

Quick Start

Projekt exempel – Vattentank – Visualisering i Webläsaren m.h.a Webvisit

Frågor? Kontakta oss!

Telefon: 08 6086400

e-mail: teknisksupport@phoenixcontact.com

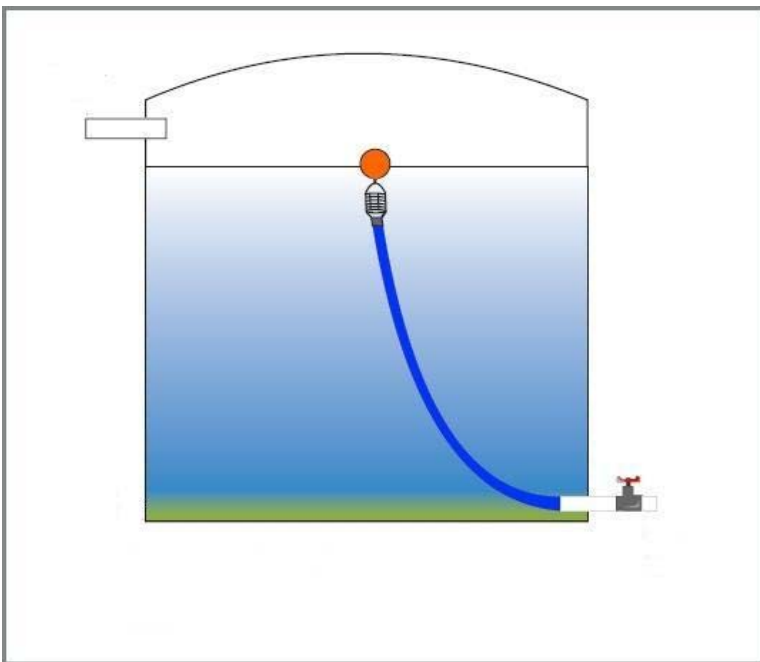
© PHOENIX CONTACT - 10/2009

Detta projektexempel är en fortsättning från PC Worx exemplet med samma namn.

Problemet

Antag att vi har en vattentank och vi vill kunna reglera nivån.

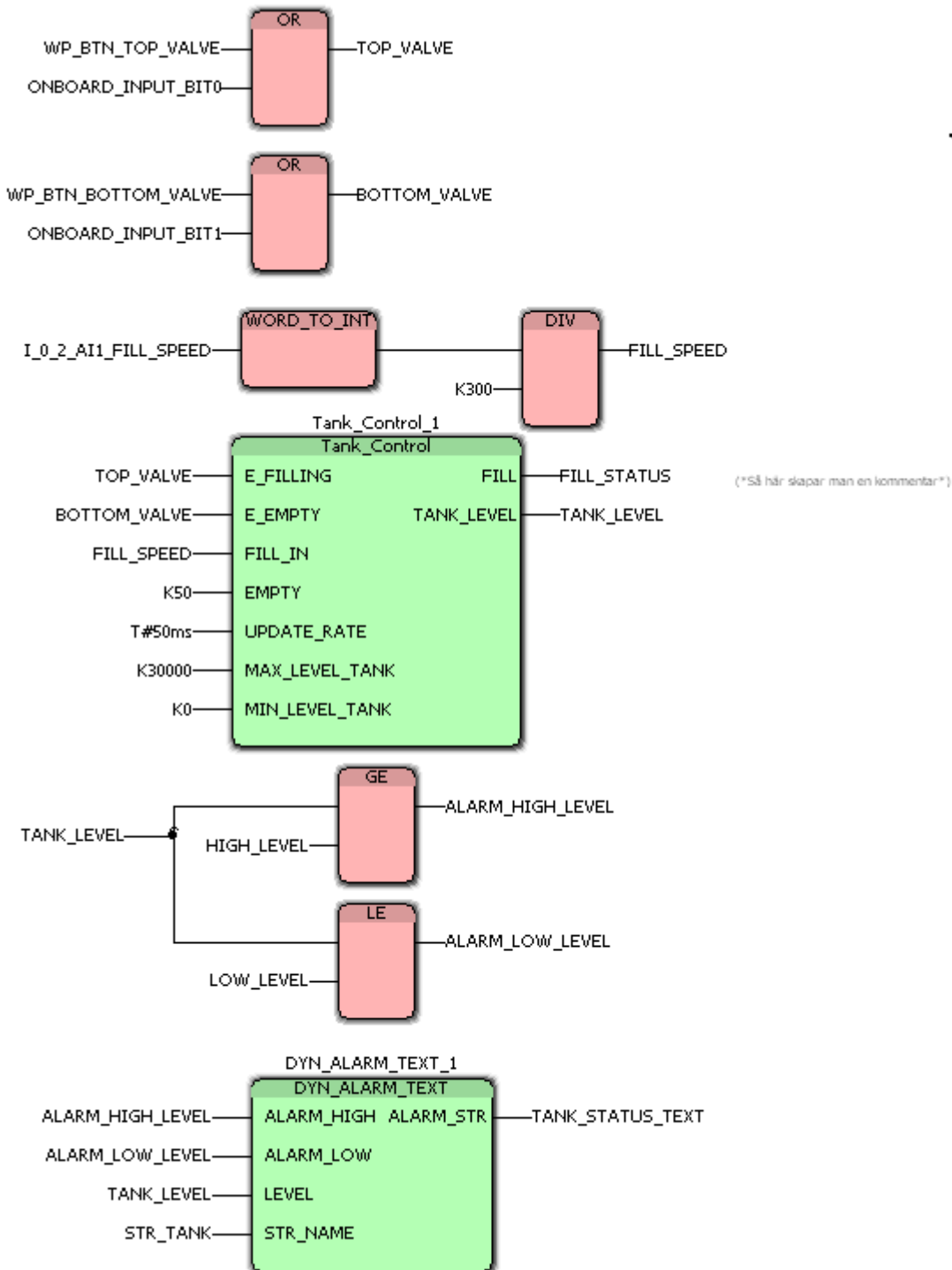
- Vi vill ha 2 st larm, för hög resp. låg nivå.
- Utfödet är konstant.
- Inflödet kan regleras.



