[実践的FAQ067 データサイズの比較]

ライブラリのスイッチを使用するとデータサイズが大きくなってしまい、画面の枚数が多くなる とタッチパネル内の容量が不足するのではないないかと不安になる。対応方法はあるか?

そのまま、スイッチを使用するのではなく、部品として使用する。

①ライブラリ内にあるスイッチをそのまま使用する場合

(同じスイッチを3個設置(リアルランプスイッチ 11_02_B))



データサイズの確認

 ·ル(T) 通信(C) ウィンドウ(W) ^	いプ(日)					
データチェック(<u>C</u>)				データサイズ(画面)		
システムラベル更新/チェック(Y)	•			編集中画面:	ベース画面	2
データサイズ(S)	•	묘	画面(S)	F (1.)		」 」
シミュレータ(<u>A</u>)	+	Ē,	プロジェクト(<u>P</u>)	91 NU:	ス1ッチ テーダサ1 スFE車X	
	•			データサイズ:	116040	177F
画面イメージをクリップボードにコピー(」)				(981. z 72
既定値設定(D)	×					700 C
ユーザ設定(山)						
オプションΦ						

② ①でスイッチの大きさを変更した場合

■ B-4:入イッチ データサイズ比較3(前面+背面)	
スイッチサイズ 比較①	
(リアル ランプ スイッチ	11_02_B)
10001	
N102	

データサイズの確認

データサイズ (画面)		
編集中画面:	ベース画面	4
タイトル・	スイッチ データサイズ比較3]
データサイズ:	329948	ЛАР
		閉じる(<u>C</u>)

③部品を作成

57759	
🏹 リアル ランプ スイッチ 🔹 📑 春系 💌 ON	
 フォルダ ×	
回 回 日 回 日 </td <td></td>	
้ วรมร์ ×	
 ● UTP // ● DR ● UTP // ● DT // ● DR ● UTP // ● DT // ● DR ● UTP // ● DI BR ● UTP // ● DI	1 01.1.B 21 02.1.B 41 03.1.B 61 04.1.B



OFF 図形の作成







同様に、ONの部品を作成してください。

部品のプロパティ	X
番号(<u>N</u>): 43 ◆	
名前(M): 入イッチ丸型ON	
OK キャンセル	



スイッチの設置



+-29/F OFF +-9/F ON	 ✓基本図形の場合、ON/OFF図形を一括で設定する(2) 図形(P): 四角_立体_枠幅固定_押込み:Rect_12 図形属性 枠色(M): ▼ スイッチ色(S): ▼ 皆景色(B): ▼ パターン(E): ▼



部品を選択し、キースイッチの OFF、ON の表示図形を変更してください。

■ B-3:入イッチ データサイズ比較2(前面+背面)		
スイッチサイズ 比喇 (部品を使い部品化し	☆② ノ、スイッチで登録)	
	同じものを、3 個設置	
		• • •
		• • •
		•

データサイズ (画面)		X
編集中画面:	ベース画面	3
タイトル :	スイッチ データサイズ比較2	
データサイズ:	4684	ЛИН
		閉じる(©)

④ 初期時のスイッチの場合

■ B-5:スイッチ データサイズ比較4(前面・	・背面)	
スイッチ+ (一般的な	サイズ 比較④ \$スイッチ) 同じものを、3 個設置	
デーカサイブ(画面)		
メータサイズ: 編集中画面: タイトル: データサイズ:	べース画面 5 スイッチ データサイズ比較4 5860 バイト	

※①、③、④のスイッチの大きさは同じです

【補足:同時押し禁止】

チェックを入れると同時押しの禁止を設定できます。 チェックを入れた後,同時押し禁止の動作(ON 優先/OFF 優先)を選択します。

デバイス スタイル 文字 / 拡 拡張機能 セキュリティレベル	<mark>猥猥能* /</mark> 動作条件)
表示(<u>D</u>): 0 🛟	入力型: 0 🗘
オフセット機能を使用する(<u>F</u>):	
☑ 同時押し禁止(山):	ON優先
ティレイ (L):	
ブザー音(2):	
<u></u> ユーザID(<u>E</u>):	
漢字圈(<u>G</u>):	日本
操作ログ対象(P)	
レイヤ: ○前面(2) ⊙背面(3)	カテ᠋ᠴᡃᡅᢉᢧ᠄᠌᠌᠌ᡔᡘᢦᢧ᠍ᢖ

GOT の画面の同時押しの注意事項を下記に示します。

GOT	注意事項
GT16. GT1595-X	GOT の画面を 2 点以上同時にタッチしないでください。 同時にタッチすると、タッチした部分以外が反応する場合があります。 2 点以上を同時にタッチしたときの誤動作を減らす場合は、GOT セットアップの [タッチ 検出モード]で [誤入力低減]を選択してください。 タッチ検出モードは下記を参照してください。
GT1585V-S. GT1585-S. GT1575V-S. GT1575-S. GT1575-V. GT1575-VN. GT1572-VN. GT1565-V. GT1562-VN. GT1555-Q. GT1550-Q	タッチスイッチは、同時に 2 点までタッチできます。 例えば、安全のために GOT の画面を両手で 2 点押しさせたい場合などに使用できます。 同時に 3 点タッチしても、3 点目となるタッチスイッチは動作しません。

※通常(初期状態)、タッチパネルのスイッチを2つ押すと、両方のスイッチの信号は OFF となります。

	タッチスイッチの動作		
タッチスイッチ操作	ON 優先	OFF 優先	
 タッチスイッチのタッチ無効部分をタッチする。 タッチスイッチのタッチ有効部分まで指でなぞる。 タッチスイッチから指を離す。 	1. の操作時 :OFF のまま 2. の操作時 :ON する 3. の操作時 :OFF する	1. の操作時 :OFF のまま 2. の操作時 :OFF のまま 3. の操作時 :OFF のまま	
 タッチスイッチのタッチ有効部分まで指でなぞる。 タッチスイッチのタッチ無効部分まで指でなぞる。 GOT 画面から指を離す。 GOT 画面から指を離す。 	1. の操作時 :ON する 2. の操作時 :ON のまま 3. の操作時 :OFF する	1. の操作時 :ON する 2. の操作時 :OFF する 3. の操作時 :OFF のまま	
 タッチスイッチをタッチする。 オブジェクトを配置していない場所をタッチする。 タッチしているタッチスイッチから指を離す。 オブジェクトを配置していない場所からタッチしている指を離す。 	1. の操作時 :ON する 2. の操作時 :ON のまま 3. の操作時 :ON のまま 4. の操作時 :OFF する	1. の操作時 :ON する 2. の操作時 :OFF する 3. の操作時 :OFF のまま 4. の操作時 :OFF のまま	
 同時押し禁止に設定した A のタッチスイッチをタッチする。 B のタッチスイッチをタッチする。 (B のタッチスイッチに同時押し禁止設定をした場合と、しなかった場合の結果は同じです。) A B A B B A B A B<!--</td--><td> Aの動作 1.の操作時:ONする 2.の操作時:ONのまま Bの動作 1.の操作時:OFFのまま 2.の操作時:OFFのまま </td><td> ・A の動作 1. の操作時 :ON する 2. の操作時 :OFF する ・B の動作 1. の操作時 :OFF のまま 2. の操作時 :OFF のまま </td>	 Aの動作 1.の操作時:ONする 2.の操作時:ONのまま Bの動作 1.の操作時:OFFのまま 2.の操作時:OFFのまま 	 ・A の動作 1. の操作時 :ON する 2. の操作時 :OFF する ・B の動作 1. の操作時 :OFF のまま 2. の操作時 :OFF のまま 	
 同時押し禁止に設定した A のタッチスイッチを前面レイヤに配置し、同時押し 禁止に設定していない B のタッチスイッチを背面レイヤに配置して、タッチス イッチの重なった部分をタッチする。 A B 	・A の動作 1. の操作時 :OFF のまま ・B の動作 1. の操作時 :ON する		

同時押し禁止を設定したタッチスイッチの動作を、下記一覧に示します。

タッチキーの無効領域から有効領域まで指でなぞる場合,複数の領域をまたがってタッチしてい る状態が発生します。

GOT は、上記の状態と2本の指で別々の領域をタッチしている状態を区別できません。 そのため、タッチキーの無効領域から有効領域まで指でなぞる操作は、同時押しとなります。 同じ理由から、タッチキーの有効領域から無効領域まで指でなぞる場合も、同時押しとなります。

タッチキーの有効領域と

タッチキーの有効領域と 無効領域を別々にタッチ

タッチキーの有効領域と 無効領域をまたいでなぞる

[実践的FAQ068 同時押し]

同時押しの意味がよくわからないのですが?



