

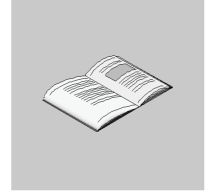
Vijeo Designer

Eđitim

03/2012

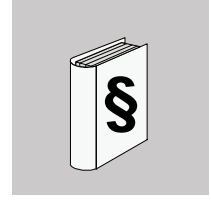
© 2012 Schneider Electric. Her hakkı saklıdır.

İçindekiler



	Güvenlik Bilgiler.	5
	Kitap Hakkında.	7
Kısım I	Bir Bakışta Vijeo Designer	9
Bölüm 1	Genel	11
	Yazılım Hakkında Genel Bilgi.	12
	Vijeo Designer'ın Ana Araçları.	14
	Vijeo Designer'ı Yükleme	16
	Yazılım Sürümü Uyumluluğu	17
	Vijeo Designer'ı Kaldırma	18
Bölüm 2	Proje oluşturma.	19
	Gereksinimlerin Açıklamaları.	20
	Proje İnşaat Adımları.	21
	Bir Bakışta Uygulama	22
	Vijeo Designer'ı Başlatma	25
	Temel Ayarlar	26
	Değişkenleri Oluşturma.	28
	Panelleri Oluşturma.	32
	Sayısal/Metin Veri Girişi ve Görüntüleme Kutusu	36
	Grafik Nesneler	40
	Reçete Oluşturma.	46
	"Curves" (Eğriler) Panelini Oluşturma	50
	"Alarms" (Alarmlar) Panelini Oluşturma	52
	Eylem Oluşturma (Actions).	55
	Simülasyon	59
Bölüm 3	Projeyi Operatör Panele Yükleme (Download)	61
	Hataları Doğrulama, Oluşturma ve Düzeltme	62
	Projeyi Operatör Panele Yükleme (Download)	64

Güvenlik Bilgileri



Önemli Bilgiler

BİLDİRİM

Bu talimatları dikkatle okuyun ve cihazı kurmayı, çalıştırmayı ve cihazın bakımını yapmayı denemeden önce bilgi sahibi olmak için ekipmana göz atın. Bu belgede veya ekipmanda, olası tehlikeleri bildirmek veya bir prosedürü açıklayan veya basitleştiren bilgilere dikkat çekmek için aşağıdaki özel mesajlar görüntülenebilir.



Tehlike güvenlik etiketine bu simgenin eklenmesi, talimatlara uyulmaması halinde yaralanmaya yol açabilecek elektrik tehlikesinin bulunduğunu belirtir.



Bu, güvenlik uyarı simgesidir. Olası yaralanma tehlikelerine karşı sizi uyarmak için kullanılır. Olası bir yaralanmayı veya ölümü engellemek için, bu simgenin yanında yazan tüm güvenlik mesajlarına uyun.



TEHLİKE

TEHLİKE, açık bir şekilde tehlike teşkil eden ve kaçınılmaması halinde ölümler veya ciddi yaralanmayla **sonuçlanacak** durumları belirtir.



UYARI

UYARI, potansiyel olarak tehlike teşkil eden ve kaçınılmazsa ölümler veya ciddi yaralanmayla **sonuçlanabilecek** durumları belirtir.

DİKKAT

DİKKAT, potansiyel olarak tehlike teşkil eden ve kaçınılmazsa hafif veya orta derecede yaralanmayla **sonuçlanabilecek** durumları belirtir.

BİLDİRİM

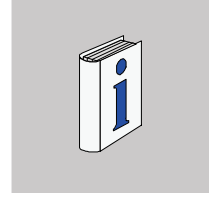
BİLDİRİM, fiziksel yaralanmalarla ilgili olmayan uygulamaları işaret etmek için kullanılır.

LÜTFEN DİKKAT EDİN

Elektrikli ekipmanlar sadece yetkili personel tarafından kurulmalı, çalıştırılmalı, servise tabi tutulmalı ve bakımları yapılmalıdır. Bu malzemenin kullanımından kaynaklanan herhangi bir durum için Schneider Electric sorumluluk kabul etmemektedir.

Deneyimli kişi, elektrikli ekipmanların imalatı, çalıştırılması ve kurulumu ilgili bilgiye ve beceriye sahip olan, ilgileri tehlikeleri algılamak ve önlemek için güvenlik eğitimi almış bir çalışandır.

Kitap Hakkında



Kısaca

Belgenin Kapsamı

Bu kılavuz size, HMI panellerinin iPC/XBT GC/XBT GT/XBT GK/XBT GTW/XBT GH/HMIGTO/HMISTO/HMISTU serileri için uygulamalar geliřtirmenize ve yapılandırmanıza olanak tanıyan bir yazılım paketi olan Vijeo Designer'ın temel özelliklerini tanıtır.

Yeni kullanıcıların yazılımı kullanmaya başlamalarına yardımcı olmak için ve yazılım konusunda bilgi sahibi olan kullanıcılar tarafından hızlı başvuru kaynağı olarak kullanılmak için yazılmıştır. Yazılımın özellikleri ve fonksiyonlarıyla ilgili ayrıntılı açıklamalar için, Vijeo Designer çevrimiçi yardımına bakın.

Geçerlilik

Bu kitaptaki veriler ve çizimler bağlayıcı değildir. Ürünlerimizi, sürekli ürün geliştirme politikamız doğrultusunda deęiřtirme hakkımız saklıdır. Bu belgede verilen bilgiler önceden bildirimde bulunmaksızın deęiřtirilebilir ve Schneider Electric için bağlayıcı olacak şekilde yorumlanmamalıdır.

İlgili Belgeler

İliřkili tüm belgelere Vijeo Designer DVD'sinden erişebilirsiniz.

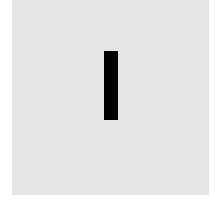
Bu teknik belgeleri ve dięer teknik bilgileri www.schneider-electric.com adresindeki web sitemizden yükleyebilirsiniz.

Kullanıcı Yorumları

Bu belge hakkında yapacağınız yorumları bekliyoruz.

Bize techcomm@schneider-electric.com adresinden e-posta ile ulaşabilirsiniz.

Bir Bakışta Vijeo Designer



Bu bölümün amacı

Bu bölümde, yazılımın ana fonksiyonları ve yüklemeyi açıklanmaktadır.

Bu Ekte Neler Bulunuyor?

Bu bölümde aşağıdaki başlıklar yer almaktadır:

Bölüm	Bölüm Adı	Sayfa
1	Genel	11
2	Proje oluşturma	19
3	Projeyi Operatör Panele Yükleme (Download)	61

Genel

1

Bu bölümün amacı

Bu bölümde, Vijeo Designer yazılım uygulaması açıklanmaktadır.

Bu Bölümde Neler Bulunuyor?

Bu bölümde aşağıdaki başlıklar yer almaktadır:

Konu	Sayfa
Yazılım Hakkında Genel Bilgi	12
Vijeo Designer'ın Ana Araçları	14
Vijeo Designer'ı Yükleme	16
Yazılım Sürümü Uyumluluğu	17
Vijeo Designer'ı Kaldırma	18

Yazılım Hakkında Genel Bilgi

Vijeo Designer Hakkında

Vijeo Designer, operatör panelleri oluşturmak ve insan/makine arabirimi (HMI) cihazları için çalıştırma parametreleri yapılandırmak için kullanabileceğiniz bir yazılım uygulamasıdır. Verilerin alınmasından animasyon çizimlerin oluşturulmasına ve görüntülenmesine kadar, bir HMI projesini tasarlamak için gerekli tüm araçları sağlar.

Minimum Sistem Gereksinimleri

İşlemci	Pentium 4 - 2GHz veya daha hızlısı önerilir
Bellek	1 GB minimum, 2 GB veya daha fazlası önerilir
Kullanılabilir Disk Alanı	2 GB veya daha fazla sabit disk alanı
İşletim sistemi	Microsoft Windows XP Professional (Service Pack 2 veya üzeri) Microsoft Windows Vista Business Edition 32 Bit (Service Pack 1 veya üzeri) Microsoft Windows 7 64 Bits
Web tarayıcı	Microsoft Internet Explorer 6.0 (Sürüm 7 veya üzeri önerilir)

Özellikler

Verilerin yeniden kullanımı

Vijeo Designer iki tip veri kullanır:

- Kullanıcı uygulamasında oluşturulan dahili veriler
- PLC'ler ve uzak G/Ç (Giriş/Çıkış) modülleri gibi cihazların sağladığı veriler

Vijeo Designer ile oluşturulan grafik nesnelere, scriptler ve paneller, daha sonra başka projelerde kullanılabilirler için Araç Kutusuna (*bkz. sayfa 14*) kaydedilebilir. Bu verilerin yeniden kullanılabilir olması, yeni uygulamaların geliştirilmesini özelleştirmenize ve birlikte geliştirilen uygulamalardaki ekranları standartlaştırmanıza yardımcı olabilir.

Çoklu PLC bağlantısı

Vijeo Designer ile, HMI panelinizi çeşitli farklı Schneider Electric ve üçüncü taraf cihazlarıyla eşzamanlı olarak iletişim kuracak şekilde yapılandırabilirsiniz.

HMI ekranı oluşturma

Vijeo Designer, HMI paneli için dinamik ekranlar oluşturmanıza olanak tanır. Hareketli nesnelere, yakınlaştırma/uzaklaştırma, seviye göstergeleri, açık/kapalı göstergeleri ve anahtarları basit bir uygulamada birleştirir. Bir grafik ekranını kolayca oluşturmak ve düzenlemek için animasyonlu simgeler kullanılabilir.

Eylemler

Vijeo Designer, bir değişken ayarlama veya bir script çalıştırma gibi eylemleri çalışma zamanında gerçekleştirmenize olanak tanır.

Özellikler

Vijeo Designer, animasyonlu ekranlarda kullanılan deęişkenlerin yönetimini basitleştiren gelişmiş bir fonksiyon içerir. Property Inspector (Özellik Denetleyicisi) penceresinde çalışarak (*bkz. sayfa 14*), deęişkenleri ve nesnelerin özelliklerini yapılandırabilir veya deęiştirebilirsiniz.

Çok dilde mesajlaşma

Vijeo Designer, alarmlara, etiketlere ve metin nesnelere ilişkin metin dizelerini aynı uygulamada 10 farklı dilde depolayabilir. Basit bir deęişlikle, görünüm için seçilen dile geçilebilir.

Diğer uygulamalardan alınan deęişkenleri düzenleme

Vijeo Designer, deęişkenleri ve reçeteleri CSV dosyaları olarak içeriye/dışarıya aktarabilir. Benzer şekilde, Vijeo Designer'da oluşturulan deęişkenler başka uygulamalara aktarılabilir.

Hedef Terminal Modelleri

Aşağıdaki HMI birimleri Vijeo Designer ile tasarlanabilir ve yapılandırılabilir:

- XBT GC Serisi
- XBT GT Serisi
- XBT GK Serisi
- XBT GTW Serisi
- XBT GH Serisi
- Compact iPC Serisi
- Smart iPC Serisi
- HMIGTO Serisi
- HMISTO Serisi
- HMISTU Serisi

Vijeo Designer'ın Ana Araçları

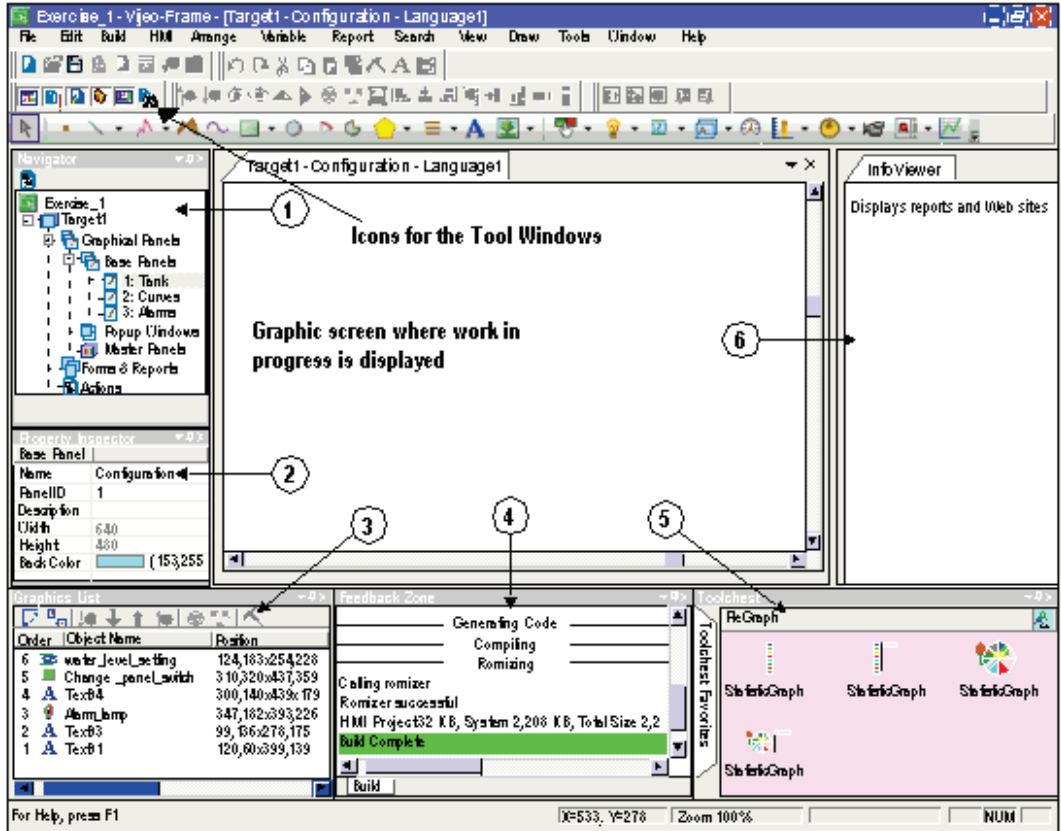
Kısaca

Vijeo Designer'ın ana araçlarına programın ana ekranından erişilebilir. Altı adet araç penceresi, projenizi hızlı ve kolay bir şekilde geliştirmenize olanak tanır. Her bir pencerede, projeye veya projedeki belirli bir nesneyle ilgili bilgiler sağlanır.

