

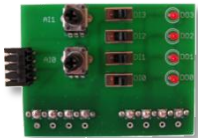


PG5 Starter Training *PG5 Core und Webeditor 5*

Daniel Ernst | DE02 | 2013-02-25

Lektion 4 - PG5 Core Webeditor 5

Einführung



Benötigtes Material:

- Notebook oder Computer
- PCD1 E-Controller
- USB Kabel
- Schulungsplatine
- Ethernet Kabel

Benötigte Software

- PG5 Core mindestens Version 2.1.027
- Saia® Webeditor 5 (enthalten in PG5 Core)
- Java mindestens Version XXX

Benötigte Lektionen

- Lektion 1
- Lektion 2
- Lektion 3 PG5 Core

Ziele des PG5 Core Webeditor 5 Kurses

- Visualisierung des in Lektion 3 erstellten Programms
- Grundsätzliches Verständnis des Saia® Webeditor 5



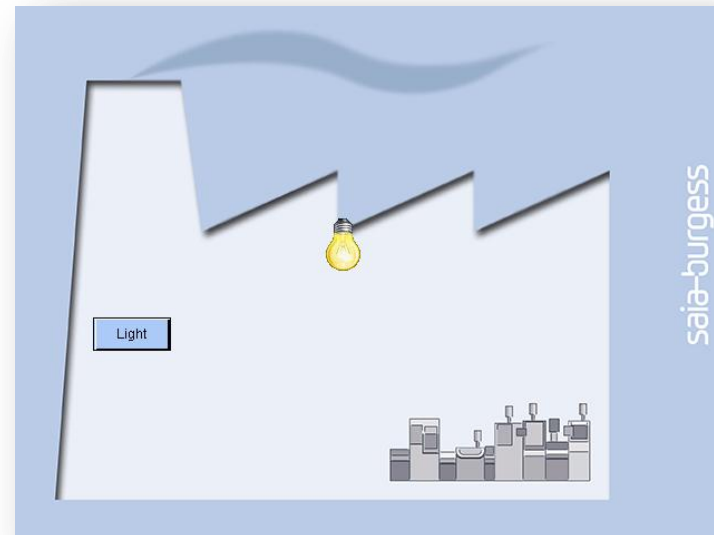
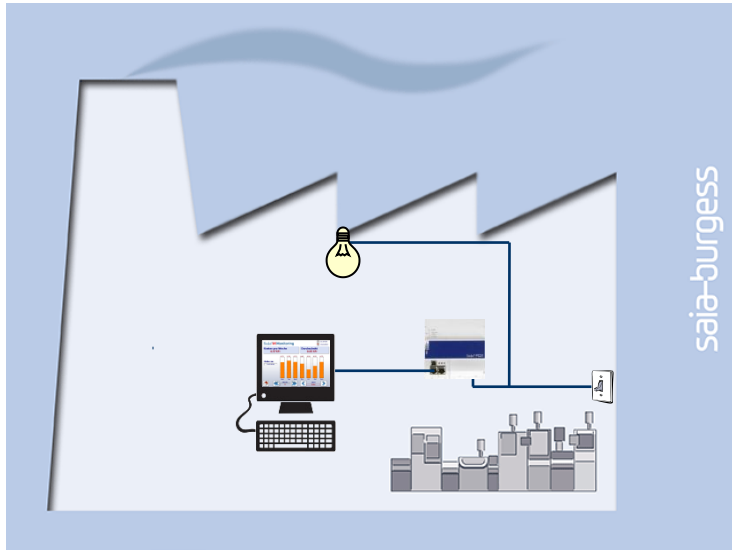
Lektion 4 - PG5 Core Webeditor 5 Einführung

Erklärung / Einleitung

- Das Licht im Keller soll zusätzlich zu den Schaltern über einen Web Browser geschaltet werden können
- Zusätzlich soll der aktuelle Zustand von Lampe und Digitalen Eingängen in der Visualisierung angezeigt werden

Was wird benötigt um dies durchzuführen?

- Programm das in Lektion 3 erzeugt wurde
- Ethernet Verbindung zum Saia® PCD1 E-Controller
- Monitor mit Web Browser

