашивается в заданный цвет
5.12.	Цвет мин. предупреждения	Данный параметр доступен только, если установлена галочка в пп. 5.5. Цвет, в который окрашивается часть графика, выходящая за критический нижний предел
5.13.	Предупреждение о максимуме	Если установлена галочка, то появляется возможность окрашивать часть графика, выходящую за критический верхний предел (пп. 5.9), в заданный цвет (пп. 5.10)
5.14.	Критический верхний предел	Данный параметр доступен только, если установлена галочка в пп. 5.8. Если значение переменной больше, чем указанное здесь, то цвет графика выше этого значения окрашивается в заданный цвет
5.15.	Цвет макс. предупреждения	Данный параметр доступен только, если установлена галочка в пп. 5.8. Цвет, в который окрашивается часть графика, выходящая за критический верхний предел
5.16.	Переменная видимости	Переменная типа BOOL . Когда она принимает значение FALSE , данная переменная перестает отображаться на трассировке (но продолжает записываться)

7.6.2 Тренд



Тренд

Рисунок 7.68 – Пиктограмма графического примитива Тренд

Рисунок 7.69 – Внешний вид элемента Тренд с вспомогательными элементами [Селектор диапазона дат](#) и [Селектор времени](#)

Графический примитив **Тренд** используется для отображения графика с возможностью просмотра истории.

В случае добавления графического элемента **Тренд** на экран визуализации, на **Панели устройств** автоматически создается компонент **TrendRecordingManager** с подкомпонентом, имя которого выглядит как

<Имя экрана визуализации>_Trend<Номер тренда>

и задача **TrendRecordingTask**.

Компонент **TrendRecordingManager** также может быть добавлен в проект независимо от графического элемента (**Application – Добавить объект – Trend Recording Manager**). Это может использоваться в тех случаях, когда тренд применяется только для сохранения значений переменных в памяти целевого устройства без необходимости их визуализации. Архивы тренда сохраняются в памяти целевого устройства в формате [.sqlite](#). Файлы данного формата можно открыть с помощью соответствующего ПО ([SqliteBrowser](#), [SqliteStudio](#) и др.).

Примитив **Тренд** в целом аналогичен примитиву [Трассировка](#) и отличается только дополнительными программными (**Trend Recording Manager**) и графическими ([Селектор диапазона дат](#), [Селектор времени](#), [Легенда](#)) компонентами.

**ПРИМЕЧАНИЕ**

Без привязанного [Селектора диапазона дат](#) на тренде не будут отображаться значения переменных.

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.25.

Настройки компонента **Trend Recording Manager** приведены в таблице 7.26.

Пример работы с элементом приведен в [п. 10.2.10](#).

Таблица 7.25 – Уникальные параметры графического примитива Тренд

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Запись тренда	Вызов меню, в котором можно выбрать компонент Trend Recording Manager , который будет использоваться для сохранения значений переменных тренда
2.	Внешний вид диаграммы	Настройки отображения тренда. Аналогичны настройкам трассировки, см. таблицу 8.24 , пп. 2
3.	Показать курсор	Если установлена галочка, то во время просмотра истории тренда отображается курсор (метка со значением)
4.	Показать подсказку	Данный параметр доступен только, если установлена галочка в пп. 2. Если установлена галочка, то курсор тренда отображается информация о значениях переменных
5.	Показать рамку	Если установлена галочка, то вокруг элемента отображается контур
6.	Числовой формат	Спецификатор формата вывода переменных, отображаемых в подсказке элемента
7.	Обозначения шкалы	
7.1.	Временные отметки	Тип временных отметок на тренде. Возможные значения: Абсолютные временные отметки – на оси X тренда отображается текущее системное время Относительные временные отметки – на оси X тренда отображается время, начиная с 0 часов 0 минут 0 секунд 1 января 1970 года (точка отсчета для Unix-времени)
7.2.	Обозначения в две строки	Если установлена галочка, то временная отметка отображается в две строки: на первой – дата, на второй – время
7.3.	Опустить незначимую информацию	Если установлена галочка, то крайняя левая временная отметка тренда всегда отображается в формате День-Месяц-Год Часы-Минуты-Секунды , а все остальные – в формате Минуты-Секунды . Пп. 5.4. в данном случае неактивен
7.4.	Интернационализация	
7.4.1.	Дата	Данный параметр доступен только при отсутствии галочки в пп. 5.4. Формат вывода даты (см. п. 9.3)
7.4.2.	Время	Данный параметр доступен только при отсутствии галочки в пп. 5.4. Формат вывода времени (см. п. 9.3)
8.	Прикрепленные экземпляры элементов управления	
8.	В данном пункте указываются названия вспомогательных элементов, привязываемых к данному тренду. Можно сформировать их автоматически из контекстного меню (открывается по нажатию ПКМ на тренд) с помощью команды Вставить элементы для управления трендом	
8.1.	Селектор диапазона дат	Селектор диапазона дат данного тренда. Используется для просмотра истории тренда. Без этого элемента на тренде не будет отображаться изменение значений переменных. Настройки элемента описаны в п. 8.7.1
8.2.	Селектор времени	Селектор времени данного тренда. Используется для масштабирования графиков тренда. Настройки элемента описаны в п. 8.7.2
8.3.	Легенда	Легенда тренда. Используется для описания соответствия переменных и цветов/типов графиков, которыми отображаются их значения. Также отображает значения переменных в точке курсора. Настройки элемента описаны в п. 8.6.3

7. Описание графических примитивов

Для открытия конфигурации следует открыть соответствующий подкомпонент компонента **Trend Recording Manager** на **Панели устройств**, либо использовать команду **Изменить запись тренда** в контекстном меню элемента (открывается по нажатию **ПКМ**).

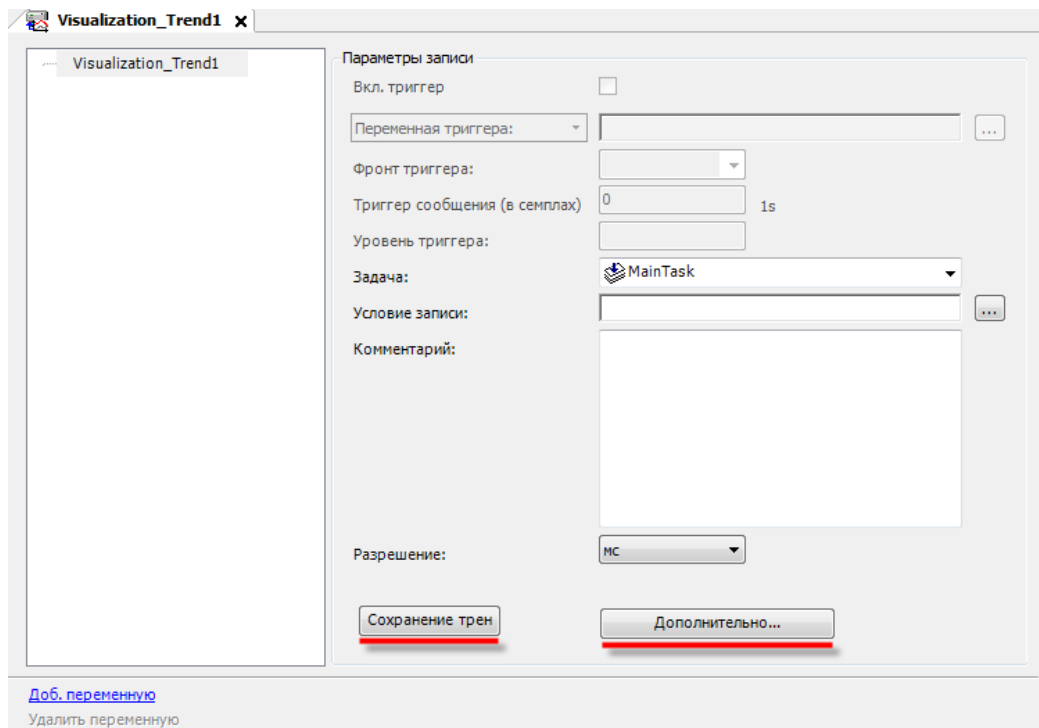


Рисунок 7.70 – Конфигурация тренда

Установки записи и установки переменных в конфигурации тренда идентичны соответствующим установкам трассировки, см. в [таблицу 7.24](#), пп.1 и пп. 5.

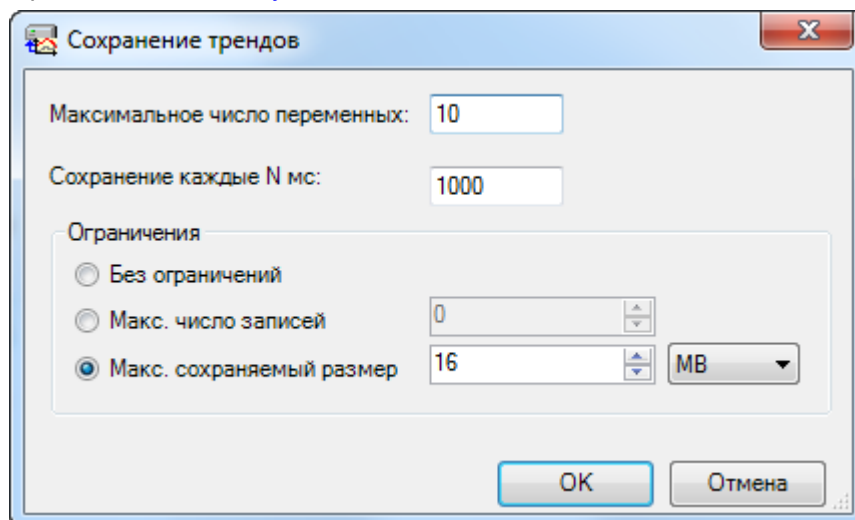


Рисунок 7.71 – Конфигурация тренда – Сохранение трендов

Таблица 7.26 – Конфигурация элемента Тренд

№	Название параметра	Описание параметра
1.		Сохранение трендов
1.1.	Максимальное число переменных	Максимальное число переменных, отображаемых и архивируемых трендом. По умолчанию оно равно 10, максимально возможное значение – 199. Но для корректной работы проекта рекомендуется не увеличивать значение этого параметра
1.2.	Сохранение каждые N мс	Частота отображения и записи переменных тренда. По умолчанию она равна 1000 мс. Для корректной работы проекта рекомендуется не уменьшать значение этого параметра
1.3.	Ограничения	Тип ограничения на размер файла тренда. Возможные значения: Без ограничений – ограничение отсутствует (строго говоря, в данном случае ограничением является объем памяти целевого устройства); Макс. число записей – ограничение на количество записей в файл; Макс. сохраняемый размер – ограничение на размер файла

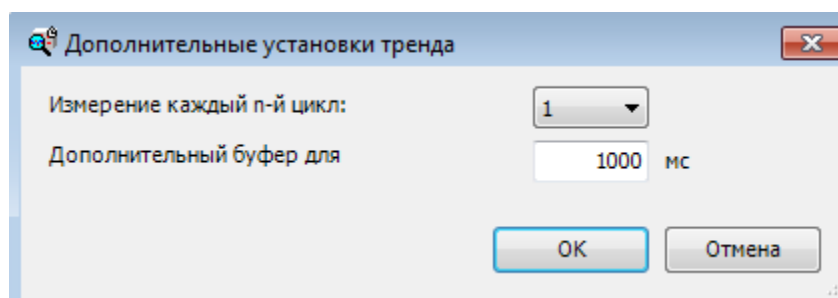


Рисунок 8.72 – Конфигурация тренда – Дополнительно

Продолжение Табл. 7.26

№	Название параметра	Описание параметра
2.		Дополнительно
2.1.	Измерение каждый n-й цикл	Частота отображения и записи значений переменных, выраженная в циклах задачи тренда. Возможные значения: 1/2/3/.../20/100/200/500/1000
2.2.	Дополнительный буфер для	Буфер для хранения значений, не записанных трендом из-за непредвиденных задержек. Используется для предотвращения потери данных

7.6.3 Легенда



Рисунок 7.73 – Пиктограмма графического примитива Легенда

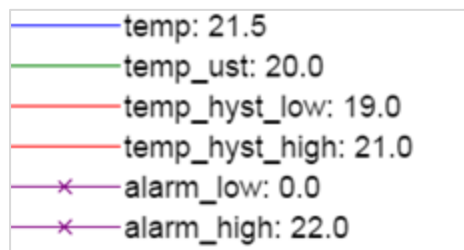


Рисунок 7.74 – Внешний вид элемента Легенда

Графический примитив **Легенда** используется совместно с элементом [Тренд](#) для описания соответствия переменных и цветов/типов графиков, которыми отображаются их значения. Также отображает значения переменных в точке курсора.

Легенда должна быть привязана к одному из трендов (см. таблицу 7.25. пп. 7.3).

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.27.

Таблица 7.27 – Уникальные параметры графического примитива Легенда

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Ориентация	Ориентация элемента. Однозначно определяется соотношением высоты и ширины элемента: ширина > высота – горизонтальная ориентация высота > ширина – вертикальная ориентация
2.	Показать рамку	Если установлена галочка, то у элемента отображается контур и фон
3.	Числовой формат	Спецификатор формата вывода переменных, отображаемых в элементом
4.	Размещение	
4.1.	Макс. число строк	Число строк элемента
4.2.	Макс. число столбцов	Число столбцов элемента

7.6.4 Элемент ActiveX



Рисунок 7.75 – Пиктограмма графического примитива ActiveX

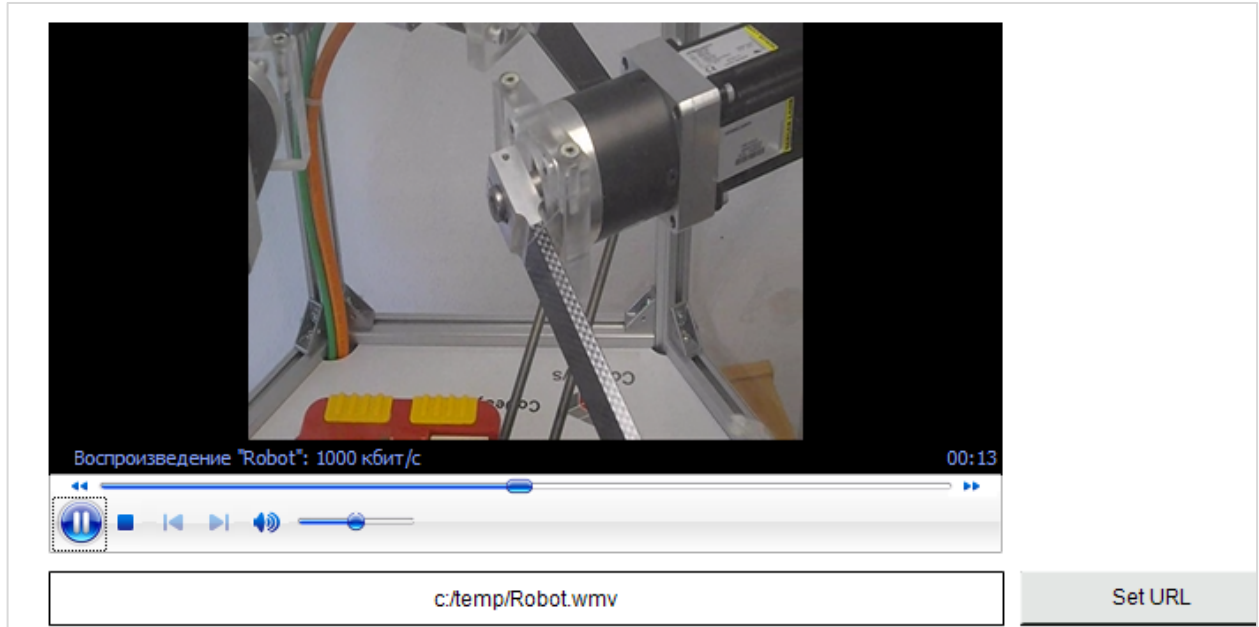


Рисунок 7.76 – Пример использования графического примитива ActiveX – проигрывание видеофайлов с помощью Windows Media Player на виртуальном контроллере CODESYS Control Win V3

Графический примитив **ActiveX** используется для интеграции внешних элементов **ActiveX/Native Control** в проект **CODESYS**.

**ПРИМЕЧАНИЕ**

Внешние элементы должны входить в состав прошивки целевого устройства.

Настройка элемента заключается в выборе методов приложения и используемых ими переменных. Так как данный функционал в данный момент не поддерживается устройствами компании **ОВЕН**, а также является достаточно сложным в использовании, то его описание не приводится. В случае необходимости можно воспользоваться справкой **CODESYS** и примером использования элемента от компании **3S** (разработчик **CODESYS**): [ActiveXExample.package](#)
Пример устанавливается с помощью **Менеджера пакетов** (вкладка **Инструменты**).

7.6.5 WebBrowser



Рисунок 7.77 – Пиктограмма графического примитива WebBrowser

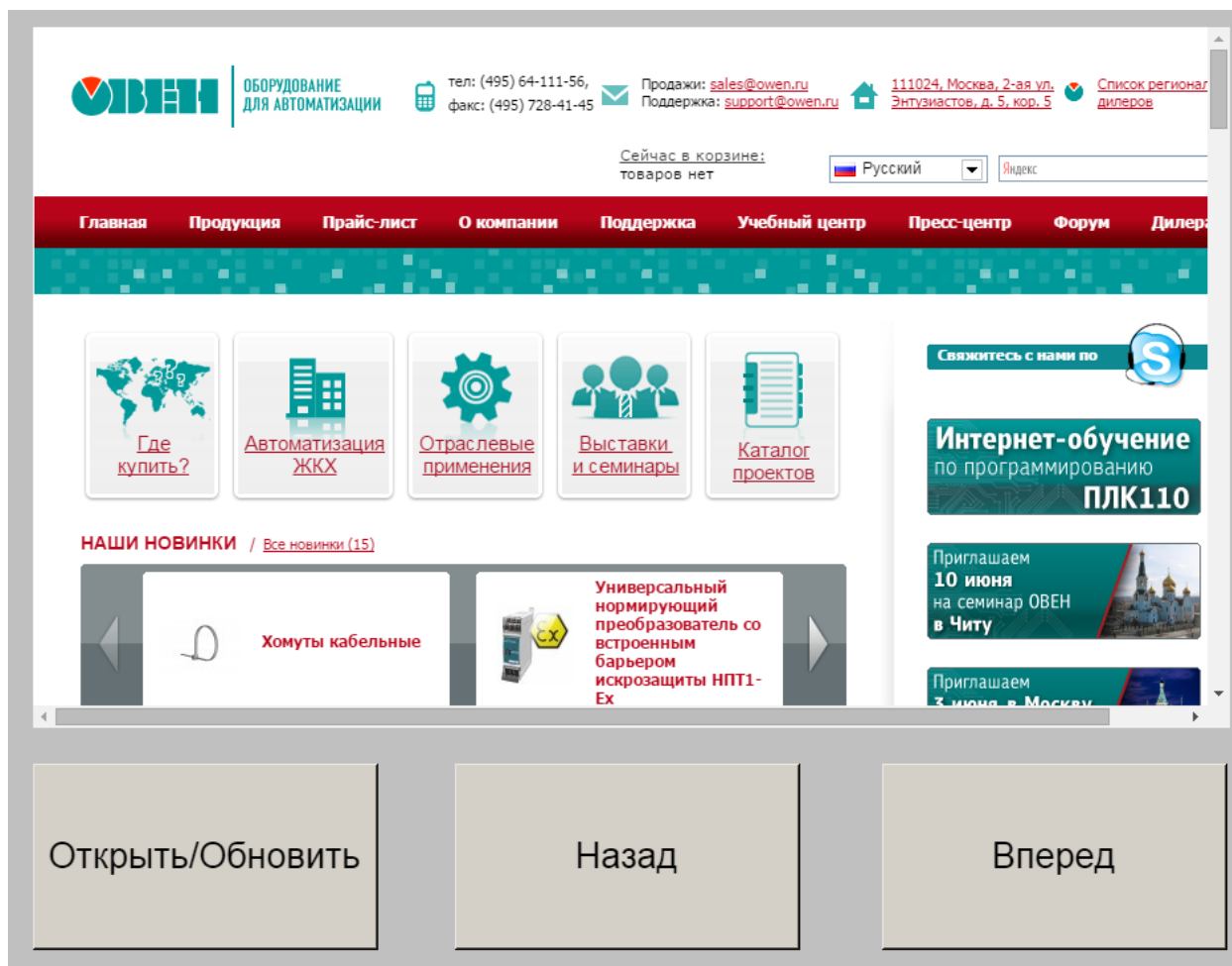


Рисунок 7.78 – Внешний вид элемента WebBrowser

Графический примитив **WebBrowser** используется для отображения веб-страниц.



ПРИМЕЧАНИЕ

Использование примитива возможно только на целевых устройствах с поддержкой **Java** и **HTML5**. Не гарантируется открытие в элементе любой веб-страницы (на стороне сайта требуется разрешение открытия страниц в **IFrame**)

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.28.

Пример работы с элементов приведен в [п. 10.2.11](#).

Таблица 7.28 - Уникальные параметры графического примитива **WebBrowser**

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Control variables	
1.1.	URL	Переменная типа STRING , содержащая адрес веб-страницы, отображаемой элементом (в виде http://owen.ru)
1.2.	Показать	Переменная типа BOOL , используемая для открытия веб-страниц в элементе. Если она принимает значение TRUE , то веб-страница, указанная в пп. 1, открывается элементом. Следует обратить внимание, что значение FALSE не приводит к прекращению отображения страницы
1.3.	Назад	Переменная типа BOOL , используемая для возвращения к просматриваемой ранее странице (по значению TRUE)
1.4.	Вперед	Переменная типа BOOL , используемая для возвращения к странице, с которой был сделан переход по кнопке Back (по значению TRUE)

7.6.6 Символ ожидания Кубик/Цветок

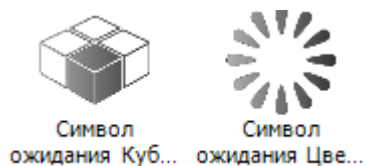


Рисунок 7.79 – Пиктограмма графического примитива Символ ожидания



Рисунок 7.80 – Внешний вид элемента Символ ожидания

Графический примитив **Символ ожидания** используется для отображения соответствующих анимированных элементов.

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

7.6.7 Текстовый редактор



Рисунок 7.81 – Пиктограмма графического примитива Текстовый редактор

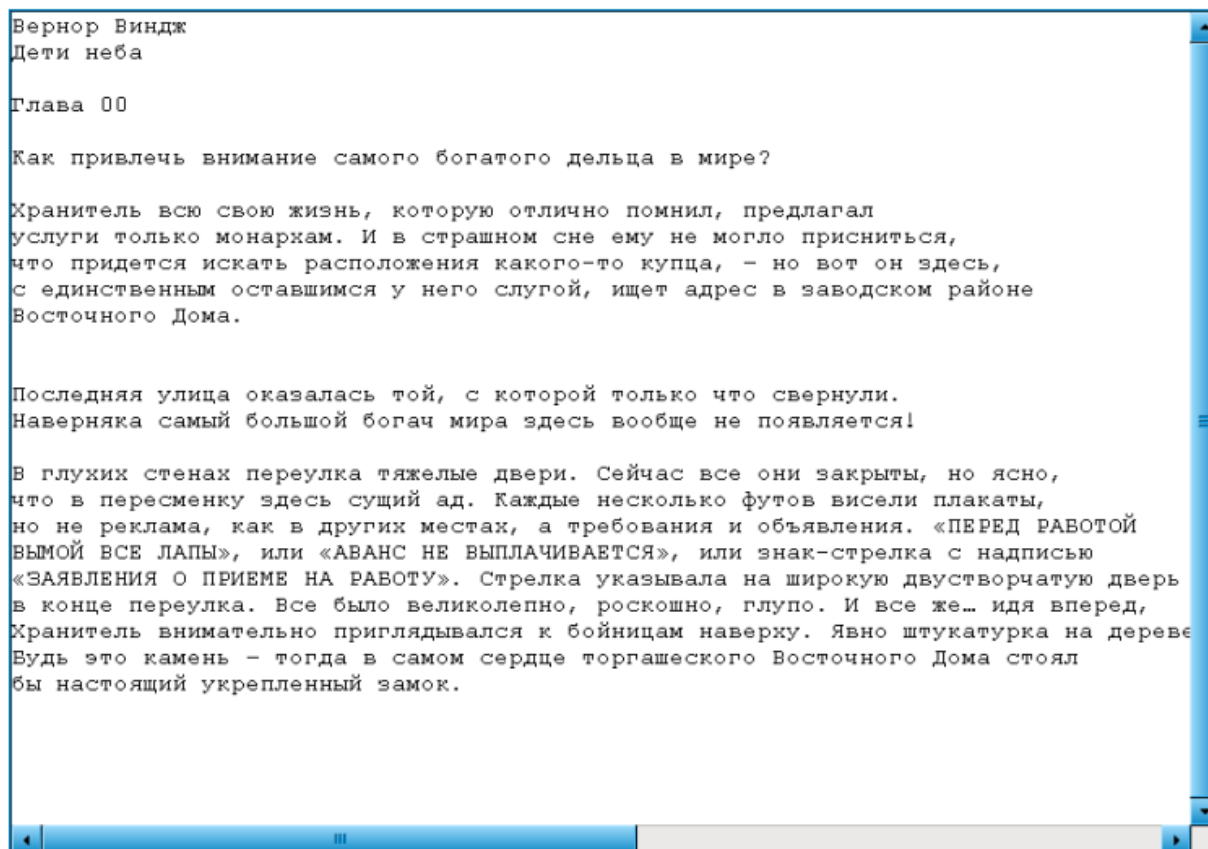


Рисунок 7.82 – Внешний вид элемента Текстовый редактор

Графический примитив **Текстовый редактор** используется для просмотра и изменения текстовых файлов (формата **.txt**).

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.29.

Пример работы с элементом приведен в [п. 10.2.12](#).

Таблица 7.29 – Уникальные параметры графического примитива Текстовый редактор

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Управляющие переменные	
1.1.	Файл	
1.1.1.	Имя файла	Переменная типа STRING , содержащая путь к файлу, над которым производятся операции, описанные ниже
1.1.2.	Открыть	Переменная типа BOOL , управляющая открытием файла (по значению TRUE)
1.1.3.	Закреть	Переменная типа BOOL , управляющая закрытием файла (по значению TRUE)
1.1.4.	Сохранить	Переменная типа BOOL , управляющая сохранением файла (по значению TRUE)
1.1.5.	Новый	Переменная типа BOOL , управляющая созданием нового файла с именем, указанным в пп. 1.1.1 (по значению TRUE)
1.2.	Редактировать	
1.2.1.	Переменная	Переменная типа STRING , содержащая текстовый фрагмент, поиск которого будет производиться в открытом файле
1.2.2.	Найти	Переменная типа BOOL , управляющая началом поиска в файле (по значению TRUE)
1.2.3.	Найти далее	Переменная типа BOOL , управляющая шагами поиска в файле (по значению TRUE). Если переменная имеет значение TRUE , то каждый раз, когда переменная Найти принимает значение TRUE , осуществляется перемещение курсора к следующему искомому фрагменту в файле
1.3.	Позиция каретки	
1.3.1.	Линия	Целочисленная переменная, содержащая номер строки, на которой находится курсор (нумерация ведется с 0)
1.3.2.	Столбец	Целочисленная переменная, содержащая номер столбца, на котором находится курсор (нумерация ведется с 0)
1.3.3.	Позиция	Целочисленная переменная, содержащая номер символа в файле, за которым находится курсор (нумерация ведется с 0)
1.3.4.	Задать триггер	Переменная типа BOOL , управляющая перемещением курсора. Если переменная принимает значение TRUE , то курсор перемещается в положение, определяемое значениями переменных п. 1.3.1 – 1.3.2

Продолжение Табл. 7.29

№	Название параметра	Описание параметра
1.4.	Выбор	
1.4.1.	Стартовая позиция	Целочисленная переменная, содержащая номер первого символа из выделенного фрагмента (нумерация ведется с 0)
1.4.2.	Конечная позиция	Целочисленная переменная, содержащая номер последнего символа из выделенного фрагмента (нумерация ведется с 0)
1.4.3.	Стартовый номер строки	Целочисленная переменная, содержащая номер первой строки выделенного фрагмента (нумерация ведется с 0)
1.4.4.	Начальный индекс столбца	Целочисленная переменная, содержащая номер первого столбца выделенного фрагмента (нумерация ведется с 0)
1.4.5.	Конечный индекс строки	Целочисленная переменная, содержащая номер последней строки выделенного фрагмента (нумерация ведется с 0)
1.4.6.	Конечный индекс столбца	Целочисленная переменная, содержащая номер последнего столбца выделенного фрагмента (нумерация ведется с 0)
1.4.7.	Выбираемая линия	Целочисленная переменная, содержащая номер выделенной строки (нумерация ведется с 0). Используется совместно с пп. 1.4.8
1.4.8.	Выбор триггера	Переменная типа BOOL , управляющая выделением строк. Если переменная принимает значение TRUE , то выделяется строка, указанная в пп. 1.4.7
1.5.	Обработка ошибок	
1.5.1.	Переменная для кода ошибки	Целочисленная переменная, содержащая код последней ошибки, возникшей во время использования элемента. Коды ошибок приведены в списке GVL_ErrorCodes библиотеки VisuElemTextEditor
1.6.	Переменная для содержимого изменилась	Переменная типа BOOL , которая принимает значение TRUE в случае изменения содержимого файла через элемент
1.7.	Переменная для режима доступа	Переменная типа BOOL , определяющая тип доступа к файлу. FALSE – чтение/запись TRUE – только чтение
2.	Макс. длина линии	Максимальная длина строки элемента
3.	Режим редактора	Режим открытия файлов. Возможные значения: Только чтение/Чтение-запись См. также пп. 1.7
4.	Новые файлы	
4.1.	Кодировка	Кодировка созданного файла (см. пп. 1.1.5). Возможные значения: ASCII/Unicode (Little endian)/Unicode (Big endian)
4.2.	Новая последовательность символов строки	Символ перехода на новую строку в созданном файле (см. пп. 1.1.5). Возможные значения: CR/LF – обычно используется в ОС Windows LF – обычно используется в ОС Unix (и схожих с ней)

7.6.8 Путь 3D/ControlPanel



Рисунок 7.83 – Пиктограмма графического примитива Путь 3D

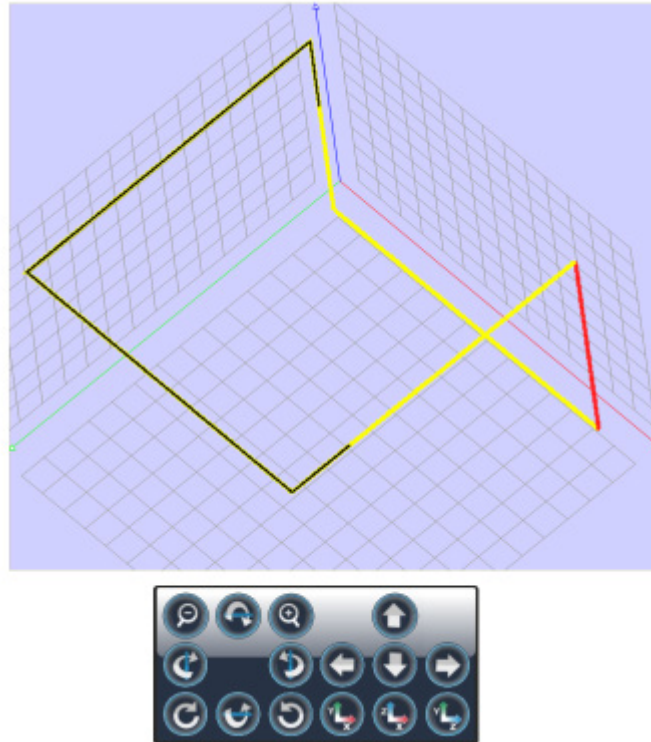


Рисунок 7.84 – Внешний вид элемента Путь 3D

Графический примитив **Путь 3D** используется для прорисовки в визуализации двух- и трехмерных фигур. Основное применение – отрисовка движений станков ЧПУ и роботов. Графический примитив **ControlPanel** используется для управление элементов **Путь 3D**.

Так как функционал в данный момент не поддерживается устройствами компании **ОВЕН**, а также является достаточно сложным в использовании, то его описание не приводится. В случае необходимости можно воспользоваться справкой **CODESYS** и примером использования элемента от компании [3S](#) (разработчик **CODESYS**): [3DPathGenerator.package](#)

Пример устанавливается с помощью **Менеджера пакетов** (вкладка **Инструменты**).

7.7 Элементы управления датой/временем

7.7.1 Селектор диапазона дат

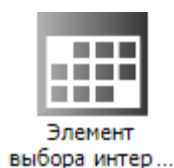


Рисунок 7.85 – Пиктограмма графического примитива Селектор диапазона дат

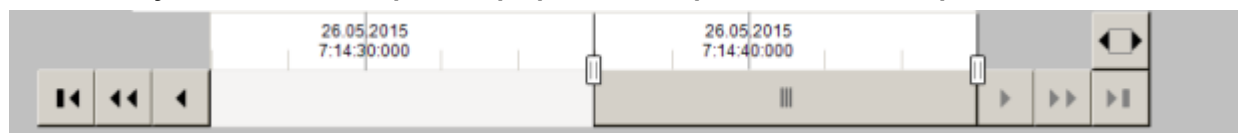


Рисунок 7.86 – Внешний вид элемента Селектор диапазона дат

Графический примитив **Селектор диапазона дат** используется для просмотра истории элемента [Тренд](#). Селектор должен быть привязан к одному из трендов (см. таблицу 7.25, пп. 7.3).

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

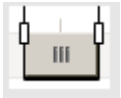





Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.30.

Функции кнопок элемента описаны в таблице 7.31.

Таблица 7.30 – Уникальные параметры графического примитива Селектор диапазона дат

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Показать рамку	В случае наличия галочки вокруг элемента отображается рамка
2.	Разрешение	Минимальная единица отображения времени элемента. Возможные значения: миллисекунды/микросекунды
3.	Прикрепленный экземпляр элемента	Элемент Тренд , к которому прикреплен данный селектор. См. также таблицу 8.25 , пп. 7.3
4.	Обозначения шкалы	
4.1.	Обозначения в две строки	Если установлена галочка, то временная отметка отображается в две строки: на первой – дата, на второй – время
4.2.	Опустить незначимую информацию	Если установлена галочка, то крайняя левая временная отметка тренда всегда отображается в формате День-Месяц-Год Часы-Минуты-Секунды , а все остальные – в формате Минуты-Секунды . Пп. 2.3 в данном случае неактивен
4.3.	Интернационализация	
4.3.1.	Дата	Данный параметр доступен только, если не установлена галочка в пп. 2.2. Определяет формат вывода даты (см. п. 9.4)
4.3.2.	Время	Данный параметр доступен только, если не установлена галочка в пп. 2.2. Определяет формат вывода времени (см. п. 9.4)
5.	Дополнительные кнопки	
5.1.	Переход к максимальной временной отметке	Если установлена галочка, то у элемента присутствует кнопка Переход к максимальной временной отметке (см. таблицу 8.31 , пп. 5)
5.2.	Переход к минимальной временной отметке	Если установлена галочка, то у элемента присутствует кнопка Переход к минимальной временной отметке (см. таблицу 8.31 , пп. 4)
5.3.	Уменьшить масштаб	Если установлена галочка, то у элемента присутствует кнопка Уменьшить масштаб (см. таблицу 8.31 , пп. 6)

Таблица 7.31 – Функции кнопок элемента Селектор диапазона дат

№	Внешний вид кнопки	Функция кнопки
1.		Ползунок селектора. Перемещая его, пользователь изменяет просматриваемую область истории. Ширину ползунка можно менять – это влияет на масштаб тренда и шаг ползунка
2.		Смещение просматриваемой области истории на одно значение назад/вперед
3.		Смещение просматриваемой области истории на одну временную отметку (определяется размером ползунка) назад/вперед
4.		Переход к первому значению истории
5.		Переход к последнему значению истории. Нажатие на эту кнопку переключает тренд из режима просмотра истории в режим обновления в реальном времени
6.		Переключение тренда в режим минимального масштаба

7.7.2 Селектор времени



Рисунок 7.87 – Пиктограмма графического примитива Селектор времени

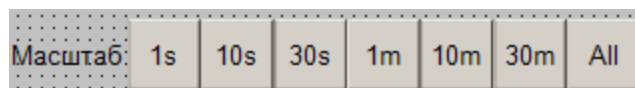


Рисунок 7.88 – Внешний вид элемента Селектор времени

Графический примитив **Селектор времени** используется для масштабирования истории элемента [Тренд](#) и определяет временную область, отображаемую элементом. Селектор должен быть привязан к одному из трендов (см. [таблицу 7.25](#), пп. 7.3).

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в [таблице 7.32](#).

Таблица 7.32 – Уникальные параметры графического примитива Селектор времени

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Прикрепленный экземпляр элемента	Элемент Тренд , к которому прикреплен данный селектор. См. также таблицу 8.25 , пп. 7.3
2.	Тексты	
2.1.	Текст	Текст элемента
3.	Времена	
	В данной вкладке создаются кнопки управления масштабом тренда. Каждой кнопке соответствует временной диапазон, который отображается на тренде при ее нажатии	
3.1.	Выбор «Все»	Если установлена галочка, то у элемента присутствует кнопка « All », временная область которой соответствует всей истории тренда
4.	Управляющие переменные	
4.1.	Время	Переменная типа LTIME , принимающая значение отображаемой на тренде временной области. В случае выбора всей истории (см. пп. 3.1), в переменную не записывается значение, но переменная, привязанная к параметру Все выбранные (пп. 4.2) принимает значение TRUE
4.2.	Все выбранные	Переменная типа BOOL , принимающая значение TRUE в случае выбора в качестве временной области всей истории тренда (см. пп. 3.1)

7.7.3 Аналоговые часы



Рисунок 7.89 – Пиктограмма графического примитива Аналоговые часы



Рисунок 7.90 – Внешний вид элемента Аналоговые часы

Графический примитив **Аналоговые часы** используется для отображения переменной типа **TIME** или системного времени в виде часов с аналоговым циферблатом.

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.33.

Таблица 7.33 – Уникальные параметры графического примитива Аналоговые часы

№	Название параметра	Описание параметра
1.		Время
1.1.	Исп. системное время	В случае наличия галочки элемент отображает системное время. В случае отсутствия – значения переменной типа TIME из пп. 1.2.
1.2.	Переменная	Переменная типа TIME , значение которой отображается элементом.
2.		Дизайн
		Если параметр имеет значение Из стиля , то внешний вид элемента определяется стилем визуализации. Если параметр имеет значение Явно , то пользователь может самостоятельно настроить внешний вид элемента (цвет, шрифт и т. д.).

7.7.4 8.7.4 Элемент выбора даты



Рисунок 7.91 – Пиктограмма графического примитива Элемент выбора даты

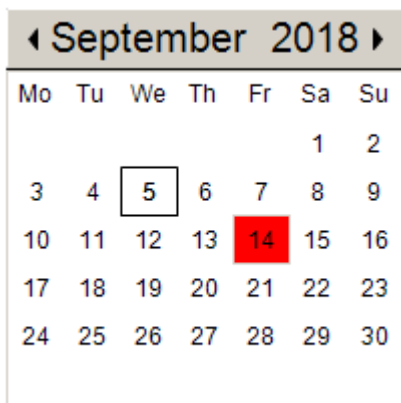


Рисунок 7.92 – Внешний вид элемента Элемент выбора даты

Графический примитив **Элемент выбора даты** используется для задания значения типа **DATE** с помощью календаря.

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.34.

Таблица 7.34 – Уникальные параметры графического примитива Элемент выбора даты

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Переменная	Переменная типа DATE , в которую будет записано значение даты, выбранное с помощью элемента.
2.	Дизайн	
	Если параметр имеет значение Из стиля , то внешний вид элемента определяется стилем визуализации. Если параметр имеет значение Явно , то пользователь может самостоятельно настроить внешний вид элемента (цвета, фон, шрифт и т. д.).	



ПРИМЕЧАНИЕ

Названия месяцев и дней недели хранятся в [списке текстов System](#) на панели POU и могут быть отредактированы пользователем.

7.7.5 Элемент выбора даты и времени

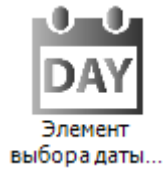


Рисунок 7.93 – Пиктограмма графического примитива Элемент выбора даты и времени

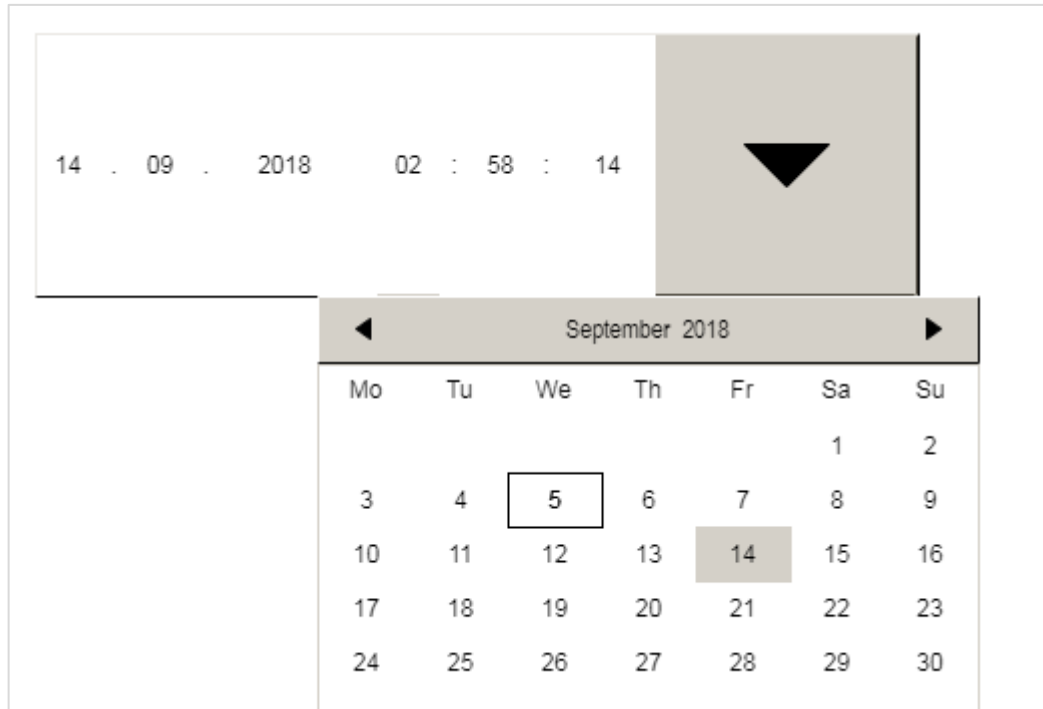


Рисунок 7.94 – Внешний вид элемента Элемент выбора даты и времени

Графический примитив **Элемент выбора даты** используется для задания значения типа **DT/DATE/TIME/LTIME/TOD**. Выбор даты производится с помощью [календаря](#), открываемого нажатием на пиктограмму «Стрелка вниз», или с помощью диалога ввода, открываемого по нажатию на соответствующий разряд. Выбор времени производится с помощью диалога ввода.

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.35.

Таблица 7.35 – Уникальные параметры графического примитива Элемент выбора даты и времени

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Переменная	Переменная типа DT/DATE/TIME/LTIME/TOD , в которую будет записано значение, выбранное с помощью элемента
2.	Строка формата	Спецификатор формата вывода переменной
3.	Дизайн элемента выбора времени-даты	
	Если параметр имеет значение Из стиля , то внешний вид элемента определяется стилем визуализации. Если параметр имеет значение Явно , то пользователь может самостоятельно настроить внешний вид элемента (цвета, фон, шрифт и т. д.)	
4.	Дизайн элемента выбора даты	
	Если параметр имеет значение Из стиля , то внешний вид элемента определяется стилем визуализации. Если параметр имеет значение Явно , то пользователь может самостоятельно настроить внешний вид элемента (цвета, фон, шрифт и т. д.)	
5.	Элемент выбора даты расположения	
	Если параметр имеет значение Динамически , то размеры и положение календаря подбираются автоматически. Если параметр имеет значение Вручную , то пользователь может задать эти параметры самостоятельно	

**ПРИМЕЧАНИЕ**

Названия месяцев и дней недели хранятся в [списке текстов System](#) на панели POU и могут быть отредактированы пользователем.

7.8 Менеджер тревог

7.8.1 Компонент Конфигуратор тревог

Работа графических примитивов **Таблица тревог** и **Баннер тревог**, входящих в состав группы **Менеджер тревог** возможна только в случае наличия в проекте компонента **Конфигуратор тревог**.

Конфигуратор тревог используется для создания списков аварийных сигналов, информация об изменении состояния которых будет сохраняться в памяти целевого устройства.

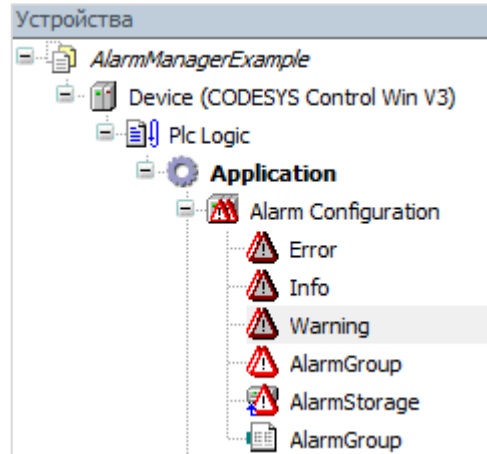


Рисунок 7.95 – Компонент Конфигуратор тревог и его дочерние компоненты

Компонент включает в себя четыре дочерних компонента:

1. **Классы тревог** предназначены для разделения тревог на отдельные типы. То есть они определяют набор базовых параметров (таких, как приоритет, способ подтверждения и т. д.), который может соответствовать как одной, так и нескольким тревогам. Пользователь может создавать собственные классы тревог, помимо имеющихся по умолчанию.
2. **Группы тревог** представляют собой наборы тревог, которые могут относиться как к одному, так и к разным классам. На уровне группы настраиваются индивидуальные параметры тревоги – условия появления и пропадания, текст сообщения и т. д.
3. **Списки текстов** содержат тексты сообщений тревог и их идентификаторы. Они идентичны компоненту [Список текстов](#).
4. **Хранилище тревог** обеспечивает архивацию тревог в память целевого устройства (в формате **.sqlite**). В отличие от остальных подкомпонентов, в проекте может существовать только одно хранилище тревог.

По умолчанию добавленный в проект конфигуратор содержит **три класса тревог** (Error, Info, Warning) и хранилище **AlarmStorage**.

7. Описание графических примитивов

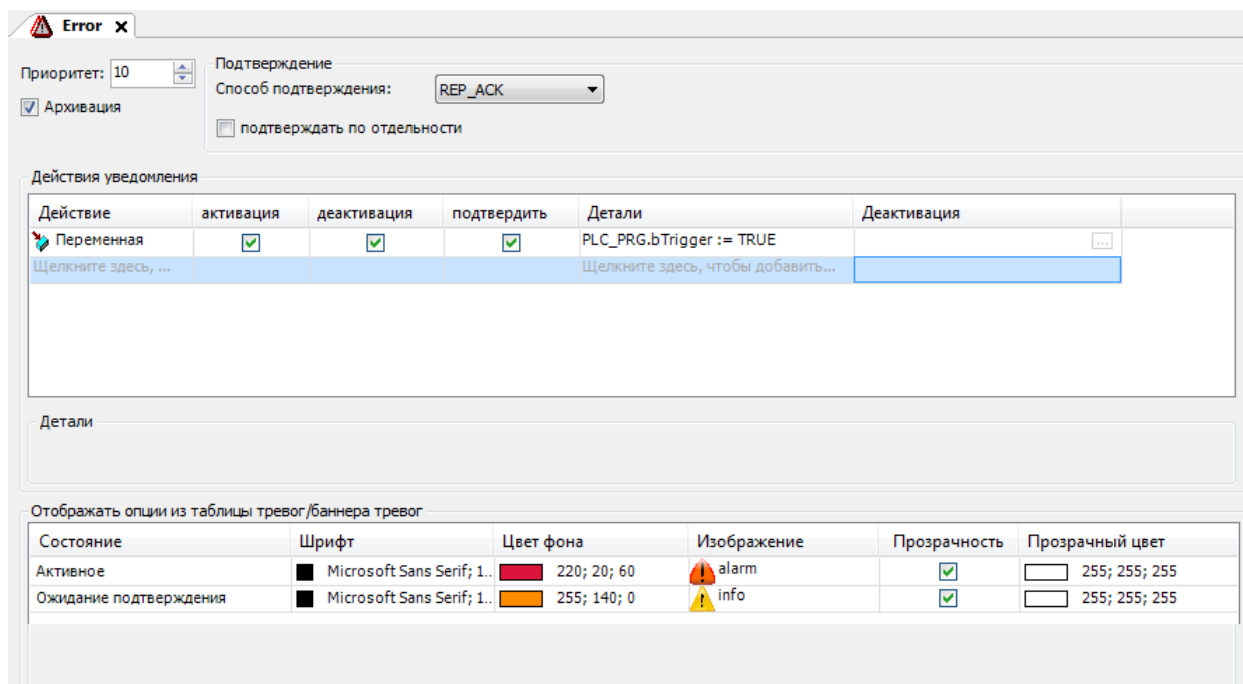


Рисунок 7.96 – Настройки класса тревог Error

В зависимости от **способа подтверждения**, тревога может находиться в следующих состояниях:

1. **Нормальное** – условие возникновения тревоги не выполняется.
2. **Активна** – условие возникновения тревоги выполнилось и продолжает выполняться в данный момент.
3. **Ожидание подтверждения** – условие выполнения тревоги перестало выполняться, но тревога не подтверждена пользователем.
4. **Активна, подтверждена** – условие возникновения тревоги выполняется в данный момент, но тревога квитирована пользователем.

Существуют следующие варианты смены состояний:

1. **Активация** – условия возникновения тревоги начало выполняться.
2. **Деактивация** – условия возникновения тревоги перестало выполняться (*следует обратить внимание*, что это не обязательно соответствует исчезновению сигнала тревоги).
3. **Подтверждение** – пользователь квитировал тревогу

Таблица 7.36 – Настройки классов тревог

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Приоритет	Приоритет тревог, привязанных к данному классу. Высший приоритет – 0, низший – 255
2.	Архивация	Если установлена галочка, то история тревог данного класса будет сохраняться в файл. См. также таблицу 8.37 , пп. 2
3.		Подтверждение
3.1.	Способ подтверждения	<p>Условие возвращения тревоги данного класса в нормальное состояние. Возможные значения:</p> <p>ACK – квитирование тревоги;</p> <p>REP – деактивация тревоги;</p> <p>ACK_REP – подтверждение деактивированной или деактивация квитированной тревоги;</p> <p>REP_ACK – подтверждение деактивированной тревоги;</p> <p>ACK_REP_ACK – подтверждение деактивированной тревоги, причем перед деактивацией тревога опционально могла быть квитирована</p>
3.2.	Подтверждать по отдельности	Если установлена галочка, то тревоги данного класса требуется подтверждать по отдельности (при отсутствии – можно все сразу)

Продолжение Табл. 7.36

№	Название параметра	Описание параметра
4.	Действие уведомления	
4.1.	Действие	<p>Действие, выполняемое при активации/деактивации/подтверждения (см. пп. 4.2–4.4) тревог данного класса. Возможные значения:</p> <p>Переменная – изменение значения переменной</p> <p>Выполнение – запуск файла</p> <p>Вызов – вызов функционального блока. Блок должен поддерживать интерфейс IAlarmNotifiable библиотеки AlarmManager</p>
4.2.	Активация	Если установлена галочка, то действие выполняется при активации тревог данного класса
4.3.	Деактивация	Если установлена галочка, то действие выполняется при деактивации тревог данного класса
4.4.	Подтвердить	Если установлена галочка, то действие выполняется в случае подтверждения тревог данного класса
4.5.	Детали	Детали действия (выбор переменной/файла/функционального блока)
4.6.	Деактивация	Переменная типа BOOL , которая отключает выполнение действий данного класса тревог (по значению TRUE)
5.	Отображать опции из таблицы тревог/баннера тревог	
5.1.	Состояние	Состояние тревоги (набор состояний определяется способом подтверждения, см. пп. 3.1), для которого применяются описанные ниже настройки
5.2.	Шрифт	Шрифт текста тревог данного класса тревог в данном состоянии
5.3.	Цвет фона	Цвет фона строк тревог данного класса в данном состоянии
5.4.	Изображение	Пиктограмма тревог данного класса в данном состоянии
5.5.	Прозрачность	Если установлена галочка, то цвет, указанный в параметре Прозрачный цвет , не отображается изображением (пп. 5.4). Это можно использовать в тех случаях, когда пиктограмма тревоги имеет непрозрачный фон
5.6.	Прозрачный цвет	Указанный здесь цвет при наличии галочки Прозрачный не будет отображаться

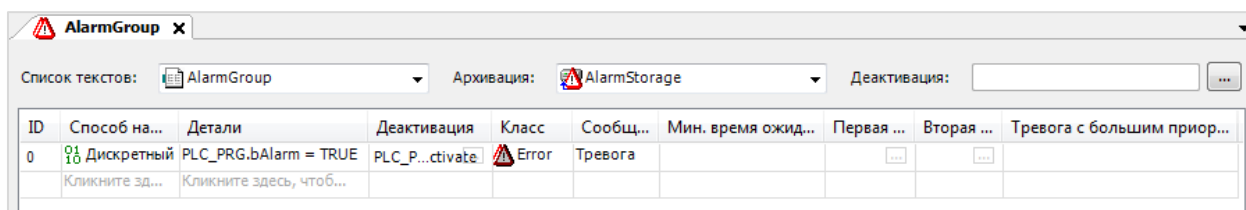


Рисунок 7.97 – Настройки группы тревог AlarmGroup

Таблица 7.37 – Настройки групп тревог

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Список текстов	Список текстов, связанный с данной группой тревог
2.	Архивация	Хранилище тревог, связанное с данной группой тревог. Без выбора хранилища архивация тревог производиться не будет
3.	Деактивация	Переменная типа BOOL , которая определяет возможность срабатывания тревог данной группы: TRUE – тревоги не срабатывают FALSE – тревоги срабатывают
4.	Настройки тревог	
4.1.	ID	Идентификатор, который автоматически присваивается тревоге при ее создании. Этот ID соответствует номеру, используемому в списке текстов тревог. Его можно изменить, однако он должен оставаться уникальным в группе тревог. При изменении ID в таблице, он автоматически обновляется в списке текстов, и наоборот
4.2.	Способ наблюдения	Способ наблюдения определяет условие появления данной тревоги. Описание доступных способов приведено в таблице 8.38
4.3.	Детали	Поле конфигурации тревоги
4.4.	Деактивация	Переменная типа BOOL , отключающая срабатывание данной тревоги (по значению TRUE)
4.5.	Класс	Класс данной тревоги
4.6.	Сообщение	Текст сообщения, которое будет отображаться в Таблице тревог/Баннере тревог в случае активации тревоги. Этот текст автоматически добавляется в Список текстов тревог , заданный для группы. Помимо фиксированного текста, можно использовать заполнители. Список заполнителей приведен в таблице 8.39
4.7.	Мин. время ожидания	Время задержки появления тревоги при случае выполнения условия активации
4.8.	Первая триггерная переменная	Переменная, которые используются в случае необходимости записи дополнительной информации при активации тревоги (например, ее ID). Переменная должна принадлежать целочисленному типу или типу STRING/WSTRING
4.9.	Вторая триггерная переменная	
4.10.	Тревога с большим приоритетом	Здесь можно указать существующую тревогу с более высоким приоритетом по отношению к создаваемой. В случае одновременного наступления двух тревог будет автоматически подтверждаться текущая. Это позволяет выполнять двухэтапную обработку тревоги, так как тревога с меньшим приоритетом перекрывается тревогой с большим приоритетом. Пример для системы контроля температуры: задается тревога с меньшим приоритетом (например, 10) для предупреждения о температуре, превышающей 30 °С. Предварительно уже задана другая тревога с более высоким приоритетом (например, 1), которая срабатывает при достижении температуры 50 °С (критическое состояние). Эту критическую тревогу можно ввести здесь, в конфигурации предупреждающей тревоги как «Тревогу с большим приоритетом». Существующая предупреждающая тревога будет автоматически подтверждаться в случае срабатывания критической тревоги

Таблица 7.38 – Способы наблюдения тревог (см. [таблицу 7.37](#), пп. 4.2)

Способ наблюдения тревоги	Возможные настройки
Дискретный	Выражение: В левой части вводится наблюдаемое выражение, в правой части – выражение для сравнения (предел), посередине выбирается нужный оператор сравнения (= или <>)
Верхний предел	Выражение: то же, что и для типа «Дискретный» (см. выше), но с операторами сравнения > или >= и возможным параметром Отклонение в % ¹
Нижний предел	Выражение: то же, что и для типа «Дискретный» (см. выше), но с операторами сравнения < или <= и возможным параметром Отклонение в % ¹
Внутренний диапазон	Выражение: вводится наблюдаемое выражение. Область: тревожная ситуация возникнет, как только наблюдаемое выражение примет значение из заданного диапазона. Слева вводится выражение, определяющее нижнюю границу области, справа – верхнюю границу. Наблюдаемое выражение будет отображено в поле посередине. Выбираются нужные операторы сравнения, а по желанию задается Отклонение в % ¹
Внешний диапазон	Выражение: вводится наблюдаемое выражение. Область: тревожная ситуация возникнет, как только наблюдаемое выражение примет значение вне заданного диапазона. Слева вводится выражение, определяющее нижнюю границу области, справа – верхнюю границу. Наблюдаемое выражение будет отображено в поле посередине. Выбираются нужные операторы сравнения, а также по желанию задается Отклонение в % ¹
Изменение	Выражение: вводится наблюдаемое выражение. Тревожная ситуация возникнет, как только его значение изменится
Событие	В данном случае состояние тревоги переключается через приложение с помощью функций библиотеки AlarmManager.library . См. также справку CODESYS
¹ Отклонение в %: если задан этот параметр, то тревожная ситуация будет иметь место до тех пор, пока не будет достигнуто определенное отклонение от указанного предельного значения. Размер отклонения задается в процентах (%) от предельного значения. Пример: Верхний предел: « i_temp >= 30 », Отклонение: « 10 % ». Как только значение переменной i_temp достигнет или превысит 30 , возникнет тревожная ситуация. Пока значение не упадет до 27 , сообщение о тревоге будет сохраняться.	

**ПРИМЕЧАНИЕ**

Настройки группы тревог могут быть экспортированы/импортированы в формате **.csv**. Для этого следует нажать **ПКМ** на таблицу группы тревог и выбрать соответствующую команду в контекстном меню.

Таблица 7.39 – Заполнители сообщений тревог (см. [таблицу 7.37](#), пп. 4.6)

Заместитель	Значение
DATE	Дата перехода тревоги в текущее состояние
TIME	Время последнего изменения состояния тревоги
EXPRESSION	Выражение (задается в настройках тревоги), переключившее тревогу из одного состояния в другое
PRIORITY	Приоритет тревоги (см. таблицу 8.36 , пп. 1)
TRIGGERVALUE ¹	Значение, вызвавшее тревогу
ALARMID	ID тревоги (см. таблицу 8.37 , пп. 4.1)
CLASS	Имя класса тревог (см. таблицу 8.37 , пп. 4.5)
CURRENTVALUE ¹	Текущее значение наблюдаемой переменной
LATCH1, LATCH2 ¹	Значение первой и второй триггерной переменной (см. таблицу 8.37 , пп. 4.8–4.9)
ALARM	TRUE , если состояние тревоги «активное», FALSE в любом другом случае
STATE	Состояние тревоги: 0 – «отсутствие тревоги», 1 – «активное», 2 – «ожидание подтверждения», 3 – «активное, подтверждено»
¹ Для TRIGGERVALUE, CURRENTVALUE, LATCH1 и LATCH2 можно также использовать форматирование, например: <CURRENTVALUE %2.2f>	

Список текстов тревог представляет собой набор текстовых сообщений, используемых для отображения в **Таблице тревог**.

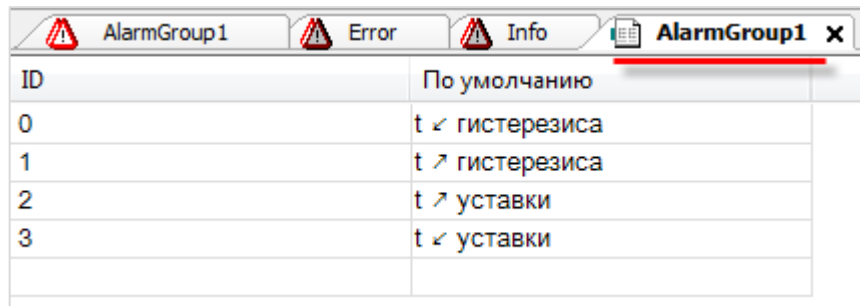


Рисунок 7.98 – Внешний вид Списка текстов тревог

Компонент **Хранилище тревог** содержит настройки хранения файла тревог.

Файл, в который записывается информация о тревогах, хранится во **внутренней** памяти целевого устройства. Пользователь не может изменять его имя, так как оно автоматически формируется из имени приложения следующим образом: **<имя приложения>.<имя хранилища тревог>.sqlite**. Использование файла записи определяется для классов (галочка **Архивация**) и групп тревог (указание **Хранилища**).

7. Описание графических примитивов

Хранилище тревог имеет следующие настройки:

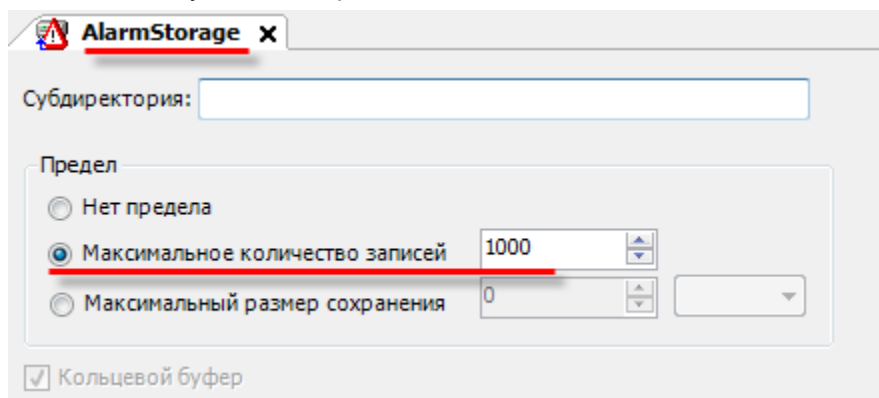


Рисунок 7.99 – Внешний вид Хранилища тревог

1. **Субдиректория** – это папка целевого устройства, расположенная по адресу, где будет сохраняться файл история тревог.
2. **Предел** позволяет ограничить количество записей в базе данных – по максимальному количеству, либо по размеру файла записи. В случае превышения ограничения старые записи начнут удаляться (**кольцевой буфер**).

В случае выполнения **заводского сброса (Онлайн – Сброс заводской)** файл истории тревог удаляется.



ПРИМЕЧАНИЕ

Данные **AlarmStorage** могут быть экспортированы в формате **.csv** при подключении к контроллеру. Для экспорта следует нажать **ПКМ** на **AlarmStorage** и выбрать команду **CSV-экспорт тревог**.

7.8.2 Таблица тревог

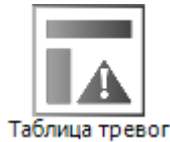


Рисунок 7.100 – Пиктограмма графического примитива Таблица тревог

Журнал тревог

Временная отметка	Сообщение	Изображение	Приоритет
24.02.2015 09:55:51	t / гистерезиса		100
24.02.2015 09:55:50	t / гистерезиса		100
24.02.2015 09:55:49	t / гистерезиса		100
24.02.2015 09:55:48	t / гистерезиса		100
24.02.2015 09:55:47	t / гистерезиса		100
24.02.2015 09:55:46	t / гистерезиса		100
24.02.2015 09:55:43	t / гистерезиса		100
24.02.2015 09:48:02	t / уставки		10
24.02.2015 09:47:46	t / гистерезиса		100
24.02.2015 09:47:39	t / гистерезиса		100
24.02.2015 09:47:39	t / гистерезиса		100
24.02.2015 09:47:38	t / гистерезиса		100
24.02.2015 09:47:37	t / гистерезиса		100
24.02.2015 09:47:36	t / гистерезиса		100
24.02.2015 09:47:35	t / гистерезиса		100

Рисунок 7.101 – Внешний вид элемента Таблица тревог (режим просмотра истории)

Графический примитив **Таблица тревог** используется для отображения состояний аварийных сигналов (тревог) с возможностью просмотра истории их срабатываний.

**ПРИМЕЧАНИЕ**

В обычном режиме в таблице отображаются только активные тревоги. У пользователя имеется возможность переключить таблицу в режим просмотра истории, чтобы увидеть прошедшие тревоги.

В процессе разработки экрана визуализации, столбец таблицы можно продублировать, нажав на его заголовок **ЛКМ** при зажатой клавише **Ctrl**, или удалить, нажав на его заголовок при зажатых клавишах **Ctrl** и **Shift**.

Данный графический примитив используется совместно с компонентом **Конфигуратор тревог**. Описание компонента приведено в [п. 7.8.1](#).

Описание типичных параметров графического примитива приведено в [таблице 7.1](#).

Уникальные параметры примитива описаны в таблице 7.40.

Пример работы с элементом приведен в [п. 10.2.13](#).

Таблица 7.40 – Уникальные параметры графического примитива Таблица тревог

№	Название параметра	Описание параметра
1.	Конфигурация тревоги	
1.1.	Группы тревог	Группы тревог (см. таблицу 8.36), тревоги которых будут отображаться элементом
1.2.	Приоритет из	Минимальный приоритет тревог, отображаемых элементом
1.3.	Приоритет для	Максимальный приоритет тревог, отображаемых элементом
1.4.	Классы тревог	Классы тревог (см. таблицу 8.37), тревоги которых будут отображаться данным элементом
2.	Общая конфигурация элемента	
2.1.	Показать заголовок строки	Если установлена галочка, то у элемента присутствует столбец с номерами строк
2.2.	Показать заголовок столбца	Если установлена галочка, то у элемента присутствует строка с заголовками столбцов
2.3.	Высота строки	Высота строки элемента в пикселях
2.4.	Ширина строки заголовка	Ширина столбца номеров строк элемента в пикселях
2.5.	Размер полосы прокрутки	Ширина полосы прокрутки в пикселях
2.6.	Автоматический разрыв строки в сообщениях	Если установлена галочка, то сообщение тревоги, которое не помещается в одну строку ячейки, переносится на следующую строку
3.	Столбцы	
	Данная вкладка позволяет создавать новые/удалять существующие столбцы элемента и настраивать их параметры	
3.1.	Заголовок столбца	Заголовок столбца
3.2.	Использовать выравнивание текста в заголовке	Если установлена галочка, то заголовок столбца выравнивается в соответствии со значением, указанным в пп. 3.5
3.3.	Ширина	Ширина столбца в пикселях
3.4.	Тип данных	<p>Тип данных, отображаемых в столбце. Возможные значения:</p> <p>Изображение – пиктограмма тревоги (см. таблицу 8.33, пп. 5.4);</p> <p>Временная отметка – дата и время последнего изменения состояния тревоги;</p> <p>Временная отметка неактивна – дата и время последней активации тревоги;</p> <p>Временная отметка активна – дата и время последней деактивации тревоги;</p> <p>Подтверждение временной отметки – дата и время последнего подтверждения тревоги;</p> <p>Формат временных отметок определяется глобальными строковыми константами AlarmManager.AlarmGlobals.g_sDateFormat и AlarmManager.AlarmGlobals.g_sTimeFormat</p> <p>Значение – значение переменной тревоги (см. таблицу 8.34 пп. 4.3);</p> <p>Сообщение – сообщение тревоги (см. таблицу 8.34 пп. 4.6);</p> <p>Приоритет – приоритет тревоги (см. таблицу 8.33 пп. 1);</p> <p>Класс – класс тревоги (см. таблицу 8.34 пп. 4.5);</p> <p>Состояние – состояние тревоги (см. Рисунок 7.96)</p>

Продолжение Табл. 7.40

№	Название параметра	Описание параметра
3.5.	Выравнивание текста	Тип выравнивания текста в столбце. Применяется в случае наличия галочки в пп. 3.2. Возможные значения: Лево/Право/По центру
3.6.	<i>Параметры цвета</i>	
3.6.1.	Включить параметры цвета	Переменная типа BOOL . TRUE – используются параметры пп. 3.6.2–3.6.3, FALSE – используются настройки по умолчанию
3.6.2	Цвет заливки ячейки	
3.6.2.1.	Переменная цвета	Переменная типа DWORD , определяющая цвет заливки по модели RGBA
3.6.2.	Использовать цвет для заголовка столбца	Если установлена галочка, то п. 3.6.2.1 влияет на цвет заливки заголовка столбца
3.6.3.	<i>Цвет текста</i>	
3.6.3.1	Переменная цвета	Переменная типа DWORD , определяющая цвет текста по модели RGBA
3.6.3.2	Использовать цвет для заголовка столбца	Если установлена галочка, то п. 3.6.3.1 влияет на цвет текста заголовка столбца
4.	Выбор	
4.1.	Цвет выбора	Цвет выделения ячеек элемента
4.2.	Цвет шрифта выделения	Цвет шрифта выделенных ячеек элемента
4.3.	Рамка вокруг выбранных ячеек	Если установлена галочка, то вокруг выделенных ячеек элемента отрисовывается контур
4.4.	Переменная для выбранной группы тревог	Переменная типа STRING , содержащая имя группы тревоги выделенной ячейки
4.5.	Переменная для выбранного ID тревог	Переменная типа STRING , содержащая имя списка текстов и ID выделенной тревоги
4.6.	Переменная для выбранной строки	Целочисленная переменная, содержащая номер выделенной строки (-1 – не выделено ни одной строки, 0 – выделена первая строка и т. д.)
4.7.	Переменная для выбора действ. строки	Переменная типа BOOL . TRUE – одна из строк таблицы выделена

Продолжение Табл. 7.40

№	Название параметра	Описание параметра
5.	Управляющие переменные	
	Данная вкладка содержит переменные типа BOOL , с помощью изменения значений которых можно управлять таблицей тревог. Переменные пп. 5.1–5.4 можно сформировать автоматически, выбрав в контекстом меню элемента (открывается по нажатию ПКМ) команду Вставить элементы для подтверждения тревог . Вместе с переменными также будут созданы кнопки для управления ими	
5.1.	Подтвердить выбранное	Переменная типа BOOL , используемая для подтверждения выделенной тревоги (по значению TRUE)
5.2.	Подтвердить все видимое	Переменная типа BOOL , используемая для подтверждения всех тревог, отображаемых элементом (по значению TRUE)
5.3.	История	Переменная типа BOOL , определяющая режим работы элемента: FALSE – режим текущих значений (отображаются только активные тревоги) TRUE – режим истории (отображаются все когда-либо произошедшие тревоги)
5.4.	Фиксировать позицию прокрутки	Переменная типа BOOL , используемая для отмены автоматической прокрутки таблицы к первой строке в режиме истории при появлении новой тревоги (по значению TRUE)
5.5.	Счетчик тревог	Целочисленная переменная, содержащая число тревог, отображаемых в таблице. Доступна только для чтения
5.6.	Счетчик видимых строк	Целочисленная переменная, содержащая число строк, которое может быть одновременно отображено в таблице (без учета прокрутки). Доступна только для чтения
5.7.	Индекс прокрутки	Целочисленная переменная, характеризующая текущую позицию полосы прокрутки. Пока в таблице не отображается полоса прокрутки, переменная имеет значение 0 . После появления полосы прокрутки: перемещение на строку вниз/вверх приводит к увеличению/уменьшению значения переменной на 1 . Меняя значение переменной из программы можно листать таблицу тревог без использования полосы прокрутки и ее кнопок.
5.8.	Текущий столбец сортировки	Переменная типа VisuElemsAlarm.VisuEnumAlarmDataType , определяющая столбец, по которому осуществляется сортировка
5.9.	Переменная сортировки	Переменная типа BOOL , определяющая режим сортировки: FALSE – по убыванию TRUE – по возрастанию

7.8.3 Баннер тревог

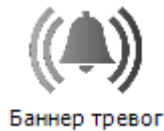


Рисунок 7.102 – Пиктограмма графического примитива Баннер тревог



Рисунок 7.103 – Внешний вид элемента Баннер тревог

Графический примитив **Баннер тревог** представляет собой частный случай [Таблицы тревог](#), используемый для отображения только одной тревоги (последней активной или наиболее важной).

Параметры графического примитива совершенно идентичны параметрам [Таблицы тревог](#), за исключением параметров **Критерий фильтра** и **Подтвердить переменную**.

Критерий фильтра определяет, какая тревога будет отображаться элементом. Возможные значения: **Наиболее важный/Новейший**.

К параметру **Подтвердить переменную** привязывается переменная типа **BOOL**. Если переменная принимает значение **TRUE**, то происходит квитирование тревоги баннера.

8 Отображение значений переменных. Форматы вывода и спецификаторы

8.1 Отображение значений переменных

Все [Базовые](#) и часть [Стандартных](#) графических примитивов способны отображать значения привязанных к ним переменных в цифровом или текстовом виде. Свойства таких примитивов содержат вкладки **Текстовые переменные** и **Текст**:

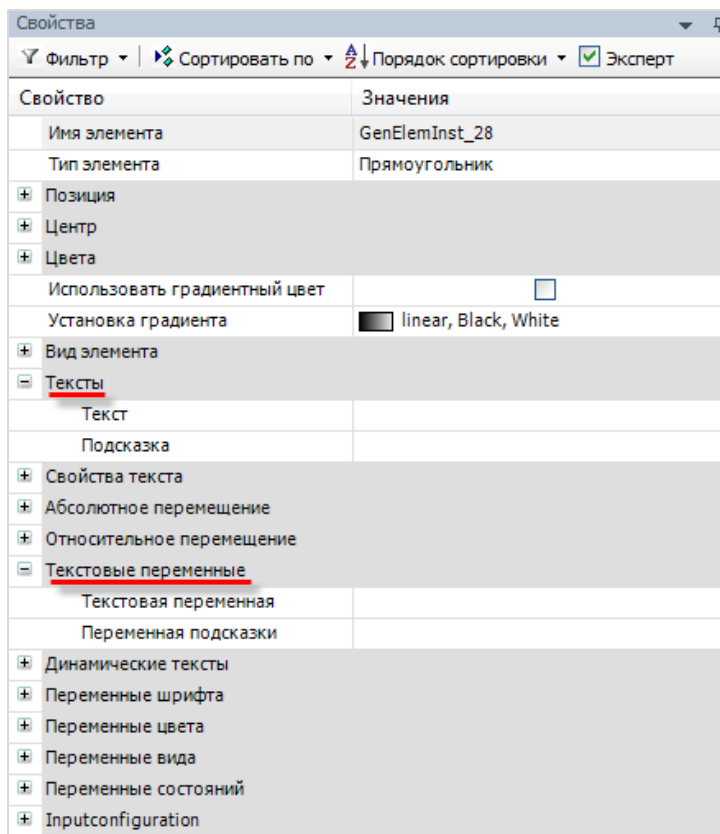


Рисунок 8.1 – Свойства элемента, вкладки **Текстовые переменные** и **Текст**

Каждая из этих вкладок содержит два параметра:

1. **Текстовая переменная/Текст** – переменная (любого стандартного типа данных), значение которой будет отображаться элементом/[спецификатор формата вывода](#) этой переменной.
2. **Переменная подсказки/Подсказка** – переменная (любого стандартного типа данных), значение которой будет отображаться элементом только при наведении на него курсора/[спецификатор формата вывода](#) этой переменной.

Каждый элемент может отображать только одно значение только одной текстовой переменной и одно значение переменной подсказки (например, невозможно на одной строчке текста элемента отображать значение переменной в представлении с плавающей точкой, а на другой – в экспоненциальной форме).

8.2 Спецификаторы формата вывода переменных

Синтаксис заполнения параметров **Текст/Подсказка** следующий (в фигурных скобках указаны опциональные заполнители):

{<Текст>} %<точность><спецификатор формата вывода переменной> {<Текст>}

где <Текст> – вспомогательный текст (например, название и размерность переменной).

% – спецсимвол, после которого указывается тип отображаемой переменной (перед типом могут быть указаны настройки формата вывода). Если необходимо отображать символ процента в качестве текста, его следует записать как %%.

<точность> – количество выводимых символов после запятой (для целочисленных переменных), количество выводимых символов (для строковых переменных).

<спецификатор формата вывода переменной> – символ формата вывода отображаемой переменной. Список символов приведен в таблице 8.1:

Таблица 8.1 – Спецификаторы типов переменных

Символ	Тип <u>отображаемых</u> данных	Пример использования		
		Фактическое значение	Форматирование	Отображаемое значение
%d, i	Десятичное число	10	%d	10
%b	Двоичное число	10	%b	00000000 00001010
%o	Восьмеричное число без знака (без ведущего нуля)	10	%o	12
%x	Шестнадцатеричное число без знака (без ведущего нуля) для переменной с размером до 32 бит	10	%x	a
%llx	Шестнадцатеричное число без знака (без ведущего нуля) для переменной с размером до 64 бит	16#4FFF_3FFF_2FFF_1FFF	%llx	4fff3fff2fff1fff
%u	Десятичное число без знака	-10	%u	10
%c	Один символ таблицы ASCII	16#21	%c	!
%s	Строка	abcdef	%s %.3s	abcdef abc
%f	Действительное число с плавающей точкой	10.1111	%f %.2f	10.111100 10.11
%e, %E	Действительное число с плавающей точкой (переменная типа REAL)	7389056099	%.3e	7.389e+009
%g	Действительное число с плавающей точкой (переменная типа REAL)	99990000 100000000 7389056099	%g %g %.3g	99990000.00000 1.000000e+008 7.389e+009
%t[формат времени] <i>см. п. 8.4.</i>	Время	12:48:52	%t[HH:mm:ss]	12:48:52
%%	Символ процента	-	%%	%

8.3 Управляющие последовательности для STRING переменных

Список доступных управляющих последовательностей для переменных типа **STRING/WSTRING**, которые используются во время работы с текстом (переход на новую строку, возврат каретки и т. д.), приведен в таблице 8.2:

Таблица 8.2 – Управляющие последовательности для строковых переменных

Символ	Результат использования/Отображаемое значение
\$\$	\$ (символ доллара)
\$'	' (апостроф)
\$L	Перевод строки
\$N	Новая строка
\$R	Возврат каретки
\$P	Новая страница
\$T	Табуляция
\$xx (xx – код символа в HEX)	Символ таблицы ASCII (только для STRING)

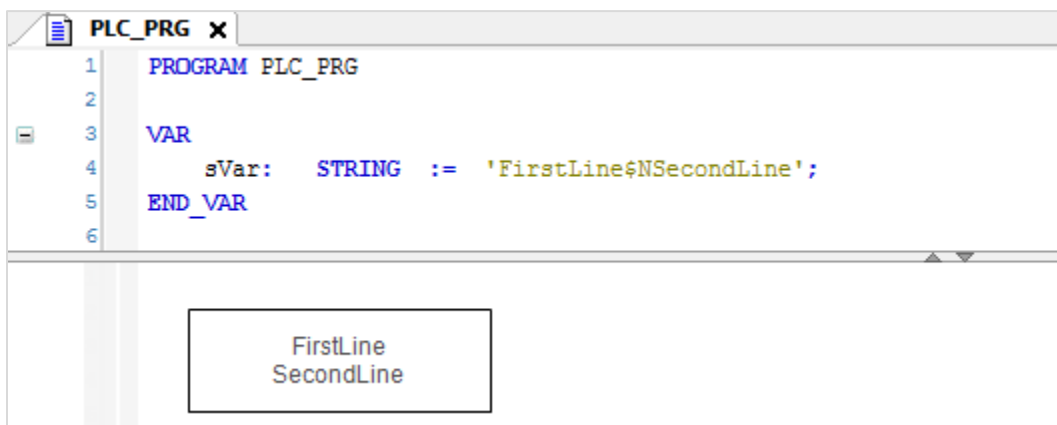


Рисунок 8.2 – Использование управляющих последовательностей

8.4 Системное время в визуализации

В случае использования спецификатора `%t[формат времени]` можно отображать значения переменных типа **TIME**, **DATE_AND_TIME (DT)** и т. д.



ПРИМЕЧАНИЕ

Использование спецификатора `%t` без форматирования бесполезно.

Если необходимо отображать в элементе **системное время** целевого устройства визуализации, то параметр **Текстовая переменная** следует оставить *пустым*.

Список заполнителей формата времени приведен в таблице 9.3:

Таблица 8.3 – Заполнители формата времени

Заполнитель	Отображаемое значение	Пример отображения
ddd	Сокращенное название дня недели	Fri (пятница)
dddd	Полное имя дня недели	Monday (понедельник)
dddddd	День недели в виде числа	1 (понедельник), 7 (воскресение),
MMM	Сокращенное название месяца	Feb (февраль)
MMMM	Полное название месяца	February (февраль)
d	День в виде числа 1–31	8
dd	День с ведущим нулем 01–31	08
M	Месяц в виде числа 1–12	8
MM	Месяц с ведущим нулем 01–12	08
jjj	День в году с ведущим нулем 001–366	253
y	Год века 0–99	8
yy	Год века с ведущим нулем 00–99	08
yyyy	Год	2008
HH	Час в 24-часовом формате 0–24	08
hh	Час в 12-часовом формате 01–12	08 (и для 8-00, и для 20-00)
m	Минуты 0–59	8
mm	Минуты с ведущим нулем 00–59	08
s	Секунды 0–59	8
ss	Секунды с ведущим нулем 00–59	08
ms	Миллисекунды 0–999	888
us	Микросекунды 0–999	888
ns	Наносекунды 0–999	888
t	Идентификатор для 12-часового формата: A (часы < 12) и P (часы > 12)	A (8 часов)
tt	Идентификатор для 12-часового формата: AM (часы < 12) и PM (часы > 12)	PM (15 часов)

Если помимо времени необходимо отображать сопроводительный текст, то следует заключать этот текст в одиночные кавычки (например, `%t[dd 'days' hh 'hours']`).



ПРИМЕЧАНИЕ

Название месяцев хранятся в [списке текстов System](#) на панели ROU и могут быть отредактированы пользователем.

8.5 Пример отображения значения переменной

Сначала следует объявить в **Глобальном списке переменных** переменную **iVar** типа **REAL** с начальным значением **11.2233**:

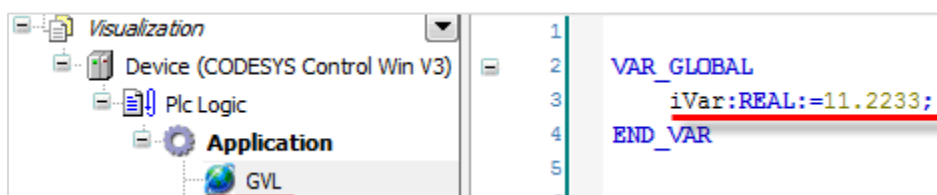


Рисунок 8.3 – Объявление переменной в Глобальном списке переменных

Затем привязать эту переменную к параметрам **Текстовая переменная** и **Переменная подсказки** графического элемента типа **Прямоугольник**. Параметру **Текст** задается форматирование **%.3f** (действительно число с тремя знаками после запятой), параметру **Подсказка** – **%d** (десятичное число без плавающей точки):

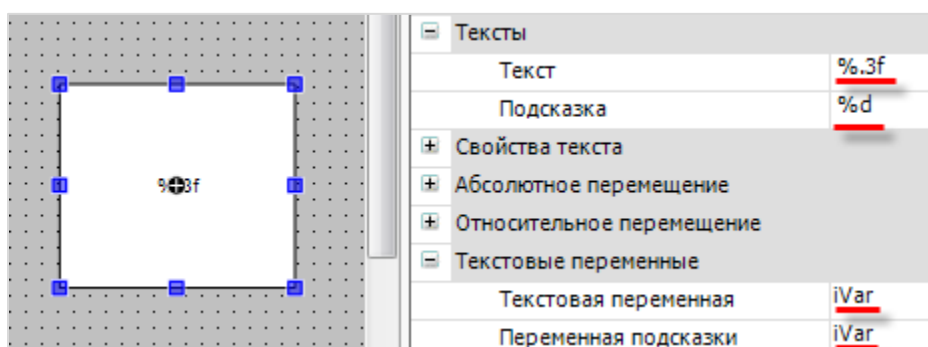


Рисунок 8.4 – Настройка параметров элемента

В результате, во время работы программы элемент будет отображать следующие значения:



Рисунок 8.5 – Отображение значения переменной в визуализации

9 Привязка действий к элементам визуализации

9.1 Вкладка InputConfiguration

Некоторые элементы визуализации по умолчанию могут реагировать на нажатие: например, [Переключатель](#) меняет состояние привязанной к нему логической переменной. К другим элементам можно привязать различные действия (см. п. 9.2) с помощью настройки вкладки **InputConfiguration**. Вкладка **InputConfiguration** присутствует у всех [Базовых](#) графических примитивов и [Стандартных](#) графических примитивов [Кнопка](#), [Текстовое поле](#), [Невидимый вход](#).



ПРИМЕЧАНИЕ

Вкладка **InputConfiguration** также присутствует у любого [сгруппированного](#) элемента.

Конфигурация ввода	
OnDialogClosed	Конфигурация...
OnMouseClicked	Конфигурация...
OnMouseDown	Конфигурация...
OnMouseEnter	Конфигурация...
OnMouseLeave	Конфигурация...
OnMouseMove	Конфигурация...
OnMouseUp	Конфигурация...
Нажатие	
Переменная	
Переключить на FALSE	<input type="checkbox"/>
Изменение при возвращении	<input type="checkbox"/>
Переключение	
Переменная	
Переключение вне элемента	<input type="checkbox"/>
Горячая клавиша	
Клавиша	

Рисунок 9.1 – Параметры вкладки InputConfiguration

Описание вкладки **InputConfiguration** приведено в таблице 9.1:

Таблица 9.1 – Параметры вкладки InputConfiguration

№	Название параметра	Описание параметра
1.	OnDialogClosed	Действие, привязанное к элементу, выполняется после закрытия диалога, открытого в результате нажатия на элемент
2.	OnMouseClicked	Действие, привязанное к элементу, выполняется после нажатия и последующего отпускания курсора в пределах элемента
3.	OnMouseDown	Действие, привязанное к элементу, выполняется после нажатия курсора на элемент
4.	OnMouseEnter	Действие, привязанное к элементу, выполняется после наведения курсора на элемент (изначально курсор должен находиться за пределами элемента)
5.	OnMouseLeave	Действие, привязанное к элементу, выполняется при наведении и последующего перемещения курсора за границы элемента
6.	OnMouseMove	Действие, привязанное к элементу, выполняется при движении курсора внутри элемента
7.	OnMouseUp	Действие, привязанное к элементу, выполняется после нажатия и последующего отпускания курсора, причем, в отличие от пп. 2, курсор может быть опущен за пределами элемента
8.	Нажать	
8.1.	Переменная	Переменная типа BOOL , которая переключает свое значение на TRUE на время нажатия курсора на элемент. После отпускания курсора переменной возвращается значение FALSE
8.2.	Переключить на FALSE	По умолчанию на время зажатия курсора при наведении его на элемент, переменная, указанная в п. 8.1, меняет свое значение с FALSE на TRUE . Если переменная уже имеет значение TRUE (например, это ее начальное значение), то оно будет переключено на FALSE . Если установлена галочка в данном параметре, переменная будет менять значение с TRUE на FALSE . Если переменная уже имеет значение TRUE (например, это ее начальное значение), то оно будет переключено на FALSE
8.3.	Изменение при возвращении	Если установлена галочка, то переменная, указанная в п. 8.1, будет менять свое состояние, если нажатый на элементе курсор без отпускания будет перемещаться за границы элемента и обратно. То есть, предположим, начальное значение переменной – FALSE . При зажатии курсора на элементе, переменная получит значение TRUE . При перемещении зажатого курсора за границы элемента, переменная получит значение FALSE . При возвращении зажатого курсора в пределы элемента, переменная получит значение TRUE . После отпускания курсора (неважно, в пределах элемента это произойдет, или нет), переменной будет присвоено начальное значение – т. е. FALSE
9.	Переключить	
9.1.	Переменная	Переменная типа BOOL , которая будет переключать свое значение при нажатии и последующем отпускании курсора на элементе (т. е. клике)
9.2.	Переключение вне элемента	Если установлена галочка, то указанная переменная в п. 9.1, будет переключаться, даже если курсор опущен за пределами элемента

Продолжение Табл. 9.1

№	Название параметра	Описание параметра
10.		Горячая клавиша Позволяет привязать клавишу клиента визуализации к элементу. То есть нажатие данной клавиши будет эквивалентно нажатию курсора на элемент. Данная вкладка представляет собой часть настроек Редактора горячих клавиш
10.1.	Клавиша	Клавиша клиента визуализации
10.2.	События	Событие, вызываемое нажатием на клавишу. Возможные значения: Нет – событие отсутствует; Mouse Down – нажатие курсора на элемент (см. п. 3); Mouse Up – отпускание зажатого курсора с элемента (см. п. 7); Mouse Down/Up – нажатие и последующее отпускание курсора с элемента, «клик» (см. п. 2)
10.3.	Shift	Если установлена галочка, то клавиша должна нажиматься с зажатой клавишей Shift
10.4.	Control	Если установлена галочка, то клавиша должна нажиматься с зажатой клавишей Control
10.5.	Alt	Если установлена галочка, то клавиша должна нажиматься с зажатой клавишей Alt

9.2 Действия для OnMouse<Something>

При нажатии в **Свойствах** элемента на один из основных параметров вкладки **InputConfiguration** (см. пп. 1–8 в таблице 9.1), открывается окно конфигурации элемента, в котором содержится список действий, которые будут выполняться при нажатии (или других условиях) на элемент. Для этого следует присвоить действие элемента с помощью нажатия кнопки «>» и настроить его параметры:

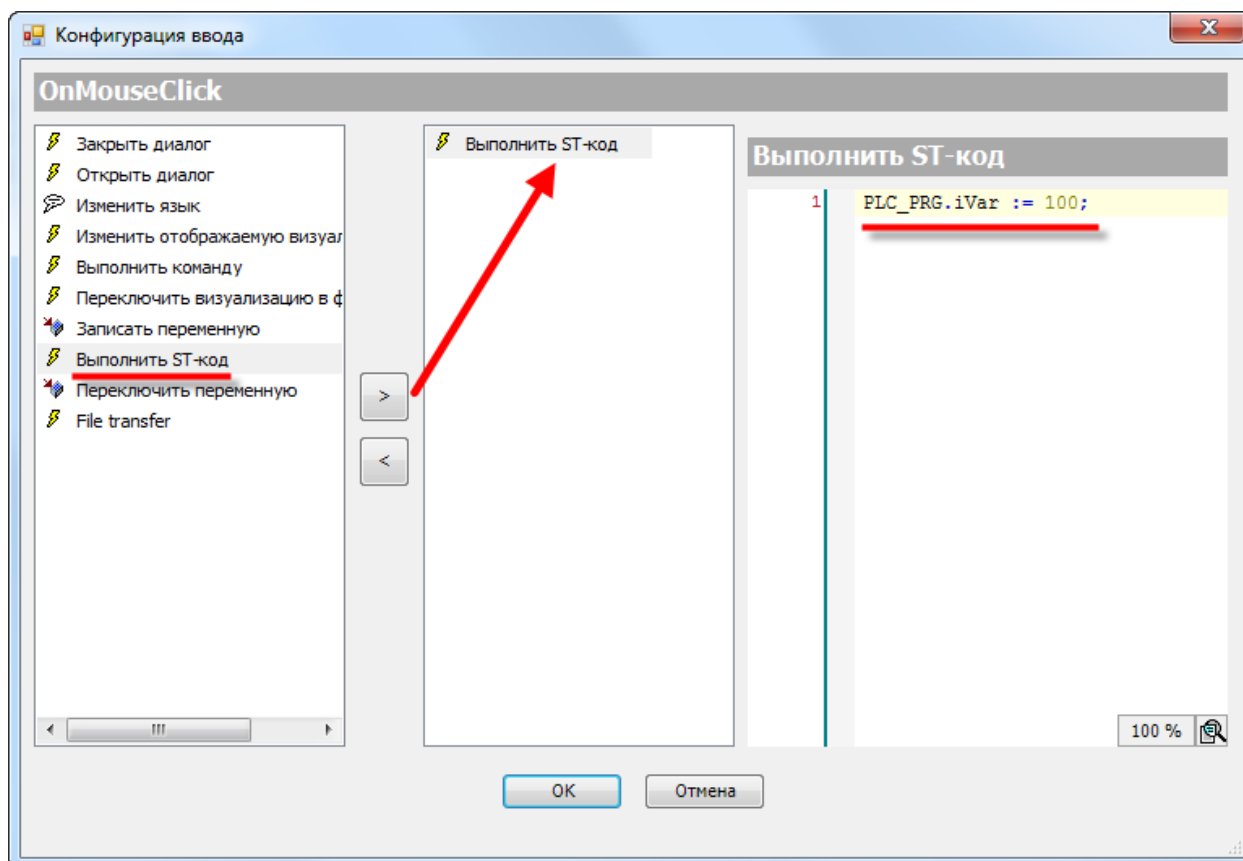


Рисунок 9.2 – Настройка действий элемента

9.2.1 Управление пользователями

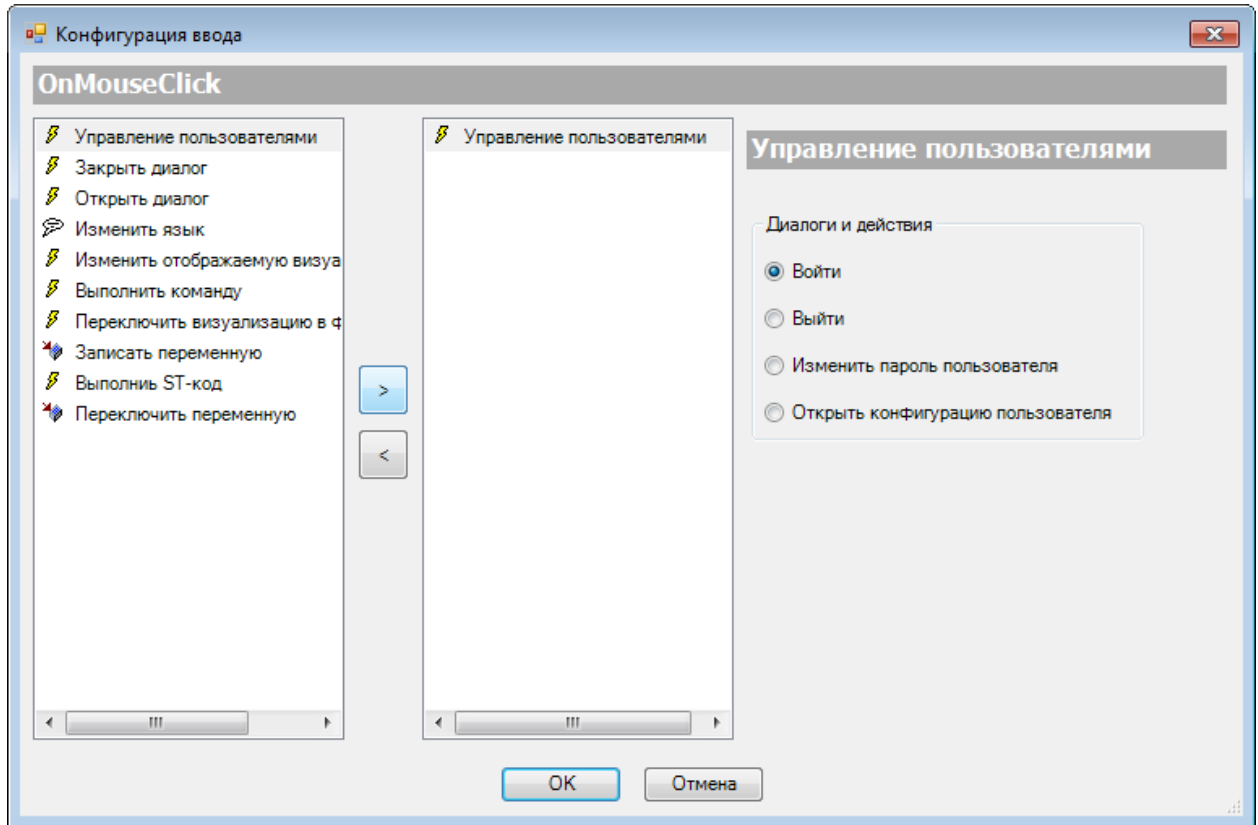


Рисунок 9.3 – Параметры действия Управление пользователями

Данная вкладка доступна только в случае наличия в проекте [Управления пользователями](#).
 Пример создания многопользовательского проекта приведен в [п. 10.3.7](#).

Действие **Управления пользователями** используется для привязки к элементу одного из диалогов библиотеки **VisuUserManagement**:

1. **Войти** – диалог аутентификации пользователя (**VUM_Login**).

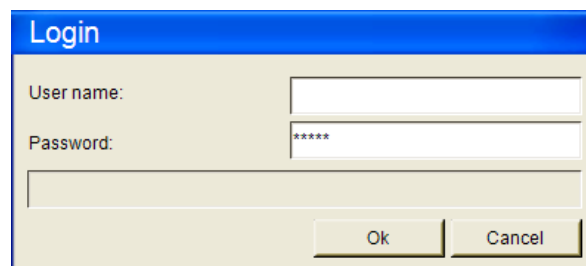
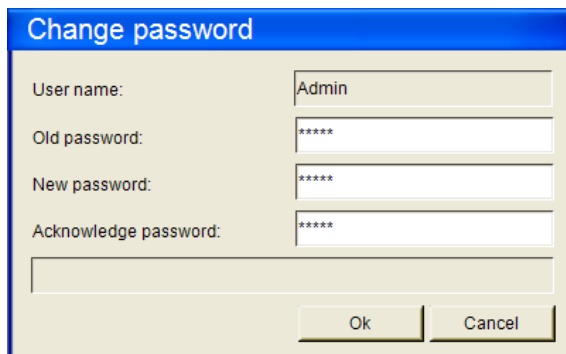


Рисунок 10.4 – Диалог Войти

2. **Выйти** – операция выхода текущего пользователя из системы.

9. Привязка действий к элементам визуализации

3. **Изменить пароль пользователя** – диалог изменения пароля текущего пользователя (VUM_ChangePassword).



Change password

User name: Admin

Old password: *****

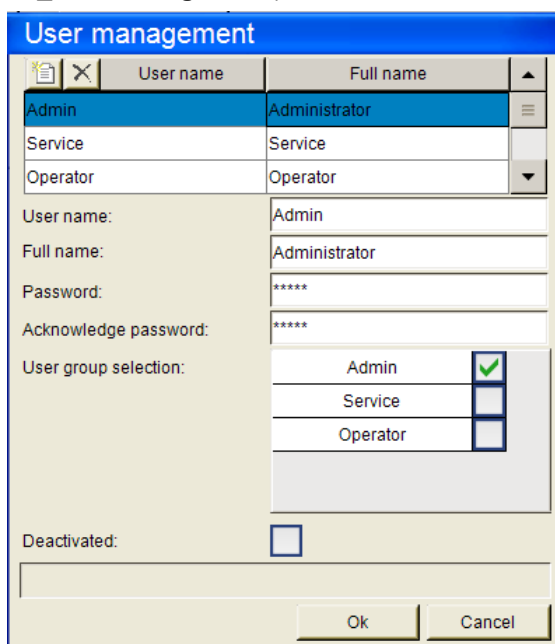
New password: *****

Acknowledge password: *****

Ok Cancel

Рисунок 9.5 – Диалог Выйти

4. Открыть конфигурацию пользователя – диалог изменения настроек **Управления пользователями** (VUM_UserManagement).



User management

User name	Full name
Admin	Administrator
Service	Service
Operator	Operator

User name: Admin

Full name: Administrator

Password: *****

Acknowledge password: *****

User group selection:

- Admin
- Service
- Operator

Deactivated:

Ok Cancel

Рисунок 9.6 – Диалог Изменение конфигурации пользователей

9.2.2 Закрывать диалог

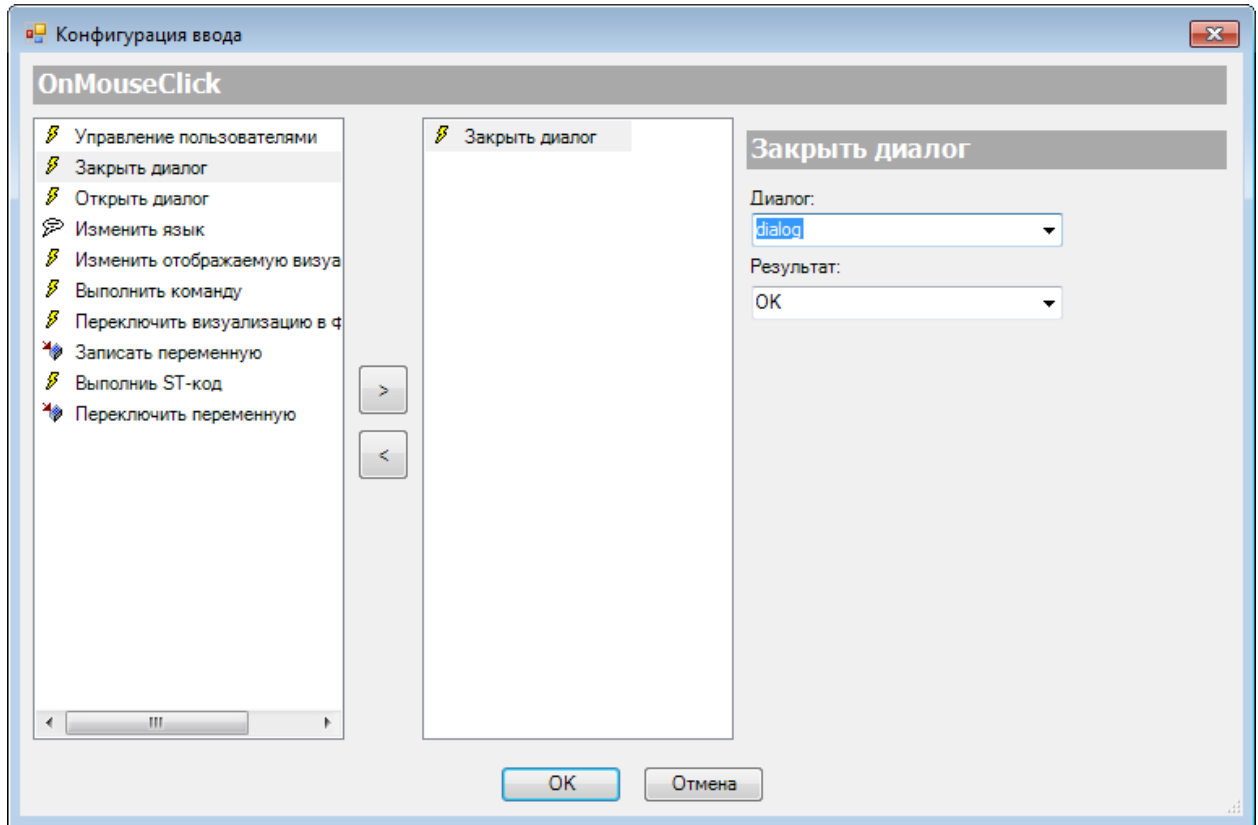


Рисунок 9.7 – Параметры действия Закрывать диалог

Действие **Закрывать диалог** приводит к закрытию выбранного диалогового окна. В параметрах действия можно выбрать результат закрытия диалога, в случае которого значения переменных [интерфейса](#) диалога будут присвоены переменным программы (см. п. 9.2.3).

Пример работы с диалогами приведен в [п. 10.3.2](#).

9.2.3 Открыть диалог

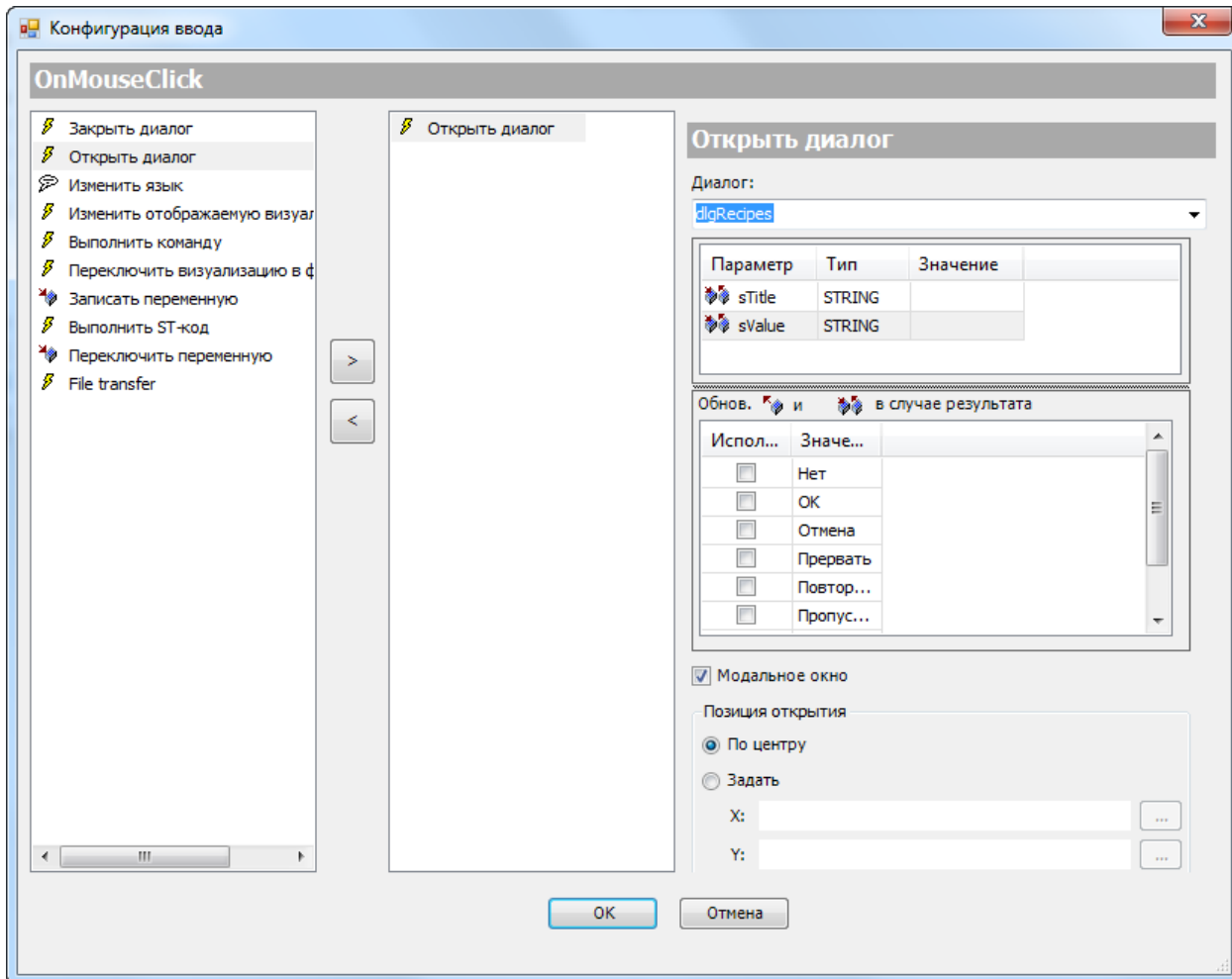


Рисунок 9.8 – Параметры действия Открыть диалог

Действие **Открыть диалог** приводит к открытию выбранного диалогового окна.

Параметры действия:

1. Переменные [интерфейса](#) диалога с возможностью привязки к ним переменных программы (**Value**).
2. Результаты закрытия диалога, в случае которых происходит присвоение значений переменных диалога привязанным переменным программы (см. [п. 9.2.2](#)).
3. Галочка модальности диалога (**Open Dialog Modal**) – если установлена галочка, то при ее наличии после открытия диалога основной экран визуализации блокируется.
4. Координаты открытия диалога – по умолчанию диалог открывается по центру экрана визуализации, но можно указать переменные типа **INT** для координат по горизонтальной и вертикальной оси соответственно.

Пример работы с диалогами приведен в [п. 10.3.2](#).

9.2.4 Изменить язык

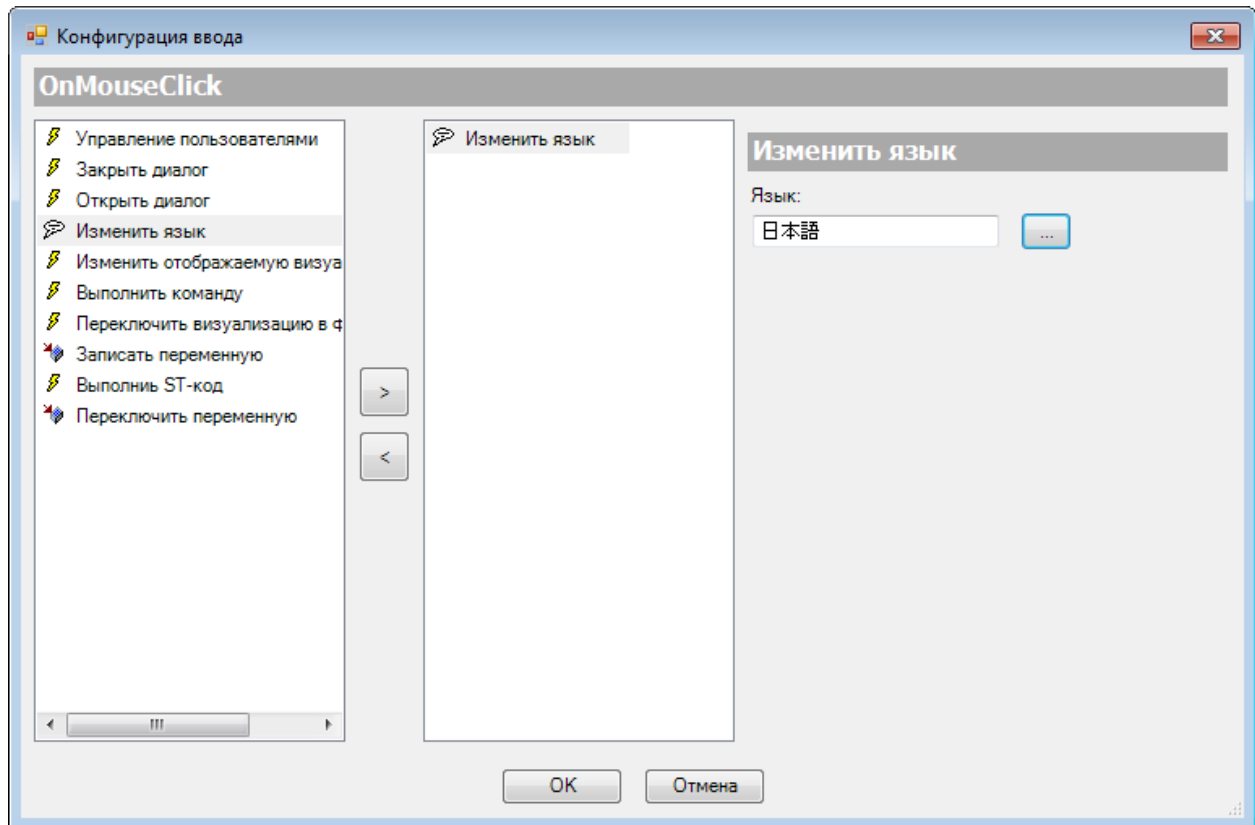


Рисунок 9.9 – Параметры действия Изменить язык

Действие **Изменить язык** приводит к смене текущего языка визуализации. Предварительно язык должен быть добавлен в [Список текстов](#).

Пример создания мультязычного проекта приведен в [п. 10.3.5](#).

9.2.5 Изменить отображаемую визуализацию

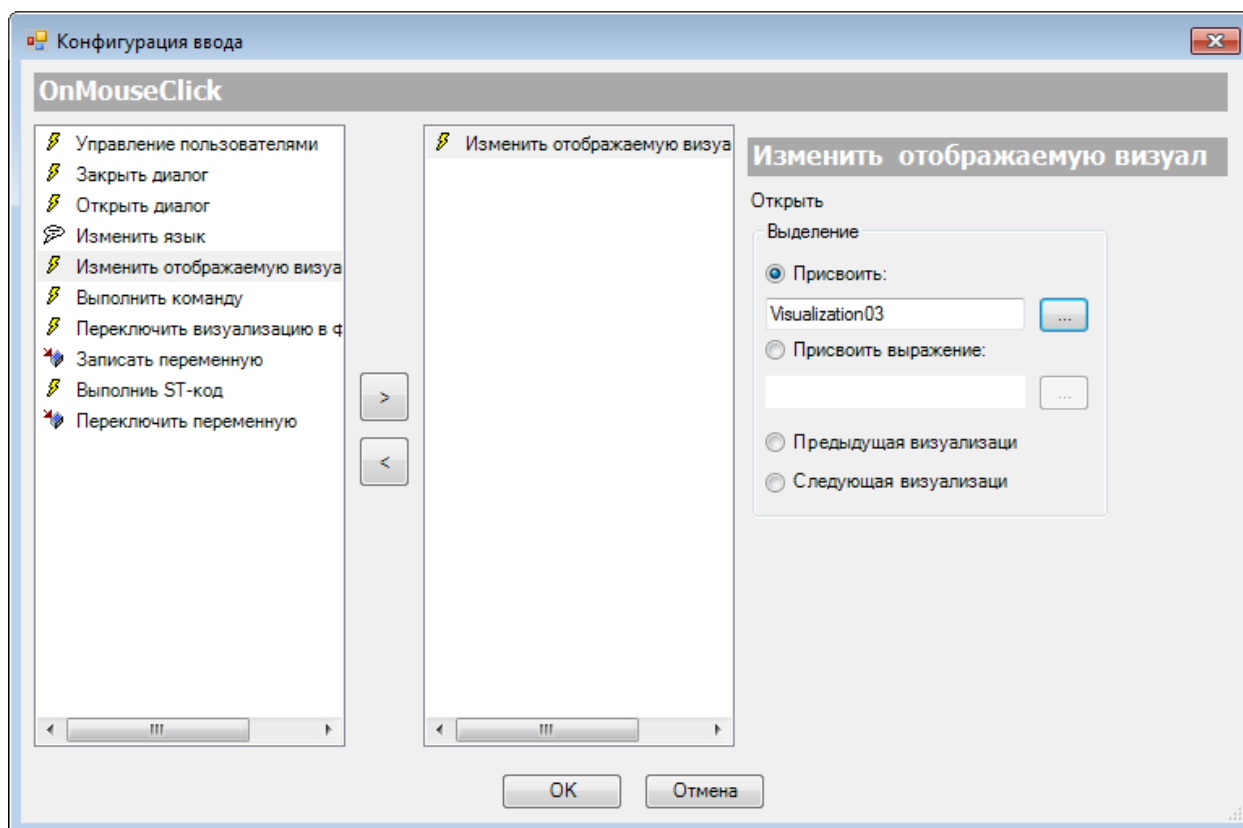


Рисунок 9.10 – Параметры действия Изменить отображаемую визуализацию

Действие **Изменить отображаемую визуализацию** приводит к смене текущего экрана визуализации. Возможные значения:

1. **Присвоить** – непосредственное указание экрана визуализации, на который будет осуществлен переход.
2. **Присвоить выражение** – переменная типа **STRING**, содержащая имя экрана визуализации, на который будет осуществлен переход.
3. **Предыдущая визуализация** – переход будет осуществлен на экран визуализации, который отображался перед переходом на текущий. Может использоваться, например, в случае вспомогательного экрана визуализации, переход на который может осуществляться с множества других экранов.
4. **Следующая визуализация** – переход будет осуществлен на экран, с которого последний раз был осуществлен переход с помощью данного действия при использовании параметра **Предыдущая визуализация**.

Пример реализации переключения экранов в проекте приведен в [п. 10.3.1](#).

9.2.6 Выполнить команду

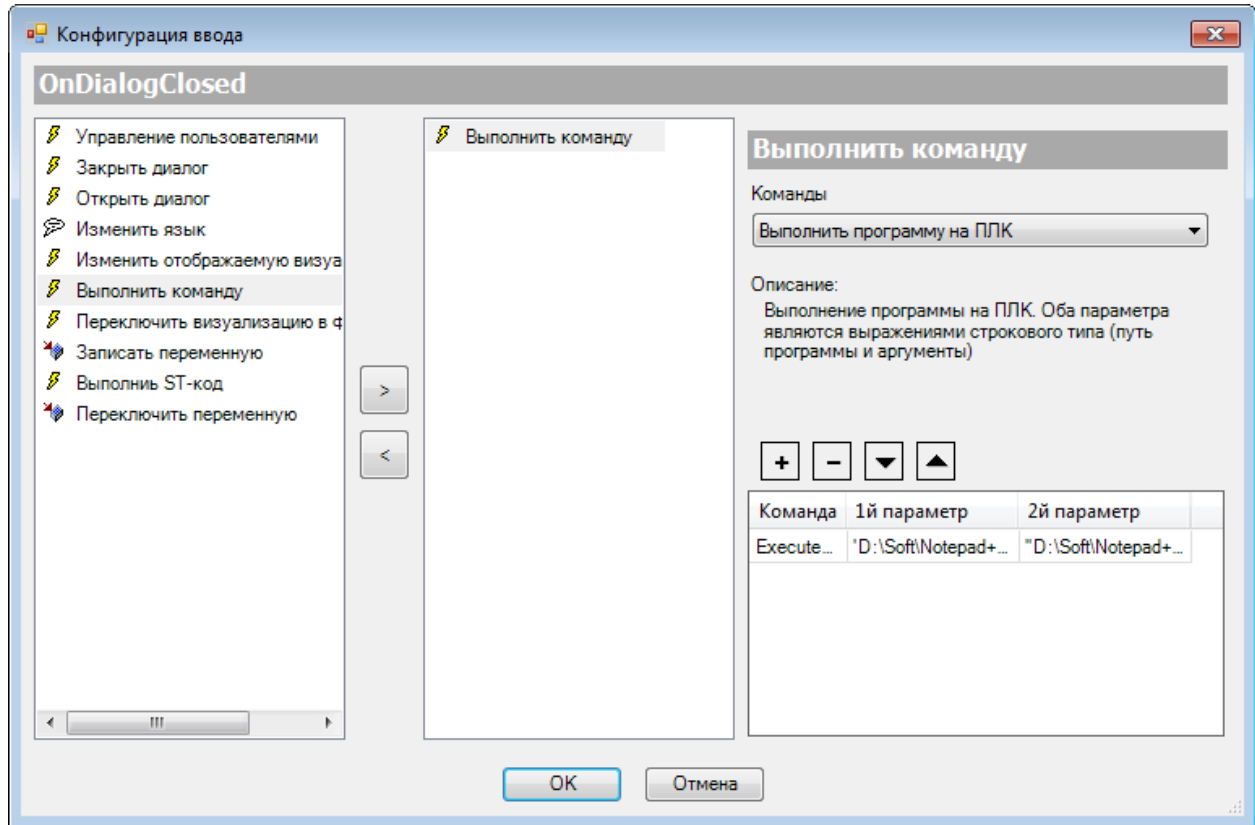


Рисунок 9.11 – Параметры действия Выполнить команду

Действие **Выполнить команду** приводит к выполнению команды (или группы команд) на целевом устройстве. Добавление команды в список выполняемых осуществляется с помощью кнопки «+», удаление с помощью кнопки «-», изменение порядка выполнения команд – с помощью кнопок «вверх»/«вниз». Каждая команда (за исключением **Print**) имеет два параметра для настройки, которые представляют собой значения типа **STRING** (можно также использовать конкретные значения, заключенные в кавычки).

Описание доступных команд приведено в таблице 9.2:

Таблица 9.2 – Список команд действия Выполнить команду

Команда	Описание команды	Первый параметр	Второй параметр
Выполнить программу на ПЛК/клиенте (ExecutePlcProgram/ExecuteClientProgram)	Запуск приложения/открытие файла с помощью приложения	Путь к приложению	Путь к файлу
Пример	<p>Открытие текстового файла readme.txt с помощью приложения Notepad++.</p> <p>Первый параметр: 'D:\Soft\Notepad++\notepad++.exe' Второй параметр: 'D:\Soft\Notepad++\readme.txt'</p> <p>Данный функционал работает только на ПЛК с ОС Windows и не поддерживается в web-визуализации</p>		
Печать (Print)	Печать содержимого экрана визуализации	Отсутствует	Отсутствует
Комментарий	Данный функционал работает только на ПЛК с ОС Windows и не поддерживается в web-визуализации		
Navigate to URL	Переход по ссылке в веб-клиенте визуализации	Адрес веб-страницы	<p>При отсутствии значения, веб-страница открывается в новом окне.</p> <p>При значении 'replace', веб-страница открывается вместо веб-визуализации</p>
Пример	<p>Открытие в новом окне страницы www.owen.ru</p> <p>Первый параметр: 'https://owen.ru' Второй параметр: ''</p> <p>Данный функционал работает только на клиентах web-визуализации</p>		
Команды работы с Менеджером рецептов (см. п. 11.3.8)			
Прочитать список (ReadRecipe)	Запись значений переменных программы в список рецепта	Имя группы рецептов	Имя рецепта
Записать список (WriteRecipe)	Запись значений рецепта в переменные программы		
Загрузить список из файла (LoadRecipeFrom)	Загрузка значений рецепта из файла		
Создать список (CreateRecipe)	Создание нового рецепта		
Удалить список (DeleteRecipe)	Удаление существующего рецепта		
Сохранить список в файл (SaveRecipeAs)	Сохранение значений рецепта в файл		

9.2.7 Переключить визуализацию в фрейме

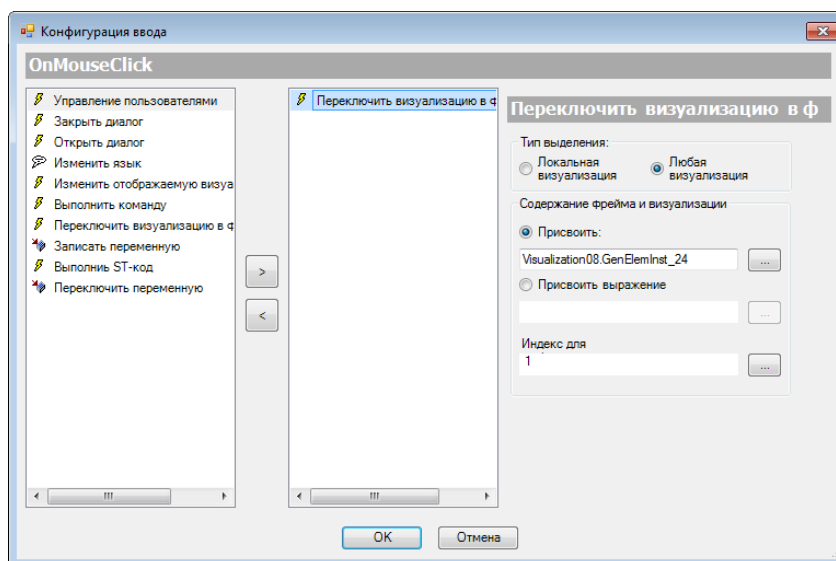


Рисунок 9.12 – Параметры действия Переключить визуализацию во фрейме

Действие **Переключить визуализацию во фрейме** приводит к смене экрана визуализации в элементе типа [Фрейм](#).

Тип выделения характеризует расположение фрейма в проекте – **Локальная визуализация** позволяет переключать только визуализации фреймов, расположенных на данном экране визуализации, в то время как **Любая визуализация** позволяет делать это с любым фреймом проекта.

В случае использования **Любой визуализации** пользователь может выбрать переключаемый фрейм с помощью вкладки **Присвоить**, либо с помощью вкладки **Присвоить выражение** указать переменную типа **STRING**, содержащую имя экрана визуализации и фрейма (например, **Visu1.GemElementInst_01**).

В пункте **Индекс для** указывается переменная типа **INT**, содержащая номер экрана визуализации, на который будет переключен фрейм. Список экранов можно посмотреть в конфигурации фрейма (вкладка **Ссылки в Свойствах** элемента), первому из экранов соответствует индекс **0**, второму – **1**, и т. д.

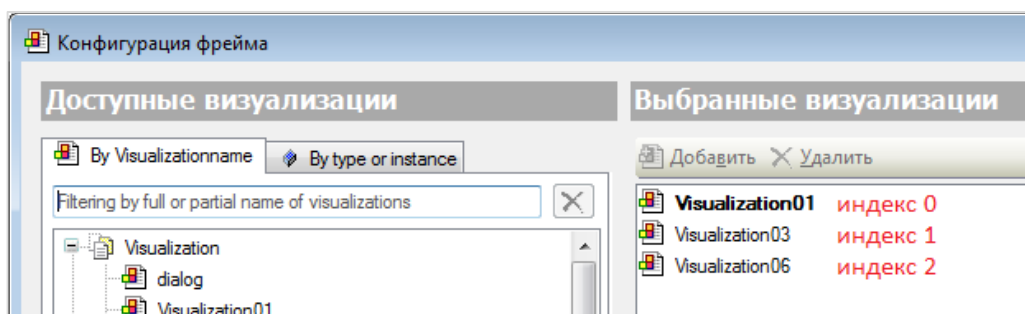


Рисунок 9.13 – Конфигурация фрейма

Примеры реализации переключения экранов во фрейме приведены в [п. 10.2.2](#) и [п. 10.3.3](#).

