

Informator Techniczny nr 77  
03-01-2005

### Instalacja oprogramowania wizualizacyjnego InTouch 9.0 PL

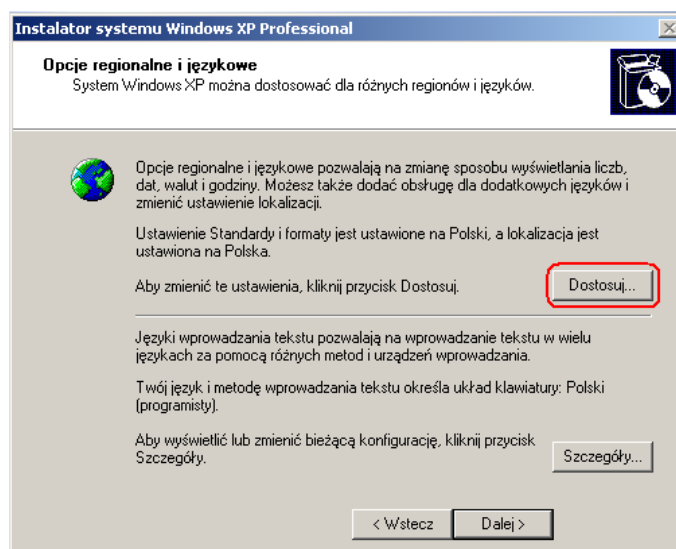
Instalacja oprogramowania *InTouch 9.0 PL* przebiega w dwóch etapach:

- Instalacja oprogramowania **InTouch 9.0 PL**.
- Instalacja licencji.

### Instalacja komponentów systemu operacyjnego Microsoft Windows – konfiguracja ustawień regionalnych

Systemy operacyjne Microsoft Windows do poprawnej współpracy z oprogramowaniem Wonderware należy zainstalować na **angielskich** ustawieniach regionalnych. W tym celu w trakcie procesu instalacji systemu operacyjnego, na oknie konfiguracyjnym **Opcje regionalne i językowe** należy:

1. Kliknąć przycisk **Dostosuj**.



Dystrybucja z profesjonalnym serwisem

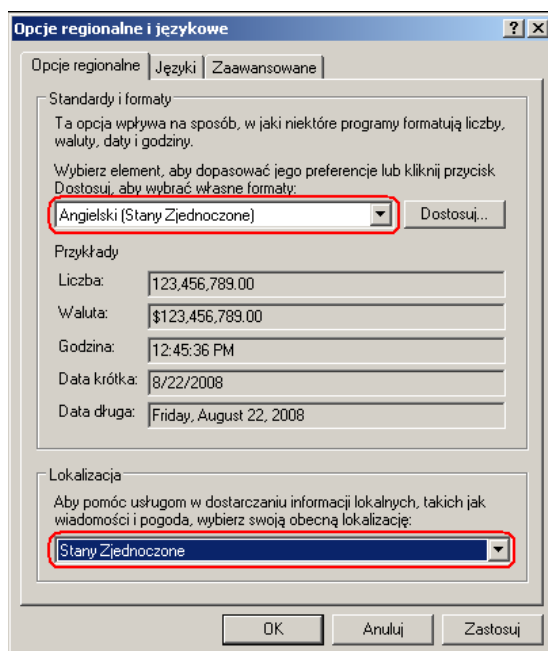
ASTOR Sp. z o.o.  
Dział Oprogramowania Przemysłowego  
ul. Smoleńsk 29, 31-112 Kraków

tel.: 012 428-63-30  
fax: 012 428-63-09

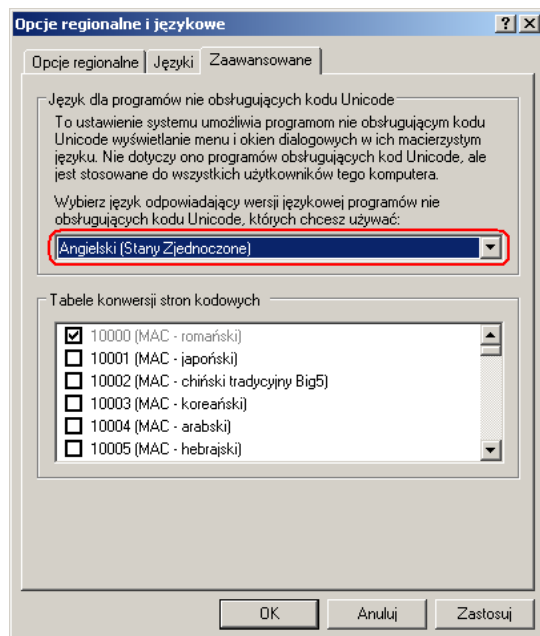
e-mail: wonderware1@astor.com.pl  
<http://www.astor.com.pl>



