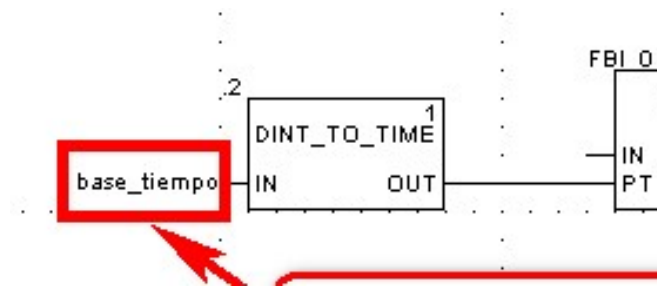


¿Cómo se configura un temporizador para que su valor de preset pueda ser ingresado desde una pantalla?

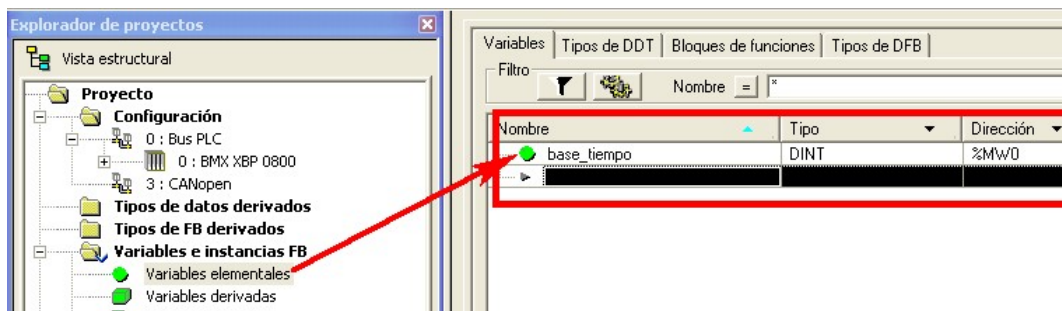
En Unity:

- Se elije el temporizador a utilizar (en este caso un TON);
- Como el valor del Preset es variable, el intercambio de datos con la pantalla tiene que ser hecho desde una %MW;
- Considerando que el valor de preset del temporizador no puede ser una %MW lo que se puede poner es un bloque adicional que convierta el valor leído desde la pantalla (%MW) a un valor del tipo timer.

Conexión de los bloques:



Declaración de la variable que se intercambia con la HMI:

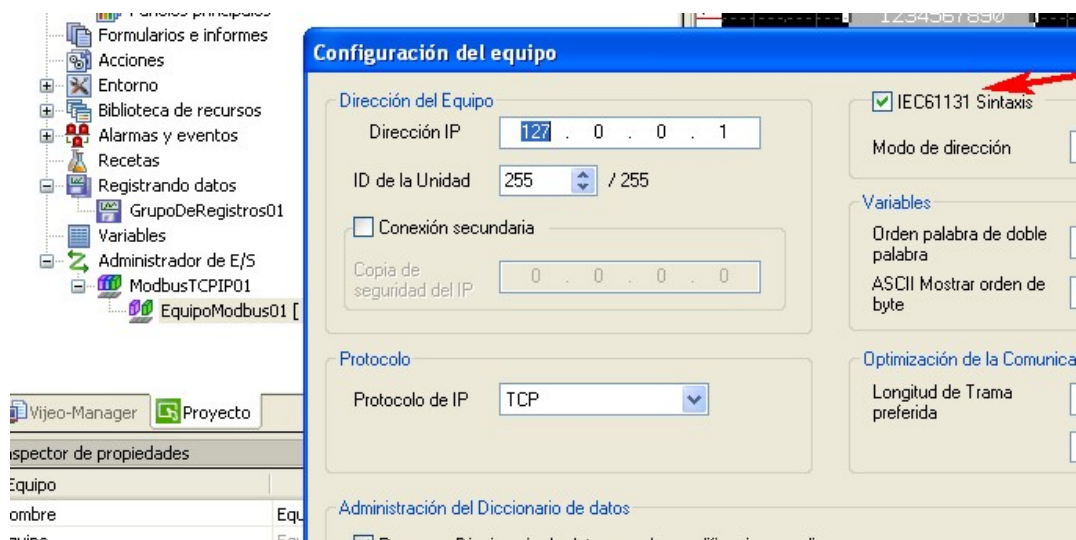


Nota:

- En este ejemplo se considera que el operador va a manejar sus datos teniendo en cuenta un proceso que se maneja en minuto.
- Como para la conversión (escala) de datos se necesita un número muy grande para pasarlo de minuto a milisegundos, los datos fueron declarados como DINT.