9.2.8 Записать переменную

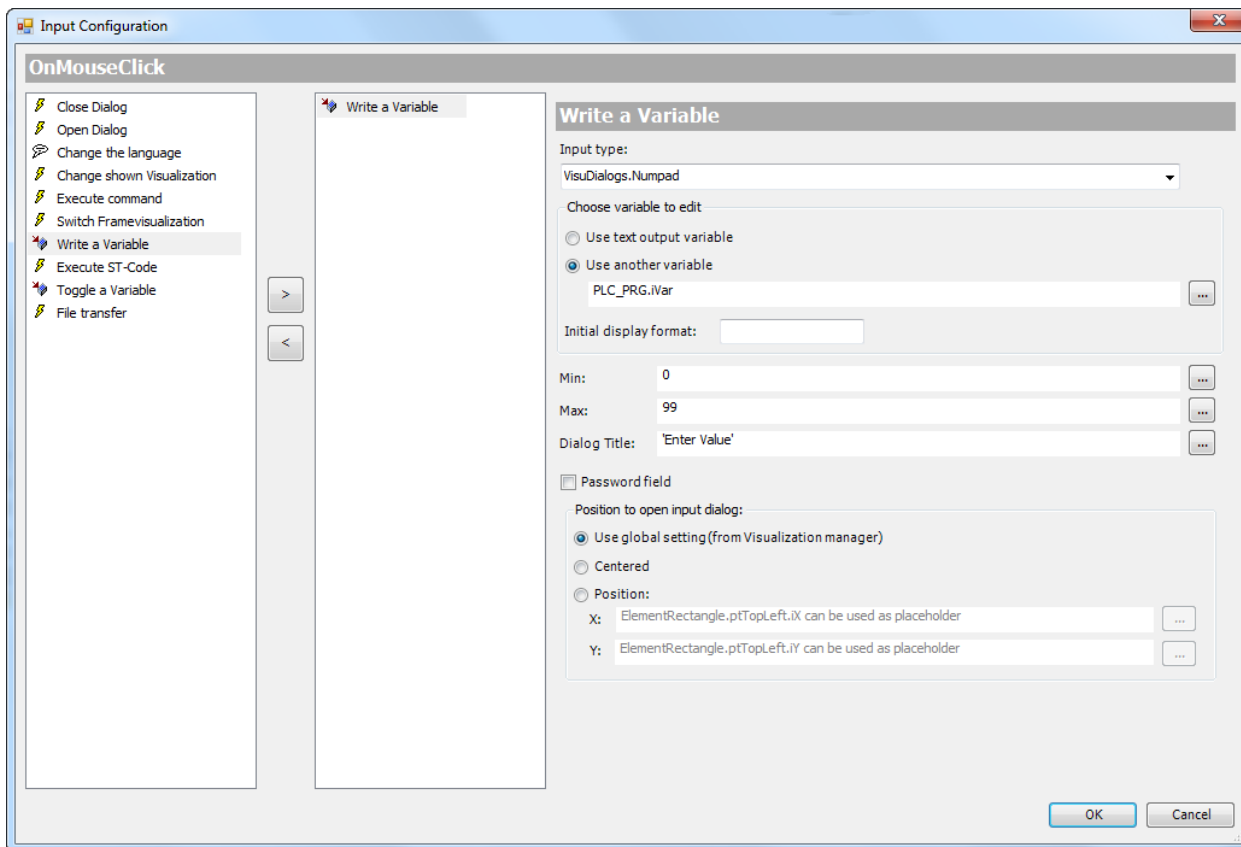


Рисунок 9.14 – Параметры действия Записать переменную



ПРИМЕЧАНИЕ

Данная вкладка отображается некорректно в русскоязычной версии **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5**. Для изменения языка интерфейса следует в меню **Инструменты** выбрать пункт **Опции**, перейти в во вкладку пункт **Международные установки** и изменить язык интерфейса на английский.

Действие **Записать переменную** используется для изменения значений строковой или числовой переменной.

Тип ввода определяет способ ввода значений:

- **По умолчанию** – используются настройки из [Менеджера визуализации](#);
- **Ввод текста** – используются аппаратные клавиши (например, компьютерная клавиатура);
- **Ввод текста с ограничениями** – используются аппаратные клавиши, при этом отображаются ограничения на величину переменной (см. ниже);
- **VisuDialogs.Keypad** – используется экранная клавиатура (диалог **Keypad** из библиотеки **VisuDialogs**);
- **VisuDialogs.Numpad** – используется цифровая экранная клавиатура (диалог **Numpad** из библиотеки **VisuDialogs**);
- **VisuDialogs.NumpadExtended** – используется цифровая экранная клавиатура с возможностью ввода шестнадцатеричных (HEX) значений (диалог **NumpadExtended** из библиотеки **VisuDialogs**);

В качестве изменяемой переменной можно выбрать текстовую переменную, привязанную к элементу (**Использовать текстовую выходную переменную**), либо указать необходимую переменную вручную (**Использовать другую переменную**). Параметр **Initial display format** определяет [спецификатор формата вывода](#) переменной диалога и ее пределов.

Параметры **Мин** и **Макс** определяют, соответственно, нижний и верхний предел задаваемых значений переменной (для числовых переменных) или минимально/максимально возможное количество символов (для строковых переменных). К параметрам можно привязать как переменные, так и просто указать значения (как на рисунке 10.14).

В параметре **Заголовок** можно указать переменную типа **STRING** (или выражение – оно должно быть заключено в кавычки), которое будет выводиться в заголовке диалогового окна (в случае использования соответствующего типа ввода).

Если установлена галочка **Поле пароля**, то вводимое значение будет отображаться звездочками (*****).

Во вкладке **Position to open input dialog** можно выбрать координаты открытия диалога:

- **Use global settings** – используются настройки из [Менеджера визуализации](#);
- **Centered** – диалог открывается по центру экрана;
- **Position** – координаты определяются целочисленными переменными. Заполнители **ElementRectangle.ptTopLeft.iX** и **ElementRectangle.ptBottomRight.iY** соответствуют координатам элемента, нажатие на который открывает диалог.

9.2.9 Выполнить ST-код

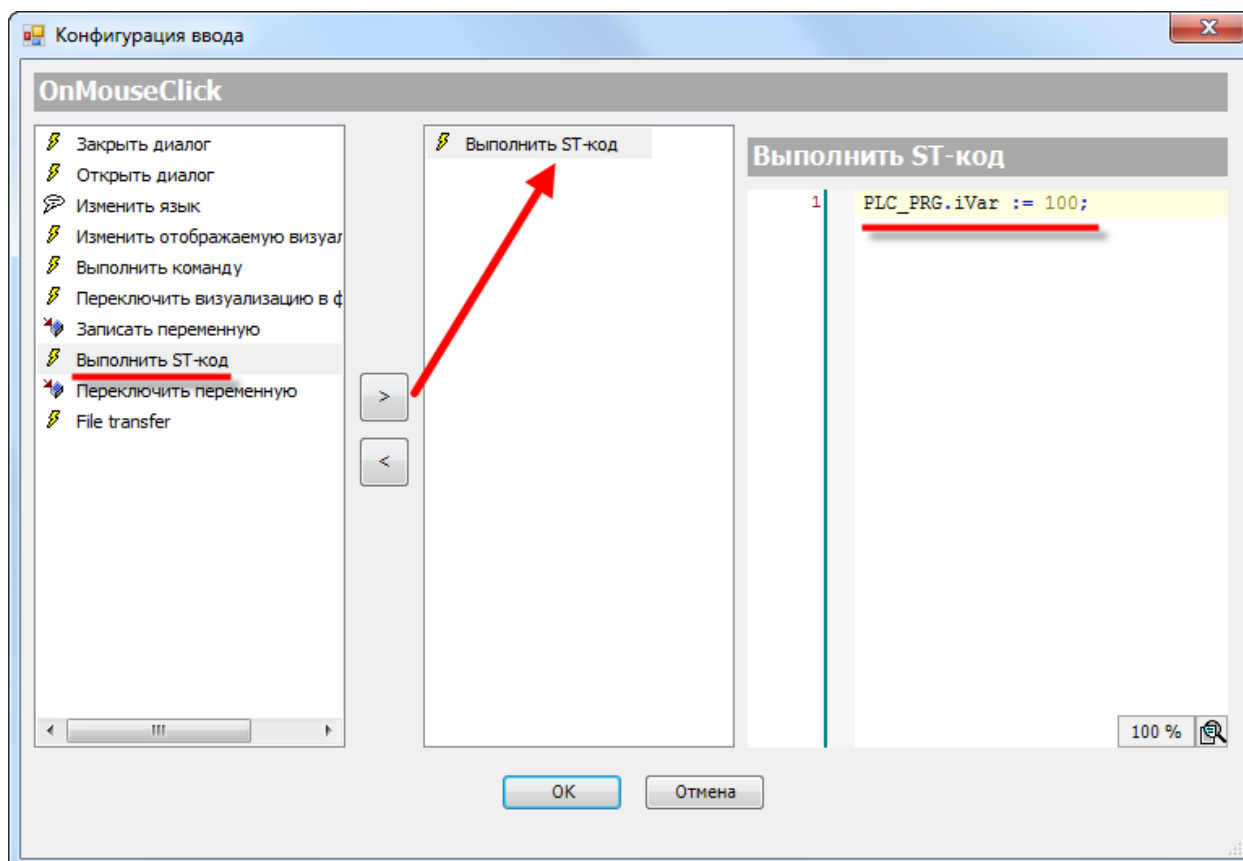


Рисунок 9.15 – Параметры действия **Выполнить ST-код**

Действие **Выполнить ST-код** используется для выполнения кода на языке **ST**. Используемые переменные должны быть объявлены в проекте.

9.2.10 Переключить переменную

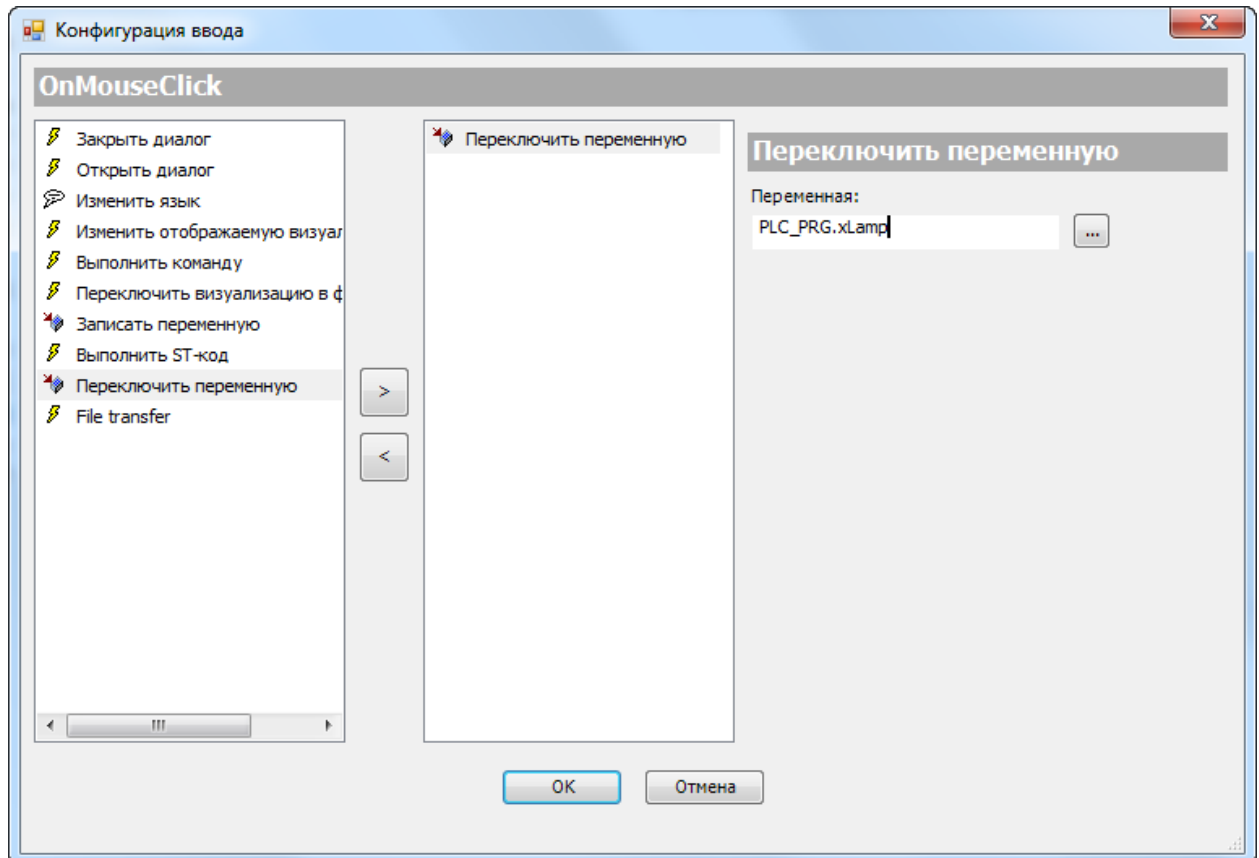


Рисунок 9.16 – Параметры действия Переключить переменную

Действие **Переключить переменную** используется для переключения значений переменной типа **BOOL**.

9.2.11 Передача файлов

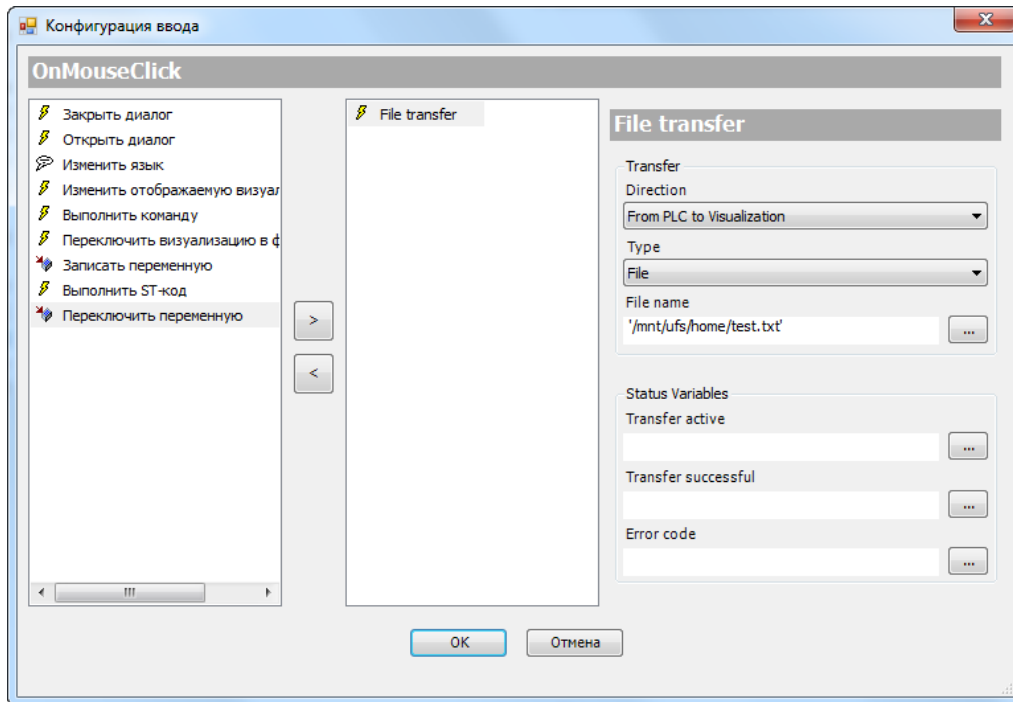


Рисунок 9.17 – Параметры действия Передача файлов

Действие **Передача файлов** используется для передачи файлов между контроллером и клиентами web-визуализации.

Параметр **Direction** определяет направление передачи файлов:

- **From PLC to Visualization** – web-клиент загружает файл из контроллера;
- **From Visualization to PLC** – web-клиент загружает файл в контроллер.

Параметр **Type** определяет тип передачи: передача файла (**File**) или передача потока байт (**Streaming**).

Параметр **Name** содержит полный путь к файлу (**File**) или имя объекта с интерфейсом **IVisuStreamReader/IVisuStreamWriter (Streaming)**.

Во вкладке **Status Variables** можно привязать переменные для контроля передачи:

- **Transfer Active** – переменная типа **BOOL**, имеет значение **TRUE**, пока осуществляется передача данных;
- **Transfer Successful** – переменная типа **BOOL**, принимает значение **TRUE** после окончания передачи данных;
- **Error Code** – переменная типа **VU.ERROR**, содержит код ошибки.

10 Примеры

10.1 Структура главы. Запуск примеров на виртуальном контроллере

В данной главе приведены примеры разработки экранов визуализации в **CODESYS**. Примеры делятся на две группы:

1. Примеры использования графических примитивов. Так как число примитивов достаточно велико и их настройки зачастую практически идентичны, то будут рассмотрены только наиболее часто используемые (такие, как [Кнопка](#)) и сложные (такие, как [Таблица тревог](#)) примитивы.
2. Примеры использования в визуализации других компонентов ([Управление пользователями](#), [Менеджер рецептов](#) и т. д.) и решения часто возникающих задач ([переключение экранов визуализации](#), [вызов диалогов](#) и т. д.).

Каждый пример содержит инструкцию по разработке проекта и ссылку на архив готового проекта. Так как показать работу примеров на всех модификациях и прошивках контроллеров **СПК** не представляется возможным, примеры разрабатывались с прицелом на запуск на виртуальном контроллере **CODESYS Control Win V3**, который входит в состав среды **CODESYS** и представляет собой программную эмуляцию реального контроллера, запускаемую на ПК с ОС семейства Windows.

В случае необходимости большинство примеров можно запустить на контроллерах ОВЕН, выбрав соответствующий таргет-файл. Исключение составляют только примеры, затрагивающие обширные предметные области (например, [Типичные параметры графических примитивов](#), [Текстовый редактор](#), [Таблица тревог](#), [Менеджер рецептов](#)) – размер их экранов визуализации превышает **800 × 480**, в связи с чем они будут некорректно отображаться на дисплее контроллеров **СПК**.

После открытия проекта примера в **CODESYS** следует запустить виртуальный контроллер с помощью иконки на панели задач Windows:

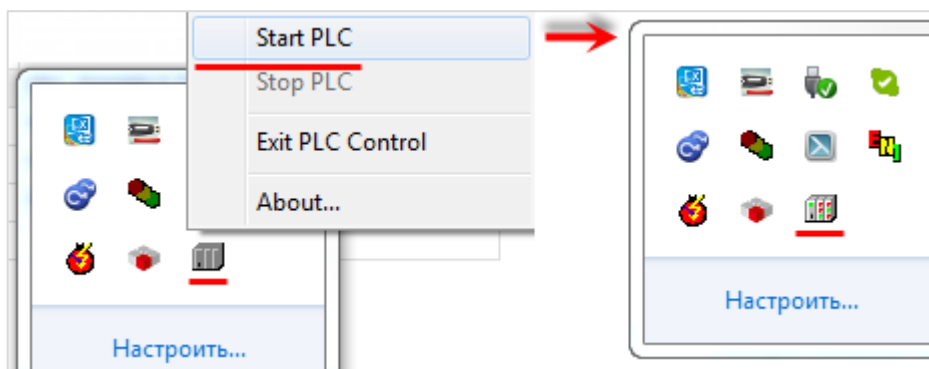


Рисунок 10.1 – Запуск виртуального контроллера

10.Примеры

В установках соединения **CODESYS** следует просканировать сеть и выбрать устройство, имя которого совпадает с именем ПК:

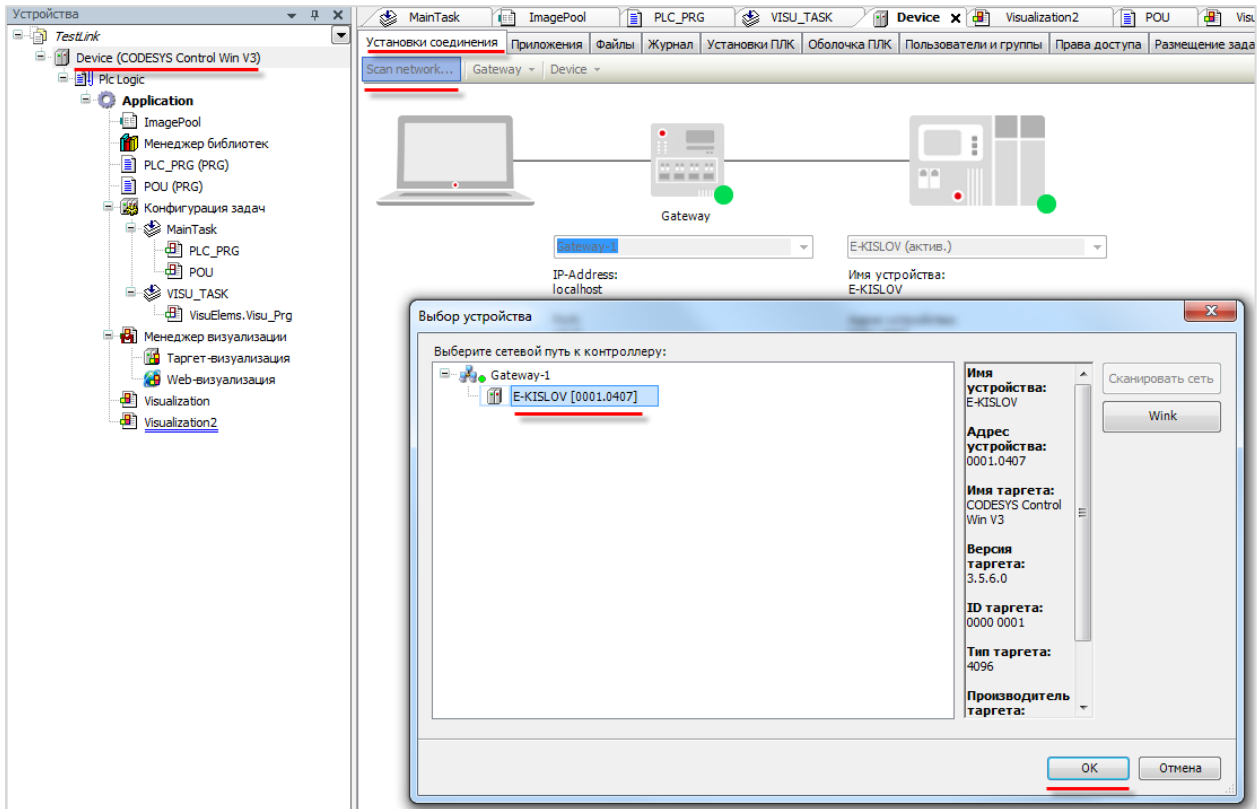


Рисунок 10.2 – Окно сканирования сети. Подключение к виртуальному контроллеру



ПРИМЕЧАНИЕ

Перед загрузкой проекта в виртуальный контроллер рекомендуется выполнить команды вкладки **Компиляция** – **Очистить все** и **Перекомпиляция**.



ПРИМЕЧАНИЕ

Вместе с **CODESYS** распространяется версия виртуального контроллера с **ограничением времени** непрерывной работы (около получаса). После этого контроллер можно перезапустить. В случае необходимости лицензию на виртуальный контроллер можно приобрести у компании [3S](http://3S.com) (разработчик **CODESYS**).

10.2 Примеры работы с графическими примитивами

10.2.1 Типичные параметры графических примитивов

Данный пример посвящен работе с типичными параметрами графических примитивов.

В качестве рассматриваемого примитива выбран [Прямоугольник](#) – он обладает наибольшим числом параметров, к которым можно привязать переменные (около трех десятков). В примере использованы примитивы [Метка](#), [Группа](#), [Текстовое поле](#), [Полоса прокрутки](#), [Бегунок](#), [Управление вращением](#), [Радио-кнопка](#), [Переключатель изображения](#), [Индикатор](#) и [Клавишный выключатель](#).

Суть примера заключается в привязке ко всем доступным для этого переменным [Прямоугольника](#) переменных программы и настройка элементов управления этими переменными.

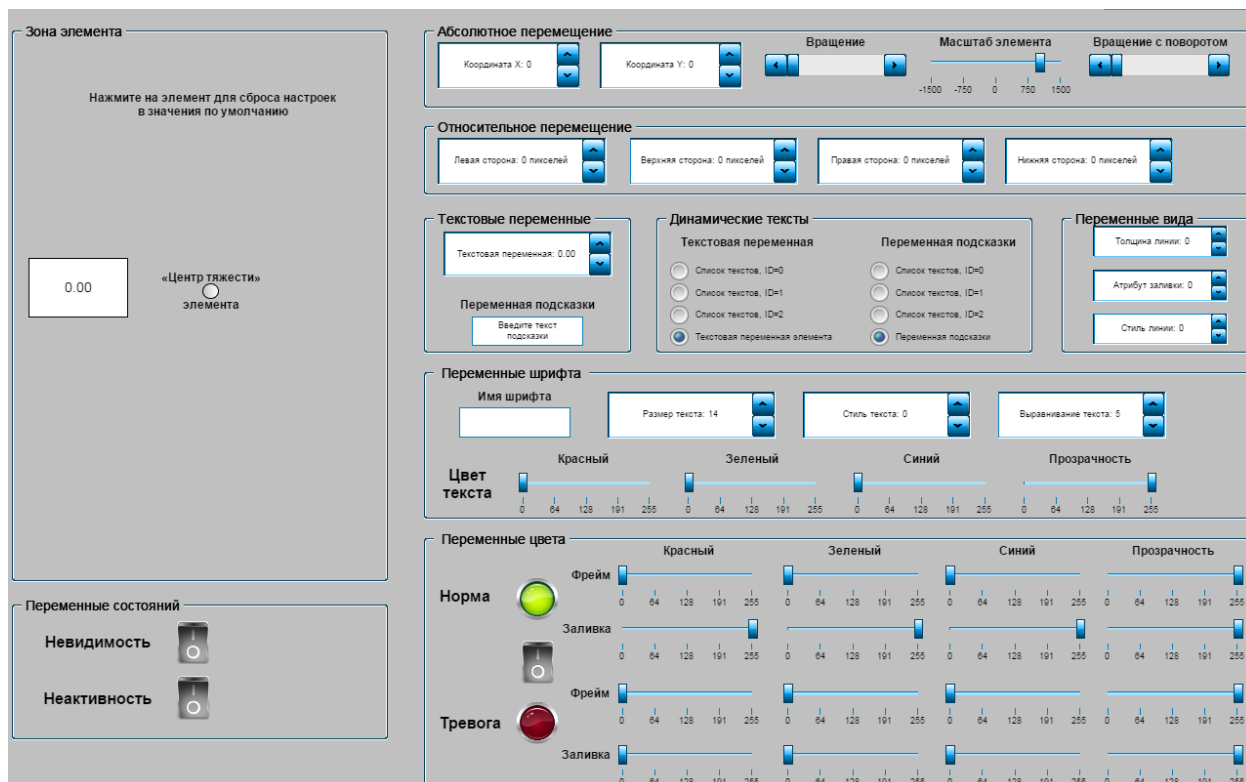


Рисунок 10.3 – Внешний вид примера Типичные свойства графических примитивов

Пример создан в среде **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5** и подразумевает запуск на виртуальном контроллере **CODESYS Control Win V3** с таргет-файлом **3.5.11.5**.

Пример доступен для скачивания: Example_Rectangle.projectarchive

10. Примеры

Для создания примера следует:

1. Создается новый **стандартный** проект **CODESYS** с названием **Example_Rectangle** и настройками по умолчанию: таргет – CODESYS Control Win V3, язык PLC_PRG – ST.
2. В программе **PLC_PRG** объявляются следующие переменные:

```
PLC_PRG x
1 PROGRAM PLC_PRG
2 VAR
3 // Абсолютное перемещение // Название параметра в CODESYS
4 iCoord_X: INT; // X
5 iCoord_Y: INT; // Y
6 iRotation: INT; // Вращение
7 iScale: INT := 1000; // Масштабирование
8 iSelfRotation: INT; // Внутреннее вращение
9
10 // Относительное перемещение // Название параметров в CODESYS некорректны
11 iLeftSideMovement: INT; // Перемещение сверху налево: X
12 iUpSideMovement: INT; // Перемещение сверху налево: Y
13 iRightSideMovement: INT; // Перемещение снизу вверх: X
14 iDownSideMovement: INT; // Перемещение снизу вверх: Y
15
16 // Текстовые переменные
17 rElementVariable: REAL; // Текстовая переменная
18 wsToolTip: WSTRING := "Введите текст%Nподсказки"; // Переменная подсказки
19
20 // Динамические тексты
21 sTextIndex: STRING; // Индекс текста
22 sToolTipIndex: STRING; // Индекс подсказки
23 iTTextIndex: INT := 3; // дополнительные переменные...
24 iToolTipIndex: INT := 3; // ...для радио-кнопок
25
26 // Переменные шрифта
27 sFontName: STRING; // Имя шрифта
28 iTextSize: INT := 14; // Размер
29 dwTextFlag: DWORD; // флаги
30 // dwTextCharset: DWORD; // Набор символов. Не используется в примере
31 dwTextColor: DWORD; // Цвет
32 iTTextAlign: INT := 5; // Flags for text alignment
33
34 // Переменные цвета
35 bSwitchStateColor: BOOL; // Переключить цвет
36 dwNormalState_FrameColor: DWORD; // Нормальное состояние: Цвет фрейма
37 dwNormalState_FillColor: DWORD; // Нормальное состояние: Цвет заливки
38 dwAlarmState_FrameColor: DWORD; // Состояние тревоги: Цвет фрейма
39 dwAlarmState_FillColor: DWORD; // Состояние тревоги: Цвет заливки
40
41 // Переменные вида
42 iLineThickness: INT; // Ширина линии
43 dwFillEnable: DWORD; // Атрибуты заливки
44 dwLineStyle: DWORD; // Стиль линии
45
46 // Переменные состояний
47 bInvisible: BOOL; // Невидимый
48 bNoTouchReaction: BOOL; // Отключение ввода
```

Рисунок 10.4 – Объявление переменных программы PLC_PRG (начало)

```

51 // Дополнительные переменные для изменения цвета текста
52 // фрейма и заливки элемента (по модели RGBA)
53
54 byTextColorAlpha:      BYTE    := 255;
55 byTextColorRed:        BYTE;
56 byTextColorGreen:      BYTE;
57 byTextColorBlue:       BYTE;
58
59 byNormalState_FrameColorAlpha: BYTE    := 255;
60 byNormalState_FrameColorRed:  BYTE;
61 byNormalState_FrameColorGreen: BYTE;
62 byNormalState_FrameColorBlue: BYTE;
63
64 byNormalState_FillColorAlpha:  BYTE    := 255;
65 byNormalState_FillColorRed:    BYTE    := 255;
66 byNormalState_FillColorGreen:  BYTE    := 255;
67 byNormalState_FillColorBlue:   BYTE    := 255;
68
69 byAlarmState_FrameColorAlpha:  BYTE    := 255;
70 byAlarmState_FrameColorRed:    BYTE;
71 byAlarmState_FrameColorGreen:  BYTE;
72 byAlarmState_FrameColorBlue:   BYTE;
73
74 byAlarmState_FillColorAlpha:   BYTE    := 255;
75 byAlarmState_FillColorRed:     BYTE;
76 byAlarmState_FillColorGreen:   BYTE;
77 byAlarmState_FillColorBlue:    BYTE;

```

Рисунок 10.5 – Объявление переменных программы PLC_PRG (продолжение)

- У прямоугольника есть параметры, определяющие цвет его текста, контура и заливки. К данным параметрам привязываются переменные типа **DWORD**. Переменная определяет цвет по модели **RGBA**. Но управлять цветом с помощью только одной переменной крайне неудобно. Поэтому предусматривается возможность изменения каждого из оттенков (как в большинстве графических редакторов) – красного, синего, зеленого + прозрачности (альфа-канала). Для каждой цветовой **DWORD** переменной, которые будут привязаны к прямоугольнику, потребуются четыре переменные типа **BYTE**, которые будут привязаны к управляющим элементам визуализации (см. Рисунок 10.5).

Чтобы собирать цвет из оттенков, следует создать функциональный блок **RGBA_TO_DWORD** на языке **ST**:

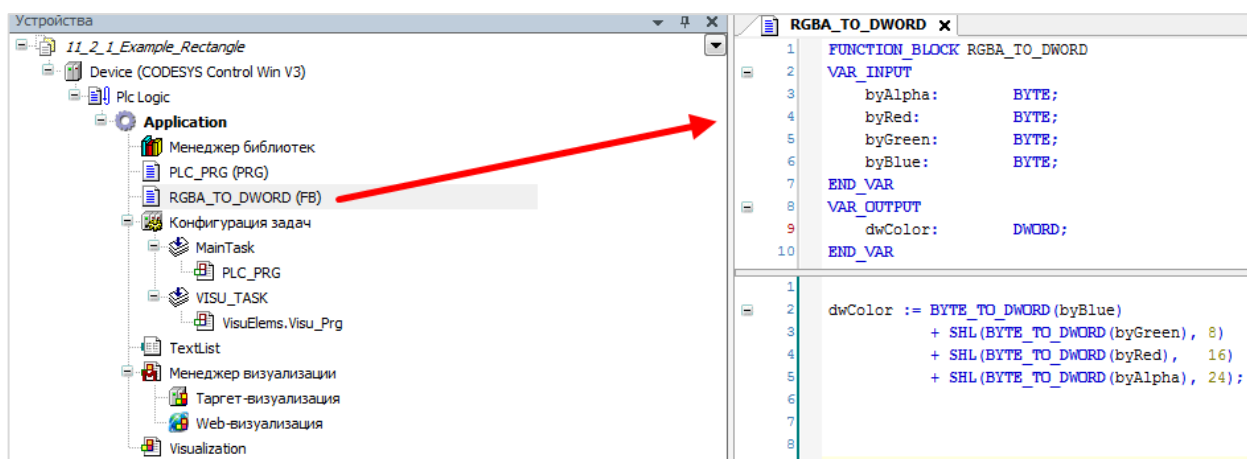


Рисунок 10.6 – Создание функционального блока сборки цвета

4. Объявить в **PLC_PRG** экземпляры созданного нами функционального блока:

```

79      TextColor:                RGBA_TO_DWORD;
80      NormalState_FrameColor:   RGBA_TO_DWORD;
81      NormalState_FillColor:    RGBA_TO_DWORD;
82      AlarmState_FrameColor:    RGBA_TO_DWORD;
83      AlarmState_FillColor:     RGBA_TO_DWORD;
84
85      END_VAR

```

**Рисунок 10.7 – Объявление переменных программы PLC_PRG (окончание).
Объявление экземпляров функционального блока RGBA_TO_DWORD**

5. Код программы **PLC_PRG** будет выглядеть следующим образом:

```

1
2      // для управления динамическими текстами
3      sTextIndex      := INT_TO_STRING(iTextIndex);
4      sTooltipIndex   := INT_TO_STRING(iTooltipIndex);
5
6      // для управления цветами
7
8      TextColor // собираем цвет текста
9      (
10     byAlpha:=byTextColorAlpha,
11     byRed:=byTextColorRed,
12     byGreen:=byTextColorGreen,
13     byBlue:=byTextColorBlue,
14     dwColor=>dwTextColor
15 );
16
17     NormalState_FrameColor // собираем цвет фрейма в нормальном состоянии
18     (
19         byAlpha      := byNormalState_FrameColorAlpha,
20         byRed        := byNormalState_FrameColorRed,
21         byGreen      := byNormalState_FrameColorGreen,
22         byBlue       := byNormalState_FrameColorBlue,
23         dwColor      => dwNormalState_FrameColor
24     );
25
26     NormalState_FillColor // собираем цвет заливки в нормальном состоянии
27     (
28         byAlpha      := byNormalState_FillColorAlpha,
29         byRed        := byNormalState_FillColorRed,
30         byGreen      := byNormalState_FillColorGreen,
31         byBlue       := byNormalState_FillColorBlue,
32         dwColor      => dwNormalState_FillColor
33     );

```

Рисунок 10.8 – Код программы PLC_PRG (начало)


```

35 AlarmState_FrameColor // собираем цвет фрейма в состоянии тревоги
36 (
37     byAlpha := byAlarmState_FrameColorAlpha,
38     byRed   := byAlarmState_FrameColorRed,
39     byGreen := byAlarmState_FrameColorGreen,
40     byBlue  := byAlarmState_FrameColorBlue,
41     dwColor => dwAlarmState_FrameColor
42 );
43
44 AlarmState_FillColor // собираем цвет заливки в состоянии тревоги
45 (
46     byAlpha := byAlarmState_FillColorAlpha,
47     byRed   := byAlarmState_FillColorRed,
48     byGreen := byAlarmState_FillColorGreen,
49     byBlue  := byAlarmState_FillColorBlue,
50     dwColor => dwAlarmState_FillColor
51 );

```

Рисунок 10.9 – Код программы PLC_PRG (окончание)

Программа представляет собой вызовы «цветовых» функциональных блоков и преобразование **STRING_TO_INT** для переменных динамических текстов. Подробнее это преобразование рассматривается в пп. 15.

- Программа **PLC_PRG** по умолчанию привязана к задаче **MainTask**. Настройка частоты вызова задачи (**t#10ms**):

POU	Комментарий
PLC_PRG	

Рисунок 10.10 – Настройки частоты вызова задачи MainTask

- [Добавить в проект экран визуализации](#) с названием **Visualization**. В его [свойствах](#) выбрать размер **1760 × 1080**. Подразумевается, что проект будет запускаться на виртуальном контроллере с отображением в веб-браузере. Создание экрана визуализации приведет к автоматическому добавлению в проект [Менеджера визуализации](#).

Ему следует задать следующие настройки:

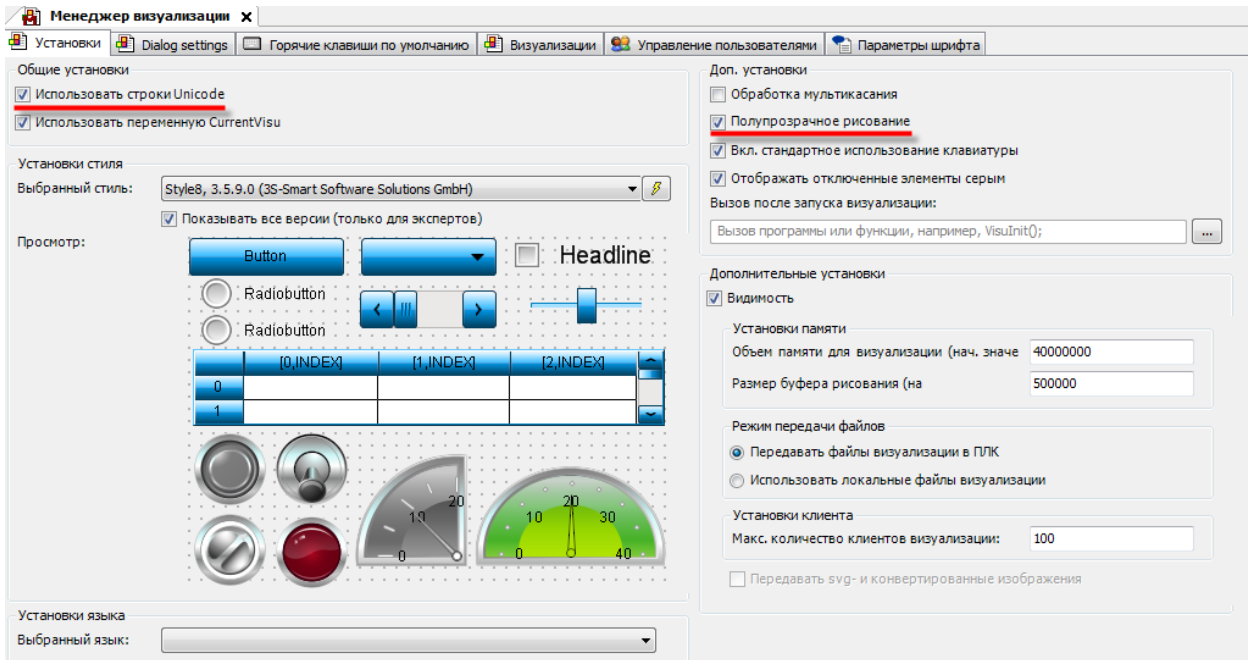


Рисунок 10.11 – Настройки Менеджера визуализации

Настройки таргет- и web-визуализации будут следующими:

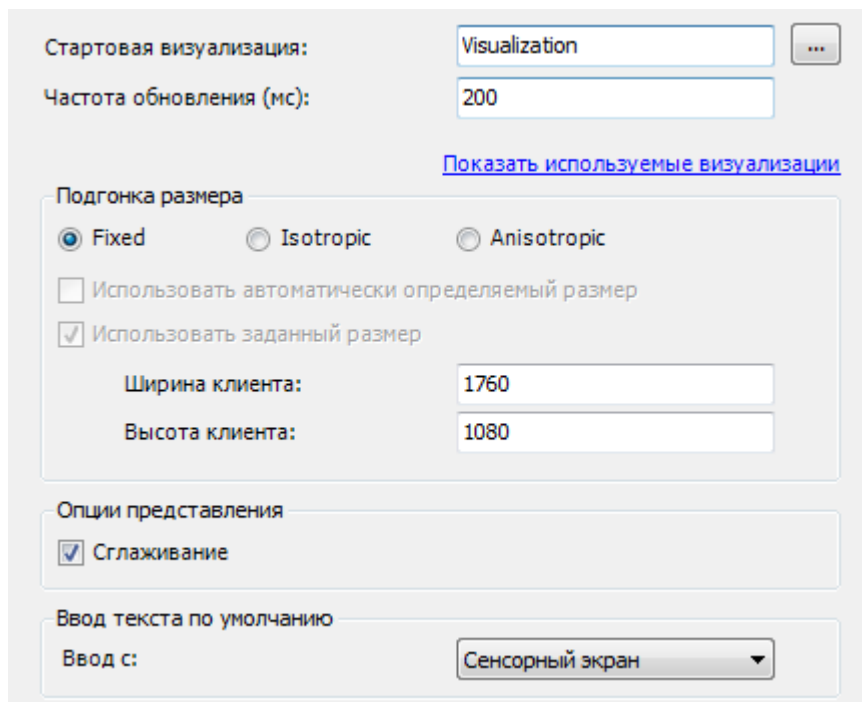


Рисунок 10.12 – Настройки таргет-визуализации

Стартовая визуализация: Visualization

Имя .htm-файла: webvisu

Частота обновления (мс): 200

Размер буфера соединения по умолчанию: 50000

[Показать используемые визуализации](#)

Подгонка размера

Fixed Isotropic Anisotropic

Ширина клиента: 1280

Высота клиента: 1024

Опции представления

Сглаживание

Ввод текста по умолчанию

Ввод с: Клавиатура

Рисунок 10.13 – Настройки web-визуализации

8. Добавить в проект [Список текстов](#) с названием **TextList**. Данный компонент потребуется для управления динамическими текстами прямоугольника:

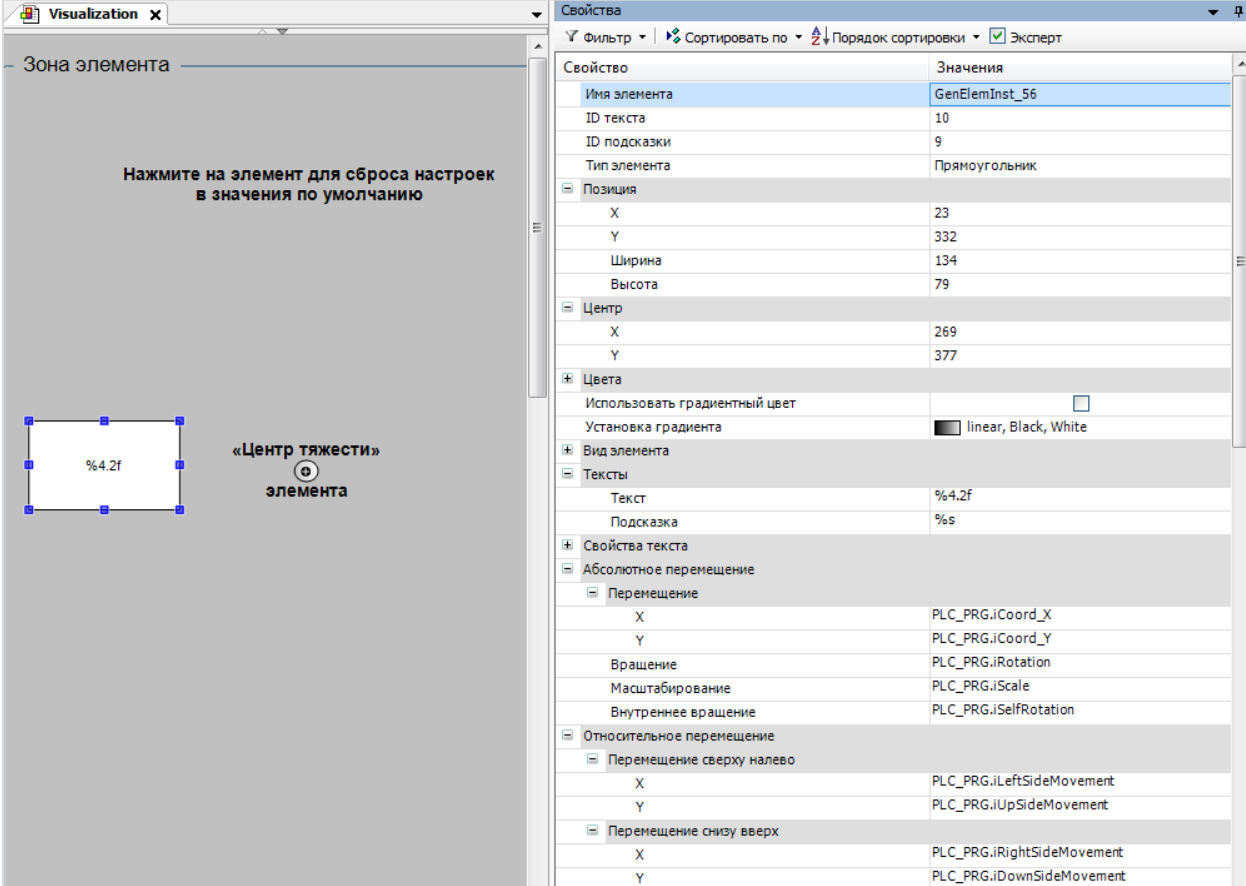
ID	По умолчанию
0	Текст 1
1	Текст 2
2	Текст 3

Рисунок 10.14 – Содержимое списка текстов TextList

9. Приступить к наполнению экрана **Visualization**. Внешний вид готового экрана был показан на [рисунке 10.3](#).

10. Примеры

10. Добавить на экран элемент [Прямоугольник](#) и привязать к нему переменные, объявленные в программе PLC_PRG (не отображенные параметры находятся в значениях по умолчанию):



Зона элемента

Нажмите на элемент для сброса настроек в значения по умолчанию

«Центр тяжести» элемента

Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_56
ID текста	10
ID подсказки	9
Тип элемента	Прямоугольник
Позиция	
X	23
Y	332
Ширина	134
Высота	79
Центр	
X	269
Y	377
Цвета	
Использовать градиентный цвет	<input type="checkbox"/>
Установка градиента	linear, Black, White
Вид элемента	
Тексты	
Текст	%4.2f
Подсказка	%s
Свойства текста	
Абсолютное перемещение	
Перемещение	
X	PLC_PRG.iCoord_X
Y	PLC_PRG.iCoord_Y
Вращение	PLC_PRG.iRotation
Масштабирование	PLC_PRG.iScale
Внутреннее вращение	PLC_PRG.iSelfRotation
Относительное перемещение	
Перемещение сверху налево	
X	PLC_PRG.iLeftSideMovement
Y	PLC_PRG.iUpSideMovement
Перемещение снизу вверх	
X	PLC_PRG.iRightSideMovement
Y	PLC_PRG.iDownSideMovement

Рисунок 10.15 – Настройки элемента Прямоугольник (начало)

Свойства	
Фильтр Сортировать по Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Относительное пере...	
Текстовые переменные	
Текстовая перемен...	PLC_PRG.rElementVariable
Переменная подс...	PLC_PRG.wsTooltip
Динамические тексты	
Список текстов	'TextList'
Индекс текста	PLC_PRG.sTextIndex
Индекс подсказки	PLC_PRG.sTooltipIndex
Переменные шрифта	
Имя шрифта	PLC_PRG.sFontName
Размер	PLC_PRG.iTextSize
Флаги	PLC_PRG.dwTextFlag
Набор символов	
Цвет	PLC_PRG.dwTextColor
Flags for text align...	PLC_PRG.iTextAligment
Переменные цвета	
Переключить цвет	PLC_PRG.bSwitchStateColor
Нормальное сост...	
Цвет фрейма	PLC_PRG.dwNormalState_FrameColor
Цвет заливки	PLC_PRG.dwNormalState_FillColor
Состояние тревоги	
Цвет фрейма	PLC_PRG.dwAlarmState_FrameColor
Цвет заливки	PLC_PRG.dwAlarmlState_FillColor
Переменные вида	
Ширина линии	PLC_PRG.iLineThickness
Атрибуты заливки	PLC_PRG.dwFillEnable
Стиль линии	PLC_PRG.dwLineStyle
Переменные состояний	
Невидимый	PLC_PRG.bInvisible
Отключение ввода	PLC_PRG.bNoTouchReaction
Inputconfiguration	
OnDialogClosed	Конфигурация...
OnMouseClicked	Конфигурация...
Выполни ST...	⚡ PLC_PRG.iCoord_X:=0;

Рисунок 10.16 – Настройки элемента Прямоугольник (окончание)

На центр элемента накладывается элемент **Эллипс** (чтобы можно было видеть, вокруг чего вращается элемент). Во вкладке **Абсолютное перемещение/Перемещение** привязываются те же переменные, что и у прямоугольника (чтобы в случае перемещения элемента, центр его тяжести также смещался).

Абсолютное перемещение	
Перемещение	
X	PLC_PRG.iCoord_X
Y	PLC_PRG.iCoord_Y

Рисунок 10.17 – Настройка параметра Абсолютное перемещение у элемента Прямоугольник

10. Примеры

Текстовые надписи создаются с помощью элементов [Метка](#). Границы области элемента (зона элемента) представляет собой элемент [Группа](#).

Во вкладке [InputConfiguration](#) к параметру **OnClick** привязывается действие [Выполнить ST-код](#). ST-код содержит начальные значения переменных элемента. По нажатию на элемент, его параметры будут возвращены к этим значениям.

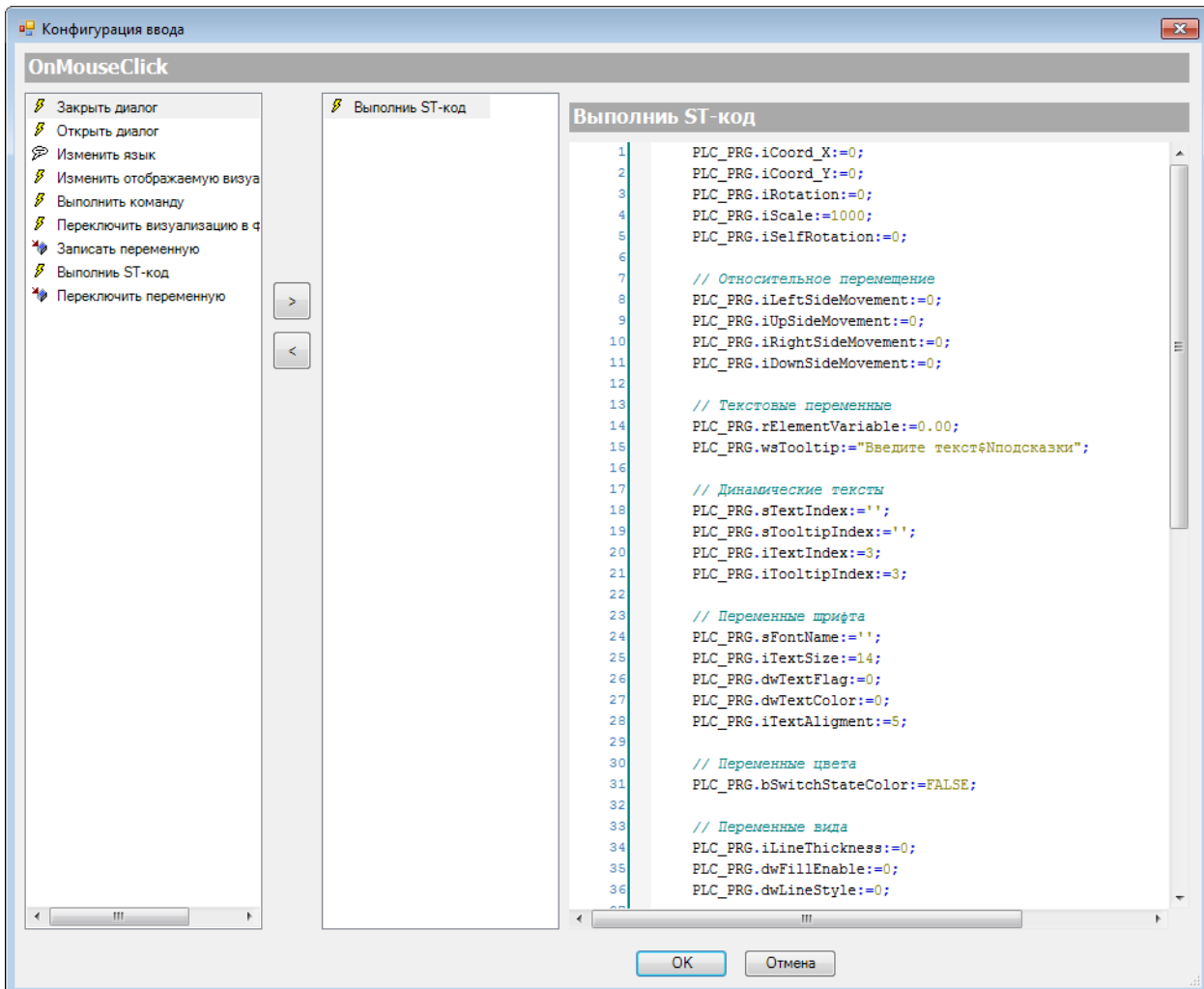


Рисунок 10.18 – Настройки параметра OnMouseClick вкладки InputConfiguration элемента Прямоугольник (начало)

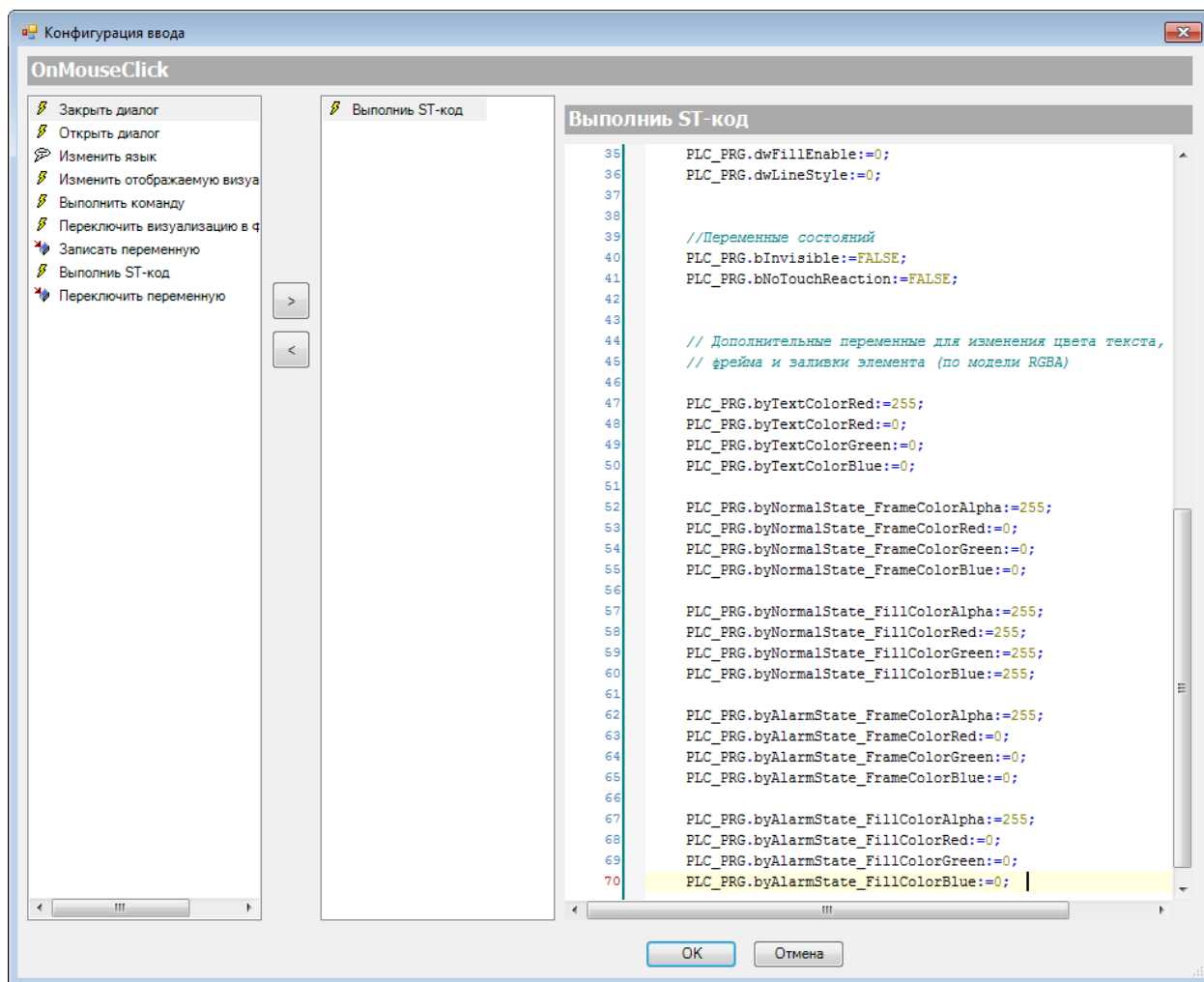


Рисунок 10.19 – Настройки параметра OnMouseClicked вкладки InputConfiguration элемента Прямоугольник (окончание)

11. Добавить на экран панель управления параметрами вкладки **Абсолютное перемещение**. Данные параметры будут использоваться для перемещения и вращения элемента и изменения его масштаба.

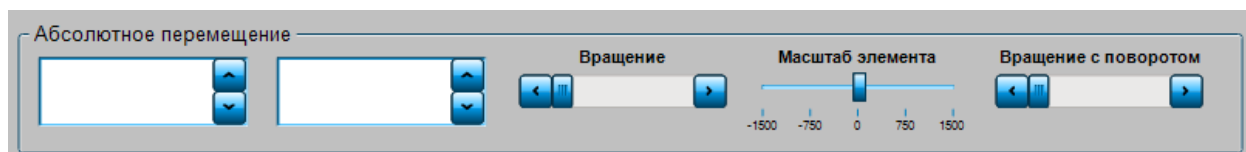


Рисунок 10.20 – Панель управления параметрами вкладки Абсолютное перемещение

Панель представляет собой элемент [Группа](#), в которой расположена два элемента [Управление вращением](#), два элемента [Полоса прокрутки](#) и [Бегунок](#). Три текстовых надписи сделаны с помощью элемента [Метка](#). Параметры элементов приведены ниже (не отображенные параметры находятся в значениях по умолчанию).

Свойства	
̣ Фильтр ̣ Сортировать по ̣ Порядок сортировки ̣ Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_66
Тип элемента	Управление вращением
[-] Позиция	
X	20
Y	40
Ширина	190
Высота	60
Переменная	PLC_PRG.iCoord_X
Числовой формат	Координата X: %d
Интервал	1

Рисунок 10.21 – Настройки элемента Управление вращением 1

Свойства	
̣ Фильтр ̣ Сортировать по ̣ Порядок сортировки ̣ Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_157
Тип элемента	Управление вращением
[-] Позиция	
X	240
Y	40
Ширина	190
Высота	60
Переменная	PLC_PRG.iCoord_Y
Числовой формат	Координата Y: %d
Интервал	1

Рисунок 10.22 – Настройки элемента Управление вращением 2

Свойства	
Фильтр Сортировать по Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_70
Тип элемента	Полоса прокрутки
ID подсказки	60
Значение	PLC_PRG.iRotation
Минимальное значение	0
Максимальное значение	360
Размер страницы	10
Прокрутка выполнена	<input type="checkbox"/>
Позиция	
X	463
Y	55
Ширина	190
Высота	29
Линейка	
Цвета	
Тексты	
Текст	
Подсказка	Вращение вокруг центральной опорной точки э...
Свойства текста	
Текстовые переменные	
Текстовая переменная	
Переменная подсказки	PLC_PRG.iRotation
Динамические тексты	
Переменные шрифта	
Переменные цвета	
Переменные состояний	

Рисунок 10.23 – Настройки элемента Полоса прокрутки 1

Свойства	
Фильтр Сортировать по Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_169
Тип элемента	Бегунок
Позиция	
X	674
Y	44
Ширина	205
Высота	50
Переменная	PLC_PRG.iScale
Размер страницы	
Прокрутка выполнена	<input checked="" type="checkbox"/>
Шкала	
Показать шкалу	<input checked="" type="checkbox"/>
Начало шкалы	-1500
Конец шкалы	1500
Основная шкала	750
Подшкала	0
Формат шкалы (с-синт...	%d
Линейка	
Переменные состояний	

Рисунок 10.24 – Настройки элемента Бегунок

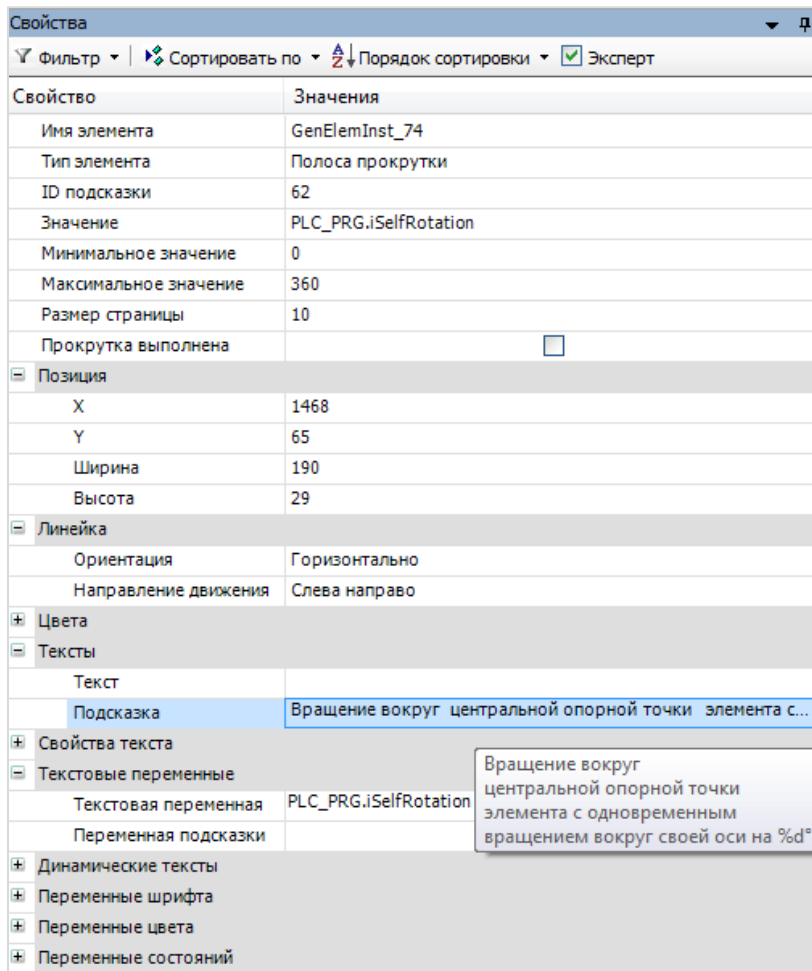


Рисунок 10.25 – Настройки элемента Полоса прокрутки 2

12. Добавить на экран панель управления параметрами вкладки **Относительное перемещение**. Эти параметры будут использоваться для изменения размеров элемента.

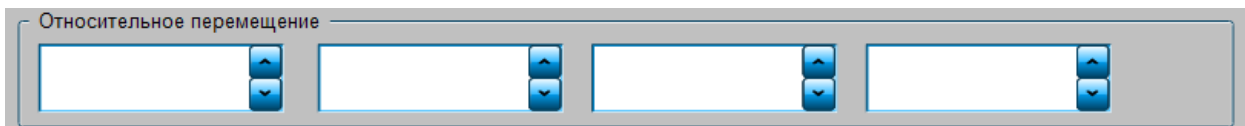


Рисунок 10.26 – Панель управления параметрами вкладки Относительное перемещение

Панель представляет собой элемент [Группа](#), в которой расположены четыре элемента [Управление вращением](#). Параметры элементов приведены ниже (не отображенные параметры находятся в значениях по умолчанию).

Свойства	
Фильтр Сортировать по Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_84
Тип элемента	Управление вращением
Позиция	
X	20
Y	40
Ширина	225
Высота	60
Переменная	PLC_PRG.iLeftSideMovement
Числовой формат	Левая сторона: %d пикселей
Интервал	1

Рисунок 10.27 – Настройки элемента Управление вращением 1

Свойства	
Фильтр Сортировать по Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_85
Тип элемента	Управление вращением
Позиция	
X	280
Y	40
Ширина	225
Высота	60
Переменная	PLC_PRG.iUpSideMovement
Числовой формат	Верхняя сторона: %d пикселей
Интервал	1

Рисунок 10.28 – Настройки элемента Управление вращением 2

Свойства	
Фильтр Сортировать по Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_102
Тип элемента	Управление вращением
Позиция	
X	535
Y	40
Ширина	225
Высота	60
Переменная	PLC_PRG.iRightSideMovement
Числовой формат	Правая сторона: %d пикселей
Интервал	1

Рисунок 10.29 – Настройки элемента Управление вращением 3

Свойства	
Фильтр	Сортировать по
Порядок сортировки	Эксперт
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_316
Тип элемента	Управление вращением
Позиция	
X	790
Y	40
Ширина	225
Высота	60
Переменная	PLC_PRG.iDownSideMovement
Числовой формат	Нижняя сторона: %d пикселей
Интервал	1

Рисунок 10.30 – Настройки элемента Управление вращением 4

13. Добавить на экран панель управления параметрами вкладки **Текстовые переменные**. Данные параметры будут отображаться элементом (**Текстовая переменная** – число с плавающей точкой, **Переменная подсказки** – строковая переменная).

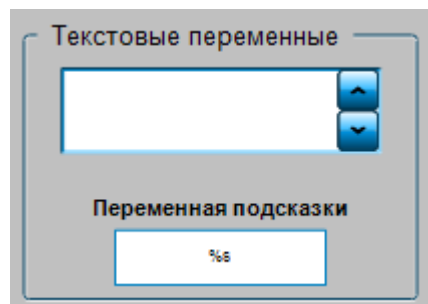


Рисунок 10.31 – Панель управления параметрами вкладки Текстовые переменные

Панель представляет собой элемент [Группа](#), в которой расположены элемент [Управление вращением](#) и элемент [Текстовое поле](#). Пояснительный текст (**Переменная подсказки**) создан с помощью элементов [Метка](#). Параметры элементов приведены ниже (не отображенные параметры находятся в значениях по умолчанию).

Свойства	
Фильтр	Сортировать по
Порядок сортировки	Эксперт
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_190
Тип элемента	Управление вращением
Позиция	
X	28
Y	42
Ширина	225
Высота	58
Переменная	PLC_PRG.rElementVariable
Числовой формат	Текстовая переменная: %4.2f
Интервал	0.1

Рисунок 10.32 – Настройки элемента Управление вращением

Свойства	
Фильтр	Сортировать по
Порядок сортировки	Эксперт
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_109
Тип элемента	Текстовое поле
ID текста	9
Позиция	
X	65
Y	156
Ширина	150
Высота	39
Цвета	
Вид элемента	
Тип тени	Из стиля
Тексты	
Текст	%s
Подсказка	
Свойства текста	
Текстовые переменные	
Текстовая переменная	PLC_PRG.wsTooltip
Переменная подсказки	
Динамические тексты	
Переменные шрифта	
Переменные цвета	
Переменные состояний	
Inputconfiguration	
OnDialogClosed	Конфигурация...
OnMouseClicked	Конфигурация...
Записать переменную	Variable : , InputType : Edit, Min : , Max :

Рисунок 10.33 – Настройки элемента Текстовое поле

У элемента **Текстовое поле** во вкладке [InputConfiguration](#) к параметру **OnMouseClicked** привяжем действие [Записать переменную](#).

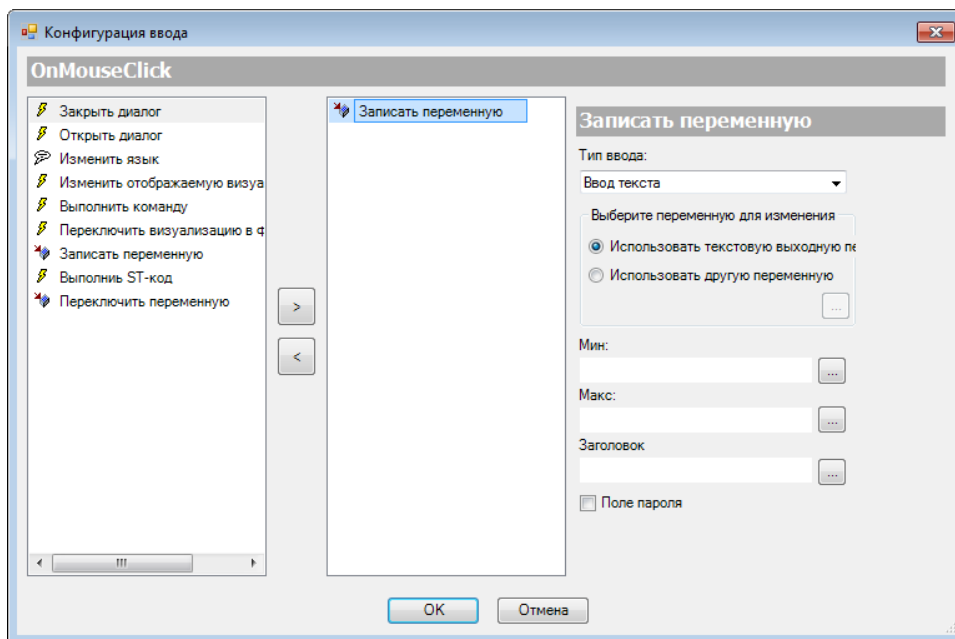


Рисунок 10.34 – Настройки действия элемента Текстовое поле

14. Добавить на экран панель управления параметрами вкладки **Динамические тексты**. Данные параметры позволяют выбирать тексты из [Списка текстов](#), которые будут отображаться элементом и его подсказкой (вместо переменных из вкладки **Текстовые переменные**).

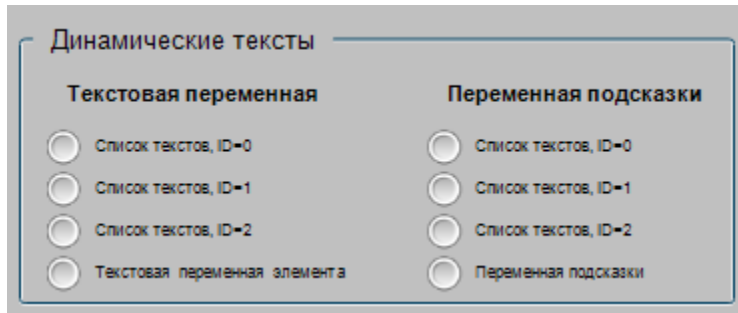


Рисунок 10.35 – Панель управления параметрами вкладки Динамические тексты

Панель представляет собой элемент [Группа](#), в которой расположены два элемента [Радио-кнопка](#). Две текстовые надписи созданы с помощью элементов [Метка](#). Параметры элементов приведены ниже (не отображенные параметры находятся в значениях по умолчанию).

К элементам привязаны переменные типа **INT**, в которые записывается **ID** из списка текстов, преобразованные из типа **STRING**. Преобразование происходит в двух первых строчках программы **PLC_PRG** (см. [Рисунок 10.8](#)).

Данное преобразование возможно потому, что **ID** представляют собой числа (см. [Рисунок 10.14](#)).

Свойства	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_123
Тип элемента	Радио-кнопка
Позиция	
X	17
Y	80
Ширина	234
Высота	140
Переменная	PLC_PRG.iTextIndex
Число столбцов	1
Порядок радио-кнопки	Слева направо
Размер фрейма	From style
Высота строки	From style
Свойства текста	
Переменные состояний	
Параметры радио-кнопки	
Радио-кнопка	Создать новый
Области	
[0]	Удалить
Текст	Список текстов, ID=0
Подсказка	
Отступы строки в пик...	0
[1]	Удалить
Текст	Список текстов, ID=1
Подсказка	
Отступы строки в пик...	0
[2]	Удалить
Текст	Список текстов, ID=2
Подсказка	
Отступы строки в пик...	0
[3]	Удалить
Текст	Текстовая переменная элемента
Подсказка	
Отступы строки в пик...	0

Рисунок 10.36 – Настройки элемента Радио-кнопка 1

Свойства	
Фильтр Сортировать по Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_129
Тип элемента	Радио-кнопка
[-] Позиция	
X	289
Y	80
Ширина	200
Высота	140
Переменная	PLC_PRG.iTooltipIndex
Число столбцов	1
Порядок радио-кнопки	Слева направо
Размер фрейма	From style
Высота строки	From style
[+] Свойства текста	
[+] Переменные состояний	
[-] Параметры радио-кнопки	
[-] Радио-кнопка	Создать новый
[-] Области	
[-] [0]	Удалить
Текст	Список текстов, ID=0
Подсказка	
Отступы строки в пик...	0
[-] [1]	Удалить
Текст	Список текстов, ID=1
Подсказка	
Отступы строки в пик...	0
[-] [2]	Удалить
Текст	Список текстов, ID=2
Подсказка	
Отступы строки в пик...	0
[-] [3]	Удалить
Текст	Переменная подсказки
Подсказка	
Отступы строки в пик...	0

Рисунок 10.37 – Настройки элемента Радио-кнопка 2

Свойства	
Ƴ Фильтр Сортировать по Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_104
Тип элемента	Управление вращением
[-] Позиция	
X	20
Y	123
Ширина	225
Высота	60
Переменная	PLC_PRG.dwFillEnable
Числовой формат	Атрибут заливки: %d
Интервал	1
[-] Value range	
Минимальное значение	0
Максимальное значение	1

Рисунок 10.40 – Настройки элемента Управление вращением 2

Свойства	
Ƴ Фильтр Сортировать по Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_359
Тип элемента	Управление вращением
[-] Позиция	
X	43
Y	156
Ширина	180
Высота	40
Переменная	PLC_PRG.dwLineStyle
Числовой формат	Стиль линии: %d
Интервал	1
[-] Value range	
Минимальное значение	0
Максимальное значение	8
[+] Свойства текста	
[+] Переменные цвета	
[+] Переменные состояний	
[+] Inputconfiguration	

Рисунок 10.41 – Настройки элемента Управление вращением 3

16. Добавить на экран панель управления параметрами вкладки **Переменные шрифта**. Данные параметры позволяют настраивать шрифт, размер стиль и цвет текста элемента. Как упоминалось ранее (п.п. 3), цвет будет собираться из значений задаваемых пользователем оттенков. Параметр **Набор символов** не работает в текущей (3.5 SP11) версии CODESYS, и поэтому в данном примере не рассматривается.

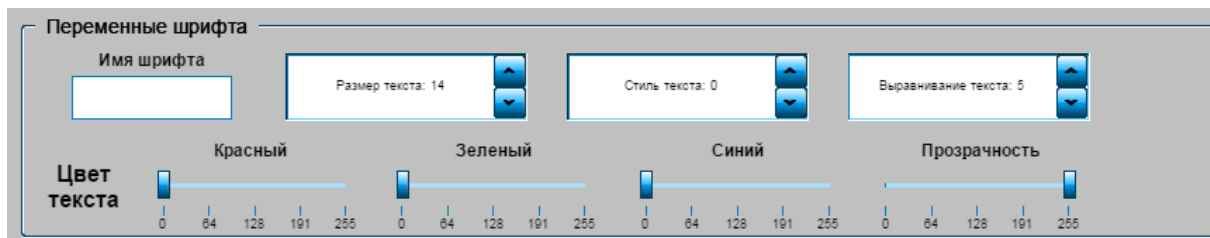


Рисунок 10.42 – Панель управления параметрами вкладки Переменные шрифта

Панель представляет собой элемент [Группа](#), в которой расположен элемент [Текстовое поле](#), три элемента [Управление вращением](#) и три элемента [Бегунок](#). Пять текстовых надписей сделаны с помощью элементов [Метка](#). Параметры элементов приведены ниже (не отображенные параметры находятся в значениях по умолчанию).

Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_153
Тип элемента	Текстовое поле
ID текста	9
Позиция	
X	48
Y	70
Ширина	150
Высота	40
Цвета	
Вид элемента	
Тип тени	Из стиля
Тексты	
Текст	%s
Подсказка	
Свойства текста	
Текстовые переменные	
Текстовая переменная	PLC_PRG.sFontName
Переменная подсказки	
Динамические тексты	
Переменные шрифта	
Переменные цвета	
Переменные состояний	
Inputconfiguration	
OnDialogClosed	Конфигурация...
OnMouseClicked	Конфигурация...
Записать переменную	Variable : , InputType :..

Рисунок 10.43 – Настройки элемента Текстовое поле

У элемента [Текстовое поле](#) во вкладке [InputConfiguration](#) к параметру **OnMouseClicked** привязывается действие [Записать переменную](#).

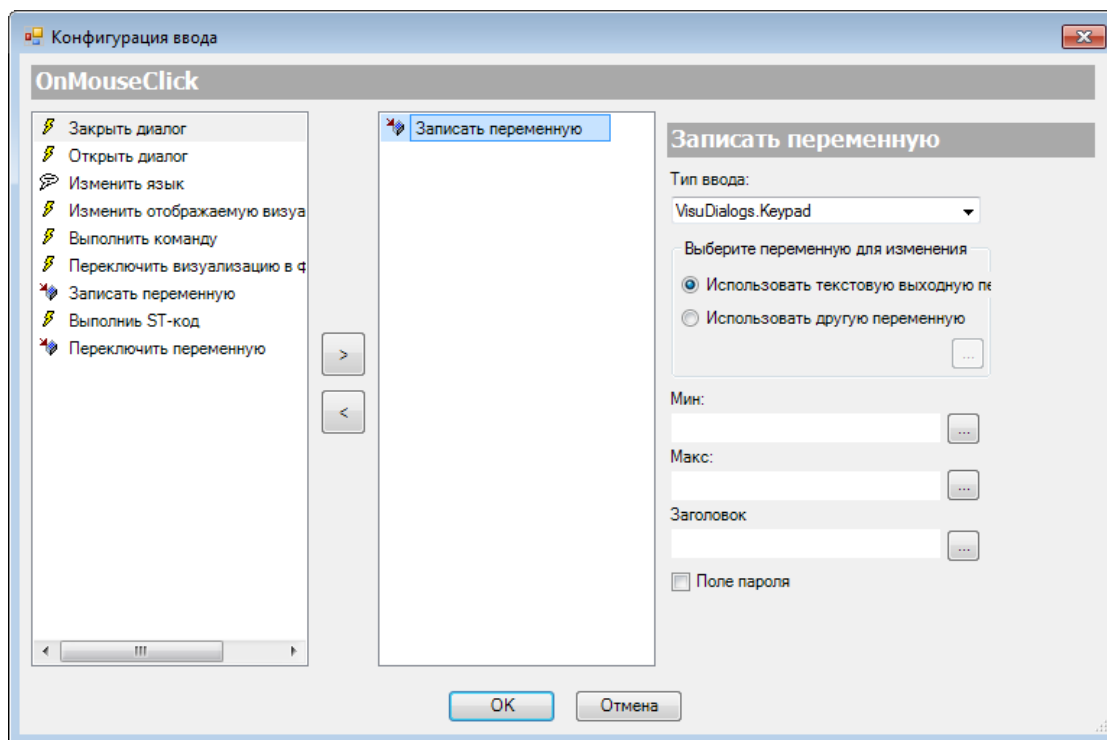


Рисунок 10.44 – Настройки действия элемента Текстовое поле

Свойства	
Фильтр Сортировать по Порядок сортировки	
<input checked="" type="checkbox"/> Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_202
Тип элемента	Управление вращением
[-] Позиция	
X	250
Y	50
Ширина	225
Высота	60
Переменная	PLC_PRG.iTextSize
Числовой формат	Размер текста: %d
Интервал	1

Рисунок 10.45 – Настройки элемента Управление вращением 1

Свойства	
Фильтр Сортировать по Порядок сортировки	
<input checked="" type="checkbox"/> Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_200
Тип элемента	Управление вращением
[-] Позиция	
X	515
Y	50
Ширина	225
Высота	60
Переменная	PLC_PRG.dwTextFlag
Числовой формат	Стиль текста: %d
Интервал	1
[-] Value range	
Минимальное значение	0
Максимальное значение	15

Рисунок 10.46 – Настройки элемента Управление вращением 2

Свойства	
Фильтр Сортировать по Порядок сортировки	
<input checked="" type="checkbox"/> Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_318
Тип элемента	Управление вращением
[-] Позиция	
X	780
Y	50
Ширина	225
Высота	60
Переменная	PLC_PRG.iTextAligment
Числовой формат	Выравнивание текста: %d
Интервал	1
[-] Value range	
Минимальное значение	0
Максимальное значение	10

Рисунок 10.47 – Настройки элемента Управление вращением 3

Свойства	
̎ Фильтр ̎ Сортировать по ̎ Порядок сортировки	
<input checked="" type="checkbox"/> Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_173
Тип элемента	Бегунок
[-] Позиция	
X	120
Y	150
Ширина	200
Высота	50
Переменная	PLC_PRG.byTextColorRed
Размер страницы	
Прокрутка выполнена	<input checked="" type="checkbox"/>
[-] Шкала	
Показать шкалу	<input checked="" type="checkbox"/>
Начало шкалы	0
Конец шкалы	255
Основная шкала	63
Подшкала	0
Формат шкалы (с-синтаксис)	%d

Рисунок 10.48 – Настройки элемента Бегунок 1

Свойства	
̎ Фильтр ̎ Сортировать по ̎ Порядок сортировки	
<input checked="" type="checkbox"/> Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_175
Тип элемента	Бегунок
[-] Позиция	
X	345
Y	150
Ширина	200
Высота	50
Переменная	PLC_PRG.byTextColorGreen
Размер страницы	
Прокрутка выполнена	<input checked="" type="checkbox"/>
[-] Шкала	
Показать шкалу	<input checked="" type="checkbox"/>
Начало шкалы	0
Конец шкалы	255
Основная шкала	63
Подшкала	0
Формат шкалы (с-синтаксис)	%d

Рисунок 10.49 – Настройки элемента Бегунок 2

Свойства	
̣ Фильтр ̣ Сортировать по ̣ Порядок сортировки	
<input checked="" type="checkbox"/> Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_196
Тип элемента	Бегунок
̣ Позиция	
X	575
Y	150
Ширина	200
Высота	50
Переменная	PLC_PRG.byTextColorBlue
Размер страницы	
Прокрутка выполнена	<input checked="" type="checkbox"/>
̣ Шкала	
Показать шкалу	<input checked="" type="checkbox"/>
Начало шкалы	0
Конец шкалы	255
Основная шкала	63
Подшкала	0
Формат шкалы (с-синтаксис)	%d

Рисунок 10.50 – Настройки элемента Бегунок 3

17. Добавить на экран панель управления параметрами вкладки **Переменные цвета**. Данные параметры позволяют настраивать цвета контура и заливки элемента в нормальном и аварийном состоянии. Как упоминалось ранее (п. 3), цвет будет собираться из значений задаваемых пользователем оттенков.



Рисунок 10.51 – Панель управления параметрами вкладки Переменные цвета

Панель представляет собой элемент [Группа](#), в которой расположен элемент [Клавишный выключатель](#), элемент [Переключатель изображения](#) (зеленая лампа), элемент [Индикатор](#) (красная лампа) и 16 элементов [Бегунок](#). Десять текстовых надписей сделаны с помощью элементов [Метка](#). Параметры элементов приведены ниже (не отображенные параметры находятся в значениях по умолчанию).

Свойства	
Фильтр	Сортировать по
Порядок сортировки	Эксперт
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_329
Тип элемента	Клавишный выключатель
ID подсказки	70
Позиция	
X	132
Y	162
Ширина	45
Высота	60
Переменная	PLC_PRG.bSwitchStateColor
Параметры изображения	
Поведение элемента	Переключатель изображения
Тексты	
Подсказка	Состояние элемента (Норма/Тревога)
Переменные состояний	
Невидимый	
Отключение ввода	
Фон	
Изображение	Gray

Рисунок 10.52 – Настройки элемента Клавишный выключатель

Элемент [Клавишный переключатель](#) будет определять состояние цвета элемента (**TRUE** – тревога, **FALSE** – норма). Для визуализации состояния необходимы два индикатора – зеленый (**FALSE**, норма) и красный (**TRUE**, тревога). Но элемент [Индикатор](#) в состоянии **FALSE** всегда отображается «потухшим». Поэтому вместо индикатора, для состояния «Норма» используется элемент [Переключатель изображения](#), в котором приводятся ссылки на картинки индикатора из [пула изображений](#) стиля визуализации:

Свойства	
Фильтр Сортировать по Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_347
Тип элемента	Переключатель изображения
Позиция	
X	125
Y	75
Ширина	70
Высота	60
Переменная	PLC_PRG.bSwitchStateColor
Параметры изображения	
Изображение вкл.	__VisualizationStyle.Element-Lamp-Lamp1-Green-Off
Изображение выкл.	__VisualizationStyle.Element-Lamp-Lamp1-Green-On
Image pushed	
Прозрачный	<input type="checkbox"/>
Прозрачный цвет	 Black
Изотропный тип	Изотропия
Горизонтальное выра...	Лево
Вертикальное вырав...	Верх
Поведение элемента	Переключатель изображения
Тексты	
Переменные состояний	

Рисунок 10.53 – Настройки элемента Переключатель изображения («Норма»)

Индикатор «Тревога» будет представлять собой стандартный элемент [Индикатор](#):

Свойства	
Фильтр Сортировать по Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_294
Тип элемента	Индикатор
Позиция	
X	125
Y	244
Ширина	70
Высота	60
Переменная	PLC_PRG.bSwitchStateColor
Параметры изображения	
Тексты	
Переменные состояний	
Фон	
Изображение	Red

Рисунок 10.54 – Настройки элемента Индикатор («Тревога»)

Элементы Бегунок отличаются только привязываемыми к ним переменными (см. таблицу 10.1):

Свойства	
Фильтр	Сортировать по
Порядок сортировки	Эксперт
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_246
Тип элемента	Бегунок
Позиция	
X	820
Y	750
Ширина	205
Высота	50
Переменная	PLC_PRG.byNormalState_FrameColorRed
Размер страницы	
Прокрутка выполнена	<input checked="" type="checkbox"/>
Шкала	
Показать шкалу	<input checked="" type="checkbox"/>
Начало шкалы	0
Конец шкалы	255
Основная шкала	63
Подшкала	0
Формат шкалы (с-син...	%d
Линейка	
Переменные состояний	

Рисунок 10.55 – Настройки элемента Бегунок

Таблица 10.1 – Переменные элементов Бегунок панели управление Переменные цвета

Цвет	Фрейм	Заливка
Состояние Норма		
Красный	PLC_PRG.byNormalState_FrameColorRed	PLC_PRG.byNormalState_FillColorRed
Зеленый	PLC_PRG.byNormalState_FrameColorGreen	PLC_PRG.byNormalState_FillColorGreen
Синий	PLC_PRG.byNormalState_FrameColorBlue	PLC_PRG.byNormalState_FillColorBlue
Прозрачность	PLC_PRG.byNormalState_FrameColorAlpha	PLC_PRG.byNormalState_FillColorAlpha
Состояние Тревога		
Красный	PLC_PRG.byAlarmState_FrameColorRed	PLC_PRG.byAlarmState_FillColorRed
Зеленый	PLC_PRG.byAlarmState_FrameColorGreen	PLC_PRG.byAlarmState_FillColorGreen
Синий	PLC_PRG.byAlarmState_FrameColorBlue	PLC_PRG.byAlarmState_FillColorBlue
Прозрачность	PLC_PRG.byAlarmState_FrameColorAlpha	PLC_PRG.byAlarmState_FillColorAlpha

18. Добавить на экран панель управления параметрами вкладки **Переменные состояний**. Данные параметры позволяют управлять видимостью и активностью (реакцией на касание) элемента.

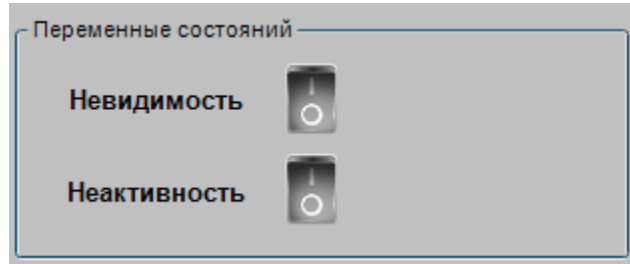


Рисунок 10.56 – Панель управления параметрами вкладки Переменные состояний

Панель представляет собой элемент [Группа](#), в которой расположены два элемента [Клавишный выключатель](#). Две текстовых надписи сделаны с помощью элементов [Метка](#). Параметры элементов приведены ниже (не отображенные параметры находятся в значениях по умолчанию).

Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_331
Тип элемента	Клавишный выключатель
Позиция	
X	225
Y	45
Ширина	45
Высота	60
Переменная	PLC_PRG.bInvisible
Параметры изображения	
Поведение элемента	Переключатель изображения
Тексты	
Переменные состояний	
Фон	
Изображение	Gray

Рисунок 10.57 – Настройки элемента Клавишный выключатель 1

Свойства	
Фильтр Сортировать по Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_215
Тип элемента	Клавишный выключатель
ID подсказки	71
Позиция	
X	225
Y	120
Ширина	45
Высота	60
Переменная	PLC_PRG.bNoTouchReaction
Параметры изображения	
Поведение элемента	Переключатель изображения
Тексты	
Подсказка	Наличие у элемента реакции на нажатие
Переменные состояний	
Фон	
Изображение	Gray

Рисунок 10.58 – Клавишный выключатель 2

19. [Запустить проект на виртуальном контроллере.](#)

Открыть в веб-браузере страницу <http://localhost:8080/webvisu.htm>, чтобы увидеть web-визуализацию проекта. Браузер должен поддерживать **HTML5**.
Затем проверить функционал проекта.

10.Примеры

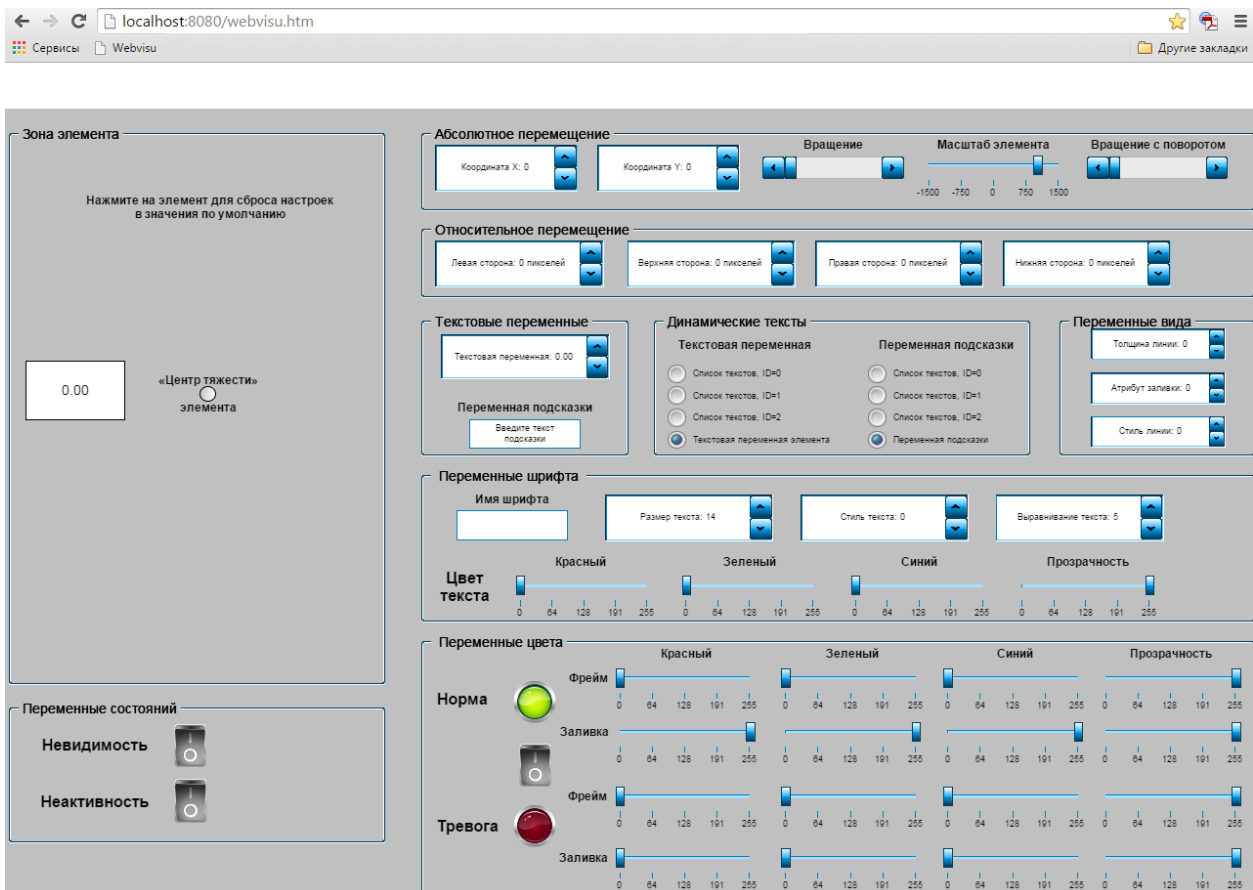


Рисунок 10.59 – Web-визуализация проекта в браузере Chrome

20. Проверить функционал вкладки **Абсолютное перемещение**:

- изменение координат X и Y приводит к соответствующему перемещению элемента и его центра тяжести;
- вращение элемента приводит к его вращению вокруг центра тяжести;
- изменение масштаба приводит к изменению размеров элемента. Отрицательный масштаб соответствует зеркальному (по обеим осям) отображению элемента относительно центра тяжести;
- вращение с поворотом приводит к вращению элемента вокруг центра тяжести, одновременно элемент поворачивается вокруг своего геометрического центра.

21. Проверить функционал вкладки **Относительное перемещение**:

- изменение значений приводит к соответствующему изменению размеров элемента.

22. Проверить функционал вкладки **Текстовые переменные**:

- изменение текстовой переменной приводит к изменению значения, отображаемого элементом;
- после ввода подсказки переменная будет отображена элементом.

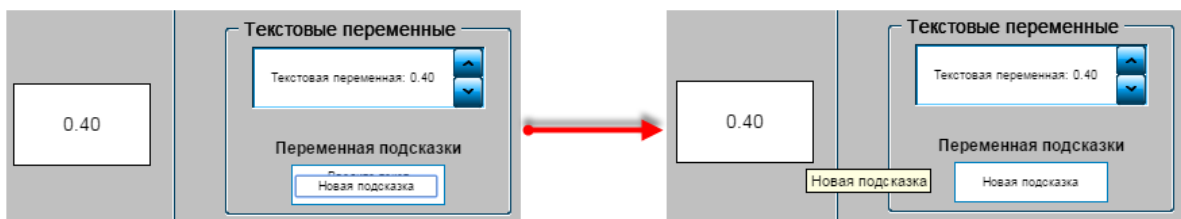


Рисунок 10.60 – Ввод и отображение подсказки элемента

23. Проверить функционал вкладки **Динамические тексты**:

- с помощью радиокнопок можно менять отображаемое значение и подсказку элемента на тексты из [Списка текстов](#).

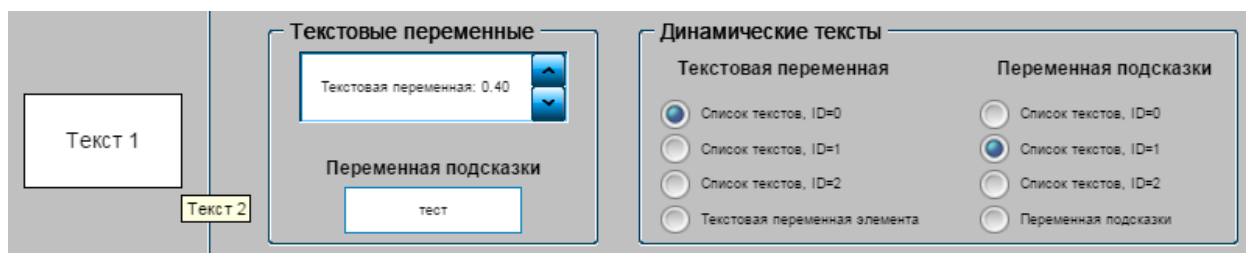


Рисунок 10.61 – Использование динамических текстов

23. Проверить функционал вкладки **Переменные вида**:

- изменение толщины линии приводит к изменению толщины контура элемента;
- изменение атрибута заливки с 0 на 1 отключает заливку элемента (делает его прозрачным);
- изменение стиля линии контура работает корректно.



Рисунок 10.62 – Изменение стиля линий

24. Проверить функционал вкладки **Переменные шрифта**:

- меняя имя шрифта, можно выбирать шрифт текста элемента (шрифт подсказки это не затрагивает). **Следует обратить внимание**, что шрифт должен поддерживаться целевым устройством:

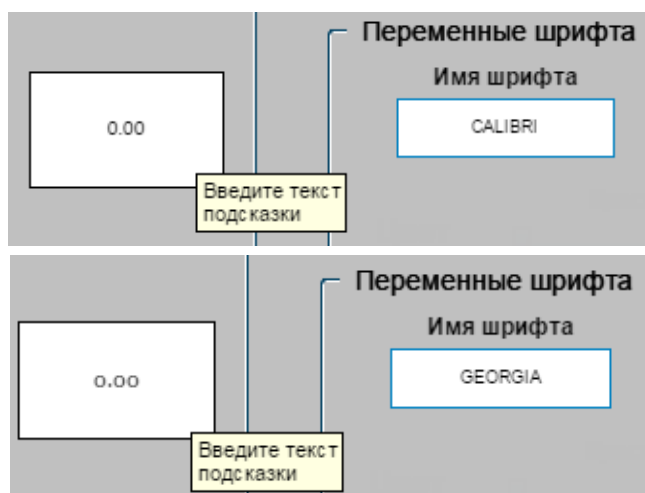


Рисунок 10.63 – Изменение шрифта текста элемента

Изменение размера текста работает корректно;

- изменение стиля текста в web-визуализации работает только частично – зачеркнутый и подчеркнутый стиль не поддерживаются:

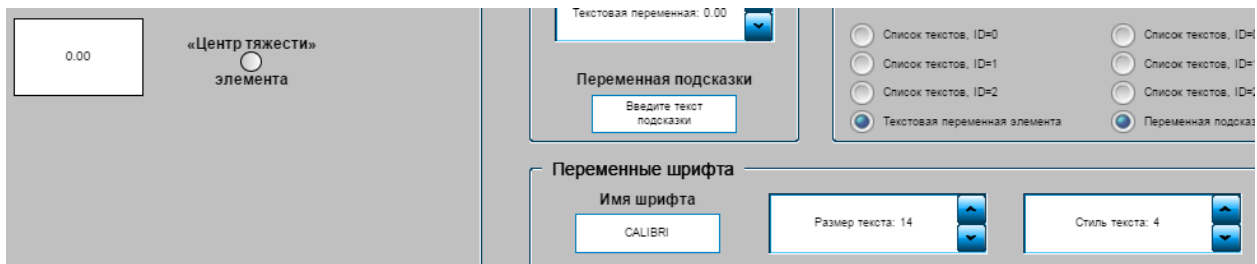


Рисунок 10.64 – Стиль текста в web-визуализации

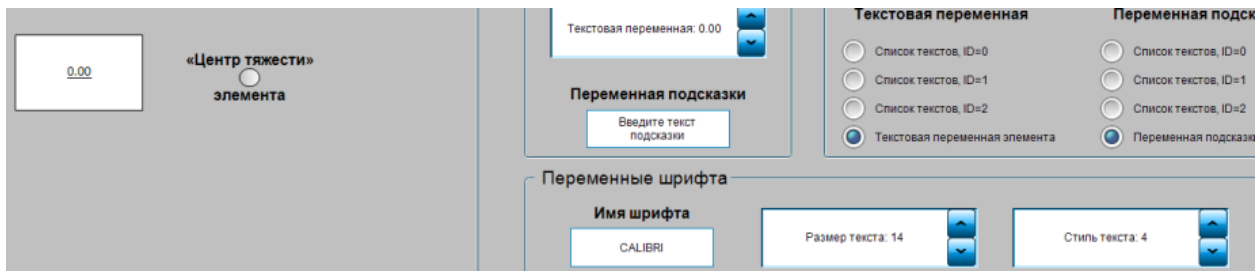


Рисунок 10.65 – Стиль текста в визуализации редактора CODESYS

Изменение выравнивания текста работает корректно;
Изменение цвета текста работает корректно.

25. Проверить функционал вкладки **Переменные цвета:**

- пользователь может задавать цвет контура и заливки элемента в обоих состояниях (норма/тревога) и переключать эти состояния.

26. Проверить функционал вкладки **Переменные состояний:**

- пользователь может управлять видимостью элемента;
- пользователь может управлять активностью элемента. Если элемент неактивен, то нажатие на прямоугольник не приведет к сбросу его настроек в значения по умолчанию.

10.2.2 Фрейм

Данный пример посвящен работе с графическим примитивом [Фрейм](#), который позволяет открывать в плоскости одних экранов визуализации другие.

Работа с [интерфейсом](#) фрейма рассмотрена в [п. 10.3.3](#).

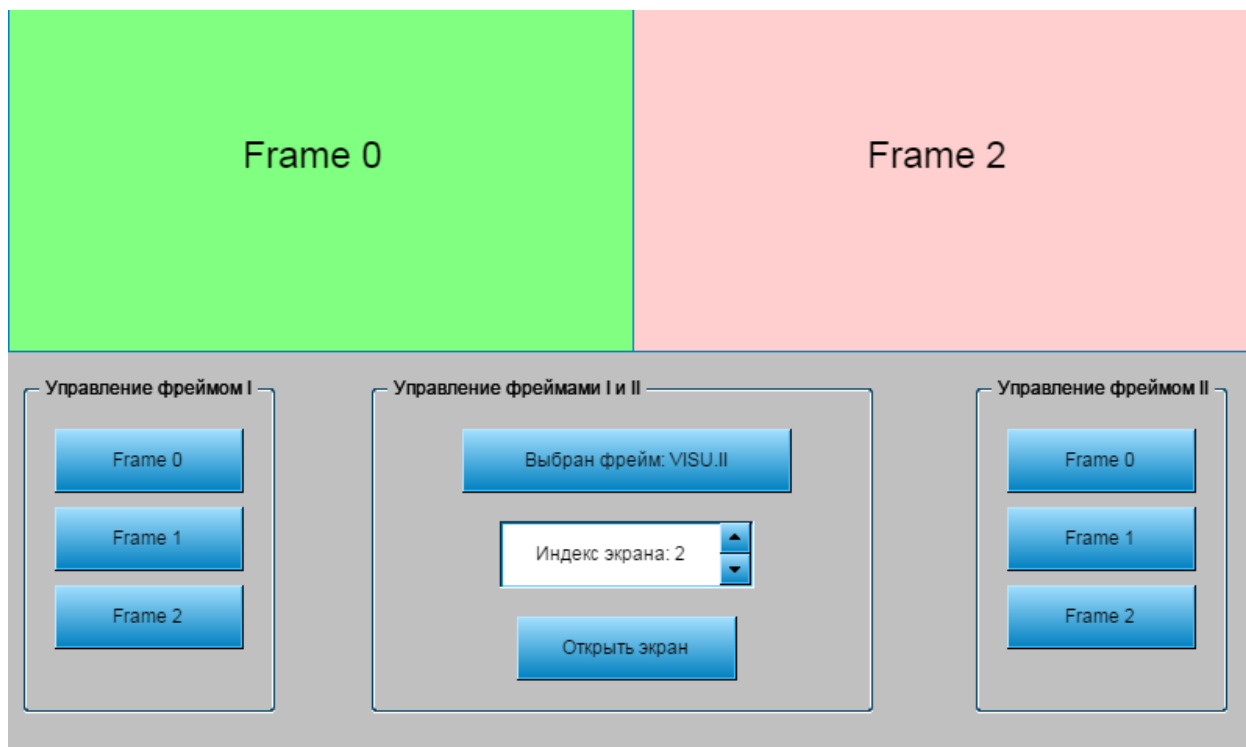


Рисунок 10.66 – Внешний вид примера Фрейм

Пример создан в среде **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5** и подразумевает запуск на виртуальном контроллере **CODESYS Control Win V3** с таргет-файлом **3.5.11.5**.

Пример доступен для скачивания: [Example_Frame.projectarchive](#)

Продвинутый пример от компании **3S** по работе с фреймами в коде программы:

[VisualizationSwitching.package](#)

Файлы формата **.package** устанавливаются с помощью **Менеджера пакетов** (вкладка **Инструменты**).

Для создания примера с использованием элемента **Фрейм** следует:

1. Создать новый **стандартный** проект **CODESYS** с названием **Example_Frame** и настройками по умолчанию: таргет – CODESYS Control Win V3, язык PLC_PRG – **ST**.
2. В программе **PLC_PRG** объявить следующие переменные:

```

1  PROGRAM PLC_PRG
2  VAR
3      iFrameIndex:      INT;           // индекс экрана, открытого во фрейме
4      sCurrentFrameName: STRING := 'Visu.I'; // имя фрейма, в котором открывается экран
5  END_VAR
    
```

Рисунок 10.67 – Объявление переменных программы PLC_PRG

3. [Добавить в проект экран визуализации](#) с названием **Frame_0**. В его [свойствах](#) выбрать размер **400 × 220**. Данный экран будет одним из экранов, отображаемых элементом [Фрейм](#). Затем следует добавить на него [метку](#) с названием экрана и выбрать фон (с помощью вкладки [Фон](#) контекстного меню, открываемого по нажатию **ПКМ** на рабочую область).

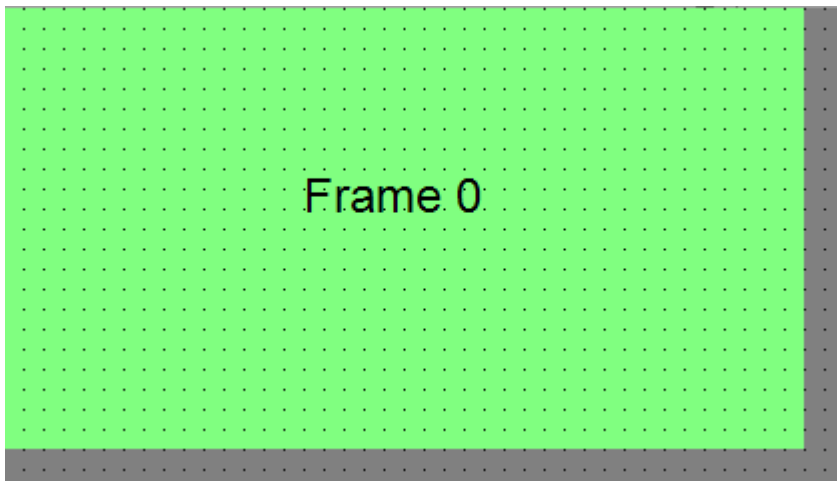


Рисунок 10.68 – Экран визуализации Frame_0

4. [Добавить в проект экран визуализации](#) с названием **Frame_1** и **Frame_2**. От экрана **Frame_0** они будут отличаться только текстом метки и фоном (**Frame_1** – синий, **Frame_2** – красный).

5. [Добавить в проект экран визуализации](#) с названием **Visu**. В его [свойствах](#) следует выбрать размер **800 × 480**. Данный экран будет основным экраном проекта.

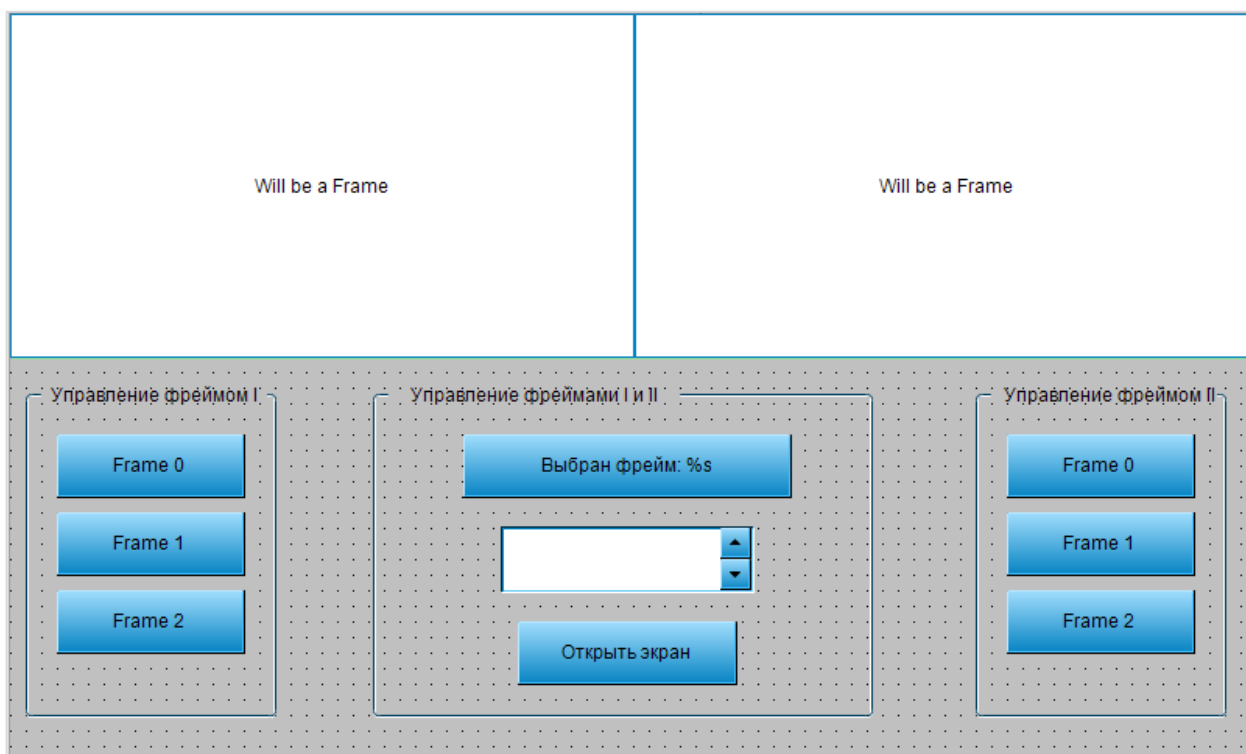


Рисунок 10.69 – Экран визуализации Visu (фреймы без конфигурации)

Экран содержит следующие элементы:

- два элемента [Фрейм](#) с пустой конфигурацией;
- вкладку [Управление фреймом I](#) (элемент [Группа](#)) с тремя элементами [Кнопка](#);
- вкладку [Управление фреймом II](#) (элемент [Группа](#)) с тремя элементами [Кнопка](#);
- вкладку [Управление фреймами I и II](#) (элемент [Группа](#)) с двумя элементами [Кнопка](#) и одним элементом [Управление вращением](#).

6. Настроить первый элемент [Фрейм](#). При добавлении его на экран визуализации, появляется меню с выбором экранов, которые будут отображаться данным фреймом. Чтобы опять открыть это меню, в параметрах фрейма следует нажать кнопку **Конфигурация**:

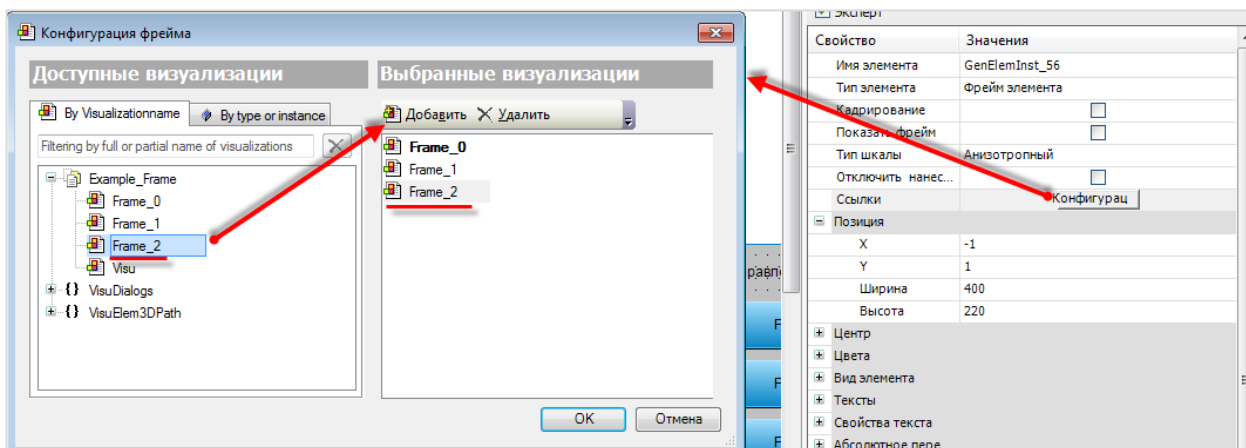


Рисунок 10.70 – Конфигурация фрейма

10.Примеры

Затем следует привязать к фрейму экраны **Frame_0**, **Frame_1**, **Frame_2**. Экран **Frame_0** в конфигурации выделен жирным шрифтом, т. к. был добавлен первым и стал для фрейма экраном по умолчанию.

Фрейм настраивается следующим образом:

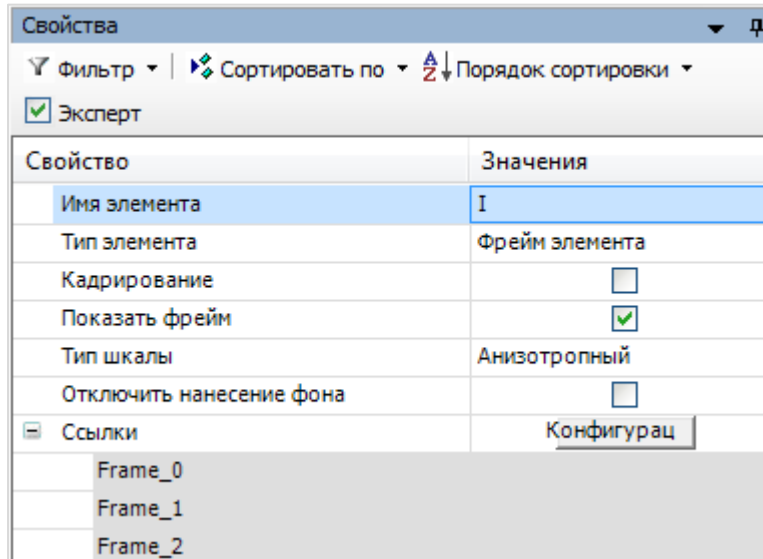


Рисунок 10.71 – Параметры элемента Фрейм

Конфигурация и настройки второго элемента фрейм будут отличаться только именем элемента – ему следует задать имя II.

После настройки фреймов, экран **Visu** будет выглядеть следующим образом:

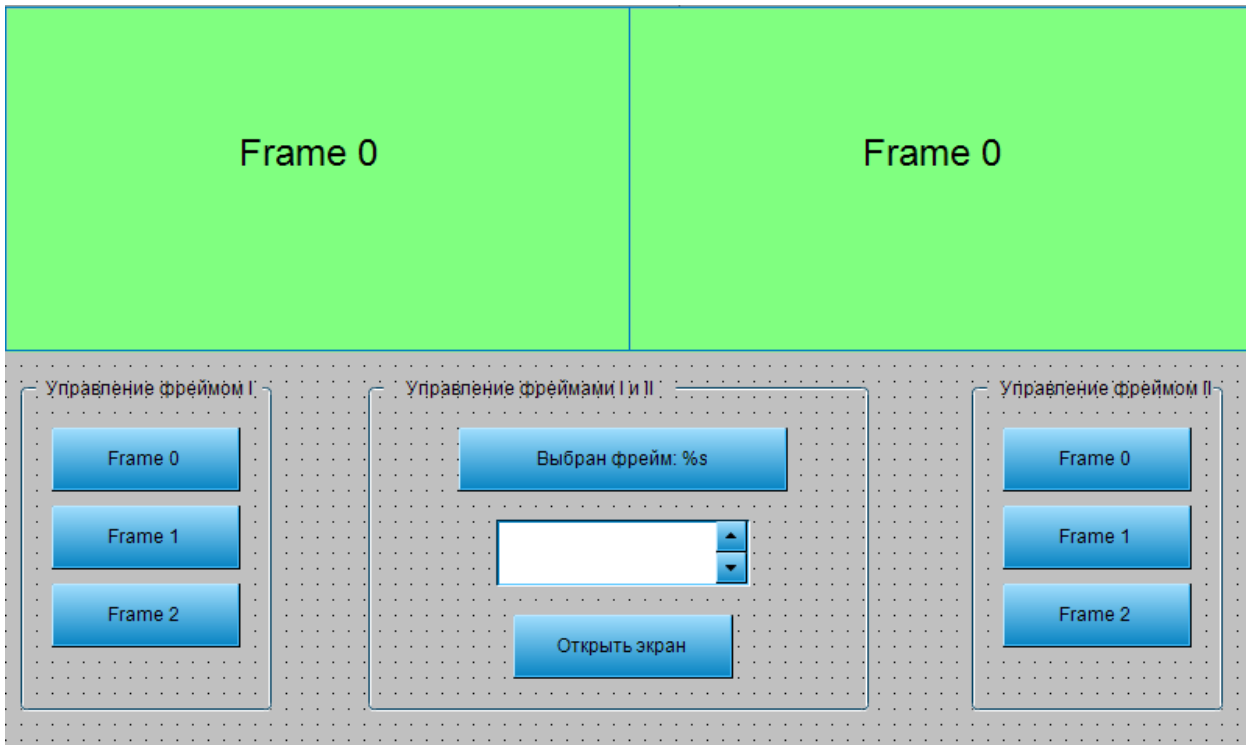


Рисунок 10.72 – Экран визуализации Visu (фреймы сконфигурированы)

7. Настроить элемент [Кнопка](#) с названием **Frame 0** панели **Управление фреймом I**, которая будет использоваться для переключения экранов в элементе **Фрейм I** (см. пп. 6).

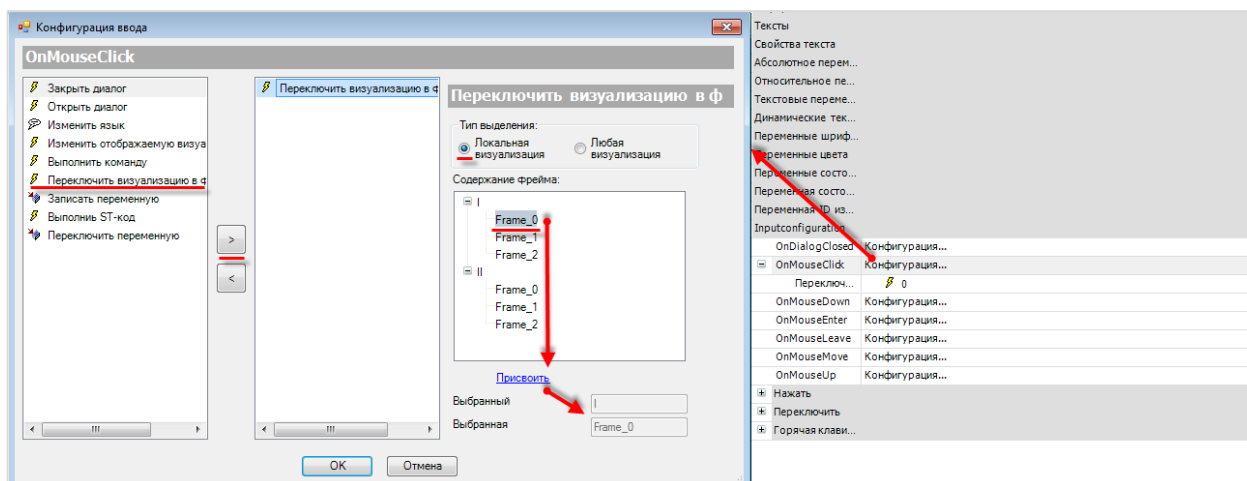


Рисунок 10.73 – Настройки действия кнопки **Frame_0**

Во вкладке [InputConfiguration](#) к параметру **OnMouseClicked** следует привязать действие [Переключить визуализацию во фрейме](#). Затем следует выбрать тип выделения **Локальная визуализация** и присвоить ей экран **Frame_0** элемента **Фрейм I**. Таким образом, по нажатию на кнопку, в элементе **Фрейм I** будет открываться экран **Frame_0**.

8. По аналогии с пп. 7 настраиваются все кнопки панелей **Управление фреймом I** и **Управление фреймом II**. Фреймы будут отличаться только привязанными экранами (см. Рисунок 10.73).

9. Настроить панель **Управление фреймом I и II**. С помощью этой панели можно будет переключать экраны в любом из фреймов, предварительно введя его название. Настройки кнопки **Выбран фрейм**:

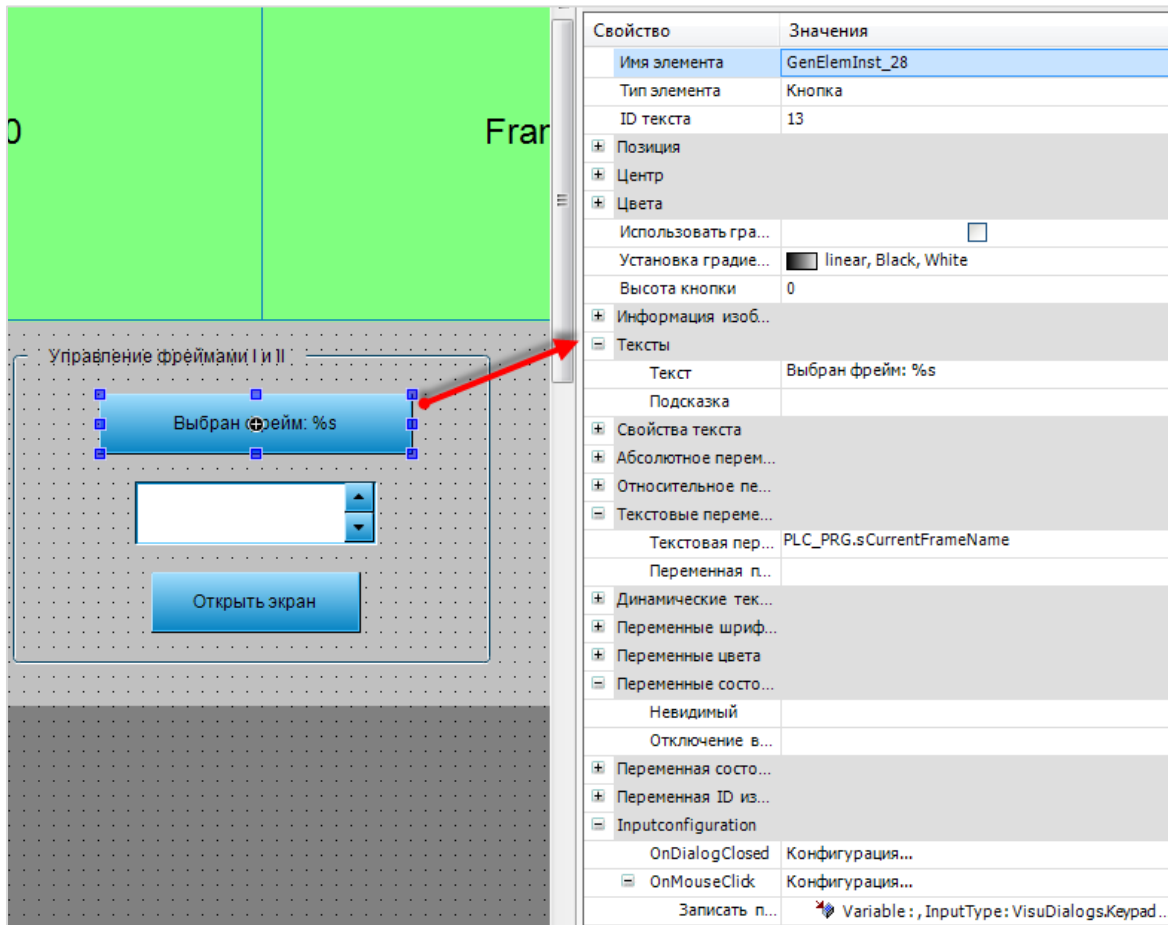


Рисунок 10.74 – Настройки кнопки **Выбран фрейм**

Во вкладке [InputConfiguration](#) к параметру **OnMouseClicked** привязывается действие [Записать переменную](#):

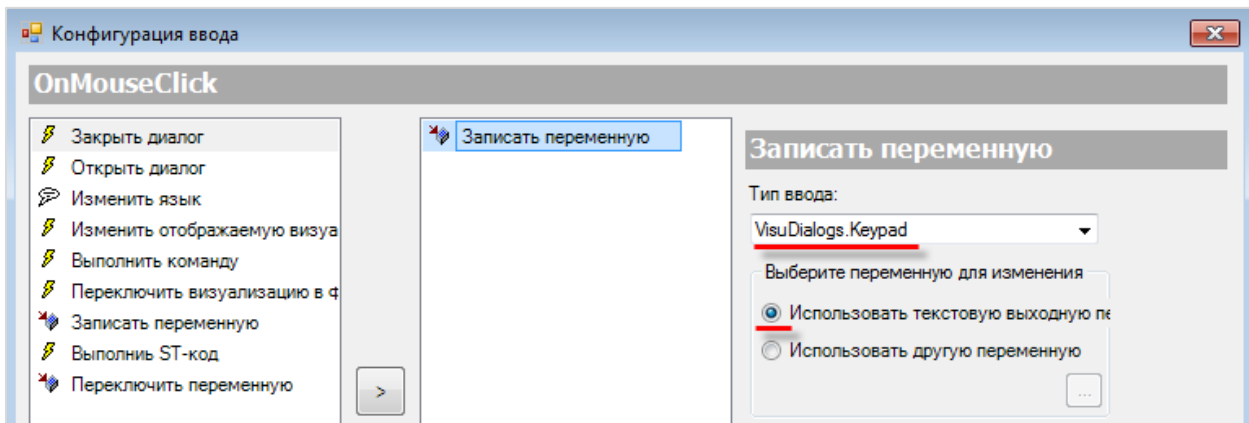


Рисунок 10.75 – Настройки действия кнопки **Выбран фрейм**

Затем настраивается элемент [Управление вращением](#), который будет использоваться для выбора индекса экрана, открываемого в фрейме:

Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_32
Тип элемента	Управление вращением
+ Позиция	
Переменная	PLC_PRG.iFrameIndex
Числовой формат	Индекс экрана: %d
Интервал	1
- Value range	
Минимальное значение	0
Максимальное значение	2

Рисунок 10.76 – Настройки элемента Управление вращением

Для настройки кнопки **Открыть экран** следует во вкладке [InputConfiguration](#) к параметру **OnClick** привязать действие [Переключить визуализацию во фрейме](#). Затем выбрать тип выделения **Любая визуализация** и присвоить ей переменные, объявленные в программе **PLC_PRG** (пп. 2).

