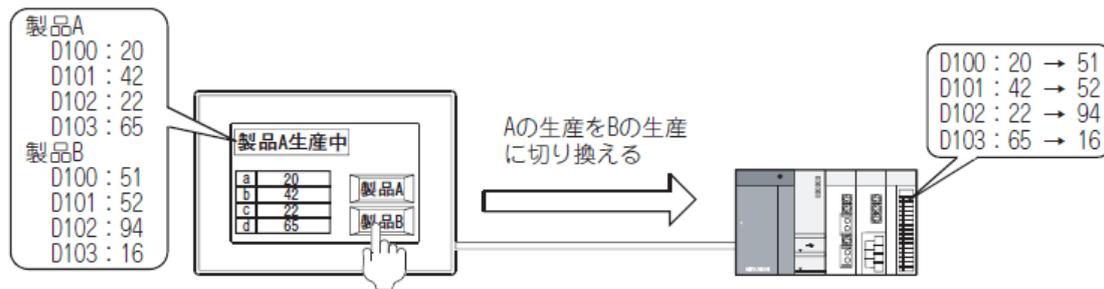


4.14 レシピ

レシピは、生産などに必要な条件を簡単に設定/変更する機能です。
設定/変更は、あらかじめ設定した値を接続機器のデバイスに書き込むことによって行います。
また、指定したデバイスから値を読み出すことができます。
読み出した値はファイルに保存し、パソコンで表示や編集ができます。

使用例

生産する製品により、使用する材料の量を変更する。



レシピには、レシピ機能と拡張レシピ機能があります。
レシピ機能と拡張レシピ機能の違いは、次ページを参照してください。

・レシピファイル

接続機器から読み出したデバイス値を保存するファイルです。

レシピファイルに保存したデバイス値は、パソコンで編集できます。

また、レシピファイルのデータはデバイスに書き込むことができます。

・レシピを使用したデバイス値の読み出し/書き込みの流れ

(1) レシピファイルを使用しないデバイス値の書き込み

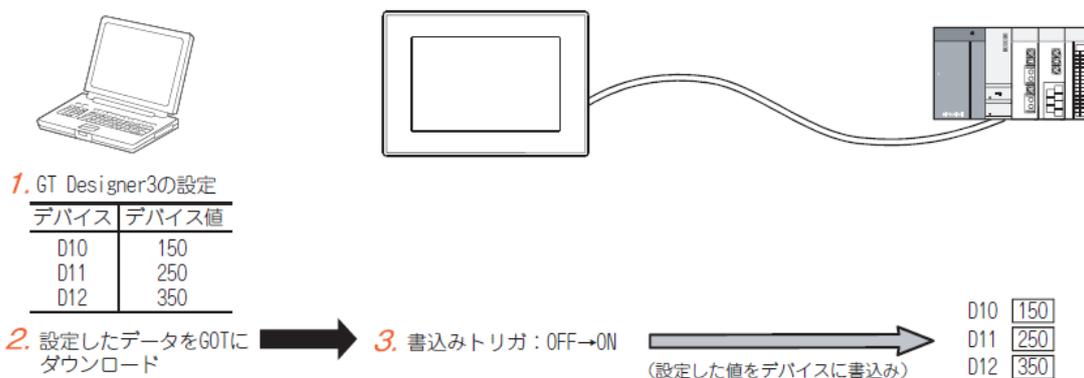
あらかじめGTDesigner3で設定した値をGOTの内蔵メモリ(ユーザ領域)に保存します。

デバイスのON/OFFにより、設定した値を接続機器のデバイスに書き込みます。

下記の場合は、レシピファイルが不要です。

・接続機器のデバイスに値の書き込みのみを行う

・書き込む値をパソコンで表示/編集する必要がない



1. GTDesigner3でレシピの設定を行います。

このとき、レシピファイルは使用しない設定にします。

2. 設定したデータを、GOTにダウンロードします。

3. 書き込みトリガで、GTDesigner3で設定した値を接続機器のデバイスに書き込みます。

○接続機器のデバイスから値を読み出す方法

レシピファイルを使用します。

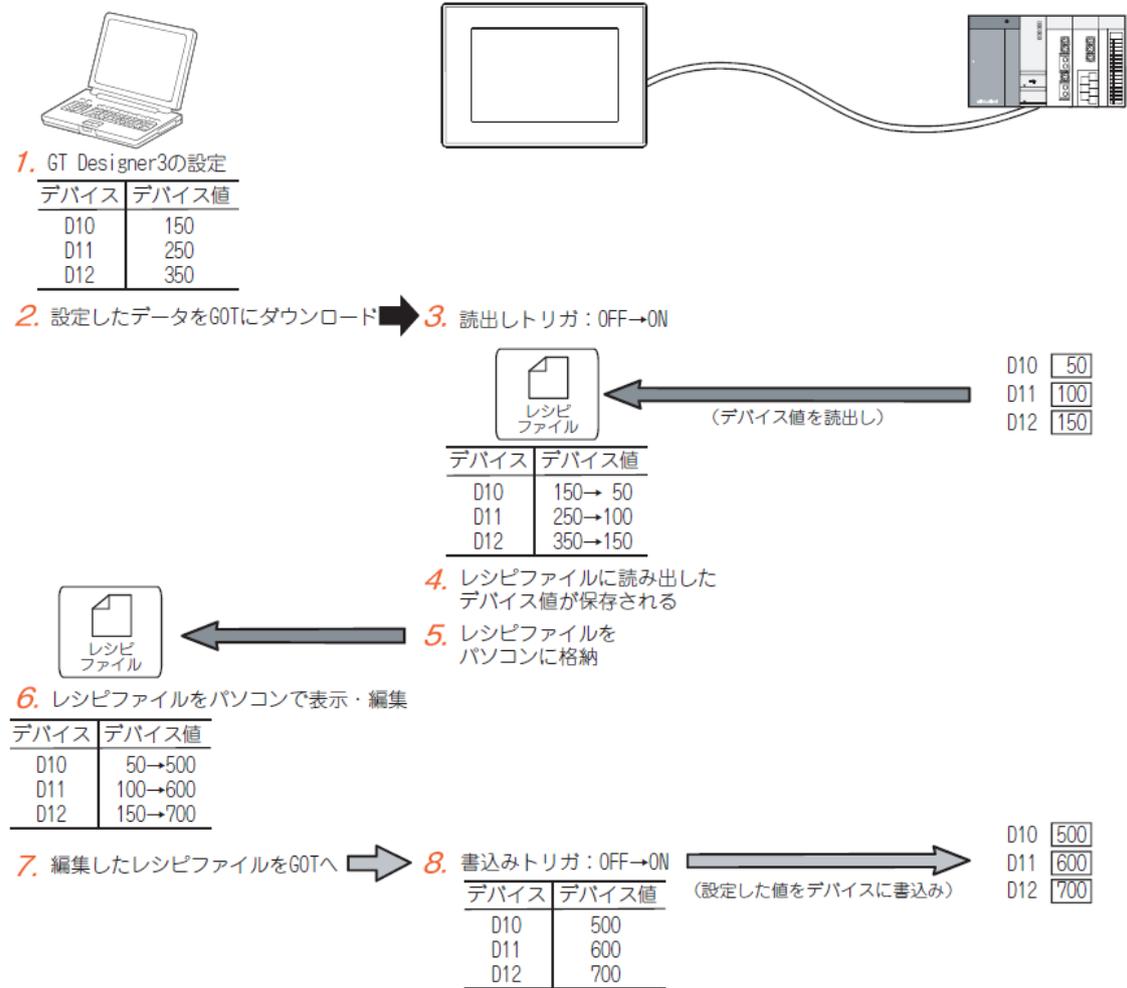
レシピファイルを使用しない場合は、デバイスのON/OFFによる書き込みのみ可能です。

