

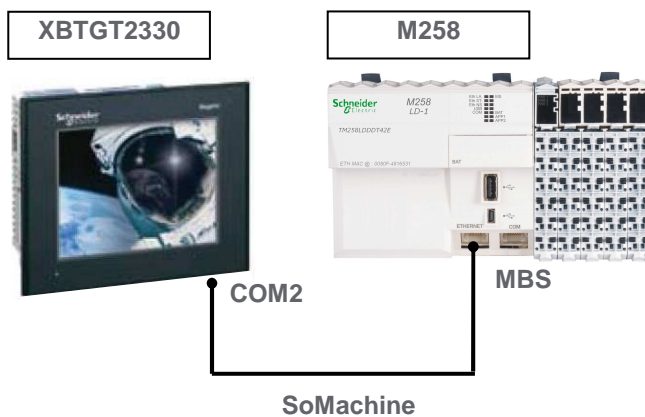
## M258 y XBTGT. Comunicación tras cambio de programa a través de memoria USB.

SoMachine v2.0RL3

Autor: Ramón A. Hormigo

Versión	Autor	Fecha	Comentarios
V 1.0	R. Hormigo	20/04/11	Creación del documento

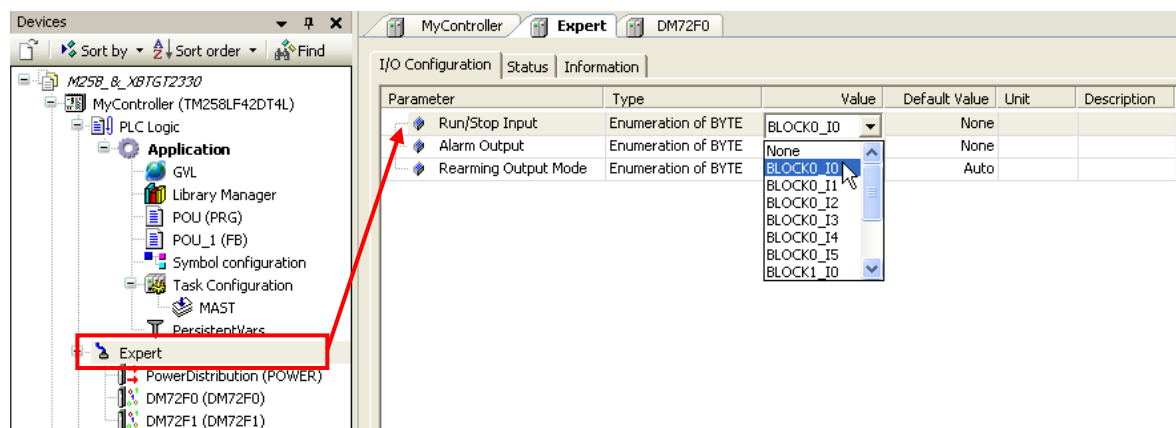
Se dispone de una arquitectura compuesta por un M258 y una pantalla XBTGT2330 comunicados a través del puerto serie en protocolo SoMachine.