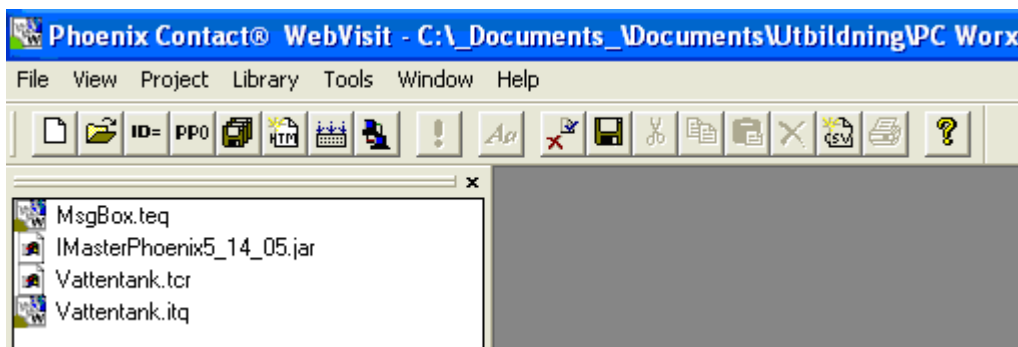
I webläsaren ska vi kunna:

- Läsa av aktuell vattennivå
- Läsa av inflödet i tanken.
- Stänga av och på de båda ventilerna.
- Visualisera larmen på hög och låg tanknivå.

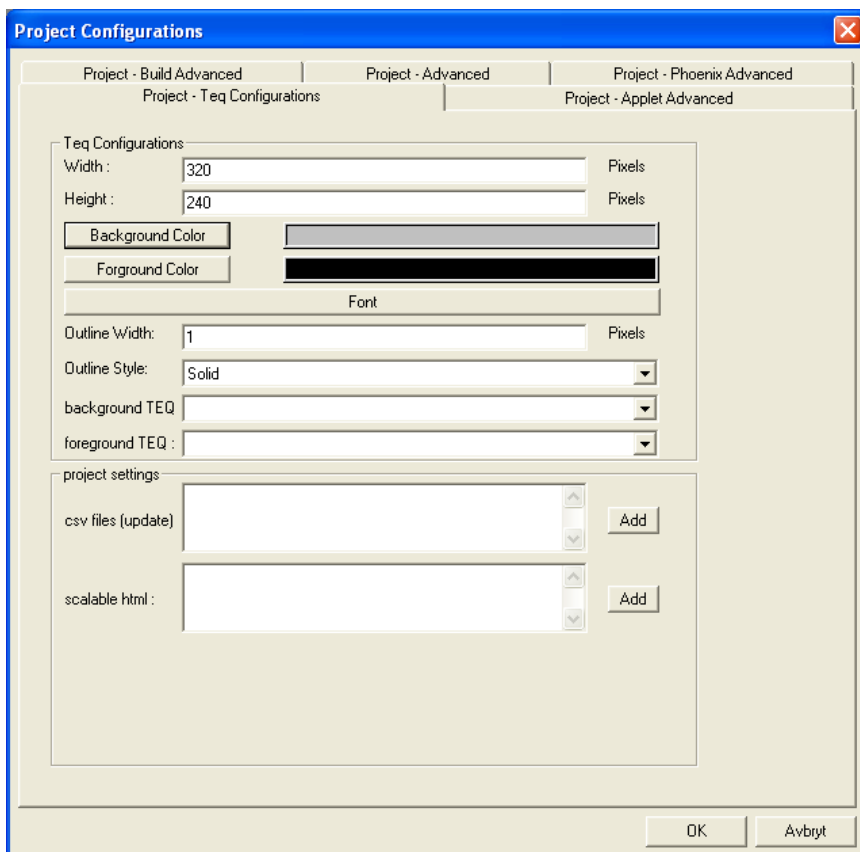
Det här är programmet som skapades i PC Worx



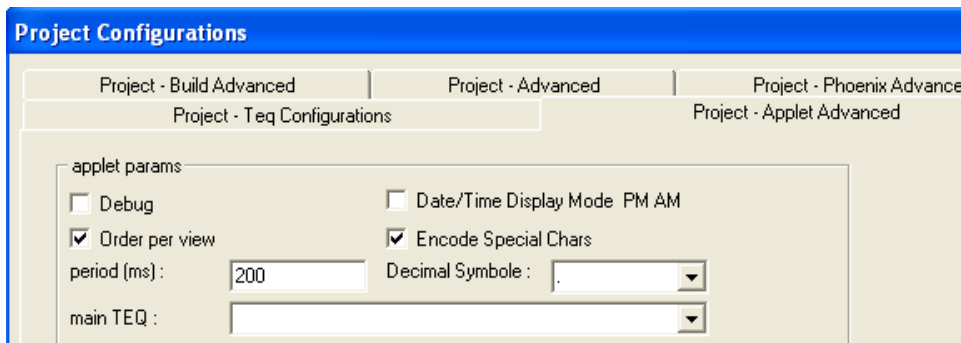
Starta upp ett nytt projekt i Webvisit. Välj File – New Project. I vårt exempel döper vi det till 'Vattentank'.



