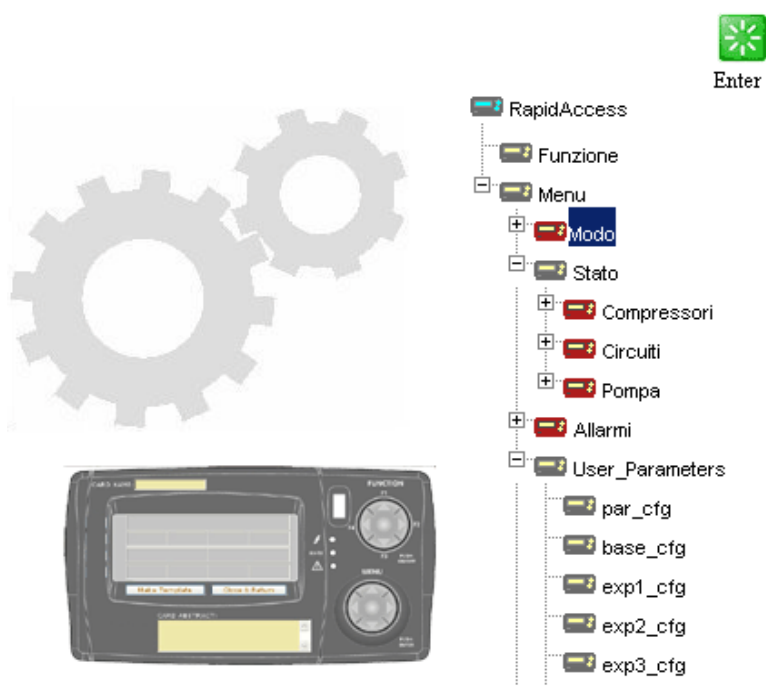


# Energy XT

## XT MenuMaker ver 1.2

### MenuMaker



# 1 SOMMARIO

1	<b>Sommario</b>	2
2	<b>Installazione</b>	4
2.1	<b>Requisiti di Sistema</b>	4
2.1.1	Hardware	4
2.1.2	Software	4
2.1.3	Database Engine	4
2.1.4	Internet Information Server	4
2.2	<b>Composizione del Prodotto</b>	4
2.3	<b>Installazione</b>	4
2.3.1	Verifica prerequisiti	4
2.4	<b>Installazione di XT MenuMaker</b>	5
2.4.1	Messaggi di installazione	5
2.5	<b>Termine dell'installazione</b>	5
2.6	<b>Disinstallazione</b>	6
2.6.1	Messaggi di disinstallazione	6
2.7	<b>Avvio del sistema</b>	6
2.8	<b>Problemi di Avvio</b>	6
3	<b>Introduzione</b>	7
3.1	<b>Sistema Multilingue</b>	7
3.2	<b>Avvio</b>	7
4	<b>Lista dei Menu</b>	9
4.1.1	Ordinamento dei menu	9
4.1.2	Modifica nome e descrizione	9
4.1.3	Cancellazione	9
4.1.4	Copia	10
4.1.5	Creazione	10
4.1.6	Base XT Machine	10
5	<b>Decks</b>	11
5.1	<b>Albero dei deck</b>	11
5.1.1	Struttura dell'albero	11
5.1.2	Modifiche alla struttura ad albero	12
5.2	<b>Area proprietà del deck</b>	12
5.2.1	Scelta del tipo di deck	13
5.2.2	Deck: Campi comuni	13
6	<b>Cards</b>	16
6.1	<b>Creazione di una card</b>	16
6.2	<b>Proprietà di una card</b>	16
6.3	<b>Cancellazione di una Card</b>	17
6.4	<b>Ordinamento delle card</b>	17
7	<b>Items</b>	18
7.1.1	Inserimento di un elemento	18
7.1.2	Campi comuni	18
7.1.3	Tipi di Item	19
7.1.4	Elemento di tipo IDX String Item	19
7.1.5	Elemento NON di tipo IDX String Item ("Cooked")	20
7.2	<b>Visualizzazione degli item in una card</b>	20
8	<b>Templates</b>	21
8.1.1	Caricamento di un template	21
8.1.2	Eliminazione di un template	21
8.1.3	Modifica di un template	21
8.1.4	Creazione di un template	21
8.1.5	Chiusura della pagina Template	21
9	<b>Scaricamento del Firmware</b>	22
9.1	<b>Produzione dei files firmware</b>	22
9.2	<b>Scaricamento nel controllore Energy XT</b>	22
10	<b>Costruzione Manuale Utente</b>	23
10.1	<b>Struttura del Manuale</b>	23

10.1.1	<i>Tabella dell'albero dei menu</i>	23
10.1.2	<i>Descrizione dei decks</i>	24
10.1.3	<i>Icone correlate</i>	25
11	<b>Gestione Glossario</b>	26
11.1	<i>Tabelle standard</i>	26
11.1.1	<i>Paginazione</i>	26
11.2	<i>Glossary Groups</i>	26
11.3	<i>Internal Glossary</i>	27
11.4	<i>Transcode Strings</i>	28
12	<b>Appendice</b>	29
12.1	<i>Funzioni di Visibilità Dinamica</i>	29
12.2	<i>Funzioni su selezione di item</i>	33
12.3	<i>Templates Predefiniti</i>	34
12.3.1	<i>Default 1: Menu Senza Titolo</i>	34
12.3.2	<i>Default 2: Lettura Valori</i>	35
12.3.3	<i>Default 3: Lettura Valori per modifica</i>	35
12.3.4	<i>Default 4: Modifica Parametro</i>	36
12.3.5	<i>Default 5: Menu Con titolo</i>	36
12.4	<i>Aree associabili a deck</i>	37
12.4.1	<i>Aree Parametri (DECK_PAR)</i>	37
12.4.2	<i>Aree Allarmi (DECK_ALA)</i>	37
12.4.3	<i>Aree I/O (DECK_IO)</i>	38
13	<b>Glossario</b>	39
14	<b>Limitazione di Responsabilità</b>	41

## 2 INSTALLAZIONE

### 2.1 Requisiti di Sistema

#### 2.1.1 Hardware

##### CONFIGURAZIONE MINIMA

- Pentium 133 MHz
- RAM: 128 MB
- HDU libero: 300MB

##### CONFIGURAZIONE CONSIGLIATA

- Processore: Pentium 733 Mhz o sup.
- RAM: 256MB o sup
- HDU libero: 500MB o sup.

#### 2.1.2 Software

- Sistema operativo:
  - Windows 2000 Professional
  - Windows 2000 Server
  - Windows XP PRO
  - Windows Server 2003 Family

#### 2.1.3 Database Engine

Uno dei seguenti [DataBase Engine](#):

- SQL 2000 (consigliato)
- MSDE 2000

#### 2.1.4 Internet Information Server

- IIS 4.0 o sup. (è un componente fornito nel cd di windows)

### 2.2 Composizione del Prodotto

Il CD per l'[installazione](#) del sistema è costituito dalle seguenti directory:

- MSDE  
Contiene l'[installazione](#) di Microsoft MSDE
- XTMM  
Contiene l'[installazione di XT MenuMaker](#)

È incluso il file manuale d'uso in versione pdf



### 2.3 Installazione



**Per poter installare il MenuMaker è necessario accedere al Sistema con permessi di Amministratore!**

Selezionare la directory MenuMaker nel CD in dotazione;  
Avviare l'applicativo "setup.exe"

#### 2.3.1 Verifica prerequisiti

##### Verifica presenza DataBase Engine

Come prima cosa la procedura di [installazione](#) verifica la presenza di un [database engine](#) nel vostro computer (SQL Server 2000 o MSDE);  
Nel caso non venga rilevato, comparirà un messaggio che potrà attivare automaticamente la procedura di [installazione](#) di MSDE 2000 con i seguenti parametri:

- istanza: default
- Accesso di amministratore = "sa"
- Password : nessuna

Procedere con l'[installazione](#) di MSDE; al termine potrebbe essere richiesto il [riavvio del sistema](#);

UNA VOLTA INSTALLATO IL [DATABASE ENGINE](#), RIPETERE LA PROCEDURA DI [INSTALLAZIONE DI XT MENUMAKER](#).

##### Verifica della presenza di IIS 4.0 or sup.

Una volta installato MSDE, la procedura di [installazione](#) procede con la [verifica della presenza di IIS 4.0 or sup.](#)  
Nel caso non venga rilevato, comparirà un messaggio di errore e la procedura verrà sospesa.  
In questo caso procedere all'[installazione di IIS](#) come di seguito descritto;

##### Installazione di IIS

[Internet Information Server](#) è un [software](#) di Microsoft fornito insieme ai sistemi operativi Windows 2000, Windows 2000 PRO, Windows 2000 Server, Windows 2003 server family;  
Per installarlo è sufficiente

- selezionare il menu "Start/Pannello di controllo"

- attivare “[Installazione](#) applicazioni”
- cliccare su “Installa componenti di windows”
- selezionare “Internet Information Services (IIS)”
- procedere con quanto richiesto dalle successive schermate

## 2.4 Installazione di XT MenuMaker

Una volta che tutti i prerequisiti sono stati verificati, la procedura prosegue con alcune schermate:

- Dopo la prima schermata di apertura seguirà il contratto di licenza da leggere con attenzione; per proseguire è necessario attivare il “radio button” di accettazione.
- Nella terza schermata compare il nome della directory virtuale in cui verrà installato XT MenuMaker e la porta http; Lasciare questi parametri invariati per un [installazione](#) standard; modificare solo se utenti esperti.
- Proseguendo nelle schermate successive si attiva la procedura di [installazione](#), essa può durare qualche decina di secondi;

### 2.4.1 Messaggi di installazione

durante il processo potrebbero apparire i seguenti messaggi:

- “Existing Database! “ (“DATA BASE GIA’ ESISTENTE”)  
Si verifica quando non è la prima volta che si installa il sistema; la procedura rileva l’esistenza di un database XT MenuMaker; compare una finestra di dialogo in cui è possibile scegliere se sovrascrivere il database esistente o mantenerlo;



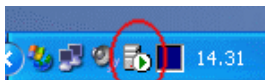
Nel caso si scelga l’opzione di sovrascrittura, il vecchio archivio MDF non viene comunque cancellato ma rinominato; un ulteriore messaggio avverte l’utente del nuovo nome assegnato al vecchio archivio

- “The use of XT Manager System needs the mixed mode authentication on MSDE Server.”  
Per funzionare XT MenuMaker richiede che il sistema di autenticazione di SQL Server (MSDE) sia posto su “Mixed Mode”; Confermare per permettere alla procedura di [installazione](#) di cambiare automaticamente il parametro.

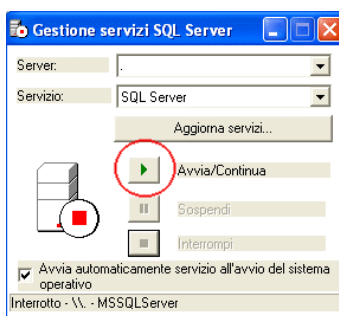


In alcune configurazioni [software](#) è necessario far ripartire manualmente il servizio MSDE: nel caso che, dopo aver confermato il cambio di modalità a “Mixed Mode”, l’[installazione](#) non proceda ulteriormente entro alcune decine di secondi effettuare le seguenti operazioni di riavvio del servizio MSDE senza uscire dalla procedura di [installazione](#):

- attivare il servizio MSDE mediante doppio click sull’icona in basso a destra



- cliccare sul tasto start/continue



- chiudere la finestra
- non appena il servizio MSDE ripartirà (l’icona in basso a destra presenta il tasto play verde) l’[installazione](#) andrà a terminare regolarmente

Altri messaggi di errore indicano la non riuscita della procedura di [installazione](#); in questo caso contattare il fornitore riportando codice di errore e messaggio

## 2.5 Termine dell’installazione

Al [termine dell’installazione](#) verranno aggiunte le icone per l’apertura di XT MenuMaker nel desktop, nella lista dei programmi del menu start e nei bookmark “preferiti” di Internet Explorer

## 2.6 Disinstallazione

**Per poter installare il sistema è necessario accedere al Sistema con permessi di Amministratore!**

Per disinstallare XTMenuMaker procedere come segue:

- selezionare il menu "Start/Pannello di controllo"
- selezionare XT MenuMaker
- selezionare "Rimuovi"
- procedere con quanto richiesto dalle successive schermate

La procedura disinstallerà tutti i files le directories, le entries nel registry e quant'altro installato per il funzionamento di MenuMaker.

La procedura non cancella il file di archivio di XT MenuMaker che contiene tutti i dati del cliente!! La sua **cancellazione** dovrà essere fatta in modo esplicito; per cancellare l'archivio di XT MenuMaker cancellare la directory "c:\Programmi\XTMenuMaker"

### 2.6.1 Messaggi di disinstallazione

durante il processo potrebbero apparire i seguenti messaggi:

- "Unable to disconnect XT\_db, the database is in use"  
Tale messaggio (o simile) indica che il database è ancora in uso dall'applicazione XTMenuMaker e quindi non può essere disinstallato; prima di procedere con la **disinstallazione** assicurarsi di aver chiuso tutte le applicazioni XT MenuMaker

Potrebbe comparire un messaggio di errore di windows del tipo "La memoria non poteva essere letta..." tale errore è ininfluenza e la **disinstallazione** procederà comunque con successo

## 2.7 Avvio del sistema

- Accertarsi di aver avviato il Server SQL/MSDE e il Server IIS
- Attivare XT MenuMaker dall'icona del desktop o dal menu di **avvio** programmi

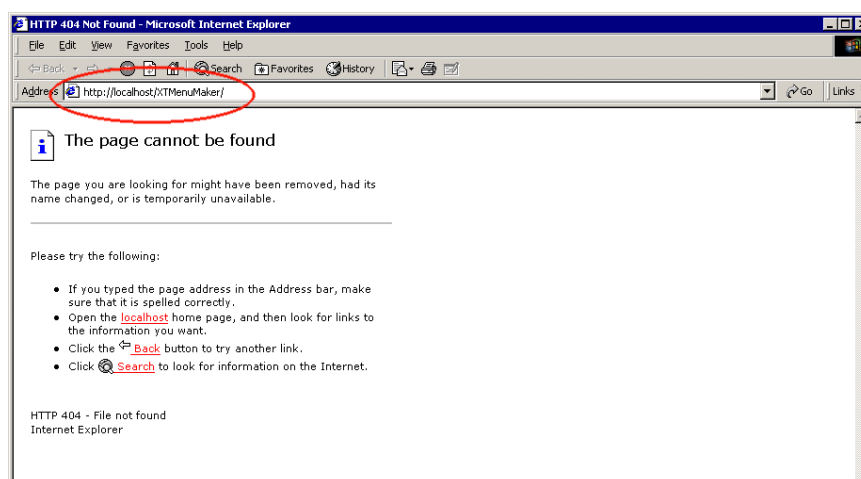
**PER OPERARE CORRETTAMENTE È NECESSARIO DISPORRE DI BROWSER MICROSOFT IE 5.5 O SUPERIORE!**

## 2.8 Problemi di Avvio

Tipicamente XTMenuMaker si installa in una "virtual directory" sotto la radice principale del website predefinito del PC (localhost):

- <http://localhost/XTMenuMaker>

nel caso l'**installazione** venga fatta su una macchina tipo Server con multihosting l'indirizzo "localhost" potrebbe non coincidere con l'indirizzo IP del website su cui è installato MenuMaker e quindi si potrebbe verificare un messaggio di tipo "pagina non trovata"



In questo caso cambiare l'indirizzo del browser come di seguito specificato

- <http://<Your IP Address>/XTMenuMaker>

dove con <Your IP Address> si intende l'indirizzo IP associato al website del vostro PC (spesso coincide con l'IP di rete)

### 3 INTRODUZIONE

MenuMaker è un [software](#) ideato per la gestione dei menu del controllore Energy XT.

Le principali funzionalità sono:

- Rappresentazione grafica della disposizione logica delle visualizzazioni ([decks](#), [cards](#), [items](#))
- Modifica, [cancellazione](#), [copia](#), spostamento dei [deck](#) esistenti
- [Creazione](#) di nuovi menu personalizzati
- [Creazione](#) automatica dei files per l'aggiornamento firmware di Energy XT
- [Creazione](#) automatica di manuale d'uso relativo ai menu
- [Creazione](#) e gestione di n. glossari (lingue) relativi ai menu

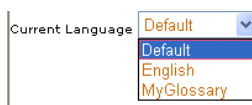
#### 3.1 Sistema Multilingue

MenuMaker è in grado di supportare un numero illimitato di lingue in base alle esigenze dell'utente (vedi [gestione glossario](#)).

In altre parole gli stessi oggetti possono avere la relativa traduzione in più lingue;

es: il [deck](#) Funzioni avrà nome "Functions" in lingua inglese, "Funzioni" in lingua Italiana.

