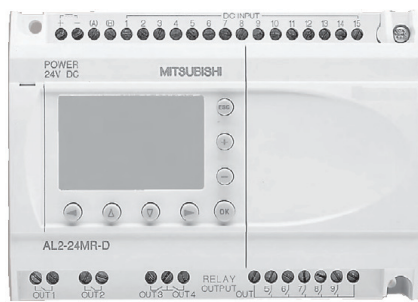


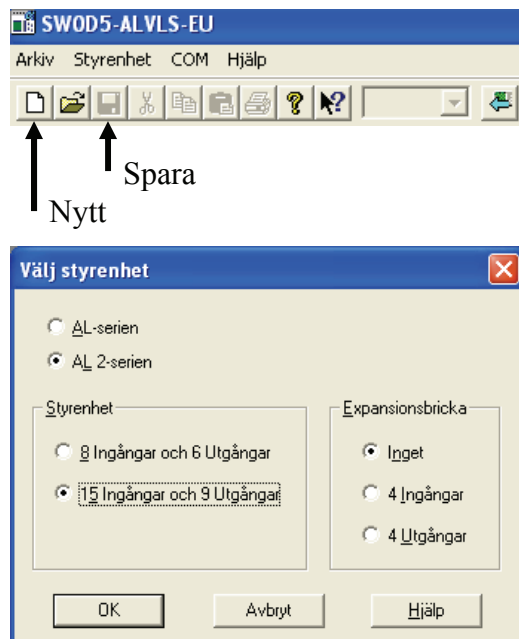
Alpha Programming Mitsubishi

”Komma igång”



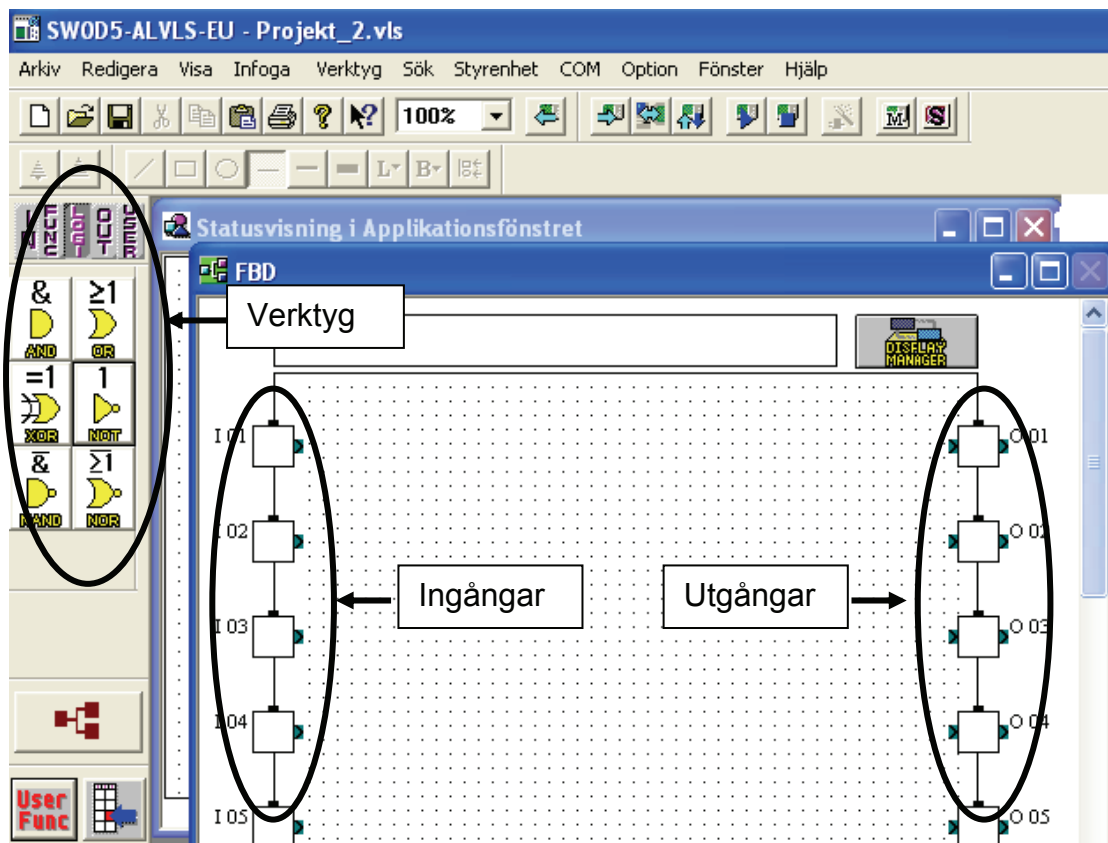
Skapa ett nytt projekt

Starta programmet "Alpha Programming" Finns i Mitsubishi Alpha Controller-W
Klicka på "Nytt"



Fyll i rätt typ och I/O för systemet du använder.

