

Contents

LOS EQUIVALENTES DE LOS TECLADOS WINDOWS	5
Principio de base	6
Teclas sistema Windows	7
Teclas de menús	8
Teclas de cuadros de diálogo Windows	9
Teclas de modificación de texto	11
Teclas de la estación de trabajo y del explorador Windows	12
PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA ZELIO	42
Constitución del programa	45
Estructura de una aplicación Zelio	49
Los diferentes menús	50
Los diferentes menús	51
Principio de creación de una aplicación Zelio	58
PRINCIPIO DE CREACIÓN DE UNA APLICACIÓN ZELIO	59
CREACIÓN DE UNA APLICACIÓN	69
ABERTURA DE UNA APLICACIÓN	70
GUARDAR UNA APLICACIÓN	71
IMPRESIÓN DEL ARCHIVO DE UNA APLICACIÓN	72
PROGRAMACIÓN EN INTRODUCCIÓN ZELIO	73
PARAMETRAJE EN INTRODUCCIÓN ZELIO	74
PROGRAMACIÓN A PARTIR DEL EDITOR	75
PARAMETRAJE A PARTIR DEL EDITOR	76

SELECCIÓN DEL MÓDULO	77
AJUSTE DE LA HORA	78
PROGRAMACIÓN MEDIANTE EL MÓDULO ZELIO	80
Las teclas de comando en introducción Zelio	81
Menú REUL. RELOJ	82
Menú PROGRAM	83
Menú PARAMET	84
Menú PARAMET	85
Menú CONFIG	86
Menú BORR. PROG	87
Menú TRANSFER.	88
Menú PROG. INFO.	89
Contraseña	90
Idioma de la aplicación Zelio	91
Filtrado de las entradas	92
Zx=teclas	93
Ayuda	94
Remanencia	95
LOS ELEMENTOS DEL LENGUAJE	97
Las entradas I	98
Las salidas Q	99
Los relés auxiliares M	102
Las entradas teclado Z1 a Z4 (lenguaje)	103
Los bloques funciones contador	104
Los bloques funciones reloj	105
Los bloques funciones temporizador	110
Los bloques funciones analógicas	113

Los bloques funciones texto	115
PROCEDIMIENTO DE REALIZACIÓN DE UNA APLICACIÓN ZELIO	117
Consejo de estructuración	118
CORTAR/COPIAR/PEGAR	119
CONTACTOS Y BOBINAS	120
Introducción/modificación de un contacto	121
Introducción/modificación de una salida	122
Creación de los vínculos	123
Inserción/supresión de línea programa	124
Introducción/modificación de un bloque función Reloj	125
Introducción/modificación de un Bloque función Contador	127
Introducción/modificación de un bloque función Temporización	128
Introducción/modificación de un bloque función analógica	129
Introducción/modificación de un bloque función texto	130
CONTROL DE LA COHERENCIA DEL PROGRAMA	131
IDENTIFICACIÓN DE LAS ENTRADAS/SALIDAS	132
PROCEDIMIENTOS DE PUESTA A PUNTO DE UNA APLICACIÓN	134
Simulación de una aplicación	135
Transferencia de una aplicación	149
CONEXIÓN PC/MÓDULO	150
Borrado programa	152
Transferencia de los parámetros en un módulo Zelio	153
RUN/STOP	154
Visualización/Modificación del programa	155
Visualización/Modificación de los parámetros	156

Diagnóstico de la aplicación	157
SUPERVISIÓN DE UNA APLICACIÓN	159

Los equivalentes de los teclados

Principio de base

Teclas sistema

Teclas de menús

Teclas de cuadros de diálogo

Teclas de modificación de texto

Teclas de la estación de trabajo y del explorador

Principio de base

El equivalente de teclado es una combinación de teclas que produce el mismo efecto que un comando efectuado con el ratón.

Cada pantalla muestra las teclas que se deben presionar para activar la función deseada desde el teclado. Basta con presionar:

ALT + la letra subrayada para los menús,

la letra subrayada para los submenús o la letra indicada en frente de los submenús,

ALT + la letra subrayada para los botones pulsadores.

Ejemplo:

a + F Apertura del menú Archivo.

O Apertura de un archivo en el menú Archivo (ya abierto).

ALT + A Acceso a la función Ayuda en un cuadro de diálogo.

Teclas sistema

Les teclas siguientes pueden utilizarse en una ventana o una pantalla completa, cualquier que sea la aplicación en curso.

Presionar	Para
F1	Acceder a la ayuda del elemento seleccionado en el cuadro de diálogo.
ALT + F4	Detener un programa.
MAYUS + F10	Acceder al menú contextual del elemento seleccionado.
CTRL + ESC	Acceder al menú Arrancar .
ALT + TAB	Pasar a la última aplicación utilizada. O recorrer la lista de ventanas abiertas. Mantener presionada ALT mientras se presiona repetidamente TAB.
Imprimir pantalla	Copiar una imagen de la pantalla en el Portapapeles.
ALT + imprimir pantalla	Copiar una imagen de la ventana activa en el Portapapeles.
ALT + barra espaciadora	Abrir el menú Sistema de una ventana de aplicación.
CTRL + X	Cortar
CTRL + C	Copiar
CTRL + V	Pegar
SUPR	Eliminar
CTRL + Z	Cancelar
Teclas con flecha	Desplazar una ventana después de seleccionar el comando Desplazamiento del menú Sistema. O cambiar el tamaño de una ventana después de seleccionar el comando Dimensión del menú Sistema.

Teclas de menús

Para seleccionar menús y elegir comandos, se utilizan las teclas siguientes.

Presionar ALT o F10	Para Seleccionar el primer menú de la barra de menús o cancelar la selección.
ALT + una tecla de carácter	Elegir el menú cuyo número o letra subrayada corresponde al número o letra que se introduce.
Una tecla de carácter	Elegir el comando cuyo número o letra subrayada corresponde al número o letra que se introduce.
Flechas derecha e izquierda	Pasar de un menú a otro.
Flechas arriba y abajo	Pasar de un comando a otro.
INTRO	Elegir el nombre del menú o del comando seleccionado.
ESC	- Cancelar el nombre del menú seleccionado, - o cerrar el menú abierto.

Teclas de cuadros de diálogo

Para trabajar en un cuadro de diálogo, se utilizan las teclas siguientes.

Presionar TAB	Para Pasar de una opción a otra (de la izquierda a la derecha y de arriba abajo).
MAYUS + TAB	Pasar de una opción a otra en sentido inverso.
CTRL + TAB	Pasar a la tabulación siguiente.
CTRL + MAYUS + TAB	Pasar a la tabulación previa.
ALT+ tecla de carácter	Alcanzar la opción o el grupo cuyo número o letra subrayada corresponde al número o letra que se introduce. Validar el botón cuyo número o letra subrayada corresponde al número o letra que se introduce.
Tecla con flecha	- Desplazar el cursor de selección de una opción (ej: botón) a otra en un grupo de opciones, - o desplazar el cursor hacia la izquierda, la derecha, arriba o abajo en un área de lista o de texto.
INICIO	Alcanzar el primer elemento o carácter de un área de lista o de texto.
FIN	Alcanzar el último elemento o carácter de un área de lista o de texto.
AV PAG y RE PAG	Desplazar automáticamente hacia arriba o abajo una lista una pantalla a la vez.
ALT + AV PAG	Abrir una lista.
BARRA ESPACIADORA	- Seleccionar un elemento o cancelar una selección en una lista. - Validar el botón activo. - Activar o desactivar una casilla.
CTRL + / (barra oblicua)	Seleccionar todos los elementos de un área de lista.
CTRL + \ (barra oblicua invertida)	Cancelar todas las selecciones salvo la actual.
MAYUS + flechas	Ampliar o cancelar la selección carácter por carácter en un área de texto.
MAYUS + INICIO	Ampliar o cancelar la selección hasta el primer carácter en un área de texto.
MAYUS + FIN	Ampliar o cancelar la selección hasta el último carácter en un área de texto.
INTRO	- Ejecutar un comando.

- Elegir el elemento seleccionado en una lista, y luego ejecutar el comando.
- Validar el botón cuyo contorno está en negrita.

ESC o ALT + F4

Cerrar un cuadro de diálogo sin ejecutar el comando.

Teclas con flecha

Desplazar el cursor o el punto de inserción en las áreas de texto o de introducción.

Teclas de modificación de texto

Presionar Retroceso	Para - Eliminar el carácter situado a la izquierda del punto de inserción, - o eliminar el texto seleccionado.
SUPR	- Eliminar el carácter situado a la derecha del punto de inserción, - o eliminar el texto seleccionado.
MAYUS + SUPR	Eliminar el texto seleccionado y colocarlo en el Portapapeles.
MAYUS + INS	Pegar el texto del Portapapeles en la ventana activa.
CTRL+INS	Copiar el texto seleccionado y colocarlo en el Portapapeles.
MAYUS + Z	Cancelar la última modificación.

Teclas de selección de texto

Las teclas siguientes pueden utilizarse en la mayoría de las aplicaciones Windows, pero todas no funcionan necesariamente en todas partes donde se puede seleccionar texto o en todas las aplicaciones. Cada una de las selecciones siguientes empieza en el punto de inserción. Si ya hay un texto seleccionado, las teclas cancelan la selección.

Presionar	Para seleccionar o cancelar la selección
MAYUS + flecha derecha e izquierda	Un carácter a la vez hacia la izquierda o derecha.
MAYUS + flecha arriba y abajo	Una línea de texto hacia arriba o abajo.
MAYUS + RE PAG	Todo el texto de la pantalla anterior.
MAYUS + AV PAG	Todo el texto de la pantalla siguiente.
MAYUS + INICIO	El texto hasta el inicio de línea.
MAYUS + FIN	El texto hasta el fin de línea.
CTRL + MAYUS + flecha izquierda	La palabra anterior.
CTRL + MAYUS + flecha derecha	La palabra siguiente.
CTRL + MAYUS + INICIO	El texto hasta el inicio del documento.
CTRL + MAYUS + FIN	El texto hasta el fin del documento.

Tecclas de la estación de trabajo y del explorador

Para trabajar en las ventanas de grupo del Administrador de programas, se utilizan las teclas siguientes.

Presionar	Para
F2	Renombrar un elemento.
F3	Buscar un dossier o un archivo.
MAYUS + SUPR	Eliminar el elemento directamente, sin colocarlo en la Papelera.
ALT + INTRO	Mostrar las propiedades del elemento seleccionado.
CTRL + A	Seleccionar todo.
F5	Actualizar las informaciones de una ventana.
MAYUS con clic sobre el botón Cerrar	Cerrar el dossier seleccionado y todos los dossiers ascendentes.

Este menú permite las funciones siguientes:

Creación de una nueva aplicación,
Abertura de una nueva aplicación,
Grabación de una nueva aplicación en forma de archivo *.ZEL,
Impresión del informe de la aplicación.

Este menú permite las funciones siguientes (zelio-Soft≥1.5) :

Permite acceder a los modos :

Edición que permite acceder a las funciones de:

- Creación de una nueva aplicación,
- Modificación de una aplicación,
- Simulación de una aplicación,
- Transferencia de una aplicación.

Supervisión (que permite acceder a las funciones de supervisión de la aplicación.

Diario que permite acceder al diario de las alarmas en caso de utilización de un módulo Zelio-COM

El modo seleccionado se visualiza en la parte superior derecha de la pantalla.

Este menú permite las funciones siguientes:

Creación/modificación del programa de aplicación,
Creación/modificación de los parámetros de la aplicación
Control de coherencia de la aplicación
Introducción de los comentarios de las Entradas/Salidas,
Introducción de los textos de alarmas.
Definición de los mensajes de alarmas en caso de utilización de un módulo Zelio-COM.

Este menú permite el parametraje del módulo relé :

Idioma de la aplicación,
Filtrado de las entradas,
Protección de la aplicación mediante contraseña,
Activación/Desactivación de las teclas Z1 a Z4,
Activación/Desactivación de la remanencia (Zelio-Soft ≥ 1.5),
Mostrar las propiedades del módulo,
Ajuste del reloj.
Definición de los mensajes general y reinicio en caso de utilización de un módulo Zelio-COM
Modificar la clave de identificación (contraseña) de la Estación módulo Zelio-Logic/Zelio-COM.
Definir un nivel de seguridad con una lista de números de teléfono autorizados para el acceso al Zelio-COM a través de SMS

Este menú permite las funciones siguientes :

Transferencia de la aplicación entre el PC y el módulo relé

Transferencia de los parámetros hacia un módulo Zelio.

Borrado del programa del módulo Zelio.

Comando Run/Stop

Poner el PC Zelio-Soft en vigilancia de los mensajes de alarmas procedentes de módulos Zelio-Logic en caso de utilización de un módulo Zelio-COM.

Leer el conjunto de los mensajes de alarma en caso de utilización de un módulo Zelio-COM.

Este menú permite las funciones siguientes:

Actualización del firmware Zelio-COM (programa embarcado en el hardware Zelio-COM),
Lectura del número de versión programa del firmware Zelio-COM.

Configurar los modems GSM

- Módem conectado al PC Zelio-Soft
- Módem conectado al módulo Zelio-COM.

Este menú permite las funciones siguientes:

Definir las coordenadas de los PC Zelio-Soft en caso de utilización de módulos Zelio-COM.

Definir las coordenadas de un móvil GSM en caso de utilización de módulos Zelio-COM.

Definir el puerto serie del PC para los cambios Zelio-Soft/Module Zelio-Logic

Definir las coordenadas de un módulo Zelio-Logic en caso de utilización de un módulo Zelio-COM.

Este menú permite las funciones siguientes :

Mostrar el programa en símbolos Relé, Ladder o eléctricos,
Modificación del lenguaje de Zelio-Soft,
Mostrar/Ocultar las barras de estado y de herramientas.

Este botón permite la creación de una nueva aplicación

Este botón permite la abertura de una aplicación

Este botón permite grabar una aplicación en forma de archivo *.ZEL

Este botón permite la impresión de la aplicación

Este botón permite controlar la coherencia de una aplicación

Este botón permite pasar en modo espera de mensaje en caso de utilización de un módulo Zelio-COM

Este botón permite realizar una aplicación con un modo operativo idéntico al del modelo

Este botón permite realizar una aplicación con el editor Zelio-Soft

Este botón permite introducir comentarios de las entradas/salidas (I, Q, M, Z)

Este botón permite mostrar el programa con los comentarios en los diferentes símbolos,...

Símbolos Relés,
Símbolos Ladder,
Símbolos Eléctricos.

Este botón permite introducir/modificar el programa de aplicación

Este botón permite introducir/modificar los parámetros de la aplicación

Este botón permite simular el programa para su puesta a punto

Zona de entrada de la aplicación en modo Producto

Teclas que permiten la realización de la aplicación en modo producto

Del	Supresión de un elemento o de una línea de esquema.
Ins	Inserción de una línea de esquema
Sel/Ok	Selección de un elemento Acceso a los parámetros de un elemento, Acceso a la visualización del programa, Validación de una acción, de una selección.
Esc	Salida de un menú o de una selección.
Flechas	Teclas de navegación en modo producto

Esta zona indica la referencia del módulo así como su versión programa (Zelio-Soft >1.5)

Esta zona indica el número de líneas de programa creadas

Ayuda Zelio-Soft

Hacer clic en



Presentación del programa Versión de software



Estructura de una aplicación Zelio



Principio de creación de una aplicación



Programación mediante el módulo Zelio



Los elementos del lenguaje



Procedimientos de creación de una aplicación



Procedimientos de puesta a punto de una aplicación



Hacer un clic derecho en el ratón ...

Ejemplo: puede añadir sus propias notas a un campo mediante

Anotación, esto se señalará mediante





Notas personales....



*Puede también utilizar el botón
derecho del ratón para navegar en
la ayuda en línea...*

Modo operativo de la ayuda en línea...

- | | |
|---------------------------------------|--|
| Inicio | ● Permite volver en cualquier momento al índice general de la Ayuda. |
| Índice | ● Permite buscar las informaciones a partir de una palabra clave. |
| << >> | ● Permite navegar entre ciertos campos. |
| Cerrar | ● Permite cerrar una ventana. |
| Archivo | ● Permite acceder al archivo del ejemplo de aplicación Zelio-Soft. |
| Edición/Anotar | ● Permite añadir sus propios comentarios a un campo de ayuda. Teclee sus observaciones, enseguida verá en la parte superior del campo, un icono que representa un clip . Podrá hacer clic encima para ver o modificar su comentario. |
| Opciones/Ayuda siempre visible | ● Permite decidir si el Aprendizaje debe quedar delante de las otras ventanas |
-  Acceso a diferentes menús : Impresión, Copia, Método ...
-  Permite visualizar la ejecución de los procedimientos

OK

Presentación del programa Zelio-Soft

- **Pantalla principal**
- **Constitución de un programa**
- **Introd. Zelio/Introd. libre**
- **Los diferentes menús Zelio-Soft**
- **Consejo de estructuración de la aplicación Zelio**



Ver también...

