

Инструмент «PanelMaker» и «ПанельSIM»

4-е издание - январь 2008г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Введение.....	2
2. Запуск «PanelMaker».....	3
3. Описание среды и управление.....	5
3.1 Основной экран.....	5
3.2 Описание Меню.....	6
3.3 Панель инструментов.....	6
3.4 Менеджер структуры дисплеев.....	7
3.4.1 Создание групп и дисплеев.....	7
3.4.2 Свойства групп дисплеев.....	7
3.5 Определение вида дисплеев.....	8
4. Типы объектов на дисплее «PanelMaker».....	10
4.1 Переменная (V).....	10
4.2 Меню (M).....	12
4.3 Сообщение - message (m).....	14
5. Специальное обслуживание дисплея.....	16
6. Код и генерирование.....	17
6.1 Генерирование.....	17
7. Перечень предупредительных сообщений и сообщений о возникновении ошибки.....	18
8. Клавишные сокращения.....	19
9. Инструмент «PANELSim».....	20
10. Настройка симмулирования панели.....	21
11. Инициализация настройки симулятора панели.....	23

1. ВВЕДЕНИЕ

Инструмент «PanelMaker» предназначен для определения отдельных экранов панелей ID-14, ID-07, ID-08, TC500 и TR200 (далее под общим названием «панель оператора») без необходимости большего программирования.

Инструмент «PanelSIM» предназначен для симмулирования ведущей панели.

Инструменты «PanelMaker» и «ПанельSIM» являются составной частью опытной среды «Mosaic», их можно открывать только в этой среде. Выгенерированный код из «PanelMaker» принят в конечный код программы, выгенерированный код содержит комплексное обслуживание серийного канала, а в случае необходимости - комплексное обслуживание инструкции TER. Код из «PanelMaker» после запуска программы обрабатывается инструкцией TER (см. TXV 137 46).

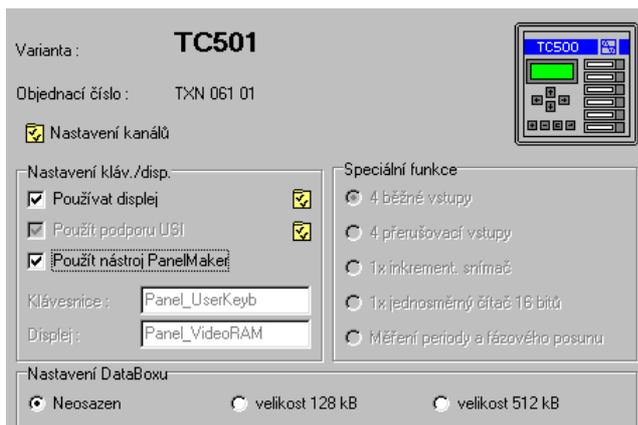
Для использования «PanelMaker» и «ПанельSIM» рекомендуется настройка разграничения экрана «Windows» на 1024x768 пикселей.

2. ЗАПУСК «PANELMAKER»

Серия ПЛК TC500 и TR200

В конфигурации ТО В менеджере проекта «Mosaic» необходимо отметить следующее:

1. Использовать дисплей
2. Воспользоваться инструментом «PanelMaker»



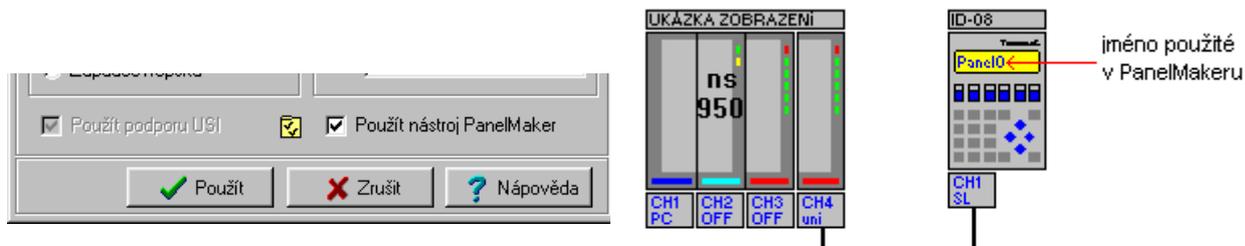
Инструмент «PanelMaker» можно запустить щелчком на значек  на панели инструментов «Mosaic» или на позицию в меню Инструменты – «PanelMaker». Откроется предложение со списком Панелей, в данном случае- TC500 или же TR200.

Панели оператора ID-07, ID-08

В сети ПЛК в менеджере проекта среды «Mosaic» сначала необходимо создать подключение ПЛК и соответствующей панели. В настройке панели необходимо отметить выбор „Воспользоваться инструментом PanelMaker“ (см. рисунок ниже).

Инструмент «PanelMaker» можно запустить щелчком на значек  на панели инструментов «Mosaic» или на позицию в меню Инструменты – «PanelMaker». Откроется предложение со списком Панелей, напр. Panel0.

Для инструмента «PanelMaker» недоступны страницы кодов DosLatin2 и Cyrilice (866) и наоборот.