Klicka sedan på "Spara-knappen" och ge projektet ett namn.



Nu öppnas FBD-blocket (Function Block Diagram).
Här syns de fysiska in- resp. utgångarna. Deras adresser står som beteckning.

Mellan ingångarna och utgångarna skapar man program.
Till vänster i fönstret finns verktygsfälten.

Genom att klicka på de olika menyvalen i verktygsfältet öppnas olika funktioner.

Exempel

Vi visar ett litet exempel på program.
Cylinder C1 ska gå ut när man trycker på knappen A.
När cylindern har gått ut helt ska den automatiskt gå tillbaka igen.

$$VC1 = (A + VC1) \bullet \overline{C1F}$$

Adresser I/O-lista

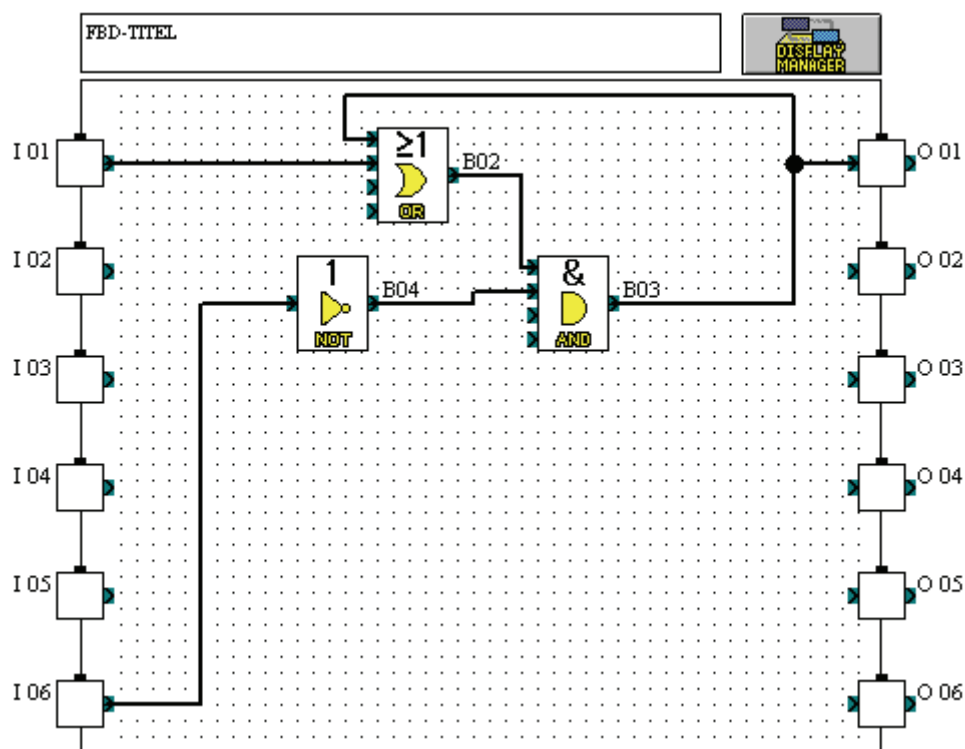
Ingångar	Adress
A (tryckknapp)	I 01
C1F	I 06

Utgång

VC1	O 01
-----	------

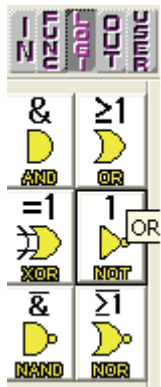
Översätter vi med de absoluta adresserna får man.

