

Online-Hilfe zum LOGO! Web Editor

Betriebsanleitung

Einleitung

1

Bedienoberfläche

2

Tutorial

3

HTML-
Entwicklungsoberfläche

4

Tipps und Tricks

5

Rechtliche Hinweise

Warnhinweiskonzept

Dieses Handbuch enthält Hinweise, die Sie zu Ihrer persönlichen Sicherheit sowie zur Vermeidung von Sachschäden beachten müssen. Die Hinweise zu Ihrer persönlichen Sicherheit sind durch ein Warndreieck hervorgehoben, Hinweise zu alleinigen Sachschäden stehen ohne Warndreieck. Je nach Gefährdungsstufe werden die Warnhinweise in abnehmender Reihenfolge wie folgt dargestellt.

 GEFAHR
bedeutet, dass Tod oder schwere Körperlverletzung eintreten wird , wenn die entsprechenden Vorsichtsmaßnahmen nicht getroffen werden.
 WARNUNG
bedeutet, dass Tod oder schwere Körperlverletzung eintreten kann , wenn die entsprechenden Vorsichtsmaßnahmen nicht getroffen werden.
 VORSICHT
bedeutet, dass eine leichte Körperlverletzung eintreten kann, wenn die entsprechenden Vorsichtsmaßnahmen nicht getroffen werden.
ACHTUNG
bedeutet, dass Sachschaden eintreten kann, wenn die entsprechenden Vorsichtsmaßnahmen nicht getroffen werden.

Beim Auftreten mehrerer Gefährdungsstufen wird immer der Warnhinweis zur jeweils höchsten Stufe verwendet. Wenn in einem Warnhinweis mit dem Warndreieck vor Personenschäden gewarnt wird, dann kann im selben Warnhinweis zusätzlich eine Warnung vor Sachschäden angefügt sein.

Qualifiziertes Personal

Das zu dieser Dokumentation zugehörige Produkt/System darf nur von für die jeweilige Aufgabenstellung **qualifiziertem Personal** gehandhabt werden unter Beachtung der für die jeweilige Aufgabenstellung zugehörigen Dokumentation, insbesondere der darin enthaltenen Sicherheits- und Warnhinweise. Qualifiziertes Personal ist auf Grund seiner Ausbildung und Erfahrung befähigt, im Umgang mit diesen Produkten/Systemen Risiken zu erkennen und mögliche Gefährdungen zu vermeiden.

Bestimmungsgemäßer Gebrauch von Siemens-Produkten

Beachten Sie Folgendes:

 WARNUNG
Siemens-Produkte dürfen nur für die im Katalog und in der zugehörigen technischen Dokumentation vorgesehenen Einsatzfälle verwendet werden. Falls Fremdprodukte und -komponenten zum Einsatz kommen, müssen diese von Siemens empfohlen bzw. zugelassen sein. Der einwandfreie und sichere Betrieb der Produkte setzt sachgemäßen Transport, sachgemäße Lagerung, Aufstellung, Montage, Installation, Inbetriebnahme, Bedienung und Instandhaltung voraus. Die zulässigen Umgebungsbedingungen müssen eingehalten werden. Hinweise in den zugehörigen Dokumentationen müssen beachtet werden.

Marken

Alle mit dem Schutzrechtsvermerk ® gekennzeichneten Bezeichnungen sind eingetragene Marken der Siemens AG. Die übrigen Bezeichnungen in dieser Schrift können Marken sein, deren Benutzung durch Dritte für deren Zwecke die Rechte der Inhaber verletzen kann.

Haftungsausschluss

Wir haben den Inhalt der Druckschrift auf Übereinstimmung mit der beschriebenen Hard- und Software geprüft. Dennoch können Abweichungen nicht ausgeschlossen werden, so dass wir für die vollständige Übereinstimmung keine Gewähr übernehmen. Die Angaben in dieser Druckschrift werden regelmäßig überprüft, notwendige Korrekturen sind in den nachfolgenden Auflagen enthalten.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	6
1.1	Allgemeine Einführung	6
1.1.1	Was ist neu im LOGO! Web Editor V1.1?	6
1.1.2	Grundlegendes Konzept.....	7
1.1.3	Kompatibilität.....	9
1.2	Security-Hinweise	10
1.3	Datenschutz	11
2	Bedienoberfläche	12
2.1	Bedienoberfläche - Überblick.....	12
2.2	Funktionstasten und Schnellstasten.....	13
2.3	Symbolleiste "Standard" - Überblick	14
2.4	Projektbaumbereich.....	15
2.4.1	Seiten.....	15
2.4.1.1	Startseite	16
2.4.1.2	Anmeldeseite	16
2.4.1.3	Weitere Seiten	17
2.4.2	Globale Tags.....	17
2.4.2.1	Tag-Tabelle.....	17
2.4.2.2	IoT-Dingtabelle	18
2.4.3	Navigator	19
2.5	Editorbereich	21
2.6	Komponentenbereich	21
2.6.1	Tool.....	22
2.6.1.1	Kreis.....	22
2.6.1.2	Polylinie.....	23
2.6.1.3	Rechteck.....	24
2.6.2	Basis.....	25
2.6.2.1	Bild.....	26
2.6.2.2	Link	26
2.6.2.3	PDF	28
2.6.2.4	Text.....	29
2.6.3	Digital.....	30
2.6.3.1	Druckschalter.....	30
2.6.3.2	Umschalter	32
2.6.4	Analog.....	34
2.6.4.1	Analoger Balken.....	34
2.6.4.2	Analoger Schieberegler.....	36
2.6.4.3	Analogwert.....	37
2.6.4.4	Regenbogen	38
2.6.5	Sonstiges.....	40
2.6.5.1	LOGO! Uhr	41

2.6.5.2	Skalierungszeit	42
2.6.5.3	Trendansicht	45
2.6.5.4	Webcam	46
2.6.5.5	Anmelden.....	48
2.7	Eigenschaftenbereich	49
2.8	Menüleiste	50
2.8.1	Menü Datei.....	50
2.8.1.1	Datei -> Neues Projekt.....	51
2.8.1.2	Datei > Projekt öffnen	52
2.8.1.3	Datei -> Projekt schließen.....	53
2.8.1.4	Datei -> Speichern	53
2.8.1.5	Datei -> Alle speichern	53
2.8.1.6	Datei -> Speichern unter...	53
2.8.1.7	Datei -> Auf AWS bereitstellen.....	54
2.8.1.8	Datei -> Als BM HTTPS-Projekt exportieren.....	58
2.8.1.9	Datei -> Als SD Card WebAPP exportieren	58
2.8.1.10	Datei -> Beenden	58
2.8.2	Menü Bearbeiten	59
2.8.2.1	Bearbeiten -> Rechts rotieren	59
2.8.2.2	Bearbeiten -> Links rotieren	59
2.8.2.3	Bearbeiten -> Wiederherstellen	59
2.8.2.4	Bearbeiten -> Rückgängig	59
2.8.2.5	Bearbeiten -> Alle auswählen	60
2.8.2.6	Bearbeiten -> Markierte in den Vordergrund	60
2.8.2.7	Bearbeiten -> In den Hintergrund	60
2.8.2.8	Bearbeiten -> Kopieren	60
2.8.2.9	Bearbeiten -> Einfügen	60
2.8.2.10	Bearbeiten -> Löschen	60
2.8.3	Menü Extras	61
2.8.3.1	Extras -> Herunterladen	61
2.8.3.2	Extras -> Hochladen	63
2.8.3.3	Extras -> Optionen	63
2.8.4	Menü Fenster	64
2.8.4.1	Fenster -> Projekt.....	65
2.8.4.2	Fenster -> Eigenschaften.....	65
2.8.4.3	Fenster -> Komponente	65
2.8.4.4	Fenster -> Fenster zurücksetzen	66
2.8.5	Menü Hilfe	66
2.8.5.1	Hilfe -> Startseite	66
2.8.5.2	Hilfe -> Hilfeinhalt.....	66
2.8.5.3	Hilfe -> Info über	67
2.9	Graph Library.....	67
2.9.1	Build-In Graph	68
2.9.2	Colors.....	69
2.9.3	My Graph	70
3	Tutorial	72
3.1	Voraussetzungen für das Tutorial	72
3.2	Grundlagen	72
3.2.1	Größe und Position eines Objekts ändern	72

3.2.2	Variablen angeben.....	74
3.2.3	Hintergrundfarbe auswählen	75
3.2.4	Hintergrundbild auswählen.....	75
3.2.5	Stil des Textes festlegen.....	75
3.2.6	Rahmen und Transparenz festlegen	76
3.3	Erste Schritte bei der Projekterstellung	77
3.3.1	Ein neues Projekt anlegen	77
3.3.2	Projekt über Website aufrufen	78
3.4	Arbeitsbeispiel	79
3.4.1	Einführung in das Arbeitsbeispiel	79
3.4.2	Beispiel für Seiten	79
3.4.3	Beispiel für Tag-Tabelle	81
3.4.4	Beispiel für Navigator.....	82
3.4.5	Beispiel für die Konfiguration spezieller Komponenten	83
3.4.6	Beispiel für das Hinzufügen eines Bilds von einer USB-Kamera	85
3.4.7	Beispiel für das Hinzufügen eines Bilds von einer IP-Kamera.....	88
3.4.8	Beispielprojekt über Website aufrufen	93
4	HTML-Entwicklungsoberfläche.....	94
4.1	LOGO! Datenzugriffsprotokoll	94
4.1.1	Vorgehen	95
4.1.1.1	Befehl.....	95
4.1.1.2	Datenformat	98
4.2	Beispiel.....	100
5	Tipps und Tricks	103
5.1	So lassen Sie im Tooltipp die zugehörige Schnellaste anzeigen	103
5.2	Sachgerechtes Zeichnen einer Polylinie	103
5.3	Bearbeiten von Komponenten über das Kontextmenü	104
5.4	Importieren mehrerer Bilder.....	104
5.5	Hinzufügen eines Links zu einer anderen Seite	105
	Index.....	106

Einleitung

1.1 Allgemeine Einführung

LOGO! Web Editor wird zusammen mit dem LOGO! Basismodul (BM) und LOGO! Soft Comfort verwendet. Mit diesem Tool können Sie benutzerdefinierte Webseiten im Editorbereich erzeugen und das gesamte Projekt über den Webserver des LOGO! Basismoduls anzeigen.

Mit dem LOGO! Web Editor haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Komfortable Integration unterschiedlicher Komponenten einschließlich einiger Variablen
- Benutzerdefinierte Anpassung einzelner Webseiten

Dokumenthistorie

Die folgende Ausgabe von LOGO! Web Editor wurde veröffentlicht:

Ausgabe	Version	Kommentar
11/2017	V1.0	Erstausgabe
03/2019	V1.0.1	Zweite Ausgabe
10/2020	V1.1	Dritte Ausgabe
1/2022	V1.1.1	Vierte Ausgabe

1.1.1 Was ist neu im LOGO! Web Editor V1.1?

Die folgenden Funktionen werden nur für den LOGO! Web Editor V1.1 verwendet.

Neue Funktionen

LOGO! Web Editor V1.1 stellt die folgenden neuen Funktionen bereit:

- Cloud Web Application: Sie können ein LWE V1.1-Projekt in AWS (Seite 54)(Amazon Web Services) Elastic Beanstalk bereitstellen und das bereitgestellte Projekt über Browser anzeigen (Seite 78).

Geänderte Funktionen

Seiten: Neue Funktion zum Erstellen einer Anmeldeseite (Seite 16) hinzugefügt.

Globale Konfiguration:

- Neue IoT-Dingtabelle zum Hinzufügen von IoT-Dingen.

Komponente: Der Name der Komponente "Digitalwert" ändert sich in "Umschalter".

- Regenbogen (Seite 38)
- Trendansicht (Seite 45)

- Druckschalter (Seite 30)
- Webcam (Seite 46)
- Anmelden (Seite 48)
- PDF (Seite 28)

Neue Menübefehle

- Datei -> Als BM HTTPS-Projekt exportieren (Seite 58)
- Datei -> Als SD Card Web App exportieren (Seite 58)
- Datei -> Auf AWS bereitstellen (Seite 54)
- Fenster -> Fenster zurücksetzen (Seite 66)

1.1.2 Grundlegendes Konzept

Ein allgemeines Verständnis des LOGO! Web Editor ist die Voraussetzung für dessen Verwendung. Das grundlegende Konzept des gesamten Projekts stellt sich wie folgt dar:

Projekt

Im LOGO! Web Editor enthält ein Projekt verschiedene Seiten und einen Navigator. Jede Seite enthält vordefinierte Komponenten wie z. B. Text, Bilder oder Digitalwerte. Globale Tags können definiert werden, um es dem Endbenutzer zu erleichtern, Komponenten und Variablen anzubinden.

Seiten

Seiten umfassen eine Anmeldeseite, eine Startseite und einige benutzerdefinierte Seiten. Bei der Startseite handelt es sich um eine Standardseite und Sie selbst können festlegen, ob Sie eine Anmeldeseite oder benutzerdefinierte Seiten gemäß Ihren Anforderungen erzeugen. Sie können Ihre eigene Anmeldeseite für die Anmeldung bei einem LWE-Projekt erstellen, das in LOGO! BM oder als Web App in der Cloud bereitgestellt wurde. Sowohl die Anmeldeseite als auch die Startseite oder andere Seiten sind Webseiten, die Sie nach Bereitstellung im Web-Browser im LOGO! BM oder in der Cloud in einem Webbrowser aufrufen können.

Navigator

Der Navigator ist eine unabhängige Seite der Website, die dem Anwender helfen soll, zwischen verschiedenen Webseiten umzuschalten oder sich während des Runtime-Betriebs abzumelden.

Der Navigator ist eine unabhängige Seite für den Zugriff auf unterschiedliche Webseiten oder zum Abmelden vom bereitgestellten LWE-Projekt.

Komponente

Der LOGO! Web Editor enthält einige vordefinierte Komponenten für Webseiten. Jede Komponente wird auf der Webseite anders dargestellt und enthält bestimmte Eigenschaften.

Variable

Eine Variable ist ein Lese-/Schreib-Datenelement eines LOGO! BM wie z. B. I, Q, AI oder AQ. Variablen können an Komponenten gebunden werden. Variablen können Sie über Komponenten lesen und schreiben.

Privates Tag

Ein privates Tag wird nur für die Komponente verwendet, an die es angebunden ist.

Globales Tag

Ein globales Tag wird außerhalb einer Komponente deklariert und ist für alle Komponenten im Projekt erreichbar.

Tag-Tabelle

In der Tag-Tabelle können globale Tags definiert werden, und hier können Sie globale Tags hinzufügen, ändern oder löschen.

IoT-Dingtabelle

Die IoT-Dingtabelle dient zum Erstellen, Aktualisieren und Löschen von IoT-Dingen, die in Amazon Web Services (AWS) registriert sind. Nachdem ein IoT-Ding in der IoT-Dingtabelle erstellt wurde, kann auf dieses IoT-Ding in der Tag-Tabelle oder der Komponenten-Eigenschaft verwiesen werden.

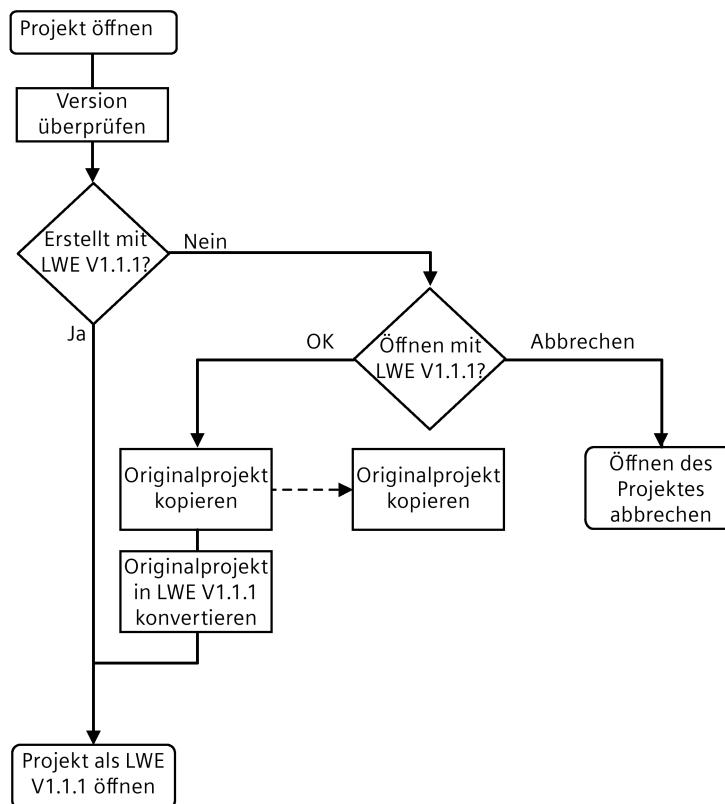
IoT-Dingname

Der IoT-Dingname ist der Name, der in der IoT-Dingtabelle für das IoT-Ding eingegeben wird. Er muss mit dem in AWS registrierten Namen identisch sein.

1.1.3 Kompatibilität

Projektkompatibilität

Ein Projekt, das mit einer niedrigeren Version als LWE V1.1.1 LOGO! angelegt wurde, kann mit LWE V1.1.1 nicht geöffnet werden. Wenn Sie das betreffende Projekt mit LWE V1.1.1 öffnen, speichert LWE V1.1.1 das Originalprojekt und aktualisiert dieses auf V1.1.1.



LOGO! Basismodul

Der LOGO! Web Editor ist verfügbar für:

- LOGO! 8 6ED1052-xxx08-0BA0
- LOGO! 8 6ED1052-xxx08-0BA1

Java Runtime Environment

LOGO! Web Editor V1.1.1 ist mit den folgenden Java Runtime Environments kompatibel:

- 1.8.0_191

Browser

LOGO! Web Editor V1.1.1 ist mit den folgenden Webbrowsern kompatibel, die HTML5 unterstützen:

- **Microsoft Internet Explorer** mit mindestens Version 11.0
- **Mozilla Firefox** mit mindestens Version 30.0
- **Google Chrome** mit mindestens Version 45.0
- **Apple Safari** mit mindestens Version 10.0

Hinweis

Siemens empfiehlt, die neueste Version von Google Chrome zum Aufrufen der bereitgestellten LWE-Projekte zu verwenden.

Betriebssysteme

LOGO! Web Editor V1.1.1 unterstützt die folgenden Betriebssysteme:

- **Windows:** Windows 7, Windows 8 oder Windows 10;
- **Mac OSx:** Mac OS X 10.9 Mavericks; Mac OS X 10.10 Yosemite; Mac OS X 10.11 X El Capitan; Mac OS X 10.12 Sierra; Mac OS X 10.13 High Sierra; Mac OS X 10.14 Mojave
- **Linux:** SUSE Linux 12 SP1, Kernel 3.12.74. Kompatibel mit allen an Java 2 angepassten Linux-Distributionen. Die erforderlichen Hardwarevoraussetzungen finden Sie in der entsprechenden Linux-Distribution.

1.2 Security-Hinweise

Siemens bietet Produkte und Lösungen mit Industrial Security-Funktionen an, die den sicheren Betrieb von Anlagen, Systemen, Maschinen und Netzwerken unterstützen.

Um Anlagen, Systeme, Maschinen und Netzwerke gegen Cyber-Bedrohungen zu sichern, ist es erforderlich, ein ganzheitliches Industrial Security-Konzept zu implementieren (und kontinuierlich aufrechtzuerhalten), das dem aktuellen Stand der Technik entspricht. Die Produkte und Lösungen von Siemens formen einen Bestandteil eines solchen Konzepts.

Die Kunden sind dafür verantwortlich, unbefugten Zugriff auf ihre Anlagen, Systeme, Maschinen und Netzwerke zu verhindern. Diese Systeme, Maschinen und Komponenten sollten nur mit dem Unternehmensnetzwerk oder dem Internet verbunden werden, wenn und soweit dies notwendig ist und nur wenn entsprechende Schutzmaßnahmen (z. B. Firewalls und/oder Netzwerksegmentierung) ergriffen wurden.

Weiterführende Informationen zu möglichen Schutzmaßnahmen im Bereich Industrial Security finden Sie unter (<https://www.siemens.com/industrialsecurity>).

Die Produkte und Lösungen von Siemens werden ständig weiterentwickelt, um sie noch sicherer zu machen. Siemens empfiehlt ausdrücklich, Produkt-Updates anzuwenden, sobald sie zur Verfügung stehen und immer nur die aktuellen Produktversionen zu verwenden. Die

Verwendung veralteter oder nicht mehr unterstützter Versionen kann das Risiko von Cyber-Bedrohungen erhöhen.

Um stets über Produkt-Updates informiert zu sein, abonnieren Sie den Siemens Industrial Security RSS Feed unter (<https://www.siemens.com/cert>).

1.3 **Datenschutz**

Siemens beachtet die Datenschutzrichtlinien, insbesondere die Anforderungen hinsichtlich Datenminimierung (eingebauter Datenschutz). Für dieses Projekt bedeutet das: Das Produkt verarbeitet/speichert keine personenbezogenen Daten, sondern nur technische Funktionsdaten (z.B. Zeitstempel). Wenn der Benutzer diese Daten mit anderen Daten (z.B. Schichtplänen) verknüpft oder wenn der Benutzer personenbezogene Daten auf demselben Medium (z.B. Festplatte) speichert und damit einen Personenbezug herstellt, muss der Benutzer sicherstellen, dass die Datenschutzrichtlinien eingehalten werden.

Bedienoberfläche

2.1 Bedienoberfläche - Überblick

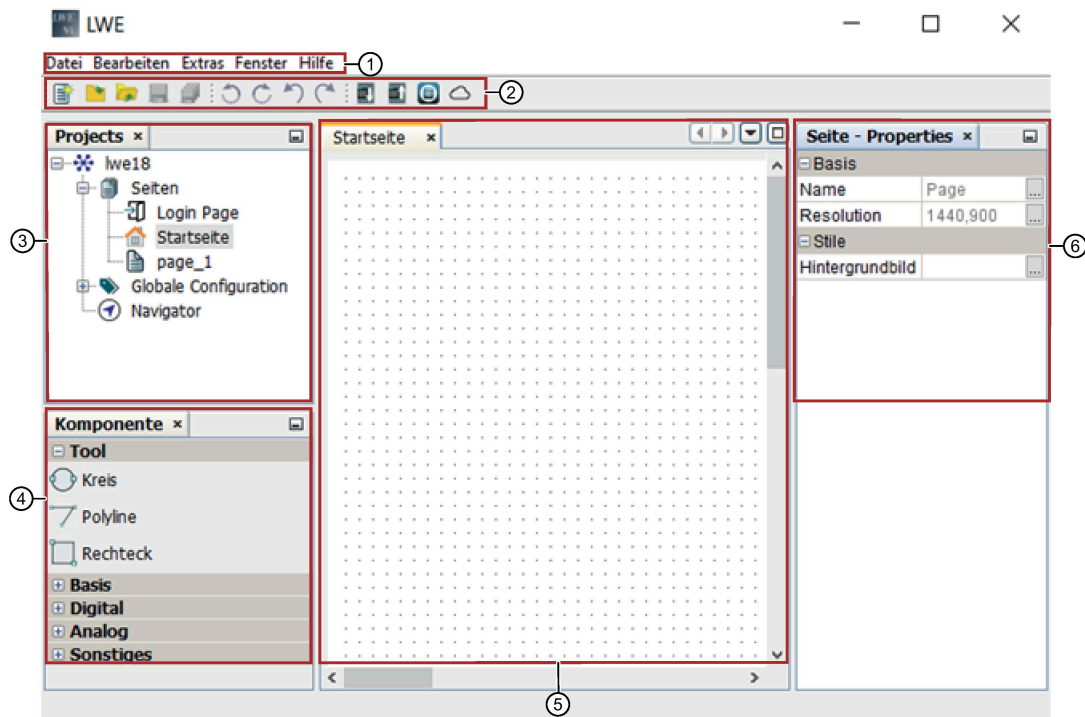
Bedienoberfläche

Beim Start zeigt der LOGO! Web Editor einen leeren Bereich für das Projekt an.

Wenn Sie ein neues Projekt anlegen, wird die Bedienoberfläche wie folgt angezeigt:

- Ein neues Projekt erscheint im Projektbaum.
- Der Komponentenbereich enthält sämtliche Komponenteninformationen.
- Ein leeres Fenster für die Startseite im Editorbereich.
- Der Eigenschaftenbereich enthält die Eigenschaftsinformationen für die Startseite.

Um bei einem vollständigen Projekt den Überblick zu behalten, sind Bildlaufleisten auf der rechten Seite und am unteren Rand des Editorbereichs angeordnet, damit können Sie das Projekt in der Vertikalen und in der Horizontalen verschieben.



- | | |
|---------------------------|------------------------|
| ① Menüleiste | ④ Komponentenbereich |
| ② Symbolleiste "Standard" | ⑤ Editorbereich |
| ③ Projektbaumbereich | ⑥ Eigenschaftenbereich |

Menüleiste

Ganz oben im Fenster des LOGO! Web Editor befindet sich die Menüleiste (Seite 50). Hier finden Sie die verschiedenen Befehle zum Bearbeiten und Verwalten Ihrer Projekte sowie Funktionen zum Festlegen Ihrer Standardeinstellungen und zum Übertragen des Projekts von und zur LOGO!.

Standardsymbolleiste

Die Standardsymbolleiste (Seite 14) wird über dem Projektbaum und dem Editorbereich angezeigt. Zu Beginn wird im LOGO! Web Editor eine auf die wesentlichen Funktionen verkürzte Standardsymbolleiste angezeigt.

Über die Standardsymbolleiste haben Sie direkten Zugriff auf die wichtigsten Funktionen im LOGO! Web Editor.

Nachdem Sie ein Projekt zur Bearbeitung geöffnet haben, wird die vollständige Standardsymbolleiste angezeigt.



Mit diesen Symbolen können Sie ein neues Projekt anlegen oder herunterladen, ein vorhandenes Projekt speichern, den letzten Bearbeitungsschritt rückgängig machen bzw. wiederherstellen oder die Datenübertragung von und zu LOGO! Geräten anstoßen.

2.2 Funktionstasten und Schnelltasten

Der LOGO! Web Editor bietet die folgenden Funktionstasten und Tastenkombinationen für häufig genutzte Funktionen:

Funktionstasten im LOGO! Web Editor:

[F1] Hilfe -> Hilfeinhalt (Seite 66)

Tastenkombinationen im LOGO! Web Editor:

Im Menü Datei (Seite 50):

[Strg+Umschalt+N] Datei > Projekt öffnen (Seite 52)
]

[Strg+F4] Datei -> Projekt schließen (Seite 53)

[Strg+S] Datei -> Speichern (Seite 53)

[Strg+Umschalt+S] Datei -> Alle speichern (Seite 53)
]

[Alt+F4] Datei -> Beenden (Seite 58)

Im Menü Bearbeiten (Seite 59):

[Strg+Y] Bearbeiten -> Wiederherstellen (Seite 59)

[Strg+Z] Bearbeiten -> Rückgängig (Seite 59)

[Strg+A] Bearbeiten -> Alle auswählen (Seite 60)

[Strg+C]	Bearbeiten -> Kopieren (Seite 60)
[Strg+V]	Bearbeiten -> Einfügen (Seite 60)
[Entf]	Bearbeiten -> Löschen (Seite 60)
	Im Menü Extras (Seite 61):
[Strg+D]	Extras -> Herunterladen (Seite 61)
[Strg+U]	Extras -> Hochladen (Seite 63)
	Im Menü Fenster (Seite 64):
[Strg+1]	Fenster -> Projekt (Seite 65)
[Strg+2]	Fenster -> Eigenschaften (Seite 65)
[Strg+3]	Fenster -> Komponente (Seite 65)
[Strg+4]	Fenster -> Fenster zurücksetzen (Seite 66)

2.3 Symbolleiste "Standard" - Überblick

Die Symbole der Standardsymbolleiste bieten schnellen Zugriff auf Befehle, die auch im Menü zur Verfügung stehen.

