



# **Edytor Bazy Zmiennych**

## *Podręcznik użytkownika*

**ASKOM<sup>®</sup>** i **asix<sup>™</sup>** to zastrzeżone znaki firmy ASKOM Sp. z o. o., Gliwice. Inne występujące w tekście znaki firmowe bądź towarowe są zastrzeżonymi znakami ich właścicieli.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną lub inną powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

ASKOM Sp. z o. o. nie bierze żadnej odpowiedzialności za jakiegokolwiek szkody wynikłe z wykorzystywania zawartych w publikacji treści.

Copyright © 2005, ASKOM Sp. z o. o., Gliwice

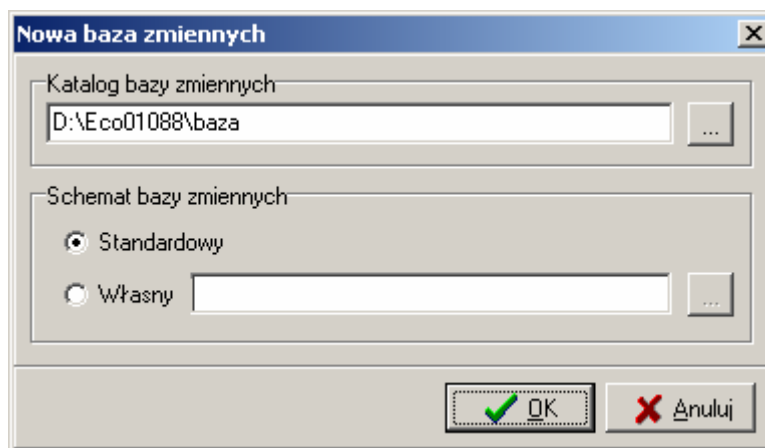


ASKOM Sp. z o. o., ul. Józefa Sowińskiego 13, 44-121 Gliwice,  
tel. +48 (0) 32 3018100, fax +48 (0) 32 3018101,  
<http://www.askom.com.pl>, e-mail: [office@askom.com.pl](mailto:office@askom.com.pl)

# 1. Baza Zmiennych

## 1.1. Utworzenie nowej bazy zmiennych

Aby utworzyć nową bazę zmiennych należy wybrać z menu *Baza zmiennych* polecenie *Nowa*. Pojawi się następujące okno dialogowe:



W polu *Katalog bazy zmiennych* należy wpisać nazwę katalogu, gdzie ma zostać utworzona baza zmiennych. Naciskając przycisku po prawej stronie tego pola można wyświetlić listę katalogów i z niej wybrać katalog docelowy.

Domyślnie tworzona jest standardowa baza zmiennych. Baza ta umożliwia użycie atrybutów zmiennych zdefiniowanych w pliku schematu bazy zmiennych *SchematEBZ.txt* znajdującym się w katalogu, w którym zainstalowano system asix. Aby utworzyć bazę zmiennych korzystając z własnego, utworzonego przez projektanta, schematu bazy zmiennych, należy w polu *Schemat bazy zmiennych* włączyć pole wyboru *Własny* i obok wpisać pełną ścieżkę do pliku schematu.

## 1.2. Otwarcie istniejącej bazy zmiennych

Aby otworzyć bazę zmiennych należy wybrać z menu *Baza zmiennych* polecenie *Otwórz* lub nacisnąć klawisze Ctrl-O. Pojawi się lista katalogów i z tej listy należy wybrać katalog zawierający bazę zmiennych.

Program *Edytor bazy zmiennych* przechowuje nazwy ostatnio używanych baz zmiennych. Ich lista jest wyświetlana po wybraniu z menu *Baza zmiennych* polecenia *Otwórz ponownie*. Wybranie nazwy bazy zmiennych z listy powoduje otwarcie tej bazy. Ponadto podczas uruchamiania program zawsze otwierana jest ostatnio używana baza zmiennych.

## 1.3. Okno główne

Okno główne programu zawiera pasek tytułu, menu, pasek narzędzi, tabeli i pasek statusu.