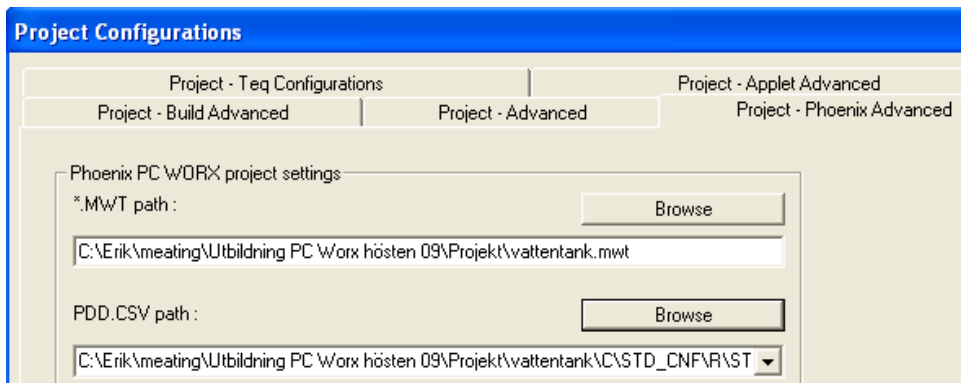
Välj Project – Project Configurations. Ett nytt fönster visas för projektinställningar



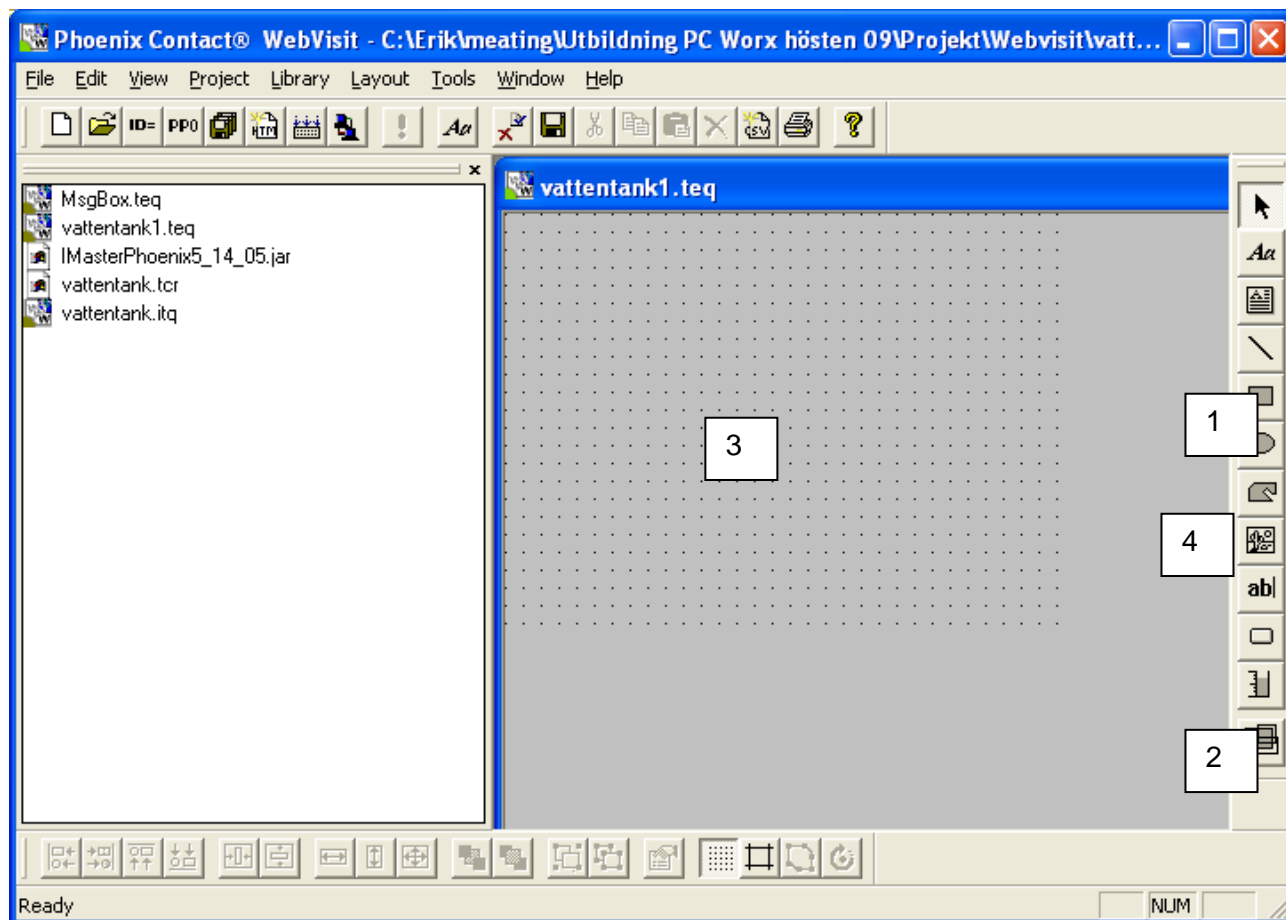
I detta fönster ändras upplösningen för Width och Height till 320 * 240 bitars upplösning i stället. Detta för att visualisering ska vara anpassad till webpanelen. Ändra också bakgrundsfärgen till grå. Under fliken Project – Applet Advanced ändras tiden på period (ms) till exempelvis 200 ms i stället. Detta för att utbytet med PLCn ska flyta på snabbare.



Gå till fliken Project – Phoenix Advanced och peka ut projektet för PC Worx. I den undre raden visas länken till pdd.csv som är den fil som innehåller variablerna från PC Worx.



