Manuel de zenon

zenon Editor

v. 8.00

©2018 Ing. Punzenberger COPA-DATA GmbH

Tous droits réservés.

Toute distribution et/ou reproduction de ce document ou partie de ce document, sous quelque forme que ce soit, est uniquement autorisée avec la permission écrite de la société COPA-DATA. Les données techniques incluses sont uniquement fournies à titre d'information et ne comportent aucun caractère légal.

Contenu

1. Bienvenue dans l'aide de COPA-DATA 7

2. Editor 7

3. Démarrer Editor 9

4. Compatibilité 9

5. Page de démarrage 10

5.1 Ouverture de la page de démarrage à l'aide d'un symbole dans la barre de menus 12

5.2 Affichage si aucun espace de travail n'est chargé 12

5.3 Voir si aucun projet n'est activé pour l'espace de travail 14

5.4 Vue pour l'espace de travail actif avec projet actif 15

5.5 Affichage de la page de démarrage avec le synoptique manquants 16

6. Interface utilisateur 16

6.1 Ajuster la vue 18

6.2 Positionner la fenêtre 19

6.3 Mode plein écran 24

6.4 Raccourcis-clavier 26

7. Barres d'outils 31

7.1 Barre d'outils Fenêtres ancrables 34

7.2 Alignement des barres d'outils 35

7.3 Barre d'outils Synoptique 38

7.4 Barre d'outils Symboles 40

7.5 Barre d'outils Profils Editor 42

7.6 Barre de boutons Éléments 43

7.7 Barre d'outils Production and Facility Scheduler (PFS) 45

7.8 Barre de boutons Remote Transport 46

7.9 Barre d'outils Report Generator 48

7.10 Barre de boutons Fichiers du Runtime 49

7.11 Barre d'outils Niveaux de visibilité 50

7.12 Barre d'outils Liste des macros 51

7.13 Barres d'outils de la vue de détail ... 53
7.14 Propriétés de la barre d'outils ... 53

8. Barre de menu ... 55

8.1 Fichier ... 56
8.2 Édition ... 57
8.2.1 Synoptiques et symboles ... 58
8.2.2 Reporting ... 62
8.3 Vue ... 64
8.4 Synoptiques ... 64
8.5 Symbole ... 66
8.6 Fenêtre ... 68
8.7 Aide ... 69
8.8 Tools (Outils) ... 70
8.8.1 Paramètre ... 72

9. Profils Editor ... 88

9.1 Profils prédéfinis ... 89
9.2 Gérer les profils Editor à l'aide de la barre des tâches ... 93
9.3 Gérer les profils Editor via le menu ... 94
9.4 Gérer les profils Editor à l'aide de la barre des tâches ... 95
9.5 Sélection du profil Editor dans le menu contextuel. ... 96
9.6 Supprimer des profils Editor ... 96
9.7 Définition du nom des profils Editor individuels ... 96

10. Gestionnaire de projet ... 97

10.1 Espace de travail ... 98
10.1.1 Vue de détail de l'espace de travail ... 100
10.2 Vue de détail du gestionnaire de projet ... 102
10.2.1 Éditer les entrées ... 104
10.2.2 Barres d'outils de la vue de détail ... 106
10.2.3 Navigation dans la liste ... 109
10.2.4 Filtrer les entrées de liste ... 110
10.2.5 Remplacer un texte dans la colonne sélectionnée ... 112
10.2.6 Remplacer le texte des valeurs limites ... 113
10.2.7 Afficher/masquer les colonnes ... 114

10.2.8 Paramètres des colonnes ... 117
10.3 Fichiers ... 119
10.3.1 Fichiers graphiques ... 121
10.3.2 Aide ... 122
10.3.3 Multimédia ... 124
10.3.4 Textes et formats ... 126
10.3.5 Drivers ... 128
10.3.6 Report Viewer ... 131
10.3.7 Autres ... 133
10.4 Bibliothèque générale de symboles ... 134
10.5 Boîtes de dialogue de sélection ... 135
10.5.1 Variables d'archives ... 135
10.5.2 User selection: individual user ... 137
10.5.3 Groupes d'utilisateurs ... 139
10.5.4 Synoptiques ... 140
10.5.5 Fichiers ... 141
10.5.6 Type de données ... 141
10.5.7 Synoptiques de filtre ... 141
10.5.8 Fonctions ... 145
10.5.9 Gabarits ... 146
10.5.10 Driver ... 147
10.5.11 Variables ... 147

11. Fenêtre principale ... 151

12. Fenêtre des propriétés ... 152
12.1 Vue groupée ... 155
12.2 Vue de boîte de dialogue ... 156
12.2.1 Deactivate the automatic scrolling of comboboxes under Windows 10 ... 156
12.3 Toutes les propriétés ... 157
12.4 Favoris ... 157
12.5 Trier les propriétés ... 158
12.6 Propriétés liées ... 159

13. Aide des propriétés ... 160

14. Fenêtre de sortie ... 161

15. Ligne d'état 164

16. Fermeture d’Editor 164

1. Bienvenue dans l'aide de COPA-DATA

TUTORIELS VIDÉO DE ZENON.

Des exemples concrets de configurations de projets dans zenon sont disponibles sur notre chaîne YouTube (https://www.copadata.com/tutorial_menu). Les tutoriels sont regroupés par sujet et proposent un aperçu de l'utilisation des différents modules de zenon.

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.

ASSISTANCE PROJET

Si vous avez besoin d'aide dans le cadre d'un projet, n'hésitez pas à adresser un e-mail à notre service d'assistance : support@copadata.com

LICENCES ET MODULES

Si vous vous rendez compte que vous avez besoin de licences ou de modules supplémentaires, notre personnel commercial sera ravi de vous aider : sales@copadata.com.

2. Editor

zenon est constitué de deux composants principaux : Editor et le Runtime. Les projets sont créés dans Editor, les opérations et le suivi interviennent dans le Runtime. Editor est disponible sous forme de version 32 bits et 64 bits, à partir de zenon 7.10. Les projets peuvent être édités dans les deux versions. D'autres informations concernant la compatibilité avec les différentes versions de zenon 7.10 sont disponibles dans le manuel Conversion de projets, au chapitre Version 64 bits.

Dans ce manuel consacré à **Editor**, vous découvrirez les composants essentiels d'Editor et obtiendrez des informations concernant l'utilisation du Gestionnaire de projet (à la page 97), des barres d'outils (à la page 31), des menus (à la page 55) et des profils Editor (à la page 88). Vous trouverez plus d'information sur le menu contextuel des éléments dans le chapitre Synoptiques.

MODIFICATION DU PARAMÈTRE DE TAILLE DU SYSTÈME D'EXPLOITATION

Si la propriété **Modifier la taille de tous les éléments** est exécutée depuis le Panneau de configuration du système d'exploitation, ou si un niveau de redimensionnement est sélectionné manuellement :

- Le facteur d'agrandissement sélectionné dans zenon est pris en compte
- La taille et la position des objets sont modifiées

SERVEUR SQL

zenon Editor utilise une base de données SQL. Ce logiciel est également installé lors de l'installation de zenon Editor. Pour établir une connexion, Editor se connecte au serveur SQL de zenon (zenDBSrv.exe). Ceci permet d'établir la connexion au serveur SQL.

> **Attention**
>
> *Le dossier de la base de données ne doit pas être compressé.*
>
> *Chemin par défaut :* `%ProgramData%\COPA-DATA\SQL(Version)`
>
> *Si le dossier a été compressé, plus aucune donnée du projet ne peut être écrite. MS SQL ne supporte alors que l'accès en lecture.*

SYSTÈME MULTI-MONITEURS

Si plusieurs moniteurs sont utilisés sur un même PC, les boîtes de dialogue, barres d'outils et autres peuvent être déplacées vers d'autres moniteurs. Leur position est enregistrée et conservée jusqu'au prochain démarrage d'Editor.

> **Informations**
>
> *Si seul le moniteur principal est disponible lors du redémarrage du moniteur, les éléments qui ont été déplacés ne seront peut-être pas affichés dans une zone visible. Pour réorganiser tous les éléments sur le moniteur principal, activez le profil standard (à la page 94). Cette fonction peut être utilisée pour rétablir les positions conformément aux valeurs par défaut.*

3. Démarrer Editor

Vous disposez de plusieurs méthodes pour démarrer Editor :

- Cliquez sur le symbole zenon sur votre bureau.
- Utilisez le menu Windows Démarrer -> COPA-DATA -> zenon Editor.
- Démarrez Editor à l'aide de l'outil Startup Tool. Cet outil permet de gérer les différentes versions de zenon, ainsi que la configuration d'Editor et du Runtime au démarrage du programme.
- À l'aide de la fonction Exécution automatique de Windows
- En double-cliquant sur un fichier Workspace (**.wsp6**). Ceci ouvre toujours la version 32 bits de zenon Editor.

SERVICE ZENADMINSRV

Le service `zenAdminSrv` doit être démarré pour démarrer Editor. Si le service est indisponible, vous en serez informé par le biais d'un message d'erreur correspondant. Activez le service et redémarrez Editor.

Lors du démarrage à l'aide de la fonction Exécution automatique de Windows, zenon tente de démarrer Editor cinq fois, puis annule cette tentative en affichant ce message d'erreur, qui indique que le service ne peut pas être atteint.

4. Compatibilité

zenon Editor est entièrement rétrocompatible. Vous pouvez à tout instant ouvrir et modifier des projets créés avec une version antérieure du programme.

Lors de l'ouverture d'un projet avec un numéro de version inférieur :

- le projet est automatiquement converti
- une sauvegarde du projet est automatiquement créée

Attention : Les projets convertis ne peuvent plus être ouverts dans un éditeur possédant un numéro de version inférieur. La sauvegarde de projet créée durant la conversion peut encore être ouverte et modifiée.

COMPATIBILITÉ D'EDITOR ET DU RUNTIME :

Avec zenon Editor, des fichiers de Runtime peuvent être créés pour différentes versions du Runtime. Il n'est donc pas nécessaire que la version du Runtime corresponde à la version d'Editor. Cette

rétrocompatibilité est particulièrement adaptée à l'utilisation de systèmes mixtes. Par exemple : Un projet planifié avec l'Editor pour la version 7.60 peut également être démarré dans le Runtime 6.20 SP4.

> **Attention**
>
> *Si, dans un projet planifié avec une version ultérieure d'Editor, des propriétés affichées ne sont pas disponibles dans la version antérieure, ces propriétés ne sont pas disponibles. Ceci peut produire des résultats indésirables dans le Runtime.*

CRÉATION DE FICHIERS DE RUNTIME

Pour créer des fichiers de Runtime dans Editor pour les versions antérieures du Runtime :

1. Sélectionnez le projet dans l'arborescence du projet.
2. Accédez à la section **Général** des propriétés du projet.
3. Ouvrez la liste déroulante de la propriété **Créer fichiers RT pour**.
4. Sélectionnez la version souhaitée dans la liste déroulante.

Attention : Pour garantir la cohérence des fichiers de Runtime, tous les fichiers de Runtime doivent être recréés à chaque modification de cette propriété. Les configurations de tous les drivers sont converties. Les paramètres qui n'existent pas dans la version correspondante sont définis sur le paramètre par défaut.

XML

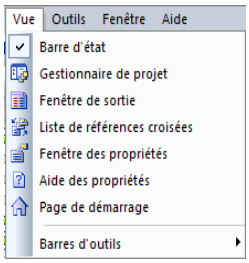
Les données exportées au format XML sont alors disponibles et peuvent être importées dans des versions ultérieures d'Editor.

Exception : Si des données provenant du module Recipe Group Manager sont directement enregistrées dans le Runtime sous forme de fichier XML à l'aide de la fonction d'exportation, ces données ne peuvent pas être réimportées.

5. Page de démarrage

Sur PC, cette option est activée par défaut.

Si la page d'accueil est fermée, vous pouvez l'ouvrir à nouveau via **Vue** et **Page de démarrage** ou via un symbole dans la barre de menus (à la page 12).



La page de démarrage permet des actions de lecture et de création de contenu de projet, qui se rapportent toujours au projet qui est actuellement aussi actif dans l'éditeur.

Remarque : Le menu Editeur de la page d'accueil est mis à jour chaque fois qu'un espace de travail est ouvert, mais le fichier **zenon6.ini** n'est ouvert que dans l'éditeur est fermé. Lorsque l'éditeur est à nouveau ouvert, l'entrée **zenon6.ini** est lue et la page d'accueil s'affiche en fonction de cette entrée.

Exemple : Si la page de démarrage a été ouverte lorsque l'éditeur a été fermé, elle s'affiche lorsque l'éditeur est à nouveau ouvert.

Vous pouvez effectuer les opérations suivantes dans cet onglet :

- Créer un nouveau projet
- restaurer un projet existant
- Charger une sauvegarde du projet
- Afficher la gestion des licences

Si un espace de travail est ouvert ou fermé dans l'éditeur ou si le projet actif est modifié, l'un des états Editeurs suivants peut apparaître :

- Aucun espace de travail chargé
- Espace de travail sans projet actif chargé
- Espace de travail avec le projet actif chargé : Le projet actif est incomplet

La page de démarrag epasse ensuite à l'un des modes suivants :

- Page de démarrage dans l'état "aucun espace de travail chargé
- Page de démarrage dans l'état "espace de travail sans projet actif
- Page de démarrage dans l'état "active project loaded

Informations

Notez que la page de démarrage n'est pas disponible pour toutes les versions OEM.

5.1 Ouverture de la page de démarrage à l'aide d'un symbole dans la barre de menus

Si vous souhaitez ouvrir la page de démarrage à l'aide d'un symbole dans la barre de menus, vous devez préalablement ajouter le symbole à l'endroit souhaité dans la barre de menus.

Ajouter un symbole dans la barre de menu de l'éditeur :

1. Aller à **Outils** et **Paramètres...**
2. Accédez à l'onglet **Commandes**.
3. Mettez en surbrillance l'entrée **Fenêtres ancrables** sous Catégories.

   Les entrées auxiliaires sont affichées sous Commandes.
4. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur la page d'accueil et faites glisser l'entrée dans la barre de menu souhaitée.

   Le symbole est ajouté à la barre de menu correspondante.
5. Fermez la boîte de dialogue en cliquant sur **OK**.

Remarque : Pour supprimer à nouveau le symbole de la barre de menus, exécutez les points 1 à 3 à nouveau. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le symbole dans la barre de menus et faites-le glisser dans la fenêtre Dialog Settings. Le symbole est supprimé de la barre de menus dès que le bouton gauche de la souris est relâché.

5.2 Affichage si aucun espace de travail n'est chargé

Aucun espace de travail n'est chargé dans le Gestionnaire de projets de zenon Editor.

Les actions suivantes sont disponibles :

- **Nouvel espace de travail...** :
  Nouveau : Ouvre la boîte de dialogue de création d'un nouvel espace de travail.
- **Ouvrir l'espace de travail...** :
  Ouvre la boîte de dialogue de sélection de fichier pour la sélection d'un fichier *.wsp6 de l'espace de travail.
- **Charger une sauvegarde d'espace de travail...**
  Ouvre la boîte de dialogue de chargement d'une sauvegarde de projet.
- **Ouvrir l'administration des licences...** :
  Ouvre la fenêtre **Gestion des licences**.

Les derniers espaces de travail utilisés dans l'éditeur sont affichés sous **Le dernier espace de travail** sur le côté droit de l'écran.

La vue d'une entrée est agrandie en cliquant sur la flèche rouge d'un espace de travail. Cette vue agrandie offre des informations supplémentaires sur les projets contenus dans l'espace de travail.

Cliquez sur l'un des espaces de travail affichés si vous souhaitez l'ouvrir.

L'affichage de la page d'accueil est modifié en conséquence dès qu'un espace de travail est chargé.

VUE ÉTENDUE

5.3 Voir si aucun projet n'est activé pour l'espace de travail

Aucun projet actif n'est chargé dans le Gestionnaire de projets de l'éditeur zenon.

Les actions suivantes sont disponibles :

- **Nouveau projet...** :
  Ouvre la boîte de dialogue de création d'un nouveau projet.
- **Insérer un projet existant...** :
  Ouvre la boîte de dialogue permettant d'ajouter un projet existant.
- **Charger une sauvegarde de projet...**
  Ouvre la boîte de dialogue de chargement d'une sauvegarde de projet.
- **Ouvrir l'administration des licences...** :
  Ouvre la fenêtre **Gestion des licences**.

FENÊTRE AVEC LES NOTES DE CONFIGURATION DU PROJET

Une aide succincte avec des conseils pour les étapes de configuration de base du projet est affichée dans la partie droite de la vue.

Cliquez sur les boutons **Précédent** et **Suivant** pour passer d'un thème à l'autre.

5.4 Vue pour l'espace de travail actif avec projet actif

Un projet actif est sélectionné dans le Gestionnaire de projets de l'éditeur zenon.

Les options suivantes sont disponibles :

- **Créer un pilote...**
  Ouvre la boîte de dialogue pour créer un nouveau driver.
- **Créer une variable... :**
  Ouvre la boîte de dialogue pour créer une variable.

Les options suivantes sont disponibles :

- **Créer gabarit...**
  Crée un nouveau gabarit.
- **Créer synoptique... :**
  Ouvre la boîte de dialogue de créez un nouveau synoptique..

Les options suivantes sont disponibles :

- **Créer une fonction...** :
  Ouvre la boîte de dialogue de Créez une nouvelle fonction.

FENÊTRE AVEC LES NOTES DE CONFIGURATION DU PROJET

Une aide succincte avec des conseils pour les étapes de configuration de base du projet est affichée dans la partie droite de la vue.

Cliquez sur les boutons **Précédent** et **Suivant** pour passer d'un thème à l'autre.

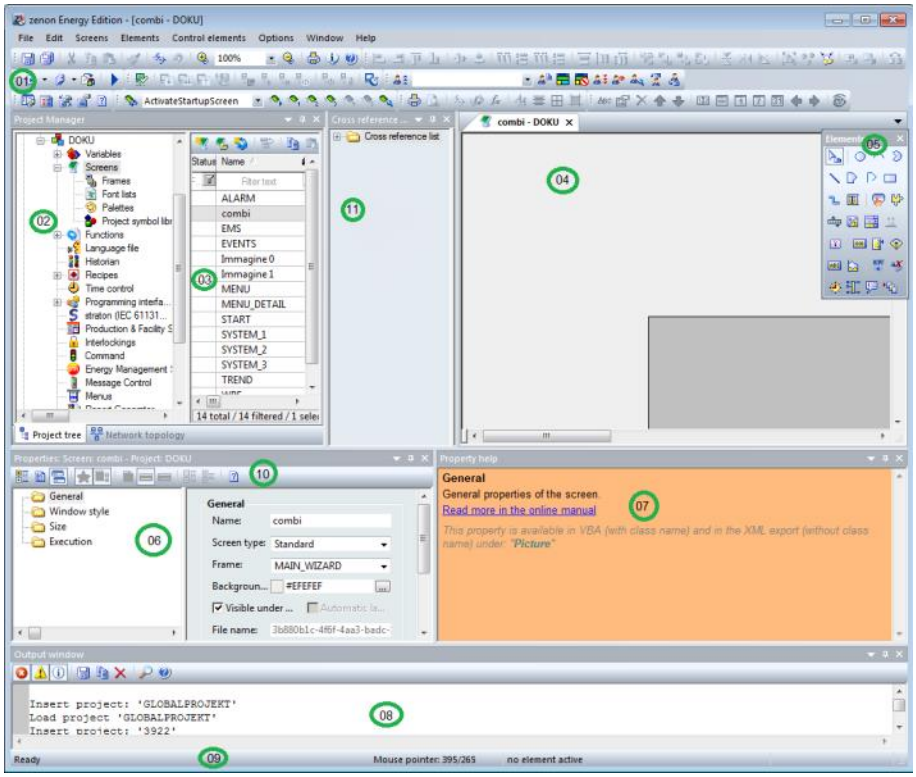
5.5 Affichage de la page de démarrage avec le synoptique manquants

Les fichiers d'écran de la page de démarrage de zenon qui ne sont pas présents sont affichés au moyen de messages d'erreur ou de symboles d'erreur.

Le contenu manquant des notes de configuration du projet est mis en surbrillance dans la mesure où les boutons **Précédent** et **Suivant** sont grisés. Les graphiques manquants sont affichés avec un symbole d'erreur pour la vue dans la fenêtre.

6. Interface utilisateur

L'interface utilisateur d'Editor est constituée de différents éléments :



Élément	Sommaire
01 - Barres d'outils :	Un ensemble de barres d'outils (à la page 31) destinées à l'éditeur et ses modules. Elles sont disponibles pour : ▸ Fenêtre ancrables (à la page 34) ▸ Alignement (à la page 35) ▸ Synoptiques (à la page 38) / Symboles (à la page 40) ▸ Profils Editor (à la page 42) ▸ Éléments (à la page 43) ▸ Barre de menu (à la page 40) ▸ Production & Facility Scheduler (à la page 45) ▸ Remote Transport (à la page 46) ▸ Report Generator (à la page 48) ▸ Fichiers du Runtime (à la page 49) ▸ Niveaux de visibilité (à la page 50) ▸ Macros VBA (à la page 51)
02 - Gestionnaire de projet :	Vue en arborescence du gestionnaire de projet.
03 - Vue de détail du gestionnaire de projet :	Détails du module sélectionné dans le gestionnaire de projet.
04 - Fenêtre principale :	Espace de travail principal ; ici, les documents tels que les synoptiques ou les rapports sont affichés.
05 - Barre d'outils Éléments :	Barre d'outils des éléments de synoptique (éléments vectoriels et dynamiques).
06 - Propriétés	Affiche les propriétés d'un objet sélectionné. Trois modes sont disponibles et peuvent être sélectionnés dans la barre d'outils Propriétés (à la page 53).
07 - Aide des propriétés :	Affiche des messages d'aide courts relatifs aux propriétés des synoptiques, des variables, des fonctions et autres éléments pouvant être configurés.
08 - Fenêtre de sortie	Les messages sont affichés ici si des projets ont été compilés et transmis au Runtime.
09 - Barre d'état :	Affiche des informations d'état concernant la disponibilité d'Editor et les synoptiques.
10 - Barre d'outils Propriétés :	Définit les options d'affichage et de tri des propriétés, et affiche l'aide des propriétés (à la page 160).
11 - Liste de références croisées :	

Vous choisissez les fenêtres devant être affichées :

- Dans la **liste déroulante** sous **Options** ;

La disposition des fenêtres peut être configurée (à la page 18) individuellement. Seule la fenêtre principale ne peut pas être masquée.

6.1 Ajuster la vue

Toutes les fenêtres d'Editor peuvent être groupées individuellement. Vous pouvez accéder aux propriétés de groupement des fenêtres en cliquant avec le bouton droit sur la bordure de la fenêtre. Vous pouvez enregistrer vos propres paramètres sous forme de profils Editor (à la page 88).

MENU CONTEXTUEL FENÊTRE

Option	États	Fonction
Non ancrée	`active`	La fenêtre sélectionnée peut être positionnée librement sur le bureau. Elle est affichée dans la fenêtre principale. Vous pouvez afficher plusieurs fenêtres dans la fenêtre principale et basculer de l'une à l'autre. Double-cliquez sur la barre de titre pour basculer entre les options **Non ancrée** et **Ancrée**.
	`Inactive` (Par défaut)	La fenêtre sélectionnée est ancrée. La propriété **Dock (Ancrer)** est `active`.
Dock (Ancrer)	`active` (Par défaut)	Vous pouvez déplacer les fenêtres à votre convenance aussi longtemps que vous maintenez le `bouton gauche de la souris` enfoncé. Lors du déplacement, une aide au positionnement (à la page 19) indique la position dans laquelle doit être insérée la fenêtre. Lorsque vous relâchez le `bouton de la souris`, la fenêtre est ancrée sur les fenêtres environnantes. Lors du basculement de l'option **Non ancrée** vers l'option **Ancrée**, la fenêtre est insérée dans sa dernière position ancrée. Double-cliquez sur la barre de titre pour basculer entre les options **Non ancrée** et **Ancrée**. Conseil : Si vous souhaitez déplacer une fenêtre sans l'arrimer, maintenez la `touche Ctrl` pendant le déplacement. Dans ce cas, aucune aide au positionnement n'est affichée.
	`Inactive`	Vous pouvez déplacer les fenêtres à votre convenance aussi longtemps que vous maintenez le `bouton gauche de la souris` enfoncé. Lorsque vous relâchez le bouton, les fenêtres apparaissent à l'emplacement choisi, au premier plan. La propriété **Non ancrée** est `active`.

Afficher dans la fenêtre principale	`active`	La fenêtre est affichée sous forme d'onglet dans la fenêtre principale. Tous les onglets sont affichés dans la fenêtre principale. Vous pouvez passer d'un onglet à l'autre en cliquant sur les intitulés des fenêtres. Pour ouvrir un onglet sous forme de fenêtre, ouvrez le menu contextuel en cliquant avec le bouton droit sur l'intitulé de la fenêtre et définissez la propriété **Basculer vers la fenêtre principale** sur `Inactif`**.**
	`Inactive` (Par défaut)	La fenêtre est affichée normalement.
Estomper automatiquement	`active`	Dès que la souris est déplacée hors de la fenêtre actuelle, celle-ci est déplacée vers l'arrière-plan. La barre de titre de la fenêtre est affichée dans la bordure gauche de la fenêtre d'Editor. Pour ramener la fenêtre au premier plan, passez le pointeur de la souris sur la barre de titre de la fenêtre.
	`Inactive` (Par défaut)	La fenêtre est toujours affichée au premier plan.
Fermer		La fenêtre sélectionnée est fermée. Pour l'afficher à nouveau, sélectionnez Barre de menus -> Options > Nom de la fenêtre

6.2 Positionner la fenêtre

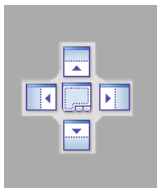
POSITIONNEMENT

Vous pouvez repositionner toutes les fenêtres de zenon Editor sur le bureau à votre convenance en utilisant :

- Glisser-déplacer : faites glisser les fenêtres dans la position souhaitée et placez-les librement (**fenêtre non ancrées**) ou ancrez-les.
- Double-cliquez sur la barre de titre pour basculer entre les options **Non ancrée** et **Ancrée**.

POSITIONING AIDS

When moving windows from the Editor interface, positioning aids are displayed. These represent windows or their borders.



This element represents a window area in the Editor.

This element represents the border area of the Editor.

POSITION WINDOW

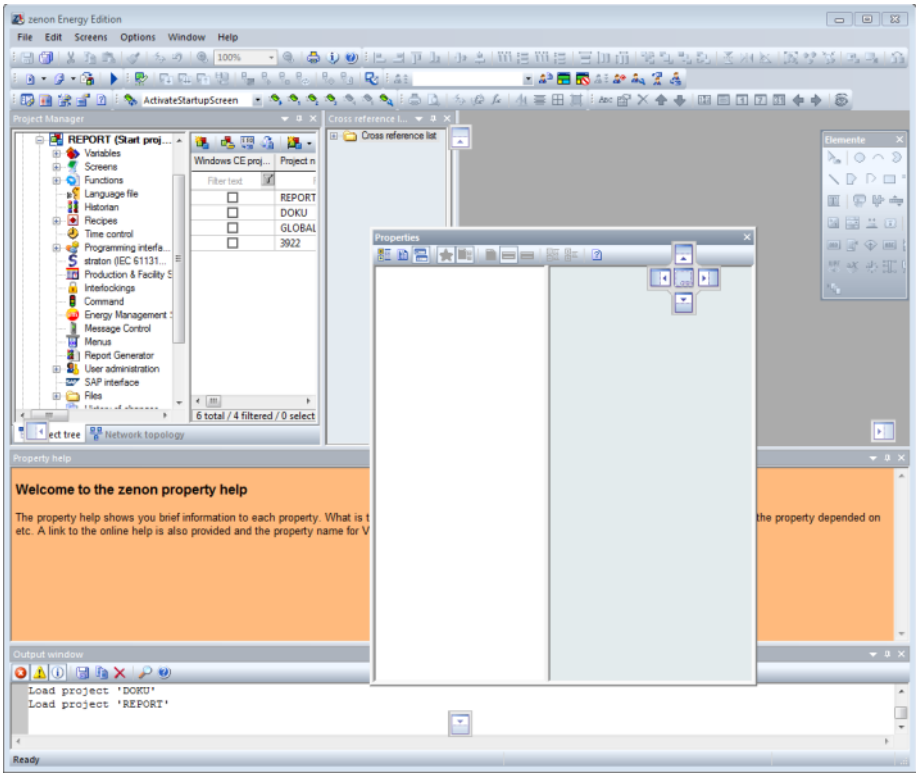
To position an element as docked:

1. Move the element with the mouse into the desired area
2. The positioning aid is displayed
3. This represents a window and its areas:
   a) Center: whole window
   b) Top: upper half
   c) Bottom: lower half
   d) Right: right half
   e) Left: left half

   or the border of the Editor
4. Move the mouse to the central positioning aid or to a positioning aid on the border of the editor and from there to the desired area
5. The area in the Editor where the element was placed when the mouse button was released is colored in blue
6. Move the mouse within the positioning aid to the desired area that is displayed in blue
7. Let the mouse button go and the element is placed
8. If a window is placed on a pre-existing window, both windows are displayed at the same location using tabs.

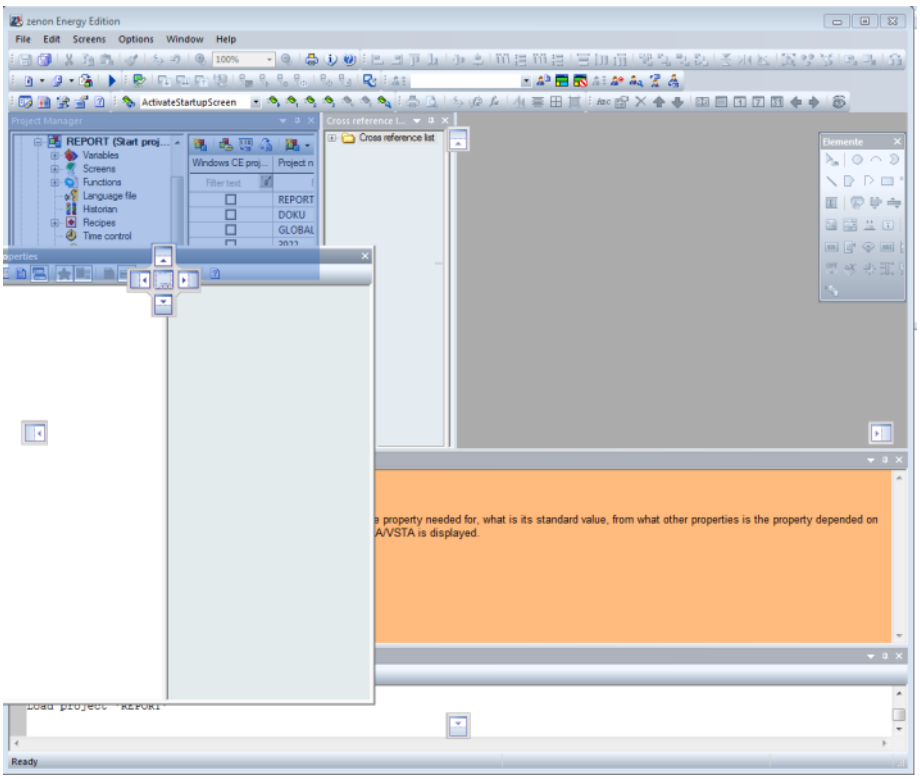
EXEMPLES

1. La fenêtre des **propriétés** est configurée en position `ancrée`.
2. Les aides au positionnement sont alors affichées.

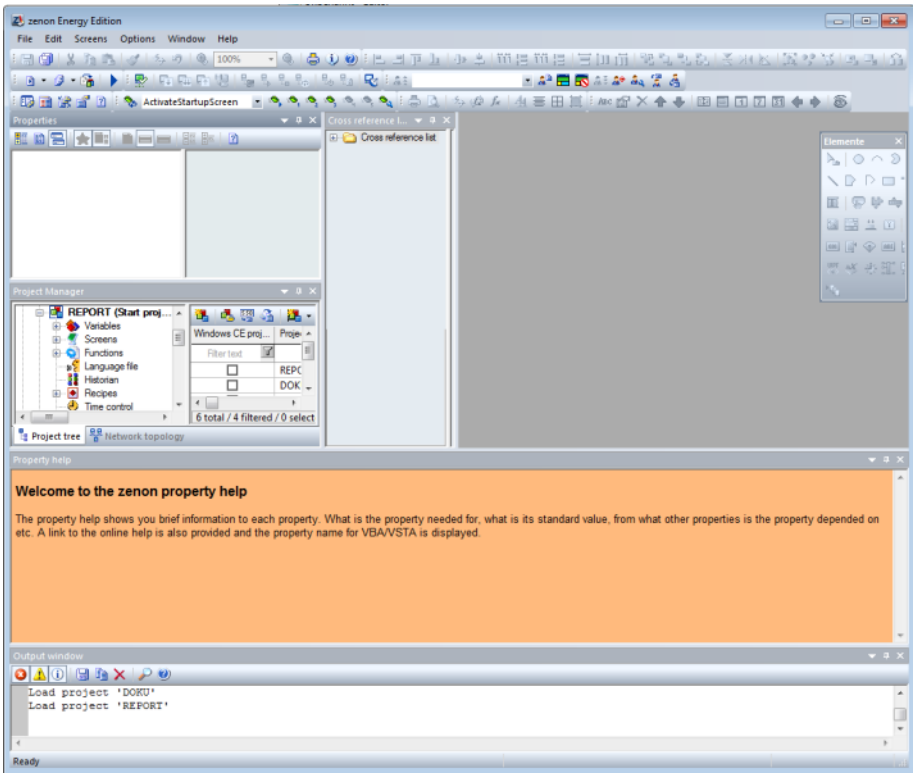


3. Le pointeur de la souris est positionné au-dessus de la flèche supérieure de l'aide au positionnement.

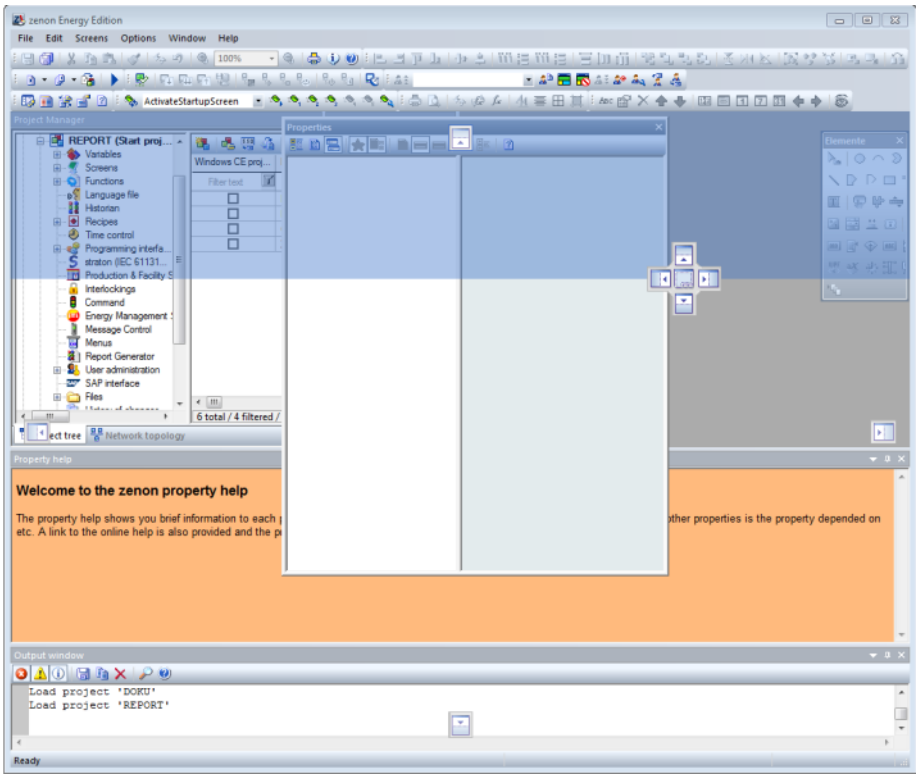
4. La zone d'insertion est repérée en bleu dans Editor.



