zenon
by COPA-DATA

zenon Handbuch

zenon Editor

v.8.10

© 2019 Ing. Punzenberger COPA-DATA GmbH

Alle Rechte vorbehalten.

Die Weitergabe und Vervielfältigung dieses Dokuments ist - gleich in welcher Art und Weise - nur mit schriftlicher Genehmigung der Firma COPA-DATA gestattet. Technische Daten dienen nur der Produktbeschreibung und sind keine zugesicherten Eigenschaften im Rechtssinn. Änderungen - auch in technischer Hinsicht - vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

1 Willkommen bei der COPA-DATA Hilfe 6

2 Editor 6

3 Editor starten 8

4 Kompatibilität 8

5 Startseite 10

5.1 Öffnen der Startseite über ein Symbol in der Menüleiste 11

5.2 Ansicht, wenn kein Arbeitsplatz geladen ist 12

5.3 Ansicht wenn für den Arbeitsplatz kein Projekt aktiviert ist 13

5.4 Ansicht für aktiven Arbeitsplatz mit aktivem Projekt 14

5.5 Ansicht bei fehlenden Bildern für die Startseite 15

6 Oberfläche 16

6.1 Ansicht anpassen 17

6.2 Fenster positionieren 19

6.3 Vollbildmodus 23

6.4 Tastenkombinationen 25

7 Symbolleisten 31

7.1 Symbolleiste Andockbare Fenster 34

7.2 Symbolleiste Ausrichtung 35

7.3 Symbolleiste Bilder 38

7.4 Symbolleiste Symbole 40

7.5 Symbolleiste Editorprofile 42

7.6 Symbolleiste Elemente 43

7.7 Symbolleiste Production and Facility Scheduler 45

7.8 Symbolleiste Remote-Transport 46

7.9 Symbolleiste Report Generator 47

7.10 Symbolleiste Runtime-Dateien 48

7.11 Symbolleiste Sichtbarkeitsebenen 49

7.12 Symbolleiste Makroliste 50

7.13 Symbolleiste Detailansicht 52

7.14 Symbolleiste Eigenschaften ... 52

8 Menüleiste ... 53

8.1 Datei ... 54

8.2 Bearbeiten ... 56

8.2.1 Bilder und Symbole ... 56

8.2.2 Reporting ... 61

8.3 Ansicht ... 62

8.4 Bilder ... 63

8.5 Symbol ... 65

8.6 Fenster ... 66

8.7 Hilfe ... 67

8.8 Extras ... 68

8.8.1 Einstellung ... 69

9 Editorprofile ... 84

9.1 Vordefinierte Profile ... 85

9.2 Editorprofile mit Symbolleiste verwalten ... 89

9.3 Editorprofile über das Menü verwalten ... 90

9.4 Editorprofile mit Tastenkombinationen verwalten ... 91

9.5 Editorprofile im Kontextmenü auswählen ... 92

9.6 Editorprofile löschen ... 92

9.7 Individuelle Benennung von Editorprofilen ... 92

10 Projektmanager ... 93

10.1 Arbeitsbereich ... 94

10.1.1 Detailansicht Arbeitsbereich ... 96

10.2 Detailansicht des Projektmanagers ... 97

10.2.1 Einträge bearbeiten ... 99

10.2.2 Symbolleiste Detailansicht ... 100

10.2.3 Navigation in der Listenansicht ... 104

10.2.4 Listeneinträge filtern ... 104

10.2.5 Text in selektierter Spalte ersetzen ... 106

10.2.6 Text in Grenzwerten ersetzen ... 107

10.2.7 Spalten anzeigen und ausblenden ... 108

10.2.8 Spalten-Eigenschaften ... 111

10.3 Dateien ... 113

10.3.1 Grafiken ... 114

10.3.2 Hilfe ... 116

10.3.3 Multimedia 117
10.3.4 Texte und Formate 119
10.3.5 Treiber 120
10.3.6 Report Viewer 122
10.3.7 Sonstige 124
10.4 Allgemeine Symbolbibliothek 126
10.5 Auswahldialoge 126
10.5.1 Archiv-Variablen 126
10.5.2 Benutzerauswahl: einzelner Benutzer 128
10.5.3 Benutzergruppen 130
10.5.4 Bilder 131
10.5.5 Dateien 132
10.5.6 Datentypen 132
10.5.7 Filterbilder 132
10.5.8 Funktionen 135
10.5.9 Schablonen 136
10.5.10 Treiber 137
10.5.11 Variablen 137

11 Hauptfenster 140

12 Eigenschaftenfenster 141
12.1 Gruppierte Ansicht 144
12.2 Dialogansicht 145
12.2.1 Deaktivieren des automatischen Scrollens von Comboboxen unter Windows 10 145
12.3 Alle Eigenschaften 146
12.4 Favoriten 146
12.5 Eigenschaften sortieren 147
12.6 Verknüpfte Eigenschaften 148

13 Eigenschaftenhilfe 149

14 Ausgabefenster 150

15 Statuszeile 152

16 Editor beenden 153

1 Willkommen bei der COPA-DATA Hilfe

ZENON VIDEO-TUTORIALS

Praktische Beispiele für die Projektierung mit zenon finden Sie in unserem YouTube-Kanal (https://www.copadata.com/tutorial_menu). Die Tutorials sind nach Themen gruppiert und geben einen ersten Einblick in die Arbeit mit den unterschiedlichen zenon Modulen. Alle Tutorials stehen in englischer Sprache zur Verfügung.

ALLGEMEINE HILFE

Falls Sie in diesem Hilfekapitel Informationen vermissen oder Wünsche für Ergänzungen haben, wenden Sie sich per E-Mail an documentation@copadata.com.

PROJEKTUNTERSTÜTZUNG

Unterstützung bei Fragen zu konkreten eigenen Projekten erhalten Sie vom Support-Team, das Sie per E-Mail an support@copadata.com erreichen.

LIZENZEN UND MODULE

Sollten Sie feststellen, dass Sie weitere Module oder Lizenzen benötigen, sind unsere Mitarbeiter unter sales@copadata.com gerne für Sie da.

2 Editor

zenon besteht aus zwei Hauptkomponenten, dem Editor und der Runtime. Im Editor werden Projekte erstellt und gewartet, das Bedienen und Beobachten erfolgt in der Runtime. Der Editor steht ab zenon 7.10 als 32-Bit Version und als 64-Bit Version zur Verfügung. Projekte können mit beiden Versionen abwechselnd editiert werden. Details zur Kompatibilität mit Versionen vor zenon 7.10 lesen Sie im Handbuch Projektkonvertierung , im Kapitel 64-Bit Version.

In diesem Handbuch **Editor** lernen Sie die grundlegenden Bestandteile des Editors kennen, erfahren Sie mehr über den Umgang mit Projektmanager (auf Seite 93), Symbolleisten (auf Seite 31), Menüs (auf

Seite 53) und Editorprofilen (auf Seite 84). Erklärungen zum Kontextmenü der Elemente in einem Bild finden Sie im Kapitel Bilder.

ANPASSUNG AN GRÖßENEINSTELLUNG DES BETRIEBSSYSTEMS

Wird in der Systemsteuerung des Betriebssystems die Eigenschaft **Die Größe aller Elemente ändern** ausgeführt oder manuell eine Skalierungsstufe ausgewählt, dann:

- wird der gewählte Vergrößerungsfaktor im zenon Editor berücksichtigt
- werden Größe und Positionierung der Objekte angepasst

SQL SERVER

Der zenon Editor arbeitet mit einer SQL Datenbank. Diese wird bei der Installation des zenon Editors mitinstalliert. Um eine Verbindung herzustellen verbindet sich der Editor zum zenon SQL-Server (zenDBSrv.exe). Dieser stellt die Verbindung zum SQL Server her.

Achtung

Der Datenbank-Ordner darf nicht komprimiert werden.

Default-Pfad: *%ProgramData%\COPA-DATA\SQL(Version)*

Wurde der Ordner komprimiert, können keinen Projektdaten mehr geschrieben werden. MS-SQL unterstützt dann nur lesenden Zugriff.

MEHRBILDSCHIRM-BETRIEB

Sind auf einem PC mehrere Bildschirme im Einsatz, können Dialoge, Symbolleisten usw. auf andere Bildschirme verschoben werden. Deren Position wird gespeichert und beim nächsten Start des Editors beibehalten.

Info

Steht beim Neustart des Editors nur noch der Hauptbildschirm zur Verfügung, werden verschobene Elemente eventuell im nicht sichtbaren Bereich angezeigt. Um alle Elemente wieder auf dem Hauptbildschirm anzuordnen, aktivieren Sie das Standardprofil (auf Seite 90). Damit werden die Positionen wieder auf Default zurückgesetzt.

3 Editor starten

Um den Editor zu starten stehen Ihnen mehrere Wege zur Verfügung:

- Klicken Sie auf das zenon Symbol auf dem PC-Desktop.
- Aufruf über das Windows Menü **Datei -> COPA-DATA -> zenon Editor.**
- Start über das Startup Tool. Dieses erlaubt das Verwalten mehrerer zenon Versionen und die Konfiguration des Editors und der Runtime vor dem Start.
- Per Windows Autostart.
- Doppelklick auf eine Arbeitsbereich-Datei (**.wsp6**). Damit wird immer die 32-Bit Version des zenon Editors geöffnet.

DIENST ZENADMINSRV

Zum Starten des Editors muss der Dienst *zenAdminSrv* gestartet sein. Ist der Dienst nicht verfügbar, werden Sie mit einer entsprechenden Fehlermeldung informiert. Aktivieren Sie den Dienst und starten Sie den Editor neu.

Beim Start über Windows Autostart versucht zenon 5 Mal, den Editor zu starten und bricht dann mit der Fehlermeldung, dass der Dienst nicht erreichbar ist, ab.

4 Kompatibilität

Der zenon Editor kann in jeder neuen Version Projekte aus den vorangegangenen Versionen öffnen. Diese können in der neuen Version weiter bearbeitet werden. Sollten Anpassungen durch den Benutzer nötig sein, finden Sie Hinweise dazu im jeweiligen Revisionstext und im Handbuch **Projektkonvertierung**. Beim Öffnen eines Projekts mit niedrigerer Versionsnummer in einer höheren Editor-Version:

- wird das Projekt automatisch konvertiert
- wird automatisch eine Sicherung des Projekts angelegt

> **Achtung**
>
> Konvertierte Projekte können in einem Editor mit niedrigerer Versionsnummer nicht mehr geöffnet werden. Die beim Konvertieren erstellte Projektsicherung kann aber weiterhin geöffnet und bearbeitet werden.
>
> Verzichten Sie auch auf die Übertragung von Projekten aus neueren in ältere Versionen per XML-Import. Dies kann zu unerwünschten Ergebnissen führen. Vor allem Treiber können sich anderes verhalten, als erwartet.

KOMPATIBILITÄT ZWISCHEN EDITOR UND RUNTIME

Mit dem zenon Editor können Runtime-Dateien für unterschiedliche Runtime-Versionen erstellt werden. Die Version der Runtime muss damit nicht mit der Version des Editors übereinstimmen. Diese Abwärtskompatibilität eignet sich besonders für den Einsatz gemischter Systeme. Zum Beispiel: Ein Projekt, das mit dem Editor für Version 8.00 projektiert wird, kann auch mit einer Runtime 6.20 SP4 gestartet werden.

> **Achtung**
>
> Werden in einem Projekt mit einem Editor der höheren Version Eigenschaften projektiert, die in der niedrigeren Version nicht verfügbar sind, stehen diese dort nicht zur Verfügung. Das kann in der Runtime zu unerwünschten Ergebnissen führen. Überprüfen Sie beim Erzeugen der Runtime-Dateien für ältere Versionen geänderte Projektkonfigurationen, insbesondere die Konfiguration der Treiber.

RUNTIME-DATEIEN ERSTELLEN

Um im Editor Runtime-Dateien für niedrigere Versionen zu erstellen:

1. Markieren Sie das Projekt im Projektbaum.
2. Navigieren Sie in den Projekteigenschaften zum Abschnitt **Allgemein**.
3. Öffnen Sie die Dropdownliste der Eigenschaft **Runtime-Dateien erzeugen für**.
4. Wählen Sie die gewünschte Version aus der Dropdownliste.

Achtung: Um die Konsistenz der Runtime-Dateien zu gewährleisten, müssen nach jeder Änderung dieser Eigenschaft alle Runtime-Dateien neu erzeugt werden. Auch die Konfigurationen aller Treiber werden konvertiert. Einstellungen, die es in der entsprechenden Version nicht gibt, werden auf Default gesetzt.

FEHLER BEIM ERZEUGEN DER RUNTIME-DATEIEN UND MICROSOFT OFFICE 365

In einer bestimmten Konstellation kann beim Erzeugen der Runtime-Dateien ein Fehler auftreten:

- Sie erzeugen Runtime-Dateien auf einem Rechner mit:
  - Betriebssystem Windows 10
    und
  - Office 365.
- Das Erzeugen der Runtime-Dateien schlägt fehl und wird mit einer Fehlermeldung beendet.

Ursache ist das Laden einer falschen Version einer Programmbibliothek durch VBA.

Lösung:

1. Navigieren Sie zum Ordner: *%AppData%\Microsoft\FORMS*.

2. Löschen Sie die Datei **zenone32.box**.
3. Diese Datei wird von zenon automatisch neu erstellt.

Das Erzeugen der Runtime-Dateien ist wieder möglich.

XML

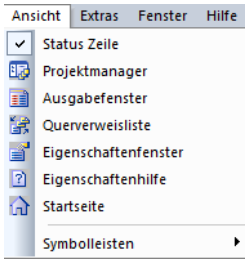
In XML exportierte Daten stehen auch für den Import in höhere Editor-Versionen zur Verfügung.

Ausnahme: Werden Daten aus dem RGM über die Exportfunktion in der Runtime direkt als XML-Datei gespeichert, können diese nicht wieder importiert werden.

5 Startseite

Die Anzeige der Startseite ist per Default aktiviert.

Wenn die Startseite geschlossen wurde, kann die Startseite über **Ansicht** und **Startseite** oder ein Symbol in der Menüleiste (auf Seite 11) wieder geöffnet werden.



Die Startseite ermöglicht Aktionen zum Auslesen und Anlegen von Projektinhalten, die sich stets auf das im Editor gerade auf aktiv gesetzte Projekt beziehen.

Hinweis: Das Editor Menü der Startseite wird nach jedem Öffnen eines Arbeitsplatzes aktualisiert, die **zenon6.ini** Datei jedoch nur, wenn der Editor geschlossen wird. Beim erneuten Öffnen des Editors wird der **zenon6.ini** Eintrag ausgelesen und die Startseite entsprechend dieses Eintrags angezeigt.

Beispiel: War die Startseite beim Schließen des Editors geöffnet, wird sie beim erneuten Öffnen des Editors angezeigt.

In der Startseite können Sie:

- ein neues Projekt anlegen
- ein existierendes Projekt rücklesen
- eine Projektsicherung rücklesen
- die Lizenzverwaltung öffnen

Wird im Editor ein Arbeitsplatz geöffnet oder geschlossen oder das aktive Projekt abgeändert, kann einer der angeführten Editorzustände auftreten:

- kein Arbeitsplatz geladen
- Arbeitsplatz ohne aktives Projekt geladen
- Arbeitsplatz mit aktivem Projekt geladen: Aktives Projekt ist unvollständig

Anschließend wechselt die Startseite in einen der folgenden Modi:

- Startseite im Zustand "kein Arbeitsplatz geladen"
- Startseite im Zustand "Arbeitsplatz ohne aktives Projekt"
- Startseite im Zustand "Aktives Projekt geladen"

> **Info**
>
> Beachten Sie, dass die Startseite nicht für alle OEM-Versionen verfügbar ist.

5.1 Öffnen der Startseite über ein Symbol in der Menüleiste

Wenn Sie die Startseite über ein Symbol in der Menüleiste öffnen wollen, müssen Sie das Symbol vorher an der gewünschten Stelle der Menüleiste hinzufügen.

Um ein Symbol in der Menüleiste des Editors hinzuzufügen:

1. Gehen Sie auf **Extras** und **Einstellungen...**.
2. Öffnen Sie die Registerkarte **Befehle**.
3. Markieren Sie unter Kategorien den Eintrag **Andockbare Fenster**.

   Unter Befehle werden die dazugehörigen Einträge angezeigt.
4. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf Startseite und ziehen Sie den Eintrag in die gewünschte Menüleiste.

   Das Symbol wird in der entsprechenden Menüleiste hinzugefügt.
5. Schließen Sie den Dialog mit einem Klick auf **Ok**.

Hinweis: Um das Symbol wieder aus der Menüleiste zu entfernen, führen Sie die Punkte 1 bis 3 nochmals aus. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol in der Menüleiste und ziehen Sie dieses in das Fenster des Dialogs Einstellungen. Das Symbol wird aus der Menüleiste entfernt, sobald Sie die linke Maustaste loslassen.

5.2 Ansicht, wenn kein Arbeitsplatz geladen ist

Im Projektmanager des zenon Editors ist kein Arbeitsbereich geladen.

Folgende Aktionen stehen zur Auswahl:

- **Neuer Arbeitsbereich...**:
  Öffnet den Dialog **Neu** zum Anlegen eines neuen Arbeitsbereichs.
- **Arbeitsbereich öffnen...**:
  Öffnet den Dateiauswahldialog für die Auswahl einer *.wsp6-Arbeitsbereichsdatei.
- **Arbeitsbereichssicherung rücklesen...:**
  Öffnet den Dialog zum Rücklesen einer bestehenden Arbeitsbereichs-Sicherungsdatei.
- **Lizenzverwaltung öffnen...**:
  Öffnet die **Lizenzverwaltung**.

Unter **Letzte Arbeitsbereiche** auf der rechten Seite des Bildschirms werden die zuletzt im Editor verwendeten Arbeitsbereiche angezeigt.

Durch einen Klick auf den roten Pfeil eines Arbeitsbereichs wird die Ansicht eines Eintrags erweitert. Diese erweiterte Ansicht bietet zusätzliche Informationen über die im Arbeitsbereich enthaltenen Projekte.

Wenn Sie einen der angezeigten Arbeitsbereiche öffnen möchten, führen Sie einen Klick auf diesen aus.

Sobald ein Arbeitsbereich geladen ist, wird die Ansicht der Startseite entsprechend angepasst.

ERWEITERTE ANSICHT

5.3 Ansicht wenn für den Arbeitsplatz kein Projekt aktiviert ist

Im Projektmanager des zenon Editors ist kein aktives Projekt geladen.

Folgende Aktionen stehen zur Auswahl:

- **Neues Projekt...**:
  Öffnet den Dialog zum Anlegen eines neuen Projekts.
- **Existierendes Projekt einfügen...**:
  Öffnet den Dialog zum Einfügen eines bestehenden Projekts.
- **Projektsicherung rücklesen...:**
  Öffnet den Dialog zum Rücklesen einer Projektsicherung.
- **Lizenzverwaltung öffnen...**:
  Öffnet die **Lizenzverwaltung**.

FENSTER MIT PROJEKTIERUNGSHINWEISEN

Im rechten Teil der Ansicht wird eine Kurzhilfe mit Tipps für grundlegende Projektierungsschritte angezeigt.

Klicken Sie die Schaltflächen **Zurück** und **Weiter** um zwischen den Themen zu blättern.

5.4 Ansicht für aktiven Arbeitsplatz mit aktivem Projekt

Im Projektmanager des zenon Editors ist ein aktives Projekt in einem Arbeitsbereich ausgewählt.

Folgende Optionen stehen unter **Verbindung** zur Auswahl:

- **Treiber anlegen...:**
  Öffnet den Dialog zum Anlegen eines neuen Treibers.
- **Variable anlegen...:**
  Öffnet den Dialog zum Anlegen einer Variable.

Folgende Optionen stehen unter **Visualisierung** zur Auswahl:

- **Schablone anlegen...:**
  Legt eine neue Schablone an.
- **Bild anlegen...:**
  Öffnet den Dialog zum Anlegen eines neuen Bildes.

Folgende Option steht unter **Ausführung** zur Verfügung:

- **Funktion anlegen...**:
  Öffnet den Dialog zum Anlegen einer neuen Funktion.

FENSTER MIT PROJEKTIERUNGSHINWEISEN

Im rechten Teil der Ansicht wird eine Kurzhilfe mit Tipps für grundlegende Projektierungsschritte angezeigt.

Klicken Sie die Schaltflächen **Zurück** und **Weiter** um zwischen den Themen zu blättern.

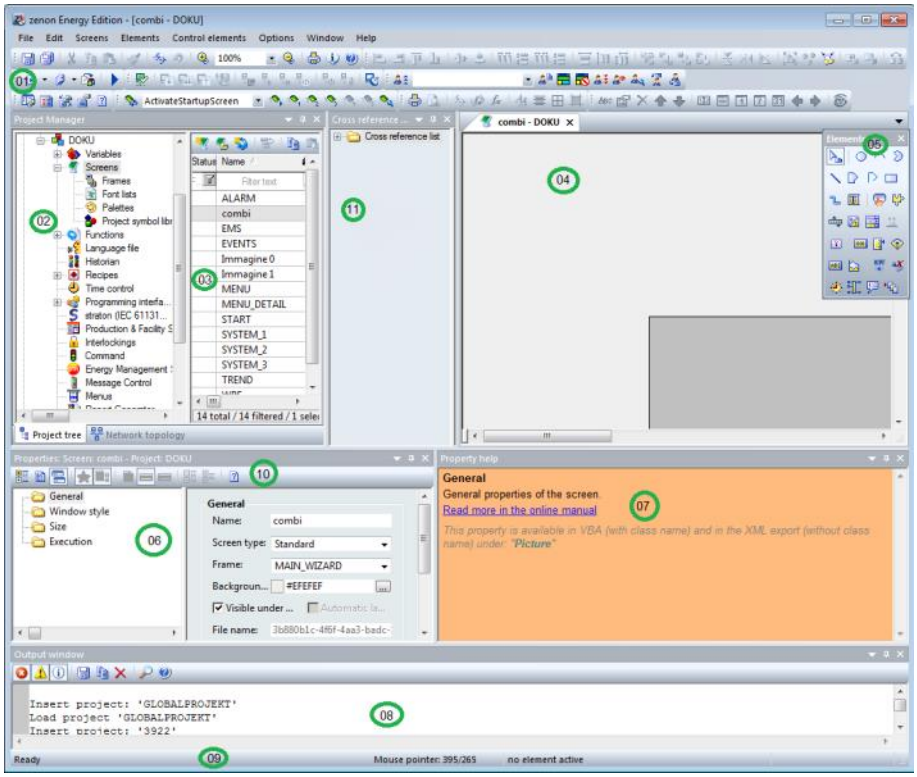
5.5 Ansicht bei fehlenden Bildern für die Startseite

Nicht vorhandene Bilddateien für die zenon Startseite werden im Editor in der Startseite durch Fehlermeldungen oder Fehlersymbole angezeigt.

Fehlende Inhalte der Projektierungshinweise sind dadurch gekennzeichnet, dass die Schaltflächen **Zurück** und **Weiter** ausgegraut dargestellt werden. Bei der Ansicht im Fenster wird die fehlende Grafik mit einem Fehlersymbol angezeigt.

6 Oberfläche

Die Benutzeroberfläche des Editors gliedert sich in verschiedene Bereiche:



Element	Inhalt
01 - Symbolleisten:	Sammlung der Symbolleisten (auf Seite 31) für den Editor und seine Module. Sie stehen zur Verfügung für: ▸ Andockbare (auf Seite 34) Fenster ▸ Ausrichtung (auf Seite 35) ▸ Bilder (auf Seite 38) / Symbole (auf Seite 40) ▸ Editorprofile (auf Seite 42) ▸ Elemente (auf Seite 43) ▸ Menüleiste (auf Seite 40) ▸ Production & Facility Scheduler (auf Seite 45) ▸ Remote-Transport (auf Seite 46) ▸ Report Generator (auf Seite 47) ▸ Runtime Dateien (auf Seite 48) ▸ Sichtbarkeitsebenen (auf Seite 49)

Element	Inhalt
	▸ VBA-Makros (auf Seite 50)
02 - Projektmanager:	Baumansicht des Projektmanagers.
03 - Detailansicht des Projektmanagers:	Details zum im Projektmanager ausgewählten Modul.
04 - Hauptfenster:	Hauptarbeitsbereich, hier werden Dokumente wie Bilder oder Reports dargestellt.
05 - Symbolleiste Elemente:	Symbolleiste für die Elemente der Bilder - Vektor-Elemente und Dynamische Elemente.
06 - Eigenschaften	Zeigt Eigenschaften des ausgewählten Objekts an. Dafür stehen drei Modi zur Verfügung, die in der Symbolleiste der Eigenschaften (auf Seite 52) ausgewählt werden.
07 - Eigenschaftenhilfe:	Zeigt kurze Hilfeeinträge zu Eigenschaften von Bildern, Variablen, Funktionen und anderen Elementen, die parametriert werden, an.
08 - Ausgabefenster	Anzeige von Meldungen, wenn Projekte kompiliert und für die Verwendung in der zenon Runtime abgesetzt werden.
09 - Statusleiste:	Zeigt Statusinformationen zur Editorbereitschaft und für Bilder an.
10 - Symbolleiste Eigenschaften:	Definiert Anzeige und Sortierung der Eigenschaften, blendet Eigenschaftenhilfe (auf Seite 149) ein.
11 - Querverweisliste:	

Welche Fenster angezeigt werden, können Sie unter **Ansicht** in der Dropdownliste auswählen.

Die Anordnung der Fenster lässt sich individuell anpassen (auf Seite 17). Nur das Hauptfenster kann nicht ausgeblendet werden.

6.1 Ansicht anpassen

Alle Fenster des Editors lassen sich individuell anordnen. Die Einstellungen zur Anordnung der Fenster erreichen Sie mit einem Rechtsklick auf den Rand des Fensters. Eigene Einstellungen können als Editorprofile (auf Seite 84) gespeichert werden.

KONTEXTMENÜ FENSTER

Option	Status	Funktion
Unverankert	*aktiv*	Das ausgewählte Fenster ist am Desktop frei positionierbar. wird im Hauptfenster angezeigt. Sie können mehrere Fenster im Hauptfenster anzeigen und zwischen diesen umschalten. Doppelklick in Titelleiste schaltet um zwischen **Unverankert** und **Andocken**.
	inaktiv (default)	Das Fenster wird angedockt. Die Eigenschaft **Andocken** ist *aktiv*.
Andocken	*aktiv* (default)	Fenster können mit gedrückter **linker-Maus-Taste** beliebig verschoben werden. Während des Verschiebens zeigt eine Positionierungshilfe (auf Seite 19) die Position an, an der das Fenster eingefügt würde. Beim Loslassen der **Maus-Taste** wird das Fenster an die umgebenden Fenster angedockt. Beim Umschalten von **Unverankert** auf **Andocken** wird das Fenster an seiner letzten angedockten Position eingefügt. Doppelklick in Titelleiste schaltet um zwischen **Unverankert** und **Andocken**. **Tipp:** Soll ein Fenster verschoben, aber nicht angedockt werden, halten Sie während des Verschiebens die **Steuerung-Taste** gedrückt. In diesem Fall wird keine Positionierungshilfe angezeigt.
	inaktiv	Fenster können mit gedrückter **linker-Maus-Taste** beliebig verschoben werden. Beim Loslassen werden sie an der jeweiligen Stelle im Vordergrund angezeigt. Die Eigenschaft **Unverankert** ist *aktiv*.
Im Hauptfenster aufschalten	*aktiv*	Das Fenster wird im Hauptfenster als Registerkarte angezeigt. Alle Registerkarten werden im Hauptfenster angezeigt. Mit Klick auf den Fenstertitel wechseln Sie zwischen einzelnen Registerkarten. Um eine Registerkarte wieder als Fenster anzuzeigen, öffnen Sie mit einem Rechtsklick auf den Fenstertitel das Kontextmenü und schalten die Eigenschaft **Im Hauptfenster aufschalten** auf *inaktiv*.

Option	Status	Funktion
	inaktiv (default)	Fenster wird normal angezeigt.
Automatisch ausblenden	*aktiv*	Sobald das Fenster den Mausfokus verliert, wird es in den Hintergrund gestellt. Der Fenstertitel wird am linken Rand des Editors angezeigt. Um das Fenster wieder in den Vordergrund zu holen, bewegen Sie die Maus über den Fenstertitel.
	inaktiv (default)	Fenster wird immer im Vordergrund angezeigt.
Schließen		Das Fenster wird geschlossen. Um es wieder anzuzeigen, wählen Sie in der **Menüleiste -> Ansicht -> Fenstername**

6.2 Fenster positionieren

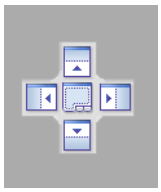
POSITIONIERUNG

Alle Fenster im zenon Editor können beliebig am Desktop positioniert werden per:

- Drag&Drop: Fenster werden an gewünschte Position gezogen und entweder frei platziert (**Unverankert**) oder angedockt.
- Doppelklick in Titelleiste: schaltet um zwischen **Unverankert** und **Andocken**.

POSITIONIERUNGSHILFE

Beim Bewegen von Fenstern auf der Editoroberfläche werden Positionierungshilfen angezeigt. Diese repräsentieren Fenster oder seine Ränder.



Dieses Element repräsentiert einen Fensterbereich im Editor.

Dieses Element repräsentiert den Randbereich des Editors.

FENSTER POSITIONIEREN

Um ein Element angedockt zu positionieren:

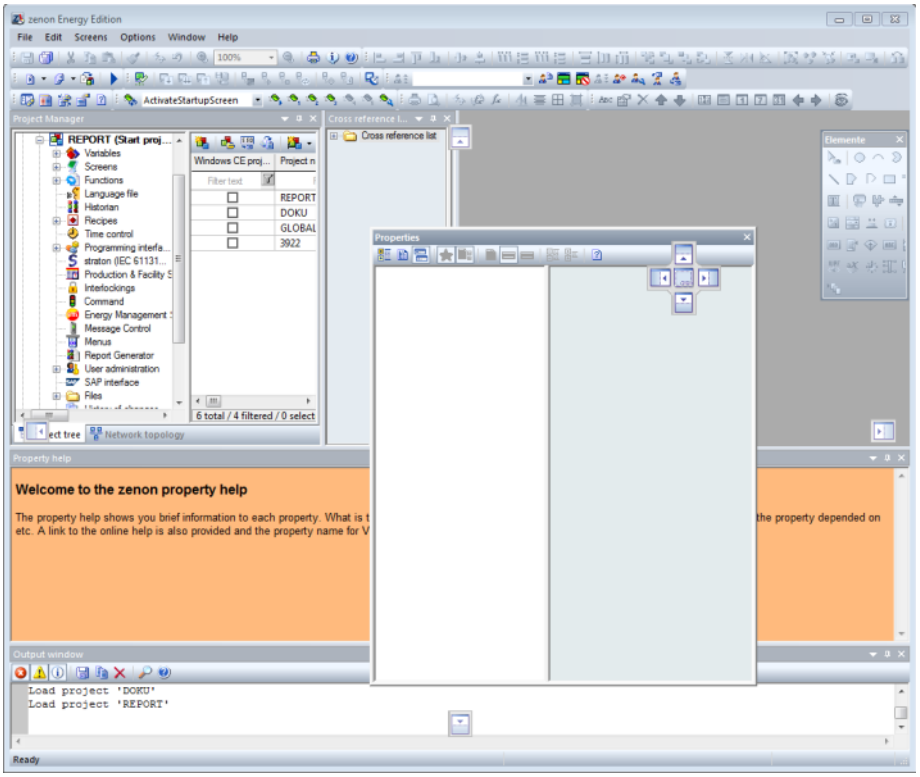
1. bewegen Sie das Element mit der Maus in den gewünschten Bereich
2. die Positionierungshilfe wird eingeblendet
3. diese repräsentiert ein Fenster und dessen Bereiche:
   a) Mitte: gesamtes Fenster
   b) oben: obere Hälfte
   c) unten: untere Hälfte
   d) rechts: rechte Hälfte
   e) links: linke Hälfte

   oder den Rand des Editors
4. bewegen Sie die Maus in die zentrale Positionierungshilfe oder auf eine Positionierungshilfe am Rand des Editors und dort auf den gewünschten Bereich
5. der Bereich im Editor, an dem das Element beim Loslassen der Maustaste platziert würde, wird blau eingefärbt
6. bewegen Sie die Maus innerhalb der Positionierungshilfe bis der gewünschte Bereich blau angezeigt wird
7. lassen Sie die Maustaste los, das Element wird platziert
8. Wird ein Fenster auf ein bereits bestehendes Fenster platziert, werden beide Fenster am gleichen Ort über Registerkarten angezeigt.

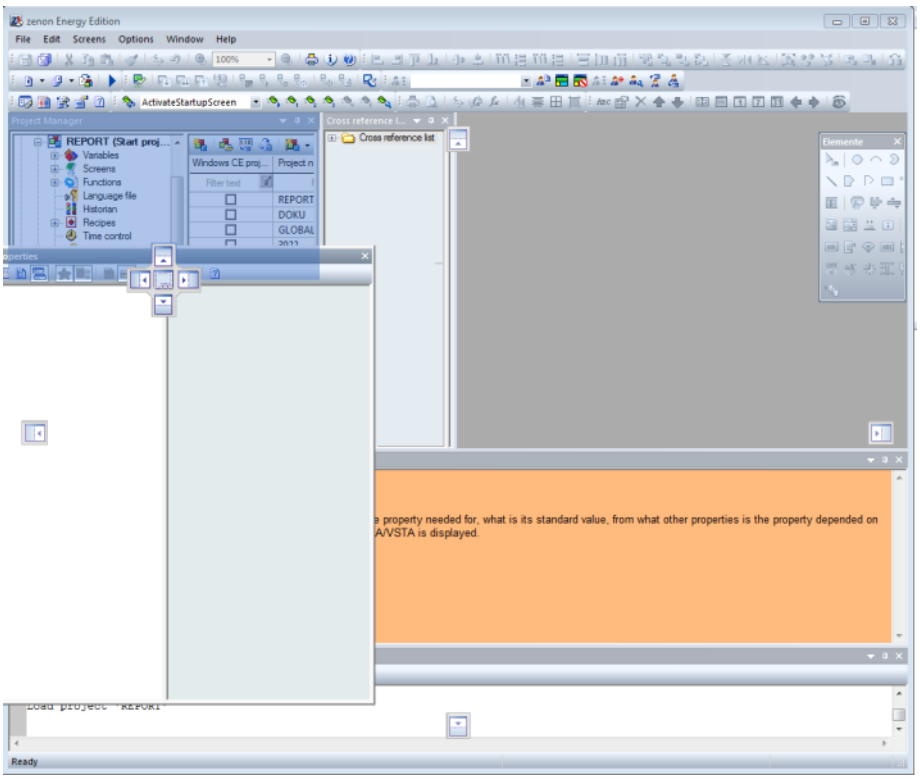
BEISPIELE

1. Das Fenster **Eigenschaften** wird *angedockt* verschoben.

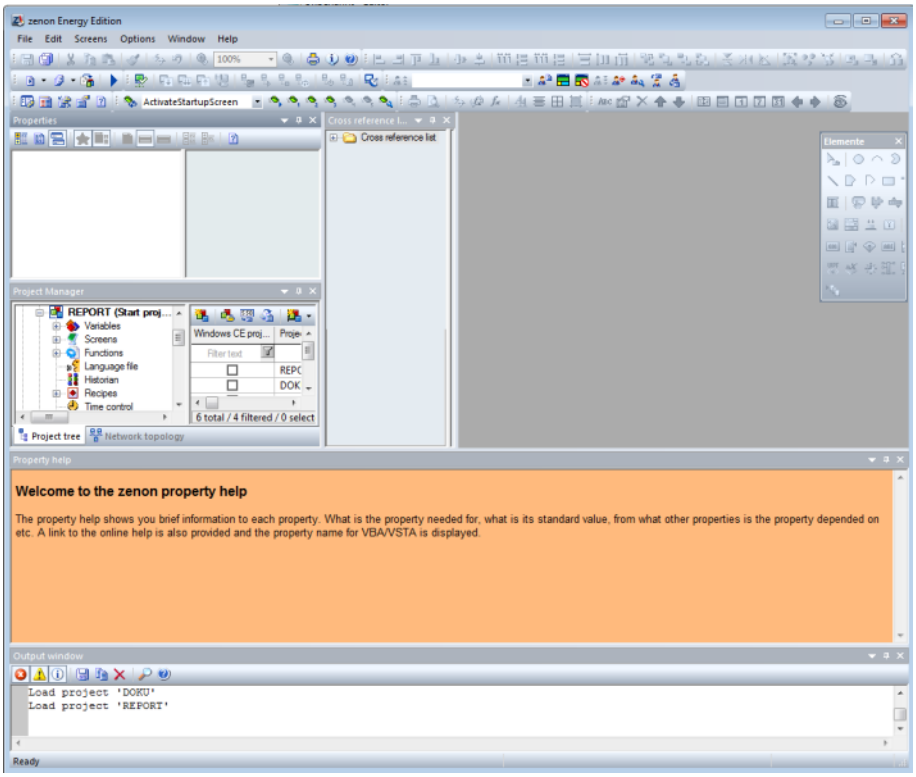
2. Dabei werden die Positioinierungshilfen eingeblendet.



3. Der Mauszeiger wird über den oberen Pfeil der zentralen Positionierungshilfe geführt.
4. Im Editor wird der Einfügebereich blau markiert.

