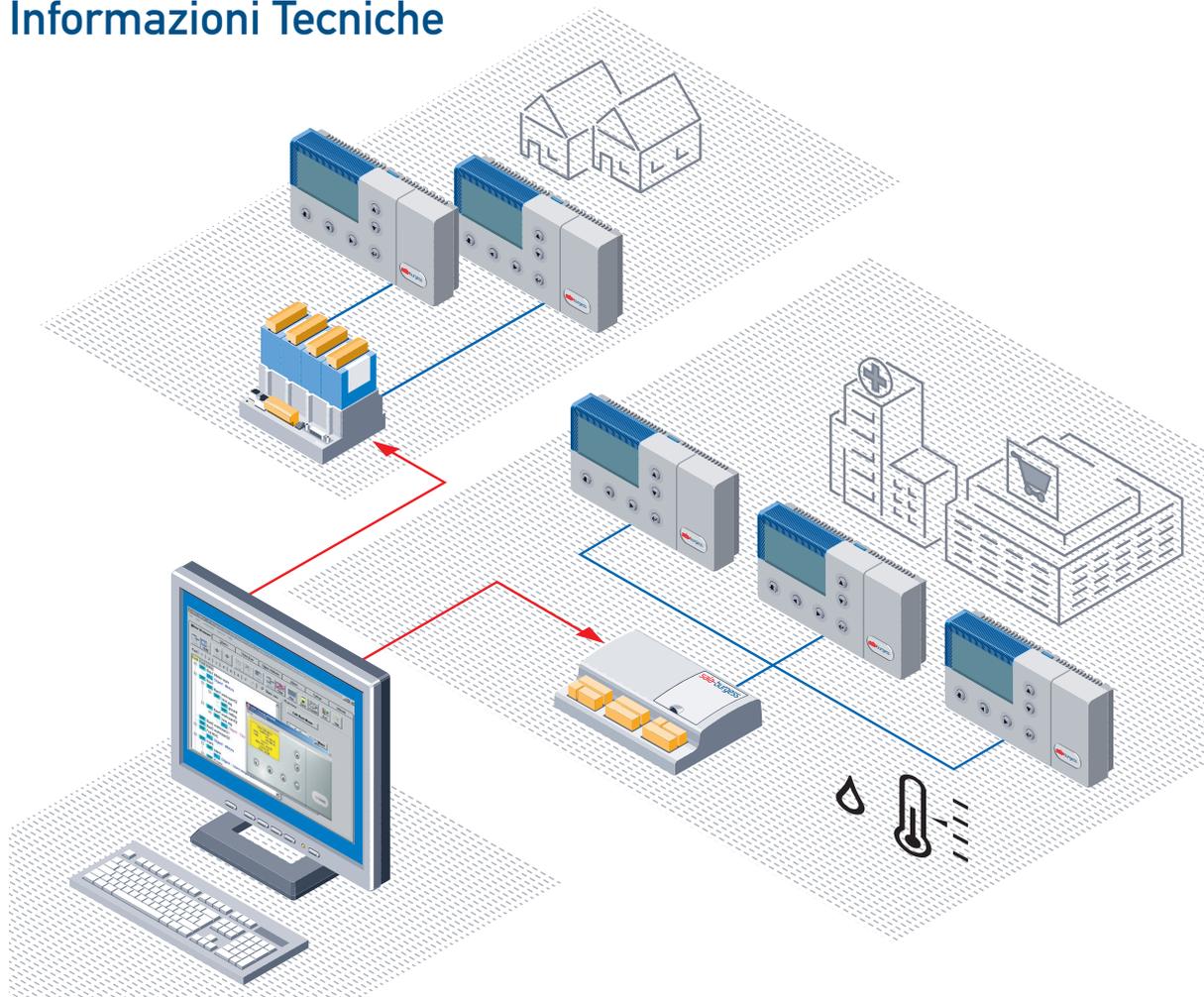


## Informazioni Tecniche



## Terminale per la regolazione di camera Saia® PCD7.D290

Divisione Controls

Qualsiasi regolazione di camera deve avere componenti che possano essere rapidamente adattati alle esigenze individuali dei gruppi di utenti. Il prodotto più recente Saia® DDC-Plus per la regolazione di camere singole è il terminale PCD7.D290.

