



PL7 Micro pour TSX 37

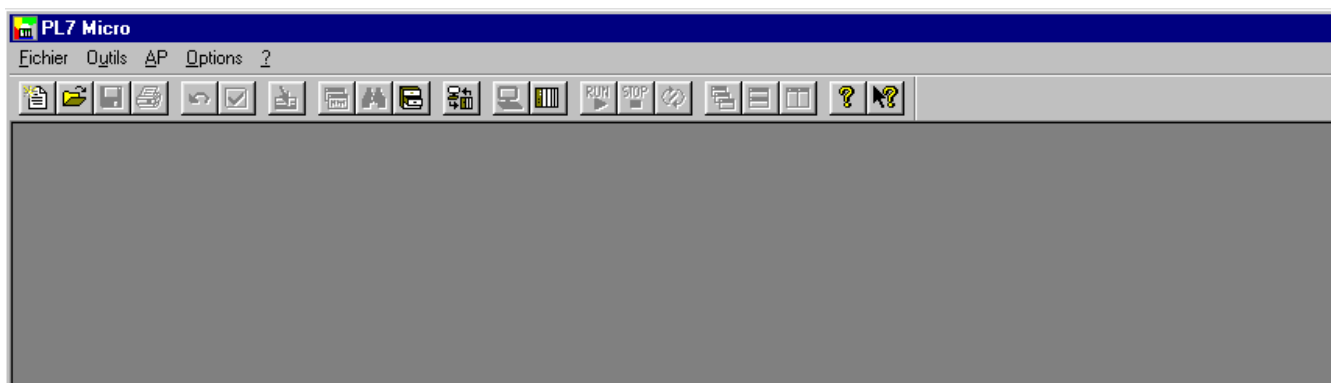
TELEMECANIQUE
(Groupe Shneider)



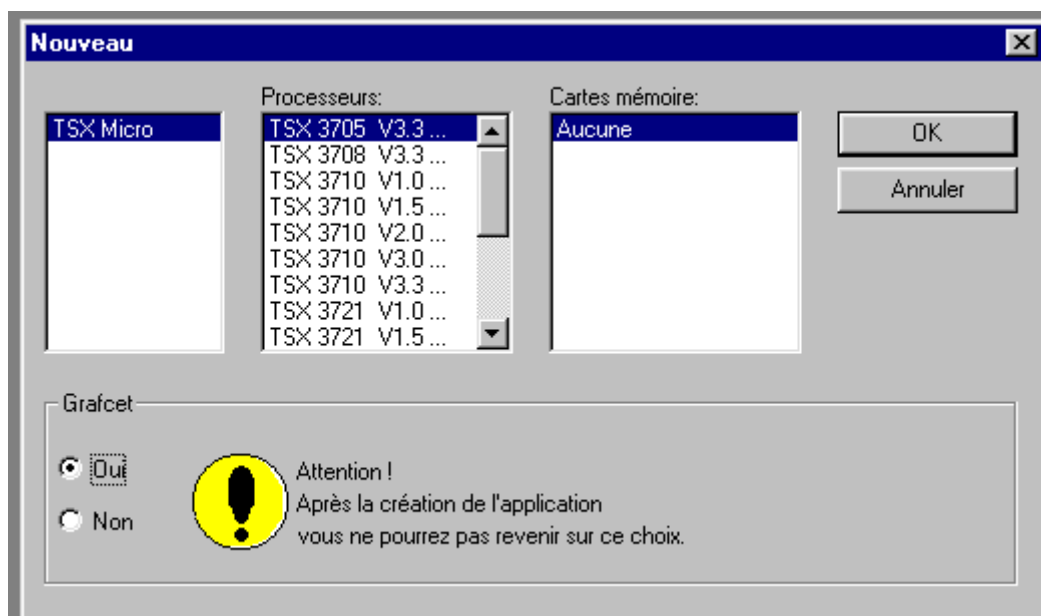
UTILISATION DU LOGICIEL PL7 Micro pour programmer un TSX 37

- Après avoir mis sous tension le PC cliquer sur l'icône PL7 micro.
- Choisir la version **PL7 Micro V.3.4**

