

1. 切换画面按钮	2
2. 设定 BIT 变量当前值	2
3. 取当前登陆用户	2
4. 取硬盘剩余容量	3
5. 以图像模式显示（灯、钮）等	5
6. 自定义对象	6
7. OK 返回值	19
8. 小键盘	19
9. PID 传递页面 C 脚本	23
10. 将变量 B 的值赋给变量 A(无符号 16 位)	25
11. 乒乓键	26
12. C 脚本、脉冲延时	27
13. CONFIGURATION TOOL	28
14. 用“笔组”实现一张页面做趋势	28
15. 滑竿，SLIDER CONTROL 的使用	34
16. 切换语言	35

1. 切换画面按钮

```
#include "apdefap.h"
void OnLButtonDown(char* lpszPictureName, char* lpszObjectName, char* lpszPropertyName, UINT nFlags, int x, int y)
{
    SetPictureName(lpszPictureName, "PictureWindow1", "HS_MODE.Pdl"); //设定 PictureWindow1 填充为页面 HS_MODE.Pdl
    SetTagChar("TT", "操作模式"); //Return-Type: BOOL //设定字符串变量 TT 当前值为“操作模式”以显示页眉
}
```

2. 设定 BIT 变量当前值

```
SetTagBit("N3_VALVE_RESET", 0);
```

3. 取当前登陆用户 @CurrentUser

4. 取硬盘剩余容量



WinCCExplorer - C:\newnewnewnw\hmi\hot\TG_HS\TG_HS.MCP

文件(F) 编辑(E) 视图(V) 工具(T) 帮助(H)

TG_HS

- 计算机
 - 变量管理
 - 内部变量
 - Script
 - TagLoggingRt
 - SIMATIC S7 PROTOCOL SUITE
 - SYSTEM INFO
 - 系统信息
 - SYS
- 结构变量
 - 图形编辑器
 - 菜单和工具栏
 - 报警记录
 - 变量记录
 - 报表编辑器
- 全局脚本
 - C-Editor
 - 动作
 - 标准函数
 - 项目函数
 - VBS-Editor
- 文本库
- 用户管理器
- 交叉索引
- 加载在线更改

名称	类型	参数	上次更改
HardC	浮点数 32 位 IEEE 754	F=14,1,C	2010/4/16 下午 03:42:27
HardD	浮点数 32 位 IEEE 754	F=14,1,D	2010/4/16 下午 03:42:27

变量属性

常规 | 限制/报告

变量属性

名称(N): HardC

数据类型(T): 浮点数 32 位 IEEE 754

长度: 4

地址(A): F=14,1,C [选择(S)]

调整格式(F): FloatToFloat

☒ 项目范围内更新(E) ☐ 计算机本地更新(C)

☐ 变量同步

☐ 线性标定

过程值范围

值1: 0 值2: 0

变量值范围

值1: 0 值2: 0

系统信息

系统变量

函数: 可用磁盘空间

格式化: 空闲存储空间(%)
空闲存储空间(MB) (= 1024 KB)
空闲存储空间(%)