Панель оператора ID-14

Инструмент PanelMaker

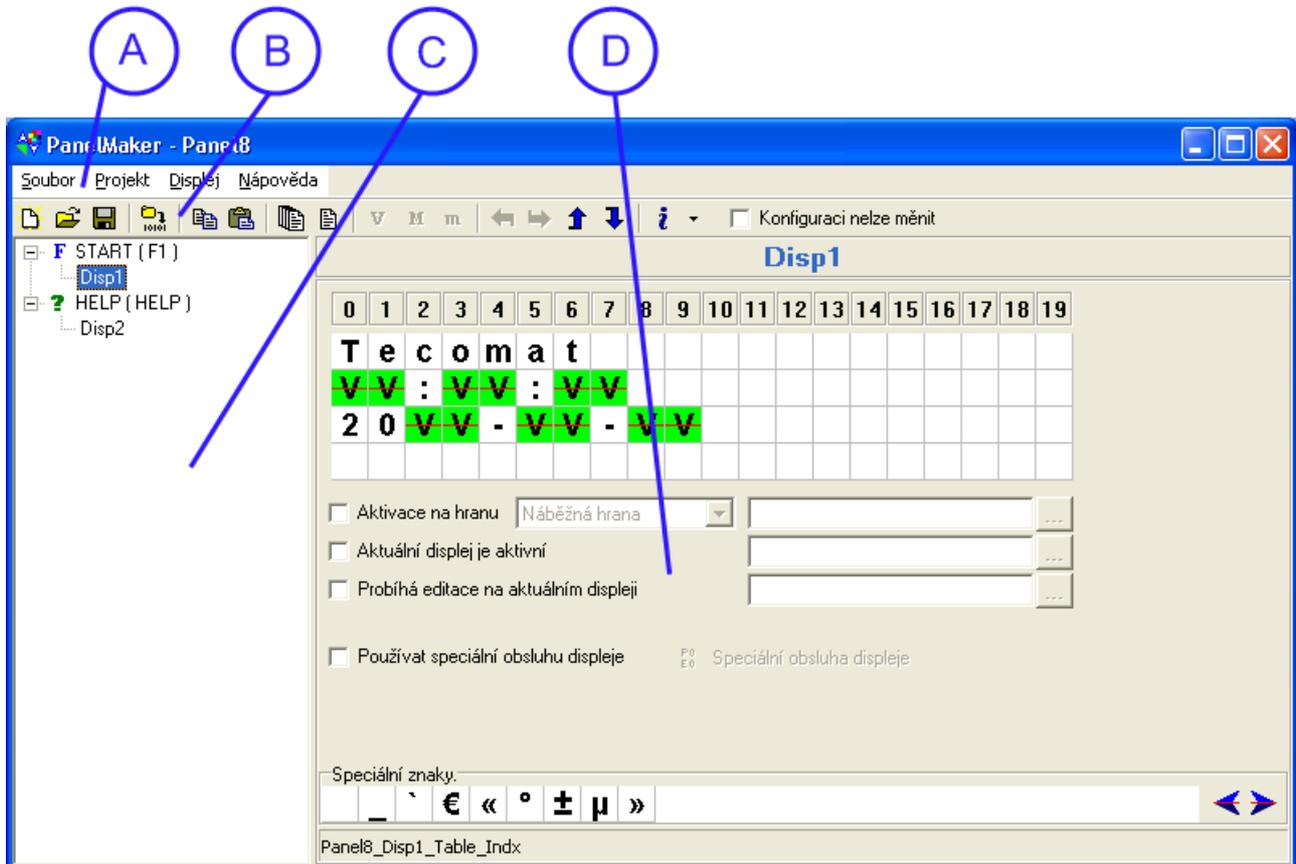
В конфигурации ТО в менеджере проекта «Mosaic» необходимо для серии «Foxtrot» во вкладыше панели оператора добавить в конфигурацию панель ID-14.

Инструмент «PanelMaker» можно запустить пощелкиванием на значек  на панели инструментов «Mosaic» или на позицию в меню Инструменты – «PanelMaker». Откроется предложение со списком Панелей, напр. Panel0.

Для инструмента «PanelMaker» недоступны страницы кодов DosLatin2 и Cyrilice (866) и наоборот.

3. ОПИСАНИЕ СРЕДЫ И УПРАВЛЕНИЕ

3.1 Основной экран



- A) Предложение «PanelMaker»
- Б) Панель инструментов «PanelPaker»
- В) Менеджер структуры дисплеев
- Г) Определение вида дисплея

При доковании окна «PanelMaker» произойдет минимизация меню () на панели инструментов.

3.2 Описание Меню

Меню Файл

- Новый* - стирание всех созданных групп дисплеев - начать сначала
Импорт - введение существующего проекта панели из диска (*.iddx)
Записать - запись проекта панели на диск в файл под названием Panel*.iddx, где * номер панели в проекте «Mosaic», у TC500 и TR200 только Panel.iddx
Экспорт - запись проекта под произвольным названием (*.iddx), но редактирование продолжается в сопровождающем проекте
Заккрыть - закрытие инструмента «PanelMaker»

Меню Проект

- Генерировать* - генерирование кода, или же запись зависит от настройки в менеджере проекта «Mosaic»
Информация - информация о проекте

Меню Дисплей

Это меню доступно, если дисплей активен в менеджере структуры дисплеев.

- Добавить переменную* - открытие диалога для записи переменной
Добавить меню - открытие диалога для записи меню
Добавить сообщение - открытие диалога для записи сообщения

3.3 Панель инструментов



Рисунки значков на панели отвечают значкам в меню.

- | | |
|-----------------|--|
| | развернется предложение меню «PanelMaker» (см. гл. 3.1), если это доковано |
| | стирание всех созданных дисплеев и групп |
| | импорт проекта |
| | запись проекта |
| | генерирование кода |
| | копирование дисплея в ящик |
| | запись дисплея из ящика |
| | добавление новой группы дисплеев |
| | добавление дисплея к активной группе |
| V | открытие диалога для записи переменной |
| M | открытие диалога для записи меню |
| m | открытие диалога для записи сообщения |
| | стрелки для перемещения уже основанного объекта в окне дисплея или для перемещения дисплея в рамках менеджера структур дисплеев (вверх или вниз) |
| | информация о проекте и инструменте «PanelMaker» |
| <i>Конфигур</i> | замкнет проект «PanelMaker» для проведения изменений, можно толь- |

ацию ко просматривать настройку и записать проект
нельзя
менять

3.4 Менеджер структуры дисплеев

3.4.1 Создание групп и дисплеев

Запись групп дисплеев или дисплеев можно проводить с помощью значков на панели инструментов или через предложение контекста, вызванное правой кнопкой мыши. Порядок дисплеев можно менять с помощью стрелок на панели инструментов или клавишным сокращением CTRL+SHIFT+↑(↓).

 Přidat skupinu displejů	добавление новой группы дисплеев
 Přidat displej	добавление дисплея к активной группе
Rozvinout vše	развертывание дерева (иерархии) дисплеев
Sbalit vše	свертывание дерева (иерархии) дисплеев
 Kopírovat	копирование актуального дисплея в ящик
 Wložit	запись дисплея из ящика
Vymazat	стирание дисплея или структуры

3.4.2 Свойства групп дисплеев

Отдельные дисплеи разделены на группы. Дисплеи можно перемещать вверх или вниз в структурах дисплеев с помощью стрелок на панели инструментов.

Группам дисплеев можно приделить следующие свойства:

активирование на клавишу F

(только ID-08, ID-14, TC500, TR200) - Нажатие клавиши F на панели оператора во время работы пользовательской программы откроет изображение дополнительной группы дисплеев. Прибавление клавиши сигнализируется буквой F перед группой в менеджере «PanelMaker». Уже используемая клавиша для остальных групп дисплеев недоступна. Клавиша HELP используется в панели ID-14, для остальных используется клавиша с десятичной точкой.