Wenn Sie nun mit dem Mauszeiger kurze Zeit auf einem Symbol verweilen, ohne mit der Maus zu klicken, zeigt Ihnen der LOGO! Web Editor die Bezeichnung des Symbols an, den so genannten Tooltip. So können Sie sich wieder schnell ins Gedächtnis zurückrufen, welche Funktion das Symbol hat, ohne das Menü oder die Hilfe aufzurufen.

Folgende Befehle aus den Menüs finden sich in der Standardsymbolleiste:



	Datei: Neues Projekt (Seite 51)
	Projekt öffnen (Seite 52)
	Projekt schließen (Seite 53)
	Speichern (Seite 53)
	Alle speichern (Seite 53)
	Auf SD-Karte bereitstellen (Seite 54)
	Auf AWS bereitstellen (Seite 54)
	Bearbeiten: Links rotieren (Seite 59)
	Rechts rotieren (Seite 59)
	Wiederherstellen (Seite 59)
	Rückgängig machen (Seite 59)
	Extras: Herunterladen (Seite 61)
	Hochladen (Seite 63)

2.4 Projektbaumbereich

Im Projektbaumbereich können Sie Ihre Projekte konfigurieren und verwalten. Wenn Sie über Datei -> Neues Projekt (Seite 51) in der Menüleiste ein neues Projekt anlegen, erstellt der LOGO! Web Editor automatisch ein neues Projekt mit **Seiten**, **globalen Tags** und einem **Navigator**.

- Seiten (Seite 15)
- Globale Tags (Seite 17)
- Navigator (Seite 19)

2.4.1 Seiten



Seiten ist der Container für Ihre Seiten. Eine Seite ist der Hauptbearbeitungsbereich des LOGO! Web Editor. Seiten können mit den zur Verfügung gestellten Komponenten (Seite 21) bearbeitet und als HTML-Datei im Projekt gespeichert werden. Nach Bereitstellung des Projekts im LOGO! Basismodul oder in der Cloud können Sie die Seiten im Webbrowser ansehen. Die Navigation zwischen den verschiedenen Seiten erfolgt über den Navigator (Seite 19).

Die **Seiten** können eine standardmäßige **Startseite**, eine Anmeldeseite und weitere Seiten umfassen. Sie können eine Seite durch Doppelklick auf das Symbol **Seite** öffnen oder indem Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol **Seite** klicken und **Öffnen** auswählen.

Startseite (Seite 16)

Anmeldeseite (Seite 16)

Weitere Seiten (Seite 17)

Eigenschaften von Seiten

- **Basis**
 - Name: Seite
 - Auflösung: Sie können die Breite und Höhe einer Seite im Fenster **Größe** ändern.
- **Stile**
 - Hintergrundbild: Sie können ein entsprechendes Bild für die aktuelle Seite aus der **Graph Library** auswählen.

Hinweis

Graph Library ist die im LOGO! Web Editor integrierte Grafikbibliothek. Sie umfasst drei Bestandteile: Build-In Graph, Color und My Graph. Sie können durch Selektion jede beliebige Grafik für das Bild auswählen und die Auswahl mit **OK** bestätigen. Ausführliche Informationen finden Sie im Kapitel Graph Library (Seite 67).

2.4.1.1 Startseite



Dies ist die Startseite Ihres Projekts. Die **Startseite** kann nicht gelöscht werden.

Die **Startseite** wird beim Anlegen eines neuen Projekts (Seite 51) im Projektbaum unter **Seiten** erstellt.

2.4.1.2 Anmeldeseite



Sie können zu Ihrem Projekt eine Anmeldeseite hinzufügen. Wenn die Anmeldeseite aktiviert ist, müssen Sie bei der Anmeldung ein Passwort eingeben.

- Bei Bereitstellung des Projekts im LOGO! BM muss das Passwort des "Web User" oder "Web Guest User" eingegeben werden.
- Bei Bereitstellung des Projekts in der Cloud muss das Passwort eingegeben werden, das Sie beim Bereitstellen (Seite 54) des Projekts definiert haben.

Anmeldeseite erstellen

- Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf das Symbol "Seiten"  und wählen Sie **Anmeldeseite erstellen** aus.

Anschließend werden die **Startseite** und die **Anmeldeseite** im Editorbereich geöffnet.

Anmeldeseite öffnen oder löschen

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol für die Anmeldeseite und wählen Sie im Kontextmenü **Öffnen** oder **Löschen** aus.

Anmeldeseite erstellen

1. Ziehen Sie die Anmelde-Komponente (Seite 48) auf die Anmeldeseite und legen Sie die Eigenschaften nach Bedarf fest.
2. Speichern (Seite 53) Sie die Änderung.

Anmeldeseite aktivieren oder deaktivieren

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol für die Anmeldeseite und wählen Sie im Kontextmenü **Aktivieren** oder **Deaktivieren** aus.

2.4.1.3 Weitere Seiten

Sie können nach Bedarf weitere Seiten hinzufügen. Die hinzugefügten Seiten können Sie auch wieder löschen.

So erstellen Sie eine neue Seite

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol "Seiten"  und wählen Sie **Neue Seite** aus.

Anschließend wird eine Seite (Seite_Seitenzahl) unterhalb der **Startseite** erstellt und die neue Seite wird im Editorbereich geöffnet.

Seite öffnen, löschen oder umbenennen

- Klicken Sie hierzu mit der rechten Maustaste auf **Seite_x** und wählen Sie die gewünschte Option (**Öffnen**, **Löschen** oder **Umbenennen**) nach Bedarf aus dem Kontextmenü aus.

2.4.2 Globale Tags



Unter **Globale Konfiguration** kann eine Gruppe von LOGO! BM-Variablen definiert werden. Die **Globale Konfiguration** umfasst die **Tag-Tabelle** und die **IoT-Dingtabelle**. Beide Tabellen können nicht gelöscht werden. In der **Tag-Tabelle** werden globale Variablen definiert. Die **IoT-Dingtabelle** dient zum Erstellen, Aktualisieren und Löschen von Cloud-Geräten. Ein IoT-Ding kann zur **Tag-Tabelle** hinzugefügt werden, nachdem es in der IoT-Dingtabelle erstellt wurde.

Wenn Sie ein neues Projekt anlegen (Seite 51), wird im Projektbaum der Eintrag **Globale Konfiguration** erstellt.

2.4.2.1 Tag-Tabelle



Die **Tag-Tabelle** dient zur Definition der globalen Variablen für Ihr Projekt. Diese Variablen können vom lokalen Gerät stammen oder aus der Cloud. Nachdem Sie die Tag-Tabelle gespeichert haben, können Sie die Variable und die Anbindungsdaten in der Eigenschaft der Komponente verwenden. Die Komponente selbst filtert die Variablen in der Tag-Tabelle, sodass in der Klappliste **Variablenname** nur die Variablen angezeigt werden, die zur Komponenten-Eigenschaft gehören.

Die Blocknummer variiert je nach entsprechendem Blocktyp. Ausführliche Informationen dazu finden Sie in der folgenden Tabelle.

Blocktyp	Blocknummer
I	I1-I24
Q	Q1-Q20
M	M1-M64
AI	AI1-AI8

Blocktyp	Blocknummer
AQ	AQ1-AQ8
AM	AM1-AM64
V	V: 0-850 Bits: 0-7
VD	VD: 0-847
VW	VW: 0-849
Cursortaste	C1-C4
Funktionstaste	F1-F4
Schieberegister	S1.1-S1.8, S2.1-S2.8, S3.1-S3.8, S4.1-S4.8

Tag-Tabelle öffnen

Öffnen Sie die Tag-Tabelle mit einer der folgenden Methoden:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol der Tag-Tabelle  und wählen Sie **Öffnen**.
- Oder doppelklicken Sie auf das Symbol der Tag-Tabelle .

Variable zur Tag-Tabelle hinzufügen

1. Um eine neue Zeile hinzuzufügen, klicken Sie auf **Hinzufügen**.
2. Definieren Sie den Aliasnamen für die Variable durch Doppelklick auf die Spalte **Name**.
3. Wählen Sie den Blocktyp aus dem Dropdown-Menü aus und wählen Sie dann den entsprechenden Wert für jeden Blocktyp unter Blocknummer.
4. Speichern Sie die Tabelle durch Klicken auf **Anwenden** oder Speichern (Seite 53).

Variable in Tag-Tabelle löschen

1. Wählen Sie die Zeile mit der Variablen aus, die Sie löschen möchten.
2. Klicken Sie auf **Löschen**.
3. Speichern Sie die Tabelle durch Klicken auf **Anwenden** oder Speichern (Seite 53).

Siehe auch

Ein neues Projekt anlegen (Seite 77)

Symbolleiste "Standard" - Überblick (Seite 14)

2.4.2.2 IoT-Dingtabelle



Die IoT-Dingtabelle dient zum Erstellen, Aktualisieren und Löschen von IoT-Dingen, die in Amazon Web Services (AWS) registriert sind. Nachdem ein IoT-Ding in der IoT-Dingtabelle

erstellt wurde, kann auf dieses IoT-Ding in der Tag-Tabelle oder der Komponenten-Eigenschaft verwiesen werden.

IoT-Dingtabelle öffnen

Öffnen Sie die Tag-Tabelle mit einer der folgenden Methoden:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol der IoT-Dingtabelle und wählen Sie **Öffnen**.
- Doppelklicken Sie auf das Symbol der IoT-Dingtabelle.

IoT-Ding hinzufügen

1. Um eine neue Zeile hinzuzufügen, klicken Sie auf **Hinzufügen**.
2. Geben Sie den Namen und die Beschreibung des IoT-Dings ein.

Hinweis

Der IoT-Dingname muss mit dem in AWS registrierten Namen identisch sein.

3. Speichern Sie die Tabelle durch Klicken auf **Anwenden** oder Speichern (Seite 53).

Hinweis

Beim Festlegen des IoT-Dingnamens im Eigenschaftenbereich einer Komponente geschieht Folgendes:

- Falls Sie als IoT-Dingnamen den realen IoT-Dingnamen angeben, aber das LWE-Projekt im lokalen BM bereitstellen, wird das IoT-Ding als lokales Gerät erkannt.
 - Falls Sie als IoT-Dingnamen ein lokales Gerät angeben, aber das LWE-Projekt in der Cloud bereitstellen, werden die Daten für das IoT-Ding nicht in die Cloud übertragen.
-

IoT-Ding löschen

1. Wählen Sie die Zeile mit dem IoT-Ding aus, das Sie löschen möchten.
2. Klicken Sie auf **Löschen**.
3. Speichern Sie die Tabelle durch Klicken auf **Anwenden** oder Speichern (Seite 53).

2.4.3 Navigator



Der Navigator ist eine unabhängige Seite der Website, die dem Anwender helfen soll, zwischen verschiedenen Webseiten umzuschalten oder sich während des Runtime-Betriebs abzumelden.

Wenn Sie ein neues Projekt anlegen (Seite 77), wird im Projektbaum ein **Navigator** angezeigt.

Navigator öffnen

Öffnen Sie einen Navigator im Editorbereich mit einer der folgenden Methoden:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol des Navigators  und wählen Sie **Öffnen**.
- Oder doppelklicken Sie auf das Symbol des Navigators .

Link im Navigator hinzufügen

1. Ziehen Sie die Komponente **Navigatorelement** unter die Navigationsleiste.
2. Geben Sie im Eigenschaftenbereich folgende Linkwerte für das Navigatorelement an:
 - Geben Sie den Namen an, indem Sie den **Text** ändern.
 - Legen Sie den Link fest, indem Sie die entsprechende Seite im Dropdown-Menü unter **Link** auswählen.

Hinweis

Das hinzugefügte Navigatorelement kann mit einer LWE-Seite oder der LOGO! Systemseite (Webserver) verknüpft werden.

3. Speichern (Seite 53) Sie den Navigator.

Eigenschaften des Navigatorelements

- **Basis**
 - Name: Navigatorelement
 - Ablageort: Unter Ablageort können Sie die Koordinaten des Ablageorts nur prüfen.
 - Größe: Im Größenbereich können Sie die Breite und Höhe nur prüfen.
- **Stile**
 - Schriftart: Wählen Sie nach Bedarf **Schriftart**, **Schriftstil** und **Größe**. Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen zu speichern, oder klicken Sie auf **Auf Standard zurücksetzen**, um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren.
- **Werte**
 - Text: Geben Sie für jede Seite den Namen des Navigatorelements ein.
 - Link: Wählen Sie die Startseite oder den Namen einer anderen von Ihnen erstellten Seite aus dem Dropdown-Menü aus.

2.5 Editorbereich

Der Editorbereich ist der Arbeitsbereich für das Projekt und wird in der Mitte des Fensters dargestellt. Hier werden die geöffneten Seiten, die globale Konfiguration und der Navigator für das Bearbeitungsprojekt angezeigt. Durch Anklicken der Register am oberen Rand des Editorbereichs können Sie diesen so umschalten, dass verschiedene Bereiche, Konfigurationstabellen und Navigatoren angezeigt werden.

Mithilfe der Bildlaufleisten am rechten und unteren Rand des Editorbereichs können Sie das gesamte Projekt anzeigen.

Für die Bearbeitung von Komponenten im Editorbereich ist möglicherweise die Beschreibung unter Bearbeiten von Komponenten über das Kontextmenü (Seite 104) hilfreich.

2.6 Komponentenbereich

Die Komponenten können im Komponentenbereich in fünf Segmente unterteilt werden: Tool, Basis, Digital, Analog und Sonstiges.

Sie können die Komponente entsprechend Ihren Anforderungen konfigurieren.

Tool									
	Polylinie (Seite 23)		Rechteck (Seite 24)		Kreis (Seite 22)				
Basis									
	Text (Seite 29)		Bild (Seite 26)		Link (Seite 26)		PDF (Seite 28)		Navigator (Seite 19)
Digital									
	Umschalter (Seite 32)						Druckschalter (Seite 30)		
Analog									
	Analogwert (Seite 37)		Analoger Balken (Seite 34)		Analoger Schieberegler (Seite 36)		Regenbogen (Seite 38)		
Sonstiges									
	Skalierungzeit (Seite 42)		LOGO! Uhr (Seite 41)		Trendansicht (Seite 45)		Webcam (Seite 46)		Anmelden (Seite 48)

2.6.1 Tool

Der Bereich **Tool** dient im Allgemeinen zum Bearbeiten grundlegender Grafiken.

Unter **Tool** finden Sie die folgende Auswahl:

- Polylinie (Seite 23)
- Rechteck (Seite 24)
- Kreis (Seite 22)

2.6.1.1 Kreis



Verwenden Sie die Kreiskomponente, wenn Sie einen Kreis oder eine Ellipse zeichnen möchten.

Bei den Eigenschaften des Kreises können Sie die Position und Größe der Komponente anpassen. Insbesondere können Sie folgende Arbeitsschritte vornehmen:

- Größe und Position eines Objekts ändern (Seite 72)
- Hintergrundfarbe auswählen (Seite 75)
- Rahmen und Transparenz festlegen (Seite 76)

Kreise und Ellipsen zeichnen

1. Wählen Sie die Komponente **Kreis**  aus.
2. Zeichnen Sie einen Kreis, indem Sie die Komponente **Kreis** direkt an die Stelle im Editorbereich ziehen, an der sie dargestellt werden soll.
3. Führen Sie eine der folgenden Aktivitäten aus:
 - Um eine Ellipse zu zeichnen, ziehen Sie die Kreiskomponente in den Editorbereich und ziehen dann das blaue Quadrat auf der Randlinie, bis die Ellipse die gewünschte Größe hat, oder geben den Wert für den **Ablageort** und die **Größe** im Eigenschaftenbereich an.
 - Um den Kreis oder die Ellipse auszuwählen, geben Sie im Eigenschaftenbereich die **Rahmenbreite** und den **Rahmenstil** an. Wenn Sie den Rahmen und Hintergrund mit Farbe füllen möchten, wählen Sie die Farbe getrennt aus.

Eigenschaften des Kreises

- **Basis**
 - Name: Kreis
 - Ablageort: Sie können die Koordinaten des Ablageorts des Kreises ändern.
 - Größe: Sie können die Breite und Höhe des Kreises ändern.
- **Stile**
 - Rahmenbreite: Passen Sie den Wert nach Bedarf an.
 - Rahmenstil: Wählen Sie nach Bedarf *gepunktet*, *gestrichelt*, *durchgezogen* oder *doppelt*.
 - Rahmenfarbe: Wählen Sie unter **Rahmenfarbe** die gewünschte Farbe aus und klicken Sie auf **OK**.
 - Hintergrundfarbe: Wählen Sie unter **Hintergrundfarbe** die gewünschte Farbe aus und klicken Sie auf **OK**.
 - Transparenz: Wertebereich von 1 bis 100. Passen Sie den Wert nach Bedarf an.
 - Füllen: Klicken Sie auf das entsprechende Kontrollkästchen, je nachdem, ob der Kreis mit einer Hintergrundfarbe gefüllt werden soll.

2.6.1.2 Polylinie



Mit der Komponente **Polylinie** können Sie eine Polylinie zeichnen.

Polylinie zeichnen

1. Wählen Sie die Komponente **Polylinie**  aus.
2. Positionieren Sie den Mauszeiger im Editorbereich an der Stelle, an der die Linie beginnen soll, und klicken Sie dort, wo Sie den ersten Ankerpunkt definieren möchten.
3. Klicken Sie erneut, und zwar an der Stelle, an der das Segment enden soll.
4. Erzeugen Sie durch weitere Klicks jeweils weitere Ankerpunkte für zusätzliche gerade Segmente.
Die erzeugten Ankerpunkte werden immer als ausgefüllte blaue Quadrate angezeigt.
5. Mit einer der folgenden Aktionen beenden Sie das Zeichnen der Polylinie:
 - Wählen Sie ein anderes Tool aus.
 - Drücken Sie auf Ihrer Tastatur die Taste **Esc**.
6. Definieren Sie die Eigenschaften der Polylinie nach Bedarf.

Polylinie ändern

1. Wählen Sie die Polylinie aus, die Sie ändern möchten.
Die Ankerpunkte des Pfads werden angezeigt.
2. Wählen Sie einen Ankerpunkt aus und ziehen Sie ihn so, dass die gewünschte Änderung entsteht.

Polylinie verschieben

- Wählen Sie ein Liniensegment (aber keinen Ankerpunkt) aus und ziehen Sie es nach Bedarf.

Eigenschaften

- **Basis**
 - Name: Polylinie
- **Stile**
 - Gewicht: Geben Sie die Breite für die Polylinie ein.
 - Farbe: Wählen Sie die gewünschte Farbe aus und klicken Sie auf **OK**.
 - Gestrichelt: Wählen Sie nach Bedarf den gewünschten Polylinientyp aus:
Durchgezogen, Runder Punkt, Quadratischer Punkt, Strich, Strich Punkt, Langer Strich, Langer Strich Punkt oder Langer Strich Punkt Punkt.
 - Transparenz: Wertebereich von 1 bis 100. Passen Sie den Wert nach Bedarf an.

2.6.1.3 Rechteck



Verwenden Sie die Komponente **Rechteck**, wenn Sie ein Rechteck oder ein Quadrat zeichnen möchten.

Bei den Eigenschaften des Rechtecks können Sie die Position und Größe der Komponente anpassen. Insbesondere können Sie folgende Arbeitsschritte vornehmen:

- Größe und Position eines Objekts ändern (Seite 72)
- Rahmen und Transparenz festlegen (Seite 76)
- Hintergrundfarbe auswählen (Seite 75)

Rechtecke und Quadrate zeichnen

1. Wählen Sie die Komponente **Rechteck**  aus.
2. Zeichnen Sie ein Rechteck oder ein Quadrat, indem Sie die Komponente **Rechteck** direkt an die Stelle im Editorbereich ziehen, an der sie dargestellt werden soll.
3. Um das Rechteck oder das Quadrat auszuwählen, geben Sie im Eigenschaftenbereich die **Rahmenbreite** und den **Rahmenstil** an.

Eigenschaften des Rechtecks

- **Basis**
 - Name: Rechteck
 - Ablageort: Sie können die Koordinaten des Ablageorts des Rechtecks ändern.
 - Größe: Sie können die Breite und Höhe des Rechtecks ändern.
- **Stile**
 - Rahmenbreite: Passen Sie den Wert nach Bedarf an.
 - Rahmenstil: Wählen Sie nach Bedarf *gepunktet*, *gestrichelt*, *durchgezogen* oder *doppelt*.
 - Rahmenfarbe: Wählen Sie unter **Rahmenfarbe** die gewünschte Farbe aus und klicken Sie auf **OK**.
 - Hintergrundfarbe: Wählen Sie unter **Hintergrundfarbe** die gewünschte Farbe aus und klicken Sie auf **OK**.
 - Transparenz: Wertebereich von 1 bis 100. Passen Sie den Wert nach Bedarf an.
 - Füllen: Klicken Sie auf das entsprechende Kontrollkästchen, je nachdem, ob das Rechteck mit einer Hintergrundfarbe gefüllt werden soll.

2.6.2 Basis

Der Bereich **Basis** dient im Allgemeinen zum Hinzufügen von Texten, Bildern und Links.

Unter **Basis** finden Sie die folgende Auswahl:

- Text (Seite 29)
- Bild (Seite 26)
- Link (Seite 26)
- PDF (Seite 28)

2.6.2.1 Bild



Verwenden Sie eine Bildkomponente, wenn Sie ein Bild hinzufügen möchten.

Bei den Eigenschaften des Bilds können Sie die Position und Größe der Komponente anpassen. Insbesondere können Sie folgende Arbeitsschritte vornehmen:

- Größe und Position eines Objekts ändern (Seite 72)
- Hintergrundbild auswählen (Seite 75)

Bild hinzufügen

1. Wählen Sie die Komponente **Bild**  aus.
2. Ziehen Sie die Komponente **Bild** direkt an die Stelle, an der das Bild im Editorbereich dargestellt werden soll.

Hinweis

Berücksichtigen Sie beim Hinzufügen des Bilds die Bildgröße. Ein Bild, das größer als der Höchstwert für "Größe" ist, kann nicht hochgeladen werden.

- GIF < 256 KB
 - PNG/JPG/JPEG < 2 MB
-

3. Bearbeiten Sie das Bild im Eigenschaftenbereich, indem Sie die entsprechenden Bilder in der **Graph Library** auswählen.

Eigenschaften des Bilds

- **Basis**
 - Name: Bild
 - Ablageort: Sie können die Koordinaten des Ablageorts für das Bild ändern.
 - Größe: Sie können die Breite und Höhe des Bilds ändern.
- **Werte**
 - Bild: Wählen Sie die entsprechenden Bilder in der **Graph Library** aus.

2.6.2.2 Link



Verwenden Sie eine Link-Komponente, wenn Sie einen Uniform Resource Locator (URL-Link) hinzufügen möchten.

Bei den Eigenschaften des **Links** können Sie die Position und Größe der Komponente anpassen. Insbesondere können Sie folgende Arbeitsschritte vornehmen:

- Größe und Position eines Objekts ändern (Seite 72)
- Hintergrundfarbe auswählen (Seite 75)
- Stil des Textes festlegen (Seite 75)

Link hinzufügen

1. Wählen Sie die Komponente **Link**  aus.
2. Ziehen Sie die Komponente **Link** direkt an die Stelle, an der die Linkzeile im Editorbereich dargestellt werden soll.
3. Um den Textwert für den Link einzugeben, klicken Sie am Ende der Zeile "Textwert" auf "..."
und geben den Wert wie gewünscht ein.
4. Um das Linkziel festzulegen, geben Sie die URL in die Zeile "Verknüpfungsziel" ein.

Hinweis

Wenn Sie mehr Text eingeben als in den Linkbereich passt, wird das Apostroph (...) am Ende des Linkbereichs angezeigt. Passen Sie den Linkbereich an, indem Sie das blaue Quadrat auf dem Rand ziehen oder den Wert für die **Größe** im Eigenschaftenbereich ändern.

Jeder Link ist unabhängig.

5. Klicken Sie am Ende der Zeile "Verknüpfungsantwort" auf den Abwärtspfeil und wählen Sie den benötigten Modus aus.

Eigenschaften des Links

- **Basis**
 - Name: PDF
 - Ablageort: Sie können die Koordinaten des Ablageorts des Links ändern.
 - Größe: Sie können die Breite und Höhe des Links ändern.
- **Stile**
 - Schriftart: Wählen Sie **Schriftart**, **Schriftstil** und **Größe** einzeln im Schriftartenbereich aus. Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen zu speichern, oder klicken Sie auf **Auf Standard zurücksetzen**, um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren.
 - Textfarbe: Wählen Sie unter **Textfarbe** die gewünschte Farbe aus und klicken Sie auf **OK**.
 - Hintergrundfarbe: Wählen Sie unter **Hintergrundfarbe** die gewünschte Farbe aus und klicken Sie auf **OK**.
 - Füllen: Klicken Sie auf das entsprechende Kontrollkästchen, je nachdem, ob der Linkbereich mit einer Hintergrundfarbe gefüllt werden soll.
 - Textausrichtung: Richten Sie den Text linksbündig, zentriert oder rechtsbündig aus.

- **Werte**
 - Textwert: Geben Sie den Inhalt für den Link ein.
 - URL: die URL des Verknüpfungsziels.
- **Animation**
 - Verknüpfungsantwort: Wählen Sie die Verknüpfungsantwort aus.

2.6.2.3 PDF



Verwenden Sie die Komponente **PDF**, um eine PDF-Datei in das LWE-Projekt hochzuladen. Die PDF-Datei sollte nicht mehr als 15 MB groß sein.

In den **PDF**-Eigenschaften können Sie die Position, Größe und den Stil des Objekts anpassen. Insbesondere können Sie folgende Arbeitsschritte vornehmen:

- Größe oder Position ändern (Seite 72)
- Stil des Textes festlegen (Seite 75)
- Hintergrundbild auswählen (Seite 75)

Komponente PDF hinzufügen

1. Wählen Sie im Komponentenbereich die Komponente **PDF** aus.
2. Ziehen Sie sie in den Editorbereich und lassen Sie die Maustaste los.
3. Legen Sie den Namen der Komponente PDF fest.
 - Klicken Sie im PDF-Eigenschaftenbereich am Ende der Zeile **Wert** auf "...".
 - Ändern Sie den Textwert nach Bedarf.
 - Speichern Sie die Änderung durch Klicken auf **OK** oder verwerfen Sie sie durch Klicken auf **Abbrechen**.
Der Textwert ändert sich in den Standardwert, wenn Sie **Auf Standardwert zurücksetzen** auswählen.
4. Laden Sie die PDF-Datei in das LWE-Projekt hoch.
 - Klicken Sie im PDF-Eigenschaftenbereich am Ende der Zeile **PDF-Datei** auf "...".
 - Wählen Sie eine PDF-Datei aus und klicken Sie auf **Öffnen**.

Eigenschaften der Komponente PDF

- **Basis**
 - Name: PDF
 - Ablageort: Sie können die Koordinaten des Ablageorts für die Komponente PDF ändern.
 - Größe: Sie können die Breite und Höhe der Komponente PDF ändern.
- **Werte**
 - Textwert: Hier geben Sie den Inhalt für die Komponente PDF ein.
 - PDF-Datei: Wählen Sie die PDF-Datei aus, die Sie hinzufügen möchten.
- **Stile**
 - Schriftart: Wählen Sie **Schriftart**, **Schriftstil** und **Größe** einzeln im Schriftartenbereich aus. Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen zu speichern, oder wählen Sie **Auf Standard zurücksetzen** aus, um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren.
 - Textfarbe: Wählen Sie unter **Textfarbe** die gewünschte Farbe aus und klicken Sie auf **OK**.
 - Textausrichtung: Richten Sie den Text linksbündig, zentriert oder rechtsbündig aus.
 - Hintergrundbild: Wählen Sie die entsprechenden Bilder in der Graph Library aus.