①タッチスイッチ デバイス Y4E

②タッチスイッチ デバイス Y4F

③タッチスイッチデバイス Y40同時押し禁止にチェックを入れる: ON優先

④タッチスイッチ デバイス Y41

[動作確認]

1) ①をONし続けるとY4Eが点灯。その後②を押し続ける(音は鳴らない)が、②は0FF図形のまま。同時にY4Eは消灯し、①の0FF図形となる。①と②を逆の動作にしても同様。

2)③をONし続けるとY40が点灯。その後④を押し続ける(音はならない)が、④はOFF図形のま まであるが、Y40は点灯を続ける(ON優先)。 ④をONし続けるとY41が点灯。その後③を押し続ける(音は鳴らない)が、③はOFF図形のまま。 同時にY41は消灯し、④のOFF図形となる。 【補足:ディレイについて】

ディレイを選択後、ディレイ時間を設定します。(1~5)

なし:ディレイを設定しない場合に選択します。

- ON: タッチスイッチを設定時間押し続けることで ON 動作させる場合に選択します。この設定に より誤入力を防ぐことができます。
- OFF: タッチスイッチの OFF 後,設定時間の経過で OFF 動作させる場合に,選択します。設定時間内は ON しています。
- 2 度押し:一度タッチした後,設定時間内にもう一度タッチすることによって動作させる場合に 選択します。

選択後[スタイルタブ], [文字タブ]で2度押し時の設定をします。[スタイルタブ へ]ボタン, [文字タブへ]ボタンをクリックして, [プレビュー一覧]の[2度押し] を設定してください。

ットスイッチ		
基本設定 「デバイス」スタイル (文字)	詳細設定 拡張機能*/動作条件	
- 拡張機能 - セキュリティレベル		
表示(<u>D</u>): 0 🛟	入力型: 0 😂	
□オフセット機能を使用する(E):		
□同時押し禁止(U):	ON優先 ✓	
ディレイ①:		
ブザー音(2):	ON OFF 2017 #11	
	 ● ワンショット(H) ● キー押下中 	L
ニューザID(E):	1	
漢字圈(G):	日本	
□操作ログ対象(P)		
レイヤ: ○前面(2) ⊙背面(B) カテゴリ(): スイッチ 💌	
名称	ОК	キャンセル

注意

ディレイを設定する

(a)2度押しを設定する場合

タッチスイッチに2度押しを設定時、タッチスイッチが2度押し中間属性のときにモニタ画面操 作を行うと、2度押しが正常に動作しません。

(b)2度押しと動作の繰り返しを設定する場合

タッチスイッチに2度押しと動作の繰り返しを設定した場合、動作の繰り返しは1回目のタッチ 時は無効です。動作の繰り返しは2回目のタッチ時に有効になります。

課題7 ウィンドウの画面切換

課題5に追加して、ウィンドウ画面を呼び出せるようにしてください。 また、ウィンドウ画面を消去できるようにしてください。

(画面作成例)





■ W-2:(前面+背面) ■ ■ X
スーパーインボーズ ウィンドウ画面
(スーパーインポーズウィ)
したらの画面

[実践的FAQO69 ウィンドウ画面の移動方法] ウィンドウ画面の移動方法はあるのか?





①ウィンドウ上部の移動キーをタッチすると、移動キーが反転し ます。

移動キーが反転したら、ウィンドウが移動できる状態になり、ブ ザーが鳴ります。



②移動したい位置を3秒以内にタッチします。
3秒以上タッチがない場合、ウィンドウの移動状態(移動キーの反転)が解除されます。
3秒以内であれば、オブジェクトが設定されている位置をタッチしても、オブジェクトの動作は行われません。

ţ



③ウィンドウの表示位置が移動します。

【補足:ウィンドウの画面の設定】

〇ウィンドウ画面作成



[実践的FAQ070 ウィンドウ画面のサイズ変更]

ウィンドウ両面のサイブけ亦再できるかっ

削除(<u>D</u>)...

◯ 前の画面(⊻) 二次の画面(S)

🔀 閉じている画面も開く(E)

🇾 画面のプロパティ(P)...

レポート設定(R)...

ヘッダ/繰り返し行(<u>H</u>)...

1

📑 ウィンドウ画面サイズ変更(W)

画面のプロパティ				
(基本) キーウィンド	つの基本設定 /キーウィンドウの拡張設定 / 5	イアログウィンドウ (候補選択ウィンドウ)		
画面番号(N):	3			
タイトル(M):			-	
画面の種類	ウィンドウ画面		■ ₩-1:(前面+背面)	
言筆希冊記見 ¹¹ 月(<u>E</u>):				
	(mm)			
セキュリティ(S):	0	<u>></u>		··· χ
			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
□画面背景色を指定	(する(U): パターン(P): [
	パターン色(団)		• • • • • • • • • • • • • • • • •	
	//ターノ有奈巴/回/:		Y	
□局番切り換えを行	3₩			
画面サイズ(Z)_				
		OK キャンセル		
A A. KA 75 15	# / オ本西 / / / の)			
ワインドリ囲油	リ1人変更 = (1)=37			
X範囲:	6~800			
X⊗:	918			
Y範囲: 2	2~600			
Y(<u>)</u> :	176 🔶			
	OK *	シセル		
		画面のプロパティー 「「「「」」「「」」「「」」「「」」「」」「「」」	インドウの基本語定 Vキーウインドウの拡張語定 Vダイアログウインドウ V峰構選択ウインドウ 1	
		画面番号(<u>N</u>):	3	
メニューバー	ーからの場合	タイトル(M): 画面の種類:	ウインドウ画面	
		是羊&粗盖找8月(<u>E</u>):		
画面(S) [共	通の設定(M) 図形(F)		×	
😁 新規作品	₩ <u>(N</u>)	セキュリティロ		
🔁 開((⊙)		□画面背景的	▶ 本指定する①:	
🙀 閉じる(0) Ctrl+W		バターン色①. •	
🛃 すべて閉	じる(<u>A</u>)	□局番切り換		
法用(1)				

OK キャンセル

キャンセル

×

ウィンドウ画面サイズ変更 - (W-3)

16~800

318

176

2~600

*

*

OK

X範囲:

X(∑):

Y範囲:

Y(Y):

○画面切り換えデバイスの設定



オーバーラッ	ップウィント	^で ウ				
		画面切り換えデバイス				クローズキー表示
	1 🗹	D101			•	🗹 表示する
		□表示位置指定:	横:		縦	
	2 📃				· · · ·	☑ 表示する
		□ 表示位置指定:	横:		縦:	
スーパーイン	ンポーズウ	ィンドウ				
	1 🗹	D102		✓ …		
	2 🗖			· ···		

[実践的FAQ071 ウィンドウ表示位置①]

ウィンドウ表示位置を変更する方法はあるか?

表示位置はGTDesigner3で設定してください。

(ダイアログウィンドウの表示位置は固定のため設定できません。)

■ 日-1:(前面+背面)			
オーバーラップ1100000000000000000000000000000000000	ڻ.	ィンドウ画面	各ウィンドウの左上の 位置を設定します。

ウィンドウ画面の表示位置の設定

オーバーラップウィンドウ/スーパーインポーズウィン ドウは,デフォルトでは GOT の画面中央に表示されます。 キーウィンドウの表示位置は,下記の方法で設定できま す。

①[オブジェクト]→[ウィンドウ位置]→[オーバーラップ1]/[オーバーラップ2]/[スーパーインポーズ1]/[ス
 ーパーインポーズ2]メニューを選択してください。

<u>.</u>	スイッチ(5)	+	I 🗞 🗇 🚽
₽	ランプ(L)		
123	数値表示/入力(№)	•	
ASC	アスキー表示/入力(<u>A</u>)	+	
	データリスト表示(<u>D</u>)		
G	日付/時刻表示(⊻)	+	
Þ	コメント表示(<u>C</u>)		
		•	
Ľ	グラフ(<u>G</u>)	•	
T	部品表示(P)	•	
	部品移動(M)	•	
G,	ドキュメント表示(E)		
ð	画面呼び出し(_)		
	ウィンドウ位置(W)	•	オーバーラップ1(<u>1</u>)
-	<u>+ + + + + + + + + + + + + + + + + + + </u>	,	1-11-J972V21
	印字①	•	スーパーインボーズ1(S)
		Þ	 スーパーインポーズ2(<u>U</u>)
			キーウィンドウ(近)

オブジェクト(Q) /-ル(T) 通信(C) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)

②オーバーラップウィンドウ/スーパーインポーズウィンドウを表示させる位置で、マウスをクリックしてください。

GT16, GT1595-X, GTSoftGOT1000, GT1020 以外の GOT を使用時は, オーバーラップウィンドウの X, Y 座標を 16 の倍数で設定してください。

16の倍数以外で設定した場合,余りが7以下は切捨て,8以上は切り上げた座標で表示されます。



左図は、非表示、右図が表示の場合に、よって異なります。

※マークを Delete してしま うと、表示位置情報は消去さ

れます

	1 非表示		゚゚゚゚ スーパーインポーズウィンドウ +	
表示(V	/) 画面(S) 共通の設定(M)		表示	
	プレビュー(P) Ctrl+I			
	ウィンドウプレビュー(N) ・		すべてのベース画面に適用する(A)	
ON C	ON時を表示する(O) F7	 	オーバーラップ1(1)	
€ ₽	再表示(R) F5		ハ ハ ラップ2(2)	
2	ツールパー(T) ►	~	オーバーラップ3(3)	
_ '	ドッキングウィンドウ(W) ・		オーバーラップ4(4)	
-	エディタタブ(T)		オーバーラップ5(L)	
	ステータスバー(S)	~	スーパーインボーズ1(S)	
Ī	表示項目(I) ▶	 Image: A set of the set of the	スーパーインポーズ2(U)	
	グリッド(G) ▶	~	キーウィンドウ(K)	
L	レイヤ表示(Y)		ダイアログウィンドウ(D)	
1	ガイドライン(補助線)(D) 🔹 🕨		パソコンリモート操作(R)	
Q 2	ズーム(Z) ▶		設定(C)	

🗙 切り取り(T) Ctrl+X 🛅 3ピー(<u>C</u>) Ctrl+C 🛅 貼り付け(P) Ctrl+V 🌇 複製 Ctrl+D № 連続コピー(1)… **╳**削除(<u>D</u>) <u>0</u>1 ガイドライン(補助線)(E) ۲ 順序(<u>S</u>) ۲ 回転/反転(R) Þ センタリング(E) ON ON時を表示する(<u>O</u>) F7 マウスで右クリッ グループ(上(<u>G</u>) Ctrl+G 160 グループ化解除(<u>N</u>) Ctrl+U 14 クをしてください 整列① ウィンドウプレビュー 🖤 ۲ 表示(<u>D</u>) 非表示(出) 移動モード(V) ▲ 直接銘板文字サイズ自動拡縮(」) タッチエリア・枠領域編集① ۲ タッチエリアを表示する(U) 図形変更(<u>S</u>)...

🏓 設定ダイアログを開くの...

[実践的FAQ073 ウィンドウ表示位置③]

ウィンドウ表示位置を作画ソフトウェア上で確認することはできるか?

