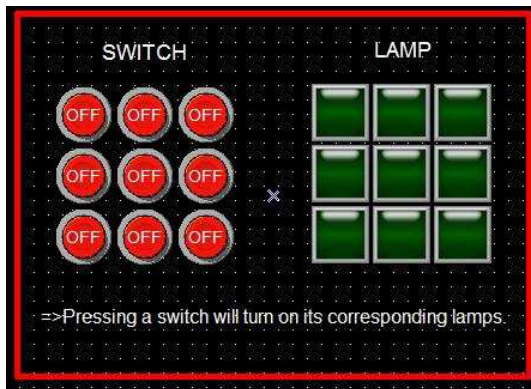


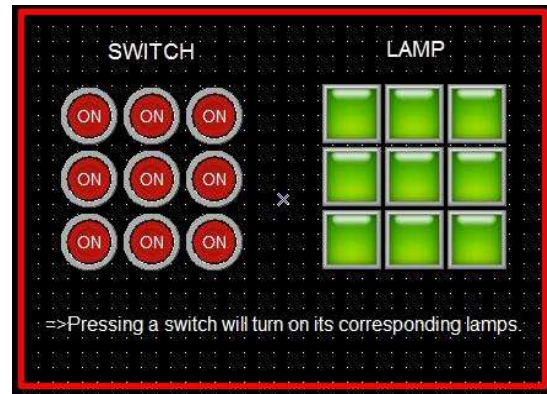
## Podstawowe operacje

### 1. Wstęp

Panel dotykowy wykorzystywany jest najczęściej do załączania i wyłączania urządzeń, wpisywania wartości, wyświetlania zmiennych oraz innych specjalnych operacji. Do najbardziej popularnych i najczęściej używanych jest praca jako przełącznik (Switch) oraz jako kontrolka (Bit lamp). Poniżej przykład umieszczenia przełączników i kontrolki. Załączenie przełącznika powoduje zapalenie się kontrolki (lampki).