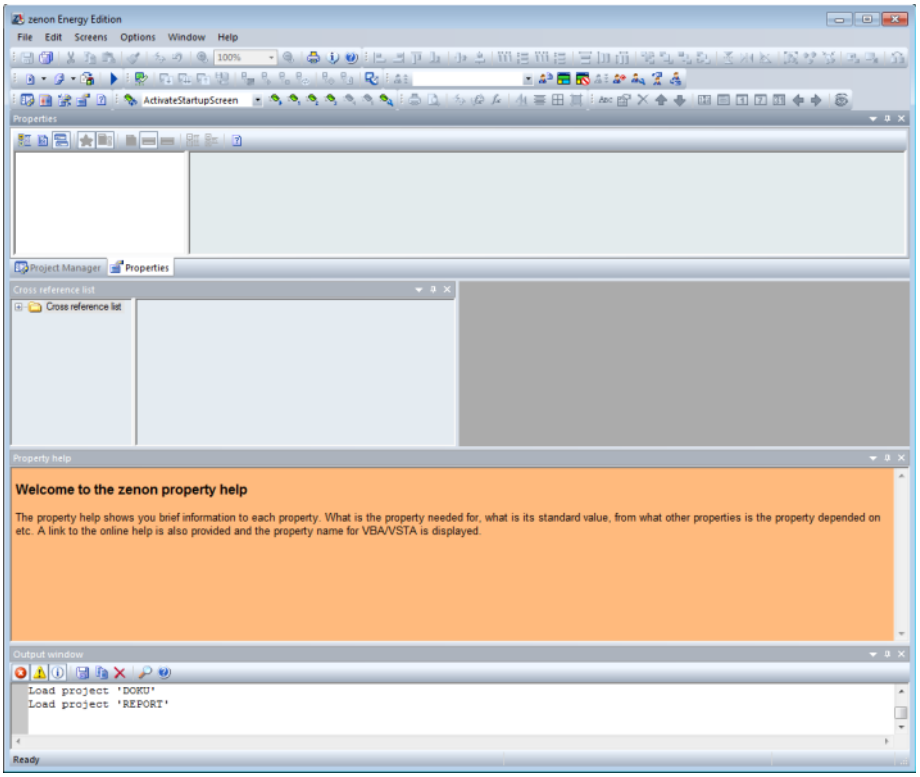
5. La fenêtre est insérée au point affiché en surbrillance lorsque le bouton de la souris est relâché :



6. Maintenant, le pointeur de la souris est placé au-dessus de l'aide au positionnement de la bordure supérieure.
7. La zone d'insertion est à nouveau repérée en bleu dans Editor.



8. La fenêtre est insérée au point affiché en surbrillance lorsque le bouton de la souris est relâché :



6.3 Mode plein écran

Dans zenon Editor, vous pouvez basculer la fenêtre principale en mode plein écran. Pour cela,

- Utilisez le raccourci-clavier `Maj+F9`
  ou
- Sélectionnez l'entrée **Mode plein écran** dans la liste déroulante **Fenêtre**

Le mode plein écran masque toutes les autres fenêtres et affiche uniquement la fenêtre principale contenant tous les documents ouverts (synoptiques, rapports, etc.) en mode plein écran.

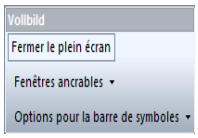
Remarque : Le menu **Éléments de contrôle** peut être utilisé en mode plein écran.

Vous pouvez fermer le mode plein écran en :

- Cliquant sur le bouton de fermeture du mode plein écran
- En appuyant sur `Maj+F9`

ACTIVATION DU MODE PLEIN ÉCRAN

Dans le mode plein écran, un menu permettant de quitter le mode plein écran et d'afficher certaines fenêtres et barres d'outils est affiché.



Paramètre	Description
Close full-screen (Quitter le mode plein écran)	Quitte le mode plein écran. Vous pouvez également appuyer sur les `touches Maj+F9` ou `Échap`.
Fenêtres ancrables	Liste déroulante d'ouverture de fenêtres. ▸ Propriétés ▸ Aide des propriétés Lors de la première utilisation, les fenêtres sont affichées dans une position définie fixe. Elles peuvent être positionnées librement et affichées dans la position de votre choix lors du prochain affichage en mode plein écran.
Barres d'outils	Liste déroulante d'ouverture de barres d'outils : ▸ Synoptiques ▸ Alignement ▸ Niveau de visibilité ▸ Éléments Lors de la première utilisation, les barres d'outils sont affichées dans une position définie fixe. Elles peuvent être positionnées librement et affichées dans la position de votre choix lors du prochain affichage en mode plein écran.

6.4 Raccourcis-clavier

PARAMÈTRES

Commande	Raccourci-clavier
Ouvrir l'aide	F1
Ouvrir/fermer le mode plein écran	Maj+F9
Transport distant : Fermer le mode plein écran	Ctrl+Alt+Maj+F
Démarrer l'éditeur VSTA	Alt+F10
Démarrer VBA Éditeur	Alt+F11
Assistants Ouvrir la sélection	Alt+F12
Ouvre l'explorateur de fichier pour le projet actuel, en affichant le dossier SQL. Correspond à : %ProgramData%\COPA-DATA\[Dossier SQL]\[UID]\FILES	Ctrl+Alt+E
Ouvre l'explorateur de fichiers en affichant les fichiers du projet actuel. Par exemple : C:\Users\Public\Documents\zenon_Projects\[Project]\INI\[Rechner]\INI	Ctrl+Alt+D
Ouvre l'explorateur de fichiers en affichant les fichiers de Runtime du projet actuel. Par exemple : C:\Users\Public\Documents\zenon_Projects\[Projet]\INI	Ctrl+Alt+R
Démarrer le Runtime ; créer préalablement les fichiers Runtime modifiés.	F5
Créer les fichiers Runtime modifiés	F7

PROFILS ÉDITEUR

Commande	Raccourci-clavier
Charger le profil 1 de l'Éditeur	Maj+F1
Charger le profil 2 de l'Éditeur	Maj+F2
Charger le profil 3 de l'Éditeur	Maj+F3
Charger le profil 4 de l'Éditeur	Maj+F4

Charger le profil 5 de l'Éditeur	`Maj+F5`
Charger le profil 6 de l'Éditeur	`Maj+F6`
Charger le profil 7 de l'Éditeur	`Maj+F7`
Charger le profil 8 de l'Éditeur	`Maj+F8`
Enregistrer la vue actuelle de l'Éditeur sous :	
Profil 1	`Ctrl+Maj+F1`
Profil 2	`Ctrl+Maj+F2`
Profil 3	`Ctrl+Maj+F3`
Profil 4	`Ctrl+Maj+F4`
Profil 5	`Ctrl+Maj+F5`
Profil 6	`Ctrl+Maj+F6`
Profil 7	`Ctrl+Maj+F7`
Profil 8	`Ctrl+Maj+F8`

ÉDITEUR GRAPHIQUE :

Note concernant les raccourcis : le signe plus (+) signifie que les touches sont enfoncées simultanément.
Par exemple :

`Ctrl+A` signifie : Maintenez enfoncée la touche `Ctrl` et appuyez ensuite sur **A**.

`Ctrl++` signifie : Maintenez enfoncée la touche `Ctrl` et appuyez ensuite sur touche plus.

PARAMÈTRES

Commande	Raccourci-clavier
Fenêtre principale : faire défiler le contenu avec le pointeur Main	Maintenez la touche `Espace` enfoncée
Fermer le synoptique actuel	`Ctrl+F4`
Ouvrir les propriétés	`Alt+Entrée`

SÉLECTION

Commande	Raccourci-clavier
Sélectionner plusieurs objets	Maintenez la touche `Maj` ou `Ctrl` enfoncée.
Désélectionner un objet dans une sélection multiple	`Ctrl` + `clic de souris`
Sélection : modifier l'ordre de tri. Définir l'élément sur lequel tous les autres seront réalignés	Maintenez la touche `Maj` enfoncée pendant la sélection
Sélectionner les objets masqués	1. Appuyez sur la touche `Alt` 2. Cliquez sur l'objet et déplacez-le
Sélectionner tous les éléments d'un synoptique	`Ctrl+A`
Sélectionner l'élément suivant dans l'ordre de création des éléments	`Tab`
Sélectionner l'élément précédent dans l'ordre de création des éléments	`Maj` + `Tab`

POSITION

Commande	Raccourci-clavier
Déplacer l'objet sélectionné	`Touches fléchées`
Déplacer l'objet de 10 pixels à chaque pression sur une touche fléchée	`Maj+touche fléchée`
Déplacer l'objet horizontalement ou verticalement	Maintenez la touche `Maj` enfoncée pendant le déplacement
Centrer l'objet sélectionné dans la zone de travail	`H`

ACTIONS

Commande	Raccourci-clavier

Enregistrer les modifications	Ctrl+S
Coller l'élément depuis le presse-papiers	Ctrl+V Maj + Insér.
Insérer un élément du presse-papiers dans sa position originale ; l'original et la copie se superposent	Ctrl+Maj+V
Copie l'élément sélectionné.	Ctrl+C Ctrl+Insér.
Copier, plutôt que déplacer	Maintenez la touche Ctrl enfoncée pendant le déplacement.
Duplique l'élément sélectionné. Vous trouverez des informations plus détaillées à ce sujet au chapitre Duplication d'éléments.	Ctrl+D
Supprime l'élément sélectionné.	Suppr
Couper l'élément sélectionné	Maj + Suppr Ctrl+X
Annuler les modifications	Ctrl+Z Alt+Retour arrière
Ajouter ou supprimer un nœud dans l'élément sélectionné. Ajouter : le pointeur de la souris devient un symbole moins (+). Supprimer : le pointeur de la souris devient un symbole moins (-). Fonctionne avec les polylignes, les polygones et les barres verticales.	Ctrl+Maj
Annuler le tracé des polylignes et polygones	s
Annuler le tracé des polylignes et polygones et supprimer la dernière section tracée	Échap
Déplacer les éléments sélectionnés d'un niveau vers le haut	+
Déplacer les éléments sélectionnés d'un niveau vers le bas	–
Déplacer les éléments sélectionnés au premier plan	Ctrl++
Déplacer les éléments sélectionnés vers l'arrière-plan	Ctrl+–

REDIMENSIONNEMENT

Commande	Raccourci-clavier
Modifier la taille	Déplacez le pointeur de la souris sur le coin ; le pointeur devient une flèche. Vous pouvez ensuite positionner avec une précision du pixel avec les **touches fléchées** ou par étapes de 10 pixel en maintenant `Maj` enfoncée. Remarque : si un angle différent de `0` a été défini pour un élément via la propriété **Angle de rotation [°]**, il ne peut pas être redimensionné à l'aide des touches fléchées.
Redimensionner l'objet autour du centre	Maintenez la touche `Alt` enfoncée pendant le redimensionnement.
Redimensionnement proportionnel	Maintenez la touche `Maj` enfoncée pendant le redimensionnement.

ZOOM

Réduire la vue	`Ctrl` + `Maj` + –
Agrandir la vue	`Ctrl` + `Maj` + +
Régler la vue à 100 %	`Ctrl` + `Alt` + `0`
Adapter la vue à l'espace disponible dans l'Éditeur et afficher en respectant les proportions	`Ctrl` + `0`

ZOOM À L'AIDE DE LA SOURIS

Réduire la vue	`Ctrl` + roulette de la souris vers le bas
Agrandir la vue	`Ctrl` + roulette de la souris vers le haut

VUE DÉTAILLÉE

Commande	Raccourci-clavier
Crée un nouvel élément pour le module concerné	`Insér.`
Modifie la colonne sélectionnée	`F2`
Copie un élément sélectionné de la liste	`Ctrl+C`

Insère un élément préalablement copié de la liste	`Ctrl+V`
Supprime un élément sélectionné de la liste	`Suppr`
Fait défiler la liste de plusieurs éléments vers le haut	`Page haut`
Fait défiler la liste de plusieurs éléments vers le bas	`Page bas`
Permet de parcourir la liste	`Touche fléchée`

RUNTIME

Commande	Raccourci-clavier
Afficher les différentes fenêtres Windows ouvertes.	`Alt+Tab`
Arrêter le Runtime	`Alt+F4`

MENU CONTEXTUEL ÉLÉMENTS

Créer un groupe d'éléments	Créer un groupe d'éléments Le raccourci-clavier `Ctrl + G` peut aussi être utilisé à cette fin.
Dissocier	Dissocie un groupe d'éléments sous forme d'éléments de synoptique individuels. Le raccourci-clavier `Ctrl + Maj G` peut aussi être utilisé à cette fin.
Mode plein écran	Fermer le mode plein écran : `Maj` + `F9`

7. Barres d'outils

Par défaut, les barres d'outils principales sont positionnées sous la **barre de menus**. - A l'exception de la barre d'outils **Éléments**, qui est affichée à droite de la **fenêtre principale**. Lorsque vous placez le pointeur de la souris sur un symbole, des informations concernant la fonction du symbole sont affichées dans la ligne d'état.

Les barres d'outils principales suivantes sont disponibles :

- Fenêtre ancrables (à la page 34)
- Alignement (à la page 35)
- Synoptiques (à la page 38) / Symboles (à la page 40)

- Profils Editor (à la page 42)
- Éléments (à la page 43)
- Barre de menu (à la page 40)
- Production & Facility Scheduler (à la page 45)
- Remote Transport (à la page 46)
- Report Generator (à la page 48)
- Fichiers du Runtime (à la page 49)
- Niveaux de visibilité (à la page 50)
- Macros VBA (à la page 51)

Les synoptiques suivants comportent des barres d'outils uniques qui sont affichées dans la partie supérieure de l'écran :

- Détails de l'espace de travail (à la page 53)
- Propriétés (à la page 53)

> **Informations**
>
> *Les titres des barres d'outils correspondent toujours à la langue activée dans zenon Editor lorsque la barre d'outils a été affichée pour la première fois. Par exemple : Si vous avez utilisé la barre d'outils* ***Synoptiques*** *pour la première fois en allemand, son nom sera conservé, même si vous basculez Editor en anglais par la suite.*
>
> *Si vous souhaitez basculer les noms vers une autre langue, vous devez d'abord supprimer tous les profils Editor, puis démarrer Editor dans la langue souhaitée et activer les barres d'outils.*
>
> *Les profils Editor ne sont pas supprimés dans zenon, mais au niveau du système de fichiers. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre Suppression de profils Editor (à la page 96).*

ACTIONS AVEC LES SYMBOLES ET BARRES D'OUTILS

Les options des barres d'outils peuvent être modifiées dans : **Outils -> Paramètres -> onglet Barre d'outils** (à la page 87)

Actions des barres d'outils :

- Positionner à n'importe quel endroit à l'écran
- Fermer
- Ouvrir

Actions des symboles :

- Supprimer

- Ajouter

POSITIONNER LA BARRE D’OUTILS

1. Cliquez avec le bouton gauche sur une zone libre de la barre d’outils.
2. Déplacez la barre d’outils vers l’emplacement de votre choix à l’écran.

   Un rectangle indique l’emplacement et la position de la barre d’outils.
3. Relâchez le bouton de la souris pour positionner la barre d’outils.

Remarque : Les barres d’outils comportant des listes déroulantes peuvent uniquement être positionnées horizontalement.

FERMER LA BARRE D’OUTILS

Vous pouvez fermer les barres d’outils en utilisant la liste déroulante **Vue** ou le menu **Paramètres** sous **Extras**.

LISTE DÉROULANTE : MANIÈRE LA PLUS RAPIDE DE FERMER UNE BARRE D'OUTILS

1. Cliquez dans la liste déroulante **Options**.
2. Accédez à la section Barre d’outils
3. Cliquez sur l’entrée correspondant à la barre d’outils que vous souhaitez fermer

PARAMÈTRES : PERMET DE FERMER PLUSIEURS BARRES D'OUTILS À LA FOIS

1. Ouvrez le menu **Extras -> Paramètres -> onglet :** (à la page 87) **Barre d’outils (à la page 87).**
2. Décochez la case adjacente à la barre d’outils souhaitée.
3. Confirmez avec **OK**.

OUVRIR LA BARRE D’OUTILS

Vous pouvez ouvrir les barres d'outils directement en les sélectionnant dans l'entrée de menu **Vue** ou dans l'entrée **Paramètres** dans l'entrée de menu **Extras** . Sélectionnez l'onglet **Barres d'outils** dans la boîte de dialogue **Paramètres** .

LISTE DÉROULANTE : MANIÈRE LA PLUS RAPIDE D'OUVRIR UNE BARRE D'OUTILS

1. Cliquez sur l'entrée de menu **Vue** :
2. Accédez à la section Barre d’outils
3. Cliquez sur l’entrée correspondant à la barre d’outils que vous souhaitez ouvrir

PARAMÈTRES : PERMET D'OUVRIR BARRES D'OUTILS À LA FOIS

1. Ouvrez le menu **Extras -> Paramètres -> onglet :** (à la page 87) **Barre d’outils (à la page 87).**
2. Cochez la case adjacente à la barre d’outils souhaitée.
3. Confirmez avec **OK**.

AJOUTER DES SYMBOLES

1. Ouvrez le menu **Extras -> Paramètres -> onglet :** (à la page 85) **Commandes (à la page 85).**
2. Choisissez une catégorie dans la fenêtre gauche.
3. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le symbole de votre choix dans la fenêtre droite.
4. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites glisser le symbole vers la position de votre choix dans la barre d’outils.

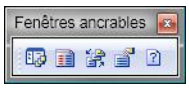
SUPPRIMER DES SYMBOLES

1. Ouvrez, dans le menu **Extras -> Paramètres -> onglet** (à la page 87) : **Barre d’outils (à la page 87).**

   Tous les symboles de toutes les barres d’outils d’Editor sont activés.
2. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le symbole.
3. Éloignez le symbole de la barre d’outils et relâchez le bouton de la souris.

7.1 Barre d’outils Fenêtres ancrables

Les fenêtres masquées ou fermées suivantes peuvent être réactivées grâce à la barre **Fenêtres ancrables**.



Symbole	Description :
Gestionnaire de projet	Affiche le gestionnaire de projet.
Fenêtre de sortie	Affiche la fenêtre de sortie.
Liste de références croisées	Affiche la liste des références croisées.
Fenêtre des propriétés	Affiche la fenêtre des propriétés.
Aide des propriétés	Affiche la fenêtre d'aide des propriétés.
Options pour la barre de symboles	Cliquez sur la flèche pour ouvrir le sous-menu : `Active` : la barre d'outils est affichée. Si la barre d'outils n'est pas affichée, elle peut être activée en sélectionnant le menu **Options -> Barre d'outils**. Remarque : Si la barre d'outils est positionnée librement (c'est-à-dire dissociée d'Editor), les options ne sont pas affichées. Pour fermer la barre d'outils, cliquez sur le bouton X.

7.2 Alignement des barres d'outils

Symbole	Description :
Aligner à gauche	Aligne tous les éléments sur la marge gauche du premier élément marqué.
Aligner à droite	Aligne tous les éléments sur la marge droite du premier élément marqué.
Aligner en haut	Aligne tous les éléments sur la marge supérieure du premier élément marqué.
Aligner en bas	Aligne tous les éléments sur la marge inférieure du premier élément marqué.
Centre horizontal	Aligne l'élément marqué sur le centre horizontal du synoptique. Si plusieurs éléments ont été sélectionnés, tous les éléments sont alignés sur le premier élément sélectionné.
Centre vertical	Aligne l'élément marqué sur le centre vertical du synoptique. Si plusieurs éléments ont été sélectionnés, tous les éléments sont alignés sur le premier élément sélectionné.
Même distance x	Aligne les éléments sélectionnés sur l'axe X, dans l'ordre de leur sélection. Les deux premiers éléments déterminent la distance.
Même distance y	Aligne les éléments sélectionnés sur l'axe Y, dans l'ordre de leur sélection. Les deux premiers éléments déterminent la distance.
Répartition selon X :	Répartit tous les éléments marqués le long de l'axe X entre les deux premiers éléments sélectionnés. Pour cette option, au moins trois éléments doivent être sélectionnés.
Répartition selon Y :	Répartit tous les éléments marqués le long de l'axe Y entre les deux premiers éléments sélectionnés. Pour cette option, au moins trois éléments doivent être sélectionnés.
- Même largeur	Les éléments marqués sont ajustés à la largeur du premier élément sélectionné. Remarque : L'ajustement s'effectue en fonction des coordonnées optiques. Pour plus de détails, reportez-vous aux explications fournies sous ce tableau.
- Même hauteur	Les éléments marqués sont ajustés à la hauteur du premier élément sélectionné. Remarque : L'ajustement s'effectue en fonction des coordonnées optiques. Pour plus de détails, reportez-vous aux explications fournies sous ce tableau.
- Même taille	Les éléments marqués sont ajustés à la largeur et la hauteur du premier élément sélectionné. Remarque : L'ajustement s'effectue en fonction des coordonnées optiques. Pour plus de détails, reportez-vous aux explications fournies sous ce tableau.
Fenêtre en avant-plan	Passe les éléments sélectionnés en premier plan.

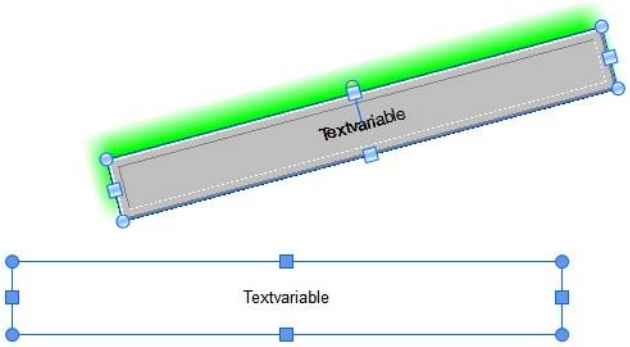
Déplacer d'un niveau vers l'avant	Déplace les éléments sélectionnés d'un niveau vers l'avant.
Déplacer d'un niveau vers l'arrière	Déplace les éléments sélectionnés d'un niveau vers l'arrière.
Fenêtre en arrière-plan	Déplace les éléments sélectionnés vers l'arrière-plan.
Retourner horizontalement	Retourne l'élément sélectionné sur l'axe horizontal.
Retourner verticalement	Retourne l'élément sélectionné sur l'axe vertical.
Rotation 90°	Fait pivoter l'élément sélectionné de 90° dans le sens antihoraire.
Créer un groupe d'éléments	Crée un nouveau groupe d'éléments à partir de tous les éléments sélectionnés.
Dissocier groupe d'éléments	Le groupe d'éléments est dissocié sous forme de ses éléments originaux ; le groupe d'éléments n'existe plus.
Édition groupe d'éléments/éléments individuels	Vous permet de modifier les éléments individuels d'un groupe d'éléments. Ce bouton bascule entre le mode d'édition individuel et le mode d'édition de symboles.
Insérer dans un groupe d'éléments existant	Ouvre la liste des groupes d'éléments pour ajouter l'élément à un groupe d'éléments de la liste.
Supprimer du groupe d'éléments	Supprime l'élément sélectionné du groupe d'éléments actif.
Remplacer les liens	Ouvre la boîte de dialogue pour remplacer les variables ou fonctions liées par des éléments dynamiques. Vous trouverez plus de détails dans le chapitre Substitution de variables dans les éléments dynamiques .
Options pour la barre de symboles	Cliquez sur la flèche pour ouvrir le sous-menu : `Active` : la barre d'outils est affichée. Si la barre d'outils n'est pas affichée, elle peut être activée en sélectionnant le menu **Options -> Barre d'outils**. Remarque : Si la barre d'outils est positionnée librement (c'est-à-dire dissociée d'Editor), les options ne sont pas affichées. Pour fermer la barre d'outils, cliquez sur le bouton X.

ADAPTATION DE LARGEUR/HAUTEUR/TAILLE IDENTIQUE

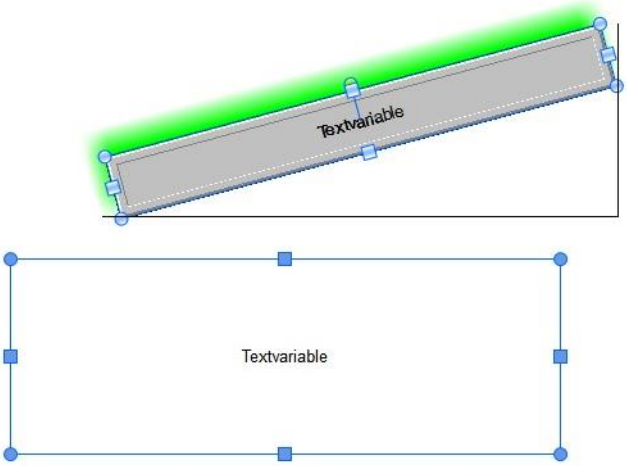
La fonction d'adaptation de la taille d'éléments pivotés et non pivotés s'oriente par rapport aux coordonnées visuelles, et non aux coordonnées logiques. L'étirement d'éléments pivotés est interprété comme une surface du rectangle dans lequel se trouvent les lignes de l'élément pivoté (rectangle de liaison).

PAR EXEMPLE :

Deux éléments avant adaptation :



Après adaptation, avec l'option `Même hauteur` :



7.3 Barre d'outils Synoptique

Une barre d'outils vous permet d'éditer les synoptiques. Par défaut, elle est affichée sous la barre de menus.

Symbole	Description
Enregistrer le synoptique	Enregistre le synoptique courant.
Enregistrer tout	Enregistre tous les synoptiques modifiés.
Couper	Coupe l'élément sélectionné et le stocke dans le presse-papiers ; cette fonction est également utilisable d'un projet à l'autre. Disponible uniquement si un élément a été sélectionné.
Copier	Transfère une copie du synoptique actuel vers le presse-papiers. Disponible uniquement si un élément a été sélectionné.
Coller	Insère (c'est-à-dire colle) un synoptique depuis le presse-papier. Uniquement disponible si le presse-papiers contient des données.
Transférer le format	Transfère la mise en forme de l'élément sélectionné vers le prochain élément sélectionné.
Redessiner le synoptique	Rafraîchit l'affichage.
Annuler	Permet d'annuler jusqu'à 100 actions. Par défaut, 10 actions peuvent être annulées. Définissez le nombre d'actions : Options -> Paramètres -> Paramètres -> Nombre d'actions pouvant être annulées. Saisissez un nombre compris entre 1 et 100.
Mode édition	Bascule du mode **Zoom** au **mode Édition**.
Zoom	Fournit trois modes de zoom : ▸ Zoom variable : Une valeur prédéfinie peut être sélectionnée dans la liste déroulante, ou vous pouvez directement saisir n'importe quelle valeur comprise entre 15 % et 1600%. ▸ Outil zoom : Pour zoomer directement dans le synoptique, cliquez sur les deux symboles d'agrandissement (**+** et **-**). Cliquez sur le symbole d'agrandissement pour commuter dans le mode zoom. Cliquez maintenant dans le synoptique pour changer la taille. La touche `Ctrl` permet de basculer entre réduire/agrandir. Le zoom défini est enregistré pour chaque synoptique. Pour quitter le mode zoom, cliquez sur le symbole **Mode édition** dans la barre d'outils Éléments. ▸ Adapter : sélectionne automatiquement un facteur de zoom entre 15 et 1 600 % pour afficher la totalité du synoptique en conservant les proportions dans l'Éditeur. Le facteur de zoom actuel est indiqué dans la liste déroulante. Raccourcis-clavier : ▸ Réduire la vue : Touches `Ctrl + Maj + –`

	▸ Agrandir la vue : Touches `Ctrl + Maj + +` ▸ Régler la vue à 100 % : Touches `Ctrl + Alt + 0` ▸ Adapter la vue à l'espace disponible dans l'Éditeur et afficher en respectant les proportions : Touches `Ctrl + 0` Commande avec la souris : ▸ `Ctrl` + faire défiler la roulette de souris vers le bas : Réduire la vue ▸ `Ctrl` + faire défiler la roulette de souris vers le haut : Agrandir la vue La réduction/agrandissement s'effectue par étapes de 25 % sous 100 %, par 50 % sous 800 % et 100 % à plus de 800 %.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.
Options pour la barre de symboles	Cliquez sur la flèche pour ouvrir le sous-menu : `Active` : la barre d'outils est affichée. Si la barre d'outils n'est pas affichée, elle peut être activée en sélectionnant le menu **Options -> Barre d'outils**. Remarque : Si la barre d'outils est positionnée librement (c'est-à-dire dissociée d'Editor), les options ne sont pas affichées. Pour fermer la barre d'outils, cliquez sur le bouton X.

7.4 Barre d'outils Symboles

La bibliothèque de symboles peut être actionnée depuis le menu contextuel ou la barre d'outils :

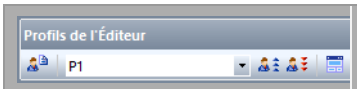
COMMANDES DU MENU CONTEXTUEL ET DE LA BARRE D'OUTILS

Menu contextuel	Description
Nouveau symbole	Crée un nouveau symbole.
Ouvrir symbole	Ouvre le symbole dans l'éditeur de symboles, vous permettant de le modifier.
Nouveau groupe de symboles	Un nouveau groupe est créé et vous pouvez y ajouter des symboles sélectionnés dans la bibliothèque ou des symboles que vous avez définis dans des synoptiques. (Copier et coller). Disponible uniquement dans la bibliothèque de symboles globale.
Insérer symbole en tant que groupe d'éléments dans le synoptique	Crée un groupe d'éléments à partir du symbole et l'ajoute à un synoptique (pour plus de détails, reportez-vous au chapitre Groupes d'éléments).
Insérer symbole dans le synoptique	Lie le symbole au synoptique (pour plus de détails, reportez-vous au chapitre Symboles).
Éléments liés	Ouvre le sous-menu contenant les éléments liés et offre la possibilité de revenir à l'élément de départ.
Retour à l'élément de départ	Revient à l'élément de départ (barre d'outils uniquement).
Copier	Copie le symbole sélectionné vers le presse-papiers (vue hiérarchique uniquement).
Coller	Insère le symbole copié dans le groupe actif (vue hiérarchique uniquement).
Supprimer	Supprime le symbole ou groupe de symboles sélectionné (vue hiérarchique uniquement). Attention : La suppression ne peut pas être annulée.
Développer/Réduire les nœuds	Autorise le développement/la réduction du nœud sélectionné ou de tous les nœuds dans la vue hiérarchique.
Vue aplatie	Réorganise tous les symboles sous forme de vue plane. Facilite la recherche de certains symboles. Remarque : Dans cette vue, vous ne pouvez ni créer, ni supprimer des symboles ; il est également impossible de copier ou insérer des symboles depuis le presse-papiers.
Vue hiérarchique	Trie tous les symboles de manière hiérarchique dans des sous-groupes et affiche les dépendances.
Exporter la sélection en XML...	Ouvre la boîte de dialogue permettant d'exporter les symboles sélectionnés au format XML. (Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre Importation/exportation de symboles.)
Exporter synoptique/symbole	Exporte le synoptique/symbole sous forme de fichier graphique. La boîte de dialogue de sélection de fichiers propose les formats graphiques pris en charge

en fichier graphique...	par le système. En principe, tous les codecs **Windows Imaging Component** (WIC) compatibles avec la fonction d’`enregistrement` sont disponibles en sélection. La taille des éléments graphiques dépend du synoptique ou du symbole à exporter.
Importer XML	Importe des symboles depuis un fichier XML (reportez-vous au chapitre Importation/exportation de symboles).
Supprimer tous les filtres	Supprime tous les paramètres de filtre
Éditer la cellule sélectionnée	Ouvre la cellule sélectionnée pour la modification. Le symbole représentant des jumelles dans l'en-tête indique la cellule sélectionnée dans une ligne affichée en surbrillance. Seules les cellules pouvant être modifiées peuvent être sélectionnées.
Remplacer le texte dans la cellule sélectionnée	Ouvre la boîte de dialogue de recherche et de remplacement de texte.
Propriétés	Ouvre la fenêtre de **Propriétés**.
Aide	Ouvre l’aide en ligne.

7.5 Barre d’outils Profils Editor

Les profils Editor sont administrés en utilisant la barre d’outils correspondante.

 Symbole	Description :
Charger le profil standard	Réinitialise tous les paramètres d'affichage et de position des fenêtres, ainsi que le contenu et l'affichage des barres d'outils conformément aux conditions de livraison, et charge le profil standard de zenon.
Sélectionner le profil	Sélection d'un profil Editor dans une liste déroulante (à la page 96) contenant 10 profils.
Charger le profil sélectionné	Charge le profil sélectionné dans le champ **Sélectionner le profil**.
Enregistrer le profil sélectionné	Enregistre les paramètres de la fenêtre actuelle dans le profil affiché dans le champ **Sélectionner le profil**.
Charger les profils prédéfinis (à la page 89)	Charge les profils prédéfinis par COPA-DATA dans les trois premiers emplacements de stockage et les lie aux modules. Les profils existants sont écrasés.
Remove profile allocations (Supprimer les attributions de profils) (à la page 89)	Supprime les liens entre les modules et les profils prédéfinis.
Enregistrement automatique des profils Editor	`Active` : Toute modification apportée au profil actuel est enregistrée automatiquement si un autre profil est appelé. `Inactive` : les modifications ne sont pas enregistrées si un autre profil est appelé ; les positions d'origine sont rétablies.
Attribuer des noms aux profils.	Ouvre une boîte de dialogue (à la page 96) dans laquelle vous pouvez spécifier des noms de profils individuels.
Options pour la barre de symboles	Cliquez sur la flèche pour ouvrir le sous-menu : `Active` : la barre d'outils est affichée. Si la barre d'outils n'est pas affichée, elle peut être activée en sélectionnant le menu **Options -> Barre d'outils**. Remarque : Si la barre d'outils est positionnée librement (c'est-à-dire dissociée d'Editor), les options ne sont pas affichées. Pour fermer la barre d'outils, cliquez sur le bouton X.

Remarque : D'autres options d'importation et d'exportation peuvent être ajoutées via la modification définie par l'utilisateur des commandes (à la page 85) de la barre d'outils.

