

PMU Getting Started

3-0	Üzenet megjelenítése (Display a message)	43
3-1	Üzenet (message) file létrehozása	44
3-2	Második képernyő (Screen) szerkesztése (2.scr)	46
3-3	Szimuláció (Simulation)	48
3-4	Csatoló (Link) file szerkesztése	49
3-5	Projekt file szerkesztése	50

PMU Getting Started

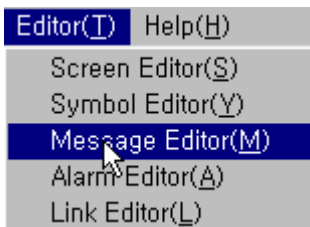
3-0 Üzenet megjelenítése (Display a message)

A PMU üzenetek megjelenítésére is alkalmas a PLC változóinak megfelelően. Példaként a 2. fejezet programjában lévő számláló állapotától függő üzenet megjelenítését mutatjuk be.

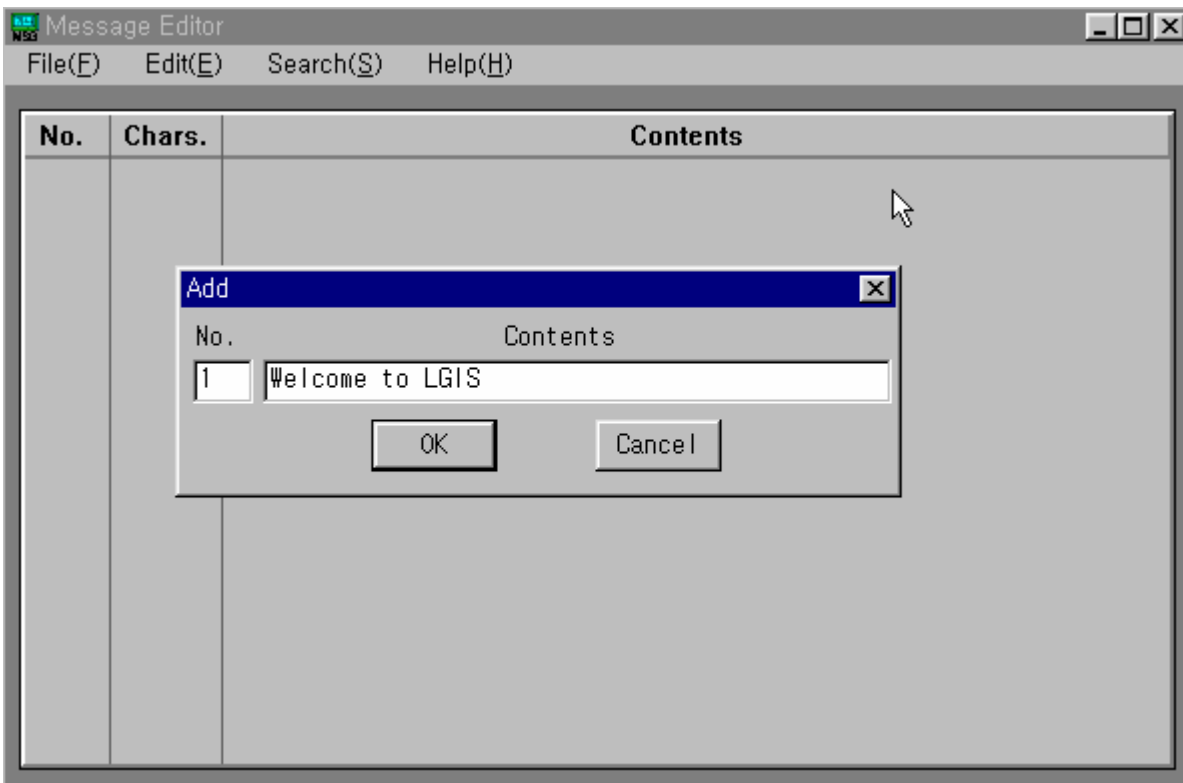
PLC C000 számláló pillanatnyi értéke	Megjelenített üzenet
1	Welcome to LGIS
2	PMU Series
3	Master-K
4	GLOFA-GM

3-1 Üzenet (message) file létrehozása

- A projekt szerkesztőben (Project Editor) választuk az üzenet szerkesztőt (Message Editor)



- Kétszer kattintsunk az ábra szerinti helyre és gépeljük be az üzenet sorszámát és tartalmát.



