

≡ **BROSIS** ≡

Engineering GmbH · Software und Industriesteuerungen



BROSIS – Commander Client

BROSIS-ENGINEERING GMBH

BROSIS Commander

Ausgabe 3.2.1 vom 15.08.2008

© BROSIS-Engineering GmbH

Am Kirchbühl 9 • 88099 Neukirch

Telefon (+49) 07528/9516 10 • Fax (+49) 07528/9516 21

Inhaltsverzeichnis

Einführung	1
Installation	1
Aufbau des Clients	2
Dateien und Parametrierung	3
Ini-Datei Standardeinträge	4
BROSISCommander.ini	4
Konfiguration der virtuellen Tastatur	5
Programmbedienung	6
Aufrufparameter	6
Das Menü	7



Einführung

Einführung in die Verwendung des BROSIS-Commander Clients.

Der Client des BROSIS-Commander dient der Anzeige und Bedienung von Anlagen. Der Zugriff auf die Variablen der SPS erfolgt über den Brosis-Commander Server. Durch die angewendete Client-Server-Technologie wird es möglich mehrerer Oberflächen auf verschiedenen Rechnern auf einen Server und somit auf eine SPS zugreifen zu lassen. Im Folgenden finden Sie eine Übersicht der von der Oberfläche übernommenen Aufgaben.

Aufgabe	Beschreibung
Fensterverwaltung	Die Oberfläche verwaltet die Fenster und meldet die von den Fenstern benötigten Variablen beim Server an.



Installation

Eine Installationsroutine für den Brosis-Commander ist nicht vorgesehen. Sie müssen die gelieferten Dateien nur in ein leeres Verzeichnis kopieren und die Programme BROSISCommander_Srv.exe, sowie BrosisCommander.exe starten.

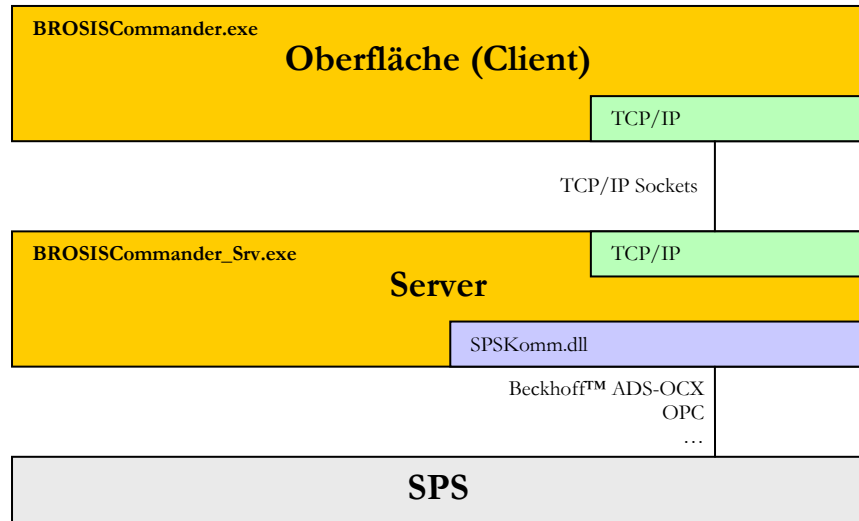
Aufgrund des Programmaufbaus empfiehlt es sich die im Folgenden Beschriebene Verzeichnisstruktur zu verwenden:

Verzeichnis	Inhalt
Hauptverzeichnis	Das von Ihnen angelegte Hauptverzeichnis.
\Client	Das Verzeichnis enthält alle vom Client benötigten Dateien und Programme. Dies sind:
\Client\Bilder	Enthält die Bilder auf die die Oberfläche zugreifen muss, und die nicht fest ins Projekt mit eingebunden sind.
\Server	Das Verzeichnis enthält alle vom Server benötigten Dateien und Programme.
\Server\TypInfos	Enthält die Rezeptdaten und die Projektdatei des Servers (Server.cfg)
\Server\Protokolle	Enthält die Protokolldateien.



Aufbau des Clients

Im folgenden wird der interne Aufbau des Server, sowie seiner Verbindung zu den Oberflächen (Clients) und der SPS, grafisch dargestellt und die einzelnen Bestandteile kurz erläutert.



