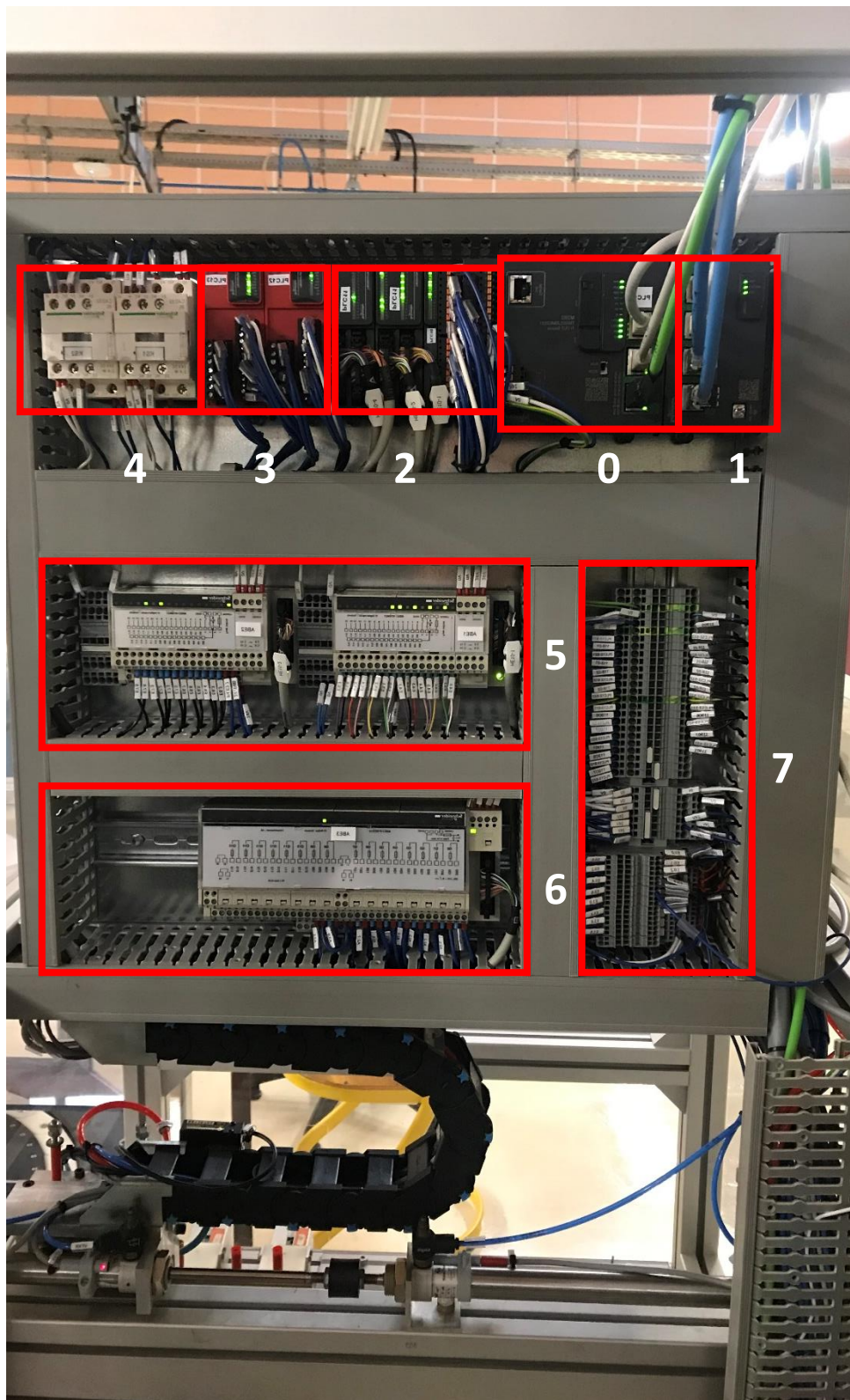


Guide de programmation de l'automate sur le logiciel

Machine Expert



Matériel



0 : CPU

1 : Switch

2 : Cartes E / S

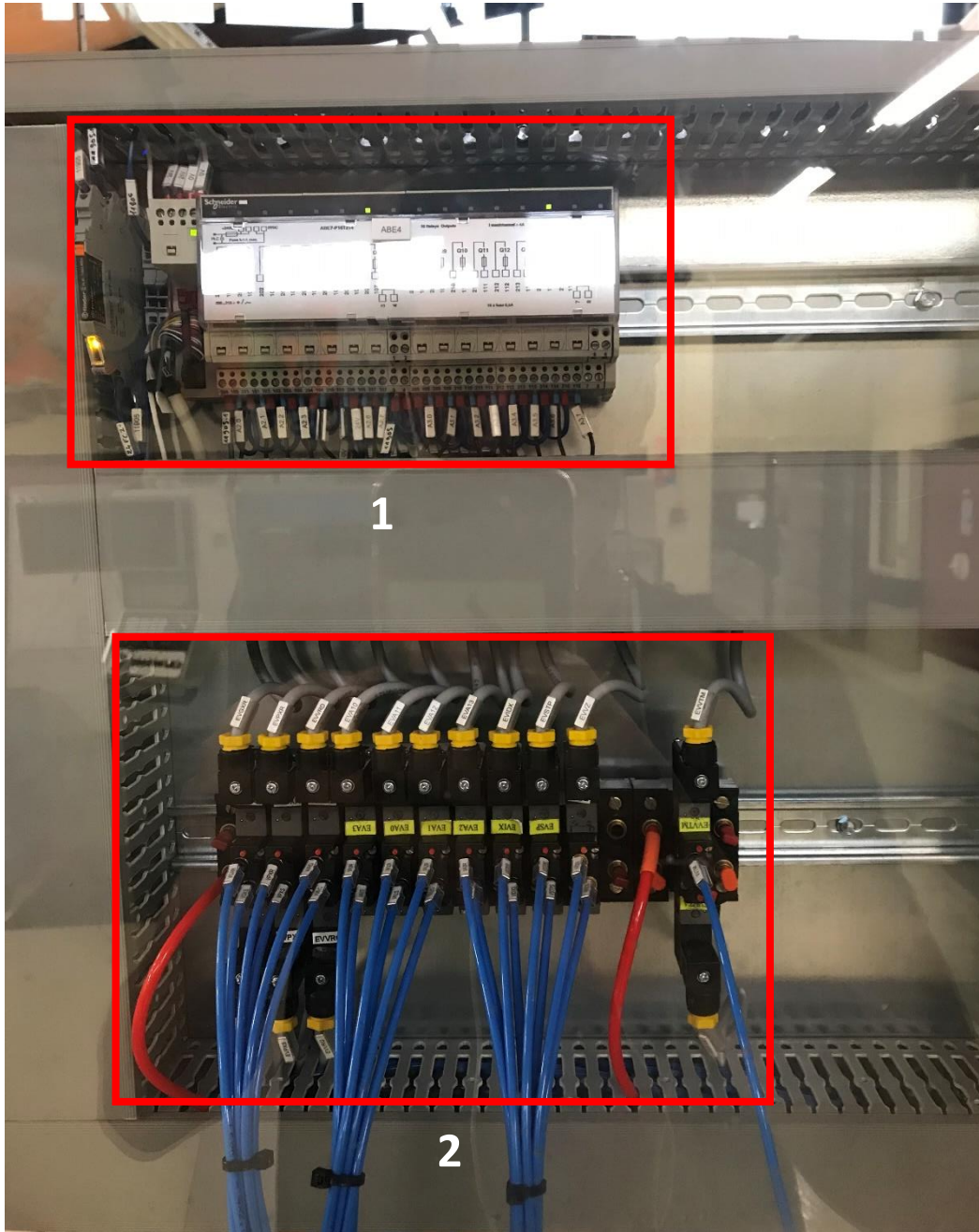
3 : 2 Modules de sécurité

4 : 2 contacteurs de sécurité pilotés si AU déverrouillé et PORTES fermées