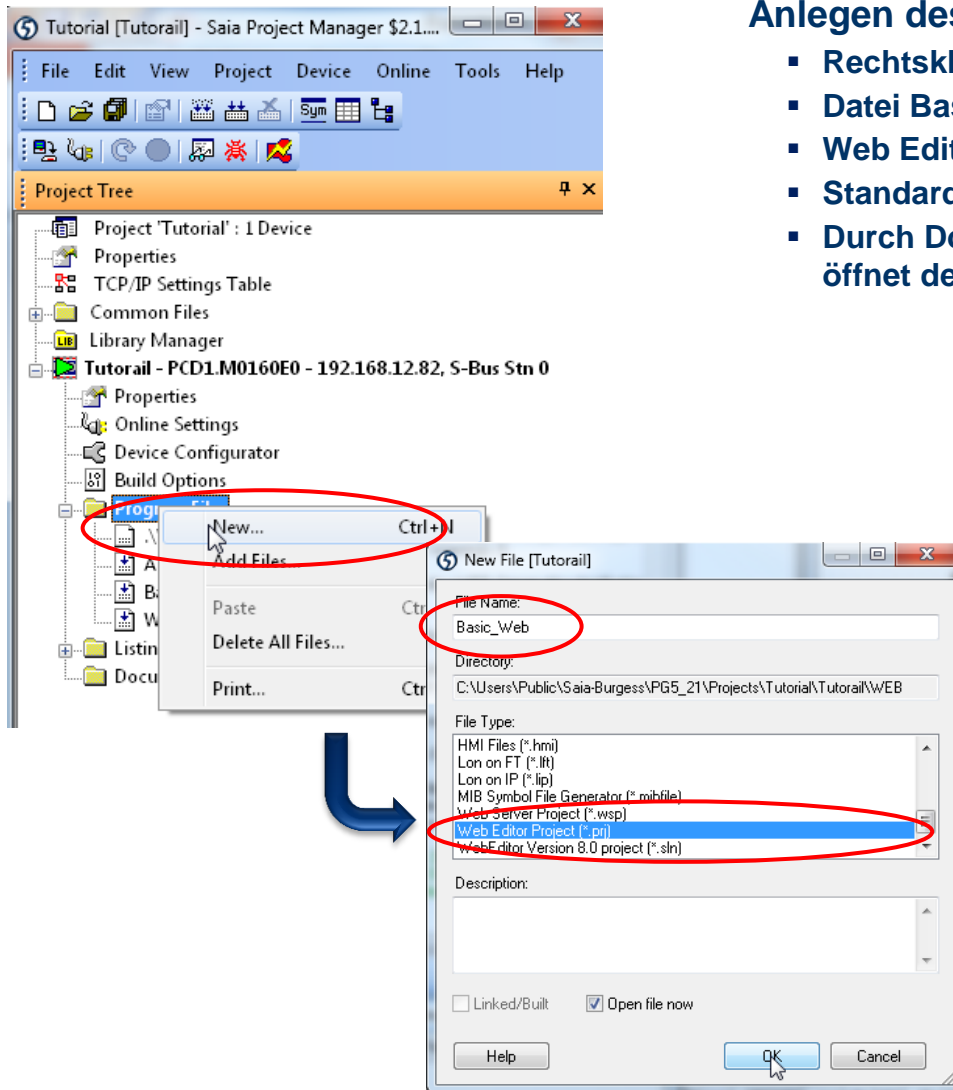


Lektion 4 - PG5 Core Webeditor 5

Web Projekt Datei Anlegen

Anlegen des Web Projekts

- Rechtsklick auf Dateiordner → Neu
- Datei Basis_Web benennen
- Web Editor Projekt (*.prj) auswählen und mit OK bestätigen
- Standard Projekt auswählen
- Durch Doppelklick auf die neu angelegte Datei Basic_Web.prj öffnet der Web Editor automatisch



