



© 2013 Ing. Punzenberger COPA-DATA Srl

Tutti i diritti riservati.

Tutti i diritti riservati la distribuzione e la copia - indifferentemente dal metodo - può essere consentita esclusivamente dalla ditta COPA-DATA. I dati tecnici servono solo per la descrizione del prodotto e non rappresentano in alcun modo parti legali. Modifiche - anche sotto aspetti tecnici sono a noi riservate



## **Contenuto**

1.	Benvenuti nell'help COPA-DATA			
2.	Progetto e workspace			
3.	Work	Workspace		
	3.1	Crea nuovo Workspace	6	
	3.2	Salva workspace	7	
	3.3	Modifica un workspace esistente	8	
	3.4	Salva il workspace e effettua un backup	g	
4.	Prog	Progetto		
	4.1	Crea nuovo progetto	9	
	4.2	Salva progetto	12	
	4.3	Inserisci progetto esistente	12	
	4.4	Modificare un progetto esistente	14	
	4.5	Sostituzione link progetto	17	
	4.6	Salva e rileggi progetto	18	
	4.7	Eliminare il progetto dal workspace	19	
	4.8	Elimina progetto	19	
5.	Prog	etto d'integrazione	19	
	5.1	Copia i sotto-progetti	20	
		5.1.1 Copia dell'intero workspace	20	
	5.2	Autorizzazione	21	
6.	Prog	etto globale	22	
7.	Confi	gurazione del filtro progetti	24	
8.	Confi	gurazione	24	
	8.1	Standard	25	
		8.1.1 Stampante	26	
		8.1.2 Cartella generale	28	
	8.2	gestione progetto	30	



8.2.1	Informazioni progetto	31
8.2.2	Cartelle in riferimento al progetto	32
8.2.3	Qualità grafica	33
8.2.4	Runtime: file modificabili	41



## 1. Benvenuti nell'help COPA-DATA

#### **GUIDA GENERALE**

Nel caso in cui non abbiate trovato delle informazioni che cercavate o se avete dei consigli relativi al completamento di questo capitolo dell'help, mandate una Mail a documentation@copadata.com (mailto:documentation@copadata.com).

### SUPPORTO ALLA PROGETTAZIONE

Se avete delle domande concernenti progetti concreti, potete rivolgervi per E-Mail al support@copadata.com (mailto:support@copadata.com).

### **LICENZE E MODULI**

Nel caso in cui doveste constatare che avete bisogno di altri moduli o licenze, rivolgetevi ai nostri dipendenti all'indirizzo sales@copadata.com (mailto:sales@copadata.com).

# 2. Progetto e workspace

Ogni progetto appartiene ad un workspace.

I diversi workspace e progetti vengono visualizzati nel Manager di progetto.



### Informazioni sulla licenza

Part of the standard license of the Editor and Runtime.

## 3. Workspace

All'interno di un workspace possono essere definiti e gestiti più progetti. Tutti i dati definiti e memorizzati per un workspace fanno parte della banca dati interna di zenon.

La gestione di più progetti in una workspace è vantaggiosa quando più progetti in un impianto devono funzionare in rete. E' possibile elaborare piu progetti contemporaneamente.

In alternativa basta aprire un'ulteriore workspace in un'altra cartella copiando lì i progetti.



### Esempio

/CLIENTE1/PROGETTO: (uno o più progetti nella workspace)

/CLIENTE2/PROGETTO: (uno o più progetti nella workspace)

La struttura della banca dati viene definita tramite file schema. Sono la base della creazione di una banca dati completamente nuova. Per il manager dei gruppi di ricette è disponibile un ulteriore file di banca dati nel formato MS-ACCESS (MDB).



### Attenzione

Non sono disponibili dati predefiniti!

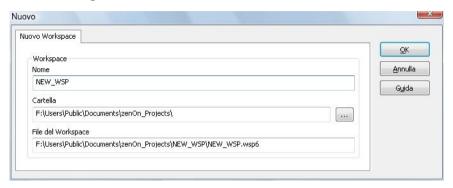
#### 3.1 **Crea nuovo Workspace**

Ci sono due possibilità di creare un nuovo workspace:

Lista a cascata > File -> Workspace -> Nuovo Oppure



Menu contestualedell'inserimento "workspace" nella visione ad albero / Inserimento Workspace / Nuovo



Parametri	Descrizione
Nome	Assegnate al Vostro nuovo workspace un nome che potete scegliete liberamente.  Il nome di default <workspace>non è valido e deve essere sostituito.</workspace>
Dove salvare il workspace	Selezionate una cartella nella quale volete salvare il Vostro nuovo workspace. Come luogo in cui salvarlo, viene proposta di default la directory dell'utente.
File workspace	Il percorso viene generato automaticamente con le Vostre indicazioni.

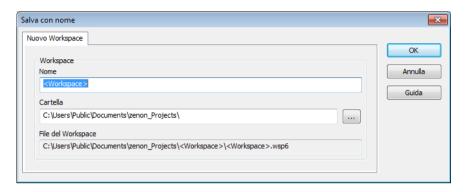
## 3.2 Salva workspace

Ci sono due possibilità di salvare un workspace:

- ▶ Lista a cascata / File / workspace / Salva Oppure Salva con nome Oppure
- ▶ Menu contestuale dell'inserimento "workspace" nella visione ad albero / Inserimento Workspace / Salva oppure Salva con nome



Se selezionate la voce salva con nome, potete essere Voi a stabilire la cartella nella quale deve essere salvato il workspace. In questo caso un workspace esistente viene salvato con un altro nome.



Parametri	Descrizione
Nome	Scegliete un nome con il quale volete salvare il Vostro workspace. Il nome di default <workspace>non è valido e deve essere sostituito.</workspace>
Dove salvare il workspace	Selezionate una cartella nella quale volete salvare il Vostro nuovo workspace. Come luogo in cui salvarlo, viene proposta di default la directory dell'utente.
File workspace	Il percorso viene generato automaticamente con le Vostre indicazioni.

I workspace sono salvati nel formato di file \*.WSP.



### Informazioni

Se nel workspace si trova un progetto con un numero di versione inferiore a quello dell'editor, non si può selezionare il punto di menu "Workspace/Salva con nome.."