2.6.2.4 Text



Verwenden Sie eine Textkomponente, wenn Sie eine Wortbeschreibung hinzufügen möchten.

Bei den Eigenschaften des **Texts** können Sie die Position und Größe der Komponente anpassen. Insbesondere können Sie folgende Arbeitsschritte vornehmen:

- Größe und Position eines Objekts ändern (Seite 72)
- Stil des Textes festlegen (Seite 75)
- Hintergrundfarbe auswählen (Seite 75)

Textkomponente hinzufügen

1. Wählen Sie die Komponente **Text**  aus.
2. Ziehen Sie die Komponente **Text** direkt an die Stelle, an der die Textzeile im Editorbereich dargestellt werden soll.
3. Geben Sie den Text ein, indem Sie auf die Textkomponente doppelklicken, um den Text direkt dort zu bearbeiten, oder ändern Sie den **Textwert** im Eigenschaftenbereich.

Wenn der Text eine Grenze erreicht, wird er automatisch so umgebrochen, dass er in den definierten Bereich passt.

4. Drücken Sie die Taste **Esc** oder klicken Sie auf einen anderen Bereich, um den Textbearbeitungsmodus zu beenden.

Eigenschaften des Texts

- **Basis**
 - Name: Text
 - Ablageort: Sie können die Koordinaten des Ablageorts des Texts ändern.
 - Größe: Sie können die Breite und Höhe des Texts ändern.
- **Werte**
 - Textwert: Geben Sie den Inhalt ein.
- **Stile**
 - Schriftart: Wählen Sie **Schriftart**, **Schriftstil** und **Größe** einzeln im Schriftartenbereich aus. Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen zu speichern, oder klicken Sie auf **Auf Standard zurücksetzen**, um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren.
 - Textfarbe: Wählen Sie unter **Textfarbe** die gewünschte Farbe aus und klicken Sie auf **OK**.
 - Hintergrundfarbe: Wählen Sie unter **Hintergrundfarbe** die gewünschte Farbe aus und klicken Sie auf **OK**.
 - Füllen: Klicken Sie auf das entsprechende Kontrollkästchen, je nachdem, ob der Textbereich mit einer Hintergrundfarbe gefüllt werden soll.
 - Textausrichtung: Richten Sie den Text linksbündig, zentriert oder rechtsbündig aus.

2.6.3 Digital

Ein **Digitalwert** dient zur visuellen Darstellung des Digitalwerts "0" oder "1".

Digitalwert enthält:

- Umschalter (Seite 32)
- Druckschalter (Seite 30)

2.6.3.1 Druckschalter



Die Komponente **Druckschalter** ist eine spezielle Digitalwert-Komponente.

In den Eigenschaften des **Druckschalters** können Sie die Position, Größe und den Stil des Objekts anpassen. Insbesondere können Sie folgende Arbeitsschritte vornehmen:

- Größe und Position eines Objekts ändern (Seite 72)
- Stil des Textes festlegen (Seite 75)

Komponente Druckschalter hinzufügen

1. Wählen Sie im Komponentenbereich die Komponente **Druckschalter** aus.
2. Ziehen Sie sie in den Editorbereich und lassen Sie die Maustaste los.

3. Um das Laufzeitverhalten des **Druckschalters** zu definieren, klicken Sie im Druckschalter-Eigenschaftenbereich am Ende der Zeile **Mausmodus** auf "...". Verfügbare Optionen:
- **Klick**: Auf der Webseite ändert sich der Zustand des Druckschalters durch Mausklick. Im Klickmodus werden die folgenden Blocktypen unterstützt: Q, M, V.
 - **Halten**: Auf der Webseite ändert sich der Zustand des Druckschalters durch Halten der Maustaste. Im Haltemodus werden die folgenden Blocktypen unterstützt: Q, M, V, Cursortaste und Funktionstaste.

Hinweis

Der Druckschalter im Haltemodus kann nur bei Projekten verwendet werden, die für das lokale BM bereitgestellt wurden.

Wenn Sie das Laufzeitverhalten des **Druckschalters** als **Halten** definiert haben, kann der Name des IoT-Dings nur auf "lokales Gerät" festgelegt werden.

Wenn Sie das Laufzeitverhalten des **Druckschalters** als **Klick** definiert haben, kann der Name des IoT-Dings entweder auf "lokales Gerät" oder auf den Namen des IoT-Dings festgelegt werden, das in der IoT-Dingtabelle angebunden wurde.

4. Definieren Sie für die Komponente Druckschalter das **Bild Ein** oder das **Bild Aus**.
- Klicken Sie im Druckschalter-Eigenschaftenbereich am Ende der Zeile **Bild Ein** oder **Bild Aus** auf "...".
 - Wählen Sie ein Bild aus der Graph Library aus und klicken Sie auf **OK**.
5. Legen Sie den Namen für die Komponente **Druckschalter** fest.
- Klicken Sie im Druckschalter-Eigenschaftenbereich am Ende der Zeile **Text Aus** oder **Text Ein** auf "...".
 - Ändern Sie den Text nach Wunsch.
 - Speichern Sie die Änderung durch Klicken auf **OK** oder verwerfen Sie sie durch Klicken auf **Abbrechen**.
- Der Textwert ändert sich in den Standardwert, wenn Sie **Auf Standardwert zurücksetzen** auswählen.
6. Variablen angeben (Seite 74)

Eigenschaften des Druckschalters

- **Basis**
 - Name: Druckschalter
 - Ablageort: Sie können die Koordinaten des Ablageorts für den Druckschalter ändern.
 - Größe: Sie können die Breite und Höhe des Druckschalters ändern.
- **Animation**
 - Mausmodus: Wählen Sie den Mausmodus.
 - Bild Ein: Wählen Sie die entsprechenden Bilder für den eingeschalteten Zustand in der **Graph Library** aus.
 - Bild Aus: Wählen Sie die entsprechenden Bilder für den ausgeschalteten Zustand in der **Graph Library** aus.
 - Text Ein: Geben Sie den anzuzeigenden Inhalt für den eingeschalteten Zustand ein.
 - Text Aus: Geben Sie den anzuzeigenden Inhalt für den ausgeschalteten Zustand ein.
- **Variable**
 - Variablenname: Wählen Sie je nach Ihren Anforderungen **Privates Tag** oder Variablen aus der Tag-Tabelle aus.
 - IoT-Dingname: Wählen Sie **Lokales Gerät** oder den Namen eines von Ihnen angebundenen IoT-Dings in der Tag-Tabelle aus.
 - Blocktyp: Wählen Sie die Art der Variablen aus.
 - Blocknummer: Wählen Sie die Blocknummer aus.
- **Stile**
 - Schriftart: Wählen Sie **Schriftart**, **Schriftstil** und **Größe** einzeln im Schriftartenbereich aus. Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen zu speichern, oder wählen Sie **Auf Standard zurücksetzen** aus, um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren.
 - Textfarbe: Wählen Sie unter **Textfarbe** die gewünschte Farbe aus und klicken Sie auf **OK**.
 - Textausrichtung: Richten Sie den Text linksbündig, zentriert oder rechtsbündig aus.

2.6.3.2 Umschalter



Verwenden Sie die Komponente **Umschalter**, wenn Sie den Digitalwert "0" oder "1" visuell darstellen möchten. "0" ist der ausgeschaltete Zustand, "1" ist der eingeschaltete Zustand.

In den Eigenschaften des **Umschalters** können Sie die Position und Größe der Komponente anpassen. Insbesondere können Sie folgende Arbeitsschritte vornehmen:

- Größe und Position eines Objekts ändern (Seite 72)
- Stil des Textes festlegen (Seite 75)

Umschalter hinzufügen

1. Wählen Sie die Komponente **Umschalter** aus .
2. Ziehen Sie die Komponente **Umschalter** direkt an die Stelle, an der sie im Editorbereich dargestellt werden soll.
3. Variablen angeben (Seite 74)
4. Definieren Sie für die Komponente Umschalter das **Bild Ein** oder das **Bild Aus**.
 - Klicken Sie im Druckschalter-Eigenschaftenbereich am Ende der Zeile **Bild Ein** oder **Bild Aus** auf "...".
 - Wählen Sie ein Bild aus der Graph Library aus und klicken Sie auf **OK**.
5. Legen Sie den **Text Ein** und den **Text Aus** für die Komponente **Umschalter** fest.
 - Klicken Sie im Umschalter-Eigenschaftenbereich am Ende der Zeile **Text Aus** oder **Text Ein** auf "...".
 - Ändern Sie den Text nach Wunsch.
 - Speichern Sie die Änderung durch Klicken auf **OK** oder verwerfen Sie sie durch Klicken auf **Abbrechen**.
Der Textwert ändert sich in den Standardwert, wenn Sie **Auf Standardwert zurücksetzen** auswählen.

Eigenschaften für Umschalter

- **Basis**
 - Name: Umschalter
 - Ablageort: Sie können die Koordinaten des Ablageorts des Umschalters ändern.
 - Größe: Sie können die Breite und Höhe des Umschalters ändern.
- **Variable**
 - Variablenname: Wählen Sie entsprechend Ihren Anforderungen **Privates Tag** oder **Globales Tag** aus.
 - IoT-Dingname: Wählen Sie **Lokales Gerät** oder den Namen eines von Ihnen angebundenen IoT-Dings in der Tag-Tabelle aus.
 - Blocktyp: Wählen Sie die Art der Variablen aus.
 - Blocknummer: Richten Sie sich nach der folgenden Tabelle, um die einzelnen Werte auszuwählen.
 - Schreibbar: Bei schreibbaren Blocktypen können Sie die Schreibfunktion aktivieren, indem Sie neben **Schreibbar** auf das Kontrollkästchen klicken.

- **Animation**
 - Bild Ein: Wählen Sie die entsprechenden Bilder für den eingeschalteten Zustand in der **Graph Library** aus.
 - Bild Aus: Wählen Sie die entsprechenden Bilder für den ausgeschalteten Zustand in der **Graph Library** aus.
 - Text Ein: Geben Sie den anzuzeigenden Inhalt für den eingeschalteten Zustand ein.
 - Text Aus: Geben Sie den anzuzeigenden Inhalt für den ausgeschalteten Zustand ein.
- **Stile**
 - Schriftart: Wählen Sie **Schriftart**, **Schriftstil** und **Größe** einzeln im Schriftartenbereich aus. Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen zu speichern, oder wählen Sie **Auf Standard zurücksetzen** aus, um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren.
 - Textfarbe: Wählen Sie unter **Textfarbe** die gewünschte Farbe aus und klicken Sie auf **OK**.
 - Textausrichtung: Richten Sie den Text linksbündig, zentriert oder rechtsbündig aus.

2.6.4 Analog

Der **Analogwert** dient zum visuellen Bearbeiten von analogen Variablen.

Unter **Analogwert** finden Sie die folgende Auswahl:

- Analogwert (Seite 37)
- Analoger Balken (Seite 34)
- Analoger Schieberegler (Seite 36)

2.6.4.1 Analoger Balken



Verwenden Sie die Komponente **Analoger Balken**, wenn Sie einen analogen Balken zum Darstellen der dynamischen Variable erzeugen möchten.

In den Eigenschaften des **Analogen Balkens** können Sie die Position, Größe und den Stil des Objekts anpassen. Sie können insbesondere folgende Eigenschaften anpassen:

- Größe und Position eines Objekts ändern (Seite 72)
- Stil des Textes festlegen (Seite 75)

Analogen Balken hinzufügen

1. Wählen Sie die Komponente **Analoger Balken**  aus.
2. Ziehen Sie die Komponente **Analoger Balken** direkt an die Stelle, an der sie im Editorbereich dargestellt werden soll.

3. Variablen angeben (Seite 74)
4. Definieren Sie im Eigenschaftenbereich den Wertebereich für die Komponente **Analoger Balken**.
 - Klicken Sie am Ende der Zeile **Max. Wert** und **Min. Wert** auf "...".
 - Ändern Sie den Wert nach Wunsch.
 - Speichern Sie die Änderung durch Klicken auf **OK** oder verwerfen Sie sie durch Klicken auf **Abbrechen**.

Der Wert ändert sich in den Standardwert, wenn Sie **Auf Standardwert zurücksetzen** auswählen.

Eigenschaften des analogen Balkens

- **Basis**
 - Name: Analoger Balken
 - Ablageort: Sie können die Koordinaten des Ablageorts des analogen Balkens ändern.
 - Größe: Sie können die Breite und Höhe des analogen Balkens ändern.
- **Variable**
 - Variablenname: Wählen Sie je nach Ihren Anforderungen **Privates Tag** oder Variablen aus der Tag-Tabelle aus.
 - IoT-Dingname: Wählen Sie **Lokales Gerät** oder den Namen eines von Ihnen angebundenen IoT-Dings in der Tag-Tabelle aus.
 - Blocktyp: Wählen Sie die Art der Variablen aus.
 - Blocknummer: Wählen Sie die Blocknummer aus.
 - Blockformat: Wählen Sie für den Blockwert "Signed" oder "Unsigned" aus.
 - Dezimalstellen: Wählen Sie die Anzahl der Dezimalstellen nach dem Komma für den Variablenwert aus.

- **Animation**
 - Max. Wert: Legen Sie den Maximalwert für den analogen Balken nach Ihren Anforderungen fest.
 - Min. Wert: Legen Sie den Minimalwert für den analogen Balken nach Ihren Anforderungen fest.
 - Farbe: Wählen Sie die **Farbeinstellung** anhand der verschiedenen Bereiche aus und klicken Sie auf **OK**.
- **Stile**
 - Schriftart: Wählen Sie **Schriftart**, **Schriftstil** und **Größe** einzeln im Schriftartenbereich aus. Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen zu speichern, oder wählen Sie **Auf Standard zurücksetzen** aus, um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren.
 - Textfarbe: Wählen Sie unter **Textfarbe** die gewünschte Farbe aus und klicken Sie auf **OK**.
 - Rahmenfarbe: Wählen Sie unter **Rahmenfarbe** die gewünschte Farbe aus und klicken Sie auf **OK**.

2.6.4.2 Analoger Schieberegler



Verwenden Sie die Komponente **Analoger Schieberegler**, wenn Sie einen analogen Schieberegler zum Darstellen der Schiebereglervariablen erzeugen möchten.

In den Eigenschaften des **Analogen Schiebereglers** können Sie die Position, Größe und den Stil des Objekts anpassen. Sie können insbesondere folgende Eigenschaften anpassen:

- Größe und Position eines Objekts ändern (Seite 72)

Analogen Schieberegler hinzufügen

1. Wählen Sie die Komponente **Analoger Schieberegler**  aus.
2. Ziehen Sie die Komponente **Analoger Schieberegler** direkt an die Stelle, an der sie im Editorbereich dargestellt werden soll.
3. Variablen angeben (Seite 74)
4. Definieren Sie im Eigenschaftenbereich den Wertebereich für die Komponente **Analoger Schieberegler**.
 - Klicken Sie am Ende der Zeile **Max. Wert** und **Min. Wert** auf "...".
 - Ändern Sie den Wert nach Wunsch.
 - Speichern Sie die Änderung durch Klicken auf **OK** oder verwerfen Sie sie durch Klicken auf **Abbrechen**.

Der Wert ändert sich in den Standardwert, wenn Sie **Auf Standardwert zurücksetzen** auswählen.

Eigenschaften des analogen Schiebereglers

- **Basis**
 - Name: Analoger Schieberegler
 - Ablageort: Sie können die Koordinaten des Ablageorts des analogen Schiebereglers ändern.
 - Größe: Sie können die Breite und Höhe des analogen Schiebereglers ändern.
- **Variable**
 - Variablenname: Wählen Sie je nach Ihren Anforderungen **Privates Tag** oder Variablen aus der Tag-Tabelle aus.
 - IoT-Dingname: Wählen Sie **Lokales Gerät** oder den Namen eines von Ihnen angebundenen IoT-Dings in der Tag-Tabelle aus.
 - Blocktyp: Wählen Sie die Art der Variablen aus.
 - Blocknummer: Wählen Sie die Blocknummer aus.
 - Blockformat: Wählen Sie für den Blockwert "Signed" oder "Unsigned" aus.
 - Dezimalstellen: Wählen Sie die Anzahl der Dezimalstellen nach dem Komma für den Variablenwert aus.
 - Schreibbar: Bei schreibbaren Blocktypen können Sie die Schreibfunktion aktivieren, indem Sie neben **Schreibbar** auf das Kontrollkästchen klicken.
- **Animation**
 - Max. Wert: Legen Sie den Maximalwert für den analogen Schieberegler nach Ihren Anforderungen fest.
 - Min. Wert: Legen Sie den Minimalwert für den analogen Schieberegler nach Ihren Anforderungen fest.
 - Hintergrundbild: Wählen Sie das entsprechende Bild in der **Graph Library** aus.
 - Miniaturbild: Wählen Sie das entsprechende Bild in der **Graph Library** aus.

2.6.4.3 Analogwert



Verwenden Sie die Komponente **Analogwert**, wenn Sie den Analogwert darstellen möchten.

In den Eigenschaften des **Analogwerts** können Sie die Position, Größe und den Stil des Objekts anpassen. Sie können insbesondere folgende Eigenschaften anpassen:

- Größe und Position eines Objekts ändern (Seite 72)
- Stil des Textes festlegen (Seite 75)

Komponente Analogwert hinzufügen

1. Wählen Sie die Komponente **Analogwert**  aus.
2. Ziehen Sie die Komponente **Analogwert** direkt an die Stelle, an der sie im Editorbereich dargestellt werden soll.
3. Variablen angeben (Seite 74)

Eigenschaften des Analogwerts

- **Basis**
 - Name: Analogwert
 - Ablageort: Sie können die Koordinaten des Ablageorts des Analogwerts ändern.
 - Größe: Sie können die Breite und Höhe des Analogwerts ändern.
- **Variable**
 - Variablenname: Wählen Sie je nach Ihren Anforderungen **Privates Tag** oder Variablen aus der Tag-Tabelle aus.
 - IoT-Dingname: Wählen Sie **Lokales Gerät** oder den Namen eines von Ihnen angebundenen IoT-Dings in der Tag-Tabelle aus.
 - Blocktyp: Wählen Sie die Art der Variablen aus.
 - Blocknummer: Wählen Sie die Blocknummer aus.
 - Blockformat: Wählen Sie für den Blockwert "Signed" oder "Unsigned" aus.
 - Dezimalstellen: Wählen Sie die Anzahl der Dezimalstellen nach dem Komma für den Variablenwert aus.
 - Schreibbar: Bei schreibbaren Blocktypen können Sie die Schreibfunktion aktivieren, indem Sie neben **Schreibbar** auf das Kontrollkästchen klicken.
 - Einheit: Definiert die Einheit für die Variable.
- **Stile**
 - Schriftart: Wählen Sie **Schriftart**, **Schriftstil** und **Größe** einzeln im Schriftartenbereich aus. Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen zu speichern, oder wählen Sie **Auf Standard zurücksetzen** aus, um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren.
 - Textfarbe: Wählen Sie unter **Textfarbe** die gewünschte Farbe aus und klicken Sie auf **OK**.
 - Textausrichtung: Richten Sie den Text linksbündig, zentriert oder rechtsbündig aus.

2.6.4.4 Regenbogen



Die Komponente **Regenbogen** zeigt einen numerischen Wert in Form einer analogen Messanzeige an. Der **Regenbogen** dient nur zu Anzeigezwecken und kann vom Bediener nicht beeinflusst werden.

In den Eigenschaften des Regenbogens können Sie die Position, Größe und den Stil des Objekts anpassen. Sie können insbesondere folgende Eigenschaften anpassen:

- Größe und Position eines Objekts ändern (Seite 72)
- Hintergrundfarbe auswählen (Seite 75)
- Schriftart festlegen (Seite 75)

Komponente Regenbogen hinzufügen

1. Wählen Sie im Komponentenbereich die Komponente **Regenbogen** aus.
2. Ziehen Sie sie in den Editorbereich und lassen Sie die Maustaste los.
3. Variablen angeben (Seite 74)
4. Definieren Sie im Eigenschaftenbereich den Wertebereich für die Komponente **Regenbogen**.
 - Klicken Sie am Ende der Zeile **Max. Wert** und **Min. Wert** auf "...".
 - Ändern Sie den Wert nach Wunsch.
 - Speichern Sie die Änderung durch Klicken auf **OK** oder verwerfen Sie sie durch Klicken auf **Abbrechen**.
Der Bereichswert ändert sich in den Standardwert, wenn Sie **Auf Standardwert zurücksetzen** auswählen.
5. Geben Sie die Farbe für die einzelnen Bereiche an:
 - Klicken Sie am rechten Ende der Zeile **Farbe** auf "...".
 - Passen Sie im Fenster "Farbeinstellung" den Bereich und die zugeordnete Farbe an. Durch Klicken auf "+" können Sie einen Bereich hinzufügen.

Hinweis

Für eine Komponente Regenbogen können Sie maximal fünf Bereiche hinzufügen.

- Speichern Sie die Farbeinstellung.

Eigenschaften des Regenbogens

- **Basis**
 - Name: Regenbogen
 - Ablageort: Sie können die Koordinaten des Ablageorts für den Regenbogen ändern.
 - Größe: Sie können die Breite und Höhe des Regenbogens ändern.
- **Variable**
 - Variablenname: Wählen Sie je nach Ihren Anforderungen **Privates Tag** oder Variablen aus der Tag-Tabelle aus.
 - IoT-Dingname: Wählen Sie **Lokales Gerät** oder den Namen eines von Ihnen angebundenen IoT-Dings in der Tag-Tabelle aus.
 - Blocktyp: Wählen Sie die Art der Variablen aus.
 - Blocknummer: Wählen Sie die Blocknummer aus.
 - Blockformat: Wählen Sie für den Blockwert "Signed" oder "Unsigned" aus.
 - Dezimalstellen: Wählen Sie die Anzahl der Dezimalstellen nach dem Komma für den Variablenwert aus.
- **Animation**
 - Max. Wert: Legen Sie den Maximalwert für den analogen Balken nach Ihren Anforderungen fest.
 - Min. Wert: Legen Sie den Minimalwert für den analogen Balken nach Ihren Anforderungen fest.
 - Farbe: Wählen Sie die **Farbeinstellung** anhand der verschiedenen Bereiche aus und klicken Sie auf **OK**.
- **Stile**
 - Hintergrundfarbe: Wählen Sie die Hintergrundfarbe aus:
 - Füllen: Wählen Sie das Kontrollkästchen aus, wenn Sie den Regenbogenbereich mit Hintergrundfarbe füllen möchten.
 - Schriftart: Wählen Sie **Schriftart**, **Schriftstil** und **Größe** einzeln im Schriftartenbereich aus. Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen zu speichern, oder wählen Sie **Auf Standard zurücksetzen** aus, um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren.

2.6.5 Sonstiges

Sonstiges enthält:

- Skalierungszeit (Seite 42)
- LOGO! Uhr (Seite 41)
- Trendansicht (Seite 45)
- Webcam (Seite 46)
- Anmelden (Seite 48)

2.6.5.1 LOGO! Uhr



Verwenden Sie die Komponente **LOGO! Uhr**, um das Datum und die Uhrzeit aus dem LOGO! Basismodul anzuzeigen.

In den Eigenschaften der **LOGO! Uhr** können Sie die Position, Größe und den Stil des Objekts anpassen. Sie können insbesondere folgende Eigenschaften anpassen:

- Größe und Position eines Objekts ändern (Seite 72)
- Hintergrundfarbe auswählen (Seite 75)
- Stil des Textes festlegen (Seite 75)

Hinweis

Die LOGO! Uhr kann nur bei Projekten verwendet werden, die für das lokale LOGO! BM bereitgestellt wurden.

Komponente LOGO! Uhr hinzufügen

Das Datum und die Uhrzeit aus dem LOGO! Basismodul können Sie nur lesen.

1. Wählen Sie die Komponente **LOGO! Uhr**  aus.
2. Ziehen Sie die Komponente **LOGO! Uhr** direkt an die Stelle, an der sie im Editorbereich dargestellt werden soll.
3. Variablen angeben (Seite 74)

Eigenschaften der LOGO! Uhr

- **Basis**
 - Name: LOGO! Uhr
 - Ablageort: Sie können die Koordinaten des Ablageorts des Texts ändern.
 - Größe: Sie können die Breite und Höhe des Texts ändern.
- **Stile**
 - Schriftart: Wählen Sie **Schriftart**, **Schriftstil** und **Größe** einzeln im Schriftartenbereich aus. Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen zu speichern, oder klicken Sie auf **Auf Standard zurücksetzen**, um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren.
 - Textfarbe: Wählen Sie unter **Textfarbe** die gewünschte Farbe aus und klicken Sie auf **OK**.
 - Hintergrundfarbe: Wählen Sie unter **Hintergrundfarbe** die gewünschte Farbe aus und klicken Sie auf **OK**.
 - Füllen: Wählen Sie das Kontrollkästchen aus, wenn Sie den Textbereich mit Hintergrundfarbe füllen möchten.
 - Textausrichtung: Richten Sie den Text linksbündig, zentriert oder rechtsbündig aus.
 - Zeitformat: Wählen Sie das Zeitformat aus.
- **Variable**
 - IoT-Dingname: Wählen Sie **Lokales Gerät** oder den Namen eines von Ihnen angebundenen IoT-Dings in der Tag-Tabelle aus.

2.6.5.2 Skalierungszeit



Verwenden Sie die Komponente **Skalierungszeit**, wenn Sie einen Zeitwert anzeigen möchten.