Därefter ska en ny sida läggas till. Detta görs genom Project – Add to project – new... Välj ett namn, t.ex. vattentank1, och välj OK. Det kommer att se ut så här:



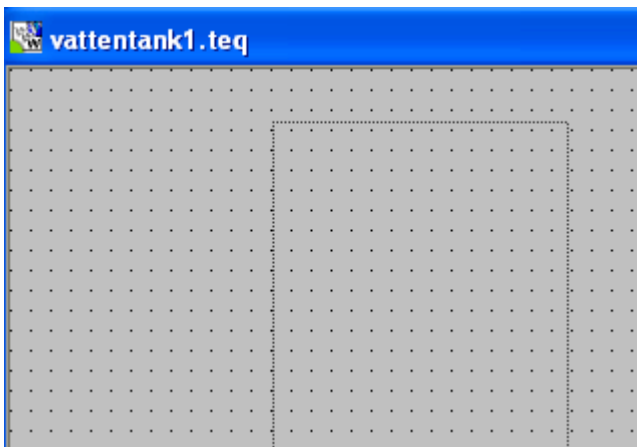
Till höger i bild visas de ritobjekt (1) som finns tillgängliga. De vanligaste syns i listan, knappen längst ned är makros (2) och på så sätt kan fler dynamiska objekt användas. T.ex. på detta är behörighetshantering, larmlistor (både offline och online alarms), trender (både offline och online trends) samt tacometers m.m.

I övningen visas hur vi lägger till bilder, textobjekt, både fasta och dynamiska, bargraphs samt knappar.

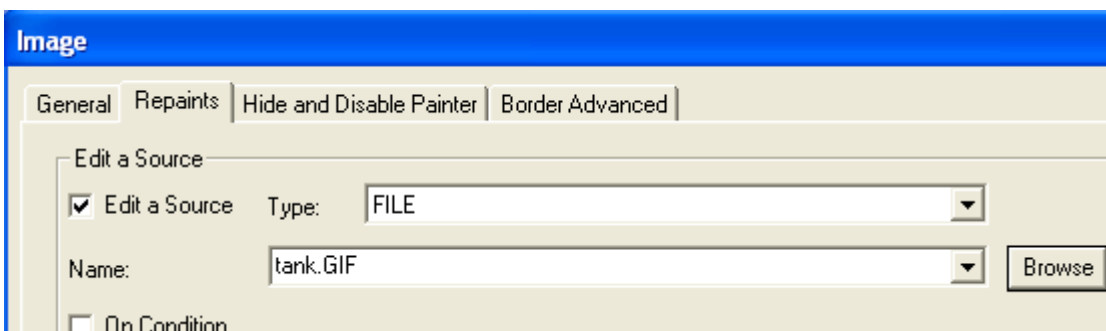
Bilden i mitten representerar bilden som vi ska visa (3). Rutmönstret utgör upplösningen.

BILDOBJEKT OCH BARGRAPHS

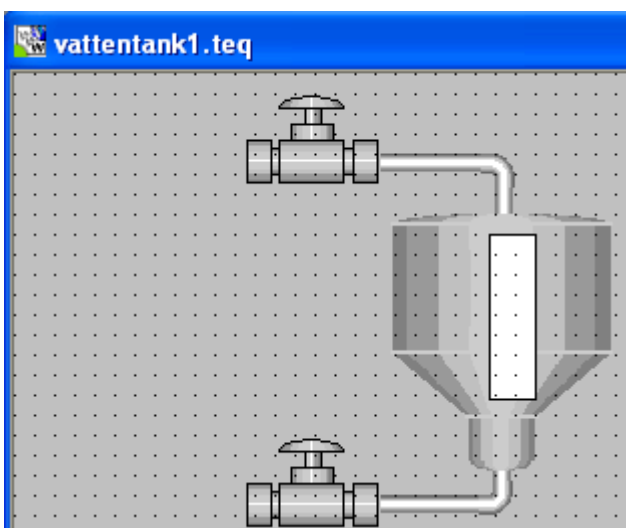
Vi börjar med att lägga till några bilder. Dessa ska vara av typen Gif. Tryck på knappen för bild (4) i listan till höger. Klicka i bilden där gif-bilden ska inledas och dra med nedtryckt musknapp ut en ram som passar för bildobjektet.



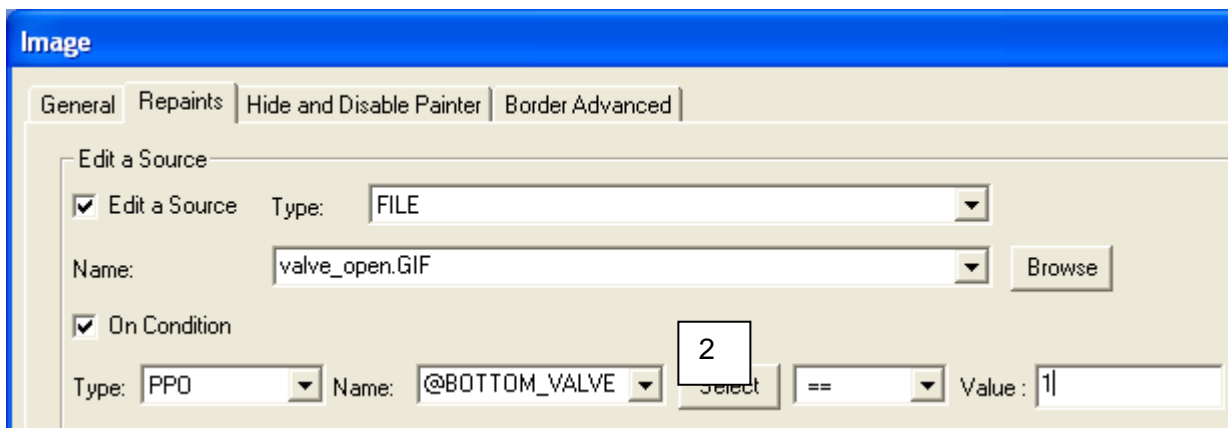
Dubbelklicka därefter på objektet och peka ut Gif-bilden "tank.gif"



Tryck på OK för att lägga in bilden till objektet. Gör likadant med de båda ventilbilderna och länka bilden valve_closed.gif till två bildobjekt. Bilden ska se ut så här:



Lägg ytterligare ett bildobjekt ovan de andra ventilerna med länken valve_open.gif. Ser då ut så här:

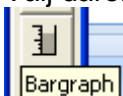


Markera On Condition och ange type: PPO och peka ut variabeln BOTTOM_VALVE genom att trycka på knappen select (2). Ange "==" och ange värdet 1. Detta innebär att denna bild kommer att vara synlig då variabeln är lika med 1.

