# Manuel de zenon

## Gestionnaire de projet et espace de travail

v. 7.20

©2015 Ing. Punzenberger COPA-DATA GmbH

Tous droits réservés.

La distribution et/ou reproduction de ce document ou partie de ce document, sous n'importe quelle forme, n'est autorisée qu'avec la permission écrite de la société <CD_COMPANYNAME<. Les données techniques incluses ne sont fournies qu'à titre d'information et ne présentent aucun caractère légal. Document sujet aux changements, techniques ou autres.

# Contenu


**1. Bienvenue dans l'aide de COPA-DATA ..... 5**

**2. Projet et espace de travail ..... 5**

**3. Espace de travail ..... 6**

3.1 Créer un nouvel espace de travail ..... 6

3.2 Sauvegarder un espace de travail ..... 7

3.3 Modifier un espace de travail existant ..... 8

3.4 Sauvegarder et restaurer des espaces de travail ..... 9

**4. Projet ..... 9**

4.1 Créer nouveau projet ..... 9

4.2 Enregistrer un projet ..... 11

4.3 Insérer projet dans espace de travail ..... 11

4.4 Éditer un projet existant ..... 13

4.5 Remplacer les liens du projet ..... 15

4.6 Sauvegarder et recharger un projet ..... 17

4.7 Enlever un projet de l'espace de travail ..... 18

4.8 Supprimer le projet ..... 18

**5. Projet d'intégration ..... 18**

5.1 Copier des sous-projets ..... 19

5.1.1 Copier l'espace de travail complet ..... 19

5.2 Autorisation ..... 20

**6. Projet global ..... 20**

**7. Configuration du filtre de projets ..... 22**

**8. Configuration ..... 23**

8.1 Standard ..... 23

8.1.1 Imprimante ..... 24

8.1.2 Dossier général ..... 27

8.2 Gestionnaire de projet ..... 28

8.2.1 Infos projet ..... 29
8.2.2 Dossier du projet ..... 30
8.2.3 Qualité graphique ..... 31
8.2.4 Données modifiables dans le Runtime ..... 35

# 1. Bienvenue dans l'aide de COPA-DATA

### AIDE GÉNÉRALE

Si vous ne trouvez pas certaines informations dans ce chapitre de l'aide, ou si vous souhaitez nous suggérer d'intégrer un complément d'information, veuillez nous contacter par e-mail : documentation@copadata.com (mailto:documentation@copadata.com).

### ASSISTANCE PROJET

Si vous vous rendez compte que vous avez besoin de licences ou de modules supplémentaires, veuillezcontacter l'équipe commerciale par e-mail : support@copadata.com (mailto:support@copadata.com)

### LICENCES ET MODULES

Si vous vous rendez compte que vous avez besoin de licences ou de modules supplémentaires, veuillezcontacter l'équipe commerciale par e-mail : E-mail sales@copadata.com (mailto:sales@copadata.com).

# 2. Projet et espace de travail

Un espace de travail est attribué à chaque projet.

L'espace de travail et les projets sont affichés dans le gestionnaire de projet.

**Informations concernant la licence**

*Composante de la licence standard d'Editor et du Runtime.*

# 3. Espace de travail

Les espaces de travail sont conservés dans un fichier comportant le suffixe `.wsp6`. Double-cliquez sur ce fichier pour démarrer la version 32 bits de zenon Editor.

Plusieurs projets peuvent être créés et gérés dans un même espace de travail. Toutes les données définies et stockées pour un projet sont une composante de la base de données interne de zenon.

La gestion de plusieurs projets dans un même espace de travail est recommandée en présence de paramètres identiques (synoptiques etc.) au sein de l'installation, et dès lors que la copie de données simplifie considérablement la configuration ou que plusieurs projets au sein d'une même installation sont interconnectés par l'intermédiaire d'un réseau. Plusieurs projets peuvent être traités en même temps.

Il est également possible de générer un autre espace de travail dans un autre dossier lors de la création des projets.

**Exemple**

/CLIENT1/PROJET (un ou plusieurs projets dans la base de données)

*/CLIENT2/PROJET (un ou plusieurs projets dans la base de données)*

La structure de la base de données est définie par des fichiers de schéma. Ces fichiers servent de base à la création d'une base de données entièrement nouvelle pour un projet. Un fichier de base de données supplémentaire au format MS-ACCESS (MDB) existe pour le module Recipe Group Manager.

**Attention**

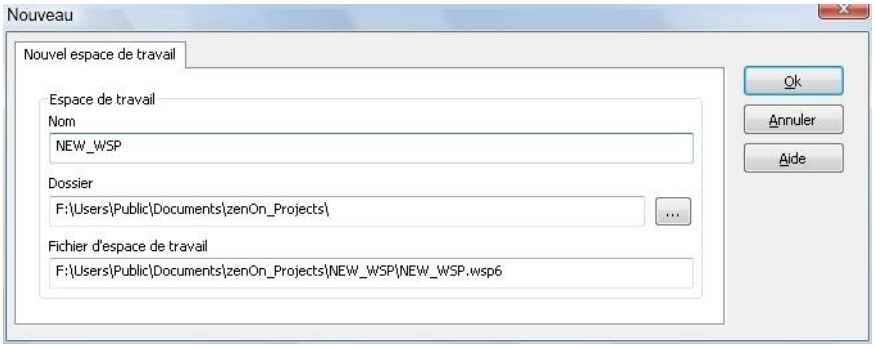
*Aucune donnée préconfigurée n'est présente !*

## 3.1 Créer un nouvel espace de travail

Il y a deux méthodes pour créer un nouvel espace de travail :

- **Liste déroulante -> Fichier -> Espace de travail -> Nouveau** OU

- **Menu contextuel** de l'entrée de l'espace de travail dans l'arborescence du projet / entrée **Espace de travail / Nouveau**



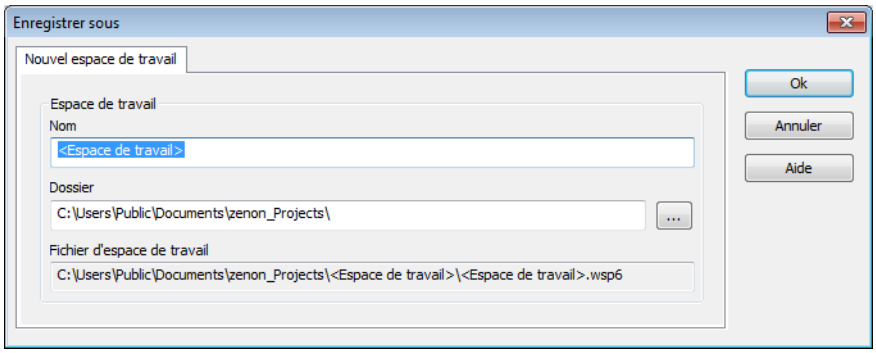

| Paramètres | Description |
|---|---|
| **Nom** | Choisissez un nom pour votre nouvel espace de travail. Le nom par défaut **<Espace de travail>** est invalide et doit être remplacé.<br><br>Les caractères suivants sont autorisés : Chiffres, lettres et caractère de soulignement (_). Les caractères suivants sont interdits : Les trémas et les caractères spéciaux tels que **ß-/**. |
| **Emplacement de stockage** | Sélectionnez un répertoire pour enregistrer le nouveau projet. Le répertoire de l'utilisateur est proposé comme emplacement d'enregistrement par défaut. |
| **Fichier d'espace de travail** | Le fichier est créé automatiquement à partir de ce que vous saisissez ici. |

## 3.2 Sauvegarder un espace de travail

Il y a deux méthodes pour sauvegarder un espace de travail :

- **Menu déroulant / Fichier / Espace de travail** / **Enregistrer** ou **Enregistrer sous** ou
- **menu contextuel** sur l'espace de travail dans l'arborescence du projet / entrée **Espace de travail / Enregistrer** ou **Enregistrer sous**

Si vous choisissez l'entrée **Enregistrer sous**, vous pouvez choisir l'emplacement de l'enregistrement. Dans ce cas, l'espace existant est enregistré avec un nouveau nom.




| Paramètres | Description |
|---|---|
| **Nom** | Choisissez le nom de votre espace de travail. Le nom par défaut <Espace de travail> est invalide et doit être remplacé.<br><br>Les caractères suivants sont autorisés : Chiffres, lettres et caractère de soulignement (_). Les caractères suivants sont interdits : Les trémas et les caractères spéciaux tels que **ß-/**. |
| **Emplacement de stockage** | Sélectionnez un répertoire pour enregistrer le nouveau projet. Le dossier de l'utilisateur est proposé comme emplacement d'enregistrement par défaut. |
| **Fichier d'espace de travail** | Le fichier est créé automatiquement à partir de ce que vous saisissez ici. |

Un espace de travail est stocké dans un fichier comportant l'extension WSP.