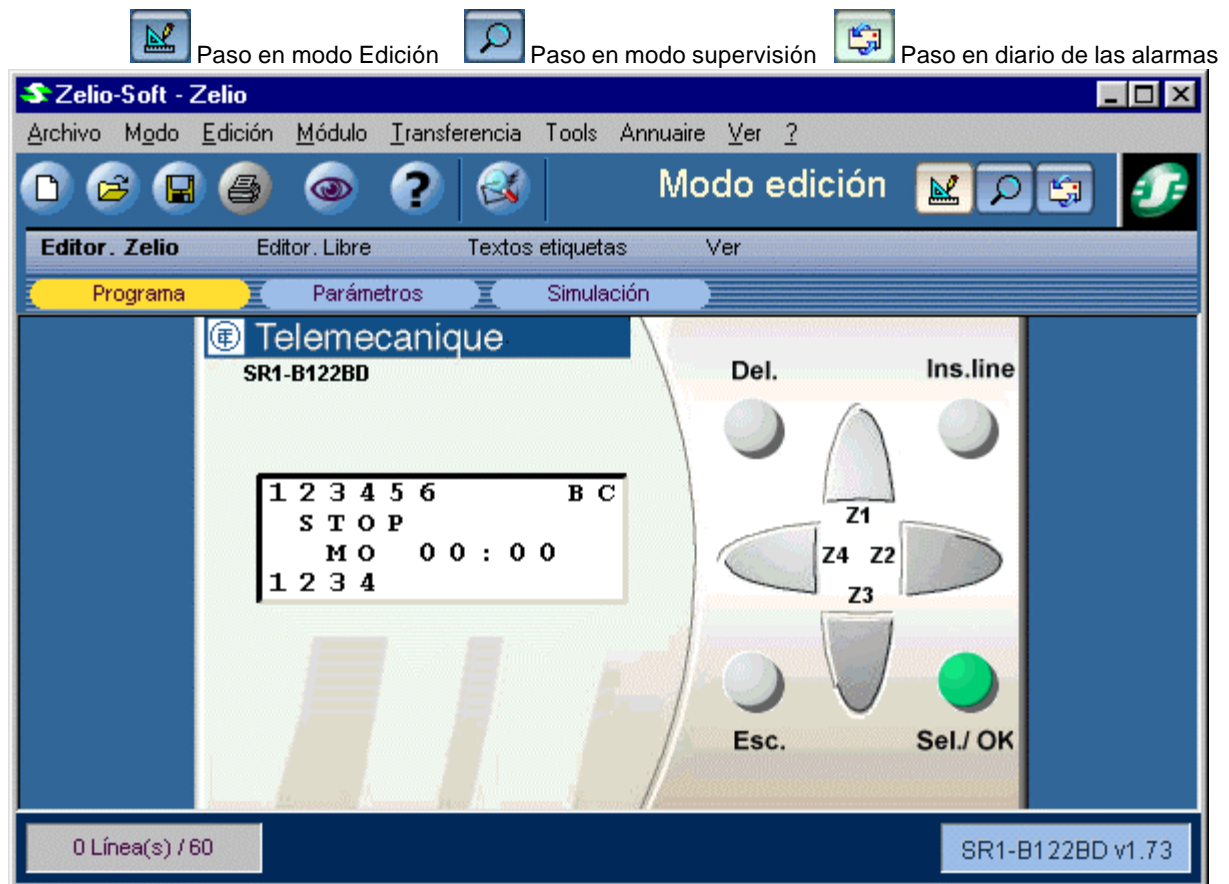
Estructura de una aplicación Zelio

Principio de realización de una aplicación

Introducción Zelio/Introducción libre

La realización de la aplicación puede realizarse :

- o bien de manera idéntica a la del módulo : **Introducción Zelio**
- o bien mediante utilización del editor Zelio-Soft : **Introducción libre**



Constitución del programa

Un programa de aplicación está compuesto de varias **líneas de esquemas**.

Cada línea está compuesta de:

- **3 contactos máximo,**
- **bloque de funciones**
- y **obligatoriamente de una bobina.**

Limitaciones

- módulos lógicos 10 E/S : 60 líneas,
- módulos lógicos 20 E/S : 80 líneas.

El módulo permite realizar el programa de aplicación en :



- **Símbolo Zelio,**
- **Símbolo Ladder,**
- **Símbolos Eléctricos.**

Para visualizar el programa con los comentarios en los diferentes símbolos,...

Hacer clic en **Ver** y luego seleccionar las opciones de vista o

Seleccionar el menú :

- Ver/Símbolos Zelio,
- Ver/Programa/Símbolos Ladder,
- Ver/Programa/Símbolos Eléctricos.

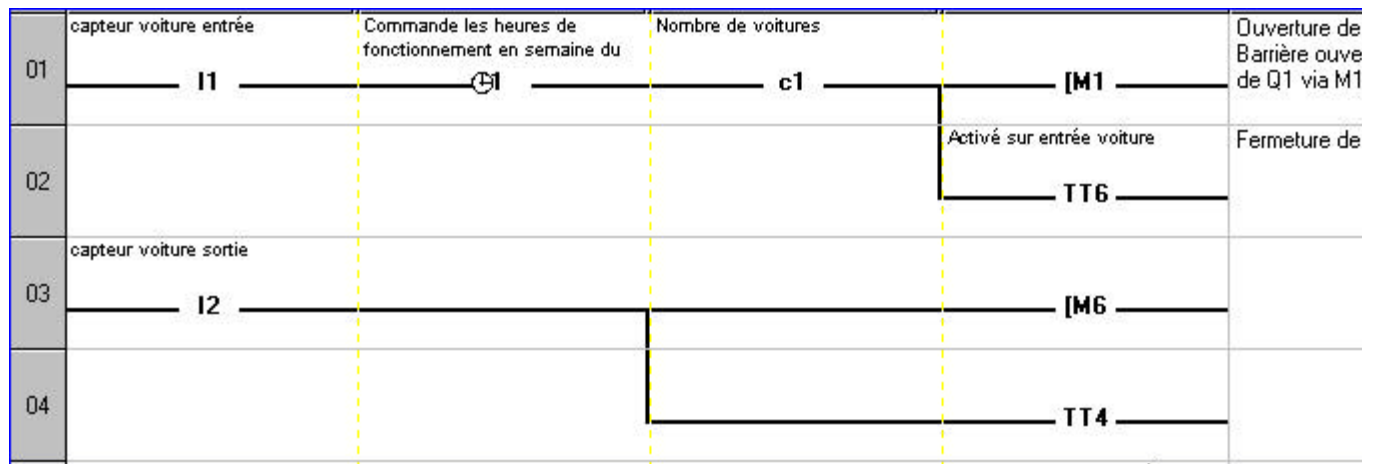


Ver también...

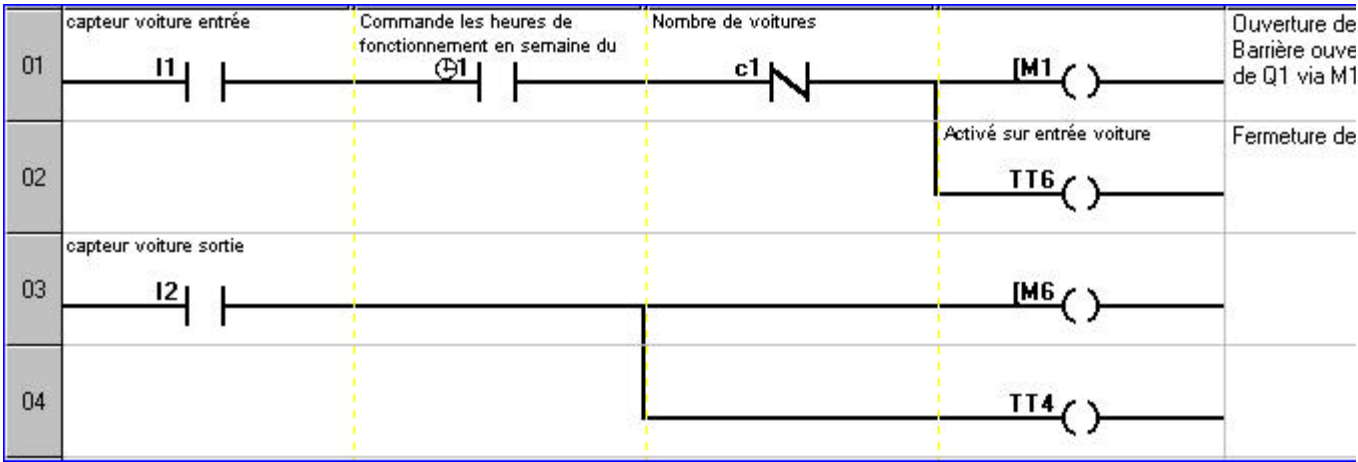
Estructura de una aplicación Zelio

Principio de creación de una aplicación

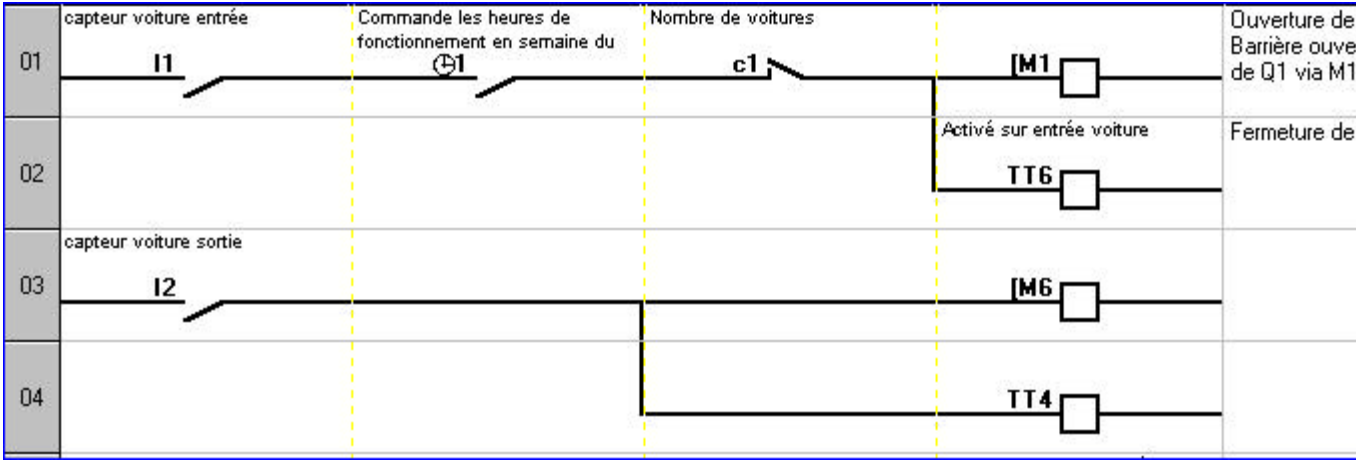
Visualización en símbolos Zelio



Visualización en símbolos Ladder



Visualización en símbolos eléctricos



Estructura de una aplicación Zelio

Este campo le permite descubrir una aplicación Zelio a través de su archivo.
El archivo de una aplicación Zelio consta de varias partes:

-
- El programa,
 - Las entradas/salidas TON,
 - Los mensajes visualizados mediante el módulo Zelio,
 - Los tratamientos analógicos realizados mediante el módulo,
 - Los bloques funciones utilizados en el programa (Temporizadores, Reloj, ...)
 - Los parámetros de los bloques de funciones.
-



Hacer clic en el icono para visualizar un ejemplo de archivo para la ayuda del programa Acrobat Reader.



1. Para tener una calidad de visualización óptima seleccionar, cuando el programa esta iniciado, el menú Archivo/Preferencia /Generalidades y desactivar la opción difuminado.
2. Utilizar las teclas flechas para navegar en este archivo.
3. El menú Archivo/Imprimir permite imprimir este ejemplo



Ver también...

Presentación del programa


Principio de creación de una aplicación

Los diferentes Menús

Archivo	Modo	Edición	Módulo	Transferencia	Tools	Coordenadas	Ver
Nuevo							
							Creación de una nueva aplicación
Abrir							
							Abertura de una aplicación
Guardar							
							Permite grabar la aplicación en forma de archivo *.ZEL
Guardar como							
							Permite grabar la aplicación con un nuevo nombre en forma de archivo *.ZEL
Vista preliminar antes impresión							
							Vista preliminar del archivo de la aplicación antes de la impresión
Imprimir							
							Impresión del programa o de los parámetros en curso
Imprimir archivo							
							Creación e impresión del archivo de la aplicación
Configuración de la impresión							
							Permite seleccionar la impresora y definir sus parámetros
Información de impresión							
							Permite definir encabezado y pie de página del archivo.
Salir							
							Permite cerrar el programa Zelio-Soft

Los diferentes Menús

Archivo **Modo** **Edición** **Módulo** **Transferencia** **Tools** **Coordenadas** **Ver**

Edición	<p>Permite acceder a las funciones de :</p> <ul style="list-style-type: none">- Creación de una nueva aplicación,- Modificación de una aplicación,- Simulación de una aplicación,- Transferencia de una aplicación. <p> Ver también...</p> <p>Principio de creación de una aplicación</p>
Supervisión	<p>Permite acceder a las funciones de control de un módulo Zelio-Logic conectado al PC por medio del cable SR1 CBL01.</p> <p>El programa está ejecutado por el módulo Zelio que administra completamente las informaciones y mandos intercambiados con el proceso.</p> <p>Es posible forzar ciertos estados por el PC y visualizar todos los estados internos del programa.</p>
Diario de las alarmas	<p>Permite acceder al diario de las alarmas recibidas en caso de utilización de un módulo Zelio-COM.</p>

Los diferentes Menús

Archivo	Modo	Edición	Módulo	Transferencia	Tools	Coordenadas	Ver
Introd. Zelio/Programa							
							Programación a partir de las "teclas del módulo"
Introd. Zelio /Parámetros							
							Parametrage a partir de las "teclas del módulo"
Entrada libre / Definición de las alarmas							
							Definición de las alarmas en caso de utilización de un módulo Zelio-COM
Introd. Zelio /Simulación							
							Puesta a punto del programa de aplicación mediante simulación a partir de las "teclas del módulo"
Introd. libre /Programa							
							Programación a partir del editor Zelio-Soft
Introd. libre /Parámetros							
							Parametrage a partir del editor Zelio-Soft
Introd. libre /Simulación							
							Puesta a punto del programa de aplicación mediante simulación a partir del editor Zelio-Soft
Test de coherencia							
							Control de la coherencia del programa
Identificación de las entradas/salidas							
							Introducción de los comentarios asociados a las entradas/salidas
Cortar							
							Permite suprimir los elementos seleccionados y copiarlos en el portapapeles de Windows
Copiar							
							Permite copiar los elementos seleccionados en el portapapeles de Windows
Pegar							
							Inserta o incorpora en el punto de inserción el contenido del Portapapeles.

Los diferentes Menús

Archivo Modo Edición Módulo Transferencia Tools Coordenadas Ver

Selección de módulo	Permite seleccionar un módulo en una lista de módulos compatibles con el que ya está declarado
Configuración del módulo	<p>Permite definir :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La contraseña - El idioma del módulo - El filtrado de las entradas - La activación/desactivación de las teclas Zx - La activación/desactivación de la ayuda automática <i>(versión < 1.6)</i> - La activación/desactivación de la remanencia <i>(versión > o igual a 1.6)</i>- Permite acceder a la definición de las alarmas general y reinicio en caso de utilización de un módulo Zelio-COM.
Regulación del reloj	<ul style="list-style-type: none"> - Permite efectuar el ajuste del reloj del módulo cuando éste se conecta al PC. - Permite efectuar el ajuste del reloj del módulo Zelio-COM en caso de utilización de un módulo Zelio-COM.
Cambiar clave de identificación Zelio-COM	Permite modificar la clave de identificación (contraseña) de la Estación módulo Zelio-Logic/Zelio-COM.
Números autorizados para comando SMS	Permite definir un nivel de seguridad con una lista de números de teléfono autorizados para el acceso al Zelio-COM via SMS

Los diferentes Menús

Archivo **Modo** **Edición** **Módulo** **Transferencia** **Tools** **Coordenadas** **Ver**

Transferir Programa/PC => Módulo	Transferencia de la aplicación creada en el PC con Zelio-Soft en el módulo.
Transferir Programa/Módulo => PC	Transferencia de la aplicación de un módulo en el PC.
Transferir parámetros	Transferencia en modo STOP o RUN de los parámetros hacia un módulo conectado al PC.
Run	Paso del módulo en RUN.
Stop	Paso del módulo en STOP.
Borrar programa	Borrado del programa contenido en el módulo.
Puesta en espera de llamada	Permite poner el PC Zelio-Soft en vigilancia de los mensajes de alarmas procedentes de módulos Zelio-Logic en caso de utilización de un módulo Zelio-COM.
Lectura de los mensajes de alarma	Permite leer el conjunto de los mensajes de alarma en caso de utilización de un módulo Zelio-COM.

