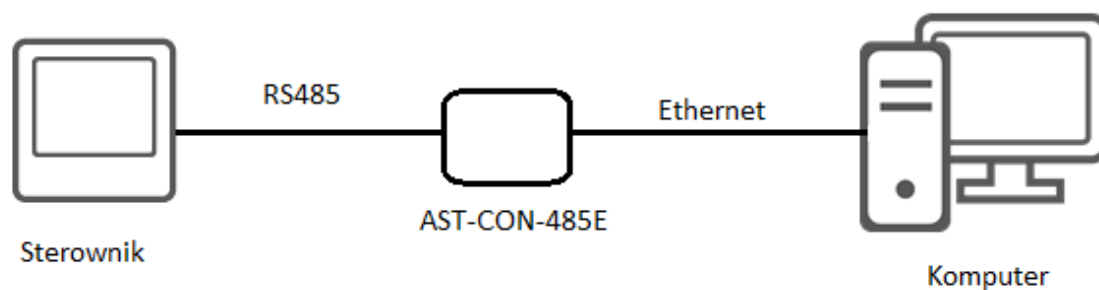


## Zalecana konfiguracja konwertera AST-CON-485E do połączenia z programami konfiguracyjnymi firmy Wonderware

Informator Techniczny Wonderware nr 161

22.02.2017 r.



### UWAGA!

- Wymagany jest sterownik typu **SLAVE**
- Zainstalowany program komunikacyjny **OI MBTCP** lub **DASMBTCP**

## KONFIGURACJA KONWERTERA AST-CON-485E

Przy pierwszej konfiguracji należy w przeglądarce wpisać domyślny adres AST-CON-485E **1.0.0.1**. Komputer powinien mieć ustawione wtedy połączenie sieciowe do automatycznego pobierania adresu IP lub ustawić sieć: IP adres: 1.0.0.X (X – z zakresu 2-255), maska: 255.255.255.0.

W oknie, które się ukaże należy wpisać odpowiednią konfigurację sieciową. Po dokonaniu konfiguracji zaleca się wyłączyć serwer DHCP.

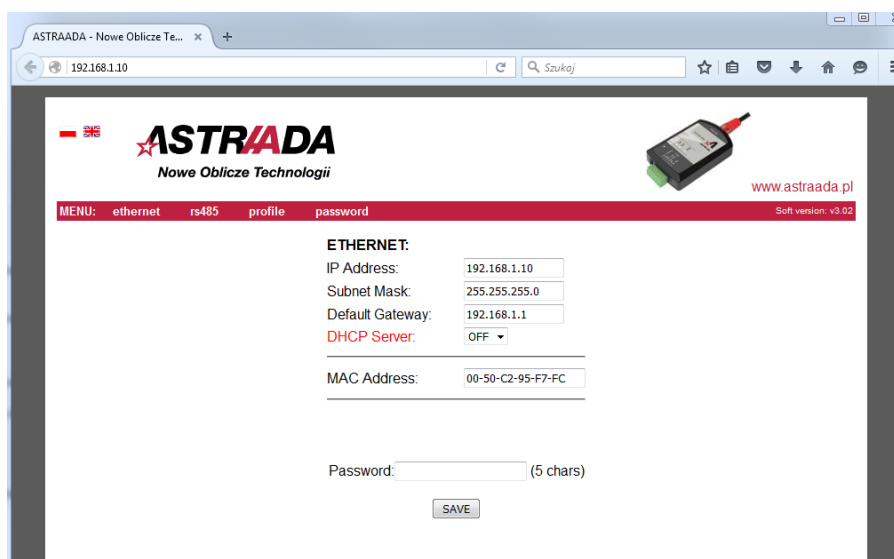
Przykładowa konfiguracja:

IP Address: **192.168.1.10**

Subnet Mask: **255.255.255.0**

Default Gateway: **192.168.1.1**

DHCP Server: **OFF**

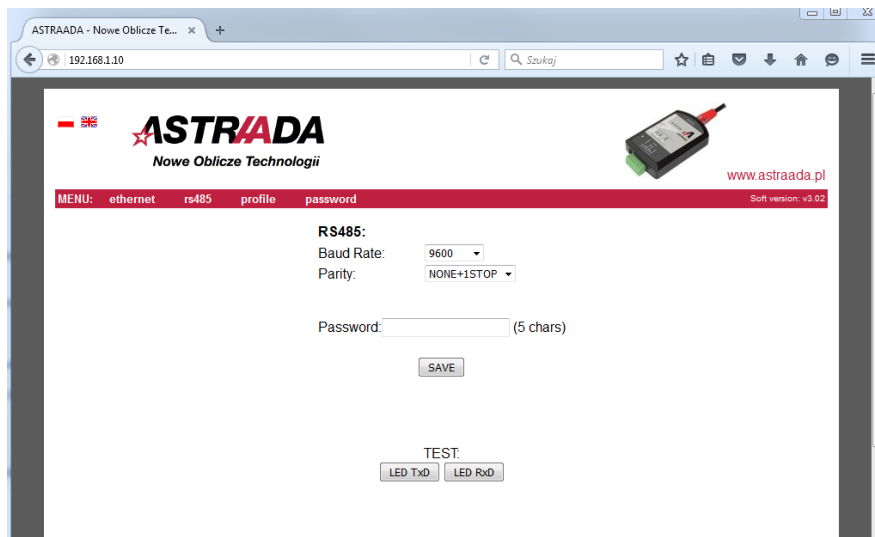


Powstałą konfigurację należy zapisać przyciskiem **SAVE**, domyślne hasło **12345**.

Następnie ustawienia sieciowe należy zmienić, tak aby były w tej samej podsieci co nowy adres konwertera AST-CON-485E (np. IP adres: 192.168.1.11 maska: 255.255.255.0). W dalszej konfiguracji AST-CON-485E należy wpisać w przeglądarce zmieniony adres urządzenia.

W zakładce **rs485** należy wybrać parametry portu szeregowego, a następnie kliknąć **SAVE**.

Przykładowe ustawienia:  
 Baud Rate: **9600**  
 Parity: **NONE + 1STOP**



W zakładce **profile** należy wybrać:

Tryb pracy: **Serwer**

Protokół: **Modbus TCP<->RTU**

Następnie należy wpisać wartości **Connection Timeout** oraz **Response Timeout** i kliknąć **SAVE**.



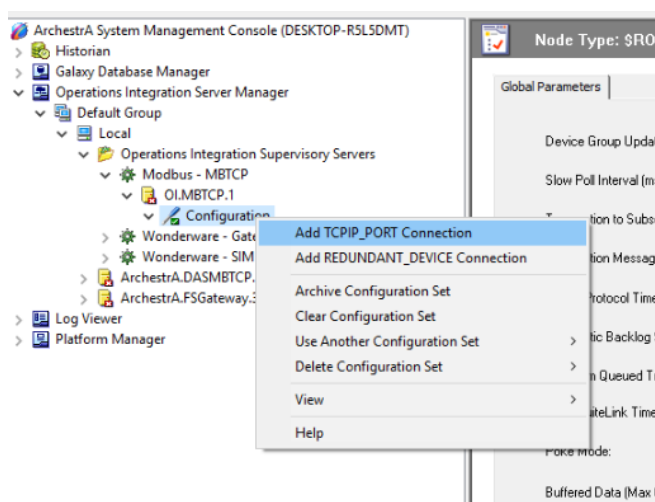
## KONFIGURACJA POŁĄCZENIA W PROGRAMIE KOMUNIKACYJNYM OI MBTCP