In ogni istante è possibile cambiare la lingua di rappresentazione degli oggetti semplicemente facendo una selezione dall'apposito controllo "Current Language"



Tale controllo è presente nelle varie schermate di menuMaker

#### Lingua corrente

Per [lingua corrente](#) si intende la lingua attualmente selezionata.

#### Lingua default

MenuMaker dispone sempre e comunque della "lingua di default" che è la rappresentazione base di tutti gli oggetti

Se un oggetto non dispone di traduzione nella [lingua corrente](#), viene rappresentato nella [lingua default](#); in questo caso il colore del testo è blu per segnalare la mancanza di traduzione

La traduzione di un oggetto avviene semplicemente cancellando la stringa in blu, inserendo il nuovo testo tradotto e salvando. La conferma dell'avvenuta operazione è data dalla scomparsa del colore blu dal testo.

Es: traduzione di nome e descrizione di un [deck](#) :



All'apertura di MenuMaker la [lingua corrente](#) è sempre quella di default

La produzione del manuale d'uso avviene nella [lingua corrente](#) selezionata, mentre per la [produzione dei files firmware](#) si potrà decidere le lingue da utilizzare; si vedano i capitoli [Scaricamento del Firmware](#) e [Costruzione Manuale Utente](#)

Alcuni campi non dispongono della proprietà multilingua quindi il loro colore è sempre l'arancio.

#### 3.2 Avvio

All'[avvio](#) di MenuMaker compare la pagina di Logon.

# MenuMaker

ver. 2.5 Beta 6



Enter



Cliccando su Enter si accede ai menu principali; essi sono:



Menus



Glossary Setup

- Menus  
è la sezione principale del [software](#): essa contiene le funzionalità di gestione dei menu, produzione di codice firmware e produzione manuali
- Glossary Setup  
Permette la gestione del [glossario](#) di Energy XT e dei gruppi linguistici disponibili

## 4 LISTA DEI MENU

Cliccando su XT\_Menus List si accede alla prima schermata che rappresenta la *lista dei menu* disponibili;



Menu ID	Menu Name	Abstract	Manual	Firmware	
XTMENU178	Machine 1	This is my first XT Machine			
XTMENU186					
XTMENU187					
XTMENU188					
XTMENU189	Another XT Machine	This is another XT Machine			
XTMENU193					
XTMENU200					
XTMENU202					
XTMENU204					
XTMENU210					
XTMENU211					

Vengono visualizzati nell'ordine:

- Menu ID indica l'identificatore univoco progressivo del menu
- Menu Name indica il nome del menu
- Abstract indica la breve descrizione del menu
- Manual Icona cliccabile per la *creazione* del manuale del menu specifico
- Firmware Icona cliccabile per la *creazione* dei files firmware del menu specifico

Lo breve permanenza del cursore sull'icona situata alla sinistra di ciascun "Menu ID" visualizza una finestra indicante data/ora dell'ultima modifica.

Cliccando sul Menu ID si accede alla modifica strutturale del menu.

### 4.1.1 Ordinamento dei menu

La visualizzazione dei menu è ordinabile per ciascuna delle tre voci principali: Menu ID, Menu Name e Abstract. Per effettuare l'ordinamento cliccare sulla campo desiderato (Menu ID, Menu Name o Abstract). L'ordinamento sarà segnalato dalla presenza di una icona con forma diversa a seconda del tipo di ordinamento: L'icona potrà essere:



indica un ordinamento di tipo crescente



indica un ordinamento di tipo decrescente

La parte superiore della schermata indica l'eventuale suddivisione in pagine successive. Il campo "Display Pages" indica il numero di pagine successive visualizzabili (vengono mostrati 12 menu per pagina) con l'indicazione in colore scuro della pagina corrente e in arancio delle pagine disponibili.

Display Pages 1 2 3

Per accedere alle pagine successive e/o precedenti e' sufficiente cliccare su una delle cifre in arancio.

### 4.1.2 Modifica nome e descrizione

Ad ogni Menu è associato il seguente pulsante:

MOD

"MOD" serve per modificare NOME e DESCRIZIONE di ciascun Menu visualizzato.

### 4.1.3 Cancellazione

Ad ogni Menu è associato il seguente pulsante:

DEL

"DEL" serve per eliminare un menu; l'attivazione è protetta da pressioni accidentali con finestra di conferma.



La *cancellazione* di un menu è irreversibile e comporta la perdita di tutti i *deck*, *card*, *item* correlati!



L'operazione di **cancellazione** può durare alcune decine di secondi in base alle performance del PC in uso e alla dimensione del menu; il termine dell'operazione viene segnalato da un messaggio.

#### 4.1.4 Copia

Ad ogni Menu è associato il seguente pulsante:

COPY

“Copy” serve per fare una **copia** completa del menu (**deck**, **card**, **item** e le relative traduzioni nelle varie lingue);



L'operazione di **copia** può durare alcune decine di secondi in base alle performance del PC in uso e alla dimensione del menu; il termine dell'operazione viene segnalato da un messaggio.

#### 4.1.5 Creazione

ADD

L'utente può creare un nuovo menu cliccando sul pulsante “Add”; In questo caso nella **lista dei menu** apparirà un nuovo menu da poter strutturare secondo le esigenze dell'utente .

### Deck fondamentali

Alla **creazione** di un nuovo menu il sistema costruisce automaticamente i primi due **deck** di partenza:

- Rapid Access  
È il **deck** che si visualizza all'accensione del controllore; esso contiene alcune visualizzazioni sullo stato dell'impianto controllato (temperatura acqua ingresso/uscita, potenza fornita...) e l'accesso al **deck** Menu
- Menu  
E' il **deck** contenente il menu principale da cui dipartono le varie sottoaree di visualizzazione; in particolare è presente una **card** contenente le voci fondamentali:
  - Password  
Permette di accedere al **deck** di inserimento Password
  - Service permette di accedere al **deck** di Servizio che comprende, tra le altre funzioni, l'attivazione della modalità di caricamento firmware indispensabile all'aggiornamento dei menu utente

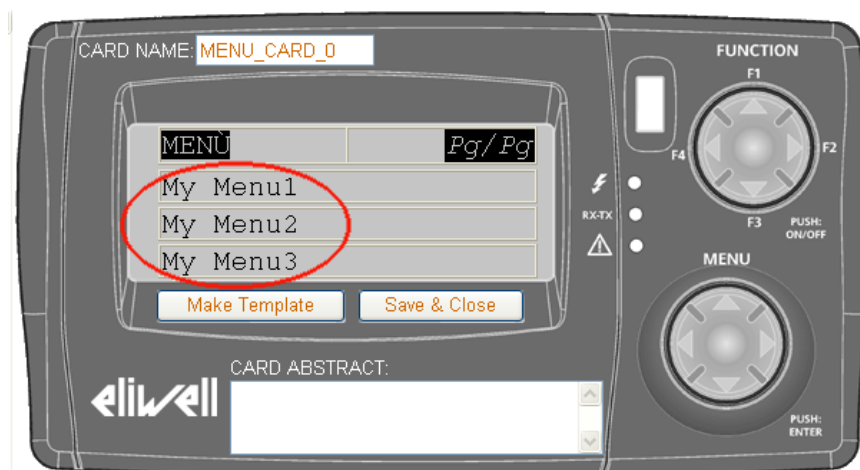
**Per il corretto funzionamento di Energy XT questi due **deck** devono essere sempre presenti; per questo la **cancellazione** e **modifica** è protetta.**

L'utente può solamente:

- Modificare/Cancellare le **Card** MENU\_CARD\_x del **deck** Menu
- Aggiungere **decks** sotto Rapid Access o sotto Menu



In effetti la MENU\_CARD\_x rappresentano il punto di partenza da cui l'utente potrà costruire la struttura di menu personalizzata; ogni riga rappresenta un punto di ingresso per ulteriori **deck** personalizzati (tre righe disponibili per ogni **card**); l'utente potrà modificare la MENU\_CARD\_0 ed eventualmente aggiungere altre **card** dello stesso tipo (vedi capitoli successivi)



#### 4.1.6 Base XT Machine

In dotazione con XT MenuMaker viene fornita la struttura completa dei menu precaricata in Energy XT. Questa può costituire una base di partenza per ulteriore modifiche: l'utente ne può fare una **copia** e quindi modificarla secondo le proprie esigenze.



La **Base XT Machine** non è modificabile

## 5 DECKS

### Albero dei deck

Dalla [lista dei menu](#) si accede alla rappresentazione dell'[albero dei deck](#).

Con questo termine si intende la struttura logica con cui sono organizzati i [deck](#);

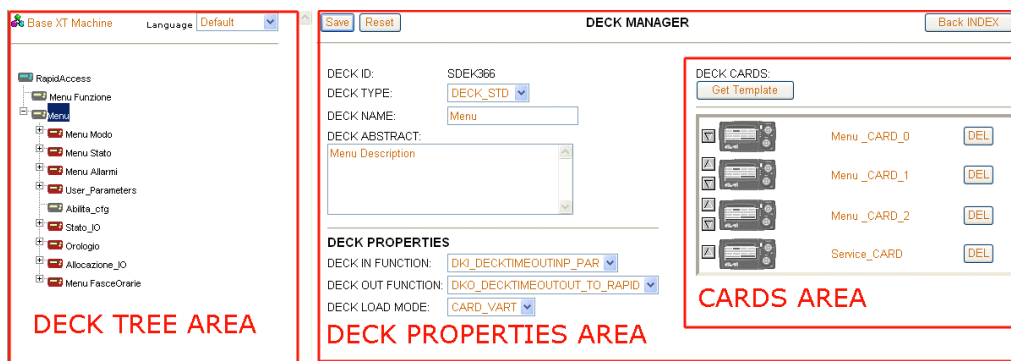
tale struttura identifica quello che la matematica definisce un albero, cioè un insieme di oggetti ([deck](#)) legati tra loro dalla relazione padre-figlio;

L'albero parte da una "radice" ([Deck](#) Rapid Access); ogni singolo elemento ([deck](#)) può avere più figli ma un unico padre

Due elementi ([deck](#)) sono "fratelli" quando sono figli dello stesso padre.

Ogni [deck](#) può essere composto di una o più [card](#), cioè da una o più visualizzazioni successive (schermate) che si possono scorrere con i tasti freccia in basso e freccia in alto nella tastiera del dispositivo Energy XT

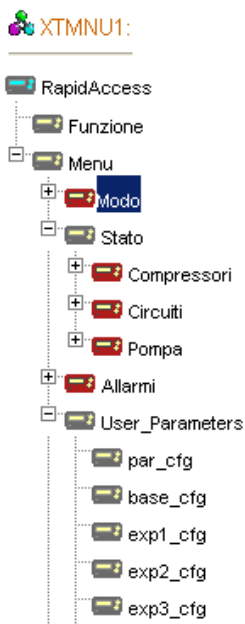
### 5.1 Albero dei deck



La sezione "[Deck Tree Area](#)" visualizza la struttura ad [albero dei deck](#) del menu selezionato.

Il nome del menu (se è già stato inserito) sono visualizzati nella parte superiore dell'albero. Cliccando su di esso si ritorna alla finestra relativa alla [lista dei menu](#) disponibili.

#### 5.1.1 Struttura dell'albero





Si riconoscono icone di tre colori diversi:

- Colore Azzurro  
Identifica il **deck** radice della struttura (Rapid Access)
- Colore Rosso  
Identifica un **deck** che ha dei figli attualmente non visualizzati (**deck** chiuso)
- Colore Grigio  
Identifica o un **deck** terminale (foglia) o un **deck** i cui figli sono correntemente visualizzati (**deck** aperto)



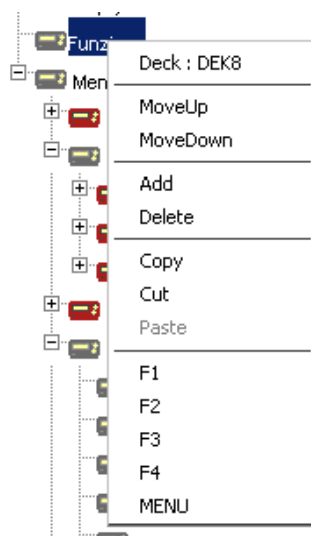
Cliccando sul pulsante + si espande la visualizzazione di un **deck** (il **deck** viene aperto)



Cliccando sul pulsante – si comprime la visualizzazione di un **deck** (il **deck** viene chiuso)

### 5.1.2 Modifiche alla struttura ad albero

Le modifiche all'albero vengono effettuate cliccando con il tasto destro del mouse su uno dei **deck** e selezionando una delle voci visualizzate.



Nella prima riga viene riportato l'identificatore univoco del **deck**.

Si osservi che la funzione "Paste" è generalmente "oscurata" (colore grigio) in quanto è utilizzabile solo dopo aver eseguito la funzione "Cut" o "Copy".

Le funzioni disponibili sono le seguenti (si veda la precedente immagine):

Funzione	Descrizione
MoveUp	Sposta di una posizione in alto il <b>deck</b> selezionato (e il suo eventuale sottoalbero) tra i <b>deck</b> dello STESSO livello. (non funziona se un <b>deck</b> è già il primo dei suoi fratelli)
MoveDown	Sposta di una posizione in basso il <b>deck</b> selezionato (e il suo eventuale sottoalbero) tra i <b>deck</b> dello STESSO livello. (non funziona se un <b>deck</b> è già l'ultimo dei suoi fratelli)
Add	Aggiunge un <b>deck</b> figlio al <b>deck</b> selezionato.
Delete	Elimina il <b>deck</b> selezionato e tutto il relativo sottoalbero. <b>Attenzione: la cancellazione è irreversibile</b>
Copy	Copia il sottoalbero generato dal <b>deck</b> selezionato.
Cut	Taglia (elimina) il sottoalbero generato dal <b>deck</b> selezionato.
Paste	Incolla il sottoalbero selezionato (con "Copy" o con "Cut") nel <b>deck</b> selezionato.
F1	Associa il <b>deck</b> selezionato alla pressione del pulsante F1 di Energy XT per più di 2 sec. *
F2	Associa il <b>deck</b> selezionato pressione del pulsante F2 di Energy XT per più di 2 sec. *
F3	Associa il <b>deck</b> selezionato pressione del pulsante F3 di Energy XT per più di 2 sec. *
F4	Associa il <b>deck</b> selezionato pressione del pulsante F4 di Energy XT per più di 2 sec. *
MENU	Associa il <b>deck</b> selezionato alla pressione di uno dei tasti F1..F4 per meno di 2 sec. *

\*Significa che cliccando tale pulsante sulla tastiera di Energy XT apparirà il **deck** assegnato.

In ogni menu devono sempre esistere le assegnazioni dei tasti F1..F4 e MENU;

Nel caso non siano specificate (riferimenti in colore rosso sull'albero) essi punteranno implicitamente al **deck** "Rapid Access"

## 5.2 Area proprietà del deck

Le proprietà del **deck** sono impostabili attraverso i campi presenti nella sezione "Area proprietà **deck**".

Per visualizzare le proprietà di un **deck** (sezione "Deck Properties Area") è sufficiente selezionare il relativo **deck** dall'albero (un click col tasto sinistro del mouse).

Le modifiche apportate ad uno o più campi devono essere memorizzate mediante il salvataggio dei dati, operazione che si effettua mediante un click sul pulsante “Save”.

### 5.2.1 Scelta del tipo di deck

Esistono due tipologie principali di *deck*:

- Il *Deck* standard  
E' l'unico tipo di *deck* completamente configurabile dall'utente; il visore è definibile mediante le *cards* e relativi *items*
- I *Decks* preconfigurati  
Sono *deck* il cui funzionamento e layout è già preconfigurato dalla casa; l'utente potrà scegliere quali aree visualizzare;

Il campo “*DECK TYPE*” permette di selezionare il tipo di *deck* fra quelli disponibili; essi sono:

DECK\_STD

- *Deck* Standard  
E' il *deck* configurabile dall'utente.

DECK\_PAR

- *Deck* Parametri  
E' un *deck* predefinito per la visualizzazione dei parametri;  
L'utente può associare una delle aree parametri disponibili dalla lista *AREA*

DECK\_ALA

- *Deck* Allarmi  
E' un *deck* predefinito per la visualizzazione degli allarmi  
L'utente può associare una delle aree parametri disponibili dalla lista *AREA*

DECK\_STO

- *Deck* Storico  
E' un *deck* predefinito per la visualizzazione dello storico allarmi;  
L'*area* è unica

DECK\_IO

- I/O  
E' un *deck* predefinito per la visualizzazione dell'allocazione degli Ingressi/Uscite  
L'utente può associare una delle aree parametri disponibili dalla lista *AREA*

Se il *deck* selezionato è di tipo “standard” (*DECK\_STD* valore di default) allora tra le proprietà del *deck* compare anche l'*area* relativa alle *card* (“*Area card*”) nella quale è possibile creare, modificare e cancellare le *card* associate al *deck* analizzato (si veda il relativo paragrafo *cards*).