Pencereleri yeniden boyutlandırarak veya taşıyarak çalışma ortamınızı özelleştirebilirsiniz. Pencerelerle ilişkili simgeler araç çubuğunda bulunur.

Ana Ekran







Vijeo Designer ortamı şuna benzer:



NOT: Araç pencerelerini Vijeo Designer'da nasıl düzenlemeyi ve görüntülemeyi seçtiğimize bağlı olarak, ekranınız yukarıdakinden farklı görünebilir.

Araç Penceresi Simgeleri

Araç penceresi simgeleri çalışma pencerelerini (yukarıdaki resimde 1-6 sayılılarıyla gösterilmiştir) görüntülemek veya gizlemek için geçiş anahtarları olarak işlevi görür:

Öge	Ekran/Simge adı	Açıklama
1	"Navigator" Gezirme 	Uygulamaları oluşturmak için kullanılır. Her bir projeyle ilgili bilgiler bir doküman gezgininde hiyerarşik olarak listelenir.
2	"Property Inspector" Özellik Denetleyicisi 	Seçilen nesnenin parametrelerini görüntüler. Birden çok nesne seçildiğinde, yalnızca tüm nesneler için geçerli olan ortak parametreler görüntülenir.
3	"Graphic List" Grafik listesi 	Çizimde görünen tüm nesneler aşağıdaki bilgilerle birlikte görüntülenir: <ul style="list-style-type: none"> • oluşturma sırası • nesne adı • konum • animasyonlar • diğer ilişkildeğişkenler Listede vurgulanan nesne çizimde seçilir. Bilgiler, bir nesne grubu için benzer şekilde (yani, sıra, nesne adı, konum) görüntülenir. Bir gruptaki nesnelerin listesini görüntülemek için, grup adının yanındaki + simgesini tıklatın. Her bir nesne ayrı olarak seçilebilir.
4	"Feedback zone" GerBildirim Alanı 	Hata denetimi, derleme ve yükleme ilerlemesini ve sonuçlarını görüntüler. Bir hata oluştuğunda, sistem hata mesajı veya uyarı mesajı görüntüler. Hatanın yerini görüntülemek için, hata mesajını çift tıklatın.
5	"Toolchest" Araç kutusu 	Üretici tarafından veya sizin tarafınızdan sağlanan bileşenleri (çubuk grafik, zamanlayıcılar, vb.) içeren bir kitaplık. Çizime bir bileşen yerleştirmek için, bileşeni Araç Kutusunda seçip çizime sürükleyin. Kendi bileşenleriniz dışarı ve/veya içeri aktarılabilir.
6	InfoViewer Rapor izleme 	Bir raporun içeriğini veya web içeriğini görüntüler.

Vijeo Designer'ı Yükleme

Ön gereksinimler

Vijeo Designer yazılımı bir sistem yöneticisi tarafından yüklenmelidir.

Yükleme İşlemi

Öge	Ekran/Simge adı	Açıklama
1	Masaüstünde çalışır durumda olan tüm uygulamaları kapatın.	
2	DVD'bilgisayarınızın DVD-ROM sürücüsüne yerleştirin.	Vijeo Designer'ın Autorun (Otomatik çalıştırma) programı yükleme programını otomatik olarak başlatacaktır. Yükleme otomatik olarak başlamazsa, Start → Run 'ı, (Başlat → Çalıştır) tıklatın, Open (Aç) metin kutusuna x:\INSTALL.EXE girin ve OK 'tıklatın (burada, x, DVD-ROM sürücünüzün harfini gösterir).
3	Bir yükleme dil seçin ve Vijeo Designer düğmesini tıklatın.	InstallShield Wizard Welcome (InstallShield Sihirbazı Açılış Ekranı) görünür.
4	Vijeo Designer'ı yüklemek için Sihirbaz ekranında görüntülenen talimatları uygulayın: lisans sözleşmesinin koşullarını kabul etme; müşteri bilgilerini girme, ürün başvuru ve seri numarası; ve yükleme klasörünü seçme, proje klasörü, uygulama dilleri ve masaüstünde bir kısayol oluşturmak isteyip istemediğiniz.	Yükleme klasörünü bilgisayarınızda seçmeniz istendiğinde, varsayılan c:\Program Files\Schneider Electric , klasörünü veya başka bir klasörü seçebilirsiniz. Proje klasörünü bilgisayarınızda seçmeniz istendiğinde, varsayılan klasörü veya başka bir klasörü seçebilirsiniz.
5	Yükleme tamamlandığında Finish düğmesini tıklatın. Sonra, masaüstünüze dönmek için Exit (Çıkış) düğmesini tıklatın	

NOT: Yükleme işleminin sonunda, program sizden bilgisayarınızı yeniden başlatmanızı isteyebilir. Sisteme yeni yüklenen tüm bileşenleri güncellemek için bilgisayarınızı yeniden başlatmanız gerekir.

Yazılım Sürümü Uyumluluđu

Genel Görünüm Bloğunun Başlığı

Yazılım yüklendiğinde (*bkz. sayfa 16*), bir kullanıcı olarak Vijeo Designer'ın bu sürümünün yazılımın önceki sürümleriyle nasıl çalıştığını anlamamız gerekir.

NOT: Vijeo Designer'ı ilk kez olarak başlatmadan önce, ReleaseNotes.chm dosyasını görüntüleyin. **Start** → **Programs** → **Schneider Electric** → **Vijeo Designer** → **Release Notes**'u (Başlat → Programlar → Schneider Electric → Vijeo Designer → Sürüm Notları) tıklatın.

Yazılımın Eski Sürümleriyle Uyumluluk

Vijeo Designer'ın bu sürümünde oluşturulan projeler, yazılımın önceki sürümleriyle geriye doğru uyumlu değildir. Vijeo Designer'ın bu sürümüyle oluşturulan ve açılan yeni bir proje, daha önceki bir sürümle açılmaz.

Vijeo Designer'ın önceki bir sürümüyle oluşturulan projeler, bu sürümle ileriye doğru uyumludur. Bununla birlikte, Vijeo Designer'ın önceki bir sürümüyle oluşturulan uygulamayı açmadan önce, export (dışarı aktarma) özelliğini kullanarak başlangıçtaki projeyi tam olarak yedeklemeniz gerekir.

Vijeo Designer'ı Kaldırma

Yazılımı Kaldırmanın İki Yolu

Vijeo Designer aşağıdaki yollardan biri kullanılarak kaldırılabilir:

- Yazılımdaki **Uninstall** (Kaldır) yardımcı programı kullanılarak
- Bilgisayarınızın Denetim Masası'ndaki **Add/Remove** (Ekle/Kaldır) yardımcı programı kullanılarak

Kaldır Yardımcı Programını Kullanma

Adım	Eylem
1	Masaüstünde çalışır durumda olan tüm uygulamaları kapatın.
2	Click Start → Programs → Schneider Electric → Vijeo Designer → Uninstall (Vijeo-designer) 'ı (Başlat → Programlar → Schneider Electric → Vijeo Designer → Kaldır (Vijeo-designer)) tıklatın
3	OK düğmesine tıklatın.
4	Kaldırma işleminin sonunda, sistemi güncellemek için bilgisayarınızı yeniden başlatın.

Program Ekle/Kaldır Yardımcı Programını Kullanma

Adım	Eylem
1	Masaüstünde çalışır durumda olan tüm uygulamaları kapatın.
2	Start → Settings → Control Panel 'i (Başlat → Ayarlar → Denetim Masası) tıklatın.
3	Program listesinden Vijeo Designer 'ı seçip Remove (Kaldır) düğmesini tıklatın.
4	Kaldırma işleminin sonunda, sistemi güncellemek için bilgisayarınızı yeniden başlatın.

Proje oluřturma

2

Bu Bölümün Amacı

Bu bölümde, Vijeo Designer'ın ana fonksiyonları kullanılarak basit bir uygulamanın nasıl oluşturulacağı açıklanmaktadır.

Bu Bölümde Neler Bulunuyor?

Bu bölümde aşağıdaki başlıklar yer almaktadır:

Konu	Sayfa
Gereksinimlerin Açıklamaları	20
Proje İnřaat Adımları	21
Bir Bakıřta Uygulama	22
Vijeo Designer'ı Bařlatma	25
Temel Ayarlar	26
Deęiřkenleri Oluřturma	28
Panelleri Oluřturma	32
Sayısal/Metin Veri Giriři ve Görüntüleme Kutusu	36
Grafik Nesneler	40
Reçete Oluřturma	46
"Curves" (Eęriler) Panelini Oluřturma	50
"Alarms" (Alarmlar) Panelini Oluřturma	52
Eylem Oluřturma	55
Simülasyon	59

Gereksinimlerin Açıklamaları

Kısaca

Vijeo Designer ile yapabileceğiniz bazı şeyleri keřfetmek için, bir proje geliřtireceğiz. Bunu yapmak için, projemizin gereksinimlerini veya teknik özelliklerini tanımlamamız gerekir.

Yapacağımız uygulama senaryosu řu řekilde olacaktır:

- Dolum ayar noktasına ve bir ayar seviyesine (setpoint) göre bir **deponun** dolumunu yönetmek. Ayar noktası ve alarm seviyesi kullanıcı tarafından bir dizi önayar arasından seçilir. Önayarların seçimi için **recipes** (reçeteler) fonksiyonunu kullanacağız,
- Bir **düğmeye** basıldığında alttaki valfi açarak/kapatarak depoyu boşaltmak,
- Ayar noktası değerlerini **sayısal görünümde** (numeric display) ve **bir trend grafiğı** olarak **görsüntülemek**,
- Zaman içinde seviyedeki değıřimi genel olarak görmek. Bunu yapmak için, bir **trend grafiğı** kullanırız,
- Bir eřik ařıldığında bir **lambda** ile ve bir **alarm sayfasıyla** kullanıcıyı bilgilendirmek.

Proje İnřaat Adımları

Kısaca

Projemizi oluřturmak iin ařađıdaki adımların uygulanması ve ařađıdaki noktaların ele alınması gerekir:

- Vijeo-Designer'ı bařlatmak,
- Yeni bir proje oluřturmak,
- Projeyi yapılandırmak,
- Deđiřkenleri tanımlamak,
- Farklı panelleri ve ekran geiřlerini oluřturmak,
- Sayısal ve metin grnmleri oluřturmak,
- ara kutusundaki grafik nesneleri kullanmak,
- Reete oluřturmak,
- trend grafiklerini oluřturmak,
- alarm ynetimi oluřturmak,
- script / kod oluřturmak,
- projeyi oluřturmak ve simlasyon.

Bir Bakıřta Uygulama

Kısaca

Tasarlanacak proje "manuel" olarak adlandırılır.

Üç sayfadan oluřur:

- "Tank" (Depo),
- "Curves" (Eđriler),
- "Alarms" (Alarmlar).

"Tank" (Depo) (*bkz. sayfa 22*) paneli ařađıdakilerden oluřur:

- animasyon **toolchest**'ten (araç kutusu) alınan bir depo,
- iki **numeric displays** (sayısal görünüm) (seviye deđeri ve alarm ayar noktası),
- dolum deđerlerini ve depo seviyesi alarmlarını tanımlamak için kullanılabilen iki tip **reçete** komutu,
- bir **düğmeyle** denetlenen depo boşaltma valfi
- bir üst eřik alarmı **lambası**,
- ve bir ekrandan diđerine geçmek için kullanılan bir **düğme** kümesi.

"Curves" (Eđriler) (*bkz. sayfa 23*) řunlardan oluřur:

- depo seviyesinin ve alarm ayar noktasının anime edildiđi bir **trend grafiđi** nesnesi,
- ve bir ekrandan diđerine geçmek için kullanılan bir düđme kümesi.