(2) レシピファイルを使用するデバイス値の読み出し/書き込み

レシピファイルを使用したデバイス値の読み出し/書き込みは、パソコン上で工程管理や生産管理に使用できます。

レシピファイルを使用するデバイス値の読み出し/書き込みには、下記の方法があります。

(a) デバイスの ON/OFF により実行する



1. GTDesigner3 でレシピの設定を行います。

このとき、レシピファイルは使用する設定にします。

2. 設定したデータを、GOT にダウンロードします。

3. 読出しトリガで、接続機器のデバイス値を読み出します。

4. 読み出した値が、レシピファイルに保存されます。

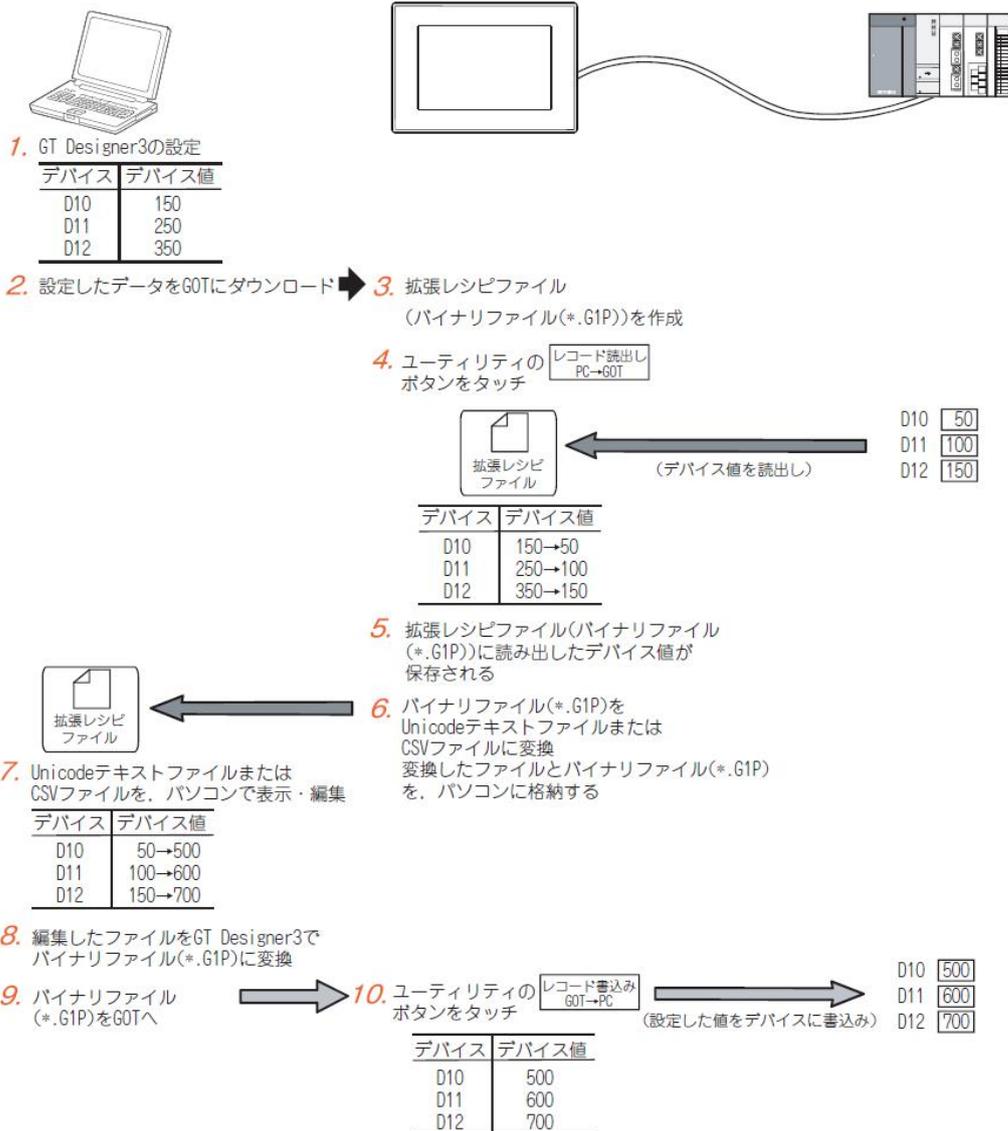
5. レシピファイルを、パソコンに格納します。

6. 手順5. で格納したファイルを、パソコンで表示、編集します。

7. 編集したレシピファイルを、GOT に格納します。

8. 書込みトリガで、接続機器のデバイスに値を書き込みます。

(b) ユーティリティから実行する(拡張レシピ機能のみ)



1. GTDesigner3 で設定を行います。
2. 設定したデータを GOT にダウンロードします。
3. ユーティリティで拡張レシピファイルを作成します。
4. ユーティリティで接続機器のデバイス値を読み出します。
5. 読み出した値が、拡張レシピファイル(バイナリファイル(*.G1P))に保存されます。
6. バイナリファイル(*.G1P)を、Unicode テキストファイルまたは CSV ファイルに変換します。
変換したファイルとバイナリファイルを、パソコンに格納します。
7. 上記6. で変換したファイルを、パソコンで表示、編集します。
8. 編集したファイルを、GTDesigner3 でバイナリファイル(*.G1P)に変換します。
9. バイナリファイル(*.G1P)を GOT に格納します。
10. ユーティリティから、設定した値を接続機器のデバイスに書き込みます。

○拡張レシピファイル

拡張レシピ機能で使用するレシピファイルを、拡張レシピファイルと呼びます。

[実践的FAQ120 レシピ機能と拡張レシピ機能の違い]

レシピ機能と拡張レシピ機能の違いは？

下記に、レシピ機能と拡張レシピ機能の違いを示します。

下記の内容を参考に、使用するレシピを選定してください。

項目	レシピ機能	拡張レシピ機能	参照
対応 GOT	・GT16 ・GT SoftGOT1000 ・GT10	・GT16 ・GT15 ・GT SoftGOT1000	—
オプション機能ボード、 オプション機能 OS ^{*3}	・オプション機能ボード ・オプション機能 OS(レシピ)	・オプション機能ボード ・オプション機能 OS(拡張レシピ)	付.2 オプション機能ボード使用時の注意事項
設定可能数	最大 256 個	最大 2048 個	
デバイス点数	GT16, GT15, GT SoftGOT1000, GT11 : 最大 8192 点 ^{*1} GT10 : 最大 4000 点 ^{*1} (デバイスの形式が 32 ビットの場合は、1 デバイス 2 点として計算)	レコード設定数 240 以下 : 設定ごとに最大 32767 点 レコード設定数 241 以上 : 設定ごとに最大 4096 点 (デバイスの形式が 32 ビットの場合は、1 デバイス 2 点として計算)	■ 設定可能数
レコード数	1 つ (1 レコードのみ)	複数 (最大 2000 レコード)	■ 1 つのデバイスに設定できる値 (設定ごと)
デバイス形式	・符号付き BIN16 ・符号なし BIN16 ・符号付き BIN32 ・符号なし BIN32 デバイス形式は設定ごとに 1 種類のみ	・符号付き BIN16 ・符号なし BIN16 ・符号付き BIN32 ・符号なし BIN32 ・BCD16 ・BCD32 ・ビット デバイス形式は設定ごとに混在可能	■ 設定可能なデバイス名とデバイス形式
デバイス名	設定ごとに 1 つのデバイス名のみ	設定ごとに複数のデバイス名が混在可能	
トリガデバイス	・設定ごとにトリガデバイスを設定	・設定ごとにトリガデバイスを設定 ・共通のトリガデバイスで、すべての拡張レシピの読み出し / 書き込みが可能	■ デバイス値の読み出し / 書き込みを行うためのトリガデバイス
ユーティリティの使用	不可	可能	■ ユーティリティによる操作
処理状態の通知	・読み出し / 書き込み中	・読み出し / 書き込み中 ・読み出し / 書き込み完了 ・レシピ処理エラー ・ユーティリティで拡張レシピ情報を表示中	■ 処理の状態を接続機器のデバイスに通知
保存ファイル形式	GT16, GT15, GT SoftGOT1000, GT10 : CSV ファイル GT11 : CSV ファイル、バイナリファイル	バイナリファイル ^{*2}	■ 保存ファイル形式
必要メモリ領域	設定によって変化		(共通編) 付 1 データ容量一覧

