

FICHE TECHNIQUE



DEFGGRAPH


Création de vues graphiques pour WINSUP V3

Référence du document : **FT/WIN/DEGRAPH**

	FICHE TECHNIQUE WINSUP <i>Création de vues graphiques pour WINSUP V3</i>	FT/WIN/DEGRAPH	
		V3.0	Page 2/31

SOMMAIRE

1	COMMANDES GENERALES	3
1.1	IDENTIFIER ET MODIFIER LES OBJETS.....	3
1.2	ICONES	3
1.3	NOTION D'ADRESSE.....	4
2	LANCEMENT DE DEGRAPH	5
3	CHOIX DE LA VUE	6
4	MODIFICATIONS OU ANALYSE DE LA VUE.....	7
4.1	LA BARRE DE MENU	7
4.2	LA BARRE D'OUTILS STANDARD	9
4.3	LA BARRE D'OUTIL SYMBOLES INSERABLES	9
4.3.1	Valeur analogique.....	10
4.3.2	Bargraph	11
4.3.3	Rectangle coloré.....	13
4.3.4	Symbole intrusion.....	14
4.3.5	Libellé dynamique	16
4.3.6	Symbole animé	17
4.3.7	Appel d'une autre vue / Zone transparente pour appel d'une autre vue.....	19
4.3.8	Lancement application externe	21
4.3.9	Vumètre industriel.....	22
4.3.10	Navigateur Internet.....	24
4.3.11	Sprite Multi-états	26
5	VERSIONS ET REVISIONS DU DOCUMENT	31

	FICHE TECHNIQUE WINSUP <i>Création de vues graphiques pour WINSUP V3</i>	FT/WIN/DEGRAPH	
		V3.0	Page 3/31

1 Commandes générales

1.1 Identifier et modifier les objets

Pour identifier l'emplacement des objets sur la vue, il est tout d'abord possible de savoir combien d'objets s'y trouvent. Pour cela, il faut cliquer sur '*A propos*' dans la barre de menu. Sinon, lorsque la souris passe sur un objet, le pointeur change de forme (crayon, loupe, main...).

En double cliquant sur l'objet, une fenêtre s'affiche avec ses paramètres. Il est alors possible :

- soit de les modifier, et de valider la modification en cliquant sur l'icône *OK*
- soit de sortir de ne rien changer aux paramètres, icône *Annuler*
- soit de supprimer l'objet en question, icône *Poubelle*.

Dans la vue principale, tous les objets sont positionnables à n'importe quel endroit, et pour la plupart, redimensionnables.

1.2 Icônes

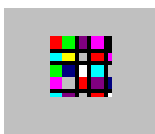
Cet ensemble de symboles se retrouve sur toutes les fenêtres. Il comprend :



Le bouton de validation



Le bouton d'annulation



Cette icône permet d'afficher l'ensemble des couleurs disponibles

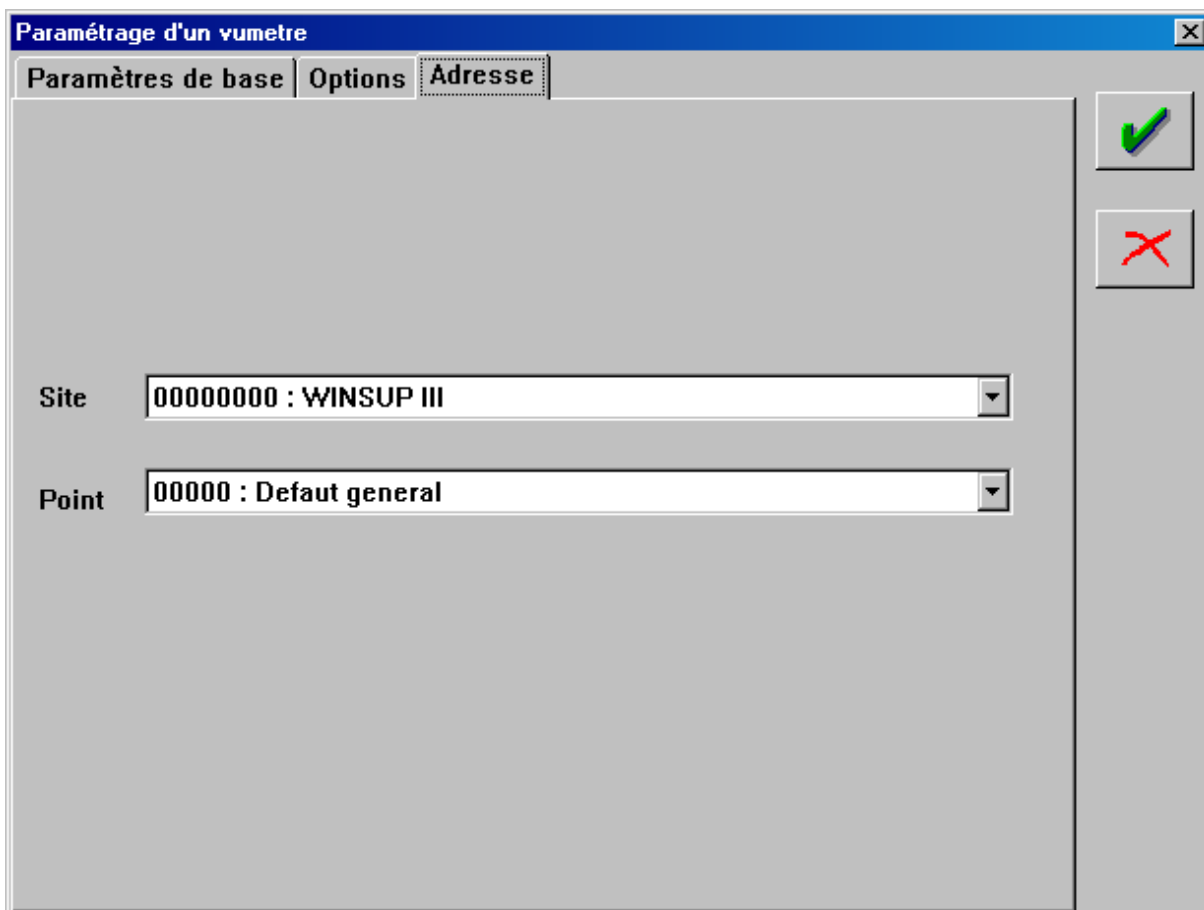


Quand à cette icône, une fenêtre s'ouvre concernant les paramètres du texte

1.3 Notion d'adresse

Pour quasiment chaque objet, l'onglet adresse est disponible, excepté pour les objets de type, appel de vue et lancement d'une application externe.

L'adresse possède deux champs : le site et le point. Ces deux paramètres servent à créer un lien entre l'objet sur le schéma et le point géré par WINSUP. Le champ « Site » donne les sites vers lesquels l'objet peut être affecté. Un site représente pour le logiciel une « unité locale » ou automate unique. Sur l'exemple le symbole animé est relié au site Incendie, d'adresse 00001.



The screenshot shows a software window titled "Paramétrage d'un vumetre" with a tabbed interface. The "Adresse" tab is selected. It contains two dropdown menus: "Site" with the value "00000000 : WINSUP III" and "Point" with the value "00000 : Defaut general". To the right of the main area are two buttons: a green checkmark (OK) and a red X (Cancel).

Sur ce site Incendie se trouvent plusieurs points. Un point est une information du site gérée par le superviseur. On choisit alors à quel point on veut relier l'objet, pour visualiser, en temps réel sur le schéma, tout changement d'état intervenant sur le site.

2 Lancement de DEGRAPH

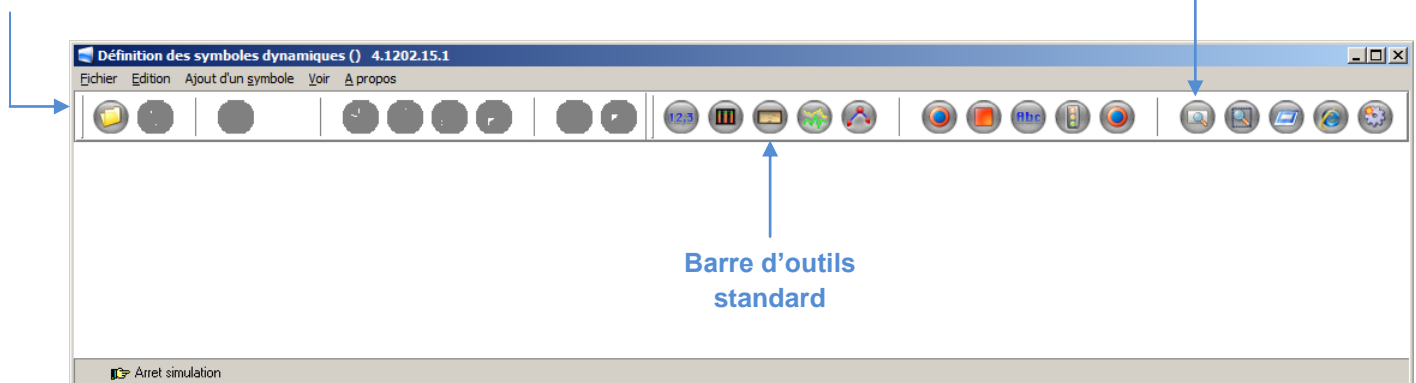


Une fois DEFGRAPH lancé, la fenêtre principale apparaît. Cette fenêtre possède une barre de menu et deux barres d'outils. Ces barres d'outils peuvent être détachées de la fenêtre principale et posée à l'endroit désiré, elles peuvent être également fermées ou visualisées à l'aide du menu « Voir / Barres d'outils ». La majorité des fonctions de la fenêtre principale sont inaccessibles avant d'y insérer une vue.

Pour y insérer une vue faire :

Fichier / Ouvrir

Barre d'outils des symboles insérables



3 Choix de la vue

La fenêtre « Recherche de la vue à modifier » apparaît après avoir cliqué sur menu ouvrir ou sur son bouton de raccourci de « La barre d'outil standard ».



Les 4 icônes, dans la partie de gauche, agissent sur la représentation des images :

- Les loupes pour diminuer ou agrandir les images
- La troisième sert à redimensionner les images dans l'espace disponible
- La quatrième fait un lien avec un logiciel de retouches, si l'on veut modifier l'image.

Un clic droit sur la partie droite de la fenêtre fait surgir un menu contenant les mêmes fonctions.

La partie gauche liste les vues existantes. Il est possible de visualiser une vue unique ou l'ensemble des vues proposées, en cliquant sur 'Tout voir' (comme sur l'écran).

On choisit la vue en cliquant sur le symbole OK, après avoir sélectionné la vue désirée.

La vue apparaît, dans la fenêtre de DEFGRAPH.

4 Modifications ou analyse de la vue

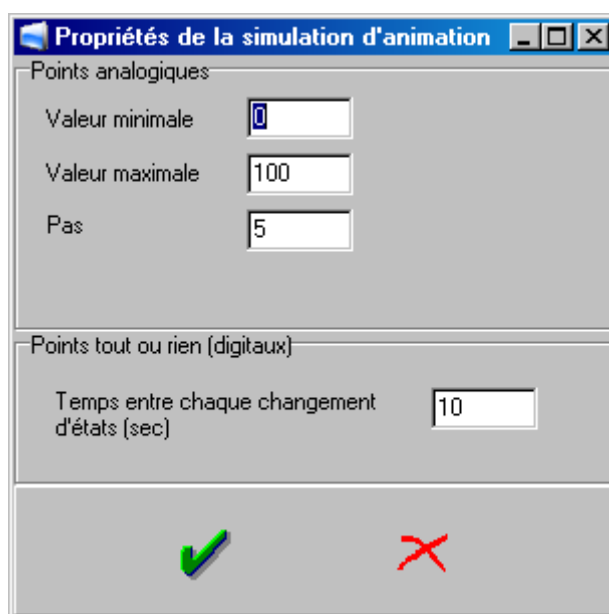
Une fois le synoptique désiré est inséré, les différentes fonctionnalités sont disponibles.

4.1 La barre de menu



La barre de menu représente les fonctions les plus courantes.

- Menu « Fichier » et « Edition » contiennent les fonctions telle que Ouvrir, Enregistrer, Enregistrer sous, Copier, Coller, etc.
- Menu « Voir » permet de visualiser ou faire disparaître les deux barres d'outils ou la palette d'alignement.
- Menu « A propos » donne la version de DEFGRAPH ainsi que le nombre de symboles déjà insérés sur la vue graphique. Pour modifier les paramètres de la simulation, il faut cliquer sur Fichier/ Propriétés (Ctrl+P) ou sur le bouton « Propriétés » de la barre d'outils standard.



Une fenêtre s'affiche contenant des informations sur les '**points analogiques**' et sur les '**points tout ou rien**', qui se réfèrent à l'état 0 ou 1 que l'on trouve pour de nombreux objets.