Questo progetto deve essere convertito nella versione dell'editor, prima di poter essere salvato nel workspace.

## 3.3 Modifica un workspace esistente

Ci sono due possibilità di aprire un workspace esistente:

- ▶ Menu Pulldown / File / workspace / Apri O
- Menu contestuale dell'inserimento "workspace" nella visione ad albero / InserimentoWorkspace / Apri



## 3.4 Salva il workspace e effettua un backup

Delle informazioni sul salvataggio e l'effettuazione di un backup di workspace esistenti, le potete trovare nel capitolo "Backup di progetto / sezioneSalva il workspace ed effettua un backup.

## 4. Progetto

Quando il workspace è aperto può essere elaborato uno o piu progetti dal manager di progetto selezionando un nuovo progetto dal menu. Un progetto già esistente può essere inserito in ogni istante nel workspace attivo.

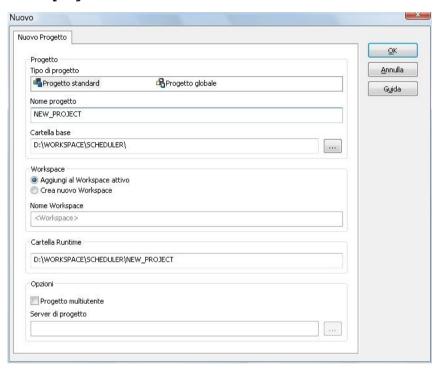
### 4.1 Crea nuovo progetto

Ci sono due possibilità di creare un nuovo progetto:

► Menu a cascata -> File ->Nuovo progetto oppure



▶ Menu contestuale dell'inserimento "workspace" nella visione ad albero / Inserimento nuovo progetto



arametri	Descrizione	
----------	-------------	--



Tipo di progetto	Scegliete fra progetto standard e Progetto globale (auf Seite 22).
Nome progetto	Assegnate al Vostro nuovo progetto un nome che potete scegliete liberamente. Il nome di default <progetto>non è valido e deve essere sostituito.</progetto>
	Sono consentiti: cifre, lettere e i seguenti caratteri speciali: \$, -, @, _, {}, ~, !, ()
Cartella base	Cartella nella quale il nuovo progetto deve essere salvato.
Workspace	Scelta del Workspace (auf Seite 6):
	Aggiungi a un workspace attivo:
	Il nuovo progetto viene aggiunto al workspace che è attivo al momento. Il
	sistema propone di default di salvare nel percorso del workspace.
	Crea un nuvo workspace:
	Con il progetto, viene generato anche un nuovo workspace: Il nome del
	workspace viene inserito automaticamente nel campo Cartella di Runtime.
Nome workspace	Assegnate al Vostro nuovo workspace un nome che potete scegliete liberamente. Il nome di default <workspace>non è valido e deve essere sostituito.</workspace>
Cartella Runtime	Lo spazio di memoria destinato di default al salvataggio della cartella di Runtime è già predefinito: può essere modificato in questa sede.
	Nota: al di sotto della Cartella di Runtime viene impostata automaticamente la cartella di dati per i file Runtime. Il suo percorso può essere modificato ricorrendo alla proprietà Generale/Cartella di dati. Tenete presente che il percorso deve essere sempre raggiungibile, perché altrimenti i dati Runtime non possono essere più scritti.
Opzioni	
Progetto multiutente	Attiva: Più utenti possono modificare contemporaneamenete lo stesso progetto (Per i dettagli vedi Engineering suddiviso.)
Server di progetto	Selezione del server di progetto per i progetti multiuser.



### 4.2 Salva progetto

Per salvare un progetto con un nuovo nome, bisogna selezionare nel menu contestuale del progetto la voce Salva con nome/progetto. Nel dialogo potete indicare il nuovo nome che desiderate dare al progetto.

Se volete invece salvare un progetto con un nome che già è assegnato, appare un box che Ve lo fa notare.



### Informazioni

Con tale funzionalità è possibile, per es., fare anche una copia di un progetto esistente che potrà poi essere modificato.

A tal scopo si deve anzitutto copiare il progetto A scegliendo nel menu contestuale "salva con nome"; poi lo si può modificare nel modo desiderato. In seguito viene salvato come "progetto B" (di nuovo mediante la voce del menu contestuale "salva con nome").

Se questa soluzione rappresenta un risparmio di tempo rispetto a "importa/esporta" dipende da quante differenze ci sono fra i due progetti in questione.

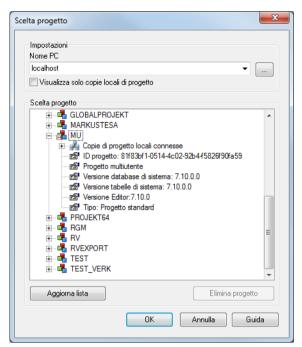
### 4.3 Inserisci progetto esistente

Per inserire un progetto esistente nel workspace:

- cliccate poi con il tasto destro del mouse sul workspace.
- selzionate il comando Aggiungi progetto esistente.



si apre il dialogo che serve alla selezione del progetto.



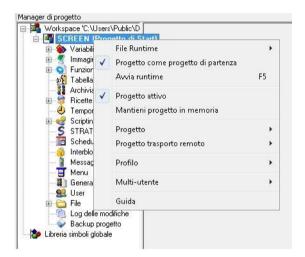
Per avere delle informazioni dettagliate concernenti i singoli progetti, soprattutto sul tipo, aprite il nodo progetti nella finestra di selezione. Ottenete delle informazioni su:

Informazione	Descrizione
Progetto multiutente	Visualizza solo se il progetto è multiutente.
ID progetto	ID univoco del progetto
Versione database di sistema	Versione sistema-banca dati
System-Report Version	Versione delle tabelle di sistema
Copie di progetto locali connesse	Indicazione delle copie di progetto su altri computer.
	Solo con progetti multiutente (indicate mediante la lettera M nel simbolo).
Versione editor	Versione dell'Editor con cui il progetto è stato creato o modificato l'ultima volta.
Tipo:	indica il tipo di progetto:
	▶ Progetto standard
	▶ Progetto globale



### 4.4 Modificare un progetto esistente

La selezione di un progetto esistente viene effettuata nel manager progetto facendo clic con il pulsante sinistro del mouse. Cliccando con il pulsante destro del mouse sul manager progetto, invece, appare il seguente menu contestuale.



