

Aplicatie pentru Simulator de Conditii.

Dezvoltat si comercializat de OnlineSolutions Media SRL

Data ultimei revizii: 16.12.2010

CUPRINS

[Versiuni](#)

[INSTRUCTIUNI DE INSTALARE](#)

[Instalare simulator](#)

[Instalare aplicatie PC](#)

[Instalare control ActiveX](#)

[Instalare driver USB](#)

[Dezinstalare driver USB](#)

[INSTRUCTIUNI DE OPERARE](#)

[Indicatii generale](#)

[Meniul si bara de unelte](#)

[Bara de stare](#)

[Template nou](#)

[Deschidere template](#)

[Inchidere template](#)

[Salvare template](#)

[Setari](#)

[Start exercitiu](#)

[Stop exercitiu](#)

[Exercitiu nou](#)

[Salvare date exercitiu](#)

[Salvare achizitie](#)

[Incarcare achizitie](#)

[Testare dispozitiv](#)

[Calibrari](#)

[PROBLEME IN UTILIZARE](#)

[LISTA DE PARAMETRI](#)

Versiuni:

20.06.06 - v 1.1.0.4

- modificare model la Setari - remediat: se poate modifica pentru fiecare grafic

- afisare pe intoarcere - remediat

4.07.06 - v 1.1.0.5

- ordine taburi in dialoguri - remediat
- nu se opreste cu distanta - remediat
- nu functioneaza parasire aplicatie din meniu - remediat
- la adaugare grafic: schimba ordinea curbelor cand e eliminata una - remediat
- aranjare toate vesiunile de icon aplicatie
- la meniu/ajutor s-a introdus comanda Instructiuni care deschide acest fisier in internet explorer

18.07.06 - v 1.1.0.6

- adaugare parametru: viteza instantanee centru de masa
- inlocuire peste tot: deplasare -> distanta
- la adaugare grafic si la setari: cand se modifica numarul de trepte - selectie treapta 1 in combobox

26.07.06 - v 1.1.0.7 control v 1.1.0.7

- alinierE fiser date exercitiu - remediere scriere date exercitiu la momentul 0
- valori parametri integrali: la calcul forta stanga/dreapta nu se scadea offsetul - remediat
- memorare folder curent salvari la incarcare fisier achizitii
- pentru regimul de afisare: introdus in structura Achizitii campul afis pentru faza de afisare
- modificat regimul de afisare a unor parametri (pe lovitura si final)
- adaugat buntion Instructiuni pe toolbar
- buffer overrun la incarcare template - remediat

20.02.08 - v 1.1.0.8 control: ActorExCtl.ocx v 1.0.0.2 (M)

- introdus comanda motorului de prag:
metoda long SetMotor(short tact, short opt)

8.04.08 - v. 1.1.0.9 control: ActorExCtl.ocx v 1.0.0.2 (M)

- la deplasari mari se da peste cap contorul de la tiro central -
- rezolvare incompatibilitate cu versiunea veche actorex: transmite viteza motor numai daca e cosat prezenta motor la service

9.11.2009 - v. 1.1.1.1

- versiune program determinat cu versio.dll

23.12.2009 - v 1.1.1.2

- introducere generare stampa de timp achizitii la dispozitiv
- modificari privind functionarea cu motor prag viteza ultima varianta
- caseta dialog la iesire daca motorul de prag este activat
- vezi si NOTE PRIVIND ULTIMELE VERSIUNI SIMULATOR.pdf

11.01.2010 - v. 1.1.1.2

- refacere parametri configurare la: exercitiu nou, template nou, inchidere template

23.12.2009 - v 1.1.1.2

- introducere generare stampa de timp achizitii la dispozitiv
- modificari privind functionarea cu motor prag viteza ultima varianta

- caseta dialog la iesire daca motorul de prag este activat
- vezi si NOTE PRIVIND ULTIMELE VERSIUNI SIMULATOR.pdf

11.01.2010 - v. 1.1.2.0

- refacere parametri configurare la:
 - exercitiu nou
 - template nou
 - reset template
- lansare si incarcare fisier prin dublu click direct pe fisier achizitii .sml (sau template .ini cu click dreapta>open with)

18.01.2010 - v. 1.1.2.1

- rezolvare problema salvare offset in registri

08.06.2010 - v.1.1.3.1

- oprire fortata volanta pe cursa inversa (cu sau fara prag de viteza) - optiuni in dialogul de setari: -,stanga,dreapta,ambele
- corectie timp in cazul tactului luat de la dispozitiv
- inhibare scenen-saver pe perioada exercitiului
- remediere problema afisare parametri sfarsit de ciclu (lsd...)
- la Help se lanseaza manualul in format .pdf

NOTA ASUPRA IMPLEMENTARII:

in cazul alegerii uneia dintre optiunile de oprire fortata a volantei:

stanga,dreapta,ambele

- in cazul optiunilor "stanga", "dreapta": daca partea respectiva (stanga sau dreapta) intra pe cursa inversa se pune frana pe maxim

si apare dialogul de semnalizare: "Astepati oprire volanta"

- in cazul optiunii "ambele": daca ultima dintre parti (stanga sau dreapta) intra pe cursa inversa se pune frana pe maxim

si apare dialogul de semnalizare: "Astepati oprire volanta"

- valorile tiro pozitie volanta sunt monitorizate pana la oprirea volantei sau pana cand viteza acesteia ajunge la viteza pragului de viteza, cand se revine la frana setata, dialogul de atentionare dispare si se reia ciclul.

10.06.2010 - v.1.1.3.2

- corijare valori in cazul tactului luat de la dispozitiv, pentru intervale mari de timp

17.06.2010 - v.1.1.3.3

- rezolvare bug tratare overflow contor timp dispozitiv

15.12.2010 - v 1.1.4.1

- sincronizare exterioara printr-o legatura seriala pe semnalele (out/inp): DTR/DSR sau RTS/CTS
-

INSTRUCTIUNI DE INSTALARE

INSTALARE SIMULATOR

Simulatorul se alimenteaza de la reseaua de 220V/50Hz printr-o priza cu impamantare. Se recomanda ca PC-ul si simulatorul sa se alimenteze de la aceiasi priza multipla cu impamantare pentru a avea o legatura cat mai scurta. In cazul in care priza de alimentare nu are impamantare, sasiul simulatorului si a PC-ului se vor lega impreuna la impamantare.

INSTALARE APLICATIE PC

- Daca a fost deja instalata versiunea veche, e suficienta copierea noului executabil peste cel vechi sau, daca se doreste pastrarea vechii versiuni, intr-un nou folder.

