

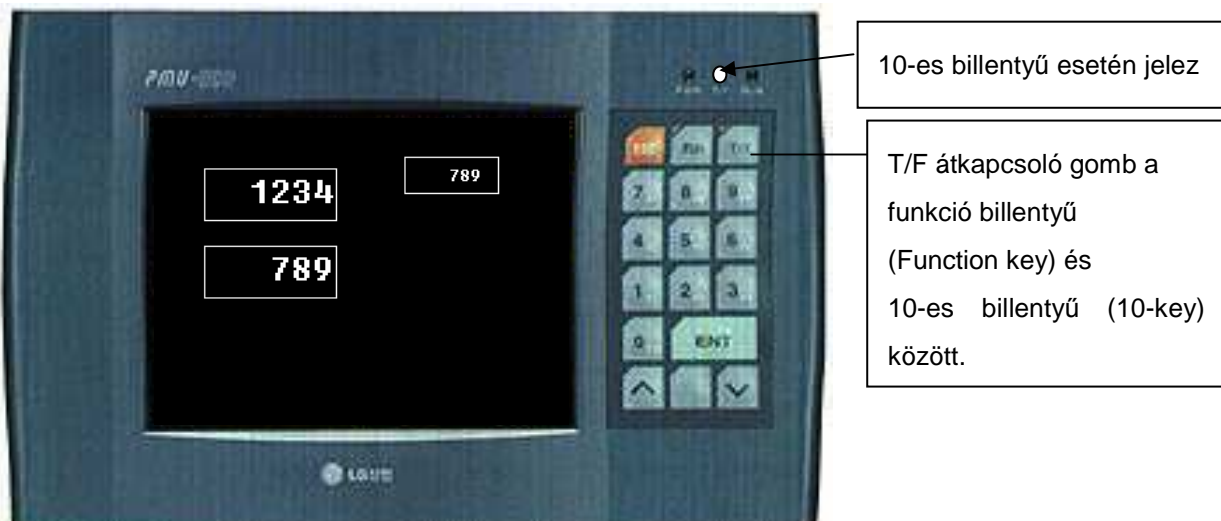
PMU Kezdő lépések

2-0	Adat bevitel a billentyűzettel (Key Pad)	28
2-1	Billentyűzet tulajdonságainak kijelölése	28
2-2	Fő képernyő szerkesztése	32
2-3	Futás szimulációjának ellenőrzése	35
2-4	Képernyő váltás (Change screen)	37
2-5	Csatoló (link) file szerkesztése	38
2-6	Project file szerkesztése	39
2-7	PLC-vel való kommunikálás tesztelése	41

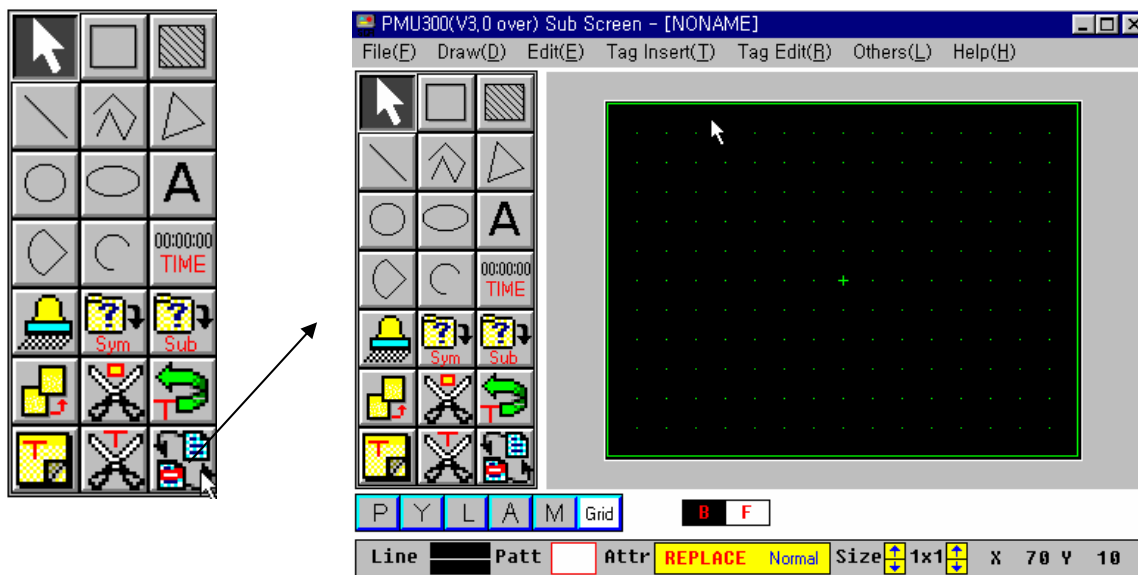
PMU Kezdő lépések

2-0 Adatbevitel a billentyűzettel (Key Pad)

2-1 Billentyűzet tulajdonságainak kijelölése

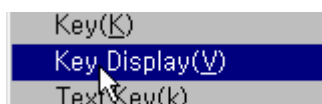


- Indítsuk el a **képernyő szerkesztőt** (Screen Editor) és nyomjuk meg a **Fő ↔ Al képernyő Váltás** (Main ↔ Sub Screen) gombot a következő ábra szerint.