<Przełączniki w pozycji OFF>



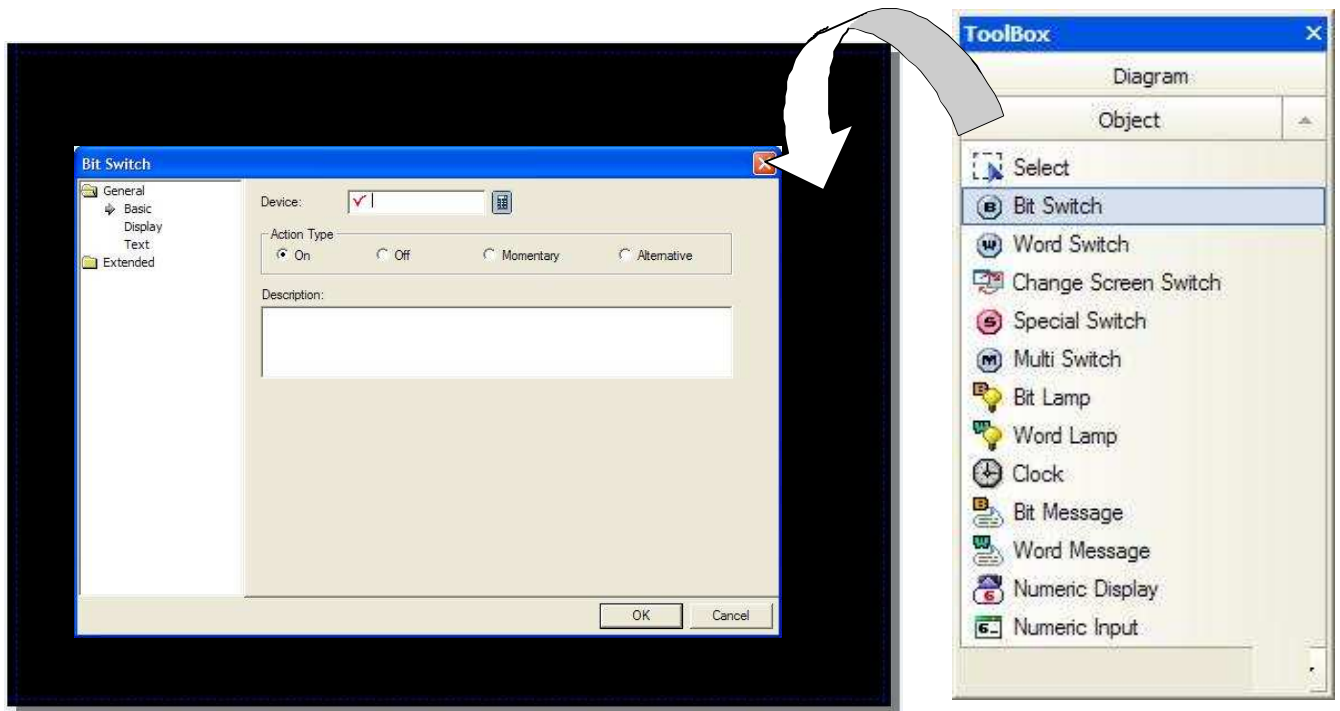
<Przełączniki w pozycji ON>

Łatwe zrozumienie zasady działania pokazuje przykład 1.Przełączniki\_i\_lampki.xpd, który można otworzyć w XPBuilder.

### 2. Tworzenie screenów (ekranów)


1-1

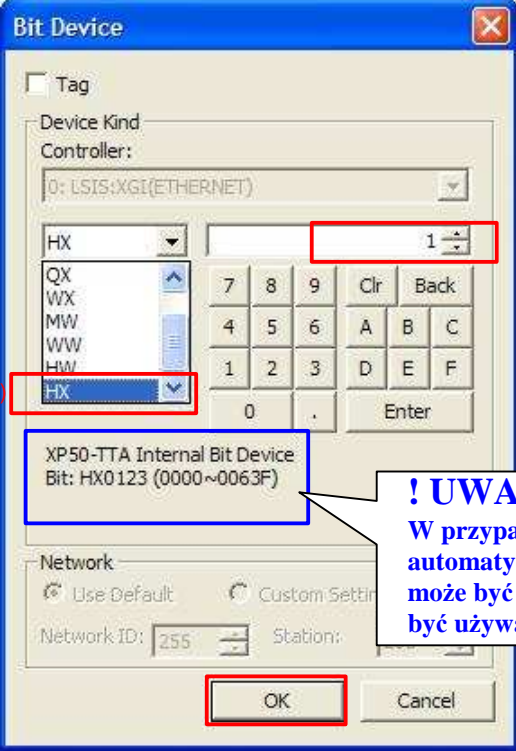
(1) Z kategorii 'Object' wybierz "Bit Switch" i umieść go na ekranie. Okno ustawień będzie wyglądało jak poniżej.



## XGT Panel – Przewodnik użytkownika

### (2) Ustawienie adresu i typu działania

Naciśnij ikonę  umieszczoną obok pola do wpisywania. Pokaże się nowe okno. Naciśnij OK po wpisaniu adresu.