Un *deck* standard deve contenere almeno una *card*

AREA

Se il *deck* è di un altro tipo, l'*area card* scompare ( le *card* sono elementi tipici solo dei *deck* di tipo “standard”) e compare, invece, un ulteriore campo (“*AREA*”) in cui è selezionabile l'*area* parametri/allarmi/storico/input\_output che si vuole associare (si veda la successiva immagine).

### 5.2.2 Deck: Campi comuni

Ad esclusione del campo “*Area*” e dell'*area* riservata alle *card*, tutti gli altri campi sono comuni a tutti i tipi di *deck*. Di seguito vengono analizzati singolarmente.

## DECK NAME

Permette di definire il nome che caratterizza il **deck** e che, se definito, compare direttamente nell'albero (questo avviene solo dopo aver provveduto al salvataggio del **deck**).

## DECK ABSTRACT



Permette di inserire una breve descrizione delle funzionalità del **deck** analizzato (max 1000 caratteri).

Quanto inserito in questa sezione verrà utilizzato come testo descrittivo del **deck** nella produzione del manuale d'uso.

## DECK IN FUNCTION

Permette di selezionare la funzione da eseguire in ingresso al **deck**

In particolare definisce se attivare o meno un timer per l'uscita dal **deck** per timeout.

- DKI\_NULLFUNC4  
Non viene abilitato alcun timeout; l'utente può rimanere nel **deck** corrente senza operare a tempo indefinito
- DKI\_DECKTIMEOUTINP\_PAR  
Viene attivato un timer per il rilevamento di timeout allo scadere del quale verrà attivata la funzione definita in
- **DECK\_OUT\_FUNCTION**;  
Il tempo di timeout è impostabile dall'utente mediante il parametro di Energy XT
  - N\_TIMEOUT\_MENU (parametri di configurazione)(fare riferimento alla documentazione di Energy XT)

In altre parole se l'utente non effettuerà alcuna operazione sul **deck** corrente per un tempo superiore al timeout impostato si avrà l'uscita automatica secondo quanto impostato in **DECK\_OUT\_FUNCTION**

- DKI\_DECKTIMEOUTINP\_PAR\_AND\_RES\_RTC\_ALARMS  
All'ingresso nel menù carica il timeout di pagina  
Azzerà gli allarmi N\_RTCSUPPLYVOLTERROR e N\_RTCVALUEERROR e riabilita lettura RTC.



**Tale parametro va utilizzato nel caso nelle **card** del **deck** vi sia uno dei seguenti “cooked **item**” (vedi capitolo **items**)**

**Gruppo R\_OSItems o W\_OSItems**

- Orologio GG
- Orologio MM
- Orologio AA
- Orologio HH
- Orologio MIN

**Al contrario gli **item** specificati non funzioneranno correttamente**

Ininfluyente negli altri casi



Tipicamente questi **item** sono usati per i **deck** di impostazione orologio

## DECK OUT FUNCTION

Permette di selezionare la funzione da eseguire in caso di scadenza del timeout impostato con **DECK\_IN\_FUNCTION**

- DKO\_NULLFUNC3  
Allo scadere del timeout non viene eseguita alcuna funzione
- DKO\_DECKTIMEOUTOUT\_TO\_RAPID  
Allo scadere del timeout viene visualizzato automaticamente il **deck** Rapid Access
- DKO\_DECKTIMEOUTOUT\_TO\_PREV  
Allo scadere del timeout viene visualizzato automaticamente il **deck** precedente

Per **deck** precedente si intende il **deck** padre nella struttura ad albero.

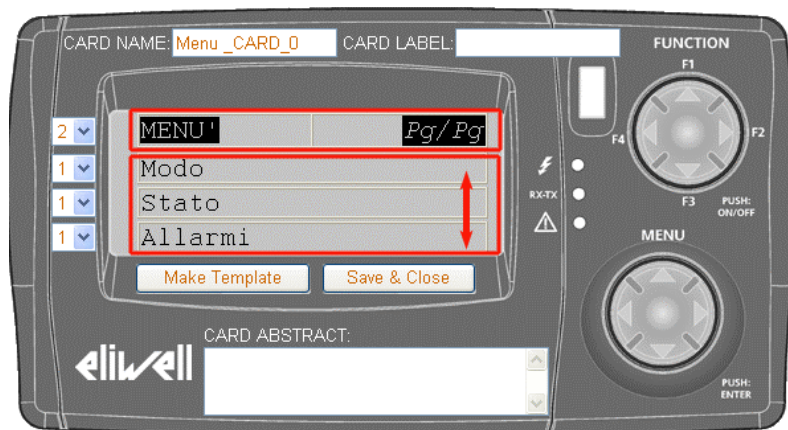


## DECK LOAD MODE

Permette di selezionare il modo di caricamento del [deck](#).  
In particolare definisce come verranno visualizzate le [card](#) (schermate) all'interno del [deck](#)

Esistono tre possibilità:

- [CARD\\_VAR](#)  
Se un [item](#) non è visibile (vedi [Visibility](#)) quelli delle righe successive si postano verso l'alto
- [CARD\\_INV](#)  
Se un [item](#) non è visibile (vedi [Visibility](#)) rimane uno spazio vuoto
- [CARD\\_VART](#)  
E' la modalità con Titolo: La prima riga della prima [card](#) rimarrà fissa durante lo scorrimento (scroll) delle altre righe delle [card](#)  
Se un [item](#) non è visibile (vedi [Visibility](#)) quelli delle righe successive si postano verso l'alto



Tipicamente queste [card](#) vengono utilizzate in [deck](#) tipo menu o di visualizzazione di liste di valori

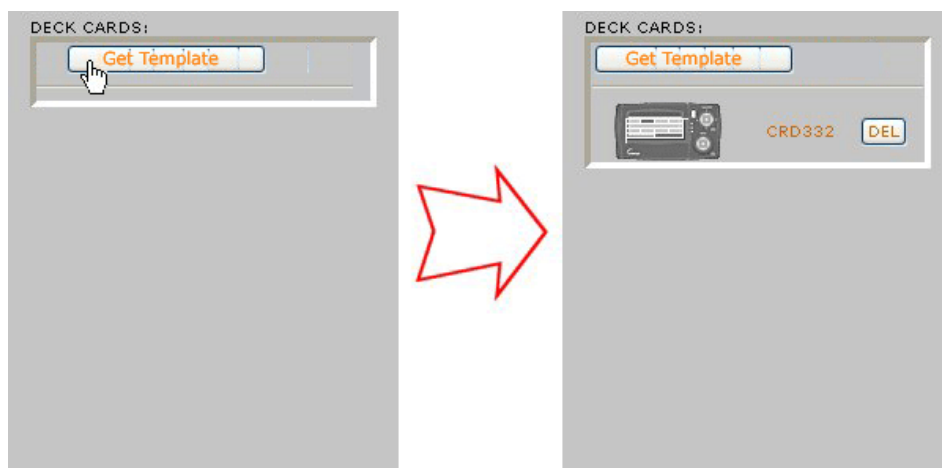
## 6 CARDS

Per i *deck* di tipo standard (default) è possibile gestire le *card* tramite l'*area* denominata "Area card".

### 6.1 Creazione di una card

Tramite il pulsante "Get Template" è possibile associare al *deck* correntemente selezionato una nuova *card*.

Comparirà una lista di "template" (modelli predefiniti) dalla quale sarà possibile scegliere un modello di partenza per la definizione della propria *card* personalizzata (vedi *templates*)



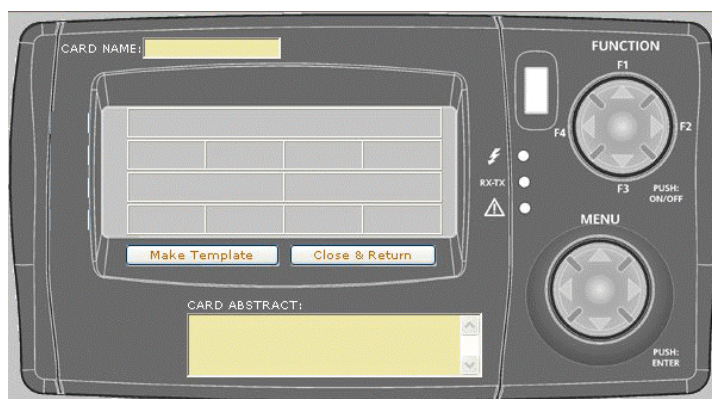
Per un corretto funzionamento delle visualizzazioni di Energy XT è bene associare ad ogni *deck CARDS* OMOGENEE, cioè fondate sullo stesso tipo di template.

### 6.2 Proprietà di una card

Per accedere alle *proprietà di una card* è sufficiente cliccare sull'immagine della *card* o sul nome della stessa. Si tenga presente che se il nome non è ancora stato definito (si veda il successivo paragrafo) esso è sostituito dal codice ID automaticamente assegnato.

#### Visore di card

Apparirà il "Visore di Card": esso fornisce una simulazione grafica di quella che sarà la visualizzazione nel display di Energy XT



Ogni riga del visore è divisa in un numero di colonne che varia tra 1,2,4 in base al tipo di template scelto; ogni cella del visore definisce un *item*; gli *item* sono definibili dall'utente secondo quanto esposto nel capitolo *items*.

Per ogni *card* è possibile definire name e abstract, attraverso i rispettivi campi:

Proprietà	Nome campo	Descrizione
name	CARD NAME	definisce il nome della <i>card</i>
abstract	CARD ABSTRACT	rappresenta una breve descrizione della <i>card</i> (max 1000 caratteri).



Quanto inserito nella sezione abstract verrà utilizzato come testo descrittivo della *card* nella produzione del manuale d'uso.

La memorizzazione di questi tre parametri avviene in modo automatico al momento della chiusura della finestra attraverso il pulsante "Close & return".

Il pulsante "Make Template" permette di aggiungere la *card* corrente alla lista dei modelli (template) predefiniti. In questo modo l'utente potrà aggiungere dei template personalizzati accanto a quelli base (default) forniti con MenuMaker.

### 6.3 Cancellazione di una Card



Per cancellare una *card* è sufficiente premere il pulsante "DEL" che compare accanto alla *card*.

Attenzione, la *cancellazione di una card* è irreversibile e vengono cancellati tutti gli *item* contenuti

### 6.4 Ordinamento delle card

Quando, in uno stesso *deck*, sono presenti due o più *card* è possibile scambiare di posizione due *card* adiacenti. Questa operazione si effettua mediante i "pulsanti di ordinamento" che compaiono accanto alle *card*.



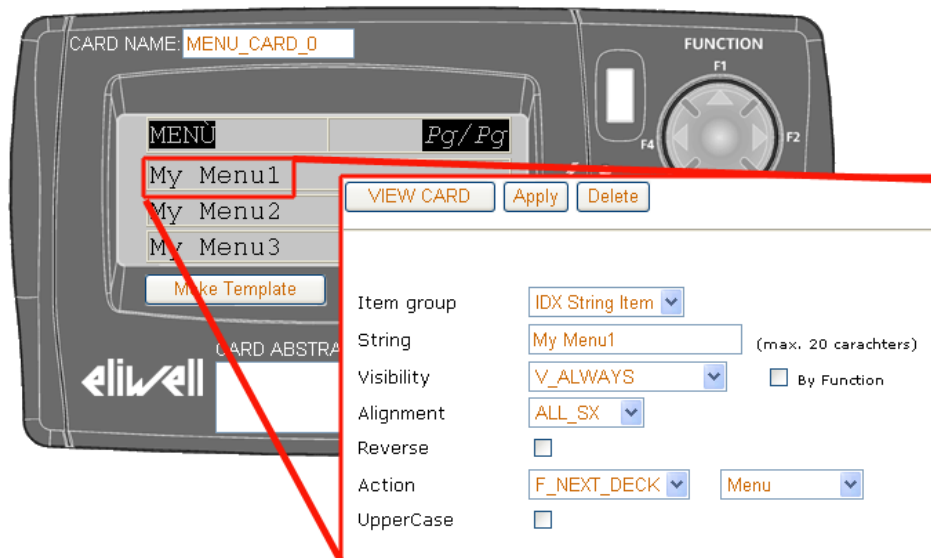
L'ordine delle *card* corrisponderà all'ordine sequenziale con cui scorreranno le *card* (visualizzazioni) all'interno del *deck* navigando con i pulsanti freccia in alto e freccia in basso

## 7 ITEMS

### 7.1.1 Inserimento di un elemento

Per modificare un elemento (*item*) in una cella di una *card*, è sufficiente fare un click sulla cella stessa: si apre la finestra di *gestione dell'item*:

gestione dell'item



Attraverso questa finestra è possibile impostare i parametri dell'elemento.

Nella parte superiore della finestra (menu) compaiono 3 pulsanti che permettono di eseguire le seguenti operazioni:



**Apply**

Permette di salvare le impostazioni attualmente visualizzate nella finestra.

**Delete**

Permette di eliminare l'*item* visualizzato.

**Attenzione, la cancellazione dell'*item* è irreversibile. Inoltre l'*item* cancellato non è più riutilizzabile.**

**VIEW CARD**

Permette di ritornare alla finestra del visore.



**Tutte le informazioni non salvate (tasto “Apply”) verranno perse.**

Al di sotto del menu compaiono i campi che permettono di personalizzare l'elemento visualizzato.

Il campo “*Item Group*” permette di selezionare il gruppo di appartenenza dell'elemento; la sua selezione determina il numero e il tipo dei campi successivi.

Indipendentemente dalla scelta effettuata, alcuni campi sono comuni, essi sono:

- *Visibility*
- *Alignment*
- *Reverse*

I campi variabili sono:

- *String*  
Campo presente solo se il gruppo dell'*item* è “IDX *String*”
- *Uppercase*  
Campo presente solo se il gruppo dell'*item* è “IDX *String*”
- “Cooked”  
Campo presente solo se il gruppo dell'*item* non è “IDX *String*”

### 7.1.2 Campi comuni

VISIBILITA'

**Visibility**

Definisce il livello di visibilità dell'*item*;

Vi sono 2 tipi di visibilità:

#### Visibilità statica

La visibilità è una costante;  
sono possibili 4 valori:

- V\_ALWAYS  
*Item* sempre visibile
- R\_PSW  
*Item* visibile con password per sola lettura
- RW\_PSW  
*Item* visibile con password per lettura e scrittura
- RW\_SERIAL\_ONLY  
*Item* NON visibile da tastiera ma solo attraverso comunicazione seriale (Param Manager o MODBUS).

#### Visibilità dinamica

La visibilità è dinamicamente dipendente dal risultato di una funzione: se la funzione da risultato positivo (TRUE) allora l'*item* viene visualizzato altrimenti no.

Per selezionare una *visibilità dinamica* è necessario attivare l'apposita checkbox contrassegnata da "by function" e selezionare quindi la funzione da computare.



Es: se un *item* evidenzia la lettura di un valore che ha senso solo per macchine reversibili potrebbe essere utile selezionare la funzione DV\_MACHINEREVERSAL; in questo modo l'*item* sarà automaticamente visibile solo per macchine reversibili e non visibile altrimenti.

In *appendice* viene riportata una tabella con le funzioni di visibilità disponibili e breve descrizione

#### ALLINEAMENTO

#### Alignment

sono possibili 2 valori:

- ALL\_SX  
Allineamento a sinistra rispetto alla cella
- ALL\_CEN  
Allineamento centrale rispetto alla cella
- ALL\_DX  
Allineamento a destra rispetto alla cella

#### REVERSE

#### Reverse

Definisce i caratteri dell'*item* con "scrittura negativa" (bianco su nero)

#### 7.1.3 Tipi di Item

Esistono due raggruppamenti principali di *item*:

- *Item* di tipo stringa (IDX *String Item*)
- "Cooked *Item*" (*Item* di lettura scrittura dati di Energy XT)  
I cooked *items* sono a loro volta divisi in due sottocategorie
  - Read "cooked" (prefisso R\_)  
Leggono lo stato di un ingresso/uscita o il valore di un parametro
  - Write "cooked" (prefisso W\_)  
Servono per scrivere i valori di un parametro



La tipologia dell'*item* è predefinita in base al template scelto e non è modificabile dall'utente (significa che se un *item* è di tipo stringa non sarà convertibile a un *item* di tipo "Cooked" e viceversa); lo stesso principio vale all'interno dei "cooked *items*":

- un *item* predefinito di scrittura presenterà la scelta di soli elementi con prefisso "W\_"
- un *item* predefinito di lettura presenterà la scelta di soli elementi con prefisso "R\_"

#### 7.1.4 Elemento di tipo IDX String Item

L'elemento IDX *String* rappresenta l'*item* di tipo stringa interamente gestibile dall'utente; in questi *item* è possibile inserire stringhe descrittive come titoli, mnemonici...