$$O01 = (I01 + O01) \bullet \overline{I06}$$



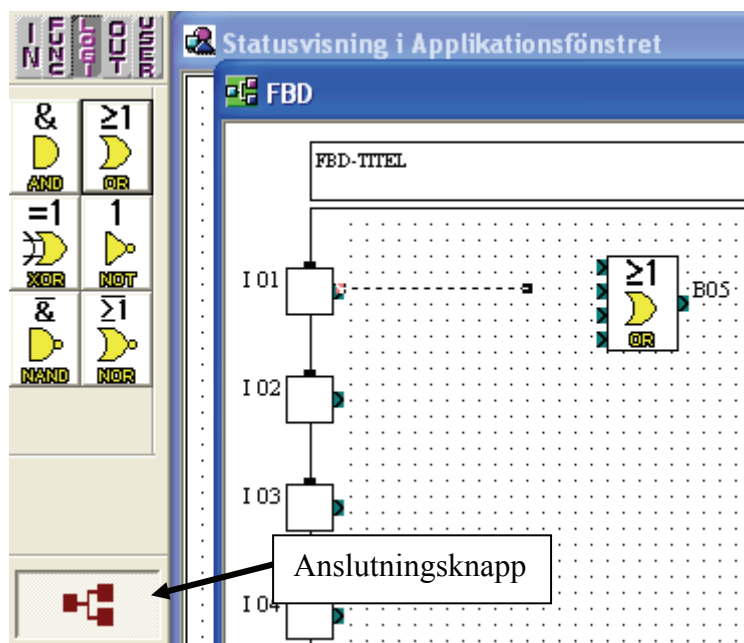
Så här ska det färdiga programmet se ut.

Lägga in funktioner i programmet



Man väljer önskad funktion genom att klicka på det.
Klicka sedan på arbetsytan där det ska placeras.

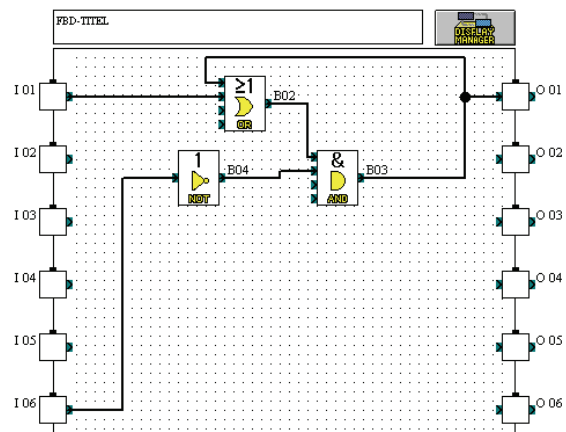
För att använda de logiska grindarna klickar man på "LOGIC"



För att rita ledningar klickar man på "Anslutningsknappen"
Därefter klickar på där man vill ansluta den och även där man vill ansluta i andra änden.

När allt är klart ska det se ut så här.

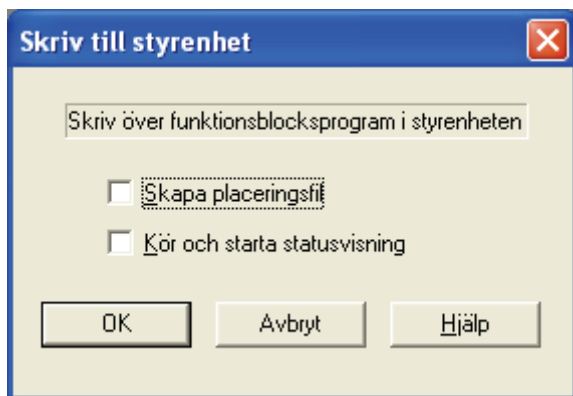
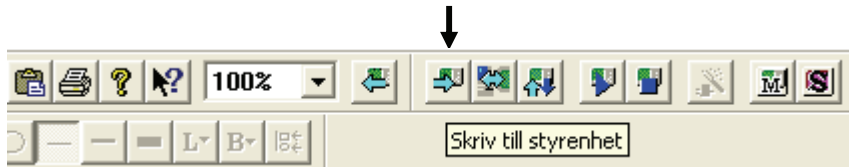
Nu är projektet klart för att laddas ned till styrenheten.



Ladda ned till styrenhet

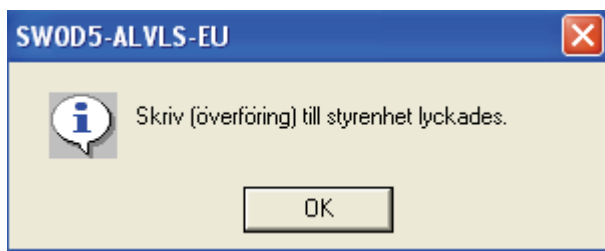
Tillse att styrenheten har spänning och att den seriella kommunikationskabeln är ansluten till datorn.

Klicka sedan på ”Skriv till styrenhet”



I menyn kan alternativet ”Skapa placeringsfil” avmarkeras.