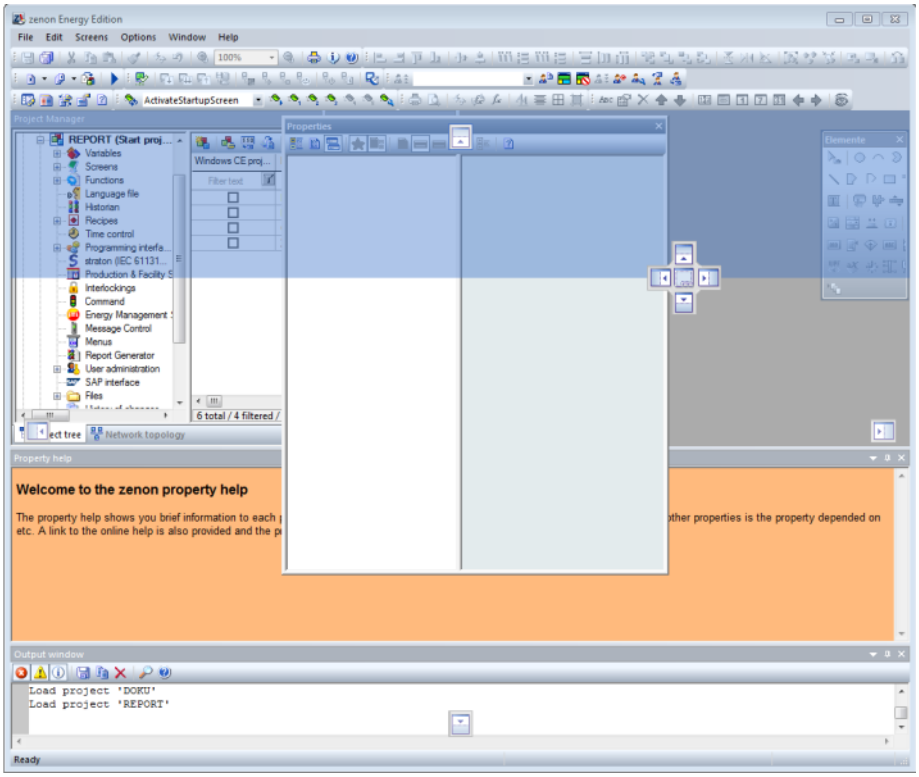


5. Mit dem Loslassen der Maustaste wird das Fenster an der markierten Stelle eingefügt:

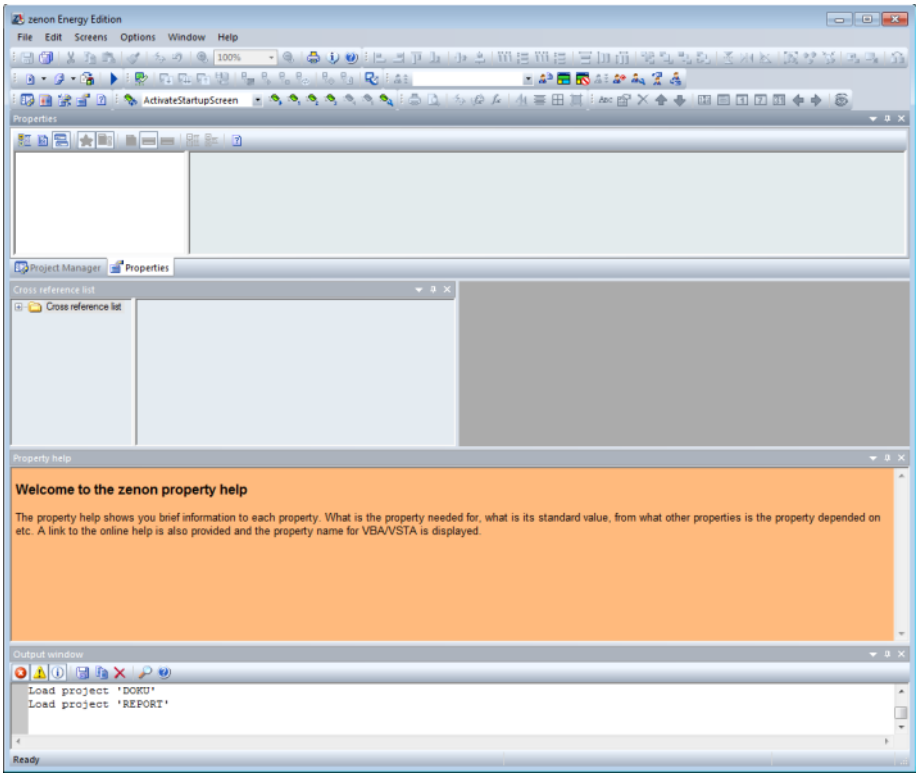


6. Jetzt wird der Mauszeiger über die obere Rand-Positionierungshilfe geführt.

7. Im Editor wird der Einfügebereich wieder blau markiert.



8. Mit dem Loslassen der Maustaste wird das Fenster an der markierten Stelle eingefügt:



6.3 Vollbildmodus

Im zenon Editor können Sie das Hauptfenster in den Vollbildmodus schalten. Dazu

- benutzen Sie die Tastenkombination **Umschalt+F9**
  oder
- wählen in der Dropdownliste **Fenster** den Eintrag **Vollbildmodus** aus

Der Vollbildmodus blendet alle übrigen Fenster aus und zeigt nur das Hauptfenster mit allen geöffneten Dokumenten (Bilder, Reports, ...) als Vollbild über den ganzen Bildschirm an.

Hinweis: Das Menü **Elemente [Bildtypname]** ist im Vollbildmodus immer noch aufrufbar.

Der Vollbildmodus kann beendet werden über:

- die eingeblendete Schaltfläche zum Beenden des Vollbildmodus
- die Tastenkombination **Umschalt+F9**

IM VOLLBILDMODUS ARBEITEN

Im Vollbildmodus wird ein Menü zum Beenden des Modus und zum Aufschalten bestimmter Fenster und Symbolleisten eingeblendet:

Parameter	Beschreibung
Vollbild schließen	Beendet den Vollbildmodus. Alternativ auch über Tastenkombination **Umschalt+F9** oder **Esc-Taste** möglich.
Andockbare Fenster	Dropdownliste zum Öffnen der Fenster: ▸ Eigenschaften ▸ Eigenschaftenhilfe Fenster werden bei erster Nutzung an fest definierter Position aufgeschaltet. Sie können dann beliebig positioniert werden und werden beim nächsten Aufschalten im Vollbildmodus an der individuell definierten Position geöffnet.
Symbolleisten	Dropdownliste zum Öffnen der Symbolleisten: ▸ Bilder ▸ Ausrichtung ▸ Sichtbarkeitsebene ▸ Elemente Symbolleisten werden bei erster Nutzung an fest definierter Position aufgeschaltet. Sie können dann beliebig positioniert werden und werden beim nächsten Aufschalten im Vollbildmodus an der individuell definierten Position geöffnet.

6.4 Tastenkombinationen

ALLGEMEIN

Befehl	Tastenkombination
Hilfe starten	**F1**
Vollbild Modus starten/beenden	**Umschalt-Taste**+**F9**
Remote: Vollbildmodus beenden	**Strg+Alt**+**Umschalt+F**
VSTA Editor starten	**Alt**+**F10**
VBA Editor starten	**Alt**+**F11**
Wizards: Auswahl öffnen	**Alt**+**F12**
Dateiexplorer mit Fokus auf SQL-Ordner für aktuelles Projekt öffnen. Entspricht: *%ProgramData%\COPA-DATA\[SQL-Ordner]\[UID]\FILES*	**Strg+Alt+E**
Dateiexplorer mit Fokus auf Projekt-Dateien des aktuellen Projekts öffnen. Zum Beispiel: *C:\Users\Public\Documents\zenon_Projects\[Project]\INI\[Rechner]\INI*	**Strg+Alt+D**
Dateiexplorer mit Fokus auf Runtime-Dateien des aktuellen Projekts öffnen. Zum Beispiel: *C:\Users\Public\Documents\zenon_Projects\[Project]\INI*	**Strg+Alt+R**
Runtime starten, zuvor geänderte Runtime-Dateien erzeugen.	**F5**
Geänderte Runtime Dateien erzeugen.	**F7**

EDITORPROFILE

Befehl	Tastenkombination
Editorprofil 1 laden	**Umschalt-Taste**+**F1**

Befehl	Tastenkombination
Editorprofil 2 laden	**Umschalt-Taste+F2**
Editorprofil 3 laden	**Umschalt-Taste+F3**
Editorprofil 4 laden	**Umschalt-Taste+F4**
Editorprofil 5 laden	**Umschalt-Taste+F5**
Editorprofil 6 laden	**Umschalt-Taste+F6**
Editorprofil 7 laden	**Umschalt-Taste+F7**
Editorprofil 8 laden	**Umschalt-Taste+F8**
aktuelle Editoransicht speichern als:	
Editorprofil 1	**Strg+Umschalt-Taste+F1**
Editorprofil 2	**Strg+Umschalt-Taste+F2**
Editorprofil 3	**Strg+Umschalt-Taste+F3**
Editorprofil 4	**Strg+Umschalt-Taste+F4**
Editorprofil 5	**Strg+Umschalt-Taste+F5**
Editorprofil 6	**Strg+Umschalt-Taste+F6**
Editorprofil 7	**Strg+Umschalt-Taste+F7**
Editorprofil 8	**Strg+Umschalt-Taste+F8**

GRAFIKEDITOR

Hinweis zu Tastenkombinationen: Das Pluszeichen (+) bedeutet, Tasten werden gemeinsam gedrückt.
Zum Beispiel:

Strg+A bedeutet: **Steuerung-Taste** halten und dann Taste **A** drücken.

Strg++ bedeutet: **Steuerung-Taste** halten und Plus-Taste drücken.

ALLGEMEIN

Befehl	Tastenkombination
Hauptfenster: Inhalte mit Verschiebehand	**Leer** gedrückt halten

Befehl	Tastenkombination
scrollen	
Aktuelles Bild schließen	**Strg**+**F4**
Eigenschaften öffnen	**Alt**+**Eingabe-Taste**

AUSWÄHLEN

Befehl	Tastenkombination
Mehrere Objekte auswählen	**Umschalt-** oder **Steuerung-Taste** halten
Ausgewähltes Element bei Mehrfachauswahl abwählen	**Strg**+**Mausklick**
Auswahl: Reihenfolge ändern. Definiert Element, an dem sich alle anderen orientieren	**Umschalt-Taste** beim Auswählen halten
Verdeckte Objekte auswählen	1. **Alt-Taste drücken** 2. **Objekt anklicken und bewegen**
Alle Elemente eines Bildes auswählen.	**Strg**+**A**
Nächstes Element in Reihenfolge der Erstellung auswählen	**Tab**
Vorheriges Element in Reihenfolge der Erstellung auswählen	**Umschalt-Taste**+**Tab**

POSITIONIEREN

Befehl	Tastenkombination
Ausgewähltes Objekt verschieben.	**Pfeil-Tasten**
Um 10 Pixel je Druck auf Pfeil-Taste verschieben	**Umschalt-Taste**+**Pfeil-Taste**
Nur waagrecht oder nur senkrecht verschieben	**Umschalt-Taste** beim Verschieben halten
Zentriert ausgewähltes Objekt im Arbeitsausschnitt	**H**

AKTIONEN

Befehl	Tastenkombination
Speichert Änderungen	**Strg**+**S**
Fügt Element aus der Zwischenablage ein	**Strg**+**V** **Umschalt**+**Einfg**
Fügt Element aus der Zwischenablage an der Originalposition ein, Original und Kopie liegen deckungsgleich übereinander	**Strg**+**Umschalt+V**
Kopiert ausgewähltes Elemente	**Strg**+**C** **Strg**+**Einfg**
Kopieren statt verschieben	**Steuerung-Taste** beim Verschieben halten
Dupliziert das ausgewählte Element Nähere Informationen finden Sie im Abschnitt Elemente duplizieren.	**Strg+D**
Löscht ausgewähltes Element	**Entf**
Schneidet ausgewähltes Element aus	**Umschalt-Taste**+**Entf** **Strg**+**X**
Öffnet den Dialog zum Ersetzen von Verknüpfungen beim ausgewählten Element	Strg+R
Macht Änderungen rückgängig	**Strg+Z** **Alt+Rück**
Knoten im ausgewählten Element hinzufügen oder löschen. Hinzufügen: Mauszeiger wird zu Pluszeichen (+). Löschen: Mauszeiger wird zu Minuszeichen (-). Funktioniert bei Polylinie, Polygon und Rohrelement.	**Strg+Umschalt-Taste**
Zeichnen von Polylinien und Polygonen beenden	**S**

Befehl	Tastenkombination
Zeichnen von Polylinien und Polygonen beenden und letzten gezeichneten Teilbereich löschen	**Esc**
Ausgewählte Elemente um eine Ebene höher stufen	**+**
Ausgewählte Elemente um eine Ebene tiefer stufen	**-**
Ausgewählte Elemente in den Vordergrund holen	**Strg++**
Ausgewählte Elemente in den Hintergrund setzen	**Strg+-**

SKALIEREN

Befehl	Tastenkombination
Größe ändern	Mauszeiger auf Anfasspunkt positionieren, so dass sich der Mauszeiger in Pfeile ändert. Danach kann mithilfe der **Pfeiltasten** pixelgenau bzw. bei gedrückter **Umschalt-Taste** in Schritten von 10 Pixel positioniert werden. **Hinweis:** Wurde für ein Element über die Eigenschaft **Drehwinkel [°]** ein Winkel ungleich *0* definiert, ist das Skalieren mittels Pfeiltasten nicht möglich.
Objekt um den Mittelpunkt skalieren	**Alt-Taste** beim Skalieren halten.
Proportional skalieren	**Umschalt-Taste** beim Skalieren halten.

ZOOMEN

Ansicht verkleinern	Strg + Umschalt-Taste + -
Ansicht vergrößern	**Strg** + **Umschalt-Taste** + **+**
Ansicht auf 100% einstellen	**Strg** + **Alt** + **0**
Ansicht an den im Editor zur Verfügung stehenden Platz anpassen und proportional darstellen	**Strg** + **0**

ZOOMEN MIT DER MAUS

Ansicht verkleinern	Strg + Scrollrad der Maus nach unten
Ansicht vergrößern	**Strg** + Scrollrad der Maus nach oben

DETAILANSICHT

Befehl	Tastenkombination
Neues Element für das jeweilige Modul anlegen	**Einfg**
Bearbeiten der ausgewählten Spalte	**F2**
Kopieren eines ausgewählten Listenelements	**Strg**+**C**
Einfügen eines zuvor kopierten Listenelements	**Strg**+**V**
Entfernen eines ausgewählten Listenelements	**Entf**
Mehrere Elemente in der Liste hinaufscrollen	**BILD auf**
Mehrere Elemente in der Liste hinunterscrollen	**BILD ab**
Navigieren in der Liste	**PFEILTASTEN**

RUNTIME

Befehl	Tastenkombination
Blättert durch offene Windows Fenster.	**Alt**+**Tab**
Runtime beenden.	**Alt**+**F4**

KONTEXTMENÜ ELEMENTE

Elementgruppe erzeugen	**Erzeugt eine Elementgruppe. Hierzu kann auch die Tastenkombination Strg + G verwendet werden.**
Auflösen	Löst eine Elementgruppe in ihre Bildelemente auf. Hierzu kann auch die Tastenkombination **Strg + Umschalt + G** verwendet werden.
Vollbildmodus	Vollbildmodus beenden: **Umschalt-Taste** + **F9**

7 Symbolleisten

Die Haupt-Symbolleisten werden im Editor standardmäßig unterhalb der **Menüleiste** positioniert. Ausgenommen die Symbolleiste **Elemente**, diese wird rechts neben dem **Hauptfenster** angezeigt. Beim Bewegen der Maus über ein Symbol wird in der Statuszeile eine Information zur Funktion des Symbols angezeigt.

Folgende Haupt-Symbolleisten stehen zur Verfügung:

- Andockbare (auf Seite 34) Fenster
- Ausrichtung (auf Seite 35)
- Bilder (auf Seite 38) / Symbole (auf Seite 40)
- Editorprofile (auf Seite 42)
- Elemente (auf Seite 43)
- Menüleiste (auf Seite 40)
- Production & Facility Scheduler (auf Seite 45)
- Remote-Transport (auf Seite 46)
- Report Generator (auf Seite 47)
- Runtime Dateien (auf Seite 48)
- Sichtbarkeitsebenen (auf Seite 49)
- VBA-Makros (auf Seite 50)

Folgende Fenster verfügen über eigene Symbolleisten, die am oberen Fensterrand angezeigt werden:

- Details Arbeitsbereich (auf Seite 52)
- Eigenschaften (auf Seite 52)

> **Info**
>
> Die Anzeige der Titel der Symbolleisten im zenon Editor entsprechen immer der Sprache, die im Editor bei ihrem ersten Aufschalten aktiviert war. Wurde zum Beispiel die Symbolleiste **Bilder** zum ersten Mal in Deutsch benutzt, behält sie ihren Namen auch dann, wenn der Editor später auf Englisch umgestellt wird.
>
> Sollen die Namen auf eine andere Sprache umgestellt werden, müssen Sie zuerst alle Editorprofile löschen, dann den Editor in der gewünschten Sprache starten und die Symbolleisten aktivieren.
>
> Editorprofile löschen Sie nicht in zenon, sondern auf Dateisystemebene. Details siehe Kapitel Editorprofile löschen (auf Seite 92).

AKTIONEN MIT SYMBOLEN UND SYMBOLLEISTEN

Die Optionen für die Symbolleisten werden in der **Menüleiste** eingestellt unter: **Extras -> Einstellungen... -> Registerkarte Symbolleiste** (auf Seite 83).

Aktionen für Symbolleisten:

- frei am Bildschirm positionieren
- schließen
- öffnen

Aktionen für Symbole:

- löschen
- hinzufügen

SYMBOLLEISTE POSITIONIEREN

1. Klicken Sie mit der linken Maustaste in einen freien Bereich der Symbolleiste.
2. Ziehen Sie die Symbolleiste an die gewünschte Stelle auf dem Bildschirm.

   Ein Rechteck zeigt an, wo und wie die Symbolleiste eingefügt wird.
3. Lassen Sie die Maustaste los, um die Symbolleiste zu positionieren.

Hinweis: Symbolleisten, die Dropdownlisten enthalten, können nur horizontal positioniert werden.

SYMBOLLEISTE SCHLIEßEN

Symbolleisten schließen Sie in der **Menüleiste** entweder über **Ansicht** und **Symbolleisten** oder in **Extras** unter **Einstellungen...**.

DROPDOWNLISTE: SCHNELLSTER WEG, UM EINE SYMBOLLEISTE ZU SCHLIEßEN

1. Klicken Sie in der **Menüleiste** auf **Ansicht**.
2. Navigieren Sie zu **Symbolleisten**.
3. Klicken Sie auf den Eintrag für die zu schließende Symbolleiste.

EINSTELLUNGEN: ERMÖGLICHT DAS SCHLIEßEN MEHRERER SYMBOLLEISTEN GLEICHZEITIG

1. Gehen Sie in der **Menüleiste** auf **Extras -> Einstellungen... -> Registerkarte: Symbolleiste** (auf Seite 83).
2. Deaktivieren Sie die Checkbox neben der gewünschten Symbolleiste.
3. Bestätigen Sie die Änderung mit einem Klick auf **OK**.

SYMBOLLEISTE ÖFFNEN

Um Symbolleisten zu aktivieren stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- Gehen Sie in der **Menüleiste** auf **Ansicht und Symbolleisten.**
  Die Dropdownliste zur Auswahl der Symbolleisten wird geöffnet.
- Gehen Sie in der Menüleiste auf **Extras -> Einstellungen... -> Registerkarte: Symbolleiste (auf Seite 83).**
  In der Registerkarte **Symbolleisten** können die gewünschten Änderungen vorgenommen werden.

DROPDOWNLISTE: SCHNELLSTER WEG, UM EINE SYMBOLLEISTE ZU ÖFFNEN

1. Klicken Sie in der **Menüleiste** auf **Ansicht:**
2. Navigieren Sie zu **Symbolleisten**.
3. Klicken Sie auf den Eintrag für die zu öffnende Symbolleiste.

EINSTELLUNGEN: ERMÖGLICHT DAS ÖFFNEN MEHRERER SYMBOLLEISTEN GLEICHZEITIG

1. Gehen Sie in der **Menüleiste** auf **Extras -> Einstellungen... -> Registerkarte: Symbolleiste** (auf Seite 83).
2. Aktiveren Sie die Checkbox der gewünschten Symbolleiste.
3. Bestätigen Sie die Auswahl mit einem Klick auf **OK**.

SYMBOLE HINZUFÜGEN

1. Gehen Sie in der Menüleiste auf **Extras -> Einstellungen -> Registerkarte: Befehle (auf Seite 81).**
2. Wählen Sie im linken Fenster eine Kategorie.

3. Klicken Sie im rechten Fenster mit der linken Maustaste auf das gewünschte Symbol.
4. Ziehen Sie das Symbol mit gedrückter linker Maustaste auf die gewünschte Position in der Symbolleiste.

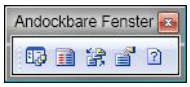
SYMBOLE LÖSCHEN

1. Gehen Sie in der Menüleiste auf **Extras -> Einstellungen -> Registerkarte: Symbolleiste (auf Seite 83).**

   Alle Symbole in allen Symbolleisten im Editor werden aktiviert.
2. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol.
3. Ziehen Sie das Symbol aus der Symbolleiste und lassen Sie die Maustaste los.

7.1 Symbolleiste Andockbare Fenster

Folgende ausgeblendete oder geschlossene Fenster können mit der Symbolleiste **Andockbare Fenster** wieder aktiviert werden.



Symbol	Beschreibung
Projektmanager	Aktiviert den Projektmanager.
Ausgabe-Fenster	Aktiviert das Ausgabe-Fenster.
Querverweisliste	Aktiviert die Querverweisliste.
Eigenschaften-Fenster	Aktiviert das Eigenschaften-Fenster.
Eigenschaftenhilfe	Aktiviert das Eigenschaftenhilfe-Fenster.
Symbolleistenoptionen	Klick auf Pfeil öffnet Submenü: *Aktiv*: Symbolleiste wird angezeigt. Wird die Symbolleiste nicht angezeigt, kann sie über das Menü **Ansicht -> Symbolleisten** aktiviert werden. **Hinweis:** Bei freier Platzierung der Symbolleiste (vom Editor abgedockt) werden Optionen nicht angezeigt. Die Symbolleiste kann dann per Klick auf die Schaltfläche X geschlossen werden.

7.2 Symbolleiste Ausrichtung

Symbol	Beschreibung
Links ausrichten	Richtet alle markierten Elemente am linken Rand des Elements aus, das als erstes markiert wurde.
Rechts ausrichten	Richtet alle markierten Elemente am rechten Rand des Elements aus, das als erstes markiert wurde.
Oben ausrichten	Richtet alle markierten Elemente am oberen Rand des Elements aus, das als erstes markiert wurde.
Unten ausrichten	Richtet alle markierten Elemente am unteren Rand des Elements aus, das als erstes markiert wurde.
Horizontale Mitte	Richtet das markierte Elemente an der horizontalen Bildmitte aus. Wurden mehrere Elemente ausgewählt, richten sich alle an dem Element aus, das als erstes gewählt wurde.
Vertikale Mitte	Richtet das markierte Elemente an der vertikalen Bildmitte aus. Wurden mehrere Elemente ausgewählt, richten sich alle an dem Element aus, das als erstes gewählt wurde.
Gleicher x-Abstand	Reiht die ausgewählten Elemente in der Reihenfolge ihrer Markierung entlang der x-Achse auf, wobei die beiden ersten Elemente den Abstand bestimmen.
Gleicher y-Abstand	Reiht die ausgewählten Elemente in der Reihenfolge ihrer Markierung entlang der y-Achse auf, wobei die beiden ersten Elemente den Abstand bestimmen.
Gleiche x-Verteilung	Verteilt alle markierten Elemente entlang der x- Achse zwischen den beiden Elementen, die als erste markiert wurden. Für diese Option müssen mindestens drei Elemente markiert sein.
Gleiche y-Verteilung	Verteilt alle markierten Elemente entlang der y-Achse zwischen den beiden Elementen, die als erste markiert wurden. Für diese Option müssen mindestens drei Elemente markiert sein.
Gleiche Breite	Markierte Elemente werden an die Breite des ersten gewählten Elements angepasst. Hinweis: Anpassung erfolgt nach optischen Koordinaten. Details siehe Erklärung unter dieser Tabelle.

Symbol	Beschreibung
Gleiche Höhe	Markierte Elemente werden an die Höhe des ersten gewählten Elements angepasst. Hinweis: Anpassung erfolgt nach optischen Koordinaten. Details siehe Erklärung unter dieser Tabelle.
Gleiche Größe	Markierte Elemente werden an die Höhe und Breite des ersten gewählten Elemente angepasst. Hinweis: Anpassung erfolgt nach optischen Koordinaten. Details siehe Erklärung unter dieser Tabelle.
In den Vordergrund	Verschiebt ausgewählte Elemente in den Vordergrund.
Nach vorne	Verschiebt ausgewählte Elemente um eine Ebene nach vorne.
Nach hinten	Verschiebt ausgewählte Elemente um eine Ebene nach hinten.
In den Hintergrund	Verschiebt ausgewählte Elemente in den Hintergrund.
horizontal spiegeln	Spiegelt das ausgewählte Element an einer horizontalen Achse .
Vertikal spiegeln	Spiegelt das ausgewählte Element an einer vertikalen Achse .
Drehen um 90º	Dreht das ausgewählte um 90º gegen den Uhrzeigersinn.
Elementgruppe erzeugen	Erzeugt aus allen ausgewählten Elementen eine neue Elementgruppe.
Elementgruppe auflösen	Die Elementgruppe wird in seine ursprünglichen Elemente aufgelöst, die Elementgruppe existiert nicht mehr.
Einzelbearbeitungsmodus Elementgruppe	Erlaubt es, einzelne Elemente einer Elementgruppe zu bearbeiten. Schaltfläche schaltet zwischen Einzelbarbeitungsmodus und Symbolbearbeitungsmodus um.
Einfügen in existierende Elementgruppe	Öffnet die Liste der Elementgruppen, um das Element in eine Elementgruppe der Liste einzufügen.
Aus Elementgruppe entfernen	Löscht markiertes Element aus der aktiven Elementgruppe.
Verknüpfungen ersetzen	Öffnet den Dialog, um mit Dynamischen Elementen verknüpfte Variablen oder Funktionen zu ersetzen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Kapitel Ersetzen von Prozessvariablen in Dynamischen Elementen.
Symbolleistenoptionen	Klick auf Pfeil öffnet Submenü:

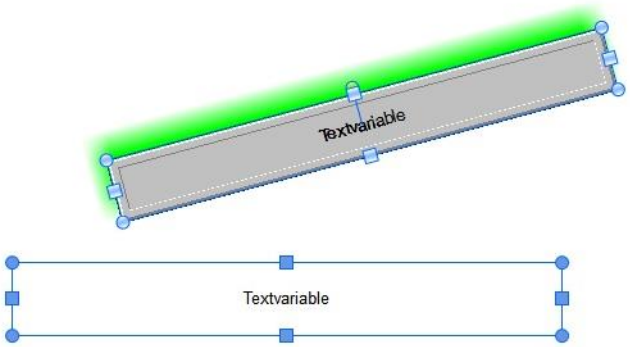
Symbol	Beschreibung
	Aktiv: Symbolleiste wird angezeigt. Wird die Symbolleiste nicht angezeigt, kann sie über das Menü **Ansicht -> Symbolleisten** aktiviert werden. **Hinweis:** Bei freier Platzierung der Symbolleiste (vom Editor abgedockt) werden Optionen nicht angezeigt. Die Symbolleiste kann dann per Klick auf die Schaltfläche X geschlossen werden.

ANPASSUNG GLEICHE BREITE/HÖHE/GRÖßE

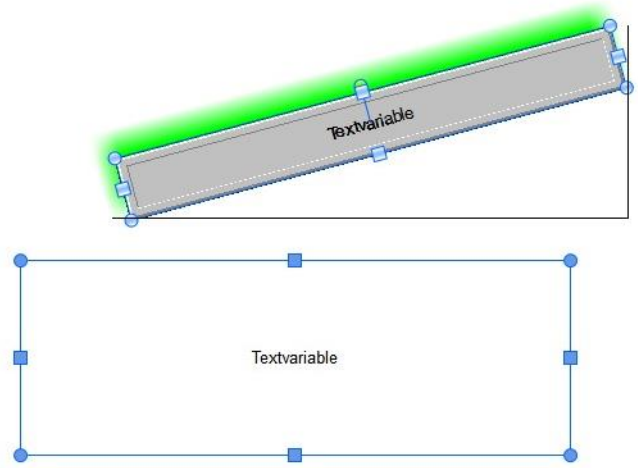
Die Größenanpassung von gedrehten und nicht-gedrehten Elementen orientiert sich an den optischen Koordinaten, nicht an den logischen. Die Ausdehnung gedrehter Elemente wird als Fläche des Rechtecks, innerhalb dessen gedachter Linien sich das gedrehte Element befindet (Bounding Rectangle), verstanden.

ZUM BEISPIEL

Zwei Elemente vor der Anpassung:



Nach der Anpassung mittels *Gleiche Höhe*:



7.3 Symbolleiste Bilder

Für die Bearbeitung von Bildern steht eine Symbolleiste zur Verfügung. Diese wird standardmäßig unterhalb der Menüleiste angezeigt.

Symbol	Beschreibung
Bild speichern	Speichert das aktive Bild.
Alles speichern	Speichert alle geänderten Bilder.
Ausschneiden	Schneidet das aktive Bild aus und speichert es in der Zwischenablage, auch projektübergreifend. Nur verfügbar, wenn ein Element ausgewählt wurde.
Kopieren	Speichert eine Kopie des aktiven Bildes in der Zwischenablage. Nur verfügbar, wenn ein Element ausgewählt wurde.
Einfügen	Fügt ein Bild aus der Zwischenablage ein. Nur verfügbar, wenn die Zwischenablage Daten enthält.
Format übertragen	Überträgt die Formatierungen des gerade ausgewählten Elements auf das nächste Element, das ausgewählt wird.
Bild neu zeichnen	Aktualisiert die Bildschirmanzeige.
Rückgängig	Erlaubt es, bis zu 100 Aktionen rückgängig zu machen. Standardmäßig lassen sich 10 Aktionen rückgängig machen.

Symbol	Beschreibung
	Die Anzahl der Aktionen definieren: **Optionen -> Einstellungen ->Einstellungen -> Anzahl der rückgängig Aktionen**. Tragen Sie hier eine Zahl zwischen 1 und 100 ein.
Bearbeitungsmodus	Schaltet von **Zoom** auf **Bearbeitungsmodus** um.
Zoom	Stellt drei Zoom-Modi zur Verfügung: ▸ Stufenloser Zoom: In der Combobox kann ein beliebiger Wert zwischen 15% und 1600% eingegeben oder ein voreingestellter Wert ausgewählt werden. ▸ Zoomtool: Über die beiden Lupensymbole (**+** und **-**) kann per Mausklick direkt im Bild gezoomt werden. Klicken Sie auf das Lupensymbol, um in den Zoom-Modus umzuschalten. Klicken Sie nun in das Bild, um die Größe zu ändern. Drücken der **Steuerung**-Taste schaltet zwischen vergrößern/verkleinern um. Der eingestellte Zoom wird pro Bild gespeichert. Um den Zoom-Modus zu beenden, klicken Sie auf das Symbol **Bearbeitungsmodus** in der Symbolleiste Elemente. ▸ Einpassen: Wählt automatisch einen Zoomfaktor zwischen 15 - 1600%, so dass das ganze Bild im Editor komplett und proportional dargestellt wird. Der aktuelle Zoomfaktor wird in der Combobox angezeigt. Tastenkombinationen: ▸ Ansicht verkleinern: Tasten: **Strg + Umschalt + -** ▸ Ansicht vergrößern: Tasten: **Strg + Umschalt + +** ▸ Ansicht auf 100% einstellen: Tasten: **Strg + Alt + 0** ▸ Ansicht an den im Editor zur Verfügung stehenden Platz anpassen und proportional darstellen: Tasten: **Strg + 0** Ansteuerung über die Maus: ▸ **Strg+Scrollrad** der Maus nach unten: Ansicht verkleinern ▸ **Strg+Scrollrad** der Maus nach oben: Ansicht vergrößern Verkleinern/Vergrößern geschieht unter 100% in 25% Schritten, unter 800% in 50% Schritten und über 800% in 100% Schritten

Symbol	Beschreibung
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.
Symbolleistenoptionen	Klick auf Pfeil öffnet Submenü: *Aktiv*: Symbolleiste wird angezeigt. Wird die Symbolleiste nicht angezeigt, kann sie über das Menü **Ansicht -> Symbolleisten** aktiviert werden. **Hinweis:** Bei freier Platzierung der Symbolleiste (vom Editor abgedockt) werden Optionen nicht angezeigt. Die Symbolleiste kann dann per Klick auf die Schaltfläche X geschlossen werden.

7.4 Symbolleiste Symbole

Die Symbolbibliothek wird über das Kontextmenü oder die Symbolleiste bedient:

BEFEHLE IN KONTEXTMENÜ UND SYMBOLLEISTE

Kontextmenü	Beschreibung
Symbol neu	Legt ein neues Symbol an. Ein neu erstelltes Symbol verfügt über die Eigenschaft **Anzeigename**, die frei abgeändert werden kann und keinen Einfluss auf Verknüpfungen des Symbols hat. Initial ist der **Anzeigename** ident mit der **Element-ID**. Wenn Sie die **Element-ID** ändern wollen, erscheint eine Rückfrage, da die Verknüpfungen der Symbolgruppe bei einer Änderung verloren gehen.
Symbol öffnen	Öffnet das Symbol im Symboleditor zum Bearbeiten.
Symbolgruppe neu	Eine neue Symbolgruppe wird angelegt und kann mit ausgewählten Symbolen aus der Bibliothek oder selbst erstellten Symbolen über Kopieren und Einfügen befüllt werden. Die neu erstellte Symbolgruppe verfügt über die Eigenschaft **Anzeigename**, die frei abgeändert werden kann und keinen Einfluss auf Verknüpfungen der Symbolgruppe hat. Initial ist der **Anzeigename** ident mit der **Element-ID**. Wenn Sie die **Element-ID** ändern wollen, erscheint eine Rückfrage, da die Verknüpfungen der Symbolgruppe bei einer Änderung verloren gehen.

Kontextmenü	Beschreibung
	Hinweis: Nur verfügbar in der **Allgemeinen Symbolbibliothek**.
Symbol als Elementgruppe in Bild einfügen	Erstellt aus dem Symbol eine Elementgruppe und fügt diese in ein Bild ein (Details siehe Kapitel Elementgruppen).
Symbol in Bild einfügen	Verknüpft das Symbol im Bild (Details siehe Kapitel Symbole).
Verknüpfte Elemente	Öffnet Untermenü mit verknüpften Elementen und der Möglichkeit, zurück ins Ausgangselement zu springen.
Zurück zu Ausgangselement springen	Springt zurück zum Ausgangselement (nur Symbolleiste).
Kopieren	Kopiert das ausgewählte Symbol in die Zwischenablage (nur in hierarchischer Ansicht).
Einfügen	Fügt das kopierte Symbol in der aktiven Gruppe ein (nur in hierarchischer Ansicht).
Löschen	Löscht das ausgewählte Symbol oder die Symbolgruppe (nur in hierarchischer Ansicht). **Achtung:** Das Löschen kann nicht rückgängig gemacht werden!
Knoten erweitern/reduzieren	Erlaubt in der hierarchischen Ansicht, den gewählten Knoten oder alle Knoten zu erweitern oder zu reduzieren.
Flache Ansicht	Ordnet alle Symbole in einer flachen Liste an. Erleichtert die Suche nach bestimmten Symbolen. **Hinweis:** In dieser Ansicht können Symbole weder erzeugt noch gelöscht werden, auch das Kopieren oder Einfügen von Symbolen aus der Zwischenablage ist nicht möglich.
Hierarchische Ansicht	Ordnet alle Symbole hierarchisch in Untergruppen und stellt Abhängigkeiten dar.
Auswahl als XML exportieren...	Öffnet den Dialog zum XML-Export der gewählten Symbole. (Details siehe Kapitel Import/Export Symbole.)
Bild/Symbol als Grafikdatei exportieren...	Exportiert das Bild/Symbol als eine Grafikdatei. Der Dateiauswahldialog bietet die entsprechenden auf dem System unterstützten Grafikformate an. Es werden prinzipiell alle am System installierten **Windows Imaging Component** (WIC) Codecs, welche *Speichern* unterstützen, zur Auswahl gestellt. Die Grafikgröße ergibt sich von dem zu exportierenden Bild oder

Kontextmenü	Beschreibung
	Symbol.
XML importieren	Importiert Symbole aus einer XML-Datei (siehe Kapitel Import/Export Symbole).
Alle Filter entfernen	Entfernt alle Filtereinstellungen.
Ausgewählte Zelle bearbeiten	Öffnet die ausgewählte Zelle zur Bearbeitung. Welche Zelle in einer markierten Zeile ausgewählt wurde, sehen Sie am Fernglas-Symbol in der Titelzeile. Es können nur Zellen ausgewählt werden, die bearbeitet werden dürfen.
Text in ausgewählter Zelle ersetzen	Öffnet den Dialog zum Suchen und Ersetzen von Texten.
Eigenschaften	Öffnet das Fenster **Eigenschaften**.
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

7.5 Symbolleiste Editorprofile

Editorprofile werden über die entsprechende Symbolleiste verwaltet.

Symbol	Beschreibung
Standardprofil laden	Setzt alle Einstellungen für Anzeige und Position von Fenstern sowie Inhalte und Anzeige von Symbolleisten auf den Auslieferungszustand zurück und lädt das zenon Standardprofil.
Editorprofil auswählen	Auswahl eines Editorprofils aus Dropdownliste (auf Seite 92) mit 10 Profilen.
Ausgewähltes Editorprofil laden	Lädt das im Bereich **Editorprofil auswählen** ausgewählte Profil.
Ausgewähltes Editorprofil speichern	Speichert die aktuellen Fenster-Einstellungen in dem Profil, das im Bereich **Editorprofil auswählen** angezeigt wird.
Vordefinierte Profile laden (auf Seite 85)	Lädt die von COPA-DATA vordefinierten Profile auf die ersten drei Speicherplätze und verknüpft sie mit den Modulen. Bereits bestehende Profile werden überschrieben.
Profilzuweisungen entfernen (auf Seite 85)	Entfernt alle Verknüpfungen vordefinierter Profile zu den Modulen.