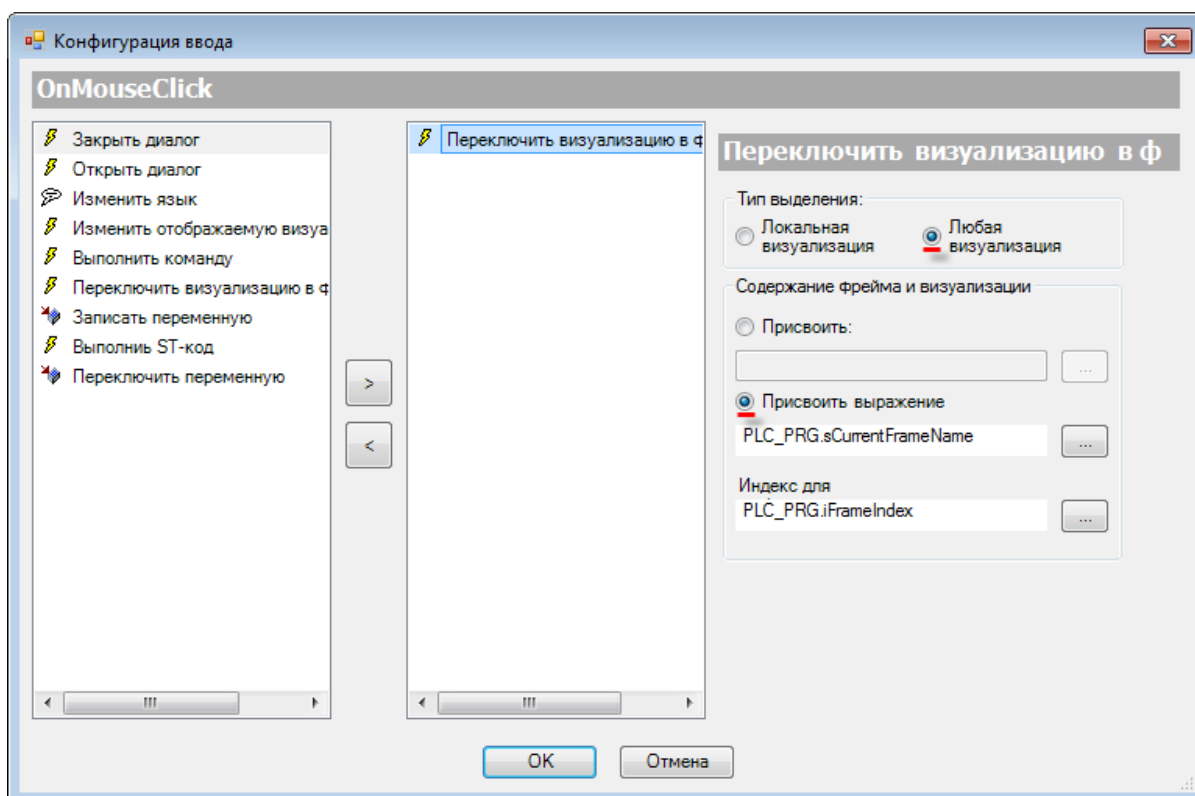
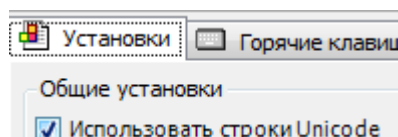


Рисунок 10.77 – Настройки действия кнопки Открыть экран

10. Настроить компонент [Менеджер визуализации](#). В его установках следует поставить галочку **Использовать строки Unicode**:



Настройки **таргет- и web-визуализации** будут выглядеть следующим образом:

Стартовая визуализация: Visu

Частота обновления (мс): 200

[Показать используемые визуализации](#)

Подгонка размера

Fixed Isotropic Anisotropic

Использовать автоматически определяемый размер

Использовать заданный размер

Ширина клиента: 800

Высота клиента: 480

Опции представления

Сглаживание

Ввод текста по умолчанию

Ввод с: Сенсорный экран

Рисунок 10.78 – Настройки таргет-визуализации

Стартовая визуализация: Visu

Имя .htm-файла: webvisu

Частота обновления (мс): 200

Размер буфера соединения по умолчанию: 50000

[Показать используемые визуализации](#)

Подгонка размера

Fixed Isotropic Anisotropic

Ширина клиента: 800

Высота клиента: 480

Опции представления

Сглаживание

Ввод текста по умолчанию

Ввод с: Клавиатура

Рисунок 10.79 – Настройки web-визуализации

11. [Запустить проект на виртуальном контроллере.](#)

Открыть в веб-браузере страницу <http://localhost:8080/webvisu.htm>, чтобы увидеть web-визуализацию проекта. **Следует обратить внимание**, что браузер должен поддерживать **HTML5**.

Проверить функционал проекта.

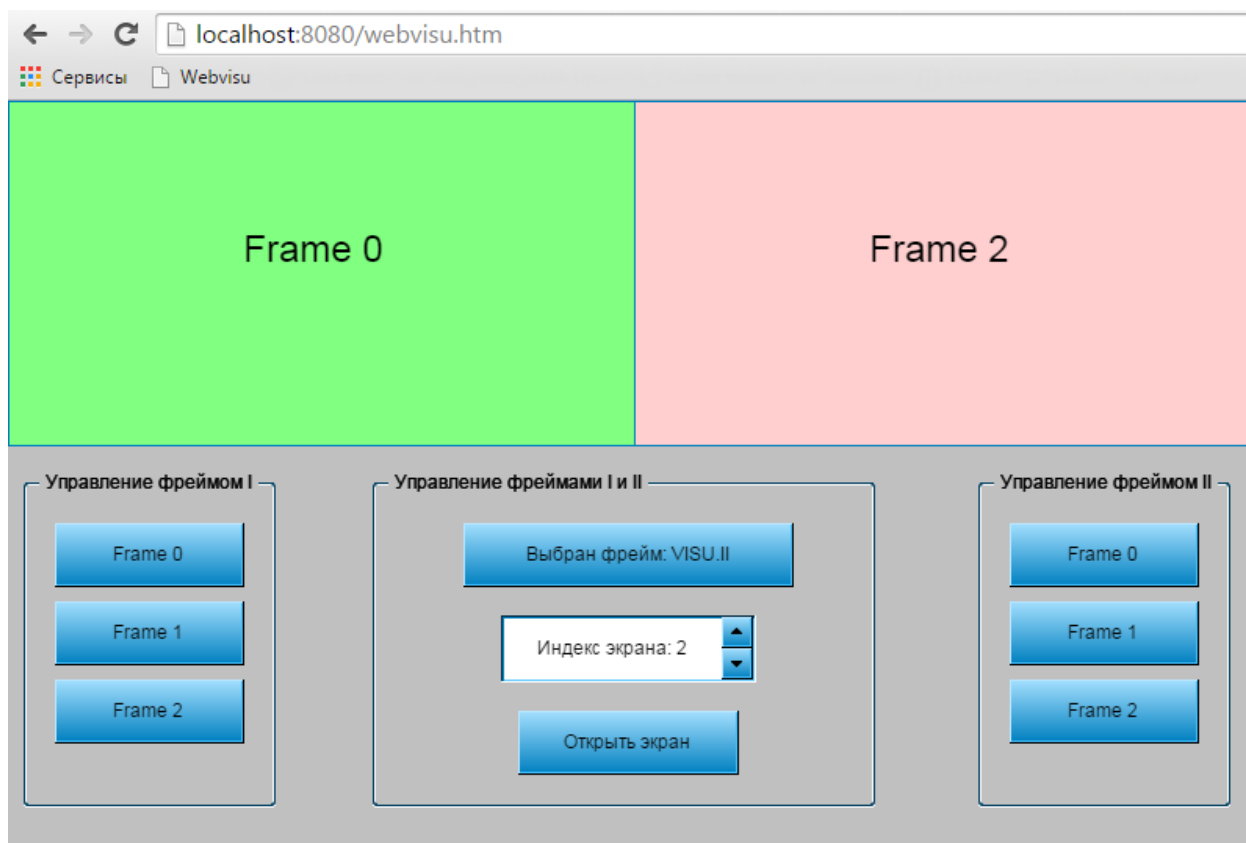


Рисунок 10.80 – Web-визуализация проекта в браузере Chrome

Нажатие на кнопки **Frame_0**, **Frame_1**, **Frame_2** панели **Управление фреймом I** открывает соответствующий экран в данном фрейме.

Нажатие на кнопки **Frame_0**, **Frame_1**, **Frame_2** панели **Управление фреймом II** открывает соответствующий экран в данном фрейме.

Панель **Управление фреймами I и II** работает следующим образом:

1. Сначала следует нажать на кнопку **Выбран элемент** и ввести путь к элементу в виде **Имя экрана визуализации.Имя элемента** (соответственно, в нашем случае это **Visu.I** для первого фрейма и **Visu.II** для второго).
2. Выбрать индекс фрейма.
3. Нажать на кнопку **Открыть этот фрейм**, чтобы открыть экран с данным индексом в выбранном фрейме.

10.2.3 Комбинированное окно

Данный пример посвящен работе с графическими примитивами [Комбинированное окно – Целочисленное](#) и [Комбинированное окно – Массив](#). Оба этих элемента предназначены для реализации выпадающих списков.

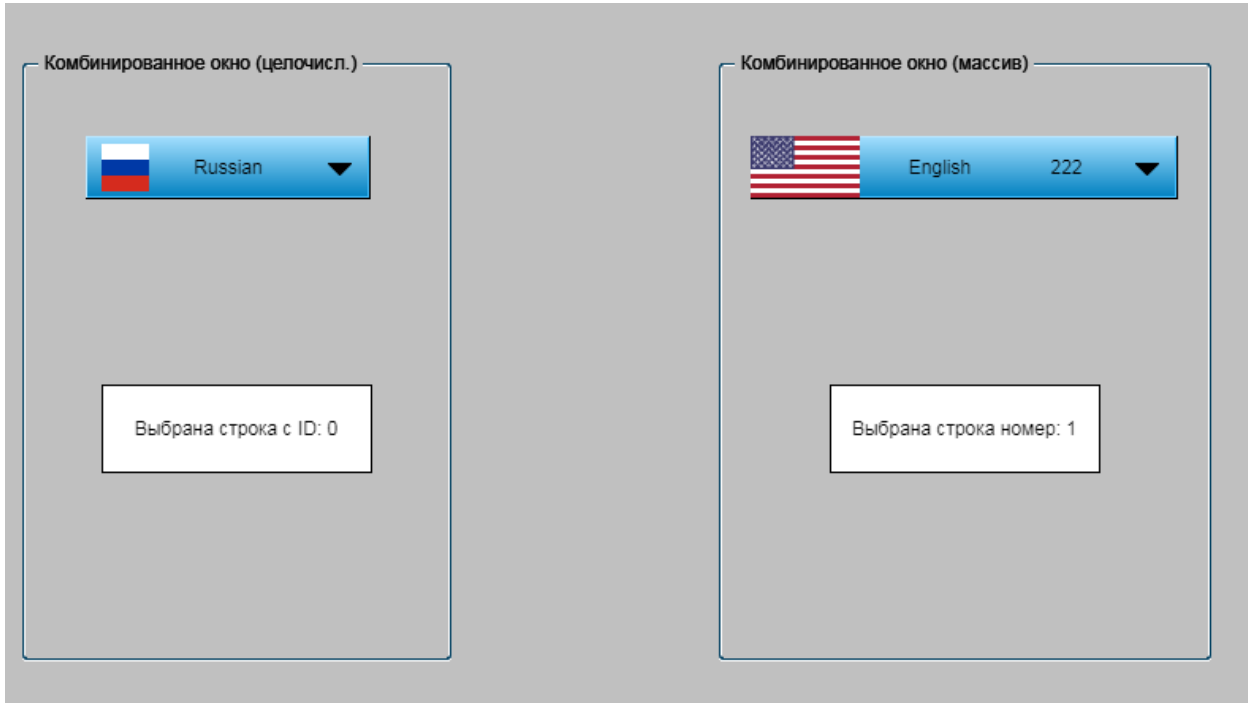


Рисунок 10.81 – Внешний вид примера Комбинированное окно

Пример создан в среде **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5** и подразумевает запуск на виртуальном контроллере **CODESYS Control Win V3** с таргет-файлом **3.5.11.5**.

Пример доступен для скачивания: [Example_Combobox.projectarchive](#)

Для создания примера с использованием элемента **Комбинированное окно** следует:

1. Создать новый **стандартный** проект **CODESYS** с названием **Example_Combobox** и настройками по умолчанию: таргет – CODESYS Control Win V3, язык PLC_PRG – ST.
2. В программе **PLC_PRG** объявить следующие переменные:

```

1  PROGRAM PLC_PRG
2  VAR
3      iVar1:INT; // переменная, содержащая ID строки, выбранной элементом Комбинированное окно - Целочисленное
4      iVar2:INT; // переменная, содержащая номер строки, выбранной элементом Комбинированное окно - Массив
5
6      // Массив для элемента Комбинированное окно - Массив
7      arrTable : ARRAY [0..2, 0..2] OF STRING := ['0','4','8',
8                                                  'Russian','English','Japan',
9                                                  '111','222', '333'];
10
11  END_VAR
12
    
```

Рисунок 10.82 – Объявление переменных программы PLC_PRG

3. Добавить в проект [Пул изображений](#) с названием **ImagePool**. Загрузить в него три картинки с ID 0, 4 и 8:




ID	Имя файла	Изображение	Link type
0	flag_of_russia.svg		Embedded and link to file
4	flag_of_the_united_states.svg		Embedded and link to file
8	flag_of_japan.svg		Embedded and link to file

Рисунок 10.83 – Содержимое пула изображений ImagePool

4. Добавить в проект [список текстов](#) с названием **TextList**. Его ID будут совпадать с ID из Пула изображений:

ID	По умолчанию
0	Russian
4	English
8	Japanese

Рисунок 10.84 – Содержимое списка текстов TextList

5. [Добавить в проект экран визуализации](#) с названием **Visualization**. В его [свойствах](#) выбрать размер **800 × 480**. Добавить на экран два элемента [Группа](#), элемент [Комбинированное окно – Целочисленное](#), элемент [Комбинированное окно – Массив](#) и два элемента [Прямоугольник](#).

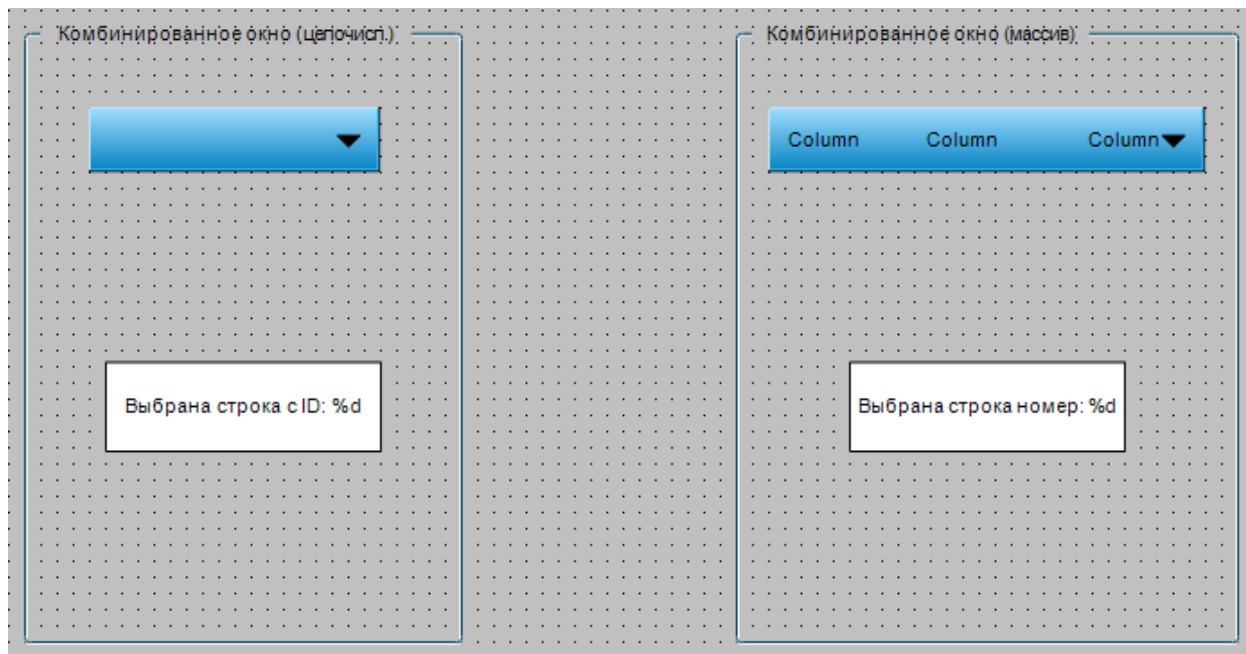


Рисунок 10.85 – Содержимое экрана Visualization

6. Настроить элемент [Комбинированное окно – Целочисленное](#):

Свойства	
̣ Фильтр ̣ Сортировать по ̣ Порядок сортировки ̣ Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_8
Тип элемента	Комбинированное окно - Целочисленн
[-] Позиция	
X	60
Y	110
Ширина	180
Высота	40
Переменная	PLC_PRG.iVar1
Список текстов	'TextList'
Пул изображений	'ImagePool'
+ Параметры списка	
+ Тексты	
[-] Поддиапазон	
Использовать поддиапазон	<input type="checkbox"/>
Минимальное значение	0
Конечный индекс	8
Отбрасывать недостающие тексты	<input checked="" type="checkbox"/>
+ Свойства текста	
+ Переменные состояний	

Рисунок 10.86 – Параметры элемента Комбинированное окно – Целочисленное

7. Настроить элемент [Комбинированное окно – Массив](#):

Свойства	
Фильтр	Сортировать по
Порядок сортировки	Эксперт
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_14
Тип элемента	Комбинированное окно - Массив
Позиция	
X	480
Y	110
Ширина	270
Высота	40
Переменная	PLC_PRG.iVar2
Массив данных	PLC_PRG.arrTable
Столбцы	
Столбец	
[0]	<input checked="" type="checkbox"/>
Ширина	70
Столбец изображения	<input checked="" type="checkbox"/>
Конфигурация изобра...	
Выравнивание текста...	По центру
[1]	<input checked="" type="checkbox"/>
Ширина	100
Столбец изображения	<input type="checkbox"/>
Конфигурация изобра...	
Выравнивание текста...	По центру
[2]	<input checked="" type="checkbox"/>
Ширина	100
Столбец изображения	<input type="checkbox"/>
Конфигурация изобра...	
Выравнивание текста...	По центру
Макс. индекс массива	2
Высота строки	30
Число видимых строк	3
Размер полосы прокрутки	20
Тексты	
Свойства текста	
Переменные состояний	

Рисунок 10.87 – Параметры элемента Комбинированное окно – Массив

8. Настроить элементы [Прямоугольник](#). Они будут отличаться только привязываемыми переменными – **iVar1** для первого и **iVar2** для второго соответственно.

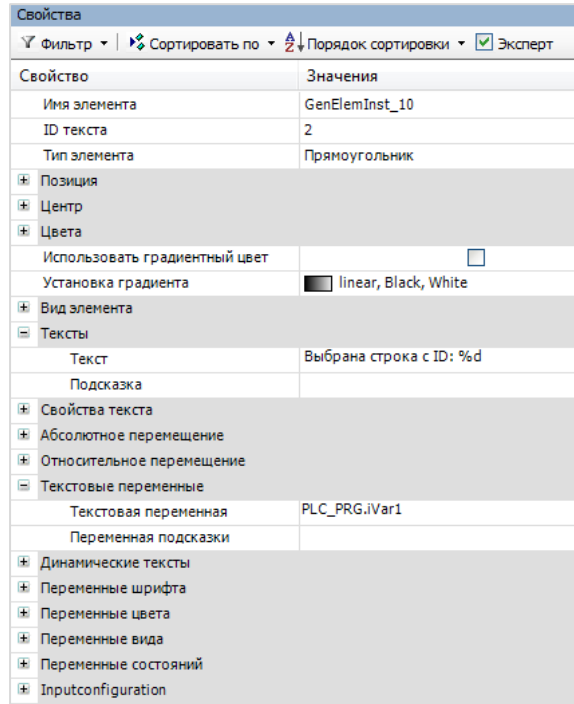
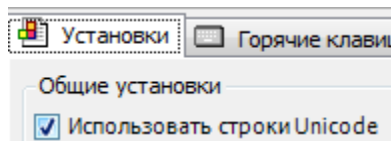


Рисунок 10.88 – Параметры элемента Прямоугольник 1

9. Настроить [Менеджер визуализации](#). В его установках поставить галочку **Использовать строки Unicode**:



Настройки **таргет- и web-визуализации** будут выглядеть следующим образом:

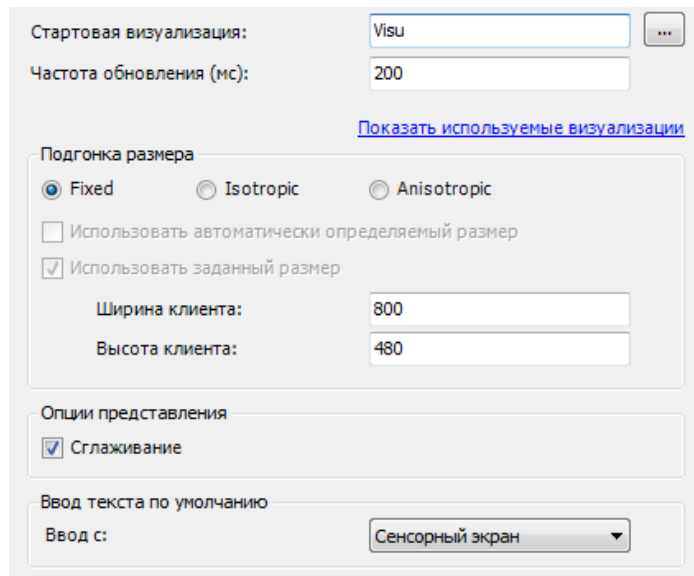


Рисунок 10.89 – Настройки таргет-визуализации

Стартовая визуализация: Visu ...

Имя .htm-файла: webvisu

Частота обновления (мс): 200

Размер буфера соединения по умолчанию: 50000

[Показать используемые визуализации](#)

Подгонка размера

Fixed Isotropic Anisotropic

Ширина клиента: 800

Высота клиента: 480

Опции представления

Сглаживание

Ввод текста по умолчанию

Ввод с: Клавиатура

Рисунок 10.90 – Настройки web-визуализации

10. [Запустить проект на виртуальном контроллере.](#)

Открыть в веб-браузере страницу <http://localhost:8080/webvisu.htm>, чтобы увидеть web-визуализацию проекта. **Следует обратить внимание**, что браузер должен поддерживать **HTML5**.

Проверить функционал проекта.

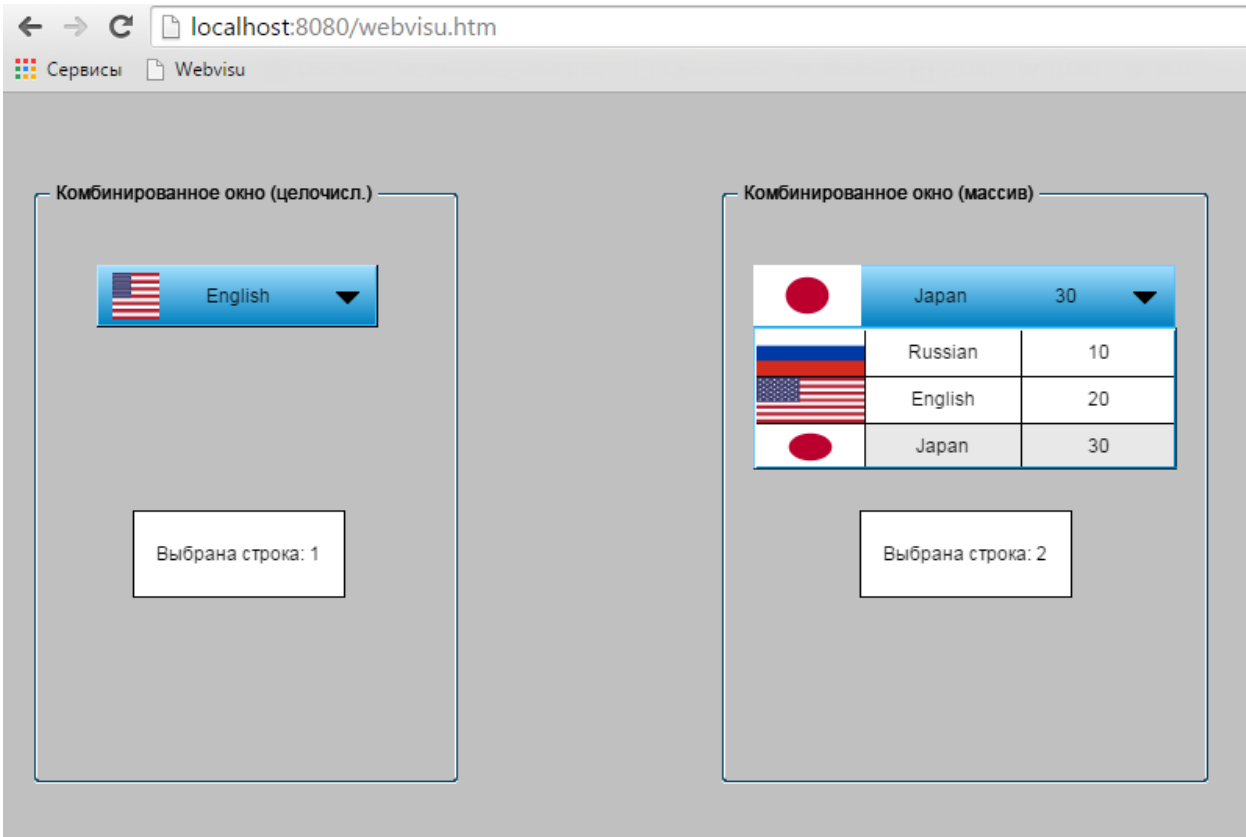


Рисунок 10.91 – Web-визуализация проекта в браузере Chrome

После нажатия на элемент **Комбинированное окно – Целочисленное** раскрывается список, сформированный из содержимого [Пула изображений](#) и [Списка текстов](#). Выбор одной из строк приводит к записи в переменную **iVar1** идентификатора (**ID**) выбранной строки.

После нажатия на элемент **Комбинированное окно – Массив** раскрывается список, сформированный из содержимого переменной, привязанной к элементу. Выбор одной из строк приводит к записи в переменную **iVar2** номера выбранной строки.



ПРИМЕЧАНИЕ

В версии **CODESYS V3.5 SP11** могут возникнуть проблемы в случае использования в элементе **Комбинированное окно – Массив** столбца изображений, если в **Менеджере визуализации** установлена галочка **Использовать строки Unicode**. В данном случае изображения, **ID** которых превышают один символ, не будут отображаться. В рамках данного примера используются односимвольные ID ('0', '4', '8').

10.2.4 Кнопка

Данный пример посвящен работе с графическим примитивом [Кнопка](#). Примитив имеет две основные функции:

1. Переключение значений переменных типа **BOOL**.
2. Выполнение действий, привязанных во вкладке [InputConfiguration](#).

В рамках данного примера будет рассмотрена только первая функция кнопки.

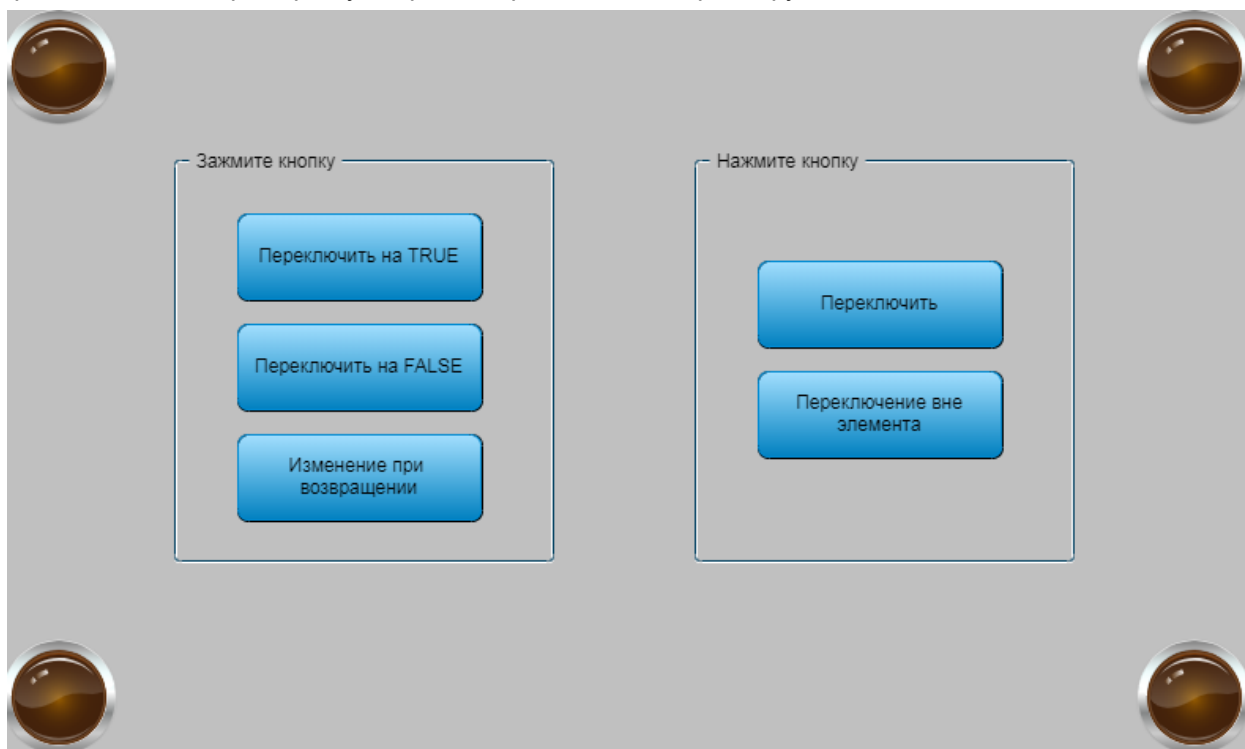


Рисунок 10.92 – Внешний вид примера Кнопка

Пример создан в среде **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5** и подразумевает запуск на виртуальном контроллере **CODESYS Control Win V3** с таргет-файлом **3.5.11.5**.

Пример доступен для скачивания: [Example Button.projectarchive](#)

Для создания примера с использованием элемента **Кнопка** следует:

1. Создать новый **стандартный** проект **CODESYS** с названием **Example_Button** и настройками по умолчанию: таргет – CODESYS Control Win V3, язык PLC_PRG – **ST**.
2. В программе **PLC_PRG** объявить переменную **bVar** типа **BOOL**:

```

1  PROGRAM PLC_PRG
2  VAR
3      bVar:BOOL;
4  END VAR

```

Рисунок 10.93 – Объявление переменных программы PLC_PRG

3. [Добавить в проект](#) экран визуализации **Visualization**

В его [свойствах](#) выбрать размер **800 × 480**. Экран будет содержать четыре элемента [Индикатор](#), два элемента [Группа](#) и пять элементов [Кнопка](#).

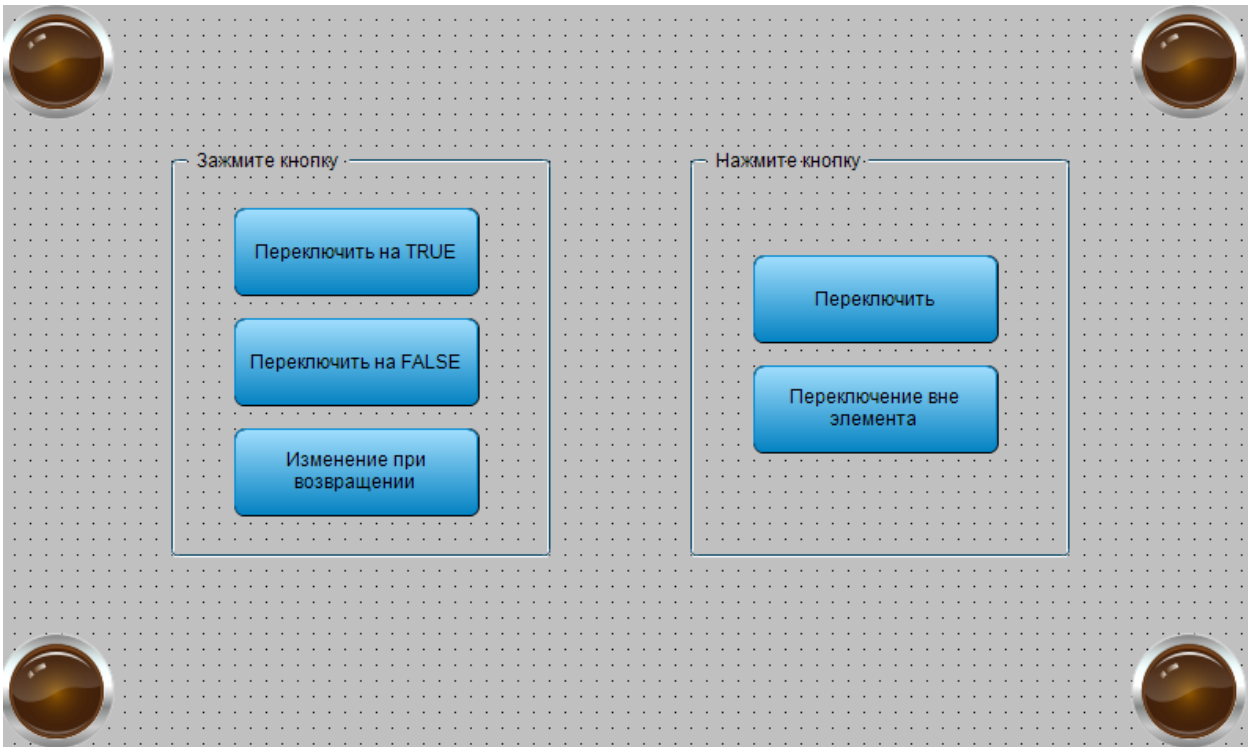


Рисунок 10.94 – Содержимое экрана Visualization

4. К каждому из четырех [индикаторов](#) привязать переменную **bVar**:

Свойства	
Фильтр	Сортировать по
Порядок сортировки	Эксперт
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_28
Тип элемента	Индикатор
Позиция	
X	0
Y	0
Ширина	75
Высота	75
Переменная	PLC_PRG.bVar
Параметры изоб...	
Тексты	
Переменные сос...	
Фон	
Изображение	Yellow

Рисунок 10.95 – Настройки элемента Индикатор

5. Настроить [кнопку](#) Переключить на TRUE:

Inputconfiguration	
OnDialogClosed	Конфигурация...
OnMouseClicked	Конфигурация...
OnMouseDown	Конфигурация...
OnMouseEnter	Конфигурация...
OnMouseLeave	Конфигурация...
OnMouseMove	Конфигурация...
OnMouseUp	Конфигурация...
Нажать	
Переменная	PLC_PRG.bVar
Переключить на FALSE	<input type="checkbox"/>
Переключить на вход...	<input type="checkbox"/>
Переключить	
Переменная	
Переключить вверх...	<input type="checkbox"/>
Горячая клавиша	

Рисунок 10.96 – Настройки кнопки Переключить на TRUE

6. Настроить [кнопку](#) Переключить на FALSE:

Inputconfiguration	
OnDialogClosed	Конфигурация...
OnMouseClicked	Конфигурация...
OnMouseDown	Конфигурация...
OnMouseEnter	Конфигурация...
OnMouseLeave	Конфигурация...
OnMouseMove	Конфигурация...
OnMouseUp	Конфигурация...
Нажать	
Переменная	PLC_PRG.bVar
Переключить на FALSE	<input checked="" type="checkbox"/>
Переключить на вход, если...	<input type="checkbox"/>
Переключить	
Переменная	
Переключить вверх, если н...	<input type="checkbox"/>
Горячая клавиша	

Рисунок 10.97 – Настройки кнопки Переключить на FALSE

7. Настроить [кнопку](#) **Изменение при возвращении**:

[-] Конфигурация ввода	
OnDialogClosed	Конфигурация...
OnMouseClicked	Конфигурация...
OnMouseDown	Конфигурация...
OnMouseEnter	Конфигурация...
OnMouseLeave	Конфигурация...
OnMouseMove	Конфигурация...
OnMouseUp	Конфигурация...
[-] Нажатие	
Переменная	PLC_PRG.bVar
Переключить на FALSE	<input type="checkbox"/>
Изменение при возвращении	<input checked="" type="checkbox"/>
+ Переключение	
+ Горячая клавиша	

Рисунок 10.98 – Настройки кнопки Изменение при возвращении

8. Настроить [кнопку](#) **Переключить**:

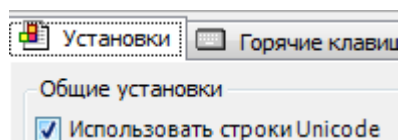
[-] Переменная состояния кнопки	
Двоичная переменная	PLC_PRG.bVar
+ Переменная ID изображения	
[-] Inputconfiguration	
OnDialogClosed	Конфигурация...
OnMouseClicked	Конфигурация...
OnMouseDown	Конфигурация...
OnMouseEnter	Конфигурация...
OnMouseLeave	Конфигурация...
OnMouseMove	Конфигурация...
OnMouseUp	Конфигурация...
[-] Нажать	
Переменная	
Переключить на FALSE	<input type="checkbox"/>
Переключить на вход, если нажата	<input type="checkbox"/>
[-] Переключить	
Переменная	PLC_PRG.bVar
Переключить вверх, если нажата	<input type="checkbox"/>
[-] Горячая клавиша	
Клавиша	Space
События	Mouse down/up
Shift	<input type="checkbox"/>
Control	<input type="checkbox"/>
Alt	<input type="checkbox"/>

Рисунок 10.99 – Настройки кнопки Переключить

9. Настроим [кнопку Переключение вне элемента](#):

Конфигурация ввода	
OnDialogClosed	Конфигурация...
OnMouseClicked	Конфигурация...
OnMouseDown	Конфигурация...
OnMouseEnter	Конфигурация...
OnMouseLeave	Конфигурация...
OnMouseMove	Конфигурация...
OnMouseUp	Конфигурация...
+ Нажатие	
- Переключение	
Переменная	PLC_PRG.bVar
Переключение вне элемента	<input checked="" type="checkbox"/>

Рисунок 10.100 – Настройки кнопки Переключение вне элемента

10. Настроить компонент [Менеджер визуализации](#). В его установках следует поставить галочку **Использовать строки Unicode**:

Настройки **таргет- и web-визуализации** будут выглядеть следующим образом:

Стартовая визуализация:	Visu	...
Частота обновления (мс):	200	
Показать используемые визуализации		
Подгонка размера		
<input checked="" type="radio"/> Fixed <input type="radio"/> Isotropic <input type="radio"/> Anisotropic		
<input type="checkbox"/> Использовать автоматически определяемый размер		
<input checked="" type="checkbox"/> Использовать заданный размер		
Ширина клиента:	800	
Высота клиента:	480	
Опции представления		
<input checked="" type="checkbox"/> Сглаживание		
Ввод текста по умолчанию		
Ввод с:	Сенсорный экран ▼	

Рисунок 10.101 – Настройки таргет-визуализации

Стартовая визуализация: Visu

Имя .htm-файла: webvisu

Частота обновления (мс): 200

Размер буфера соединения по умолчанию: 50000

[Показать используемые визуализации](#)

Подгонка размера

Fixed Isotropic Anisotropic

Ширина клиента: 800

Высота клиента: 480

Опции представления

Сглаживание

Ввод текста по умолчанию

Ввод с: Клавиатура

Рисунок 10.102 – Настройки web-визуализации

11. [Запустить проект на виртуальном контроллере](#). Открыть в веб-браузере страницу <http://localhost:8080/webvisu.htm>, чтобы увидеть web-визуализацию проекта. **Следует обратить внимание**, что браузер должен поддерживать **HTML5**. Проверить функционал проекта (пункты выполняются последовательно).

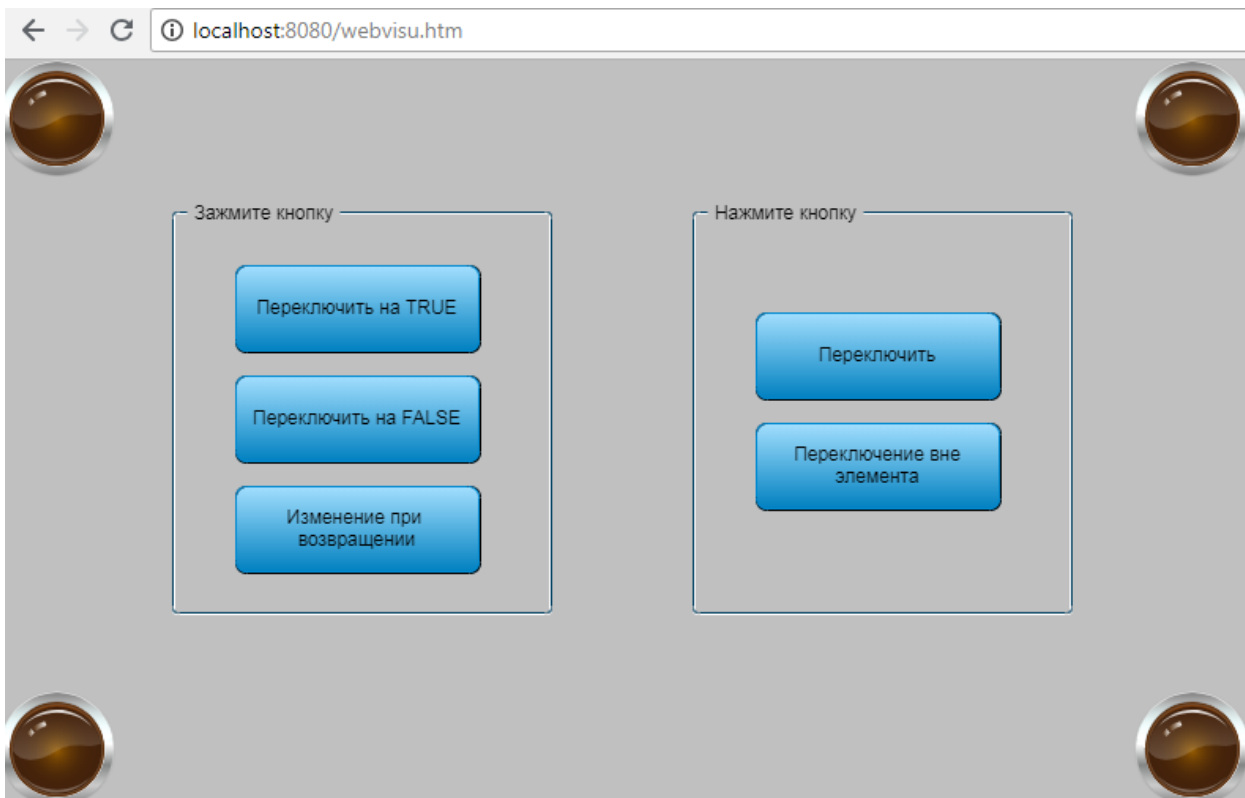


Рисунок 10.103 – Web-визуализация проекта в браузере Chrome


Порядок работы примера с использованием элемента **Кнопка**:

1. При зажатии кнопки **Переключить на TRUE**, переменная **bVar** переключается в **TRUE** – лампы загораются. При отпускании кнопки – переменная возвращается в значение **FALSE**, лампы потухают.
2. После первого нажатия на кнопку **Переключить на FALSE**, переменная переключится в состояние **TRUE** (этот эффект связан с тем, что происходит попытка переключить в **FALSE** переменную, которая и так находится в этом состоянии). Последующее зажатие кнопки приводит к переключению переменной в **FALSE**, отпускание – к возвращению ее в **TRUE**.
3. После первого нажатия на кнопку **Изменение при возвращении**, переменная переключается в состояние **FALSE** (этот эффект связан с тем, что происходит попытка переключить в **TRUE** переменную, которая и так находится в этом состоянии). Последующее зажатие кнопки приводит к переключению переменной в **TRUE**. Не отпуская кнопку, следует перетащить курсор за ее пределы – переменная переключится в **FALSE**. После возвращения курсор в пределы элемента – переменная переключится в **TRUE**. С отпусканием кнопки – переменная переключится в **FALSE**.
4. После нажатия на кнопку **Переключить**, переменная изменит свое состояние на противоположное (с **FALSE** на **TRUE** или с **TRUE** на **FALSE**). В состоянии **TRUE** кнопка будет отображаться «зажатой». В web-визуализации вместо нажатия на саму кнопку, можно нажимать на кнопку **Пробел** на клавиатуре.
5. С нажатием кнопки **Переключение вне элемента** и, не отпуская ее, следует переместить курсор за пределы элемента, после чего отпустить кнопку. Переменная изменит свое состояние на противоположное (с **FALSE** на **TRUE** или с **TRUE** на **FALSE**).

10.2.5 Таблица

Данный пример посвящен работе с графическим примитивом [Таблица](#). В рамках примера рассмотрена запись в таблицу структуры данных по команде пользователя.


	Время	Значение
0	07:57:45 27.06.2016	16.40003
1	07:57:48 27.06.2016	28.20007
2	07:57:49 27.06.2016	36.40002
3	07:57:52 27.06.2016	46.69986
4	07:57:53 27.06.2016	55.89972
5	07:57:56 27.06.2016	71.39949
6	07:58:02 27.06.2016	97.89908
7	07:58:08 27.06.2016	131.1988
8		
9		
10		




**Запись
в таблицу**

Выделен столбец №1

Выделена строка №4



Выделен
один из столбцов



Выделена
одна из строк

**Очистить
таблицу**

Рисунок 10.104 – Внешний вид примера Таблица

Пример создан в среде **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5** и подразумевает запуск на виртуальном контроллере **CODESYS Control Win V3** с таргет-файлом **3.5.11.5**.

Пример доступен для скачивания: [Example Table.projectarchive](#)

Для создания примера с использованием элемента **Таблица** следует:

1. Создать новый **стандартный** проект **CODESYS** с названием **Example_Table** и настройками по умолчанию: таргет – CODESYS Control Win V3, язык PLC_PRG – **ST**.
2. Добавить в проект компонент **DUT** типа **Структура** с названием **TableStruct**:

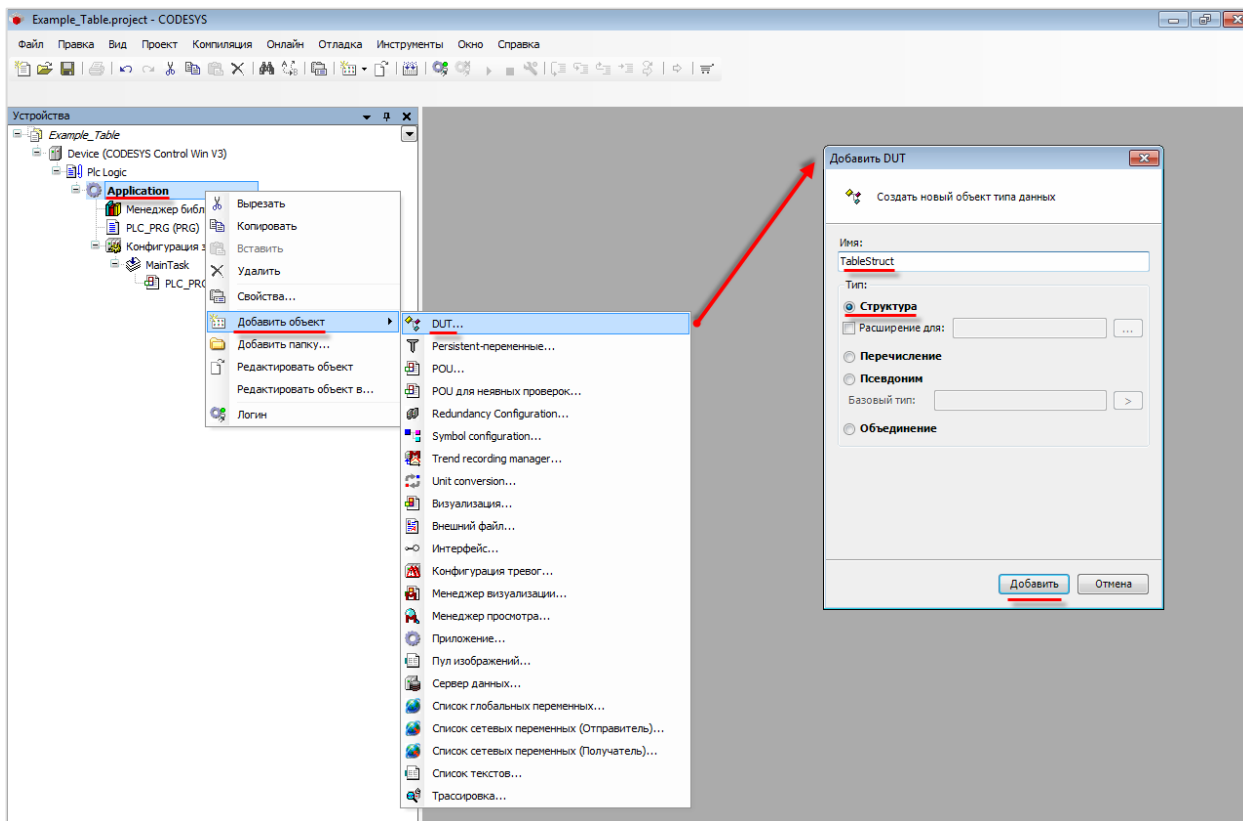


Рисунок 10.105 – Добавление в проект структуры TableStruct

3. Структура представляет собой пользовательский тип данных, который содержит набор переменных разных типов. Структура будет содержать две переменные типа **STRING**:

```

1  TYPE TableStruct :           // структура, отображаемая в таблице
2  STRUCT
3      sDateAndTime:  STRING;    // столбец метки времени
4      sValue:       STRING;    // столбец значений
5  END_STRUCT
6  END_TYPE

```

Рисунок 10.106 – Объявление переменных структуры TableStruct

10.Примеры

Использование переменных типа **STRING** связано с наличием у переменных начальных значений (по умолчанию – «нулевых»). При использовании типов **DT** и **REAL**, в начальный момент времени таблица имела бы приблизительно такой вид:

dt#1970-01-01-00:00:00	0.0
dt#1970-01-01-00:00:00	0.0
dt#1970-01-01-00:00:00	0.0
dt#1970-01-01-00:00:00	0.0
dt#1970-01-01-00:00:00	0.0

Чтобы избежать этого, используются переменные типа **STRING**, начальные значения которых (") в визуализации представляются пустой строкой.

4. В Менеджере библиотек добавить библиотеку **CAA DTUtil** (библиотека требуется нам, чтобы работать с системным временем контроллера):

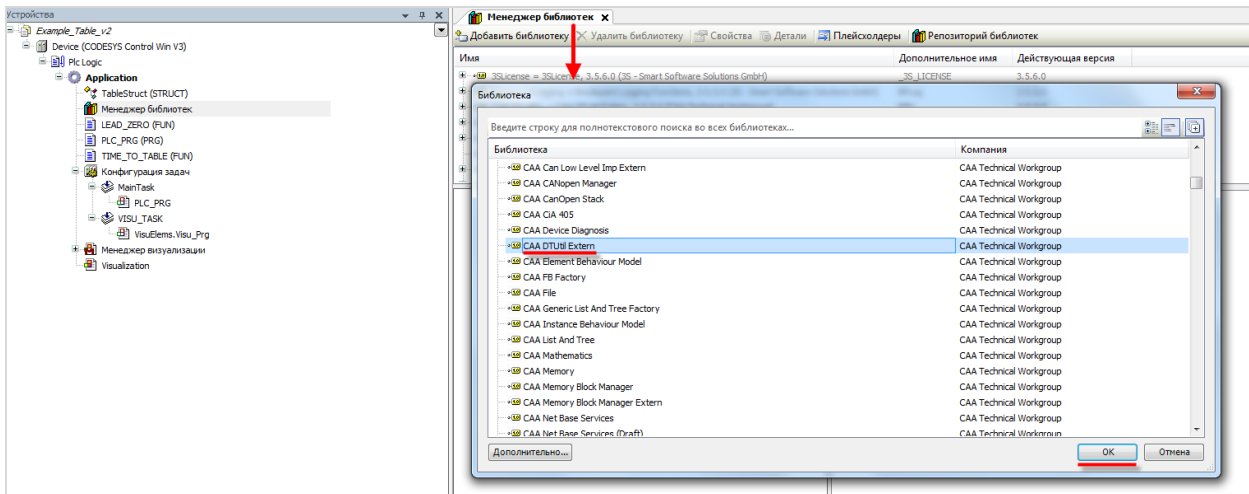


Рисунок 10.107 – Добавление в проект библиотеки CAA DTUtil



ПРИМЕЧАНИЕ

В контроллерах ОВЕН системное время доступно в узле **OwenRTC** таргет-файла (в том числе в виде форматированной строки).

5. В программе **PLC_PRG** объявить следующие переменные:

```

1  PROGRAM PLC_PRG
2  VAR
3      arrTable:          ARRAY [0..10] OF TableStruct;    // массив для структуры
4
5      MyGetDateAndTime:  DTU.GetDateAndTime;             // экземпляр функционального блока чтения системного времени
6      dtCurrentDateAndTime: DT;                          // системное время в формате DT
7
8      bTrigger:         BOOL;                            // триггер записи
9
10     rValue:           REAL;                             // переменная, значение которой отображается в таблице
11     iIndex:          INT;                               // номер строки таблицы, в которую осуществляется запись
12
13     iCounter:       INT;                               // счетчик (для очистки таблицы по нажатию на кнопку)
14
15     iColumnSelection: INT;                             // номер выделенного столбца
16     iLineSelection: INT;                              // номер выделенной строки
17     bColumnSelection: BOOL;                           // флаг выделения любого из столбцов таблицы
18     bLineSelection:  BOOL;                             // флаг выделения любой из строк таблицы
19 END_VAR

```

Рисунок 10.108 – Объявление переменных программы **PLC_PRG**

6. Код программы **PLC_PRG** будет выглядеть следующим образом:

```

1  // эмуляция изменения значений переменной
2  rValue := rValue + 0.1;
3
4  // вызов ФБ считывания системного времени
5  MyGetDateAndTime(xExecute := NOT(MyGetDateAndTime.xDone) );
6
7  // если ФБ успешно завершил работу...
8  IF MyGetDateAndTime.xDone THEN
9      // если ФБ успешно завершил работу...
10     dtCurrentDateAndTime := MyGetDateAndTime.dtDateAndTime;
11 END_IF
12
13 // запись строки в таблицу по триггеру
14 IF bTrigger THEN
15
16     arrTable[iIndex].sDateAndTime := TIME_TO_TABLE(dtCurrentDateAndTime); // запись текущего времени, преобразованного...
17                                     // ...с помощью функции TIME_TO_TABLE
18     arrTable[iIndex].sValue := REAL_TO_STRING(rValue); // запись текущего значения переменной
19     iIndex := iIndex + 1; // переход на следующую строку таблицы
20     bTrigger := FALSE; // сброс триггера
21 END_IF
22
23 // после заполнения таблицы - переход на первую строку
24 // (запись в режиме циклического буфера)
25 IF iIndex > 10 THEN
26     iIndex := 0;
27 END IF

```

Рисунок 10.109 – Код программы **PLC_PRG**

Работа с функциональным блоком **GetDateAndTime** (как и всей библиотекой **Time And Date**) описана в документе **СПК. Системное время**.

Если переменная **bTrigger** имеет значение **TRUE** (т. е. если пользователь нажал на кнопку записи), то в строку массива **arrTable**, которая представляет собой структуру **TableStruct**, записывается текущее значение системного времени, преобразованное с помощью функции **TIME_TO_TABLE**, и переменной **rValue**. После этого осуществляется увеличение индекса записываемой строки на 1 и сброс триггера записи.

Если индекс записываемой строки превышает **10**, то осуществляется переход на нулевую строку (чтобы избежать переполнения массива).

10.Примеры

Функция **TIME_TO_TABLE** используется для преобразования времени из формата **dt#2016-06-20-10:00:00** в формат **10:00:00 20.06.2016**.

Код функции выглядит следующим образом:

```
1 // функция преобразования системного времени из формата DT в формат STRING (<часы:минуты:секунды день.месяц.год>)
2
3 FUNCTION TIME_TO_TABLE : STRING
4 VAR_INPUT
5     dtCurrentDateAndTime: DT;
6 END_VAR
7 VAR
8     uiYear:          UINT;
9     uiMonth:         UINT;
10    uiDay:           UINT;
11    uiHour:          UINT;
12    uiMinute:        UINT;
13    uiSecond:        UINT;
14
15    sYear:           STRING;
16    sMonth:          STRING;
17    sDay:            STRING;
18    sHour:           STRING;
19    sMinute:         STRING;
20    sSecond:         STRING;
21
22    sConcat:         STRING;
23 END_VAR
24
25 DTU.DTSplit(dtCurrentDateAndTime, ADR(uiYear), ADR(uiMonth), ADR(uiDay), ADR(uiHour), ADR(uiMinute), ADR(uiSecond));
26
27 sYear := UINT_TO_STRING(uiYear);
28 sMonth := LEAD_ZERO(uiMonth);
29 sDay := LEAD_ZERO(uiDay);
30 sHour := LEAD_ZERO(uiHour);
31 sMinute := LEAD_ZERO(uiMinute);
32 sSecond := LEAD_ZERO(uiSecond);
33
34 sConcat := CONCAT(sHour, ':');
35 sConcat := CONCAT(sConcat, sMinute);
36 sConcat := CONCAT(sConcat, ':');
37 sConcat := CONCAT(sConcat, sSecond);
38 sConcat := CONCAT(sConcat, ' ');
39 sConcat := CONCAT(sConcat, sDay);
40 sConcat := CONCAT(sConcat, '.');
41 sConcat := CONCAT(sConcat, sMonth);
42 sConcat := CONCAT(sConcat, '.');
43 sConcat := CONCAT(sConcat, sYear);
44
45 TIME_TO_TABLE := sConcat;
```

Рисунок 10.110 – Код функции TIME_TO_TABLE

Функция **LEAD_ZERO** используется для добавления ведущих нулей к разрядам времени.

```


LEAD_ZERO x
1 // функция добавления ведущего нуля к разрядам времени
2
3 FUNCTION LEAD_ZERO : STRING
4 VAR_INPUT
5     uiInput:    UINT;
6 END_VAR
7 VAR
8 END_VAR
9
10 IF uiInput > 9 THEN
11     LEAD_ZERO := UINT_TO_STRING(uiInput);
12 ELSE
13     LEAD_ZERO := CONCAT('0', UINT_TO_STRING(uiInput));
14 END_IF

```


Рисунок 10.111 – Код функции LEAD_ZERO

7. [Добавить в проект](#) экран визуализации **Visualization**. В его [свойствах](#) выбрать размер **800 × 480**. Экран будет содержать элемент [Таблица](#), элемент [Нажимной выключатель](#), два элемента [Управление вращением](#), два элемента [Индикатор](#) и элемент [Кнопка](#). Три текстовые надписи сделаны с помощью элементов [Метка](#).


	Время	Значение
0		
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		



Запись
в таблицу



Выделен
один из столбцов



Выделена
одна из строк

Очистить
таблицу

Рисунок 10.112 – Содержимое экрана Visualization

8. Настроить элемент [Таблица](#):

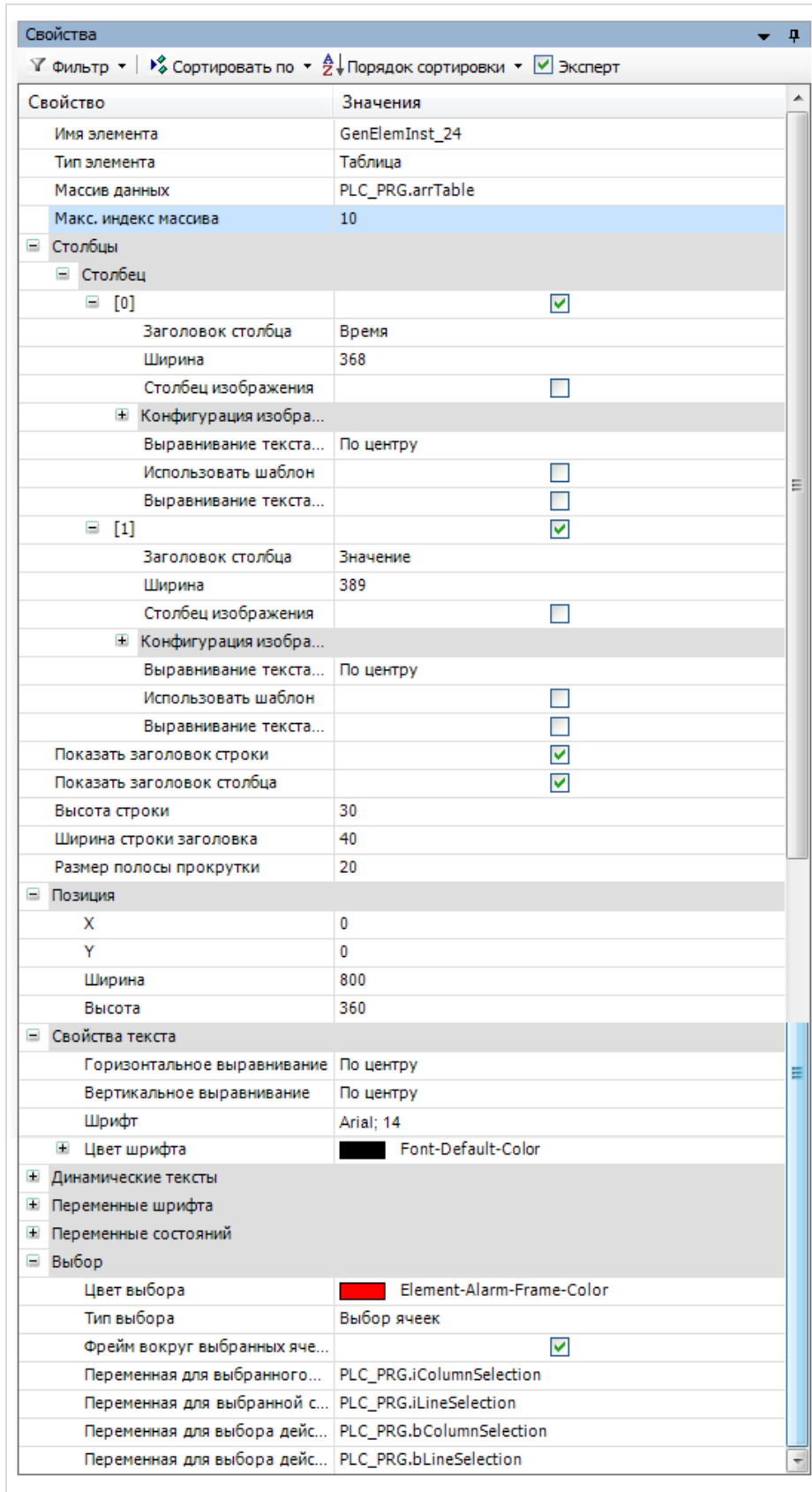


Рисунок 10.113– Параметры элемента Таблица

9. К элементу [Нажимной выключатель](#) привязать переменную **bTrigger**:

Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_26
Тип элемента	Нажимной выключатель
[-] Позиция	
X	5
Y	384
Ширина	89
Высота	77
Переменная	PLC_PRG.bTrigger
[+] Параметры изображения	
Поведение элемента	Переключатель изображения
[+] Тексты	
[+] Переменные состояний	
[-] Фон	
Изображение	Gray

Рисунок 10.114 – Параметры элемента Нажимной выключатель

10. Настроить элементы [Управление вращением](#):

Свойства	
Ƴ Фильтр < Сортировать по A Z Порядок сортировки <input checked="" type="checkbox"/> Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_40
Тип элемента	Управление вращением
[-] Позиция	
X	203
Y	366
Ширина	172
Высота	52
Переменная	PLC_PRG.iColumnSelection
Числовой формат	Выделен столбец №%d
Интервал	1
[-] Value range	
Минимальное значение	0
Максимальное значение	2

Рисунок 10.115 – Параметры элемента Управление вращением 1

Свойства	
Фильтр Сортировать по Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_38
Тип элемента	Управление вращением
Позиция	
X	203
Y	425
Ширина	172
Высота	52
Переменная	PLC_PRG.iLineSelection
Числовой формат	Выделена строка №%d
Интервал	1
Value range	
Минимальное значение	0
Максимальное значение	10

Рисунок 10.116 – Параметры элемента Управление вращением 2

11. Настроить элементы [Индикатор](#):

Свойства	
Фильтр Сортировать по Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_48
Тип элемента	Индикатор
Позиция	
X	407
Y	369
Ширина	47
Высота	47
Переменная	PLC_PRG.bColumnSelection
Параметры изображения	
Тексты	
Переменные состояний	
Фон	
Изображение	Yellow

Рисунок 10.117 – Параметры элемента Индикатор (выделен один из столбцов)

Свойства	
Фильтр	Сортировать по
Порядок сортировки	Эксперт
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_44
Тип элемента	Индикатор
Позиция	
X	407
Y	428
Ширина	47
Высота	47
Переменная	PLC_PRG.bLineSelection
Параметры изображения	
Тексты	
Переменные состояний	
Фон	
Изображение	Yellow

Рисунок 10.118 – Параметры элемента Индикатор (выделена одна из строк)

12. К элементу [Кнопка](#) (Очистить таблицу) во вкладке [InputConfiguration](#) к параметру **OnClick** привязать действие [Выполнить ST-код](#):

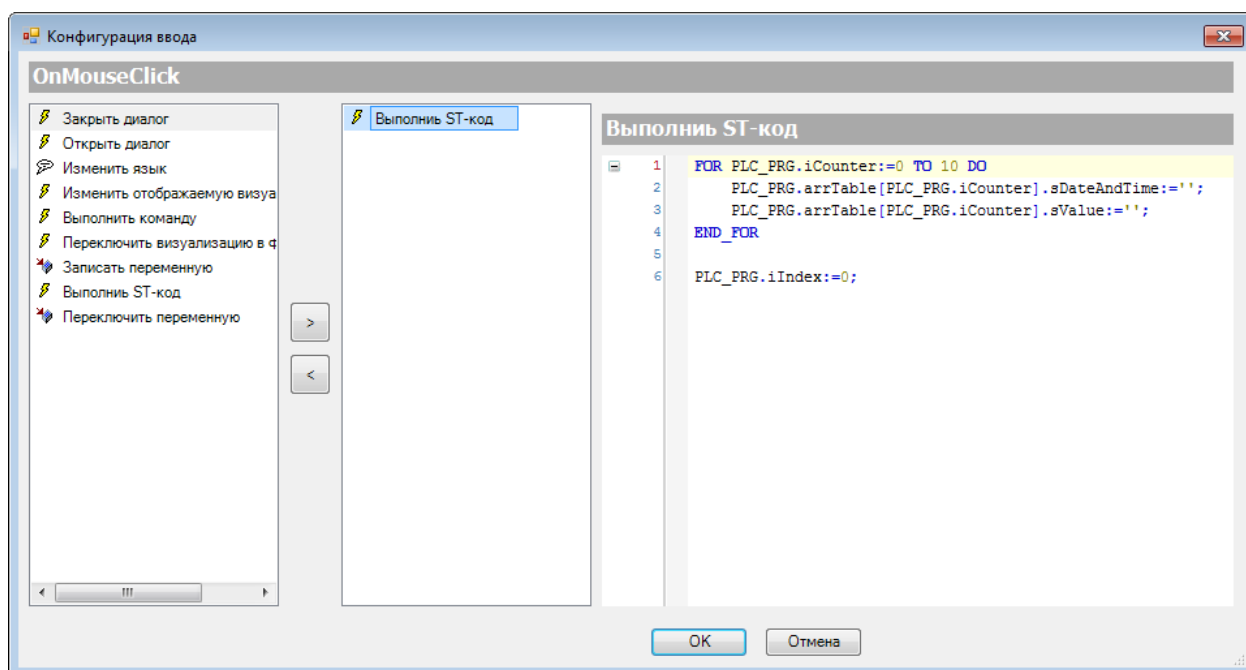
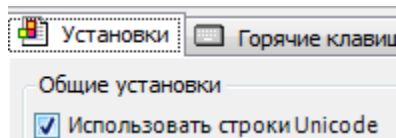


Рисунок 10.119 – ST-код элемента Кнопка (Очистить таблицу)

13. Настроить [Менеджер визуализации](#). В его установках поставить галочку **Использовать строки Unicode**:



Настройки **таргет-** и **web-визуализации** будут выглядеть следующим образом:

Рисунок 10.120 – Настройки таргет-визуализации

Рисунок 10.121 – Настройки web-визуализации

14. Запустить проект на виртуальном контроллере. Открыть в веб-браузере страницу <http://localhost:8080/webvisu.htm>, чтобы увидеть web-визуализацию проекта. **Следует обратить внимание**, что браузер должен поддерживать **HTML5**. Проверить функционал проекта.

	Время	Значение
0		
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Выделен столбец №0
Выделена строка №0
Выделен один из столбцов
Выделена одна из строк

Рисунок 10.122 – Web-визуализация проекта в браузере Chrome

По умолчанию выделена нулевая строка нулевого столбца.

По нажатию на выключатель в строку таблицы записывается текущее время и значение переменной:

	Время	Значение
0	08:01:44 27.06.2016	196.0028
1	08:01:48 27.06.2016	215.804
2	08:01:49 27.06.2016	223.5045
3	08:01:58 27.06.2016	267.8071
4	08:02:01 27.06.2016	281.808

Рисунок 10.123 – Отображение структуры в таблице

Следует нажать на десятую ячейку нулевого столбца таблицы.

10.Примеры

В элементах **Управление вращением** отобразятся номера строки и столбца ячейки, **Индикаторы** выделения загорятся:

9	08:03:38 27.06.2016	771.7586
10	08:03:41 27.06.2016	786.2551

Запись в таблицу

Выделен столбец №0

Выделена строка №10

Выделен один из столбцов

Выделена одна из строк

Очистить таблицу

Рисунок 10.124 – Информация о выделенной ячейке таблицы

Затем следует нажать на верхнюю левую клетку таблицы (пустую), чтобы сбросить выделение.

Далее нажать на кнопку **Очистить таблицу**, чтобы стереть отображаемые в ней значения.

10.2.6 Отображение линейки и Потенциометр

Данный пример посвящен работе с графическими примитивами [Отображение линейки](#) (используется для отображения значения привязанной численной переменной) и [Потенциометр](#) (используется для изменения значения привязанной численной переменной).

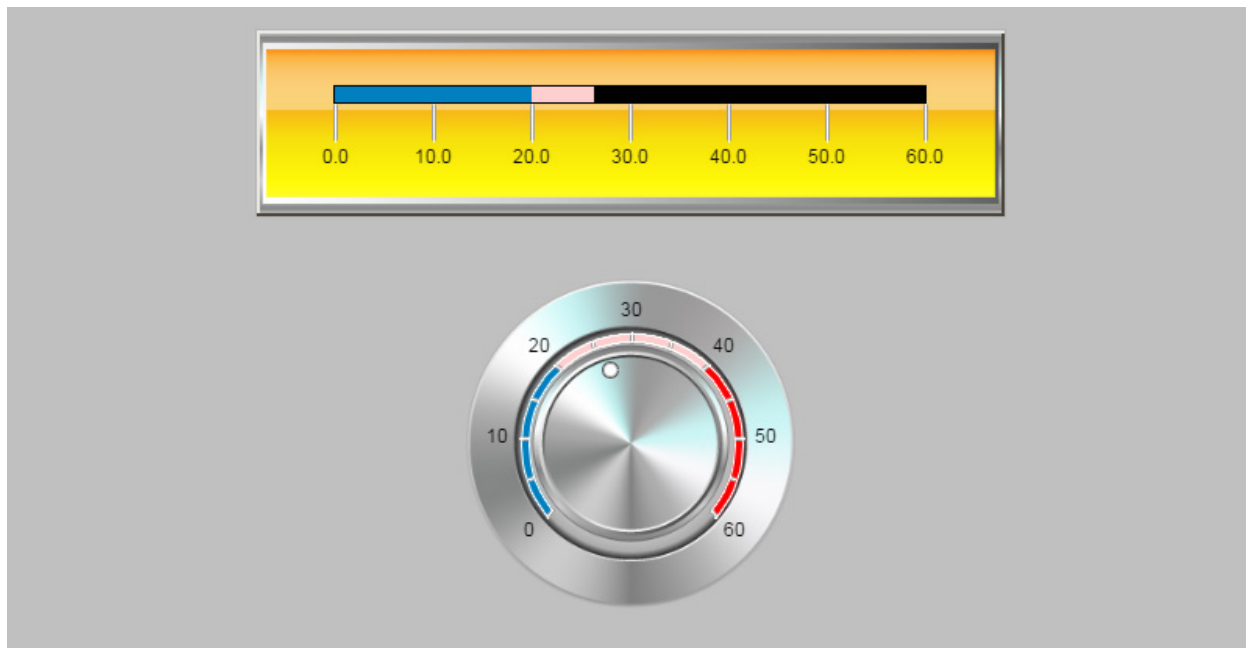


Рисунок 10.125 – Внешний вид примера Отображение линейки и Потенциометр

Пример создан в среде **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5** и подразумевает запуск на виртуальном контроллере **CODESYS Control Win V3** с таргет-файлом **3.5.11.5**.

Пример доступен для скачивания: [Example_BarDisplay.projectarchive](#)

Для создания примера с использованием элементов **Потенциометр** и **Отображение линейки** следует:

1. Создать новый *стандартный* проект **CODESYS** с названием **Example_BarDisplay** и настройками по умолчанию: таргет – CODESYS Control Win V3, язык PLC_PRG – ST.
2. В программе **PLC_PRG** объявить переменную **rValue** типа **REAL**:

```

1 | PROGRAM PLC_PRG
2 | VAR
3 |     rValue:REAL;
4 | END_VAR

```

Рисунок 10.126 – Объявление переменных программы PLC_PRG

10.Примеры

3. [Добавить в проект](#) экран визуализации Visualization. В его [свойствах](#) выбрать размер **800 × 480**. Экран будет содержать элемент [Отображение линейки](#) и элемент [Потенциометр](#).

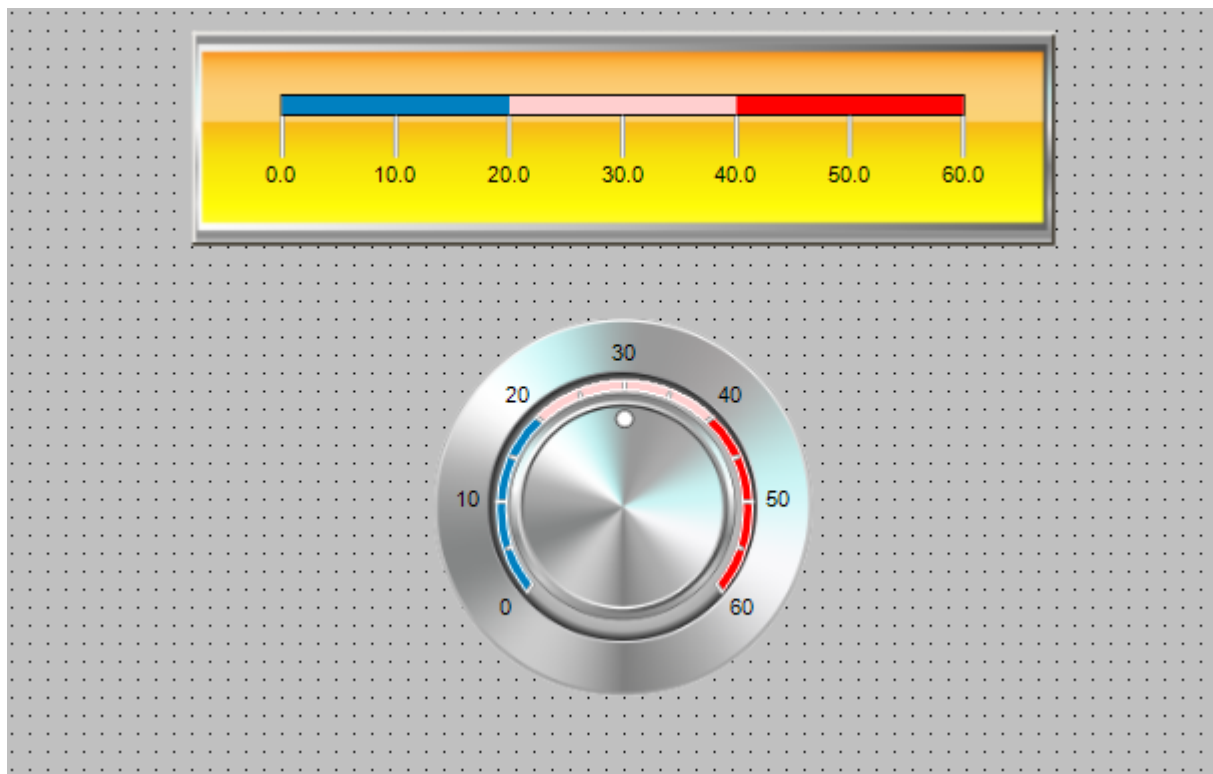


Рисунок 10.127 – Содержание экрана Visualization

4. Настроить элемент [Отображение линейки](#):

Свойства	
Фильтр Сортировать по Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_58
Тип элемента	Отображение линейки
Значение	PLC_PRG.rValue
Позиция	
X	160
Y	20
Ширина	480
Высота	120
Фон	
Цвет изображения	Gray
Собственное изображение	
Изображение	__VisualizationStyle.Element-BarDisplayImage-Yellow-Horizontal
Цвет прозрачности	0; 0; 0
Оптимизация нанесения	<input checked="" type="checkbox"/>
Линейка	
Тип диаграммы	Шкала возле линейки
Ориентация	Горизонтально
Направление движения	Слева направо
Шкала	
Начало шкалы	0
Конец шкалы	60
Основная шкала	10
Подшкала	0
Ширина линии шкалы	1
Цвет шкалы	<input type="text" value="White"/>
Шкала в 3D	<input checked="" type="checkbox"/>
Фрейм элемента	<input checked="" type="checkbox"/>
Метка	
Единица	
Шрифт	Font-Standard
Формат шкалы (с-синтаксис)	%.1f
Макс. ширина текста меток	31
Высота текста меток	15
Цвет шрифта	Font-Default-Color
Расположение	
Горизонтальный сдвиг	0
Вертикальный сдвиг	0
Horizontal scaling	5
Vertical Scaling	0
Цвета	
Цвет графика	<input type="text" value="White"/>
Фон линейки	<input checked="" type="checkbox"/>
Цвет фрейма	212; 208; 200
Переключить весь цвет	<input type="checkbox"/>
Использовать градиентный цвет для лин...	<input type="checkbox"/>
Маркеры цветовых диапазонов	Нет маркеров
Цветовые области	<input type="button" value="Создать новый"/>
Области	
[0]	<input type="button" value="Удалить"/>
Начало области	0
Конец области	20
Цвет	Element-Control-Color
[1]	<input type="button" value="Удалить"/>
Начало области	20
Конец области	40
Цвет	Element-Alarm-Fill-Color
[2]	<input type="button" value="Удалить"/>
Начало области	40
Конец области	60
Цвет	Element-Alarm-Frame-Color

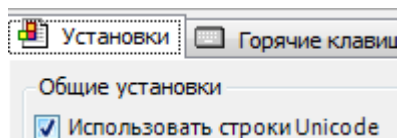
Рисунок 10.128 – Параметры элемента Отображение линейки

5. Настроить элемент [Потенциометр](#):

Свойства	
̶ Фильтр ̶ Сортировать по ̶ Порядок сортировки ̶ Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_70
Тип элемента	Потенциометр
Переменная	PLC_PRG.rValue
[-] Позиция	
X	295
Y	180
Ширина	210
Высота	210
[-] Фон	
Цвет изображения	Gray
[-] Собственное изображение	
Изображение	<default>
Цвет прозрачности	0; 0; 0
Оптимизация нанесения	<input checked="" type="checkbox"/>
[-] Стрелка	
Тип стрелки	Круг
Цвет	255; 255; 255
Начало стрелки	220
Конец стрелки	-40
[-] Шкала	
Позиция подшкалы	Внутри
Тип шкалы	Линии
Начало шкалы	0
Конец шкалы	60
Основная шкала	10
Подшкала	5
Ширина линии шкалы	1
Цвет шкалы	Element-Potentiometer-ScaleColor
Шкала в 3D	<input checked="" type="checkbox"/>
Показать шкалу	<input checked="" type="checkbox"/>
Фрейм внутри	<input checked="" type="checkbox"/>
Фрейм снаружи	<input checked="" type="checkbox"/>
[-] Метка	
Метка	Снаружи
Единица	
Шрифт	Font-Standard
Формат шкалы (с-синтаксис)	%d
Макс. ширина текста меток	28
Высота текста меток	15
Цвет шрифта	Element-Potentiometer-LabelFontColor
[-] Расположение	
[-] Цвета	
[-] Цветовые области	
Долговременные цветовые обл...	<input checked="" type="checkbox"/>
Цветовые области	<input type="button" value="Создать новый"/>
[-] Области	
[-] [0] <input type="button" value="Удалить"/>	
Начало области	0
Конец области	20
Цвет	Element-Control-Color
[-] [1] <input type="button" value="Удалить"/>	
Начало области	20
Конец области	40
Цвет	BasicElement-Alarm-Fill-Color
[-] [2] <input type="button" value="Удалить"/>	
Начало области	40
Конец области	60
Цвет	Element-Alarm-Frame-Color

Рисунок 10.129 – Параметры элемента Потенциометр

6. Настроить компонент [Менеджер визуализации](#). В его установках поставить галочку **Использовать строки Unicode**:



Настройки **таргет- и web-визуализации** будут выглядеть следующим образом:

Рисунок 10.130 – Настройки таргет-визуализации

Рисунок 10.131 – Настройки web-визуализации

7. [Запустить проект на виртуальном контроллере](http://localhost:8080/webvisu.htm). Открыть в веб-браузере страницу <http://localhost:8080/webvisu.htm>, чтобы увидеть web-визуализацию проекта. **Следует обратить внимание**, что браузер должен поддерживать **HTML5**. Проверить функционал проекта.

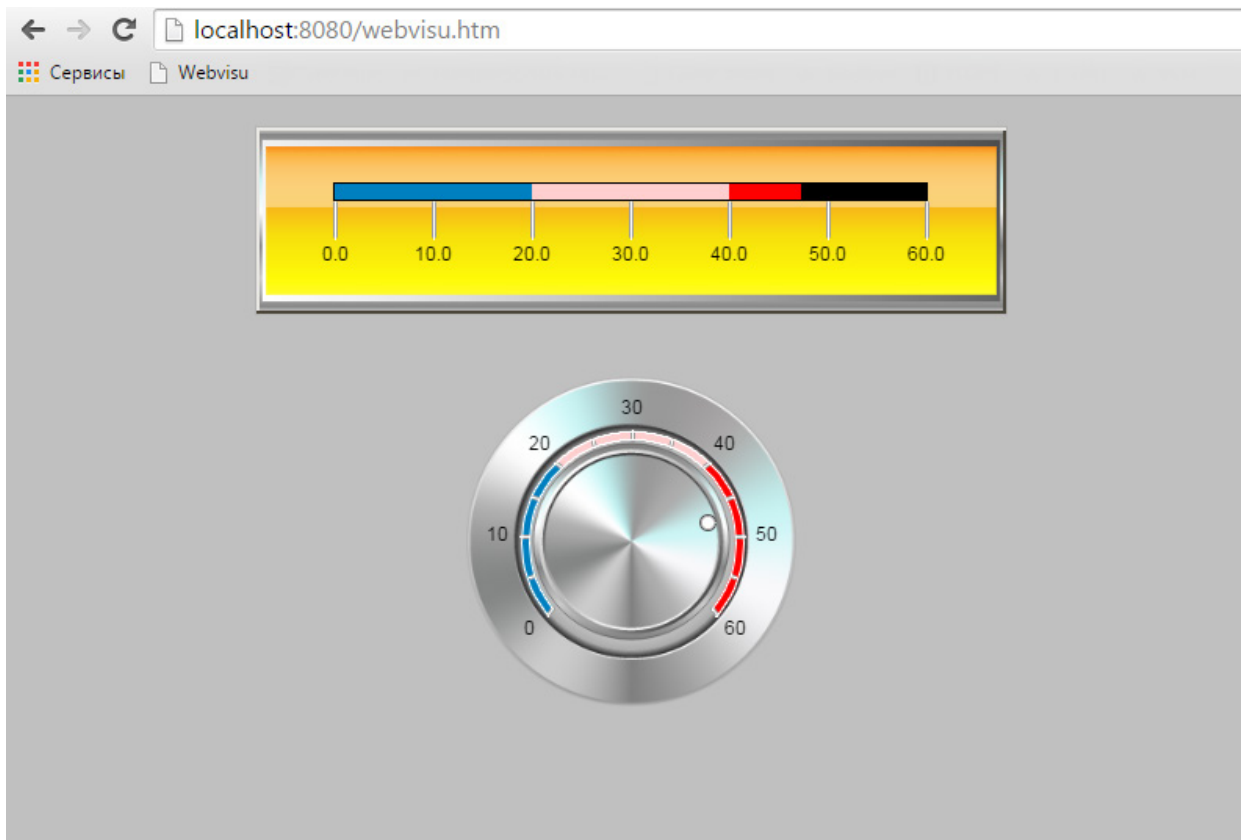


Рисунок 10.132 – Web-визуализация проекта в браузере Chrome

Меняя значение переменной с помощью элемента **Потенциометр** (доступно как нажатие на шкалу элемента, так и перетаскивание стрелки), можно наблюдать соответствующие изменения в элементе **Отображение линейки**.

10.2.7 Гистограмма

Данный пример посвящен работе с графическим примитивом [Гистограмма](#), используемым для отображения в графическом виде одномерных массивов значений.

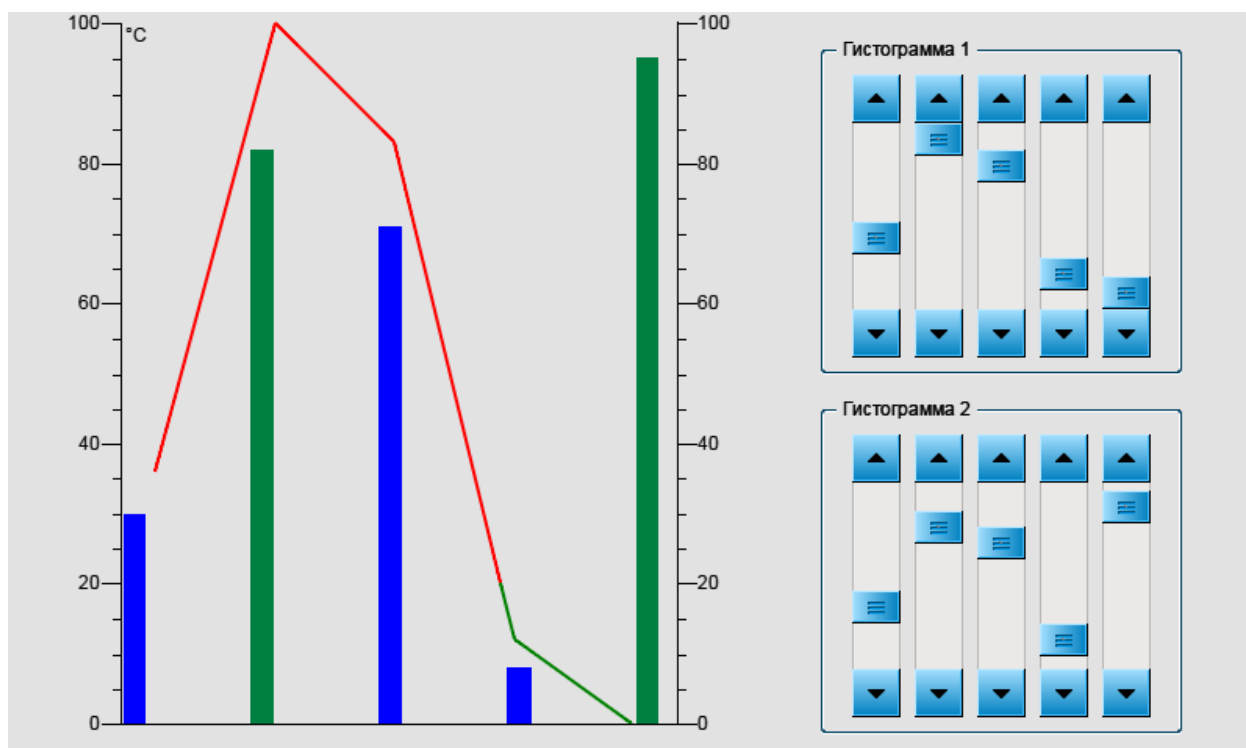


Рисунок 10.133 – Внешний вид примера Гистограмма

Пример создан в среде **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5** и подразумевает запуск на виртуальном контроллере **CODESYS Control Win V3** с таргет-файлом **3.5.11.5**.

Пример доступен для скачивания: [Example_Histogram.projectarchive](#)

Для создания примера с использованием элемента **Гистограмма** следует:

1. Создать новый **стандартный** проект **CODESYS** с названием **Example_Histogram** и настройками по умолчанию: таргет – CODESYS Control Win V3, язык PLC_PRG – ST.
2. В программе **PLC_PRG** объявить переменную **rValue** типа **REAL**:

```

1  PROGRAM PLC_PRG
2  VAR
3      arrHist1:ARRAY [0..4] OF INT;
4      arrHist2:ARRAY [0..4] OF INT;
5  END_VAR

```

Рисунок 10.134 – Объявление переменных программы PLC_PRG

3. [Добавить в проект](#) экран визуализации **Visualization**. В его [свойствах](#) выбрать размер **800 × 480**. Экран будет содержать два элемента [Гистограмма](#) (наложенных друг на друга), два элемента [Группа](#) и десять элементов [Полоса прокрутки](#).

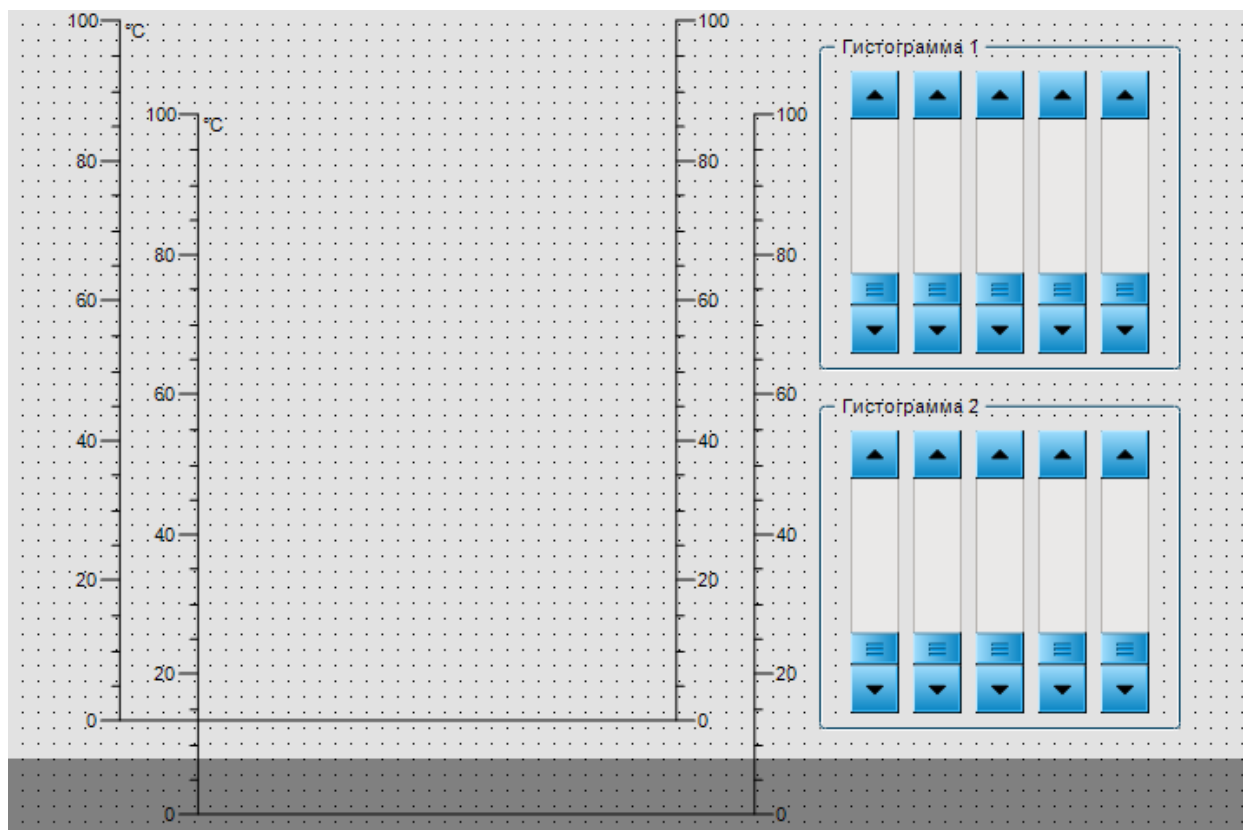


Рисунок 10.135 – Содержание экрана Visualization (гистограммы еще не наложены друг на друга)

4. Настроить элементы [Гистограмма 1](#) и Гистограмма 2:


Свойства	
Фильтр	Сортировать по
Эксперт	Порядок сортировки
Свойство	Значения
Тип элемента	Гистограмма
Массив данных	PLC_PRG.arrHist1
Поддиапазон массива	
Тип отображения	Кривая
Ширина линии	3
Показывать горизонтальные линии	<input type="checkbox"/>
Относительная ширина линейки	60
Позиция	
X	10
Y	0
Ширина	480
Высота	470
Шкала	
Начало шкалы	0
Конец шкалы	100
Основная шкала	20
Подшкала	5
Цвет шкалы	 Black
Base line	0
Метка	
Единица	°C
Шрифт	Font-Standard
Формат шкалы (с-синтаксис)	%d
Макс. ширина текста меток	50
Высота текста меток	15
Цвет шрифта	 Font-Default-Color
Цвета	
Цвет графика	 255; 0; 0
Цвет тревоги	
Значение тревоги	20
Условие тревоги	Меньше
Цвет тревоги	 0; 128; 0
Использовать цветовые облас...	<input checked="" type="checkbox"/>
Цветовые области	 Создать новый

Рисунок 10.136 – Параметры элемента Гистограмма 1

Вторая гистограмма отличается от первой только привязываемой переменной, типом отображения и условием тревоги:


Свойства	
Фильтр	Сортировать по
Эксперт	Порядок сортировки
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_137
Тип элемента	Гистограмма
Массив данных	PLC_PRG.arrHist2
Поддиапазон массива	
Тип отображения	Линейки
Показывать горизонтальные линии	<input type="checkbox"/>
Относительная ширина линейки	20
Позиция	
X	60
Y	60
Ширина	480
Высота	470
Шкала	
Начало шкалы	0
Конец шкалы	100
Основная шкала	20
Подшкала	5
Цвет шкалы	 Black
Base line	0
Метка	
Единица	°C
Шрифт	Font-Standard
Формат шкалы (с-синтаксис)	%d
Макс. ширина текста меток	50
Высота текста меток	15
Цвет шрифта	 Font-Default-Color
Цвета	
Цвет графика	 0; 0; 255
Цвет тревоги	
Значение тревоги	80
Условие тревоги	Больше
Цвет тревоги	 0; 128; 64
Использовать цветовые облас...	<input checked="" type="checkbox"/>
Цветовые области	 Создать новый

Рисунок 10.137 – Параметры элемента Гистограмма 2

После окончания настройки элементов, их следует наложить друг на друга.

5. Настроить элементы [Полоса прокрутки](#):

Свойства	
Фильтр	Сортировать по
Порядок сортировки	Эксперт
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_135
Тип элемента	Полоса прокрутки
Значение	PLC_PRG.arrHist1[0]
Минимальное значение	0
Максимальное значение	100
Размер страницы	
Прокрутка выполнена	<input checked="" type="checkbox"/>
+ Позиция	
- Линейка	
Ориентация	Вертикальный
Направление движения	Снизу вверх

Рисунок 10.138 – Параметры элемента Полоса прокрутки 1 (группа Гистограмма 1)

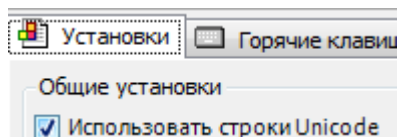
Остальные элементы будут отличаться только привязываемыми переменными.

Для группы **Гистограмма 1** это, соответственно, будут:

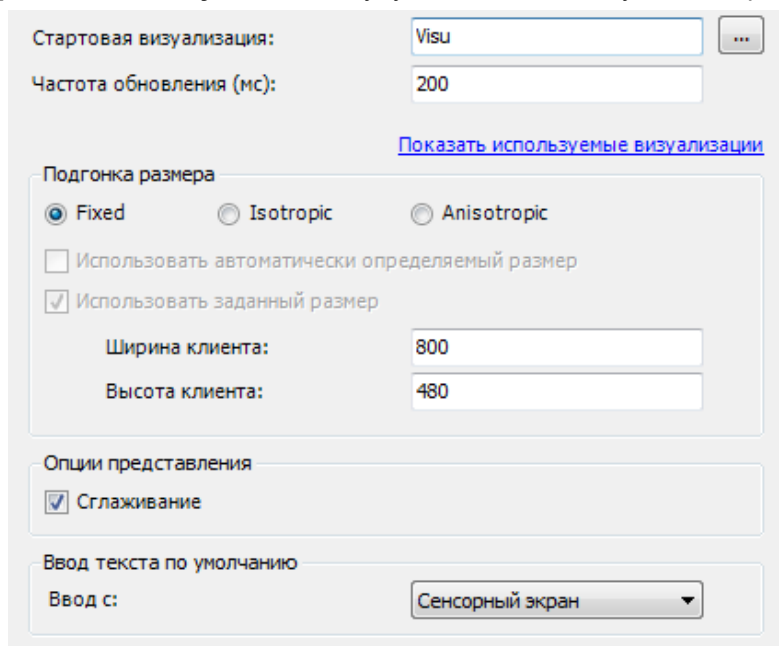
```
PLC_PRG.arrHist1[0]
PLC_PRG.arrHist1[1]
PLC_PRG.arrHist1[2]
PLC_PRG.arrHist1[3]
PLC_PRG.arrHist1[4]
```

Для группы Гистограмма 2:

```
PLC_PRG.arrHist2[0]
PLC_PRG.arrHist2[1]
PLC_PRG.arrHist2[2]
PLC_PRG.arrHist2[3]
PLC_PRG.arrHist2[4]
```

6. Настроить компонент [Менеджер визуализации](#). В его установках поставить галочку **Использовать строки Unicode**:

Настройки **таргет-** и **web-визуализации** будут выглядеть следующим образом:



Start visualization: Visu

Refresh rate (ms): 200

[Show used visualizations](#)

Size adjustment

Fixed Isotropic Anisotropic

Use automatically determined size

Use specified size

Client width: 800

Client height: 480

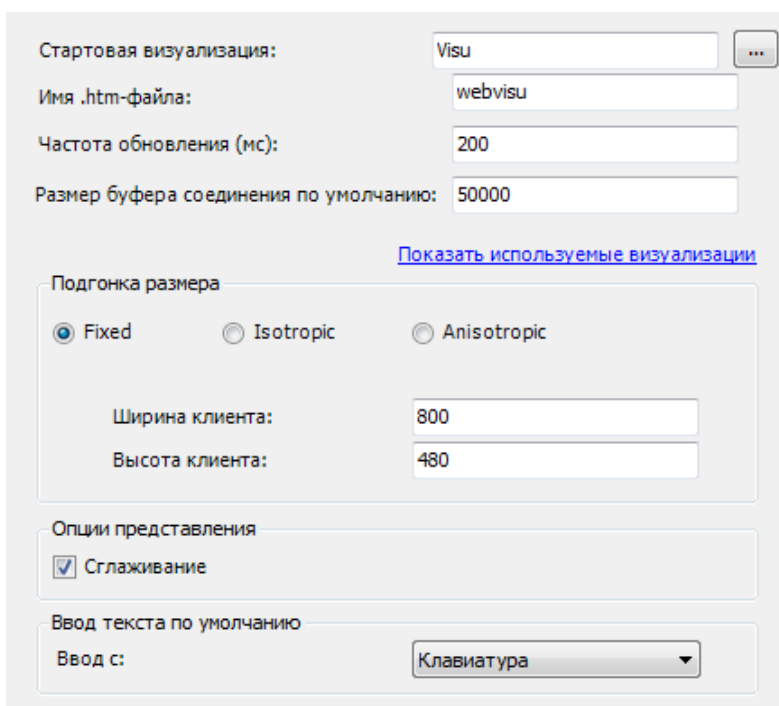
Display options

Smoothing

Text input by default

Input: Сенсорный экран

Рисунок 10.139 – Настройки таргет-визуализации



Start visualization: Visu

File name: webvisu

Refresh rate (ms): 200

Default connection buffer size: 50000

[Show used visualizations](#)

Size adjustment

Fixed Isotropic Anisotropic

Client width: 800

Client height: 480

Display options

Smoothing

Text input by default

Input: Клавиатура

Рисунок 10.140 – Настройки web-визуализации

7. [Запустить проект на виртуальном контроллере](http://localhost:8080/webvisu.htm). Открыть в веб-браузере страницу <http://localhost:8080/webvisu.htm>, чтобы увидеть web-визуализацию проекта. **Следует обратить внимание**, что браузер должен поддерживать **HTML5**. Проверить функционал проекта.

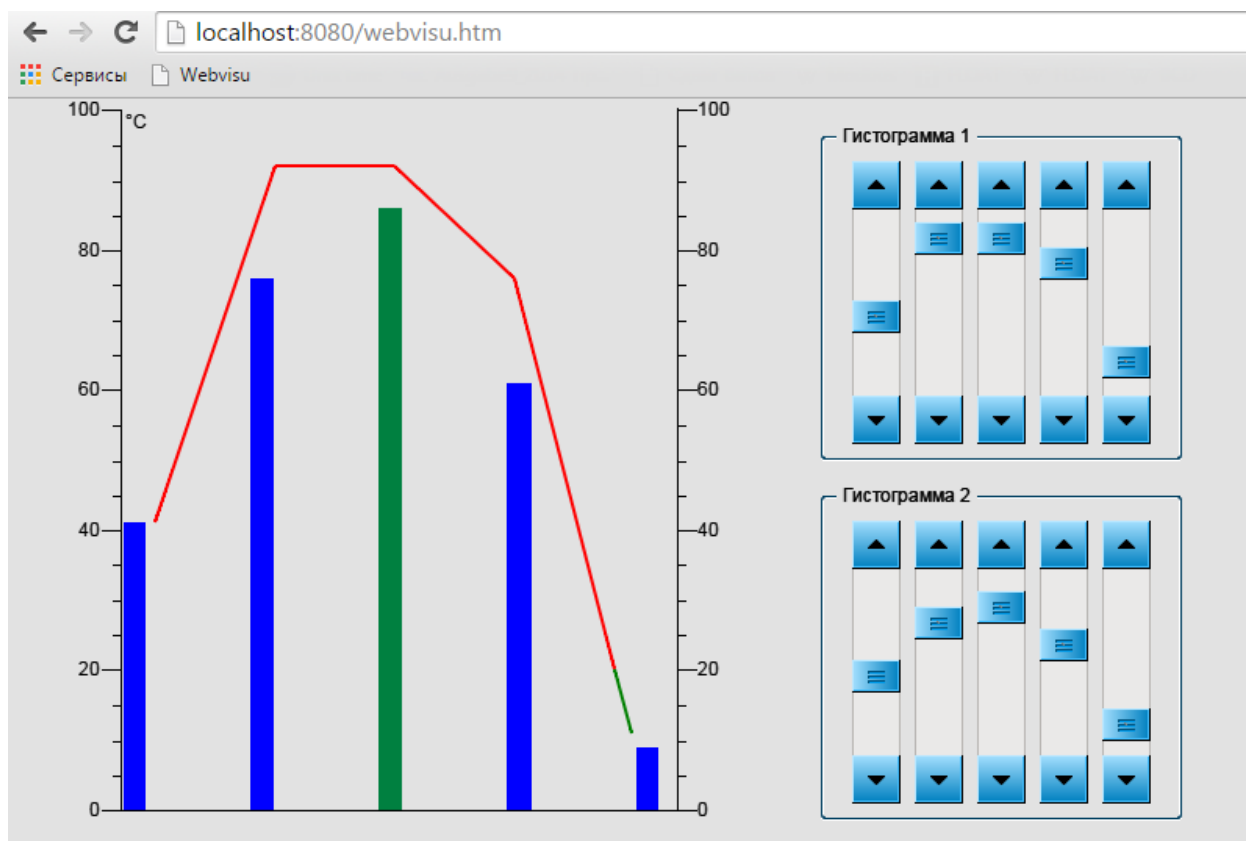


Рисунок 10.141 – Web-визуализация проекта в браузере Chrome

Меняя значение элементов массива с помощью элементов **Полоса прокрутки**, можно наблюдать соответствующие изменения в элементе **Гистограмма**.

Для **Гистограммы 1** значения, превышающие 80, являются тревожными – столбец окрашивается в зеленый цвет.

Для **Гистограммы 2** тревожными являются значения менее 20-ти – линия графика окрашивается в зеленый.

10.2.8 Индикаторы/Переключатели/Изображения

Данный пример посвящен работе с элементами [Индикатор](#), [Переключатель](#) и [Переключатель изображения](#), предназначенными для отображения и переключения переменных типа **BOOL**.



Рисунок 10.142 – Внешний вид примера Индикаторы/Переключатели/Изображения

Пример создан в среде **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5** и подразумевает запуск на виртуальном контроллере **CODESYS Control Win V3** с таргет-файлом **3.5.11.5**.

Пример доступен для скачивания: [Example_Lamps.projectarchive](#)

Для работы примера с элементами **Индикаторы/Переключатели/Изображения** следует:

1. Создать новый **стандартный** проект **CODESYS** с названием **Example_Lamps** и настройками по умолчанию: таргет – CODESYS Control Win V3, язык PLC_PRG – **ST**.
2. В программе **PLC_PRG** объявить следующие переменные:

```

1 | PROGRAM PLC_PRG
2 | VAR
3 |     bVar1:BOOL;
4 |     bVar2:BOOL;
5 |     bVar3:BOOL;
6 |     bVar4:BOOL;
7 |     bVar5:BOOL;
8 |     bVar6:BOOL;
9 | END_VAR

```

Рисунок 10.143 – Объявление переменных программы PLC_PRG

3. [Добавить в проект](#) экран визуализации **Visualization**. В его [свойствах](#) выбрать размер **800 × 480**. Экран будет содержать пять элементов [Индикатор](#), один элемент [Переключатель изображения](#) и шесть элементов [Переключатель/Выключатель](#) (разных типов).





Рисунок 10.144 – Содержание экрана Visualization

4. Настроить элементы [Индикаторы](#) и [Переключатели](#) согласно таблице 11.2:

Таблица 10.2 – Параметры элементов Индикаторы и Переключатели/Выключатели

№ пп.	Тип элемента	Внешний вид элемента	Переменная	Фон
1.	Индикатор		PLC_PRG.bVar1	Yellow
2.	Индикатор		PLC_PRG.bVar2	Red
3.	Индикатор		PLC_PRG.bVar3	Green
4.	Индикатор		PLC_PRG.bVar4	Blue
5.	Индикатор		PLC_PRG.bVar5	Gray
6.	Переключатель		PLC_PRG.bVar1	Yellow
7.	Переключатель питания		PLC_PRG.bVar2	Red
8.	Нажимной выключатель		PLC_PRG.bVar3	Green

Продолжение Табл. 10.2

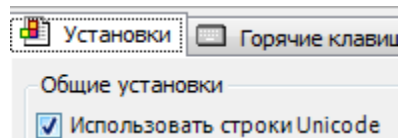
№ пп.	Тип элемента	Внешний вид элемента	Переменная	Фон
9.	Нажимной выключатель LED		PLC_PRG.bVar4	Blue
10.	Клавишный выключатель		PLC_PRG.bVar5	Gray
11.	Вращающийся выключатель		PLC_PRG.bVar6	Gray

5. Настроить элемент [Переключатель изображения](#):

Свойства	
Ү Фильтр Сортировать по Z Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_215
Тип элемента	Переключатель изображения
[-] Позиция	
X	650
Y	90
Ширина	85
Высота	85
Переменная	PLC_PRG.bVar6
[-] Параметры изображения	
Изображение вкл.	__VisualizationStyle.Element-Lamp-Lamp1-Green-On
Изображение выкл.	__VisualizationStyle.Element-Lamp-Lamp1-Red-On
Image pushed	__VisualizationStyle.Element-Lamp-Lamp1-Blue-On
Прозрачный	<input type="checkbox"/>
Прозрачный цвет	Black
Изотропный тип	Изотропия
Горизонтальное выравнивание	Лево
Вертикальное выравнивание	Верх
Поведение элемента	Переключатель изображения
[-] Тексты	
Подсказка	
[-] Переменные состояний	
Невидимый	
Отключение ввода	

Рисунок 10.145 – Параметры элемента Переключатель изображения

6. Настроить компонент [Менеджер визуализации](#). В его установках поставить галочку **Использовать строки Unicode**:



Настройки **таргет-** и **web-визуализации** будут выглядеть следующим образом:

Рисунок 10.146 – Настройки таргет-визуализации

Рисунок 10.147 – Настройки web-визуализации

7. [Запустить проект на виртуальном контроллере](http://localhost:8080/webvisu.htm). Открыть в веб-браузере страницу <http://localhost:8080/webvisu.htm>, чтобы увидеть web-визуализацию проекта. **Следует обратить внимание**, что браузер должен поддерживать **HTML5**. Проверить функционал проекта.



Рисунок 10.148 – Web-визуализация проекта в браузере Chrome

Нажатие на переключатели будет включать/отключать соответствующие лампы.

Лампа, сделанная на основе элемента **Переключатель изображения**, доступна для нажатия. На время зажатия она принимает третье («промежуточное») изображение.

10.2.9 Трассировка

Данный пример посвящен работе с элементом [Трассировка](#), который используется для построения графика значения переменной в реальном времени.

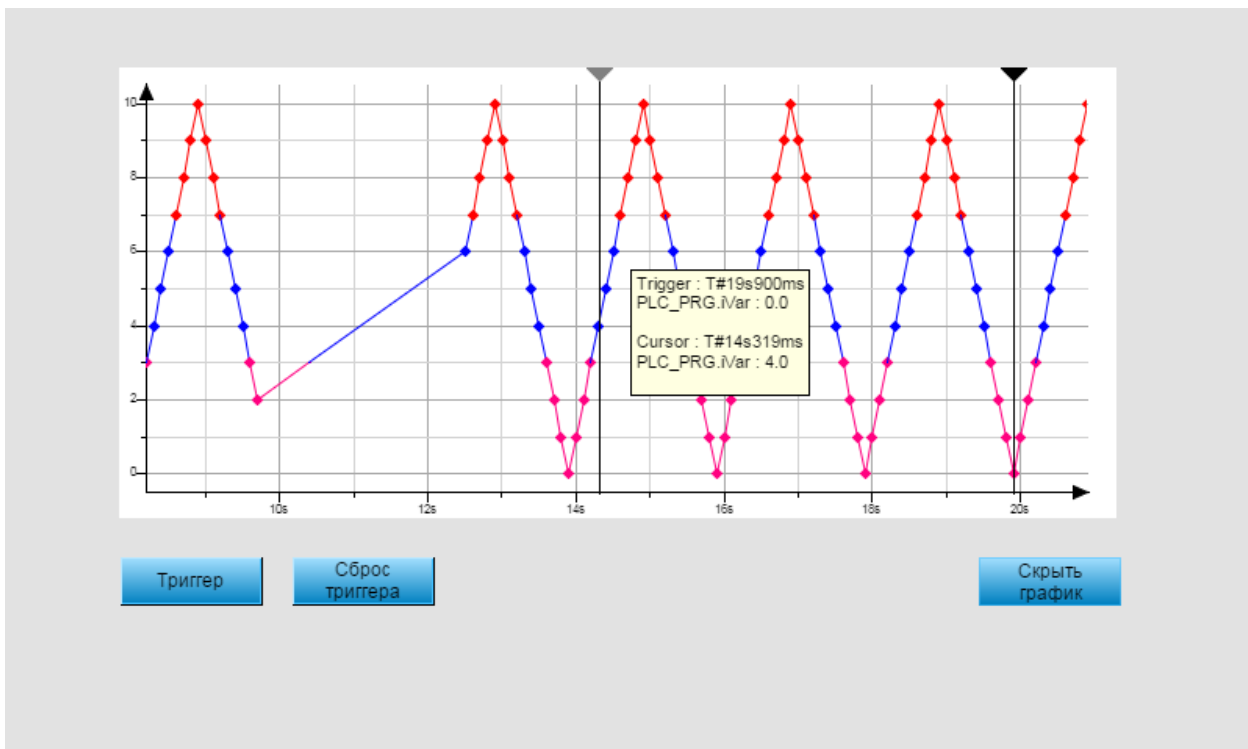


Рисунок 10.149 – Внешний вид примера Трассировка

Пример создан в среде **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5** и подразумевает запуск на виртуальном контроллере **CODESYS Control Win V3** с таргет-файлом **3.5.11.5**.

Пример доступен для скачивания: [Example_Trace.projectarchive](#)

Для создания примера с использованием элемента **Трассировка** следует:

1. Создать новый **стандартный** проект **CODESYS** с названием **Example_Trace** и настройками по умолчанию: таргет – CODESYS Control Win V3, язык PLC_PRG – **ST**.
2. В программе **PLC_PRG** объявить следующие переменные:

```

1  PROGRAM PLC_PRG
2  VAR
3      bDir:          BOOL;           // направление изменения iVar (FALSE - приращение, TRUE - убывание)
4      iVar:         INT;           // переменная, отображаемая трассировкой
5
6      bTrigger:     BOOL;           // триггер остановки трассировки
7      bResetTrigger: BOOL;         // переменная сброса триггера
8      bVisible:     BOOL := TRUE;  // переменная видимости графика
9  END_VAR

```

Рисунок 10.150 – Объявление переменных программы PLC_PRG

3. Код программы **PLC_PRG** будет выглядеть следующим образом:

```

1  // ЭМУЛЯЦИЯ ИЗМЕНЕНИЯ ЗНАЧЕНИЙ
2
3  IF NOT(bDir) THEN
4      iVar := iVar + 1;
5  ELSE
6      iVar := iVar - 1;
7  END_IF
8
9  IF iVar = 0 THEN
10     bDir := FALSE;
11  ELSIF iVar = 10 THEN
12     bDir := TRUE;
13  END_IF

```

Рисунок 10.151 – Код программы PLC_PRG

10.Примеры

4. [Добавить в проект](#) экран визуализации **Visualization**. В его [свойствах](#) выбрать размер **800 × 480**. Экран будет содержать элемент [Трассировка](#) и три элемента [Кнопка](#).

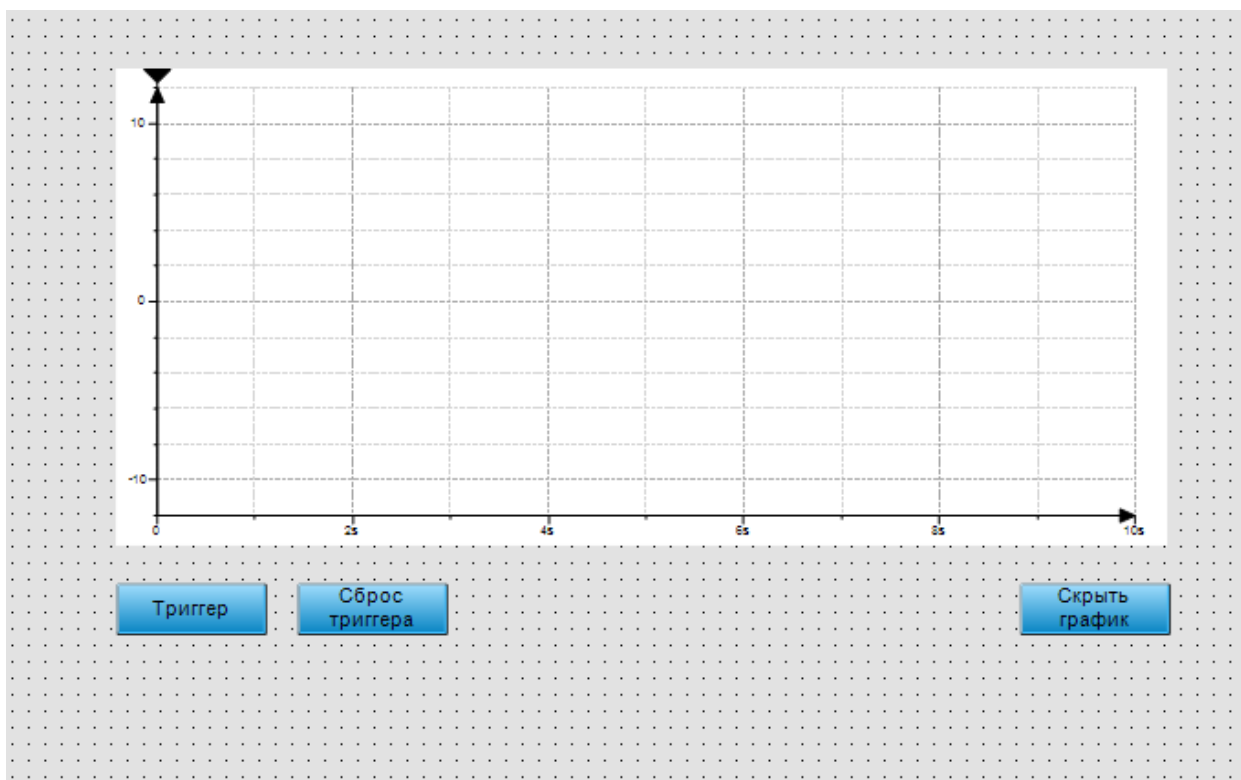


Рисунок 10.152 – Содержания экрана Visualization

5. Настроить элемент [Трассировка](#):

Свойства	
Фильтр	Сортировать по
Эксперт	Порядок сортировки
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_241
Приложение	Device.Application
Тип элемента	Трассировка
Трассировка	Visualization_Trace1
Позиция	
X	73
Y	40
Ширина	639
Высота	289
Показать курсор	<input checked="" type="checkbox"/>
Заменить существующую т...	<input checked="" type="checkbox"/>
Управляющие переменные	
Сброс триггера	PLC_PRG.bResetTrigger
Запустить трассировку	
Остановить трассировку	
Сохранить трассировку...	
Загрузить трассировку...	