**Informations**

*Si un projet possédant un numéro de version inférieur à celui d'Editor existe dans l'espace de travail, vous ne pouvez pas sélectionner l'élément de menu "Espace de travail / Enregistrer sous...". Le projet doit d'abord être converti au format de la version d'Editor avant que l'espace de travail ne puisse être enregistré.*

## 3.3 Modifier un espace de travail existant

Il y a deux méthodes pour ouvrir un espace de travail existant :

- **Liste déroulante** Fichier -> Espace de travail -> Ouvrir ou
- Menu contextuel du nœud **Espace de travail** dans l'arborescence des projets -> Commande Espace de travail -> Ouvrir

## 3.4 Sauvegarder et restaurer des espaces de travail

Les explications sur la sauvegarde et la restauration d'espaces de travail existants se trouvent dans le chapitre Sauvegardes de projets / section Sauvegarder et restaurer des espaces de travail.

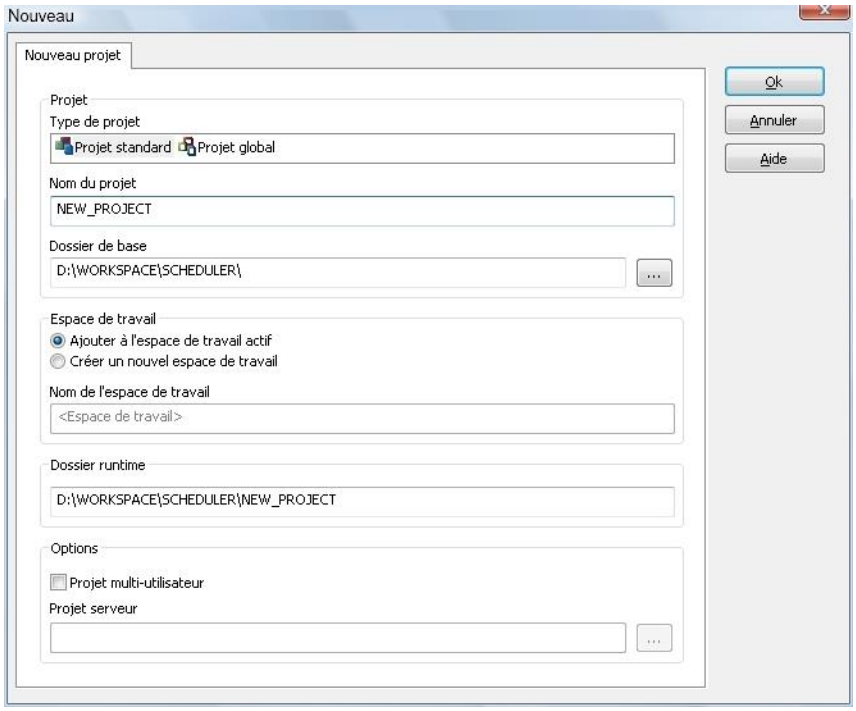
# 4. Projet

Une fois que l'espace de travail est ouvert, un ou plusieurs projets peuvent être édités ou sélectionnés dans le gestionnaire de projet. Un projet existant peut être inséré dans l'espace de travail actuel.

## 4.1 Créer nouveau projet

Il y a deux méthodes pour créer un nouveau projet :

- Liste déroulante -> Fichier -> Nouveau projet ou
- **`menu contextuel`** sur l'espace de travail dans l'arborescence du projet / entrée **`Nouveau projet`**



| Paramètres | Description |
|---|---|
| **Type de projet** | Choisissez entre un projet standard et un projet global (à la page 20). |
| **Nom du projet** | Spécifiez un nom pour le projet.<br>Les caractères suivants sont autorisés : Chiffres, lettres et caractère de soulignement (_). Les caractères suivants sont interdits : Les trémas et les caractères spéciaux tels que `ß-/\`.<br>Remarque : Le nom par défaut `<Projet>` est invalide et doit être remplacé. |
| **Dossier de base** | Dossier dans lequel le nouveau projet doit être enregistré. |
| **Espace de travail** | Sélection de l'espace de travail (à la page 6) :<br>▸ Ajouter à l'espace de travail actif :<br>Le nouveau projet est ajouté à l'espace de travail actuellement actif. L'emplacement de sauvegarde par défaut suggéré est le dossier de l'espace de travail.<br>▸ Créer un nouvel espace de travail :<br>Un nouvel espace de travail est créé avec le projet. Le nom de l'espace de travail est automatiquement inséré dans le champ du dossier du Runtime. |
| **Nom de l'espace de travail** | Choisissez un nom pour votre nouvel espace de travail.<br>Les caractères suivants sont autorisés : Chiffres, lettres et caractère de soulignement (_). Les caractères suivants sont interdits : Les trémas et les caractères spéciaux tels que `ß-/\`.<br>Remarque : Le nom par défaut <Espace de travail> est invalide et doit être remplacé. |
| **Dossier du Runtime** | L'espace de stockage par défaut du dossier de Runtime est déjà prédéfini. Le type d'objet peut être modifié ici.<br>Remarque : sous le dossier du Runtime, le dossier de données des fichiers du Runtime est créé automatiquement. Le dossier peut être modifié individuellement, via la propriété **Général/Dossier des données**. Notez que le dossier doit être accessible en permanence. Dans le cas contraire, les données du Runtime ne pourront plus être écrites. |
| `Options` | |
| **Projet multi-utilisateur** | Active : Plusieurs utilisateurs peuvent collaborer sur un même projet en même temps (pour plus de détails, reportez-vous à la section Développement distribué). |
| **Serveur du projet** | Sélection du serveur de projet pour les projets multi-utilisateurs. |

## 4.2 Enregistrer un projet

Pour enregistrer un projet sous un nouveau nom, sélectionnez l'entrée **`Projet / Enregistrer sous`** depuis le menu contextuel du projet. Vous pouvez entrer un nouveau nom pour le nouveau projet avec la boîte de dialogue suivante :

Si vous entrez un nom de projet existant, vous aurez un message d'erreur.

### Informations

Avec cette fonctionnalité, il est possible de créer une copie d'un projet existant de façon à pouvoir la faire évoluer de façon indépendante du projet de départ.

Pour cela, le projet A est copié avec la commande Enregistrer sous ... et peut être modifié. Ensuite il est enregistré comme Projet B.