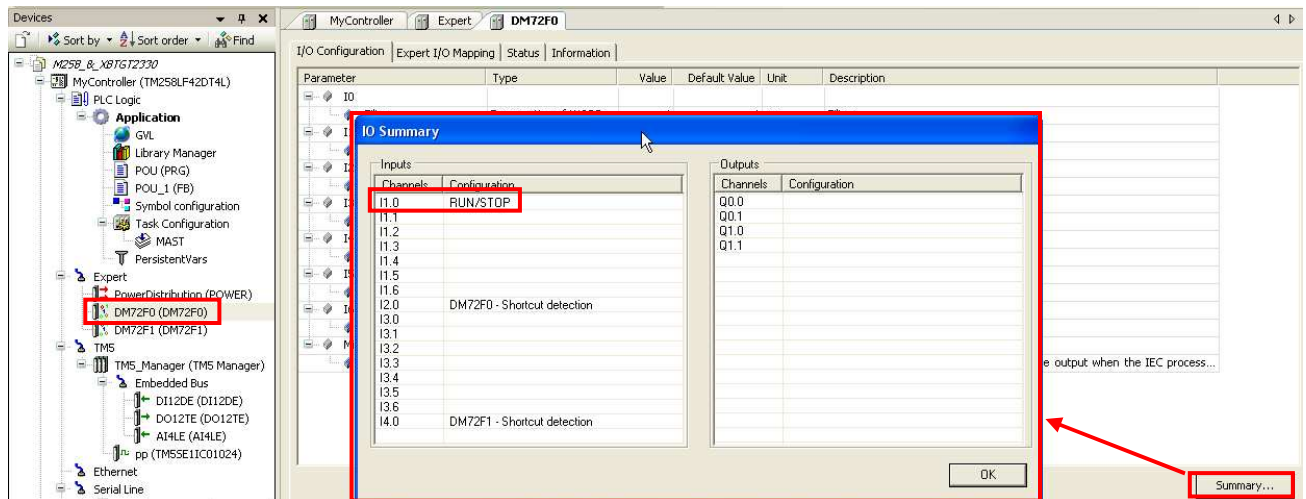


Se plantean las siguientes situaciones.

1. Se ha realizado un cambio de programa en el M258 y se desea transferir dicho programa a través de una memoria USB. ¿Cómo responderá el sistema?

Al finalizar la transferencia del programa a través de la memoria USB el M258 permanece en STOP, por lo que es recomendable tener activada la entrada RUN/STOP del M258.





Tras un Flanco positivo en la entrada RUN/STOP el M258 pasa a RUN  
Se establece la comunicación con la pantalla XBTGT 2330 sin problemas.

- Se modifica la configuración de símbolos del proyecto, manteniendo las variables de comunicación con la pantalla y añadiendo nuevas variables. Tras ello se transfiere el nuevo programa a través de memoria USB al M258.  
¿Cómo responderá el sistema?

Si se mantienen las variables de comunicación con la pantalla aunque se añadan nuevas variables se establecerá la comunicación tras transferir el proyecto. Al igual que en el caso anterior se deberá utilizar una entrada RUN/STOP para pasar a RUN el M258 tras la transferencia de la aplicación mediante la memoria USB.

- Se sustituye el M258 por otro de similares características pero nuevo. Se trasfiere el programa original al M258 nuevo mediante una memoria USB.  
¿Cómo responderá el sistema?

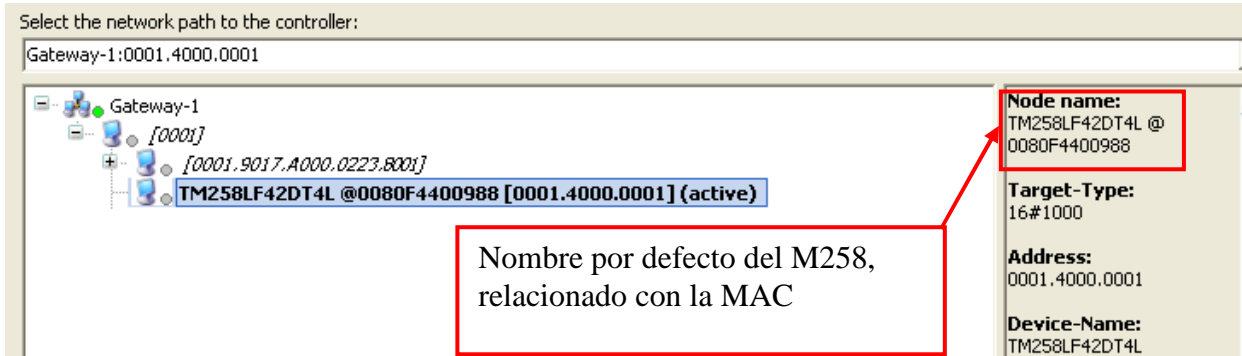
En este caso la comunicación entre la pantalla y el M258 no se establecerá de manera automática.