Bei den Eigenschaften der **Skalierungszeit** können Sie die Position und Größe der Komponente anpassen. Insbesondere können Sie folgende Arbeitsschritte vornehmen:

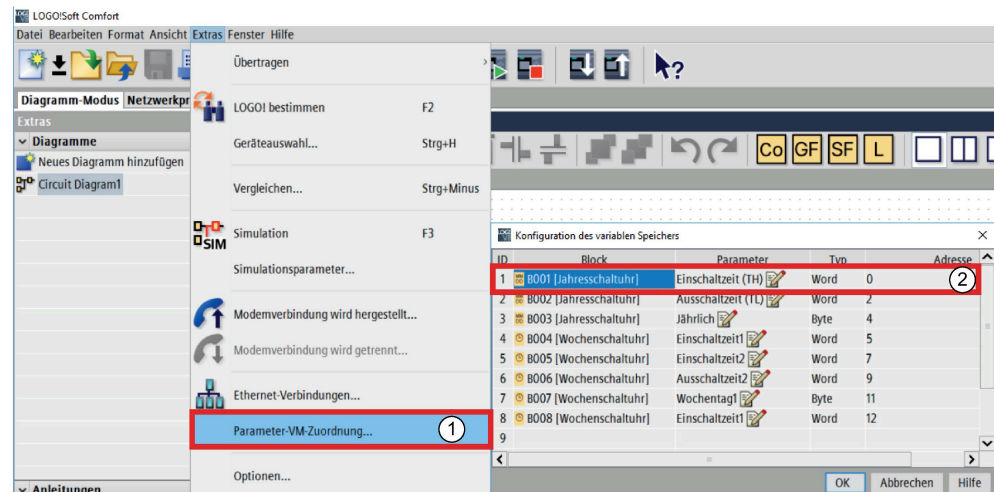
- Größe und Position eines Objekts ändern (Seite 72)
- Stil des Textes festlegen (Seite 75)

Die Skalierungszeit ist der Istwert eines referenzierten Funktionsblocks, der als Zeitwert angezeigt wird. Mögliche Anzeigeformate für die Zeit werden nachstehend aufgeführt:

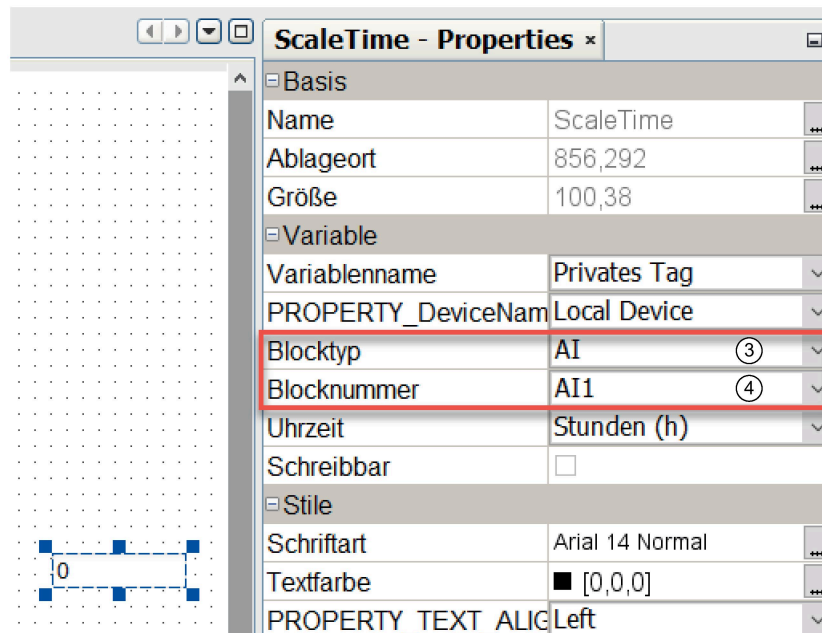
- Stunden (h), Minuten (HH:mm), Sekunden (HH:mm:ss), 10 Millisekunden (HH:mm:ss:ms), Ein-/Ausschaltzeit jährlich (MM-tt), Ein-/Ausschaltzeit wöchentlich (HH:mm), Ein-/Ausschaltzeit jährlich (tt/MM)

Komponente Skalierungszeit hinzufügen

1. Wählen Sie die Komponente **Skalierungszeit**  aus.
2. Ziehen Sie die Komponente **Skalierungszeit** direkt an die Stelle, an der sie im Editorbereich dargestellt werden soll.
3. Definieren Sie die Variable für die Skalierungszeit unter Eigenschaften > Variable:
 - Geben Sie das Format der Skalierungszeit als Stunden/Minuten/Sekunden/10 Millisekunden (Seite 74) an
 - Wenn Sie die Einschaltzeit und Ausschaltzeit als jährlich/wöchentlich angeben, müssen Sie den Blocktyp und die Blocknummer so angeben, wie Sie sie im Schaltplan von LOGO!Soft Comfort verwenden.
 - a. Prüfen Sie den Typ  und die Adresse  des Funktionsblocks in LOGO!Soft Comfort.



- b. Definieren Sie die Variablen für den LOGO! Web Editor wie folgt:
 Definieren Sie den Blocktyp als Wert vom Typ ①
 Definieren Sie die Blocknummer als Wert der Adresse ②



Eigenschaften der Skalierungszeit

- **Basis**
 - Name: Skalierungszeit
 - Ablageort: Sie können die Koordinaten des Ablageorts der Skalierungszeit ändern.
 - Größe: Sie können die Breite und Höhe der Skalierungszeit ändern.
- **Variable**
 - Variablenname: Wählen Sie je nach Ihren Anforderungen **Privates Tag** oder Variablen aus der Tag-Tabelle aus.
 - IoT-Dingname: Wählen Sie **Lokales Gerät** oder den Namen eines von Ihnen angebotenen IoT-Dings in der Tag-Tabelle aus.
 - Blocktyp: Wählen Sie die Art der Variablen aus.
 - Blocknummer: Wählen Sie die Blocknummer aus.
 - Zeiten: Wählen Sie die Einheit für die Skalierungszeit aus.
 - Schreibbar: Bei schreibbaren Blocktypen können Sie die Schreibfunktion aktivieren, indem Sie neben **Schreibbar** auf das Kontrollkästchen klicken.
- **Stile**
 - Schriftart: Wählen Sie **Schriftart**, **Schriftstil** und **Größe** einzeln im Schriftartenbereich aus. Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen zu speichern, oder wählen Sie **Auf Standard zurücksetzen** aus, um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren.
 - Textfarbe: Wählen Sie unter **Textfarbe** die gewünschte Farbe aus und klicken Sie auf **OK**.
 - Textausrichtung: Richten Sie den Text linksbündig, zentriert oder rechtsbündig aus.

2.6.5.3 Trendansicht



Zeigen Sie in der Komponente **Trendansicht** Variablenwerte aus dem aktuellen Prozess in Form von Trends in Abhängigkeit der Zeit an. Mit dem maximalen Variablenwert wird der Wertebereich des Diagramms festgelegt. In einer Komponente Trendansicht können bis zu 10 Variablen angezeigt werden.

In den Eigenschaften der **Trendansicht** können Sie die Position, Größe und den Stil des Objekts anpassen. Insbesondere können Sie folgende Arbeitsschritte vornehmen:

- Größe und Position eines Objekts ändern (Seite 72)
- Stil des Textes festlegen (Seite 75)

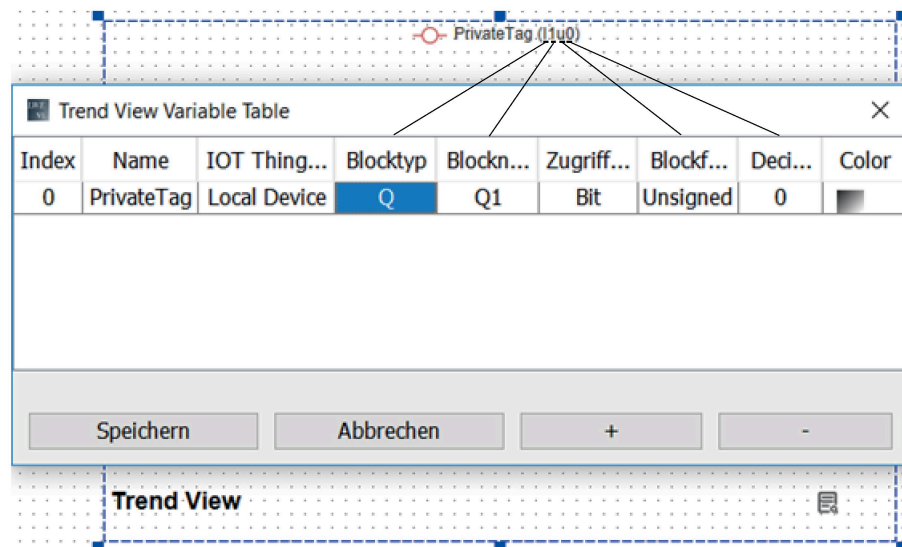
Komponente Trendansicht hinzufügen

Geben Sie die Animationseigenschaften von Trendansichten unter **Eigenschaften:** > **Animation** an:

1. Wählen Sie im Komponentenbereich die Komponente **Trendansicht** aus.
2. Ziehen Sie sie in den Editorbereich und lassen Sie die Maustaste los.
3. Geben Sie die Animationseigenschaften von Trendansichten unter **Eigenschaften:** > **Variable** an:
 - Klicken Sie am Ende der Zeile mit den Variablen der **Trendansicht** auf "...".
 - Klicken Sie in der Tabelle "Variablen der Trendansicht" auf "+", um eine neue Variable hinzuzufügen.

Um eine Variable zu löschen, klicken Sie bei ausgewählter Variable auf "-".

- Geben Sie die Eigenschaften der Variablen sowie die Farben, mit denen diese angezeigt werden sollen, in der Trendansicht an.
- Speichern Sie die Tabelle durch Klicken auf **Speichern**.



4. Geben Sie das Zeitintervall in der Klappliste **Zeitintervall** an.
5. Geben Sie den Wert für das Zeitintervall in den Zeitachsen über die Klappliste **Zeitskala Anzahl** an.

Eigenschaften der Trendansicht

- **Basis**
 - Name: Trendansicht
 - Ablageort: Sie können die Koordinaten des Ablageorts für die Trendansicht ändern.
 - Größe: Sie können die Breite und Höhe der Trendansicht ändern.
- **Werte**
 - Titel der Trendansicht: Geben Sie den Titel für die Trendansicht an.
- **Stile**
 - Schriftart des Titels: Wählen Sie **Schriftart**, **Schriftstil** und **Größe** einzeln im Schriftartenbereich aus. Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen zu speichern, oder wählen Sie **Auf Standard zurücksetzen** aus, um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren.
 - Textfarbe des Titels: Wählen Sie unter **Textfarbe** die gewünschte Farbe aus und klicken Sie auf **OK**.
 - Textausrichtung des Titels: Richten Sie den Text linksbündig, zentriert oder rechtsbündig aus.
- **Animation**
 - Zeitintervall (Sekunden): Geben Sie das Zeitintervall für die Trendansicht an.
 - Zeitskala Anzahl: Geben Sie den Wert für die Zeitskala der Trendansicht an.
- **Variable**
 - Variable der Trendansicht: Fügen Sie die Variablen der Trendansicht hinzu oder löschen Sie sie:

2.6.5.4 Webcam



Fügen Sie mithilfe der Komponente **Webcam** auf Webseiten einen Echtzeit-Überwachungsbildschirm hinzu. Bevor Sie die Komponente Webcam in Ihr LWE-Projekt einbinden können, müssen Sie Ihre IP-Webkamera installieren und die RTSP-Adresse der Kamera nach HLS transkodieren. Ein Beispiel finden Sie unter Beispiel für das Hinzufügen eines Bilds von einer IP-Kamera (Seite 88) oder Beispiel für das Hinzufügen eines Bilds von einer USB-Kamera (Seite 85).

Auf der LWE-Webseite werden fünf Typen von Streaming-Videos über das HTTP-Protokoll unterstützt. Die unterstützten Videotypen unterscheiden sich von Browser zu Browser. Weitere Informationen über unterstützte Videoformate in Abhängigkeit vom Browser finden Sie hier: HTML5-Video (https://en.wikipedia.org/wiki/HTML5_video)

Bei den Eigenschaften der Webcam können Sie Position, Größe, Titel und Titelstil der Komponente anpassen. Sie können insbesondere folgende Eigenschaften anpassen:

- Größe und Position eines Objekts ändern (Seite 72)
- Titel und Tooltip festlegen
- Animationseigenschaften festlegen

Hinweis

Siemens empfiehlt, die neueste Version von Google Chrome zum Aufrufen der bereitgestellten LWE-Projekte zu verwenden.

Animationseigenschaften festlegen

Sie müssen unter **Eigenschaften > Adresse des HTTP-Livestreams** eine Streamquelle für die Komponente Webcam angeben.

1. Klicken Sie am Ende der Zeile **Adresse des HTTP-Livestreams** auf "...".
2. Geben Sie im Fenster "Adresse des HTTP-Livestreams" die Adresse ein.

Hinweis

Wenn der LOGO! Webserver sich im HTTPS-Modus befindet, muss gemäß der Sicherheitsrichtlinie des Browsers die im Feld "Adresse des Webcam-HTTP-Livestreams" eingegebene Adresse eine HTTPS-Adresse sein. Andernfalls weist der Browser die Verbindung zurück.

3. Speichern Sie die Änderung durch Klicken auf **OK** oder verwerfen Sie sie durch Klicken auf **Abbrechen**.
Der Textwert ändert sich in den Standardwert, wenn Sie **Auf Standardwert zurücksetzen** auswählen.
4. Klicken Sie am Ende der Zeile **Videotyp des Livestreams** auf den Abwärtspfeil und wählen Sie den Videotyp aus.

Titel und Tooltip festlegen

Geben Sie den Titel und den Tooltip unter **Eigenschaften > Wert** an:

1. Klicken Sie am Ende der Zeile "Titel/Tooltip" auf "...".
2. Geben Sie im Fenster "Webcam-Titel/Webcam-Tooltip" den Wert wie erforderlich ein.
3. Speichern Sie die Änderung durch Klicken auf **OK** oder verwerfen Sie sie durch Klicken auf **Abbrechen**.
Der Textwert ändert sich in den Standardwert, wenn Sie **Auf Standardwert zurücksetzen** auswählen.

Eigenschaften der Webcam

- **Basis**
 - Name: Webcam
 - Ablageort: Sie können die Koordinaten des Ablageorts für die Webcam ändern.
 - Größe: Sie können die Breite und Höhe der Komponente Webcam ändern.
- **Stile**
 - Schriftart: Wählen Sie **Schriftart**, **Schriftstil** und **Größe** einzeln im Schriftartenbereich aus. Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen zu speichern, oder wählen Sie **Auf Standard zurücksetzen** aus, um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren.
 - Textfarbe: Wählen Sie unter **Textfarbe** die gewünschte Farbe aus und klicken Sie auf **OK**.
 - Textausrichtung: Richten Sie den Text linksbündig, zentriert oder rechtsbündig aus.
- **Werte**
 - Titel: Geben Sie den Titel für die Webcam an.
 - Tooltip: Geben Sie den Tooltip für die Webcam an.
- **Animation**
 - Adresse des HTTP-Livestreams: Geben Sie die Adresse des HTTP-Livestreams an.
 - Videotyp des Livestreams: Wählen Sie die Videotypen des Livestreams aus.

2.6.5.5 Anmelden



Die Komponente **Anmelden** ist nur verfügbar, wenn Sie die Anmeldeseite (Seite 16) bearbeiten. Sie können pro Projekt nur jeweils eine Komponente Anmelden hinzufügen.

Bei den Eigenschaften der Anmeldeseite können Sie Position, Größe, Titel und Titelstil des Objekts anpassen. Sie können insbesondere folgende Eigenschaften anpassen:

- Größe und Position eines Objekts ändern (Seite 72)
- Stil des Textes festlegen (Seite 75)
- Hintergrundfarbe auswählen (Seite 75)
- Anmelde-Animation festlegen

Anmelde-Animation festlegen

Für den Anmeldebereich gibt es zwei Optionen:

- **Zu angepasster Seite:** Bei Auswahl dieser Option werden Sie nach der Anmeldung zur Startseite Ihres LWE-Projekts weitergeleitet.
- **Angemeldet bleiben:** Bei Auswahl dieser Option müssen Sie das entsprechende Passwort nur bei der ersten Anmeldung eingeben.

Hinweis

Für auf AWS bereitgestellte Projekte gilt:

- **Zu angepasster Seite** ist standardmäßig ausgewählt und kann nicht abgewählt werden.
- Die Option **Angemeldet bleiben** ist nicht sichtbar.

Definieren Sie die Animationseigenschaften der Anmeldeseite unter **Eigenschaften:** > **Animation:**

- Blenden Sie die Option in den Klapplisten **Zu angepasster Seite** und **Angemeldet bleiben** aus oder zeigen Sie sie dort an, indem Sie **Nicht sichtbar** oder **Sichtbar** auswählen.

2.7 Eigenschaftenbereich

Der Bereich "Eigenschaften" enthält Informationen in Tabellenform über die Eigenschaften einer Komponente oder eines Navigators. Am Beispiel eines Druckschalters sehen Sie im Bereich "Eigenschaften" grundlegende und weitere Eigenschaften.

Push Button - Properties x		
Basis		
Name	Push Button	...
Ablageort	730,122	...
Größe	100,100	...
Animation		
PROPERTY_MOUSE_MODE	Click	▼
Bild Ein	pb_go.png	...
Bild Aus	pb_stop.png	...
Text Ein	EIN	...
Text Aus	AUS	...
Variable		
Variablenname	Privates Tag	▼
PROPERTY_DeviceName	Local Device	▼
Blocktyp	Q	▼
Blocknummer	Q1	▼
Stile		
Schriftart	Arial 14 Normal	...
Textfarbe	■ [0,0,0]	...
PROPERTY_TEXT_ALIGN	Center	▼

Der LOGO! Web Editor zeigt änderbare Eigenschaften in Schwarz und nicht änderbare in Grau an.

Um Eigenschaften zu ändern, gibt es unterschiedliche Eingabemethoden:

- Direkteingabe in eine Tabellenzelle
- Auswahlliste: Falls am Ende der Zeile ein Abwärtspfeil angezeigt wird.
- Spezielle Editoren: Falls am Ende der Zeile '...' angezeigt wird.

2.8 Menüleiste

Die Menüleiste enthält einige Bearbeitungsfunktionen für das Projekt und bietet Zugriff auf die kontextabhängige Hilfe.

- Menü Datei (Seite 50)
- Menü Bearbeiten (Seite 59)
- Menü Extras (Seite 61)
- Menü Fenster (Seite 64)
- Menü Hilfe (Seite 66)

2.8.1 Menü Datei

Unter dem Menü Datei werden Befehle für die Dateiverwaltung aufgeführt. Dazu gehören auch Befehle zum Anlegen, Speichern und Beenden:

- Neues Projekt (Seite 51)
- Projekt öffnen (Seite 52)
- Projekt schließen (Seite 53)
- Speichern (Seite 53)
- Alle speichern (Seite 53)
- Speichern unter... (Seite 53)
- Beenden (Seite 58)

2.8.1.1 Datei -> Neues Projekt



Klicken Sie auf diesen Befehl, um ein Dialogfeld **Neues Projekt** zu öffnen, das Name, Speicherort und Auflösungsinformationen enthält.

Dialogfeld Name und Speicherort

- Projektname: Geben Sie dem Projekt einen gültigen Namen.

Hinweis**Namenskonventionen für den Projektnamen**

- Die maximale Länge eines Namens beträgt 8 Zeichen.
- Die maximale Länge der Dateierweiterung beträgt 3 Zeichen.
- Verwenden Sie im Dateinamen keine Leerzeichen.
- Gehen Sie nicht von Beachtung der Groß-/Kleinschreibung aus.
- Verwenden Sie die folgenden Zeichen nicht:
 - < (kleiner als)
 - > (größer als)
 - : (Doppelpunkt)
 - " (Anführungszeichen)
 - / (Schrägstrich)
 - \ (Schrägstrich rückwärts)
 - | (Senkrechter Strich)
 - ? (Fragezeichen)
 - * (Sternchen)
 - + (Pluszeichen)
 - . (Punkt)

- Speicherort des Projekts: Klicken Sie auf die Schaltfläche **Durchsuchen** und wählen Sie den gewünschten Speicherort auf Ihrem Computer aus, um das Projekt zu speichern.
- Standardauflösung: Klicken Sie auf das Dropdown-Menü und wählen Sie eine Auflösung für das Projekt aus.

Nachdem Sie Ihre Eingaben in diesem Dialogfeld vorgenommen haben, klicken Sie auf **Fertigstellen**, um das neue Projekt anzulegen. Daraufhin wird im Projektbaum ein neues Projekt angezeigt.

Sie können auch auf **Abbrechen** klicken, um die Erstellung abzubrechen, oder auf **Hilfe**, wenn Sie weitere Informationen aus der Online-Hilfe benötigen.

Für diesen Menübefehl gibt es auch ein Symbol in der Standardsymbolleiste (Seite 14).

2.8.1.2 Datei > Projekt öffnen

Klicken Sie auf diesen Befehl, um ein Dialogfeld zu öffnen, in dem Sie ein bereits erstelltes Projekt für die weitere Bearbeitung auswählen und öffnen können.

Sie können nur Dateien vom Typ Projektordner öffnen.

Das Symbol für den Projektordner ist .

Für diesen Menübefehl gibt es auch ein Symbol in der Standardsymbolleiste (Seite 14).

2.8.1.3 Datei -> Projekt schließen



Klicken Sie auf diesen Befehl, um das aktive Projektfenster zu schließen. Wenn Sie das aktuelle Projekt noch nicht gespeichert haben, werden Sie vom LOGO! Web Editor aufgefordert, dies zu tun.

Für diesen Menübefehl gibt es auch ein Symbol in der Standardsymbolleiste (Seite 14).

2.8.1.4 Datei -> Speichern



Klicken Sie auf diesen Befehl, um den aktuellen Editorbereich zu speichern.

Weitere geöffnete Fenster speichern Sie mit dem Befehl **Alle speichern**. Weitere Informationen finden Sie unter Datei -> Alle speichern (Seite 53).

Wenn Sie eine geänderte Version eines bereits vorhandenen Projekts speichern, führt LOGO! Web Editor eine Schnellspeicherung aus. Die geänderte Version überschreibt die alte Version im gleichen Pfad und mit dem gleichen Dateinamen wie die Ausgangsdatei.

Für diesen Menübefehl gibt es auch ein Symbol in der Standardsymbolleiste (Seite 14).

2.8.1.5 Datei -> Alle speichern



Klicken Sie auf diesen Befehl, um alle Änderungen am Projekt im Editorbereich zu speichern.

Die geänderte Version überschreibt die alte Version im gleichen Pfad und mit dem gleichen Dateinamen wie die Ausgangsdatei.

Für diesen Menübefehl gibt es auch ein Symbol in der Symbolleiste "Standard" (Seite 14). Mit diesem Menübefehl werden alle offenen Fenster geschlossen.

2.8.1.6 Datei -> Speichern unter...



Wenn Sie auf diesen Befehl klicken, wird ein Dialogfeld aufgerufen, in dem Sie den Pfad und den Projektnamen angeben können, unter denen das aktuelle Projekt gespeichert werden soll. So lassen sich geänderte Projekte unter einem anderen Namen oder in einem anderen Pfad speichern, um bei Bedarf auch auf ältere Versionen zugreifen zu können.

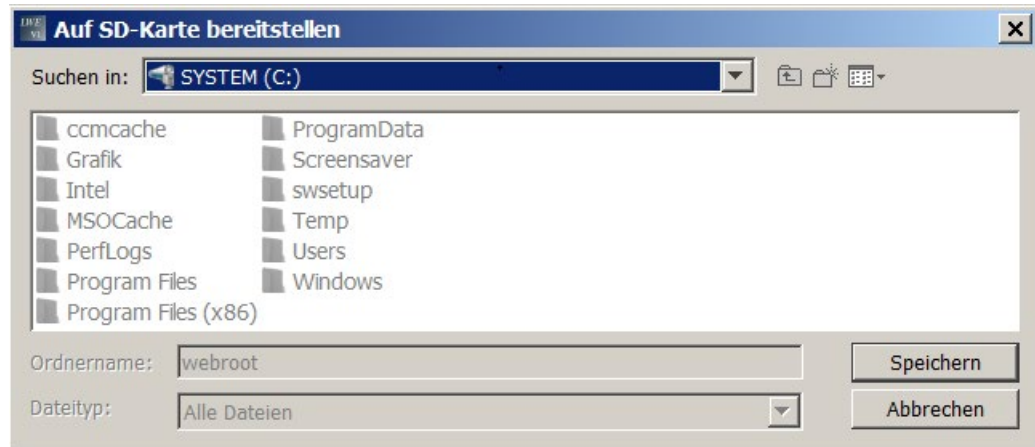
Sie können lediglich Dateien vom Typ Projektordner speichern. Jedes Projekt wird in einem eigenen Projektordner gespeichert.

2.8.1.7 Datei -> Auf AWS bereitstellen

Sie können das LWE-Projekt auf einer SD-Karte oder auf AWS (Elastic BeanStalk) bereitstellen.

Auf SD-Karte bereitstellen

1. Wählen Sie **Datei -> Bereitstellen -> Auf SD-Karte bereitstellen** aus.
2. Geben Sie das Laufwerk an, auf dem Sie das Projekt im geöffneten Fenster speichern möchten.



Sie können das Projekt auch auf der SD-Karte bereitstellen, indem Sie  auf die Standard-Funktionsleiste (Seite 14) klicken.

Beim Download des Projekts auf das BM erstellt und übersetzt der LWE einen neuen Dateiordner im Projekt, der den HTTPS-Modus unterstützt.

Auf AWS bereitstellen

Voraussetzungen

- Der Cloudzugriff muss aktiviert sein.
Wie Sie den Cloud-Zugriff aktivieren, erfahren Sie in Kapitel 2.8.5.19, *Extras -> Übertragen -> Einstellungen für Cloud-Verbindung* der LOGO!Soft Comfort Online-Hilfe.
- Ein AWS-Konto ist angelegt
(https://docs.aws.amazon.com/de_de/organizations/latest/userguide/orgs_manage_accounts_create.html).

Hinweis

Wenn Sie auf das auf AWS China EC2 bereitgestellte Projekt nicht zugreifen können, bitten Sie den AWS-Kundenservice, folgende Ports für Ihr Konto zu öffnen: 80, 8080 und 443

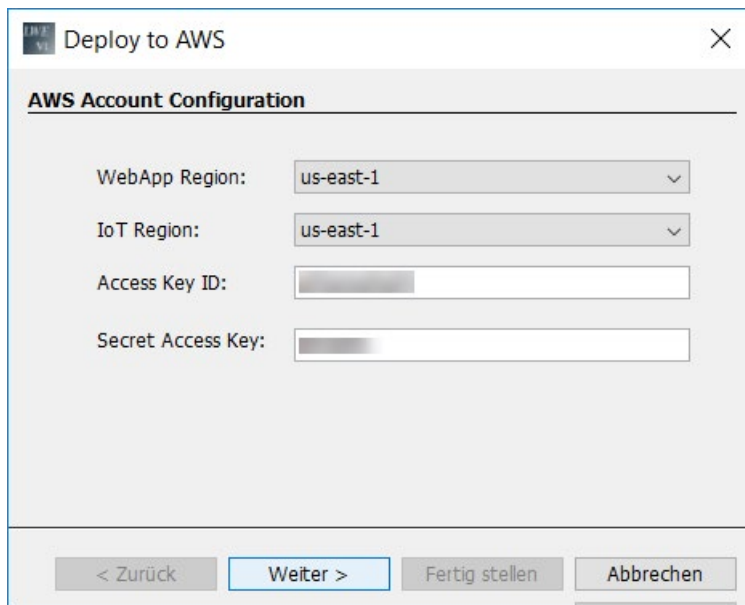
- IoT-Dinge sind erstellt.
Wie Sie ein IoT-Ding erstellen, erfahren Sie in *Ding erstellen* (<https://docs.aws.amazon.com/iot/latest/developerguide/create-aws-thing.html>) oder

Kapitel 2.8.5.19, Extras -> Übertragen -> Einstellungen für Cloud-Verbindung der LOGO!Soft Comfort Online-Hilfe.

- Die Namen von IoT-Dingen sind in der IoT-Dingtabelle (Seite 18) hinzugefügt und das LWE-Projekt hat diese Dinge bereits verwendet.

Vorgehensweisen

1. Wählen Sie **Datei -> Bereitstellen -> Auf AWS bereitstellen** aus.
2. Wählen Sie die WebApp-Region und IoT-Region aus und geben Sie die "Zugriffsschlüssel-ID" und den "Geheimen Zugriffsschlüssel" ein. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Weiter**.
 - IoT-Region: die Region, in der das LOGO! BM auf AWS registriert ist.
 - WebApp-Region: die Region, in der das LWE-Projekt auf AWS bereitgestellt wurde.



The screenshot shows a dialog box titled "Deploy to AWS" with a close button (X) in the top right corner. Below the title bar is a section header "AWS Account Configuration". Under this header, there are four fields:

- "WebApp Region:" with a dropdown menu showing "us-east-1".
- "IoT Region:" with a dropdown menu showing "us-east-1".
- "Access Key ID:" with a text input field.
- "Secret Access Key:" with a text input field.

At the bottom of the dialog box, there are four buttons: "< Zurück", "Weiter >" (highlighted with a blue border), "Fertig stellen", and "Abbrechen".