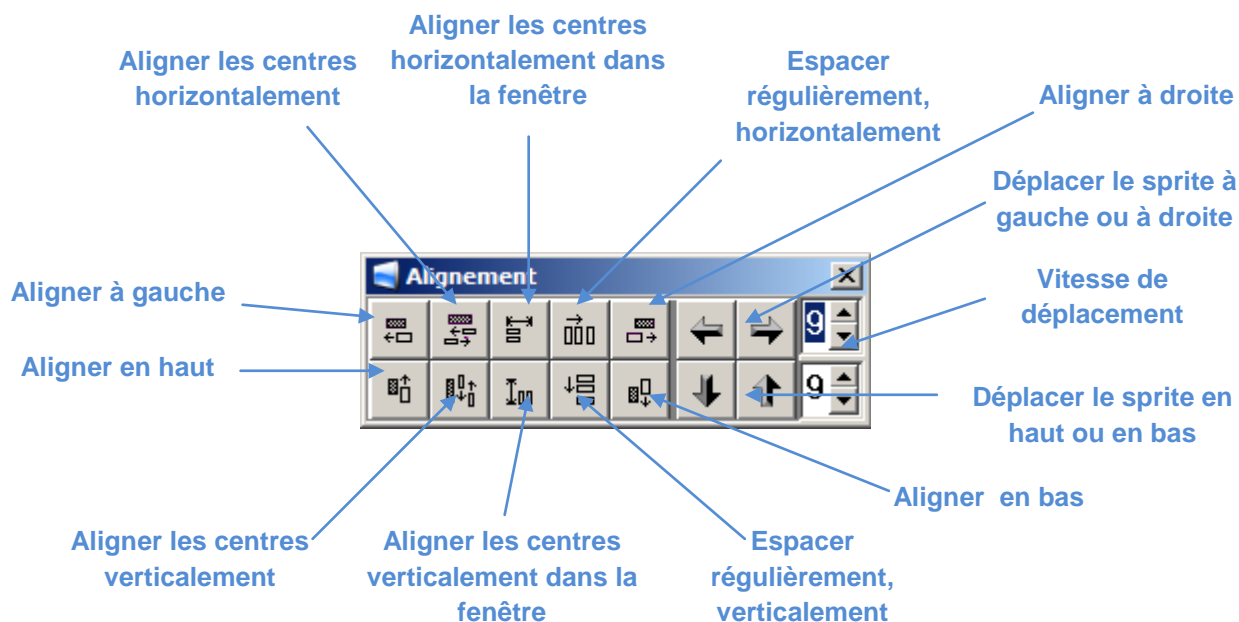
Dans la partie '**Points analogiques**', les deux premières valeurs servent à définir la taille de l'échelle. Le pas correspond à l'intervalle entre deux graduations, enfin la dernière case permet de définir le temps entre chaque changement de valeurs.

Dans la partie '**Points tout ou rien**', il s'agit de définir le temps qui s'écoule entre chaque changement d'état. Ce temps peut être lié au nombre d'objet par état et au temps entre chaque changement de valeur.

Le menu "Edition" permet de sélectionner des objets présents sur la vue, et de les intégrer à une autre vue. Pour cela, faire Edition/ Tout sélectionner ou le bouton « Tout sélectionner ». Tous les objets sont alors encadrés de noir. La commande Edition/ Copier ou Ctrl+Ins permet de les garder en mémoire. Vous pouvez alors ouvrir une autre vue et les insérer par la commande Maj +Ins (ou Edition/ Coller).

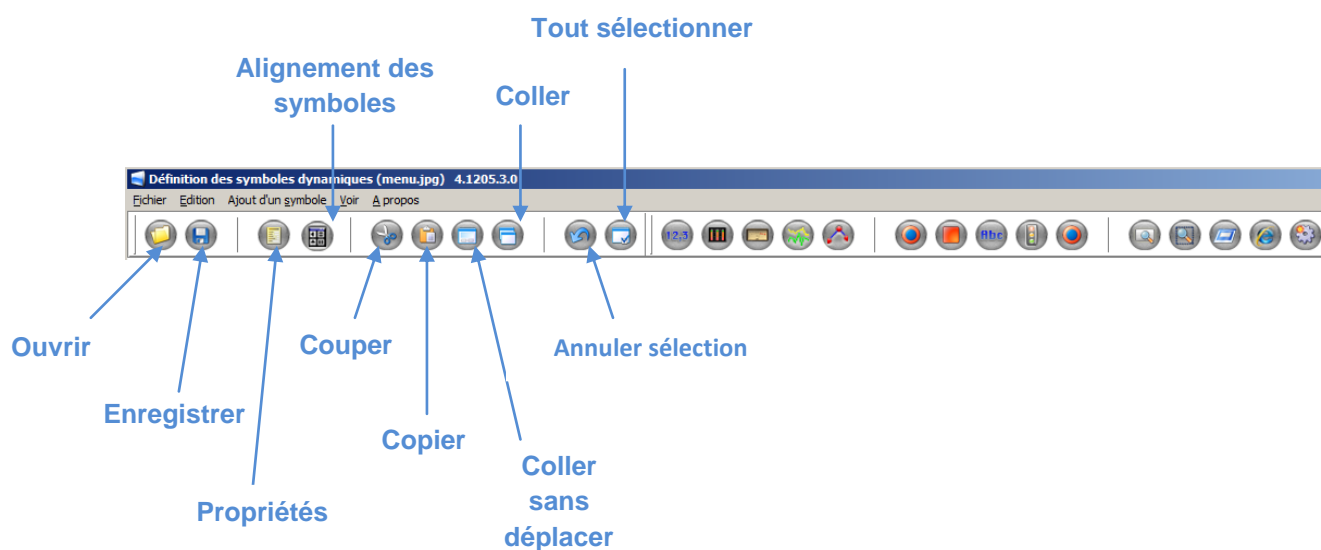
Pour une sélection individuelle des objets insérés sur une vue graphique, il faut maintenir la touche Ctrl et cliquer sur l'objet.

Le menu Voir / Palette d'alignement affiche un outil permettant l'alignement des objets insérés dans la vue graphique.



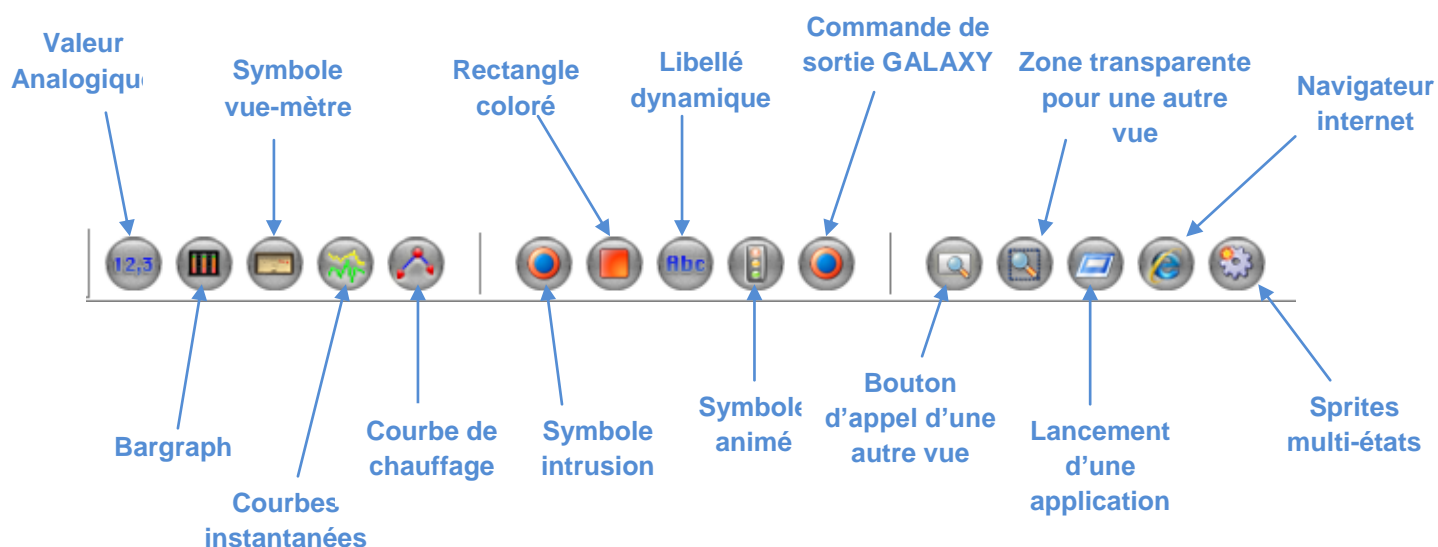
4.2 La barre d'outils standard

Cette barre offre un accès rapide aux fonctions le plus souvent utilisées de menu Fichier et menu Edition.



4.3 La barre d'outil symboles insérables

Cette barre regroupe l'ensemble des symboles pouvant être insérés sur une vue graphique.



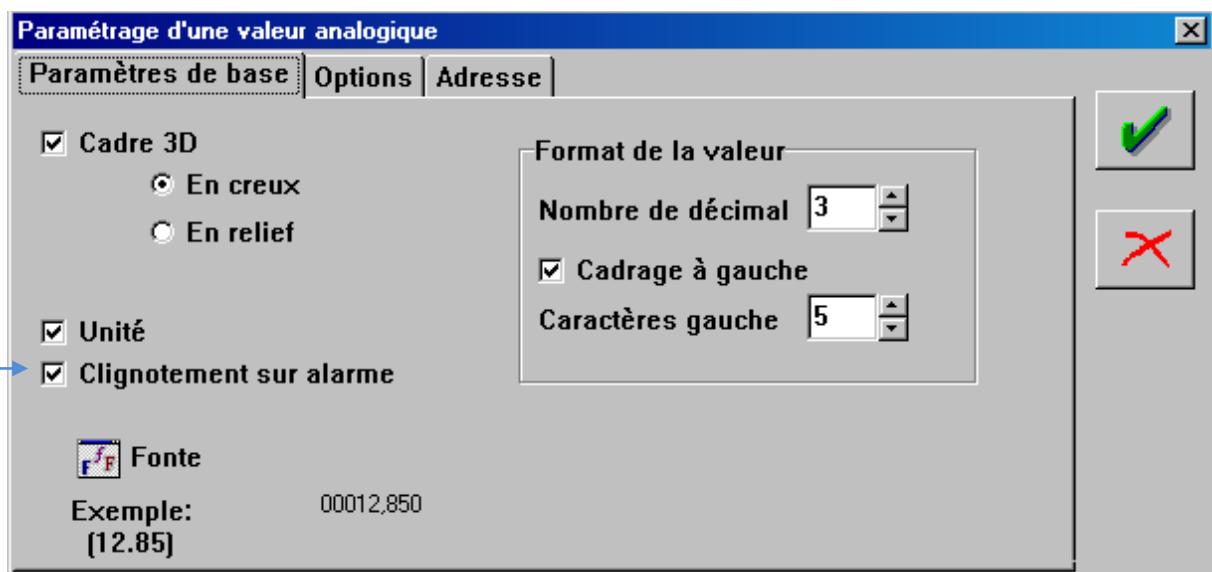
4.3.1 Valeur analogique



Ce symbole permet d'insérer un cadre numérique dynamique

Symbole : **12,85**

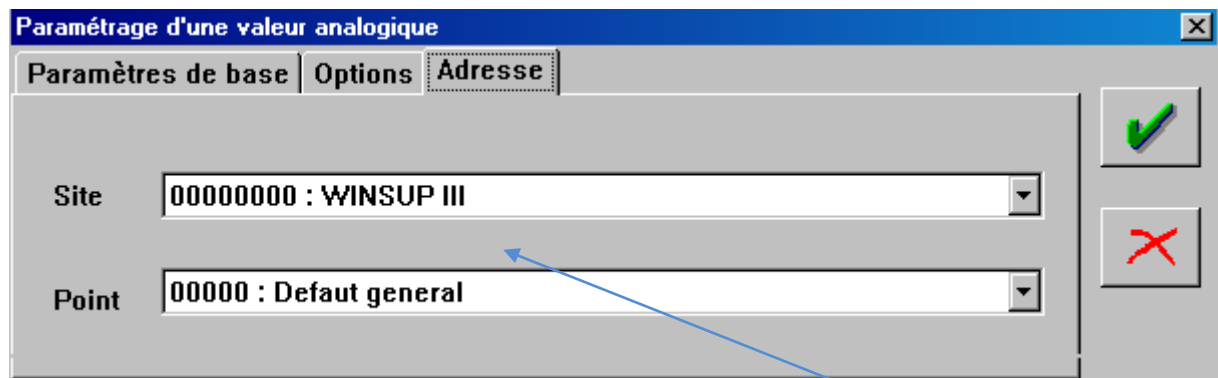
La valeur subit des modifications en fonction des propriétés de simulation (voir paragraphe Barre de menu) ou du point WINSUP désigné par son adresse.



Différentes options concernant l'affichage de cette valeur sont disponibles. Par exemple, le clignotement de l'objet lorsque la valeur seuil est dépassée.



Le seuil indiqué ici n'est qu'une indication visuelle, le clignotement du cadre de ce symbole ne peut être déclenché que si le protocole de communication de WINSUP a détecté dans l'unité locale un dépassement de seuil.

