

PL7 PRO MAINTENANCE AUTOMATES TSX MICRO/PREMIUM

OBJECTIFS

Être capable de :

- ✓ Raccorder la console à un automate,
- ✓ Démarrer et arrêter la console,
- ✓ Lancer le logiciel pl7-pro,
- ✓ Récupérer l'application depuis le disque,
- ✓ Basculer en mémoire processeur,
- ✓ Arrêter pl7-pro,
- ✓ Créer une table d'animation,
- ✓ Changer la base de visualisation,
- ✓ Remplacer des variables à visualiser,
- ✓ Visualiser une liste de variables consécutives,
- ✓ Modifier et de forcer une variable,
- ✓ Définir un module de programme à visualiser en dynamique,
- ✓ Retrouver les étapes actives d'un grafcet (chart ou xm),
- ✓ Visualiser dynamiquement une transition correspondant à une étape active,
- ✓ Rechercher une variable par ses références croisées,
- ✓ Comprendre la signification de l'utilisation des variables sur les références croisées,
- ✓ Basculer sur un module utilisant la variable recherchée par ses références croisées.

CONTENU

Programme ci-dessous et à adapter selon vos besoins.

PRE REQUIS

- ↔ Savoir lire et interpréter un schéma électrique
- ↔ Connaître les fonctions logiques de base
- ↔ Connaître la structure du GRAFCET

VALIDATION DES ACQUIS

ATTESTATION DE FORMATION

SUPPORTS ET MATERIEL

MODALITES PRATIQUES

Durée : à définir selon objectifs

Calendrier : nous consulter

Coût : sur devis

Intervenants : spécialisés

Inscriptions :

AFPI ARTOIS DOUAISIS

ZAC DU BORD DES EAUX BP 29

62251 HENIN BEAUMONT CEDEX

Tél : 03 21 13 10 00 - Fax : 03 21 13 10 01

FILIERE

**TECHNIQUES INDUSTRIELLES
AUTOMATISMES INDUSTRIELS**

PROGRAMME DETAILLE

✓ **DIVERS**

- Raccordement la console à un automate
- Démarrage la console sous Windows
- Arrêt la console

✓ **GENERALITES**

- Lancement de PL7 PRO
- Comprendre la structure multi-tâches des processeurs TSX Micro/Prémium
- Récupération de l'application depuis le disque
- Basculer en mémoire processeur
- Naviguer dans les fenêtres d'animation de variables, de mise au point programme
- Arrêt de PL7
- Effectuer des transferts

✓ **ANIMATION DE VARIABLES**

- Définir des variables
- Changer de base de visualisation
- Modifier et forcer une variable
- Enregistrer des tables d'animation

✓ **MISE AU POINT PROGRAMME / PROGRAMMATION**

- Définir un module de programme
- Retrouver les étapes actives d'un GRAFCET
- Visualiser dynamiquement une transition d'étape active
- Rechercher une variable par ses références croisées
- Ajouter, modifier ou supprimer un module en GRAFCET , LADDER ou LITTERAL STRUCTURE

✓ **CONFIGURATION**

- Rentrer en mode configuration
- Choisir un processeur et ses caractéristiques, une carte d'E/S
- Rentrer en mode paramétrage d'un élément

✓ **PRESENTATION DES ECRANS D'EXPLOITATION**

- Accès au mode
- Mise en place des objets de l'interface
- Définition des propriétés dynamiques : Affichage, barre-graphe, tracé de courbes, changements de couleurs, boîte à message ...
- Mise en place d'objets de pilotage : bouton, case à cocher, champ de saisie, curseur...
- Enchaînement des écrans