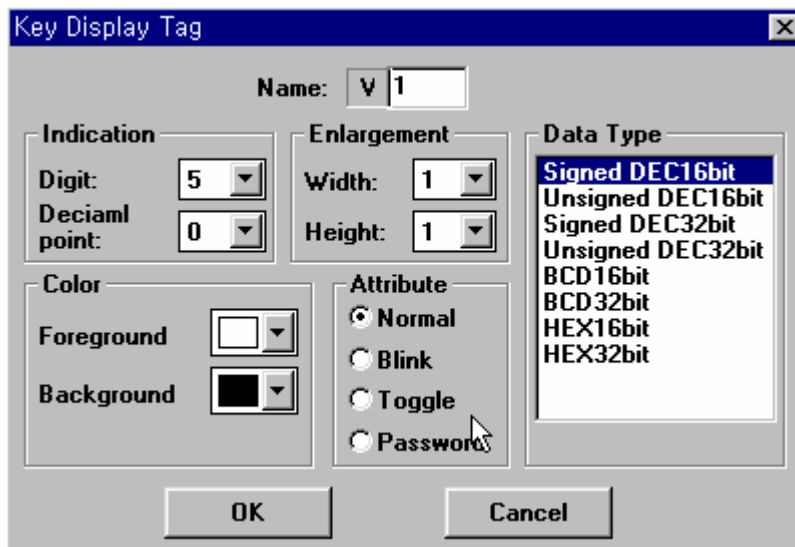


- Válasszuk a **mező beszúrás** (Tag Insert) menüből a **billentyű kijelzést** (Key Display) az al képernyőben, és kattintsunk az egérrel a képernyőre.

PMU Kezdő lépések



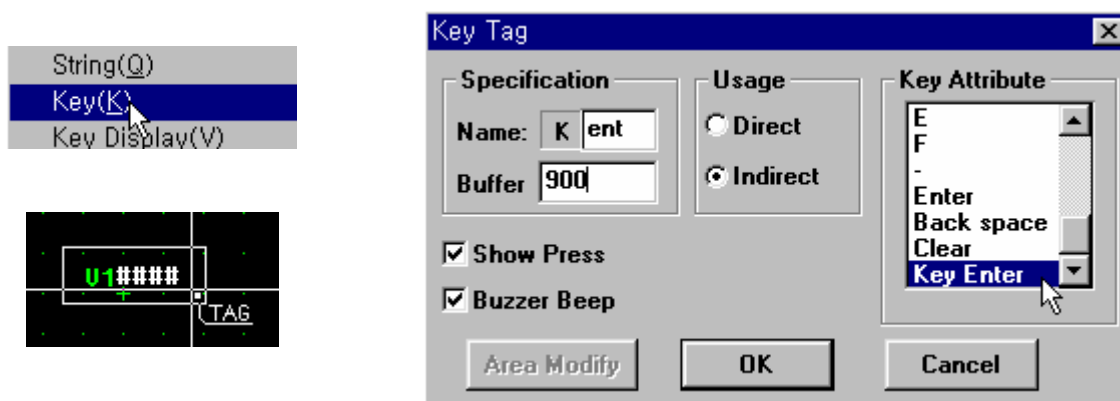
- Töltsük ki a mező nevét és az adat típusát az alábbi ábra szerint.



- Rajzoljunk egy megfelelő méretű **keretet** (box) a **billentyű kijelzés** (key display) részére.



- Töltsük ki a **billentyű mező** (Key Tag) adatait. Válasszuk ki a **billentyű tulajdonságát** (Key Attribute), jelen példában **Enter billentyű** (Key Enter). Ez után határozzuk meg a **tároló** (buffer) számát ill. az **alkalmazás** (Usage) fajtáját.



PMU Kezdő lépések

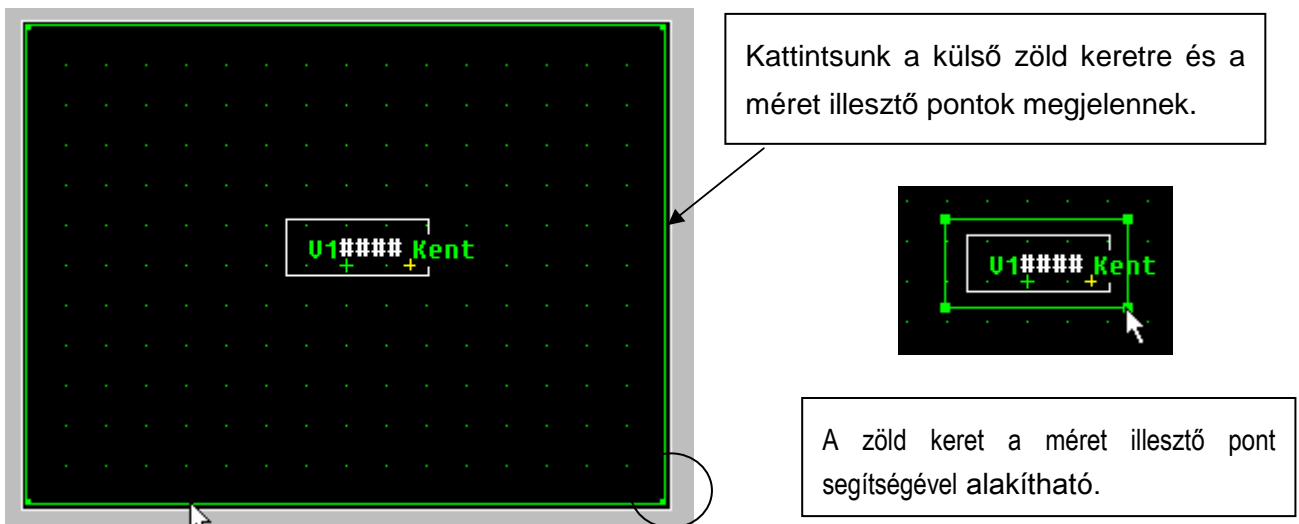
- A bemutatott kép paraméterei:

Tároló (Buffer) sorszáma: 900 (40-es sorszám fölötti tárolók mindegyike használható erre a célra, a könnyebb megkülönböztetés miatt használjuk a 900 fölötti tárolókat.

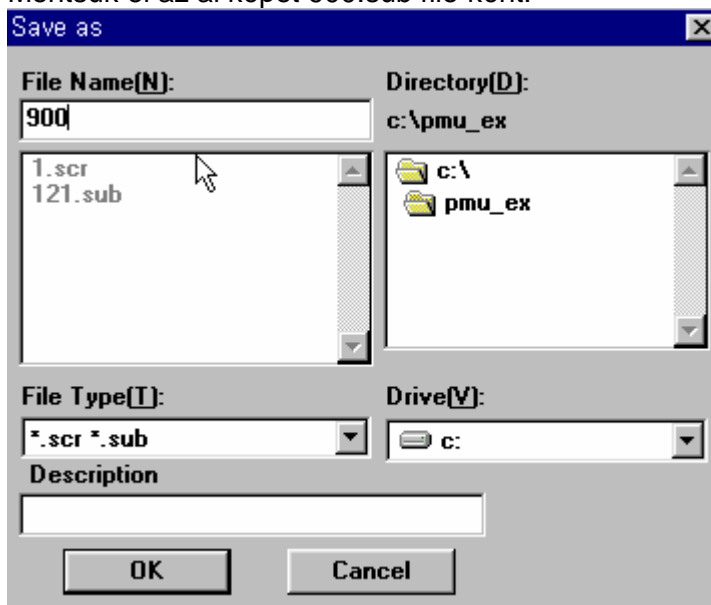
A **billentyű mezőben** (Key Tag) megjelenő érték a 900 **tárolóban** (buffer) raktározódik el, ha a **használat** (Usage) megjelölése **közvetett** (Indirect).

Például: Ha a 900-as tárolóban lévő érték 100, akkor a billentyű mezőben (Key Tag) megjelent érték a 100-as tárolóban raktározódik el, ha az Enter billentyűt megnyomjuk.

- A következő ábra szerint hangoljuk össze az al kép külső zöld keretét a billentyű kijelző mezővel.

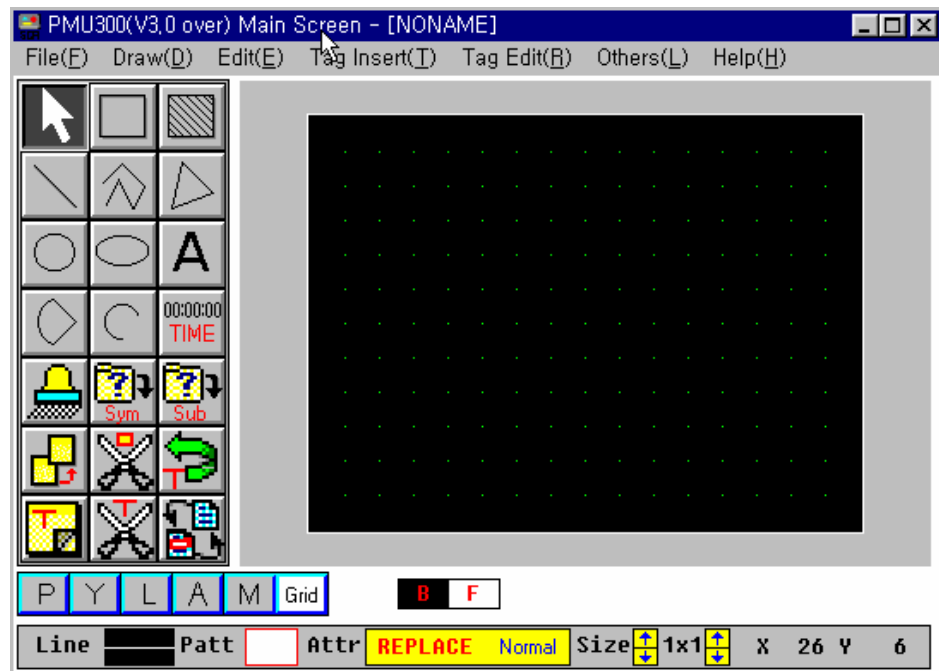


- Mentsük el az al képet 900.sub file-ként.

