

Systemy SCADA i przemysłowe b. danych - Ćwiczenie IT01

LABORATORIUM SYSTEMÓW CZASU RZECZYWISTEGO

KATEDRA AUTOMATYKI NAPĘDU I URZĄDZEŃ PRZEMYSŁOWYCH
WWW.KANIUP.AGH.EDU.PL

AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA
WWW.AGH.EDU.PL

Temat: *Edytor graficzny InToucha*

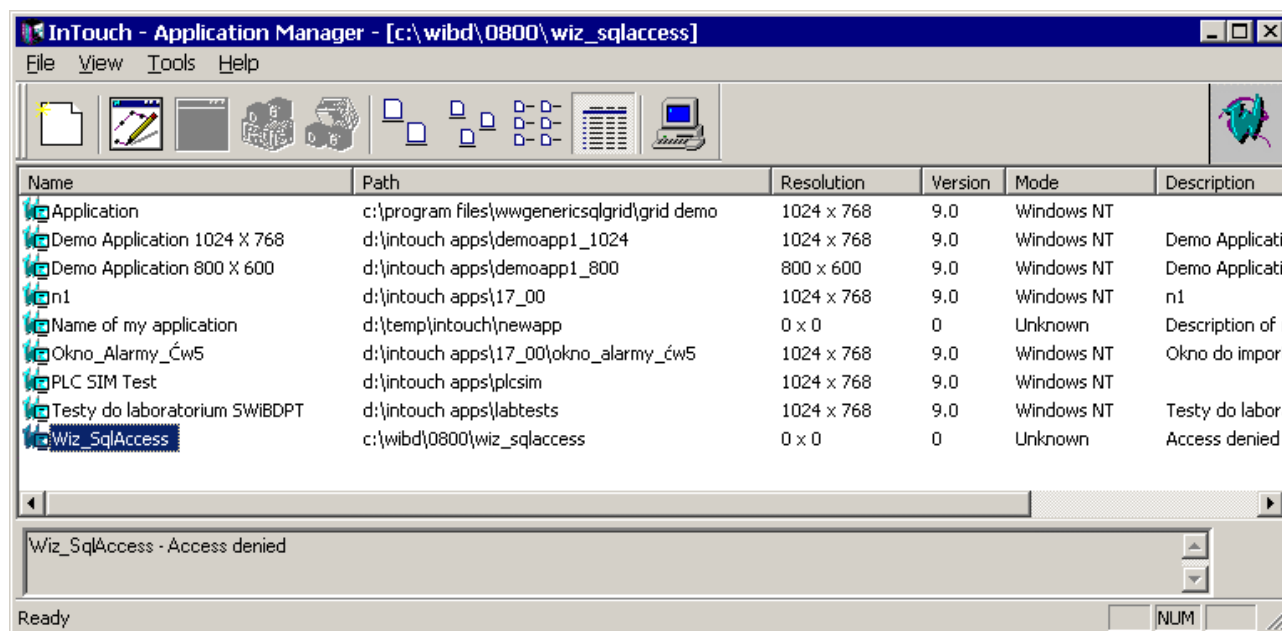
Narzędzia: *Wonderware InTouch 9.0*

Cel: *zapoznanie się z edytorem graficznym InTouch'a,
przećwiczenie specyficznych cech edytora*

Program ćwiczenia:

1. Uruchom InTouch'a wybierając aplikację z ikoną: .

Pojawi się okno pokazane poniżej, które umożliwia wybór aplikacji już istniejących na dysku, szukanie aplikacji albo utworzenie nowej aplikacji itp.



2. Za pomocą klawisza **New** lub opcji z menu **File→New** utwórz nowy katalog, w którym będzie znajdować się twoja nowa aplikacja, np. C:\WiBD\[I.Nazwisko]\Wiz_IT (zamiast [I.Nazwisko] użyj pierwszej litery swojego imienia oraz nazwiska po kropce). Zostanie w tym momencie uruchomiony przewodnik pomagający tworzenie nowej aplikacji. Wciśnij przycisk **Dalej** i w następnym oknie podaj położenie nowej aplikacji, dalej podaj jej nazwę w polu **Name** oraz opis w polu **Description**. Aplikacja, którą właśnie utworzyłeś będzie stopniowo rozbudowywana w trakcie laboratorium.