Los diferentes Menús

Archivo **Modo** **Edición** **Módulo** **Transferencia** **Tools** **Coordenadas** **Ver**

Actualización del firmware Zelio-COM

Permite

- Leer el número de versión programa del firmware Zelio-COM (programa embarcado en el hardware Zelio-COM).,
- Efectuar la actualización del firmware Zelio-COM

Configuración módem GSM

Permite configurar los modems GSM

- Módem conectado al PC Zelio-Soft
- Módem conectado al módulo Zelio-COM.

Los diferentes Menús

Archivo **Modo** **Edición** **Módulo** **Transferencia** **Tools** **Coordenadas** **Ver**

Estaciones PC Zelio-Soft	Permite definir las coordenadas de los PC Zelio-Soft en caso de utilización de módulos Zelio-COM.
Destinatarios SMS	Permite definir las coordenadas de un móvil GSM en caso de utilización de módulos Zelio-COM.
Módulos Zelio-Logic distantes	<ul style="list-style-type: none">- Permite definir el puerto serie del PC para los cambios Zelio-Soft/Módulo Zelio-Logic- Permite definir las coordenadas de un módulo Zelio-Logic en caso de utilización de un módulo Zelio-COM.

Los diferentes Menús

Archivo **Modo** **Edición** **Módulo** **Transferencia** **Tools** **Coordenadas** **Ver**

Programa/Símbolo Zelio	Visualización del programa en símbolos Zelio
Programa/Símbolo Ladder	Visualización del programa en símbolos Ladder
Programa/Símbolo eléctrico	Visualización del programa en símbolos eléctricos
Barra de herramientas	Ver u ocultar la barra de herramientas
Barra de estado	Ver u ocultar la barra de estado (barra de información en la parte inferior de la pantalla)
Idioma Zelio-Soft...	Elección del idioma de utilización de Zelio-Soft

Principio de creación de una aplicación

- Creación de una aplicación ● Abertura de una aplicación

Configuración del módulo

Selección de módulo	Configuración de las teclas
Selección del idioma	teclado
Selección del filtrado	Validación de la ayuda
Activación/ Desactivación de la remanencia	automática Declaración de una contraseña



Declaración de los comentarios de
las E/S



Creación del programa

Consejo de estructuración
Los diferentes elementos del idioma
Los procedimientos de
introd./modificación



Transferencia del programa en el
módulo



Puesta a punto de la aplicación

Simulación
Comando Run/Stop
Visualización dinámica del programa
Modificación de los parámetros
Supervisión



Impresión del
programa



Guardar programa

Principio de creación de una aplicación

- Creación de una aplicación
- Abertura de una aplicación

Configuración del módulo
Selección de módulo Configuración de las teclas
Selección del idioma teclado
Selección del filtrado Validación de la ayuda
Activación/ automática
Desactivación de la Declaración de una
remanencia contraseña



Declaración de los comentarios de
las E/S



Creación del programa
Consejo de estructuración
Los diferentes elementos del idioma
Los procedimientos de
introd./modificación



Transferencia del programa en el
módulo



Puesta a punto de la aplicación
Simulación
Comando Run/Stop
Visualización dinámica del programa
Modificación de los parámetros
Supervisión



Impresión del
programa



Guardar programa

Principio de realización de una aplicación Zelio...

***Le presentamos aquí las diferentes etapas de realización de
una aplicación Zelio.
Seleccione el campo deseado.***

En cualquier momento puede volver a llamar a este campo
mediante el botón **Método**.



Índice detallado**● Presentación del programa**

La pantalla principal	Introd. Zelio/Introd. libre	Consejo de
Constitución de un programa	Los diferentes menús Zelio-Soft	estructuración de la aplicación Zelio

● Programación mediante el módulo

Las teclas de comando		
TIME SET	CONFIG	Contraseña
PROGRAM	BORR.PROG	Idioma
PARAMET	TRANSFERT	Filtrado
VISU	PROG.	Zx=Teclas
RUN/STOP	INFO(versión del módulo <1.6)	Ayuda(versión del módulo <1.6)
		Remanencia (versión módulo > o igual a 1.6)

● Los elementos del lenguaje

Las entradas TON	Los Bloques funciones Reloj
Las salidas TON	Los Bloques funciones Temporización
Los relés auxiliares	Los Bloques funciones Analógicos
Las teclas Zx	Los Bloques funciones texto
Los Bloques funciones Contador	

● Procedimientos de realización de una aplicación

Programación en editor Zelio	Programación en editor libre
Parametrage en editor Zelio	Parametrage en editor libre
Consejo de estructuración	Introd./modificación de un Bloque función Reloj
Introd./modificación de un contacto	Introd./modificación de un Bloque función Contador
Introd./modificación de una salida	Introd./modificación de un Bloque función Temporización
Creación/modificación de los vínculos	Introd./modificación de un Bloque función Analógico
Inserción/supresión de líneas programa	Introd./modificación de un Bloque función Texto
Identificación de las entradas/salidas	Control de la coherencia del programa

● Procedimientos de puesta a punto de una aplicación ● Supervisión

Simulación de una aplicación	Visualización/Modificación de los parámetros
Transferencia de una aplicación	Diagnóstico de una aplicación
Comando de ejecución del programa	Impresión del programa
Visualización dinámica del programa	Guardar la aplicación

Ayuda en línea Zelio-Soft...

Copyright 2003

SCHNEIDER ELECTRIC SA

ACROBAT READER

LOTUS Screemcam

WEB



**Defecto de ejecución**

Programa inexistente en el PC
(ejemplo Acrobat Reader, Wordpad no instalado)

Programa en curso de utilización en el PC
(ejemplo ya está abierta una aplicación)



Demostración de algunos procedimientos...

	Introd. Zelio	Introd. libre
● Introducción contactos, bobinas, bloques analógicos		
● Introducción enlaces		

● Introducción bloque contador		
● Introducción bloque reloj		
● Introducción bloque temporización		
● Introducción bloque texto		

● Simulación entradas TON, salidas TON, entradas analógicas		
● Simulación bloque reloj		

Versión Zelio-Soft

La versión V1.4 no permite acceder al modo supervisión ni tampoco a la gestión de los módulos de versión \geq V1.7 (remanencia ...)

La versión V1.5 permite acceder al modo supervisión así como a la gestión de los módulos de versión \geq V1.7 (remanencia ...)

La versión V1.8 permite acceder a las funciones de comunicación por Zelio-COM

Imprimir...

● ***Imprimir la sección corriente...***

● ***Imprimir la ayuda en línea ...***

El contenido de la ayuda en línea está disponible en forma de archivo PDF.

Este archivo se puede leer con AcrobatReader

Puede consultar este archivo e imprimir las secciones que le interesen



**Ayuda en línea Zelio-COM**

La versión Zelio-Soft que utiliza no dispone de las funcionalidades Zelio-COM

Para acceder a estas funcionalidades, tiene que disponer de la versión Zelio-Soft 1.7



Creación de una aplicación

1. Seleccionar el menú **Archivo/Nuevo** o Hacer clic en la casilla **Nuevo programa** (en el momento del inicio de Zelio-Soft),
2. Seleccionar el **tipo de módulo Zelio** haciendo clic en la línea correspondiente. La ventana selección corriente indica las características del módulo Zelio seleccionado,
3. Seleccionar la **versión del módulo** : una ventana indica las funcionalidades según la versión seleccionada.
4. Validar con **OK**.

Nota : los términos **aplicación** o **programa** son equivalentes.



Ver también...

Principio de realización de una aplicación

Elección de módulo

Abertura de una aplicación

1. Seleccionar el menú **Archivo/Abrir** o Hacer clic en la casilla **Abrir un programa existente** (en el momento del inicio de Zelio-Soft),
2. Seleccionar la carpeta que contiene las aplicaciones Zelio. La carpeta por defecto es **C:\Zelio-Program**,
3. Seleccionar el archivo correspondiente a la aplicación (ejemplo Parking.ZEL),
4. Validar con **Abrir**.

Nota : los términos **aplicación** o **programa** son equivalentes.



Ver también...

Principio de realización de una aplicación

Guardar una aplicación

1. Seleccionar el menú **Archivo/Guardar** o **Archivo/Guardar como**.
 - **Guardar** Permite grabar la aplicación en forma de archivo *.ZEL
 - **Guardar como** Permite grabar la aplicación con un nuevo nombre en forma de archivo *.ZEL
2. Seleccionar la carpeta destinataria de las aplicaciones Zelio. La carpeta por defecto es **C:\Zelio-Program**.
3. Entrar el nombre del archivo *.ZEL (ejemplo Parking.ZEL).
4. Validar mediante **Guardar**.

Nota

Se aconseja utilizar el comando Guardar para guardar con regularidad su trabajo.

Impresión del archivo

Para seleccionar la impresora...

1. Seleccionar el menú **Archivo/Configuración de la impresión**.
2. Seleccionar la impresora que debe ser del tipo **PostScript**.
3. Modificar eventualmente las Propiedades de la impresora
4. Validar con **OK**.

Para definir los encabezados y pies de página del archivo ...

1. Seleccionar el menú **Archivo/Personalizar la carpeta**.
2. Rellenar los diferentes campos.
3. Validar con **OK**.

Para visualizar el archivo antes de la impresión ...

1. Hacer clic en **Ver**,
2. Seleccionar el menú **Archivo/Ver antes de la impresión**.

Para imprimir el archivo de la aplicación...

1. Seleccionar el menú **Archivo/Imprimir archivo**.
2. Seleccionar el tipo de impresión del archivo
3. Seleccionar las partes a imprimir
 - Todo: se imprime todo el archivo,
 - Lista de las I/Os : impresión de las entradas /salidas con la etiqueta y el comentario asociado
 - Texto de información: Impresión de los textos de alarmas ...
 - Anexo: Impresión de los cronogramas de los Timers y comparadores analógicos...
4. Validar.



Hacer clic en el icono para visualizar un ejemplo de archivo con ayuda del programa Acrobat Reader.

Programación en "Introducción Zelio"



Ver también... Los menús Zelio, Introd. Zelio/Introd. libre

El Modo **Introducción Zelio** permite introducir y modificar el programa de aplicación directamente en la pantalla a partir de las teclas del módulo (Z1, SEL ...)

● Para pasar a este modo ...

Seleccionar el menú **Edición/Módulo/Programa** o hacer clic en **Introd. Zelio** y luego en **Programa**.

```

I 1 - 1 - c 1 - [ M 1
                  T T 6
I 2 - - - - [ M 6
              T T 4
  
```

Se muestra el principio del programa. El programa se introduce en símbolo **Zelio**.

● Para introducir el programa en modo Ladder o eléctrico...

Pasar en **introd. libre**.

● Para visualizar **el programa con los comentarios en los diferentes símbolos**, ...

Hacer clic en Ver y luego seleccionar las opciones de vista o

Seleccionar el menú:

Ver/Programa/Símbolos Zelio,
Ver/Programa/Símbolos Ladder,
Ver/Programa/Símbolos Eléctricos.



Ver también...

Los elementos del lenguaje

Las teclas de comando

Los menús Zelio

Procedimientos

Introd. Zelio/Introd. libre

Parametrage en "Introducción Zelio"

Esta función permite entrar y modificar los parámetros de aplicación directamente en la pantalla a partir de las teclas del módulo (Z1, SEL ...)

Para pasar a este modo...

Seleccionar el menú **Edición/Módulo/Parámetros** o hacer clic en **Introd. Zelio** luego **Parámetros**.

> **C 1 = 0 0 1 0** | Se muestran los parámetros
 T 1 = 0 1 : 0 0 M
 T 2 = 0 0 . 3 0 s
 ⌚ 1

Notas

Los parámetros mostrados son los de los bloques de funciones no bloqueados.



Ver también...

Los elementos del lenguaje

Las teclas de comando

Procedimientos de realización de una aplicación

Programación en "Introducción libre"

Introd. Zelio/Introd. libre

Esta función permite entrar y modificar el programa de aplicación directamente en la pantalla a partir del editor Zelio-Soft

Para pasar a este modo...

Seleccionar el menú **Edición/ Introd. libre/ Programa** o hacer clic en **Introd. libre** y luego en **Programa**.

Para introducir el programa en Símbolo Zelio, Ladder o eléctrico ...

La lista Box situada en la parte inferior y a la izquierda de la pantalla permite acceder a los 3 tipos de símbolos :

- Símbolo Zelio
- Símbolo Ladder
- Símbolos Eléctricos

Para mostrar el programa con los comentarios en los diferentes símbolos, ...

Hacer clic en Ver y luego seleccionar el tipo de vista o Seleccionar el menú:

- Ver/Programa/Símbolos Zelio,
- Ver/Programa/Símbolos Ladder,
- Ver/Programa/Símbolos Eléctricos.

Para introducir un comentario de línea, ...

Hacer clic en la zona comentario, introducir el comentario y validar mediante la tecla Entrada.



Ver también...

Los elementos del lenguaje

Procedimientos de realización de una aplicación

Introd. Zelio/Introd. libre

Parametrage en "Introducción libre"

Esta función permite introducir y modificar los parámetros de aplicación directamente en la pantalla a partir del editor Zelio-Soft

Para pasar a este modo...

Seleccionar el menú **Edición/ Introd. libre /Parámetros** o hacer clic en **Introd. libre** y luego **Parámetros**.

Para modificar un parámetro ...

Efectuar un doble clic en el parámetro considerado.

Ver también...

Los elementos del lenguaje

Procedimientos de realización de una aplicación

Selección del módulo

Esta función permite:

- Seleccionar un módulo en el momento de la creación de una aplicación,
- Definir un nuevo módulo para una aplicación existente.

Para elegir el módulo...

1. Seleccionar el menú **Módulo/Selección del módulo**,
2. Seleccionar el **tipo de módulo**,
3. Seleccionar la **versión del módulo** : una ventana indica las funcionalidades según la versión seleccionada.
4. Validar mediante **OK**.



1. En el momento de la definición de un nuevo módulo, tiene que garantizar la **compatibilidad** teniendo en cuenta las diferentes características:
 - Número de entradas TON,
 - Entradas analógicas,
 - Número de salidas TON
 - Reloj
 - ...
2. En caso de problema, un cuadro de diálogo indica:
 - los errores potenciales,
 - sus posiciones (líneas y columnas).
3. Se ofrecen dos posibilidades:
 - Especificar otro módulo,
 - Validar a pesar de los errores. En este caso, hay que corregir luego los errores en el programa.
4. Desde el mismo momento de la validación, si hay errores, el icono **Control de coherencia** pasa al rojo. Hacer clic en éste para mostrar los errores. Corregir los errores, la lista de errores se actualiza en dinámico.

Ajuste del reloj del módulo Zelio-Logic

● **Objetivo**

Esta función permite ajustar el reloj del módulo Zelio-Logic. Para ello tiene que estar conectado directamente al módulo.

**Cableado PC/Módulo, Configuración del enlace PC/Módulo
Enlace PC/Módulo por módem**

● **Procedimiento**

1. Seleccionar el menú **Módulo/Ajuste del reloj**
2. Indicar la estación para la hora de invierno o de verano
3. Indicar el día de la semana
4. Indicar la hora, los minutos y los segundos
5. Hacer clic en Validar, el módulo Zelio-Logic es actualizado

El botón Poner a la hora del PC permite tener en cuenta la hora del PC para los campos Día y Hora

Nota: Módulo Zelio-Logic conectado a un módulo Zelio-COM

El módulo Zelio-COM dispone de un reloj tiempo real Año / Mes / Día / Hora / Minuto que puede ser utilizado para:

- fechar todos los mensajes transmitidos por Zelio-COM,
- realizar la actualización automática de la hora de los módulos Zelio-Logic,
- realizar el cambio automático de la hora VERANO / INVIERNO del módulo Zelio-Logic,ft

Para más información sobre esta funcionalidad de Zelio-COM, hacer clic en el botón Zelio-COM

Programación mediante el módulo Zelio

● Programación en modo Zelio

● Parametrage en modo Zelio

● Las teclas de comando

Los diferentes menús ZELIO

Menú general	Menús de configuración
● REGUL.RELOJ	● CONTRASEÑA
● PROGRAM	● IDIOMA
● PARAMET	● FILT
● VISU	● ZX=Teclas
● RUN/STOP	● AYUDA
● CONFIG	
● BORR. PROG	
● TRANSFER.	
● PROG. INFO (versión del módulo < 1.6)	

Desplazamiento

Las teclas flechas derecha e izquierda permiten pasar :

- de **VISU.** a **CONFIG.** sin pasar por RUN/STOP,


- de **PROGRAM.** a **Zx=Teclas** sin pasar por **PARAM.**

 **Ver también...**

Los elementos del lenguaje

Pantalla principal

Las teclas de comando en introducción Zelio

Del	Permite efectuar la supresión de un elemento o de una línea de esquema
Ins. line	Permite insertar una línea de esquema
Sel./Ok	<p>Permite:</p> <ul style="list-style-type: none">- efectuar una selección (variable, campos) para modificación,- entrar en la página de los parámetros de un elemento,- entrar en una página de visualización,- validar una selección. <p> La primera acción a efectuar es pulsar esta tecla para poder acceder al menú principal.</p>
Esc	Permite salir de un menú o de una selección.
Z1 à Z4	<ul style="list-style-type: none">- Permite desplazarse en la zona de entrada. La visualización del desplazamiento se materializa en la pantalla.- Para los elementos de esquema, estas teclas permiten igualmente navegar entre sus parámetros después de modificar su valor.