- **BROSISCommander.exe**, ist die eigentliche Bedienoberfläche.
- **BrosisCommander_Srv.exe**, ist der Server.
- **SPSKomm.dll**, stellt die Verbindung zur SPS her. Hier sind mehrere Versionen verfügbar z.B. für Beckhoff™ ADS-OCX, OPC, ...

Dateien und Parametrierung

Beschreibung der benötigten Dateien und der Parametrierung des Servers..

Im Folgenden finden Sie eine Liste aller vom Server benötigten Dateien und deren Bedeutung.

Datei	Inhalt
\Client	
BROSISCommander.exe	Ausführbare Programmdatei des Clients.
BROSISCommander.ini	INI-Datei zur Parametrierung des Clients. Die möglichen Einträge sind weiter Unten in diesem Kapitel beschrieben.
BorlndMM.dll	Speicherverwaltungs Bibliothek.
Fenster.ini	Enthält Einstellungen der Fenster des Servers (Position, Größe, ...). Diese Datei wird automatisch generiert, durch Löschen der Datei werden die Standardeinstellungen wieder genommen.
Sprachen.dat	Enthält die Aufzählung der Sprachen und ihren Sprachcode. Z.B.: 1;Deutsch 2;English 3;Französisch Hinweis: Diese Datei wird auch innerhalb der Projektierung benutzt um die Sprachen umzuschalten.
Tastatur.txt	Enthält die Definition für die Tastatur.
*.bsk	Enthält die zu verwendende Skin. Der genaue Dateiname ist im INI-File einzutragen.
*.bbp	Enthält das zu verwendende Projektfile. Der genaue Dateiname ist im INI-File einzutragen.
Logo.jpg	Wenn Sie nicht wollen, dass beim Start das BROSIS-Logo erscheint, so können Sie über dieses Bild ihr eigenes Logo einbinden. Achten Sie

bei der Erstellung des Bildes nur darauf, dass es eine Größe von 430 x 101 Pixel hat.

Hinweis:

Ist die Oberfläche nicht registriert, so erscheint weiterhin das BROSIS-Logo.



Ini-Datei Standardeinträge

Der Server wird über eine INI-Datei (BrosisCommander_Srv.ini) parametrierd. Neben immer vorhandenen Einträgen gibt es spezielle Einträge, die abhängig von den verwendeten DLL's (also z.B. dem Zugriff auf die SPS (OPC, ADS-OCX, ...))

ist.

BROSISCommander.ini

Eintrag	Beschreibung
[Client]	
Host	IP-Adresse des Servers. Läuft der Server auf dem selben Rechner wie die Oberfläche kann dieser Eintrag, entfallen. Neben den IP-Adressen kann auch der Rechnername angegeben werden. Dies sollten Sie aber nur dann tun, wenn die Namensauflösung rechtzeitig erfolgt (Name Server oder Eintrag in die Datei „\Windows\System32\ Drivers\ Etc\ hosts“). Bei einem Windows Peer-To-Peer Netzwerk kann die Namensauflösung u.U. beim Programmstart nicht zur Verfügung stehen, was ein Herstellen der Verbindung unmöglich macht!
Port	Nummer des Ports des Servers. Dieser Eintrag muss mit [Server] Port = xxx Des Servers übereinstimmen.
[Einstellungen]	
SkinDateiName	Dateiname der zu verwendenden Skin-Datei (*.bsk).
ProjektDatei	Dateiname der zu verwendenden Projekt-Datei (*.bbp).
ShowFensterTitel	Mögliche Werte sind 0 (Default) oder 1. Der Eintrag gibt an, ob der Titel des Fensters angezeigt werden soll (1) oder nicht (0). Wird der Fenstertitel angezeigt, so kann das Fenster verschoben werden!
Titel	Gibt den Fenstertitel an, der auch in der Taskleiste angezeigt wird (Default = BROSIS-Commander)