Γ	表示	RVY <mark>(</mark>) imm(S) 共通の設定	(<u>M</u>)	図形(E) オブジェクト(Q) ツール(T)	
1	d	ブレドュー(P) Ctrl+I	6	💾 🕦 📾 🛍 📕 🔜 🚳 晃 🐻	(表示させたいウィ)
	٩	ウィンドウプレビュー(N) 🔹 🕨		すべてのベース画面に適用する(A)	ンドウを選択して
I	UN			オーバーラップ1(1)	ください
ŀ	9	再表示(<u>R</u>) F5		オーバーラップ2(2)	
		ツールバー(①) ・		スーパーインポーズ1(<u>S</u>)	
		一覧ウィンドウ(⊻) ▶		スーパーインポーズ2(山)	
	~	エディタタブ(工)		キーウィンドウ(近)	
Ī	~	ステータスバー(<u>S</u>)		ダイアログウィンドウ(<u>D</u>)	
		表示項目① ▶		設定(<u>C</u>)	
[グリッド(<u>G</u>)			
		レイヤ表示(Y) ▶			
		ガイドライン(補助線)(D) 🕨			
(Q	ズーム(型) ・			
				01	
					X
		01			1

リイントリ囲囲



X



注意

(1) ウィンドウ画面の表示位置が無効になる場合

ウィンドウ画面の表示位置の設定は、基本画面でのみ有効です。

設定した画面を、画面呼び出し機能で呼び出し画面として表示した場合、表示位置の設定は無効 になります。

(2) ベース画面外にウィンドウ画面がはみ出す位置に、ウィンドウ表示位置を設定した場合 ウィンドウ画面の表示位置設定時は、ウィンドウ画面の画面サイズをチェックしていません。 表示するウィンドウ画面の画面サイズを考慮して、表示位置を設定してください。

オーバーラップウィンドウ



ペース画面の外にウィンドウ画面 が出てしまう場合は、GOTが自動的 にペース画面内にウィンドウ画面を 移動させます。

スーパーインポーズウィンドウ



オーバーラップウィンドウは、デバイスの値により表示位置を制御することもできます。



[実践的FAQ075 オブジェクトの一覧]

<u>画面上にあるオブジェクトまたは図形の一覧を確認できないか?</u>



例

-							
	データー覧						Ψ×
デ	─欠一覧 [B-10:(前面+	背面)]					
	📝 オブジェクトの表示(0)	📝 図形の表示(F)	オブジェクト数	6			
	オブジェクト/図形	オブジェクト名称	座標		レイヤ	オブジェクトID	
	文字		(28,12)-(219,75)		背面		
	スーパーインボーズウィンド.		(516,56)-(516,56)				
	画面切り換えスイッチ		(480,496)-(744,576)	1	背面	10000	
	画面切り換えスイッチ		(76,176)-(192,268)		背面	10001	
	画面切り換えスイッチ		(388,180)-(504,272)	I	背面	10002	
	画面切り換えスイッチ		(76,384)-(192,476)		背面	10003	
	画面切り換えスイッチ		(388,388)-(504,480)	I	背面	10004	
	画面切り換えスイッチ		(208,504)-(444,572)		背面	10005	
	オーバーラップウィンドウ1		(608,152)-(608,152)				
				רל:	ンドウ	の座標を確認	図す
			Z	ること	上がで	きます	
				_ •			

【補足:ベース画面とウィンドウ画面の関係】

●各画面の表示順序

各画面の表示順序を下記に示します。



画面の種類	表示順序
ペース画面	最背面に表示されます。
スーパーインポーズウィンドウ	ペース画面の前面に合成され、1 つの画面として表示されます。 2 つ表示された場合、後から表示されたウィンドウが前面に表示されます。
オーバーラップウィンドウ	スーパーインポーズウィンドウの前面に表示されます。 オーバーラップウィンドウの背面に配置されたペース画面のオプジェクトは表示されません。 背面のオプジェクトを確認,操作する場合,オーパーラップウィンドウを閉じるか,移動させてく ださい。 複数のオーパーラップウィンドウが表示されている場合,後から表示/操作されたウィンドウが前 面に表示されます。(ただし,画面切り換えデパイスで背面のオーパーラップウィンドウの画面を 切り換えても,切り換えたウィンドウは前面に表示されません。)
キーウィンドウ	オーバーラップウィンドウの前面に表示されます。
ダイアログウィンドウ	最前面に表示されます。

●図形,オブジェクトが重なった場合の表示

各画面の表示順序で表示されます。

<u>ベース画面とスーパーインポーズウィンドウでは、更新されたオブジェクトが前面に表示されま</u> <u>す。</u>

●入力オブジェクト(タッチスイッチ,数値入力,アスキー入力)の動作

(1) ベース画面とスーパーインポーズウィンドウが重なった場合

スーパーインポーズウィンドウの下に配置されたベース画面上の入力オブジェクトは動作します。 スーパーインポーズウィンドウのタッチスイッチとベース画面のタッチスイッチが重なっている 場合,タッチすると両方のタッチスイッチが動作します。

(タッチする時間が短いと、スーパーインポーズウィンドウ上のタッチスイッチのみ動作する場合 があります。) (2) ベース画面とオーバーラップウィンドウが重なった場合

オーバーラップウィンドウが重なったベース画面上の入力オブジェクトは,動作しません。 オーバーラップウィンドウの画面サイズによっては,オーバーラップウィンドウの周囲に,入力 オブジェクトをタッチしても無効なエリアができます。

無効エリアを作らないためには、画面サイズが16ドットの倍数で、クローズキーが非表示のオー バーラップ

ウィンドウを使用することをお薦めします。



大きさが16ドットの倍数以外のオーバーラップウィンドウを表示した場合、オーバーラップウィンドウの周囲 16ドット内に配置された入力オブジェクトは、無効となり動作しません。

(a) クローズキーと移動キーを表示する場合

無効エリアは、16 ドットの倍数に足りないドット+16 ドットになります。

例)16倍数に10ドット足りない場合

10 ドット+16 ドットの領域が無効エリアになります。



(b) クローズキーと移動キーを表示しない場合

無効エリアは,16 ドットの倍数に足りないドットになります。

例)16倍数に10ドット足りない場合

10 ドットの領域が無効エリアになります。



●1 画面に1つのみ設定できるオブジェクトの重ね表示

オーバーラップウィンドウやスーパーインポーズウィンドウを使用して,システムアラームリス ト表示を1画面に2つ以上表示しないでください。

[実践的FAQ076 ウィンドウ表示位置⑤]

<u>スーパーインポーズウィンドウを使うと、スイッチの下面に表示されてしまう。上面に表示させることはできないか?</u>



上面に表示させたい部品を部品登録します。





= v	V-2:	(前	面+	背	師)									-)(×
					쏥	パ- 新											
					, 1 20, 												
								÷									
			()					()						
	• •	•		~		•	•	•	•			•	•	•	•	•	

登録した部品の表示方法を設定します。



	総		×	
部品種類(D):	部品	v		
描画モード: 位置合わせ:	 ○ XOR(2) ○ 正書き(2) ○ 左上(5) ○ 中心(2) 	<u>o)</u>)		
部品No: ブリンク(<u>K</u>):	60 🔹 スパーインボース なし 💌	ズ 🔽 部品)		
∼ 表示条件 トリガ種別: トリガデバイス(<u>0</u>):	 ・立上りゆ 〇立下り(GB40 	Ŭ 	6))B40:常時 0N
名称:		ОК	*+>ZU/	

部品表示(ă⇔\				X
基本設定	を 「 が 子 体 開 定 、 ク	ノプト			
- 拡張機能 セキュ	リティレベル(S):	0 😂			
	フセット機能を使用する(<u>E</u>):		~	
レイヤ:	⊙前面(0)	○背面(B)	カテゴリ(<u>C</u>):	その他	~
名称:			(OK	キャンセル

ベース画面1	
ス オーバーラップ オーバーラップ ウィンドウの表示 ウィンドウの消去	イッチの上面になる
スーパーインポーズスーパーインポーズ ウィンドウの表示 ウィンドウの消去	
画面2	

<u>注意:このから先は、画面作成を実施するときには、画面を追加してください。</u>

そのため、下記のことを実施してください。

ポイント:タイトルを入力すると、画面内容がわかりやすくなります

②メニュー画面の作成(画面1)

[実践的FAQ077 図の0N/0FF]

図を ON/OFF させることはできるか? (ON 図形と OFF 図形を変える)

例)パイプの色を変える

👹 GTD3	Untitled	ወ ደット	マップの義	2 - 194	СF	
ファイル(E)	編集(<u>E</u>)	表示♡	変形(1)	色(<u>C</u>)	ヘルプ(円)	
4日						
a 🗞						
2 Q						
1						
/∿ A						
~ 2						
00						
• • •						
× × •						
ヘルプを見る	5(2(\$, [^)/t) אבבא (1) [トピック()	D検索] を	を選んでください	

👹 GTD3	Untitled	ወ ይንኮ፣	マップの髪	2 - ペ イ	ント	
ファイル(E)	編集①	表示(⊻)	変形(1)	色(<u>C</u>)	ヘルプ(円)	
4□						
a 🍖						
2 Q						
1						
/ \ A						
5 /						
00						
• • •						
× × •						
ヘルプを見る	(2 (\$, [A))/5) אבבא (י) [トピック()	〕検索]を	選んでください	.::

👹 GTD3	Untitled	ወ ይንት፣	マップの希	2 - 12
ファイル(E)	編集(E)	表示♡	変形印	色(C)
GTD3 Ur	ititled を更	新(<u>U</u>)		
名前を付	けて保存せ	<i>у</i>		
カメラまた(はスキャナが	ら取り込み	(<u>C</u>)	
印刷プレい ページ設知	≟ı–(⊻) ≣(S)			
印刷(P)			Ctrl	+P
送信(<u>E</u>)…				
終了して	GTD3 Unt	itled (こ戻る	.∞	