*1 GT16, GT15, GT SoftGOT1000, GT11 の場合、レシピ設定ごとに設定可能な点数です。
GT10 の場合、1 プロジェクト内の合計点数です。

*2 GT Designer3 で CSV ファイルまたは Unicode テキストファイルに変換して、パソコンで表示、編集できます。

*3 GT16 の場合、オプション機能ボードは不要です。
GT SoftGOT1000, GT10 の場合、オプション機能ボード、オプション機能 OS は不要です。

○レシピ機能と拡張レシピ機能の互換性

レシピ機能と拡張レシピ機能の設定は流用できません。

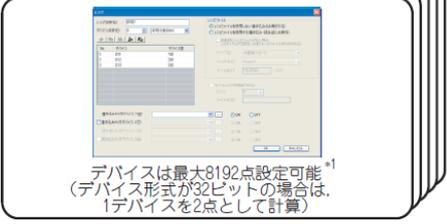
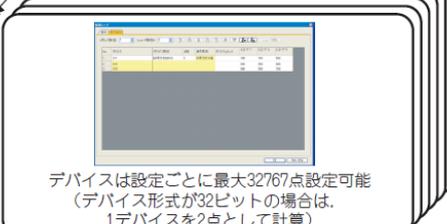
レシピを使用する前に、レシピ機能と拡張レシピ機能の選定を行ってください。

○設定可能数

レシピは複数設定できます。

ラインや製品目ごとに設定を分けて管理できます。

設定可能なレシピ数とデバイス点数は、下記のとおりです。

レシピ機能	拡張レシピ機能 ^{*2}
<p>最大256個</p>  <p>デバイスは最大8192点設定可能^{*1} (デバイス形式が32ビットの場合は、1デバイスを2点として計算)</p>	<p>最大2048個</p>  <p>デバイスは設定ごとに最大32767点設定可能 (デバイス形式が32ビットの場合は、1デバイスを2点として計算)</p>

*1 GT16, GT15, GTSofTGT1000, GT11 の場合、レシピ設定ごとに設定可能な点数です。

GT10 の場合、1 プロジェクト内の合計点数です。(GT10 は最大 4000 点)

*2 設定可能なデバイス点数は、下記を参照してください。

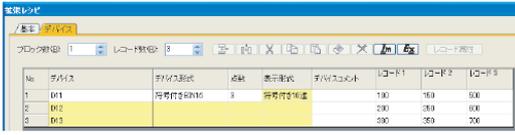
○1つのデバイスに設定できる値(設定ごと)

1つのデバイスに、複数の値を設定する場合の違いは下記のとおりです。

例)D11 ~ D13 に3つの値を設定する場合

デバイス名	デバイス値 1	デバイス値 2	デバイス値 3
D11	100	150	500
D12	200	250	600
D13	300	350	700

上記の値を設定する場合、下表のようになります。

レシピ機能	拡張レシピ機能
<p>1つのデバイスに1つの値が設定できます。 1つのデバイスに複数の値を設定する場合は、デバイス値ごとに設定を分けます。</p> <p>デバイス値1の設定</p>  <p>デバイス値2の設定</p>  <p>デバイス値3の設定</p> 	<p>1つのデバイスに複数の値が設定できます。 1つの設定で、複数のレシピ情報を管理できます。</p> <p>1つのデバイスにデバイス値1~3の設定が可能!</p>  <p>1つのデバイスに複数 (最大2000レコード) の値が設定可能</p>

○設定可能なデバイス名とデバイス形式

複数のデバイス名とデバイス形式を設定する場合の違いは下記のとおりです。

(1) 複数のデバイス名を設定する場合の例

(a) 設定内容

下表に示す設定を行う場合を例に説明します。

デバイス名	デバイス形式	デバイス値	下記 (b) の設定との対応	
			レシピ機能	拡張レシピ機能
D	D11	符号付き BIN16	①	③
	D12	符号付き BIN16		
R	R0	符号付き BIN16	②	
	R1	符号付き BIN16		

(b) GTDesigner3 の設定

上記 (a) の設定を行う場合、下表のようになります。

レシピ機能	拡張レシピ機能
<p>1つの設定に複数のデバイス名は混在できません。デバイス名ごとに設定を分けます。</p> <p>①</p>  <p>Dデバイスの設定</p> <p>②</p>  <p>Rデバイスの設定</p>	<p>1つの設定に複数のデバイス名が混在可能です。</p> <p>③</p>  <p>DデバイスとRデバイスの設定が1つの設定に混在可能！</p>

(2) 複数のデバイス形式を設定する場合の例

(a) 設定内容

下表に示す設定を行う場合を例に説明します。

デバイス名	デバイス形式	デバイス値	下記 (b) の設定との対応		
			レシピ機能	拡張レシピ機能	
D	D11	符号付き BIN16	①	③	
	D12	符号付き BIN16			200
	D13	符号なし BIN32	②		300
	D15	符号なし BIN32			400

(b) GTDesigner3 の設定

上記 (a) の設定を行う場合、下表のようになります。

レシピ機能	拡張レシピ機能
<p>1つの設定に複数のデバイス形式は混在できません。デバイス形式ごとに設定を分けます。</p> <p>①</p>  <p>符号付きBIN16の設定</p> <p>②</p>  <p>符号なしBIN32の設定</p>	<p>1つの設定に複数のデバイス形式が混在可能です。ラインや製造品目ごとに設定を集約できます。</p> <p>③</p>  <p>符号付きBIN16と符号なしBIN32の設定が1つの設定に混在可能！</p>

(3) 複数のデバイス番号を設定する場合の例

(a) 設定内容

下表に示す設定を行う場合を例に説明します。

デバイス名	デバイス形式	デバイス値	下記 (b) の設定との対応	
			レシピ機能	拡張レシピ機能
D	D11	符号付き BIN16	①	③
	D12	符号付き BIN16		
	D1000	符号付き BIN16	②	
	D1001	符号付き BIN16		

(b) GTDesigner3 の設定

上記 (a) の設定を行う場合、下表のようになります。

レシピ機能	拡張レシピ機能
<p>連続したデバイス番号のみ設定可能です。 デバイス番号が連続していない場合は、設定を分けます。</p> <p>①</p>  <p>D11~D12の設定</p> <p>②</p>  <p>D1000~D1001の設定</p>	<p>1つの設定にランダムなデバイス番号が混在可能です。</p> <p>③</p>  <p>ランダムなデバイス番号が設定可能！</p>