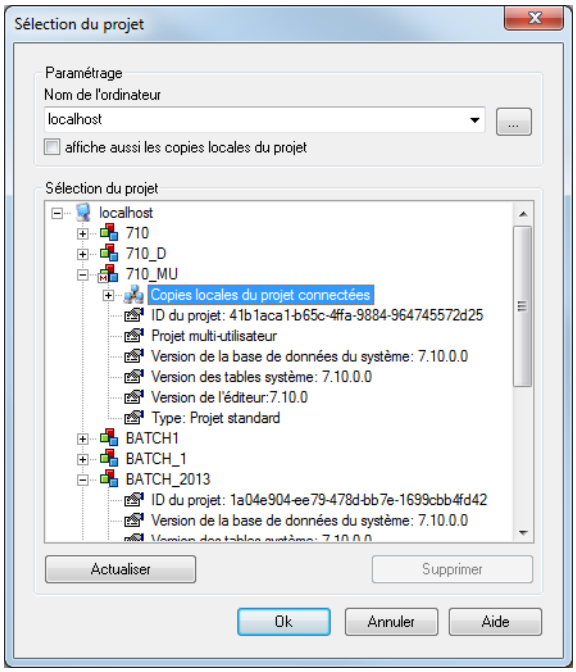
*Selon les différences entre les deux projets, ceci peut faire gagner du temps par rapport à l'export/import de parties de projet.*

## 4.3 Insérer projet dans espace de travail

Pour insérer un projet existant dans un espace de travail :

- Cliquez avec le bouton droit sur l'espace de travail.
- Sélectionnez la commande Insérer projet existant.

- La boîte de dialogue de sélection de projets s'affiche à l'écran.

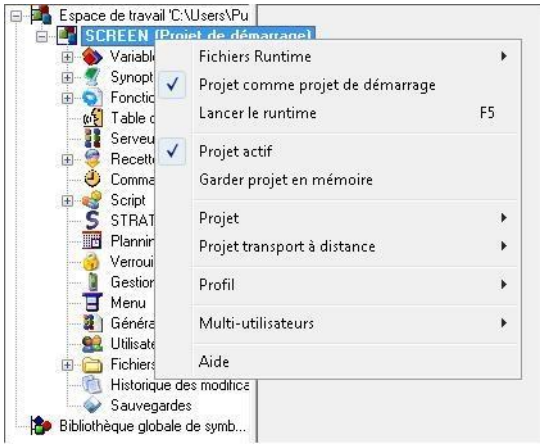



Pour obtenir des informations détaillées concernant les projets individuels (particulièrement en ce qui concerne le type), ouvrez les nœuds du projet dans la fenêtre de sélection. Vous recevrez des informations concernant :

| Informations | Description |
|---|---|
| **Projet multi-utilisateur** | Affiché uniquement si le projet est compatible avec le développement distribué. |
| **Identifiant du projet** | Identifiant unique du projet. |
| **Version de la base de données du système** | Version de la base de données du système. |
| **Version du rapport système** | Version de la table du système. |
| **Copies locales du projet connectées** | Affichage de copies du projet sur d'autres ordinateurs.<br>Concerne uniquement les projets multi-utilisateurs (identifiés par la lettre M dans le symbole). |
| **Version d'Editor** | Version d'Editor avec laquelle le projet a été créé ou modifié pour la dernière fois. |
| **Type :** | Affiche le type du projet :<br>▸ Projet standard<br>▸ Projet global |

## 4.4 Éditer un projet existant

La sélection d'un projet existant s'effectue en sélectionnant le projet dans le gestionnaire de projet ; pour cela, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. Le bouton droit de la souris affiche le menu contextuel suivant.




Les fonctions suivantes sont disponibles :

| Paramètres | Description |
|---|---|
| **Fichiers Runtime** | |
| **- Créer modifiés** | crée les fichiers Runtime modifiés pour le projet en cours |
| **- Créer tous** | crée tous les fichiers Runtime pour le projet en cours |
| **- Importer** | Les fichiers pouvant être modifiés dans le Runtime sont rapatriés dans le chemin défini dans Editor<br>– Recettes standard<br>– Recettes du module Recipe Group Manager<br>– Gestion utilisateur<br>– Plannings et profils |
| **- Projet comme projet de démarrage** | Définit le projet comme projet de démarrage pour le Runtime sur l'ordinateur actuel |
| **Démarrer le Runtime** | Le Runtime est démarré avec le projet défini comme projet de démarrage. |
| **Projet actif** | Rend le projet actif pour les barres de boutons d'Editor et pour les références croisées.<br>Tous les autres projets, non marqués "Garder en mémoire", sont désactivés. |
| **Garder le projet en mémoire** | Le projet reste en mémoire même si un autre projet est activé. |
| **Projet** | |
| **- Renommer** | Permet de renommer le projet sélectionné |
| **- Enregistrer projet sous ...** | Enregistre le projet sous un nouveau nom dans un nouveau répertoire |
| **- Propriétés** | Ouvre la fenêtre des propriétés avec les propriétés du projet. |
| **- Enlever de l'espace de travail** | Enlève le projet de l'espace de travail, mais ne supprime pas le projet physiquement |
| **- Supprimer** | Supprime physiquement le projet |
| **- Créer sauvegarde** | Crée une sauvegarde du projet |
| **- Charger sauvegarde** | Charge une sauvegarde du projet dans l'espace de travail courant |
| **Projet Remote Transport** | Ouvre le sous-menu **Projet Remote Transport**. Le sous-menu **Projet Remote Transport** propose les fonctions suivantes : |
| **- Créer connexion** | Permet d'établir la connexion avec le poste distant |
| **- Transférer les fichiers Runtime modifiés** | Transporte seulement les fichiers Runtime modifiés vers le poste distant |
| **- Transférer tous les fichiers Runtime** | Transporte la totalité des fichiers Runtime vers le poste distant |
| **- Transférer tous les fichiers Runtime** | Les fichiers pouvant être modifiés dans le Runtime (par ex. recettes, gestion des utilisateurs etc.) sont rapatriés dans les fichiers d'Editor |
| **- Projet comme projet de** | Définit le projet de démarrage pour le poste distant |

| | |
|---|---|
| **démarrage** | |
| **- Lancer le Runtime** | Démarre le Runtime sur le poste distant |
| **- Arrêter le Runtime** | Arrête le Runtime sur le poste distant |
| **- Recharger projet** | Exécute la fonction **Réinitialiser le projet en ligne** sur la station cible (périphérique Runtime) |
| **- Obtenir fichier erreur** | Rapatrie les fichiers d'erreur du poste distant |
| **- Redémarrer OS** | Redémarre le poste distant |
| **- État système** | Obtenir l'état du système du poste distant |
| **- Modification mot de passe à distance** | Le mot de passe pour l'accès à distance à l'ordinateur sur lequel le projet est exécuté est modifié |
| **Profil** | Ouvre un sous-menu par lequel on peut sélectionner un profil (voir le chapitre Editor) |
| **Aide** | Ouvre l'aide en ligne |

### PROTECTION PAR MOT DE PASSE

Chaque projet peut être protégé par un mot de passe. Pour cela :

- Créez les utilisateurs requis dans le module de gestion des utilisateurs.
- Dans **Gestion des utilisateurs**, dans les propriétés du projet, dans la propriété **Autorisations sur fonctions**, définissez l'entrée **Charger le projet** sur un niveau d'autorisation supérieur à 0.
- Attribuez ce niveau d'autorisation à tous les utilisateurs autorisés.

Le projet peut alors uniquement être ouvert par un utilisateur existant possédant le niveau d'autorisation défini.

