

Introduzione

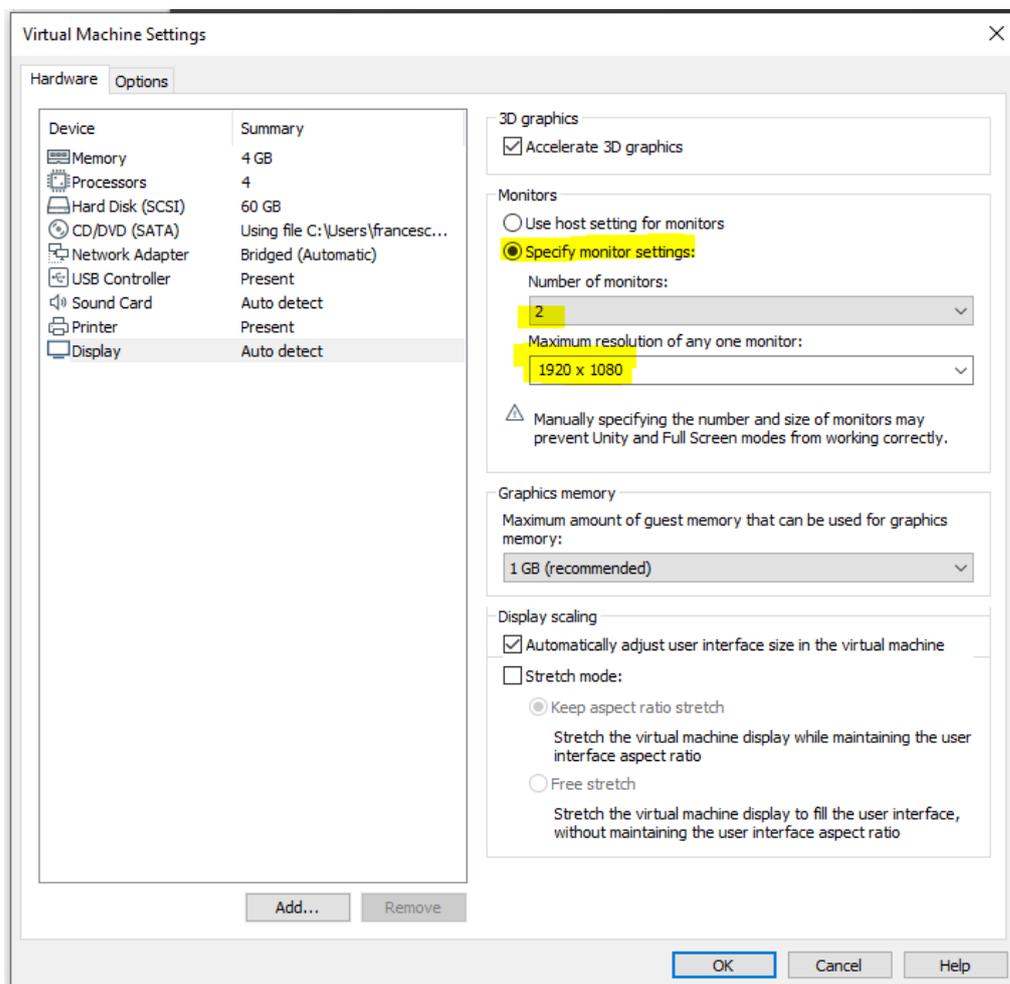
Questa TN descrive la configurazione di un progetto sviluppato in AVEVA Edge 2020 in grado di essere visualizzato su un doppio schermo.

Versioni

Quanto descritto in questa TN si applica ad AVEVA Edge 2020 e a tutte le versioni di InTouch Machine Edition e InTouch Edge HMI. L'ambiente di test era una VM su VMWare 15 Workstation Pro con Windows 10 2004 e AVEVA Edge 2020.

Configurazione della macchina virtuale

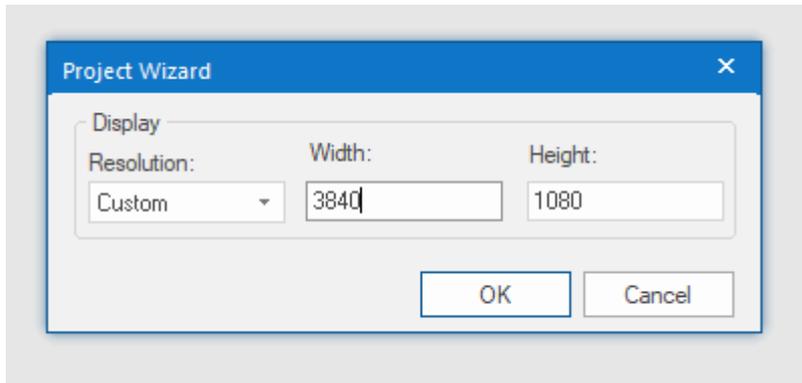
Per prima cosa bisogna configurare la VM in modo tale che supporti due monitor. Per fare ciò, a VM spenta bisogna entrare nei settaggi della VM e configurare la sezione monitor come in foto (supponendo di avere un monitor con risoluzione 1920x1080)