ランプの設定

その他 HPより、パーツライブラリを追加すると、色違いの図形が選択できる場合もあります。

4.7 数値入力/数値表示の設定

接続機器のデバイスに格納されているデータを GOT で表示/書き込むことができます。

数值表示

接続機器のデバイスに格納されているデータを GOT へ数値で表示する機能です。

● 数値入力

GOT から、接続機器のデバイスに、任意の値を書き込む機能です。

(1)入力用のキーから数値を入力する

入力用のキーは、キーウィンドウを使用するか、タッチスイッチにキーコードを割り付けて作成 したものを使用します。

(a) 画面上に配置したタッチスイッチから入力する

(b) キーウィンドウから入力する

(2) バーコードリーダ/RFID から数値を入力する

(1) 数値入力の設定

PLCのデバイス(D10)に数値入力するための設定をおこなってみます。

①ツールバー(オブジェクト)の¹⁹⁹⁹ 数値入力(10) をクリックし、作画画面で任意の場所を クリックします。

②カーソルを画面上に移動し、表示位置でクリックします。

③設定したい「数値入力」オブジェクトをダブルクリックします。

y 値入力	
基オ /デバイス/スタイル	- 読定 - 詳細読定 - - - - - - - - - - - - -
	a de la constance de
デバイス(型):	
表示形式	
表示形式(<u>F</u>):	符号付き10進数 💙 フォント① 16ドット標準 💙
数値サイズ(乙):	1 🗸 x 1 🗸 (横 x 縦) 🗌 画面に表示する数値をアスタリスクで表示する
表示桁数(G):	6 😂 🗆 0巻付加する(2) 揃え(2): 📄 🖃 🔳
小鼓桁鼓(N):	0 💠 小数桁数自動調整(1)
書式文字列(2):	
図形設定(通常)	プレビュー
図形(H):	なし. マ 図形…
	123456
数値色(<u>C</u>):	▼ □ 反転表示(S)
ブリンク(<u>K</u>):	なし 🔽 数値(1):
	123456
6称:	説明 OK キャンセル

④「デバイス」に"D10"を設定します。設定終了後、"OK"ボタンをクリックします。

就值入力 Χ	く符号付きRINL65 CH1_MFLSFC-G(マルチ)/Gモーション
	デバイス D ● 10 ● b ● つ つ 7 8 9 D E F 4 5 6 A B C 1 2 3 0 0 Back CL デブバイスコント参照
□原設定(2編) 国用設定(2編) 対信色(2) プリンク(2): なし、 ▼ □反転表示(3) プリンク(2): なし、 ▼ 123456 取値(2): 123456 (2): 123456 (2): 123456 (2): 123456 (2): 123456 (2): 123456 (2): 123456 (2): 123456 (2): 123456 (2): 123456 (2): 123456 (2): 123456 (2): 123456 (2): 133456 (2): 123456 (2):	Rブロック 0 0 0 0 ネットワーク設定 CPU号機 0 0 〇自局 〇他局 NW No: 0 0
名称 説明 OK キャンセル	OKキャンセル

⑤「データ形式」に"符号付 BIN16"を選択します。

数值入力
種類 ○ 敗値表示(2) ○ 敗値入力 () デバイス(2): D10 マー データ形式(2): () () () () () () () () () () () () ()
表示形式(な) 表示形式(な): 符号付き10進数 ♥ フォンドU/16ドット復準 単位サイイクク・1 ♥ > 1 ♥ @ @ @ 01 ■ 面面:表示する射体をアクリコクケを表示する
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
数値色(2): プリンク(2): なし マ 数値色(2): 123450 数値(2): 123450 (2):
名称 説明 OK キャンセル
⑥下記のように設定します。

「表示形式」 "符号付き 10 進数" 「表示桁数」 "4" 「数値サイズ」 "4×4"

基本設定 詳細設定 /デバイス/スタイル* 入力範囲 表示範囲 拡張機能 表示/動作条件 / 演算/スクリプト 種類: 数値表示(P) 数値入力(P) デバイス(D): D10 データ形式(A): 符号(はまpin)16
種類: ○数値表示(P) ●数値入力(P) デバイス(D): D10 マー データ形式(A): 符号付きB1N16 マ
- エハイスUX UU - エーダ形式UBC 役者付きBIN16 - ▼
表示形式
表示形式(E): 符号付き10進数 V フォント(I): 16ドット標準 V
数値サイズ(2): 4 ∨ × (100 × (横 × 縦) □ 画面に表示する数値をアスタリスクで表示する
表示41T級 (g): 4 。 U (2c17)加する(g) 加え(g): E (E) (目) 小数桁数(40): 0
書式文字列(2):
図形設定(UBR) フレビュー 図形(H): なし ♥ 図形
3456
数値色©:▼ □ 反戦表示© ブリンク(E): なし マ 数値(V):
123456

⑦"OK "ボタンをクリックします。



[実践的FAQ078 フォントの変更]

<u>7 セグメント LED のようなフォントはないのか?</u>

フォント [TrueType 数字] に設定すると、7 セグメント LED のように表示されます。

鼓 值入力	
基本設定	詳細設定
▲ 「デバイス/スタイル* 入力範囲 ◆表示範囲 】 / 拡張機	※能* ↓表示/動作条件 / 演算/スクリプト ↓
種類: ○数值表示(P) ●数值入力(P)	
デバイス(<u>D</u>): D0 <u>·</u> デ	ータ形式(<u>A</u>): 符号付きBIN16 🔽
表示がおいビバ 符号付き10連数 ▼	フォント①: 16ドット標準
図形(出): 四角 立体 枠幅固定: Rect 7	
枠色(M): プレート色(E):	122/58
	120400
ブリンク(<u>K</u>): なし 🕑	数値\少:
	123456
名称:	OK キャンセル
フォント①: TrueType数字 🔽	- #1 df" > \
6x8ドット column 1 4至2年	5000
12トット標準 18ラクム 16ドット標準	
加えて、12ドット高品位ゴシック	123456
16ドット高品位コシック	
TrueType数字	數値(⊻):
ストローク	123456

※ [TrueType 数字] を選択しても、"7 セグメント LED" で表示されない場合があります。しかし、 タッチパネルに転送すると、正しく表示されます。 ①入力したい数値入力をタッチします。

 ③入力後、確定キーをタッチします。 す。
 ③入力後、確定キーをタッチします。 すると、数値入力に入力した内容が反映され (D100:100→200)、キーウィンドウが閉じられま す。

【補足】

カーソルや数値入力用キーウィンドウの表示や動作は、設定により変更できます。

(1) カーソル、キーウィンドウの表示/消去

- 動作条件成立時/画面切り換え時に、カーソルやキーウィンドウを表示したり、
 動作条件不成立時にカーソルやキーウィンドウを消去する。
- ・タッチ入力と同時にキーウィンドウを表示したり、確定キー押下時にキーウィン ドウを消去する。

(2) カーソルキーの動作

複数の数値入力機能がある場合、入力する順序を設定する。



[実践的FAQ079 キーウィンドウの位置]

<u>キーウィンドウの位置は固定できないか?</u>

オブ	ジェクト(0) ツール(T) 通信())	
5 <u>8</u>	スイッチ(<u>S</u>)	•	
B	ランプ心	F	
128	数值表示/入力(N)	•	
ASC	アスキー表示/入力(<u>A</u>)	F	
	データリスト表示(<u>D</u>)		
Θ	日付/時刻表示\️)		
ø	コメント表示(0)	×	
	アラーム表示(<u>R</u>)	•	
£%	グラフ(<u>G</u>)	•	
T	部品表示(P)	•	
	部品移動(<u>M</u>)	•	
G,	ドキュメント表示(E)		
<u>م</u>	画面呼び出し(Q)		
	ウィンドウ位置(型)	►	オーバーラップ1(1)
	キーウィンドウのオブジェクト(近)	•	オーバーラップ2(2)
	印字①	•	スーパーインボーズ1(<u>S</u>)
	お気に入り(<u>F</u>)	•	スーパーインボーズ2(山)
			キーウィンドウ(ビ)

位置を決定すると、下記のように表示されます。



:	表示	R(V) 画面(S) 共通の設)	Ē	(M)	図形(E)	オブジェクト(<u>O</u>)	ツール①
	ą			5	💾 🔞 🛙	ABC	
	Q	ウィンドウプレビュー(<u>№</u>)	٢		すべてのべ	ース画面に適用す	する(<u>A</u>)
(DN	ON時を表示する(Q) F7			オーバーラッ	,プ1(<u>1</u>)	
	9	再表示(<u>R</u>) F5			オーバーラッ	ップ2(2)	
		ツールバー(1)	×		スーパーイン	ンポーズ1(<u>S</u>)	
		一覧ウィンドウ◯	-		フーパーイン	っポープ2(11)	
	~	エディタタブ(工)			キーウィンド	:ウ(近)	
	~	ステータスバー(<u>S</u>)			Ø17005	ィンドワ(型)	
		表示項目①	×		設定(<u>C</u>)		
		グリッド(<u>G</u>)	×				
		レイヤ表示(Y)	×				
		ガイドライン(補助線)(<u>D</u>)	×				
¢	9	ズーム②	×				

<u>K ' ' '</u>		· · · · · ·		
			2	<u>×</u>
		32768.<=	INPUT <= .3276	7
7	8	9 AC		
4	5	6 Del		
1	2	3 +/-		
0	•	Enter		

【補足】 デバイス/スタイルについて

教値入力 🛛 🔀
共大設定
種類 デバイス(<u>D</u>): <u>データ形式(A</u>): 符号付きBIN16 ▼
表示形式 表示形式(£): 符号付き10進数 ▼ フォント(1): 16ドット標準 ▼ 教値サイズ(2): 1 ▼ × 1 ▼ (樟×縦) □画面に表示する数値をアスタリスクで表示する
書式文字列 <u>(Q)</u> :
数値色(©):、 □反転表示(©) プリンク(½): なし マ 123456 数値(½): 123456 ◆
名称 説明 OK キャンセル

[デバイス]

・デバイス:モニタするデバイスを設定します。

・データ形式: [デバイス]で設定する値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・BCD16
 ・BCD32・実数

