

Unity Pro

- Intervenções Online



Backup dos valores das Memórias

Transfer Data from PLC to File

Content

☒ %M From: 0 To: 511

☒ %MW From: 0 To: 2047

Nb: %MW overlap %MB, %MD, %MF

☒ Unlocated variable instances

☒ Function block instances (DFB and EFB)

Warning: Saving data when PLC is in RUN may take several PLC cycles and the data may be desynchronized!

To file

OK Cancel Help

Esse campo define o range de memórias *alocadas* %M cujo os valores serão salvos no arquivo *.dat.

Esse campo define o range de memórias *alocadas* %MW cujo os valores serão salvos no arquivo *.dat.

Para as variáveis *não alocadas* e *blocos de funções (DFB e EFB)*, somente serão salvos os valores correntes no PLC se o backup do arquivo *.DAT for descarregado no mesmo projeto de onde ele foi extraído. Quando o projeto é modificado, exemplo, "Build Changes" no Unity Pro, somente as variáveis *alocadas* (%M, %MW..) serão salvas no PLC. As *não alocadas* serão perdidas.

Diretório do Windows onde será salvo o arquivo *.dat



Valores iniciais após comando RUN

A coluna *value* define o valor inicial da variável. Após o *download* no PLC esses valores serão atribuídos nas memórias

Name	Type	Address	Value	Comment	Save	Custom
busy	BOOL				☐	
erro	BOOL				☐	
FSTS_1	T_PRM_FSTS				☐	
PRetop_5350_IN	T_PRetop_5350...	%Mw26			☐	
PRM_INFO	T_PRM_INFO_P				☐	
PRM_Master_IN	T_PRM_IN	%Mw0			☐	
PRM_Master_OUT	T_PRM_OUT	%Mw100			☐	
Process_Value	REAL				☐	
read	BOOL				☐	
res	BOOL				☐	
retry	BOOL				☐	
SetPoint_PID1	REAL		89.76		☒	
SetPoint_PID2	REAL		49.70		☒	
start	EBOOL				☐	
stop	BOOL				☐	
Tempo_Abertura_Valv1	REAL		32		☐	
valido	BOOL				☐	

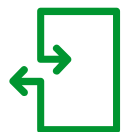
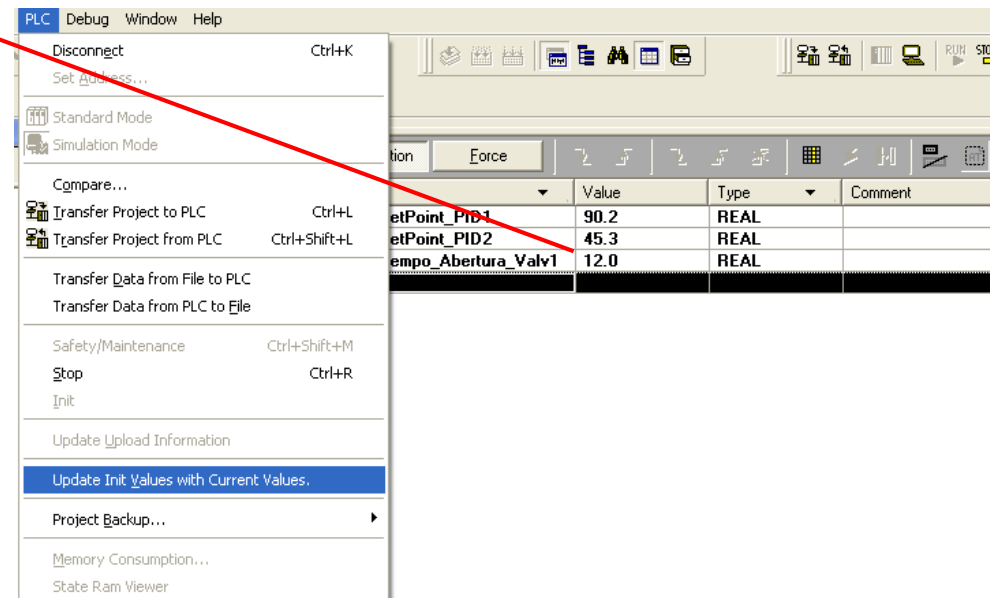
O *checkbox* da coluna *save* garante uma possível atualização do valor da coluna *value* após o comando *"Update Init Values with Current values"*.

Atualização dos valores iniciais com os valores correntes

- Exemplo

1. Após download e comando RUN no PLC os valores das variáveis serão:
 - SetPoint_PID1=89.76, SetPoint_PID2=40.70, Tempo_Abertura_Valv1=32
2. Caso preciso é possível atualizar os valores atuais pelos valores correntes. Menu: PLC-> *Update Init Values with Current values*. Após o comando, as variáveis assumirão os valores onde o *checkbox* estiver assinalado:
 - SetPoint_PID1=**90.2**, SetPoint_PID2=**45.3**, Tempo_Abertura_Valv1=32

SetPoint_PID1	REAL		89.76	☒
SetPoint_PID2	REAL		40.70	☒
start	EB00L			☐
stop	BOOL			☐
Tempo_Abertura_Valv1	REAL		32	☐



Alterações Online

No final da transferência do aplicativo, o PLC envia uma confirmação e uma assinatura eletrônica ao PC-Unity informando que o ele foi atualizado / modificado corretamente.

Se durante a atualização / modificação do aplicativo a comunicação entre PC-Unity e PLC falhar, o PLC manterá o aplicativo intacto **sem** as atualizações do PC-Unity e **sem** a assinatura eletrônica. Com isso haverá uma incompatibilidade entre a assinatura do PC-Unity, que foi atualizada após o build, e o programa executado pelo PLC. O que impossibilita o PC-Unity manter-se *online*.

Para restabelecer a comunicação entre PC-Unity e PLC é preciso recorrer ao arquivo do projeto salvo automaticamente na pasta do projeto no computador após download do projeto(Project autosaving on download). Ex. *Nomedoprojeto.aut.STA*.

O checkbox *save STA* deve estar marcado em Tools->Project Settings.