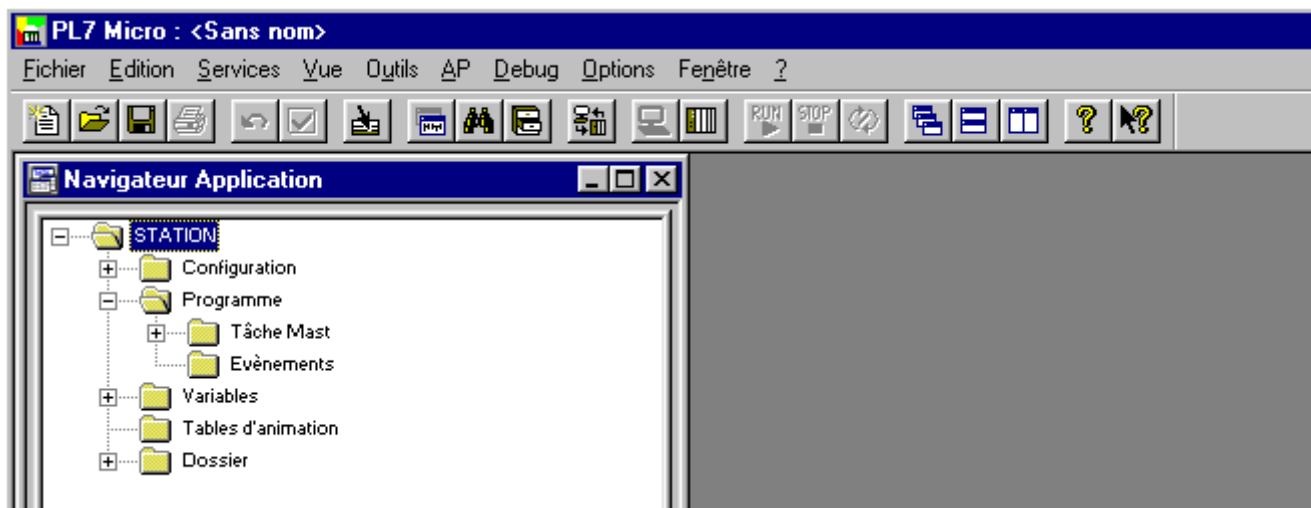
Vous arrivez sur cette fenêtre.



- Faire : fichier / nouveau pour trouver la fenêtre suivante.



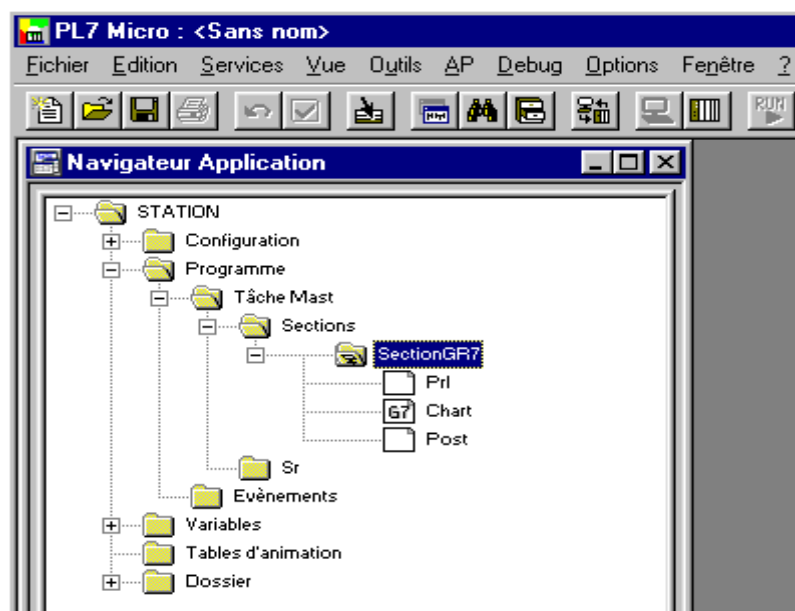
- Ici
- 1) choisir la version du processeur de votre API (voir dos du volet des bornes d'alimentation de l'API)
 - 2) cocher sur OUI pour utiliser le langage GRAFCET
 - 3) faire OK pour poursuivre.



A – Programmer un GRAFCET Linéaire

Ici faire :
2 clics de souris dans tâche Mast ;
2 clics de souris dans Section ;
2 clics de souris dans Section GR7.

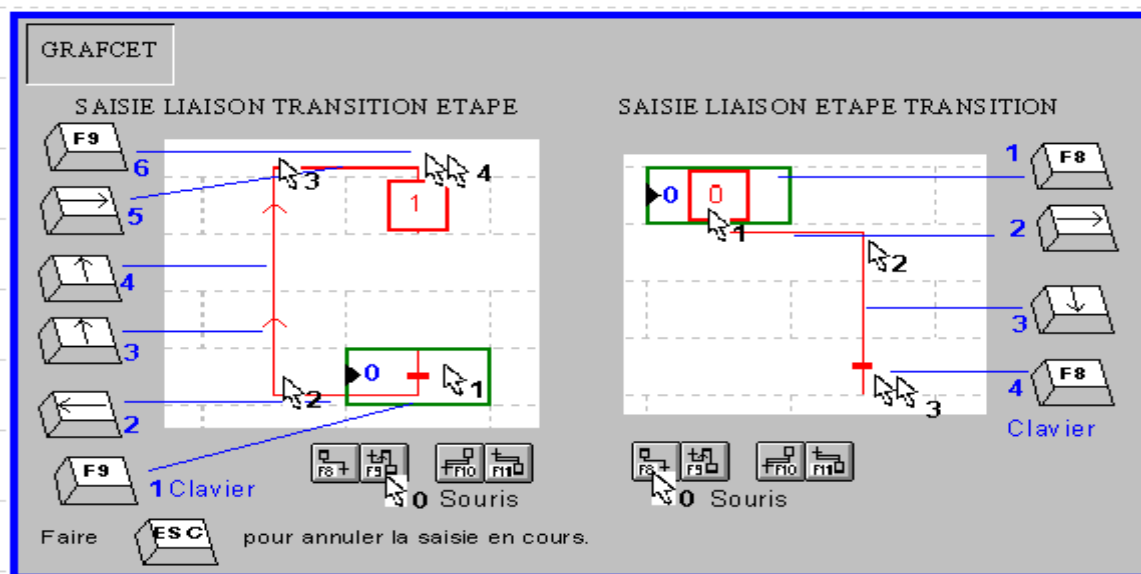
Vous devez arriver à cet écran :