[表示形式]

・データ形式:モニタするデバイスの値をどういう形式で表示するかを設定します。
符号付き(なし)10進数:値を10進数で表示します。
16進数:値を16進数で表示します。
8進数:値を8進数で表示します。
2進数:値を2進数で表示します。
実数:値を実数で表示します。

(表示例)

符号付き10進数	-12623
2進数	0011000101001111
符号なし10 進数	12623
8進数	30517
実数	1262. 3
16進数	314F

(※) デフォルト設定の場合、デバイスの値は符号付きBIN データとして扱います。 もし、他のデータ形式でデバイスの値をモニタする場合は、「データ形式」で設定を変 更してください。 ・表示桁数:<u>数値を何桁で表示するか</u>設定します。

「表示形式」により、設定できる桁数が異なります。

符号付き(なし)10 進数	1~13桁(マイナス(一)も含む)
16進数	1~8桁
8進数	1~6桁
2進数	1~32桁
実数	1~32桁(マイナス(一)、小数点、小数部も含む)

- ・小数桁数:「表示形式」で実数選択時、小数部を何桁(1~32桁)まで表示するか設定しま
 - す。(設定した桁数よりも下位の値がある場合、四捨五入して表示します。)



「0」に設定した場合、小数点以下1 桁目を四捨五入した値で表示します。

[実践的FAQO80 キーウィンドウの入力範囲]

<u>キーウィンドウで入力範囲を設定することはできないか?</u>

數值入力 🔀
設定数: 0 余件
名称: 説明 OK キャンセル

条件:設定一覧条件ごとに設定した状態を表示します。



➤ :条件を削除します。

1/1 : 設定一覧内の条件の優先順位を変更します。

範囲指定:表示を変更するワードデバイスの値の範囲を,条件式により設定します。

設定例	範囲設定をおこないます
設定数: 1	範囲の入力 \$₩<1 A C B なし C
条件が追加される	定数データ形式: ○16進(E) ●10進(D) ○8進(C) 種類 値
	A \$W モニタデバイス
	B 定数 1
	OK キャンセル
名称 [説明] OK キャンセル	

	×
	-32768 <= INPUT <= 32767
7 8	9 AC 🔺
4 5	
1 2	3 +/- カされる
0.	Enter

[実践的FAQ081 範囲式の設定方法]

範囲式の入力方法は?



項目	内容
範囲式	設定した範囲式が表示されます。
	範囲式の比較演算子を設定します。 < : 左項の値が右項の値より小さい == : 左項と右項が同じ値 <= : 左項の値が右項の値以下 ! = : 左項と右項の値が異なる なし: 比較しない
範囲式設定	定数データ形式範囲式の各項に定数を設定する場合. 定数のデータ形式を選択してください。 (16 進 /10 進 /8 進)



・式の形:条件式のフォーマット

<u>A B(2項)</u>: 2種類の項目で表示する条件の範囲を設定します。

<u>A B C(3項)</u>:3種類の項目で表示する条件の範囲を設定します。

・比較演算子の設定

条件式で用いる"比較演算子"を設定します。

<: 左項の値が右項の値より小さい

- ==: 左項と右項が同じ値
- <=: 左項の値が右項の値以下
- !=: 左項と右項の値が異なる
- なし:比較しない
- ・定数データ形式

定数データ形式範囲式の各項に定数を設定する場合,定数のデータ形式を選択してください。 (16 進/10 進/8 進) ・各項(A-C)の入力

範囲式における各項の内容を設定します。

種類について

定数

定数を設定します。右欄に値を入力します。

数値のデータタイプは16進数、10進数、8進数ボタンで選択します。

<u>\$V、\$W(デバイス値)</u>

オブジェクトで、モニタや書込み先に設定したワードデバイスを設定します。 他のデバイス値

表示変更用のワードデバイスを設定します。右欄に値を入力します。

値について

定数、他のデバイス値を選択した場合、値を入力します。

(2) 数値入力用キーウィンドウについて

指定したワードデバイスに任意の数値を書き込む機能です。

入力用カーソルが表示されていない場合は、数値表示します。

数値入力用のキーは、以下のような用意されている GOT のキーウィンドウを画面上に表示させて 行います。

キーウィンドウには、GOT があらかじめ持っているキーウィンドウ(標準キーウィンドウ)と、ユ ーザで作成したキーウィンドウ(ユーザ作成キーウィンドウ)の2 種類があります。

GOT により、使用できる標準キーウィンドウ(数値入力用キーウィンドウ、アスキー入力用キーウィンドウ)が異なります。

各 GOT で使用できるキーウィンドウを下記に示します。

○:使用可能 ×:使用不可

100	標準キー「	ウィンドウ	ユーザ作成キーウィンドウ		
GOT	数值入力用	アスキー入力用	数值入力用	アスキー入力用	
GT16, GT15, GT11, GT SoftGOT1000	0	×	0	0	
GT10	0	0	0	0	

・標準キーウィンドウ

入力エリアのデータタイプ(アスキー, 16 進数, 10 進数, 8 進数, 2 進数)に合わせて, 標準キー ウィンドウが自動で表示されます。

入力エリアのデータタイプが16進数,8進数,2進数の場合,16進数用キーウィンドウを表示します。



例)10進数用キーウィンドウ

						X
			0	<=	NPUT <	<u>1234</u> = FFFF
7	8	9	A	B		V
4	5	6	C	D	◀	
1	2	3	Ε	F		
0		+/-	En	ter	Del	AC

例)16進数用キーウィンドウ

・ユーザ作成ウィンドウ

ウィンドウ画面を作成し、キーウィンドウとして表示することで、ユーザ独自のキーウィンドウ を使用できます。



例)ユーザ作成キーウィンドウ(アスキー入力用)

-32768 <= INPUT <= 32767 7 8 9 < > 5 4 6 AC 1 2 3 Inc. 0 Dec

例)ユーザ作成キーウィンドウ(数値入力(10進)用)

【補足】キーウィンドウの設定について

ワークツリー



[実践的FAQ082 ユーザ作成時のキースイッチ]

<u>ユーザ作成時のキースイッチはどこにあるか?</u>



ウィンドウに、キーを設置してください。







[実践的FAQO83 ウィンドウ上にキースイッチを設置] ウィンドウ上にキーウィンドウを設置することは可能か? また、ENTを押すと、画面変更できるか?

①画面作成、キースイッチの設定





③画面切換設定



【補足】

Oオブジェクトの連続配置について



オブジェクトを設定するメニュー/アイコンを選択すると、カーソルが配置モード(+)に なります。

作画画面上でマウスをクリックすると、オブジェクトが配置され、続けてクリックすると、 同じ種類のオブジェクトが連続して配置されます。

配置モードは、マウスの右クリックやESC キーで解除できます。



〇オブジェクトのサイズ変更について

配置したオブジェクトのサイズを変更する場合、以下のように設定します。 ①サイズ変更したいオブジェクトを選択します。

②マウスのカーソルを図形枠のハンドルに移動し、ドラッグしてオブジェクトのサイズを 変更します。





③数値表示をダブルクリックして、以下のように設定します。

デバイス/スタイ	ル	数值表示 🔀
「種類」	"数值表示"	基本設定 「デバイス/スタイル* 「 表示範囲」 「 拡張振能 (表示/動作条件) (演算/スクリプト)
「デバイス」	"D20"	種類 ● 数値表示(2) ● 数値入力(2) デバイブ(2) 20 データ形式(4) ※早付きのは6. メ
「データ形式」	"符号付き 10 進数"	
「数値サイズ」	"4×4"	表示形式(E): 符号付き10進数 V フォント(D): 16ドット標準 V
「表示桁数」	"Л"	数値サイズ(2): 4 🔽 × 4 💌 (検 × 縦) □画面に表示する数値をアスタリスクで表示する
	т	
		○ 2583/1183/1123 0 ● ● ○ 小坂3/1183 目初期時金 (2) 書式文字列(O):
		(図形設定(通常)
		3456

數値色(<u>C</u>):

ブリンク(<u>K</u>):

名称:

▼ □ 反転表示(S)

説明

数値(⊻): 123456

OK キャンセル

\$

なし 💌

④"OK"ボタンをクリックします。



課題8 数値表示(1)

- ・それぞれのビットスイッチを押すと現在値に+1、-1、クリアするようにしてください。
- ・現在値を数値表示で表示させてください。

数値表示: 符号付き 10 進数、デバイス D10 ビットスイッチ×3: デバイス MO~M2

(ラダープログラム)

M0 -| |-0

M1 -| |-

M2 ⊣⊣⊢



[END

(画面作成例)

6

■ B=30 課題8 數值表示(1)	
123456	■ P-1-2.37.5.5=3- 首都将南·王面)
	システムメニュー通面 面面 回 面面 の
システムメニュー画面の画面切 換えスイッチの追加 今後の課題は、同様に実施して ください	

課題9 数値表示(2)

課題 8 にランプを追加して、D10 の値がプラスの値ならば青、マイナスの値ならば赤、900 以 上ならば黄、1000 以上ならば赤の点滅になるように設定してください。(D10 の値を、900 と 1000 に設定するスイッチを追加してください。数値の追加はシーケンスプログラムでおこない ます。)

(画面作作成例)

■ B-31:課題9(前面+背面)	×
課題9 致順表示(2)	
123456	
+	
▲ ● □ □10を900に設定	
010を1000に設定	
クリア	



【補足】ワードランプ

(a) 配置と設定

- ①次のいずれかの操作をおこないます。
 - ・ツールバーのワードランプをクリック <mark>♥ ワードランフѠ</mark> ・メニューバーから【オブジェクト】→【ランプ】→【ワードラ ンプ】を選択
- 🖬 🍖 🗧 -<mark>18</mark> X197 🔤 り ランプ(1) B) ビットランプ(B) 🙀 数値表示/入力(N) isc アスキー表示/入力(A) . DATA データリスト表示(D) ▶ 日付/時刻表示(Y) 🧐 コメント表示(()) アラーム表示(R) 🌠 グラフ(<u>G</u>) 第 部品表示(P) 部品移動(<u>M</u>) 「「」 ドキュメント表示(E) 27 画面呼び出し(0)... ウィンドウ位置(W) キーウィンドウのオブジェクト(K) 印字(T) お気に入り(E)

