



PG5 Starter Training
PG5 Core et Web Editor 5

Claudio Alfonsi | 2013-02-13

Leçon 4 - PG5 Core Web Editor 5

Introduction



Matériel nécessaire :

- Notebook ou PC
- PCD1 E-Controller
- Câble USB
- Print de simulation
- Câble Ethernet

Logiciel requis

- PG5 Core au moins version 2.1.027
- Saia® Web Editor 5 (inclus dans PG5 Core)
- Java au moins version XXX

Les leçons nécessaires

- leçon 1
- leçon 2
- leçon 3 PG5 Core

Objectifs du cours PG5 Core Web Editor 5

- Visualisation d'un programme créé dans la leçon 3
- Compréhension de base du Saia® Web Editor 5



Leçon 4 - PG5 Core Web Editor 5

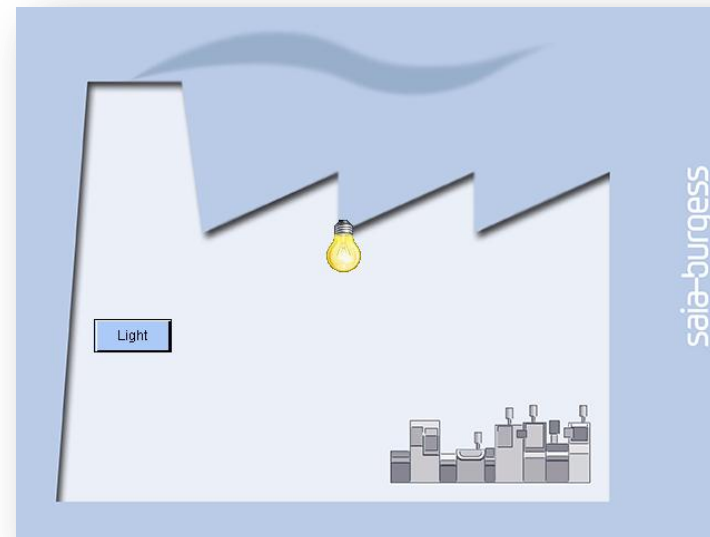
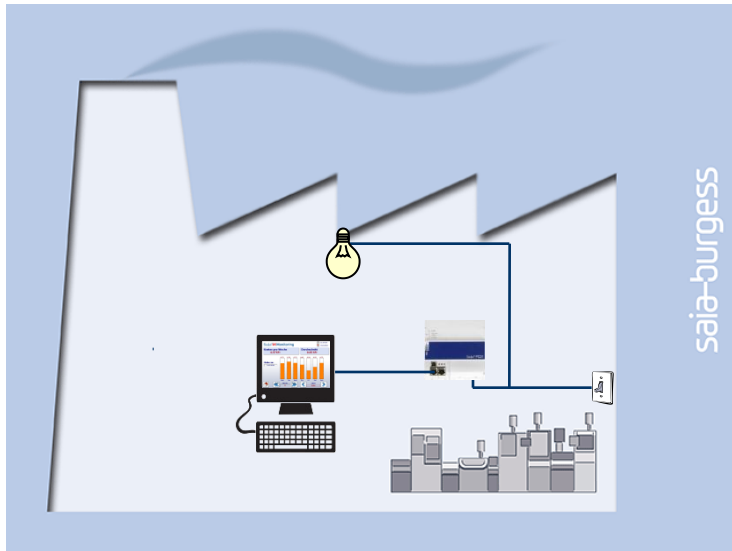
Introduction

Explication / Introduction

- La lumière dans la cave doit être commutable non seulement à l'aide des commutateurs, mais aussi par l'intermédiaire d'un navigateur Web
- En outre, l'état actuel de la lampe et l'entrée digital doivent être indiqués dans la visualisation

Ce qui est nécessaire pour atteindre cet objectif?

- Programme produite dans la leçon 3
- Connexion Ethernet Saia® PCD1 E-Controller
- Moniteur avec web-browser