3. Uruchom program **WindowMaker**'a za pomocą ikony .

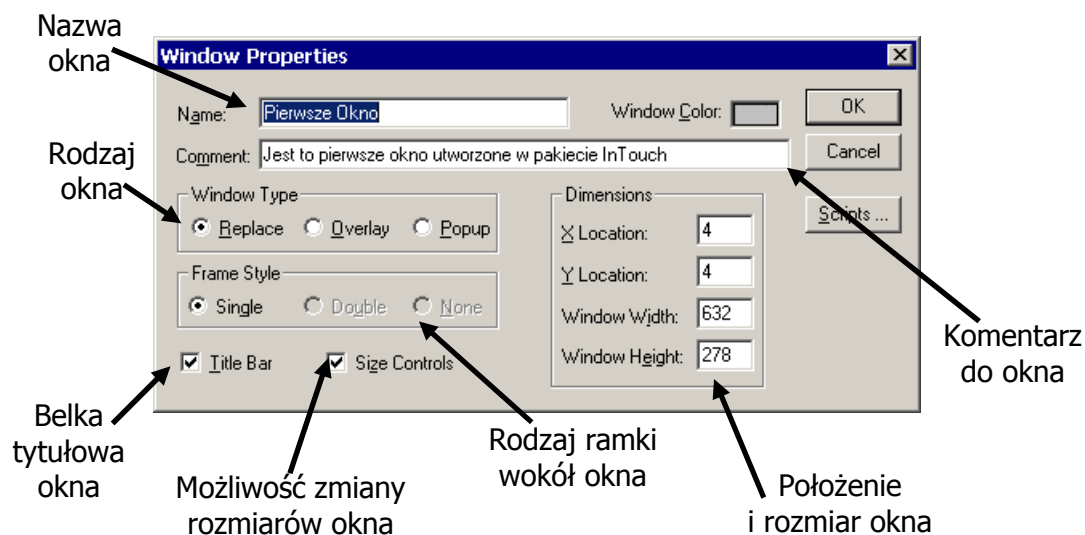
Systemy SCADA i przemysłowe b. danych - Ćwiczenie IT01

LABORATORIUM SYSTEMÓW CZASU RZECZYWISTEGO

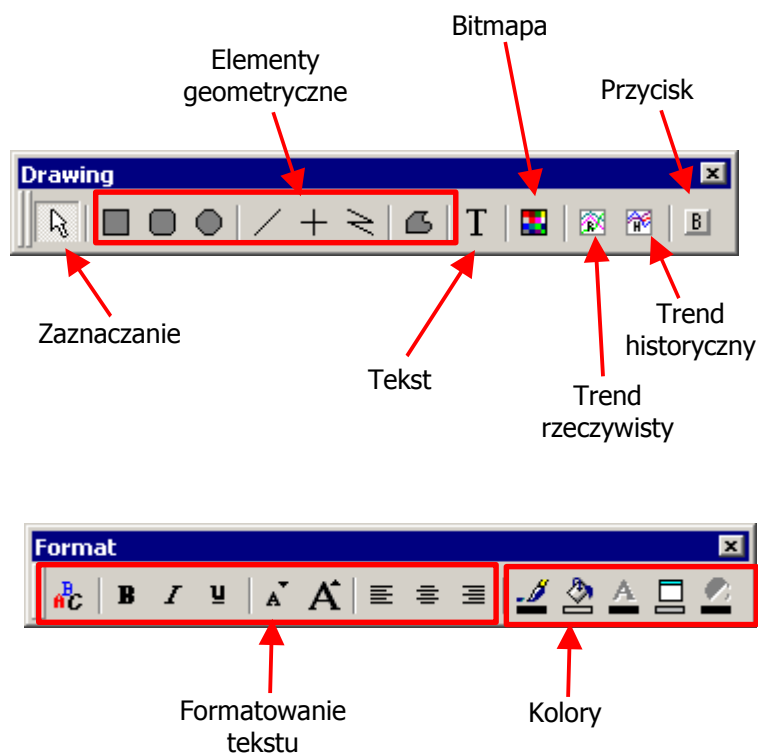
KATEDRA AUTOMATYKI NAPĘDU I URZĄDZEŃ PRZEMYSŁOWYCH
WWW.KANIUP.AGH.EDU.PL

AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA
WWW.AGH.EDU.PL

4. Po przejściu do WindowMaker'a utwórz za pomocą komendy **File→New Window** nowe okno o nazwie „Pierwsze okno” (konfiguracji parametrów związanych z oknami dokonuje się za pomocą opcji **Windows→Window Properties**)



5. Zapoznaj się z rozmieszczeniem narzędzi w paskach narzędziowych



Systemy SCADA i przemysłowe b. danych - Ćwiczenie IT01

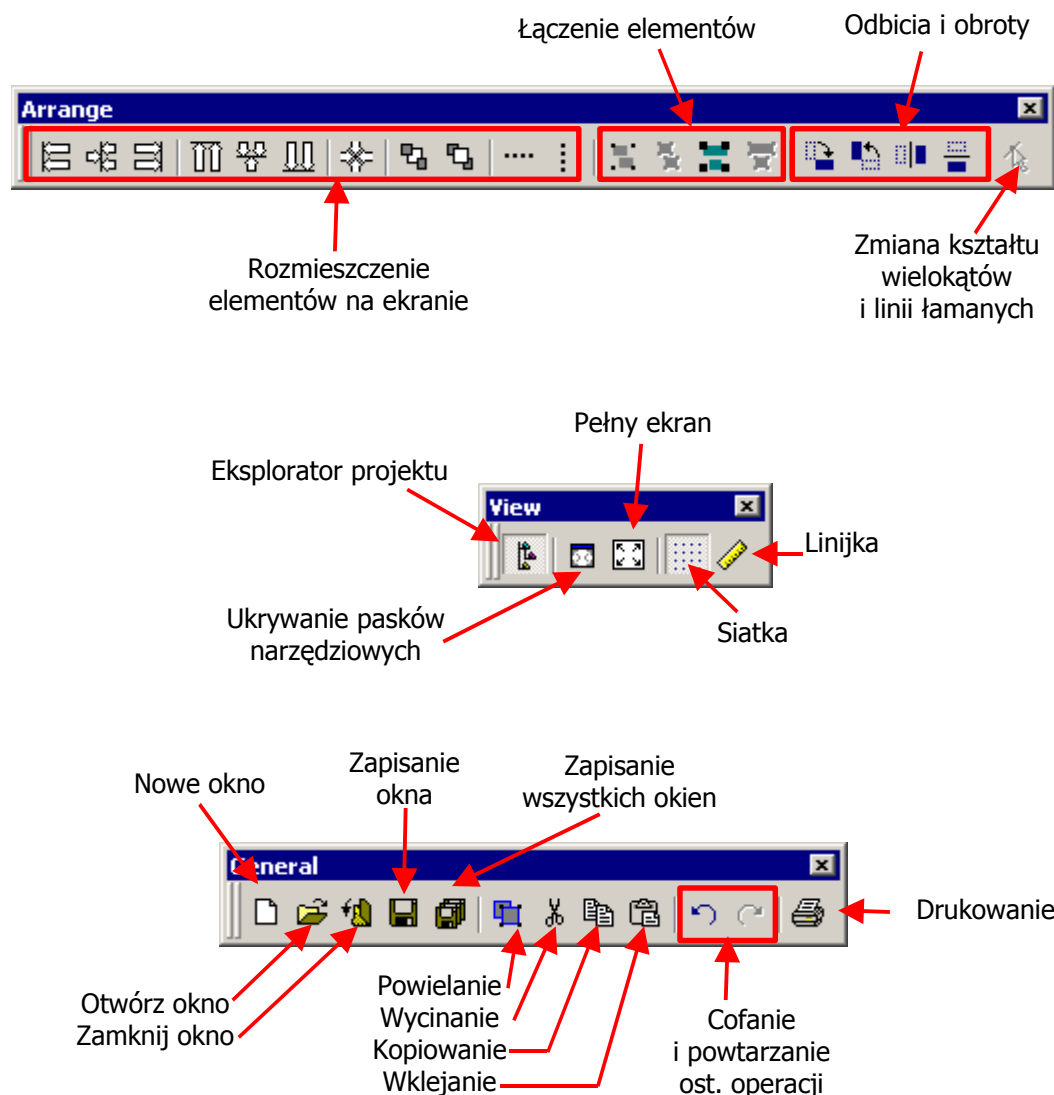
LABORATORIUM SYSTEMÓW CZASU RZECZYWISTEGO