дисплеи группы можно редактировать

Этот выбор разрешит/ запретит создание переменных в отдельных дисплеях в группе. Имеет преимущество перед настройкой позиции. Не распространяется на дисплей с меню, предназначенным для чтения и записи (ReadWrite).

между дисплеями группы можно листать

Этот выбор разрешит/ запретит листать между дисплеями группы. Не распространяется на дисплей с меню, предназначенным для чтения и записи (ReadWrite).

клавишей C перейти на дисплей ...

Если выбор активен, нажатием клавиши C проведется перевод на установленный дисплей (целевой дисплей не обязательно должен быть членом группы). Если выбор не отмечен, нажатием клавиши C не будет произведено какое-либо действие. Отличия в поведении клавиши C указаны в описаниях отдельных объектов (гл.3.5).

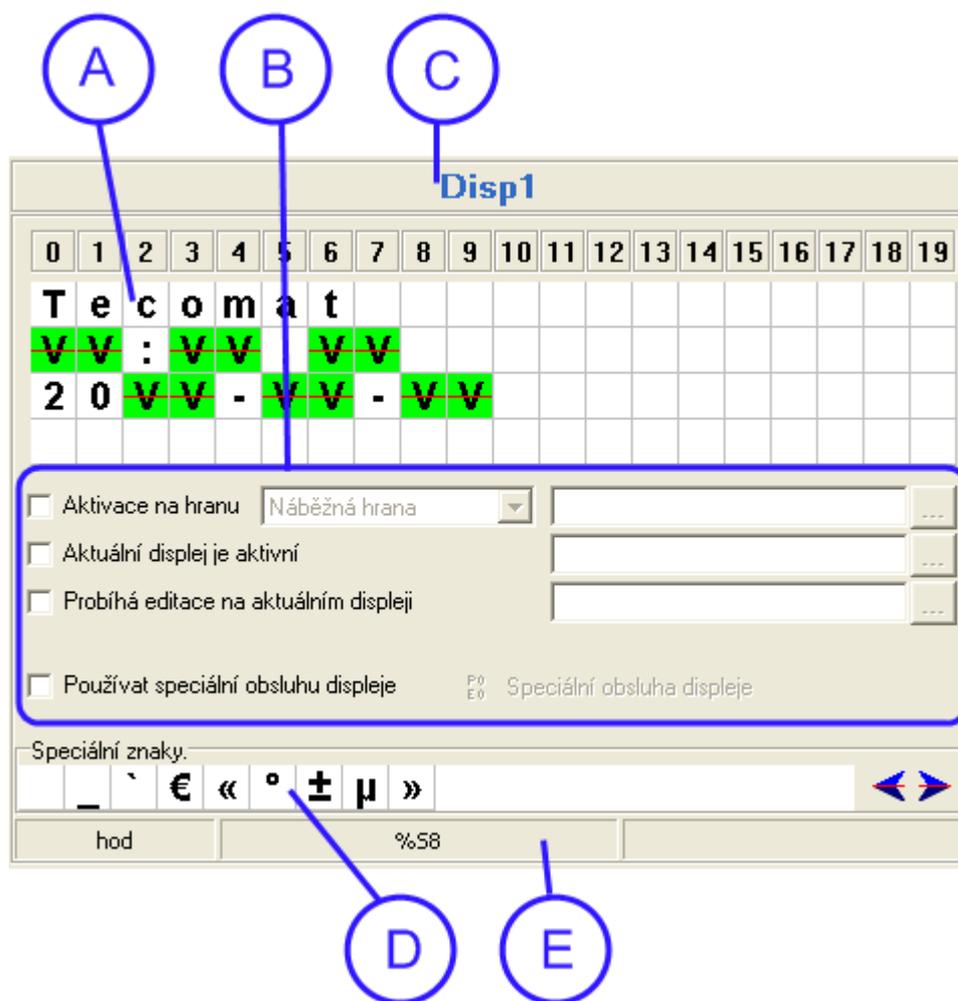
из первого дисплея перейти стрелкой вверх на ...

из последнего дисплея перейти стрелкой вниз на ...

Активированием этого выбора можно провести перелистывание между дисплеями „по кругу“ (целевой дисплей не обязательно должен быть членом группы)

первая группа после старта – Если этот выбор отмечен, первый дисплей этой группы изображен после запуска программы. Прибавление сигнализируется буквой S перед группой в менеджере «PanelMaker». Если в рамках проекта панели ни к одной группе не приделен этот выбор, то после запуска пользовательской программы изобразится первый дисплей из первой группы.

3.5 Определение вида дисплеев



C) Наименование дисплея

Наименование дисплея, название должно быть неповторимо в целом проекте для данной Панели и должно иметь как минимум 3 знака (неудовлетворение этих условий задний план будет иметь красный цвет). Наименование дисплея можно менять просто пощелкиванием на его название. Название подтверждается клавишей ENTER или пощелкиванием левой кнопкой мыши на другую активную поверхность «PanelMaker» (напр. Менеджер структур дисплеев или окно с текстом). В названии могут встречаться знаки с диакритикой. Они заменяются выгенерированным кодом черточки - напр. „zpráva2“ переведено на „zpr_va2“.

Обратите внимание на формы типа напр. рěkný, рěkná (красивый, красивая) - речь идет

о том же названии (p_kn_) - контролировано «PanelMaker».

A) Окно с текстом и позициями

Размеры окна отвечают типу панели, где каждый квадрат обозначает один знак. Текст или позиции записываются на позиции курсора. При написании текста курсор перемещается вправо до конца строки, нажатие клавиш CTRL+ENTER приведет к интервалу между строками. Позиция записывается и редактируется нажатием клавиши ENTER или через правую кнопку мыши, в обоих случаях откроется контекст предложения.

V Přidat proměnnou	открытие диалога для записи и редактирования
M Přidat menu	открытие диалога для записи и редактирования меню
m Přidat zprávu	открытие диалога для записи и редактирования сообщения
 Kopírovat	копирование дисплея в ящик
 Vložit	запись дисплея из ящика
 Přidat skupinu displejů	добавление новой группы дисплеев
 Přidat displej	добавление дисплея к активной группе

B) Свойства дисплея

Активирование на фронт - В распоряжении имеется три возможности - передний фронт, нисходящий фронт и оба фронта. Дисплей активируется после удовлетворения избранного условия. Переменная имеет тип бита, должна быть определена и обслуживаема (включая сброс) в пользовательской программе.