NOTA Instalarea este necesara numai pentru inregistrarea in sistem a controlului actorexctl.ocx. ceea ce se face la instalarea vechii versiuni.

- la prima lansare a noii versiuni:

- se intra in service (password 1234):

- se introduc coeficientii de etalonare conform eticheta de pe produs;

- se introduc porturile folosite conform eticheta de pe produs;

- se stabilesc valorile de offset pentru adc-uri cu sau fara recuperare;

- pentru importul vechilor tipuri de exercitii (fisierul ini) se recomanda urmatoarele:

- inainte de incarcare fisier in aplicatie: se verifica daca s-au modificat denumirile axelor in noua versiune:

- in caz afirmativ se deschide cu un editor text in fisierul ini si se modifica denumirea axelor

- dupa incarcare fisier in aplicatie: - se verifica pentru fiecare grafic, la toate curbele: culorile si valorile maxime;

- la tipurile text si bar se folosesc acum ambii parametri corespunzator celor doua axe pentru axele la care nu se doreste afisarea se poate introduce o axa fictiva etichetata cu - dupa modificari si completari se salveaza din aplicatie fisierul ini in noua forma;

NOTA: axele la care s-a schimbat denumirea si nu sunt recunoscute apar cu semnul ?.

Instalare control ActiveX

Dublu-click pe fisierul ActorExCtl.ocx;

Se deschide dialogul de lansare: > Select a program in the list. OK

Se deschide dialogul Open With > Browse...

(Daca se doreste sa se mai inregistreze si alte controale se poate alege optiunea:
Always use the selected program to open this kind of file)

Se alege ca program C:\Windows\System32\Regsvr32.exe - Open

OK

Apare o caseta de dialog cu mesajul de inregistrare a controlului. OK

NOTA. In cazul in care pentru instalarea aplicatiei se foloseste un kit de instalare, nu este necesara inregistrarea separata a controlului, deoarece programul de setup face acest lucru in mod automat.

Instalare driver USB

1. Se alimenteaza si se conecteaza dispozitivul la PC-USB

2. La prima conectare a dispozitivului: in momentul conectarii, dispozitivul este detectat automat:

- apare mesaj: Found New Hardware - USB Device > klik pe mesaj

NOTA: in cazul in care nu este detectat automat:

MyComuter>click dreapta>Proprieties>Hardware Tag>Device Manager> selectie
Universal Serial Bus Controllers - click Scan for hardware changes.

- se lanseaza automat "Found New Hardware Wizard" X - Install from a list of
specific locations > Next daca setup-ul nu e pe CDROM: se alege optiunea Include
this location in the search Browse > se alege pathul unde se afla fisierul inf si driverul
.sys. > Next

mesaj:

"Cypress EZ-USB(2235) - fara EEPROM de configurare" (la versiunea fara
firmware)

"Donna Maria SRL - ActorEX - USB" (la versiunea cu firmware)

Dialog: Hardware installation > Continue Anyway > Next mesaj: Completly the
Found New Hardware Wizard > Finish

mesaj: Found new hardware - Your new hardware is installed and ready to use.

3. La prima lansare a aplicatiei .hex (numai la versiunea fara firmware): - se reiau
pasii de la punctul 2.

- in final apare mesaj: USB Device Donna Maria SRL - ActorEX - USB

Dezinstalare driver USB

Se elimina driverul instalat astfel: - cu dispozitivul conectat, se lanseaza Device
Managerul: se deschide folderul Universal Serial Bus Controller Click dreapta pe
"Donna Maria SRL - ActorEX - USB" > Uninstall

Pentru curatire completa se pot sterge si cheile create in registri:

HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\ControlSetXXX\Enum\USB\Vid_0547&Pid_
2235 (versiunea fara firmware)

HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\ControlSetXXX\Enum\USB\Vid_0547&Pid_
5001 (versiunea cu firmware)

- pentru stergere: Click dreapta pe cheie> Permissions...>Allow - Full control ; OK, apoi Delete

Se poate de asemenea sterge fisierul ezusb.sys din folderul:

c:\windows\system32\drivers si fisierul mireusb.inf din folderul: c:\windows\inf

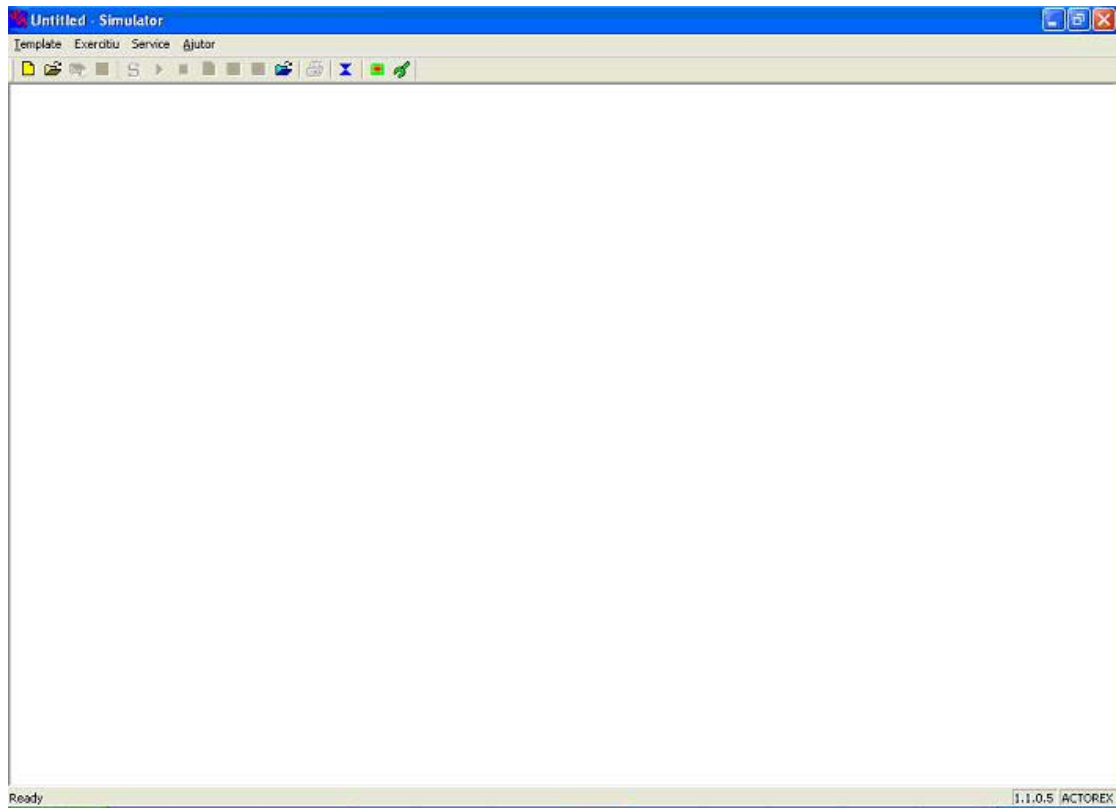
INSTRUCTIUNI DE OPERARE

Indicatii generale:

Modul de alegere a tactului: nu se recomanda alegerea unui tact mai mic de 10msec. Sarcinile sub 10msec sunt considerate de windows sarcini critice.