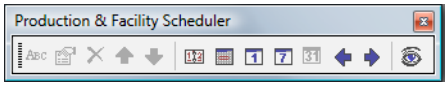
7.6 Barre de boutons Éléments

Symbole	Fonction
Mode édition	Bascule du mode **Zoom** au **mode Édition**.
Ellipse/Circle	Avec couleur de cadre et de remplissage, type de cadre et motif de remplissage (cercle).
Arc de cercle	Avec épaisseur, couleur de ligne et type de ligne définissables.
Quartier de cercle	Trace un quartier de cercle avec un angle d'ouverture de 180º (modifiable) ; épaisseur, couleur de ligne et type de ligne définissables.
Ligne	Avec épaisseur, couleur de ligne et type de ligne définissables.
Polygone	Avec couleur de cadre et de remplissage, type de cadre et motif de remplissage
Ligne brisée	Avec type de ligne et couleur de ligne.
Rectangle	Avec couleur de cadre et de remplissage, type de cadre et motif de remplissage
Tube	Avec couleur de cadre et de remplissage, type de cadre et motif de remplissage
Texte statique	Avec couleur de la police et sélection du type de police.
Bouton	Zone sensible à la souris affichée sous forme de bouton.
Élément combiné	Affiche une ou plusieurs variables sur un point du synoptique, en couleurs ou sous forme de symboles (caractères chaînés).
Réglette universelle	Commande à réglette ou commande rotative.
Commutation	Déclenchement de commande simple ou élément de saisie de valeur prescrite.
Liste de choix / menu déroulant	Permet de lier les valeurs de variable à des textes.
Élément Gestion de commande	Uniquement disponible avec une licence pour SICAM 230
Bouton Alarme de synoptique	Uniquement disponible avec une licence pour SICAM 230.
Valeur numérique	Affichage numérique de valeurs.
Graphique à barres	Affichage de valeurs sous forme de bargraphe.
Instrument à aiguille	Affichage de la valeur sur un cadran d'instrument à aiguille.
Texte dynamique	Affichage des textes des limites d'une variable ou directement de la valeur d'une variable de type STRING (chaîne de caractères)
Élément tendance	Tracé de courbes
Élément WPF	Affiche des fichiers XAML WPF valides.
Élément ActiveX	Insère un contrôle ActiveX.

Horloge	Affichage de la date et de l’heure.
Options pour la barre de symboles	Cliquez sur la flèche pour ouvrir le sous-menu : `Active` : la barre d'outils est affichée. Si la barre d’outils n’est pas affichée, elle peut être activée en sélectionnant le menu **Options -> Barre d’outils**. Remarque : Si la barre d’outils est positionnée librement (c’est-à-dire dissociée d’Editor), les options ne sont pas affichées. Pour fermer la barre d’outils, cliquez sur le bouton X.

7.7 Barre d'outils Production and Facility Scheduler (PFS)

Le module Production and Facility Scheduler peut également être édité via une barre d’outils.



Symbole	Description :
Renommer	Permet de renommer les équipements.
Propriétés	Ouvre une fenêtre contenant les propriétés de l'équipement.
Supprimer	Supprime l'équipement sélectionné après une demande de confirmation.
Tri croissant	Trie la table ou la colonne sélectionnée par ordre croissant.
Tri décroissant	Trie la table ou la colonne sélectionnée par ordre décroissant.
Modifier la date	Ouvre une boîte de dialogue permettant de saisir la date et bascule automatiquement vers cette date.
Visualiser ce jour	Bascule de la date affichée à la date actuelle.
Affichage par jour	Affiche un jour dans le calendrier.
Affichage par semaine	Affiche une semaine dans le calendrier.
Affichage par mois	Affiche un mois dans le calendrier.
Visualiser élément précédent	Recule d'un élément dans le calendrier en fonction de la date saisie (un jour, une semaine ou un mois).
Visualiser élément suivant	Avance d'un élément dans le calendrier en fonction de la date saisie (un jour, une semaine ou un mois).
Aperçu des événements	Ouvre l'aperçu des événements.
Options pour la barre de symboles	Cliquez sur la flèche pour ouvrir le sous-menu : `Active` : la barre d'outils est affichée. Si la barre d'outils n'est pas affichée, elle peut être activée en sélectionnant le menu **Options -> Barre d'outils**. Remarque : Si la barre d'outils est positionnée librement (c'est-à-dire dissociée d'Editor), les options ne sont pas affichées. Pour fermer la barre d'outils, cliquez sur le bouton X.

7.8 Barre de boutons Remote Transport

Un ordinateur de développement peut établir des connexions à distance vers d'autres postes. La barre d'outils **Remote Transport** fournit des fonctions pour les transferts et les requêtes de données.

Symbole	Description
Remote Transport : Paramètres de connexion	Ouvre la boîte de dialogue de configuration du module Remote Transport permettant de configurer le système cible et le dossier cible.
Remote Transport : Établir une connexion	Établit une connexion Remote Transport avec le système distant.
Transport distant : Transférer les fichiers du Runtime modifiés	Transfère tous les fichiers de Runtime modifiés sur l'ordinateur de développement vers l'ordinateur cible depuis la dernière modification.
Transport distant : Relire tous les fichiers du Runtime	Récupérer les fichiers du Runtime des dossiers configurés sur le système distant vers le dossier Runtime local.
Transport distant : Définir le projet de démarrage	Définit le projet actif comme projet de démarrage sur le système distant.
Transport distant : Démarrer le Runtime	Démarre le Runtime sur le système distant.
Transport distant : Arrêter le Runtime	Arrête Runtime sur le système distant.
Transport distant : Recharger le projet	Exécute la fonction **Actualiser** sur le système distant.
Remote Desktop: Démarrer la connexion	Démarre une connexion permettant d'actionner l'ordinateur cible par le biais de zenon Remote Desktop. Cette fonction autorise une utilisation visuelle.
Options pour la barre de symboles	Cliquez sur la flèche pour ouvrir le sous-menu : `Active` : la barre d'outils est affichée. Si la barre d'outils n'est pas affichée, elle peut être activée en sélectionnant le menu **Options -> Barre d'outils**. Remarque : Si la barre d'outils est positionnée librement (c'est-à-dire dissociée d'Editor), les options ne sont pas affichées. Pour fermer la barre d'outils, cliquez sur le bouton X.

D'autres symboles peuvent être ajoutés à l'aide des options des barres d'outils (à la page 85) :

Symbole	Description
Transférer tous les fichiers Runtime	Transfère tous les fichiers du Runtime vers le système cible.
Redémarrer le système d'exploitation	Après affichage d'une demande de confirmation, redémarre le système d'exploitation de l'ordinateur cible. Sur Windows CE, cette option n'est pas supportée.
Obtenir l'état du système	Détermine l'état du système de l'ordinateur cible et écrit les données dans la fenêtre de sortie. Les informations suivantes sont définies : ▸ Nom ordinateur ▸ Système d'exploitation ▸ Runtime actif/inactif ▸ Projet de démarrage ▸ Mémoire réelle ▸ Lecteurs ▸ Numéro de série de l'ordinateur distant ▸ Version de zenon de l'ordinateur distant
Modification du mot de passe et affichage de la licence	Ouvre la boîte de dialogue d'établissement de la connexion. Autorise : ▸ La modification du mot de passe d'établissement de la connexion ▸ Affichage et modification de la licence de l'ordinateur cible (pour les versions antérieures à 8.00) ▸ La configuration du chiffrement sur l'ordinateur cible

Remarque : Toutes les commandes de Remote Transport sont disponibles dans le menu contextuel du projet.

7.9 Barre d'outils Report Generator

Une barre d'outils est disponible pour le module Report Generator dans Editor.
Pour l'appeler, s'il n'est pas visible :

1. Ouvrez le menu **Extras -> Paramètres -> onglet :** (à la page 87) **Barre d'outils** (à la page 87)
2. Cochez la case adjacente à l'option **Report Generator**.
3. Confirmez avec **OK**.

Symbole	Description
Imprimer le rapport	Imprime le rapport sur l'imprimante par défaut.
Rapport - Aperçu	Ouvre le rapport dans une fenêtre d'aperçu. Le rapport peut être agrandi ou réduit dans l'aperçu (zoom) ; vous pouvez également le parcourir et l'imprimer.
Actualiser rapport	Rafraîchit l'affichage.
Recalculer fonctions	Recalcule les formules dans le rapport.
Assistant sur fonction	Ouvre une boîte de dialogue pour vous aider à configurer les fonctions.
Police	Ouvre la boîte de dialogue de mise en forme des cellules ; l'onglet **Police** est affiché à l'écran.
Alignement texte	Ouvre la boîte de dialogue de mise en forme des cellules ; l'onglet **Alignement** est affiché à l'écran.
Bordure	Ouvre la boîte de dialogue de mise en forme des cellules ; l'onglet **Bordure** est affiché à l'écran.
Motif	Ouvre la boîte de dialogue de mise en forme des cellules ; l'onglet **Motif** est affiché à l'écran.
Options pour la barre de symboles	Cliquez sur la flèche pour ouvrir le sous-menu : `Active` : la barre d'outils est affichée. Si la barre d'outils n'est pas affichée, elle peut être activée en sélectionnant le menu **Options -> Barre d'outils**. Remarque : Si la barre d'outils est positionnée librement (c'est-à-dire dissociée d'Editor), les options ne sont pas affichées. Pour fermer la barre d'outils, cliquez sur le bouton X.

7.10 Barre de boutons Fichiers du Runtime

Une barre d'outils est disponible, vous permettant de transférer les fichiers d'Editor vers le Runtime, ou inversement :

Symbole	Description :
Créer fichiers Runtime modifiés	Créer des fichiers du Runtime à partir de tous les fichiers modifiés dans Editor. Le menu déroulant permet de choisir si les fichiers du Runtime du projet actif ou de tous les projets chargés doivent être générés.
Créer tous les fichiers du Runtime	Crée les fichiers de Runtime à partir de tous les fichiers disponibles dans Editor. Le menu déroulant permet de choisir si les fichiers du Runtime du projet actif ou de tous les projets chargés doivent être générés.
Importer les fichiers du Runtime	Les fichiers pouvant être modifiés dans le Runtime (tels que les recettes ou les fichiers de gestion des utilisateurs) sont importés depuis le Runtime dans Editor.
Fichiers modifiables dans le Runtime	Ouvre la boîte de dialogue de gestion des fichiers pouvant être modifiés dans le Runtime.
Démarrez le runtime.	Démarre le Runtime.
Options pour la barre de symboles	Cliquez sur la flèche pour ouvrir le sous-menu : `Active` : la barre d'outils est affichée. Si la barre d'outils n'est pas affichée, elle peut être activée en sélectionnant le menu **Options -> Barre d'outils**. Remarque : Si la barre d'outils est positionnée librement (c'est-à-dire dissociée d'Editor), les options ne sont pas affichées. Pour fermer la barre d'outils, cliquez sur le bouton X.

7.11 Barre d'outils Niveaux de visibilité

Comme dans les programmes de CAO, vous pouvez définir des niveaux de visibilité dans Éditeur et les associer à des éléments uniques. De cette manière, vous pouvez facilement masquer les éléments inutilisés dans des images complexes et les afficher à nouveau à votre convenance. 15 niveaux de visibilité sont disponibles. Les niveaux sont associés par l'intermédiaire des propriétés **Niveau de visibilité** du nœud **Général**. Les différents niveaux peuvent être activés et désactivés à l'aide des boutons de la barre d'outils **Niveaux de visibilité** :

Symbole	Description
Rendre visibles tous les niveaux de visibilité	Affiche tous les niveaux.
Rendre invisibles tous les niveaux de visibilité	Masque tous les niveaux.
Niveau de visibilité [No]	Affiche ou masque le niveau de visibilité concerné.
Options pour la barre de symboles	Cliquez sur la flèche pour ouvrir le sous-menu : `Active` : la barre d'outils est affichée. Si la barre d'outils n'est pas affichée, elle peut être activée en sélectionnant le menu **Options -> Barre d'outils**. Remarque : Si la barre d'outils est positionnée librement (c'est-à-dire dissociée d'Editor), les options ne sont pas affichées. Pour fermer la barre d'outils, cliquez sur le bouton X.

Informations

Les niveaux de visibilité concernent uniquement Éditeur, et sont sans effet dans le Runtime.

Remarque concernant les éléments de contrôle : Les éléments de contrôle sont toujours affichés dans la position la plus haute. Cela reste également vrai s'ils sont recouverts par d'autres éléments dans Éditeur. Ceci permet à l'utilisateur d'y accéder à tout moment.

7.12 Barre d'outils Liste des macros

Les macros créées en langage VBA peuvent être gérées via l'élément de barre d'outils **Liste de macros**.

Si un filtre est sélectionné, cette sélection est également visible dans la barre d'outils.

Symbole	Description :
Recharger la liste des macros VBA/VSTA	Charge toutes les macros `Public Sub Name ()` incluses dans **myWorkspace** et les modules dans la liste déroulante de la barre d'outils.
Rechercher une macro	Vous pouvez rechercher des macros par l'intermédiaire d'un champ de saisie ou d'une liste déroulante. La largeur de la liste déroulante est déterminée en fonction de l'élément le plus large.
Liste déroulante Macros	Contient toutes les macros chargées et vous permet de les sélectionner.
Exécuter la macro sélectionnée	Exécute la macro sélectionnée dans la liste déroulante.
Exécuter la macro associée no. <x>	Exécute la macro associée au symbole.
Attribuer des macros	Ouvre la boîte de dialogue d'association de macros. Jusqu'à 5 macros peuvent être associées aux symboles 1 à 5.
VBA	Filtres pour macros VBA. Seules les macros VBA sont affichées.
VSTA	Filtres pour macros VSTA. Seules les macros VSA sont affichées.
TOUT	Annule le filtre actuel et affiche toutes les macros.
AZ	Trie les macros par ordre croissant, de 0 à 9 et de A à Z.
ZA	Trie les macros par ordre décroissant, de Z à A et de 9 à 0.
Options pour la barre de symboles	Cliquez sur la flèche pour ouvrir le sous-menu : `Active` : la barre d'outils est affichée. Si la barre d'outils n'est pas affichée, elle peut être activée en sélectionnant le menu **Options -> Barre d'outils**. Remarque : Si la barre d'outils est positionnée librement (c'est-à-dire dissociée d'Editor), les options ne sont pas affichées. Pour fermer la barre d'outils, cliquez sur le bouton X.

Informations

Si la boîte de dialogue d'association de macros ne contient pas toutes les macros de `myWorkspace`, exécutez la fonction **Recharger la liste des macros VBA** dans la barre d'outils.

7.13 Barres d’outils de la vue de détail

La vue de détail du gestionnaire de projet affiche différentes barres d’outils, en fonction du nœud actif. Ces barres d’outils correspondent au contenu du menu contextuel concerné. Vous trouverez de l’aide concernant les différentes barres d’outils aux chapitres concernés, par exemple : Barres d’outils de la vue de détail des variables

7.14 Propriétés de la barre d’outils

Les propriétés d’un objet sont affichées et peuvent être modifiées dans la fenêtre des propriétés. Une barre d’outils est disponible et permet d’assurer la gestion de l’écran des propriétés.

Symbole	Description :
Vue groupée (à la page 155) (Par défaut)	Toutes les propriétés de l'objet sélectionné sont groupées de manière logique ; les groupes peuvent être triés par ordre alphabétique ou logique. Avec le menu contextuel, les propriétés peuvent être ajoutées ou supprimées des favoris. Par défaut, dans le manuel : Les conseils relatifs aux propriétés fournis dans le manuel se réfèrent toujours à la vue groupée. Le contenu des groupes est identique à celui dans la **vue par boîte de dialogue**.
Toutes les propriétés (à la page 157)	Toutes les propriétés de l'objet sélectionné sont affichées dans une liste. Avec le menu contextuel, les propriétés peuvent être ajoutées ou supprimées des favoris.
Vue de boîte de dialogue (à la page 156)	Toutes les propriétés sont groupées dans l'ordre logique, comme dans la **vue groupée** ; les groupes sont triés par priorité d'application, sous forme de boîte de dialogue. Dans cette vue, aucun favori ne peut être défini.
Montrer / cacher les favoris (à la page 157)	Affiche ou masque le nœud **Favoris** au début des vues **Vue groupée** ou **Tous les paramètres**. Les propriétés les plus fréquemment utilisées sont regroupées ici. Par défaut, les favoris sont proposés. Ajouter/supprimer des entrées des favoris : Vous pouvez effectuer cela à l'aide du menu contextuel **Ajouter aux favoris** ou en déplaçant la propriété souhaitée vers la barre d'outils favoris à l'aide d'une manipulation Glisser & Déposer. L'ordre des propriétés dans les Favoris est défini par l'option de tri (croissant, décroissant, logique). Dans la vue par **Boîte de dialogue**, les favoris ne peuvent pas être créés.
Montrer / cacher toutes les propriétés	Affiche ou masque tous les nœuds dans les vues **Groupé** et **Toutes les propriétés**.
Tri logique (Par défaut)	Trie les propriétés dans l'ordre logique, par fréquence d'application, plutôt que par ordre alphabétique, dans les vues **Groupé** et **Toutes les propriétés**.
Tri croissant / décroissant	Affiche les propriétés par ordre alphabétique croissant ou décroissant dans les vues **Groupé** et **Toutes les propriétés**.
Étendre / réduire toutes les sections	Affiche ou masque tous les nœuds dans les vues **Groupé** et **Toutes les propriétés**. Exception : Le nœud de la propriété actuelle n'est pas réduit si l'option **Tout réduire** est sélectionnée.
Afficher l'aide des propriétés (à la page 160)	Affiche l'aide intégrée pour les propriétés (aide des propriétés).
Libérer la propriété	Symboles : Libère la propriété sélectionnée.

Options pour la barre de symboles	Cliquez sur la flèche pour ouvrir le sous-menu : `Active` : la barre d'outils est affichée. Si la barre d'outils n'est pas affichée, elle peut être activée en sélectionnant le menu **Options -> Barre d'outils**. Remarque : Si la barre d'outils est positionnée librement (c'est-à-dire dissociée d'Editor), les options ne sont pas affichées. Pour fermer la barre d'outils, cliquez sur le bouton X.

8. Barre de menu

La barre de menus contient, selon le module et l'élément sélectionnés, des listes déroulantes pour les éléments suivants.

BASE

- Fichier
- Édition
- Vue
- Synoptiques
- Outils
- Fenêtre
- Aide

SYNOPTIQUES ET SYMBOLES

Si un synoptique est ouvert, de nouveaux éléments de menu sont ajoutés à la barre :

- Éléments
- Éléments de contrôle

Si la **bibliothèque générale de symboles** est activée, l'élément de menu **Synoptiques** est remplacé par l'élément de menu **Symboles**.

RAPPORT

Lorsqu'un rapport est ouvert :

- Le menu **Synoptiques** est remplacé par le menu **Rapport**
- Le menu **Format** est ajouté
- Les commandes du menu **Édition** (à la page 57) sont remplacées

8.1 Fichier

Les actions suivantes sont possibles :

Élément de menu	Action
Nouveau projet	Ouvre la boîte de dialogue de création d'un nouveau projet.
Insérer projet dans espace de travail	Ouvre la boîte de dialogue permettant d'insérer un projet existant dans Editor.
Insérer projet 5.50	Ouvre une boîte de dialogue permettant d'insérer un projet créé avec Editor 5.50.
Charger une sauvegarde du projet	Ouvre la boîte de dialogue permettant de charger la dernière version d'un projet enregistré dans une sauvegarde de projet.

ESPACE DE TRAVAIL

Actions pour l'espace de travail.

Élément de menu	Action
Nouveau	Ouvre la boîte de dialogue de création d'un nouvel espace de travail.
Ouvrir	Ouvre la boîte de dialogue d'ouverture d'un espace de travail existant.
Enregistrer	Enregistre l'espace de travail courant.
Enregistrer sous	Enregistre l'espace de travail courant. Le nom et l'emplacement de stockage peuvent être choisis.
Fermer	Ferme l'espace de travail courant
Créer une sauvegarde	Ouvre la boîte de dialogue contenant la sauvegarde de tous les projets actuels de l'espace de travail. La sauvegarde est conservée dans un fichier compressé au format *.wsb.
Charger sauvegarde	Ouvre la boîte de dialogue permettant de charger les projets enregistrés lors d'une sauvegarde de l'espace de travail.

CONFIGURATION GÉNÉRALE

Paramètres généraux.

Élément de menu	Action
Afficher la gestion des licences	Lance le **Gestion des licences**. Cet outil sert à activer, retourner et gérer les licences. Vous avez besoin ici du numéro de série.
Standard	Ouvre la boîte de dialogue de configuration des paramètres standard pour l'emplacement de sauvegarde et l'imprimante des éléments suivants : ▸ Liste d'alarmes ▸ Liste d'événements ▸ Valeurs ▸ Fichiers journaux ▸ Captures d'écran ▸ Bloc-notes
Panneau de configuration	Ouvre le panneau de configuration du système d'exploitation.
Espaces de travail récents	Affiche la liste des espaces de travail existants. Les cinq derniers paramètres sélectionnés sont affichés. La liste mise à jour est écrite dans le fichier **zenon6.ini** lorsque l'espace de travail est modifié.
Quitter	Ferme zenon Editor.

8.2 Édition

Le contenu de la barre de menu **Edition** dépend de la configuration sélectionnée :

- Les entrées diffèrent en fonction de la dernière configuration de projet ou de la configuration actuellement ouverte dans la fenêtre principale.
  Remarque : Il en résulte que les entrées pour la configuration actuellement ouverte dans la fenêtre principale sont également proposées dans le menu **Edition** pour les autres nœuds.
- Les entrées de menu ne sont plus proposées que pour les nœuds suivants :
  - **Synoptiques** (à la page 58)
  - Report Generator (à la page 62)

8.2.1 Synoptiques et symboles

Lors de la sélection d'un synoptique ou d'un symbole, le menu **Édition** propose des fonctions spéciales.

Les actions suivantes sont possibles :

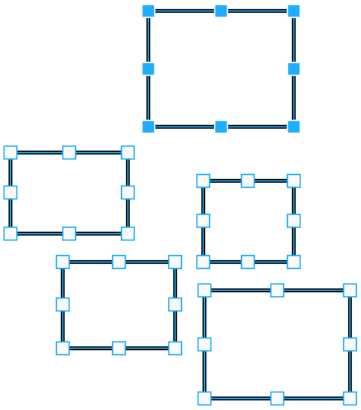
Paramètre	Description
Annuler	Annule la dernière action. Le nombre d'actions d'annulation possibles est défini sous l'entrée de menu **Autres fonctions** dans le menu **Paramètres** (à la page 73) entrée de menu. Configurez la valeur souhaitée dans la boîte de dialogue **Paramètres** de l'option **Annuler étapes** . Attention : Il est impossible d'annuler les actions effectuées dans l'éditeur de cadres.
Couper	Coupe l'élément sélectionné et le stocke dans le presse-papiers. Disponible uniquement si au moins une variable exportable a été sélectionnée
Copier	Copie l'élément sélectionné et le stocke dans le presse-papiers. Disponible uniquement si au moins une variable exportable a été sélectionnée
Dupliquer	Duplique un objet en surbrillance. Le duplicata est ajouté en bas, déplacé vers la droite. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre **Duplication d'éléments** du manuel **Synoptiques**.
Coller	Colle les objets qui ont été coupés ou copiés depuis le presse-papiers. Les éléments sont toujours collés centrés dans la zone d'édition. Si plusieurs objets ont été copiés ou coupés simultanément, leurs positions respectives sont conservées.
Coller à la même position	La copie de l'objet est collée au même emplacement que l'objet original. Disponible uniquement si **Copier** ou **Couper** a déjà été effectué.
Supprimer	Supprime les éléments marqués. aucune demande de confirmation n'est affichée avant la suppression.
Transférer le format	Transfère le formatage de l'élément sélectionné vers un autre élément.

Sélectionner tout	Sélectionne tous les objets dans la fenêtre principale.
Remplacer les liens	Ouvre la boîte de dialogue pour remplacer les variables ou fonctions liées par des éléments dynamiques. Vous trouverez plus de détails dans le chapitre Substitution de variables dans les éléments dynamiques .
Position de l'élément	Modifie la position des éléments marqués La disponibilité des entrées dépend de la position actuelle des éléments sélectionnés. Sélectionnez les options dans le menu contextuel : ▸ `Premier plan` Passe les éléments sélectionnés en premier plan. ▸ `Arrière plan` Déplace les éléments sélectionnés vers l'arrière-plan. ▸ `Avancer` Déplace les éléments sélectionnés d'un niveau vers l'avant. ▸ `Reculer` Déplace les éléments sélectionnés d'un niveau vers l'arrière. `Alt + clic gauche` permet de sélectionner les éléments de niveaux plus éloignés.
Aligner	Repositionne les éléments sélectionnés. Le premier élément sélectionné sert toujours de point d'orientation pour l'alignement. ▸ `Gauche` Déplace les éléments sélectionnés vers la gauche. ▸ `Droite` Déplace les éléments sélectionnés vers la droite. ▸ `Haut` Déplace les éléments sélectionnés vers le haut. ▸ `Bas` Déplace les éléments sélectionnés vers le bas.
Arranger	Réorganise les éléments. Le point de départ est le premier élément marqué. Si un seul élément est en surbrillance, les entrées du menu contextuel sont grisées.

Même largeur	Les éléments marqués sont ajustés à la largeur du premier élément sélectionné. Remarque : Sur les éléments ayant subi une rotation, la largeur correspond aux coordonnées optiques, et non aux coordonnées logiques. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre Orientation des barres d'outils (à la page 35) :
Même hauteur	Les éléments marqués sont ajustés à la hauteur du premier élément sélectionné. Remarque : Sur les éléments ayant subi une rotation, la hauteur correspond aux coordonnées optiques, et non aux coordonnées logiques. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre Orientation des barres d'outils (à la page 35) :
Même taille	Les éléments marqués sont ajustés à la largeur et la hauteur du premier élément sélectionné. Remarque : Sur les éléments ayant subi une rotation, la taille correspond aux coordonnées optiques, et non aux coordonnées logiques. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre Orientation des barres d'outils (à la page 35) :
Centrer horizontalement	Déplace les éléments marqués vers le centre horizontal du premier élément sélectionné.
Centrer verticalement	Déplace les éléments marqués au centre vertical du premier élément sélectionné.
Distance égale sur plan x	Les éléments marqués sont groupés de manière à ce que la distance séparant chaque élément sur l'axe X soit identique. Les deux premiers éléments déterminent la distance.
Distance égale sur plan y	Les éléments marqués sont groupés de manière à ce que la distance séparant chaque élément sur l'axe Y soit identique. Les deux premiers éléments déterminent la distance.
Même attribution sur plan x	Répartit tous les éléments marqués le long de l'axe X entre les deux premiers éléments sélectionnés. Pour cette option, au moins trois éléments doivent être sélectionnés.
Même attribution sur plan y	Répartit tous les éléments marqués le long de l'axe Y entre les deux premiers éléments marqués. Pour cette option, au moins trois éléments doivent être sélectionnés.
Retourner horizontalement	Retourne l'élément sélectionné sur l'axe horizontal.
Retourner verticalement	Retourne l'élément sélectionné sur l'axe vertical.

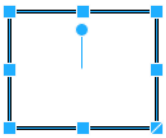
Rotation 90°	Fait pivoter l'élément sélectionné de 90° vers la gauche.
Symbole	les entrées du menu contextuel varient en fonction du type de sélection (élément d'écran ou symbole).
Créer un groupe d'éléments	Crée un nouveau groupe d'éléments à partir de tous les éléments sélectionnés.
Dissocier groupe d'éléments	Le groupe d'éléments est dissocié sous forme de ses éléments originaux ; le groupe d'éléments n'existe plus.
Édition groupe d'éléments/éléments individuels	Vous permet de modifier les éléments individuels d'un groupe d'éléments. Bascule entre le mode d'édition individuel et le mode d'édition de l'élément.
Insérer dans un groupe d'éléments existant...	Ouvre la liste des groupes d'éléments pour ajouter l'élément à un groupe d'éléments de la liste.
Supprimer du groupe d'éléments	Supprime l'élément sélectionné du groupe d'éléments.
Convertir symbole en un groupe d'éléments	Convertit un symbole en un groupe d'éléments. Le symbole est dissocié du symbole original dans la bibliothèque et ne peut plus être modifié que localement. Cette action ne peut pas être annulée !
Liste de symboles...	Affiche une liste de tous les symboles et groupes d'éléments utilisés dans le synoptique actuel.
Ordre du focus	Stipulation d'un ordre horizontal ou vertical pour fonctionnement clavier. Les étapes de configuration sont dans le chapitre Définition de séquence par un modèle dans le manuel Runtime.
Ordre de gauche à droite	Détermine l'ordre horizontal.
Ordre vers le haut/le bas	Détermine l'ordre vertical.
Propriétés...	Ouvre la fenêtre des propriétés et saute au groupe de propriétés de l'élément sélectionné.

SÉLECTION AVEC LE LASSO



Lors de la sélection des éléments au moyen d'un lasso, l'alignement est orienté par rapport à l'élément sélectionné avant l'utilisation du lasso. Une priorisation interne est entreprise si aucun élément n'a été sélectionné avant l'utilisation du lasso. Cet élément priorisé est souligné graphiquement dans COPA-DATA. Dans ce cas, les poignées de calibrage sont affichées sous forme de carrés remplis.

Exemple de vue d'un élément priorisé



8.2.2 Reporting

Pour les rapports, le menu **Édition** fournit les entrées suivantes :

Commande	Description
Couper	Coupe la zone sélectionnée et la copie vers le presse-papiers. Disponible uniquement si au moins une variable exportable a été sélectionnée
Copier	Copie la zone sélectionnée vers le presse-papiers. Disponible uniquement si au moins une variable exportable a été sélectionnée
Coller	Insère le contenu du presse-papier. Disponible uniquement si **Copier** ou **Couper** a déjà été effectué.
Collage spécial	Fournit des options de collage avancées pour les opérations cellulaires. Sélection dans le menu contextuel. ▸ `Toutes :` Insère le contenu du presse-papier. ▸ `Formules:` Colle uniquement le contenu de la formule dans le presse-papiers. ▸ `Valeur:` Ne colle que le contenu du presse-papiers avec valeur : Attention. Attention : La relation avec les formules est perdue. ▸ `Format:` Prend uniquement le format du contenu enregistré dans le presse-papiers sans contenu Disponible uniquement si **Copier** ou **Couper** a déjà été effectué.
Remplir	Copie le contenu de la première cellule marquée et le transfère vers toutes les autres cellules marquées. Sélection dans le menu contextuel. ▸ `Vers le bas:` Le contenu est copié dans des cellules sélectionnées sous la sélection (colonne). ▸ `Vers la droite:` Le contenu est copié dans les cellules sélectionnées à droite de la sélection (colonne).
Supprimer	Supprime le contenu des cellules en surbrillance. Sélection dans le menu contextuel. ▸ `Tout:` Le contenu complet est supprimé des cellules surlignées. ▸ `Contenu seulement:` Seules les valeurs de contenu sont supprimées des cellules en surbrillance. Le format des cellules est conservé dans le processus. ▸ `Format:`

	Seul le formatage des cellules en surbrillance est supprimé. Tout le contenu est conservé dans le processus.
Supprimer colonne ou ligne	Supprime les colonnes ou les lignes sélectionnées.
Insérer colonne ou ligne	Insère de nouvelles colonnes ou lignes. L'insertion est effectuée au-dessus de la ligne, ou à gauche de la colonne. Le nombre de lignes ou colonnes insérées correspond au nombre de lignes ou colonnes sélectionnées dans la feuille de calcul. Astuce : mettez toujours en surbrillance les lignes ou les colonnes complètes en cliquant sur les repères de colonne ou de ligne. La sélection multiple est possible en maintenant la `touche Shift` enfoncée.
Rechercher/Remplacer	Ouvre la boîte de dialogue de recherche et de remplacement de texte.

8.3 Vue

Les actions suivantes sont possibles :

Élément de menu	Action
Ligne d'état	Affiche ou masque la **ligne d'état** d'Editor. Celle-ci n'est pas identique à la ligne d'état du Gestionnaire de projet, dans la vue de détail (à la page 102).
Gestionnaire de projet	Affiche la fenêtre du **gestionnaire de projet** (à la page 97).
Fenêtre de sortie	Affiche la **fenêtre de sortie** (à la page 161).
Liste de références croisées	Affiche la **liste des références croisées**.
Fenêtre des propriétés	Affiche la **fenêtre Propriétés** (à la page 152).
Aide des propriétés	Affiche la fenêtre Aide des propriétés (à la page 160).
Barres d'outils	Liste déroulante permettant d'afficher et masquer les barres d'outils.

8.4 Synoptiques

Cette option de menu n'apparait que si le synoptique zenon est ouvert dans la fenêtre principale.

Les actions suivantes sont possibles :

Élément de menu	Action
Enregistrer le synoptique	Enregistre le synoptique actuel.
Enregistrer tous les synoptiques	Enregistre tous les synoptiques.
Mode plein écran	Le mode plein écran masque toutes les autres fenêtres et affiche uniquement la fenêtre principale contenant tous les documents ouverts (synoptiques, rapports, etc.) en mode plein écran. Remarque : Le menu **Éléments de contrôle** peut être utilisé en mode plein écran. Vous pouvez fermer le mode plein écran en : ▸ Cliquant sur le bouton de fermeture du mode plein écran ▸ En appuyant sur `Maj+F9`
Redessiner le synoptique	Rafraîchit l'affichage.
Afficher la grille	Active ou désactive la grille.
Positionner sur la grille	Active ou désactive l'utilisation de la grille. Active : Tous les objets sont automatiquement alignés sur la grille.
Utiliser les points magnétiques	Active ou désactive les points magnétiques. Utilisation : Si vous déplacez un objet à proximité du point de manipulation d'un autre objet, il s'enclenche automatiquement sur ce point de manipulation.
Zoom	Permet de modifier la résolution par incréments fixes compris entre 15 % et 1 600 %. **Adapter :** sélectionne automatiquement un facteur de zoom entre 15 et 1 600 % pour afficher la totalité du synoptique en conservant les proportions dans l'Éditeur.
Exporter synoptique/symbole en fichier graphique	Enregistre le synoptique ou le symbole sélectionné dans un fichier graphique. Les informations suivantes sont enregistrées : ▸ Dans les synoptiques : le synoptique sélectionné, avec tous les éléments et symboles ▸ Dans l'éditeur de symboles : le symbole sélectionné L'explorateur de fichiers est ouvert lors de l'enregistrement. Sélectionnez l'emplacement d'enregistrement et saisissez le nom du fichier.
Insérer graphiques vectoriels	Ouvre la boîte de dialogue permettant d'insérer un élément graphique vectoriels externe. Compatible avec certaines version des types de fichiers **DXF** et **PLT**. Remarque : L'importation d'éléments graphiques vectoriels n'est pas

	disponible pour la version 64 bits d'Éditeur.

Informations

*Dès qu'un élément est actif, le menu **Éléments** est affiché. Il montre tous les **éléments vectoriels** et les **éléments dynamiques** identiques aux éléments de la barre de boutons et permet de les sélectionner et de les insérer dans les synoptiques. Lorsque vous sélectionnez des types de synoptiques spéciaux, le menu **Éléments de contrôle** est aussi disponible. Il contient des éléments de contrôle prédéfinis et liés au type du synoptique courant.*

8.5 Symbole

Cette option de menu n'apparait que si le synoptique zenon est ouvert dans la fenêtre principale.