En Vijeo Designer:

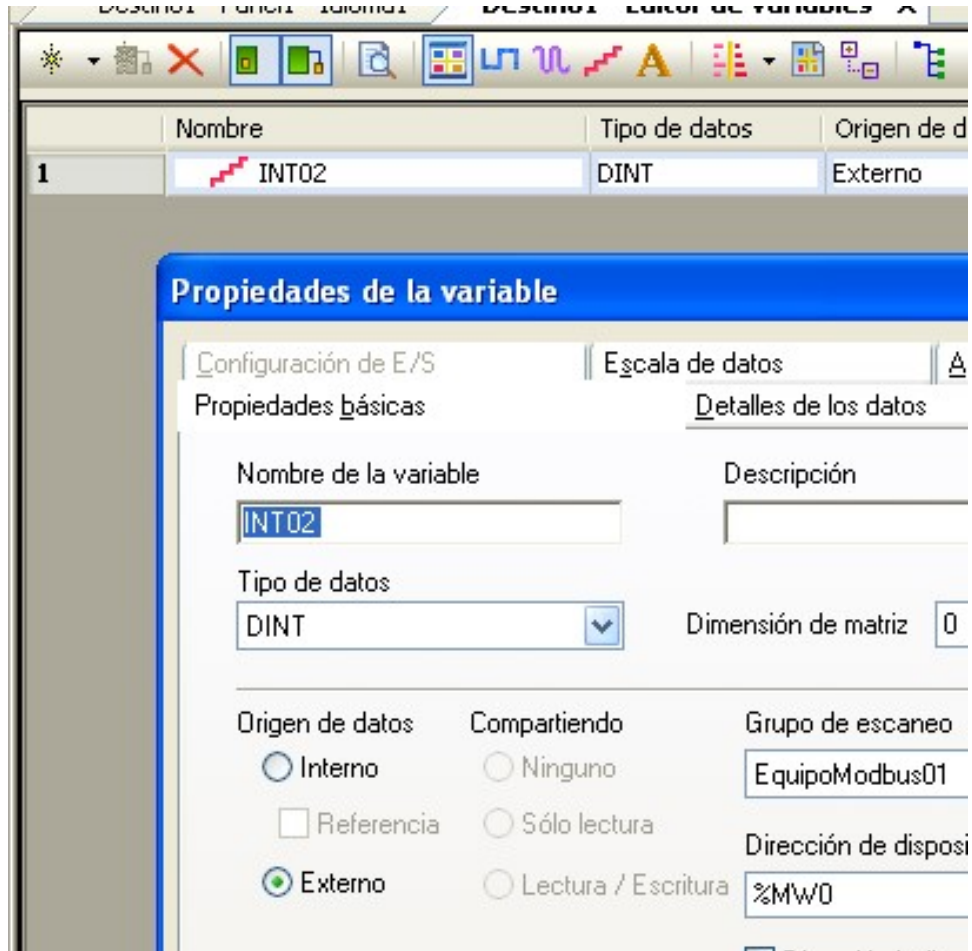
- Se creó una variable del tipo DINT;
- Se realizó un escaldo del valor ingresado desde la HMI por el operador.
- Habilitar la opción IEC para poder intercambiar datos con el PLC utilizando el mismo formato de escritura de datos del PLC (%MW,%I,%Q,etc.)