Symbol	Beschreibung
Automatisches Speichern der Editorprofile	*Aktiv:* Änderungen am aktuellen Profil werden beim Aufruf eines anderen Profils automatisch gespeichert. *Inaktiv:* Änderungen werden beim Profilwechsel nicht gepeichert, beim nächsten Aufruf dieses Profils werden wieder die ursprünglichen Positionen hergestellt.
Individuelle Namen für Editorprofile vergeben	Öffnet einen Dialog (auf Seite 92), in dem individuelle Namen für Editorprofile vergeben werden können.
Symbolleistenoptionen	Klick auf Pfeil öffnet Submenü: *Aktiv*: Symbolleiste wird angezeigt. Wird die Symbolleiste nicht angezeigt, kann sie über das Menü **Ansicht -> Symbolleisten** aktiviert werden. **Hinweis:** Bei freier Platzierung der Symbolleiste (vom Editor abgedockt) werden Optionen nicht angezeigt. Die Symbolleiste kann dann per Klick auf die Schaltfläche X geschlossen werden.

Hinweis: Weitere Optionen zum Import und Export können über die benutzerdefinierte Anpassung der Befehle (auf Seite 81) für die Symbolleiste hinzugefügt werden.

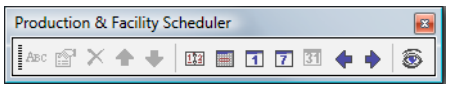
7.6 Symbolleiste Elemente

Symbol	Funktion
Bearbeitungsmodus	Schaltet von **Zoom** auf **Bearbeitungsmodus** um.
Ellipse/Kreis	Mit Rahmenfarbe und Füllfarbe; Rahmenart und Füllmuster (Kreis).
Kreisbogen	Mit definierbarer Linienstärke, Linienfarbe und Linienart.
Kreissegment	Zeichnet Kreissegment mit Öffnungswinkel 180° (veränderbar), definierbarer Linienstärke, Linienfarbe und Linienart.
Linie	Mit definierbarer Linienstärke, Linienfarbe und Linienart.
Polygon	Mit Rahmenfarbe und Füllfarbe; Rahmenart und Füllmuster.
Polylinie	Mit Linienart und Linienfarbe .
Rechteck	Mit Rahmenfarbe und Füllfarbe; Rahmenart und Füllmuster.

Symbol	Funktion
Rohrleitung	Mit Rahmen- und Füllfarbe; Rahmenart und Füllmuster.
Statischer Text	Mit Schriftfarbe und Auswahl der Schriftart.
Button	Aktionsfeld in Buttondarstellung.
Combi-Element	Darstellung einer oder mehrerer Variablen auf einem Bildpunkt in Farbe und Symbol (Zeichenkette).
Universalregler	Schiebe- oder Drehregler.
Schalter	Einfaches Befehls- oder Sollwertvorgabeelement.
Combo-/Listbox	Werte von Variablen mit Textmeldungen verknüpfen.
Befehlsgabe-Element	Nur verfügbar mit einer SICAM 230 Lizenz.
Bildalarmierung Button	Nur verfügbar mit einer SICAM 230 Lizenz.
Zahlenwert	Werte numerisch darstellen.
Bargraf	Wert als Balkengrafik darstellen.
Zeigerinstrument	Wert in Instrumentendarstellung.
Dynamischer Text	Grenzwerttexte anzeigen
Trend-Element	einfache Liniengrafik
WPF-Element	Stellt gültige WPF-XAML-Dateien dar.
ActiveX Element	ActiveX-Elemente einfügen.
Uhr	Datum und Uhrzeit anzeigen.
Symbolleistenoptionen	Klick auf Pfeil öffnet Submenü: *Aktiv*: Symbolleiste wird angezeigt. Wird die Symbolleiste nicht angezeigt, kann sie über das Menü **Ansicht -> Symbolleisten** aktiviert werden. **Hinweis:** Bei freier Platzierung der Symbolleiste (vom Editor abgedockt) werden Optionen nicht angezeigt. Die Symbolleiste kann dann per Klick auf die Schaltfläche X geschlossen werden.

7.7 Symbolleiste Production and Facility Scheduler

Der Production Facility Scheduler lässt sich auch über eine Symbolleiste editieren.



Symbol	Beschreibung
Umbennnen	Ermöglicht das Umbenennen einer Anlage.
Eigenschaften	Öffnet ein Fenster mit den Eigenschaften der Anlage.
Löschen	Löscht die ausgewählte Anlage nach Bestätigung.
Aufsteigend sortieren	Sortiert die ausgewählte Tabelle/Spalte aufsteigend.
Absteigend sortieren	Sortiert die ausgewählte Tabelle/Spalte absteigend.
Datum wechseln	Öffnet den Dialog zur Eingabe eines Datums und wechselt zu diesem Datum.
Heute anzeigen	Wechselt vom angezeigten Datum zum aktuellen Datum.
Tagesansicht	Zeigt im Kalender einen Tag an.
Wochenansicht	Zeigt im Kalender eine Woche an.
Monatsansicht	Zeigt im Kalender einen Monat an.
Vorheriges Element	Geht im Kalender entsprechend der eingestellten Anzeige um ein Element zurück (einen Tag, eine Woche oder einen Monat).
Nächstes Element	Geht im Kalender entsprechend der eingestellten Anzeige um ein Element weiter (einen Tag, eine Woche oder einen Monat).
Schaltpunktevorschau	Öffnet die Vorschau der Schaltpunkte.
Symbolleistenoptionen	Klick auf Pfeil öffnet Submenü: *Aktiv*: Symbolleiste wird angezeigt. Wird die Symbolleiste nicht angezeigt, kann sie über das Menü **Ansicht -> Symbolleisten** aktiviert werden. **Hinweis:** Bei freier Platzierung der Symbolleiste (vom Editor abgedockt) werden Optionen nicht angezeigt. Die Symbolleiste kann dann per Klick auf die Schaltfläche X geschlossen werden.

7.8 Symbolleiste Remote-Transport

Ein Entwicklungsrechner kann Remote-Verbindungen zu anderen Rechnern aufbauen. Die Symbolleiste **Remote-Transport** stellt Funktionen für das Übertragen und Abfragen von Daten zur Verfügung.

Symbol	Beschreibung
Remote-Transport: Verbindungseinstellungen	Öffnet den Konfigurationsdialog des Remote-Transports zur Einstellung des Zielsystems und der Zielordner.
Remote-Transport: Verbindung aufbauen	Baut eine Remote-Transportverbindung zum Remote-System auf.
Remote: Geänderte Runtime-Dateien übertragen	Überträgt alle seit der letzten Änderung auf dem Entwicklungsrechner geänderten Runtime-Dateien zum Zielrechner.
Remote: Alle Runtime-Dateien zurücklesen	Liest alle Runtime-Dateien aus den projektierten Ordnern vom Remote-System in den lokalen Runtime-Ordner zurück.
Remote: Startprojekt setzen	Setzt das aktive Projekt als Startprojekt am Remote-System.
Remote: Runtime starten	Startet die Runtime am Remote-System.
Remote: Runtime beenden	Beendet die Runtime am Remote-System.
Remote: Projekt nachladen	Führt auf dem Remote-System die Funktion N**achladen** aus.
Remote Desktop: Verbindung starten	Startet eine Verbindung, um den Zielrechner per zenon Remote Desktop zu bedienen. Dadurch ist eine visuelle Bedienung möglich.
Symbolleistenoptionen	Klick auf Pfeil öffnet Submenü: *Aktiv*: Symbolleiste wird angezeigt. Wird die Symbolleiste nicht angezeigt, kann sie über das Menü **Ansicht -> Symbolleisten** aktiviert werden. **Hinweis:** Bei freier Platzierung der Symbolleiste (vom Editor abgedockt) werden Optionen nicht angezeigt. Die Symbolleiste kann dann per Klick auf die Schaltfläche X geschlossen werden.

Weitere Symbole können über die Optionen der Symbolleiste (auf Seite 81) hinzugefügt werden.

Symbol	Beschreibung
Alle Runtime-Dateien übertragen	Überträgt alle Runtime-Dateien zum Zielsystem.

Symbol	Beschreibung
Betriebssystem neu starten	Startet das Betriebssystem des Zielrechners nach einer Sicherheitsabfrage neu. Unter Windows CE wird diese Option nicht unterstützt.
Systemstatus ermitteln	Ermittelt Systemstatus des Zielrechners und schreibt Daten in das Ausgabefenster. Ermittelt werden: ▸ Computername ▸ Betriebssystem ▸ Runtime aktiv/nicht aktiv ▸ Startprojekt ▸ Realer Speicher ▸ Laufwerke ▸ Remote Seriennummer ▸ Remote zenon Version
Passwort ändern u. Lizenzierung anzeigen	Öffnet Dialog für Verbindungsaufbau. Ermöglicht: ▸ Änderung des Passworts für den Verbindungsaufbau ▸ Anzeige und Änderung der Lizenzierung des Zielrechners (Für Versionen älter als 8.00) ▸ Konfiguration der Verschlüsselung am Zielrechner

Hinweis: Alle Befehle für den Remote-Transport stehen auch im Kontextmenü des Projekts zur Verfügung.

7.9 Symbolleiste Report Generator

Für den Report Generator steht im Editor eine Symbolleiste zur Verfügung.
Um diese aufzuschalten, falls sie nicht sichtbar ist:

1. Öffnen Sie das Menü **Extras -> Einstellungen -> Registerkarte: Symbolleiste** (auf Seite 83)
2. Aktivieren Sie die Checkbox neben **Report Generator**.
3. Bestätigen Sie mit **OK.**

Symbol	Beschreibung
Report drucken	Druckt den Report am Standarddrucker aus.
Seitenansicht Report	Öffnet den Report in einer Voransicht. Der Report kann in der Voransicht vergrößert oder verkleinert dargestellt werden (Zoom), man kann ihn durchblättern und drucken.
Report neu zeichnen	Aktualisiert die Ansicht.
Funktionen neu berechnen	Berechnet die Formeln im Report neu.
Funktionsassistent	Öffnet einen Dialog, der bei der Konfiguration der Funktionen unterstützt.
Schriftart	Öffnet den Dialog zur Zellenformatierung mit Fokus auf die Registerkarte **Schriftart**.
Textausrichtung	Öffnet den Dialog zur Zellenformatierung mit Fokus auf die Registerkarte **Ausrichtung**.
Rahmen	Öffnet den Dialog zur Zellenformatierung mit Fokus auf die Registerkarte **Rahmen**.
Muster	Öffnet den Dialog zur Zellenformatierung mit Fokus auf die Registerkarte **Muster**.
Symbolleistenoptionen	Klick auf Pfeil öffnet Submenü: *Aktiv*: Symbolleiste wird angezeigt. Wird die Symbolleiste nicht angezeigt, kann sie über das Menü **Ansicht -> Symbolleisten** aktiviert werden. **Hinweis:** Bei freier Platzierung der Symbolleiste (vom Editor abgedockt) werden Optionen nicht angezeigt. Die Symbolleiste kann dann per Klick auf die Schaltfläche X geschlossen werden.

7.10 Symbolleiste Runtime-Dateien

Um Dateien aus dem Editor in der Runtime zu übertragen oder von der Runtime in den Editor steht eine Symbolleiste zur Verfügung:

Symbol	Beschreibung
Geänderte Runtime-Dateien erzeugen	Erzeugt Runtime-Dateien von allen im Editor geänderten Dateien. Im Drop-down-Menü wählen Sie, ob die Runtime-Dateien nur vom aktiven Projekt oder von allen geladenen Projekten erzeugt werden.
Alle Runtime-Dateien erzeugen	Erzeugt für alle im Editor vorhandenen Dateien die Runtime Dateien. Im Drop-down-Menü wählen Sie, ob die Runtime-Dateien nur vom aktiven Projekt oder von allen geladenen Projekten erzeugt werden.
Runtime-Dateien importieren	In der Runtime änderbare Dateien (wie Rezepte oder Benutzerverwaltung) werden aus der Runtime zurück in den Editor gelesen.
Runtime änderbare Dateien	Öffnet Dialog zur Verwaltung der in der Runtime änderbaren Dateien.
Runtime starten	Startet die Runtime.
Symbolleistenoptionen	Klick auf Pfeil öffnet Submenü: *Aktiv*: Symbolleiste wird angezeigt. Wird die Symbolleiste nicht angezeigt, kann sie über das Menü **Ansicht -> Symbolleisten** aktiviert werden. **Hinweis:** Bei freier Platzierung der Symbolleiste (vom Editor abgedockt) werden Optionen nicht angezeigt. Die Symbolleiste kann dann per Klick auf die Schaltfläche X geschlossen werden.

7.11 Symbolleiste Sichtbarkeitsebenen

Ähnlich wie in CAD-Programmen können im Editor Sichtbarkeitsebenen definiert und einzelnen Elementen zugewiesen werden. So lassen sich bei komplexen Bildern nicht benötigte Elemente einfach ausblenden und jederzeit wieder einblenden. 15 Sichtbarkeitsebenen stehen zur Verfügung. Die Zuweisung einer Ebene erfolgt über die Eigenschaft **Sichtbarkeitsebene** im Knoten **Allgemein**. Das Aktivieren und Deaktivieren von einzelnen Ebenen erfolgt über die Schaltflächen der Symbolleiste **Sichtbarkeitsebenen**:

Symbol	Beschreibung
Alle Sichtbarkeitsebenen sichtbar machen	Blendet alle Ebenen ein.
Alle Sichtbarkeitsebenen unsichtbar machen	Blendet alle Ebenen aus.
Sichtbarkeitsebene [Nr]	Blendet die entsprechende Sichtbarkeitsebene ein oder aus.
Symbolleistenoptionen	Klick auf Pfeil öffnet Submenü: *Aktiv*: Symbolleiste wird angezeigt. Wird die Symbolleiste nicht angezeigt, kann sie über das Menü **Ansicht -> Symbolleisten** aktiviert werden. **Hinweis:** Bei freier Platzierung der Symbolleiste (vom Editor abgedockt) werden Optionen nicht angezeigt. Die Symbolleiste kann dann per Klick auf die Schaltfläche X geschlossen werden.

Info

Sichtbarkeitsebenen gelten nur für den Editor und haben in der Runtime keine Auswirkung.

Hinweis Kontrollelemente: Kontrollelemente werden in der Runtime immer an oberster Stelle angezeigt. Das gilt auch, wenn sie im Editor von anderen Elementen überdeckt werden. Damit wird sichergestellt, dass sie immer erreichbar sind.

7.12 Symbolleiste Makroliste

Makros, die mit VBA erstellt wurden, können über die Symbolleiste **Makroliste** verwaltet werden.

Wird ein Filter ausgewählt, ist diese Auswahl auch in der Symbolleiste ersichtlich.

Symbol	Beschreibung
Liste der VBA/VSTA-Makros neu laden	Lädt alle in **myWorkspace** und in Modulen enthaltenen Public Sub Name () Makros in die Dropdownliste der

Symbol	Beschreibung
	Symbolleiste.
Makro suchen	Suche nach Makros über Eingabefeld der Combobox oder Auswahl aus Dropdownliste. Die Dropdownliste wird beim Ausklappen an das breiteste Element angepasst.
Combobox Makros	Enthält alle geladenen Makros zur Auswahl.
Ausgewähltes Makro ausführen	Führt das in der Dropdownliste ausgewählte Makro aus.
Zugeordnetes Makro #<x> ausführen	Führt das dem Symbol zugeordnete Makro aus.
Makros zuordnen	Öffnet den Dialog für die Zuordnung von Makros. Bis zu 5 Makros können mit den Symbolen 1 bis 5 verknüpft werden.
VBA	Filtert nach VBA-Makros. Es werden nur noch VBA-Markos angezeigt.
VSTA	Filtert nach VSTA-Makros. Es werden nur noch VSTA-Markos angezeigt.
ALL	Aktuell angewandter Filter wird aufgehoben und alle Makros werden angezeigt.
AZ	Sortiert Makros aufsteigend von 0 - 9 und A - Z.
ZA	Sortiert Makros absteigend von Z - A und 9 - 0.
Symbolleistenoptionen	Klick auf Pfeil öffnet Submenü: *Aktiv*: Symbolleiste wird angezeigt. Wird die Symbolleiste nicht angezeigt, kann sie über das Menü **Ansicht -> Symbolleisten** aktiviert werden. **Hinweis:** Bei freier Platzierung der Symbolleiste (vom Editor abgedockt) werden Optionen nicht angezeigt. Die Symbolleiste kann dann per Klick auf die Schaltfläche X geschlossen werden.

Info

Werden im Makro-Zuordnungsdialog nicht alle in myWorkspace enthaltenen Makros zur Auswahl angeboten, dann führen Sie in der Symbolleiste die Funktion **Liste der VBA-Makros neu laden** aus.

7.13 Symbolleiste Detailansicht

In der Detailansicht des Projektmanagers werden je nach aktiviertem Knoten passende Symbolleisten eingeblendet. Diese entsprechen den Inhalten des jeweiligen Kontextmenüs. Hilfe zu den einzelnen Symbolleisten finden Sie im jeweiligen Kapitel, zum Beispiel: Variablen Detailansicht Symbolleiste.

7.14 Symbolleiste Eigenschaften

Die Eigenschaften eines Objektes werden im Eigenschaftenfenster angezeigt und bearbeitet. Zur Organisation des Eigenschaftenfensters steht eine Symbolleiste zur Verfügung:

Symbol	Beschreibung
Gruppierte Ansicht (auf Seite 144) (default)	Alle Eigenschaften des ausgewählten Objekts werden logisch gruppiert und die Gruppen wahlweise alphabetisch oder logisch sortiert. Über das Kontextmenü können Einträge in die Favoriten eingefügt oder wieder daraus entfernt werden. **Standard für Handbuch:** Hinweise im Handbuch zu den Eigenschaften gehen immer von der gruppierten Ansicht aus. Die Inhalte der Gruppen entsprechen denen der **Dialogansicht**.
Alle Eigenschaften (auf Seite 146)	Alle Eigenschaften des ausgewählten Objekts werden in einer Liste dargestellt. Über das Kontextmenü können Einträge in die Favoriten eingefügt oder wieder daraus entfernt werden.
Dialogansicht (auf Seite 145)	Alle Eigenschaften werden wie in der **Gruppierten Ansicht** logisch zusammengefasst und die Gruppen nach Anwendungspriorität sortiert in Dialogform dargestellt. In dieser Ansicht können keine Favoriten definiert werden.
Favoriten ein-/ausblenden (auf Seite 146)	Blendet in den Ansichten **Gruppierte Ansicht** oder **Alle Eigenschaften** an oberster Stelle der Knoten **Favoriten** ein- oder aus. Darin werden jene Eigenschaften gesammelt, die am häufigsten gebraucht werden. Per Default werden Favoriten vorgeschlagen. Einträge zu den Favoriten hinzufügen oder daraus entfernen: Entweder im Kontextmenü mit dem Befehl **zu den Favoriten hinzufügen** oder per Drag&Drop der Eigenschaft in die Favoritenliste.

Symbol	Beschreibung
	Die Reihenfolge der Eigenschaften in den Favoriten wird durch das Sortierkriterium bestimmt (aufsteigend, absteigend, logisch). In der **Dialogansicht** können keine Favoriten angelegt werden.
Alle Eigenschaften ein-/ausblenden	Blendet alle Knoten in den Ansichten **Gruppiert** und **Alle Eigenschaften** ein- oder aus.
Logisch sortiert (default)	Zeigt in den Ansichten **Gruppier**t und **Alle Eigenschaften** die Eigenschaften logisch nach Anwendungshäufigkeit statt alphabetisch sortiert an.
Aufsteigend und absteigend sortiert	Zeigt in den Ansichten **Gruppier**t und **Alle Eigenschaften** die Eigenschaften wahlweise auf- oder absteigend alphabetisch sortiert an.
Alle Knoten aufklappen / schließen	Schließt oder öffnet in den Ansichten **Gruppier**t und **Alle Eigenschaften** alle Knoten. **Ausnahme:** Der Knoten der aktuell gewählten Eigenschaften bleibt beim Klick auf **Alle Knoten schließen** geöffnet.
Eigenschaftenhilfe einblenden (auf Seite 149)	Blendet die integrierte Hilfe zu den Eigenschaften (Eigenschaftenhilfe) ein.
Eigenschaft freigeben	Symbole: Gibt die ausgewählte Eigenschaft frei.
Symbolleistenoptionen	Klick auf Pfeil öffnet Submenü: *Aktiv*: Symbolleiste wird angezeigt. Wird die Symbolleiste nicht angezeigt, kann sie über das Menü **Ansicht -> Symbolleisten** aktiviert werden. **Hinweis:** Bei freier Platzierung der Symbolleiste (vom Editor abgedockt) werden Optionen nicht angezeigt. Die Symbolleiste kann dann per Klick auf die Schaltfläche X geschlossen werden.

8 Menüleiste

Die Menüleiste enthält -je nach ausgewähltem Modul und Element - Dropdownlisten zu folgenden Elementen.

BASIS

- **Datei**
- **Bearbeiten**
- **Ansicht**
- **Bilder**
- **Elemente**
- **Extras**
- **Fenster**
- **Hilfe**

BILDER UND SYMBOLE

Sobald ein Bild geöffnet wird, ergänzen neue Menüpunkte die Leiste:

- **Elemente**
- **Elemente [Bildtypname]**

Wird die **Allgemeine Symbolbibliothek** aktiviert, dann wird der Menüpunkt **Bilder** durch den Menüpunkt **Symbole** ersetzt.

REPORT

Beim Öffnen eines Reports:

- wird das Menü **Bilder** durch **Report** ersetzt
- wird das Menü **Format** hinzugefügt
- werden die Befehle im Menü **Bearbeiten** (auf Seite 56) ausgetauscht

8.1 Datei

Folgende Aktionen sind möglich:

Menüpunkt	Aktion
Projekt neu	Öffnet den Dialog zum Anlegen eines neuen Projektes.
Bestehendes Projekt einfügen	Öffnet den Dialog, um ein bestehendes Projekt in den Editor einzufügen.
Projekt 5.50 einfügen	Öffnet den Dialog, um ein Projekt einzufügen, das mit dem Editor der Version 5.50 erstellt wurde.
Projektsicherung rücklesen	Öffnet den Dialog, um den in einer Projektsicherung

Menüpunkt	Aktion
	gespeicherten Stand eines Projektes zu laden.

ARBEITSBEREICH

Aktionen für den Arbeitsbereich.

Menüpunkt	Aktion
Neu	Öffnet den Dialog zum Anlegen eines neuen Arbeitsbereichs.
Öffnen	Öffnet den Dialog zum Laden eines bestehenden Arbeitsbereichs.
Speichern	Speichert den aktuellen Arbeitsbereich.
Speichern unter	Speichert den aktuellen Arbeitsbereich, wobei Name und Speicherort ausgewählt werden können.
Schließen	Schließt den aktuellen Arbeitsbereich.
Sicherung erstellen	Öffnet den Dialog zum Sichern aller Projekte des aktuellen Arbeitsbereichs. Die Sicherung wird in einer komprimierten *.wsb Datei abgelegt.
Sicherung rücklesen	Öffnet den Dialog zum Laden der in einer Sicherung des Arbeitsbereichs gespeicherten Projekte.

ALLGEMEINE KONFIGURATION

Allgemeine Einstellungen.

Menüpunkt	Aktion
Lizenzverwaltung öffnen	Öffnet die **Lizenzverwaltung**. Mit diesem Tool können Lizenzen aktiviert, zurückgegeben und verwaltet werden. Dazu wird die Seriennummer benötigt.
Standard	Öffnet den Dialog zur Konfiguration der Standardeinstellungen für Speicherorte und für die Drucker für ▸ AML ▸ CEL ▸ Werte ▸ Protokolle ▸ Screenshots

Menüpunkt	Aktion
	▸ Notizbuch
Systemsteuerung	Öffnet die Systemsteuerung des Betriebssystems.
[Liste der zuletzt verwendeten Arbeitsbereiche]	Liste bereits bestehender Arbeitsbereiche. Die letzten 5 gewählten Arbeitsbereiche werden angezeigt. Die Liste wird beim Wechseln eines Arbeitsbereichs aktualisiert und beim Beenden des Editors in die **zenon6.ini** geschrieben.
Beenden	Beendet den zenon Editor.

8.2 Bearbeiten

Der Inhalt der Menüleiste **Bearbeiten** ist abhängig von der ausgewählten Projektierung:

- Die Einträge unterscheiden sich entsprechend der zuletzt oder aktuell geöffnete Projektierung im Hauptfenster.
  Hinweis: Dies hat zur Folge, dass auch für andere Knoten in der Menüleiste **Bearbeiten** Einträge der aktuell im Hauptfenster geöffneten Projektierung angeboten werden.
- Die Einträge des Menüs werden nur für folgende Knoten angeboten:
  - **Bilder** (auf Seite 56)
  - Report Generator (auf Seite 61)

8.2.1 Bilder und Symbole

Bei Auswahl eines Bildes oder Symbols stellt das Menü **Bearbeiten** spezielle Funktionen zur Verfügung.

Folgende Aktionen sind möglich:

Parameter	Beschreibung
Rückgängig	Macht die letzte Aktion rückgängig. Die Anzahl der möglichen Rückgängig-Aktionen wird unter dem Menüeintrag **Extras** bei dem Eintrag **Einstellungen (auf Seite *70*)** definiert. Konfigurieren Sie den gewünschten Wert im Dialog **Einstellungen** in der Option **Rückgängig-Schritte**. **Achtung:** Im Schableneditor können Aktionen nicht rückgängig gemacht werden.
Ausschneiden	Schneidet markierte Objekte aus und speichert sie in der

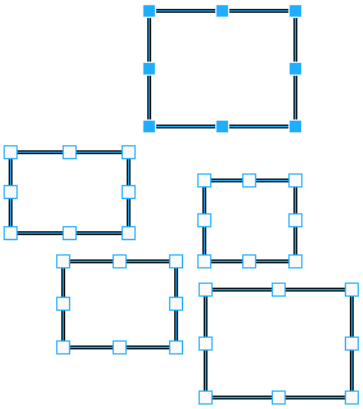
Parameter	Beschreibung
	Zwischenablage. Nur verfügbar, wenn mindestens ein Projektierunginhalt ausgewählt ist.
Kopieren	Kopiert markierte Objekte und speichert sie in der Zwischenablage. Nur verfügbar, wenn mindestens ein Projektierunginhalt ausgewählt ist.
Duplizieren	Verdoppelt ein markiertes Objekt. Das Duplikat wird nach unten und rechts versetzt eingefügt. Details siehe Kapitel **Elemente duplizieren** im Handbuch **Bilder**.
Einfügen	Fügt kopierte oder ausgeschnittene Objekte aus der Zwischenablage ein. Elemente werden immer zentriert im Arbeitsausschnitt eingefügt. Bei mehreren Objekten bleiben die Positionen der Objekte zueinander gleich.
An gleicher Position einfügen	Die Kopie des Objektes wird an der selben Position wie ihr Original eingefügt. Nur verfügbar wenn zuvor **Kopieren** oder **Ausschneiden** ausgeführt wurde.
Löschen	Löscht markierte Elemente. Das Löschen wird ohne vorherige Sicherheitsabfrage direkt durchgeführt.
Format übertragen	Übergibt die Formatierung des ausgewählten Elements an ein anderes Element.
Alles markieren	Markiert alle Objekte im Hauptfenster.
Verknüpfungen ersetzen	Öffnet den Dialog, um mit Dynamischen Elementen verknüpfte Variablen oder Funktionen zu ersetzen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Kapitel Ersetzen von Prozessvariablen in Dynamischen Elementen.
Element Position	Ändert die Position markierter Elemente. Die Verfügbarkeit der Einträge ist abhängig von der aktuellen Position der ausgewählten Elemente. Auswahl der Position aus Kontextmenü: ▸ *Vordergrund* Verschiebt ausgewählte Elemente in den Vordergrund.

Parameter	Beschreibung
	▸ *Hintergrund* Verschiebt ausgewählte Elemente in den Hintergrund. ▸ *Vorwärts* Verschiebt ausgewählte Elemente um eine Ebene nach vorne. ▸ *Rückwärts* Verschiebt ausgewählte Elemente um eine Ebene nach hinten. **Alt-Taste+ linker Mausklick** wählt Elemente aus tieferen Ebenen aus.
Ausrichten	Positioniert markierte Elemente neu. Als Orientierungspunkt der Ausrichtung dient immer das zuerst ausgewählte Element. ▸ *Links* Markierte Elemente werden nach links ausgerichtet. ▸ *Rechts* Markierte Elemente werden nach rechts ausgerichtet. ▸ *Oben* Markierte Elemente werden nach oben ausgerichtet. ▸ *Unten* Markierte Elemente werden nach unten ausgerichtet.
Anordnen	Ordnet Elemente neu an. Ausgangspunkt ist jeweils das erste markierte Element. Ist nur ein Element markiert, sind einige Einträge des Kontextmenüs ausgegraut.
gleiche Breite	Markierte Elemente werden an die Breite des ersten gewählten Elementes angepasst. **Hinweis:** Bei gedrehten Elementen orientiert sich die Breite an den optischen Koordinaten, nicht an den logischen. Details siehe Kapitel Symbolleiste Ausrichtung (auf Seite 35).
gleiche Höhe	Markierte Elemente werden an die Höhe des ersten gewählten Elementes angepasst. **Hinweis:** Bei gedrehten Elementen orientiert sich die Höhe an den optischen Koordinaten, nicht an den logischen. Details siehe Kapitel Symbolleiste Ausrichtung (auf Seite 35).

Parameter	Beschreibung
gleiche Größe	Markierte Elemente werden an die Höhe und Breite des ersten gewählten Elementes angepasst. **Hinweis:** Bei gedrehten Elementen orientiert sich die Größe an den optischen Koordinaten, nicht an den logischen. Details siehe Kapitel Symbolleiste Ausrichtung (auf Seite 35).
horizontale Mitte	Markierte Elemente werden in die horizontale Mitte des ersten ausgewählten Elementes verschoben.
vertikale Mitte	Markierte Elemente werden in die vertikale Mitte des ersten ausgewählten Elementes verschoben.
gleicher x-Abstand	Markierte Elemente werden so angeordnet, dass der Abstand auf der X-Achse zwischen ihnen gleich ist, wobei die ersten beiden Elemente den Abstand bestimmen.
gleicher y-Abstand	Markierte Elemente werden so angeordnet, dass der Abstand auf der y-Achse zwischen ihnen gleich ist, wobei die ersten beiden Elemente den Abstand bestimmen.
gleiche x-Verteilung	verteilt alle markierten Elemente entlang der x- Achse zwischen den beiden Elementen, die als erste markiert wurden. Für dies Option müssen mindestens drei Elemente markiert sein.
gleiche y-Verteilung	verteilt alle markierten Elemente entlang der y-Achse zwischen den beiden Elementen, die als erste markiert wurden. Für dies Option müssen mindestens drei Elemente markiert sein.
horizontal spiegeln	Spiegelt das ausgewählte Element an einer horizontalen Achse.
vertikal spiegeln	Spiegelt das ausgewählte Element an einer vertikalen Achse.
drehen 90º	Dreht das ausgewählte Element um 90º gegen den Uhrzeigersinn.
Symbol	Die Einträge des Kontextmenüs variieren je nach Typ der Auswahl (Bildelement oder Symbol).
Elementgruppe erzeugen	Erzeugt aus allen ausgewählten Elementen eine neue Elementgruppe.
Elementgruppe auflösen	Die Elementgruppe wird in seine ursprünglichen Elemente aufgelöst und existiert nicht mehr.
Einzelbearbeitungsmodus Elementgruppe	Erlaubt es, einzelne Elemente einer Elementgruppe zu bearbeiten. Schaltet um zwischen Einzelbearbeitungsmodus

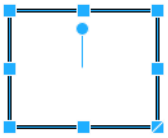
Parameter	Beschreibung
	und Elementbearbeitungsmodus.
Einfügen in existierende Elementgruppe...	Öffnet die Liste der Elementgruppen, um das aktive Element in eine Elementgruppe der Liste einzufügen.
Aus Elementgruppe entfernen	Entfernt das markierte Element aus der Elementgruppe.
Symbol in Elementgruppe konvertieren	Konvertiert ein Symbol in eine Elementgruppe. Das Symbol verliert damit seine Verbindung zum Originalsymbol in der Bibliothek und kann nur noch lokal geändert werden. Diese Konvertierung kann nicht rückgängig gemacht werden.
Symbolliste...	Öffnet eine Liste aller Symbole und Elementgruppen, die im aktuellen Bild verwendet werden.
Reihenfolge für Fokus verschieben	Festlegung der horizontalen oder vertikalen Reihenfolge bei Tastaturbedienung. Projektierungsschritte finden Sie im Kapitel Reihenfolge innerhalb Schablone festlegen im Handbuch Runtime.
Reihenfolge für links/rechts	Legt die horizontale Reihenfolge fest.
Reihenfolge für oben/unten	Legt die vertikale Reihenfolge fest.
Eigenschaften...	Öffnet Eigenschaftenfenster und springt dort zur Eigenschaftengruppe des ausgewählten Elements.

AUSWAHL VIA LASSO



Bei Auswahl der Elemente via Lasso orientiert sich die Ausrichtung an jenem Element, welches vor Einsatz des Lassos ausgewählt war. War vor Einsatz des Lassos noch kein Element ausgewählt, wird eine interne Priorisierung vorgenommen. Im COPA-DATA wird dieses priorisierte Element grafisch hervorgehoben. In diesem Fall werden die Anfasspunkte als befüllte Quadrate angezeigt.

Ansichtsbeispiel eines priorisierten Elements



8.2.2 Reporting

Für Reports stellt das Menü **Bearbeiten** folgende Einträge zur Verfügung:

Befehl	Beschreibung
Ausschneiden	Schneidet markierten Bereich aus und kopiert diesen in die Zwischenablage. Nur verfügbar, wenn mindestens ein Projektierunginhalt ausgewählt ist.
Kopieren	Kopiert markierten Bereich in die Zwischenablage. Nur verfügbar, wenn mindestens ein Projektierunginhalt ausgewählt ist.
Einfügen	Fügt Inhalt der Zwischenablage ein. Nur verfügbar wenn zuvor **Kopieren** oder **Ausschneiden** ausgeführt wurde.
Einfügen erweitert	Stellt erweiterte Einfügeoptionen für Zelloperationen zur Verfügung. Auswahl aus Kontextmenü. ▸ *Alles:* Fügt gesamten Inhalt der Zwischenablage ein. ▸ *Formeln*: Fügt nur Formelinhalt der Zwischenablage ein. ▸ *Wert*: Fügt nur Inhalte der Zwischenablage mit Wert ein: Achtung: Der Bezug zu Formeln geht dabei verloren. ▸ *Format*: Übernimmt nur das Format des in der Zwischenablage gespeicherten Inhalts ohne Inhalt ein Nur verfügbar wenn zuvor **Kopieren** oder **Ausschneiden** ausgeführt wurde.

Befehl	Beschreibung
Füllen	Kopiert den Inhalt der ausgewählten Zelle und überträgt ihn auf alle weiteren markierten Zellen. Auswahl aus Kontextmenü. ▸ *nach unten*: Inhalte werden in ausgewählte Zellen unter der Auswahl (Spalte) kopiert. ▸ *nach rechts*: Inhalte werden in ausgewählte Zellen rechts neben der Auswahl (Zeile) kopiert.
Entfernen	Entfernt Inhalte aus der markierten Zellen. Auswahl aus Kontextmenü. ▸ *Alles*: Gesamter Inhalt wird aus markierten Zellen entfernt. ▸ *Nur Inhalte*: Nur Inhalte werden aus markierten Zellen entfernt. Das Format der Zellen bleibt dabei erhalten. ▸ *Format*: Nur Formatierungen der markierten Zellen werten entfernt. Alle Inhalte bleiben dabei erhalten.
Spalte/Zeile löschen	Löscht markierte Spalten oder Zeilen.
Spalte/Zeile einfügen	Fügt neue Spalten oder Zeilen ein. Die Einfügung erfolgt über der Zeile oder links der Spalte. Es werden so viele Zeilen/Spalten eingefügt, wie im Tabellenblatt markiert sind. **Tipp:** markieren Sie immer gesamte Zeilen oder Spalten indem Sie auf die Spalten- oder Zeilenbezeichner Klicken. Mehrfachauswahl ist bei gedrückter **Umschalt-Taste** möglich.
Suchen/ersetzen	Öffnet den Dialog zum Suchen und Ersetzen für Tabelleninhalte.

8.3 Ansicht

Folgende Aktionen sind möglich:

Menüpunkt	Aktion
Statuszeile	Blendet die **Statuszeile** des Editors ein oder aus. Diese ist nicht identisch mit der Statuszeile in der Detailansicht (auf Seite 97) des Projektmanagers.
Projektmanager	Blendet das Fenster **Projektmanager** (auf Seite 93) ein.
Ausgabefenster	Blendet das **Ausgabefenster** (auf Seite 150)ein.
Querverweisliste	Blendet die **Querverweisliste** ein.
Eigenschaftenfenster	Blendet das **Eigenschaftenfenster** (auf Seite 141)ein.
Eigenschaftenhilfe	Blendet das Fenster mit der Eigenschaftenhilfe (auf Seite 149) ein
Symbolleisten	Dropdownliste zum Ein- und Ausblenden von Symbolleisten.

8.4 Bilder

Dieser Menüeintrag wird nur dann angezeigt, wenn im Hauptfenster ein zenon Bild geöffnet ist.