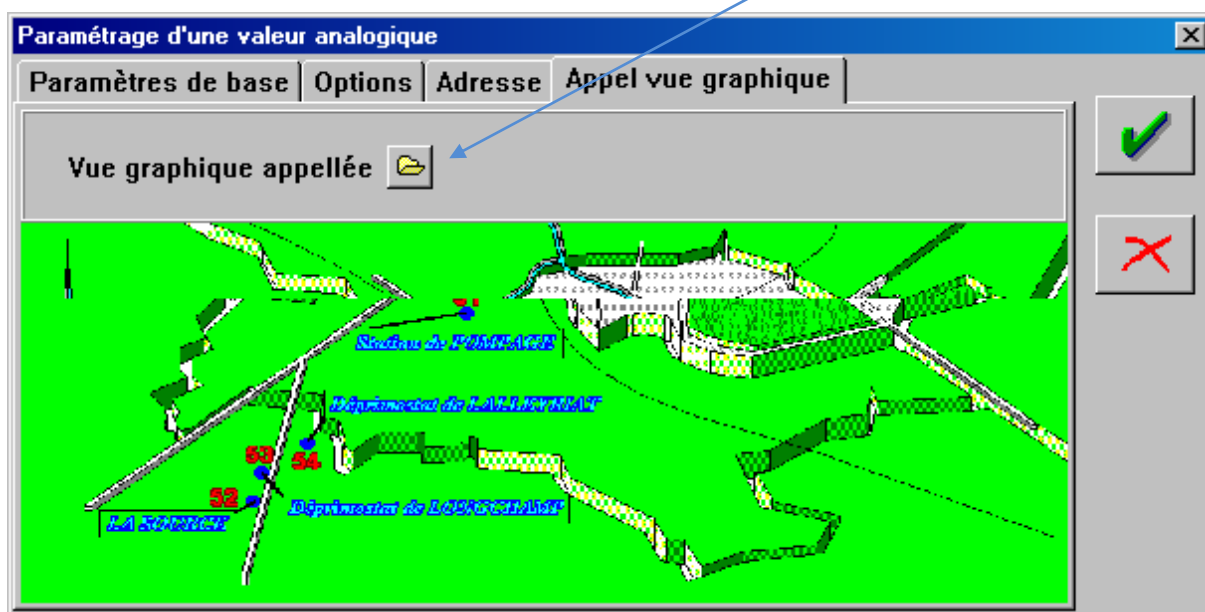


L'adresse du point qui sera représenté par le symbole en mode d'exploitation

Remarque :

- Cet onglet est le même pour tous les sprites.

Définition de l'image qui peut être appelé par le symbole en mode exploitation (si l'option appel d'une autre vue dans l'onglet option est sélectionnée)



4.3.2 Bargraph

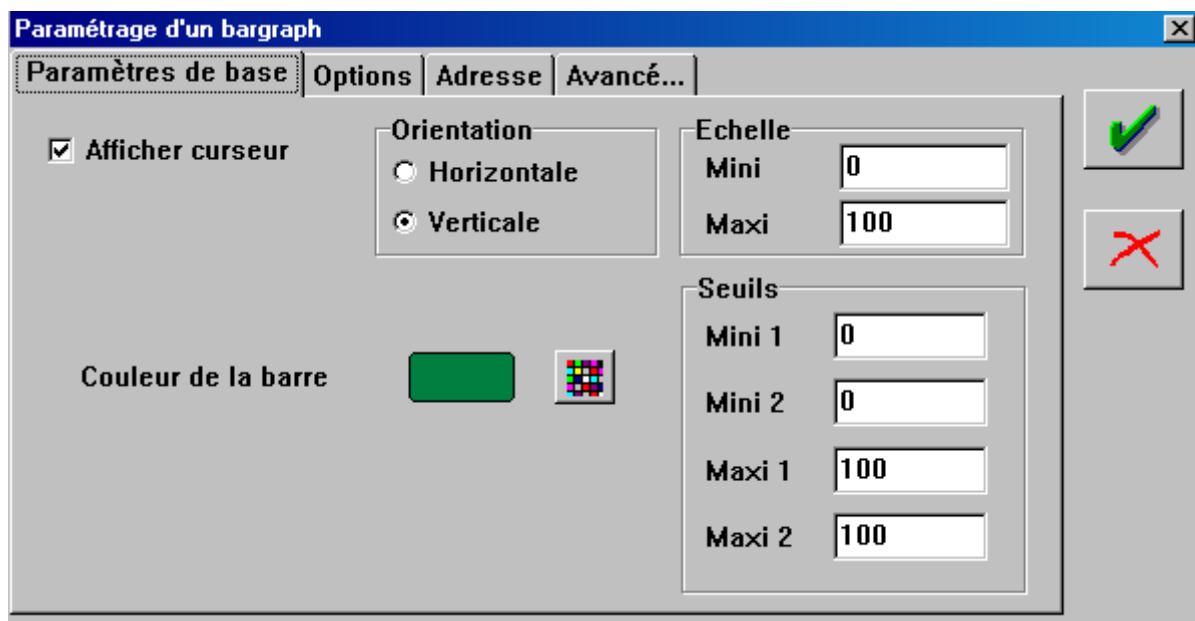


Cette fonction permet la création d'un thermomètre, paramétrable suivant les variations de température de l'unité locale qui lui est adressée.

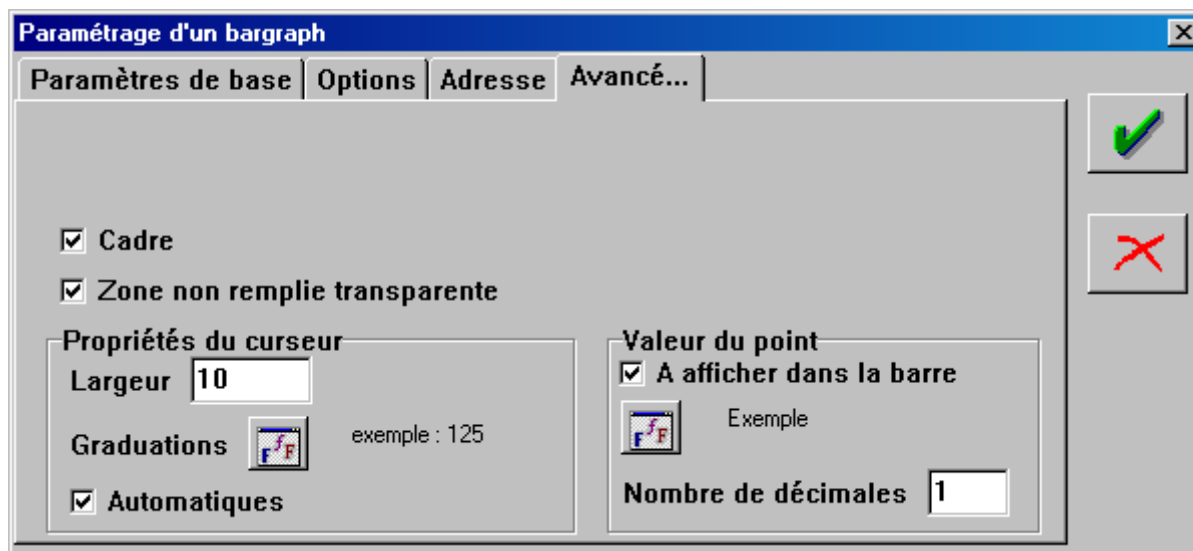
Symbole :



Plusieurs options sont disponibles pour l'affichage de cet objet (couleur, disposition, graduation...) dans l'onglet paramètres de base. L'onglet 'Avancé...' propose des options plus spécifiques :



Onglet avancé :



Ces options permettent de personnaliser la représentation du bargraph :

'Cadre' => encadrer ou non la représentation du bargraph

'Zone non remplie transparente' => en le désactivant, il est possible de colorer différemment la partie non encore remplie du bargraph

'Propriétés du curseur' => il s'agit de la mise en forme du pointeur, des graduations

'Valeur du point' => cocher 'A afficher dans la barre' permet de visualiser la valeur sur laquelle pointe le curseur

4.3.3 Rectangle coloré



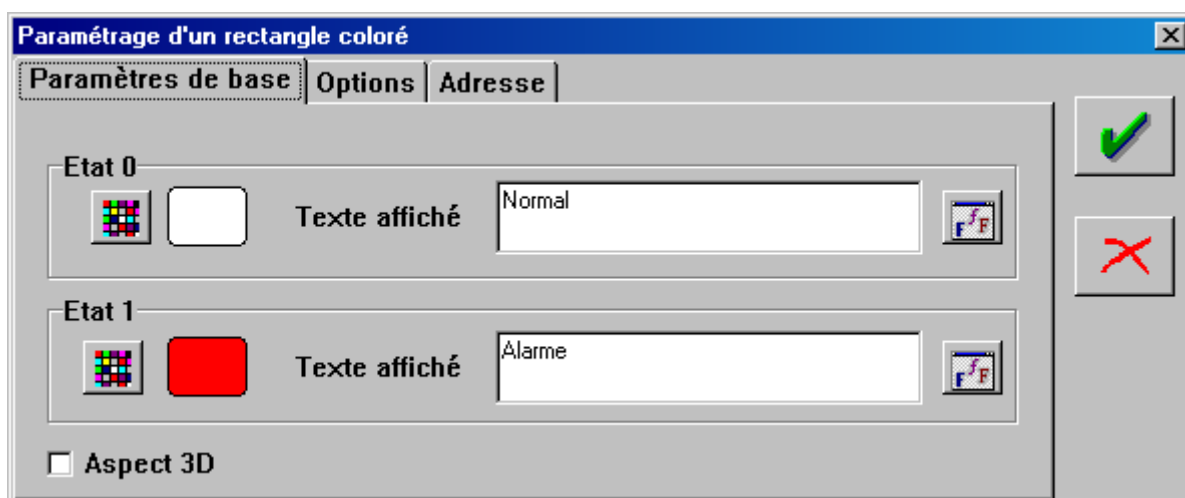
L'utilisation de cet objet permet de paramétrer une animation colorée qui varie selon l'état du point auquel il est relié.

Symbole :

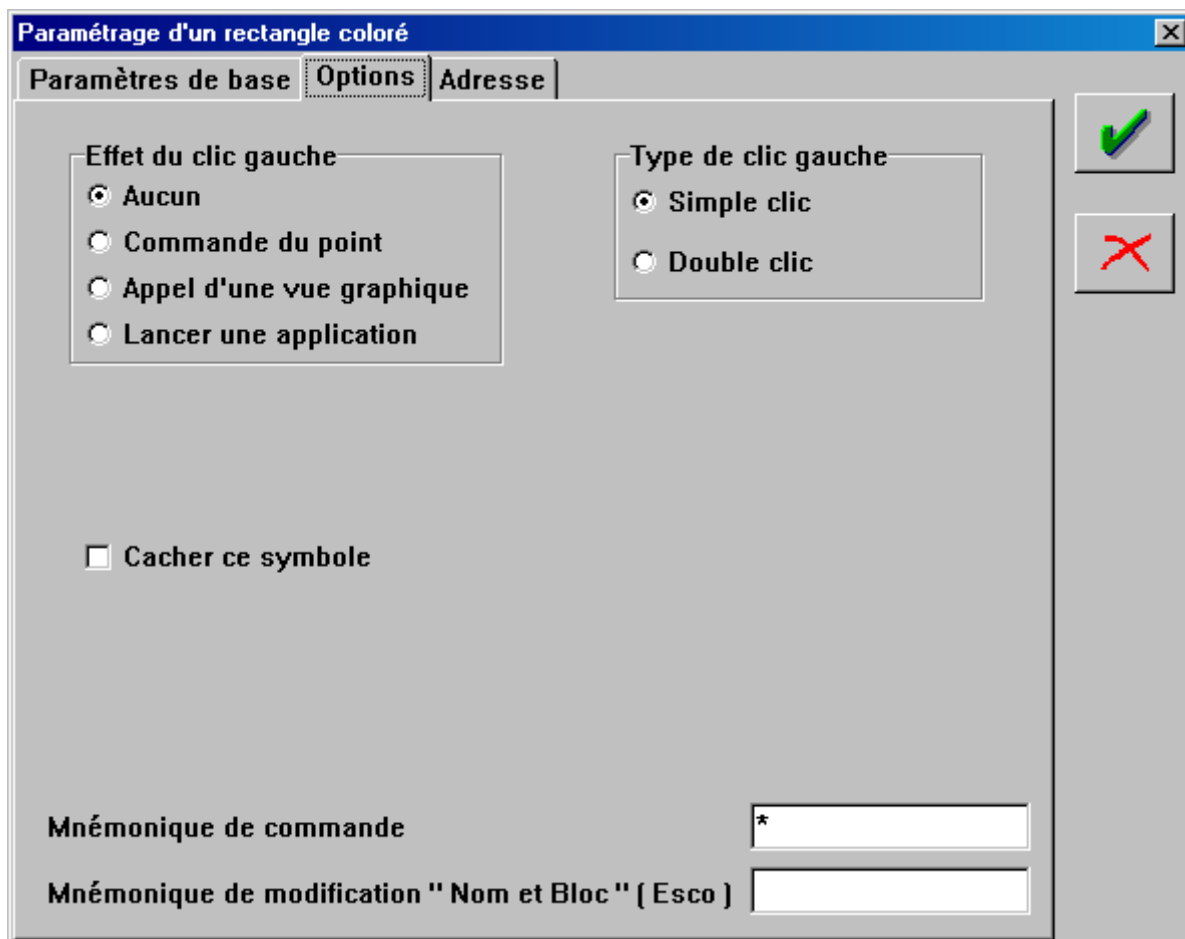


Le déclenchement d'une alarme incendie peut être visualisable par un rectangle rouge affichant 'Incendie' ; l'adresse de l'objet permet de situer précisément l'alerte.

Cet objet a comme paramètre principal la couleur, le rectangle pouvant être agrémenté de texte. Ces paramètres sont définissables pour les deux états, et évoluent en fonction de l'adresse choisie. A la différence du libellé dynamique, cet objet se présente sous la forme d'un bouton, et ne bénéficie pas de l'utilisation d'un script.