NOTA. Tactul de refresare este numai un deziderativ privitor la modul in care functioneaza controlul actorex presupunad ca in fiecare frame USB de 1 msec se primeste un pachet de date de la device. Unele mesaje din sistem pot insa sa se piarda in functie de tipul pc-ului, a sistemului de operare sau a incarcarii momentane. De aceea pasul timpului poate sa varieze, dar el nu va niciodata mai mic decat tactul ales. Pentru a mentine pasul de timp al achizitiilor in limite rezonabile trebuie avut grija ca pentru afisajele online sa se aleaga minimumul necesar informarii subiectului in timpul executarii executiului, lasand pentru off-line prelucrarile si afisarile consumatoare de resurse. Numai experienta acumulata in timp a operatorului va duce la o folosire cat mai eficienta a aplicatiei.

Aspectul aplicatiei la lansare:







Bara de titlu: afiseaza numele si calea fisierului ini curent deschis.

Meniul si bara de unelte



NOTA. Atunci cand cursorul mouseului se opreste pe un buton se afiseaza si un tooltip galben cu o scurta descriere a functiei butonului.








Este grupat in patru sectiuni:

Template


-  - [Template nou...](#) - shortcut: N
-  - [Deschidere template...](#) - shortcut: O
-  - [Inchidere template](#)
-  - [Salvare template](#) - shortcut: T
- Parasire aplicatie - shortcut: E

Exercitiu

-  - **Eroare! Referință hyperlink incorectă.** - shortcut: S
-  - [Start exercitiu](#) - shortcut: sageata dreapta

-  - [Stop exercitiu](#) - shortcut: sageata stanga
-  - [Exercitiu nou](#) - shortcut: sageata jos
-  - [Salvare date exercitiu](#) - shortcut: sageata sus
-  - [Salvare achizitie](#) - shortcut: A
-  - [Incarcare achizitie](#)
-  - Printare - neimplementat in versiunile curente
-  - Reset distanta - shortcut: Q

Service

-  - [Testare dispozitiv...](#)
-  - [Calibrari...](#)

Ajutor

- Despre simulator...
- Instructiuni

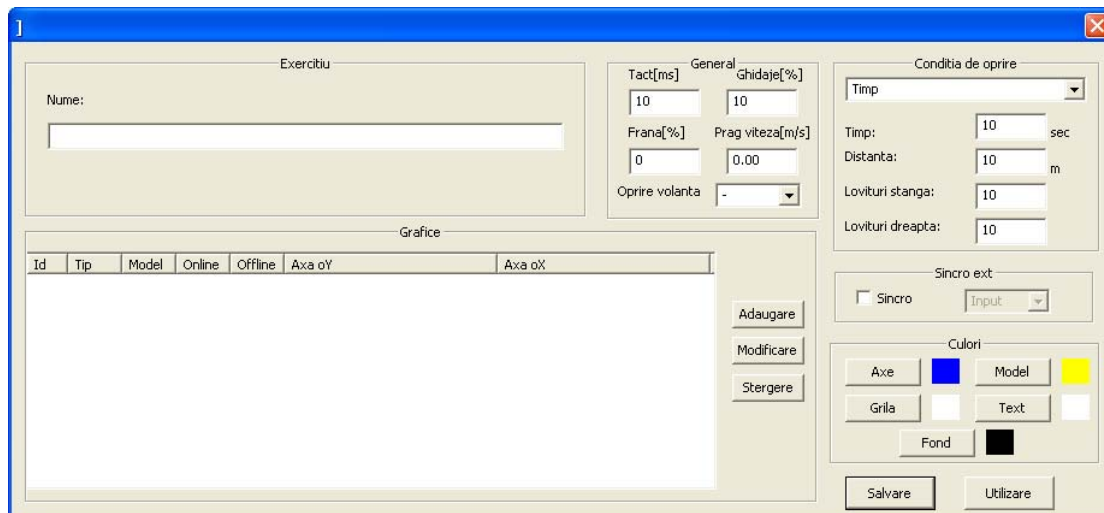
Bara de stare:

- panoul principal: afiseaza un help interactiv - indicand functia unui buton si (daca e cazul) tasta de short-cut, atunci cand cursorul mouseului se afla deasupra.
- panoul al doilea: afiseaza versiunea aplicatiei
- panoul al treilea: afiseaza regimul in care se afla aplicatia: OFFLINE sau REFRESH (atunci cand s-a pornit achizitia cu Start).

Template nou...- shortcut: N

Se creaza un nou fisier ini (template)

- apare dialogul de creare/modificare template:



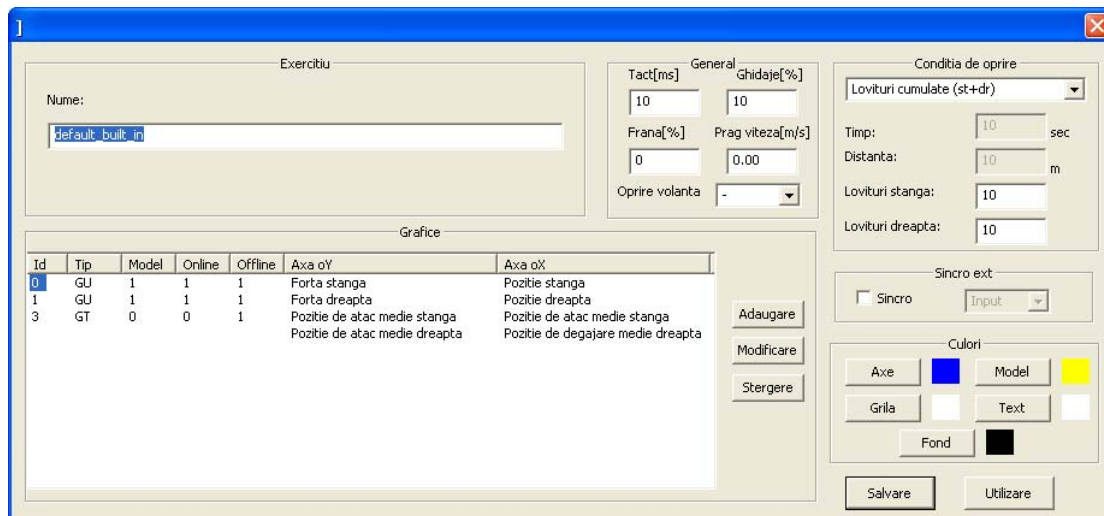
- In grupa Execercitiu, se completeaza caseta *Nume*; la salvarea fisierului .ini se propune acest nume
- in grupa General, se seteaza parametrii:
 - o tactul de achizitie in milisecunde 5-100msec (tipic 10 msec);
 - o frecventa ghidajelor care apar pe grafic 0-100% (tipic 10%);
 - o valoarea de frana in procente 0-100%
 - o pragul de viteza pentru motorul de preantrenare 0-5m/sec
 - o optiunea de oprire fortata a volantei : -, *Stanga*, *Dreapta*, *Ambele*; - in cazul optiunilor " *Stanga* ", " *Dreapta* ": atunci cand partea setata intra pe cursa inversa se pune frana pe maxim si apare dialogul de semnalizare: "Astepati oprire volanta"; in cazul optiunii " *Ambele* ": atunci cand una din parti intra pe cursa inversa dupa ce celalata parte a intrat deja pe cursa inversa se pune frana pe maxim si apare dialogul de semnalizare: "Astepati oprire volanta"; valorile tiro pozitie volanta sunt monitorizate pana la oprirea volantei, cand se revine la frana setata, dialogul de atentionare dispare si se reia ciclul.

Se seteaza parametrii din grupa Maxime pentru alegerea conditiei de oprire a exercitiului: *Timp*, *Distanța*, *Lovituri Stanga*, *Lovituri Dreapta*, *Lovituri Cumulate(st+dr)*, *Lovituri Cumulate(st si dr)*. Pentru conditia de oprire aleasa, se seteaza parametrul respectiv: *timpul*, *distanța*, *lovituri stanga*, *lovituri dreapta*. In cazul *Lovituri Cumulate(st+dr)* exercitiul se termina atunci cand totalul loviturilor pe stanga si pe dreapta depaseste suma valorilor setate la *Lovituri stanga* si *Lovituri dreapta*. In cazul *Lovituri Cumulate(st si dr)* exercitiul se termina atunci cand una din parti depaseste valoarea setata pentru partea respectiva. De ex. daca *Lovituri stanga* = 10 si *Lovituri dreapta* = 20, in cazul criteriului *Lovituri Cumulate(st+dr)* exercitiul se termina atunci cand $N_{stanga} + N_{dreapta} \geq 10+20=30$; iar in cazul criteriului *Lovituri Cumulate(st si dr)* exercitiul se termina atunci cand $N_{stanga} \geq 10$ sau $N_{dreapta} \geq 20$.

- in grupul Culori, se aleg culorile de reprezentare pentru Axe, Model, Grila, Text si Fond

- pentru gestiunea curbelor se actioneaza butoanele: Adauga, Modifica, Sterge;

- la actionare butinului Aadauga se deschide dialogul de adaugare garfic:



- se alege tipul de curba - se aleg axele si se actioneaza butonul de adaugare curba: >>

NOTA: pentru fiecare curba trebuie sa se aleaga ambele axe. In cazul graficelor de tip text sau bara, daca se doreste sa nu se afiseze una din axe (atunci cand parametri sunt in numar impar) se alege simbolul axa lipsa: - (ultima din lista) In graficele de tip text sau bara, daca se alege acelasi parametru de mai multe ori, acesta se va fisa o singura data. Aceasta conditie e introdusa pentru compatibilitate cu fisierele ini vechi unde aparea acelasi parametru de doua ori.

- pentru stergere se selecteaza curba si se actioneaza butonul de stergere curba: <<

- pentru fiecare curba se trec dimensiunile si se aleg culorile,

- se alege modul de vizualizare a graficului: online si/sau offline

- se alege modelul daca este cazul (modelul este unic pe un grafic)

- pentru validare se actioneaza butonul **OK** - se revine in dialogul de creare/modificare template;

- se aleg culorile pentru axe, model, grila, text si fond.

- in cazul in care se doreste sincronizarea exterioara se valideaza optiunea **Sincro** si se alege tipul de sincronizare: Input (achizitia porneste la un semnal exterior) sau Output (la pornirea achizitiei se activeaza un semnal exterior)

NOTA: setarile de sincronizare pot fi activate sau nu, in functie de parametrurile din [dialogul de calibrari](#) (vezi).

- in final, pentru salvare se apasa butonul de **Salvare**

- pentru folosire se apasa pe butonul **Utilizare**

NOTA. Atat la creare cat si la modificare, trebuie avut grija sa se aleaga culorile pentru fond, text, axe si grila cat si culorile de start si terminare pentru fiecare curba in parte. De asemenea, tot pentru fiecare curba in parte se vor trece valorile maxime pe axa x si y. Curbele se deseneaza on-line cu culoarea de start iar off-line cu nuante incepand de la culoarea de start si terminand cu culoarea de stop. O legenda a culorilor se afiseaza in mod off-line pentru fiecare curba afisata. Toate culorile fac parte din model si se incarca odata cu incarcarea fisierului ini. Atentie la culori: daca se aleg culori identice pentru fond si text sau curbe, acestea nu vor apare fiind de aceiasi culoare cu fondul. Pentru fiecare grafic in parte se vor introduce parametrii modelului (daca e cazul). Este un singur model per grafic. Nu se admit decat un grafic de tip bara avan maxim 4 bare si un singur grafic text avand maxim 20 de parametri afisati.