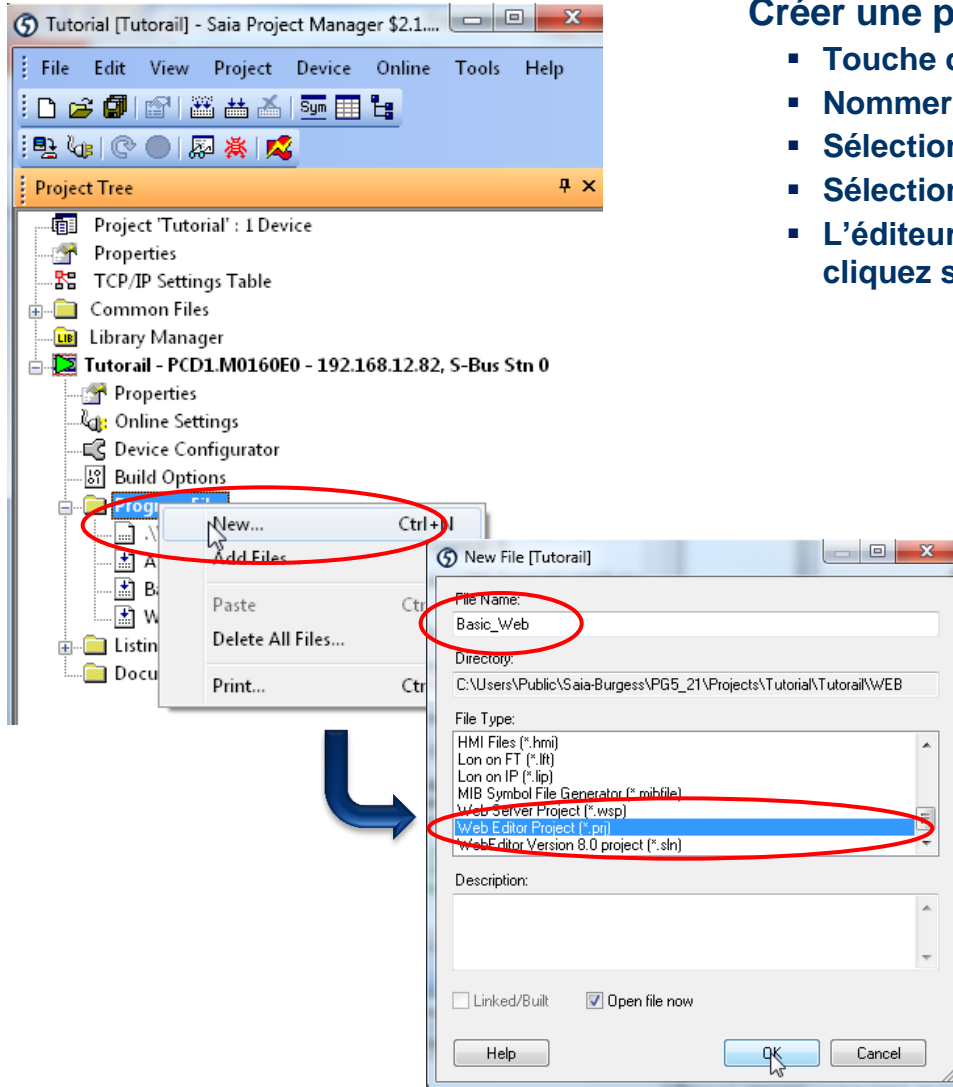


Leçon 4 - PG5 Core Web Editor 5

Créer un fichier de projet web

Créer une projet web

- Touche droite de la souris sur «Program file» → New
- Nommer le fichier Basic_Web
- Sélectionner Web Editor Project (*.prj) et confirmer avec OK
- Sélectionner Standard Project
- L'éditeur Web se ouvre automatiquement si vous double cliquez sur le fichier Basic_Web.prj