"Alarms" (Alarmlar) (*bkz. sayfa 24*) paneli řunlardan oluřur:

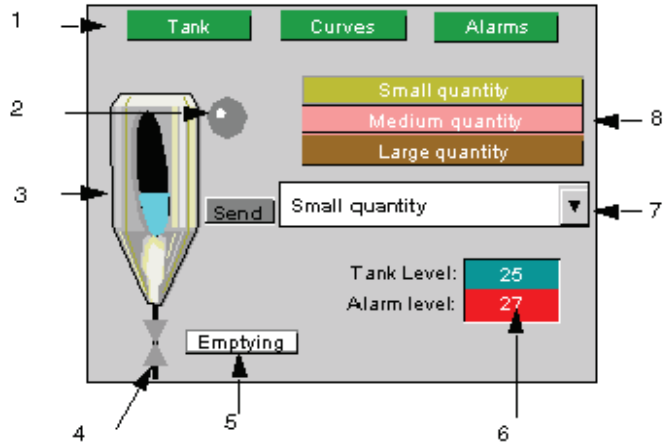
- depo seviyesi alarm ayar noktasından daha yüksekse bir yüksek seviye alarmı görüntüleyen bir **alarm** nesnesi,
- ve bir ekrandan diđerine geçmek için kullanılan bir düđme kümesi.

"Tank" (Depo) Paneli

Bu, projenin ana ekranıdır. Burada, depo, bir **reçete** ile yönetilen seçili bir ürün miktarı (küçük, orta ve büyük miktar) ile doldurulur. Reçete ile istenen miktara (alarm ayar noktası) bađlı olarak eřiđin ařılmaması da yönetir. "Alarm seviyesi" için "**numeric display**" tıklatarak (simülasyon için) veya dokunarak alarm ayar noktasını deđiřtirebilirsiniz. Depo seviyesi alarm ayar noktasından daha yüksekse, yüksek seviye alarmı etkinleřir. Eřik ařıldıđında **lamba** kırmızı renkte yanar ve alarm etkinleřir.

"Emptying" (Bořaltma) **düğmesi** alttaki valfi kullanarak depoyu boşaltmanıza olanak tanır. Siz depoyu boşaltırken valf animasyon olarak gösterilir. Kapatıldıđında, valf gri renkte gösterilir. Açık olduđunda, kırmızı renkte gösterilir.

Ařađıda, "Tank" (Depo) panelinin bir řeması yer almaktadır:

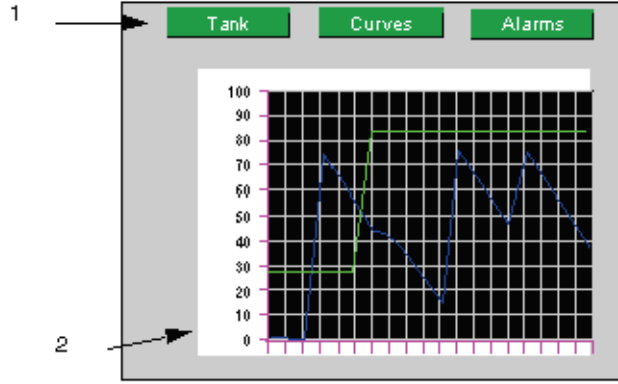


Numara	Açıklama
1	Ekran geçiř düğmeleri
2	Yüksek seviye lambası
3	Animasyonlu seviyeli depo
4	Depo alt valfi
5	Depo boşaltma düğmesi
6	Ayar noktası için sayısal tuř takımı kullanılan veri giriř alanı
7	Reçete seçici
8	Reçete komut düğmeleri

"Curves" (Eğriler) Paneli

Bu ekranda, depo seviyesindeki deęişimler ve alarm ayar noktası grafik biçiminde görüntülenir.

Ařađıda, "Curves" (Eđriler) panelinin bir řeması yer almaktadır:



Numara	Açıklama
1	Ekran geçiř düđmeleri
2	Depo seviyesini ve ayar noktasını gösteren trend grafiđi

"Alarms" (Alarmlar) Paneli

Bu ekran, seviye alarmlarının durumunu görüntülemenize olanak tanır.

Ařađıda, "Alarms" (Alarmlar) panelinin bir řeması yer almaktadır:

Message	Hour	State

Numara	Açıklama
1	Ekran geçiř düđmeleri
2	Aktif, onaylanmış veya geđmiş/çözölmüş alarmları görüntölemek için alarm tablosu

Vijeo Designer'ı Bařlatma

Prosedür

Vijeo Designer'ı bařlatmak için,

Start → Programs → Schneider Electric → Vijeo- Designer → Vijeo-Designer 'ı

(Bařlat → Programlar → Schneider Electric → Vijeo-Designer → Vijeo-Designer)
seçin veya masaüstünde Vijeo Designer simgesini çift tıklatın.

Temel Ayarlar

Kısaca

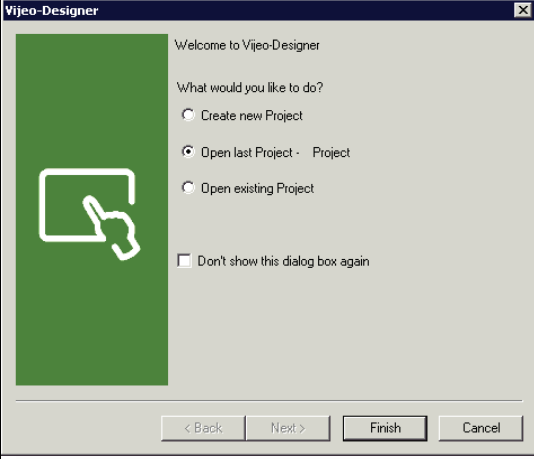
Bir çizim oluřturmaya bařlamadan önce, projenizi dođru olarak yapılandırmanız çok önemlidir. Bu projede, dahili ve harici deđiřkenler kullanılmaktadır.

Vijeo Designer'da oluřturulan bir proje basit bir bilgi zinciridir. Bir projede, hedef terminaller (HMI) hiyerarřik bir yapıya gre yapılandırılır ve dzenlenir.

Her bir hedef, projenin çalıřacađı donanım ortamını (PLC cihazı) gsterir.

Bir Proje Oluřturma ve Hedefini Yapılandırma

Ařađıdaki tabloda, bir projenin nasıl oluřturulacađı ve uzak cihazın nasıl seileceđi aıklanmaktadır:

Adım	Eylem
1	<p>Vijeo Designer'ı bařlattıđınızda bu iletiřim kutusu grntlenir. Create new project'in (Yeni proje oluřtur) seili olduđundan emin olun ve devam etmek iin "Next"i (İleri) tıklatın.</p>  <p>Not: Vijeo Designer'ı bařlattıđınızda yukarıdaki iletiřim kutusu grntlenmezse, gezginde "Vijeo-Manager" (Vijeo Yneticisi) sekmesini sein, ardından "Vijeo-Manager"'ı (Vijeo Yneticisi) sađ tıklatın ve "New Project"'yi (Yeni Proje) sein.</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> • Projenizin adını girin ve Next'i (İleri) tıklatın. Bizim rneđimizde, "Manual" yazın. • Hedef tip olarak XBTGT2000 Serisi ve model olarak XBT GT2330 yazın. Next'i (İleri) tıklatın. • Model bir Ethernet portu kullanıyorsa IP adresini sein ve sonra Next'i (İleri) tıklatın. Bu IP adresini sonradan da deđiřtirebilirsiniz. • Add (Ekle) dğmesini kullanarak, haberleřeceđiniz PLC iin uygun srcy sein. Bizim rneđimizde, Modbus ile haberleřen PLC kullanıldıđı iin olarak Schneider Electric Industrie SAS'yi, driver (src) olarak Modbus_(RTU)'yu ve Equipment (Ekipman) olarak Modbus Equipment'ı (Modbus Ekipmanı) sein. Ardından, Finish'i tıklatın. <p>Ekranda birok klasr (paneller, script, alarmlar, aılan pencereler, diller, veri dosyaları, vb.) oluřturulur.</p> <p>Not: Aynı proje iinde birden fazla HMI ekleyebilirsiniz. Projeye bařka bir HMI "Target" (Hedef) eklemek iin, proje isminizi "Manual"'i sađ tıklatın ve ardından "New Target"'ı (Yeni Hedef) sein.</p>
3	<p>Haberleře me protokol iin IEC 61131 Szdzimini, Ekipman Yapılandırması iletiřim kutusunda yapılandırın. Bunu yapmak iin, [Navigator] penceresinde [IO Manager] altında, Ekipman Yapılandırma iletiřim kutusunu amak iin bir srcye iliřkin ekipmanı ift tıklatın. Ardından, [IEC61131 Syntax] onay kutusunu sein.</p>
4	<p>Projenizi kaydedin.</p>

Deęiřkenleri Oluřturma

Kısaca

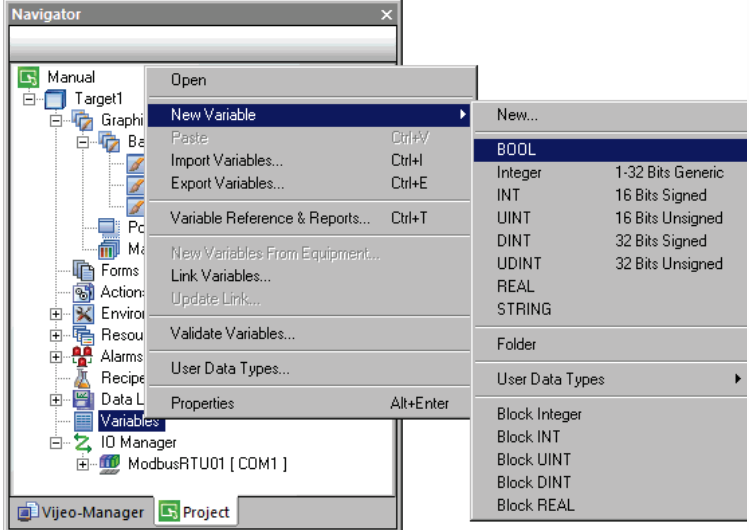
Bir deęiřken (variable), bir adla gsterilen bir bellek adresidir. Vijeo Designer, ařaęıdaki deęiřken tiplerini kullanır:

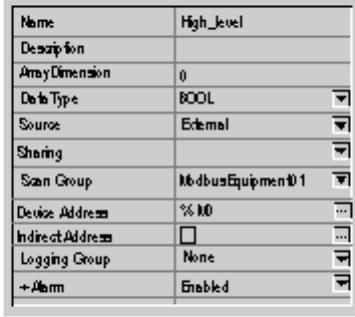
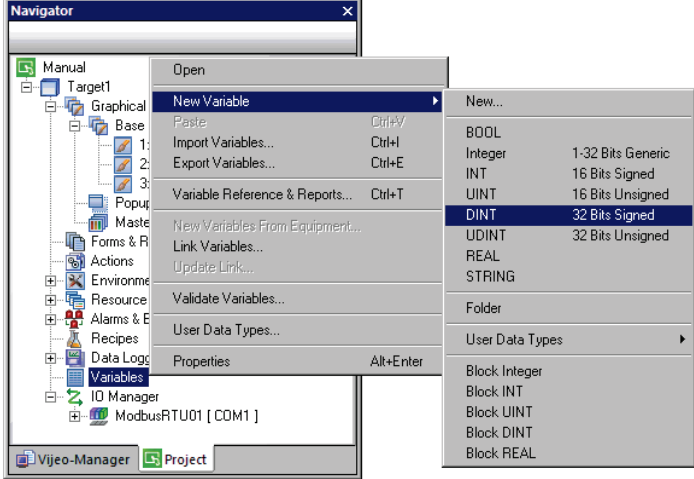
- BOOL
- INT (16 bit iřaretli tamsayı)
- UINT (16 bit iřaretsiz tamsayı)
- DINT (32 bit iřaretli tamsayı)
- UDINT (32 bit iřaretsiz tamsayı)
- Tamsayı (1-32 bit jenerik tamsayı)
- Virgll sayı (REAL)
- Dizi
- Kullanıcı Veri Tipi (Dizi veya Yapı)
- Blok INT (16 bit iřaretli blok tamsayı)
- Blok UINT (16 bit iřaretsiz blok tamsayı)
- Blok DINT (32 bit iřaretli blok tamsayı)
- Blok Tamsayı (1-32 bit jenerik blok tamsayı)
- Blok REAL (Blok virgll sayı)

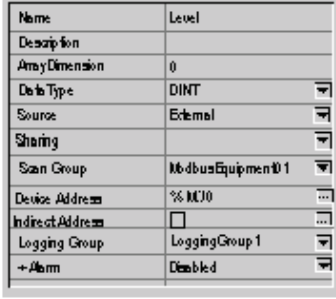
Vijeo Designer, cihazlarla iletiřim kurmak iin deęiřkenleri kullanır. Ayrıca, PLC ile haberleřmeden yalnızca Vijeo Designer tarafından kullanılacak cihazın dahili (internal) deęiřkenlerini de tanımlayabilirsiniz.