Nazwa	Opis	Kanał	Adres	LiczbaElemento	Okres próbkowa	Funkcja przelicz
K8_11U00	PID_K	AC3	ED61.0	1	1	NIC_FP
K8_11U01	PID_Ti	AC3	ED61.1	1	1	NIC
K8_11U02	PID_Td	AC3	ED61.2	1	1	NIC
K8_11U03	PID_Tf[X]	AC3	ED61.3	1	1	NIC
K8_11U04	PID_Tf[Wz]	AC3	ED61.4	1	1	NIC
K8_11U05	PID_wY_MAX	AC3	ED61.5	1	1	NIC_FP
K8_11U06	PID_wY_MIN	AC3	ED61.6	1	1	ANALOG_FP,0,
K8_11U07	słowo stanu	AC3	ED61.7	1	1	NIC
K8_11U08	ślepak	AC3	ED61.8	1	1	NIC
K8_11U09	Temperatura mie	AC3	ED61.9	1	1	NIC
K8_11U10	3N3/ODW obrot	AC3	ED61.10	1	1	NIC
K8_11U11	T miesz.-Wz (MII	AC3	ED61.11	1	1	NIC

W pasku tytułu wyświetlana jest nazwa programu oraz nazwa katalogu aktualnie załadowanej bazy. Tabela zawiera wartości atrybutów zmiennych zawartych w bazie zmiennych. W pasku statusu wyświetlane są dodatkowe informacje dla użytkownika.

W tabeli zawsze jedna kolumna atrybutów jest wyróżniona kolorem nagłówka. Wyróżniona kolumna zawiera atrybut, po którym baza zmiennych jest posortowana. Zielony kolor nagłówka oznacza, że baza zmiennych posortowana jest w porządku rosnącym, niebieski kolor oznacza porządek malejący.

Aby zmienić atrybut, po którym jest sortowana bazy zmiennych należy kliknąć kursorem myszy na nagłówek dowolnej innej kolumny atrybutów. Używając klawiatury można zmienić ten atrybut, na atrybut znajdujący się w sąsiedniej kolumnie wybierając z menu *Atrybut* polecenie *Sortuj według atrybutu po lewej stronie* (skrót klawiszowy *Alt+ ←*) lub *Sortuj według atrybutu po prawej stronie* (skrót klawiszowy *Alt+ →*).

Kliknięcie na nagłówek już wyróżnionej kolumny powoduje zmianę porządku sortowania na przeciwny. Używając klawiatury można zmienić porządek sortowanie wybierając z menu *Atrybut* polecenie *Odwróć porządek sortowania* (skrót klawiszowy *Alt+ „strzałka w dół”*).

Aby zmienić kolejność kolumn atrybutów należy przeciągnąć myszką nagłówek kolumny w prawą lub w lewą stronę. Używając klawiatury można zmienić kolejność kolumn wybierając z menu *Atrybut* polecenie *Przenieś atrybut w lewo* (skrót klawiszowy *Ctrl+ ←*) lub *Przenieś atrybut w prawo* (skrót klawiszowy *Ctrl+ →*).

Aby zmienić szerokość kolumny atrybutu należy przeciągnąć myszką prawy brzeg nagłówka kolumny w prawą lub w lewą stronę. Używając klawiatury można zmienić szerokość kolumny wybierając z menu *Atrybut* polecenie *Zmniejsz szerokość kolumny atrybutu* (skrót klawiszowy *Shift+ →*) lub *Zwiększ szerokość kolumny atrybutu* (skrót klawiszowy *Shift+ ←*).

Kolejność kolumn atrybutów, ich szerokość oraz porządek sortowania są przechowywane po zamknięciu programu; informacje te są przechowywane niezależnie dla każdej bazy zmiennych.

W pasku statusu wyświetlane informacje są podzielone na cztery panele. W pierwszym znajdują się informacje statystyczne o bazie zmiennych. Zawsze wyświetlana jest sumaryczna liczba zmiennych dostępnych dla systemu **asix** i sumaryczna liczba zmiennych w koszu. Dodatkowo, dla aktualnie widocznej części bazy zmiennych, wyświetlany jest numer aktywnej zmiennej oraz liczba zmiennych widocznych po przefiltrowaniu. W drugim panelu paska statusu wyświetlany jest wzorzec użyty do filtrowania bazy zmiennych. Kliknięcie na tym panelu powoduje wyświetlenie pola wpisywania wzorca filtrowania. W trzecim panelu paska statusu wyświetlana jest nazwa grupy użytej do filtrowania bazy zmiennych. Kliknięcie na tym panelu powoduje wyświetlenie pola wpisywania nazwy grupy. W czwartym panelu wyświetlana jest nazwa serwera systemu ASIX używanego do pobierania bieżących wartości zmiennych. Kliknięcie na tym panelu powoduje wyświetlenie okna wyboru serwera.

## 1.4. Wyświetlenie wartości bieżących zmiennych

Aby wyświetlić wartości bieżące zmiennych należy wybrać z menu *Baza zmiennych* polecenie *Wartości bieżące*. Po wybraniu tego polecenia po prawej stronie okna głównego pojawi się nowa kolumna zatytułowana *Wartość bieżąca* zawierająca wartości bieżące zmiennych.