Использование специального обслуживания - Активированием этого выбора к дисплею присоединится специальное обслуживание. В новых проектах не рекомендуем использовать этот выбор. Вместо него можно успешно и с большими возможностями воспользоваться комбинацией следующих выборов.

Актуальный дисплей активен – Здесь имеется возможность настройки декларируемой битовой переменной, которая настраивается до log.1 в том случае, если этот дисплей изображен на экране.

Происходит редактирование на актуальном дисплее – Здесь имеется возможность настройки декларированной битовой переменной, которая настраивается до log.1 в том случае, если именно на данном дисплее происходит редактирование переменной или сообщения.

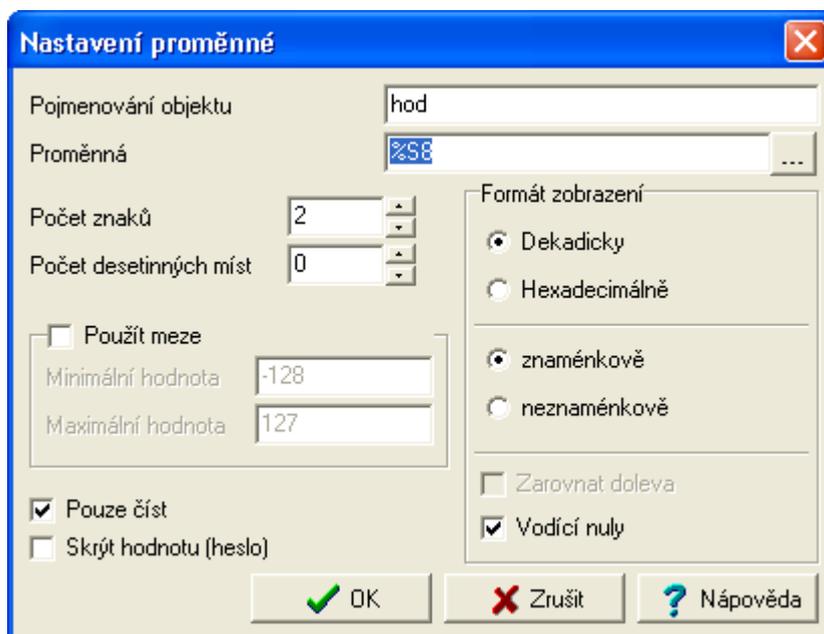
Специальные знаки – Перечень нестандартных знаков на клавиатуре ПК, и панель оператора содержит их в соответствующем комплекте знаков. Пощелкиванием на знак подставляется в редактируемый текст. Стрелки позволяют скатывать перечень.

Информация об активном объекте – Первая часть содержит информацию о наименовании объекта (внутреннее название проекта «PanelMaker»), вторая часть содержит информацию о названии переменной (используется и декларируется в пользовательской программе).

4. ТИПЫ ОБЪЕКТОВ НА ДИСПЛЕЕ «PANELMAKER»

Длина объекта контролируется «PanelMaker» на превышение размеров окна дисплея или перекрытие соседнего объекта. В зависимости от типа объекта изображается соответствующий диалог с предупреждением о том, что нельзя вручную увеличить размеры объекта.

4.1 Переменная (V)



Формат изображения переменной на дисплее в «PanelMaker»	
	- переменную можно редактировать
	- переменная предназначена только для чтения
	- активная переменная (на ней находится курсор)

Наименование объекта – откроется информация об активном объекте (внутреннее название)

Переменная - название изображаемой переменной. Переменная должна быть определена в пользовательской программе перед использованием в «PanelMaker». Если переменная не существует, «PanelMaker» изобразит предупредительное сообщение.

Переменную типа *bit* (*bool*) можно ввести в двух форматах: переменная в пользовательской программе (или в спец. обслуживании дисплея) декларирована как переменная типа бит или в форме „переменная.0“, цифра задает порядковый номер бита **байтовой** переменной – то есть от 0 до 7.

Формат изображения - переключает десятичное и гексадецимальное изображение переменной и определяет, если речь идет о знаковом или незнаковом изображении (этот выбор имеется только для десятичного изображения). На переменную типа *long* выбор знакового изображения не оказывает какое-либо влияние, всегда изображено в пределах от -2147483648 до 2147483647.

Количество знаков - определяет общее количество мест на дисплее, на которых изображается переменная (мин. величина 1). К количеству мест причисляется также значок (в формате знака) и десятичная точка (т.е. количество десятичных мест больше чем 0), см. рисунок вверху.

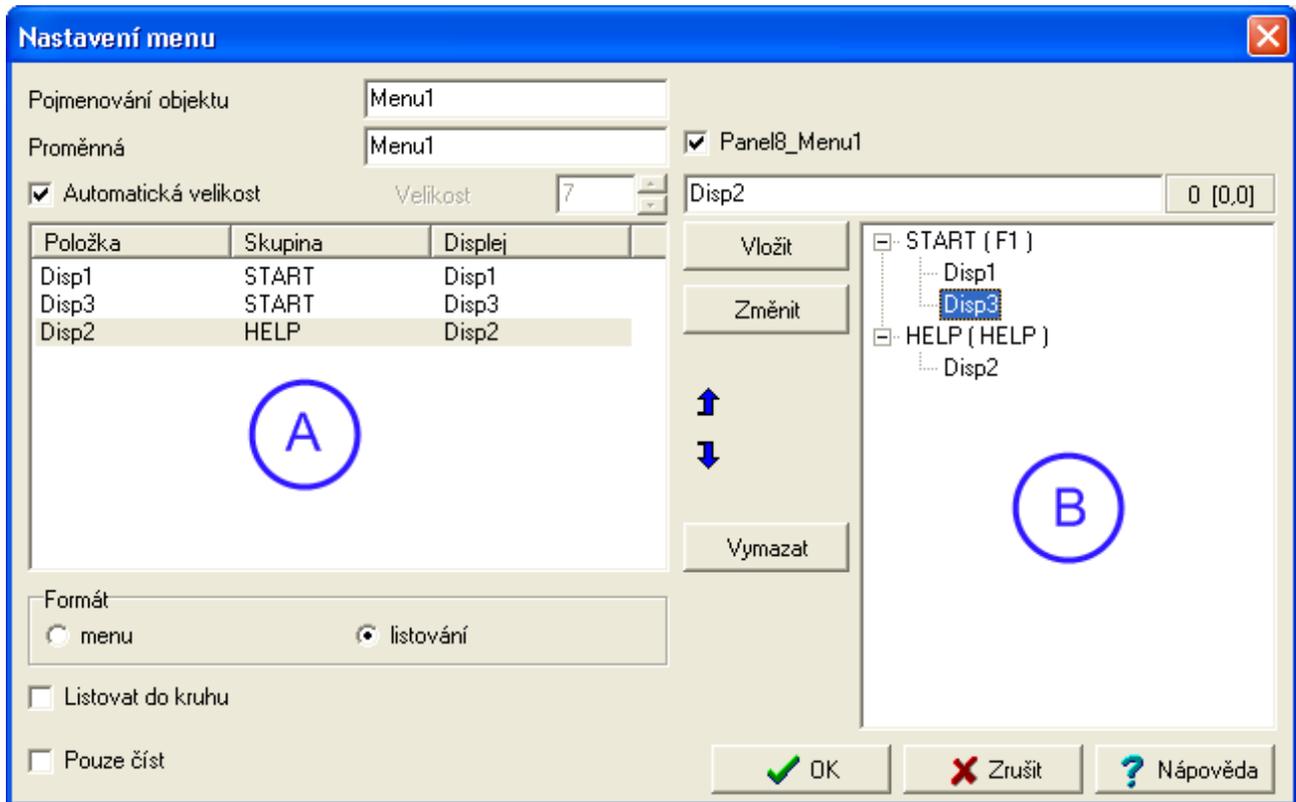
Количество десятичных мест - количество цифр за десятичным знаком у десятичной переменной, 0 означает изображение без десятичных мест.