Deschidere template...- shortcut: O

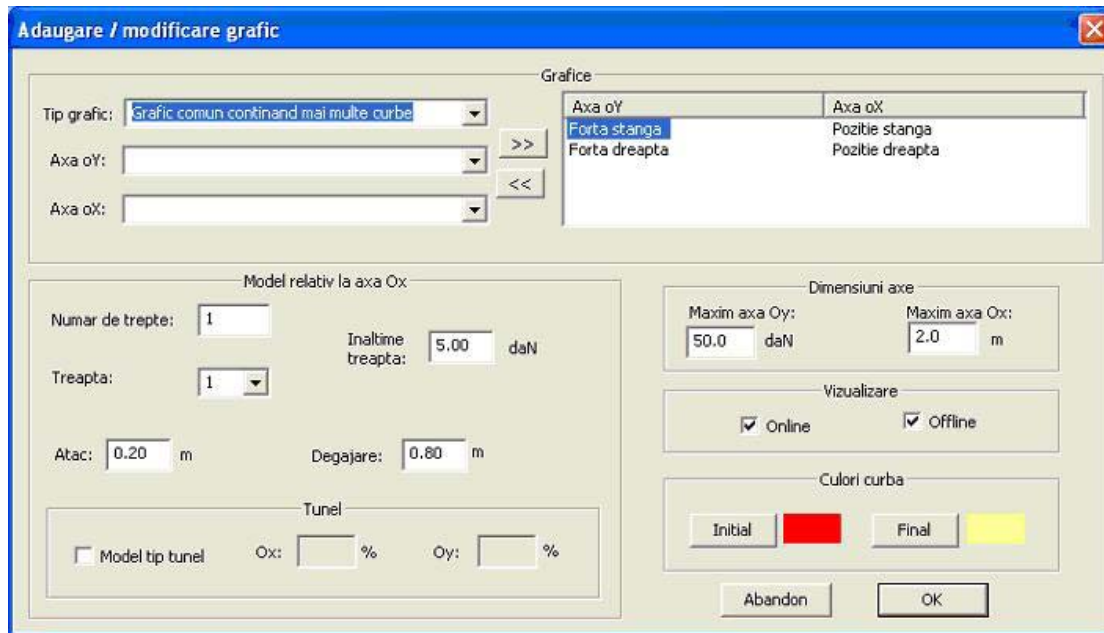
Se deschide un fisier ini (template) existent pentru modificare si/sau utilizare

- apare dialogul de creare/modificare template:

Grafice						
Id	Tip	Model	Online	Offline	Axa oY	Axa oX
0	GU	1	1	1	Forța stanga	Pozitie stanga
1	GU	1	1	1	Forța dreapta	Pozitie dreapta
3	GT	0	0	1	Pozitie de atac medie stanga	Pozitie de atac medie stanga
					Pozitie de atac medie dreapta	Pozitie de degajare medie dreapta

- pentru gestiunea curbelor se actioneaza butoanele: Adauga, Modifica, Sterge;

- la actionare butonului Adauga sau Modifica se deschide dialogul de adaugare garfic:



- se alege tipul de grafic(in cazul unui grafic nou)

- se aleg axele si se actioneaza butonul de adaugare curba: >>

NOTA: pentru fiecare curba trebuie sa se aleaga ambele axe. In cazul graficelor de tip text sau bara, daca se doreste sa nu se afiseze una din axe (atunci cand parametri sunt in numar impar) se alege simbolul axa lipsa: - (ultima din lista) In graficele de tip text sau bara, daca se alege acelasi parametru de mai multe ori, acesta se va fisa o singura data. Aceasta conditie e introdusa pentru compabilitate cu fisierele ini vechi unde aparea acelasi parametru de doua ori.

- pentru stergere se selecteaza curba si se actioneaza butonul de stergere curba: <<

- pentru fiecare curba se trec dimensiunile si se aleg culorile,

- se alege modul de vizualizare a graficului: online si/sau offline

- se alege modelul daca este cazul (modelul este unic pe un grafic)

- pentru validare se actioneaza butonul **OK** - se revine in dialogul de creare/modificare template;

- se aleg culorile pentru axe, model, grila, text si fond.

- in final, pentru salvare se apasa butonul de **Salvare**

- pentru folosire se apasa pe butonul **Utilizare**

NOTA. Atat la creare cat si la modificare, trebuie avut grija sa se aleaga culorile pentru fond, text, axe si grila cat si culorile de start si terminare pentru fiecare curba in parte. De asemenea, tot pentru fiecare curba in parte se vor trece valorile maxime pe axa x si y. Curbele se deseneaza on-line cu culoarea de start iar off-line cu nuante

incepand de la culoarea de start si terminand cu culoarea de stop. O legenda a culorilor se afiseaza in mod off-line pentru fiecare curba afisata. Toate culorile fac parte din model si se incarca odata cu incarcarea fisierului ini. Atentie la culori: daca se aleg culori identice pentru fond si text sau curbe, acestea nu vor apare fiind de aceiasi culoare cu fondul. Pentru fiecare grafic in parte se vor introduce parametrii modelului (daca e cazul). Este un singur model per grafic. Nu se admit decat un grafic de tip bara avand maxim 4 bare si un singur grafic text avand maxim 20 de parametri afisati.

Inchidere template

Inchidere - se inchide fisierul template curent.

Aceasta comanda nu mai are mare utilizare deoarece se poate deschide un nou fisier ini fara sa se inchide explicit cel curent.

Daca de exemplu avem un fisier ini deschis si dorim sa intram in meniul de Service, atunci trebuie sa inchidem fisierul ini curent cu aceasta comanda.

Meniul de Service este disponibil numai in cazul in care nu e deschis nici un fisier template

Salvare template ...- shortcut: T

salvarea fisierului ini curent.

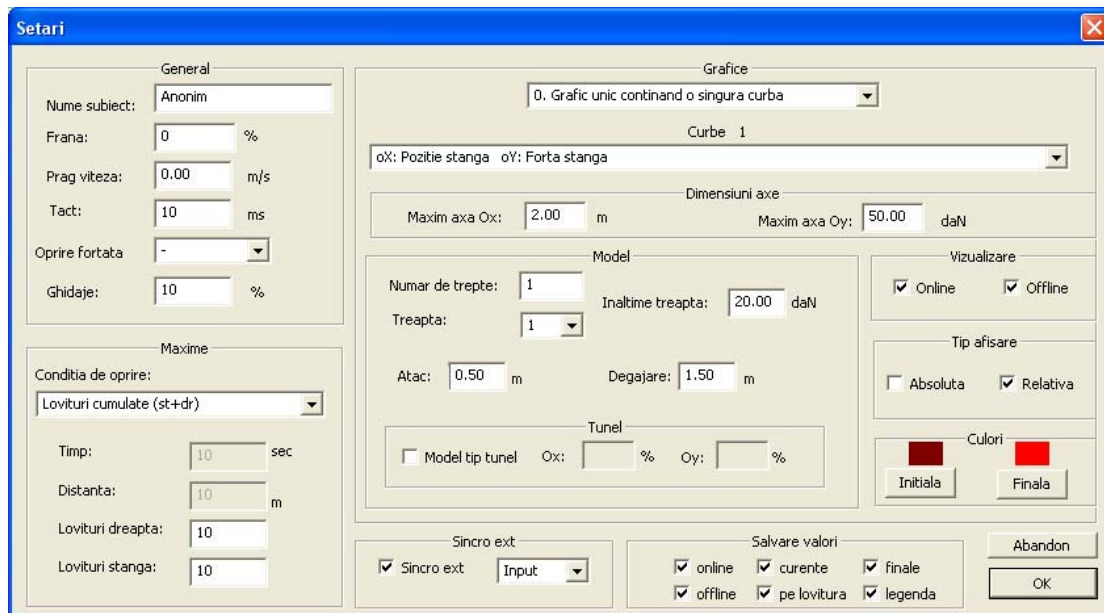
NOTA: fisierul ini curent este afisat pe bara de sus a aplicatiei.

