

SIDE



Edición de los diferentes modos de texto en los HMI de Unitronics

Tutorial



UNITRONICS

Contenido:	En este tutorial veremos los diferentes modos de texto que dispone el HMI unitronics
Familia:	Unitronics
Autor:	Departamento Postventa / Departamento Ingeniería
Revisión:	1.0 – Abril'10



Soluciones SIDE

Tabla de Contenido

EDICION DE FORMAS EN LOS HMI DE UNITRONICS	1
TUTORIAL	1
TABLA DE CONTENIDO	2
1.- PREVIO	3
2.- SELECCIÓN DEL EQUIPO	3
3.- FORMAS (SHAPES)	4
3.1.- FORMA RECTA	5
3.2.- CUADRADOS/RECTÁNGULOS	6
3.3.- CÍRCULOS	7
3.4.- MARCOS	8
3.5.- BOTONES	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
4.-BIBLIOGRAFÍA	9
NOTA FINAL	9

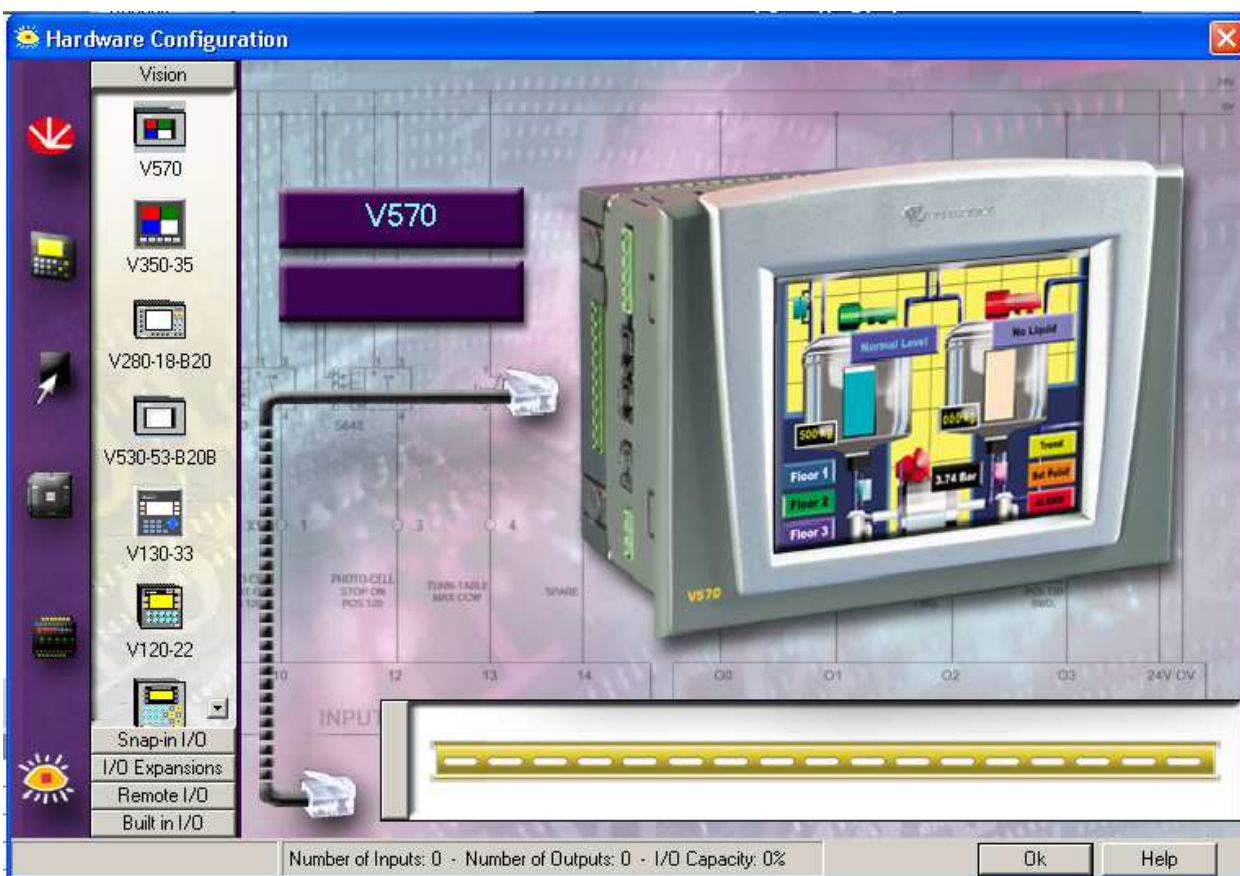
1.- Previo

Para el seguimiento de este documento se requiere tener instalado el software Visiologic que se puede encontrar en la página de soporte.side.es.