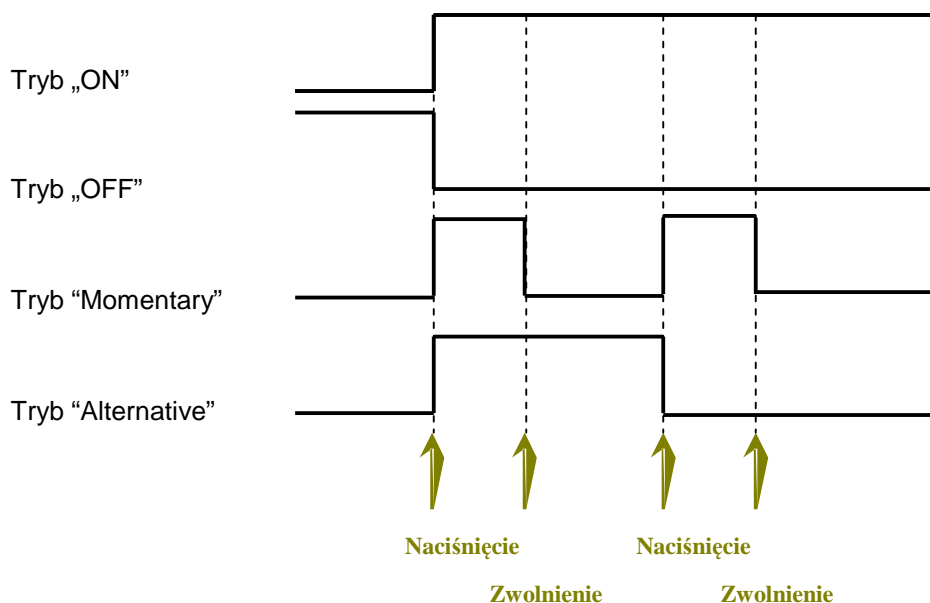
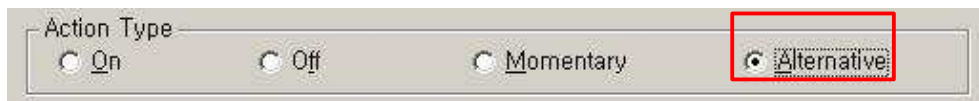
(a) Wybierz HX (adres wewnętrzny)

(b) Wybierz 00001

**! UWAGA !**  
W przypadku wybrania obszaru pamięci, automatycznie będzie wyświetlać obszar, który może być użyty. Poza zasięgiem obszar nie może być używany.

(c) Naciśnij OK

Wybierz 'Alternative' jako typ działania. Ten tryb pozwala zmienić status przycisku po każdym naciśnięciu.



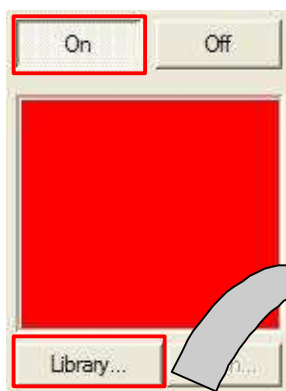
(3) Wybór grafiki dla przycisku.

Z lewej kolumny wybierz 'Display', wówczas będzie można wybrać żadaną grafikę. Na początek wybierzemy ustawienia dla 'On', postępując zgodnie z następującą procedurą. Wybierz 'On', naciśnij na 'Library' i wybierz grafikę z biblioteki. Dla pozycji 'Off' wybierz 'Off', naciśnij na 'Library' i wybierz grafikę z biblioteki.



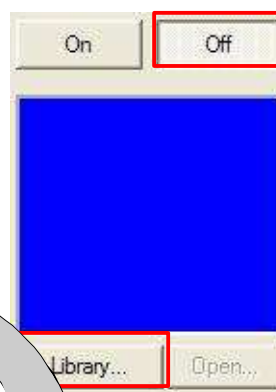
(a) Naciśnij na wskaźniku

(b) Wybierz On

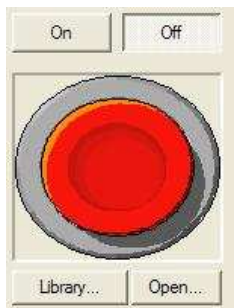


(c) Wybierz Library.