NOTA. Toate deschiderile sau salvarile de fisiere se fac prin dialoguri standard. Folderele implicite in care acestea se deschid sunt: Exercitii - pentru template si Salvari pentru salvari achizitii sau date. Folderele pot sa fie schimbate. Aplicatia memoreaza ultimele foldere folosite si le utilizeaza chiar de la o sesiune la alta.

NOTA: La prima lansare, aplicata creaza doua subfoldere: Exercitii si Salvari. In mod implicit fisierele ini se incarca de pe/ si se salveaza pe directorul Exercitii. In folderul de Salvari se salveaza/deschid fisierele de achizitie (.sml) sau fisierele de date (.txt). Operatorul poate alege alte foldere de deschidere/ salvare. Ultimele foldere folosite sunt memorate si refolosite chiar si intre sesiuni.

Setari...- shortcut: S

Setari S - se afiseaza dialogul de setari:



- se pot modifica toate caracteristicile templatului cu exepția adaugării sau stergerii de parametri - pentru a valida modificările se apasă pe butonul OK

- după deschiderea unui nou template trecerea prin dialogul de Setari este obligatorie pentru înscrierea numelui subiectului.

Următoarele exercitii, făcute cu acele template pot fi startate fără a se mai trece prin Setari.

Start exercitiu - shortcut: sageata dreapta

- startează achiziția.

- după încărcarea unui template trecerea prin setari este obligatorie înainte de a se putea da start

- poziția de start este poziția de referință.

NOTA. În cazul alegerii unui prag de viteză trebuie așteptat ca motorul să atingă viteza setată după care se poate da start exercitiu. Intrarea în sincronism a motorului este semnalizată pe echipament prin aprinderea unui LED iar pe ecranul PC prin marcajul verde care apare în dreapta butonului de help.

Stop exercitiu - shortcut: sageata stanga

- oprire manuală a exercitiului.

- in mod normal exercitiul se opreste in functie de conditiile de oprire parametrare (timp, distanta, lovituri stanga, dreapta, cumulate())

- la oprire exercitiu fie de catre operator fie prin conditiile de oprire configurate se afiseaza parametrii offline.

NOTA. 1. In cazul in care un grafic contine mai multe curbe, sunt afisate denumirile axelor si unitatile pentru fiecare curba in parte. Denumirea axei curent afisata este inregistrata cu litere cursive ingrosate. Initial este afisata scara corespunzand primei curbe a graficului. Clicand pe denumirile axelor se poate schimba scara curent afisata.

Facilitatea este utila atunci cand se alege afisarea pe acelasi grafic a unor curbe cu scari diferite, de ex. forta/pozitie si putere/pozitie .

2. In cazul in care aplicatia este configurata pentru sincronizare exterioara pe input atunci nu mai este necesara actionarea manuala a butonului se start; achizitia porneste la activarea semnalului de sincronizare extern si se opreste la dezactivarea acestuia.

Exercitiu nou - shortcut: sageata jos

- initierea unui nou exercitiu

- permite modificarea setarilor si darea unui nou start

- aplicatia chestioneaza operatorul daca doreste salvarea achizitiei facute

- in caz afirmativ se deschide dialogul de salvare fisier.

Salvare date exercitiu...- shortcut: sageata sus

- salvarea datelor, inseamna salvarea exact a parametrilor si curbelor care au fost configurate, toate in marimi fizice.

Parametrii sunt impartiti in: permanenti, pe lovitura stanga/dreapta si finali.

In dialogul de setari se poate opta pentru afisarea diverselor grupe de parametri precum si afisarea unei legende care reprezinta o lista cu toti parametrii utilizati si cu denumirea lor prescurtata (cea care apare in toate afisarile).

NOTA. Toate deschiderile sau salvarile de fisiere se fac prin dialoguri standard. Folderele implicite in care acestea se deschid sunt: Exercitii - pentru template si Salvari pentru salvari achizitii sau date. Folderele pot sa fie schimbate. Aplicatia memoreaza ultimele foldere folosite si le utilizeaza chiar de la o sesiune la alta.

NOTA: La prima lansare, aplicata creaza doua subfoldere: Exercitii si Salvari. In mod implicit fisierele ini se incarca de pe/ si se salveaza pe directorul Exercitii. In folderul de Salvari se salveaza/deschid fisierele de achizitie (.sml) sau fisierele de date (.txt). Operatorul poate alege alte foldere de deschidere/ salvare. Ultimele foldere folosite sunt memorate si refolosite chiar si intre sesiuni.

NOTA: La prima lansare, aplicata creaza doua subfoldere: Exercitii si Salvari. In mod implicit fisierele ini se incarca de pe/ si se salveaza pe directorul Exercitii. In folderul

de Salvari se salveaza/deschid fisierele de achizitie (.sml) sau fisierele de date (.txt). Operatorul poate alege alte foldere de deschidere/ salvare. Ultimele foldere folosite sunt memorate si refolosite chiar si intre sesiuni.

Salvare achizitie - shortcut: A

- salvarea achizitei facute intr-un fisier de tip sml.

Numele sugerat de aplicatie cuprinde numele subiectului si stampa de timp pana la secunda. Operatorul poate introduce alt nume dupa dorinta,

NOTA. Toate deschiderile sau salvarile de fisiere se fac prin dialoguri standard. Folderele implicite in care acestea se deschid sunt: Exercitii - pentru template si Salvari pentru salvari achizitii sau date. Folderele pot sa fie schimbate. Aplicatia memoreaza ultimele foldere folosite si le utilizeaza chiar de la o sesiune la alta.