Folgende Aktionen sind möglich:

Menüpunkt	Aktion
Bild speichern	Speichert das aktuelle Bild.
Alle Bilder speichern	Speichert alle Bilder.
Vollbildmodus	Der Vollbildmodus blendet alle übrigen Fenster aus und zeigt nur das Hauptfenster mit allen geöffneten Dokumenten (Bilder, Reports, ...) als Vollbild über den ganzen Bildschirm an. **Hinweis:** Das Menü **Elemente [Bildtypname]** ist im Vollbildmodus immer noch aufrufbar. Der Vollbildmodus kann beendet werden über: ▸ die eingeblendete Schaltfläche zum Beenden des Vollbildmodus ▸ die Tastenkombination **Umschalt+F9**
Bild neu zeichnen	Aktualisiert die Bildschirmanzeige.
Raster anzeigen	Schaltet die Anzeige des Rasters ein oder aus.
Raster verwenden	Schaltet Verwendung des Rasters ein oder aus.

Menüpunkt	Aktion
	Ein: Alle Objekte werden automatisch am Raster ausgerichtet.
Fangpunkte verwenden	Schaltet Fangpunkte ein oder aus. Verwendung: Nähert man ein Objekt dem Anfasspunkt eines anderen Objektes, dann rastet das Objekt an diesem Anfasspunkt ein.
Zoomen	Ermöglicht die Änderung der Darstellungsgröße in festen Schritten zwischen 10 % und 1600%. Wenn in der Ansicht Bildlaufleisten vorhanden sind, wird beim Zoomen die Darstellungsgröße des Bereichs um den Mauszeiger geändert. **Einpassen:** wählt automatisch einen Zoomfaktor zwischen 10 - 1600%, so dass das ganze Bild im Editor komplett und proportional dargestellt wird.
Bild/Symbol in Grafikdatei exportieren	Speichert das ausgewählte Bild oder Symbol in einer Grafikdatei. Gespeichert wird: ▸ in Bildern: das ausgewählte Bild mit allen Elementen und Symbolen ▸ im Symboleditor: das ausgewählte Symbol Zum Speichern wird der Dateibrowser geöffnet. Wählen Sie hier Speicherort, Dateiname und Typ.
Vektorgrafik einfügen	Öffnet den Dialog zum Einfügen einer externen Vektorgrafik. Unterstützt einige Versionen der Dateitypen **DXF** und **PLT**. **Hinweis:** Der Import von Vektorgrafiken steht für den 64-Bit Editor nicht zur Verfügung.

Info

Sobald ein Bildelement aktiv ist, wird das Menü **Elemente** angezeigt. Dieses bietet alle **Vektor-Elemente** und **Dynamischen Elemente** analog zur Symbolleiste Elemente zur Auswahl an. Bei der Auswahl spezieller Bildtypen wird zusätzlich das Menü **Elemente [Bildtypname]** eingeblendet. Dieses stellt passend zum gewählten Bildtyp vordefinierte Kontrollelemente zur Verfügung.

8.5 Symbol

Dieser Menüeintrag wird nur dann angezeigt, wenn im Hauptfenster ein zenon Bild geöffnet ist.

Folgende Aktionen sind möglich:

Menüpunkt	Aktion
Symbol speichern	Speichert das aktuelle Symbol.
Alle Symbole speichern	Speichert alle Symbole.
Symbolgröße/Hintergrundfarbe ändern	Öffnet den Dialog zur Konfiguration von Symbolgröße und Hintergrundfarbe. **Hinweis:** Änderungen der Hintergrundfarbe betreffen immer alle Symbole in der Globalen Symbolbibliothek.
Symbolliste	Öffnet eine Liste aller Symbole und Elementgruppen, die im aktuellen Bild verwendet werden.
Vollbildmodus	Der Vollbildmodus blendet alle übrigen Fenster aus und zeigt nur das Hauptfenster mit allen geöffneten Dokumenten (Bilder, Reports, ...) als Vollbild über den ganzen Bildschirm an. **Hinweis:** Das Menü **Elemente [Bildtypname]** ist im Vollbildmodus immer noch aufrufbar. Der Vollbildmodus kann beendet werden über: ▸ die eingeblendete Schaltfläche zum Beenden des Vollbildmodus ▸ die Tastenkombination **Umschalt+F9**
Symbol neu zeichnen	Aktualisiert die Bildschirmanzeige.
Raster anzeigen	Schaltet die Anzeige des Rasters ein oder aus.
Raster verwenden	Schaltet Verwendung des Rasters ein oder aus. *Ein*: Alle Objekte werden automatisch am Raster ausgerichtet.
Fangpunkte verwenden	Schaltet Fangpunkte ein oder aus. Verwendung: Nähert man ein Objekt dem Anfasspunkt eines anderen Objektes, dann rastet das Objekt an diesem Anfasspunkt ein.
Reihenfolge für Fokus	Festlegung der horizontalen oder vertikalen Reihenfolge

Menüpunkt	Aktion
verschieben	bei Tastaturbedienung. Projektierungsschritte finden Sie im Kapitel Reihenfolge innerhalb Schablone festlegen im Handbuch Runtime. ▸ *Reihenfolge für links/rechts*: Legt die horizontale Reihenfolge fest. ▸ *Reihenfolge für oben/unten*: Legt die vertikale Reihenfolge fest.
Zoomen	Ermöglicht die Änderung der Darstellungsgröße in festen Schritten zwischen 15 % und 1600%. **Einpassen:** wählt automatisch einen Zoomfaktor zwischen 15 - 1600%, so dass das ganze Bild im Editor komplett und proportional dargestellt wird.
Bild/Symbol als Grafikdatei exportieren	Speichert das ausgewählte Bild oder Symbol in einer Grafikdatei. Gespeichert wird: ▸ in Bildern: das ausgewählte Bild mit allen Elementen und Symbolen ▸ im Symboleditor: das ausgewählte Symbol Zum Speichern wird der Dateibrowser geöffnet. Wählen Sie hier Speicherort, Dateiname und Typ.
Vektorgrafik einfügen	Öffnet den Dialog zum Einfügen einer externen Vektorgrafik.

8.6 Fenster

Folgende Aktionen sind möglich:

Menüpunkt	Aktion
Vollbildmodus	Der Vollbildmodus blendet alle übrigen Fenster aus und zeigt nur das Hauptfenster mit allen geöffneten Dokumenten (Bilder, Reports, ...) als Vollbild über den ganzen Bildschirm an. **Hinweis:** Das Menü **Elemente [Bildtypname]** ist im Vollbildmodus immer noch aufrufbar. Der Vollbildmodus kann beendet werden über:

Menüpunkt	Aktion
	▸ die eingeblendete Schaltfläche zum Beenden des Vollbildmodus ▸ die Tastenkombination **Umschalt+F9**
Schließen	Schließt das aktive Fenster
Teilen	Teilt das Hauptfenster und ordnet die aktiven Fenster entsprechend an.
Liste der Fenster	Zeigt offene Fenster an. Es werden maximal 9 Fenster gelistet.
Fenster	Öffnet Dialog um offene Fenster im Hauptfenster zu verwalten: ▸ aktivieren ▸ speichern (Mehrfachauswahl möglich) ▸ schließen (Mehrfachauswahl möglich) Das aktive Fenster wird vorausgewählt. werden.

8.7 Hilfe

Folgende Aktionen sind möglich:

Menüpunkt	Aktion
Info über...	Ruft den Dialog zur Anzeige der Versions- und Lizenzinformationen auf.
Erste Schritte	Ruft den Abschnitt **Tutorials** in der Online-Hilfe auf.
Hilfe	Ruft die Online-Hilfe auf.
zenon Video-Tutorials	Ruft den **COPA-DATA YouTube-Kanal** mit Projektierungsbeispielen in einem Web Browser auf. Dieser Aufruf erfolgt via HTTPS. Dazu muss der Rechner über einen Internetzugang verfügen und der entsprechende Port muss freigeschalten sein.
Dokumentation aktualisieren...	Ruft das **Documentation-Download Tool** zur Aktualisierung der Hilfe auf.

8.8 Extras

Folgende Aktionen sind möglich:

Menüpunkt	Aktion
Editor Wizards starten	Öffnet den Dialog zur Auswahl eines Wizards. **Hinweis:** Dieser Menüeintrag ist nur vorhanden, wenn Sie VBA/VSTA in der Datei *zenon6.ini* aktiviert haben. Aktivieren Sie VBA indem Sie sicherstellen, dass im Bereich [VBA] der Eintrag **EIN=1** vorhanden ist.
Editor Dienste verwalten	Öffnet den Dialog zur Verwaltung von Editor-Diensten
Add-In Editor öffnen	Öffnet den in den Einstellungen vordefinierten (auf Seite 69) Editor für die Add-In Programmierung. Wurde keine Entwicklungsumgebung vordefiniert, wird SharpDevelop gestartet. Kann die vordefinierte Entwicklungsumgebung nicht geöffnet werden, wird eine Fehlermeldung ausgegeben.
VSTA-Editor mit WorkspaceAddin öffnen	Öffnet den VSTA-Editor. **Hinweis:** Dieser Menüeintrag ist nur vorhanden, wenn Sie VSTA in der Datei **zenon6.ini** aktiviert haben. Aktivieren Sie VBA indem Sie sicherstellen, dass im Bereich **[VSTA]** der Eintrag **ON=***1* vorhanden ist.
VBA-Editor öffnen	Öffnet den Visual Basic Editor. **Hinweis:** Dieser Menüeintrag ist nur vorhanden, wenn Sie VBA in der Datei **zenon6.ini** aktiviert haben. Aktivieren Sie VBA indem Sie sicherstellen, dass im Bereich **[VBA]** der Eintrag **EIN=***1* vorhanden ist.
Editor Add-Ins verwalten	Öffnet den Dialog zur Verwaltung von Add-Ins.
Editor VBA/VSTA-Wizards aktualisieren	Öffnet den Dialog für das Update der Wizards. Details zu Wizards lesen Sie im Kapitel Wizards, Abschnitt Wizards updaten. **Hinweis:** Dieser Menüeintrag ist nur vorhanden, wenn Sie VBA VSTA in der Datei *zenon6.ini* aktiviert haben. Aktivieren Sie VBA indem Sie sicherstellen, dass im Bereich [VBA] der Eintrag **EIN=1** vorhanden ist.
Update Windows CE Runtime	Öffnet die Applikation zum Updaten einer Windows CE

Menüpunkt	Aktion
	Runtime.
Projekt für Web kompilieren	Kompiliert ein Projekt für die Verwendung mit der HTML Web Engine.
Neuen Menüeintrag definieren	Öffnet den Dialog, um externe Programme als eigenen Menüeintrag einzubinden. **Tipp:** Wurde bereits ein weiterer Menüeintrag erstellt, wird dieser an dieser Stelle angezeigt. Neue und zusätzliche Menüeinträge werden erstellt unter **Extras -> Einstellungen -> Menü Tools (auf Seite *77*).**
Editor Editorprofile verwalten	Öffnet das Untermenü (auf Seite 90) zur Verwaltung der Editorprofile.
Einstellungen	Öffnet den Dialog zur Konfiguration der allgemeinen Einstellungen (auf Seite 70), Menüs (auf Seite 77), Farbschemata (auf Seite 79),Add-Ins (auf Seite 80), Befehle (auf Seite 81) und Symbolleisten (auf Seite 83).

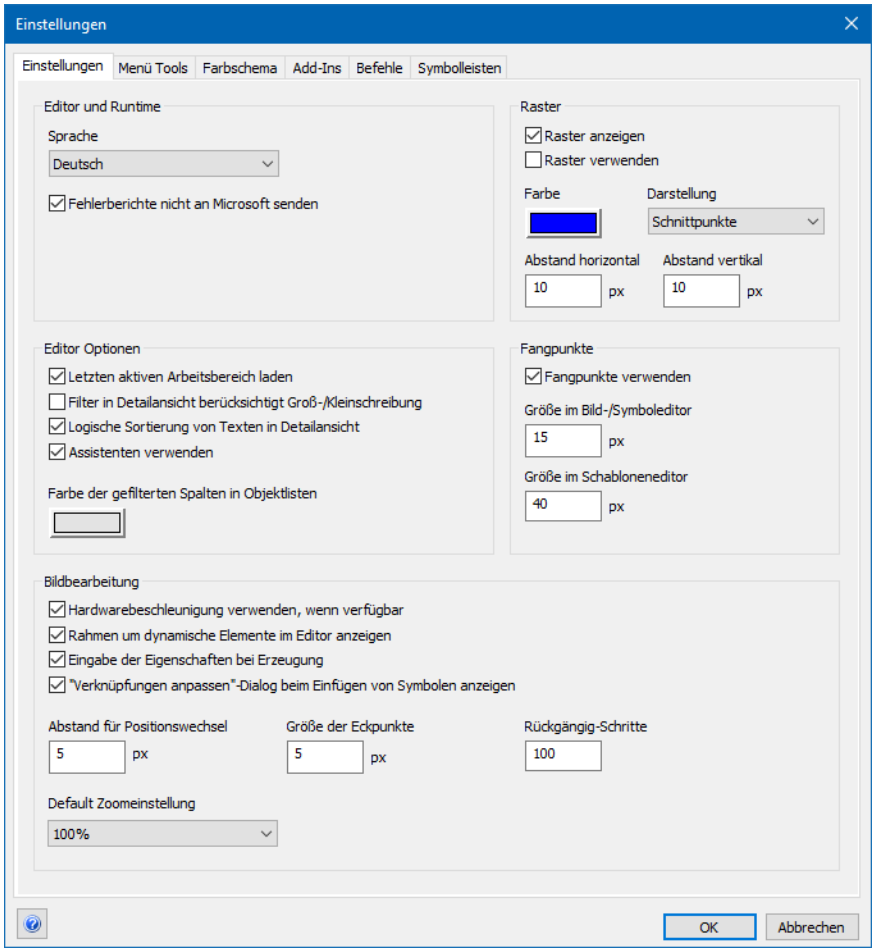
8.8.1 Einstellung

In diesem Dialog legen Sie Grundeinstellungen für zenon fest und konfigurieren Sie das Aussehen über die Registerkarten:

- **Einstellungen** (auf Seite 70): Allgemeine Einstellungen für die Oberfläche
- **Menü Tools** (auf Seite 77): Erstellung weiterer Inhalte für die Dropdownliste Extras.
- **Farbschema** (auf Seite 79): Auswahl eines Farbschemas für den Editor.
- **Add-Ins** (auf Seite 80): Auswahl der Entwicklungsumgebung für Add-Ins.
- **Befehle** (auf Seite 81): Festlegung, welche Befehle in den Symbolleisten zur Verfügung stehen.
- **Symbolleisten** (auf Seite 83): Festlegung, welche Symbolleisten sichtbar sind, und Rücksetzen von Änderungen für Symbolleisten und Menüs.

8.8.1.1 Einstellungen

Im Dialog **Einstellungen** legen Sie die Grundeinstellungen für zenon fest.



EDITOR UND RUNTIME

Option	Beschreibung
ausgewählte Sprache	Wählen Sie die Sprache für die Oberfläche des Editors. Auswahl der Anzeigesprache aus Dropdownliste. Für einen Sprachwechsel muss der Editor neu gestartet werden. Die Standardsprache des Editors ist Englisch.
Fehlerbericht nicht an Microsoft senden	Checkbox für die Benachrichtigung von Microsoft im Fehlerfall. ▸ *Aktiv:* Verhindert bei Programmabstürzen das

Option	Beschreibung
	Senden eines Fehlerberichts an Microsoft. ▸ *Inaktiv*: Bei Programmabstürzen wird ein Fehlerbericht an Microsoft gesendet. Default: *aktiviert*

EDITOR OPTIONEN

Option	Beschreibung
Letzten aktiven Arbeitsbereich laden	Checkbox zur Anpassung, welche Arbeitsbereiche bei Start des zenon Editors geladen werden. ▸ *Aktiv:* Beim Starten des Editors werden die letzten aktiven Arbeitsbereiche geladen und im Projektbaum angezeigt. ▸ *Inaktiv:* Beim Starten des Editors wird kein Arbeitsbereich geladen. Über das Kontextmenü können bestehende Projekte und Arbeitsbereiche geöffnet oder neue erstellt werden. Default: *aktiv*
Filter in Dateiansicht berücksichtigt Groß-/Kleinschreibung	Checkbox für die Berücksichtigung von Groß- und Kleinschreibung bei Eingabe von Filterbegriffen. ▸ *Aktiv:* Der Filter in der Listenansicht unterscheidet zwischen großen und kleinen Buchstaben. ▸ *Inaktiv:* Der Filter in der Listenansicht behandelt große und kleine Buchstaben gleich. Default: *inaktiv*
Logische Sortierung von Texten in Detailansicht	▸ Legt die Logik der Sortierung von Dateinamen mit Zahlen fest. ▸ *Aktiv:* Dateinamen mit Zahlen werden in der Listenansicht logisch sortiert. Die Sortierung folgt der korrekten

Option	Beschreibung
	numerischen Reihenfolge. **Beispiel:** variable1, variable2, variable10, variable 14 ▸ *Inaktiv:* Dateinamen mit Zahlen werden in der Listenansicht alphabetisch sortiert **Beispiel:** variable1, variable10, variable14, variable2 Default: *aktiv*
Assistenten verwenden	Checkbox zur Aktivierung von Projektierungshilfen via dialoggeführter Assistenten als Unterstützung bei der Erstellung von komplexen Projektierungsinhalten. ▸ *Aktiv:* Für ausgewählte Projektierungen wird eine Schritt-für-Schritt-Projektierung via Dialogen angeboten. ▸ *Inaktiv:* Keine Unterstützung via Assistent bei der Projektierung. Default: *aktiv* **Hinweis:** Die Aktivierung ist nicht für einzelne Projektierungsassistenten anpassbar. Die Checkbox aktiviert oder deaktiviert die generelle Verfügbarkeit von Assistenten. Assistenten stehen für folgende Projektierungsinhalte zur Verfügung: ▸ Erstellung eines Archivs ▸ Projektierung eines neuen zenon Bildes ▸ Projektierung des Bildelements **Combi-Element** ▸ Projektierung des Bildelements **Universalregler** ▸ Projektierung eines SAP-Funktionsaufrufs
Farbe der gefilteren Spalten in konfigurierbaren Listen	Konfiguration der Hintergrundfarbe für die Hervorhebung der gefilterten Spalten in

Option	Beschreibung
	konfigurierbaren Listen. Klick auf Farbfeld öffnet Dialog zur Auswahl der Farbe.

BILDBEARBEITUNG

Option	Beschreibung
Hardwarebeschleunigung verwenden, wenn verfügbar	Entlastung des Hauptprozessors durch Delegation spezieller rechenintensiver Aufgaben an auf diese Aufgaben spezialisierte Hardware. ▸ *Aktiv:* Hardwarebeschleunigung wird verwendet. ▸ *Inaktiv:* Hardwarebeschleunigung wird nicht verwendet. Default: *aktiv*
Rahmen um dynamische Elemente im Editor anzeigen	Art der Anzeige von Bildelementen bei der Projektierung im Hauptfenster. ▸ *Aktiv:* Dynamische Elemente werden im Editor mit Rahmen dargestellt. ▸ *Inaktiv:* Dynamische Elemente werden im Editor ohne Rahmen dargestellt. Default: *aktiv*
Eingabe der Eigenschaften bei Erzeugung	Für Projektierungselemente, welche z.B. mit projektierten Variablen verknüpft werden, kann nach Platzierung im Hauptfenster automatisch der Dialog angezeigt werden. ▸ *Aktiv:* Wenn Sie ein Dynamisches Element erstellen, werden automatisch die Dialogboxen für Detaileinstellungen wie z. B. Variablenauswahl geöffnet. ▸ *Inaktiv:* Das Dynamische Element wird gezeichnet, die dazugehörigen Eigenschaften müssen separat

Option	Beschreibung
	definiert werden. Ein Zuordnungs- oder Auswahldialog wird nicht angeboten. Default: *aktiv*
"Verknüpfungen anpassen" Dialog beim Einfügen von Symbolen anzeigen	Option für einen optionalen Folgedialog bei Platzierung von Symbolen (mit bereits projektierten Verknüpfungen) im Hauptfenster. ▸ *Aktiv:* Beim Einfügen eines Symbols mit bestehenden Verknüpfungen in ein Bild wird der Dialog **Verknüpfungen ersetzen** geöffnet. ▸ *Inaktiv:* Der Dialog wird nicht geöffnet. Verknüpfungen können jederzeit über den Befehl **Verknüpfungen ersetzen** im Kontextmenü ersetzt werden. Default: *aktiv*
Abstand für Positionswechsel	Verhindert ungewolltes Verschieben von Elementen. Bevor ein Element tatsächlich verschoben wird, muss es mindestens um die angegebenen Pixelanzahl bewegt werden.
Größe der Eckpunkte	Ermöglicht die Einstellung der Pixelgröße der Eckpunkte.
Rückgängig-Schritte	Erlaubt es, bis zu 250 Aktionen rückgängig zu machen. ▸ Minimum: *1* ▸ Maximum: *250* Default: *100*
Default Zoomeinstellung	Beim ersten Öffnen eines Bildes/Symbols wird der unter **Default Zoomeinstellung** projektierte Zoomfaktor für die Anzeige im Hauptfenster des Editors verwendet. Wenn dieser Zoomfaktor bei einem Bild/Symbol geändert wird, bleibt der jeweilige Zoomfaktor auch nach dem Schließen des Editors gespeichert. Das Bild/Symbol wird beim nächsten Öffnen wieder mit dem gleichen Zoomfaktor dargestellt.

Option	Beschreibung
	Default: *100 %*

RASTER

Optionen für die Darstellung der Projektierungsumgebung im Hauptfenster des zenon Editors.

Option	Beschreibung
Raster anzeigen	Anzeige eines Rasters im Hauptfenster des zenon Editors. ▸ *Aktiv:* Zeigt im Hauptfenster den unter **Rastertyp** definierten Raster an. ▸ *Inaktiv:* Raster wird nicht angezeigt.
Raster verwenden	Verwendung des Rasters bei Projektierungsschritten. ▸ *Aktiv:* Bildelemente werden immer am Raster ausgerichtet. Diese Funktion ist unabhängig von der Option **Raster anzeigen**. ▸ *Inaktiv*: Bildelemente werden bei der Projektierung nicht am Raster ausgerichtet.
Farbe	Definiert die Farbe des Rasters. Klick auf Farbfeld öffnet das Pulldown-Menü zur Auswahl der Farbe. Zur Auswahl wird die Windows Farbpalette benutzt.
Darstellung	Dropdownliste mit der Art der Rasterdarstellung: ▸ durchgezogen ▸ Schnittpunkte
Abstand vertikal	Definiert den vertikalen Abstand zwischen einzelnen Linien des Rasters. Damit definiert er auch, wie fein abgestuft Elementgrößen dargestellt werden können. Empfohlener Rasterabstand: 10 Pixel
Abstand horizontal	Definiert den horizontalen Abstand zwischen einzelnen Linien des Rasters. Damit definiert er auch, wie fein abgestuft Elementgrößen dargestellt werden können.

Option	Beschreibung
	Empfohlener Rasterabstand: 10 Pixel

FANGPUNKTE

Elemente verfügen über Fangpunkte. Wenn man sich beim Verschieben eines Objektes dem Anfassungspunkt eines anderen Objektes nähert, so rastet der Anfassungspunkt des ausgewählten Objektes an diesem ein und richtet sich an diesem aus.

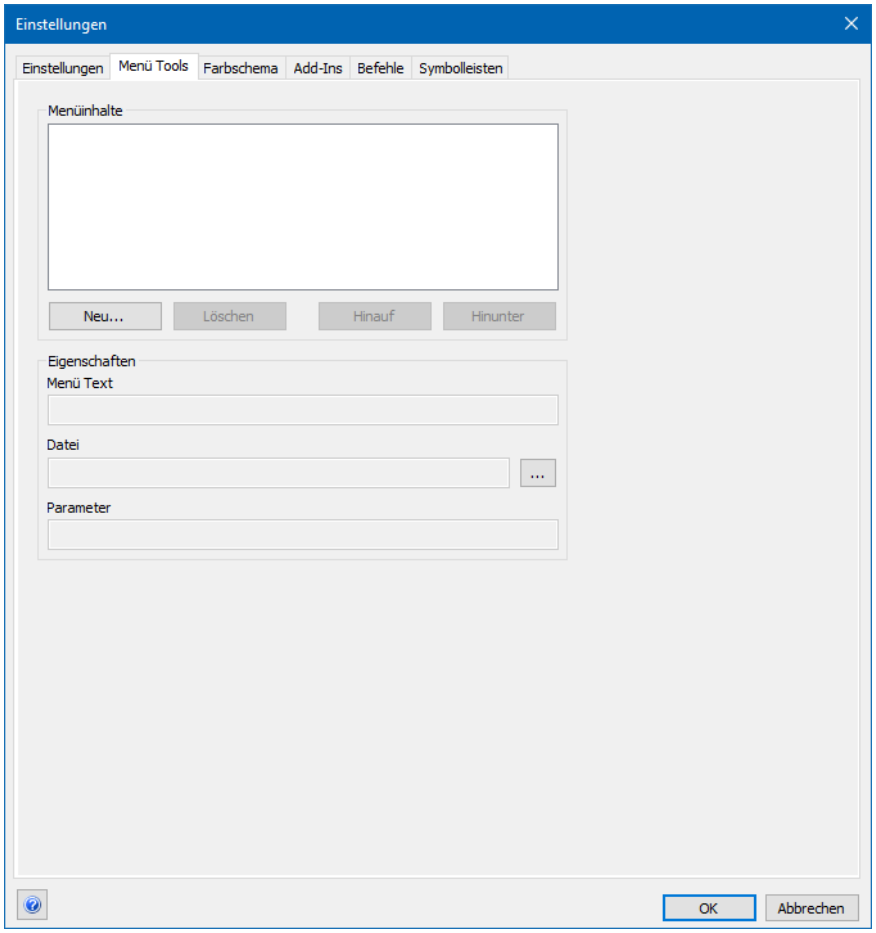
Option	Beschreibung
Fangpunkte verwenden	Checkbox für die Aktivierung von Fangpunkten. ▸ *Aktiv*: Projektierungsinhalte rasten an Anfasspunkten ein und richten sich entsprechend aus. ▸ *Inaktiv*: Kein Einrasten und Ausrichten an Anfasspunkten. Default: *aktiv*
Größe im Bild-/Symboleditor	Definiert die Größe des Fangbereichs in Pixel (quadratische Eckpunkte). Default: *15 px*
Größe im Schablooneneditor	Definiert die Größe des Fangbereichs in Pixel (quadratische Eckpunkte) für das Ausrichten von Schablonen an anderen Schablonen oder den Bildschirmrändern. Default: *40 px*

DIALOG BEENDEN

Option	Beschreibung
OK	**Übernimmt Einstellungen und schließt den Dialog.**
Abbrechen	Verwirft alle Änderungen und schließt den Dialog.

8.8.1.2 Menü Tools

Im Dialog **Menü Tools** binden Sie externe Programme in die Menüstruktur des Editors ein. Individuell eingebundene Programme werden am Ende des Menüpunktes **Extras** angezeigt.



MENÜINHALTE

Option	Aktion
Menüinhalte	Listet alle bereits integrierten externen Programme auf.
Neu	Fügt einen neuen Menüeintrag hinzu.
Löschen	Löscht einen bestehenden Eintrag aus dem Menü.
Hinauf	Verschiebt den ausgewählten Menüeintrag in der Liste und im Menü nach oben.
Hinunter	Verschiebt den ausgewählten Menüeintrag in der Liste und im Menü nach unten.
Menü-Text	Name, mit dem das neue Menü in den Optionen

Option	Aktion
	angezeigt wird.
Datei	Name und Pfad des externen Programms, das aufgerufen werden soll (*.exe Datei).
Parameter	zusätzliche Schalter für den Programmaufruf, z. B. Dateinamen.

DIALOG BEENDEN

Option	Beschreibung
OK	**Übernimmt Einstellungen und schließt den Dialog.**
Abbrechen	Verwirft alle Änderungen und schließt den Dialog.

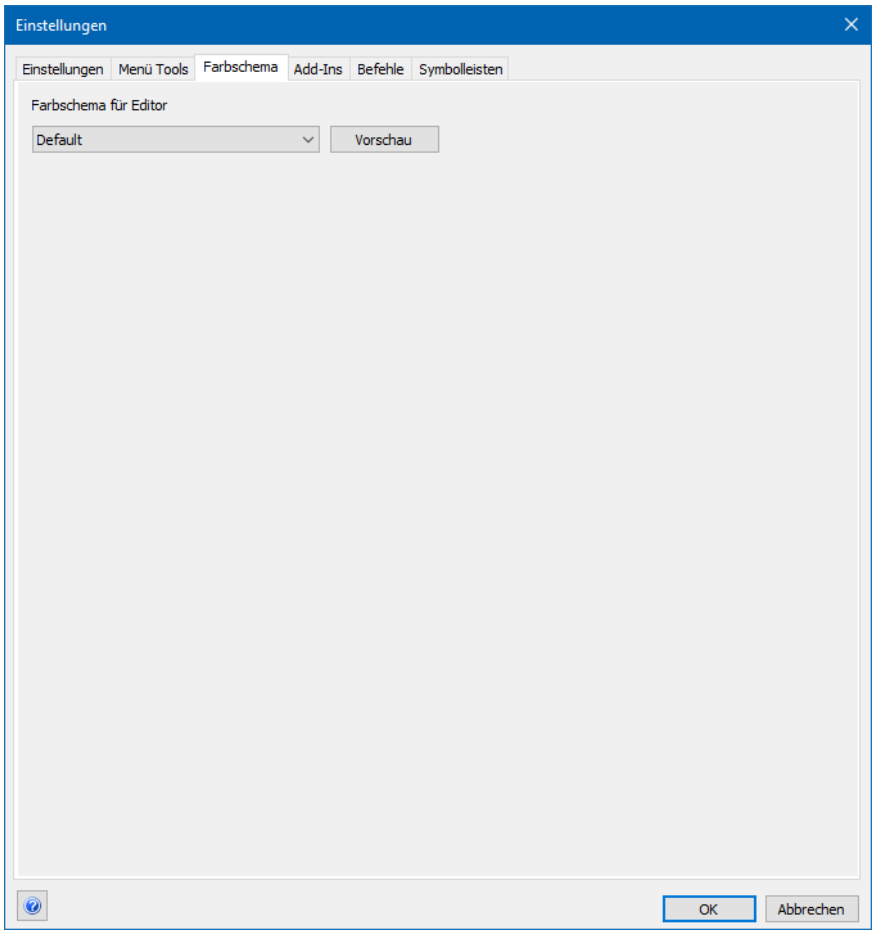
BEISPIEL

- **Menü-Text:** *Texteditor*
- **Datei:** *C:\Windows\notepad.exe*
- **Parameter:** *C:\test.txt*

Ruft Notepad auf und öffnet die Datei **test.exe**. Ist diese Datei nicht vorhanden, wird angeboten, sie zu erstellen.

8.8.1.3 Farbschema

In dieser Registerkarte definieren Sie das Farbschema für den Editor.



FARBSCHEMA FÜR EDITOR

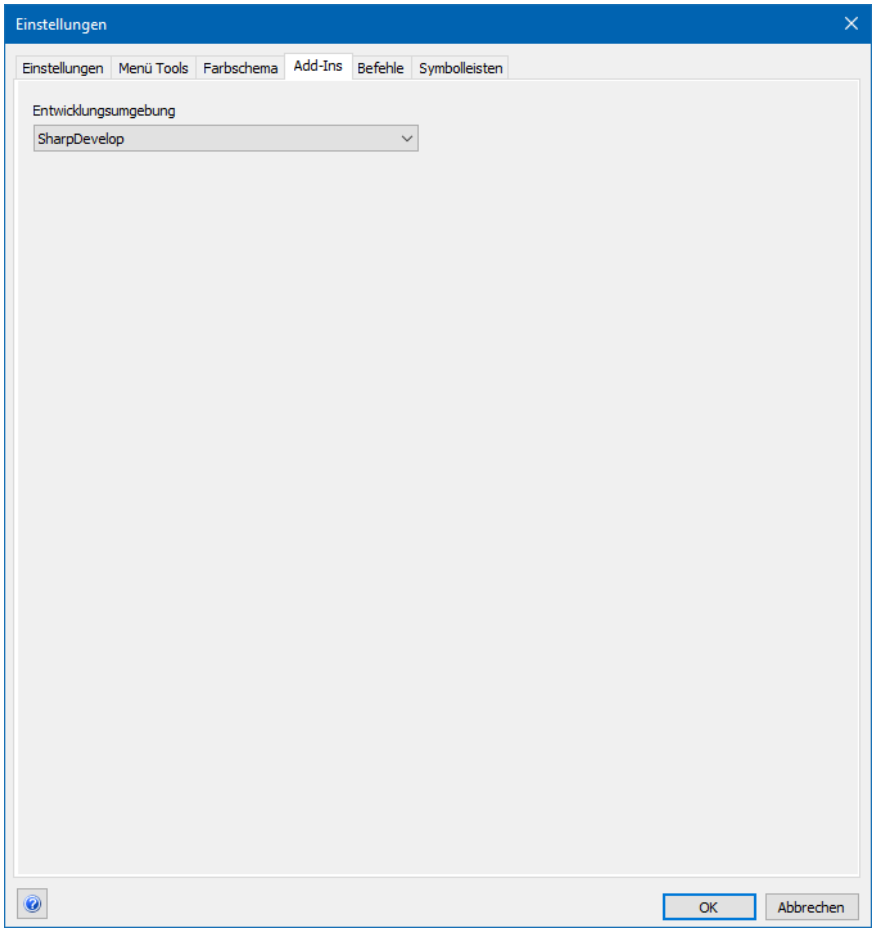
Parameter	Beschreibung
Farbschema für Editor	Klick auf Dropdownliste öffnet Liste mit Auswahlmöglichkeit.
Vorschau	Ändert Farbschema des Editors. Dialogfenster bleibt geöffnet.
OK	Übernimmt Änderungen und schließt Dialog.
Abbrechen.	Verwirft Änderungen und schließt Dialog.

DIALOG BEENDEN

Option	Beschreibung
OK	**Übernimmt Einstellungen und schließt den Dialog.**
Abbrechen	Verwirft alle Änderungen und schließt den Dialog.

8.8.1.4 Add-Ins

In dieser Registerkarte konfigurieren Sie Optionen für die Add-Ins.



Option	Beschreibung
Entwicklungsumgebung	Auswahl der Entwicklungsumgebung für Add-Ins, die beim Klick auf **Add-In Editor öffnen** gestartet werden soll. Auswahl aus Dropdownliste. Die Liste enthält alle am Rechner für **Add-In** verfügbaren Entwicklungsumgebungen.

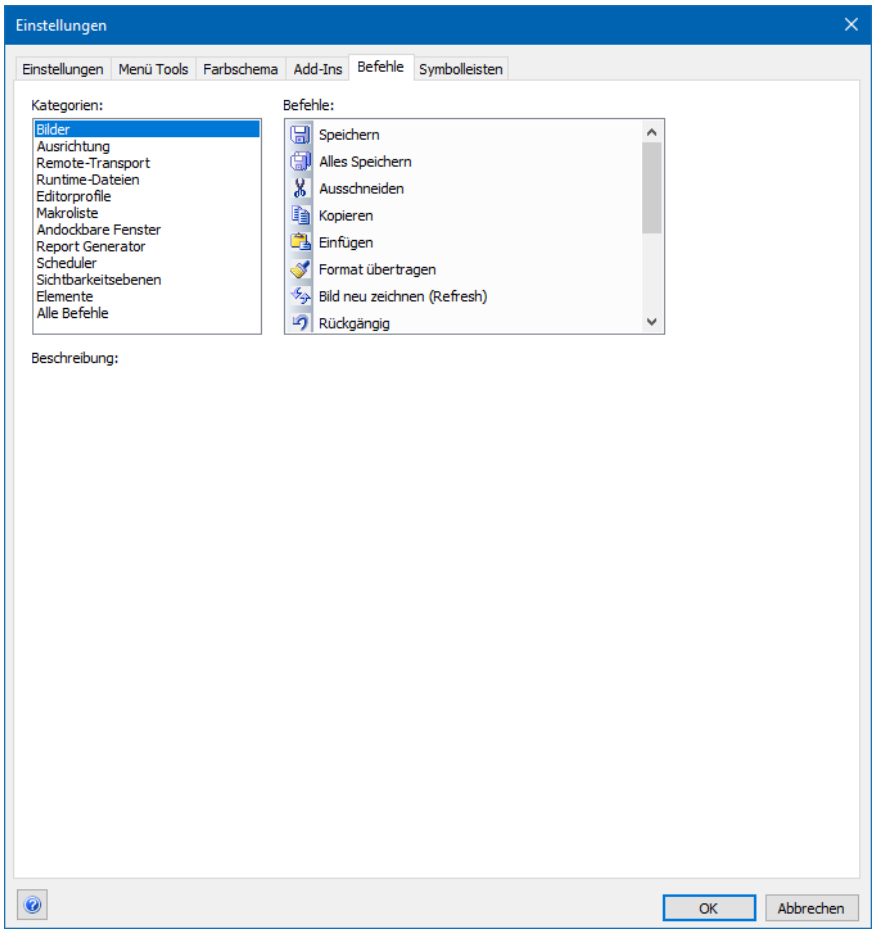
Option	Beschreibung
	▸ Default: Visual Studio Ist dieses nicht installiert: Sharp Develop

DIALOG BEENDEN

Option	Beschreibung
OK	**Übernimmt Einstellungen und schließt den Dialog.**
Abbrechen	Verwirft alle Änderungen und schließt den Dialog.

8.8.1.5 Befehle

Im Dialog **Befehle** definieren Sie, welche Befehle in den Symbolleisten zur Verfügung stehen.



KATEGORIEN

Option	Aktion
Kategorien	Auswahl der Kategorie, die den gewünschten Befehl enthält.