Le funzioni a disposizione sono:



Parametri	Descrizione
File runtime	
Crea file modificati	creare i file runtime modificati per il progetto attuale selezionato
Crea tutti	creare tutti i file runtime per il progetto attuale selezionato
-Importa File Runtime	Tutti i file runtime modificabili vengono ricaricati sui file dell'editor - Ricette Standard - Ricette del Manager gruppi di Ricette - Gestione User - Manager Orari e Profili.
Progetto come progetto di partenza	Setta il progetto runtime di partenza per il calcolatore attuale
Avvia Runtime	Il runtime viene avviato con il progetto definito progetto di partenza
Progetto attivo	Settare "progetto attivo" per la barra degli strumenti dell'editor e la lista incrociata.  Tutti gli altri progetti, per i quali non è stata attivata l'opzione "Tenere progetto in memoria", verranno disattivati.
Mantieni progetto in memoria	Il progetto rimane nella memoria di lavoro, anche se viene attivato un altro progetto
Progetto	
- Rinomina	Modifica il nome del progetto
- Salva come	salva il progetto sotto un nuovo nome in un nuovo percorso
- Proprietà	Apre la finestra di proprietà con le proprietà del progetto
Elimina da area di lavoro	Elimina il progetto dall'area di lavoro senza però cancellarlo fisicamente.
- Elimina	Cancella il progetto fisicamente
Crea backup	Crea backup del progetto
Ripristina backup	Rilegge stato attuale del progetto nell'area di lavoro attuale
Progetto Trasporto Remoto	Apre il sottomenu progetto Trasporto Remoto; questo menu progetto Trasporto Remotodispone delle funzioni seguenti:
Crea collegamento	Crea connessione remota con il computer client/server
Trasmetti file runtime modificati	solo i file runtime modificati vengono trasmessi al sistema remoto.



Trasmetti tutti i file runtime modificati	Tutti i file runtime vengono trasmessi al sistema remoto
Rileggi tutti i file runtime modificati	I dati modificabili nel runtime (p.e. ricette, gestione utenti etc.) vengono aggiornati nel editor
Progetto come progetto di partenza	Setta il progetto di partenza sul sistema remoto.
Start Runtime	Viene lanciato il runtime sul sistema remoto.
Termina Runtime	Viene terminato il runtime sul sistema remoto
Aggiornare progetto	la funzione Aggiorna viene eseguita sul computer del Runtime.
- richiedere file di errore	Richiede il file di errore dal calcolatore remoto
- Ripartenza sistema operativo	Viene riavviato il sistema operativo sul sistema remoto.
- richiedere lo stato di sistema	Richiede lo stato del sistema operativo remoto
modifica password del trasporto remoto	Viene modificata la password per l'accesso remoto sul calcolatore del progetto
Profilo	Apre un sotto-menu in cui può essere selzionato un profilo impostato (vedi Capitolo sul sistema di gestione dell'editor)
Guida	Apre la guida online

### PROTEZIONE TRAMITE PASSWORD

Ogni progetto può essere protetto per mezzo di una password. Per far ciò:

- ▶ create gli utenti necessari nella Gestione user.
- settate nelle proprietà di progetto, in corrispondenza del nodo Gestione user, nella proprietà Autorizz. Funz., l'inserimento Aggiorna progetto ad un livello di autorizzazione maggiore di 0
- ▶ assegnate questo livello di autorizzazione a tutti gli utenti cui volete concedere accesso.

In tal modo il progetto potrà essere aperto solamente da un utente esistente che dispone del livello di autorizzazione definito.

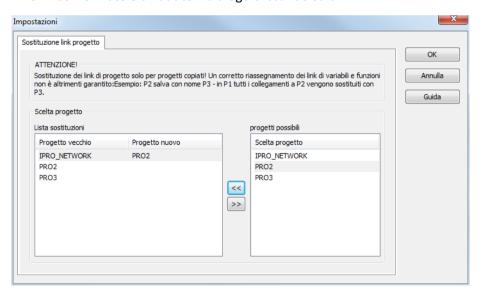


### 4.5 Sostituzione link progetto

Se si copiano dei progetti, può essere necessario riassegnare i loro riferimenti a progetti sovraordinati. L'assistente sostituzione link progetto supporta la sostituzione automatica di riferimenti di progetto a immagini, variabili e funzioni. Viene avviata una ricerca automatica di tutti i link progetto esistenti, che poi possono essere sostituiti tramite immagini, funzioni, variabili di una altro progetto selezionabile liberamente.

Per sostituire link di progetto:

- 1. devono essere salvati workspace e sottoprogetti
- selezionare nel menu contestuale del progetto di integrazione (auf Seite 19) il comando Sostituzione link progetto
- 3. si apre il dialogo per selezionare un progetto
- 4. selezionate le assegnazioni desiderate
- 5. confermate e chiudute il dialogo cliccando su ox.





Parametri	Descrizione
Lista sostituzioni	Lista dell'assegnazione di progetto per la sostituzione di riferimenti:
	<ul> <li>Progetto vecchio:         riceve automaticamente tutti i progetti sorgente. Se questa         lista è vuota, non esistono nel workspace dei progetti         sovraordinati con collegamenti a sottoprogetti.</li> <li>Nuovo progetto:         progetto che deve riprende i riferimenti. Selezione da una         lista di possibili progetti cliccando sul pulsante con la         freccia.</li> </ul>
progetti possibili	I progetti con i quali possono essere sostituiti i progetti sorgente. Scegli:
	seleziona progetto vecchio desiderato
	selezionare il nuovo progetto desiderato
	cliccare sul pulsante con freccia a sinistra
	Reimposta:
	selezionare l'assegnazione desiderata nella lista di sostituzione
	cliccare sul pulsante con freccia a destra
ОК	Riprende l'assegnazione ed esegue la sostituzione.
	il numero dei riferimenti di progetto sostituiti viene visualizzato nella finestra di emissione.
Annulla	Rifiuta le impostazioni e chiude il dialogo.
Guida	Apre la guida online

## 4.6 Salva e rileggi progetto

Informazioni sul tema salvataggio e realizzazione di backup di progetti esistenti, le trovate nel capitolo Backup di progetto.



