

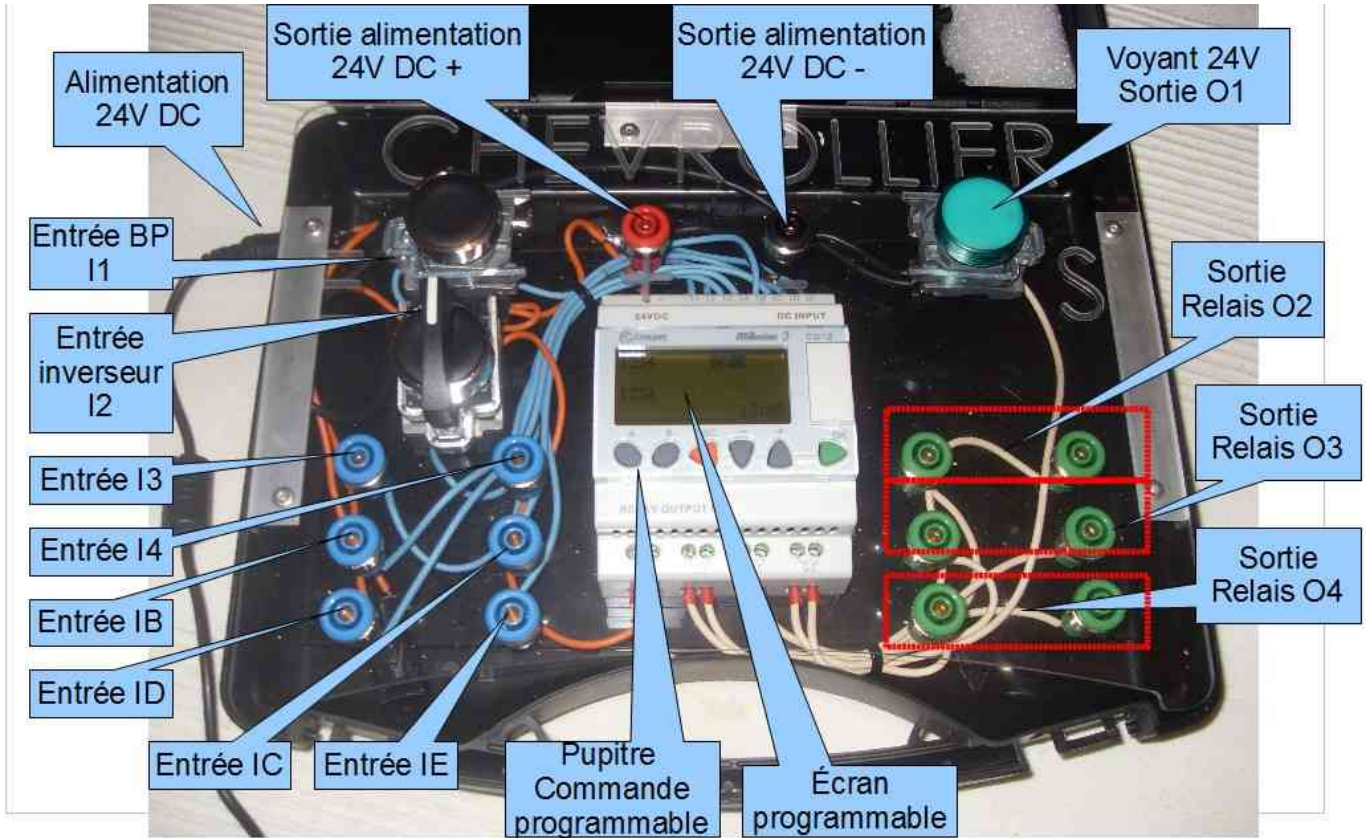


Mes premiers pas avec le contrôleur Millénium



logiciel version 2.5

Plan de câblage



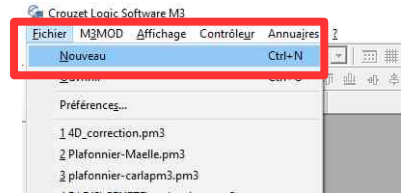
Connecteur USB
Vers l'ordinateur





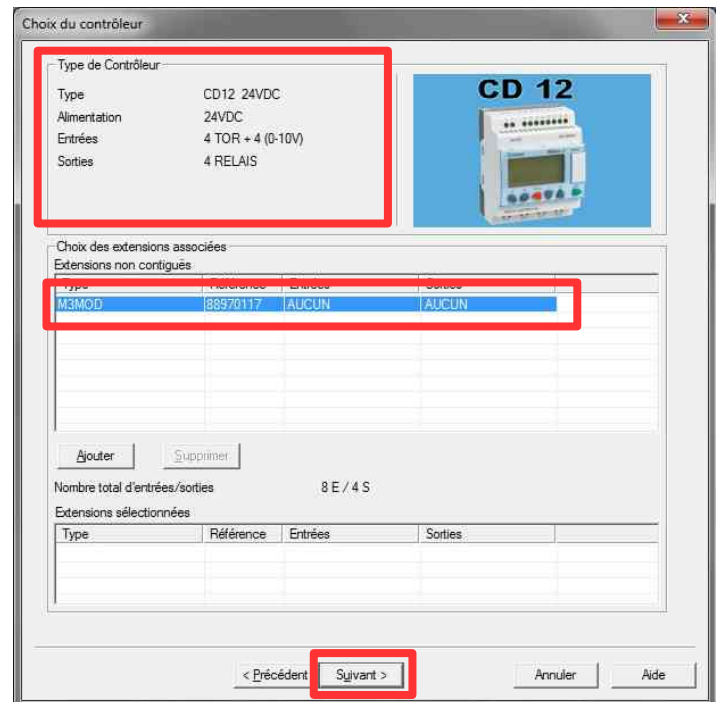
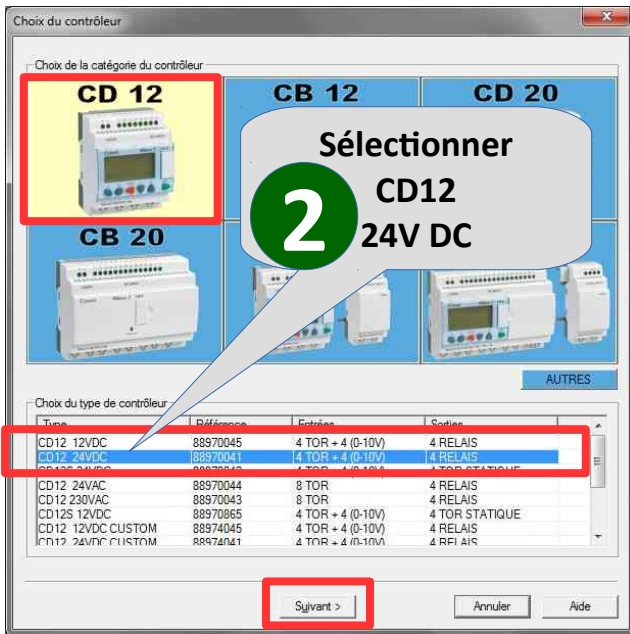
Séquence 4 : RESSOURCE 3 MILLENIUM V2.5