○ポイント レシピ機能のデバイス形式

デバイス形式に BCD16, BCD32, ビットデバイスを設定できません。

BCD16, BCD32, ビットデバイス (ワードデバイスのビット指定) のデバイスを設定する場合は、拡張レシピ機能を使用してください。

○デバイス値の読み出し/書き込みを行うためのトリガデバイス

レシピでは、トリガデバイスのON/OFFでデバイス値の読み出し/書き込みを行います。

デバイス値の読み出し/書き込みを行う場合、トリガデバイス設定の違いは下記のとおりです。

例) 設定が4つ存在する場合

レシピ機能	拡張レシピ機能
<p>設定ごとにトリガデバイスを設定します。</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%;"> <p>①</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>②</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>③</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>④</p> </div> </div> <p style="text-align: center;">↓ トリガデバイスの設定</p> <div style="display: flex; flex-direction: column;"> <div>① 書き込みトリガデバイス 1: M1 <input type="checkbox"/> ON <input type="checkbox"/> OFF</div> <div>② 書き込みトリガデバイス 1: M2 <input type="checkbox"/> ON <input type="checkbox"/> OFF</div> <div>③ 書き込みトリガデバイス 1: M3 <input type="checkbox"/> ON <input type="checkbox"/> OFF</div> <div>④ 書き込みトリガデバイス 1: M2 <input type="checkbox"/> ON <input type="checkbox"/> OFF</div> </div> <p style="text-align: center;">設定ごとにトリガデバイスを設定</p>	<p>レシピ機能と同様に、設定ごとにトリガデバイスを設定できます。また、共通のトリガデバイスで、すべての拡張レシピの読み出し/書き込みができます。このため、設定を増やしても新たにトリガデバイスを設定する必要はありません。</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%;"> <p>①</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>②</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>③</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>④</p> </div> </div> <p style="text-align: center;">↓ トリガデバイスの設定</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div> <p>①</p> <p>②</p> <p>③</p> <p>④</p> <p>設定ごとにトリガデバイスを設定^{*1}</p> </div> <div> <p>① ② ③ ④</p> <p>または</p> <p>共通のトリガデバイスを設定^{*2}</p> </div> </div>

*1 デバイス値の読み出し/書き込み時は、さらにレコード No. の指定が必要です。

*2 デバイス値の読み出し/書き込み時は、さらにレコード No. の指定が必要です。

○ユーティリティによる操作

拡張レシピ機能では、ユーティリティで下記に示す操作ができます。

- ・拡張レシピファイル操作
- ・レシピ実行
- ・G1P \longleftrightarrow Unicode テキストファイル/CSV ファイル変換

専用画面の設計を行わずに、またはファイルをパソコンに読み出すことなくレシピの操作ができます。

○処理の状態を接続機器のデバイスに通知

レシピでは、デバイス値の読み出し/書き込みなどの状態を、接続機器のデバイスに格納することにより通知できます。

レシピ機能	拡張レシピ機能
<ul style="list-style-type: none">読み出し/書き込み中  24.2.2 関連する設定	<ul style="list-style-type: none">読み出し/書き込み中読み出し/書き込み完了レシピ処理エラーユーティリティで拡張レシピ情報を表示中  24.3.3 デバイス値の読み出し/書き込み

○保存ファイル形式

レシピでは、接続機器のデバイス値を読み出してレシピファイルに保存できます。

また、レシピファイルのデータは、デバイスに書き込むことができます。

レシピでは、下記に示すファイル形式が使用できます。

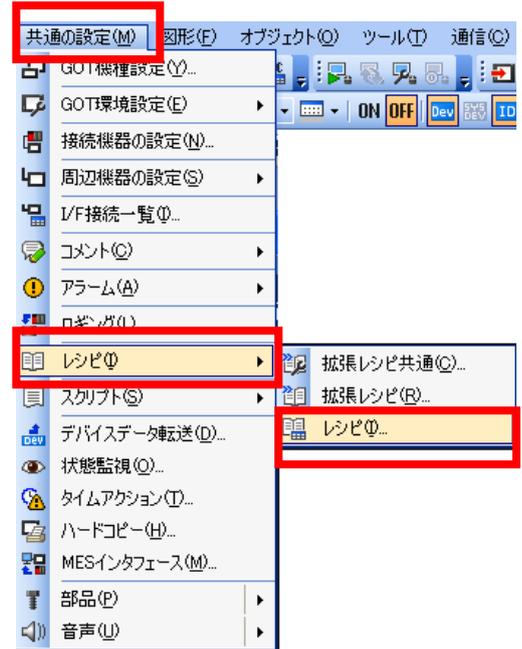
レシピ機能	拡張レシピ機能
CSV ファイル*1 バイナリファイル (GT11 のみ)	バイナリファイル*2

*1 保存した CSV ファイルは、パソコンで表示、編集できます。

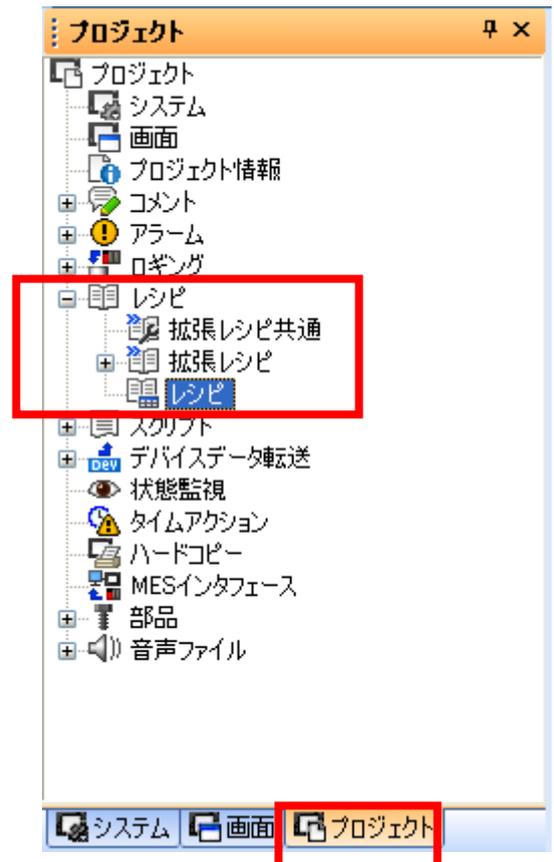
*2 バイナリファイルは、CSV ファイルまたは Unicode テキストファイルに変換して、パソコンで表示、編集できます。