3. Markieren Sie das Kontrollkästchen "Erstellen Sie eine neue Umgebung" oder "Wählen Sie eine vorhandene Umgebung".

Wenn Sie "Erstellen Sie eine neue Umgebung" markiert haben, fahren Sie fort mit Schritt 5. Wenn Sie "Wählen Sie eine vorhandene Umgebung" markiert haben, fahren Sie fort mit Schritt 6.

WebApp Service wählen

☐ Erstellen Sie eine neue Umgebung

☒ Wählen Sie eine vorhandene Umgebung

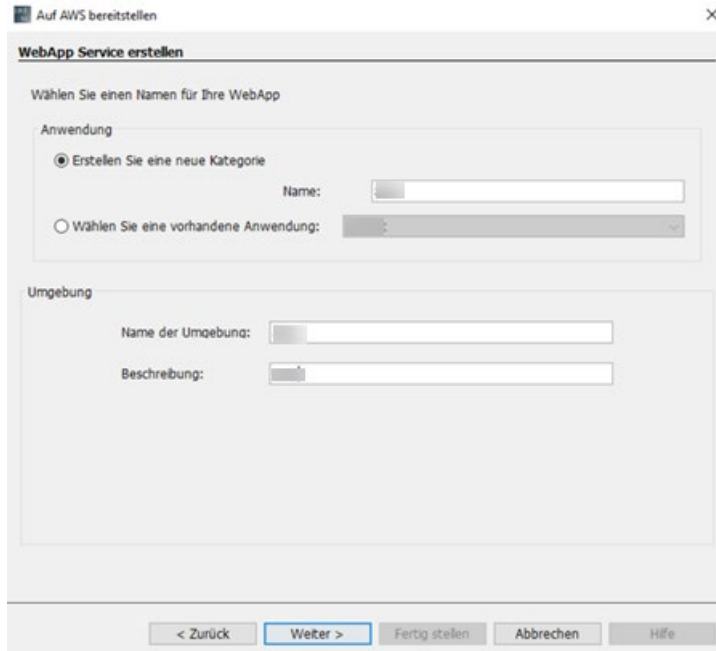
Name der Anwendung	Name der Umgebung	Beschreibung der Umgebun...
gyitest	gyitest	
new16	new16	ddd
lwezhouxia0619	lwezhouxia0619	
us-east-1new	us-east-1new	

Beenden

Aktualisieren

< Zurück Weiter > Fertig stellen Abbrechen Hilfe

4. Geben Sie einen Namen für die neue Applikation und Umgebung ein.



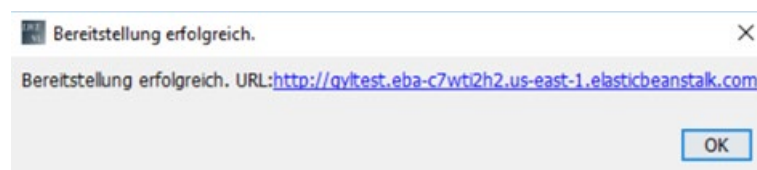
5. Legen Sie das Web-User-Passwort für den Zugriff auf die Cloud Web App fest.

Hinweis

Siemens empfiehlt dringend, zum Schutz der Web App ein starkes Passwort für den Web User zu definieren.

Das Passwort wird für die Anmeldung in der Cloud Web App und in Ihrer Bereitstellung benötigt. Es besteht unabhängig vom Web-User-Passwort, mit dem die Anmeldung beim BM Webserver erfolgt.

Ergebnis: Nach der Bereitstellung erhalten Sie die URL der Web App. Sie können dazu auch die Web App im Webbrowser oder in der AWS Elastic Beanstalk-Konsole aufrufen.



Hinweis

Der Zugriff auf die Cloud Web App, die auf AWS Service bereitgestellt ist, erfolgt über das Administrator-Passwort. Wenn Sie das Passwort vergessen, müssen Sie die Web App erneut bereitstellen, um so das Passwort zurückzusetzen.

2.8.1.8 Datei -> Als BM HTTPS-Projekt exportieren

Sie können das LWE-Projekt manuell auf die SD-Karte kopieren. Zuvor müssen Sie das Projekt mit diesem Befehl übersetzen. Andernfalls unterstützt das Projekt nur den HTTPS-Modus.

Klicken Sie auf diesen Befehl, um das Bearbeitungsprojekt als BM HTTPS-Projekt zu exportieren.

2.8.1.9 Datei -> Als SD Card WebAPP exportieren

Klicken Sie auf diesen Befehl, um das Bearbeitungsprojekt als SD Card Web App zu exportieren. Die exportierte SD Card Web App kann direkt auf dem Tomcat-Webserver bereitgestellt werden.

2.8.1.10 Datei -> Beenden

Klicken Sie auf diesen Befehl, um LOGO! Web Editor zu schließen.

Wenn Sie ein Projekt bearbeiten und es noch nicht gespeichert haben, werden Sie von LOGO! Web Editor aufgefordert, Ihr Projekt zu speichern.

Nachstehend sehen Sie ein Beispiel für das Popup-Fenster:



In diesem Popup-Fenster können Sie entscheiden, welche Fenster gespeichert werden sollen. Sie können auf **Speichern** klicken, um das aktuelle Fenster zu speichern, oder auf **Alle speichern**, um das Projekt zu speichern.

Alternativ können Sie LOGO! Web Editor ohne Speichern der Fenster beenden, indem Sie auf **Alle verwerfen** klicken.

Sie können auch auf **Abbrechen** klicken, um die Erstellung abubrechen, oder auf **Hilfe**, wenn Sie weitere Informationen aus der Online-Hilfe benötigen.

2.8.2 Menü Bearbeiten

Im Menü Bearbeiten finden Sie Befehle zum Bearbeiten Ihres Projekts. Die Symbolleiste enthält einige der grundlegenden Befehle zum Anlegen und Bearbeiten von Projekten.

- Rechts rotieren (Seite 59)
- Links rotieren (Seite 59)
- Wiederherstellen (Seite 59)
- Rückgängig machen (Seite 59)
- Alle auswählen (Seite 60)
- Markierte in den Vordergrund (Seite 60)
- Markierte in den Hintergrund (Seite 60)
- Kopieren (Seite 60)
- Einfügen (Seite 60)
- Löschen (Seite 60)

2.8.2.1 Bearbeiten -> Rechts rotieren



Klicken Sie auf diesen Befehl, um die Komponente im Uhrzeigersinn zu rotieren. Nachdem Sie die Komponente ausgewählt haben, klicken Sie auf die Schaltfläche **Rechts rotieren**, um die Komponente um 90 Grad im Uhrzeigersinn zu rotieren.

Für diesen Menübefehl gibt es auch ein Symbol in der Standardsymbolleiste (Seite 14).

2.8.2.2 Bearbeiten -> Links rotieren



Klicken Sie auf diesen Befehl, um die Komponente gegen den Uhrzeigersinn zu rotieren. Nachdem Sie die Komponente ausgewählt haben, klicken Sie auf die Schaltfläche **links rotieren**, um die Komponente um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn zu rotieren.

Für diesen Menübefehl gibt es auch ein Symbol in der Standardsymbolleiste (Seite 14).

2.8.2.3 Bearbeiten -> Wiederherstellen



Klicken Sie auf diesen Befehl, um den zuletzt rückgängig gemachten Bearbeitungsschritt wiederherzustellen.

Für diesen Menübefehl gibt es auch ein Symbol in der Standardsymbolleiste (Seite 14).

2.8.2.4 Bearbeiten -> Rückgängig



Klicken Sie auf diesen Befehl, um Ihren letzten Bearbeitungsschritt rückgängig zu machen.

Für diesen Menübefehl gibt es auch ein Symbol in der Standardsymbolleiste (Seite 14).

2.8.2.5 Bearbeiten -> Alle auswählen

Klicken Sie auf diesen Befehl, um alle Komponenten in aktuellen Seiten oder im Navigator des Projekts auszuwählen, können Sie im Editorbereich beispielsweise Polylinien, Rechtecke, Bilder oder Navigatorelemente auswählen. Mit diesem Befehl können Sie die Komponenten in globalen Tags nicht auswählen.

2.8.2.6 Bearbeiten -> Markierte in den Vordergrund

Klicken Sie auf diesen Befehl, um eine Komponente an die oberste Position in der Gruppe oder Ebene zu verschieben.

2.8.2.7 Bearbeiten -> In den Hintergrund

Klicken Sie auf diesen Befehl, um eine Komponente an die unterste Position in der Gruppe oder Ebene zu verschieben.

2.8.2.8 Bearbeiten -> Kopieren



Klicken Sie auf diesen Befehl, um eine oder mehrere ausgewählte Komponenten in die Zwischenablage zu kopieren. Sie können beispielsweise eine ausgewählte Polylinie, ein Rechteck, Bild oder Navigatorelement aus dem Editorbereich in die Zwischenablage kopieren.

2.8.2.9 Bearbeiten -> Einfügen



Klicken Sie auf diesen Befehl, um den Inhalt der Zwischenablage in den Editorbereich zu kopieren.

2.8.2.10 Bearbeiten -> Löschen



Klicken Sie auf diesen Befehl, um die ausgewählten Komponenten zu löschen, ohne sie in die Zwischenablage zu kopieren. Gelöschte Komponenten können Sie über die Funktion **Rückgängig machen** wiederherstellen.

Wenn Sie die ausgewählten Komponenten löschen, wird das Popup-Fenster **Löschen des Objekts bestätigen** angezeigt. Sie können das Löschen im Popup-Fenster mit **Ja** bestätigen oder mit **Nein** abbrechen.

2.8.3 Menü Extras

Unter Extras finden Sie folgende Menübefehle:

- Herunterladen (Seite 61)
- Hochladen (Seite 63)
- Auf SD-Karte bereitstellen (Seite 54)
- Optionen (Seite 63)

2.8.3.1 Extras -> Herunterladen

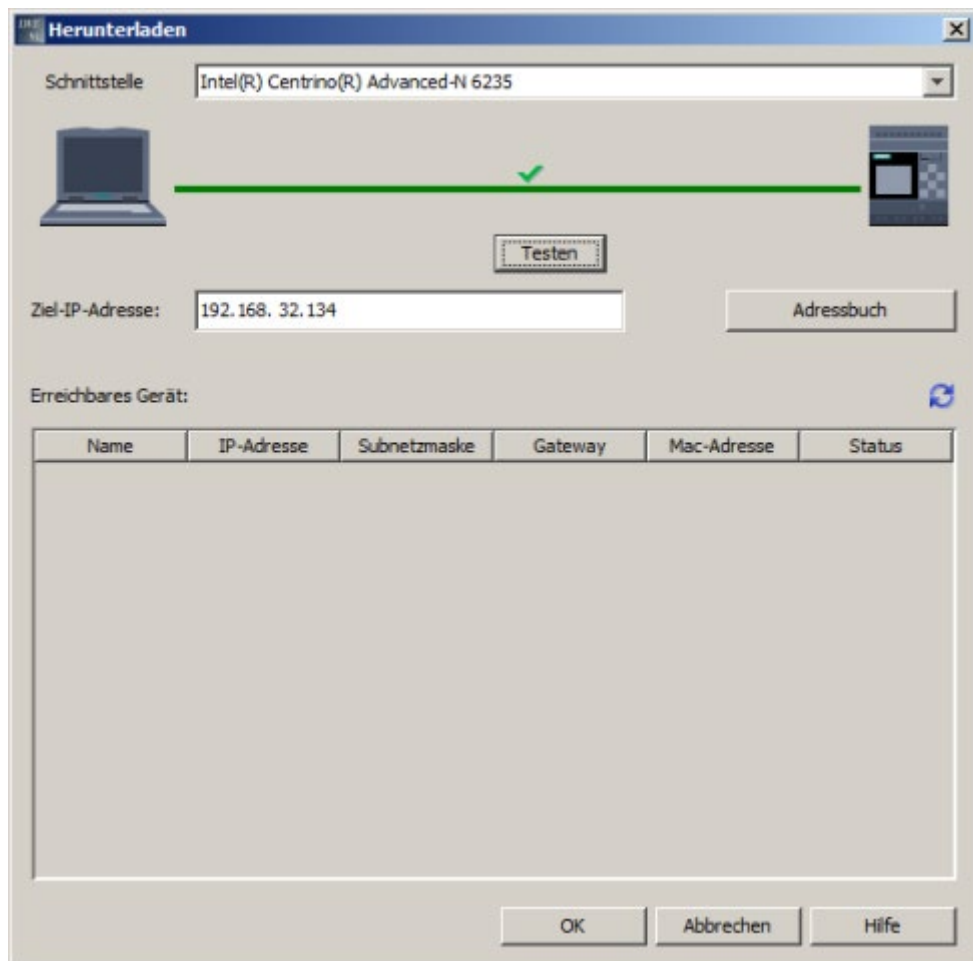


Klicken Sie auf diesen Befehl, um ein LOGO! Web Editor-Projekt vom PC auf die Micro-SD-Karte im LOGO! Basismodul herunterzuladen. Zu diesem Zweck können Sie auch diese Schaltfläche in der Standardsymbolleiste (Seite 14) verwenden.

Beispiel für Herunterladen

Um ein neues Projekt ins LOGO! Basismodul herunterzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

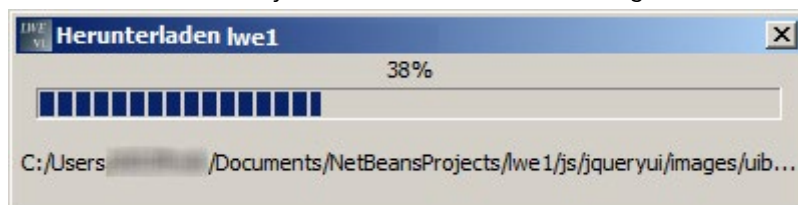
1. Klicken Sie auf das Symbol  in der Standardsymbolleiste oder wählen Sie **Herunterladen** aus der Leiste **Extras**.
2. Im Popup-Fenster **Herunterladen**
 - Wählen Sie im Dropdown-Menü die richtige **Schnittstelle** aus.
 - Geben Sie die gültige **Ziel-IP-Adresse** ein oder klicken auf das Symbol , um das erreichbare Gerät zu finden, um eine Verbindung zum BM herzustellen.
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche **Testen**. Daraufhin wird das Fenster **Verbinden** angezeigt.
 - Nachdem die Verbindungslinie grün angezeigt wird, klicken Sie auf **OK**. Sie können auch auf **Abbrechen** klicken, um die Konfiguration abubrechen, oder auf **Hilfe**, wenn Sie weitere Informationen aus der Online-Hilfe benötigen.



3. Klicken Sie im Fenster **Herunterladen bestätigen** auf **OK**, um das Herunterladen des Projekts zu bestätigen.



Daraufhin wird das Projekt in das LOGO! BM heruntergeladen.



4. Klicken Sie im Fenster **Bestätigen** auf **OK**, um das BM zu starten.



2.8.3.2 Extras -> Hochladen



Klicken Sie auf diesen Befehl, um ein LOGO! Web Editor-Projekt von der Micro-SD-Karte im LOGO! Basismodul auf den PC hochzuladen. Zu diesem Zweck können Sie auch diese Schaltfläche in der Standardsymbolleiste (Seite 14) verwenden.

2.8.3.3 Extras -> Optionen

Hier können Sie die **Sprache** und die **Größe von Text und Symbolen** für den LOGO! Web Editor wählen. Klicken Sie hierzu auf die Optionsschaltfläche vor der jeweiligen Option und wählen Sie **OK**, um die Auswahl zu speichern.

Sie können auch auf **Abbrechen** klicken, um die Auswahl abubrechen, oder auf **Hilfe**, wenn Sie weitere Informationen aus der Online-Hilfe benötigen.

Sprache

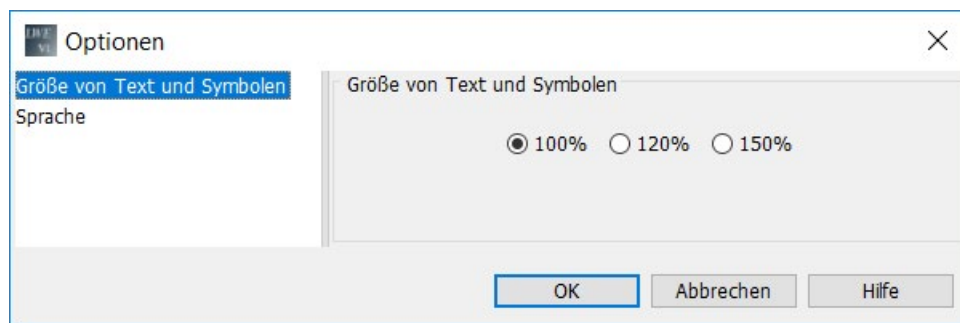
Hier können Sie die Sprache für die Bedienoberfläche einstellen.

- Deutsch
- Englisch

Größe von Text und Symbolen

Hier können Sie die Größe von Text und Symbolen in der Bedienoberfläche wählen.

- 100 %
- 120 %
- 150 %



Hinweis

Die Änderungen an den Optionen werden erst wirksam, wenn Sie den LOGO! Web Editor neu starten.

2.8.4 Menü Fenster

Im Menü Fenster können Sie Ihre Projektfenster auf dem Desktop anordnen. Sie können den Projektbaumbereich, den Komponentenbereich, den Editorbereich und den Eigenschaftenbereich auf dem Desktop anzeigen.

Sie haben folgende Möglichkeiten:

- Projekt (Seite 65)
- Eigenschaften (Seite 65)
- Komponente (Seite 65)

2.8.4.1 Fenster -> Projekt

Mit diesem Menübefehl können Sie den **Projektbaumbereich** auf dem Desktop anzeigen. Wenn Sie den Projektbaumbereich schließen möchten, klicken Sie auf das Symbol mit dem Kreuz .



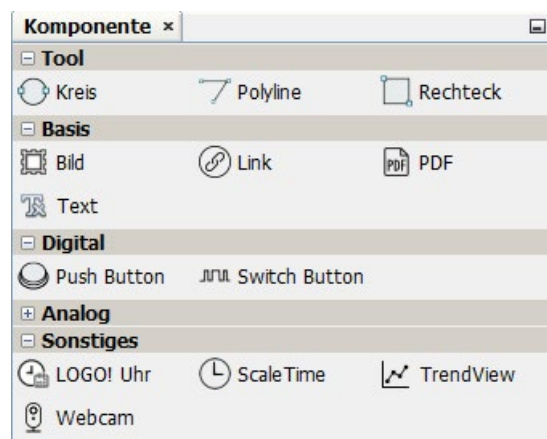
2.8.4.2 Fenster -> Eigenschaften

Mit diesem Menübefehl können Sie den **Eigenschaftenbereich** auf dem Desktop anzeigen. Wenn Sie den Eigenschaftenbereich schließen möchten, klicken Sie auf das Symbol mit dem Kreuz .



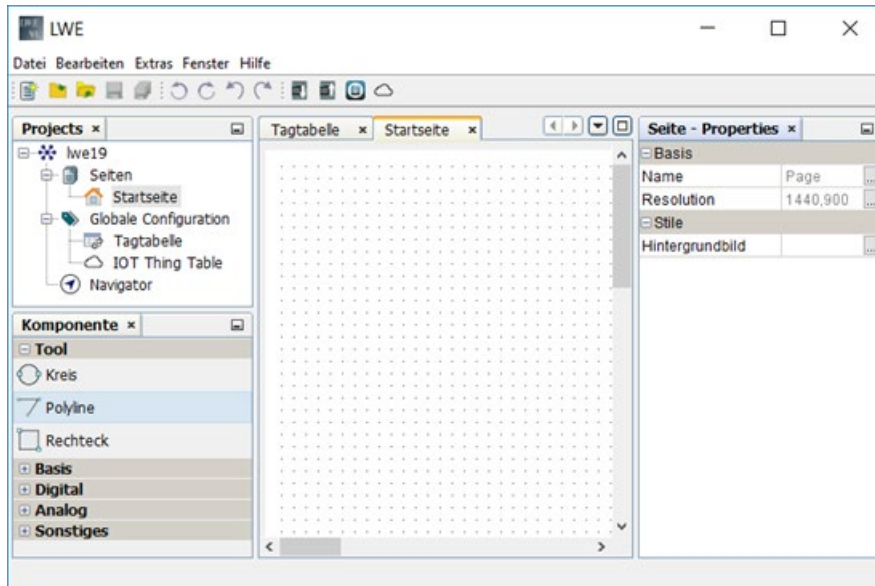
2.8.4.3 Fenster -> Komponente

Mit diesem Menübefehl können Sie den **Komponentenbereich** auf dem Desktop anzeigen. Wenn Sie den Komponentenbereich schließen möchten, klicken Sie auf das Symbol mit dem Kreuz .



2.8.4.4 Fenster -> Fenster zurücksetzen

Mit diesem Menübefehl setzen Sie die Fenster auf das Standard-Layout zurück.



2.8.5 Menü Hilfe

Dieses Menü bietet Ihnen Hilfe und Informationen zum LOGO! Web Editor.

- Startseite (Seite 66)
- Hilfeinhalt (Seite 66)
- Info (Seite 67)

2.8.5.1 Hilfe -> Startseite

Schließen Sie das gesamte Projekt oder schließen Sie alle Fenster im Editorbereich und beenden Sie dann den LOGO! Web Editor. Wenn Sie den LWE erneut öffnen, wird im Editorbereich die **Startseite** angezeigt.

Wenn Sie den LOGO! Web Editor beenden, ohne das bearbeitete Projekt zu schließen, können beim Neustart des LWE die zuletzt bearbeiteten Seiten im Editorbereich angezeigt werden.

2.8.5.2 Hilfe -> Hilfeinhalt

Online-Hilfe

Die Online-Hilfe bietet Ihnen schnell und zuverlässig Informationen zu Projekten, Werkzeugen und der Erstellung von Projekten mit dem LOGO! Web Editor.

Inhalt der Online-Hilfe

Im Kapitel Bedienoberfläche (Seite 12) werden Ihnen die Bedienoberfläche mit den Symbolleisten sowie die Menüs im LOGO! Web Editor ausführlich erläutert.

Das Tutorial (Seite 72) bietet Ihnen schnell und unkompliziert eine Einführung in die Grundlagen der Bedienung des LOGO! Web Editor.

Im Kapitel Erste Schritte bei der Projekterstellung (Seite 77) finden Sie eine allgemeine Beschreibung, wie Sie ein neues Projekt anlegen. Am Ende des Kapitels gibt es ein umfangreiches Arbeitsbeispiel (Seite 79), in dem alle Schritte zur Projekterstellung der Reihe nach erläutert werden.

Im Kapitel Tipps und Tricks (Seite 103) finden Sie Informationen und Tipps zur Bedienung des LOGO! Web Editor.

Selbstverständlich bietet Ihnen die Online-Hilfe auch einen **Index** und die Möglichkeit, mit der **Volltextsuche** die Hilfedateien nach Begriffen und Schlagwörtern zu durchsuchen.

2.8.5.3 Hilfe -> Info über

Im Register **Allgemein** werden Ihnen die Versionsnummer und der Ausgabestand Ihres LOGO! Web Editor angezeigt.

Über das Register **System** erhalten Sie Informationen über die Version der verwendeten Java Runtime Umgebung, die Programmpfade, das installierte Betriebssystem und den belegten Speicher.

Im Register **Hinweis** finden Sie Informationen zu den kommerziellen Funktionen in Java SE Product Editions.

2.9 Graph Library

Die Graph Library ist die im LOGO! Web Editor integrierte Grafikbibliothek. Für die folgenden drei Komponenten können Sie im Eigenschaftenbereich Grafiken auswählen.

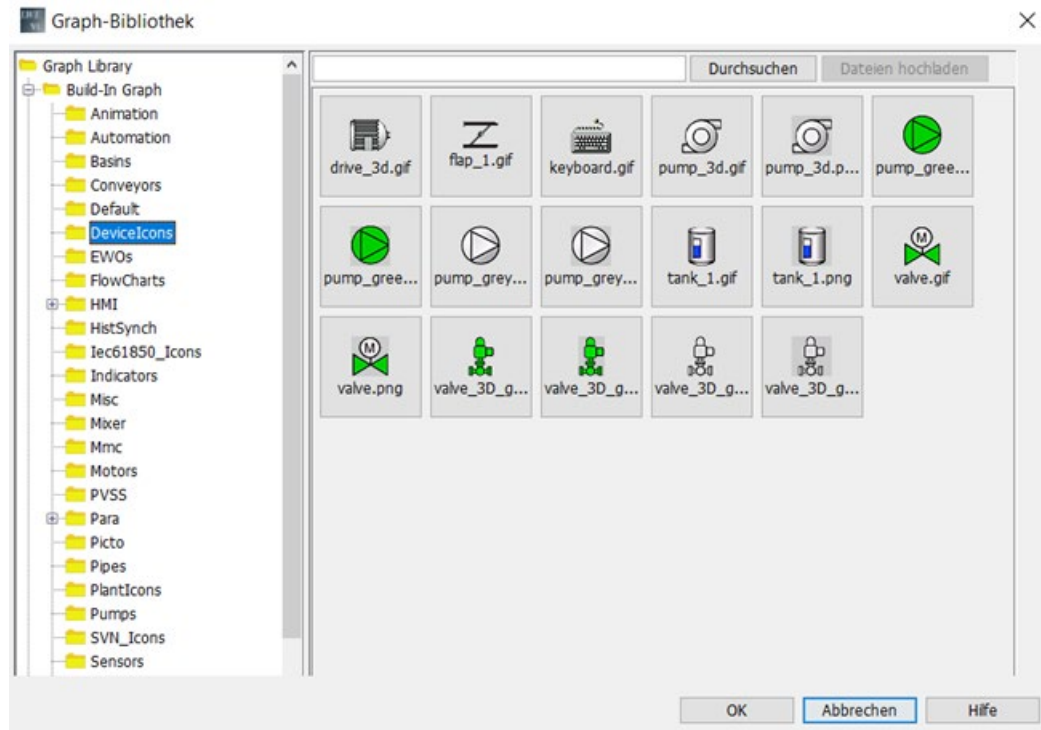
- Seite: Auswahl für **Hintergrundbild**
- Bild: Auswahl für **Bild**
- Digitalwert: Auswahl für **Bild Ein** und **Bild Aus**
- Analoger Schieberegler: Auswahl für **Hintergrundbild** und **Miniaturbild**

Die Graph Library umfasst drei Bestandteile:

- Build-In Graph (Seite 68)
- Colors (Seite 69)
- My Graph (Seite 70)

2.9.1 Build-In Graph

Im Ordner "Build-In Graph" enthält jeder Unterordner verschiedene Arten von Grafiken. Beispiel: Animation, Automation, Becken usw. Wenn Sie auf einen Unterordner klicken, werden die Grafiken in diesem Unterordner auf der rechten Seite des Dialogfelds angezeigt.



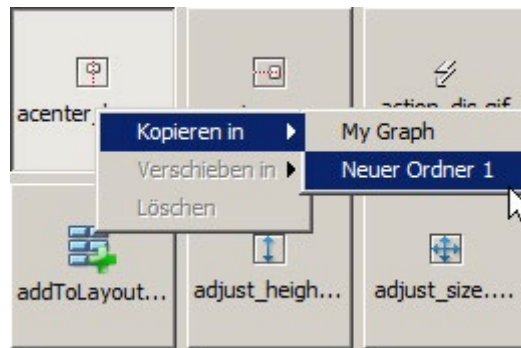
Im Ordner "Build-In Graph" haben Sie die folgenden Möglichkeiten:

- Um ein passendes Bild auszuwählen, klicken Sie auf das Bild und bestätigen die Auswahl mit **OK**.
- Um nach bestimmten Arten von Bildern zu suchen, geben Sie in das Eingabefeld Stichwörter ein und klicken auf **Suchen** oder drücken die **Eingabetaste**. Das Ergebnis wird dann auf der rechten Seite des Dialogfelds angezeigt.