Projemizde, Modbus cihazıyla iletiřim kuran iki dahili deęiřken ve iki harici deęiřken oluřturacaęız.

Aşağıdaki tabloda, değişkenlerin nasıl oluşturulacağı açıklanmaktadır:

Adım	Eylem																						
1	<p>"Navigator" (Gezirme) penceresinde "Variables"ı (Değişkenler) sağ tıklayın, "New Variable"ı (Yeni Değişken) seçin ve "BOOL"u tıklayın.</p> 																						
2	<p>Değişkenler Özellik Denetleyicisi'nde, Boolean tipi "BOOL01" değişkeninin adını "High_level" olarak değiştirin. Değişken kaynağını belirtin (bu durumda, harici). Device Address (Cihaz Adresi) özelliğinde, %M0 yazın. Adres sözdizimini almak için, projeyi oluşturup hedefi yapılandırdığınızda, Ekipman Yapılandırması iletişim kutusunda [IEC61131 Syntax] özelliğini yapılandırmış olmanız gerekir.</p> <table border="1" data-bbox="477 1031 830 1344"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>High_level</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Description</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Array Dimension</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Data Type</td> <td>BOOL</td> </tr> <tr> <td>Source</td> <td>External</td> </tr> <tr> <td>Sharing</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Scan Group</td> <td>ModbusEquipment01</td> </tr> <tr> <td>Device Address</td> <td>%M0</td> </tr> <tr> <td>Indirect Address</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Logging Group</td> <td>None</td> </tr> <tr> <td>+ Alarm</td> <td>Disabled</td> </tr> </tbody> </table>	Name	High_level	Description		Array Dimension	0	Data Type	BOOL	Source	External	Sharing		Scan Group	ModbusEquipment01	Device Address	%M0	Indirect Address	<input type="checkbox"/>	Logging Group	None	+ Alarm	Disabled
Name	High_level																						
Description																							
Array Dimension	0																						
Data Type	BOOL																						
Source	External																						
Sharing																							
Scan Group	ModbusEquipment01																						
Device Address	%M0																						
Indirect Address	<input type="checkbox"/>																						
Logging Group	None																						
+ Alarm	Disabled																						

Adım	Eylem																								
3	<p>"High_level" deęiřkeni bir alarmdır. Özelliklerinde, Alarms (Alarmlar) fonksiyonunu etkinleřtirin.</p> 																								
4	<p>BOOL tipindeki ařaęıdaki Emptying "Bořaltma" adlı dahili deęiřkeni oluřturmak için 1 ve 2 numaralı adımları tekrarlayın: İki BOOL deęiřkeni oluřturdunuz.</p> <table border="1" data-bbox="491 722 1211 824"> <thead> <tr> <th></th> <th>Name</th> <th>Data Type</th> <th>Data Source</th> <th>Scan Group</th> <th>Device Address</th> <th>Alarm Group</th> <th>Logging Group</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>High_Level</td> <td>BOOL</td> <td>External</td> <td>ModbusEquip</td> <td>%I0</td> <td>AlarmGroup 1</td> <td>None</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Emptying</td> <td>BOOL</td> <td>Internal</td> <td></td> <td></td> <td>Disabled</td> <td>None</td> </tr> </tbody> </table>		Name	Data Type	Data Source	Scan Group	Device Address	Alarm Group	Logging Group	1	High_Level	BOOL	External	ModbusEquip	%I0	AlarmGroup 1	None	2	Emptying	BOOL	Internal			Disabled	None
	Name	Data Type	Data Source	Scan Group	Device Address	Alarm Group	Logging Group																		
1	High_Level	BOOL	External	ModbusEquip	%I0	AlarmGroup 1	None																		
2	Emptying	BOOL	Internal			Disabled	None																		
5	<p>"Navigator" (Gezinme) penceresinde "Variables" (Deęiřkenler) dđęümünü saę tıklatın ve "DINT"'yi seęin.</p> 																								

Adım	Eylem																																								
6	<p>"DINT" tipi "DINT01" değişkeninin adını "property inspector" üzerinde "Seviye" olarak değiştirin. Bu pencerede, değişken kaynağını belirtin (bu durumda, harici). Device Address (Cihaz Adresi) özelliğinde, %MW0 yazın. Logging Group (Günlük Oluşturma Grubu) özelliğini "LoggingGroup1" olarak ayarlayın. Değişken kaynağı(Source): PLC veya HMI dahili değişkenleri</p> 																																								
7	<p>DINT tipindeki aşağıdaki "setup" adlı dahili değişkeni oluşturmak için 5 ve 6 numaralı adımları tekrarlayın: Şimdi, Variable Editor'de (Değişken Düzenleyicisi) aşağıdaki listeyi görürsünüz.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Name</th> <th>Data Type</th> <th>Data Source</th> <th>Scan Group</th> <th>Device Address</th> <th>Alarm Group</th> <th>Logging Group</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>High_Level</td> <td>BOOL</td> <td>External</td> <td>ModbusEquip</td> <td>%M0</td> <td>AlarmGroup1</td> <td>None</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Emptying</td> <td>BOOL</td> <td>Internal</td> <td></td> <td></td> <td>Disabled</td> <td>None</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Level</td> <td>DINT</td> <td>External</td> <td>ModbusEquip</td> <td>%MW0</td> <td>Disabled</td> <td>LoggingGroup1</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Setup</td> <td>DINT</td> <td>Internal</td> <td></td> <td></td> <td>Disabled</td> <td>LoggingGroup1</td> </tr> </tbody> </table>		Name	Data Type	Data Source	Scan Group	Device Address	Alarm Group	Logging Group	1	High_Level	BOOL	External	ModbusEquip	%M0	AlarmGroup1	None	2	Emptying	BOOL	Internal			Disabled	None	3	Level	DINT	External	ModbusEquip	%MW0	Disabled	LoggingGroup1	4	Setup	DINT	Internal			Disabled	LoggingGroup1
	Name	Data Type	Data Source	Scan Group	Device Address	Alarm Group	Logging Group																																		
1	High_Level	BOOL	External	ModbusEquip	%M0	AlarmGroup1	None																																		
2	Emptying	BOOL	Internal			Disabled	None																																		
3	Level	DINT	External	ModbusEquip	%MW0	Disabled	LoggingGroup1																																		
4	Setup	DINT	Internal			Disabled	LoggingGroup1																																		

NOT: Değişken özelliklerine değişkenin satır numarası çift tıklatılarak erişilebilir. Değişken yapılandırmasına erişimi ve anlaşılmasını kolaylaştıran **Variable Properties** (Değişken Özellikleri) penceresi görünür.

Panelleri Oluřturma

Resim

Bu blmde, 'Depo' Panelini (sayfasını), 'Eęriler' Panelini ve 'Alarmlar' Panelini oluřturacaksınız. Bir panelden dięerine geęmek iin kullanılan dęmeleri de oluřturacaksınız.

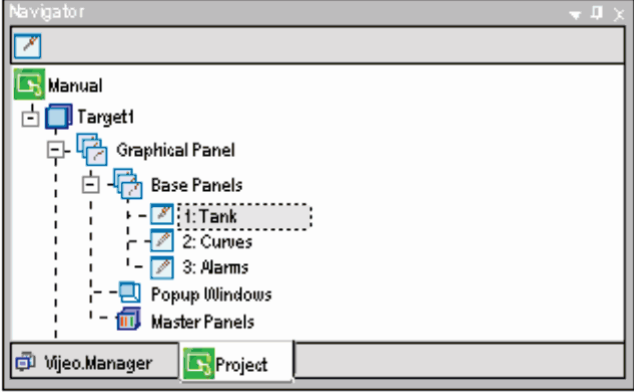
Ařaęıdaki grafik, bu blmn sonunda panellerin nasıl grneceęini gsterir:



Prosedr


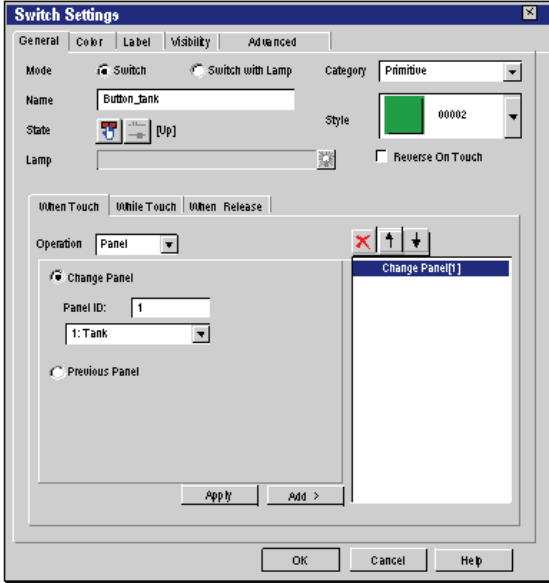
Ařaęıdaki tabloda, panellerin nasıl oluřturulacaęı aıklanmaktadır:

Adım	Eylem
1	Gezinme blmesinde " Project " (Proje) sekmesini tıklatın.
2	Klasr geniřletmek iin " Graphical Panels "ı (Grafik Panelleri) ift tıklatın. Klasr geniřletmek iin " Base Panels "ı (Taban Panelleri) ift tıklatın.

Adım	Eylem
3	<p>"1:Panel1"i tıkladın, "1:Panel1"i "1:Depo" olarak yeniden adlandırın. (Sayfa ismine tıklayıp F2 basarak sayfa ismini deęiřtirebilirsiniz)</p> 
4	<p>Depo Panel'inin "Properties" (Özellikler) penceresinde, Arka Plan Rengini açık gri, RGB kodu, "192,192,192" olarak deęiřtirin.</p>
5	<p>Depo paneliyle aynı arka plan rengini kullanarak başka iki panel daha oluřturun. Base Panels'ı (Taban Panelleri) saę tıkladın ve her bir panel için New Panel'ı (Yeni Panel) seçin. Panel2'yi Eğriler ve Panel3'ü Alarmlar olarak yeniden adlandırın.</p>

Paneller Arasında Geçiř Düğmesi Oluřturma

Ařağıdaki tabloda, paneller arasında geçiř yapmak için düğmelerin nasıl oluřturulacağı açıklanmaktadır:

Adım	Eylem
1	<p>Araç çubuğunda "Switch" simgesini seçin ve panel üzerinde düğmenin yerleřtirileceğı bir alan çizin.</p>  <p>Nesnenin yerleřtirileceğı bir alan tanımlamak için, ařağıdakileri yapın:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nesnenizi yerleřtirmek istediğiniz yeri ekranda sol tıklatın, • sol fare düğmesini bırakın, • nesnenizi ekranda istediğiniz boyuta getirmek için fareyi sürükleyin, • çizimi tamamlamak için ekranı sol tıklatın.
2	<p>"Switch Settings" (Anahtar Ayarları) penceresi görüntülendiğinde, General (Genel) sekmesinde:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ad için "Button_tank" yazın, • primitive (temel öge) kategorisini ve style 00002 düğmeyi seçin, • When Touch'ın (Butona Dokunulduğunda) altında, Operation (İřlem) alanında Panel'i seçin, Depo (Id=1) için Change Panel'i (Paneli Değıştir) seçin, ardından Add'i (Ekle) tıklatın. Diğeri sayfaya geçiř için hem sayfa numarası yazarak hemde seçim yapılarak bu iřlem gerçeleřtirilebilir. 
3	<p>Color (Renk) sekmesinde, ön plan rengi için 0,128,0 deęerli koyu yeřil renk seçin.</p>
4	<p>Label (Etiket) sekmesinde, etiket tipini statik olarak ayarlayın ve serbest metin alanında Depo yazın.</p>

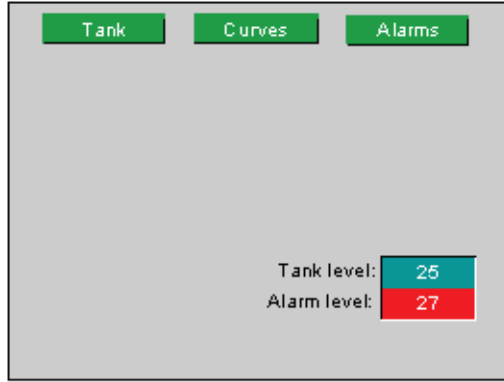
Adım	Eylem
5	Yapılandırmanızı onaylamak için Tamam düğmesini tıkkatın.
6	Eğriler paneli (Id=2) ve Alarmlar paneli (Id=3) düğmeleri için işlemi tekrarlayın.
7	Şimdi sayfalar arasında geçiş yapmanızı sağlayacak 3 düğmeniz var. Onları kopyalayıp (Ctrl+C) diğerk iki panele yapıştırmak (Ctrl+V) için bu 3 düğmeyi seçin.

Sayısal/Metin Veri Giriři ve Grntleme Kutusu

Resim



Bu blmde, depo seviyesini ve alarm ayar noktasını grntlemek iin Depo Paneli'ne metin ve sayısal grnm nesneleri ekleyeceksiniz.