【設定方法】

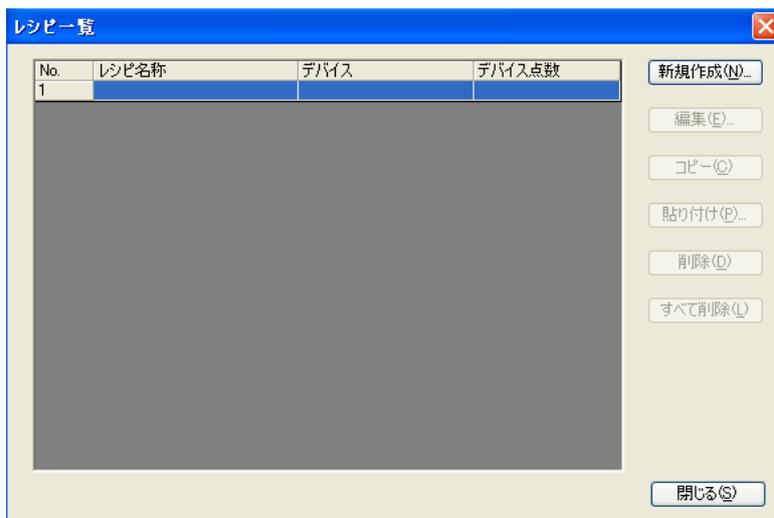
① 【共通の設定】 → 【レシピ】 → 【レシピ】メニューを選択します。



※プロジェクトワークスペース内の「レシピ」をダブルクリックしても結構です。



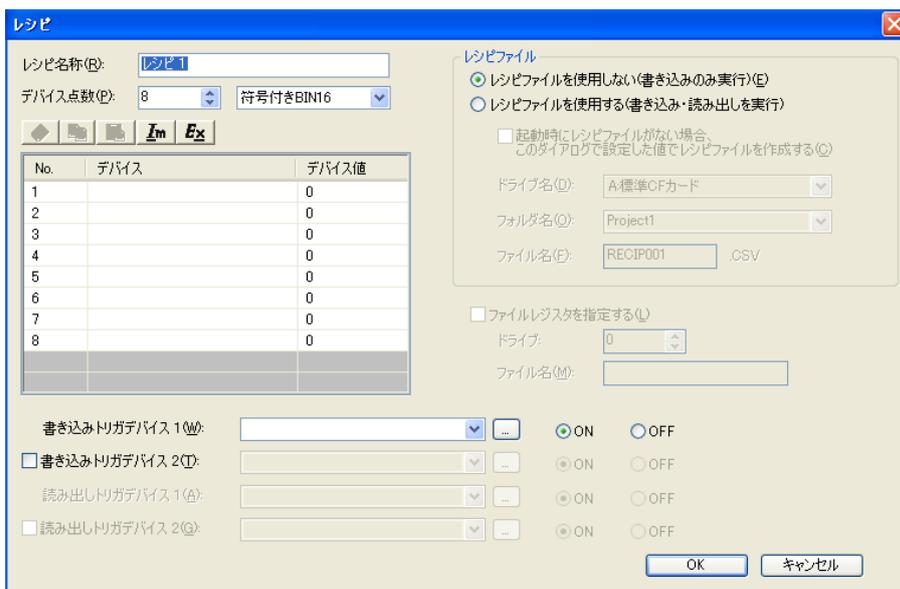
②レシピ選択用ウィンドウが表示されます。



③左部の「新規作成」ボタンをクリックします。

項目	内容
	新規にレシピ機能の動作内容を設定します。 クリックすると、[レシピ]ダイアログボックスが表示されます。
	選択したレシピ機能の動作内容を設定します。 クリックすると、[レシピ]ダイアログボックスが表示されます。
	選択したレシピ機能をコピーします。
	コピーしたレシピ機能を、一覧表示の最後に貼り付けます。
	選択しているレシピ機能を削除します。
	設定しているレシピ機能を全て削除します。
	[レシピ一覧]ダイアログボックスを閉じます。

④ レシピ機能設定用ウィンドウが表示されます。



⑤ 下記説明を参考に、必要箇所を設定します。

・ レシピ名称

レシピの名称を設定します。全角、半角に関わらず 32 文字まで入力することができます。

・ デバイス点数

読み出し／書き込みの対象となるデバイスの個数・データ形式を設定します。

デバイス点数

読み出し／書き込みを行いたいデバイスの個数を設定します。

設定した点数分、先頭デバイスから連続したデバイスが設定されます。

設定できる点数は、デバイスのデータ形式により異なります。

・符号付き BIN16/符号なし BIN16 : 最大 8192 点 (GT10 は最大 4000 点)

・符号付き BIN32/符号なし BIN32 : 最大 4096 点 (GT10 は最大 2000 点)

データ形式 : デバイスのデータ形式を選択します。

・符号付き BIN16 ・符号なし BIN16 ・符号付き BIN32

・符号なし BIN32

・ デバイス一覧

レシピ機能を実行した時に、読み出し／書き込みをするデバイスが一覧で表示されます。

No. をクリックすると選択され、レシピ編集ボタンで編集できます。

デバイス

レシピ機能を実行した時に、読み出し／書き込みをするデバイスの先頭デバイスを設定します。

デバイス値

条件成立時に、PLC に書き込むデバイスの値を入力します。

- ・書き込みトリガデバイス1／書き込みトリガデバイス2

レシピ機能で、書き込みを実行するデバイスと成立条件（ON／OFF）を設定します。

[書き込みトリガデバイス 2]は、2つの条件が成立時に書き込みを実行する場合に設定します。

その場合、トリガデバイス1と2の成立条件がどちらも成立した時のみ、書き込みを実行します。

- ・読み出しトリガデバイス1／読み出しトリガデバイス2

レシピ機能で、読み出しを実行するデバイスと成立条件（ON／OFF）を設定します。

[読み出しトリガデバイス 2]は、2つの条件が成立時に読み出しを実行する場合に設定します。

その場合、トリガデバイス1と2の成立条件がどちらも成立した時のみ、読み出しを実行します。

【補足：読出し／書込みをするデバイスの点数が多い場合の注意点】

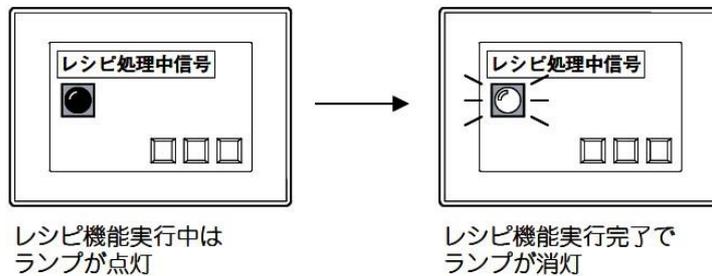
他のオブジェクト機能のモニタ，キー入力などの処理がレシピ機能の実行完了まで処理されなくなるため，注意してください。

<レシピ実行中の確認方法>

GOTの画面上に，システム信号2-1のレシピ処理中信号をモニタするランプなどを設定しておけば，レシピ機能が実行中か確認できます。

- ・システム信号2 レシピ処理中信号 (b10)
 - ON：レシピ処理中（書込み／読出し動作）
 - OFF：レシピ処理完了、中断

システム信号 2-1



【補足：システム信号2の設定方法】

システム信号2を利用するには、ユーザがデバイスを指定する必要があります

○作画に関する注意事項

レシピを設定できる数

1 プロジェクトで 256 個まで設定できます。

○OS に関する注意事項

オプション機能 OS (レシピ) を GOT にインストールしてください。

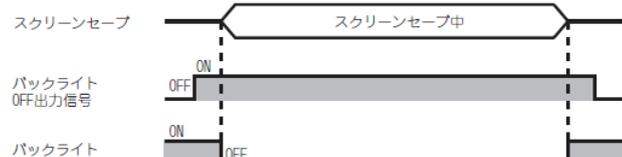
補足：システム情報について

システム情報の読み出しデバイス、書き込みデバイスの機能を下記に示します。

信号の種類		信号の種類	
読み出しデバイス	システム信号 1-1	書き込みデバイス	現在カーソル表示ユーザ ID
	外部入出力機能・出力情報		前回カーソル表示ユーザ ID
	システム信号 1-2		システム信号 2-2
書き込みデバイス	システム信号 2-1		表示中ウィンドウ 2 画面番号
	GOT エラーコード		ドライブ A 空容量情報 (32 ビット)
	表示中ベース画面番号		ドライブ B 空容量情報 (32 ビット)
	表示中ウィンドウ 1 画面番号		ドライブ C 空容量情報 (32 ビット)
	数値入力番号		ドライブ D 空容量情報 (32 ビット)
	現在カーソル表示オブジェクト ID		外部入出力機能・入力情報 2
	前回カーソル表示オブジェクト ID		表示中ウィンドウ 3 画面番号
	入力キーコード		表示中ウィンドウ 4 画面番号
	数値入力変更前値 (32 ビット)		表示中ウィンドウ 5 画面番号
	数値入力変更後値 (32 ビット)		拡張ドライブ情報 (E ドライブ以降)
	印字中レポート番号		ドライブ E 空容量情報 (32 ビット)
	外部入出力機能・入力情報 1		システム信号 2-3

