

手勢換頁

手勢定義為觸控按下後移動到畫面另一個位置, 然後放開。

手勢換頁可以在侷限的畫面內, 提供一種不需要畫面操作元件, 而達到換頁操作的功能。

系統本身內部預設已使用一種手勢換頁。



畫面左上方按下, 移動到右下方, 然後放開。

這個動作會跳頁至系統內定 ID 號碼:65005 的畫面, 當要取消這個動作時, 將 65005 的畫面 ID, 修改為其他號碼就可以了, 系統預設 畫面 ID 號碼:65005 做為系統設定畫面。

除了系統內定一個手勢換頁外, 另外每一個[一般畫面]都有提供 4 個可設定及設定致能條件的手勢換頁。(畫面類別為對話盒畫面及開機畫面除外)。



畫面右方按下, 移動到左方, 然後放開。



畫面左方按下, 移動到右方, 然後放開。



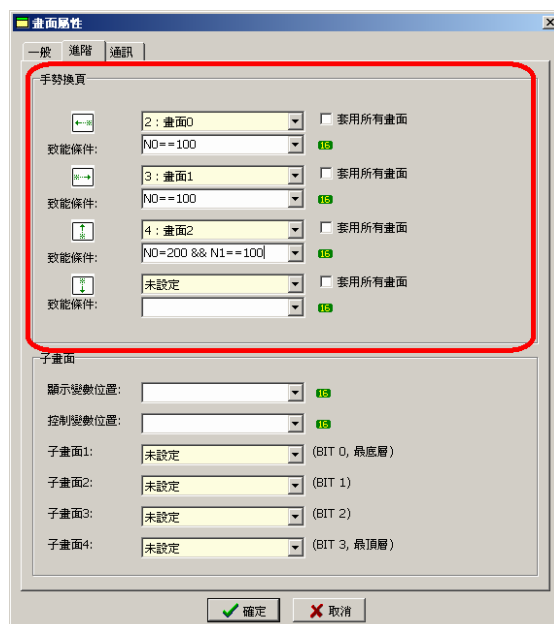
畫面上方按下, 移動到下方, 然後放開。



畫面下方按下, 移動到上方, 然後放開。

每一個動作都可以設定致能條件, 致能條件變數資料格式為有號數 16 位元, 致能條件變數設定範例 例如 (N0==100), 如果沒有設定致能條件, 預設為致能, 手勢換頁設定方式為

開啟相對應的畫面後 [選單] -> [專案] -> [畫面管理] -> [編輯畫面] -> [進階]



子視窗

一個畫面內, 顯示並操作其他設定的視窗畫面.

一個畫面可以使用顯示變數來控制顯示 4 個子視窗, 由控制變數位置來決定該子視窗是否有可輸入焦點權限(有輸入焦點才能操作按鈕及編輯元件).

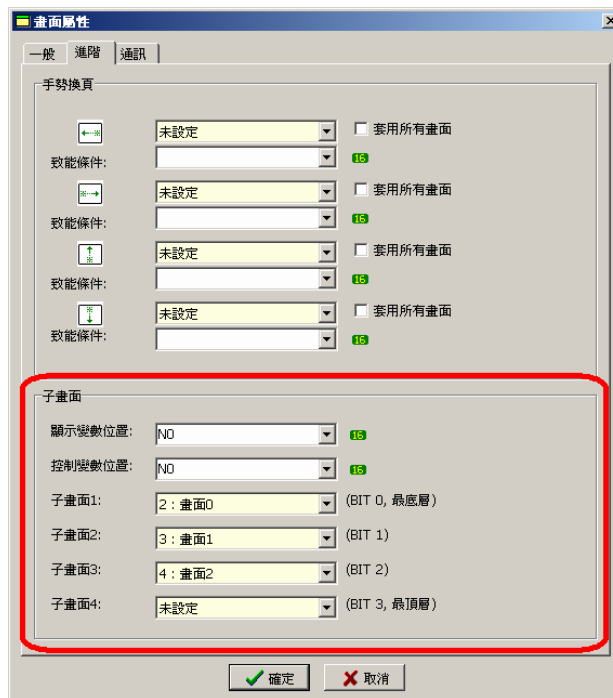
子視窗的大小與畫面大小相同, 在顯示時子視窗背景圖片或背景顏色不會顯示, 所以子視窗的元件位置是由設計者自行調整.