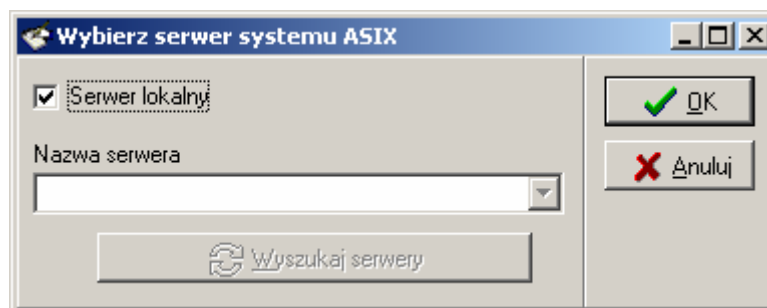
Wartości bieżące mogą być wyświetlane w jednym z trzech kolorów. Kolor zielony oznacza, że wartość ma status dobry. Kolor żółty oznacza, że wartość ma status niepewny. Kolor czerwony oznacza, że wartość ma status zły lub, że wystąpiły problemy z komunikacją z serwerem danych.

Dane bieżące są pobierane z ostatnio wybranego przez użytkownika serwera danych bieżących. Jeżeli serwer nigdy nie był wybierany to wyświetlane jest okno wyboru serwera. Nazwa aktualnie wybranego serwera danych bieżących wyświetlana jest w linii statusu.

Chcąc dołączyć się do lokalnego serwera należy pamiętać, aby najpierw uruchomić aplikację systemu ASIX, a dopiero potem w *Edytorze Bazy Zmiennych* wybrać polecenie *Wartości bieżące*.

## 1.5. Wybranie serwera danych bieżących systemu ASIX

Aby wybrać serwer danych bieżących systemu ASIX należy wybrać z menu *Baza zmiennych* polecenie *Wybierz serwer ASIX*. Pojawi się następujące okno dialogowe:



Domyślnie zaznaczone jest pole wyboru *Serwer lokalny* oznaczające, że dane bieżące będą pobierane z lokalnego serwera systemu ASIX. Aby pobrać dane z serwera dostępnego w sieci należy odznaczyć pole *Serwer lokalny* i w polu *Nazwa serwera* wpisać nazwę serwera systemu ASIX. Zamiast wpisywać można nacisnąć przycisk *Wyszukaj* i następnie wybrać nazwę z listy nazw znalezionych serwerów.

## 1.6. Aktualizacja online bazy zmiennych

Jeżeli na lokalnym komputerze uruchomiona jest aplikacja systemu ASIX pobierająca definicje zmiennych z bazy zmiennych to możliwe jest modyfikowanie tych definicji bez zatrzymywania i ponownego uruchamiania aplikacji. Należy w tym celu w Edytorze Bazy Zmiennych załadować bazę zmiennych aplikacji i po dokonaniu modyfikacji definicji zmiennych wywołać menu *Baza zmiennych* polecenie *Aktualizuj online*.

Przez modyfikację definicji rozumie się dodawanie zmiennych, usuwanie ich oraz modyfikowanie definicji zmiennych już istniejących.

**UWAGA:**

Niektóre modyfikacje nie mogą być załadowane bez restartu aplikacji systemu ASIX.

## 2. Zmienna

### 2.1. Dodanie nowej pustej zmiennej

Aby dodać do bazy nową zmienną należy wybrać z menu *Zmienna* polecenie *Dodaj pustą*. Pojawi się okno dialogowe zawierające nazwy atrybutów przy czym wszystkie wartości atrybutów będą puste.

### 2.2. Dodanie nowej zmiennej

Aby dodać do bazy nową zmienną należy wybrać z menu *Zmienna* polecenie *Dodaj*. Pojawi się okno dialogowe zawierające nazwy atrybutów i aktualne wartości atrybutów zmiennej. Proponowane wartości atrybutów będą takie same jak atrybuty aktualnie podświetlonej zmiennej.

### 2.3. Edycja zmiennej

Aby edytować bieżącą zmienną należy wybrać z menu *Zmienna* polecenie *Edytuj*. Pojawi się okno dialogowe zawierające nazwy atrybutów i aktualne wartości atrybutów zmiennej.

### 2.4. Usunięcie zmiennej

Aby usunąć z bazy zmienną należy wybrać z menu *Zmienna* polecenie *Usuń*.