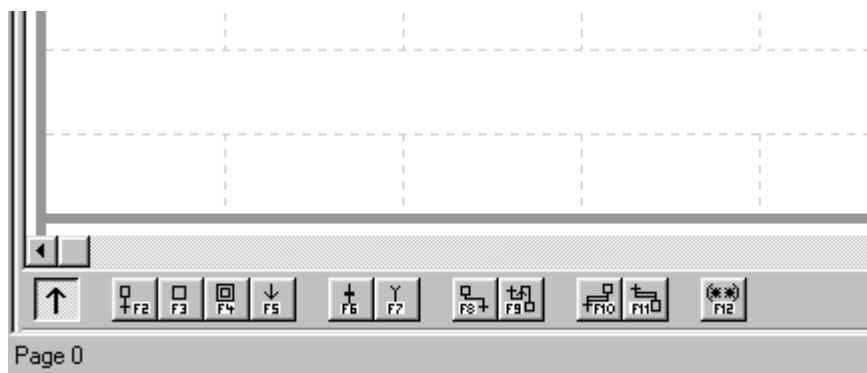
Le GRAFCET et les équations de transition doivent s'écrire dans le **CHART**, alors que les équations de sorties ou d'étape doivent s'écrire dans le **POST**.

1^{ère} étape : dessiner le GRAFCET et écrire les équations de transition dans le CHART.

2^{ème} étape : écrire les équations de sorties ou d'étape dans le POST.
2 clics de souris dans Chart



Cette notice explique comment utiliser le logiciel pour dessiner le GRAFCET.
Cliquer n'importe où pour l'enlever.



Les outils de bas de page permettent aussi de dessiner le GRAFCET, il suffit de cliquer sur un icône pour le sélectionner et de le placer où l'on désire sur la page grâce à la souris, enfin de le figer par un autre clic de souris.

L'icône F4 permet de placer une étape initiale (active à la mise sous tension du système).

L'icône F6 permet de placer une transition.

L'icône F3 permet de placer une étape.

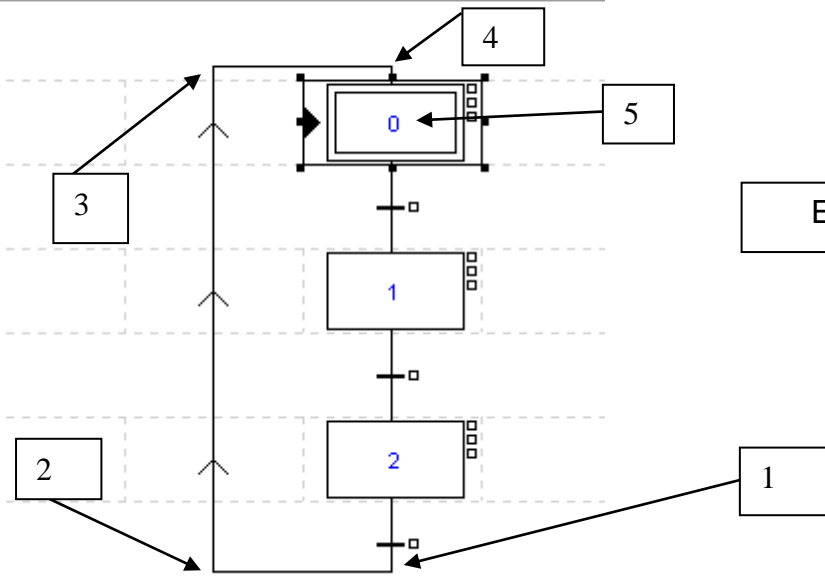
L'icône F2 permet de placer simultanément une étape et une transition.

En fin de programme l'icône F9 permet de relier la dernière transition du grafcet à l'étape initiale pour boucler.

Les icônes F10 et F11 permettent de créer des divergences et des convergences en ET.

Après chaque mise en place d'étape, il faut lui donner un numéro et valider par la touche **Entrée**.

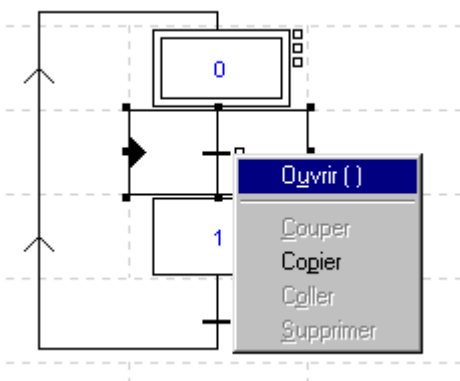
Lorsque le grafcet est terminé, il faut le valider par une action sur la touche entrée(le grafcet passe de la couleur rouge à la couleur noire).

