

Wonderware InTouch

krok po kroku

W cyklu artykułów publikowanych na łamach EP zaprezentujemy możliwości oprogramowania wizualizacyjnego (SCADA)

Wonderware InTouch. W tej części pokazemy w jaki sposób jest konfigurowane oprogramowanie komunikacyjne. Demonstracyjną, polskojęzyczną wersję oprogramowania InTouch 7.11 PL zamieściliśmy na płycie CD-EP1/2003B.

Kurs obsługi, część 3

Konfiguracja programu komunikacyjnego

Konfiguracja programu komunikacyjnego, który z jednej strony komunikuje się z urządzeniami np. sterownikami, a z drugiej strony z aplikacją wizualizacyjną, jest kolejnym etapem projektowania aplikacji. W tym przypadku nie posiadając rzeczywistego sterownika, można wykorzystać program komunikacyjny, który będzie symulował jego pracę. Program ten nazywa się *DDE Server Simulator (Simulate)* i należy go uruchomić wybierając z menu *START\Programy\Wonderware FactorySuite\InTouch\DDE Server Simulator*. Pojawi się okno konfiguracyjne (rys. 39), w którym należy wybrać *Configure Topic Definition* (rys. 40), w którym jest definiowany kanał komunikacyjny (*Topic*), przez który aplikacja wizualizacyjna będzie pobierała/przesyłała informacje z/do sterownika.

W oknie *Topic Definition* należy wybrać przycisk *New*, co umożliwi zdefiniowanie nowego *Topic a* (okno pokazano na rys. 41). W polu *Topic Name* wpisujemy *PLC1* - jest to dokładnie taka sama nazwa, która została wpisana w polu *Nazwa te-*

matu, przy definicji *Nazwy dostępu* w programie *InTouch*. Kolejnym definiowanym parametrem jest *Update Interval*, który określa jak często program komunikacyjny będzie powiadamiać aplikację wizualizacyjną InTouch o zmianach wartości zmiennych. W tym polu wpisujemy wartość 100, co oznacza, że co 100 milisekund informacje o zmianach wartości zmiennych będą przesyłane pomiędzy programem komunikacyjnym a aplikacją wizualizacyjną. Pozostałe parametry pozostawiamy bez zmian.

Po zakończeniu wprowadzania parametrów naciskamy przycisk *OK*, co spowoduje zakończenie konfiguracji *Topica* w programie komunikacyjnym. Następnie potwierdzamy zachowanie konfiguracji programu za pomocą przycisku *OK*. Naciśnięcie przycisku *Done* kończy definiowanie parametrów programu komunikacyjnego, którego na tym etapie nie należy jeszcze zamykać.

Teraz wracamy do programu *WindowMaker* i w wskazujemy w menu *Plik\WindowViewer...*, co powoduje uruchomienie zaprojektowanej aplikacji. Po chwili pojawi się



Rys. 41

okno programu *WindowViewer*, w którym zostanie wyświetlone zaprojektowane okno. Jeżeli nie jest ono widoczne na ekranie, należy wejść do menu *Plik\Otwórz okno...* i wskazać okno do otwarcia.

Teraz możemy prześledzić przebieg monitorowanego procesu. Po napełnieniu zbiornika powinien on zostać samoczynnie opróżniony i napełnianie zostanie powtórzone. W dowolnym momencie można nacisnąć przycisk *Start (Uruchomiony/Zatrzymany)*, w celu zatrzymania procesu i jego ponownego uruchomienia (od początku).

W tym momencie projektowanie aplikacji wizualizacyjnej InTouch zostało zakończone. Oczywiście aplikacje można rozbudowywać o kolejne elementy graficzne, czy też funkcje np. kreślenie trendów, wyświetlanie alarmów, tworzenie raportów itp. Wszystko zależy od inwencji projektanta.

Marcin Legutek, Astor
ML@astor.com.pl



Rys. 39



Rys. 40

Dodatkowe informacje

Ewaluacyjną wersję programu InTouch 7.11 PL zamieściliśmy na CD-EP1/2003B.