10030

オブジェクト(Q) ツール(T) 通信(C) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)

 ②ランプ表示を配置する位置で左クリックします。
 (配置後、マウスの右クリックやキーで、配置モードを解除してく ださい。)

(画面ランプ/外部ランプは、配置の指定がありません。)

③配置したランプ表示をダブルクリックすると、設定ダイアログボックスが表示されるので 仕様に合わせて設定してください。

🍋 + 🕅 + 🕅 + '

🎦 ビットランプ(B)

(b)設定項目(デバイス/スタイル)

- ・デバイス
 モニタするデバイスを設定します。
- ・条件流用

選択した条件の設定内容を流用して、条件を新規作成 します。表示する条件と表示する内容を設定します。 最大64(通常時も含む)種類まで設定できます。 また、0は通常時の属性になり、表示条件等設定でき ません。

・範囲

設定した表示を行うための条件を設定します。 ワードデバイスの値を条件にする場合、 ボタンを クリックして、表示範囲編集ダイアログボックスで、 条件式を入力します。

・ランプ色

ランプ図形の色を設定します。





(a) 条件の設定

条件を設定することで、ビットデバイスの ON/OFF 状態や、ワードデバイスの値に合わせて、オブ ジェクトの表示色や、枠図形を変更できます。

オブジェクトには、下記の条件を設定できます。

・オブジェクトでモニタしているワードデバイスの値

・任意のビットデバイスの ON/OFF

・任意のワードデバイスの値

条件を設定できるオブジェクトの種類と、オブジェクトに設定できる条件を、下記に示します。

○:設定可能 ×:設定不可

		オブジェクトに設定できる条件	
オブジェクトの種類	オブジェクトでモニタしている	任意の	デバイス
	ワードデバイスの値	ビットデバイスの ON/OFF	ワードデバイスの値
数値表示 部品表示(ワード部品) 部品移動(ワード部品) ワードランプ	0	0	0
数値入力 データリスト表示 コメント表示(ワードコメント) レベル パネルメータ 散布グラフ	0	×	°*1

* 1 表示を変更する条件として、必ずモニタしているワードデバイスの値を設定する必要があります。

(表示例)

1) モニタしているワードデバイスの値により表示を変更する

例) レベル表示機能の場合 ・モニタしている ワードデバイス: D100



モニタしているワードデバイスの値によって、色を変更させる

2) ビットデバイスのON/OFF 状態により、表示を変更する

例)数値表示機能の場合

- ・モニタしているワードデバイス:D500(温度)
- ・表示変更用のビットデバイス:M10(エラー発生時にON)



3) ワードデバイスの値により、表示を変更する場合

・モニタしているワードデバイス:D500(生産量) ・表示変更用のワードデバイス:D100(不良品の数)



【補足:表示の優先順位】

条件は、1つのオブジェクトに最大64種類(条件0~63)の設定ができます。 表示を変更する条件が重なった場合、条件番号の小さい方が優先して表示されます。



例)条件1.2を表示する条件が、同時に発生した場合



【補足:条件の設定方法】

条件は、各オブジェクトにおいて設定します。

【設定例】



(符号付きBIN16〉CH1 MELSEC-Q(マルチ)/Qモーション

[実践的FAQ084 ワードスイッチ]

課題9ではシーケンスプログラムで、D10の値を、900と1000に設定したが、シーケンスプログ ラムなしで、数値を設定できないか?

シーケンスプログラムを使用しないで、スイッチを押すと値を設定できる、ワードスイッチを使 用してみます。

①ツールバー「オブジェクト」の「スイッ チ」「ワードスイッチ」をクリックし、 作画画面で任意の場所をクリックし ます。

②カーソルを画面上に移動し、表示位置が 決まったら左クリックします。



(画面作成例)

「デバイス」

「設定値」

さい)

「データ形式」



ランプの点滅間隔を数値入力によって設定できるような画面を作成してください。

・タッチスイッチ・・・3個
[開始]・・・点滅開始
デバイス:MO、ビットセット
[終了]・・・点滅終了
デバイス:MO、ビットリセット
([入力]・・・キーウィンドウ呼び出し)
※キーウィンドウ呼び出しスイッチ [入力] は
必要の応じて設置してください。



- ・ランプ・・・1個 モニタデバイス:M1
- ・ 数値入力・・・1個
 モニタデバイス:D10

(画面作成例)







[実践的FAQ085 キーウィンドウ呼び出しスイッチ①]

<u>数値入力部をタッチして、数値入力するのは、作業者にとってわかりづらい。キーウィンドウ</u> <u>を表示するためのスイッチはないか?</u>

- ①ツールバー「オブジェクト」の「スイッチ」「拡張機能スイッチ」をクリックし、作画画面で任意の場所をクリックします。
- ②カーソルを画面上に移動し、表示位置が決まったら左クリックします。



めに、数値入力部を選択する必要があります。

[実践的FAQO86 キーウィンドウ呼び出しスイッチ②]

<u>数値入力部をタッチして、数値入力するのは、作業者にとってわかりづらい。キーウィンドウ</u> <u>を表示するためのスイッチはないか?</u>

①ツールバー「オブジェクト」の「スイッチ」「キーウィンドウ表示スイッチ」をクリックし、作 画画面で任意の場所をクリックします。



②カーソルを画面上に移動し、表示位置が決まったら左クリックします。

③スイッチをダブルクリックして、以下のように設定 します。

> 「キー入力対象ユーザ ID」"1" (必要に応じて、他の設定をおこなってくださ い)

④"OK"ボタンをクリックします。

キーウィンドウ表示スイッチ	×
たた 「キー入力設定・ スタイル」文字+ 「加系機能」が許条件	
+−入力対象ユーザD(1): 1 (2)	
 ランブ機能 ● キー(t) 	
07-FW	
名称 OK キャンセル	כ

⑤数値入力の設定を右図のように変更します

拡張機能

「キーID」"1"



基7 デバイス/スタイル*	▶設定 ↓入力範囲 ↓表示論	範囲 / 拡張機能		 	ו
拡張機能 - セキュリティレベル 表示	r.(<u>s</u>): 0	کہ <mark>ک</mark>	ן (אַ): 0	×	
□オフセット機能?	を使用する(<u>F</u>):		×		
 一数値入力項目 一入力対象オブジ 	ジェクト位置に入力値	を表示する①			
□書き込みデバー	′ス₩):		~		
■書き込み完了う	- バイス(<u>K</u>):		~		
			OFF 10	😩 (x100ms)	
▼ユーザID(U):	1	\$			
□移動先ID(<u>M</u>):	Ľ	v l	画面のブロバティ		
"移動先ID"を使	用するこよ 画面の	プロパティ″で″カー'	ノルの移動先"を".	ューザID順″に設定	して下さい
□操作ログ対象()				
漢字圈(」):		本	~		
レイヤ: 〇前面(2) • • 背面(B)	カテゴリw	その他	v	
			_		

※「キーウィンドウ表示スイッチ」のみ、画面上に設置しても、キーウィンドウは表示することはできません。必ず「数値入力」を設置してください。

例



7	8	9	AC		▼
4	5	6	Del	◀	
1	2	3	+/-		
0	•	En	ter	◀	▶

課題 11-1 数值入力(2)

課題 10 をベースに、入力する値は秒単位で行い、実際に書き込まれる値は 0.1 秒単位になる ように数値入力の設定を変更してください。

(画面作成例)



【補足:データ演算機能】

データ演算を設定すると、各オブジェクト機能は、設定したワードデバイスの値に対して、デー タ演算で設定した演算を行い、演算後の値を使用してモニタします。

例)数値表示機能でデータ演算を使用する

・モニタするデバイス:D101



(1)ビット演算機能

ワードデバイスの値に対して、ビット単位の演算を行うことができます。

〇マスク処理

ワードデバイスの値に対して、設定したパターン値で、論理演算を行います。

 ・ 論理積(AND)

 デバイス値とパターン値の対応するビットが、両方とも"1"のときだけ"1"となります。

それ以外のときは"0"となります。

・ 論理和(OR)

デバイス値とパターン値の対応するビットが、両方とも "0"のときだけ "0"となります。

それ以外のときは"1"となります。

• 排他的論理和(XOR)

デバイス値とパターン値の対応するビットが、両方とも等しいときは "0"、異なるときは "1"になります。

例) 論理積 (AND) を行った場合



〇シフト処理

ワードデバイスの値に対して、ビット単位で右または左にシフトさせて演算します。 (デバイスのモニタ形式が符号付きの場合は、算術シフトとなります。)



(2)データ演算機能

ワードデバイスの値に対して、設定したデータ演算式で演算します。 演算を行うデータ演算のフォーマットは、9種類の中から選択して設定します。 下記の項目により、演算できます。

例)



(3)演算処理の優先順位

デバイスのモニタ時と数値入力時の、演算処理の優先順位は下記のようになります。

- デバイスモニタ時の演算優先順位
 - (優先1) マスク処理
 - (優先2) シフト処理
 - (優先3) データ演算処理
- 数値入力機能使用時の演算優先順位