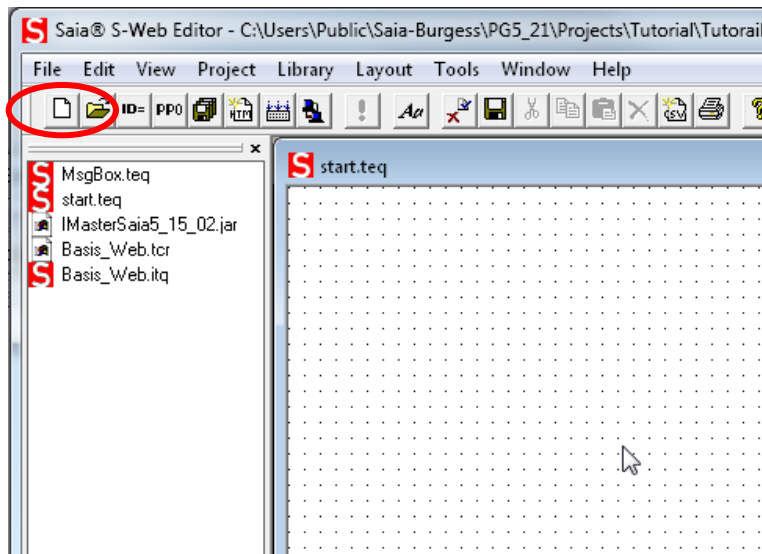


Leçon 4 - PG5 Core Web Editor 5

Créer une nouvelle page

Créer une nouvelle page

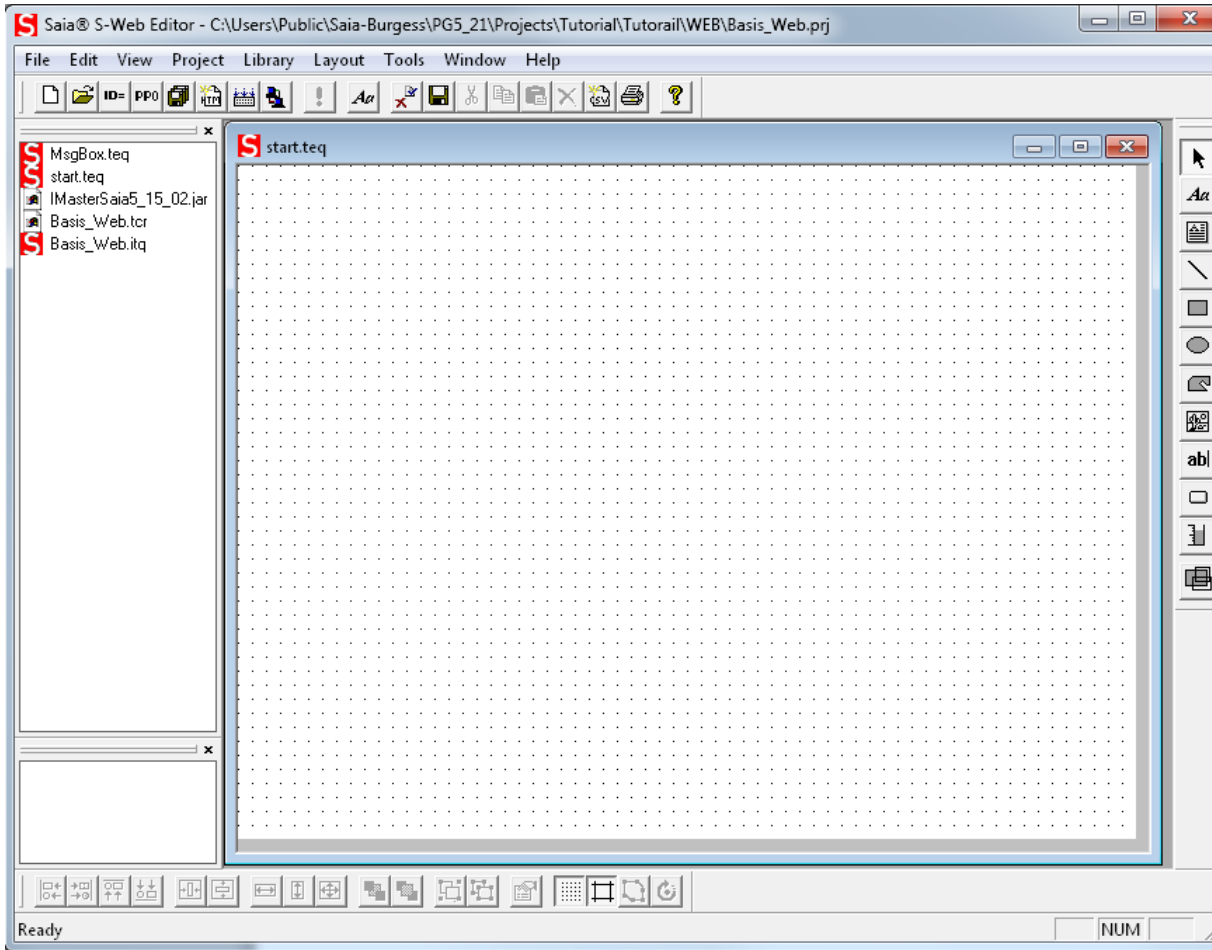
- Cliquez sur le icon «New file»
- Sélectionner le fichier *.teq
- Créer une page Start.teq
(La première page créée est défini automatiquement comme page de démarrage. Ceci peut être modifié sous Project/Project Configurations/Applet Advanced / Main TEQ)





Leçon 4 - PG5 Core Web Editor 5

L'espace de travail du éditeur Web



Leçon 4 - PG5 Core Web Editor 5

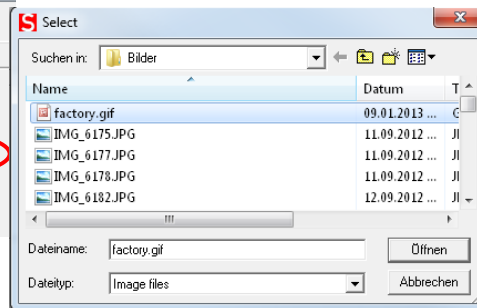
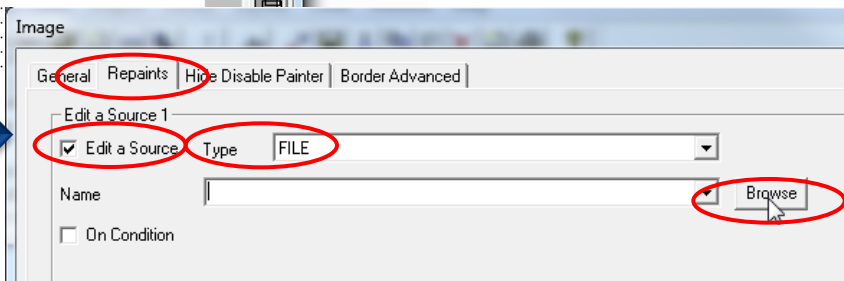
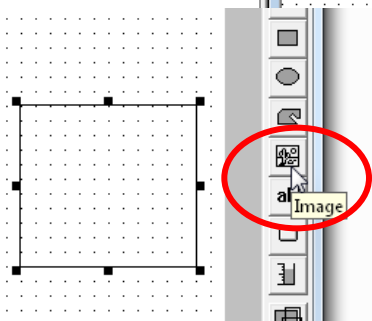
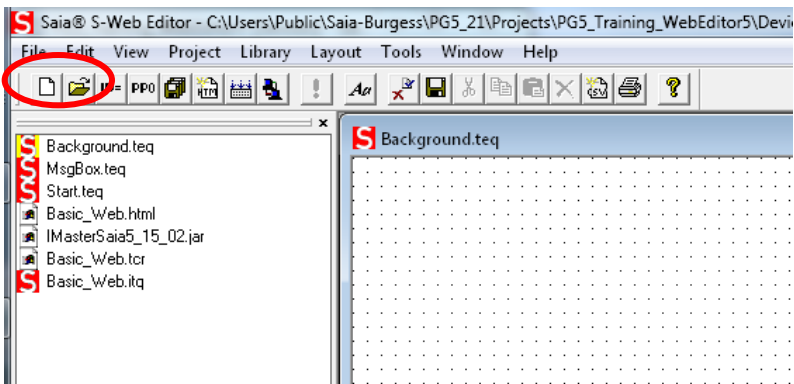
Créer une page d'arrière-plan

Créer une page d'arrière-plan

- Cliquez sur le icon «New file»
- Sélectionner *.teq file
- Créer une page Background.teq