Les actions suivantes sont possibles :

Option de menu	Action
Enregistrer symbole	Enregistre le symbole actuel.
Enregistrer tous les symboles	Enregistre tous les symboles.
Changer symbole...	Ouvre la boîte de dialogue de configuration de la taille et de la couleur d'arrière-plan des symboles. Remarque : Les modifications apportées à la couleur d'arrière-plan affectent toujours tous les symboles dans la bibliothèque de symboles globale.
Barre d'outils	Affiche une liste de tous les symboles et groupes d'éléments utilisés dans le synoptique actuel.
Mode plein écran	Le mode plein écran masque toutes les autres fenêtres et affiche uniquement la fenêtre principale contenant tous les documents ouverts (synoptiques, rapports, etc.) en mode plein écran. Remarque : Le menu **Éléments de contrôle** peut être utilisé en mode plein écran. Vous pouvez fermer le mode plein écran en : ▸ Cliquant sur le bouton de fermeture du mode plein écran ▸ En appuyant sur `Maj+F9`
Redessiner symbole	Rafraîchit l'affichage.
Afficher la grille	Active ou désactive la grille.
Utiliser la grille	Active ou désactive l'utilisation de la grille. `Activé` : Tous les objets sont automatiquement alignés sur la grille.
Utiliser les points magnétiques	Active ou désactive les points magnétiques. Utilisation : Si vous déplacez un objet à proximité du point de manipulation d'un autre objet, il s'enclenche automatiquement sur ce point de manipulation.
Ordre des onglets pour la visualisation prioritaire	Stipulation d'un ordre horizontal ou vertical pour fonctionnement clavier. Les étapes de configuration sont dans le chapitre Définition de séquence par un modèle dans le manuel Runtime. ▸ `Ordre vers la gauche/la droite:` Détermine l'ordre horizontal. ▸ `Ordre vers le haut/le bas:` Détermine l'ordre vertical.
Zoom	Permet de modifier la résolution par incréments fixes

	compris entre 15 % et 1 600 %. **Adapter :** sélectionne automatiquement un facteur de zoom entre 15 et 1 600 % pour afficher la totalité du synoptique en conservant les proportions dans l'Éditeur.
Exporter synoptique/symbole en fichier graphique	Enregistre le synoptique ou le symbole sélectionné dans un fichier graphique. Les informations suivantes sont enregistrées : ▸ Dans les synoptiques : le synoptique sélectionné, avec tous les éléments et symboles ▸ Dans l'éditeur de symboles : le symbole sélectionné L'explorateur de fichiers est ouvert lors de l'enregistrement. Sélectionnez l'emplacement d'enregistrement et saisissez le nom du fichier.
Insérer graphiques vectoriels	Ouvre la boîte de dialogue permettant d'insérer des éléments graphiques vectoriels externes.

8.6 Fenêtre

Les actions suivantes sont possibles :

Élément de menu	Action
Mode plein écran	Le mode plein écran masque toutes les autres fenêtres et affiche uniquement la fenêtre principale contenant tous les documents ouverts (synoptiques, rapports, etc.) en mode plein écran. Remarque : Le menu **Éléments de contrôle** peut être utilisé en mode plein écran. Vous pouvez fermer le mode plein écran en : ▸ Cliquant sur le bouton de fermeture du mode plein écran ▸ En appuyant sur `Maj+F9`
Fermer	Ferme la fenêtre active.
Mosaïque	Divise la fenêtre principale en parties égales pour afficher chacune des fenêtres.
Liste des fenêtres	Affiche les fenêtres ouvertes. Au maximum, 9 fenêtres sont mentionnées.
Fenêtre	Ouvre la boîte de dialogue d'administration des fenêtres ouvertes dans la fenêtre principale : ▸ Activer ▸ Enregistrer (sélection multiple autorisée) ▸ Fermer (sélection multiple autorisée) La fenêtre active est présélectionnée.

8.7 Aide

Les actions suivantes sont possibles :

Élément de menu	Action
A propos...	Appelle la boîte de dialogue pour afficher la version et les informations de licence.
Premières étapes	Invoque la section **Guides** de l'aide en ligne.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.
Tuto vidéo de zenon	Appelle dans un navigateur la **chaîne YouTube COPA-DATA** avec des exemples de configuration de projet. Cet appel est effectué au moyen de HTTPS. Pour ce faire, l'ordinateur doit disposer d'un accès internet et le port correspondant doit être activé.
Mettre à jour la documentation...	Appelle l'**Outil de téléchargement de documentation** pour mettre à jour l'aide.

8.8 Tools (Outils)

Les actions suivantes sont possibles :

Élément de menu	Action
Démarrer un assistant d'Editor	Ouvre la boîte de dialogue de sélection un assistant. Remarque : Cet élément de menu est uniquement disponible si vous avez activé VBA VSTA dans le fichier `zenon6.ini`. Pour activer le VBA, assurez-vous que l'entrée **EIN=1** soit disponible dans la zone [VBA].
Gestion des services de l'éditeur	Ouvre la boîte de dialogue pour gérer les services de l'Éditeur.
Ouvrir Add-In	Ouvre l' éditeur prédéfini dans les paramètres (à la page 72) de programmation avec Add-In. SharpDevelop est lancé si aucun environnement de développement n'a été prédéfini. Un message d'erreur est affiché si l'environnement de développement prédéfini ne peut pas être ouvert.
Ouvrir VSTA Editor avec WorkspaceAddin	Ouvre l'éditeur VSTA. Remarque : Cet élément de menu est uniquement disponible si vous avez activé VBA VSTA dans le fichier **zenon6.ini**. Pour activer le VBA, assurez-vous que l'entrée **ON**=`1` soit disponible dans la zone **[VSTA]**.
Ouvrir l'éditeur VBA	Ouvre Visual Basic Editor Remarque : Cet élément de menu est uniquement disponible si vous avez activé VBA dans le fichier **zenon6.ini**. Pour activer le VBA, assurez-vous que l'entrée **EIN**=`1` soit disponible dans la zone **[VBA]**.
Gestion des modules de l'Editeur	Ouvre la boîte de dialogue pour gérer les modules Add-Ins.
Mise à jour des assistants VBA/VSTA	Ouvre la boîte de dialogue permettant de mettre le assistants à jour. Pour plus de détails, veuillez lire la section Assistants de mise à jour dans le chapitre Assistants. Remarque : Cet élément de menu est uniquement disponible si vous avez activé `VBA VSTA` dans le fichier zenon6.ini. Pour activer le VBA, assurez-vous que l'entrée **EIN=1** soit disponible dans la zone [VBA].
Mise à jour du Runtime Windows CE	Ouvre l'application de mise à jour du Runtime Windows CE.
Compiler le projet pour le Web	Compile un projet pour une utilisation avec le HTML Web Engine.
Définir une nouvelle entrée de menu	Ouvre la boîte de dialogue permettant de mettre en œuvre des programmes externes avec une entrée de menu propre. Conseil : Si vous avez déjà créé une autre entrée de menu, elle est représentée à cet endroit. Pour créer des entrées de menu nouvelles et supplémentaires, sélectionnez **Outils -> Paramètres**

	-> Menu Outils (à la page *79*).
Gestion des profils Editor dans Editor	Ouvre le sous-menu (à la page 94) de gestion des profils Editor.
Paramètres	Ouvre la boîte de dialogue de configuration des paramètres généraux (à la page 73), menus (à la page 79), jeu de couleurs (à la page 81), commandes (à la page 85), Add-ins (à la page 83) et barres d'outils (à la page 87).

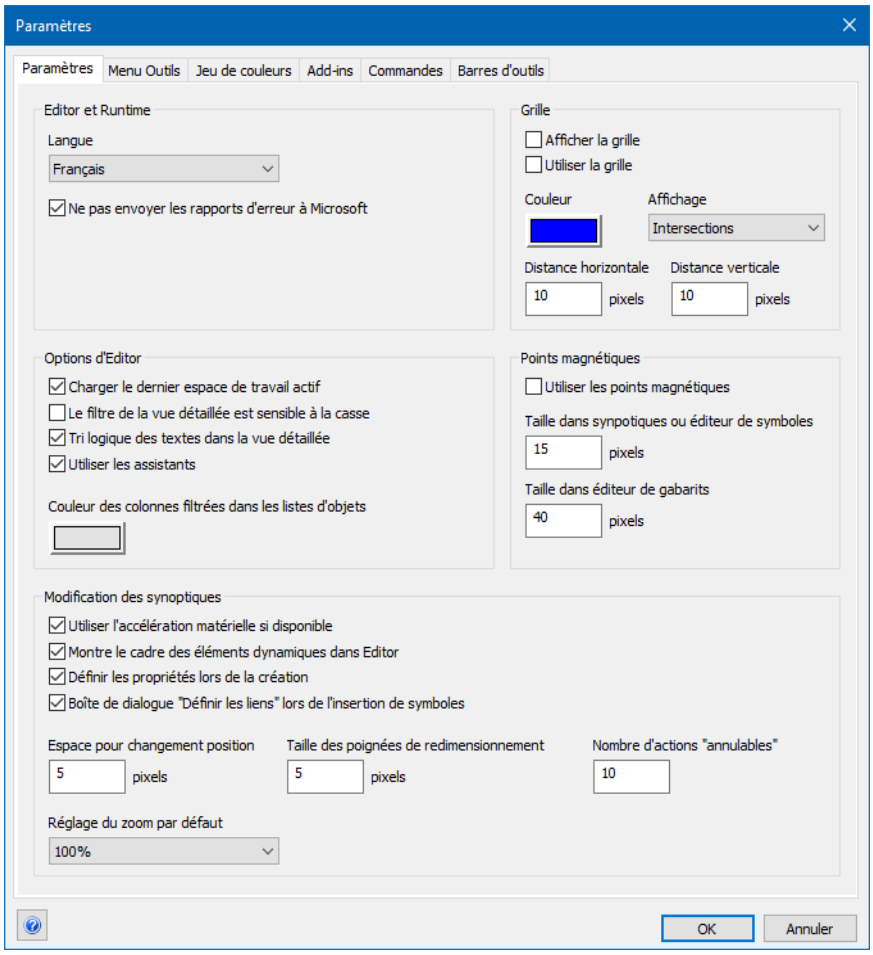
8.8.1 Paramètre

Dans cette boîte de dialogue, vous définissez les options de base pour zenon et configurez l'apparence à l'aide des onglets :

- **Paramètres** (à la page 73) : Paramètres généraux du interface utilisateur.
- **Menu Outils** (à la page 79) : Création de contenu supplémentaire pour la liste déroulante Extras.
- **Jeu de couleurs** (à la page 81) : Sélection d'un schéma de couleurs pour l'éditeur.
- **Add-Ins** (à la page 83): Sélection de l'environnement de développement pour Add-Ins.
- **Commandes** (à la page 85) : Stipulation des commandes disponibles dans les barres d'outils.
- **Barre d'outils** (à la page 87) : Spécification des barres d'outils visibles et réinitialisation des changements pour les barres d'outils et les menus.

Paramètres

Définissez les paramètres de base de zenon dans la boîte de dialogue **Paramètres**.



EDITOR ET RUNTIME

Option	Description
Langue sélectionnée	Choisissez la langue de l'interface utilisateur d'Editor. Sélection de la langue souhaitées dans la liste déroulante. Vous devez fermer et redémarrer Editor en cas de changement de langue. La langue par défaut d'Editor est l'anglais.
Ne pas envoyer le rapport d'erreur à Microsoft	Case à cocher pour la notification à Microsoft en cas d'erreur. ▸ `Active:` Empêche la transmission d'un rapport en cas de fermeture inopinée d'un programme.

	▸ `Inactif` : Un rapport de bogue est envoyé à Microsoft en cas d'erreur. Par défaut : `activé`

OPTIONS D'EDITOR

Option	Description
Charger le dernier espace de travail actif	Case à cocher pour modifier les espaces de travail qui sont chargés lorsque l'éditeur zenon est chargé. ▸ `Active` : Si l'option est cochée, le dernier espace de travail actif est chargé dans le gestionnaire de projet lors du démarrage d'Editor (par défaut). ▸ `Inactive` : Aucun espace de travail n'est chargé lors du démarrage d'Editor. Les projets et espaces de travail existants peuvent être ouverts, et de nouveaux projets et espaces de travail peuvent être créés à l'aide du menu contextuel. Par défaut : `active`
Les filtres dans la vue de détail dépendent des majuscules / minuscules.	Case à cocher pour la sensibilité à la casse lors de la saisie des termes du filtre. ▸ `Active` : Le filtre dans la vue de détail dépend de la casse (majuscules / minuscules). ▸ `Inactive` : Le filtre dans la vue de liste ne distingue pas les lettres majuscules des lettres minuscules. Par défaut : `Inactive`
Tri logique des textes dans la vue de détail	▸ Stipule la logique du tri des noms de fichiers avec des numéros. ▸ `Active` : Les noms de fichiers avec des numéros sont triés logiquement dans la vue en liste. Le tri suit la séquence numérique correcte. Exemple : variable1, variable2, variable10, variable 14 ▸ `Inactive` : Les noms de fichiers avec des numéros sont triés par ordre alphabétique dans la vue en liste Exemple : variable1, variable10, variable14, variable2 Par défaut : `active`

Utiliser les assistants	Case à cocher pour activer le contenu du projet à l'aide d'un assistant basé sur un dialogue comme support lors de la création de contenu de configuration de projet complexe. ▸ `Active :` Une configuration pas à pas à l'aide de boîtes de dialogue est proposée pour les projets sélectionnés. ▸ `Inactive :` Pas de support de l'assistant lors de la configuration d'un projet. Par défaut : `active` Remarque : L'activation ne peut pas être modifiée pour les assistants de configuration de projet individuels. La case à cocher active ou désactive la disponibilité générale des assistants. Des assistants sont disponibles pour le contenu de configuration du projet suivant : ▸ La création d'une archive ▸ Configuration d'un nouvel synoptique zenon ▸ Configuration de l'élément de synoptique à **Élément combiné** ▸ Configuration de l'élément de synoptique **Réglette universelle** ▸ Configuration d'un appel de fonction SAP
Couleur des colonnes filtrées dans les listes configurables	Configuration de la couleur d'arrière-plan pour le surlignement des colonnes filtrées dans les listes configurables. Cliquez sur le champ de couleur pour ouvrir une boîte de dialogue de sélection de couleur.

MODIFICATION DES SYNOPTIQUES

Option	Description
Utiliser l'accélération matérielle si disponible	Réduction de la charge du processeur principal en déléguant des tâches spéciales à forte intensité de processeur au matériel spécialisé dans ces tâches. ▸ `Active :` L'accélération matérielle est utilisée. ▸ `Inactive :` L'accélération matérielle n'est pas utilisée. Par défaut : `active`
Montre le cadre des éléments	Type d'affichage des éléments d'écran lors de la

dynamiques dans Editor	configuration d'un projet dans la fenêtre principale. ▸ `Active :` Les éléments dynamiques sont affichés dans l'éditeur avec un gabarit. ▸ `Inactive :` Les éléments dynamiques sont affichés dans l'éditeur avec un gabarit. Par défaut : `active`
Définir les propriétés lors de la création	Pour les éléments de configuration liés à des variables, par exemple, la boîte de dialogue peut s'afficher automatiquement après placement dans la fenêtre principale. ▸ `Active :` Si vous créez un élément dynamique, les boîtes de dialogue de configuration détaillée des paramètres (par exemple, sélection de variables) s'ouvrent automatiquement. ▸ `Inactive :` l'élément dynamique est tracé ; les propriétés associées doivent être définies séparément. Aucun dialogue d'affectation ou de sélection n'est proposé. Par défaut : `active`
Boîte de dialogue "Définir les liens" lors de l'insertion de symboles	Possibilité d'une boîte de dialogue optionnelle lors du placement de symboles (avec des liens préconfigurés) dans la fenêtre principale. ▸ `Active :` Lors de l'insertion d'un symbole avec des liens existants dans un écran, la boîte de dialogue **Remplacer liens** s'ouvre. ▸ `Inactive :` La boîte de dialogue n'est pas ouverte. Les liens peuvent être remplacés à tout moment grâce à la commande **Remplacer les liens** du menu contextuel. Par défaut : `active`
Espace pour changement position	Évite les déplacements involontaires d'éléments. Avant qu'un élément ne soit vraiment déplacé, il doit au moins être déplacé du nombre de pixels indiqué.
Taille des coins de sélection	Permet de régler la taille des pixels des points d'angle.
Nombre d'actions "annulables"	Permet d'annuler jusqu'à 250 actions. ▸ Minimum : `1` ▸ Maximum : `250`

	Par défaut : `100`
Réglage du zoom par défaut	Lors de la première ouverture d'un écran/symbole, le facteur de zoom configuré sous **Réglage de zoom par défaut** est utilisé pour l'affichage dans la fenêtre principale de l'éditeur. Si ce facteur de zoom est modifié pour un écran/symbole, le facteur de zoom correspondant est également enregistré après que l'éditeur est fermé. L'écran/symbole s'affiche avec le même facteur de zoom la prochaine fois qu'il est ouvert. Par défaut : `100 %`

GRILLE

Options d'affichage de l'environnement de configuration dans la fenêtre principale de l'Éditeur zenon.

Option	Description
Afficher la grille	Affichage d'une grille dans la fenêtre principale de l'Éditeur zenon. ▸ `Activé :` Montre la grille pouvant être définie dans la fenêtre principale sous **Type de grille**. ▸ `Désactivé(e) :` La grille n'est pas affichée.
Utiliser la grille	Utilisation de la grille pour les étapes de configuration du projet. ▸ `Activé :` Les éléments de l'écran sont automatiquement alignés sur la grille. Cette fonction est indépendante de l'option **Afficher la grille**. ▸ `Désactivé` : Les éléments synoptique ne sont pas alignés sur la grille pendant la configuration.
Couleur	Définit la couleur de la grille. Cliquez sur le champ de couleur pour ouvrir la liste déroulante de sélection de couleur. La palette de couleurs de la fenêtre est utilisée pour la sélection.
Affichage	Liste déroulante de sélection du type d'affichage de la grille : ▸ plein ▸ Intersections
Taille verticale	Définit la distance verticale entre les lignes individuelles de la grille. Cette option détermine donc également la finesse avec laquelle les éléments redimensionnés peuvent être

	affichés. Pas de grille recommandé : 10 pixels
Taille horizontale	Définit la distance horizontale entre les lignes individuelles de la grille. Cette option détermine donc également la finesse avec laquelle les éléments redimensionnés peuvent être affichés. Pas de grille recommandé : 10 pixels

POINTS MAGNÉTIQUES

Les éléments comportent des points magnétiques. Lors du déplacement d'un élément, si un des points de sélection de l'élément se retrouve à proximité d'un point de sélection d'un autre élément, le point de sélection concerné se cale sur cette position et s'aligne dessus.

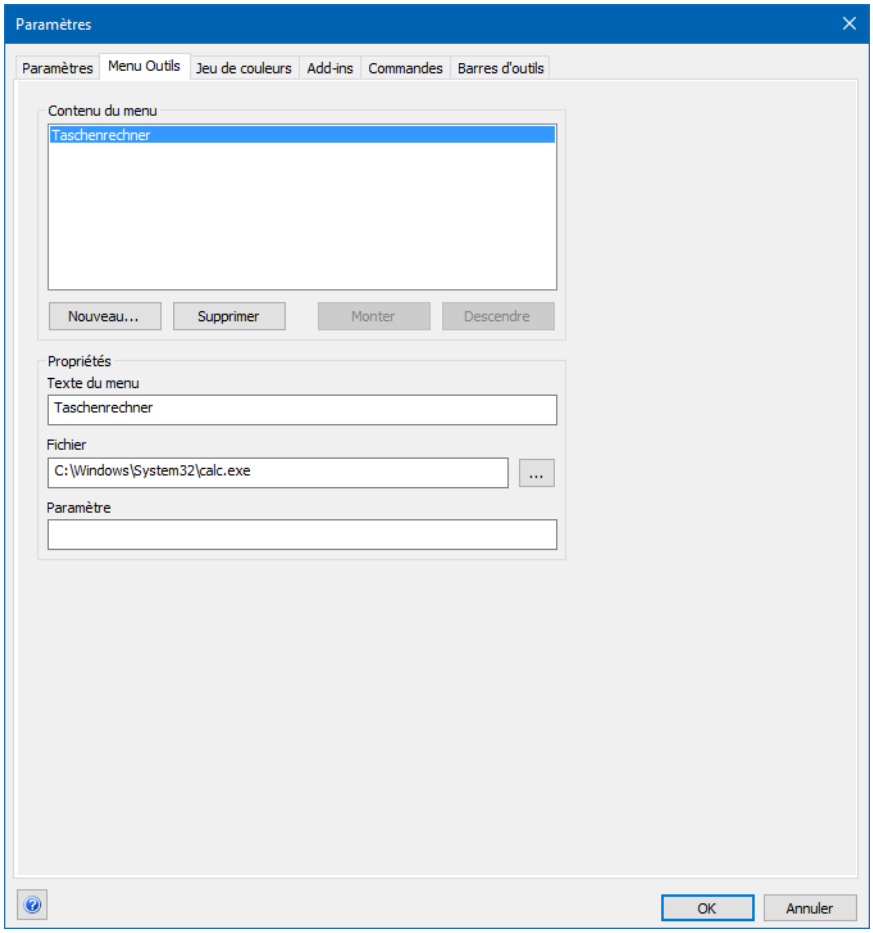
Option	Description
Utiliser les points magnétiques	Case à cocher pour l'activation des zones de connexion. ▸ `Actif` : Le contenu de la configuration du projet trouve sa place dans la grille et s'oriente en conséquence. ▸ `Inactif` : Pas de repérage et d'orientation des points de raccordement. Par défaut : `active`
Taille dans synpotiques ou éditeur de symboles	Définit la taille de la zone magnétique en pixels (marqueurs de sélection carrés). Par défaut : `15 pixels`
Taille dans éditeur de gabarits	Définit la taille de la zone de connexion en pixels (marqueurs de sélection carrés) autorisant le positionnement de cadres par rapport à d'autres cadres ou bordures. Par défaut : `40 pixels`

FERMER LA BOÎTE DE DIALOGUE

Option	Description
Ok	Applique les paramètres et ferme la boîte de dialogue.
Annuler	Annule toutes les modifications et ferme la boîte de dialogue.

Menu Outils

Dans la boîte de dialogue **Menu Outils**, vous mettez en œuvre des programmes externes dans la structure de menus d'Editor. Les programmes mis en œuvre individuellement sont présentés à la fin de l'élément de menu **Outils**.



CONTENU DU MENU

Option	Action
Contenu du menu	Dresse la liste de tous les programmes externes précédemment intégrés.
Nouveau	Ajouter un nouvel élément de menu.
Supprimer	Supprime une entrée existante du menu.
Déplacer vers le haut	Déplace l'élément de menu sélectionné vers le début de la liste et du menu.
Déplacer vers le bas	Déplace l'élément de menu sélectionné vers la fin de la liste et du menu.
Texte du menu	Le nom sous lequel le nouveau menu sera affiché dans les options.
Fichier	Nom et chemin du programme externe (fichier *.exe) devant être invoqué.
Paramètre	Commutateurs supplémentaires utilisés pour l'invocation de programmes, par exemple des noms de fichiers.

FERMER LA BOÎTE DE DIALOGUE

Option	Description
Ok	Applique les paramètres et ferme la boîte de dialogue.
Annuler	Annule toutes les modifications et ferme la boîte de dialogue.

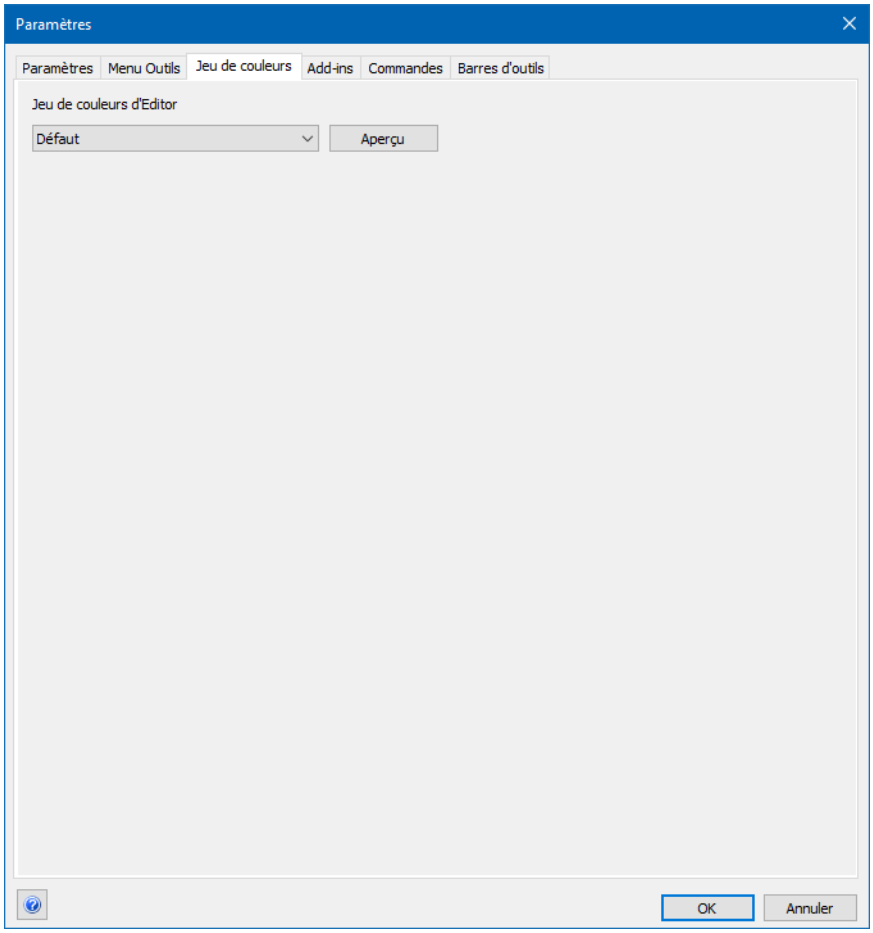
EXEMPLE

- **Texte du menu :** `Éditeur de texte`
- **Fichier :** `C:\Windows\notepad.exe`
- **Paramètres :** `C:\test.txt`

*Invoque le bloc-notes de Windows et ouvre le fichier **test.txt**. Si ce fichier n'est pas disponible, vous pouvez le créer.*

Jeu de couleurs

Cet onglet permet de définir le jeu de couleurs employé par Editor.



JEU DE COULEURS D'EDITOR

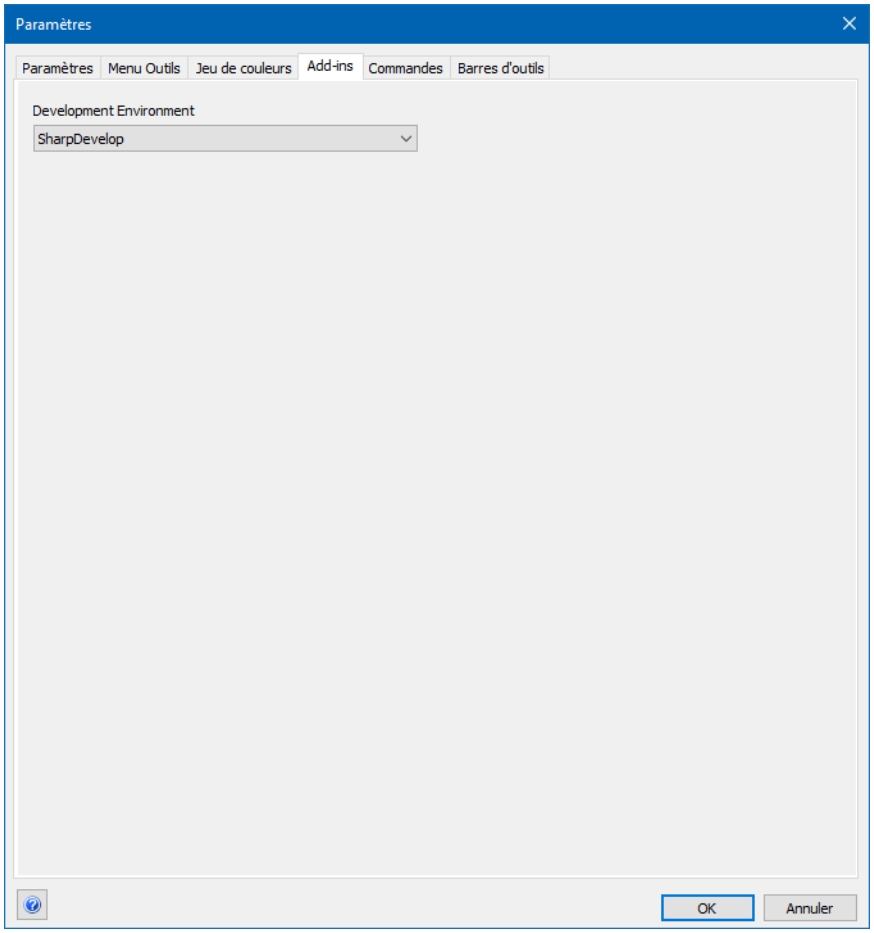
Paramètre	Description
Jeu de couleurs d'Editor	Cliquez sur la liste déroulante pour ouvrir la liste dans laquelle vous pouvez le sélectionner.
Aperçu	Change le jeu de couleurs d'Editor. La boîte de dialogue reste ouverte.
OK	Appliquer toutes les modifications et ferme la boîte de dialogue.
Annuler	Annule toutes les modifications et ferme la boîte de dialogue.

FERMER LA BOÎTE DE DIALOGUE

Option	Description
Ok	Applique les paramètres et ferme la boîte de dialogue.
Annuler	Annule toutes les modifications et ferme la boîte de dialogue.

Add-ins (Modules)

Vous configurez les options pour les add-ins dans cet onglet.



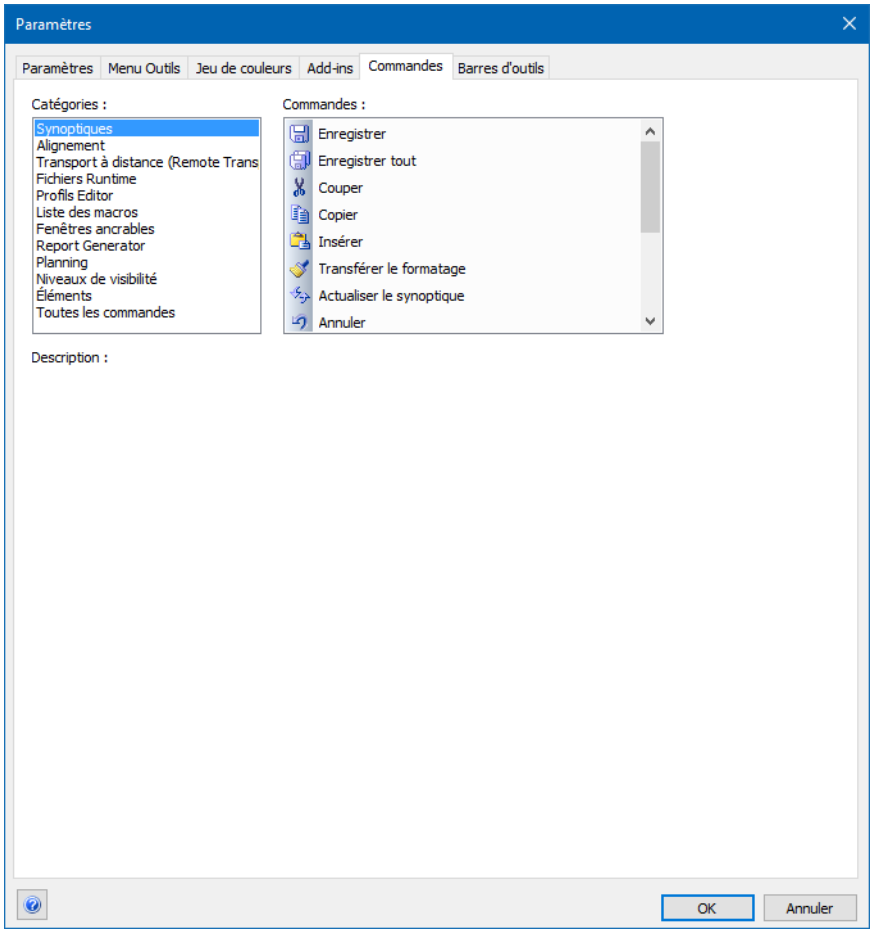
Option	Description
Development Environment	Sélection de l'environnement de développement pour Add-Ins qui doivent être démarrés en cliquant sur **Open Add-In Editor**. Sélectionnez dans la liste déroulante. La liste contient tous les environnements de développement disponibles sur l'ordinateur pour s**Add-In**. ▸ Par défaut : Visual Studio S'il n'est pas installé : Sharp Develop

FERMER LA BOÎTE DE DIALOGUE

Option	Description
Ok	Applique les paramètres et ferme la boîte de dialogue.
Annuler	Annule toutes les modifications et ferme la boîte de dialogue.

Commandes

Dans la boîte de dialogue **Commandes**, vous définissez les commandes disponibles dans les barres d'outils.



CATÉGORIES

Option	Action
Catégories	Sélectionnez la catégorie comportant la commande souhaitée.

COMMANDES

Option	Action
Commandes	Liste de commandes disponibles.
Description :	Texte de l'info-bulle : si vous placez le pointeur de la souris sur le bouton, la description est affichée sous forme d'info-bulle.

FERMER LA BOÎTE DE DIALOGUE

Option	Description
Ok	Applique les paramètres et ferme la boîte de dialogue.
Annuler	Annule toutes les modifications et ferme la boîte de dialogue.

AJOUTER DES SYMBOLES

1. Ouvrez le menu **Extras -> Paramètres -> onglet :** (à la page 85) **Commandes (à la page 85).**
2. Choisissez une catégorie dans la fenêtre gauche.
3. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le symbole de votre choix dans la fenêtre droite.
4. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites glisser le symbole vers la position de votre choix dans la barre d'outils.

SUPPRIMER DES SYMBOLES

1. Ouvrez, dans le menu **Extras -> Paramètres -> onglet** (à la page 87) : **Barre d'outils (à la page 87).**

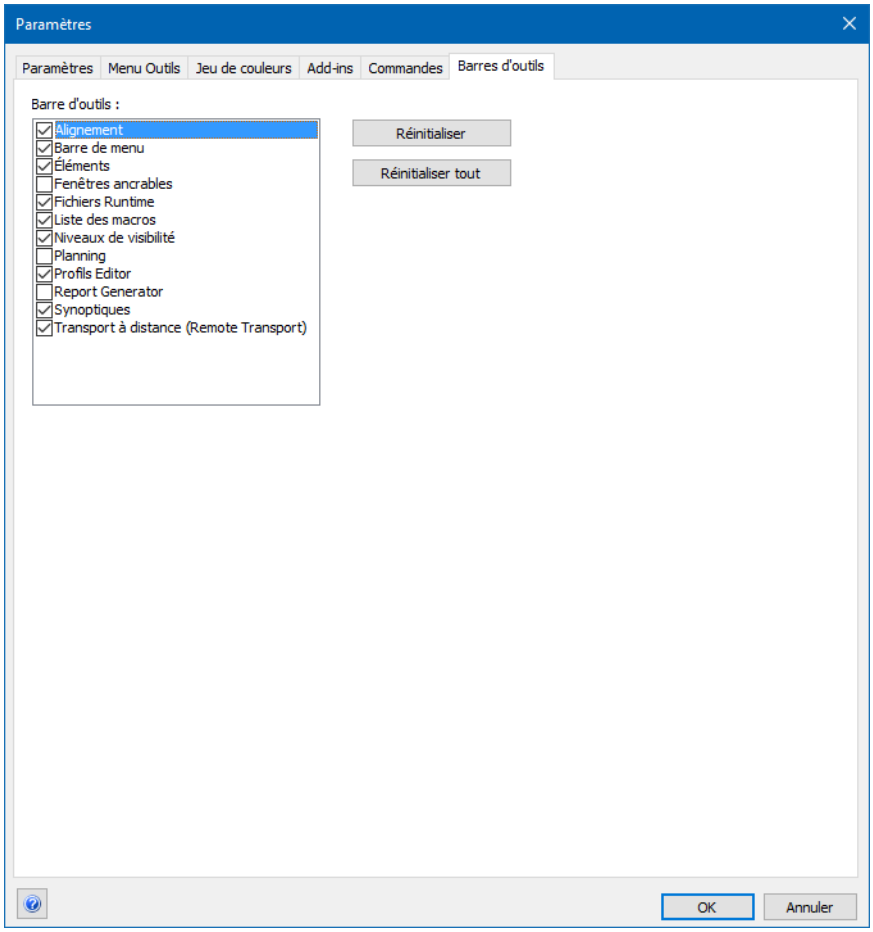
   Tous les symboles de toutes les barres d'outils d'Editor sont activés.
2. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le symbole.
3. Éloignez le symbole de la barre d'outils et relâchez le bouton de la souris.