Ver también...

Los elementos del lenguaje

Menú REGUL. RELOJ

● Objetivo

Este menú permite modificar la hora y el día en Zelio-Soft.

Los parámetros modificables son :

- la hora de invierno/verano,
- el día de la semana,
- la hora,
- los minutos

```
TIME SET :  
WINTER  
SA  
23 : 06
```

● Introducción Zelio

1. Seleccionar el menú **REGUL. RELOJ**,
2. Seleccionar "invierno/verano" mediante la tecla **Sel./OK**, modificar con la ayuda de las teclas flechas y validar mediante la tecla **Sel./OK**.
3. Seleccionar " el día de la semana" mediante la tecla **Sel./OK**, modificar con la ayuda de las teclas flechas y validar mediante la tecla **Sel./OK**.
4. Seleccionar " la hora" mediante la tecla **Sel./OK**, modificar con la ayuda de las teclas flechas y validar mediante la tecla **Sel./OK**.
5. Seleccionar "los minutos" mediante las teclas flechas horizontales, modificar con la ayuda de las teclas flechas y validar mediante la tecla **Sel./OK**.



Ver también..

Regulación del reloj

Menú PROGRAM.

Este menú permite acceder a la introducción/modificación del programa.

Generalidades

Programación en editor Zelio
Parametrage en editor Zelio
Consejo de estructuración

Programación en editor libre
Parametrage en editor libre
Control de la coherencia del programa

Introducción/modificación

Contactos
Bobinas
Vínculos
Inserción/supresión de línea programa
Bloque función Reloj

Bloque función Contador
Bloque función Temporización
Bloque función Analógico
Bloque-texto



Ver también...

Los menús pupitres Zelio
Los elementos del lenguaje

Menú PARAMET.

Este menú permite acceder a la introducción/modificación de los parámetros.

Generalidades

Programación en editor Zelio
Parametrage en editor Zelio

Programación en editor libre
Parametrage en editor libre

Introducción/modificación

Bloque función Contador
Bloque función Reloj
Bloque función Temporización

Bloque función Analógico
Bloque-texto



Ver también...

Los menús pupitres Zelio
Los elementos del lenguaje

Menú VISU.

● Objetivo

Esta función permite seleccionar la información que se mostrará en la tercera línea de la pantalla del módulo en explotación.

● Introducción Zelio

1. Seleccionar el menú **VISU**,
2. Seleccionar la línea a mostrar con la ayuda de las teclas flechas,
3. Validar mediante la tecla **Sel./OK**; un rombo negro indica la línea seleccionada.

Ejemplo

Selección de la temporización T2

```
> S A   0 0 : 3
  T 1 = 0 1 : 0
  T 2 = 0 0 . 0
  T 3 = 0 0 . 1
```

Ver primera pantalla Zelio

```
1 2 3 4 5 6
   S t o p
   T 2 = 0 0 . 0
1 2 3 4
```

Menú CONFIG.

Este menú permite acceder a la configuración.

● **CONTRASEÑA**

● **IDIOMA**

● **FILT**

● **ZX=Teclas**

● **AYUDA (versión módulo <1.6)**

● **Remanencia (versión módulo > o igual a 1.6)**



Ver también...

Los menús pupitres Zelio

Los elementos del lenguaje

Menú BORR. PROG

Objetivo

Esta función permite borrar la totalidad del programa.

Introducción Zelio

1. Seleccionar el menú **BORR. PROG**,
2. Seleccionar Sí o No con la ayuda de las teclas,
3. Validar mediante la tecla **Sel./OK**.

Supresión de una aplicación Zelio en el PC

1. Con la ayuda del explorador de Windows posicionarse en la carpeta de almacenamiento de las aplicaciones. La carpeta por defecto es **C:\Zelio-Program**,
2. Borrar el archivo *.ZEL correspondiente a la aplicación,



Ver también...

Los menús pupitres Zelio

Borrado programa a partir del PC

Menú TRANSFER.

Objetivo

Este menú permite 4 funciones :

Modul. -> PC

Transferencia hacia el software de programación : ver **Transferencia**

PC -> Modul.

Carga mediante el software de programación : ver **Transferencia**

Modul. -> Mem

Transferencia de la aplicación presente en el módulo en el cartucho EEPROM separable: consultar con la documentación del módulo.

Mem -> Modul.

Transferencia de la aplicación presente en el cartucho EEPROM separable hacia el módulo : consultar con la documentación del módulo.

Menú PROG. INFO. (versión del módulo <1.6)

● Objetivo

Esta función permite visualizar todos los elementos necesarios para la introducción de un esquema de comando.

```
P r o g . V x . Y
? x - ? x - ? x - [ Y Y
| - - - | - - - |
I x = I n p u t
```

● Introducción Zelio

1. Seleccionar el menú **PROG. INFO.**,
2. Hacer pasar las diferentes líneas con la ayuda de las teclas flechas.

```
P r o g . V x . Y
? x - ? x - ? x - [ Y Y
| - - - | - - - |
I x = I n p u t
```

```
Q x = O u t p u t
M x = A u x i l i a r .
T x = T i m e r
C x = C o u n t e r
```

```
⊕ x = C l o c k
A x = A n a l o g
Z x = K e y s
```

CONTRASEÑA

● **Objetivo**

La contraseña sirve para proteger el acceso :

- a las modificaciones o al borrado de programa,
- a las modificaciones del filtrado de las entradas,
- a la activación / desactivación de las teclas de navegación Zx,
- a las opciones de la transferencia de aplicaciones (salvo con la ayuda del EEPROM separable),
- a los parámetros de los bloques de funciones.

Esta contraseña está compuesta de 4 cifras de 0 a 9

● **Introducción Zelio**

1. Seleccionar el menú **Config** y después el menú **Contraseña**,
2. Introducir la contraseña con la ayuda de las teclas flechas,
3. Validar mediante la tecla **Sel./OK**; un candado cerrado indica la activación de la contraseña.

● **Introducción libre**

1. Seleccionar el menú **Módulo/Configuración del módulo**,
2. Introducir contraseña y activar la casilla **Activo**,
3. Validar.

Anulación de la Contraseña

Introducir la contraseña habitual.

Si ha olvidado su contraseña, pulse simultáneamente las 4 teclas : **Z1, Z2, Z3, Z4**.

Al pulsar simultáneamente las 4 teclas se abre una pantalla CLEAR ALL?



La selección y la validación SÍ conlleva la anulación de la contraseña y del programa residente en el módulo.

Modificación de la Contraseña

Para modificar la contraseña, es suficiente con anular la antigua e introducir una nueva.

IDIOMA

● **Objetivo**

Esta función permite elegir el idioma utilizado mediante el módulo.

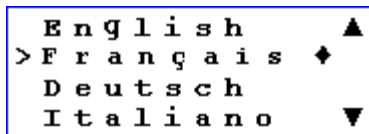
Todos los mensajes se muestran en 6 idiomas : Inglés, Francés, Alemán, Italiano, Español y Portugués.



La selección del idioma no puede efectuarse si el módulo está en RUN.

● **Introducción Zelio**

1. Seleccionar el menú **Config** después el menú **Idioma**,
2. Seleccionar el idioma con la ayuda de las teclas flechas,
3. Validar mediante la tecla **Sel./OK**.



Un pequeño símbolo

◆ indica el idioma
seleccionado

● **Introducción libre**

1. Seleccionar el menú **Módulo/Configuración del Módulo**,
2. Seleccionar el idioma,
3. Validar.

FILT.

● Objetivo

Esta función permite tener una detección más rápida de los cambios de estados en las entradas. Sólo hay que utilizarlo cuando es necesario ya que hace que las entradas del módulo lógico sean más sensibles a los parásitos.

- No utilizar esta función si una entrada está conectada a un captador de contacto que puede presentar un falso contacto.

- Todas las entradas utilizan el mismo filtrado.

Esta función está disponible en los módulos lógicos de corriente continua : SR1....BD.



Esta selección sólo puede efectuarse cuando el módulo lógico está en STOP.

Filtrado	Conmutación	Entradas todo o nada
LENTO	ON > OFF	5 ms
	OFF > ON	3 ms
RÁPIDO	ON > OFF	0.5 ms
	OFF > ON	0.3 ms

● Introducción Zelio

1. Seleccionar el menú **Config** y después el menú **FILT**,
2. Seleccionar el filtrado con la ayuda de las teclas flechas,
3. Validar mediante la tecla **Sel./OK**.

● Introducción libre

1. Seleccionar el menú **Módulo/Configuración del Módulo**,
2. Seleccionar el **filtrado**,
3. Validar.

Zx= teclas

Objetivo

La opción "**Zx=Teclas**" permite activar o desactivar las teclas de navegación.

Desactivación

Las teclas sólo están disponibles para parametrar, configurar y programar el módulo.

Activación

Las teclas sólo están disponibles para parametrar, configurar y programar el módulo y son igualmente utilizables en un esquema de comando.

Funcionan como pulsadores sin tener necesidad de utilizar un contacto de entrada.

Cuando la función está activada, los símbolos **Z?** se visualizan en la parte inferior a la derecha de la pantalla.

Al pulsar la tecla Zn (n= 1 a 4) se visualiza el número en el lugar del ? en carácter inverso.

La función es activa en modo **RUN** :

- en pantalla de explotación

- en pantalla **PROGRAM.** (modo Debug) cuando se selecciona un contacto Zi y se valida mediante Sel./OK.

La validación está entonces inhibida y al pulsar una tecla Zi se activa el contacto Zi correspondiente.

Para volver al modo navegación pulsar Esc.

La función es inactiva en modo PARAMET. , VISU. así como en todas las pantallas de parametrage de los bloques funciones y en las pantallas de configuración.

Introducción Zelio

1. Seleccionar el menú **Config** y después el menú **Zx=teclas**,
2. Seleccionar **sí** o **no** con la ayuda de las teclas flechas,
3. Validar mediante la tecla **Sel./OK**.

Introducción libre

1. Seleccionar el menú **Módulo/Configuración del Módulo**,
2. Seleccionar la **activación** o la **desactivación**,
3. Validar.



Ver también...

Las entradas teclado

AYUDA (*versión del módulo <1.6*)

● **Objetivo**


Esta función permite activar o desactivar la ayuda automática.

Cuando la ayuda está activada, es suficiente con estar posicionado sobre el elemento deseado durante algunos segundos sin apoyar en ninguna tecla para que la ayuda aparezca en forma de una pantalla explicativa.

Para salir de la pantalla, pulsar la tecla **Sel./OK** o **Esc**.



Sólo algunos elementos están acompañados por una ayuda en línea.

Ejemplo:  en todas las pantallas de los bloques funciones.

● **Introducción Zelio**

1. Seleccionar el menú **Config** y después el menú **Ayuda**,
2. Seleccionar Sí/No con ayuda de las teclas flechas,
3. Validar mediante la tecla **Sel./OK**.

● **Introducción libre**

1. Seleccionar el menú **Módulo/Configuración del Módulo**,
2. Seleccionar la **activación** o la **desactivación de la ayuda**,
3. Validar.

Remanencia (versión módulo ≥ 1.6)

● **Objetivo**

La remanencia permite la memorización del valor corriente de un bloque de función en el momento de un corte de alimentación.

Si la función ha sido validada ; el programa arranca de nuevo en RUN con el valor memorizado.

Si la función no está validada el programa arranca con el valor "0".



Durante el corte eléctrico el valor permanece inmovilizado incluso para los timers.

El único valor que sigue en funcionamiento es el reloj hasta el límite de reserva de energía (72 H o 150 H con los módulos de versión $\geq V1.7$).

Es posible seleccionar la remanencia para los elementos siguientes:

- bits Mx (M1 a MF)
- timers T1 y T2
- contadores C1 a C5

● **Entrada Zelio**

1. Seleccionar el menú **Config** y después el menú **Remanencia**,
2. Seleccionar el tipo de objeto (Mx, Tx, o Cx) con la ayuda de las teclas de flechas verticales,
3. Seleccionar las variables con la ayuda de las teclas de flechas horizontales.
4. Activar o desactivar la remanencia con la ayuda de las teclas de flechas verticales, se visualiza en vídeo inverso una variable cuya remanencia esté activada.
4. Validar mediante la tecla **Sel./OK**.

● **Entrada libre**

1. Seleccionar el menú **Módulo/Configuración del Módulo**,
2. Seleccionar las variables,
3. Validar.

Los elementos del lenguaje

- Las entradas TON
- Las salidas TON
- Los relés auxiliares
- Las teclas Zx
- Los bloques funciones Reloj
- Los bloques funciones Contador
- Los bloques funciones Temporización
- Los bloques funciones Analógicas
- Los bloques funciones Texto

Las entradas Todo o Nada

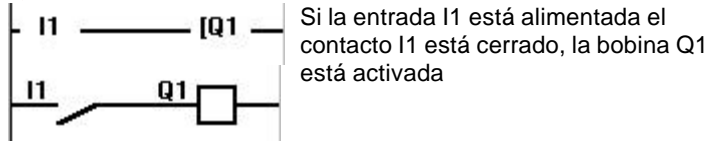
Las entradas **Todo o Nada** son exclusivamente utilizables como **contacto** en el programa.

Este contacto representa el estado de la entrada del módulo conectado a un captador (pulsador, interruptor, detector, ...)

- Un contacto **I1** corresponde a la utilización del estado "directo" de la entrada I1.

Si I1 está alimentado, se dice entonces que I1 es conductor => I1 es equivalente a un contacto normalmente abierto.

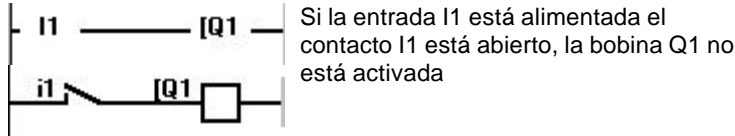
Ejemplo 1 :



- Un contacto **i1** corresponde a la utilización del estado "inverso" de la entrada I1.

Si I1 está alimentado, se dice entonces que I1 es no conductor => I1 es equivalente a un contacto normalmente cerrado.

Ejemplo 2 :



Ver también...

[Los elementos del lenguaje](#)

[Introd...](#)

[Identificación de las entradas/salidas](#)

Las salidas Todo o Nada

Las salidas Todo o Nada señaladas con una **Q** corresponden a las bobinas de los relés de salidas del módulo Zelio. Se utilizan igualmente en el programa como contacto auxiliar de los relés de salida.

Utilización en bobina

I Q 1 La bobina está excitada si los contactos a los que está conectada son conductores; en caso contrario no está excitada.

I Q 1 Excitación por impulsos, la bobina está excitada en un cambio de estado, es el equivalente de un telerruptor.

Ejemplo

S Q1 Bobina “ Set ”, llamada también bobina de enganche o de enclavamiento; la bobina se excita siempre que los contactos a los que está conectada sean conductores y se queda enclavada incluso cuando los contactos ya no son conductores.

Ejemplo

R Q1 Bobina “ Reset ”, llamada también bobina de desenganche o bobina de desenclavamiento, esta bobina está desactivada cuando los contactos a los que está conectada son conductores. Permanece desactivada incluso cuando los contactos ya no son conductores.



1. Una salida debe utilizarse una sola y única vez en el programa como bobina **I Q 1**, **I Q 1**, o **SQ**.
2. Si se utiliza una bobina SET, hay que prever obligatoriamente una acción RESET para esta bobina.

Utilización en contacto

Una salida puede utilizarse en contacto con el fin de conocer su estado en un momento dado.

Q1 Contacto Normalmente abierto, bobina no activada

Q1 Contacto Normalmente cerrado, bobina no activada



Ver también...