2. Na zakładce **Opcje regionalne** w obszarze **Standardy i formaty** wybrać pozycję „**Angielski (Stany Zjednoczone)**”, natomiast w obszarze **Lokalizacja** wybrać pozycję „**Stany Zjednoczone**”.



3. Na zakładce **Zaawansowane** w obszarze **Język dla programów nie obsługujących kodu Unicode** wybrać „**Angielski (Stany Zjednoczone)**”.



4. Zatwierdzić zmiany klikając przycisk **OK**.

**Uwaga:** Konfiguracja ustawień regionalnych jest wymagana zarówno dla polskiej jak i obcojęzycznych wersji systemów operacyjnych Windows.

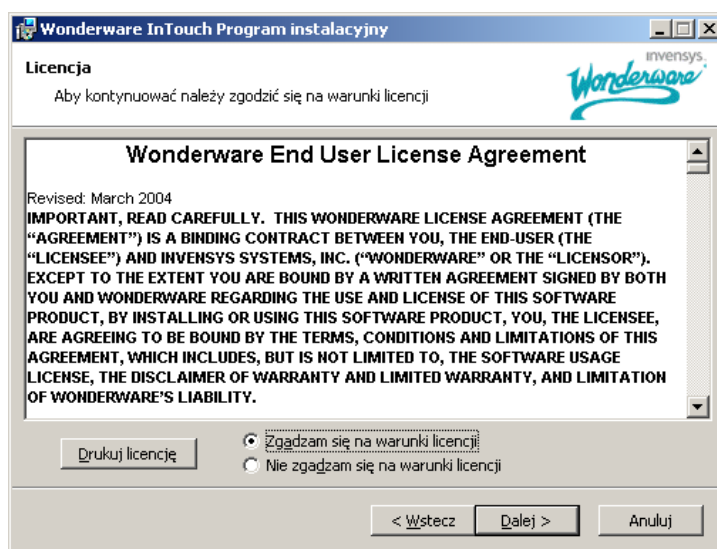
## Instalacja InTouch 9.0 PL

**UWAGA!** Jeżeli na komputerze, gdzie instalowana jest aktualna wersja oprogramowania firmy Wonderware, mają być instalowane starsze wersje, np. programy komunikacyjne typu IO Server, to najstarsze oprogramowanie powinno być instalowane jako pierwsze. Przykładowo: FactorySuite Common Components, GESNP 7.5.0.1, ModbusPLUS 8.1.0.0, DASGESRTP 1.5.1, DASABCIP 4.0, InTouch 9.0 PL

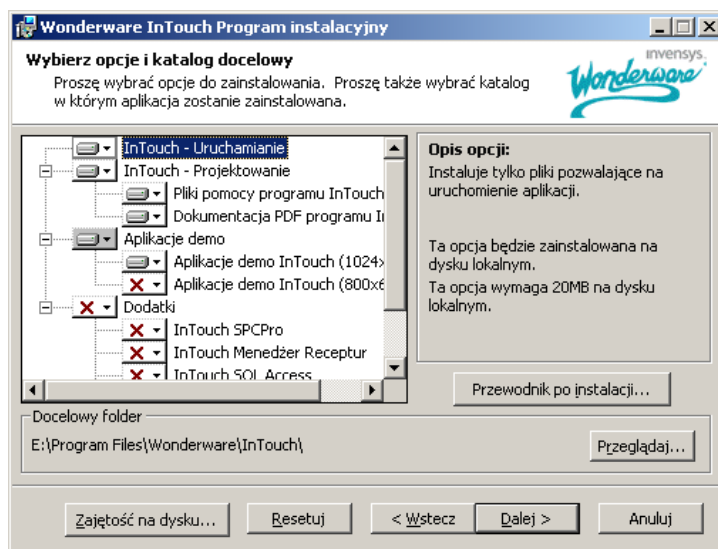
W celu zainstalowania oprogramowania wizualizacyjnego **InTouch 9.0 PL**, należy umieścić w napędzie CD, dysk instalacyjny z tym programem. Jeżeli program instalacyjny nie uruchomi się automatycznie, należy uruchomić go ręcznie poprzez plik: **Setup.exe**. Pojawi się okno, w którym należy wybrać przycisk **Dalej**.



