

Položky konfiguraného okna (Užívateľské premenné)

Užívateľské premenné - položky konfiguraného okna

Editácia všetkých objektov v procese **D2000 CNF** prebieha v **konfiguranom okne**, ktorého úritá as obsahu je spoloná pre všetky editovatené objekty a as závisí od typu editovaného objektu.

Konfigurané okno pre editovanie užívateľských premenných pozostáva z nasledovných astí (stránok), ktoré obsahujú príbuzné parametre.

[Základné vlastnosti](#)

[Logické skupiny](#)

[Parametre](#)

Základné vlastnosti

Popis

Textový reazec popisujúci danú užívateľskú premennú. Maximálny poet znakov: 128.

Možnos použiť [Slovník](#)

(pre otvorenie stlate **CTRL+L**).

Stavový text

Definovanie **stavového textu** pre danú užívateľskú premennú. Stavový text umožňuje predefinova oznaenia jednotlivých **hodnôt užívateľskej premennej**.

Transformaná paleta

Výber indexu pre transformanú paletu. Pozri [Transformaná paleta](#).

Typ hodnoty

Výber typu hodnoty užívateľskej premennej. Prípustné typy hodnôt sú uvedené v nasledujúcej tabuke.

Oznaenie	Typ hodnoty užívateľskej premennej
Bo	Boolean - logická hodnota
Int	Integer - celoíselná hodnota
Re	Real - reálna hodnota
TmA	Absolute Time - absolútny as
TmR	Relative Time - relatívny as (asový interval)
Txt	Text - textový reazec

Technické jednotky

Technické jednotky užívateľskej premennej. Maximálny poet znakov: 12. Možnos použiť [Slovník](#) (pre otvorenie stlate **CTRL+L**).

Medze

Technologické medze je možné definova pre užívateľské premenné typu Int-Integer, Re-Real a TmR-asový interval. Definujú sa štyri medze: VHL, HL, LL a VLL. Medza môže by urená bu priamo - zápisom hodnoty do vstupného políka, alebo jej hodnotu môže urova objekt systému (dynamická medza) - tlaidlo napravo od vstupného políka.

VHL	Very High Limit - najvyššia medza
HL	High Limit - horná medza
LL	Low Limit - dolná medza
VLL	Very Low Limit - najnižšia medza

Hodnoty jednotlivých medzí urujú, v ktorom stave sa bude užívateľská premenná, v závislosti na svojej hodnote, nachádza. Zo vzahu hodnota užívateľskej premennej - medze vyplýva 6 stavov.

Medza	Stav objektu poda vzahu <i>Hodnota - Medza</i>
-------	--

	Nad VHL (hodnota objektu > VHL)
VHL	
	Nad HL (HL < hodnota objektu < VHL)
HL	
	Normálny (LL < hodnota objektu < HL)
LL	
	Pod LL (VLL < hodnota objektu < LL)
VLL	
	Pod VLL (hodnota objektu < VLL)

Keže medze môžu byť dynamické t.j. určené hodnotou objektu, môže nastať situácia, keď neplatí podmienka $VLL < LL < HL < VHL$ (prekríženie medzí). Vtedy je užívateľská premenná v stave **Limit Problem**.

Parametre

Hodnota

Hodnota, ktorá je objektu priradená pri štarte systému. Maximálny počet znakov: 20.

Príklad


absolútny as: 17:03:16 18-03-2007

relatívny as: 156 14:23:25 - 156 dní, 14 hodín, 23 minút, 25 sekúnd

Kontrola štartovacej hodnoty



Štartovacia hodnota je ukladaná v textovej forme. Pri štarte systému **Server** prirauje hodnoty jednotlivým objektom podľa definície štartovacej hodnoty. V prípade úspešnej konverzie štartovacej hodnoty (textu) na požadovaný typ bude mať užívateľská premenná platnú hodnotu. Ak táto konverzia nebude úspešná, bude mať neplatnú hodnotu. Uloží štartovaciu hodnotu, ktorá sa nedá skonvertovať na príslušný typ hodnoty, je možné. Tlačidlo **Kontrola**

štartovacej hodnoty () skontroluje štartovaciu hodnotu a v prípade neúspešnej konverzie toto oznámi.

as vzniku

as vzniku hodnoty užívateľskej premennej je možné definovať len ak je povolené ukladanie zmien hodnoty objektu (vôňa **Ukladanie štartovacej hodnoty**). Stlačením tlačidla napravo od vstupného políčka sa do tohto políčka vloží aktuálny as.

A, B, C, ... P

Nastavenie užívateľských príznakov (flagov) pre hodnotu užívateľskej premennej. Zaiarknuté políčko - príznak=TRUE.

Monitorovanie zmien

Hodnoty užívateľskej premennej sú monitorované, t.j. zapisované do monitorovacej LOG databázy.

Ukladanie štartovacej hodnoty

Všetky zmeny hodnoty užívateľskej premennej sa zapisujú do konfiguračnej databázy ako nová štartovacia hodnota.

Manual

Zaiarknutá vôňa znamená, že hodnotu užívateľskej premennej môže operátor meniť prostredníctvom dialógových okien v procese **D2000 HI**.



Súvisiace stránky:

[Užívateľské premenné](#)