Ařađıdaki grafik, bu blmn sonunda panelin nasıl grneceđini gsterir:




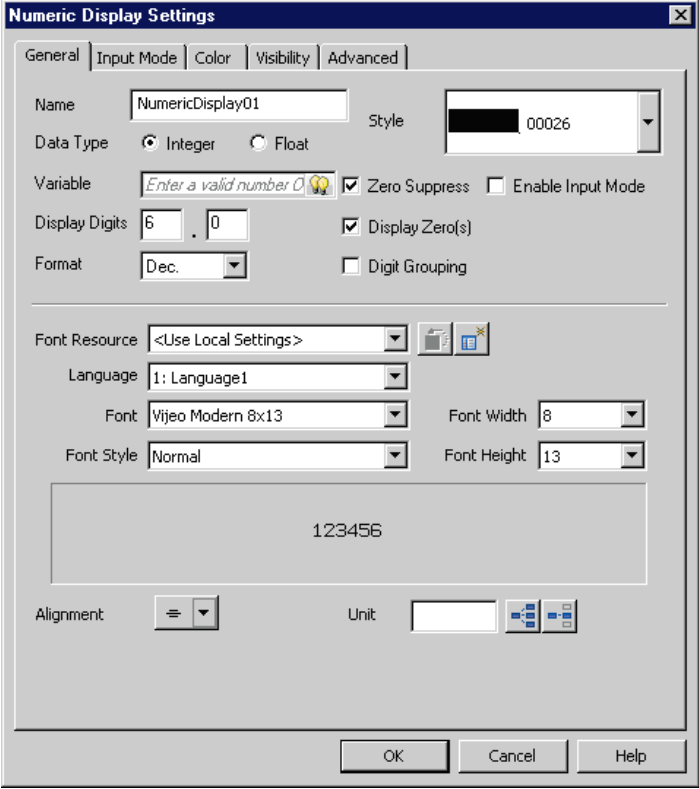

Metin Oluřturma

Ařađıdaki tabloda, text "metin" nesnesinin nasıl oluřturulacađı aıklanmaktadır:

Adım	Eylem
1	<p>Ara ubuđunda "Text" (Metin) simgesini sein ve ekran zerinde metnin yerleřtirileceđi bir alan izin.</p> 
2	<p>Text Editor (Metin Dzenleyicisi) penceresi grntlenir. Metin zelliklerini ařađıdaki ekranda gsterildiđi gibi yapılandırın ve OK'i tıkklatın:</p> 
3	<p>"Properties" (zellikler) penceresinde, Text Color'ı (Metin Rengi) 0,0,0 deđerli siyah olarak deđerřtirin.</p>
4	<p>Metin Alarm seviyesi iin de aynısını yapın.</p>

Sayısal Veri Giriři ve Grntleme Kutusu Oluřturma

Ařađıdaki tabloda, sayısal grnmn nasıl oluřturulacađı aıklanmaktadır:

Adım	Eylem
1	<p>Ara ubuđunda "Numeric Display" simgesini sein ve ekran zerinde sayısal pencerenin yerleřtirileceđi bir alan izin.</p> 
2	<p>Numeric Display Settings penceresi grntlenir. zellikleri ařađıdaki ekranda gsterildiđi gibi yapılandırın:</p> 
3	<p>"General" sekmesinde:</p> <p>grntlenmek istenen deđiřken iin:  simgesini tıklatın ve ardından:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Seviye" deđiřkenini ift tıklatın, ardından ifade dzenleyicisinde OK'i tıklatın, • "Display Digits" (Tamsayı ve Virgll Hane Sayısı) alanına 3.0 yazın,

Adım	Eylem
4	"Color" (Renk) sekmesinde: <ul style="list-style-type: none">"Plate" tabela rengi için 0,128,128 deęerli koyu mavi rengi seęin.
5	OK 'i tıkladın.
6	Bu adımları 'Setup' deęiřkeni için tekrarlayın. 'Setup' deęiřkeni için, Input Mode (Giriř Modu) sekmesinde Enable Input Mode 'u (Giriř Modunu Etkinleřtir) iřaretleyin. Bu, deęeri alıřma suresinde deęiřtirmenize olanak tanır, yani bir deęiřkenin deęerini deęiřtirmek istiyorsak "enable input mode seęilir". Display Popup Keypad (Aılır Tuř Takımını Grntle) seęeneęi otomatik olarak seęilir. Bu alıřma esnasında HMI zerinde, sayısal grnmn deęerini deęiřtirmek iin kullanabileceęiniz bir sayısal tuř takımını grntler. "Plate" iin 255,0,0 deęerli kırmızı rengi seęin.
7	Projenizi kaydedin.

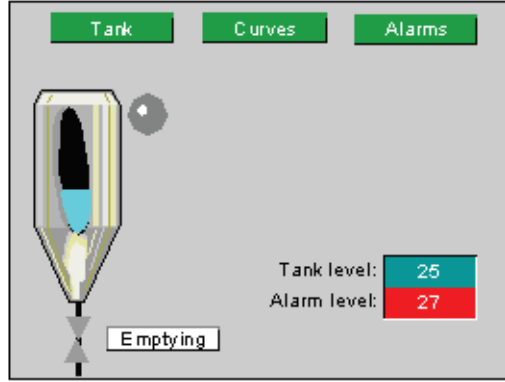
NOT: Ekran zerinde bulunan bir nesnenin (switch, numeric display) ayarlarını "**Properties**" (zellikler) penceresinde eriřerek dzenleyebilirsiniz.

Grafik Nesneler

Resim

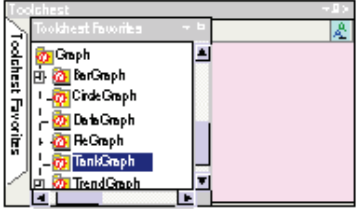

Bu bölümde, depo, alt valf, boru, açık ve kapalı valf düğmesi ve yüksek seviye göstergesini ekleyeceksiniz.

Ařağıdaki grafik, bu bölümün sonunda panelin nasıl görüneceğini gösterir:




Araç Kutusundan Nesneyi Sayfaya Aktarma

Ařađıdaki tabloda, araç kutusunda bulunan ve deponun řematik bir gösterimini sađlayan bir nesnenin nasıl kullanılacağı açıklanmaktadır:

Adım	Eylem
1	<ul style="list-style-type: none"> • Toolchest (Araç kutusu) penceresinde, Toolchest Favorites (Araç Kutusu Sık Kullanılanları) sekmesini seçin. • Graph'ı ve sonra TankGraph'ı (DepoGrafıđı) seçin. • TankGraph_0001 nesnesini sürükleyip Depo paneline bırakın. • Seçtiđinizde nesnenin çevresinde görünen noktalardan herhangi birini sürükleyerek nesneyi yeniden boyutlandırın. 
2	<p>TankGraph "Properties" (Özellikler) penceresinde, "Variable" (Deđişken) özelliđinin yanında  düğmesini tıklatın. Deđişken Listesi penceresi görüntülenir. Depo seviyesi animasyonu için 'Seviye' deđişkenini çift tıklatın.</p>

Çizgi Oluřturma


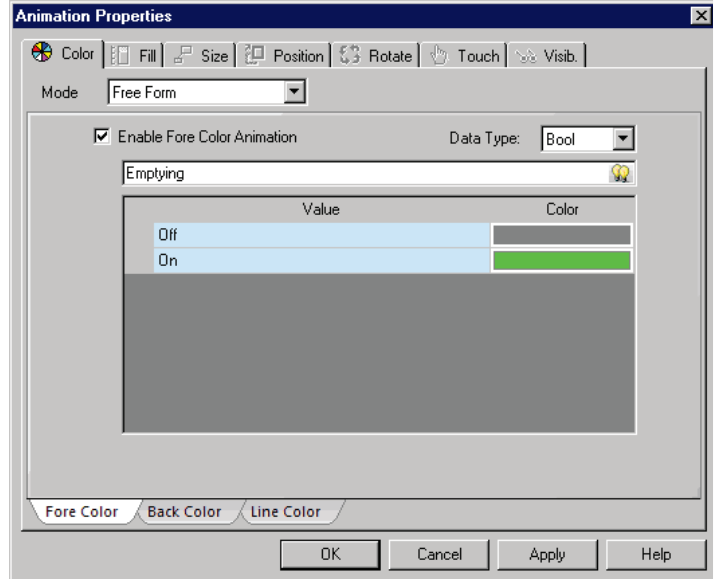

Ařađıdaki tabloda, alt valfin borusunu gösteren bir çizginin nasıl oluřturulacağı açıklanmaktadır:

Adım	Eylem
1	<p>Araç çubuğundan "normal line" simgesini seçin ve deponun altından ekranın altına bir çizgi çizin. Klavyenizdeki ok tuřlarını kullanarak, çizginin konumunu ayarlayın.</p> 
2	<p>"Properties" penceresinde, řunları girin: çizgi rengi olarak 0,0,0 deđerli siyah, çizgi geniřliđi olarak "4".</p>

Valf Oluřturma

Bir **çokgen** Őekil **valfi** temsil eder. Valfin aık (yeřil) veya kapalı (gri) olmasına baėlı olarak anime edilir.



Ařaėıdaki tabloda, valfin nasıl oluřurulacaėı aıklanmaktadır:

Adım	Eylem
1	<p>Ara çubuėunda "Polygon" simgesini sein ve ekran üzerinde valfin yerleřtirileceėi bir alan tanımlayarak bir valf çizmek iin kullanın.</p> 
2	<p>Animasyon Özellikleri penceresi görüntülenir. Özellikleri ařaėıdaki ekranda gösterildiėi gibi yapılandırın:</p> 
3	<p>"Color" (Renk) sekmesinde, mod iin Free Form'u (Serbest Biim) sein. "Fore Color" (Ön Plan Rengi) sekmesinde:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enable Fore Color Animation'ı (Ön plan Rengi Animasyonu Etkinleřtir) iřaretleyin. <p>Deėiřken seimi iin  simgesini tıklatın ve ardından:</p> <ul style="list-style-type: none"> • BOOL deėiřkeni "Emptying"i (Bořaltma) çift tıklatın ve ardından "OK" düėmesini tıklatın, • KAPALI rengini 192,192,192 deėeri gri ve AIK rengini 0,128,0 deėerli yeřil olarak deėiřtirin.
4	OK 'i tıklatın.

Uyarı Sinyali Oluřturma

"High_level" alarm sinyali iin bir lamba kullanacađız. "High_level" iin alarmin tetiklenip (kırmızı) tetiklenmemesine (gri) bađlı olarak anime edilir.


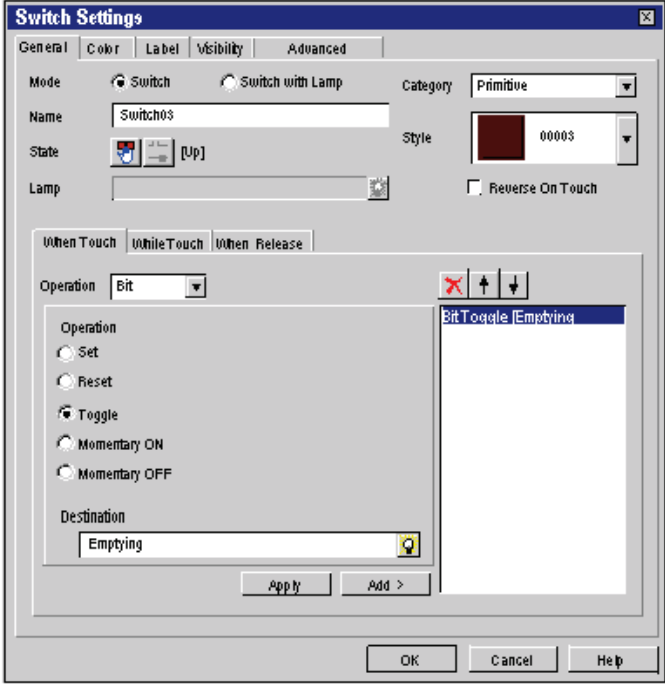

Ařađıdaki tabloda, lambanın nasıl oluřturulacađı aıklanmaktadır:

Adım	Eylem
1	<p>Ara ubuđunda "Lamp" simgesini sein ve ekran zerinde valfin yerleřtirileceđi bir alan tanımlayarak bir Lamba izmek iin kullanın.</p> 
2	<p>Bu pencerede, "General" (Genel) sekmesinde:</p> <p>Deđiřken seimi iin  simgesini tıklatın ve ardından:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "BOOL" "High_level" deđiřkenini sein, • lamba stili 10001'i sein.
3	<p>"Color" (Renk) sekmesinde:</p> <ul style="list-style-type: none"> • KAPALI durumunun n plan rengi iin 128,128,128 deđerli koyu gri rengi sein, • AIK durumunun n plan rengi iin 255,0,0 deđerli kırmızı rengi hızlı yanıp
4	<p>OK'i tıklatın.</p>

Komut Dđmesi Oluřturma

"Bořaltma" dđmesi, "bořaltma" deđiřkenini etkinleřtirir veya devre dıřı bırakır. Ayrıca, alt **valfi** de anime eder.