Hinweis

Bei Verwendung der Suchfunktion

- Betrifft der Suchumfang nur den aktuell ausgewählten Ordner.
 - Werden nur die Bilder aufgelistet, deren Namen die Stichwörter enthalten.
- Um ein ausgewähltes Bild in den Ordner "My Graph" oder in einen benutzerspezifischen Ordner zu kopieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild und wählen **Kopieren in** aus. Daraufhin wird das Farbbild im Ordner "My Graph" oder im benutzerspezifischen Ordner angezeigt.



2.9.2 Colors

Der Ordner "Colors" enthält drei Arten von Farben.

Im Ordner "Colors" haben Sie die folgenden Möglichkeiten:

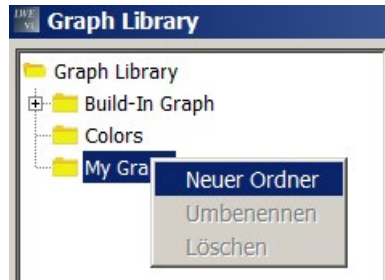
- Um ein passendes Farbbild auszuwählen, klicken Sie auf das Bild und bestätigen die Auswahl mit **OK**.
- Um nach bestimmten Arten von Farben zu suchen, geben Sie in das Eingabefeld Stichwörter ein und klicken auf **Suchen** oder drücken die **Eingabetaste**. Das Ergebnis wird dann auf der rechten Seite des Dialogfelds angezeigt.
- Um ein ausgewähltes Bild in den Ordner "My Graph" oder in einen benutzerspezifischen Ordner zu kopieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild und wählen **Kopieren in** aus. Daraufhin wird das Farbbild im Ordner "My Graph" oder im benutzerspezifischen Ordner angezeigt.

2.9.3 My Graph

Der Ordner "My Graph" dient zum Anlegen benutzerspezifischer Ordner. Sie können Bilder von der lokalen Festplatte sowohl in den Ordner "My Graph" als auch in benutzerspezifische Ordner importieren.

Im Ordner "My Graph" haben Sie die folgenden Möglichkeiten:

- Um benutzerspezifische Ordner anzulegen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ordner "My Graph" und wählen **Neuer Ordner** aus. Daraufhin wird unter dem Ordner "My Graph" ein neuer Ordner angezeigt.



Hinweis

Maximal werden 20 benutzerspezifische Ordner unterstützt.

- Um einen benutzerspezifischen Ordner umzubenennen,
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den benutzerspezifischen Ordner und wählen **Umbenennen** aus.
 - Daraufhin kann der Name des benutzerspezifischen Ordners bearbeitet werden. Geben Sie jetzt den neuen Namen ein.
 - Speichern Sie die Änderung durch Drücken der **Eingabetaste**.
- Um einen benutzerspezifischen Ordner zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den benutzerspezifischen Ordner und wählen **Löschen** aus. Daraufhin wird der benutzerspezifische Ordner aus dem Ordner "My Graph" entfernt.

Im Ordner "My Graph" und in benutzerspezifischen Ordnern haben Sie die folgenden Möglichkeiten:

- Um ein Bild von der lokalen Festplatte zu importieren,
 - Zeigen Sie auf den Ordner "My Graph" oder den benutzerspezifischen Ordner.
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dateien hochladen**, um das Verzeichnis mit dem Bild auf Ihrer lokalen Festplatte zu finden.
 - Klicken Sie auf **Öffnen**, um das Bild hochzuladen.
 - Daraufhin wird das Bild im rechten Teil des Dialogfelds angezeigt.

Hinweis

Beachten Sie beim Importieren eines Bilds folgende Punkte:

- Unterstützte Bildformate: PNG, JPG/JPEG, GIF.
 - Zulässige Bildgröße:
 - GIF ≤ 256 KB
 - PNG/JPG/JPEG ≤ 2 MB
 - Zur Steigerung der Leistung von LWE und des Webservers komprimiert LWE möglicherweise einige der von Ihnen hochgeladenen Bilder. Bei der Komprimierung bleiben die Daten des Bilds fehlerfrei erhalten.
 - Das Hochladen von Bildern mit hoher Auflösung dauert einige Minuten.
-
- Um das ausgewählte Bild zu kopieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild und wählen **Kopieren in** aus. Daraufhin wird das Bild im Ordner "My Graph" oder im benutzerspezifischen Ordner angezeigt.
 - Um das ausgewählte Bild zu verschieben, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild und wählen **Verschieben in** aus. Daraufhin wird das Bild in den Ordner "My Graph" oder den benutzerspezifischen Ordner verschoben.
 - Um das ausgewählte Bild zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild und wählen **Löschen** aus. Daraufhin wird das Bild aus dem Ordner "My Graph" oder dem benutzerspezifischen Ordner entfernt.

Tutorial

3.1 Voraussetzungen für das Tutorial

Zur Verwendung des Tutorials müssen Sie mit der Bedienung eines PCs vertraut sein und Kenntnisse im Anlegen von Projekten besitzen. Weiterhin benötigen Sie zum Herunterladen Ihres Projekts ein PC-Kabel, eine SD-Karte oder ein Ethernet-Kabel für die Verbindung der PC-Schnittstelle mit Ihrem LOGO! Gerät.

3.2 Grundlagen

3.2.1 Größe und Position eines Objekts ändern

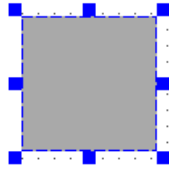
Einleitung

Wenn Sie eine Komponente auswählen, wird es von einem Rechteck mit Ziehgriffen eingefasst. Sie haben nun folgende Möglichkeiten, die Größe und Position eines Objekts zu verändern:

- Mithilfe der Maus an den Ziehgriffen ziehen.
- Eigenschaften im Inspektorfenster konfigurieren.

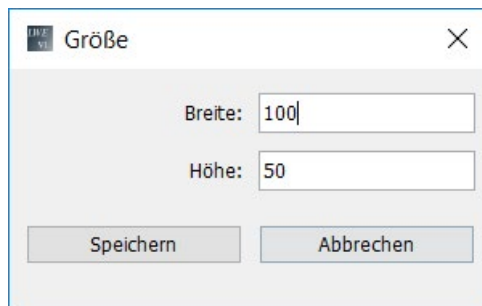
Größe eines Objekts ändern

1. Wählen Sie das Objekt aus, dessen Größe Sie ändern möchten. Das Auswahlrechteck wird angezeigt. Das folgende Bild zeigt ein ausgewähltes Objekt.



2. Ziehen Sie einen Punkt des Rechtecks, der eine Größenänderung ermöglicht, an eine neue Position. Die Größe des Objekts ändert sich.

Alternativ klicken Sie im Eigenschaftenbereich in die Zeile **Größe** und geben die "Höhe" und "Breite" des Objekts ein.



Das Dialogfeld 'Größe' enthält zwei Eingabefelder. Das obere Feld ist mit 'Breite:' beschriftet und enthält den Wert '100'. Das untere Feld ist mit 'Höhe:' beschriftet und enthält den Wert '50'. Unten befinden sich zwei Knöpfe: 'Speichern' und 'Abbrechen'.

3. Klicken Sie auf **Speichern**.

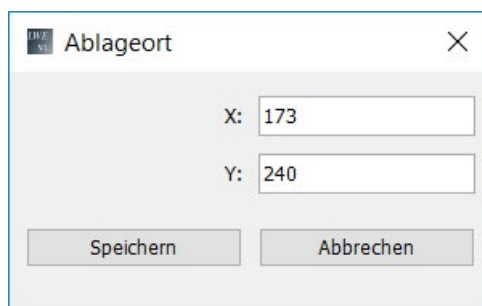
Objektposition ändern

1. Wählen Sie das Objekt aus, dessen Position Sie ändern möchten.

Das Auswahlrechteck wird angezeigt.

2. Klicken Sie auf das Objekt und ziehen Sie es an die gewünschte Position.

Alternativ klicken Sie im Eigenschaftenbereich in die Zeile "Ablageort" und geben die Koordinaten "Position X" und "Position Y" für die gewünschte Position ein. Die Nullposition befindet sich in der linken oberen Ecke des Bildschirms.



Das Dialogfeld 'Ablageort' enthält zwei Eingabefelder. Das obere Feld ist mit 'X:' beschriftet und enthält den Wert '173'. Das untere Feld ist mit 'Y:' beschriftet und enthält den Wert '240'. Unten befinden sich zwei Knöpfe: 'Speichern' und 'Abbrechen'.

3. Klicken Sie auf **Speichern**.

3.2.2 Variablen angeben

Für die digitale, analoge und einige weitere Komponenten müssen Sie Variablen angeben. Die Komponente selbst filtert die Variablen in der Tag-Tabelle, sodass in der Liste "Variablenname" nur die Variablen angezeigt werden, die zur Komponenten-Eigenschaft gehören.

Geben Sie die Variablen unter **Eigenschaften > Animation** an:

1. Klicken Sie rechts von der Zeile "Variablenname" auf den Abwärtspfeil.
 - Wenn Sie **Privates Tag** auswählen, ist die ausgewählte Variable eine lokale Variable und wird nur für die von Ihnen ausgewählte Komponente verwendet.
 - Wenn Sie Variablen aus der Tag-Tabelle auswählen, ist die ausgewählte Variable eine globale Variable.
2. Klicken Sie rechts von der Zeile "IoT-Dingname" auf den Abwärtspfeil.

Sie können **Lokales Gerät** oder einen von Ihnen angebenen IoT-Dingnamen in der Tag-Tabelle auswählen.

 - Wenn Sie in Ihrem Projekt nur lokale Variablen hinzufügen, kann das Projekt nur in das lokale BM heruntergeladen werden.
 - Wenn Sie außerdem auch Variablen von IoT-Dingen hinzugefügt haben, kann das Projekt in der AWS Cloud bereitgestellt werden.
3. Wählen Sie in der entsprechenden Klappliste den Blocktyp, die Blocknummer, das Blockformat und die gewünschte Anzahl von Dezimalstellen.

Blocktyp	Blocknummer	Schreibbar
I	I1-I24	Schreibgeschützt
Q	Q1-Q20	Lesen und Schreiben
M	M1-M64	Lesen und Schreiben
AI	AI1-AI8	Schreibgeschützt
AQ	AQ1-AQ8	Lesen und Schreiben
AM	AM1-AM64	Lesen und Schreiben
V	VB: 0-850	Lesen und Schreiben
	Bits: 0-7	Lesen und Schreiben
VB	0-850	Lesen und Schreiben
VW	0-849	Lesen und Schreiben
VD	0-847	Lesen und Schreiben
Cursortaste	C1-C4	Schreibgeschützt
Funktionstaste	F1-F4	Schreibgeschützt
Schieberegister	S1.1-S1.8, S2.1-S2.8, S3.1-S3.8, S4.1-S4.8	Schreibgeschützt

4. Bei schreibbaren Blocktypen können Sie die Schreibfunktion aktivieren, indem Sie neben **Schreibbar** auf das Kontrollkästchen klicken.

3.2.3 Hintergrundfarbe auswählen

Mit dem LOGO! Web Editor kann bei einigen Komponenten die Hintergrundfarbe eingestellt werden.

Voraussetzung

Das Objekt ist erstellt und ausgewählt.

Hintergrundfarbe eines Objekts auswählen

1. Klicken Sie am Ende der Zeile "Hintergrundfarbe" auf "...".

Der Farbe ändert sich in den Standardwert, wenn Sie "Auf Standardwert zurücksetzen" auswählen.

2. Wählen Sie eine Farbe für den Hintergrund des Objekts.
3. Wählen Sie das Kontrollkästchen in der Zeile **Füllen** aus.

3.2.4 Hintergrundbild auswählen

Mit dem LOGO! Web Editor kann bei einigen Komponenten das Hintergrundbild eingestellt werden.

Voraussetzung

Das Objekt ist erstellt und ausgewählt.

Quintessenz

- Klicken Sie im Eigenschaftenbereich am Ende der Zeile **Hintergrundbild** auf "...".
- Wählen Sie ein Bild aus der Graph Library aus und klicken Sie auf **OK**.

3.2.5 Stil des Textes festlegen

Einleitung

Mit dem LOGO! Web Editor kann bei einigen Komponenten das Erscheinungsbild des Texts festgelegt werden. Verfügbare Optionen:

- Schriftart
- Textfarbe
- Textausrichtung

Voraussetzung

Das Objekt ist erstellt und ausgewählt.

Erscheinungsbild des Texts festlegen

1. Klicken Sie im Eigenschaftenbereich am Ende der Zeile "Schriftart" auf "...".
2. Wählen Sie für den ausgewählten Text eine Schriftart aus.
Die Schriftart wechselt zur Standardschriftart, wenn Sie "Auf Standardwert zurücksetzen" auswählen.
3. Klicken Sie im Eigenschaftenbereich am Ende der Zeile "Textfarbe" auf "...".
4. Wählen Sie eine Farbe für den Text aus.
Der Farbe ändert sich in den Standardwert, wenn Sie "Auf Standardwert zurücksetzen" auswählen.
5. Klicken Sie im Eigenschaftenbereich am Ende der Zeile "Textausrichtung" auf den Abwärtspfeil.
6. Wählen Sie die Textausrichtung nach Ihren Anforderungen aus.

3.2.6 Rahmen und Transparenz festlegen

Mit dem LOGO! Web Editor kann bei einigen Komponenten das Aussehen von Rahmen und Transparenz festgelegt werden.

Voraussetzung

Das Objekt ist erstellt und ausgewählt.

Rahmenbreite und Stil festlegen

1. Um die Rahmenbreite festzulegen, geben Sie den Wert für die Breite im Eigenschaftenbereich in der Zeile "Rahmenbreite" ein. Die Einheit ist Pixel.
2. Klicken Sie im Eigenschaftenbereich am Ende der Zeile "Rahmenstil" auf den Abwärtspfeil.
3. Wählen Sie den Rahmenstil nach Bedarf aus.
4. Klicken Sie im Eigenschaftenbereich am Ende der Zeile "Rahmenfarbe" auf "...".
5. Wählen Sie eine Farbe für den Rahmen aus.
Der Farbe ändert sich in den Standardwert, wenn Sie "Auf Standardwert zurücksetzen" auswählen.

Transparenz festlegen

Geben Sie zum Einstellen der Transparenz in der Zeile "Transparenz" des Eigenschaftenbereichs einen Wert zwischen 0 (nicht transparent) bis 100 (vollständig transparent) ein.

3.3 Erste Schritte bei der Projekterstellung

3.3.1 Ein neues Projekt anlegen

Nachdem Sie den LOGO! Web Editor installiert haben, können Sie damit beginnen, ein neues Projekt anzulegen.

Um ein neues Projekt anzulegen, klicken Sie auf **Datei → Neues Projekt** oder in der Standardsymbolleiste auf die Schaltfläche **Neues Projekt**.

 → Datei -> Neues Projekt (Seite 51)

Daraufhin erscheint ein neues Projekt mit **Seiten**, **Globalen Tags** und **Navigator** automatisch im Projektbaum (Seite 15).

Sie können das LOGO! BM verwenden, um das Projekt hochzuladen (Seite 63) oder herunterzuladen (Seite 61), die Webseiten im Editorbereich benutzerspezifisch anzupassen, die verschiedenen Komponenten im Komponentenbereich (Seite 21) zu kombinieren, die Komponenteneigenschaften im Eigenschaftenbereich zu ändern und das gesamte Projekt über den Webserver des LOGO! Basismoduls zu aufrufen.

Hinweis

Wenn Sie ein weiteres neues Projekt anlegen, wird das aktuelle Projekt geschlossen, nachdem Sie auf die Schaltfläche **Fertigstellen** geklickt haben, um die Einstellungen für **Name und Speicherort** zu speichern. Wenn Sie das aktuelle Projekt noch nicht gespeichert haben, werden Sie vom LOGO! Web Editor aufgefordert, dies zu tun.

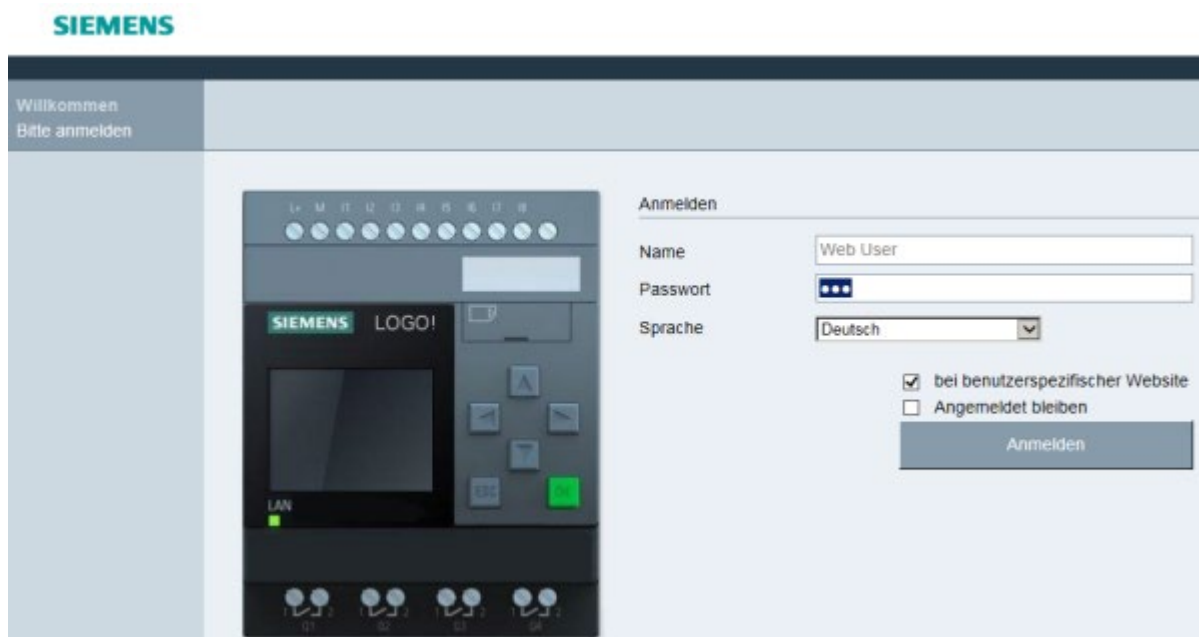
3.3.2 Projekt über Website aufrufen

Nachdem Sie das gesamte Projekt bereitgestellt haben, können Sie es über die Webseite aufrufen.

1. Öffnen Sie den Webbrowser und geben Sie die gültige IP-Adresse des LOGO! Basismoduls oder die URL der Web App auf AWS ein. Daraufhin erscheint die Seite zum Anmelden.

Hinweis

Wenn Sie für den Webserverzugriff in LOGO!Soft Comfort "Nur HTTPS-Zugriff erlauben" ausgewählt haben, müssen Sie für den Zugriff auf das LWE-Projekt im LOGO! BM das Root-Zertifikat von LOGO! in Ihrem Betriebssystem oder Ihren Browsern installieren. Informationen zum Installieren des Zertifikats finden Sie im Kapitel "Sicherheit --> Installieren des LOGO! Root-Zertifikats" im "LOGO! Systemhandbuch".



2. Geben Sie das entsprechende Passwort ein.

Hinweis

Das Passwort für die Anmeldung am BM Webserver: Passwort des Web Users oder Web Guest Users.

Das Passwort für die Anmeldung in der Web App auf AWS: das Passwort, das Sie beim Bereitstellen des Projekts auf AWS (Seite 54) definiert haben.

3. Wählen Sie zunächst das Kontrollkästchen **"bei benutzerspezifischer Website"** aus und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Anmelden**. Nach der Anmeldung können Sie zur anwenderspezifischen Website navigieren.

Hinweis

Wenn Sie ein geändertes Projekt ins LOGO! BM herunterladen, melden Sie sich besser erneut bei der entsprechenden Webseite an, um sicherzustellen, dass die Korrektur funktioniert.

3.4 Arbeitsbeispiel

3.4.1 Einführung in das Arbeitsbeispiel

Das Arbeitsbeispiel beschreibt die Füllstandsteuerung eines Swimming Pools sowie dessen Beleuchtungssteuerung und bietet neuen Anwendern eine schrittweise Einführung. Hier erfahren Sie, wie Sie ein komplettes Projekt anlegen, einschließlich der Erstellung von Seiten (Seite 79), Globalen Tags (Seite 81) und Navigator (Seite 82).

Ausführliche Konfigurationsinformationen für spezielle Komponenten finden Sie im Kapitel Beispiel für die Konfiguration spezieller Komponenten (Seite 83).

3.4.2 Beispiel für Seiten

Dieses Swimming-Pool-Projekt enthält zwei Seiten:

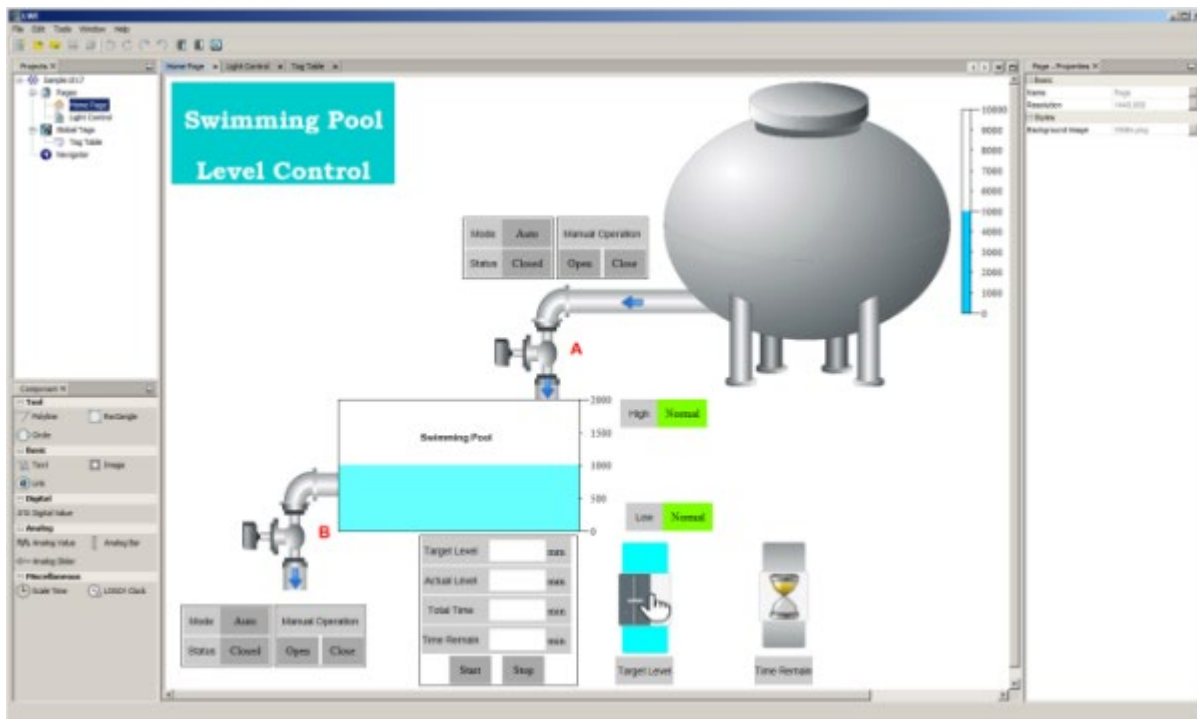
- Die Startseite ist die Füllstandsteuerung für den Swimming Pool, und der Seitenname kann nicht geändert werden.
- Die Beleuchtungssteuerungsseite ist das Beleuchtungssystem für den Swimming Pool, und der Seitenname kann umbenannt werden.

Startseite für die Füllstandsteuerung für den Swimming Pool

Die Füllstandsteuerung für den Swimming Pool umfasst vier Bestandteile:

- Tank
 - Der Tank dient als Wasserspeicher.
 - Der Block enthält die Komponenten Bild und analoger Balken.
- Wasserventil A
 - Dieses Ventil dient zum Verbinden von Tank und Swimming Pool zur Regelung des Füllstands.
 - Es hat zwei Betriebsarten: Automatik und Manuell. Und beide Betriebsarten haben zwei entsprechende Status: Geöffnet oder Geschlossen.
 - Der Block enthält die Komponenten Text, Rechteck und Digitalwert.

- Swimming Pool
 - Der Pool dient zum Schwimmen, und ein Wasserpegelsensor überwacht den tatsächlichen Wasserpegel.
 - Der Block enthält die Komponenten Rechteck und analoger Balken.
- Wasserventil B
 - Dieses Ventil dient zum Verbinden von Swimming Pool und anderen Rohrleitungen.
 - Es hat zwei Betriebsarten: Automatik und Manuell. Und beide Betriebsarten haben zwei entsprechende Status: Geöffnet oder Geschlossen.
 - Der Block enthält die Komponenten Text, Rechteck und Digitalwert.



Seite für Beleuchtungssteuerung für den Swimming Pool

Die Beleuchtungssteuerung für den Swimming Pool umfasst zwei Bestandteile:

- Steuerung für Lampe und LED
 - Damit wird die Beleuchtung gesteuert und die Laufzeit erfasst.
 - Der Block enthält die Komponenten Text, Rechteck, Skalierungszeit und Digitalwert.
- Zeitplan für Wochentage und Wochenenden
 - Dieser Zeitplan dient zum Steuern der Beleuchtungszeit.
 - Der Block enthält die Komponenten Text, Rechteck, Skalierungszeit und Analogwert.

Group	Mode	ONOFF	Status	Run Time
Lamp		☐		0 h
LED	Manual	☐		0 h

Schedule					
Data	Active	On Time		Off Time	
Weekday	Deactive		:		:
Weekend	Deactive		:		:

3.4.3 Beispiel für Tag-Tabelle

Bei dieser Füllstand- und Beleuchtungssteuerung für den Swimming Pool können Sie Digitalwerte und Analogwerte in der Tag-Tabelle definieren. Hier ein Beispiel für acht Arten von Variablen:

- Einlass für Wasserventil A im Handbetrieb
- Auslass für Wasserventil A im Handbetrieb
- Füllstandsteuerung für Swimming Pool
- Füllstandsteuerung für Tank
- Beleuchtungssteuerung für Lampe
- Beleuchtungssteuerung für LED
- Zeitplan für Wochentage
- Zeitplan für Wochenenden

Für die Variablen in der Tag-Tabelle kann der Aliasname angepasst und an einige Komponenten gebunden werden. Die folgende Abbildung ist ein Beispiel hierfür.