La comunicación entre la pantalla y el M258 tiene en cuenta el nombre del M258. Cada M258 por defecto tiene un nombre diferente y asociado a la MAC de dicho controlador, ese nombre se puede modificar.

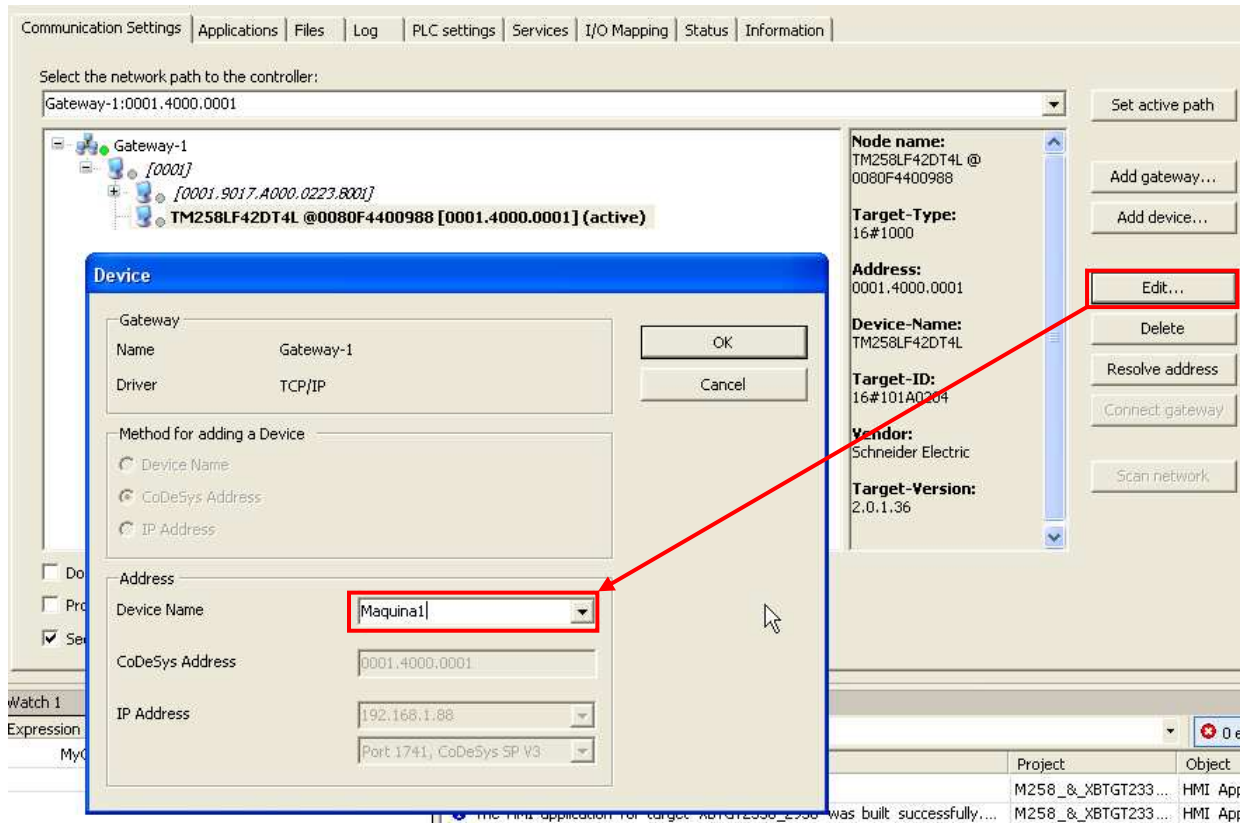
Si se desea utilizar un M258 nuevo se deberá cambiar su nombre por el del M258 antiguo. Así la pantalla seguirá reconociendo el controlador y se establecerá la comunicación.