5 : Module d'entrées

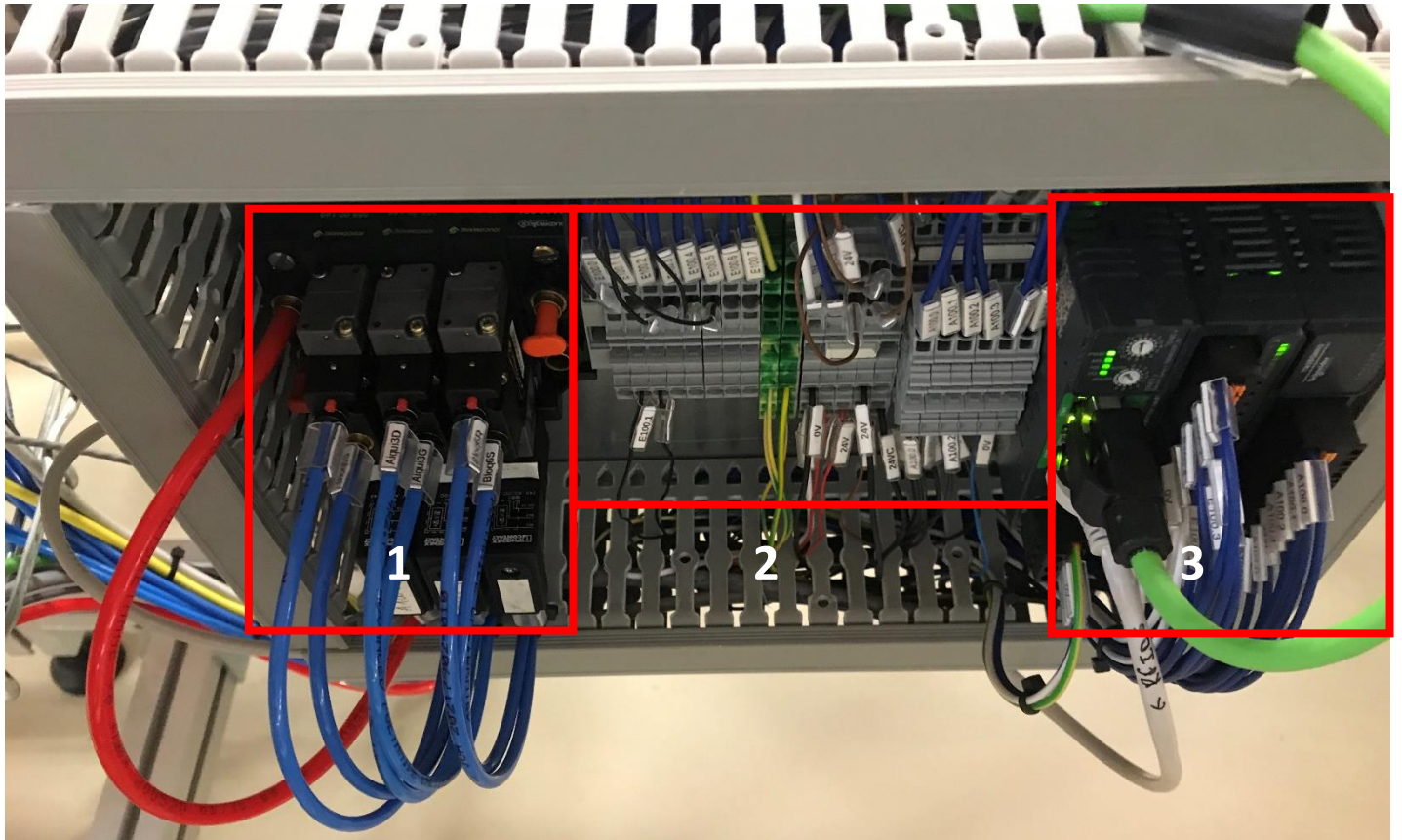
6 : Module de sorties

7 : Bornier E/S et 24V/0V



1 : Module de sortie

**2 : Electrovalves
(Vérins,
ventouse, ...)**



1 : Electrovalves (Aiguillage, indexage, ...)

2 : Terminal E/S

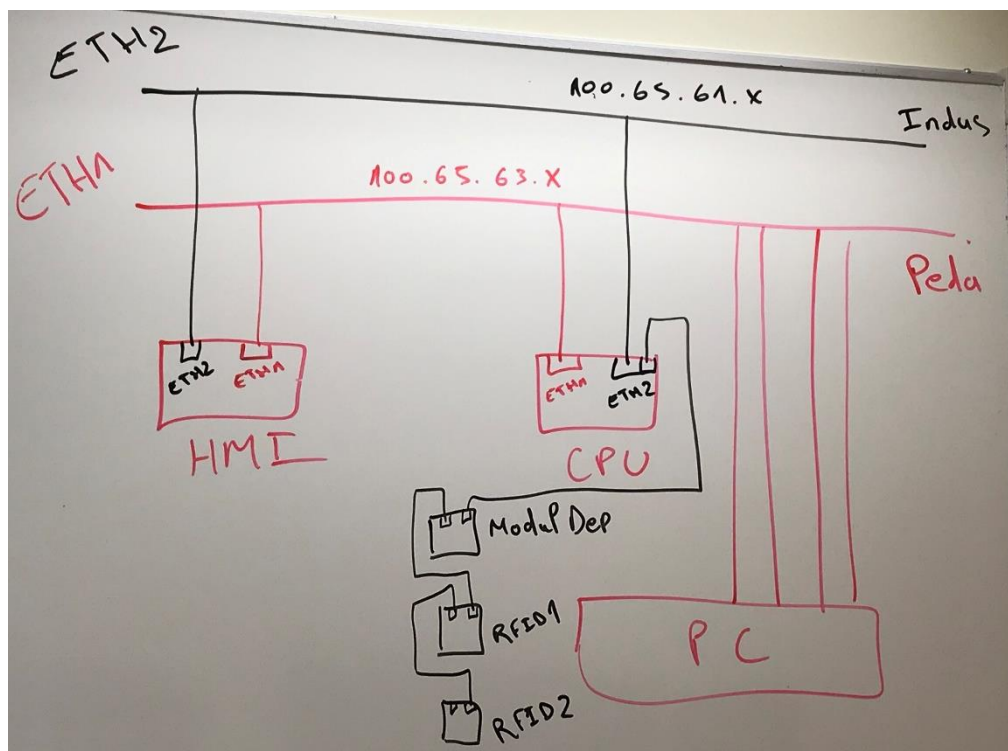
3 : Remote module with :