Рисунок 10.153 – Параметры элемента Трассировка

Двойным нажатием на значение параметра **Трассировка (Visualization_Trace1)** открыть меню конфигурации трассировки и настроить конфигурацию следующим образом:

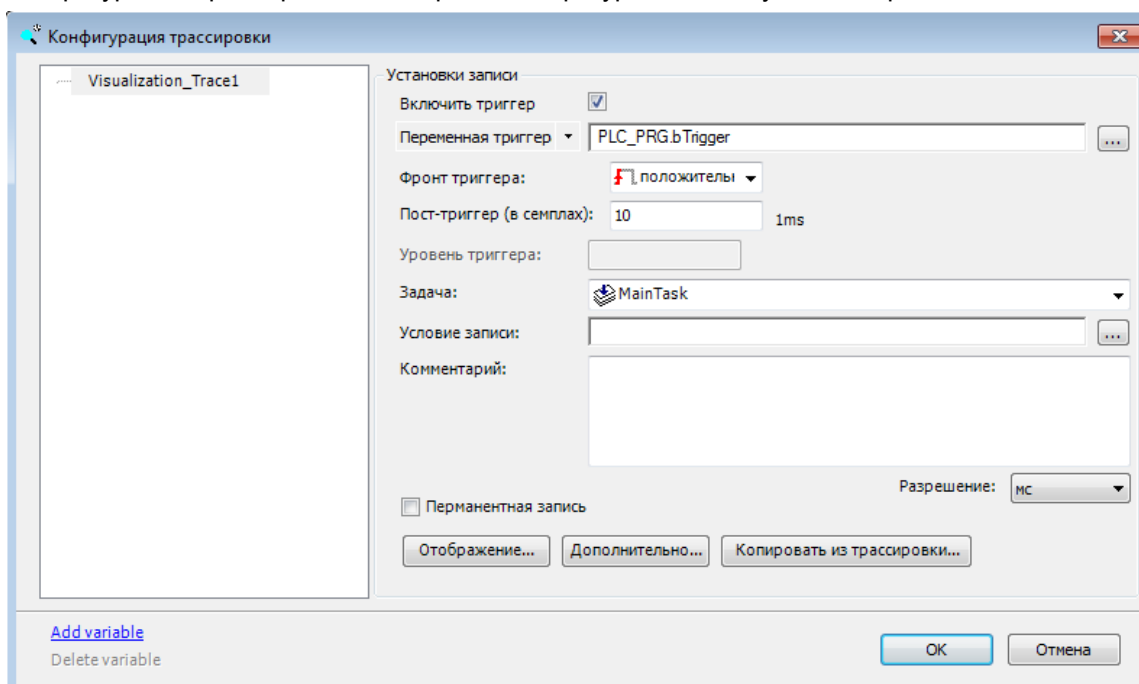


Рисунок 10.154 – Конфигурация трассировки

10.Примеры

Затем следует нажать на кнопку **Add Variable**, чтобы привязать к элементу переменную, которая будет отображаться на графике:

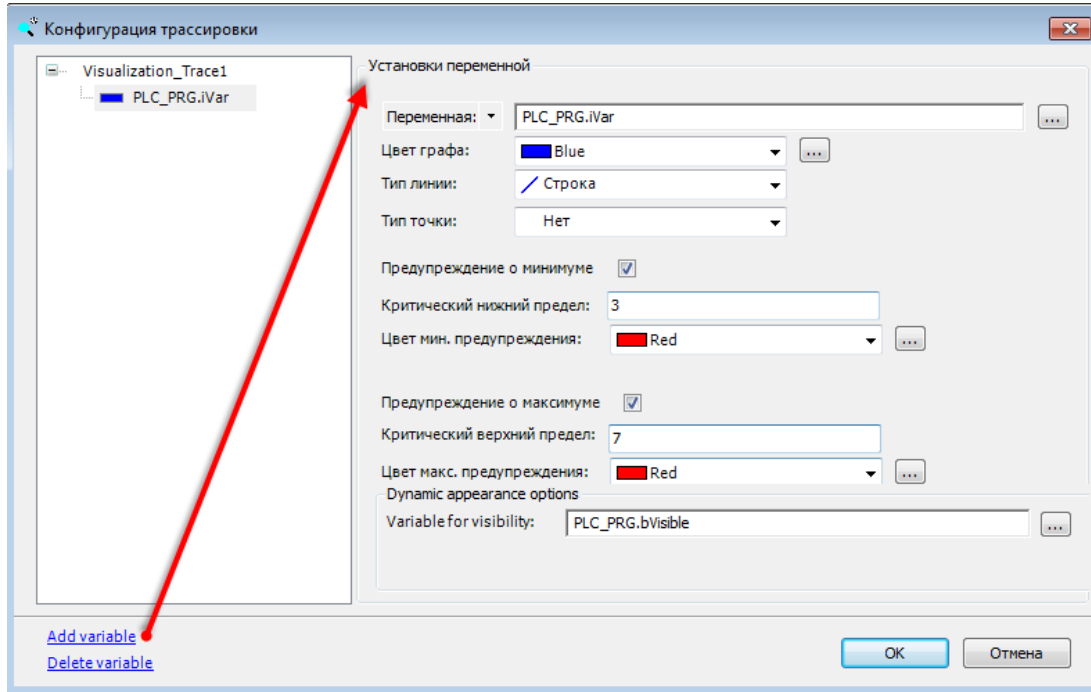


Рисунок 10.155 – Привязка переменной к трассировке

6. К кнопке **Триггер** во вкладке [InputConfiguration](#) к параметру **OnClick** привязать действие [Выполнить ST-код](#):

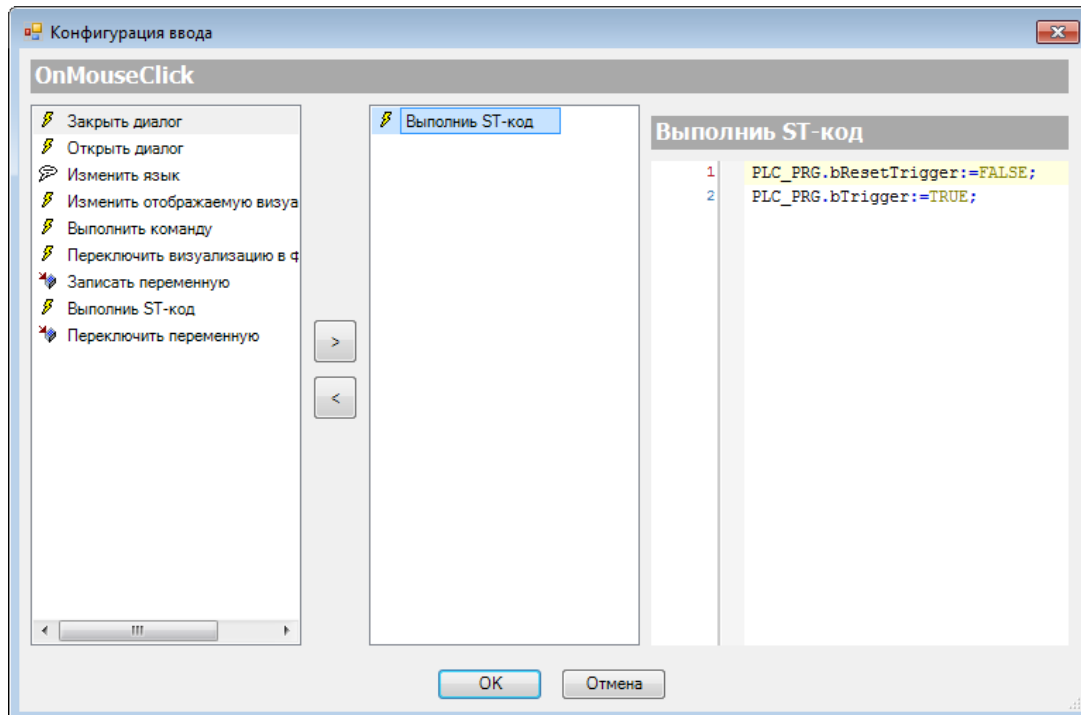


Рисунок 10.156 – ST-код кнопки Триггер

7. К кнопке **Сброс триггера** во вкладке [InputConfiguration](#) к параметру **OnClick** привязать действие [Выполнить ST-код](#):

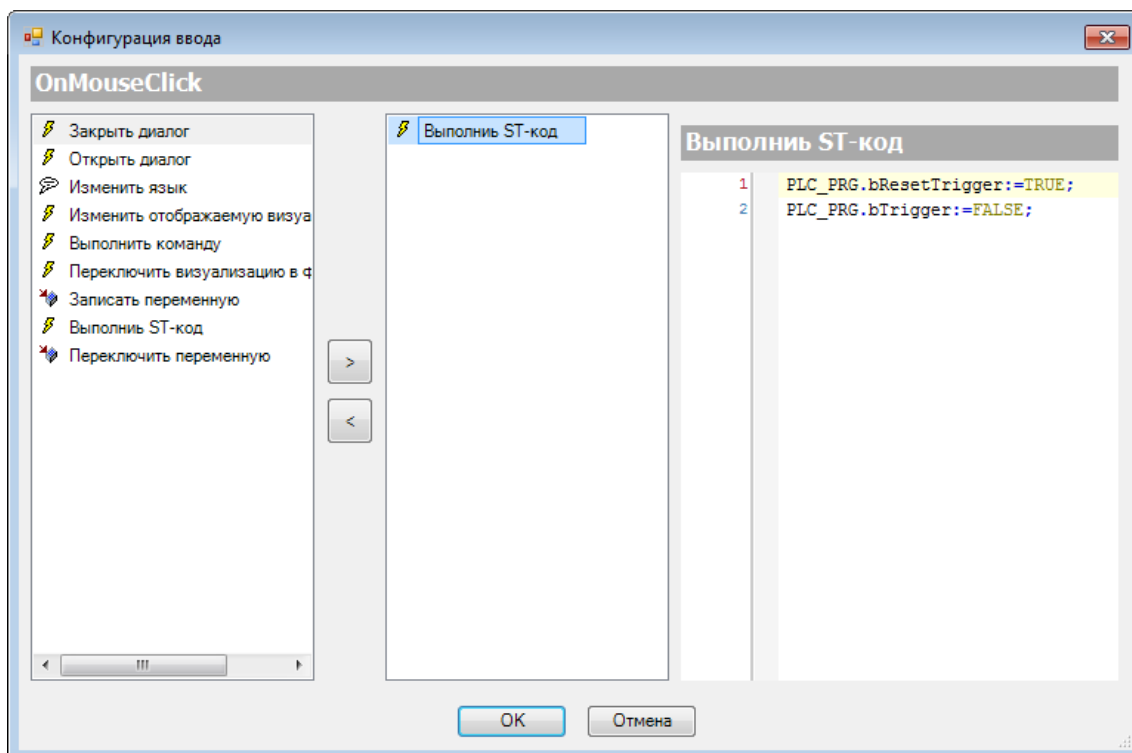


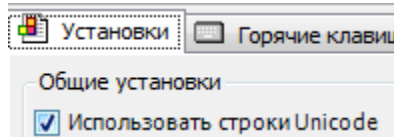
Рисунок 10.157 – ST-код кнопки Сброс триггера

8. К кнопке **Скрыть график** привязать переменную **bVisible**:

Inputconfiguration	
OnDialogClosed	Конфигурация...
OnClick	Конфигурация...
OnMouseDown	Конфигурация...
OnMouseEnter	Конфигурация...
OnMouseLeave	Конфигурация...
OnMouseMove	Конфигурация...
OnMouseUp	Конфигурация...
+ Нажать	
- Переключить	
Переменная	PLC_PRG.bVisible
Переключить наверх...	<input type="checkbox"/>
+ Горячая клавиша	

Рисунок 10.158 – Параметры кнопки Скрыть график

9. Настроить компонент [Менеджер визуализации](#). В его установках поставить галочку **Использовать строки Unicode**:



Настройки **таргет- и web-визуализации** будут выглядеть следующим образом:

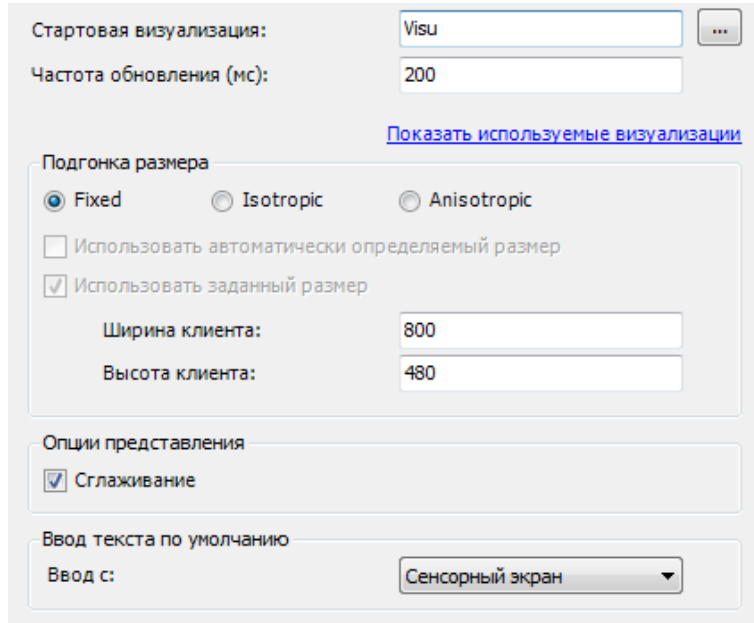


Рисунок 10.159 – Настройки таргет-визуализации

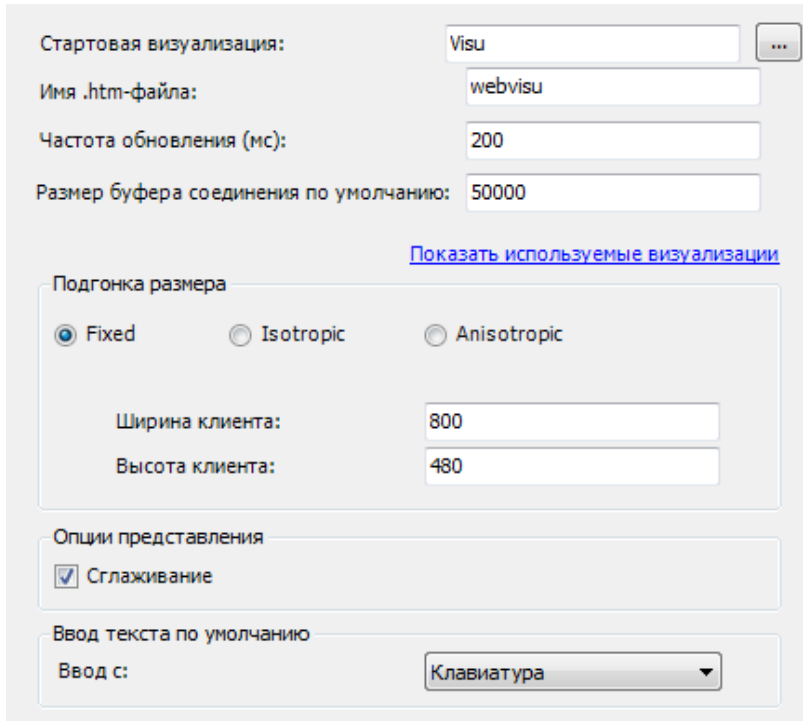


Рисунок 10.160 – Настройки web-визуализации

10. [Запустить проект на виртуальном контроллере](http://localhost:8080/webvisu.htm). Открыть в веб-браузере страницу <http://localhost:8080/webvisu.htm>, чтобы увидеть web-визуализацию проекта. **Следует обратить внимание**, что браузер должен поддерживать **HTML5**. Проверить функционал проекта.

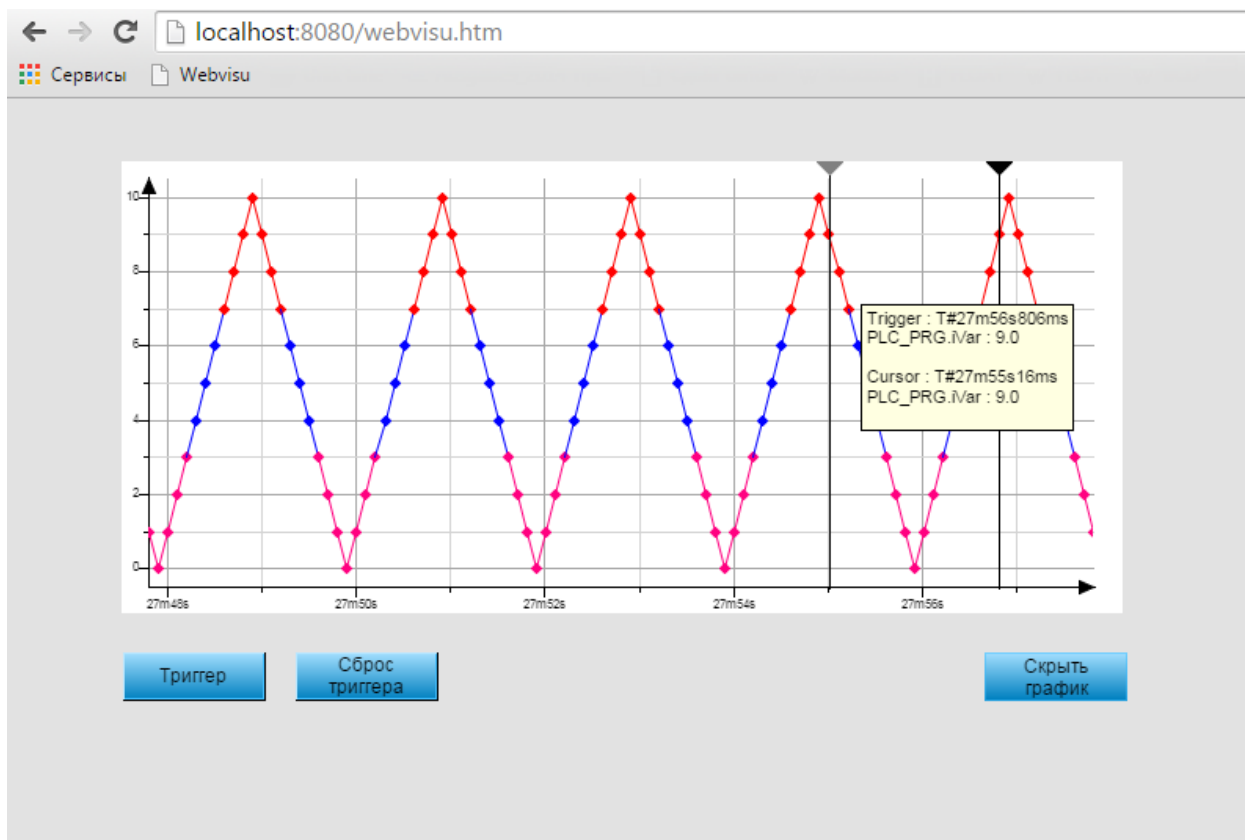


Рисунок 10.161 – Web-визуализация проекта в браузере Chrome

Нажатие на кнопку **Триггер** останавливает график. При наведении на график отображается курсор (метка со значением времени и переменной).

Нажатие на кнопку **Сброс триггера** запускает график.

Нажатие на кнопку **Скрыть график** делает график невидимым. Повторное нажатие возвращает видимость графику.

10.2.10 Тренд

Данный пример посвящен работе с графическим примитивом [Тренд](#), который используется для построения графика значения переменной с возможностью просмотра истории.

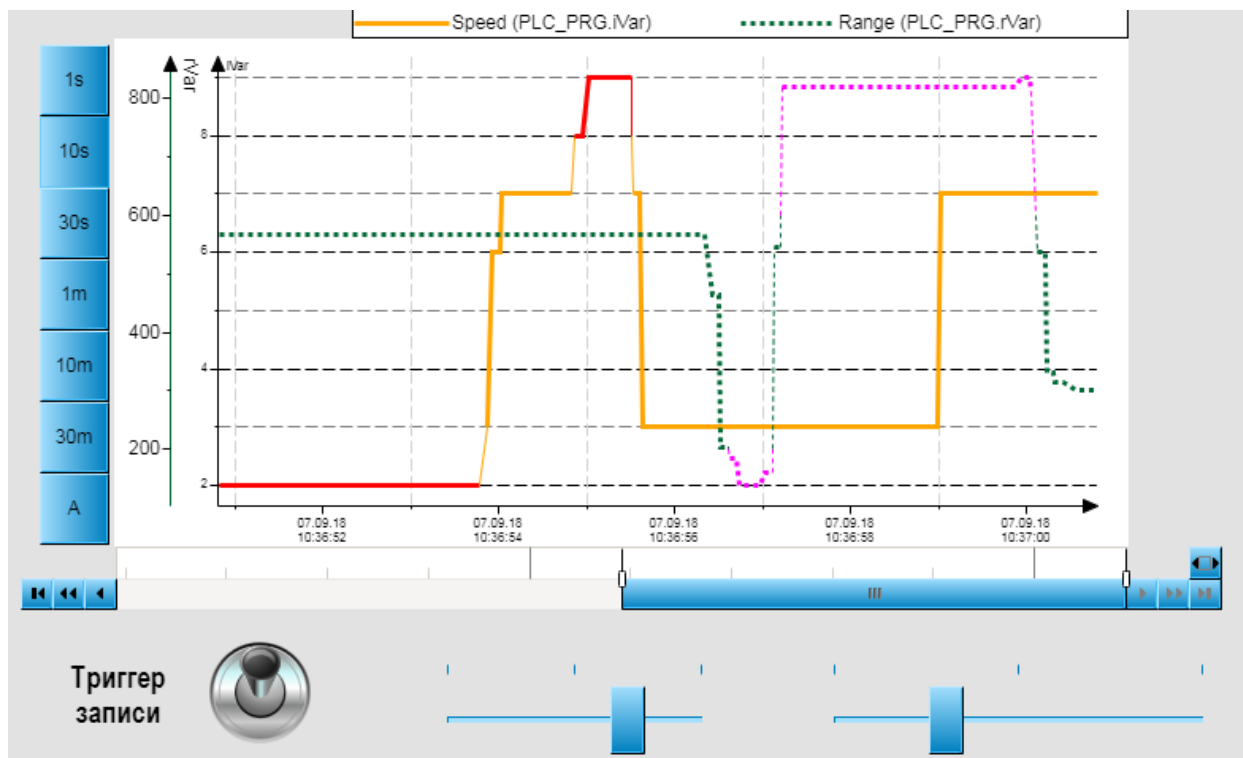


Рисунок 10.162 – Внешний вид примера Тренд

Пример создан в среде **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5** и подразумевает запуск на виртуальном контроллере **CODESYS Control Win V3** с таргет-файлом **3.5.11.5**.

Пример доступен для скачивания: [Example_Trend.projectarchive](#)

Продвинутый пример от компании **3S** по работе с библиотекой тренда: [TrendAPIExample.package](#)
 Файлы формата **.package** устанавливаются с помощью **Менеджера пакетов** (вкладка **Инструменты**).

Для создания примера с использованием элемента **Тренд** следует:

1. Создать новый **стандартный** проект **CODESYS** с названием **Example_Trend** и настройками по умолчанию: таргет – CODESYS Control Win V3, язык PLC_PRG – **ST**.
2. В программе **PLC_PRG** объявить следующие переменные:

```

1  PROGRAM PLC_PRG
2  VAR
3
4      iVar:      INT;           // переменная 1, отображаемая трендом
5      rVar:      REAL;        // переменная 2, отображаемая трендом
6      bTrigger:  BOOL := TRUE; // триггер запуска/остановки записи
7
8  END VAR

```

Рисунок 10.163 – Объявление переменных программы PLC_PRG

3. Добавить в проект экран визуализации **Visualization**. В его свойствах выбрать размер **800 × 480**. Добавить на экран элемент **Тренд**. Нажать **ПКМ** на элемент и выбрать команду Параметры отображения тренда. Переименовать существующую ось Y в **iVar**. Добавить вторую ось Y с названием **rVar**.

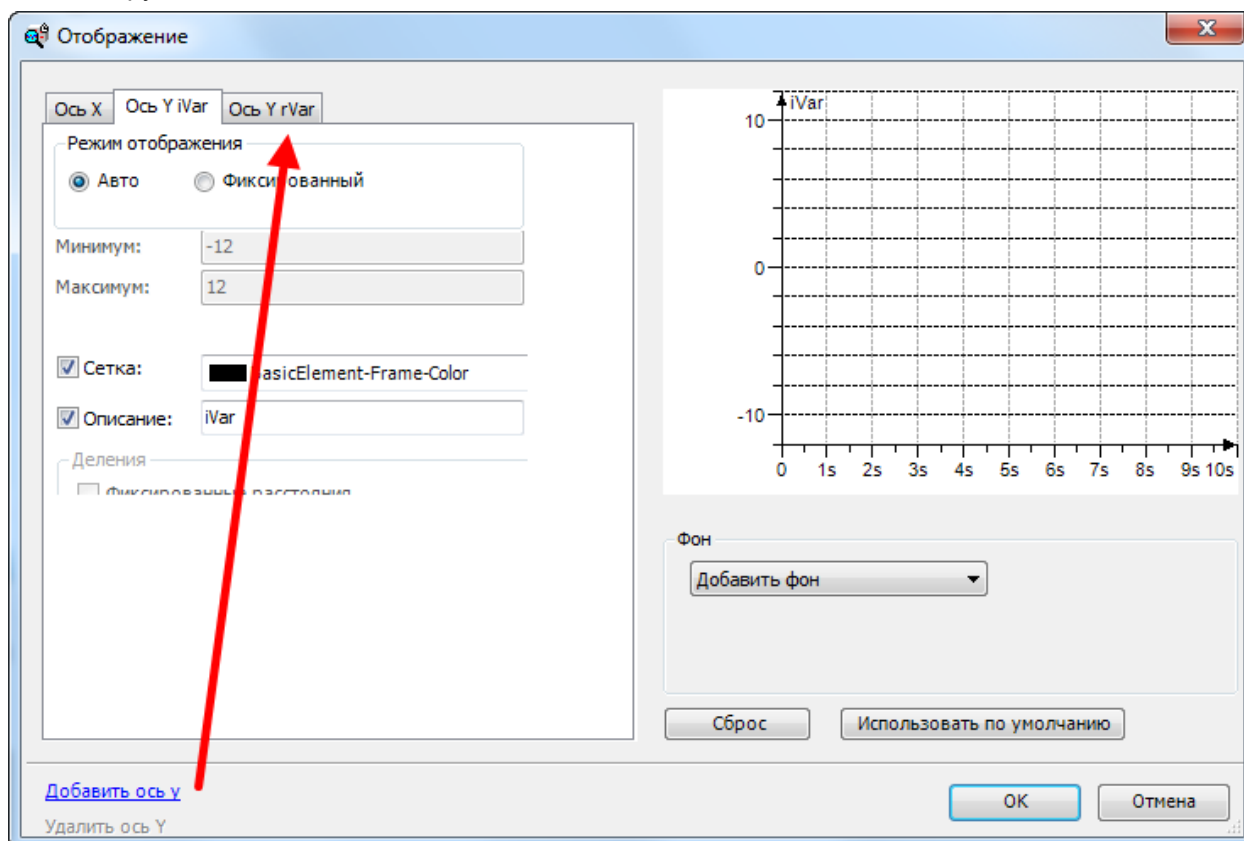


Рисунок 10.164 – Добавление дополнительной оси тренда

Нажать **ПКМ** на тренд и выбрать команду **Изменить запись тренда** откроется окно конфигурации тренда. Конфигурацию следует настроить следующим образом:

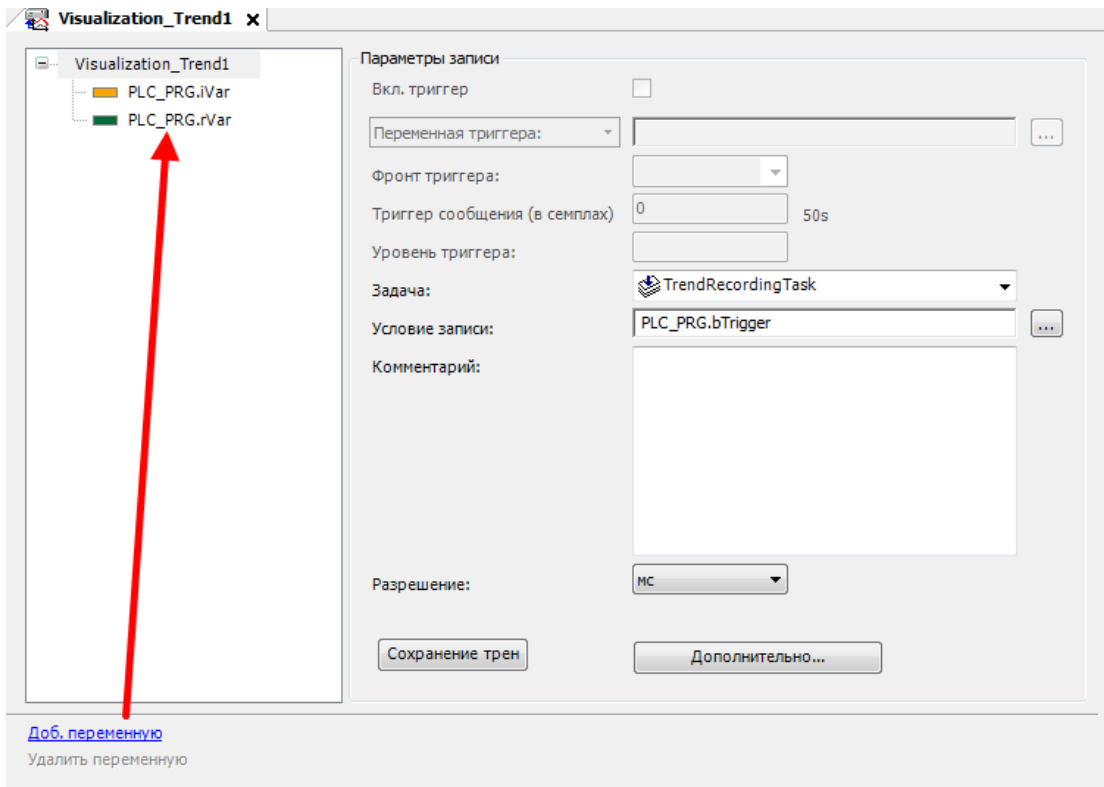


Рисунок 10.165 – Конфигурация тренда

Нажать на кнопку **Доб. переменные**, чтобы привязать к элементу переменные, которые будут отображаться на графике:

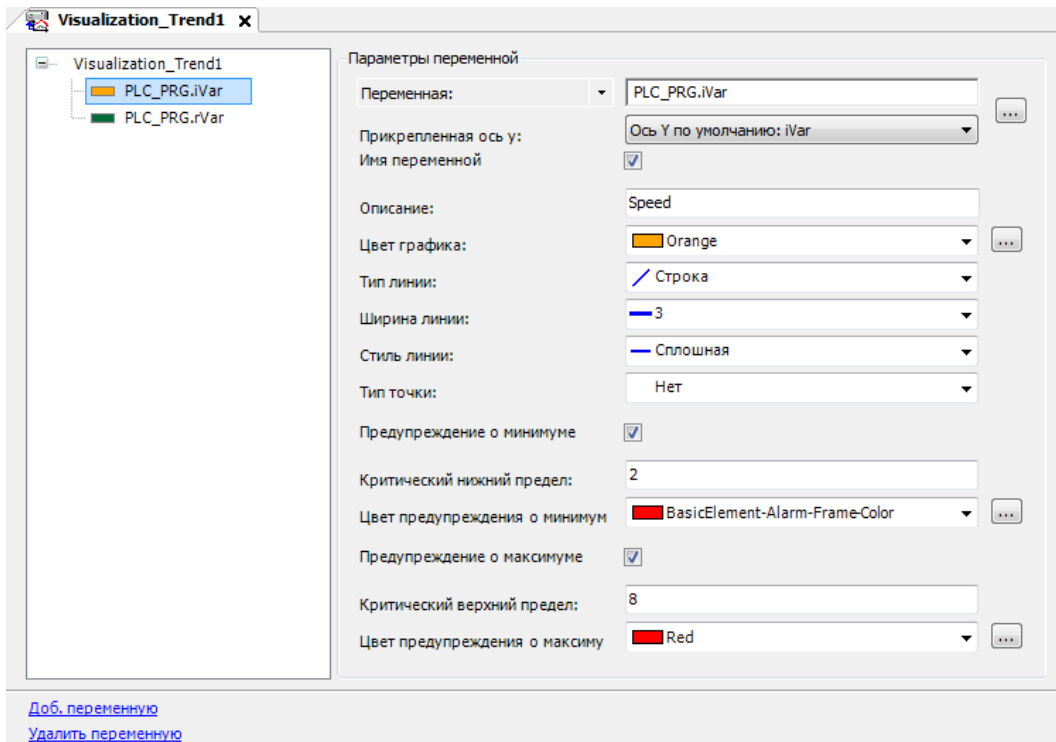


Рисунок 10.166 – Настройки переменной iVar

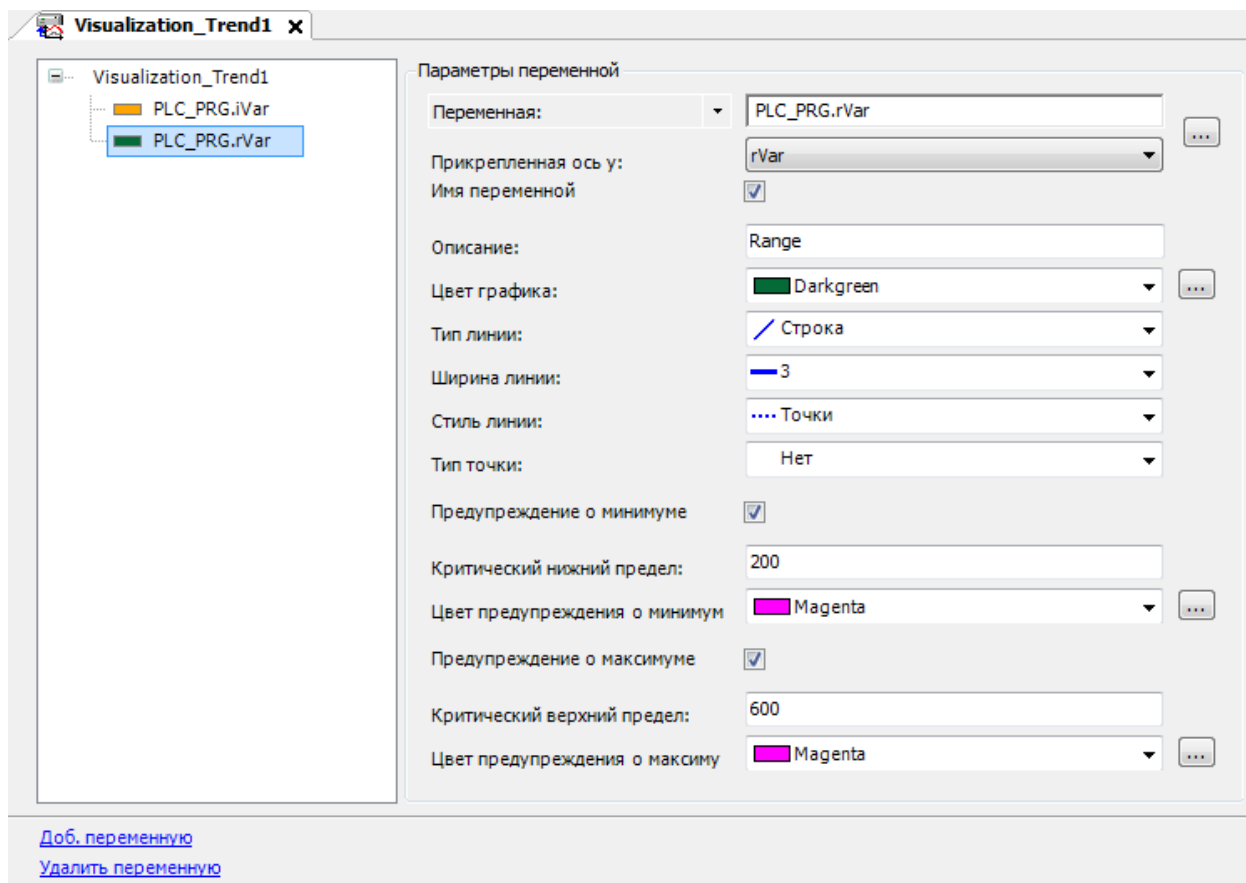


Рисунок 10.167 – Настройки переменной rVar

Тренд следует растянуть с помощью перетаскивания его опорных точек:

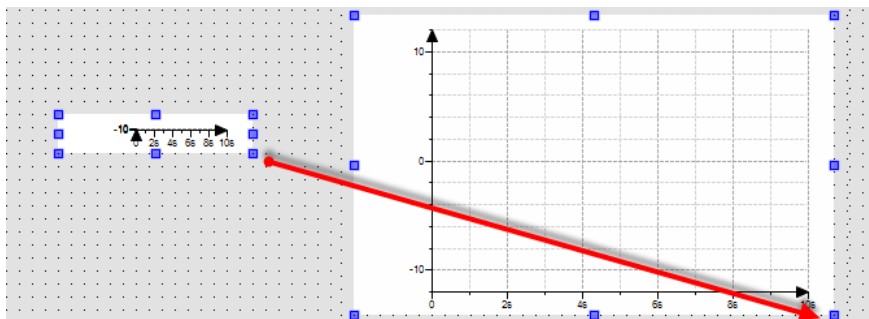


Рисунок 10.168 – Изменение размера тренда

Затем следует нажать **ПКМ** на элемент и выбрать команду **Вставить элементы управления трендом**:

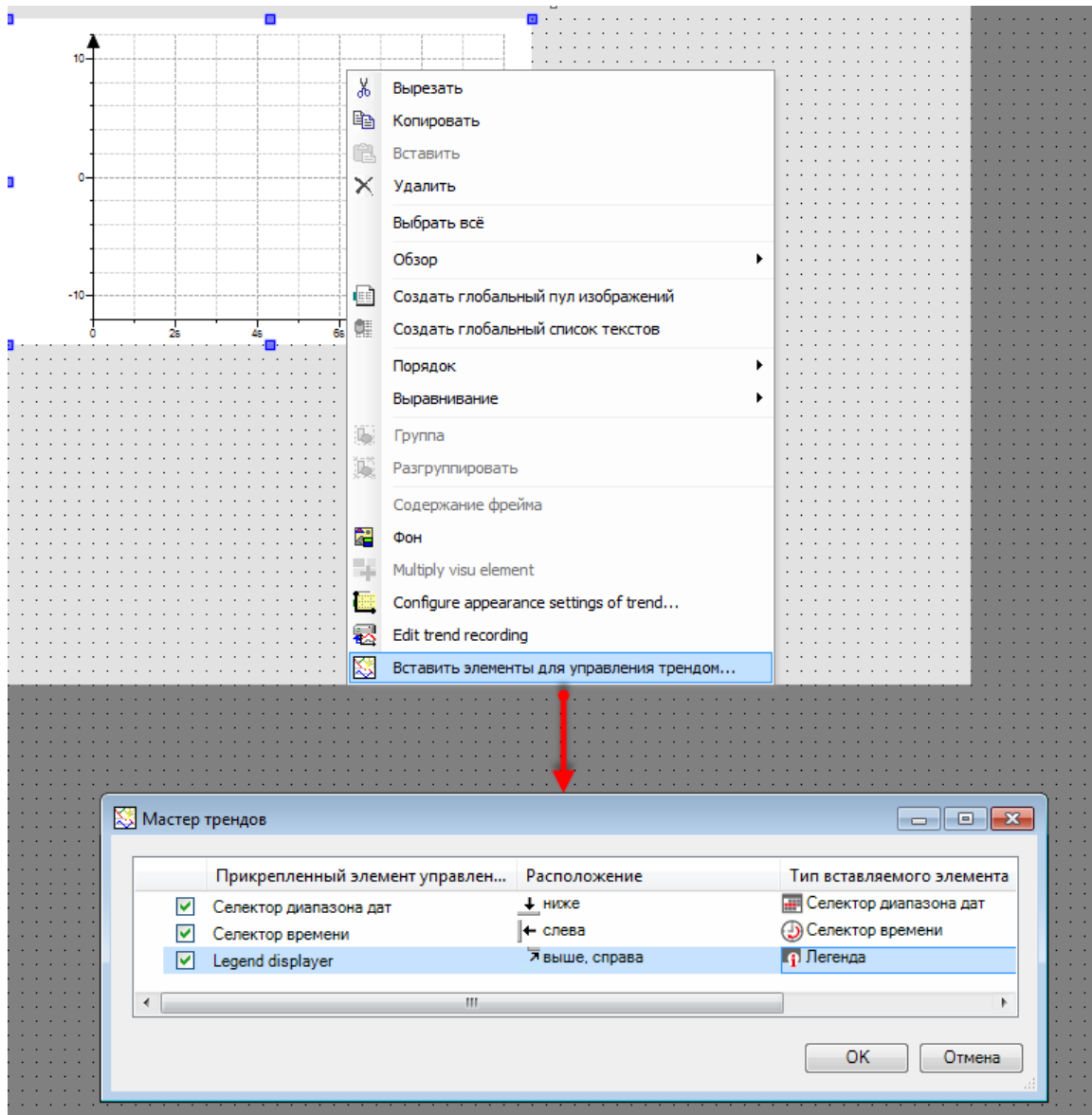


Рисунок 10.169 – Добавление элементов управления трендом

Это приведет к автоматическому добавлению и привязке к тренду элементов [Селектор диапазона дат](#), [Селектор времени](#) и [Легенда](#). Настройки элементов приведены ниже.

Свойства	
̳ Фильтр ▾ ̳ Сортировать по ▾ ̳ Порядок сортировки ▾	
<input checked="" type="checkbox"/> Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_241
Приложение	Device.Application
Тип элемента	Тренд
Запись тренда	Visualization_Trend1
Внешний вид диагра...	Click here to edit...
[-] Позиция	
X	70
Y	20
Ширина	640
Высота	320
Показать курсор	<input checked="" type="checkbox"/>
Показать подсказку	<input checked="" type="checkbox"/>
Показать фрейм	<input type="checkbox"/>
[-] обозначения шкалы	
Временные отмет...	Абсолютные временные отметки
Обозначения в д...	<input checked="" type="checkbox"/>
Опустить незнач...	<input type="checkbox"/>
[-] Интернационализ...	
Дата	dd.MM.yy
Время	H:mm:ss
[-] Прикрепленные экзе...	
Селектор диапазо...	Trend1DateRangeSelector
Селектор времени	Trend1TimeSelector
Легенда	Trend1Legend

Рисунок 10.170 – Параметры элемента Тренд

Свойства	
▼ Фильтр ↗ Сортировать по ↕ Порядок сортировки <input checked="" type="checkbox"/> Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	Trend1DateRangeSelector
Тип элемента	Селектор диапазона дат
[-] Позиция	
X	10
Y	340
Ширина	760
Высота	40
Прикрепленный экземпляр элемента	GenElemInst_241
[-] обозначения шкалы	
Обозначения в две строки	<input checked="" type="checkbox"/>
Опустить незначимую информаци...	<input type="checkbox"/>
[-] Интернационализация (Format stri...	
Дата	
Время	
[-] Свойства текста	
Горизонтальное выравнивание	По центру
Вертикальное выравнивание	По центру
Шрифт	Arial; 9
[-] Цвет шрифта	0; 0; 0
Transparency	255
[-] Дополнительные кнопки	
Переход к максимальной временн...	<input checked="" type="checkbox"/>
Переход к минимальной временн...	<input checked="" type="checkbox"/>
Уменьшить масштаб	<input checked="" type="checkbox"/>

Рисунок 10.171 – Параметры элемента Селектор диапазона дат

Свойства	
Ү Фильтр ▾ Сортировать по ▾ Порядок сортировки ▾ <input checked="" type="checkbox"/> Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	Trend1TimeSelector
Тип элемента	Селектор времени
[-] Позиция	
X	20
Y	10
Ширина	50
Высота	340
Ориентация	Вертикальный
Экземпляр прикрепленного элемента	GenElemInst_241
[-] Тексты	
Текст	
[-] Свойства текста	
Шрифт	Font-Standard
[-] Цвет шрифта	Element-Button-FontColor
Transparency	255
[-] Времена	
Выбор "Все"	<input checked="" type="checkbox"/>
[-] Времена	Создать новый
[-] Времена	
[-] [0]	Удалить
Время	1s
[-] [1]	Удалить
Время	10s
[-] [2]	Удалить
Время	30s
[-] [3]	Удалить
Время	1m
[-] [4]	Удалить
Время	10m
[-] [5]	Удалить
Время	30m
[-] Управляющие переменные	
Время	
Все выбранные	

Рисунок 10.172 – Параметры элемента Селектор времени

Свойства	
Ү Фильтр Сортировать по Порядок сортировки	
<input checked="" type="checkbox"/> Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	Trend1Legend
Тип элемента	Легенда
Позиция	
X	420
Y	0
Ширина	290
Высота	20
Ориентация	Горизонтально
Показать фрейм	<input checked="" type="checkbox"/>
Размещение	
Макс. число строк	1
Макс. число столбцов	2
Свойства текста	
Шрифт	Font-Standard
Цвет шрифта	 Font-Default-Color
Transparency	255

Рисунок 10.173 – Параметры элемента Легенда

Далее следует добавить на экран элемент [Переключатель](#) и привязать к нему переменную **bTrigger**. Также следует добавить поясняющую надпись (**Триггер записи**) с помощью элемента [Метка](#).

The screenshot shows a software interface with a trend chart on the left and a properties panel on the right. The chart has a vertical axis from -10 to 10 and a horizontal axis from 0 to 55. A red arrow points from a toggle switch element labeled 'Триггер записи' on the chart to the 'Переменная' (Variable) property in the properties panel. The properties panel shows the following details for the 'Переключатель' (Toggle Switch) element:

Свойства	
Ү Фильтр Сортировать по Порядок сортировки	
<input checked="" type="checkbox"/> Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_247
Тип элемента	Переключатель
Позиция	
X	250
Y	400
Ширина	70
Высота	65
Переменная	PLC_PRG.bTrigger
Параметры изображения	
Поведение элемента	Переключатель изображения
Тексты	
Переменные состояний	
Фон	
Изображение	Gray

Рисунок 10.174 – Параметры элемента Переключатель

Затем следует добавить два элемента [Бегунок](#), к которым будут привязаны переменные **iVar** и **rVar**.

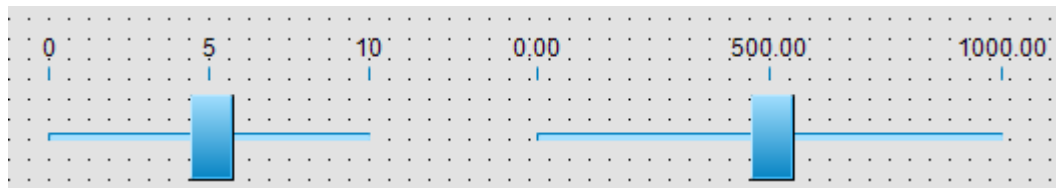


Рисунок 10.175 – Элементы Бегунок для изменения значений переменных тренда

4. *Следует обратить внимание*, что после добавления на экран элемента [Тренд](#), в проект автоматически добавляется компонент **Trend Recording Manager** с подкомпонентом **Visualization_Trend1**, в котором хранится конфигурация тренда, а также системная задача **TrendRecordingTask**:

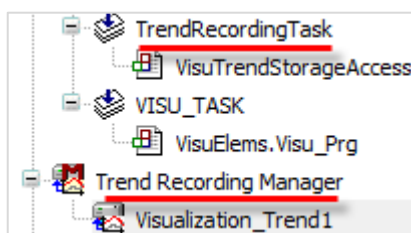
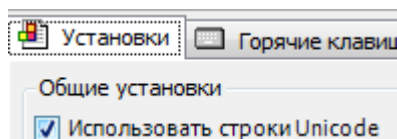


Рисунок 10.176 – Автоматически созданные компоненты тренда

В данном примере время цикла задачи тренда составляет **T#1s**.

5. Настроить компонент [Менеджер визуализации](#). В его установках поставить галочку **Использовать строки Unicode**:



Поскольку **Тренд** является ресурсоемким элементом, следует поставить галочку **Дополнительные установки** и увеличить размер буфера визуализации:

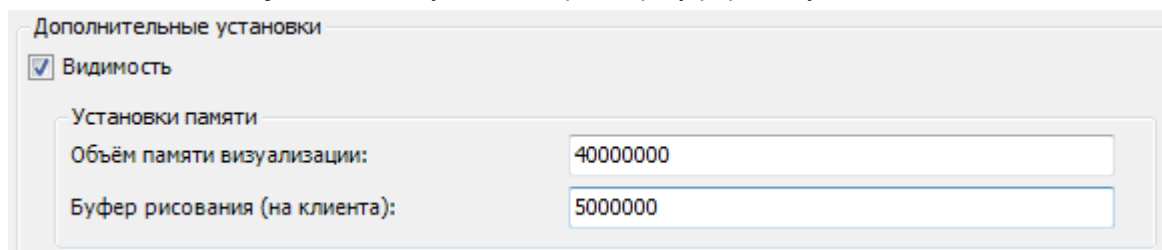
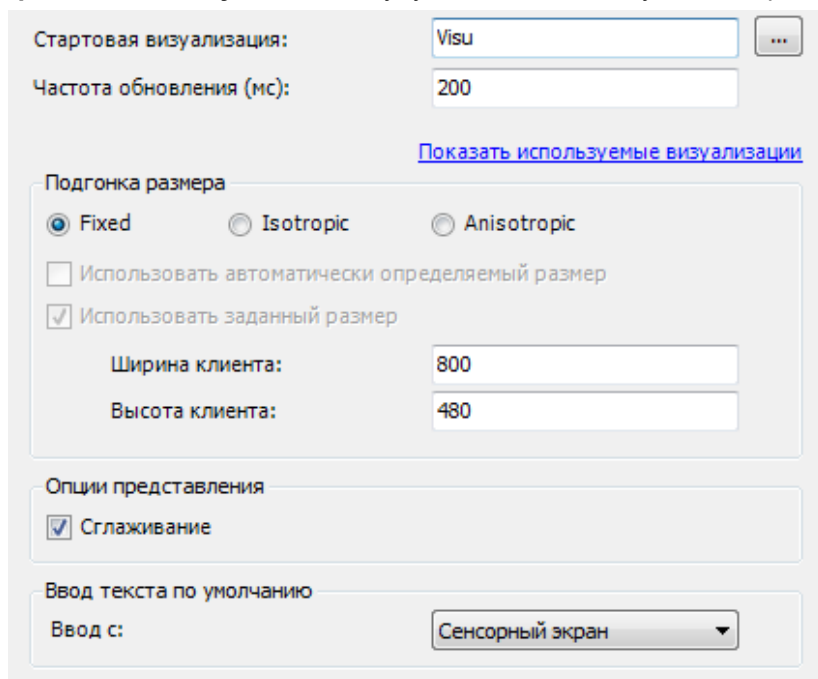


Рисунок 10.177 – Дополнительные установки Менеджера визуализации

Настройки **таргет- и web-визуализации** будут выглядеть следующим образом:



Start visualization: Visu

Refresh rate (ms): 200

[Show used visualizations](#)

Size adjustment

Fixed Isotropic Anisotropic

Use automatically determined size

Use specified size

Client width: 800

Client height: 480

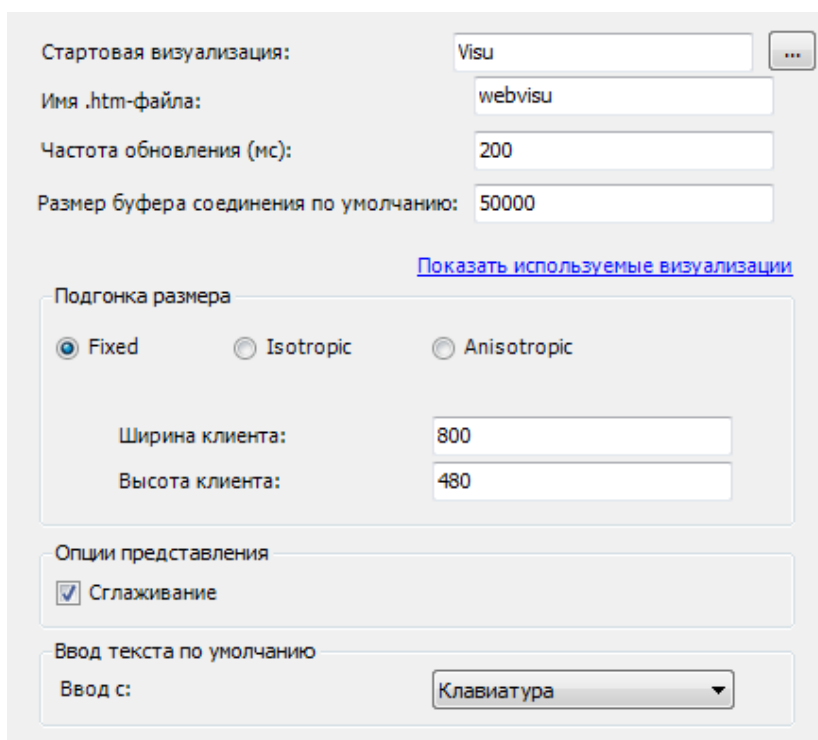
Display options

Smoothing

Text input by default

Input: Сенсорный экран

Рисунок 10.178 – Настройки таргет-визуализации



Start visualization: Visu

File name: webvisu

Refresh rate (ms): 200

Default connection buffer size: 50000

[Show used visualizations](#)

Size adjustment

Fixed Isotropic Anisotropic

Client width: 800

Client height: 480

Display options

Smoothing

Text input by default

Input: Клавиатура

Рисунок 10.179 – Настройки web-визуализации

6. Запустить проект на виртуальном контроллере. Открыть в веб-браузере страницу <http://localhost:8080/webvisu.htm>, чтобы увидеть web-визуализацию проекта. **Следует обратить внимание**, что браузер должен поддерживать **HTML5**. Проверить функционал проекта.

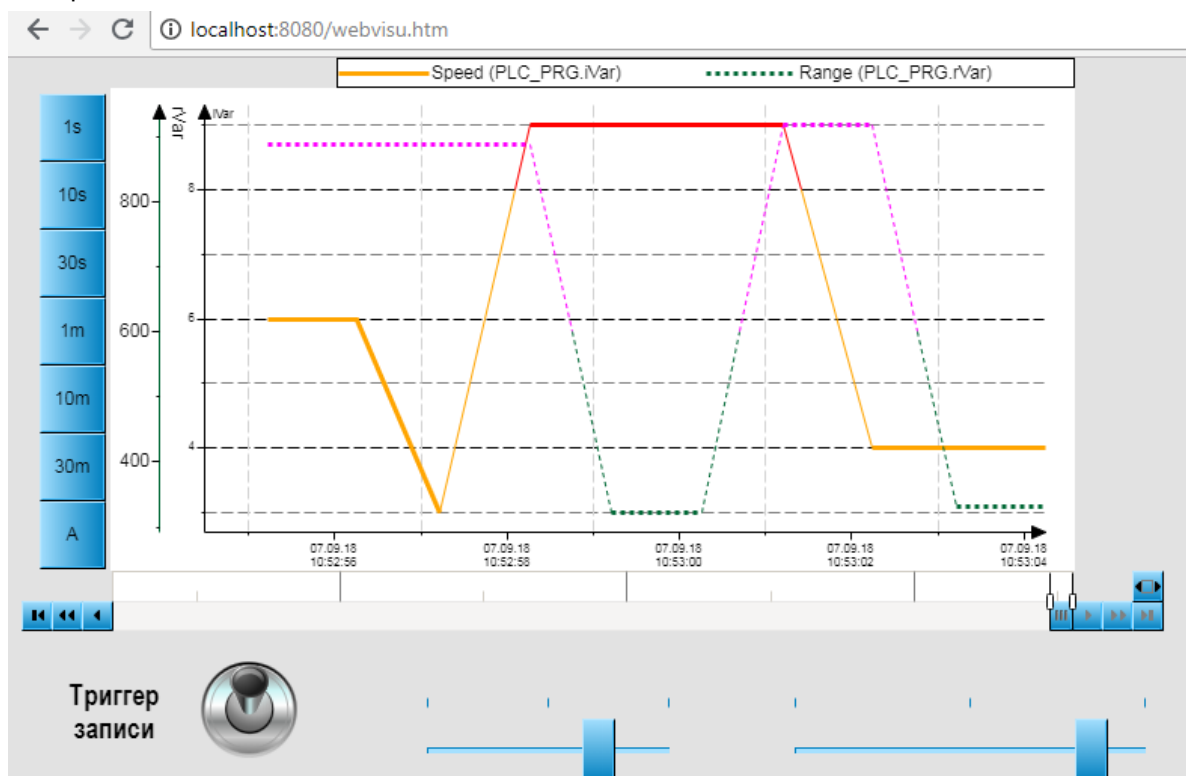


Рисунок 10.180 – Web-визуализация проекта в браузере Chrome

Нажатие на переключатель **Триггер записи** останавливает запись тренда. Повторное нажатие запускает запись заново, последняя точка предыдущей записи будет соединяется с первой точкой новой:

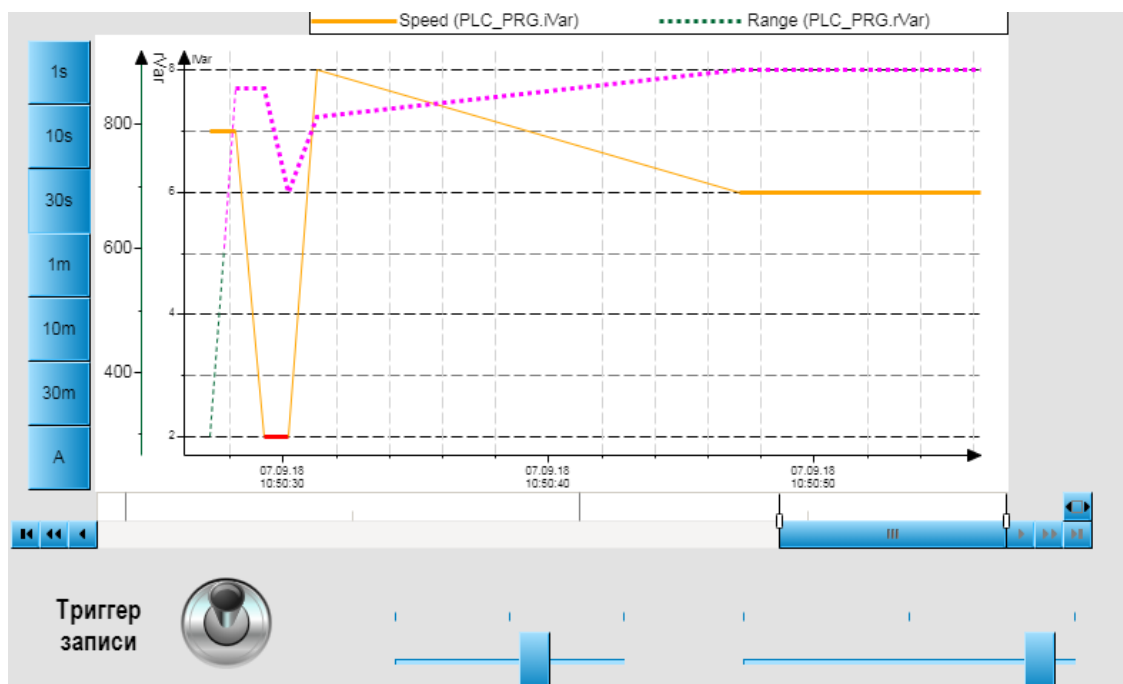


Рисунок 10.181 – Внешний вид тренда после включения и отключения триггера записи

С помощью кнопок **Селектора времени** можно менять масштаб тренда по оси времени:

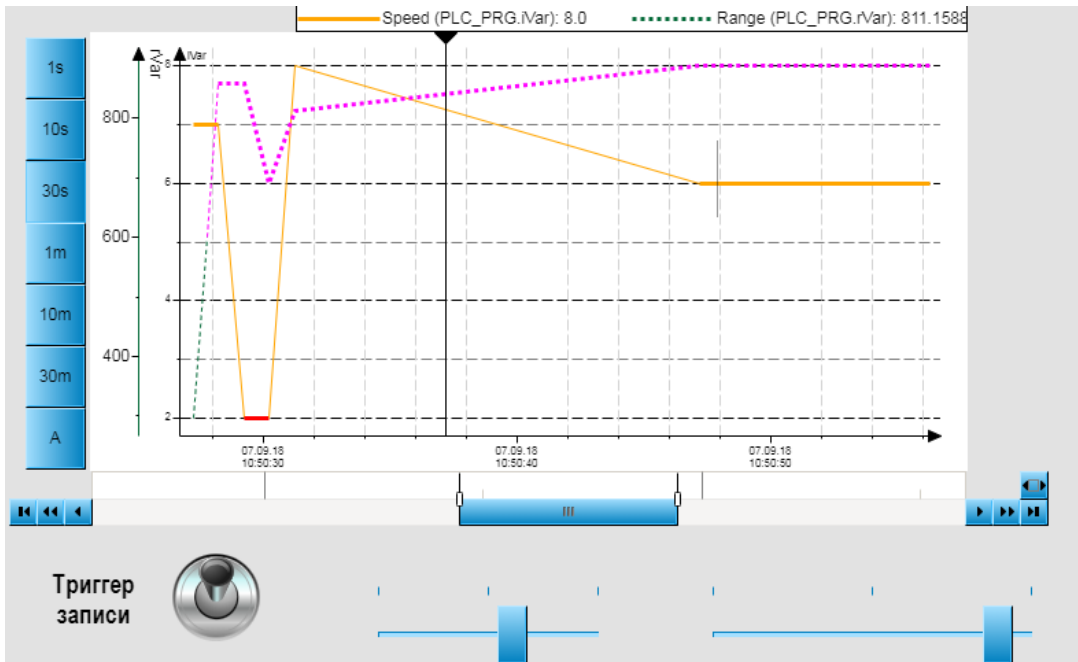


Рисунок 10.182 – Внешний вид тренда (масштаб времени = 30 с)

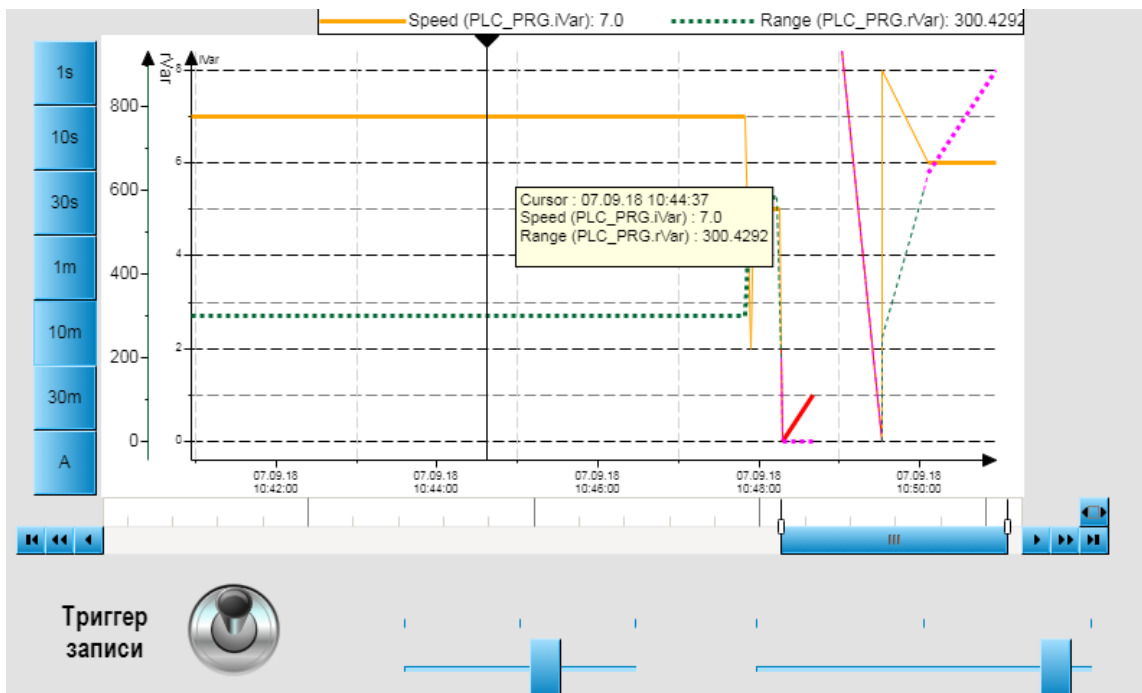



Рисунок 10.183 – Внешний вид тренда (масштаб времени = 10 мин.)

С помощью кнопок **Селектора диапазона дат** можно просматривать историю тренда. Функции кнопок описаны в [таблице 8.31](#). В режиме просмотра истории при наведении курсора на график, текущее значение переменной отображается легендой, а также в метке курсора.

Для возвращения тренда в режим обновления в реальном времени следует нажать кнопку .

10.2.11 WebBrowser

Данный пример посвящен работе с графическим примитивом [WebBrowser](#), используемом для открытия в плоскости экрана визуализации веб-страниц. **Следует обратить внимание**, что использование примитива возможно только на целевых устройствах с поддержкой **Java** и **HTML5**. Не гарантируется открытие в элементе любой веб-страницы.

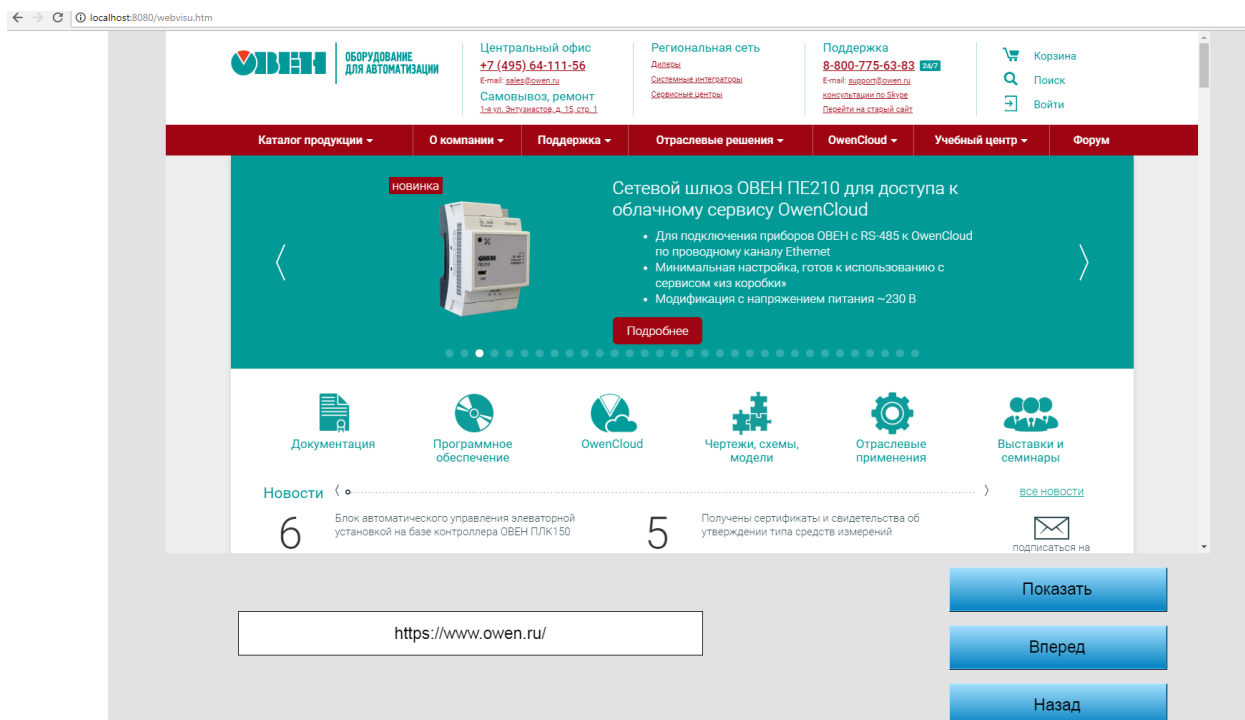


Рисунок 10.184 – Внешний вид примера WebBrowser

Пример создан в среде **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5** и подразумевает запуск на виртуальном контроллере **CODESYS Control Win V3** с целевым файлом **3.5.11.5**.

Пример доступен для скачивания: [Example_WebBrowser.projectarchive](#)

Для создания примера с использованием элемента **WebBrowser** следует:

1. Создать новый **стандартный** проект **CODESYS** с названием **Example_WebBrowser** и настройками по умолчанию: таргет – CODESYS Control Win V3, язык PLC_PRG – ST.
2. В программе **PLC_PRG** объявить следующие переменные:

```

1  PROGRAM PLC_PRG
2  VAR
3      sURL:STRING:='Enter your URL (http://owen.ru)';
4      bShow:BOOL;
5      bBack:BOOL;
6      bForward:BOOL;
7  END_VAR

```

Рисунок 10.185 – Объявление переменных программы PLC_PRG

3. [Добавить в проект](#) экран визуализации **Visualization**. В его свойствах выбрать размер **800 × 480**. Экран будет содержать элемент [WebBrowser](#), элемент [Текстовое поле](#) и три элемента [Кнопка](#).



Рисунок 10.186 – Содержание экрана Visualization

4. Настроить элемент [WebBrowser](#):

Свойства	
Фильтр Сортировать по Порядок сортировки	
<input checked="" type="checkbox"/> Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_241
Тип элемента	
[-] Позиция	
X	40
Y	0
Ширина	720
Высота	360
[-] Абсолютное перемещение	
[-] Перемещение	
X	
Y	
[-] Переменные состояний	
Невидимый	
[-] Controlvariables	
URL	PLC_PRG.sURL
Show	PLC_PRG.bShow
Back	PLC_PRG.bBack
Forward	PLC_PRG.bForward

Рисунок 10.187 – Параметры элемента WebBrowser

5. Настроить элемент [Текстовое поле](#):

Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_243
ID текста	0
Тип элемента	Прямоугольник
Позиция	
X	90
Y	400
Ширина	320
Высота	30
Центр	
Цвета	
Использовать градиентный цв...	<input type="checkbox"/>
Установка градиента	linear, Black, White
Вид элемента	
Тексты	
Текст	%s
Подсказка	
Свойства текста	
Абсолютное перемещение	
Относительное перемещение	
Текстовые переменные	
Текстовая переменная	PLC_PRG.sURL
Переменная подсказки	
Динамические тексты	
Переменные шрифта	
Переменные цвета	
Переменные вида	
Переменные состояний	
Inputconfiguration	
OnDialogClosed	Конфигурация...
OnMouseClicked	
Записать переменную	Variable : , InputType : Edit, Min : , Max : , Dialo...

Рисунок 10.188 – Параметры элемента Текстовое поле

Во вкладке [InputConfiguration](#) к параметру **OnMouseClicked** привязать действие [Записать переменную](#):

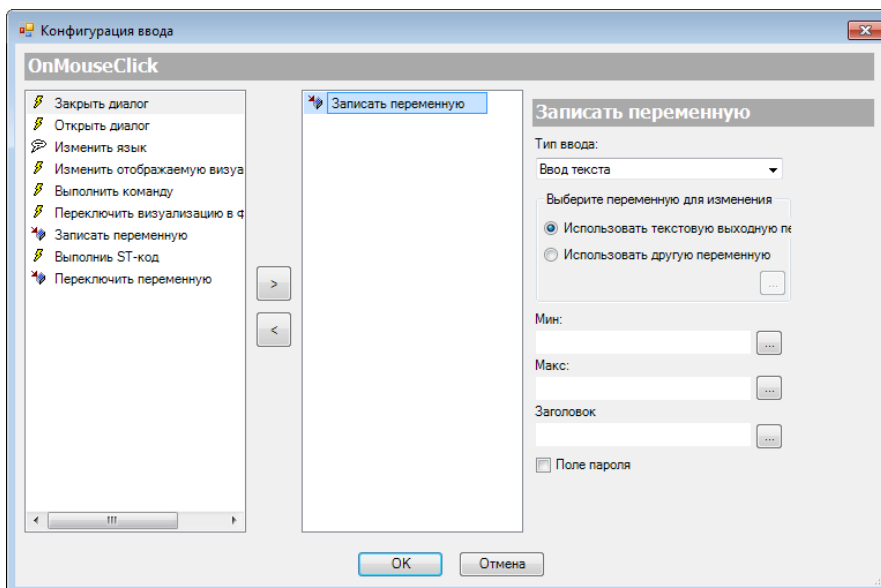


Рисунок 10.189 – Настройки действия элемента Текстовое поле

6. К кнопке **Показать** привязать переменную **bShow**:

Inputconfiguration		
OnDialogClosed	Конфигурация...	
OnMouseClicked	Конфигурация...	
OnMouseDown	Конфигурация...	
OnMouseEnter	Конфигурация...	
OnMouseLeave	Конфигурация...	
OnMouseMove	Конфигурация...	
OnMouseUp	Конфигурация...	
Нажать		
Переменная	PLC_PRG.bShow	
Переключить на FALSE		<input type="checkbox"/>
Переключить на вход,...		<input type="checkbox"/>
+ Переключить		
+ Горячая клавиша		

Рисунок 10.190 – Параметры кнопки Показать

К кнопке **Вперед** привязать переменную **bForward**:

Inputconfiguration		
OnDialogClosed	Конфигурация...	
OnMouseClicked	Конфигурация...	
OnMouseDown	Конфигурация...	
OnMouseEnter	Конфигурация...	
OnMouseLeave	Конфигурация...	
OnMouseMove	Конфигурация...	
OnMouseUp	Конфигурация...	
Нажать		
Переменная	PLC_PRG.bForward	
Переключить на FALSE		<input type="checkbox"/>
Переключить на вход,...		<input type="checkbox"/>
+ Переключить		
+ Горячая клавиша		

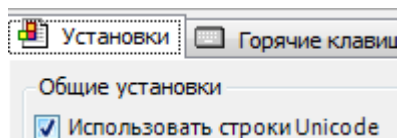
Рисунок 10.191 – Параметры кнопки Вперед

К кнопке **Назад** привязать переменную **bBack**:

Inputconfiguration		
OnDialogClosed	Конфигурация...	
OnMouseClicked	Конфигурация...	
OnMouseDown	Конфигурация...	
OnMouseEnter	Конфигурация...	
OnMouseLeave	Конфигурация...	
OnMouseMove	Конфигурация...	
OnMouseUp	Конфигурация...	
Нажать		
Переменная	PLC_PRG.bBack	
Переключить на FALSE		<input type="checkbox"/>
Переключить на вход,...		<input type="checkbox"/>
+ Переключить		
+ Горячая клавиша		

Рисунок 10.192 – Параметры кнопки Назад

7. Настроить компонент [Менеджер визуализации](#). В его установках поставить галочку **Использовать строки Unicode**:



Настройки **таргет- и web-визуализации** будут выглядеть следующим образом:

Рисунок 10.193 – Настройки таргет-визуализации

Рисунок 10.194 – Настройки web-визуализации

8. [Запустить проект на виртуальном контроллере](http://localhost:8080/webvisu.htm). Открыть в веб-браузере страницу <http://localhost:8080/webvisu.htm>, чтобы увидеть web-визуализацию проекта. **Следует обратить внимание**, что браузер должен поддерживать **HTML5**. Проверить функционал проекта.

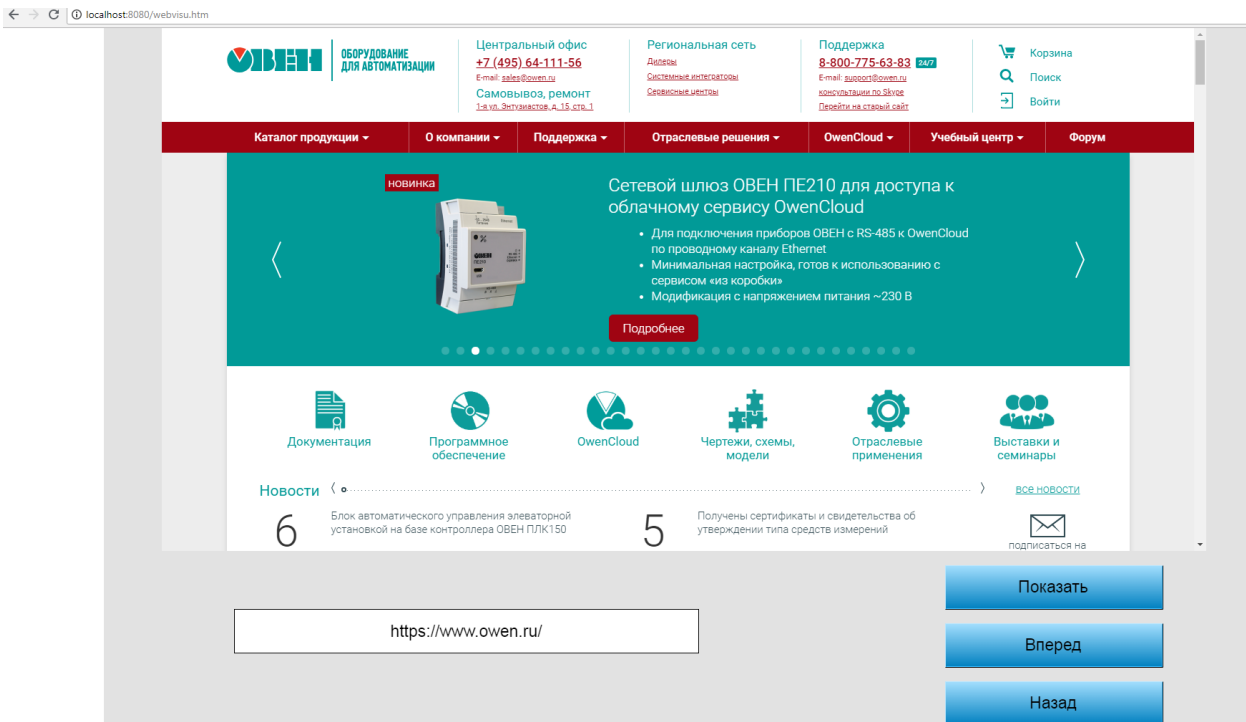


Рисунок 10.195 – Web-визуализация проекта в браузере Chrome

Сначала следует ввести в текстовом поле адрес веб-страницы (в формате <https://owen.ru>) и нажать кнопку **Показать**. Это приведет к открытию соответствующей веб-страницы в элементе. Затем открыть в элементе другую страницу (с помощью ввода ее адреса). Нажать кнопку **Назад**, чтобы вернуться на предыдущую страницу. Далее нажать кнопку **Вперед**, чтобы перейти обратно.

10.2.12 Текстовый редактор

Данный пример посвящен работе с графическим примитивом [Текстовый редактор](#), используемым для просмотра и редактирования текстовых файлов (в формате `.txt`).

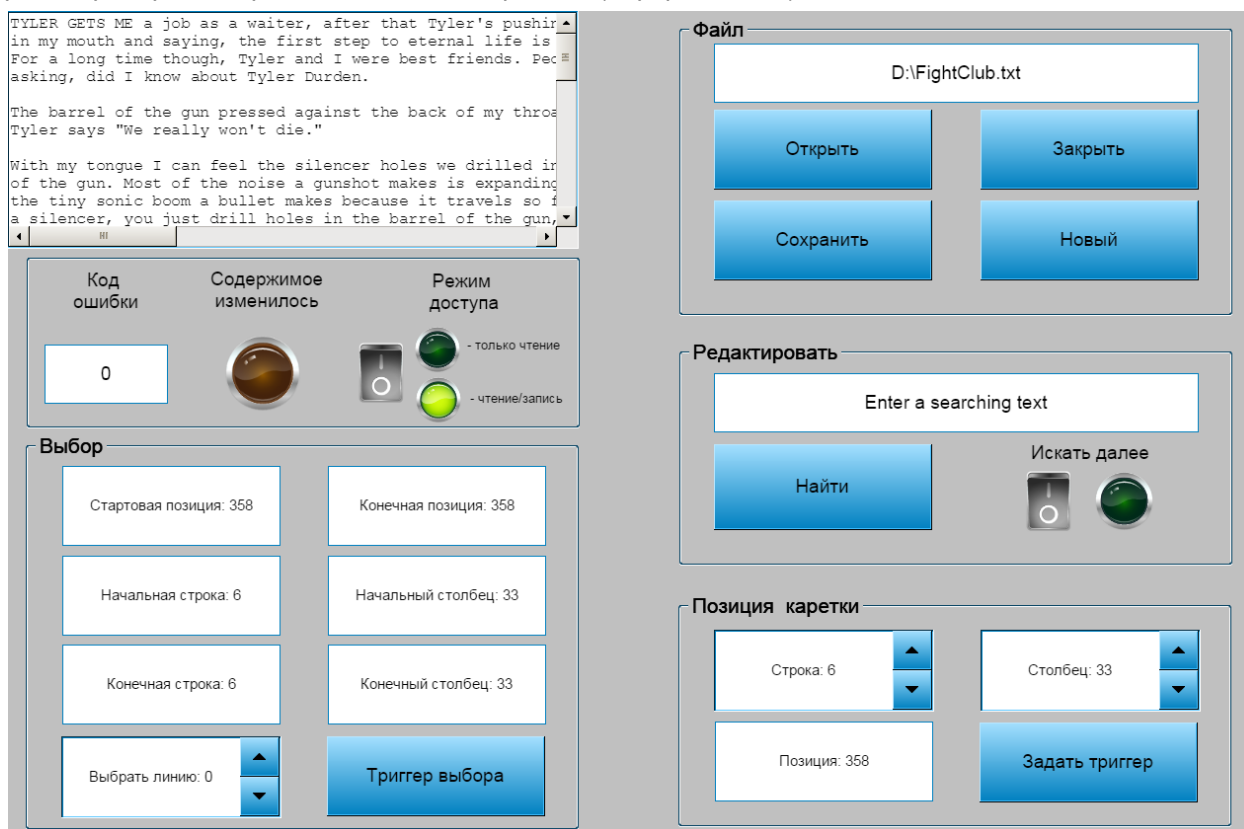


Рисунок 10.196 – Внешний вид примера Текстовый редактор

Пример создан в среде **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5** и подразумевает запуск на виртуальном контроллере **CODESYS Control Win V3** с таргет-файлом **3.5.11.5**.

Пример доступен для скачивания: [Example_TextEditor.projectarchive](#)

10.Примеры

Для создания примера с использованием элемента **Текстовый редактор** следует:

1. Создать новый **стандартный** проект **CODESYS** с названием **Example_TextEditor** и настройками по умолчанию: таргет – CODESYS Control Win V3, язык PLC_PRG – ST.
2. В программе **PLC_PRG** объявить следующие переменные:

```
PLC_PRG x
1 PROGRAM PLC_PRG
2 VAR
3 // файл
4 sFileName: STRING:='Choose a path to file (D:\1.txt)'; // Имя файла
5 bOpen: BOOL; // Открыть
6 bClose: BOOL; // Закрыть
7 bSave: BOOL; // Сохранить
8 bNew: BOOL; // Новый
9
10 // Редактировать
11 sSearch: STRING:='Enter a searching text'; // Искать
12 bFind: BOOL; // Найти
13 bFindNext: BOOL; // Найти далее
14
15 // Позиция каретки
16 iLine: INT; // Линия
17 iColumn: INT; // Столбец
18 iPosition: INT; // Позиция
19 bTriggerSet: BOOL; // Задать триггер
20
21 // Выбор
22 iStartPosition: INT; // Стартовая позиция
23 iEndPosition: INT; // Конечная позиция
24 iStartLineNumber: INT; // Начальный номер строки
25 iStartColumnIndex: INT; // Начальный индекс столбца
26 iEndLineNumber: INT; // Конечный номер строки
27 iEndColumnIndex: INT; // Конечный индекс столбца
28 iLineToSelect: INT; // Выбираемая линия
29 bTriggerSelect: BOOL; // Выбор триггера
30
31 // Обработка кода ошибок
32 iErrorCode: INT; // Переменная для кода ошибки
33
34 //
35 bContentChanged: BOOL; // Переменная для содержимого изменилась
36 bAccessMode: BOOL; // Переменная для режима доступа
37 bAccessModeRev: BOOL; // Инвертированное значение режима доступа к файлу (для лампы)
38 END_VAR
39
```

Рисунок 10.198 – Объявление переменных программы PLC_PRG

3. Код программы будет выглядеть следующим образом:

```
1 | bAccessModeRev:=NOT bAccessMode; // инвертированное значение режима доступа к файлу (для лампы)
```

Рисунок 10.198 – Код программы PLC_PRG

4. Добавить в проект экран визуализации **Visualization**. В его свойствах выбрать размер **1280 × 860**.

Экран будет содержать элемент Текстовый редактор, три элемента Управление вращением, семь элементов Кнопка, семь элементов Текстовое поле, четыре элемента Индикатор, два элемента Клавишный выключатель и пять элементов Группа. Шесть пояснительных текстовых надписей сделаны с помощью элементов Метка.

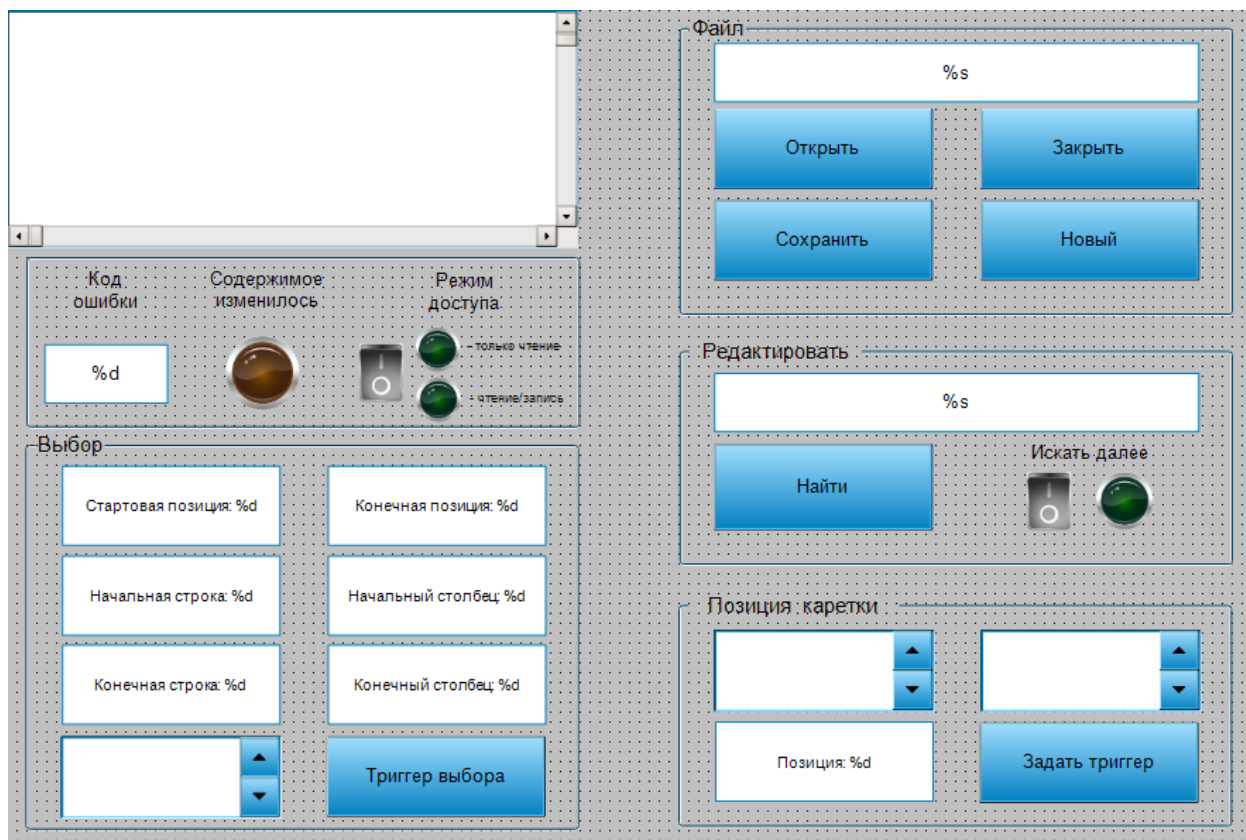


Рисунок 10.199 – Содержание экрана Visualization

5. Настроить элемент [Текстовый редактор](#):

Свойства	
Фильтр Сортировать по Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_54
Тип элемента	Текстовый редактор
Позиция	
X	0
Y	0
Ширина	578
Высота	240
Шрифт	
Имя шрифта	Courier New
Размер	12
Управляющие переменные	
Файл	
Имя файла	PLC_PRG.sFileName
Открыть	PLC_PRG.bOpen
Закрыть	PLC_PRG.bClose
Сохранить	PLC_PRG.bSave
Новый	PLC_PRG.bNew
Редактировать	
Искать	PLC_PRG.sSearch
Найти	PLC_PRG.bFind
Найти далее	PLC_PRG.bFindNext
Позиция каретки	
Линия	PLC_PRG.iLine
Столбец	PLC_PRG.iColumn
Позиция	PLC_PRG.iPosition
Задать триггер	PLC_PRG.bTriggerSet
Выбор	
Стартовая позиция	PLC_PRG.iStartPosition
Конечная позиция	PLC_PRG.iEndPosition
Стартовый номер строки	PLC_PRG.iStartLineNumber
Начальный индекс столбца	PLC_PRG.iStartColumnIndex
Конечный индекс строки	PLC_PRG.iEndLineNumber
Конечный индекс столбца	PLC_PRG.iEndColumnIndex
Выбираемая линия	PLC_PRG.iLineToSelect
Выбор триггера	PLC_PRG.bTriggerSelect
Обработка ошибок	
Переменная для кода ошибки	PLC_PRG.iErrorCode
Переменная для содержимого изменилась	PLC_PRG.bContentChanged
Переменная для режима доступа	PLC_PRG.bAccessMode
Макс. длина линии	200
Режим редактора	Чтение/запись
Новые файлы	
Кодировка	ASCII
Новая последовательность символов строки	CR/LF

Рисунок 10.200 – Параметры элемента Текстовый редактор

6. Добавить на экран панель управления параметрами вкладки **Файл**. Данные параметры позволяют открывать, закрывать, сохранять и создавать текстовые файлы.

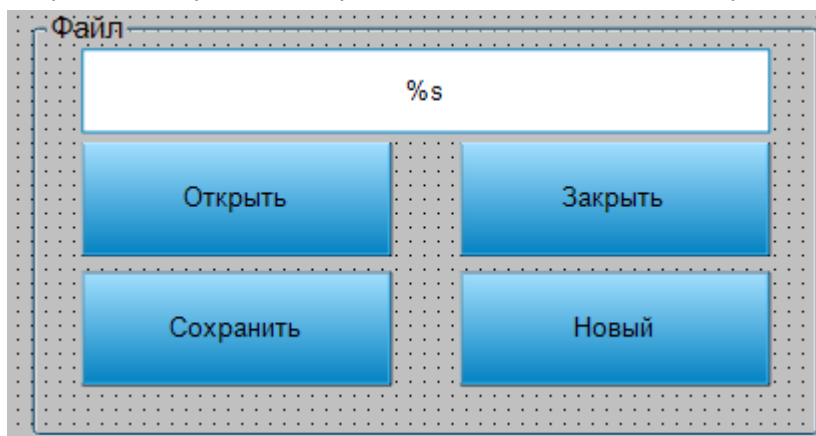


Рисунок 10.201 – Панель управления параметрами вкладки **Файл**

Панель представляет собой элемент [Группа](#), в которой расположен элемент [Текстовое поле](#) и четыре элемента [Кнопка](#). Параметры элементов приведены ниже (неотображенные параметры находятся в значениях по умолчанию).

Свойства	
Фильтр Сортировать по Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_66
Тип элемента	Текстовое поле
ID текста	0
Позиция	
Цвета	
Вид элемента	
Тип тени	Из стиля
Тексты	
Текст	%s
Подсказка	
Свойства текста	
Текстовые переменные	
Текстовая переменная	PLC_PRG.sFileName
Переменная подсказки	
Динамические тексты	
Переменные шрифта	
Переменные цвета	
Переменные состояний	
Inputconfiguration	
OnDialogClosed	Конфигурация...
OnMouseClicked	Конфигурация...
Записать переменную	Variable : , InputType : Edit, Min : , Max : ,
OnMouseDown	Конфигурация...

Рисунок 10.202 – Параметры элемента **Текстовое поле**

Во вкладке [InputConfiguration](#) к параметру **OnMouseClicked** привязать действие [Записать переменную](#):

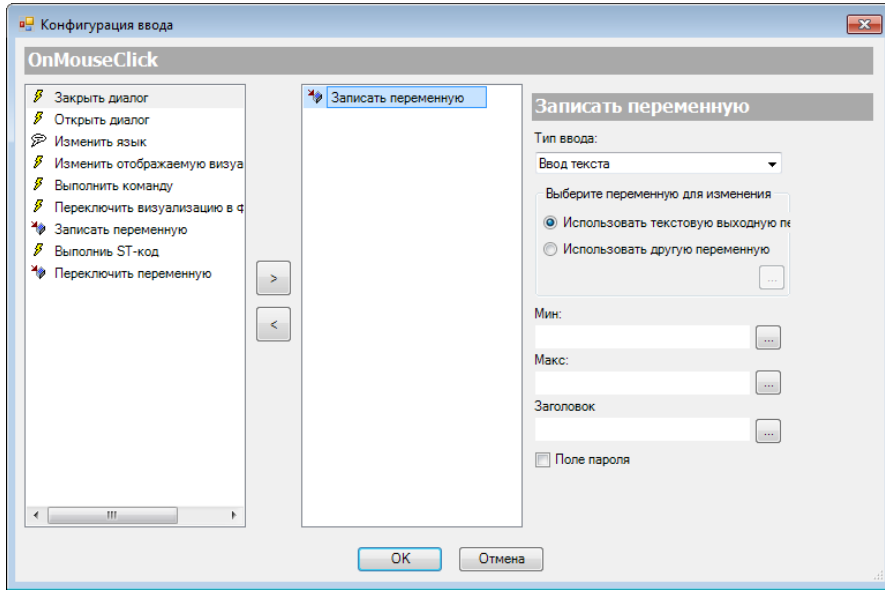


Рисунок 10.203 – Настройки действия элемента Текстовое поле

К кнопкам следует привязать соответствующие переменные:

Inputconfiguration	
OnDialogClosed	Конфигурация...
OnMouseClicked	Конфигурация...
OnMouseDown	Конфигурация...
OnMouseEnter	Конфигурация...
OnMouseLeave	Конфигурация...
OnMouseMove	Конфигурация...
OnMouseUp	Конфигурация...
+ Нажать	
- Переключить	
Переменная	PLC_PRG.bOpen
Переключить вверх, есл...	<input type="checkbox"/>
+ Горячая клавиша	

Рисунок 10.204 – Параметры кнопки Открыть

Inputconfiguration	
OnDialogClosed	Конфигурация...
OnMouseClicked	Конфигурация...
OnMouseDown	Конфигурация...
OnMouseEnter	Конфигурация...
OnMouseLeave	Конфигурация...
OnMouseMove	Конфигурация...
OnMouseUp	Конфигурация...
+ Нажать	
- Переключить	
Переменная	PLC_PRG.bClose
Переключить вверх, есл...	<input type="checkbox"/>
+ Горячая клавиша	

Рисунок 10.205 – Параметры кнопки Закрыть

Inputconfiguration	
OnDialogClosed	Конфигурация...
OnMouseClicked	Конфигурация...
OnMouseDown	Конфигурация...
OnMouseEnter	Конфигурация...
OnMouseLeave	Конфигурация...
OnMouseMove	Конфигурация...
OnMouseUp	Конфигурация...
+ Нажать	
- Переключить	
Переменная	PLC_PRG.bSave
Переключить вверх, есл...	<input type="checkbox"/>
+ Горячая клавиша	

Рисунок 10.206 – Параметры кнопки Сохранить

Inputconfiguration	
OnDialogClosed	Конфигурация...
OnMouseClicked	Конфигурация...
OnMouseDown	Конфигурация...
OnMouseEnter	Конфигурация...
OnMouseLeave	Конфигурация...
OnMouseMove	Конфигурация...
OnMouseUp	Конфигурация...
+ Нажать	
- Переключить	
Переменная	PLC_PRG.bNew
Переключить вверх, есл...	<input type="checkbox"/>
+ Горячая клавиша	

Рисунок 10.207 – Параметры кнопки Новый

- Добавить на экран панель управления параметрами вкладки **Редактировать**. Данные параметры позволяют осуществлять поиск по текстовому файлу.

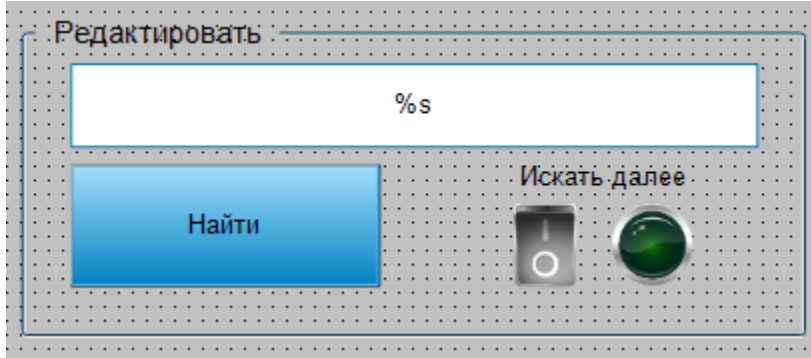


Рисунок 10.208 – Панель управления параметрами вкладки **Файл**

Панель представляет собой элемент [Группа](#), в которой расположен элемент [Текстовое поле](#), элемент [Кнопка](#), элемент [Клавишный выключатель](#) и элемент [Индикатор](#). Параметры элементов приведены ниже (неотображенные параметры находятся в значениях по умолчанию).

Свойства	
Ү Фильтр Сортировать по A Z Порядок сортировки <input checked="" type="checkbox"/> Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_82
Тип элемента	Текстовое поле
ID текста	0
⊕ Позиция	
⊕ Цвета	
⊕ Вид элемента	
Тип тени	Из стиля
⊖ Тексты	
Текст	%s
Подсказка	
⊕ Свойства текста	
⊖ Текстовые переменные	
Текстовая переменная	PLC_PRG.sSearch
Переменная подсказки	
⊕ Динамические тексты	
⊕ Переменные шрифта	
⊕ Переменные цвета	
⊕ Переменные состояний	
⊖ Inputconfiguration	
OnDialogClosed	Конфигурация...
⊖ OnMouseClicked	Конфигурация...
Записать переменную	Variable : , InputType : Edit, Min : , Max :
OnMouseDown	Конфигурация...

Рисунок 10.209 – Параметры элемента **Текстовое поле**

Во вкладке [InputConfiguration](#) к параметру **OnClick** следует привязать действие [Записать переменную](#):

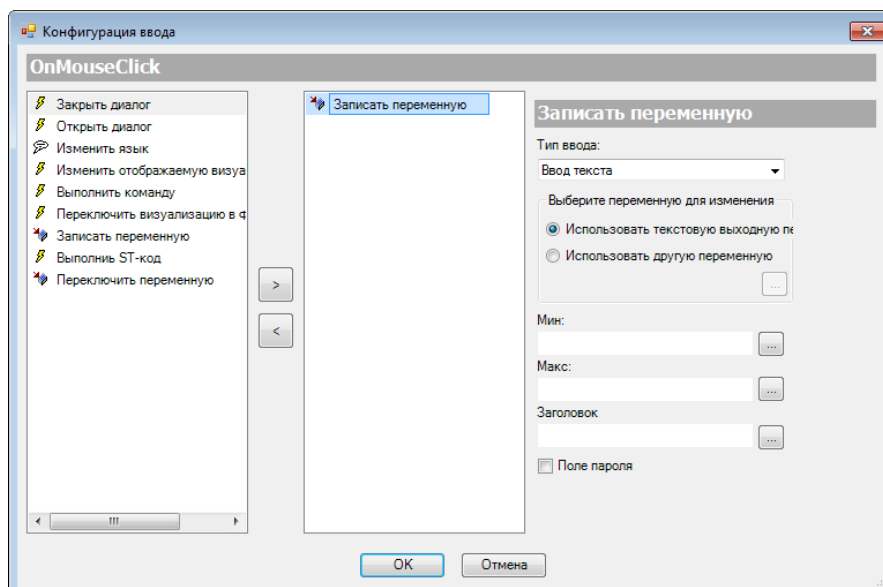


Рисунок 10.210 – Настройки действия элемента Текстовое поле

К кнопке **Найти** следует привязать переменную **bFind**:

Inputconfiguration	
OnDialogClosed	Конфигурация...
OnClick	Конфигурация...
OnMouseDown	Конфигурация...
OnMouseEnter	Конфигурация...
OnMouseLeave	Конфигурация...
OnMouseMove	Конфигурация...
OnMouseUp	Конфигурация...
Нажать	
Переменная	PLC_PRG.bFind
Переключить на FA...	<input type="checkbox"/>
Переключить на вхо...	<input type="checkbox"/>
Переключить	
Переменная	
Переключить на вер...	<input type="checkbox"/>
Горячая клавиша	

Рисунок 10.211 – Параметры кнопки Найти

К [клавишному выключателю](#) и [индикатору](#) (**Искать далее**) следует привязать переменную **bFindNext**:

Позиция	
X	351
Y	139
Ширина	52
Высота	62
Переменная	PLC_PRG.bFindNext

Рисунок 10.212 – Параметры элемента Клавишный выключатель (к индикатору привязана та же переменная)

- Добавить на экран панель управления параметрами вкладки **Позиция каретки**. Данные параметры управляют перемещением курсора по текстовому файлу.

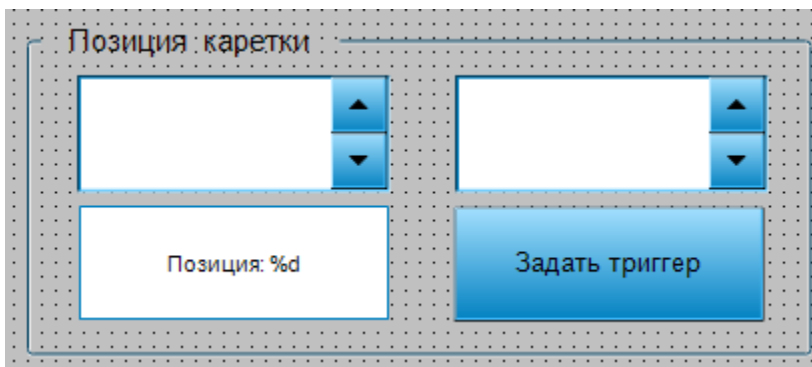


Рисунок 10.213 – Панель управления параметрами вкладки Позиция каретки

Панель представляет собой элемент [Группа](#), в которой расположены два элемента [Управление вращением](#), элемент [Текстовое поле](#) и элемент [Кнопка](#). Параметры элементов приведены ниже (неотображенные параметры находятся в значениях по умолчанию).



Свойства	
Ƴ Фильтр ▾  Сортировать по ▾  Порядок сортировки ▾ <input checked="" type="checkbox"/> Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_99
Тип элемента	Управление вращением
[-] Позиция	
X	37
Y	44
Ширина	220
Высота	80
Переменная	PLC_PRG.iLine
Числовой формат	Строка: %d
Интервал	1
<input checked="" type="checkbox"/> Value range <input checked="" type="checkbox"/> Свойства текста <input checked="" type="checkbox"/> Переменные цвета <input checked="" type="checkbox"/> Переменные состояний <input checked="" type="checkbox"/> Inputconfiguration	

Рисунок 10.214 – Параметры элемента Управление вращением 1



Свойства	
Ƴ Фильтр ▾  Сортировать по ▾  Порядок сортировки ▾ <input checked="" type="checkbox"/> Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_101
Тип элемента	Управление вращением
[-] Позиция	
X	307
Y	44
Ширина	220
Высота	80
Переменная	PLC_PRG.iColumn
Числовой формат	Столбец: %d
Интервал	1
<input checked="" type="checkbox"/> Value range <input checked="" type="checkbox"/> Свойства текста <input checked="" type="checkbox"/> Переменные цвета <input checked="" type="checkbox"/> Переменные состояний <input checked="" type="checkbox"/> Inputconfiguration	

Рисунок 10.215 – Параметры элемента Управление вращением 2

Свойства	
Фильтр	Сортировать по
Эксперт	Порядок сортировки
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_153
Тип элемента	Текстовое поле
ID текста	47
Позиция	
X	37
Y	136
Ширина	220
Высота	80
Цвета	
Вид элемента	
Тип тени	Из стиля
Тексты	
Текст	Позиция: %d
Подсказка	
Свойства текста	
Текстовые переменные	
Текстовая переменная	PLC_PRG.iPosition
Переменная подсказки	
Динамические тексты	
Переменные шрифта	
Переменные цвета	
Переменные состояний	
Невидимый	
Отключение ввода	
Inputconfiguration	

Рисунок 10.216 – Параметры элемента Текстовое поле

К кнопке **Задать триггер** следует привязать переменную **bTriggerSet**:

Inputconfiguration	
OnDialogClosed	Конфигурация...
OnMouseClicked	Конфигурация...
OnMouseDown	Конфигурация...
OnMouseEnter	Конфигурация...
OnMouseLeave	Конфигурация...
OnMouseMove	Конфигурация...
OnMouseUp	Конфигурация...
Нажать	
Переключить	
Переменная	PLC_PRG.bTriggerSet
Переключить наверх...	<input type="checkbox"/>
Горячая клавиша	

Рисунок 10.217 – Параметры элемента Кнопка (Задать триггер)

9. Добавить на экран панель управления параметрами вкладки **Выбор**. Данные параметры характеризуют выделенный фрагмент в текстовом файле.

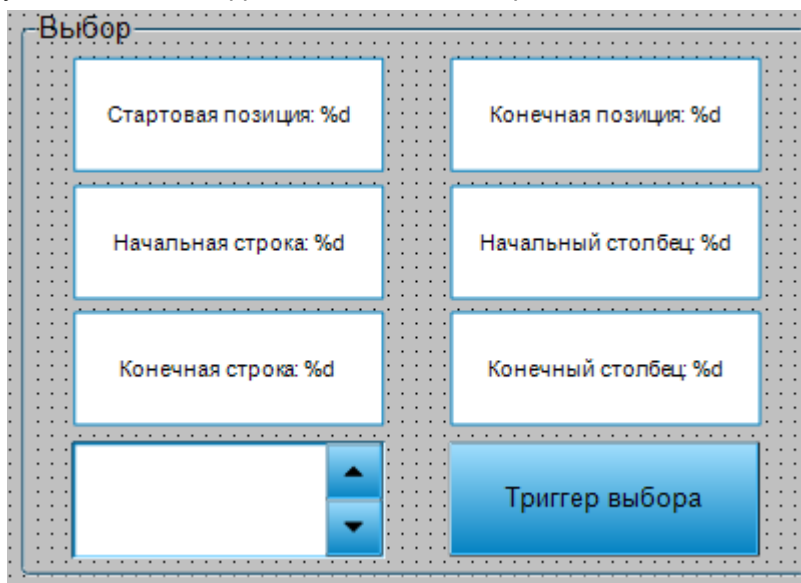


Рисунок 10.218 – Панель управления параметрами вкладки **Выбор**

Панель представляет собой элемент [Группа](#), в которой расположены 6 элементов [Текстовое поле](#), элемент [Управление вращением](#) и элемент [Кнопка](#). Параметры элементов приведены ниже (неотображенные параметры находятся в значениях по умолчанию).

Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_155
Тип элемента	Текстовое поле
ID текста	48
Позиция	
X	37
Y	39
Ширина	220
Высота	80
Цвета	
Вид элемента	
Тип тени	Из стиля
Тексты	
Текст	Стартовая позиция: %d
Подсказка	
Свойства текста	
Текстовые переменные	
Текстовая переменная	PLC_PRG.iStartPosition
Переменная подсказки	
Динамические тексты	
Переменные шрифта	
Переменные цвета	
Переменные состояний	
Inputconfiguration	

Рисунок 10.219 – Параметры элемента **Текстовое поле 1**

Свойства	
Фильтр	Сортировать по
Эксперт	Порядок сортировки
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_157
Тип элемента	Текстовое поле
ID текста	49
Позиция	
X	306
Y	39
Ширина	220
Высота	80
Цвета	
Вид элемента	
Тип тени	Из стиля
Тексты	
Текст	Конечная позиция: %d
Подсказка	
Свойства текста	
Текстовые переменные	
Текстовая переменная	PLC_PRG.iEndPosition
Переменная подсказки	
Динамические тексты	
Переменные шрифта	
Переменные цвета	
Переменные состояний	
Inputconfiguration	

Рисунок 10.220 – Параметры элемента Текстовое поле 2

Свойства	
Фильтр	Сортировать по
Эксперт	Порядок сортировки
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_159
Тип элемента	Текстовое поле
ID текста	50
Позиция	
X	37
Y	130
Ширина	220
Высота	80
Цвета	
Вид элемента	
Тип тени	Из стиля
Тексты	
Текст	Начальная строка: %d
Подсказка	
Свойства текста	
Текстовые переменные	
Текстовая переменная	PLC_PRG.iStartLineNumber
Переменная подсказки	
Динамические тексты	
Переменные шрифта	
Переменные цвета	
Переменные состояний	
Inputconfiguration	

Рисунок 10.221 – Параметры элемента Текстовое поле 3

Свойства	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_161
Тип элемента	Текстовое поле
ID текста	51
Позиция	
X	306
Y	130
Ширина	220
Высота	80
Цвета	
Вид элемента	
Тип тени	Из стиля
Тексты	
Текст	Начальный столбец: %d
Подсказка	
Свойства текста	
Текстовые переменные	
Текстовая переменная	PLC_PRG.iStartColumnIndex
Переменная подсказки	
Динамические тексты	
Переменные шрифта	
Переменные цвета	
Переменные состояний	
Inputconfiguration	

Рисунок 10.222 – Параметры элемента Текстовое поле 4

Свойства	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_163
Тип элемента	Текстовое поле
ID текста	52
Позиция	
X	37
Y	220
Ширина	220
Высота	80
Цвета	
Вид элемента	
Тип тени	Из стиля
Тексты	
Текст	Конечная строка: %d
Подсказка	
Свойства текста	
Текстовые переменные	
Текстовая переменная	PLC_PRG.iEndLineNumber
Переменная подсказки	
Динамические тексты	
Переменные шрифта	
Переменные цвета	
Переменные состояний	
Inputconfiguration	

Рисунок 10.223 – Параметры элемента Текстовое поле 5

Свойства	
Ƴ Фильтр Сортировать по Порядок сортировки	
<input checked="" type="checkbox"/> Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_165
Тип элемента	Текстовое поле
ID текста	53
[-] Позиция	
X	306
Y	220
Ширина	220
Высота	80
[+] Цвета	
[+] Вид элемента	
Тип тени	Из стиля
[-] Тексты	
Текст	Конечный столбец: %d
Подсказка	
[+] Свойства текста	
[-] Текстовые переменные	
Текстовая переменная	PLC_PRG.iEndColumnIndex
Переменная подсказки	
[+] Динамические тексты	
[+] Переменные шрифта	
[+] Переменные цвета	
[+] Переменные состояний	
[+] Inputconfiguration	

Рисунок 10.224 – Параметры элемента Текстовое поле 6

Свойства	
Ƴ Фильтр Сортировать по Порядок сортировки <input checked="" type="checkbox"/> Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_103
Тип элемента	Управление вращением
[-] Позиция	
X	37
Y	314
Ширина	220
Высота	80
Переменная	PLC_PRG.iLineToSelect
Числовой формат	Выбрать линию: %d
Интервал	1
[+] Value range	
[+] Свойства текста	
[+] Переменные цвета	
[+] Переменные состояний	
[+] Inputconfiguration	

Рисунок 10.225 – Параметры элемента Управление вращением

К кнопке **Триггер выбора** следует привязать переменную **bTriggerSelect**:

Inputconfiguration	
OnDialogClosed	Конфигурация...
OnMouseClicked	Конфигурация...
OnMouseDown	Конфигурация...
OnMouseEnter	Конфигурация...
OnMouseLeave	Конфигурация...
OnMouseMove	Конфигурация...
OnMouseUp	Конфигурация...
Нажать	
Переменная	
Переключить на FA...	<input type="checkbox"/>
Переключить на вхо...	<input type="checkbox"/>
Переключить	
Переменная	PLC_PRG.bTriggerSelect
Переключить на вер...	<input type="checkbox"/>
Горячая клавиша	

Рисунок 10.226 – Параметры элемента Кнопка (Триггер выбора)

10. Добавить на экран панель управления остальными параметрами элемента.

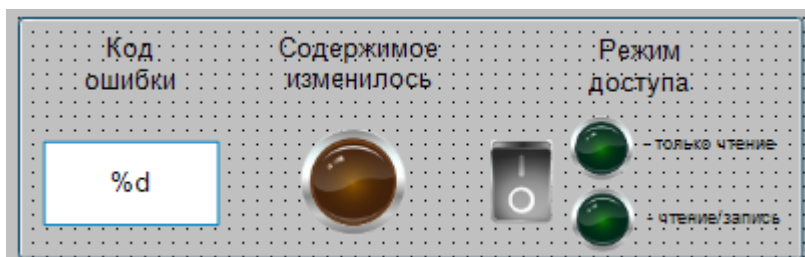


Рисунок 10.227 – Панель управления остальными параметрами элемента

Панель представляет собой элемент [Группа](#), в которой расположен элемент [Текстовое поле](#), три элемента [Индикатор](#) и элемент [Клавишный переключатель](#). Пять поясняющих надписей сделаны с помощью элемента [Метка](#). Параметры элементов приведены ниже (неотображенные параметры находятся в значениях по умолчанию).

Свойства	
Фильтр	Сортировать по
Порядок сортировки	Эксперт
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_119
Тип элемента	Текстовое поле
ID текста	1
Позиция	
X	18
Y	106
Ширина	124
Высота	59
Цвета	
Вид элемента	
Тип тени	Из стиля
Тексты	
Текст	%d
Подсказка	
Свойства текста	
Текстовые переменные	
Текстовая переменная	PLC_PRG.iErrorCode
Переменная подсказки	

Рисунок 10.228 – Параметры элемента Текстовое поле

Свойства	
Фильтр	Сортировать по
Порядок сортировки	Эксперт
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_133
Тип элемента	Индикатор
Позиция	
X	201
Y	97
Ширина	85
Высота	77
Переменная	PLC_PRG.bContentChanged
Параметры изображения	
Прозрачный	<input type="checkbox"/>
Прозрачный цвет	Black
Изотропный тип	Изотропия
Горизонтальное выравн...	Лево
Вертикальное выравнив...	Верх
Тексты	
Переменные состояний	
Фон	
Изображение	Yellow

Рисунок 10.229 – Параметры индикатора Содержимое изменилось

Свойства	
Ț Фильтр Сортировать по 2 ↓ Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_137
Тип элемента	Клавишный выключатель
[-] Позиция	
X	336
Y	104
Ширина	52
Высота	62
Переменная	PLC_PRG.bAccessMode
[-] Параметры изображения	
Прозрачный	<input type="checkbox"/>
Прозрачный цвет	Black
Изотропный тип	Изотропия
Горизонтальное выравн...	Лево
Вертикальное выравнив...	Верх
Поведение элемента	Переключатель изображения
[-] Тексты	
Подсказка	
[-] Переменные состояний	
Невидимый	
Отключение ввода	
[-] Фон	
Изображение	Gray

Рисунок 10.230 – Параметры элемента Клавишный выключатель




Свойства	
̶ Фильтр  Сортировать по  Порядок сортировки <input checked="" type="checkbox"/> Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_135
Тип элемента	Индикатор
[-] Позиция	
Х	393
У	88
Ширина	50
Высота	47
Переменная	PLC_PRG.bAccessMode
[-] Параметры изображения	
Прозрачный	<input type="checkbox"/>
Прозрачный цвет	 Black
Изотропный тип	Изотропия
Горизонтальное выравн...	Лево
Вертикальное выравнив...	Верх
[+] Тексты	
[+] Переменные состояний	
[-] Фон	
Изображение	Green

Рисунок 10.231 – Параметры индикатора Только чтение




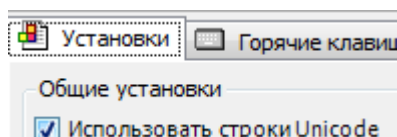
Свойства	
̶ Фильтр  Сортировать по  Порядок сортировки <input checked="" type="checkbox"/> Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_131
Тип элемента	Индикатор
[-] Позиция	
Х	394
У	139
Ширина	50
Высота	47
Переменная	PLC_PRG.bAccessModeRev
[-] Параметры изображения	
Прозрачный	<input type="checkbox"/>
Прозрачный цвет	 Black
Изотропный тип	Изотропия
Горизонтальное выравн...	Лево
Вертикальное выравнив...	Верх
[+] Тексты	
[+] Переменные состояний	
[-] Фон	
Изображение	Green

Рисунок 10.232 – Параметры индикатора Чтение/запись

11. Настроить [Менеджер визуализации](#). В его установках следует поставить галочку **Использовать строки Unicode**:



Настройки **таргет- и web-визуализации** будут выглядеть следующим образом:

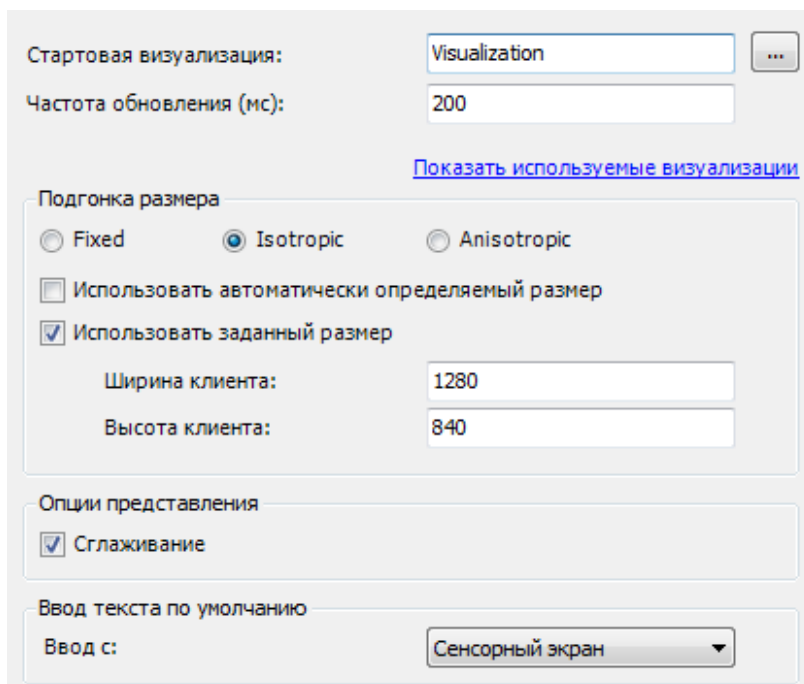


Рисунок 10.233 – Настройки таргет-визуализации

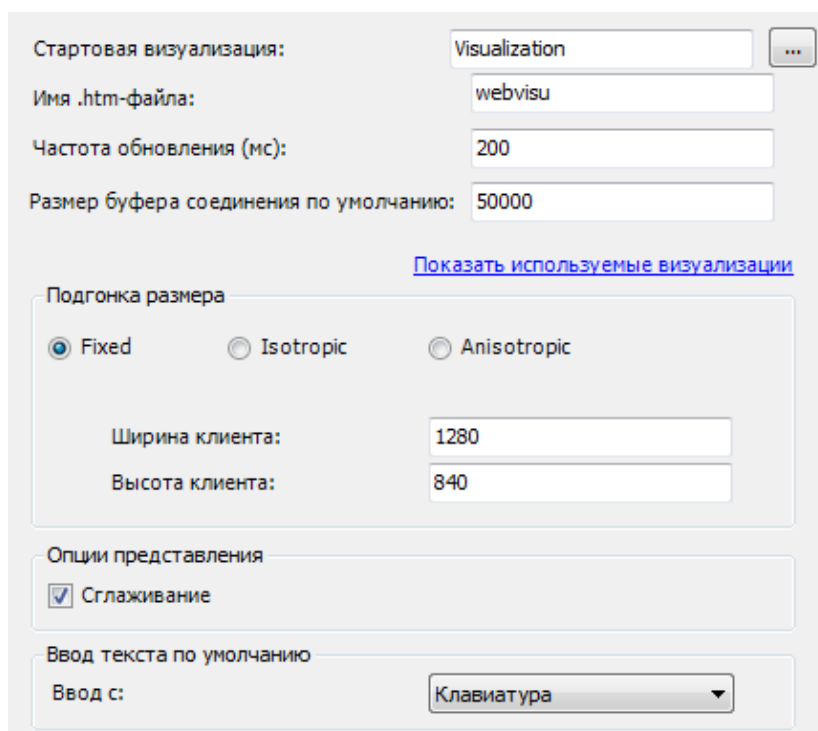


Рисунок 10.234 – Настройки web-визуализации

12. [Запустить проект на виртуальном контроллере](http://localhost:8080/webvisu.htm). Открыть в веб-браузере страницу <http://localhost:8080/webvisu.htm>, чтобы увидеть web-визуализацию проекта. **Следует обратить внимание**, что браузер должен поддерживать **HTML5**. Проверить функционал проекта.

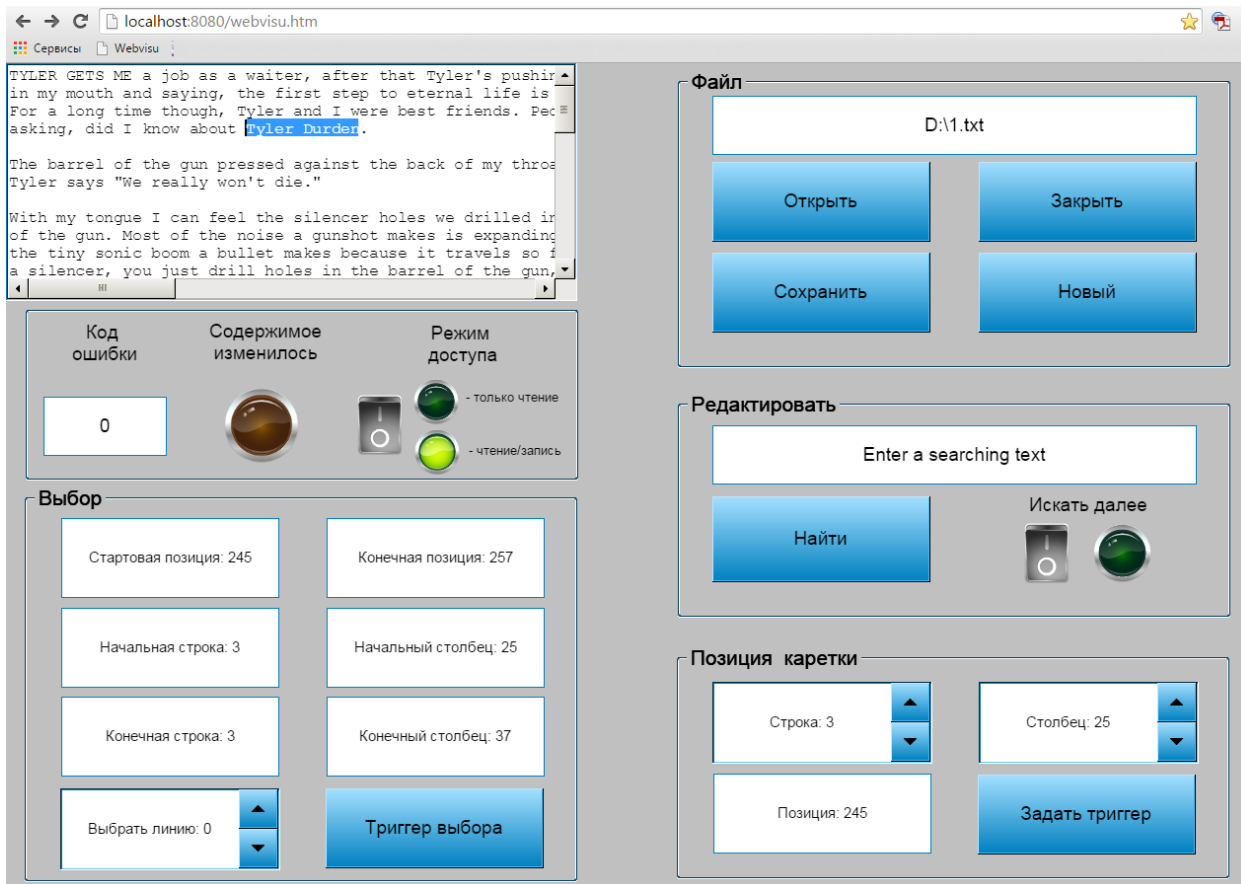


Рисунок 10.235 – Web-визуализация проекта в браузере Chrome

На панели **Файл** следует указать путь к файлу. Путь не должен содержать кириллических символов. Если файл содержит текст на русском языке, то должен быть сохранен в кодировке **Юникод**. **Следует обратить внимание** на ограничение длины строк в файле ([таблица 8.29](#), пп. 2).

Нажатие на кнопку **Открыть** открывает выбранный файл в текстовом редакторе. Нажатие на кнопку **Закреть** – закрывает. Нажатие на кнопку **Сохранить** – сохраняет изменения в данном файле. Нажатие на кнопку **Новый** приведет к созданию нового пустого текстового файла.

Во вкладке **Редактировать** следует ввести текстовый фрагмент, поиск которого будет произведен в файле. Поиск происходит после нажатия на кнопку **Найти**. В режиме **Искать далее** каждое нажатие на кнопку **Найти** осуществляет переход к следующему найденному фрагменту.

Во вкладке **Позиция каретки** отображается информация о текущем положении курсора. После ввода новых значений параметров **Строка** и **Столбец**, можно переместить курсор нажатием кнопки **Задать триггер**. Параметр **Позиция** является неизменяемым.

Во вкладке **Выбор** отображается информация о текущем выделенном текстовом фрагменте. Параметры являются неизменяемыми. Чтобы выделить одну из строк файла, следует выбрать номер линии и нажать кнопку **Триггер выбора**.

В поле **Код ошибки** отображается код последней ошибки, возникшей при работе с файлом. Например, в случае попытки открыть несуществующий файл, в поле отобразится код «111». Коды ошибок приведены в списке **GVL_ErrorCodes** библиотеки **VisuElemTextEditor**.

По умолчанию редактор находится в режиме **чтение/запись**, что позволяет редактировать содержимое файла. Удаление символа, расположенного за курсором, осуществляется с помощью нажатия клавиши **Del**. Переход на следующую строку осуществляется нажатием клавиши **Enter**. После внесения изменений в файл загорается индикатор **Содержимое изменилось**. Он потухнет после сохранения файла. С помощью переключателя можно перевести редактор в режим **Только чтение**, в котором пользователь не может редактировать файлы.

10.2.13 Таблица тревог

Данный пример посвящен работе с графическим примитивом [Таблица тревог](#), используемым для отображения состояний аварийных сигналов (тревог) с возможностью просмотра истории их срабатываний.

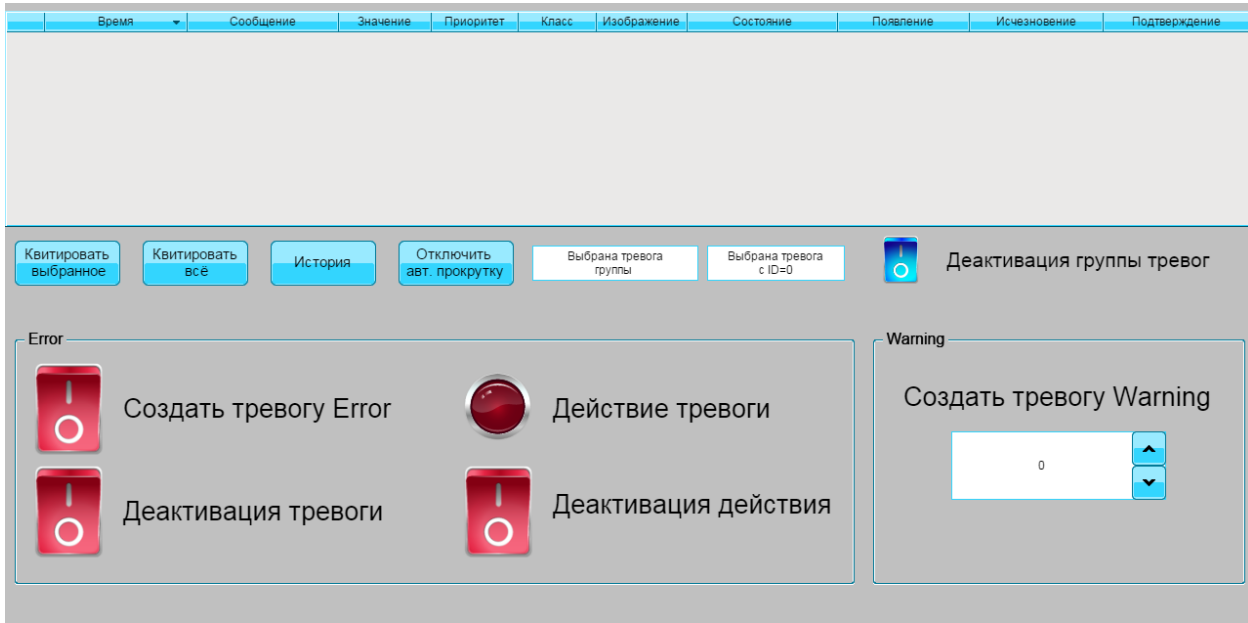


Рисунок 10.236 – Внешний вид примера Таблица тревог

Пример создан в среде **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5** и подразумевает запуск на виртуальном контроллере **CODESYS Control Win V3** с таргет-файлом **3.5.11.5**.

Пример доступен для скачивания: [Example AlarmTable.projectarchive](#)

Расширенная версия примера: [Example AlarmTableExtended.projectarchive](#)

Продвинутый пример от компании **3S** по работе с библиотекой менеджера тревог:

[AlarmManager.package](#)

Файлы формата **.package** устанавливаются с помощью **Менеджера пакетов** (вкладка **Инструменты**).