[Los elementos del lenguaje](#)

[Introd....](#)

[Identificación de las entradas/salidas](#)

Ejemplo de utilización de una bobina telerruptor

Encendido y apagado de una lámpara con ayuda de un pulsador.

I1 _____ **I Q 1**

Se conecta un pulsador en la entrada **I1** y una lámpara en la salida **Q1**.

Cada vez que se pulsa el pulsador, la lámpara se encenderá o se apagará.

Ejemplo de utilización de las bobinas Set y Reset

Marcha de un equipo mediante un pulsador BPI2 y paro mediante otro pulsador BPI2.

I2 ————— SQ2
I3 ————— RQ2

BPI2 está conectado en la entrada I2, BPI3 en la entrada I3, el equipo está controlado por la salida Q2

Al pulsar el pulsador BPI2 la salida se pone a 1.

Al pulsar el pulsador BPI3 la salida se pone a 0.

Los relés auxiliares

Los relés auxiliares señalados con **M** se comportan exactamente como las bobinas de salida **Q** pero no poseen contacto eléctrico de salida. Se utilizan como bits internos. Permiten memorizar un estado. Luego se utilizará esta memorización en forma de contacto asociado.

Ejemplo : memorización de la posición de varias entradas para controlar una bobina.

I1 — i2 — I4 — M1
IB — I5 — i1 — M2
M1 — M2 — Q2

I M1 La bobina está excitada si los contactos a los que está conectada son conductores; en caso contrario no está excitada.

I M1 Excitación por impulsos, la bobina está excitada en un cambio de estado, es el equivalente de un telerruptor

S M1 Bobina " Set "

R M1 Bobina " Reset "

● Utilización en contacto

M1 Normalmente abierto
m1 Normalmente cerrado



Ver también...

[Las salidas TON](#)

[Los elementos del lenguaje](#)

[Introd. ...](#)

[Identificación de las entradas/salidas](#)

Las teclas Zx

Las teclas de navegación se comportan exactamente igual que las entradas físicas I. Su única diferencia es que no poseen bornes de conexión.

Se utilizan como pulsadores y son exclusivamente utilizables en forma de contactos:

Z1 Normalmente abierto, **z1** Normalmente cerrado



Para que las teclas de navegación puedan utilizarse de esta manera, hay que comprobar que estén activadas en la configuración opción "Zx=TECLAS." Del menú "CONFIG.". En el caso contrario, cuando el módulo lógico está en RUN, estas teclas se utilizan únicamente para desplazarse en los menús.

Ejemplo : Realización de un telerruptor que funcione con la tecla **Z1** y la salida **Q1**.

Z1 ————— **Q1**

Cada vez que se pulsa la tecla, la salida **Q1** cambia de estado.



Ver también...

Los elementos del lenguaje

Introd. ...

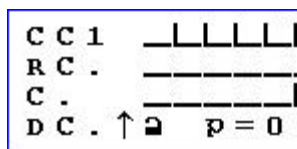
Configuración

Identificación de las entradas/salidas

Los bloques funciones Contador

El bloque de funciones Contador permite contar impulsiones y desencadenar una acción.

Introd....



CC : entrada impulsión de conteje

Utilizado como bobina en un esquema de comando, este elemento representa la entrada de conteje del bloque. En cada excitación de la bobina, el contador se incrementa o se decrementa en 1 según el sentido de conteje elegido.

Ejemplo : conteje en la entrada del bloque de funciones Contador N°1.

I1 ————— CC1

RC: puesta a cero del contador

Utilizado como bobina en el esquema de comando, este elemento representa la entrada de puesta a cero del bloque Contador. La excitación de la bobina tiene por efecto poner a cero el valor corriente de conteje.

Ejemplo : Puesta a cero del contador N°1 al pulsar la tecla Z1

Z1 ————— RC1

DC : sentido conteje/desconteje

Utilizado como bobina en un esquema de comando, este elemento representa la entrada del contador que determina el sentido de conteje. Si esta bobina está excitada, el bloque de funciones descuenta o sino el bloque de funciones cuenta. Por defecto (esta entrada no está cableada) el bloque de funciones cuenta.

Ejemplo : conteje o descoteje según el estado de una entrada del módulo lógico.

I2 ————— DC1

p=0000: Valor de preselección (0 a 9999)

Valor a alcanzar. Este valor también se llama valor de preselección. Cuando el valor corriente del contador es igual al valor de preselección, el contacto C del contador es conductor. Este parámetro es modificable.



Bloqueo parámetros

Este parámetro permite bloquear el bloque funciones. Cuando el bloque está bloqueado, el valor de preselección ya no aparece en los parámetros modificables.

C o c: Umbral de conteje alcanzado

Utilizado en contacto, este elemento del bloque de funciones Contador indica que el valor de preselección y el valor corriente son iguales.

C: El contacto es conductor cuando el contador ha alcanzado el valor de preselección.

c: El contacto es conductor mientras el contador no ha alcanzado su valor de preselección.

Ejemplo : Encendido de un indicador luminoso conectado a la salida 1 del módulo cuando se alcanza el valor de preselección y en caso contrario extinción.

C1 ————— Q1



Ver también...

Los elementos del lenguaje

Introd. de un bloque funciones Contador

Los bloques funciones Reloj

Continuación...

● Objetivo

El bloque función Reloj se comporta como un programador semanal y posee 4 bandas horarias (A, B, C, D) utilizadas para controlar el estado del contacto de salida. Permite validar bandas horarias durante las cuales será posible ejecutar acciones.



N contacto Normalmente abierto : el contacto es conductor cuando el reloj está en período de validez.



N° contacto Normalmente cerrado : el contacto es conductor cuando el reloj no está en período de validez.

● Pantalla de programación del reloj

● Entrada/modificación de un bloque reloj

● Regulación del reloj

● Modos de programaciones de reloj

son posibles 3 modos : **Ejemplo de programación con varios modelos**

- Modo bandas horarias

Ejemplo : el lunes puesta en marcha a las 8h, paro a las 19h.

Banda A programar Día de inicio =LU (Lunes)
 Día de fin = LU
 ON = 08:00
 OFF = 19:00

Es posible realizar esta programación en varios días en la misma banda horaria A.

Banda A programar Día de inicio =LU (Lunes)
 Día de fin = VI (Viernes)
 ON = 08:00
 OFF = 19:00

Del lunes al viernes el reloj se activará a las 8h y se parará a las 19h.

- Modo intervalo

Si se quiere activar el reloj un día y desactivarlo uno o varios días más tarde, hay que utilizar en este caso 2 bandas horarias.

Ejemplo : puesta en marcha el viernes a las 20h y parada el lunes por la mañana a las 6h.

Banda A programar Día de inicio =VI (Viernes)
 Día de fin = - -
 ON = 20:00
 OFF = - -

 Banda B programar Día de inicio =LU (Lunes)
 Día de fin = LU o - -
 ON = - -
 OFF = 06:00

- Modo Día/Noche

Es posible programar un reloj para funcionar como una programación Día/Noche mediante un truco de programación.

Ejemplo :

Banda A programar Día de inicio = LU (Lunes)
 Día de fin = VI (Viernes)
 ON = 23:00
 OFF = 08:00

En este caso, con la hora de puesta en marcha posterior a la hora de parada :

- el reloj se activará el lunes, el martes, ... el viernes a las 23:00.

- el reloj se desactivará al día siguiente, el martes, el miércoles ... el viernes y el sábado por la mañana a las 08:00

Nota: Es posible mezclar los modos de programación en el mismo reloj.

Ejemplo :

Banda A: funcionamiento Día/Noche

Banda B: funcionamiento banda

Banda C: funcionamiento intervalo

[Ejemplo de programación con varios modos](#)

Continuación...



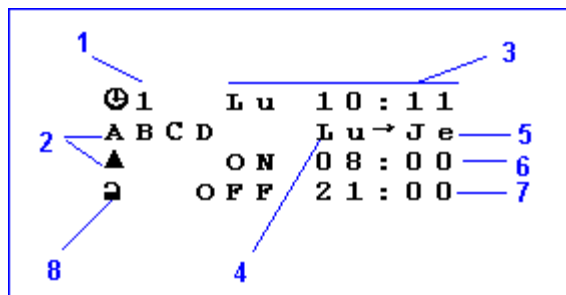
Ver también...

[Los elementos del lenguaje](#)

[Introd....](#)

Pantalla de Reloj

Descripción Ejemplo



1. N° del bloque: 1 a 4

2. Bandas de funcionamiento de reloj: A, B, C, D

4 bandas de funcionamiento
están disponibles A, B, C, D.



En el momento del funcionamiento, estas bandas se acumulan y el bloque es válido en la totalidad de las bandas seleccionadas.

3. Fecha y hora corriente

4. Día de inicio

Inicio de validez (Lunes a Domingo) para cada banda.

5. Día de fin

Día de fin de validez (Lunes a Domingo) para cada banda.

6. Horario de puesta en marcha

Inicio de funcionamiento (0.00 h a 23.59 h) para cada banda.

7. Horario de paro

Horario de fin de funcionamiento (0.00 h a 23.59 h) para cada banda.

8. Bloqueo del bloque

Permite bloquear el bloque de funciones. Cuando el bloque está bloqueado, dicho bloque ya no aparece en los parámetros modificables

Nota

En el momento de la validación de los parámetros del bloque Reloj (salida de la pantalla mediante la tecla ESC), el módulo lógico presenta una síntesis de las bandas de validez del bloque con el fin de que el usuario pueda comprobar su introducción.

Retorno...

 **Ver también...**

Los elementos del lenguaje

Introd....

Ejemplo

Control de un aparato mediante la salida Q1 durante 2 series horarias: de 8.00 h a 10.00 h y de 15.00 h a 19.00 h y del lunes al jueves. Bloque Reloj número 1.



⌚ 1 L u 1 1 : 4 1
A B C D L u → J e
▲ O N 0 8 : 0 0
⌚ O F F 1 0 : 0 0

⌚ 1 L u 1 1 : 4 4
A B C D L u → J e
▲ O N 1 5 : 0 0
⌚ O F F 1 9 : 0 0

Los bloques funciones Temporización

Continuación...

Objetivo Ejemplo

El bloque de funciones Temporizador permite temporizar acciones. Posee:

- una entrada de puesta a cero **RT**,
- una entrada de comando **TT**,
- una salida fin de temporización **T** o **t**,
- un valor de preselección.

Descripción de los parámetros

TT : comando

Utilizado como bobina, este elemento representa la entrada de comando del bloque de funciones Temporización. Su funcionamiento depende del **tipo** utilizado.

RT : puesta a 0

Utilizado como bobina, este elemento representa la entrada de puesta a cero. La excitación de la bobina tiene por efecto:

- poner a cero el valor corriente de la Temporización,
 - desactivar el contacto T,
- el bloque está listo para un nuevo ciclo de temporización.

Tipo de temporizador (A, a, B, ...)

Cada tipo induce un funcionamiento especial que permite gestionar todos los casos que se pueden contemplar en una aplicación.

t=00.00: Valor a alcanzar

Este valor también se llama valor de preselección. El impacto de este valor es diferente según el **tipo** utilizado.

S : unidad de tiempo del valor de preselección

- **1/100 de segundos**: 00.00 s (máximo: 99.99)
- **1/10 de segundos**: 000.0 s (máximo: 999.9)
- **Minutos: segundos** : 00:00 M: S (máximo: 99 :59)
- **Horas: minutos** : 00: 00 H: M (máximo: 99 :59)

T (normalmente abierto) o t (normalmente cerrado)

Utilizado como contacto, este elemento del bloque de funciones representa la salida del Temporizador. Su funcionamiento depende del **tipo** seleccionado.



Bloqueo parámetros

Este parámetro permite bloquear el bloque funciones. Cuando el bloque está bloqueado, el valor de preselección ya no aparece en los parámetros modificables.

Continuación...



Ver también...

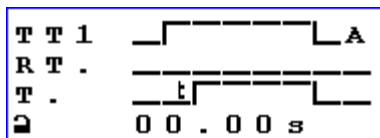
Los elementos del lenguaje

Introd....

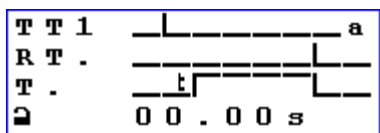
Los bloques funciones Temporización (continuación)

[Retorno...](#)

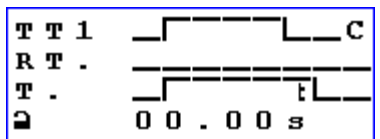
● Tipo de temporizador Ejemplo



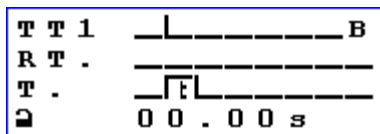
Tipo A : Retraso en el enclavamiento (Temporización trabajo).
Ejemplo : deseo retrasar el enclavamiento de un contactor con el fin de limitar la corriente de llamada.



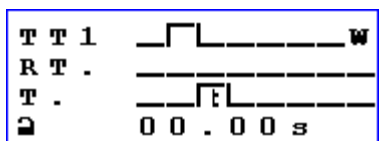
Tipo a: Retraso en el enclavamiento en cambio de estado ascendente de comando con Puesta a cero.



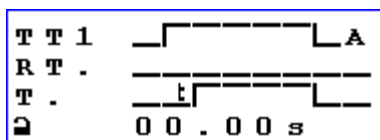
Tipo C: Retraso en el desenclavamiento (Temporización reposo).
Ejemplo : mantenimiento en marcha de un ventilador después del paro del motor.



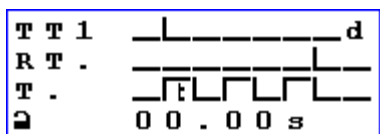
Tipo B: Impulso calibrado en cambio de estado ascendente de la entrada de comando (Contacto de paso).
Encendido mediante un pulsador de iluminación con minuterio.



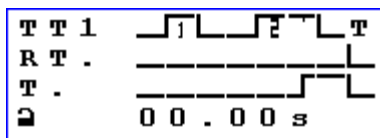
Tipo W: Impulso calibrado en cambio de estado descendente de la entrada de comando.
Ejemplo : Cierre de una barrera de peaje



Tipo D: Intermitente simétrico. Ejemplo : señalización de un defecto mediante parpadeo de un borne luminoso.



Tipo d: Intermitente simétrico en cambio de estado ascendente de la entrada de comando con Puesta a cero.
Ejemplo : comando de freno por impulsos después del corte de la alimentación.



Tipo T: Totalizador con Puesta a cero. Ejemplo : pedir la sustitución de un filtro cuando se ha superado la duración de utilización recomendada.

[Retorno...](#)

Ver también...

Los elementos del lenguaje
Introd....

Ejemplo de utilización de un bloque funciones Temporización

● Realización de un interruptor eléctrico automático para hueco de escalera

Los pulsadores de cada piso están conectados a la entrada I1 del módulo.

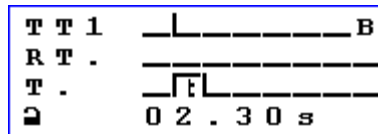
El bloque funciones Temporizador N°1 tipo B, con parámetros de 2 min y 30 s controla la salida Q4.

La salida Q4 está conectada al sistema de iluminación.

● Programa

I1----- TT1

T1----- Q4



Los bloques funciones analógicas

Continuación...

Objetivo

El bloque funciones analógica permite:

- efectuar una comparación entre un valor analógico medido y un valor de referencia interno,
- comparar dos valores analógicos medidos.

Dos entradas Todo o Nada señaladas **lb** y **lc** se utilizan para recibir valores comprendidos entre **0 y 10V**.

Módulos : SR1B...BD.

A1 Contacto normalmente abierto **A1----- [Q2**

a1 Contacto normalmente cerrado

El contacto indica el posicionamiento de un valor analógico medido en relación a un valor de referencia o bien representa la comparación de dos valores analógicos medidos. Depende del tipo de bloque de funciones Analógico elegido y configurado.

I b ≥ R

A 1 A n a l o g 2
2 R = 3 . 0 V

Continuación...



Ver también...

Los elementos del lenguaje

Introd....

Los bloques de funciones analógicas (continuación)

[Retorno...](#)

Descripción

En la descripción siguiente, A1 y 4,9 son ejemplos, los valores admisibles para los parámetros están comprendidos entre 0 y 9.9 Voltios.