- **1 card of 16 inputs**
- **1 card of 8 outputs**

Sommaire

Introduction

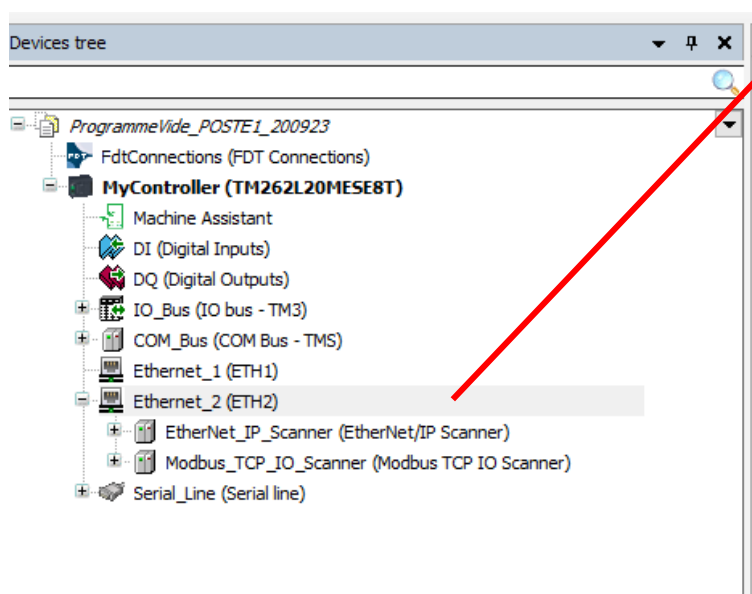
- A) Présentation
- B) Création d'un programme
- C) Charger les programmes dans l'automate
- D) Simulation
- E) Ajouter un bloc fonctionnel existant
- F) Créer un nouveau bloc fonctionnel
- G) IHM et Automate
- H) Help



Rappel de la configuration du réseau SFP

A) Présentation

⇒ Onglet *Devices tree*



Ethernet_2

Configured Parameters

Network Name: CPU_Poste0

☐ IP Address by DHCP
☐ IP Address by BOOTP
☒ fixed IP Address

IP Address: 100 . 65 . 61 . 11

Subnet Mask: 255 . 255 . 255 . 0

Gateway Address: 0 . 0 . 0 . 0

Ethernet Protocol: Ethernet 2

Transfer Rate: Auto

Security Parameters

Protocol inactive

SNMP protocol
Web Server (HTTP)
WebVisualisation protocol

Protocol active

Discovery protocol
FTP Server
Machine Expert protocol
Modbus Server
Remote connection (Fast TCP)
Secured Web Server (HTTPS)

