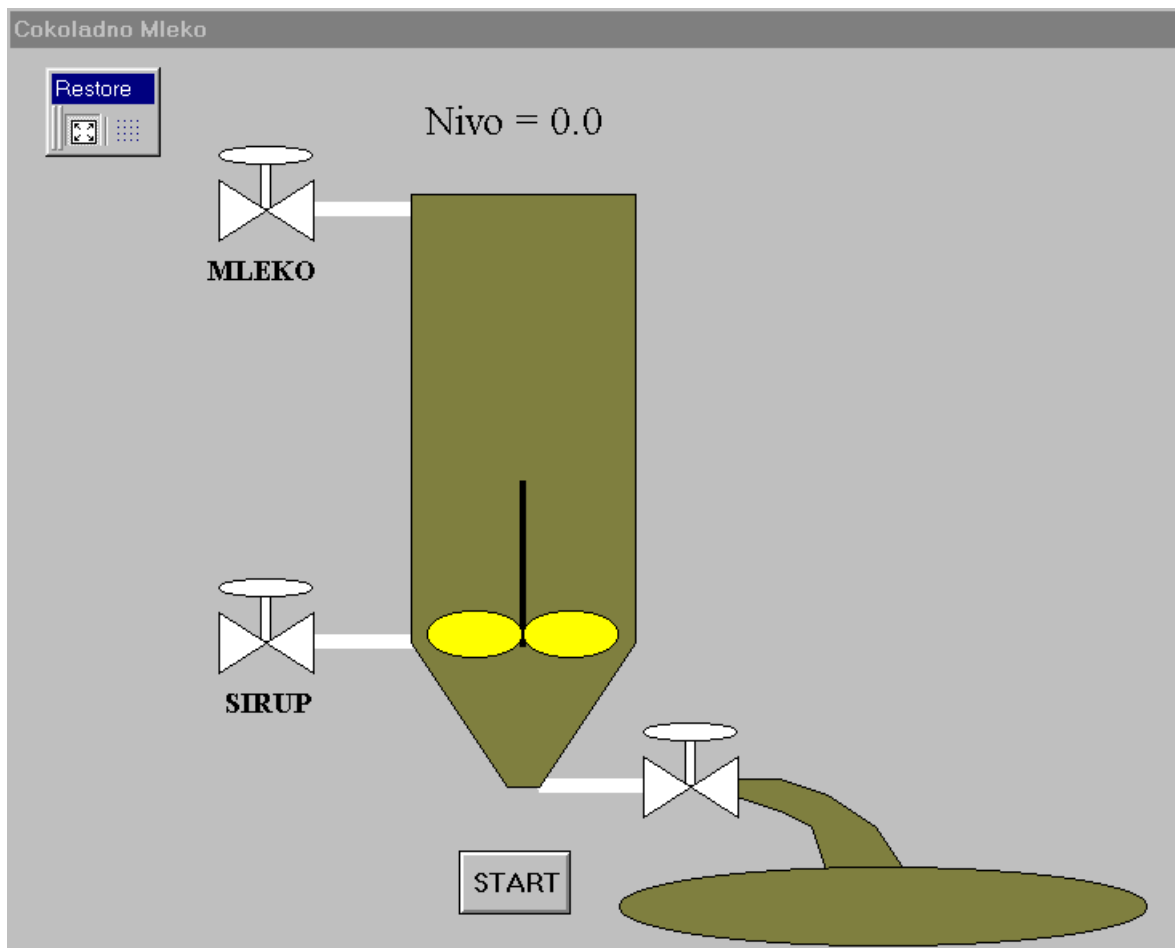


Vaja 02 - Mešalnica

Mešalnica – Prva delujoča InTouch aplikacija:

- Poženite InTouch
- Kreirajte novo aplikacijo z imenom: *Novak_Janez_VAJA02*
- Odprite novo okno z imenom: *Čokoladno mleko*
- Narišite po korakih naslednjo sliko:



- Določite animacijo ventila za mleko
- Kreirajte spremenljivko *MILK_VALVE* tipa I/O Discrete
- Kreirajte Access Name *SIMULATE*
- V polje "item" pri definiciji spremenljivke polje vpišite *V1*
- Določite barvo ventila in barvo črt za posamezne vrednosti spremenljivke



- Določite animacijo ventila za sirup
- Kreirajte spremenljivko *SYRUP_VALVE* tipa I/O Discrete
- V polje "item" vpišite *V2*
- Določite barvo ventila in barvo črt

- Določite animacijo rezervoarja
- Kreirajte spremenljivko *TANK_LEVEL* tipa I/O Integer z max. vrednostjo 1000
- V polje "item" vpišite *L1*

- Določite akcijo za tipko
- Kreirajte spremenljivko *Start* tipa I/O Discrete
- Označite polje "*Use Tagname as Item Name*"

- Nastavite simulacijski program "*DDE Server Simulator*"
- Vpišite v polje "*Topic Name*" *Mesalnica*
- Nastavite čas osvežitve 100ms.

- Poženite orodje za delovanje v realnem času Window Wierver in preskusite delovanje aplikacije.

- Dodajte še mešalo in ventil za izpust, ter izvedite animacijo.

Simulacijski program *DDE Server Simulator* izvaja simulacijo procesa polnjenja in praznjenja rezervoarja in vsebuje naslednje spremenljivke:

Naslov (item)	Tip	Opis
V1	Discrete	Ventil za mleko – V1 se postavi na 1 ko je Start = 1 in nivo < 800 in zavzame 0, ko je nivo = 800 ali Start = 0
V2	Discrete	Ventil za sirup – V2 se postavi na 1 ko je Start = 1 in nivo = 800 in zavzame 0, ko je nivo = 1000 ali Start = 0
V3	Discrete	Ventil za izpust – V3 se postavi na 1 ko je Start = 1 in nivo = 1000 in zavzame 0, ko je nivo = 0 ali Start = 0
A1	Discrete	Mešalo – A1 se postavi na 1 ko je Start = 1 in nivo = 0 in zavzame 0, ko je nivo = 1000 ali Start = 0
Start	Discrete	Ko je Start = 1 se prične odvijati proces simulacije
L1	Integer	Nivo rezervoarja – L1 začne naraščati od 0 do 1000, ko je Start =1