BEFEHLE

Option	Aktion
Befehle	Liste der zur Verfügung stehenden Befehle.
Beschreibung	Text für Tooltip. Wird die Maus über eine Schaltfläche geführt, wird die Beschreibung als Tooltip angezeigt.

DIALOG BEENDEN

Option	Beschreibung
OK	**Übernimmt Einstellungen und schließt den Dialog.**
Abbrechen	Verwirft alle Änderungen und schließt den Dialog.

SYMBOLE HINZUFÜGEN

1. Gehen Sie in der Menüleiste auf **Extras -> Einstellungen -> Registerkarte: Befehle (auf Seite 81).**
2. Wählen Sie im linken Fenster eine Kategorie.
3. Klicken Sie im rechten Fenster mit der linken Maustaste auf das gewünschte Symbol.
4. Ziehen Sie das Symbol mit gedrückter linker Maustaste auf die gewünschte Position in der Symbolleiste.

SYMBOLE LÖSCHEN

1. Gehen Sie in der Menüleiste auf **Extras -> Einstellungen -> Registerkarte: Symbolleiste (auf Seite 83).**

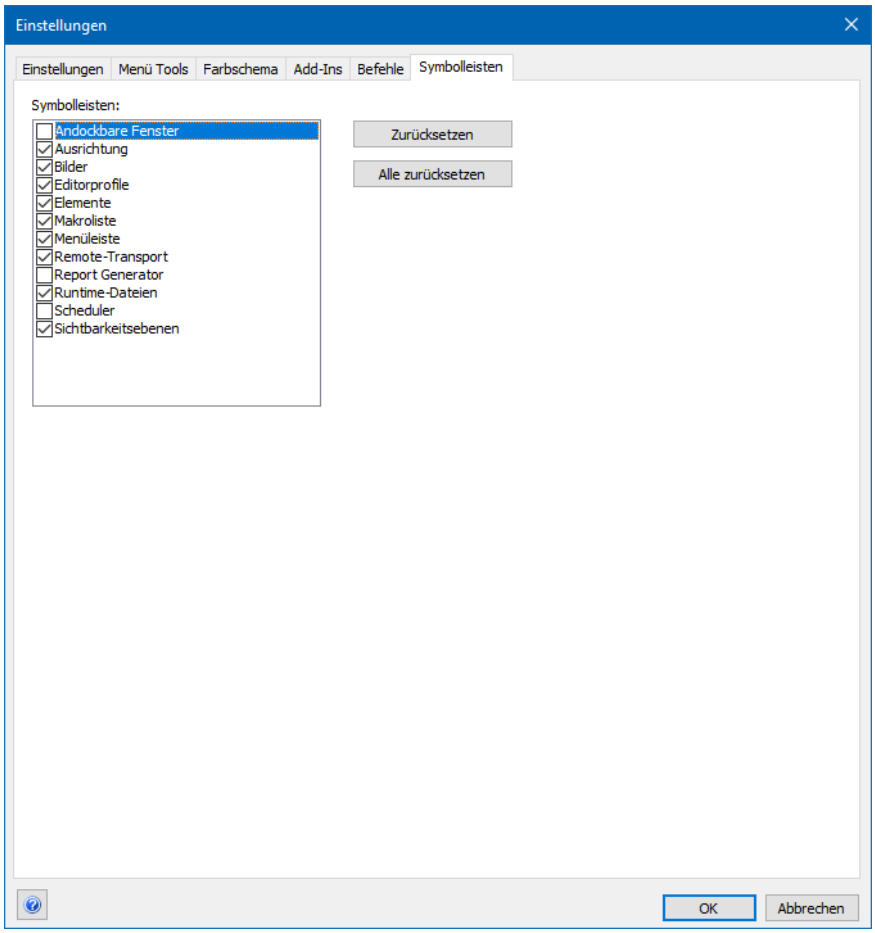
   Alle Symbole in allen Symbolleisten im Editor werden aktiviert.
2. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol.
3. Ziehen Sie das Symbol aus der Symbolleiste und lassen Sie die Maustaste los.

Info

Um Änderungen an einer Symbolleiste rückgängig zu machen und den Auslieferungszustand herzustellen, wechseln Sie zur Registerkarte **Symbolleiste.** Wählen Sie die betreffende Symbolleiste und klicken Sie auf die Schaltfläche **Zurücksetzen** oder auf **Alle zurücksetzen**, um alle Symbolleisten in den Auslieferungszustand zu versetzen.

8.8.1.6 Symbolleisten

Im Dialog **Symbolleisten** definieren Sie die Sichtbarkeit von Symbolleisten und setzen Änderungen für Symbolleisten und Menüs zurück.



SYMBOLLEISTEN

Option	Aktion
Symbolleisten	Checkbox aktiv: Symbolleiste wird im Editor angezeigt.
Zurücksetzen	Stellt Ausgangszustand für markierte Symbolleiste wieder her.
Alle zurücksetzen	Stellt Ausgangszustand für alle Symbolleisten wieder her.

DIALOG BEENDEN

Option	Beschreibung
OK	**Übernimmt Einstellungen und schließt den Dialog.**
Abbrechen	Verwirft alle Änderungen und schließt den Dialog.

9 Editorprofile

Der Editor startet in einer Standard-Einstellung mit vordefinierten Fenstern. Sie können Fenster beliebig anordnen und aktivieren. Details dazu lesen Sie im Kapitel Ansicht anpassen (auf Seite 17).

Hinweise:

- Optimale Funktionalität ist nur im Vollbildmodus gewährleistet.
- Editorprofile funktionieren versionsspezifisch. Der Export und Import über unterschiedliche Versionen hinweg wird nicht unterstützt.

PERSÖNLICHE EINSTELLUNGEN

Ihre persönlichen Einstellungen verwalten Sie in Profilen. Diese erreichen Sie über

- die Symbolleiste **Editorprofile**

  (siehe: Editorprofile mit Symbolleiste verwalten (auf Seite 89))
- den Unterpunkt **Editorprofile verwalten** in den **Extras** der Menüleiste

  (siehe Editorprofile über das Menü verwalten (auf Seite 90))
- per Tastenkombinationen

  (siehe Editorprofile mit Tastenkombinationen verwalten (auf Seite 91))

Sie können einzelnen Modulen Editorprofile auch per Kontextmenü zuweisen (siehe Editorprofile im Kontextmenü auswählen (auf Seite 92)) oder vordefinierte Profile (auf Seite 85) nutzen.

Info

Bei geteilten Fenstern - wie dem Projektmanager mit Hauptansicht und Detailansicht - gilt die Definition der Breite immer für das gesamte Fenster. Das korrekte Verhältnis der Fensterelemente wird beim Start und beim Beenden des Editors festgelegt.

Wird das Verhältnis der Fensterelemente zueinander verändert, führt ein Aufrufen eines Profils nur zur Einstellung des kompletten Fensters auf die definierten Werte. Das Verhältnis von zum Beispiel Hauptansicht und Detailansicht zueinander wird nicht verändert.

9.1 Vordefinierte Profile

In zenon stehen Ihnen drei vordefinierte Profile zur Verfügung. Sie optimieren das Layout des Editors für:

- Listenansicht (Variablen, Funktionen, Rezepte usw.):
  Profil 1 auf Speicherplatz *P1*.
- Bilder:
  Profil 2 auf Speicherplatz *P2*.
- Standard für allgemeine Aufgaben:
  Profil 3 auf Speicherplatz *P3*.

Vordefinierte Profile müssen explizit aktiviert werden. Sie überschreiben die Speicherplätze *P1*, *P2* und *P3*. Werden sie aktiviert, dann wird bei der Auswahl eines Knotens im Projektbaum das jeweils zugeordnete Profil angewendet. Wird die automatische Zuweisung der Profile deaktiviert, erfolgt beim Wechsel des Knotens keine automatische Zuweisung mehr. Die Speicherplätze *P1*, *P2* und *P3* enthalten weiterhin die entsprechenden Profile. Diese können manuell weiter zugewiesen oder durch selbstdefinierte Profile überschrieben werden.

VORDEFINIERTES PROFIL AUSWÄHLEN

Sie können diese Profile aktivieren oder deaktivieren. Dazu nutzen Sie entweder die Symbole (auf Seite 89) in der Symbolleiste für Editorprofile oder:

1. Öffnen Sie das Menü **Extras**.
2. Klicken Sie auf **Editorprofile verwalten**:
   - **Vordefinierte Profile laden**: Lädt die vordefinierten Profile auf die ersten drei Speicherplätze und verknüpft sie mit den Modulen. Bereits bestehende Profile werden überschrieben.

- **Profilzuweisungen entfernen**: Entfernt alle Verknüpfungen vordefinierter Profile zu den Modulen.

Um die Profile zu nutzen, wählen Sie beim gewünschten Modul im Kontextmenü **Editorprofil -> [Profilnummer]**.

> **Achtung**
>
> Beim Aktivieren vordefinierter Profile werden die entsprechenden Einstellungen den Speicherplätzen *P1*, *P2* und *P3* zugewiesen und diese wieder in *P1*, *P2* und *P3* umbenannt. Auch individuelle Einstellungen und Benennungen für alle weiteren Speicherplätze (*P4* bis *P10*) gehen verloren. Das Standardprofil bleibt bestehen.

FEHLERMELDUNG BEIM AUFSCHALTEN VORDEFINIERTER PROFILE

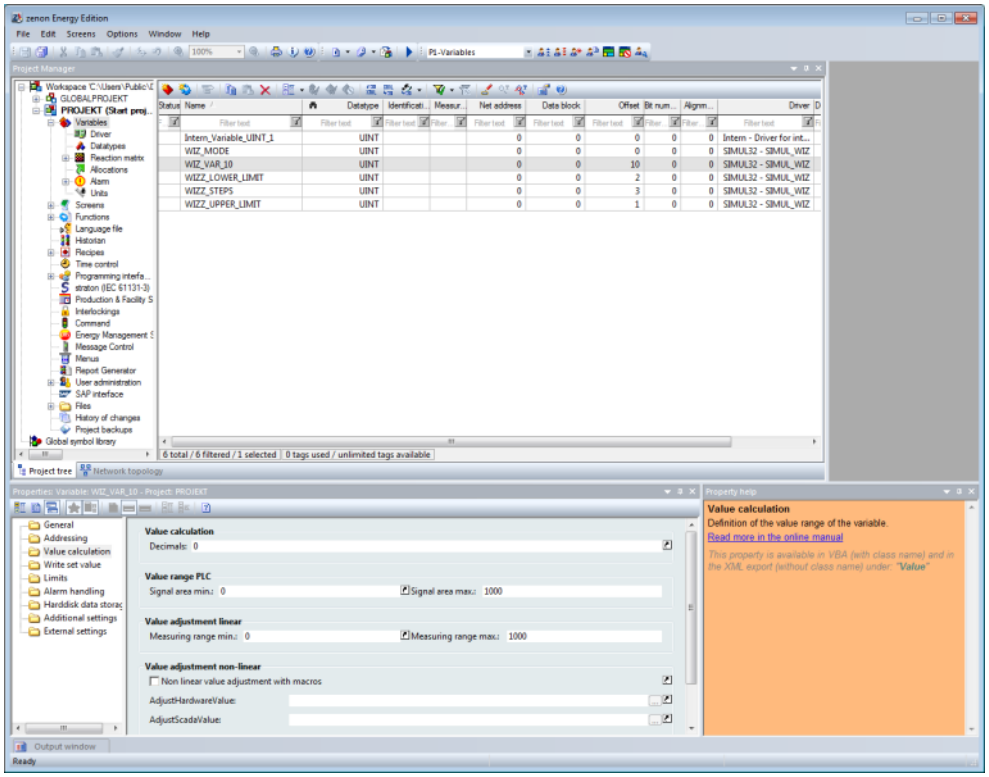
Erhalten Sie bei der Auswahl eines vordefinierten Profils eine Fehlermeldung mit dem Hinweis auf den **zenAdminSrv**, kann dies zwei Ursachen haben:

1. Der Dienst **zenAdminSrv** läuft mit einer niedrigeren Versionsnummer als der aktuelle Editor.
   Lösung: Aktualisieren Sie den Dienst.
2. Die Profile wurden aus dem Standardordner entfernt:
   Lösung: Kopieren Sie die Datei **Predefined Editor Profiles.epf** in den Ordner *C:\ProgramData\COPA-DATA\zenonxxx\EdProfiles* (xxx entspricht der aktuellen zenon Versionsnummer).

PROFILE

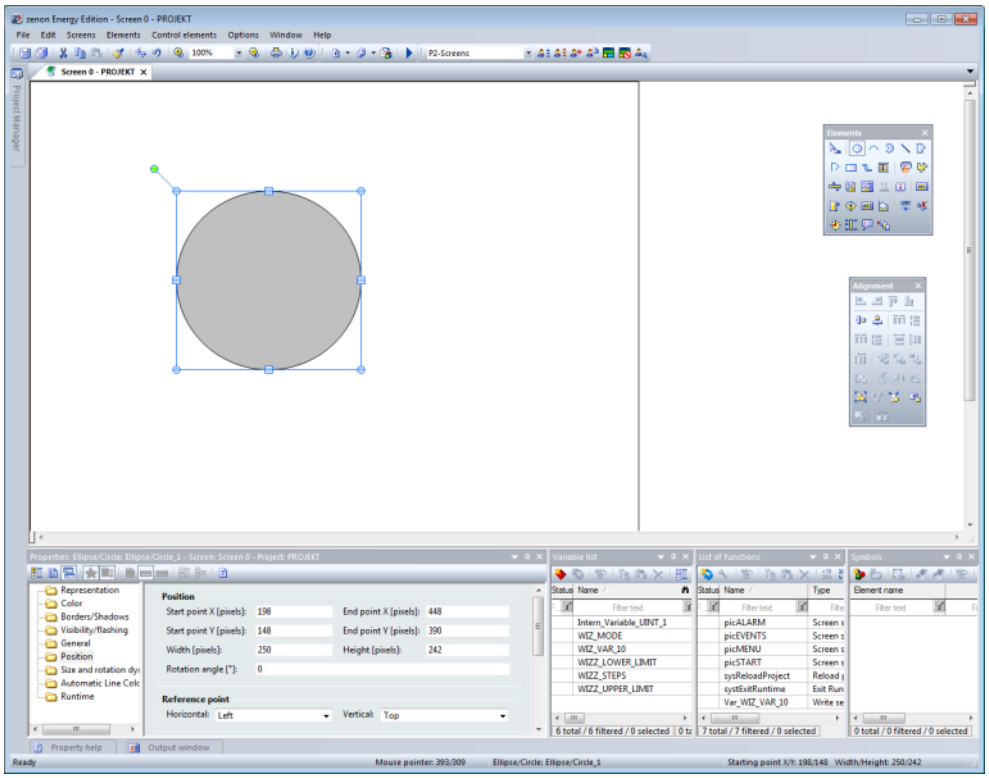
PROFIL 1: LISTENANSICHTEN

Optimierte Darstellung für die Bearbeitung von Variablen und Listenansichten.



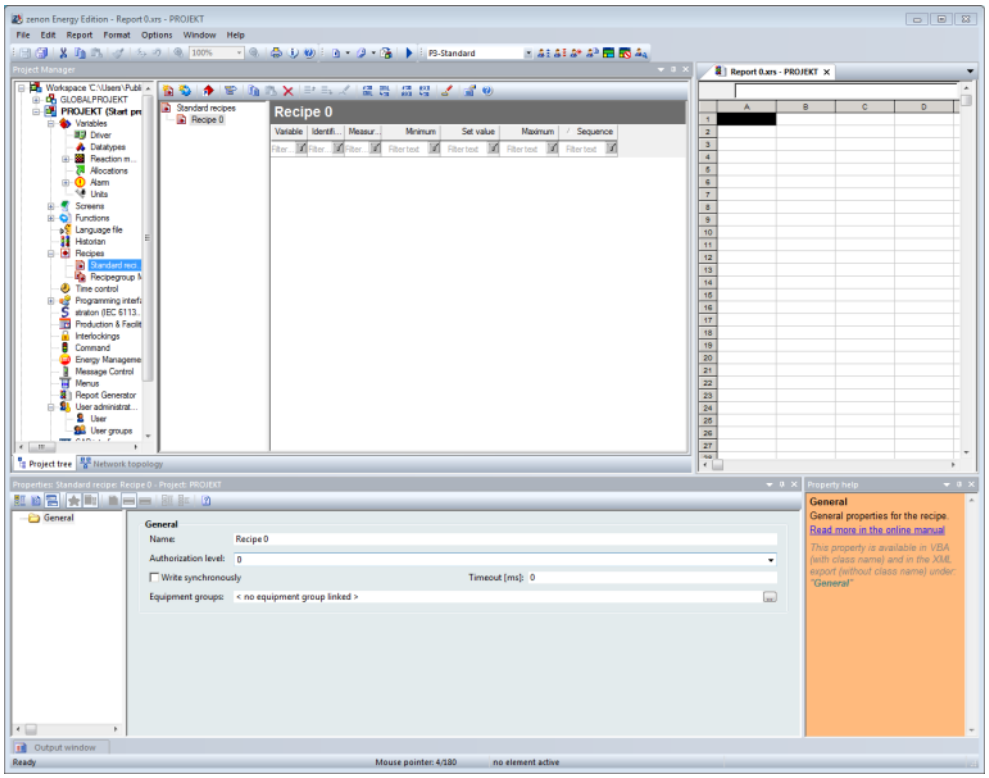
PROFIL 2: BILDER

Optimierte Darstellung für das Bearbeiten von Bildern.



PROFIL 3: STANDARD

Standard-Ansicht, optimiert für Module, die nicht auf Listen basieren.



9.2 Editorprofile mit Symbolleiste verwalten

Die Symbolleiste für Editorprofile wird im Editor standardmäßig in der Mitte der zweiten Symbolreihe angezeigt. Falls sie deaktiviert wurde, klicken Sie mit der rechten Maustaste neben die Symbolleisten und wählen Sie **Editorprofile**. Sie erhalten folgende Symbolleiste:

Symbol	Beschreibung
Standardprofil laden	Setzt alle Einstellungen für Anzeige und Position von Fenstern sowie Inhalte und Anzeige von Symbolleisten auf den Auslieferungszustand zurück und lädt das zenon Standardprofil.
Editorprofil auswählen	Auswahl eines Editorprofils aus Dropdownliste (auf Seite 92) mit 10 Profilen.
Ausgewähltes Editorprofil laden	Lädt das im Bereich **Editorprofil auswählen** ausgewählte Profil.

Symbol	Beschreibung
Ausgewähltes Editorprofil speichern	Speichert die aktuellen Fenster-Einstellungen in dem Profil, das im Bereich **Editorprofil auswählen** angezeigt wird.
Vordefinierte Profile laden (auf Seite 85)	Lädt die von COPA-DATA vordefinierten Profile auf die ersten drei Speicherplätze und verknüpft sie mit den Modulen. Bereits bestehende Profile werden überschrieben.
Profilzuweisungen entfernen (auf Seite 85)	Entfernt alle Verknüpfungen vordefinierter Profile zu den Modulen.
Automatisches Speichern der Editorprofile	*Aktiv:* Änderungen am aktuellen Profil werden beim Aufruf eines anderen Profils automatisch gespeichert. *Inaktiv:* Änderungen werden beim Profilwechsel nicht gepeichert, beim nächsten Aufruf dieses Profils werden wieder die ursprünglichen Positionen hergestellt.
Individuelle Namen für Editorprofile vergeben	Öffnet einen Dialog (auf Seite 92), in dem individuelle Namen für Editorprofile vergeben werden können.
Symbolleistenoptionen	Klick auf Pfeil öffnet Submenü: *Aktiv*: Symbolleiste wird angezeigt. Wird die Symbolleiste nicht angezeigt, kann sie über das Menü **Ansicht -> Symbolleisten** aktiviert werden. **Hinweis:** Bei freier Platzierung der Symbolleiste (vom Editor abgedockt) werden Optionen nicht angezeigt. Die Symbolleiste kann dann per Klick auf die Schaltfläche X geschlossen werden.

Hinweis: Weitere Optionen zum Import und Export können über die benutzerdefinierte Anpassung der Befehle (auf Seite 81) für die Symbolleiste hinzugefügt werden. Um Editorprofile zu exportieren oder zu importieren, wählen Sie die entsprechende Option im Hauptmenü (auf Seite 90) unter **Extras -> Editorprofile verwalten**.

9.3 Editorprofile über das Menü verwalten

Im Menü wählen Sie zur Verwaltung Ihrer Editorprofile **Extras -> Editorprofile verwalten**.

Sie haben folgende Möglichkeiten:

Option	Funktion
Benennen	Öffnet einen Dialog (auf Seite 92), in der individuelle Namen für Profile vergeben werden können.

Option	Funktion
Standardprofil laden	Setzt alle Fenster-Einstellungen auf Auslieferungsstandard zurück und lädt das zenon Standardprofil.
Vordefinierte Profile laden (auf Seite 85)	Lädt die von COPA-DATA vordefinierten Profile auf die ersten drei Speicherplätze und verknüpft sie mit den Modulen. Bereits bestehende Profile werden überschrieben.
Profilzuweisungen entfernen (auf Seite 85)	Entfernt alle Verknüpfungen vordefinierter Profile zu den Modulen.
Exportieren	Öffnet den Dateimanager und speichert die Einstellungen als .zip Datei an einem beliebig wählbaren Speicherort ab.
Importieren	Öffnet den Dateimanager, um gespeicherte Einstellungen als .zip Datei von einem beliebig wählbaren Speicherort zu importieren.

Um individuelle Editorprofile auszuwählen oder zu speichern, benutzen Sie die entsprechenden Funktionen der Symbolleiste (auf Seite 89) oder Tastenkombinationen (auf Seite 91).

9.4 Editorprofile mit Tastenkombinationen verwalten

Folgende Aktionen sind möglich:

Befehl	Tastenkombination
Editorprofil 1 laden	**Umschalt-Taste+F1**
Editorprofil 2 laden	**Umschalt-Taste+F2**
Editorprofil 3 laden	**Umschalt-Taste+F3**
Editorprofil 4 laden	**Umschalt-Taste+F4**
Editorprofil 5 laden	**Umschalt-Taste+F5**
Editorprofil 6 laden	**Umschalt-Taste+F6**
Editorprofil 7 laden	**Umschalt-Taste+F7**
Editorprofil 8 laden	**Umschalt-Taste+F8**
aktuelle Editoransicht speichern als:	
Editorprofil 1	**Strg+Umschalt-Taste+F1**

Befehl	Tastenkombination
Editorprofil 2	**Strg+Umschalt-Taste+F2**
Editorprofil 3	**Strg+Umschalt-Taste+F3**
Editorprofil 4	**Strg+Umschalt-Taste+F4**
Editorprofil 5	**Strg+Umschalt-Taste+F5**
Editorprofil 6	**Strg+Umschalt-Taste+F6**
Editorprofil 7	**Strg+Umschalt-Taste+F7**
Editorprofil 8	**Strg+Umschalt-Taste+F8**

9.5 Editorprofile im Kontextmenü auswählen

Im Projektmanager können für jedes Projekt und jeden Unterbereich eines Projektes Editorprofile im Kontextmenü ausgewählt und dauerhaft zugewiesen werden: **Klick mit rechter Maustaste auf den Zweig -> Editorprofile -> auswählen**.

Eine Zuweisung lässt sich aufheben, indem man im Kontextmenü **Keines** wählt.

9.6 Editorprofile löschen

Um Ihre Profildaten zurückzusetzen:

1. löschen Sie den kompletten Ordner *Editor*, im Pfad *C:\Users\USERNAME\AppData\Local\COPA-DATA\zenon\Editor*

   Hinweis: *USERNAME* muss durch den Benutzernamen des angemeldeten Windows Benutzers ersetzt werden.

2. löschen Sie in der Windows-Registrierung den Eintrag für Profile unter: **HKEY_CURRENT_USER\Software***COPA-DATA***\Editor\Profiles**

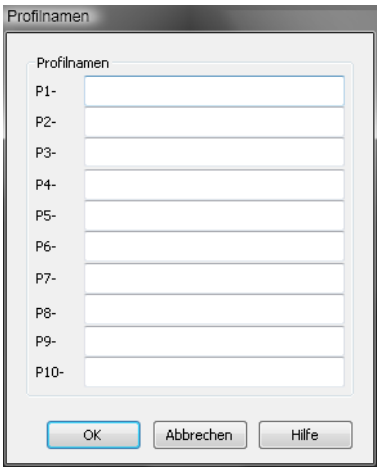
9.7 Individuelle Benennung von Editorprofilen

Editorprofile können individuell gestaltet und benannt werden. Die Namensvergabe erfolgt direkt in der Symbolleiste (auf Seite 89), per Tastenkombination (auf Seite 91) oder über einen Dialog.

Um individuelle Profile zu konfigurieren:

1. Gestalten Sie die Ansicht des Editors nach Ihren Bedürfnissen.
2. Öffnen Sie den Dialog zur Vergabe eines individuellen Namens:

- Symbolleiste, Symbol **Individuelle Namen für Editorprofile vergeben** oder
- **Menü -> Extras -> Editorprofile verwalten -> Benennen...**



3. Geben Sie in das Feld nach der gewünschten Editorprofil-Kurzbezeichnung den gewünschten Namen ein.

> **Achtung**
>
> Beim Aktivieren vordefinierter Profile werden die entsprechenden Einstellungen den Speicherplätzen *P1*, *P2* und *P3* zugewiesen und diese wieder in *P1*, *P2* und *P3* umbenannt. Auch individuelle Einstellungen und Benennungen für alle weiteren Speicherplätze (*P4* bis *P10*) gehen verloren. Das Standardprofil bleibt bestehen.

Mit den Tastenkombinationen **Umschalt+F1** bis **Umschalt+F8** können Sie die ersten 8 Editorprofile im Editor jederzeit aufrufen. Oder Sie wählen das gewünschte Editorprofil über das entsprechende Symbol in der Symbolleiste (auf Seite 89) aus.

10 Projektmanager

Der Projektmanager befindet sich standardmäßig am linken Bildschirmrand direkt unter den Symbolleisten. Er kann in zwei Ansichten angezeigt werden:

- Projektbaum
- Netzwerktopologie

PROJEKTBAUM

Der Projektbaum beinhaltet :

- auf der linken Seite den **Arbeitsbereich** mit den Projekten und der **Allgemeinen Symbolbibliothek:**

- Im Arbeitsbereich befinden sich alle geladenen Projekte mit ihren Variablen, Funktionen, Bildern usw.
- Die **Allgemeine Symbolbibliothek** enthält vordefinierte Grafiken und bietet die Möglichkeit, neue Grafiken zu kreieren.

- auf der rechten Seite eine Detailansicht:

  Diese listet alle Elemente und Einstellungen für den in der Baumansicht gewählten Abschnitt auf.

NETZWERKTOPOLOGIE

Die Ansicht Netzwerktopologie stellt alle Projekte im Arbeitsbereich topologisch dar und ermöglicht die Überprüfung aller beteiligten Netzwerkkomponenten, sowie einen Remote-Transport der Runtime-Dateien auf die eingebundenen Rechner.

Details dazu lesen Sie im Abschnitt Netzwerk im Kapitel Netzwerktopologie auf Gültigkeit prüfen.

10.1 Arbeitsbereich

Im Arbeitsbereich werden folgende Komponenten eines Projekts verwalten:

- Variablen
  - Treiber
  - Datentypen
  - Reaktionsmatrix
  - Zuweisungen
  - Alarm
  - Maßeinheiten
- Bilder
  - Schablonen
  - Schriften
  - Farbpaletten
  - Symbolbibliothek
- Funktionen
  - Skripte
- Sprachdatei
- Archivserver
- Rezepte

- Standard-Rezepte
- Rezeptgruppen-Manager
- Batch Control
- Zeitsteuerung
- Programmierschnittstellen
  - Process Control Engine
  - Makroliste
  - VSTA
- zenon Logic IEC 61131-3 Programmierumgebung
- Production & Facility Scheduler
- Verriegelungen
- Befehlsgabe
- **Last-Management**
- Message Control
- Menüs
- Report-Generator
- Benutzerverwaltung
  - Benutzer
  - Benutzergruppen
- SAP Interface
- Dateien: fügt externe Dateien ein. Diese werden nicht mit zenon bearbeitet, sondern mit einem externen Programm.
  - Grafiken
  - Hilfe
  - Multimedia
  - Texte und Formate
  - Treiber
  - Report Viewer
  - Sonstige
- Änderungshistorie
- Anlagenmodellierung
- Smart Objects

- Projektsicherungen

Die Verfügbarkeit einzelner Komponenten kann von der gewählten Lizenz abhängen. Welche Module Sie lizenziert haben, überprüfen Sie mit einem Klick auf **Hilfe -> Info über** ...

Für Lizenzerweiterungen wenden Sie sich an Ihren Vertriebspartner oder an sales@copadata.com.

> **Info**
>
> Einzelne Elemente des Projektmanagers, wie Variablen oder Funktionen, lassen sich in einem eigenen Fenster darstellen. Klicken Sie dafür im Kontextmenü auf **In neuem Fenster öffnen**. Auf diese Weisen können Sie zum Beispiel Variablen und Funktionen gleichzeitig bearbeiten.

10.1.1 Detailansicht Arbeitsbereich

In der Detailansicht des Arbeitsbereichs werden Projekte verwaltet. Es werden nur jene Projekte angezeigt, die aktuell geladen sind, also das aktive Projekte und alle Projekte mit aktivierter Option **Projekt im Speicher halten**.

SYMBOLLEISTE

Symbol	Beschreibung
Projekt neu	Öffnet den Dialog zum Erstellen eines neuen Projekts.
Bestehendes Projekt einfügen	Öffnet den Dialog zum Einfügen eines existierenden Projekts.
Projekt 5.50 einfügen	Öffnet den Dateibrowser zur Auswahl eines Projekts der Version 5.50.
Projektsicherung rücklesen	Öffnet den Dialog zum Rücklesen eines Projektsicherung.
Selektiertes Projekt löschen	Löscht das ausgewählte Projekt nach einer Sicherheitsabfrage. Sind mehrere Projekte ausgewählt, wird das zuletzt markierte gelöscht.
Arbeitsbereich	Aktionen für den Arbeitsbereich: - **Neu**: Öffnet Dialog zum Erstellen eines neuen Arbeitsbereichs. - **Öffnen**: Öffnet Dialog zum Öffnen eines existierenden Arbeitsbereichs.

Symbol	Beschreibung
	▸ **Speichern**: Speichert den Arbeitsbereich. ▸ **Speichern unter**: Speichert den Arbeitsbereich unter einem anderen Namen. ▸ **Schließen**: Schließt den aktiven Arbeitsbereich. ▸ **Sicherung erstellen**: Öffnet den Dialog zum Erstellen einer Sicherung. ▸ **Sicherung rücklesen**: Öffnet den Dialog zum Rücklesen einer Sicherung.
VSTA-Editor mit WorkspaceAddin öffnen	Öffnet den VSTA-Editor mit dem zenon WorkspaceAddin.
VBA-Editor öffnen	Öffnet den VBA-Editor.
Wizards	Öffnet den Dialog mit den Wizards.
Wizards aktualisieren	Öffnet den Dialog zur Aktualisierung der Wizards.
Alle Filter entfernen	Entfernt alle gesetzten Filter.
Eigenschaften	Öffnet das Eigenschaften-Fenster.
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

Diese Aktionen stehen auch als Befehle im Kontextmenü des Knotens **Arbeitsbereich** zur Verfügung.

10.2 Detailansicht des Projektmanagers

Wird in der Baumansicht des Projektmanagers ein Element ausgewählt, dann zeigt die Detailansicht alle dazu gehörigen Objekte und deren Eigenschaften an.

Bei tabellarischer Darstellung können Sie:

Aktion	Vorgehensweise
Spalten frei wählen:	**Rechtsklick auf einen Spaltentitel -> Kontextmenü -> Spaltenauswahl**
Spaltenbreite verändern:	▸ im Spaltentitel die Maus auf der Trennlinie bewegen bis der Mauszeiger die Form eine Kreuzes annimmt ▸ linke Maustaste gedrückt halten ▸ Spalte auf gewünschte Breite ziehen
Spalten sortieren:	Mausklick auf den Spaltentitel sortiert die Liste entgegengesetzt zur aktuellen Sortierung (aufsteigend/absteigend).

Aktion	Vorgehensweise
Spalte formatieren	**Rechtsklick auf einen Spaltentitel -> Kontextmenü -> Spalten formatieren**
Eigenschaften gruppieren	**Rechtsklick auf einen Spaltentitel -> Kontextmenü -> nach dieser Spalte gruppieren bzw:** **Rechtsklick auf einen Spaltentitel -> Kontextmenü -> Gruppierung aufheben**
Darstellung an Fensterbreite anpassen	**Rechtsklick auf einen Spaltentitel -> Kontextmenü -> Größe an Fensterbreite anpassen**
Spalten entfernen	**Rechtsklick auf einen Spaltentitel -> Kontextmenü -> Diese Spalte entfernen**

KONTEXTMENÜ

Befehl	Aktion
Aufsteigend	sortiert Spalte aufsteigend
Absteigend	sortiert Spalte absteigend
Nach dieser Spalte gruppieren	gruppiert Elemente entsprechend dieser Spalte
Gruppierung aufheben	hebt vorhandene Gruppierung auf
Spaltenauswahl...	öffnet Dialog zur Auswahl der Spalten, die angezeigt werden sollen
Spalte formatieren...	öffnet Dialog zur Formatierung der Spalte
Größe an Fensterbreite anpassen	verteilt alle Spalten auf die gesamte Fenstergröße
Diese Spalte entfernen	entfernt Spalte aus der Ansicht

SPALTEN

Die in der Detailansicht verfügbaren Spalten können individuell konfiguriert werden.

Folgende Spalten werden nur bei Mehrplatzfähigen Projekten mit Informationen befüllt:

- **Benutzer**
- **Element**
- **Modul**

- **Status**
- **Zeit**
- **Zeit geändert**
- **Ziel**

STATUSZEILE

Bei Listen zeigt die Statuszeile der Detailansicht Informationen zu vorhandenen, gefilterten und ausgewählten Elementen an.

Beispiel

Anzeige Statuszeile Detailansicht:
39 gesamt / 30 gefiltert / 2 ausgewählt
bedeutet:

- 39 Elemente sind vorhanden
- 30 werden aufgrund der Filtereinstellungen angezeigt
- 2 wurden ausgewählt

Bei Variablen wird zusätzlich die Zahl der verbrauchten und lizenzierten TAGs angezeigt,

z. B.: 32 TAGs verwendet / unbegrenzt TAGs verfügbar.

Info

Detaillierte Informationen zur Bearbeitung und Verwaltung der Elemente finden Sie im Kapitel **Einträge bearbeiten** (auf Seite 99) und in der Beschreibung der jeweiligen Elemente.

10.2.1 Einträge bearbeiten

Um Einträge zu bearbeiten, stehen Ihnen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung:

Weg	Vorgangsweise
Symbolleiste Detailansicht	▸ Markieren Sie die gewünschte Zelle mit der linken Maus-Taste. ▸ Wählen Sie in der Symbolleiste die Schaltfläche **Ausgewählte Zelle bearbeiten**.
Kontextmenü	▸ Klicken Sie mit der rechten Maus-Taste in die gewünschte Zelle. ▸ Wählen Sie im Kontextmenü den Eintrag **Ausgewählte Zelle bearbeiten**.

Weg	Vorgangsweise
Verzögerter Doppelklick	▸ Markieren Sie die gewünschte Zelle mit einem verzögerten Doppelklick (zweimal langsam anklicken).
Eigenschaften-Fenster	▸ Markieren Sie das gewünschte Element. ▸ Editieren Sie im Fenster **Eigenschaften** den gewünschten Eintrag.
F2-TASTE	▸ Markieren Sie die gewünschte Zelle mit der linken Mause-Taste. ▸ Drücken Sie die **F2**-Taste.

Info

Beim Klick in eine Zelle wird die gesamte Zeile markiert. Welche Zelle Sie ausgewählt haben, erkennen Sie am Fernglas-Symbol im Spaltentitel.

Achtung

Ausnahmen

- In der Detailansicht können nur Eigenschaften geändert werden, die auch im Eigenschaften-Fenster änderbar sind. So ist z. B. der Name einer Systemtreibervariablen nicht editierbar.
- Die Änderungshistorie ist aufgrund der FDA-Richtlinien generell nicht änderbar.
- Bei Projektsicherungen ist nur der Sicherungsname editierbar.

10.2.2 Symbolleiste Detailansicht

Am oberen Rand der Detailansicht können Sie in einer Symbolleiste alle Funktionen benutzen, die Sie auch im Kontextmenü finden. Je nachdem, was Sie im Projektbaum ausgewählt haben (z. B. Bilder, Variablen, Symbole, etc.), sehen Sie unterschiedliche Schaltflächen in der Symbolleiste.

Schaltflächen, die Sie momentan nicht benutzen können, sind deaktiviert.