○読み出しデバイス システム信号 1-1

ビット番号	信号名	内容
b0	自動スクリーンセーブ無効信号	ON すると、スクリーンセーブ機能 (モニタ画面表示を OFF する) が無効になります。
b1	強制スクリーンセーブ信号	ON すると、強制的にスクリーンセーブ状態になります。
b2	強制スクリーンセーブタッチ解除信号	ON すると、強制スクリーンセーブ中でも、画面のタッチでスクリーンセーブを解除できます。 本信号の ON/OFF により、強制スクリーンセーブ信号 (システム信号 1-1.b1) の動作条件が異なります。 ・ ON: 立上りで動作 ・ OFF: ON 中で動作
b3	入力キー読み出し完了信号	ON すると、キー入力信号 (システム信号 2-1.b3) が OFF になります。
b4	数値入力読み出し完了信号	ON すると、数値入力信号 (システム信号 2-1.4) が OFF になります。 下記のいずれかを設定すると、本信号はアスキー入力にも使用できます。 ・ [環境設定] ダイアログボックス (システム情報) の [アスキー入力時オブジェクト ID をシステム情報デバイスへ出力する] チェックボックスにチェックを入れる ・ GOT 内部デバイス GS450.b2 を ON する GT10 の場合、本信号の動作対象は、常に数値入力とアスキー入力になります。
b5	バーコード入力無効信号 (CH8)	ON すると、CH8 のバーコード機能が無効になります。
b6	外部機器入力完了信号 (CH8)	ON すると、外部入出力信号 (CH8) (システム信号 2-1.b6) が OFF になります。

ビット番号	信号名	内容
b7	バックライト OFF 出力信号	<p>ON すると、スクリーンセーブ中にバックライトを消灯します。 本信号は、[環境設定]ダイアログボックス(GOTセットアップ)の[スクリーンセーブ時のバックライト]の設定により、下記のように動作が異なります。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・[スクリーンセーブ時のバックライト]が[OFF]の場合 ユーティリティの設定が優先されます。 本信号を OFF しても、バックライトは点灯されません。  <ul style="list-style-type: none"> ・[スクリーンセーブ時のバックライト]が[ON]の場合 本信号が優先されます。 本信号を ON すると、バックライトは消灯されます。 
b8	ブザースリーショット出力信号	<p>ON すると、ブザー音が 3 回出力されます。 ブザー音の長さは、下記で設定できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・[環境設定]ダイアログボックス(GOTセットアップ)の[表示/操作]タブ  4.9 GOT の表示や動作を設定する (GOT 環境設定 :GOT セットアップ) ・ユーティリティの操作に関する設定  使用する GOT の本体取扱説明書 ・[なし]に設定時は、[長]に設定時と同じ長さになります。
b9	キー入力禁止信号	ON すると、キー入力がすべて無効になります。
b10	ハードコピー設定有効信号	ON すると、ハードコピー出力が有効になります。
b11	-	使用禁止
b12	ハードコピー白黒反転信号	ON すると、ハードコピー出力時、モニタ画面の白黒部分が反転されます。
b13	GOT エラーリセット信号	<p>ON すると、下記の処理が行われます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ GOT エラーコード (書き込みデバイス) に 0 を格納する ・ GOT エラー検出信号 (システム信号 2-1.b13) を OFF する ・ システムアラームのメッセージをクリアする
b14	ブザー出力信号	ON している間、ブザー音が出力され続けます。 [環境設定]ダイアログボックス(GOTセットアップ)の[表示/操作]タブで[ブザー音]を[なし]に設定していても、ブザー音は出力されます。
b15	ブザーワンショット出力信号	<p>ON すると、ブザー音が 1 回出力されます。 ブザー音の長さは、下記で設定できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・[環境設定]ダイアログボックス(GOTセットアップ)の[表示/操作]タブ  4.9 GOT の表示や動作を設定する (GOT 環境設定 :GOT セットアップ) ・ユーティリティの操作に関する設定  使用する GOT の本体取扱説明書 ・[なし]に設定時は、[長]に設定時と同じ長さになります。

○書き込みデバイス システム信号 2-1

ビット番号	信号名	内容
b0	スクリーンセーブ中信号	スクリーンセーブ中に ON になります。
b1	GOT 準備完了信号	電源投入時の GOT の状態を示します。 <ul style="list-style-type: none"> • ON: 正常 • OFF: 異常 GOT をリセットしても本信号が ON にならない場合、GOT のハードウェア異常が考えられます。 最寄りのシステムサービス、代理店または支社にご相談ください。
b2	-	使用禁止
b3	キー入力信号	キー入力の有無を示します。 <ul style="list-style-type: none"> • ON: キー入力あり • OFF: キー入力なし
b4	数値入力信号	数値入力への入力値が確定すると ON になります。 数値入力読み出し完了信号 (システム信号 1-1.b4) を ON すると、本信号は OFF します。  ■ 読み出しデバイス 下記のいずれかを設定すると、本信号はアスキー入力にも使用できます。(GT10 の場合、本信号の動作対象は、常に数値入力とアスキー入力になります。) <ul style="list-style-type: none"> • [環境設定]ダイアログボックス(システム情報)の[アスキー入力時オブジェクト ID をシステム情報デバイスへ出力する]チェックボックスにチェックを入れる • GOT 内部デバイス GS450.b2 を ON する ユーザ ID が設定されていない数値入力への入力時には、本信号は変化しません。(GT10 の場合、ユーザ ID が設定されていない数値入力への入力時でも、本信号は変化します。)
b5	人感センサ検出信号	人感センサで人の動きが検出されると ON になります。 センサの特性上、GOT 起動後の約 60 秒間は、ON になります。 GT1695、GT1685、GT1595、GT1585 で設定できます。
b6	外部機器入出力信号 (CH8)	CH8 でバーコード機能使用時に使用できます。 バーコードリーダで読み込んだデータが指定したデバイスに格納されると ON になります。 CH8 で RFID 機能使用時に使用できます。 専用プロトコル使用時、リーダライタで読み込んだデータが指定したデバイスに格納されると ON になります。 無手順プロトコル使用時、RFID コントローラヘデータの送信が完了すると ON になります。 外部機器入出力完了信号 (CH8)(システム信号 1-1.b6) が ON になると、OFF になります。
b7	ハードコピー出力信号	ハードコピー機能の印字中に ON になります。
b8	レポート出力信号	レポート機能の印字中に ON になります。
b9	-	使用禁止
b10	レシビ処理中信号	レシビ処理 (書き込み / 読み出し動作) 中に ON になります。
b11	キーウィンドウ出力信号	キーウィンドウの表示中に ON になります。
b12	ハードコピー補助信号	ハードコピー機能でメモ리카ードに保存された画面データのファイル数 (ファイル番号) が 9900 ~ 9999 の場合、ON になります。

