





## TASTIERA PROGRAMMABILE "PR64"

### 1) Descrizione:

Il *PR64* è uno strumento programmabile in grado di associare una stringa alfanumerica (massimo 6 caratteri) ad un codice binario abbinato a 5 uscite digitali.  
Il dispositivo sarà previsto di un display grafico con tecnologia [Oled](#) e 4 tasti con effetto tattile realizzato mediante cupola metallica.

### 2) Caratteristiche:

- Dimensioni frontali: 71mm x 89mm
- Profondità: 28mm
- Dimensione display: 57mm x 29mm
- Alimentazione dello strumento: da 10Vdc a 36Vdc.
- Uscite: PNP da 24Vdc - 0,5 A
- Tasti: 4 -    
- Morsettiera:

1	GND
2	24Vdc - Alimentazione scheda
3	Input sblocco utensile
4	bit 5
5	bit 4
6	bit 3
7	bit 2
8	bit 1



Figura 1: Strumento non programmato

**MILO snc**

SW & HW per automazione

Via Grieco, 1/C - 41011 Campogalliano (MO) - ITALY -

Codice Fiscale e P. IVA 03373570369

Tel. 059 528512 Fax. 059 520131 E-mail: [info@milosrl.it](mailto:info@milosrl.it) Web: <http://milosrl.it>

### 3) Programmazione dello strumento:

#### A) Password:

Tenere premuti contemporaneamente i tasti  e  per 8 secondi, dopodiché comparirà la pagina d'impostazione **password** composta da 4 caratteri.







Figura 2: Pagina inserimento Password


Digitare "9753" con  o  e per passare al carattere successivo usare il tasto . Infine, per confermare, premere il tasto .

#### B) Programmazione nome e codice decimale:



Figura 3: Pagina di programmazione

Per entrare nella pagina della programmazione della stringa alfanumerica premere .  
Ora, seguendo la modalità di inserimento del punto A), digitare i caratteri voluti con i tasti  e  per selezionare dal numero "0" fino alla lettera "Z" e il tasto  per passare al carattere successivo.


Una volta soddisfatti, premere il tasto  per fare la programmazione del codice decimale che comanderà le uscite digitali in codice binario così rappresentato:

N° Dec.	Uscite in Cod. Binario	N° Dec.	Uscite in Cod. Binario	N° Dec.	Uscite in Cod. Binario	N° Dec.	Uscite in Cod. Binario
0	0-0-0-0-0	10	0-1-0-1-0	20	1-0-1-0-0	30	1-1-1-1-0
1	0-0-0-0-1	11	0-1-0-1-1	21	1-0-1-0-1	31	1-1-1-1-1
2	0-0-0-1-0	12	0-1-1-0-0	22	1-0-1-1-0		
3	0-0-0-1-1	13	0-1-1-0-1	23	1-0-1-1-1		
4	0-0-1-0-0	14	0-1-1-1-0	24	1-1-0-0-0		
5	0-0-1-0-1	15	0-1-1-1-1	25	1-1-0-0-1		
6	0-0-1-1-0	16	1-0-0-0-0	26	1-1-0-1-0		
7	0-0-1-1-1	17	1-0-0-0-1	27	1-1-0-1-1		
8	0-1-0-0-0	18	1-0-0-1-0	28	1-1-1-0-0		
9	0-1-0-0-1	19	1-0-0-1-1	29	1-1-1-0-1		

La sequenza rappresentata in tabella è questa: "bit 5 – bit 4 – bit 3 – bit 2 – bit 1".

**Esempio:** Se scegliamo il codice decimale 9, guardando la tabella, l'apparecchio attiverà le uscite corrispondenti al **Bit 4** e al **Bit 1**.

Ultimata la programmazione del codice avremo configurato la nostra prima voce.

Premendo nuovamente il tasto , si aggiungeranno le altre voci volute tenendo conto che sono programmabili fino al numero massimo di 32.

### C) Salvataggio:

Finito la programmazione si salva e si esce, tornando nel menù principale, tenendo premuti contemporaneamente i tasti  e .

Lo strumento mantiene la memoria anche se privato della propria alimentazione.