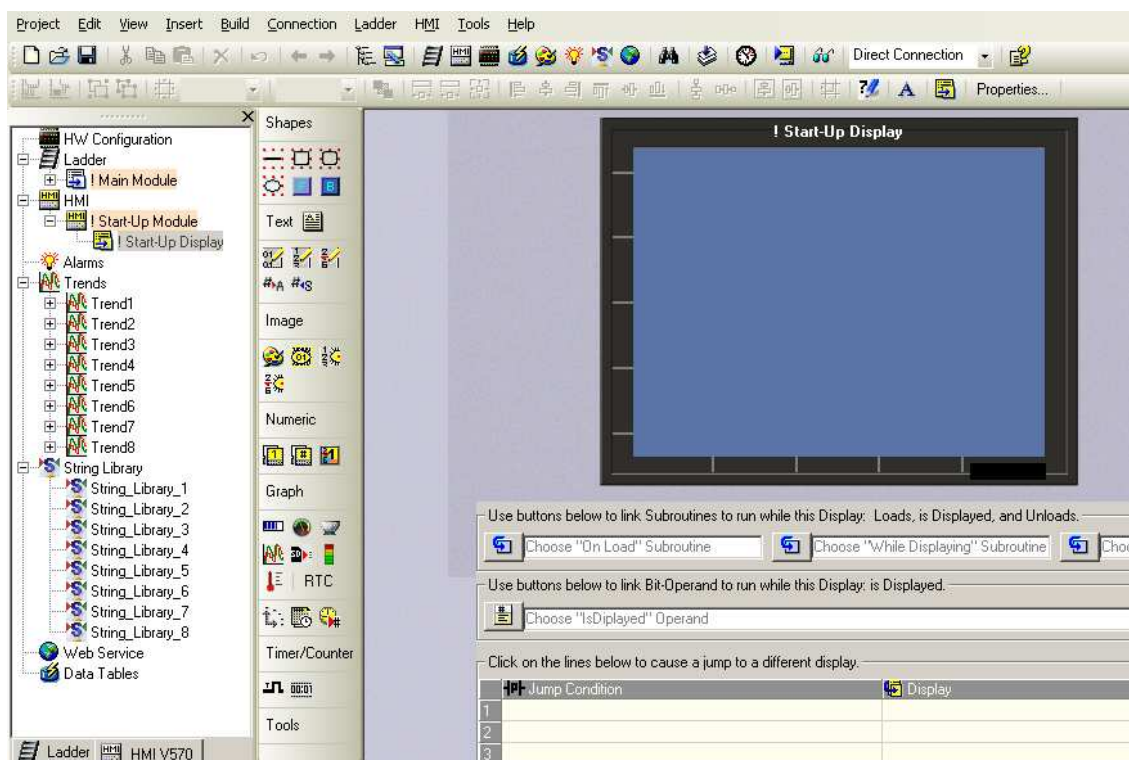
Explicaremos con ejemplos gráficos los diferentes tipos textos que dispone el autómatas unitronics.

2.- Selección del equipo

En primer lugar abriremos el software Visiologic y seleccionaremos el modelo de autómatas deseado y pulsaremos OK

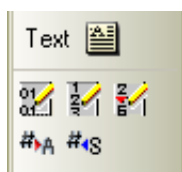


A continuación seleccionaremos el HMI para poder empezar a programar:



3.- Textos

Dentro del menú Textos podemos encontrar Text, Binari Text, List of Text, Range of Text, ASCII Strings, Password Strings como podemos observar en la siguiente imagen:

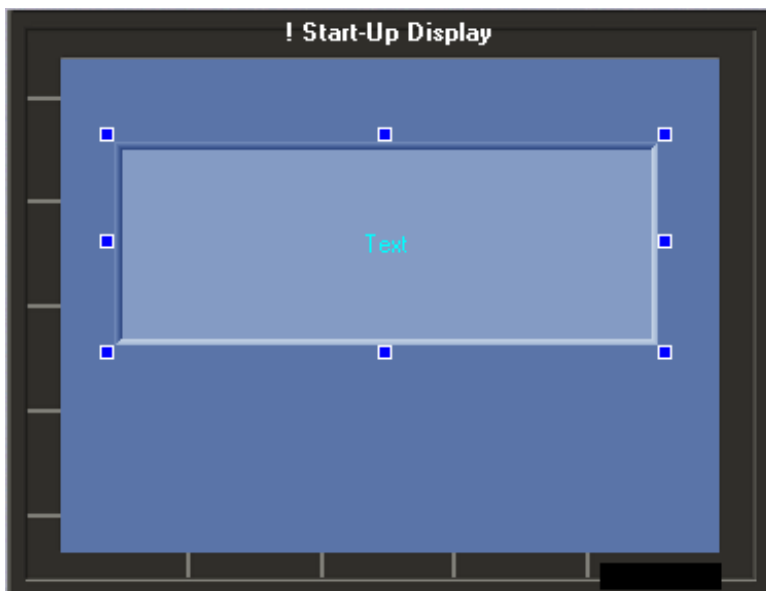


3.1.- Text

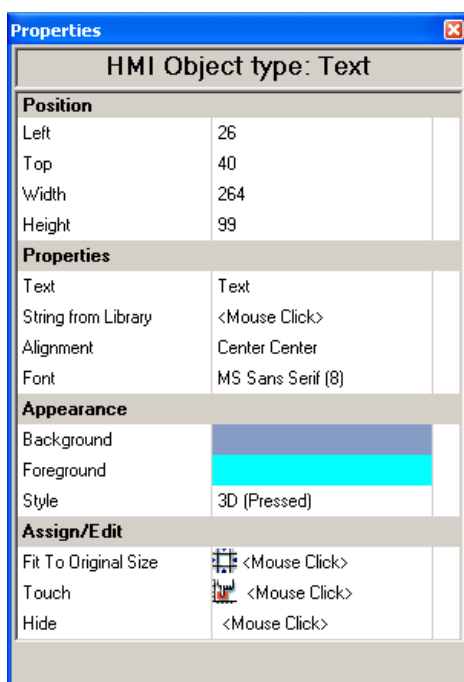
Para insertar un Texto en la pantalla tenemos que seleccionar el siguiente icono:



Una vez seleccionado solo tenemos que poner el cursor encima de HMI y pulsar el botón izquierdo del Mouse e ir desplazado el ratón hasta lograr la longitud deseada del texto, como se muestra en la siguiente imagen



Una vez echo esto se nos abrirá una ventana donde podremos introducir el texto deseado, variar el tamaño y la fuente, dar una propiedad táctil si es necesario y también se puede variar el color del texto como el del fondo, como se puede observar en la siguiente imagen.