1 Lancer le logiciel millenium 3 (version 2.5)

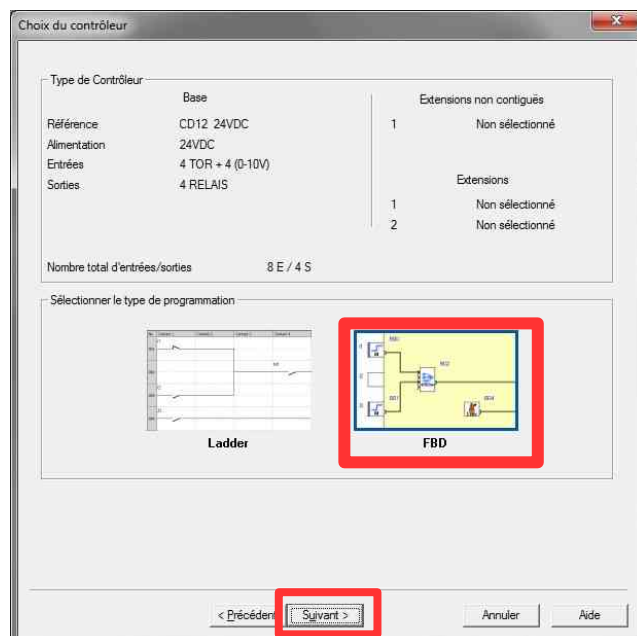


2 Choisir le bon automate

Ici CD12 24V DC 88970041, c'est le contrôleur prêté par le lycée Chevrollier.



3 Choisir le langage FBD

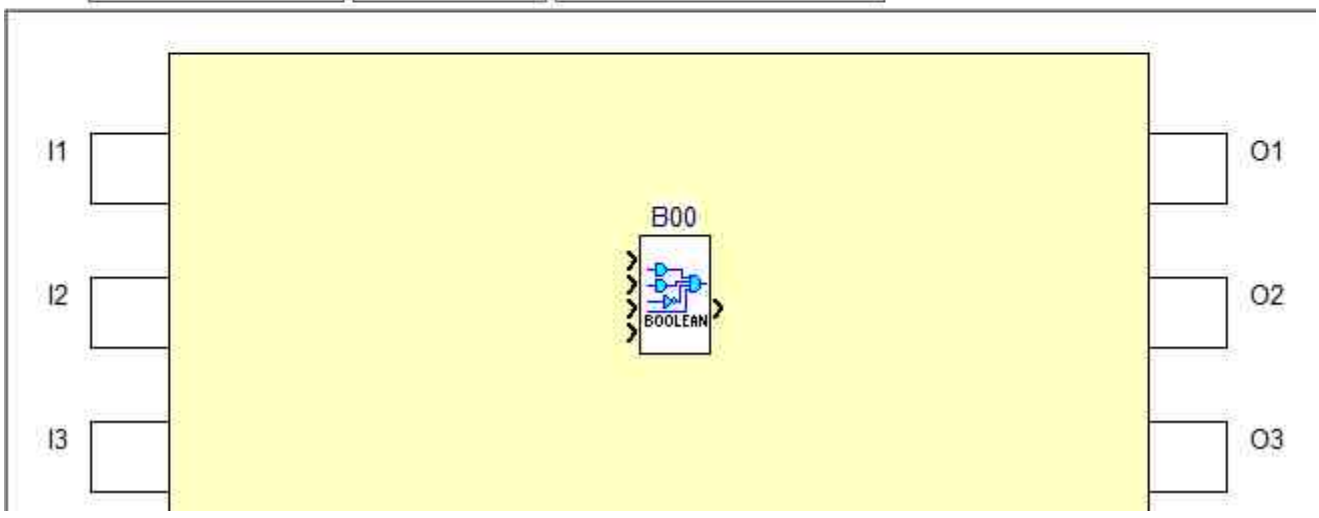
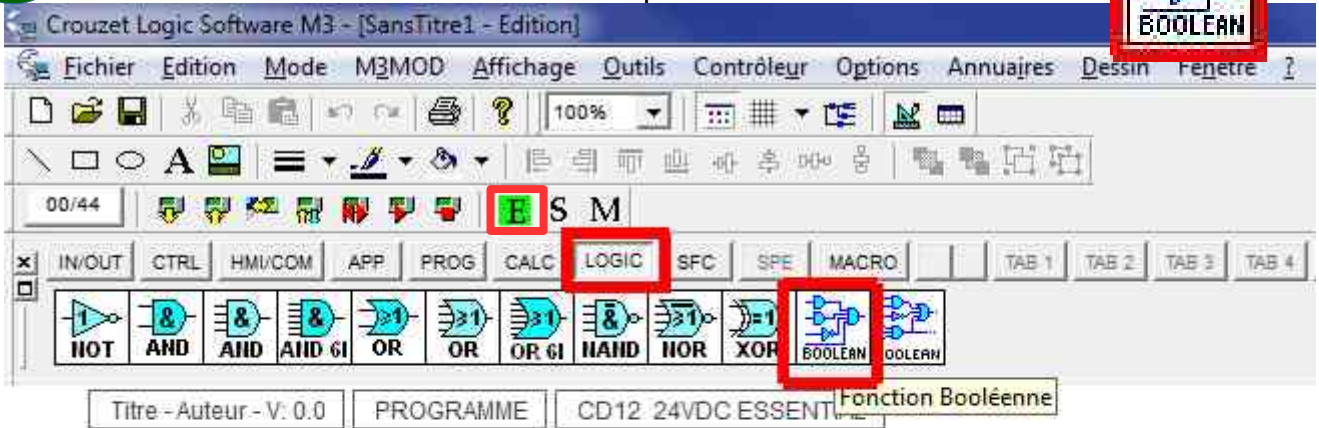
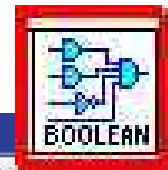