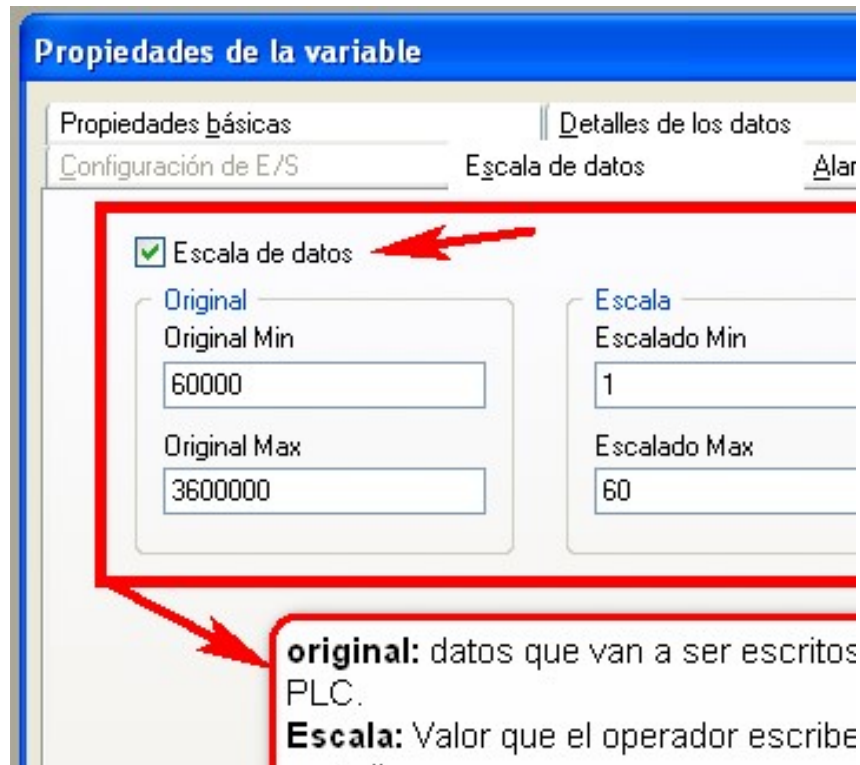
Nota:

- **Tener en cuenta que el valor mín. del tiempo de operación es de 1 min.**
- **En este ejemplo se consideró que el máx. valor ingresado sería equivalente a 60min.**
- **1 min. → 60000 ms**
- **60 min. → 3600000 ms**

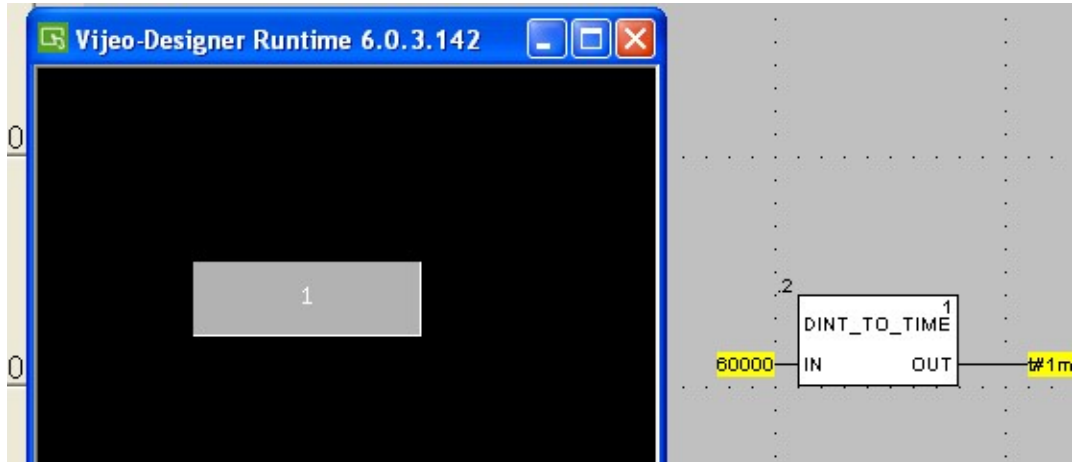
Declaración de la variable:



Escalado de la variable intercambiada:



Nota. Como el convertor DINT_to_Time tiene una salida con base de tiempo en milisegundos, hay que hacer una adaptación del ingreso de datos desde la variable de la pantalla para que los datos sean pasados ya en su formato final al PLC (milisegundo).

Simulación: del dato ingresado en la HMI e intercambio con el PLC

En la imagen tenemos el simulador de la HMI donde el PLC ingresa el tiempo de preset, donde se setea, en el ejemplo, 1 min. Y en el PLC se ve que en la entrada del bloque DINT_TO_TIME el valor de la %MW ya fue pasado de forma a tener como salida un dato ya en minutos.

Nota: En este ejemplo se intercambiaron los datos con los simuladores del Unity con el Vijeo Designer. Pero el procedimiento es el mismo utilizando equipos reales.