Le eccezionali caratteristiche di questo dispositivo per la regolazione di camera sono:

- Custodia in plastica bianca «user-friendly»
- Grande display grafico con 128 × 64 pixel (8 × 20 caratteri), con retroilluminazione a LED
- Sei tasti integrati con punto d'azione tattile e con retroilluminazione a LED, che consentono l'adattamento individuale a tutti i parametri necessari della stanza
- Sensori di temperatura e di umidità integrati, in modo che il controllore esterno possa influenzare direttamente la climatizzazione della stanza
- La connessione con il controllore esterno avviene tramite collegamento punto-a-punto o tramite bus. Il PLC gestisce tutte le attività di controllo e di regolazione
- Il montaggio è effettuato direttamente sulla parete della stanza

**HMI-Editor:** un «add-on tool» per il pacchetto di programmazione PG5

Per soddisfare tutte le esigenze degli utenti, il PCD7.D290 è stato completamente integrato nell'HMI-Editor. Questo tool consente una comoda configurazione del prodotto e la rappresentazione sul display di informazioni di testo o di simboli.

**Icon-Editor:** installato automaticamente nel pacchetto di programmazione PG5

L'Icon-Editor è il tool per la creazione di una libreria di icone da usarsi nell'HMI-Editor.

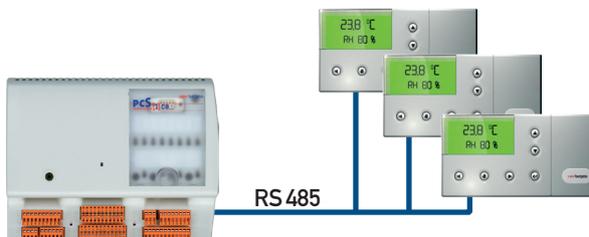
# Alcuni esempi APPLICATIVI con Saia® PCD e Saia® PCS

## Esempio di applicazioni utilizzando un PCS1 con porte integrate

**Applicazione 1 con x1 PCD7.D290**  
RS 232 RTS/CTS  
con utilizzazione delle capacità grafiche (Icone).



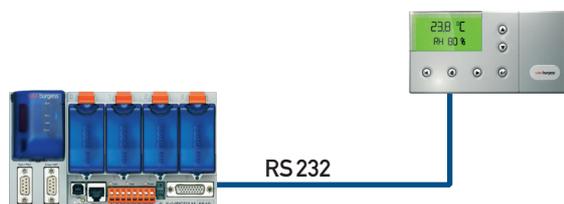
**Applicazione 2 con x3 PCD7.D290**  
RS 485 (modo bus)  
senza capacità grafiche.  
Quando un terminale è attivo, gli altri sono «busy».



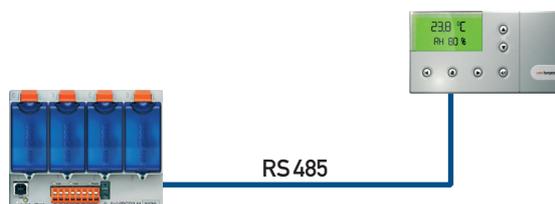
Nr. di D290	Porta 2	Porta 1
x1	RS 232	RS 485 (modo bus)
Fino a 6		

## Esempio di applicazione utilizzando un PCD3.M3

**Applicazione 3 con x1 PCD7.D290**  
RS 232 senza handshake  
con utilizzazione delle capacità grafiche (Icone).



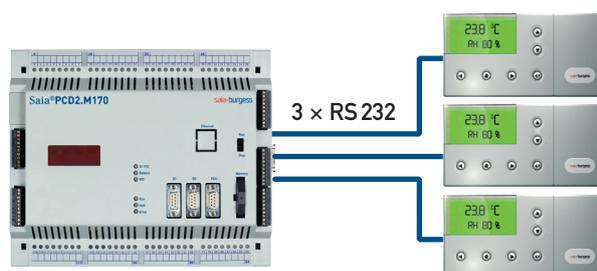
**Applicazione 4 con solo x1 PCD7.D290**  
RS 485 (modo bus)  
senza capacità grafiche.



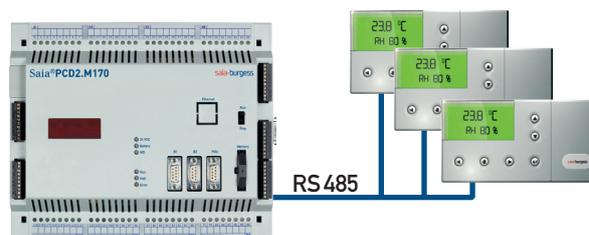
Nr. di D290	Porta 1 (F120)	Porta 2
x1	RS 232	RS 485 (modo bus)
Fino a 6		

## Esempio di applicazione utilizzando un PCD2.M170

**Applicazione 5 con x3 PCD7.D290**  
RS 232 RTS/CTS  
con utilizzazione delle capacità grafiche (Icone).  
Quando un terminale è attivo, gli altri sono «busy».