Informations

*Pour annuler les modifications apportées à une barre d'outils et rétablir la configuration par défaut, sélectionnez l'outil **Barre d'outils**. Sélectionnez la barre d'outils adéquate, puis cliquez sur le bouton **Réinitialiser** ou sur **Réinitialiser tout** pour rétablir la configuration d'origine des barres d'outils.*

Barres d'outils

Vous définissez la visibilité des barres d'outils et réinitialisez les modifications apportées aux barres d'outils et aux menus dans la boîte de dialogue **Barre d'outils** .



BARRES D'OUTILS

Option	Action
Barres d'outils	Case à cocher active : La barre d'outils est affichée dans Editor.
Réinitialiser	Restaure l'état initial de la barre d'outils sélectionnée.
Réinitialiser tout	Restaure l'état initial de toutes les barres d'outils.

FERMER LA BOÎTE DE DIALOGUE

Option	Description
Ok	Applique les paramètres et ferme la boîte de dialogue.
Annuler	Annule toutes les modifications et ferme la boîte de dialogue.

9. Profils Editor

Au démarrage d'Editor, des paramètres et des fenêtres prédéfinis sont utilisés. Vous pouvez grouper des fenêtres et les activer à votre convenance. Vous trouvez plus de détails au chapitre Ajuster la vue (à la page 18).

Remarque :

- Un fonctionnement optimal n'est garanti qu'avec le mode plein écran.
- Les profils Editor sont spécifiques aux versions. L'exportation et l'importation depuis et vers différentes versions ne sont pas prises en charge.

PARAMÈTRES PERSONNELS

Vos paramètres personnels sont administrés dans des profils. Vous pouvez accéder à ces paramètres via les éléments suivants :

- La barre des tâches **Profils Editor**

  (Voir Gérer les profils Editor à l'aide de la barre des tâches (à la page 93))
- L'entrée **Gérer les profils Editor** dans la barre de menu **Outils**

  (Voir Gérer les profils Editor via le menu (à la page 94)).
- Les raccourcis-clavier

  (Voir Gérer les profils Editor avec des raccourcis-clavier (à la page 95)).

Vous pouvez également associer les profils Editor à des modules uniques à l'aide du menu contextuel (voir Choisir l'option Profils Editor dans le menu contextuel (à la page 96)), ou vous pouvez choisir des profils prédéfinis (à la page 89).

Informations

Pour les fenêtres divisées - comme dans le Gestionnaire de projet, avec la vue principale et la vue de détail -, la définition de la largeur correspond toujours à la fenêtre dans son ensemble. La relation des éléments de la fenêtre est définie lors du démarrage et de la fermeture d'Editor.

Si le rapport des différents éléments de la fenêtre est modifié, l'appel d'un profil entraîne uniquement la configuration de la fenêtre entière conformément aux valeurs définies. Le rapport de la vue principale et de la vue de détail, par exemple, n'est pas modifié.

9.1 Profils prédéfinis

Dans zenon trois profils prédéfinis sont disponibles. Vous améliorez la représentation de l'Editor pour :

- Vue de liste (variables, fonctions, recettes, etc.) :
  Profil 1 stocké sur `P1` :
- Synoptiques :
  Profil 2 stocké sur `P2` :
- Par défaut, pour les tâches générales :
  Profil 3 stocké sur `P3` :

Les profils prédéfinis doivent être explicitement activés. Ils remplacement les emplacements d'enregistrement `P1`, `P2` et `P3`. S'ils sont activés, le profil attribué correspondant est appliqué lorsqu'un nœud est sélectionné dans l'arborescence du projet. Si l'attribution automatique des profils est désactivée, aucune attribution automatique n'est effectuée en cas de modification d'un nœud. Les emplacements d'enregistrement `P1`, `P2` et `P3` continuent à contenir les profils correspondants. Ces profils peuvent être attribués manuellement ou être remplacés par des profils définis par l'utilisateur.

SÉLECTIONNER UN PROFIL PRÉDÉFINI

Vous pouvez activer ou désactiver ces profils. Pour cela, vous pouvez utiliser les Symboles (à la page 93) dans la barre d'outils pour les profiles d'Editor ou :

1. Ouvrez le menu **Outils**
2. cliquez sur **Gestion des profils Editor**
   - **Charger les profils éditeur** : charge les profils prédéfinis sur les trois premières entrées et les lie avec les modules. Les profils existants sont écrasés.

- **Supprime les attributions de profils** : Supprime les liens entre les modules et les profils prédéfinis.

Pour utiliser les profils sélectionner Profil Editor -> [numéro de profil] sur le module désiré.

> **Attention**
>
> Lors de l'activation d'un profil prédéfini, les paramètres correspondants sont attribués aux emplacements d'enregistrement `P1`, `P2` et `P3`, ceux-ci sont renommés `P1`, `P2` et `P3`. Les paramètres individuels et les noms de tous les autres emplacements d'enregistrement (`P4` à `P10`) ne sont pas conservés. Le profil standard est conservé.

MESSAGE D'ERREUR LORS DE L'AFFICHAGE DES PROFILS PRÉDÉFINIS

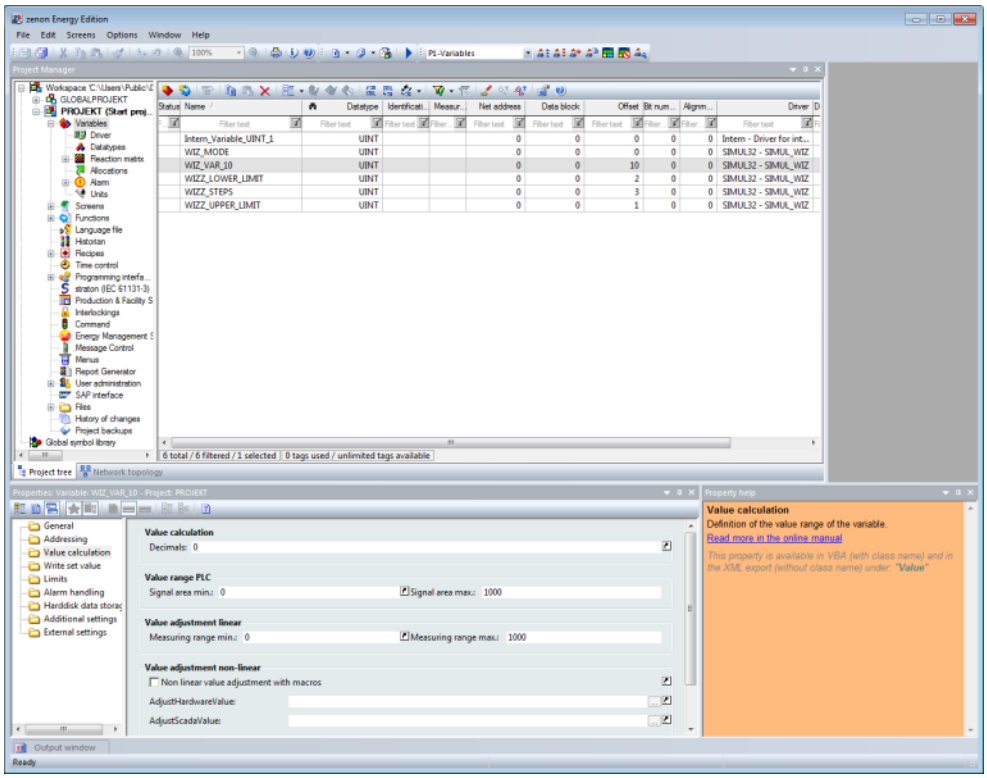
Si vous recevez un message d'erreur mentionnant le service **zenAdminSrv** lors de la sélection d'un profil prédéfini, ce message peut avoir deux causes :

1. Le numéro de version du service **zenAdminSrv** est inférieur au numéro de version d'Editor.
   Solution : Mettez le service à jour.
2. Les profils ne se trouvent plus dans le dossier par défaut :
   Solution : Copiez le fichier **Predefined Editor Profiles.epf** vers le dossier `C:\ProgramData\COPA-DATA\zenonxxx\EdProfiles` (où xxx représente le numéro de version actuel de zenon).

PROFILS

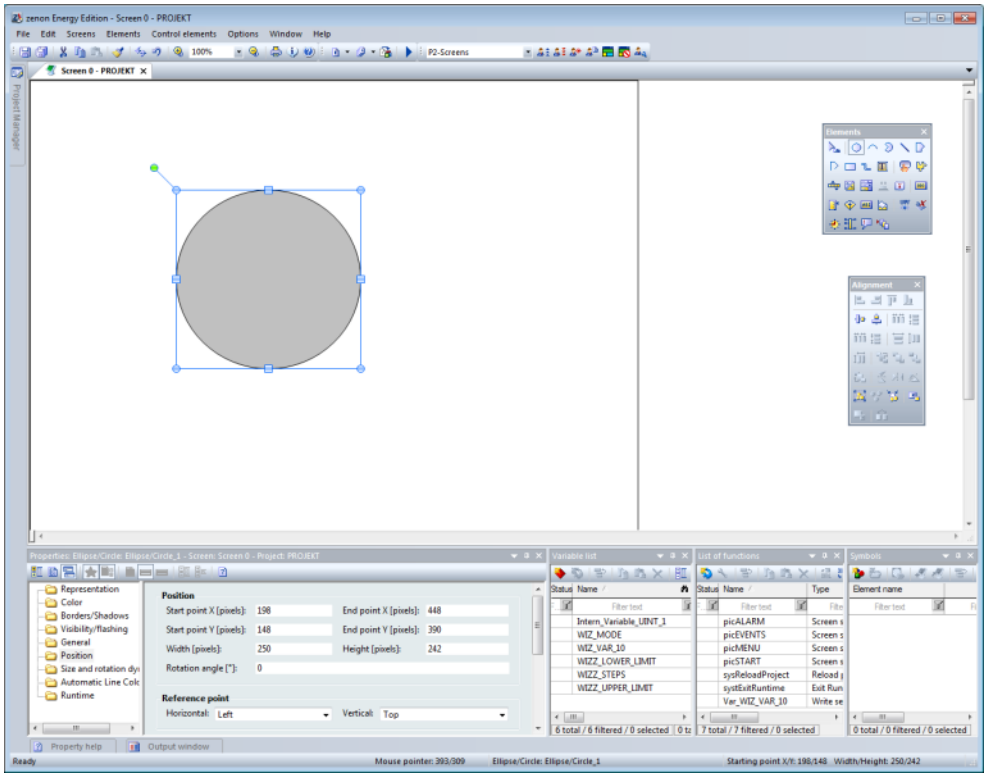
PROFIL 1 : VUE DE LISTE

Affichage optimisé pour l'édition de variables et de listes.



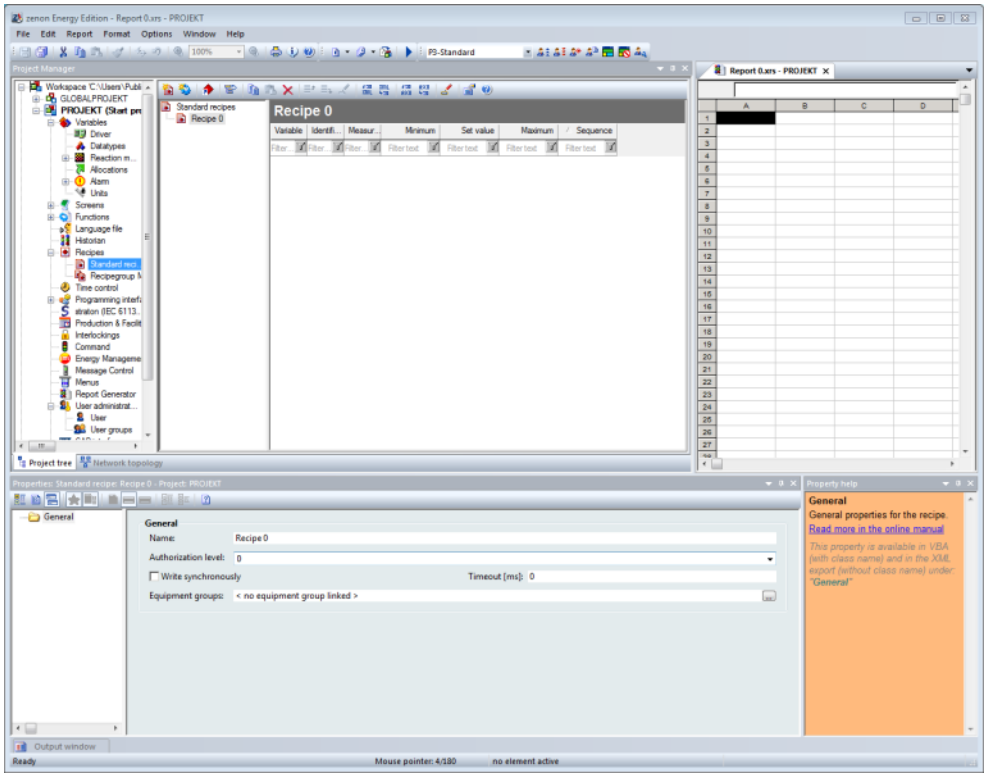
PROFIL 2 : SYNOPTIQUES

Affichage optimisé pour l'édition de synoptiques.



PROFIL 3 : STANDARD

Affichage par défaut, optimisé pour les modules ne reposant pas sur des listes.



9.2 Gérer les profils Editor à l'aide de la barre des tâches

Par défaut, la barre des tâches de gestion des profils Editor est représentée au milieu de la deuxième ligne de symboles. Si elle a été désactivée, cliquez avec le bouton droit à proximité des barres des tâches et choisissez **Profils Editor**. La barre des tâches suivantes s'affiche à l'écran :

Symbole	Description :
Charger le profil standard	Réinitialise tous les paramètres d'affichage et de position des fenêtres, ainsi que le contenu et l'affichage des barres d'outils conformément aux conditions de livraison, et charge le profil standard de zenon.
Sélectionner le profil	Sélection d'un profil Editor dans une liste déroulante (à la page 96) contenant 10 profils.
Charger le profil sélectionné	Charge le profil sélectionné dans le champ **Sélectionner le profil**.
Enregistrer le profil sélectionné	Enregistre les paramètres de la fenêtre actuelle dans le profil affiché dans le champ **Sélectionner le profil**.
Charger les profils prédéfinis (à la page 89)	Charge les profils prédéfinis par COPA-DATA dans les trois premiers emplacements de stockage et les lie aux modules. Les profils existants sont écrasés.
Remove profile allocations (Supprimer les attributions de profils) (à la page 89)	Supprime les liens entre les modules et les profils prédéfinis.
Enregistrement automatique des profils Editor	`Active` : Toute modification apportée au profil actuel est enregistrée automatiquement si un autre profil est appelé. `Inactive` : les modifications ne sont pas enregistrées si un autre profil est appelé ; les positions d'origine sont rétablies.
Attribuer des noms aux profils.	Ouvre une boîte de dialogue (à la page 96) dans laquelle vous pouvez spécifier des noms de profils individuels.
Options pour la barre de symboles	Cliquez sur la flèche pour ouvrir le sous-menu : `Active` : la barre d'outils est affichée. Si la barre d'outils n'est pas affichée, elle peut être activée en sélectionnant le menu **Options -> Barre d'outils**. Remarque : Si la barre d'outils est positionnée librement (c'est-à-dire dissociée d'Editor), les options ne sont pas affichées. Pour fermer la barre d'outils, cliquez sur le bouton X.

Remarque : D'autres options d'importation et d'exportation peuvent être ajoutées via la modification définie par l'utilisateur des commandes (à la page 85) de la barre d'outils.Pour exporter ou importer des profils Editor, sélectionnez l'option correspondante dans le menu principal (à la page 94), sous **Options -> Editor -> Gestion des profils Editor**.

9.3 Gérer les profils Editor via le menu

Dans le menu, choisissez Options -> Editor -> Gérer les profils Editor pour gérer vos profils Editor.

Vous disposez des possibilités suivantes :

Option	Fonction
Nom :	Ouvre une boîte de dialogue (à la page 96) dans laquelle vous pouvez spécifier des noms de profils individuels.
Charger le profil standard	Réinitialise tous les paramètres des fenêtres aux paramètres d'usine par défaut et charge le profil standard de zenon.
Charger les profils prédéfinis (à la page 89)	Charge les profils prédéfinis par COPA-DATA dans les trois premiers emplacements de stockage et les lie aux modules. Les profils existants sont écrasés.
Supprimer les attributions de profils (à la page 89)	Supprime les liens entre les modules et les profils prédéfinis.
Exporter	Ouvre le gestionnaire de données et enregistre les paramètres sous forme de fichier .zip, à n'importe quel emplacement.
Importer	Ouvre le gestionnaire de fichiers pour importer les paramètres enregistrés sous forme de fichier .zip depuis n'importe quel emplacement.

Pour sélectionner ou enregistrer des profils Editor individuels, utilisez les fonctions correspondantes de la barre d'outils (à la page 93) ou les raccourcis-clavier (à la page 95).

9.4 Gérer les profils Editor à l'aide de la barre des tâches

Les actions suivantes sont possibles :

Commande	Raccourci-clavier
Charger le profil 1 de l'Éditeur	`Maj+F1`
Charger le profil 2 de l'Éditeur	`Maj+F2`
Charger le profil 3 de l'Éditeur	`Maj+F3`
Charger le profil 4 de l'Éditeur	`Maj+F4`
Charger le profil 5 de l'Éditeur	`Maj+F5`
Charger le profil 6 de l'Éditeur	`Maj+F6`
Charger le profil 7 de l'Éditeur	`Maj+F7`
Charger le profil 8 de l'Éditeur	`Maj+F8`

Enregistrer la vue actuelle de l'Éditeur sous :	
Profil 1	Ctrl+Maj+F1
Profil 2	Ctrl+Maj+F2
Profil 3	Ctrl+Maj+F3
Profil 4	Ctrl+Maj+F4
Profil 5	Ctrl+Maj+F5
Profil 6	Ctrl+Maj+F6
Profil 7	Ctrl+Maj+F7
Profil 8	Ctrl+Maj+F8

9.5 Sélection du profil Editor dans le menu contextuel.

Dans le gestionnaire de projet, les profils Editor affichés dans le menu contextuel peuvent être sélectionnés pour chaque projet et chaque sous-section d'un projet, puis être attribués sur une base permanente : Cliquez avec le bouton droit sur la branche -> Profils Editor -> effectuez votre sélection.

Une attribution peut être supprimée en cliquant sur **Aucun** dans le menu contextuel.

9.6 Supprimer des profils Editor

Pour réinitialiser vos données de profil :

1. Supprimez l'ensemble du dossier `Editor` dans le chemin `C:\Users\USERNAME\AppData\Local\COPA-DATA\zenon\Editor`.

   Remarque : Remplacez `USERNAME (NOM DE L'UTILISATEUR)` par le nom d'utilisateur de l'utilisateur Windows connecté.

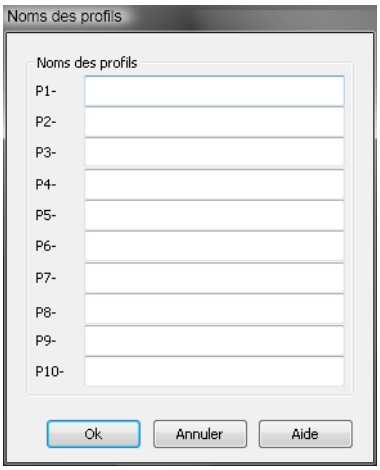
2. Supprimez l'entrée correspondant au profil dans la base de registres de Windows, sous : **HKEY_CURRENT_USER\Software**`COPA-DATA`**\Editor\Profiles**

9.7 Définition du nom des profils Editor individuels

Les profils Editor peuvent être désignés et nommés individuellement. Les noms peuvent être spécifiés directement dans la barre d'outils (à la page 93), à l'aide d'un raccourci-clavier (à la page 95) ou depuis une boîte de dialogue.

Pour configurer des profils individuels :

1. Ouvrez Editor.
2. Ouvrez la boîte de dialogue d'attribution d'un nom individuel :
   - Barre d'outils, symbole **Attribuer des noms individuels pour les profils Editor** ou
   - Menu -> Options -> Gestion des profils Editor -> Nom



3. Saisissez le nom de votre choix dans le champ après la description courte du profil Editor.

> **Attention**
>
> Lors de l'activation d'un profil prédéfini, les paramètres correspondants sont attribués aux emplacements d'enregistrement `P1`, `P2` et `P3`, ceux-ci sont renommés `P1`, `P2` et `P3`. Les paramètres individuels et les noms de tous les autres emplacements d'enregistrement (`P4` à `P10`) ne sont pas conservés. Le profil standard est conservé.

Vous pouvez à tout moment invoquer les 8 premiers profils Editor dans Editor avec les raccourcis-clavier `Maj +F1` à `Maj+F8`. Vous pouvez également sélectionner le profil Editor de votre choix en cliquant sur le symbole correspondant de la barre d'outils (à la page 93).

10. Gestionnaire de projet

Par défaut, le gestionnaire de projet se trouve sur le côté fauche de l'écran, directement sous les barres d'outils. Elle peut être liée de deux manières :

- Arbre du projet
- Topologie réseau

ARBRE DU PROJET

L'arborescence du projet contient :

- L'**espace de travail**, situé sur le côté gauche, contient les projets et la **bibliothèque générale de symboles**.
  - Tous les projets chargés ainsi que leurs variables, fonctions, synoptiques, etc. sont disponibles dans l'espace de travail.
  - La bibliothèque générale de symboles contient des éléments graphiques prédéfinis, et offre la possibilité de créer de nouveaux éléments graphiques.
- Une vue détaillée du côté droit :

  Cette vue dresse la liste de tous les éléments et paramètres correspondant à la section sélectionnée dans l'arborescence.

TOPOLOGIE RÉSEAU

La vue Topologie du réseau affiche tous les projets dans l'espace de travail sous forme topologique et permet de tester tous les composants réseau impliqués, ainsi que de tester le transfert à distance des fichiers du Runtime vers l'ordinateur concerné.

Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous à la section relative au réseau du chapitre Tester la validité de la topologie du réseau.

10.1 Espace de travail

Dans l'espace de travail, les composants suivants d'un projet sont gérés :

- Variables
  - Drivers
  - Type de données
  - Matrice de réaction
  - Attributions
  - Alarme
  - Unité de mesure
- Synoptiques
  - Cadres
  - Polices
  - Palette de couleurs

- Bibliothèque de symboles

- Fonctions
  - Scripts
- Fichier de langue
- Serveur d'archives
- Recettes
  - Recettes standard
  - Recipe Group Manager
- Module Batch Control (Contrôle de batch)
- Commande temporisée
- Interface de programmation
  - Process Control Engine
  - Liste de macros
  - VSTA
- zenon Logic est un environnement de programmation IEC 61131-3.
- Production & Facility Scheduler
- Verrouillages
- Gestion de commandes
- **Gestion de charge**
- Module Message Control
- Menus
- Report Generator
- Gestion des utilisateurs
  - Utilisateurs
  - Groupe d’utilisateurs
- Interface SAP
- Fichiers : insère des fichiers externes. Les drivers ne sont pas directement intégrés à zenon ; ils sont mis en œuvre via un programme externe.
  - Fichiers graphiques
  - Aide
  - Éléments multimédia
  - Textes et formats
  - Drivers

- Report Viewer
- Autres

- Historique des modifications
- Modèles d'équipements
- Sauvegarde de projet

La disponibilité des composants uniques dépend de la licence choisie. Vous pouvez afficher les modules inclus à votre licence en cliquant sur Aide -> À propos...

Si vous souhaitez acheter des licences supplémentaires, contactez votre distributeur ou sales@copadata.com.

> **Informations**
>
> *Les éléments uniques du gestionnaire de projets, tels que les variables ou les fonctions, peuvent être affichés dans une fenêtre supplémentaire. Pour cela, cliquez sur* ***Ouvrir dans nouvelle fenêtre*** *dans le menu contextuel. Ainsi, vous pouvez simultanément modifier les variables et les fonctions.*

10.1.1 Vue de détail de l'espace de travail

La gestion des projets s'effectue dans la vue de détail de l'espace de travail. Seuls les projets actuellement chargés (c'est-à-dire les projets actifs et les projets dont l'option **Garder le projet en mémoire** est active) sont affichés.

BARRE D'OUTILS

Symbole	Description :
Nouveau projet	Ouvre la boîte de dialogue de création d'un nouveau projet.
Insérer projet dans espace de travail	Ouvre la boîte de dialogue permettant d'ajouter un projet existant.
Insérer projet 5.50	Ouvre le navigateur de fichiers et autorise la sélection d'un projet (versions 5.50 et ultérieures).
Restaurer une sauvegarde de projet	Ouvre la boîte de dialogue de chargement d'une sauvegarde de projet.
Supprimer le projet sélectionné	Supprime le projet sélectionné après affichage d'une demande de confirmation. Si plusieurs projets sont sélectionnés, seul le dernier projet sélectionné est supprimé.
Espace de travail	Actions pour l'espace de travail : ▸ **Nouveau** : Ouvre la boîte de dialogue de création d'un nouvel espace de travail. ▸ **Ouvrir** : Ouvre la boîte de dialogue d'ouverture d'un espace de travail existant. ▸ **Enregistrer** : Enregistre l'espace de travail. ▸ **Enregistrer sous** : Enregistrer l'espace de travail sous un nom différent. ▸ **Fermer** : Ferme l'espace de travail actif. ▸ **Créer sauvegarde** : Ouvre la boîte de dialogue de création d'une sauvegarde. ▸ **Charger sauvegarde** : Ouvre la boîte de dialogue de restauration d'une sauvegarde.
Ouvrir VSTA Editor avec WorkspaceAddin	Ouvre VSTA Editor avec le module zenon Workspace.
Ouvrir l'éditeur VBA	Ouvre l'éditeur VBA.
Assistants (Wizards)	Ouvre la boîte de dialogue contenant les assistants.
Mettre à jour les assistants	Ouvre la boîte de dialogue de mise à jour des assistants.
Supprimer tous les filtres	Supprime tous les filtres définis.
Propriétés	Ouvre la fenêtre des propriétés.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

Ces actions sont également disponibles sous forme de commandes dans le menu contextuel du nœud **Workspace**.

10.2 Vue de détail du gestionnaire de projet

Si un élément est sélectionné dans l'arborescence du gestionnaire de projet, la vue de détail affiche tous les objets inclus et leurs propriétés.

Dans une vue sous forme de table, vous pouvez :

Action	Suite des actions
Choisir des colonnes librement :	Cliquez avec le bouton droit sur l'intitulé d'une colonne -> Menu contextuel -> Choix de la colonne
Modifier la largeur des colonnes :	▸ Positionnez le pointeur de la souris sur le séparateur de la ligne d'intitulé des colonnes ; le pointeur devient une croix. ▸ Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé. ▸ Agrandissez les colonnes à la largeur souhaitée.
Trier les colonnes :	Cliquez sur la ligne d'intitulé de la colonne modifie l'ordre de tri (croissant/décroissant)/.
Formater les colonnes	Cliquez avec le bouton droit sur l'intitulé d'une colonne -> Menu contextuel -> Formater les colonnes
Propriétés du groupe	Cliquez avec le bouton droit sur l'intitulé d'une colonne -> Menu contextuel -> Grouper selon cette colonne ou : Cliquez avec le bouton droit sur l'intitulé d'une colonne -> Menu contextuel -> Annuler le groupement
Ajuster l'affichage à la largeur de la fenêtre	Cliquez avec le bouton droit sur l'intitulé d'une colonne -> Menu contextuel -> Ajuster la taille à la largeur de la fenêtre
Supprimer une colonne	Cliquez avec le bouton droit sur l'intitulé d'une colonne -> Menu contextuel -> Supprimer la colonne

MENU CONTEXTUEL

Commande	Action
Croissant	Trie la colonne par ordre croissant
Décroissant	Trie la colonne par ordre décroissant
Grouper suivant cette colonne	Grouper les éléments selon cette colonne
Annuler le regroupement	Annule le groupement existant
Sélection des colonnes...	Ouvre une boîte de dialogue permettant de sélectionner les colonnes devant être affichée.
Format des colonnes...	Ouvre une boîte de dialogue de mise en forme de la colonne.
Ajuster la taille à la largeur de la fenêtre	Toutes les colonnes sont redimensionnées de manière uniforme dans l'ensemble de la fenêtre.
Supprimer cette colonne	Supprime la colonne de la vue

COLONNES

Les colonnes disponibles dans la vue détaillée peuvent être configurées individuellement.

Les colonnes suivantes ne sont remplies que pour les projets multi-utilisateurs :

- **Utilisateur**
- **Élément**
- **Module**
- **États**
- **Heure**
- **Changement d'heure**
- **Cible**

LIGNE D'ÉTAT

Dans les listes, la ligne d'état de la vue de détail fournit des informations concernant les éléments disponibles, filtrés et sélectionnés.

Exemple

Afficher la vue de détail de la ligne d'état :
39 total/30 filtrés/2 sélectionnés
signifie :

- 39 éléments sont disponibles
- 30 sont affichés sur la base des paramètres de filtre
- 2 ont été choisis

Pour les variables, le nombre d'E/S et de balises utilisées/dotées d'une licence est affiché.

Par exemple : 32 tags utilisés / nombre illimité de tags disponible.

Informations

Des informations détaillées concernant l'édition et la gestion des éléments sont disponibles au chapitre ***Éditer les entrées*** *(à la page 104) et dans la description des éléments correspondants.*

10.2.1 Éditer les entrées

Vous disposez de plusieurs méthodes pour éditer les entrées :

Marche à suivre	Suite des actions
Barres d'outils de la vue de détail	▸ Sélectionnez la cellule que vous voulez modifier en cliquant avec le bouton gauche de la souris. ▸ Cliquez sur le bouton **Éditer la cellule sélectionnée** dans la barre d'outils.
Menu contextuel	▸ Cliquez sur la cellule de votre choix avec le bouton droit de la souris. ▸ Dans le menu contextuel, sélectionnez l'entrée **Éditer la cellule sélectionnée**.
Le double-clic lent	▸ Marquez la cellule de votre choix en cliquant dessus deux fois (lentement).
Fenêtre des propriétés	▸ Marquez l'élément de votre choix. ▸ Éditez l'entrée de votre choix dans la fenêtre **Propriétés**.
La touche F2	▸ Sélectionnez la cellule que vous voulez modifier en cliquant avec le bouton gauche de la souris. ▸ Appuyez sur la **touche F2**.

Informations

La cellule entière est marquée si vous cliquez sur une cellule. Vous pouvez voir les cellules sélectionnées en cliquant sur le symbole représentant des jumelles dans la colonne de titre.

Attention

Exceptions

- Dans la vue de détail, vous pouvez uniquement modifier les propriétés pouvant être modifiées dans la fenêtre des propriétés. Il est par exemple impossible d'éditer le nom d'une variable système.
- Dans l'historique des modifications, il n'est pas possible d'effectuer des modifications en raison des règles de la FDA.
- Dans les sauvegardes de projets, vous pouvez uniquement éditer le nom de la sauvegarde.

10.2.2 Barres d’outils de la vue de détail

Sur la bordure supérieure de la vue de détail, une barre d’outils vous propose toutes les fonctions que vous pouvez trouver aussi dans le menu contextuel. Selon ce qui est sélectionné dans l’arborescence du projet (comme les synoptiques, les variables, les symboles, etc.), la barre d’outils montre différents boutons.

Les boutons qui ne peuvent être utilisés selon le contexte sont grisés.

BARRE D'OUTILS

Symbole	Action
Nouvelle variable	Ouvre la boîte de dialogue de création d'une nouvelle variable.
Créer une fonction standard	Ouvre l'assistant de sélection des variables et des valeurs prescrites et crée une fonction correspondante. Cette action est consignée dans la fenêtre de sortie.
Utilisation des variables	Crée une analyse de projet pour les variables sélectionnées dans le projet actuel, et l'affiche sous forme de liste de résultats dans une fenêtre spécifique.
Affichage des variables inutilisées	Crée une analyse de projet pour les variables inutilisées dans le projet et l'affiche sous la forme d'une liste de résultats dans sa propre fenêtre.
Retour à l'élément de départ	Revient à la position initiale dans zenon Editor. Remarque : Cette entrée de menu contextuel n'est disponible que si un saut à la position actuelle a été effectué depuis une autre position avec l'entrée de menu contextuel **Éléments liés** .
Copier	Copie les entrées sélectionnées vers le presse-papiers.
Coller	Colle le contenu depuis le presse-papiers. Si une entrée portant le même nom existe déjà, le contenu est collé sous le nom **Copie de...**.
Supprimer	Après une demande de confirmation, supprime les entrées sélectionnées de la liste.
Développer/Réduire	Liste déroulante permettant de développer ou réduire tous les nœuds ou les nœuds sélectionnés.
Activer tout	Active tous les éléments inactifs d'une variable de structure.
Activer	Active les éléments sélectionnés d'une variable de structure.
Désactiver	Désactive les éléments sélectionnés d'une variable de structure.
Exporter la sélection en XML...	Exporte les éléments sélectionnés sous forme de fichier XML.
Importer XML	Importe des variables à partir d'un fichier XML.
Importer/Exporter	Ouvre le menu d'importation et d'exportation de projets aux formats Step 7, dBase et CSV. Remarque : Pour plus d'informations, veuillez lire le chapitre Importation de projets Step 7 du manuel Importation et exportation.