Klicka sedan på ”OK”



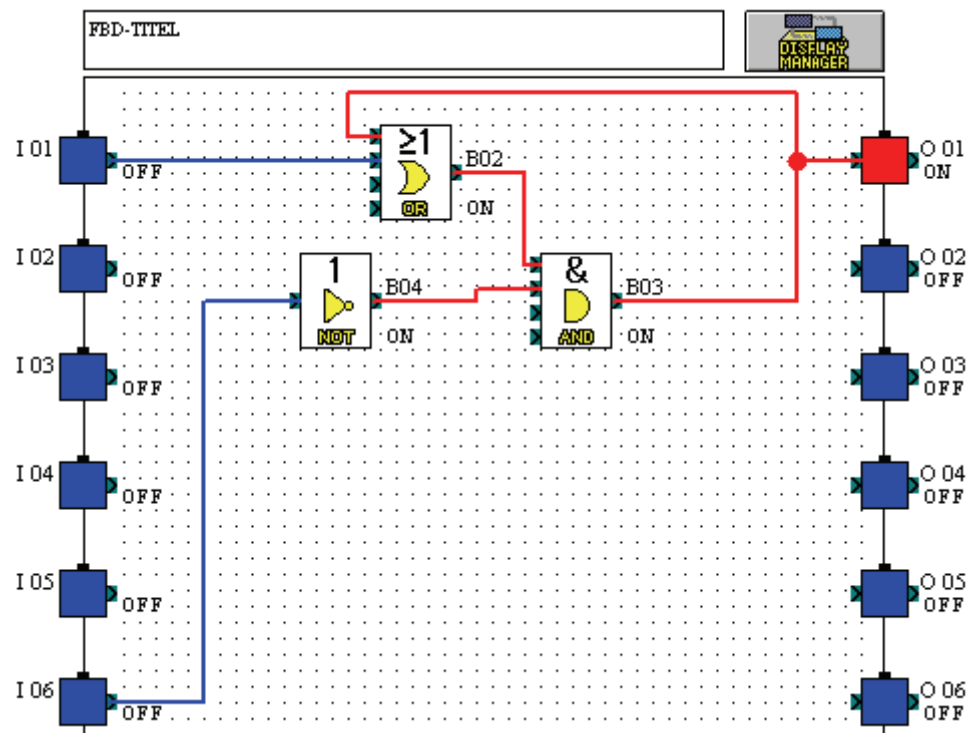
Om nedladdningen lyckades visas ovanstående meddelande (släcks efter 2sek)



Därefter kan man starta styrenheten genom att klicka på knappen ”Kör styrenhet”



Genom att klicka på knappen ”Statusvisning start/stopp” kan man monitorera händelserna på skärmen. Så här kommer det då att se ut.



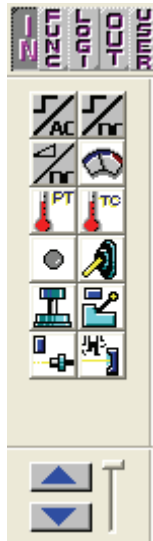
När de olika villkoren är uppfyllda visas de i andra färger.

Det går även bra att styra villkoren direkt i programmet genom att klicka på t.ex. en ingång.

Glöm ej att spara projektet emellanåt.

Funktioner och logik

IN



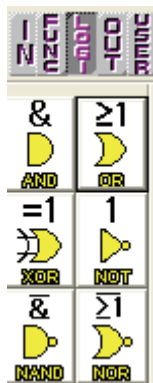
Här finns olika val av ingångstyp

FUNC



Här finns t. ex. set/rst-vippa, timer, counter etc.

LOGIC

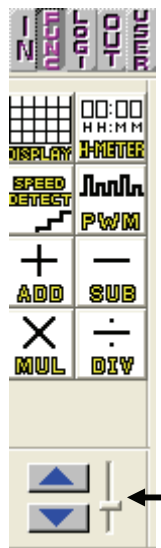


Grindlogik

Här finns olika val av utgångstyp

עמוד 1

Användardefinierade funktioner



Bläddringsknappen, för att bläddra i menyn.

Bläddringsknapp

Om man inte har tillgång till en styrenhet kan man testköra sitt program i PC miljö. Klicka på knappen "Simulering start/stopp"

Genom att klicka på de olika variablerna kan man påverka deras tillstånd och på så vis simulera. När villkoren är uppfyllda visas de i en annan färg.