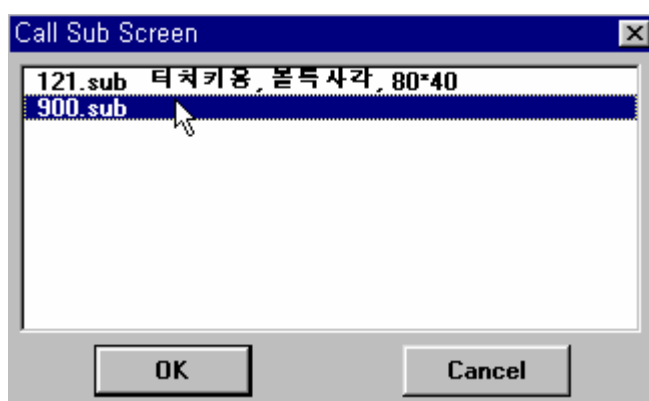
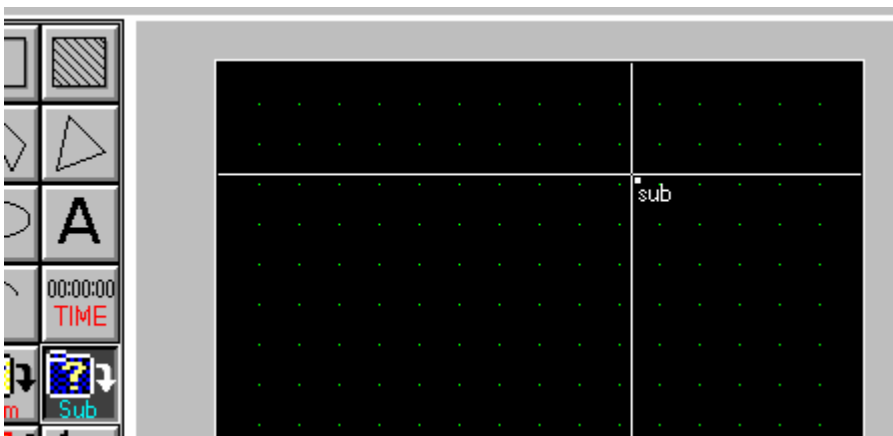


PMU Kezdő lépések

- A fő képernyőre visszatérni a **Fő ↔ Al képernyő** (Main ↔ Sub screen) váltó gombbal lehetséges.



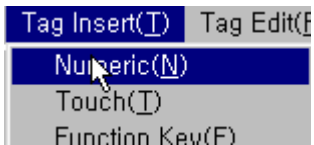
- Nyomjuk meg az **Al képernyő felhívás** (Sub Screen Call) gombot az al képernyő beillesztéséhez a fő képernyőbe.



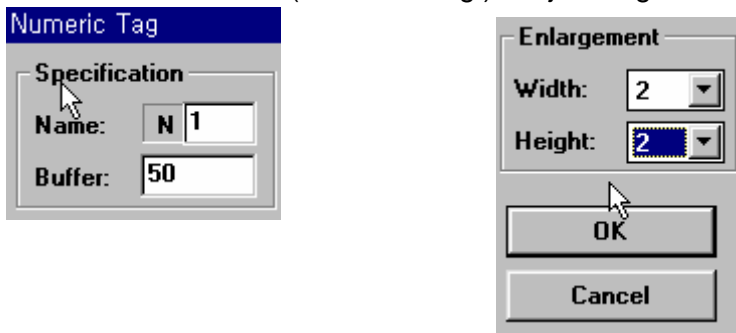
PMU Kezdő lépések

2-2 Fő képernyő szerkesztése

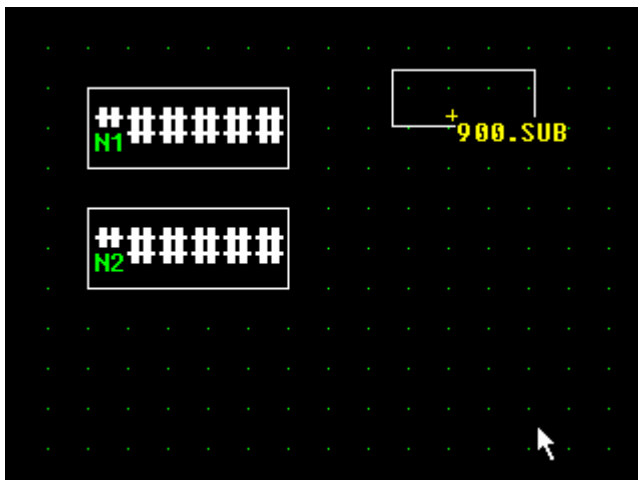
- Válasszuk a mező beszúrás (Tag Insert) menüből a **szám mezőt** (Numeric Tag).



- Az N1 **szám mező** (Numeric Tag) tulajdonságait az alábbiak szerint válasszuk meg.

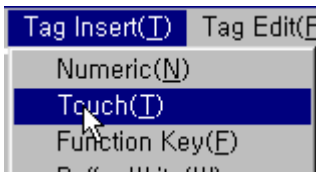


- Határozzuk meg hasonló módon az N2 **szám mezőt** (Numeric Tag), a tároló száma (buffer) azonban legyen 51.