(e) Wybierz Off

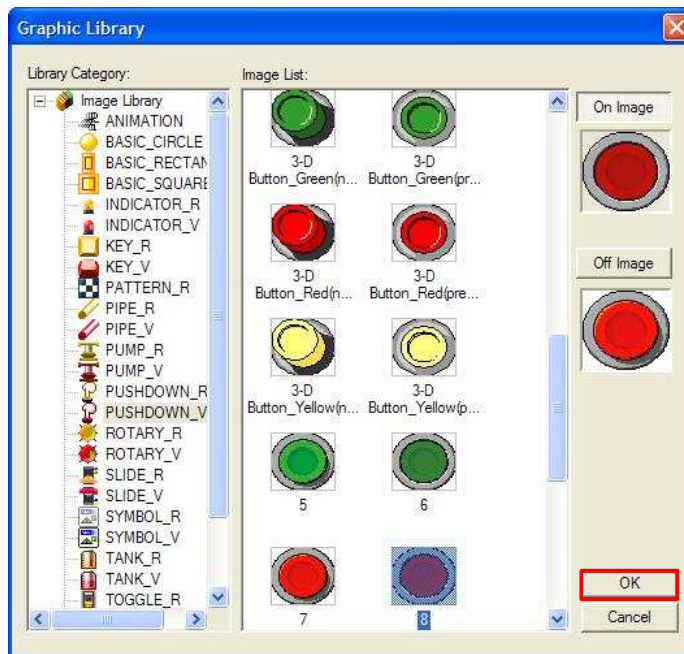


(f) Wybierz Library



Wynik naszego wyboru

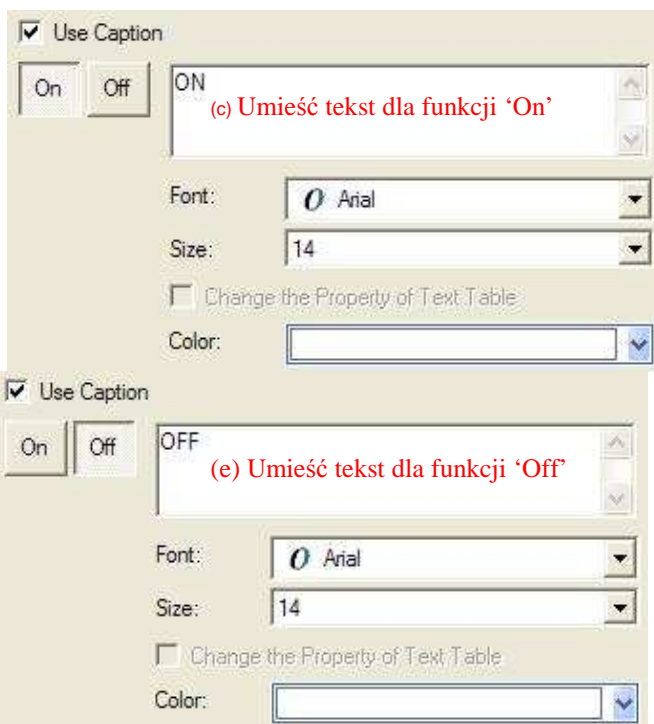
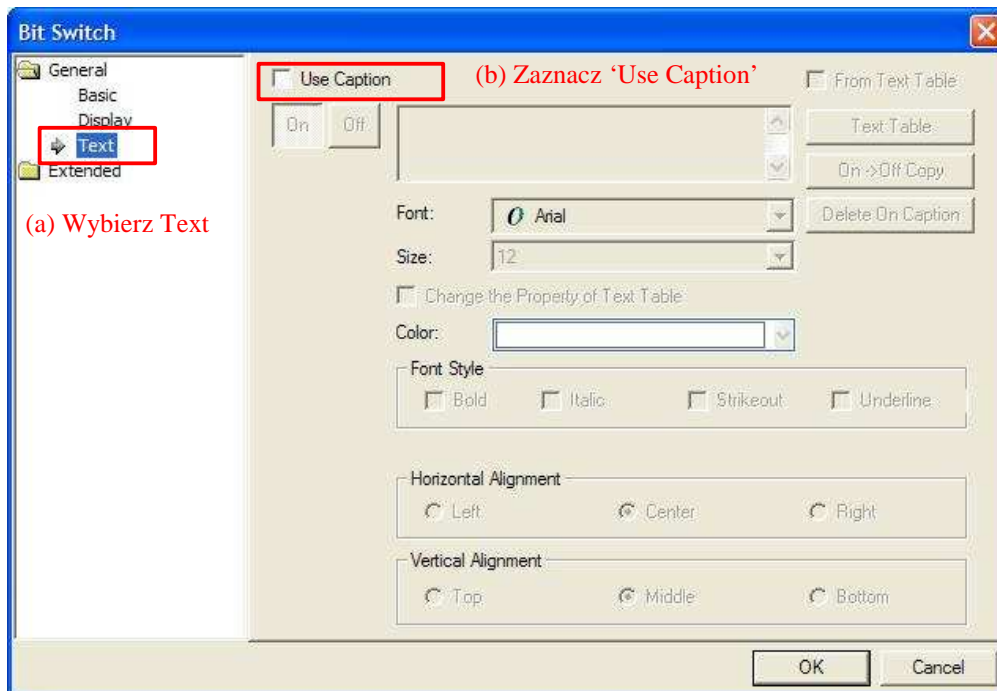
(h) Potwierdź wybraną grafikę naciskając 'On' lub 'Off'