In questo caso appaiono i campi "*String*" "*Action*" e "*Uppercase*":

#### STRING

#### String

Rappresenta la stringa di testo che dovrà essere visualizzata. La lunghezza massima della stringa è funzione del numero di campi della riga della *card* di appartenenza, secondo la seguente tabella:

Numero di campi della riga	Massimo numero di caratteri della stringa
1	20
2	10
4	5

Il campo prevede il diretto controllo dei caratteri inseriti, impedendo che vengano inseriti più caratteri del possibile. Per comodità a lato del campo è riportato il numero massimo di caratteri a disposizione per la stringa.

#### ACTION

#### Action

Definisce il comportamento di Energy XT alla selezione dell'*item* (tasto ENTER di Energy XT); i valori possibili sono:

- F\_NEXT\_DECK

Definisce a quale *deck* passare nel caso venga selezionato l'*item* in oggetto;  
l'utente sceglie il *deck* successivo (next *deck*) da una lista che riporta tutti i *deck* attualmente esistenti nell'*albero dei deck*

- F\_FUNC  
Definisce la funzione che verrà chiamata nel caso venga selezionato l'*item* in oggetto;  
l'utente sceglie la funzione da una lista.
- In *appendice* è riportata la lista delle funzioni disponibili
- F\_UNDEF  
Non associa alcuna azione nel caso venga selezionato l'*item* in oggetto;

**Uppercase** *UPPERCASE*  
Definisce i caratteri dell'*item* in modo MAIUSCOLO (anche se sono inseriti con lettere minuscole)

### 7.1.5 Elemento NON di tipo IDX String Item ("Cooked")

Questi *item* tipicamente hanno una definizione interna già "predefinita" ("cooked");  
essi sono divisi in varie categorie che spaziano dal numero di pagina alla lettura dello stato di un compressore, dalla data corrente alla scrittura di un certo parametro ...

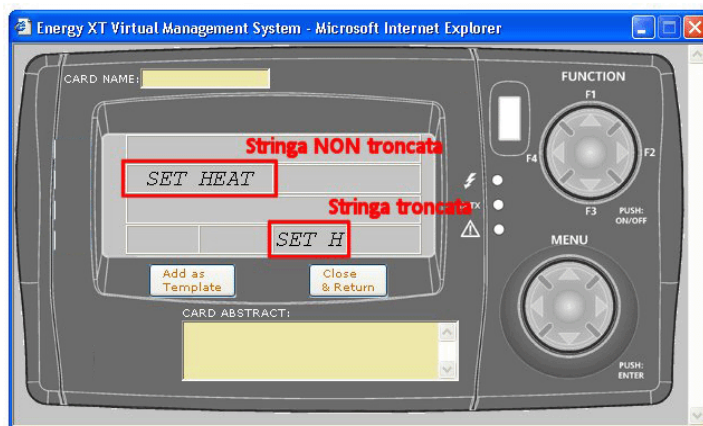
In questo caso scompaiono i campi "*String*" e "*Uppercase*" e compare il campo "Cooked".  
Questo campo permette di scegliere il "cooked" *item* (cioè l'*item* "preconfezionato") da associare all'elemento trattato.  
La scelta del "cooked" è dipendente dalla scelta effettuata nel campo "*Item group*".

La scelta del "cooked" *item* è OBBLIGATORIA, non è possibile salvare le informazioni dell'elemento se non è stata selezionata una delle voci disponibili.

Il "cooked" scelto determina il contenuto ("MARKER") che viene visualizzato nel relativo campo del display.  
Ovviamente tale "MARKER" sarà sostituito dal dato reale nel visore di Energy XT

Tutte le voci del campo "Cooked" che hanno un "MARKER" di lunghezza superiore al numero di caratteri disponibili per l'elemento del display selezionato, risultano di colore grigio. Tali voci rimangono selezionabili ma i relativi "MARKER" verranno troncati per poter essere visualizzati dal display. A tale proposito si osservi la successiva figura: i due elementi, pur contenendo lo stesso oggetto, presentano due differenti visualizzazioni. Questo è dovuto al fatto che l'elemento della 4a riga dispone di soli 5 caratteri e quindi non può visualizzare l'intero "MARKER" del "cooked" associato.

Per evitare risultati inattesi, è bene sempre inserire *item* di lunghezza congrua alla dimensione della cella.



In base al "cooked" scelto gli altri campi variano automaticamente in base all'impostazione di default (consigliata).  
L'utente può comunque cambiare i parametri a suo piacimento.

## 7.2 Visualizzazione degli item in una card

Ogni elemento di una *card* assume differenti aspetti a seconda delle caratteristiche ad esso associate. I possibili aspetti sono qui riportati con evidenziate le principali caratteristiche:

- Un elemento privo di qualsiasi etichetta rappresenta un elemento non definito.
- Un elemento contenente un'etichetta (non in *corsivo*) rappresenta un elemento di tipo "IDX *String Item*".
- Un elemento contenente un'etichetta del tipo "ITMnumero" rappresenta un elemento di tipo "IDX *String Item*" sprovvisto di valore.
- Un elemento contenente un'etichetta scritta in *corsivo* rappresenta un elemento di tipo non "IDX *String Item*" ed essa rappresenta il "MARKER" del "cooked" selezionato.



## 8 TEMPLATES

La [pagina Templates](#), permette di gestire le “template *cards*”, ovvero le *card* predefinite da caricare all'interno di un *deck* di tipo standard (*DECK\_STD*)

Si può accedere a tale pagina in due modi:

- Dalla pagina di ingresso di XTMenuMaker scegliere “Menus” e quindi “[Templates](#) List”
- Dalla pagina di modifica di un *deck* (tipo *DECK\_STD*) mediante il pulsante “Get Template” (vedi capitolo [decks](#))

### Pagina Templates

<a href="#">ADD</a>	Card Template found: 3	CARD TEMPLATE MANAGER			<a href="#">Back INDEX</a>
	Template ID 	Template Name	Abstract		
	TCRD751	Template 1	This is the first template	<a href="#">DEL</a>	
	TCRD757	Template 2	This is the second template	<a href="#">DEL</a>	
	TCRD758	Template 3	This is the third template	<a href="#">DEL</a>	

La pagina si presenta come una lista di template disponibili organizzata mediante i seguenti campi:

- Icona di template
- Template id: identificatore univoco del template
- Template Name: nome assegnato al template
- Template Abstract: breve descrizione associata al template

La lista è ordinabile in senso crescente o decrescente per ognuno dei campi in modo analogo a quanto visto per la pagina [lista dei menu](#).

Nel caso vi siano molti template la lista viene organizzata in pagine in modo analogo a quanto visto per la pagina [lista dei menu](#)

### 8.1.1 Caricamento di un template

Nel caso che la [pagina Templates](#) sia stata chiamata dalla pagina di gestione di un *deck* (*deck* manager) mediante il pulsante “Get Template”, sulla destra è visibile il pulsante “Add To *Deck*”.

Cliccando su tale pulsante la *card* viene riportata nel “*deck* chiamante”.

qualsiasi modifica successiva nel *deck* non andrà a modificare il contenuto del template

### 8.1.2 Eliminazione di un template

La [cancellazione di una card](#) template può essere eseguite cliccando sul pulsante “DEL”

Il *software* viene fornito con una dotazione di *Templates* standard che non possono essere cancellati ne modificati (vedi [appendice](#))

### 8.1.3 Modifica di un template

La [modifica di un Template](#) si attiva cliccando sull'icona del template;

In basso, si aprirà il visore XT su cui si potranno editare le modifiche secondo quanto delineato nei capitoli *cards* e *items*.

Il *software* viene fornito con una dotazione di *Templates* standard che non possono essere modificati (vedi [appendice](#)).

### 8.1.4 Creazione di un template

La [creazione di un template](#) si ottiene cliccando sul pulsante “Add”

### 8.1.5 Chiusura della pagina Template

Per uscire dalla pagina template si possono usare uno dei tre pulsanti seguenti:

- “Back Index”: ritorna alla pagina di selezione iniziale
- “Add To *deck*”: (presente solo se la pagina è stata chiamata dal *deck* manager)
- “Back *Deck* Manager”: (presente solo se la pagina è stata chiamata dal *deck* manager)

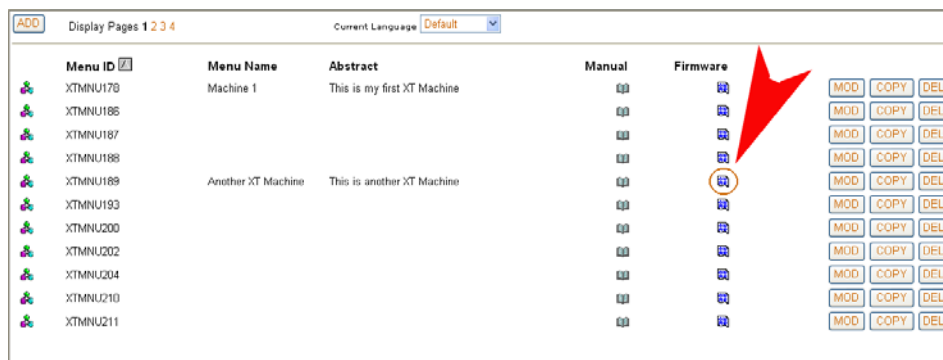
## 9 SCARICAMENTO DEL FIRMWARE

Una volta definito un menu (*decks, cards, items*), è possibile scaricarlo nel controllore Energy XT; sono necessarie due fasi fondamentali:

- *Produzione dei files firmware*
- *Scaricamento nel controllore Energy XT*

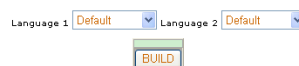
### 9.1 Produzione dei files firmware

Per costruire i files necessari allo scaricamento del menu è sufficiente cliccare sull'icona "Firmware" relativa al menu da scaricare, nella pagina [Lista dei menu](#).



Comparirà la pagina di selezione delle lingue:

#### Output Files Selector



In questa pagina è possibile selezionare le due lingue da scaricare nel controllore Energy XT; Il sistema propone la lingua di default;

Per attivare la fase di scaricamento cliccare sul pulsante "Build";

Al termine verranno visualizzati i files prodotti e la directory in cui sono stati salvati; Tali files sono pronti per essere scaricati nel controllore Energy XT

XTMINU1:

S2 code building

Language 1 Glossary Ready in C:\inetpub\virtuals\XTMnuManager\WebSite\FrmCode\XTMINU1\split1\_Glossary.bin

Language 2 Glossary Ready in C:\inetpub\virtuals\XTMnuManager\WebSite\FrmCode\XTMINU1\split2\_Glossary.bin

S2 code Ready in C:\inetpub\virtuals\XTMnuManager\WebSite\FrmCode\XTMINU1\Menu.menu

User visibilities Ready in C:\inetpub\virtuals\XTMnuManager\WebSite\FrmCode\XTMINU1\IrmVis.bin



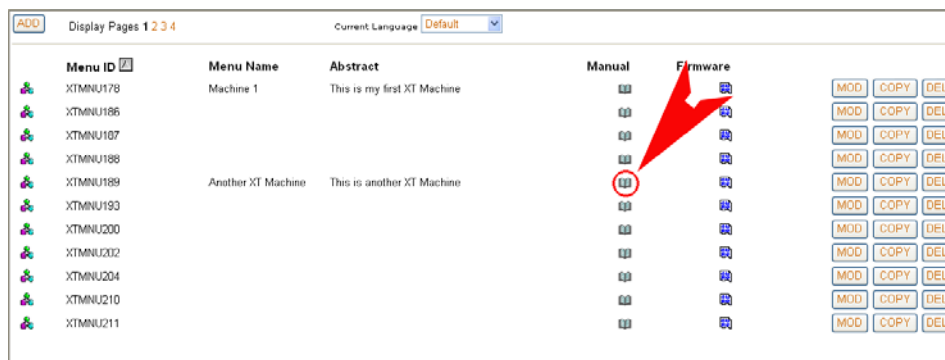
L'operazione di costruzione del firmware può durare da alcune decine di secondi a qualche minuto in base alle performance del PC in uso e alla dimensione del menu;

### 9.2 Scaricamento nel controllore Energy XT

Per scaricare il firmware nel controllore è necessario disporre dell'apposito tool "Apploader"; Fare riferimento al relativo manuale d'uso.

## 10 COSTRUZIONE MANUALE UTENTE

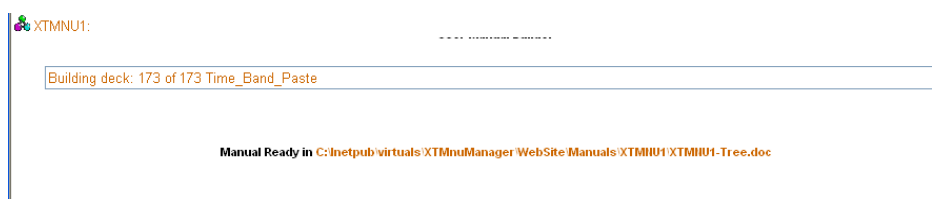
Per costruire il manuale d'uso di un menu è sufficiente cliccare sull'icona "User Manual", nella pagina della [lista dei menu](#)



Menu ID	Menu Name	Abstract	Manual	Firmware	
XTMNU178	Machine 1	This is my first XT Machine			<input type="button" value="MOD"/> <input type="button" value="COPY"/> <input type="button" value="DEL"/>
XTMNU186					<input type="button" value="MOD"/> <input type="button" value="COPY"/> <input type="button" value="DEL"/>
XTMNU187					<input type="button" value="MOD"/> <input type="button" value="COPY"/> <input type="button" value="DEL"/>
XTMNU188					<input type="button" value="MOD"/> <input type="button" value="COPY"/> <input type="button" value="DEL"/>
XTMNU189	Another XT Machine	This is another XT Machine			<input type="button" value="MOD"/> <input type="button" value="COPY"/> <input type="button" value="DEL"/>
XTMNU193					<input type="button" value="MOD"/> <input type="button" value="COPY"/> <input type="button" value="DEL"/>
XTMNU200					<input type="button" value="MOD"/> <input type="button" value="COPY"/> <input type="button" value="DEL"/>
XTMNU202					<input type="button" value="MOD"/> <input type="button" value="COPY"/> <input type="button" value="DEL"/>
XTMNU204					<input type="button" value="MOD"/> <input type="button" value="COPY"/> <input type="button" value="DEL"/>
XTMNU210					<input type="button" value="MOD"/> <input type="button" value="COPY"/> <input type="button" value="DEL"/>
XTMNU211					<input type="button" value="MOD"/> <input type="button" value="COPY"/> <input type="button" value="DEL"/>

Si attiverà la procedura di costruzione;

Al termine verrà visualizzato il file prodotto e la directory in cui è stato salvato il documento;



Il file prodotto è di tipo word 2000; quindi la corretta visualizzazione si ottiene solo con Microsof Word 2000 or sup. (Windows XP)

La lingua utilizzata è la [lingua corrente](#) selezionata

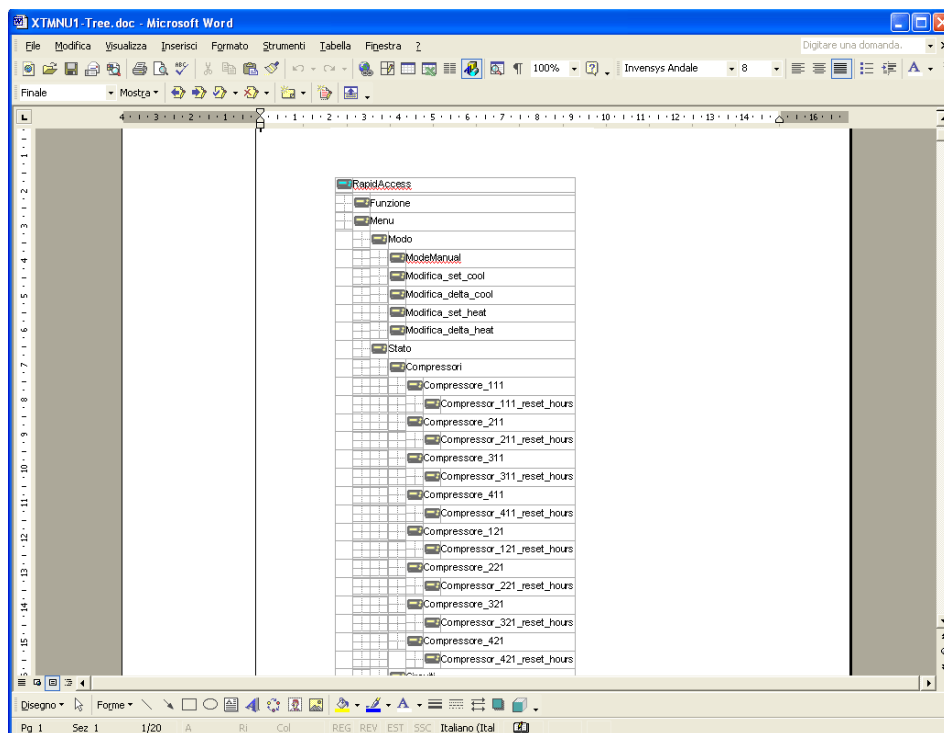
### 10.1 Struttura del Manuale

Il manuale è strutturato in modo gerarchico; vi sono due sezioni principali:

- [Tabella dell'albero dei menu](#)
- Descrizione dei [decks](#)

#### 10.1.1 Tabella dell'albero dei menu

È una tabella grafica che riporta l'albero dei menu; è una rappresentazione analoga a quella presentata a video nella pagina [deck manager](#)



### 10.1.2 Descrizione dei decks:

In questa sezione vengono elencati tutti i *decks* nello stesso ordine in cui sono elencati nell'albero;

Ogni *deck* rappresenta un sottocapitolo;

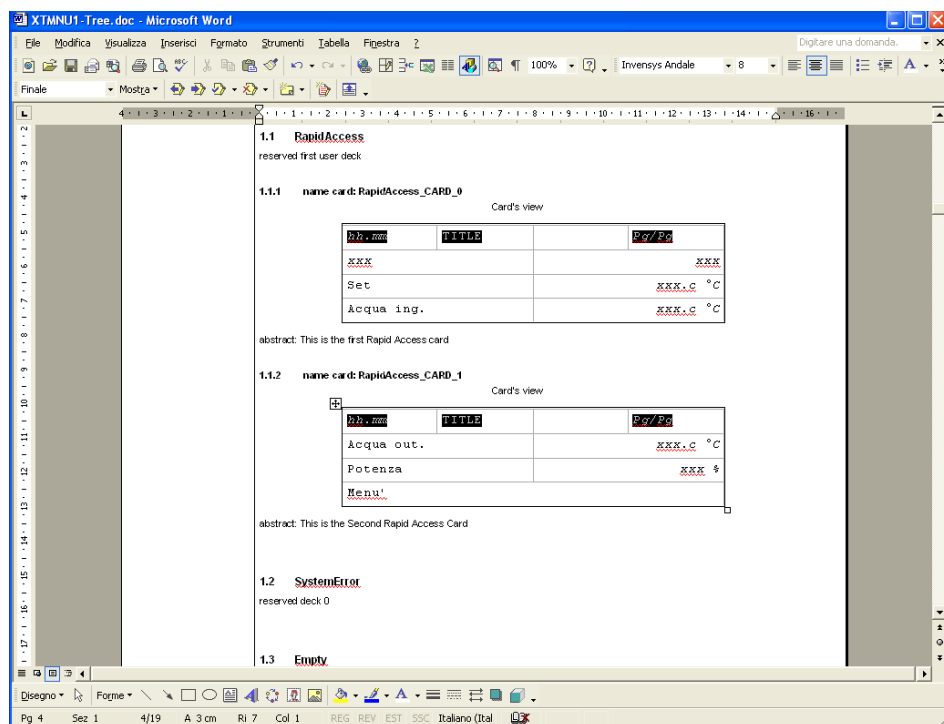
Il testo descrittivo viene preso dal campo "*deck abstract*" che l'utente ha editato nella pagina *deck* manager;

Nel caso il *deck* sia di tipo stringa (IDX *STRING*) all'interno del capitolo vi saranno ulteriori sottocapitoli che descriveranno ogni singola *card*;

#### Sottocapitoli Card

Ogni sottocapitolo *card* è costituito di

- Tabella grafica visore  
E' una rappresentazione grafica di quanto apparirà nel visore di Energy XT;  
E' una rappresentazione simile a quella a video nella pagina *Card* Manager (Visore XT)





- Testo descrittivo:  
Il testo descrittivo viene preso dal campo “*card abstract*” che l'utente ha editato nella pagina *card manager*;

Se il campo “*deck abstract*” di un *deck* non è stato editato il capitolo relativo non comparirà nel manuale d'uso;  
la stessa cosa vale per i *sottocapitoli Card*;

In questo modo l'utente ha modo di decidere per quali *deck* e/o *card* avere una descrizione nel manuale.

### 10.1.3 Icone correlate

Le icone utilizzate per rappresentare la *Tabella dell'albero dei menu* non sono incorporate all'interno del manuale, ciò significa che se si vuole copiare o spostare il file del manuale in un'altra directory è necessario copiare tutti i files che si trovano nella directory originale. (IconXt01.gif, IconXT02.gif)

## 11 GESTIONE GLOSSARIO

Dalla pagina di selezione iniziale, cliccando su “Glossary Setup”, si accede alle selezioni per la gestione del [glossario](#); Esistono 2 voci:

- [Glossary Groups](#)
- [Internal Glossary](#)
- [Transcode Strings](#)

Entrambe le pagine danno una rappresentazione dei valori mediante una tabella dal funzionamento standardizzato di seguito descritta:

### 11.1 Tabelle standard

#### Tabella Standard

Una [tabella standard](#) si presenta in questo modo

Items per Page:

GLOSSARY NAME	GLOSSARY DESCRIPTION	COPY	DELETE
My Glossary	This is mine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
English	This is English	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		SAVE	DELETE
ADD SECTION			
		Add	Reset

Diagram labels: SAVE (points to the SAVE button), DEL (points to the DELETE button), ADD (points to the ADD button).

Le operazioni possibili sono:

#### Aggiunta di un elemento:

- Riempire i campi vuoti in fondo alla tabella (Add section) secondo necessità
- Cliccare su “ADD”

#### COPY

Per creare un elemento simile ad uno esistente ci si può avvalere del pulsante [COPY](#) che riporta i campi della riga relativa nella sezione ADD

#### Modifica di elementi

Modificare tutti i campi secondo necessità (anche su righe diverse)  
Cliccare su “SAVE”



Se i dati modificati sono molti la procedura potrebbe durare qualche decina di secondi

#### Cancellazione di elementi

Selezionare la checkbox delle righe che si intendono cancellare  
Cliccare su “[DELETE](#)”



La [cancellazione](#) è irreversibile

#### 11.1.1 Paginazione

#### Items per Page

Nel caso che gli elementi siano molti la visualizzazione viene organizzata per pagine successive; il numero di elementi per pagina è visualizzato in alto a sinistra ed è modificabile dall'utente; Per cambiare il numero di elementi per pagina inserire il nuovo numero e cliccare con il mouse in un [area](#) esterna alla box che contiene il numero

### 11.2 Glossary Groups

In questa sezione vengono visualizzati tutti i gruppi linguistici attualmente disponibili in MenuMaker (glossari);

GLOSSARY NAME	GLOSSARY DESCRIPTION	COPY	DELETE
My Glossary	This is mine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
English	This is English	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		SAVE	DELETE
ADD SECTION			
		Add	Reset

Ogni gruppo linguistico rappresenta una riga della [tabella standard](#);

Per ogni riga si riconoscono 2 campi:

- Glossary Name : è il nome assegnato al gruppo linguistico
- Glossary Description: è una breve descrizione del gruppo linguistico

L'utente ha la possibilità di modificare, creare, cancellare gruppi linguistici a sua scelta.

Tutti i gruppi linguistici presenti in questa tabella compariranno nell'elenco a discesa della [lingua corrente](#) nelle varie pagine di MenuMaker.

### 11.3 Internal Glossary

Per [glossario](#) Interno si intendono tutte le stringhe che si riferiscono ai parametri interni di Energy XT;

Tali stringhe vengono utilizzate per la costruzione dei [deck](#) non standard (non [DECK\\_STD](#));

es: in un [deck](#) parametri saranno elencati tutti i parametri relativi ad una determinata [area](#);  
le stringhe utilizzate per la rappresentazione si trovano in questa [tabella standard](#).

STRING	LIMIT
	20
Antigelo	20
Delta Allarme	20
Delta allarme temp.	20
Delta allarme pres.	20
Allarme Term. Comp.	20
Allarme Flussostato	20
Set Allarme	20
Set allarme temp.	20
Bypass Salto Termico	20
SAVE	

Retrieved Pages

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

In questa tabella ogni riga rappresenta una diversa stringa;

Per ogni riga si riconoscono 2 campi:

- [String](#) : è la stringa che verrà utilizzata da Energy XT
- Limit : è il numero massimo di caratteri consentito

L'utente può modificare il contenuto delle varie stringhe o provvedere alla loro traduzione in una lingua differente;

L'utente non può cancellare o aggiungere elementi



**Quando si modifica il contenuto di una stringa o si procede alla sua traduzione è fondamentale non superare il numero di caratteri specificato nel campo LIMIT**

**In caso contrario si potranno verificare comportamenti imprevedibili di Energy XT**

Non modificare i limiti inseriti.

Traduzione del [glossario](#):

Nel caso si necessiti di realizzare una versione di Energy XT in una lingua differente procedere come segue:

- Creare un nuovo gruppo linguistico nella sezione "Glossary Setup/[Glossary Groups](#)"
- Entrare nella tabella relativa al [glossario](#) interno ("Glossary Setup/[Internal Glossary](#)")
- Selezionare la nuova lingua dal menu a discesa in alto ([lingua corrente](#))
- Le varie stringhe (non ancora tradotte) verranno rappresentate nella lingua di default in colore blu
- Procedere alla modifica nel campo [String](#) riga per riga (ogni voce tradotta perderà il colore blu)

#### 11.4 Transcode Strings

Sono altre stringhe utilizzate nelle varie schermate di Energy XT;  
Procedere in modo analogo a quanto visto per [Internal Glossary](#).

## 12 APPENDICE

### 12.1 Funzioni di Visibilità Dinamica

	Label	Descrizione
0	DV NULLFUNC5	Nessuna Funzione
1	DV EXTFLASHERROR	Non utilizzata
2	DV RTCSUPPLYVOLTERROR	Diagnostica all'accensione RTC batteria scarica
3	DV EXTRAMERROR	Non utilizzata
4	DV E2CRCERROR	Diagnostica all'accensione CRC EEPROM esterna errato
5	DV RTCACKERROR	Diagnostica all'accensione errore comunicazione RTC
6	DV RTCVALUEERROR	Diagnostica all'accensione resisti RTC non congruenti
7	DV INTERNAL_ALARM IS ACTIVE	Allarme interno attivo
8	DV REGULATION_ALARM IS ACTIVE	Allarme di regolazione attivo
9	DV ENABLEHIDEMENU	Abilitazione menù nascosti
10	DV ENABLESERVICEMENU	Abilitazione menù service
11	DV NO IS AVAILABLE	Uscita digitale configurata
12	DV AO IS AVAILABLE	Uscita analogica configurata
13	DV AI IS AVAILABLE	Ingresso analogico configurato
14	DV ID IS AVAILABLE	Ingresso digitale configurato
15	DV ENABLEIOALLOCATIONMENU	Abilitazione menù allocazione IO
16	DV FATAL_STARTUP_ERR1	Diagnostica all'accensione Err1
17	DV FATAL_STARTUP_ERR2	Diagnostica all'accensione Err2
18	DV FATAL_STARTUP_ERR3	Diagnostica all'accensione Err3
19	DV FATAL_STARTUP_ERR4	Diagnostica all'accensione Err4
20	DV FATAL_STARTUP_ERR5	Diagnostica all'accensione Err5
21	DV EXP0	Abilitazione visualizzazione se presente espansione interna
22	DV EXP1	Abilitazione visualizzazione se presente espansione esterna 1
23	DV EXP2	Abilitazione visualizzazione se presente espansione esterna 2
24	DV EXP3	Abilitazione visualizzazione se presente espansione esterna 3
25	DV EXP4	Abilitazione visualizzazione se presente espansione esterna 4
26	DV EXP1_MODEL	Abilitazione visualizzazione se modello XTE1H espansione esterna 1
27	DV EXP2_MODEL	Abilitazione visualizzazione se modello XTE1H espansione esterna 2
28	DV EXP3_MODEL	Abilitazione visualizzazione se modello XTE1H espansione esterna 3
29	DV EXP4_MODEL	Abilitazione visualizzazione se modello XTE1H espansione esterna 4
30	DV MACHINEREVERSAL	Abilita visualizzazione se macchina reversibile
31	DV <i>ITEM</i> ENABLED IN COOLING	Abilita visualizzazione se macchina reversibile in modo freddo
32	DV <i>ITEM</i> ENABLED IN HEATING	Abilita visualizzazione se macchina reversibile in modo caldo
33	DV HIGHPRES IN COOLING	Abilita visualizzazione pressione massima circuito in modo freddo
34	DV HIGHPRES IN HEATING	Abilita visualizzazione pressione massima circuito in modo caldo
35	DV LOWPRES IN COOLING	Abilita visualizzazione pressione minima circuito in modo freddo
36	DV LOWPRES IN HEATING	Abilita visualizzazione pressione minima circuito in modo caldo
37	DV PUMPGROUP	Abilita visualizzazione se gruppo pompe presente
38	DV PUMP1	Abilita visualizzazione se presente una pompa
39	DV PUMP2	Abilita visualizzazione se presenti due pompe
40	DV COMPRESSOR_0	Abilita visualizzazione se presente compressore 0
41	DV COMPRESSOR_1	Abilita visualizzazione se presente compressore 1
42	DV COMPRESSOR_2	Abilita visualizzazione se presente compressore 2
43	DV COMPRESSOR_3	Abilita visualizzazione se presente compressore 3
44	DV COMPRESSOR_4	Abilita visualizzazione se presente compressore 4
45	DV COMPRESSOR_5	Abilita visualizzazione se presente compressore 5
46	DV COMPRESSOR_6	Abilita visualizzazione se presente compressore 6
47	DV COMPRESSOR_7	Abilita visualizzazione se presente compressore 7
48	DV CIRCUIT_0	Abilita visualizzazione se presente circuito 0
49	DV CIRCUIT_1	Abilita visualizzazione se presente circuito 1
50	DV CIRCUIT_2	Abilita visualizzazione se presente circuito 2
51	DV CIRCUIT_3	Abilita visualizzazione se presente circuito 3
52	DV CIRCUIT_4	Abilita visualizzazione se presente circuito 4
53	DV CIRCUIT_5	Abilita visualizzazione se presente circuito 5
54	DV CIRCUIT_6	Abilita visualizzazione se presente circuito 6
55	DV CIRCUIT_7	Abilita visualizzazione se presente circuito 7
56	DV TIMEBANDDAILY	Abilita impostazioni fasce orarie giornaliera
57	DV TIMEBANDWEEKLY	Abilita impostazioni fasce orarie settimanale
58	DV TIMEBAND52	Abilita impostazioni fasce orarie 5+2

#### 0:FUNZIONE DI SUPPORTO

Valore di ritorno: RW\_ALWAYS

**Funzione:** utilizzata per *item* sempre visibile

#### 1:NON UTILIZZATA

Valore di ritorno:

**Funzione:**

#### 2:DIAGNOSTICA ALL'ACCENSIONE RTC BATTERIA SCARICA

**Valore di ritorno:** RW\_ALWAYS se allarme presente o RW\_SERIAL\_ONLY se allarme non presente.  
**Funzione:** verifica all'accensione la presenza dell'allarme RTC batteria scarica

### **3:NON UTILIZZATA**

Valore di ritorno:

**Funzione:**

### **4:DIAGNOSTICA ALL'ACCENSIONE CRC EEPROM ESTERNA ERRATO**

**Valore di ritorno:** RW\_ALWAYS se allarme presente o RW\_SERIAL\_ONLY se allarme non presente.

**Funzione:** verifica all'accensione la presenza dell'allarme CRC EEPROM esterna errato

### **5:DIAGNOSTICA ALL'ACCENSIONE ERRORE COMUNICAZIONE RTC**

**Valore di ritorno:** RW\_ALWAYS se allarme presente o RW\_SERIAL\_ONLY se allarme non presente.

**Funzione:** verifica all'accensione la presenza dell'allarme errore comunicazione RTC

### **6:DIAGNOSTICA ALL'ACCENSIONE RESISTRI RTC NON CONGRUENTI**

**Valore di ritorno:** RW\_ALWAYS se allarme presente o RW\_SERIAL\_ONLY se allarme non presente.

**Funzione:** verifica all'accensione la presenza dell'allarme resistri RTC non congruenti

### **7:ALLARME INTERNO ATTIVO**

**Valore di ritorno:** RW\_ALWAYS se allarme presente o RW\_SERIAL\_ONLY se allarme non presente.

**Funzione:** verifica la presenza di un allarme interno

### **8:ALLARME DI REGOLAZIONE ATTIVO**

**Valore di ritorno:** RW\_ALWAYS se allarme presente o RW\_SERIAL\_ONLY se allarme non presente.

**Funzione:** verifica la presenza di un allarme di regolazione

### **9:ABILITAZIONE MENÙ NASCOSTI**

**Valore di ritorno:** RW\_ALWAYS se abilitata la visualizzazione dei menù nascosti o RW\_SERIAL\_ONLY in caso contrario.