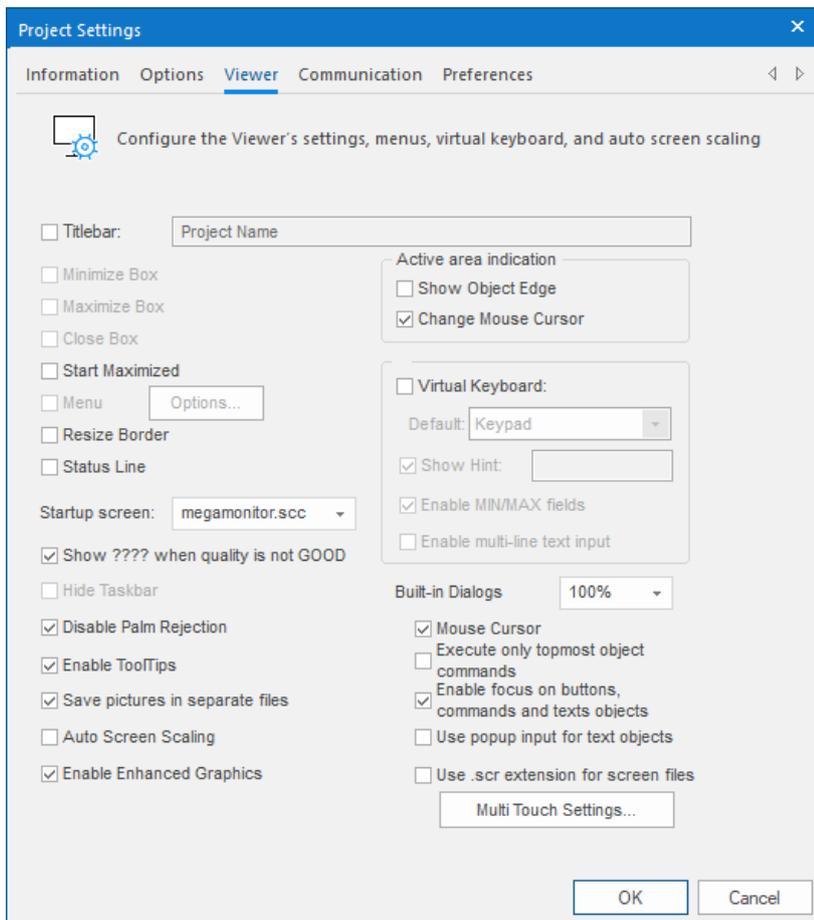
Più informazioni si possono trovare sul sito di VMWare al seguente link:
<https://docs.vmware.com/en/VMware-Workstation-Pro/15.0/com.vmware.ws.using.doc/GUID-E51CADFC-31C3-491F-92D9-C9C1D9615668.html>

Configurazione del progetto

Possiamo ora procedere con la configurazione del progetto. Quando si crea un nuovo progetto si sceglie la risoluzione del runtime, quindi è qui che dobbiamo scegliere la risoluzione del nostro progetto tenendo conto della risoluzione totale (es. se ho due monitor 1920x1080 la risoluzione totale sarà 3840x1080). Quindi possiamo scegliere l'opzione custom e inserire manualmente larghezza e altezza del nostro doppio monitor

