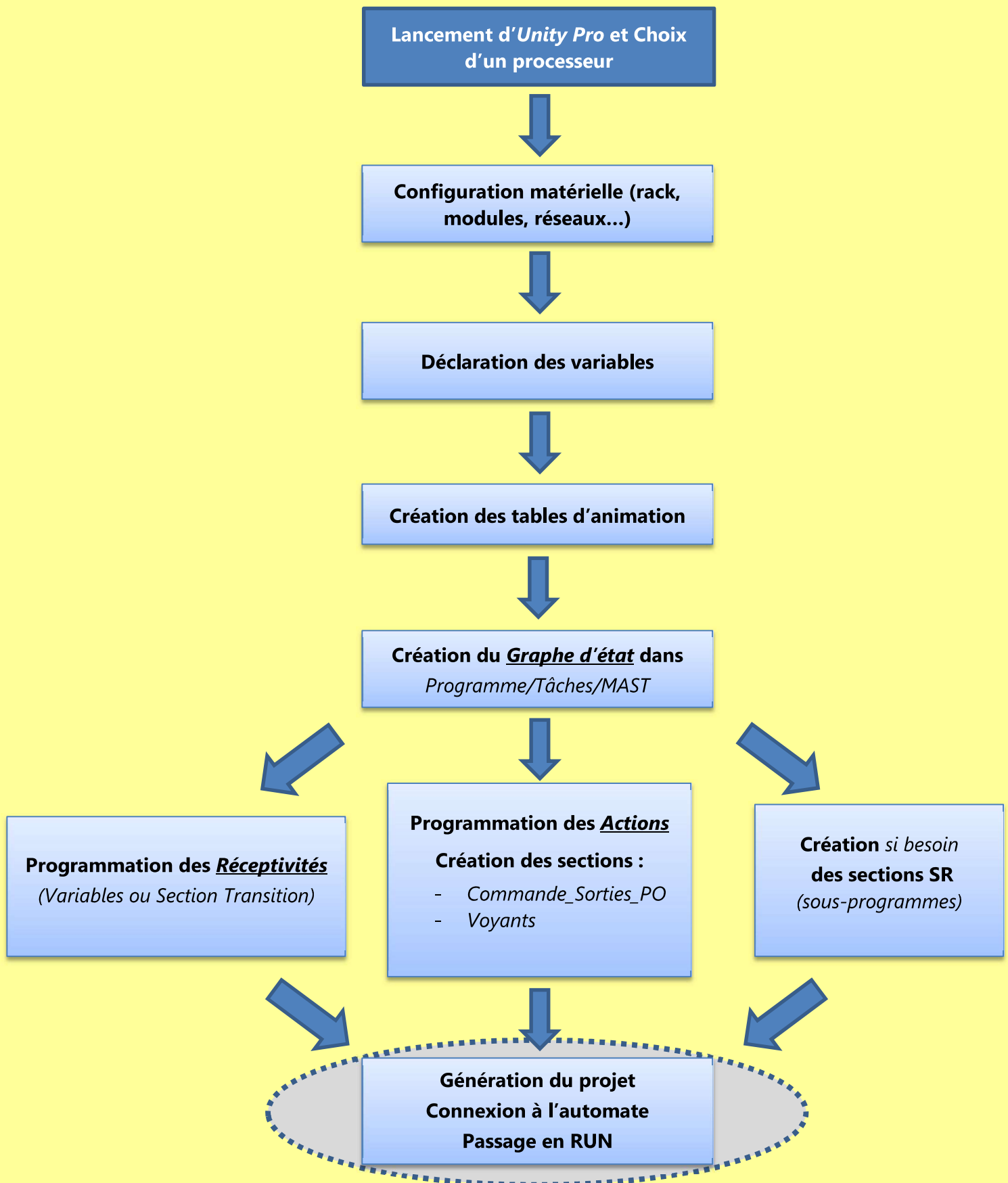


MÉTHODOLOGIE POUR LE DÉVELOPPEMENT D'UNE NOUVELLE APPLICATION

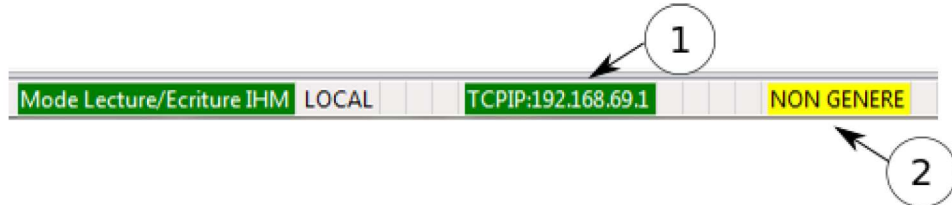


13 EXÉCUTION DU PROGRAMME UNITY PRO

1. Analyser/Générer/Régénérer le projet

- Observons le bandeau du bas :

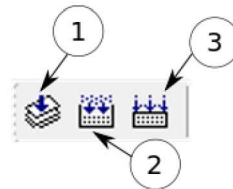
1. L'adresse **192.168.69.1** est bien celle de l'**automate réel** (c'est l'automate du banc 1),
2. Le projet est **non généré**. Pour commencer, il faudra le générer.



- Pour **transférer** un programme, il est nécessaire de que ce dernier ne contienne pas d'erreur, c'est pourquoi il faut au préalable effectuer une **analyse du programme**.

- Analyser/Générer/Régénérer le projet.

1. Analyser le projet,
2. Générer le projet,
3. Régénérer tout le projet.



- **Analyser le projet** : permet de savoir s'il y a des erreurs.

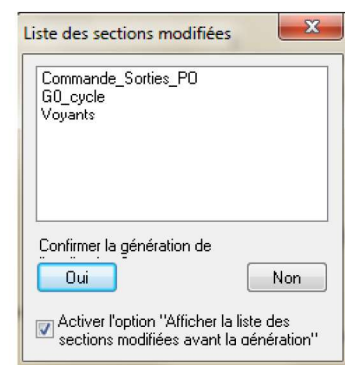
- **ClicG** sur ① et on observe l'état du processus dans le bandeau du bas.

- Ici, dans l'onglet *Analyser le projet*, tout est correct.



- **Générer ou régénérer le projet** : La différence entre ces deux commandes est que si on a déjà généré le projet et qu'on a fait des modifications, il est inutile de redemander une génération complète. Il suffit alors de régénérer les **sections modifiées**.

- Prenons l'exemple d'une **regénération** : (**clicG** sur ③)
- On confirme la **génération des sections modifiées**.



- Ici, dans l'onglet *Régénérer tout le projet*, tout est correct.

Génération en cours...
Edition des liens en cours...
Processus réussi : 0 Erreur(s) , 0 Avertissement(s)



- Observons le bandeau du bas :

1. On est en local, c'est-à-dire qu'on n'est pas connecté à l'automate.
2. L'adresse **192.168.69.1** est bien celle **de l'automate réel** (c'est l'automate du banc 1),
3. L'icône **GENERE** est passé de la couleur jaune à la verte : le projet a bien été généré.



2. Connexion standard/simulation

Suivre les explications données au **chapitre 3 : Configuration matérielle**, plus précisément, dans les sous-chapitres **1.4** et **1.5**.