4-0	Riasztás üzenet (Alarm Message) megjelenítése	52
4-1	Riasztás file (Alarm file) készítése	53
4-2	Új képernyő (New Screen) és projekt készítése	54

4-0 Riasztás üzenet (Alarm Message) megjelenítése

- A PLC működése közben a PLC változóinak függvényében szöveges riasztási üzenet (Alarm Messaga) jeleníthető meg a PMU képernyőjén.
 Egy riasztás file (alarm file) maximum 999 szöveg sort (Comment Lines) tartalmazhat.
- Csak egy riasztás file (alarm file) lehet egy project file-ban. A felvett riasztási (alarm) szám, rendszer tároló (buffer), meghatározott tároló (buffer) meghatározott bitje, riasztási (alarm) feltétel, tulajdonságok, szín, karakterek száma, tartalma megjelenik a riasztás szerkesztőben (Alarm editor).
- A riasztás sorszáma (No) 1 999 között, a tároló száma (Buffer) 0 1023 között, a bit értékéte (Bit) 0 15 között lehet.
- Riasztás feltétele (Cond.) 0→1 vagy 1→0 lehet. A riasztás fajtája (Attr.) normál (Normal), villogó (Blink) vagy váltó (Toggle) lehet.
- A PLC működése közben jmegelenő riasztások a PMU belső memóriájában autómatikusan elmentődik. A funkció billentyű mezők (Function Key Tag) és az érintő billentyű mezők (Touch Key Tag) használata szintén megjelenik a riasztás történetben (Alarm History). A riasztási történet (Alarm History) kinyomtatásához (PMU200 és PMU300 használata esetén) töltsük le a riasztási történet (Alarm History) file-t egy PC-re a projekt szerkesztő (project manager) használatával és nyomtassuk ki a PC-ről.

4-1 Riasztás file (Alarm file) készítése

1) Nyissuk meg (Open) a riasztás szerkesztőt (Alarm Editor).

2	Alarm Editor
	Link Editor 🧧 😽
NSC NSC	Message Editor
53	Project Manager
ESER SER	Screen Editor
fin a	Symbol Editor

2) Szerkesszük meg a riasztási üzenetet (Alarm message)

Ez a menü lehetővé teszi a riasztási képernyő kiválasztott elemeinek szerkesztését / törlését / hozzáadását. Az üres **tartalom mezőre** (contents) kétszer kattintva a fentiek szerint további riasztási tartalom rögzíthető. Gépeljük be a **riasztás sorszámát** (No) és a **tartalmat** (Contents) az előtűnő ablakba.

Edit(<u>E</u>)	Add	×
Add(<u>A</u>) Ctrl+A Modify(<u>E</u>) Ctrl+E Delete(<u>D</u>) Del	No. Contents 1 OVERLOAD	Group ALL 🔽
Cancel(<u>C</u>)	Specification Operation Color Buffer: 100 Cond. 0+ 1• Bit: 0 Attr. Norm Background	OK Cancel

• A riasztási üzenet (Alarm Message) szerkesztése az alábbi ábra szerint történhet:

🚆 PMU300(V3, 0 over) Alarm Editor 📃 🗆 🔀										
File(<u>F)</u> Edit(<u>E</u>) Search(<u>S</u>) Help(<u>H</u>)										
o.	Grn.	Buf.	Bit	Con.	Attr.	Colr.	Size		Contents	
1	ALL	100	0	0→ 1	Norm	Di	8	OVERLOAD		
2	ALL	100	1	- · · 1	Norm	D i	8	OVERHEAT		
3	ALL	100	2	0→ 1	Norm	21	11	FINAL LIMIT		
									k	•
	e(E) 0. 1 2 3	e(E) Ed	e(E) Edit(<u>E</u>) o. Grp. Buf. 1 ALL 100 2 ALL 100 3 ALL 100	e(E) Edit(E) Sea o. Grp. Buf. Bit 1 ALL 100 0 2 ALL 100 1 3 ALL 100 2 	e(E) Edit(E) Search(S) o. Grp. Buf. Bit Con. 1 ALL 100 0 0→1 2 ALL 100 1 0→1 3 ALL 100 2 0→1 Herefore a second seco	e(E) Edit(E) Search(S) He o. Grp. Buf. Bit Con. Attr. 1 ALL 100 0 $0 \rightarrow 1$ Norm 2 ALL 100 1 $0 \rightarrow 1$ Norm 3 ALL 100 2 $0 \rightarrow 1$ Norm He He He He He He He He He He	e(E) Edit(E) Search(S) Help(H) o. Grp. Buf. Bit Con. Attr. Colr. 1 ALL 100 0 $0 \rightarrow 1$ Norm 2 2 ALL 100 1 $0 \rightarrow 1$ Norm 2 3 ALL 100 2 $0 \rightarrow 1$ Norm 2 3 ALL 100 $1 = 0 \rightarrow 1$ Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ 1 Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ Norm 2 4 = 0 $0 \rightarrow 1 = 0$ No	e(E) Edit(E) Search(S) Help(H) o. Grp. Buf. Bit Con. Attr. Colr. Size 1 ALL 100 0 $0 \rightarrow 1$ Norm 2 8 2 ALL 100 1 $0 \rightarrow 1$ Norm 2 8 3 ALL 100 2 $0 \rightarrow 1$ Norm 2 11 11 11	e(E) Edit(E) Search(S) Help(H) o. Grp. Buf. Bit Con. Attr. Colr. Size 1 ALL 100 0 0 \rightarrow 1 Norm 2 8 OVERLOAD 2 ALL 100 1 0 \rightarrow 1 Norm 2 8 OVERHEAT 3 ALL 100 2 0 \rightarrow 1 Norm 2 11 FINAL LIMIT 	e(E) Edit(E) Search(S) Help(H) o. Grp. Buf. Bit Con. Attr. Colr. Size Contents 1 ALL 100 0 0→1 Norm 2 8 OVERLOAD 2 ALL 100 1 0→1 Norm 2 8 OVERHEAT 3 ALL 100 2 0→1 Norm 2 111 FINAL LIMIT

Mentsük el (Save) és adjunk neki file nevet alm kiterjeszréssel, jelen esetben ex.alm.
(Bármilyen név adható, kivéve 1.alm, test.alm).

4-2 Új képernyő (New Screen) és projekt készítése



- 1) Riasztás összegző ablak (Alarm Summary Window) készítése.
- Készítsünk egy érintő mezőt (Touch Tag) az alábbiak szerint.

Touch Tag	Specification
Name: T 1	Function
Data	Bit
Show Press	Word
Buzzer Beep Cancel	Special
	Cancel
Special X	T1
C Previous Screen C Original Screen	
C S/W Reset © Alarm Summary	121.SUB
C RUN Exit	
OK Cancel	

• Mentsük el (Save) 1.scr file névvel.

Csatoló (link) file készítése 2)



114 115 116 99 %MW0102 100 117 101 102 103 118 119 104 120 105 121

<u>9</u>8

- Mentsük el (Save) 200s_ld.lnk file névvel.
- 3) Project File készítése



- Mentsük el (Save) test.prj file névvel.
- Töltsük le a projekt file-t a PMU-ba.
- Futtassuk a programot a PLC-vel együtt.



Ha a PLC %MW50.0 memóriája bekapcsol, akkor az alábbi ábra szerinti riasztás üzenet (Alarm Message) jelenik meg a képernyőn: OVERLOAD - TÚLTÖLTÉS

										•
		ÁRh		EST	SCR					•
										•
										•
	 JER	LOA	D		OVER	LOA	D	OV	ERL	Oac

Ha a PLC %MW50.1 memóriája bekapcsol, a második riasztási üzenet (Alarm Message) **OVERHEAT - TÚLFŰTÉS** is megjelenik a felső ábra szerint.

Érintsük meg a képernyőn a riasztási összegző (Alarm Summary) megjelenéséhez.

4) A riasztási megjelenítés sebességének (Speed of alarm display) beállítása a PMU300-en.

Állítsuk be a riasztási megjelenítés sebességét (Speed of alarm display) a PMU300 képernyőjén a funkció gombok vagy a szám billentyűk használatával (*100 msec).



5) A riasztási üzenet helyének meghatározása a PMU300 hardveren.

Ez a menü jelöli ki a riasztási üzenet helyét.

Ha a felhasználó megnyomja ezt a gombot, a kijelzési változtatható az **alsó pozició** (Upper) ill. **felső pozició** (Lower) között