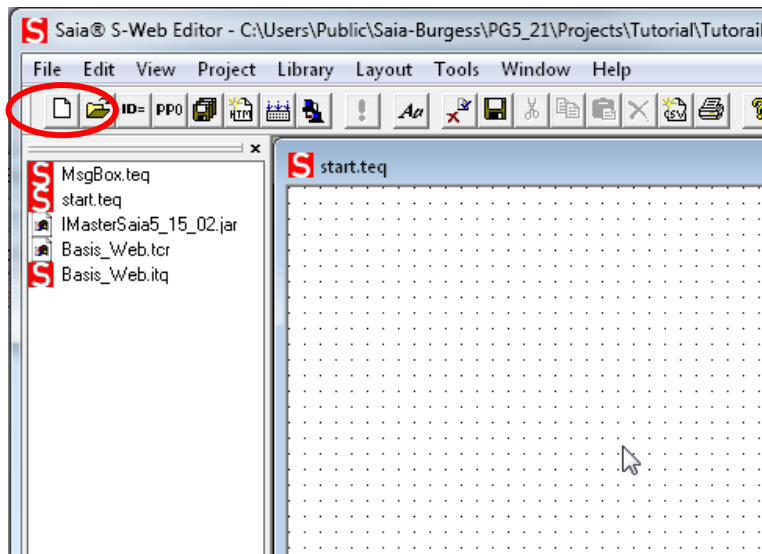


Lektion 4 - PG5 Core Webeditor 5

Neue Seite erstellen

Erstellen einer neuen Seite

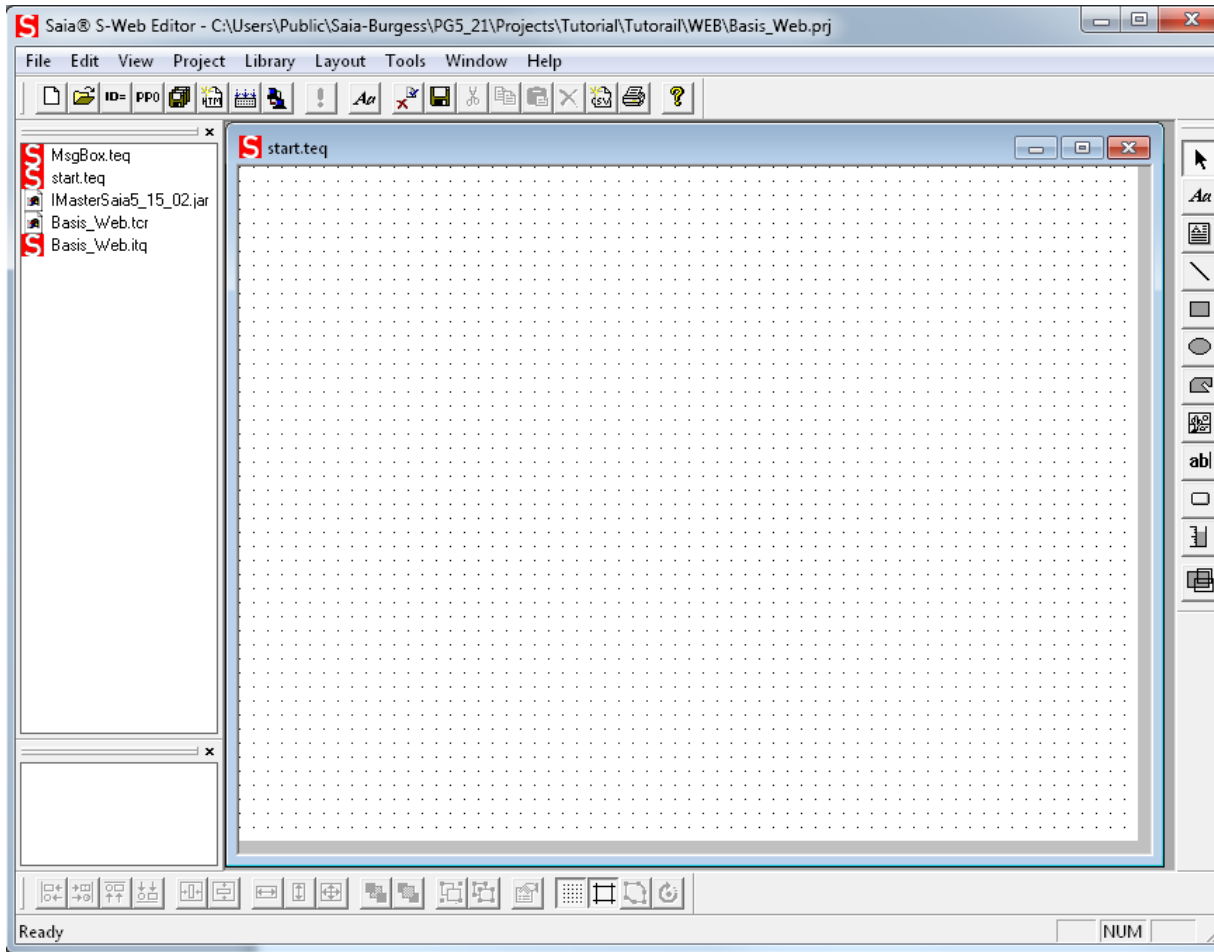
- «Neue Datei Symbol» anklicken
- *.teq Datei auswählen
- Seite Start.teq erstellen (Die erste angelegte Seite wird automatisch als Startseite festgelegt, dies kann unter Project/Project Configurations/Applet Advanced / Main TEQ geändert werden)





Lektion 4 - PG5 Core Webeditor 5

Webeditor Workspace



Lektion 4 - PG5 Core Webeditor 5

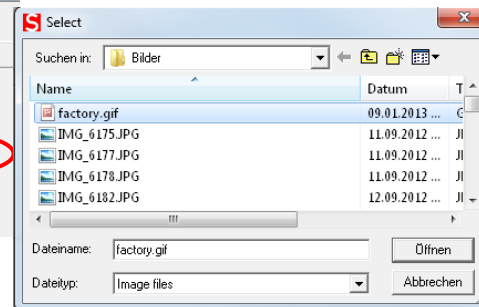
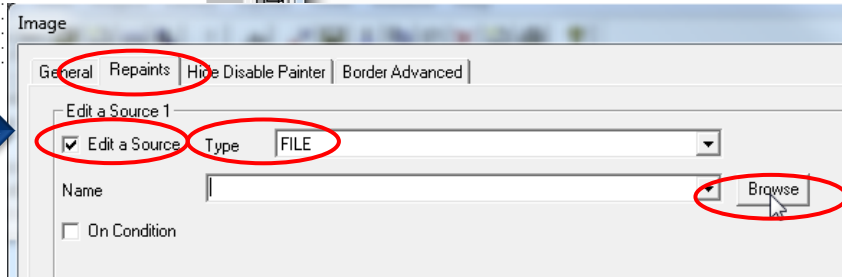
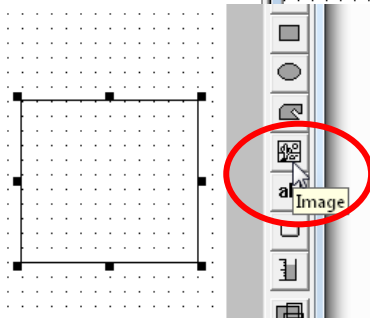
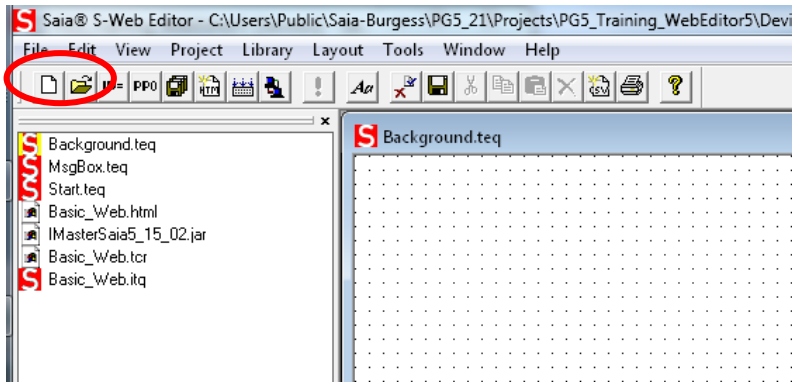
Hintergrundseite erstellen

Erstellen einer Hintergrund Seite

- «Neue Datei Symbol» anklicken
- *.teq Datei auswählen
- Seite Background.teq erstellen

Einfügen einer Grafik

- Auf Symbolleiste Image auswählen und platzieren
- Doppelklick auf Image Rahmen öffnet Optionen
- Unter Repaints «Edit a Source», Type=File auswählen
- Mit Browse Hintergrundgrafik factory.gif einfügen
- Mit OK die Optionen schließen