**Funzione:** Verifica se sia stata digitata correttamente la password HW. L'abilitazione viene persa quando viene selezionato il menù di default RAPID\_ACCESS.

### **10:ABILITAZIONE MENÙ SERVICE**

**Valore di ritorno:** : RW\_ALWAYS se abilitata la visualizzazione del menù service o RW\_SERIAL\_ONLY in caso contrario.

**Funzione:** Verifica se sia stata digitata correttamente la password HW e sia attivo il modo configurazione. L'abilitazione viene persa quando viene selezionato il menù di default RAPID\_ACCESS.

### **11:USCITA DIGITALE CONFIGURATA**

**Valore di ritorno:** RW\_ALWAYS se uscita digitale configurata o RW\_SERIAL\_ONLY in caso contrario.

**Funzione:** Verifica se l'uscita digitale sia stata allocata staticamente o dinamicamente.

### **12:USCITA ANALOGICA CONFIGURATA**

**Valore di ritorno:** RW\_ALWAYS se uscita analogica configurata o RW\_SERIAL\_ONLY in caso contrario.

**Funzione:** Verifica se l'uscita analogica sia stata allocata staticamente o dinamicamente.

### **13:INGRESSO ANALOGICO CONFIGURATO**

**Valore di ritorno:** RW\_ALWAYS se ingresso analogico configurato o RW\_SERIAL\_ONLY in caso contrario.

**Funzione:** Verifica se l'ingresso analogico sia stato allocato staticamente o dinamicamente.

### **14:INGRESSO DIGITALE CONFIGURATO**

**Valore di ritorno:** RW\_ALWAYS se ingresso digitale configurato o RW\_SERIAL\_ONLY in caso contrario

**Funzione:** Verifica se l'ingresso digitale sia stato allocato staticamente o dinamicamente.

### **15:ABILITAZIONE MENÙ ALLOCAZIONE IO**

**Valore di ritorno:** RW\_ALWAYS se il menù di allocazione IO è visualizzabile o RW\_SERIAL\_ONLY in caso contrario

**Funzione:** verifica se :

- È attivo il modo configurazione;
- È attivo un errore di sistema (timeout comunicazione espansione/i, errore CRC EEPROM esterna, errore esecuzione bytecode, RTC batteria scarica, errore comunicazione RTC, registri RTC non-congruenti, numero di IO non supportato, vincoli di sistema non rispettati, errore apertura o scrittura drive per scatola nera);
- È attiva la modalità simulazione;

Se è attiva una delle condizioni sopracitate il menù di allocazione IO non è visualizzabile.

### **16:DIAGNOSTICA ALL'ACCENSIONE ERR1**

**Valore di ritorno:** RW\_ALWAYS se viene diagnosticato all'accensione l'errore Err1 o RW\_SERIAL\_ONLY in caso contrario.

**Funzione:** Verifica all'accensione della macchina se l'identificativo e il codice del produttore della FLASH esterna corrispondono con quelli previsti.

### **17:DIAGNOSTICA ALL'ACCENSIONE ERR2**

**Valore di ritorno:** RW\_ALWAYS se viene diagnosticato all'accensione l'errore Err2 o RW\_SERIAL\_ONLY in caso contrario.

**Funzione:** Verifica all'accensione della macchina le operazioni di accesso alla RAM esterna si verificano correttamente.

### **18:DIAGNOSTICA ALL'ACCENSIONE ERR3**

**Valore di ritorno:** RW\_ALWAYS se viene diagnosticato all'accensione l'errore Err3 o RW\_SERIAL\_ONLY in caso contrario.

**Funzione:** Verifica all'accensione della macchina se le istruzioni del bytecode (regolatore) sono state regolarmente programmate nella FLASH esterna.

**19:DIAGNOSTICA ALL'ACCENSIONE ERR4**

Valore di ritorno: **RW\_ALWAYS** se viene diagnosticato all'accensione l'errore Err4 o **RW\_SERIAL\_ONLY** in caso contrario.

**Funzione:** Verifica all'accensione della macchina se i descrittori dei menù sono state regolarmente programmati nella FLASH esterna.

**20:DIAGNOSTICA ALL'ACCENSIONE ERR5**

Valore di ritorno: **RW\_ALWAYS** se viene diagnosticato all'accensione l'errore Err5 o **RW\_SERIAL\_ONLY** in caso contrario.

**Funzione:** Verifica all'accensione della macchina se è stato riscontrato un CRC errato nelle aree di EEPROM esterna. In caso affermativo l'[area](#) corrotta è già stata reinizializzata con i valori dei default.

**21:ABILITAZIONE VISUALIZZAZIONE SE PRESENTE ESPANSIONE INTERNA**

Valore di ritorno: **RW\_ALWAYS** se espansione interna presente o **RW\_SERIAL\_ONLY** in caso contrario.

**Funzione:** verifica se l'espansione interna è stata configurata presente da parametro.

**22:ABILITAZIONE VISUALIZZAZIONE SE PRESENTE ESPANSIONE ESTERNA 1**

Valore di ritorno: **RW\_ALWAYS** se espansione interna presente o **RW\_SERIAL\_ONLY** in caso contrario.

**Funzione:** verifica se l'espansione esterna 1 è stata configurata presente da parametro.

**23:ABILITAZIONE VISUALIZZAZIONE SE PRESENTE ESPANSIONE ESTERNA 2**

Valore di ritorno: **RW\_ALWAYS** se espansione interna presente o **RW\_SERIAL\_ONLY** in caso contrario.

**Funzione:** verifica se l'espansione esterna 2 è stata configurata presente da parametro.

**24:ABILITAZIONE VISUALIZZAZIONE SE PRESENTE ESPANSIONE ESTERNA 3**

Valore di ritorno: **RW\_ALWAYS** se espansione interna presente o **RW\_SERIAL\_ONLY** in caso contrario.

**Funzione:** verifica se l'espansione esterna 3 è stata configurata presente da parametro.

**25:ABILITAZIONE VISUALIZZAZIONE SE PRESENTE ESPANSIONE ESTERNA 4**

Valore di ritorno: **RW\_ALWAYS** se espansione interna presente o **RW\_SERIAL\_ONLY** in caso contrario.

**Funzione:** verifica se l'espansione esterna 4 è stata configurata presente da parametro.

**26:ABILITAZIONE VISUALIZZAZIONE SE MODELLO XTE1H ESPANSIONE ESTERNA 1**

Valore di ritorno: **RW\_ALWAYS** se espansione il modello dell'espansione esterna 1 è XTE1H o **RW\_SERIAL\_ONLY** in caso contrario

**Funzione:** verifica da parametro se l'espansione esterna 1 è del modello XTE1H.

**27:ABILITAZIONE VISUALIZZAZIONE SE MODELLO XTE1H ESPANSIONE ESTERNA 2**

Valore di ritorno: **RW\_ALWAYS** se espansione il modello dell'espansione esterna 2 è XTE1H o **RW\_SERIAL\_ONLY** in caso contrario

**Funzione:** verifica da parametro se l'espansione esterna 2 è del modello XTE1H.

**28:ABILITAZIONE VISUALIZZAZIONE SE MODELLO XTE1H ESPANSIONE ESTERNA 3**

Valore di ritorno: **RW\_ALWAYS** se espansione il modello dell'espansione esterna 3 è XTE1H o **RW\_SERIAL\_ONLY** in caso contrario

**Funzione:** verifica da parametro se l'espansione esterna 3 è del modello XTE1H.

**29:ABILITAZIONE VISUALIZZAZIONE SE MODELLO XTE1H ESPANSIONE ESTERNA 4**

Valore di ritorno: **RW\_ALWAYS** se espansione il modello dell'espansione esterna 4 è XTE1H o **RW\_SERIAL\_ONLY** in caso contrario

**Funzione:** verifica da parametro se l'espansione esterna 4 è del modello XTE1H.

**30:ABILITA VISUALIZZAZIONE SE MACCHINA REVERSIBILE**

Valore di ritorno: **RW\_ALWAYS** se la macchina è reversibile o **RW\_SERIAL\_ONLY** in caso contrario

**Funzione:** Verifica da parametro se la macchina è stata configurata come reversibile.

**31:ABILITA VISUALIZZAZIONE SE MACCHINA REVERSIBILE IN MODO FREDDO**

Valore di ritorno: **RW\_ALWAYS** se la macchina è reversibile e in modo freddo o **RW\_SERIAL\_ONLY** in caso contrario

**Funzione:** Verifica da parametro se la macchina è stata configurata come reversibile ed il modo attuale di funzionamento è il modo freddo

**32:ABILITA VISUALIZZAZIONE SE MACCHINA REVERSIBILE IN MODO CALDO**

Valore di ritorno: **RW\_ALWAYS** se la macchina è reversibile e in modo caldo o **RW\_SERIAL\_ONLY** in caso contrario

**Funzione:** Verifica da parametro se la macchina è stata configurata come reversibile ed il modo attuale di funzionamento è il modo caldo

**33:ABILITA VISUALIZZAZIONE PRESSIONE MASSIMA CIRCUITO IN MODO FREDDO**

Valore di ritorno: **RW\_ALWAYS** se la macchina è in modo freddo ed è presente la sonda di massima pressione o **RW\_SERIAL\_ONLY** in caso contrario

**Funzione:** Verifica da parametro se la macchina è dotata di sensori di massima pressione ed il modo attuale di funzionamento è il modo freddo

**34:ABILITA VISUALIZZAZIONE PRESSIONE MASSIMA CIRCUITO IN MODO CALDO**

Valore di ritorno: **RW\_ALWAYS** se la macchina è in modo caldo ed è presente la sonda di massima pressione o **RW\_SERIAL\_ONLY** in caso contrario

**Funzione:** Verifica da parametro se la macchina è dotata di sensori di massima pressione ed il modo attuale di funzionamento è il modo caldo

**35:ABILITA VISUALIZZAZIONE PRESSIONE MINIMA CIRCUITO IN MODO FREDDO**

Valore di ritorno: **RW\_ALWAYS** se la macchina è in modo freddo ed è presente la sonda di minima pressione o **RW\_SERIAL\_ONLY** in caso contrario

**Funzione:** Verifica da parametro se la macchina è dotata di sensori di minima pressione ed il modo attuale di funzionamento è il modo freddo

**36:ABILITA VISUALIZZAZIONE PRESSIONE MINIMA CIRCUITO IN MODO CALDO**

Valore di ritorno: **RW\_ALWAYS** se la macchina è in modo caldo ed è presente la sonda di minima pressione o **RW\_SERIAL\_ONLY** in caso contrario

**Funzione:** Verifica da parametro se la macchina è dotata di sensori di minima pressione ed il modo attuale di funzionamento è il modo caldo

**37:ABILITA VISUALIZZAZIONE SE GRUPPO POMPE PRESENTE**

Valore di ritorno: **RW\_ALWAYS** se la macchina è provvista di gruppo pompe o **RW\_SERIAL\_ONLY** in caso contrario

**Funzione:** Verifica se la macchina è provvista di gruppo pompe, il controllo pompe è individuale e almeno una pompa è presente.

**38:ABILITA VISUALIZZAZIONE SE PRESENTE UNA POMPA**

Valore di ritorno: **RW\_ALWAYS** se la macchina è provvista di una sola pompa o **RW\_SERIAL\_ONLY** in caso contrario

**Funzione:** verifica da parametro il numero di pompe presenti.

**39:ABILITA VISUALIZZAZIONE SE PRESENTI DUE POMPE**

Valore di ritorno: **RW\_ALWAYS** se la macchina è provvista di due pompe o **RW\_SERIAL\_ONLY** in caso contrario

**Funzione:** verifica da parametro il numero di pompe presenti.

**40-47:ABILITA VISUALIZZAZIONE SE PRESENTE COMPRESSORE 0-7**

Valore di ritorno: **RW\_ALWAYS** se il compressore in oggetto esiste o **RW\_SERIAL\_ONLY** in caso contrario

**Funzione:** verifica in base alla configurazione della macchina se il compressore in oggetto è presente.

L'indice del compressore deve tener conto del numero massimo di compressori per circuito, del numero massimo di circuiti per evaporatore e del numero massimo di evaporatori.

Il numero complessivo di compressori è dato dalla seguente relazione.

$EVAPORATORS\_MAX\_NO * CIRCUITS\_MAX\_NO * COMPRESSORS\_MAX\_NO$

**48-55:ABILITA VISUALIZZAZIONE SE PRESENTE CIRCUITO 0-7**

Valore di ritorno: **RW\_ALWAYS** se il circuito in oggetto esiste o **RW\_SERIAL\_ONLY** in caso contrario

**Funzione:** verifica in base alla configurazione della macchina se il circuito in oggetto è presente.

L'indice del circuito deve tener conto del numero massimo di circuiti per evaporatore e del numero massimo di evaporatori. Il numero complessivo di circuiti è dato dalla seguente relazione.

$EVAPORATORS\_MAX\_NO * CIRCUITS\_MAX\_NO$

**56:ABILITA IMPOSTAZIONE FASCE ORARIE GIORNALIERA**

Valore di ritorno: **RW\_ALWAYS** se impostazione fasce orarie giornaliera, **RW\_SERIAL\_ONLY** in caso contrario

**Funzione:** Verifica se è abilitata da parametro la visualizzazione e impostazione fasce orarie giornaliera.

**57:ABILITA IMPOSTAZIONE FASCE ORARIE SETTIMANALE**

Valore di ritorno: **RW\_ALWAYS** se impostazione fasce orarie settimanale, **RW\_SERIAL\_ONLY** in caso contrario

**Funzione:** Verifica se è abilitata da parametro la visualizzazione e impostazione fasce orarie settimanale.

**58:ABILITA IMPOSTAZIONE FASCE ORARIE "5+2"**

Valore di ritorno: **RW\_ALWAYS** se impostazione fasce orarie "5+2", **RW\_SERIAL\_ONLY** in caso contrario

**Funzione:** Verifica se è abilitata da parametro la visualizzazione e impostazione fasce orarie "5+2".

## 12.2 Funzioni su selezione di item

ID	Descrizione
0 F LOCALPLANTONOFF	On Off impianto
1 F COMPRESSOR 0 SELECTION	Selezione compressore 0
2 F COMPRESSOR 1 SELECTION	Selezione compressore 1
3 F COMPRESSOR 2 SELECTION	Selezione compressore 2
4 F COMPRESSOR 3 SELECTION	Selezione compressore 3
5 F COMPRESSOR 4 SELECTION	Selezione compressore 4
6 F COMPRESSOR 5 SELECTION	Selezione compressore 5
7 F COMPRESSOR 6 SELECTION	Selezione compressore 6
8 F COMPRESSOR 7 SELECTION	Selezione compressore 7
9 F COMPRESSOR 0 RESET HOURS	Azzeramento ore compressore 0
10 F COMPRESSOR 1 RESET HOURS	Azzeramento ore compressore 1
11 F COMPRESSOR 2 RESET HOURS	Azzeramento ore compressore 2
12 F COMPRESSOR 3 RESET HOURS	Azzeramento ore compressore 3
13 F COMPRESSOR 4 RESET HOURS	Azzeramento ore compressore 4
14 F COMPRESSOR 5 RESET HOURS	Azzeramento ore compressore 5
15 F COMPRESSOR 6 RESET HOURS	Azzeramento ore compressore 6
16 F COMPRESSOR 7 RESET HOURS	Azzeramento ore compressore 0
17 F ABILITA_MODO_CFG	Abilita modo configurazione
18 F CIRCUIT 0 SELECTION	Selezione circuito 0
19 F CIRCUIT 1 SELECTION	Selezione circuito 1
20 F CIRCUIT 2 SELECTION	Selezione circuito 2
21 F CIRCUIT 3 SELECTION	Selezione circuito 3
22 F CIRCUIT 4 SELECTION	Selezione circuito 4
23 F CIRCUIT 5 SELECTION	Selezione circuito 5
24 F CIRCUIT 6 SELECTION	Selezione circuito 6
25 F CIRCUIT 7 SELECTION	Selezione circuito 0
26 F PUMP 1 RESET HOURS	Azzeramento ore pompa 0
27 F PUMP 2 RESET HOURS	Azzeramento ore pompa 1
28 F RESET_ALLARMI	Reset allarmi
29 F PUMP1TEST_ENABLE	Abilitazione collaudo pompa 0
30 F PUMP2TEST_ENABLE	Abilitazione collaudo pompa 1
31 F RESET_STORICO_ALLARMI	Azzeramento storico allarmi
32 F TB_PASTE_SOURCE_DAY_TO_DOM	<a href="#">Copia</a> impostazioni fascia selezionata su Domenica
33 F TB_PASTE_SOURCE_DAY_TO_LUN	<a href="#">Copia</a> impostazioni fascia selezionata su Lunedì
34 F TB_PASTE_SOURCE_DAY_TO_MAR	<a href="#">Copia</a> impostazioni fascia selezionata su Martedì
35 F TB_PASTE_SOURCE_DAY_TO_MER	<a href="#">Copia</a> impostazioni fascia selezionata su Mercoledì
36 F TB_PASTE_SOURCE_DAY_TO_GIO	<a href="#">Copia</a> impostazioni fascia selezionata su Giovedì
37 F TB_PASTE_SOURCE_DAY_TO_VEN	<a href="#">Copia</a> impostazioni fascia selezionata su Venerdì
38 F TB_PASTE_SOURCE_DAY_TO_SAB	<a href="#">Copia</a> impostazioni fascia selezionata su Sabato

### 0:ON OFF IMPIANTO

**Funzione:** accende o spegne l'impianto con modalità "toggle" salvando il nuovo stato in EEPROM. La funzione non è attiva se :

- Lo spegnimento non è in corso;
- È attivo il modo configurazione;
- È attivo un errore di sistema (timeout comunicazione espansione/i, errore CRC EEPROM esterna, errore esecuzione bytecode, RTC batteria scarica, errore comunicazione RTC, registri RTC non-congruenti, numero di IO non supportato, vincoli di sistema non rispettati, errore apertura o scrittura drive per scatola nera);
- L'ingresso digitale di on-off remoto è configurato, abilitato e a livello logico basso.

