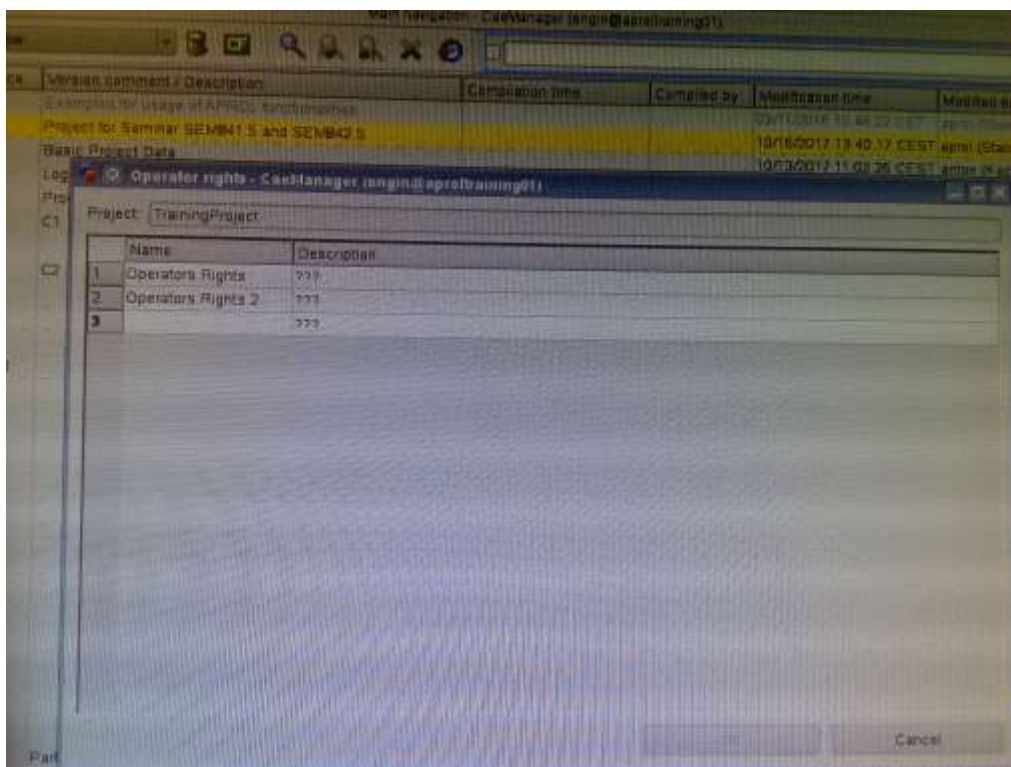
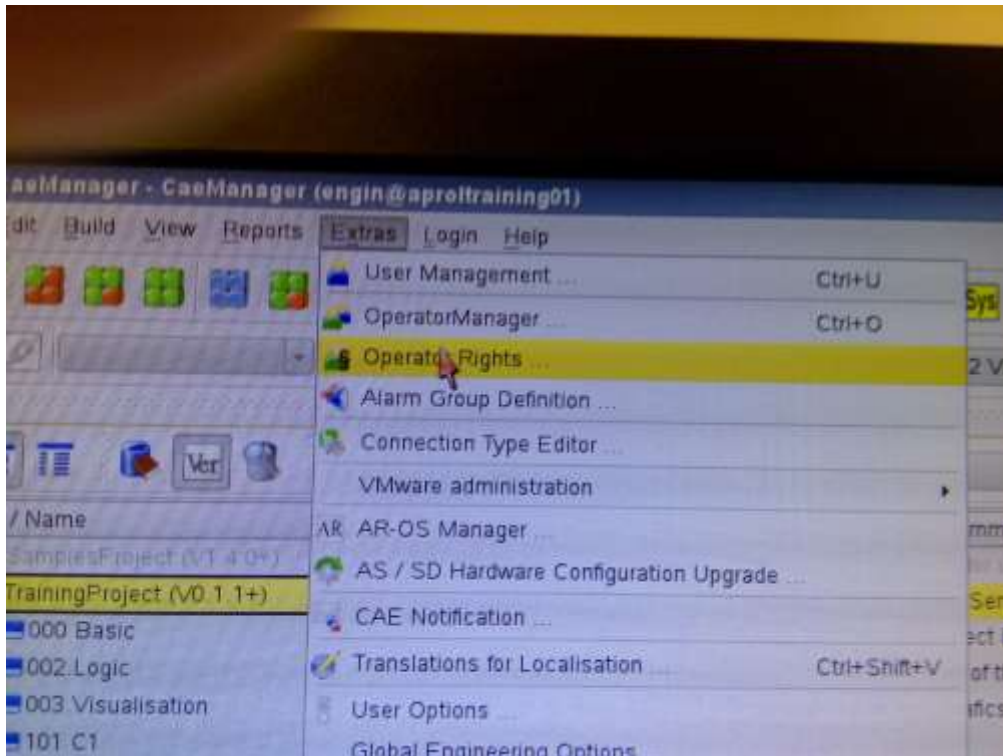
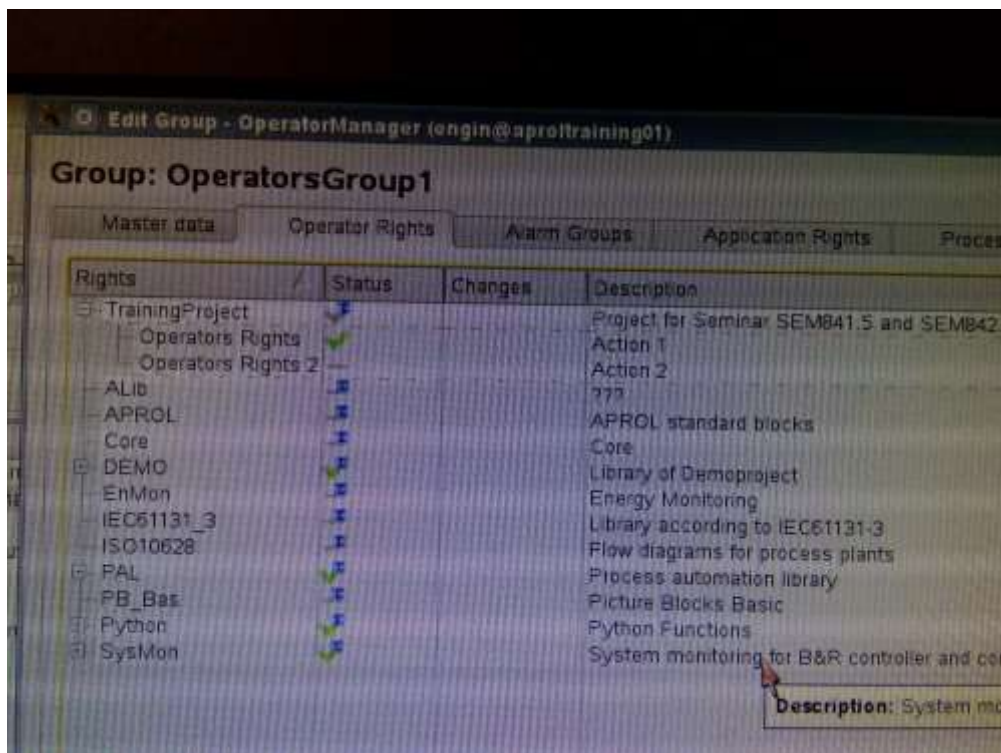


Права доступа оператора

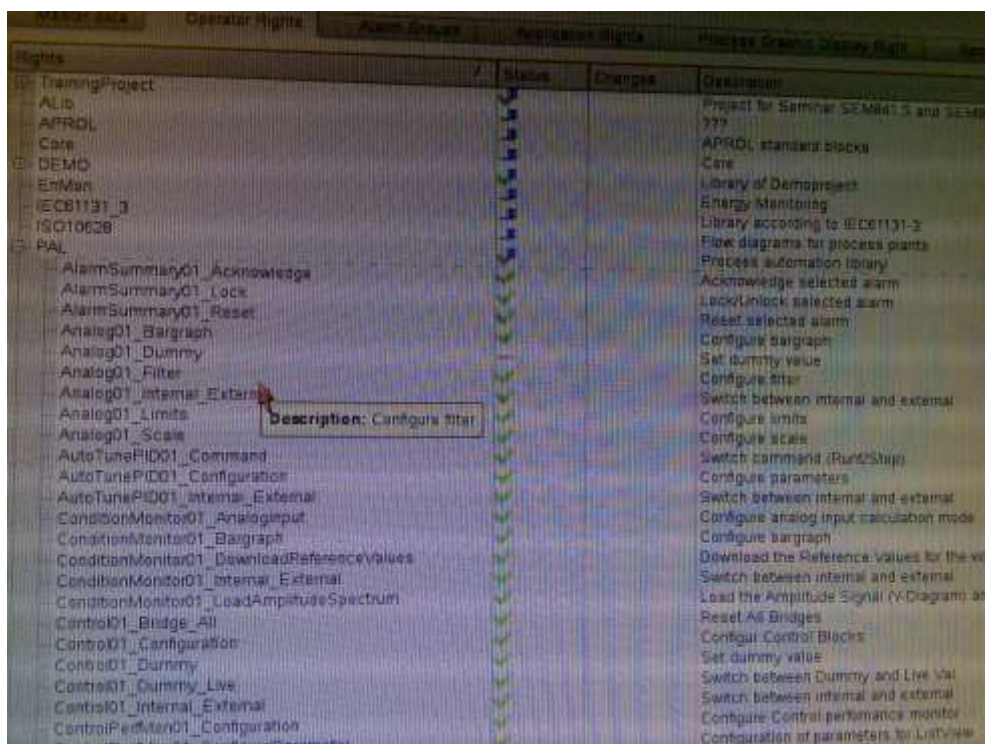
1. Сначала создаем права оператора. В моем примере я создал два набора прав. Рекомендую создавать такой набор прав для разных действий. В моем случае, я создал два набора, которые будут иметь одинаковый набор действий в группе PAL, за исключением возможности переключать симуляционное значение (dummy value).



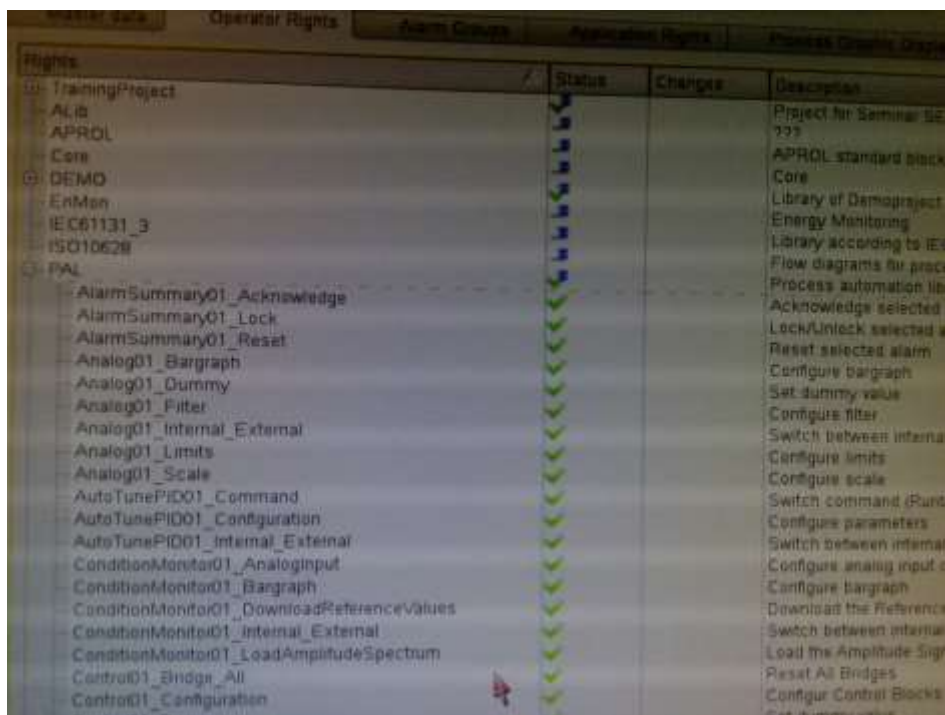