Ařađıdaki tabloda, "bořaltma" dűğmesinin nasıl oluřturulacađı açıklanmaktadır:

Adım	Eylem
1	<p>Araç çubuğunda "Switch" simgesini seçin ve ekran üzerinde yerleřtirileceđi bir alan tanımlayarak bir dikdörtgen çizmek için kullanın.</p> 
2	<p>Switch Settings penceresi görüntülenir. Özellikleri ařađıdaki ekranda gösterildiđi gibi yapılandırın:</p> 
3	<p>General (Genel) penceresinde:</p> <ul style="list-style-type: none"> • anahtar stili olarak 00003 seçin. <p>"When Touch" (Butona Dokunulduğunda) sekmesi altında, deđişken seçimi için  simgesini tıklatın ve:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "BOOL" "Emptying" (Bořaltma) deđişkenini seçin, • dűğmeye ilk kez basıldıđında Bořaltma bitini AÇIK duruma, dűğmeye tekrar basıldıđında KAPALI duruma getirecek olan Toggle'i seçin. • seçimi onaylamak için Add'i tıklatın.

Adım	Eylem
4	"Label" (Etiket) sekmesinde: <ul style="list-style-type: none">• etiket tipi için static seçeneğini seçin,• Veri giriři penceresine 'Emptying' (Bořaltma) yazın,
5	"Color" (Renk) sekmesinde: <ul style="list-style-type: none">• ön plan rengi olarak 255.255.255 deęerli beyazı seçin.• metin rengi olarak 0.0.0 deęerli siyahı seçin.
6	OK 'i tıkladın.

Reçete Oluřturma

Resim

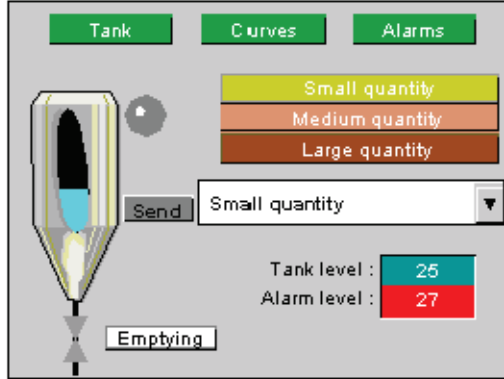
Bu bölümde reçete komutlarını uygulamanın iki yolu açıklanmaktadır:

- reçete seçimi için düğmeleri kullanma,
- reçete seçici menüsünü kullanma.

Seviyeyi ve alarm ayar noktası değerlerini seçilen reçeteye göre ayarlamak için 3 reçete oluşturacağız:

- Birinci reçete "small quantity". Depoyu kapasitesinin %25'i kadar doldurur ve alarm seviyesini %27 olarak ayarlar,
- İkinci reçete "medium quantity". Depoyu kapasitesinin %50'si kadar doldurur ve alarm seviyesini %52 olarak ayarlar,
- Üçüncü reçete "large quantity". Depoyu kapasitesinin %80'i kadar doldurur ve alarm seviyesini %82 olarak ayarlar.

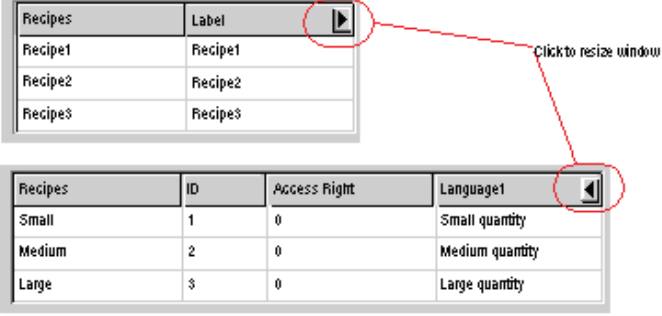
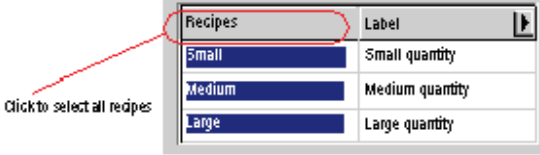
Ařağıdaki grafik, bu bölümün sonunda panelin nasıl görüneceğini gösterir:



Reçete oluřturma

Ařağıdaki tabloda, reçetenin nasıl oluřurulacağı açıklanmaktadır:


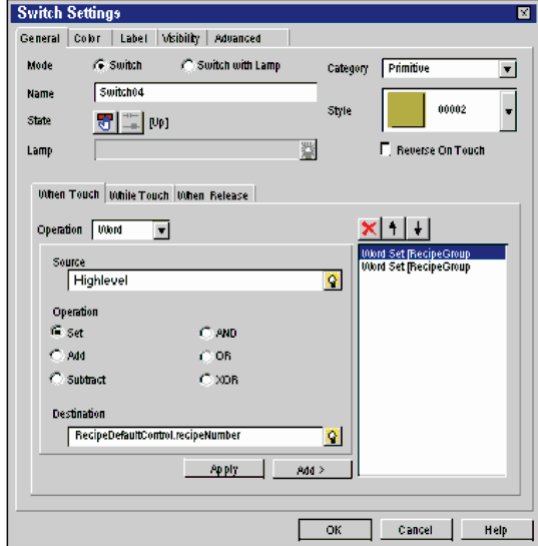
Adım	Eylem
1	Gezinme bölümünde, "Recipes"ı sađ tıkladın.
2	Yeni bir reçete grubu oluřturun.
3	Yeni reçete grubunu 'Tanksetting - Depoayar' olarak yeniden adlandırın.


Adım	Eylem
4	<p>Reçete adlarını aşağıdaki gibi yapılandırın:</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Recipes'ı (Reçete) sağ tıklayın ve recipe 2'yi (reçete 2) oluşturmak için New Recipe'i (Yeni Reçete) seçin • Recipes'ı (Reçete) sağ tıklayın ve recipe 3'ü (reçete 3) oluşturmak için New Recipe'i (Yeni Reçete) seçin • Pencereyi genişletmek için, grafikte gösterildiği gibi oku tıklayın, • Recipe 1'i (Reçete 1) Small - Küçük olarak yeniden adlandırın ve Language1 sütununa Small quantity - Küçük miktar yazın, • Recipe 2'yi (Reçete 2) Medium - Orta olarak yeniden adlandırın ve Language1 sütununa Medium quantity - Orta miktar yazın, • Recipe 3'ü (Reçete 3) Large - Büyük olarak yeniden adlandırın ve Language1 sütununa Large quantity - Büyük miktar yazın,
5	<p>Reçete adlarını aşağıdaki gibi yapılandırın:</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Pencereyi simge durumuna küçültmek için, yukarıdaki grafikte gösterildiği gibi oku tıklayın, • Tüm reçeteleri seçmek için grafikte gösterildiği gibi Reçeteleri tıklayın ve aşağıdaki yapılandırma adımlarını uygulayın,

Adım	Eylem																											
6	<p>Reçeteleri ařağıdaki gibi yapılandırın:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Ingredients vaia..</th> <th>Label</th> <th>Editable</th> <th>Min</th> <th>Max</th> <th>Small</th> <th>Medium</th> <th>Large</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Level</td> <td>Level</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td>0</td> <td>100</td> <td>25</td> <td>50</td> <td>80</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Setup</td> <td>Alarm setup</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td>0</td> <td>100</td> <td>27</td> <td>52</td> <td>82</td> </tr> </tbody> </table> <p>Veri girmek için çift tıklarak satır 1'i doldurun, Çizgi 1'i sağı tıklarak ve New Ingredient' (Yeni Bileřen) seçerek bir bileřen ekleyin; böylece çizgi 2'yi oluřturabilirsiniz Veri girmek için çift tıklarak satır 2'yi doldurun.</p>		Ingredients vaia..	Label	Editable	Min	Max	Small	Medium	Large	1	Level	Level	<input checked="" type="checkbox"/>	0	100	25	50	80	2	Setup	Alarm setup	<input checked="" type="checkbox"/>	0	100	27	52	82
	Ingredients vaia..	Label	Editable	Min	Max	Small	Medium	Large																				
1	Level	Level	<input checked="" type="checkbox"/>	0	100	25	50	80																				
2	Setup	Alarm setup	<input checked="" type="checkbox"/>	0	100	27	52	82																				
7	Projenizi kaydedin.																											

Düğmeyle Çalışan Reçete Komutu Oluřturma

Her bir reçete için ayrı ayrı düğme oluřturun. Ařağıdaki tabloda, bir reçete için nasıl düğme oluřturulacağı açıklanmaktadır:

Adım	Eylem
1	<p>Araç çubuğunda "Switch" simgesini seçin ve panelde bir dikdörtgen çizmek için kullanın.</p> 
2	<p>Switch Settings penceresi görüntülenir. Özellikleri ařağıdaki ekranda gösterildiğı gibi yapılandırın:</p> 

Adım	Eylem
3	<p>General (Genel) penceresinde:</p> <ul style="list-style-type: none"> • anahtar stili olarak 00002 seçin. <p>"When Touch" (Butona Dokunulduğunda) sekmesi altında:</p> <ul style="list-style-type: none"> • bir Word işlemini seçin, • Source (Kaynak) alanına 1 girin. • Destination (Hedef) alanında  simgesini tıklattın ve şunu seçin: RecipeDefaultControl.RecipeNumber. • reçete numarası 1'in seçimini onaylamak için Add'i tıklattın. • İşlemi tekrarlayarak, kaynak 1 'i hedef için etkinleştirin <p>RecipeDefaultControl çalışma,</p> <ul style="list-style-type: none"> • bir reçete komutu gönderme seçimini onaylamak için Add'i tıklattın. <p>Bu işlem butona tıklattınca değışkene 1 değerini atayacaktır.</p>
4	<p>"Label" (Etiket) sekmesinde:</p> <ul style="list-style-type: none"> • etiket tipi için static (statik) seçeneğini seçin, • veri giriři penceresine 'Small Quantity' yazın,
5	<p>"Color" (Renk) sekmesinde:</p> <ul style="list-style-type: none"> • metin rengi olarak 0,0,0 değerli siyahı seçin. • ön plan rengi olarak 255,255,0 değerli sarıyı seçin,
6	OK 'i tıklattın.
7	Projenizi kaydedin.

Ařağıdaki atama tablosunu kullanarak Medium (Orta) ve Large (Büyük) reçete oluřturmak için bu adımları tekrarlayın:

	Small Küçük	Medium Orta	Large Büyük
RecipeDefaultControl.RecipeNumber (Reçete numarası)	1	2	3
RecipeDefaultControl.operation (reçete işlemini)	1	1	1
Düğme rengi ve renk kodu	sarı 255,255,0	Somon pembesi 255,128,64	kahverengi 128,128,0
Düğme etiketi	Küçük miktar	Orta miktar	Büyük miktar

Reçete Seçici Oluřturma

Reçete seçici araç kutusunda bulunabilir.

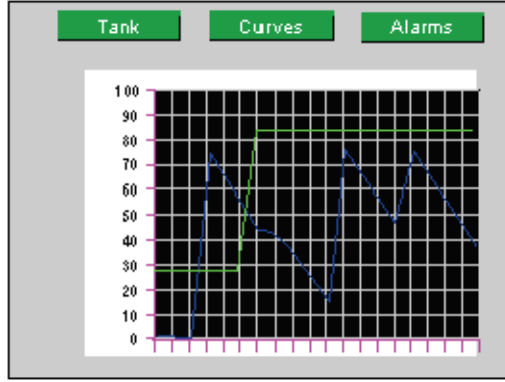
- **Toolchest** (Araç kutusu) penceresinde, **Toolchest Favorites** (Araç Kutusu Sık Kullanılanları) sekmesini seçin.
- **Recipe**'i (reçete) seçin.
- "Recipeselect" nesnesini ve "send" nesnesini sürükleyip "Tank" (Depo) paneline bırakın.