Insérer des graphiques

- Sélectionner «Image» à partir de la barre d'outils et mettre en place
- Double-cliquez sur «Image» pour encadrer les options ouvertes
- Sous Repaints «Edit a Source», sélectionnez Type=File
- Insérez le factory.gif image de fond avec « browse »
- Quitter les options avec OK



Leçon 4 - PG5 Core Web Editor 5

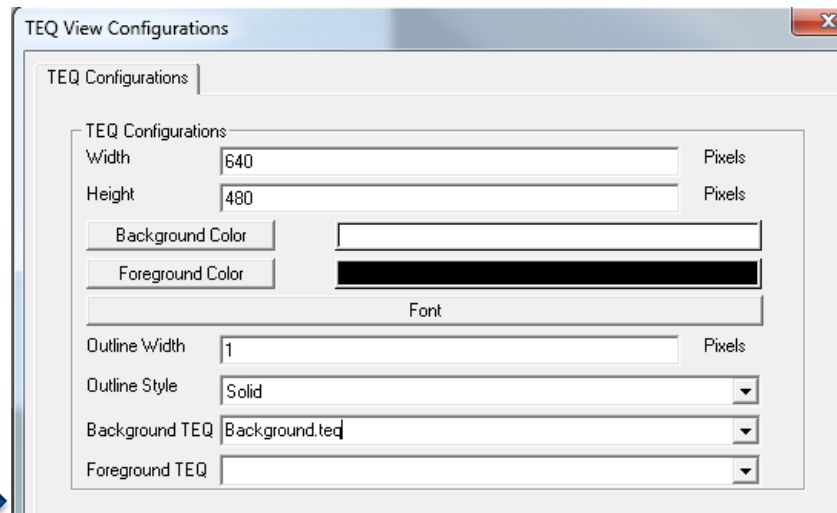
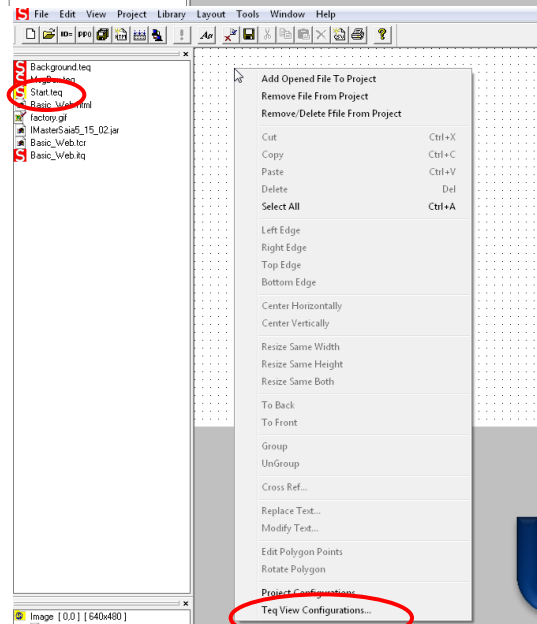
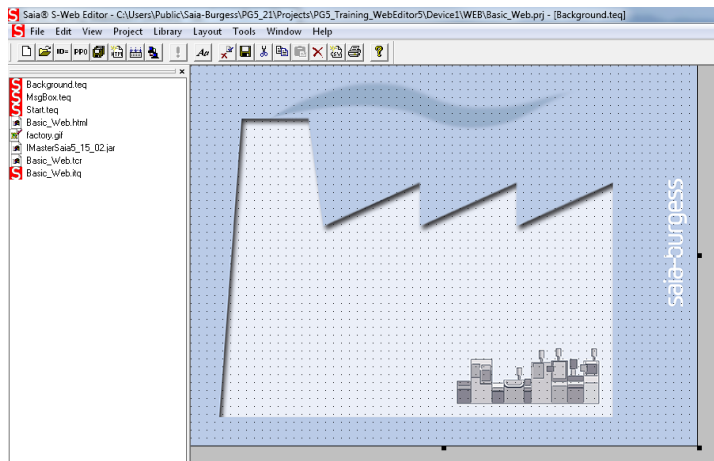
Créer une page d'arrière-plan

Créer une page d'arrière-plan

- Faites glisser l'image insérée pour corriger la position
- Toutes les modifications sont appliquées au niveau global avec Build

Insérez la page d'arrière-plan sur d'autres pages

- Sélectionner la page Start.teq
- Faites un clic droit sur la zone de dessin et sélectionnez Teq View Configurations
- Comme Background, sélectionnez la page de Background.teq