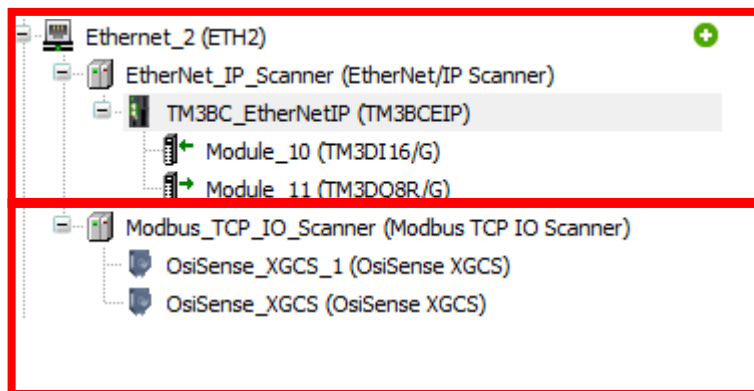
>>
<<

Ring topology options

Ring topology: No ring

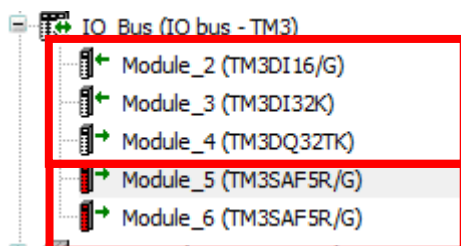
Ethernet 2 = réseau machine

Ethernet 1 = réseau de l'AIP



Entrées / Sorties déportées

Réseaux Modbus pour les lecteurs RFID



Cartes d'Entrées / Sorties

Modules de sécurité

B) Création d'un programme

⇒ Onglet *Application tree*

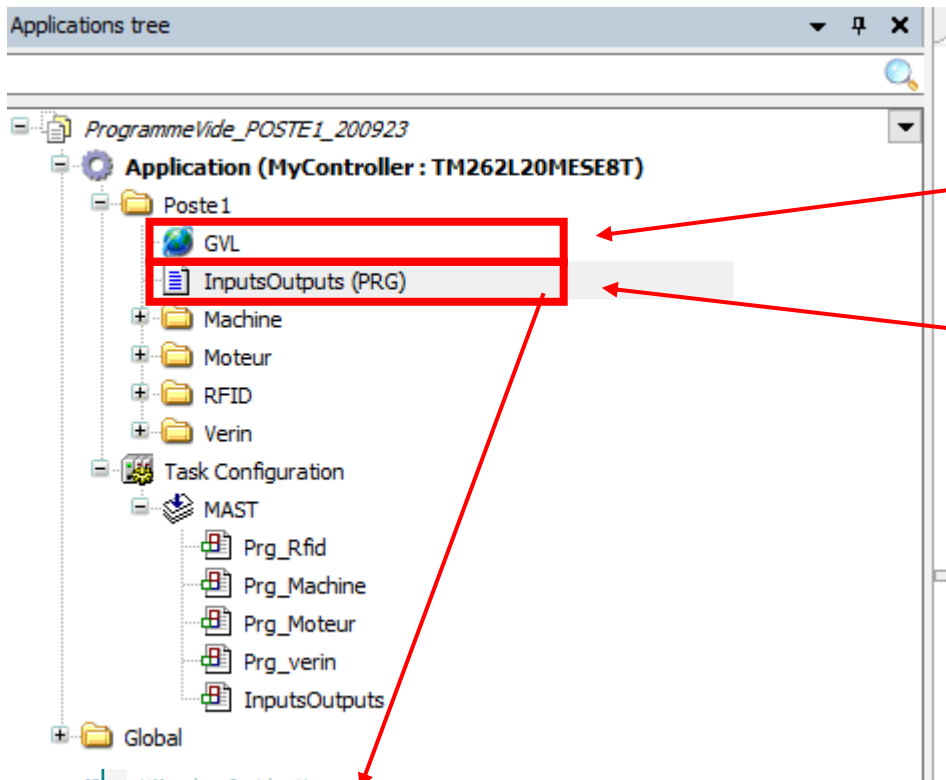


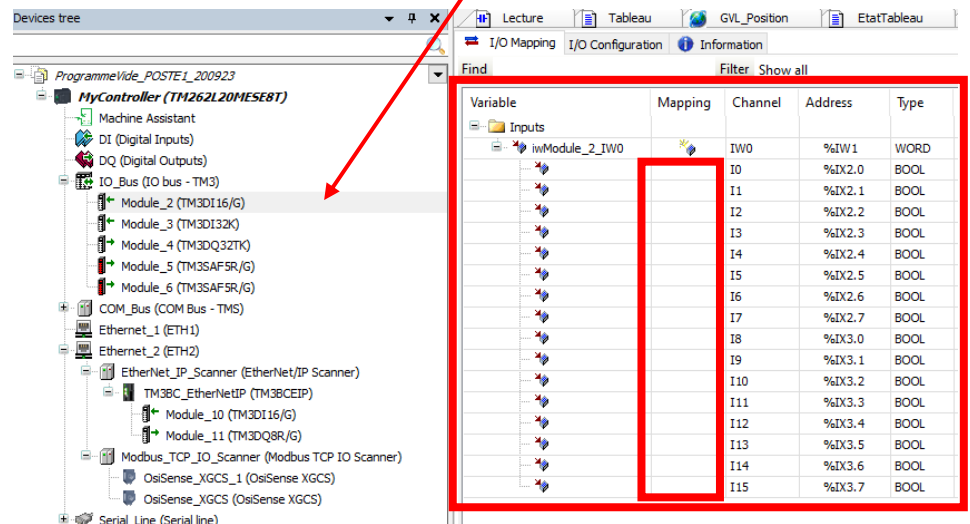
Table de nomination des entrées / sorties déclarées (Variables globales)

Mapping des entrées / sorties avec celles de l'automate

Il est aussi possible de faire le mapping directement sur les cartes d'E/S dans l'onglet « Devices tree »

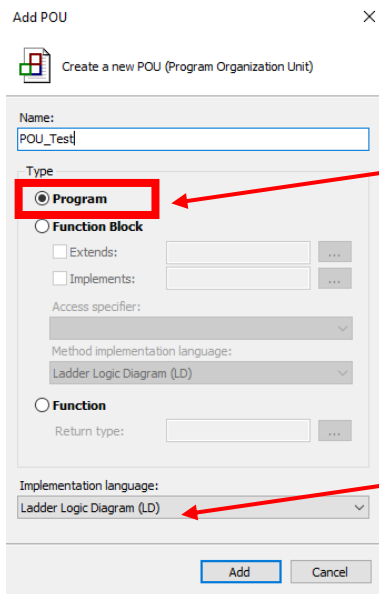
```

67 (*Mapping Sorties*)
68 //3e carte do32
69 qdwModule_4_QD0.0:=gvl.LREARM ;
70 qdwModule_4_QD0.1:=gvl.VOYANT1 ;
71 qdwModule_4_QD0.2:=gvl.VOYANT2 ;
72 qdwModule_4_QD0.3:=gvl.VOYANT3 ;
73 qdwModule_4_QD0.4:=gvl.VOYANT4 ;
74 qdwModule_4_QD0.5:=gvl.VOYANT5 ;
75 qdwModule_4_QD0.6:=gvl.VOYANT6 ;
76 qdwModule_4_QD0.7:=gvl.LSTART ;
77 qdwModule_4_QD0.8:=gvl.LACQDEFAUT ;
78 qdwModule_4_QD0.9:=gvl.KMCL ;
79 //qdwModule_4_QD0.10:=LIBRE ;
80 //qdwModule_4_QD0.11:=LIBRE ;
81 //qdwModule_4_QD0.12:=LIBRE ;
82 //qdwModule_4_QD0.13:=LIBRE ;
83 //qdwModule_4_QD0.14:=LIBRE ;
84 //qdwModule_4_QD0.15:=LIBRE ;
85
86 //=====
87 (*Mapping Entrees*)
88 //1e carte di16
89 gvl.FCGXR:=iwModule_2_IW0.0;
90 gvl.FCGXS:=iwModule_2_IW0.1;
91 gvl.FCPXR:=iwModule_2_IW0.2;
92 gvl.FCPXS:=iwModule_2_IW0.3;
93 gvl.FCVRD:=iwModule_2_IW0.4; //EV
94 gvl.FCVRG:=iwModule_2_IW0.5; // CPU
95 gvl.FCVZS:=iwModule_2_IW0.6;
96 gvl.FCVZR:=iwModule_2_IW0.7;
97 gvl.CPVENT:=iwModule_2_IW0.8;
98 gvl.AIROK:=iwModule_2_IW0.9;
99 //:=iwModule_2_IW0.10;LIBRE
100 //:=iwModule_2_IW0.11;LIBRE
101 //:=iwModule_2_IW0.12;LIBRE
102 //:=iwModule_2_IW0.13;LIBRE
103 //:=iwModule_2_IW0.14;LIBRE
104 //:=iwModule_2_IW0.15;LIBRE
  
```



La création d'un programme passe par la création d'un POU (Vous pouvez créer des dossiers pour structurer votre programmation) :

1) Créer un POU : Application / AddObject / POU

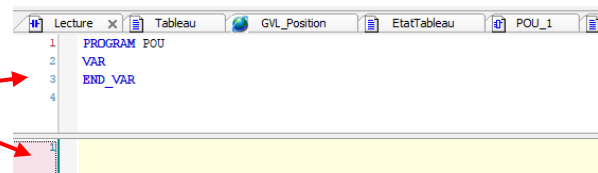


Cocher la case Programme

Choisir le langage de programmation

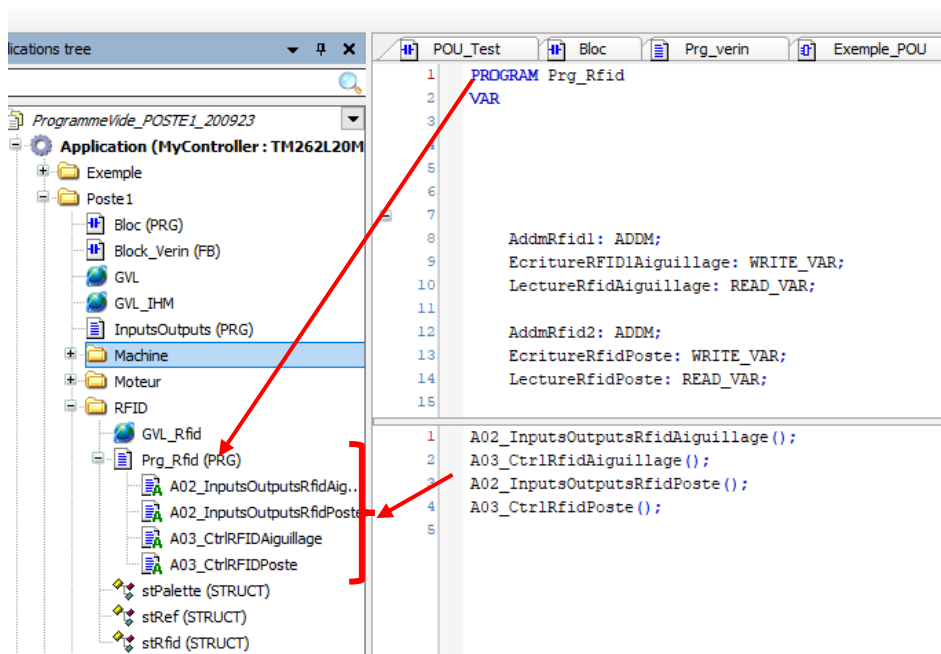
2) Développer le CODE du POU

- Déclarer vos variables locales
- Développer votre programme :