SYMBOLLEISTE

Symbol	Aktion
Variable neu	Öffnet den Dialog zur Erstellung einer neuen Variablen.
Standard-Funktion erzeugen	Öffnet den Assistenten zur Auswahl der Variablen und Sollwerte und erstellt eine passende Funktion. Die Aktion wird im Ausgabefenster dokumentiert.
Variablenverwendung	Erstellt Projektanalyse der ausgewählten Variablen im aktuellen Projekt und zeigt diese als Ergebnisliste in einem eigenen Fenster an.
Nicht verwendete Variablen anzeigen	Erstellt eine Projektanalyse für nicht verwendete Variablen im aktuellen Projekt und zeigt diese als Ergebnisliste in einem eigenen Fenster an.
Zurück zu Ausgangselement springen	Springt im zenon Editor zurück zur Ausgangsposition. **Hinweis:** Dieser Kontextmenüeintrag ist nur dann verfügbar, wenn von einer anderen Position im Editor mit dem Kontextmenübefehl **verknüpfte Elemente** zur aktuellen Position gesprungen wurde.
Kopieren	Kopiert ausgewählte Einträge in die Zwischenablage.
Einfügen	Fügt den Inhalt der Zwischenablage ein. Ist bereits ein Eintrag mit gleichem Namen vorhanden, wird der Inhalt als "**Kopie von ...**" eingefügt.
Löschen	Löscht ausgewählte Einträge nach Rückfrage aus Liste.
Erweitern/reduzieren	Dropdownliste, um alle oder ausgewählte Knoten zu erweitern oder zu reduzieren.
Alle aktivieren	Aktiviert alle inaktiven Elemente einer Strukturvariablen.
Aktivieren	Aktiviert ausgewählte Elemente einer Strukturvariablen.
Deaktivieren	Deaktiviert ausgewählte Elemente einer Strukturvariablen.
Auswahl als XML exportieren...	Exportiert ausgewählte Elemente in eine XML-Dateien.
XML importieren	Importiert Variablen aus einer XML-Datei.
Import/Export	Öffnet das Menü für den Import und Export von Step 7 Projekten. Unterstützte Dateiformate: dBase und CSV. **Hinweis:** Weitere Informationen finden Sie im Handbuch Import - Export, im Kapitel Step 7-Projekt Import.

Symbol	Aktion
Erweiterter Filter	Erweiterten Filter aktivieren/deaktivieren. Aktivieren öffnet den Dialog zur Auswahl der Filterkriterien.
Alle Filter entfernen	Entfernt alle Filtereinstellungen.
Ausgewählte Zelle bearbeiten	Öffnet die ausgewählte Zelle zur Bearbeitung. Welche Zelle in einer markierten Zeile ausgewählt wurde, sehen Sie am Fernglas-Symbol in der Titelzeile. Es können nur Zellen ausgewählt werden, die bearbeitet werden dürfen.
Text in ausgewählter Spalte ersetzen	Öffnet den Dialog zum Suchen und Ersetzen von Texten.
Text in Grenzwert ersetzen	Öffnet den Dialog zur Auswahl der **Dynamischen Eigenschaft**. Nach Auswahl einer Eigenschaft wird nach Klick auf **OK** der Dialog zum Suchen und Ersetzen geöffnet.
Eigenschaften	Öffnet das Fenster **Eigenschaften**.
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

KONTEXTMENÜ

Menüpunkt	Aktion
Variable neu	Öffnet den Dialog zur Erstellung einer neuen Variablen.
Standard-Funktion erzeugen	Öffnet den Assistenten zur Auswahl der Variablen und Sollwerte und erstellt eine passende Funktion. Die Aktion wird im Ausgabefenster dokumentiert.
Verknüpfte Elemente	Öffnet Submenü mit verknüpften Elementen.
Variablenverwendung	Erstellt Projektanalyse der ausgewählten Variablen im aktuellen Projekt und zeigt diese als Ergebnisliste in einem eigenen Fenster an.
Nicht verwendete Variablen anzeigen	Erstellt eine Projektanalyse für nicht verwendete Variablen im aktuellen Projekt und zeigt diese als Ergebnisliste in einem eigenen Fenster an.
Kopieren	Kopiert ausgewählte Einträge in die Zwischenablage.
Einfügen	Fügt den Inhalt der Zwischenablage ein. Ist bereits ein Eintrag mit gleichem Namen vorhanden, wird der Inhalt als "**Kopie von ...**" eingefügt.

Menüpunkt	Aktion
Löschen	Löscht ausgewählte Einträge nach Rückfrage aus Liste.
Knoten erweitern/reduzieren	Ermöglicht, alle oder ausgewählte Knoten in der Liste zu erweitern oder zu reduzieren. Auswahl: ▸ **Alle erweitern** ▸ **Alle reduzieren** ▸ **Ausgewählte erweitern** ▸ **Ausgewählte reduzieren**
Alle aktivieren	Aktiviert alle inaktiven Elemente einer Strukturvariablen.
Aktivieren	Aktiviert ausgewählte Elemente einer Strukturvariablen.
Deaktivieren	Deaktiviert ausgewählte Elemente einer Strukturvariablen.
Auswahl als XML exportieren...	Exportiert alle ausgewählten Einträge in eine XML-Datei.
XML importieren	Importiert Einträge aus einer XML-Datei.
Erweiterter Import/Export	Öffnet das Menü für den Import und Export von Step 7 Projekten. Unterstützte Dateiformate: dBase und CSV. **Hinweis:** Weitere Informationen finden Sie im Handbuch Import - Export, im Kapitel Step 7-Projekt Import.
Erweiterter Filter	Erweiterten Filter aktivieren/deaktivieren. Aktivieren öffnet den Dialog zur Auswahl der Filterkriterien.
Alle Filter entfernen	Entfernt alle Filtereinstellungen.
Ausgewählte Zelle bearbeiten	Öffnet die ausgewählte Zelle zur Bearbeitung. Welche Zelle in einer markierten Zeile ausgewählt wurde, sehen Sie am Fernglas-Symbol in der Titelzeile. Es können nur Zellen ausgewählt werden, die bearbeitet werden dürfen.
Text in ausgewählter Spalte ersetzen	Öffnet den Dialog zum Suchen und Ersetzen von Texten.
Text in Grenzwert ersetzen	Öffnet den Dialog zur Auswahl der **Dynamischen Eigenschaft**. Nach Auswahl einer Eigenschaft wird nach Klick auf **OK** der Dialog zum Suchen und Ersetzen geöffnet.
Eigenschaften	Öffnet das Fenster **Eigenschaften**.
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

10.2.3 Navigation in der Listenansicht

Um in einer Liste zu navigieren:

1. Klicken Sie in die Spalte, in der gesucht werden soll.
2. Tippen Sie das erste Zeichen ein, um die Suche zu starten. Existiert kein Eintrag mit diesem Anfangsbuchstaben, wird die Suche gleich wieder beendet.
3. Der erste gefundene Eintrag wird markiert. Ein Eingabefeld wird eingeblendet. Das erste Zeichen des Zellentextes ist markiert.
   Hinweis: In diesem Feld können Sie nur Suchkriterien eingeben, aber nicht den Namen des Elements editieren.
4. Geben Sie weitere Zeichen ein, um die Suche einzugrenzen. Wird kein passender Eintrag gefunden, wird das eingegebene Zeichen verworfen und die Markierung bleibt auf der aktuellen Position.
5. Sind mehrere Einträge zum Suchkriterium vorhanden, navigieren Sie mit den Tasten **Strg+Nach-oben** oder **Strg+Nach-unten**.
6. Mit der **RÜCKTASTE** wird das letzte Zeichen des Suchkriteriums gelöscht und eine neue Suche mit den verbleibenden Zeichen begonnen. Mit Löschen des letzten Zeichens, wird die Suche beendet.

SORTIERUNG

Für die Sortierung der Listenansicht können auch mehrere Spalten gleichzeitig ausgewählt werden.

1. Klicken Sie die Spaltenüberschrift der Spalte mit dem ersten Sortierkriterium.
2. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie in den Titel der Spalte mit dem zweiten Sortierkriterium;
3. Sie können so beliebig viele Spalten hinzufügen

   Zum Beispiel: Sortierung nach Datenbaustein und Offset zeigt dann zuerst alle Datenbausteine an und alle dazugehörigen Adressen korrekt sortiert.

Tipp: Zweiter Klick auf den Spaltentitel ändert Sortierreihenfolge.

10.2.4 Listeneinträge filtern

Elemente der Detailansicht könne nach verschiedenen Kriterien gefiltert und sortiert werden:

Methode	Vorgangsweise
Alphabetische	**Mausklick auf den Titel einer Spalte**: Die Liste wird nach der

Methode	Vorgangsweise
Sortierung	entsprechenden Spalte sortiert. Ein nochmaliger Mausklick auf den Spaltenkopf dreht die Sortierreihenfolge um.
Vergabe von Filterkriterien	Direkt unter dem Spaltentitel befindet sich ein **Feld** für Filterkriterien. Hier werden Kriterien eingegeben. Es werden dann nur noch Objekte angezeigt, die dem eingegebenen Filterkriterium entsprechen. Um wieder alle Objekte anzuzeigen, muss das Filterkriterium gelöscht werden. Ein Klick in den Filterbereich öffnet eine Dropdownliste, die die letzten verwendeten Filter dieser Spalte beinhaltet.
Filtern nach Checkboxen	Listen mit Checkboxen (z. B. Templates) können nach aktiven oder inaktiven Checkboxen sortiert und gefiltert werden. Die Sortierung funktioniert auf die gleiche Weise wie die alphabetische Sortierung. Für die Filterung finden Sie in der Zelle unter dem Spaltentitel eine Dropdownliste mit der Auswahl für aktive, inaktive oder alle Checkboxen.
Platzhalter	Für die Filterkriterien stehen Platzhalter zur Verfügung: ▸ ***** ersetzt eine Zeichenfolge. Beispiel: ***1** filtert auf alle Elemente, die mit dem Zeichen **1** enden, z. B. **Variable1**. Wildcards können nur als Präfix oder Suffix verwendet werden. ▸ **?** ersetzt ein einzelnes Zeichen Beispiel: **Variable?** filtert alle Elemente, die mit der Zeichenfolge **Variable** beginnen und ein zusätzliches Zeichen haben, z. B. **Variable1**, **Variable2**, **Variable3** ...
Logische Verknüpfung	Filterwörter können mit den logischen Ausdrücken **AND** und **OR** verknüpft werden. Das funktioniert auch in Verbindung mit Wildcards (*****), aber nicht mit Platzhalter für ein einzelnes Zeichen (**?**).
Zellinhalte als Filterkriterium	Wörter oder Zeichenfolgen aus einer Zelle der Detailansicht können als Filter definiert werden: ▸ Markieren Sie den gewünschten Eintrag. ▸ Halten Sie die **Alt-Taste** gedrückt und klicken Sie auf die Zelle. ▸ Der Eintrag wird in einem Editierfeld frei gegeben. ▸ Markieren Sie eine beliebige Zeichenfolge mit der Maus.

Methode	Vorgangsweise
	▸ Ziehen Sie den markierten Teil mit gedrückter linker Maus-Taste (**Drag&Drop**) auf die Filterzeile des Spaltenkopfes. ▸ Die gewählte Zeichenfolge wird zum neuen Filtertetxt.
Filterwirkung **verknüpfte Elemente**	Über die Option **verknüpfte Elemente** lassen sich Elemente anzeigen, die mit dem aktuellen Element verbunden sind. Gelangt man über diese Option zu einem Element in die Detailansicht, z. B. zu einer Variablen, wird dieses Element unabhängig von den aktuellen Filtereinstellungen angezeigt. Ist es im aktuellen Filter nicht enthalten, dann wird es am Ende der Liste dennoch angezeigt und wird automatisch ausgewählt.
Eigenschaften ändern	Nachdem ein Objekt in der Detailansicht ausgewählt oder mittels Kontextmenü angelegt wurde, lassen sich im Eigenschaftenfenster die Parameter definieren und ändern. Dabei sind mehrfache Auswahlen erlaubt. Wurden mehrere Objekte gleichzeitig markiert, dann können deren Eigenschaften gemeinsam geändert werden. Einträge und Änderung im Eigenschaftenfenster gelten für alle markierten Objekte. Bisherige Einträge werden überschrieben. Im Eigenschaftenfenster stehen nur noch jene Eigenschaften zur Verfügung, die für alle ausgewählten Einträge gültig sind.
Erweiterte Filter bei Variablen	Für Variablen steht ein Dialog zur Verfeinerung der Filter zur Verfügung. Sie erreichen ihn über: ▸ das Symbol **Erweiterten Filter aktivieren** in der Symbolleiste der Detailansicht oder ▸ den Befehl **Erweiterter Filter im Kontextmenü** Die Standard-Filter werden damit um die Elemente **Datentypen**, **Auswahlflags** und **Stringfilter** (Variablenname, Kennung, Reaktionsmatrix) erweitert.

- Filter ausführen: Betätigung der **Eingabe-Taste** im Filterfeld führt die Filterung durch.
- Filter löschen: Um Filter zu entfernen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Alle Filter entfernen** in der Symbolleiste oder wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Alle Filter entfernen**.

10.2.5 Text in selektierter Spalte ersetzen

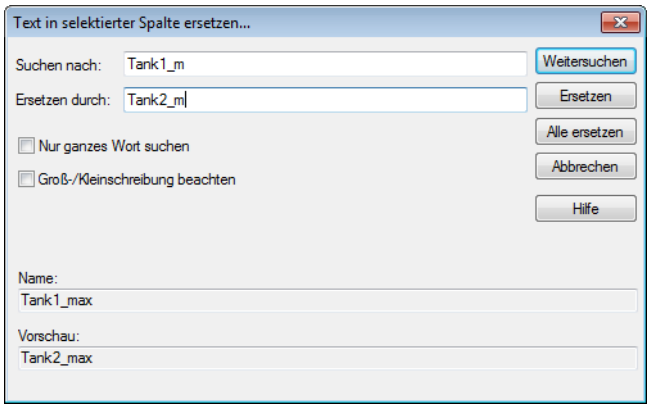
zenon unterstützt **suchen und ersetzen** für Strings, z. B. Bildnamen, Variablennamen, Variablenkennung. Sie können Texte in aktiven Spalten und in Grenzwert ersetzen.

Achtung

Es werden nur Texte berücksichtigt, die sich in geöffneten Strukturen (Variablen oder Datentypen) befinden. Geschlossene Strukturen existieren für den Editor nicht als Ziel und müssen vor der Suche erweitert werden.

TEXT IN SELEKTIERTER SPALTE ERSETZEN:

1. Aktivieren Sie den Dialog über das Symbol **Text in selektierter Spalte ersetzen** oder den gleichlautenden Befehl im Kontextmenü.
2. Definieren Sie im Dialog die Parameter für Suche und Ersetzen.
3. Die Ersetzungen werden in der aktiven Spalte vorgenommen. Welche Spalte aktiv ist, erkennen Sie am Symbol **Fernglas** neben dem Spaltentitel.



Achtung

Wird in der Variablenkennung Sprachumschaltung verwendet (erkennbar am Schlüsselwort @), muss für korrektes Suchen und Ersetzen die Projekteigenschaft **Nicht übersetzte Schlüsselwörter anzeigen** aktiviert sein. Zum Aktivieren:

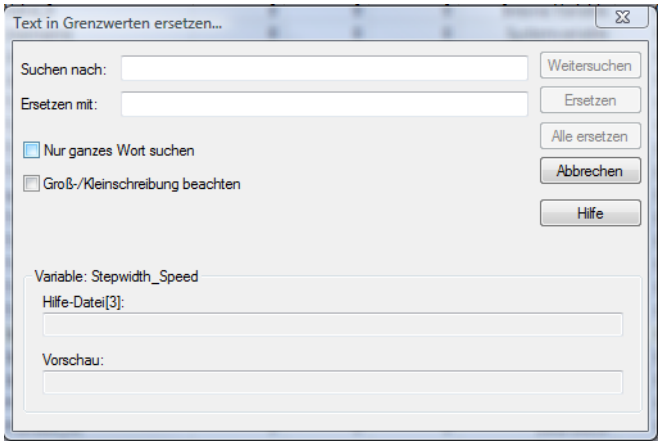
- navigieren Sie in den Projekteigenschaften zum Knoten **Grafische Ausprägung**
- aktivieren Sie die Checkbox der Eigenschaft **Nicht übersetzte Schlüsselwörter anzeigen**

10.2.6 Text in Grenzwerten ersetzen

Um Texte in Grenzwerten zu ersetzen:

- Aktivieren Sie den Dialog über das Symbol Text in Grenzwerten ersetzen oder den gleichlautenden Befehl im Kontextmenü.
- Wählen Sie im Auswahlfenster die gewünschte Dynamische Eigenschaft aus.

- Sie gelangen in den Dialog für **Text in Grenzwerten ersetzen**.



Achtung

Es werden nur Texte berücksichtigt, die sich in geöffneten Strukturen (Variablen oder Datentypen) befinden. Geschlossene Strukturen existieren für den Editor nicht als Ziel und müssen vor der Suche erweitert werden.

10.2.7 Spalten anzeigen und ausblenden

Die in der Detailansicht verfügbaren Spalten können Sie nach Ihren Wünschen ein- und ausblenden und in beliebiger Reihenfolge anordnen. Die folgenden Einstellungen werden bei manchen Bildern auch über Dialoge der Bildumschaltung erreicht.

SPALTEN EIN- UND AUSBLENDEN

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Spaltentitel.

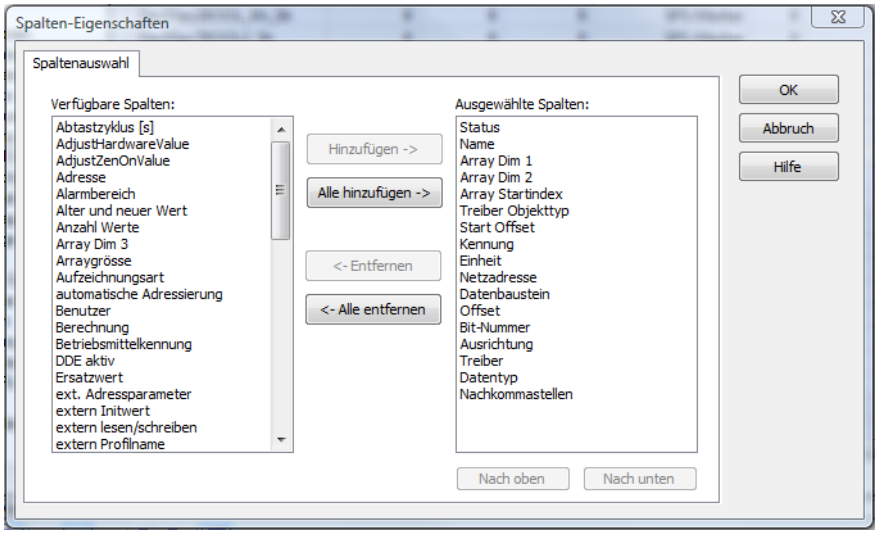
2. Wählen Sie im Kontextmenü **Spaltenauswahl.**

   Der Dialog zur Konfiguration wird geöffnet.

3. Wählen Sie die gewünschten Spalten aus oder ab.
   Mehrere Spalten markieren Sie durch Halten von **Umschalt-** oder **Steuerung-Taste**

   Verfügbare Spalten listet alle noch verfügbaren Spalten auf. **Ausgewählte Spalten** zeigt alle aktiven Spalten an.

KONFIGURATIONSDIALOG



Hinweis: Die verfügbaren Spalten hängen ab vom Modul, dessen Ansicht konfiguriert wird.

Option	Funktion
Verfügbare Spalten	Liste der Spalten, die in der Tabelle angezeigt werden können.
Ausgewählte Spalten	Spalten, die in der Tabelle angezeigt werden.
Hinzufügen ->	Verschiebt die markierten Spalten aus den verfügbaren zu den ausgewählten. Nach der Bestätigung des Dialogs mit OK werden sie in der Detailansicht angezeigt.
Alle hinzufügen ->	Verschiebt alle verfügbaren Spalten zu den ausgewählten Spalten.
<- Entfernen	Entfernt die markierten Spalten aus den ausgewählten und zeigt sie in der Liste der verfügbaren Spalten an. Nach der Bestätigung des Dialogs mit OK werden sie aus der Detailansicht entfernt.
<- Alle entfernen	Entfernt alle Spalten aus der Liste der ausgewählten

Option	Funktion
	Spalten.
Nach oben	Verschiebt den ausgewählten Eintrag nach oben. Diese Funktion steht immer nur für einzelne Einträge zur Verfügung, Mehrfachauswahl ist nicht möglich.
Nach unten	Verschiebt den ausgewählten Eintrag nach unten. Diese Funktion steht immer nur für einzelne Einträge zur Verfügung, Mehrfachauswahl ist nicht möglich.

DIALOG BEENDEN

Option	Beschreibung
OK	**Übernimmt Einstellungen und schließt den Dialog.**
Abbrechen	Verwirft alle Änderungen und schließt den Dialog.
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

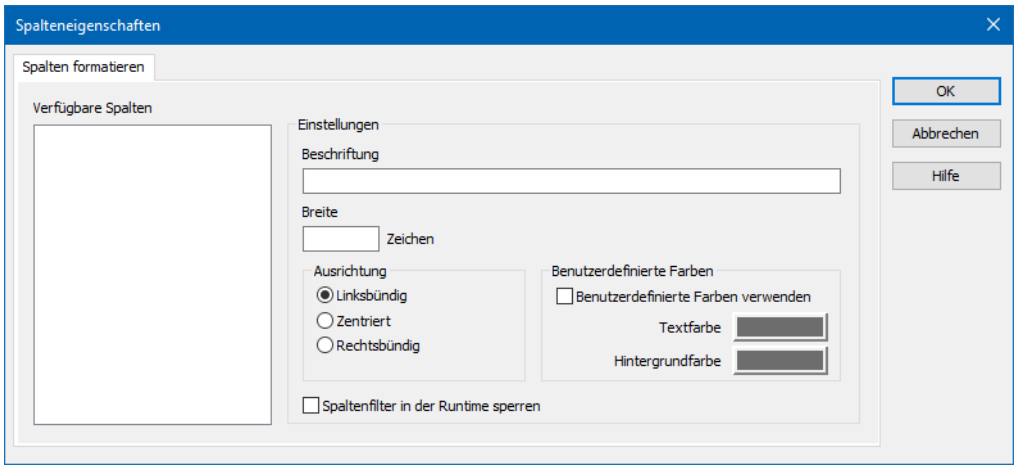
SPALTEN ANORDNEN

Die Reihenfolge der Spalten kann beliebig angeordnet werden. Dazu haben Sie zwei Möglichkeiten:

1. Im Dialog **Spalten-Eigenschaften** über die Schaltflächen **Nach oben** und **Nach unten**.
2. In der Detailansicht des Projektmanager per **Drag&Drop** mit der Maus:
   - Klicken Sie mit der Maus in den gewünschten Spaltentitel.
   - Halten Sie die linke Maustaste gedrückt.
   - Ziehen Sie den Spaltentitel an die gewünschte Stelle. Zwei rote Pfeile markieren den Platz, wo die Spalte eingefügt wird.
   - Platzieren Sie die Spalte durch Loslassen der Maustaste.

10.2.8 Spalten-Eigenschaften

Konfiguration der Eigenschaften der Spalten für konfigurierbare Listen. Die Einstellungen wirken sich auf die jeweilige Liste im Editor oder - bei Konfiguration einer Bildumschaltung - in der Runtime aus.



VERFÜGBARE SPALTEN

Option	Beschreibung
Verfügbare Spalten	Liste der über **Spaltenauswahl** bereit gestellten Spalten. Die markierte Spalte wird über die Optionen im Bereich **Einstellungen** konfiguriert.

EINSTELLUNGEN

Option	Beschreibung
Einstellungen	Einstellungen für ausgewählte Spalte.
Beschriftung	Name für Spaltentitel. Der Spaltentitel ist online sprachumschaltbar. Dazu muss das Zeichen **@** vor den Namen eingegeben werden.
Breite	Breite der Spalte in Zeichen. Berechnung: Zahl mal durchschnittlicher Zeichenbreite der gewählten Schriftart.
Ausrichtung	Ausrichtung. Auswahl über Radiobuttons. Mögliche Einstellungen: ▸ **Linksbündig**: Text wird in der Spalte am linken Rand ausgerichtet. ▸ **Zentriert**: Text wird in der Spalte zentriert

Option	Beschreibung
	dargestellt. ▸ **Rechtsbündig**: Text wird in der Spalte am rechten Rand ausgerichtet.
Benutzerdefinierte Farben	Eigenschaften, um für jede Spalte benutzerdefinierte Farben für Text und Hintergrund festzulegen. Die Einstellungen wirken sich auf Editor und Runtime aus. **Hinweise:** ▸ Diese Einstellungen stehen nur für konfigurierbare Listen zur Verfügung. ▸ Zusätzlich kann in der Runtime der jeweilige Fokus in einer Liste durch unterschiedliche Text- und Hintergrundfarben signalisiert werden. Diese werden über die Projekteigenschaften projektiert.
Benutzerdefinierte Farben verwenden	*Aktiv*: Benutzerdefinierte Farben werden verwendet.
Textfarbe	Farbe für die Textdarstellung. Klick auf Farbe öffnet Farbpalette zur Auswahl einer Farbe.
Hintergrundfarbe	Farbe für die Darstellung des Zellen-Hintergrunds. Klick auf Farbe öffnet Farbpalette zur Auswahl einer Farbe.
Spaltenfilter in der Runtime sperren	▸ *Aktiv*: Der Filter für diese Spalte kann in der Runtime nicht verändert werden. **Hinweis:** Nur verfügbar für: ▸ Batch Control ▸ Erweiterter Trend ▸ Filterbilder ▸ Message Control ▸ Rezeptgruppen-Manager ▸ Schichtmanagement ▸ Kontextliste

DIALOG BEENDEN

Option	Beschreibung
OK	**Übernimmt alle Änderungen in allen Registerkarten und schließt den Dialog.**
Abbrechen	Verwirft alle Änderungen in allen Registerkarten und schließt den Dialog.
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

10.3 Dateien

Externe Dateien können über den Knoten **Dateien** im Projektmanager in ein Projekt integriert werden. Um externe Dateien zu bearbeiten, muss ein entsprechendes Programm vorhanden sein. Das heißt: Sie können zum Beispiel ein Video einbinden. Um es zu bearbeiten, müssen Sie aber über entsprechende Software verfügen. zenon verwaltet diese Dateien nur.

Diese externen Dateien stehen Ihnen zur Verfügung:

- Grafiken (auf Seite 114)
- Hilfe (auf Seite 116)
- Multimedia (auf Seite 117)
- Texte und Formate (auf Seite 119)
- Treiber (auf Seite 120)
- Report Viewer (auf Seite 122)
- Sonstige (auf Seite 124)

UNTERORDNER

An den Knotenpunkten **Hilfe**, **Listen, Multimedia** und **Sonstige** können Unterordner angelegt werden. Benutzen Sie dafür den Befehl **Neuer Ordner** im Kontextmenü. Mit Hilfe von Unterordnern lassen sich Sprachumschaltungen in der Runtime auch auf Dokumente anwenden.

> **Achtung**
>
> Unterordner eignen sich nur für die Organisation der Sprachumschaltung. Alle anderen Elemente wie Grafiken, Multimedia-Dateien usw. müssen immer in der obersten Hierarchie des Ordners abgelegt werden, da sie von zenon nicht aus Unterordnern aufgerufen werden können.

KONTEXTMENÜ

Menüpunkt	Aktion
Grafikdatei importieren	Öffnet den Dateimanager zur Auswahl einer Datei.
Sprachtabelle importieren	Öffnet den Dateimanager zur Auswahl einer Datei.
Hilfedatei importieren	Öffnet den Dateimanager zur Auswahl einer Datei.
Multimediadatei importieren	Öffnet den Dateimanager zur Auswahl einer Datei.
Listendatei importieren	Öffnet den Dateimanager zur Auswahl einer Datei.
Treiberdatei importieren	Öffnet den Dateimanager zur Auswahl einer Datei.
Reportvorlage importieren	Öffnet den Dateimanager zur Auswahl einer Datei.
Sonstige Datei importieren	Öffnet den Dateimanager zur Auswahl einer Datei.
Help	Öffnet die Online-Hilfe.

10.3.1 Grafiken

Grafikdateien für Hintergrundgrafiken in Bildern, Report Generator oder für Dynamische Elemente (Button, Schalter, Combi-Element).

Folgende Formate sind zulässig:

Pixelgrafiken

- **.bmp*
- **.gif*
- **.jpg*
- **.png*
- **.tif*
  Hinweis: Nicht für Combi-Element und Report Generator verfügbar.

Vektorgrafiken

- **.svg*
- **.wmf*
- **.xaml*
  Hinweis: Nur für WPF-Element verfügbar! Die XAML Dateien verfügen über keine Vorschau in der Detailansicht!

KONTEXTMENÜ

Menüpunkt	Aktion
Datei hinzufügen	Öffnet den Dateimanager zur Auswahl einer Datei.
Ordner neu	Fügt einen neuen Unterordner ein.
Ordner umbenennen	Ermöglicht das Umbenennen selbst erstellter Unterordner.
Ordner löschen	Löscht den ausgewählten selbst erstellten Ordner nach einer Sicherheitsabfrage.
Editorprofil	Öffnet die Dropdownliste mit vordefinierten Editorprofilen (auf Seite 84).
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

10.3.1.1 Grafiken Symbolleiste und Kontextmenü

KONTEXTMENÜ GRAFIKEN

Menüpunkt	Aktion
Datei hinzufügen	Öffnet den Dateimanager zur Auswahl einer Datei.
Datei extern bearbeiten	Öffnet das im Betriebssystem als Standard definierte Programm zur Bearbeitung der gewählten Datei.
Datei extern bearbeiten mit	Öffnet eine Liste von Programmen, die zur Bearbeitung der gewählten Datei geeignet sind.
Kopieren	Kopiert ausgewählte Einträge in die Zwischenablage.
Einfügen	Fügt den Inhalt der Zwischenablage ein. Ist bereits ein Eintrag mit gleichem Namen vorhanden, wird der Inhalt als "**Kopie von ...**" eingefügt.
Löschen	Löscht ausgewählte Einträge nach Rückfrage aus Liste.
Ausgewählte Zelle bearbeiten	Öffnet die ausgewählte Zelle zur Bearbeitung. Welche Zelle in einer markierten Zeile ausgewählt wurde, sehen Sie am Fernglas-Symbol in der Titelzeile. Es können nur Zellen ausgewählt werden, die bearbeitet werden dürfen.

Menüpunkt	Aktion
Text in ausgewählter Spalte ersetzen	Öffnet den Dialog zum Suchen und Ersetzen von Texten.
Eigenschaften	Öffnet das Fenster **Eigenschaften**.
Alle Filter entfernen	Entfernt alle Filtereinstellungen.
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

10.3.2 Hilfe

Ordner für Hilfedateien für die Runtime-Hilfe des Projekts. Diese werden als *.chm Format gespeichert.

KONTEXTMENÜ

Menüpunkt	Aktion
Datei hinzufügen	Öffnet den Dateimanager zur Auswahl einer Datei.
Ordner neu	Fügt einen neuen Unterordner ein.
Ordner umbenennen	Ermöglicht das Umbenennen selbst erstellter Unterordner.
Ordner löschen	Löscht den ausgewählten selbst erstellten Ordner nach einer Sicherheitsabfrage.
Editorprofil	Öffnet die Dropdownliste mit vordefinierten Editorprofilen (auf Seite 84).
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

10.3.2.1 Hilfe Symbolleiste und Kontextmenü

KONTEXTMENÜ HILFE

Menüpunkt	Aktion
Datei hinzufügen	Öffnet den Dateimanager zur Auswahl einer Datei.
Datei extern bearbeiten	Öffnet das im Betriebssystem als Standard definierte

Menüpunkt	Aktion
	Programm zur Bearbeitung der gewählten Datei.
Datei extern bearbeiten mit	Öffnet eine Liste zur Bearbeitung der gewählten Datei.geeigneter Programme.
Kopieren	Kopiert ausgewählte Einträge in die Zwischenablage.
Einfügen	Fügt den Inhalt der Zwischenablage ein. Ist bereits ein Eintrag mit gleichem Namen vorhanden, wird der Inhalt als "**Kopie von ...**" eingefügt.
Löschen	Löscht ausgewählte Einträge nach Rückfrage aus Liste.
Ausgewählte Zelle bearbeiten	Öffnet die ausgewählte Zelle zur Bearbeitung. Welche Zelle in einer markierten Zeile ausgewählt wurde, sehen Sie am Fernglas-Symbol in der Titelzeile. Es können nur Zellen ausgewählt werden, die bearbeitet werden dürfen.
Text in ausgewählter Spalte ersetzen	Öffnet den Dialog zum Suchen und Ersetzen von Texten.
Eigenschaften	Öffnet das Fenster **Eigenschaften**.
Alle Filter entfernen	Entfernt alle Filtereinstellungen.
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

10.3.3 Multimedia

Audio- und Videodateien lassen sich in folgenden Formaten einbinden:

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

Für die Wiedergabe dieser Dateien müssen auf dem Runtime-Rechner die entsprechenden Codecs vorhanden sein.

KONTEXTMENÜ

Menüpunkt	Aktion
Datei hinzufügen	Öffnet den Dateimanager zur Auswahl einer Datei.

Menüpunkt	Aktion
Ordner neu	Fügt einen neuen Unterordner ein.
Ordner umbenennen	Ermöglicht das Umbenennen selbst erstellter Unterordner.
Ordner löschen	Löscht den ausgewählten selbst erstellten Ordner nach einer Sicherheitsabfrage.
Editorprofil	Öffnet die Dropdownliste mit vordefinierten Editorprofilen (auf Seite 84).
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

10.3.3.1 Multimedia Symbolleiste und Kontextmenü

KONTEXTMENÜ MULTIMEDIA

Menüpunkt	Aktion
Datei hinzufügen	Öffnet den Dateimanager zur Auswahl einer Datei.
Datei extern bearbeiten	Öffnet das im Betriebssystem als Standard definierte Programm zur Bearbeitung der gewählten Datei.
Datei extern bearbeiten mit	Öffnet eine Liste geeigneter Programme zur Bearbeitung der gewählten Datei.
Kopieren	Kopiert ausgewählte Einträge in die Zwischenablage.
Einfügen	Fügt den Inhalt der Zwischenablage ein. Ist bereits ein Eintrag mit gleichem Namen vorhanden, wird der Inhalt als "**Kopie von ...**" eingefügt.
Löschen	Löscht ausgewählte Einträge nach Rückfrage aus Liste.
Ausgewählte Zelle bearbeiten	Öffnet die ausgewählte Zelle zur Bearbeitung. Welche Zelle in einer markierten Zeile ausgewählt wurde, sehen Sie am Fernglas-Symbol in der Titelzeile. Es können nur Zellen ausgewählt werden, die bearbeitet werden dürfen.
Text in ausgewählter Spalte ersetzen	Öffnet den Dialog zum Suchen und Ersetzen von Texten.
Eigenschaften	Öffnet das Fenster **Eigenschaften**.

Menüpunkt	Aktion
Alle Filter entfernen	Entfernt alle Filtereinstellungen.
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

10.3.4 Texte und Formate

Texte und Formate sind:

- Textdateien für die Anzeige im Projekt
  Dateiendung: *.txt*
- Formatdateien für die Formatierung von Ausdrucken
  Dateiendung: *.frm*
- HTML Dateien für die Anzeige im HTML-Bild
  Dateiendung: .htm oder .html

KONTEXTMENÜ

Menüpunkt	Aktion
Datei hinzufügen	Öffnet den Dateimanager zur Auswahl einer Datei.
Ordner neu	Fügt einen neuen Unterordner ein.
Ordner umbenennen	Ermöglicht das Umbenennen selbst erstellter Unterordner.
Ordner löschen	Löscht den ausgewählten selbst erstellten Ordner nach einer Sicherheitsabfrage.
Editorprofil	Öffnet die Dropdownliste mit vordefinierten Editorprofilen (auf Seite 84).
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

10.3.4.1 Texte und Formate Symbolleiste und Kontextmenü

KONTEXTMENÜ TEXTE UND FORMATE

Menüpunkt	Aktion
Datei hinzufügen	Öffnet den Dateimanager zur Auswahl einer Datei.
Datei extern bearbeiten	Öffnet das im Betriebssystem als Standard definierte Programm zur Bearbeitung der gewählten Datei.
Datei extern bearbeiten mit	Öffnet die gewählte Datei im Standardeditor des Dateiformats oder bietet eine Auswahl geeigneter Editoren an.
Kopieren	Kopiert ausgewählte Einträge in die Zwischenablage.
Einfügen	Fügt den Inhalt der Zwischenablage ein. Ist bereits ein Eintrag mit gleichem Namen vorhanden, wird der Inhalt als "**Kopie von ...**" eingefügt.
Löschen	Löscht ausgewählte Einträge nach Rückfrage aus Liste.
Ausgewählte Zelle bearbeiten	Öffnet die ausgewählte Zelle zur Bearbeitung. Welche Zelle in einer markierten Zeile ausgewählt wurde, sehen Sie am Fernglas-Symbol in der Titelzeile. Es können nur Zellen ausgewählt werden, die bearbeitet werden dürfen.
Text in ausgewählter Spalte ersetzen	Öffnet den Dialog zum Suchen und Ersetzen von Texten.
Eigenschaften	Öffnet das Fenster **Eigenschaften**.
Alle Filter entfernen	Entfernt alle Filtereinstellungen.
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

10.3.5 Treiber

Treiberdateien können in folgenden Formaten eingebunden werden:

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

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

Normalerweise kann das Eintragen hier entfallen. Die Dateien werden beim Anlegen des Treibers automatisch erzeugt und hier gespeichert.

KONTEXTMENÜ

Menüpunkt	Aktion
Datei hinzufügen	Öffnet den Dateimanager zur Auswahl einer Datei.
Ordner neu	Fügt einen neuen Unterordner ein.
Ordner umbenennen	Ermöglicht das Umbenennen selbst erstellter Unterordner.
Ordner löschen	Löscht den ausgewählten selbst erstellten Ordner nach einer Sicherheitsabfrage.
Editorprofil	Öffnet die Dropdownliste mit vordefinierten Editorprofilen (auf Seite 84).
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

10.3.5.1 Treiber Symbolleiste und Kontextmenü

KONTEXTMENÜ TREIBER

Menüpunkt	Aktion
Datei hinzufügen	Öffnet den Dateimanager zur Auswahl einer Datei.
Datei extern bearbeiten	Öffnet das im Betriebssystem als Standard definierte Programm zur Bearbeitung der gewählten Datei.