#### 4.7 Eliminare il progetto dal workspace

Per eliminare un progetto dal workspace nel quale si trova, selezionate nel menu contestuale del progetto la voce Progetto/ elimina dal workspace.

Il progetto non viene cancellato. (Vedi sezione Cancella un progetto (auf Seite 19)).

#### 4.8 Elimina progetto

Informazioni concernenti la cancellazione di progetti le trovato nel capitolo Backup di progetto / Cancella progetto.

## 5. Progetto d'integrazione

zenon offre la possibilità di una struttura di progetto multigerarchico. In questo caso, un progetto d'integrazione (progetto di livello superiore) viene realizzato con alcuni sotto-progetti.

Costituendo il centro del sistema, il progetto d'integrazione contiene le viste complete, in cui sono visualizzati i valori di processo dei sotto-progetti.



### Esempio

Tramite Ricette nel progetto di integrazione, si gestiscono centralemente inserimenti di valori impostabili per poter gestire in modo ottimale i singoli progetti.

Utilizzando Archivi comuni a vari progetti nel progetto di integrazione, i dati dei sotto-progetti possono essere raccolti in una struttura centrale.

E' possibile utilizzare nel progetto di integrazione delle variabili di sottoprogetti.

Informazioni più dettagliate su sostituisci link di progetto le trovate nella sezioneSostituisci link di progetto (auf Seite 17).



### Attenzione

Nominare i modelli: evitate di attribuire gli stessi nomi ai modelli dei progetti di



integrazione e sottoprogetti. Perché:

- ► Se è già aperto un modello dello stesso nome, questo viene usato per aprire l'immagine indipendentemente dalla loro appartenenza al progetto.
- ► Se non è ancora aperto nessun modello con il nome in questione, viene usato quello del progetto dell'immagine.

#### **PERCORSI FILE**

I sottoprogetti che si trovano al momento della loro creazione nello stesso nodo del progetto di integrazione, usano sempre la stessa struttura di quest´ultimo. Ogni sottoprogetto viene inserito nel Project.ini con percorso relativo al progetto di integrazione. Se si modifica il percorso runtime per il progetto di integrazione, cambiano anche quelli per i sottoprogetti. In tal modo è sicuro che il runtime trova i percorsi necessari.

### 5.1 Copia i sotto-progetti

Per evitare che, dopo la copia dei sotto-progetti, i collegamenti del progetto di integrazione rimandino ai sotto-progetti sbagliati, zenon offre la possibilità di sostituire i link progetto senza copiare l'intero workspace. .

Anche senza dover fare una copia del progetto di integrazione, i collegamenti del progetto di integrazione con il sotto-progetto possono essere sostituiti con i collegamenti con una copia del sotto-progetto.

### 5.1.1 Copia dell'intero workspace

Viene fatta una copia dell'intero workspace. Per ogni progetto viene eseguito un "salva con nome"e viene generata una nuova GUID. I progetti, però, conservano il loto nome originale. L'area di lavoro viene caricata automaticamente con i nuovi progetti. Con questa soluzione l'intero progetto di integrazione viene esplorato alla ricerca di collegamenti a variabili e funzioni, che rimandano ad altri progetti. In tali collegamenti la GUID del progetto originale viene sostituita con quella del sotto-progetto copiato. Con tale soluzione si può aggiornare il sotto-progetto e lavorare immediatamente con il progetto di integrazione "pronto".



### 5.2 Autorizzazione

Si possono implementare delle autorizzazioni di gestione in zenon per progetti in rete e per progetti di integrazione senza rete.

### **AUTORIZZAZIONE DI RETE**

Per attivare l'autorizzazione in rete:

- 1. Navigate nelle proprietà fino a giungere al gruppo Rete
- 2. Attivate la proprietà Autorizzazione attiva
- 3. Fissate il Timeout per la richiesta [s]:
- 4. Fissate il Timeout per l'autorizzazione utenti [s]:
- 5. **Attenzione:** selezionate un intervallo di tempo più corto del timeout di rete nella proprietàTimeout [s]
- 6. Configurate le funzioni per ottenere l'autorizzazione o per concederla.

I dettagli li trovate nel capitolo Autorizzazione in rete nella guida per la Rete.

### AUTORIZZAZIONE NEL PROGETTO DI INTEGRAZIONE.

Per usare autorizzazioni di gestione in un progetto di integrazione:

- 1. configurate anzitutto nelle proprietà di progetto del gruppoInterazione per la proprietà Blocco utente una variabile binaria.
- 2. analizzate i suoi valori di risposta

#### Valore di risposta:

- <>0: Non esiste nessuna autorizzazione comando. Il Runtime reagisce come nel caso di un progetto di rete quando l'autorizzazione non esiste.
- ▶ 0: Livelli di autorizzazione disponibili Il Runtime reagisce come nel caso di un progetto di rete quando l'autorizzazione esiste.



# 6. Progetto globale

Un progetto globale è un progetto che non è connesso ai processi del progetto.



Si può impostare e usare solamente un progetto globale per workspace.

Il progetto globale dispone di una serie di moduli che sono a disposizione di tutti i progetti del workspace. Se degli oggetti sono presenti sia nel progetto globale che in quello locale, gli elementi del progetto locale hanno la precedenza.