子視窗的顯示控制是由[顯示變數位置]來設定控制, [顯示變數位置] 資料格式為有號數 16 位元, 子視窗 1 由[顯示變數位置] 位元 0 控制, 0:不顯示, 1:顯示, 子視窗 2 由[顯示變數位置] 位元 1 控制, 以此類推, 子視窗 4 由[顯示變數位置] 位元 3 控制, 顯示順序為, 子視窗 1(底層), 子視窗 2, 子視窗 3, 子視窗 4(最上層).

子視窗的輸入焦點控制是由[控制變數位置]來設定控制, [控制變數位置] 資料格式為有號數 16 位元, 子視窗 1 由[控制變數位置] 位元 0 控制, 0:不可操作, 1:可以操作, 子視窗 2 由[控制變數位置] 位元 1 控制, 以此類推, 子視窗 4 由[控制變數位置] 位元 3 控制.

子視窗設定方式為

開啟相對應的畫面後 [選單] -> [專案] -> [畫面管理] -> [編輯畫面] -> [進階]



注意: 要設定成為子視窗的畫面, 不能有[繼承畫面]的的設定, 以上圖為例, [2: 畫面 0] 及 [3: 畫面 1] 及 [4: 畫面 2], 畫面的屬性不能設定[繼承畫面].

快速通訊變數

一個畫面內, 需要較快速讀取變數的設定

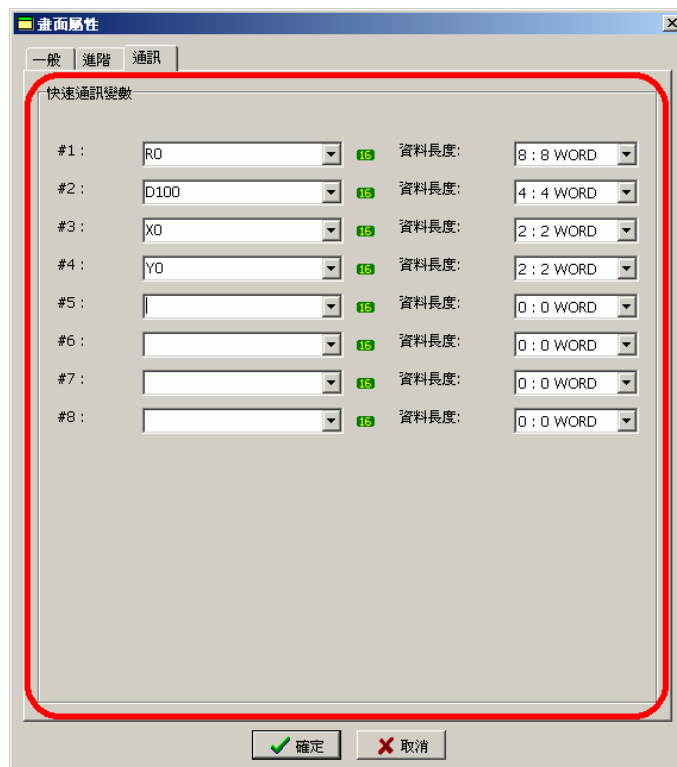
一個畫面可能需要顯示很多的變數, 而這樣的設計會導致讀取連線控制器的通訊資料量膨脹, 而導致所有的變數讀取反應變慢, 而此時如果需要一些比較重要的變數反應加快的時候, 這時就可以使用 [快速通訊變數] 來改善.

基本上每一個畫面變數在通訊的上是沒有優先順序的, 透過 [快速通訊變數] 設定, 將一些重要的變數提高優先順序, 使提高優先順序的變數, 通訊上更頻繁, 來達到較快的反應速度.

快速通訊變數定義為 16 位元 (WORD) 為基本單位, 可以設定一般變數 (WORD), 及接點變數 (BIT), 當設定為接點變數時, 會自動擴展為 WORD.
例如 如下圖 項目 4, 變數定義 [Y0] 資料長度: 2 WORD, 此時會讀取 Y0-Y31, 總共 2 個 WORD 的資料. 快速通訊變數定義可以是畫面沒有使用到的變數.

快速通訊變數設定方式為

開啟相對應的畫面後 [選單] -> [專案] -> [畫面管理] -> [編輯畫面] -> [通訊]



提示: 加快讀取變數反應的方法, 一可以調高通訊的速率, 一可以使用 [快速通訊變數] 來定義, 另外一個方式為使用多個通訊埠同時連線.