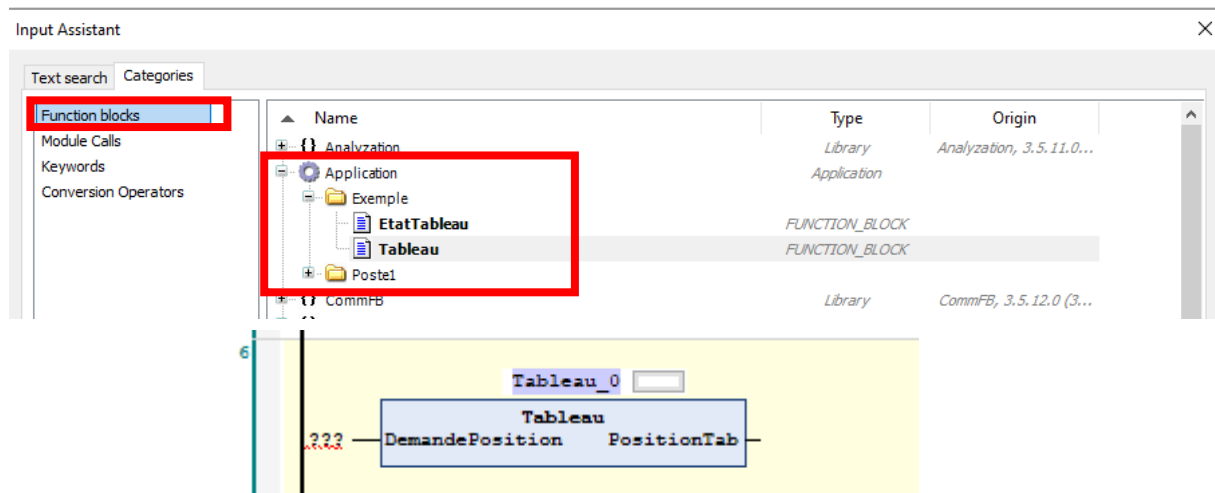
- Possibilité de créer des actions (Fonctions) dans le POU qui correspondent à des morceaux de programme qui peuvent être appelés dans le POU supérieur qui lui sera appelé dans le MAST

Exemple avec le langage ST :

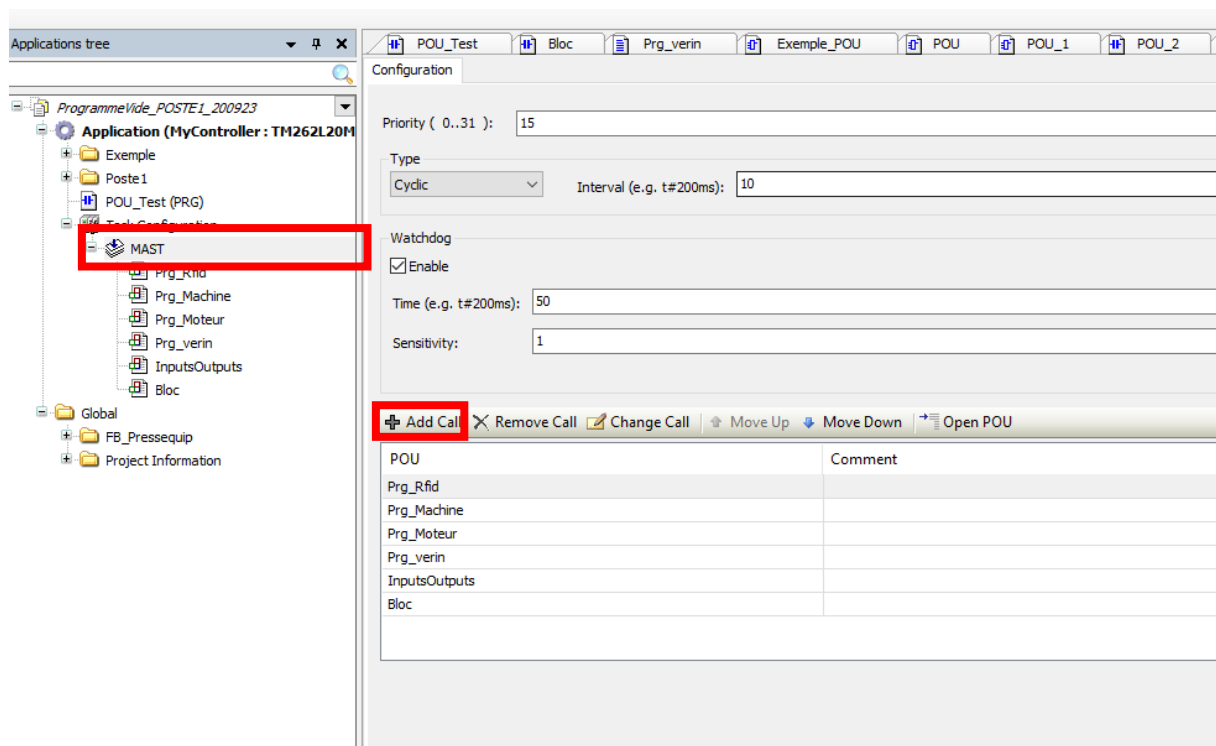


Exemple avec le langage **Ladder** :

Clic sur le réseau / Insert Box / Function blocks



3) Appeler le POU développé dans le MAST pour que celui-ci soit exécutable par l'automate

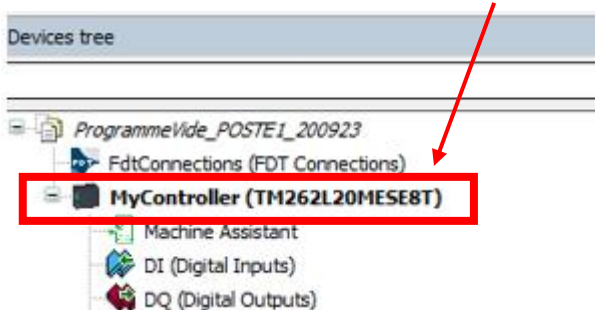


Si vous utilisez plusieurs fois les mêmes sorties dans des programmes différents alors il y aura un conflit et la sortie utilisée ne fonctionnera pas !