$Ib \leq Ref$	El contacto A1 es conductor cuando el valor de la entrada analógica Ib es \leq a la tensión de referencia introducida en el campo Ref. Ici 4.9 V
A1 Analog 1 Ref = 4.9v	
$Ib \geq Ref$	El contacto A1 es conductor cuando el valor de la entrada analógica Ib es \geq o igual a la tensión de referencia introducida en el campo Ref. Ici 4.9 V.
A1 Analog 2 Ref = 4.9v	
$Ic \leq Ref$	El contacto A1 es conductor cuando el valor de la entrada analógica Ic es \leq a la tensión de referencia introducida en el campo Ref. Ici 4.9 V.
A1 Analog 3 Ref = 4.9v	
$Ic \geq Ref$	El contacto A1 es conductor cuando el valor de la entrada analógica Ic es \geq a la tensión de referencia introducida en el campo Ref. Ici 4.9 V.
A1 Analog 4 Ref = 4.9v	
$Ib \leq Ic$	El contacto A1 es conductor cuando el valor de la entrada analógica Ib es \leq al valor de la entrada analógica Ic
A1 Analog 5	
$Ib \geq Ic$	El contacto A1 es conductor cuando el valor de la entrada analógica Ib es \geq al valor de la entrada analógica Ic.
A1 Analog 6	
$Ic-H \leq Ib \leq Ic+H$	El contacto A1 es conductor cuando el valor de la entrada Ib está comprendido entre Ic-H y Ic+H. H (histéresis) está introducido en el campo H. Ici 4.9 V.
A1 Analog 7 H = 4.9v	



Bloqueo parámetros

Este parámetro permite bloquear el bloque de funciones. Cuando el bloque está bloqueado, la tensión de referencia o el valor de histéresis (según el tipo elegido) ya no aparece en los parámetros modificables

[Retorno...](#)



Ver también...

[Los elementos del lenguaje](#)

[Introd....](#)

Los bloques funciones texto

● Objetivo

El bloque de funciones texto permite:

- mostrar un texto en la pantalla del módulo: **TX** ,
- suprimir el texto mostrado **RX** .

Ejemplo

I1-----TX1 (ver texto)

I2-----RX1 (supresión ver)

● Contenido

Un bloque texto comprende 4 líneas de 12 caracteres.

Las líneas 1 y 3 contienen el texto a visualizar.

Las líneas 2 y 4 pueden contiene parámetros de bloque de funciones.

Ejemplo

P	A	R	K	I	N	G					
	T	1	=		T	1		c	U	U	U
	L	I	B	R	E						
					C	1	=	C	1		P

Label Etat Parking



Ver también...

Introd....

Los elementos del lenguaje

Procedimientos de realización de una aplicación Zelio

Generalidades

Programación en editor Zelio
Parametrage en editor Zelio
Consejo de estructuración

Programación en editor libre
Parametrage en editor libre
Control de la coherencia del programa

Configuración

CONTRASEÑA
IDIOMA
FILT.

ZX:TECLAS
AYUDA AUTOMÁTICA

Introducción/modificación

Identificación de las
entradas/salidas

Definición de los bloques
textos

Contactos
Bobinas
Vínculos
Inserción/supresión de líneas
programa
Copiar partes de programa

Bloque función Contador
Bloque función Reloj
Bloque función Temporización
Bloque función Analógica
Bloque función Texto



Ver también...

Los elementos del lenguaje

Consejo de estructuración

1. Listar las funciones a realizar.

Ejemplos : *contaje coche, ver mensaje, programación diaria...*

2. Definir la lista de las Entradas/Salidas e introducir los comentarios asociados.

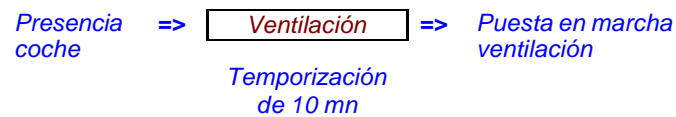
Ejemplos : *I1 presencia coche, Q2 arranque...*

3. Codificar cada función teniendo en cuenta :

- datos de entradas,
 - datos de salidas
 - parámetros de ajuste (umbral ...)
- Comentar cada función



Ejemplo



4. Testar cada función con la ayuda de la herramienta de simulación.



1. Una salida debe ser activada en un solo sitio del programa.
2. Una salida Set debe estar acompañada de una salida RESET.
3. Verificar las funciones de RESET de las temporizaciones, contadores y bloques-texto.

Cortar/copiar/pegar

- Cortar** Permite suprimir los elementos seleccionados y copiarlos en el portapapeles de Windows (CTRL+ X).
- Copiar** Permite copiar los elementos seleccionados en el portapapeles de Windows (CTRL+ C).
- Pegar** Inserta o incorpora a nivel del punto de inserción el contenido del Portapapeles (CTRL+ V).

Para copiar partes de programa en introducción libre...

1. Seleccionar los elementos,
2. Efectuar un clic derecho para copiar los elementos en el portapapeles (CTRL+ C),
3. Posicionarse en la zona destinataria,
4. Efectuar un clic derecho para pegar los elementos contenidos en el portapapeles (CTRL+V).

Nota : se pueden utilizar igualmente los comandos Cortar, Copiar y Pegar del menú Edición.

Selección de un elemento en la barra de herramientas

La lista de los elementos disponibles se visualiza en la parte inferior de la pantalla.



Cuando el mouse pasa sobre uno de los elementos, el cuadro de diálogo que muestra :

- el número del elemento,
 - la etiqueta del elemento,
 - el comentario asociado,
- se visualiza.

Para seleccionar un elemento

1. Seleccionar el tipo (ejemplo Contacto I)
2. Seleccionar el elemento y entrar el comentario eventual haciendo clic en la zona comentario.
3. Deslizar el elemento seleccionado hasta la casilla de contacto deseada.

Introducción/modificación de un contacto

Introducción Zelio

La introd. de un contacto se efectúa en las tres columnas de izquierda.



- 1.- Posicionar el cursor cuadrado parpadeante en el lugar deseado.
2. Hacer clic en la tecla **Sel./ OK**
3. Elegir el elemento deseado haciendo clic en las teclas **Z1** y **Z3**.
4. Hacer clic en la tecla **Sel./ OK** o **Z2** para posicionarse en el número.
5. Elegir el número con la ayuda de las teclas **Z1** y **Z3**.
6. Validar mediante la tecla **Sel./ OK** o **Z2**

Para modificar un elemento: posicionarse en el elemento a modificar y efectuar el mismo procedimiento que para una introd. de un nuevo elemento.

Para suprimir un elemento: posicionar el cursor en el elemento deseado después pulsar en la tecla Supr.

Introducción libre (Principio)



1. Seleccionar el elemento deseado (los elementos no accesibles están sombreados),
2. Introducir eventualmente el comentario,
3. Hacer deslizar el elemento seleccionado hasta la casilla de contacto deseada.

Para modificar las propiedades de un elemento: efectuar un clic derecho sobre el elemento.

Para cambiar el tipo elemento: seleccionar el nuevo tipo y posicionarlo en el contacto.

Para suprimir un elemento: seleccionar el elemento y después pulsar la tecla **Supr.**

Para introducir un comentario de línea...

Hacer clic en la zona comentario, introducir el comentario y validar mediante la tecla Entrada.



Ver también...

Los elementos del lenguaje

Creación de los vínculos

Inserción/supresión de líneas programa

Copiar partes de programa

Introducción/modificación de una bobina

Introducción Zelio

La introd. de una bobina sólo es posible en la última columna.



1. Posicionar el cursor cuadrado parpadeante en el lugar deseado.
2. Hacer clic en la tecla **Sel./ OK**
3. Elegir el elemento deseado con la ayuda de las teclas **Z1** y **Z3**.
4. Hacer clic en la tecla **Sel./ OK** o **Z2** para posicionarse sobre el número.
5. Elegir el número con la ayuda de las teclas **Z1** y **Z3**.
6. Hacer clic en la tecla **Sel./ OK** o **Z2** para posicionarse en el tipo de bobina.
7. Elegir el tipo de bobina con la ayuda de las teclas **Z1** y **Z3**.
8. Validar mediante la tecla **Sel./ OK**

Para modificar un elemento : posicionarse en el elemento a modificar y efectuar el mismo procedimiento que para una introd. de un nuevo elemento.

Para suprimir un elemento : posicionar el cursor en el elemento deseado y después pulsar en la tecla Del.

Introducción libre (Principio)



1. Seleccionar el elemento deseado (los elementos no accesibles están sombreados),
2. Introducir eventualmente el comentario,
3. Hacer deslizar el elemento seleccionado hasta la casilla de contacto deseada.

Para modificar las propiedades de un elemento: efectuar un clic derecho sobre el elemento.

Para cambiar el tipo elemento: seleccionar el nuevo tipo y posicionarlo sobre el contacto.

Para suprimir un elemento: seleccionar el elemento y después pulsar la tecla **Supr.**

Conversión de las medidas analógicas para visualización: haga clic en el botón de ayuda Zelio-COM y seleccione la sección



Ver también...

Los elementos del lenguaje

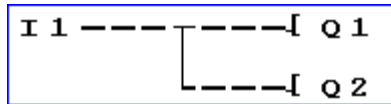
Creación de los vínculos

Inserción/supresión de líneas programa

Copiar partes de programa

Creación de los vínculos

Ejemplo



Introducción Zelio

La introd. de un vínculo se efectúa exclusivamente a partir de un cursor parpadeante de forma redonda.



- 1- Posicionar el cursor parpadeante de forma redonda en el sitio deseado.
- 2- Pulsar en la tecla Sel./ OK para iniciar el enlace (cursor " + ").
- 3- Desplazar el cursor hasta el lugar deseado con el dispositivo de navegación.
- 4- Pulsar la tecla Sel./ OK para validar; entonces el enlace queda trazado.

Para suprimir enlaces entre elementos

Desplazar el cursor de forma redonda o cuadrada en el enlace a suprimir y pulsar la tecla Supr.

Introducción libre (Principio)



Hacer clic en los vínculos punteados para dibujar los enlaces.

Utilizar el clic derecho del ratón para efectuar **copiar/pegar**.

Para suprimir enlaces entre elementos

Hacer clic de nuevo en el vínculo.



Ver también...

Los elementos del lenguaje

Inserción/supresión de líneas programa

Copiar partes de programa

Inserción/supresión de línea programa

● Introducción Zelio : inserción de línea

1. Posicionarse en la línea situada inmediatamente debajo de la línea a crear,
2. Pulsar la tecla **Ins. Line**.

● Introducción Zelio : supresión de línea

La supresión de las líneas de esquema se efectúa línea por línea.

1. Desplazar el cursor en un espacio vacío de la línea (sin ningún vínculo o elemento) y si es necesario efectuar la supresión de un elemento para obtener este espacio vacío,
2. Pulsar la tecla **Supr.** y validar la acción.

Nota : el menú **EFFAC. PROG** permite borrar todo el programa.

● Introducción libre : selección de líneas

Hacer clic en la columna N° de línea.

Para seleccionar varias líneas utilizar la tecla **Mayús**.

● Introducción libre : inserción de líneas

1. Posicionarse sobre un elemento de la línea situado inmediatamente debajo de la línea a crear,
2. Pulsar la tecla **Inser** o utilizar el clic derecho (menú **Insertar línea**).

● Introducción libre : supresión de líneas

1. Posicionarse en un elemento vacío de la línea a suprimir, si es necesario efectuar la supresión de un elemento para obtener un espacio vacío.
2. Pulsar la tecla **Del** o utilizar el clic derecho (menú Suprimir la línea).




Ver también...

Copiar partes de programa

Creación de los vínculos

Introducción/modificación de un bloque Reloj

La introd. de los contactos reloj  se efectúa como un **contacto** clásico .

Introducción Zelio

A partir de la validación del número de bloque, se visualiza la pantalla de introd. de las bandas. Al cabo de algunos segundos, se ve una pantalla de ayuda, hacer clic en ESC para volver a la pantalla de introd.

1. Seleccionar la **banda A, B, C o D** mediante las teclas **Sel./OK** y flechas y validar con **Sel./OK**.
2. Seleccionar el **día de inicio** mediante las teclas flechas y validar con **Sel./OK**.
3. Seleccionar el **día fin** mediante las teclas flechas y validar con **Sel./OK**.
4. Seleccionar **la hora y los minutos de inicio** mediante las teclas flechas y validar con **Sel./OK**.
5. Seleccionar **la hora y los minutos de fin** mediante las teclas flechas y validar con **Sel./OK**.
6. Bloquear los parámetros si es necesario mediante las teclas flechas y validar con **Sel./OK**.
7. Seleccionar otra banda horaria o pulsar **Esc.** para acceder a la pantalla recapitulativa del funcionamiento del reloj. Al pulsar nuevamente **Esc.** es posible volver a la pantalla de entrada del programa.

Para bloquear el parámetro utilizar el menú **Contraseña**.

Introducción libre (Principio)



1. Hacer un doble clic en el contacto reloj o pasar en modo parámetro y hacer un doble clic en el contacto reloj,
2. Seleccionar en la zona banda **A** el **día de inicio** y el **día fin**.
3. Introducir **la hora y los minutos de inicio** y **la hora y los minutos de fin**.
4. Introducir el comentario.
5. Bloquear si es necesario los parámetros y validar.

Las bandas se visualizan en forma de barra gráfica en la parte inferior de la pantalla. **Ejemplo**



Ver también...

Los bloques funciones Reloj
Regulación del reloj

Introducción/modificación de un bloque Contador

La introducción de los contactos **C, c** se efectúa como un **contacto** clásico .

La introducción de las bobinas **RC, CC, DC** se efectúa como una bobina clásico .

Introducción Zelio

Para introducir el valor de preselección CC (0 a 9999).

1. Hacer clic en las teclas **Z4 y Z2** para posicionarse en el parámetro a modificar.
2. Seleccionar el parámetro pulsando la tecla **Sel./ OK**
3. Modificar el valor del parámetro con ayuda de las teclas **Z1 y Z3**.
4. Terminar la introd. pulsando la tecla **Esc.** con el fin de volver a la introducción del esquema de comando.
5. Bloquear los parámetros si es necesario mediante las teclas flechas y validar con **Sel./OK**.

Para bloquear los parámetros utilizar el menú **Contraseña**.

Introducción libre (Principio)

Para introducir el valor de preselección (0 a 9999) y/o bloquear este parámetro.



1. Hacer un doble clic en un elemento de conteo o pasar al modo parámetro y hacer un doble clic en el contador,
2. Introducir el valor de preselección,
3. Activar la casilla de bloqueo si es necesario,
4. Introducir eventualmente el comentario,
5. Validar.



Ver también...

Los bloques funciones Contador

Introducción/modificación de un bloque Temporización

La introducción de los contactos **T** se efectúa como un **contacto** clásico .

La introducción de las bobinas **TT**, **RT** se efectúa como una bobina clásica.

Introducción Zelio

Para introducir el tipo de bloque y el valor de preselección.

A partir de la validación del número de bloque, se visualiza la pantalla de introd.

1. Seleccionar el tipo **de funcionamiento del bloque función** para las teclas flechas y validar mediante **Sel./OK**.
2. Seleccionar la **unidad de tiempo S**
 - 1/100 de segundos : 00.00 s (máximo : 99.99),
 - 1/10 de segundos : 000.0 s (máximo : 999.9),
 - minutos : segundos : 00 :00 M : S (máximo : 99 :59),
 - horas : minutos : 00 : 00 H : M (máximo : 99 :59),
3. Introducir el valor de **preselección** mediante las teclas flechas y validar mediante **Sel./OK**,
3. Bloquear los parámetros si es necesario mediante las teclas flechas y validar mediante **Sel./OK**.
4. Terminar la introd. pulsando la tecla **Esc.** con el fin de volver a la introd. del esquema de comando.

Introducción libre

Para introducir el tipo de bloque, el valor de preselección y/o bloquear este parámetro.



1. Hacer un doble clic en un elemento de temporización o pasar en modo parámetro y hacer un doble clic en la temporización,
1. Seleccionar el tipo **de funcionamiento del bloque función**
2. Seleccionar la **unidad de tiempo S**
 - 1/100 de segundos : 00.00 s (máximo : 99.99)
 - 1/10 de segundos : 000.0 s (máximo : 999.9)
 - minutos : segundos : 00 :00 M : S (máximo : 99 :59)
 - horas : minutos : 00 : 00 H : M (máximo : 99 :59)
3. Introducir el valor de **preselección**.
4. Activar la casilla de bloqueo si es necesario,
5. Introducir eventualmente el comentario,
6. Validar.



Ver también...

Los bloques funciones Temporización

Introducción/modificación de un bloque analógico

La introducción de los contactos A se efectúa como un **contacto** clásico .

Introducción Zelio

A partir de la validación del número de bloque, se visualiza la pantalla de introd.



1. Seleccionar el tipo **de funcionamiento del bloque función analógico** mediante las teclas flechas y validar mediante **Sel./OK**.
2. Seleccionar el valor de **referencia** o de **histéresis** (0 a 9,9V) según el tipo de bloque mediante las teclas flechas y validar mediante **Sel./OK**.
3. Bloquear los parámetros si es necesario mediante las teclas flechas y validar mediante **Sel./OK**.