Onglet options :



The screenshot shows a dialog box titled "Paramétrage d'un rectangle coloré" with three tabs: "Paramètres de base", "Options" (selected), and "Adresse".

Options tab:

- Effet du clic gauche:** Radio buttons for "Aucun" (selected), "Commande du point", "Appel d'une vue graphique", and "Lancer une application".
- Type de clic gauche:** Radio buttons for "Simple clic" (selected) and "Double clic".
- Cacher ce symbole:** A checkbox that is currently unchecked.
- Mnémonique de commande:** A text field containing an asterisk (*).
- Mnémonique de modification " Nom et Bloc " (Esco):** An empty text field.

On the right side of the dialog, there are two buttons: a green checkmark button and a red X button.

4.3.4 Symbole intrusion

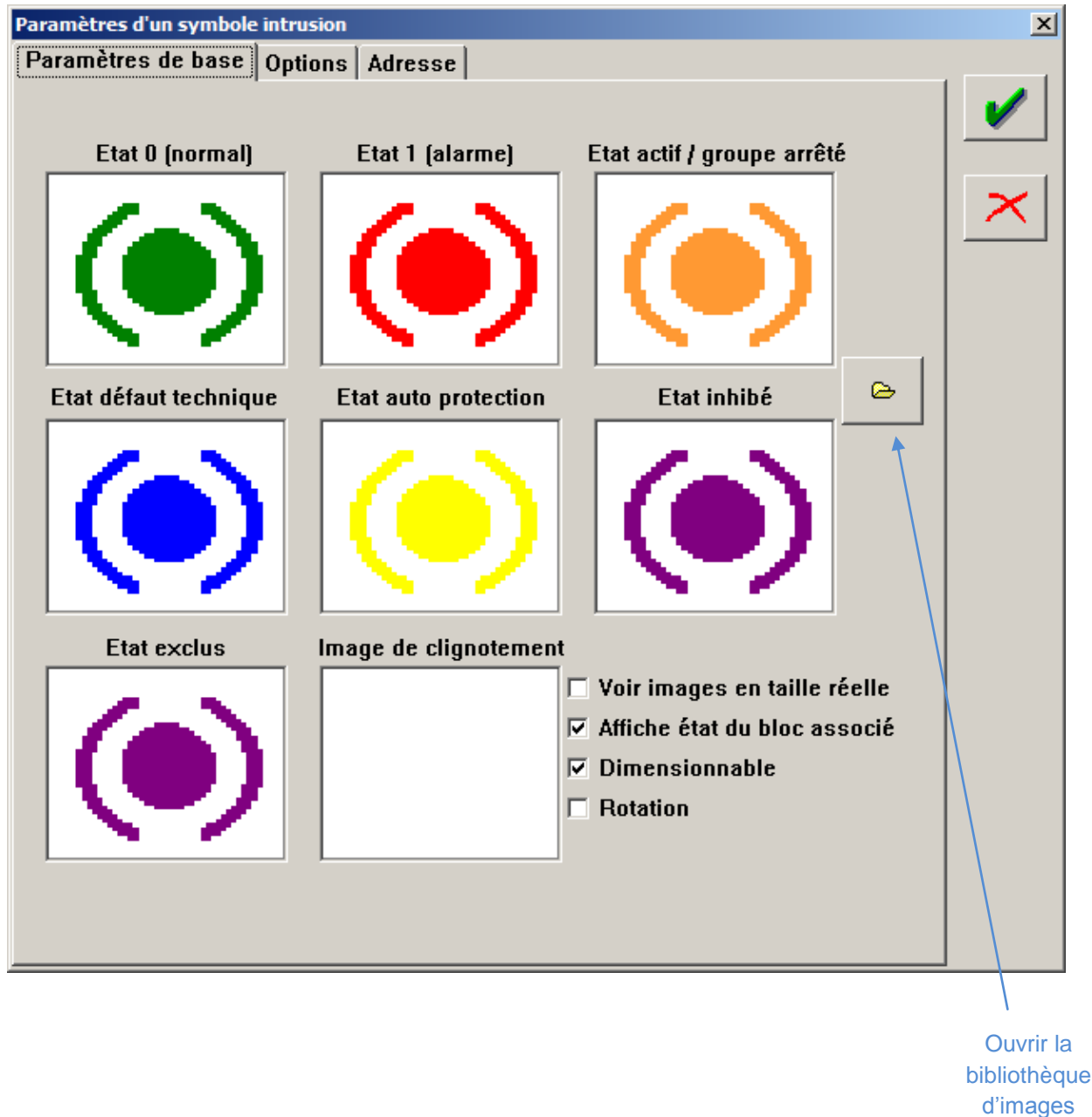


Cet objet peut représenter les différents états d'un point (entrée intrusion d'une centrale intrusion)

Symbole : 

Dans ce symbole le texte, la couleur de chaque état est paramétrable. Il est également possible d'insérer une image dans le symbole.

L'image et le texte peuvent être déplacés sur le symbole.



Un symbole intrusion peut commander l'inhibition ou l'exclusion du point au quel il est relié.

Nouveautés du Sprite intrusion

Amélioration du symbole intrusion en ajoutant trois options

- Possibilité d'effectuer une rotation des images.
- Nouvelle propriété "dimensionnement"
- Voir images en taille réelle
- Affichage de l'état du bloc associé

Indication de l'état du bloc associé (arrêté) par une croix noire sur le sprite.

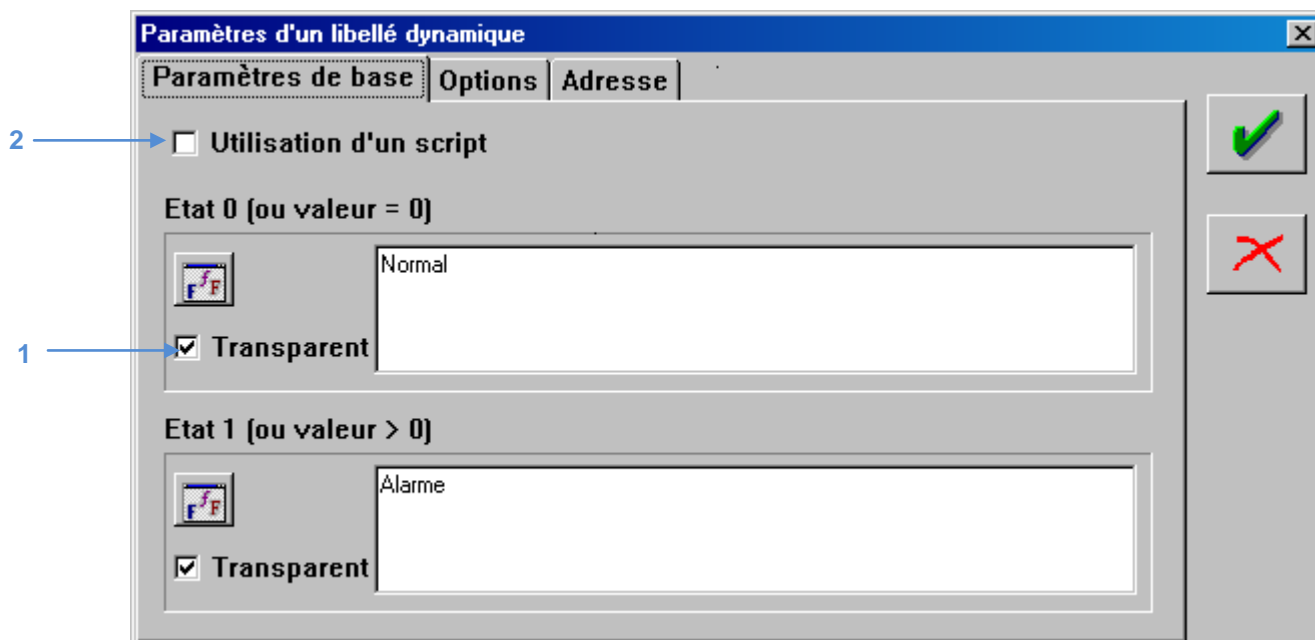
4.3.5 Libellé dynamique



Cet objet permet de paramétrer une zone de texte dont le contenu change en fonction des modifications éventuelles arrivant sur le point WINSUP désigné par son adresse.

Symbole : 

Cette zone contient un texte par état, modifiable quant à la taille, les couleurs, la police.



1_Le mode '*Transparent*' peut être désactivé pour obtenir un fond coloré sous le texte, en utilisant l'icône des couleurs. Pour l'utilisation d'un script, il faut en sélectionner un en ouvrant la liste existante puis cocher '*Utilisation d'un script*'. Un script est un macro langage de WINSUP qui permet de gérer les mises en forme des affichages d'information dans DEFGRAPH.

2_Ces scripts permettent d'afficher une ou plusieurs informations qui ne dépendent pas nécessairement de la situation réelle de la vue, par exemple si l'on utilise le script donnant la date, l'heure... ou qui permettent de faire des tests sur des valeurs...

Pour plus d'information se référer à la notice de WINSUP (script).

4.3.6 Symbole animé

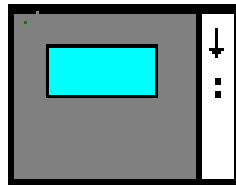


Cet objet permet de paramétrer une ou plusieurs animations, à l'aide de différentes images, évoluant en fonction de l'état des sites auxquels elles sont reliées.

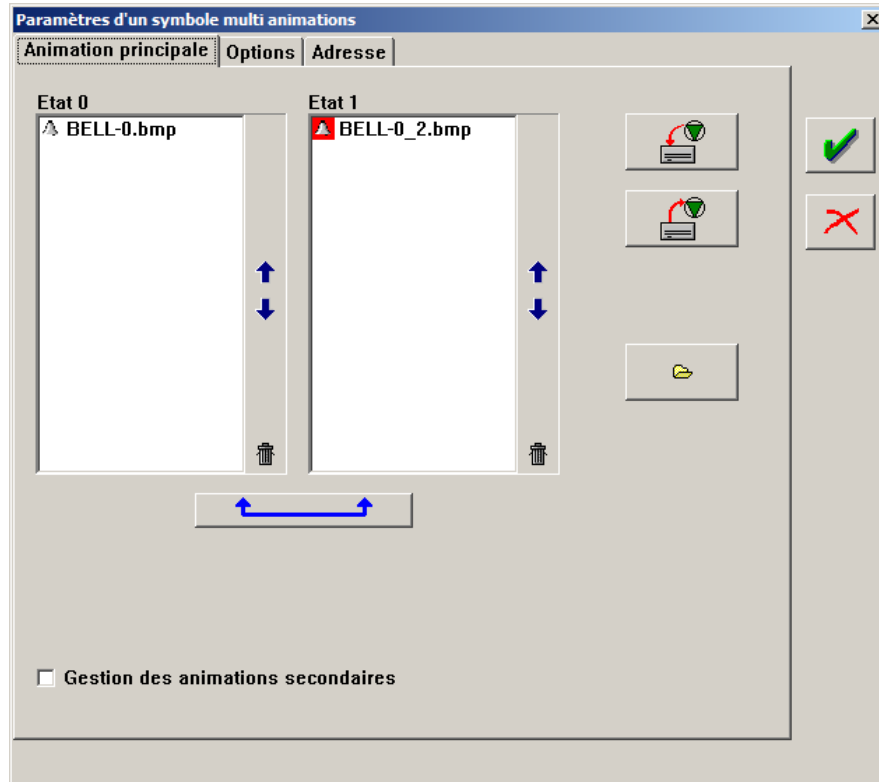
Symbole :



Par exemple, la visualisation du déplacement d'un ascenseur par des symboles comme :



Ce symbole ne s'affiche que si l'ascenseur descend.



4.3.7 Appel d'une autre vue / Zone transparente pour appel d'une autre vue



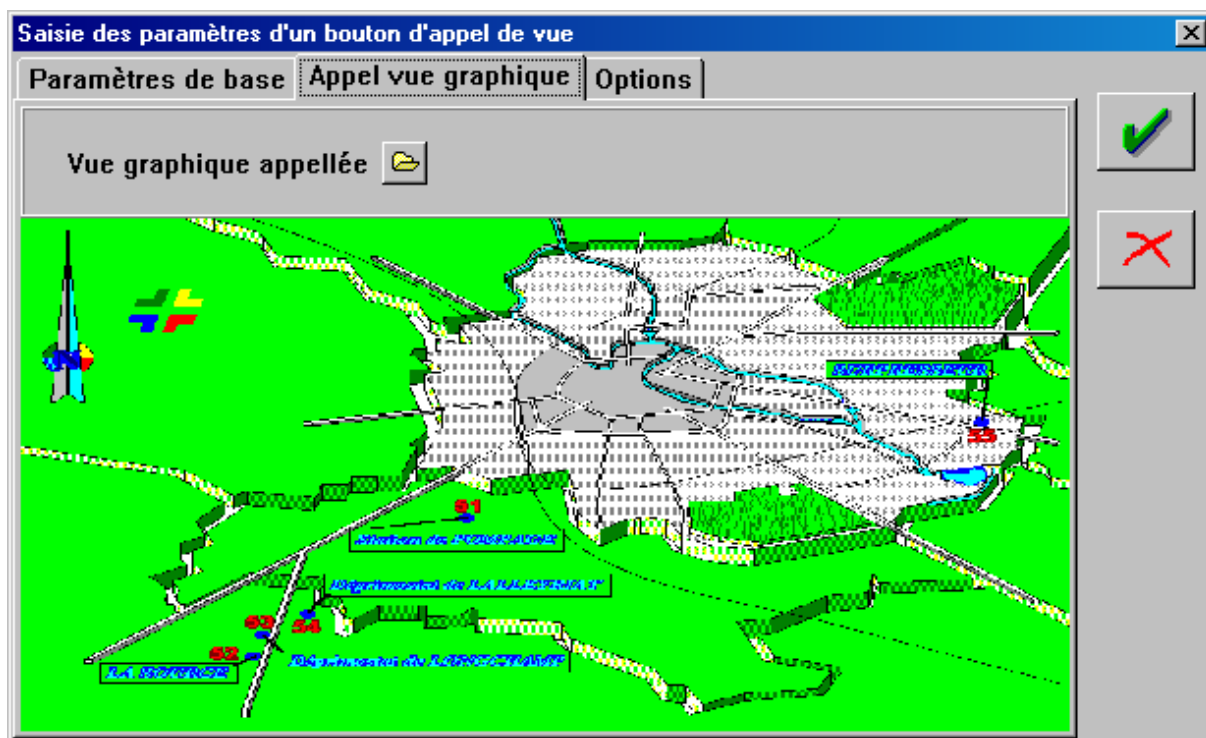
Cet objet permet de faire un lien avec une autre vue disponible.