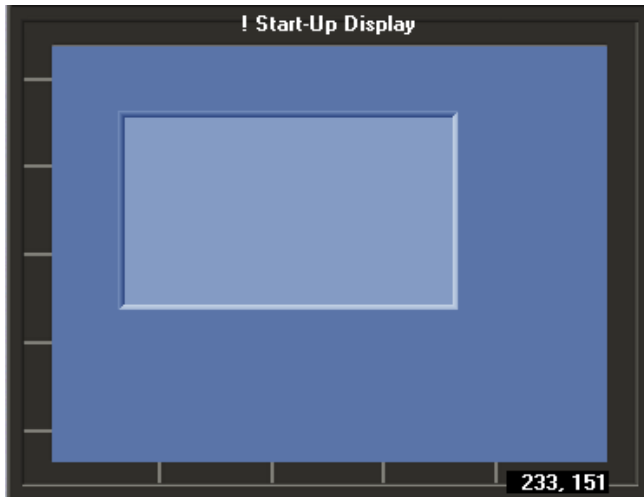


3.2.- Binari Text

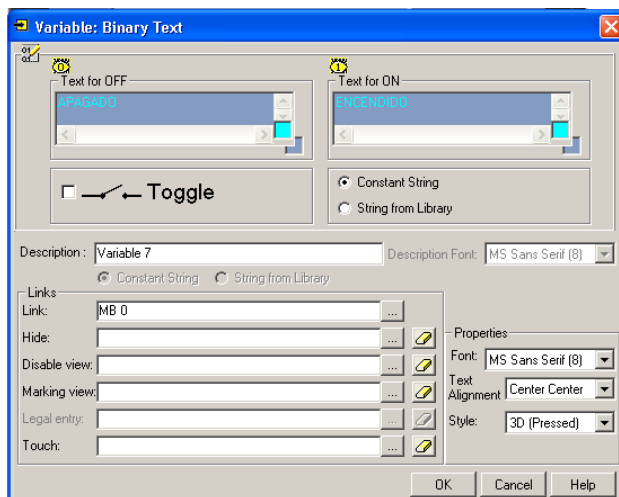
Para insertar un Binari Text en la pantalla tenemos que seleccionar el siguiente icono:



Una vez seleccionado solo tenemos que poner el cursor encima de HMI y pulsar el botón izquierdo del Mouse e ir desplazado el ratón hasta lograr la longitud deseada del texto, como se muestra en la siguiente imagen.



Una vez echo esto se nos abrirá una ventana donde deberemos introducir una variable binaria para que cuando dicha variable este a cero nos mostrara el texto que hemos introducido en la parte izquierda y cuando la variable este a uno nos mostrará el texto que hemos introducido en la parte derecha, en la siguiente imagen se puede observar con mas sencillez.



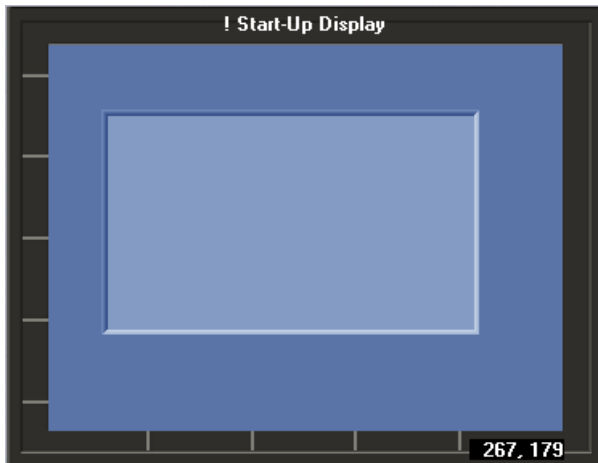
También le podemos configurar una propiedad táctil al texto, habilitarlo, deshabilitarlo y ocultarlo.

3.3.- List of Text

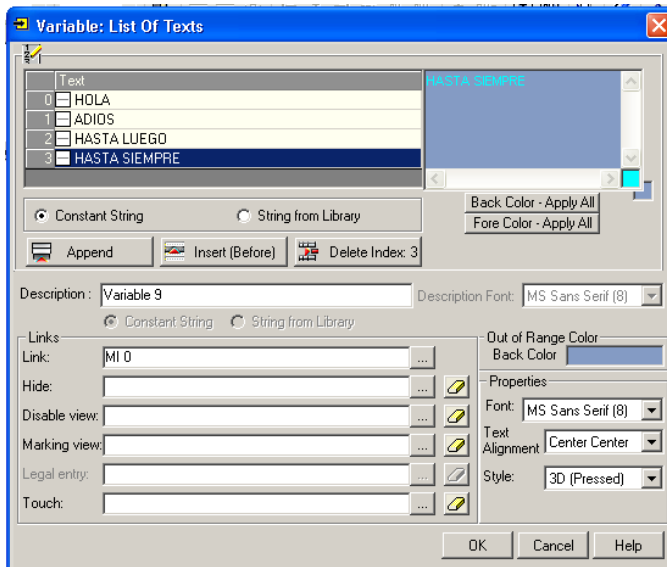
Para insertar un List of Text en la pantalla tenemos que seleccionar el siguiente icono:



Una vez seleccionado solo tenemos que poner el cursor encima de HMI y pulsar el botón izquierdo del Mouse e ir desplazado el ratón hasta lograr la longitud deseada del texto, como se muestra en la siguiente imagen.



Una vez echo esto se nos abrirá una ventana donde deberemos introducir una variable numérica como puede ser una MI, luego introduciremos los textos que queremos visualizar, y en función del valor de dicha variable nos mostrar un texto u otro, en siguiente imagen se puede observar con mas sencillez.



También le podemos configurar una propiedad táctil al texto, habilitarlo, deshabilitarlo y ocultarlo.