Introducción libre (Principio)



1. Hacer un doble clic en el contacto o pasar en modo parámetro y hacer un doble clic en el contacto,
 2. Seleccionar el tipo **de funcionamiento del bloque función analógico**.
 3. Introducir el valor de **referencia** o de **histéresis** (0 a 9,9V) según el tipo de bloque.
 4. Introducir el comentario.
 5. Bloquear si es necesario los parámetros y validar.
- Conversión de las medidas analógicas para visualización:*
haga clic en el botón de ayuda Zelio-COM y seleccione la sección



Ver también...

Los bloques funciones analógico

Introducción/modificación de un bloque texto

La introducción de las bobinas **TX**, **RX** se efectúa como una bobina clásica.

Introducción de los bloque-textos



1. Hacer clic sobre el elemento **TX** o **RX** a cumplimentar, la pantalla de entrada del bloque-texto se visualiza.
2. Introducir los textos a visualizar en las líneas 1 y 3
3. Seleccionar en la lista de los parámetros, los parámetros a visualizar y hacerlos pasar sobre las líneas 2 o 4.
4. Repetir eventualmente la operación para un segundo parámetro.
El botón Del. permite borrar un parámetro en el bloque.
5. Introducir la etiqueta del bloque.



Ver también...

Los bloques funciones Texto

Control de la coherencia del programa

Después de la introducción del programa, el software Zelio-soft controla la coherencia del programa:

- una línea es incompleta,
- una bobina es utilizada varias veces en el programa,
- una entrada Reset RX no está conectada,
- un valor de Preset no está definido
- ...



En el momento en que el programa detecta uno de estos errores, el icono Control de coherencia se vuelve rojo. Es posible ver un cuadro de diálogo que precisa la posición del error (línea y columna en introd. libre) así como una explicación del error.

● Para mostrar los errores...

Hacer clic en el icono Control de coherencia o seleccionar el menú Edición/Prueba de coherencia; se visualiza el cuadro de diálogo que indica la lista de errores.

Un doble clic en la línea permite acceder directamente a la línea del programa que tiene el error.

Corregir los errores, la lista de los errores se actualiza en dinámico.

Identificación de las entradas/salidas

Esta función permite asociar un comentario a las :

- entradas TON I,
- salidas TON Q
- entradas mixtas
- teclas Z,
- bobinas auxiliares.

Los comentarios se mostrarán en el momento de la visualización del programa en introd. libre encima del contacto o de la bobina.

Introducción libre

1. Seleccionar el menú **Edición/Identificación de las Entradas/Salidas** o hacer clic en **Introd. Texto y Entradas/Salidas**.
2. Hacer un doble clic en la zona comentario (equivalente teclado : tecla Espacio).
3. Introducir el comentario y validar mediante la tecla Entrada.



Ver también...

Las entradas TON

Las salidas TON

Los relés auxiliares

Las entradas teclado

Procedimientos de puesta a punto de una aplicación Zelio

- Simulación de una aplicación
- Transferencia de una aplicación
- Transferencia de los parámetros
- Borrado del programa
- Supervisión
- Comando de ejecución del programa: Run/Stop
- Visualización dinámica del programa
- Visualización/Modificación de los parámetros
- Diagnóstico de una aplicación
- Impresión del programa
- Archivo de la aplicación

Simulación de una aplicación Zelio

Entrada TON
Salidas TON

Teclas Z
Bloques de
funciones

Entradas analógicas
Bloque reloj

Supervisión

● **Objetivo**

La función de simulación permite ejecutar el programa directamente en Zelio-Soft .

Los Procedimientos posibles son :

- **Comando de las entradas**
- **Ver las salidas**
- **Comando de las teclas Z**
- **Conducción de las entradas analógicas**
- **Visualización/modificación de los parámetros de los bloques de funciones**
- **Simulación del bloque reloj**

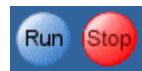


La ventana de simulación puede comportar un gran número de cuadros de simulación.

Se aconseja posicionar estos cuadros correctamente para ejecutar la simulación.

Cada cuadro puede ocultarse con ayuda de iconos en la parte inferior de la pantalla.

Ejemplo



Para que la simulación funcione hay que hacer clic en el icono RUN, los contactos conductores se muestran en **rojo**.

En paso STOP => RUN los valores corrientes de los bloques de funciones vuelven a cero.

● **Para pasar a este modo en introducción Zelio...**

Hacer clic en **Introd. Zelio** y luego **Simulación** .

● **Para pasar a este modo en introducción libre...**

Hacer clic en **Introd. libre** y luego **Simulación** .

Simulación de una aplicación Zelio

Generalidades...
Salidas TON

Teclas Z
Bloques de
funciones

Entradas analógicas
Bloque reloj

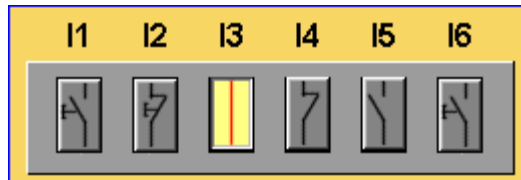
● Procedimiento de simulación de las entradas TON



Permite mostrar u ocultar el cuadro de comando de las entradas.

Un clic derecho en la entrada permite elegir su funcionamiento

Ejemplo



I1 Normalmente abierto fugitivo (impulsión)

I2 Normalmente cerrado fugitivo (impulsión)

I5 Normalmente abierto permanente

I4 Normalmente cerrado permanente



Hacer clic en la entrada para activarla o desactivarla
Ejemplo activación de I1 y Z1.

Simulación de una aplicación Zelio

Generalidades...
Salidas TON

Entrada TON
Bloques de
funciones

Entradas analógicas
Bloque reloj

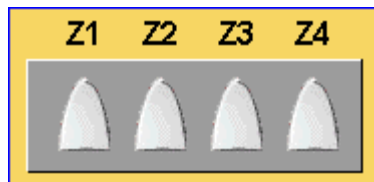
Procedimiento de simulación de las teclas Z



Permite mostrar u ocultar el cuadro de comando de las teclas Z.

Un clic derecho en la tecla Z permite seleccionar su funcionamiento : fugitivo o permanente.

Ejemplo



Hacer clic en la tecla Z para activarla o desactivarla
Ejemplo activación de I1 y Z1.

Simulación de una aplicación Zelio

Generalidades...
Teclas Z

Entrada TON
Bloques de
funciones

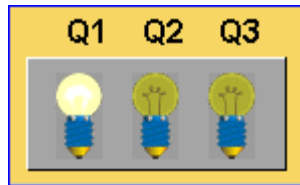
Entradas analógicas
Bloque reloj

Procedimiento de simulación de las salidas TON



Permite mostrar u ocultar el cuadro de visualización de las salidas.

Ejemplo



Ejemplo activación de Q1 y Q2.

Simulación de una aplicación Zelio

Generalidades
Salidas TON

Entrada TON
Bloques de
funciones

Teclas Z
Bloque reloj

Procedimiento de simulación de las entradas analógicas



Permite mostrar u ocultar el cuadro de comando de las entradas.

Ejemplo



Actuando en el potenciómetro, se modifica el valor analógico.

Simulación de una aplicación Zelio

Generalidades...
Salidas TON

Entrada TON
Teclas Z

Entradas analógicas
Bloque reloj

Procedimiento de visualización y modificación de los parámetros de los bloques de funciones



Permite mostrar u ocultar el cuadro de visualización de los parámetros de los bloques de funciones.

Ejemplo



Hacer clic en el bloque de funciones para modificar el valor de preselección o el comentario.

Simulación de una aplicación Zelio

Generalidades...
Salidas TON

Entrada TON
Teclas Z

Entradas analógicas
Bloques de funciones

● Procedimiento de simulación de los bloques reloj



Permite mostrar u ocultar el cuadro de visualización de simulación de los bloques relojes.

Descripción del cuadro de simulación



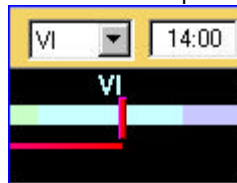
Procedimiento en STOP: ajuste de la banda de simulación

1. Posicionar el período de inicio : ejemplo Martes 4H



es posible un ajuste final de hora en la ventana (ej : 04:25)

2. Posicionar el período de fin : Viernes 14H



Procedimiento de simulación

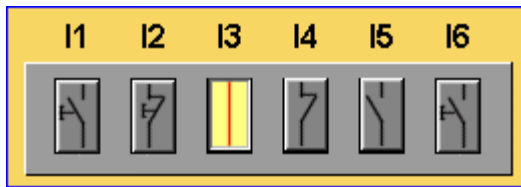
Hacer desfilar el tiempo mediante los diferentes comandos.

- comandos vídeo,
- cursor (únicamente en Stop).

● Ver tambien...

Regulación del reloj

Comando de las entradas

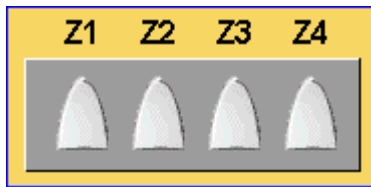


Aquí la entrada I3 está en 1.

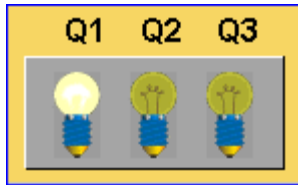
En Zelio-soft, posicionar el ratón en una entrada, se visualiza su comentario.

En modo introducción Zelio, la visualización pasa en vídeo inverso.

Comando de las teclas Z



En modo introducción Zelio, la visualización pasa en vídeo inverso.

Ver salidas

Aquí la salida Q1 está activada

En Zelio-soft, posicionar el ratón en una salida, se visualiza su comentario.

En modo introducción Zelio, la visualización pasa en vídeo inverso.

Conducción de las entradas analógicas



Actuando en el potenciómetro se modifica el valor analógico.

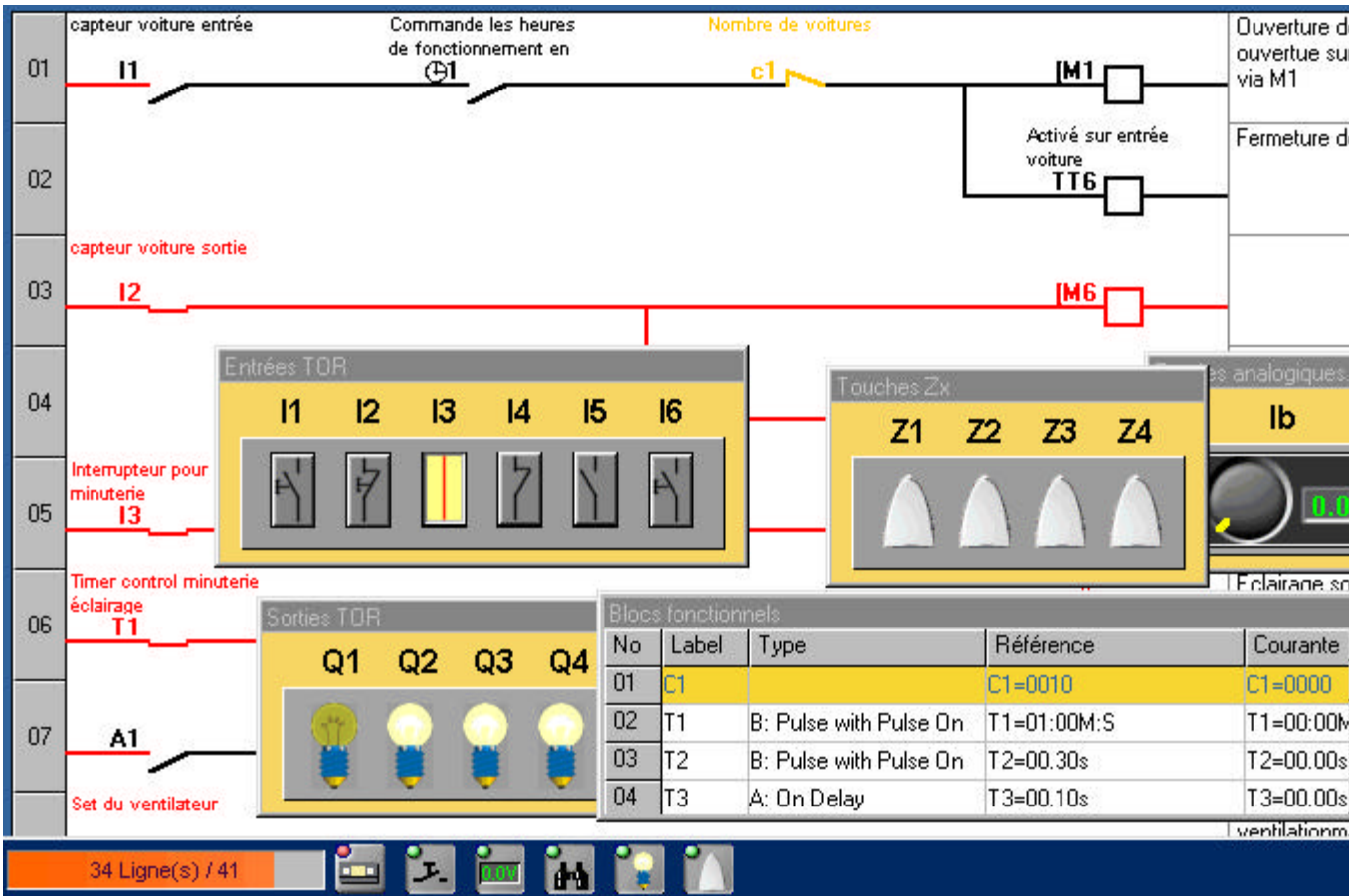
En Zelio-soft, posicionar el ratón en una entrada, se visualiza su comentario.

Visualización/modificación de los parámetros de los bloques de funciones

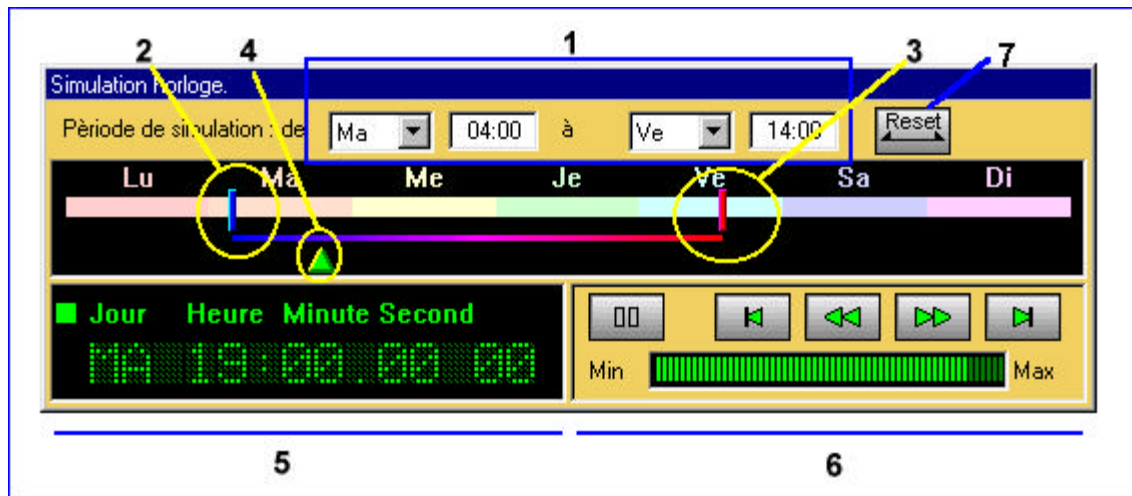
No	Label	Type	Référence	Courante	Désignation
01	C1		C1=0005	C1=0000	Counter
02	T3	A: On Delay	T3=00.10s	T3=00.00s	
03	T5	B: Pulse with Pulse On	T5=00.50s	T5=00.00s	
04	A1	Ib >= R	R=3.0V	Ib=1.9V	

Hacer doble clic en el bloque función para modificar el valor de preselección o el comentario.

Ejemplo de pantalla de simulación



Simulación del bloque reloj



1. Indicación y ajuste del período de simulación (inicio y fin).
2. Ajuste del período de inicio mediante desplazamiento.
3. Ajuste del período de fin de simulación mediante desplazamiento.
4. Cursor que permite hacer evolucionar el tiempo mediante desplazamiento.
5. Ver fecha y hora corriente en simulación.
6. Pupitre mando tipo vídeo : Pausa, Inicio, Retorno rápido, Avance rápido, Fin, Ajuste del período de aceleración del tiempo.
7. RESET : reinicialización del período de simulación.

Transferencia de una aplicación Zelio

Cableado PC/Módulo, Configuración del enlace PC/Módulo Enlace PC/Módulo por módem

● **Transferencia PC -> Módulo**

1. Seleccionar el menú **Transferir Programa/PC-> Módulo**.
2. Seleccionar el módulo y validar la selección.
3. Validar con sí .



