



Programmation du palettiseur en langage ST

Les écrans d'exploitation (1/4)

Cahier des charges

Analyse

Déclaration des données

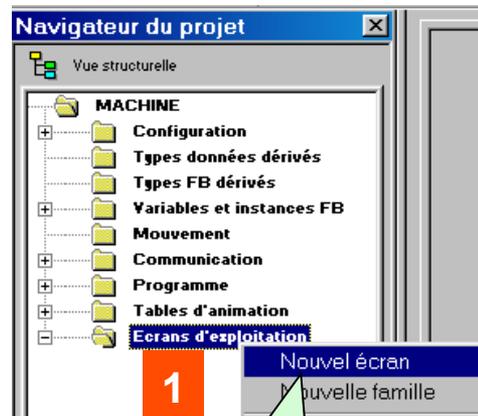
Programmation en ST

Mise au point

Les écrans d'exploitation

Personnalisation

Unity Pro propose des écrans d'exploitation destinés à faciliter l'exploitation d'un procédé automatisé. Ces écrans peuvent être construits en mode local ou connecté. Nous allons créer un écran associé à la machine en mode connecté.



Sélectionner dans le navigateur **Ecrans d'exploitation** le menu **Nouvel écran**.

Saisir le nom de l'écran et valider par **OK**.

Propriétés des écrans

Général | Affichage | Informations

Ecran

Nom : convoyeur

Valeur : 0

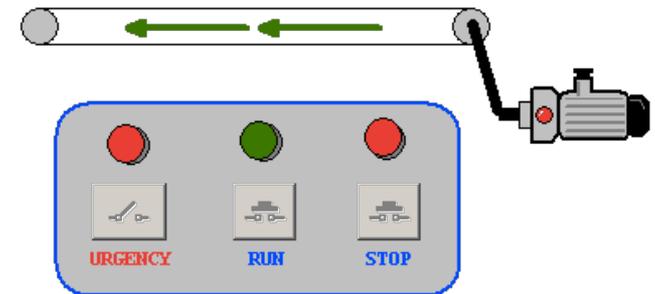
Commentaire :

Emplacement

Famille : <Aucun>

Module fonctionnel : <Aucun>

OK Annuler Aide





Programmation du palettiseur en langage ST

Les écrans d'exploitation (2/4)

Cahier des charges

Analyse

Déclaration des données

Programmation en ST

Mise au point

Les écrans d'exploitation

Personnalisation

Création du contenu de l'écran Convoyeur.

L'écran de saisie propose un ensemble d'objets graphiques auxquels peuvent être associées des variables d'animation. Le principe de saisie est le suivant :



1

Rectangle

Bouton de commande

Aligner vers le haut

Sélection du type d'objet.



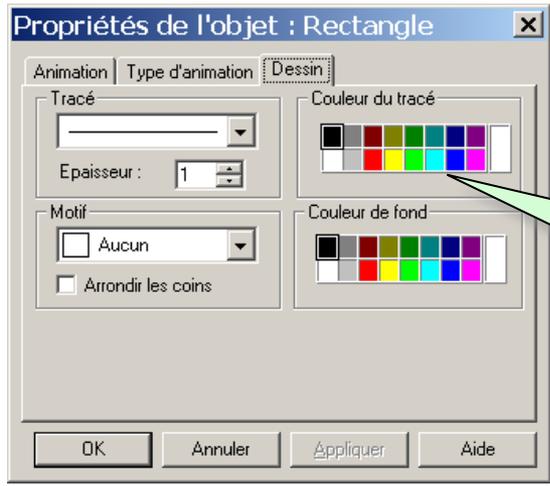
2

3

Dessiner l'objet à l'aide de la souris.



Effectuer un double clic pour accéder aux propriétés de l'objet.



4

Renseigner les propriétés de l'objet.

Onglet Dessin : Modification de la couleur de l'objet
Onglet Type d'animation : Choix du type d'animation et condition d'affichage
Onglet Animation : Choix de la variable d'animation et condition d'affichage



Programmation du palettiseur en langage ST

Les écrans d'exploitation (3/4)

Cahier des charges

Analyse

Déclaration des données

Programmation en ST

Mise au point

Les écrans d'exploitation

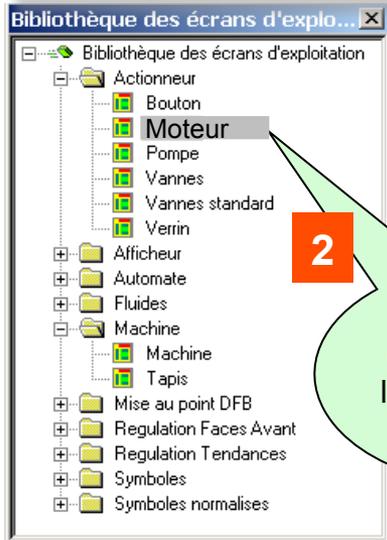
Personnalisation

Création du contenu de l'écran Convoyeur : Objets issus de la bibliothèque.
Unity propose une bibliothèque d'objets prédéfinis : actionneurs, afficheurs, automates, machines.
Le principe de saisie est le suivant :



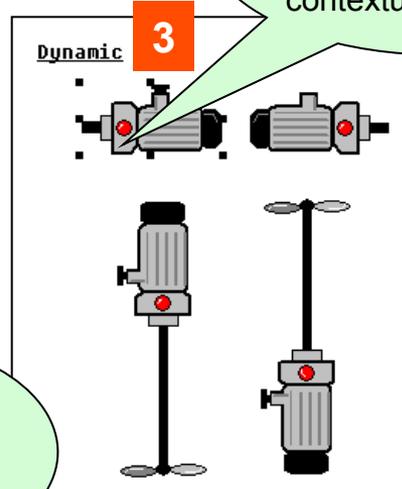
Sélectionner le menu
**Outils / Bibliothèques des
écrans d'exploitation.**