4

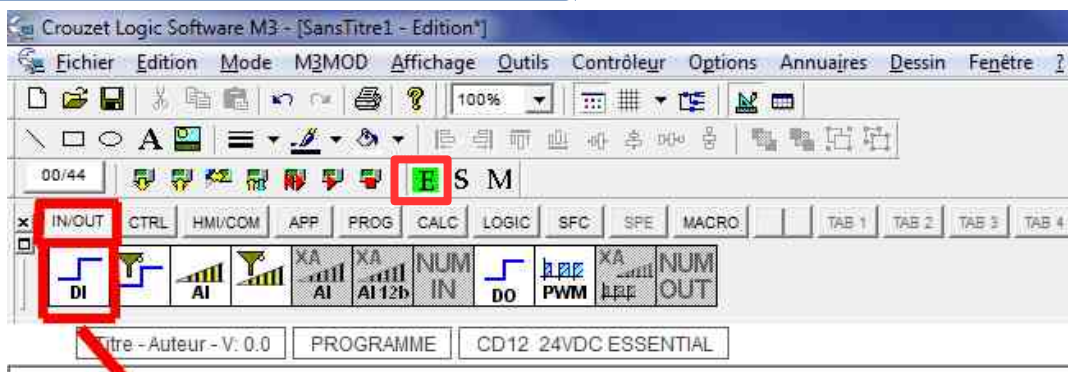
écrire le programme

Nous choisissons dans notre exemple une fonction booléenne

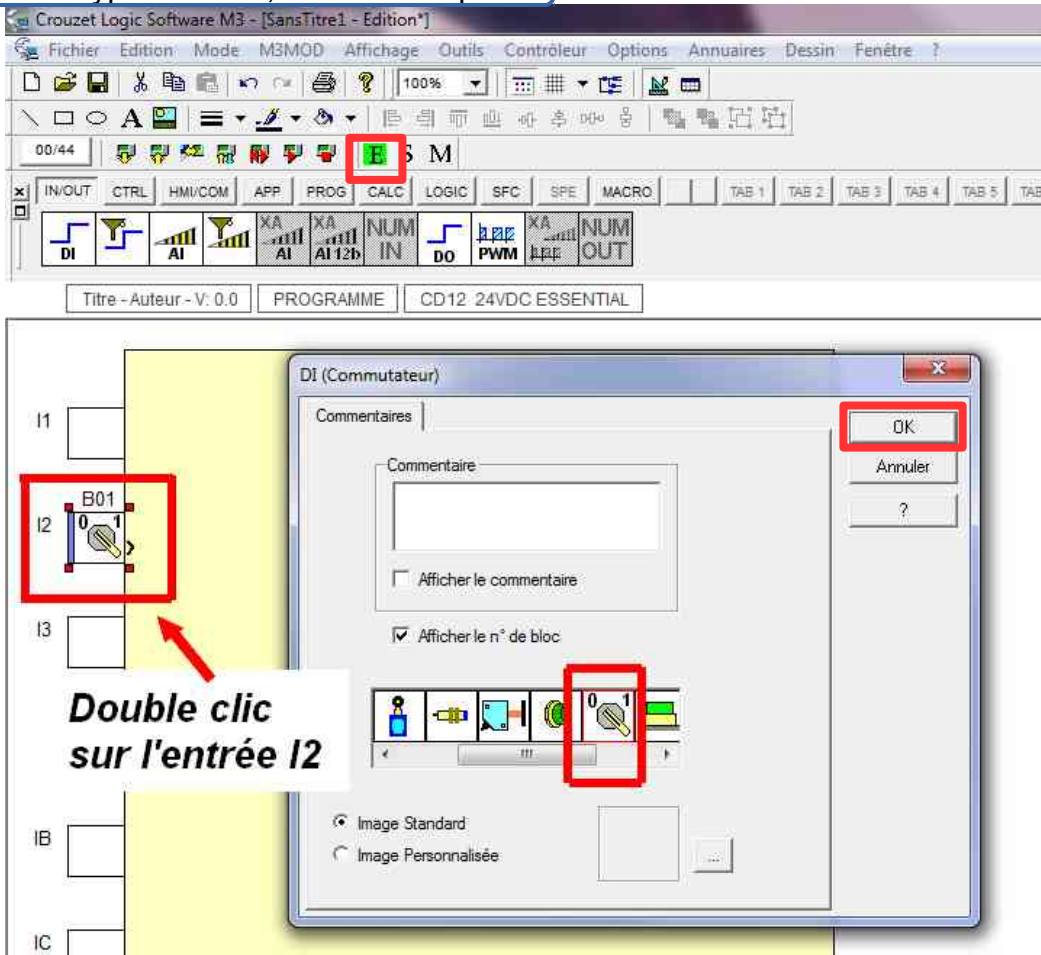


5

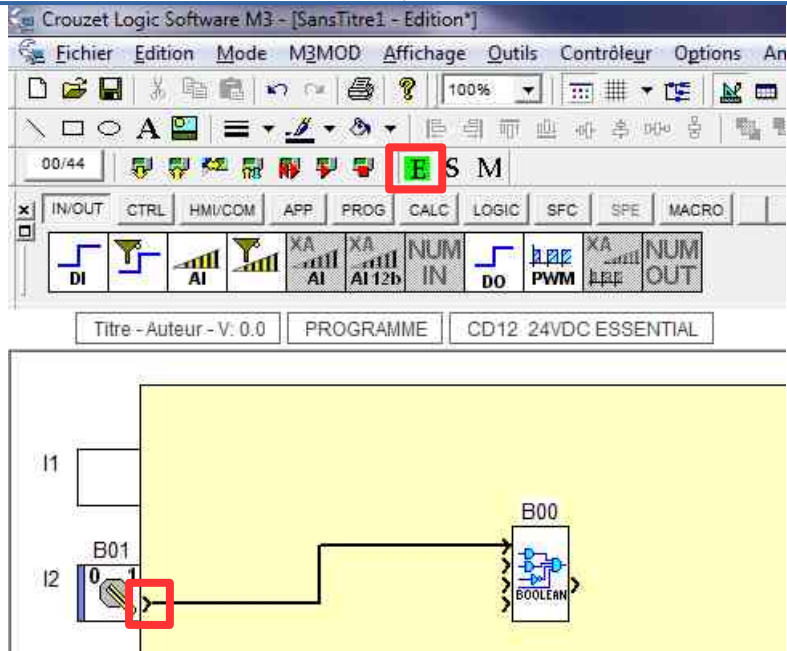
Choisir les entrées dont vous avez besoin