Lektion 4 - PG5 Core Webeditor 5

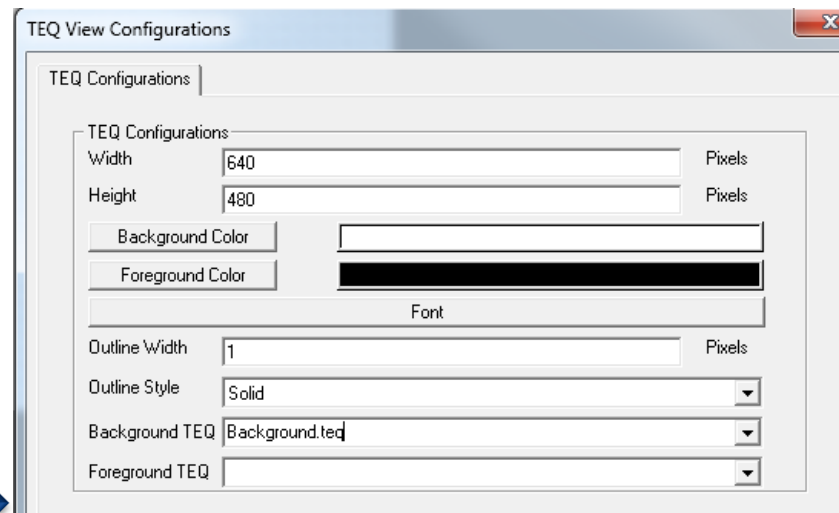
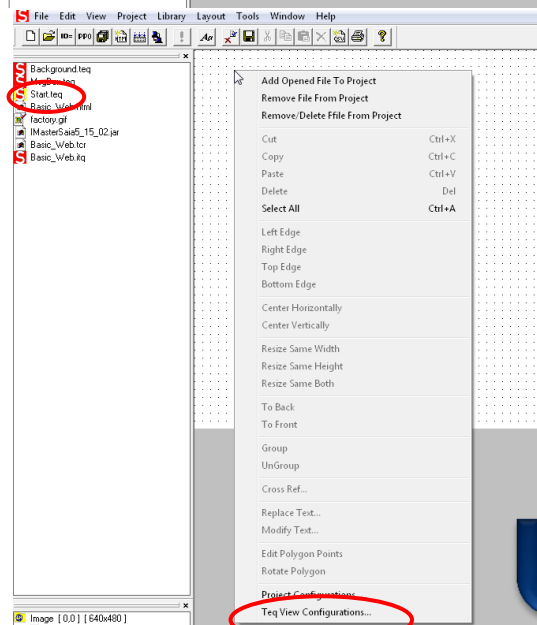
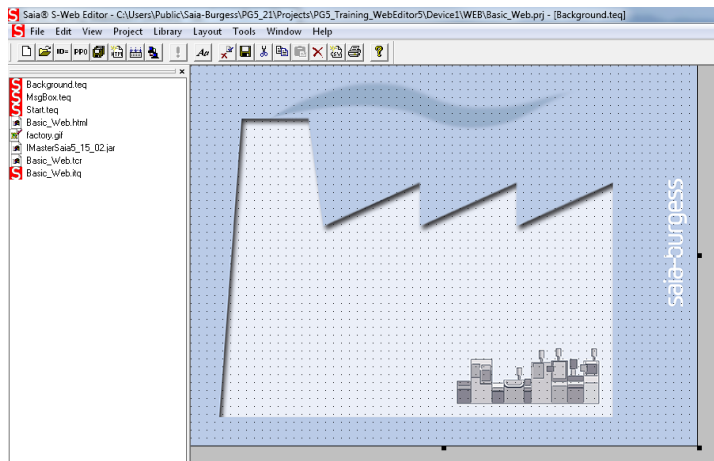
Hintergrund Seite erstellen

Erstellen einer Hintergrund Seite

- Eingefügte Grafik auf die richtige Position ziehen
- Mit **Built all** Änderungen global übernehmen

Einfügen des Hintergrunds auf anderen Seiten

- Seite **Start.teq** auswählen
- Rechtsklick auf Zeichenfläche und **Teq View Configurations** auswählen
- Bei **Background** die Seite **Background.teq** auswählen