驱动器: C

预览: 44.8

数据类型: 浮点数 32 位 IEEE754

在组合框中, 从下拉列表中选择期望的函数。

确定 取消 帮助

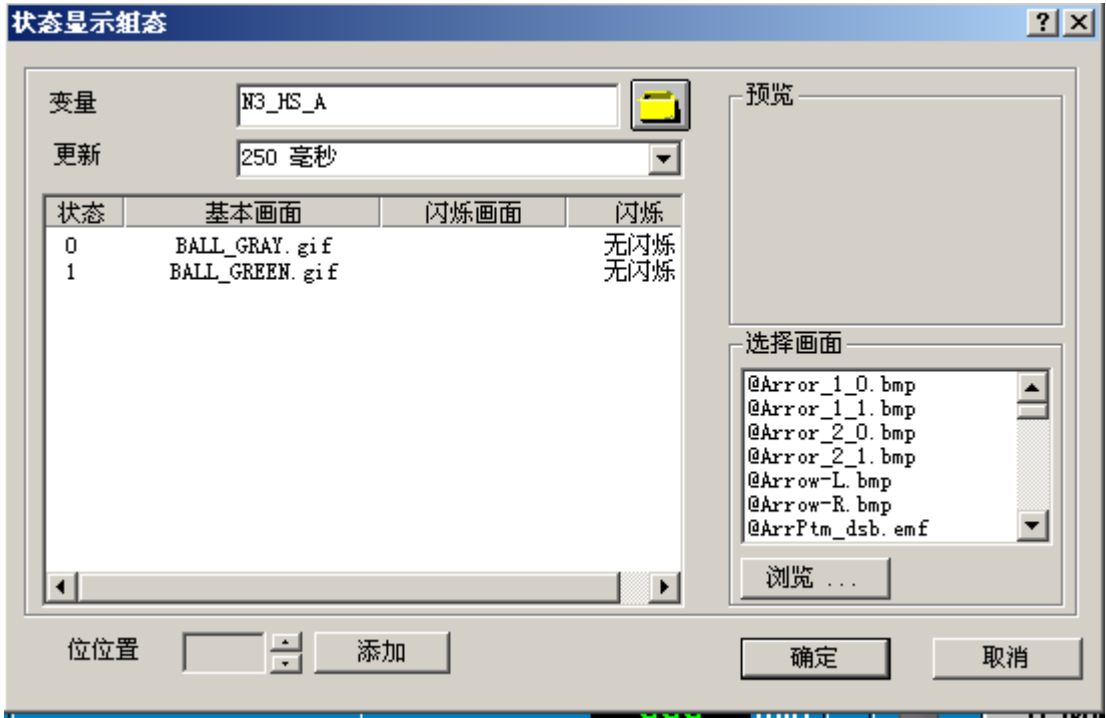
确定 取消 帮助

TG_HS\变量管理\SYSTEM INFO\系统信息\SYS\ 外部变量: 1034 / 许可证: 64K NUM

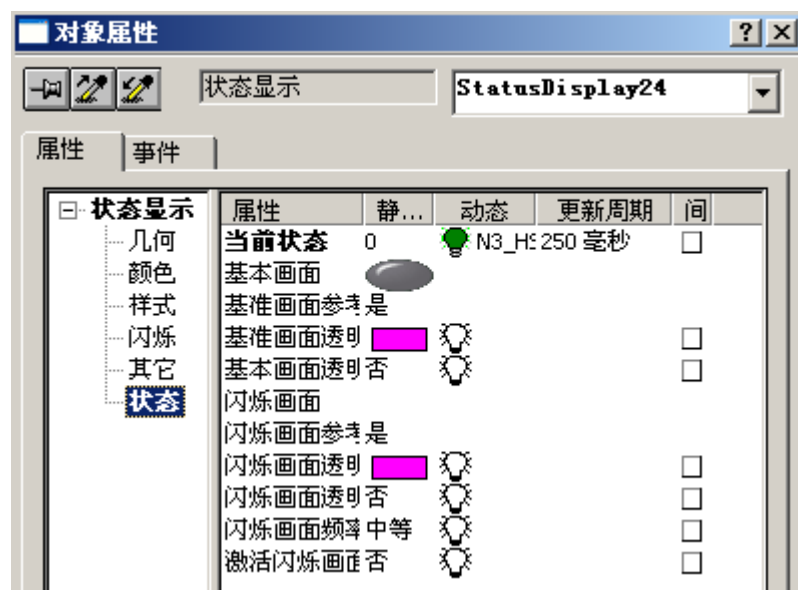
开始 WinCCExplorer - C:... bin 说明.txt - 记事本 全局脚本 C - (TG... Graphics Designer - ... WINCC函数.doc - ... 系统信息 9:12