NOTA: La prima lansare, aplicata creaza doua subfoldere: Exercitii si Salvari. In mod implicit fisierele ini se incarca de pe/ si se salveaza pe directorul Exercitii. In folderul de Salvari se salveaza/deschid fisierele de achizitie (.sml) sau fisierele de date (.txt). Operatorul poate alege alte foldere de deschidere/ salvare. Ultimele foldere folosite sunt memorate si refolosite chiar si intre sesiuni.

Incarcare achizitie - shortcut: T

Un fisier de achizitie salvat deja se poate deschide si se pot inspecta curbele si parametrii off-line.

De asemenea, se pot salva datele intr-un fisier de date de tip .txt.

Din acest motiv aplicatia atentioneaza operatorul numai asupra salvarii fisierului de achizitie, pentru ca cel de date se poate crea oricand dupa.

NOTA: La prima lansare, aplicata creaza doua subfoldere: Exercitii si Salvari. In mod implicit fisierele ini se incarca de pe/ si se salveaza pe directorul Exercitii. In folderul de Salvari se salveaza/deschid fisierele de achizitie (.sml) sau fisierele de date (.txt). Operatorul poate alege alte foldere de deschidere/ salvare. Ultimele foldere folosite sunt memorate si refolosite chiar si intre sesiuni.

NOTA. Toate deschiderile sau salvarile de fisiere se fac prin dialoguri standard. Folderele implicite in care acestea se deschid sunt: Exercitii - pentru template si Salvari pentru salvari achizitii sau date. Folderele pot sa fie schimbate. Aplicatia memoreaza ultimele foldere folosite si le utilizeaza chiar de la o sesiune la alta.

NOTA: La prima lansare, aplicata creaza doua subfoldere: Exercitii si Salvari. In mod implicit fisierele ini se incarca de pe/ si se salveaza pe directorul Exercitii. In folderul de Salvari se salveaza/deschid fisierele de achizitie (.sml) sau fisierele de date (.txt). Operatorul poate alege alte foldere de deschidere/ salvare. Ultimele foldere folosite sunt memorate si refolosite chiar si intre sesiuni.

NOTA: La prima lansare, aplicata creaza doua subfoldere: Exerciitii si Salvari. In mod implicit fisierele ini se incarca de pe/ si se salveaza pe directorul Exerciitii. In folderul de Salvari se salveaza/deschid fisierele de achzitie (.sml) sau fisierele de date (.txt). Operatorul poate alege alte foldere de deschidere/ salvare. Ultimele foldere folosite sunt memorate si refolosite chiar si intre sesiuni.

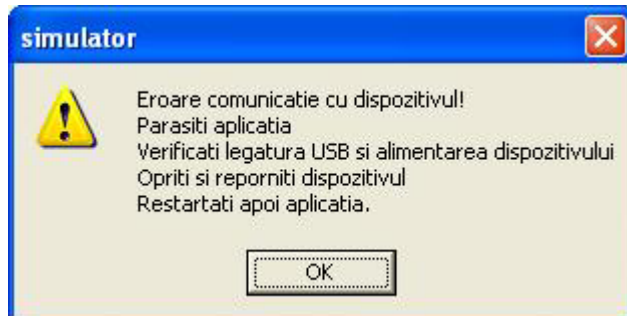
Testare dispozitiv

Se folosteste pentru verificarea corectei instaklari si functionari a dispozitivului conectart pe magistrala USB.

In cazul in care dispozitivul este corect instaklat si conecta, aopare urmatorul mesaj:



In cazul in care este vreo probleme apare un mesaj de atentionare:



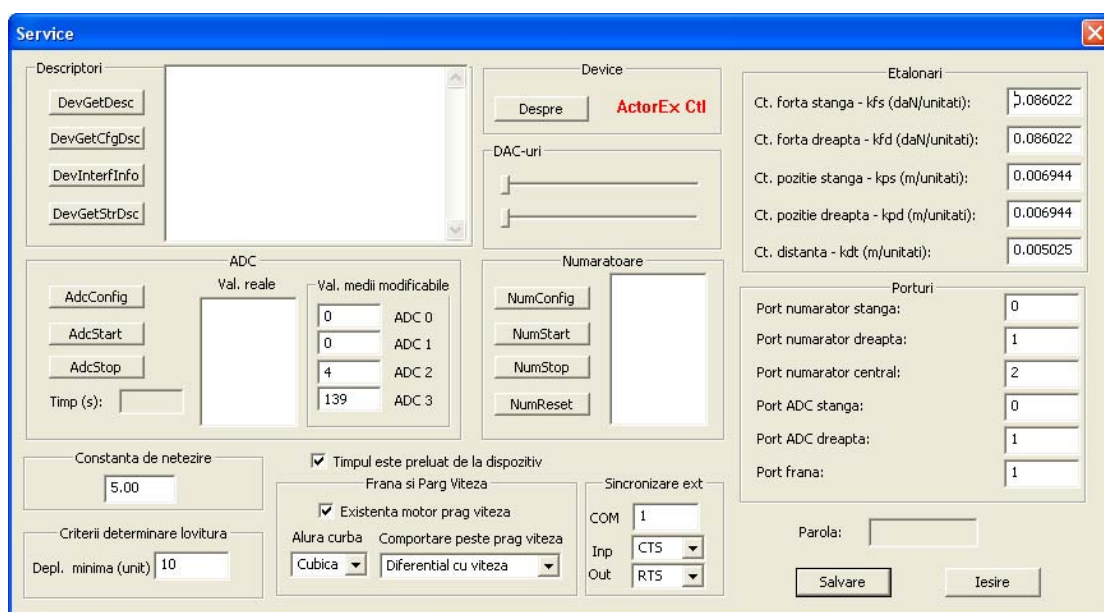
Calibrari- shortcut: T

Service - pentru calibrari

- se intra cu password=1234



- se deschide dialogul de calibrari:



- se stabileste offsetul si constantele de etalonare.

- pentru stabilirea offsetului se procedeaza astfel:

- se actioneaza butonul AdcConfig si apoi AdcStart;

- valorile curent achizitionate apar in casutele din dreapta butoanelor; dupa circa 5 secunde se actioneaza AdcStop;

- valorile medii calculate in aceasta perioada sunt afisate in casutele de offset. Aceste valori pot sa fie editate si de mana, daca se doreste.