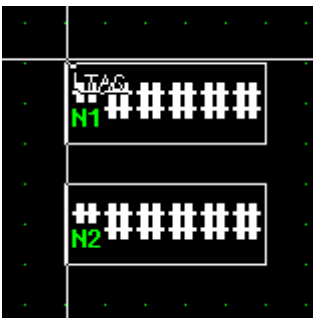


PMU Kezdő lépések

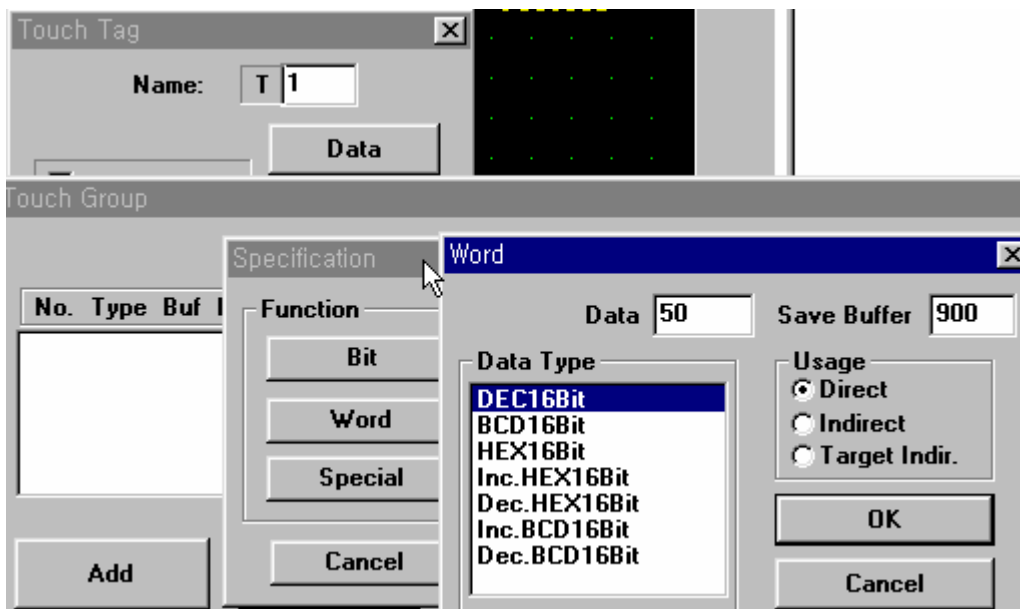
- **Érintő mező** (Touch Tag) meghatározása.



- Jelöljük meg az **érintő mezőt** (touch tag) a **szám mezőben** (Numeric Tag) a következő ábra szerint:



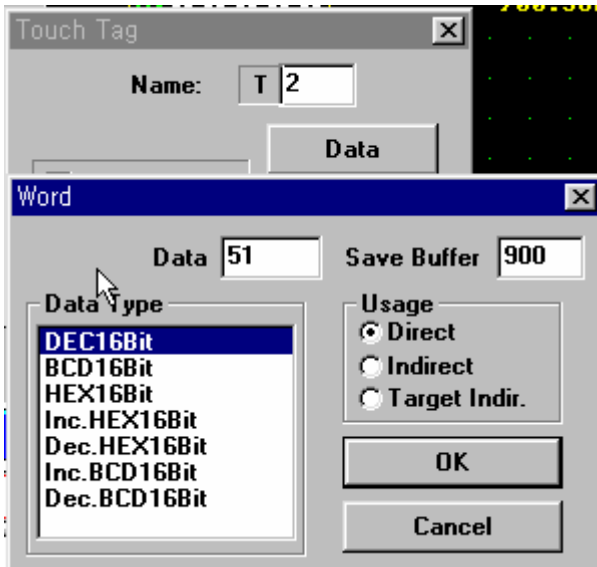
- Adjuk meg az **érintő mező** (Touch Tag) tulajdonságait az alábbiak szerint.



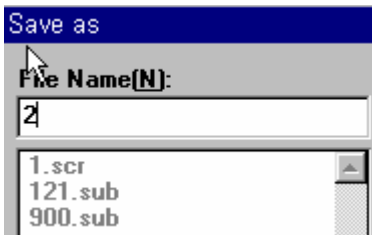
* Ha a T1 **érintő mezőt** megérintjük, a 900-as tárolóba (buffer) 50 érték a tároló indirekt címét jelenti, és a számbillentyűvel begépett számérték az 50-es tárolóban tárolódik.

PMU Kezdő lépések

- A T2 érintő mező (Touch Tag) tulajdonságait az előzőek szerint adjuk meg.



- A fő képernyőt 2.scr file-ként mentjük el.



PMU Kezdő lépések

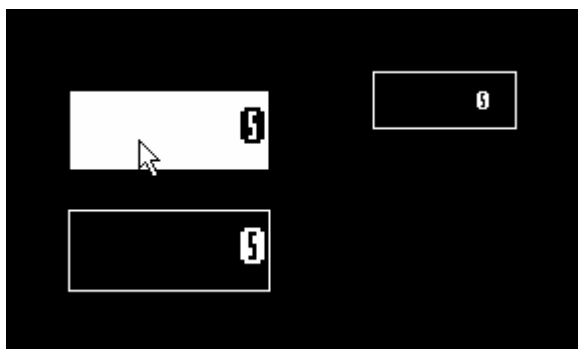
2-3 Szimuláció (simulation)

- Az **egyebek** (Others) menüből választuk a **szimulációt** (Simulation). Nyomjuk meg a **T/F** funkcióváltó gombot a számbillentyűk megjelenítéséhez.



Az N1 **szám mező** (Numeric Tag) fölött lévő T1 **érintő mező** (Touch Tag) érintésére aktivizálódik az a **tároló** (buffer), - jelen esetben 50 – melybe a **billentyű mezőbe** (Key Tag) beadott számérték tárolódik.