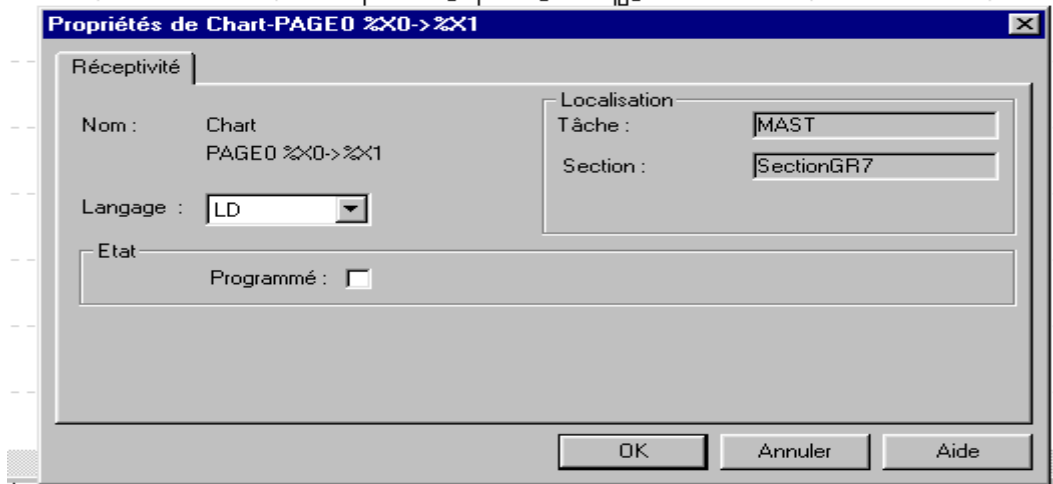
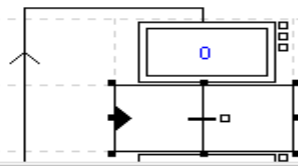


Attention ! Pour réaliser le retour de la dernière transition vers l'étape initiale, il faut après avoir choisi l'icône F9, il faut faire un clic en 1 puis 2, 3, 4,5.

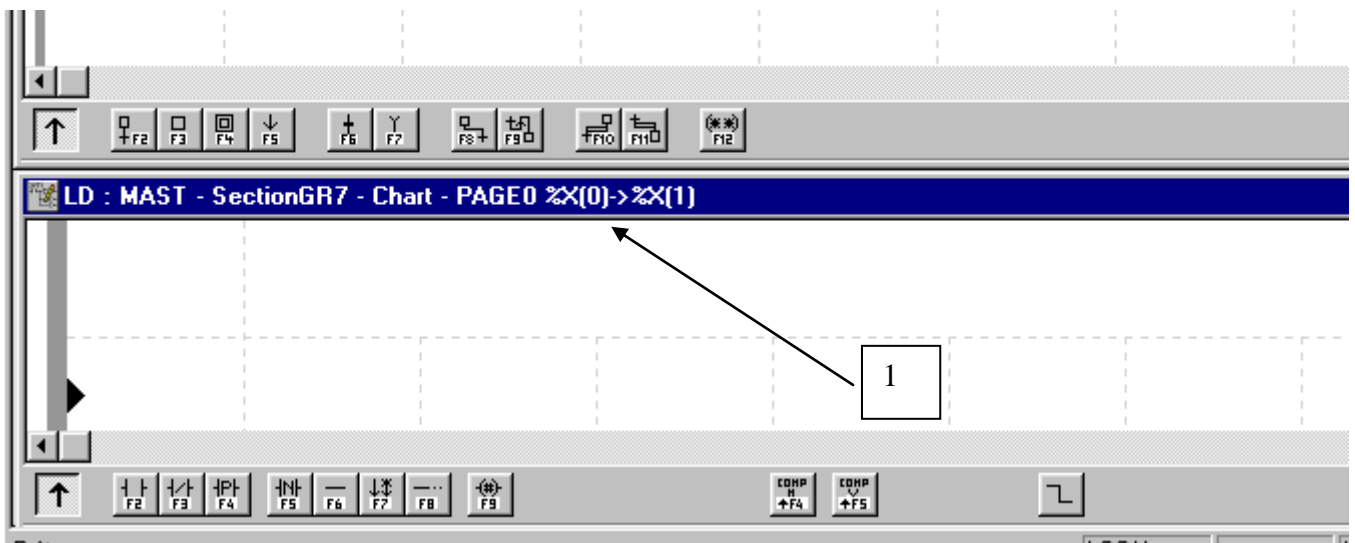
Maintenant il faut écrire les équations de transition.

Pour cela il faut sélectionner la 1^{er} transition (clic de souris) puis faire un clic souris droite et faire ouvrir.





- Faire OK....



.....apparaît en bas de page la ligne d'équation de la 1^{ère} transition vierge.

1 nous indique bien qu'il s'agit de la transition entre les étapes X0 et X1.

Les outils en bas de page permettent d'écrire cette équation.