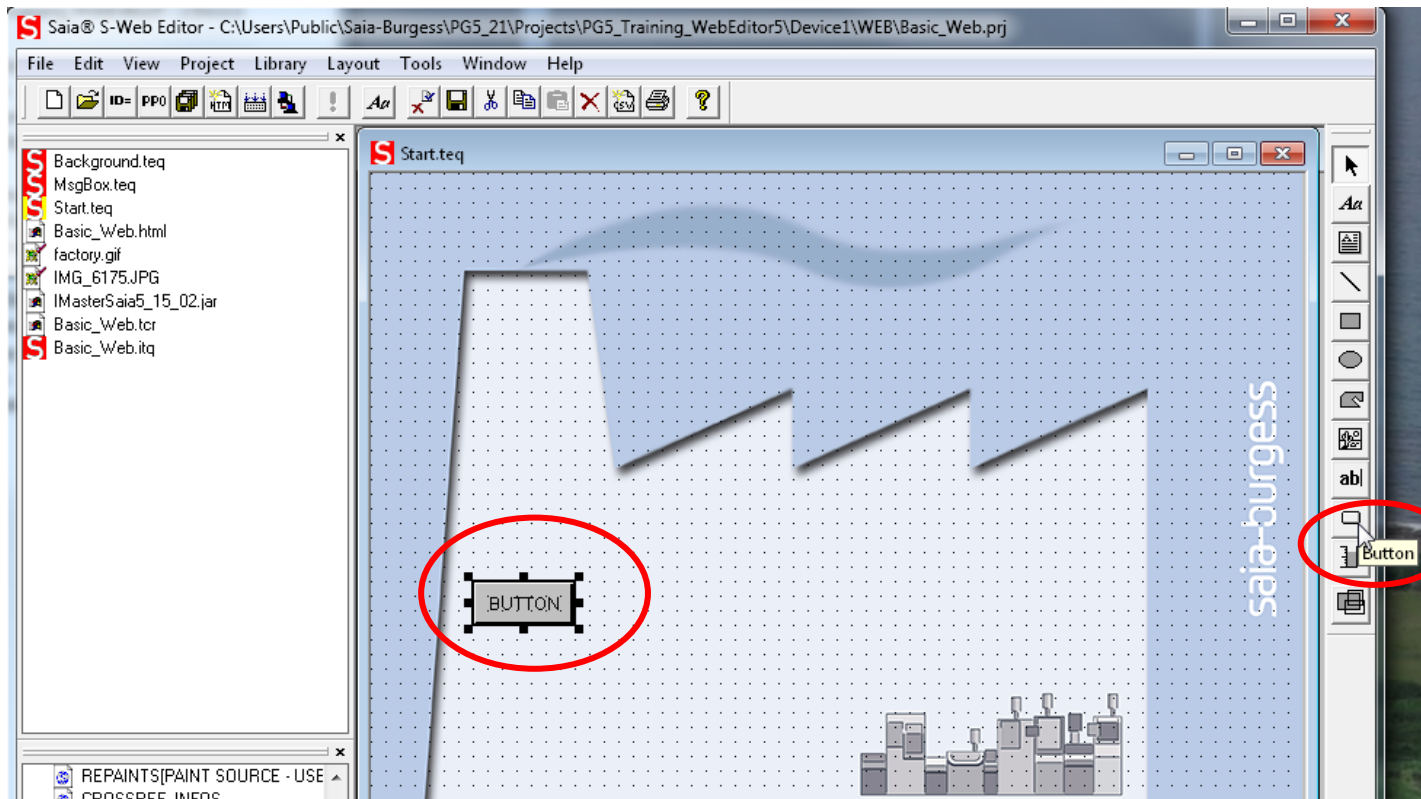


Lektion 4 - PG5 Core Webeditor 5

Button erstellen

Erstellen eines Buttons, mit dem die Lampe von DO0 geschaltet werden soll

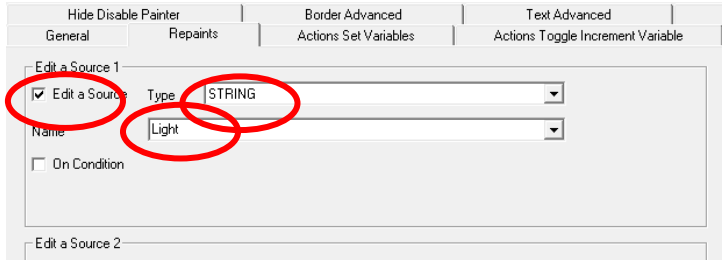
- Einen Button aus Werkzeugleiste auswählen und platzieren





Lektion 4 - PG5 Core Webeditor 5

Konfiguration des Buttons

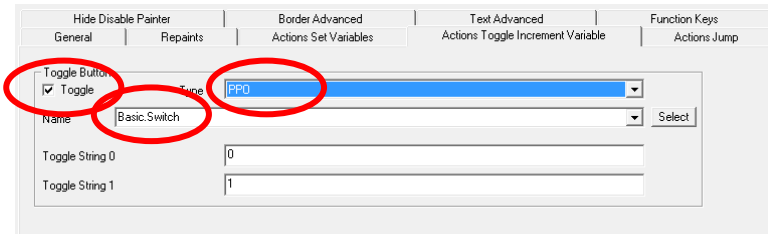


Öffnen der Einstellungen des Buttons

- Button mit Doppelklick anklicken

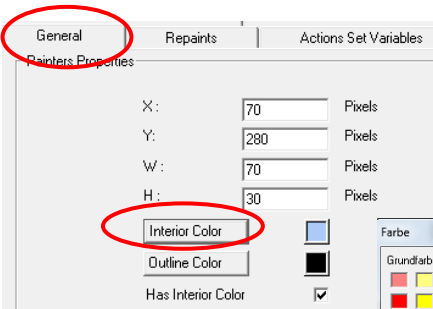
Ändern der Bezeichnung des Buttons

- Registerkarte Repaints anklicken
- Name «Light» eingeben



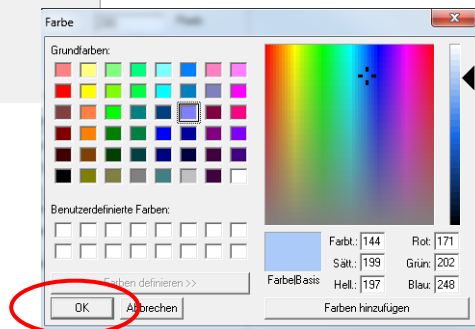
Konfiguration des Buttons als Taster

- Action Toggle Increment Variable anklicken
- Toggle Haken setzen
- Type ppo auswählen
- Select: «Basic.Switch» auswählen (Symbol aus dem Fupla Projekt)



Ändern der Schalterfarbe

- General anklicken
- Interior Color auswählen und gewünschte Farbe einstellen
- Mit OK bestätigen
- Optionen mit OK schließen