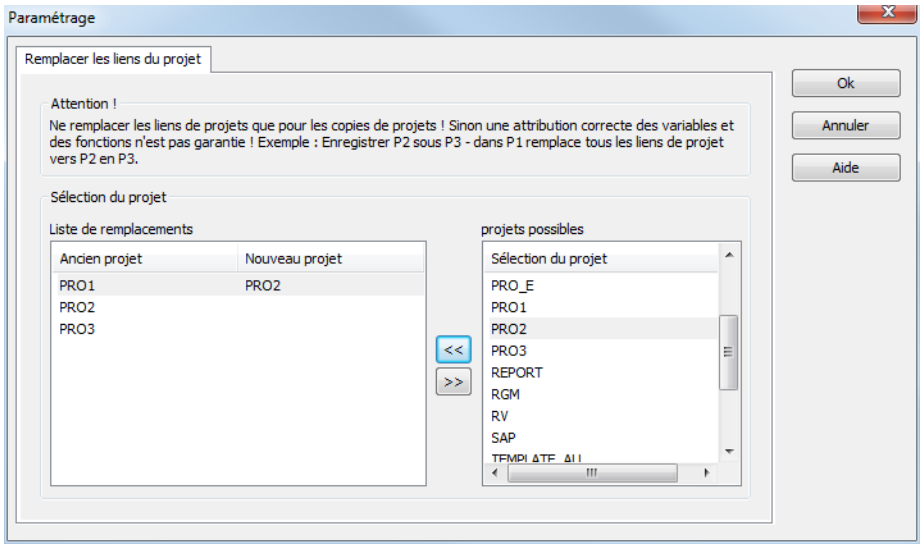
## 4.5 Remplacer les liens du projet

Si des projets sont copiés, leurs liens avec des projets de rang supérieur doivent être attribués à nouveau, si nécessaire. L'assistant de **remplacement des liens du projet** facilite le remplacement automatique des liens du projet vers les synoptiques, les variables et les fonctions. Le système recherche tous les liens vers d'autres projets et les remplace par des liens vers les synoptiques, les variables et les fonctions du nouveau projet sélectionné.

Pour remplacer les liens du projet :

1. Enregistrez l'espace de travail et les sous-projets
2. Dans le menu contextuel du projet d'intégration (à la page 18), sélectionnez la commande **Remplacer les liens du projet**
3. La boîte de dialogue de sélection de projet s'affiche à l'écran

4. Sélectionnez les attributions de votre choix
5. Fermez la boîte de dialogue en cliquant sur ok



| Paramètres | Description |
|---|---|
| **Liste de remplacements** | Liste d'attributions de projets pour le remplacement de liens :<br>▸ Ancien projet :<br>Contient automatiquement tous les projets source. Si cette liste est vide, il n'existe aucun projet de rang supérieur comportant des liens vers des sous-projets dans l'espace de travail.<br>▸ Nouveau projet :<br>Le projet dans lequel les liens doivent être adoptés. Effectuez votre sélection dans la liste des projets applicables en cliquant sur les boutons représentant une flèche. |
| **Projets applicables** | Les projets dans lesquels les liens source doivent être remplacés. Sélection :<br>▸ Sélectionnez l'ancien projet souhaité<br>▸ Sélectionnez le nouveau projet souhaité<br>▸ Cliquez sur le bouton représentant une flèche vers la gauche<br>Annuler une attribution :<br>▸ Sélectionnez l'attribution souhaitée dans la liste de remplacement<br>▸ Cliquez sur le bouton représentant une flèche vers la droite |
| **Ok** | Reprend l'attribution et effectue le remplacement.<br>Le nombre de liens de projet remplacés est affiché dans la fenêtre de sortie. |
| **Annuler** | Abandonne les paramètres et ferme la boîte de dialogue. |
| **Aide** | Ouvre l'aide en ligne. |

## 4.6 Sauvegarder et recharger un projet

Des explications concernant la sauvegarde et le rechargement des projets sont fournies au chapitre sauvegardes des projets.

## 4.7 Enlever un projet de l'espace de travail

Pour enlever un projet de l'espace de travail, choisir l'entrée **`Projet / Enlever de l'espace de travail`** dans le menu contextuel du projet.

Le projet n'est pas supprimé après cette action. Il est toujours dans la base de données et peut-être à nouveau inséré dans un espace de travail avec la commande Fichier / Insérer projet dans espace de travail. Reportez-vous au chapitre Supprimer un projet (à la page 18).

## 4.8 Supprimer le projet

Vous pouvez trouver plus d'informations sur la suppression des projets au chapitre Sauvegardes de projet / Supprimer des projets.

# 5. Projet d'intégration

zenon offre la possibilité d'une structure de projet à hiérarchies multiples. Dans ce cas, un projet d'intégration et plusieurs sous-projets sont créés.

Comme un poste centralisé, le projet d'intégration contient les synoptiques d'aperçu global, où les valeurs des variables des sous-projets sont affichées.

Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre **`Gestion multi-projets`** dans le manuel **`Réseau`**.

Exemple

Avec les recettes du projet d'intégration, les valeurs prescrites peuvent être gérées de façon centralisée, de façon à contrôler chacun des projets de façon optimisée.

Grâce à la fonction de recouvrement de projets dans les archives du projet d'intégration, les données des sous-projets peuvent être collectées à un emplacement centralisé.

*Il est possible d'utiliser des variables des sous-projets dans le projet d'intégration.*

Vous trouverez plus d'informations concernant le **`remplacement de liens de projet`** au chapitre Remplacer les liens vers les projets (à la page 15).

**Attention**

*Noms des modèles : évitez d'utiliser le même nom pour les modèles dans les projets d'intégration et les sous-projets. Pour quelles raisons ?*

- Si un modèle portant le même nom est déjà ouvert, il est alors utilisé lorsque le nouveau synoptique est appelé et ce, quel que soit le projet auquel il appartient.
- S'il n'existe toujours aucun modèle ouvert portant un nom adéquat, le nom de projet du synoptique est utilisé.

**DOSSIERS DE FICHIERS**

Les sous-projets situés dans le même nœud de dossier que le projet d'intégration durant la création utilisent toujours la même structure que le projet d'intégration. Chaque sous-projet est saisi dans le fichier `project.ini`, en tenant compte du chemin du projet d'intégration. Si le chemin du Runtime dans le projet d'intégration est modifié, les chemins des sous-projets changent également. Ceci garantit la capacité du Runtime à localiser les chemins requis.

Remarque : Vous trouverez d'autres informations à ce sujet dans le manuel Réseau, au chapitre intitulé Projet d'intégration.

## 5.1 Copier des sous-projets

De façon à éviter que les liens du projet d'intégration vers les sous-projets soient faux après la copie d'un sous-projet, zenon donne la possibilité de remplacer ces liens ou de copier l'espace de travail complet.

Les liens du projet d'intégration vers un sous-projet peuvent être remplacés avec des liens vers un autre sous-projet sans devoir créer une copie du projet d'intégration.

### 5.1.1 Copier l'espace de travail complet

Une copie de l'espace de travail complet est créée. Pour chaque projet, un "`Enregistrer sous ...`" est exécuté et un nouveau GUID est généré. Mais les projets gardent leur nom original. L'espace de travail est automatiquement chargé avec les nouveaux projets. Avec cette solution, le projet d'intégration est parcouru complètement pour chercher les liens vers variables ou des fonctions d'autres projets. Dans ces liens le GUID du projet original est remplacé par celui du sous-projet qui a été copié. Avec cette solution le sous-projet peut être adapté et tournera immédiatement avec le nouveau projet d'intégration.

## 5.2 Autorisation

Les autorisations d'utilisation peuvent être mises en œuvre dans zenon pour les projets en réseau et pour les projets d'intégration sans réseau.

### AUTORISATION SUR LE RÉSEAU

Pour activer une autorisation d'utilisation en réseau :

1. Accédez au groupe **Réseau** des propriétés du projet.
2. Activez la propriété **Autorisation en réseau active**.
3. Définissez le paramètre **Timeout pour requête [s]** :
4. Définissez le paramètre **Timeout pour autorisation [s]** :
5. Attention : sélectionnez un intervalle de temps plus court que le délai d'expiration d'attente du réseau dans la propriété **Timeout [s]**
6. Configurez les fonctions pour obtenir l'autorisation d'utilisation ou pour l'approuver.

Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre Autorisation d'utilisation en réseau du manuel Serveur d'archives.

### AUTORISATION DANS LE PROJET D'INTÉGRATION

Pour utiliser des autorisation d'utilisation dans un projet d'intégration :

1. Configurez une variable binaire pour les propriétés de projet du groupe **Intéraction** pour la propriété **Vérouillage fonctionnement**
2. Évaluez les variables de réponse

Valeur de réponse :

- >0 : Autorisation d'utilisation indisponible : en l'absence d'autorisation d'utilisation, le Runtime réagit comme dans un projet en réseau.
- 0 : Autorisation d'utilisation disponible : si l'autorisation d'utilisation est présente, le Runtime réagit comme dans un projet en réseau.