Воспользование границы - зачеркивание выбора позволяет ввести минимальную и максимальную величину переменной, которую можно ввести из панели оператора (согласно примеру на рисунке можно при запущенной программе ввести на панели оператора величину в пределах от -12.0 до 12.0). Если переменная имеет тип «Только для чтения», то этот выбор не влияет на величину изображаемой переменной.

Только для чтения - отметка выбора запретит редактирование переменной на панели оператора (ReadOnly).

Клавиша С во время создания переменной на панели оператора приведет к окончанию редактирования и восстановлению исходной величины. В остальных случаях зависит от свойств группы, к которой принадлежит дисплей.

4.2 Меню (M)



Формат изображения меню на дисплее в «PanelMaker»	
M M	- можно выбирать позиции меню
M M	- меню предназначено только для чтения
M M	- активное меню (на нем расположен курсор)

Наименование объекта – откроется в информации об активном объекте (внутреннее название «PanelMaker»).

Переменная - название изображаемой переменной. Если обозначено „Автоматическое название“ за переменной, то переменная генерируется автоматически «PanelMaker», рядом с полем выбора изображено фактическое название генерированной переменной (эту переменную с данным названием можно использовать далее в программе). Если не обозначено, то переменная должна быть определена в пользовательской программе или в специальном обслуживании перед использованием в «PanelMaker». Если переменная не существует, «PanelMaker» изобразит предупредительное сообщение.

Автоматическая величина – если обозначено, определяет длину самой длинной позиции меню, автоматически включает пробел перед позицией и после нее. Если этот выбор не отмечен, длину позиции необходимо настроить вручную, промежутки перед позицией и после нее в данном случае не добавляются.

Добавить - отдельные позиции меню добавляются в правой части диалога (обозначено A), используется два способа. Одна из возможностей – двойное щелчкивание на дисплее в структуре в правой части окна, произойдет добавление пози-

ции меню, позиция будет иметь такое же название как дисплей, на который ссылается. Вторая возможность выбора дисплея – одним щелчком и определением собственного наименования позиции (см. рисунок выше), нажатием кнопки „*Добавить*“, позиция меню добавлена. При определении собственного названия изображается в „позиции знака“ информация о актуальном положении редактируемой позиции меню - „р [г,с]“, где „р“ определяет позицию следующего знака за курсором в редактируемой позиции, „г“ – номер строчки и „с“ – номер столбика дисплея согласно курсору. Величины позиции исчисляются от 0.

Избранные позиции изображены в левой части окна (обозначено В), в этом окне нажатием клавиш SHIFT+CTRL+↑(↓) или значок со стрелками можно переместить избранную позицию (изменять порядок, в котором изобразится в панели оператора).

Изменять - изменение проводится сначала выбором позиции в левой части окна, после редактирования позиции (можно изменять и целевой дисплей) нажатием кнопки „*Изменить*“ проводится изменение позиции.

Стереть - сначала необходимо выбрать позицию предназначенную для стирания, а потом нажать кнопку „*Стереть*“ и подтвердить проведение акции.

Формат - если выбран формат „меню“, откроется список всех позиций на дисплее. Между позициями на дисплее панели оператора перескакивается нажатием стрелки влево или вправо. Если избран формат „*перелистывания*“, откроется на дисплее одна позиция. Между позициями на дисплее панели оператора перелистывание проводится нажатием стрелки влево и вправо.

Перелистывание по кругу - после изображения последней позиции произойдет переход на первую позицию или наоборот – с первой на последнюю позицию.

Только для чтения - на дисплее изобразится только одна позиция меню, нельзя ее менять в панели оператора

С помощью меню можно реализовать различные сложные конструкции. Целевой дисплей позиции меню не ограничен только на одну группу дисплеев, ее можно навязывать в любом порядке на дисплей в другой группе дисплеев. При выборе позиции на панели оператора, которая направлена на дисплей из другой группы, определены свойства той группы, к которой принадлежит целевой дисплей.

Если дисплей меню предназначен для записи (ReadWrite), на дисплее можно создать прочие объекты только для чтения (ReadOnly).