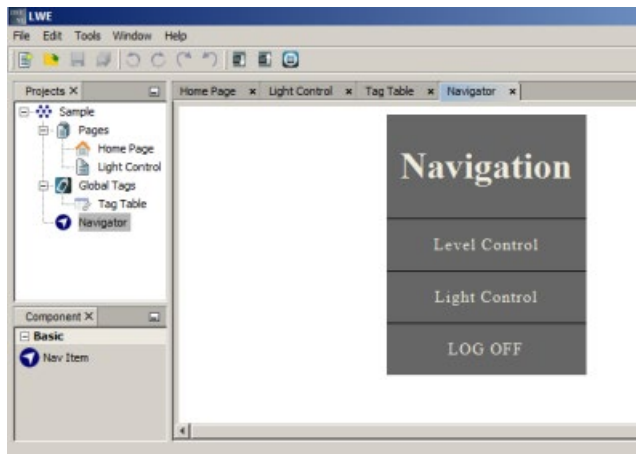
Home Page x Light Control x Tag Table x				
Apply Add Delete				
ID	Name	Block Type	Block Number	Access Mode
0	InletVlv_Manual	M	M1	Bit
1	InletVlv_Manual_Opn	M	M16	Bit
2	InletVlv_Manual_Cls	M	M17	Bit
3	InletVlv_Status	Q	Q1	Bit
4	OutletVlv_Manual	M	M2	Bit
5	OutletVlv_Manual_Opn	M	M3	Bit
6	OutletVlv_Manual_Cls	M	M4	Bit
7	OutletVlv_Status	Q	Q2	Bit
8	Pool_Level_Target	VW	0	Word
9	Pool_Level_Current	AM	AM1	Word
10	Pool_Level_High	Q	Q3	Bit
11	Pool_Level_Low	Q	Q4	Bit
12	Pool_Level_Time_Plan	VW	2	Word
13	Pool_Level_Time_Remain	VW	4	Word
14	LevelCtrl_Start	M	M5	Bit
15	LevelCtrl_Stop	M	M6	Bit
16	Tank_Level_Current	AM	AM2	Word
17	Lamp_OnOff	M	M13	Bit
18	Lamp_Status	Q	Q7	Bit
19	Lamp_RunTime	VW	6	Word
20	LED_MA	M	M9	Bit
21	LED_OnOff	M	M10	Bit
22	LED_Status	Q	Q8	Bit
23	LED_RunTime	VW	8	Word
24	Schedule_Weekday_Active	M	M11	Bit
25	Schedule_Weekday_OnTH	VW	10	Word
26	Schedule_Weekday_OnTM	VW	12	Word
27	Schedule_Weekend_Active	M	M12	Bit
28	Schedule_Weekend_OffTH	VW	14	Word
29	Schedule_Weekend_OffTM	VW	16	Word
30	Schedule_Weekend_OnTH	VW	18	Word
31	Schedule_Weekend_OnTM	VW	20	Word
32	Schedule_Weekend_OffTH	VW	22	Word
33	Schedule_Weekend_OffTM	VW	24	Word

3.4.4 Beispiel für Navigator

Bei dieser Füllstand- und Beleuchtungssteuerung für den Swimming Pool enthält die Navigationsleiste drei Optionen: Link zur Startseite (umbenannt in Füllstandsteuerung), Link zur Seite der Beleuchtungssteuerung und Link zur Schaltfläche **ABMELDEN**.

Nach der Bearbeitung des Navigators (Seite 19) können Sie über die Navigationsleiste zwischen den Webseiten umschalten oder sich vom Projekt abmelden.

Die folgende Abbildung ist ein Beispiel hierfür.



3.4.5 Beispiel für die Konfiguration spezieller Komponenten

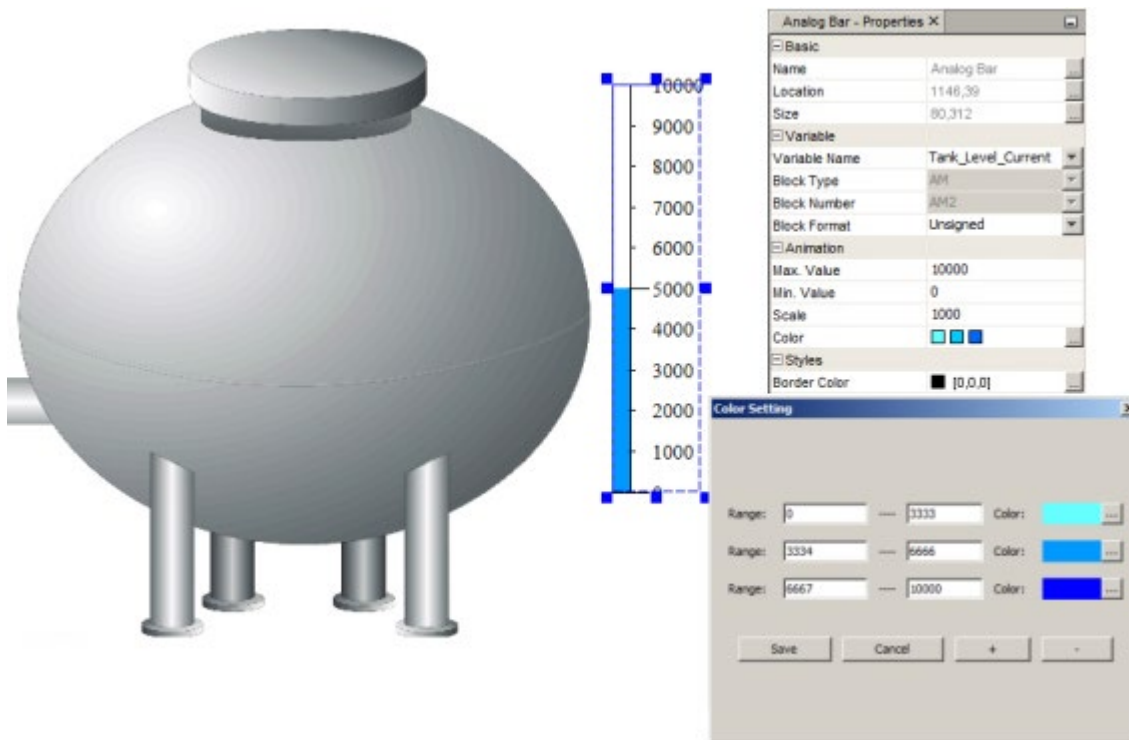
Der Komponentenbereich enthält mehr als elf Komponenten. Bei dieser Füllstand- und Beleuchtungssteuerung für den Swimming Pool ist jeder Block mit verschiedenen Komponenten verbunden.

Ausführliche Informationen zur Konfiguration der einzelnen Komponenten finden Sie im Abschnitt Komponentenbereich (Seite 21).

Konfiguration des analogen Balkens

In diesem Beispiel dient der Tank als Wasserspeicher. Wenn der Wasserpegel für den Swimming Pool unter den Zielfüllstand fällt, meldet das System dem Anwender einen Alarm. Der Anwender muss das Wasserventil A manuell öffnen, um Wasser aus dem Tank nachzufüllen. Der Tankblock enthält die Komponenten **Bild** und **analoger Balken**.

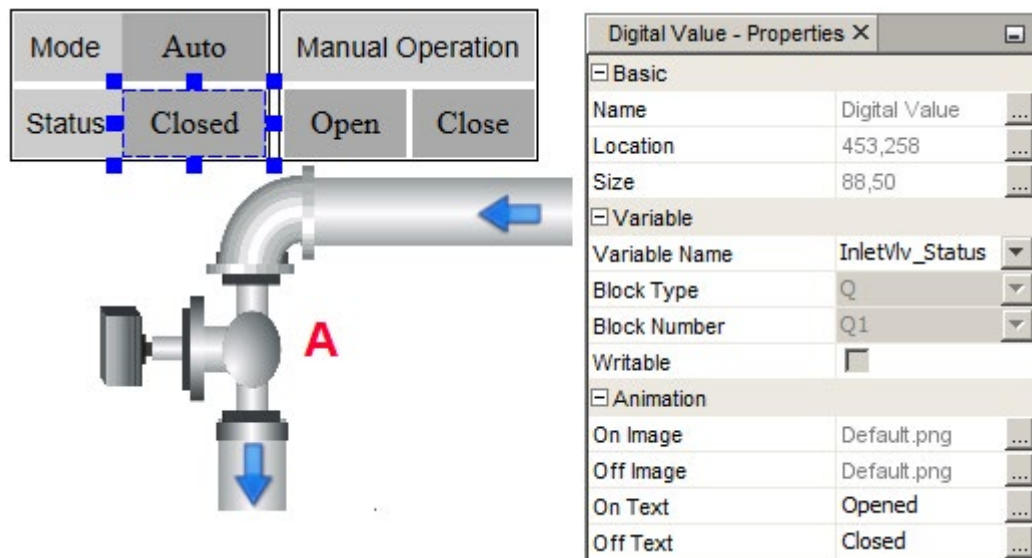
Die folgende Abbildung ist ein Beispiel für die Konfiguration des **analogen Balkens**.



Konfiguration des Digitalwerts

In diesem Beispiel dient das Wasserventil A zum Verbinden von Tank und Swimming Pool zur Regelung des Füllstands. Wenn der Wasserpegel für den Swimming Pool unter den Zielfüllstand fällt, meldet das System dem Anwender einen Alarm. Der Anwender muss das Wasserventil A öffnen, um manuell Wasser aus dem Tank nachzufüllen. Der Block für das Wasserventil A enthält die Komponenten **Text**, **Rechteck** und **Digitalwert**.

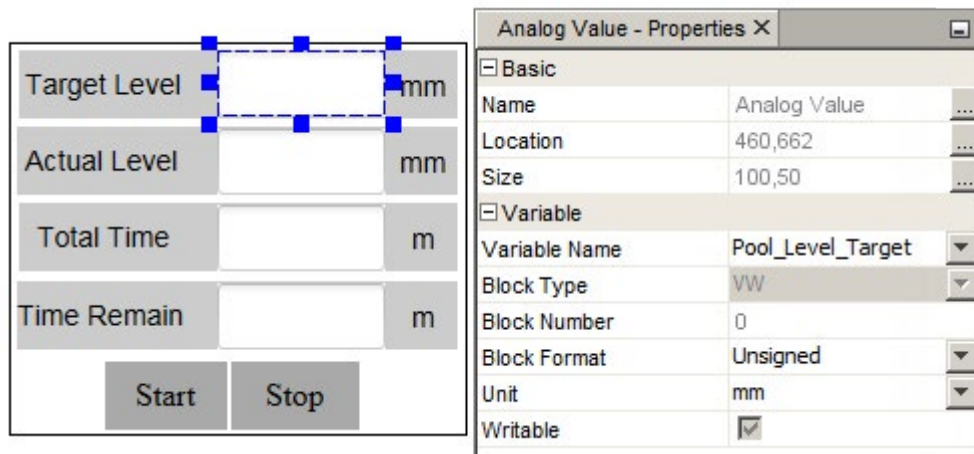
Die folgende Abbildung ist ein Beispiel für die Konfiguration des **Digitalwerts**.



Konfiguration des Analogwerts

In diesem Beispiel wird der Wasserpegelsensor für den Swimming Pool zur Überwachung den tatsächlichen Wasserpegels genutzt. Wenn der Wasserpegel für den Swimming Pool unter den Zielfüllstand fällt, meldet das System dem Anwender einen Alarm. Diese Wasserpegelüberwachung kann auch die Gesamtzeit und die Restzeit für das Nachfüllen von Wasser anzeigen. Diese Überwachung enthält die Komponenten **Text**, **Rechteck** und **Analogwert**.

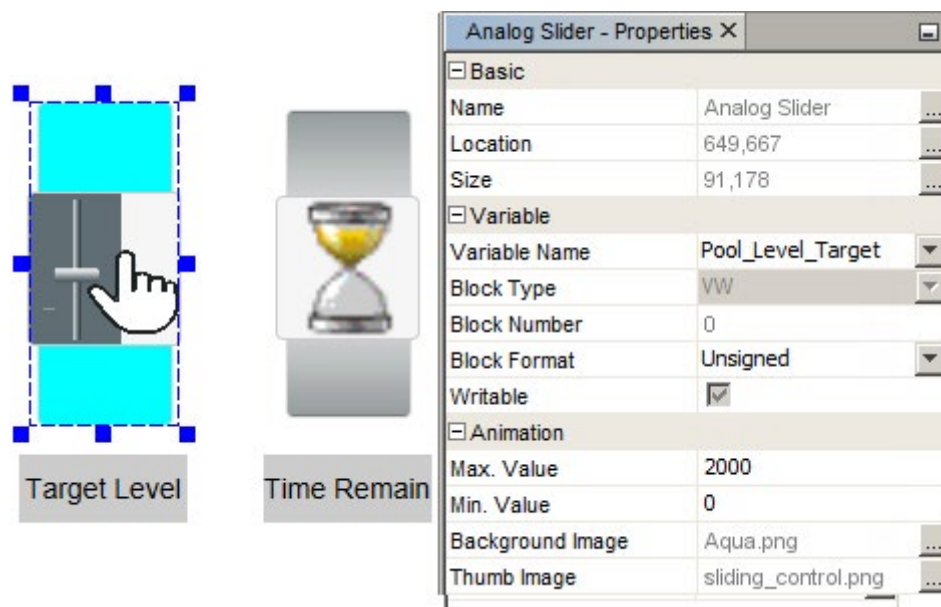
Die folgende Abbildung ist ein Beispiel für die Konfiguration des **Analogwerts**.



Konfiguration des analogen Schiebereglers

In diesem Beispiel stellen zwei Schieberegler den Ziel-Füllstand und die Restzeit zum Nachfüllen von Wasser dar. Die Schieberegler enthalten die Komponenten **Text**, **Rechteck** und **analoger Schieberegler**.

Die folgende Abbildung ist ein Beispiel für die Konfiguration des **analogen Schiebereglers**.



3.4.6 Beispiel für das Hinzufügen eines Bilds von einer USB-Kamera

In diesem Kapitel wird die Funktionsweise der Komponente Webcam beispielhaft anhand der Software Cam2web aufgezeigt.

Voraussetzung

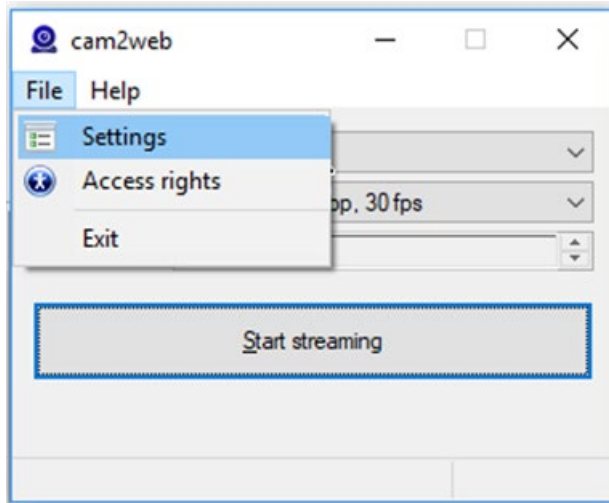
- Verbinden und starten Sie Ihre IP-Webkamera.
- Laden Sie Cam2web (<http://www.cvsandbox.com/projects/cam2web/>) herunter und installieren Sie es auf Ihrem PC.

Hinweis

Beachten Sie beim Einsatz von cam2web die Lizenzbedingungen.

Bildadresse abrufen

1. Öffnen Sie **cam2web.exe**.
2. Geben Sie unter **File -> Settings** den Port an.

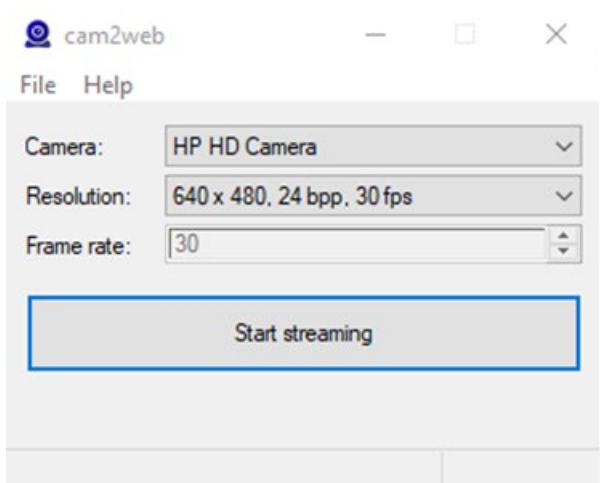


Hinweis

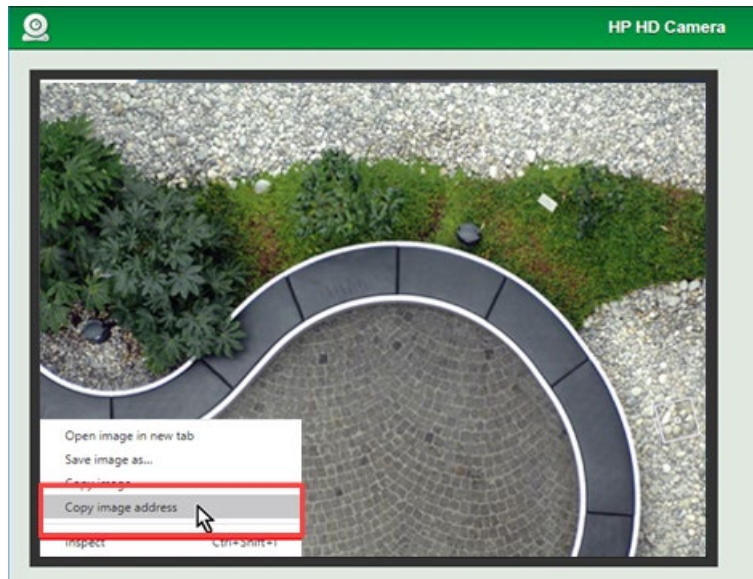
Der Port, den Sie eingeben, darf von keiner anderen Applikation belegt sein.

3. Wählen Sie die USB-Kamera aus der Klappliste "Camera" aus und klicken Sie auf **Start streaming**.

In diesem Beispiel ist "HP HD Camera" die mit dem Laptop verbundene USB-Kamera.

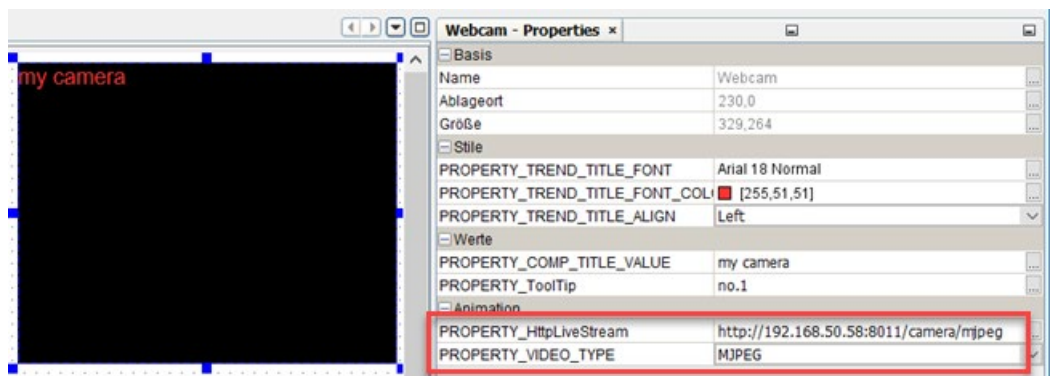


4. Klicken Sie auf **Streaming on port ...**, um die Live-Seite zu sehen.
5. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bild und wählen Sie **Copy image address** aus.



Webcam-Animation einstellen und Video über das LWE-Projekt betrachten

1. Erstellen Sie im LWE-Projekt eine Komponente **Webcam**.
2. Klicken Sie am Ende der Zeile **Adresse des HTTP-Livestreams** auf "...".
3. Fügen Sie im Fenster "Adresse des Webcam-HTTP-Livestreams" die Bildadresse ein.
4. Klicken Sie am Ende der Zeile **Videotyp des Livestreams** auf den Abwärtspfeil und wählen Sie **MJPEG** aus.



3.4.7 Beispiel für das Hinzufügen eines Bilds von einer IP-Kamera

In diesem Kapitel wird die Funktionsweise der Komponente Webcam beispielhaft anhand einer IP-Webkamera und des VLC Media Player aufgezeigt.

Voraussetzung

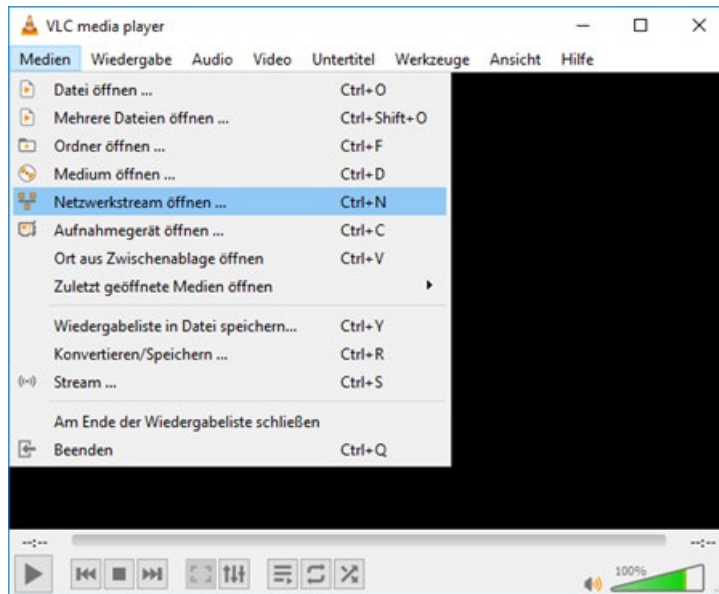
- Verbinden und starten Sie Ihre IP-Webkamera.
- Melden Sie sich auf der Seite der IP-Kamera an und vergewissern Sie sich, dass sie funktioniert.
- Ermitteln Sie mithilfe der Informationsseite der Kamera oder des Kamerahandbuchs die RTSP-Adresse der Kamera.
Beispiel: `rtsp://admin:logo.1234@192.168.0.103/MPEG-4/ch1/main/av_stream`
- Laden Sie VLC Media Player (<https://www.videolan.org/>) herunter und installieren Sie es.

Hinweis

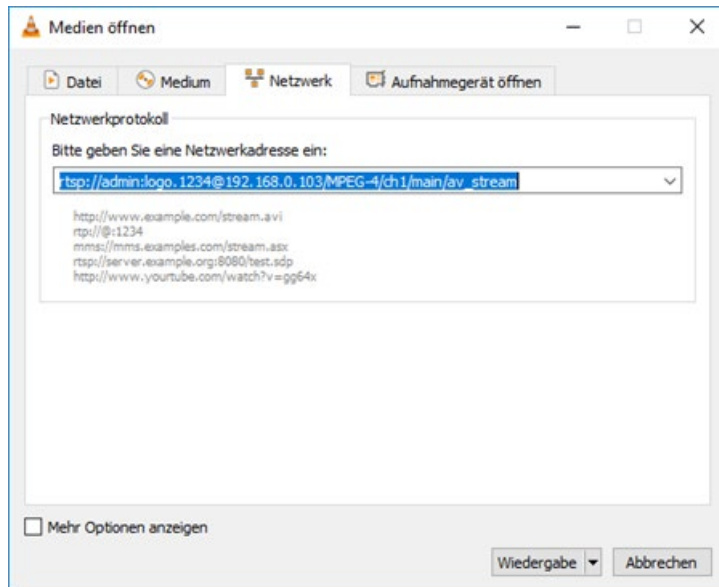
Beachten Sie beim Einsatz des VLC Media Player die Lizenzbedingungen.

RTSP-Adresse mit VLC Media Player in eine HLS-Adresse transkodieren

1. Rufen Sie über **Medien -> Netzwerk-Stream öffnen....** die Seite "Medien öffnen" auf.



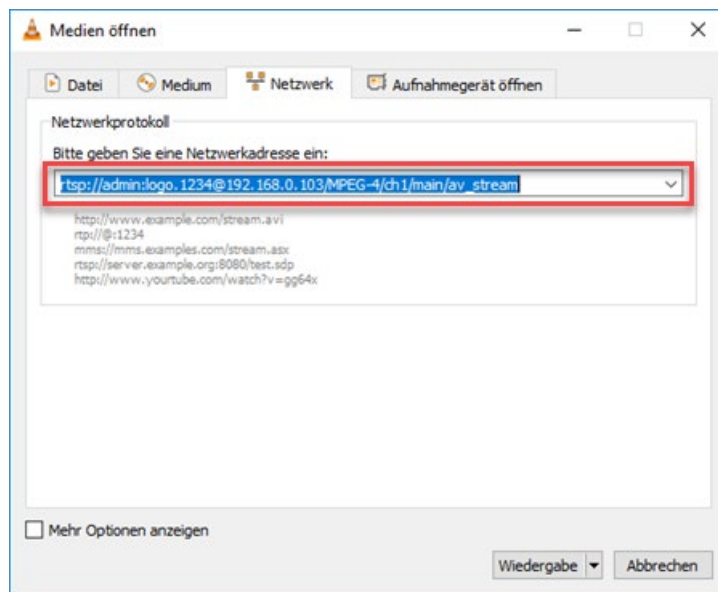
2. Geben Sie die RTSP-Adresse in das markierte Eingabefeld ein und klicken Sie auf "Wiedergabe".



Sie müssten jetzt das in VLC angezeigte Überwachungsvideo sehen.

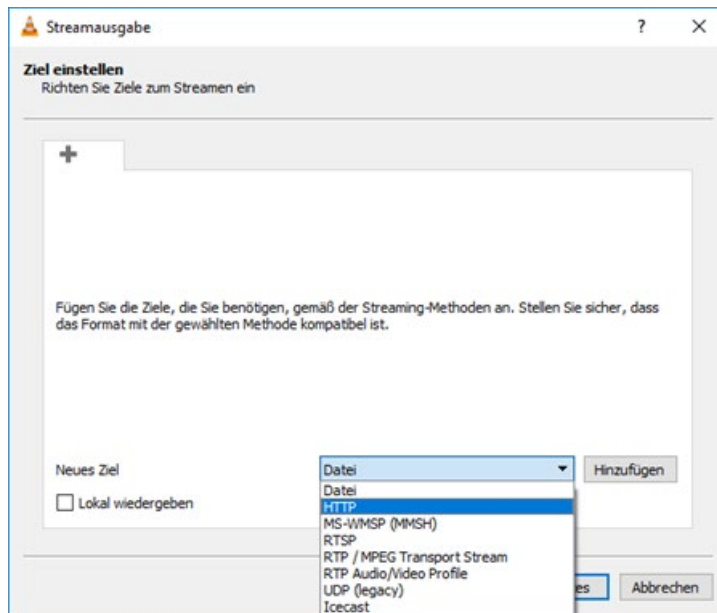


3. Starten Sie VLC neu.
4. Rufen Sie das Fenster "Medien öffnen" auf und geben Sie in das markierte Eingabefeld die RTSP-Adresse ein.

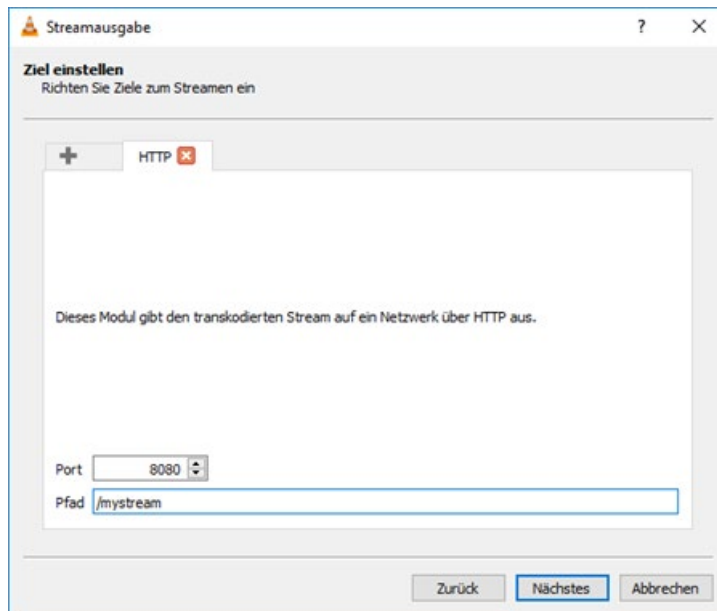


5. Klicken Sie auf den Abwärtspfeil neben **Wiedergabe**, wählen Sie **Stream** aus und klicken Sie auf **Stream**.
6. Klicken Sie auf **Nächstes**.

