

SIEMENS

Ingegno per la vita



LOGO!Web Editor

Guida all'utilizzo del tool per la realizzazione di pagine web personalizzate.

Versione 1.0

Le informazioni riportate in questo manuale tecnico contengono descrizioni o caratteristiche che potrebbero variare con l'evolversi dei prodotti e non essere sempre appropriate, nella forma descritta, per il caso applicativo concreto. Con riserva di modifiche tecniche.

Tutte le denominazioni dei prodotti possono essere marchi oppure denominazioni di prodotti della Siemens AG o di altre ditte fornitrici, il cui utilizzo da parte di terzi per propri scopi può violare il diritto dei proprietari.



Le informazioni fornite in questo documento devono intendersi sempre a titolo orientativo, da sottoporre all'attenzione di chi ha la responsabilità di certificare la macchina o l'impianto e non costituiscono in nessun caso vincolo o responsabilità specifiche.

Copyright © 2018. Siemens AG. All rights reserved.

CONTENUTI

1	INTRODUZIONE	4
1.1	LOGO!WEB EDITOR.....	4
1.2	COMPATIBILITÀ V1.0.....	5
2	PANORAMICA DEL TOOL ED ASPETTI PRINCIPALI	6
2.1	VISTA LOGO! WEB EDITOR	6
2.2	PAGINE E RISOLUZIONI.....	9
2.3	COMPONENTI E PROPRIETÀ	10
2.4	NAVIGATOR	13
2.5	GLOBAL TAGS	14
3	ESEMPI PRATICI	16
3.1	DESCRIZIONE	16
3.2	ABILITAZIONE DEL WEB SERVER NEL LSC 8.2	19
3.3	DICHIARAZIONE VARIABILI IN LWE.....	20
3.4	HOME PAGE E CREAZIONE PAGINA DI COMANDO.....	22
3.5	ACCENSIONE RITARDATA GESTITA TRAMITE LWE	25
3.6	TIMER SETTIMANALE GESTITO TRAMITE LWE	29
3.7	CREAZIONE MENU NAVIGATOR	33
3.8	DOWNLOAD DEL PROGETTO	35
3.9	VISUALIZZAZIONE DEL WEB SERVER.....	37

1 Introduzione

Lo scopo del presente documento è fornire agli utenti le principali nozioni per la gestione del tool LOGO!Web Editor. Per tutte le altre informazioni si rimanda al sito: www.siemens.it/logo8.

1.1 LOGO!Web editor

LOGO!Web Editor è un tool che aiuta l'utente nella creazione di pagine web personalizzate.

Con LWE puoi:

Visualizzare da un qualsiasi browser che supporta HTML5 pagine web personalizzate per il controllo e la gestione di LOGO!.

Non è richiesta la conoscenza del codice HTML, il codice viene generato automaticamente dal tool, e per utenti più esperti vi è comunque la possibilità di recuperare il codice sorgente ed eventualmente implementarlo o modificarlo.

Essenziale l'utilizzo di una **µSD (Max 32Gb, FAT32)** da inserire all'interno del LOGO sulla quale vengono caricate dall'utente le pagine Web programmate tramite il LWE.

Di seguito riportato il link per il download del LWE:

<http://w5.siemens.com/italy/web/ad/prodottiesoluzioni/sistemiautomazione/automazioniesimatic/microautomazione/logo!/pages/logo!8.aspx>

1.2 Compatibilità V1.0

Modulo base compatibile:

- ✓ LOGO! Base Module: LOGO! 8 **6ED1052-xxx08-0BA0**;

Software SoftComfort:

- ✓ Logo Softcomfort 8.2

Versione Java:

- ✓ Java Runtime Environment 1.8.0_121 (versione raccomandata);

Browser (che supportano HTML5):

- ✓ Microsoft Internet Explorer (versione minima 10.0);
- ✓ Mozilla Firefox (versione minima 11.0);
- ✓ Google Chrome (versione minima 16.0);
- ✓ Apple Safari (versione minima 5.0);