W następnym oknie informacyjnym, należy potwierdzić znajomość umowy licencyjnej **Zgadzam się na warunki licencji**, a następnie nacisnąć przycisk **Dalej**.



W kolejnym oknie należy określić katalog docelowy, w którym zostanie zainstalowany pakiet **Wonderware InTouch** oraz wybrać komponenty, które mają zostać zainstalowane:



- **Zajętość na dysku** – umożliwia sprawdzenie ilości wolnego miejsca na poszczególnych dyskach;
- **Przewodnik po instalacji** – uruchamia pomoc w instalacji;
- **Resetuj** – pozwala przywrócić ustawienia standardowe;
- **Przeglądaj** – umożliwia wskazanie katalogu docelowego.

W momencie kliknięcia na poszczególnych komponentach pojawia się menu umożliwiające wybór jednej z opcji:

- **Zostanie zainstalowane na dysku lokalnym** – następujący składnik zostanie zainstalowany,
  - **Wszystkie elementy zostaną zainstalowane na dysku lokalnym** – cały składnik zostanie zainstalowany,
  - **Element nie będzie dostępny** – następujący cały składnik nie zostanie zainstalowany.
1. **InTouch Uruchamianie** – **WindowViewer** program umożliwiający uruchamianie zaprojektowanej aplikacji,
  2. **InTouch Projektowanie** – **WindowMaker** program służący do projektowania aplikacji wizualizacyjnej
    - **Pliki pomocy programu InTouch** – pliki pomocy do programu,
    - **Dokumentacja PDF programu InTouch** – dokumentacja w formacie plików PDF.
  3. **Aplikacje demo** – aplikacje demonstracyjne,
    - **Aplikacje demo InTouch (1024x768)** – aplikacja demonstracyjna zaprojektowana w rozdzielczości 1024x768,
    - **Aplikacje demo InTouch (800x600)** – aplikacja demonstracyjna zaprojektowana w rozdzielczości 800x600,
  4. **Dodatki**
    - **InTouch SPCPro** – moduł dodatkowy do oprogramowania *InTouch*, służący do obsługi statystycznej kontroli procesu,

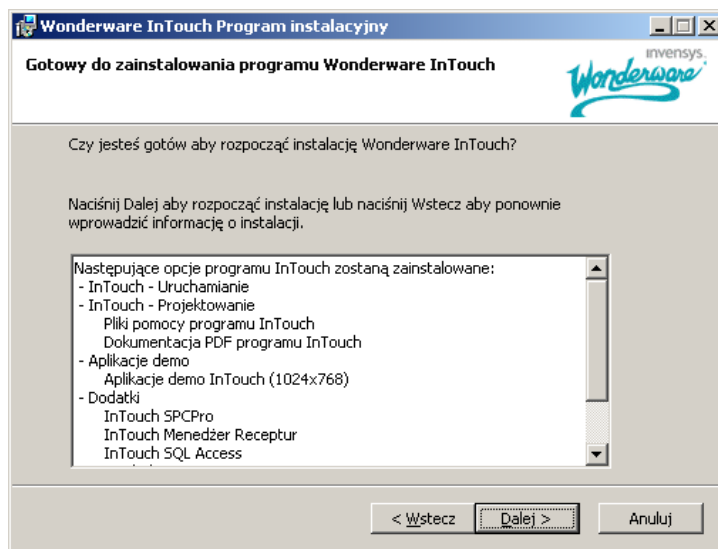
- **InTouch Menedżer Receptur** – moduł dodatkowy do oprogramowania *InTouch*, służący do tworzenia i obsługi receptur,
- **InTouch SQL Access** – moduł dodatkowy do oprogramowania *InTouch*, służący do obsługi wymiany informacji z bazami danych,
- **Symbol Factory** – biblioteka około 2000 gotowych obiektów graficznych,
- **16 pisakowy wykres** – wizard z trendem bieżącym i historycznym, umożliwiający kreślenie wykresu dla 16 pisaków (zmiennych).

