

# Versionsupdate

---



---

ISO-Designer Versionsupdate V.5.6.2 auf V.5.7.0

Dieses Dokument wurde von der Bucher Automation AG mit der gebotenen Sorgfalt und basierend auf dem ihr bekannten Stand der Technik erstellt. Änderungen und technische Weiterentwicklungen an unseren Produkten werden nicht automatisch in einem überarbeiteten Dokument zur Verfügung gestellt. Die Bucher Automation AG übernimmt keine Haftung und Verantwortung für inhaltliche oder formale Fehler, fehlende Aktualisierungen sowie daraus eventuell entstehende Schäden oder Nachteile.

**Bucher Automation AG**

Thomas-Alva-Edison-Ring 10  
71672 Marbach am Neckar, Deutschland  
T +49 7141 2550-0  
info@bucherautomation.com

Technischer Support  
T +49 7141 2550-444  
support@bucherautomation.com

Vertrieb  
T +49 7141 2550-663  
sales@bucherautomation.com

[www.bucherautomation.com](http://www.bucherautomation.com)

Originaldokument

Dokumentversion: 1.00  
Ausgabedatum: 30.07.2024

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Neuerungen.....</b>	<b>5</b>
1.1	Allgemein .....	5
1.1.1	Änderung an einer Library .....	5
1.1.2	Name von Objekten in der Library.....	5
1.1.3	Aktualisierung auf aktuelle DevExpress-Version.....	5
1.1.4	Projekteinstellung zur Bewertung des ersten Bytes im Objektpool.....	5
1.2	IOP-Datei .....	5
1.2.1	Neuzuordnung von Objekt-IDs beim Import einer .iop-Datei .....	5
1.3	Objekte.....	5
1.3.1	Zustand des Objekts StateButton.....	5
1.3.2	String beim Input- und Output-String-Objekt beschränken .....	6
1.3.3	Neue Funktion Reload Image.....	6
1.3.4	Dialogfenster zur Erstellung einer neuen Maske optimiert.....	6
1.3.5	Überprüfung von Objektnamen .....	6
<b>2</b>	<b>Beseitigte Software-Bugs.....</b>	<b>7</b>
2.1	Allgemein .....	7
2.1.1	Objekt-Position im Workspace nicht aktualisiert .....	7
2.1.2	Falsche Werte beim Build des AuxFunction-Objekts .....	7
2.1.3	Dialog FindObject wurde nicht vollständig dargestellt.....	7
2.1.4	ISO-Designer stürzte bei nicht vorhandener Sprache ab.....	7
2.1.5	Build über Kommandozeile nicht möglich .....	7
2.1.6	Dialog „Prompt Before Building“ .....	7
2.1.7	BargraphColor wurde nicht geändert .....	7
2.1.8	Beim Kompilieren keine Warnung bei leerem Makro-Objekt .....	7
2.1.9	Falscher Wert für Viewport-Zoom.....	8
2.1.10	CSV-Import erstes und letztes Zeichen.....	8
2.2	Objekte.....	8
2.2.1	VG-TextInput-Dialog wechselte Anzeige bei Passwort-Eingabe .....	8
2.2.2	Schmale hohe VG-Button hatten falschen Schattenwurf .....	8
2.2.3	Property AutoAdjustTextarea war beim Button gesetzt.....	8
2.2.4	Button in VT-Level 3 hatte Property TransparentBackground .....	8
2.2.5	Kommafehler im C-File beim ScaledGraphic-Objekt.....	8
2.2.6	ScaledGraphic-Objekt konnte nicht in alle Objekte eingefügt werden .....	8
2.2.7	Löschen einer referenzierten Softkeymaske .....	8
2.2.8	Property Checked bei Non-Latchable Button .....	8
2.2.9	Bei WindowMask fehlte ObjectPointer-Auswahl .....	9
2.2.10	Fehler bei Containern in einem Container nach Import von IOP-Datei.....	9
2.2.11	Einfügen eines Object Pointers auf eine gezoomte Maske.....	9
2.2.12	WindowMask Typ 1-18 Width und Height .....	9
2.2.13	WindowMask Typ 0 .....	9

- 2.2.14 Zeichen im InputAttributes-Objekt wurden beim Build ignoriert .....9
- 2.2.15 ISO-Designer setzte falschen Font-Type für VT-Level 3 .....9
- 2.2.16 Einfügen eines ISO-Objekts aus importierter Library führte zum Absturz.....9
- 2.2.17 Änderung der Width eines PictureGraphic-Objekts.....9
- 2.2.18 Property „SetLenghtAsMaximumLength“ bei Input/Output-String-Objekt .....9

# 1 Neuerungen

## 1.1 Allgemein

### 1.1.1 Änderung an einer Library

Wenn Sie Änderungen an einer Library durchführen, z. B. über mehrere Arbeitsplätze hinweg, dann wird das vom Programm erkannt und es öffnet sich ein Dialog. In diesem Dialog wählen Sie aus, ob Sie die Library neu laden wollen oder nicht.