**Applicazione 6 con x3 PCD7.D290**  
RS 485 (modo bus)  
senza capacità grafiche.  
Quando un terminale è attivo, gli altri sono «busy».



Nr. di D290	Porta 0	Porta 1	Porta 1	Porta 2 .. 5
Fino a 6	RS 232	RS 232	RS 485 (modo bus)	RS 232
Fino a 6				

# HMI-Editor. Il tool principale per creare una applicazione HMI

E' particolarmente raccomandato l'utilizzo dell'HMI-Editor non solo per creare applicazioni HMI per i PCD7.D290, ma anche per la gamma dei terminali Saia® «PLC- based» e per i PCS1 con display integrato.

Con l'HMI-Editor potete creare un menu HMI ad albero, definire livelli di password, consentire la visualizzazione e l'edizione delle variabili, accedere ai parametri interni degli FBox (FUPLA) e creare una lista di allarmi. E' possibile integrare nel programma delle icone statiche e dinamiche.

Topologia multi-terminale: è possibile l'utilizzo di un solo terminale per volta. Quando un utente opera con un terminale, gli altri sono messi in stato di «busy».

Certe funzioni dell'HMI-Editor non sono supportate dalla topologia del bus RS485.

## Struttura del menù e organizzazione

A differenza dagli editori standard di commercio, l'editore del desktop dell'operatore ha una struttura gerarchica. I punti menu accedono a dei sottomenu, che a loro volta accedono ad altri sottomenu, e così via. Questa sequenza di rami costituisce la struttura del menu. Al livello più basso, l'ultimo item del menu o sottomenu item punta ad un OGGETTO.

## Risorse

Le variabili (che sono associate con gli elementi e comprendono gli oggetti) sono importate automaticamente dal pacchetto di programmazione PG5.

## Importazione di oggetti predefiniti

Il pulsante «import/application» è utilizzato per importare un oggetto libreria (HeaVAC library, modem library) con tutti i suoi testi predefiniti.

## Icone e gestione delle icone

Un'icona è una figura predefinita che viene visualizzata sulle barre di stato, che hanno un numero fisso di 6 icone. In un file HMI si possono importare

fino a 20 icone. Le voci del menu si possono creare con un'icona (icona statica) e 2 linee di testo. Le icone dinamiche si possono settare in base allo stato di una flag, o selezionare tramite il valore di un registro.

## Language manager

Il «language manager» permette l'edizione simultanea di tutti i testi in 5 lingue, nello stesso progetto HMI.

## Allarmi ed impostazione degli allarmi

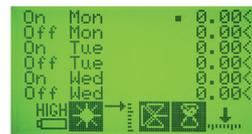
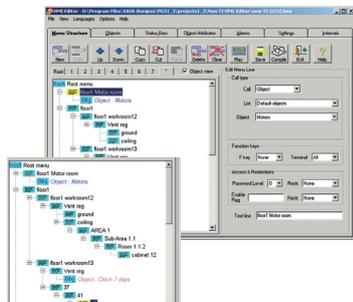
La tabella degli allarmi è utilizzata per creare una lista di allarmi associata alle flag, e definire i messaggi di allarme nel buffer.

## Password e flag di Enable

10 livelli di password da 4 o 8 caratteri (o di lunghezza variabile).

## Importazione di progetti HMI

Questo comando permette l'importazione di parti di un progetto HMI esistente, in nuovo progetto HMI.



# Icon-Editor: il tool per la creazione di una libreria di icone

L'Icon-Editor è installato automaticamente in PG5, quando viene installato l'HMI-Editor. Sarà disponibile aprendo il menu a tendina «Tools». L'Icon-Editor è l'unico tool per la creazione di una libreria di icone da utilizzarsi nell'HMI-Editor. L'Icon-Editor lavora sempre con solo una libreria per volta, e può contenere un gran numero di icone. Quando viene aperto l'Icon-Editor, per default si accede ad una libreria di icone. Un'icona è un rettangolo di 18x16 pixel. La creazione delle icone è molto semplice e queste sono liberamente definibili per le esigenze di ciascuna applicazione.