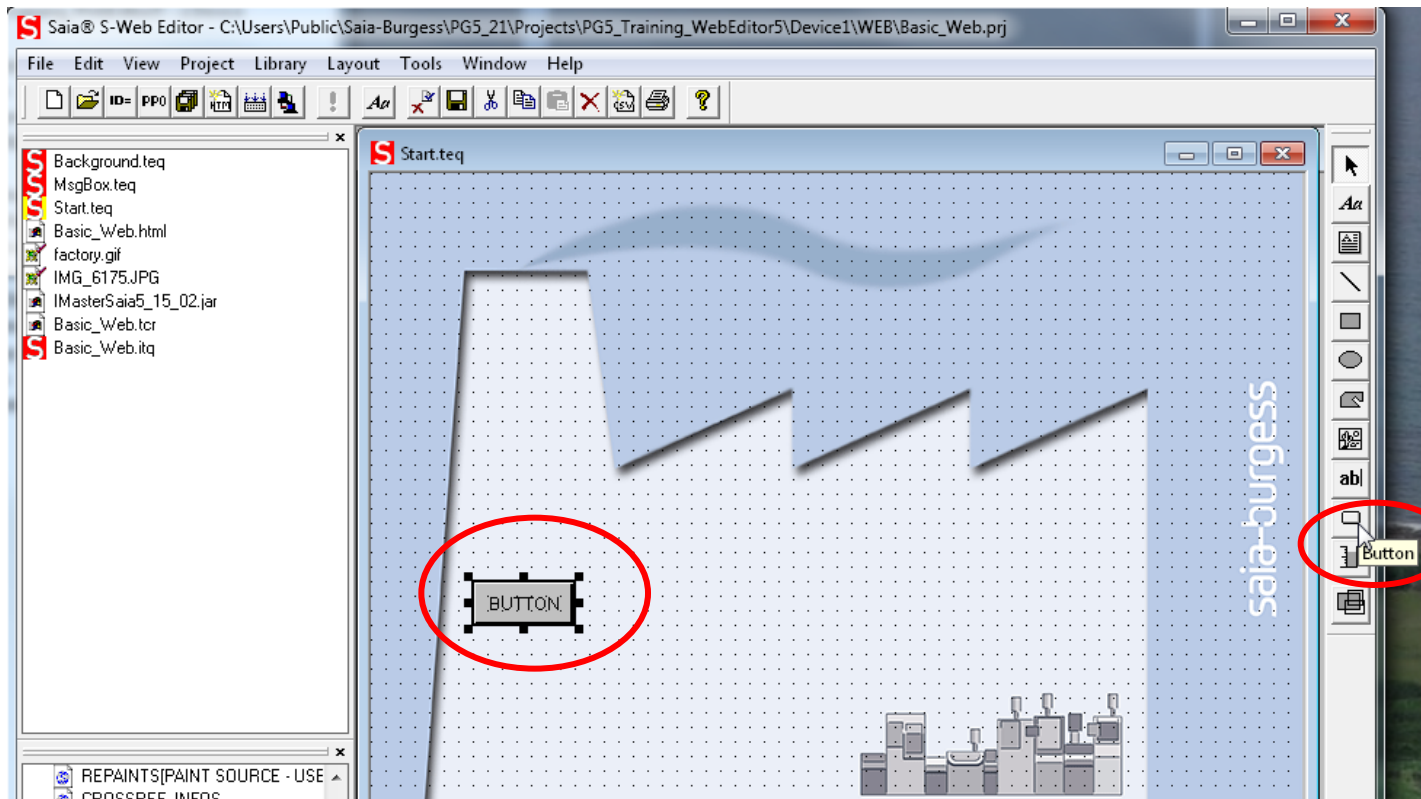


Leçon 4 - PG5 Core Web Editor 5

Créer une bouton

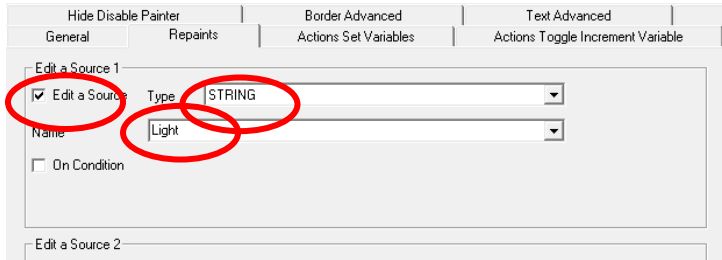
Créer un bouton pour enclencher la lampe DO0

- Choisissez un bouton de la barre d'outils et positionnez le bouton sur la page



Leçon 4 - PG5 Core Web Editor 5

Configuration du bouton

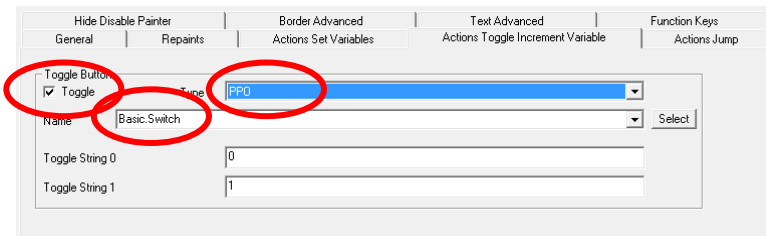


Ouvrez les paramètres du bouton

- Double-cliquez sur le bouton

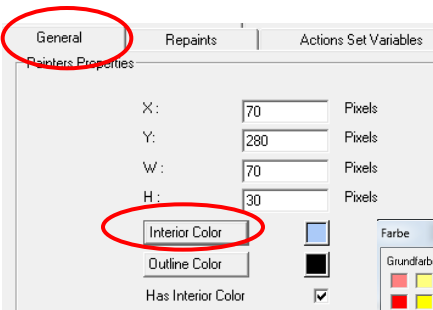
Changer le nom du bouton

- Cliquez sur l'onglet «Repaints»
- Entrez le nom «Light»



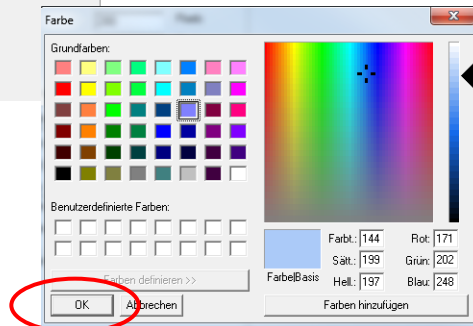
Configurer le bouton en tant que commutateur