KATEDRA AUTOMATYKI NAPĘDU I URZĄDZEŃ PRZEMYSŁOWYCH

WWW.KANIUP.AGH.EDU.PL

AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA

WWW.AGH.EDU.PL



- Umieść w nowo utworzonym oknie kilka przykładowych elementów graficznych - koło, prostokąt, wielolinia oraz napisz kilka dowolnych tekstów.
- Przećwicz polecenia powielania, kopiowania i wklejania elementów (**Cut, Copy, Paste, Duplicate**), zmień teksty za pomocą polecenia z menu **Special** → **Substitute Strings** (lub **Ctrl+L**)
- Zapoznaj się z metodami rozmieszczania elementów na ekranie - przyciski realizujące te funkcje umieszczone są na pasku narzędziowym **Arrange** lub w menu **Arrange** → **Align**
- Zaimportuj rysunek w postaci mapy bitowej stworzonej w programie Paintbrush) :
 - przejdź do Menu **Start** → **Programy** → **Akcesoria** i uruchom **Paintbrush**'a,
 - narysuj w nim jakikolwiek rysunek - będzie on symbolizował obiekt,
 - zaznacz rysunek lub jego część i skopiuj zaznaczoną część do schowka,

Systemy SCADA i przemysłowe b. danych - Ćwiczenie IT01

LABORATORIUM SYSTEMÓW CZASU RZECZYWISTEGO

KATEDRA AUTOMATYKI NAPĘDU I URZĄDZEŃ PRZEMYSŁOWYCH
WWW.KANIUP.AGH.EDU.PL

AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA
WWW.AGH.EDU.PL

- przejdź do **WindowMaker'a** (klawisze Alt-Tab),
- wybierz z okna **Tools** narzędzie **Bitmap**,
- za pomocą tego narzędzia narysuj w oknie **InTouch'a** prostokąt,
- wybierz opcję z menu **Edit→Paste Bitmap**, a następnie **Edit→Bitmap - Original Size**

10. Możesz zaimportować ten sam rysunek za pomocą funkcji **Edit→Import Image...**

11. Jeżeli skończyłeś wykonywanie poprzednich punktów to nagraj zmiany utworzone w ramach tego okna na dysk (użyj polecenia z menu **File→Save Window...**, wskaż okna które chcesz nagrać, a następnie zatwierdź klawiszem **OK**).

Co powinieneś zapamiętać po wykonaniu tego ćwiczenia:

- menu kontekstowe po wciśnięciu prawego klawisza myszki na oknie lub obiekcie
- najczęściej używane narzędzia służące do tworzenia obiektów graficznych i ich aranżowania na ekranie, znajdują się w paskach narzędziowych
- konfiguracja parametrów związanych z oknem : opcja Windows/ Window Properties
- przywołanie ostatnio używanego polecenia : prawy klawisz myszki/ Repeat Last Object
- zmiana tekstu na obiekcie tekstowym lub przycisku : CTRL+L
- aby w trakcie klikania na obiekt nie zmieniać przypadkowo jego położenia, to w chwili klikania na obiekt trzymaj wciśnięty klawisz SHIFT - to powoduje zakotwiczenie obiektu w miejscu
- dostęp do okna przedstawiającego gotowe obiekty - wizardy : ikona dostępna w górnym pasku narzędziowym