

GUI: Werteingabe und Rampe

tag input: Referenz-Zeichenkette

Eingabewert: eventgesteuert entweder durch **tag input** oder von der Handeingabe modifizierbar. Dieser Wert ist **target_Setpoint** für die Rampe

event: der Eingabewert wurde von einer von 2 Quellen modifiziert (tag_input oder Handeingabe)

add tara: dieser Wert wird auf den Eingabewert addiert

working Setpoint (WSP): entweder durch **die Rampe** oder von Hand modifizierbar

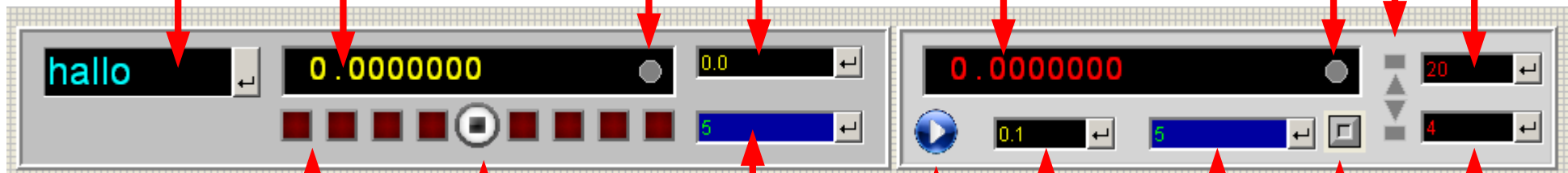
busy:

die Rampe läuft: bis WSP den target_SP erreicht hat, und wenn WSP in eine Limite läuft

Rampen Status:

ramp_up, ramp_dn, limit_hi, limit_lo

WSP limiter hi



Initialwert

Eingabewert: Handsetzen auf Initialwert

WSP limiter hi

Rampe:
Rate [units/s]
(in Abhängigkeit des Sample Clocks für die Rampe, jetzt auf 10 Hz)

Rampe:
run/pause

WSP limiter lo

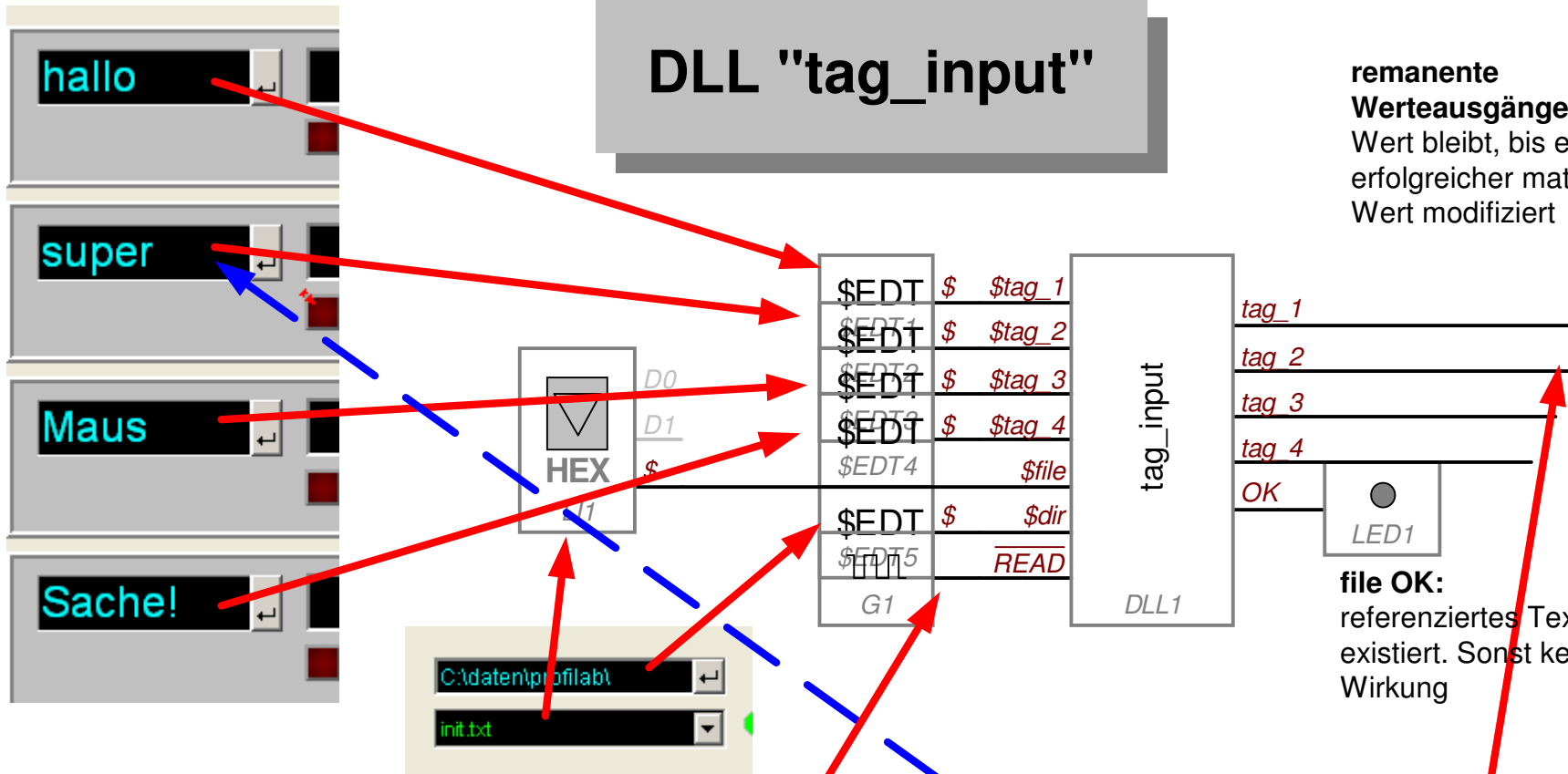
Manual WSP:

der WSP kann sprungartig auf diesen Wert initialisiert werden, wenn nach Eingabe des Wertes die Taste gedrückt wird. Die Rampe wird ggf. von hier aus fortgesetzt.

Eingabewert: Handeingabe durch dezimalstellenselektives (auto) increment/decrement

DLL "tag_input"

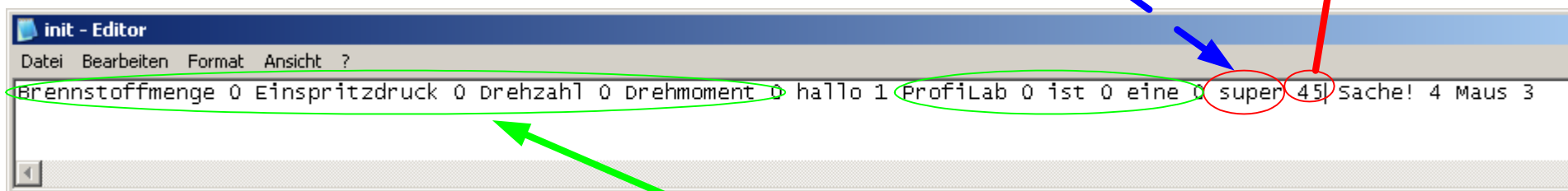
**remanente
Werteausgänge:**
Wert bleibt, bis ein
erfolgreicher match den
Wert modifiziert



DLL tag_input: einzelilige Auswertung: das Paar <tag name> <Wert> (hier z.B. super 45) wird gesucht, verglichen, und bei match dem Ausgang als Wert zugewiesen

Alle Eingaben werden dynamisch ausgewertet: auf /READ clock können Referenz-Tagnamen, Directory, Filename verändert werden !

