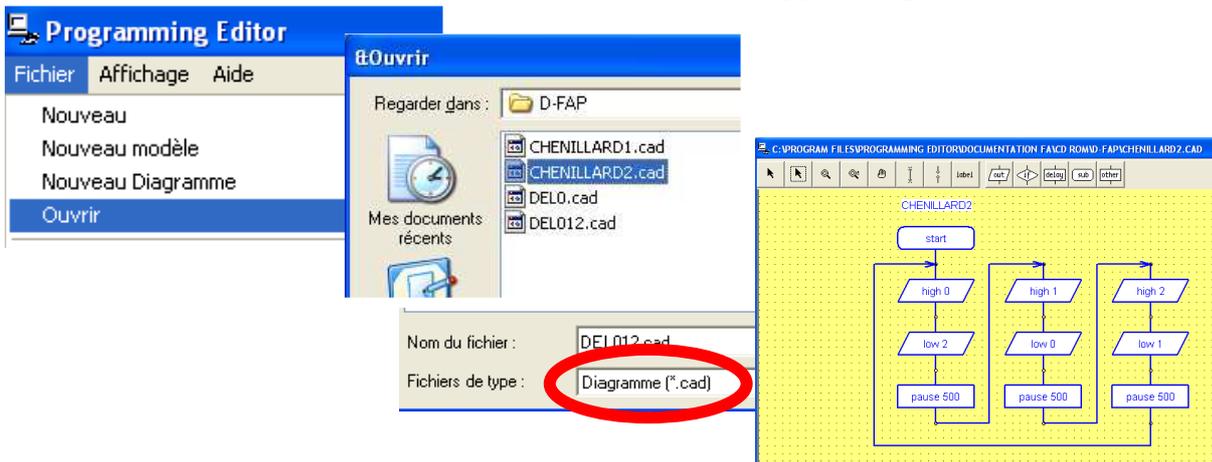


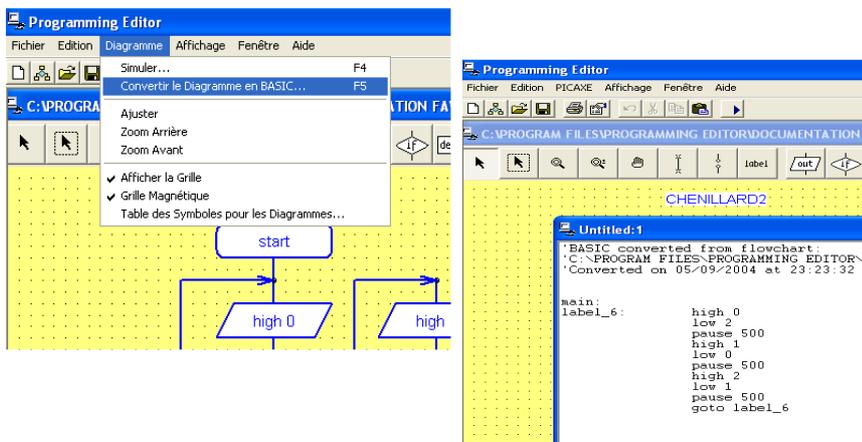
C - Transfert d'un programme de l'ordinateur dans le FlashProg

- 1 Lancer le logiciel Programming Editor et ouvrir un diagramme préalablement copié du CDROM FlashProg sur le disque dur de votre ordinateur.
Note importante : l'ouverture directe d'un diagramme à partir du CDROM peut occasionner dans certains cas une instabilité du système.

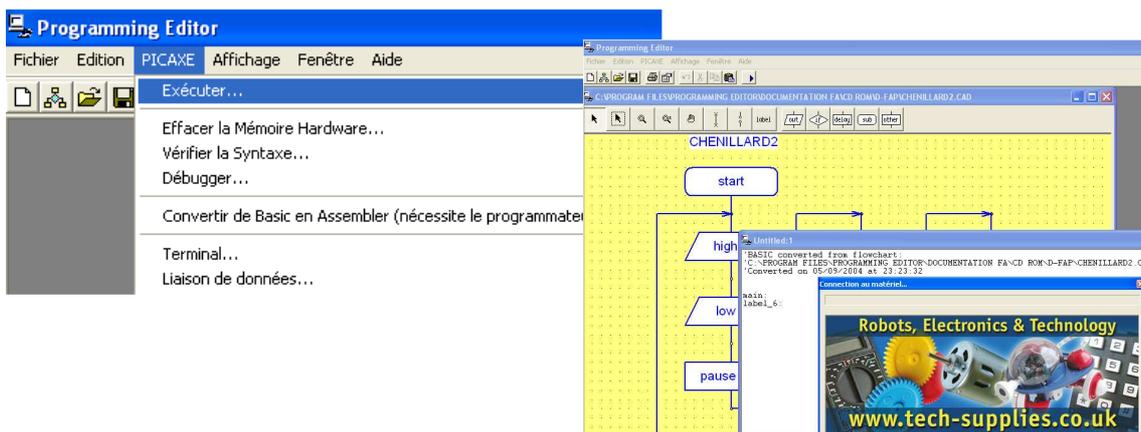
Attention : sélectionner les fichiers de type Diagramme (*.cad)



- 2 Appuyer sur **F5** pour convertir le diagramme en Basic.



