

3.3 EXEMPLE EN FBD

3.3.1 Edition du programme

Si vous avez effectué précédemment la saisie de l'exemple en ladder (3.2), sélectionner **Nouveau** dans le menu **Fichier** afin de démarrer une application en FBD.

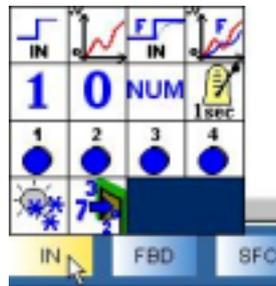
L'exemple que nous allons saisir est le suivant :

I1 ————— **Q1**

L'entrée **I1** est connectée à la sortie TOR (Tout Ou Rien) **Q1** (Relais).

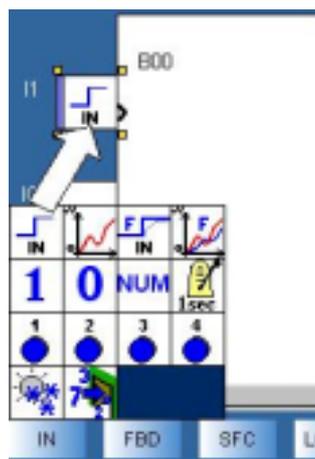
Reproduisez cet exemple sur la feuille de câblage ainsi:

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



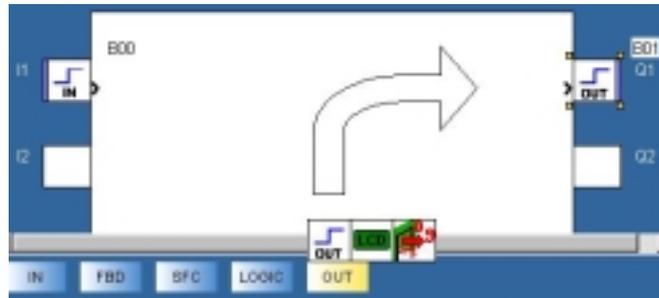
Un tableau des différents types d'entrées possibles apparaît.

- Sélectionnez l'icône **entrée TOR** dans le tableau en maintenant le bouton de la souris appuyé et déplacez l'icône jusqu'à la première entrée **I1** en haut à gauche de la feuille de câblage :

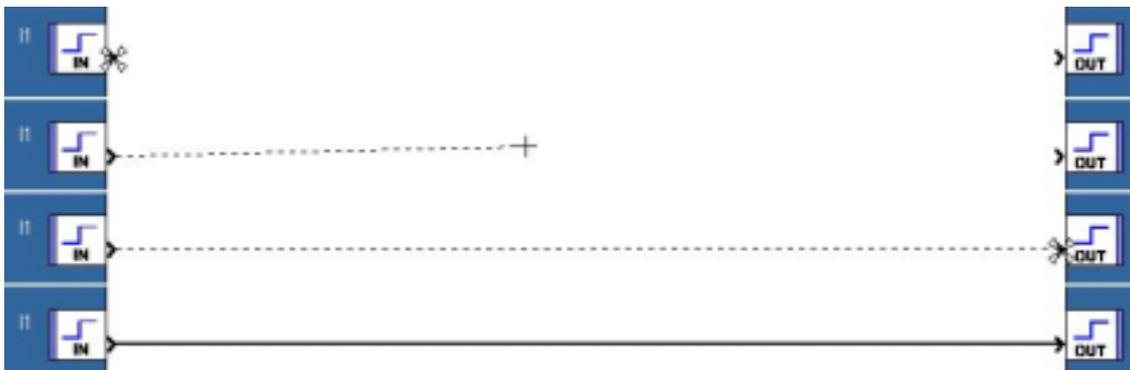


- Déplacez ensuite le pointeur de la souris sur l'icône **OUT**  en bas. Un tableau des différents types de sorties possibles apparaît.

- Sélectionnez l'icône **sortie TOR** en maintenant le bouton de la souris appuyé et déplacez l'icône jusqu'à la case **Q1** en haut à droite de la feuille de câblage. Relâchez le bouton: la sortie **Q1** est placée.



- Effectuez le câblage de **I1** à **Q1**: placez-vous sur la sortie > de **I1** : le pointeur est en forme de croix. Effectuez alors un clic maintenu de cet endroit jusqu'à l'entrée > de **Q1**, de façon à retrouver un pointeur en forme de croix et relâchez le bouton :



3.3.2 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 :



Une entrée ou une sortie à **OFF (0)** est représentée par la couleur bleue et si elle est à **ON (1)**, elle est représentée par le rouge.

Le forçage des entrées s'effectue par un clic sur le bouton gauche de la souris. Cliquez sur l'entrée **I1**, la sortie **Q1** est à **ON**. Lorsque vous cliquez à nouveau sur **I1**, **Q1** revient à **OFF**.



3.3.3 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 ladder 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 à **ON**, **Q1** sera à **ON** et **Q1** sera **OFF** lorsque **I1** le sera.

3.3.4 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 entrées en cliquant dessus, ceux-ci sont alors activés en temps réel sur le module.

Le forçage des entrées s'effectue par un clic sur le bouton gauche de la souris. Par exemple, si vous cliquez sur **I1**, la sortie **Q1** va être à **ON** à l'écran (couleur rouge) et au niveau du module.

3.3.5 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.

Par exemple, changez la langue du module ainsi: à partir du menu principal, placez-vous sur **LANGUE** au moyen des touches ▲ et ▼ (le mot ainsi sélectionné clignote). Confirmez en appuyant sur **Menu/Ok**. Sélectionnez une langue au moyen des touches ▲ et ▼ puis confirmez par un appui sur **Menu/Ok**, vous revenez alors au menu principal traduit dans la langue choisie.