5. 以图像模式显示（灯、钮）等

智能对象\状态显示

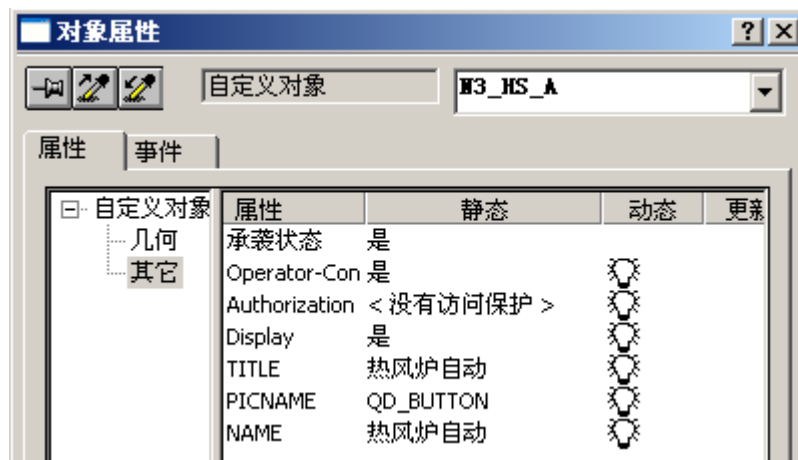


选透明颜色



6. 自定义对象





C 动作

```
#include "apdefap.h"
```

```
void OnLButtonDown(char* lpszPictureName, char* lpszObjectName, char* lpszPropertyName, UINT nFlags, int x, int y)
```

```
{
```

```
Valve(lpszPictureName, lpszObjectName); //Return-Type: void
```

```
}
```

全局脚本\项目函数

```
void Valve(char *lpszPictureName, char *lpszObjectName)
```

```
{
```

```
char* Tagname = GetPropChar(lpszPictureName, lpszObjectName, "ObjectName");//设 TAGNAME 当前值为 N3_HS_A
```

```
char* TitleName = GetPropChar(lpszPictureName, lpszObjectName, "TITLE");//设 TITLENAM 当前值为热风炉自动
```

```
char* Name = GetPropChar(lpszPictureName, lpszObjectName, "PICNAME");//设 NAME 当前值为 QD_BUTTON
```

```
char* DIS = GetPropChar(lpszPictureName, lpszObjectName, "DIS");//设 DIS 是否显示，本变量空用于下面的阀函数
```

```
static BOOL visble; //声明 BOOL 量 VISBLE
```

```
        long lLeft ; //声明常整数 lLEFT,用于弹出框的左上角
        long lTop;
    BOOL Bool=TRUE; //声明 BOOL 量 B001 为真
    LINKINFO linkinfo; //Structure definition 结构定义
    visble=TRUE; //设 VISBLE 当前值为真
    //lLeft =599;
    //lTop=327;
    lLeft =GetLeft(lpszPictureName,lpszObjectName)+50; //lLEFT 当前值为当前页面的当前对象的左坐标+50，注意不是 VALUE 的值而是当前对象按钮“热风炉自动”
    lTop=GetTop(lpszPictureName,lpszObjectName); //lTOP 当前值为当前页面的当前对象的上坐标
    if (lLeft <20) //限制坐标范围
    {
        lLeft =20;
    }
    if (lLeft >1240)
    {
        lLeft =1240;
    }
    if (lTop>200)
    {
        lTop=200;
    }
    if (lTop<20)
    {
        lTop=20;
    }
}
```

```

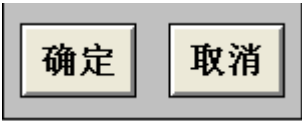
SetLeft(lpszPictureName,"value",lLeft); //设定当前页面中画面窗口 VALUE 的左上角坐标
SetTop(lpszPictureName,"value",lTop);
SetPictureName(lpszPictureName,"value",".PDL"); //设定当前页面中画面窗口 VALUE 填充页面为.PDL
PDLRTSetPropEx(0,lpszPictureName,"value","Visible",VT_BOOL,&visble,NULL,NULL,0,NULL,NULL); //设定 VALUE 的一些属性，帮
助里未查到，待查
SetPropChar(lpszPictureName,"value","CaptionText",TitleName); //设定 VALUE 的 CAPTION TEXT 为热风炉自动
SetPropChar(lpszPictureName,"value","TagPrefix",Tagname); //为 VALUE 中所有变量增加前缀 N3_HS_A
SetPropChar(lpszPictureName,"value","PictureName",Name); //为 VALUE 填充页面为 QD_BUTTON
SetPropChar(Name,"text","Text",Tagname); //为当前页面名字叫 TEXT 的 TEXT 属性设定为 TAGNAME 的当前值，本项目用于阀函数
SetPropChar(Name,"Button4","Visible",DIS); //为当前页面名字叫 BUTTON4 的 VISIBLE 属性设定为 DIS 的当前值，本项目用于阀函
数，下同
SetPropChar(Name,"Button5","Visible",DIS);
SetPropChar(Name,"Button10","Visible",DIS);
SetPropChar(Name,"Button11","Visible",DIS);
}