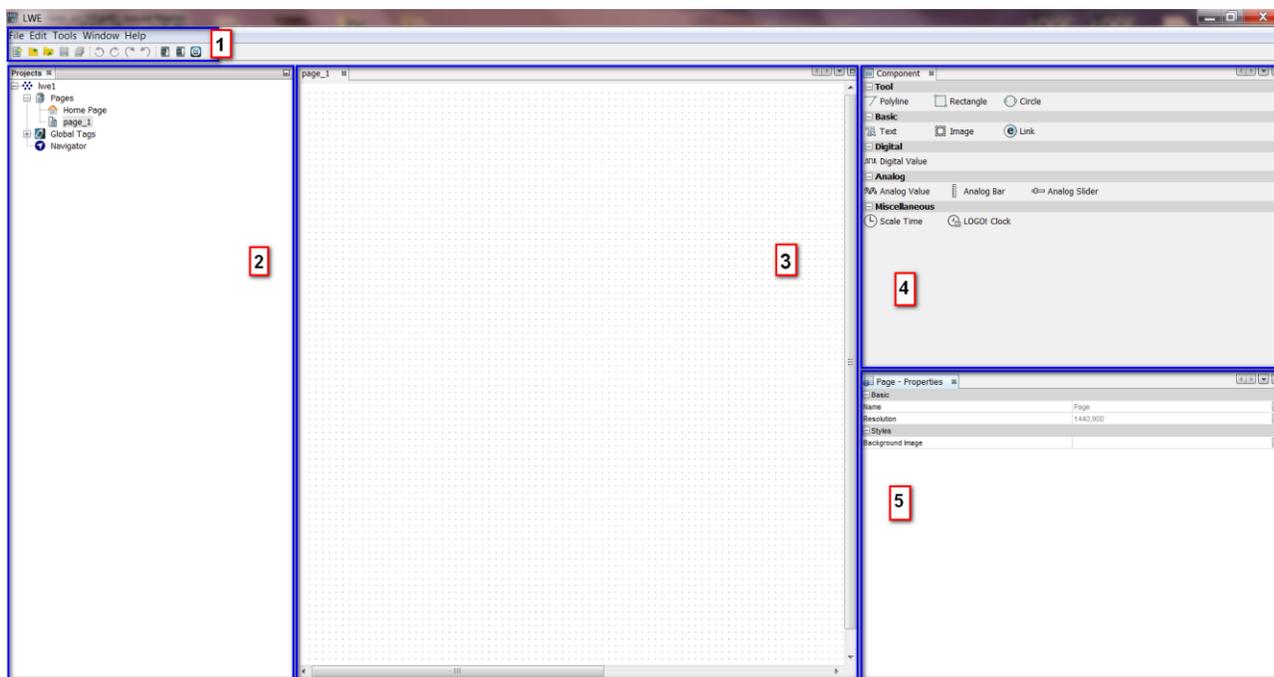
Sistemi operativi:

- ✓ Windows 32 & 64 bit, sia Windows 7 che Windows 10;
- ✓ Mac OS, versione 10.9, 10.10, 10.11;
- ✓ Linux Suse, 11.3 sp3, kernel 3.0.76.

2 Panoramica del Tool ed aspetti principali

2.1 Vista LOGO! Web editor

Alla creazione del nuovo progetto il tool si compone delle seguenti viste:



Capitolo 2.1: Figura 1

1) Barra del menu e barra strumenti

Nella barra menu e strumenti troviamo i comandi principali per iniziare a lavorare al progetto. Qui troviamo il comando di “Download”, “Upload” e di “Deploy to SD card”:

	Download: Download del progetto sulla μ SD inserita nel Logo;
	Upload: Upload del progetto dalla μ SD inserita nel Logo;
	Deploy to SD card: download del progetto sulla μ SD inserita nel PC.

Sono disponibili inoltre il comando “Save” e “Save all”:

	Save: consente di salvare le modifiche effettuate nella parte di programma visualizzata in quel momento;
	Save all: consente di effettuare un salvataggio completo del programma.

2) Albero del progetto

Nella sezione “Pages” troviamo l’Home page del web server personalizzato con possibilità di aggiungere pagine supplementari.

Nelle “Global Tags” vengono dichiarate le variabili del progetto.

Nel menu “Navigator” vi è la possibilità di creare e parametrizzare la barra di navigazione tra le pagine web create dall’utente.

3) Area di lavoro

Area in cui vengono inseriti i componenti del progetto che consentono la creazione della pagina Web.

4) Componenti

All’interno di questo menu troviamo tutti i componenti utilizzabili all’interno dell’area di lavoro e che ci consentono di comandare o interrogare le variabili del LOGO o di costruire le grafiche da inserire all’interno della pagina web.