Zalecane jest, aby wskazać następujące składniki, które mają zostać zainstalowane:

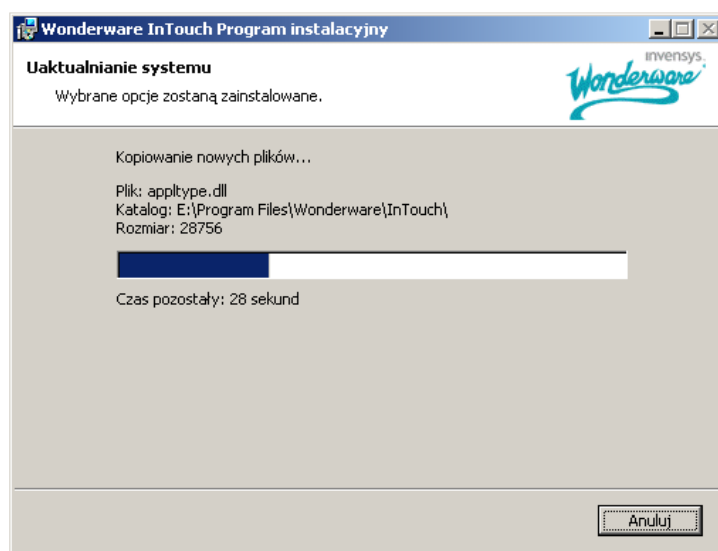
1. InTouch Uruchamianie.
2. InTouch Projektowanie.
3. Aplikacja demo.
4. InTouch SPCPro.
5. InTouch Menedżer Receptur.
6. InTouch SQL Access.

W kolejnym oknie należy wskazać, na jakim koncie będą pracowały serwisy niezbędne do poprawnej pracy oprogramowania *Wonderware*.

Jeżeli komputer zainstalowany jest w domenie, pojawią się informacje na temat nazwy domeny (**Domain/Local Machine**), nazwy użytkownika (**User Name**) z poziomu, którego instalowane jest oprogramowanie *InTouch*. Następnie należy wprowadzić hasło (**Password**), które przypisane jest do użytkownika, którego nazwa znajduje się w polu **User Name**, oraz jeszcze raz wpisać hasło w polu **Confirm Password**, w celu weryfikacji prawidłowości wprowadzonego hasła. Opcja (**Create Local Account**) umożliwia utworzenie użytkownika oraz hasła w przypadku, gdy taki nie istnieje.



Pojawi się kolejne okno informujące o instalowanych pakietach oprogramowania. Po wybraniu przycisku **Dalej**, nastąpi rozpoczęcie procesu instalacji oprogramowania.



Po zainstalowaniu oprogramowania pojawi się okno informujące o zakończeniu procesu instalacji oprogramowania *InTouch*.