```

画面窗口定义如下：



QD_BOTTON 页面定义如下：



其中确定按钮定义如下：



动作按下置 1，抬起置 0

直接连接 [?] [X]

来源:

☒ 常数 (N) 0 [🔧]

☐ 属性 (P)

☐ 变量 (A) [📁]

☒ 直接 (R) ☐ 间接 (I)

对象 属性

该对象 Button2	
----------------	--

目标:

☐ 当前窗口 (C)

☐ 画面中的对象 (B)

☒ 变量 (T) _PB [🔧]

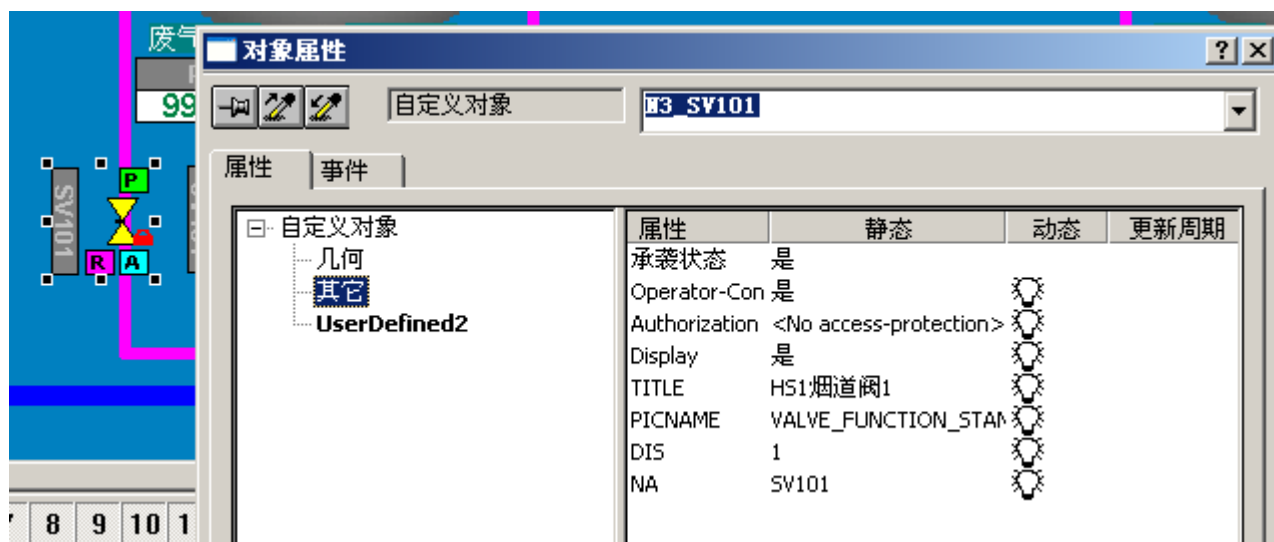
☒ 直接 (D) ☐ 间接 (I) ☐ 操作员输入消息 (O)

对象 属性

--	--

[确定] [取消]

取下按钮为关闭当前窗口
阀门
自定义对象



C 脚本

```
#include "apdefap.h"
```

```
void OnLButtonDown(char* lpszPictureName, char* lpszObjectName, char* lpszPropertyName, UINT nFlags, int x, int y)
```

```
{
```