F2 = entrée égale à 1

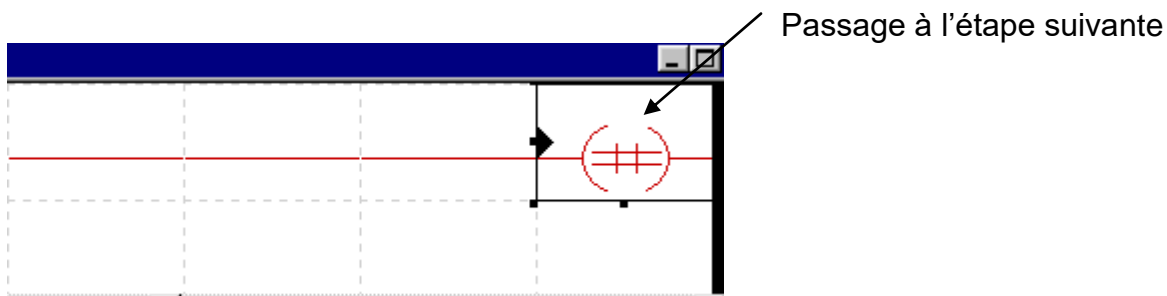
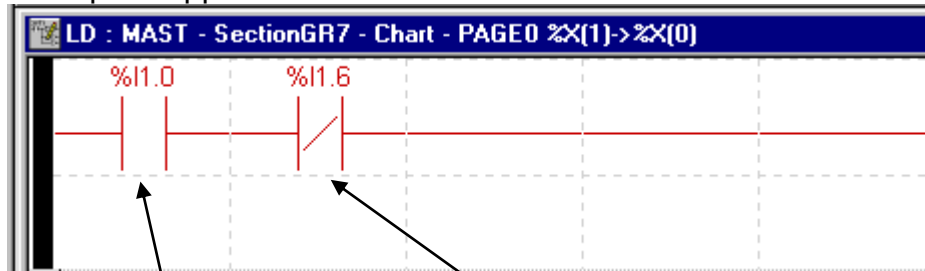
F3 = entrée égale à 0

F9 = bobine interne permettant de passer à l'étape suivante.

F6 et F9 permettent de fermer l'équation.



Exemple d'application :

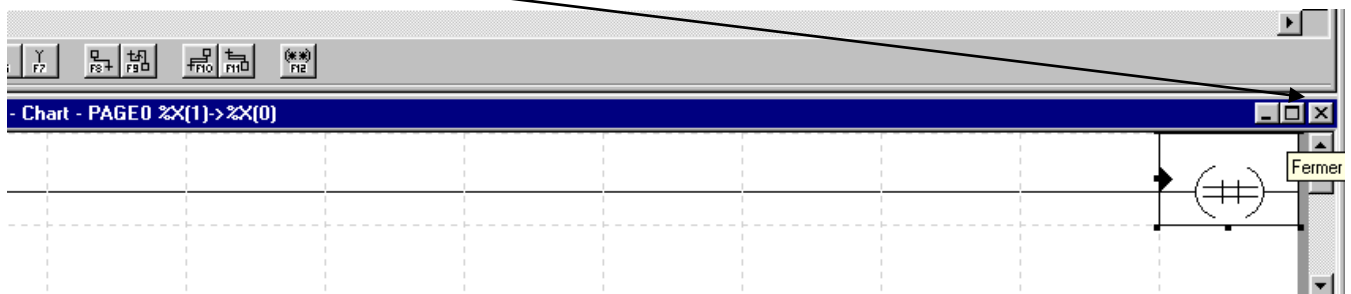


Ici si l'entrée %I1.0 =1 et l'entrée %I1.6 = 0 alors l'équation est vraie et l'on passe à l'étape suivante.

Nota : lorsque l'on place une entrée il faut immédiatement lui donner un nom comme par ex %I1.0 et valider par la touche entrée.

Lorsque la ligne de programme est terminée, il faut la valider pour pouvoir passer à la suivante par la touche entrée (l'équation passe de la couleur rouge à la couleur noire).

Pour sortir d'une équation de transition lorsqu'elle est terminée, il faut cliquer dans la croix de fermeture correspondante