file OK:
referenziertes Textfile existiert. Sonst keine Wirkung



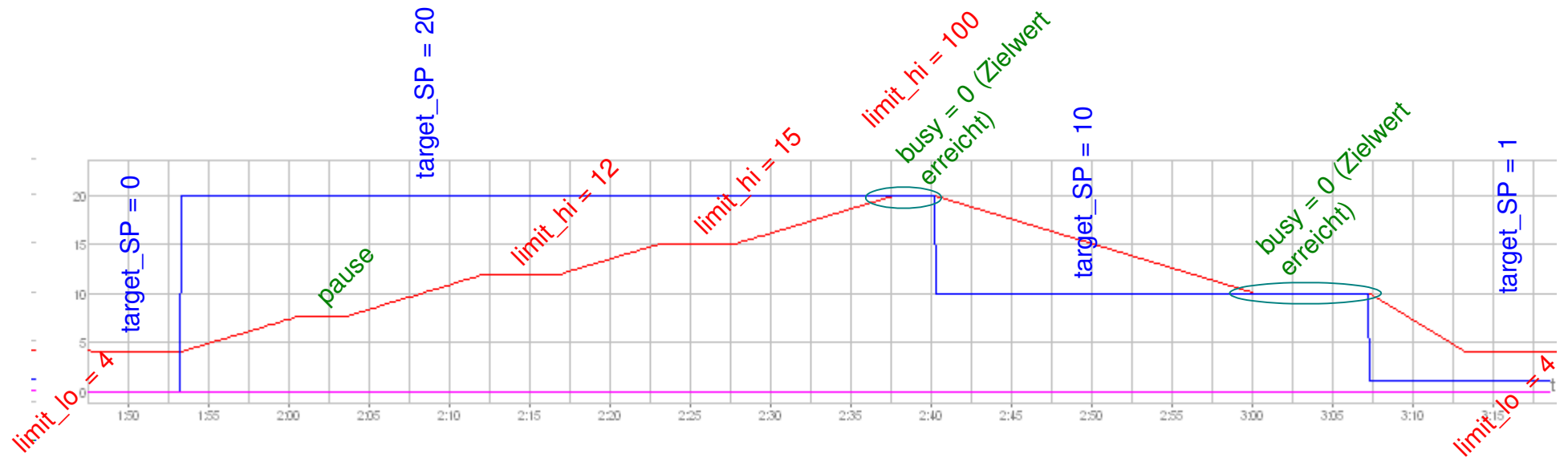
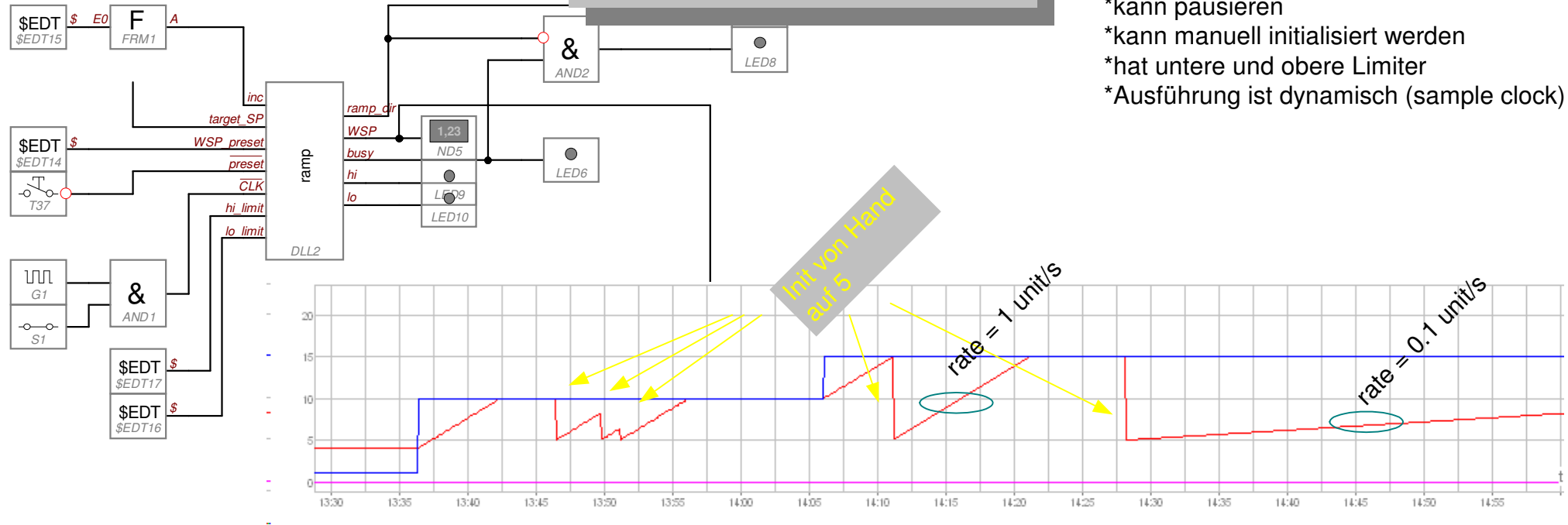
was nicht als Referenz-Tag erkannt wird, wird ignoriert !

DLL "ramp"

Zustandsdiagramme

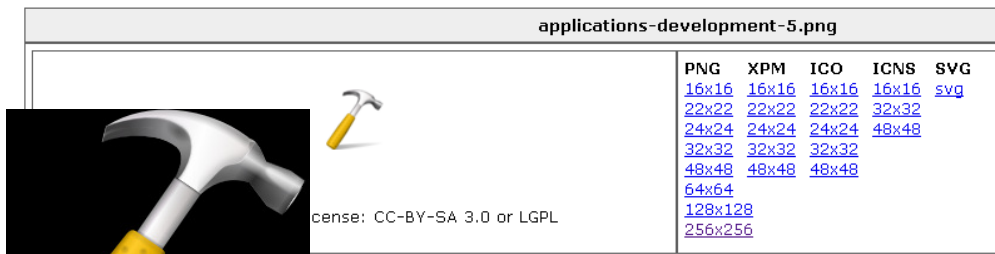
ramp

- *fährt mit vorgegebener Rate dem Zielwert nach
- *kann pausieren
- *kann manuell initialisiert werden
- *hat untere und obere Limiter
- *Ausführung ist dynamisch (sample clock)



<http://openiconlibrary.sourceforge.net/>

Herstellung neuer Bedienelemente für PL



diese URL ist nur eine von vielen Quellen für Icons
Es gibt käufliche oder Freeware Libraries oder man durchforstet
seinen PC (Windows/Linux...) WEI SAND AM MEER



*grösste PNG Ansicht (256x256) vom
Browser (Firefox) in Zwischenablage
kopieren, von dort nach PaintShop
einfügen

*Hintergrund ist nun schwarz.

*Mit dem Zauberstab alles schwarze
markieren, und durch gewünschte
Füllung ersetzen.

*Nun als *.bmp mit einer Pixelgrösse
von 64x64 pixel ans Zielort
abspeichern.

*Tipp: Nur schon kleine Aenderungen
(z.B. im Hintergrund können gut als
"Taste gedrückt oder losgelassen"
erkannt werden !