### 2.5. Wyszukiwanie zmiennej

Aby wyszukać zmienną w bazie zmiennych należy wybrać z menu *Zmienna* polecenie *Szukaj*. W dolnej części okna głównego pojawi się pole, w którym należy wpisać wzorzec atrybutu poszukiwanej zmiennej. W miarę wpisywania kolejnych znaków wyszukiwana będzie pierwsza zmienna pasująca do wzorca. Wzorzec zawsze porównywany jest z tym atrybutem, po którym baza zmiennych jest posortowane.

We wzorcu można używać znaków specjalnych. Znak '?' (pytajnik) oznacza dowolną literę, a znak '\*' (gwiazdka) oznacza dowolny ciąg liter (w tym również ciąg pusty). W jednym wzorcu można użyć kilku znaków specjalnych.

### 2.6. Filtrowanie zmiennych

Aby filtrować zmienne w bazie zmiennych należy wybrać z menu *Zmienna* polecenie *Filtruj*. W dolnej części okna głównego pojawi się pole, w którym należy wpisać wzorzec atrybutu. Wzorzec będzie porównany z jednym atrybutem każdej zmiennej w bazie zmiennych; atrybutem tym będzie atrybutem, po którym zmienne są aktualnie posortowane. Po wprowadzeniu wzorca wyświetlone zostaną tylko ten zmienne, których porównywany atrybut jest zgodny ze wzorcem.

We wzorcu można używać znaków specjalnych. Znak '?' (pytajnik) oznacza dowolną literę, a znak '\*' (gwiazdka) oznacza dowolny ciąg liter (w tym również ciąg pusty). W jednym wzorcu można użyć kilku znaków specjalnych.

Filtrowanie może również odbywać się poprzez wybranie jednej z grup zmiennych. Aby włączyć ten sposób filtrowanie należy wybrać z menu *Zmienna* polecenie *Filtruj grupę*. W dolnej części okna głównego pojawi się pole z listą rozwijaną zawierającą nazwy

wszystkich użytych w bazie naw grup. Po wybraniu z listy nazwy jednej z grup wyświetlane będą tylko te zmienne, które należą do tej grupy.

Aby wyłączyć filtrowanie wg wzorca należy wybrać z menu *Zmienna* polecenie *Wyłącz filtrowanie*. Aby wyłączyć filtrowanie wg grup należy wybrać z menu *Zmienna* polecenie *Wyłącz filtrowanie grupy*.

Filtrowanie wg wzorca i wg grupy można włączać i wyłączać niezależnie od siebie.



## 3. Kosz

### 3.1. Pokaż kosz

Kosz jest częścią bazy zmiennych, która zawiera zmienne niedostępne dla aplikacji systemu ASIX. Przeniesienie zmiennej do kosza widziane jest przez aplikację jako usunięcie zmiennej, a wyjęcie zmiennej z kosza widziane jest jako dodanie nowej zmiennej.

Aby obejrzeć zawartość kosza należy wybrać z menu *Kosz* polecenie *Pokaż*.

#### *Przenieś zmienne do kosza*

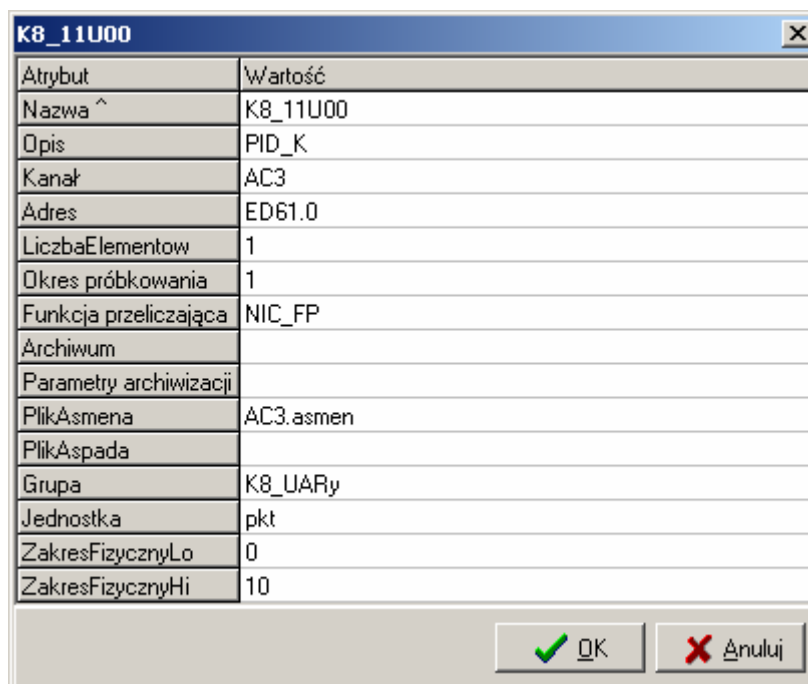
Aby przenieść jedną lub więcej zmiennych do kosza należy te zmiennej zaznaczyć i wybrać z menu *Kosz* polecenie *Przenieś do kosza*. Istnieje też polecenie *Przenieś wszystkie do kosza* – służy ono do przeniesienia wszystkich widocznych zmiennych do kosza. Polecenie to powinno być wywoływane tylko wtedy, gdy włączone jest filtrowanie zmiennych wg wzorca i/lub wg grup.