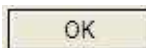
(d) Z biblioteki wybierz 'PUSHDOWN\_V'. Wyświetli się lista dostępnych elementów. Wybierz żadaną grafikę dla pozycji 'On'

(g) Następnie wybierz element dla pozycji 'Off'

(4) Wybór tekstu w ramce przycisku.



Gdy wszystko jest ustawione poprawnie naciśnij



(5) Przycisk będzie wyglądał jak na poniższym zdjęciu.



(6) Na pasku narzędzi XP-Builder, możemy mieć wyświetlić więcej informacji o przycisku.



Naciśnij



Wyświetla wartość urządzenia



Naciśnij

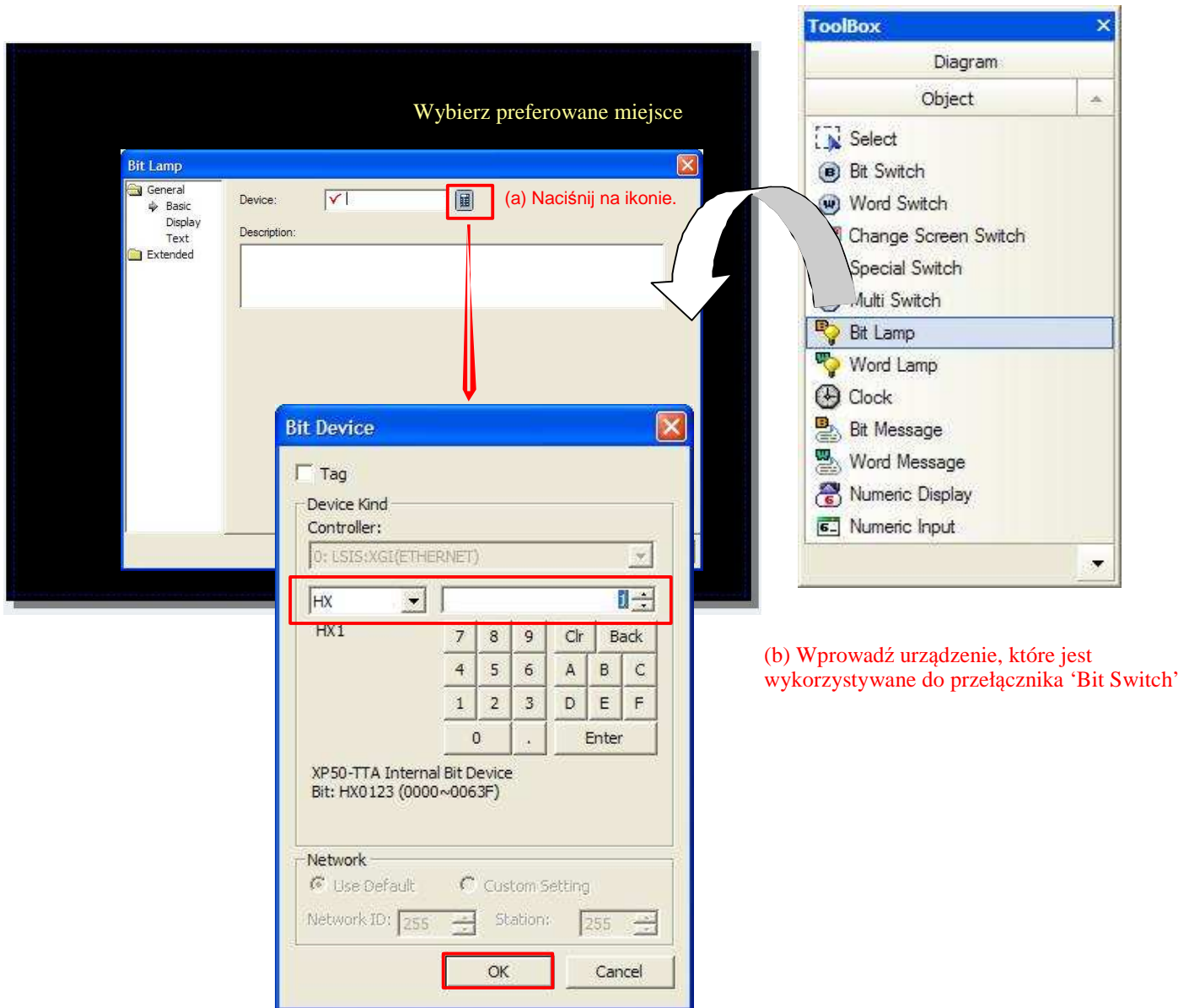


Zmienia jego stan wyłączenia / włączenia przy każdym naciśnięciu

## XGT Panel – Przewodnik użytkownika

(7) Stan przełącznika można sprawdzić poprzez 'Bit Lamp'

W XP-Builder wybierz Bit Lamp i następnie naciśnij na ekranie.

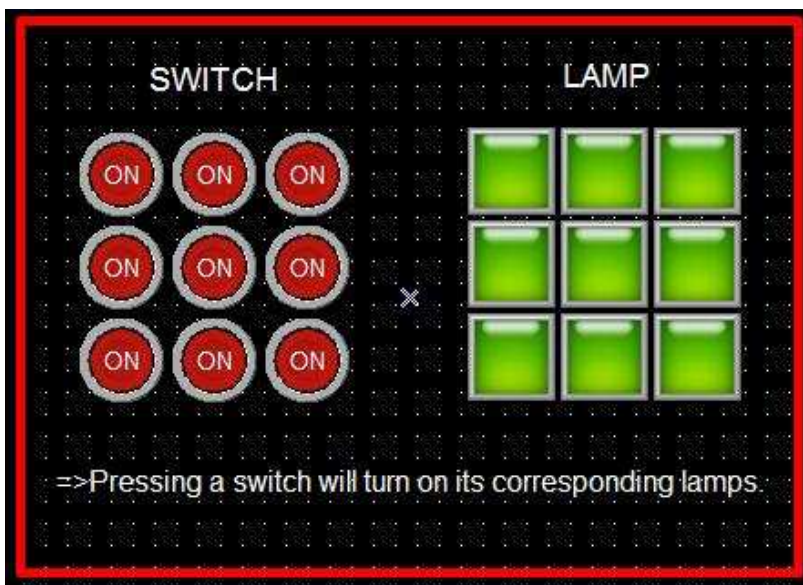




(8) Stosując te same procedury jak w przypadku przycisku dodaj grafikę dla 'On' i 'Off'



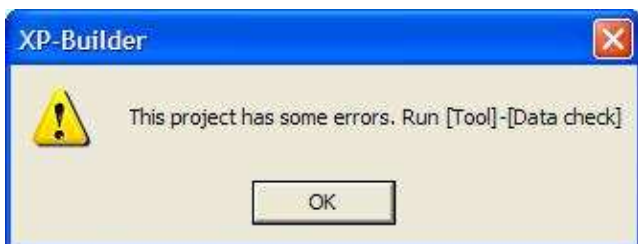
(9) Stwórz ekran jako poniżej powtarzając procedury od (1) do (8).