"Curves" (Eđriler) Panelini Oluřturma

Resim


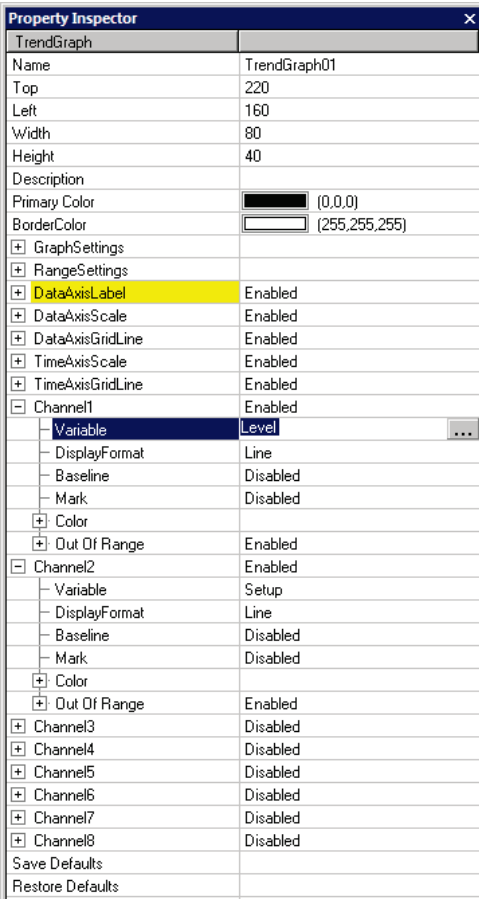
'Curves' (Eđriler) paneli ve '**page jump**' (sayfa atlatma) dđđme grubu 6nceden oluřturuldu (bkz. sayfa 34). Bu b6l6m6n amacı **trend grafiđi** nesnesini eklemek ve deđerlerini grafikte g6rebilmek i7in "Level" (Seviye) ve "Setup" (Kurulum) deđiřkenlerini yapılandırmaktır.

Ařađıdaki grafik, bu b6l6m6n sonunda panelin nasıl g6r6neceđini g6sterir:



Trend Grafiđi Oluřturma

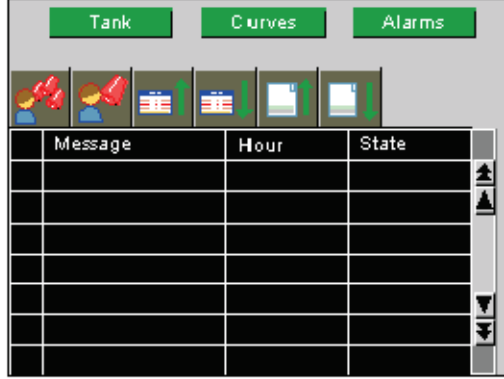
Ařađıdaki tabloda, 'Curves' (Eđriler) paneli için trend grafiđinin nasıl oluřturulacađı açıklanmaktadır:

Adım	Eylem
1	<p>Araç çubuğunda "Trend" simgesini seçin ve panel üzerinde nesnenin yerleřtirileceđi bir alan çizin.</p> 
2	<p>Trend grafiđini özellikler penceresinde yapılandırın: channel1 için "Level" (Seviye) deđiřkenini seçin, channel2'yi etkinleřtirin ve "Setup" (Kurulum) deđiřkenini seçin.</p> 
3	Projenizi kaydedin.

"Alarms" (Alarmlar) Panelini Oluřturma


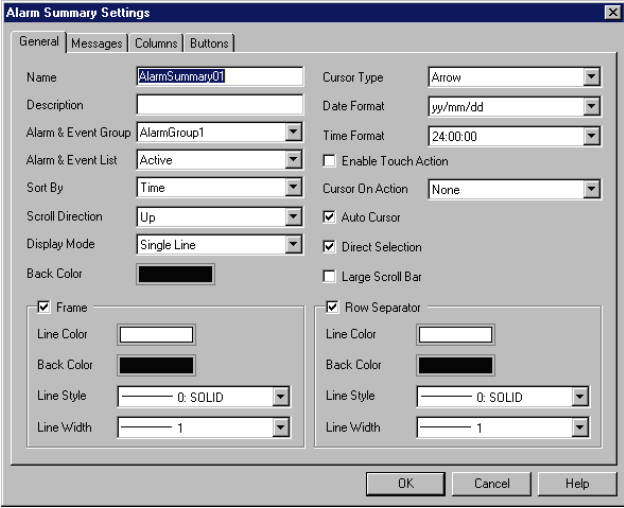
Resim

'Alarms' (Alarmlar) paneli ve 'page jump' (sayfa atlatma) dđğme grubu önceden oluřturuldu (bkz. sayfa 34). Bu bölümün amacı **alarm** nesnesinin nasıl kullanılacağını ve alarmların bu ekranda görüntülenmesi için nasıl yapılandırılacağını göstermektir. Ařağıdaki grafik, bu bölümün sonunda panelin nasıl görüneceğini gösterir:



Alarm Nesnesini Sayfaya Aktarma ve Yapılandırma

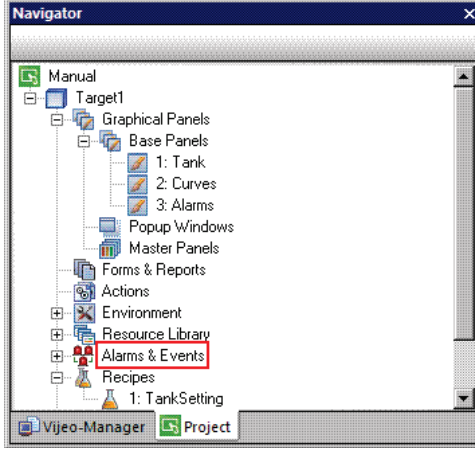
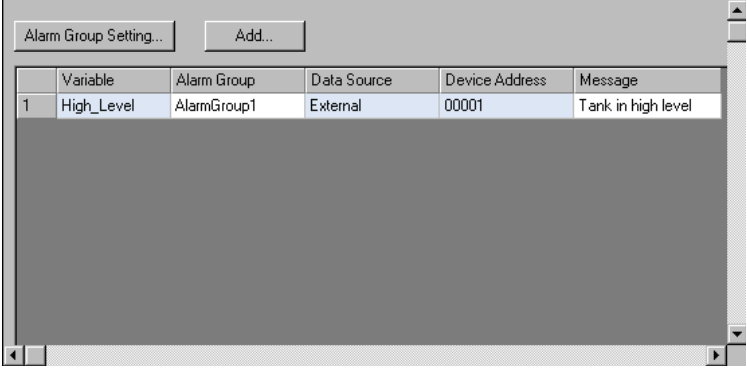
Aşağıdaki tabloda, bir alarm özetinin nasıl oluşturulacağı açıklanmaktadır:

Adım	Eylem
1	<p>Araç çubuğunda "Alarm Summary" simgesini seçin ve ekran üzerinde nesnenin yerleştirileceği bir alan çizin.</p> 
2	<p>Alarm Summary Settings (Alarm Özeti Ayarları) penceresini açmak için nesneyi çift tıklayın. Genel sekmesinde:</p> <ul style="list-style-type: none"> alarm durumundaki (aktif, onaylanmış, onaylanmamış ve normale döndürüldü) değişiklikleri görüntülemek üzere Alarm Listesi özelliği (geçmiş, etkin, günlük) için Log (Günlük) seçeneğini seçin. 

NOT: Sütun görüntüsü istenilen şekilde yapılandırılabilir. Biz alarmlar sayfasında, mesajı 120 sütun genişliğiyle ve alarm tarihini ve saatini 80 sütun genişliğiyle görüntülemeyi seçtik.

Alarm Grubu Yapılandırma

Ařağıdaki tabloda, alarm grubunun nasıl yapılandırılacağı açıklanmaktadır:

Adım	Eylem											
1	<p>Navigator (Gezinme) penceresinde "Project" sekmesini seçin.</p> 											
2	Klasörü açmak için " Alarms & Events "ı (Alarmlar ve Olaylar) çift tıklatın.											
3	Alarm grubu yapılandırma penceresini açmak için " AlarmGroup1 "i (AlarmGrubu1) seçin.											
4	<p>High_level alarm için, ařağıdaki ekranda gösterilen "Tank in high level" (Depo yüksek seviyede) mesajını ekleyin:</p>  <table border="1" data-bbox="485 943 1232 1308"> <thead> <tr> <th>Variable</th> <th>Alarm Group</th> <th>Data Source</th> <th>Device Address</th> <th>Message</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>High_Level</td> <td>AlarmGroup1</td> <td>External</td> <td>00001</td> <td>Tank in high level</td> </tr> </tbody> </table> <p>Alarm aktif olduėunda (tetiklendiėinde), "Tank in high level" (Depo yüksek seviyede) mesajı message sütünunda görüntülenir.</p>	Variable	Alarm Group	Data Source	Device Address	Message	1	High_Level	AlarmGroup1	External	00001	Tank in high level
Variable	Alarm Group	Data Source	Device Address	Message								
1	High_Level	AlarmGroup1	External	00001	Tank in high level							
5	Projenizi kaydedin.											

Eylem Oluřturma (Actions)

Kısaca

Eylemler, bir kořul karřılındığında alıřan bir prosedürü tanımlayabilir.

Ek iřlem yapmadan belirli durumlara baėlı aksiyonlar tanımlayabiliriz.

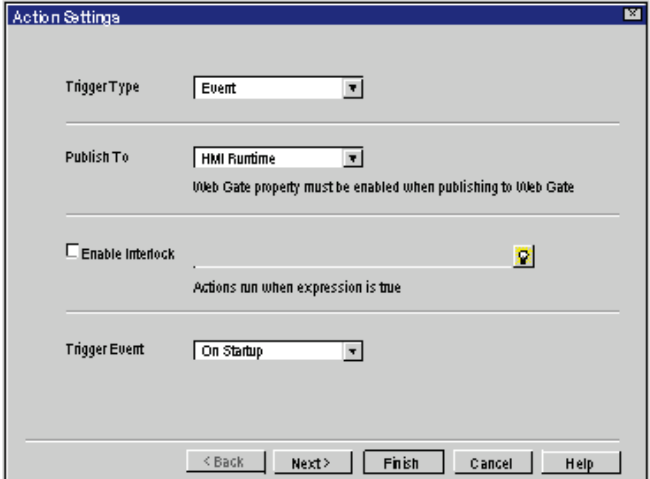
Bu proje iin, üç action (eylem) oluřturuyoruz:

- İlk eylem HMI enerjilendirildiėinde tetiklenir. 1 numaralı reeteyi otomatik semek iin kullanılır.
- İkinci eylem "Emptying" (Bořaltma) deėiřkeni etkinleřtiėinde tetiklenir. Bu eylem deponun bořaltılmasını tetikler.
- Üüncü eylem "Level" (Seviye) deėiřkeni "Setup" (Kurulum) deėiřkenini ařtıėında tetiklenir. Bu eylem "High_level" alarmını **AIK** ve **KAPALI** duruma getirir.

Bařlatma Eylemi Oluřturma

Ařaėıdaki eylem bařlangıta bir kez yürütölür.

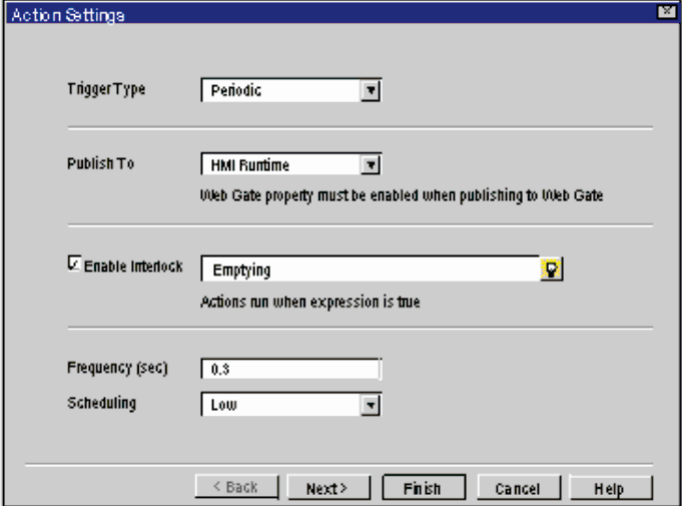
Ařaėıdaki tabloda, bařlatma eyleminin nasıl oluřturulacaėı aıklanmaktadır:

Adım	Eylem
1	Navigator (Gezinme) penceresinde, " Project " (Proje) sekmesini sein, ardından " Actions "ı (Eylemler) saė tıklatın ve " New Action "ı (Yeni Eylem) sein.
2	<p>Eylem Ayarları iletiřim kutusunda:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Trigger Type" (Tetikleyici Tipi) alanında "Event"ı (Olay) sein, • "Trigger Event" (Tetikleyici Olayı) alanında "On Startup"ı (Bařlangıta– HMI enerjilendirildiėinde) sein, • Devam etmek iin Next'i tıklatın. 

Adım	Eylem
3	" Operation " (İřlem) alanında " Script "i seęin. Script penceresini aęmak ięin New Script dđğmesini tıklatın. Ařađıdaki scripti yazın: //Set Recipegroup _RecipeControlDefault.RecipeGroupNumber.write(1);
4	Scripti eyleme eklemek ięin Add-> 'i (Ekle->) tıklatın.
5	Eylemi kaydetmek ięin Finish 'i tıklatın.

Bořaltma Eylemini Oluřturma

"**Emptying**" deđiřkeni Emptying (Bořaltma) dđğmesine basılarak etkinleřtirildiđinde, ařađıdaki eylem her 0,3 saniyede bir yurütulur. Bu eylem deponun bořaltılmasını tetikler.