Для создания примера с использованием элемента **Таблица тревог** следует:

1. Создать новый **стандартный** проект **CODESYS** с названием **Example_AlarmTable** и настройками по умолчанию: таргет – CODESYS Control Win V3, язык PLC_PRG – ST.
2. В программе **PLC_PRG** объявить следующие переменные:

```

1  PROGRAM PLC_PRG
2  VAR
3      bAlarm:           BOOL;           // переменная тревоги типа BOOL (класс Error)
4      bAlarmDeactivate:  BOOL;         // деактивации тревоги
5
6      bAlarmLamp:       BOOL;           // переменная действия тревоги
7      bAlarmLampOff:    BOOL;         // деактивация действия тревоги
8
9      bAlarmGroupDeactivate:  BOOL;    // деактивация группы тревог
10
11     iAlarm:           INT;            // переменная тревоги типа INT (класс Warning)
12
13     sSelectedAlarmGroupName:  STRING; // имя группы, тревога которой выбрана в таблице в данный момент
14     uiSelectedAlarmId:        UINT;   // ID тревоги, выбранной в таблице в данный момент
15
16 END VAR

```

Рисунок 10.237 – Объявление переменных программы PLC_PRG

3. Добавить в проект компонент [Alarm Configuration](#):

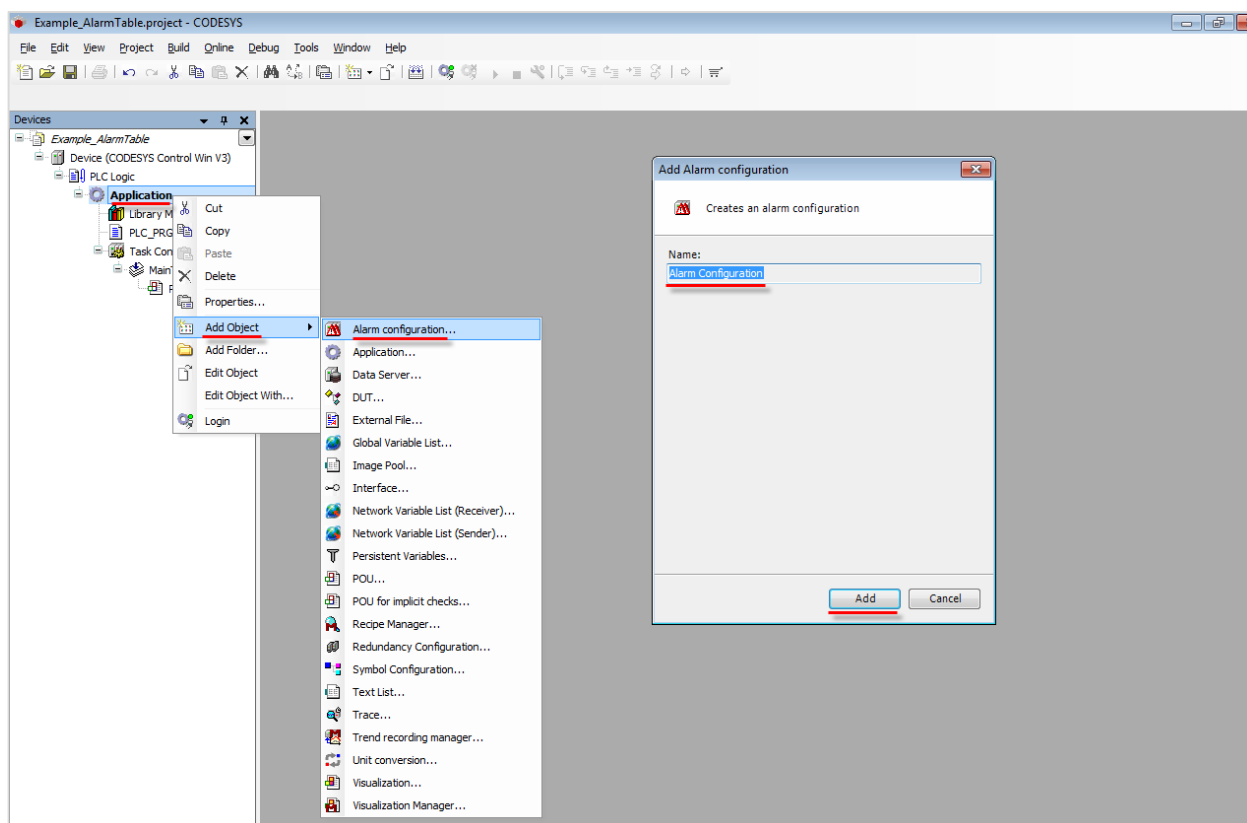


Рисунок 10.238 – Добавление компонента Alarm Configuration

Панель устройств после добавления компонента будет выглядеть следующим образом:

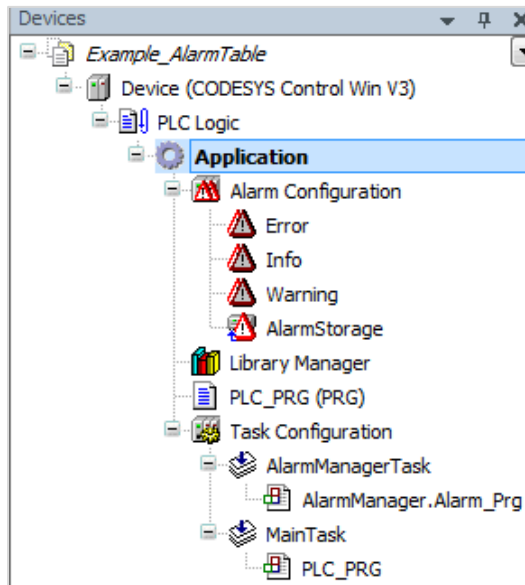


Рисунок 10.239 – Панель устройств после добавление компонента Alarm Configuration

4. Создать в [Alarm Configuration](#) группу тревог с названием **Alarm Group**. Автоматически будет создан [СПИСОК ТЕКСТОВ](#) с тем же названием.

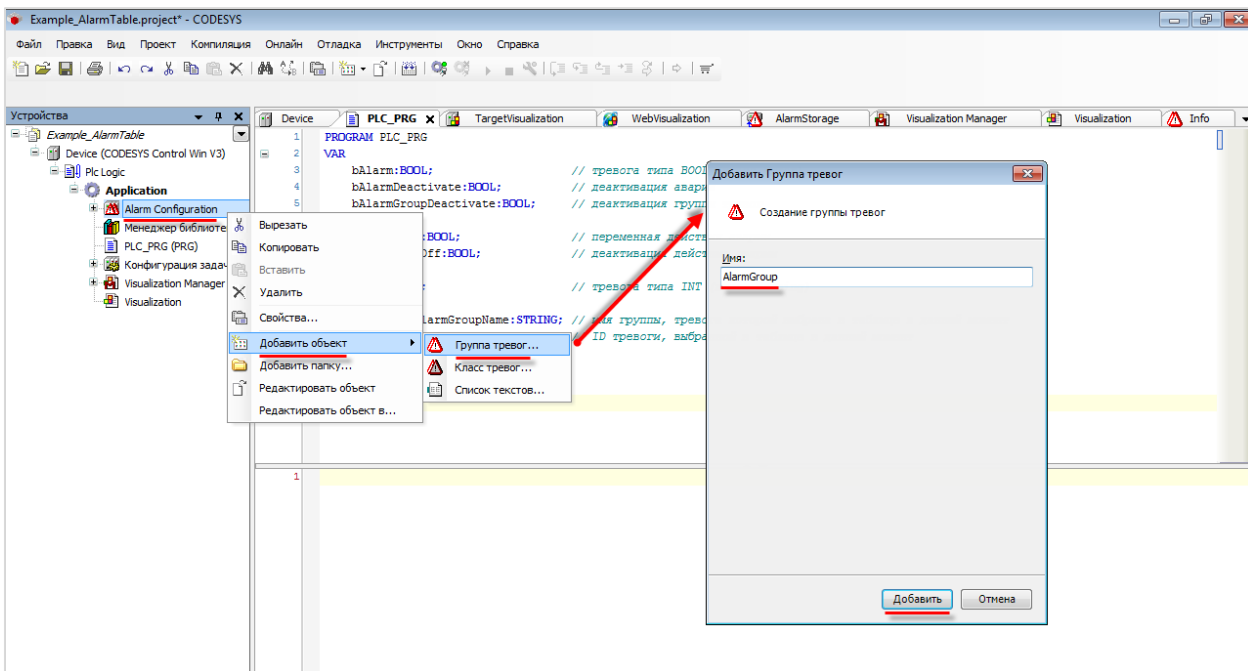


Рисунок 10.240 – Создание группы тревог AlarmGroup

Затем следует удалить класс тревог **Info**, так как он не используется в примере:

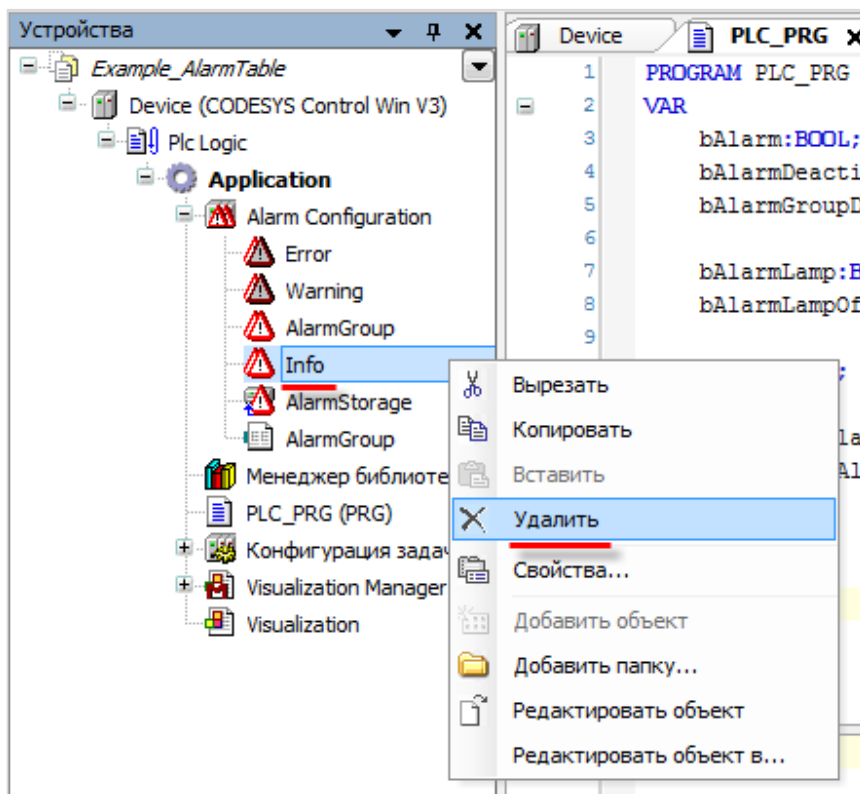


Рисунок 10.241 – Удаление класса тревог Info

5. Настроить класс тревог **Error**:

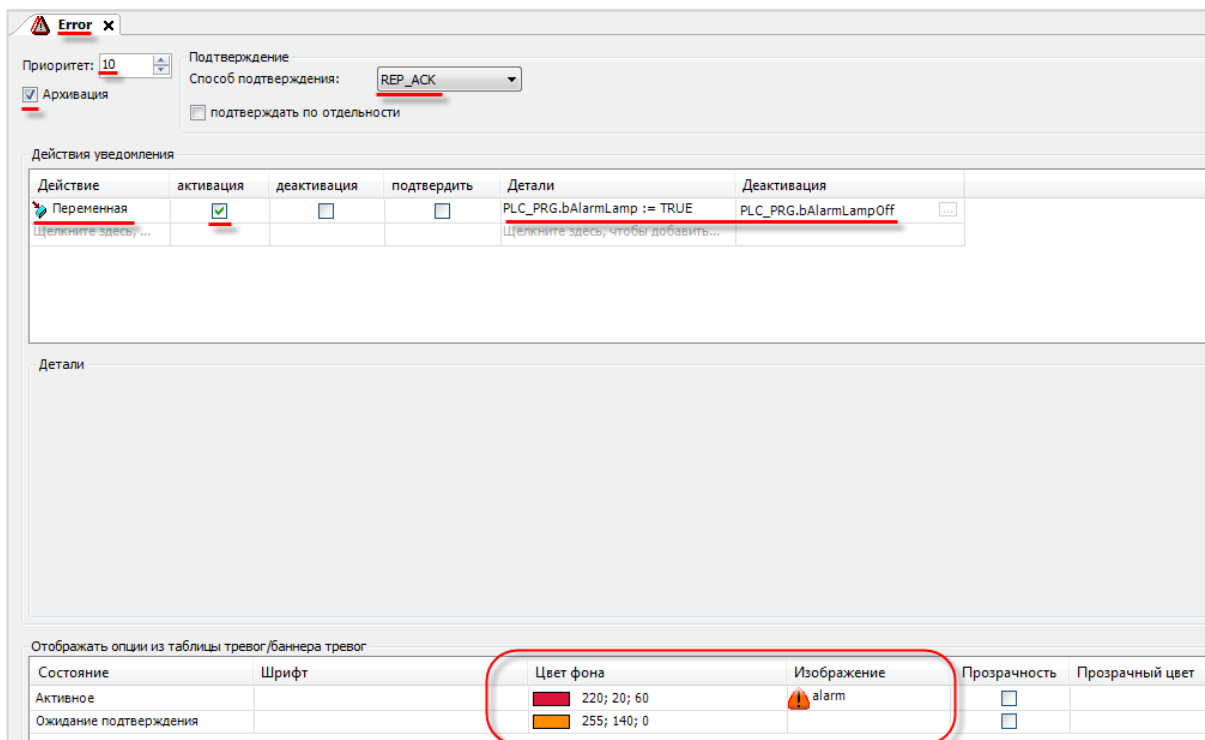


Рисунок 10.242 – Настройки класса тревог Error

Для добавления изображения следует ввести любое название, нажать **Enter** и указать путь к графическому файлу.

6. Настроить класс тревог **Warning**:

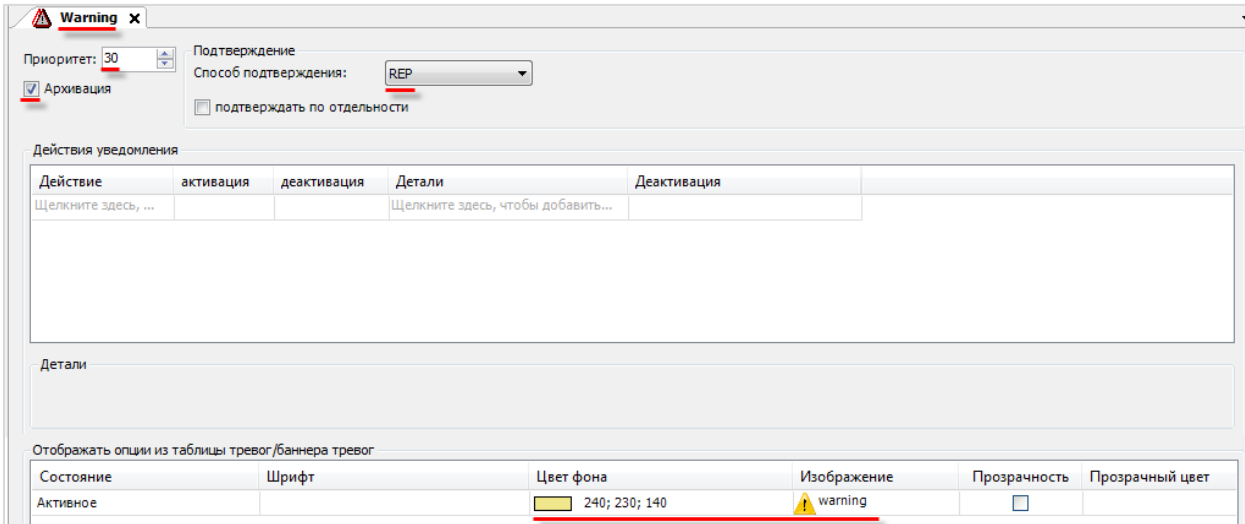


Рисунок 10.243 – Настройки класса тревог Warning

7. Настроить группу тревог **Alarm Group**:

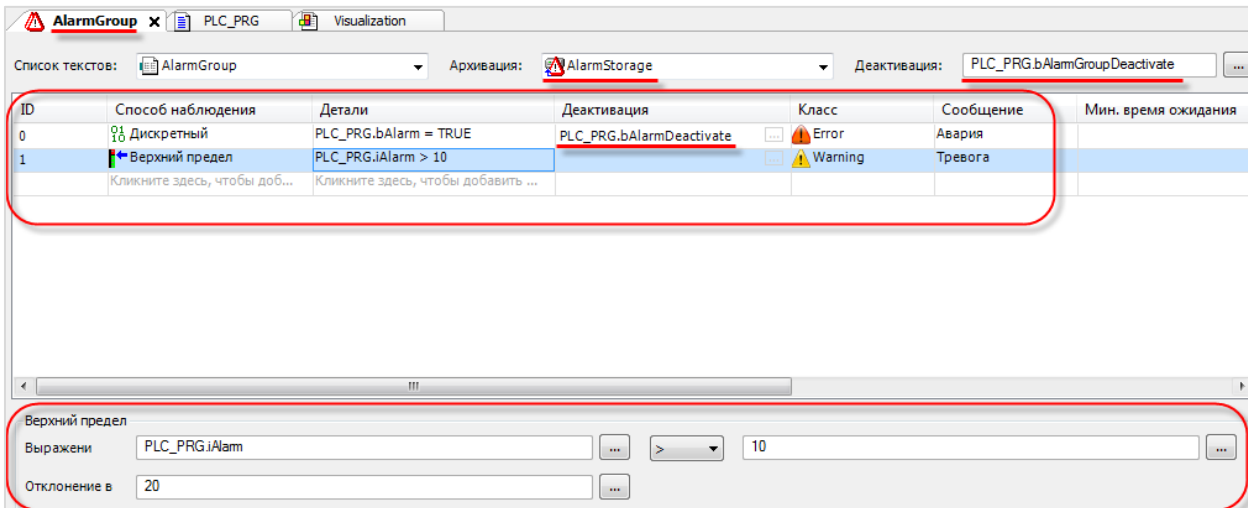


Рисунок 10.244 – Настройки группы тревог AlarmGroup

Настройка деталей каждой тревоги происходит на панели, расположенной под компонентом.

8. [Добавить в проект](#) экран визуализации **Visualization**. В его [свойствах](#) выбрать размер **1280 × 640**. Экран будет содержать элемент [Таблица тревог](#), четыре элемента [Кнопка](#) (созданы автоматически в контекстном меню таблицы), два элемента [Текстовое поле](#), два элемента [Группа](#), четыре элемента [Клавишный выключатель](#), элемент [Переключатель изображения](#) и элемент [Управление вращением](#). Шесть пояснительных текстовых надписей сделаны с помощью элементов [Метка](#).

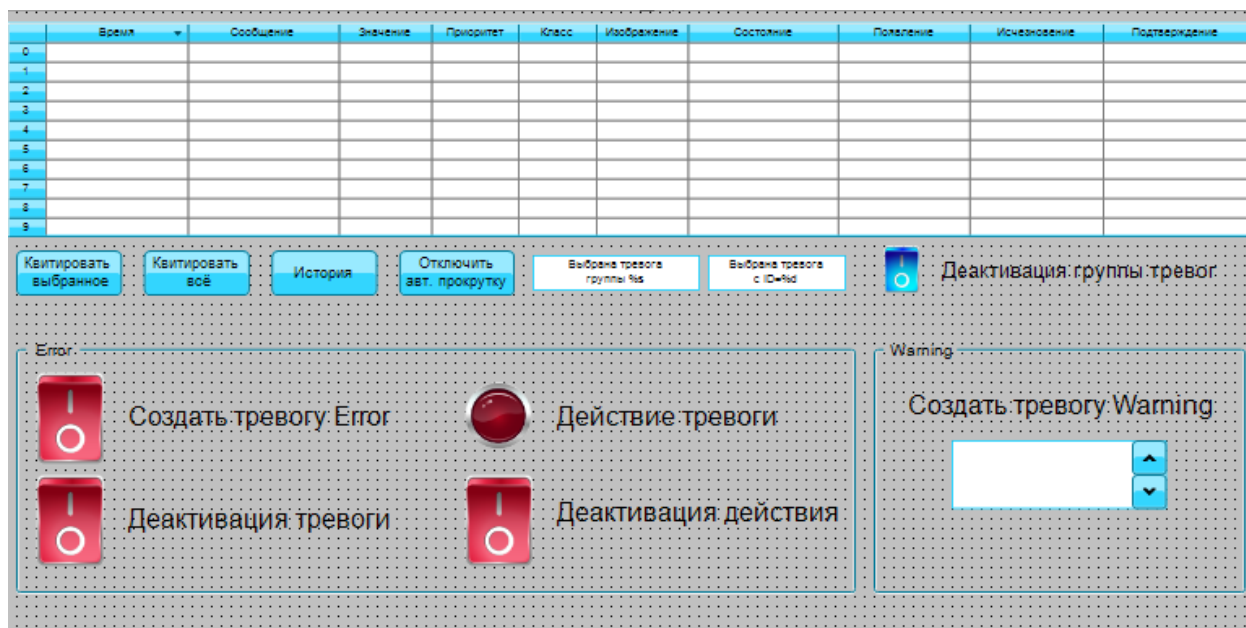


Рисунок 10.245 – Содержание экрана Visualization

9. Настроить элемент [Таблица тревог](#):

Свойства	
Фильтр	Сортировать по
Порядок сортировки	Эксперт
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_10
Тип элемента	Таблица тревог
Приложение	Device.Application
Конфигурация тревоги	
Группы тревог	Все
Приоритет из	0
Приоритет для	255
Классы тревог	Все
Общая конфигурация таблицы	
Показать заголовки строки	<input checked="" type="checkbox"/>
Показать заголовки столбца	<input checked="" type="checkbox"/>
Высота строки	20
Ширина строки заголовка	40
Размер полосы прокрутки	20
Автоматический разрыв строки в сообщениях тревог	<input checked="" type="checkbox"/>

Рисунок 10.246 – Настройки Таблицы тревог (начало)

Столбцы таблицы создаются с помощью кнопки **Создать новый** во вкладке **Столбцы**:

Свойство	Значения
Столбцы	Создать новый
Столбец	Удалить
[0]	Удалить
Заголовок столбца	Время
Использовать выравнивание текста в заголовке	<input type="checkbox"/>
Ширина	146
Тип данных	Временная отметка
Выравнивание текста	По центру
[1]	Удалить
Заголовок столбца	Сообщение
Использовать выравнивание текста в заголовке	<input type="checkbox"/>
Ширина	155
Тип данных	Сообщение
Выравнивание текста	Лево
[2]	Удалить
Заголовок столбца	Значение
Использовать выравнивание текста в заголовке	<input type="checkbox"/>
Ширина	95
Тип данных	Значение
Выравнивание текста	По центру
[3]	Удалить
Заголовок столбца	Приоритет
Использовать выравнивание текста в заголовке	<input type="checkbox"/>
Ширина	89
Тип данных	Приоритет
Выравнивание текста	По центру
[4]	Удалить
Заголовок столбца	Класс
Использовать выравнивание текста в заголовке	<input type="checkbox"/>
Ширина	80
Тип данных	Класс
Выравнивание текста	По центру
[5]	Удалить
Заголовок столбца	Изображение
Использовать выравнивание текста в заголовке	<input type="checkbox"/>
Ширина	94
Тип данных	Изображение
Выравнивание текста	По центру
[6]	Удалить
Заголовок столбца	Состояние
Использовать выравнивание текста в заголовке	<input type="checkbox"/>
Ширина	154
Тип данных	Состояние
Выравнивание текста	По центру
[7]	Удалить
Заголовок столбца	Появление
Использовать выравнивание текста в заголовке	<input type="checkbox"/>
Ширина	135
Тип данных	Временная отметка активна
Выравнивание текста	По центру
[8]	Удалить
Заголовок столбца	Исчезновение
Использовать выравнивание текста в заголовке	<input type="checkbox"/>
Ширина	137
Тип данных	Временная отметка неактивна
Выравнивание текста	По центру
[9]	Удалить
Заголовок столбца	Подтверждение
Использовать выравнивание текста в заголовке	<input type="checkbox"/>
Ширина	150
Тип данных	Подтверждение временной отме...
Выравнивание текста	По центру

Рисунок 10.247 – Настройки Таблицы тревог (продолжение)

Позиция	
X	0
Y	10
Ширина	1280
Высота	220
Свойства текста	
Шрифт	Font-Standard
Цвет шрифта	Font-Default-Color
Выбор	
Цвет выбора	157; 169; 225
Фрейм вокруг выбранных ячеек	<input checked="" type="checkbox"/>
Переменная для выбранной группы тревог	PLC_PRG.sSelectedAlarmGroupNa...
Переменная для выбранного ID тревог	PLC_PRG.uiSelectedAlarmID
Управляющие переменные	
Подтвердить выбранное	bAckSel
Подтвердить все видимое	bAckVisible
История	bHistory
Фиксировать позицию прокрутки	bFreezeScrlPos

Рисунок 10.248 – Настройки Таблицы тревог (окончание)

Управляющие переменные таблицы и их кнопки можно создать автоматически – для этого следует нажать на таблицу ПКМ и в контекстном меню выбрать пункт **Вставить элементы для подтверждения тревог**:

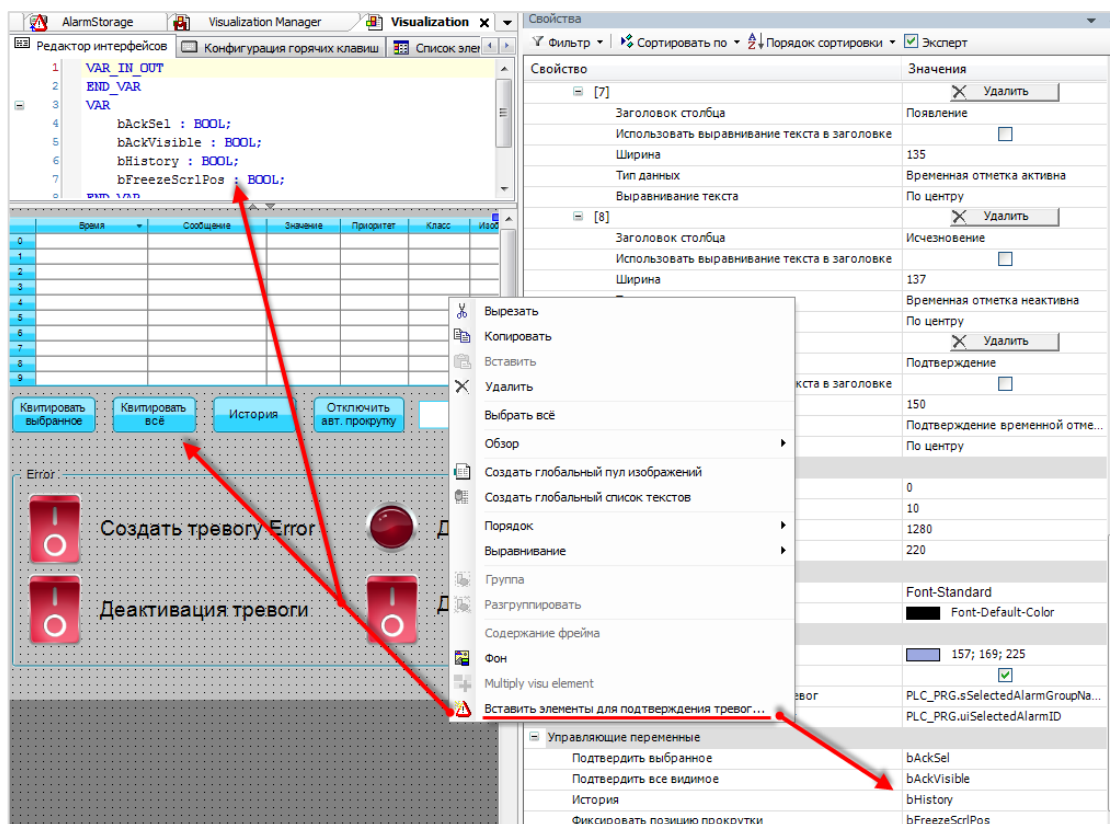
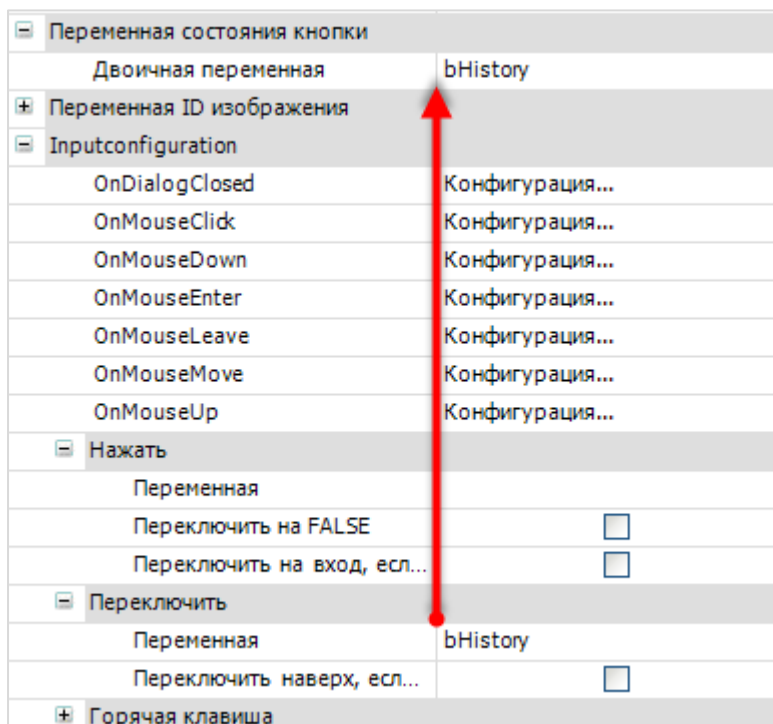


Рисунок 10.249 – Создание кнопок подтверждения тревог

10. У кнопок **История** и **Отключить авт.прокрутку** следует привязать переменные состояния (они будут соответствовать переключаемым переменным), чтобы видеть, когда активны соответствующие режимы:



[-] Переменная состояния кнопки	
Двоичная переменная	bHistory
[+] Переменная ID изображения	
[-] Inputconfiguration	
OnDialogClosed	Конфигурация...
OnMouseClicked	Конфигурация...
OnMouseDown	Конфигурация...
OnMouseEnter	Конфигурация...
OnMouseLeave	Конфигурация...
OnMouseMove	Конфигурация...
OnMouseUp	Конфигурация...
[-] Нажать	
Переменная	
Переключить на FALSE	<input type="checkbox"/>
Переключить на вход, есл...	<input type="checkbox"/>
[-] Переключить	
Переменная	bHistory
Переключить наверх, есл...	<input type="checkbox"/>
[+] Горячая клавиша	

Рисунок 10.250 – Настройки кнопки История

Для кнопки **Отключить авт. прокрутку** двоичной переменной будет **bFreezeScrlPos**.

11. Настроить элементы [Текстовое поле](#), используемые для вывода информации о выделенной строке таблицы:



Рисунок 10.253 – Элементы Текстовое поле 1 и 2

Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_55
Тип элемента	Текстовое поле
ID текста	33
Позиция	
X	540
Y	250
Ширина	170
Высота	35
Цвета	
Вид элемента	
Тип тени	Из стиля
Тексты	
Текст	Выбрана тревога группы %s
Подсказка	
Свойства текста	
Текстовые переменные	
Текстовая переменная	PLC_PRG.sSelectedAlarmGroupName
Переменная подсказки	

Рисунок 10.251 – Настройки элемента Текстовое поле 1

Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_57
Тип элемента	Текстовое поле
ID текста	34
Позиция	
X	720
Y	250
Ширина	140
Высота	35
Цвета	
Вид элемента	
Тип тени	Из стиля
Тексты	
Текст	Выбрана тревога с ID=%d
Подсказка	
Свойства текста	
Текстовые переменные	
Текстовая переменная	PLC_PRG.uiSelectedAlarmID
Переменная подсказки	

Рисунок 10.252 – Настройки элемента Текстовое поле 2

12. К [клавишному переключателю](#) **Деактивация таблицы** привязывается переменная **bAlarmGroupDeactivate**:

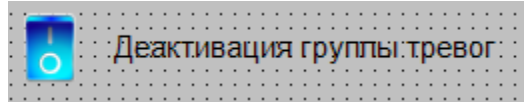


Рисунок 10.253 – Переключатель деактивации группы тревог

Свойства	
Фильтр	Сортировать по
Порядок сортировки	Эксперт
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_22
Тип элемента	Клавишный выключатель
Позиция	
X	900
Y	240
Ширина	50
Высота	50
Переменная	PLC_PRG.bAlarmGroupDeactivate
Параметры изображения	
Поведение элемента	Переключатель изображения
Тексты	
Переменные состояний	
Фон	
Изображение	Blue

Рисунок 10.254 – Настройки элемента Клавишный переключатель

13. Настроить элементы группы **Error**, используемые для управления тревогой одноименного класса:

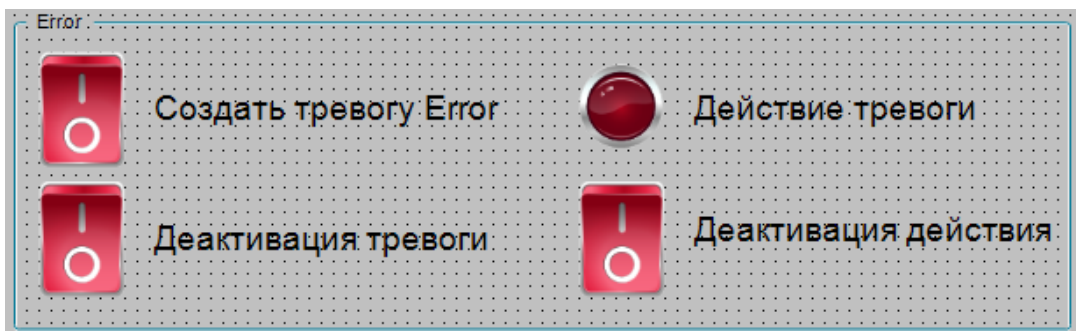


Рисунок 10.255 – Элементы группы Error

Свойства	
Ƴ Фильтр Сортировать по Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_8
Тип элемента	Клавишный выключатель
ID подсказки	30
Позиция	
X	30
Y	370
Ширина	90
Высота	95
Переменная	PLC_PRG.bAlarm
Параметры из...	
Поведение зл...	Переключатель изображения
Тексты	
Переменные...	
Фон	
Изображе...	Red

Рисунок 10.256 – Настройки элемента Клавишный выключатель 1

Свойства	
Ƴ Фильтр Сортировать по Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_51
Тип элемента	Переключатель изображения
ID подсказки	31
Позиция	
X	460
Y	50
Ширина	70
Высота	70
Переменная	PLC_PRG.bAlarmLamp
Параметры изображения	
Изображение вкл.	__VisualizationStyle.Element-Lamp-Lamp1-Red-On
Изображение выкл.	__VisualizationStyle.Element-Lamp-Lamp1-Red-Off
Image pushed	
Прозрачный	<input type="checkbox"/>
Прозрачный цвет	Black
Изотропный тип	Изотропия
Горизонтально вы...	Лево
Вертикальное выра...	Верх
Поведение элемента	Переключатель изображения

Рисунок 10.257 – Настройки элемента Переключатель изображения

Свойства	
Фильтр Сортировать по Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_18
Тип элемента	Клавишный выключатель
Позиция	
X	30
Y	475
Ширина	75
Высота	95
Переменная	PLC_PRG.bAlarmDeactivate
Параметры изображения	
Поведение элемента	Переключатель изображения
Тексты	
Переменные состояний	
Фон	
Изображение	Red

Рисунок 10.258 – Настройки элемента Клавишный выключатель 2

Свойства	
Фильтр Сортировать по Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_27
Тип элемента	Клавишный выключатель
Позиция	
X	470
Y	475
Ширина	75
Высота	95
Переменная	PLC_PRG.bAlarmLampOff
Параметры изображения	
Поведение элемента	Переключатель изображения
Тексты	
Переменные состояний	
Фон	
Изображение	Red

Рисунок 10.259 – Настройки элемента Клавишный выключатель 3

14. Настроить элементы группы **Warning**, используемые для управления тревогой одноименного класса:

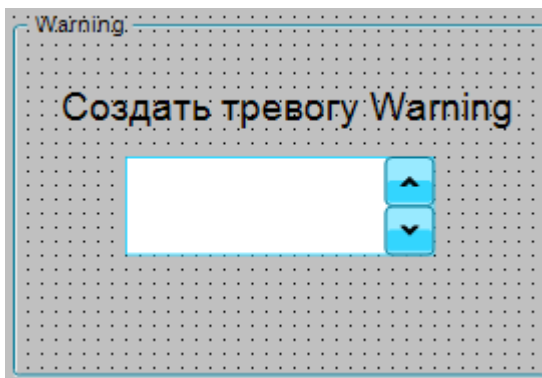
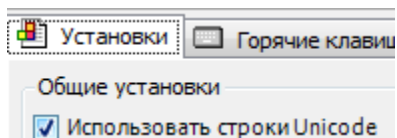


Рисунок 10.260 – Элементы группы Warning

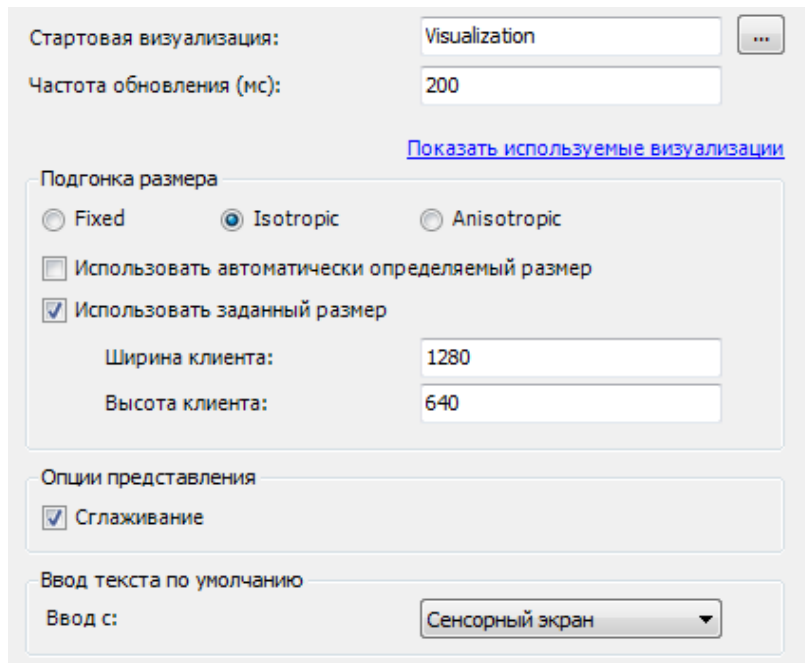
Свойства	
Ү Фильтр Сортировать по Z Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_47
Тип элемента	Управление вращением
Позиция	
X	970
Y	440
Ширина	220
Высота	70
Переменная	PLC_PRG.iAlarm
Числовой формат	%d
Интервал	1

Рисунок 10.261 – Настройки элемента Управление вращением

15. Настроить [Менеджер визуализации](#). В его установках следует поставить галочку **Использовать строки Unicode**:



Настройки **таргет- и web-визуализации** будут выглядеть следующим образом:



Стартовая визуализация: Visualization

Частота обновления (мс): 200

[Показать используемые визуализации](#)

Подгонка размера

Fixed Isotropic Anisotropic

Использовать автоматически определяемый размер

Использовать заданный размер

Ширина клиента: 1280

Высота клиента: 640

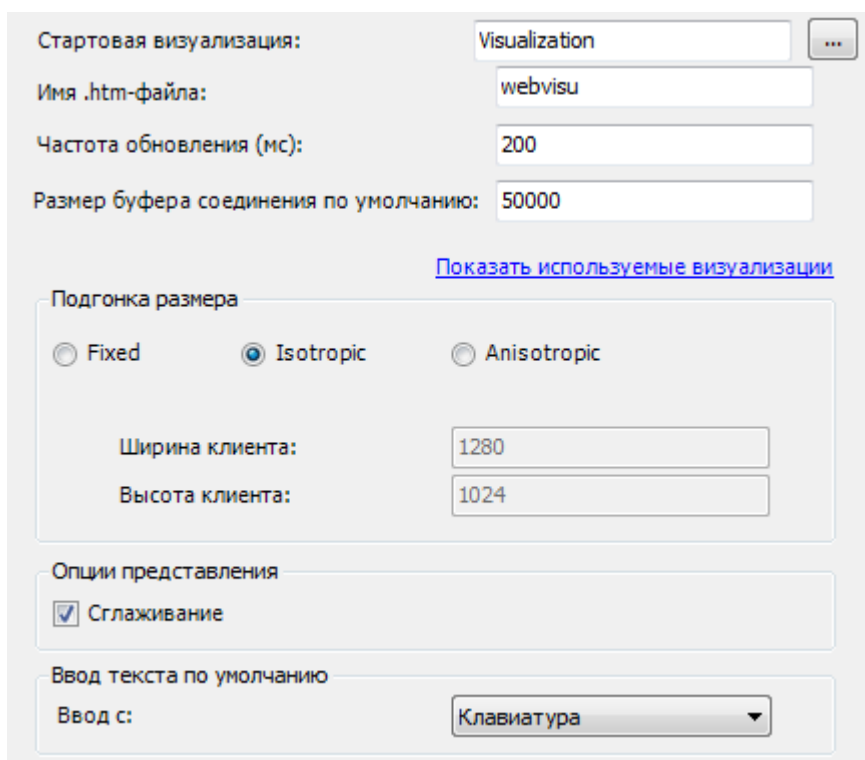
Опции представления

Сглаживание

Ввод текста по умолчанию

Ввод с: Сенсорный экран

Рисунок 10.262 – Настройки таргет-визуализации



Стартовая визуализация: Visualization

Имя .htm-файла: webvisu

Частота обновления (мс): 200

Размер буфера соединения по умолчанию: 50000

[Показать используемые визуализации](#)

Подгонка размера

Fixed Isotropic Anisotropic

Ширина клиента: 1280

Высота клиента: 1024

Опции представления

Сглаживание

Ввод текста по умолчанию

Ввод с: Клавиатура

Рисунок 10.263 – Настройки web-визуализации

16. Запустить проект на виртуальном контроллере. Открыть в веб-браузере страницу <http://localhost:8080/webvisu.htm>, чтобы увидеть web-визуализацию проекта. **Следует обратить внимание**, что браузер должен поддерживать **HTML5**. Проверить функционал проекта.

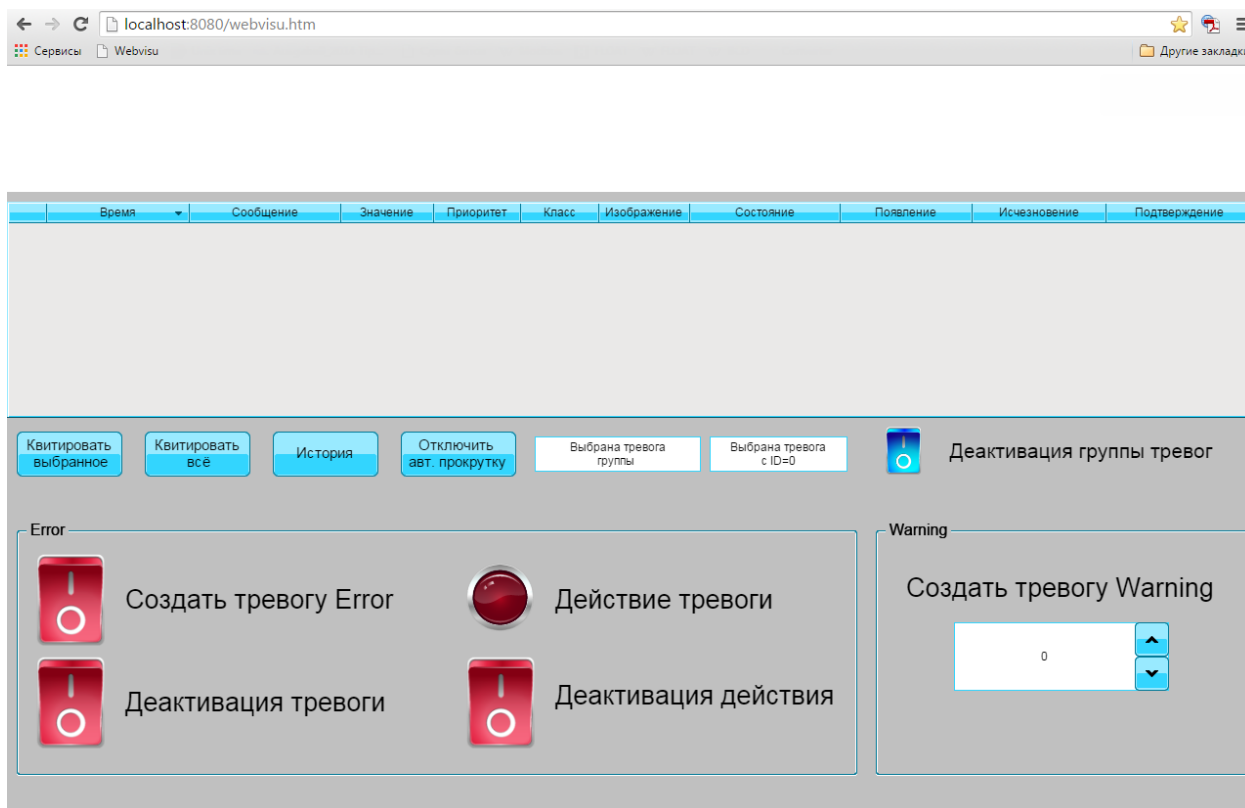


Рисунок 10.264 – Web-визуализация проекта в браузере Chrome

Сначала следует нажать переключатель **Создать тревогу Error**. Элемент **Действие тревоги** загорится красным, в таблице отобразится соответствующая строка:

	Время	Сообщение	Значение	Приоритет	Класс	Изображение	Состояние	Появление	Исчезновение	Подтверждение
0	18.08.2015 09:52:53	Авария	TRUE	10	Error		Active	18.08.2015 09:52:53		

Рисунок 10.268 – Отображение в таблице активной тревоги класса Error

Затем следует нажать на элемент **Действие тревоги**, чтобы отключить его. Повторно нажать переключатель **Создать тревогу Error**, чтобы убрать условие появления тревоги. Строка таблицы изменится следующим образом:

	Время	Сообщение	Значение	Приоритет	Класс	Изображение	Состояние	Появление	Исчезновение	Подтверждение
0	18.08.2015 09:56:00	Авария	FALSE	10	Error		WaitingForConfirmation	18.08.2015 09:52:53	18.08.2015 09:56:00	

Рисунок 10.265 – Отображение в таблице тревоги, ожидающей подтверждения

Нажать на строку таблицы, чтобы выделить ее. В элементах **Текстовое поле** отобразится информация о выделенной тревоге:

Время	Сообщение	Значение	Приоритет	Класс	Изображение	Состояние	Появление	Исчезновение	Подтверждение
0	18.08.2015 09:56:00	Авария	FALSE	10	Error		WaitingForConfirmation	18.08.2015 09:52:53	18.08.2015 09:56:00

Квитировать выбранное
Квитировать все
История
Отключить авт. прокрутку
Выбрана тревога группы AlarmGroup
Выбрана тревога с ID=0
Деактивация группы тревог

Рисунок 10.266 – Отображение в таблице выделенной тревоги

Нажать на кнопку **Квитировать выбранное**, чтобы подтвердить тревогу. Это приведет к ее исчезновению из таблицы.

В элемент **Создать тревогу Warning** введите значение, превышающее **10** (например, **11**). В таблице отобразится соответствующая строка:

Время	Сообщение	Значение	Приоритет	Класс	Изображение	Состояние	Появление	Исчезновение	Подтверждение
0	18.08.2015 10:00:12	Тревога	11	30	Warning		Active	18.08.2015 10:00:12	

Рисунок 10.267 – Отображение в таблице активной тревоги класса Warning

Затем следует ввести значение **9**. Тревога не пропадет, но значение переменной теперь не превышает **10**. Это связано с тем, для тревоги был задан гистерезис в **20 %** от значения срабатывания (см. [Рисунок 10.244](#)). Соответственно, чтобы отключить тревогу, значение переменной должно уменьшиться как минимум до **80 %** от значения срабатывания. Чтобы тревога исчезла из таблицы следует ввести значение **8**.

Чтобы посмотреть историю тревог, следует нажать кнопку **История**:

Время	Сообщение	Значение	Приоритет	Класс	Изображение	Состояние	Появление	Исчезновение	Подтверждение
0	18.08.2015 10:10:05	Тревога	11	30	Warning	Normal	18.08.2015 10:10:04		
1	18.08.2015 10:09:55	Авария	TRUE	10	Error	Normal	18.08.2015 10:09:49	18.08.2015 10:09:52	18.08.2015 10:09:55

Квитировать выбранное
Квитировать все
История
Отключить авт. прокрутку
Выбрана тревога группы AlarmGroup
Выбрана тревога с ID=0
Деактивация группы тревог

Рисунок 10.268 – Таблица тревог в режиме просмотра истории

В столбце **Время** отображается время последнего изменения состояния тревоги. Для тревоги класса **Warning** столбец **Исчезновение** остается пустым, время исчезновения отображается в столбце **Время** – это связано с тем, что для нее выбран способ подтверждения **REP** (см. [Рисунок 10.243](#)), который подразумевает только одно состояние тревоги (активна).

Переключатели деактивации работают следующим образом:

1. Во время деактивации группы тревог, сообщения данной группы тревог не отображаются в таблице и ее истории.
2. Во время деактивации тревоги, сообщения данной тревоги не отображаются в таблице и ее истории.
3. Во время деактивации действия, действия данной тревоги не выполняются при ее активации.

10.3 Примеры решения типовых задач

10.3.1 Переключение экранов в проекте

Данный пример посвящен реализации переключения экранов визуализации в пользовательском проекте. Рассмотрено два способа переключения:

1. Переключение с помощью ручного ввода (действие элемента [Кнопка](#)).
2. Переключение из кода программы с использованием системной переменной **CurrentVisu**.

Следует обратить внимание, что в случае использования в проекте системной переменной **CurrentVisu**, переключение экранов будет затрагивать **всех** клиентов визуализации. Соответственно, для многопользовательского доступа использование этой переменной крайне нежелательно. См. более подробную информацию в [п. 10.4.4](#).



Рисунок 10.269 – Внешний вид примера Переключение экранов

Пример создан в среде **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5** и подразумевает запуск на виртуальном контроллере **CODESYS Control Win V3** с таргет-файлом **3.5.11.5**.

Пример доступен для скачивания: [Example VisuSwitch.projectarchive](#)

Для создания примера с функцией переключения экранов следует:

1. Создать новый **стандартный** проект **CODESYS** с названием **Example_VisuSwitch** и настройками по умолчанию: таргет – CODESYS Control Win V3, язык PLC_PRG – ST.
2. В программе **PLC_PRG** объявить переменную **iVisuIndex** типа **INT**:

```

1 | PROGRAM PLC_PRG
2 | VAR
3 |     iVisuIndex:INT; // индекс экрана визуализации, на который осуществляется переход
4 | END VAR

```

Рисунок 10.270 – Объявление переменных программы PLC_PRG

3. Код программы **PLC_PRG** будет выглядеть следующим образом:

```

1 // В зависимости от числа, введенного пользователем...
2 // ...происходит переход на соответствующий экран визуализации
3
4 CASE iVisuIndex OF
5     1: VisuElems.CURRENTVISU:='Visu1';
6     2: VisuElems.CURRENTVISU:='Visu2';
7     3: VisuElems.CURRENTVISU:='Visu3';
8 END_CASE
9
10 // сброс индекса экрана после перехода для возможности...
11 // ...переключения экранов действиями кнопок
12
13 iVisuIndex:=0;
```

Рисунок 10.271 – Код программы PLC_PRG



ПРИМЕЧАНИЕ

Использование системной переменной **VisuElems.CurrentVisu** возможно только если установлена соответствующая галочка в установках [Менеджера визуализации](#) – переключение экранов визуализации затрагивает всех клиентов, что делает нежелательным использование данной переменной в проектах с возможностью многопользовательского доступа.

4. [Добавить в проект](#) три экрана визуализации с названиями **Visu1**, **Visu2** и **Visu3**. В их [свойствах](#) выберем размер **800 × 480**. На каждом из экранов добавить элемент [Метка](#) с названием экрана (**Экран 1**, **Экран 2**, **Экран 3**). Выбрать для каждого из экранов свой цвет [фона](#).

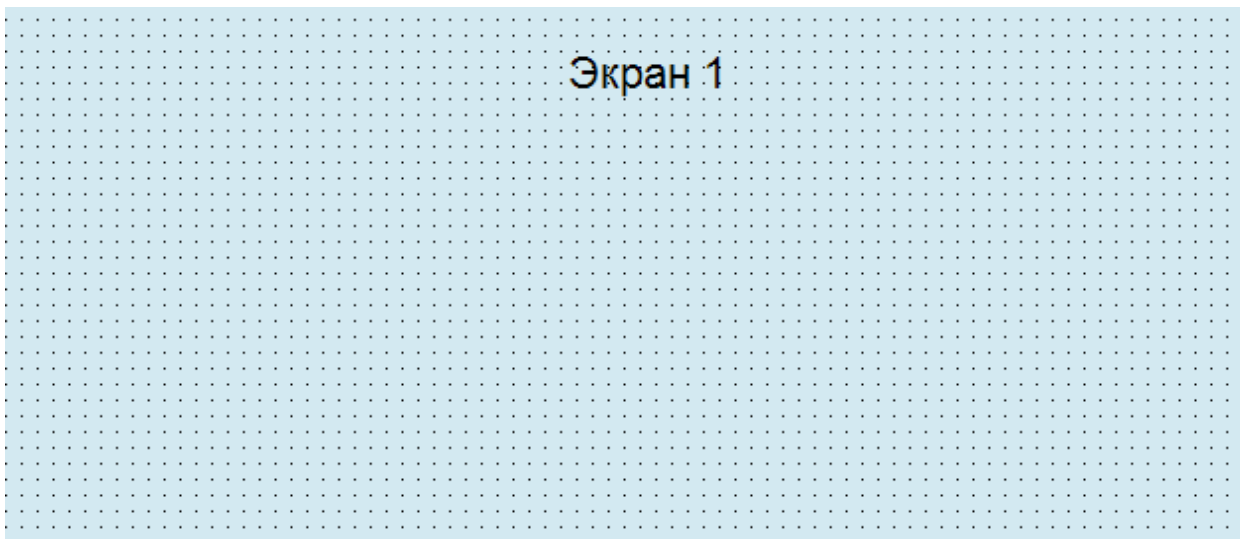


Рисунок 10.272 – Экран визуализации Visu1

5. В [интерфейсе](#) каждого из экранов объявить локальную переменную **iSelect** типа **INT**, начальное значение которой будет совпадать с номером экрана:

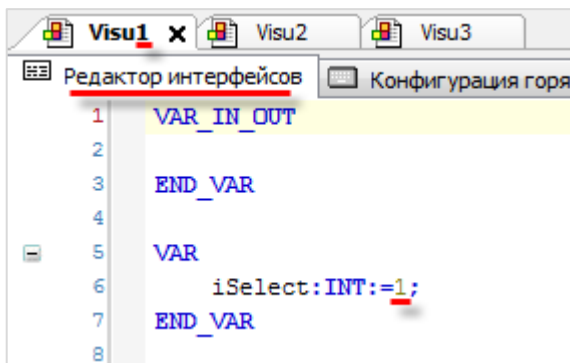


Рисунок 10.273 – Интерфейс экрана визуализации Visu1

Соответственно, для экрана **Visu2** переменная **iSelect** будет иметь начальное значение **2**, для **Visu3** – **3**.

6. Экран **Visu1** будет содержать два элемента [Группа](#), шесть элементов [Кнопка](#) и элемент [Текстовое поле](#):

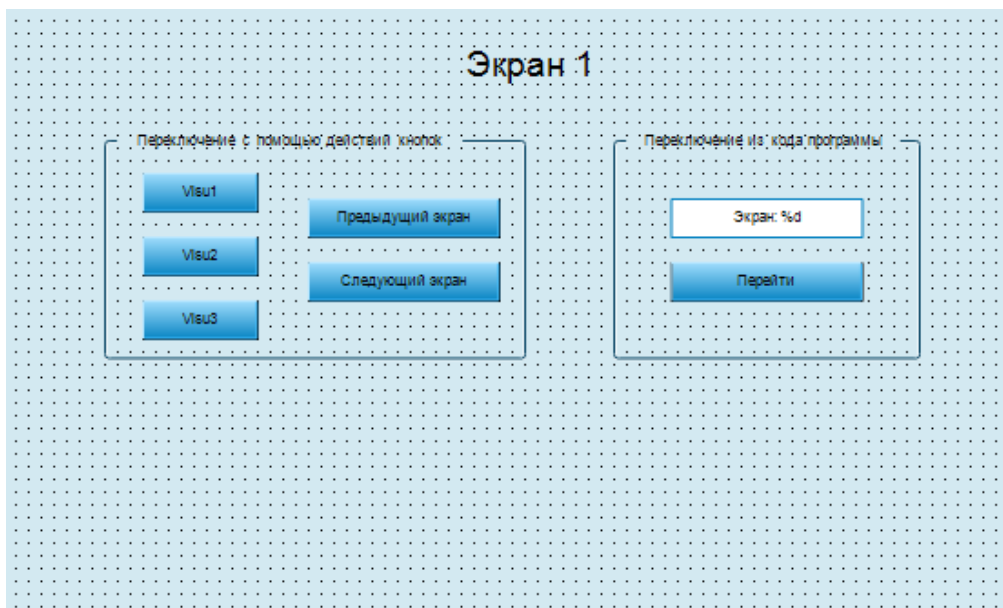


Рисунок 10.274 – Содержимое экрана визуализации Visu1

Сначала следует настроить кнопки **Visu1**, **Visu2**, **Visu3**. В свойствах элементов во вкладке [InputConfiguration](#) выбрать параметр **OnMouseClicked** и привязать к нему действие [Изменить отображаемую визуализацию](#), которому присваивается название соответствующего экрана:

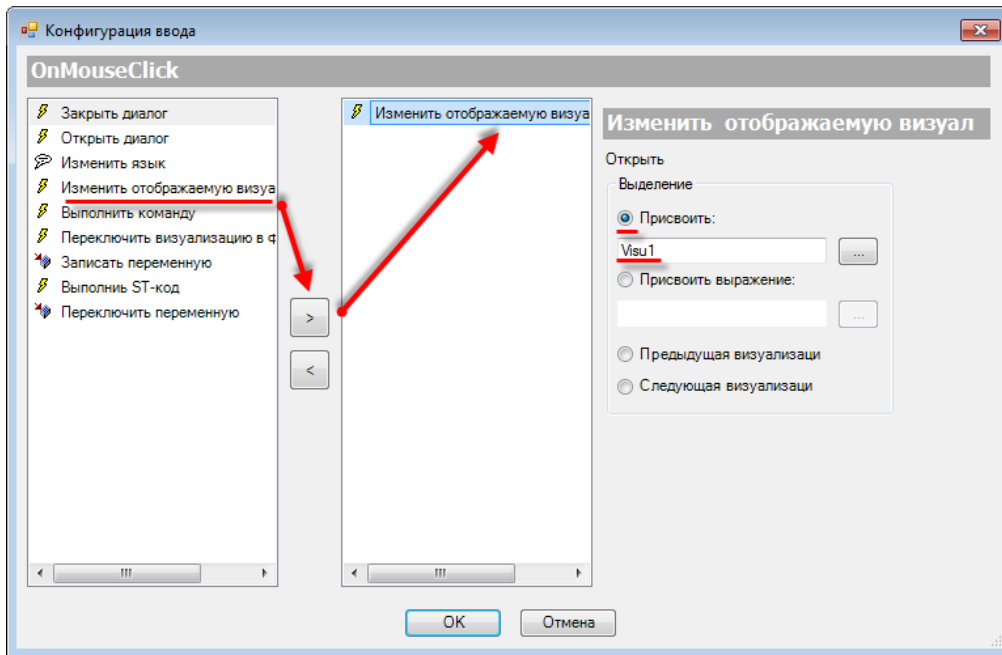


Рисунок 10.275 – Настройка действия кнопки Visu1

Настройки кнопок **Visu2** и **Visu3** аналогичны.

Действия кнопок **Предыдущая визуализация** и **Следующая визуализация**, соответственно, будут выглядеть следующим образом:

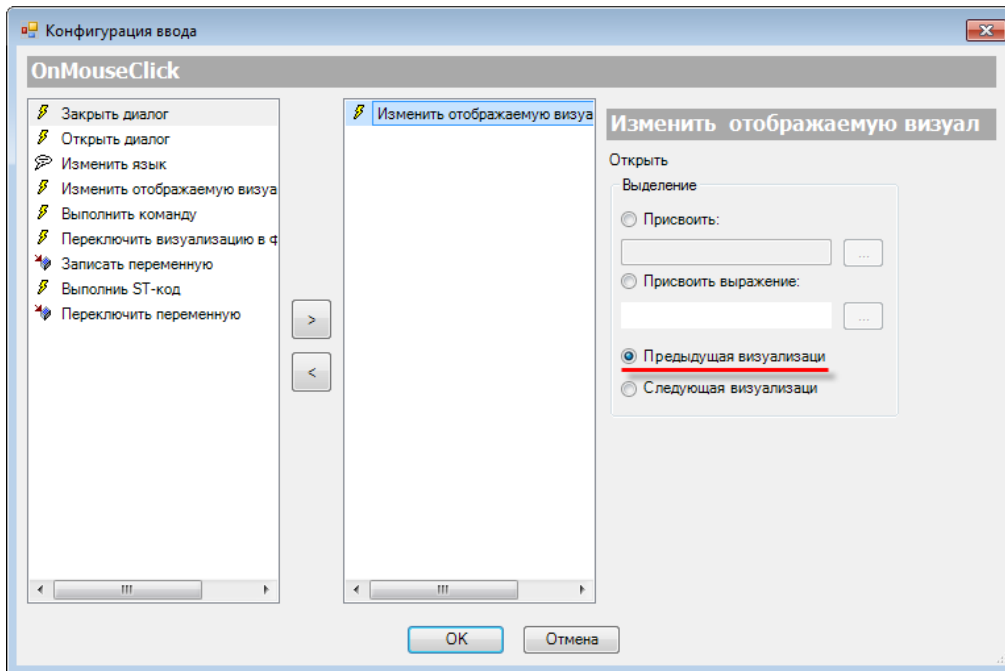


Рисунок 10.276 – Настройки действия кнопки Предыдущая визуализация

Для кнопки **Следующая визуализация** следует выбрать пункт **Следующая визуализация**.

Настройки элемента [Текстовое поле](#) будут выглядеть следующим образом:

Свойства	
Фильтр Сортировать по Порядок сортировки	
<input checked="" type="checkbox"/> Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_273
Тип элемента	Текстовое поле
ID текста	38
+ Позиция	
+ Цвета	
+ Вид элемента	
Тип тени	Из стиля
[-] Тексты	
Текст	Экран: %d
Подсказка	
+ Свойства текста	
[-] Текстовые переменные	
Текстовая перемен...	iSelect
Переменная подска...	
+ Динамические тексты	
+ Переменные шрифта	
+ Переменные цвета	
+ Переменные состояний	
[-] Inputconfiguration	
OnDialogClosed	Конфигурация...
[-] OnMouseClicked	Конфигурация...
Записать перем...	Variable ; , InputType: VisuDialogs.Key...
OnMouseDown	Конфигурация...
OnMouseEnter	Конфигурация...
OnMouseLeave	Конфигурация...
OnMouseMove	Конфигурация...
OnMouseUp	Конфигурация...

Рисунок 10.277 – Параметры элемента Текстовое поле

В свойствах [Текстового поля](#) во вкладке [InputConfiguration](#) к параметру **OnMouseClicked** следует привязать действие [Записать переменную](#) со следующими настройками:

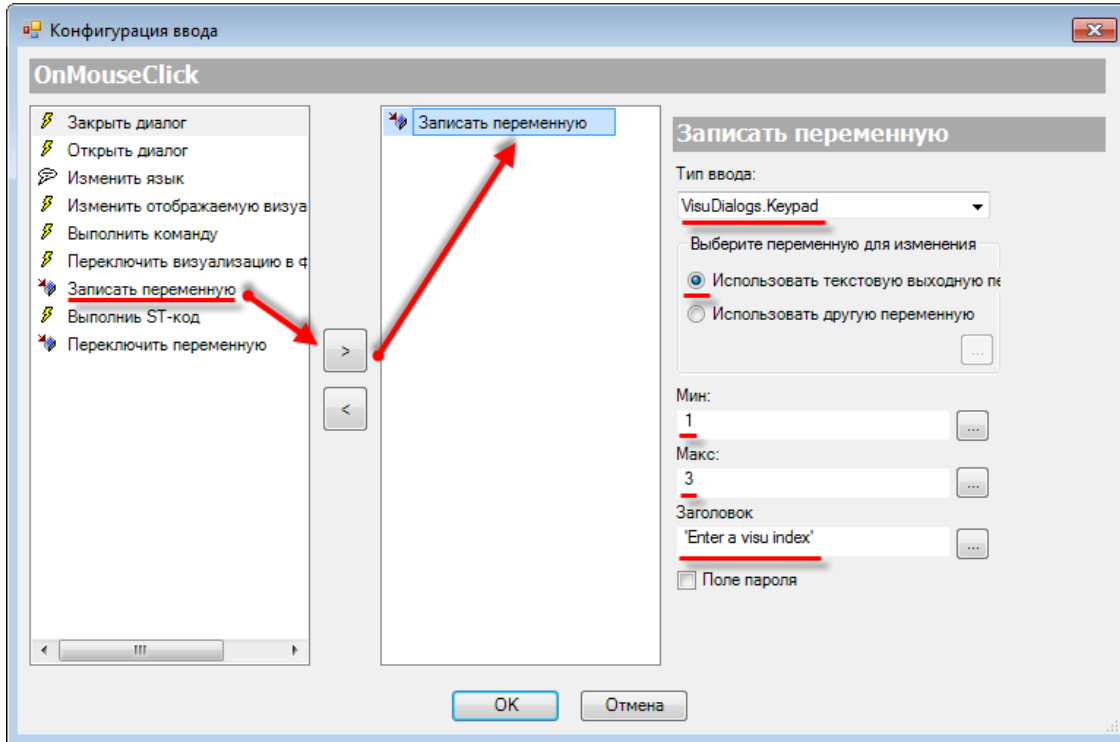


Рисунок 10.278 – Настройки действия элемента Текстовое поле

В свойствах кнопки **Применить** во вкладке [InputConfiguration](#) к параметру **OnMouseClicked** следует привязать действие [Выполнить ST-код](#) со следующими настройками:

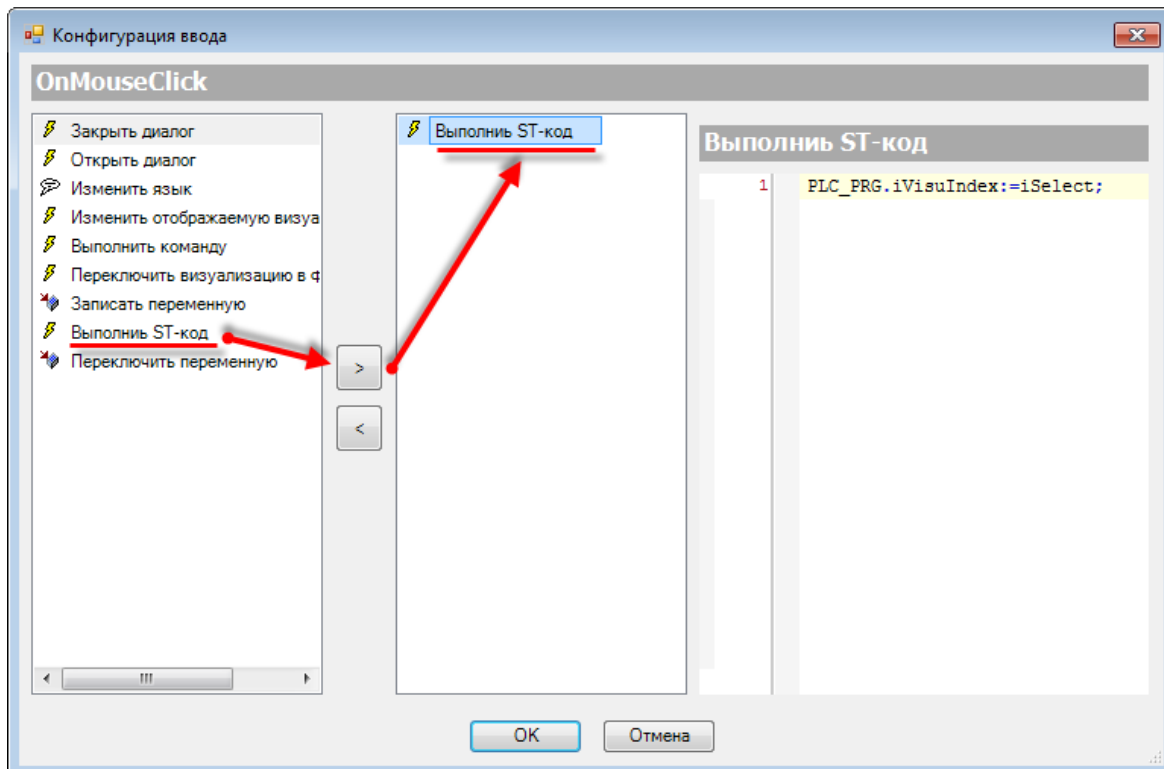


Рисунок 10.279 – Настройки действия кнопки Применить

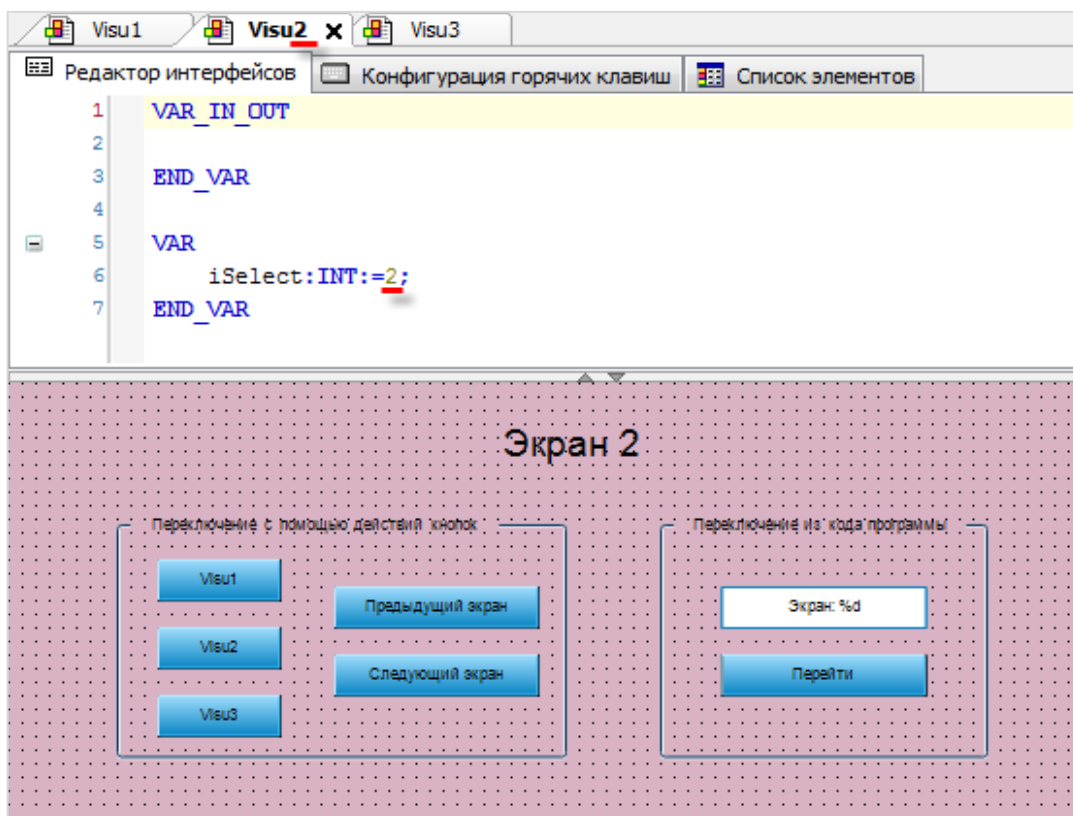
7. Скопировать содержимое экрана **Visu1** на экраны **Visu2** и **Visu3**:

Рисунок 10.280 – Содержимое экрана визуализации Visu2

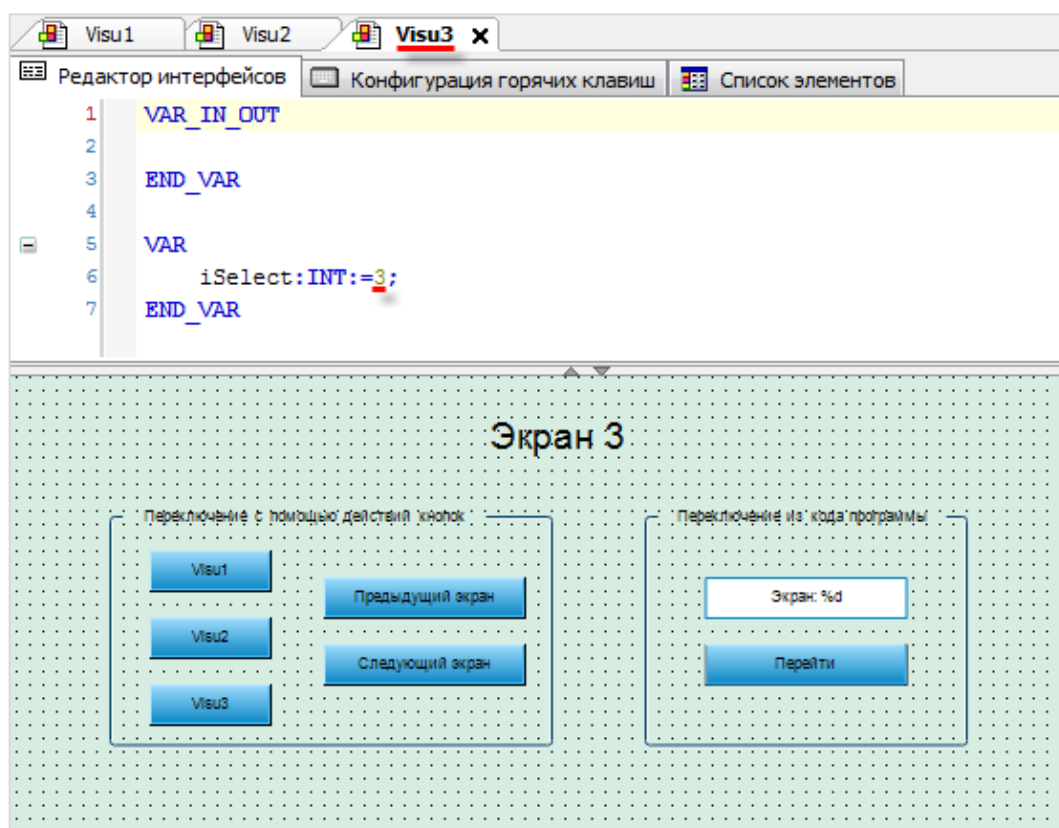
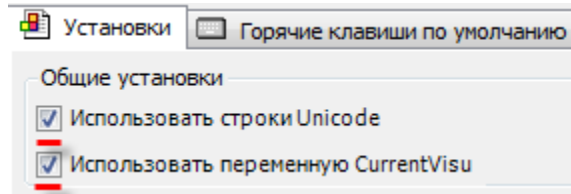


Рисунок 10.281 – Содержимое экрана визуализации Visu3

8. Настроить [Менеджер визуализации](#). В его установках поставить галочки **Использовать строки Unicode** и **Использовать переменную CurrentVisu**:



Настройки **таргет-** и **web-визуализации** будут выглядеть следующим образом:

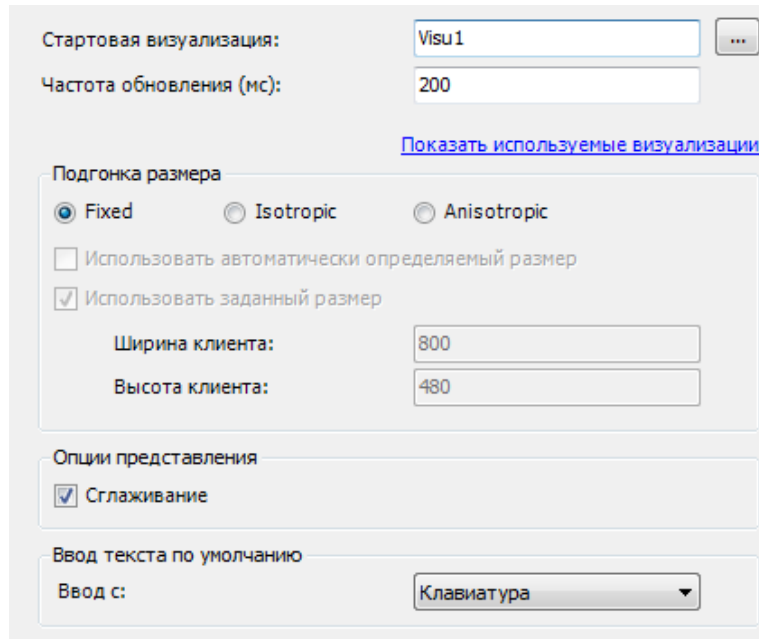


Рисунок 10.282 – Настройки таргет-визуализации

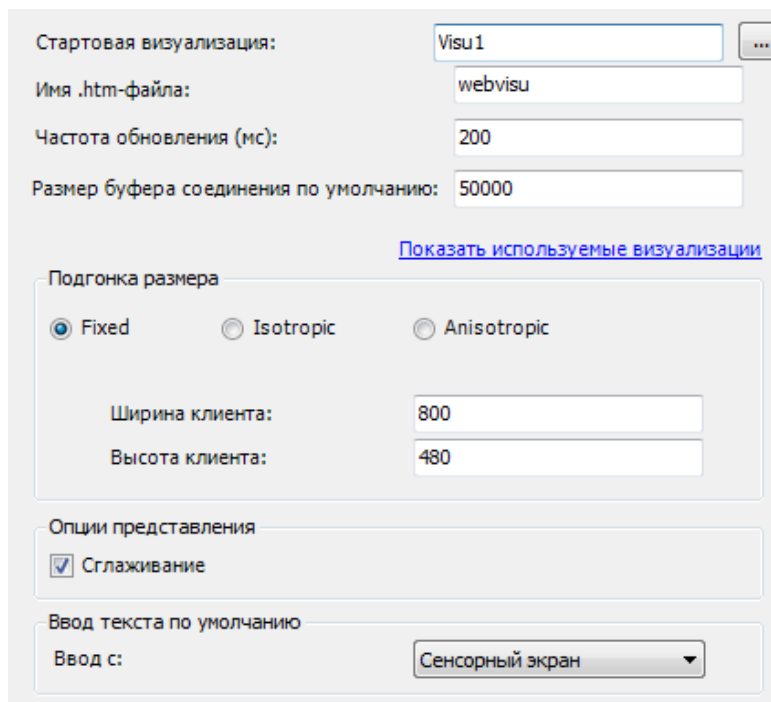


Рисунок 10.283 – Настройки web-визуализации

9. [Запустить проект на виртуальном контроллере](http://localhost:8080/webvisu.htm). Открыть в веб-браузере страницу <http://localhost:8080/webvisu.htm>, чтобы увидеть web-визуализацию проекта. **Следует обратить внимание**, что браузер должен поддерживать **HTML5**. Проверить функционал проекта.

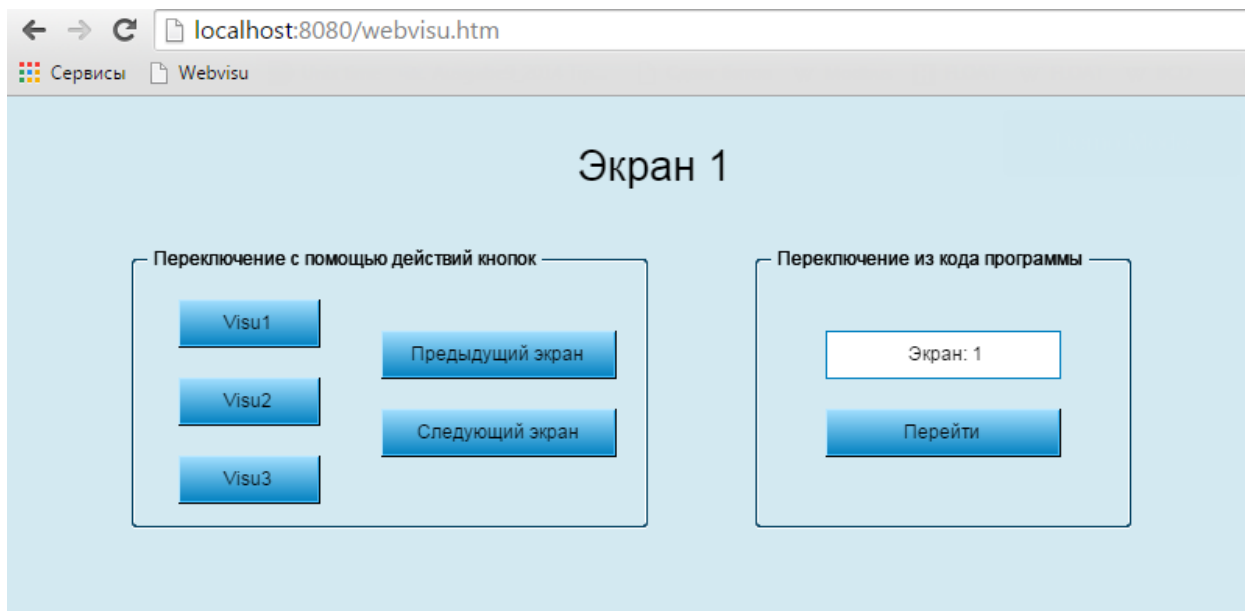


Рисунок 10.284 – Web-визуализация проекта в браузере Chrome

Во время запуска проекта пользователь находится на экране 1.

Во вкладке **Переключение** с помощью действий кнопок следует нажать кнопку **Visu2**, чтобы перейти на экран 2. Затем нажать кнопку **Visu3**, чтобы перейти на экран 3. Нажатие на кнопку **Предыдущий экран** приведет к переходу на экран 2. Нажатие на кнопку **Следующий экран** приведет к возвращению на экран 3.

Во вкладке **Переключение из кода программы** следует нажать на текстовое поле **Экран** и ввести 2. Для переключения раскладки экранной клавиатуры следует воспользоваться клавишей **Shift**.

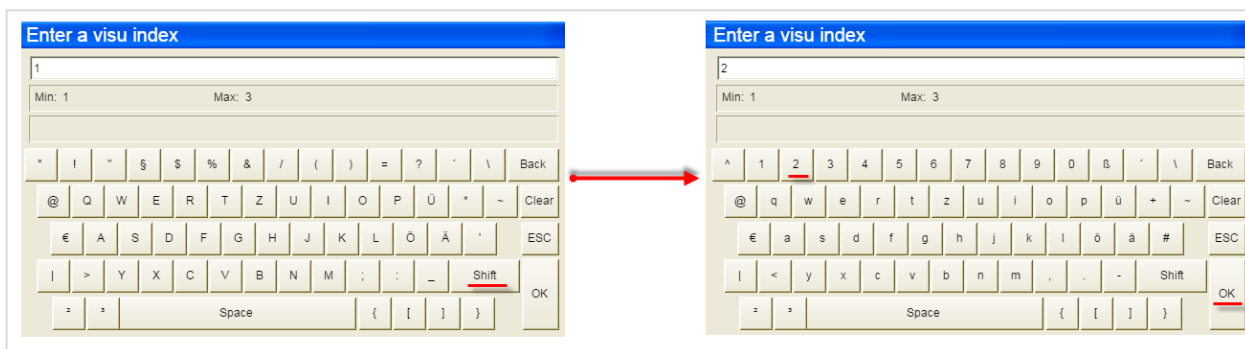


Рисунок 10.285 – Переключение раскладки экранной клавиатуры

Следует нажать кнопку **Перейти**, чтобы перейти на экран с выбранным номером.



ПРИМЕЧАНИЕ

Переключение экранов в этом случае происходит в коде программы с помощью системной переменной **CurrentVisu**.

10.3.2 Использование диалогов

Данный пример посвящен использованию [диалоговых окон](#) в пользовательском проекте.

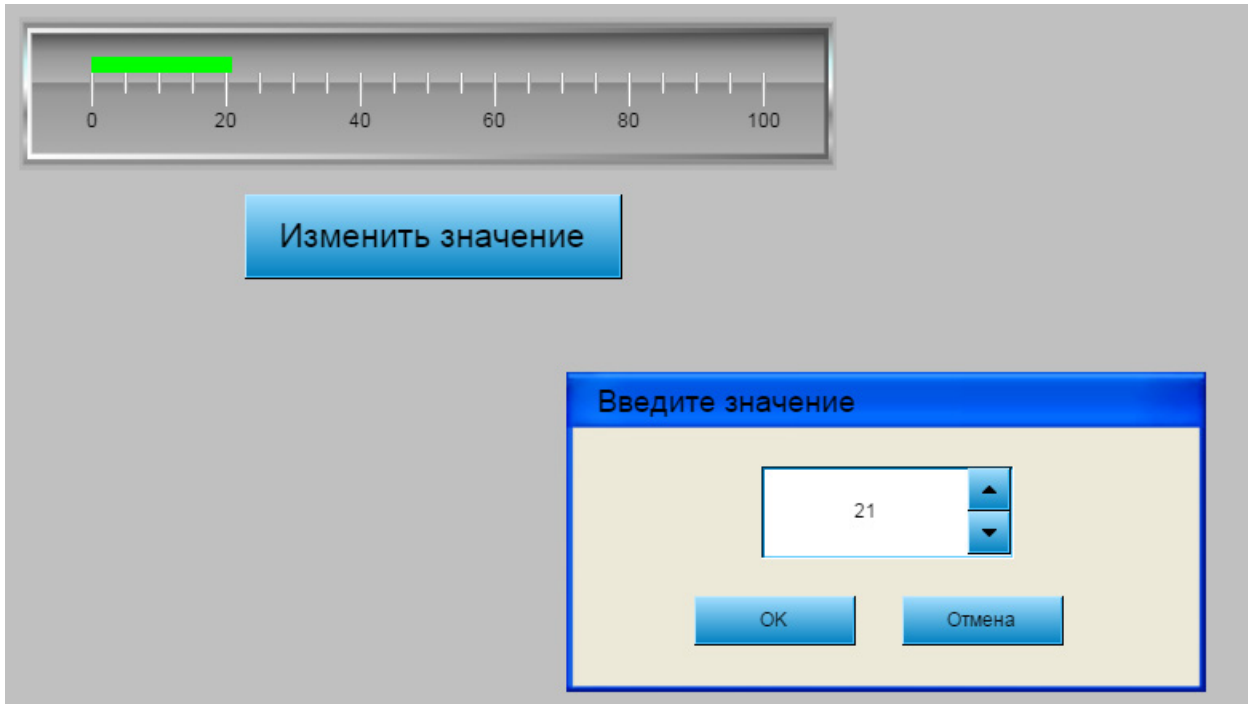


Рисунок 10.286 – Внешний вид примера Использование диалогов

Пример создан в среде **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5** и подразумевает запуск на виртуальном контроллере **CODESYS Control Win V3** с таргет-файлом **3.5.11.5**.

Пример доступен для скачивания: [Example_VisuDialogs.projectarchive](#)

Продвинутый пример от компании **3S** по работе с диалогами в коде программы:

[VisuDialogST.package](#)

Файлы формата **.package** устанавливаются с помощью **Менеджера пакетов** (вкладка **Инструменты**).



ПРИМЕЧАНИЕ

Работа с диалогами из кода программы возможна с помощью библиотеки **Visu Utils**.

См. [п. 10.4.4](#).

Для создания примера с использованием диалоговых окон следует:

1. Создать новый **стандартный** проект **CODESYS** с названием **Example_VisuDialogs** и настройками по умолчанию: таргет – CODESYS Control Win V3, язык PLC_PRG – ST.
2. В программе **PLC_PRG** объявить переменную **iVisuVar** типа **INT**:

```
1 PROGRAM PLC_PRG
2 VAR
3     iVisuVar:INT; // переменная экрана |визуализации, значение которой изменяется в окне диалога
4 END_VAR
5
6
```

Рисунок 10.287 – Объявление переменных программы PLC_PRG

3. [Добавить в проект](#) экран визуализации **ChangeValue**, который будет использоваться в качестве диалога. В его [свойствах](#) выбрать тип **Диалог** и размер **400 × 200**:

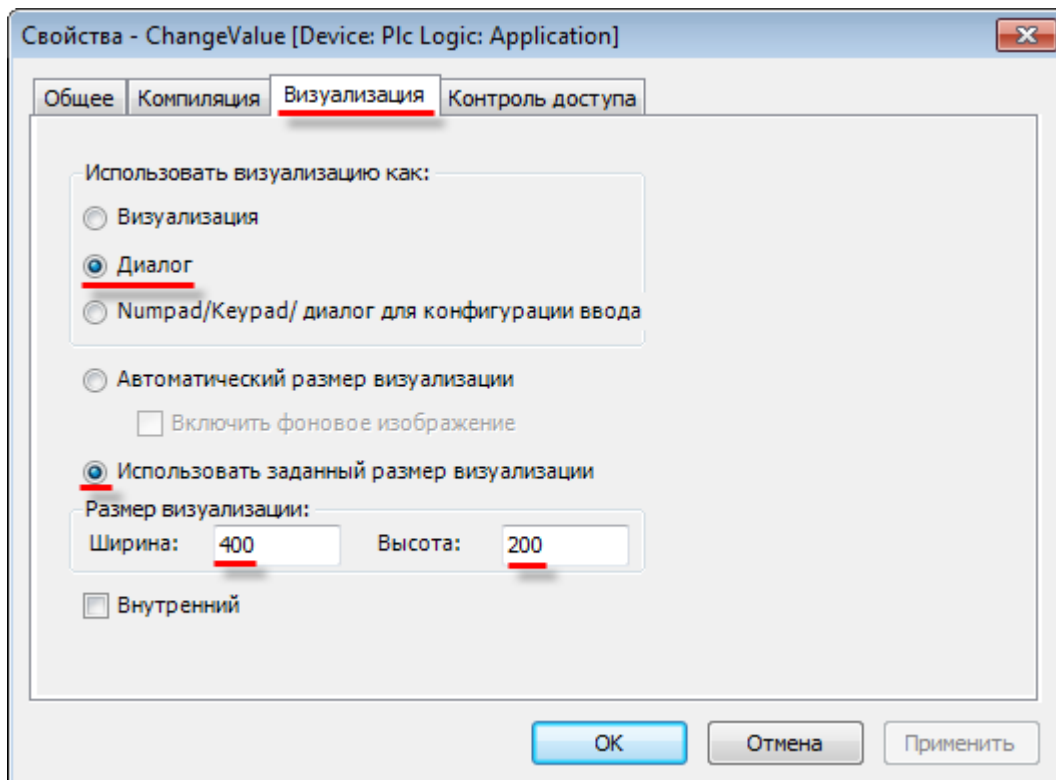


Рисунок 10.288 – Свойства экрана ChangeValue

4. Диалоговое окно **ChangeValue** содержит элемент [Изображение](#), элемент [Метка](#), элемент [Управление вращением](#) и два элемента [Кнопка](#), а также выходную переменную [интерфейса](#) **iDialogVar** типа **INT**:

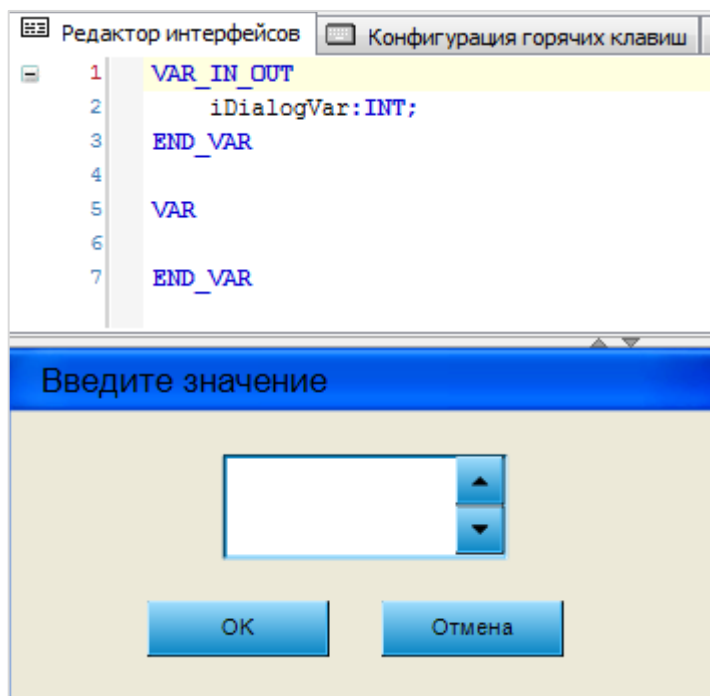


Рисунок 10.289 – Интерфейс и содержимое экрана ChangeValue

Настройки элементов приведены ниже.

Свойства	
Ʒ Фильтр 𐀀 Сортировать по 𐀀 Порядок сортировки	
<input checked="" type="checkbox"/> Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_30
Тип элемента	Изображение
Статический ID	VisuDialogs.ImagePoolDialogs.Login
Показать фрейм	<input type="checkbox"/>
Кадрирование	<input type="checkbox"/>
Прозрачный	<input type="checkbox"/>
Прозрачный цвет	 Black
Тип шкалы	Анизотропный

Рисунок 10.290 – Параметры элемента Изображение

Элемент [Изображение](#) расположен в нижнем слое (см. [п. 5.2](#), пп. 2) по отношению к остальным элементам, чтобы не перекрывать их.

Свойства	
Ʒ Фильтр 𐀀 Сортировать по 𐀀 Порядок сортировки	
<input checked="" type="checkbox"/> Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_24
Тип элемента	Управление вращением
⊕ Позиция	
Переменная	iDialogVar
Числовой формат	
Интервал	1

Рисунок 10.291 – Параметры элемента Управление вращением

В свойствах кнопки **OK** во вкладке [InputConfiguration](#) к параметру **OnClick** следует привязать действие [Заккрыть диалог](#):

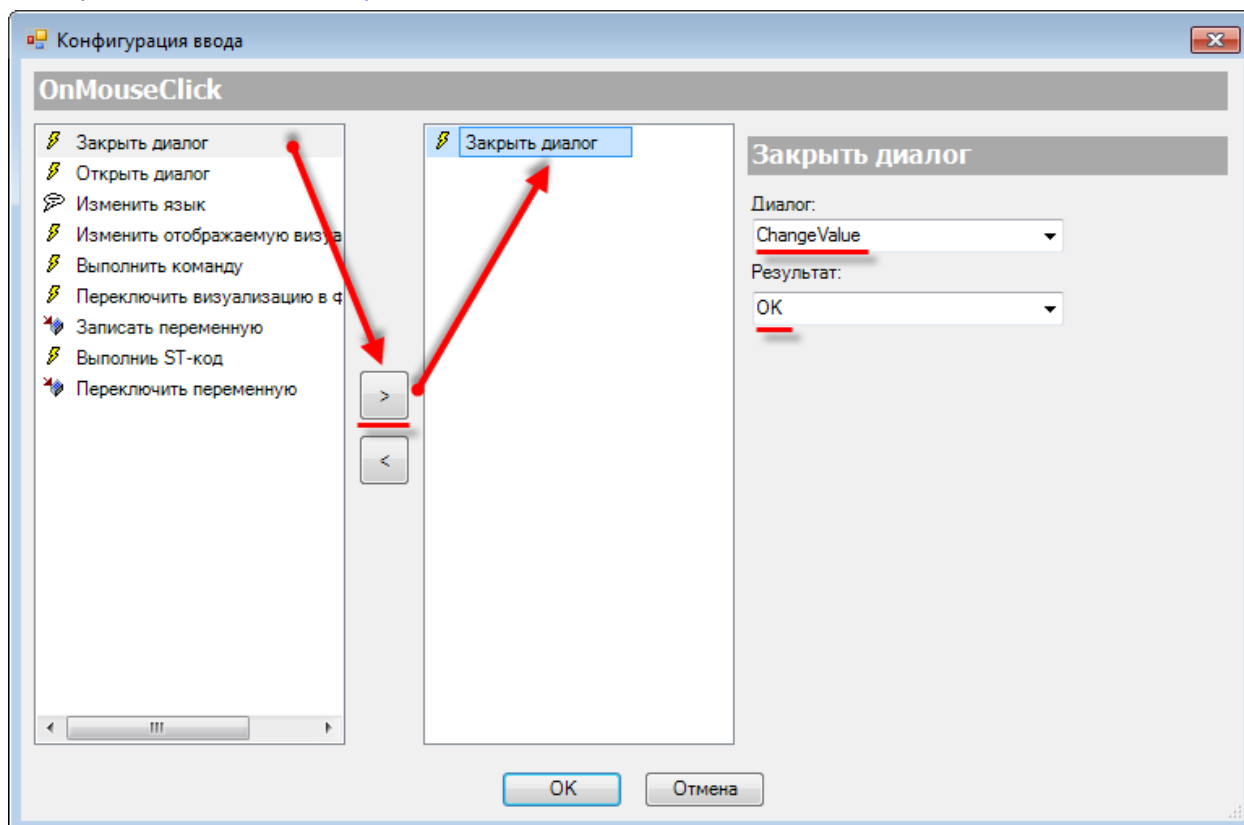


Рисунок 10.292 – Настройки действия кнопки OK

Настройки действия кнопки **Отмена** будут отличаться только результатом (результат: **Отмена**).

5. [Добавить в проект](#) экран визуализации **Visualization**. В его [свойствах](#) выбрать размер **800 × 480**. Данный экран будет являться основным экраном проекта, и именно на нем будет располагаться кнопка вызова диалога.

Экран содержит элемент [Отображение линейки](#) и элемент [Кнопка](#):

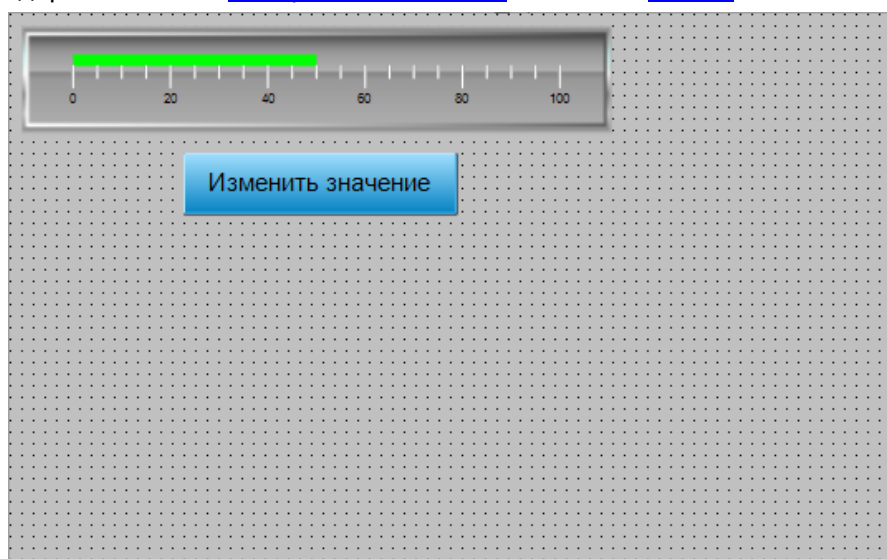


Рисунок 10.293 – Содержимое экрана Visualization

Свойства	
Фильтр	Сортировать по
Эксперт	Порядок сортировки
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_293
Тип элемента	Отображение линейки
Значение	PLC_PRG.iVisuVar
Позиция	
Фон	
Линейка	
Шкала	
Метка	
Единица	
Шрифт	Font-Standard
Формат шкалы (с-си...	%d
Макс. ширина текст...	35
Высота текста меток	15
Цвет шрифта	Font-Default-Color

Рисунок 10.294 – Параметры элемента Отображение линейки

Затем следует настроить действие кнопки **Изменить значение**.

В свойствах кнопки **Изменить значение** во вкладке [InputConfiguration](#) к параметру **OnClick** следует привязать действие [Открыть диалог](#):

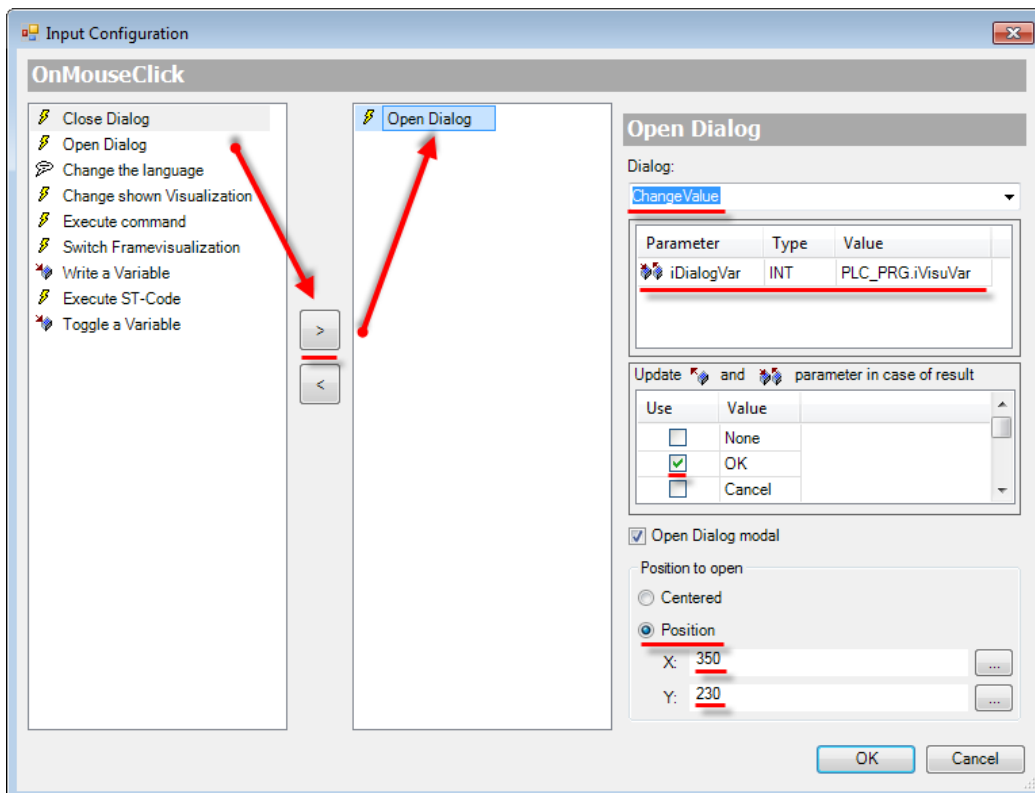
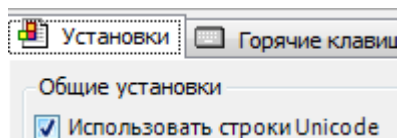


Рисунок 10.295 – Настройки действия кнопки Изменить значение

После настройки, в результате закрытия диалога **ChangeValue** с результатом **OK** (т. е. после нажатия на кнопку **OK**), значение локальной переменной диалога **iDialogVar** будет присвоено переменной программы **PLC_PRG** (**PLC_PRG.iVisuVar**) и отобразится элементом **Отображение линейки**.

6. Настроить [Менеджер визуализации](#). В его установках следует поставить галочку **Использовать строки Unicode**:



Настройки **таргет- и web-визуализации** будут выглядеть следующим образом:

Рисунок 10.296 – Настройки таргет-визуализации

Рисунок 10.297 – Настройки web-визуализации

- 7. [Запустить проект на виртуальном контроллере](http://localhost:8080/webvisu.htm). Открыть в веб-браузере страницу <http://localhost:8080/webvisu.htm>, чтобы увидеть web-визуализацию проекта. **Следует обратить внимание**, что браузер должен поддерживать **HTML5**. Проверить функционал проекта.

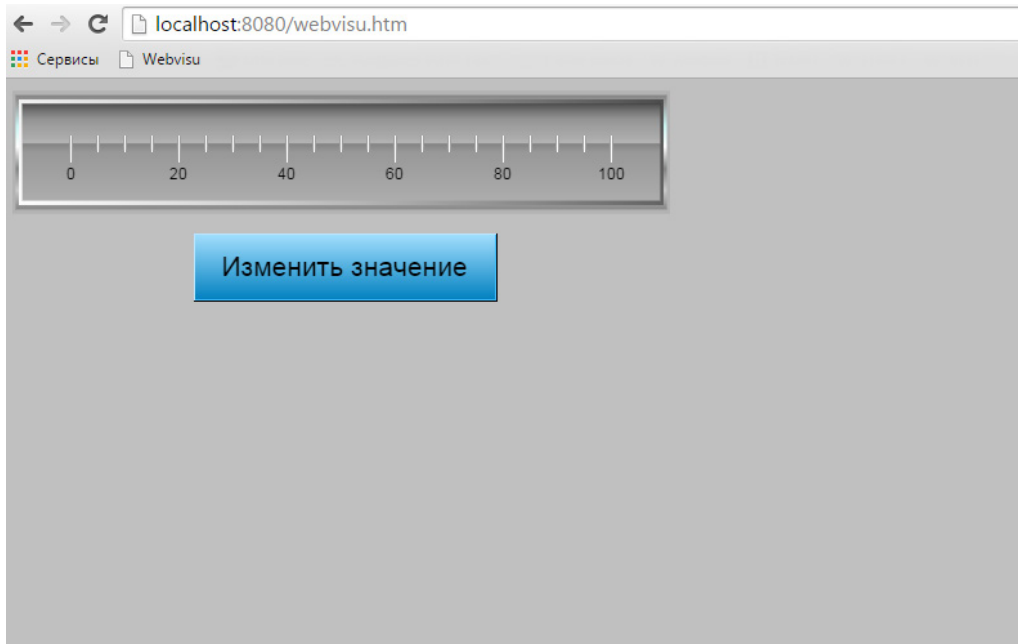


Рисунок 10.298 – Web-визуализация проекта в браузере Chrome

Затем следует нажать кнопку Изменить значение для открытия диалога **ChangeValue**:

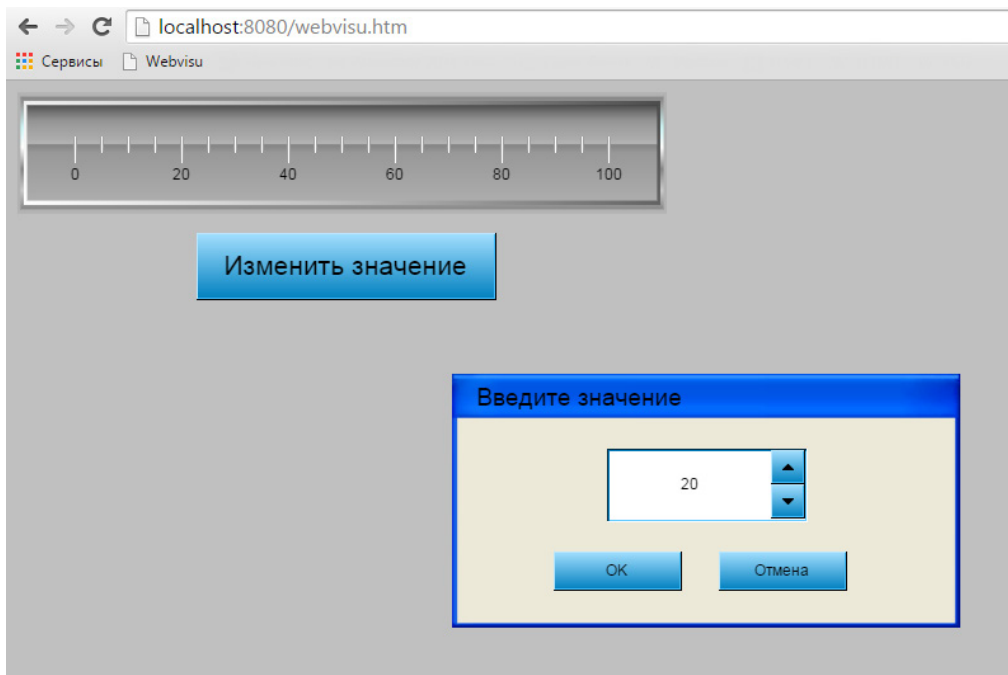


Рисунок 10.299 – Изменение значения с помощью диалога

Затем следует ввести число и нажать **ОК**. Введение значение отобразится элементом **Отображение линейки**. Нажатие на кнопку **Отмена** закроет диалог без записи значения в программу.

10.3.3 Использование интерфейса фрейма

Данный пример посвящен работе с [интерфейсом](#) элемента [Фрейм](#).

Довольно часто в системах автоматизации присутствуют группы типовых устройств, для которых следует осуществлять мониторинг и управление. Размещать их на одном экране или создавать индивидуальный экран для каждой группы устройств иногда является нецелесообразным – в этом случае можно воспользоваться [интерфейсом](#) элемента [Фрейм](#).

Использование интерфейса элемента [Фрейм](#) позволяет открывать внутри фрейма один и тот же экран визуализации с разными привязками переменных:

1. Создать экран визуализации шаблона устройства.
2. Привязать к нему входные переменные интерфейса.
3. В конфигурации [Фрейма](#) добавить несколько экземпляров экрана шаблона устройства.
4. В параметрах [Фрейма](#) к каждому из экземпляров привязать переменные соответствующего устройства.

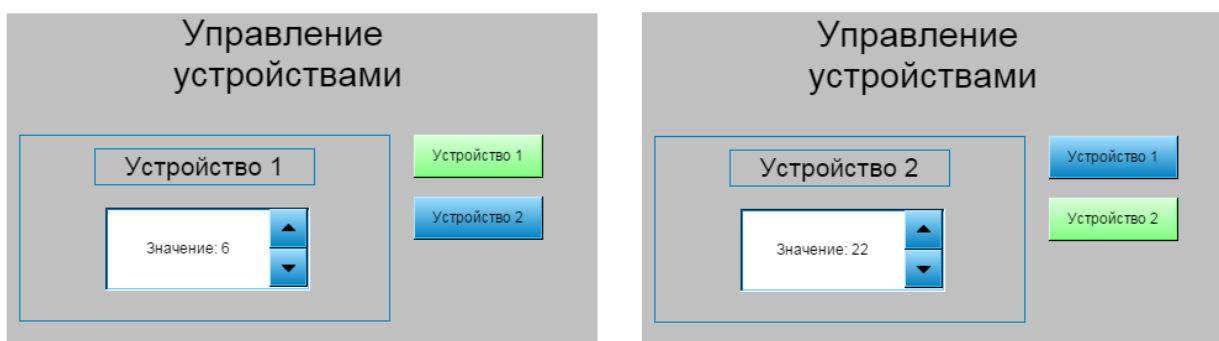


Рисунок 10.300 – Внешний вид примера Интерфейс фрейма

На обоих рисунках в фрейме открыты разные экземпляры одного экрана визуализации

Пример создан в среде **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5** и подразумевает запуск на виртуальном контроллере **CODESYS Control Win V3** с таргет-файлом **3.5.11.5**.

Пример доступен для скачивания: Example_FrameInterface.projectarchive

Для создания примера с использованием элемента [Фрейм](#) следует:

1. Создать новый **стандартный** проект **CODESYS** с названием **Example_FrameInterface** и настройками по умолчанию: таргет – CODESYS Control Win V3, язык PLC_PRG – **ST**.
2. В программе **PLC_PRG** объявить следующие переменные:

```

1  PROGRAM PLC_PRG
2  VAR
3      // Переменные устройства 1
4      bButtonDevice1:BOOL:=TRUE;           // переменная для изменения цвета кнопки при выборе устройства
5      wsNameDevice1:WSTRING:="Устройство 1"; // название устройства
6      iValueDevice1:INT;                   // параметр устройства
7
8      // Переменные устройства 2
9      bButtonDevice2:BOOL;
10     wsNameDevice2:WSTRING:="Устройство 2";
11     iValueDevice2:INT;
12 END_VAR

```

Рисунок 10.301 – Объявление переменных программы PLC_PRG

3. [Добавить в проект](#) экран визуализации **Frame**. В его [свойствах](#) выбрать размер **300 × 150**. Экран будет содержать элемент [Текстовое поле](#), элемент [Управление вращением](#) и две входных переменных [интерфейса](#):

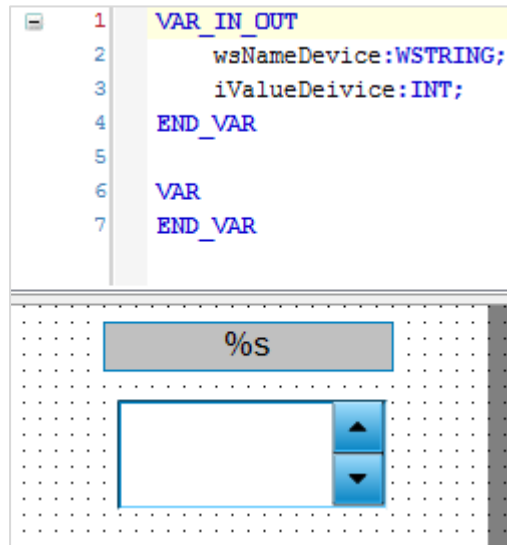


Рисунок 10.302 – Интерфейс и содержимое экрана Frame

Свойства	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_2
Тип элемента	Текстовое поле
ID текста	0
Позиция	
X	60
Y	10
Ширина	180
Высота	30
Цвета	
Нормальное состояние	
Цвет фрейма	Element-Frame-Color
Цвет заливки	192; 192; 192
Состояние тревоги	
Вид элемента	
Ширина линии	1
Атрибуты заливки	Заполнено
Стиль линии	Сплошной
Тип тени	Из стиля
Тексты	
Текст	%s
Подсказка	
Свойства текста	
Текстовые переменные	
Текстовая переменная	wsNameDevice
Переменная подсказки	

Рисунок 10.303 – Параметры элемента Текстовое поле

Свойства	
Фильтр	Сортировать по
Порядок сортировки	Эксперт
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_4
Тип элемента	Управление вращением
Позиция	
X	70
Y	60
Ширина	165
Высота	65
Переменная	iValueDeivice
Числовой формат	Значение: %d
Интервал	1

Рисунок 10.304 – Параметры элемента Управление вращением

4. [Добавить в проект](#) экран визуализации **Visualization**. В его [свойствах](#) выбрать размер **480 × 272**. Экран будет содержать элемент [Фрейм](#) и два элемента [Кнопка](#). Название экрана создано с помощью элемента [Метка](#).

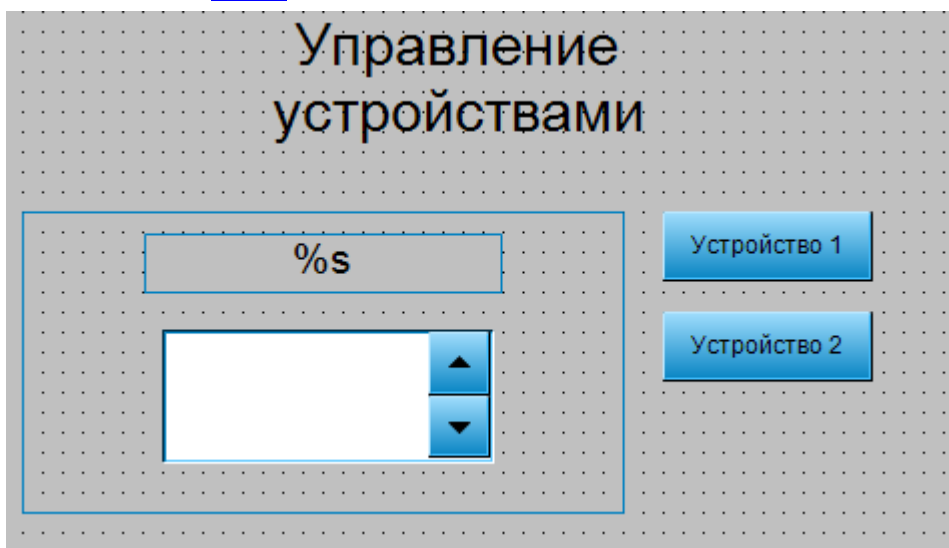


Рисунок 10.305 – Содержимое экрана Visualization

Сначала следует привязать к элементу [Фрейм](#) два экземпляра экрана **Frame**, и к интерфейсу каждого из них привязать соответствующие переменные программы (вкладка **Ссылки**):

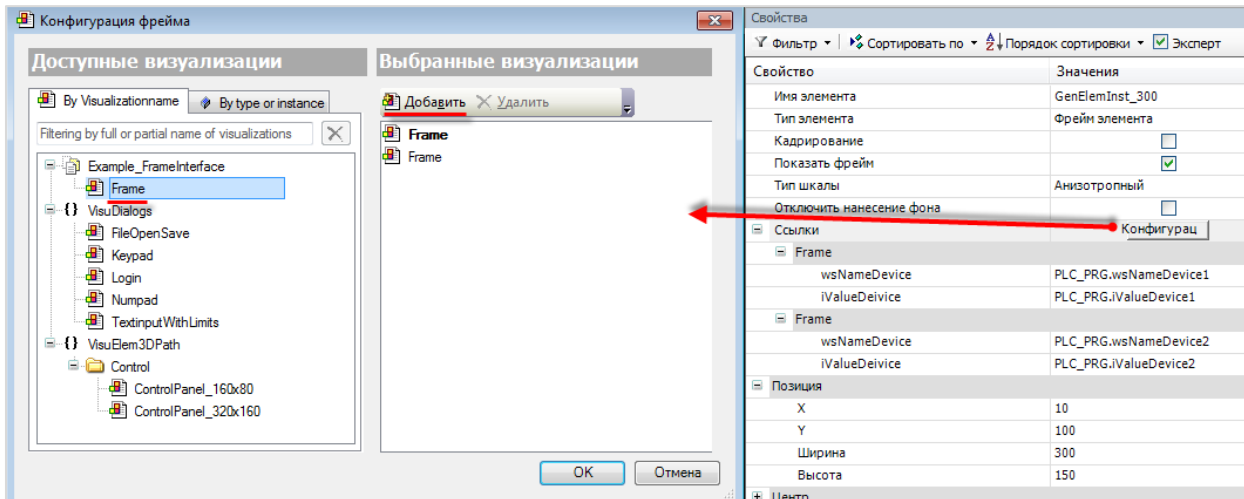


Рисунок 10.306 – Параметры и конфигурация элемента Фрейм

Настроить кнопку **Устройство 1**.

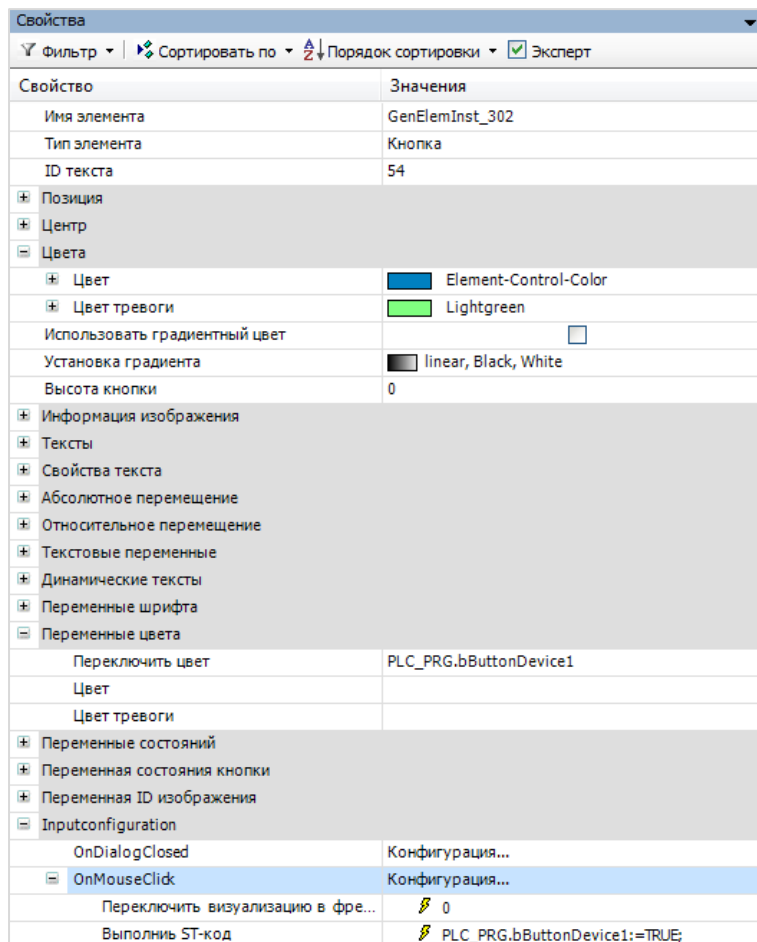


Рисунок 10.307 – Параметры кнопки Устройство 1

Во вкладке [InputConfiguration](#) к параметру **OnClick** следует привязать действия [Переключить визуализацию во фрейме](#) и [Выполнить ST-код](#) (для изменения цвета кнопки при выборе экрана устройства):

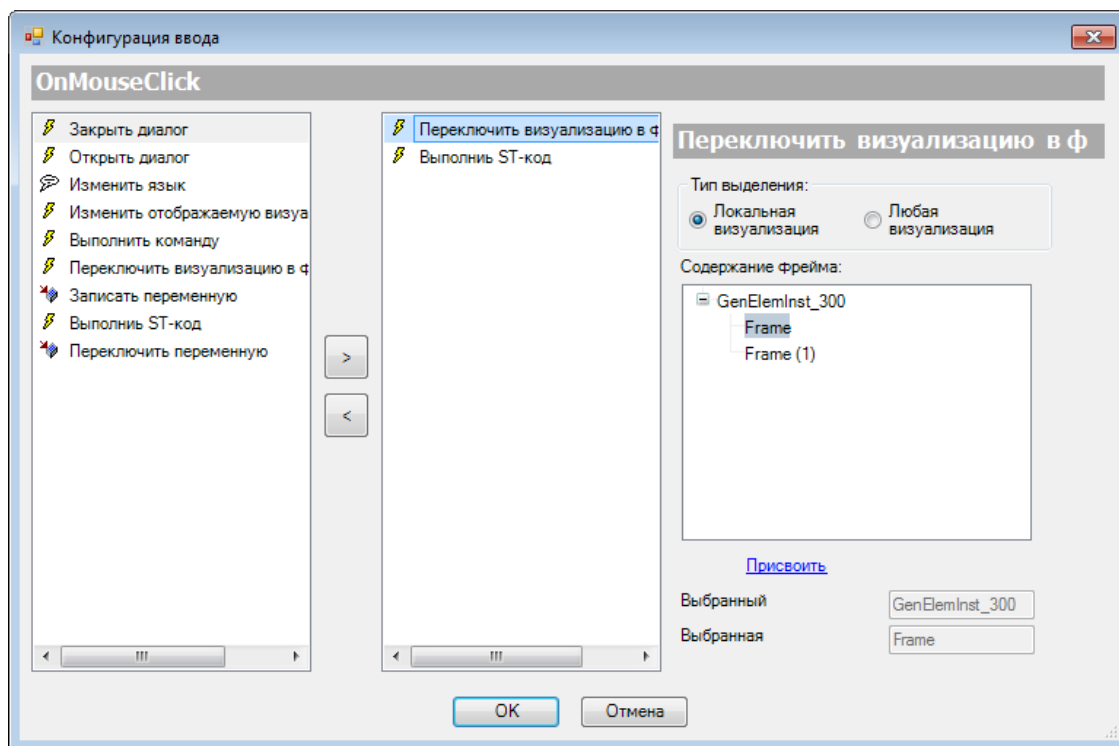


Рисунок 10.308– Настройки действия кнопки Устройство 1 (Переключить визуализацию в фрейме)

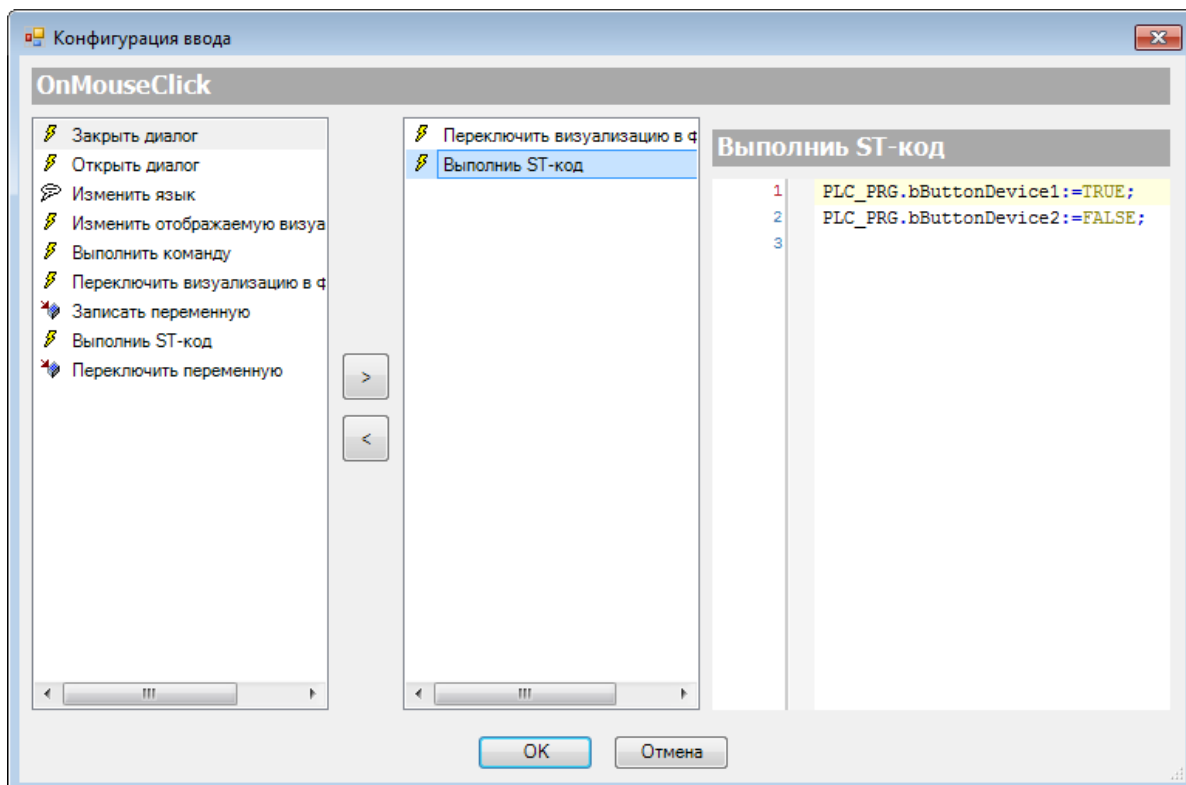


Рисунок 10.309 – Настройки действия кнопки Устройство 1 (Выполнить ST-код)

Затем следует настроить кнопку **Устройство 2**.