# 6. Projet global

*Un projet global est un projet qui n'est pas rattaché à un procédé.*

**Informations**

*Pour chaque espace de travail, vous ne pouvez créer et utiliser qu'un projet global.*

Le projet global comporte un certain nombre de modules, qui sont accessibles à tous les projets dans l'espace de travail. Si des objets existant dans les projets global et local, les objets du projet local sont prioritaires.

| Module | Description |
|---|---|
| **Variables -> Alarme** | Groupement d'alarmes en groupes, classes et domaines. |
| **Cadres** | Si un cadre n'existe pas dans le projet localement, le système ira le chercher dans le projet global. L'identification est le nom. |
| **Listes de polices** | Les listes de polices qui n'existent pas localement sont dérivées du projet global. L'identification est le nom. Prêtez attention aux conséquences de l'utilisation de noms identiques dans le projet global et le projet local. |
| **Palettes de couleurs** | Toutes les palettes d'un projet doivent toujours contenir la même quantité de couleurs ; le nombre de couleurs peut donc varier entre un projet global et un projet local.<br>Attention : en cas de conflits d'événements dans le Runtime, les palettes de couleurs du projet local sont prioritaires. |
| **Fichier de langue** | Les fichiers de langues sont gérés dans les tables de langues, et sont fusionnés au niveau des mots-clés et noms de fichiers. Si un mot clé n'existe pas localement dans le projet, le système va le chercher dans le projet global. |
| **Gestion des utilisateurs** | Les utilisateurs sont repérés par leur identification. Si un utilisateur n'existe pas dans le projet local, le système va le chercher dans le projet global.<br>Attention : les utilisateurs issus de projets globaux sont affichés dans tous les sous-projets dans le Runtime, mais ne peuvent pas être modifiés par le biais de la fonction de gestion des utilisateurs du Runtime. |
| **Fichiers** | Si un fichier n'existe pas dans le projet local, le système va le chercher dans le projet global. |
| **Historique des modifications** | Consigne toutes les modifications apportées au projet global. |
| **Modèles d'équipements** | Représente tous les niveaux d'une entreprise, conformément aux normes ISA S88 et S95. Créé dans le projet global, utilisé dans le projet local. |
| **Sauvegardes de projet** | Permet d'effectuer des sauvegardes du projet global. |

**Informations**

*Il n'est pas possible d'ouvrir l'éditeur VBA dans un projet global.*

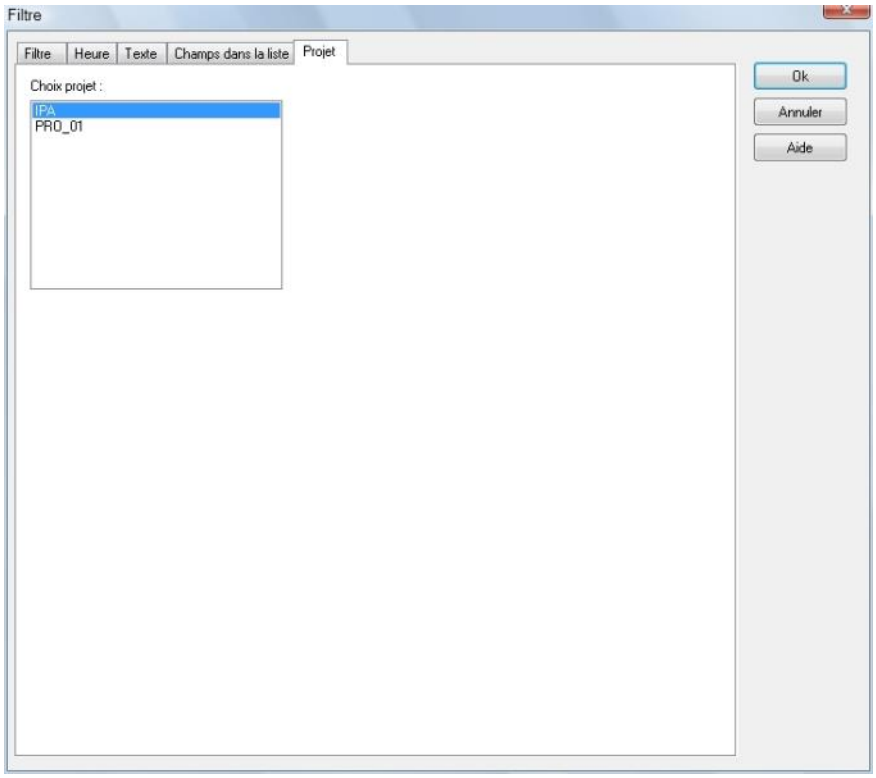
# 7. Configuration du filtre de projets

Un filtre de projet est utilisé dans différentes fonctions (appel de synoptique, exportation, impression, listes, etc.). Il permet de sélectionner des projets individuels dans la gestion multi-projets.

**Attention**

*Ce filtre est uniquement disponible si plusieurs projets sont disponibles dans un projet d'intégration.*

*Exception : Lors de la configuration de filtres pour les cadrans, le filtre de projet est également accessible pour les projets individuels.*




Pour effectuer une sélection dans le projet d'intégration et les sous-projets, maintenez la touche `Ctrl` enfoncée pendant que vous cliquez sur les projets de votre choix.

# 8. Configuration

La configuration est effectuée par l'intermédiaire des éléments suivants :

| Paramètres | Description |
|---|---|
| **`Configuration standard`** (à la page 23) | Licence du produit<br>Standard (à la page 23)<br><br>Panneau de configuration |
| **`Configuration du projet`** (à la page 28) | Projet<br>Liste d'alarmes (AML)<br>Liste d'événements (CEL)<br>Gestion de moniteurs<br>Gestion des utilisateurs<br>Sauvegarde de projet<br>Renommer le projet<br>Enregistrer projet sous... |

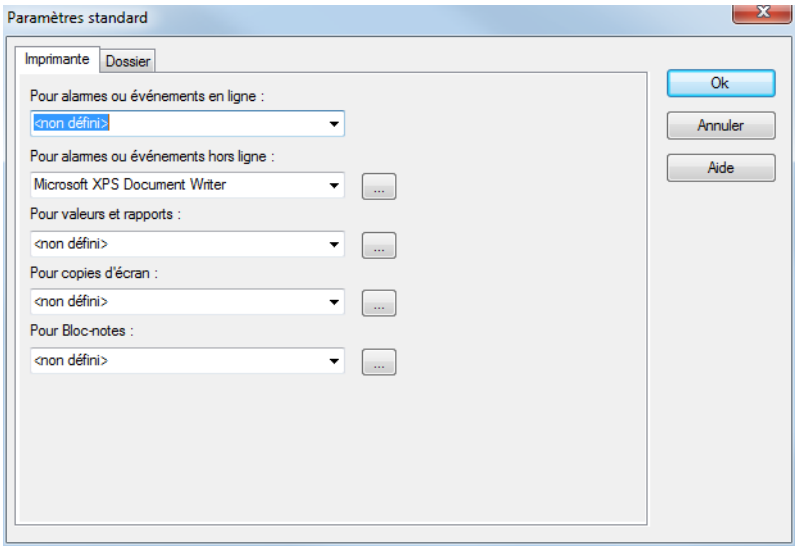
## 8.1 Standard

Après la sélection du menu **`Fichier/Configuration standard/Standard`**, les paramètres (non liés à un projet particulier) suivants sont disponibles :

| Paramètres | Description |
|---|---|
| Imprimante (à la page 24) | Paramètres globaux des imprimantes pour tous les projets |
| Répertoires (à la page 30) | Définitions pour les nouveaux projets qui seront créés |