- Hasonló módon gépeljük be a többi üzenetet is.

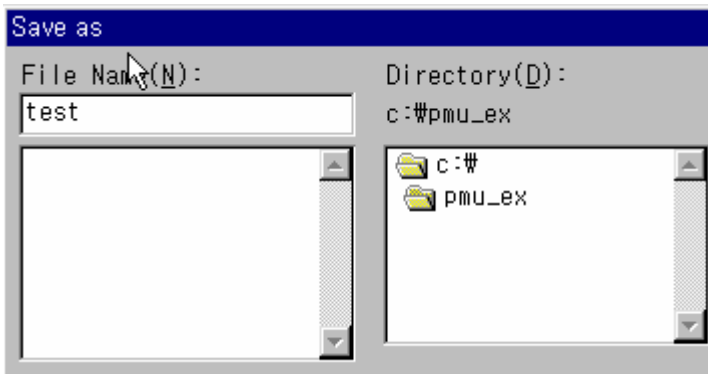
PMU Getting Started

No.	Chars.	Contents
1	15	Welcome to LGIS
2	10	PMU Series
3	8	Master-K
4	8	GLOFA-GM

Ebben a példában a leghosszabb üzenet 15 karakter.

PLC C000 számláló pillanatnyi értéke	Megjelenített üzenet
1	Welcome to LGIS
2	PMU Series
3	Master-K
4	GLOFA-GM

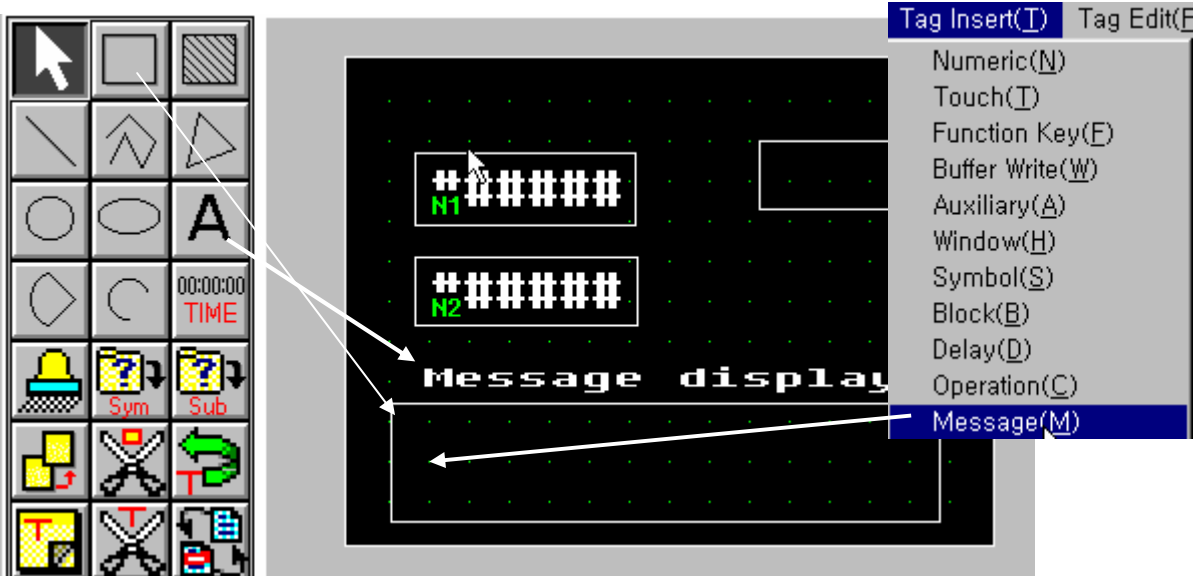
- **Mentsük el (Save) üzenet (message) file-ként test.msg néven.**