### UWAGA!

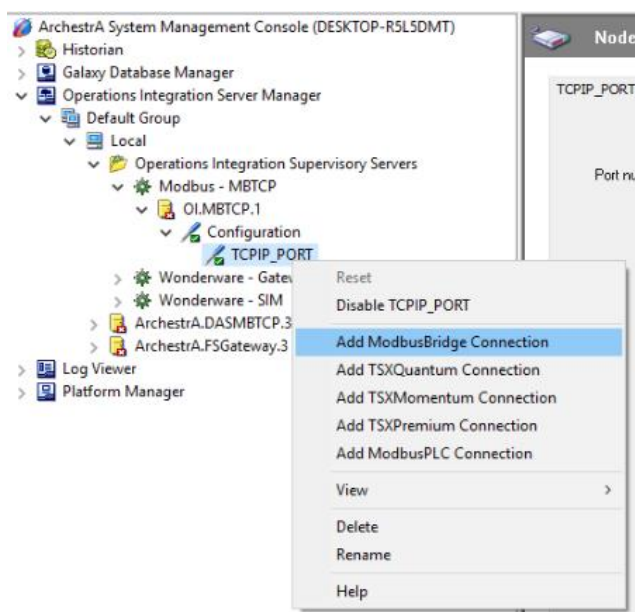
- Konfiguracja w programie komunikacyjnym DASMBTCP przebiega w podobny sposób.

Po uruchomieniu System Management Console należy rozwinąć **Operations Integration Server Manager -> Default Group -> Local -> Operations Integration Supervisory Servers -> Modbus – MBTCP -> OI.MBTCP.1 -> Configuration.**

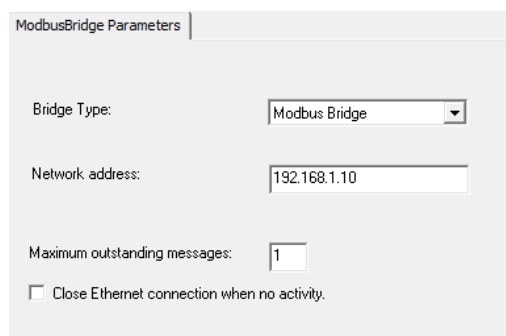
Należy kliknąć PPM na **Configuration** i wybrać **Add TCPIP\_PORT Connection**



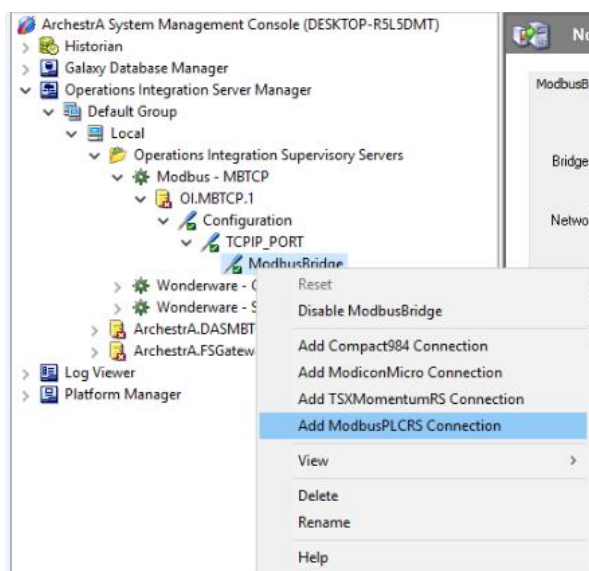
Następnie należy kliknąć PPM na utworzony **TCPIP\_PORT** i wybrać **Add ModbusBridge Connection**



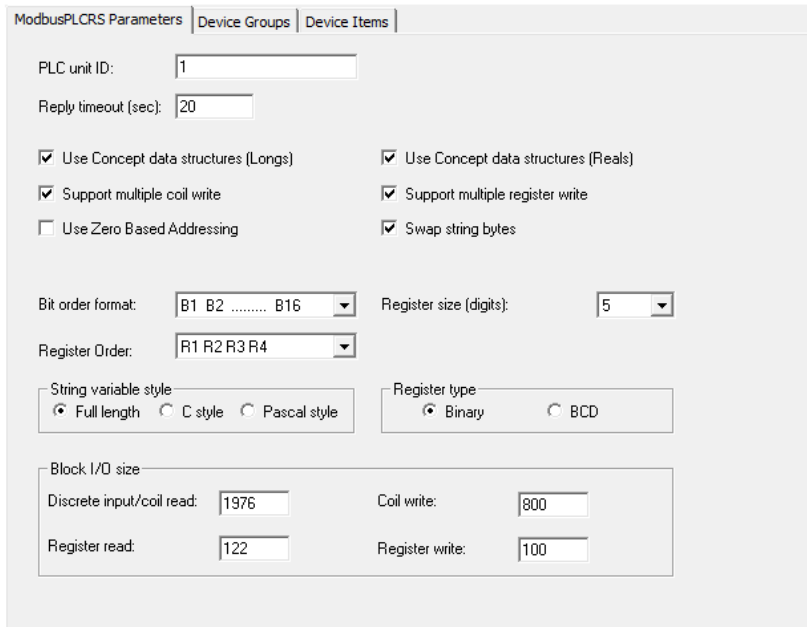
W polu **Network address** należy wpisać adres jaki został nadany AST-CON-485E. Natomiast parametr **Maximum outstanding messages** należy ustawić na **1**. Takie ustawienia należy zapisać klikając w prawym górnym rogu na ikonę dyskietki.