Свойства	
̣ Фильтр ̣ Сортировать по ̣ Порядок сортировки ̣ Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_304
Тип элемента	Кнопка
ID текста	55
⊕ Позция	
⊕ Центр	
⊖ Цвета	
⊕ Цвет	 Element-Control-Color
⊕ Цвет тревоги	 Lightgreen
Использовать градиентный цвет	<input type="checkbox"/>
Установка градиента	 linear, Black, White
Высота кнопки	0
⊕ Информация изображения	
⊕ Тексты	
⊕ Свойства текста	
⊕ Абсолютное перемещение	
⊕ Относительное перемещение	
⊕ Текстовые переменные	
⊕ Динамические тексты	
⊕ Переменные шрифта	
⊖ Переменные цвета	
Переключить цвет	PLC_PRG.bButtonDevice2
Цвет	
Цвет тревоги	
⊕ Переменные состояний	
⊕ Переменная состояния кнопки	
⊕ Переменная ID изображения	
⊖ Inputconfiguration	
OnDialogClosed	Конфигурация...
⊖ OnMouseClicked	Конфигурация...
Переключить визуализацию в фре...	 1
Выполни ST-код	 PLC_PRG.bButtonDevice1:=FALSE;

Рисунок 10.310 – Параметры элемента Устройство 2

Во вкладке [InputConfiguration](#) к параметру **OnClick** следует привязать действия [Переключить визуализацию во фрейме](#) и [Выполнить ST-код](#) (для изменения цвета кнопки во время выбора экрана устройства):

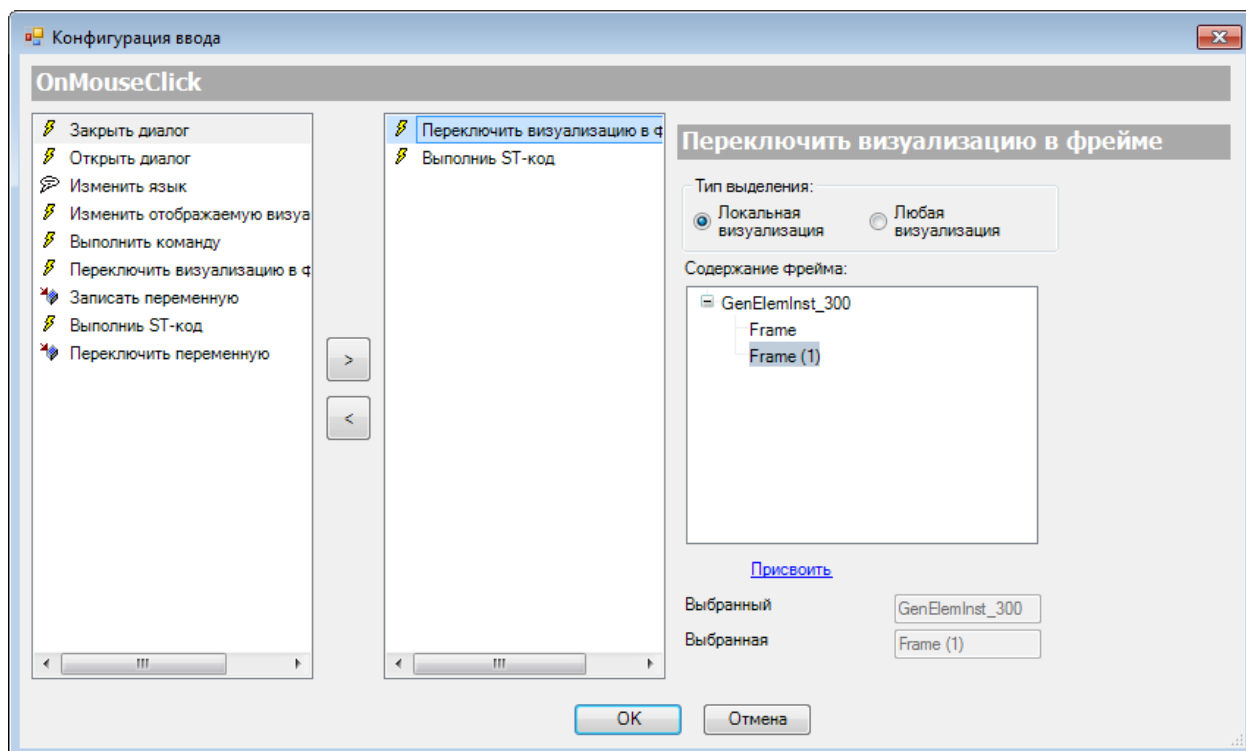


Рисунок 10.311 – Настройки действия кнопки Устройство 2 (Переключить визуализацию в фрейме)

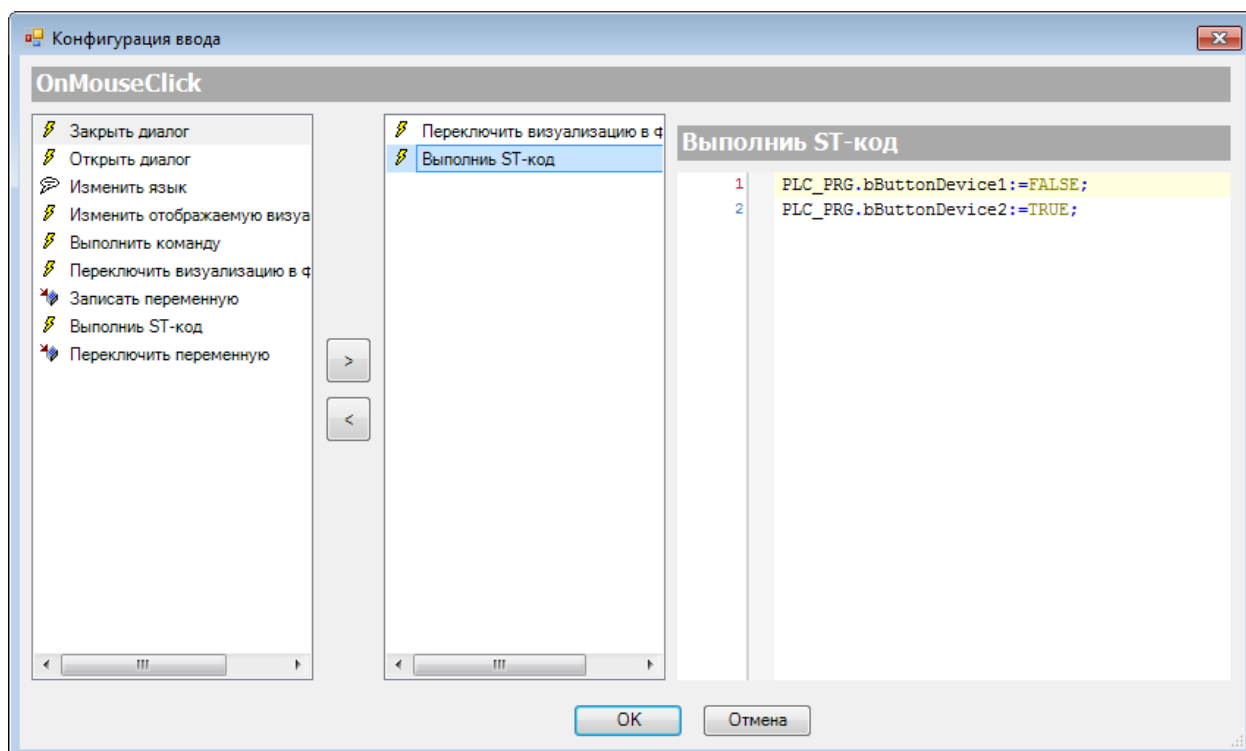
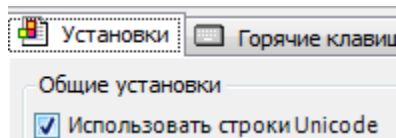


Рисунок 10.312 – Настройки действия кнопки Устройство 2 (Выполнить ST-код)

5. Настроить [Менеджер визуализации](#). В его установках следует поставить галочку **Использовать строки Unicode**:



Настройки **таргет-** и **web-визуализации** будут выглядеть следующим образом:

Рисунок 10.313 – Настройки таргет-визуализации

Рисунок 10.314 – Настройки web-визуализации

6. [Запустить проект на виртуальном контроллере](http://localhost:8080/webvisu.htm). Открыть в веб-браузере страницу <http://localhost:8080/webvisu.htm>, чтобы увидеть web-визуализацию проекта. **Следует обратить внимание**, что браузер должен поддерживать **HTML5**. Проверить функционал проекта.

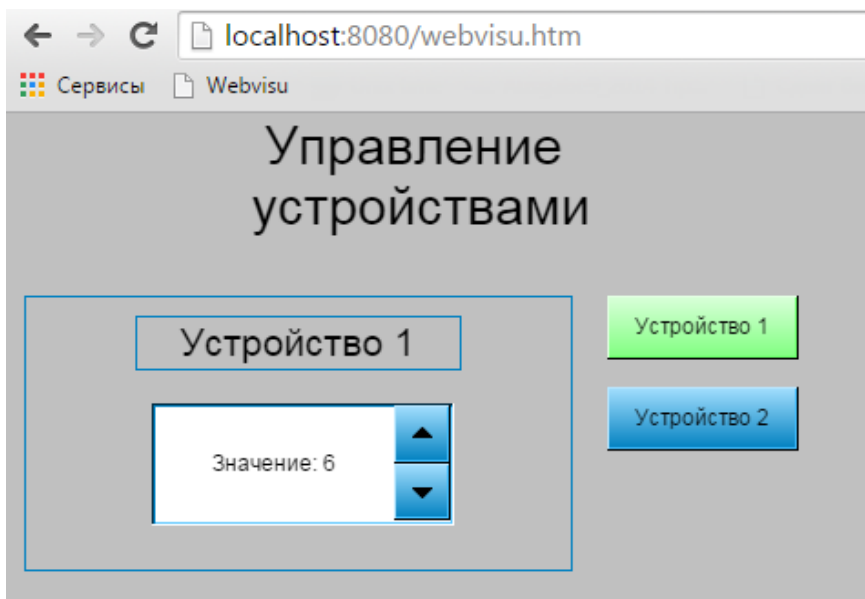


Рисунок 10.315 – Web-визуализация проекта в браузере Chrome

По умолчанию во фрейме отображается экран устройства 1. Следует ввести значение (например, 6). Чтобы открыть в фрейме другой экземпляр экрана визуализации следует нажать кнопку **Устройство 2**.

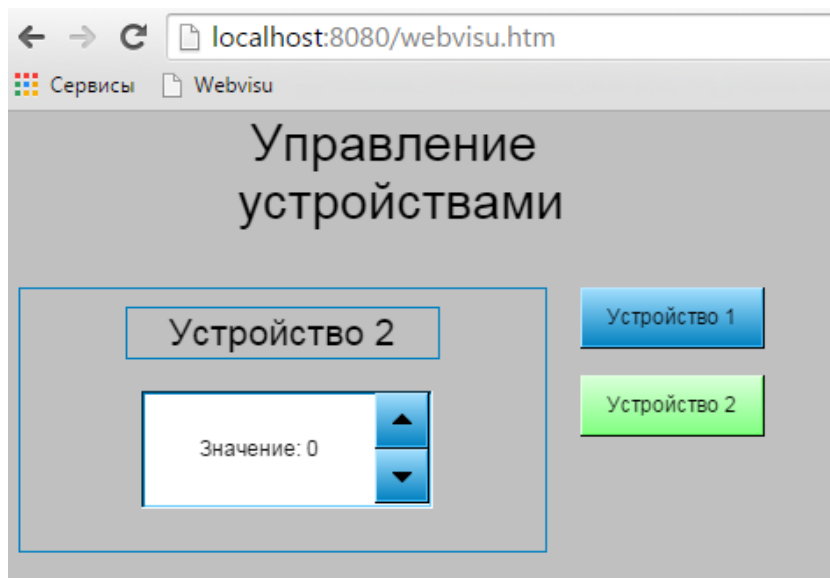


Рисунок 10.316 – Переключение экземпляра экрана во фрейме

Чтобы увидеть, что ранее введенное значение сохранилось следует переключиться на **Устройство 1**.

10.3.4 Создание анимации (элемент Изображение)

Данный пример посвящен созданию анимации с помощью элемента [Изображение](#).



Рисунок 10.317 – Внешний вид примера Анимация

Пример создан в среде **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5** и подразумевает запуск на виртуальном контроллере **CODESYS Control Win V3** с таргет-файлом **3.5.11.5**.

Пример доступен для скачивания: [Example_Animation.projectarchive](#)

Для создания примера с использованием анимации следует:

1. Создать новый **стандартный** проект **CODESYS** с названием **Example_Animation** и настройками по умолчанию: таргет – CODESYS Control Win V3, язык PLC_PRG – ST.
2. Добавить в проект компонент **Пул изображений** с названием по умолчанию **ImagePool**:

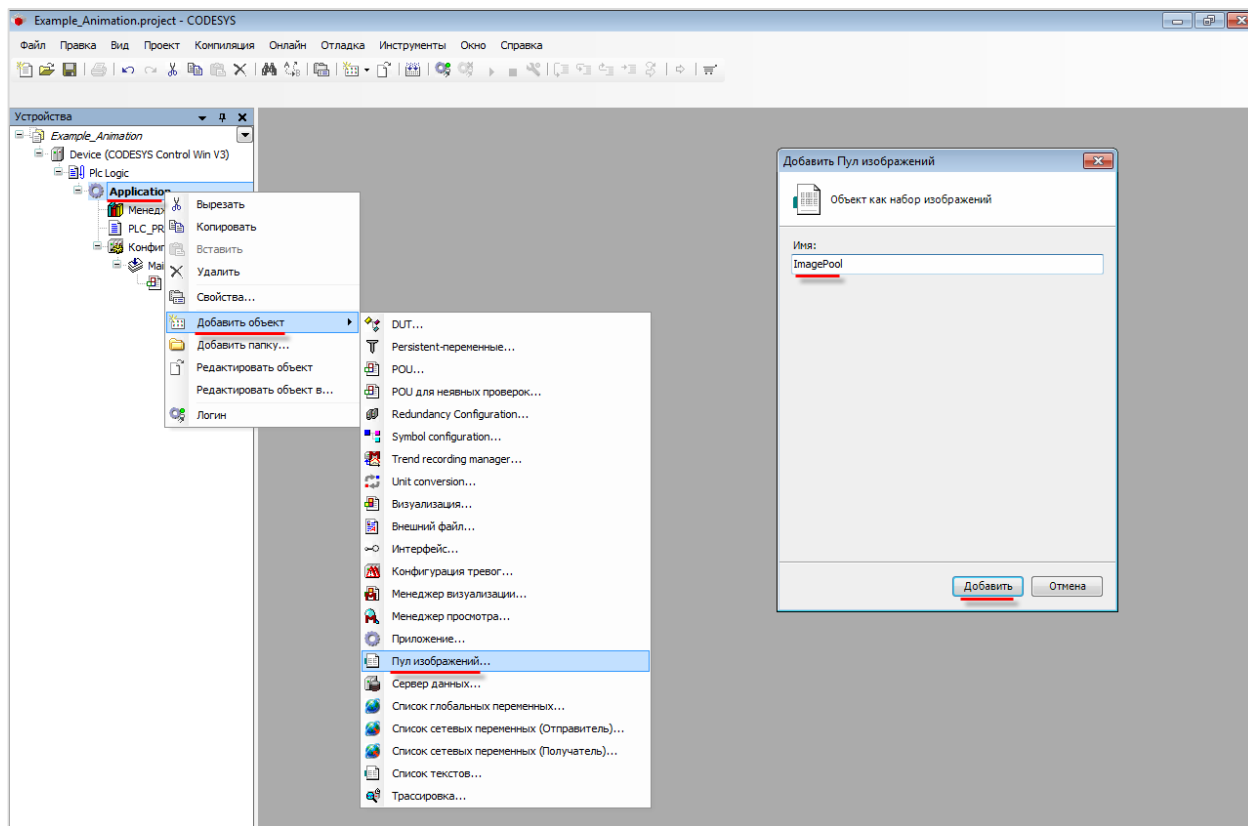


Рисунок 10.318 – Добавление в проект пула изображений

10.Примеры

3. Добавить в пул изображений графический файлы, которые будут использоваться в качестве кадров анимации:

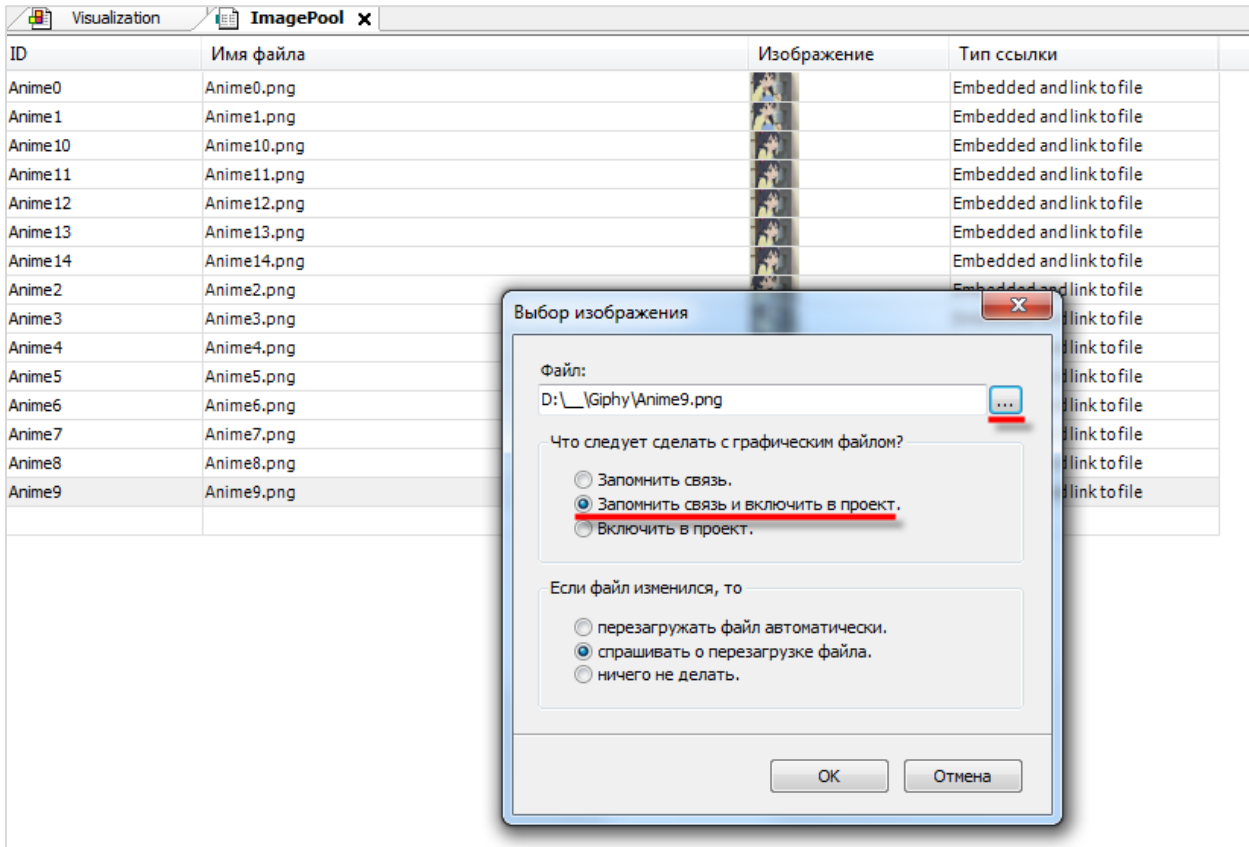


Рисунок 10.319 – Добавление графических файл в пул изображений

ID	Имя файла	Изображение	Тип ссылки
Anime0	Anime0.png		Embedded and link to file
Anime1	Anime1.png		Embedded and link to file
Anime10	Anime10.png		Embedded and link to file
Anime11	Anime11.png		Embedded and link to file
Anime12	Anime12.png		Embedded and link to file
Anime13	Anime13.png		Embedded and link to file
Anime14	Anime14.png		Embedded and link to file
Anime2	Anime2.png		Embedded and link to file
Anime3	Anime3.png		Embedded and link to file
Anime4	Anime4.png		Embedded and link to file
Anime5	Anime5.png		Embedded and link to file
Anime6	Anime6.png		Embedded and link to file
Anime7	Anime7.png		Embedded and link to file
Anime8	Anime8.png		Embedded and link to file
Anime9	Anime9.png		Embedded and link to file

Рисунок 10.320 – Внешний вид пула изображений после добавления графических файлов

4. В программе **PLC_PRG** объявить следующие переменные:

```

1  PROGRAM PLC_PRG
2
3  VAR
4      xEnable:          BOOL;           // сигнал включения анимации (TRUE - включена)
5      xStop:           BOOL;           // сигнал остановки анимации (TRUE - остановлена)
6      xReset:          BOOL;           // сигнал сброса анимации на начальный кадр
7      sPictureMainName: STRING := 'Anime'; // общая часть названия картинок из Пула изображений
8      uiCountPictures: UINT  := 15;    // число картинок в пуле изображений
9      tSwitchTime:    TIME  := T#100MS; // частота переключения картинок
10
11     xActive:          BOOL;           // флаг "анимация запущена"
12     xStopped:        BOOL;           // флаг "анимация остановлена"
13     uiCurrentFrame:  UINT;           // номер отображаемой картинки
14     sCurrentFrame:   STRING := 'Anime0'; // название картинки начального кадра
15
16     fbTon:            TON;            // таймер для переключения картинок
17     i:                INT;            // счетчик цикла
18     fbRtrigReset:    R_TRIG;         // фБ определения сигнала сброса анимации
19 END_VAR

```

Рисунок 10.321 – Объявление переменных программы **PLC_PRG**

5. Код программы **PLC_PRG** будет выглядеть следующим образом:

```

2  // по сигналу сброса переключаем анимацию на начальный кадр
3  fbRtrigReset(CLK := xReset);
4
5  IF fbRtrigReset.Q THEN
6      uiCurrentFrame := 0;
7      sCurrentFrame := 'Anime0';
8  END_IF
9
10 // сигнал остановки приоритетнее сигнала запуска
11 IF xStop THEN
12     fbTon(IN:=FALSE);
13     xActive := FALSE;
14     xStopped := TRUE;
15 ELSIF xEnable THEN
16     fbTon(IN:=NOT(fbTon.Q), PT := tSwitchTime);
17     xActive := TRUE;
18     xStopped := FALSE;
19
20     IF uiCurrentFrame >= uiCountPictures THEN
21         uiCurrentFrame := 0;
22     END_IF
23
24     IF fbTon.Q THEN
25         sCurrentFrame := CONCAT(sPictureMainName, UINT_TO_STRING(uiCurrentFrame) );
26         uiCurrentFrame := uiCurrentFrame + 1;
27     END_IF
28 END_IF

```

Рисунок 10.322 – Код программы **PLC_PRG**

6. [Добавить в проект](#) экран визуализации **Visualization**. В его [свойствах](#) выбрать размер **800 × 480**. Экран будет содержать элемент [Изображение](#), два элемента [Прямоугольник](#) и три элемента [Кнопка](#).

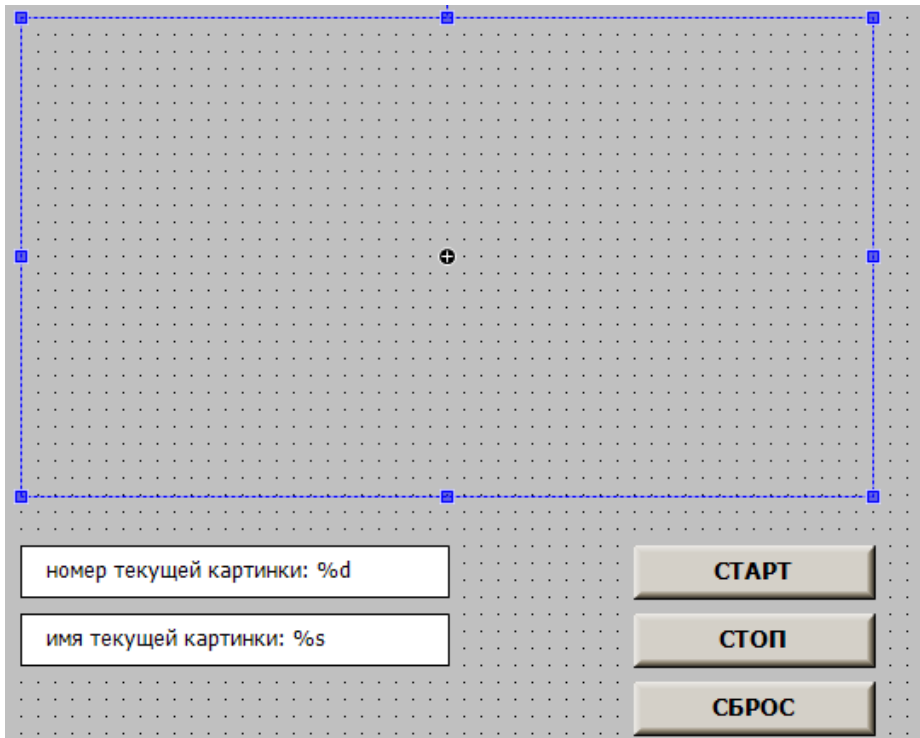


Рисунок 10.323 – Содержимое экрана Visualization

Сначала следует настроить элемент [Изображение](#). К параметру **ID изображения** привязывается переменная **sCurrentFrame**:

Свойства	
УФ Фильтр	Сортировать по
Порядок сортировки	Эксперт
Свойство	Значения
Тип масштабирования	Изотропия
Горизонтальное выравнивание	Лево
Вертикальное выравнивание	Верх
Позиция	
X	140
Y	10
Ширина	500
Высота	281
Угол	0
Центр	
X	390
Y	150
Цвета	
Вид элемента	
Тексты	
Текст	
Подсказка	
Свойства текста	
Переменная ID изображения	
ID изображения	PLC_PRG.sCurrentFrame

Рисунок 10.324 – Параметры элемента Изображение

К кнопке **Старт** следует привязать переменную **xEnable**, к кнопке **Стоп** – **xStop**, к кнопке **Сброс** – **xReset**:

Конфигурация ввода	
OnDialogClosed	Конфигурация...
OnMouseClicked	Конфигурация...
OnMouseDown	Конфигурация...
OnMouseEnter	Конфигурация...
OnMouseLeave	Конфигурация...
OnMouseMove	Конфигурация...
OnMouseUp	Конфигурация...
+ Нажатие	
- Переключение	
Переменная	PLC_PRG.xEnable
Переключение вне ...	<input type="checkbox"/>

Рисунок 10.325 – Параметры кнопки Старт

Конфигурация ввода	
OnDialogClosed	Конфигурация...
OnMouseClicked	Конфигурация...
OnMouseDown	Конфигурация...
OnMouseEnter	Конфигурация...
OnMouseLeave	Конфигурация...
OnMouseMove	Конфигурация...
OnMouseUp	Конфигурация...
+ Нажатие	
- Переключение	
Переменная	PLC_PRG.xStop
Переключение вне ...	<input type="checkbox"/>

Рисунок 10.326 – Параметры переключателя Стоп

Конфигурация ввода	
OnDialogClosed	Конфигурация...
OnMouseClicked	Конфигурация...
OnMouseDown	Конфигурация...
OnMouseEnter	Конфигурация...
OnMouseLeave	Конфигурация...
OnMouseMove	Конфигурация...
OnMouseUp	Конфигурация...
- Нажатие	
Переменная	PLC_PRG.xReset
Переключить на F...	<input type="checkbox"/>
Изменение при воз...	<input type="checkbox"/>

Рисунок 10.327 – Параметры переключателя Сброс

К прямоугольникам следует привязать переменные **uiCurrentFrame** и **sCurrentFrame**:


Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_9
ID текста	160
Тип элемента	Прямоугольник
[-] Позиция	
X	140
Y	320
Ширина	251
Высота	30
Угол	0
[-] Центр	
X	265
Y	335
[+] Цвета	
Использовать градиентны...	<input type="checkbox"/>
Установка градиента	 linear, Black, White
[+] Вид элемента	
[-] Тексты	
Текст	номер текущей картинки: %d
Подсказка	
[+] Свойства текста	
[+] Абсолютное перемещение	
[+] Относительное перемещение	
[-] Текстовые переменные	
Текстовая переменная	PLC_PRG.uiCurrentFrame
Переменная подсказки	

Рисунок 10.328 – Параметры прямоугольника Номер текущей картинки


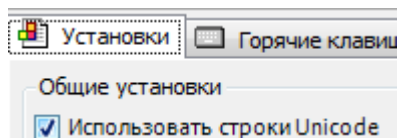
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_11
ID текста	136
Тип элемента	Прямоугольник
[-] Позиция	
X	140
Y	360
Ширина	251
Высота	30
Угол	0
[-] Центр	
X	265
Y	375
[+] Цвета	
Использовать градиентны...	<input type="checkbox"/>
Установка градиента	 linear, Black, White
[+] Вид элемента	
[-] Тексты	
Текст	имя текущей картинки: %s
Подсказка	
[+] Свойства текста	
[+] Абсолютное перемещение	
[+] Относительное перемещение	
[-] Текстовые переменные	
Текстовая переменная	PLC_PRG.sCurrentFrame
Переменная подсказки	

Рисунок 10.329 – Параметры прямоугольника Имя текущей картинки

7. Настроить [Менеджер визуализации](#). В его установках следует поставить галочку **Использовать строки Unicode**:



Настройки **таргет- и web-визуализации** будут выглядеть следующим образом:

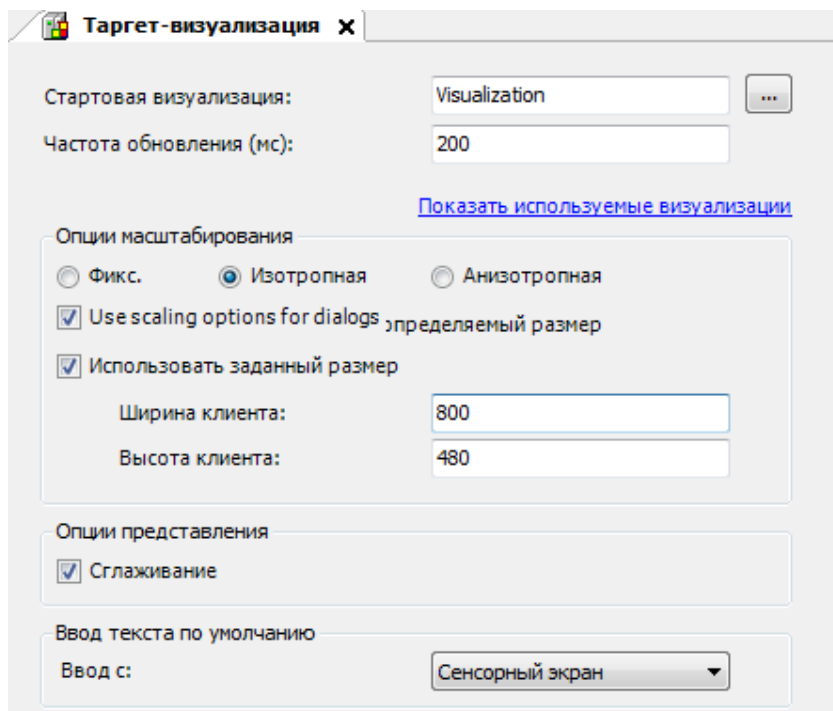


Рисунок 10.330 – Настройки таргет-визуализации

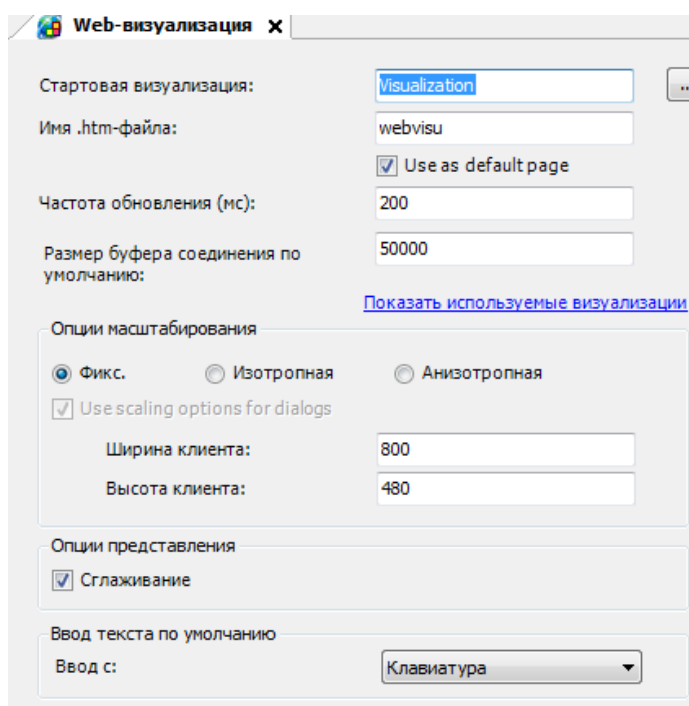


Рисунок 10.331 – Настройки web-визуализации

8. [Запустить проект на виртуальном контроллере](http://localhost:8080/webvisu.htm). Открыть в веб-браузере страницу <http://localhost:8080/webvisu.htm>, чтобы увидеть web-визуализацию проекта. **Следует обратить внимание**, что браузер должен поддерживать **HTML5**. Проверить функционал проекта.



Рисунок 10.332 – Web-визуализация проекта в браузере Chrome

Чтобы запустить анимацию следует нажать переключатель **Старт**. Нажатие на кнопку **Стоп** остановит воспроизведение анимации.

Нажатие на кнопку **Сброс** приведет к сбросу анимации на начальный кадр.

10.3.5 Создание мультязычного проекта

Данный пример посвящен созданию *мультязычного* проекта – т. е. проекта, язык текстов которого переключается по команде оператора или в процессе функционирования программы целевого устройства.

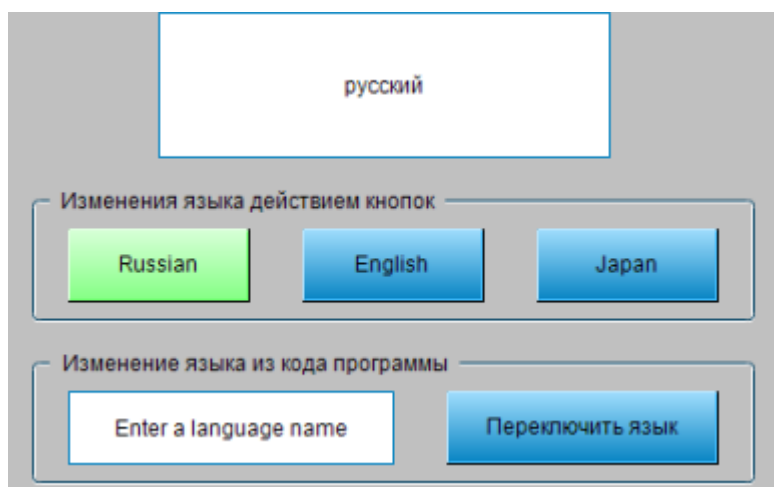


Рисунок 10.333 – Внешний вид примера Мультязычность

Пример создан в среде **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5** и подразумевает запуск на виртуальном контроллере **CODESYS Control Win V3** с таргет-файлом **3.5.11.5**.

Пример доступен для скачивания: Example_Multilanguage.projectarchive

10.Примеры

Для создания примера с использованием мультиязычности следует:

1. Создать новый **стандартный** проект **CODESYS** с названием **Example_Multilanguage** и настройками по умолчанию: таргет – CODESYS Control Win V3, язык PLC_PRG – ST.
2. Добавить в проект компонент **Список текстов** с названием по умолчанию **TextList**:

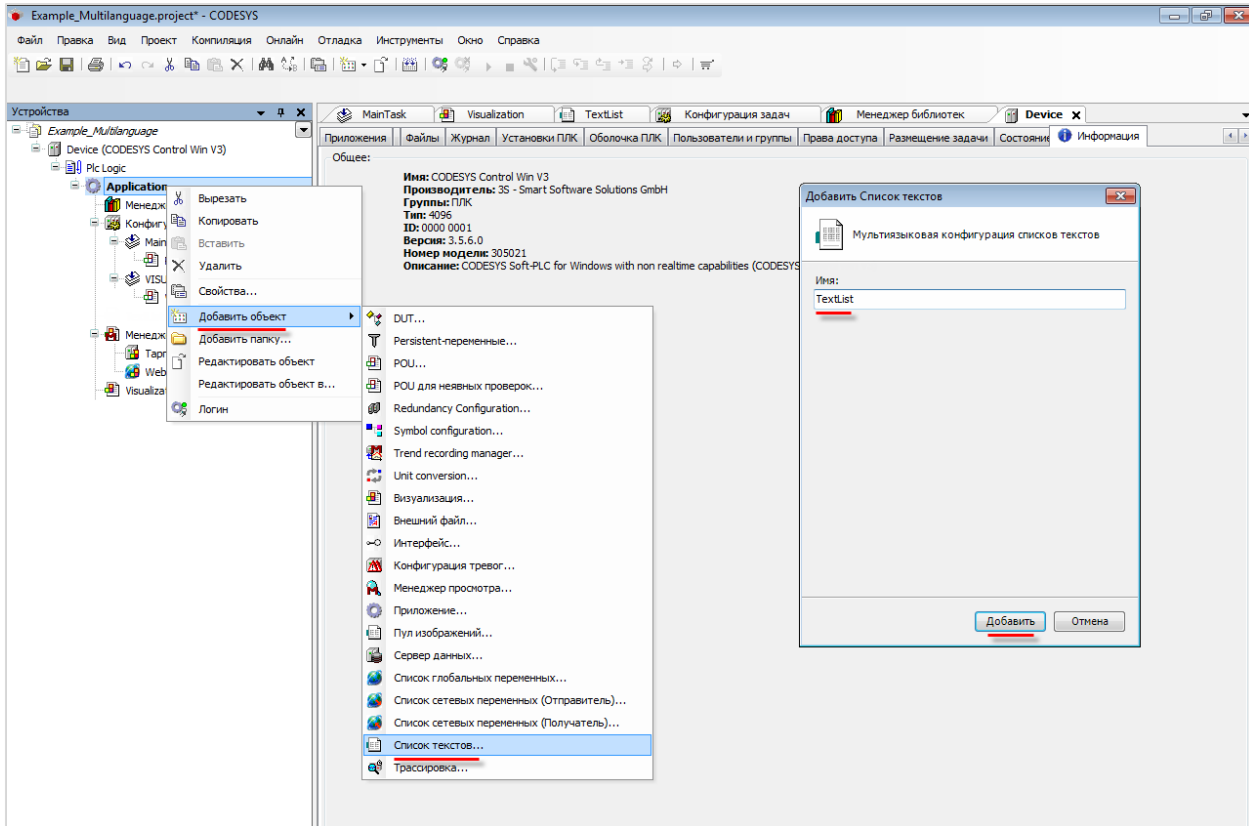


Рисунок 10.334 – Добавление в проект списка текстов

3. Нажать на любую область списка текстов ПКМ и выбрать команду **Добавить язык**:

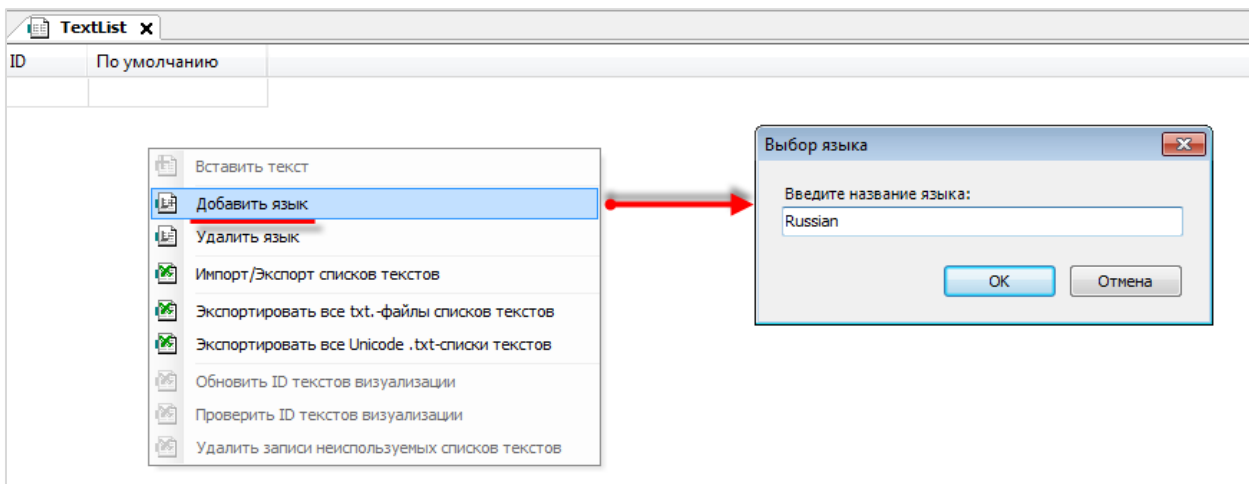


Рисунок 10.335 – Добавление языка в список текстов

Далее следует добавить в список три языка с названиями **Russian**, **English** и **Japan**.

4. Добавить в список текст со следующими настройками:

ID	По умолчанию	Russian	English	Japan
0		русский	english	日本語

Рисунок 10.336 – Содержимое списка текстов

5. В программе **PLC_PRG** объявить следующие переменные:

```

1  PROGRAM PLC_PRG
2  VAR
3      bRussian:BOOL:=TRUE;           // переменная цвета кнопки Russian
4      bEnglish:BOOL;                 // переменная цвета кнопки English
5      bJapan:BOOL;                   // переменная цвета кнопки Japan
6
7      sSetLanguageName:STRING:='Enter a language name'; // переменная, в которую записывается...
8                                     // ...имя языка, выбранного пользователем
9      bSetLanguage:BOOL;             // переменная выбора языка
10 END VAR

```

Рисунок 10.337 – Объявление переменных программы PLC_PRG

6. Код программы **PLC_PRG** будет выглядеть следующим образом:

```

1  // переключение языка проект на язык, выбранный пользователем
2
3  IF bSetLanguage=TRUE THEN
4      VisuElems.CURRENTLANGUAGE:=sSetLanguageName;
5  END_IF
6
7  // окраска кнопки выбранного языка
8
9  IF VisuElems.CURRENTLANGUAGE='russian' OR VisuElems.CURRENTLANGUAGE='RUSSIAN' THEN
10     bRussian:=TRUE;
11     bEnglish:=FALSE;
12     bJapan:=FALSE;
13  ELSIF VisuElems.CURRENTLANGUAGE='english' OR VisuElems.CURRENTLANGUAGE='ENGLISH' THEN
14     bEnglish:=TRUE;
15     bRussian:=FALSE;
16     bJapan:=FALSE;
17  ELSIF VisuElems.CURRENTLANGUAGE='japan' OR VisuElems.CURRENTLANGUAGE='JAPAN' THEN
18     bJapan:=TRUE;
19     bRussian:=FALSE;
20     bEnglish:=FALSE;
21  END_IF

```

Рисунок 10.338 – Код программы PLC_PRG

7. [Добавить в проект](#) экран визуализации **Visualization**. В его [свойствах](#) выбрать размер **480 × 272**. Экран будет содержать два элемента [Текстовое поле](#), четыре элемента [Кнопка](#) и два элемента [Группа](#).

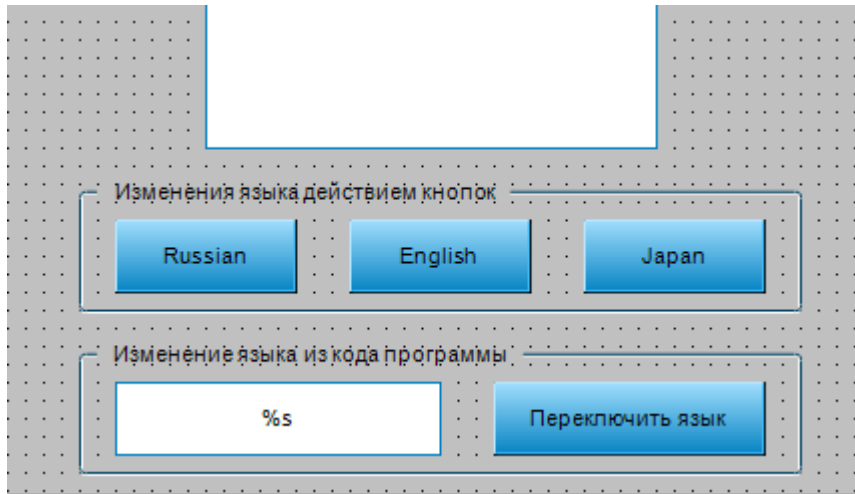


Рисунок 10.339– Содержимое экрана Visualization

Настроить текстовое поле (верхнее), в котором будет отображаться мультиязычный текст:

Свойства	
Фильтр Сортировать по Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_316
Тип элемента	Текстовое поле
Позиция	
X	110
Y	0
Ширина	250
Высота	80
Цвета	
Вид элемента	
Тип тени	Из стиля
Тексты	
Свойства текста	
Текстовые переменные	
Динамические тексты	
Список текстов	'TextList'
Индекс текста	0
Индекс подсказки	

Рисунок 10.340 – Параметры элемента Текстовое поле

Затем следует настроить кнопки группы **Изменение языка действием кнопок**.

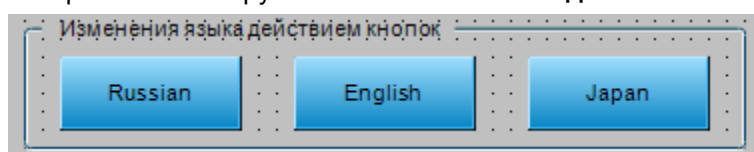


Рисунок 10.341 – Элементы группы Изменение языка действием кнопок

Во вкладке **Переменные состояния** к параметру **Переключить цвет** следует привязать переменные **bRussian**, **bEnglish**, **bJapan** соответственно:

Переменные цвета	
Переключить цвет	PLC_PRG.bRussian
Цвет	
Цвет тревоги	

Рисунок 10.342 – Параметры кнопки Russian

Во вкладке [InputConfiguration](#) к параметру **OnMouseClicked** следует привязать действия [Изменить язык](#) и [Выполнить ST-код](#):

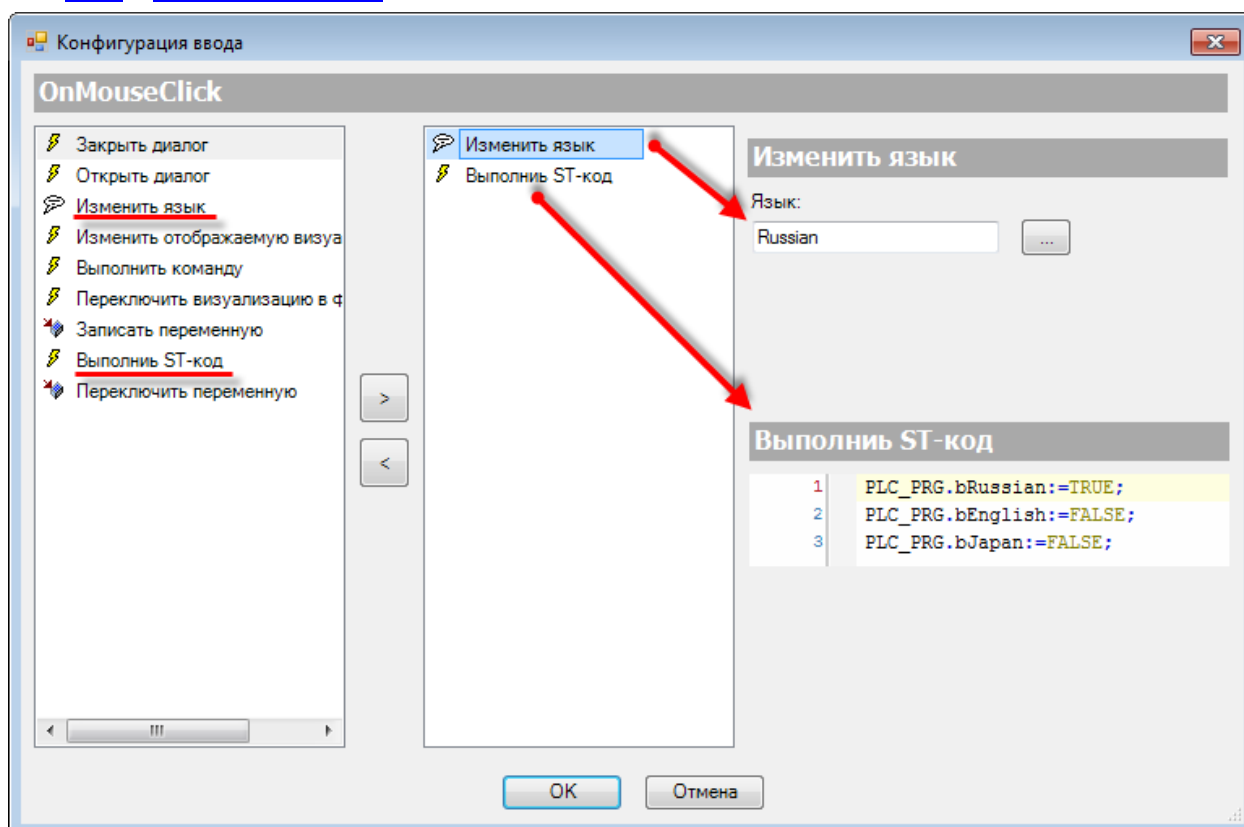


Рисунок 10.343 – Настройки действия кнопки Russian

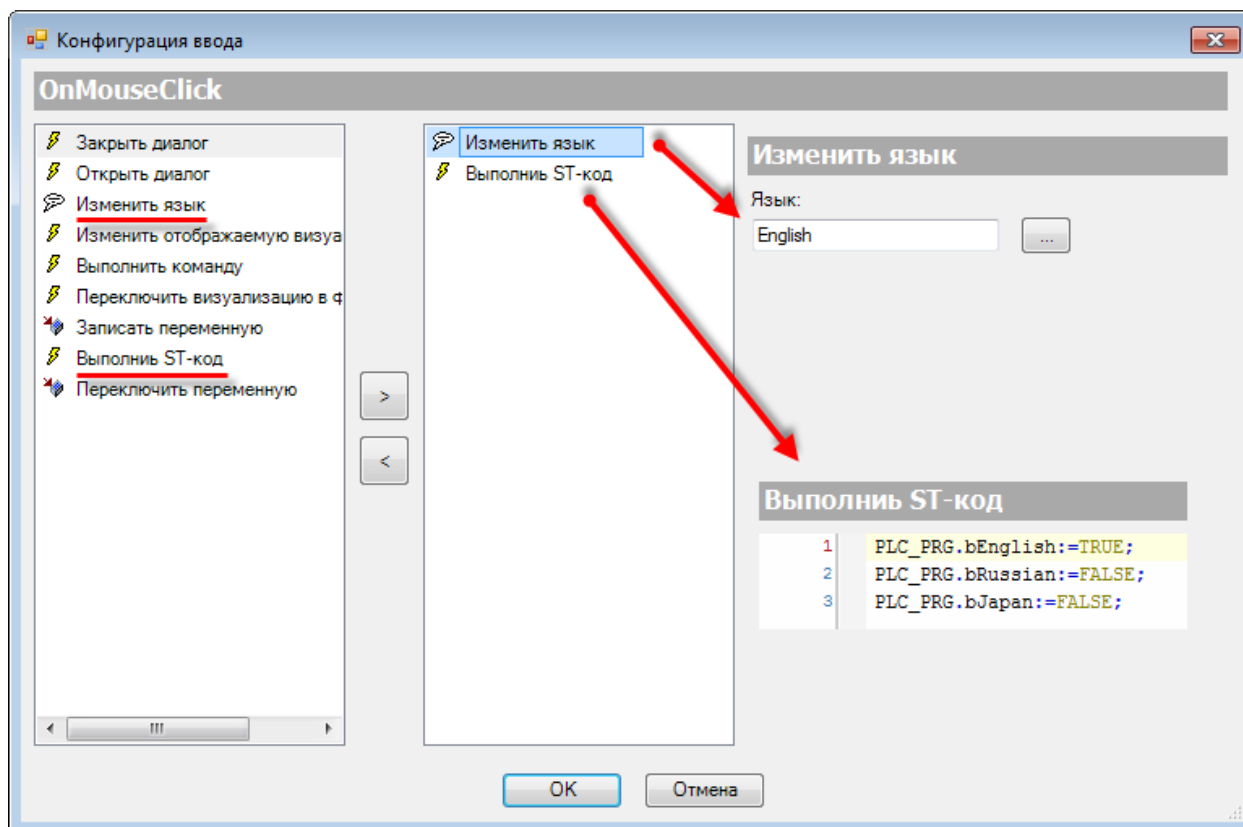


Рисунок 10.344 – Настройки действия кнопки English

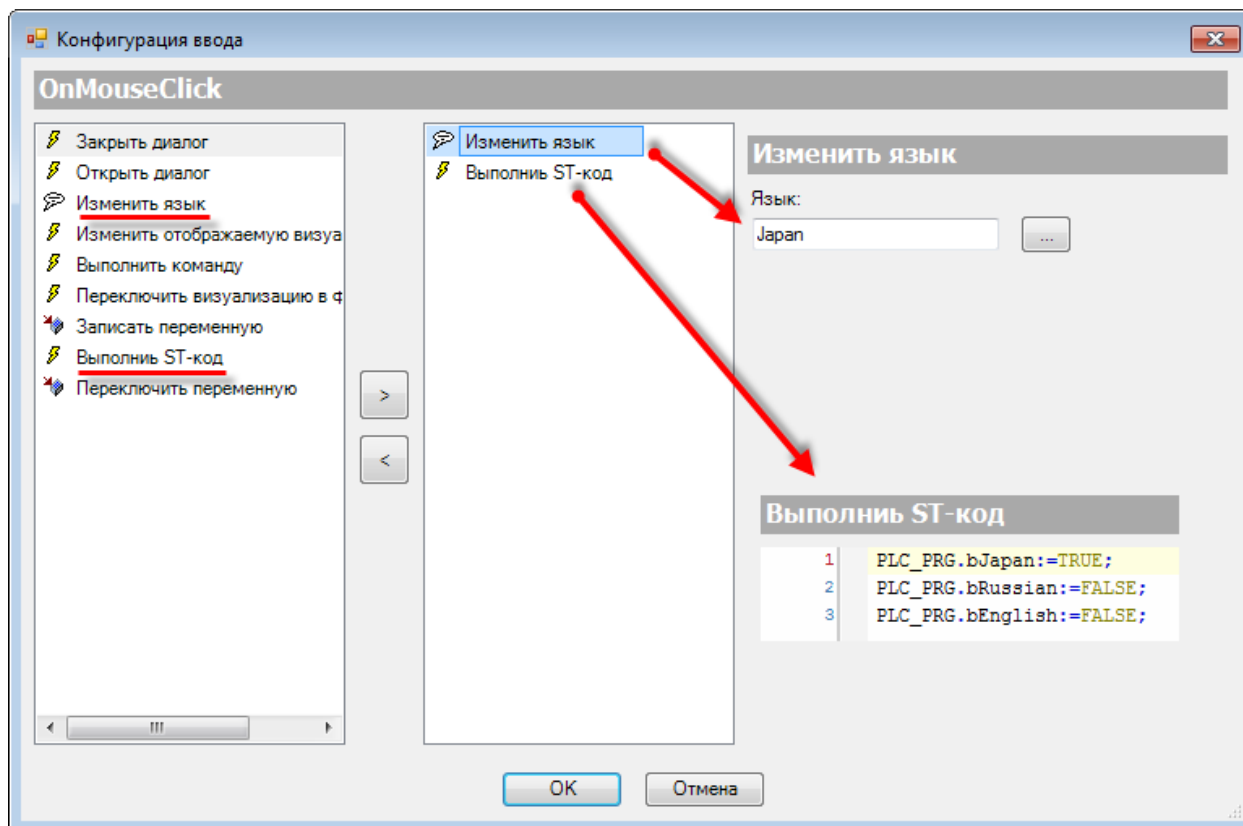


Рисунок 10.345 – Настройки действия кнопки Japan

Затем следует настроить элементы группы **Изменение языка из кода программы**.

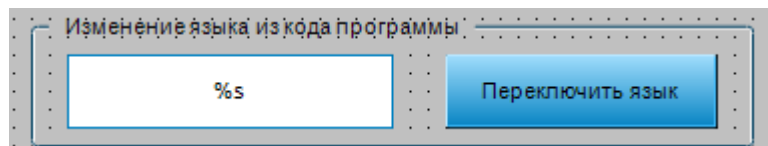


Рисунок 10.346 – Элементы группы Изменение языка из кода программы

К полю ввода языка следует привязать переменную **sSetLanguageName**:

Свойства	
Фильтр Сортировать по Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_324
Тип элемента	Текстовое поле
ID текста	6
ID подсказки	11
Позиция	
X	60
Y	210
Ширина	180
Высота	40
Цвета	
Вид элемента	
Тип тени	Из стиля
Тексты	
Текст	%s
Подсказка	Введите RUSSIAN, ENGLISH или JAPAN
Свойства текста	
Горизонтальное выравнива...	По центру
Вертикальное выравнивание	По центру
Шрифт	Font-Standard
Цвет шрифта	Font-Default-Color
Transparency	255
Текстовые переменные	
Текстовая переменная	PLC_PRG.sSetLanguageName
Переменная подсказки	
Динамические тексты	
Переменные шрифта	
Переменные цвета	
Переменные состояний	
Inputconfiguration	
OnDialogClosed	Конфигурация...
OnMouseClicked	Конфигурация...
Записать переменную	Variable : , InputType: VisuDialogs.Keypa

Рисунок 10.347 – Параметры элемента Текстовое поле

У элемента [Текстовое поле](#) во вкладке [InputConfiguration](#) к параметру **OnMouseClicked** следует привязать действие [Записать переменную](#):

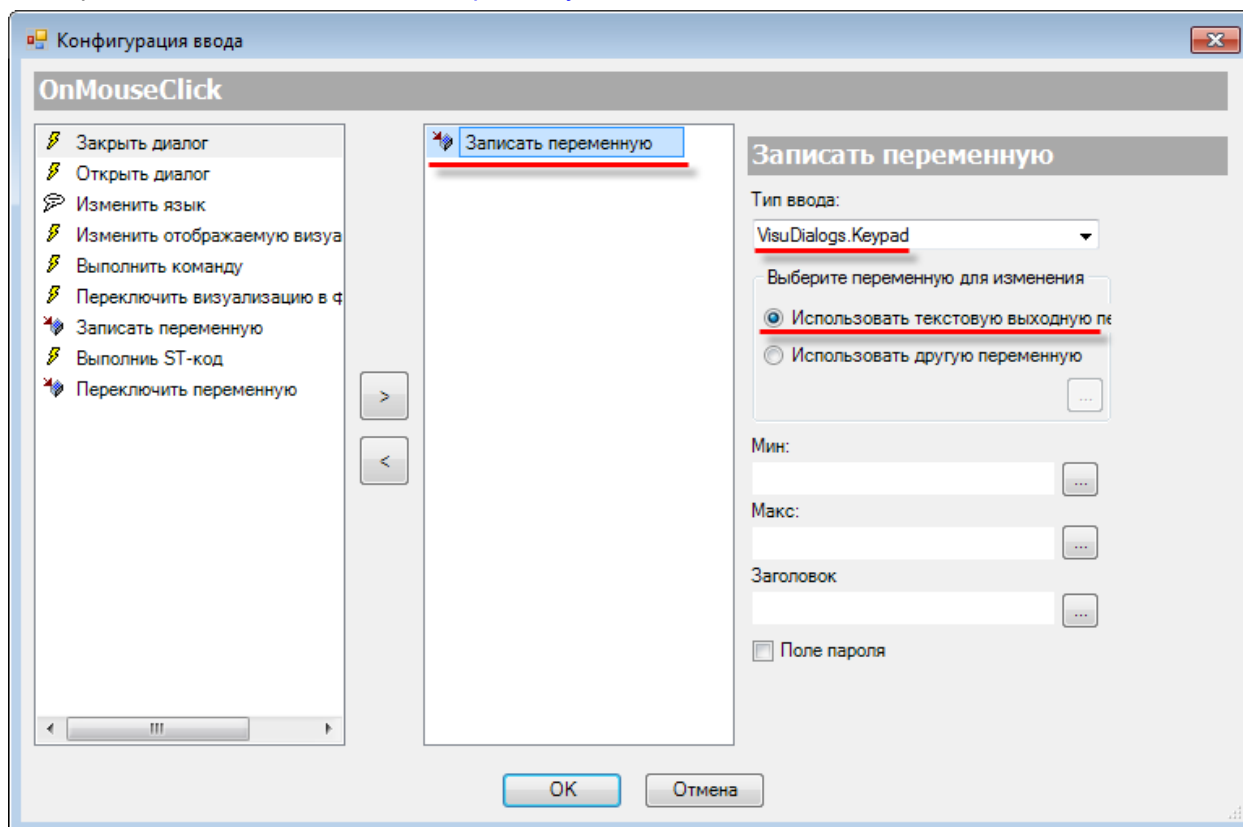


Рисунок 10.348 – Настройки действия элемента Текстовое поле

К кнопке **Переключить язык** следует привязать переменную **bSetLanguage**:


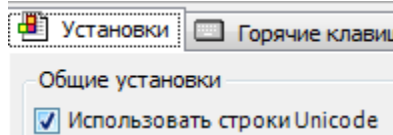
Свойства	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_326
Тип элемента	Кнопка
ID текста	7
<input type="checkbox"/> Позция	
<input type="checkbox"/> Центр	
<input type="checkbox"/> Цвета	
Использовать градиентный цвет	<input type="checkbox"/>
Установка градиента	 linear, Black, White
Высота кнопки	0
<input type="checkbox"/> Информация изображения	
<input type="checkbox"/> Тексты	
Текст	Переключить язык
Подсказка	
<input type="checkbox"/> Свойства текста	
<input type="checkbox"/> Абсолютное перемещение	
<input type="checkbox"/> Относительное перемещение	
<input type="checkbox"/> Текстовые переменные	
<input type="checkbox"/> Динамические тексты	
<input type="checkbox"/> Переменные шрифта	
<input type="checkbox"/> Переменные цвета	
<input type="checkbox"/> Переменные состояний	
Невидимый	
Отключение ввода	
<input type="checkbox"/> Переменная состояния кнопки	
<input type="checkbox"/> Переменная ID изображения	
<input type="checkbox"/> Inputconfiguration	
OnDialogClosed	Конфигурация...
OnMouseClicked	Конфигурация...
OnMouseDown	Конфигурация...
OnMouseEnter	Конфигурация...
OnMouseLeave	Конфигурация...
OnMouseMove	Конфигурация...
OnMouseUp	Конфигурация...
<input type="checkbox"/> Нажать	
Переменная	PLC_PRG.bSetLanguage
Переключить на FALSE	<input type="checkbox"/>

Рисунок 10.349 – Параметры кнопки Переключить язык

8. Настроить [Менеджер визуализации](#). В его установках следует поставить галочку **Использовать строки Unicode**:



Настройки **таргет- и web-визуализации** будут выглядеть следующим образом:

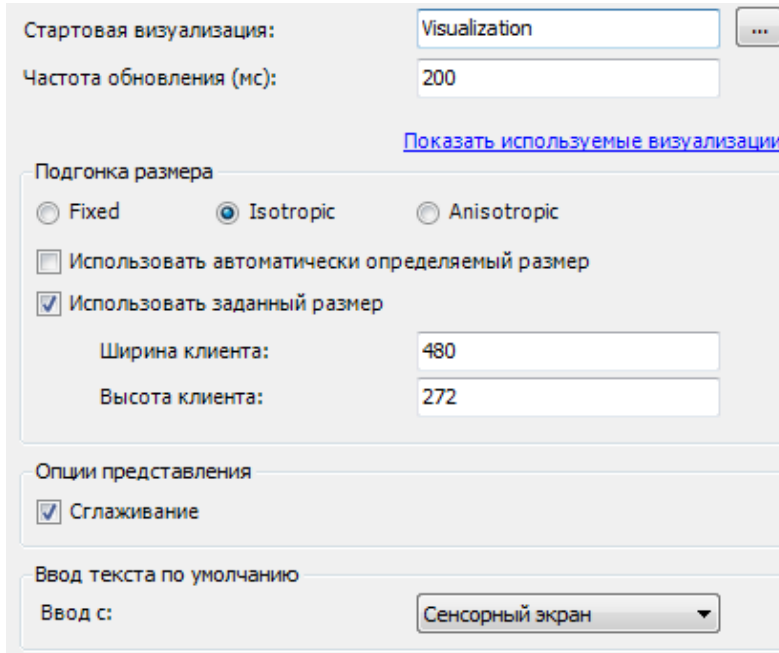


Рисунок 10.350 – Настройки таргет-визуализации

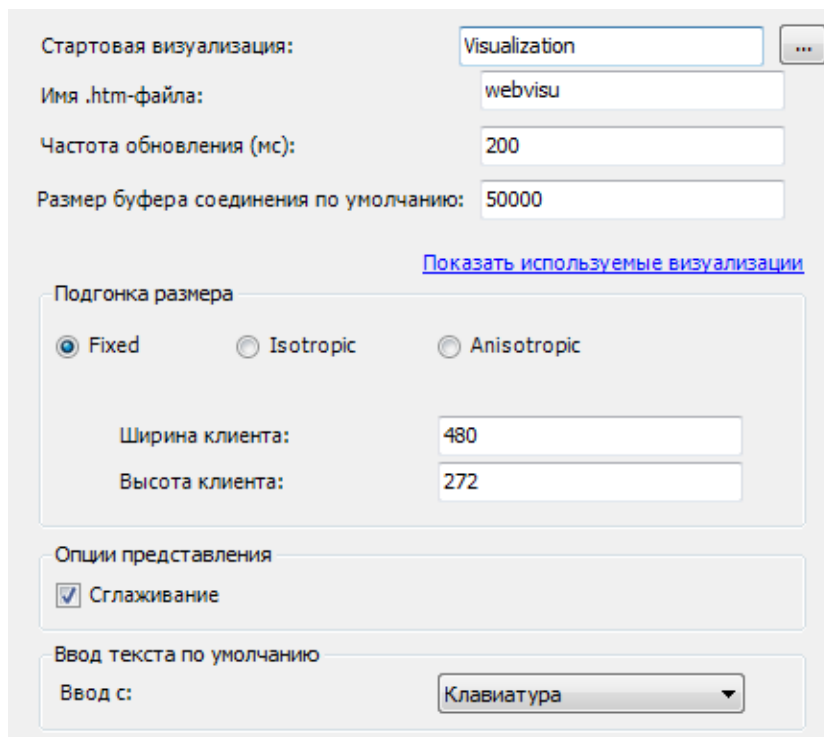


Рисунок 10.351 – Настройки web-визуализации

9. [Запустить проект на виртуальном контроллере](http://localhost:8080/webvisu.htm). Открыть в веб-браузере страницу <http://localhost:8080/webvisu.htm>, чтобы увидеть web-визуализацию проекта. **Следует обратить внимание**, что браузер должен поддерживать **HTML5**. Проверить функционал проекта.

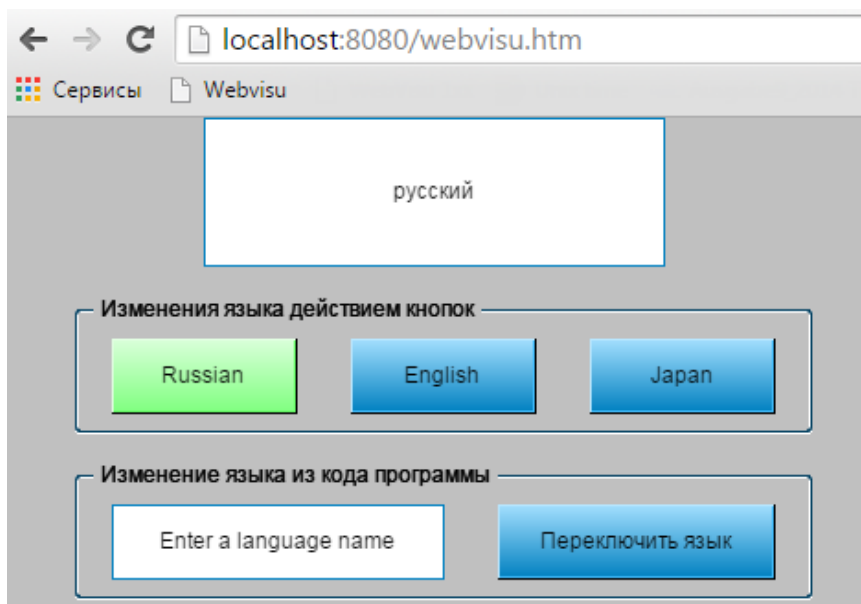


Рисунок 10.352 – Web-визуализация проекта в браузере Chrome

По умолчанию в проекте выбран русский язык. Чтобы переключить язык текста на английский следует нажать кнопку **English**. Чтобы переключить язык текста на японский, следует нажать кнопку **Japan**.

Далее следует нажать на поле ввода имени язык и ввести **ENGLISH**. Затем нажать кнопку **Переключить язык**.

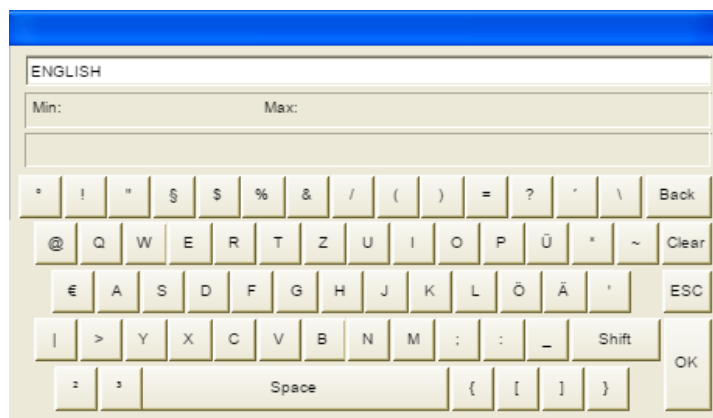


Рисунок 10.353 – Ввод имени языка с помощью экранной клавиатуры

Это приведет к переключению языка текста на английский. **Следует обратить внимание**, что это реализовано из кода программы с помощью системной переменной **VisuElems.CurrentLanguage**. Таким образом пользователь может переключать язык проекта в зависимости от значений переменных, сохранять язык после перезагрузки (чтение названия языка из энергонезависимой **RETAIN** переменной) и т. д.

10.Примеры

Следует обратить внимание, что создаваемый в визуализации текст автоматически попадает в список текстов **GlobalTextList**, расположенный на панели устройств во вкладке **POU**:

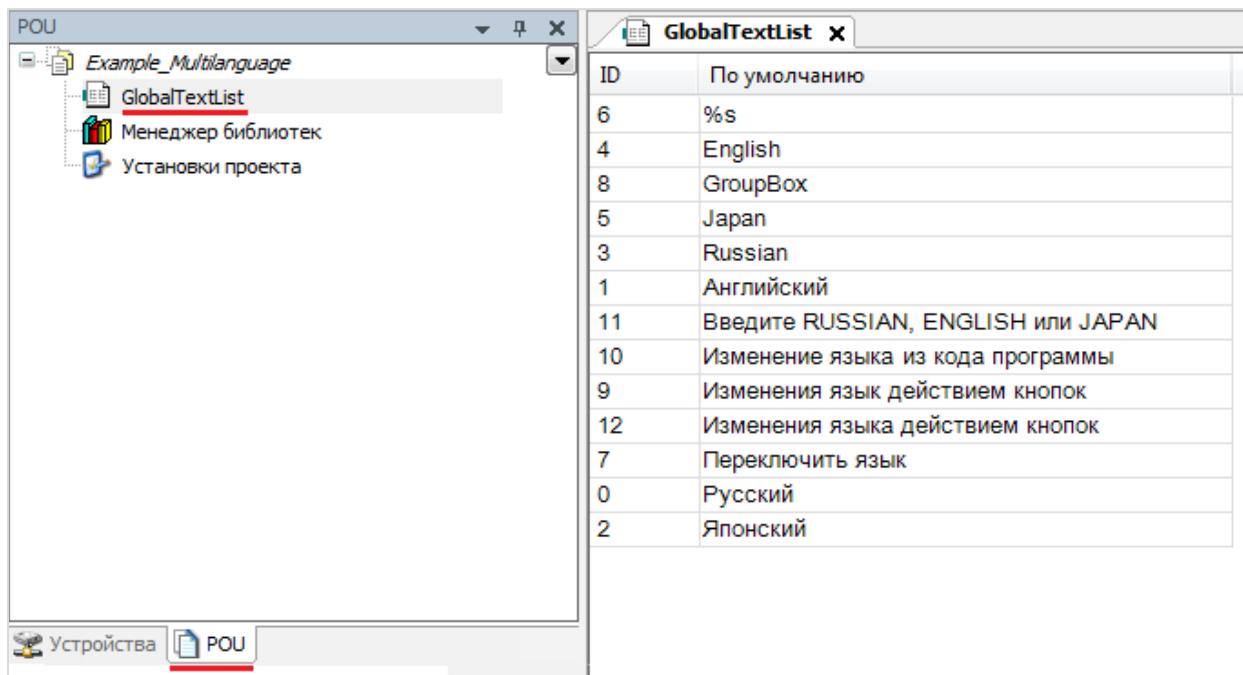


Рисунок 10.354 – Глобальный список текстов проекта

10.3.6 Тиражирование элементов

Данный пример посвящен тиражированию элементов.

Во время разработки экранов визуализации довольно часто существует необходимость создавать группы однотипных элементов (ламп, переключателей, полей ввода-вывода и т. д.), настройки которых отличаются только привязанными переменными. В данном случае, вместо создания элементов вручную, можно воспользоваться командой тиражирования элементов (**Размножить элемент визуализации**). Для этого переменные элементов, создаваемых тиражированием, предварительно должны быть собраны в массив.

Тиражировать можно следующие элементы:

1. Группы [Базовые](#);
2. Группы [Индикаторы/Переключатели/Изображения](#);
3. [Кнопка](#), [Текстовое поле](#), [Кнопка-флажок](#), [Управление вращением](#).

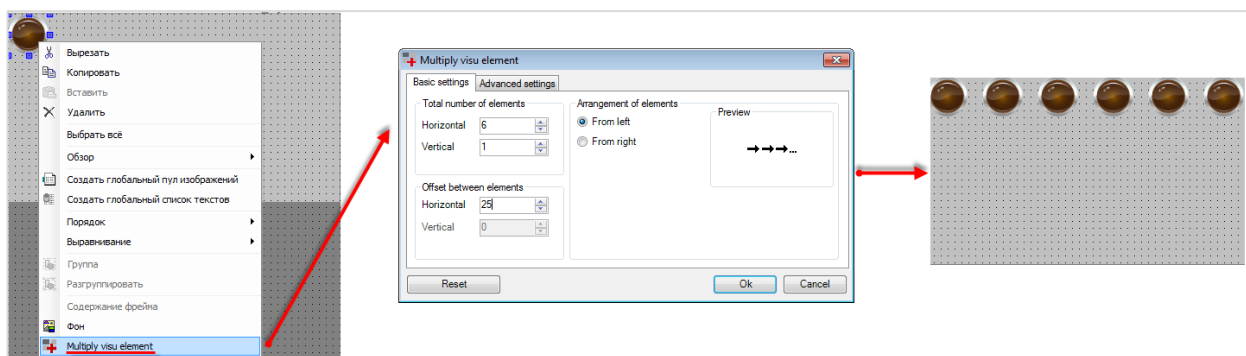


Рисунок 10.355 – Использование тиражирования элементов в проекте

Для создания примера с использованием функции тиражирования элементов следует:

1. Создать новый **стандартный** проект **CODESYS** с названием **Example_MultiplyVisuElements** и настройками по умолчанию: таргет – CODESYS Control Win V3, язык PLC_PRG – ST.
2. В программе **PLC_PRG** объявить массив переменных типа **BOOL**:

```

1 | PROGRAM PLC_PRG
2 | VAR
3 |     arrLamps:ARRAY [1..6] OF BOOL; // массив переменных тиражируемых элементов
4 | END_VAR

```

Рисунок 10.356 – Объявление переменных программы PLC_PRG

3. Создать в проекте экран визуализации **Visualization**. Добавить на экран элемент [Индикатор](#) и привязать к нему переменную-заполнитель **arrLamps[\$FIRSTDIM\$]**:

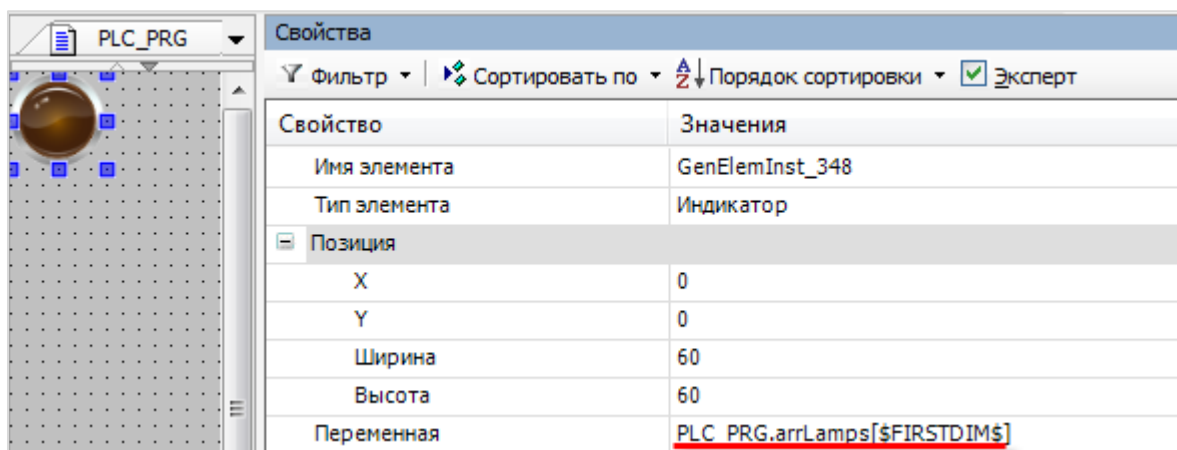


Рисунок 10.357 – Параметры элемента Индикатор

Затем следует нажать на элемент **ПКМ** и в контекстном меню выбрать команду **Размножить элемент визуализации**:

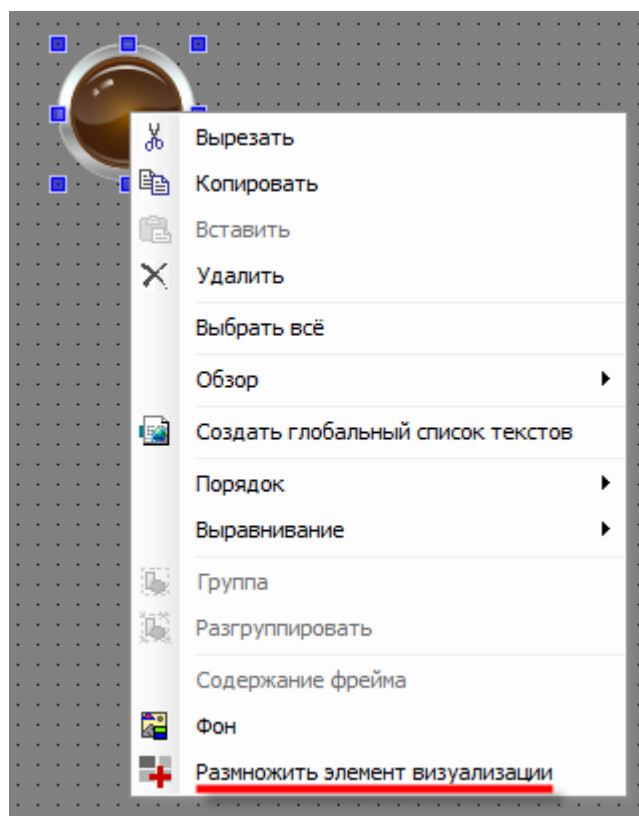


Рисунок 10.358 – Команда тиражирования элементов

В открывшемся окне конфигурации тиражирования следует задать следующие настройки:

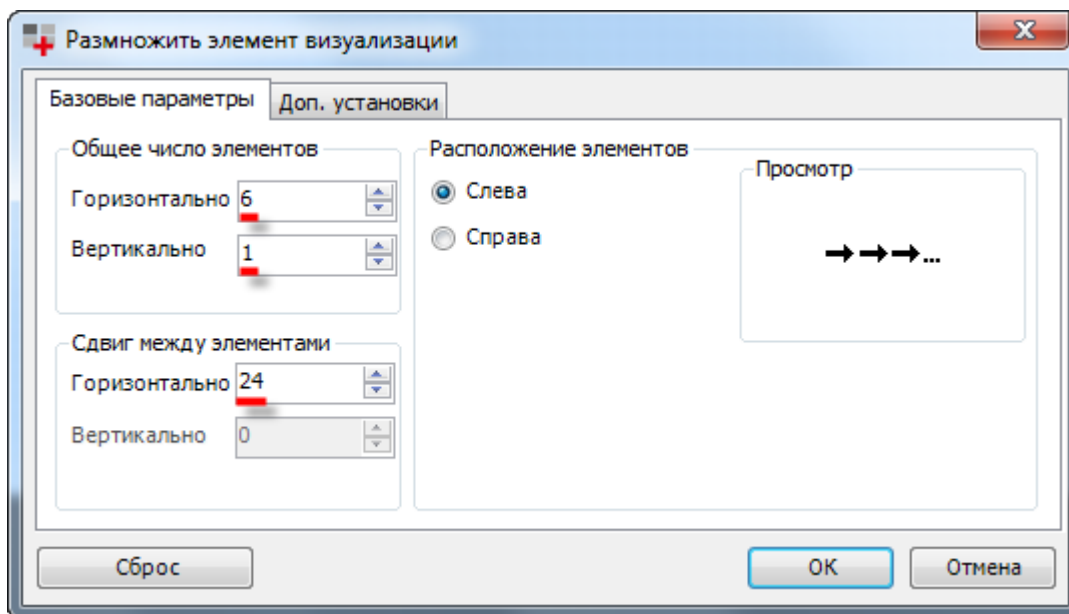


Рисунок 10.359 – Окно конфигурации тиражирования

В результате будут созданы шесть индикаторов, расположенные в один ряд, с зазором в 24 пикселя между соседними элементами:

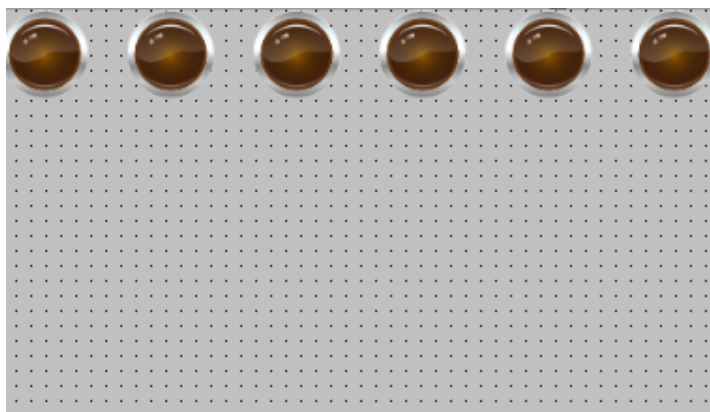


Рисунок 10.360 – Результат тиражирования элемент Индикатор

К первому индикатору привязана переменная **arrLamps[1]**, ко второму – **arrLamps[2]** и т. д. В случае необходимости номер первого элемента массива и шаг между ними может быть задан на вкладке **Доп. установки** окна тиражирования элементов.

10.3.7 Управление пользователями. Парольный доступ

Данный пример посвящен использованию настроек вкладки [Управление пользователями](#), которая входит в состав [Менеджера визуализации](#).

Довольно часто в системах автоматизации возникает задача реализации многопользовательского доступа. Например, инженеру-наладчику нужно иметь доступ к экранам визуализации настроек системы, в то время как оператор такой возможности должен быть лишен.

Перед началом работы пользователь должен авторизоваться, введя свой логин и пароль. Обычно это происходит на стартовом экране проекта.

Данные пользователя (например, его логин или группа) могут обрабатываться в программе с целью контроля доступа к экранам (см. [п. 10.3.1](#)), изменения языка (см. [п. 10.3.5](#)) и т. д.

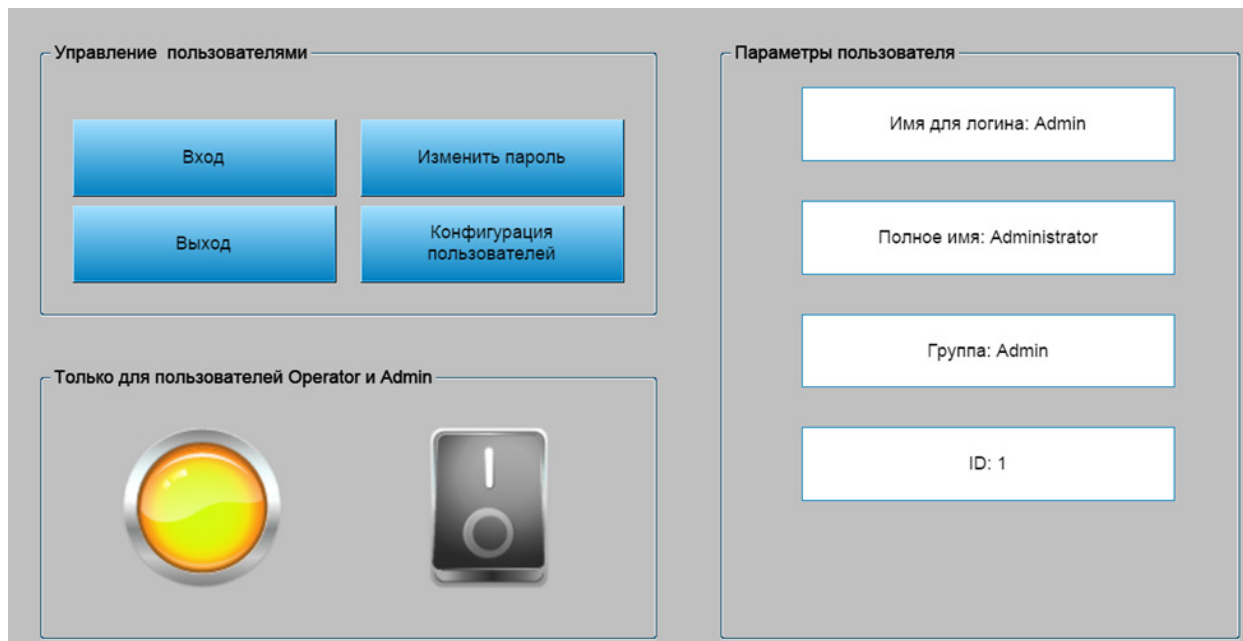


Рисунок 10.361 – Внешний вид примера Управление пользователями

Пример создан в среде **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5** и подразумевает запуск на виртуальном контроллере **CODESYS Control Win V3** с таргет-файлом **3.5.11.5**.

Пример доступен для скачивания: [Example_UserManagment.projectarchive](#)

Для создания примера с использованием парольного доступа следует:

1. Создать новый **стандартный** проект **CODESYS** с названием **Example_UserManagment** и настройками по умолчанию: таргет – CODESYS Control Win V3, язык PLC_PRG – ST.
2. В программе **PLC_PRG** объявить переменную **bLamp** типа **BOOL**:

```

1 | PROGRAM PLC_PRG
2 | VAR
3 |     bLamp:BOOL;           // переменная индикатора
4 | END_VAR

```

Рисунок 10.362 – Объявление переменных программы PLC_PRG

3. [Добавить в проект](#) экран визуализации **Visualization**. В его [свойствах](#) выбрать размер **800 × 480**.
4. В [Менеджере визуализации](#) открыть вкладку [Управление пользователями](#) и нажать кнопку **Создать управление пользователями с группами и пользователями по умолчанию**:

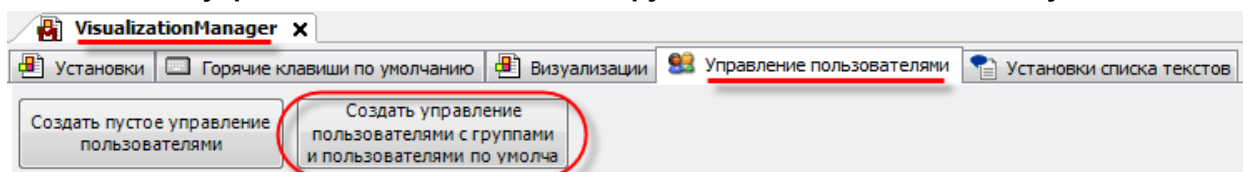


Рисунок 10.363 – Создание управления пользователями

Это приведет к автоматическому созданию четырех групп доступа (**Admin**, **Service**, **Operator**, **None**), первые три из которых содержат по одному пользователю – с именами **Admin**, **Service**, **Operator** соответственно. Группа **None** используется для идентификации пользователей до момента авторизации в системе.

Настройки группы пользователей:

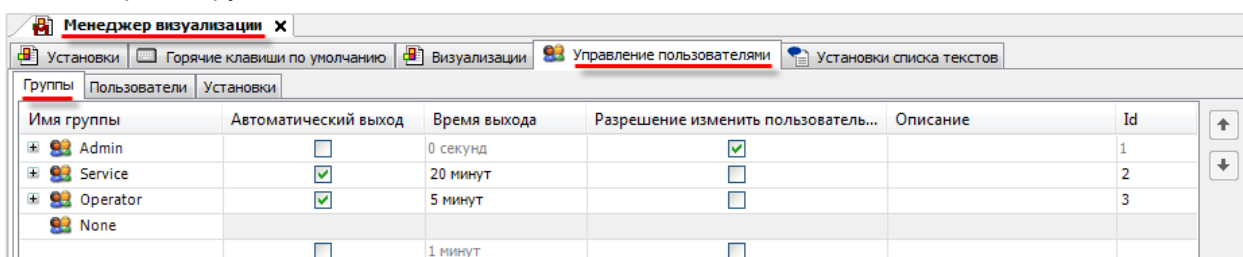


Рисунок 10.364 – Настройки групп пользователей

Для групп **Service** и **Operator** следует установить галочку **Автоматический выход** и указать **время бездействия**, через которое будет произведен принудительный выход пользователя из системы. Для группы **Admin** следует установить галочку **Разрешение изменить пользовательские данные** – это позволит членам этой группы открыть соответствующее диалоговое окно в процессе работы проекта.

Настройка пользователей:

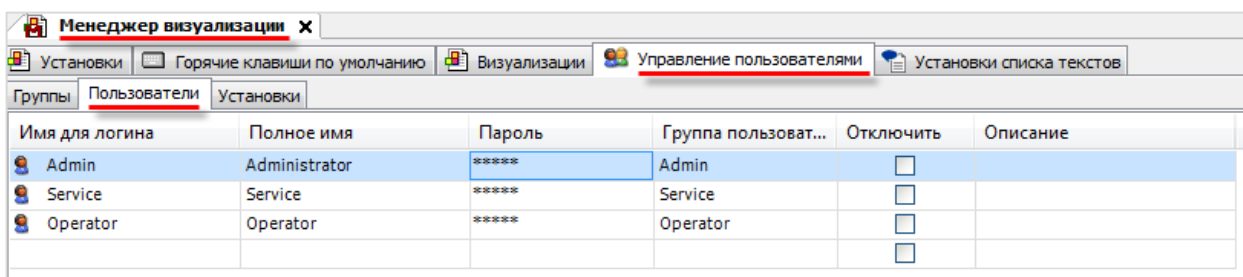


Рисунок 10.365 – Настройки пользователей

Пользователю **Admin** следует задать пароль **1**, пользователю **Service** – пароль **2**, пользователю **Operator** – пароль **3**. После изменения числа символов, пароль в столбце будет отображаться в виде пяти «звездочек» (*****).

На вкладке **Установки** присутствует настройка **Поведение при выходе**, которая позволяет в случае выхода пользователя из системы переключать визуализацию на стартовый экран. В данном примере эта возможность **использована не будет** (поскольку проект состоит из одного экрана визуализации).

5. Экран **Visualization** будет содержать четыре элемента [Кнопка](#), пять элементов [Текстовое поле](#), элемент [Индикатор](#), элемент [Клавишный переключатель](#) и три элемента [Группа](#):

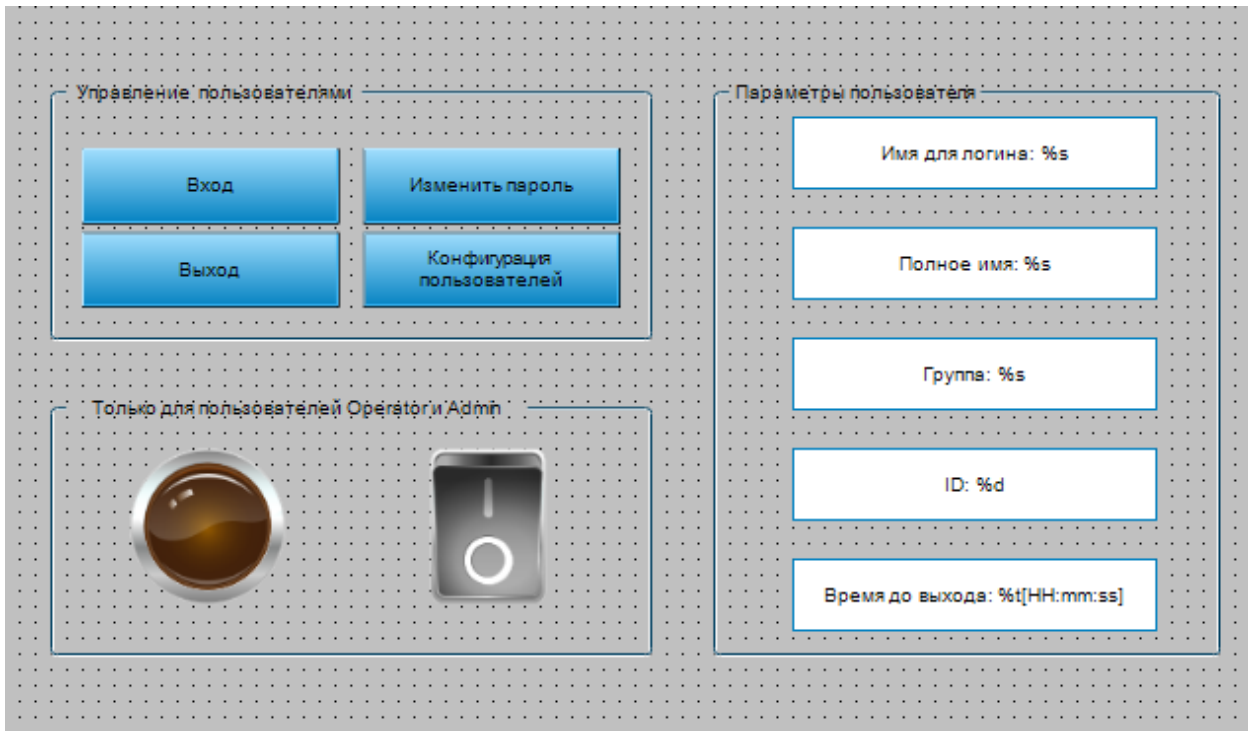


Рисунок 10.366 – Содержание экрана Visualization

Сначала следует настроить кнопки вкладки **Управление пользователями**.

У кнопки **Вход** во вкладке [InputConfiguration](#) к параметру **OnMouseClicked** привязывается действие [Управление пользователями](#) с диалогом **Войти**. Действие становится доступным только после настройки [одноименной вкладки](#) в **Менеджере визуализации**.

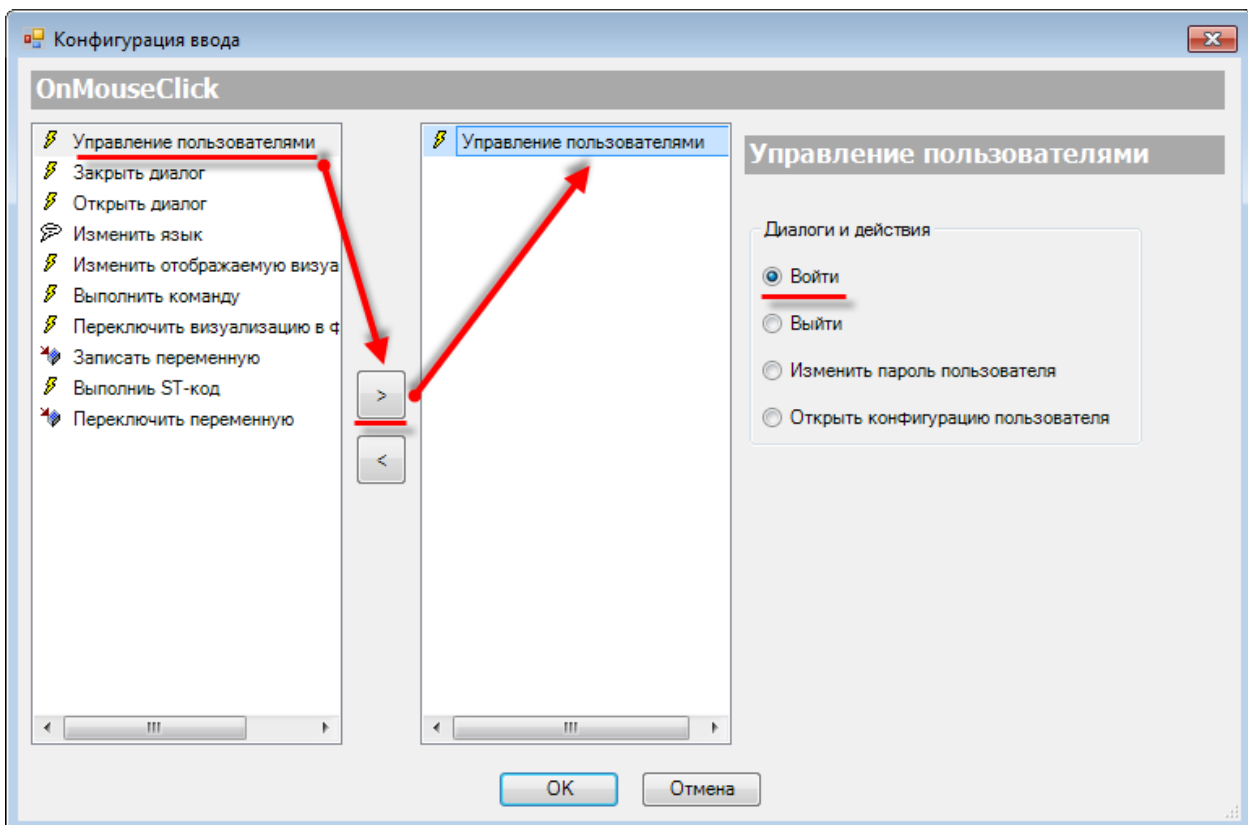


Рисунок 10.367 – Настройки действия Управление пользователями

К кнопке **Выход** привязывается действие **Управление пользователями** с диалогом **Выйти**.

К кнопке Изменить пароль привязывается действие Управление пользователями с диалогом Изменить пароль пользователя.

К кнопке Конфигурация пользователей привязывается действие Управление пользователями с диалогом Открыть конфигурацию пользователей.

Затем настраиваются элементы вкладки Только для пользователей Operator и Admin.

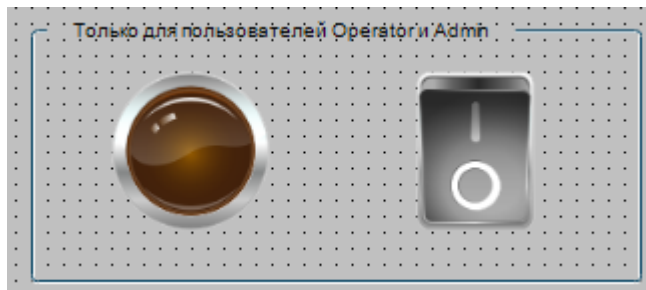


Рисунок 10.368 – Элементы вкладки Только для пользователей Operator и Admin

Вкладка будет содержать элемент [Индикатор](#) и [Клавишный переключатель](#), оба элемента будут видны только пользователям групп **Operator** и **Admin**, **Клавишный переключатель** будет реагировать на нажатие только пользователей группы **Admin**.

Для этого в настройках элемента **Индикатор** следует дважды нажать **ЛКМ** на параметр **Права доступа**. Параметр становится доступным только после настройки вкладки [Управление пользователями](#) в **Менеджере визуализации**.

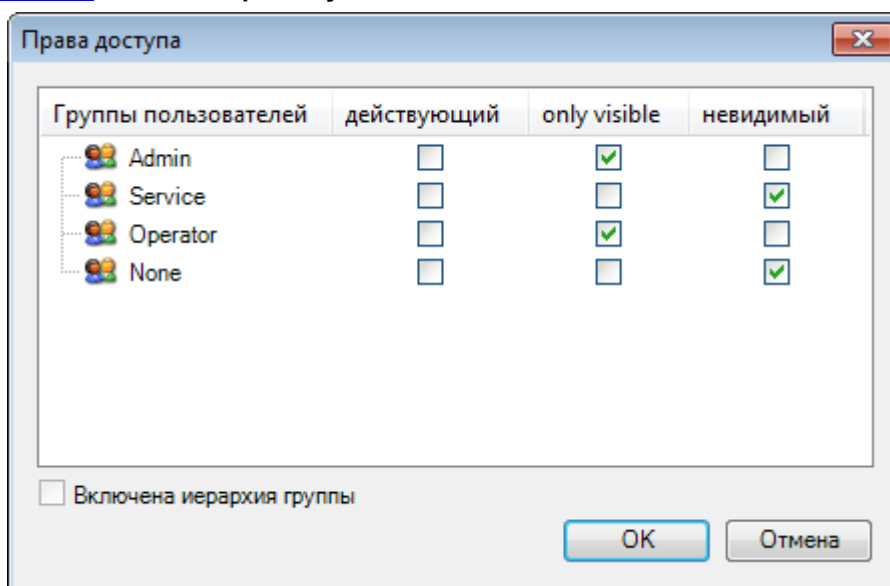


Рисунок 10.369 – Настройка прав доступа для элемента Индикатор

Для пользователей **None** и **Service** следует установить галочку **Невидимый**, для пользователей **Operator** и **Admin** – галочку **Only Visible**.

Настройки прав доступа для элемента [Клавишный переключатель](#) будут выглядеть следующим образом:

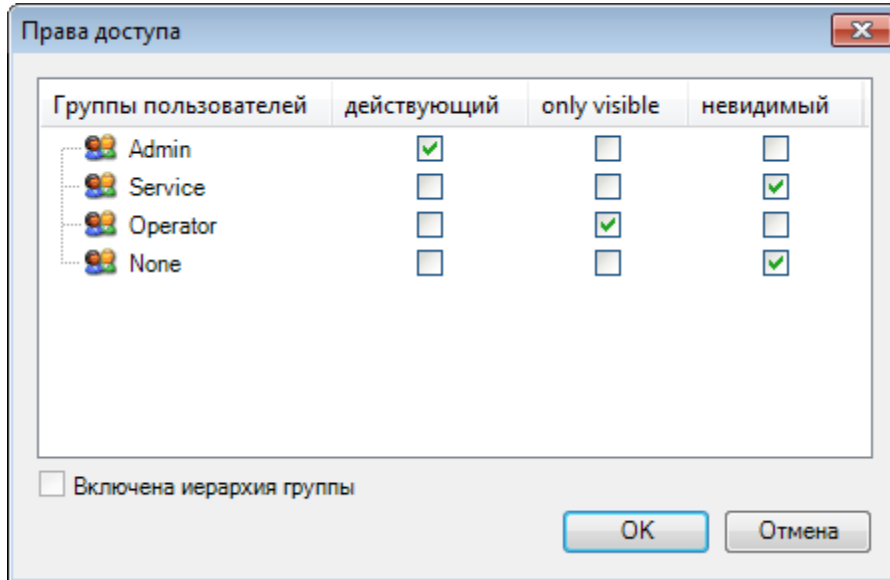


Рисунок 10.370 – Настройка прав доступа для элемента Клавишный переключатель

Далее следует настроить элементы вкладки **Параметры пользователя**. Вкладка содержит шесть элементов [Текстовое поле](#), которые будут использоваться для отображения информации о текущем пользователе с помощью системных переменных.

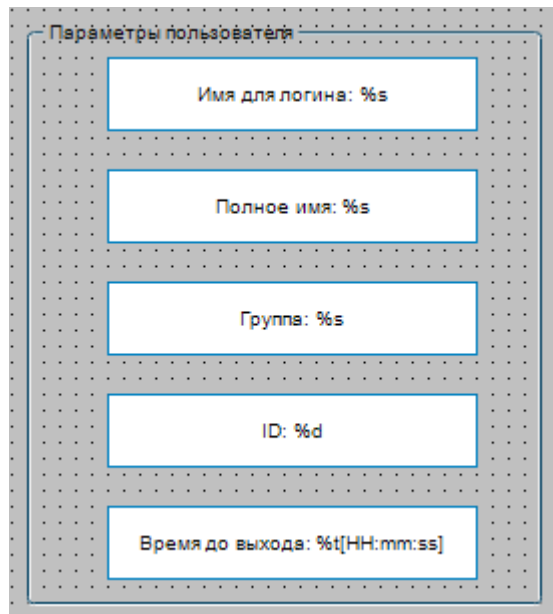


Рисунок 10.371 – Элементы вкладки Параметры пользователя

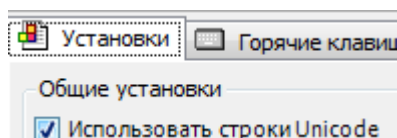
Настройки вкладки приведены в таблице 10.3.

Таблица 10.3 – Переменные элементов вкладки Параметры пользователя

№ пп.	Текст	Текстовая переменная	Тип переменной
1	Имя для логина: %s	VisuElems.CurrentUserName	WSTRING
2	Полное имя: %s	VisuElems.CurrentFullName	WSTRING
3	Группа: %s	VisuElems.CurrentGroupName	WSTRING
4	ID: %d	VisuElems.CurrentGroupId	DWORD
5	Время до выхода: %t[HH:mm:ss]	VisuElems.CurrentRemainingAutoLogoutTime	TIME
6	Время до выхода: %t[HH:mm:ss]	NOT(VisuElems.CurrentUseAutoLogoutTime)	BOOL

Переменные могут использоваться в коде пользовательской программы (например, для переключения экрана визуализации после входа в систему определенного пользователя).

6. Настроить [Менеджер визуализации](#). В его установках следует поставить галочку **Использовать строки Unicode**:



Настройки **таргет- и web-визуализации** будут выглядеть следующим образом:

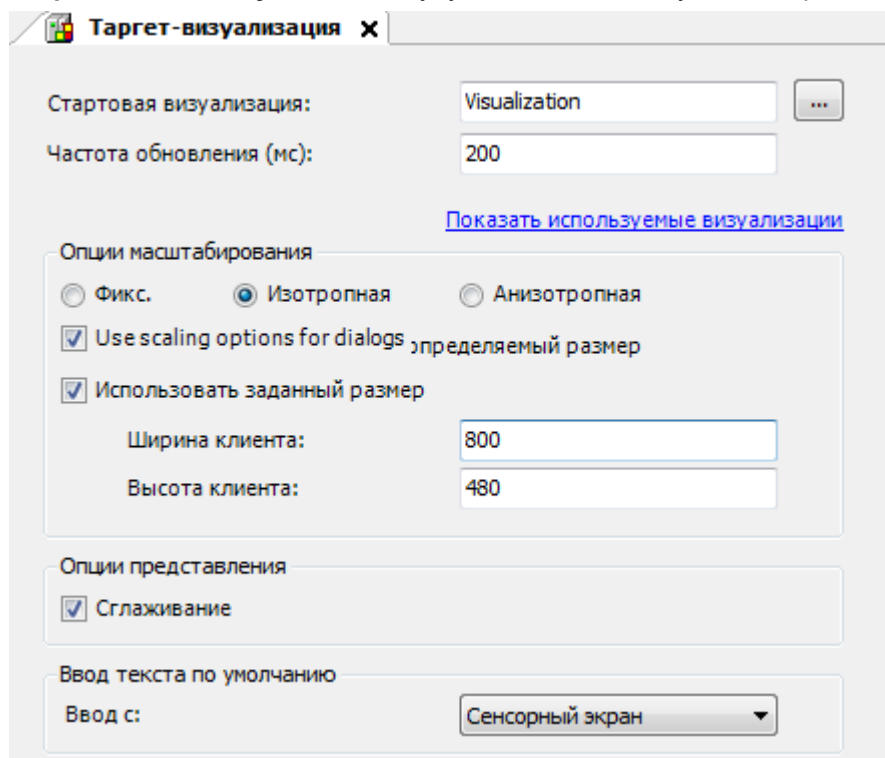


Рисунок 10.372 – Настройки таргет-визуализации

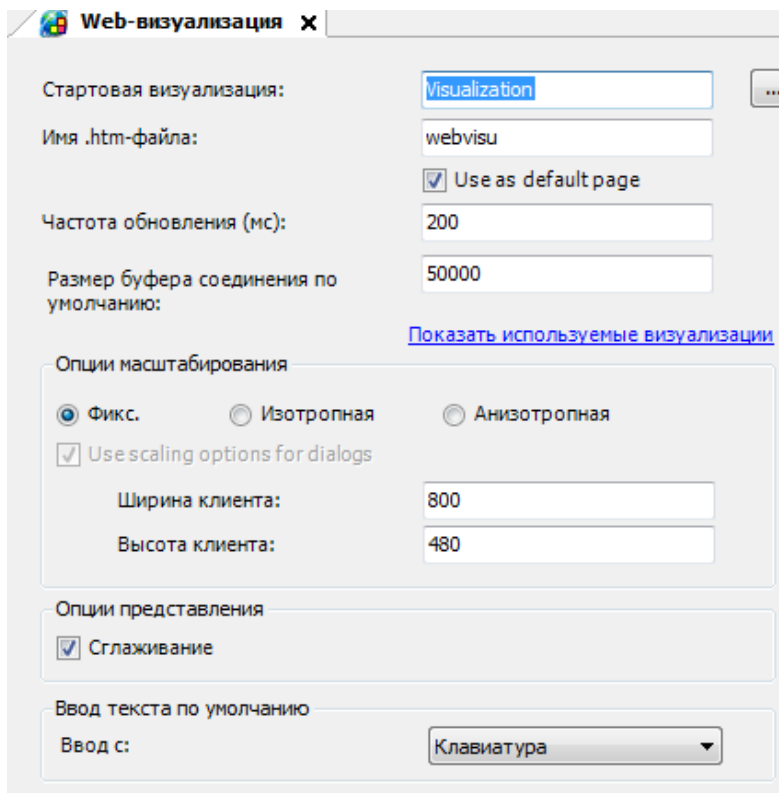


Рисунок 10.373 – Настройки web-визуализации

7. [Запустить проект на виртуальном контроллере](http://localhost:8080/webvisu.htm). Открыть в веб-браузере страницу <http://localhost:8080/webvisu.htm>, чтобы увидеть web-визуализацию проекта. **Следует обратить внимание**, что браузер должен поддерживать **HTML5**. Проверить функционал проекта.

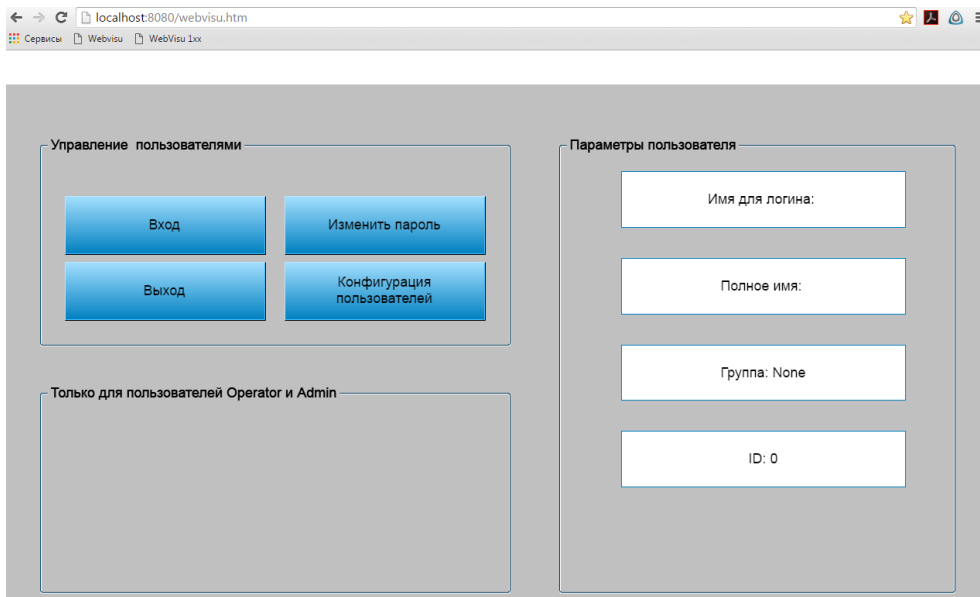


Рисунок 10.374 – Web-визуализация проекта в браузере Chrome

После загрузки проекта, в системе еще нет авторизованного пользователя – это интерпретируется как наличие безымянного пользователя группы **None**. Поле **Время до выхода** отсутствует (благодаря привязке к параметру **Переменная невидимости инвертированного значения** системной переменной **VisuElems.CurrentUseAutoLogoutTime**). Вкладка **Только для пользователей Operator и Admin** в данный момент является пустой.

Сначала следует нажать кнопку **Вход** и ввести логин **Operator** (регистр имеет значение), пароль – **3**.

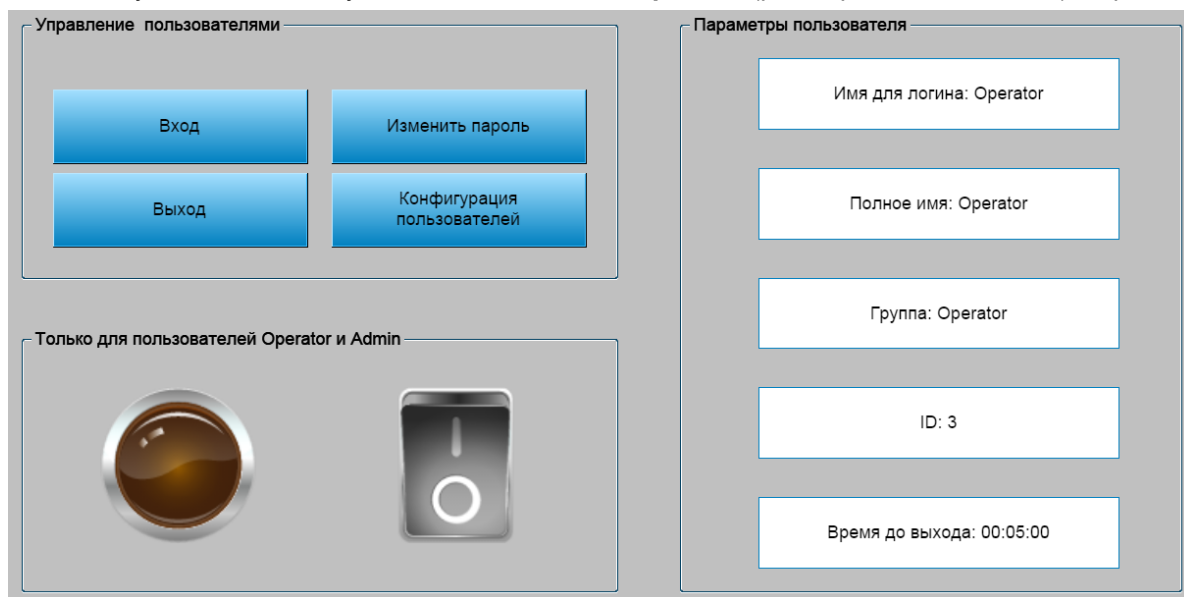


Рисунок 10.375 – Авторизация пользователя Operator

Во вкладке **Только для пользователей Operator и Admin** отобразятся индикатор и переключатель, во вкладке **Параметры пользователя** – информация о пользователе **Operator**. Спустя пять минут бездействия произойдет принудительный выход пользователя из системы.



ПРИМЕЧАНИЕ

Переключатель и кнопка **Конфигурация пользователей** являются неактивными для пользователя **Operator**.

Затем нажать кнопку **Изменить пароль**:

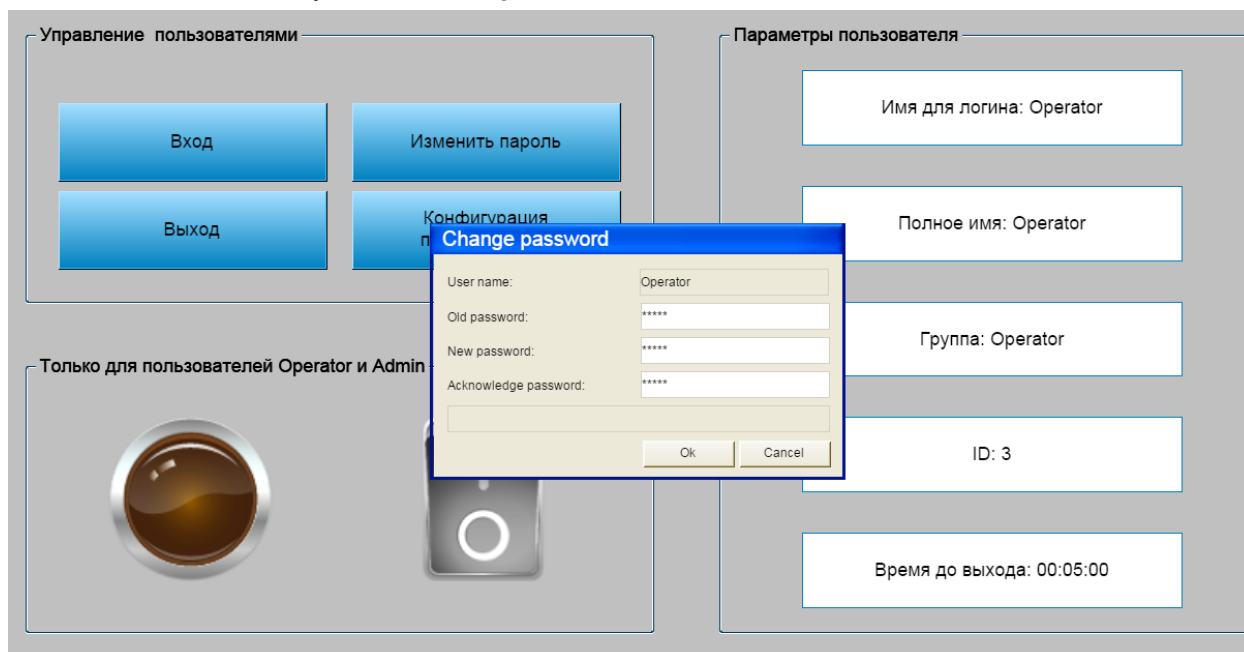


Рисунок 10.376 – Диалоговое окно изменения пароля

10.Примеры

Для изменения пароля, следует один раз ввести старый пароль (**Old password**) и два раза – новый (**New password, Acknowledge password**).

Затем нажать кнопку **Вход** и ввести логин **Admin** (регистр имеет значение), пароль – **1**.

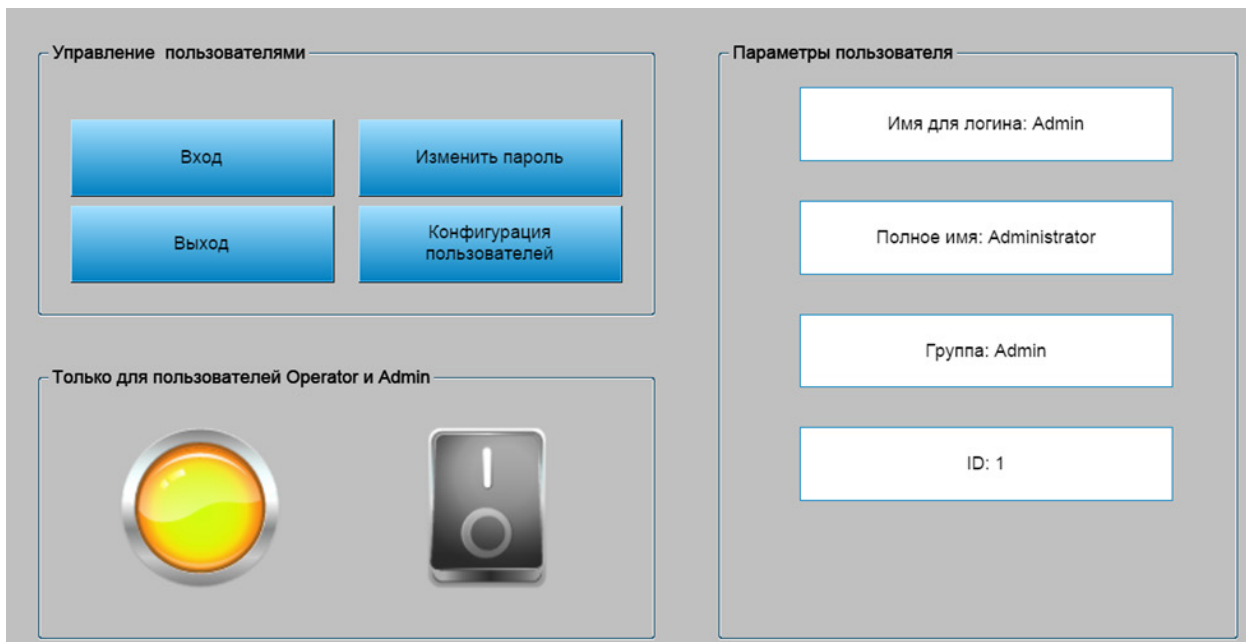


Рисунок 10.377 – Авторизация пользователя Admin

Для пользователя **Admin** доступно управление индикатором с помощью нажатия переключателя. Поле **Время до выхода** показывает некорректное значение, так как для данной группы пользователей отключен автоматический выход из системы.

Сначала следует нажать кнопку **Конфигурация пользователей**:

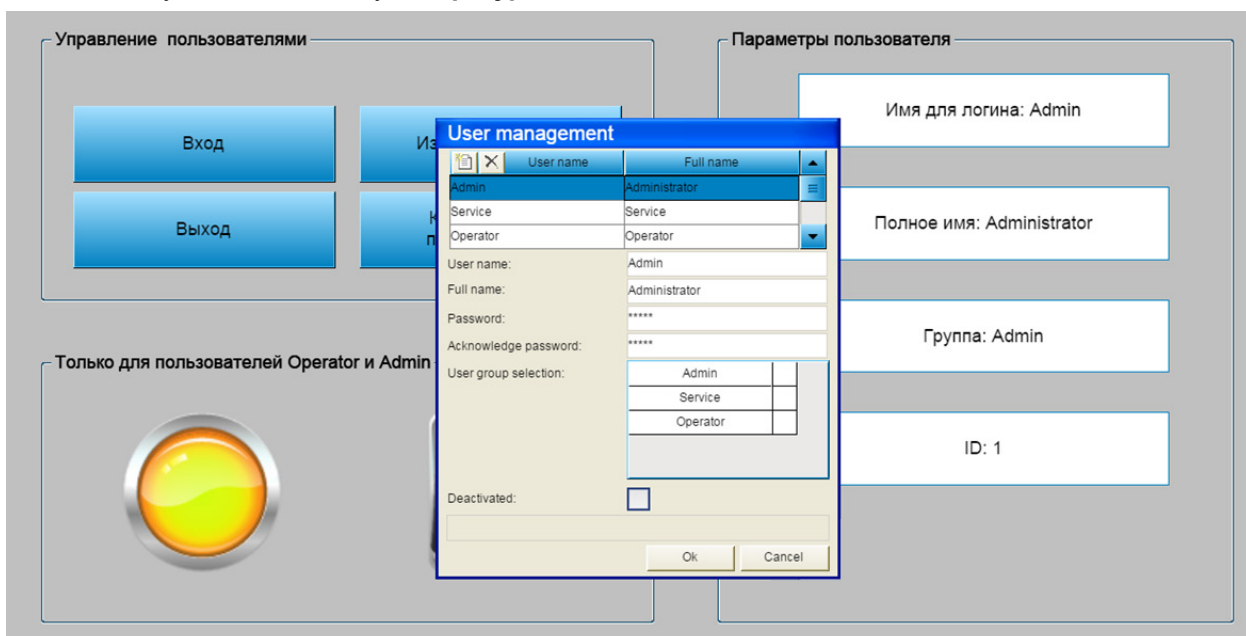


Рисунок 10.378 – Диалоговое окно изменения пароля

С помощью данного диалогового окна можно менять логины и пароли пользователей, удалять пользователей, создавать новых и блокировать существующих.

10.3.8 Менеджер рецептов

Данный пример посвящен работе с компонентом **Менеджер рецептов**.

Компонент **Менеджер рецептов** позволяет создавать списки переменных (**группы рецептов**) и составлять для них наборы значений (**рецепты**), которые будут присваиваться переменным соответствующей группы по команде пользователя.