### 1-8:SELEZIONE COMPRESSORE 0-7

**Funzione:** seleziona o deselecta il compressore in oggetto con modalità "toggle" salvando il nuovo stato in EEPROM. Un compressore deselectato è sempre off. L'indice del compressore deve tener conto del numero massimo di compressori per circuito, del numero massimo di circuiti per evaporatore e del numero massimo di evaporatori. Il numero complessivo di compressori è dato dalla seguente relazione.

$$\text{EVAPORATORS\_MAX\_NO} * \text{CIRCUITS\_MAX\_NO} * \text{COMPRESSORS\_MAX\_NO}$$

### 9-16:AZZERAMENTO ORE COMPRESSORE 0-7

**Funzione:** Azzerare le ore di funzionamento del compressore in oggetto salvando il nuovo stato in EEPROM. La funzione è attiva solo in modo configurazione. L'indice del compressore deve tener conto del numero massimo di compressori per circuito, del numero massimo di circuiti per evaporatore e del numero massimo di evaporatori. Il numero complessivo di compressori è dato dalla seguente relazione.

$$\text{EVAPORATORS\_MAX\_NO} * \text{CIRCUITS\_MAX\_NO} * \text{COMPRESSORS\_MAX\_NO}$$

### 17:ABILITA MODO CONFIGURAZIONE

**Funzione:** Attiva il modo configurazione. La funzione è attiva se è stata digitata una password valida e se la macchina è spenta. All'uscita dal modo configurazione viene azzerato l'allarme errore CRC EEPROM esterna.

### 18-25:SELEZIONE CIRCUITO 0-7

**Funzione:** seleziona o deselecta tutti i compressori del circuito oggetto con modalità “toggle” salvando il nuovo stato in EEPROM. Un circuito è selezionato se almeno un compressore del circuito è selezionato. L'indice del circuito deve tener conto del numero massimo di circuiti per evaporatore e del numero massimo di evaporatori. Il numero complessivo di circuiti è dato dalla seguente relazione.

$EVAPORATORS\_MAX\_NO * CIRCUITS\_MAX\_NO$

### 26-27:AZZERAMENTO ORE POMPA 0-1

**Funzione:** Azzerà le ore di funzionamento della pompa in oggetto salvando il nuovo stato in EEPROM. La funzione è attiva solo in modo configurazione.

### 28:RESET ALLARMI

**Funzione:** resetta tutti gli allarmi manuali o di tipo “bounded” che si trovano nello stato di “resettabile”.

### 29-30:ABILITAZIONE COLLAUDO POMPA 0-1

**Funzione:** Attiva manualmente la pompa in oggetto con modalità “toggle”. La funzione è attiva se la macchina è già spenta e non è attivo il modo configurazione o uno dei seguenti allarmi.

- timeout comunicazione espansione/i;
- errore CRC EEPROM esterna;
- errore esecuzione bytecode;
- RTC batteria scarica;
- errore comunicazione RTC;
- registri RTC non-congruenti;
- numero di IO non supportato;
- vincoli di sistema non rispettati;
- errore apertura o scrittura drive per scatola nera.

### 31:AZZERAMENTO STORICO ALLARMI

**Funzione:** Azzerà lo storico allarmi memorizzato in EEPROM.

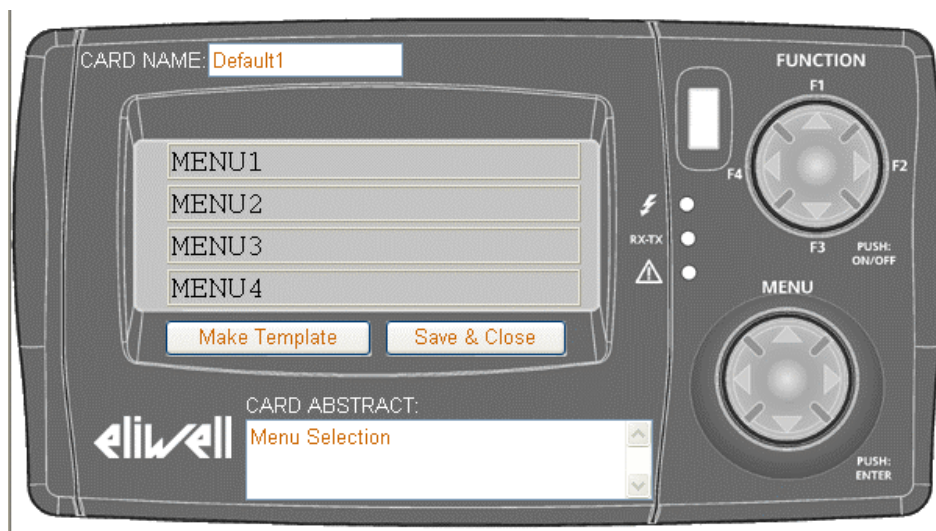
### 32-38: **COPIA** IMPOSTAZIONI FASCIA SELEZIONATA SU DOMENICA→SABATO

**Funzione:** *Copia* tutte le impostazioni relative alle fasce orarie del giorno selezionato nelle impostazioni della Domenica→Sabato.

## 12.3 Templates Predefiniti

Segue la lista delle *card Templates* in dotazione

### 12.3.1 Default 1: Menu Senza Titolo

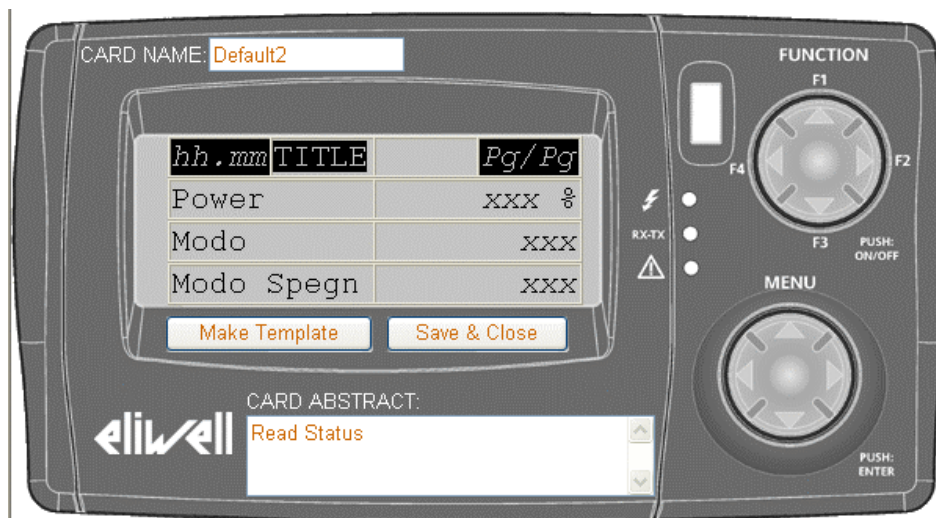


Tipicamente viene utilizzato per realizzare liste di sottomenu: selezionando le varie voci si accede ai *deck* assegnati

tipo di “LOAD\_MODE” *deck* consigliato:

- *CARD\_VAR*

### 12.3.2 Default 2: Lettura Valori



Tipicamente viene utilizzato per realizzare la lettura di alcuni valori: a sinistra si imposta una stringa descrittiva a destra il valore da leggere; in caso di selezione di una riga si accede al [deck](#) assegnato

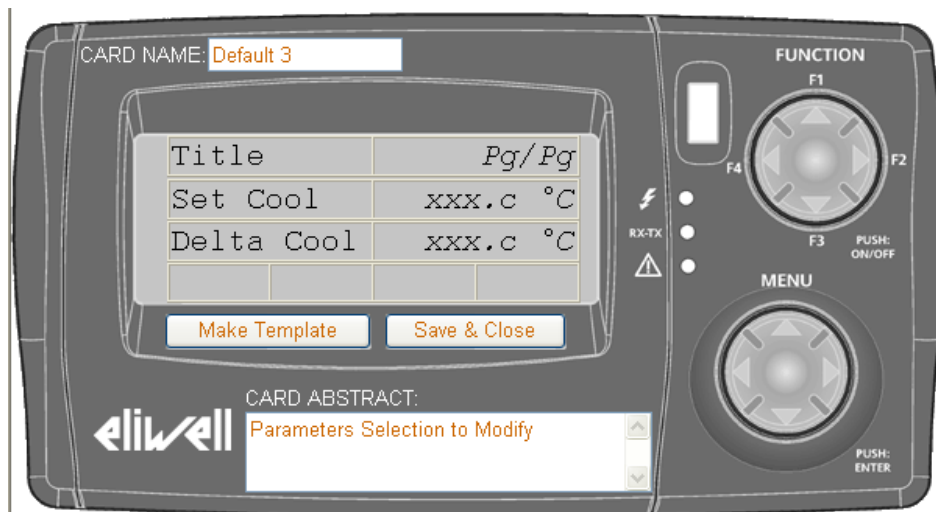
tipo di "LOAD\_MODE" [deck](#) consigliato:

- [CARD\\_VART](#)



L'[item](#) in alto a sinistra che riporta l'ora corrente e quello a destra che riporta il numero di pagina non sono modificabili.

### 12.3.3 Default 3: Lettura Valori per modifica



Tipicamente viene utilizzato come [deck](#) di accesso alla modifica dei parametri: a sinistra si imposta una stringa descrittiva a destra il valore da leggere; in caso di selezione di una riga si accede al [deck](#) per la modifica del valore

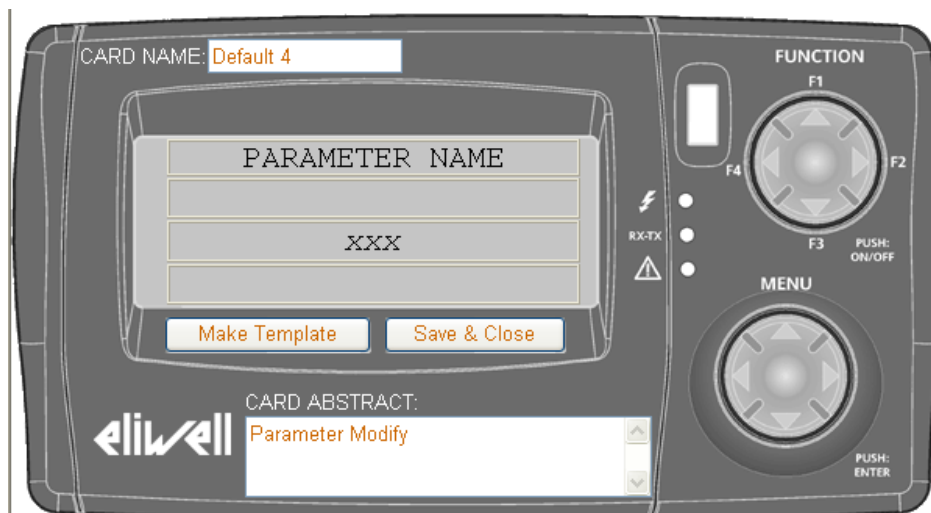
tipo di "LOAD\_MODE" [deck](#) consigliato:

- [CARD\\_VAR](#)



Gli [item](#) vuoti non sono modificabili.

#### 12.3.4 Default 4: Modifica Parametro



Viene utilizzato come [deck](#) per la modifica di un valore: in alto riporta una stringa con il nome descrittivo, in mezzo il valore da modificare; il valore sarà modificabile mediante l'uso dei tasti di Energy XT

tipo di "LOAD\_MODE" [deck](#) consigliato:

- [CARD\\_INV](#)

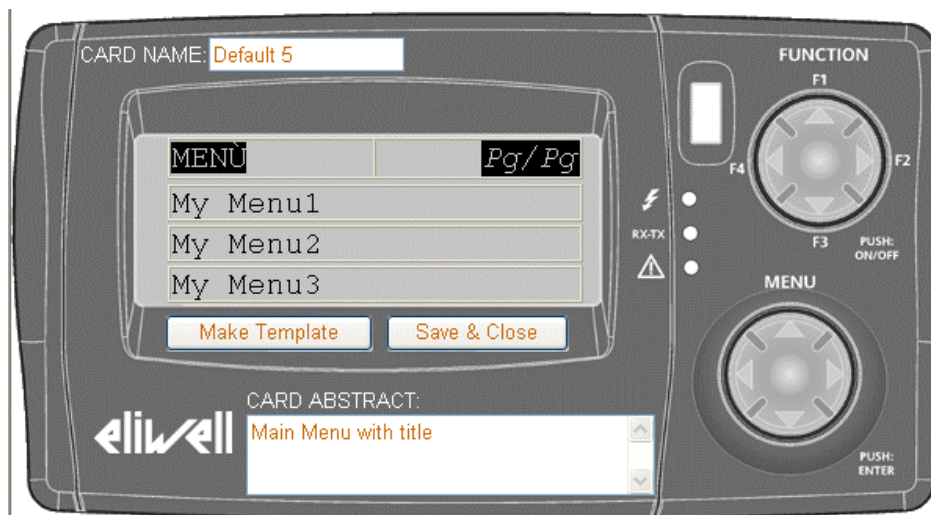


E' L'UNICO TEMPLATE CHE PERMETTE LA MODIFICA DI UN PARAMETRO



Gli [item](#) vuoti non sono modificabili.

#### 12.3.5 Default 5: Menu Con titolo



Tipicamente viene utilizzato per realizzare liste e sottomenu: selezionando le varie voci si accede ai [deck](#) assegnati; HA LA PRIMA RIGA CON TITOLO FISSO

tipo di "LOAD\_MODE" [deck](#) consigliato:

- [CARD\\_VART](#)



L'[item](#) in alto a destra che riporta il numero di pagina non è modificabile.



Gli [item](#) vuoti non sono modificabili.

