

CONCERNE

Professionnel travaillant à la programmation et à l'utilisation des pupitres à afficheur de lignes.

PRÉREQUIS

Avoir des connaissances en automatisme.

OBJECTIFS

Devenir autonome au câblage, à la programmation et au dépannage d'un pupitre à afficheur.

DURÉE

2 jours

SANCTION

Attestation de compétences

PÉDAGOGIE

Étude puis réalisation de projets évolutifs.

Mise en oeuvre, sur des maquettes d'installations industrielles, des cas concrets d'automatisme.

LIEU

EN ENTREPRISE

CONTENU DÉTAILLÉ

Configurer un afficheur

Charger un protocole de communication.

Lire un projet et décrire oralement ce qui doit se passer.

Écrire de petits projets ou une modification sur un projet existant.

Utiliser le logiciel dans ses fonctionnalités les plus importantes afin de :

- créer, ouvrir un nouveau projet ;
- effectuer des transferts de programme entre le PC et l'afficheur ;
- sauvegarder un projet ;
- créer un dossier de projet ;
- programmer ou modifier une application ;
- documenter ce projet et cette application.

Description de l'afficheur :

- raccordement et test de l'afficheur ;
- configuration du terminal ;
- configuration de la communication ;
- intégration dans le programme automate ;
- transfert dans le terminal, test et mise au point.

Les outils de programmation :

- les protocoles de communication ;
- la zone de communication ;
- les alarmes ;
- la gestion des mots de passe ;
- les bibliothèques d'objets ;
- création d'objets utilisateur ;
- les scripts ;
- les images et les objets de la bibliothèque ;
- les organes d'affichage ;
- les champs d'affichage ;
- les champs de saisie ;
- les touches fonction ;
- les variables ;
- les messages système ;
- création des animations.

L'utilisation des différents menus :

- menu de configuration ;
- menu images ;
- menu messages ;
- menu automates ;
- menu liste de symboles ;
- menu de transfert.