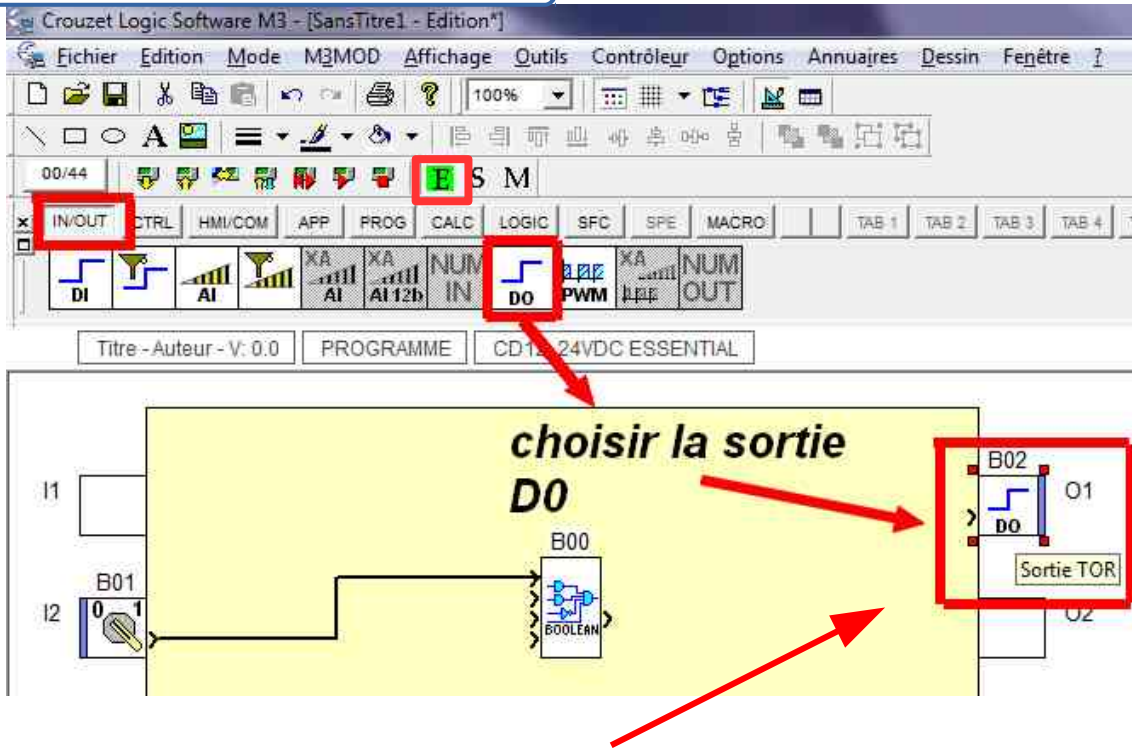
6 Choisir le type d'entrée, ici un interrupteur



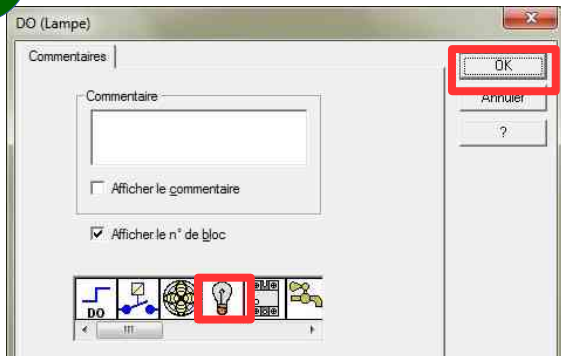
7 Relier les entrées à la fonction booléenne, il suffit de tirer les flèches