- Cliquez sur «Actions Toggle Increment Variable»
- Activer le checkbox «Toggle»
- Sélectionner Type ppo
- Sélectionner Name: «Basic.Switch» (symbole du projet Fupla)



Changer la couleur de commutateur

- Cliquez sur «General»
- Sélectionner «Interior Color» et choisir la couleur désirée
- Confirmer avec OK
- Quitter les options avec OK



Leçon 4 - PG5 Core Web Editor 5

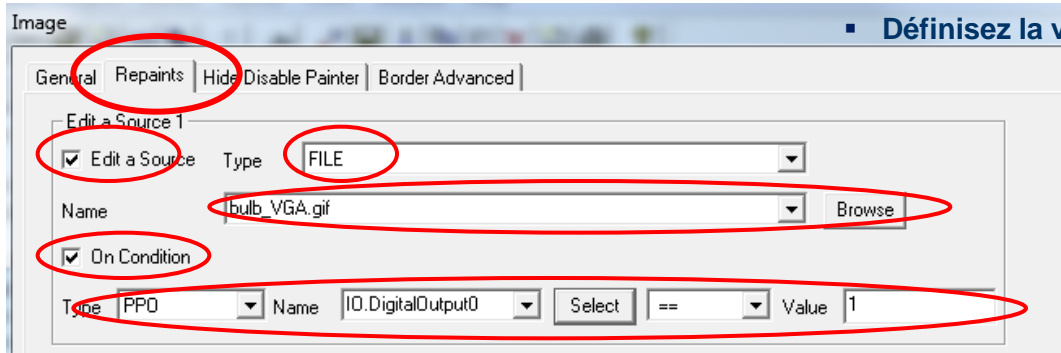
Afficher les états de la lampe

Insérer des graphiques

- Sélectionner «Image» à partir de la barre d'outils et mettre en place
- Double-cliquez sur «Image» pour encadrer les options ouvertes

Afficher l'état de la lumière (état: allumé)

- Sélectionnez l'onglet «Repaints»
- Activez «Edit a source» et sélectionnez Type = File
- Utilisez la fonction «Browse» pour sélectionner le fichier bulb_VGA
- Activer «On condition»
 - Sélectionnez Type ppo
 - Sélectionnez «IO.DigitalOutput0»
 - Définissez la valeur == 1





Leçon 4 - PG5 Core Web Editor 5

Afficher les états de la lampe

Afficher l'état de la lumière (état: désactivé)

- Sélectionnez l'onglet «Repaints»
- Activez «Edit a source 2» et sélectionnez Type = File
- Utilisez la fonction «Browse» pour sélectionner le fichier bulb_off_VGA
- Activez «On condition»
 - Sélectionnez Type ppo
 - Sélectionnez «IO.DigitalOutput0»
 - Définissez la valeur == 0
- Quittez les options avec OK