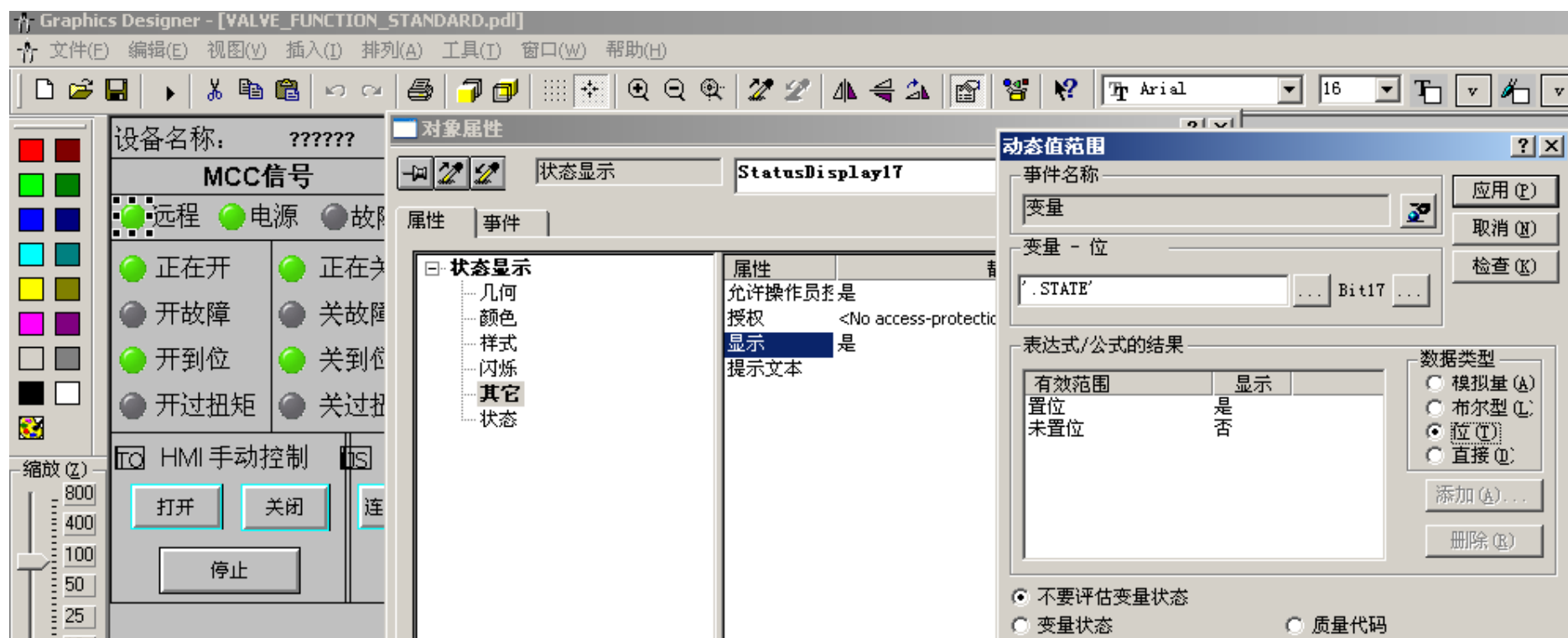
```
Valve(lpszPictureName, lpszObjectName); //Return-Type: void
```

```
}
```

页面 VALVE_FUNCTION_STAME 如下

设备名称: ??????		控制状态	
MCC信号		☒ 手动 ☒ 自动 ☒ 解锁	
☒ 远程 ☒ 电源 ☐ 故障		阀门状态 ☒ 手动开 ☒ 手动关 ☒ 自动开 ☒ 自动关	
☒ 正在开 ☐ 开故障 ☒ 开到位 ☐ 开过扭矩	☒ 正在关 ☐ 关故障 ☒ 关到位 ☐ 关过扭矩		
☒ HMI 手动控制		☒ 模式	
打开 关闭		连锁恢复 连锁解除	
停止			

其中设备名称定义为 TEXT，取的即为 OBJECTNAME，本例中为 N3_SV101
 其中远程等状态灯显示为结构变量后缀 .XXX



其中打开、关闭等按钮（未知是否需要确定取消），本例中是这样实现的，以打开按钮为例：
实际上本例中打开按钮有 2 个重叠在一起

设备名称: ??????		控制状态	
MCC信号		☒ 手动 ☒ 自动 ☒ 解锁	
☒ 远程 ☒ 电源 ☐ 故障 ☒ 正在开 ☒ 正在关 ☐ 开故障 ☐ 关故障 ☒ 开到位 ☒ 关到位 ☐ 开过扭矩 ☐ 关过扭矩		阀门状态 ☒ 手动开 ☒ 手动关 ☒ 自动开 ☒ 自动关	
☐ OS ☐ FO ☐ PE ☐ 打开 ☐ IS	模式 打开 关闭 连锁恢复 连锁解除		
停止			

下面的打开按钮（黑色边框）控制实际的 IO 后缀：

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：

<https://d.book118.com/746210123040010132>