Outils
Bibliothèques d'écrans d'exploitation **1**

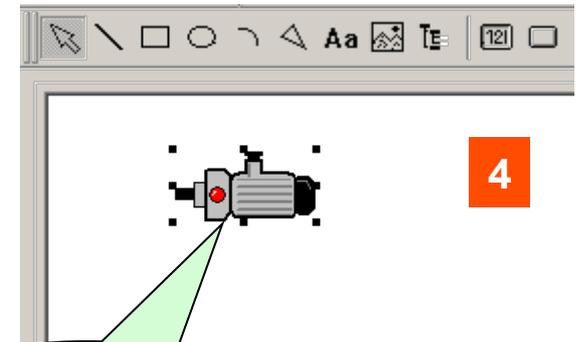


**2. Effectuer un
double clic** sur
le type d'objet à
insérer

Sélectionner l'objet à
insérer et le **copier** à
l'aide du menu
contextuel (**clic droit**)



Accéder à l'écran
concerné, **coller**
l'objet.





Programmation du palettiseur en langage ST

Les écrans d'exploitation (4/4)

Cahier des charges

Analyse

Déclaration des données

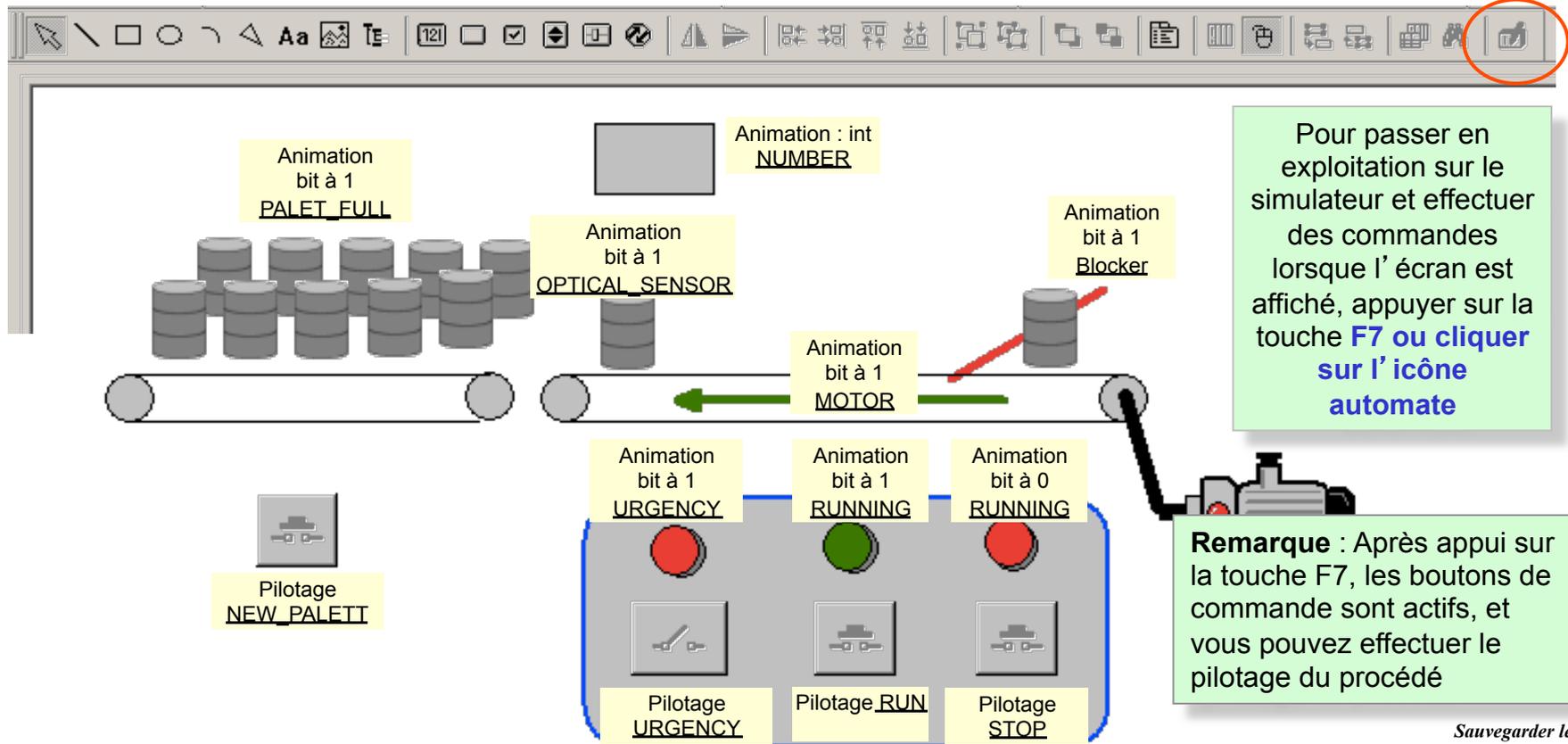
Programmation en ST

Mise au point

Les écrans d'exploitation

Personnalisation

Vous allez créer le contenu de l'écran convoyeur, les textes en jaune indiquent les variables à associer aux objets (par l'onglet "animation" ou par l'onglet "pilotage" pour les propriétés de l'objet)



Sauvegarder le projet.
Fin de la phase 2: Programmer en ST.