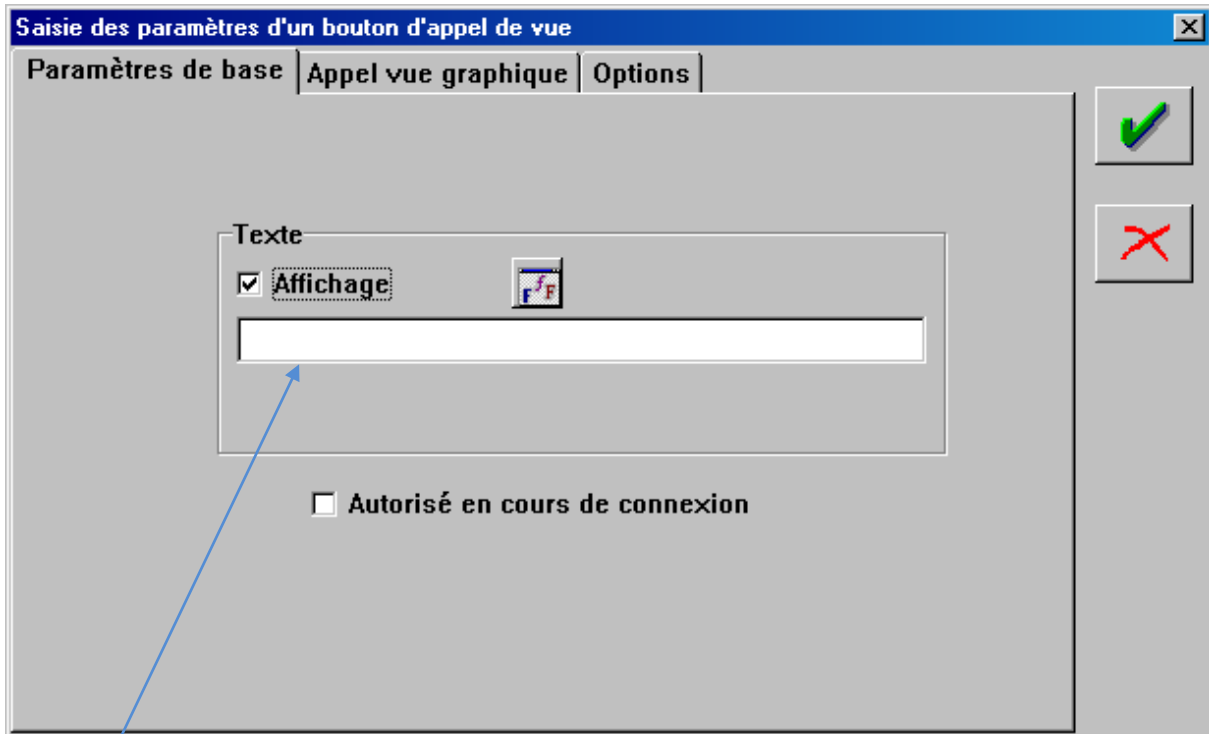
Symbole :



Apparition d'un bouton, soit gris soit transparent suivant l'appel effectué.

En appelant les paramètres de cet objet par un double clique, la fenêtre suivante s'affiche :

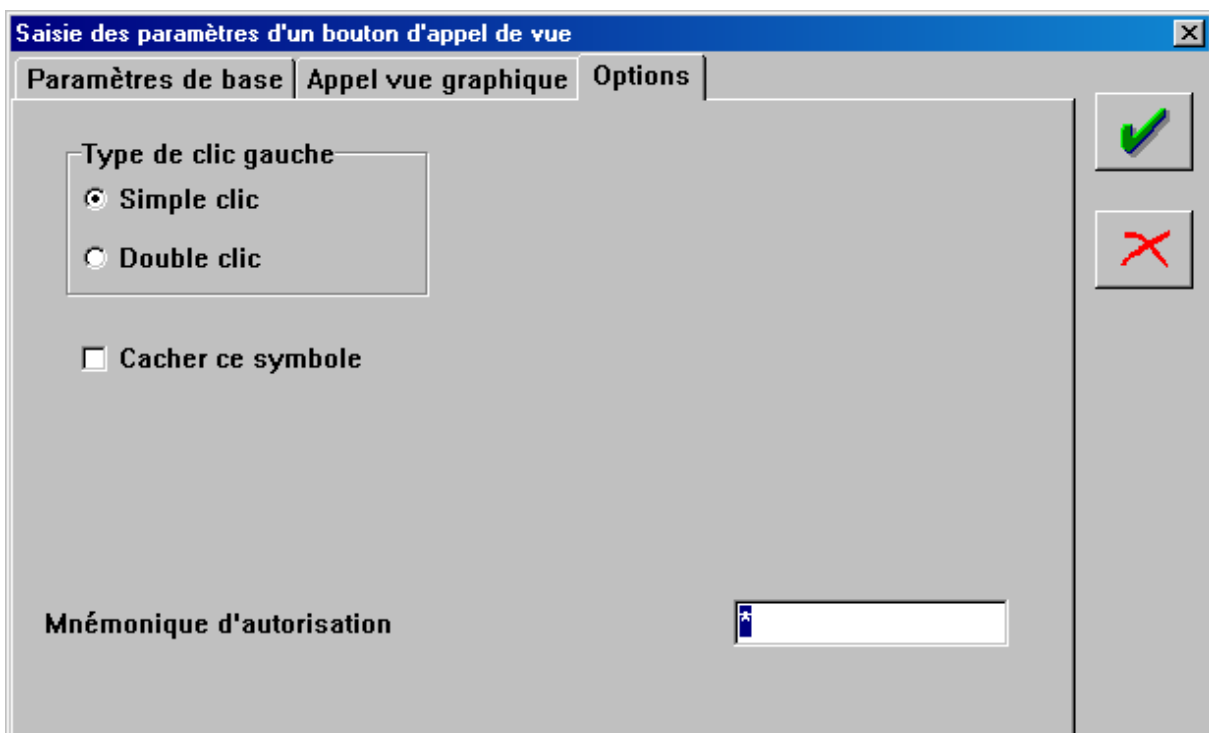




Affiche en libellé sur le bouton ou la zone transparente.

'Vue graphique appelée' : cet appel permet de pré visualiser l'image à appeler, que l'on peut nommer dans la partie Texte.

Ainsi la vue contiendra un bouton, nommé ou non, qui, par un double click, affichera la vue que l'on a définie.



4.3.8 Lancement application externe

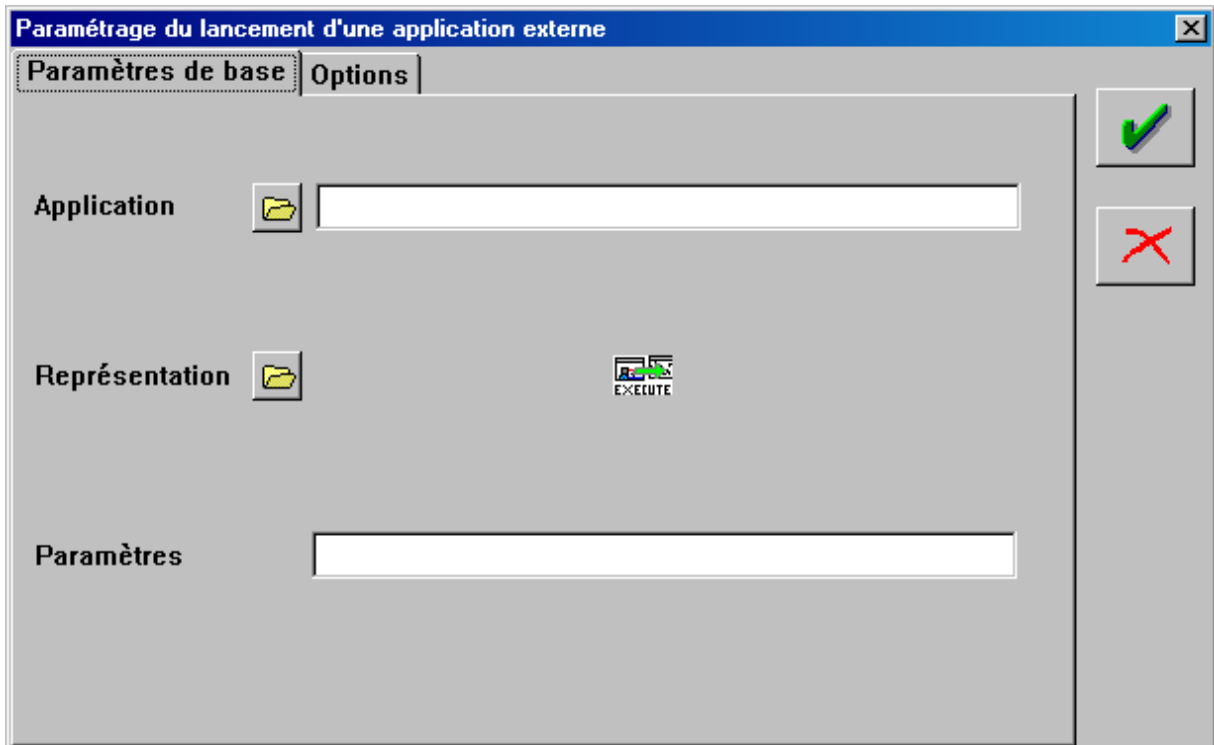


Cet objet permet d'exécuter des applications externes à DEFGRAPH sans que l'utilisateur ait besoin de naviguer dans le système d'exploitation pour trouver son application.

Symbole :



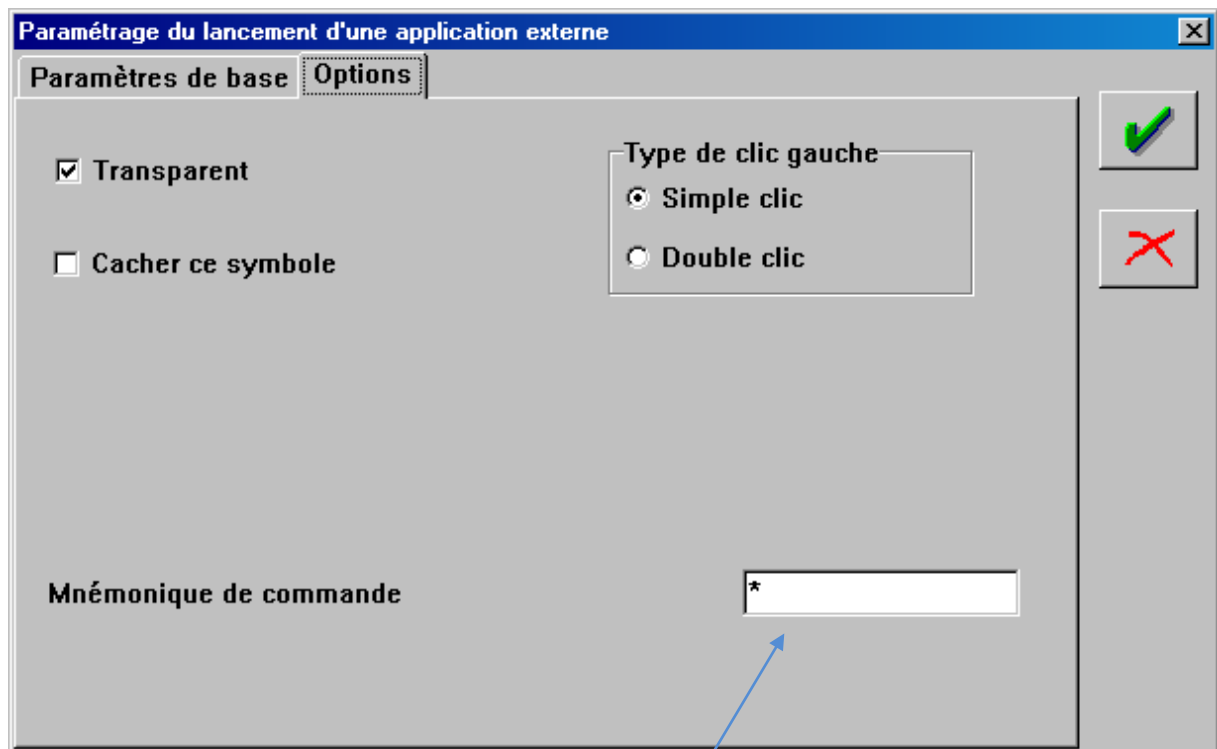
Les paramètres de base peuvent être définis par l'application, en cliquant sur le *dossier ouvert* une fenêtre s'ouvre pour la définir, et par la représentation. Dans ce cas, la fenêtre « Image représentant l'application choisie » s'ouvre, cette fenêtre possède le même contenu que la fenêtre utilisée pour les symboles animés.