General Repaints Hide Disable Painter Border Advanced

Edit a Source 1

Edit a Source Type FILE

Name bulb_VGA.gif Browse

On Condition

Type PPO Name IO.DigitalOutput0 Select == Value 1

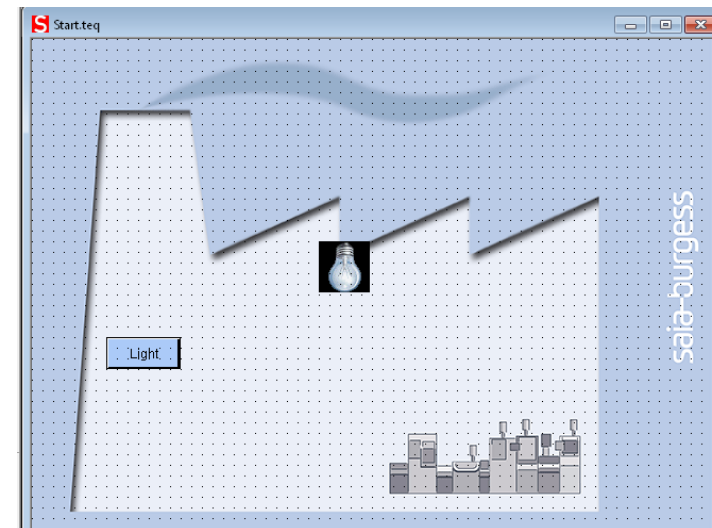
Edit a Source 2

Edit a Source Type FILE

Name bulb_off_VGA.gif Browse

On Condition

Type PPO Name IO.DigitalOutput0 Select == Value 0



Leçon 4 - PG5 Core Web Editor 5

Compiler projet

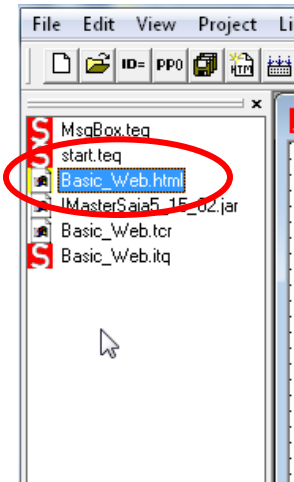
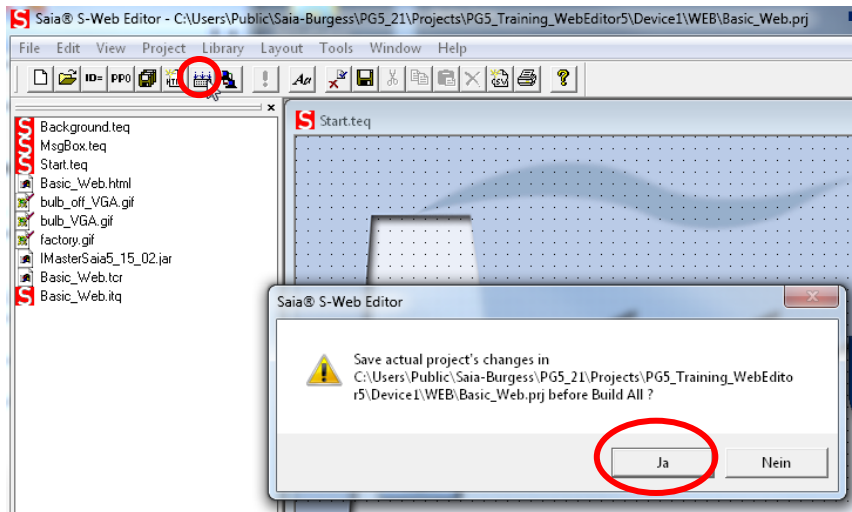
compiler le projet

- Appuyez sur «Build all»
- Sauvegardez

Fichier HTML

- La sauvegarde du projet génère automatiquement un fichier Basic_Web.html.
- Le fichier HTML sera appelé plus tard comme page de démarrage du navigateur Web

Quittez l'éditeur Web





Leçon 4 - PG5 Core Web Editor 5

Créez le Web Build

Web Builder

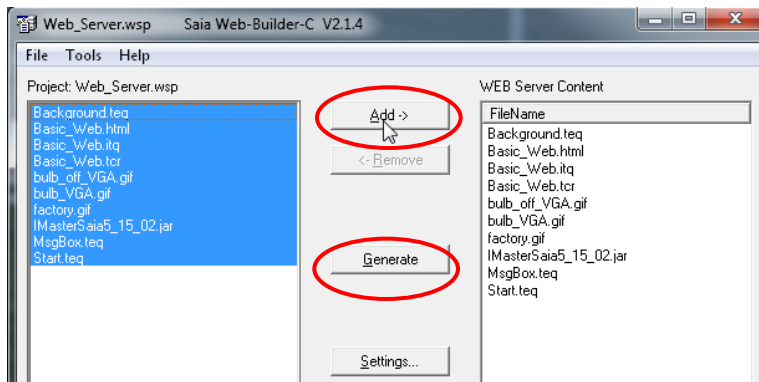
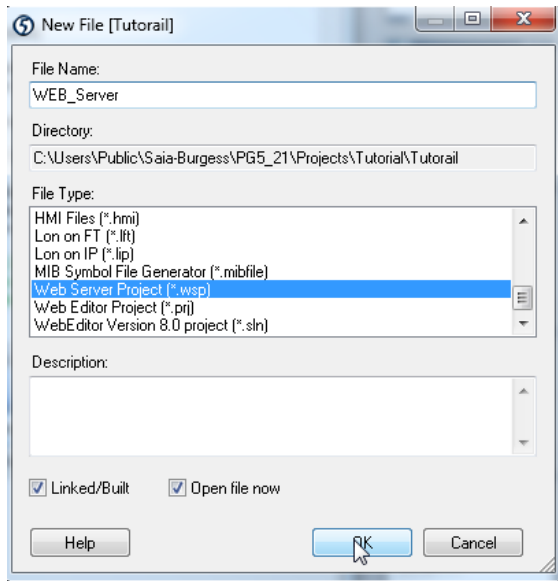
- Le Web Builder est utilisée pour définir quels fichiers sont chargés sur le serveur du contrôleur de Web interne
- Une « build » doit être fait après chaque changement dans le projet web
- Le « build » fait le lien entre le projet web et le fichier Fupla

Créer le fichier Build

- clique droit sur Program Files → New
- Nommez le fichier web_builder
- Sélectionnez le type de fichier Web Server Project (*.wsp) et confirmez

Mettre en place le fichier Build

- Double click to open Build file
- Double-cliquez pour ouvrir le Web Builder
- Sélectionnez tous les fichiers sur le côté gauche et cliquez sur «Add» pour ajouter au contenu du serveur Web
- Cliquez sur «Generate» pour générer le serveur Build et quittez le Web Builder



Leçon 4 - PG5 Core Web Editor 5

Configurer Ethernet

Définir l'adresse IP

- Ouvrez le Device Configurator
- Sélectionnez Ethernet
- Entrez l'adresse IP et le masque de sous-réseau

Sur l'ordinateur l'adresse IP doit être identique jusqu'au dernier caractère, de même, le masque de sous-réseau

The screenshot shows the Saia Device Configurator interface. On the left, the 'Selector' pane shows the device configuration tree. The main area is divided into several sections: 'Device', 'Memory Slots', 'Monitoring', 'Onboard Communications', and 'Ethernet Protocols'. In the 'Onboard Communications' section, the 'Ethernet' row is highlighted with a red circle. On the right, the 'Properties' pane is open to the 'Onboard : Ethernet' section. Under the 'TCP/IP' sub-section, the 'IP Address' field is set to '192.168.12.82' and the 'Subnet Mask' is set to '255.255.255.0'. Both of these fields 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
IP Transfer Protocols	FTP, HTTP Direct Protocols, ODM.
IP Protocols	DNS, SNMP, SNMP protocols.