Modulo	Descrizione
Variabili -> Allarme	Raggruppamento degli allarmi in gruppi, classi e aree.
Modelli	Modelli non esistenti nel progetto locale vengono assunte dal progetto globale. L'identificazione è costituita dal nome:
Lista caratteri	Una lista caratteri non disponibile a livello locale viene ripresa dal progetto globale. L'identificazione è costituita dal nome: Tenete presente le conseguenze dell'esistenza di nomi uguali nel progetto globale e locale.
Tavolozza colori	Tutte le tavolozze di un progetto contengono sempre lo stesso numero di colori; il numero dei colori può essere differente fra progetto globale e locale.
	Attenzione: nel caso di conflitto durante il runtime, le tavolozze del progetto locale hanno la precedenza.
File per cambio lingua	I file lingua vengono gestiti in tabelle lingua e raggruppati al livello delle parole chiave e dei nomi file. Parole chiave non esistenti nel progetto locale, vengono riprese dal progetto globale.
Gestione user	Gli utenti vengono raggruppati mediante l'identificazione. Utenti non esistenti nel progetto locale vengono ripresi dal progetto globale.
	Attenzione: utenti del progetto globale vengono visualizzati nel runtime in tutti i sottoprogetti, ma non possono essere modificati mediante la gestione utenti del runtime.
File	File non esistenti nel progetto locale, vengono ripresi dal progetto globale.
Log delle modifiche	Documenta tutte le modifiche nel progetto globale.
Progettazione impianto	Rappresenta tutti i livelli di un'azienda in modo corrispondente a ISA S88 e S95. Viene creata nel progetto globale e utilizzata nei progetti locali.
Backup progetto	Per il backup del progetto globale.



Non è possibile aprire il VBAEditor nel progetto globale.

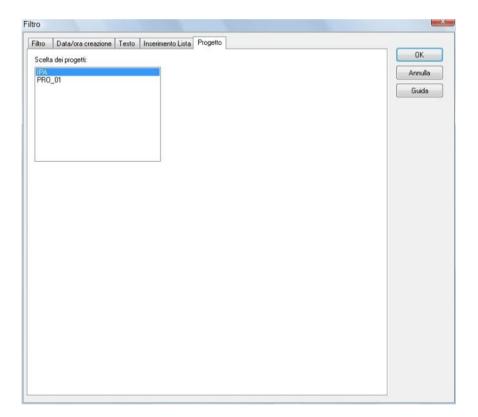


# 7. Configurazione del filtro progetti

Il filtro progetti viene utilizzato in varie funzioni (Cambio immagine, esporta, stampa, ecc.). e viene qui definito in modo globale.



Questo filtro viene applicato solo per progetti e sottoprogetti elaborati inRetee per avere accesso alle informazioni di eventuali sottoprogetti.



# 8. Configurazione

La configurazione di un progetto avviene tramite:



Parametri	Descrizione
Configurazione generale (auf Seite 25)	Registra prodotto Standard (auf Seite 25)
	Pannello di controllo
Configurazione progetto (auf Seite 30)	Progetto Gestione allarmi Lista eventi cronologica Gestione monitor Gestione utenti Backup del progetto rinomina progetto salva progetto in

## 8.1 Standard

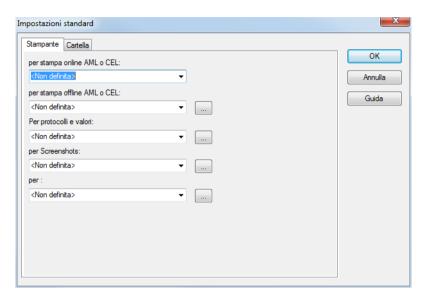
Selezionando il punto menu File\\Impostazioni generali\\Standard sono impostabili le seguenti proprietà senza riferimento a un progetto:

Parametri	Descrizione
Stampante (auf Seite 26)	impostazioni globali stampante per tutti i progetti della banca dati
Percorsi (auf Seite 32)	Definizioni per progetti nuovi come standard



### 8.1.1 Stampante

Le stampanti possono essere assegnate per le seguenti funzioni:



Parametri	Descrizione
per stampa Online AML o CEL	La Lista di informazioni allarmi online o la Lista eventi cronologica (impostazioni generali alla voce 'Allarmi e CEL' nelle proprietà di progetto o attraverso i file ALAR. FRM oppure BTB. FRM).
per stampa offline AML o CEL	La Lista di informazione allarmi offiline o la Lista Eventi Cronologica ( 'premendo' il bottone nell'immagine relativa. Formato attraverso i file  ALAR_G.FRM oppure BTB_G.FRM).
per valori e protocolli da emettere	Questa stampante viene usata per rapporti e quando viene selezionata la funzione "stampa valore attuale".
per Screenshots	Stampante per Screenshots.
per agenda	Stampa unica di protocolli e testi da finestre liste.

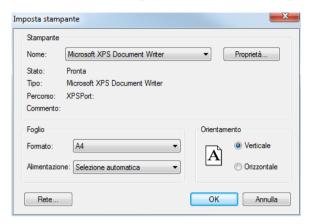
Per selezionare una stampante:

- 1. cliccate all'interno della lista a cascata
- 2. tutte le stampanti installate sul calcolatore saranno visualizzate per permettervi di effettuare la scelta

Per configurare le impostazioni di pagina:



- 1. cliccate sul pulsante . . . accanto alla stampante
- 2. si apre il dialogo per l'impostazione pagina





Parametri	Descrizione	
Stampanti	Impostazioni per la stampante.	
Nome	selezione della stampante fra quelle della lista a cascata. La lista contiene tutte le stampanti configurate nel sistema operativo.	
Proprietà	Apre il dialogo per la configurazione della stampante selezionata.	
Stato:	Visuale stato stampante. Solo informazione.	
Tipo:	visualizzazione tipo stampante. Solo informazione	
Luogo:	visualizzazione del luogo della stampante, se configurato. Solo informazione.	
Commento:	visualizzazione di commento sulla stampante, se configurato. Solo informazione.	
Carta	Configurazione della stampa.	
Dimensioni	Selezione del formato pagina fra quelli della lista a cascata	
Origine	Scelta dell'alimentazione carta fra le opzioni della lista a cascata.	
Orientamento	Scelta dell'orientamento della carta. Parametri possibili:	
	• Verticale	
	• Orizzontale	
Rete	Apre il dialogo che serve alla selezione di una stampante in rete.	
OK	Riprende la configurazione e chiude il dialogo. Iin questo modo viene avviata l'operazione di stampa nel Runtime.	
Annulla	Rifiuta la configurazione e chiude il dialogo. In questo caso viene interrotta l'operazione di stampam nel Runtime.	