Lektion 4 - PG5 Core Webeditor 5

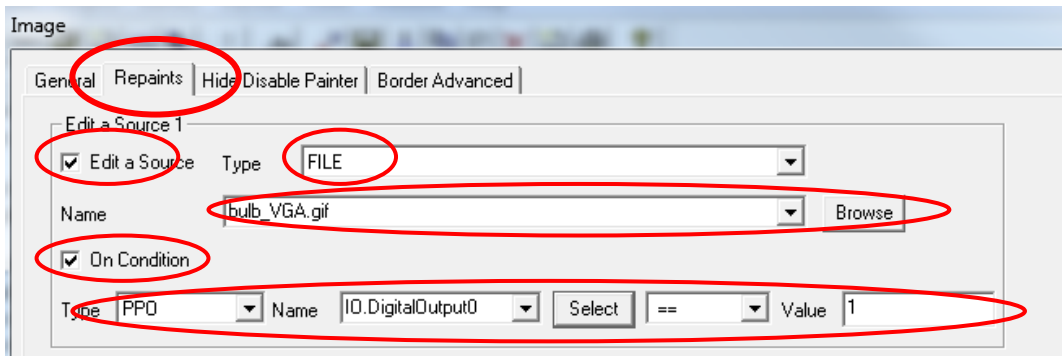
Darstellung der Zustände der Lampe

Einfügen einer Grafik

- Mit Image Werkzeug Grafik platzieren
- Optione durch Doppelklick öffnen

Darstellung des Lichts (Status: eingeschaltet)

- Repaints Register auswählen
- Edit a source wählen und Type = File einstellen
- Mit Browse Datei bulb_VGA auswählen
- On condition auswählen
 - Type ppo auswählen
 - «IO.DigitalOutput0» auswählen
 - Value == 1 einstellen



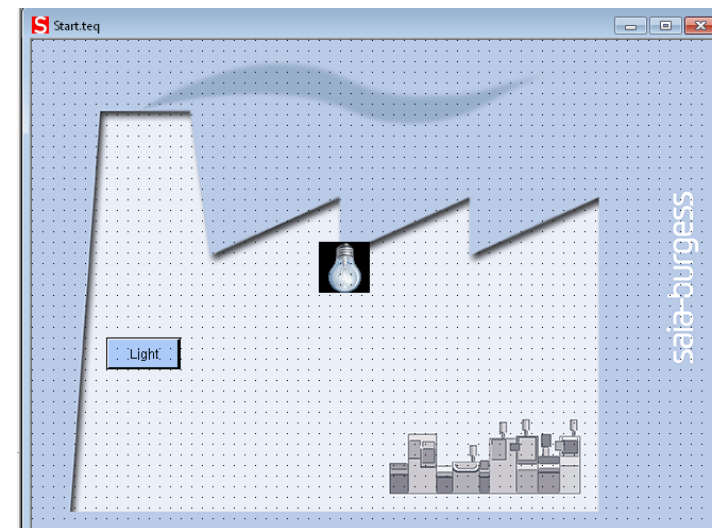
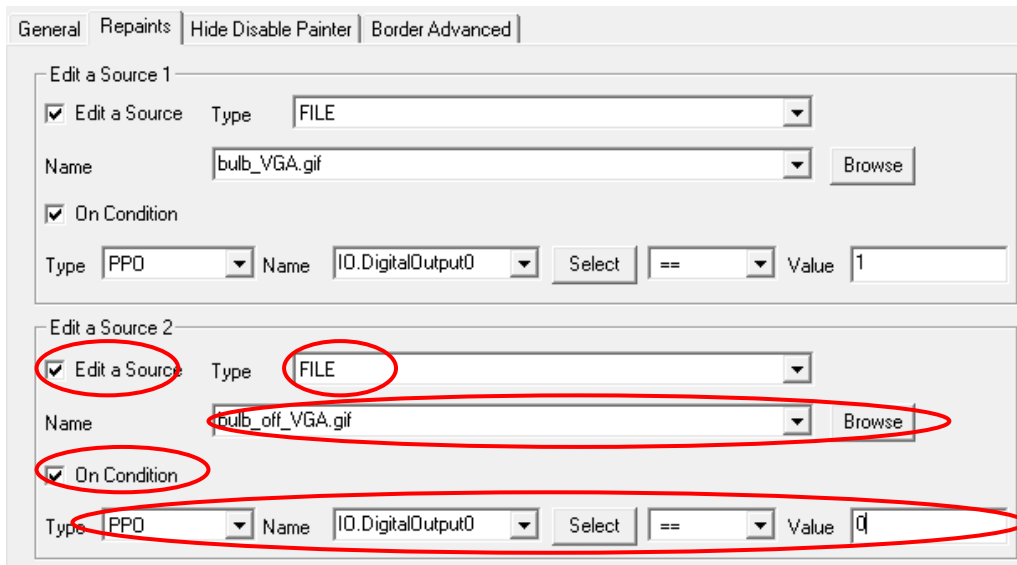


Lektion 4 - PG5 Core Webeditor 5

Darstellung der Zustände der Lampe

Darstellung des Lichts (Status: ausgeschaltet)

- Repaints Register auswählen
- Edit a source 2 wählen und Type = File einstellen
- Mit Browse Datei bulb_off_VGA auswählen
- On condition auswählen
 - Type ppo auswählen
 - «IO.DigitalOutput0» auswählen
 - Value == 0 einstellen
- Optionen mit OK schließen