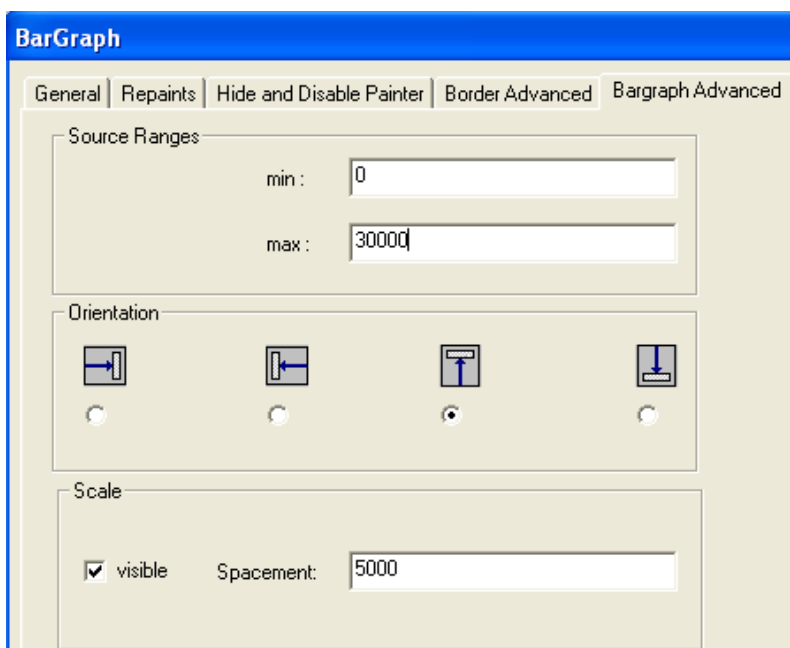
Gör likadant med TOP_VALVE och det bildobjektet.



Välj därefter objektet Bargraph.

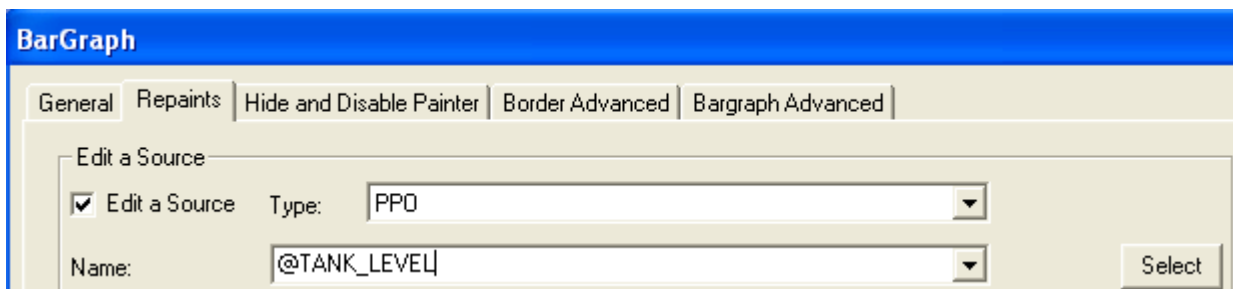


och rita i objektet så att det passar i tankobjektet. Dubbelklicka på objektet så att Properties för detta objekt visas. Ange värden enligt bilden nedan.

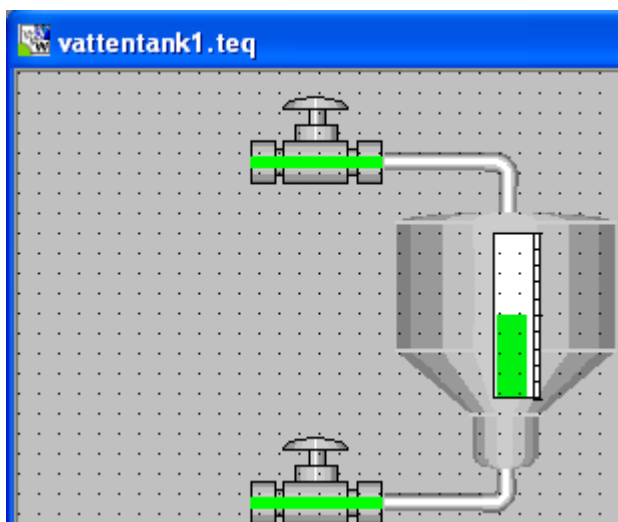


Source ranges anger mellan vilka värden som bargraphen ska presentera flödet.
Orientation anger riktning och Scale markeras då steg för att tydliggöra flödet önskas.

Gå till Repaints välj objekttypen PPO och välj TANK_LEVEL.

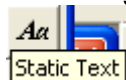


Nu ser bilden ut så här:

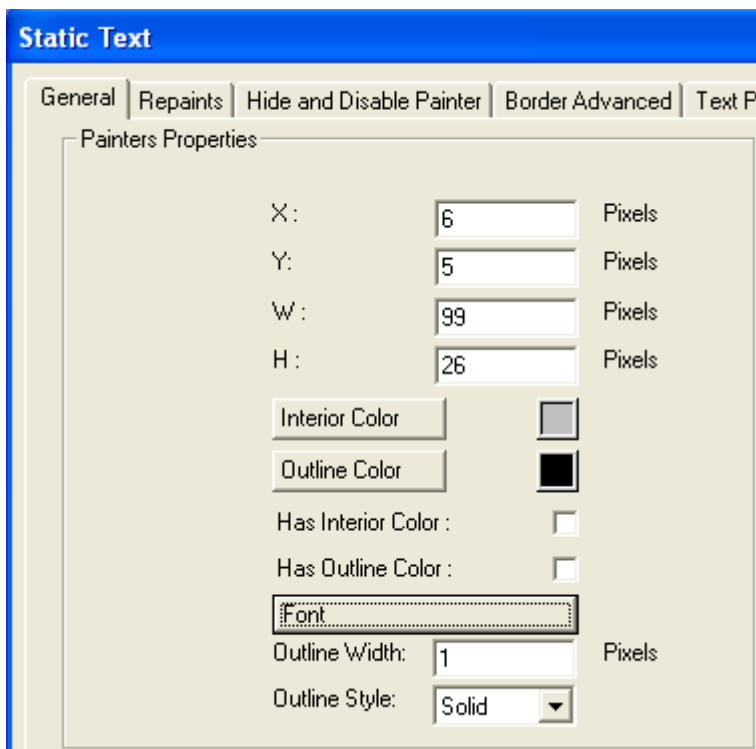


TEXTOBJEKT OCH KNAPPAR

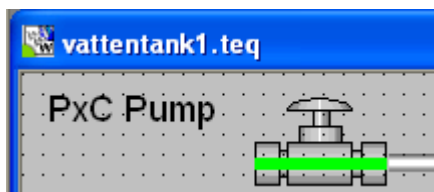
För att lägga till ett vanligt textobjekt väljs



Rita in texten i övre vänstra delen i bilden. Dubbelklicka på objektet. Nu ska FONT ändras. Ange texten "PxC Pump".



Gå till Repaints och välj String och ange texten "Px C Pump". Tryck på OK.



Innan tal-variabler och strängar börjar användas i projektet så rekommenderas det att dessa initieras. Detta görs under View – Init PPOs...

Ange för variabeln FILL_SPEED typen INT samt enheten l/min.

PPOs Initialisation					
PPO Name	Min	Max	Format	Unit	
@GV.BOTTOM_VALVE					
@GV.FILL_SPEED			Int	l/s	
@GV.TANK_LEVEL					
@GV.WP_BTN_BOTTOM_VALVE					
@GV.WP_BTN_TOP_VALVE					
@TOP_VALVE					

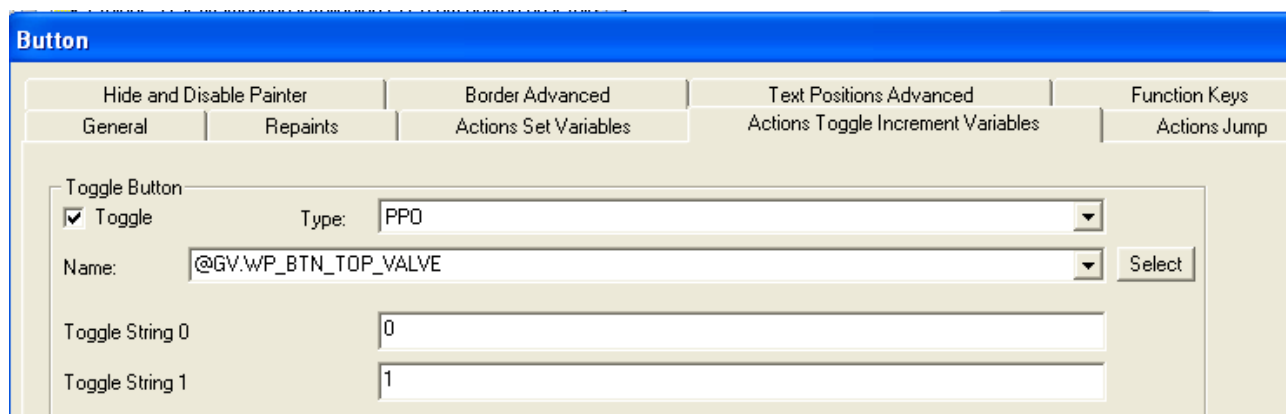
Lägg till ytterligare ett textobjekt i övre högra delen och ange samma font, men under fliken Repaints så anges typen PPO och variabeln FILL_SPEED.

För att lägga till knappar för att öppna och stänga ventilerna så används objektet Button



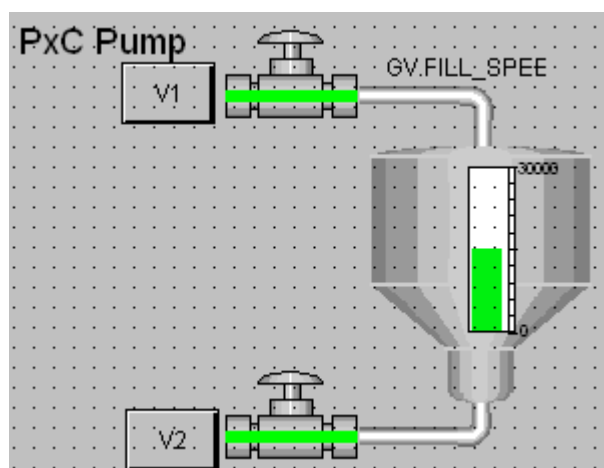
Rita in två knappar i anslutning till ventilerna (till vänster). Ange texten "V1" resp. "V2".

Under fliken Actions Toggle Increment Variables så anges PPO-variabeln WP_BTN_TOP_VALVE i första objektet och WP_BTN_BOTTOM_VALVE för den andra. Toggle innebär att variabelns värde ändras från 0 till 1 och tvärtom vid knapptryck.



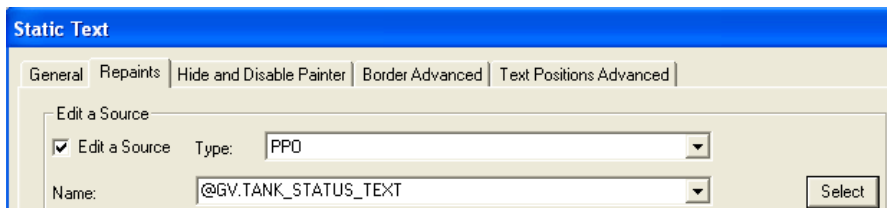
Lägg till två st. Textobjekt till höger om Bargraphen på 0 resp. 30000 så att nivån i tanken visas något noggrannare.