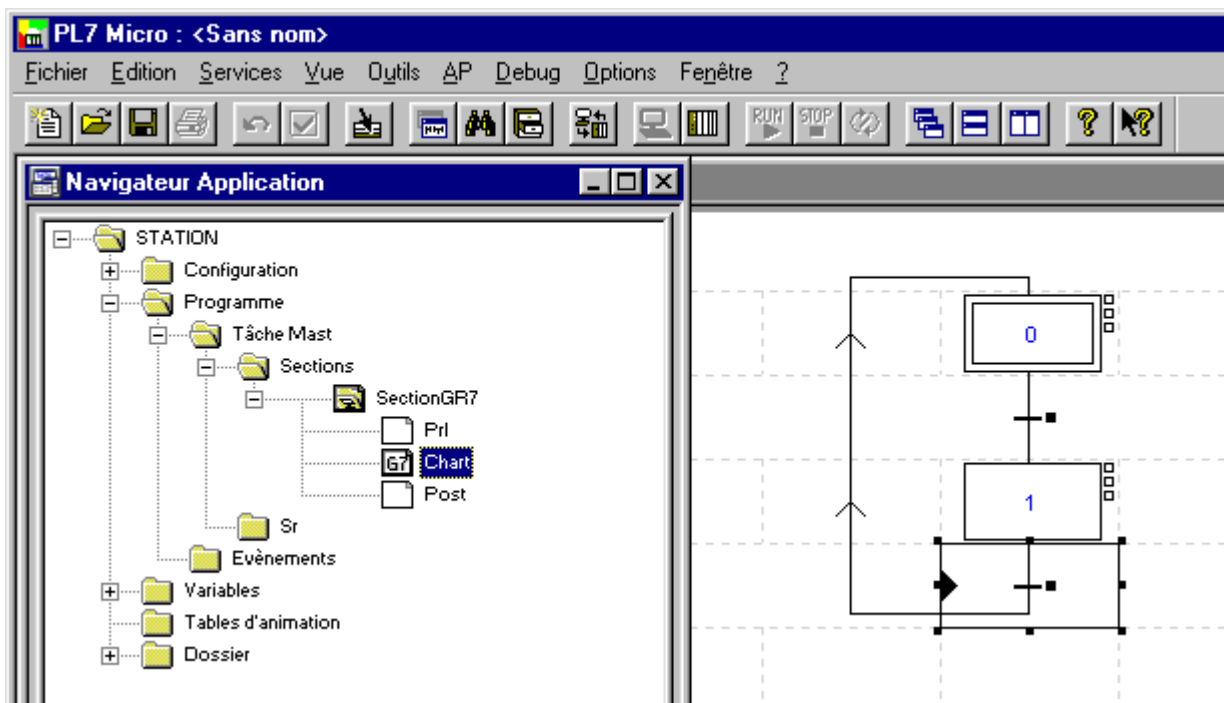
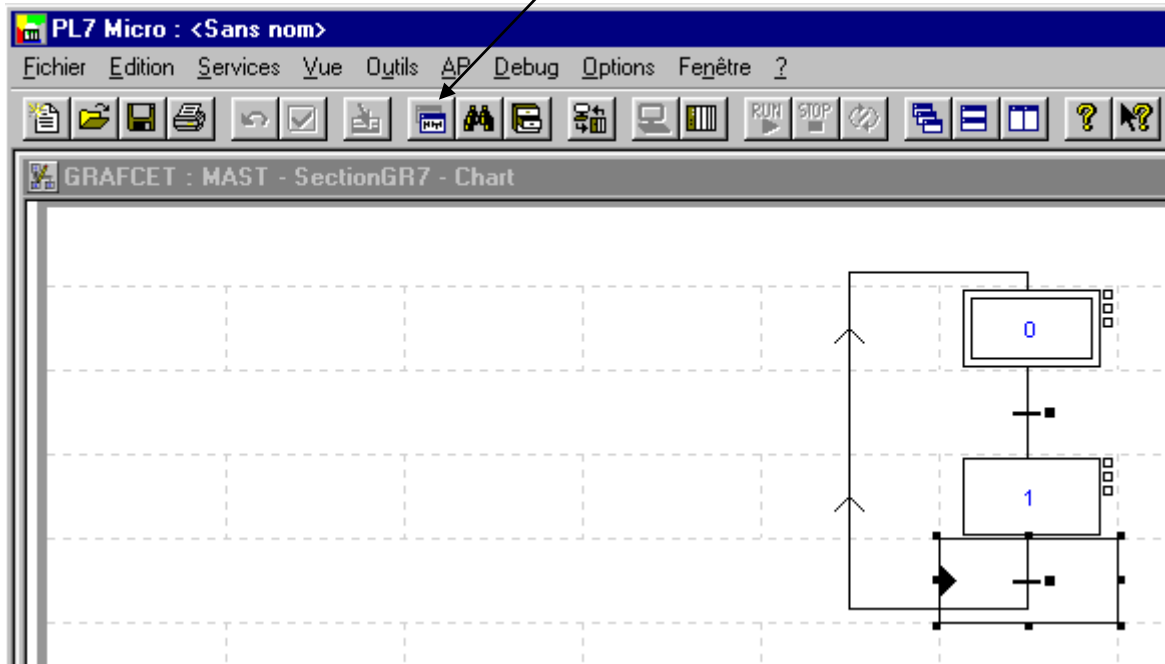
Suivre cette procédure pour toutes les transitions.(lorsqu'une transition est écrite, le petit carré à ses côtés sur le grafcet devient noir).

Maintenant il faut passer aux équations d'étapes que l'on écrit dans le POST



1 clic sur le navigateur d'application.