SprachCode	Gibt den Sprachcode an, der beim Programmstart verwendet werden soll (Default=1).
AutoTastatur	Ermöglicht es bei Eingaben die virtuelle Tastatur automatisch zu öffnen (=1) (Default=0).
PutzDauer	Dauer (in Sekunden) für die der Putz-Dialog geöffnet bleibt (Default=30).
[User]	
AnmeldungResetMin	Gibt an nach wie viel Minuten die Anmeldung auf den beim Programmstart verwendeten Wert zurückgesetzt werden soll. Soll dies nicht geschehen, so kann hier 0 (Default) eingetragen werden.
AnmeldungResetMin_1	Gibt an nach wie viel Minuten bei Rechteklasse 1 bis 5 die Anmeldung auf den beim Programmstart verwendeten Wert zurückgesetzt werden soll. Soll dies nicht geschehen, so kann hier 0 eingetragen werden. Default ist der Inhalt von „AnmeldungResetMin“.
...	
AnmeldungResetMin_5	
[Position]	
Links	Gibt die X-Position des Clients beim Programmstart an. Ist die Sektion [Position] nicht vorhanden, so wird das Fenster zentriert ausgegeben.
Oben	Gibt die Y-Position des Clients beim Programmstart an. Ist die Sektion [Position] nicht vorhanden, so wird das Fenster zentriert ausgegeben.
[Information]	
Zeile_1	Ermöglicht es Ihnen die beim Start angezeigten Informationen einzugeben. Ist hier nichts eingetragen BROSIS Engineering GmbH Am Kirchbühl 9 D-88099 Neukirch TEL: (+49) 07528/9516-10 EMail: info@brosis-engineering.de ausgegeben.
Zeile_2	
Zeile_...	



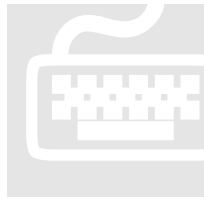
Konfiguration der virtuellen Tastatur

Noch offen

Programmbedienung

Aufruf und Bedienung des BROSISCommanders.

Der BrosisCommander versucht nach dem Start zunächst eine Verbindung zum Server herzustellen. Dies wird zyklisch versucht bis der im INI-File angegebene Server antwortet. Erst wenn die Verbindung zum Server hergestellt ist kann das Programm bedient werden. Neben der Parametrierbaren Bedienung über die Fenster kann durch einen Klick auf das Logo das Hauptmenü geöffnet werden. Hier kann der Benutzer angemeldet, die Sprache gewechselt und das Programm beendet werden.

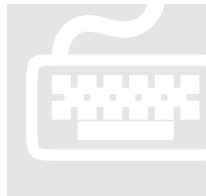


Aufrufparameter

Beim Start des Clients können folgende Parameter angegeben werden:

Parameter	Beschreibung
/debug	Erlaubt die Anzeige des LOG-Fenster.
/User=<name> /Password=<Passwort>	Erlaubt die automatische Anmeldung beim Start des Programms. Wird unterschieden, ob eine Benutzerverwaltung verwendet wird oder nicht. Wird eine Benutzerverwaltung verwendet, so muss Username und Passwort angegeben werden, ansonsten reicht das Passwort bei einem von beiden Einträgen. Eine automatische Anmeldung als Entwickler kann durch Angabe von /user=superuser /password=9876 erfolgen.
/Panel=<Panelnummer>	Gibt die Nummer des Panels an. Diese kann in der Parametrierung über den Platzhalter {PANEL} z.B. bei den Variablennamen verwendet werden.
/LowColor	Passt die Anzeigen bei Grafikkarten mit nur 16 Farben entsprechend an.
/NoClose	Wird dieser Parameter angegeben, so kann die Ober-

fläche nur geschlossen werden, wenn der Bediener als Entwickler angemeldet ist. Die Einstellungen der Projektierung werden dabei ignoriert.



Das Menü

Das Menü kann über einen Klick auf das Logo erreicht werden. Welches Logo verwendet wird kann in der Skindefinition eingestellt werden.



Menüpunkt	Beschreibung
Sprache	Dieser Menüpunkt ermöglicht die Sprachumschaltung. Die hier aufgelisteten Sprachen finden Sie in Sprachen.dat wieder.
Anmelden	Ermöglicht die Anmeldung des Benutzers.
Abmelden	Dieser Menüpunkt ist nur vorhanden, wenn eine Benutzerverwaltung verwendet wird.
Informationen	Gibt Informationen zur verwendeten Version aus.
Beenden	Beendet das Programm.
Herunterfahren	Führt Windows herunter. Was tatsächlich passiert kann über die Projektierung vorgegeben werden.

Hinweis:

Die hier angegebenen Menütex-te sind durch die Projektierung frei vorgebar.!