Ez a **szám mező** (Numeric Tag) **indirekt címzését** jelenti.



Adjuk számértéket a billentyű mezőnek (Key Tag) a számbillentyűkkel, majd nyomjuk meg az Enter billentyűt.



PMU Kezdő lépések

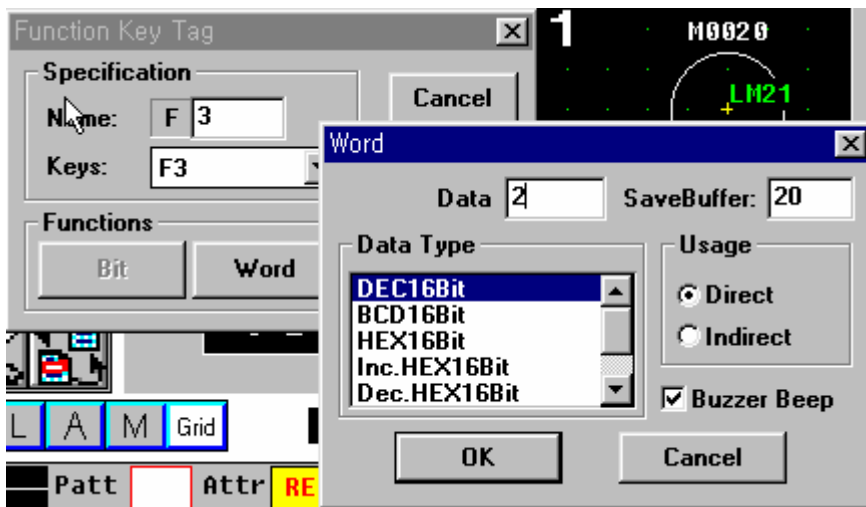
Hasonlóképpen töltsük fel az N2 **szám mezőt** (Numeric Tag).



PMU Kezdő lépések

2-4 Képernyő váltás (Change screen)

Nyissuk meg az **1.scr** file-t a **képernyő szerkesztő** (Screen Editor) szoftverben, és jegyezzünk be egy **funkció gomb mezőt** (Function Key Tag) a képernyő tetszőleges helyén a következő ábra szerint. A **szó** (word) funkciót választva adjuk meg az új képernyő sorszámát.



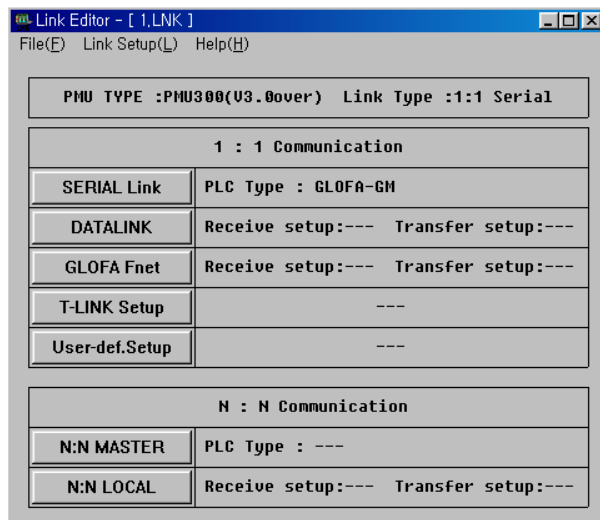
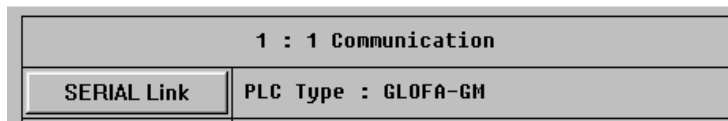
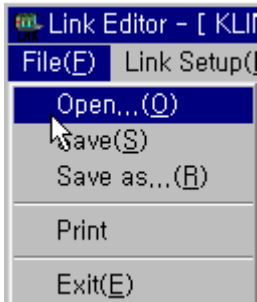
A 20-as tároló (buffer) tartalmazza az aktuális képernyő sorszámát.

Az aktuális kép megváltoztatásához gépeljük be a 20-as **tároló** (buffer) **adat** (Data) ablakába a **kép sorszámát** (Screen No). A kép sorszáma megegyezik a **kép file**-val (screen No), például **2.scr** file esetén **2**.

PMU Kezdő lépések

2-5 Csatoló (link) file szerkesztése

Nyissuk (Open) meg a szerkeszteni kívánt **csatoló** (Link) file-t.



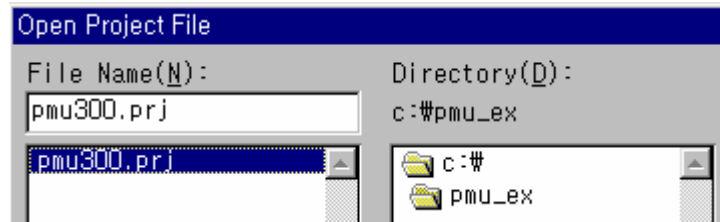
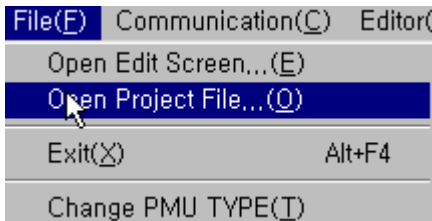
33	49
34	50 %MW0100
35	51 %MW0101
36	52
37	53
38	54
39	55
40	56 %MW0001
41	57 %MW0002
42	58
43	59
44	60

Létesítsünk kapcsolatot a PMU és a PLC között a fenti ábra szerint és mentjük el a **csatoló** (link) file módosítását.