### 8.1.1 Imprimante

Des imprimantes peuvent être associées aux fonctions suivantes :




| Paramètres | Description |
|---|---|
| **Pour l'impression en ligne des listes AML ou CEL** | Online printer for Alarm Message List or Chronological Event List in the runtime. Selection if AML or CEL in the project properties in the group **Alarmes et événements** or over the files `ALAR.FRM` and/or `BTB.FRM`. |
| **Pour l'impression hors ligne des listes AML ou CEL** | Offline printer for Alarm Message List or Chronological Event List by clicking the button **`print`** in the respective screen. Format configuration in the files `ALARM_G.FRM` or `BTB_G.FRM`. |
| **Valeurs et rapports à imprimer** | Printer for reports and if the function **`print the current value`** (output of the current values and tables) was selected. |
| **Pour les captures d'écran** | Printer for screenshots |
| **Pour le Bloc-notes** | Printer for general lists. |

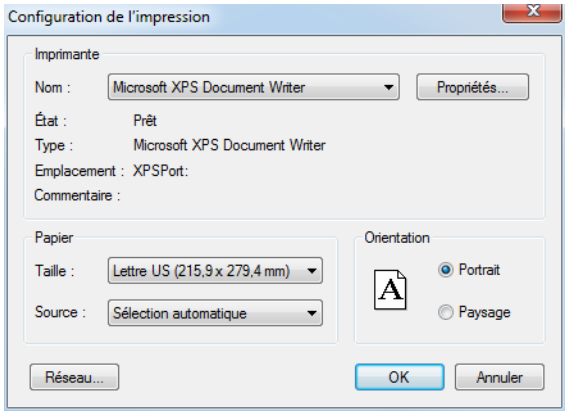
Pour sélectionner une imprimante :

1. Cliquez dans la liste déroulante
2. Toutes les imprimantes installées sur l'ordinateur sont affichées

Pour configurer la mise en page :

1. Cliquez sur le bouton . . . adjacent à l'imprimante.

2. La boîte de dialogue de configuration de la page s'affiche à l'écran



### IMPRIMANTE

| Paramètres | Description |
|---|---|
| Imprimante | Paramètres de l'imprimante. |
| **Nom** | Sélectionnez l'imprimante dans la liste déroulante. La liste contient toutes les imprimantes configurées dans le système d'exploitation. |
| **Propriétés...** | Ouvre la boîte de dialogue de configuration de l'imprimante. |
| **État :** | Affiche l'état de l'imprimante. Fournie uniquement à titre informatif. |
| **Type :** | Affiche le type d'imprimante. Fournie uniquement à titre informatif |
| **Emplacement :** | Affiche l'emplacement de l'imprimante, s'il a été configuré. Fournie uniquement à titre informatif. |
| **Commentaire :** | Affiche un commentaire sur l'imprimante, s'il a été configuré. Fournie uniquement à titre informatif. |

### PAPIER

| Paramètres | Description |
|---|---|
| Papier | Configuration de l'impression. |
| **Dimension** | Sélectionnez le format de papier dans la liste déroulante. |
| **Source** | Sélectionnez le mode d'alimentation en papier dans la liste déroulante. |

### ALIGNEMENT

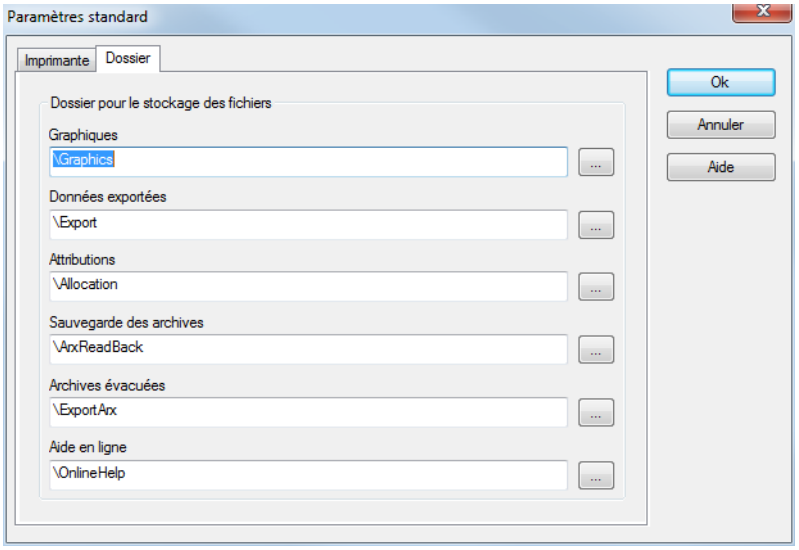
| Paramètres | Description |
|---|---|
| **Alignement** | Sélectionnez l'alignement du papier. Paramètres possibles :<br>• Format portrait<br>• Paysage |
| **Réseau** | Ouvre la boîte de dialogue de sélection d'une imprimante sur le réseau. |
| OK | Applique la configuration et ferme la boîte de dialogue. Ceci démarre l'impression dans le Runtime. |
| Annuler | Abandonne la configuration et ferme la boîte de dialogue. Dans le Runtime, ceci annule également l'impression. |

**Informations**

*Vous pouvez utiliser la même imprimante avec différents paramètres pour différents types d'impression.*

## 8.1.2 Dossier général

Dans l'onglet **Dossiers**, vous définissez les dossiers par défaut pour les catégories décrites ci-dessous. Cliquez sur le bouton . . . pour ouvrir l'Explorateur et définir l'emplacement de stockage pour type de fichier sélectionné. Les emplacements de stockage définis ici sont réutilisés par défaut pour les nouveaux projets, et peuvent être modifiés dans les paramètres du projet par le biais de l'option **Stockage fichier**. Les emplacements de stockage sont créés en fonction du dossier du Runtime.



| Paramètres | Description |
|---|---|
| **Fichiers graphiques** | Fichiers graphiques<br>Par défaut : `\Graphics` |
| **Fichiers exportés** | Chemin d'exportation des archives, des rapports, de la liste d'événements, de la liste d'alarmes.<br>Par défaut : `\Export` |
| **Attributions** | Chemin des sauvegardes de projet.<br>Par défaut : `\Allocation` |
| **Dossier de relecture des archives** | Dossier de lecture des fichiers de sauvegarde d'archives.<br>Lors du chargement de données d'archives depuis le dossier de restauration, les données d'archives provenant du chemin du Runtime et de tous les sous-dossiers du dossier de restauration sont également lues.<br>Par défaut : `\Backup` |
| **Dossier des archives transférées/exportées** | Dossier d'enregistrement des archives transférées.<br>Par défaut : `\ExportArv` |
| **Aide en ligne** | Dossier de l'aide en ligne<br>Par défaut : `\ONLINE_HELP` |

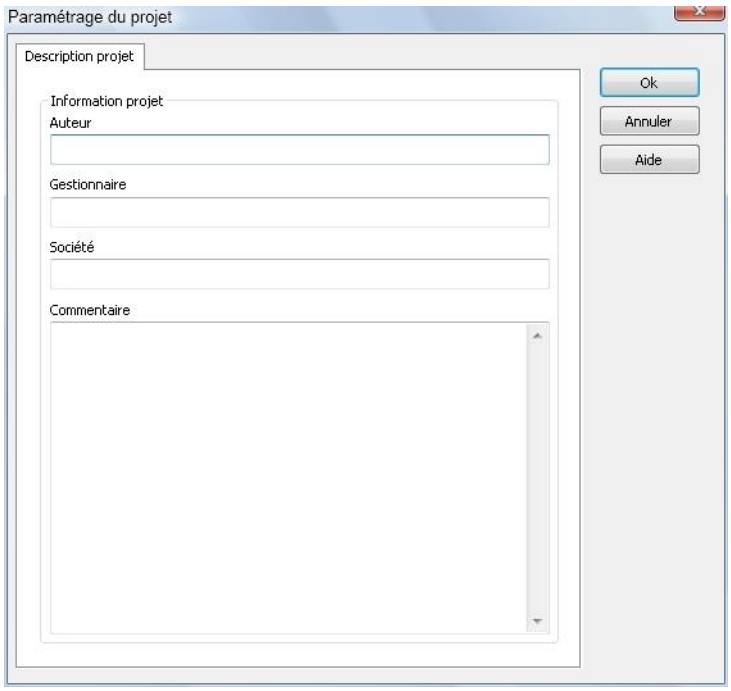
## 8.2 Gestionnaire de projet

Dans les propriétés du projet, tous les détails d'un projet sont configurés. Pour configurer les propriétés, procédez comme suit :