## Informazioni

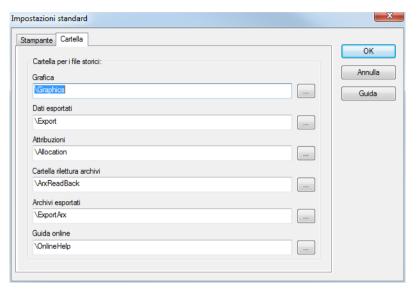
Le stesse stampanti sono utilizzabili con diversi parametri per diverse funzionalità.

### 8.1.2 Cartella generale

Nella scheda cartella vengono definiti i percorsi file standard per le categorie sotto elencate. Cliccando sul pulsante . . . si apre l'Explorer al fine di rendere possibile la definizione del posto in cui salvare il tipo di file selezionato. Gli spazi di memoria definiti in questa sede verranno ripresi nei nuovi progetti per



servire da cartelle di default. Li si può modificare nella proprietà di progetto tramite l'opzione Percorsi. Essi vengono impostati relativamente alla cartella di Runtime.



Parametri	Descrizione	
-----------	-------------	--



Grafica	File grafico
	Default: \Graphics
File esportati	Percorso esportazione degli archivi, della lista eventi cronologica e liste allarmi.
	Default: \Export
Attribuzioni	Percorso per attribuzioni
	Default: \Allocation
Cartella rilettura archivi	Cartella per il backup di file di backup archivi.
	Quando vengono scaricati dati d'archivio dalla cartella di backup, vengono letti anche i dati di archivio del percorso Runtime e di tutte le sottocartelle della cartella di backup.
	Default: \Backup
Archivi esportati	Cartella in cui vengono salvati gli archivi dislocati.
	Default: \ExportArv
Guida online	Cartella per guida online.
	Default: \ONLINE_HELP

## 8.2 gestione progetto

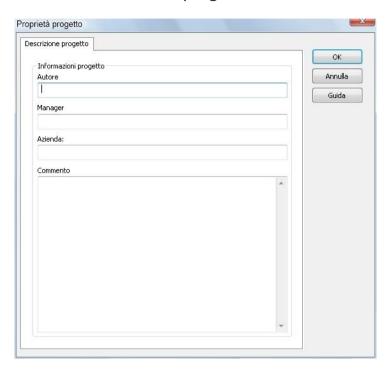
Tutti i dettagli di un progetto vengono configurati nelle proprietà di progetto. Per poter configurare le proprietà, deve verificarsi quanto segue:

- ▶ il progetto deve essere selezionato nella struttura ad albero
- ▶ la finestra delle proprietà deve essere aperta

(Apertura tramite menu contestuale del progetto o menu opzioni)



## 8.2.1 Informazioni progetto



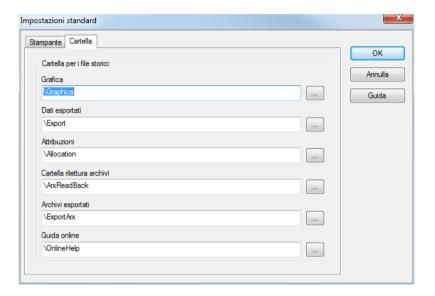
Possono essere inserite le seguenti informazioni sul progetto:

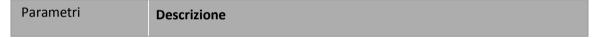
Parametri	Descrizione
Autore	Autore del progetto
Manager	Manager del progetto
Azienda	Ditta relativa al progetto
Commento	Commento libero per il progetto



### 8.2.2 Cartelle in riferimento al progetto

Selezionando la proprietà Percorsi nelle proprietà di progetto Generale, viene aperto il dialogo che serve a definire i luoghi di salvataggio. I luoghi contenuti in questo dialogo sono stati ripresi dalle impostazioni generali per cartelle (auf Seite 28). Cliccando sul pulsante . . . si apre l'Explorer al fine di rendere possibile la definizione del posto in cui salvare il tipo di file selezionato. Essi vengono impostati relativamente alla cartella di Runtime.







Grafica	File grafico
	Default: \Graphics
File esportati	Percorso esportazione degli archivi, della lista eventi cronologica e liste allarmi.
	Default: \Export
Attribuzioni	Percorso per attribuzioni
	Default: \Allocation
Cartella rilettura archivi	Cartella per il backup di file di backup archivi.
	Quando vengono scaricati dati d'archivio dalla cartella di backup, vengono letti anche i dati di archivio del percorso Runtime e di tutte le sottocartelle della cartella di backup.
	Default: \Backup
Archivi esportati	Cartella in cui vengono salvati gli archivi dislocati.
	Default: \ExportArv
Guida online	Cartella per guida online.
	Default: \ONLINE_HELP

### 8.2.3 Qualità grafica

In zenon, la qualità della grafica visualizzata può essere adattata alle risorse del sistema. L'impostazione avviene facendo uso della proprietà Qualità grafica nel gruppo Aspetto grafico. Sono disponibili le seguenti opzioni specifiche:

- ▶ Windows Basis: proprietà grafiche di base. Raccomandato per hardware dalle risorse limitate.
- ▶ Windows avanzate: Mette a disposizione delle funzioni avanzate per la rappresentazione grafica; necessita di risorse più ampie.
- DirectX Software: I calcoli grafici vengono effettuati dalla CPU. Possono essere usate più CPU, indipendentemente dalle grafiche da visualizzare. L'uso di DirectX Software può causare un elevato carico della CPU.



▶ DirectX Hardware: Una parte dei calcoli grafici viene effettuata dalla scheda grafica, il che consente di aumentare le prestazioni. Se questa impostazione non viene supportata dal sistema utilizzato, zenon passa automaticamente a DirectX Software. In linea di principio si dovrebbe preferire l'uso di DirectX Hardware, mentre si dovrebbe ricorrere a DirectX Software solo quando assolutamente necessario.



### Attenzione

- Windows avanzate e DirectX non sono disponibili sotto Windows CE.
- La rappresentazione DirectX viene supportata solamente nel runtime.

### **DIRECTX**

Directx permette di conseguire dei risultati grafici migliori rispetto a Windows Basis o Windows avanzate. DirectX, a differenza di Windows Basis/avanzate, può attivare e disattivare le proprietà Utilizza Antialiasing e Font ClearType, indipendentemente dalle impostazioni del sistema operativo. La qualità Antialiasing di DirectX è maggiore di quella in Windows avanzate.