PMU Getting Started

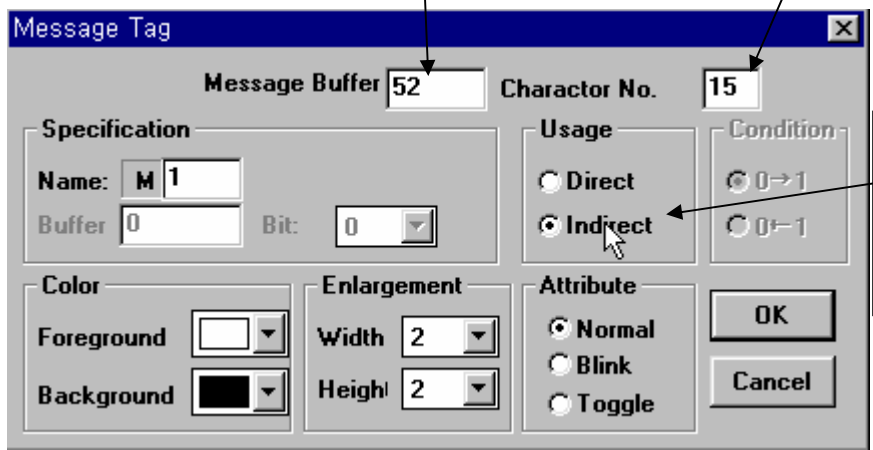
3-2 Második képernyő (Screen) szerkesztése (2.scr)

Nyissuk meg (Open) a 2. képernyő file-t (2.scr) és rajzoljuk meg az üzenet (Message) keret az alábbi kép szerint. Az **üzenet mezőt** (Message Tag) a keret bal oldali részén helyezük el az ábra szerint.



A PMU **tárolója** (buffer) amelyben a C000 számláló pillanatnyi értéke tárolva van.

A leghosszabb üzenet karaktereinek száma.



Válasszuk az Indirect alkalmazást, ha többszörös üzenet jelenik meg ugyanazon a helyen.

PMU Getting Started

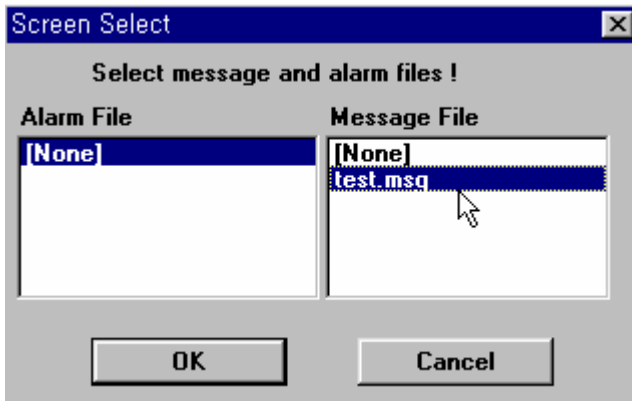
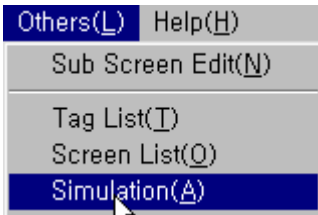
★ Megjegyzés

Ha az **alkalmazás** (Usage) **direkt** (Direct), akkor az alábbi példa szerint kell a feltételeket beállítani.

Ha a PMU **100-as tárolójának** (buffer) **0. bitje 0 → 1 változik**, a **TEST.MSG No. 1 üzenete** (message) **Welcome to LGIS** fog a képernyőn megjelenni.
A No. 1 üzenet eltűnik, ha a 100-as tároló (buffer) 0. bitjének értéke **1 → 0** változik.

PMU Getting Started

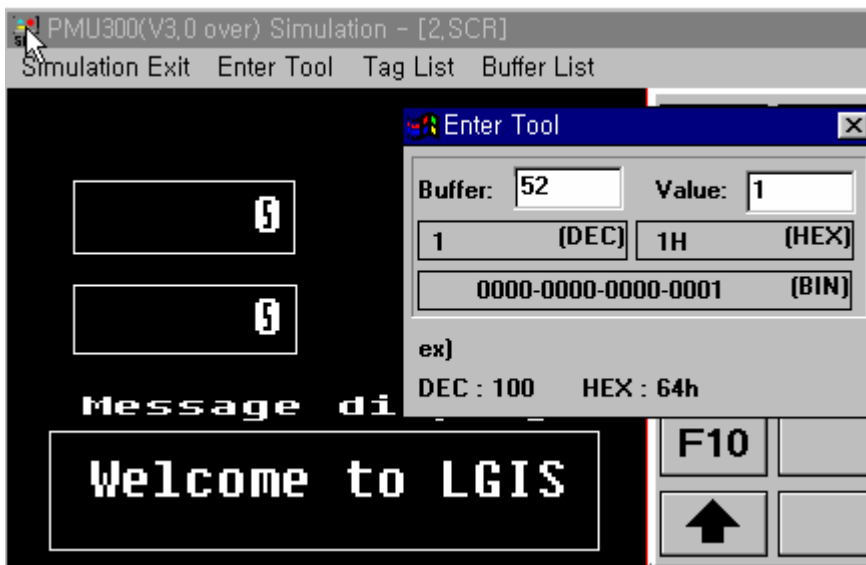
3-3 Szimuláció (Simulation)



Válasszuk az **üzenet** (message) file-t.