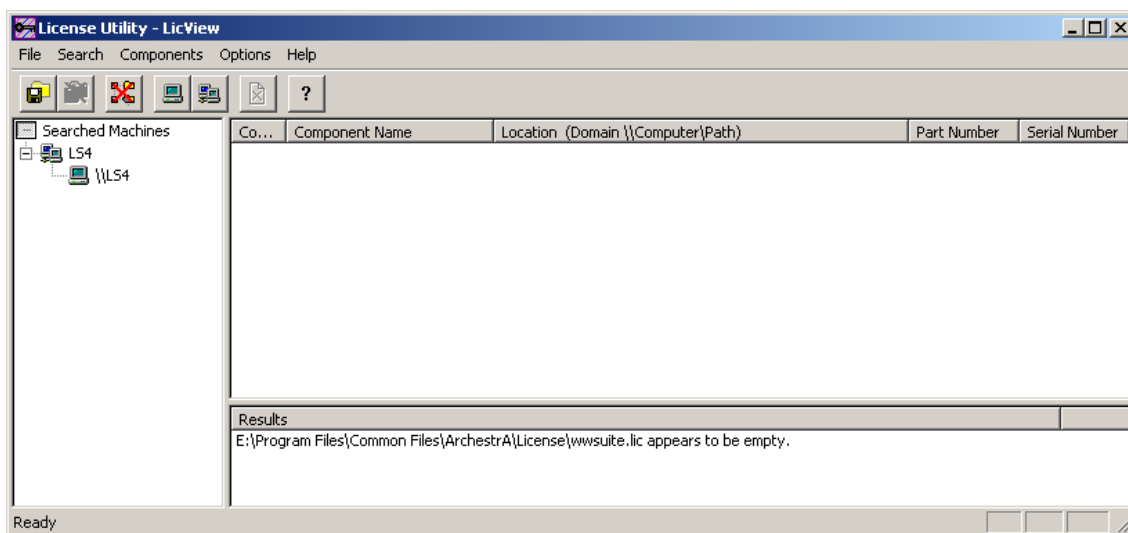


Naciśnięcie przycisku **Zakończ** kończy proces instalacji pakietu *Wonderware*.

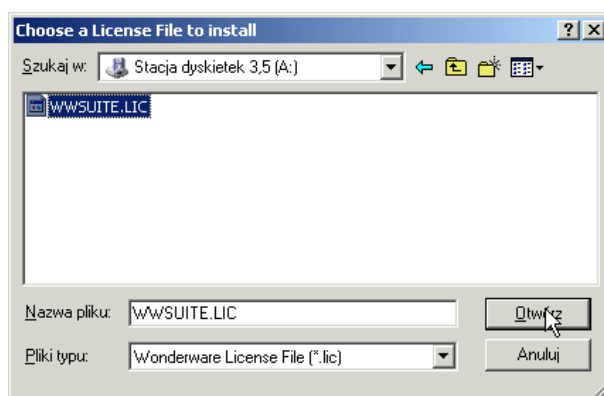
## Instalacja licencji

**UWAGA!** W przypadku instalacji licencji z nośnika CD-ROM (nowe licencje dostarczone na Mini-CD), zamiast uruchamiania programu **Licence Utility** z menu: **START\Programy\Wonderware FactorySuite\Common** należy uruchomić program **LICVIEW.EXE** znajdującego się na płycie CD-R.

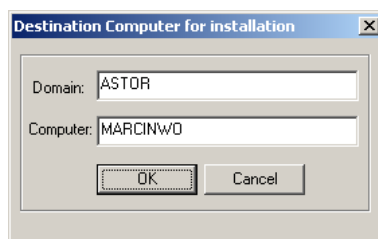
Aby zainstalować licencję na oprogramowanie *Wonderware*, w tym także licencję dla oprogramowania wizualizacyjnego *InTouch*, należy dyskietkę licencyjną lub płytę CD-R z licencją (zależnie od posiadanego nośnika danych z plikiem licencyjnym) umieścić w napędzie dyskietek lub CD-ROM. Następnie z menu: **START\Programy\Wonderware\Common**, należy uruchomić program **License Utility**.



