

Sommario

Capitolo I	Introduzione	1
Capitolo II	Creazione di un'applicazione	1
Capitolo III	Configurazione dei canali	5

1 Introduzione



Le tre operazioni base che solitamente vengono effettuate nella costruzione di una nuova applicazione sono :

- Definire i canali di comunicazione
- Definire l'elenco delle porte
- Costruire i templates

Spesso, quando l'applicazione deve comunicare con un certo numero di dispositivi, magari dello stesso tipo, definire l'elenco delle porte e la costruzione dei templates possono risultare operazioni ripetitive e noiose e richiedere un certo tempo.

Con *Application Builder* è possibile automatizzare queste operazioni e creare in pochi secondi un'applicazione funzionante, utilizzando i dispositivi presenti in libreria.

E' sufficiente scegliere il modello e la quantità di dispositivi che comporranno l'applicazione e *Application Builder* provvederà automaticamente alla costruzione dell'elenco delle porte, dei templates e alla configurazione dei canali di comunicazione.

L'applicazione finale può quindi essere subito utilizzata o ulteriormente modificata dallo sviluppatore.

La libreria dispositivi può essere ampliata e personalizzata a piacimento tramite la voce di menu "*Libreria dispositivi | Esporta progetto come dispositivo*" del *Project Manager*.

2 Creazione di un'applicazione

Per creare una nuova applicazione operare nel seguente modo:

- 1) **Impostare il nome dell'applicazione (figura 1).**

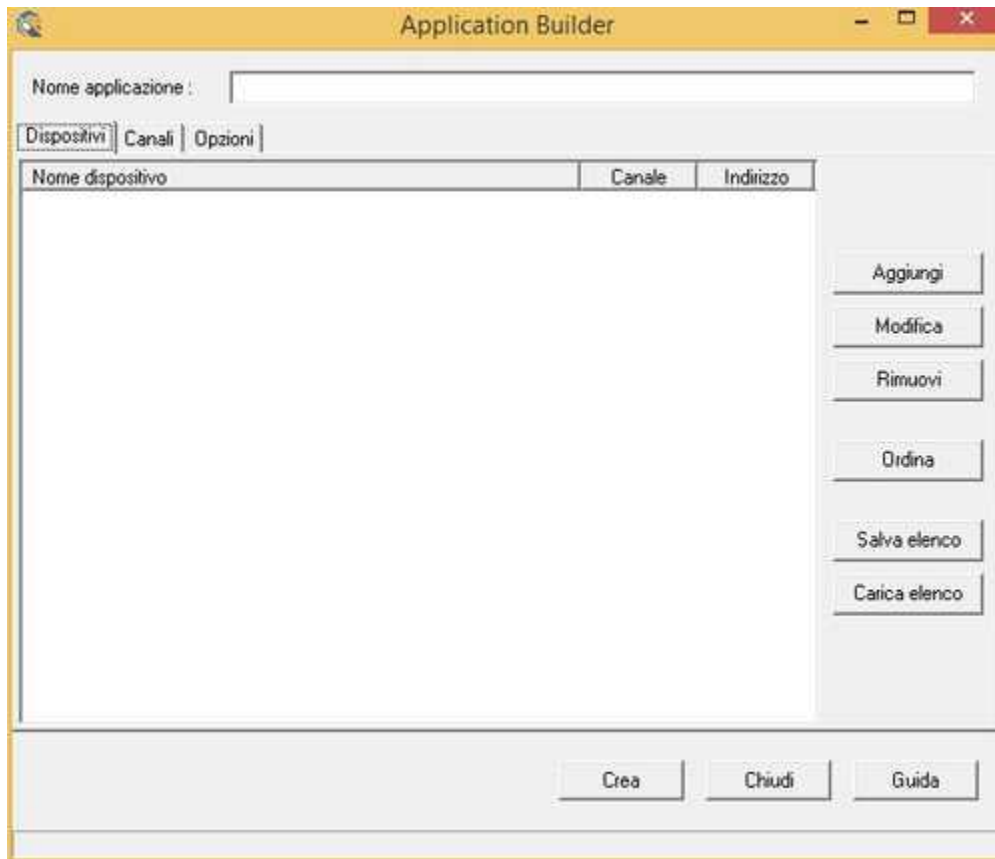


Figura 1

2) Selezionare i dispositivi da utilizzare nell'applicazione

Premendo il pulsante *Aggiungi* (figura 1) può essere scelto il tipo di dispositivo (selezionabile fra tutti quelli presenti in libreria), il canale di comunicazione, l'indirizzo ed il numero di dispositivi da aggiungere (figura 2).



The image shows a dialog box titled "Dispositivo" with a yellow header. It contains the following fields and controls:

- Nome:** A text input field with a dropdown arrow on the right.
- Tipo:** A text input field with a dropdown arrow on the right.
- Canale:** A spinner control showing the value "1".
- Indirizzo:** A spinner control showing the value "21".
- Numero dispositivi da aggiungere:** A spinner control showing the value "1".
- Lingue disponibili:** A large empty text area.
- Buttons:** "Ok" and "Annulla" buttons at the bottom.

Figura 2

Modifica e Rimuovi (figura 1) permettono di modificare e rimuovere dal progetto il dispositivo selezionato.

Ordina (figura 1) ordina l'elenco dei dispositivi per numero di canale e numero di dispositivo.

Salva elenco (figura 1) permette di salvare su un file di testo l'elenco dei dispositivi inseriti nell'applicazione.