Lektion 4 - PG5 Core Webeditor 5

Projekt kompilieren

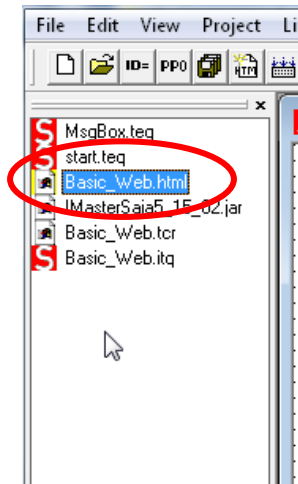
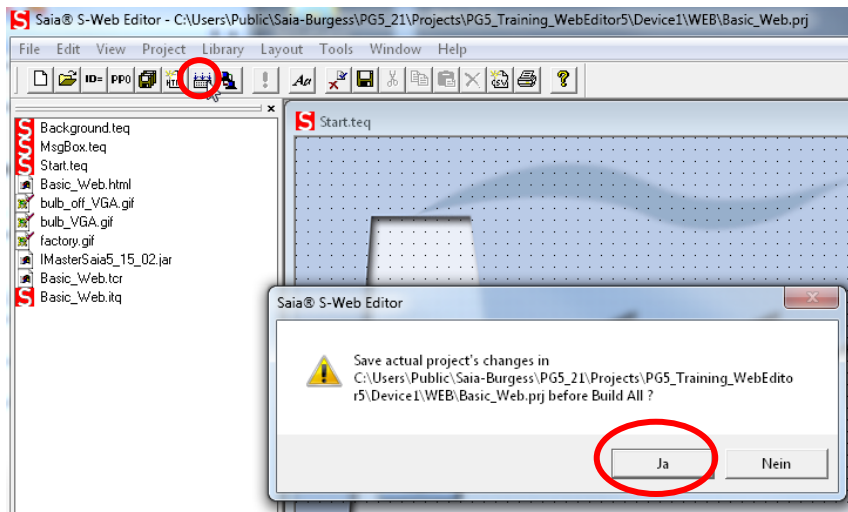
Kompilieren des Projekts

- Build all drücken
- Speichern

HTML Datei

- Durch das Speichern wird automatisch eine Basic_Web.html generiert.
- Die html Datei wird später im Webbrowser als Startseite aufgerufen

Schließen des Webeditors





Lektion 4 - PG5 Core Webeditor 5

Erstellen des Web Builds

Web Builder

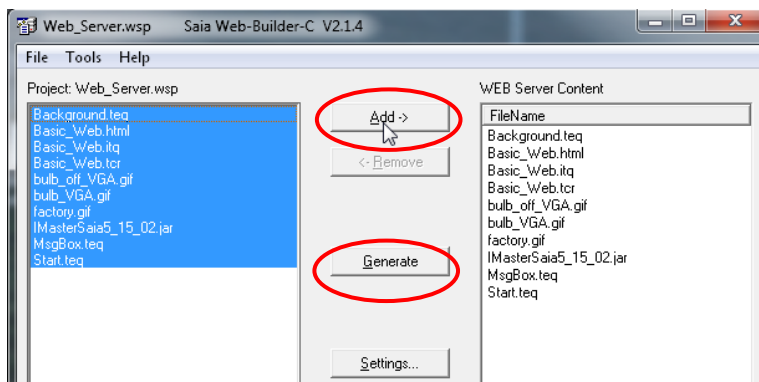
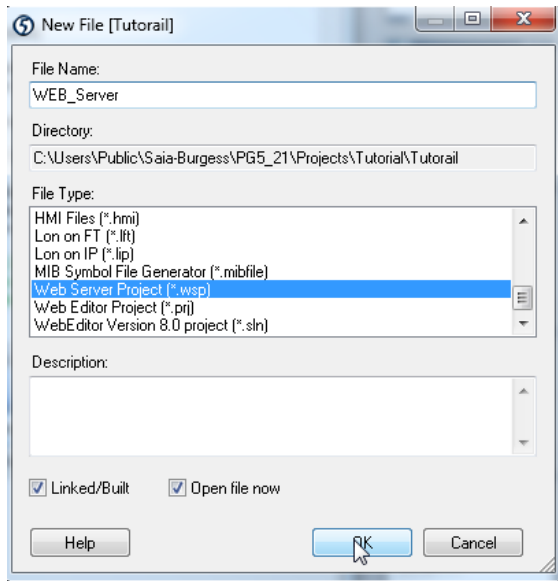
- Mit dem Web Builder wird festgelegt welche Dateien auf den internen Webserver der Steuerung geladen werden
- Build muss nach jeder Änderung im Web Projekt gemacht werden
- Beim Build wird das Web Projekt mit dem Fupla Projekt verknüpft

Erstellen der Build Datei

- Rechtsklick auf Program Files → New
- Datei benennen
- Dateityp Web Server Project (*.wsp) wählen und bestätigen

Einrichten der Build Datei

- Build Datei durch Doppelklick öffnen
- Alle Dateien auswählen und mit Add zum WEB Server Content hinzufügen
- Mit Generate den Web Server Build generieren und Builder schließen



Lektion 4 - PG5 Core Webeditor 5

Ethernet konfigurieren

IP einstellen

- Device Configurator öffnen
- Ethernet auswählen
- IP Adresse und Subnet Mask Eintragen

Am Computer muss die IP bis auf die letzten Zeichen gleich sein und die Subnet Mask gleich

The screenshot shows the Saia Device Configurator interface. On the left, the 'Selector' pane shows 'Onboard Communications Modules PCD7 for PCD1'. The main area displays configuration for 'Device PCD1.M0160E0'. Under 'Onboard Communications', the 'Ethernet' option is selected and circled in red. The 'Properties' pane on the right shows the 'TCP/IP' configuration for 'Onboard : Ethernet'. The 'IP Address' is set to 192.168.12.82 and the 'Subnet Mask' is 255.255.255.0, both of which are circled in red. A red arrow points from the text above to the IP address field.

Location	Type	Description
Onboard	RS-485/S-Net	RS-485 port for Profi-S-Bus or general-purpose communications.
Onboard	USB	Universal Serial Bus port, PGU or general-purpose.
Onboard	Ethernet	Ethernet port, IP Settings, DHCP.
Socket A		

Section	Description
Monitoring	Monitoring and logging of meter data. Automatical scanning of S-Bus meters and gateways.

Section	Description
IP Transfer Protocols	FTP, HTTP Direct Protocols, ODM.
IP Protocols	DNS, SNMP, SNMP protocols.