Menüpunkt	Aktion
Datei extern bearbeiten mit	Öffnet eine Liste zur Bearbeitung der gewählten Datei.geeigneter Programme.
Kopieren	Kopiert ausgewählte Einträge in die Zwischenablage.
Einfügen	Fügt den Inhalt der Zwischenablage ein. Ist bereits ein Eintrag mit gleichem Namen vorhanden, wird der Inhalt als "**Kopie von ...**" eingefügt.
Löschen	Löscht ausgewählte Einträge nach Rückfrage aus Liste.
Ausgewählte Zelle bearbeiten	Öffnet die ausgewählte Zelle zur Bearbeitung. Welche Zelle in einer markierten Zeile ausgewählt wurde, sehen Sie am Fernglas-Symbol in der Titelzeile. Es können nur Zellen ausgewählt werden, die bearbeitet werden dürfen.
Text in ausgewählter Spalte ersetzen	Öffnet den Dialog zum Suchen und Ersetzen von Texten.
Eigenschaften	Öffnet das Fenster **Eigenschaften**.
Alle Filter entfernen	Entfernt alle Filtereinstellungen.
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

10.3.6 Report Viewer

Reportvorlagen sind Dateien im Format RDL 2.0, die im zenon Report Viewer geöffnet, angezeigt und bearbeitet werden können.

Gehen Sie im Projektbaum auf **Dateien** und und führen Sie mit der rechten Maustaste einen Klick auf auf **Report Viewer** aus, um das Kontextmenü zu öffnen.

KONTEXTMENÜ

Menüpunkt	Aktion
Datei hinzufügen	Öffnet den Dateimanager zur Auswahl einer **Report Definitionsdatei**.
Ordner neu	Fügt einen neuen Unterordner ein.
Ordner umbenennen	Ermöglicht das Umbenennen selbst erstellter Unterordner.
Ordner löschen	Löscht den ausgewählten selbst erstellten Ordner nach einer

Menüpunkt	Aktion
	Sicherheitsabfrage.
Editorprofil	Öffnet die Dropdownliste mit vordefinierten Editorprofilen (auf Seite 84).
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

Hinweis: Nur vorhanden, wenn Report Generator und Report Viewer lizensiert sind.
Nicht verfügbar, wenn die Option **Windows CE Projekt** (Projekteigenschaften **Allgemein**) aktiv ist.

10.3.6.1 Report Viewer Symbolleiste und Kontextmenü

KONTEXTMENÜ REPORTVORLAGEN

Menüpunkt	Aktion
Report Definitionsdatei neu	Öffnet den Dialog zum Erstellen einer neuen RDL-Datei auf Basis der bereits definierten Datasets.
Report Definitionsdatei öffnen	Öffnet das mit RDL-Dateien verknüpfte Programm zum Bearbeiten einer bestehenden Definitionsdatei. Standardmäßig sucht zenon erst nach dem MS Report Builder, dann nach dem MS Report Designer.
Standardfunktion erzeugen	Nur in Toolbar verfügbar. Erstellt eine Bildumschaltung auf ein auszuwählendes Bild vom Typ *Report Viewer* und trägt die ausgewählte RDL-Datei in die Option **Report-Definitionsdatei** ein.
Zurück zu Ausgangselement springen	Springt bei verknüpften Elementen zurück zu dem Element, von dem aus die Reportvorlage angesprungen wurde. Im Kontextmenü nur vorhanden, wenn verknüpfte Elemente vorhanden sind.
Kopieren	Kopiert ausgewählte Einträge in die Zwischenablage.
Einfügen	Fügt den Inhalt der Zwischenablage ein. Ist bereits ein Eintrag mit gleichem Namen vorhanden, wird der Inhalt als "**Kopie von ...**" eingefügt.

Menüpunkt	Aktion
Löschen	Löscht ausgewählte Einträge nach Rückfrage aus Liste.
Bestehende Report Definitionsdatei importieren	Öffnet Dialog zum Import bestehender Report Definitionsdateien. Diese müssen vom Typ RDL 2.0 sein.
Alle Filter entfernen	Entfernt alle Filtereinstellungen.
Ausgewählte Zelle bearbeiten	Öffnet die ausgewählte Zelle zur Bearbeitung. Welche Zelle in einer markierten Zeile ausgewählt wurde, sehen Sie am Fernglas-Symbol in der Titelzeile. Es können nur Zellen ausgewählt werden, die bearbeitet werden dürfen.
Text in ausgewählter Spalte ersetzen	Öffnet den Dialog zum Suchen und Ersetzen von Texten.
Eigenschaften	Öffnet das Fenster **Eigenschaften**.
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

10.3.7 Sonstige

Ordner für Ablage beliebiger Dateiarten.

KONTEXTMENÜ

Menüpunkt	Aktion
Datei hinzufügen	Öffnet den Dateimanager zur Auswahl einer Datei.
Ordner neu	Fügt einen neuen Unterordner ein.
Ordner umbenennen	Ermöglicht das Umbenennen selbst erstellter Unterordner.
Ordner löschen	Löscht den ausgewählten selbst erstellten Ordner nach einer Sicherheitsabfrage.
Editorprofil	Öffnet die Dropdownliste mit vordefinierten Editorprofilen (auf Seite 84).
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

10.3.7.1 Sonstige Symbolleiste und Kontextmenü

KONTEXTMENÜ SONSTIGE

Menüpunkt	Aktion
Datei importieren	Öffnet den Dateimanager zur Auswahl einer Datei.
Datei extern bearbeiten	Öffnet das im Betriebssystem als Standard definierte Programm zur Bearbeitung der gewählten Datei.
Datei extern bearbeiten mit	Öffnet eine Liste geeigneter Programme zur Bearbeitung der gewählten Datei.
Zurück zu Ausgangselement springen	Springt im zenon Editor zurück zur Ausgangsposition. **Hinweis:** Dieser Kontextmenüeintrag ist nur dann verfügbar, wenn von einer anderen Position im Editor mit dem Kontextmenübefehl **verknüpfte Elemente** zur aktuellen Position gesprungen wurde.
Kopieren	Kopiert ausgewählte Einträge in die Zwischenablage.
Einfügen	Fügt den Inhalt der Zwischenablage ein. Ist bereits ein Eintrag mit gleichem Namen vorhanden, wird der Inhalt als "**Kopie von ...**" eingefügt.
Löschen	Löscht ausgewählte Einträge nach Rückfrage aus Liste.
Alle Filter entfernen	Entfernt alle Filtereinstellungen.
Ausgewählte Zelle bearbeiten	Öffnet die ausgewählte Zelle zur Bearbeitung. Welche Zelle in einer markierten Zeile ausgewählt wurde, sehen Sie am Fernglas-Symbol in der Titelzeile. Es können nur Zellen ausgewählt werden, die bearbeitet werden dürfen.
Text in ausgewählter Spalte ersetzen	Öffnet den Dialog zum Suchen und Ersetzen von Texten.
Eigenschaften	Öffnet das Fenster **Eigenschaften**.
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

10.4 Allgemeine Symbolbibliothek

zenon bringt vordefinierte Grafiken mit. Diese werden im Modul **Allgemeine Symbolbibliothek** gespeichert. Während die Symbole im Ordner **Bilder** nur dem jeweils aktuellen Bild zur Verfügung stehen, können die Symbole der **Allgemeinen Symbolbibliothek** in jedes Projekt übernommen werden .

Es können auch eigene Symbole erstellt, Symbole zusammengefasst oder verknüpft werden. Details dazu lesen Sie im Kapitel **Bilder/Symbole**.

10.5 Auswahldialoge

In zenon stehen eigene Dialoge und gefilterte Listen für die Auswahl bestimmter Elemente zur Verfügung. Diese sind im gesamten System gleich und listen die aktuellen Projekte und deren Unterprojekte. Sie stehen zur Verfügung für:

- Archiv-Variablen
- Benutzer
- Benutzergruppen
- Bilder
- Dateien
- Datentypen
- Filterbilder
- Funktionen
- Schablonen
- Treiber
- Variablen

Details zu Ansichten lesen Sie im Kapitel Detailansicht des Projektmanagers (auf Seite 97), Informationen zum Filtern der Listen finden Sie im Unterkapitel Listeneinträge filtern (auf Seite 104).

Detaillierte Informationen zu den Auswahldialogen für Funktionen und Variablen und das Ersetzen bereits gewählter Funktionen oder Variablen finden Sie in den Unterkapiteln:

- Funktionen (auf Seite 135)
- Variablen (auf Seite 137)

10.5.1 Archiv-Variablen

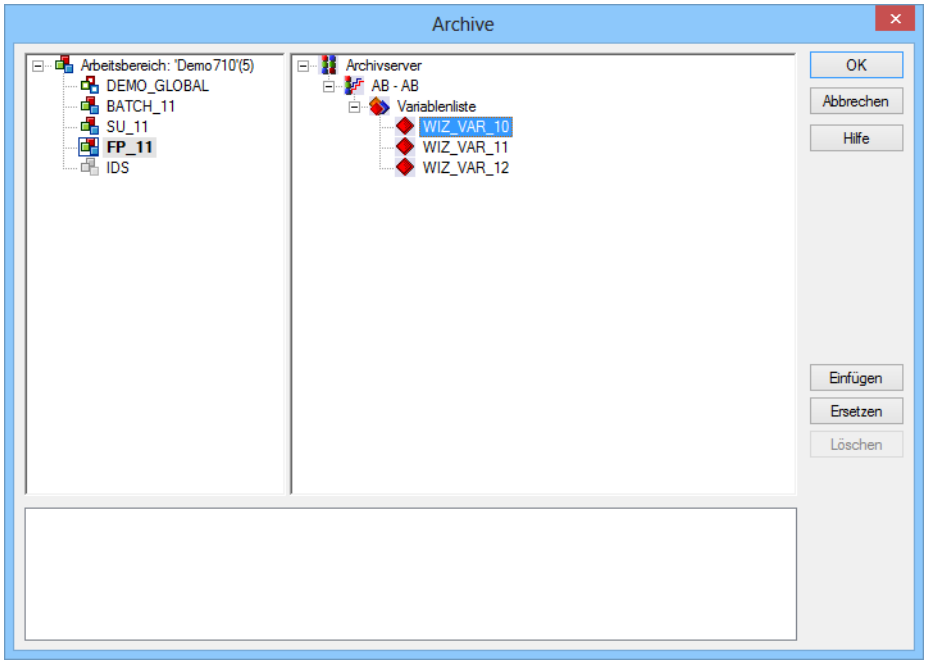
Zur Auswahl von Variablen eines Archivs steht ein Dialog zur Verfügung, der alle bereits angelegten und konfigurierten Archive zur Auswahl anbietet.

Hinweis: Diese Variablen können teilweise auch projektübergreifend genutzt werden. Stellen Sie bei projektübergreifender Auswahl sicher, dass die entsprechenden Projekte in der Runtime verfügbar sind.

VERKNÜPFUNG VON VARIABLEN

Um Variablen auszuwählen:

1. Wählen Sie das gewünschte Archiv.
2. Öffnen Sie den Archivbaum.
3. Öffnen Sie die Variablenliste.
4. Wählen Sie die gewünschten Variablen aus.



Parameter	Beschreibung
Projektbaum	Auswahl des Projekts, aus dem die Variable gewählt werden soll.
Auswahlfenster	Auswahl der Variablen, die verknüpft werden sollen. Die Verknüpfung kann auf zwei Arten erfolgen: ▸ Doppelklick auf die gewünschte Variable ▸ Auswahl der gewünschten Variablen und anschließendes Klicken auf Einfügen oder Ersetzen
Einfügen	Fügt die im **Auswahlfenster** ausgewählten Variablen zur **Liste der Variablen** hinzu.
Ersetzen	Fügt die im **Auswahlfenster** ausgewählte Variablen zur **Liste der Variablen** hinzu und ersetzt dabei die in dieser Liste ausgewählte

Parameter	Beschreibung
	Variable. Wurden im **Auswahlfenster** mehrere Variablen ausgewählt, wird die zuletzt gewählte hinzugefügt.
Löschen	Löscht die ausgewählte Variable aus der **Liste der Variablen**.
Liste der Variablen	Liste der zum Verknüpfen ausgewählten Variablen.
OK	Übernimmt Einstellungen und schließt den Dialog.
Abbrechen	Verwirft alle Änderungen und schließt den Dialog.
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

Hinweis: Dieser Dialog ist in der Größe anpassbar. Die Position und Größe des Dialogfensters werden in Editor, Runtime und zenon Web Client projektunabhängig gespeichert.

10.5.2 Benutzerauswahl: einzelner Benutzer

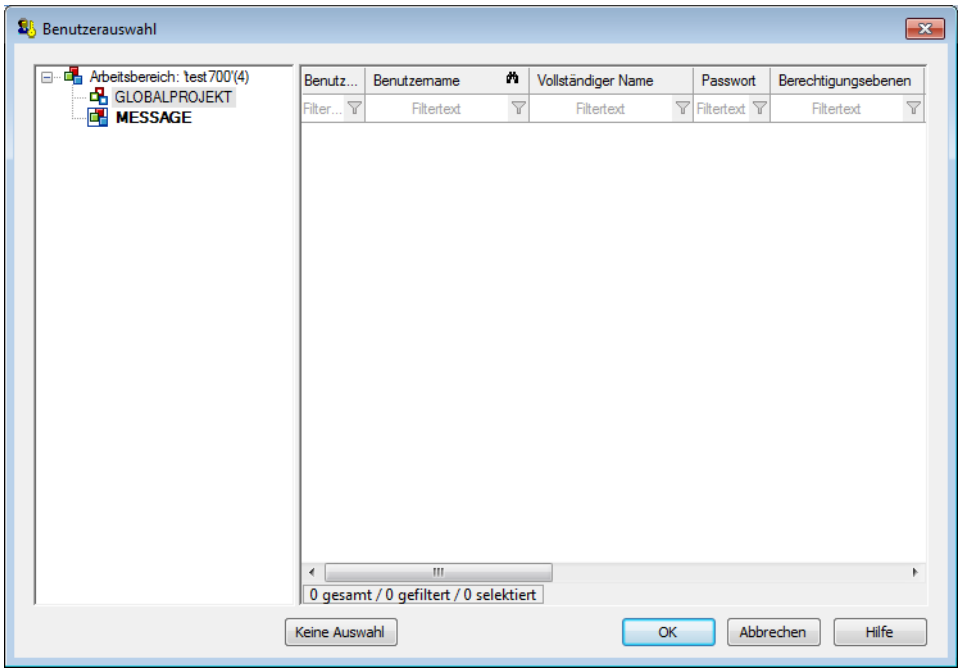
Im Dialog **Benutzerauswahl** wählen Sie in der Runtime einen Benutzer für die Verwendung in einem anderen Modul aus.

Um einen Benutzer auszuwählen:

1. Markieren Sie den gewünschten Benutzer in der Liste der vorhandenen Benutzer.
2. Bestätigen Sie die Eingaben mit **OK**.

   Der Benutzer wird hinzugefügt.

DIALOG BENUTZERAUSWAHL



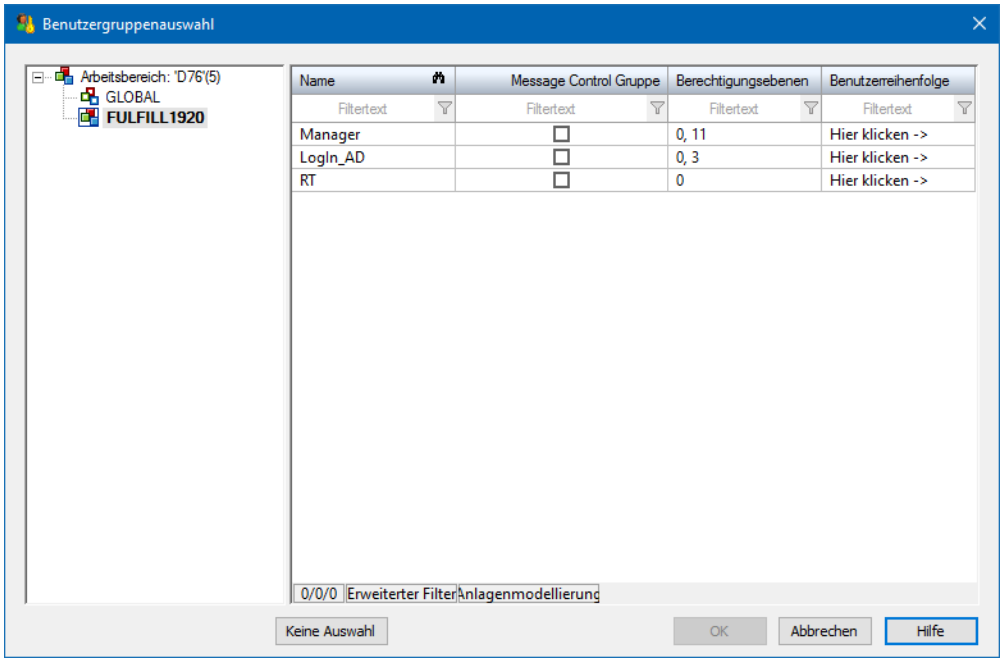
Option	Beschreibung
Liste Arbeitsbereich	Anzeige und Auswahl der Projekte, aus denen Benutzer ausgewählt werden können.
Liste Benutzer	Anzeige der Benutzer des ausgewählten Projekts. Diese Liste kann gefiltert werden.
Keine Auswahl	Ein bereits vorhandener Benutzer wird wieder abgewählt.

DIALOG BEENDEN

Option	Beschreibung
OK	**Übernimmt Einstellungen und schließt den Dialog.**
Abbrechen	Verwirft alle Änderungen und schließt den Dialog.
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

10.5.3 Benutzergruppen

Auswahl von Benutzergruppen.



Option	Beschreibung
Liste Arbeitsbereich	Anzeige und Auswahl der Projekte, aus denen Benutzergruppen ausgewählt werden können.
Liste Benutzergruppen	Anzeige der Benutzergruppen des ausgewählten Projekts. Diese Liste kann gefiltert werden.
Keine Auswahl	Eine bereits ausgewählte Benutzergruppe wird wieder abgewählt.

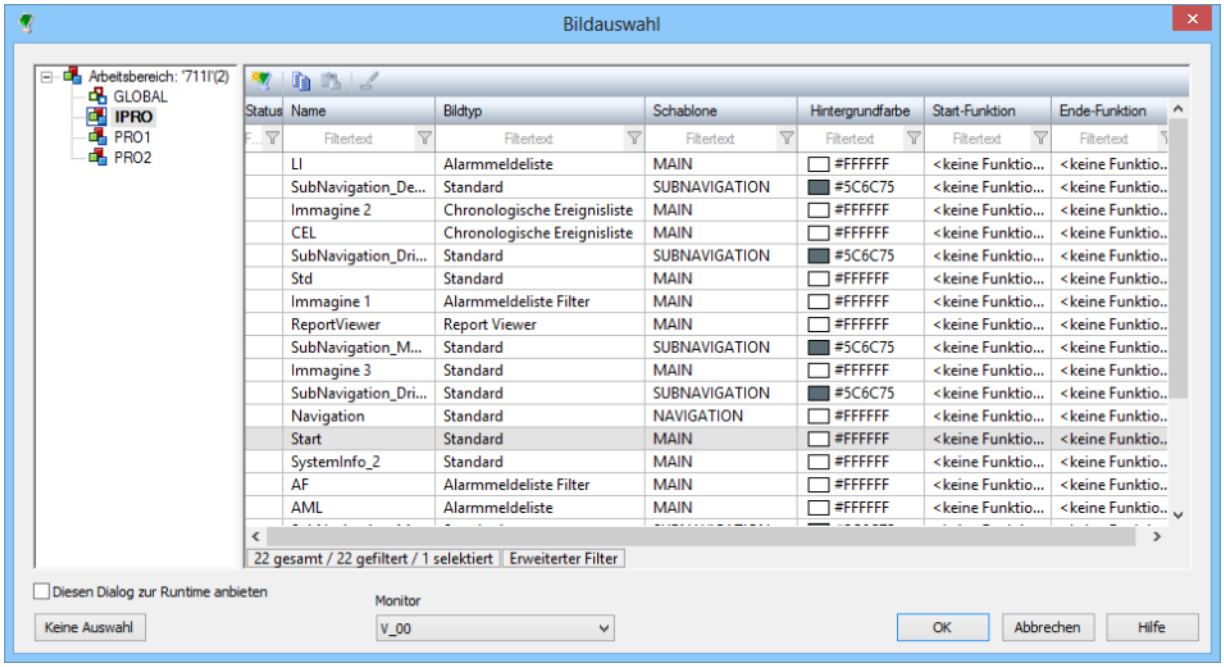
DIALOG BEENDEN

Option	Beschreibung
OK	**Übernimmt Einstellungen und schließt den Dialog.**
Abbrechen	Verwirft alle Änderungen und schließt den Dialog.
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

10.5.4 Bilder

Im Auswahldialog Bilder können Bilder für die Ausführung von Funktionen ausgewählt werden aus:

- aktuellem Projekt
- Unterprojekten
- allen Projekten im Arbeitsbereich mit aktiver Option **Projekt im Speicher halten**



Parameter	Beschreibung
Fenster Projektbaum	Zeigt alle Projekte im Arbeitsbereich an. Bilder können gewählt werden aus dem aktuellen Projekt und aus allen Projekten mit aktiver Option **Projekt im Speicher halten**
Fenster Bilder	Auswahl des Bildes. Werden mehrere Bilder ausgewählt, wird für die Ausführung der Funktion das in der Liste an oberster Stelle stehende Bild verwendet.
Keine Auswahl	Entfernt Auswahl und schließt Dialog.
OK	Übernimmt Einstellungen und schließt den Dialog.
Abbrechen	Verwirft alle Änderungen und schließt den Dialog.
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

10.5.5 Dateien

Im Auswahldialog **Dateien** können Dateien des aktuellen Projektes oder der Unterprojekte in einer filterbaren Ansicht ausgewählt werden:

- Sind gewünschte Dateien im Knoten *Dateien/Grafiken* (auf Seite 113) im Projektmanager noch nicht vorhanden, können diese im Auswahldialog hinzugefügt werden.
- Um eine Datei direkt aus einem beliebigen Ordner des Rechners auszuwählen, muss die Eigenschaft **Direkte Dateiauswahl** aktiviert werden.

10.5.6 Datentypen

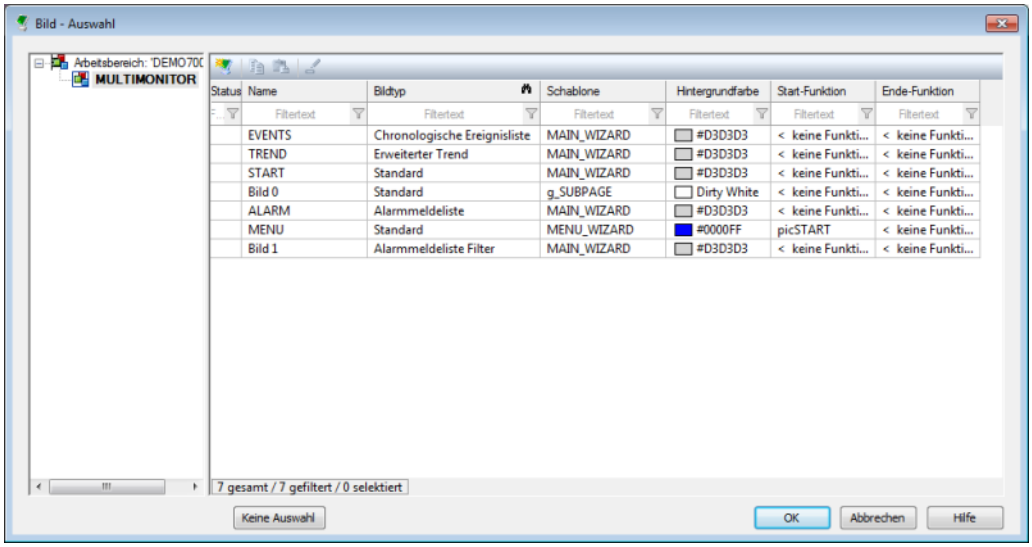
Im Auswahldialog Datentypen können die Datentypen des aktuellen Projektes oder der Unterprojekte in einer filterbaren Ansicht ausgewählt werden.

10.5.7 Filterbilder

Bei der Bildumschaltung auf ein Bild mit Filter auf andere Bilder (AML Filter, CEL Filter, Zeitfilter) wird ein Dialog zur Bildauswahl aufgeschaltet für:

- aufrufendes Bild
- zu aktualisierende Bilder

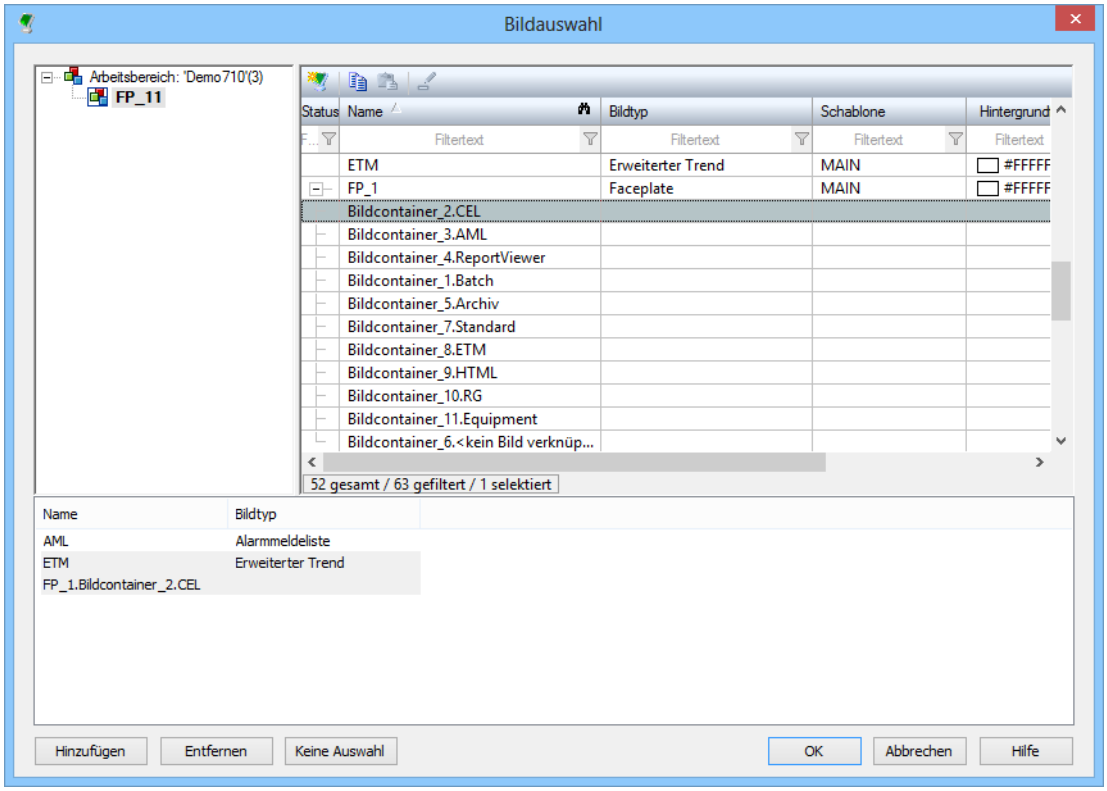
BILDAUSWAHL AUFRUFENDES BILD



Parameter	Beschreibung
Fenster Projektbaum	Zeigt das aktuelle Projekt an. Bilder können nur aus diesem Projekt gewählt

Parameter	Beschreibung
	werden.
Fenster Bilder	Auswahl der Bildes. Werden mehrere Bilder ausgewählt, erfolgt die Bildumschaltung auf das erste gewählte Bild.
Keine Auswahl	Hat für diese Bildauswahl keine Funktion.
OK	Übernimmt Einstellungen und schließt Dialog.
Abbrechen	Verwirft alle Änderungen und schließt Dialog.
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

BILDAUSWAHL ZU AKTUALISIERENDE BILDER

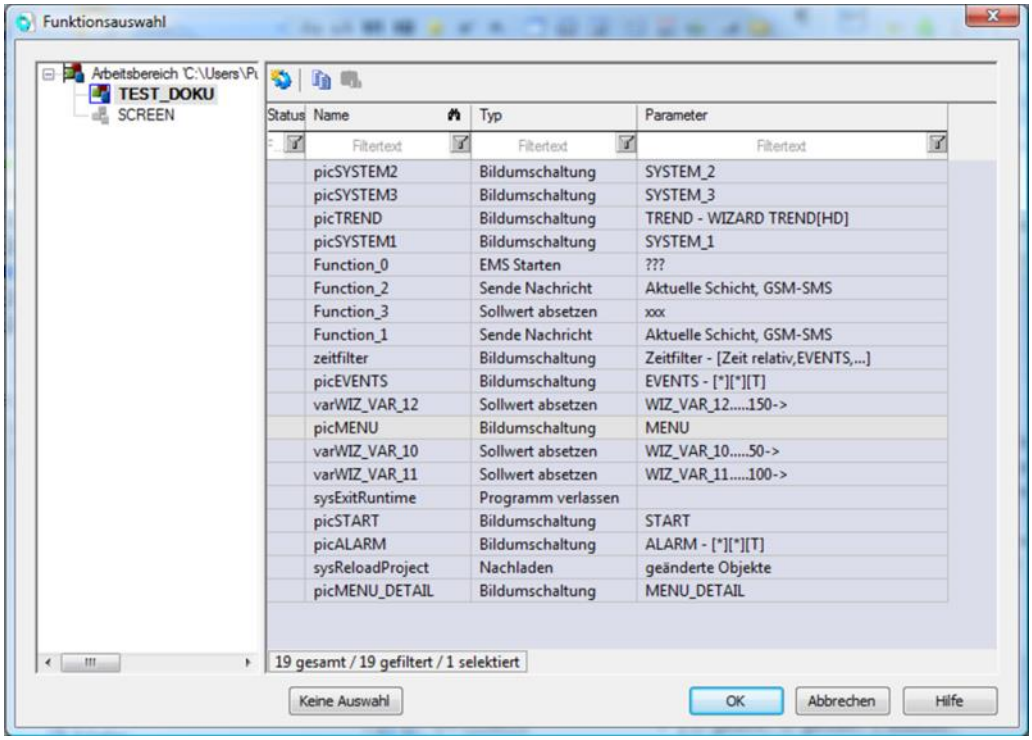


Parameter	Beschreibung
Fenster Projektbaum	Zeigt das aktuelle Projekt an. Bilder können nur aus diesem Projekt gewählt werden.
Fenster Bilder	Auswahl der Bilder, die aktualisiert werden sollen. Für Bildumschaltungen auf AML-Filter, CEL-Filter, Zeitfilter,

Parameter	Beschreibung
	Anlagenmodell und Schichtmanagement können auch Subbilder von Faceplates ausgewählt werden. Für diese Bilder wird zur klaren Unterscheidung von anderen Bildern der Name des Faceplatebildes dem Namen des Subbilds vorangestellt. Mehrfachauswahl ist möglich. Hinzufügen über Doppelklick oder Schaltfläche **Hinzufügen**.
Fenster Auswahl	Listet alle ausgewählten Bilder auf.
Hinzufügen	Fügt im Fenster *Bilder* markierte Elemente zum Auswahlfenster hinzu.
Entfernen	Löscht markierte Elemente aus Auswahlfenster.
Keine Auswahl	Entfernt alle aktuell verknüpften Bilder.
OK	Übernimmt Einstellungen und schließt Dialog.
Abbrechen	Verwirft alle Änderungen und schließt Dialog.
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

10.5.8 Funktionen

Zur Auswahl von Funktionen wird ein gefilterter Dialog geöffnet:



Element	Beschreibung
Projektbaum	Definition des Projekts, aus dem die Funktion gewählt werden soll.
Auswahlfenster	Auswahl der Funktion.
Keine Auswahl	Je nach Element: ▸ der Dialog wird abgebrochen ▸ bereits verknüpfte Funktionen werden gelöscht

Tipp: Dieser Dialog ist in der Größe anpassbar. Die Dialoggröße und -position wird gespeichert.

VERKNÜPFTE FUNKTION ÄNDERN

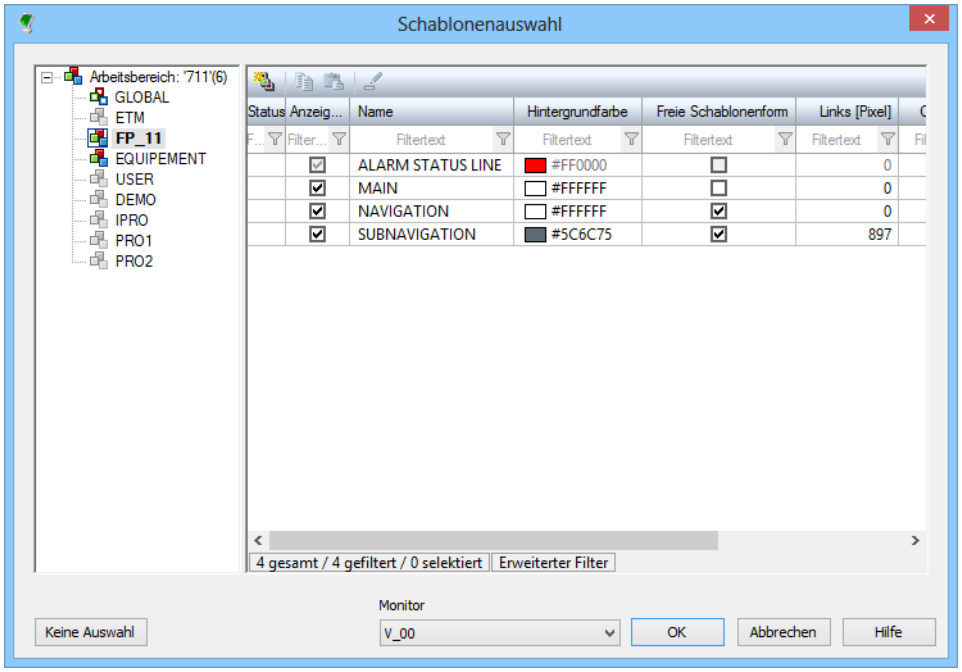
1. manuell
   - öffnen Sie in der Detailansicht (auf Seite 94) des Projektmanagers die Funktionen
   - ziehen Sie die gewünschte Funktion mit gedrückter linker Maustaste auf das Element
   - die bisherige Funktion wird durch die neue ersetzt
2. automatisch

- wählen Sie im Kontextmenü des Elements Verknüpfungen ersetzen. Details zur Vorgangsweise finden Sie im Kapitel Ersetzen von Variablen und Funktionen in Dynamischen Elementen.

10.5.9 Schablonen

Im Dialog **Schablonenauswahl** können Schablonen für die Ausführung von Funktionen ausgewählt werden aus:

- aktuellem Projekt
- Unterprojekten
- allen Projekten im Arbeitsbereich mit aktiver Option **Projekt im Speicher halten**



Parameter	Beschreibung
Fenster Projektbaum	Zeigt alle Projekte im Arbeitsbereich an. Schablonen können aus dem aktuellen Projekt und aus allen Projekten mit aktiver Option **Projekt im Speicher halten** gewählt werden.
Fenster Schablonen	Auswahl einer Schablone. Werden mehrere Schablonen ausgewählt, wird für die Ausführung der Funktion die in der Liste an oberster Stelle stehende Schablone verwendet.
Keine Auswahl	Entfernt Auswahl und schließt Dialog.
OK	Übernimmt Einstellungen und schließt den Dialog.

Parameter	Beschreibung
Abbrechen	Verwirft alle Änderungen und schließt den Dialog.
Hilfe	Öffnet die Online-Hilfe.

10.5.10 Treiber

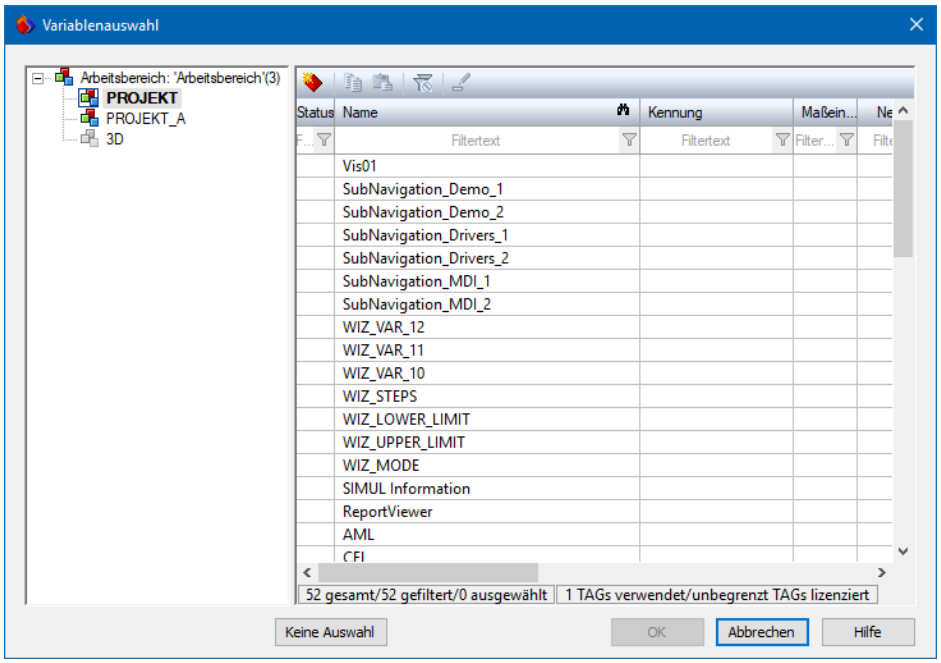
Im Auswahldialog **Treiber** können die Treiber des aktuellen Projektes oder der Unterprojekte in einer filterbaren Ansicht ausgewählt werden.

10.5.11 Variablen

Zur Auswahl von Variablen wird ein gefilterter Dialog angeboten.
Diese Variablen können teilweise auch projektübergreifend genutzt werden. Stellen Sie bei projektübergreifender Auswahl sicher, dass die entsprechenden Projekte in der Runtime verfügbar sind.