ビット番号	信号名	内容
b13	GOT エラー検出信号	GOT にエラーが発生している (GOT エラーコードにエラー内容が格納される) と ON になります。
b14	数値入力値エラー検出信号	数値入力の書込み先デバイスに、入力範囲外の値が格納されたとき ON になります。(画面切り換え時にチェックされます。) 数値入力に入力範囲式を設定していない場合、検出は行われません。
b15	プリンタエラー検出信号	印刷中、プリンタに異常(電源 OFF、ケーブル抜け、用紙無し/用紙づまりなど)が発生したとき ON になります。

参考マニュアル

画面設計マニュアル 共通編 2 / 2

形名 SW1-GTD3-R (DRAW1)

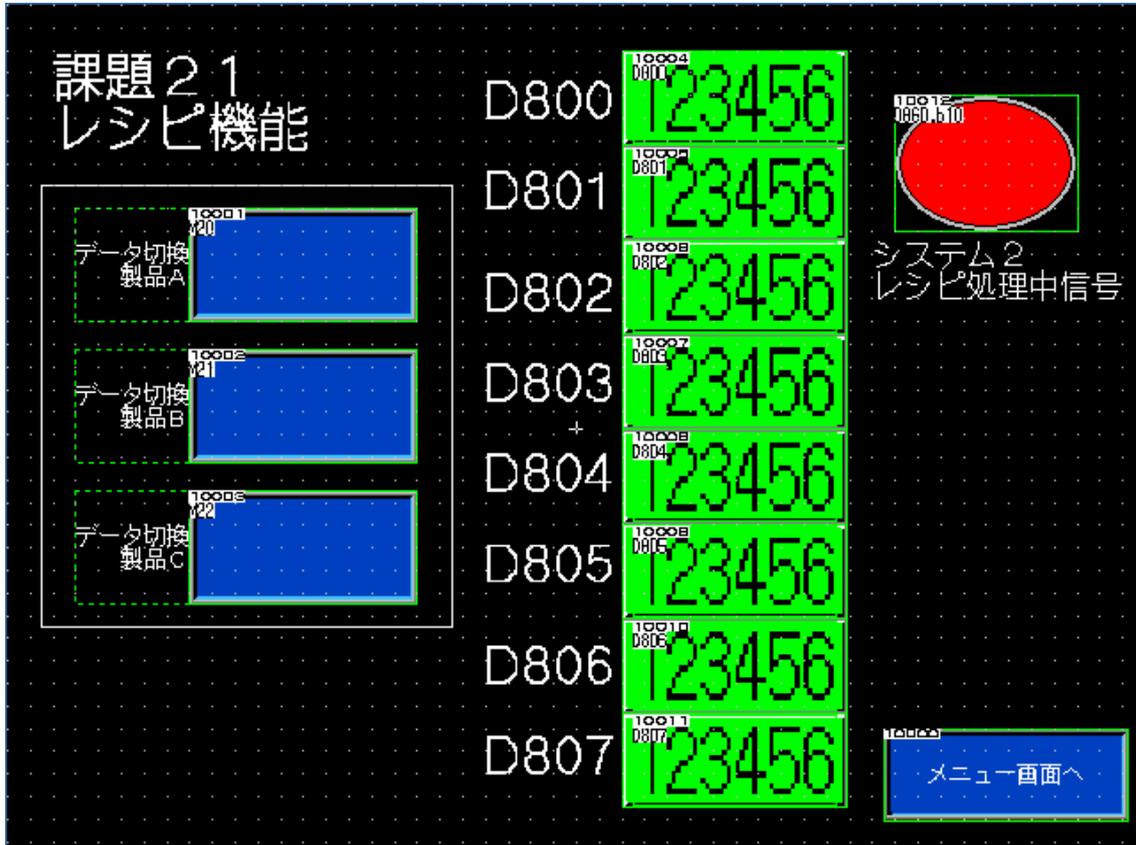
形名コード 1D7M94

課題 21 レシピ機能

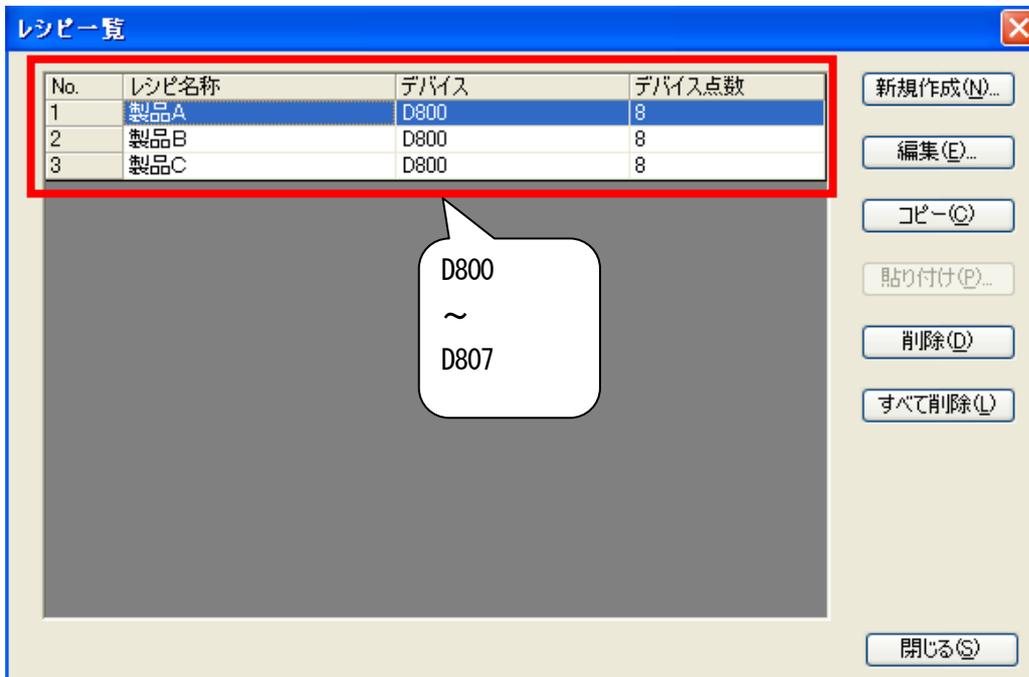
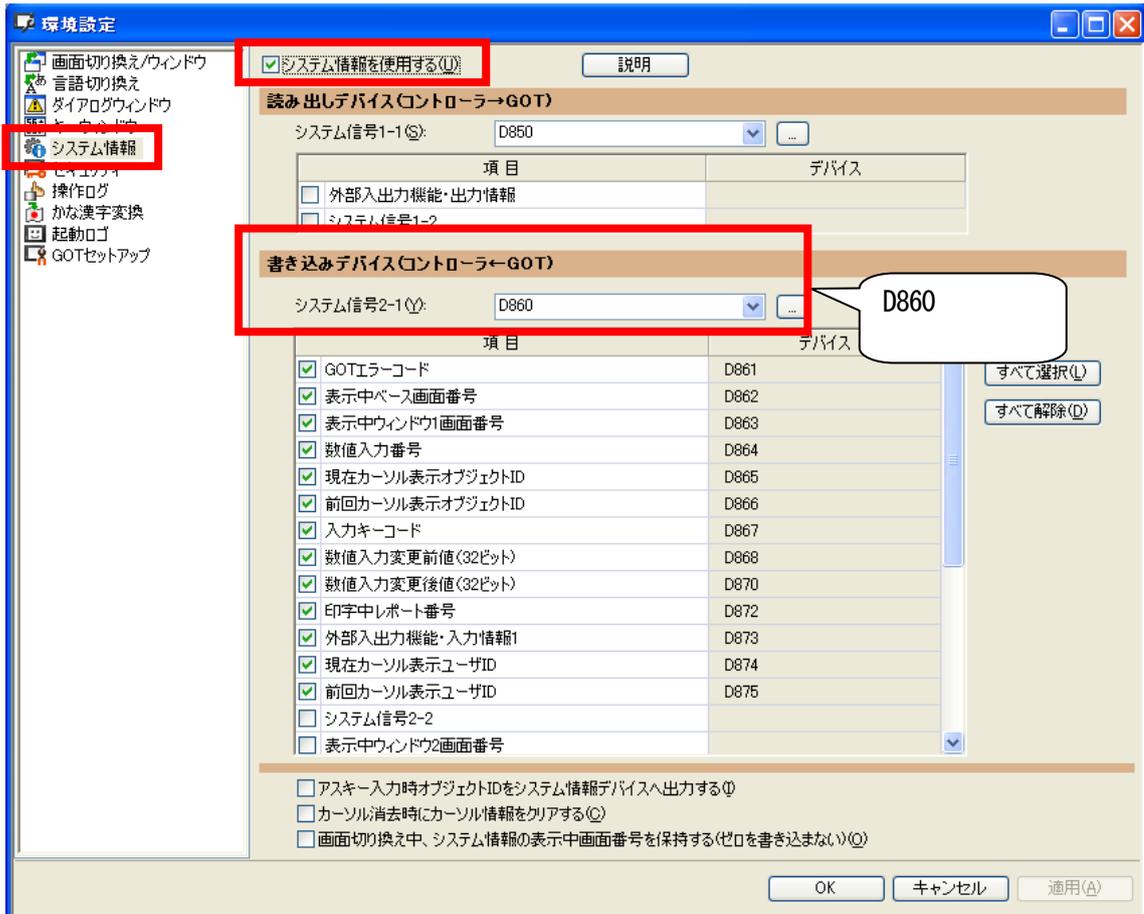
データ切換 1 (製品 A)、データ切換 2 (製品 B)、データ切換 3 (製品 C) の各タッチスイッチを押すと、データが書き換えられるように設定してください。