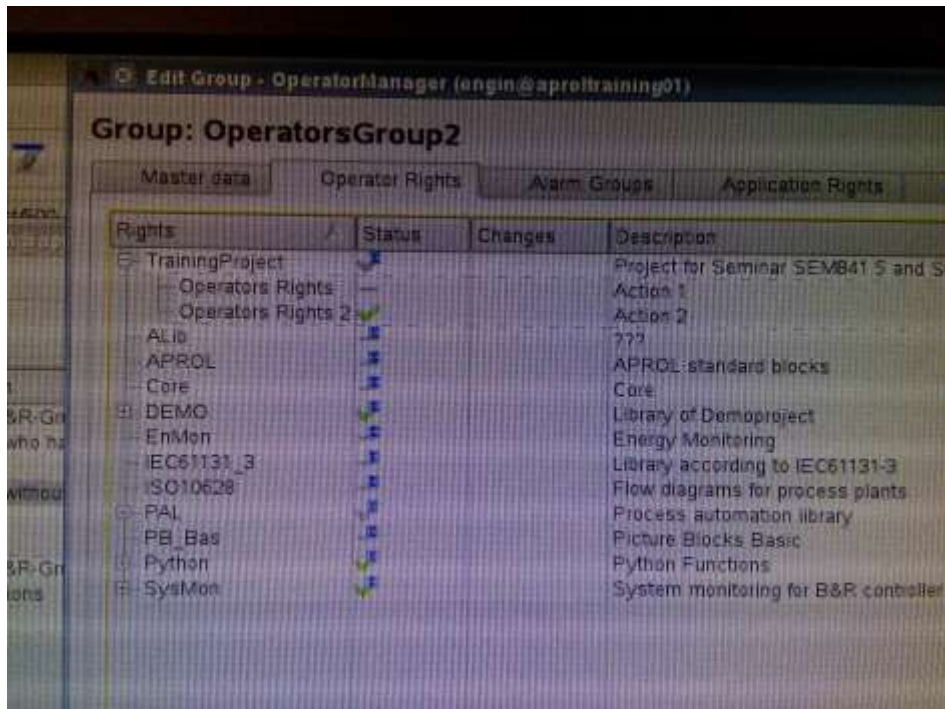
- Создаем группы прав. Выбираем из первого рисунка меню Operator Manager. И правой кнопкой New Group. По всем закладкам настраиваем доступ. И обращаю внимание на отдельную закладку далее:



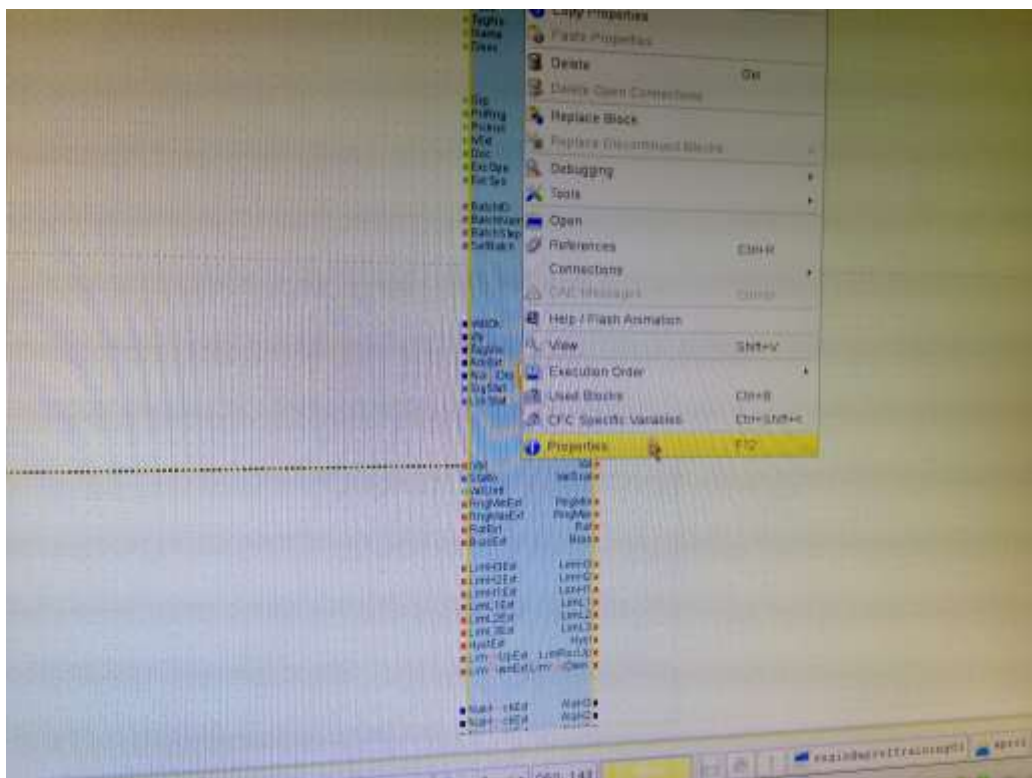
Здесь Training Project это наш проект тренировочный проект, для которого настраиваются права доступа. А PAL это все возможности доступа в PAL библиотеке. Группу 1 я привязал к набору прав Operator Rights (это первый набор). В PAL я убрал