- Sélectionnez le projet dans l'arborescence des projets
- Ouvrez la fenêtre de propriétés

  (Vous pouvez l'ouvrir depuis le menu contextuel du projet ou le menu **Options**)

### 8.2.1 Infos projet

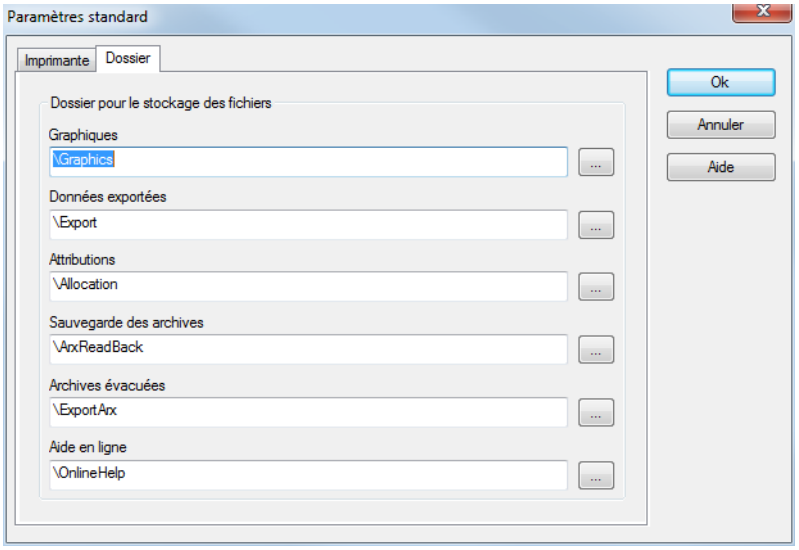



Les informations suivantes peuvent être définies sur le projet :

| Paramètres | Description |
|---|---|
| **Auteur** | Auteur du projet |
| **Responsable** | Chef de projet |
| **Société** | Société pour le projet |
| **Commentaire** | Commentaire libre sur le projet |

## 8.2.2 Dossier du projet

Sélectionnez la propriété **Stockage fichier** dans les paramètres **Général** du projet pour ouvrir la boîte de dialogue de définition de l'emplacement de stockage. Les emplacements existants sont définis dans les paramètres généraux des dossiers (à la page 27). Cliquez sur le bouton . . . pour ouvrir l'Explorateur et définir l'emplacement de stockage pour type de fichier sélectionné. Les emplacements de stockage sont créés en fonction du dossier du Runtime.



| Paramètres | Description |
|---|---|
| **Fichiers graphiques** | Fichiers graphiques<br>Par défaut : `\Graphics` |
| **Fichiers exportés** | Chemin d'exportation des archives, des rapports, de la liste d'événements, de la liste d'alarmes.<br>Par défaut : `\Export` |
| **Attributions** | Chemin des sauvegardes de projet.<br>Par défaut : `\Allocation` |
| **Dossier de relecture des archives** | Dossier de lecture des fichiers de sauvegarde d'archives.<br>Lors du chargement de données d'archives depuis le dossier de restauration, les données d'archives provenant du chemin du Runtime et de tous les sous-dossiers du dossier de restauration sont également lues.<br>Par défaut : `\Backup` |
| **Dossier des archives transférées/exportées** | Dossier d'enregistrement des archives transférées.<br>Par défaut : `\ExportArv` |
| **Aide en ligne** | Dossier de l'aide en ligne<br>Par défaut : `\ONLINE_HELP` |

### 8.2.3 Qualité graphique

Dans zenon, la qualité d'affichage graphique peut être adaptée aux ressources du système. Ce paramètre est configuré par le biais du paramètre de projet **Qualité graphique**, dans le groupe **Apparence graphique**. Ces paramètres ont uniquement un effet dans le Runtime. `DirectX` est toujours utilisé dans Editor.

Les options possibles sont les suivantes :

- `Windows Basic` : Paramètres graphiques de base. Paramètre recommandé lorsque les ressources du matériel sont limitées.
- DirectX Software (Logiciel DirectX) : les calculs graphiques sont effectués par le processeur. Selon les éléments graphiques affichés, vous pouvez utiliser plusieurs processeurs. Utiliser l'option `DirectX Software` peut exercer une forte charge sur le processeur.
- `Matériel DirectX` : certains calculs graphiques sont effectués par la carte graphique, ce qui améliore les performances d'affichage. Si ce paramètre n'est pas pris en charge par le système utilisé, zenon bascule automatiquement vers l'option `DirectX Software` (Logiciel DirectX). En règle générale, il est préférable d'utiliser l'option `DirectX Hardware` (Matériel DirectX) et de n'utiliser l'option `DirectX Software` (Logiciel DirectX) qu'en cas d'absolue nécessité.

**Attention**

- **DirectX** n'est pas disponible sous Windows CE.
- **DirectX** n'est pas utilisable avec les éléments **OCX**.

## DIRECTX

`DirectX` offre une qualité supérieure à celle du mode `Windows Basic`.

Pour utiliser `DirectX`, plusieurs conditions préalables doivent être remplies :

| Conditions préalables | Description |
|---|---|
| L'option `DirectX Hardware` (Matériel DirectX) ou `DirectX Software` (Logiciel DirectX) doit être activée. | Dans les paramètres du projet, vous devez sélectionner `DirectX Hardware` ou `DirectX Software` pour la propriété **Apparence graphique**. |
| Le système d'exploitation doit prendre en charge `DirectX 11.1`. | Les options `DirectX Hardware` et `DirectX Software` sont uniquement compatibles avec les systèmes d'exploitation prenant en charge `DirectX11.1`.<br>Si le système n'est pas compatible avec `DirectX 11.1`, le mode `Windows Enhanced` (Windows optimisé) est sélectionné automatiquement.<br>Le programme `DirectX`-Runtime le plus récent doit être installé. Pour zenon, il est installé lors de l'installation du programme. Pour Web Client, il doit être installé manuellement. |
| Le synoptique ou l'élément doit être compatible avec `DirectX`. | Seuls les éléments ou les synoptiques pris en charge peuvent être affichés avec `DirectX`. |
| Pour l'option `DirectX Hardware` (Matériel DirectX), les conditions préalables minimales doivent être satisfaites. | Vous trouverez des informations détaillées concernant la configuration minimale requise au chapitre `Configuration requise lors de l'utilisation de DirectX`. Si ces conditions ne sont pas satisfaites, la carte graphique active automatiquement l'option `Logiciel DirectX`.<br>Si le système d'exploitation ne fournit aucune accélération matérielle (par exemple, dans Remote Desktop), l'option `DirectX Hardware` (Matériel DirectX) ne pourra peut-être pas être sélectionnée. |

## DIRECTX 11.1

Les considérations suivantes s'appliquent en cas d'utilisation de DirectX11.1 :

- DirectX 11.1 est intégré de façon native à Windows 8 et aux versions ultérieures de ce système d'exploitation.
- DirectX 11.1 n'est pas utilisable sous Windows 7 et Server 2008 R2 (ou versions antérieures) sans Service Pack.
- Pour Windows 7 SP1 et Server 2008 R2 SP1, un Service Pack Windows doit être installé.

#### INSTALLER LE SERVICE PACK POUR WINDOWS 7 SP1 ET SERVER 2008 R2 SP1.

Pour installer le Service Pack :

1. Téléchargez la mise à jour KB2670838 sur le site Web de support technique de Microsoft.
2. Sélectionnez la version correspondant à votre système d'exploitation :
   - 32 bits
   - 64 bits
3. Sélectionnez le fichier d'installation correspondant.