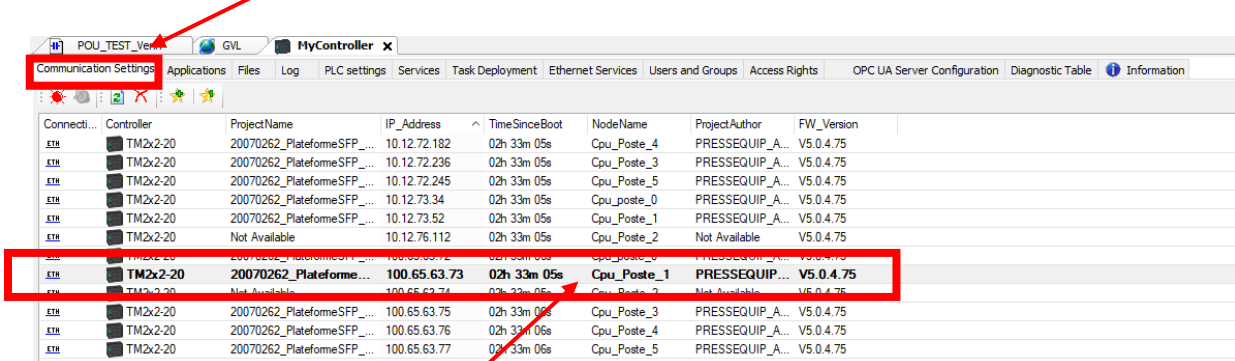
C) Charger les programmes dans l'automate

⇒ Onglet *Devices tree*

1) Double clic sur Mon controller Communication Settings

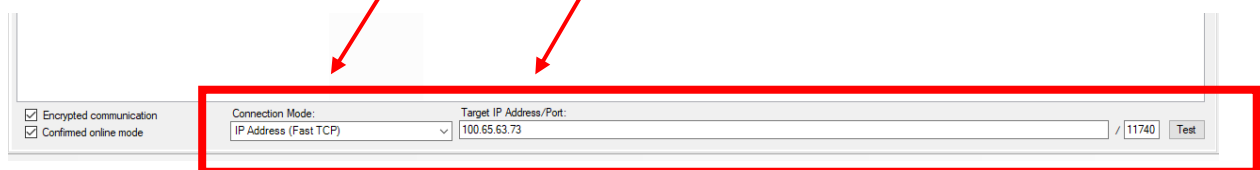


2) Communication Settings

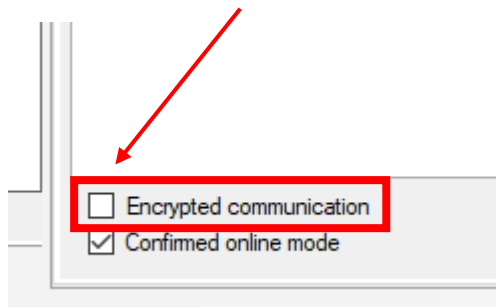


3) Sélectionner le poste où charger le programme :

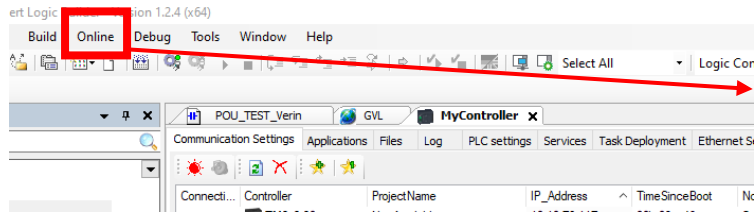
4) Vérifier le Connection Mode et l'adresse IP :



5) Décocher « Encrypted communication » :



6) Se connecter et charger le programme

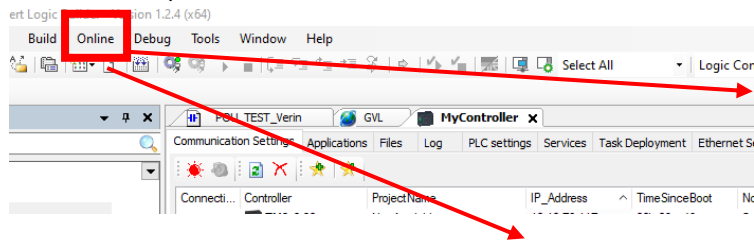


Online / Login / ok / ok

- 7) Lancer le RUN avec l'onglet  et aller dans l'onglet « Applications tree » pour sélectionner le programme que vous voulez observer en retour des actions de l'automate (Appui sur les boutons pédagogiques / Voyants / Vérins qui bougent...) !

D) Simulation

1) Activer le mode simulation :

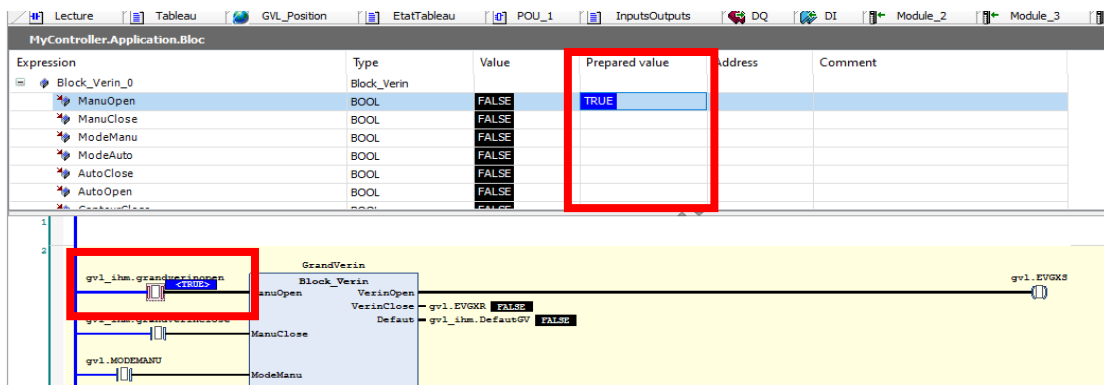


Online / Simulation

2) Connecter vous : Online / Login ou directement



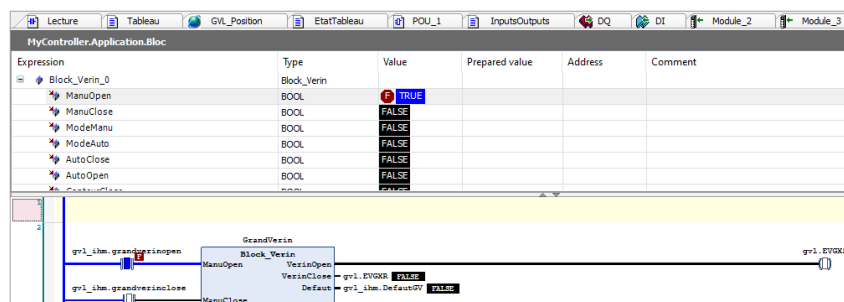
3) Forcer les valeurs pour simuler :



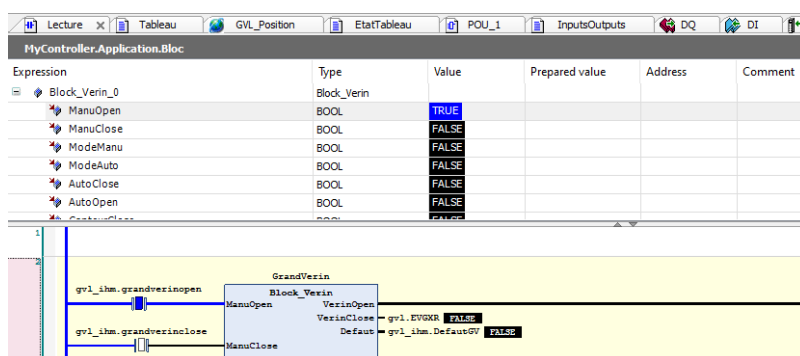
Option 1 : Dans la fenêtre supérieure cliquer dans la colonne « Prepared value » et choisir la valeur de forçage.