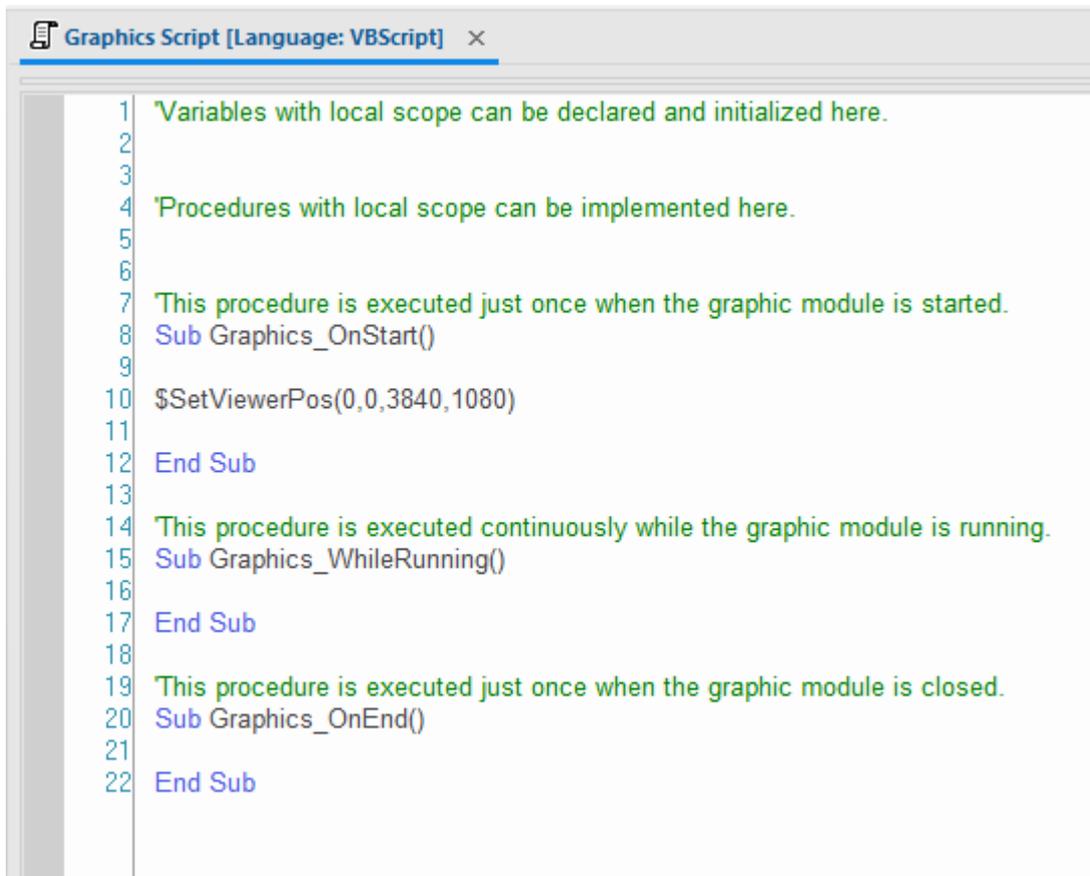


A questo punto configuriamo il progetto togliendo la spunta alle opzioni **Start Maximized** e **Auto Screen Scaling** in Project -> Settings -> Viewer



All'interno del Graphics Script, nella procedura Sub Graphics_OnStart() dobbiamo inserire la funzione \$SetViewerPos(0,0,3840,1080). Tale metodo ha 4 metodi:

1. numLeft: la posizione, in pixel, del bordo sinistro della finestra del Viewer
2. numTop: la posizione in pixel, del bordo superiore della finestra del Viewer
3. optNumWidth: la larghezza, in pixel, della finestra del Viewer (tale parametro è opzionale. Se non è specificato il valore è la larghezza del display specificata nella creazione del progetto)
4. optNumHeight: l'altezza, in pixel, della finestra del Viewer (tale parametro è opzionale. Se non è specificato il valore è l'altezza del display specificata nella creazione del progetto)



```
1 'Variables with local scope can be declared and initialized here.
2
3
4 'Procedures with local scope can be implemented here.
5
6
7 'This procedure is executed just once when the graphic module is started.
8 Sub Graphics_OnStart()
9
10 $SetViewerPos(0,0,3840,1080)
11
12 End Sub
13
14 'This procedure is executed continuously while the graphic module is running.
15 Sub Graphics_WhileRunning()
16
17 End Sub
18
19 'This procedure is executed just once when the graphic module is closed.
20 Sub Graphics_OnEnd()
21
22 End Sub
```

A questo punto possiamo continuare con lo sviluppo del nostro progetto il quale avrà il runtime su due monitor.

Autore: F. Pastore

Disclaimer

Il presente documento è fornito a scopo di esempio e non sostituisce la documentazione AVEVA. L'applicazione di quanto contenuto, in un preciso ambito applicativo, deve essere sempre validata da un tecnico Wonderware. La documentazione rilasciata da AVEVA resta il riferimento tecnico ufficiale da seguire: softwaresupport.aveva.com. Wonderware Italia non si assume la responsabilità di un'applicazione scorretta di questo documento.