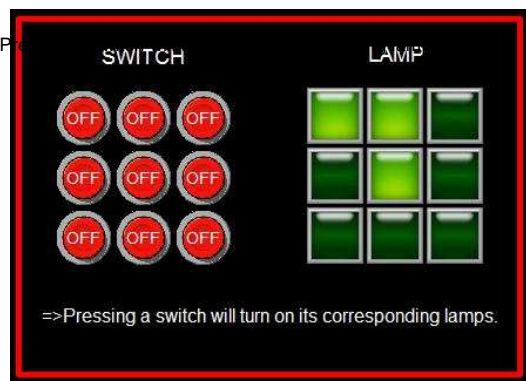
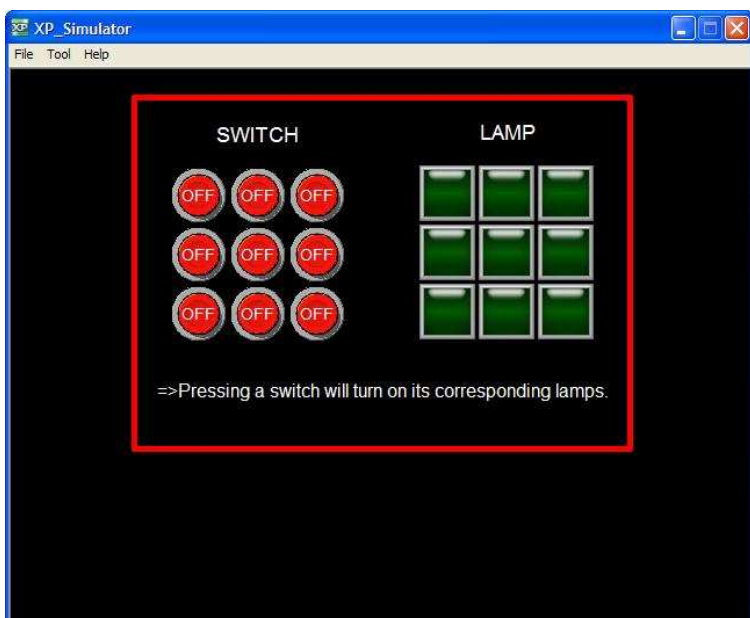
## 3. Sprawdzenie przez symulacje

W menu narzędziowym XP-Builder , wybierz ikonę .

Gdy istnieje błąd w programie zostanie wyświetlony komunikat:



W przypadku braku błędów uruchomi się symulator.