- ・値を書換えるデバイスは D800~D807 (8 個)

(画面作成例)



【設定例】



レシピ

レシピ名称(R): 製品A

デバイス点数(P): 8 符号付きBIN16

No.	デバイス	デバイス値
1	D800	10
2	D801	20
3	D802	30
4	D803	40
5	D804	50
6	D805	60
7	D806	70
8	D807	80

書き込みトリガデバイス 1(W): M20

書き込みトリガデバイス 2(T):

読み出しトリガデバイス 1(A):

読み出しトリガデバイス 2(G):

レシピファイル

レシピファイルを使用しない(書き込みのみ実行)(E)

レシピファイルを使用する(書き込み・読み出しを実行)

起動時にレシピファイルがない場合、このダイアログで設定した値でレシピファイルを作成する(C)

ドライブ名(D): A:標準CFカード

フォルダ名(O): Project1

ファイル名(F): RECIP001 .CSV

ファイルレジスタを指定する(L)

ドライブ: 0

ファイル名(M):

書き込みトリガデバイス : M20

OK キャンセル

レシピ

レシピ名称(R): 製品B

デバイス点数(P): 8 符号付きBIN16

No.	デバイス	デバイス値
1	D800	0
2	D801	0
3	D802	0
4	D803	0
5	D804	0
6	D805	0
7	D806	0
8	D807	0

書き込みトリガデバイス 1(W): M21

書き込みトリガデバイス 2(T):

読み出しトリガデバイス 1(A):

読み出しトリガデバイス 2(G):

レシピファイル

レシピファイルを使用しない(書き込みのみ実行)(E)

レシピファイルを使用する(書き込み・読み出しを実行)

起動時にレシピファイルがない場合、このダイアログで設定した値でレシピファイルを作成する(C)

ドライブ名(D): A:標準CFカード

フォルダ名(O): Project1

ファイル名(F): RECIP002 .CSV

ファイルレジスタを指定する(L)

ドライブ: 0

ファイル名(M):

書き込みトリガデバイス : M21

OK キャンセル

レシピ

レシピ名称(R): 製品C

デバイス点数(P): 8 符号付きBIN16

No.	デバイス	デバイス値
1	D800	110
2	D801	120
3	D802	130
4	D803	140
5	D804	150
6	D805	160
7	D806	170
8	D807	180

書き込みトリガデバイス 1(W): M22

書き込みトリガデバイス 2(T):

読み出しトリガデバイス 1(A):

読み出しトリガデバイス 2(G):

レシピファイル

レシピファイルを使用しない(書き込みのみ実行)(E)

レシピファイルを使用する(書き込み・読み出しを実行)

起動時にレシピファイルがない場合、このダイアログで設定した値でレシピファイルを作成する(C)

ドライブ名(D): A:標準CFカード

フォルダ名(O): Project1

ファイル名(F): RECIP003 .CSV

ファイルレジスタを指定する(L)

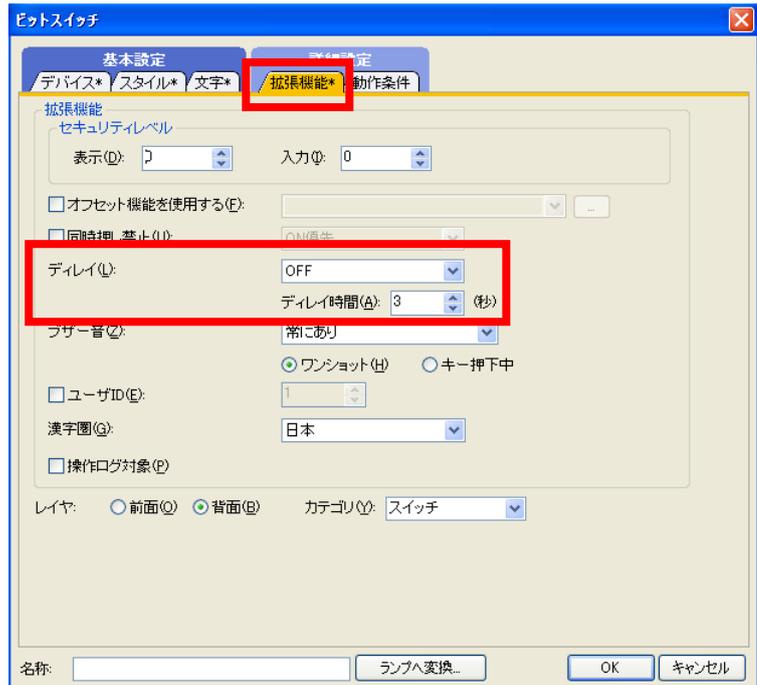
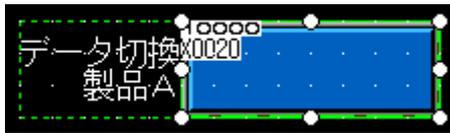
ドライブ: 0

ファイル名(M):

書き込みトリガデバイス : M22

OK キャンセル

スイッチの設定（ディレイ）



モニタについて（システム2 レシピ処理中信号）

デバイス: **D860** モニタ形式: ビット&ワード 表示: 16ビット整数 数値: 10進

ビット多点 32ビット整数 16進

ワード多点 実数(単精度) 実数(倍精度) ASCII文字

T/C設定値参照プログラム: MAIN

モニタ開始
モニタ停止
オプション設定
デバイステスト
閉じる

デバイス	+F	E	D	C	+3	A	8	+7	6	5	4	+3	2	1	0	
D860	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	10
D861	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	0
D862	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	80	
D863	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	0	
D864	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	0	
D865	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	0	
D866	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	0	
D867	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	0	
.....	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	0	

10ビット目
(システム2 レシピ処理中信号)