VERKNÜPFUNG EINER VARIABLE

Elemente, die nur mit einer einzelnen Variable verknüpft werden können, öffnen folgenden Dialog:



Element	Beschreibung
Projektbaum	Auswahl des Projekts, aus dem die Variable gewählt werden soll.

Element	Beschreibung
Auswahlfenster	Auswahl der Variablen, die verknüpft werden soll. Die Verknüpfung kann auf zwei Arten erfolgen: ▸ Durch einen Doppelklick auf die gewünschte Variable: Dabei wird der Dialog automatisch geschlossen. ▸ Durch Auswahl der gewünschten Variable und durch anschließendes Klicken auf OK.
Keine Auswahl	Je nach Element: ▸ der Dialog wird abgebrochen ▸ bereits verknüpfte Variablen werden gelöst (z. B. verknüpfte Chargenvariablen im Archivserver)

Hinweis: Dieser Dialog ist in der Größe anpassbar. Die Position und Größe des Dialogfensters werden in Editor, Runtime und zenon Web Client projektunabhängig gespeichert.

FEHLERBEHANDLUNG

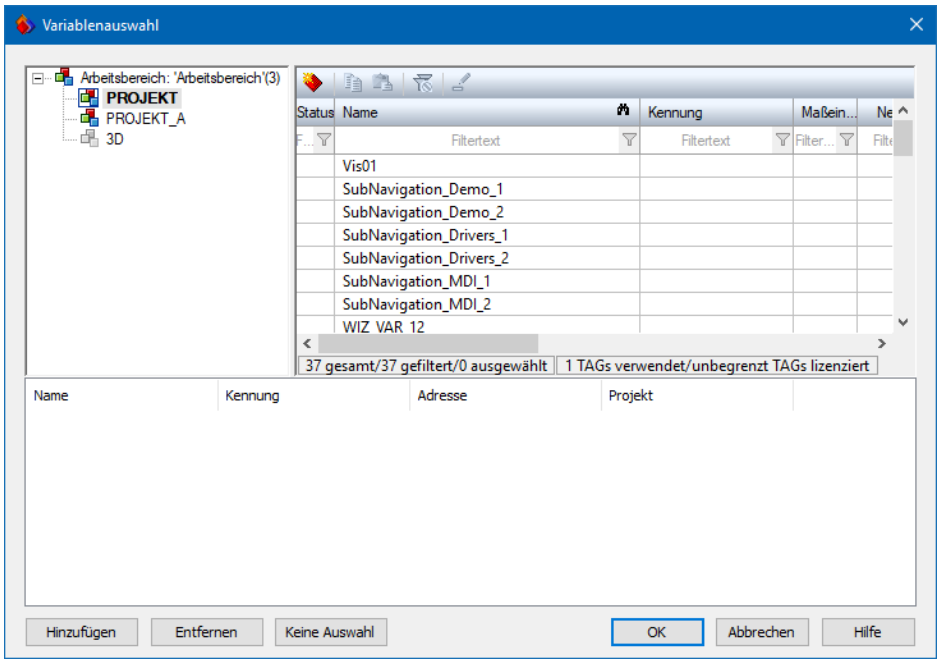
Wird die gewünschte Variable nicht angezeigt, kann dies mehrere Ursachen haben:

- Sie haben einen Filter ausgewählt und die gewünschte Variable entspricht nicht diesem Filter: Überprüfen Sie, ob in der Filterzeile ein Filter eingetragen ist. Die unter dem Auswahlfenster angebrachte Information über gefilterte Elemente hilft ebenfalls bei der Überprüfung von eingestellten Filtern.
- Der Dialog wird vom Editor gefiltert aufgeschaltet und die Variable entspricht nicht diesem Filter. Das gefilterte Aufschalten erfolgt dann, wenn nur bestimmte Datentypen zulässig sind. Z. B. dürfen bei einem Dynamischen Element *Zahlenwert* keine String-Variablen verknüpft werden.
- Sie haben das falsche Projekt im Projektbaum ausgewählt.

> **Achtung**
>
> Der Dialog lässt generell die Auswahl mehrerer Variablen über die in Windows üblichen Tastenkombinationen zu. In Auswahldialogen für nur eine Variable kann aber auch nur eine verknüpft werden. Bei Mehrfachauswahl wird dann die als erste ausgewählte Variable dem Element zugewiesen.

VERKNÜPFUNG MEHRERER VARIABLEN

Elemente, die mit mehreren Variablen verknüpft werden können, öffnen folgenden Dialog:



Element	Beschreibung
Projektbaum	Definition des Projekts, aus dem die Variable gewählt werden soll.
Auswahlfenster	Auswahl der Variablen durch: ▸ Mit Doppelklick wird die ausgewählte Variable wird der Variablenliste hinzugefügt ▸ Mit Drag&Drop kann die ausgewählte Variable in die Variablenliste gezogen werden ▸ Die gewünschten Variablen auswählen. Mit Hilfe der **Steuerung-** bzw. der **Umschalt-Taste** ist eine Mehrfachauswahl möglich. Mit Klick auf **Hinzufügen** werden die ausgewählten Variablen in die Variablenliste übernommen.
Variablenliste	Listet alle ausgewählten Variablen auf.
Hinzufügen	Fügt die aktuell im Auswahlfenster markierte Variable der Variablenliste hinzu.
Entfernen	Entfernt die in der Variablenliste markierte Variable aus der Liste.
Keine Auswahl	Je nach Element: ▸ der Dialog wird abgebrochen ▸ bestimmte Verknüpfungen, wie Chargenvariablen in der

Element	Beschreibung
	Archivierung, können gelöst werden

Hinweis: Dieser Dialog ist in der Größe anpassbar. Die Position und Größe des Dialogfensters werden in Editor, Runtime und zenon Web Client projektunabhängig gespeichert.

FEHLERBEHANDLUNG

Wird die gewünschte Variable nicht angezeigt, kann dies mehrere Ursachen haben:

- Sie haben einen Filter ausgewählt und die gewünschte Variable entspricht nicht diesem Filter: Überprüfen Sie, ob in der Filterzeile ein Filter eingetragen ist. Die unter dem Auswahlfenster angebrachte Information über gefilterte Elemente hilft ebenfalls bei der Überprüfung von eingestellten Filtern.
- Der Dialog wird vom Editor gefiltert aufgeschaltet und die Variable entspricht nicht diesem Filter. Das gefilterte Aufschalten erfolgt dann, wenn nur bestimmte Datentypen zulässig sind. Z. B. dürfen bei einem Dynamischen Element *Zahlenwert* keine String-Variablen verknüpft werden.
- Sie haben das falsche Projekt im Projektbaum ausgewählt.

VERKNÜPFTE VARIABLE ÄNDERN

Wählen Sie im Kontextmenü des Elements **Verknüpfungen ersetzen**. Details zur Vorgangsweise finden Sie im Kapitel Ersetzen von Variablen und Funktionen in Dynamischen Elementen.

11 Hauptfenster

Im Hauptfenster werden Dokumente wie Bilder, Reports usw. angezeigt und bearbeitet. Das Hauptfenster lässt sich als einziges Fenster nicht ausblenden.

MEHRERE DOKUMENTE PARALLEL ÖFFNEN

Sie können im Hauptfenster mehrere Bilder gleichzeitig anzeigen. Die Bilder sind über Registerkarten am oberen Rand des Hauptfensters erreichbar und können über Optionen im Menüpunkt **Fenster** angeordnet werden. Beim Wechsel der Registerkarten werden die Elemente im Eigenschaftenfenster an die ausgewählte Registerkarte angepasst.

Um offene Bilder zu schließen, benutzen Sie die Tastenkombination **Strg+F4,** das Kontextmenü oder den Befehl **Bild -> Schließen**.

KONTEXTMENÜ DOKUMENTE

Ein Rechtsklick auf die Registerkarte eines Dokuments öffnet ein Kontextmenü:

Parameter	Beschreibung
Speichern	Speichert das Dokument.
Schließen	Schließt dieses Dokument.
Alle anderen schließen	Schließt alle anderen Dokumente.

ELEMENTE IM BILD POSITIONIEREN

Elemente mit einem Klick auf das Symbol in der Symbolleiste Elemente (auf Seite 43) aktivieren und mit der Maus im Hauptfenster aufziehen.

Zum Bewegen des Elements stehen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung:

- Schnell bewegen: Element anklicken und mit der Maus positionieren.
- Exakt positionieren: Element anklicken und mit den Pfeiltasten positionieren.
- Drehen: Element mit dem "Griff" am **Bezugspunkt** beliebig drehen.

12 Eigenschaftenfenster

Im Eigenschaftenfenster werden die Parameter und Eigenschaften von Objekten angezeigt, die im Projektmanager in der Detailansicht ausgewählt wurden oder von Elementen, die in einem Bild ausgewählt wurden. Im Eigenschaftenfenster geben Sie Werte und Parameter ein oder ändern diese für markierte Objekte und Elemente. Beim Wechsel der Registerkarte im Hauptfenster werden die angezeigten Eigenschaften im Eigenschaftenfenster an die aktive Registerkarte angepasst.

Die Einstellungen zur Ansicht, zur Sortierung und zu den Favoriten werden für den nächsten Neustart des Editors gespeichert. Beim Bearbeiten der Eigenschaften von Elementen im Eigenschaftenfenster wird bei Neuauswahl eines Elementes automatisch die zuletzt bearbeitete Eigenschaft angezeigt.

Hinweis: Eigenschaften, die grundlegende Änderungen bewirken, werden in geschwungenen Klammern angezeigt.
Zum Beispiel: **{Grenzwert neu}**.

MULTISELEKT

Wenn Sie mehrere Objekte parallel auswählen (Multiselekt), werden alle Eigenschaften, die in ausgewählten Elementen unterschiedlich sind, im Eigenschaftenfenster orange hinterlegt oder rot

ausgezeichnet dargestellt. Die Eigenschaften des jeweils letzten gewählten Elements. werden angezeigt. In der Ansicht Gruppierte Ansicht (auf Seite 144) und Alle Eigenschaften (auf Seite 146) kann eine ausgewählte Eigenschaften dann per Drücken der **Eingabe-Taste** auf alle anderen markierten Objekte übertragen werden. (In der Dialogansicht (auf Seite 145) nicht möglich.)

Beispiel

Mehrere Objekte mit unterschiedlichen Füllfarben sind markiert. Das letzte markierte Element hat die Füllfarbe *grün*. Die Eigenschaft **Füllfarbe** wird dann als *grün* angezeigt, der Wert **#32CD32** ist *rot* markiert. Klick in das Eingabefeld und Druck auf die **Eingabe-Taste** überträgt die Eigenschaft *grün* auf alle markierten Elemente.

TASTATURBEDIENUNG

In den Eigenschaften kann auch mit der Tastatur navigiert werden:

Taste	Funktion
Tab oder **Nach oben**	Wechselt zur nächsten Eigenschaft.
Umschalt+Tab oder **Nach unten**	Wechselt zur vorangegangenen Eigenschaft.
Eingabe oder **Nach rechts**	Öffnet einen Knoten.
Nach links	Schließt einen Knoten.
Pos 1	Springt zum ersten Knoten.
Ende	Springt zum letzen Knoten.

SYMBOLLEISTE

Die Eigenschaften eines Objektes werden im Eigenschaftenfenster angezeigt und bearbeitet. Zur Organisation des Eigenschaftenfensters steht eine Symbolleiste zur Verfügung:

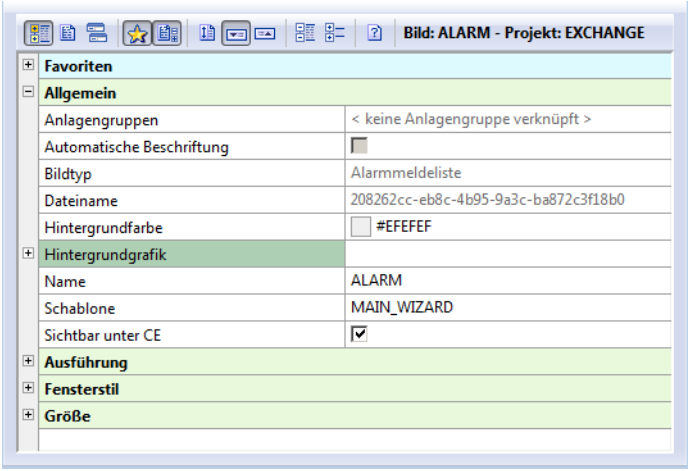
Symbol	Beschreibung
Gruppierte Ansicht (auf Seite 144) (default)	Alle Eigenschaften des ausgewählten Objekts werden logisch gruppiert und die Gruppen wahlweise alphabetisch oder logisch sortiert. Über das Kontextmenü können Einträge in die Favoriten eingefügt oder wieder daraus entfernt werden.

Symbol	Beschreibung
	Standard für Handbuch: Hinweise im Handbuch zu den Eigenschaften gehen immer von der gruppierten Ansicht aus. Die Inhalte der Gruppen entsprechen denen der **Dialogansicht**.
Alle Eigenschaften (auf Seite 146)	Alle Eigenschaften des ausgewählten Objekts werden in einer Liste dargestellt. Über das Kontextmenü können Einträge in die Favoriten eingefügt oder wieder daraus entfernt werden.
Dialogansicht (auf Seite 145)	Alle Eigenschaften werden wie in der **Gruppierten Ansicht** logisch zusammengefasst und die Gruppen nach Anwendungspriorität sortiert in Dialogform dargestellt. In dieser Ansicht können keine Favoriten definiert werden.
Favoriten ein-/ausblenden (auf Seite 146)	Blendet in den Ansichten **Gruppierte Ansicht** oder **Alle Eigenschaften** an oberster Stelle der Knoten **Favoriten** ein- oder aus. Darin werden jene Eigenschaften gesammelt, die am häufigsten gebraucht werden. Per Default werden Favoriten vorgeschlagen. Einträge zu den Favoriten hinzufügen oder daraus entfernen: Entweder im Kontextmenü mit dem Befehl **zu den Favoriten hinzufügen** oder per Drag&Drop der Eigenschaft in die Favoritenliste. Die Reihenfolge der Eigenschaften in den Favoriten wird durch das Sortierkriterium bestimmt (aufsteigend, absteigend, logisch). In der **Dialogansicht** können keine Favoriten angelegt werden.
Alle Eigenschaften ein-/ausblenden	Blendet alle Knoten in den Ansichten **Gruppiert** und **Alle Eigenschaften** ein- oder aus.
Logisch sortiert (default)	Zeigt in den Ansichten **Gruppier**t und **Alle Eigenschaften** die Eigenschaften logisch nach Anwendungshäufigkeit statt alphabetisch sortiert an.
Aufsteigend und absteigend sortiert	Zeigt in den Ansichten **Gruppier**t und **Alle Eigenschaften** die Eigenschaften wahlweise auf- oder absteigend alphabetisch sortiert an.
Alle Knoten aufklappen / schließen	Schließt oder öffnet in den Ansichten **Gruppier**t und **Alle Eigenschaften** alle Knoten. **Ausnahme:** Der Knoten der aktuell gewählten Eigenschaften bleibt beim Klick auf **Alle Knoten schließen** geöffnet.

Symbol	Beschreibung
Eigenschaftenhilfe einblenden (auf Seite 149)	Blendet die integrierte Hilfe zu den Eigenschaften (Eigenschaftenhilfe) ein.
Eigenschaft freigeben	Symbole: Gibt die ausgewählte Eigenschaft frei.
Symbolleistenoptionen	Klick auf Pfeil öffnet Submenü: *Aktiv*: Symbolleiste wird angezeigt. Wird die Symbolleiste nicht angezeigt, kann sie über das Menü **Ansicht -> Symbolleisten** aktiviert werden. **Hinweis:** Bei freier Platzierung der Symbolleiste (vom Editor abgedockt) werden Optionen nicht angezeigt. Die Symbolleiste kann dann per Klick auf die Schaltfläche X geschlossen werden.

12.1 Gruppierte Ansicht

Die *Gruppierte Ansicht* ist per Default ausgewählt. Sie fasst logisch zusammengehörende Eigenschaften in Gruppen zusammen.



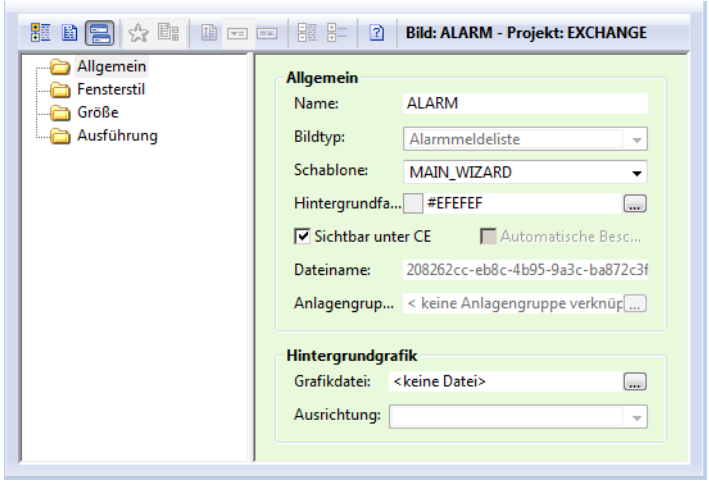
Über die Symbolleiste kann *Alle Eigenschaften* aus- und wieder eingeblendet werden.

Info

Hinweise im Handbuch zu den Eigenschaften gehen immer von der **gruppierten Ansicht** aus. Die Inhalte der Gruppen entsprechen denen der **Dialogansicht**.

12.2 Dialogansicht

Die *Dialogansicht* fasst Eigenschaften in Gruppen zusammen und präsentiert diese in Dialogform.



In der *Dialogansicht* können keine Favoriten angelegt werden und keine Eigenschaften ausgeblendet werden.

12.2.1 Deaktivieren des automatischen Scrollens von Comboboxen unter Windows 10

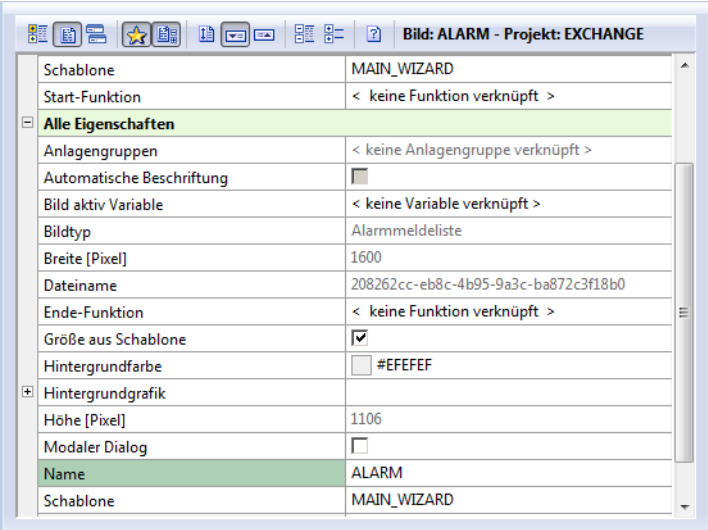
Unter Windows 10 ist die Maus- und Touchpad-Eigenschaft **Inaktive Fenster beim Daraufzeigen scrollen** per Default aktiviert. Dies führt in der Dialogansicht dazu, dass sobald man mit dem Mauszeiger über eine Combobox fährt (z.B. bei **Runtime-Dateien erzeugen für**) und dabei scrollt, die Einstellung in der Combobox geändert wird.

Um diese Eigenschaft und damit das automatische Scrollen zu deaktivieren:

1. Öffnen Sie die **Einstellungen** unter Windows 10
2. Wählen Sie **Geräte**
3. Navigieren Sie zu **Maus und Touchpad**
4. Deaktivieren Sie die Eigenschaft **Inaktive Fenster beim Daraufzeigen scrollen**.

12.3 Alle Eigenschaften

Alle Eigenschaften werden in einer alphabetisch sortierten Liste angeboten.



Über die Symbolleiste kann *Alle Eigenschaften* aus- und wieder eingeblendet werden.

12.4 Favoriten

Die Ansichten *Gruppiert* und *Alle Eigenschaften* verfügen über einen Knoten **Favoriten** an oberster Stelle des Fensters. Hier werden Eigenschaften angezeigt, die häufig benötigt werden.

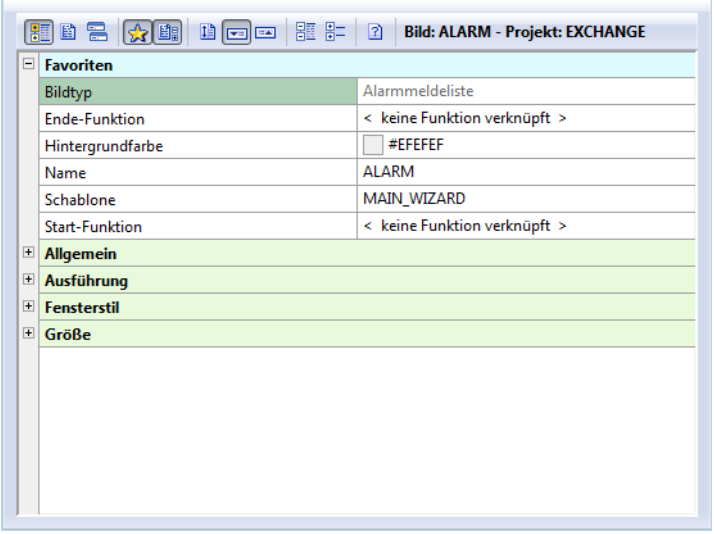
Per Default werden Favoriten vorgeschlagen. Um eigene Einträge hinzuzufügen:

- führen Sie einen Rechtsklick auf die gewünschte Eigenschaft aus
- wählen Sie im Kontextmenü **<Eigenschaft> zu Favoriten hinzufügen**
- die Reihenfolge der Eigenschaften in den Favoriten wird durch das Sortierkriterium (auf Seite 147) bestimmt (aufsteigend, absteigend, logisch).

Um Einträge zu entfernen:

- führen Sie einen Rechtsklick auf die gewünschte Eigenschaft aus
- wählen Sie im Kontextmenü **<Eigenschaft> aus Favoriten entfernen**

Favoriten können über die entsprechende Schaltfläche in der Symbolleiste sichtbar oder unsichtbar geschaltet werden.
Achtung: In der Dialogansicht können keine Favoriten angelegt werden.



12.5 Eigenschaften sortieren

Das Sortierkriterium wird über die Schaltflächen **Logisch sortiert**, **aufsteigend sortiert** und **absteigend sortiert** in der Symbolleiste definiert. Per Default werden die Eigenschaften logisch sortiert dargestellt. Es besteht die Möglichkeit, sie alphabetisch zu ordnen.

LOGISCH SORTIERT

Die Eigenschaften werden logisch nach ihrer wahrscheinlichen Nutzung sortiert. Diese Sortierung sind für die Ansichten *Gruppiert* und *Alle Eigenschaften* möglich.

AUFSTEIGEND/ABSTEIGEND SORTIEREN

Die Eigenschaften werden alphabetisch auf- oder absteigend sortiert. Diese Sortierungen sind für die Ansichten *Gruppiert*, *Alle Eigenschaften* und die **Favoriten** möglich.

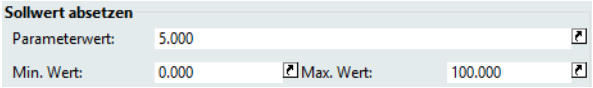
KNOTEN SCHLIEßEN UND AUFKLAPPEN

In den Ansichten *Gruppiert* und *Alle Eigenschaften* ist es möglich, alle Knoten zu schließen und wieder aufzuklappen. Der Knoten der aktuellen Eigenschaften wird nicht geschlossen, wenn *Alle Knoten schließen* ausgewählt wird.

12.6 Verknüpfte Eigenschaften

Für manche Eigenschaften wie Variablen oder Parameter können Werte verknüpft werden. In diesem Fall ändert sich der Wert immer dann, wenn der Wert der Quelleigenschaft geändert wird.

Übernimmt ein Element Werte von einer anderen Eigenschaft, wird das durch einen Pfeil neben dem Wert der Eigenschaft angezeigt.



VERKNÜPFUNG TRENNEN

Um die Verknüpfung des Werts aufzuheben:

1. führen Sie einen Rechtsklick auf die Eigenschaft aus
2. wählen Sie im Kontextmenü den Eintrag, der den Bezug zur Quelleigenschaft trennt (Wortlaut abhängig von der Eigenschaft)
   Hinweis: Sie können auch alle von der Quelleigenschaft übernommenen Werte auf einmal trennen.

Die Verknüpfung wird auch aufgehoben, wenn Sie den Wert mit einem anderen Wert überschreiben.

Damit wirken sich Änderungen des Quellwerts nicht mehr auf diesen Wert aus. Das Verknüpfungssymbol (Pfeil) wird nicht mehr angezeigt.

VERKNÜPFUNG WIEDERHERSTELLEN

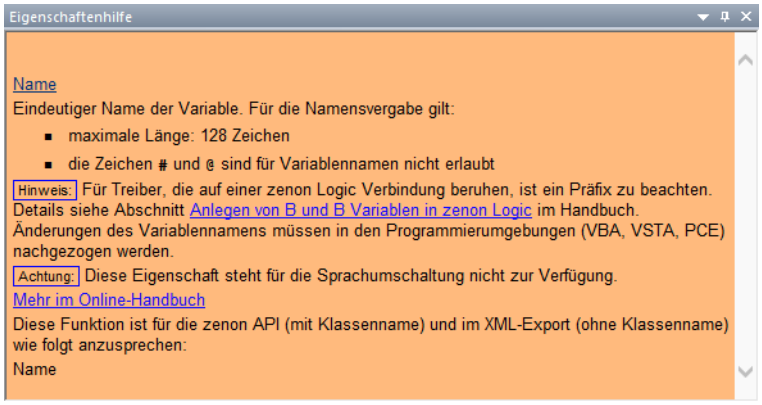
Um einen getrennten Wert wieder mit dem ursprünglichen Quellwert zu verknüpfen:

1. führen Sie einen Rechtsklick auf die Eigenschaft aus
2. wählen Sie im Kontextmenü den Eintrag, der den Bezug zum Quellwert wieder herstellt (Wortlaut abhängig von der Eigenschaft)
   Hinweis: Sie können auch alle von der Quelleigenschaft stammenden Werte auf einmal wieder herstellen.

Damit übernimmt diese Eigenschaft immer den jeweils aktuellen Wert der Quelleigenschaft. Das Verknüpfungssymbol (Pfeil) wird wieder angezeigt.

13 Eigenschaftenhilfe

Ein eigenes Fenster mit Hilfeinformationen zu einzelnen Eigenschaften kann eingeblendet werden.



Um die Eigenschaftenhilfe einzublenden:

- Wählen Sie in der Symbolleiste der Eigenschaften das Symbol **Eigenschaftenhilfe einblenden** (rechts außen).
- Oder: Wählen Sie im Menü **Ansicht** den Befehl **Eigenschaftenhilfe**.
- Oder führen Sie einen rechten Mausklick auf eine beliebige Titelleiste aus und wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Eigenschaftenhilfe**.

Um die Eigenschaftenhilfe zu schließen:

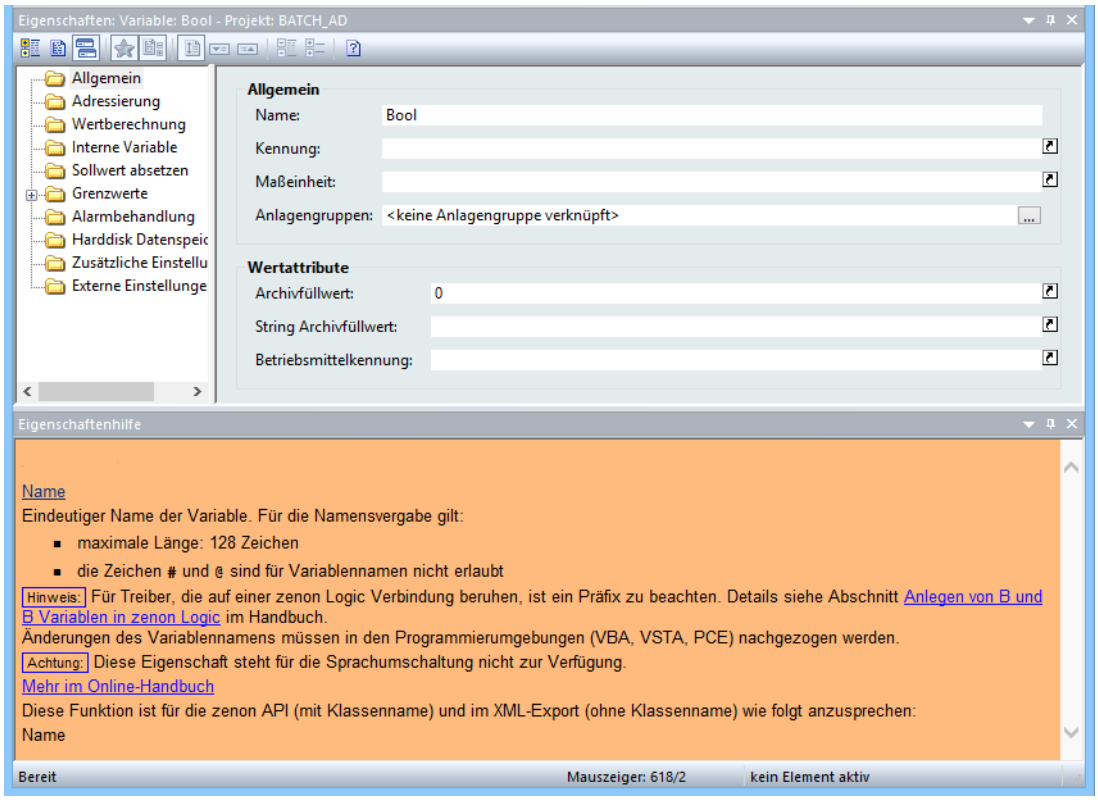
- Klicken Sie auf das **X** am rechten Rand der Titelleiste.

Im Gegensatz zur über die **F1**-Taste erreichbaren Online-Hilfe wird in dieser integrierten Eigenschaftenhilfe nur die jeweils ausgewählte Eigenschaft beschrieben.

Sie erhalten:

- Eine kurze Beschreibung zur aktuell gewählten Eigenschaft.
- Einen Link in die ausführlichere Online-Hilfe.
- Einen Link zum COPA-DATA YouTube-Kanal mit Projektierungsbeispielen.
  Hinweis: Dieser Link ist für OEM-Kunden nicht sichtbar.
- Die Property Namensinformation für die API.

Die Eigenschaftenhilfe lässt sich wie alle anderen Fenster abdocken und frei am Bildschirm positionieren.



VERKNÜPFTE EIGENSCHAFTEN

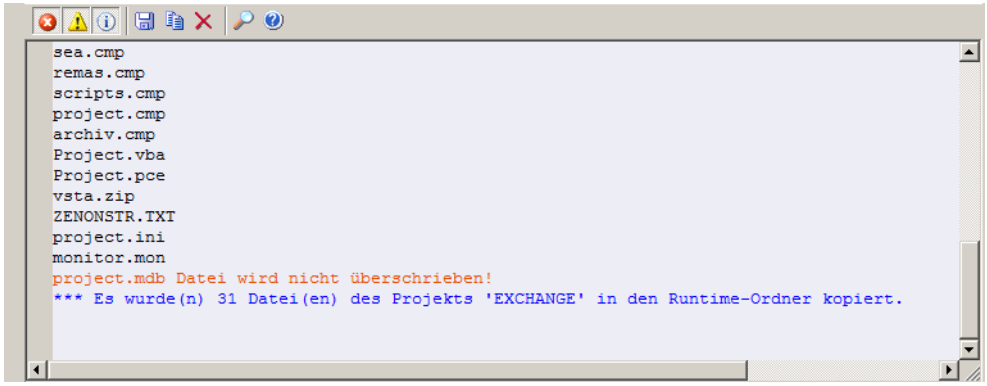
Informationen zu verknüpften Eigenschaften finden Sie im Kapitel Verknüpfte Eigenschaften (auf Seite 148).

14 Ausgabefenster

Das Ausgabefenster zeigt Statusinformationen und Fehlermeldungen beim Starten des Editors sowie beim Kompilieren und Übertragen eines Projekts an. Die Informationen sind in verschiedene Typen eingeteilt:

- **Fehler**
- **Warnungen**

- **Meldungen**



Diese Informationen können individuell ein- und ausgeblendet werden. Die Einstellungen, welche Informationen angezeigt werden, bleiben beim Schließen des Editors erhalten und gelten auch für die Anzeige von neu hinzukommende Informationen. Es gehen allerdings keine Informationen verloren, da sich die Einstellungen nur auf die Anzeige und nicht auf das Sammeln von Informationen auswirken.

Beispiel: Werden Warnungen ausgeblendet, dann sind solange keine Warnungen sichtbar, bis die Anzeige wieder eingeschaltet wird. Ab diesem Zeitpunkt sind wieder alle Warnungen sichtbar. Auch die in der Zwischenzeit aufgelaufenen Warnungen werden dann angezeigt.

Die blauen Informationsmeldungen können nicht ausgeblendet werden, da es sich dabei um projektbezogene Meldungen handelt, die immer sichtbar bleiben müssen.

SYMBOLLEISTE UND KONTEXTMENÜ

Symbole und Kontextmenü bieten die gleichen Optionen. Die Symbole bedeuten von links nach rechts:

Symbol/Eintrag Kontextmenü	Beschreibung
Fehler anzeigen	*Aktiv:* **Fehler** werden in roter Farbe angezeigt. *Inaktiv*: **Fehler** werden ausgeblendet. Der gewählte Zustand kann mit **Warnungen** und **Meldungen** kombiniert werden und wird beim Schließen des Editors gespeichert.
Warnungen anzeigen	*Aktiv:* **Warnungen** werden in oranger Farbe angezeigt. *Inaktiv:* **Warnungen** werden ausgeblendet. Der gewählte Zustand kann mit **Fehler** und **Meldungen** kombiniert werden und wird beim Schließen des Editors gespeichert.
Meldungen	*Aktiv:* **Meldungen** werden in schwarzer Farbe angezeigt.

Symbol/Eintrag Kontextmenü	Beschreibung
anzeigen	*Inaktiv:* **Meldungen** werden ausgeblendet. Der gewählte Zustand kann mit **Fehler** und **Warnungen** kombiniert werden und wird beim Schließen des Editors gespeichert.
Speichern	Speichert den gesamten Inhalt des Ausgabefensters in eine LOG-Datei. Speicherort und Dateiname können frei gewählt werden.
Kopieren	Kopiert markierten Text des Ausgabefensters in die Zwischenablage.
Löschen	Löscht den gesamten Inhalt des Ausgabefenster. Nach dem Ausführen dieser Aktion gibt es keine Möglichkeit mehr auf den gelöschten Inhalt des Ausgabefensters zuzugreifen.
Suchen	Öffnet den Dialog für die Suche nach Text innerhalb des Ausgabefensters.
Hilfe	Öffnet diese Hilfeseite.

Beispiel

Löschen Sie über das entsprechende Symbol oder das Kontextmenü den Inhalt des Ausgabefensters und erzeugen Sie dann Runtime-Dateien. Sie erhalten im Ausgabefenster die entsprechenden Informationen. Diese Informationen sind von blauen Meldungen umschlossen.

1. Klicken Sie auf das Symbol **Meldungen**: Die Standardmeldungen (schwarze Textfarbe) werden ausgeblendet.
2. Erzeugen Sie erneut Runtime-Dateien, die Meldungen bleiben weiter ausgeblendet.
3. Blenden Sie jetzt auch die Anzeige von **Fehler** (rot) und **Warnungen** (orange) aus.
4. Die blauen projektbezogenen Meldungen bleiben weiter sichtbar.
5. Erzeugen Sie erneut Runtime-Dateien und blenden Sie **Meldungen** wieder ein: Alle seit dem Löschen des Ausgabefensters erzeugten Meldungen sind wieder sichtbar.

15 Statuszeile

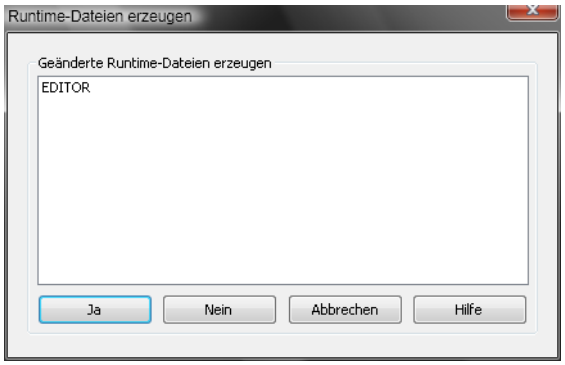
Die Statuszeile des Editors enthält abhängig vom gewählten Objekt Informationen über:

- Bereitschaft des Editors.
- Funktion des Symbols, über dem sich der Mauszeiger befindet.
- Position des Mauszeigers in Bildern.
- Art und Name des aktiven Elements in einem Bild.
- Startpunkt (x/y-Achse) sowie Breite und Höhe des aktiven Elements in einem Bild.
  Der 0/0 Punkt der Achse liegt in der linken oberen Ecke.

Bei Reports ist die Statuszeile ohne Funktion.

16 Editor beenden

Beim Beenden des Editors werden wie beim Schließen oder Wechseln des Arbeitsplatzes alle Projekte auf Änderungen überprüft. Projekte, deren Runtime-Dateien noch nicht erzeugt wurden, werden in einem Dialog aufgelistet und zum Erzeugen angeboten.



Parameter	Beschreibung
Ja	Die Runtime-Dateien aller Projekte in der Liste werden erzeugt. Danach wird der Editor beendet.
Nein	Runtime-Dateien werden nicht erzeugt. Der Editor wird beendet.
Abbrechen	Runtime-Dateien werden nicht erzeugt. Der Editor wird nicht beendet.