### 1.1.2 Name von Objekten in der Library

Die Namen der Objekte in der Library werden aufgrund besserer Lesbarkeit nun mehrzeilig dargestellt.

#### **Selektieren einzelner Elemente einer Gruppe**

Wenn Sie Elemente einer Gruppe selektieren und bearbeiten wollen, dann können Sie das wie folgt tun:

1. Gruppe auflösen
2. Einzelne Elemente bearbeiten
3. Gruppe wieder herstellen (Restore group). Das Programm merkt sich die ursprüngliche Gruppenzusammenstellung und stellt diese wieder her.

### 1.1.3 Aktualisierung auf aktuelle DevExpress-Version

ISO-Designer wurde auf die aktuelle DevExpress-Version aktualisiert. Dadurch haben sich manche Dialoge leicht geändert.

### 1.1.4 Projekteinstellung zur Bewertung des ersten Bytes im Objektpool

Es gibt eine neue Projekteinstellung zur Bewertung des ersten Bytes des Objektpools im Zusammenhang mit der Kommunikation über CAN. Die Option ist in den Projekteinstellungen bei den Compilereinstellungen zu finden.

## 1.2 IOP-Datei

### 1.2.1 Neuzuordnung von Objekt-IDs beim Import einer .iop-Datei

Beim Import einer IOP-Datei kann ausgewählt werden, ob die ObjektIDs gemäß den Vorgaben in Project/Properties/Object Templates neu vergeben werden.

## 1.3 Objekte

### 1.3.1 Zustand des Objekts StateButton

Neues Property **Checked** zur Abfrage des Zustands eines State-Button-Objekts über STX-Punktnotation erweitert.

### 1.3.2 String beim Input- und Output-String-Objekt beschränken

Die Properties von Input- und Output-String-Objekten wurden um die Checkbox mit der Bezeichnung **Set Length as Maximum** ergänzt. Zur Entwurfszeit können damit nur Texte, mit der Anzahl Zeichen kleiner oder gleich dem Wert, der beim Property **Length** definiert ist, eingegeben werden. Damit kann verhindert werden, dass bei der Ausgabe auf dem Display kein Text abgeschnitten wird.

### 1.3.3 Neue Funktion Reload Image

Der neue Befehl Reload Image wurde ins Kontextmenü des Picture Graphic-Objekts eingefügt. Damit können Sie die Bilddatei aktualisieren, wenn diese ausgetauscht wurde.

### 1.3.4 Dialogfenster zur Erstellung einer neuen Maske optimiert

Im Dialog zur Erstellung einer neuen Maske wurde die Anordnung der Felder optimiert.

#### Überprüfung von Objektnamen

Der Objektnamen wird in einem STX-Programm als Variable verwendet. Da in STX die Variablen case sensitive sind, wurde die Prüfung des Objektnamens und die Prüfung auf doppelte Namen auch case sensitive.

### 1.3.5 Überprüfung von Objektnamen

Der Objektnamen wird in einem STX-Programm als Variable verwendet. Da in STX die Variablen case sensitive sind, wurde die Prüfung des Objektnamens und die Prüfung auf doppelte Namen auch case sensitive.

## 2 Beseitigte Software-Bugs

Dieses Kapitel beschreibt die in der neuen Softwareversion beseitigten Bugs.

### 2.1 Allgemein

#### 2.1.1 Objekt-Position im Workspace nicht aktualisiert

Wurde im Komponenteneditor eine Gruppe geladen und die Positionen der Kind-Objekte im Property-Fenster geändert, dann wurde der Workspacebaum nicht immer aktualisiert.

#### 2.1.2 Falsche Werte beim Build des AuxFunction-Objekts

Beim Build eines AuxFunction-Objekts wurden falsche Werte in die IOP-Datei geschrieben.

#### 2.1.3 Dialog FindObject wurde nicht vollständig dargestellt

Im Dialog FindObject waren einige Elemente (Buttons) bei einer Skalierung des Bildschirms größer 100% nicht mehr sichtbar.

#### 2.1.4 ISO-Designer stürzte bei nicht vorhandener Sprache ab

ISO-Designer stürzte ab, wenn eine Sprache in der Ressource-Datei nicht vorhanden war.

#### 2.1.5 Build über Kommandozeile nicht möglich

Der Build eines ISO-Designer-Projekts über die Kommandozeile war nicht möglich. Jetzt kann ein ISO-Projekt über die Kommandozeile folgendermaßen erstellt werden:

Aufruf aus der Kommandozeile:

```
ISODesigner.exe -compile c:\Users\....\Projektname.jvp
```

Fehler und Warnungen werden im Unterverzeichnis obj in die Datei BuildResults.xml geschrieben.

#### 2.1.6 Dialog „Prompt Before Building“

Der Dialog hatte einen falschen Text.

#### 2.1.7 BargraphColor wurde nicht geändert

Bei allen Bargraphen (Arc, Ellipse, Polygon, Rectangle) konnte die BargraphColor mit VisuCmd und Punktnotation nicht geändert werden.