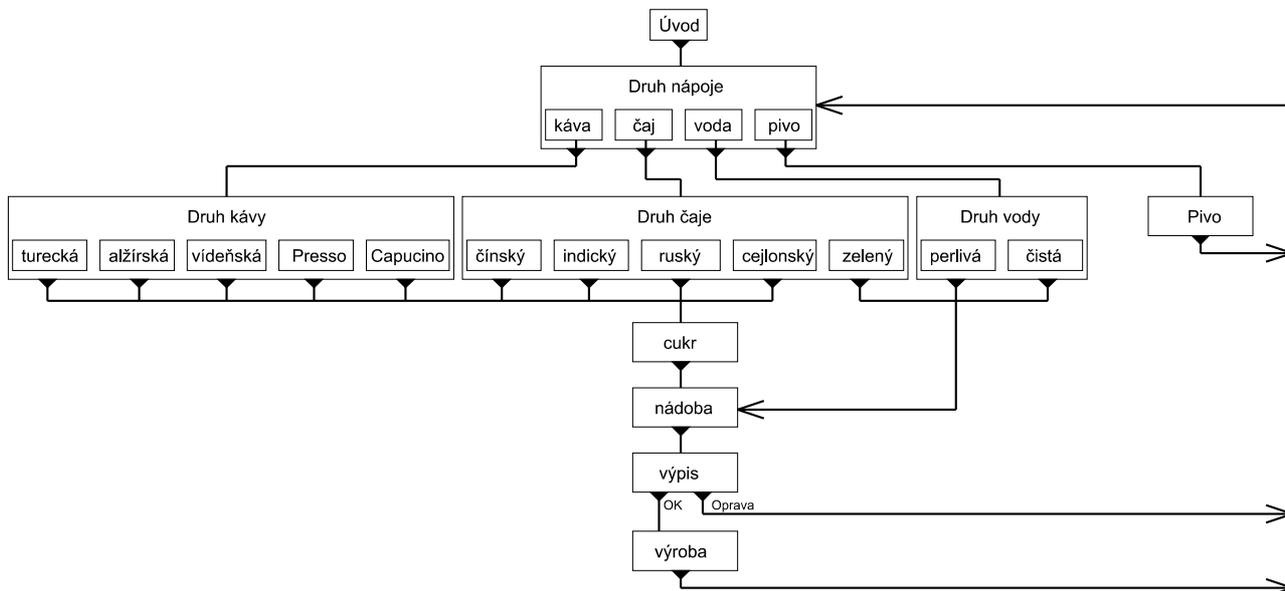
Если на дисплее имеется меню типа ReadWrite, на этот дисплей не влияет настройка свойств группы „дисплей группы можно редактировать“ и „между дисплеями группы можно листать“.

Перемещение между дисплеями с меню на панель оператора возможно при нажатии клавиши ENTER (переход на целевой дисплей), стрелка вверх (откроется дисплей выше), стрелка вниз (как ENTER) и нажатием клавиши С (действие см. далее). Перемещение между позициями на дисплее панели оператора возможно нажатием клавиши стрелки влево или вправо.

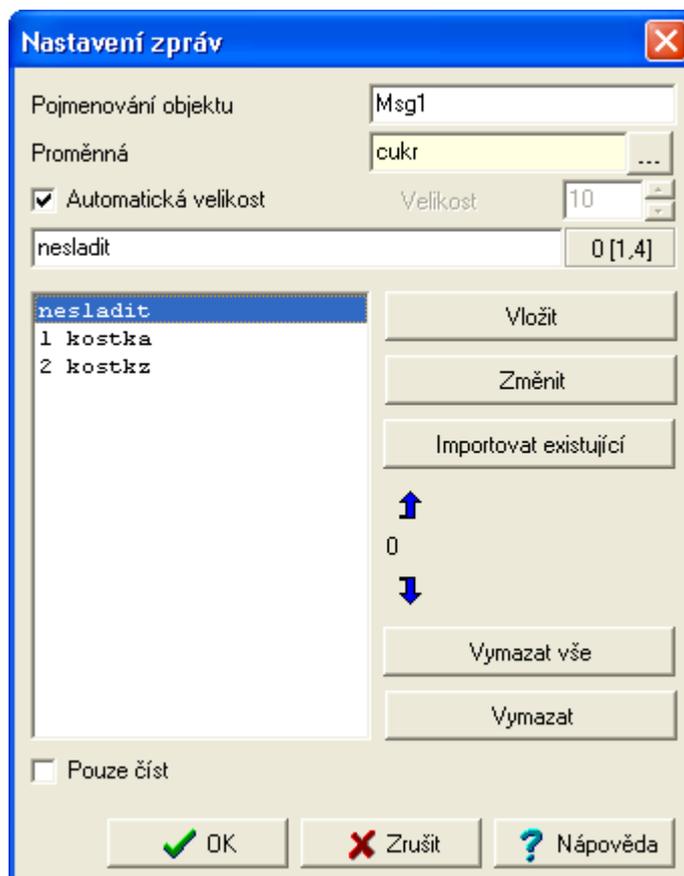
Поведение клавиши С на дисплее с меню находится под влиянием настройки свойств группы дисплеев „клавишей С перейти на дисплей“. Если избран целевой дисплей в свойствах группы дисплеев, нажатие клавиши С приведет к переходу на определенный дисплей. Если целевой дисплей определен, клавиша С на дисплее с меню ведет себя так же как стрелка вверх, т.е. приведет к переходу на дисплей выше в группе.

Пример структуры дисплеев:

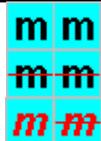
Эта структура указана в примере «Mosaic» - группа проектов „PanelMak“ - проект „напитки“. Пример имеется в распоряжении, если при установке «Mosaic» разрешена установка показательных примеров.



4.3 Сообщение - message (m)



Формат изображения сообщения на дисплее в «PanelMaker»



- можно выбирать позиции
- сообщение только для чтения
- активное сообщение (на нем расположен курсор)

Наименование объекта – откроется в информации об активном объекте (внутреннее название «PanelMaker») также изобразится в перечне сообщений при импорте существующего сообщения.

Переменная - название изображаемой переменной, переменная может иметь тип бита или байта. Переменная должна быть определена в пользовательской программе или в специальном обслуживании перед использованием в «PanelMaker». Если переменная не существует, «PanelMaker» изобразит предупредительное сообщение.

Автоматическая величина – если обозначена, определяет длину самой длинной позиции меню, автоматически причисляет пробел перед позицией и после нее. Если этот выбор не отмечен, длину позиции необходимо установить вручную, пробелы перед позицией и после нее в данном случае не причисляются.

Добавление позиции – после написания текста сообщения необходимо нажать кнопку „Добавить“ или клавишу ENTER. При определении позиции в „позиции знака“ изображается информация о актуальном положении редактируемой позиции - „r [r,c]“, где „r“ определяет позицию следующего знака за курсором в редактируемой позиции, „r“ – номер строчки, а „c“ – номер столбика дисплея согласно курсору. Величины позиции исчисляются от 0.

Избранную позицию можно переместить нажатием клавиш SHIFT+CTRL+↑(↓) или значков со стрелками.