Filtre étendu	Activer/Désactiver le filtre étendu L'activation ouvre la boîte de dialogue de sélection des critères de filtre.
Supprimer tous les filtres	Supprime tous les paramètres de filtre
Éditer la cellule sélectionnée	Ouvre la cellule sélectionnée pour la modification. Le symbole représentant des jumelles dans l'en-tête indique la cellule sélectionnée dans une ligne affichée en surbrillance. Seules les cellules pouvant être modifiées peuvent être sélectionnées.
Remplacer un texte dans la colonne sélectionnée	Ouvre la boîte de dialogue de recherche et de remplacement de texte.
Remplacer le texte des valeurs limites	Ouvre la boîte de dialogue de sélection des **propriétés dynamiques**. Après avoir sélectionné une propriété, ouvrez la boîte de dialogue Rechercher/Remplacer en cliquant sur **OK**.
Propriétés	Ouvre la fenêtre de **Propriétés**.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

MENU CONTEXTUEL

Élément de menu	Action
Nouvelle variable	Ouvre la boîte de dialogue de création d'une nouvelle variable.
Créer une fonction standard	Ouvre l'assistant de sélection des variables et des valeurs prescrites et crée une fonction correspondante. Cette action est consignée dans la fenêtre de sortie.
Éléments liés	Ouvre le sous-menu avec les éléments liés.
Utilisation des variables	Crée une analyse de projet pour les variables sélectionnées dans le projet actuel, et l'affiche sous forme de liste de résultats dans une fenêtre spécifique.
Affichage des variables inutilisées	Crée une analyse de projet pour les variables inutilisées dans le projet et l'affiche sous la forme d'une liste de résultats dans sa propre fenêtre.
Copier	Copie les entrées sélectionnées vers le presse-papiers.
Coller	Colle le contenu depuis le presse-papiers. Si une entrée portant le même nom existe déjà, le contenu est collé sous le nom **Copie de...**.
Supprimer	Après une demande de confirmation, supprime les entrées sélectionnées de la liste.
Développer/Réduire les nœuds	Permet de développer ou de réduire l'ensemble des nœuds ou les nœuds sélectionnés. Sélection :

	▸ **Développer tout** ▸ **Réduire tout** ▸ **Étendre les objets sélectionnés** ▸ **Réduire les éléments sélectionnés**
Activer tout	Active tous les éléments inactifs d'une variable de structure.
Activer	Active les éléments sélectionnés d'une variable de structure.
Désactiver	Désactive les éléments sélectionnés d'une variable de structure.
Exporter la sélection en XML...	Exporte touts les entrées sélectionnées sous forme de fichier XML.
Importer XML	Importe des entrées à partir d'un fichier XML.
Importer/Exporter étendu	Ouvre le menu d'importation et d'exportation de projets aux formats Step 7, dBase et CSV. Remarque : Pour plus d'informations, veuillez lire le chapitre Importation de projets Step 7 du manuel Importation et exportation.
Filtre étendu	Activer/Désactiver le filtre étendu L'activation ouvre la boîte de dialogue de sélection des critères de filtre.
Supprimer tous les filtres	Supprime tous les paramètres de filtre
Éditer la cellule sélectionnée	Ouvre la cellule sélectionnée pour la modification. Le symbole représentant des jumelles dans l'en-tête indique la cellule sélectionnée dans une ligne affichée en surbrillance. Seules les cellules pouvant être modifiées peuvent être sélectionnées.
Remplacer un texte dans la colonne sélectionnée	Ouvre la boîte de dialogue de recherche et de remplacement de texte.
Remplacer le texte des valeurs limites	Ouvre la boîte de dialogue de sélection des **propriétés dynamiques**. Après avoir sélectionné une propriété, ouvrez la boîte de dialogue Rechercher/Remplacer en cliquant sur **OK**.
Propriétés	Ouvre la fenêtre de **Propriétés**.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

10.2.3 Navigation dans la liste

Pour parcourir une liste :

1. Cliquez sur la colonne dans laquelle vous souhaitez effectuer une recherche.

2. Saisissez le premier caractère pour lancer la recherche. Si aucune entrée commençant par cette lettre n'existe, le système arrête immédiatement sa recherche.
3. La première entrée trouvée est affichée. Un champ de saisie est affiché. Le premier caractère de texte de la colonne est sélectionné.
   Remarque : Vous pouvez uniquement saisir des critères de recherche dans ce champ. Il est impossible de modifier le nom de l'élément.
4. Saisissez d'autres caractères pour limiter la recherche. Si aucune entrée correspondante n'est trouvée, le caractère saisi est rejeté et la sélection reste dans la position courante.
5. Si plusieurs entrées existent pour le critère de recherche, l'utilisateur peut atteindre les entrées suivantes en appuyant sur la combinaison de touches `Ctrl+touche fléchée vers le haut` ou `Ctrl+touche fléchée vers le bas`.
6. La touche `Retour arrière` permet d'effacer le dernier caractère des critères de recherche et de lancer une nouvelle recherche avec les caractères restants. Vous pouvez arrêter la recherche en supprimant le dernier caractère.

TRI

Vous pouvez sélectionner plusieurs colonnes simultanément pour trier la liste.

1. Cliquez sur l'en-tête de la colonne contenant le premier critère de filtre.
2. Maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur l'intitulé de la colonne contenant le deuxième critère de tri.
3. Vous pouvez ajouter autant de colonnes que vous le souhaitez.

   Par exemple : Le tri selon les blocs de données et l'offset affiche alors d'abord tous les blocs de données, puis toutes les adresses associées, correctement triées.

Conseil : Un deuxième clic souris sur la colonne trie la colonne dans l'ordre inverse.

10.2.4 Filtrer les entrées de liste

Les éléments de la vue de détail peuvent être filtrés et triés en fonction de différents critères :

Style	Suite des actions
Tri alphabétique	Clic sur l'intitulé d'une colonne : La liste est triée en fonction de la colonne correspondante. Un deuxième clic sur l'intitulé de la colonne inverse l'ordre du tri.
Définir des critères de filtre	Juste sous l'intitulé de la colonne se trouve le **champ** de saisie des critères de filtre. Ici, vous pouvez saisir les critères de votre choix. Si vous renseignez ce champ, seuls les éléments correspondant aux critères saisis seront affichés. Pour afficher tous les objets à nouveau, vous devez supprimer les critères de filtre que vous avez spécifiés. Si vous cliquez sur le champ de filtre d'une colonne, une liste déroulante s'affiche avec les derniers critères de filtres qui ont été définis sur cette colonne.
Filtre sur cases à cocher	Les listes comportant des cases à cocher (par exemple, les cadres) peuvent être triées et filtrées en fonction des cases à cocher actives et inactives. Cela marche de la même façon que le tri alphabétique. Vous trouverez une liste déroulante correspondant aux critères de filtre vous permettant de sélectionner les cases à cocher actives, inactives ou toutes les cases à cocher sous la cellule située sous l'intitulé de la colonne.
caractère générique	Plusieurs caractères génériques peuvent être utilisés pour la saisie de critères de filtre : ▸ ***** remplace une série de caractères. Exemple : ***1** filtre tous les éléments qui se terminent par le caractère **1**, par exemple **Variable1**. Les opérateurs peuvent uniquement être utilisés comme préfixe ou suffixe. ▸ **?** remplace un caractère unique. Exemple : **Variable?** filtre tous les éléments qui commencent par la série de caractères **variable** et comportent un caractère supplémentaire, par ex. **variable1**, **variable2**, **variable3**...
Lien logique	Les expressions de filtre peuvent être associées aux expressions logiques **AND** et **OR**. Elles peuvent également être associées aux opérateurs (*****), mais pas aux caractères de substitution (**?**).
Utiliser le contenu d'une cellule comme critère de filtre	Les mots ou les séries de caractères provenant d'une cellule dans la vue de détail peuvent être définis comme filtres : ▸ Sélectionnez l'entrée de votre choix. ▸ Maintenez la `touche Alt` enfoncée et cliquez sur la cellule. ▸ L'entrée est alors proposée dans un champ d'édition. ▸ Sélectionnez une chaîne de caractères à l'aide de la souris. ▸ En maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé (**glisser-déplacer**), déplacez la partie sélectionnée vers la ligne de filtre de l'intitulé de la colonne. ▸ La chaîne de caractères sélectionnée devient le nouveau texte de filtre.
Filtrer les	Les éléments liés à l'élément actuel peuvent être affichés en sélectionnant l'option

éléments liés.	**éléments liés**. Si vous sélectionnez un élément dans la vue de détail via cette option, par exemple une variable, cet élément est affiché indépendamment des paramètres de filtre actuels. S'il n'est pas disponible dans le filtre actuel, il est affiché en fin de liste et sélectionné automatiquement.
Modifier les propriétés	Dès qu'un objet a été sélectionné dans la vue de détail ou été créé avec un menu contextuel, ses paramètres peuvent être définis et modifiés dans la fenêtre des propriétés. Cette fenêtre autorise les sélections multiples. Si plusieurs objets ont été sélectionnés simultanément, vous pouvez modifier leurs propriétés ensemble. Les entrées et les modifications apportées à la fenêtre des propriétés sont valides pour tous les objets sélectionnés. Les entrées existantes sont écrasées. La fenêtre des propriétés fournit désormais uniquement les propriétés valides pour tous les objets sélectionnés.
Filtres étendus pour variables	Il existe, pour les variables, une boîte de dialogue permettant d'affiner les filtres. Vous pouvez l'afficher en sélectionnant : ▸ le symbole **Activer filtre étendu** dans la barre d'outils de la vue de détail ou ▸ la commande **Filtre étendu du menu contextuel** Ainsi, les filtres standard intègrent également les éléments **Types de données**, **Options de filtre** et **Textes de filtre** (nom de variable, identification, matrice de réaction).

- Exécuter le filtrage : Appuyez sur la `touche Entrée` lorsque le curseur se trouve dans le champ de filtre pour exécuter le filtrage.
- Supprimer le filtre : Pour supprimer le filtre, cliquez sur le bouton **Supprimer tous les filtres** de la barre d'outils, ou sélectionnez la commande **Supprimer tous les filtres** du menu contextuel.

10.2.5 Remplacer un texte dans la colonne sélectionnée

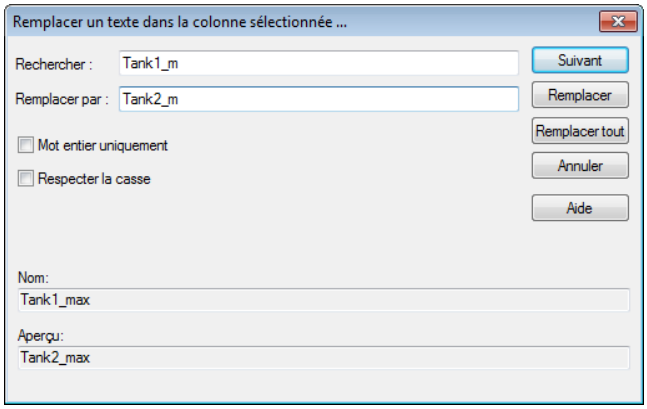
zenon propose une fonction **Rechercher/Remplacer** destinée aux chaînes de caractères (par ex. noms de synoptiques, noms de variables, identification des variables). Vous pouvez remplacer des textes dans les colonnes actives et les valeurs limites.

> **Attention**
>
> *Les seuls textes pris en compte sont ceux qui se trouvent dans des structures ouvertes (variables ou types de données). Les structures fermées n'existent pas en tant que cible pour Editor, et doivent être développées avant la recherche.*

REMPLACER UN TEXTE DANS LA COLONNE SÉLECTIONNÉE :

1. Ouvrez la boîte de dialogue en cliquant sur le symbole **Remplacer le texte dans la colonne sélectionnée** ou en sélectionnant l'option correspondante dans le menu contextuel.

2. Définissez les paramètres de la fonction Chercher et remplacer dans la boîte de dialogue.
3. Le remplacement a lieu dans la colonne active. Vous pouvez identifier la colonne active grâce au symbole représentant des **jumelles** situé sous l'intitulé de la colonne.



Attention

Si la fonction de changement de langue est utilisée pour l'identification de variables (l'utilisation est identifiable par la présence d'un caractère @), la propriété ***Montrer les mots-clé non-traduits*** *doit être activée pour garantir la localisation et le remplacement corrects des entrées. Pour l'activer :*

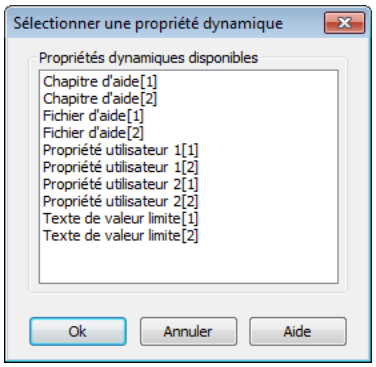
- Accédez au nœud **Apparence graphique** dans les propriétés.
- Cochez la case de la propriété **Montrer les mots-clé non-traduits**

10.2.6 Remplacer le texte des valeurs limites

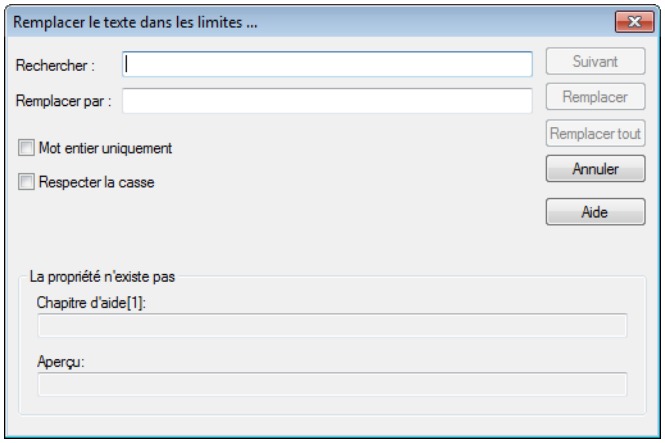
Pour remplacer le texte des valeurs limites :

- Ouvrez la boîte de dialogue en cliquant sur le symbole Remplacer le texte dans les valeurs limites ou en sélectionnant l'option correspondante dans le menu contextuel.

- Choisissez la propriété dynamique souhaitée dans la fenêtre de sélection.



- Vous voyez maintenant s'afficher la boîte de dialogue **Remplacer le texte des valeurs limites**.



Attention

Les seuls textes pris en compte sont ceux qui se trouvent dans des structures ouvertes (variables ou types de données). Les structures fermées n'existent pas en tant que cible pour Editor, et doivent être développées avant la recherche.

10.2.7 Afficher/masquer les colonnes

Vous pouvez afficher et masquer à votre convenance les colonnes disponibles dans la vue de détail ; vous pouvez les trier dans l'ordre de votre choix. Les paramètres suivants sont également accessibles par le biais des boîtes de dialogue d'appel de synoptique, pour certains synoptiques.

AFFICHER/MASQUER LES COLONNES

1. Cliquez avec le bouton droit sur l'intitulé d'une colonne.

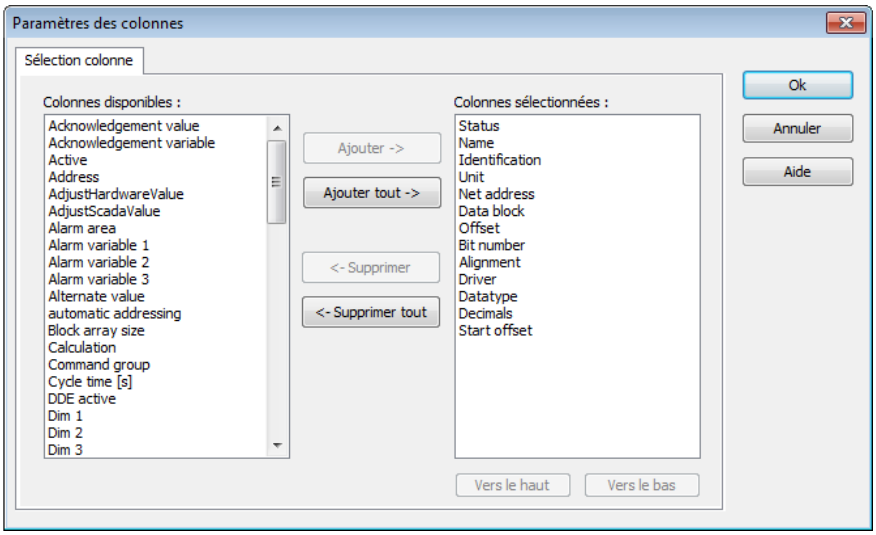
2. Cliquez sur **Sélectionner la colonne** dans le menu contextuel.

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

3. Sélectionnez ou désélectionnez les colonnes de votre choix.
   Vous pouvez sélectionner plusieurs colonnes en maintenant la `touche Maj` ou `Ctrl` enfoncée.

   Colonnes disponibles dresse la liste de toutes les colonnes encore disponibles. **Colonnes sélectionnées** affiche la liste de toutes les colonnes actives.

BOÎTE DE DIALOGUE DE CONFIGURATION



Remarque : Les modules disponibles varient selon le module dont l'affichage est configuré.

Option	Fonction
Colonnes disponibles	Liste de colonnes pouvant être affichées dans la table.
Colonnes sélectionnées	Colonnes affichées dans la table.
Ajouter ->	Déplace la colonne sélectionnée des colonnes disponibles vers les éléments sélectionnés. Lorsque vous confirmez la boîte de dialogue en cliquant sur OK, ces colonnes sont affichées dans la vue de détail.
Ajouter toutes ->	Déplace toutes les colonnes disponibles vers les colonnes sélectionnées.
<- Supprimer	Supprime les colonnes marquées des éléments sélectionnés et les affiche dans la liste des colonnes disponibles. Lorsque vous confirmez la boîte de dialogue en cliquant sur OK, ces colonnes sont supprimées de la vue de détail.
<- Supprimer tout	Toutes les colonnes sont supprimées de la liste des colonnes sélectionnées.
Haut	Déplace l'entrée sélectionnée vers le haut. Cette fonction est uniquement disponible pour les entrées uniques ; les sélections multiples ne sont pas autorisées dans ce cas.
En bas	Déplace l'entrée sélectionnée vers le bas. Cette fonction est uniquement disponible pour les entrées uniques ; les sélections multiples ne sont pas autorisées dans ce cas.

FERMER BOÎTE DE DIALOGUE

Options	Description
OK	Applique les paramètres et ferme la boîte de dialogue.
Annuler	Annule toutes les modifications et ferme la boîte de dialogue.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

ORGANISER LES COLONNES

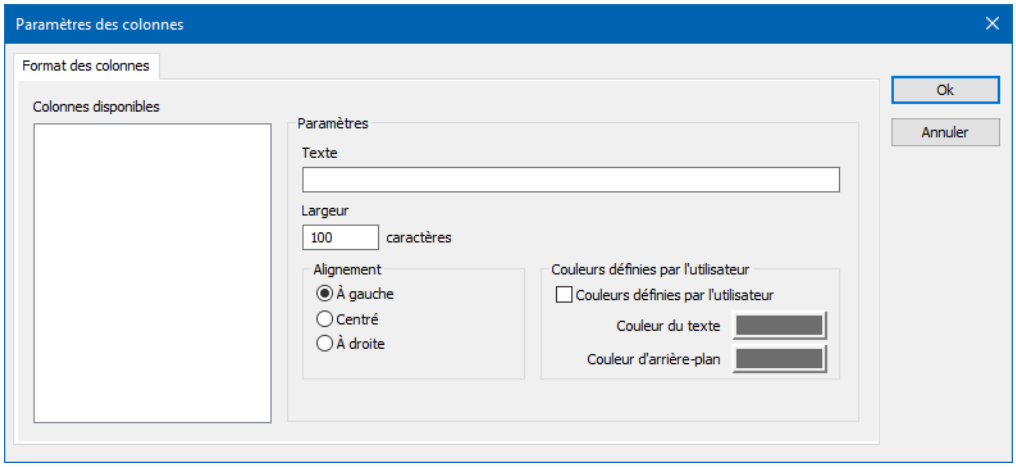
Vous pouvez réorganiser les colonnes selon vos besoins. Il existe deux possibilités pour cela.

1. Dans la boîte de dialogue **Paramétrage des colonnes**, via les boutons **Haut** et **Bas**.
2. Dans la vue de détail du Gestionnaire de projet, en effectuant un **glisser-déplacer** à l'aide de la souris :
   - Avec la souris, cliquez sur l'intitulé de la colonne de votre choix.
   - Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé.
   - Déplacez ensuite l'intitulé de colonne vers l'emplacement de votre choix. Deux flèches rouges indiquent l'emplacement auquel sera insérée la colonne.

- Positionnez la colonne en relâchant le bouton de la souris.

10.2.8 Paramètres des colonnes

Configuration des propriétés des colonnes pour les listes configurables. Les paramètres ont un effet sur la liste correspondante dans Editor ou, lors de la configuration d'un appel de synoptique, dans le Runtime.



COLONNES DISPONIBLES

Option	Description
Colonnes disponibles	Liste de colonnes disponibles avec la fonction de **sélection de colonnes**. La configuration de la colonne sélectionnée se déroule via les options de la section **Paramètres**.

PARAMÈTRES

Option	Description
Paramètres	Paramètres de la colonne sélectionnée.
Intitulé	Nom de l'intitulé de colonne. Cet intitulé de colonne est compatible avec la fonction de changement de langue en ligne. Pour cela, le caractère @ doit être saisi devant le nom.
Largeur	Largeur de la colonne en caractères. Calcul : nombre de caractères multiplié par la largeur moyenne des caractères de la police sélectionnée.
Alignement	Alignement. La sélection de l'attribution s'effectue au moyen des cases d'option : Paramètres possibles : ▸ **Gauche** : Le texte est justifié contre le bord gauche de la colonne. ▸ **Centré** : Le texte est centré dans la colonne. ▸ **Droite** : Le texte est justifié contre le bord droit de la colonne.
Couleurs définies par l'utilisateur	Propriétés permettant de sélectionner des couleurs définies par l'utilisateur pour le texte et l'arrière-plan. Les paramètres ont une incidence dans Editor et dans le Runtime. Remarque : ▸ Ces paramètres sont uniquement disponibles pour les listes configurables. ▸ En outre, le focus correspondant dans la liste peut être indiqué par différentes couleurs de texte et d'arrière-plan dans le Runtime. Celles-ci sont configurées dans les propriétés du projet.
Couleurs définies par l'utilisateur	`Active` : Les couleurs définies par l'utilisateur sont appliquées.
Couleur du texte	Couleur d'affichage du texte. Cliquez sur la couleur pour la palette de sélection de couleurs.

Couleur d'arrière-plan	Couleur d'affichage de l'arrière-plan de la cellule. Cliquez sur la couleur pour la palette de sélection de couleurs.
Désactiver le filtre de colonnes dans le Runtime	▸ `Active` : Le filtre de cette colonne ne peut pas être modifié dans le Runtime. Remarque : Uniquement disponible pour : ▸ Module Batch Control : ▸ Extended Trend ▸ Synoptiques de filtre ▸ Module Message Control ▸ Gestionnaire de groupe de recettes (Recipe Group Manager) ▸ Gestion d'équipe ▸ Liste contextuelle

FERMER

Option	Description
OK	Applique toutes les modifications effectuées sur tous les onglets, puis ferme la boîte de dialogue.
Annuler	Annule toutes les modifications effectuées sur tous les onglets, puis ferme la boîte de dialogue.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

10.3 Fichiers

Les fichiers externes peuvent être intégrés à un projet dans le gestionnaire de projet via le nœud **Fichiers**. Un programme externe doit être utilisé pour l'édition des fichiers externes. Ceci signifie : Vous pouvez par exemple intégrer un clip vidéo. Toutefois, vous devez disposer du logiciel adéquat pour l'éditer. zenon ne fait que gérer ces fichiers.

Les fichiers externes suivants sont disponibles :

- Fichiers graphiques (à la page 121)
- Aide (à la page 122)
- Éléments multimédia (à la page 124)
- Textes et formats (à la page 126)
- Drivers (à la page 128)
- Report Viewer (à la page 131)

- Autres (à la page 133)

SOUS-DOSSIERS

Vous pouvez créer des sous-dossiers dans les nœuds **Aide**, **Listes, Multimédia** et **Autres**. Sélectionnez l'entrée **Nouveau dossier** dans le menu contextuel. L'utilisation des sous-dossiers vous permet également de changer la langue du Runtime utilisée pour les documents.

> **Attention**
>
> *Les sous-dossiers sont uniquement adaptés à l'organisation de la fonction de changement de langue. Tous les autres éléments tels que les éléments graphiques, les fichiers multimédia, etc. doivent toujours être conservés au niveau hiérarchique supérieur du dossier, car ils ne sont pas accessibles par zenon s'ils se trouvent dans des sous-dossiers.*

MENU CONTEXTUEL

Élément de menu	Action
Importer un fichier graphique	Ouvre le gestionnaire de fichiers et vous permet de sélectionner un fichier.
Importer une table de langues	Ouvre le gestionnaire de fichiers et vous permet de sélectionner un fichier.
Importer un fichier d'aide	Ouvre le gestionnaire de fichiers et vous permet de sélectionner un fichier.
Importer un fichier multimédia	Ouvre le gestionnaire de fichiers et vous permet de sélectionner un fichier.
Importer un fichier de liste	Ouvre le gestionnaire de fichiers et vous permet de sélectionner un fichier.
Importer des données de driver	Ouvre le gestionnaire de fichiers et vous permet de sélectionner un fichier.
Importer un modèle de rapport	Ouvre le gestionnaire de fichiers et vous permet de sélectionner un fichier.
Importer un autre fichier	Ouvre le gestionnaire de fichiers et vous permet de sélectionner un fichier.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

10.3.1 Fichiers graphiques

Fichiers graphiques pour les graphiques d'arrière-plan dans les synoptiques, générateur de rapport ou pour éléments dynamiques (bouton, commutation, élément combiné).

Les formats suivants sont disponibles :

Éléments graphiques pixellisés

- *.bmp
- *.gif
- *.jpg
- *.png
- *.tif
  Remarque : Indisponible pour l'élément combiné et le générateur de rapport.

Graphiques vectoriels

- *.wmf
- *.Xaml Remarque : Disponible uniquement pour l'élément WPF ! Les fichiers XAML ne peuvent être prévisualisés dans la vue de détail !

MENU CONTEXTUEL

Élément de menu	Action
Ajouter un fichier	Ouvre le gestionnaire de fichiers et vous permet de sélectionner un fichier.
Nouveau dossier	Insère un nouveau sous-dossier.
Renommer le dossier	Permet de renommer les sous-dossiers que vous avez créés.
Supprimer le dossier	Supprime le dossier que vous avez créé après affichage d'un message confirmation.
Profil Editor	Ouvre la liste déroulante contenant les profils Editor (à la page 88) prédéfinis.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

Barre d'outils et menu contextuel Éléments graphiques

MENU CONTEXTUEL GRAPHIQUES

Élément de menu	Action
Ajouter un fichier	Ouvre le gestionnaire de fichiers et vous permet de sélectionner un fichier.
Ouvrir le fichier dans un programme externe	Ouvre le programme par défaut de votre système d'exploitation pour vous permettre d'éditer le fichier sélectionné.
Ouvrir le fichier dans un programme externe...	Ouvre une liste de programmes adaptés à l'édition du fichier sélectionné.
Copier	Copie les entrées sélectionnées vers le presse-papiers.
Coller	Colle le contenu depuis le presse-papiers. Si une entrée portant le même nom existe déjà, le contenu est collé sous le nom **Copie de...**.
Supprimer	Après une demande de confirmation, supprime les entrées sélectionnées de la liste.
Éditer la cellule sélectionnée	Ouvre la cellule sélectionnée pour la modification. Le symbole représentant des jumelles dans l'en-tête indique la cellule sélectionnée dans une ligne affichée en surbrillance. Seules les cellules pouvant être modifiées peuvent être sélectionnées.
Remplacer un texte dans la colonne sélectionnée	Ouvre la boîte de dialogue de recherche et de remplacement de texte.
Propriétés	Ouvre la fenêtre de **Propriétés**.
Supprimer tous les filtres	Supprime tous les paramètres de filtre
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

10.3.2 Aide

Le dossier dans lequel se trouvent les fichiers de l'aide du Runtime pour ce projet. Ces fichiers sont enregistrés au format *.chm.

MENU CONTEXTUEL

Élément de menu	Action
Ajouter un fichier	Ouvre le gestionnaire de fichiers et vous permet de sélectionner un fichier.
Nouveau dossier	Insère un nouveau sous-dossier.
Renommer le dossier	Permet de renommer les sous-dossiers que vous avez créés.
Supprimer le dossier	Supprime le dossier que vous avez créé après affichage d'un message confirmation.
Profil Editor	Ouvre la liste déroulante contenant les profils Editor (à la page 88) prédéfinis.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

Barre d'outils et menu contextuel Aide

MENU CONTEXTUEL AIDE

Élément de menu	Action
Ajouter un fichier	Ouvre le gestionnaire de fichiers et vous permet de sélectionner un fichier.
Ouvrir le fichier dans un programme externe	Ouvre le programme par défaut de votre système d'exploitation pour vous permettre d'éditer le fichier sélectionné.
Ouvrir le fichier dans un programme externe...	Ouvre une liste de programmes adaptés à l'édition du fichier sélectionné.
Copier	Copie les entrées sélectionnées vers le presse-papiers.
Coller	Colle le contenu depuis le presse-papiers. Si une entrée portant le même nom existe déjà, le contenu est collé sous le nom **Copie de...**.
Supprimer	Après une demande de confirmation, supprime les entrées sélectionnées de la liste.
Éditer la cellule sélectionnée	Ouvre la cellule sélectionnée pour la modification. Le symbole représentant des jumelles dans l'en-tête indique la cellule sélectionnée dans une ligne affichée en surbrillance. Seules les cellules pouvant être modifiées peuvent être sélectionnées.
Remplacer un texte dans la colonne sélectionnée	Ouvre la boîte de dialogue de recherche et de remplacement de texte.
Propriétés	Ouvre la fenêtre de **Propriétés**.
Supprimer tous les filtres	Supprime tous les paramètres de filtre
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

10.3.3 Multimédia

Les formats audio et vidéo suivants peuvent être mis en œuvre :

- *.avi
- *.mp3
- *.mpeg
- *.wav

Gardez à l'esprit que les codecs appropriés doivent être installés sur le périphérique Runtime pour que vous puissiez lire les fichiers audio et vidéo.

MENU CONTEXTUEL

Élément de menu	Action
Ajouter un fichier	Ouvre le gestionnaire de fichiers et vous permet de sélectionner un fichier.
Nouveau dossier	Insère un nouveau sous-dossier.
Renommer le dossier	Permet de renommer les sous-dossiers que vous avez créés.
Supprimer le dossier	Supprime le dossier que vous avez créé après affichage d'un message confirmation.
Profil Editor	Ouvre la liste déroulante contenant les profils Editor (à la page 88) prédéfinis.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

Barre d'outils et menu contextuel Multimédia

MENU CONTEXTUEL MULTIMÉDIA

Élément de menu	Action
Ajouter un fichier	Ouvre le gestionnaire de fichiers et vous permet de sélectionner un fichier.
Ouvrir le fichier dans un programme externe	Ouvre le programme par défaut de votre système d'exploitation pour vous permettre d'éditer le fichier sélectionné.
Ouvrir le fichier dans un programme externe...	Ouvre une liste de programmes adaptés à l'édition du fichier sélectionné.
Copier	Copie les entrées sélectionnées vers le presse-papiers.
Coller	Colle le contenu depuis le presse-papiers. Si une entrée portant le même nom existe déjà, le contenu est collé sous le nom **Copie de...**.
Supprimer	Après une demande de confirmation, supprime les entrées sélectionnées de la liste.
Éditer la cellule sélectionnée	Ouvre la cellule sélectionnée pour la modification. Le symbole représentant des jumelles dans l'en-tête indique la cellule sélectionnée dans une ligne affichée en surbrillance. Seules les cellules pouvant être modifiées peuvent être sélectionnées.
Remplacer un texte dans la colonne sélectionnée	Ouvre la boîte de dialogue de recherche et de remplacement de texte.
Propriétés	Ouvre la fenêtre de **Propriétés**.
Supprimer tous les filtres	Supprime tous les paramètres de filtre
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

10.3.4 Textes et formats

Les textes et formats sont :

- Fichiers texte destinés à être affichés dans le projet
  Extension de fichier : `.txt`
- Fichiers de format utilisés pour la mise en forme d'impressions
  Extension de fichier : `.frm`
- Fichiers HTML affichés dans les synoptiques au format HTML
  Extension de fichier : .htm ou .html

MENU CONTEXTUEL

Élément de menu	Action
Ajouter un fichier	Ouvre le gestionnaire de fichiers et vous permet de sélectionner un fichier.
Nouveau dossier	Insère un nouveau sous-dossier.
Renommer le dossier	Permet de renommer les sous-dossiers que vous avez créés.
Supprimer le dossier	Supprime le dossier que vous avez créé après affichage d'un message confirmation.
Profil Editor	Ouvre la liste déroulante contenant les profils Editor (à la page 88) prédéfinis.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

Barres d'outils et menu contextuel Texte

LES TEXTES ET FORMATS DES MENUS CONTEXTUELS

Élément de menu	Action
Ajouter un fichier	Ouvre le gestionnaire de fichiers et vous permet de sélectionner un fichier.
Ouvrir le fichier dans un programme externe	Ouvre le programme par défaut de votre système d'exploitation pour vous permettre d'éditer le fichier sélectionné.
Ouvrir le fichier dans un programme externe...	Ouvre le fichier sélectionné avec l'éditeur correspondant au format du fichier ou offre une sélection d'éditeurs pouvant être utilisés.
Copier	Copie les entrées sélectionnées vers le presse-papiers.
Coller	Colle le contenu depuis le presse-papiers. Si une entrée portant le même nom existe déjà, le contenu est collé sous le nom **Copie de...**.
Supprimer	Après une demande de confirmation, supprime les entrées sélectionnées de la liste.
Éditer la cellule sélectionnée	Ouvre la cellule sélectionnée pour la modification. Le symbole représentant des jumelles dans l'en-tête indique la cellule sélectionnée dans une ligne affichée en surbrillance. Seules les cellules pouvant être modifiées peuvent être sélectionnées.
Remplacer un texte dans la colonne sélectionnée	Ouvre la boîte de dialogue de recherche et de remplacement de texte.
Propriétés	Ouvre la fenêtre de **Propriétés**.
Supprimer tous les filtres	Supprime tous les paramètres de filtre
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

10.3.5 Drivers

Les fichiers de drivers peuvent être mis en œuvre aux formats suivants :

- *.cfg
- *.iso
- *.tcp
- *.bur
- *.fms
- *.bec

- *.ovd
- *.nmp
- *.ini
- *.h11
- *.lst
- *.dde
- *.lon
- *.opc
- *.ecs

Il n'est généralement pas nécessaire de les saisir ici. Les fichiers sont créés automatiquement lors de la création d'un driver et sont enregistrés ici.

MENU CONTEXTUEL

Élément de menu	Action
Ajouter un fichier	Ouvre le gestionnaire de fichiers et vous permet de sélectionner un fichier.
Nouveau dossier	Insère un nouveau sous-dossier.
Renommer le dossier	Permet de renommer les sous-dossiers que vous avez créés.
Supprimer le dossier	Supprime le dossier que vous avez créé après affichage d'un message confirmation.
Profil Editor	Ouvre la liste déroulante contenant les profils Editor (à la page 88) prédéfinis.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

Barre d'outils et menu contextuel Driver

MENU CONTEXTUEL DRIVERS

Élément de menu	Action
Ajouter un fichier	Ouvre le gestionnaire de fichiers et vous permet de sélectionner un fichier.
Ouvrir le fichier dans un programme externe	Ouvre le programme par défaut de votre système d'exploitation pour vous permettre d'éditer le fichier sélectionné.
Ouvrir le fichier dans un programme externe...	Ouvre une liste de programmes adaptés à l'édition du fichier sélectionné.
Copier	Copie les entrées sélectionnées vers le presse-papiers.
Coller	Colle le contenu depuis le presse-papiers. Si une entrée portant le même nom existe déjà, le contenu est collé sous le nom **Copie de...**.
Supprimer	Après une demande de confirmation, supprime les entrées sélectionnées de la liste.
Éditer la cellule sélectionnée	Ouvre la cellule sélectionnée pour la modification. Le symbole représentant des jumelles dans l'en-tête indique la cellule sélectionnée dans une ligne affichée en surbrillance. Seules les cellules pouvant être modifiées peuvent être sélectionnées.
Remplacer un texte dans la colonne sélectionnée	Ouvre la boîte de dialogue de recherche et de remplacement de texte.
Propriétés	Ouvre la fenêtre de **Propriétés**.
Supprimer tous les filtres	Supprime tous les paramètres de filtre
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

10.3.6 Report Viewer

Les modèles de rapports sont des fichiers au format RDL 2.0 et peuvent être ouverts, affichés et édités dans zenon, via le module Report Viewer.