※ Egy projekt nem tartalmazhat egynél több üzenet (message), csatolás (link), és riasztás (alarm) file-t.

Az **eszköz kiválasztás** (Enter Tool) ablakban az 52-es **tároló** (buffer) **értékének** (Value) adjunk 1– 4 értéket. A megjelenő **üzenet az 52-es tároló (buffer) tartalmától függ.**



PMU Getting Started

3-4 Csatoló (Link) file szerkesztése

Nyissuk meg a **csatoló** (Link) file-t és kössük össze az 52-es **tárolót** (buffer) és a PLC **C000** számlálóját a következő ábra szerint.

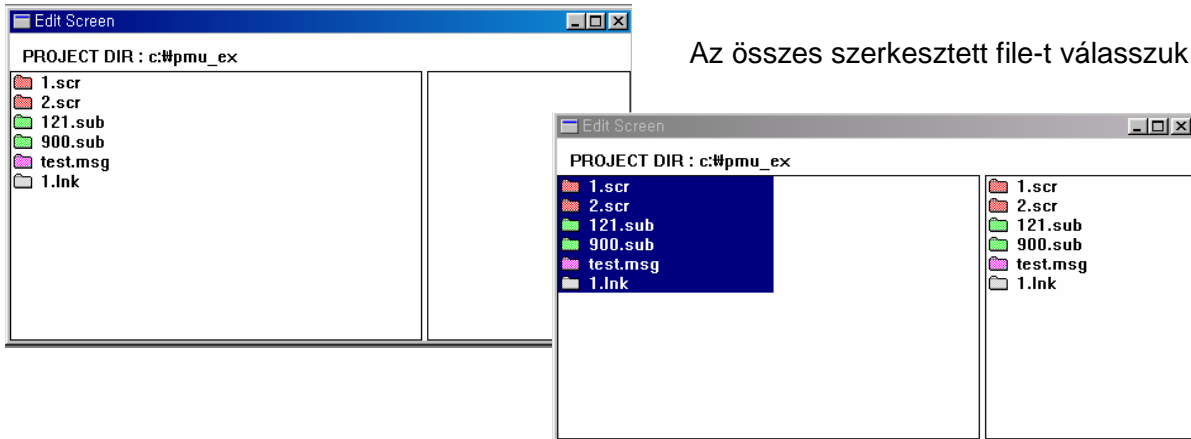
No	DEVICE	No	DEVICE
32		48	
33		49	
34		50	%MWO100
35		51	%MWO101
36		52	%MWO102
37		53	
38		54	
39		55	
40	%MWO001	56	
41	%MWO002	57	
42		58	
43		59	
44		60	

Mentsük el (Save) a **csatoló** (Link) file-t.

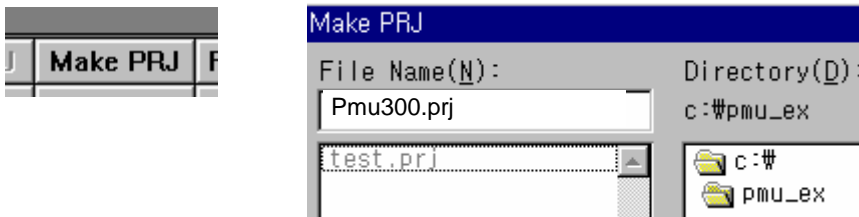
PMU Getting Started

3-5 Project file szerkesztése

Work Dir. Nyomjuk meg a **munka könyvtár** (Work Dir) gombot



- Nyomjuk meg a **projekt készítés** (Make PRJ) gombot, és válasszuk a Test.prj file-t a felülíráshoz.



- **Töltsük be** (Transfer) a Test.prj file-t a PMU-ba, és jelenítsük meg az üzeneteket a C000 számláló értékének (1 ~ 4) változtatásával.