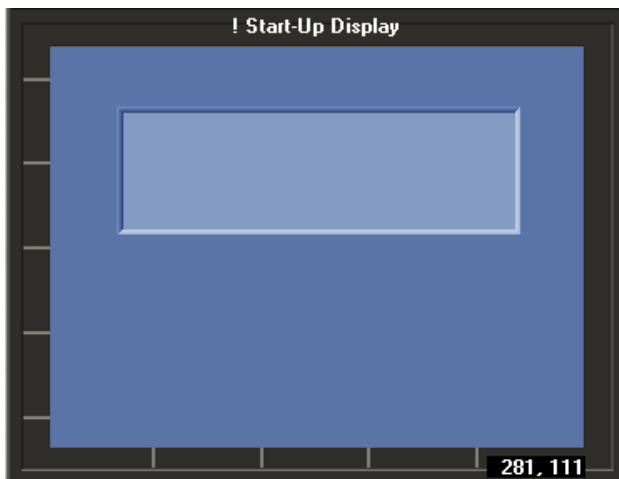
En la imagen superior podemos ver que cuando la MI0 contenga el valor nº0 visualizara el texto:HOLA, cuando contenga el valor nº1 visualizara el texto: ADIOS, etc..

3.4.- Range of Text

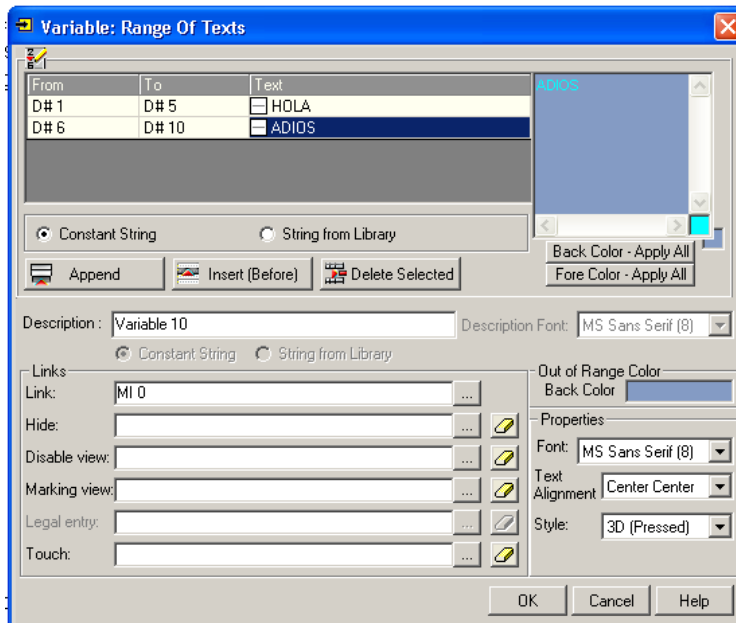
Para insertar un Range of Text en la pantalla tenemos que seleccionar el siguiente icono:



Una vez seleccionado solo tenemos que poner el cursor encima de HMI y pulsar el botón izquierdo del Mouse e ir desplazado el ratón hasta lograr la longitud deseada del texto, como se muestra en la siguiente imagen.



Una vez echo esto se nos abrirá una ventana donde deberemos introducir una variable numérica como puede ser una MI, luego introduciremos los textos que queremos visualizar, y en función del valor de dicha variable nos mostrar un texto u otro, en siguiente imagen se puede observar con mas sencillez.



También le podemos configurar una propiedad táctil al texto, habilitarlo, deshabilitarlo y ocultarlo.

En la imagen superior podemos ver que cuando la MI0 este entre los valores 0 y 5 visualizara el texto:HOLA y cuando este entre los valores 6 y 10 visualizara el texto: ADIOS.

4.-Bibliografía

- <http://soporte.side.es/>
- Help del Software Visiologic

Nota Final

NOTA

La información contenida en este documento está sujeta a modificaciones sin previo aviso. El autor de este manual no es responsable de los errores que pueda contener ni de sus eventuales consecuencias.

Se exime de responsabilidad al autor de cualquier incidente directo, indirecto o accidental que se produjera por defecto o error en este documento.

Los nombres de los productos mencionados son para información. Marcas y nombres de productos contenidos en este documento son propiedad de sus respectivos dueños.