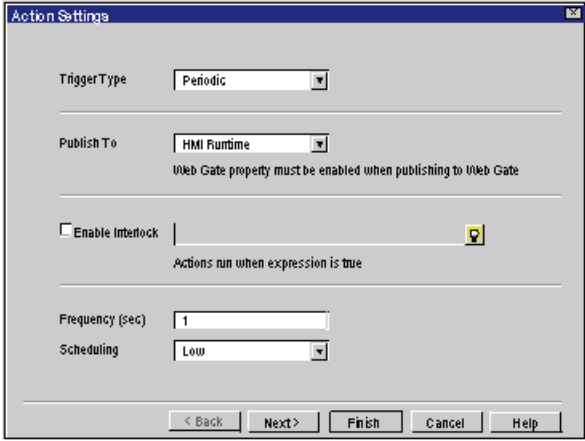
Adım	Eylem
1	Navigator penceresinde, " Project " (Proje) sekmesini seęin, ardından " Actions "ı (Eylemler) sađ tıklatın ve " New Action "ı (Yeni Eylem) seęin
2	Eylem Ayarları iletiřim kutusunda: <ul style="list-style-type: none"> • "Trigger Type" (Tetikleyici Tipi) alanında "Periodic" (Periyodik) seęin, • "Enable Interlock"i (Kilidi Etkinleřtir) iřaretleyin ve deđiřken ięin "Emptying"i (Bořaltma) seęin, • "Frequency" (Frekans) ięin "0.3" girin, • "Scheduling" (Planlama) alanında "Low" (Düşük) seęeneđini seęin, • Devam etmek ięin Next'i (İleri) tıklatın. 

Adım	Eylem
3	<p>"Operation" alanında "Script"'i seçin. Script penceresini açmak için New Script (Yeni Script) düğmesini tıklatın. Ařağıdaki scripti yazın:</p> <pre>//creating temporary variable int tmp; int tmp; //Set value of Level in tmp tmp = Level.getIntValue (); //If value of level>0 if (tmp>0) { //then decrement tmp tmp --; //Then write tmp's value in Level variable Level.write (tmp); }</pre>
4	Scripti eklemek için Add-> 'i tıklatın.
5	Eylemi kaydetmek için Finish 'i tıklatın.

Alarm Eylemini Oluřturma

Ařağıdaki eylem her saniyede bir dzenli olarak yurutulur. Bu eylem "High_level" alarmını **AÇIK** ve **KAPALI** duruma getirir.

Ařağıdaki tabloda, alarm eyleminin nasıl oluřturulacağı açıklanmaktadır:

Adım	Eylem
1	Navigator penceresinde, " Project " (Proje) sekmesini seçin, ardından " Actions "ı sađ tıkladın ve " New Action "ı (Yeni Eylem) seçin
2	<p>Eylem Ayarları iletiřim kutusunda:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Trigger Type" (Tetikleyici Tipi) alanında "Periodic"i (Periyodik) seçin, • Frequency (Frekans) için 1.0 girin, • "Scheduling" (Planlama) alanında "Low" (Düşük) seçeneđini seçin, • Devam etmek için Next'i tıkladın. 
3	<p>"Operation" (İřlem) alanında "Script"i seçin. Script penceresini açmak için New Script düğmesini tıkladın. Ařağıdaki scripti yazın:</p> <pre>//If Level > Setup of alarm if (Level.getIntValue() > Setup.getIntValue()) //Then Alarm (High_level) activated else alarm deactivated High_level.write(1); else High_level.write(0);</pre>
4	Scripti eklemek için Add-> 'i tıkladın.
5	Eylemi kaydetmek için Finish 'i tıkladın.
6	Projenizi kaydedin.

Simülasyon

Projenizi Simüle Etme

Simülasyon fonksiyonu projenizi HMI download etmeden yani yükleme yapmadan görüntüleme için kullanılabilir. Projenizi denetlemek ve doğrulamak ve her şeyin istediğiniz gibi olduğundan emin olmak için iyi bir yoldur.

Simülasyon Başlatma

Aşağıdaki tabloda, simülasyonun nasıl çalışacağı ve projenizi nasıl denetleyebileceğiniz açıklanmıştır:

Adım	Eylem	Sonuç
1	Navigator penceresinde " Project " (Proje) sekmesini tıklayın.	
2	Target 1 'i sağ tıklayın.	
3	Start Device Simulation 'ı (Cihaz Simülasyonu Başlat) seçin	Projenizin başlangıç ekranı görünür. Bu işlem PLC olmadan değişkenleri simüle etmek için kullanılır.
4	Projenizin o ana kadarki durumunu test edin.	Eğitimin başında belirlenen gereksinimlerde açıklandığı gibi davranmalıdır. Örneğin: <ul style="list-style-type: none"> • Bir reçete seçin. Değer grafik olarak depo üzerinde ve sayısal görünümde görünüyor mu? • Sayısal veri girişini (alarm seviyesi) tıklayın ve açılan tuş takımını kullanarak 10 sayısını girin. Alarm görüldüğünde, ışık yanıp sönüyor mu? • İkinci ekrana geçmek için navigation düğmesini tıklayın. Değerler eğri üzerinde görünüyor mu? • Üçüncü ekrana geçmek için alarms (alarmlar) düğmesini tıklayın. Oraya gidiyor musunuz? • İlk ekrana geri dönün. Emptying (Boşaltma) düğmesini tıklayın. Depo boşalıyor mu?
5	Simülasyonu durdurmak için, CTRL+Z veya ALT+F4 bileşimine basın veya simülasyon penceresinin Close düğmesini tıklayın	Bazı öğelerin doğru çalışmadığını görürseniz, uygun panele geri dönün, öğeleri seçin ve özelliklerini inceleyin.
6	Her şey sorunsuz olduğunda, uygulamanın alarmlar gibi diğer parçalarını tek tek test edin. Not: Düzeltmeler yaptıktan sonra projenizi test ederken, yeni bir pencere çalıştırmadan önce simülasyon penceresini kapatmanız gerekir.	

Projeyi Operatör Panele Yükleme (Download)

3

Bu Bölümün Amacı

Bu bölümde, farklı proje oluşturma tipleri ve çeşitli proje yükleme modları açıklanmaktadır.

Bu Bölümde Neler Bulunuyor?

Bu bölümde aşağıdaki başlıklar yer almaktadır:

Konu	Sayfa
Hataları Doğrulama, Oluşturma ve Düzeltme	62
Projeyi Operatör Panele Yükleme (Download)	64

Hataları Doğrulama, Oluşturma ve Düzeltme

Veri Aktarımı Tipleri

Özel bir uygulamayı bir terminale aktarmak için aşağıdaki yöntemlerden birisini kullanın:

Tip	Prosedür
Ethernet	Proje, Ethernet portu ile donatılan ürünlere ağ üzerinden aktarılır.
USB portu	Proje,usb XBT ZG935 kablosu kullanılarak bilgisayara bağlanan cihaza aktarılır.
File System	Proje, Flash bellek içine dosya şeklinde aktarılır. Daha sonra USB Bellek HMI takılarak proje yüklenebilir.
CompactFlash kart veya SD Kart	Proje (PCMCIA/SD kart okuyucusu ile donatılan bir PC'de), bir CompactFlash/SD karta kopyalanarak aktarılır. Kart daha sonra terminallere yerleştirilir.
Yerel simülasyon	Proje, hassas ayarlama aşamasında uygulamanın simülasyonunu yapmak için yerel olarak depolanır.

Hedefi Doğrulama

Oluşturmak istediğiniz projenin tüm parametrelerinin mevcut ve doğru olduğundan emin olmak için, ana menüden **Build** → **Validate all** (Oluştur → Tümünü doğrula) komutunu kullanın.

Hedefi Oluşturma

Oluştur, Vijeo Designer grafik düzenleyicisiyle oluşturulan projeyi desteklenen HMI panelinde çalışabilen bir programa denir.

Oluşturmaya başlamadan önce, **Build** → **Clean All** (Oluştur → Tümünü Temizle) komutunu kullanın. Bu komut, gereksin dosyalardan arındırmak üzere her bir hedef ve/veya proje için proje klasörünü temizler.

Hedef klasörleri temizledikten sonra, hedefinizi oluşturmak için **Build** → **Build All** (Oluştur → Tümünü Oluştur) komutunu kullanın.

Vijeo Designer, aşağıdaki dört olası yoldan birini kullanarak bir program oluşturabilir:

Tip	Prosedür
Build	Projeyi tamamen yeniden oluşturur.
Simülasyon Başlat	Projeyi tamamen yeniden oluşturur. Oluşturma tamamlandığında, simülasyon başlar. Harici adreslerin simülasyonunu yapmanıza izin vermez.

Tip	Prosedür
Cihaz Simülasyonu Başlatma	Projeyi tamamen yeniden oluşturur. Oluşturma tamamlandığında, simülasyon başlar. Harici adreslerin simülasyonunu yapmanıza olanak tanır. PLC varmış gibi değişkenler test edilebilir.
Download To	Projeyi tamamen yeniden oluşturur. Hata algılanmazsa, kullanıcı uygulama dosyaları hedef makineye belirtilen biçimde (ethernet, usb) aktarılır.

Hata Düzeltme

Oluşturma işlemi tamamlandığında, **Feedback zone** (Geri bildirim alanı) penceresi otomatik olarak açılır ve silinen tüm hatalar ve uyarılar görüntülenir. Hatalar kırmızı renkte ve uyarılar sarı renkte görüntülenir. Hiç hata veya uyarı olmadığında, sonuç yeşil renkte görüntülenir.

Belirli bir hata veya uyarıyla ilgili ayrıntılı bilgileri görüntülemek için, hatayı veya uyarı mesajını çift tıklatın. Program otomatik olarak hata olan bölüme sizi yönlendirecektir.

Projeyi Operatör Panele Yükleme (Download)

Yükleme Çeşitleri

Bir uygulamayı HMI hedefine göndermek için, çeşitli download yöntemlerinden birisini kullanabilirsiniz:

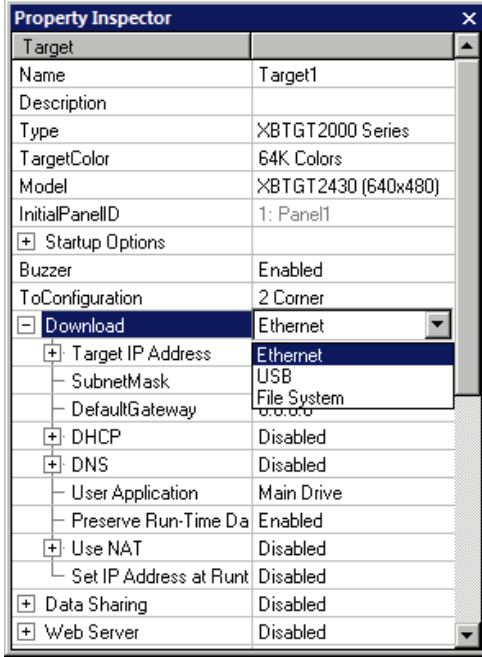
- bir Ethernet ağı üzerinden yükleme
- verilerin bir SD/CF kartına, USB sürücüsüne veya ağ klasörüne yükleme yapılan dosya sistemi yöntemi
- doğrudan hedefe yüklemek için birimin seri portu kullanılarak
- doğrudan hedefe yüklemek için birimin USB portu kullanılarak.

Kullanmak istediğiniz yöntemi **Target properties** (Hedef özellikleri) alanında seçin.

Bir projeyi yüklemekle (download) ilgili daha fazla bilgi için çevrimiçi yardıma bakın.

Yükleme (Download) Prosedürü

Aşağıdaki tabloda bir uygulamanın bir hedefe nasıl indirileceği açıklanmıştır:

Adım	Eylem
1	Navigator (Gezinme) penceresinde Project (Proje) sekmesini tıklatın ve Target1 'i (Hedef1) tıklatın.
2	<p>Property Inspector (Özellik Denetleyicisi) penceresinin Download alanında hedefiniz için uygun yükleme yöntemini seçin: USB, Serial (Seri), File system (Dosya sistemi) veya Ethernet.</p>  <p>Desteklenen yükleme yönteminiz ve yükleme kabloları için donanım kılavuzunu inceleyin.</p>
3	Yükleme yöntemi için yükleme ayarlarını yapılandırın.
4	Navigator (Gezinme) penceresinde Target1 'i (Hedef1) sağ tıklatın ve Download To... 'yu (Buraya Yükle...) seçin.
5	<p>Uygulamanın doğru görüntülenip görüntülenmediğini anlamak için hedef makine biriminizi denetleyin.</p> <p>Not: Feedback zone'da (Geri bildirim alanında) bir hata iletisi görünürse, yükleme başarısız olmuştur. Projeyi yüklemeyi yeniden denemeden önce sorunu çözmeniz gerekir. Hatanın yerini bulmak için Feedback zone'da (Geri bildirim alanında) görüntülenen hata mesajını çift tıklatın.</p>

Designer'dan Çıkma

Vijeo Designer'dan çıkmadan önce projenizi kaydedin.
Ardından ana menüden **File** → **Exit** (Dosya → Çıkış) seçeneğini seçin.