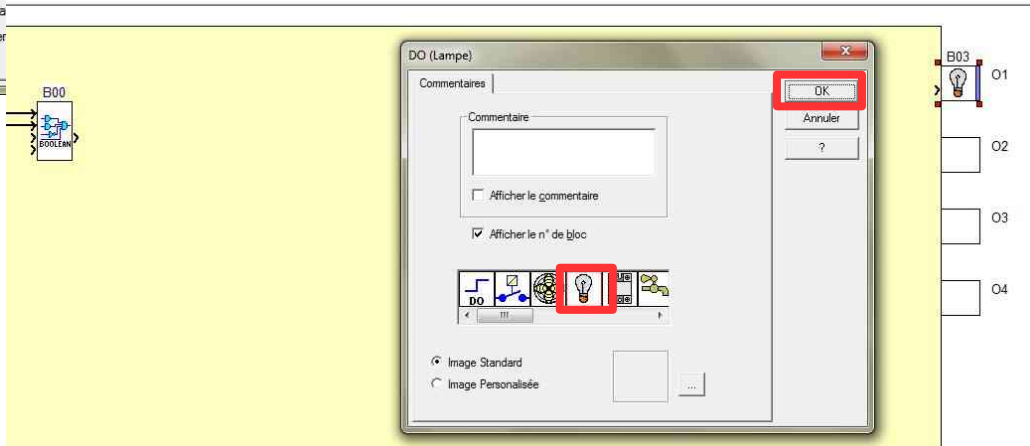
8 Choisir la sortie dont vous avez besoin



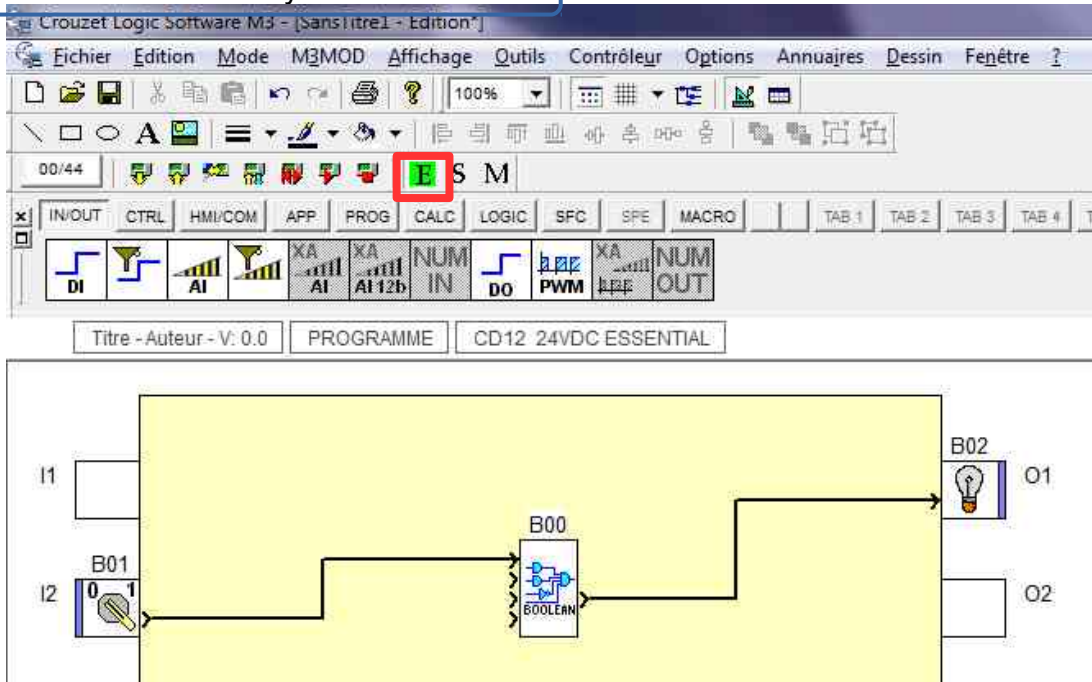
9 Choisir la sortie dont vous avez besoin en double cliquant sur la sortie



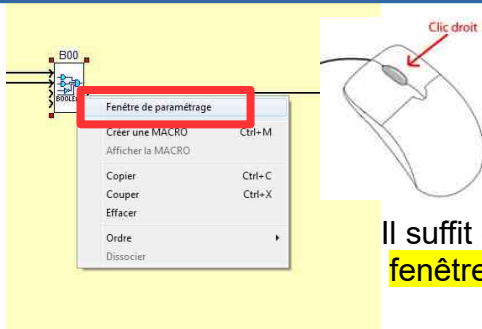
ici, nous choisissons une lampe



10 Le schéma de notre système est réalisé



11 Il faut maintenant paramétrer notre système, c'est à dire lui dire ce qu'il doit faire en fonction des interventions de l'utilisateur sur les entrées

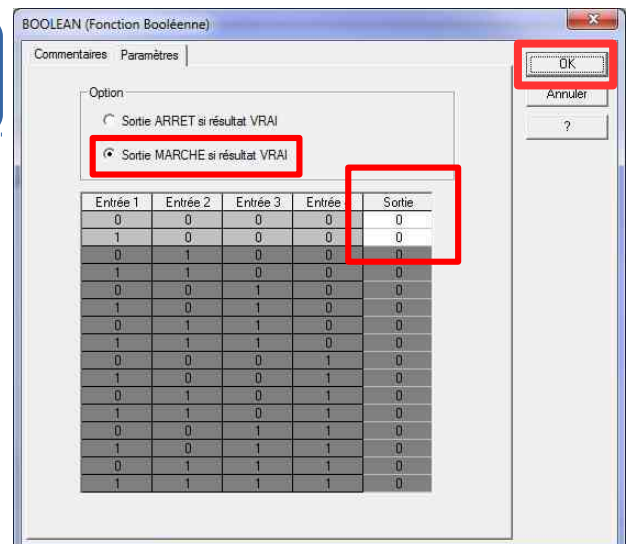


Il suffit de faire un clic droit et ensuite de sélectionner **fenêtre de paramétrage**

12 Maintenant il faut indiquer au système, les actions à réaliser en indiquant si les sorties sont à 1 ou à 0 en fonction des entrées.