El cambio de nombre se realiza desde SoMachine.

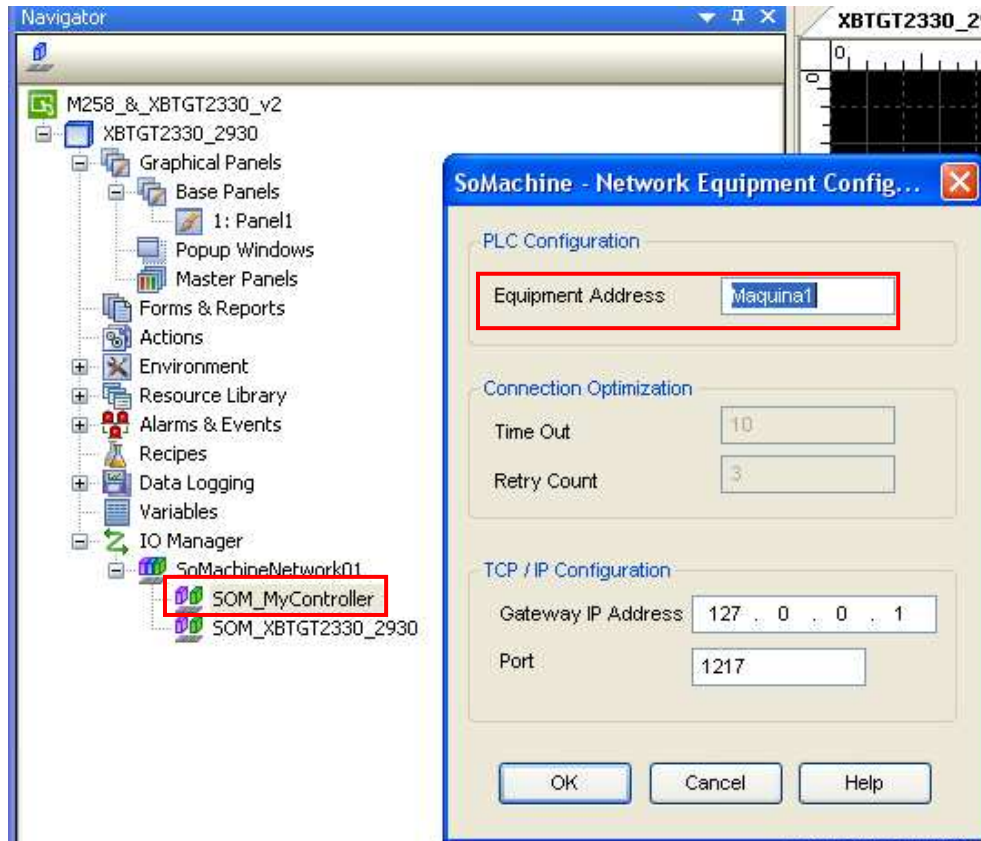
Por ejemplo el M258 antiguo tenía por nombre Maquina1, para realizar la comunicación se deberá modificar el nombre del controlador nuevo por el de Maquina1



Pulsando sobre Edit se puede modificar el nombre del controlador.



En la configuración de la red en Vijeo Designer el nombre del equipo configurado en la red SOM\_MyController ha de coincidir con el nombre del controlador, en este caso Maquina1.



De este modo si que se establece la comunicación aunque se cambie de M258 y luego se le transfiera el proyecto desde la memoria USB.

4. Se modifica el programa de la pantalla XBTGT y se desea actualizar desde una memoria USB. ¿Cómo responderá el sistema?

Si el nuevo programa de Vijeo no modifica las variables de intercambio con SoMachine, ni la configuración de la red Somachine entonces se reestablecerá la comunicación entre la pantalla y el controlador sin problemas.

Para transferir el programa a la pantalla a través de memoria USB se debe configurar la descarga de programa como File System y luego seleccionar la ubicación de la memoria USB.

