

Terminologie

BOY	Best OPI, Yet
PV	Process Variable

Variables Dynamiques

<code>vs://name</code>	variable VS
<code>loc://name</code>	variable locale
<code>loc://name(init)</code>	
<code>sim://fonction</code>	variable simulée
<code>ca://nom</code>	variable Epics
<code>= expression</code>	calcul d'expression variable entre quote <code>'sim://noise'+5</code>
<code>constante</code>	valeur chaîne entre double quotes

Variable Simulée

<code>sim://noise</code>	bruit blanc
<code>sim://ramp</code>	rampe
<code>sim://ramp(start,stop,step,period)</code>	
<code>sim://sine</code>	sinus
<code>sim://sine(min,max)</code>	
<code>sim://sine(min,max,tmaj)</code>	
<code>sim://sine(min,max,nb,tmaj)</code>	
<code>sim://fliflop</code>	bascule
<code>sim://fliflop(period)</code>	entre 0 et 1 toutes les <i>period</i> sec

fliflop utile pour simuler un timer (rafraichir une règle ou exécuter périodiquement un script)

Scripts

Input voir bloc commun
PVs

Scripts:

<code>PVUtil.getDouble(pv[#])</code>	utilisé dans nom de var locale
<code>widget.setProperty(<nom>, valeur)</code>	positionne prop

Règles

Property	Nom de la propriété modifiée
Input PVs	voir bloc commun
Expressions	<code>else</code> généré auto avec valeur propriété
Output expression	Type du résultat de la valeur de la propriété: Constante ou expression

Utiliser See Generated Script pour voir le code de la règle et vérifier le bon fonctionnement

Input PVs (scripts ou règles)

Input PVs	Liste PVs utilisés dans script/règle <code>\$(pv_name)</code> pour utiliser prop
Trigger	trig: au moins 1 déclenche la règle ou le script
#	index du PV utilisé dans nom de var locale
<code>pv0, pv1, ...</code>	variable locale
<code>pv#</code>	index PV dans colonne #
<code>pv<type>#</code>	type indiqué si complexe

Utiliser See Generated Script des règles pour voir la forme de `pv#`

Widgets spécifiques

- créer un synoptique *embedded*
- ajouter des widgets
- utiliser des macros `${<nom>}` ou `$(<nom>)` pour personnaliser (par exemple dans la propriété *PV name*)
- créer un synoptique parent
- ajouter un widget *Others/Linking Container*
- définir *OPI File* avec le nom du synoptique *embedded*
- personnaliser les macros de l'instance



By Vicnet
cheatography.com/vicnet/

Not published yet.
Last updated 4th July, 2019.
Page 1 of 1.

Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
<https://readable.com>