### 3.2. Wyjmij zmienne z kosza

Aby wyjąć jedną lub więcej zmiennych z kosza i dodać ją do zwykłej bazy zmiennych należy te zmienne zaznaczyć i wybrać z menu *Kosz* polecenie *Wyjmij z kosza*. Polecenie *Wyjmij wszystkie z kosza* służy do przeniesienia wszystkich widocznych zmiennych z kosza do bazy zmiennych.

### 3.3. Okno edycji zmiennej

Okno edycji zmiennej zawiera nazwy atrybutów i aktualne wartości atrybutów zmiennej:



Atrybut	Wartość
Nazwa ^	K8_11U00
Opis	PID_K
Kanał	AC3
Adres	ED61.0
LiczbaElementow	1
Okres próbkowania	1
Funkcja przeliczająca	NIC_FP
Archiwum	
Parametry archiwizacji	
PlikAsmena	AC3.asmen
PlikAspada	
Grupa	K8_UARy
Jednostka	pkt
ZakresFizycznyLo	0
ZakresFizycznyHi	10

At the bottom of the dialog box, there are two buttons: a green checkmark button labeled 'OK' and a red 'X' button labeled 'Anuluj'.

Wartości atrybutów modyfikuje się bezpośrednio w oknie dialogowym. Wyjątkiem są atrybuty *Funkcja przeliczająca* i *Parametry archiwizacji*, które posiadają własne okna

dialogowe służące do ich edycji. Aby wywołać te okna dialogowe należy podświetlić atrybut i nacisnąć przycisk F2.

Okno dialogowe do edycji funkcji przeliczającej wygląda następująco:

Parametr funkcji	Wartość
A	
B	

W menu rozwijanym należy wybrać jedną z dostępnych funkcji przeliczających (określa ona rodzaj zmiennej). W zależności od funkcji należy podać odpowiednie parametry.

Okno dialogowe do edycji parametrów archiwizacji wygląda następująco:

Najważniejsze parametry, które muszą być wypełnione, jeżeli zmienna ma być archiwizowana, to rodzaj archiwum i okres próbkowania zmiennej. Wyjaśnienie znaczenia pozostałych parametrów znajduje się w dokumentacji systemu ASIX.

<b>1.</b>	<b>BAZA ZMIENNYCH.....</b>	<b>3</b>
1.1.	UTWORZENIE NOWEJ BAZY ZMIENNYCH .....	3
1.2.	OTWARCIE ISTNIEJĄCEJ BAZY ZMIENNYCH .....	3
1.3.	OKNO GŁÓWNE .....	3
1.4.	WYŚWIETLENIE WARTOŚCI BIEŻĄCYCH ZMIENNYCH .....	5
1.5.	WYBRANIE SERWERA DANYCH BIEŻĄCYCH SYSTEMU ASIX.....	5
1.6.	AKTUALIZACJA ONLINE BAZY ZMIENNYCH .....	6
<b>2.</b>	<b>ZMIENNA.....</b>	<b>7</b>
2.1.	DODANIE NOWEJ PUSTEJ ZMIENNEJ .....	7
2.2.	.....	7
2.3.	DODANIE NOWEJ ZMIENNEJ .....	7
2.4.	EDYCJA ZMIENNEJ .....	7
2.5.	USUNIĘCIE ZMIENNEJ.....	7
2.6.	WYSZUKIWANIE ZMIENNEJ .....	7
2.7.	FILTROWANIE ZMIENNYCH .....	7
<b>3.</b>	<b>KOSZ.....</b>	<b>9</b>
3.1.	POKAŻ KOSZ .....	9
3.2.	WYJMIJ ZMIENNE Z KOSZA.....	9
3.3.	OKNO EDYCJI ZMIENNEJ.....	9