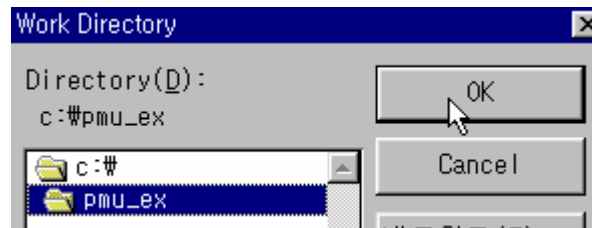
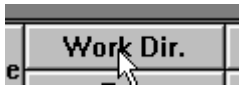
PMU Kezdő lépések

2-6 Project file szerkesztése

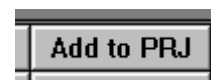
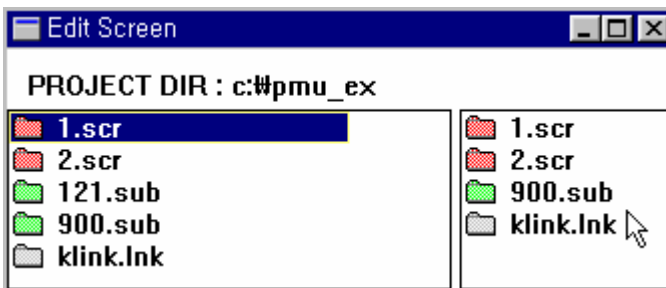
- A projekt szerkesztőben (Projekt manager) **nyissuk meg** (Open) a szerkeszteni kívánt Project file-t.



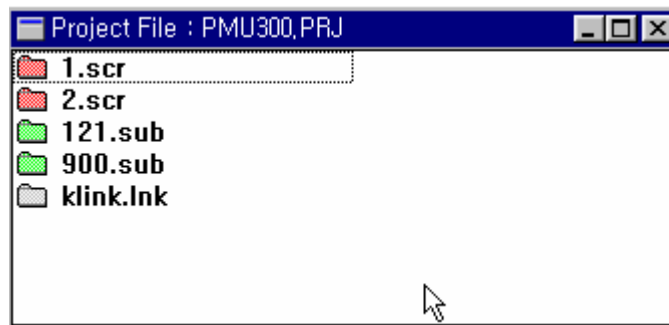
- Válasszuk a **munka könyvtárat** (Work directory), melyben a *.scr, *.sub, és *.lnk file-ok találhatóak.



- Válasszuk ki azokat a file-okat, melyeket a projekt file-nak tartalmaznia kell és nyomjuk meg a **hozzáadás a projekthez** (Add to PRJ) gombot.



PMU Kezdő lépések



- A projekt file szerkesztése után a küldés (send) gombbal küldjük a PMU-ba a projekt file-t.