Analog01_Dummy, чтобы запретить этой группе доступ действию с Dummy значением.



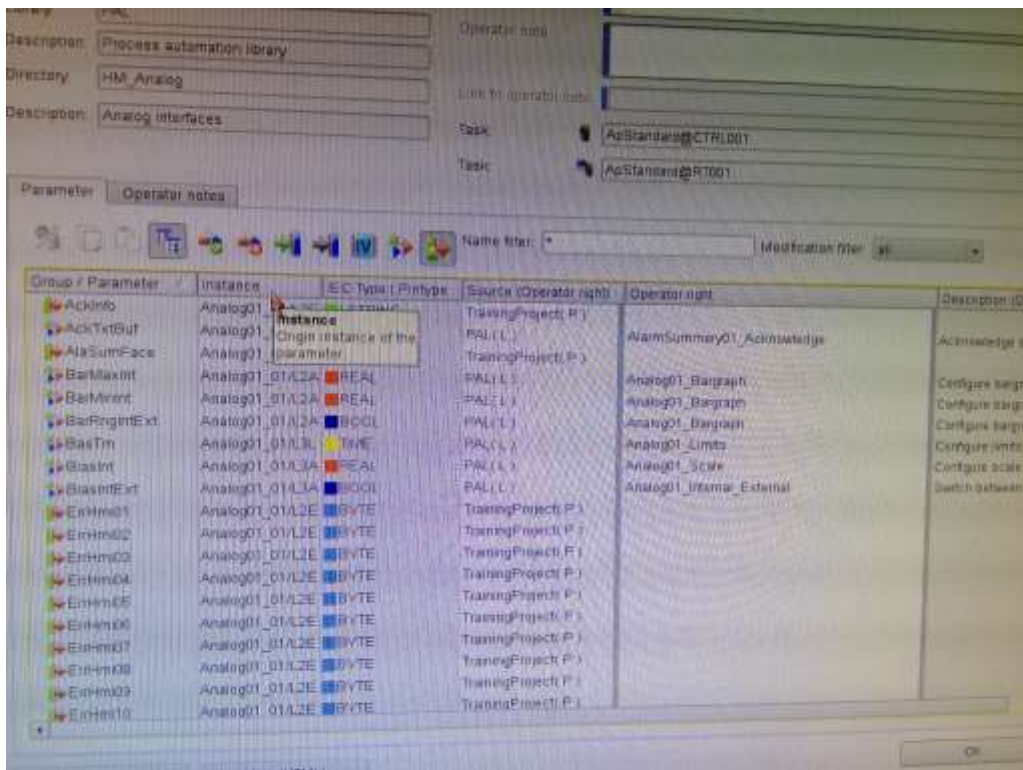
Группу 2 я привязал к набору прав Operator Rights 2 (второй набор). И в разделе PAL я привязал все возможные действия для этой группы. Это видно на следующих картинках



- Следующий шаг – создаем пользователей без настройки всяких прав и добавляем их в соответствующие группы: 1 или 2.
- Следующий шаг – сохранить все настройки в менеджере операторов и открыть свойства элемента в CFC