Il faut réaliser un double clic sur la sortie pour réaliser une action.
Mettre à 1 pour que la lampe s'allume.

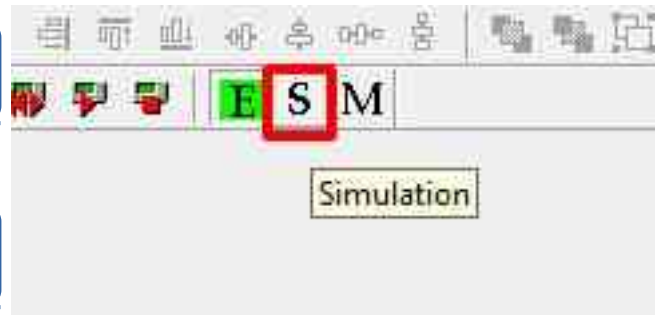
Si vous laissez à 0, la lampe ne s'allumera jamais





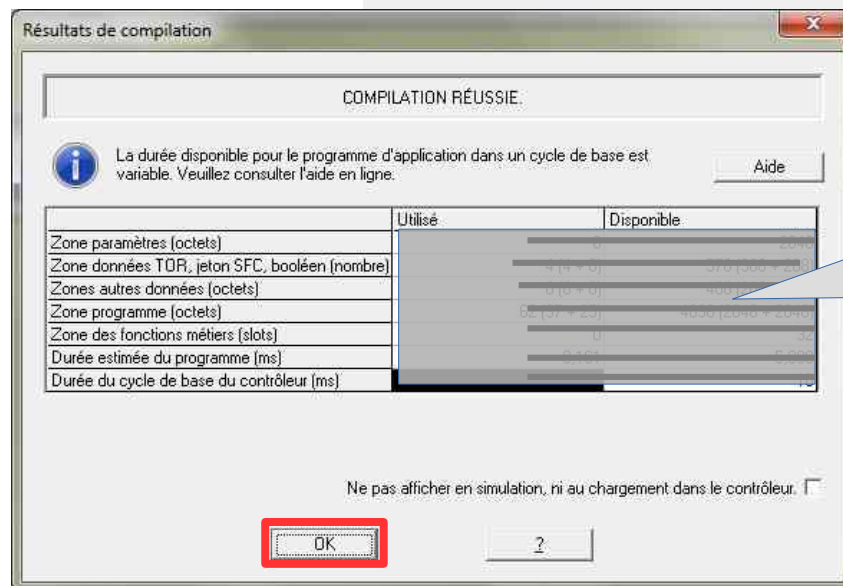
13

Maintenant, nous allons simuler notre programme

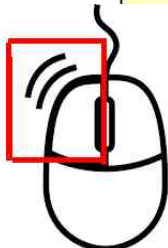
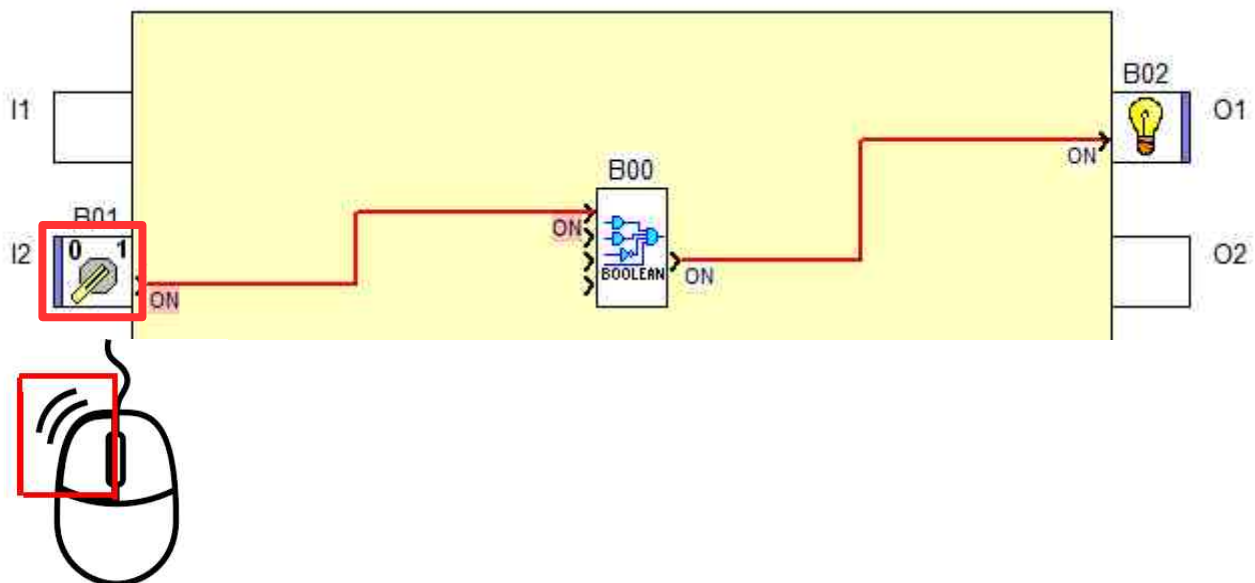