7. Klicken Sie auf den Abwärtspfeil neben **Datei**, wählen Sie **HTTP** aus und klicken Sie auf **Hinzufügen**.



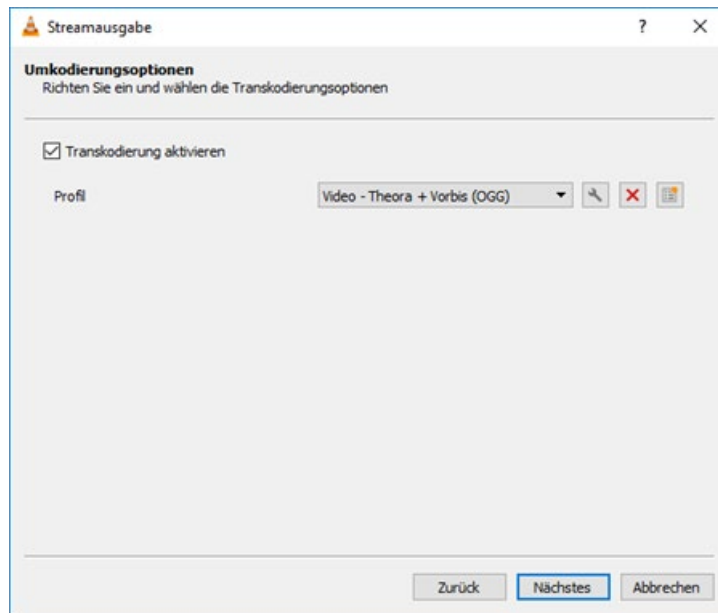
8. Geben Sie den Port und den Pfad ein. Klicken Sie auf "Nächstes".



Hinweis

Der Port, den Sie eingeben, darf von keiner anderen Applikation belegt sein.

9. Markieren Sie das Kontrollkästchen neben "Transkodierung aktivieren". Wählen Sie als Videoausgabebetyp "Video-Theora + Vorbis (OGG)" und klicken Sie auf **Nächstes**.



10. Klicken Sie auf **Stream**.

Nach der Transkodierung ist Ihr HTTP-Livestream funktionsfähig und aktiv.

Hinweis

Schließen Sie VLC erst, wenn die Transkodierung abgeschlossen ist.

Die Adresse lautet: `http://192.168.0.102:8080/mystream`

Dabei wäre 192.168.0.102 die IP-Adresse ihres Computers.

Hinweis

Bei einem Abbruch der Ethernet-Verbindung müssen Sie den VLC Media Player nach Wiederherstellung der Ethernet-Verbindung gegebenenfalls erneut konfigurieren.

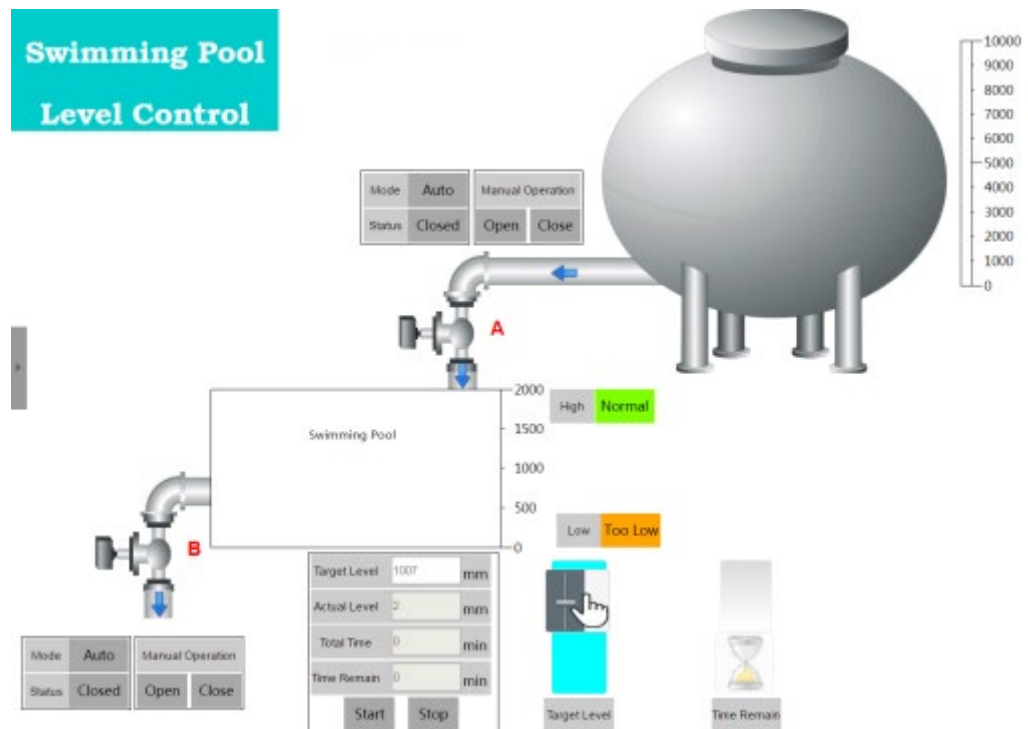
Webcam-Animation einstellen und Video über das LWE-Projekt betrachten

1. Erstellen Sie im LWE-Projekt eine Komponente **Webcam**.
2. Klicken Sie rechts von der Zeile **Adresse des HTTP-Livestreams** auf "...".
3. Geben Sie im Fenster "Adresse des Webcam-HTTP-Livestreams" die Adresse `http://192.168.0.102:8080/mystream` ein.
4. Klicken Sie rechts von der Zeile **Videotyp des Livestreams** auf den Abwärtspfeil und wählen Sie **OGG** aus.

3.4.8 Beispielprojekt über Website aufrufen

Nachdem Sie die Erstellung des gesamten Projekts beendet haben, können Sie das Beispielprojekt über die Webseite aufrufen.

Gehen Sie wie im Kapitel AUTOHOTSPOT beschrieben vor, um das Projekt zu öffnen. Die nachfolgende Abbildung dient lediglich als Beispiel für das Aufrufen des Beispielprojekts über die Webseite.



Weitere Informationen finden Sie im Ordner ...Tools\LOGO! Web Editor Tool\Sample auf der DVD.

HTML-Entwicklungsoberfläche

Professionelle Kunden können das in LWE erstellte Projekt ändern und an ihre spezifischen Anforderungen für die Webseite anpassen.

Nachdem Sie das HTML-Element an BM-Daten gebunden haben, können Sie die BM-Daten über die Webseite überwachen.

Funktionsprinzip

In **DBinit()** prüft LOGO! JavaScript alle HTML-Elemente und Übertragungsdaten, die die Klasse **server_binding** haben.

Im Element **server_binding** werden **range, address, type, length** verwendet, um Daten vom BM zu definieren und zu binden.

Über **show_function** und **show_param** können Sie eine Rückrufmethode implementieren, um deren Anforderungen basierend auf der Datenaktualisierung zu erfüllen.

Befolgen Sie die nachstehenden Regeln, wenn Sie das Projekt über die Schnittstelle aktualisieren. Andernfalls kann es nicht korrekt mit dem BM funktionieren.

- Außer htm-Dateien dürfen Sie keine anderen Dateien löschen, verschieben oder ändern.
- Sie können die htm-Dateien im Projektordner des LOGO! Web Editor hinzufügen, ändern oder löschen:
 - Löschen Sie main. htm nicht.
 - Sie dürfen nur den Teil einer htm-Datei zwischen `<div id="main">` und `</div>` ändern.
 - Geben Sie für den Namen einer htm-Datei maximal 11 Zeichen ein (maximal 8 Zeichen für den Dateinamen an sich und 3 Zeichen für die Erweiterung).
- Speichern Sie geänderte Projekte unter webroot der SD-Karte.

4.1 LOGO! Datenzugriffsprotokoll

Zur Verwendung dieser Schnittstelle müssen Ihre Seite alle das folgende JavaScript enthalten:

```
<script type="text/javascript" src="/js/utility.js">
</script>
<script type="text/javascript" src="/js/storage.js">
</script>
<script type="text/javascript" src="/js/bigint.js">
</script>
<script type="text/javascript" src="/js/encrypt.js">
</script> <script type="text/javascript" src="/js/ajax.js">
```

```
</script>
<script type="text/javascript" src="/js/binding.js">
</script>
```

Hinweis

Sie müssen die Funktion **DBInit()** in der Seiteninitialisierungsroutine aufrufen, die die Datenbindungsumgebungen initialisiert. Andernfalls kann das Aktualisierungs-Framework nicht funktionieren.

4.1.1 Vorgehen

Element `server_binding` definieren

Definieren Sie wie nachfolgend gezeigt eine Klasse **server_binding**.

```
<div comp_type="myDigitalComponent" class="server_binding"
id="mydiv" show_param="mydiv" show_function="myCallback"
range="132" address="0" type="1" length="1"
Text
</div>
```

- **id**: Eindeutige Kennung eines Elements
- **class=server_binding**: Scan-Kennung für JavaScript-Framework
- **range**: Erster Teil der Adresse
- **address**: Als dritter Teil der tatsächlichen Adresse ist **address** der Datenversatz ab dem Beginn von **range**.
- **type**: Datentyp
- **length**: Datenanzahl mit Typ.
- **show_function**: Definiert die Funktion, die zum Anzeigen der Daten verwendet wird. Diese Funktion ist eine "Rückruf"-Funktion. Das Framework ruft die Rückruffunktion auf, wenn die Bindungsdaten aktualisiert werden.
- **show_param**: Parameter für die Rückruffunktion.

Weitere Informationen zu den Parametern finden Sie unter Datenformat (Seite 98).

Hinweis

Vergewissern Sie sich, dass Sie bei der Definition des Elements **server_binding** alle Parameter einschließen. Andernfalls können die Daten nicht gebunden werden.

4.1.1.1 Befehl

In diesem Kapitel werden einige Befehle in Zusammenhang mit dem LOGO! Datenzugriffsprotokoll vorgestellt.

Get

Um die Daten auf Ihrer Webseite abzurufen, müssen Sie die folgenden beiden Schritte ausführen. Das JavaScript-Framework von LOGO! ruft die Rückruffunktion auf, wenn BM-Daten aktualisiert werden.

1. Erzeugen Sie ein Element **server_binding** entsprechend der Anweisung unter Vorgehen (Seite 95).
2. Implementieren Sie die deklarierte Rückruffunktion.

Hier ein Beispiel:

```
var myCallback = function myCallback() {
    //neuen Wert abrufen
    var newValue = parseInt(this.m_sValue, 16);
    //Aktionen durchführen...
    $("#xxx").html(newValue);
};
```

Wenn die Rückruffunktion aufgerufen wird, empfängt das JavaScript-Framework einen Parameter DBRequest. Über diesen Parameter können Sie die auf das Element **server_binding** bezogenen Informationen und die aktualisierten Daten wie folgt abrufen.

Eigenschaft	Parameter
DBRequest.m_nAddress	Adresse
DBRequest.m_nLength	Länge
DBRequest.m_nRange	Bereich
DBRequest.m_nRange	Typ
DBRequest.m_oSrcElement	Element server_binding
DBRequest.m_sShowParam	show_param
DBRequest.m_sValue	Wert

Set

Sie müssen Ihren eigenen JavaScript-Code schreiben, um für das Element **server_binding** eine Set-Query zu implementieren.

1. Erzeugen Sie für das Element **server_binding** ein Objekt DBRequest.
2. Weisen Sie **DBRequest** mit der Methode SetValue einen Wert zu.
3. Geben Sie über die Methode **SetQuery** eine Set-Query frei.
4. Prüfen Sie das Mitglied **m_iSetPendingFlag**, um sich zu vergewissern, dass **SetQuery** vollständig ist. Der Wert True bedeutet, dass **SetQuery** noch offen ist, während der Wert False bedeutet, dass **SetQuery** vollständig ist.

Berücksichtigen Sie hierfür auch das folgende Beispiel.

```
function DBRequestTest () {
    var oRequest = new
DBRequest (document.getElementById("test1"));
    oRequest.SetValue("00012345");
    if (oRequest.SetQuery())
```



```
{
    while (oRequest.m_iSetPendingFlag)
    {
        //Eine Weile warten oder dem Kunden einen Hinweis geben.
    }
    //Fertig:
    return true;
}
//Fehler:
return false;
}
```

Sie können auch einen Wert für eine Gruppe von **sever_binding** -Elementen festlegen. Das Objekt **DBGGroup** dient zum Sammeln der **DBRequest**-Objekte bei diesem Szenario:

1. Bereiten Sie eine Gruppe von DBRequest-Objekten wie oben beschrieben vor.
2. Erzeugen Sie ein Objekt DBGGroup. Erfassen Sie die DBRequest-Objekte über die Methode Add.
3. Geben Sie die Set-Query über die Methode SetQuery der DBGGroup frei.
4. Prüfen Sie das Mitglied **m_iSetPendingFlag**, um sich zu vergewissern, dass **SetQuery** vollständig ist. Der Wert True bedeutet, dass **SetQuery** noch offen ist, während der Wert False bedeutet, dass SetQuery vollständig ist.

Berücksichtigen Sie hierfür auch das folgende Beispiel.

```
function DBGGroupTest() {
    var oRequest1 = new
DBRequest (document.getElementById("test1"));
    oRequest1.SetValue("00012345");
    var oRequest2 = new
DBRequest (document.getElementById("test2"));
    oRequest2.SetValue("0x01");
    var oGroup = new DBGGroup();
    oGroup.Add(oRequest1);
    oGroup.Add(oRequest2);
    if(oGroup.SetQuery())
    {
        while(oGroup.m_iSetPendingFlag)
        {
            //Eine Weile warten oder dem Kunden einen Hinweis geben.
        }
    }
}
```

```

        //Fertig:
        return true;
    }
    //Fehler:
    return false;
}

```

Hinweis

Sie müssen die Funktion **DBInit()** in der Seiteninitialisierungsroutine aufrufen, die die Datenbindungsumgebungen initialisiert. Andernfalls kann das Aktualisierungs-Framework nicht funktionieren.

4.1.1.2 Datenformat

Zur Beschreibung der Daten werden **range**, **sub_range**, **address**, **type**, **length** verwendet.

range, **sub_range**, **address** geben die Adresse der Daten an. Über **length** wird der Typ der Daten angegeben. Ausführliche Informationen finden Sie in der folgenden Tabelle.

Name des Adressraums	range	sub_range	address	length	Empfohlener Zugriffsmodus	Lesbar (R)/Schreibbar (W)
Digitaler Eingang	129	0	0-63	64	Bit	R
Digitaler Ausgang	130	0	0-63	64	Bit	R/W
Digitaler Merker	131	0	0-111	112	Bit	R/W
Variable	132	0	0-6799	6800	Bit, Byte, Wort, Doppelwort	R/W
Cursortaste	12	0	0-31	32	Bit	R/W
TDE-Funktionstaste	13	0	0-31	32	Bit	R/W
Schieberegister	14	0	0-127	128	Bit	R
NetI	16	0	0-127	128	Bit	R
NetQ	17	0	0-127	128	Bit	R/W
Analoger Eingang	18	0	0-239	240	Wort	R
Analoger Ausgang	19	0	0-239	240	Wort	R/W
Analoger Merker	20	0	0-1023	1024	Wort	R/W

Name des Adressraums	range	sub_range	address	length	Empfohlener Zugriffsmodus	Lesbar (R)/Schreibbar (W)
NetAI	21	0	0-1023	1024	Wort	R
NetAQ	22	0	0-511	512	Wort	R/W

range

Dies ist der erste Teil der Adresse.

sub-range

Dies ist der zweite Teil der Adresse und für künftige Funktionserweiterungen reserviert. Der Standardwert ist 0.

address

Als dritter Teil der Adresse ist dies der Datenversatz ab dem Beginn des Bereichs.

Hinweis

Geben Sie die Versatzadresse immer in Bit an, ganz gleich auf welchen Datentyp Sie zugreifen.

Alle Adressen werden vor dem Zugriff validiert. LOGO! meldet bei ungültigen Adressen einen Fehler und schneidet eine Adresse, die sich außerhalb des Bereichs befindet, ab.

type

Dies ist der Datentyp. LOGO! hat vier Arten von Daten.

ID	type	length
1	BOOL	1 Bit
2	BYTE	8 Bit
4	WORD	16 Bit
6	DWORD	32 Bit

length

Dies ist die Datenlänge mit dem Typ.

value

Alle Datenwerte werden über eine HEX-Zeichenfolge dargestellt. Sie können diese Darstellung für Ihren Kunden in einen anderen Typ umwandeln, doch Sie müssen sie wieder in den HEX-Array-Modus zurückkonvertieren, bevor Sie die Datenwerte auf dem Server setzen.

Beispiel: Bei Daten vom Typ DWORD ist der Wert 0x12345, und Sie erhalten die Zeichenfolge "00012345" vom Server. Wenn Sie sie in 0x12346 ändern möchten, sollten Sie ebenfalls die Zeichenfolge "00012346" verwenden.

4.2 Beispiel

Nachfolgend ein Beispiel für eine digitale Komponente.

```
<BODY onload="loadPage()">
    <DIV id="wrap">
        <div id="main" onclick="hideMenu()" style="width: 1420px;
height: 880px;">
            <div comp_type="myDigitalComponent" class="server_binding"
id="mydiv" show_param="mydiv" show_function="myCallback"
                range="132" address="0" type="1" length="1"
                onclick="sendDigitalRequest(this)" value="0"
                style="position:absolute; left:389px; top:242px;
width:84px; height:84px; border:1px solid red;line-height: 84px;">
                    OFF
            </div>
            <script type="text/javascript">
                var myCallback = function myCallback() {
                    var id = this.m_sShowParam; //get id
                    var newValue = parseInt(this.m_sValue, 16); //
newValue abrufen
                    document.getElementById(id).value = newValue;//
newValue neu codieren
                    //Antwort
                    if (newValue == 0) {
                        $("#"+id).html("ON"); //Aktionen
                    } else {
                        $("#"+id).html("OFF"); //Aktionen
                    }
                }
            </script>
```

```
        }};

        function sendDigitalRequest(obj) {
            var id = obj.id;
            var oRequest = new DBRequest(obj);
            //Wert setzen
            if (obj.value) {
                oRequest.SetValue("00");
            } else {
                oRequest.SetValue("01");
            }
            //Request senden
            if (oRequest.SetQuery()) {
                setInterval(checkResult, 1000, oRequest);
            }
        }
    </script>
</div>
</DIV>
</BODY>
```

Spezifikation

1. Alle Ihre benutzerdefinierten Codes müssen zwischen `<div id="main">` und `</div>` eingefügt werden.
2. Die folgenden vier Parameter definieren den LOGO! Datenzugriff und die JavaScript-Rückruffunktion:
 - `class="server_binding"`: LOGO! JavaScript prüft alle DIVs und Übertragungsdaten mit den DIVs, die die Klasse **server_binding** haben.
 - `id="mydiv"` : Sie müssen **ID** und **show_param** den gleichen DIV zuweisen.
 - `show_param="mydiv"`: Sie müssen **ID** und **show_param** den gleichen DIV zuweisen.
 - `show_function="myCallback"`: Sie müssen eine JavaScript-Rückruffunktion implementieren und deren Name "show_function" zuweisen.

3. Die folgenden vier Parameter beschreiben die Daten:

- `range="132": V`
- `address="0": 0.0`
- `type="1": BOOL`
- `length="1": 1`

Ausführliche Informationen finden Sie unter Datenformat (Seite 98)

4. Die folgenden zwei Parameter dienen dazu, Requests an den Server abzusenden.

- `"setDigitalData(obj) "` : Dies ist eine benutzerspezifische Methode zum Absenden von Requests an den Server.
- `"value":` Dieser Parameter dient zum Neucodieren des aktuellen Datenwerts, der von `"setDigitalData(obj) "` abgesendet werden könnte.

Tipps und Tricks

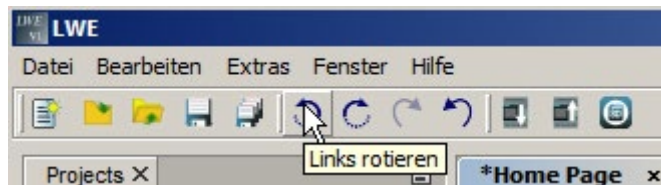
5.1 So lassen Sie im Tooltip die zugehörige Schnelltaste anzeigen

Im LOGO! Web Editor können Sie in der Standardsymbolleiste und in der Graphic Library entsprechende Tooltips anzeigen.

Tooltips in der Standardsymbolleiste

In der Standardsymbolleiste können Sie den Mauszeiger auf einem Symbol positionieren, um den Namen des Symbols, also den Tooltip, anzuzeigen. So können Sie sich wieder schnell ins Gedächtnis zurückrufen, welche Funktion das Symbol hat, ohne das Menü oder die Hilfe nutzen zu müssen.

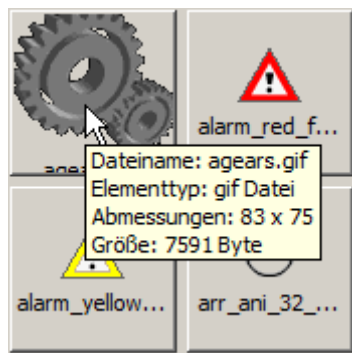
Die folgende Abbildung ist ein Beispiel hierfür.



Tooltips für Bilder in der Graphic Library

In der Graphic Library können Sie den Mauszeiger auf einem Bild positionieren, um in einem Tooltip den Dateinamen, den Elementtyp, die Dimension und Größe des Bilds anzuzeigen.

Die folgende Abbildung ist ein Beispiel hierfür.

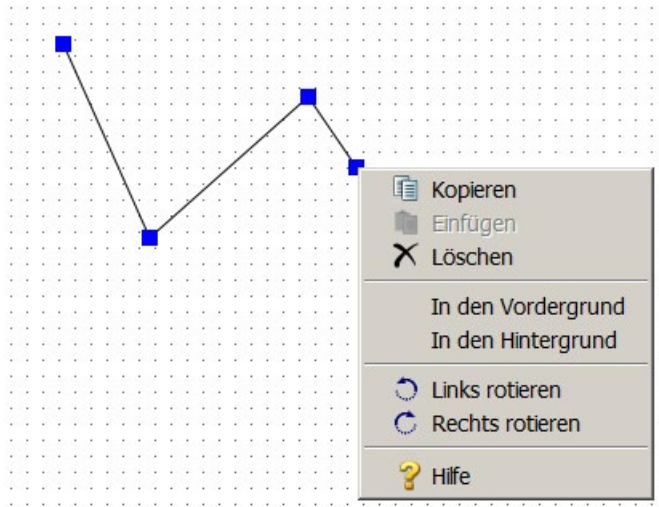


5.2 Sachgerechtes Zeichnen einer Polylinie

Wenn Sie die Komponente "Polylinie" aktivieren, können Sie eine Polylinie durch Linksklick mit der beginnen und durch Rechtsklick mit der Maus beenden.

Jeder Punkt, den Sie anklicken, erscheint als blaues Quadrat, und der Mauszeiger wird als blauer Pfeil dargestellt. Wenn Sie die Zeichnung der Polylinie beendet haben, bewegen Sie

Ihren Mauszeiger am besten von den blauen Quadraten weg, um mit der rechten Maustaste zu klicken, da ansonsten das Kontextmenü aufgeblendet wird.



5.3 Bearbeiten von Komponenten über das Kontextmenü

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Komponente, um das Kontextmenü zu öffnen, in dem Ihnen die folgenden Funktionen zum Bearbeiten der Komponente angeboten werden:

- Kopieren (Seite 60)
- Einfügen (Seite 60)
- Löschen (Seite 60)
- In den Vordergrund (Seite 60)
- In den Hintergrund (Seite 60)
- Links rotieren (Seite 59)
- Rechts rotieren (Seite 59)

5.4 Importieren mehrerer Bilder

Importieren mehrerer Bilder in die Graphic Library

1. Zeigen Sie auf den Ordner "My Graph" oder den benutzerspezifischen Ordner, in den Sie die Bilder einfügen möchten.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dateien hochladen**, um das Verzeichnis mit dem Bild auf Ihrer lokalen Festplatte zu finden.

3. Wählen Sie die Bilder aus, die Sie hochladen möchten. Sie können mehrere Bilder auf zwei Arten hochladen:
 - Um eine Reihe aufeinander folgender Bilder auszuwählen, klicken Sie auf die erste Datei, die Sie hochladen möchten, halten die **Umschalttaste** auf der Tastatur gedrückt und klicken auf die letzte gewünschte Datei.
 - Um mehrere nicht aufeinander folgende Bilder auszuwählen, klicken Sie auf die erste Datei, die Sie hochladen möchten, halten die **Strg-Taste** auf der Tastatur gedrückt und klicken auf alle weiteren Dateien, die Sie hochladen möchten.
 - Um alle Bilder auszuwählen, drücken Sie die Tasten **[Strg+A]** auf der Tastatur.
4. Klicken Sie auf **Öffnen**, um die Bilder hochzuladen.
5. Nach dem Hochladen werden die hochgeladenen Bilder im rechten Teil des Dialogfelds angezeigt.

5.5 Hinzufügen eines Links zu einer anderen Seite

Um einen Link zu einer anderen Seite in Ihrem Projekt hinzuzufügen, müssen Sie diese Parameter nach Ihrer URL einfügen:

```
?!App-Language=" +
```

```
LocalStorage.Instance().Get("logo_current_language") + "&Security-Hint=" +
```

```
LocalStorage.Instance().Get("logo_current_login_ref");
```

Beispiel:

```
window.location.replace(link + "?!App-Language=" +
```

```
LocalStorage.Instance().Get("logo_current_language") + "&Security-Hint=" +
```

```
LocalStorage.Instance().Get("logo_current_login_ref"));
```

Index

A

- Arbeitsbeispiel, 93
 - Einführung, 79
 - Navigator, 82
 - Seiten, 79
 - Spezielle Komponenten konfigurieren, 83
 - Tag-Tabelle, 81

B

- Bedienoberfläche, 12
- Beispielprojekt aufrufen, 93

D

- Dokumenthistorie, 6

E

- Editorbereich, 21
- Einfügen, 60

F

- Funktionstaste, 13

H

- Herunterladen, 61
- Hochladen, 63

I

- In den Hintergrund, 60
- In den Vordergrund, 60
- IoT-Dingtabelle, 19

K

- Komponentenbereich, 21
 - Analoger Balken, 34
 - Analoger Schieberegler, 36
 - Analogwert, 34, 37
 - Basis, 25
 - Bild, 26
 - Digitalwert, 30
 - Kreis, 22
 - Link, 26
 - LOGO! Uhr, 41
 - Polylinie, 23
 - Rechteck, 24
 - Skalierungszeit, 42
 - Sonstiges, 40
 - Text, 29
 - Tool, 22
 - Umschalter, 32
- Kopieren, 60

L

- Links rotieren, 59
- LOGO! Web Editor, 6
- Löschen, 60

M

- Menü Bearbeiten, 59
 - Alle auswählen, 60
 - Einfügen, 60
 - In den Hintergrund, 60
 - In den Vordergrund, 60
 - Kopieren, 60
 - Links rotieren, 59
 - Löschen, 60
 - Rechts rotieren, 59
 - Rückgängig, 59
 - Wiederherstellen, 59
- Menü Datei, 50, 52
 - Alle speichern, 53
 - Beenden, 58
 - Neues Projekt, 51
 - Projekt schließen, 53
 - Speichern, 53

- Speichern unter, 53
- Menü Extras, 61
 - Auf SD-Karte bereitstellen, 54
 - Herunterladen, 61
 - Hochladen, 63
 - Optionen, 63
- Menü Fenster, 64
 - Eigenschaft, 65
 - Komponente, 65
 - Projekt, 65
- Menü Hilfe, 66
 - Hilfeinhalt, 66
 - Info, 67
 - Startseite, 66
- Menüleiste, 13

N

- Neues Projekt
 - Anlegen, 77

P

- Projekt öffnen, 52
- Projektbaum, 15

R

- Rechts rotieren, 59
- Rückgängig, 59

S

- Standardsymbolleiste, 13
- Symbolleiste, 14

T

- Tastenkombinationen, 13

V

- Voraussetzungen für das Tutorial, 72

W

- Wiederherstellen, 59