Option 2 : Directement sur le contacteur, choisir la valeur de forçage.

4) Pour valider la valeur de forçage appuyer sur : F7



5) Pour enlever le forçage : ALT + F7



E) Ajouter un bloc fonctionnel existant

Exemple : Ajouter un cadencement :

- 1) Clic droit sur le réseau / add FFB Finder /
- 2) Dans la barre de recherche écrire ce que vous cherchez
- 3) Sélectionner le bloc de cadencement « Blink »



Le principe est le même pour ajouter un bloc tempo ou un convertisseur ou des opérations mathématiques...

F) Créer un nouveau bloc fonctionnel

- 1) Créer un POU / Cocher la case « Function Block »
- 2) Choisir le langage de programmation

Add POU ×

 Create a new POU (Program Organization Unit)

Name:
POU

Type

☐ Program

☒ **Function Block**

☐ Extends: ...

☐ Implements: ...

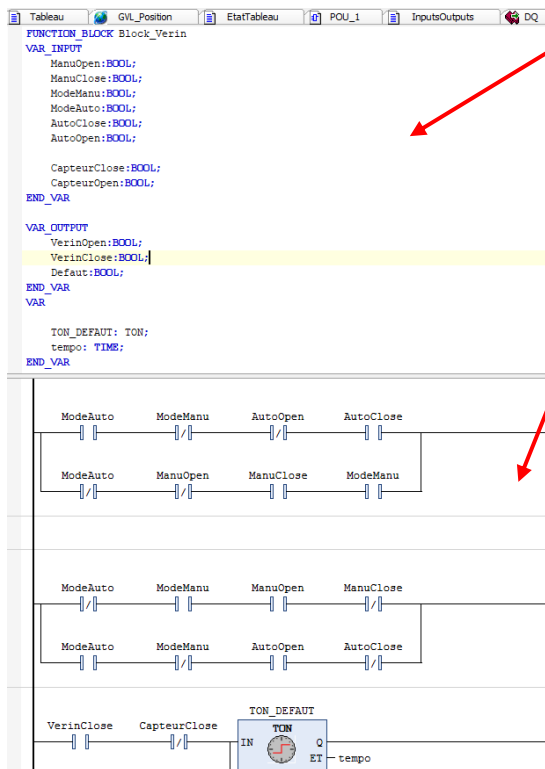
Access specifier:
 ▼

Method implementation language:
Ladder Logic Diagram (LD) ▼

☐ Function

Return type: ...

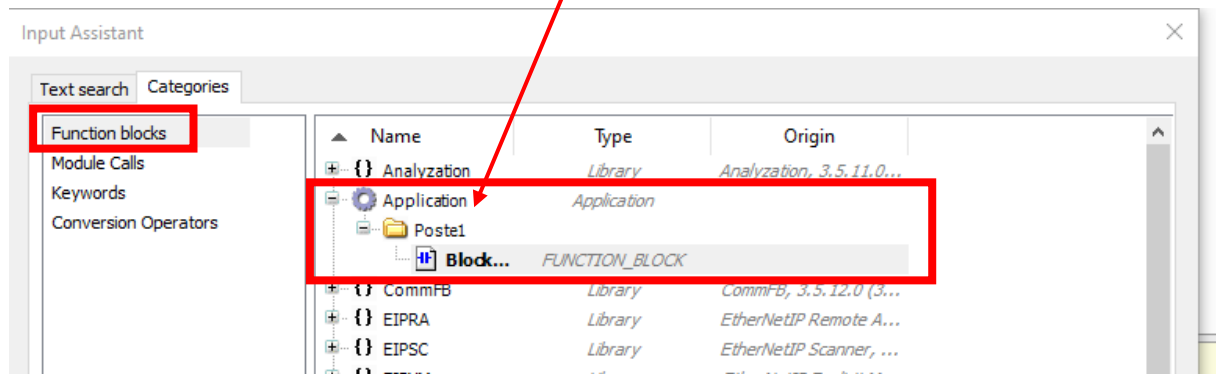
Implementation language:
Ladder Logic Diagram (LD) ▼



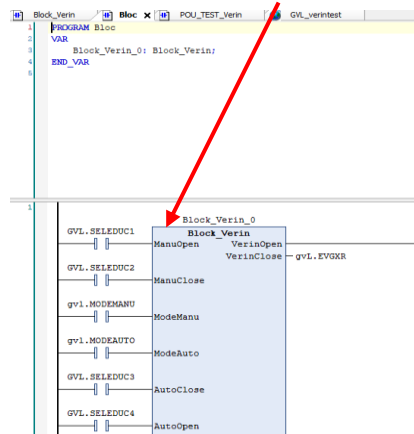
- 3) Déclarer les variables d'entrées sorties du bloc
- 4) Développer votre bloc

- 5) Appeler votre bloc dans un programme

Clic droit sur le réseau / Insert Box / Application

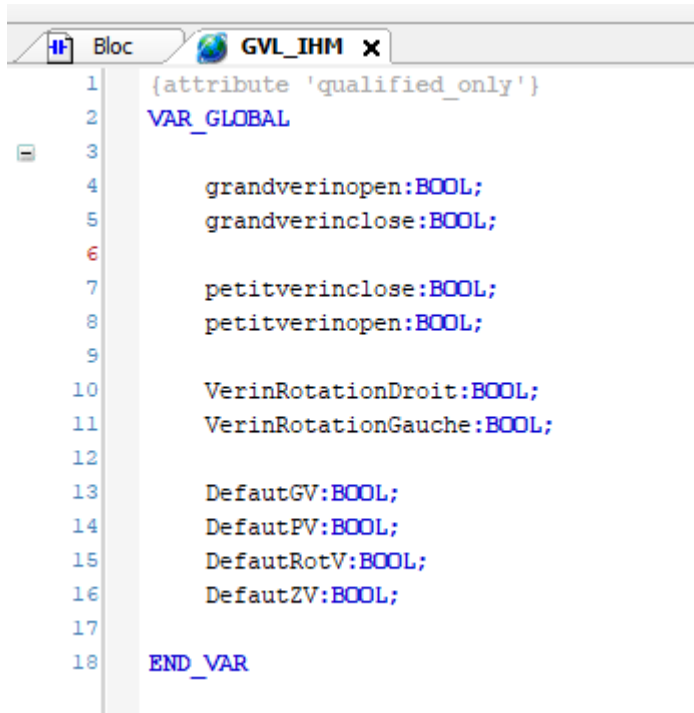


Sélectionner votre bloc et il apparaît dans votre réseau.