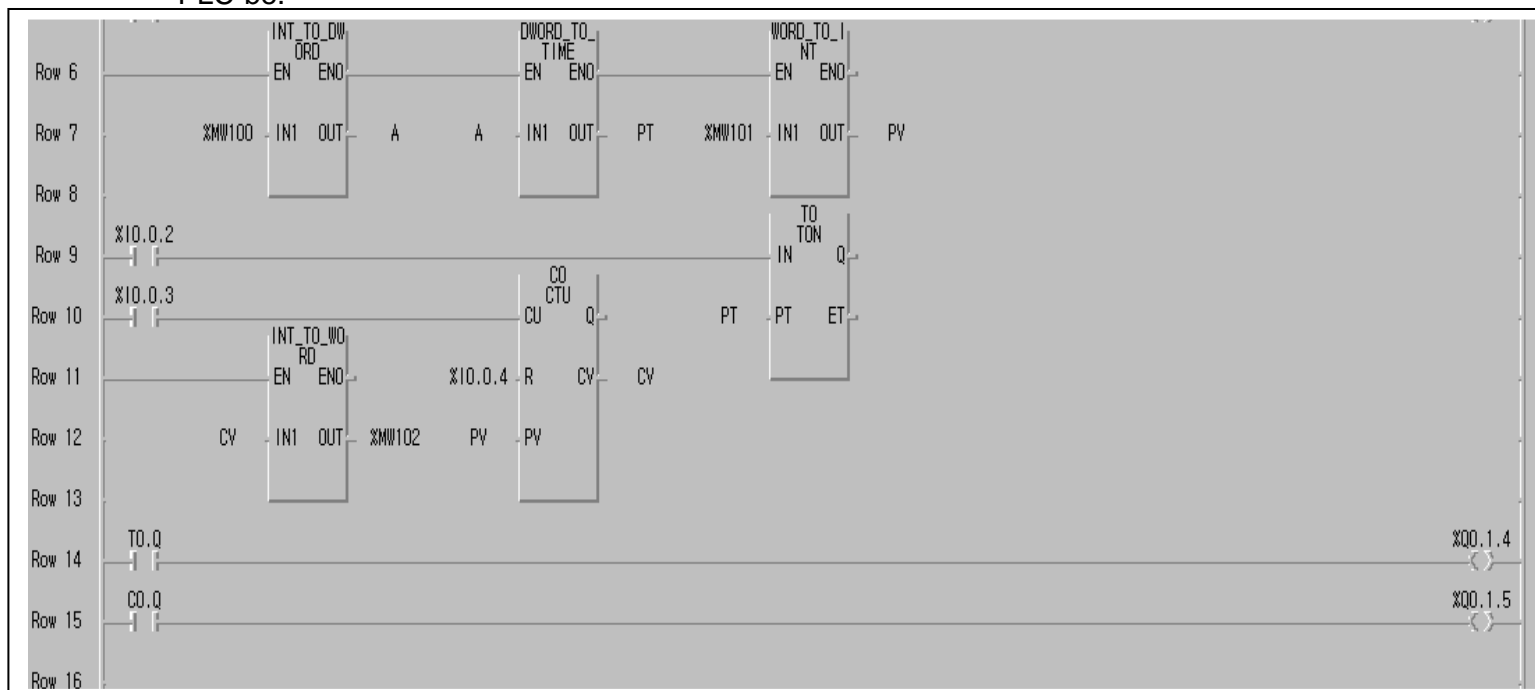


※ Lásd az 1. fejezetben a projekt file átvitelét.

PMU Kezdő lépések

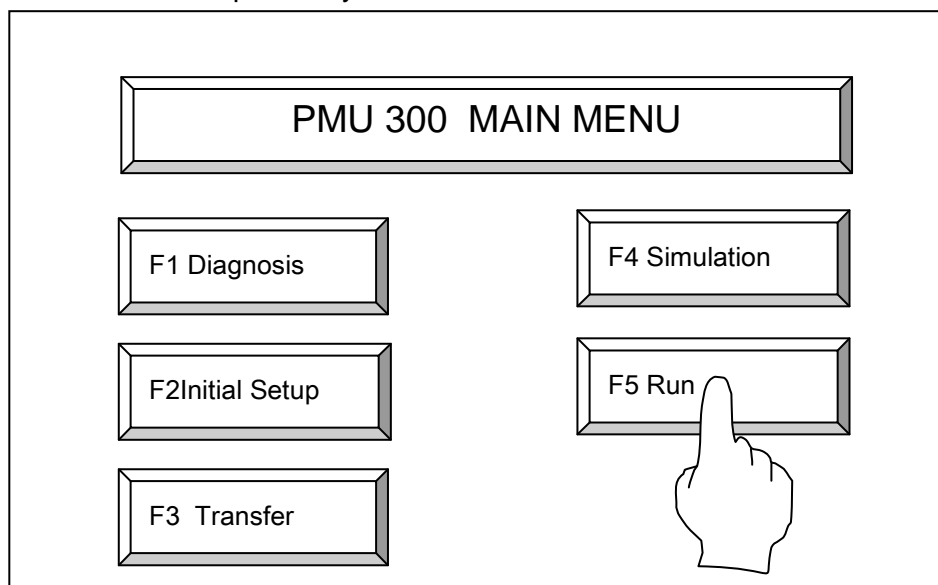
2-7 PLC-vel való kommunikálás tesztelése

- Az 1. fejezetben használt PLC programot módosítsuk a következők szerint, majd töltsük le a PLC-be.

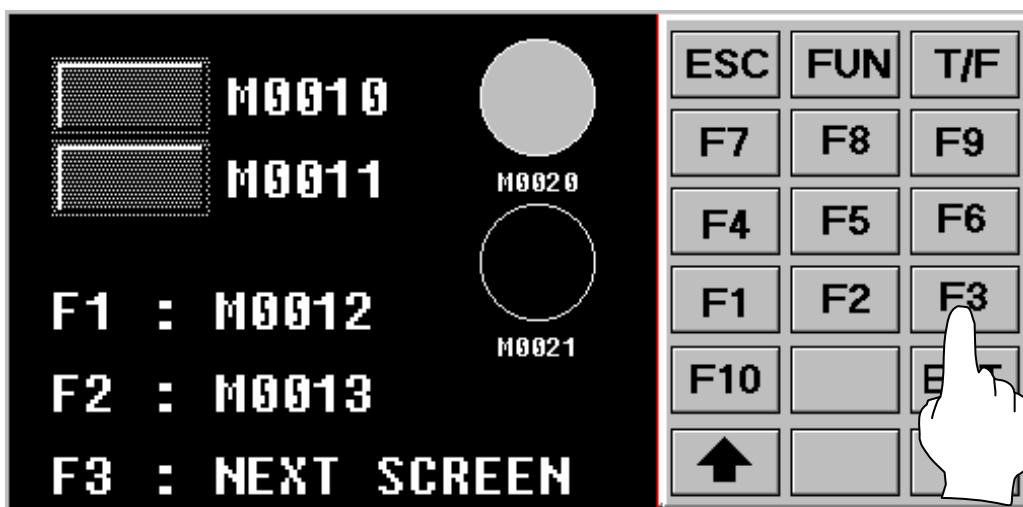


Ezt a programrészt adjuk hozzá az előző programhoz.

- Futassuk a PMU programját, gépeljük be a számadatokat, és jelenítsük meg a PLC időzítőinek és számlálóinak pillanatnyi értékét.



PMU Kezdő lépések



2.scr –re ugrás



Szám / funkció