Navigationneur d'application

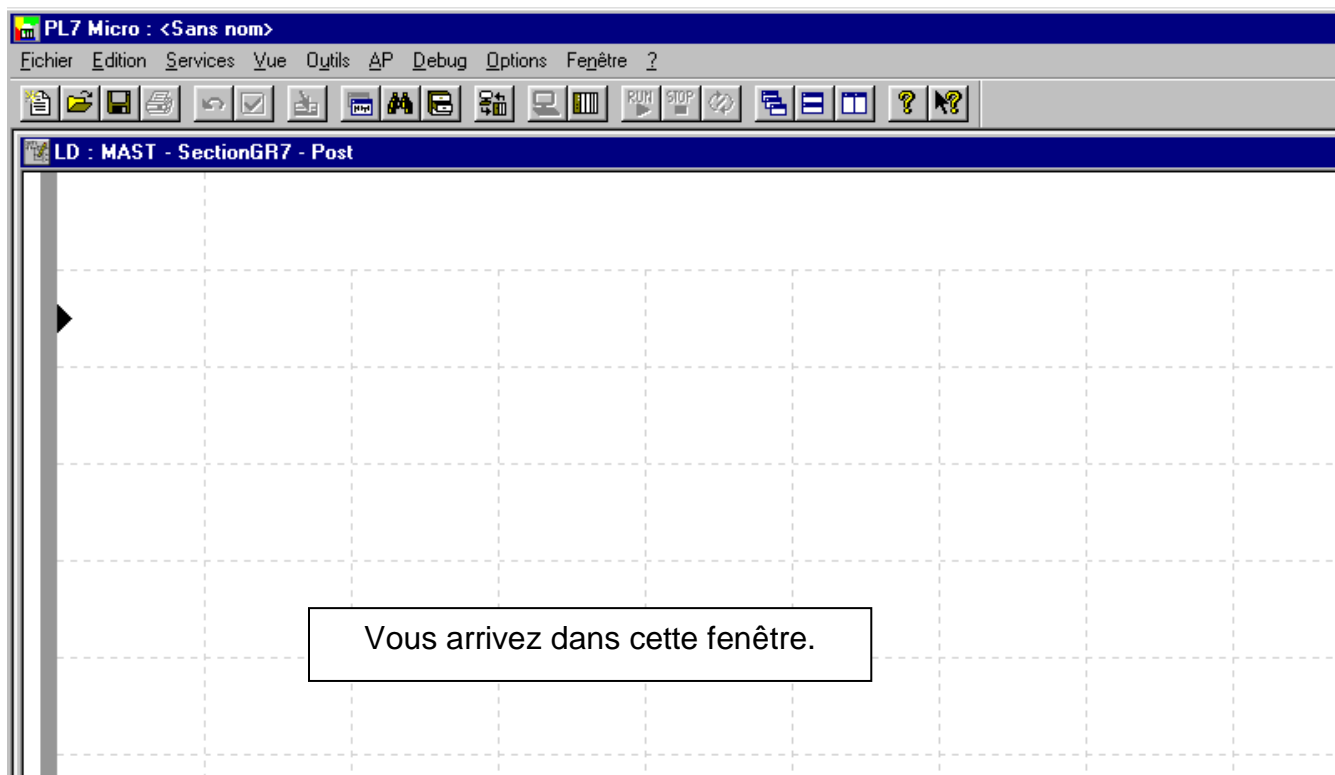


Ici vous devez faire 2 clics dans POST, puis faire OK.