Изменение позиции - после выбора позиции и ее редактирования необходимо нажать кнопку „Изменить“

Импортировать существующее – откроется перечень уже существующих сообщений, выбором записываются все позиции сообщения, исходные позиции стираются

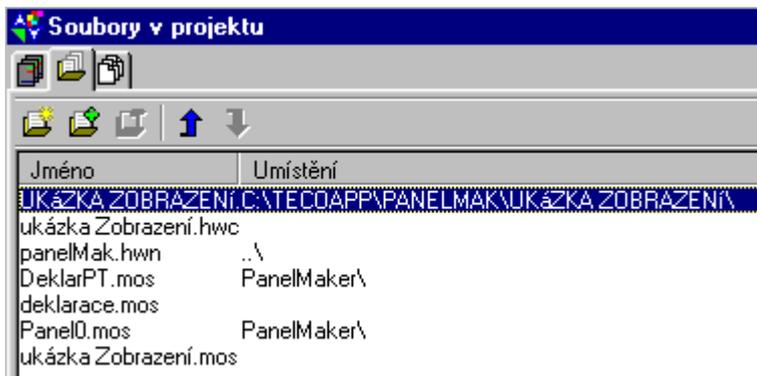
- Стереть все* - сотрет все позиции сообщения
- Стереть* - сотрет избранную позицию
- Только для чтения* - если этот выбор отмечен, сообщение невозможно редактировать из панели оператора

5. СПЕЦИАЛЬНОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ ДИСПЛЕЯ

Специальное обслуживание использовать не рекомендуется, так как здесь не описывается. Лучшие результаты можно получить с помощью выбора „Актуальный дисплей активен“ и „Происходит редактирование на актуальный дисплей“

6. КОД И ГЕНЕРИРОВАНИЕ

В момент, когда в менеджере проекта «Mosaic» у панели оператора отмечен выбор „Воспользоваться инструментом PanelMaker“, в проект «Mosaic» включены файлы «PanelMaker».



файл «Mosaic»
файл из ТО конфигурации проекта
файл «Mosaic»
файл «PanelMaker» с определением
пользовательский файл с декларациями
переменных
файл «PanelMaker» с обслуживанием
пользовательская программа

Пользовательский файл с декларацией переменных **должен быть** после записи перемещен **перед** файл «PanelMaker» с обслуживанием дисплеев, в противном случае «Mosaic» при переводе программы выгенерирует ошибочные сообщения.

Не рекомендуется комбинировать старые проекты с панелью оператора и одновременным использованием «PanelMaker». Обслуживание для панели оператора генерируется автоматически «PanelMaker», происходит совпадение переменных и формулировок (способ настройки см. документация среды «Mosaic» - „Настройка панели ID-07, ID-08 и проекта «Mosaic»“).

6.1 Генерирование

Генерирование проекта «PanelMaker» можно провести двумя способами: Генерированием кода с помощью значков  или из меню «PanelMaker». После генерирования кода могут быть изображены предупредительные сообщения в окне „Сообщения 1“ среды «Mosaic» **только для этой панели**.

Вторая возможность генерирования кода у открытых проектов «PanelMaker» - перевод целого проекта «Mosaic». После перевода возможные предупредительные сообщения **от всех открытых проектов** «PanelMaker» указаны в окне „Сообщения 1“ среды «Mosaic».

7. ПЕРЕЧЕНЬ ПРЕДУПРЕДИТЕЛЬНЫХ СООБЩЕНИЙ И СООБЩЕНИЙ О ВОЗНИКНОВЕНИИ ОШИБКИ

[PanelMaker : Panel0] Меню 'xxxx' использует переменную 'уууу'.

Предостережение: На дисплее Panel0 из меню 'xxxx' используется переменная 'уууу', которая не декларируется автоматически «PanelMaker».

[PanelMaker : Panel0] Дисплей 'zzzz' содержит меню! На следующий дисплей группы нельзя перейти простым перелистыванием!

Предостережение: Изобразится, если на дисплее Panel0 меню 'zzzz' типа «ReadWrite».

[Xpro:Fatální] PANELMAKER\PANEL0.MOS (63): 'уууу' ... Переменная не существует, или записана позднее! Дисплей : 'zzzz'

Ошибка: Переменная 'уууу' на дисплее 'zzzz' Panel0 не декларирована в пользовательской программе или декларирована позднее. В случае возникновения этой ошибки необходимо проверить порядок файлов с декларациями, если переменная декларирована (см. гл. 5.), в противном случае ее необходимо записать.

8. КЛАВИШНЫЕ СОКРАЩЕНИЯ

В менеджере структуры дисплеев

↑ (↓) - перелистывания между дисплеем или группами дисплеев

+ (-) - развертывание или свертывание группы дисплеев

Ctrl + Shift + ↑ (↓) - перемещение дисплея в дереве

В определении вида дисплеев (активный курсор в окне с текстами и объектами)

Ctrl + ↑ (↓) - перелистывание между дисплеями

INS - записи 1 поля на позицию курсора (приведет к перемещению текста и объектов на 1 позицию вправо в рамках строки)

DEL - активный курсор находится в тексте - устранение 1 поля на позицию курсора (приведет к перемещению текста и объектов на 1 позицию влево в рамках строки)

- активный курсор лежит на позиции - стирание позиции

BACKSPACE - стирание знака (приведет к перемещению текста и объектов на 1 позицию влево в рамках строки)

CTRL+↵ - интервал между строками

↵ - открытие предложения контекста для записи объекта, редактирования избранного объекта

В диалогах меню и сообщения

Ctrl + Shift + ↑ (↓) - перемещение уже созданной позиции - позиция должна быть избрана

9. ИНСТРУМЕНТ «PANELSIM»