Onglet options :

La majorité des symboles possèdent l'onglet options dans leur fenêtre de paramétrage.

Cet onglet regroupe les options générales.



Mnémoniques
opérateurs pouvant
commander le symbole
en mode exploitation

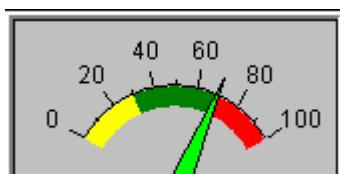
4.3.9 Vumètre industriel



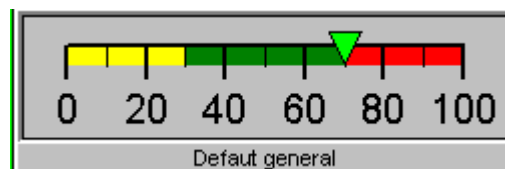
Cet objet permet de symboliser une température une sonde etc.

Le symbole vumètre industriel se présente sous différentes formes linéaires horizontales, linéaire vertical ou circulaire à 120°, 180°, 270° ou 360°.

Forme circulaire



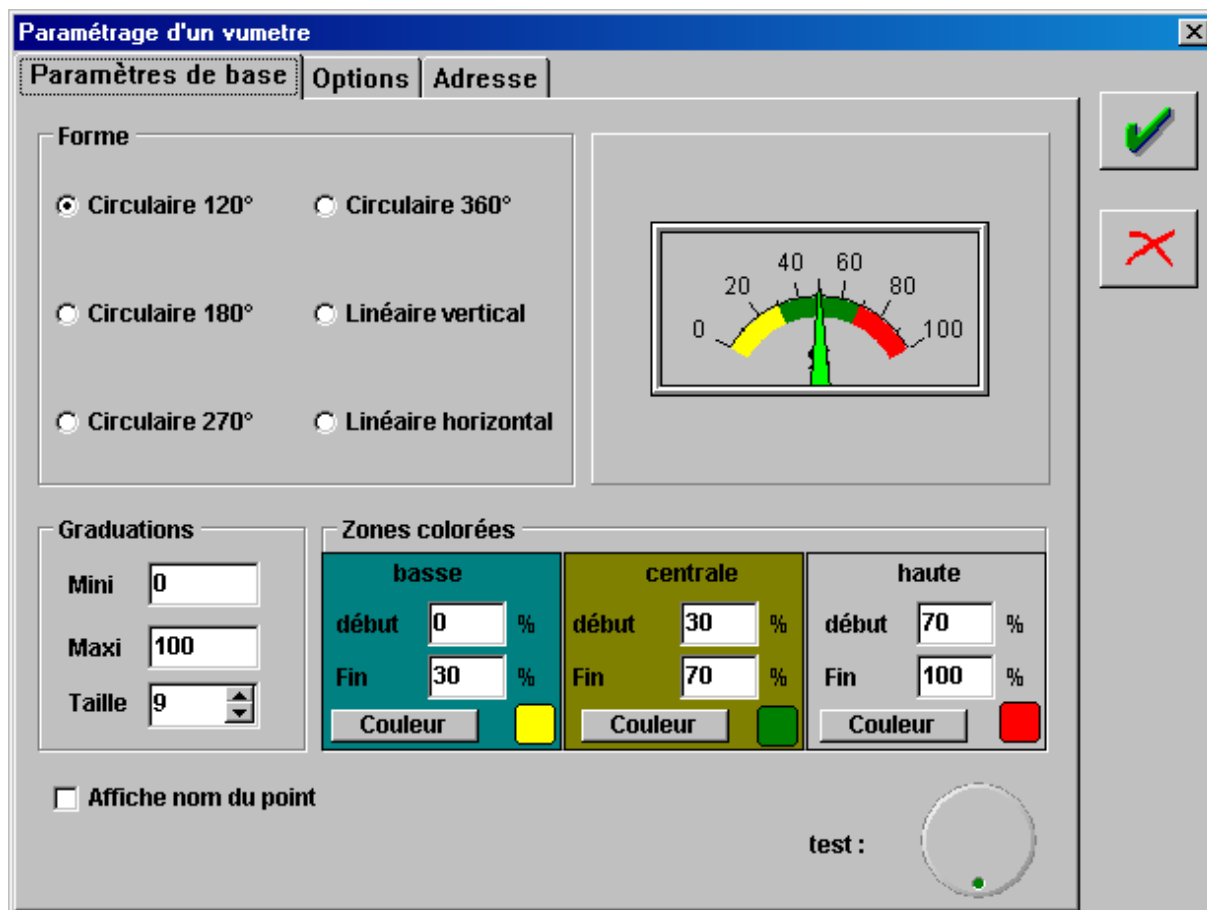
Forme linéaire



Paramétrage du vumètre :

Dans les paramètres de base on peut spécifier la forme du symbole, la graduation minimale et maximale, la taille du symbole et personnaliser les zones colorées ainsi qu'un bouton de test avant exploitation.

Le paramétrage des options et l'adressage sont standards sur tous les symboles.



Paramétrage d'un vumetre

Paramètres de base | Options | Adresse

Forme

☒ Circulaire 120° ☐ Circulaire 360°
☐ Circulaire 180° ☐ Linéaire vertical
☐ Circulaire 270° ☐ Linéaire horizontal

Graduations

Mini:
 Maxi:
 Taille:

Zones colorées

basse	centrale	haute
début: <input type="text" value="0"/> %	début: <input type="text" value="30"/> %	début: <input type="text" value="70"/> %
Fin: <input type="text" value="30"/> %	Fin: <input type="text" value="70"/> %	Fin: <input type="text" value="100"/> %
Couleur: <input type="text" value="Yellow"/>	Couleur: <input type="text" value="Green"/>	Couleur: <input type="text" value="Red"/>

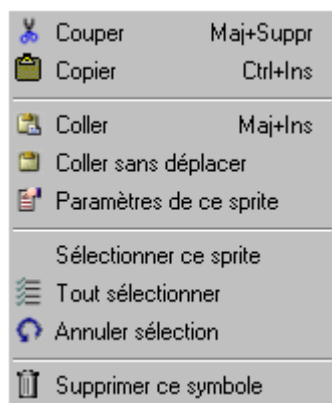
☐ Affiche nom du point

test :

Menu contextuel des Sprites :

Un clique droit sur un sprite propose le menu suivant :

Couper, Copier, Coller, Coller sans déplacer, Paramètres de ce sprite, Sélectionner ce sprite, Tout sélectionner, Annuler la sélection Supprimer ce symbole.

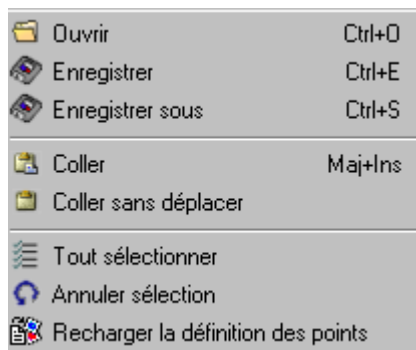


	FICHE TECHNIQUE WINSUP <i>Création de vues graphiques pour WINSUP V3</i>	FT/WIN/DEGRAPH	
		V3.0	Page 24/31

Menu contextuel sur l'image de fond :

Le clic droit dans l'image de fond nous propose le menu :

- Ouvrir
- Enregistrer
- Enregistrer sous
- Coller
- Coller sans déplacer
- Tout sélectionner
- Annuler la sélection
- Recharge de la définition des points.



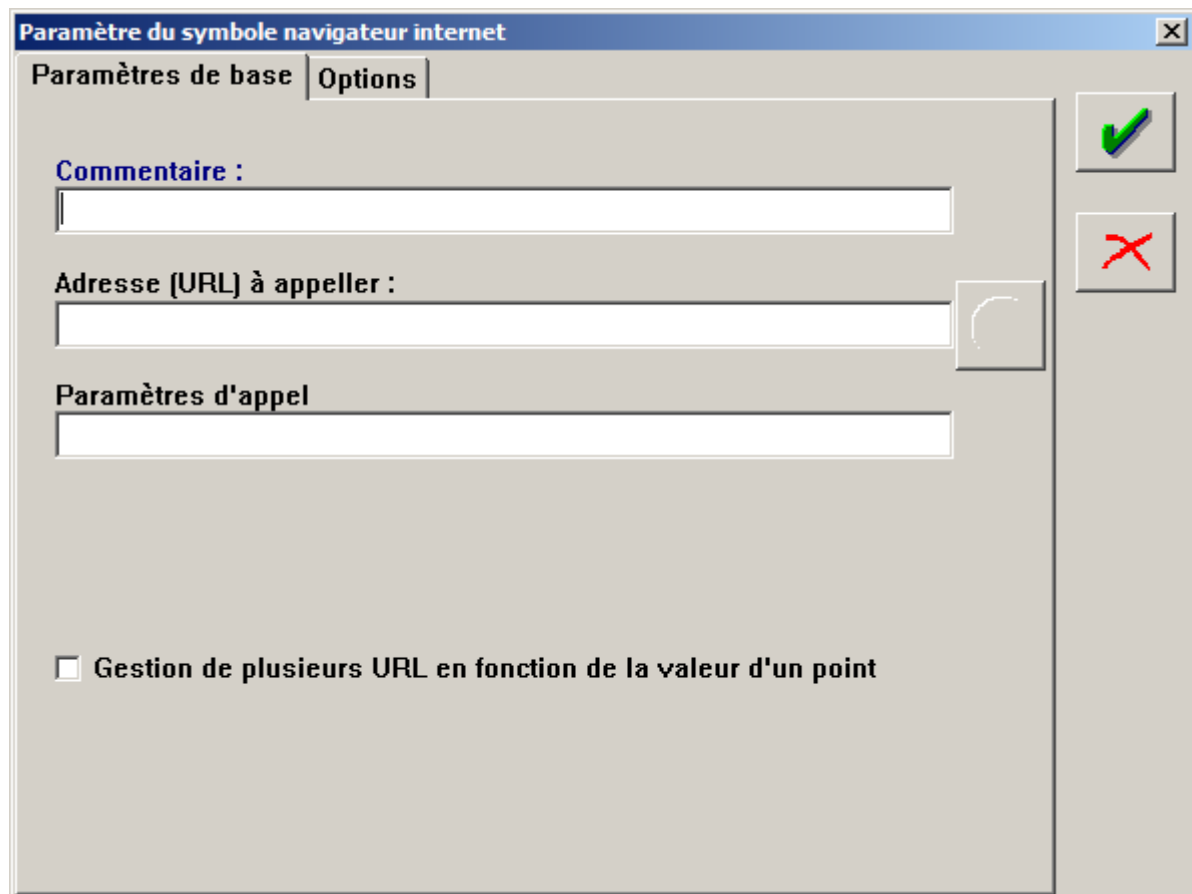
4.3.10 Navigateur Internet



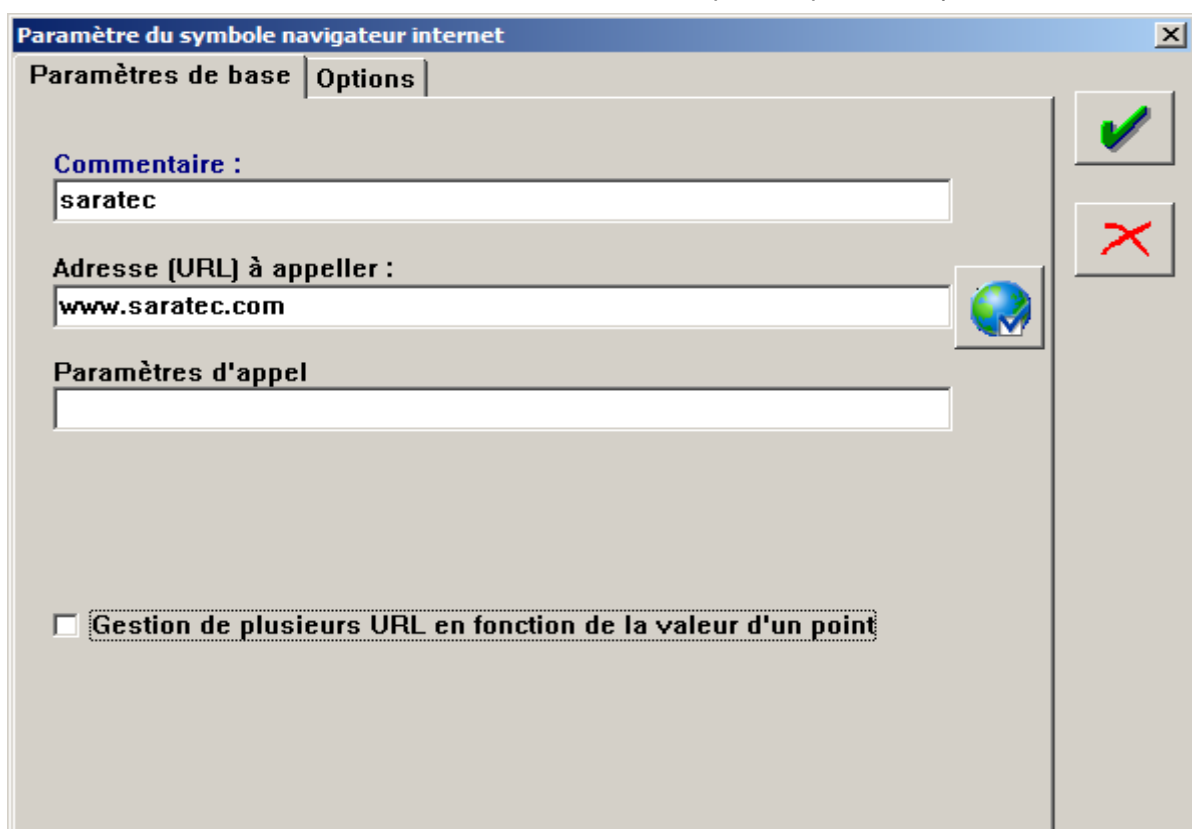
Cet objet permet d'accéder à une ou plusieurs adresses internet à partir des synoptiques WINSUP, sans que l'utilisateur ait besoin de lancer son navigateur.