MENU CONTEXTUEL

Élément de menu	Action
Ajouter un fichier	Ouvre le gestionnaire de fichiers afin d'autoriser la sélection d'un fichier de **définition de rapports**.
Nouveau dossier	Insère un nouveau sous-dossier.
Renommer le dossier	Permet de renommer les sous-dossiers que vous avez créés.
Supprimer le dossier	Supprime le dossier que vous avez créé après affichage d'un message confirmation.
Profil Editor	Ouvre la liste déroulante contenant les profils Editor (à la page 88) prédéfinis.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

Remarque : présent uniquement si les modules Report Generator et Report Viewer comportent une licence.
Indisponible si l'option **Projet Windows CE** (propriétés du projet **Général**) est active.

Barre d'outils et menu contextuel Report Viewer

MENU CONTEXTUEL DE MODÈLE DE RAPPORT

Élément de menu	Action
Nouveau fichier de définition de rapport	Ouvre la boîte de dialogue de création d'un nouveau fichier RDL sur la base des jeux de données précédemment définis.
Ouvrir un fichier de définition de rapport	Ouvre le programme associé aux fichiers RFL, autorisant l'édition d'un fichier de définition existant. Par défaut, zenon recherche d'abord MS Report Builder, puis MS Report Designer.
Créer une fonction standard	Disponible uniquement dans la barre d'outils. Crée un appel de synoptique autorisant la sélection d'un synoptique de type `Report Viewer`, puis insère le fichier RDL sélectionné dans le **Fichier de définition de rapport**.
Retour à l'élément de départ	Avec les éléments liés, revient à l'élément depuis lequel le modèle de rapport a été ouvert. Uniquement présent dans le menu contextuel si des éléments liés sont présents.
Copier	Copie les entrées sélectionnées vers le presse-papiers.
Coller	Colle le contenu depuis le presse-papiers. Si une entrée portant le même nom existe déjà, le contenu est collé sous le nom **Copie de...**.
Supprimer	Après une demande de confirmation, supprime les entrées sélectionnées de la liste.
Importer un fichier de définition de rapport	Ouvre une boîte de dialogue permettant d'importer des fichiers de définition de rapport existants. Ces fichiers doivent être au format RDL 2.0.
Supprimer tous les filtres	Supprime tous les paramètres de filtre
Éditer la cellule sélectionnée	Ouvre la cellule sélectionnée pour la modification. Le symbole représentant des jumelles dans l'en-tête indique la cellule sélectionnée dans une ligne affichée en surbrillance. Seules les cellules pouvant être modifiées peuvent être sélectionnées.
Remplacer un texte dans la colonne sélectionnée	Ouvre la boîte de dialogue de recherche et de remplacement de texte.
Propriétés	Ouvre la fenêtre de **Propriétés**.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

10.3.7 Autres

Dossier de stockage de tout autre type de fichier.

MENU CONTEXTUEL

Élément de menu	Action
Ajouter un fichier	Ouvre le gestionnaire de fichiers et vous permet de sélectionner un fichier.
Nouveau dossier	Insère un nouveau sous-dossier.
Renommer le dossier	Permet de renommer les sous-dossiers que vous avez créés.
Supprimer le dossier	Supprime le dossier que vous avez créé après affichage d'un message confirmation.
Profil Editor	Ouvre la liste déroulante contenant les profils Editor (à la page 88) prédéfinis.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

Barre d'outils et menu contextuel Autres

MENU CONTEXTUEL AUTRES

Élément de menu	Action
Importer le fichier	Ouvre le gestionnaire de fichiers et vous permet de sélectionner un fichier.
Ouvrir le fichier dans un programme externe	Ouvre le programme par défaut de votre système d'exploitation pour vous permettre d'éditer le fichier sélectionné.
Ouvrir le fichier dans un programme externe...	Ouvre une liste de programmes adaptés à l'édition du fichier sélectionné.
Retour à l'élément de départ	Revient à la position initiale dans zenon Editor. Remarque : Cette entrée de menu contextuel n'est disponible que si un saut à la position actuelle a été effectué depuis une autre position avec l'entrée de menu contextuel **Éléments liés** .
Copier	Copie les entrées sélectionnées vers le presse-papiers.
Coller	Colle le contenu depuis le presse-papiers. Si une entrée portant le même nom existe déjà, le contenu est collé sous le nom **Copie de...**.
Supprimer	Après une demande de confirmation, supprime les entrées sélectionnées de la liste.
Supprimer tous les filtres	Supprime tous les paramètres de filtre
Éditer la cellule sélectionnée	Ouvre la cellule sélectionnée pour la modification. Le symbole représentant des jumelles dans l'en-tête indique la cellule sélectionnée dans une ligne affichée en surbrillance. Seules les cellules pouvant être modifiées peuvent être sélectionnées.
Remplacer un texte dans la colonne sélectionnée	Ouvre la boîte de dialogue de recherche et de remplacement de texte.
Propriétés	Ouvre la fenêtre de **Propriétés**.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

10.4 Bibliothèque générale de symboles

zenon comporte des éléments graphiques prédéfinis. Ils sont enregistrés dans le module **Bibliothèque générale de symboles**. Les symboles du dossier **Synoptiques** peuvent uniquement être utilisés pour le synoptique actuel ; les symboles de la **bibliothèque générale de symboles** peuvent être utilisés dans tous les projets.

Vous pouvez également créer vos propres symboles ou groupes de symboles ou les lier. Vous trouvez plus de détails au chapitre **Synoptiques/Symboles**.

10.5 Boîtes de dialogue de sélection

Dans zenon, les boîtes de dialogue de sélection et les listes filtrées permettent de sélectionner des éléments spécifiques. Ces modes de sélection sont valides pour l'ensemble du système, et recensent les projets et sous-projets actuels. Elles sont disponibles pour :

- Variables d'archives
- Utilisateur
- Groupes d'utilisateurs
- Synoptiques
- Fichiers
- Type de données
- Synoptiques de filtre
- Fonctions
- Gabarits
- Drivers
- Variables

Des informations détaillées concernant les vues sont disponibles au chapitre Vue de détail du gestionnaire de projet (à la page 102), et des informations détaillées concernant le filtrage de listes sont disponibles au chapitre Filtrer les entrées de liste (à la page 110).

Des informations détaillées concernant les boîtes de dialogue de sélection des fonctions et variables et le remplacement des fonctions ou variables choisies sont disponibles aux sous-chapitres suivants :

- Fonctions (à la page 145)
- Variables (à la page 147)

10.5.1 Variables d'archives

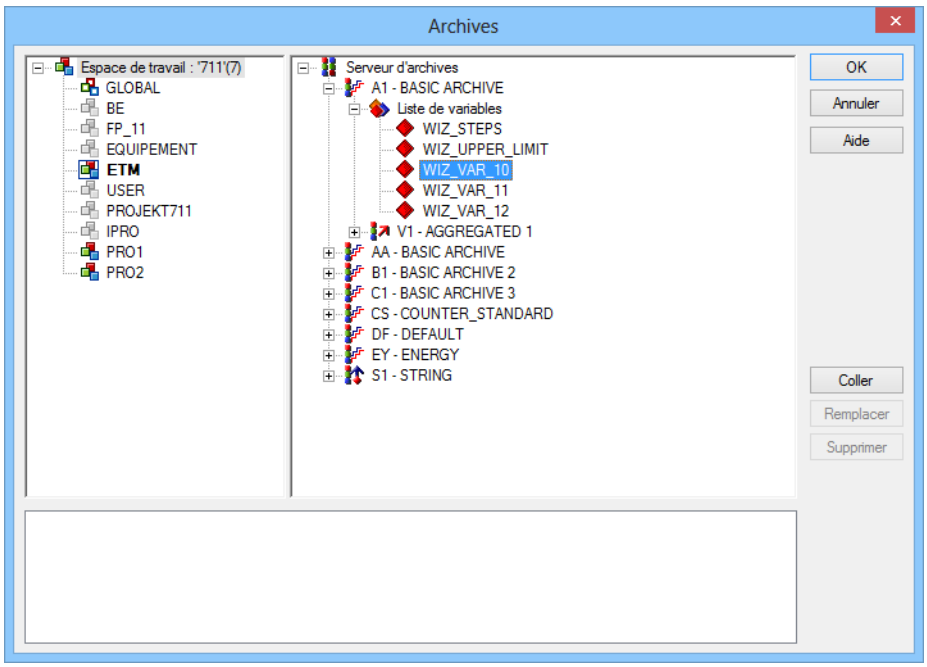
Pour sélectionner les variables d'une archive, une boîte de dialogue permettant de sélectionner l'ensemble des archives préalablement créées et configurées est disponible.

Remarque : Les variables peuvent également être utilisées dans l'ensemble des projets. Lors de la sélection dans l'ensemble d'un projet, assurez-vous que les projets correspondants sont disponibles dans le Runtime.

LIAISON DE VARIABLES

Pour sélectionner des variables :

1. Sélectionnez l'archive souhaitée
2. Ouvrez l'arborescence des archives.
3. Ouvrez la liste de variables.
4. Sélectionnez les variables de votre choix.



Paramètre	Description
Arbre du projet	Sélection du projet à partir duquel la variable doit être sélectionnée.
Volet de sélection	Sélection des variables devant être liées. Elle peut être liée de deux manières : ▶ En double-cliquant sur la variable souhaitée ▶ En sélectionnant les variables souhaitées, puis en cliquant sur Coller ou Remplacer
Coller	Ajoute la variable sélectionnée dans la **fenêtre de sélection** à la **liste de variables**.
Remplacement	Ajoute les variables sélectionnées dans la **fenêtre de sélection** à la **liste de variables** et remplace également les variables dans cette liste. Si plusieurs variables ont été sélectionnées dans la **fenêtre de sélection**, la dernière variable sélectionnée est ajoutée.
Supprimer	Supprime la variable sélectionnée de la **liste de variables**.
Liste de variables	Liste des variables sélectionnées pour la liaison.
OK	Applique les paramètres et ferme la boîte de dialogue.
Annuler	Annule toutes les modifications et ferme la boîte de dialogue.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

Remarque : Vous pouvez ajuster la taille de cette boîte de dialogue. La position et la taille de la fenêtre de la boîte de dialogue sont enregistrées dans Éditeur, dans le Runtime et dans zenon Web Client, indépendamment du projet.

10.5.2 User selection: individual user

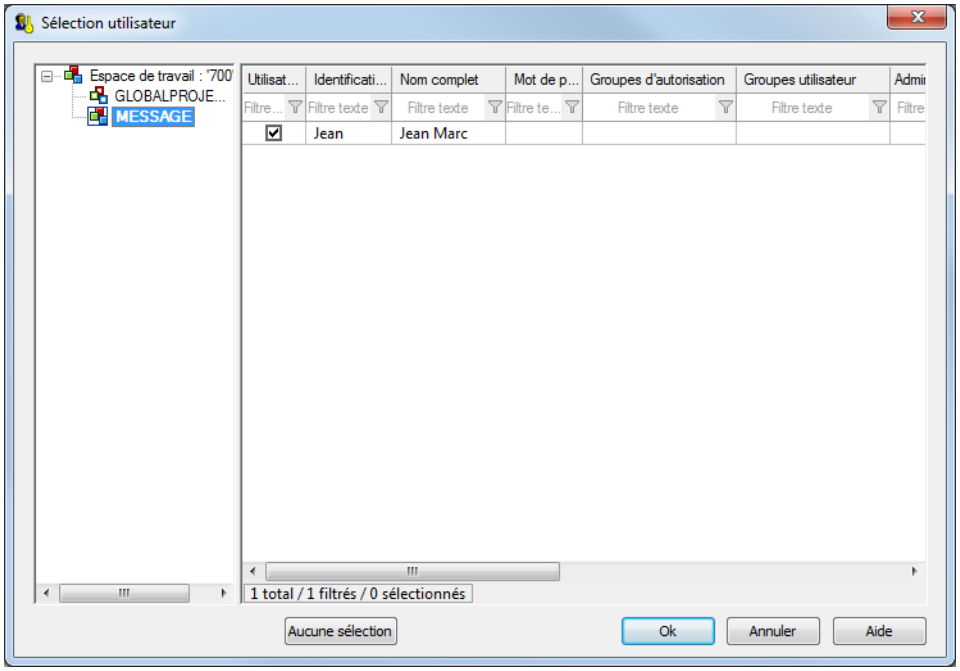
Dans la boîte de dialogue de **sélection de l'utilisateur** , vous sélectionnez un utilisateur dans Runtime pour l'utiliser dans un autre module.

Pour sélectionner un'utilisateur :

1. Sélectionnez le utilisateur souhaité dans la liste de utilisateurs actuels.
2. Confirmez les paramètres en cliquant sur **OK**.

   L'utilisateur est ajoutée

LA BOÎTE DE DIALOGUE : SÉLECTION DE L'UTILISATEUR



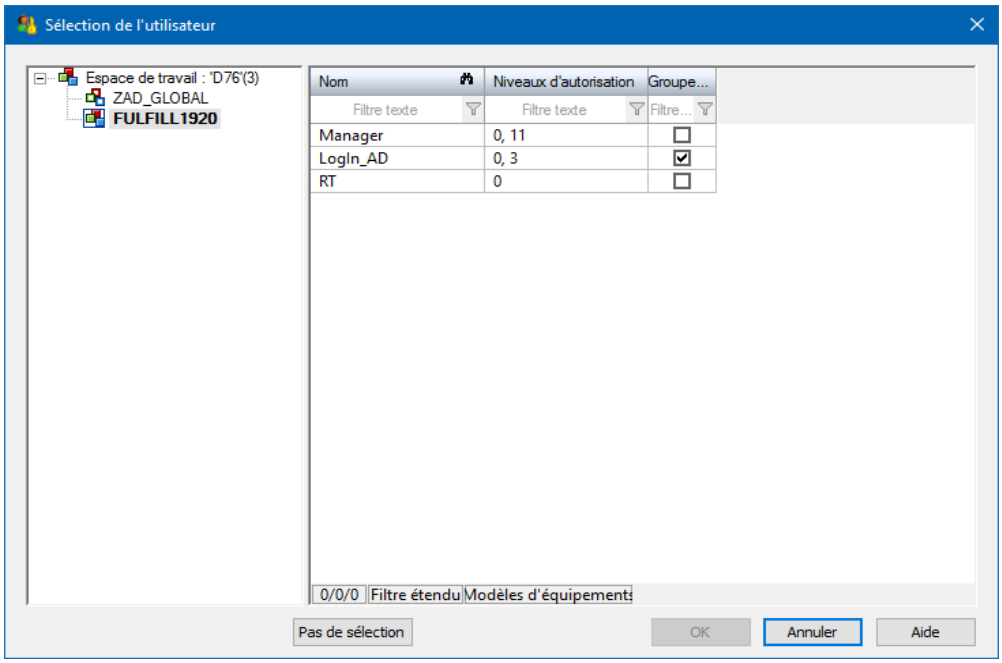
Option	Description
Liste des espaces de travail	Affichage et sélection des projets depuis lesquels des utilisateurs peuvent être sélectionnés.
Liste des utilisateurs	Affichage des utilisateurs des projets sélectionnés. La liste peut être filtrée.
Pas de sélection	Un'utilisateurs existants est désélectionné.

FERMER BOÎTE DE DIALOGUE

Options	Description
OK	Applique les paramètres et ferme la boîte de dialogue.
Annuler	Annule toutes les modifications et ferme la boîte de dialogue.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

10.5.3 Groupes d'utilisateurs

Sélection des groupes d'utilisateurs.



Option	Description
Liste des espaces de travail	Affichage et sélection des projets depuis lesquels des groupes d'utilisateurs peuvent être sélectionnés.
Liste des groupes d'utilisateurs	Affichage des groupes d'utilisateurs des projets sélectionnés. La liste peut être filtrée.
Pas de sélection	Tout groupe d'utilisateurs déjà sélectionné est désélectionné.

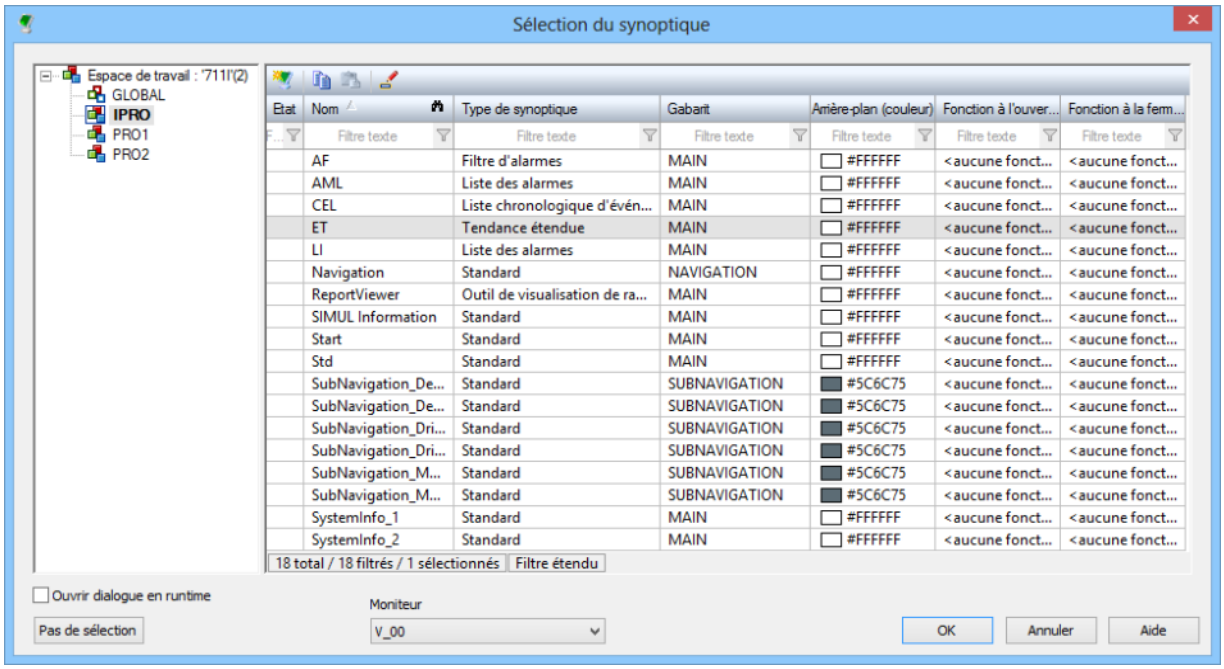
FERMER BOÎTE DE DIALOGUE

Options	Description
OK	Applique les paramètres et ferme la boîte de dialogue.
Annuler	Annule toutes les modifications et ferme la boîte de dialogue.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

10.5.4 Synoptiques

Dans la boîte de dialogue de sélection de synoptique, des synoptiques peuvent être sélectionnés pour l'exécution de fonctions parmi les éléments suivants :

- Projet actuel
- Sous-projets
- Tous les projets de l'espace de travail dans lesquels l'option **Garder projet en mémoire** est active



Paramètres	Description
Fenêtre d'arborescence des projets	Affiche tous les projets dans l'espace de travail. Les synoptiques peuvent être sélectionnés dans le projet actuel et dans tous les projets dans lesquels l'option **Garder projet en mémoire** est active.
Fenêtre d'affichage des synoptiques	Sélection du synoptique. Si plusieurs synoptiques sont sélectionnés, le premier synoptique affiché dans la liste est utilisé pour l'exécution de la fonction.
Aucune sélection	Supprime la sélection et ferme la boîte de dialogue.
OK	Applique les paramètres et ferme la boîte de dialogue.
Annuler	Annule toutes les modifications et ferme la boîte de dialogue.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

10.5.5 Fichiers

Dans le dialogue de sélection des **Fichiers**, on peut sélectionner les fichiers du projet ou des sous-projets actuels à travers une vue pouvant être filtrée.

- Si les fichiers souhaités dans les nœuds `Fichiers/Graphiques` (à la page 119) ne sont pas encore présents dans le gestionnaire de projet, vous pouvez les ajouter depuis la boîte de dialogue de sélection.
- Pour pouvoir sélectionner directement un fichier dans un dossier de l'ordinateur, la propriété **Sélection directe du fichier** doit être activée.

10.5.6 Type de données

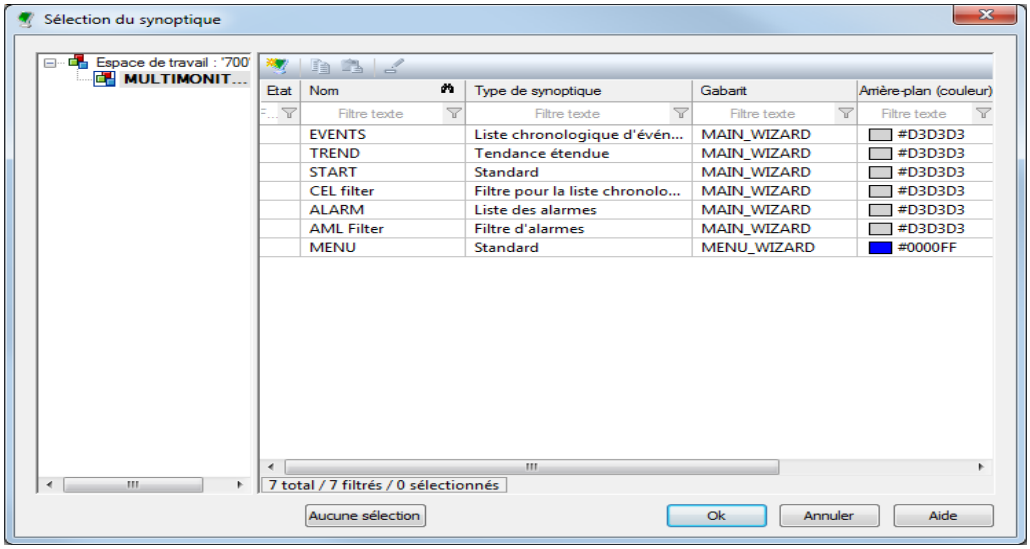
Dans la boîte de dialogue Types de données, on peut sélectionner les types de données du projet ou des sous-projets actuels à travers une vue pouvant être filtrée.

10.5.7 Synoptiques de filtre

Lors de l'appel d'un synoptique (par ex. filtre de liste AML ou filtre de liste CEL, filtre de temps) depuis un synoptique comportant un filtre, une boîte de dialogue de sélection de synoptique s'affiche, permettant d'effectuer les opérations suivantes :

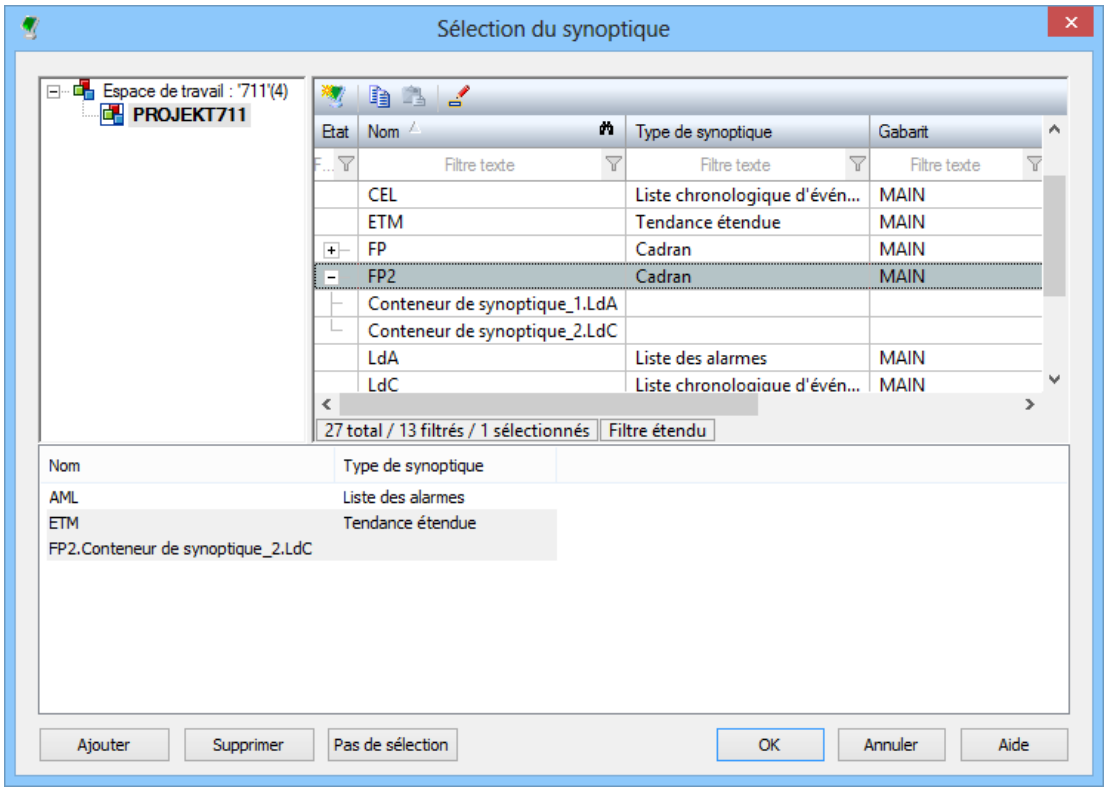
- Synoptique exécutant l'appel
- Synoptiques devant être mis à jour

SÉLECTION DU SYNOPTIQUE À APPELER



Paramètre	Description
Fenêtre d'arborescence des projets	Affiche le projet actuel. Seuls les synoptiques de ce projet peuvent être sélectionnés.
Fenêtre d'affichage des synoptiques	Sélection du synoptique. Si plusieurs synoptiques sont sélectionnés, le synoptique appelé est le premier synoptique sélectionné.
Pas de sélection	Aucune fonction pour cette sélection de synoptique.
OK	Applique les paramètres et ferme la boîte de dialogue.
Annuler	Annule toutes les modifications et ferme la boîte de dialogue.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

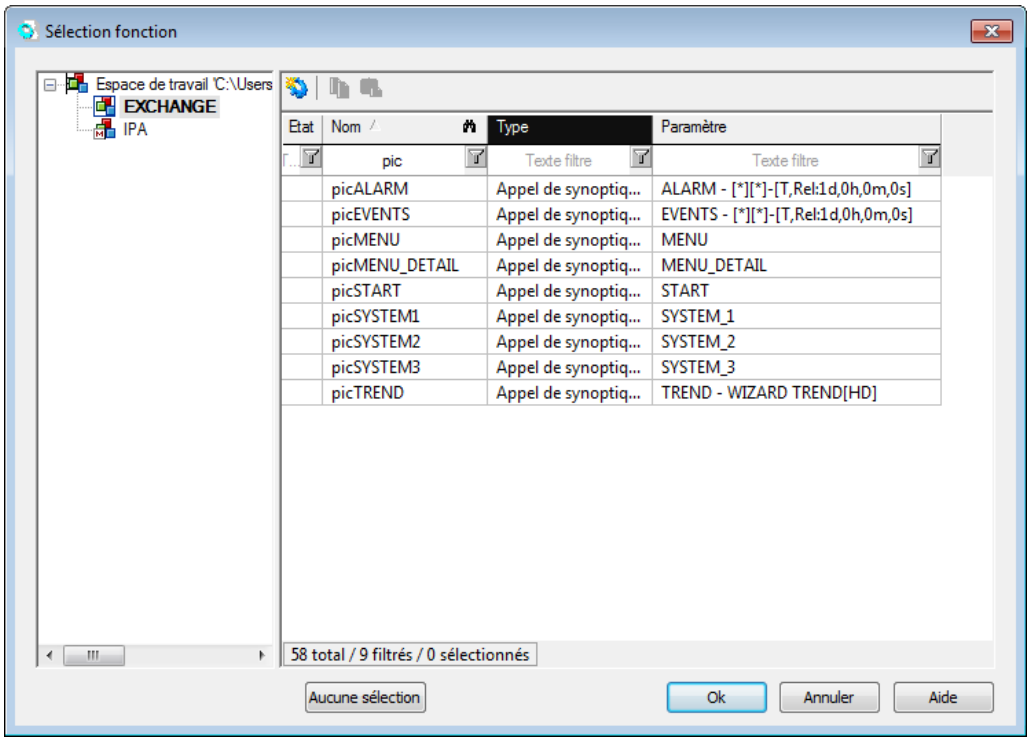
SÉLECTION DU SYNOPTIQUE À METTRE À JOUR



Paramètre	Description
Fenêtre d'arborescence des projets	Affiche le projet actuel. Seuls les synoptiques de ce projet peuvent être sélectionnés.
Fenêtre d'affichage des synoptiques	Sélectionnez les synoptiques que vous souhaitez mettre à jour. Les sous-synoptiques de cadrans peuvent être sélectionnés pour les appels de synoptiques de type Filtre de liste AML, Filtre de liste CEL, Filtre de temps, Gestion d'équipes et Modèle d'équipement. Pour ces synoptiques, le nom du synoptique du cadran est affiché devant le sous-synoptique, afin de le distinguer clairement des autres synoptiques. Une sélection multiple est possible. Pour ajouter un synoptique, double-cliquez dessus ou cliquez sur le bouton **Ajouter**.
Fenêtre de sélection	Dresse la liste de tous les synoptiques sélectionnés
Ajouter	Ajoute les éléments sélectionnés dans la `fenêtre des synoptiques` à la fenêtre de sélection.
Supprimer	Supprime les éléments sélectionnés de la fenêtre de sélection.
Pas de sélection	Supprime tous les synoptiques actuellement liés.
OK	Applique les paramètres et ferme la boîte de dialogue.
Annuler	Annule toutes les modifications et ferme la boîte de dialogue.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

10.5.8 Fonctions

Une boîte de dialogue filtrée s'affiche pour vous permettre de sélectionner les fonctions :



Élément	Description
Arborescence du projet	Définition du projet à partir duquel la fonction doit être sélectionnée.
Volet de sélection	Sélection de la fonction.
Aucune sélection	Selon l'élément : ▶ le dialogue est annulé ▶ Les fonctions déjà liées sont supprimées.

Conseil : Vous pouvez ajuster la taille de cette boîte de dialogue. La taille et la position de la boîte de dialogue sont enregistrées.

MODIFIER UNE FONCTION LIÉE

1. manuellement
   - Dans la vue de détail (à la page 98) du gestionnaire de projet, ouvrez les fonctions concernées.
   - Faites glisser la fonction de votre choix sur l'élément tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.

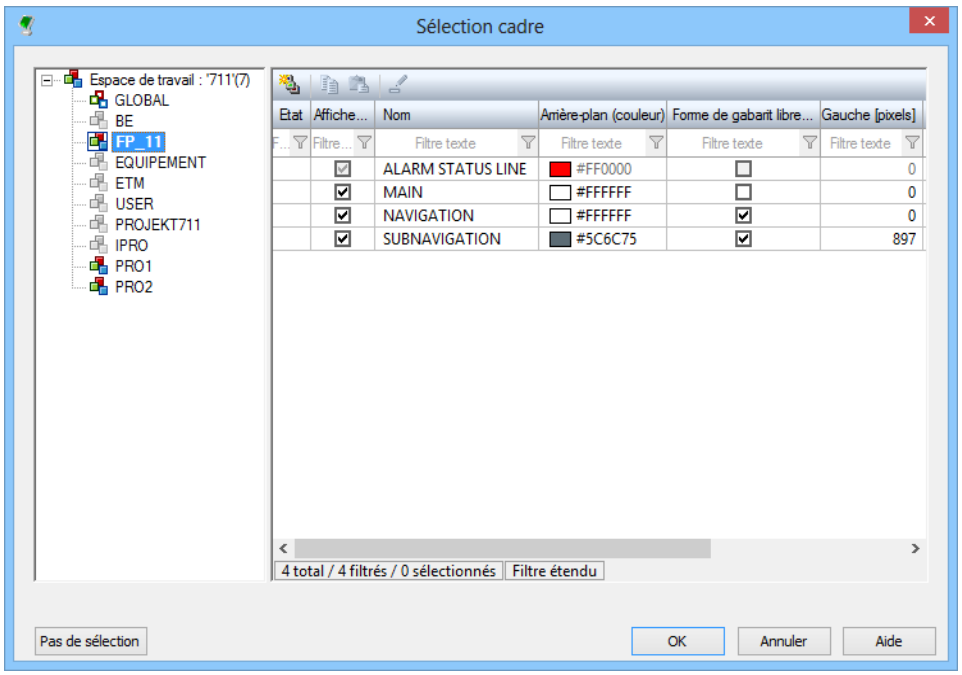
- La nouvelle fonction se substitue à la fonction précédente.

2. Automatique
   - Sélectionnez l'entrée Remplacer les liens du menu contextuel. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre Substitution de variables dans les éléments dynamiques.

10.5.9 Gabarits

Dans la boîte de dialogue de sélection de **cadre**, des cadres peuvent être sélectionnés pour l'exécution de fonctions parmi les éléments suivants :

- Projet actuel
- Sous-projets
- Tous les projets de l'espace de travail dans lesquels l'option **Garder projet en mémoire** est active



Paramètre	Description
Fenêtre d'arborescence des projets	Affiche tous les projets dans l'espace de travail. Les cadres peuvent être sélectionnés dans le projet actuel et dans tous les projets dans lesquels l'option **Garder projet en mémoire** est active.
Fenêtre de cadres	Sélection d'un cadre. Si plusieurs cadres sont sélectionnés, le cadre affiché au début de la liste est utilisé pour exécuter la fonction.
Pas de sélection	Supprime la sélection et ferme la boîte de dialogue.
OK	Applique les paramètres et ferme la boîte de dialogue.
Annuler	Annule toutes les modifications et ferme la boîte de dialogue.
Aide	Ouvre l'aide en ligne.

10.5.10 Driver

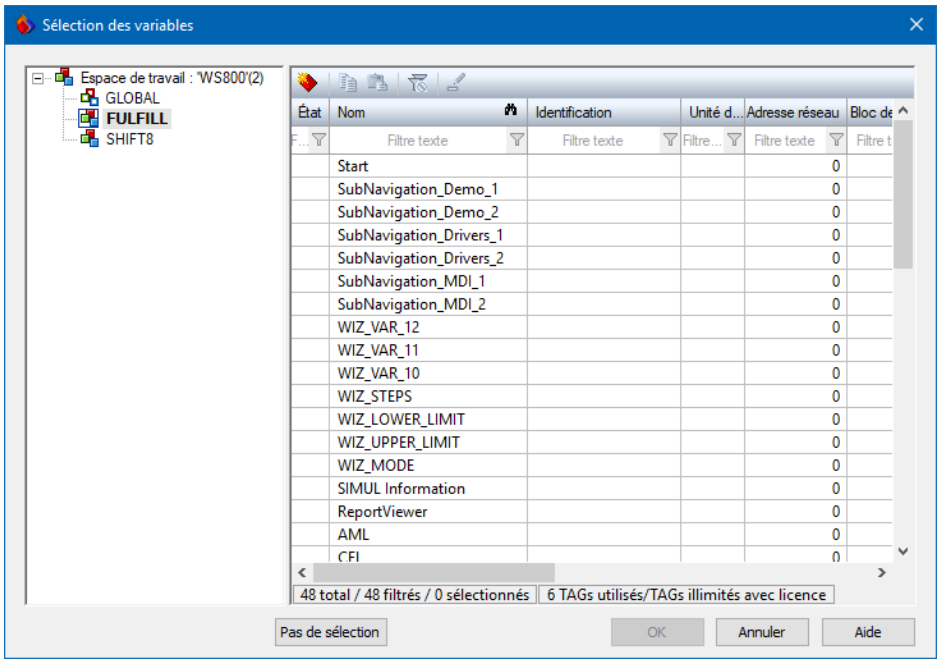
Dans la boîte de dialogue de sélection des **Drivers**, on peut sélectionner les drivers du projet ou des sous-projets actuels à travers une vue dans laquelle peuvent être filtrés les éléments suivants :

10.5.11 Variables

Une boîte de dialogue filtrée s'affiche pour vous permettre de sélectionner les variables :
Les variables peuvent parfois être utilisées dans l'ensemble des projets. Lors de la sélection dans l'ensemble d'un projet, assurez-vous que les projets correspondants sont disponibles dans le Runtime.