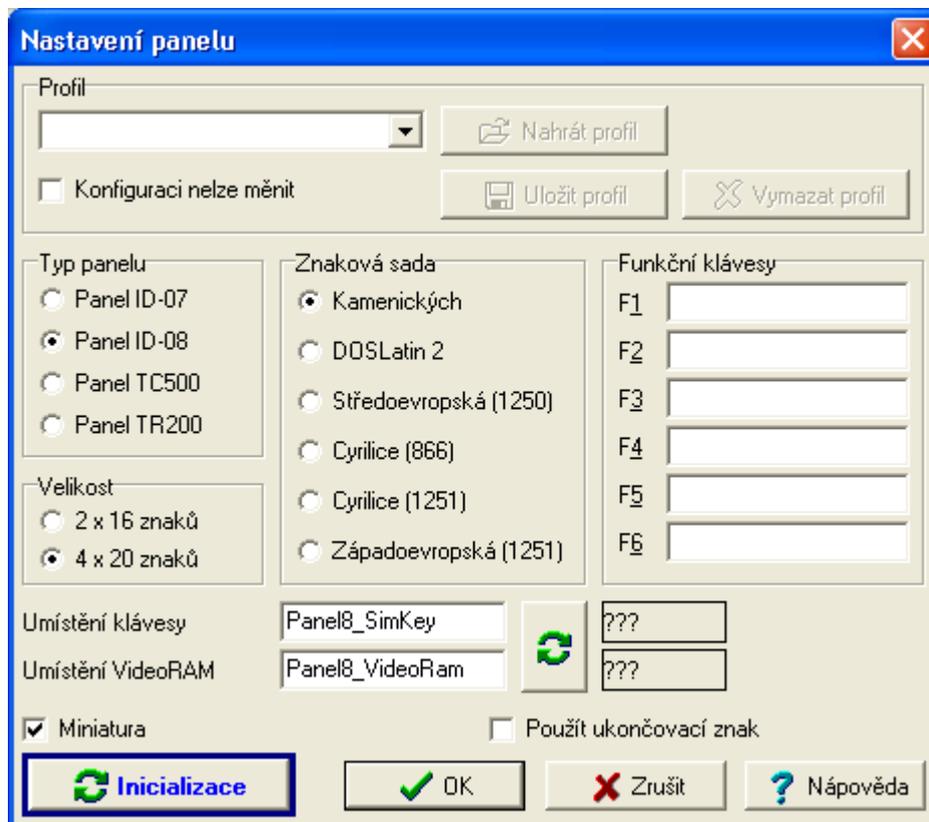
Симулятор панели предназначен для тестирования обслуживания панели оператора без необходимости присоединения реальной панели. Можно симулировать панели ID-07 и ID-08 или интегрированные панели TR200 и TC500.

В зависимости от типа панели содержат соответствующие кнопки, которые можно управлять с помощью мыши или же клавиатуры.

Кнопки курсора управляются клавишами для перемещения курсора, цифры - нажатием соответствующей величины в нумерологической части клавиатуры. Кнопки плюс, минус, дробь и десятичная точка управляются также с помощью соответствующих клавиш на нумерологической клавиатуре. Специальные кнопки обратно управляются с помощью клавиши ESC или с помощью клавиши C. Кнопки подтверждения (enter, return) опять же совпадают с клавишей с такой же функцией на клавиатуре. Важным исключением являются функциональные клавиши F1 - F6. Операционная система «Windows» для данных функциональных клавиш и их комбинации с клавишами Alt, Shift или Ctrl имеет стандартные функции и ими в данном специальном случае нельзя воспользоваться. Для симулирования нажатия кнопок F1 - F6 можно использовать одновременное нажатие клавиш Ctrl+1 - Ctrl+6.

10. НАСТРОЙКА СИММУЛИРОВАНИЯ ПАНЕЛИ

Настройку можно вызвать двойным щелчком левой кнопки мыши или выбо-



ром Настройка из местного предложения. При настройке необходимо определить тип панели, величину панели, страницу кода, обозначение функциональных клавиш и, прежде всего номер регистра для клавиш и VideoRam. Номера регистров можно вводить символически, но необходимо инициализировать размещение.

Настройку панели можно записать для дальнейшего использования. Настройку можно также инициализировать с помощью кнопки инициализации.

Профиль

Предназначен для записи и обратной записи уже использованной и записанной настройки без необходимости повторной ручной настройки.

Только для чтения

Обозначение этого выбора нельзя менять в актуальной настройке. Но можно проводить запись любого профиля.

Тип панели

С помощью соответствующего выбора настраивается требуемый тип панели. В зависимости от этого выбора настраивается возможность изменений в описаниях функциональных клавиш и выбор величины панели.

Величина

Панель оператора ID-08 можно поставлять в двух вариантах, которые отличаются только количеством изображаемых знаков. Панель ID-07, ID-08 и вставные панели

содержат две строчки по шестнадцати знаках, то есть 32 знака. Панель ID-08 может изображать четыре строчки по двадцати знаках, то есть 80 знаков. Количество знаков должно отвечать величине в зависимости от VideoRAM.

Кодирование

С помощью этого выбора настраивается то, на какой странице кода работают панели. Так как панель работает всегда с одной страницей кода, ее необходимо правильно настроить. Выбор Kamenických, DOSLatin2 служит для обратной совместимости чешских знаков с операционной системой «MSDOS», Cyrilice (866) – это комплект русских знаков для «MSDOS». Среднеевропейский соответствует комплекту знаков «Windows 1250», Cyrilice (1251) – это комплект русских знаков «Windows» и Западноевропейский – это стандартный комплект знаков «Windows».

Функциональные клавиши

Здесь можно к клавишам присоединить краткое описание. Нельзя редактировать при ID-07.

Расположение клавиш, VideoRAM

К данным полям записывается адрес клавиши и начало зоны VideoRAM для настройки связи. Можно ввести символическое название, и после введения необходимо инициализировать с помощью кнопки инициализации. В поля можно также вводить прямо номера регистров. Здесь имеется несколько возможностей: напишем простой номер регистра или R+номер. Номер можно ввести в десятичном виде или гескадещимально в форме 0xA или \$A. При правильном введении в рамке автоматически записывается цифровое обозначение регистра. При неправильном введении здесь имеются вопросительные знаки. Для правильной настройки необходимо, чтобы были сообщены обе данные.

Инициализация

После нажатия этой кнопки изобразится диалог с присоединенными панелями оператора, которыми можно воспользоваться.

11. ИНИЦИАЛИЗАЦИЯ НАСТРОЙКИ СИМУЛЯТОРА ПАНЕЛИ

С помощью данного диалога можно выбрать одну из присоединенных панелей в актуальном проекте без необходимости ручной настройки. Таблица содержит комплексный перечень всех доступных панелей с простым описанием.

<i>Описание</i>	Краткое описание объекта в сети (верхняя голубая полоса объекта сети).
<i>Панель</i>	Тип панели.
<i>Величина</i>	Количество знаков панели.
<i>Клавиша</i>	Символическое обозначение расположения клавиши.
<i>VideoRAM</i>	Символическое обозначение расположения VideoRAM.
<i>Примечание</i>	Краткое описание панели. Содержит, прежде всего, номер канала и режим, к которому присоединена панель.