Symbole : 

Paramétrage du symbole :



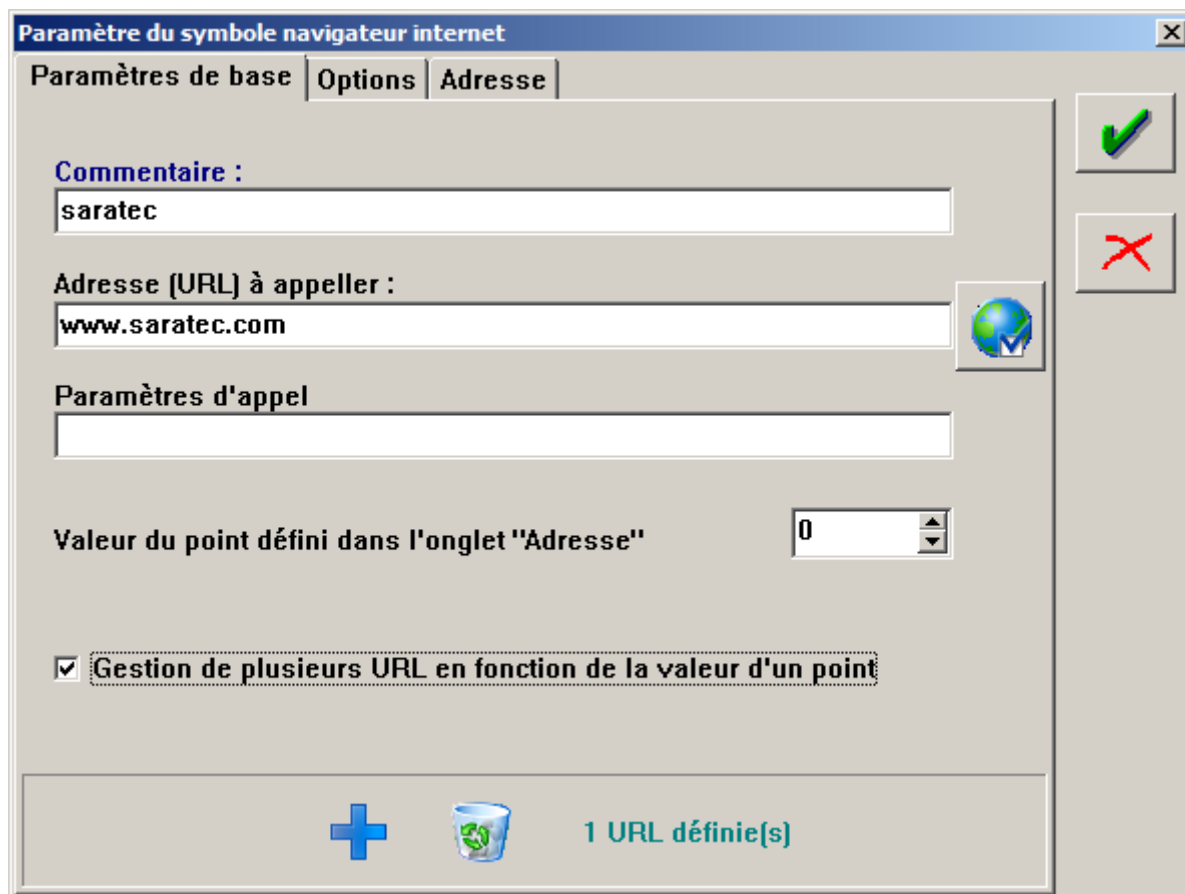
Lorsqu'on ajoute une adresse (URL) à appeler, un icône symbolisé par un globe coché apparaît. Il nous servira à tester si l'adresse désirée s'affiche bien lorsqu'on clique sur le sprite.



Il est possible de gérer plusieurs URL en fonction de la valeur d'un point, il suffit de cocher la case concernée et un « + » apparaît alors.

Cliquer sur « + » et renseigner la nouvelle adresse et surtout bien renseigner la valeur du point défini dans l'onglet adresse.

Il n'y a pas de limite à l'ajout d'adresses.



The screenshot shows a Windows-style dialog box titled "Paramètre du symbole navigateur internet". It has three tabs: "Paramètres de base", "Options", and "Adresse", with "Adresse" currently selected. The dialog contains the following elements:

- Commentaire :** A text input field containing "saratec".
- Adresse (URL) à appeler :** A text input field containing "www.saratec.com". To the right of this field is a small globe icon with a checkmark.
- Paramètres d'appel**: An empty text input field.
- Valeur du point défini dans l'onglet "Adresse"**: A numeric spinner box set to "0".
- Gestion de plusieurs URL en fonction de la valeur d'un point**: A checkbox that is checked.
- Buttons**: On the right side, there are three buttons: a green checkmark, a red 'X', and a globe icon with a checkmark.
- Footer**: At the bottom, there is a blue plus sign icon, a trash can icon, and the text "1 URL définie(s)".

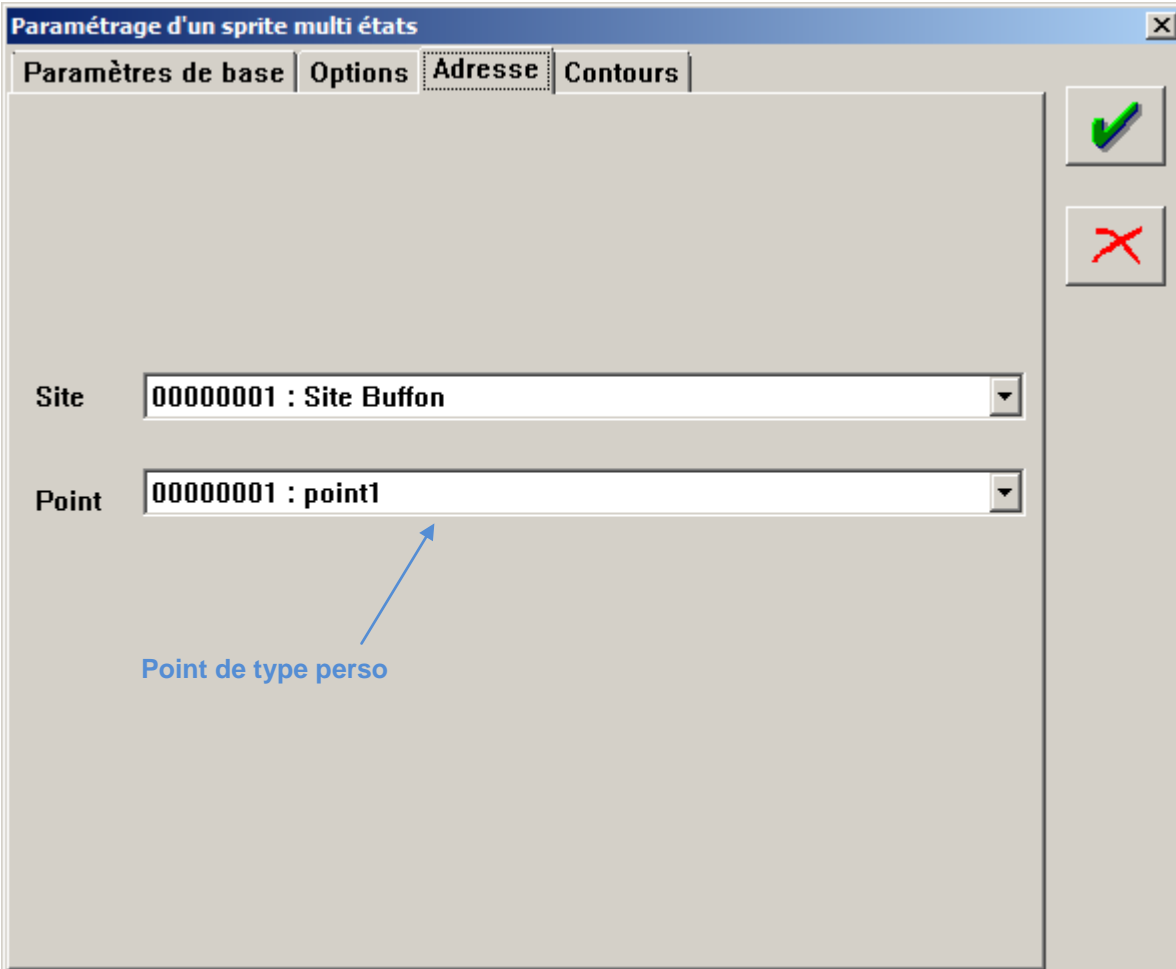
4.3.11 Sprite Multi-états



Cet objet permet de représenter des différents états d'un point de type perso, exemple : un point incendie (valeur 0 = état normal, valeur 1=alarme, valeur 4= hors service, valeur 6=dérangement, valeur XX=encrassé)

Symbole : 

Pour pouvoir affecter des images ou différents états du symbole, celui-ci doit être obligatoirement de « type perso »