14

Le programme est compilé (vérifié) et indique éventuellement des erreurs



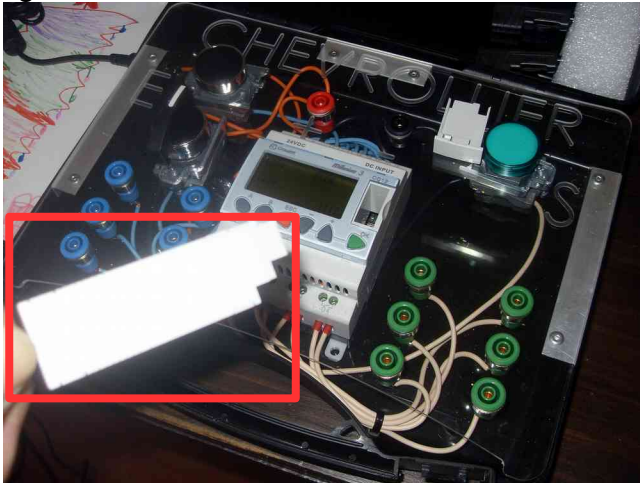
Ne vous occupez pas des chiffres



Cliquer sur les entrées pour basculer les boutons poussoirs et les interrupteurs, puis vérifier si la sortie réagit comme vous l'aviez prévu.

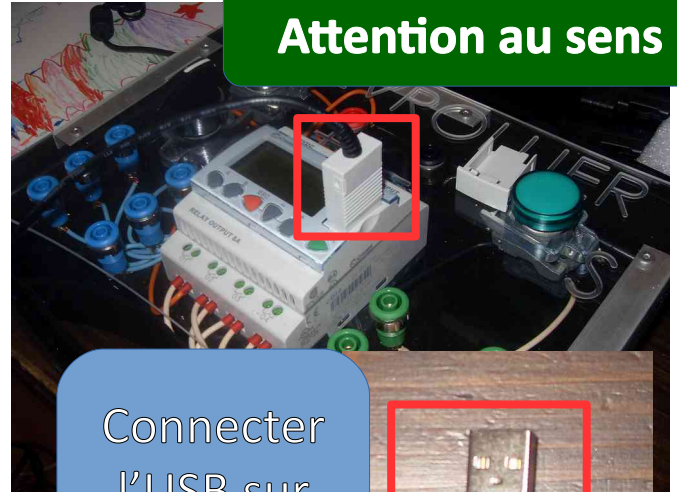
15 Piloter l'automate programmable

Pour cela il faut tout d'abord connecter l'automate à l'ordinateur sur lequel se trouve le programme.



Connecter le câble sur le contrôleur puis connecter le câble USB sur l'ordinateur.

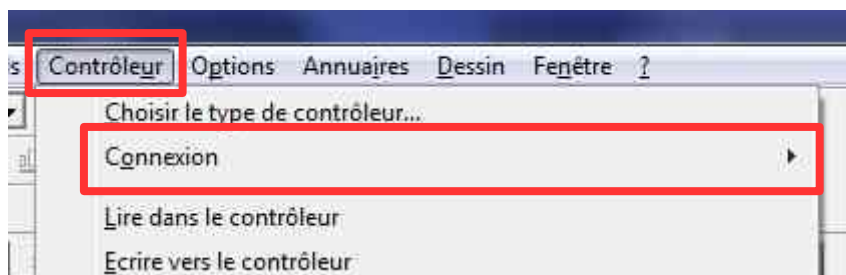
Attention au sens



Connecter
l'USB sur
l'ordinateur

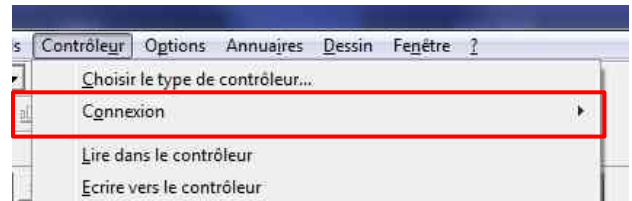
**16** **ATTENTION:** Enregistrer votre programme.

- Des problèmes liés aux ports USB des ordinateurs sont à prendre en compte. En effet, il faut quitter le programme puis le relancer avec le millenium connecté sur l'ordinateur par le port USB.
- Puis dans la partie connexion, il faut mettre le port USB dans le port port Com

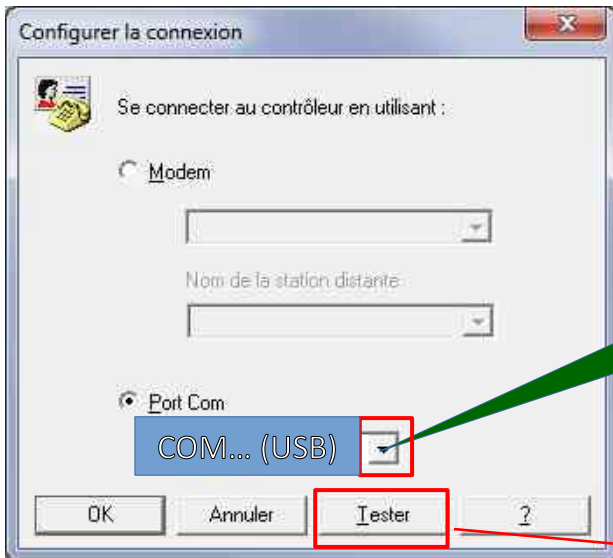
17 Maintenant, il faut établir le dialogue entre le PC et le contrôleur millenium, pour cela dans le menu du millenium, il y a une partie contrôleur.