Si la casilla **activar el módulo** está activada, el módulo pasará en RUN automáticamente después de la transferencia.

● **Transferencia Módulo -> PC**

1. Seleccionar el menú **Transferir Programa/ Módulo -> PC**.
2. Seleccionar el módulo y validar la selección.
3. Validar con sí .



Ver también...
Menús TRANSFER.

Cableado PC/Módulo, Configuración del enlace PC/Módulo



Los intercambios PC/Módulo se realizan con ayuda del cable SR1CBL01.

● Configuración del enlace PC/Módulo Zelio-Logic

El puerto por defecto es el COM1.

Para cambiar de puesto de comunicación,

1. Seleccionar el menú **Anuario/Módulos Zelio-Logic distantes**.
2. Un nombre de módulo Zelio-Logic y un puerto de comunicación (Modo: Com1) se proponen por defecto.
3. Seleccionar el módulo y hacer clic en Modificar para cambiar estos parámetros o hacer clic en crear para definir una nueva conexión.

Utilización de un módulo Zelio-COM

Principio

Es posible crear una verdadera red de módulos Zelio-Logic y de estaciones PC Zelio-Soft utilizando módulos Zelio-COM.

En este tipo de arquitectura, una estación PC Zelio-Soft puede conectarse en un módulo Zelio-Logic a través de una interfaz Zelio-COM y efectuar las funciones de Transferencia, Comando Run/Stop, Ajuste de variables, Supervisión, como si el módulo estuviera conectado en el puerto serie del PC.

Recíprocamente, un módulo Zelio-Logic puede enviar mensajes de alarmas a diferentes estaciones.

Seguridad

El acceso al módulo Zelio-Logic está asegurado por una contraseña declarada durante la configuración de la conexión al módulo Zelio-Logic

Conexión PC Zelio-Soft < = > Zelio-COM

Durante todos los procedimientos entre el PC y el módulo, tiene que indicar el módulo Zelio-Logic **objetivo**.

La selección del módulo se traduce por el establecimiento y el control de la conexión.

Una vez establecida la conexión, puede efectuar todos los procedimientos.

Para más información, haga clic en el botón Zelio-Com de la ayuda en línea y después acceder a las secciones Conexión a Zelio-Logic y Anuarios.

Borrado del programa del módulo Zelio

Cableado PC/Módulo, Configuración del enlace PC/Módulo Enlace PC/Módulo por módem

● **Objetivo**

Este comando permite el borrado del programa contenido en el módulo ; este comando no borra en ningún caso el programa en curso en el PC.

Este comando está activado si el módulo está en **STOP**

Si el módulo está en **RUN** el borrado es imposible. Se visualiza entonces un cuadro de diálogo con un mensaje que propone pasar el módulo en Stop.

Observación: esta función es equivalente a la función **EFFAC. PROG** en el menú principal del módulo Zelio.

● **Procedimiento**

1. Seleccionar el menú **Transferencia/Borrado programa**
- 2 Seleccionar el módulo y validar la selección.
3. Validar con **Y** .

● **Supresión de una aplicación Zelio en el PC**

1. Con la ayuda del explorador Windows posicionarse en la carpeta de almacenamiento de las aplicaciones. La carpeta por defecto es **C:\Zelio-Program**,
2. Borrar el archivo *.ZEL correspondiente a la aplicación,

Transferencia de los parámetros en un módulo Zelio

Cableado PC/Módulo, Configuración del enlace PC/Módulo

Enlace PC/Módulo por módem

Objetivo

Esta función permite transferir en modo STOP o RUN parámetros de los bloques de funciones hacia un módulo conectado al PC.

Esta función es indispensable para el parametraje de los módulos sin visualización y funciona también en los módulos con visualización.

...Procedimiento

Seleccionar el menú **Transferencia/Transferencia Parámetros**; esto provoca la transferencia de los parámetros del módulo hacia el PC. Al final de la transferencia, se visualiza el cuadro de diálogo de los parámetros de la aplicación.

Es posible modificar:

- los valores de preselección (doble clic en la casilla de la columna valor),
- la selección del parámetro que será visualizado en la pantalla principal del módulo, (poner una cruz en la casilla de la columna de visualización)

No es posible modificar los otros datos

El comando **Escribir los parámetros** permite transferir los parámetros del **PC hacia el módulo**.

El comando **Leer los parámetros** permite transferir los parámetros del **módulo hacia el PC**.

Observaciones

1. Sólo se visualizan los parámetros no bloqueados.
2. Si el programa no consta de ningún parámetro o si todos los parámetros están bloqueados, se visualiza un mensaje.



3. Esta función es independiente de la aplicación abierta en el PC ; permite la modificación de los parámetros de un módulo con un programa A mientras el programa B está en curso.
4. Si el usuario quiere actualizar su programa grabado con los nuevos parámetros es aconsejable abrir el programa grabado y hacer la modificación en la pantalla de parámetros de entrada libre



Ver también...

Entrada libre/Parámetros

Comando RUN/STOP

Cableado PC/Módulo, Configuración del enlace PC/Módulo Enlace PC/Módulo por módem

Objetivo

La ejecución del programa se realiza mediante el comando RUN/STOP.

Los procedimientos descritos a continuación son idénticos tanto si se está en conexión directa como en conexión con ayuda de un módulo Zelio-COM.

STOP : el programa de aplicación ya no se ejecuta, las salidas se ponen a cero.

RUN : el programa de aplicación ya se ejecuta línea por línea.

Paso STOP => RUN

En paso STOP => RUN

- el programa se ejecuta a partir de la primera línea,
- todos los parámetros de los bloques de funciones se inicializan (ejemplo : valor corriente de un contador puesto a cero).



Los comandos RUN/STOP pueden efectuarse:

- directamente en el módulo mediante el menú RUN/STOP,
- a partir de Zelio-Soft si el enlace PC-Módulo está establecido. En este caso si la referencia del módulo declarado en Zelio-Soft es diferente del módulo real, un mensaje señalará este problema pero sin embargo se podrá ejecutar el comando.

Comando módulo Zelio

Seleccionar el menú RUN/STOP

Comando mediante Zelio-Soft

Seleccionar el menú Transferencia/Run o Transferencia/ Stop.



Un comando STOP reinicializa los parámetros corrientes de los bloques de funciones (ejemplo valor corriente del contador puesto a cero)



Ver también...

Visualización dinámica del programa

Visualización/Modificación de los parámetros

Visualización/Modificación del programa



Los Procedimientos siguientes son únicamente realizables en el módulo Zelio.

El módulo lógico permite visualizar en dinámico el comportamiento del programa.

Se visualiza cada contacto conductor o bobina excitada en vídeo inverso (blanco sobre fondo negro)



Procedimiento en el módulo

Seleccionar el menú PROGRAM. y posicionarse en las líneas a visualizar con ayuda de teclas flechas.



Es imposible modificar las líneas del programa en RUN.

Con el fin de hacer evolucionar el comportamiento del módulo lógico es posible modificar o visualizar algunos parámetros de los bloques de funciones.



Ver también...

Comando Run/Stop

Visualización/Modificación de los parámetros

Visualización/Modificación de los parámetros



Los Procedimientos siguientes son realizables únicamente en el módulo Zelio.

Visualización de los parámetros de los bloques de funciones en Run

Los elementos visualizables son los siguientes:

- 1- El valor corriente y el valor de preselección de un contador.
- 2- El estado de las entradas y de las salidas de un contador.
- 3- El valor corriente y el valor de preselección de una Tempor.
- 4- Todos los parámetros de un bloque de función Reloj.
- 5- La tensión de referencia de un bloque de función Analógica.
- 6- El valor de histéresis de un bloque de función Analógica.
- 7- Los valores medidos en las entradas analógicas.

Procedimiento en el módulo

Seleccionar el menú PROGRAM. y posicionarse en el bloque de función deseado y pulsar la tecla **Sel./ OK**.

Modificación de los parámetros de los bloques función en Run

Las manipulaciones autorizadas son las siguientes:

- 1- Modificación del valor de preselección de un contador.
- 2- Modificación del valor de preselección de un Temporizador.
- 3- Modificación de los parámetros de un bloque de función Reloj.
- 3- Modificación de la tensión de referencia de un bloque de función Analógica.
- 4- Modificación del valor de histéresis de un bloque de función Analógica.

Procedimiento en módulo

Seleccionar el menú PARAMET. y posicionarse en el bloque de función deseado y pulsar la tecla **Sel./ OK**.



Ver también...

Comando Run/Stop

Visualización dinámica del programa

Diagnóstico de la aplicación

Causa posible

- Cables mal conectados,
- Tensión de alimentación fuera límite,
- Fusible defectuoso,
- Detector en defecto,
- Accionador en defecto,
- Valor de umbral no inicializado,
- ...

Procedimiento

1. Comprobar las cajas de bornes de conexión,
2. Comprobar los fusibles y el alimentación,
3. Si un accionador no está dirigido, controlar:
 - el accionador,
 - las condiciones de activación del accionador,
4. Si una condición está ausente, recorrer el programa para encontrar el origen del defecto.



1. Un comando STOP=> RUN reinicializa los parámetros corrientes de los bloques de funciones (ejemplo valor corriente del contador puesto a cero)
2. Se debe activar una salida en un solo sitio en el programa.
3. Una salida Set debe ir acompañada de una salida Reset.
4. Comprobar las funciones de Reset de las temporizaciones, contadores y bloques de texto.

Supervisión de una aplicación Zelio

Variables I, M, A, Z, Q, Bloques funciones, Bloque reloj

Enlace PC/Módulo por módem

● **Objetivo**

La función de supervisión permite acceder a las funciones de control de un módulo Zelio-Logic conectado al PC mediante el cable SR1 CBL01.

El programa se ejecuta mediante el módulo Zelio que administra completamente las informaciones y comandos intercambiados con el proceso.

Es posible forzar ciertos estados con el PC y visualizar todos los estados internos del programa.

Notas

Cuando se está en modo supervisión, no se tienen en cuenta las alarmas (ausencia de almacenamiento).

Ejemplo1

Es necesario tener la misma aplicación en el PC y el módulo.

● **Acceso a la supervisión**

El acceso a la supervisión puede efectuarse de 2 maneras

- en el momento de iniciar Zelio-Soft : la aplicación presente en el módulo es transferida al PC
- mediante el menú **Modo/Modo supervisión**.



Permite volver a leer el programa en el módulo (F5)

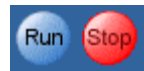
● **Condición de acceso a la supervisión**

Si una versión A está presente en el PC y una versión B en el módulo :

1. El programa Zelio-Soft ofrece transferir la aplicación del PC hacia el módulo para comprobar la identidad de las aplicaciones PC y módulo; en cuanto finaliza la transferencia, se visualiza la pantalla de supervisión.
2. Si responde No a la transferencia de la aplicación del PC hacia el módulo y si hay modificaciones en curso, el programa Zelio-Soft propone grabar la aplicación del PC,
2. Si responde No a guardar la aplicación del PC, las modificaciones se perderán y el programa Zelio-Soft sustituirá la aplicación del PC por la del módulo. En cuanto finaliza la transferencia, se visualiza la pantalla de supervisión.

● **Procedimientos posibles**

Variables I, M, A, Z, Q, Bloques funciones, Bloque reloj



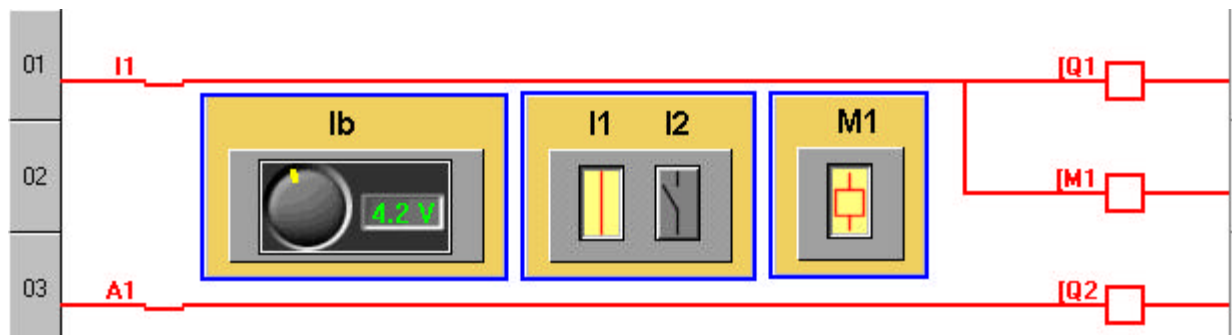
Run/Stop

Para pasar a modo RUN, hay que hacer clic en el icono RUN, los contactos pasantes se visualizan en **rojo** en entrada libre y en vídeo inverso en entrada Zelio

En paso STOP => RUN los valores corrientes de los bloques de funciones vuelven a ponerse a cero.

● **Para pasar de la visualización modo libre a modo Zelio...**

Hacer clic en los botones **Modo libre** o **Modo Zelio** en lo alto de la pantalla.



Supervisión de una aplicación Zelio

Generalidades..., Bloques funciones, Bloque reloj

Supervisión de las entradas TON, analógicas, teclas Z y contacto M

En modo supervisión el programa visualiza el estado de las entradas TON, analógicas, teclas Z y contacto M.






Forzado

Es posible forzar el estado de algunas variables haciendo clic en el objeto correspondiente.

Ejemplo1, Ejemplo2, Ejemplo 3

I	Forzado de 0 a 1 únicamente
M	Forzado de 0 a 1 y de 1 a 0
Z	Forzado de 0 a 1 y de 1 a 0
Q	Forzado de 0 a 1 y de 1 a 0
A, Ib, Ic	Actuando sobre el potenciómetro se modifica el valor analógico.

En paso Stop >>Run los forzados desaparecen.

	Permite visualizar u ocultar el cuadro de visualización de las entradas
	Permite visualizar u ocultar el cuadro de visualización de las teclas Z.
	Permite visualizar u ocultar el cuadro de visualización de las entradas analógicas.
	Permite visualizar u ocultar el cuadro de visualización de los contactos M.
	Permite visualizar u ocultar el cuadro de visualización de las salidas.

Ver también

Remanencia (versión módulo > o igual a 1.6)

Supervisión de una aplicación Zelio

Generalidades..., Variables I, M, A, Z, Q, Bloque reloj

Procedimiento de visualización y modificación de los parámetros de los bloques de funciones



Permite visualizar u ocultar el cuadro de visualización de los parámetros de los bloques de funciones.

Ejemplo

Es posible modificar el estado de los valores corrientes y de los valores de umbrales.

Ver también

Remanencia (versión módulo > o igual a 1.6)

Supervisión de una aplicación Zelio

Generalidades..., Variables I, M, A, Z, Q, Bloques funciones

Procedimiento de supervisión de los bloques reloj



Permite visualizar u ocultar el cuadro de visualización de supervisión del bloque reloj.

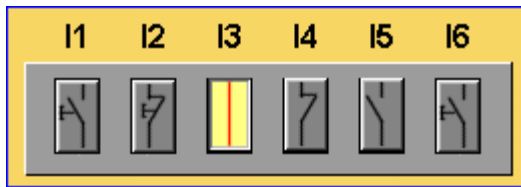
La supervisión del bloque reloj permite controlar su funcionamiento.

El desplazamiento del cursor permite modificar el tiempo para testar el posicionamiento de la salida asociada al bloque reloj.

Descripción del cuadro de supervisión

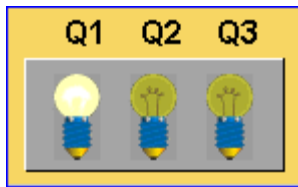
Es suficiente con desplazar el cursor hasta la fecha deseada con la ayuda del mouse(clic pulsado). El hecho de soltar el mouse (clic no pulsado) activa el posicionamiento de la salida.

Comando de las entradas



*Aquí la entrada I3 está en 1.
En modo entrada Zelio, la visualización pasa a vídeo inverso.*

Visualización de las salidas



Aquí la salida Q1 está activada

En modo entrada Zelio, la visualización pasa a vídeo inverso.

Control de las entradas analógicas



Actuando sobre el potenciómetro se modifica el valor analógico.

Visualización/modificación de los parámetros de los bloques de funciones

No	Label	Type	Référence	Courante	Désignation
01	C1		C1=0005	C1=0000	Counter
02	T3	A: On Delay	T3=00.10s	T3=00.00s	
03	T5	B: Pulse with Pulse On	T5=00.50s	T5=00.00s	
04	A1	Ib >= R	R=3.0V	Ib=1.9V	

Haga doble clic sobre el bloque función para modificar los parámetros

Supervisión del bloque reloj



Visualización fecha y hora corriente en supervisión