В случае использования в своей программе **Менеджера рецептов** пользователю не требуется вникать в технические особенности работы с файлами (чтение/запись) – достаточно создать экраны графического интерфейса оператора и привязать к ним переменные рецептов. Фактически рецепты представляют собой текстовые файлы, хранящиеся в памяти контроллера, которые подгружаются в программу по команде пользователя.

Рисунок 10.379 – Внешний вид примера Менеджер рецептов

Пример создан в среде **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5** и подразумевает запуск на виртуальном контроллере **CODESYS Control Win V3** с таргет-файлом **3.5.11.5**.

Пример доступен для скачивания: [Example_RecipeManager.projectarchive](#)

Продвинутый пример от компании **3S** по работе с библиотекой менеджера рецептов:
[RecipeManagment.package](#)

Файлы формата **.package** устанавливаются с помощью **Менеджера пакетов** (вкладка **Инструменты**).

В качестве примера рассматривается создание проекта с использованием **Менеджера рецептов**.

В этом проекте пользователь будет оперировать тремя группами рецептов (**RecipesGroup1**, **RecipesGroup2**, **RecipesGroup3**), каждая из которых состоит из трех рецептов (**Recipe1**, **Recipe2**, **Recipe3**), определяемых наборами из трех переменных:

Таблица 10.4 – Структура примера проекта с использованием Менеджера рецептов

Группа рецептов	Тип переменных	Переменные группы	Рецепты		
			Recipe1	Recipe2	Recipe3
RecipesGroup1	INT	iA	1	2	3
		iB	1	2	3
		iC	1	2	3
RecipesGroup2	REAL	rA	1.111	2.222	3.333
		rB	1.111	2.222	3.333
		rC	1.111	2.222	3.333
RecipesGroup3	BOOL	bA	TRUE	TRUE	TRUE
		bB	FALSE	TRUE	TRUE
		bC	FALSE	FALSE	TRUE

- **Группа рецептов** – это набор рецептов, которые определяются одними и теми же переменными. Например, группа **RecipesGroup1** содержит три переменные (**iA**, **iB**, **iC**) типа **INT** и состоит из трех рецептов (**Recipe1**, **Recipe2**, **Recipe3**).
- **Рецепт** – это набор конкретных значений переменных, входящих в группу рецептов. Например, рецепт **Recipe1** группы **RecipesGroup1** содержит значения (**1**, **1**, **1**).
- **Список рецепта** – это буфер памяти, в котором хранятся значения переменных рецепта. Буфер является промежуточным звеном между проектом **CODESYS** и файлом рецепта.
- **Файл рецепта** – это текстовый файл, который содержит значения переменных рецепта и хранится в файловой системе целевого устройства.

Рассматриваемый пример будет содержать **три группы рецептов**, каждая из которых будет состоять из **трех переменных** и содержать **три рецепта**. Каждая группа будет содержать переменные **только одного** типа (**INT**, **REAL**, **BOOL**). Имена рецептов для каждой из групп будут **совпадать**.

Для создания примера с использованием рецептов следует:

1. Создать новый **стандартный** проект **CODESYS** с названием **ExampleRecipeManager** и настройками по умолчанию: таргет – CODESYS Control Win V3, язык PLC_PRG – ST.
2. В программе **PLC_PRG** объявить следующие переменные:

```

1 PROGRAM PLC_PRG
2 VAR
3   iA, iB, iC:INT; // Переменные типа INT (группа рецептов RecipesGroup1)
4   rA, rB, rC:REAL; // Переменные типа REAL (группа рецептов RecipesGroup2)
5   bA, bB, bC:BOOL; // Переменные типа BOOL (группа рецептов RecipesGroup3)
6
7   bRecipesGroup1:BOOL:=TRUE; // Выбранная группа рецептов имеет значение TRUE
8   bRecipesGroup2,bRecipesGroup3:BOOL; // Выбранная группа рецептов имеет значение TRUE
9
10  bRecipe1:BOOL:=TRUE; // Выбранный рецепт имеет значение TRUE
11  bRecipe2,bRecipe3:BOOL; // Выбранный рецепт имеет значение TRUE
12
13  sRecipesGroupName:STRING:='RecipesGroup1'; // Имя выбранной группы рецептов
14  sRecipeName:STRING:='Recipe1'; // Имя выбранного рецепта
15 END_VAR
16
17

```

Рисунок 10.380 – Объявление переменных в программе PLC_PRG

3. Добавить компонент **Менеджер рецептов (Recipe Manager)**:

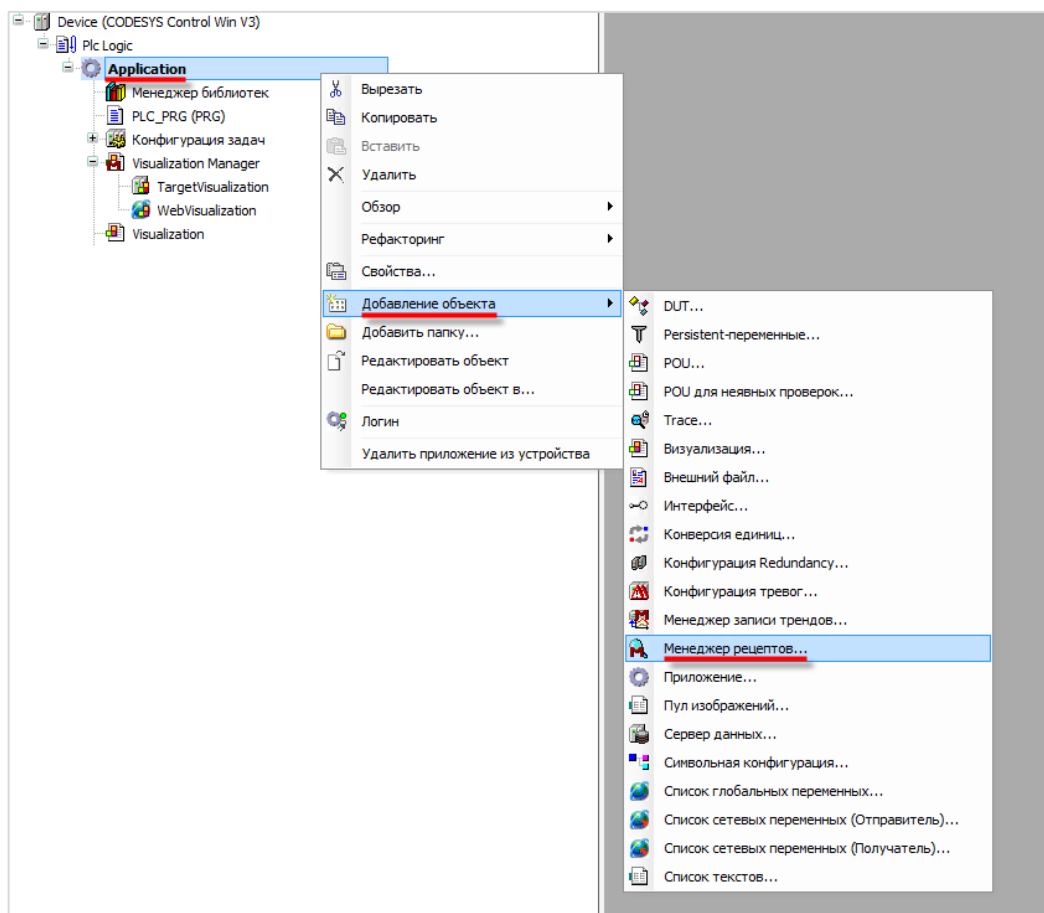


Рисунок 10.381 – Добавление в проект Менеджера рецептов

На вкладке **Сохранение** следует выбрать тип сохранения **Текстовый** (можно также сохранять файл в двоичном виде), указать путь к папке, в которой будут сохраняться рецепты и их расширение. Так как проект будет запущен на **виртуальном контроллере**, то в качестве места сохранения рецептов будет использоваться папка на **логическом диске D** компьютера, на котором запускается виртуальный контроллер.



ПРИМЕЧАНИЕ

Для контроллеров ОВЕН (и других целевых устройств с ОС **Linux**) должен быть указан корректный путь к папке рецептов (например, **/mnt/ufs/home**). Если путь не указан – то файлы рецептов будут сохранены в рабочей директории.

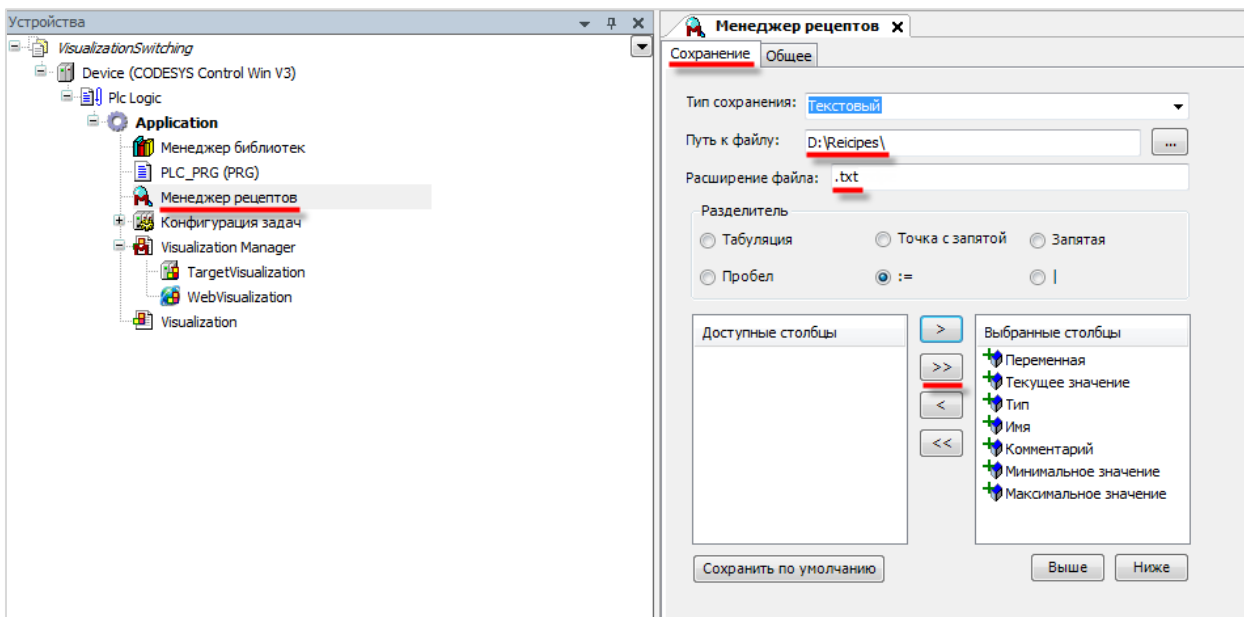


Рисунок 10.382 – Настройки Менеджера рецептов, вкладка Сохранение

Во вкладке **Общее** присутствуют два параметра: первый из них отвечает за возможность изменения рецептов в процессе работы проекта, второй – за автоматическое изменение файлов рецептов в случае изменения их списков. По умолчанию оба параметра активны, и **рекомендуется не изменять** их значения.

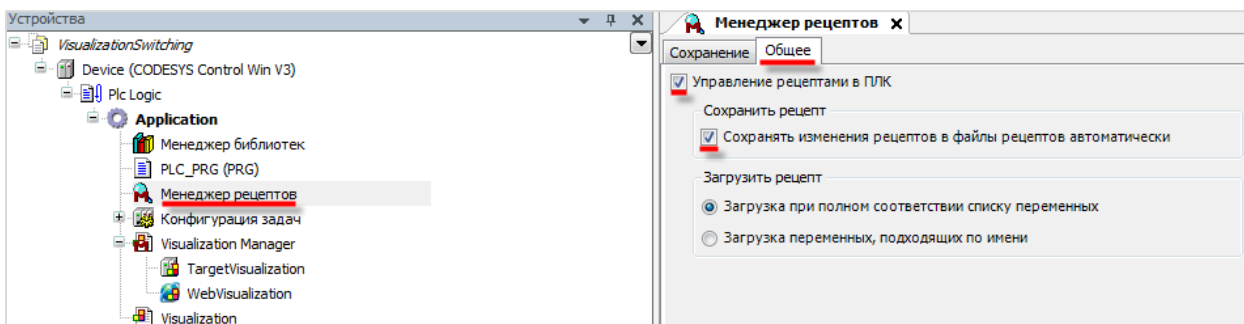


Рисунок 10.383 – Настройки Менеджера рецептов, вкладка Общее

Сначала следует создать три **группы рецептов** (определений списков) с названиями **RecipesGroup1, RecipesGroup2, RecipesGroup3**.

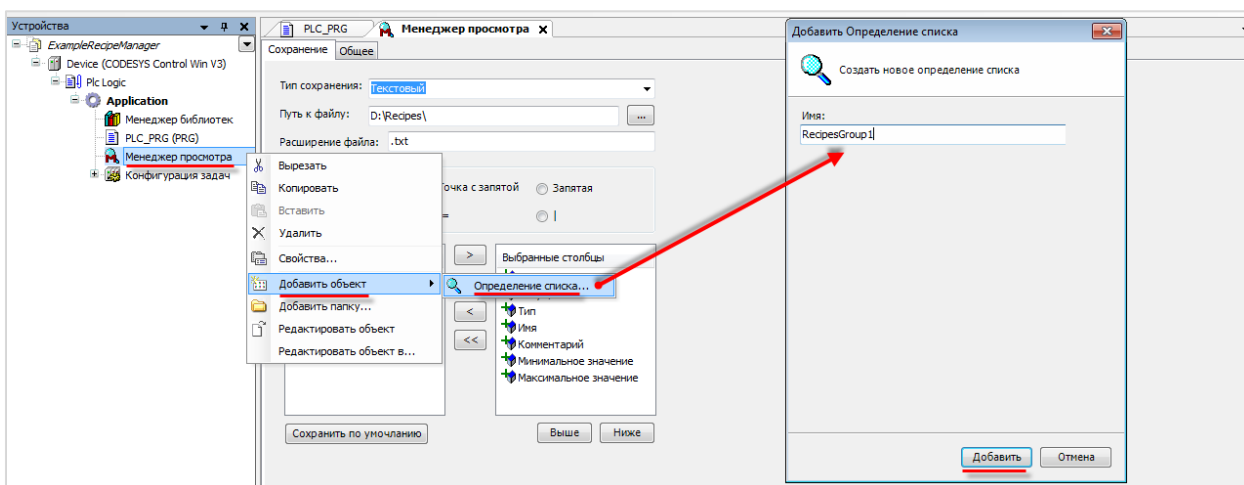


Рисунок 10.384 – Добавление группы рецептов

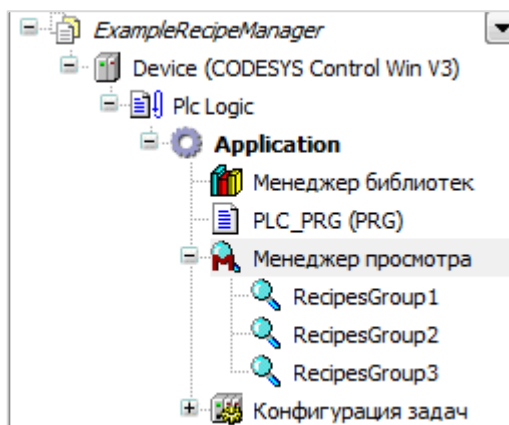


Рисунок 10.385 – Три группы рецептов на Панели устройств

В группе **RecipesGroup1** следует выбрать переменные **iA**, **iB**, **iC**, объявленные в программе **PLC_PRG**. В столбце **Имя** задать переменным имена **Переменная А**, **Переменная В**, **Переменная С**. Эти имена, как и комментарии, являются вспомогательной информацией и через них не производится обращение к переменным программы.

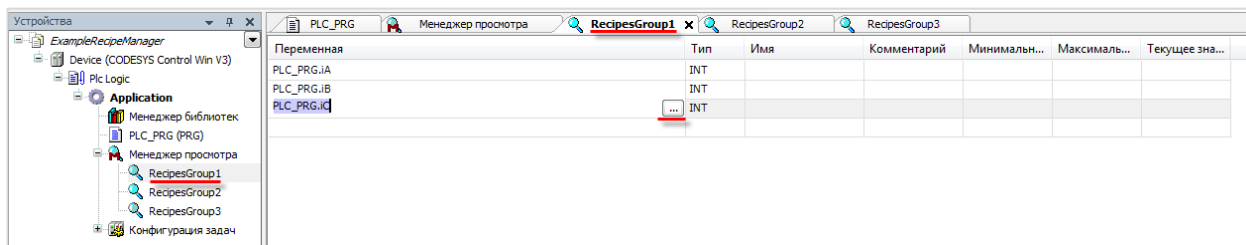


Рисунок 10.386 – Окно группы рецептов

Затем следует создать в группе рецептов **RecipesGroup1** три рецепта с названиями **Recipe1**, **Recipe2**, **Recipe3** и наполнить их значениями:

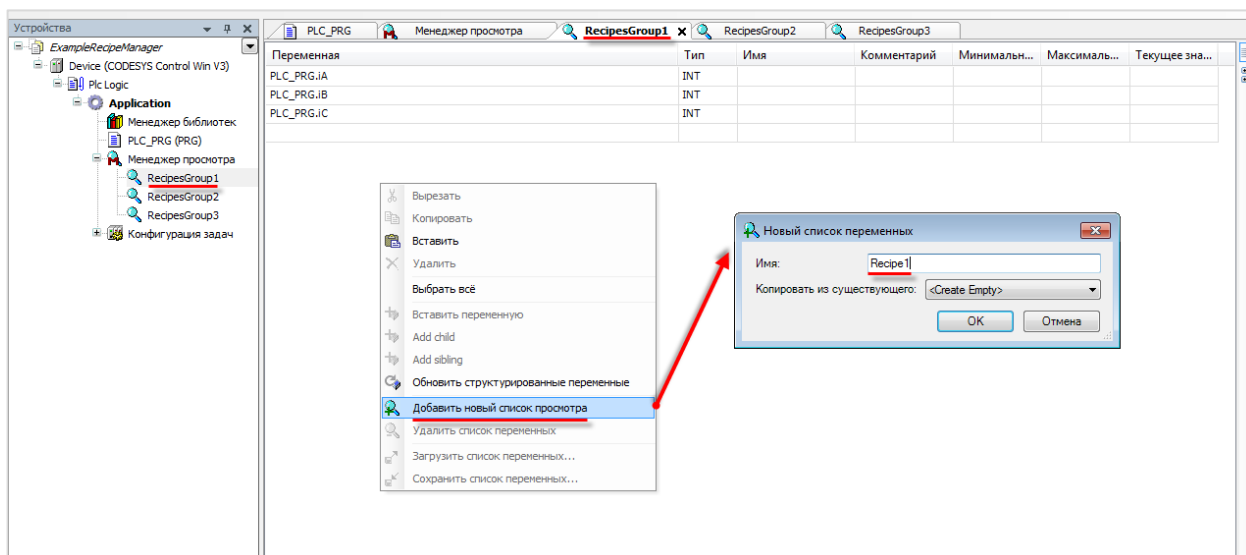


Рисунок 10.387 – Создание рецепта в группе рецептов

10.Примеры

Переменная	Тип	Имя	Комментарий	Минимальн...	Максимальн...	Текущее зна...	Recipe1	Recipe2	Recipe3
PLC_PRG.iA	INT	Переменная A					1	2	3
PLC_PRG.iB	INT	Переменная B					1	2	3
PLC_PRG.iC	INT	Переменная C					1	2	3

Рисунок 10.388 – Группа рецептов RecipesGroup1

По аналогии настраивается группа **RecipesGroup2** (три переменных типа **REAL**) и группа **RecipesGroup3** (три переменных типа **BOOL**):

Переменная	Тип	Имя	Комментарий	Минимальн...	Максимальн...	Текущее зна...	Recipe1	Recipe2	Recipe3
PLC_PRG.rA	REAL	Переменная A					1.111	2.222	3.333
PLC_PRG.rB	REAL	Переменная B					1.111	2.222	3.333
PLC_PRG.rC	REAL	Переменная C					1.111	2.222	3.333

Рисунок 10.389 – Группа рецептов RecipesGroup2

Переменная	Тип	Имя	Комментарий	Минимальн...	Максимальн...	Текущее зна...	Recipe1	Recipe2	Recipe3
PLC_PRG.bA	BOOL	Переменная A					TRUE	TRUE	TRUE
PLC_PRG.bB	BOOL	Переменная B					FALSE	TRUE	TRUE
PLC_PRG.bC	BOOL	Переменная C					FALSE	FALSE	TRUE

Рисунок 10.390 – Группа рецептов RecipesGroup3

4. Создание визуализации

4.1. Экран Visualization

Сначала в проект следует добавить экран визуализации с названием **Visualization**. В его свойствах выбрать размер **600 × 700**. Затем добавить на экран визуализации его название (элемент [Прямоугольник](#)), фрейм, в котором будут отображаться значения переменных выбранного рецепта (элемент [Фрейм](#)), кнопки выбора групп рецептов, кнопки выбора рецептов, кнопки управления рецептами (элементы [Кнопка](#)), которые будут визуально отделены друг от друга с помощью элементов [Группа](#).

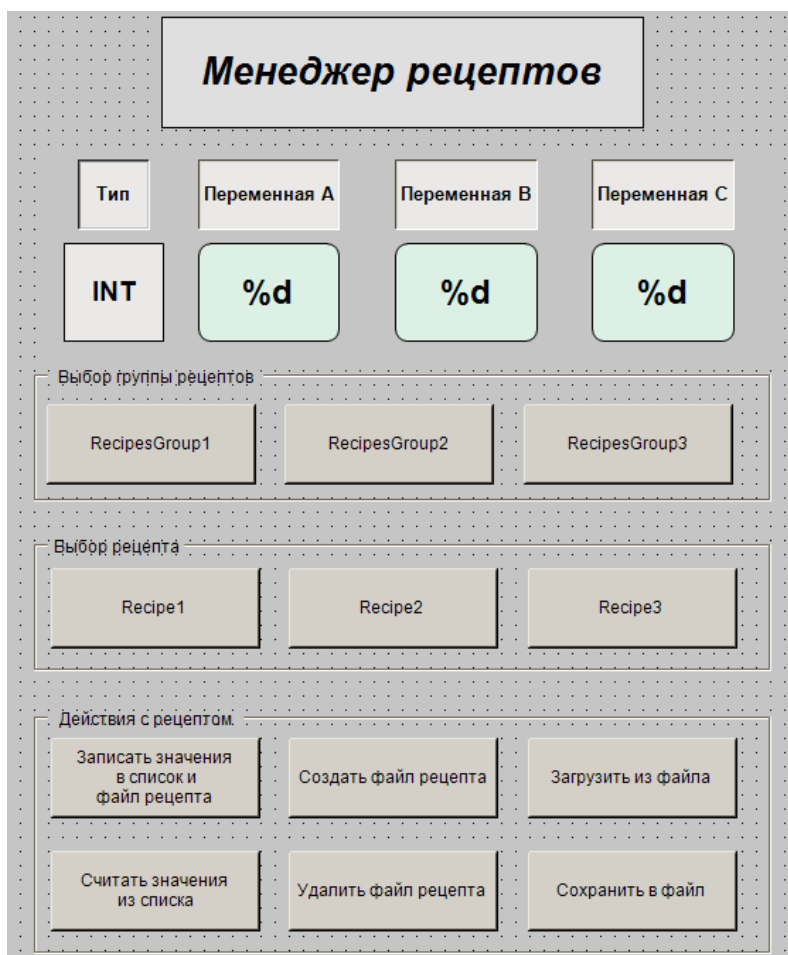


Рисунок 10.391 – Содержимое экрана визуализации Visualization

4.2. Экран Frame1

Для отображения в элементе [Фрейм](#) экрана **Visualization** значений переменных трех групп рецептов, [следует создать еще три экрана визуализации](#) с названиями **Frame1**, **Frame2**, **Frame3**. В их [свойствах](#) выбрать размер **520 × 150**.



ПРИМЕЧАНИЕ

Число фреймов совпадает с количеством отображаемых групп рецептов.

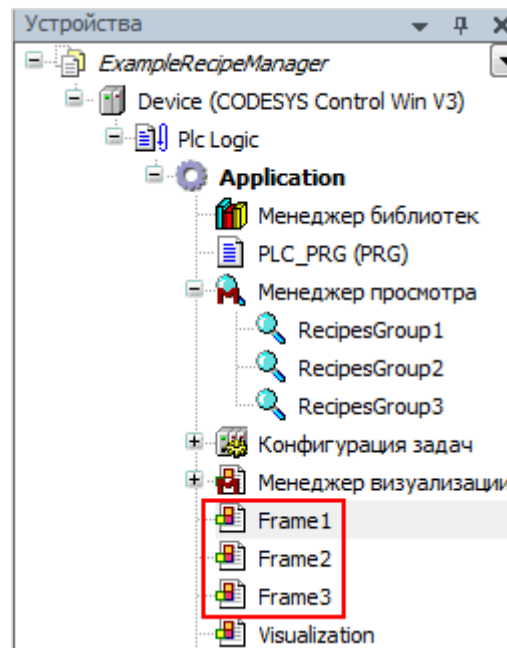


Рисунок 10.392 – Экраны фрейма на Панели устройств

Затем следует добавить на экран **Frame1** элементы типа [Текстовое поле](#) (верхний ряд) и [Прямоугольник/Скругленный прямоугольник](#) (нижний ряд). Последние будут использоваться для отображения значений переменных рецептов:

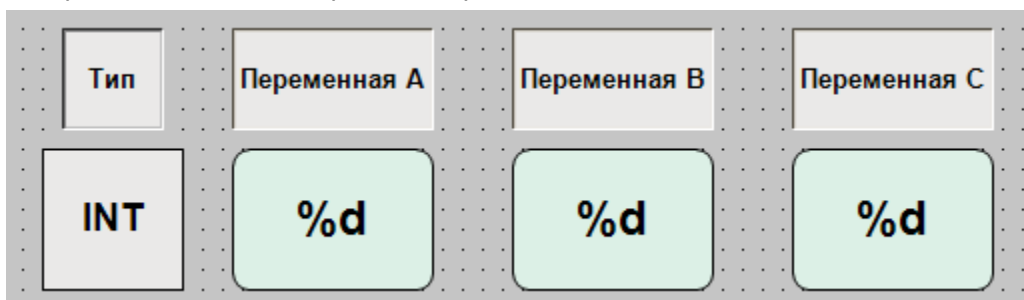


Рисунок 10.393 – Экран визуализации Frame1

К полю вывода **переменной А** привязывается переменная **PLC_PRG.iA** (параметр **Текстовая переменная**) и задается ей спецификатор формата вывода **%d**, используемый для отображения целочисленных значений (параметр **Текст**). Во вкладке [InputConfiguration](#) следует выбрать параметр **OnClick** и привязать к нему действие [Записать переменную](#), что позволит изменять значения переменных в процессе работы проекта.

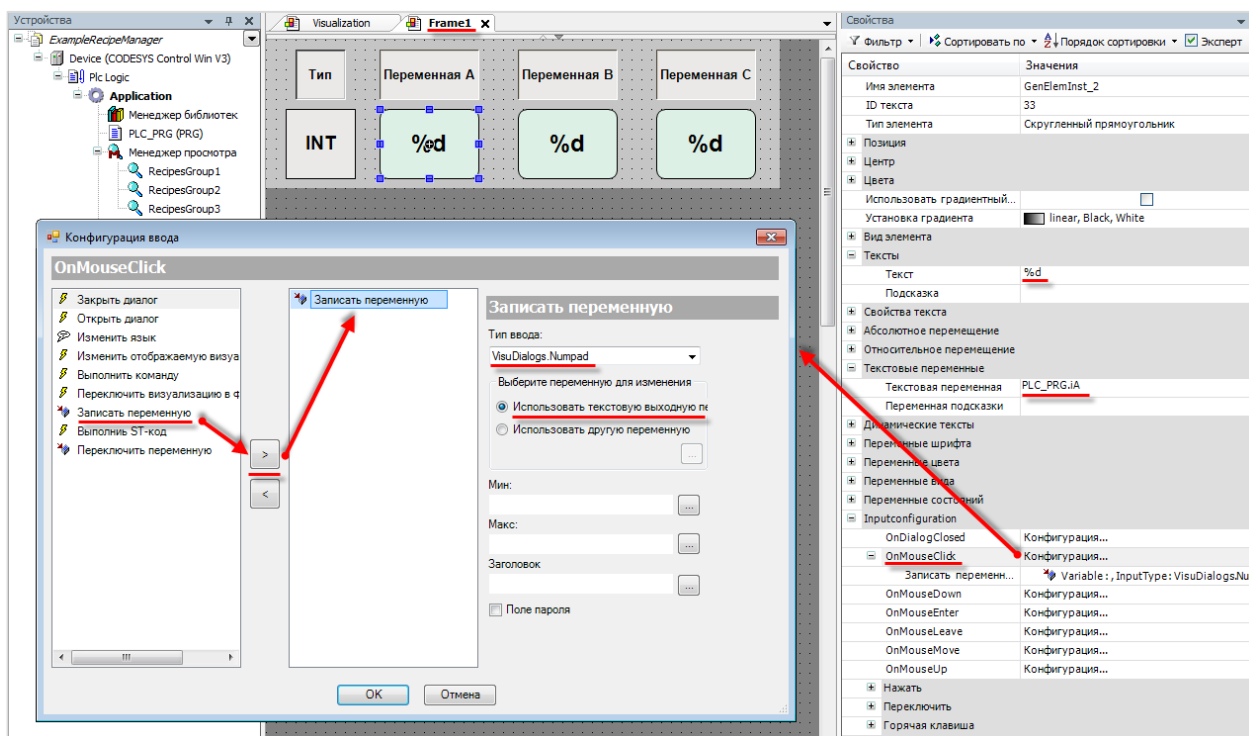


Рисунок 10.394 – Настройка полей вывода переменных типа INT

Аналогично настраиваются поля вывода **переменной B** и **C**. Поля будут отличаться только привязываемыми к элементам переменными – **PLC_PRG.iB** и **PLC_PRG.iC** соответственно.

4.3. Экраны Frame2 и Frame3

Аналогично предыдущему пункту настраиваются экраны **Frame2** и **Frame3**. Так как их содержимое аналогично экрану **Frame1**, можно перенести все элементы с экрана на экран с помощью команд **Копировать/Вставить**.

К экрану **Frame2** привязываются переменные типа REAL **PLC_PRG.rA**, **PLC_PRG.rB** и **PLC_PRG.rC** с форматом вывода **%3f** (три знака после запятой), к экрану **Frame3** – переменные типа BOOL **PLC_PRG.bA**, **PLC_PRG.bB** и **PLC_PRG.bC** с форматом вывода **%s** (для отображения в виде **TRUE/FALSE**).

Так как переменные типа **BOOL** принимают значения **TRUE/FALSE**, то в настройках их записи выбирается диалог **VisuDialogs.Keypad**, который представляет собой экранную клавиатуру.

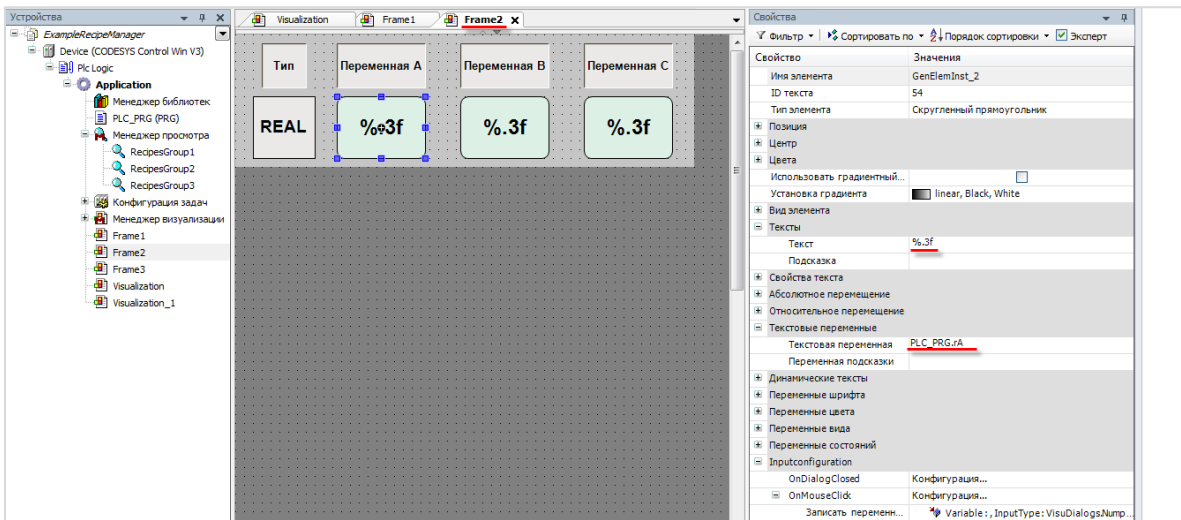


Рисунок 10.395 – Настройка полей вывода переменных типа REAL

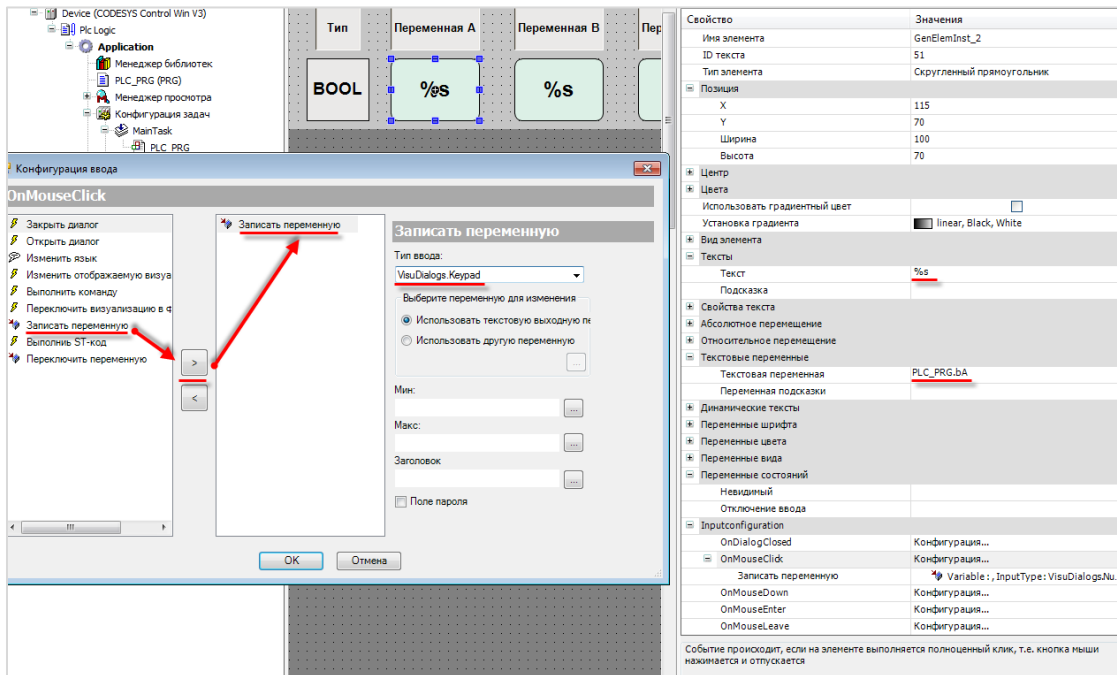


Рисунок 10.396 – Настройка полей вывода переменных типа BOOL

5. Экран Visualization (настройка действий)

5.1. Настройка элемента Фрейм

После создания и настройки экранов фрейма следует вернуться на экран **Visualization**. В конфигурации элемента [Фрейм](#) выбрать экраны **Frame1**, **Frame2**, **Frame3**.

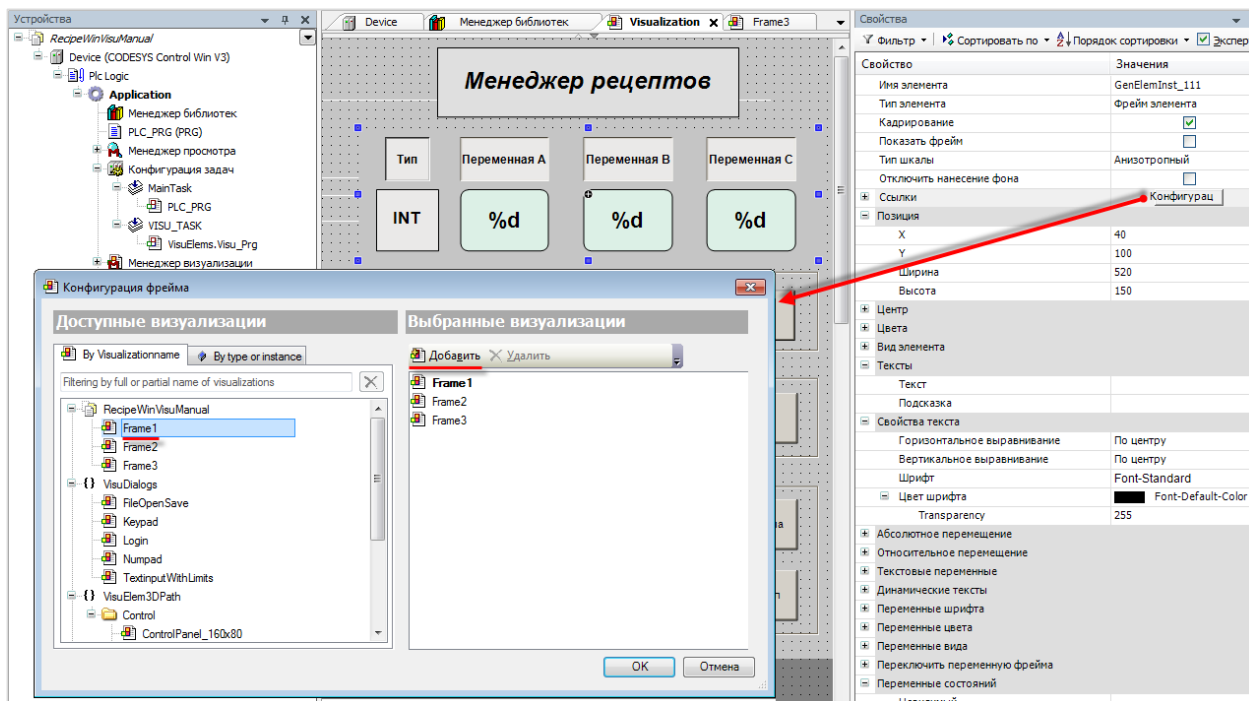


Рисунок 10.397 – Настройка содержимого элемента Фрейм

5.2. Настройка кнопок выбора групп рецептов

Далее следует настроить кнопку выбора группы рецептов **RecipesGroup1**. Выбирается цвет тревоги (такой цвет кнопка будет принимать в случае выбора привязанной к ней группы рецептов), задается ее текст, привязывается к параметрам **Переключить цвет** и **Двоичная переменная** переменную **PLC_PRG.bRecipesGroup1**. В случае нажатия на кнопку, переменные будут принимать значение **TRUE**, что приведет к изменению цвета кнопки и отображению ее нажатия.

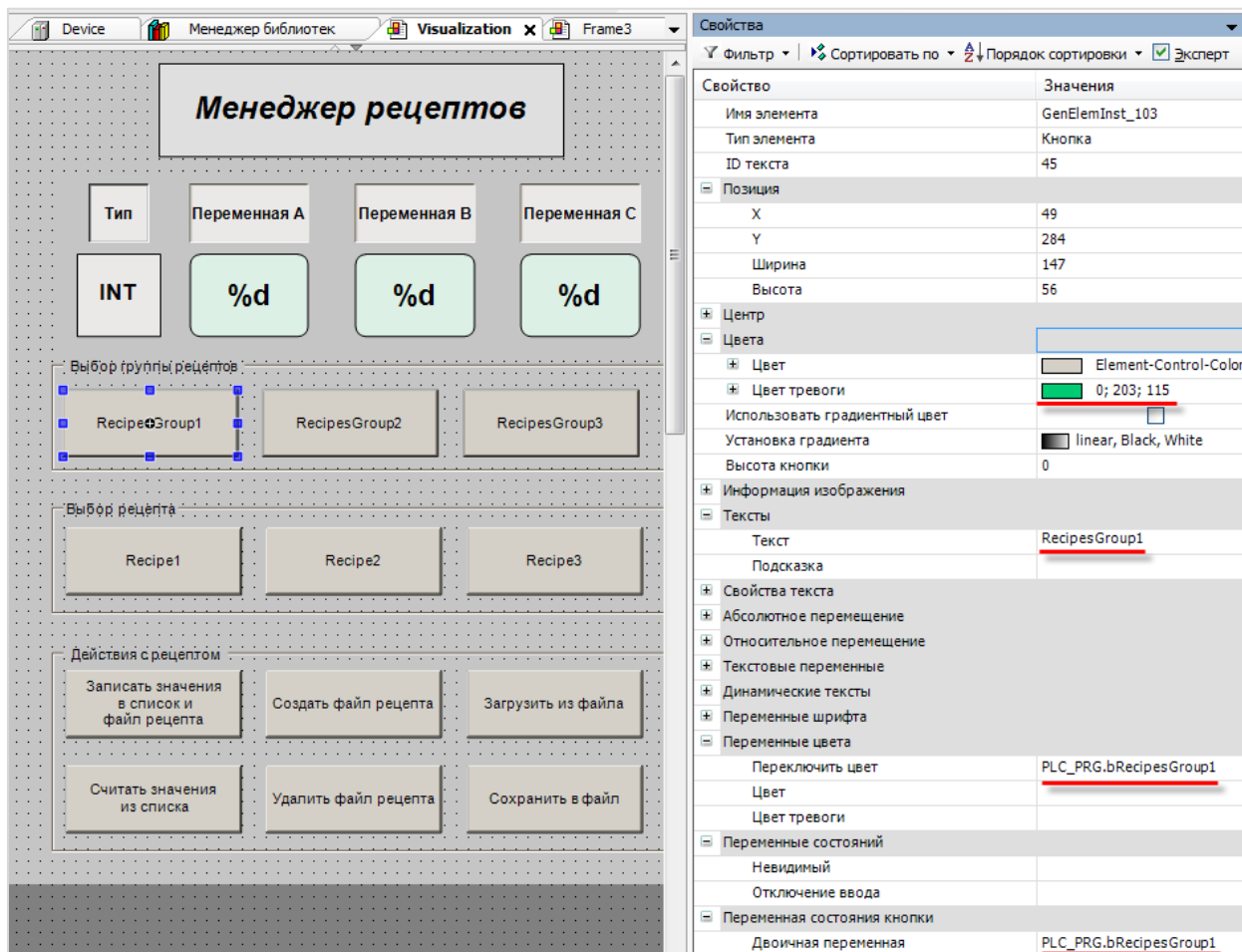


Рисунок 10.398 – Настройки кнопки выбора групп рецептов RecipesGroup1

Во вкладке [InputConfiguration](#) кнопки **RecipesGroup1** следует выбрать параметр **OnClick** и привязать к нему два действия: [Выполнить ST-код](#) и [Переключить визуализацию во фрейме](#). Для первого действия добавить код на языке **ST** (Рисунок 10.399), для второго – **Frame1** (Рисунок 10.400).

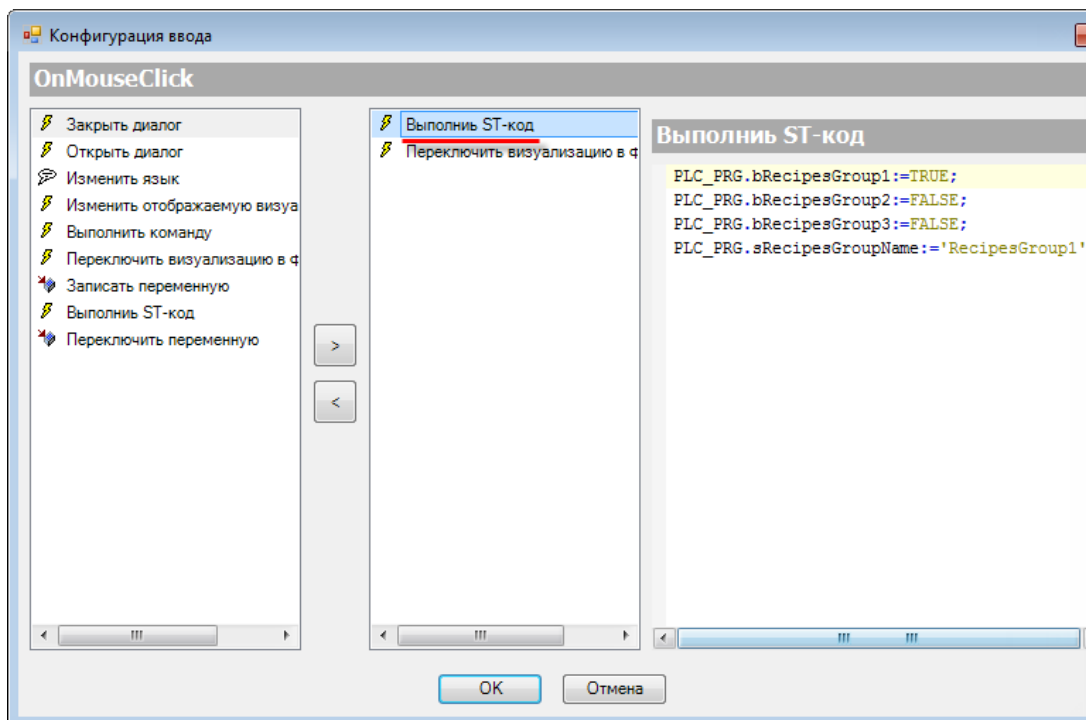


Рисунок 10.399 – Настройка параметра OnMouseClicked кнопки RecipesGroup1, действие Выполнить ST-код

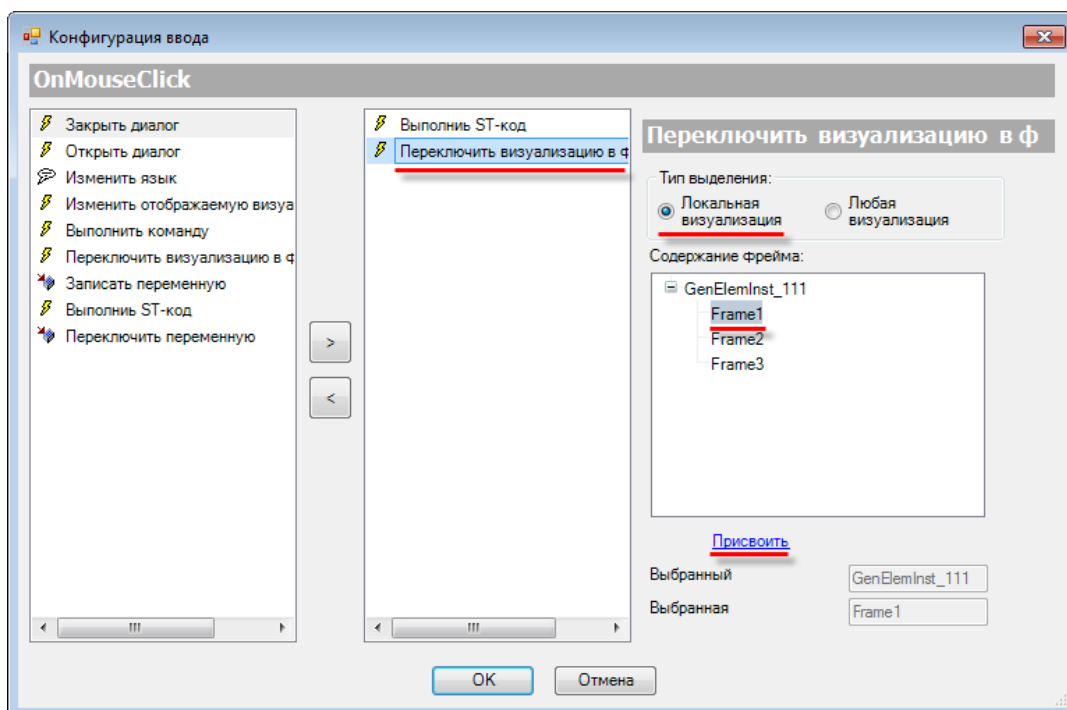


Рисунок 10.400 – Настройка параметра OnMouseClicked кнопки RecipesGroup1, действие Переключить визуализацию во фрейме

В случае нажатия на кнопку выбора **RecipesGroup1** будут «отжиматься» все остальные кнопки выбора групп, в переменную **PLC_PRG.sRecipesGroupName** – записываться имя данной группы, во фрейме будут отображаться поля вывода ее переменных.

Аналогично настраиваются кнопки выбора группы **RecipesGroup2** и **RecipesGroup3**. ST-код для них приведен на рисунках 10.401 и 10.402:

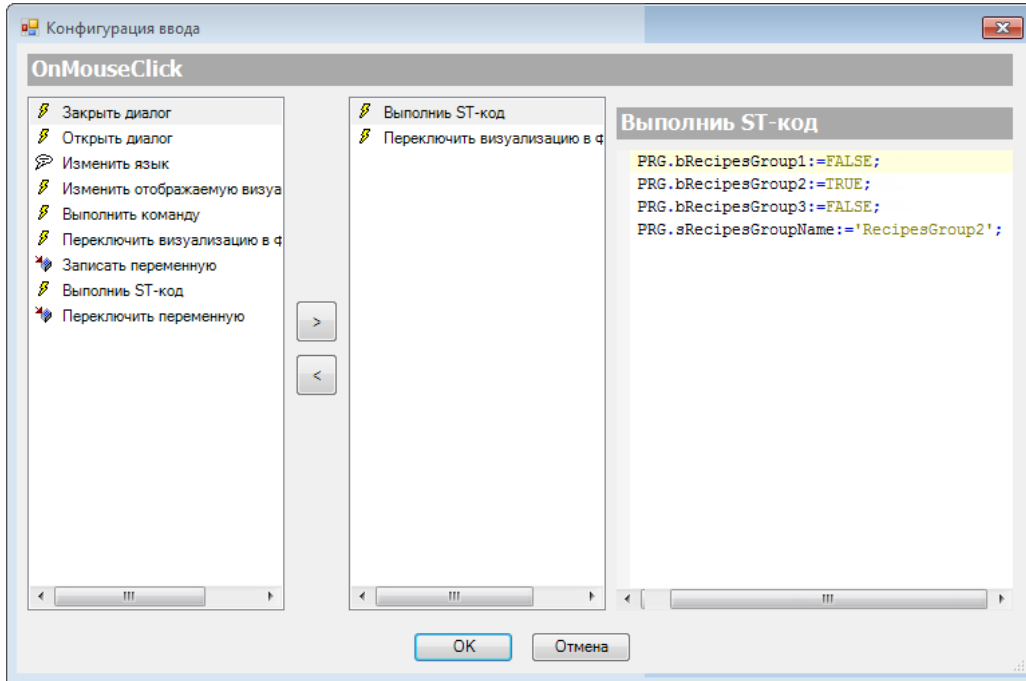


Рисунок 10.401 – Настройка параметра OnMouseClicked кнопки RecipesGroup2, действие Выполнить ST-код

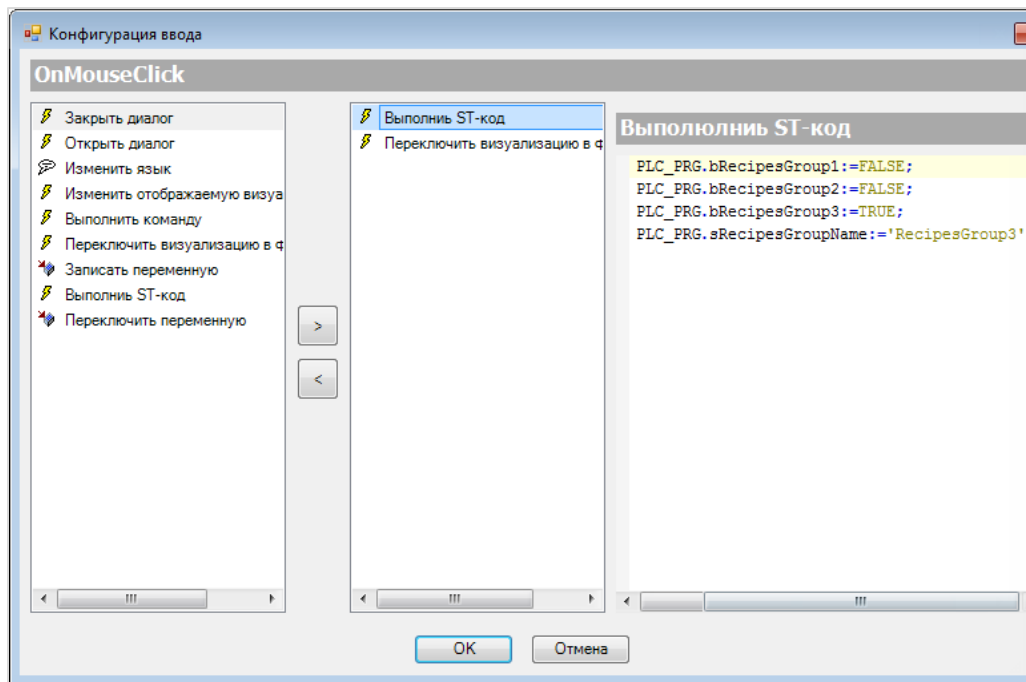


Рисунок 10.402 – Настройка параметра OnMouseClicked кнопки RecipesGroup3, действие Выполнить ST-код

5.3. Настройка кнопок выбора рецептов

Сначала настраивается кнопка выбора рецепта **Recipe1**. Далее следует выбрать цвет тревоги (такой цвет кнопка будет принимать в случае выбора привязанного к ней рецепта), задается ее текст, привязывается к параметрам **Переключить цвет** и **Двоичная переменная** переменную **PLC_PRG.bRecipe1**. В случае нажатия на кнопку, переменные будут принимать значение **TRUE**, что приведет к изменению цвета кнопки и отображению ее нажатой.

Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_30
Тип элемента	Кнопка
ID текста	12
Позиция	
X	52
Y	400
Ширина	147
Высота	56
Центр	
Цвета	
Цвет	Element-Control-Color
Цвет тревоги	0; 203; 115
Использовать градиентный цвет	<input type="checkbox"/>
Установка градиента	linear, Black, White
Высота кнопки	0
Информация изображения	
Тексты	
Текст	Recipe1
Подсказка	
Свойства текста	
Переменные цвета	
Переключить цвет	PLC_PRG.bRecipe1
Цвет	
Цвет тревоги	
Переменные состояний	
Невидимый	
Отключение ввода	
Переменная состояния кнопки	
Двоичная переменная	PLC_PRG.bRecipe1
Переменная ID изображения	
Inputconfiguration	

Рисунок 10.403 – Настройки кнопки выбора рецепта Recipe1

10.Примеры

Во вкладке [InputConfiguration](#) кнопки **Recipe1** следует выбрать параметр **OnClick** и привязать к нему действие [Выполнить ST-код](#):

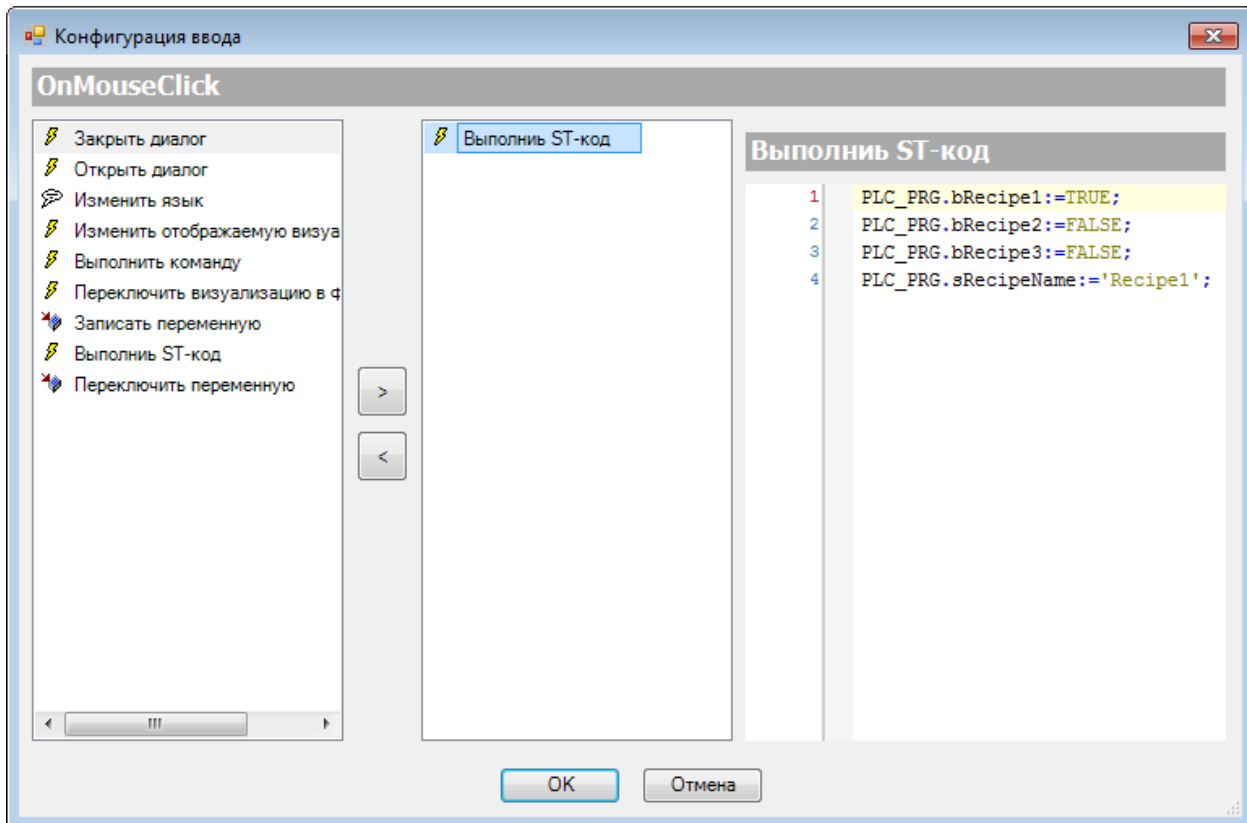


Рисунок 10.404 – Настройка параметра OnMouseClicked кнопки Recipe1, действие Выполнить ST-код

Соответственно, по нажатию кнопки выбора **Recipe1** будут «отжиматься» все остальные кнопки выбора рецептов, в переменную **PLC_PRG.sRecipeName** записываться имя данного рецепта.

Аналогично настраиваются кнопки выбора рецептов **Recipe2** и **Recipe3**. ST-код для них приведен на рисунках 10.405 и 10.406:

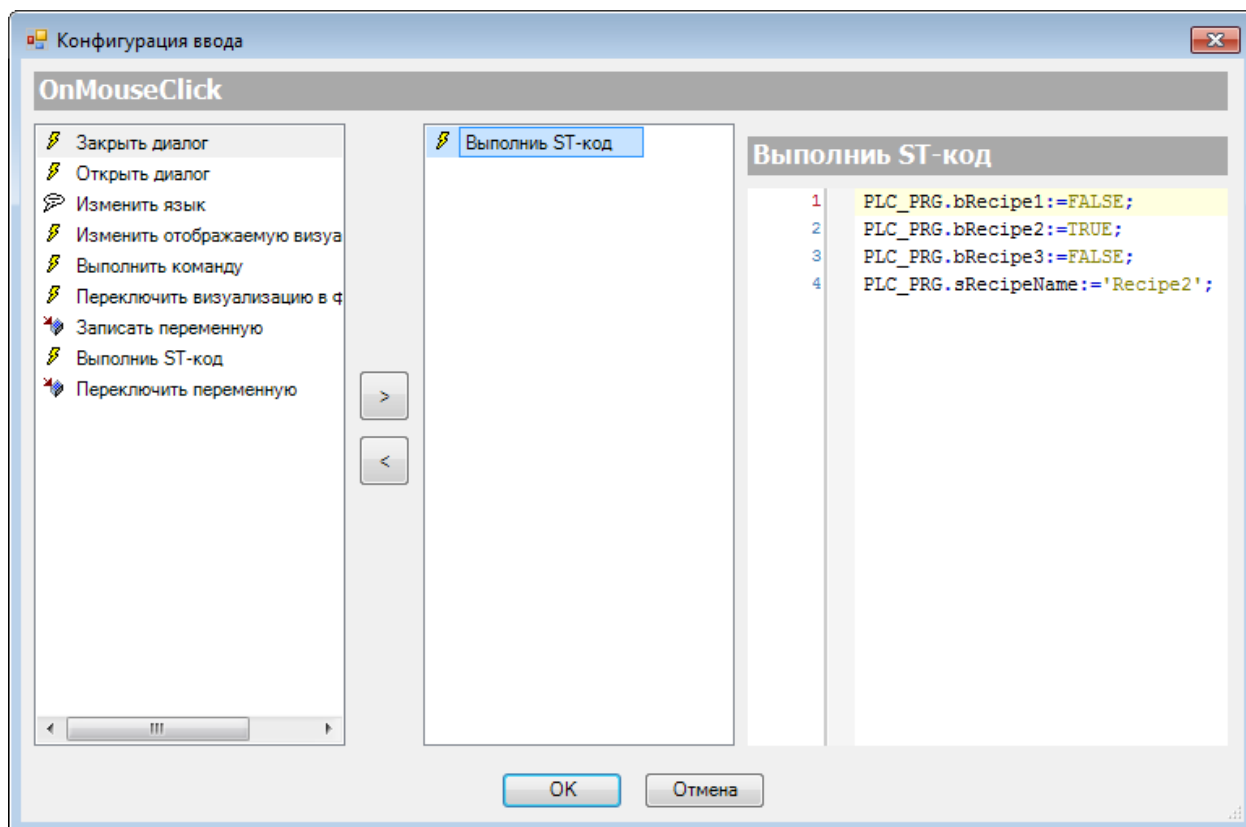


Рисунок 10.405 – Настройка параметра OnMouseClicked кнопки Recipe2, действие Выполнить ST-код

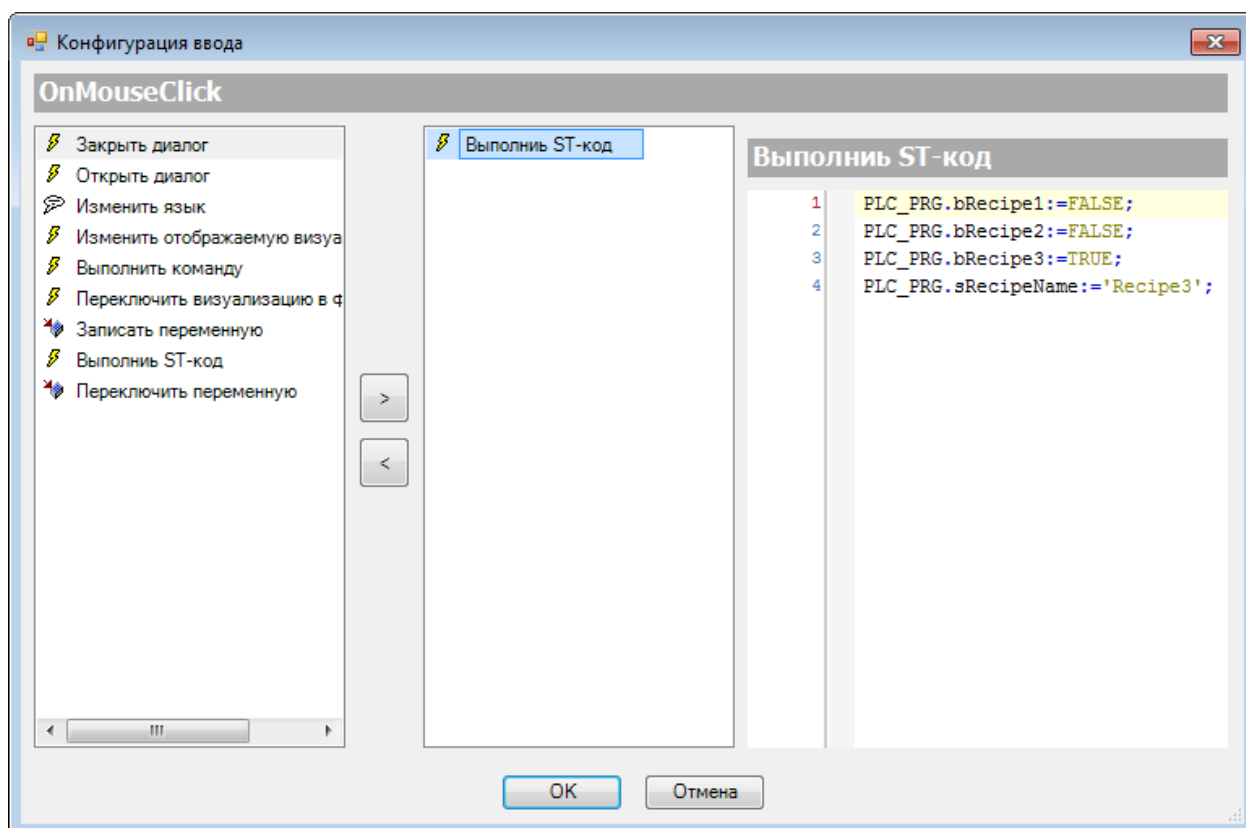


Рисунок 10.406 – Настройка параметра OnMouseClicked кнопки Recipe3, действие Выполнить ST-код

5.4. Настройка кнопок управления рецептами

Сначала настраиваются кнопки управления рецептами. К этим кнопкам не привязывается никаких переменных, поэтому настройка ограничивается выбором на вкладке [InputConfiguration](#) параметра **OnClick** и привязкой к нему действия [Выполнить команду](#).

Для кнопки **Записать значения в список и файл рецепта** следует выбрать команду **ReadRecipe** и добавить ее с помощью кнопки «+». Не следует понимать англоязычное название команды буквально – она читает текущие значения переменных программы и записывает их в список рецепта, и с помощью установленной галочки во вкладке **Общее** ([Рисунок 10.386](#)) после этого автоматически обновляется и файл рецепта.

Команда **WriteRecipe** записывает значения рецепта в переменные программы, поэтому её следует привязать к кнопке **Считать значения из списка**.

Аргументами любой из команд, связанной с рецептами, являются строковые переменные, содержащие имя группы рецептов и имя рецепта, с которым производится действие. В данном примере это переменные **PLC_PRG.sRecipesGroupName** и **PLC_PRG.sRecipeName**.

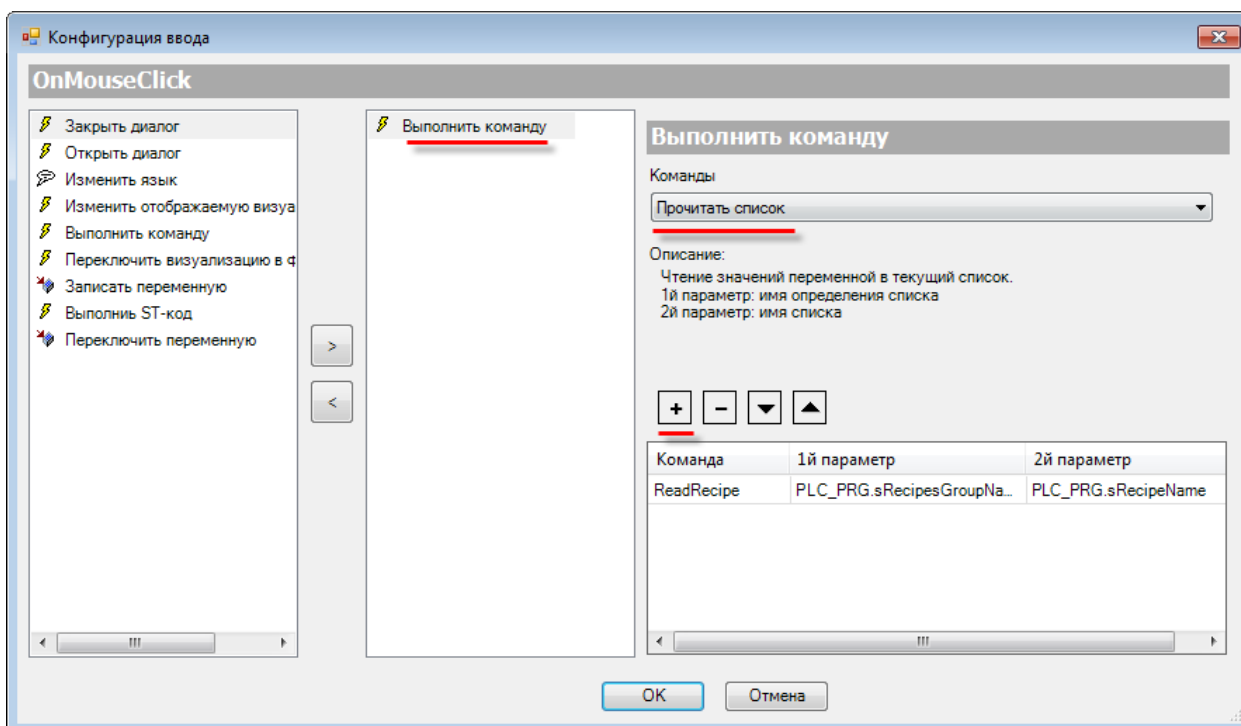


Рисунок 10.407 – Настройка параметра OnMouseClick кнопки **Записать значения в список и файл рецепта**, команда **Прочитать список (ReadRecipe)**

Аналогично настраиваются остальные кнопки (отличие будет только в выбираемых командах).

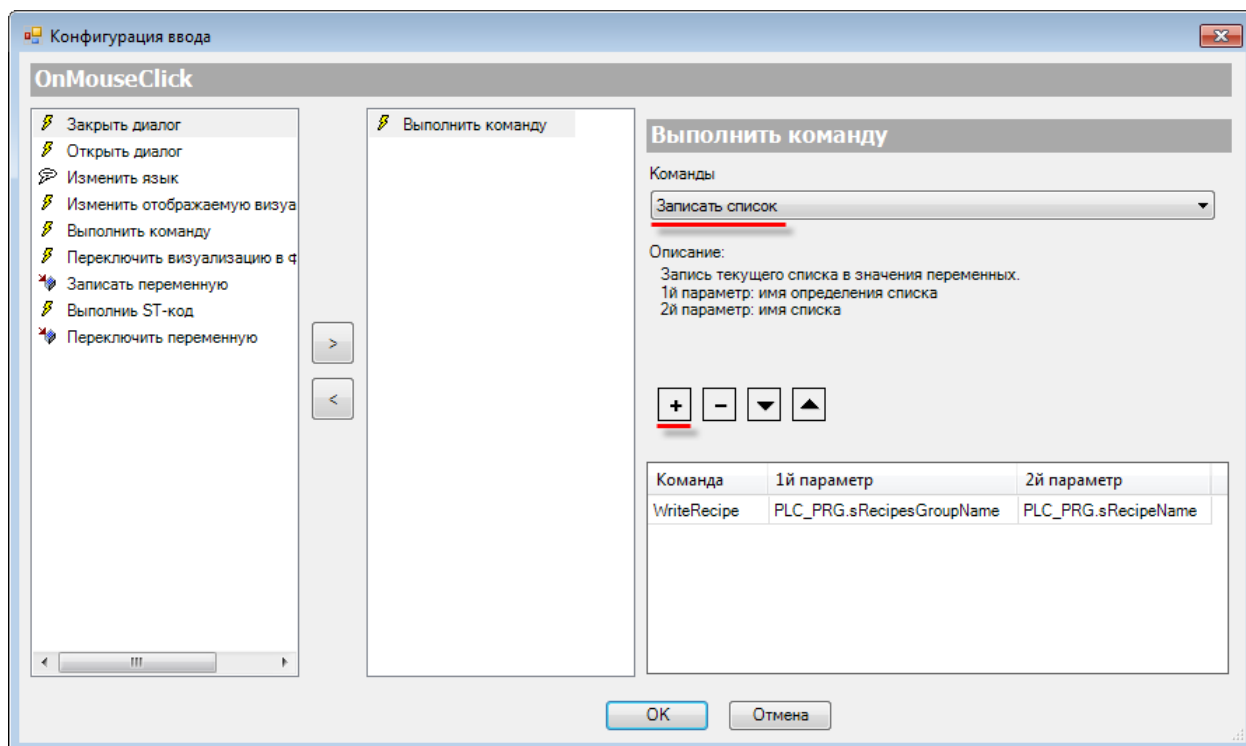


Рисунок 10.408 – Настройка параметра OnMouseClicked кнопки Считать значения из списка, команда Записать список (WriteRecipe)

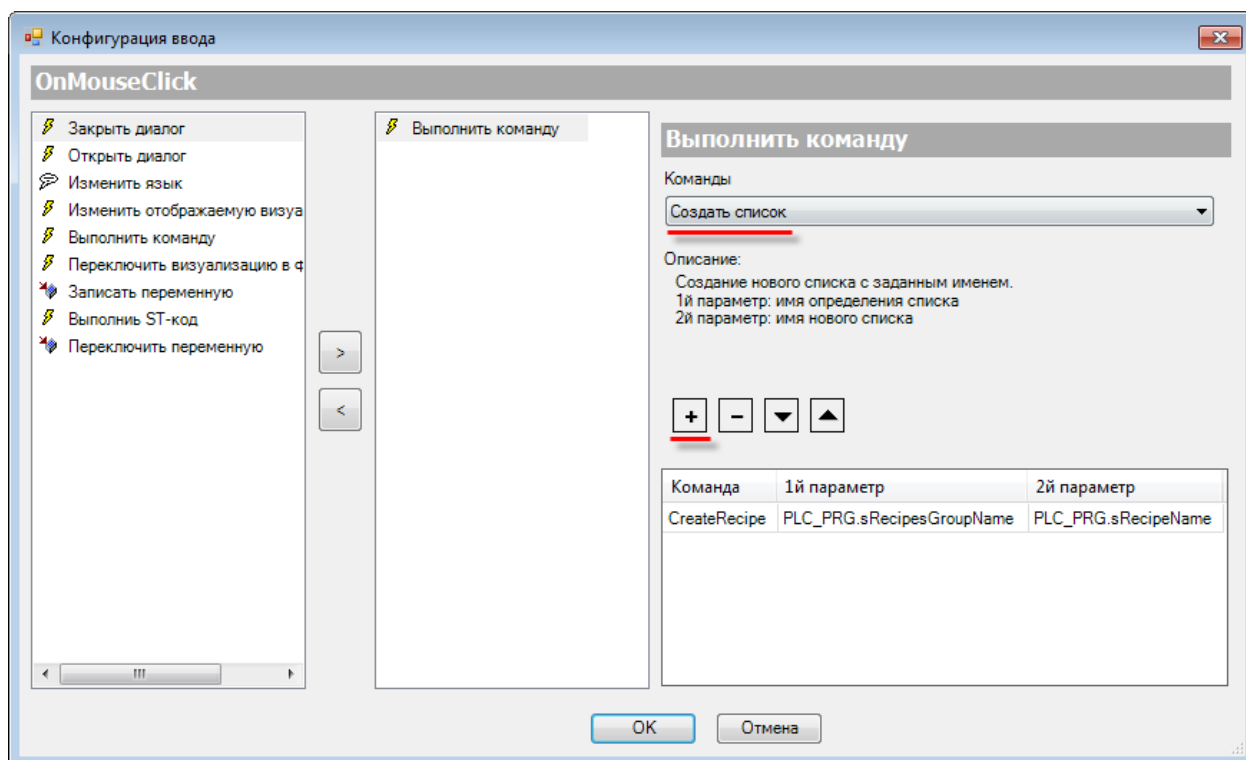


Рисунок 10.409 – Настройка параметра OnMouseClicked кнопки Создать рецепт, команда Создать список (CreateRecipe)

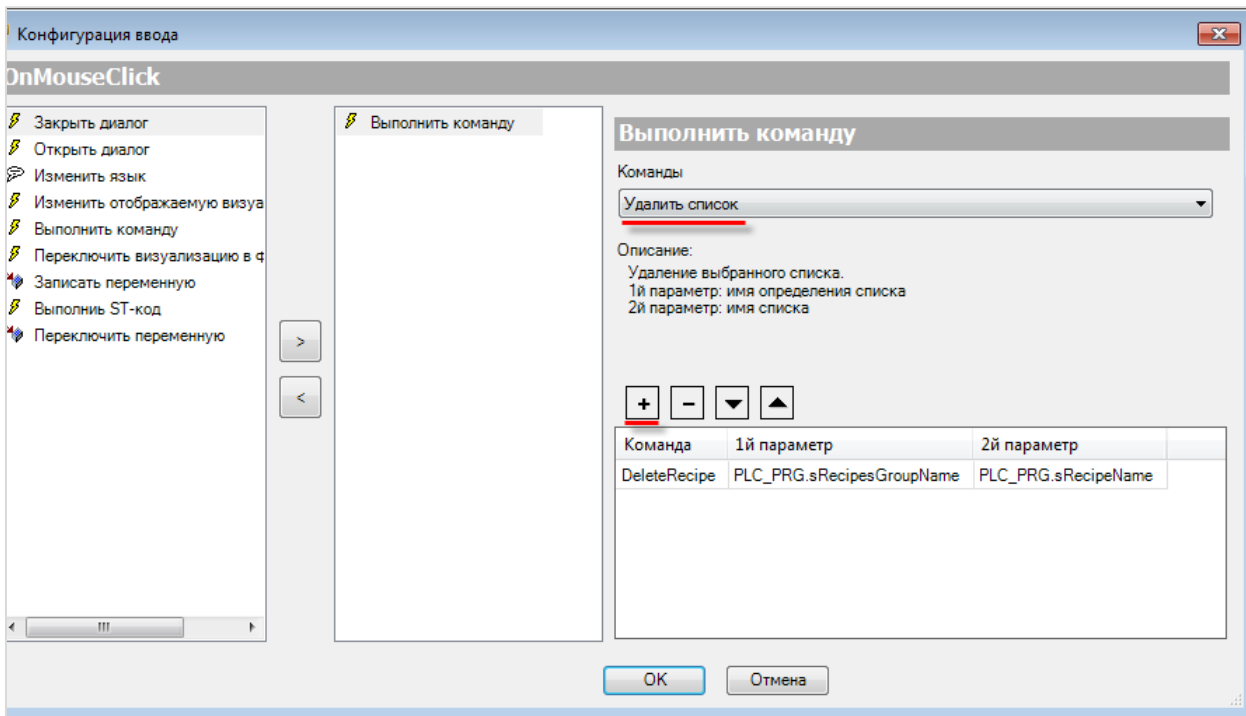


Рисунок 10.410 – Настройка параметра OnMouseClicked кнопки Удалить рецепт, команда Удалить список (DeleteRecipe)

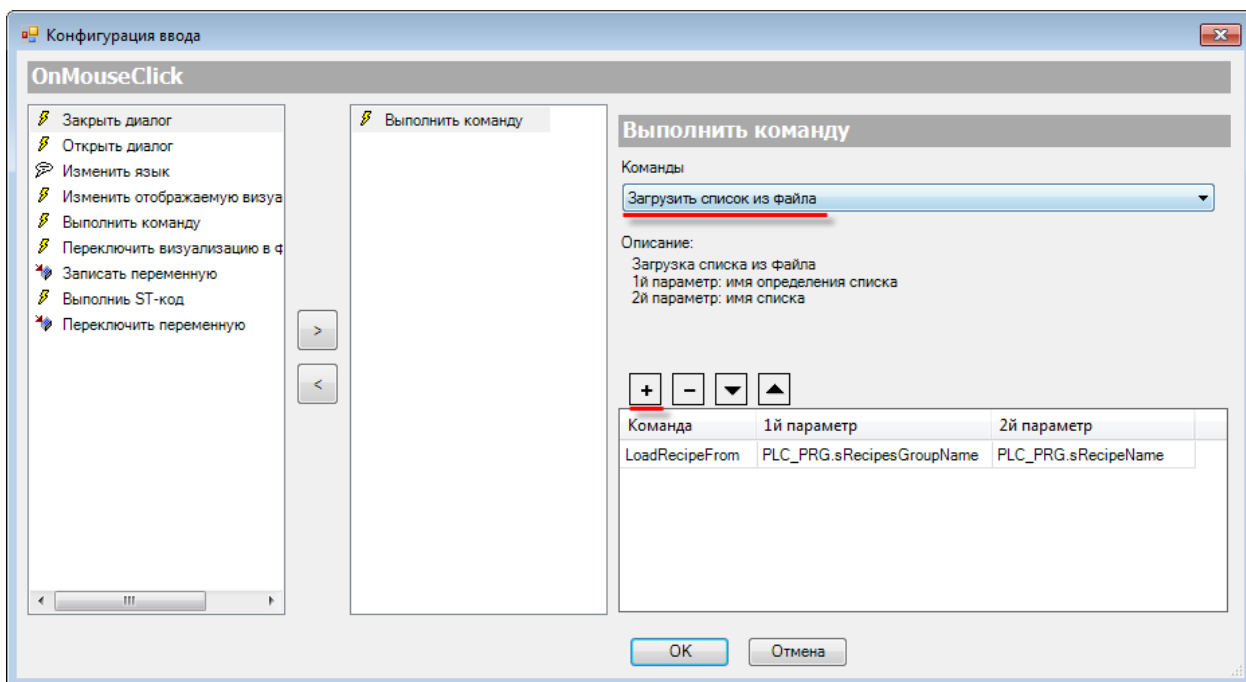


Рисунок 10.411 – Настройка параметра OnMouseClicked кнопки Загрузить из файла, команда Загрузить список из файла (LoadRecipeFrom)

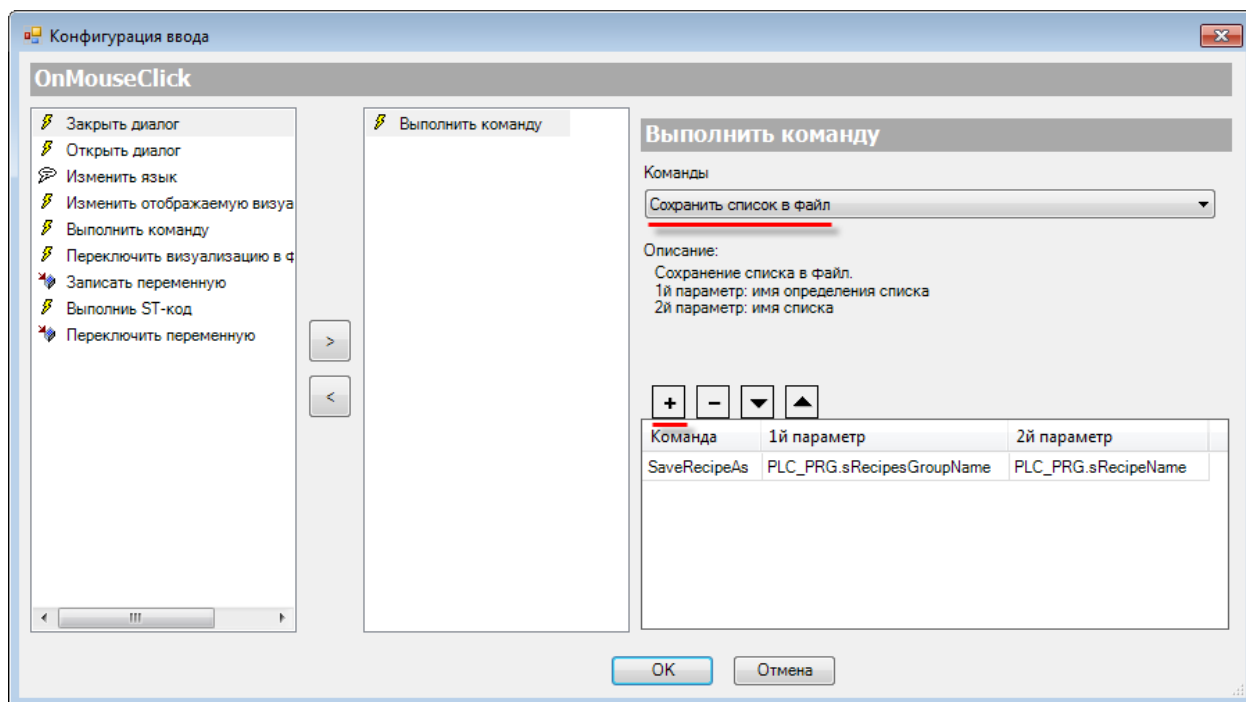
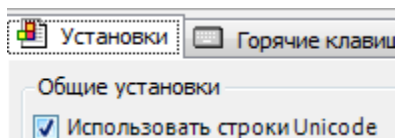


Рисунок 10.412 – Настройка параметра OnMouseClicked кнопки Сохранить в файл, команда Сохранить список в файл (SaveRecipeAs)

6. Настроить [Менеджер визуализации](#). В его установках следует поставить галочку **Использовать строки Unicode**:



Настройки **таргет- и web-визуализации** будут выглядеть следующим образом:

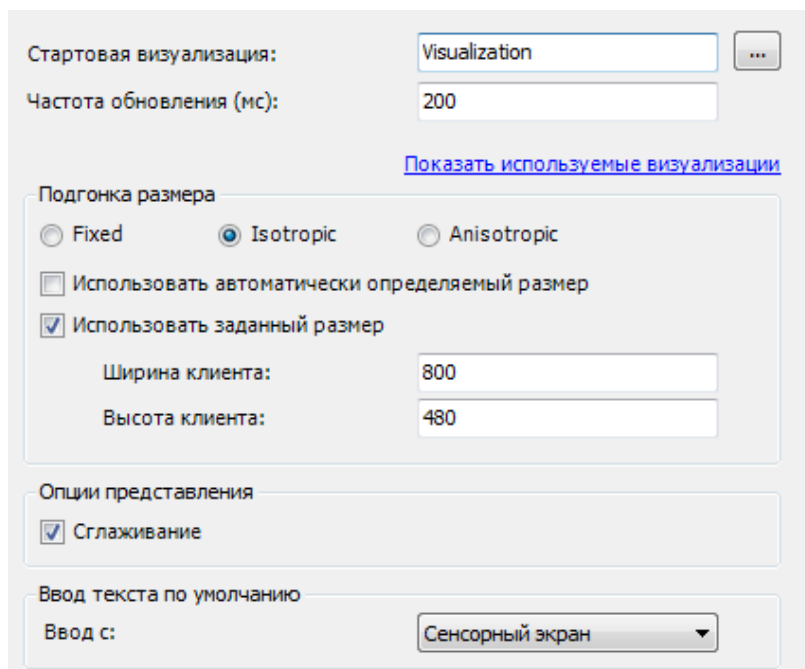


Рисунок 10.413 – Настройки таргет-визуализации

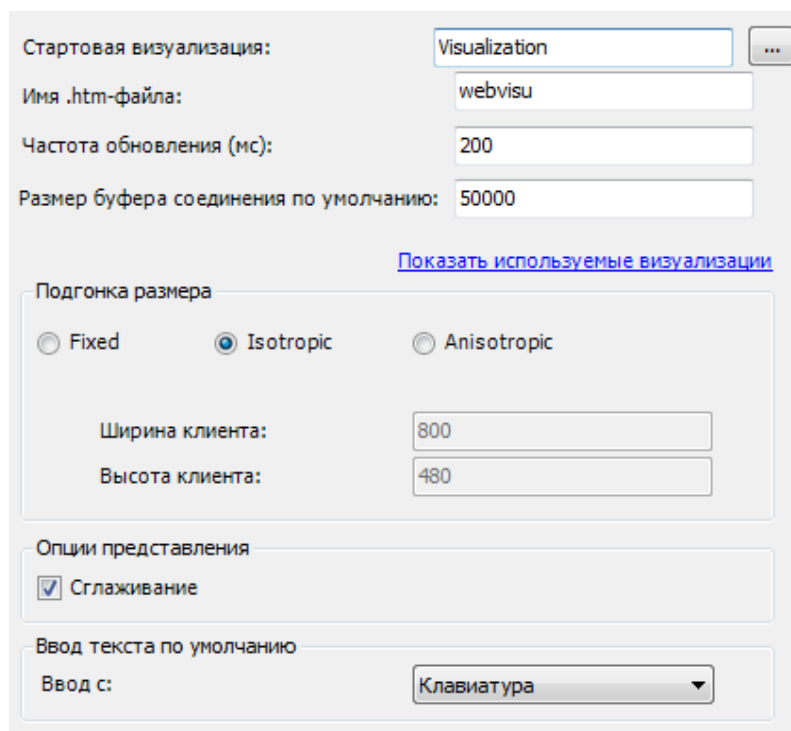


Рисунок 10.414 – Настройки web-визуализации

7. [Запустить проект на виртуальном контроллере](http://localhost:8080/webvisu.htm). Открыть в веб-браузере страницу <http://localhost:8080/webvisu.htm>, чтобы увидеть web-визуализацию проекта. **Следует обратить внимание**, что браузер должен поддерживать **HTML5**. Проверить функционал проекта.

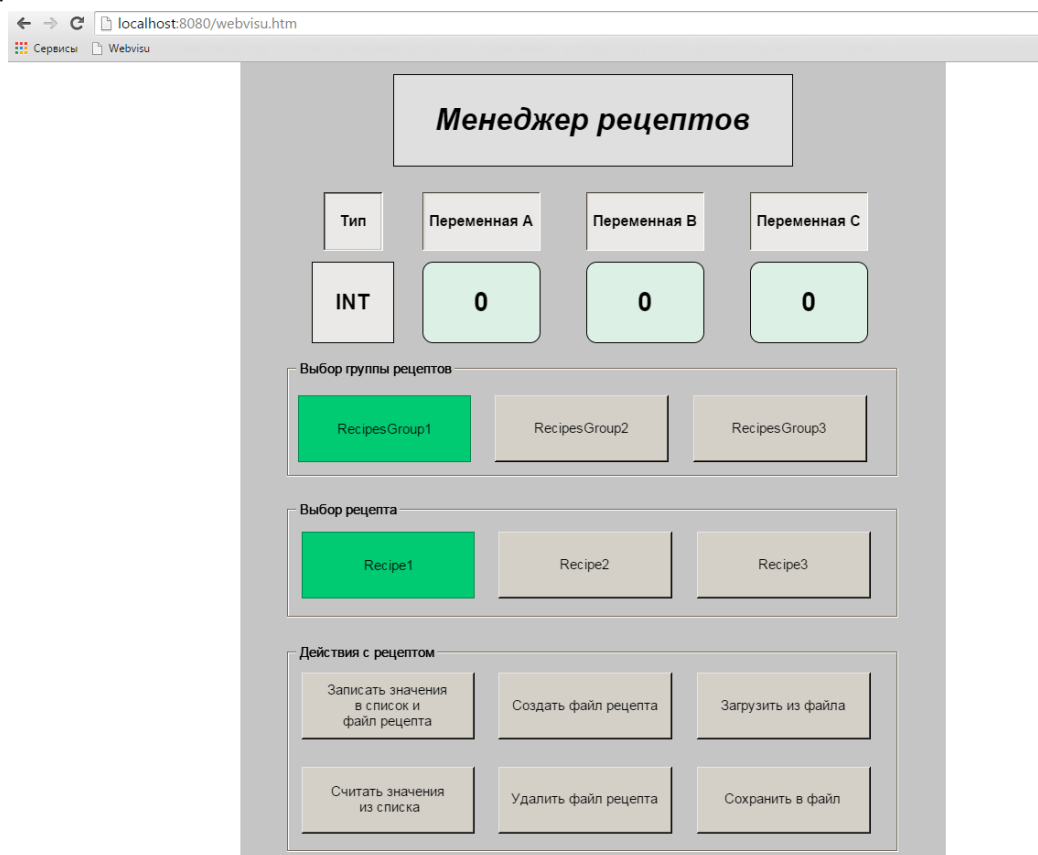


Рисунок 10.415 – Web-визуализация проекта в браузере Chrome

Следует обратить внимание, что после запуска проекта, в папке `D:\recipes\` (указанной в Менеджере рецептов, см. [Рисунок 10.385](#)) были созданы **файлы рецептов**.

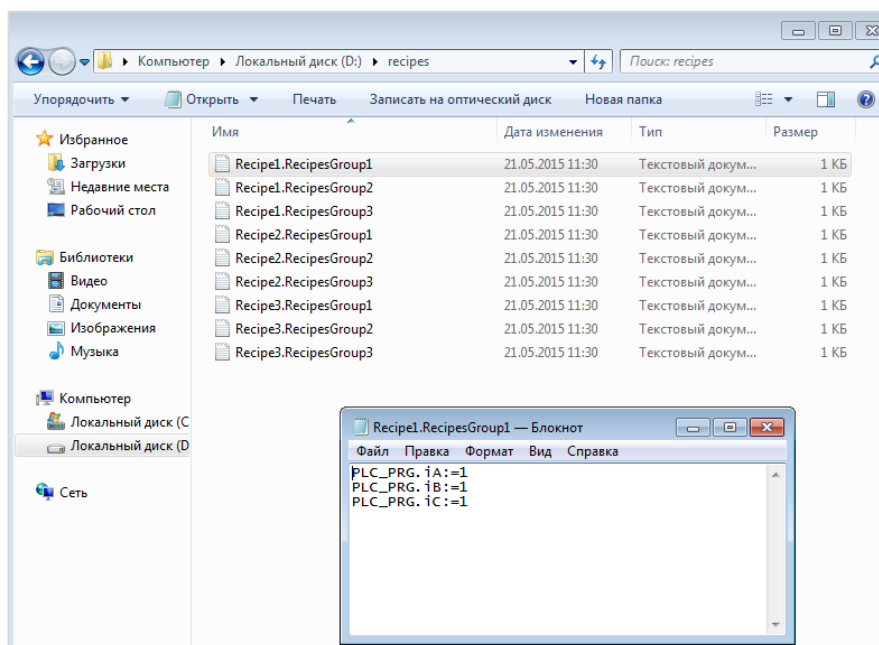


Рисунок 10.416 – Файлы рецептов

Проверка работы кнопок действий с рецептами:

Нажатие на кнопку **Записать значения в список и файл рецепта** приводит к записи текущих значений переменных программы в список рецепта и файл рецепта;

Нажатие на кнопку **Считать значения из списка** приводит к записи текущих значений из рецепта в переменные программы и, соответственно, их отображению на экране;

Нажатие на кнопку **Удалить файл рецепта** приводит к удалению файла рецепта;

Нажатие на кнопку **Создать файл рецепта** приводит к созданию файла рецепта со значениями текущих переменных программы. Название файла определяется выбранным рецептом и его группой. **Следует обратить внимание**, что таким образом нельзя перезаписать существующий файл – только создать новый;

Нажатие на кнопку **Загрузить из файла** позволяет выбрать файл рецепта, значения из которого будут записаны в переменные программы. Конфигурация файла рецепта должна совпадать с конфигурацией группы рецептов, в рецепт которой загружаются значения из файла (нельзя загрузить значения типа **INT** в рецепт, состоящий из переменных типа **BOOL**);

Нажатие на кнопку **Сохранить в файл** позволяет сохранить текущие значения переменных программы в файл рецепта с произвольным названием. Расширение указывать необязательно – оно будет сформировано автоматически.



ПРИМЕЧАНИЕ

Для контроллеров ОВЕН (и других целевых устройств с ОС **Linux**) следует строго соблюдать регистр названий рецептов и их групп, т. к. в данном случае **Recipe1.RecipeGroup1.txt** и **recipe1.recipegroup1.txt** – это два разных файла.

10.3.9 Конвертация значений (Unit Conversion)

Данный пример посвящен работе с компонентом **Unit Conversion**, который позволяет создавать **шаблоны преобразований** переменных (сдвиг, масштабирование и т. д.) и привязывать их к элементам визуализации – т. е. можно с помощью двух элементов, к которым привязана одна и та же переменная, отобразить разные значения, полученные путем использования различных шаблонов конвертации.

Подобные преобразования можно проводить непосредственно в программе, но это приведет к увеличению количества кода и используемых переменных.

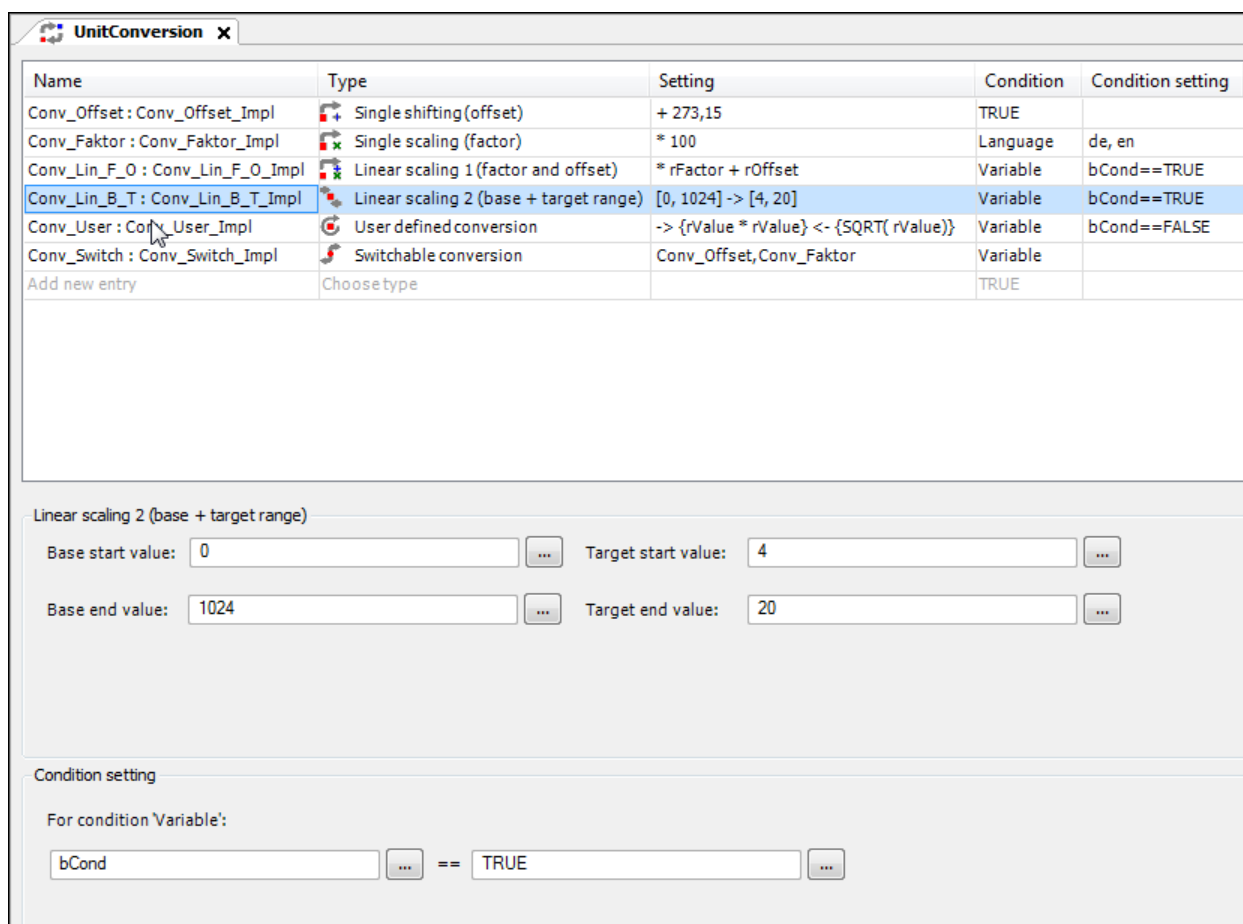


Рисунок 10.417 – Внешний вид компонента Unit Conversion

В качестве примера рассматривается преобразование токового сигнала **4...20 мА** в температуру из диапазона **-50...+150 °С** (при допущении линейной зависимости между величинами).

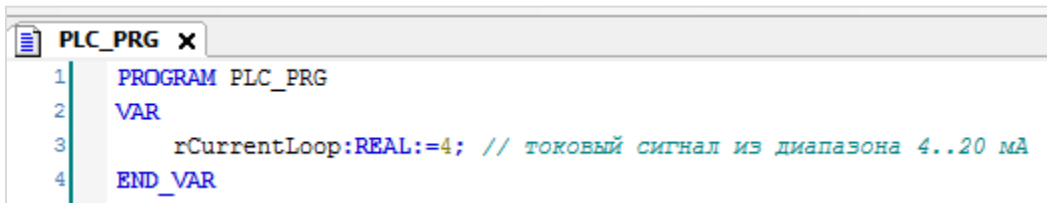
Пример создан в среде **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5** и подразумевает запуск на виртуальном контроллере **CODESYS Control Win V3** с таргет-файлом **3.5.11.5**.

Пример доступен для скачивания: [Example_UnitConversion.projectarchive](#)

10. Примеры

Для создания примера с использованием конвертации значений следует:

1. Создать новый **стандартный** проект **CODESYS** с названием **Example_UnitConversion** и настройками по умолчанию: таргет – CODESYS Control Win V3, язык PLC_PRG – ST.
2. В программе **PLC_PRG** объявить переменную **rCurrentLoop** типа **REAL**:



```
1 PROGRAM PLC_PRG
2 VAR
3     rCurrentLoop:REAL:=4; // ТОКОВЫЙ СИГНАЛ ИЗ ДИАПАЗОНА 4..20 мА
4 END_VAR
```

Рисунок 10.418 – Объявление переменных программы PLC_PRG

3. Добавить в проект компонент **Unit Conversion** с названием по умолчанию:

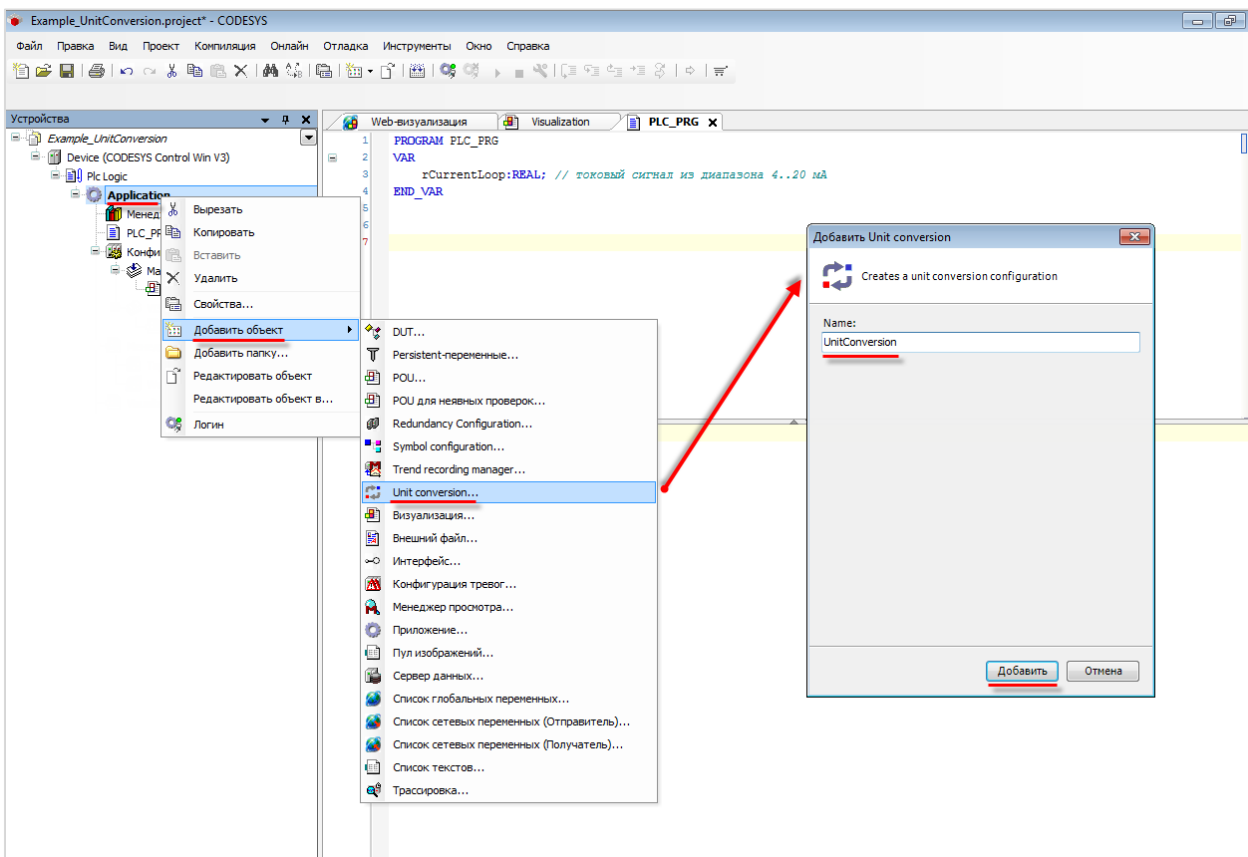


Рисунок 10.419 – Добавление в проект компонента Unit Conversion

4. Добавить новый шаблон преобразования **CurrentLoopToTemperature** типа **Linear scaling 1 (factor and offset)**:

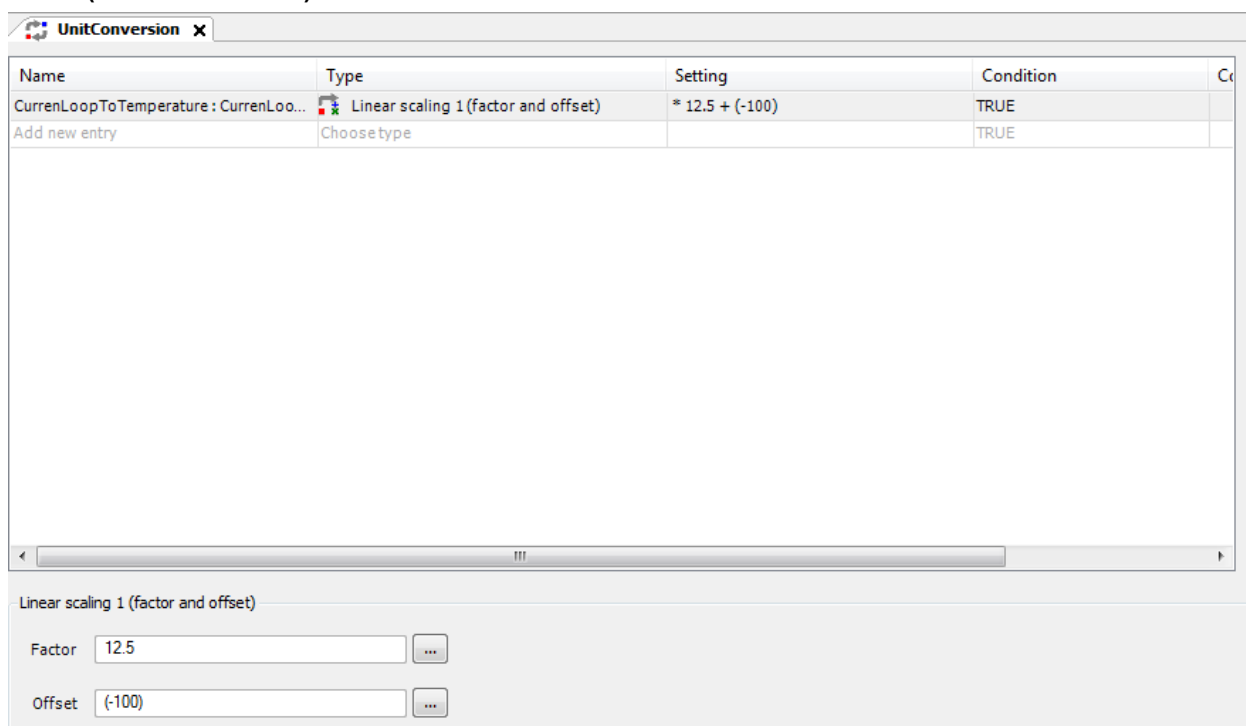


Рисунок 10.420 – Настройка компонента Unit Conversion

Для решения данной задачи следует составить два линейных уравнения.

После решения системы из двух линейных уравнений, получаем зависимость температуры от значения тока:

$$t = 12.5 \cdot I - 100,$$

где I – значение токового сигнала, мА.

Соответственно, в столбце **Setting** для шаблона задается **Factor = 12.5** и **Offset = (-100)**.

В столбце **Condition** по умолчанию стоит значение **TRUE** – это означает, что преобразование будет выполняться всегда.

Подробное описание компонента приведено в пп. 7.

5. [Добавить в проект](#) экран визуализации **Visualization**. В его [свойствах](#) выбрать размер **480 × 272**. Экран будет содержать элемент [Бегунок](#) и элемент [Текстовое поле](#). Поясняющая надпись сделана с помощью элемента [Метка](#).

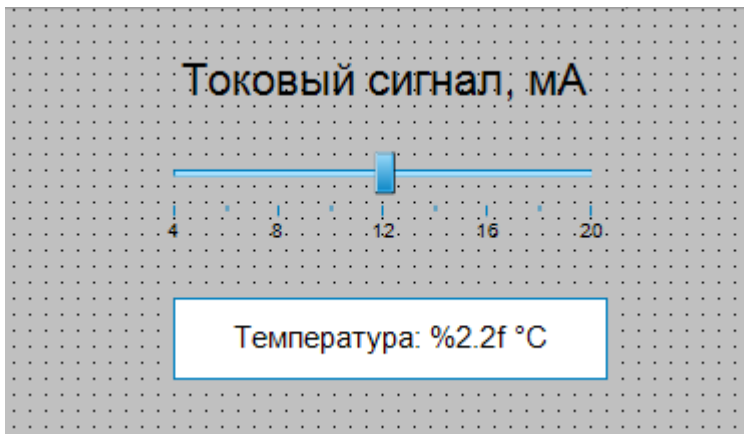


Рисунок 10.421 – Содержание экрана Visualization

Затем следует настроить элемент [Бегунок](#), который будет использоваться для изменения значения токового сигнала:

Свойства	
Фильтр	Сортировать по
Порядок сортировки	Эксперт
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_249
Тип элемента	Бегунок
Позиция	
X	90
Y	80
Ширина	300
Высота	80
Переменная	PLC_PRG.rCurrentLoop
Размер страницы	
Прокрутка выполнена	<input checked="" type="checkbox"/>
Шкала	
Показать шкалу	<input checked="" type="checkbox"/>
Начало шкалы	4
Конец шкалы	20
Основная шкала	4
Подшкала	2
Формат шкалы (с-син...	%d
Линейка	
Тип диаграммы	Низ
Ориентация	Горизонтально
Направление движения	Слева направо
Переменные состояний	
Невидимый	
Отключение ввода	

Рисунок 10.422 – Настройки элемента Бегунок

Элемент [Текстовое поле](#) будет использоваться для отображения преобразованного значения. Для этого к нему следует привязать переменную **rCurrentLoop**, после чего в строке параметра **Текстовая переменная** нажать на ярлык **Unit Conversion** и в появившемся окне выбрать шаблон преобразования:

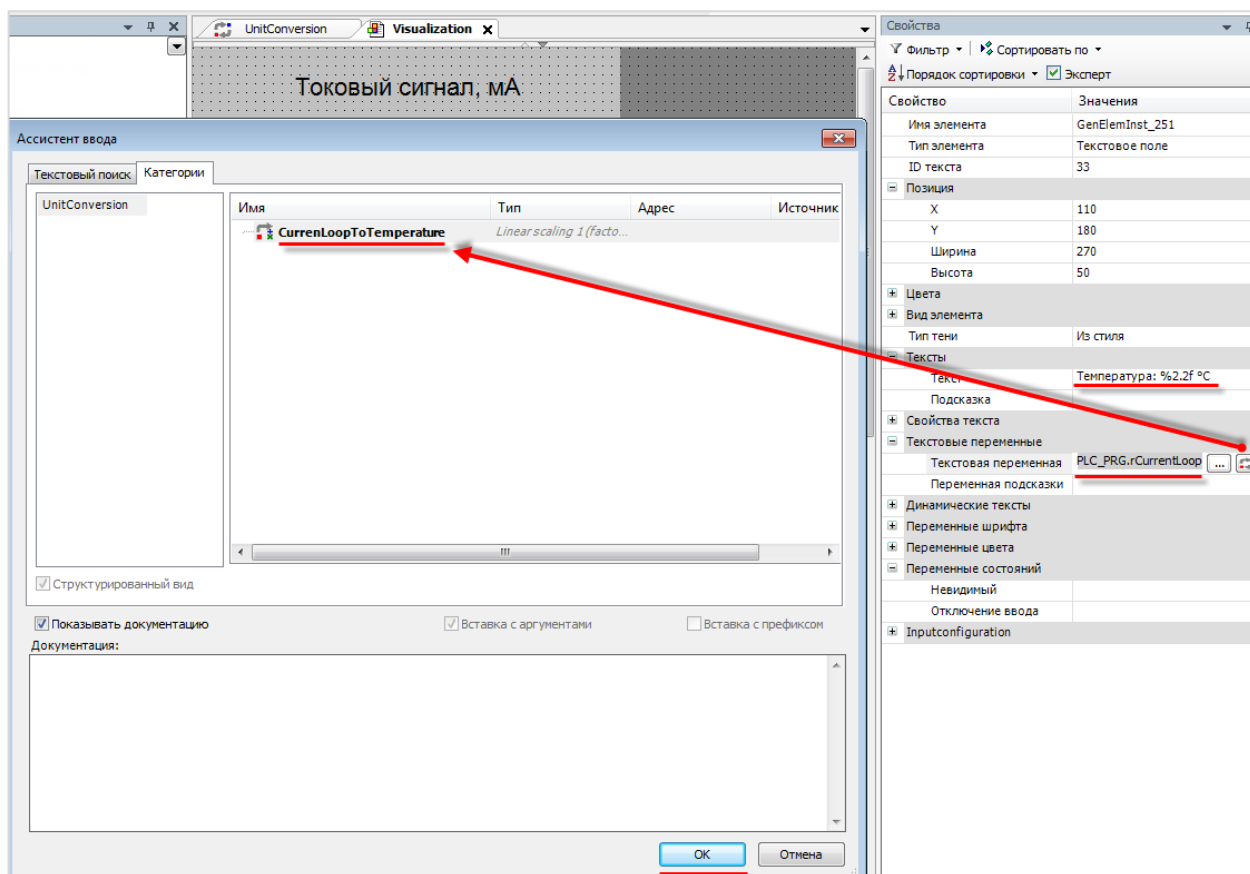


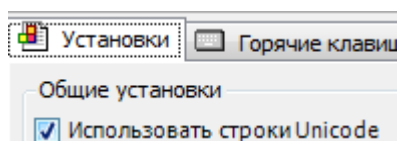
Рисунок 10.423 – Выбор шаблона преобразования для элемента Текстовое поле



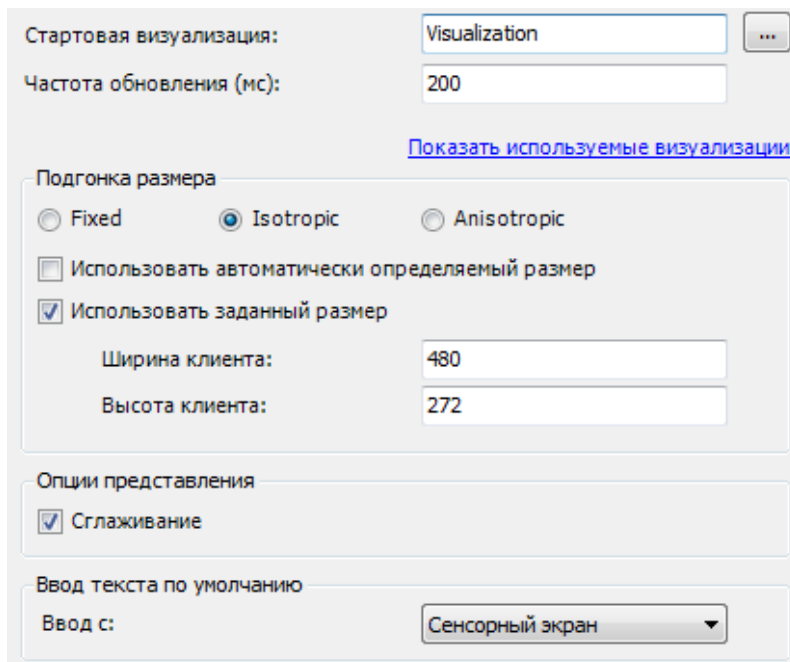
ПРИМЕЧАНИЕ

Возможность выбора шаблона появляется только в случае добавления в проект компонента **Unit Conversion**.

6. Настроить [Менеджер визуализации](#). В его установках следует поставить галочку **Использовать строки Unicode**:



Настройки **таргет- и web-визуализации** будут выглядеть следующим образом:



Start visualization: Visualization

Refresh rate (ms): 200

[Show used visualizations](#)

Size adjustment

Fixed Isotropic Anisotropic

Use automatically determined size

Use specified size

Client width: 480

Client height: 272

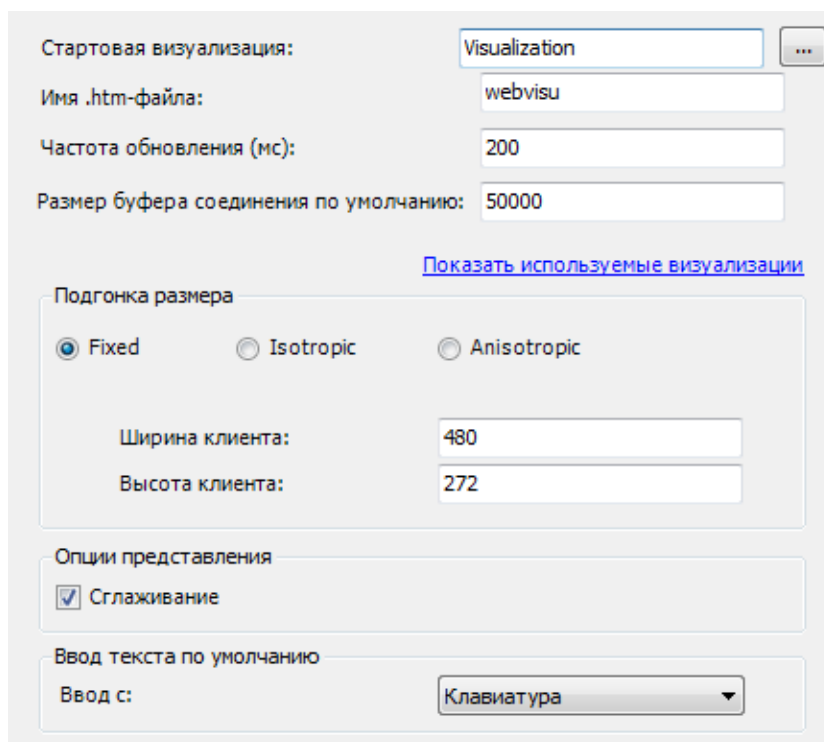
Display options

Smoothing

Text input by default

Input device: Сенсорный экран

Рисунок 10.424 – Настройки таргет-визуализации



Start visualization: Visualization

HTML file name: webvisu

Refresh rate (ms): 200

Default connection buffer size: 50000

[Show used visualizations](#)

Size adjustment

Fixed Isotropic Anisotropic

Client width: 480

Client height: 272

Display options

Smoothing

Text input by default

Input device: Клавиатура

Рисунок 10.425 – Настройки web-визуализации

7. [Запустить проект на виртуальном контроллере](http://localhost:8080/webvisu.htm). Открыть в веб-браузере страницу <http://localhost:8080/webvisu.htm>, чтобы увидеть web-визуализацию проекта. **Следует обратить внимание**, что браузер должен поддерживать **HTML5**. Проверить функционал проекта.

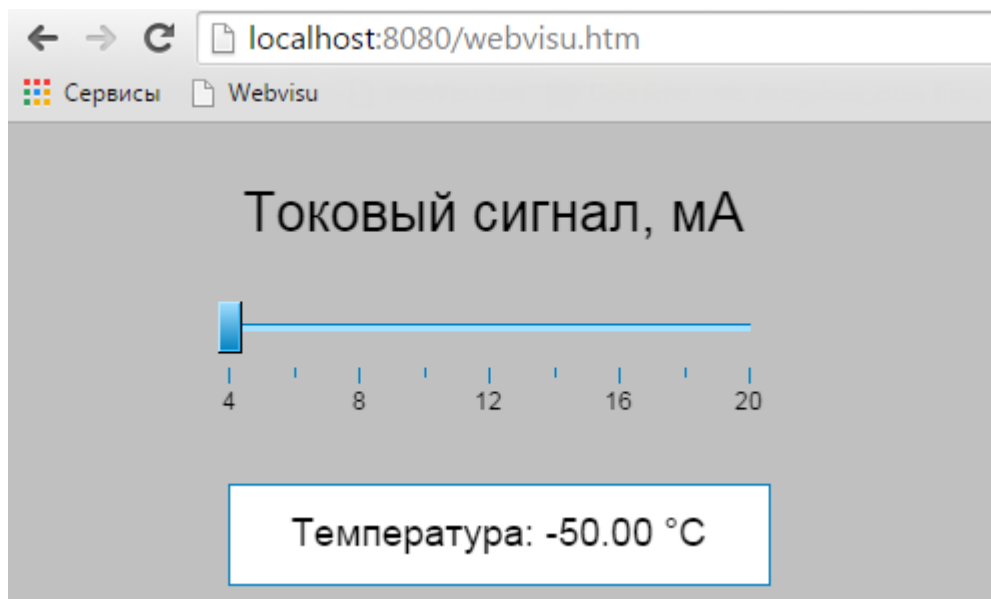


Рисунок 10.426 – Web-визуализация проекта в браузере Chrome

По умолчанию токовый сигнал равен **4 мА**, что соответствует нижней границе температурного диапазона (**-50 °C**). Меняя значение токового сигнала, можно наблюдать за соответствующим изменением температуры. К обоим элементам привязана одна и та же переменная.

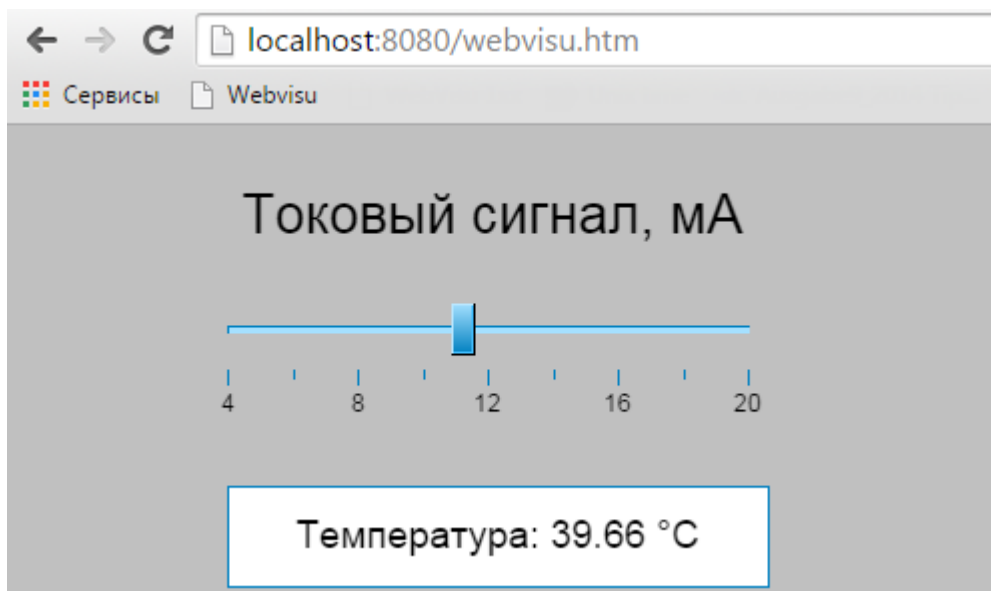


Рисунок 10.427 – Конвертация токового сигнала в температуру

8. Описание компонента **Unit Conversion**:

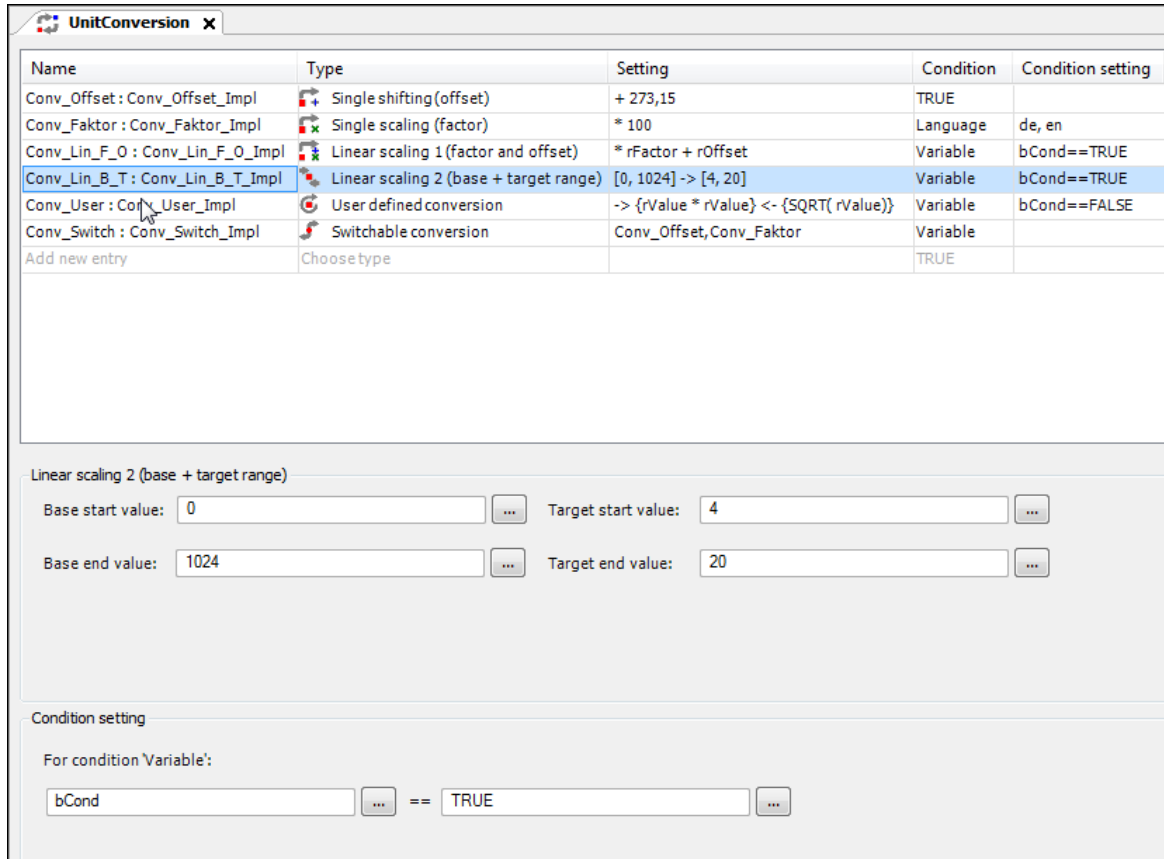


Рисунок 10.428 – Внешний вид компонента Unit Conversion

В столбце **Name** задается название шаблона преобразования.