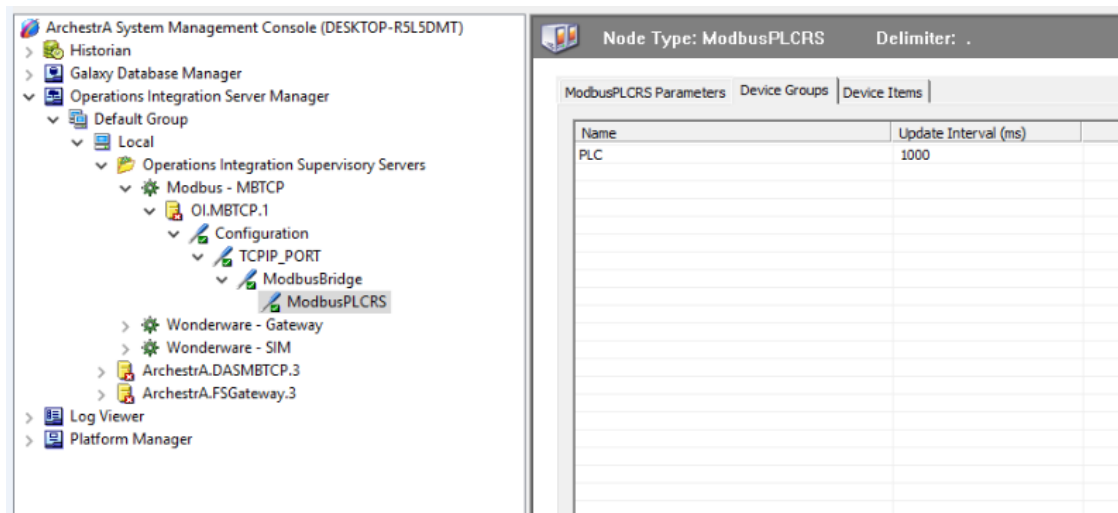
Następnie należy kliknąć PPM na utworzony **ModbusBridge** i wybrać **Add ModbusPLCRS Connection**.



W zakładce **ModbusPLCRS Parameters** należy odpowiednio skonfigurować program komunikacyjny.



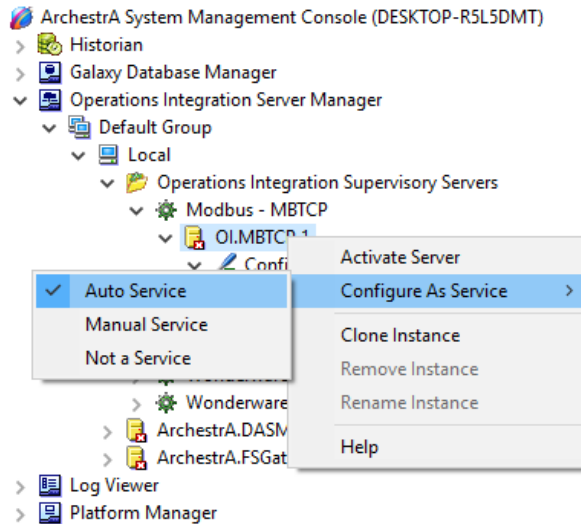
W zakładce **Device Groups** należy dodać Topic, nadając mu nazwę np. PLC.