Per poter usare Directx, devono essere soddisfatti alcuni presupposti:



Condizione:	Descrizione
DirectX Hardware oppure DirectX Software deve essere attivo.	Nelle proprietà di progetto, per la proprietà Aspetto grafico si deve selezionare DirectX Hardware oppure DirectX Software.
Il sistema operativo deve supportare DirectX 11.	DirectX Hardware e DirectX Software funzionano solamente su sistemi operativi con supporto di DirectX11:  Se il sistema non supporta DirectX 11, si passa automaticamente a Windows avanzate.
Deve essere installato l'attuale runtime DirectX.	Esso viene installato per zenon automaticamente con il setup. Per il webclient, però, deve essere installato manualmente.
L'immagine o l'elemento devono supportare DirectX.	Solamente gli elementi e le immagini supportati possono essere visualizzati mediante DirectX.
Nel caso di DirectX Hardware, devono essere soddisfatti i presupposti minimi.	Per i dettagli, vedi Presupposti minimi della scheda grafica. Se tali condizioni non vengono soddisfatte, si passa automaticamente a DirectX Software.
	Se da parte del sistema operativo non viene messo a disposizione alcun acceleratore hardware (per esempio nel caso di Remote Desktop), è possibile che non si possa usare DirectX Hardware.

### PRESUPPOSTI MINIMI DELLA SCHEDA GRAFICA PER DIRECTX HARDWARE

Per poter usare DirectX Hardware devono essere soddisfatti i seguenti presupporti minimi:

Parametri	Presupposto minimo	Raccomandato:
Scheda grafica:	AMD dedicata DirectX 11 oppure scheda grafica nVidia	AMD dedicata DirectX 11 oppure scheda grafica nVidia
Memoria grafica:  (La dimensione di cui si ha effettivamente bisogno dipende dal numero di immagini aperte e elementi rappresentati.)	512 MB VRAM	1 GB VRAM
Driver Scheda grafica:	driver più recente del produttore della s	scheda grafica

L'idoneità hardware DirectX della scheda grafica e del driver può essere verificata con il tool dei sistemi operativi di Windows dxdiag.exe.

Fino a Windows 7: controllate alla voce visualizzaizone il valore DDI-Version. Il valore 11, per



esempio, sta per DirectX 11.

A partire da Windows 8: Nella tab Display vengono visualizzate alla voce Feature Levels tutte le versioni DirectX. DirectX 11, per esempio, viene visualizzato come 11.0.

#### DIFFERENZE FRA DIRECTX E WINDOWS AVANZATE.

DirectX si differenzia da Windows avanzate per quello che concerne qualità, prestazioni e risorse richieste. Alcune delle differenze più importanti:

- Scalature, distorsioni e rotazioni degli oggetti vengono rappresentate tramite Antialiasing.
   L'antialiasing funziona anche con trasformazioni.
- ▶ Le ombre vengono rappresentate come esatta immagine dell'elemento vero e proprio. Anche i testi e bitmap parzialmente trasparenti hanno un'ombra che ne è l'immagine corretta/esatta. Si tiene conto delle modifiche dinamiche: tenendo premuto il pulsante cambia, ad esempio, anche l'ombra.
- ▶ L'effetto glow consente di realizzare un effetto bagliore di un elemento sopra l'immagine dell'elemento vero e proprio. Anche i testi e bitmap parzialmente trasparenti hanno un corretto effetto glow. Si tiene conto delle modifiche dinamiche: tenendo premuto il pulsante cambia, ad esempio, anche l'effetto glow.



### Informazioni

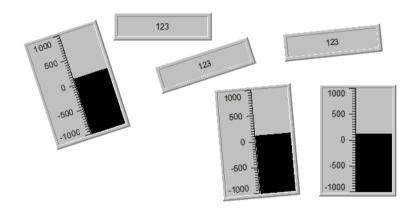
L'uso di grafiche WMF oppure EMF con DirectX può portare a una riduzione delle prestazioni del sistema.



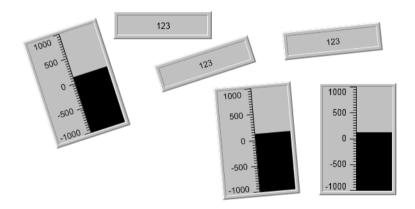
### **ESEMPI**

### **ELEMENTI DINAMICI RUOTATI**

Con Windows avanzate:



### Con DirectX:

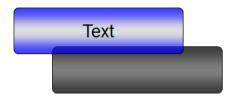


Scalatura ai bordi è ridotta, i testi vengono posizionati in modo corretto.

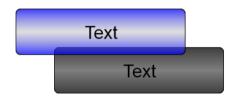


### PULSANTE SEMITRASPARENTE CON OMBRA.

Con Windows avanzate:



### Con DirectX:



ombra corretta con testo visibile.

### **OMBRA DI UN PULSANTE CON BITMAP**

A sinistra viene rappresentato un pulsante bitmap, a destra la stessa immagine con la proprietà Trasparente attiva.

Con Windows avanzate:





### Con DirectX:







#### Trattamento errori DirectX

Gli errori vengono emessi nel Diagnose Viewer.

#### **DIRECTX NON VIENE INIZIALIZZATO.**

Se DirectX non può essere inizializzato all'apertura di un'immagine oppure durante il funzionamento del sistema, succede quanto segue:

- viene visualizzato lo stato di avanzamento
- ▶ il sistema cerca di inizializzare DirectX nuovamente
- ▶ il Runtime continua a funzionare normalmente finché viene visualizzato lo stato di avanzamento
- ▶ si può cercare di risolvere il problema (installazione driver, ....)

La visualizzazione dello stato di avanzamento può essere terminata dall'utente cliccando sul pulsante Annulla. Dopo l'annullamento, viene chiuso il Runtime e il sistema visualizza un messaggio di errore che può essere chiuso cliccando su ok.

**Nota:** per quegli errori che rendono impossibile inizializzare DirectX nuovamente, il sistema visualizza immediatamente un messaggio di errore.