Remarque : *Ceci concerne uniquement Windows 7 SP1 et Server 2008 R2 SP1. DirectX 11.1 est déjà présent sur les versions plus récentes. La mise à jour ne peut pas être installée sur des versions plus anciennes.*

### DirectX : Gestion des erreurs

Les erreurs sont affichées dans Diagnosis Viewer.

#### DIRECTX N'EST PAS INITIALISÉ.

Si DirectX ne peut pas être initialisé durant un appel de synoptique ou dans le cadre du fonctionnement continu, une nouvelle tentative d'initialisation de DirectX est effectuée. Durant ce processus, Editor et le Runtime de zenon continuent à s'exécuter normalement. Vous pouvez tenter de remédier au problème pendant ce temps. Les causes et solutions possibles peuvent être déterminées avec l'outil Diagnosis Viewer.

Une barre de progression apparaît durant la réinitialisation. Pour annuler la réinitialisation :

1. Cliquez sur le bouton **`Cancel (Annuler)`**.
2. Confirmez le message d'erreur affiché.
3. Selon l'annulation ou non du processus, Editor ou le Runtime sont arrêtés.

Remarque : Les erreurs qui interdisent la réinitialisation de DirectX sont annoncées au moyen d'un message d'erreur.

## DIAGNOSIS VIEWER

DirectX fournit différents messages dans Diagnosis Viewer ; ces messages contiennent :

- un message d'erreur.
- Des causes d'erreurs possibles
- Des codes d'erreur

L'affichage se déroule dans un module **`DirectX`** spécifique. En cas d'erreur, le texte de l'erreur est affiché dans le champ de texte **`Erreur`**. Dans le cas des avertissements et informations de débogage, les messages correspondants sont affichés dans le champ de texte **`Général`** :

- En cas d'appel de synoptique réussi, au moins un message de débogage indiquant le succès de l'opération est affiché.
- Les avertissements désignent les événements pouvant influencer le fonctionnement.
- Si une erreur ne pouvant pas être résolue se produit, un message d'erreur est affiché.

> **Informations**
>
> *Si un message n'est pas entièrement affiché dans la table dans l'outil Diagnosis Viewer, vous pouvez double-cliquer sur l'entrée pour l'ouvrir et afficher le message dans sa totalité.*

### LISTE DE CONTRÔLE DE RECHERCHE D'ERREURS

Une vérification du bon fonctionnement de DirectX peut être effectuée en activant les messages de débogage dans l'outil Diagnosis Viewer. Un message correspondant est affiché si la vérification est réussie.

- Les avertissements ou messages d'erreur concernant DirectX sont-ils affichés dans l'outil Diagnosis Viewer ?
- La propriété `DirectX Hardware` ou `DirectX Software` est-elle activée dans le paramètre de projet **Qualité graphique** ?
- Les conditions indispensables à l'exécution de DirectX sont-elles satisfaites ? Vous trouverez des informations détaillées concernant la configuration minimale requise au chapitre `Configuration requise lors de l'utilisation de DirectX`.
- DirectX est-il pris en charge par le synoptique ou l'élément ?
- L'affichage fonctionne-t-il correctement lorsque le mode `Windows Basic` est activé ?
- L'écran fonctionne-t-il avec un autre pilote ?
- L'écran fonctionne-t-il avec une carte graphique d'un autre fabricant ?

## 8.2.4 Données modifiables dans le Runtime

Il y a différentes données qui peuvent être modifiées dans zenon Editor aussi bien que dans le Runtime. Ces fichiers concernent les éléments suivants :

- Recipe Group Manager
- Recettes standard
- Gestion des utilisateurs
- Planning

### PROTECTION CONTRE L'ÉCRASEMENT DES FICHIERS DU RUNTIME

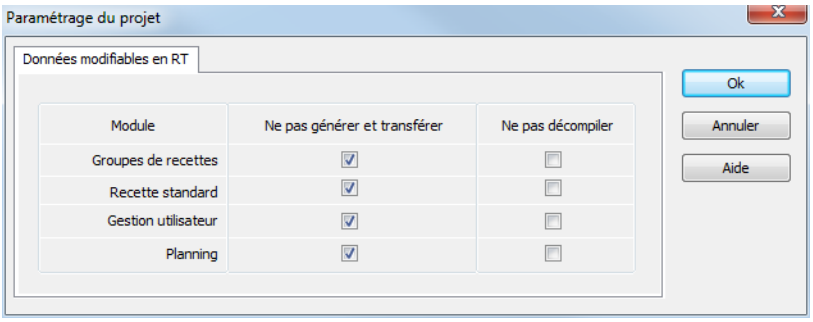
Si tous les fichiers Runtime sont créés ou transférés, les fichiers modifiés dans le Runtime entre-temps seraient écrasés. De façon à éviter l'écrasement involontaire de fichiers, qui ne devraient pas être générés ou transférés, ils peuvent être sélectionnés dans la section **`Ne pas générer et transférer`**.

### PROTECTION CONTRE L'ÉCRASEMENT DES FICHIERS D'EDITOR

Les données modifiées dans le Runtime peuvent être rapatriées. Dans ce cas, les données dans Editor sont remplacées. De façon à éviter l'écrasement involontaire de fichiers, qui ne devraient pas être rapatriés, ils peuvent être sélectionnés dans la section **`Ne pas décompiler`**.

### BOÎTE DE DIALOGUE DONNÉES MODIFIABLES EN RT

Vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue de configuration des fichiers modifiables dans le Runtime via les paramètres de projet **Général/Données modifiables dans le Runtime** :




Les types de fichiers suivants peuvent être sélectionnés :

| Paramètres | Description |
|---|---|
| Recipe Group Manager | Les groupes de recettes et les recettes des groupes de recettes Lors du transfert, les nouveaux fichiers sont transférés et de nouveaux sous-dossier sont créés ; les fichiers et sous-dossiers supprimés sont également supprimés sur le système cible. |
| Recettes standard | Recettes standard |
| Gestion des utilisateurs | Gestion des utilisateurs pour la connexion et la gestion des droits dans le Runtime. |
| Planning | Modifications dans les modèles de temps et les plannings du module PFS. |

**Attention**

*Lors de la conversion du projet, assurez-vous que les fichiers modifiables dans le Runtime sont également convertis. Pour cela, les fichiers du Runtime doivent être importés dans Editor, puis copiés vers le Runtime après la mise à jour. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre Procédure recommandée pour la conversion des fichiers du Runtime dans le manuel Conversion de projets.*

## TRANSFERT DES FICHIERS

### DANS LE RUNTIME :

Pour transférer des fichiers vers le Runtime :

1. Tous les fichiers peuvent être transférés
2. Seuls les fichiers modifiés peuvent être transférés

Ces deux méthodes tiennent compte des fichiers définis dans la propriété **Données modifiables dans le Runtime**.

### FICHIERS DU RUNTIME

Pour lire les fichiers du Runtime, deux méthodes s'offrent à vous :

1. Restaurer tous les fichiers du Runtime :
   a) relit tous les fichiers du Runtime vers le dossier défini dans la propriété **Dossier du Runtime**
   b) Cette fonction est indépendante de la propriété **Données modifiables dans le Runtime**
2. Importer fichiers Runtime :
   a) Importe les fichiers définis dans la propriété **Données modifiables dans le Runtime** et

b) Remplace le développement dans Editor par les fichiers du Runtime

c) Cette méthode est adaptée à la conversion de données depuis un système distant dans Editor

**ERREUR DE CONNEXION**

Durant le transfert, les données existantes sont remplacées, conformément aux paramètres.

Si des erreurs se produisent lors du transfert vers ou depuis le Runtime, ou si la connexion est interrompue, les fichiers doivent être entièrement transférés à nouveau.