- 3 Connecter le FlashProg a l'ordinateur, mettre le FlashProg sous tension, appuyer sur **F5** puis sur Entrée pour transférer le programme dans le FlashProg.



D – Description des outils de programmation

MANIPULATION DES BLOCS, LIAISONS ENTRE BLOCS	
	Sélection d'un bloc
	Sélection d'une zone -presser le bouton gauche de la souris, traîner le pointeur pour délimiter la zone, relâcher le bouton de la souris pour activer la sélection.
	Agrandissement d'une zone - presser le bouton gauche de la souris, traîner le pointeur pour délimiter la zone, relâcher le bouton de la souris pour agrandir la zone.
	Agrandir ou rétrécir le contenu de la fenêtre - presser le bouton gauche de la souris, traîner le pointeur du haut vers le bas pour rétrécir ou du bas vers le haut pour agrandir, relâcher le bouton de la souris.
	Déplacer le contenu de la fenêtre - presser le bouton gauche de la souris, traîner le pointeur pour déplacer le contenu de la fenêtre.
	Etablir une connexion entre deux blocs - placer le pointeur sur le point de départ de la liaison, presser le bouton gauche de la souris, placer le pointeur sur le point de destination, presser le bouton gauche de la souris.
	Définir des points de connexion entre deux blocs (<i>Non utilisé dans ce document</i>)
	Insérer un commentaire - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite insérer un commentaire, presser le bouton gauche de la souris, saisir le texte.
PILOTAGE DES SORTIES	
	Activation d'une sortie à l'état haut - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc, presser le bouton gauche de la souris, placer le pointeur sur le point de destination, relâcher le bouton de la souris. Affecter le n° de sortie à activer dans la zone bas gauche de l'écran.
	Activation d'une sortie à l'état bas - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc, presser le bouton gauche de la souris, placer le pointeur sur le point de destination, relâcher le bouton de la souris. Affecter le n° de sortie à désactiver dans la zone en bas à gauche de l'écran.
	<i>Non utilisé dans ce document</i>
	<i>Non utilisé dans ce document</i>
	<i>Non utilisé dans ce document</i>
	<i>Non utilisé dans ce document</i>
	<i>Non utilisé dans ce document</i>
TESTS CONDITIONNELS	
	Test conditionnel sur une entrée – Sélectionner le type de bloc de test souhaité, positionner le pointeur à l'endroit souhaité, presser le bouton gauche de la souris. Affecter le n° d'entrée ou de sortie souhaitée dans la zone bas gauche de l'écran.
	Test conditionnel sur une variable – Sélectionner le type de bloc de test souhaité, positionner le pointeur à l'endroit souhaité, presser le bouton gauche de la souris. Affecter le nom de la variable utilisée dans la zone en bas à gauche de l'écran.

delay		INTRODUIRE UN TEMPS D'ATTENTE
		Attendre entre 1 et 65535 milli secondes - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc, presser le bouton gauche de la souris. Affecter le temps d'attente souhaité (exprimé en millisecondes) dans la zone en bas à gauche de l'écran.
		Attendre entre 1 et 65 secondes - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc, presser le bouton gauche de la souris. Affecter le temps d'attente souhaité (exprimé en secondes) dans la zone en bas à gauche de l'écran.
		<i>Non utilisé dans ce document</i>
		<i>Non utilisé dans ce document</i>
sub		UTILISER UN SOUS PROGRAMME
		<i>Non utilisé dans ce document</i>
		Déclarer le point de départ d'un sous programme - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc de départ du sous programme, presser le bouton gauche de la souris. La fin d'un sous programme est obligatoirement marquée par un bloc « return » décrit ci-dessous.
		Retourner au programme principal - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc de fin du sous programme, presser le bouton gauche de la souris.
		Appeler un sous programme - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc d'appel du sous programme, presser le bouton gauche de la souris. Affecter le nom du sous programme appelé dans la zone en bas à gauche de l'écran.
other		AUTRES COMMANDES
		Définir la valeur prise par une variable - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc, presser le bouton gauche de la souris. Affecter le nom de la variable souhaitée dans la zone en bas à gauche de l'écran.
		<i>Non utilisé dans ce document</i>
		<i>Non utilisé dans ce document</i>
		Génération d'une valeur pseudo aléatoire comprise entre 0 et 65535 - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc, presser le bouton gauche de la souris. Affecter le nom de la variable de destination du nombre aléatoire qui sera généré dans la zone en bas à gauche de l'écran.
		<i>Non utilisé dans ce document</i>
		<i>Non utilisé dans ce document</i>

Comment copier un bloc :

- A** - Pointer avec la souris le bloc à copier.
- B** - Appuyer sur la touche Ctrl.
- C** - Presser une fois le bouton gauche de la souris (le bloc copié est alors superposé sur le bloc de départ.
- D** - Lâcher la touche Ctrl.
- E** - Presser une deuxième fois en maintenant appuyé le bouton gauche de la souris et la souris et faire glisser le bloc copié jusqu'à l'endroit souhaité et en déplaçant la souris. Relâcher le bouton.

Mise en garde : il est important de relâcher le bouton Ctrl après avoir pressé la première fois sur le bouton gauche de la souris sans quoi on risque d'effectuer des copies multiples qui perturbent l'opération de copie et génère des diagrammes au comportement incontrôlé.