#### 4) Menu Principale (o di Selezione):



Figura 4: Strumento programmato




Con i tasti  e  si scorrono i nomi, durante questa fase le uscite NON sono attive. Per attivarle, invece, bisogna premere il tasto  sulla stringa desiderata. Una volta fatto ciò, vengono settate le uscite, codificate in codice binario, associate al nome programmato e sarà visualizzata la pagina di comando:



Figura 5: Voce 11F selezionata

## 5) Pagina di Comando:


Questa pagina permette di vedere il nome selezionato, il codice a cui è associato e se è attivo un comando generico di ingresso. In questo stato il dispositivo tiene attive le uscite corrispondenti al codice programmato. Con il tasto  visualizziamo per circa 3 secondi, in basso a sinistra, il codice programmato. La schermata completa risulterà simile a questa:



Figura 6: Pagina di Comando

Si esce dalla selezione, tornando alla lista dei nomi programmati, premendo il tasto .

## 6) Modificare o cancellare un nome con relativo codice:



Entrando nella pagina programmazione (inserendo la solita password: 9753) compariranno tutte le voci programmate:







Figura 7: Esempio Pag. di programmazione

### Modificare:





Con i tasti  o  si seleziona il nome da modificare.

Con il tasto  si sceglie il campo da modificare (nome o codice) e con  si conferma la scelta.

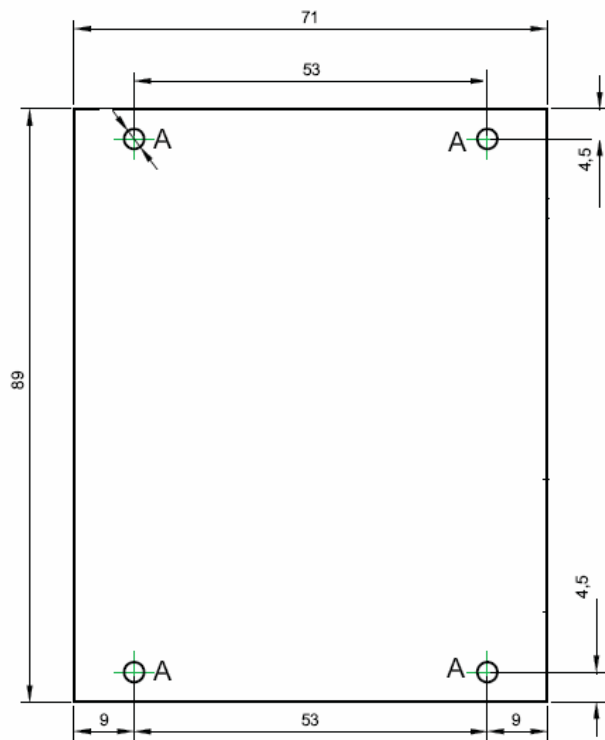
Una volta entrati nella stringa da modificare si usano i tasti  o  e per passare al carattere successivo usare il tasto .

Infine, per confermare la modifica, premere il tasto .

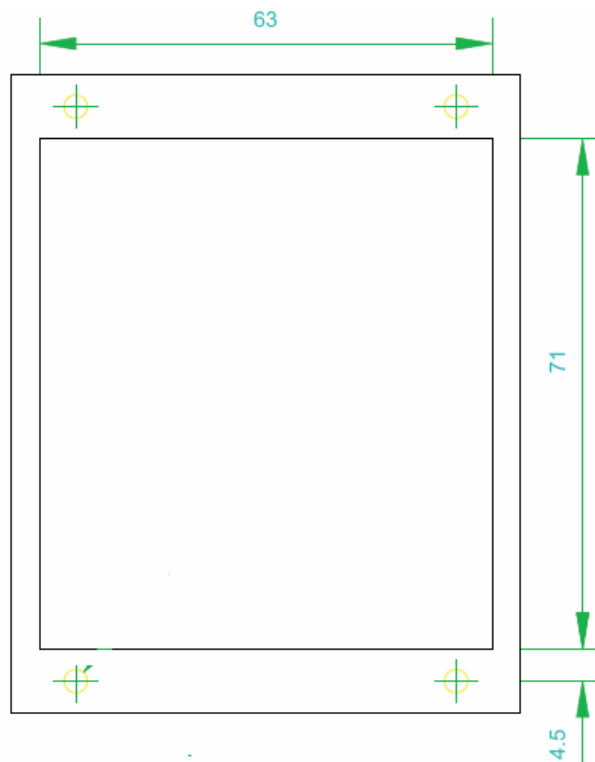
### Cancellare:

Se si vuole cancellare un nome si seleziona dall'elenco, con i tasti  o , la voce voluta, poi si tengono premuti contemporaneamente  e  per circa 2 secondi e la stringa verrà cancellata.

**7) Ingombri e forature:**



**Figura 8: Ingombro e foratura per fissaggio**



**Figura 9: Fresatura per ingombro scheda**