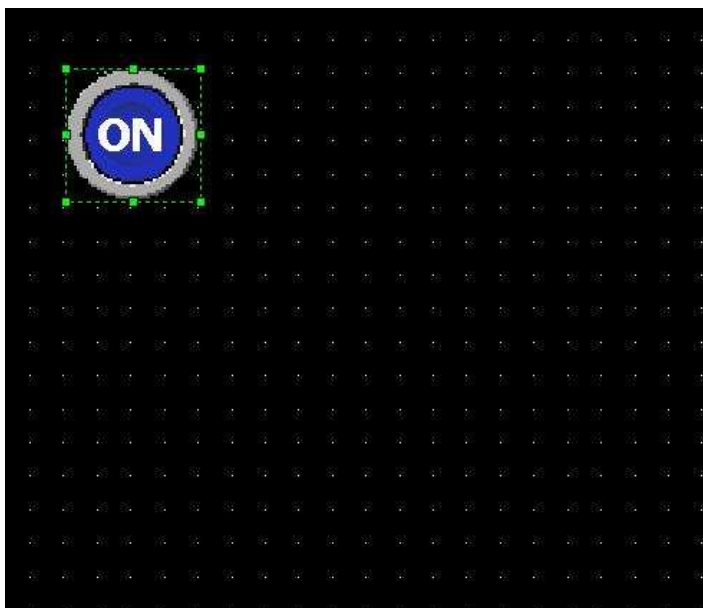





#### 4. Porady użytkownika

- Kopiowanie funkcji

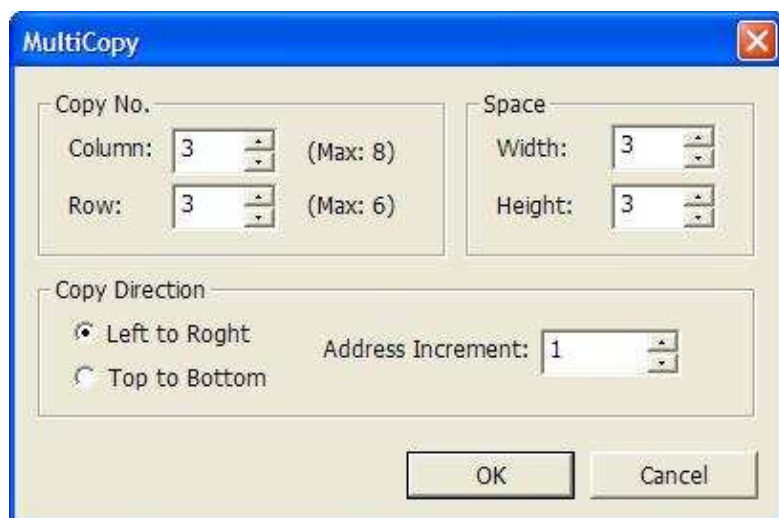
Wybierz element, który chcesz skopiować.



Z paska narzędzi  wybierz ikonę .


Jeżeli ikona jest nieaktywna , zapomniałeś zaznaczyć element.

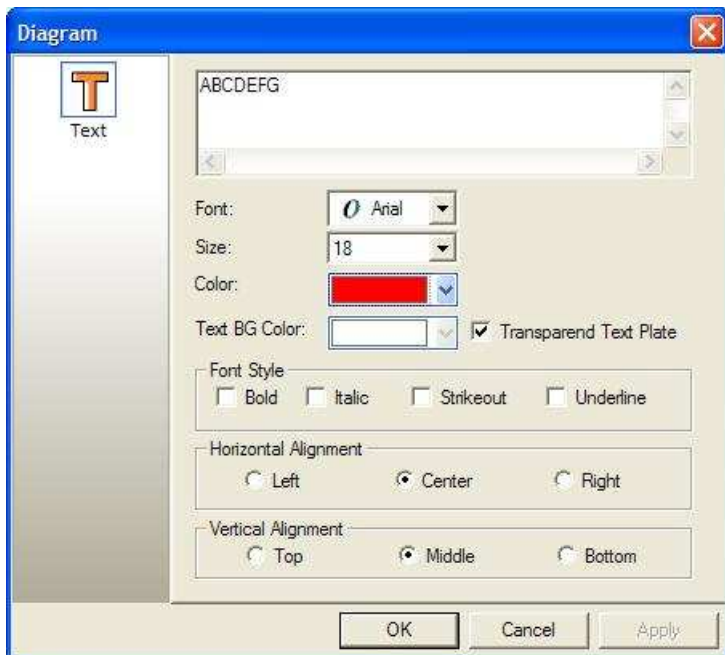
W tym oknie możesz wybrać kierunki kopii, ilość, odstęp między obiektami, a przyrost adresu.



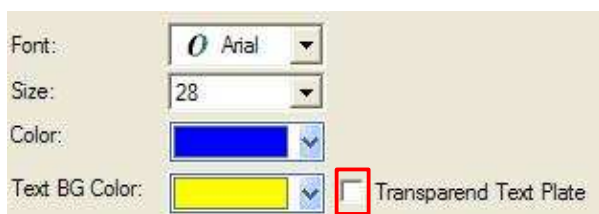
## XGT Panel – Przewodnik użytkownika

- Wpisywanie tekstu

Jeżeli chcesz dodać na ekranie napis, wybierz przycisk 'Text'  znajdujący się w przyborniku. Po wyborze Text pojawi się okno do wpisania tekstu. Wówczas wybierz czcionkę, rozmiar i kolor.



Jeśli chcesz umieścić kolorowe tło w tekście, odznacz przezroczysty tekst „Transparent Text Plate”, a następnie wybierz kolor.



- Wpisywanie tekstu

W zasadzie przełącznik działa po naciśnięciu. Dlatego nie pokaże aktualnego stanu urządzenia. W celu sprawdzenia, bieżącego statusu urządzenia, wymagane będzie użycie lampki (Lamp Condition). Wykorzystanie tej funkcji pozwoli na użycie przełącznika tak jak lampki (tak samo jak funkcje lampy).