18

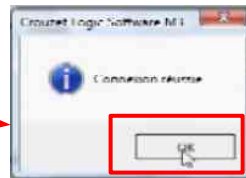
Connecté le millenium sur l'ordinateur par le port USB
Dans le menu contrôleur, cliquer sur connexion



Cliquer sur la flèche pour choisir le port com USB qui doit apparaître dans le menu déroulant.

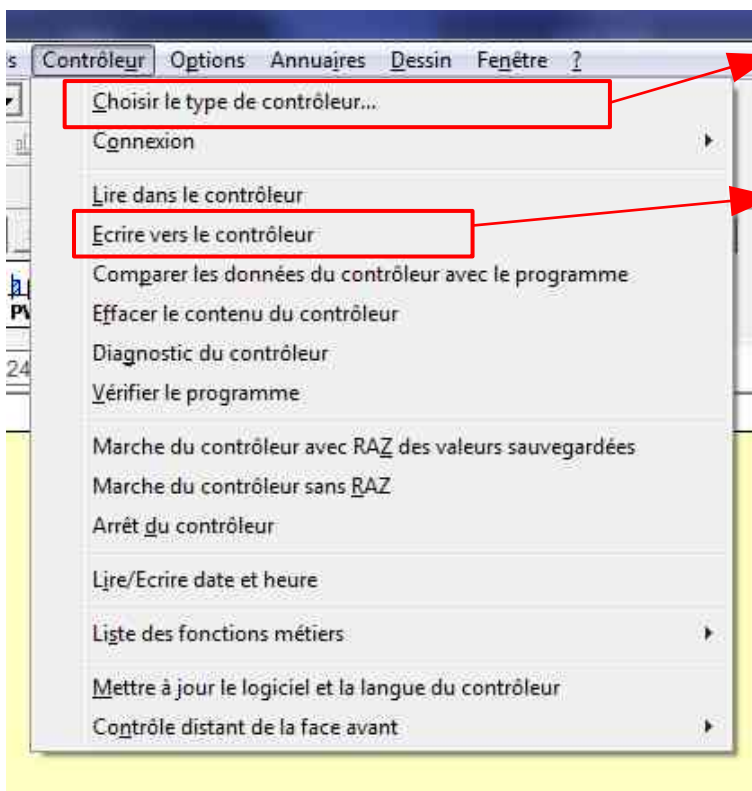


Si il n'apparaît pas, quitter le logiciel, et relancer votre programme.



19

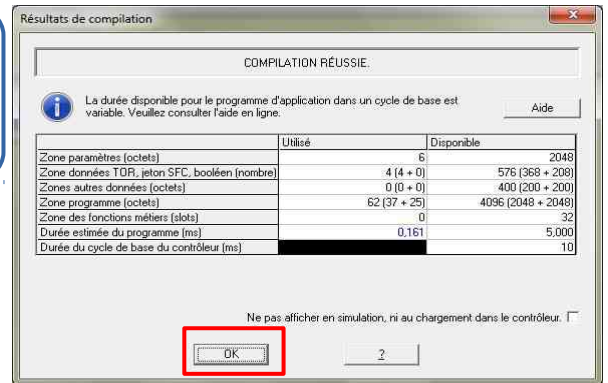
Une fois votre millenium connecté à votre ordinateur, vous pouvez manipuler en écrivant votre programme dans le contrôleur.



Permet de choisir le type de contrôleur. Pour Chevrollier, c'est un 24V, pour notre maquette c'est un 12V

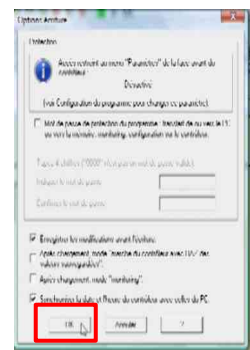
On va écrire notre programme dans le contrôleur

20 Lorsque l'on écrit le programme dans le millénium, le programme se compile, c'est à dire qu'il est vérifié par le logiciel



21 une fenêtre apparaît, cliquer sur OK

Le programme s'écrit dans le millénium



22 mettre en route le programme sur le millénium

Appuyer sur le bouton vert



RUN ou
marche

Appuyer sur le bouton vert

RUN programme
Ou marche programme



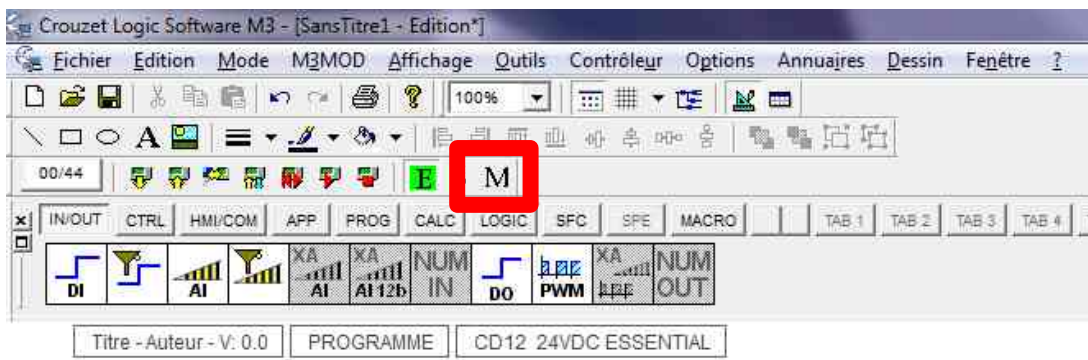
Appuyer sur le bouton vert



23 tester le programme en utilisant les boutons



24 vous pouvez tester aussi le programme en utilisant le mode monitoring



25 Pour arrêter le programme appuyer sur le bouton vert