*1:書込み先のデバイスに対して、モニタ時と書込み時に別のデータ演算が設定できます。

<ワードデバイスに値を書き込む場合>

1. データ演算処理

入力した値を、デバイス値の書込み用に設定した演算式で計算します。

2. シフト処理

入力した値を, 設定した方向(右/左)にシフトします。

3. マスク処理

入力した値を,設定したパターン値でマスク処理(論理積(AND))します。 マスクされたビット部分を除いて書き込むようにするため,下記の演算処理を行いま す。

·演算内容

·(書込み値)={(入力値)AND(パターン値)}OR{(現在値)AND(逆パターン値)}

例)現在値 ABCDH の下 2 桁に 12H を書込む場合

入力値(ユーザが入力した値) :0012H 現在値(書き込まれる前の値) :ABCDH パターン値(ユーザが設定した値) :00FFH

逆パターン値(GOT が演算用に作成する値) :FF00H



<演算処理後のワードデバイスの値を読み出す場合>

4. スク処理

デバイスの値を,設定したパターン値でマスク処理(論理積(AND))します。

5. シフト処理

デバイスの値を、書込み時のシフト処理と、逆方向にシフトします。

6. データ演算処理

書き込んだデバイスの値を,デバイス値の読出し用に設定した演算式で計算して表示 します。

【設定:データ演算タブ】

値入力					
基本設定 「デバイス/スタイル*」(入力	範囲 表示範囲	/拡張機能/表示	詳細設定 √動作条件	/ 演算/スクリプト	
選択した演算種類の設定の)み有効となります。	_			
演算種類: ○なし(№) ③データ演算	◎ ○ スクリプト	(<u>C</u>)		
- マスク処理(M) ④ AND(D)		バターン(<u>16</u>):	FFFF	(HEX)	
「 <mark>□シアト処理(S)</mark> ●左(L) ○オ	5(<u>G</u>)	シフト数(匠):	1	•	
データ演算					
○式(2)					
⊙なし					
た〇					
称:			l	ОК	キャンセル

項目	内容
演算種類	オプジェクトに設定する演算の種類を選択します。 なし : 演算を行わない場合、チェックします。 データ演算 : データ演算による演算を行う場合、チェックを入れます。 スクリプト : スクリプトによる演算を行う場合、チェックを入れます。
マスク処理	マスク処理による演算を行う場合にチェックを入れます。 チェック後、マスク処理の種類を選択し、[パターン]で、マスク処理するパターン値を16進数で設定します。 AND:論理積を行います。 OR:論理和を行います。 XOR:排他的論理和を行います。 パターン:データ長16ビット時(0~FFFF),32ビット時(0~FFFFFFF)
シフト処理	シフト処理による演算を行う場合にチェックします。 チェック後、シフト方向を選択し、[シフト数]で、何ビット分シフトさせるかを設定します。 左 : 左にシフトします。 右 : 右にシフトします。 シフト数: データ長 16 ビット時(1~15), 32 ビット時(1~31)
データ演算	データ演算を行う / 行わないを選択します。 なし:データ演算を行わない場合.チェックを入れます。 式 :データ演算を行う場合.チェックを入れます。 チェック後.[式]ボタンをクリックすると.[式の入力]ダイアログボックスが表示されます。
式の入力ダイアログボックス

データ演算の演算式を設定します。



項目	内容		
演算式	設定した演算式が表示されます。		
式の形	 演算式のフォーマットを設定します。 A・B 定数.変数(\$\$,\$W演算用で任意に設定するワードデバイス) 演算子 下記の9種類から選択します。 A. (A・B)・C. ((A・B)・C)・(D・E) A・(B・C). A・(B・(C・D)). (A・B)・((C・D)・E) A・(B・C). A・(B・(C・D)). ((A・B)・(C・D))・E 		
演算子	演算式の各項をつなく演算子を選択します。 +:加算 *:乗算 %:剰余 ^{*1} -:減算 /:除算		
定数データ形式	演算式の各項に定数を設定する場合. 定数のデータ形式を選択してください。(16 進 /10 進 /8 進)		
演算式設定	演算式の各項の種類と値を設定します。 演算式の各項(A~E)の内容を設定します。 定数: 定数: 定数で演算する場合に選択します。 (ご数データ形式]は、[16 進], [10 進], [8 進]のいずれかを選択します。 *\$\$: モニタ先、書込み先に設定したワードデバイスの値を演算する場合に選択します。 必ず式中に1つ設定してください。 他のデバイス: ワードデバイスの値を演算する場合に設定します。 データタイブは、モニタするデバイス(\$\$)のデータタイブと同様になります。		
	 		

*1 左項を右項で除算して、その余りを演算結果とします。

例)100%3=1(100÷3=33余り1)

[実践的FAQ087 小数点の表示]

小数点を表示させるには?



課題 11-1 に対し、指定した回数だけ点滅を繰り返すと停止するように画面とラダープログラ ムの修正を加えてください。



(画面作成例)

[実践的FAQO88 ヘルプ機能]

ヘルプ機能を使いたい?

下記のようにメニューバーから選択することが可能です。

ヘルプ(田)	💕 GT Designer3ヘルプ	
GT Designer3ヘルプ(<u>H</u>) F1	④ 〇 〇 一 〇 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一	
עבב⊽µ(M) וועדב	> 基本メニュー一覧	(←前ページ) (次ページ →)
MELFANSwebへの接続(<u>C</u>) バージョン情報(<u>A</u>)	基本メニュー	一覧
	GT Designer3 Version1の基本メニ - ブロジェクト - 編集 - 検索/置換 - 表示 - 画面 - 共通の設定 - 図形 - オブジェクト - ツール - 通信 - ウィンドウ - ヘルブ	▲ - の 機能項目は, 下記のとおりです。

また、ヘルプを見たい機能をアクティブにした状態で、"F1"キーを押すと、アクティブにした 機能のヘルプが表示されます。

In Designer3 ヒド和しいフォルタギtstギtestttt			
: ブロジェクト(P) 編集(E) 検索/置換(R) 表示(V) 画面(S) 共通の設定(M) 図形(E) オブジェクト(Q)	ツール(石) 通信(合) ウン(おわかみ 人)にづかり		
	🔮 GT Designer3Aルブ		
	4 (+ + A)		
	表示 戻る 進む 印刷		
🛃 🔂 🔤 🕒 🗖 🗖 👘 🖬 🗖	>デバイス/スタイルタブ		
□ ¹ ⁴ - ス画面 □ B-34:課題11-2(前面+背面)			
- 1971 新規	<i>ず ぷ ノラ ノラ ト ノ</i> ル <i>ト</i> ゴ		
	エハイス/スダイルダノ		
- 10 K-ス画面1	デバイス 表示形式 図形 ブルビューを設定します。		
	STITCH SCHOOL EAST STOCE CEREOR ST		
	数值入力 🛛 🗌 🗌		
	茨本設定 詳細設定		
32 課題10	「デバイス/スタイル」入力範囲 (表示範囲) / 拡張機能 (表示/動作条件) (演算/スクリプト 」 」		
	#2時 ○ 計(#素〒(P) ● 計(約入力(0)		
- 41 課題12 本一形式(E) ならけた10%世界	7/11/20/ 00 Y _ 7 - 9763VB/ (***117EBNI6		
42 課題13	表示形式		
	表示形式(E) 符号付き10進数 🕑 フォント(D): 16ドット標準 🔽		
	数値サイズ Q2: 1 ▼ × 1 ▼ (検×縦) 画面面に表示する数値をアスタリスクで表示する		
02 ##214	表示桁数(0) 6 🔹 🛛 0を付加する(0) 揃え(2) 📄 🔛 🔄		
	小町折谷(Q) 0 (小町所務)自動開始(C)		
Liフロジェクト La システム Lian 書式文字列 Q):	#式文字列(0)		
プロパティ	(RRIPROX)		
数値入力 (日本) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1	図形(4): 四角 立体 枠幅固定: Rect 2 ▼ 図形。		
四月,立体,伴帽发更	検色(0): ▼ ブレート色(E): ▼ ▼		
■ 共通情報 ★ 単色(M): マ ブレ			
■ デバイス/スタイル 数値色(C):	プリンクない なし マー 物値のか		
	123456		
	名称 OK キャンセル		
数進91人(例) 3			
数10/1 / M0/ 4 正元(まニナ2税/まわ)	項目 内容		
国田に表示90款10-400 まーのない	14		
农示(11致) D	12 使用する機能を選択します。(数値表示/数値入力)		
Uを行加する なし			

[実践的FAQ089 日付/時刻表示]

日付や時刻を表示させることはできないか?

・日付表示

日付表示の設定 GOTに日付を表示する機能です。 年表示は西暦下2桁で表示します。





オブ	ジェクト@ ツール①	通信(<u>C</u>)	ウィンドウ(W) ヘルプ(H)
1	スイッチ(<u>S</u>)	•	
Ð	ランプ(L)		
123	数值表示/入力(<u>N</u>)	+	
ASC	アスキー表示/入力(<u>A</u>)	•	
	データリスト表示(<u>D</u>)	•	
G	日付/時刻表示(Y)	•	31. 日付表示(Y)
Þ	コメント表示(C)	•	● 時刻表示(T)
	アラーム表示(<u>R</u>)	+	
£%	グラフ(<u>G</u>)	+	
T	部品表示(P)	•	
	部品移動(<u>M</u>)	•	
G	ドキュメント表示(E)		
₫	画面呼び出し(<u>O</u>)		
	ウィンドウ位置(型)	+	
	キーウィンドウのオブジェク	ŀ(<u>K</u>) →	
	印字(1)	•	
	お気に入り(E)	÷	

時刻表示	×
基本設定 詳細設定 /時刻設定* /拡張機能	
種類: ○日付(<u>0</u>) ● <u>時刻(T</u>) 表示形式	
時刻形式 ①: 15:51 🕜 🗌 0を付加する ②	
数値サイズ(2): 4 💌 × 4 💌 (横×縦)	
◎ ◎形	
図形(S): なし V 図形…	
表示色(C): I5:51	
名称 OK キャンセル	





・時刻表示

時刻表示の設定 GOTに時間を表示する機能です。 24 時間制で表示します。





※表示する時計データについて

<u>日付表示/時刻表示では, GOT の時計を表示します(データの取得については、次のページを参照</u> してください)。

※画面に配置できるオブジェクトの最大個数 日付表示/時刻表示は2個まで配置できます。

[実践的FAQ090 時計のデータ]

時計のデータはどこから取得しているのか?