Nu ser bilden ut så här:

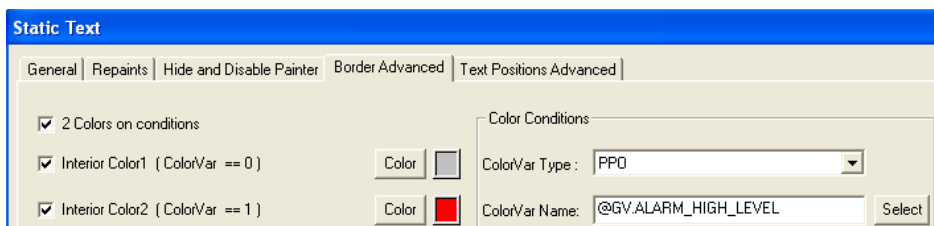


KNYTA STRÄNGOBJEKT FRÅN PC WORX

I bilden skapar vi nu ett textobjekt för att visa den dynamiska texten TANK_STATUS_TEXT. Rita in denna i bilden. Gör därefter följande inställningar.



Välj Text Positions Advanced och avmarkera Text Width Centered samt Text Height Centered. Välj därefter fliken Border Advanced och fyll i följande (Glöm inte att markera "Has interior color" under fliken General):

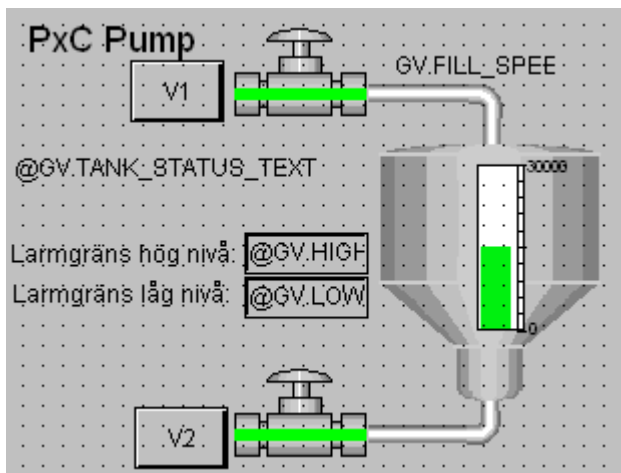


Texten placeras i mitten av bilden.

Lägg därefter två st. textobjekt med texterna "Larmgräns hög nivå:" samt "Larmgräns låg nivå:". Till höger om dessa placeras två st. Edit boxar:



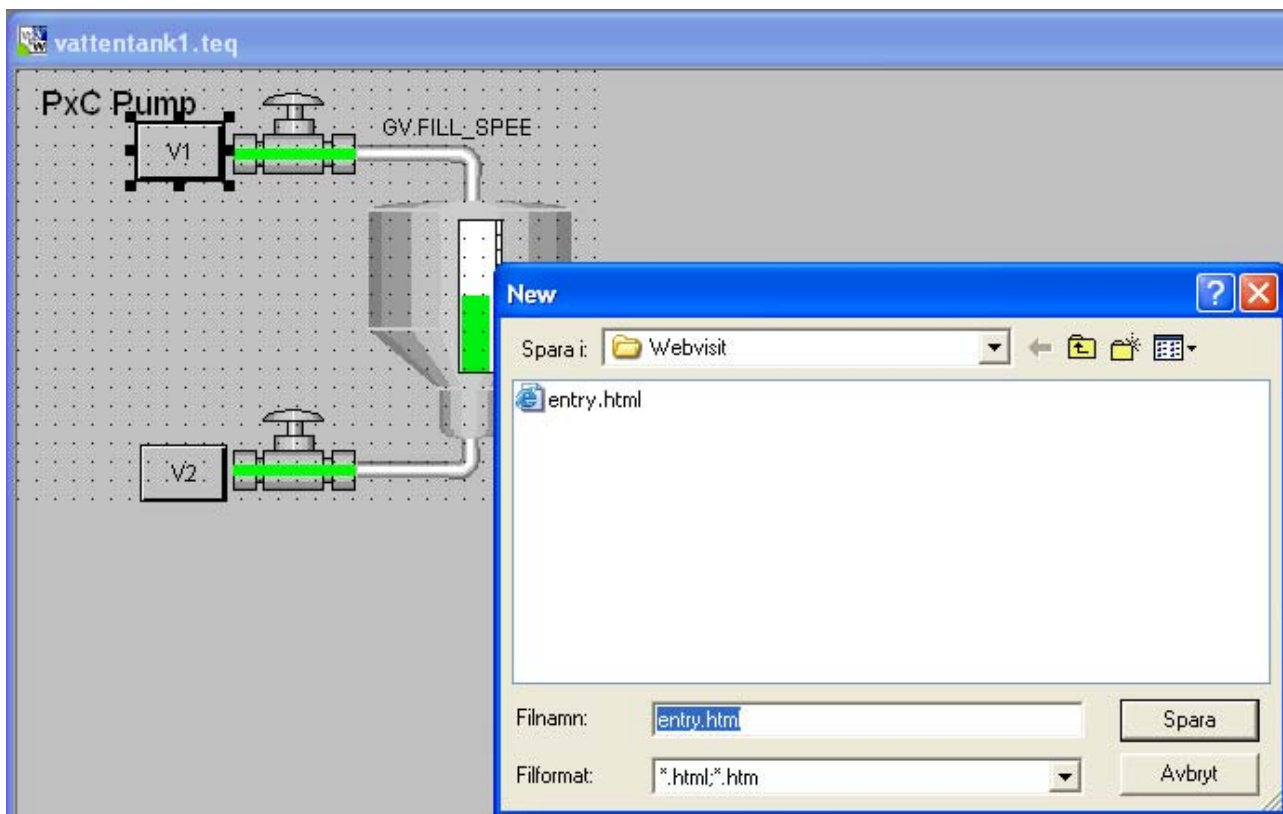
I dessa länkar vi variablerna HIGH_LEVEL och LOW_LEVEL. Tryck OK, bilden ser nu ut så här:



KOMPILERA, GENERERA HTML, LADDA NER SAMT TESTA PROJEKT

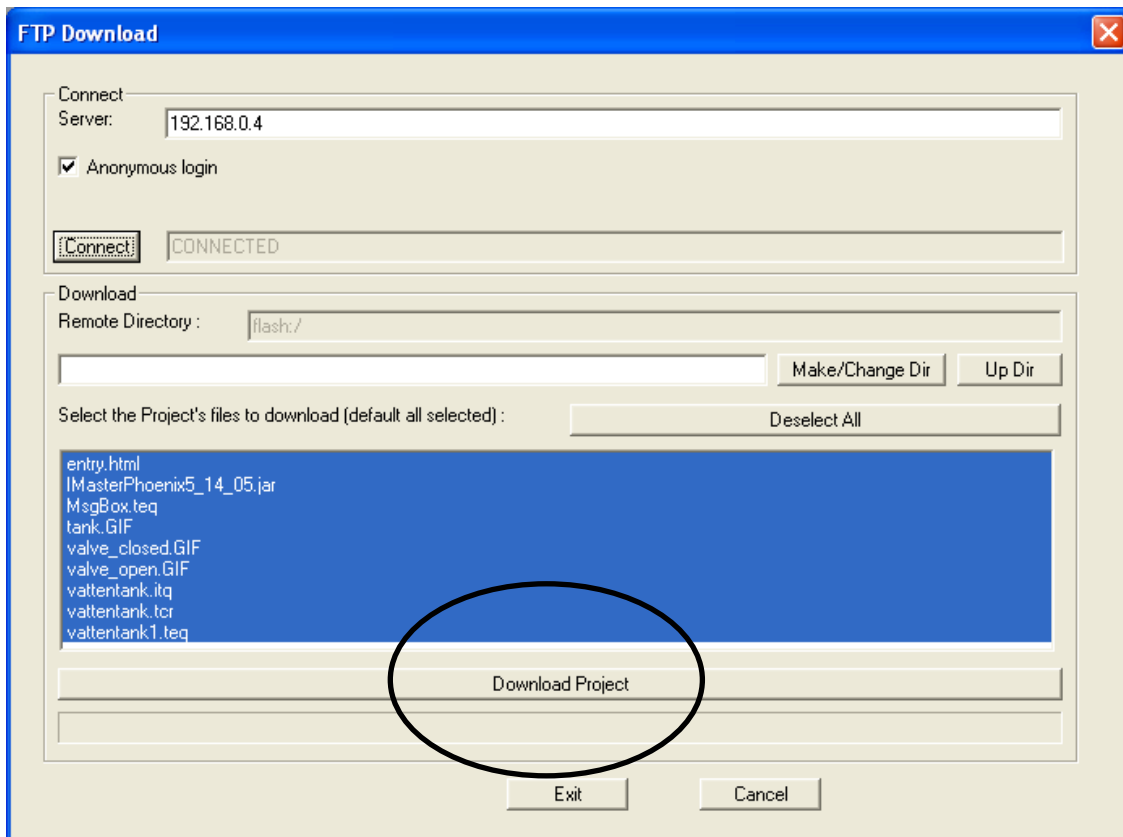
Välj Project – Build All för att spara information och generera koden för projektet.

Välj Project – Generate HTML för att skapa grunden för HTML-sidan. Väljs det föreslagna entry.html så innebär det att ingen hänvisning till sidan behövs i webbläsaren utan enbart IP-adress kan anges. T.ex. <http://192.168.0.2/>



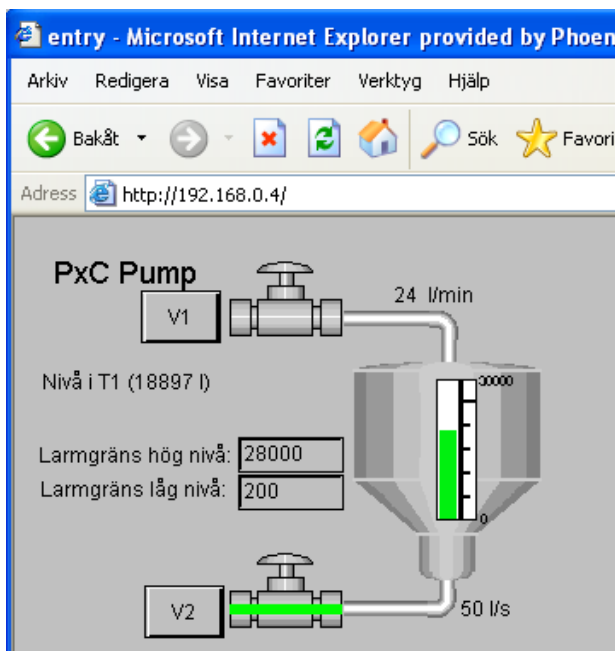
Välj därefter Project – Download Project... för att ladda ner projektet. Ange IP-adressen, tryck på Connect, markera samtliga filer och välj download.

Det kan ta lite tid då java-motorn som ligger till grund för projektet är på ca 128 kByte. Se nedan.



WEBLÄSARE

Öppna Internet Explorer och ange adressen: 192.168.0.2
 Det krävs att JAVA är installerat. Resultatet ser ut så här:



WEBPANELEN

Det enda som behöver göras i panelen vid uppstart är att logga in (ange lösenord "+++"). Därefter ska vi sätta en IP-adress på panelen (görs under settings)

Slutligen anger vi en adress som den ska visa. Ange <http://192.168.0.2/>

Tryck Save och starta!



Är det inte vackert?!