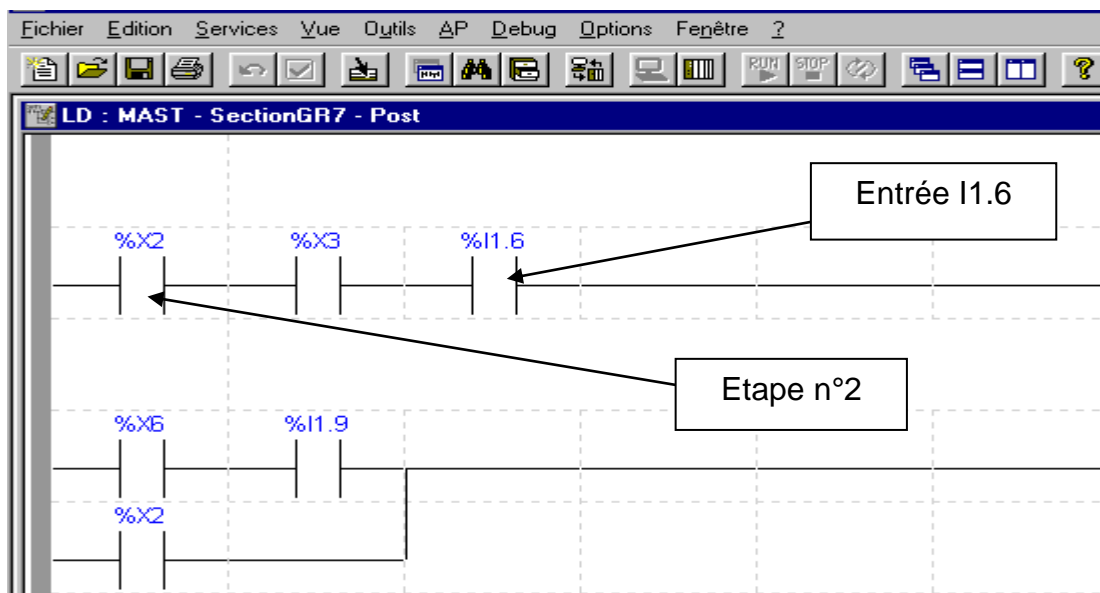


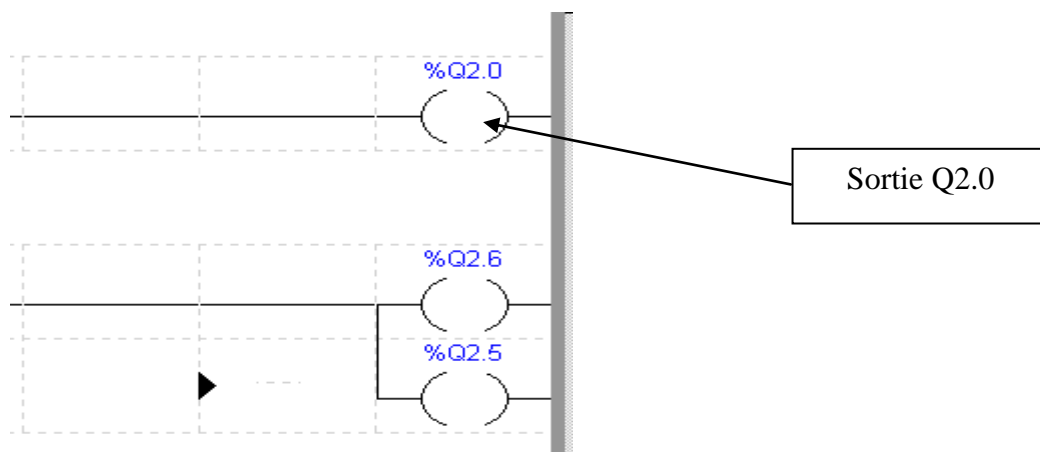
- Notice ressource -
UTILISATION DU LOGICIEL PL7 MICRO

NRB4



Avec les outils en bas de page vous devez écrire toute les équations les unes après les autres.

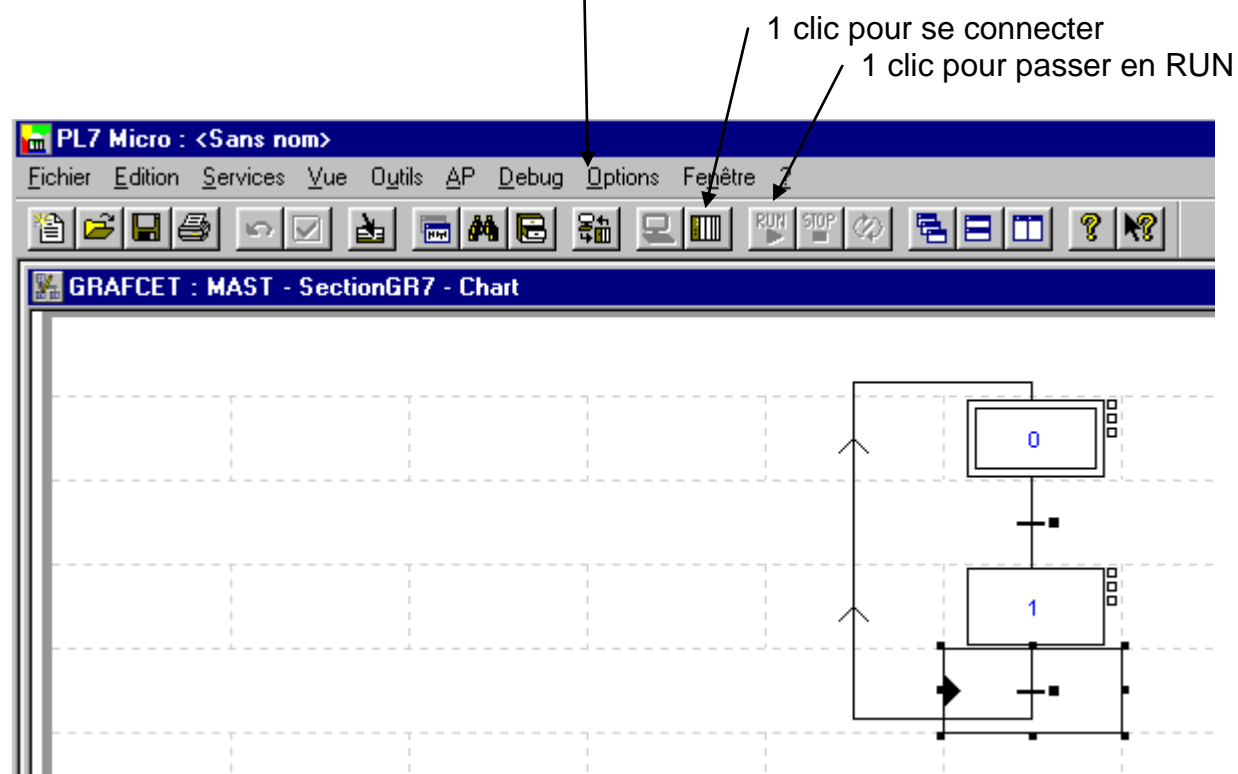




Voilà le programme est terminé, - il faut le transférer dans l'API après avoir relié l'API à votre PC ;

- il faut se connecter à l'API ;
- il faut mettre l'API en RUN.

procédure).



Il faut maintenant tester le programme.