Die BargraphBackColor kann nun geändert werden. Auch mit DynColorchange mit TargetProperty FillColor funktioniert die Änderung der BargraphColor.

Betrifft Windows und Linux.

#### 2.1.8 Beim Kompilieren keine Warnung bei leerem Makro-Objekt

Wurde einem Event ein leeres Makro zugewiesen, dann wurde beim Kompilieren keine Warnung vom Compiler angezeigt.

### **2.1.9 Falscher Wert für Viewport-Zoom**

Beim Kompilieren wurden für das Graphic-Context-Objekt, bei der Eigenschaft Viewport-Zoom, ungültige Werte erzeugt.

### **2.1.10 CSV-Import erstes und letztes Zeichen**

Beim CSV-Import wurde am Anfang und Ende einer Textzeile das Anführungszeichen gelöscht (").

## **2.2 Objekte**

### **2.2.1 VG-TextInput-Dialog wechselte Anzeige bei Passwort-Eingabe**

Beim TextInput-Dialog ohne ausgewählte Passwort-Eingabe wird der TextInput-Dialog immer mit kleinen Buchstaben geöffnet. Da die Zahlen bei den kleinen Buchstaben mit angezeigt werden, sollte auch bei der Passwort-Eingabe der Dialog immer mit den kleinen Buchstaben geöffnet werden.

### **2.2.2 Schmale hohe VG-Button hatten falschen Schattenwurf**

Schmale hohe Buttons hatten bei den VG-Plattformen einen fehlerhaften Schattenwurf, wenn 3D-Style Classic eingestellt war.

### **2.2.3 Property AutoAdjustTextarea war beim Button gesetzt**

Beim Button-Objekt war das Property AutoAdjustTextarea standardmäßig gesetzt. Dadurch wurde der Text des Buttons bei Größenänderungen automatisch angepasst.

### **2.2.4 Button in VT-Level 3 hatte Property TransparentBackground**

Im PropertyGrid wurde im VT-Level 3 das Property Transparent Background angezeigt. Dieses Property darf aber erst ab VT-Level 4 angezeigt werden.

### **2.2.5 Kommafehler im C-File beim ScaledGraphic-Objekt**

Im c-File wurde beim ScaledGraphic-Objekt am Ende einer Zeile kein Komma gesetzt.

### **2.2.6 ScaledGraphic-Objekt konnte nicht in alle Objekte eingefügt werden**

Das ScaledGraphic-Objekt konnte nicht in alle, laut Norm definierten Objekte, eingefügt werden.

### **2.2.7 Löschen einer referenzierten Softkeymaske**

Nach dem Löschen einer Softkeymaske behielten Datenmasken die Referenzen auf diese Softkeymaske weiter.

### **2.2.8 Property Checked bei Non-Latchable Button**

Compiler schrieb gesetztes Check-Property beim Button auch bei nicht gesetztem Latchable ins IOP-File.



### **2.2.9 Bei WindowMask fehlte ObjectPointer-Auswahl**

Beim Masken-Typ WindowMask wurden keine ObjectPointer zu Auswahl für Name, Titel, Icon usw. angeboten.

### **2.2.10 Fehler bei Containern in einem Container nach Import von IOP-Datei**

Wurde nach dem Import einer IOP-Datei ohne Bearbeitung des Projekts ein Build ausgeführt, dann waren Positionen von Kind-Objekten eines Containers in einem Container falsch.

### **2.2.11 Einfügen eines Object Pointers auf eine gezoomte Maske**

War eine SoftKey-Maske gezoomte, dann konnte kein Object Pointer der Maske hinzugefügt werden.

### **2.2.12 WindowMask Typ 1-18 Width und Height**

Die WindowMask wurde falsch vom ISO-Compiler verarbeitet.

### **2.2.13 WindowMask Typ 0**

WindowMask Typ 0 ignorierte NameObject als Kind-Objekt auf Maske.

### **2.2.14 Zeichen im InputAttributes-Objekt wurden beim Build ignoriert**

Der Validation-String wurde beim InputAttributes-Objekt ignoriert. Der String wurde nicht ins c-File noch in die iop-Datei geschrieben.

### **2.2.15 ISO-Designer setzte falschen Font-Type für VT-Level 3**

Es wurden einzelne Zeichen für einen nicht VT-Level 3 zulässigen ISO-Font verwendet.

### **2.2.16 Einfügen eines ISO-Objekts aus importierter Library führte zum Absturz**

Wurden Objekte mit Variablen aus der Bibliothek eingefügt, stürzte der ISO-Designer ab.

### **2.2.17 Änderung der Width eines PictureGraphic-Objekts**

Änderung der Width eines PictureGraphic-Objekts änderte die Bildgröße in der IOP-Datei.

### **2.2.18 Property „SetLenghtAsMaximumLength“ bei Input/Output-String-Objekt**

Beim Input/OutputString-Objekt mit gesetztem Property SetLenghtAsMaximumLength wurde ein zu kurzer Text beim Compile nicht mit Leerzeichen auf die gesetzte Length aufgefüllt.