時計機能は、接続機器が時計を持っている場合と持っていない場合に分けられます。 タッチパネルに時計データを表示する場合、通常PLCのデータを取得します。こればタッチパネ ル側に時計データを保持する機能がないためです。タッチパネル側で時計データを保持する場合 は、タッチパネルにオプションのバッテリーを装着する必要があります。

(1) 接続機器が時計を持っている場合

接続機器が時計を持っている場合, GOT と接続機器の時計を合わせる必要があります。

(2) 接続機器が時計を持っていない場合

GT16, GT15, GT11, GT105口, GT104口, GT1030 では, 接続した接続機器が時計を持っていない場合, GOT の時計を使用します。この場合, ユーティリティで GOT の時計を設定してください。

Oソフトウェアからの設定について

[共通の設定]→[GOT 環境設定]→[GOT セットアップ]メニューを選択すると,環境設定ダイアログ ボックスが表示されます。



📮 環境設定	
一画面切り換え/ウィンドウ 感 言語切り換え	□ GOTセットアップを有効にする(P)
A 日前 97750 通 ダイアログウインドウ 開 たいち ヘルドウ	/表示/操作 /時計設定 } 回路モニタ ↓ トランスペアレント ↓ バックアップ ハリストア ↓ SoftGOT-GOTリンク]
(1) キー・フィント・フ 後 システム情報	※CH No.やワカ種別の設定は、GOT本体ではできません。
↓ セキュリティ ♪ 操作ログ	- 時計管理: 時刻合わせ
前 かな漢字変換 記動□ゴ	図時刻合わせ(」) GOTの時計データを外部開帯の時計データに合わせる
CR GOTセットアップ	基準CH No.(2): 1
	トリガ種別(①): 周期
	■ 時刻通知(C) 外部開始の時計データにGOTの時計データを設定する
	通知CH No: CH 1 CH 2 CH 3 CH 4
	トリガ種別(円): 周期 🛛 🔂 🤤 (分)
	※2017なよしなごまたねにすると、デニカ部分洋谷(12017なよしなごかのたかないなの話を古たのが とまきされます
	※GUTビクトアップを有力度とすると、チークなどはJacGUTビクトアップの内谷し本I中の最短に内谷が工者でそれよす。
<u> </u>	
	OK キャンセル 適用(A)

🗣 環境設定	
個面切り換え/ウィンドウ	✓ GOTヤットアップを有効にする(P)
№" 言語切り換え ▲ ダイアログウィンドウ	/表示/操作/時計設定/回路モニタ/トランスペアレント/バックアップ/リストア/SoftGOT-GOTリンク
題 キーウィンドウ 敬 システム情報	※CH No.やトリガ種別の設定は、GOT本体ではできません。
□ <mark>□</mark> セキュリティ → 操作ログ	時計管理: 時刻合わせ
かな漢字変換 記載ロゴ	✓時刻合わせ(」) GOTの時計データを外部機器の時計データに合わせる
GOTセットアップ	基準CH No.(<u>S</u>): 1
	トリガ種別(工): 周期 🖌 60 🛟 (分)
	● 時刻通知(C) 外部継続の時計データにGOTの時計データを設定する
	トリガ種別(12): 周期
	、 ※GOTセットアップを有効にすると、データ転送後にGOTセットアップの内容で本体の設定内容が上書きされます。
<u>,</u>	
	OK (キャンセル) 適用(<u>A</u>)

時計管理

GOT の時計データと GOT と接続した接続機器の時計データとで、時刻を合わせる方法を設定します。

設定	内容
	GOTの時計データを接続機器の時計データに合わせます。
時刻合わせ	GT Designer3 の環境設定または GT Designer2 のシステム環境の GOT セットアップで設定した場合
	と同じです。
	接続機器の時計データを GOT の時計データに合わせます。
R±±//W6-FD	
na muxun	GT Designer3 の環境設定または GT Designer2 のシステム環境の GOT セットアップで設定した場合 と同じです。
なし	時計データの時刻を合わせません。
	接続機器の時計データに, GOT と他の接続機器の時計データを合わせます。
時刻合わせノ時刻遥知	
1937日19ビノ 193711月7月	GT Designer3 の環境設定または GT Designer2 のシステム環境の GOT セットアップで設定した場合 と同じです。

Oハードウェア(タッチパネル)からの設定について

メインメニューの"時計の表示と設定"をタッチします。この画面で、時計の管理と時刻の設定 を行います。



② "OK" ボタンをタッチすると設定内容が反映されます



④ "×"ボタンをタッチすると、GOT は再起動します。
 再起動後、変更した設定で動作します。
 ×

[実践的FAQ091 バッテリの取り付け]

タッチパネルにはなぜ、オプションでバッテリが接続できるようになったいるのか?

バッテリは, GOT の電源 OFF 時にデータの保持を行うために使用します。 バッテリでバックアップできるデータを以下に示します。 ・現在時刻(時計データ) ・メンテナンス時期通知用データ

バッテリの種類は下記の通りです。

形名	内容
GT15-BAT	時計データ、メンテナンス時期通知用データバックアップ用電池

バッテリの種類は下記の通りです。

項目	仕様
種別	二酸化マンガンリチウム一次電池
初期電圧	3.0V
公称電流	1800mAh
保存寿命	約5年(使用周囲温度25℃)
合計停電時間	[ニョー8.11.4 項 バッテリの寿命
リチウム含有量	0.49g
用途	時計データ、メンテナンス時期通知用データバックアップ用

バッテリの寿命は下記の通りです。

バッテリ寿命		
使用周囲温度 0~45℃	使用周囲温度 45 ~ 55 ℃	バッテリの電圧低下検知後の停 電保持時間 *
5年	3年	14 🖯

*:下記に示す状態の場合,電源 OFF 後の停電保持時間は5分です。

・バッテリコネクタがはずれている。

・バッテリのリード線が断線している。

バッテリの交換手順

バッテリは定期的な交換を行ってください。

①GOT の電源を 10 分以上 ON にした後, OFF にしてください。(GOT の電源 OFF 後, 5 分以内に②~
 ⑥を実施してください。)

②GOT 背面のバッテリホルダを外します。

GT155 □以外の場合



GT155 □の場合





③旧バッテリをホルダから外しコネクタを抜きます。
 ④新バッテリのコネクタを差し込みます。
 ⑤バッテリをホルダに挿入し,GOT 背面に装着します。

⑥GOT の電源を ON してください。

⑦ユーティリティにより、バッテリの状態が正常であることを確認してください。

ポイント

(1) バッテリ交換後のご注意

バッテリを交換した直後には、必ず GOT の電源を一度 ON してください。一度 ON しないとバッテリの寿命が短かくなります。

(2) GT156 口に2スロットタイプの拡張ユニット(GT15-QBUS2 など)を装着している場合

バッテリを装着/交換する場合は、ユニットをはずしてからバッテリを装着/交換してください。 (ユニットを着脱する場合は、必ず GOT と PLC の電源を OFF してください。)

[実践的FAQ092 時計データについて]

PLCの時計データはどこに存在しているのか?(三菱 PLC Qシリーズの場合)

 (1)特殊リレー SM213
 ◆名称 時計データ読出し要求
 ◆内容 OFF: 無処理 ON: 読出し要求

◆内容詳細

- 本リレーが ON のとき時計のデータを BCD 値で SD210~SD213 に読み出す。
- ◆セット側(セット時期)
- ユーザ側(シーケンスプログラムもしくは MELSOFT 製品からのテスト操作)でセットする。
- (2)特殊レジスタ SD210
- ◆名称 時計データ
- ◆内容 時計データ(西暦, 月)

◆内容詳細

下図のように年(西暦,下2桁),月をBCDコードで格納する。



◆セット側(セット時期)

システム/ユーザの両方でセットする。(ユーザから要求のあったとき(SM などで)のみセットする。)

- (3)特殊レジスタSD211◆名称 時計データ
- ◆内容 時計データ(日,時)
- ◆内容詳細

下図のように日,時をBCDコードで格納する。



◆セット側(セット時期)

システム/ユーザの両方でセットする。(ユーザから要求のあったとき(SM などで)のみセットする。)



◆セット側(セット時期)

システム/ユーザの両方でセットする。(ユーザから要求のあったとき(SM などで)のみセットする。)

(6)特殊リレー SD211

- ◆名称 時計データエラー
- ◆内容 0FF:エラーなし 0N:エラーあり

◆内容詳細

時計データ(SD210~SD213)の値にエラーを生じたとき ON, エラーがなければ OFF する。

◆セット側(セット時期)

システム側でセットする。(ユーザから要求のあったとき(SM などで)のみセットする。)

例

<u>オンライン(Q) 診断(Q) ツール(T)</u> 接続先指定(<u>C</u>)	・ ウィントウ (W) - ヘルフ*(H) -	SM213
PC読出(R) PC書込(M) PC照合(V) PC書込(フラッシュROM)(D) PCデータ明(除(D) PCデータ属性変更(V) PCユーザデータ(E)	•	デパイステスト ドッテアパイス アパイス 閉じる SM213 ・ 強制 ON 強制 OFF 強制 ON 強制 OFF
モニタ(M) デジパック*(<u>B</u>)		アートデがパイス/パッファメモリ マ デッパイス SD210 マ デッパイス SD210 マ パッファメモリ エニット先頭 (16進)
リモート操作(Q) A 二重化操作(P) プロクラムメモリー括転送(U) ラッチデータバックアッブ1操作(Q) 安全CPU操作(G)	.lt+6 デバッグ(G) スキップ実行(K) 部分実行(B) ステップ実行(S) Alt+3	アドレス 16進 ▼ 設定する値 10進 ▼ 16ビット整数 ▼ 設定 ログラム指定
パスワード登録(<u>K</u>) PCメモリウリア(<u>A</u>) PCメモリフォーマット(<u>F</u>) PCメモリ整理(<u>G</u>) 時計設定(<u>L</u>)		ラヘル参照フログラム名 ・ 単行結果 ・ デパイス 設定状態 が検索 ・ 小検索 ・ 小方 り