В столбце **Type** выбирается тип преобразования. Доступны следующие типы:

- **Single Shifting (offset)** – смещение значения;
- **Single Scaling (factor)** – масштабирование (умножение) значения;
- **Linear Scaling 1 (factor and offset)** – масштабирование + смещение значения;
- **Linear Scaling 2 (base + target range)** – масштабирование значения из заданного начального диапазона в заданный конечный. Данный тип может использоваться только в случае нулевой нижней границы начального диапазона – именно поэтому он не используется в данном примере;
- **User Defined Conversion** – преобразование по формуле, заданной пользователем. Пользователь также может задать формулу обратного преобразования;
- **Switchblade Conversion** – совместное использование нескольких шаблонов преобразований, переключение между которыми происходит по заданным пользователем условиям (см. ниже).
- В столбце **Setting** отображаются настройки данного шаблона (коэффициент смещения, масштабирования и т. д.).

В столбце **Condition** отображается условие работы данного шаблона:

- **TRUE** – шаблон работает всегда;
- **Language** – шаблон работает только в случае выбора в проекте определенного языка (см. [п. 11.3.5](#));
- **Variable** – шаблон работает только, если выбранная переменная принимает заданное значение.

В столбце **Condition Setting** отображаются настройки условия работы данного шаблона.

В нижней области компонента происходит задание настроек и условий работы шаблона. В большинстве случаев помимо фиксированных значений можно использовать переменные, что позволяет менять коэффициенты шаблона преобразования из кода программы.

Помимо визуализации, шаблоны можно использовать в коде программ как функции:

```
1 PROGRAM PLC_PRG
2 VAR
3     rValue:REAL;
4     rConvertedValue:REAL;
5 END_VAR
6
7 // Прямое преобразование типа CurrentLoopToTemperature
8 // (из mA в градусы Цельсия)
9
10 rConvertedValue:=CurrentLoopToTemperature.Convert(rValue);
11
12 // Обратное преобразование типа CurrentLoopToTemperature
13 // (из градусов Цельсия в mA)
14
15 rValue:=CurrentLoopToTemperature.Reverse(rConvertedValue);
```

Рисунок 10.429 – Использование шаблонов преобразований в коде программы

10.4 Дополнительные примеры

10.4.1 Использование русскоязычной клавиатуры

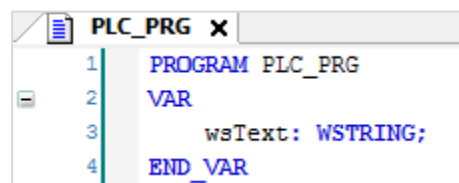
Данный пример посвящен работе с русскоязычной клавиатурой. Клавиатура представляет собой отдельный компонент, который может быть загружен с сайта ОВЕН или [CODESYS Store](http://CODESYS.Store).

Файлы формата **.package** устанавливаются с помощью **Менеджера пакетов** (вкладка **Инструменты**). Пример создан в среде **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5** и подразумевает запуск на виртуальном контроллере **CODESYS Control Win V3** с таргет-файлом **3.5.11.5**.

Пример доступен для скачивания: Example-RussianKeyboard-3511v1.projectarchive

Для создания примера с использованием русскоязычной клавиатуры следует:

1. Создать новый **стандартный** проект **CODESYS** с названием **Example-RussianKeyboard** и настройками по умолчанию: таргет – CODESYS Control Win V3, язык PLC_PRG – **ST**.
2. В программе **PLC_PRG** объявить переменную **wsText** типа **WSTRING**:



```

1 | PROGRAM PLC_PRG
2 | VAR
3 |     wsText: WSTRING;
4 | END_VAR

```

Рисунок 10.430 – Объявление переменных программы PLC_PRG

3. Добавить в проект библиотеку **VisuKeyboard_En-Ru**:

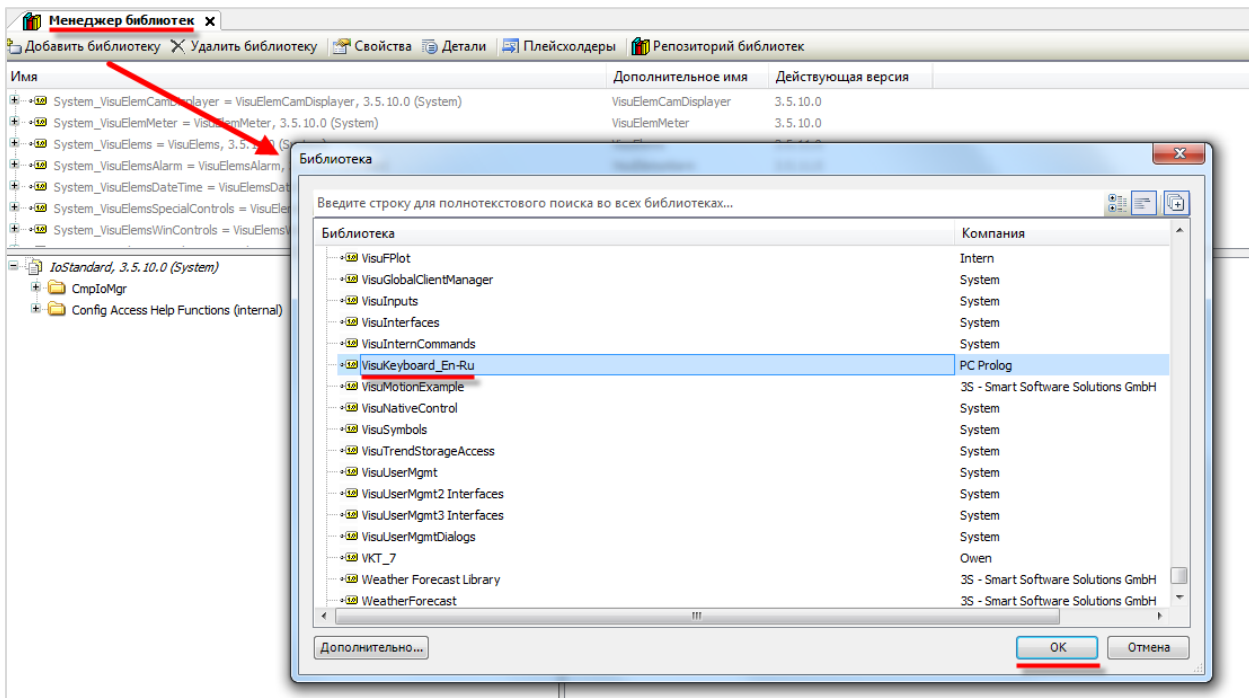


Рисунок 10.431 – Добавление библиотеки в проект

**ПРИМЕЧАНИЕ**

Если библиотека была добавлена перед настройкой ввода с помощью стандартных диалогов (Numrad, Keypad), то следует вручную добавить в проект библиотеку **VisuDialogs**.

4. [Добавить в проект](#) экран визуализации **Visualization**. В его [свойствах](#) выбрать размер **800 × 480**.

Экран содержит элемент [Прямоугольник](#):

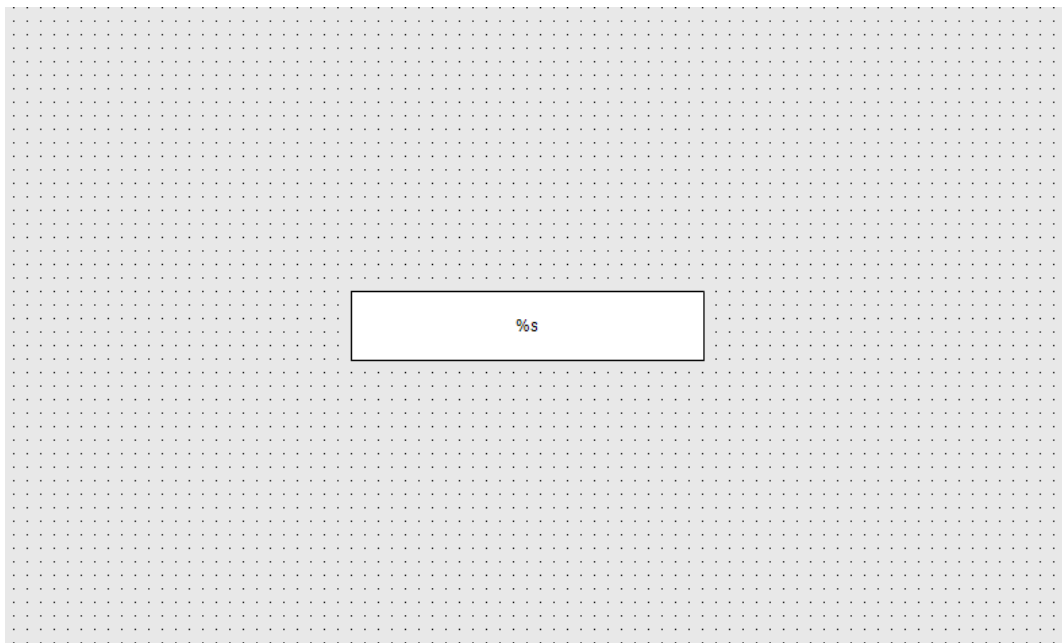


Рисунок 10.432 – Содержимое экрана Visualization

Свойства	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_4
ID текста	474
Тип элемента	Прямоугольник
Позиция	
X	260
Y	210
Ширина	261
Высота	51
Угол	0
Центр	
Цвета	
Использовать градиенты...	<input type="checkbox"/>
Установка градиента	linear, Black, White
Вид элемента	
Тексты	
Текст	%s
Подсказка	
Свойства текста	
Абсолютное перемещение	
Относительное перемещение	
Текстовые переменные	
Текстовая переменная	PLC_PRG.wsText
Переменная подсказки	

Рисунок 10.433 – Параметры элемента Прямоугольник

Затем следует настроить действие кнопки **Записать значение**.

Во вкладке [InputConfiguration](#) к параметру **OnMouseClicked** следует привязать действие [Записать значение](#):

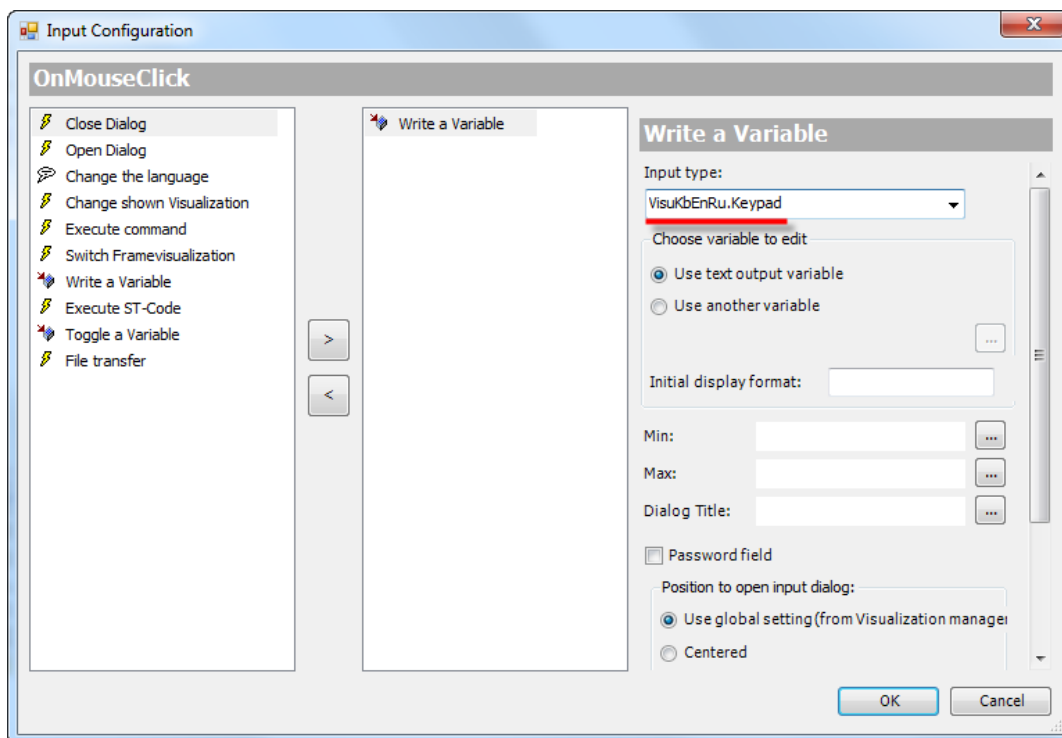
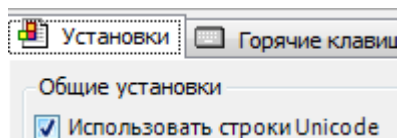


Рисунок 10.434 – Настройки действия кнопки Записать значение

5. Настроить [Менеджер визуализации](#). В его установках следует поставить галочку **Использовать строки Unicode**:



Настройки **таргет- и web-визуализации** будут выглядеть следующим образом:

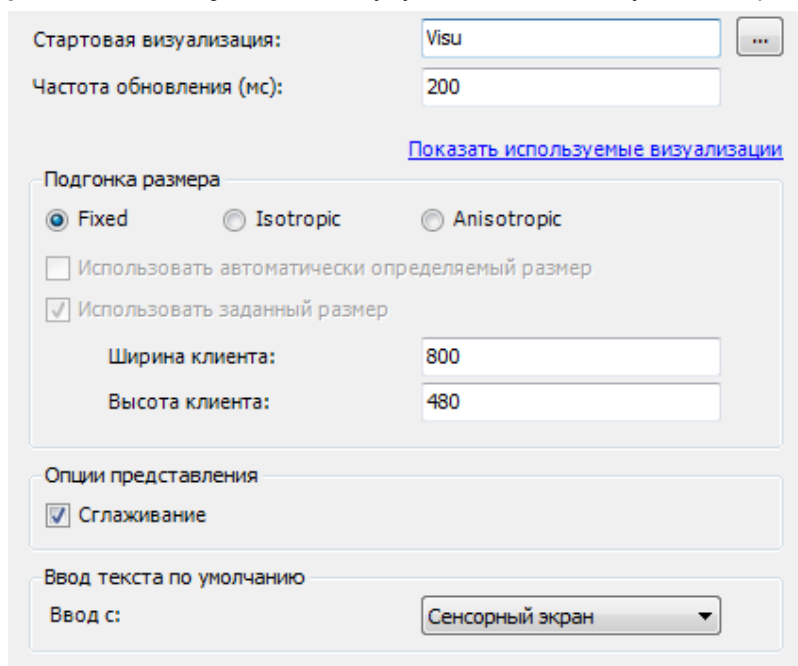


Рисунок 10.435 – Настройки таргет-визуализации

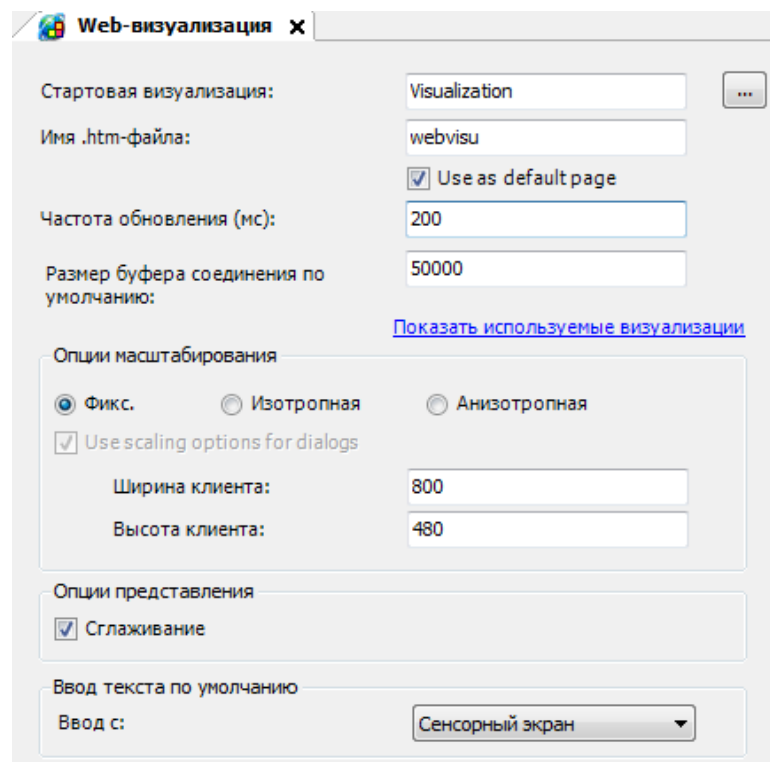


Рисунок 10.436 – Настройки web-визуализации

6. [Запустить проект на виртуальном контроллере](http://localhost:8080/webvisu.htm). Открыть в веб-браузере страницу <http://localhost:8080/webvisu.htm>, чтобы увидеть web-визуализацию проекта. **Следует обратить внимание**, что браузер должен поддерживать **HTML5**. Проверить функционал проекта.

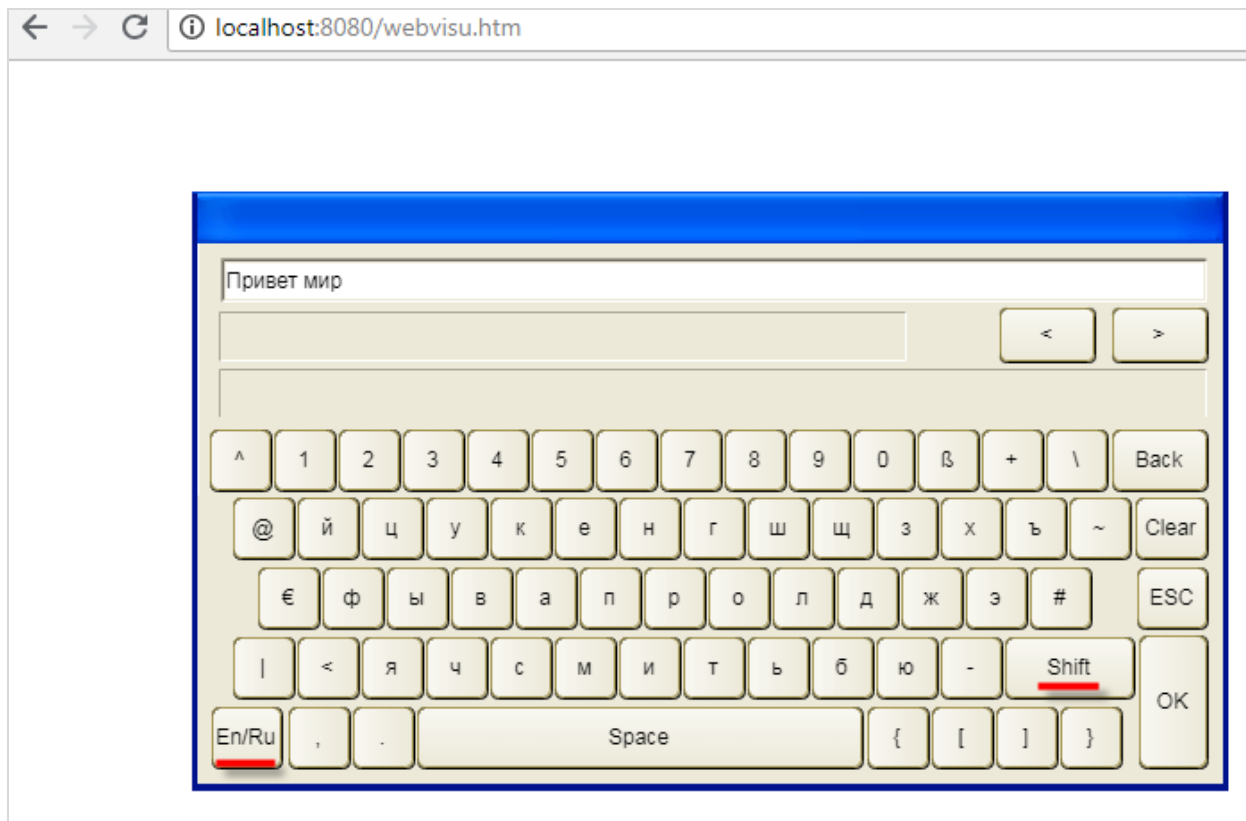


Рисунок 10.437 – Web-визуализация проекта в браузере Chrome

Для появления клавиатуры следует нажать на прямоугольник. Для переключения языка ввода следует нажать кнопку **En/Ru**. Для изменения регистра текста следует нажать кнопку **Shift**.

10.4.2 Работа с динамическими точками (элемент Ломаная)

Данный пример посвящен работе с динамическими точками. С помощью элементов, которые содержат одноименную вкладку параметров ([Полигон](#), [Ломаная](#), [Кривая Безье](#)), пользователь может рисовать свои геометрические фигуры в визуализации в процессе работы проекта.



Рисунок 10.438 – Внешний вид примера Ломаная

Пример создан в среде **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5** и подразумевает запуск на виртуальном контроллере **CODESYS Control Win V3** с таргет-файлом **3.5.11.5**.

Пример доступен для скачивания: [Example Polyline 3511v1.projectarchive](#)

10.Примеры

Для создания примера с использованием динамических точек следует:

1. Создать новый **стандартный** проект **CODESYS** с названием **Example_Polyline** и настройками по умолчанию: таргет – CODESYS Control Win V3, язык PLC_PRG – ST.
2. В **Менеджере библиотек** добавить библиотеку **CmpVisuHandler** версии **3.5.6.0** (требуется для работы с динамическими точками):

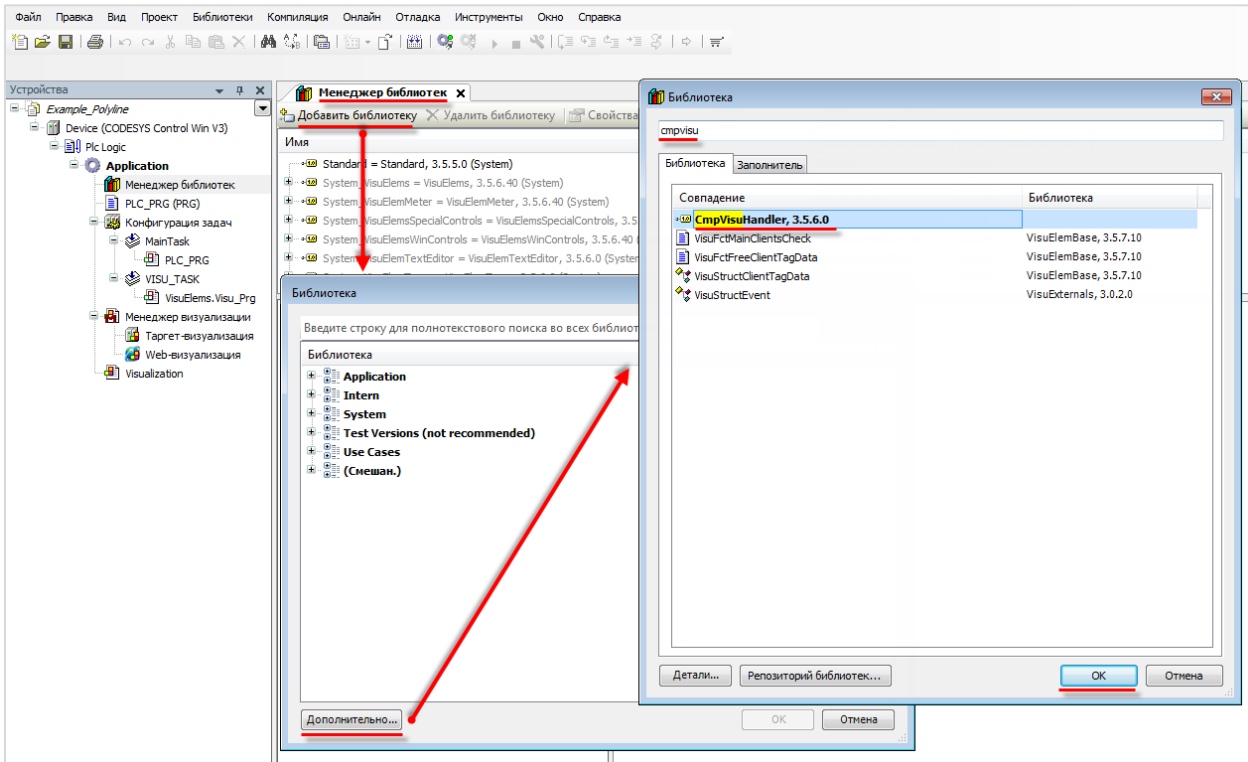


Рисунок 10.439 – Добавление библиотеки CmpVisuHandler

3. В программе **PLC_PRG** объявить следующие переменные:

```
1 PROGRAM PLC_PRG
2 VAR
3     arrPolylineCoordinates: ARRAY [1..100] OF VisuStructPoint; // массив координат точек ломаной
4     iPolylinePoints: INT:=2; // кол-во точек ломаной (по умолчанию - две)
5     iIndex: INT:=1; // индекс выбранной точки
6 END_VAR
```

Рисунок 10.440 – Объявление переменных программы PLC_PRG

4. [Добавить в проект](#) экран визуализации **Visualization**. В его [свойствах](#) выбрать размер **800 × 480**. Экран будет содержать элемент [Ломаная](#), элемент [Группа](#), два элемента [Управление вращением](#) и два элемента [Полоса прокрутки](#).

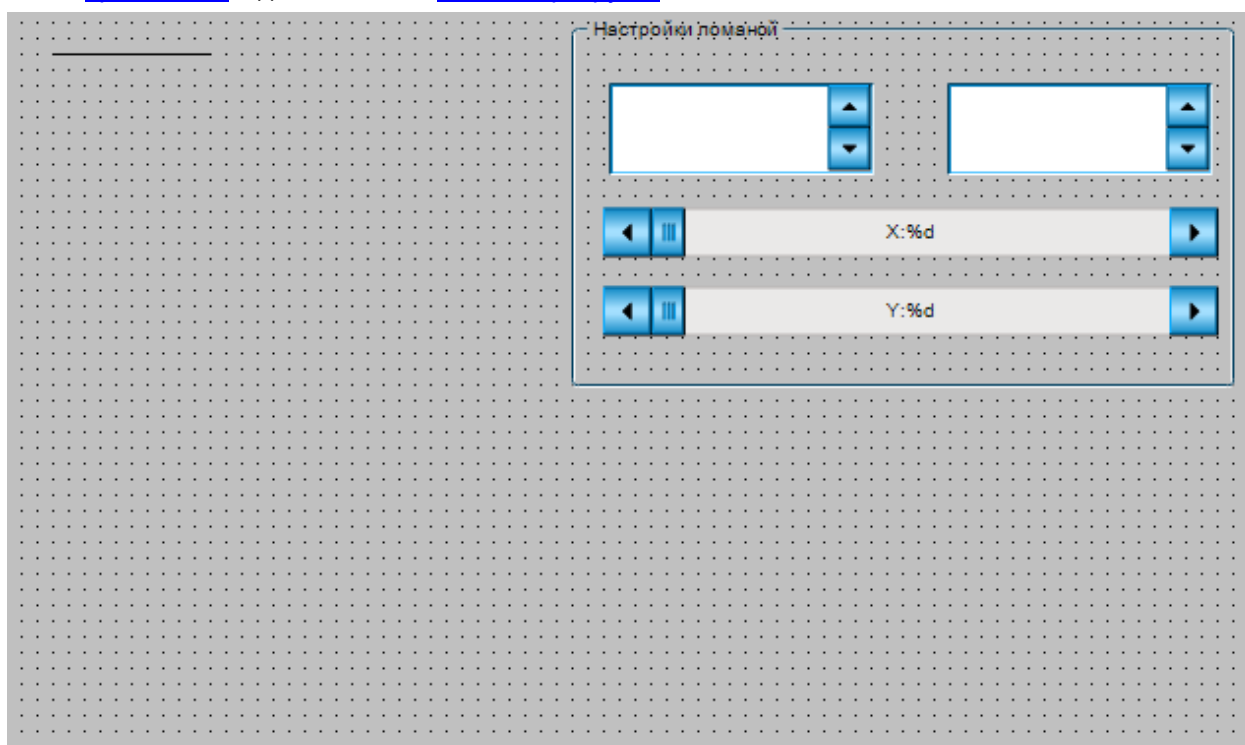


Рисунок 10.441 – Содержимое экрана визуализации Visualization

5. Настроить элемент [Ломаная](#). *Следует обратить внимание*, что к параметру **Массив точек** привязывается не переменная типа **ARRAY**, а ее **адрес**.

Динамические точки	
Массив точек	ADR(PLC_PRG.arrPolylineCoordinates)
Число точек	PLC_PRG.iPolylinePoints

Рисунок 10.442 – Настройки элемента Ломаная

6. Настроить элементы [Управление вращением](#). Один из этих элементов будет использоваться для выбора точки ломаной, координаты которой будут в данный момент меняться пользователем, другой – для настройки количества точек ломаной.

Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_26
Тип элемента	Управление вращением
[-] Позиция	
X	25
Y	50
Ширина	165
Высота	55
Переменная	PLC_PRG.iIndex
Числовой формат	Выбрана точка: %d
Интервал	1
[-] Value range	
Минимальное значе...	1
Максимальное значе...	PLC_PRG.iPolylinePoints

Рисунок 10.443 – Настройки элемента Управление вращением 1

Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_28
Тип элемента	Управление вращением
[-] Позиция	
X	240
Y	50
Ширина	165
Высота	55
Переменная	PLC_PRG.iPolylinePoints
Числовой формат	Число точек: %d
Интервал	1
[-] Value range	
Минимальное значе...	1
Максимальное значе...	

Рисунок 10.444 – Настройки элемента Управление вращением 2

7. Настроить элементы [Полоса прокрутки](#). Данные элементы будут использоваться для изменения координат выбранной точки ломаной.

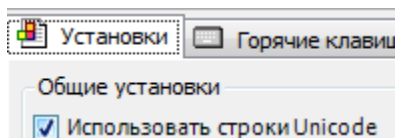
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_30
Тип элемента	Полоса прокрутки
ID текста	5
Значение	PLC_PRG.arrPolylineCoordinates[PLC_PRG.iIndex].X
Минимальное значение	0
Максимальное значение	300
Размер страницы	
Прокрутка выполнена	<input type="checkbox"/>
[-] Позиция	
X	20
Y	128
Ширина	390
Высота	30
[+] Линейка	
[+] Цвета	
[-] Тексты	
Текст	X:%d
Подсказка	

Рисунок 10.445 – Настройки элемента Полоса прокрутки 1

Свойства	
Ү Фильтр Сортировать по Порядок сортировки Эксперт	
Свойство	Значения
Имя элемента	GenElemInst_32
Тип элемента	Полоса прокрутки
ID текста	6
Значение	PLC_PRG.arrPolylineCoordinates[PLC_PRG.iIndex].Y
Минимальное значение	0
Максимальное значение	800
Размер страницы	
Прокрутка выполнена	<input type="checkbox"/>
[-] Позиция	
X	20
Y	178
Ширина	390
Высота	30
[+] Линейка	
[+] Цвета	
[-] Тексты	
Текст	Y:%d
Подсказка	

Рисунок 10.446 – Настройки элемента Полоса прокрутки 2

8. Настроить компонент [Менеджер визуализации](#). В его установках следует поставить галочку **Использовать строки Unicode**:



Настройки **таргет-** и **web-визуализации** будут выглядеть следующим образом:

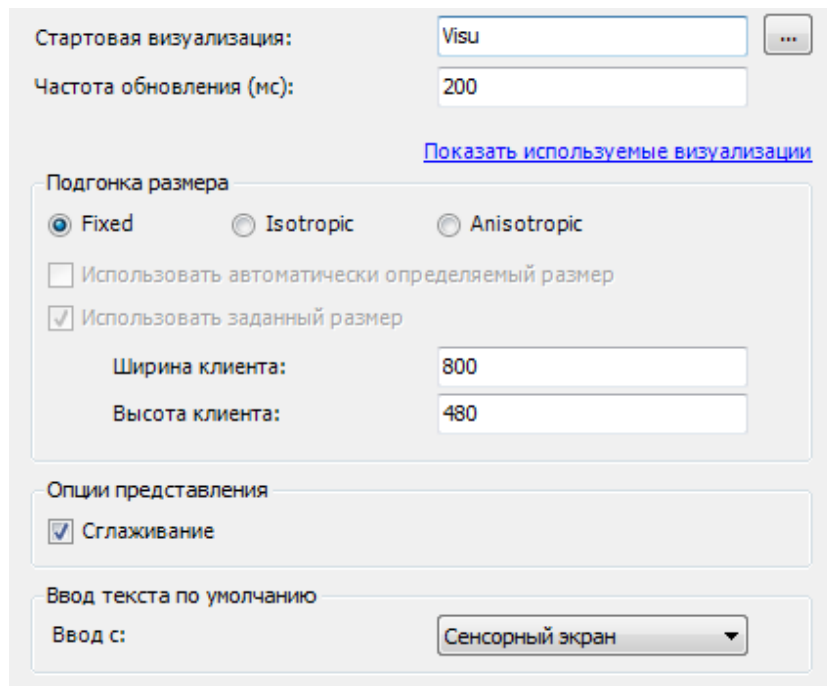


Рисунок 10.447 – Настройки таргет-визуализации

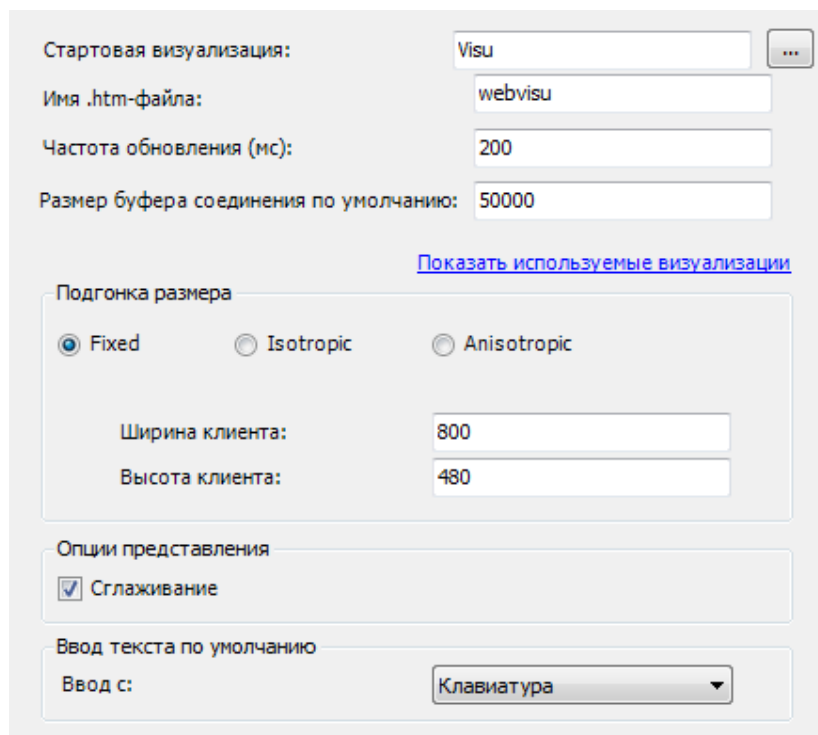


Рисунок 10.448 – Настройки web-визуализации

9. [Запустить проект на виртуальном контроллере](http://localhost:8080/webvisu.htm). Открыть в веб-браузере страницу <http://localhost:8080/webvisu.htm>, чтобы увидеть web-визуализацию проекта. **Следует обратить внимание**, что браузер должен поддерживать **HTML5**. Проверить функционал проекта.

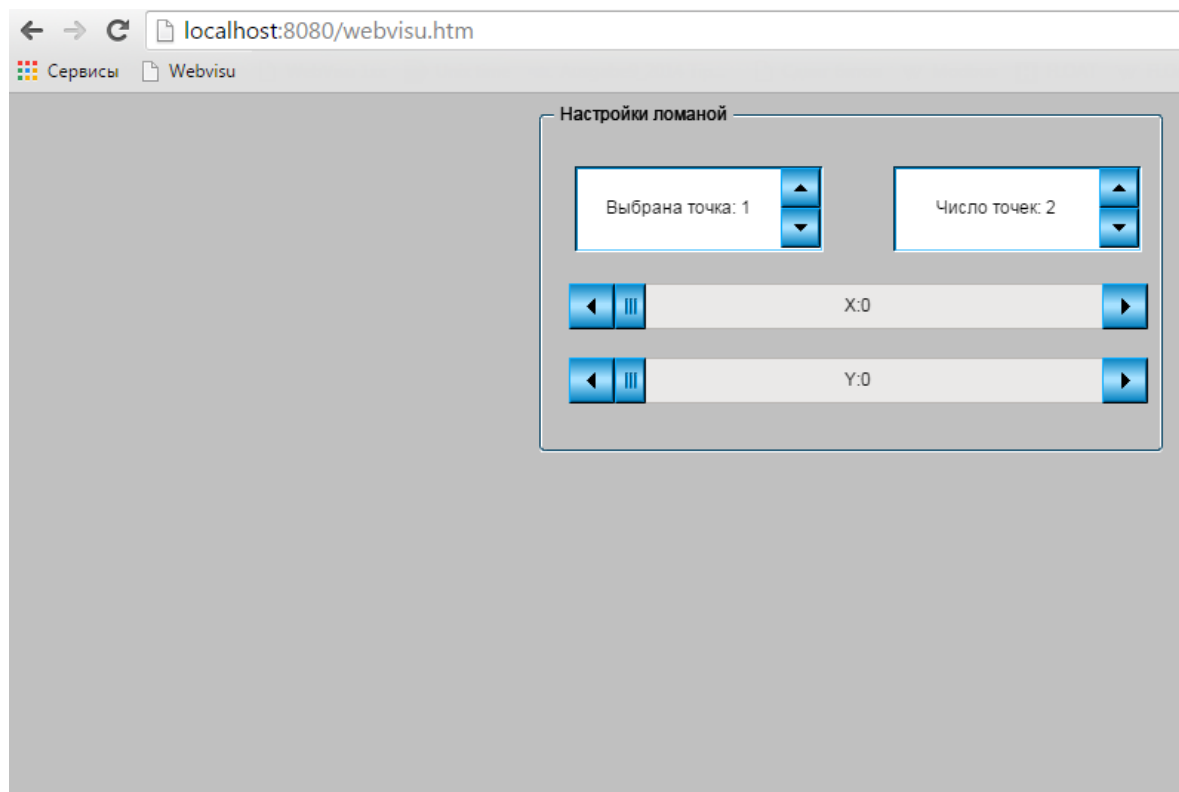


Рисунок 10.449 – Web-визуализация проекта в браузере Chrome

В качестве примера следует задать число точек фигуры (например, **10**). С помощью полос прокрутки выбрать координаты первой точки (например, **100, 100**). Затем выбрать вторую точку, после чего задать ее координаты. Каждая последующая точка будет автоматически соединяться с предыдущей. В результате, по заданным пользователем координатам будет построена некая геометрическая фигура:

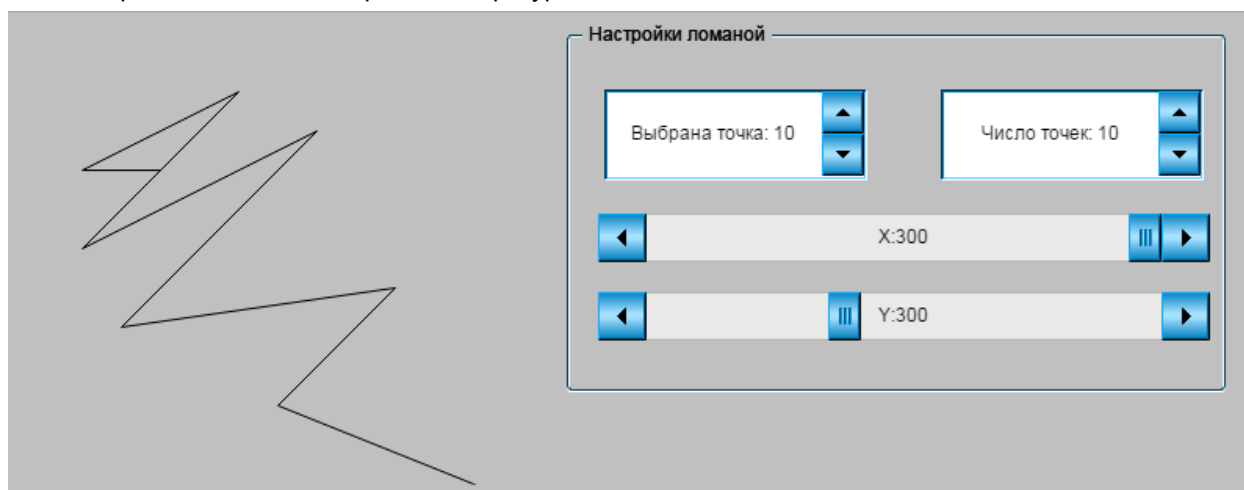


Рисунок 10.450 – Построение фигуры по координатам точек

10.4.3 Считывание координат курсора

Данный пример посвящен работе с курсором в визуализации **CODESYS**. Системные переменные контроллеров ОВЕН СПК позволяют получить данные о текущих координатах курсора и числе нажатий на дисплей. В примере пользователь будет перемещать элемент с помощью движения курсора.



Рисунок 10.451 – Внешний вид примера Считывание координат курсора

Пример создан в среде **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5** и подразумевает запуск на контроллере **СПК1xx [M01]** с таргет-файлом **3.5.11.5**.

Пример доступен для скачивания: Example.Cursor.projectarchive



ПРИМЕЧАНИЕ

Данный функционал поддерживают только контроллеры ОВЕН СПК.



ПРИМЕЧАНИЕ

Данный функционал работает только в таргет-визуализации.

Для работы примера со считыванием координат курсора следует:

1. Создать новый **стандартный** проект **CODESYS** с названием **Example_Cursor** и настройками по умолчанию: таргет – CODESYS Control Win V3, язык PLC_PRG – **ST**.
2. В программе **PLC_PRG** объявить следующие переменные:

```

1  PROGRAM PLC_PRG
2  VAR
3      iCurrentX:      INT;
4      iCurrentY:      INT;
5      udiTouchCount:  UDINT;
6      xIsSelected:    BOOL;
7  END_VAR
8
9  // параметры элемента визуализации
10 VAR CONSTANT
11     c_iElementCoordX: INT := 30;
12     c_iElementCoordY: INT := 30;
13     c_iElementWidth:  INT := 115;
14     c_iElementHeight: INT := 76;
15 END_VAR

```

Рисунок 10.452 – Объявление переменных программы PLC_PRG

3. Код программы **PLC_PRG** будет выглядеть следующим образом:

```

1  udiTouchCount := Screen.countTouch;
2
3  IF xIsSelected THEN
4      iCurrentX := Screen.cursorX - c_iElementCoordX - c_iElementWidth/2;
5      iCurrentY := Screen.cursorY - c_iElementCoordY - c_iElementHeight/2;
6  END_IF

```

Рисунок 10.453 – Код программы PLC_PRG

4. [Добавить в проект](#) экран визуализации **Visualization**. В его [свойствах](#) выбрать размер **800 × 480**. Экран будет содержать элемент [Эллипс](#), элемент [Группа](#) и три элемента [Прямоугольник](#).

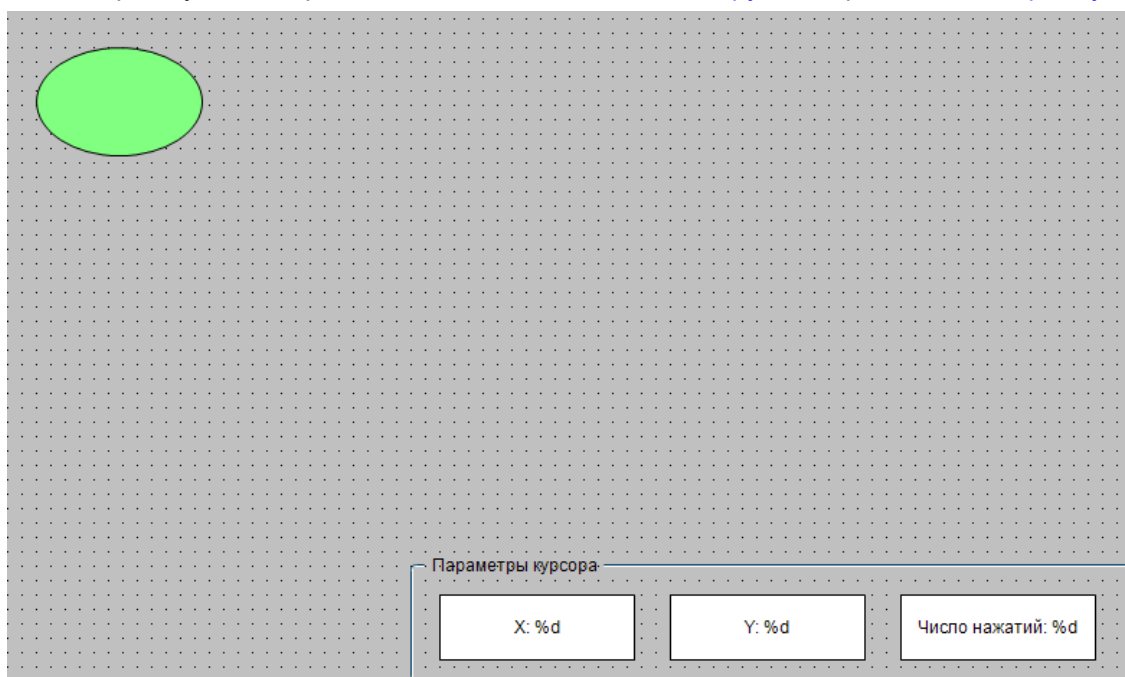


Рисунок 10.454 – Содержимое экрана визуализации Visualization

5. Настроить элемент [Эллипс](#). После нажатия и отпущания (клика) пользователем, элемент будет выделяться (менять цвет), после чего пользователь сможет перемещать элемент с помощью движения курсора. Еще один клик отпустит элемент, после чего он будет зафиксирован на месте положения курсора.

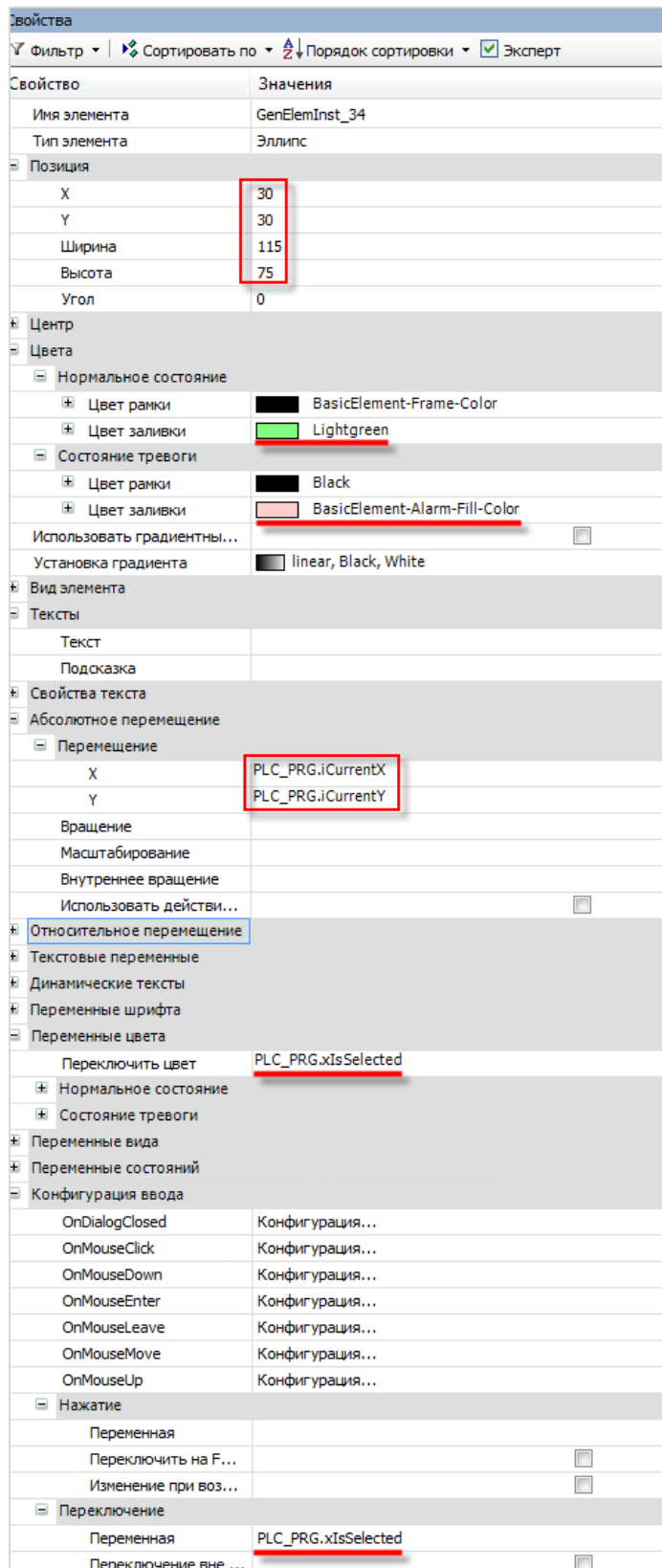


Рисунок 10.455 – Настройки элемента Эллипс

6. Настроить элементы вкладки **Параметры курсора**. Элементы данной вкладки будут отображать координаты текущего положения курсора и общее число нажатий на элемент.

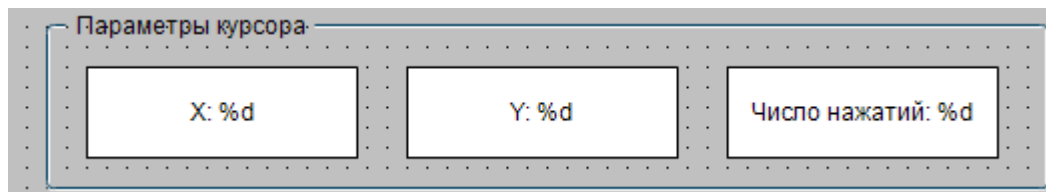


Рисунок 10.456 – Внешний вид вкладки Нажатие

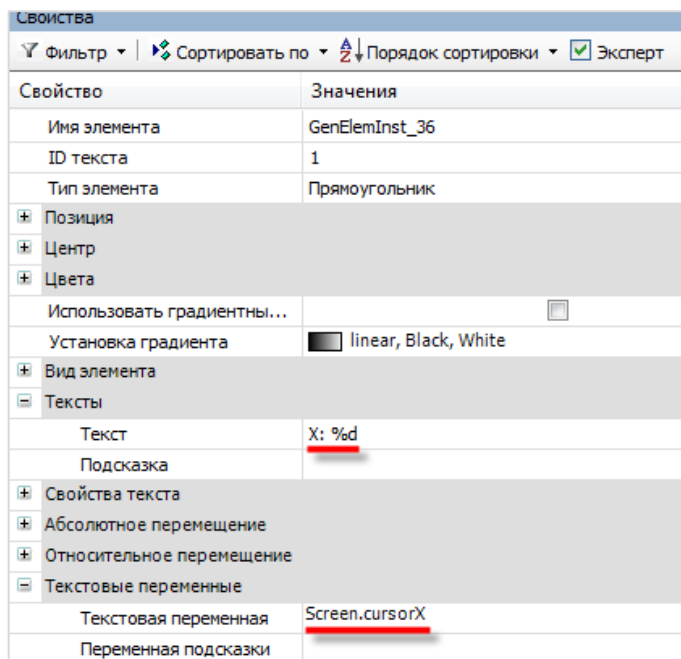


Рисунок 10.457 – Настройки элемента Прямоугольник 1

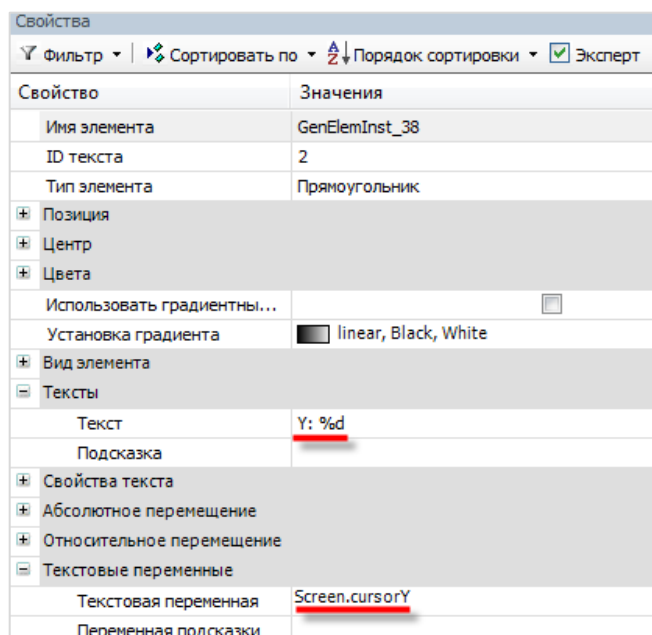


Рисунок 10.458 – Настройки элемента Прямоугольник 2

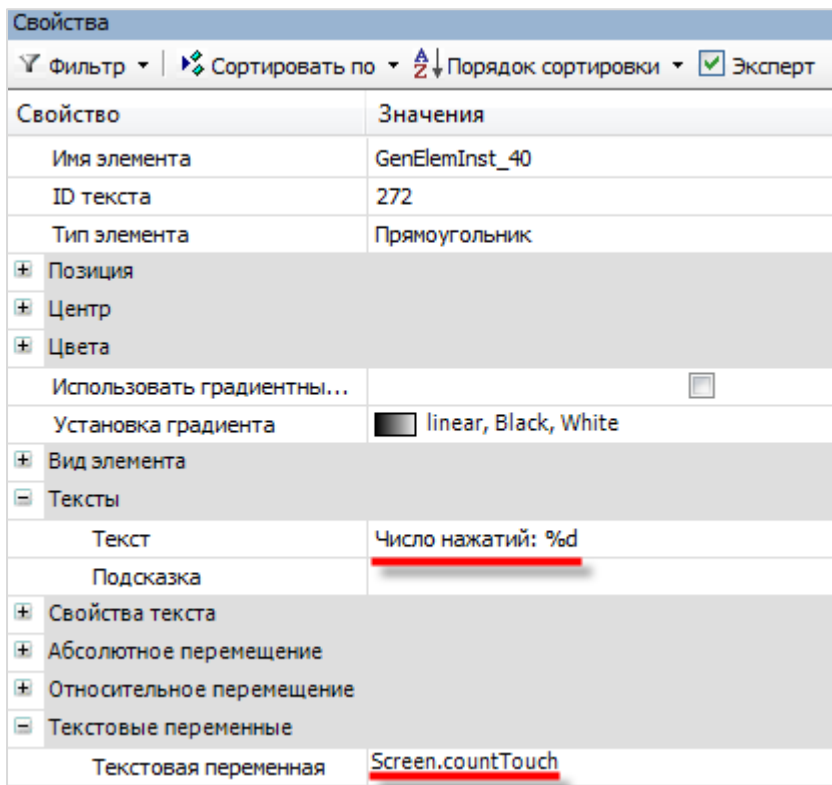
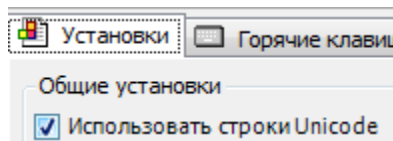


Рисунок 10.459 – Настройки элемента Прямоугольник 3

7. Настроить компонент [Менеджер визуализации](#). В его установках следует поставить галочку **Использовать строки Unicode**:



Настройки **таргет- и web-визуализации** будут выглядеть следующим образом:

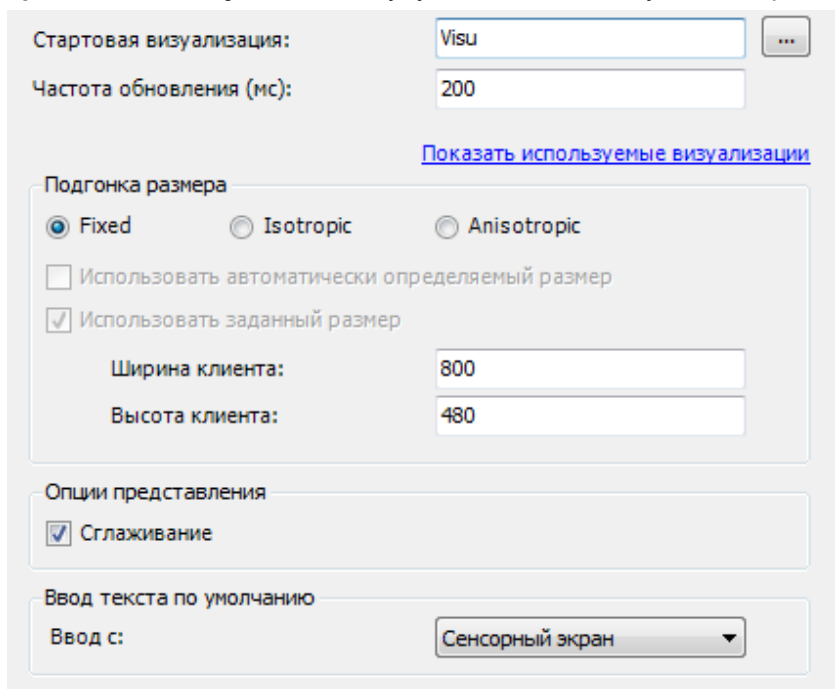


Рисунок 10.460 – Настройки таргет-визуализации

Стартовая визуализация: Visu

Имя .htm-файла: webvisu

Частота обновления (мс): 200

Размер буфера соединения по умолчанию: 50000

[Показать используемые визуализации](#)

Подгонка размера

Fixed Isotropic Anisotropic

Ширина клиента: 800

Высота клиента: 480

Опции представления

Сглаживание

Ввод текста по умолчанию

Ввод с: Клавиатура

Рисунок 10.461 – Настройки web-визуализации

8. Запустить проект на контроллере. Открыть в веб-браузере страницу <http://localhost:8080/webvisu.htm>, чтобы увидеть web-визуализацию проекта. **Следует обратить внимание**, что браузер должен поддерживать **HTML5**. Проверить функционал проекта.

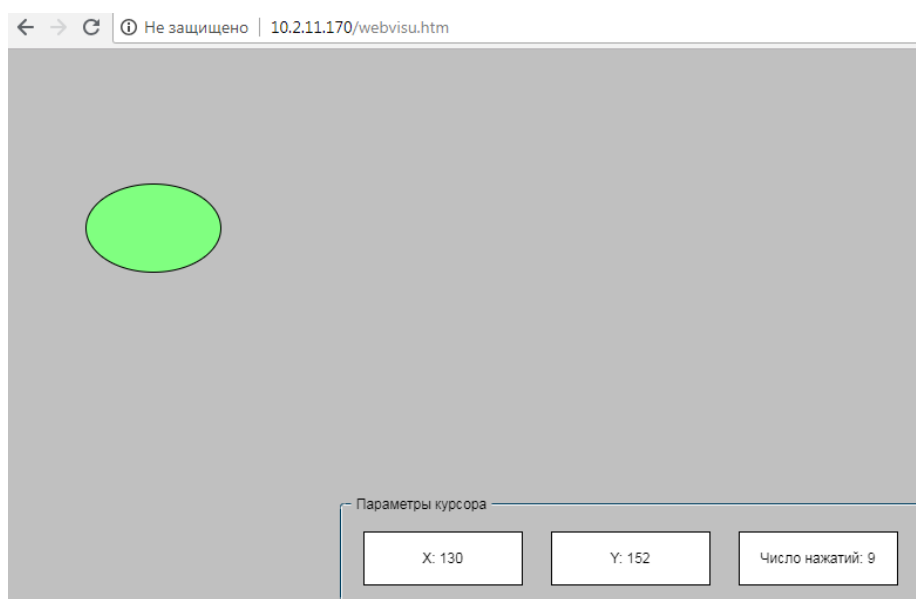


Рисунок 10.462 – Web-визуализация проекта в браузере Chrome

Сначала следует нажать на эллипс курсором, после чего перемещать курсор по экрану. Эллипс изменит свой цвет и будет перемещаться вслед за курсором. Информация во вкладке **Параметры курсора** будет обновляться по мере взаимодействия с элементом. Чтобы зафиксировать элемент на новом месте, следует нажать на этом месте курсором.

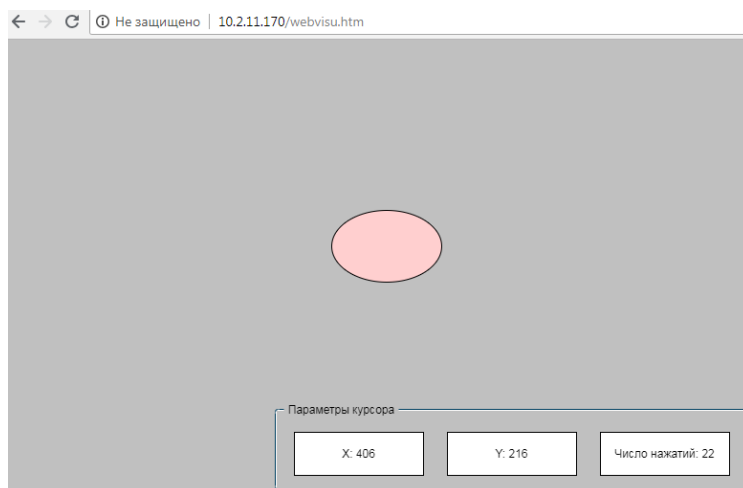


Рисунок 10.463 – Перемещение элемента с помощью курсора

10.4.4 Многопользовательский доступ. Независимая обработка клиентов визуализации

При использовании контроллеров с [web-визуализацией](#) может возникнуть ситуация, когда с визуализацией контроллера одновременно работает несколько клиентов. В простом случае это не создает проблем – стандартные действия вкладки [InputConfiguration](#), такие, как [Изменить отображаемую визуализацию](#) и [Переключить визуализацию в фрейме](#), работают независимо для клиентов – т. е. переключение визуализации для одного клиента не повлияет на то, что видят в данный момент остальные.

Ситуация усложняется при необходимости [программной обработки визуализации](#) (например, переключения экранов из кода программы). Использование системной переменной [CurrentVisu](#), содержащей имя открытого экрана визуализации, уже неприемлемо – так как в случае установки соответствующей галочки в [Менеджере визуализации](#) визуализация становится общей для всех клиентов, и переключение экранов затрагивает всех пользователей.

Простого решения данной задачи (программной обработки визуализаций в случае многопользовательского доступа) не существует.

В данном пункте приводятся несколько способов, которые могут частично решить некоторые аспекты данной задачи.

1. Переключение визуализации для всех пользователей без **CurrentVisu**

Такая задача может возникнуть, когда клиенты должны независимо переключать визуализации с помощью кнопок (поэтому **CurrentVisu** не подходит), но в каких-то ситуациях необходимо изменить отображаемую визуализацию для всех клиентов из кода программы (например, показать экран, на котором сработала тревога).

В этом случае следует воспользоваться следующим кодом:

```
VisuElems.g_VisuManager.SetMainVisuGlobally(VisuElems.Visu_ClientType.Webvisualization,sVisuName);  
VisuElems.g_VisuManager.SetMainVisuGlobally(VisuElems.Visu_ClientType.Targetvisualization,sVisuName);
```

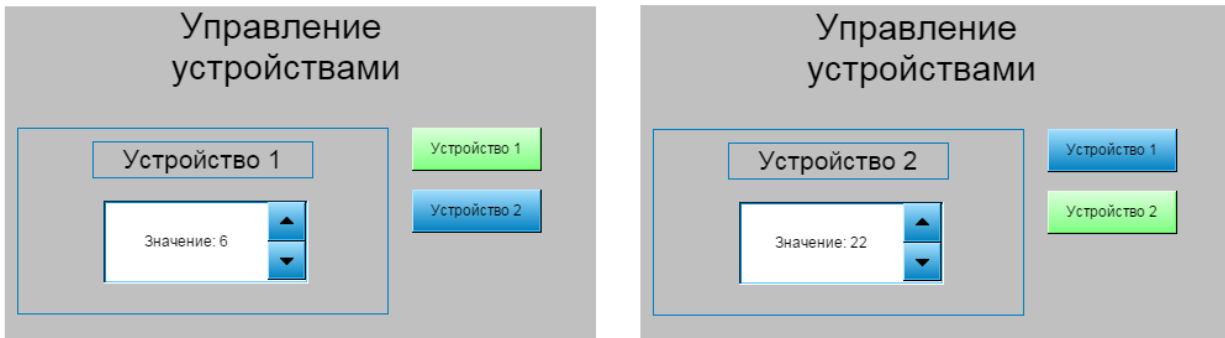
Первая функция переключает визуализацию для всех клиентов web-визуализации, вторая – для клиента таргет-визуализации.

sVisuName – переменная типа **STRING**, содержащая имя экрана визуализации, который необходимо открыть.

10.Примеры

2. Независимая работа клиентов на одном экране

В пункте [10.3.3](#) описывается работа с **интерфейсом фрейма**.



**Рисунок 10.468 – Внешний вид примера Интерфейс фрейма.
На обоих рисунках в фрейме открыт один и тот же экран визуализации**

Данный пример не подразумевает многопользовательский доступ (впрочем, как практически все рассмотренные в документе примеры) – так как все пользователи взаимодействует с одними и теми же переменными, привязанными к кнопкам.

Пример: пусть **первый веб-клиент** визуализации должен нажать на кнопку **Устройство 2**. В результате экран будет выглядеть в соответствии с правой половиной рисунка 11.468.

Тогда **второй веб-клиент** во время подключения увидит следующее:



Рисунок 10.469 – Выделенная кнопка не соответствует отображаемому устройству

Т. е. несмотря на то, что пользователь видит в фрейме экран **Устройство 1**, активна кнопка **Устройство 2**, так как ее нажал первый пользователь.

Это можно избежать с помощью использования системной переменной **CURRENTCLIENTID**, которая содержит индекс текущего клиента визуализации. Для ее использования следует добавить в проект библиотеку **VisuGlobalClientManager**.

Сначала следует открыть проект [Example FrameInteface](#).

В переменных программы вместо **BOOL** переменных **bButtonDevice1** и **bButtonDevice2** следует объявить массивы аналогичного типа, каждый из которых содержит по **10** значений. Число **10** соответствует количеству клиентов визуализации, которые могут одновременно работать с проектом.

```

2  VAR
3  // Переменные устройства 1
4  arrButtonDevice1:ARRAY [1..10] OF BOOL:= [10(TRUE)]; // переменная для изменения цвета кнопки при выборе устройства
5  wsNameDevice1:WSTRING:="Устройство 1"; // название устройства
6  iValueDevice1:INT; // параметр устройства
7
8  // Переменные устройства 2
9  arrButtonDevice2:ARRAY [1..10] OF BOOL;
10 wsNameDevice2:WSTRING:="Устройство 2";
11 iValueDevice2:INT;
12 END VAR

```

Рисунок 10.470 – Объявление переменных программы PLC_PRG

На экране **Visualization** следует отредактировать [ST-код](#) действий кнопок **Устройство 1** и **Устройство 2**:

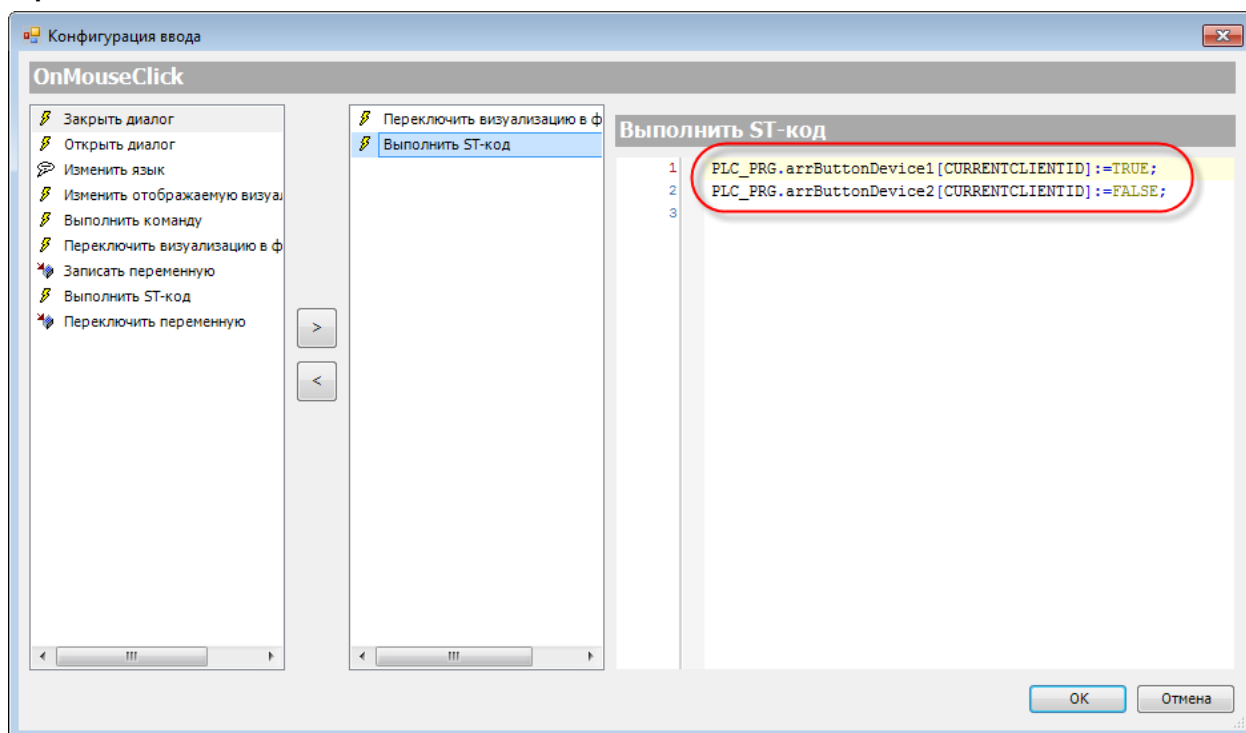


Рисунок 10.471 – Изменение ST-кода кнопки Устройство 1

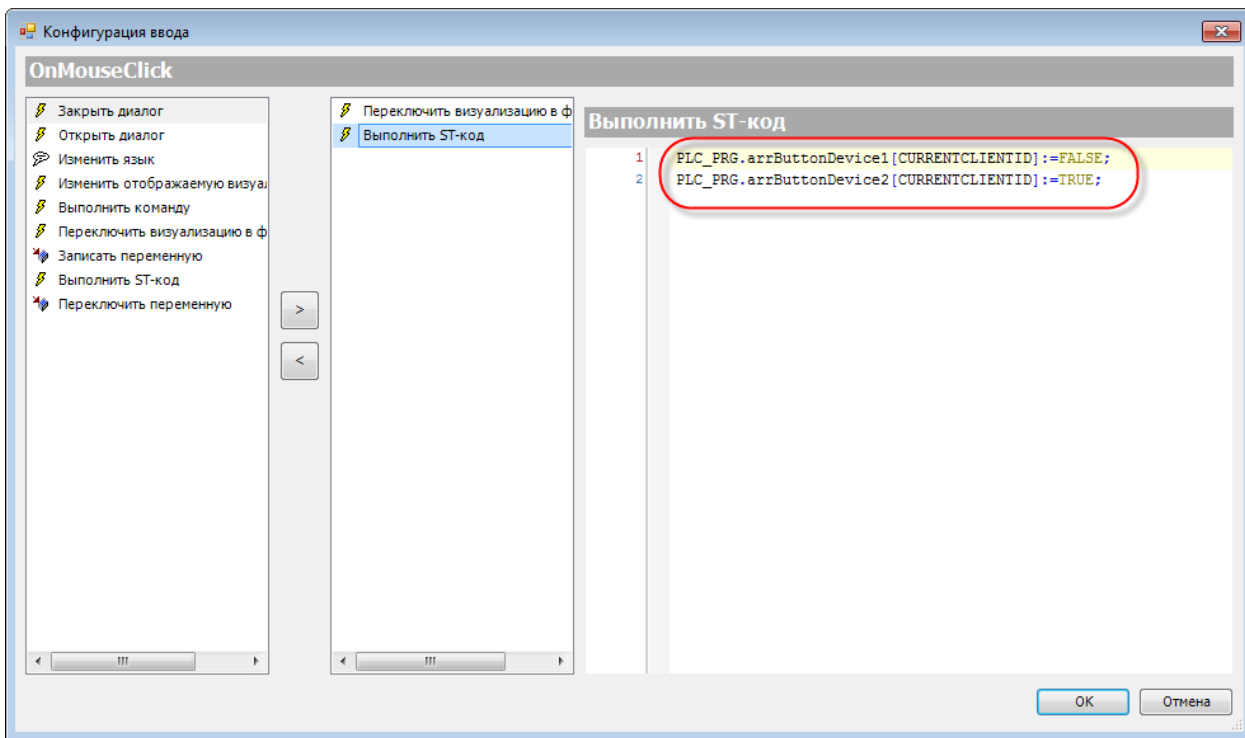


Рисунок 10.472 – Изменение ST-кода кнопки Устройство 2

К параметрам **Переключить цвет** обоих кнопок следует привязать соответствующие переменные:

Переменные цвета	
Переключить цвет	PLC_PRG.arrButtonDevice1[CLIENTID]
Цвет	
Цвет тревоги	

Рисунок 10.473 – Параметры элемента Устройство 1

Переменные цвета	
Переключить цвет	PLC_PRG.arrButtonDevice2[CLIENTID]
Цвет	
Цвет тревоги	

Рисунок 10.474 – Параметры элемента Устройство 2

В результате, каждый из пользователей будет работать со своими переменными, характеризующими активность кнопок, что позволит избежать ситуации, приведенной на [рисунке 11.469](#).

3. Работа с системными библиотеками

Использование системных библиотек визуализации (**VisuElems** и др.) теоретически позволяет решать сложные задачи, связанные с программной обработкой визуализации при условии многопользовательского доступа. В то же время, это сопряжено с рядом сложностей, основной из которых является отсутствие документации на данные библиотеки.

Компания [3S](#) (разработчик **CODESYS**) предоставляет несколько примеров, демонстрирующих работу с этими библиотеками – их можно использовать для ознакомления с базовыми принципами и в дальнейшем самостоятельно заниматься изучением функционала библиотек. Это рекомендуется только **опытным** пользователям.

Примеры доступны для скачивания:

[ClientIndependentVisuSwitching.package](#)

[VisualizationSwitching.package](#)

[ResponsiveDesignExample.package](#)

[AdvancedVisu.rar](#)

Файлы формата **.package** устанавливаются с помощью **Менеджера пакетов** (вкладка **Инструменты**).



ПРИМЕЧАНИЕ

Компания [ОВЕН](#) не принимает вопросы по работе с системными библиотеками и не несет никакой ответственности за последствия их использования.

4. Библиотека **Visu Utils**

Библиотека **Visu Utils** позволяет получить информацию о клиентах визуализации, переключать экраны и открыть диалоги для конкретных группы клиентов. Описание библиотеки приведено в [справке CODESYS](#).

5. Пример менеджера клиентов

Данный пример демонстрирует принцип получения информации о клиентах визуализации с помощью системных библиотек из пп. 3, а также открытия и закрытия диалогов для конкретных групп клиентов. Пример создан в среде **CODESYS V3.5 SP11 Patch 5** и подразумевает запуск на контроллере **СПК1xx [M01]** с таргет-файлом **3.5.11.5**.

Пример доступен для скачивания: [Example_ClientManager.projectarchive](#)

10.4.5 Дополнительные графические библиотеки

Во время добавления в проект первого экрана визуализации пользователь может включить поддержку библиотеки **VisuSymbols**:

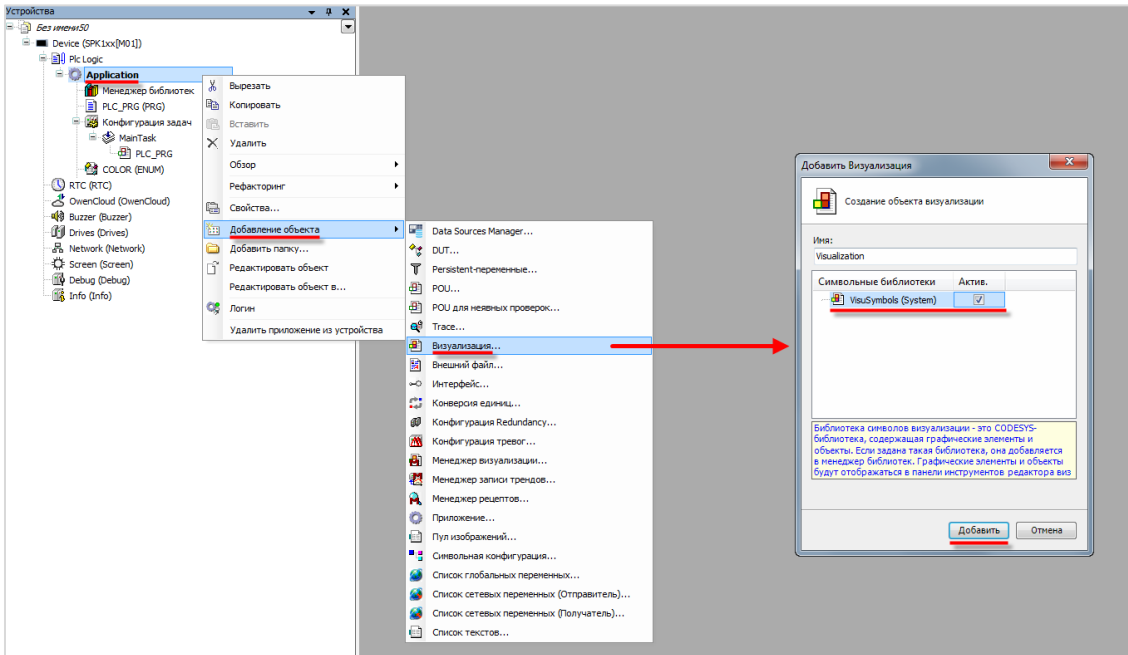


Рисунок 10.475 – Включение поддержки библиотеки VisuSymbols

В результате на панели инструментов редактора визуализации появится вкладка **Symbols**, содержащая различные графические пиктограммы:

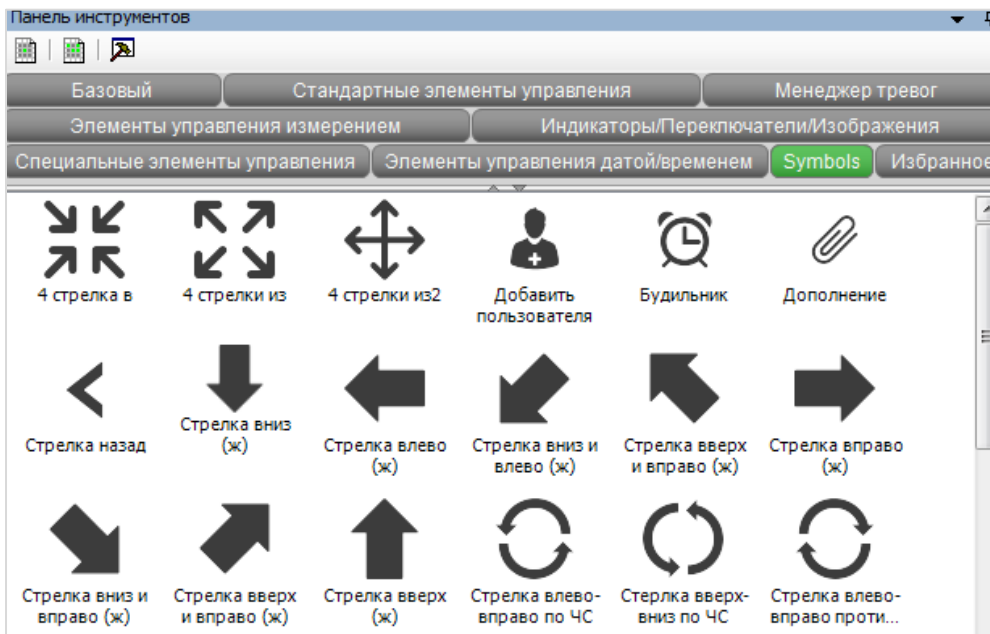


Рисунок 10.476 – Вкладка Symbols в редакторе визуализации



ПРИМЕЧАНИЕ

Библиотека **VisuSymbols** может быть добавлена в проект через **Менеджер библиотек**.

10.4.6 Кастомизация диалогов ввода

Стандартные диалоги ввода (**Numpad**, **Keypad**, **Login**, **Change Password**, **User Config**) могут быть адаптированы под потребности пользователя. Для этого следует открыть библиотеку, содержащую исходники этих диалогов. Диалоги **Numpad** и **Keypad** содержатся в библиотеке **VisuDialogs**. Диалоги **Login**, **Change Password** и **User Config** содержатся в библиотеке **VisuUserMgmtDialogs**. Обе библиотеки расположены в папке установки CODESYS по пути ...**CODESYS\Projects\Visu\Dialogs**).

Для редактирования диалога следует:

1. Открыть соответствующую библиотеку в CODESYS.
2. Отредактировать диалога нужным образом.

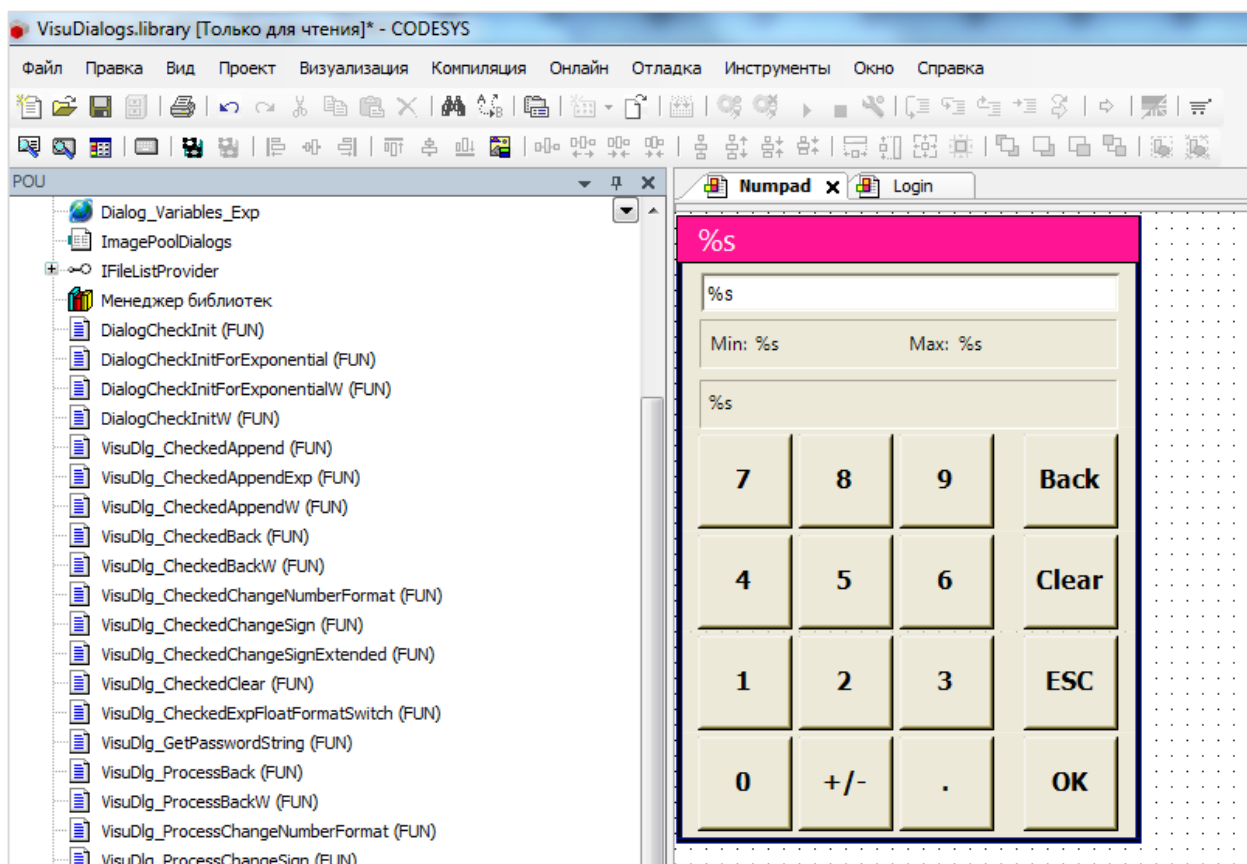


Рисунок 10.477 – Редактирование библиотеки диалогов



ПРИМЕЧАНИЕ

Рекомендуется не редактировать код библиотеки – это может привести к некорректной работе диалогов.

3. В узле **Информация о проекте** на вкладке **Общее** изменить заголовок и снять галочку **Выпущен**.

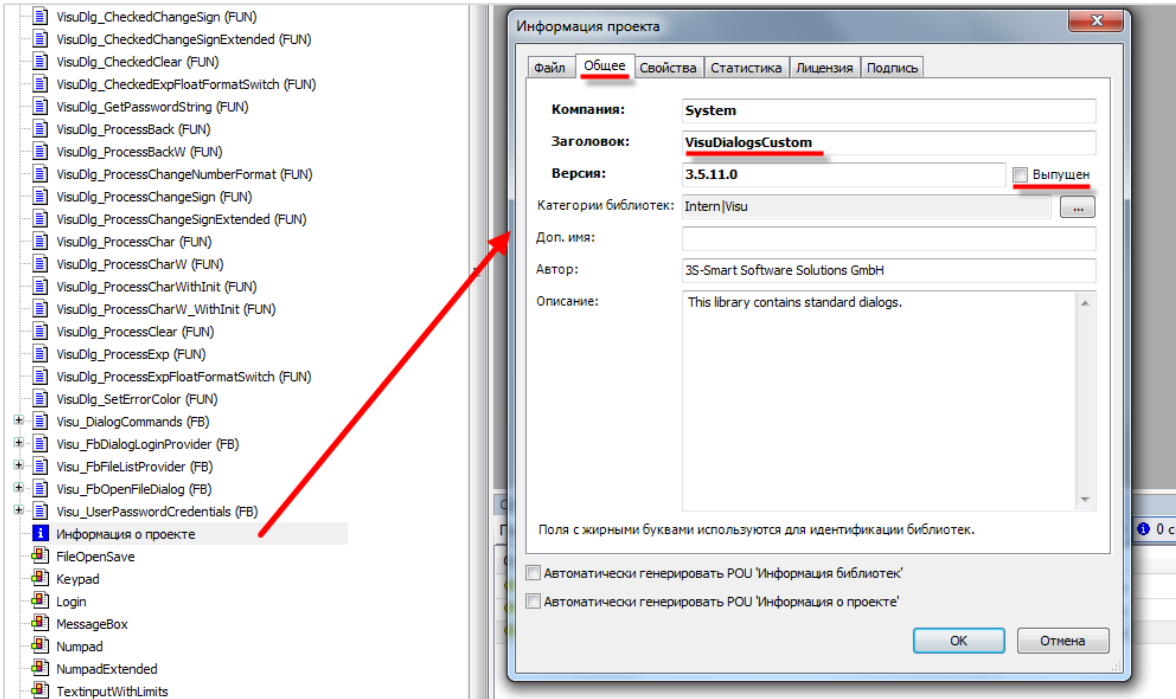


Рисунок 10.477 – Изменение заголовка библиотеки

На вкладке **Свойства** изменить ключи **Placeholder** и **Title**.

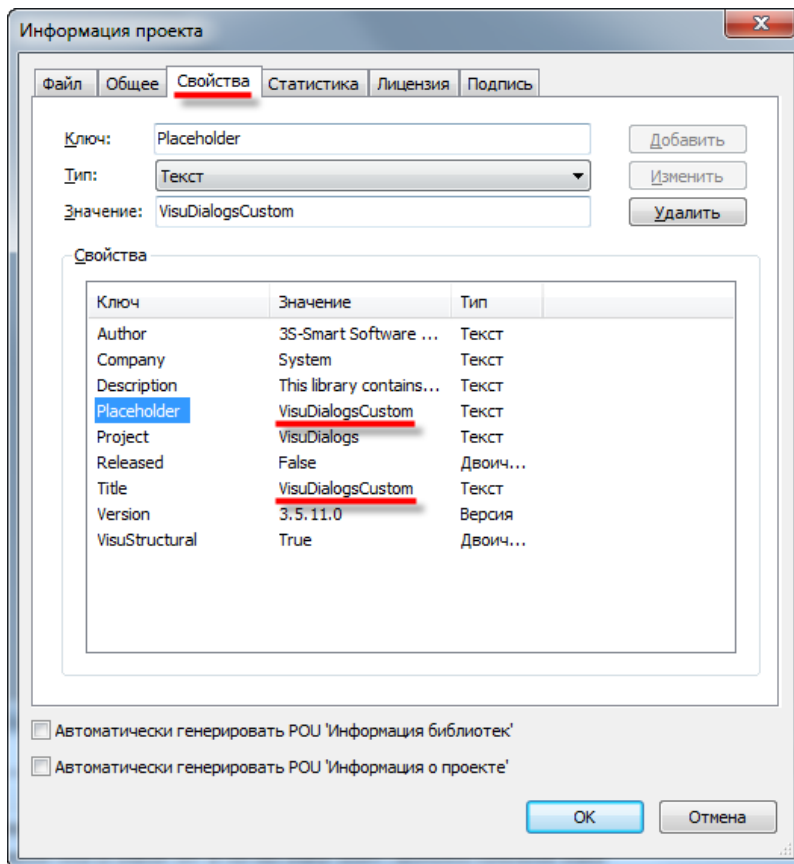


Рисунок 10.478 – Изменение ключей библиотеки

4. Пересохранить библиотеку под новым названием.
5. Установить библиотеку в репозиторий.

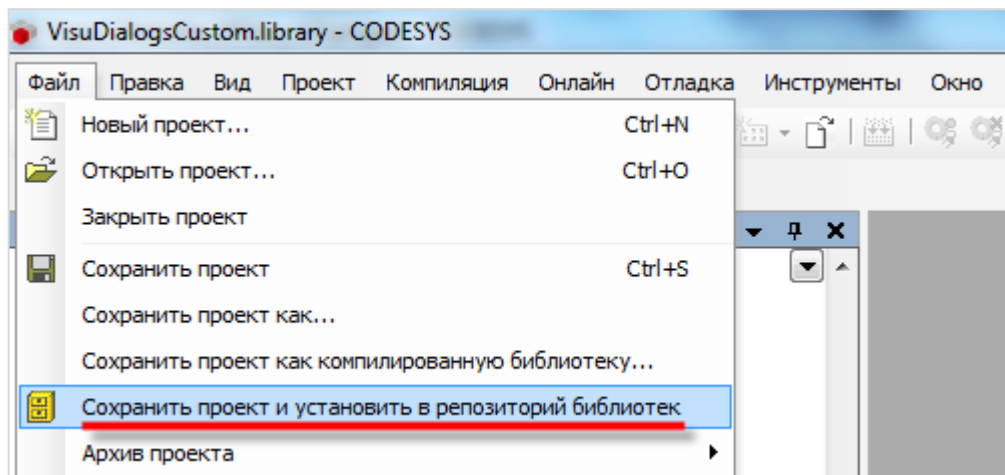


Рисунок 10.479 – Установка библиотеки в репозиторий

6. Создать новый проект **CODESYS**.
7. Добавить в проект созданную библиотеку.

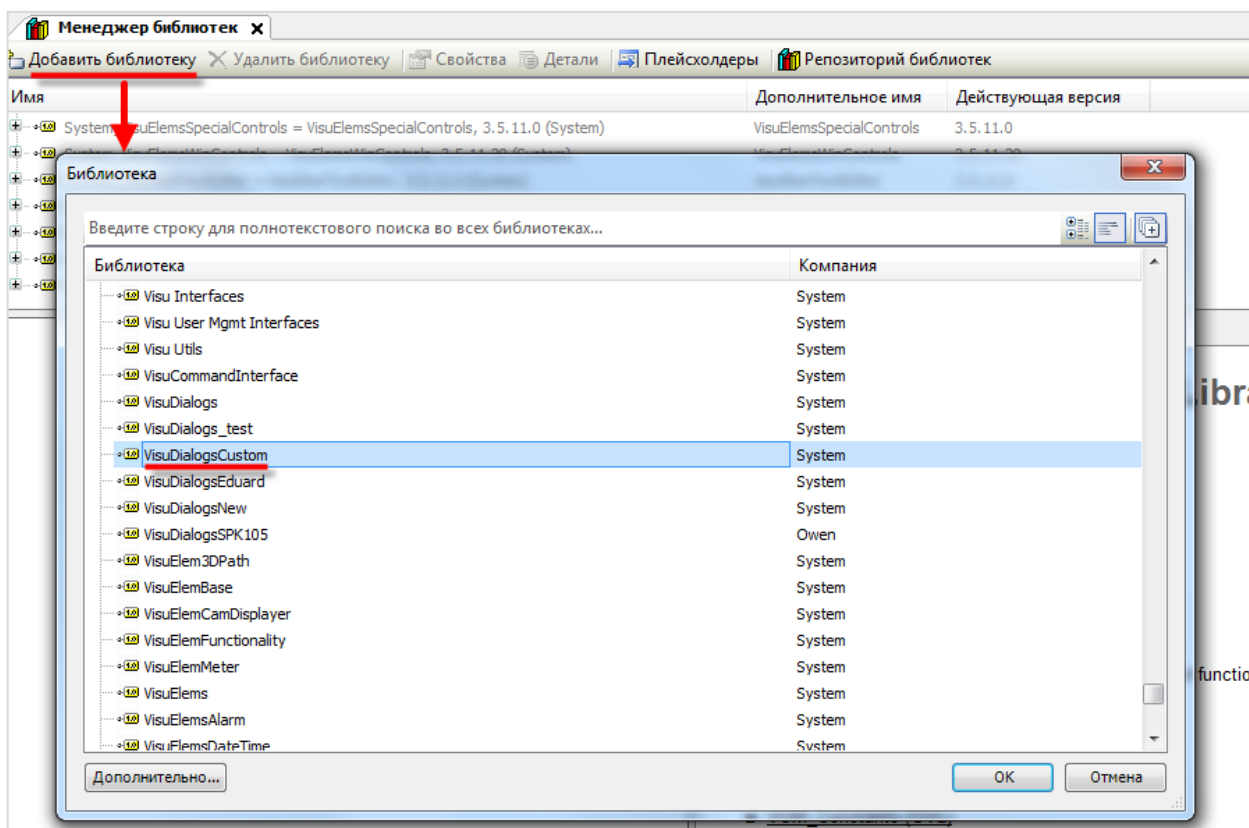


Рисунок 10.480 – Добавление библиотеки в проект CODESYS

8. Выбрать диалог библиотеки в [Менеджере визуализации](#) или настройках действия [Записать переменную](#).

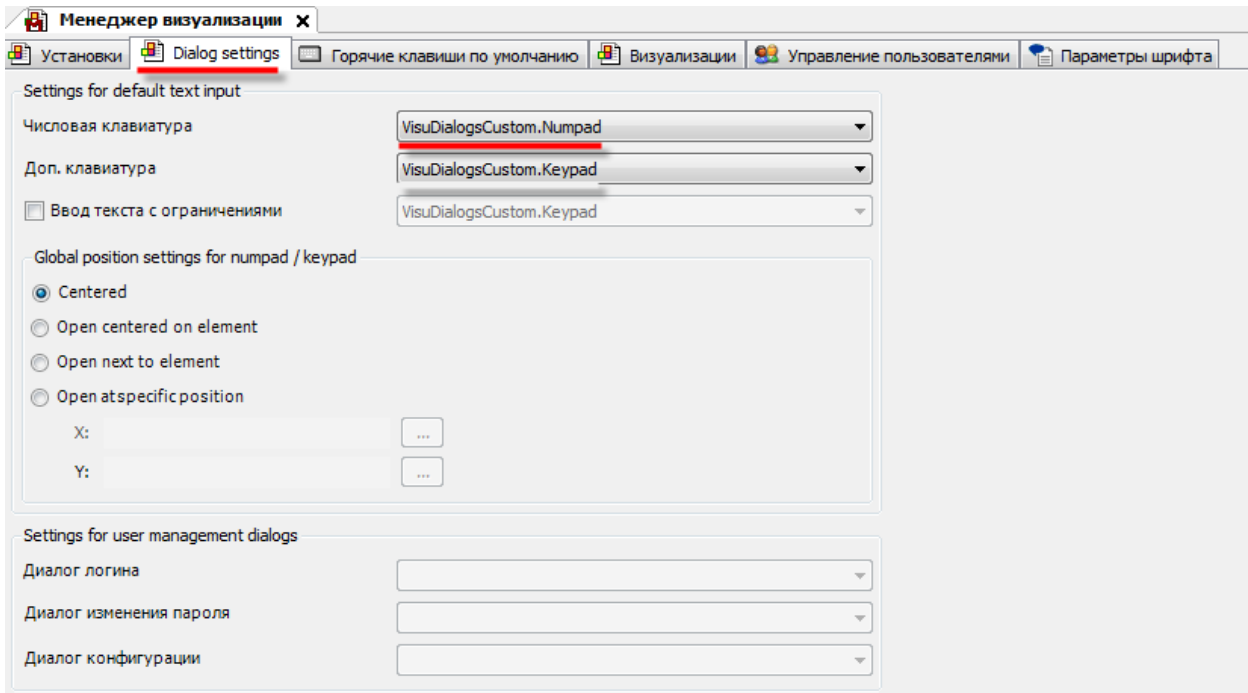


Рисунок 10.481 – Выбор диалога в проекте CODESYS

Созданная в примере библиотека доступна для скачивания: [VisuDialogsCustom.library](#)

10.4.7 Дополнительные примеры от компании 3S

Компания **3S** (разработчик CODESYS) предоставляет примеры, демонстрирующие работу со специфичным функционалом визуализации:

1. [VisuEventHandler.package](#) – программная обработка действий пользователя в визуализации.
2. [VisuValueChangeHandler.package](#) – программная обработка ввода новых значений в визуализации.
3. [EsclImageButton.package](#) – дополнительный графический примитив (кнопка с 5 состояниями).
4. [MnControlsLight.package](#) – дополнительный графический примитив (джойстик).

Примеры работы со специфическими возможностями интерфейсами экранов визуализации приведены в [справке CODESYS](#).

11 Визуализация контроллеров ОВЕН: ограничения и рекомендации

CODESYS предоставляет широкие возможности по созданию экранов визуализации для операторского интерфейса. В то же время, аппаратные и программные возможности устройств, для которых разрабатывается визуализация, накладывают на нее определенные ограничения. В этой главе описаны ограничения и приведены рекомендации по разработке визуализации для контроллеров ОВЕН.

11.1 Размер экранов визуализации

Размер экранов визуализации должен соответствовать разрешению контроллеров.

Для СПК107, СПК110, СПК107 [M01], СПК110 [M01] и СПК2xx разрешение составляет **800 × 480**.

Для СПК105 разрешение составляет **480 × 272**.

Размер задается для [таргет-визуализации](#) и в [свойствах](#) каждого экрана визуализации проекта.

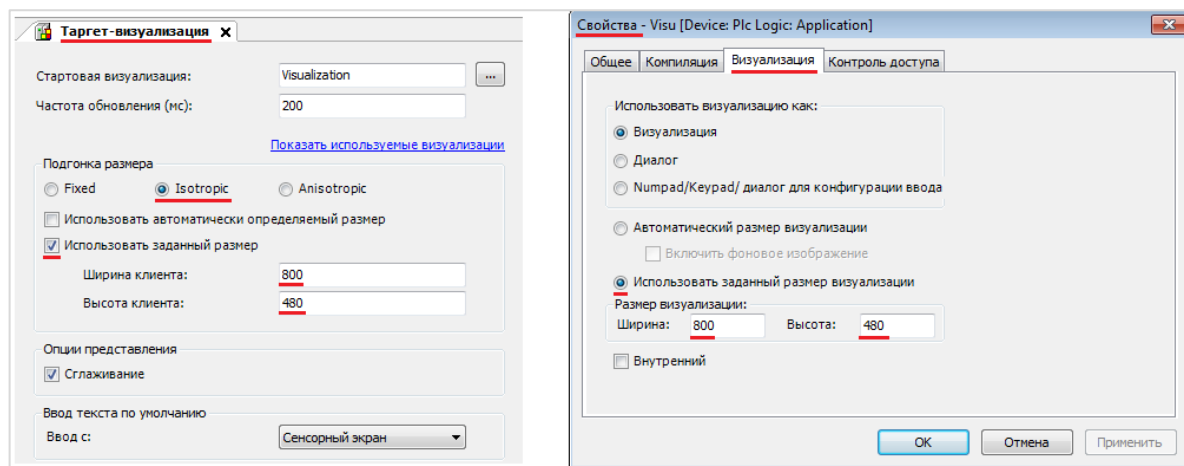


Рисунок 11.1 – Настройка размеров таргет-визуализации и экрана визуализации Visu

11.2 Отображение кириллического текста в визуализации

Для отображения кириллического текста следует использовать переменные типа **WSTRING**, предварительно поставив в [Менеджере визуализации](#) галочку **Использовать строки Unicode**:

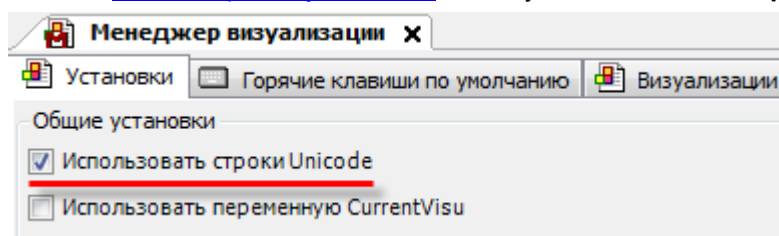


Рисунок 11.2 – Установка галочки **Использовать строки Unicode** в Менеджере визуализации

11.3 Тип ввода по умолчанию

Так как контроллеры **СПК** не имеют встроенной аппаратной клавиатуры, то пользовательский ввод в большинстве случаев должен осуществляться с помощью экранной клавиатуры. Для этого следует в настройках [таргет-визуализации](#) установить по умолчанию тип ввода **Сенсорный экран**:

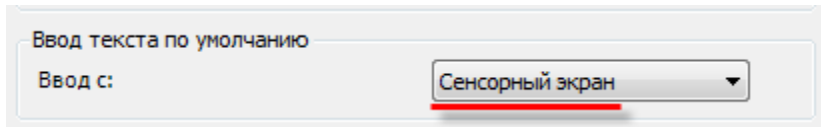


Рисунок 11.3 – Настройка типа ввода по умолчанию для target-визуализации

Настройка не требуется, если к СПК подключен USB HID клавиатура.

В то же время при работе с [web-визуализацией](#) удобно использовать клавиатуру ПК (при условии, что web-визуализация запускается именно на ПК, а не на планшетах и подобных устройствах):

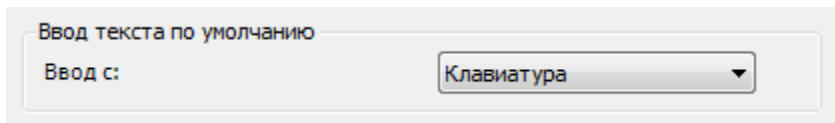


Рисунок 11.4 – Настройка типа ввода по умолчанию для web-визуализации

Также для каждого элемента во время настройки действия [Записать переменную](#) можно выбрать произвольный тип ввода:

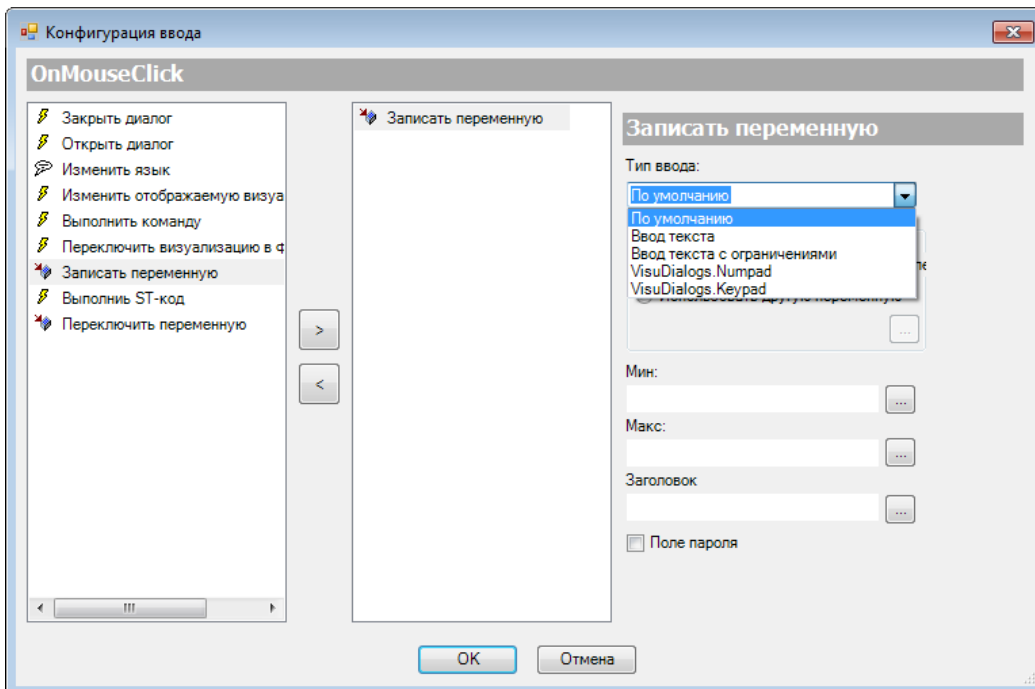


Рисунок 11.5 – Настройка типа ввода для действия Записать переменную

11.4 Отсутствие поддержки элементов ActiveX и Путь3D

Элементы [ActiveX](#) и [Путь 3D](#) не поддерживаются контроллерами ОВЕН.

11.5 Изображения

Не рекомендуется использовать [графические файлы](#) с разрешением, которое превышает размер элемента в **CODESYS** (например, если ваша кнопка имеет размер **40 × 15**, то не стоит использовать в качестве подложки графический файл с разрешением **400 × 150**).

Поддерживаются графические файлы форматов .bmp, .jpg, jpeg, .png, .svg.

11.6 Время цикла визуализации

Скорость отрисовки и отклика визуализации напрямую связана с временем цикла задачи **VISU_TASK**. Рекомендуется выставлять время цикла визуализации в пределах **100...150 мс**.

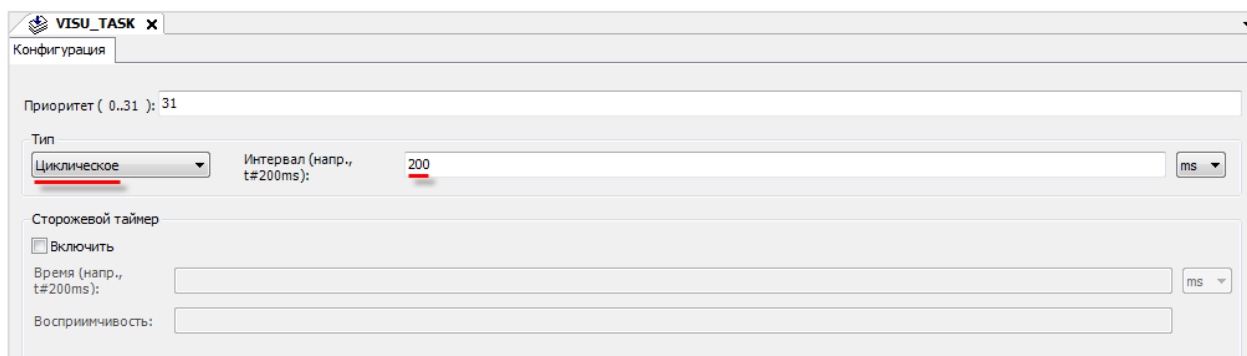


Рисунок 11.7 – Настройки времени цикла задачи визуализации

11.7 Поддерживаемые шрифты

Контроллеры ОВЕН поддерживают **исключительно** следующий набор шрифтов, для которых гарантируется соответствие отображения на дисплее контроллера/в редакторе **CODESYS**/в web-визуализации:

Шрифт	Доступные начертания
DS Cristal	Обычный, наклонный, полужирный, полужирный наклонный
PF Agora Serif Pro	Обычный, курсив, средний, средний курсив, полужирный, полужирный курсив
PF DinDisplay Pro	Обычный, курсив, средний, средний курсив, полужирный, полужирный курсив
Tahoma	Обычный, наклонный, полужирный, полужирный наклонный
Times New Roman	Обычный, курсив, полужирный, полужирный курсив
Segoe UI	Обычный, наклонный, полужирный, полужирный наклонный

Для установки шрифтов на ПК достаточно установить пакет таргет-файлов ОВЕН.

Чтобы изменить шрифт элемента в визуализации, во вкладке **Свойства текста** следует выбрать параметр **Шрифт**:

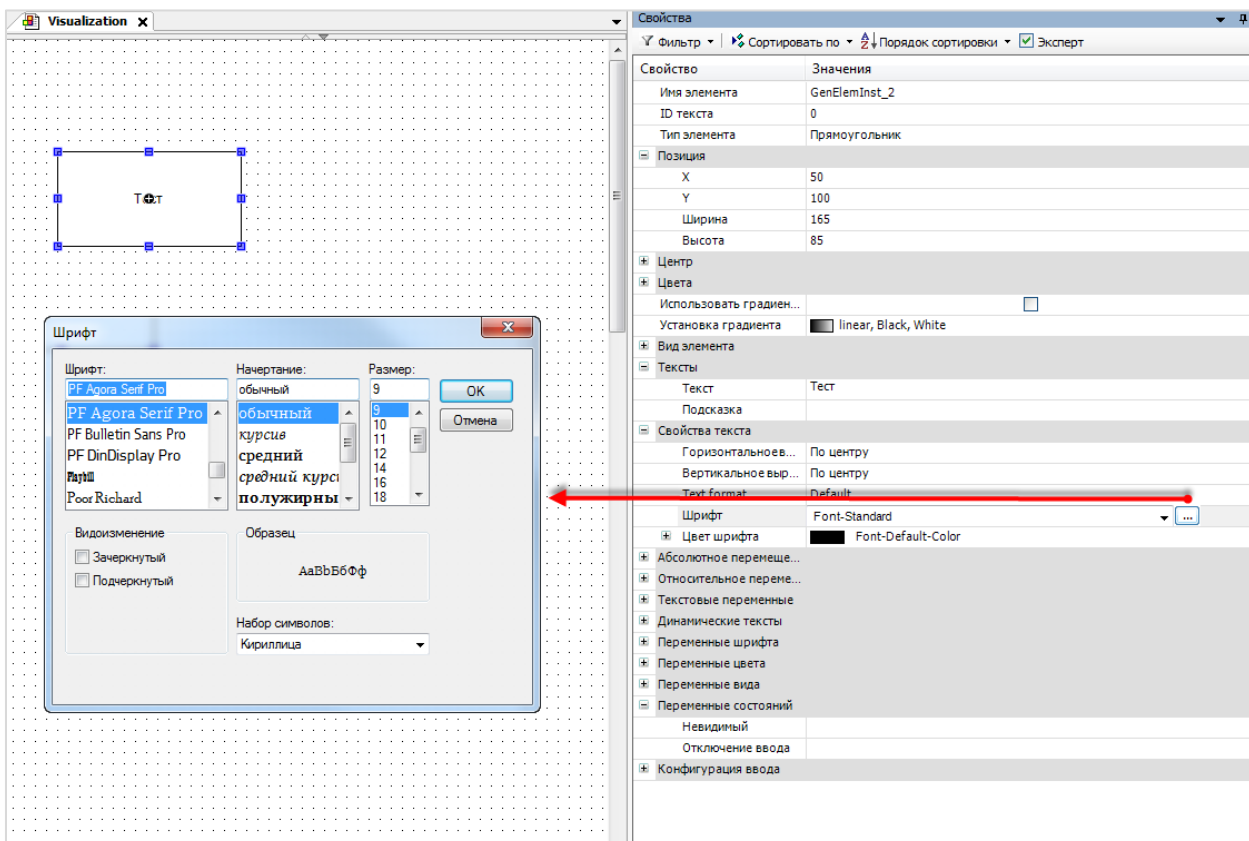


Рисунок 11.8 – Выбор шрифта элемента

Чтобы не выбирать шрифт для каждого элемента визуализации, можно создать свой стиль с выбранными шрифтами по умолчанию. Для этого следует перейти в [Менеджер визуализации](#) и открыть **Редактор стилей**:

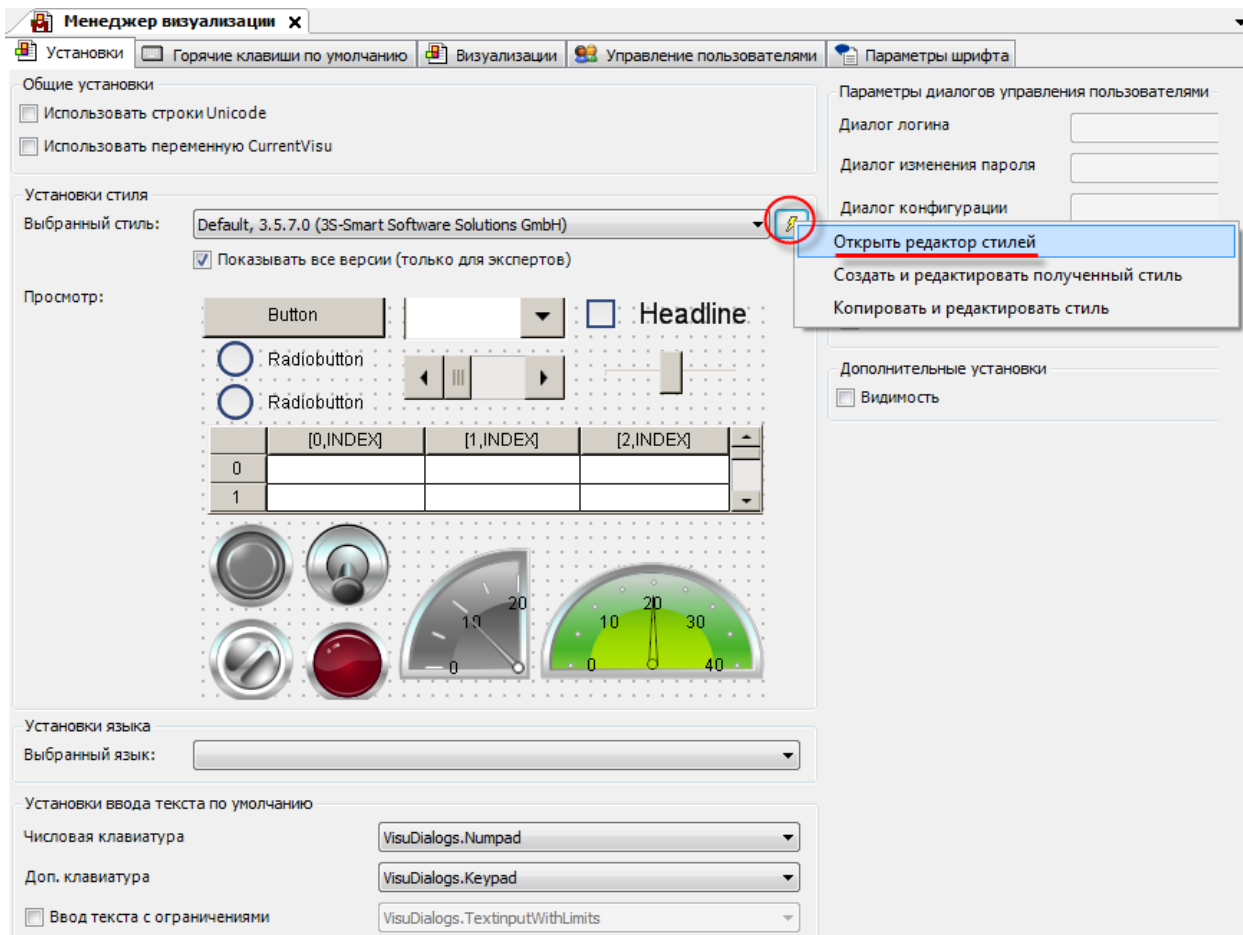


Рисунок 11.9 – Запуск редактора стилей

В меню **File** следует выбрать команду **Open as copy**, чтобы создать свой стиль на основе одного из существующих. Затем указать папку, в которой он будет сохранен (*рекомендуется* сохранять каждый стиль в отдельную папку).



ПРИМЕЧАНИЕ

Данная папка должна существовать в ОС, и у пользователя должны быть права на ее изменение.

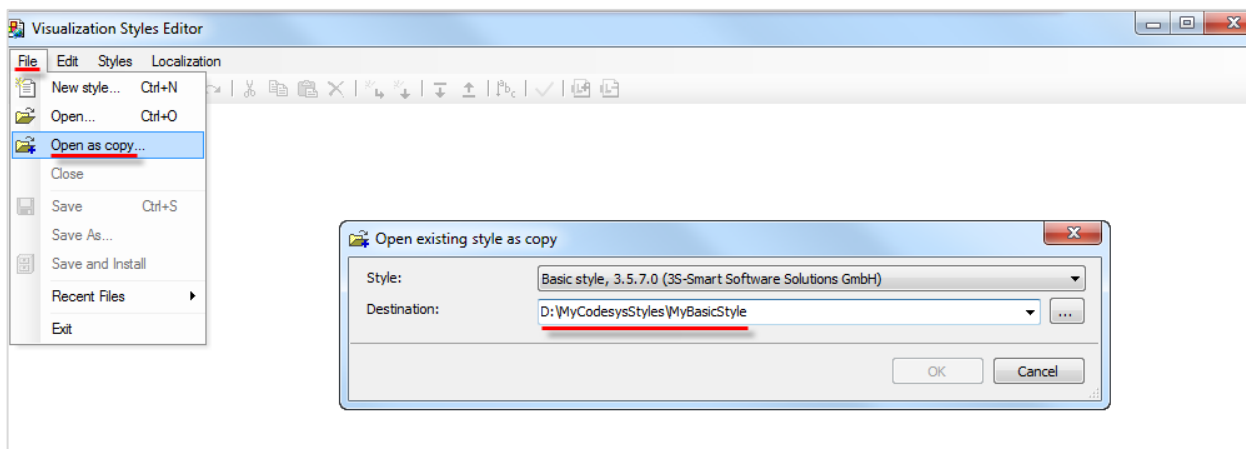


Рисунок 11.10 – Создание нового стиля на базе существующего

11. Визуализация контроллеров ОВЕН: ограничения и рекомендации

На вкладке **General** следует указать название стиля и его версию:

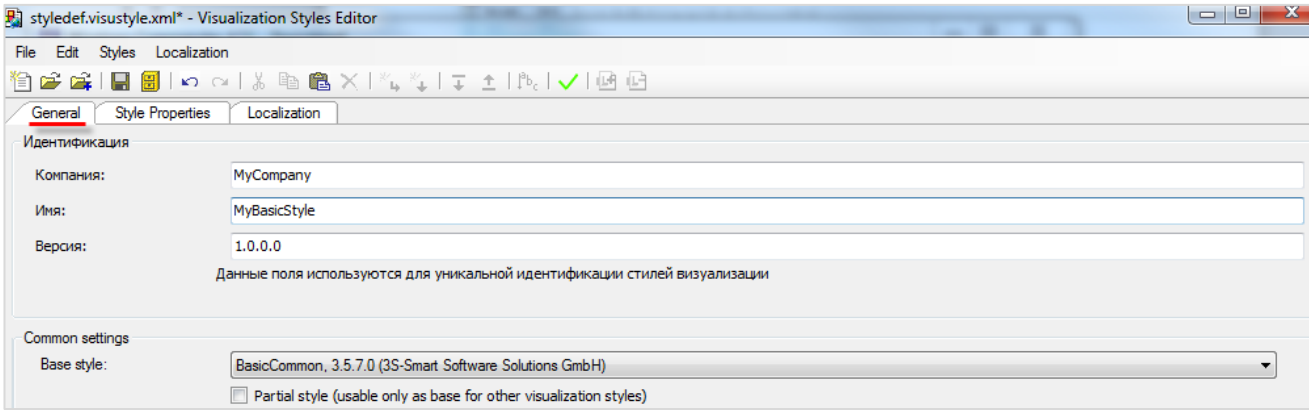


Рисунок 11.11 – Настройки вкладки General

На вкладке **Style Properties** следует выбрать шрифты по умолчанию (из числа тех, что поддерживаются СПК):

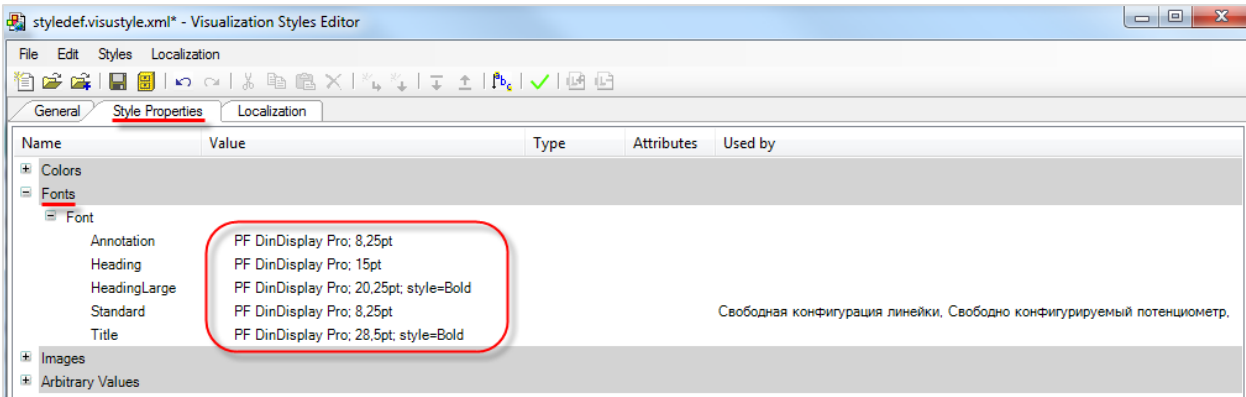


Рисунок 11.12 – Настройки вкладки Style Properties

В меню **File** следует выбрать команду **Save and Install**, чтобы сохранить стиль в репозитории.

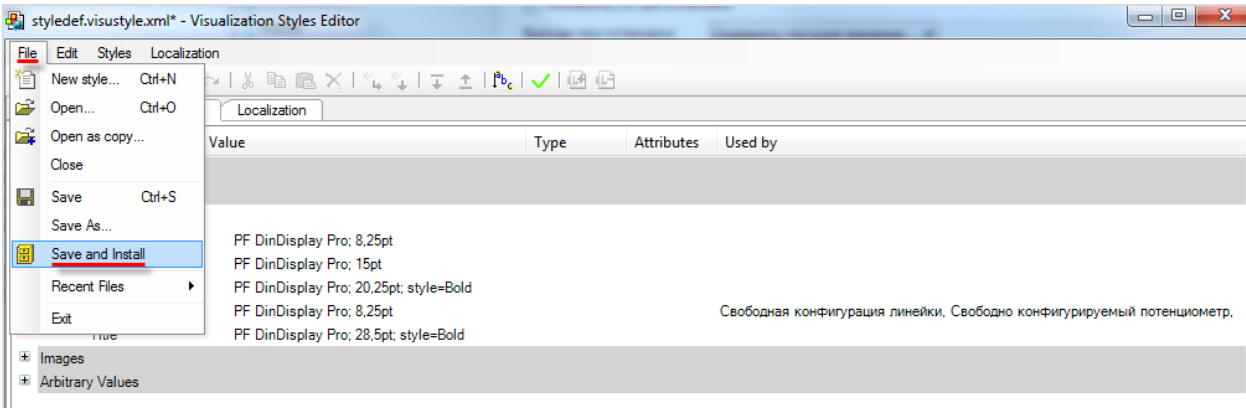


Рисунок 11.13 – Сохранение стиля визуализации

Затем следует перезапустить **CODESYS**. После этого можно будет выбрать сохраненный стиль в **Менеджере визуализации**:

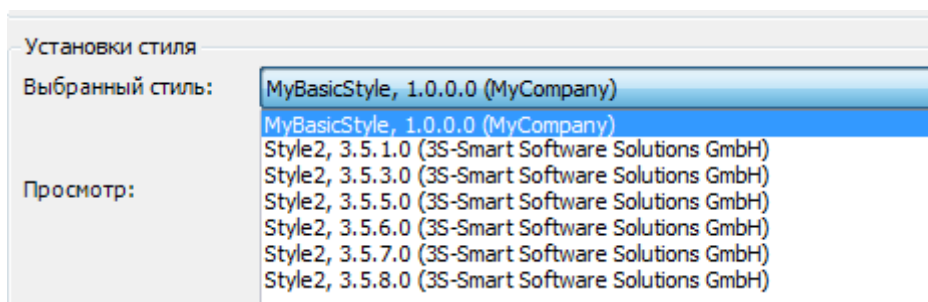


Рисунок 11.14 – Выбор стиля в Менеджере визуализации