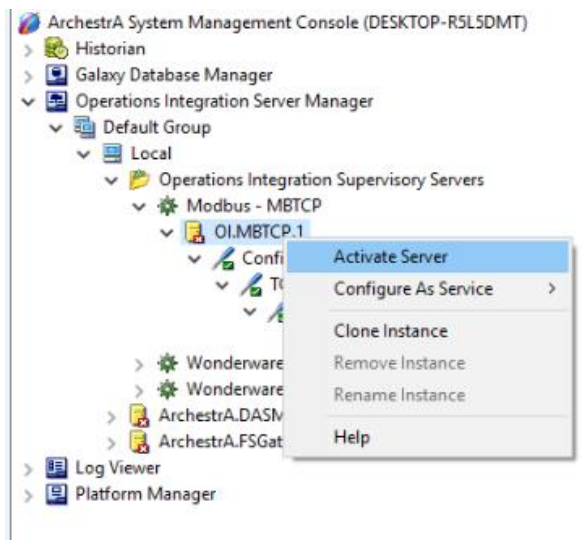
Name	Update Interval (ms)
PLC	1000

W przypadku kilku sterowników połączonych do AST-CON-485E należy utworzyć **ModbusPLCRS**, w takiej liczbie ile jest sterowników. Pamiętając, aby w zakładce **ModbusPLCRS Parameters** zmienić parametr **PLC unit ID** zgodny z tym ustawionym na sterowniku. Natomiast w zakładce **Device Groups** należy dodać unikalną nazwę np. PLC2, PLC3, itp.

Kliknij PPM na **OI.MBTCP**, wybierz **Configure As Service**, a następnie **Auto Service**.



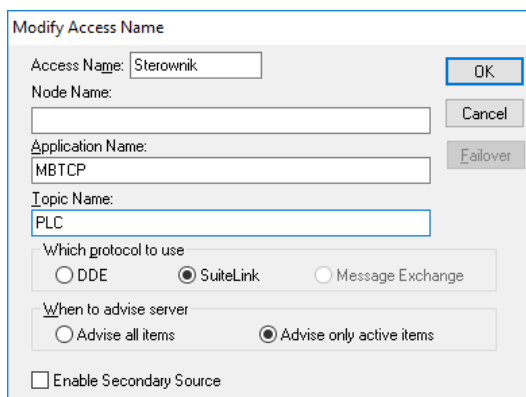
Następnie należy aktywować program komunikacyjny, klikając PPM na **OI.MBTCP** i wybierając **Activate Server**.



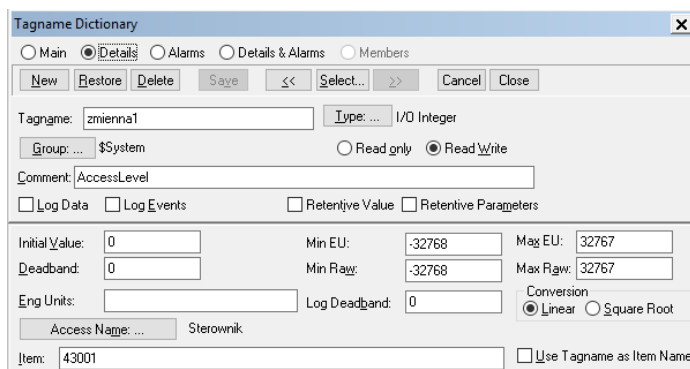
## KONFIGURACJA W INTOUCH

W pierwszym kroku należy zdefiniować **Access Name**, pamiętając aby w polu **Topic Name** wpisać to samą nazwę co w zakładce **Device Group** (w tym przypadku **PLC**).

W przypadku większej liczby sterowników połączonych do AST-CON-485E należy zdefiniować **Access Name**, w takiej liczbie ile jest sterowników. Pamiętając o uzupełnieniu pola **Topic Name** poprawną nazwą.



Następnie należy zdefiniować zmienną w **Tagname Dictionary** (poniżej przykładowa definicja zmiennej, w polu **Item** należy wpisać numer odpytywanego rejestru).



Zdefiniowaną zmienną można osadzić na oknie i w trybie Runtime zobaczyć jej wartość.