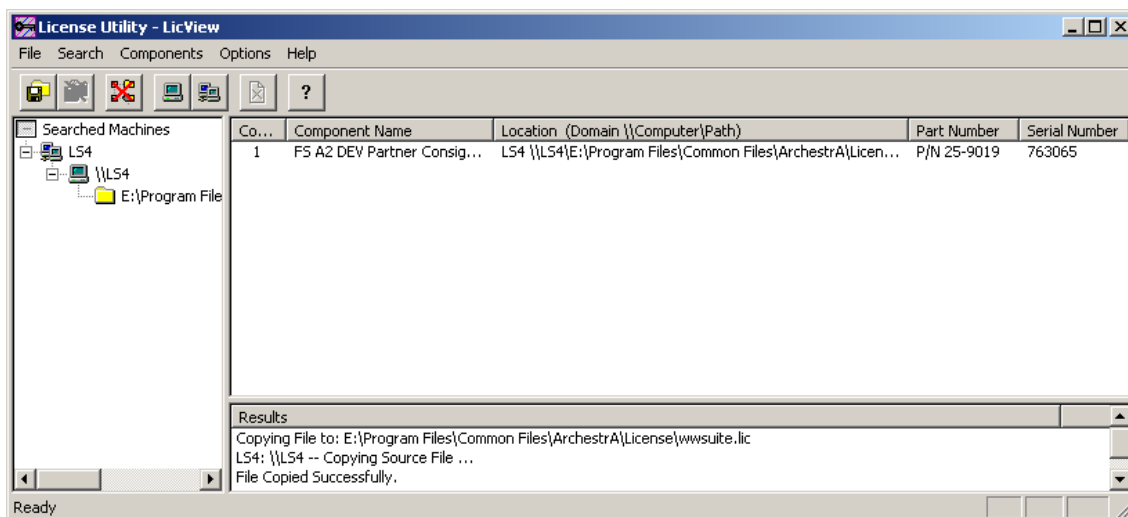
Pojawi się okno programu **License Utility**, w którym należy wybrać z menu, opcję: **File/Install License File**, a następnie wskazać napęd dyskietek, lub napęd CD-ROM (zależnie od posiadanego nośnika danych z plikiem licencyjnym).



Wskazać plik z licencją i nacisnąć przycisk **Otwórz**. Pojawi się okno z informacją na temat nazwy komputera, na którym będzie instalowana licencja, a jeżeli komputer znajduje się w domenie lub grupie roboczej, to również informacja o nazwie domeny i grupy roboczej.



Należy wybrać przycisk **OK**, w celu potwierdzenia wyboru komputera, na którym zostanie zainstalowana licencja.

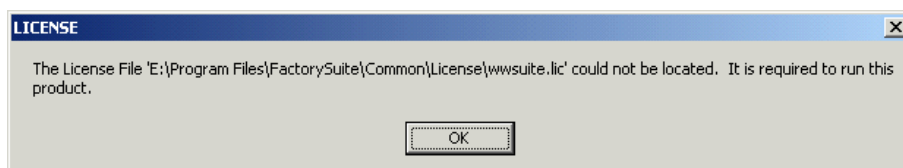


Licencja zostanie skopiowana do katalogu, a w górnym oknie pojawi się informacja o rodzaju licencji (**Component Name**) oraz jej numer (**Serial Number**). Program **License Utility**, można zamknąć.

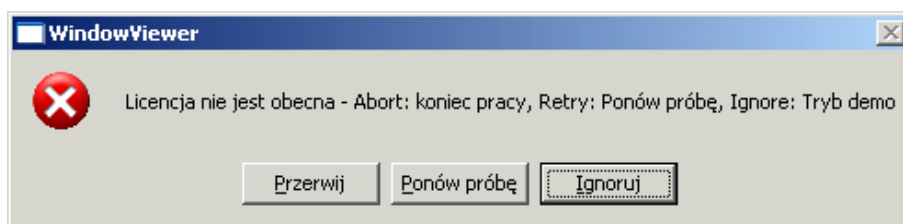
Po zainstalowaniu licencji można uruchomić program, dla którego została zainstalowana licencja.



**UWAGA!** Jeżeli użytkownik zainstalował oprogramowanie wizualizacyjne *InTouch*, a nie posiada zakupionej licencji, to przy uruchomieniu programu *WindowMaker* i *WindowViewer*, pojawi się informacja o braku licencji.



Proszę nacisnąć przycisk **OK**. Następnie pojawi się kolejne okno.



Aby można było pracować w trybie demonstracyjnym z oprogramowaniem wizualizacyjnym *InTouch*, należy wybrać przycisk **Ignoruj** i program *WindowMaker* lub *WindowViewer* zostanie uruchomiony w trybie demonstracyjnym.

Podczas pracy z oprogramowaniem *InTouch* w **trybie demonstracyjnym**, należy liczyć się z następującymi ograniczeniami:

1. W programie **WindowMaker** można maksymalnie zdefiniować **32 zmienne**,
2. W programie **WindowMaker** można maksymalnie zdefiniować **32 okna**,
3. Program **WindowViewer** może ciągle tzn. bez zamykania, pracować przez **120 minut**. Po tym czasie, program *WindowViewer* zostanie automatycznie zamknięty, po czym można go ponownie uruchomić.