NOTA. la prima lansare a noii versiuni sau la schimbarea dispozitivului folosit, se introduc coeficientii de etalonare conform eticheta de pe produs; - se introduc porturile folosite conform eticheta de pe produs; - se stabilesc valorile de offset pentru adc-uri cu sau fara recuperare;

- in grupul Frana si parag viteza se coseaza optiunea Existenta motor prag viteza numai daca echipamentul este dotat corespunzator;

- optiunea Timpul este preluat de la dispozitiv se alege numai daca versiunea de firmware a echipamentului este minim 4.

- sincronizarea externa a aplicatiei se efectueaza prin intermediul unei legaturi seriale locale. Sincronizarea se face prin semnalele RTS sau DTR pentru iesire si semnalele CTS sau DSR pentru intrare. In cazul in care aplicatia este configurata pentru sincronizare exterioara pe intrare, atunci la activarea semnalului de intrare ales (CTS sau DSR) se porneste automat achizitia care se opreste la dezactivarea acestuia. In cazul in care aplicatia este configurata pentru sincronizare exterioara pe iesire, atunci la startarea achizitiei se activeaza semnalul de iesire ales (RTS sau DTR) iar la oprire se dezactiveaza. Pentru a configura sincronizarea externa trebuie sa fie trecuta in rubrica COM un numar de legatura seriala existenta si valida mai mare sau egal cu unu (in cazul in care numarul de seriala este zero, sincronizarea externa este inhibata) apoi se aleg semnalele de iesire (RTS sau DTR) si de intrare (CTS sau DSR);

In functie de ceea ce urmareste, operatorul poate sa inregistreze offsetul cu sau fara recuperare, in ultimul caz se va bloca coarda astfel incat forta de recuperare sa nu actioneze asupra traductorilor de forta.

La iesire se actioneaza butonul Salvare, pentru salvarea datelor in registrii sistemului.

PROBLEME IN UTILIZARE

1. Dispozitivul nu este detectat la conectare

Exista situatii in care windows-ul este cam lenes in a detecta ca s-a conectat un dispozitiv usb.

Dupa ce se porneste aplicatia Simulator, se actioneaza butonul *Test prezenta dispozitiv* de pe tool-bar:

- daca dispozitivul e prezent se afiseaza cele doua stringuri receptionate de la dispozitiv:

Donna Maria SRL, ActorEx-USB-R-ADC16-01

- daca dispozitivul nu raspunde se afiseaza un mesaj de eroare.

In caz de eroare, se inchide aplicatia si se procedeaz astfel:

- se actioneaza butonul de reset de pe panoul echipamentului urmarind ca LED-ul RUN sa se aprinda; se repornește aplicatia si se repeta testul de prezenta dispozitiv. (la echipamentele mai vechi, care nu au buton de reset, se opreste alimentarea, se asteapta cateva zeci de secunde si se repornește echipamentul).

- cu dispozitivul conectat alimentat se lanseaza **Device Managerul** astfel:

My Computer;click dreapta > Properties > Hardware tab > Device Manager > Universal Serial Bus controllers:

- daca pc-ul a sesizat conectarea dispozitivului, in lista de controllere usb trebuie sa apara:

Donna Maria SRL - ActorEx - USB

- daca nu apare insemna ca pc-ul nu a sesizat conectarea dispozitivului: in cazul asta trebuie data comanda de scanare dispozitive conectate (butonul *Scan for hardware changes* de pe tool bar):

- dupa scanare, daca totul e in regula, trebuie sa apara device-ul cu denumirea data mai sus (**Donna Maria SRL - ActorEx - USB**).

LISTA DE PARAMETRI

Presc	Denumire
Fs	Forta stanga
Fd	Forta dreapta
ps	Pozitie stanga
pd	Pozitie dreapta
d	Distanta
t	Timp
ls	Numar lovituri stanga
ld	Numar lovituri dreapta
lsd	Numar lovituri cumulate
tls	Durata lovitura stanga
tlas	Durata activa pe lovitura stanga
tlrs	Durata de revenire pe lovitura stanga
tsas	Timp stat in atac stanga
tsds	Timp stat in degajare stanga
tld	Durata lovitura dreapta
tlad	Durata activa pe lovitura dreapta
tlrd	Durata de revenire pe lovitura dreapta
tsad	Timp stat in atac dreapta
tssd	Timp stat in degajare dreapta
ds	Lungime lovitura stanga
dmds	Lungime medie lovitura stanga
dd	Lungime lovitura dreapta
d added	Lungime medie lovitura dreapta
pas	Pozitie de atac stanga
pamns	Pozitie de atac minima stanga
pamds	Pozitie de atac medie stanga
pamxs	Pozitie de atac maxima stanga
pad	Pozitie de atac dreapta
pamnd	Pozitie de atac minima dreapta
pamdd	Pozitie de atac medie dreapta
pamxd	Pozitie de atac maxima dreapta
pds	Pozitie de degajare stanga
pdmns	Pozitie de degajare minima stanga
pdm ds	Pozitie de degajare medie stanga
pdmxs	Pozitie de degajare maxima stanga
pdd	Pozitie de degajare dreapta
pdmnd	Pozitie de degajare minima dreapta
pdmdd	Pozitie de degajare medie dreapta
pdmxd	Pozitie de degajare maxima dreapta
Fmdls	Forta medie pe lovitura stanga
Fmdts	Forta medie in timp pe lovitura stanga
Fmdld	Forta medie pe lovitura dreapta
Fmdtd	Forta medie in timp pe lovitura dreapta

Lmdls	Lucrul mecanic pe lovitura stanga
Ls	Lucrul mecanic pe exercitiu stanga
Lmdld	Lucrul mecanic pe lovitura dreapta
Ld	Lucrul mecanic pe exercitiu dreapta
Ps	Putere instantanee stanga
Pmdls	Putere medie pe lovitura stanga
Pmds	Putere medie pe exercitiu stanga
Pd	Putere instantanee dreapta
Pmdld	Putere medie pe lovitura dreapta
Pmdd	Putere medie pe exercitiu dreapta
Vs	Viteza instantanee stanga
Vmdls	Viteza medie pe lovitura stanga
Vms	Viteza medie pe exercitiu stanga
Vd	Viteza instantanee dreapta
Vmdld	Viteza medie pe lovitura dreapta
Vmd	Viteza medie pe exercitiu dreapta
-	- (nimic)

Conventii de notare

p	pozitie
d	distanta
l	lovitura
F	forta
L	lucru mecanic
P	putere
V	viteza
t	timp

mn	minim
md	mediu
mx	maxim

s	stanga
d	dreapta

Sugestii si observatii se pot trimite la: office@donnamaria.ro