Paramétrage d'un sprite multi états

Paramètres de base Options **Adresse** Contours

Site 00000001 : Site Buffon

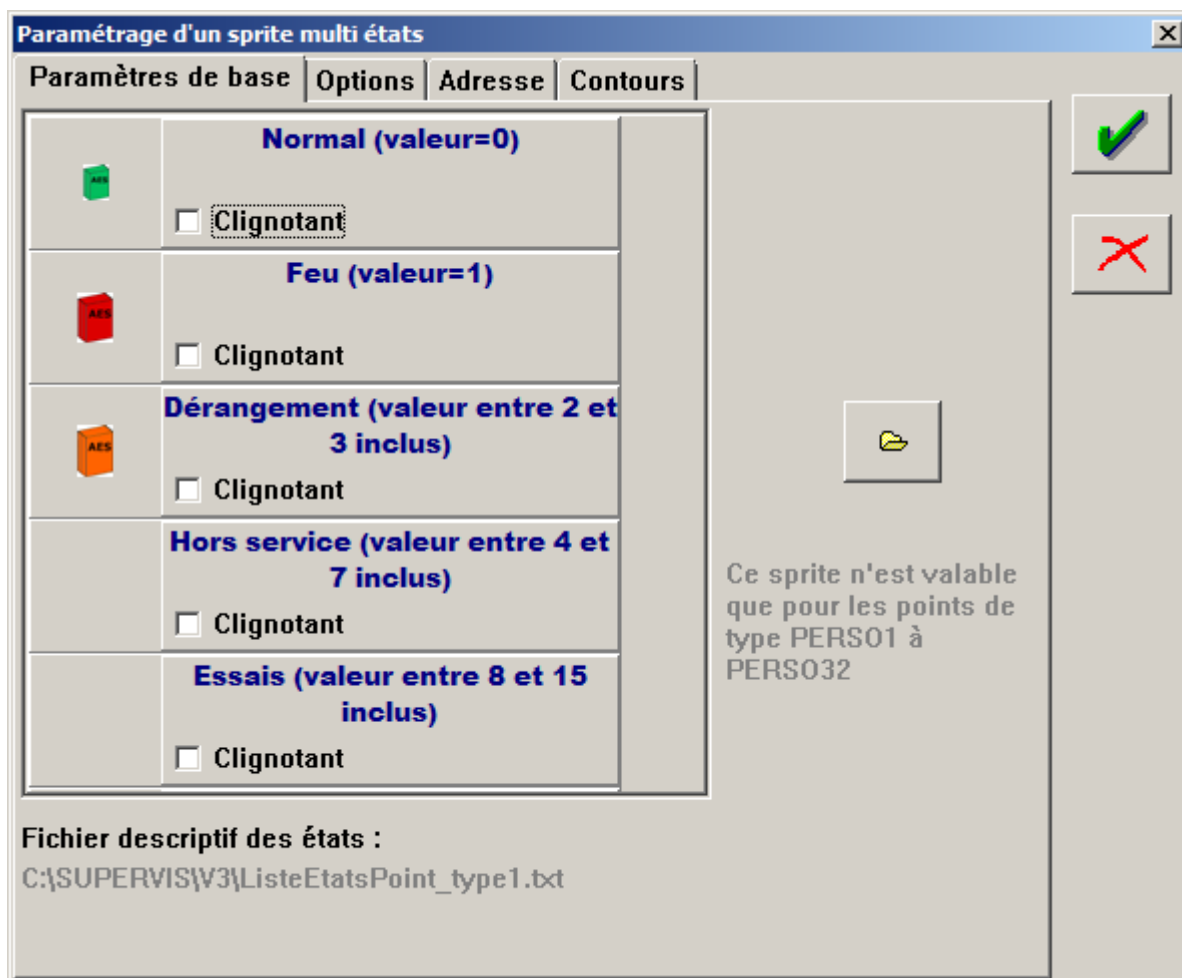
Point 00000001 : point1

Point de type perso

✓

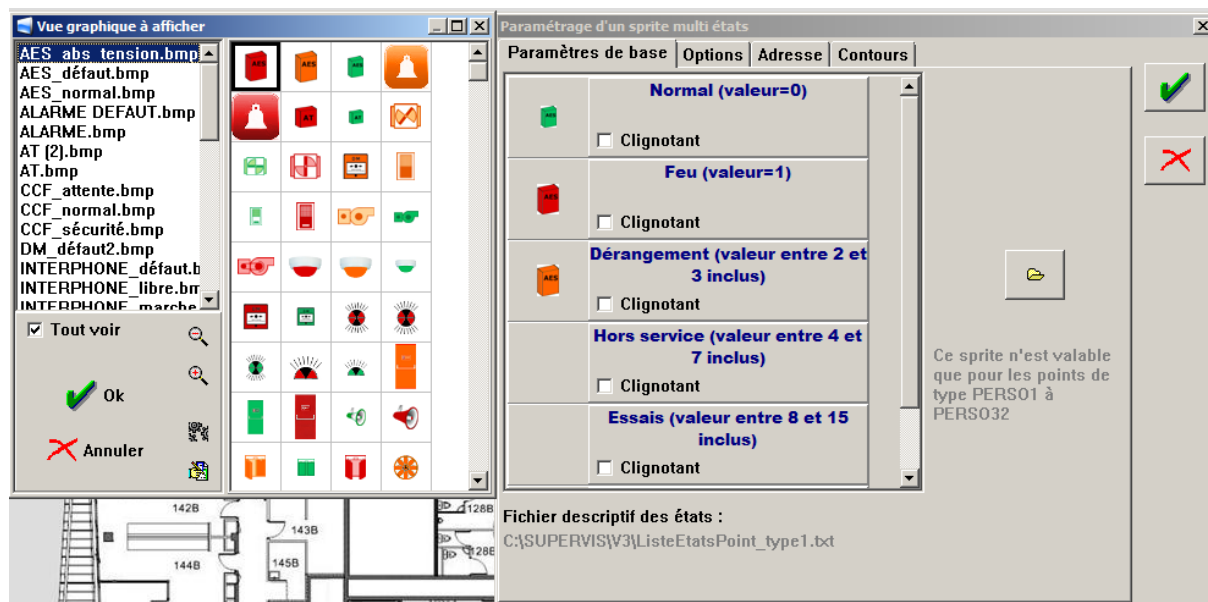
✗

Paramétrage d'un sprite multi-animations :

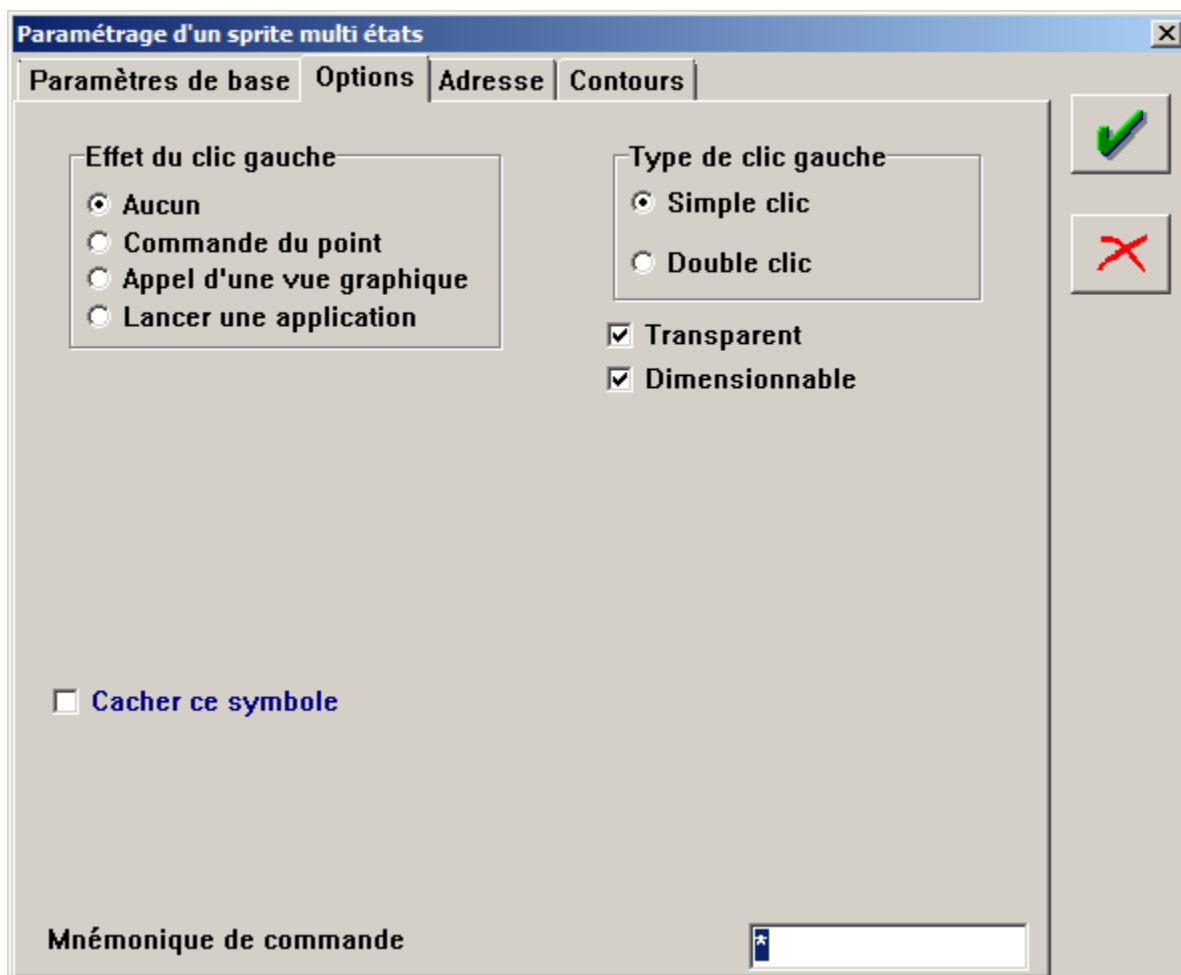


Affectation des images aux états du point :

Il suffit de glisser un symbole dans l'état associé.



Option du sprite multi-états :



The screenshot shows a dialog box titled "Paramétrage d'un sprite multi états" with a close button (X) in the top right corner. The dialog has four tabs: "Paramètres de base", "Options", "Adresse", and "Contours". The "Options" tab is currently selected.

Inside the "Options" tab, there are two main sections:

- Effet du clic gauche** (Left click effect): A group box containing four radio button options:
 - ☒ Aucun
 - ☐ Commande du point
 - ☐ Appel d'une vue graphique
 - ☐ Lancer une application
- Type de clic gauche** (Left click type): A group box containing two radio button options:
 - ☒ Simple clic
 - ☐ Double clic

Below these sections, there are two checked checkboxes:

- ☒ Transparent
- ☒ Dimensionnable

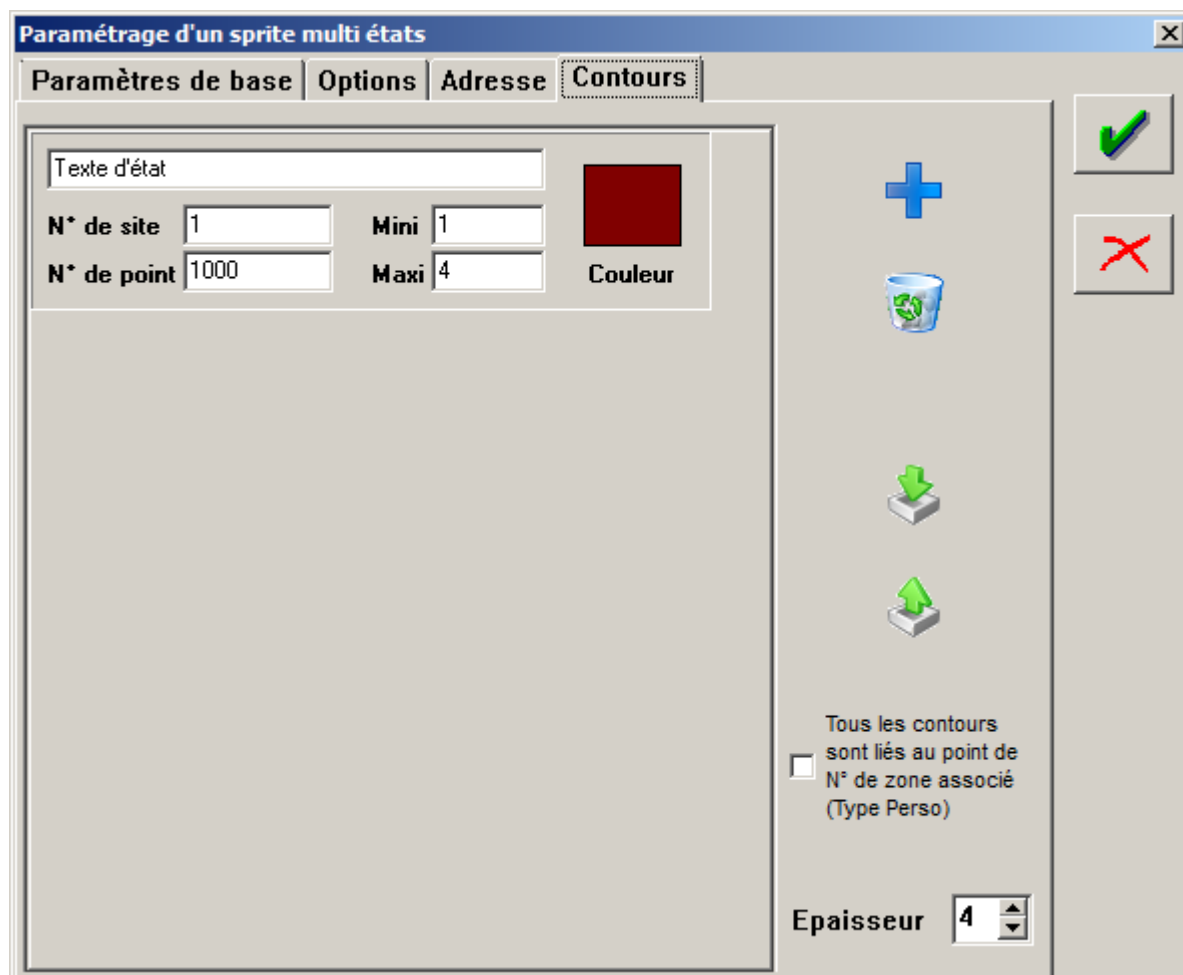
At the bottom left, there is a checkbox labeled "Cacher ce symbole" (Hide this symbol), which is currently unchecked.

At the bottom, there is a label "Mnémonique de commande" (Command mnemonic) followed by a text input field containing a blue star icon.

On the right side of the dialog, there are two buttons: a green checkmark button and a red X button.

L'onglet « Contours »

Il permet d'attribuer une couleur de contour à un sprite selon sa valeur.



The screenshot shows a software window titled "Paramétrage d'un sprite multi états" with a close button (X) in the top right corner. The window has four tabs: "Paramètres de base", "Options", "Adresse", and "Contours", with "Contours" being the active tab. On the left side, there is a text input field labeled "Texte d'état". Below it are four input fields: "N° de site" with value "1", "Mini" with value "1", "N° de point" with value "1000", and "Maxi" with value "4". To the right of these fields is a red square color swatch labeled "Couleur". The main area of the dialog is a large, empty light gray rectangle. On the right side, there is a vertical toolbar with icons: a blue plus sign, a trash can, a green downward arrow, and a green upward arrow. To the right of the toolbar are two buttons: a green checkmark and a red X. Below the toolbar, there is a checkbox labeled "Tous les contours sont liés au point de N° de zone associé (Type Perso)". At the bottom right, there is a label "Epaisseur" followed by a spinner box showing the value "4".

5 Versions et révisions du document

<i>Version document</i>	3.0
<i>Date</i>	22/01/2013
<i>Auteur</i>	CLM
	Version initiale

<i>Version document</i>	
<i>Date</i>	
<i>Auteur</i>	
<i>Modifications</i>	

<i>Version document</i>	
<i>Date</i>	
<i>Auteur</i>	
<i>Modifications</i>	

<i>Version document</i>	
<i>Date</i>	
<i>Auteur</i>	
<i>Modifications</i>	

<i>Version document</i>	
<i>Date</i>	
<i>Auteur</i>	
<i>Modifications</i>	