Carica elenco (figura 1) permette di caricare da file l'elenco dei dispositivi da inserire nell'applicazione.

3) Configurare la pagina "Opzioni".

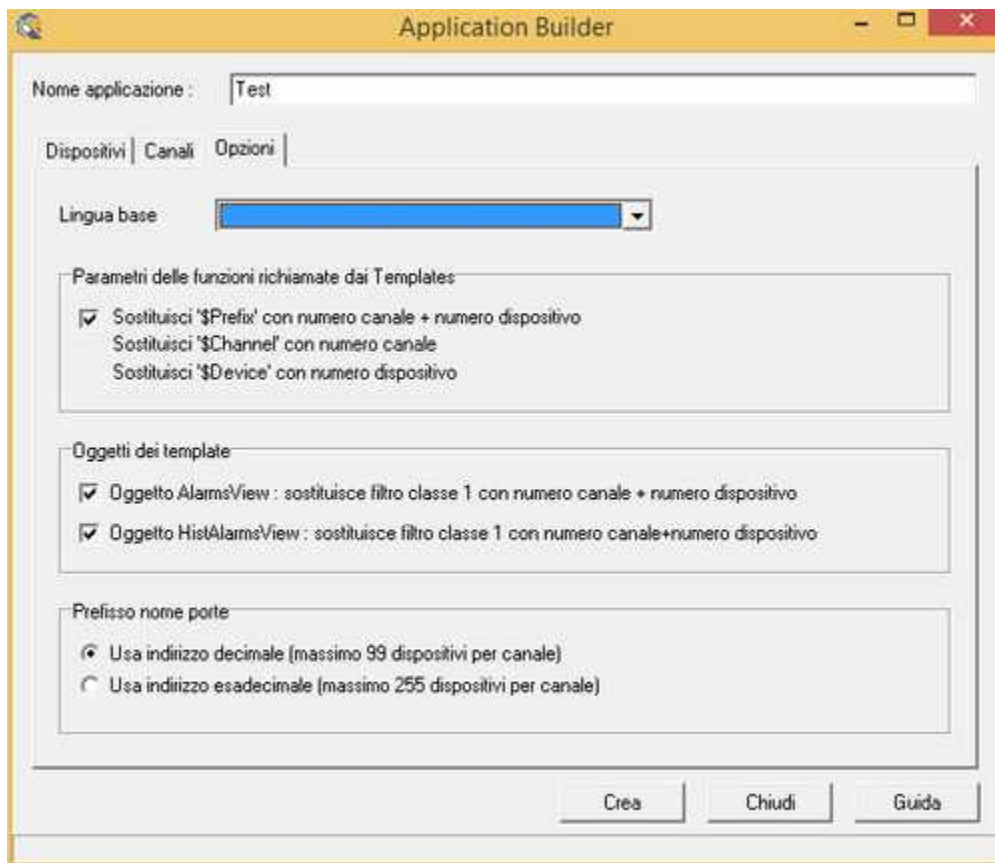


Figura 3

Lingua base: è possibile indicare la lingua da utilizzare come lingua base dell'applicazione. Le lingue disponibili sono solamente quelle che sono definite in tutti i dispositivi utilizzati. L'applicazione verrà creata con i template e le porte nella lingua indicata come lingua base, mentre tutte le altre lingue disponibili saranno selezionabili a Runtime.

Parametri delle funzioni richiamate dai Templates : se questo flag è attivato, le chiavi \$Device,\$Channel e \$Prefix usate come parametri nelle funzioni associate agli oggetti dei Template, saranno sostituite rispettivamente con il numero di canale, dispositivo e prefisso (come 101 per canale 1 dispositivo 1, 102 per canale 1 dispositivo 2, ecc...) relativi al template in elaborazione.

Oggetto AlarmsView: sostituisce filtro classe1 con numero canale + numero dispositivo

Oggetto HistAlarmsView: sostituisce filtro classe1 con numero canale + numero dispositivo

Le due opzioni qui sopra si riferiscono agli oggetti dei templates AlarmsView e HistoricalAlarmsView : se sono attivati i rispettivi checkbox, allora in tutti i template dell'applicazione che contengono tali oggetti, verrà associato come filtro della classe1 il numero generato da numero di canale * 100 + numero di dispositivo (per esempio canale 1 dispositivo 2 corrisponderà al filtro 102).

Usa indirizzo decimale (massimo 99 dispositivi per canale) (figura 3): se questo checkbox è attivato allora il prefisso usato per i nomi delle porte e dei templates verrà creato usando la codifica decimale: verrà usato un carattere per il numero di canale (1..9) e due caratteri per il numero del dispositivo (01..99). In questo caso possono essere create applicazioni che usano fino a 9 canali di comunicazione e 99 dispositivi per canale.

Usa indirizzo esadecimale (massimo 255 dispositivi per canale) (figura 3): se questo checkbox è attivato allora il prefisso usato per i nomi delle porte e dei templates verrà creato usando la codifica esadecimale: verrà usato un carattere per il numero di canale (1..F) e due caratteri per il numero del dispositivo (01..FF). In questo caso possono essere create applicazioni che usano fino a 15 canali di comunicazione e 255 dispositivi per canale.

4) Premere il tasto "Crea".

Attendere la creazione dell'applicazione da parte di Application Builder. Al termine sarà possibile modificarla tramite *Project Manager*.

3 Configurazione dei canali

La pagina in figura mostra i canali impiegati dai dispositivi selezionati