Property	Value
MAC Address	7C 65 0D 00 29 EA
Ethernet RIO Network	none
IP Address	192.168.12.82
Subnet Mask	255.255.255.0
Default Router	192.168.12.221
DHCP Client Enabled	No
Automatic Gateway IP Setting	No
Automatic DNS IP Setting	No
DHCP Server IP to Reject 1	0.0.0.0
DHCP Server IP to Reject 2	0.0.0.0
Host Name	
Fully Qualified Domain Name	
Channel Number	9
Ether-S-Bus Enabled	No
IP Node	0
PGU Port	Yes
Slave	Yes
Network Groups	(Default)
Channel Number Gateway	9
Use Ether-S-Bus For Gateway	No
First S-Bus Station	0

Lektion 4 - PG5 Core Webeditor 5

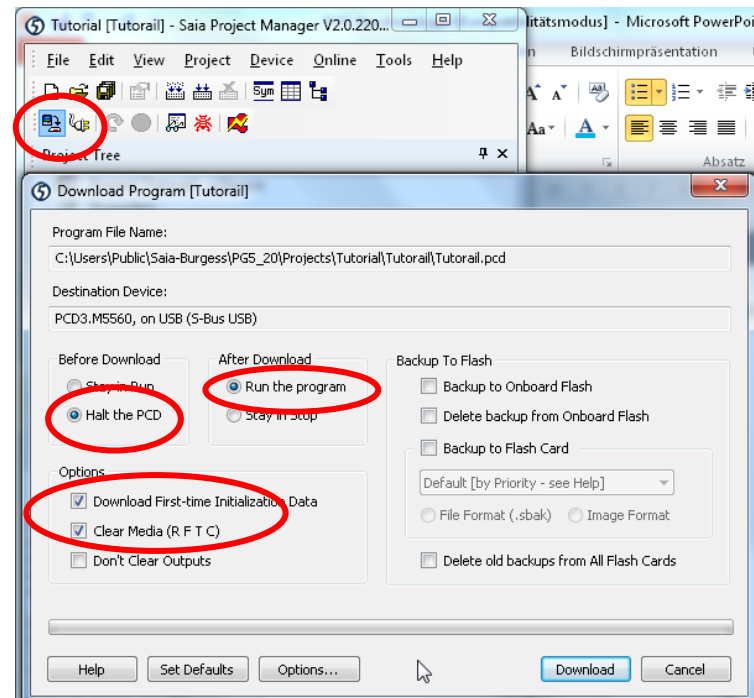
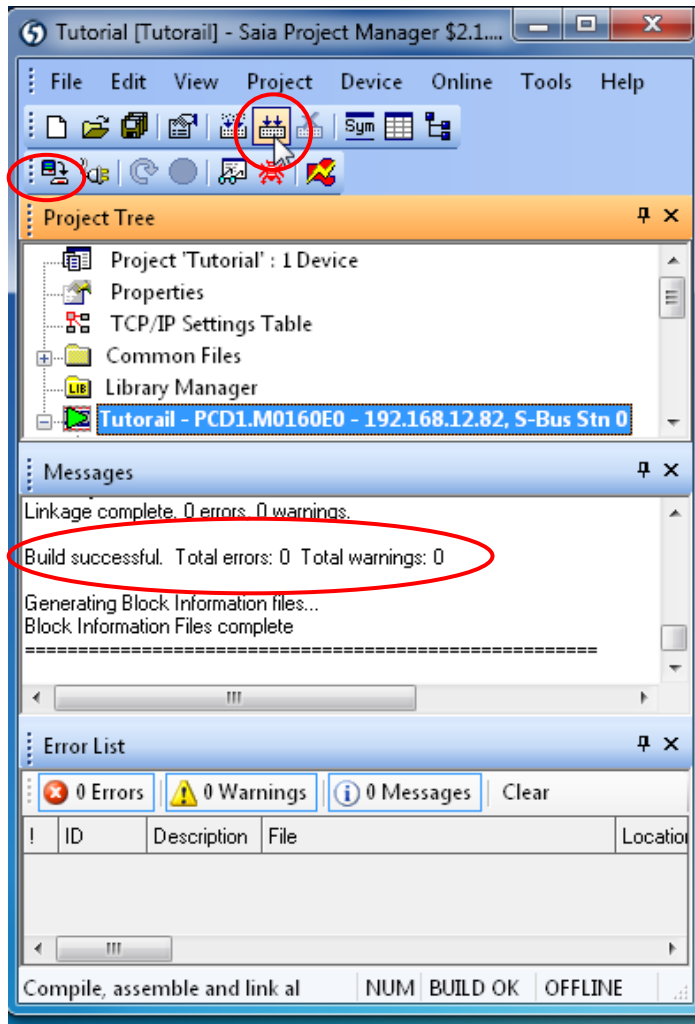
Kompilieren und Download des Projekts

Mit «Rebuild all Files» kompilieren

- Prüfen ob Fehler aufgetreten sind

Download des Projekts

- USB Kabel in Steuerung stecken
-  Download Button drücken
- Programm downloaden



Lektion 4 - PG5 Core Webeditor 5

Projekt im Browser aufrufen

Herstellen der Ethernet Verbindung

- Ethernet Kabel verbinden
- Über die blinkenden LED wird signalisiert, dass die Kommunikation funktioniert

Aufruf der Web Visualisierung

- Öffnen des Browsers
- Eingabe der Adresse des Web Projekts
 - `http://«IP Steuerung»/«Startseite.html»`
 - Im Beispiel: `http://192.168.12.82/Basic_Web.html`
- Das Licht kann über Schalter oder Knopf im Web gesteuert werden