## 12.4 Aree associabili a deck

In questo capitolo si elencano le aree associabili ai [deck](#) preconfigurati divise per tipo di [deck](#)

### 12.4.1 Aree Parametri (DECK\_PAR)

Quando l'utente seleziona un tipo di [deck](#) parametri "[DECK\\_PAR](#)" compare la seguente lista delle Aree associabili al [deck](#):

LABEL	DESCRIPTION
ADV_IGNITION	Parametri relativi al avviamento impianto
ALARM	Parametri relativi agli allarmi
ANTIFREEZE	Parametri relativi all'antigelo
BASE_CFG	Parametri relativi alla base Energy XT
CHILLER_FANS_STEP	Parametri relativi alle ventole in modo cooling
CIRCUIT	Parametri relativi ai circuiti
COMPRESSOR	Parametri relativi ai compressori
DAT_PAR_COM	Parametri relativi ai canali di comunicazione di Energy XT
DAT_TIME_BAND_DAILY_PROG_DOM	Parametri relativi alla fascia oraria Domenica
DAT_TIME_BAND_DAILY_PROG_GIO	Parametri relativi alla fascia oraria Giovedì
DAT_TIME_BAND_DAILY_PROG_LUN	Parametri relativi alla fascia oraria Lunedì
DAT_TIME_BAND_DAILY_PROG_LUN_VEN	Parametri relativi alla fascia oraria Lunedì-Venerdì
DAT_TIME_BAND_DAILY_PROG_MAR	Parametri relativi alla fascia oraria Martedì
DAT_TIME_BAND_DAILY_PROG_MER	Parametri relativi alla fascia oraria Mercoledì
DAT_TIME_BAND_DAILY_PROG_SAB	Parametri relativi alla fascia oraria Sabato
DAT_TIME_BAND_DAILY_PROG_SAB_DOM	Parametri relativi alla fascia oraria week-end
DAT_TIME_BAND_DAILY_PROG_VEN	Parametri relativi alla fascia oraria Venerdì
DAT_TIME_BAND_DAILY_PROG_WEK	Parametri relativi alla fascia oraria settimana
DEFROST	Parametri relativi allo sbrinamento
EXP1_CFG	Parametri relativi all'espansione 1
EXP2_CFG	Parametri relativi all'espansione 2
EXP3_CFG	Parametri relativi all'espansione 3
EXP4_CFG	Parametri relativi all'espansione 4
EXP5_CFG	Parametri relativi all'espansione 5
FANS	Parametri relativi alle ventole
FANS_CONT	Parametri relativi alle ventole in continuo
FANS_CONT_FUNC	Parametri relativi alle funzioni ventole in continuo
FREECOOLING	Parametri relativi al free cooling
HEAT_FANS_STEP	Parametri relativi alle ventole in modo heating
HEATRECOVERY	Parametri relativi al recupero calore
HIGHLEVEL	Parametri relativi alle funzioni avanzate di Energy XT
INTEGRATION_HEATING	Parametri relativi alle resistenze in integrazione
PAR_CFG	Parametri relativi alla configurazione di Energy XT
PUMPDOWN	Parametri relativi al pump down
PUMPGROUP	Parametri relativi al gruppo pompe
REVERSIBLE	Parametri relativi alle macchine reversibili
STRUCTURAL	Parametri relativi alla configurazione dell'impianto
TREG	Parametri relativi ai <a href="#">setpoint</a> di regolazione
TREG_ALARMS	Parametri relativi ai <a href="#">setpoint</a> di regolazione allarmi
TREG_CHILLER	Parametri relativi ai <a href="#">setpoint</a> di regolazione in cooling
TREG_HEAT	Parametri relativi ai <a href="#">setpoint</a> di regolazione in heating
TREG_PI	Parametri relativi ai <a href="#">setpoint</a> di regolazione algoritmo PID

### 12.4.2 Aree Allarmi (DECK\_ALA)

Quando l'utente seleziona un tipo di [deck](#) parametri "[DECK\\_ALA](#)" compare la seguente lista delle Aree associabili al [deck](#):

LABEL	DESCRIZIONE
DAT_UI_ALARMS	<a href="#">Area</a> Allarmi di Regolazione
DAT_UI_INTERNAL_ALARMS	<a href="#">Area</a> Allarmi di Sistema

### 12.4.3 Aree I/O (DECK\_IO)

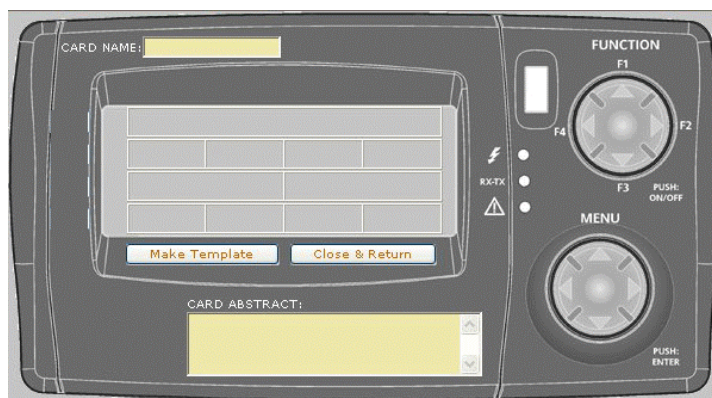
Quando l'utente seleziona un tipo di *deck* parametri "*DECK\_IO*" compare la seguente lista delle Aree associabili al *deck*:

LABEL	DESCRIZIONE
DAT_DEF_MAP_ANALOGINPUTS	<i>Area</i> stato ingressi Analogici
DAT_DEF_MAP_ANALOGOUTPUTS	<i>Area</i> stato uscite Analogiche
DAT_DEF_MAP_DIGITALINPUTS	<i>Area</i> stato ingressi Digitali
DAT_DEF_MAP_DIGITALOUTPUTS	<i>Area</i> stato uscite digitali

## 13 GLOSSARIO

<b>OR logico</b>	Avere più ingressi in relazione OR tra di loro equivale ad avere un unico ingresso che assume il seguente stato: <ul style="list-style-type: none"> <li>• attivo se almeno un ingresso è attivo;</li> <li>• non attivo se nessun ingresso è attivo.</li> </ul>
<b>Scroll up</b>	Fare lo " <a href="#">Scroll up</a> " di un menù significa far elencare in sequenza i vari parametri dal basso verso l'alto (Pa08 -> Pa 09 -> Pa 10 ....).
<b>Stand-by</b>	Significa che lo strumento è in stato di attesa; tutte le funzioni sono sospese.
<b>Resettare</b>	Significa azzerare.
<b>Scroll down</b>	Fare lo " <a href="#">Scroll up</a> " di un menù significa far elencare in sequenza i vari parametri dall' alto verso il basso (Pa10 -> Pa 09 -> Pa 08 ....).
<b>BLINK</b>	Significa lampeggiare; in genere viene riferito ai led.
<b>Utenze</b>	Si intendono i vari dispositivi dell'impianto come i compressori, i ventilatori, la pompa idraulica, le resistenze antigelo...
<b>SetPoint</b>	E' un valore di riferimento (impostabile dall'utente) che definisce lo stato di funzionamento dell'impianto; un esempio è dato dal termostato che regola la temperatura di casa: se vogliamo mantenere una temperatura di 20 °C impostiamo il <a href="#">setpoint</a> a 20°C (l'impianto di riscaldamento si attiverà se la temperatura dell'ambiente rilevata è inferiore a 20°C, si disattiverà altrimenti).
<b>Range</b>	Si intende un intervallo di valori; esempio il <a href="#">Range</a> 1...100 specifica tutti i valori compresi tra 1 e 100.
<b>Isteresi</b>	Generalmente viene definita un' <a href="#">isteresi</a> attorno ad un <a href="#">setpoint</a> per evitare oscillazioni frequenti di cambio di stato dell'utenza controllata. Esempio: supponiamo di definire un <a href="#">setpoint</a> a 20 °C su una sonda che rileva la temperatura ambiente superato il quale si attiva un compressore. Quando la temperatura dell'ambiente assume valori prossimi al <a href="#">setpoint</a> (20 °C) ci sarà una fase di instabilità in cui il relè, che attiva il compressore, commuterà frequentemente tra lo stato ON e OFF; un tale comportamento può danneggiare gravemente il funzionamento dell'impianto. Per evitare il problema si definisce un' <a href="#">isteresi</a> come un intervallo di tolleranza all'interno del quale non vi è cambio di stato; nel nostro caso supponendo di definire l' <a href="#">isteresi</a> di 1 °C si avrà l'attivazione del compressore a 21 °C ( <a href="#">setpoint</a> + <a href="#">isteresi</a> ) e la disattivazione a 19 °C ( <a href="#">setpoint</a> - <a href="#">isteresi</a> ).
<b>Memoria non volatile</b>	E' una memoria che mantiene i dati anche con il dispositivo spento (si differenzia dalla memoria volatile che perde i dati allo spegnimento).
<b>Deck</b>	Un <a href="#">deck</a> è un insieme di <a href="#">card</a> che descrivono la stessa funzionalità logica; es: l'insieme delle schermate che riguardano la gestione del compressore 1 del circuito 1 costituiscono un <a href="#">deck</a> ; il menu che si visualizza all'accensione dello strumento costituisce un <a href="#">deck</a> (rapid access)
<b>Card</b>	Una <a href="#">card</a> rappresenta una singola schermata di visualizzazione

Es:



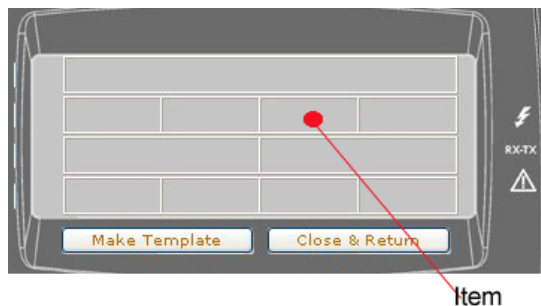
Questa è la prima [card](#) (schermata) del [deck](#) Rapid Access ([deck](#) visualizzato all'accensione della macchina)

Una **card** è composta di 4 righe; ogni riga ha un numero di colonna variabile tra 1, 2, 4  
Un **card** può contenere da 1 a 16 oggetti detti **item**.

Quando un **deck** dispone di più **card** l'utente potrà "navigare" le righe del visore con i pulsanti freccia in alto e freccia in basso ottenendo un effetto di scorrimento delle righe (scroll)

**Item** Un **item** è l'elemento rappresentativo fondamentale all'interno di una **card**; esso può essere:

- una stringa
- la lettura di un valore di un ingresso
- lo stato di un ingresso/uscita
- una funzione di Sistema operativo (data, ora, numero di pagina...)
- il valore di un parametro



## 14 LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ

ELIWELL & CONTROLLI srl non risponde di eventuali danni derivanti da *installazione* o uso diverso del *software* da quello previsto nel presente manuale.

Ogni cura è stata posta nella realizzazione di questo documento; tuttavia la ELIWELL & CONTROLLI srl non può assumersi alcuna responsabilità derivante dall'utilizzo dello stesso.

Nella misura massima consentita dalla legge in vigore, in nessun caso ELIWELL & CONTROLLI srl sarà responsabile per gli eventuali danni speciali, accidentali, diretti o indiretti (inclusi, senza limitazioni, il danno per perdita o mancato guadagno, interruzione dell'attività, perdita di informazioni o altre perdite economiche) derivanti dall'uso del prodotto *software* o dal suo mancato utilizzo ovvero dalla fornitura o dalla mancata fornitura del servizio di supporto tecnico, anche nel caso che ELIWELL & CONTROLLI srl sia stata avvertita della possibilità di tali danni.

**A**

Action .....	19
Aggiunta di un elemento:.....	26
Albero dei deck .....	11
Alignment.....	19
APPENDICE.....	29
Apply .....	18
AREA .....	13
Area proprietà del deck .....	12
Aree Allarmi (DECK_ALA) .....	37
Aree associabili a deck .....	37
Aree I/O (DECK_IO) .....	38
Aree Parametri (DECK_PAR).....	37
Avvio .....	7
Avvio del sistema .....	6

**B**

Base XT Machine .....	10
BLINK .....	39

**C**

Campi comuni.....	18
Cancellazione .....	9
Cancellazione di elementi .....	26
Cancellazione di una Card .....	17
Card .....	39
CARDS .....	16
Caricamento di un template.....	21
Chiusura della pagina Template .....	21
Composizione del Prodotto .....	4
Copia .....	10
COPY .....	26
COSTRUZIONE MANUALE UTENTE .....	23
Creazione .....	10
Creazione di un template .....	21
Creazione di una card .....	16

**D**

Database Engine.....	4
Deck .....	39
Campi comuni .....	13
DECK ABSTRACT .....	14
Deck fondamentali.....	10
DECK IN FUNCTION .....	14
DECK LOAD MODE .....	15
DECK NAME .....	14
DECK OUT FUNCTION .....	14
DECK_ALA .....	13
DECK_IO .....	13
DECK_PAR .....	13
DECK_STD .....	13
DECK_STO .....	13
DECKS .....	11
Default 1 .....	

Menu Senza Titolo .....	34
Default 2 .....	
Lettura Valori .....	35
Default 3 .....	
Lettura Valori per modifica .....	35
Default 4 .....	
Modifica Parametro .....	36
Default 5 .....	
Menu Con titolo .....	36
Delete.....	18
Descrizione dei decks:.....	24
Disinstallazione .....	6
<b>E</b> .....	
Elemento di tipo IDX String Item.....	19
Elemento NON di tipo IDX String Item (.....	20
Eliminazione di un template .....	21
<b>F</b> .....	
Funzioni di Visibilità Dinamica .....	29
Funzioni su selezione di item .....	33
<b>G</b> .....	
gestione dell'item .....	18
GESTIONE GLOSSARIO .....	26
GLOSSARIO .....	39
Glossary Groups.....	26
<b>H</b> .....	
Hardware .....	4
<b>I</b> .....	
Icone correlate.....	25
Inserimento di un elemento.....	18
Installazione .....	4
INSTALLAZIONE .....	4
Installazione di IIS.....	4
Installazione di XT MenuMaker.....	5
Internal Glossary .....	27
Internet Information Server .....	4
INTRODUZIONE .....	7
Isteresi .....	39
Item .....	40
ITEMS .....	18
Items per Page .....	26
<b>L</b> .....	
LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ .....	41
Lingua corrente .....	7
Lingua default.....	7
LISTA DEI MENU .....	9
<b>M</b> .....	
Memoria non volatile .....	39
Messaggi di disinstallazione .....	6
Messaggi di installazione .....	5
Modifica di elementi .....	26
Modifica di un template.....	21
Modifica nome e descrizione .....	9

<i>Modifiche alla struttura ad albero</i> .....	<b>12</b>
<b>O</b>	
<i>OR logico</i> .....	<b>39</b>
<i>Ordinamento dei menu</i> .....	<b>9</b>
<i>Ordinamento delle card</i> .....	<b>17</b>
<b>P</b>	
<i>Pagina Templates</i> .....	<b>21</b>
<i>Paginazione</i> .....	<b>26</b>
<i>Problemi di Avvio</i> .....	<b>6</b>
<i>Produzione dei files firmware</i> .....	<b>22</b>
<i>Proprietà di una card</i> .....	<b>16</b>
<b>R</b>	
<i>Range</i> .....	<b>39</b>
<i>Requisiti di Sistema</i> .....	<b>4</b>
<i>Resettare</i> .....	<b>39</b>
<i>Reverse</i> .....	<b>19</b>
<b>S</b>	
<i>SCARICAMENTO DEL FIRMWARE</i> .....	<b>22</b>
<i>Scaricamento nel controllore Energy XT</i> .....	<b>22</b>
<i>Scelta del tipo di deck</i> .....	<b>13</b>
<i>Scroll down</i> .....	<b>39</b>
<i>Scroll up</i> .....	<b>39</b>
<i>SetPoint</i> .....	<b>39</b>
<i>Sistema Multilingue</i> .....	<b>7</b>
<i>Software</i> .....	<b>4</b>
<i>SOMMARIO</i> .....	<b>2</b>
<i>Sottocapitoli Card</i> .....	<b>24</b>

<i>Stand-by</i> .....	<b>39</b>
<i>String</i> .....	<b>19</b>
<i>Struttura del Manuale</i> .....	<b>23</b>
<i>Struttura dell'albero</i> .....	<b>11</b>
<b>T</b>	
<i>Tabella dell'albero dei menu</i> .....	<b>23</b>
<i>Tabella Standard</i> .....	<b>26</b>
<i>Tabelle standard</i> .....	<b>26</b>
<i>TEMPLATES</i> .....	<b>21</b>
<i>Templates Predefiniti</i> .....	<b>34</b>
<i>Termine dell'installazione</i> .....	<b>5</b>
<i>Tipi di Item</i> .....	<b>19</b>
<i>Transcode Strings</i> .....	<b>28</b>
<b>U</b>	
<i>Uppercase</i> .....	<b>20</b>
<i>Utenze</i> .....	<b>39</b>
<b>V</b>	
<i>Verifica della presenza di IIS 4.0 or sup.</i> .....	<b>4</b>
<i>Verifica prerequisiti</i> .....	<b>4</b>
<i>Verifica presenza DataBase Engine</i> .....	<b>4</b>
<i>VIEW CARD</i> .....	<b>18</b>
<i>Visibilità dinamica</i> .....	<b>19</b>
<i>Visibilità statica</i> .....	<b>19</b>
<i>Visibility</i> .....	<b>18</b>
<i>Visore di card</i> .....	<b>16</b>
<i>Visualizzazione degli item in una card</i> .....	<b>20</b>



Eliwell & Controlli s.r.l.  
Via dell'Industria, 15 Zona Industriale Paludi  
32010 Pieve d'Alpago (BL) ITALY  
Telephone +39 0437 986111  
Facsimile +39 0437 989066  
Internet <http://www.elivell.it>

Climate Controls Europe  
An Invensys Company



XT MENU MAKER  
2004/05/0  
Cod: 8MA00040