

3.2 EXEMPLE EN LANGAGE A CONTACT (LADDER)

3.2.1 Edition du programme

L'exemple que nous allons saisir est le suivant:

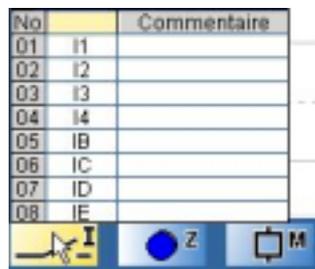
I1 ——— Q1

L'entrée **I1** est connectée à la sortie **Q1**, qui sera active sur état (bobine contacteur).

Reproduisez cet exemple sur la feuille de câblage ainsi:

- Déplacez le pointeur de la souris sur l'icône **Entrées TOR**  en bas à gauche :

No	Commentaire
01	I1
02	I2
03	I3
04	I4
05	IB
06	IC
07	ID
08	IE



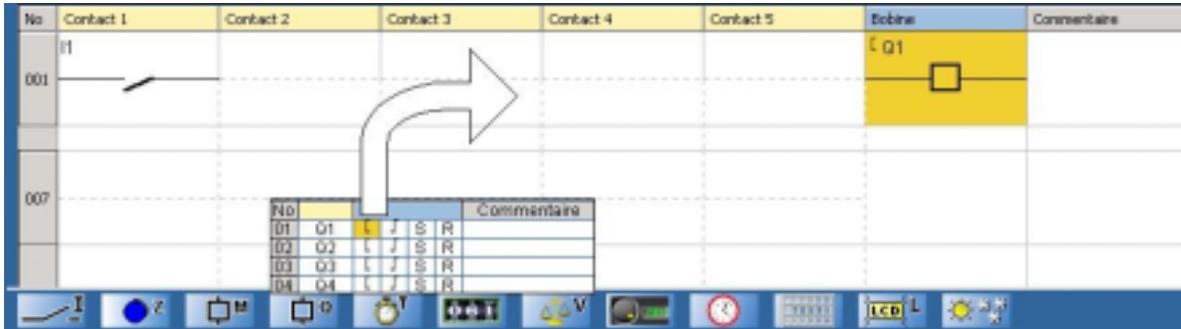
Un tableau des différents contacts possibles (**I1** à **IE**) apparaît.

- Sélectionnez le contact **I1** dans le tableau en maintenant le bouton de la souris appuyé et déplacez le contact jusqu'à la première case en haut à gauche de la feuille de câblage. Relâchez le bouton: le contact **I1** est placé.



- Déplacez ensuite le pointeur de la souris sur l'icône **Sorties TOR**  en bas. Un tableau des différents contacts ou bobines possibles apparaît.

- Sélectionnez la bobine [dans la première ligne du tableau en maintenant le bouton de la souris appuyé et déplacez la bobine jusqu'à la case bobine à la première ligne de la feuille de câblage. Relâchez le bouton: la bobine [Q1 est placée.



- Effectuez le câblage du contact à la bobine en cliquant sur les pointillés correspondants :



3.2.2 Simulation du programme

Simulez le programme saisi en cliquant sur l'icône de simulation en haut à droite :



Le programme saisi est alors compilé et l'écran de simulation s'affiche. Cliquez ensuite sur l'icône **RUN** pour simuler la mise en marche du module :



Un contact ou une bobine sont représentés en bleu s'ils sont inactifs (0) et en rouge s'ils sont actifs (1).

Le forçage des entrées s'effectue par un clic sur le bouton gauche de la souris. Cliquez sur le contact **I1** pour le rendre actif, la bobine **Q1** est activée. Lorsque vous cliquez à nouveau sur **I1** pour le désactiver, **Q1** se désactive également.



3.2.3 Transfert du programme

Après avoir mis sous tension le module et connecté celui-ci à l'ordinateur, vous pouvez transférer le programme:

- Retournez en **mode Edition** en cliquant sur l'icône correspondante:



- Dans le menu **Transfert**, sélectionnez **Transférer Programme** puis cliquez sur **PC>MODULE**.

*Remarque 1: il est impossible d'écrire dans le module quand celui-ci est en marche. Vous pouvez l'arrêter en cliquant sur **STOP Module** dans le menu **Transfert**.*

*Remarque 2: Si le module connecté à l'ordinateur ne correspond pas au module sélectionné au démarrage de l'application, vous pouvez sélectionner un autre modèle en cliquant sur **Choix du module/programmation** dans le menu **Module**.*

Remarque 3: Lorsque vous avez chargé un programme en FBD dans le module précédemment (ou lors de la première utilisation), le logiciel doit mettre à jour le firmware du module. Cette mise à jour vous sera proposée lors du transfert.

Après confirmation, le programme est transféré dans le module.

Vous pouvez désormais tester le programme présent dans le module en le mettant en marche (à partir du logiciel: cliquez sur **RUN Module** dans le menu **Transfert**).

Tout comme dans la simulation, si l'entrée **I1** du Zelio Logic est active, **Q1** sera actif et **Q1** sera inactif lorsque **I1** le sera.

3.2.4 Le mode Monitoring

Lorsque le module est relié au PC, il est possible de contrôler en temps réel celui-ci à partir du logiciel.

Remarque: Le mode monitoring n'est possible que lorsque le programme contenu dans le module est identique à celui présent dans le logiciel.

Pour se mettre en mode Monitoring, cliquez sur l'icône correspondante:



Mettez alors le module en marche en cliquant sur **RUN**. De la même façon qu'en simulation, vous pouvez activer les contacts en cliquant dessus (clic gauche de la souris pour forcer l'état d'une entrée), ceux-ci sont alors activés en temps réel sur le module.

Par exemple, si vous cliquez sur **I1**, la bobine **Q1** va s'activer à l'écran (couleur rouge) et au niveau du module.

3.2.5 Navigation dans le module

Vous pouvez naviguer dans les différents menus du module au moyen des touches **▲** et **▼**. La fonction sélectionnée se met à clignoter. Pour entrer dans la fonction, appuyez sur **Menu/Ok**. Pour remonter au menu précédent, appuyez sur **◀**. La touche **Shift** (touche blanche) fait apparaître des fonctionnalités supplémentaires, notamment lors de la programmation en façade.

Par exemple, retrouvez le programme transféré à l'écran du module lorsque celui-ci est à l'arrêt (STOP Module): à partir du menu principal, placez-vous sur **PROGRAMMATION** au moyen des touches **▲** et **▼** (le mot ainsi sélectionné clignote). Confirmez en appuyant sur **Menu/Ok**. Vous pouvez alors visualiser le programme saisi. Pour retourner au menu principal, appuyez deux fois sur **Menu/Ok**.