Onboard : Ethernet	
General	
MAC Address	7C 65 0D 00 29 EA
TCP/IP	
Ethernet RIO Network	none
IP Address	192.168.12.82
Subnet Mask	255.255.255.0
Default Router	192.168.12.221
DHCP Client Protocol	
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	
Ether-S-Bus	
Channel Number	9
Ether-S-Bus Enabled	No
IP Node	0
PGU Port	Yes
Slave	Yes
Network Groups	(Default)
Ether-S-Bus Master Gateway	
Channel Number Gateway	9
Use Ether-S-Bus For Gateway	No
First S-Bus Station	0

Leçon 4 - PG5 Core Web Editor 5

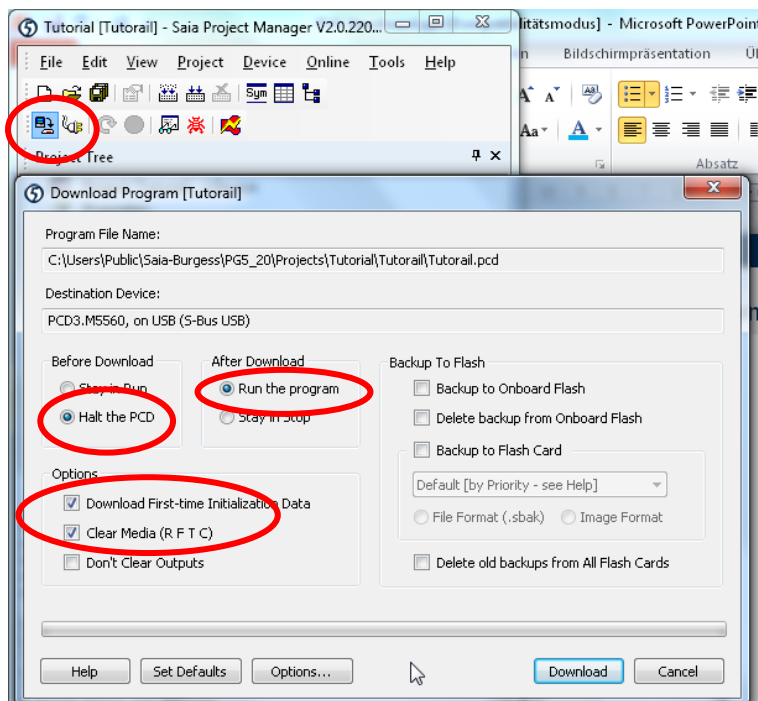
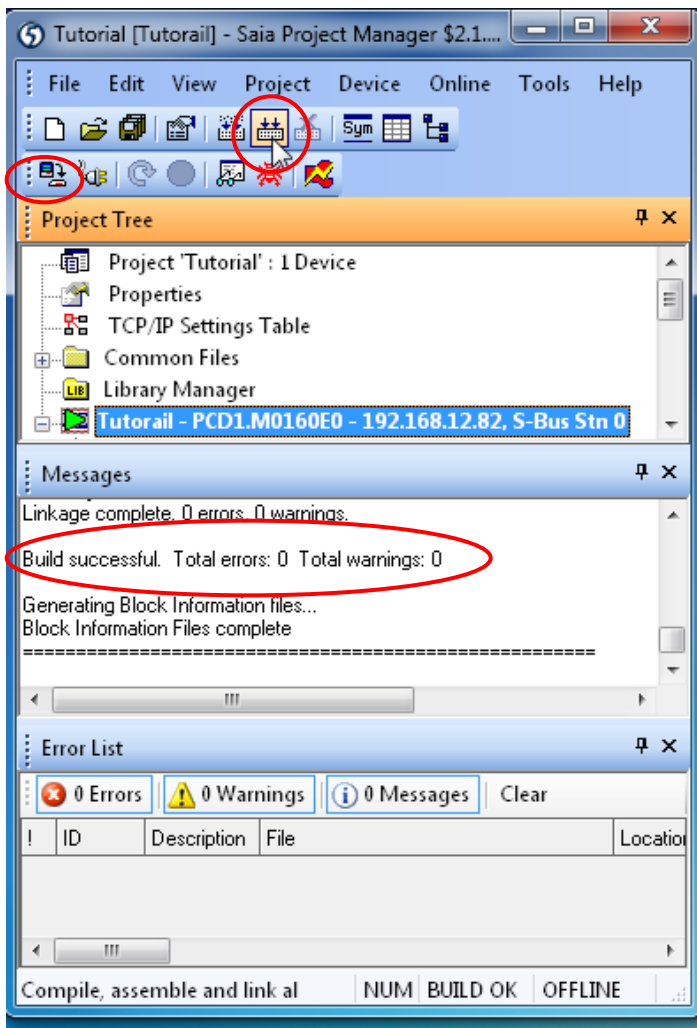
Compiler et charger le projet

Compiler avec «Rebuild all Files»

- Vérifiez si des erreurs se sont produites

Télécharger le projet

- Branchez le câble USB dans le contrôleur
- Appuyez sur le bouton « Download »
- Télécharger le programme 



Leçon 4 - PG5 Core Web Editor 5

Afficher le projet dans le navigateur web

Établir une connexion Ethernet

- Connectez le câble Ethernet
- La LED clignotante indique que la communication fonctionne

Démarrer la visualisation web

- Ouvrez le navigateur
- Entrez l'adresse Web du projet
 - `http://«IP API»/«page_de_demarrage.html»`
 - Dans cet exemple: `http://192.168.12.82/Basic_Web.html`
- La lumière peut être contrôlée via l'interrupteur ou le bouton web