LIER UNE VARIABLE

Les éléments qui ne peuvent être liés qu'à une seule variable unique ouvrent la boîte de dialogue suivante :



Élément	Description
Arborescence du projet	Sélection du projet à partir duquel la variable doit être sélectionnée.
Volet de sélection	Sélection de la variable devant être liée. Elle peut être liée de deux manières : ▶ Par un double-clic sur la variable souhaitée : La boîte de dialogue est automatiquement fermée. ▶ En sélectionnant la variable souhaitée et en cliquant ensuite sur OK.
Aucune sélection	Selon l'élément : ▶ le dialogue est annulé ▶ Les variables déjà liées sont supprimées (telles que les variables de lot liées dans le Serveur d'archives)

Remarque : Vous pouvez ajuster la taille de cette boîte de dialogue. La position et la taille de la fenêtre de la boîte de dialogue sont enregistrées dans Éditeur, dans le Runtime et dans zenon Web Client, indépendamment du projet.

TRAITEMENT DES ERREURS

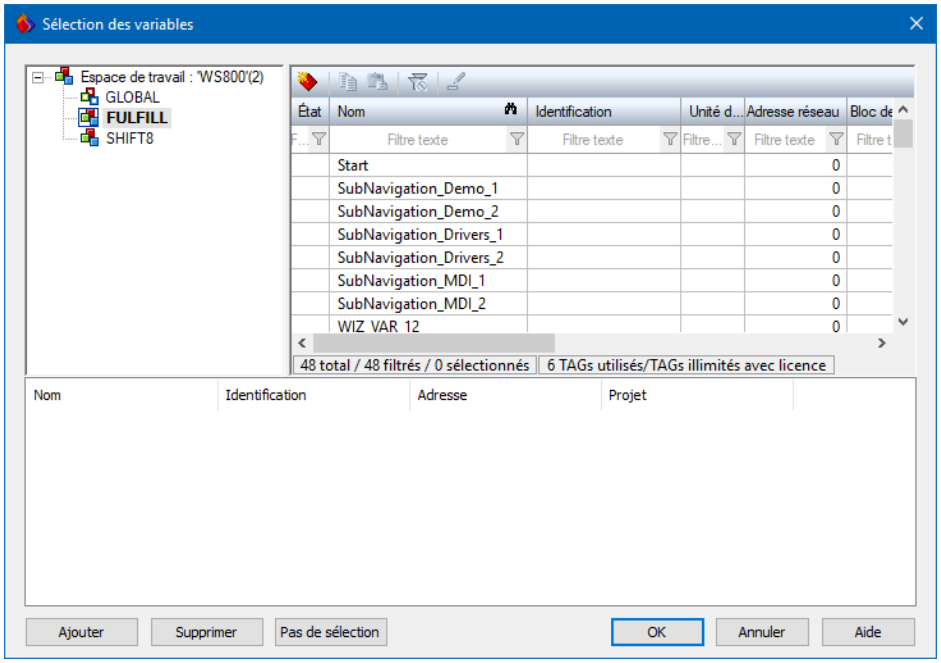
si la variable souhaitée n'est pas affichée, il peut y avoir plusieurs raisons à cela :

- Vous avez sélectionné un filtre et la variable souhaitée ne correspond pas au filtre : Vérifier qu'aucun filtre n'est actif dans la ligne de filtres. Les informations concernant les éléments filtrés qui sont affichées au bas de la fenêtre de sélection sont également utiles lors de la recherche de filtres actifs.
- La boîte de dialogue est filtrée par Éditeur, et la variable ne correspond pas au filtre. La commutation après filtrage a alors uniquement lieu lorsqu'un certain type de données est autorisé. Par exemple, avec un élément de données `valeur numérique`, aucune variable de chaîne ne peut être liée.
- Vous avez sélectionné un projet incorrect dans l'arborescence des projets.

> **Attention**
>
> *La boîte de dialogue permet généralement de sélectionner plusieurs variables en utilisant les raccourcis-clavier Windows habituels. Dans les boîtes de dialogue de sélection d'une seule variable, toutefois, seule une variable peut être liée. En cas de sélection multiple, la première variable sélectionnée est attribuée à l'élément.*

LIAISON DE VARIABLES MULTIPLES :

Les éléments qui peuvent être liés à plusieurs variables ouvrent la boîte de dialogue suivante :



Élément	Description
Arborescence du projet	Définition du projet à partir duquel la variable doit être sélectionnée.
Volet de sélection	Sélection des variables : ▶ Double-cliquez sur la variable sélectionnée pour l'ajouter à la liste de variables. ▶ Vous pouvez déplacer la variable sélectionnée vers la liste de variables en effectuant un glisser-déplacer. ▶ Sélectionnez la variable de votre choix. Vous pouvez sélectionner plusieurs variables en appuyant sur les touches `Ctrl` ou `Maj`. En cliquant sur **Ajouter**, vous ajoutez les variables sélectionnées à la liste de variables.
Liste de variables	Liste toutes les variables sélectionnées
Ajouter	Ajoute la variable actuellement sélectionnée dans la fenêtre de sélection à la liste de variables.
Supprimer	Supprime (de la liste) les variables qui sont sélectionnées dans la liste de variables.
Aucune sélection	Selon l'élément : ▶ le dialogue est annulé ▶ certains liens comme les variables batch dans les archives peuvent être libérés

Remarque : Vous pouvez ajuster la taille de cette boîte de dialogue. La position et la taille de la fenêtre de la boîte de dialogue sont enregistrées dans Éditeur, dans le Runtime et dans zenon Web Client, indépendamment du projet.

TRAITEMENT DES ERREURS

si la variable souhaitée n'est pas affichée, il peut y avoir plusieurs raisons à cela :

- Vous avez sélectionné un filtre et la variable souhaitée ne correspond pas au filtre : Vérifier qu'aucun filtre n'est actif dans la ligne de filtres. Les informations concernant les éléments filtrés qui sont affichées au bas de la fenêtre de sélection sont également utiles lors de la recherche de filtres actifs.
- La boîte de dialogue est filtrée par Éditeur, et la variable ne correspond pas au filtre. La commutation après filtrage a alors uniquement lieu lorsqu'un certain type de données est autorisé. Par exemple, avec un élément de données `valeur numérique`, aucune variable de chaîne ne peut être liée.
- Vous avez sélectionné un projet incorrect dans l'arborescence des projets.

MODIFIER UNE VARIABLE LIÉE

Sélectionnez l'entrée **Remplacer les liens** dans le menu contextuel de l'élément. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre Substitution de variables dans les éléments dynamiques.

11. Fenêtre principale

Dans la fenêtre principale, les documents tels que les synoptiques, les rapports et autres sont affichés et édités. La fenêtre principale est la seule fenêtre qui ne peut pas être masquée.

OUVREZ PLUSIEURS DOCUMENTS SIMULTANÉMENT.

Vous pouvez afficher plusieurs synoptiques à la fois dans la fenêtre principale. Les synoptiques peuvent être sélectionnés à l'aide des onglets situés dans la partie supérieure de la fenêtre principale, et peuvent être positionnés via les options accessibles par l'élément de menu **Fenêtres**. Lors d'un changement d'onglet dans la fenêtre principale, les éléments affichés dans la fenêtre des propriétés sont modifiés en fonction de l'onglet actif.

Pour fermer les synoptiques ouverts, utilisez le raccourci-clavier `Ctrl+F4`, le menu contextuel ou la commande Fenêtre -> Fermer.

MENU CONTEXTUEL DOCUMENTS

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'onglet d'un document pour ouvrir le menu contextuel.

Paramètres	Description
Sauvegarder	Enregistre le document.
Quitter	Ferme le document.
Fermer tous les autres	Ferme tous les autres documents.

POSITIONNER LES ÉLÉMENTS SUR LE SYNOPTIQUE

Activez les éléments en cliquant sur le symbole dans la barre d'outils éléments (à la page 43) et ouvrez-les dans la fenêtre principale à l'aide de la souris.

Il existe plusieurs manières de déplacer les éléments :

- Déplacement rapide : Cliquez sur l'élément et positionnez-le à l'aide de la souris.
- Positionnement précis : Cliquez sur l'élément et positionnez-le à l'aide des touches fléchées.
- Rotation : Faites pivoter l'élément à votre convenance à l'aide de la poignée située sur le **Point de référence**.

12. Fenêtre des propriétés

La fenêtre des propriétés affiche les paramètres et propriétés des objets sélectionnés dans la vue de détail du gestionnaire de projet ou des éléments sélectionnés dans un synoptique. Vous pouvez saisir les valeurs et les paramètres dans la fenêtre des propriétés ou les modifier pour les objets et les éléments sélectionnés. Lors du changement d'onglet dans la fenêtre principale, les propriétés affichées dans la fenêtre des propriétés sont modifiées en fonction de l'onglet actif.

Ce paramétrage pour la visualisation, le tri et le choix des favoris est sauvegardé et sera utilisé lors du prochain démarrage d'Editor. Lors de l'édition d'une propriété dans la fenêtre des propriétés, la dernière propriété sélectionnée est montrée automatiquement lorsqu'un nouvel élément est sélectionné.

Remarque : Les propriétés entraînant des changements fondamentaux sont affichées entre accolades. Par exemple : **{Nouvelle limite}**.

MULTI SÉLECTION

Si vous sélectionnez plusieurs objets simultanément (sélection multiple), toutes les propriétés qui diffèrent dans les éléments sélectionnés sont affichées sur fond orange ou en caractères rouges dans la fenêtre des propriétés. Les propriétés du dernier élément sélectionné sont affichées. Dans la vue de groupe (à la page 155) et la fenêtre Toutes les propriétés (à la page 157), une propriété sélectionnée peut ensuite être transférée vers tous les autres objets sélectionnés en appuyant sur la `touche Entrée`. (Cela n'est pas possible dans la vue de boîte de dialogue (à la page 156).)

Exemple

Plusieurs objets comportant différentes couleurs de remplissage sont affichés en surbrillance. Le dernier élément sélectionné comporte une couleur de remplissage `verte`. La propriété ***Couleur de remplissage*** *est ensuite affichée en `vert`, et la valeur* ***#32CD32*** *est affichée en `rouge`. Cliquez sur le champ de saisie et appuyez sur la `touche Entrée` pour transférer la propriété `Vert` à tous les éléments sélectionnés.*

OPÉRATION CLAVIER

Vous pouvez également parcourir les propriétés à l'aide du clavier :

Légende	Fonction
Tabulation ou touche fléchée Haut	Passe à la propriété suivante.
Maj+Tabulation ou touche fléchée Bas	Passe à la propriété précédente.
Entrée ou touche fléchée Droite	Ouvre un nœud.
Gauche	Ferme un nœud.
Inser	Passe directement au premier nœud.
Fin	Passe directement au dernier nœud.

BARRE D'OUTILS

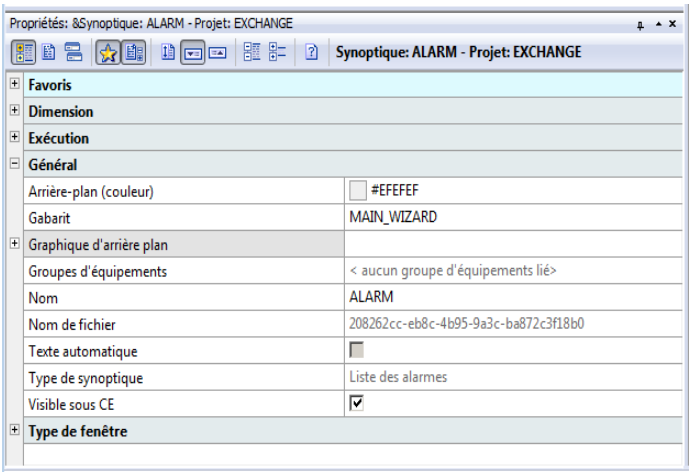
Les propriétés d'un objet sont affichées et peuvent être modifiées dans la fenêtre des propriétés. Une barre d'outils est disponible et permet d'assurer la gestion de l'écran des propriétés.

Symbole	Description :
Vue groupée (à la page 155) (Par défaut)	Toutes les propriétés de l'objet sélectionné sont groupées de manière logique ; les groupes peuvent être triés par ordre alphabétique ou logique. Avec le menu contextuel, les propriétés peuvent être ajoutées ou supprimées des favoris. Par défaut, dans le manuel : Les conseils relatifs aux propriétés fournis dans le manuel se réfèrent toujours à la vue groupée. Le contenu des groupes est identique à celui dans la **vue par boîte de dialogue**.
Toutes les propriétés (à la page 157)	Toutes les propriétés de l'objet sélectionné sont affichées dans une liste. Avec le menu contextuel, les propriétés peuvent être ajoutées ou supprimées des favoris.
Vue de boîte de dialogue (à la page 156)	Toutes les propriétés sont groupées dans l'ordre logique, comme dans la **vue groupée** ; les groupes sont triés par priorité d'application, sous forme de boîte de dialogue. Dans cette vue, aucun favori ne peut être défini.
Montrer / cacher les favoris (à la page 157)	Affiche ou masque le nœud **Favoris** au début des vues **Vue groupée** ou **Tous les paramètres**. Les propriétés les plus fréquemment utilisées sont regroupées ici. Par défaut, les favoris sont proposés. Ajouter/supprimer des entrées des favoris : Vous pouvez effectuer cela à l'aide du menu contextuel **Ajouter aux favoris** ou en déplaçant la propriété souhaitée vers la barre d'outils favoris à l'aide d'une manipulation Glisser & Déposer. L'ordre des propriétés dans les Favoris est défini par l'option de tri (croissant, décroissant, logique). Dans la vue par **Boîte de dialogue**, les favoris ne peuvent pas être créés.
Montrer / cacher toutes les propriétés	Affiche ou masque tous les nœuds dans les vues **Groupé** et **Toutes les propriétés**.
Tri logique (Par défaut)	Trie les propriétés dans l'ordre logique, par fréquence d'application, plutôt que par ordre alphabétique, dans les vues **Groupé** et **Toutes les propriétés**.
Tri croissant / décroissant	Affiche les propriétés par ordre alphabétique croissant ou décroissant dans les vues **Groupé** et **Toutes les propriétés**.
Étendre / réduire toutes les sections	Affiche ou masque tous les nœuds dans les vues **Groupé** et **Toutes les propriétés**. Exception : Le nœud de la propriété actuelle n'est pas réduit si l'option **Tout réduire** est sélectionnée.
Afficher l'aide des propriétés (à la page 160)	Affiche l'aide intégrée pour les propriétés (aide des propriétés).
Libérer la propriété	Symboles : Libère la propriété sélectionnée.

Options pour la barre de symboles	Cliquez sur la flèche pour ouvrir le sous-menu : `Active` : la barre d'outils est affichée. Si la barre d'outils n'est pas affichée, elle peut être activée en sélectionnant le menu **Options -> Barre d'outils**. Remarque : Si la barre d'outils est positionnée librement (c'est-à-dire dissociée d'Editor), les options ne sont pas affichées. Pour fermer la barre d'outils, cliquez sur le bouton X.

12.1 Vue groupée

La `vue groupée` est active par défaut. Elle regroupe les propriétés logiquement associées.



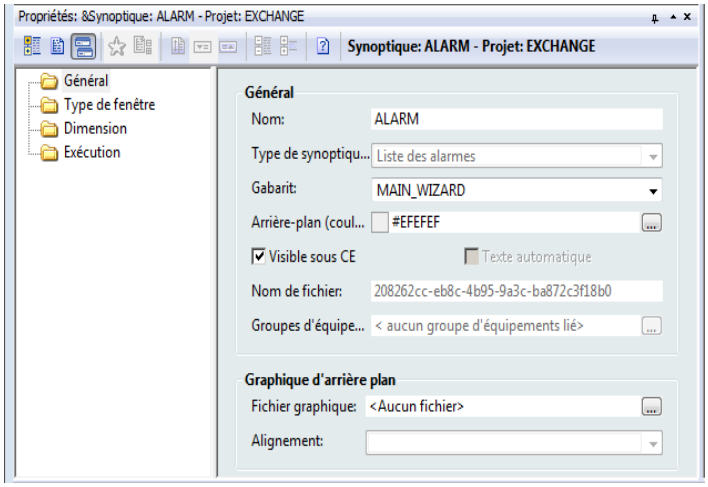
`Toutes les propriétés` peuvent être affichées ou masquées à l'aide de la barre d'outils.

Informations

*Les conseils relatifs aux propriétés fournis dans le manuel se réfèrent toujours à la **vue groupée**. Le contenu des groupes est identique à celui dans la **vue par boîte de dialogue**.*

12.2 Vue de boîte de dialogue

La `vue par boîte de dialogue` rassemble les propriétés sous forme de groupes et les présente dans des boîtes de dialogue.



Dans la `vus par boîte de dialogue`, vous ne pouvez pas créer des favoris ou masquer des propriétés.

12.2.1 Deactivate the automatic scrolling of comboboxes under Windows 10

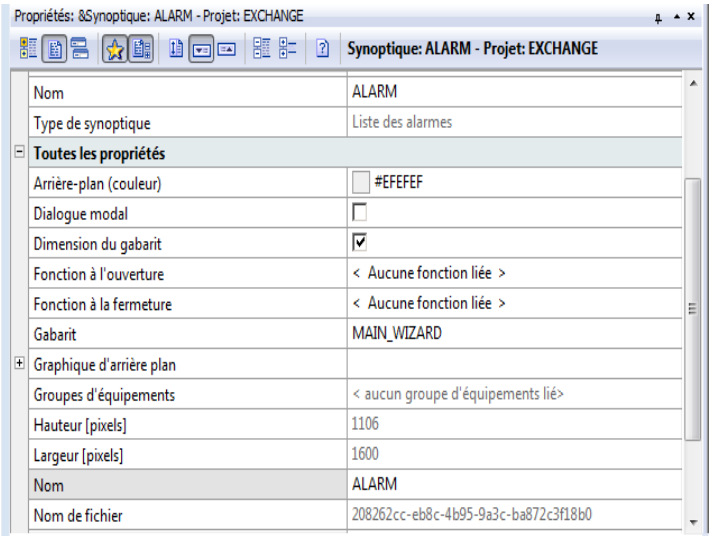
Under Windows 10, the mouse and touchpad property **Scroll inactive windows when I hover over them** is activated by default. In the dialog view, this leads to the setting being amended in the combobox as soon as you move over a combobox with the mouse pointer (with **Créer fichiers RT pour** for example) and scroll.

To deactivate this property and thus automatic scrolling:

1. Open the **Settings** under Windows 10
2. Go to **Devices**
3. Go to **Mouse and touchpad**
4. Deactivate the **Scroll inactive windows when I hover over them** property.

12.3 Toutes les propriétés

`Toutes les propriétés` sont affichées dans une liste alphabétique.



`Toutes les propriétés` peuvent être affichées ou masquées à l'aide de la barre d'outils.

12.4 Favoris

Les vues `Groupé` et `Toutes les propriétés` comportent un nœud **Favoris** situé à la première place de la fenêtre. Ce nœud rassemble les propriétés les plus fréquemment utilisées.

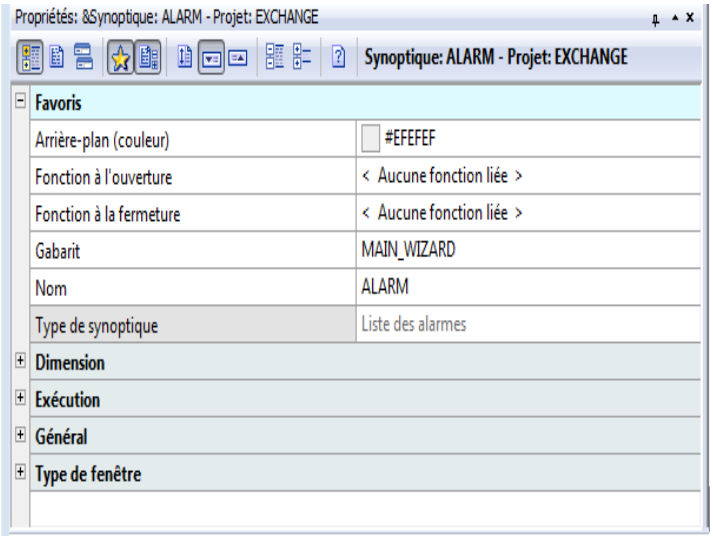
Par défaut, les favoris sont proposés. Pour ajouter vos propres entrées :

- Cliquez avec le bouton droit sur la propriété souhaitée.
- Dans le menu contextuel, choisissez <**Propriété > Ajouter aux favoris**.
- L'ordre des propriétés dans les Favoris est défini par l'option de tri (à la page 158) (croissant, décroissant, logique).

Pour supprimer une entrée :

- Cliquez avec le bouton droit sur la propriété souhaitée.
- Dans le menu contextuel, choisissez **<Propriété > Enlever des favoris**.

Vous pouvez afficher ou masquer les favoris en cliquant sur le bouton correspondant de la barre d'outils.
Attention : Dans la vue par Boîte de dialogue, les favoris ne peuvent pas être créés.



12.5 Trier les propriétés

Les critères de tri sont définis par les boutons **Tri logique**, **Tri croissant** ou **Tri décroissant** dans la barre d'outils. Par défaut, les propriétés sont triées de façon logique. Elles peuvent également être triées par ordre alphabétique.

TRI LOGIQUE

Les propriétés sont triées par ordre logique, selon leur utilisation probable. Cela est uniquement possible dans les vues `Groupé` et `Toutes les propriétés`.

TRI CROISSANT / DÉCROISSANT

Ici les propriétés peuvent être triées selon l'ordre alphabétique croissant ou décroissant. Ces options sont possibles dans les vues `Groupé`, `Toutes les propriétés` et **Favoris**.

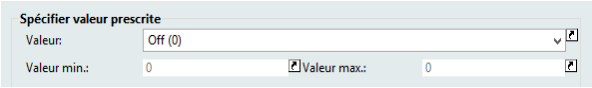
RÉDUIRE ET DÉVELOPPER LES NŒUDS

Il est possible de réduire tous les nœuds, puis de les développer à nouveau dans les vues `Groupé` et `Toutes les propriétés`. Le nœud de la propriété actuelle n'est pas fermé si l'option `Tout réduire` est sélectionnée.

12.6 Propriétés liées

Des valeurs peuvent être liées pour certaines propriétés telles que les variables ou les paramètres. Dans ce cas, la valeur change toujours si la valeur de la propriété source a été modifiée.

Si un élément accepte des valeurs provenant d'une autre propriété, cet élément est identifié par une flèche adjacente à la valeur de la propriété.



LIEN SÉPARÉ

Pour supprimer la liaison d'une valeur :

1. Cliquez avec le bouton droit sur la propriété
2. Dans le menu contextuel, sélectionnez l'entrée séparant la référence de la propriété source (la formulation dépend de la propriété)
   Remarque : Vous pouvez également séparer en une fois toutes les valeurs qui ont été transférées depuis la propriété source.

La liaison est également supprimée si vous remplacez la valeur par une autre valeur.

Les modifications apportées à la valeur source n'ont donc plus d'effet sur cette valeur. Le symbole de liaison (flèche) n'est plus affiché.

RESTAURER LES LIENS

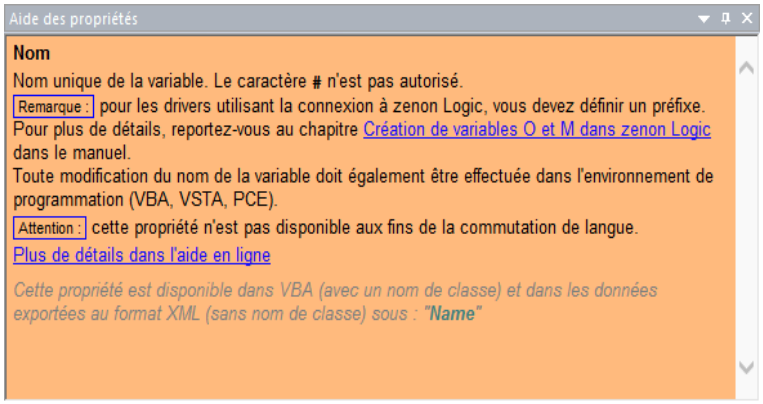
Pour rétablir le lien entre une valeur séparée et la valeur source d'origine :

1. Cliquez avec le bouton droit sur la propriété
2. Dans le menu contextuel, sélectionnez l'entrée qui rétablit la référence à la valeur source (la formulation dépend de la propriété)
   Remarque : Vous pouvez également rétablir en une fois toutes les valeurs provenant de la propriété source.

Cette propriété accepte donc toujours la valeur actuelle respective de la propriété source. Le symbole de liaison (flèche) est à nouveau affiché.

13. Aide des propriétés

Une fenêtre distincte contenant des informations d'aide concernant les propriétés individuelles peut être affichée.



Pour afficher l'aide des propriétés :

- Sélectionnez le symbole **Afficher l'aide des propriétés** tout à droite de la barre d'outils des propriétés.
- Ou : Vous pouvez également choisir la commande **Aide des propriétés** dans le menu **Vue**.
- Ou cliquez avec le bouton droit sur n'importe quelle barre de titre et sélectionnez la commande **Aide des propriétés** dans le menu contextuel.

Fermer l'aide des propriétés :

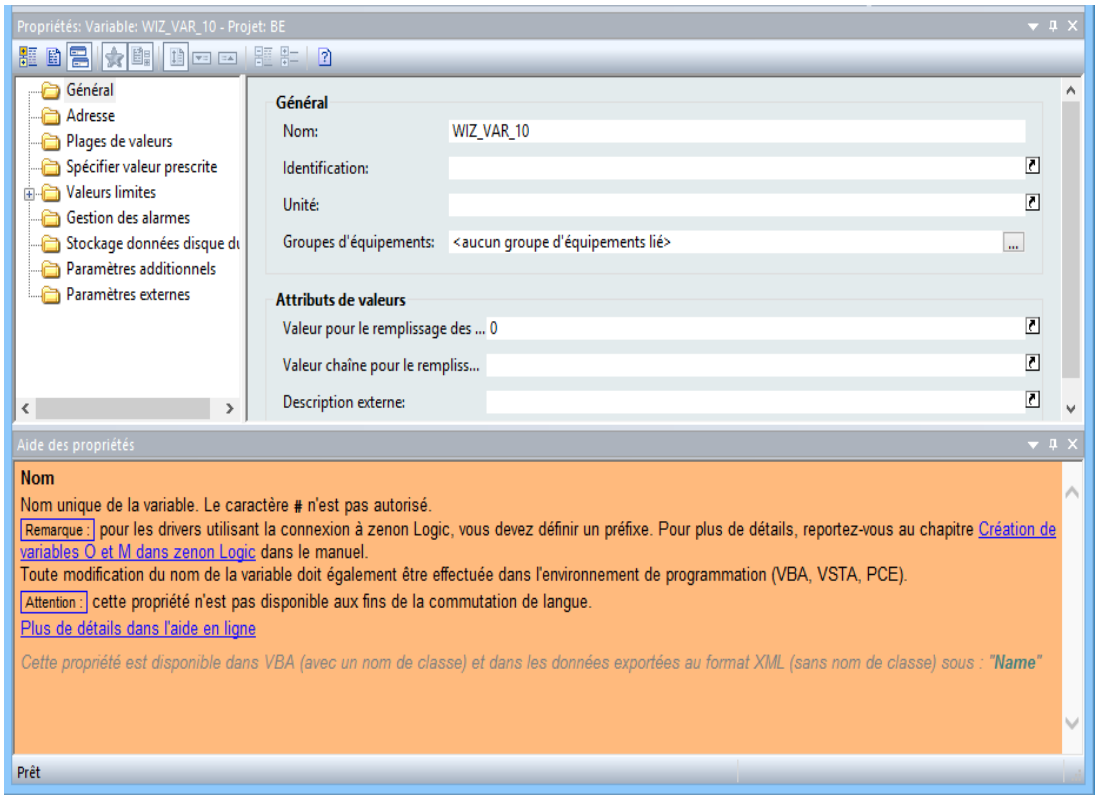
- Cliquez sur le symbole **X** affiché dans la bordure droite de la barre de titre

Contrairement à l'aide en ligne, que vous pouvez afficher en appuyant sur la touche **F1**, l'aide intégrée des propriétés décrit uniquement la propriété individuellement sélectionnée.

S'affichent alors :

- une brève description de la propriété actuellement sélectionnée,
- un lien vers l'aide en ligne plus complète,
- un lien vers la chaîne YouTube COPA-DATA avec des exemples de configuration de projet. Remarque : ce lien n'est pas visible par les clients OEM.
- Les informations concernant le nom de propriété pour l'API.

L'aide des propriétés peut être déplacée à l'image des autres fenêtres ; vous pouvez la positionner à l'emplacement de votre choix.



PROPRIÉTÉS LIÉES

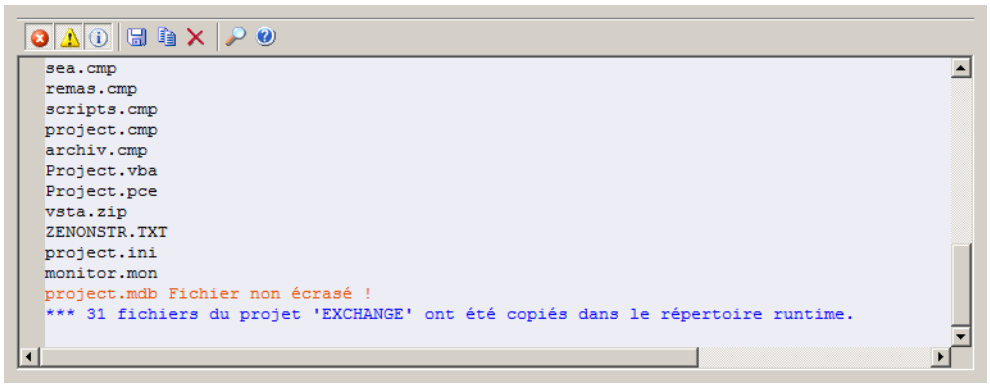
Vous trouverez des informations concernant les propriétés liées au chapitre Propriétés liées (à la page 159).

14. Fenêtre de sortie

La fenêtre de sortie affiche les informations d'état et les messages d'erreur au démarrage d'Editor et lors de la compilation et du transfert d'un projet. Les informations sont réparties selon différents types :

- **Erreur**
- **Avertissements**

- **Messages**



Ces messages d'informations peuvent être affichés ou masqués individuellement. Les paramètres d'affichage des informations sont conservés après la fermeture d'Editor ; ils s'appliquent également à l'affichage de nouvelles informations. Toutefois, aucune information n'est perdue, car les paramètres affectent uniquement l'affichage des informations, et non leur collecte.

Exemple : Si les avertissements sont masqués, ils ne s'affichent plus tant que l'affichage des avertissements n'est pas réactivé. Dès lors, tous les avertissements seront affichés. Les avertissements accumulés entre-temps sont également affichés.

Les messages d'information bleus ne peuvent pas être masqués, car il s'agit de messages relatifs au projet qui doivent toujours rester visibles.

BARRE D'OUTILS ET MENU CONTEXTUEL

Les symboles et le menu contextuel offrent les mêmes options. Signification des symboles, de gauche à droite :

Symbole / entrée de menu contextuel	Description :
Afficher les erreurs	`Active` : Les **erreurs** sont affichées en rouge. `Inactive` : Les **erreurs** sont masquées. La condition choisie peut être associée à des **avertissements** et des **messages** ; elle est conservée lorsqu'Editor est fermé.
Afficher les avertissements	`Active` : Les **avertissements** sont affichés en orange. `Inactive` : Les **avertissements** sont masqués. La condition choisie peut être associée à des **erreurs** et des **messages** ; elle est conservée lorsqu'Editor est fermé.
Afficher les messages	`Active` : Les **messages** sont affichés en noir. `Inactive` : Les **messages** sont masqués. La condition choisie peut être associée à des **erreurs** et des **messages** ; elle est conservée lorsqu'Editor est fermé.
Enregistrer	Enregistre tout le contenu de la fenêtre de sortie dans un fichier journal. Vous êtes libre de choisir l'emplacement et le nom du fichier de stockage.
Copier	Copie l'entrée sélectionnée dans le presse-papier Windows.
Supprimer	Supprime tout le contenu de la fenêtre de sortie. Après avoir exécuté cette action, il n'est plus possible d'accéder au contenu supprimé de la fenêtre de sortie.
Rechercher	Ouvre la boîte de dialogue de recherche de texte dans la fenêtre de sortie.
Aide	Ouvre cette page d'aide.

Exemple

Supprimez le contenu de la fenêtre de sortie en sélectionnant le symbole ou le menu contextuel concerné, puis générez les fichiers de Runtime. Les informations concernées sont fournies dans la fenêtre de sortie. Ces informations sont délimitées par des messages bleus.

1. Cliquez sur le symbole **Messages** : les messages standard (noirs) sont masqués.
2. Une fois de plus, générez les fichiers du Runtime ; les messages restent masqués.
3. Maintenant, désactivez également l'affichage des **erreurs** (rouge) et des **avertissements** (orange).
4. Les messages bleus relatifs au projet restent visibles.
5. Générez à nouveau les fichiers du Runtime, puis affichez à nouveau les **messages**. Tous les messages générés depuis la suppression du contenu de la fenêtre de sortie sont à nouveau visibles.

15. Ligne d'état

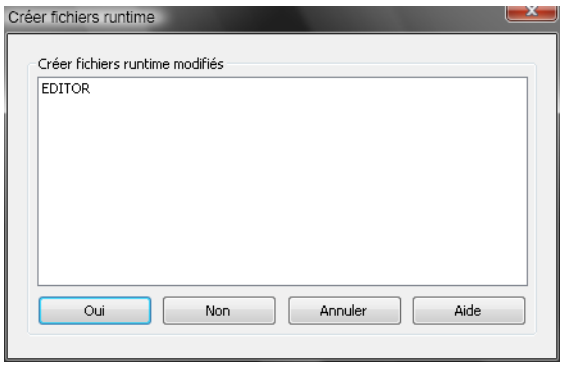
La barre d'état d'Editor fournit des informations variables selon l'objet sélectionné :

- Disposition d'Editor :
- Fonction du symbole sur lequel se trouve le pointeur de la souris.
- Position du pointeur de la souris sur les synoptiques.
- Type et nom de l'élément actif sur un synoptique.
- Point de départ (axe x/y), largeur et hauteur de l'élément actif sur un synoptique.
  Le point 0/0 de l'axe se trouve dans le coin supérieur gauche.

Dans les rapports, la ligne d'état ne possède aucune fonction.

16. Fermeture d'Editor

Lors de la fermeture d'Editor ou de la fermeture ou du changement d'espace de travail, tous les projets sont vérifiés. S'il y a des projets dont les fichiers du Runtime n'ont pas été créés, ils sont montrés dans une boîte de dialogue et peuvent tous être créés.



Paramètres :	Description
Oui	Les fichiers du Runtime correspondant à tous les projets de la liste sont créés. Editor est alors fermé.
Non	Les fichiers du Runtime ne sont pas créés. Editor est alors fermé.
Annuler	Les fichiers du Runtime ne sont pas créés. Editor n'est pas fermé.