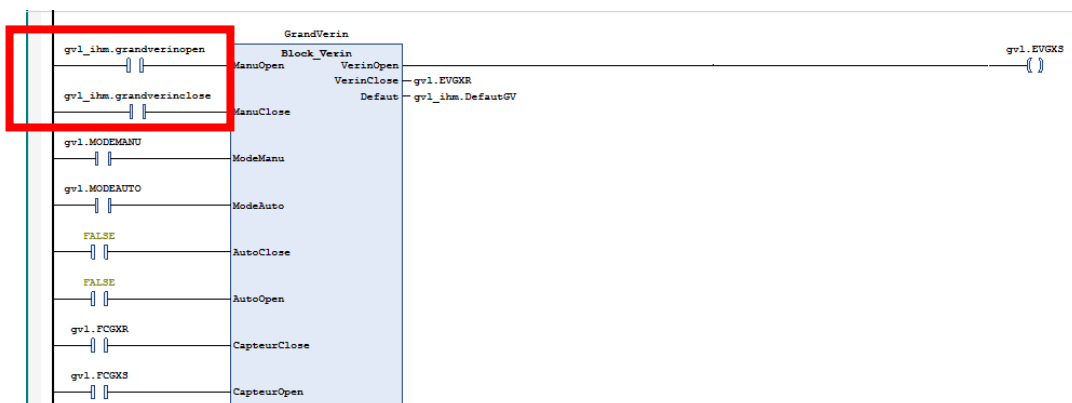
g) IHM et Automate

- 1) Créer une table de variable GVL qui comprendra toutes les variables nécessaires à l'IHM

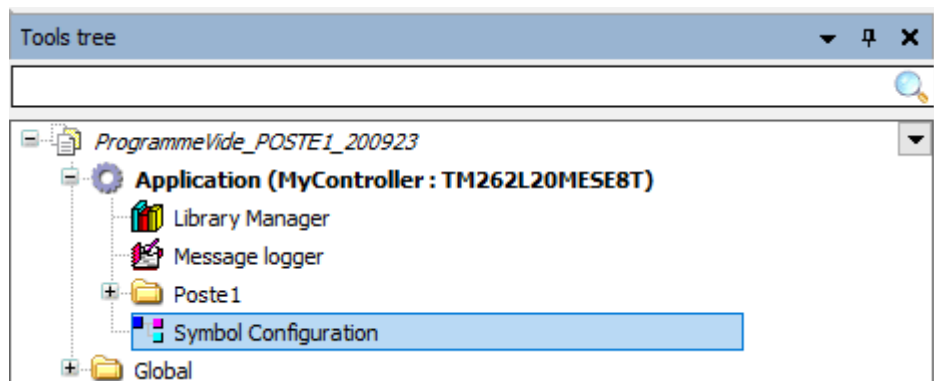


```
1 {attribute 'qualified_only'}
2 VAR_GLOBAL
3
4     grandverinopen:BOOL;
5     grandverinclose:BOOL;
6
7     petitverinclose:BOOL;
8     petitverinopen:BOOL;
9
10    VerinRotationDroit:BOOL;
11    VerinRotationGauche:BOOL;
12
13    DefautGV:BOOL;
14    DefautPV:BOOL;
15    DefautRotV:BOOL;
16    DefautZV:BOOL;
17
18 END_VAR
```

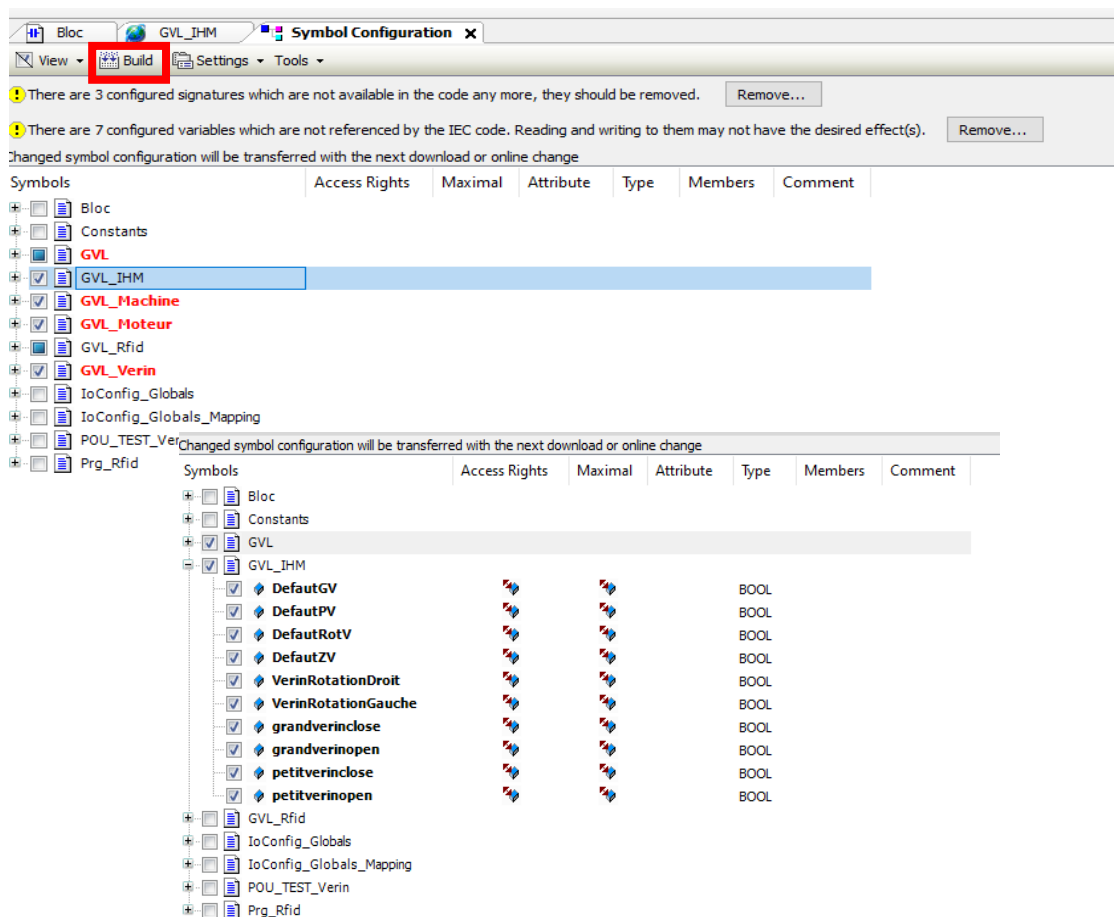
- 2) Utiliser les variables déclarées dans le GVL_IHM pour activer / désactiver vos sorties



- 3) Générer un fichier XML contenant toutes les variables nécessaires à l'IHM
Onglet « Tools tree » / Application / Symbol Configuration



- 4) Compiler pour mettre à jour les nouveaux GVL (Si un GVL est en rouge le décocher puis le recocher pour le mettre à jour). Penser à vérifier en développant le GVL avec le + pour vérifier que toutes vos variables sont bien présentes.



- 5) Charger le programme dans l'automate pour générer le fichier XML à importer dans le programme IHM.

H) Help

Clic sur un composant (Tempo, compteur, bistable...) et « F1 » pour lire la documentation sur le site Schneider.