#### **DIAGNOSIS VIEWER**

DirectX mette a disposizione nel Diagnose Viewer dei messaggi propri con rispettivamente:

- un messaggio di errore
- ▶ le possibili cause dell'errore stesso
- Codici di errore

l'emissione avviene in un modulo ad hoc, <code>Directx</code>. Nel caso di errori, viene emesso il testo coerrispondente nel campo <code>Error</code>, nel caso di avvisi e indicazioni di Debug, viene emessa la segnalazione corrispondente nel campo testo <code>Generale</code>:

- Per l'apertura di un'immagine, viene emesso perlomeno un messaggio di DEBUG in cui si avverte che l'operazione è stata eseguita con successo.
- ▶ Gli avvisi rimandano a degli eventi che possono influenzare il funzionamento del sistema.
- Se si verifica un errore a cui non è possibile ovviare, viene emessa una segnalazione di errore (Error).



### Ç

### Informazioni

Se una segnalazione non viene visualizzata per intero in un report del Diagnose Viewer, dovete aprire l'inserimento con un doppio clic, in modo tale da far apparire tutta la segnalazione.

#### LISTA CHECK PER MONITORAGGIO DEGLI ERRORI

- Attivando i messaggi di Debug nel Diagnose Viewer si può controllare se DirectX funziona o meno. Nel caso di risultato positivo, il sistema emette un messaggio corrispondente.
- ▶ Gli avvisi specifici DirectX oppure le segnalazioni di errore sono visualizzati nel Diagnose Viewer?
- ► Nella proprietà di progetto Qualità grafica è impostato DirectX Hardware oppure DirectX Software?
- ► Sono soddisfatti i presupposti minimi per l'uso di DirectX? I dettagli su questo tema li trovate nel capitolo Qualità grafica (auf Seite 33).
  - Viene supportato DirectX 11 dal sistema operativo?
  - È installato l'attuale runtime di DirectX?
  - DirectX Hardware viene supportato dalla scheda grafica?

L'idoneità hardware DirectX della scheda grafica e del driver può essere verificata con il tool dei sistemi operativi di Windows dxdiag.exe.

Fino a Windows 7: controllate alla voce visualizzaizone il valore DDI-Version. Il valore 11, per esempio, sta per DirectX 11.

A partire da Windows 8: Nella tab <code>pisplay</code> vengono visualizzate alla voce <code>FeatureLevels</code> tutte le versioni DirectX. DirectX 11, per esempio, viene visualizzato come 11.0.

- DirectX viene supportato dall'immagine o dall'elemento?
- ► La rappresentazione con Windows Basis oppure Windows avanzate funziona correttamente?
- ► La rappresentazione con un altro driver funziona correttamente?
- ▶ La rappresentazione con una scheda grafica di un altro produttore funziona correttamente?



### 8.2.4 Runtime: file modificabili

In zenon esistono dei dati che possono essere soggetti ad una modifica sia nell'editor che nel runtime. Sono file per:

- Manager gruppi di ricette
- Ricette standard
- Gestione user
- Schedulatore

#### PROTEGGERE I FILE RUNTIME IN MODO TALE CHE NON SIANO SOVRASCRITTI

Nel caso in cui si creasse o trasmettesse nuovamente nell'editor tutti i file runtime, i dati modificati nel runtime verrebbero sovrascritti. In modo da evitare l'effetto non voluto che i dati siano sovrascritti, si può scegliere qui Non rigenerare e ritrasmettere selezionando quali file non devono essere creati o trasmessi nuovamenteselezionando quali file non devono essere creati o trasmessi nuovamente.

#### PROTEGGERE I FILE EDITOR IN MODO TALE CHE NON SIANO SOVRASCRITTI

I dati modificati nel runtime possono essere riletti nell'editor. In tal modo, i dati corrispondenti nell'editor verranno sovrascritti. Per evitare l'effetto non voluto di sovrascrivere dati, si può scegliere qui selezionando Non decompilare quali file non devono essere riletti.

### **DIALOGO RT DATI MODIFICABILI**

Accedete al dialogo per la configurazione dei file runtime modificabili tramite le proprietà di progetto Generale/RT dati modificabili:



I seguenti tipi di file sono selezionabili:



Parametri	Descrizione
Manager gruppi di ricette	Gruppi di ricette e ricette del manager dei gruppi di ricette Nel corso della trasmissione, nuovi file vengono trasmessi e impostate delle nuove sottocartelle, mentre i file e le sottocartelle cancellate sono eliminate anche nel sistema di destinazione.
Ricette standard	Ricette standard
Gestione user	Gestione utenti per Login e gestione diritti nel Runtime.
Schedulatore	Modifiche nei modelli di tempo e orari del PFS.

### Attenzione

Effettuando una conversione di progetto fate attenzione a convertire anche i file Runtime modificabili. I file Runtime devono essere importati nella versione di partenza dell'Editor, e, dopo l'update, di nuovo caricati nel Runtime. Per i dettagli al proposito, consultate il capitolo Procedimento consigliato per convertire i file Runtime , che si trova nella parte della guida concernente la Conversione di progetto.

### TRASMISSIONE DEI FILE

### **DURANTE IL RUNTIME**

Per poter trasmettere i file durante il Runtime:

- 1. vengono trasmessi tutti i file
- 2. vengono trasmessi solamente i file modificati

Entrambe le possibilità sono praticabili per i file definiti in RT dati modificabili.

### **DAL RUNTIME**

Ci sono due possibilità di leggere file dal Runtime:

- 1. Importa tutti file Runtime:
  - a) importa tutti i file Runtime nella cartella che è stata definita nella proprietà Cartella Runtime



- b) indipendentemente dall'impostazione della proprietà RT dati modificabili
- 2. Importa i file runtime:
  - a) importa i file definiti nella proprietà RT dati modificabili e
  - b) sostituisce la progettazione nell'Editor con questi file Runtime
  - c) sistema particolarmente adatto a riprendere i dati di un sistema remoto nell'Editor

### **ERRORE DI CONNESSIONE**

Nella trasmissione vengono sovrascritti dei file esistenti in modo corrispondente a quanto previsto nelle impostazioni.

Se emergono degli errori durante la trasmissione oppure se la connessione si interrompe, i file devono essere trasmessi di nuovo e completamente.