Следует обратить на кнопки, которые я нажал над списком свойств PAL компонента. Такая комбинация позволяет вывести только свойства доступа к элементу



На следующем рисунке в столбце Source (Operator Right) выбираем наш проект TrainingProject, а в столбце Operator Right выбираем Operator Rights или Operator Rights 2 в зависимости от того, какие действия ставятся в соответствие наборам прав.

Group / Parameter	Instance	IEC-Type / P-type	Source (Operator name)	Operator right
LimRocUp	Analog01_01/L3L	REAL	PAL(L)	Analog01_Limits
LimRocUpIntExt	Analog01_01/L3L	BOOL	PAL(L)	Analog01_Internal_External
LimTmrFace	Analog01_01/L2A	FACEPLATE	TrainingProject(P)	
Lv1Face	Analog01_01/L0	FACEPLATE	TrainingProject(P)	
Lv2Face	Analog01_01/L1	FACEPLATE	TrainingProject(P)	
Lv3Face	Analog01_01/L2A	FACEPLATE	TrainingProject(P)	
Lv3LimFace	Analog01_01/L2A	FACEPLATE	TrainingProject(P)	
MaxInt	Analog01_01/L3A	REAL	TrainingProject(P)	Operators Rights 2
MinInt	Analog01_01/L3A	REAL	TrainingProject(P)	Operators Rights 2
RatInt	Analog01_01/L3A	REAL	PAL(L)	Analog01_Scale
RatIntExt	Analog01_01/L3A	BOOL	PAL(L)	Analog01_Internal_External
RogIntExt	Analog01_01/L3A	BOOL	TrainingProject(P)	Operators Rights 2
RocDwnTmOff	Analog01_01/L3T	TIME	PAL(L)	Analog01_Limits
RocDwnTmOn	Analog01_01/L3T	TIME	PAL(L)	Analog01_Limits
RocUpTmOff	Analog01_01/L3T	TIME	PAL(L)	Analog01_Limits
RocUpTmOn	Analog01_01/L3T	TIME	PAL(L)	Analog01_Limits
SpclModFace	Analog01_01/L2A	FACEPLATE	TrainingProject(P)	
ValInt	Analog01_01/L2A	REAL	TrainingProject(P)	Operators Rights
ValIntExt	Analog01_01/L2A	BOOL	TrainingProject(P)	Operators Rights