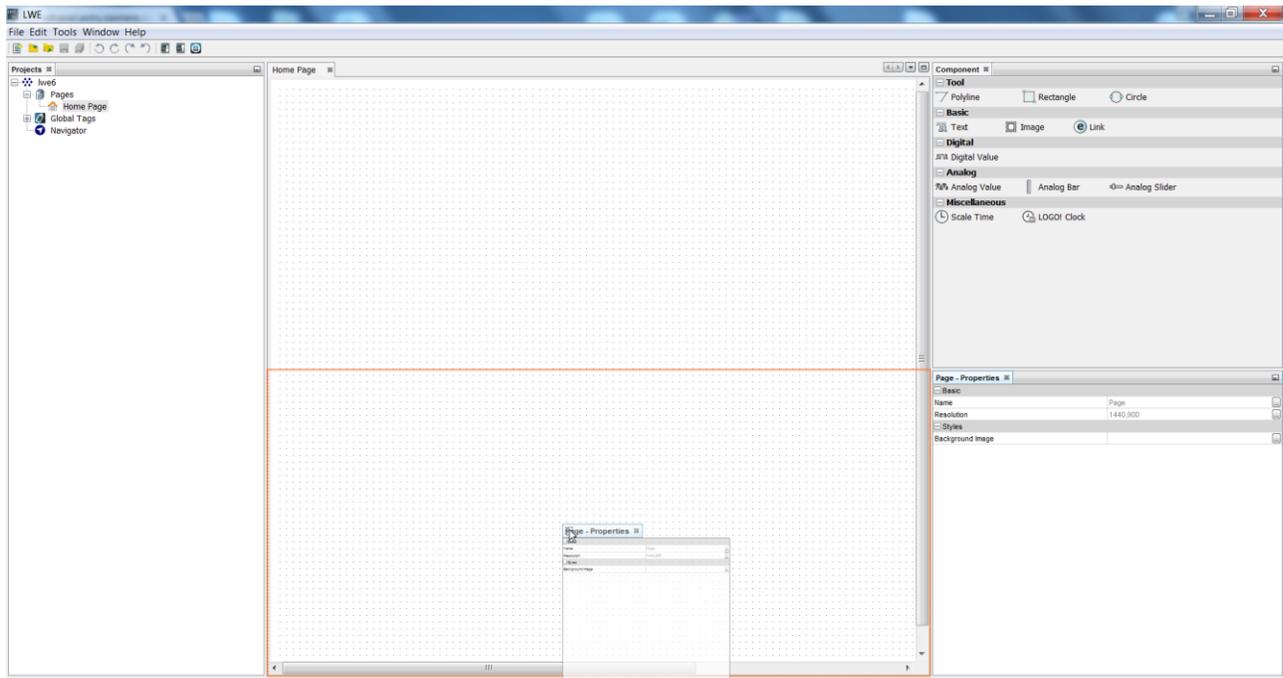
5) Proprietà

Nel menu proprietà abbiamo la possibilità di modificare le proprietà dei vari componenti o delle pagine inserite nel progetto.

N.B. La disposizione è personalizzabile:

Le viste 2,3,4 e 5 possono essere spostate e disposte nella maniera più congeniale. Per farlo basta selezionare la vista e spostarla nella posizione desiderata.

Es. selezionare la vista “Properties” e trascinarla nella posizione desiderata. Apparirà un riquadro arancione che mostrerà la posizione di destinazione (Figura II).

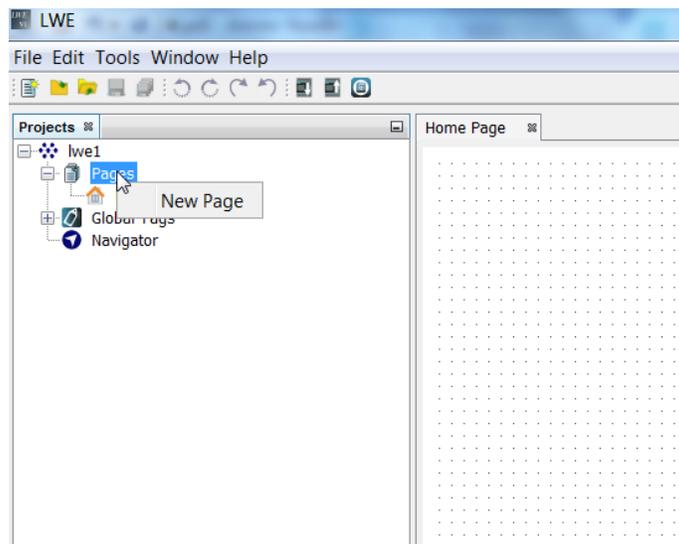


Capitolo 2.1: Figura II

Se alla creazione del nuovo progetto non sono disponibili tutte le viste cliccare nella barra del menu su "Window" e selezionare la vista mancante.

2.2 Pagine e risoluzioni

All'interno del progetto vi è la possibilità di inserire più pagine. Nell'albero del progetto cliccare con il pulsante destro del mouse su "Pages" e selezionare "New Pages" (Figura I):

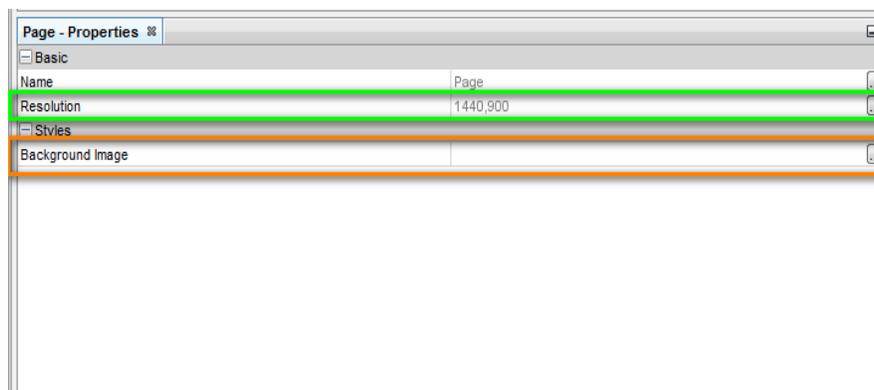


Capitolo 2.2: Figura I

Vi è la possibilità per ogni pagina creata ed inserita nel progetto di definirne la relativa risoluzione in modo tale da essere adatta per qualsiasi Device dalla quale si interroga il web server (Figura II).

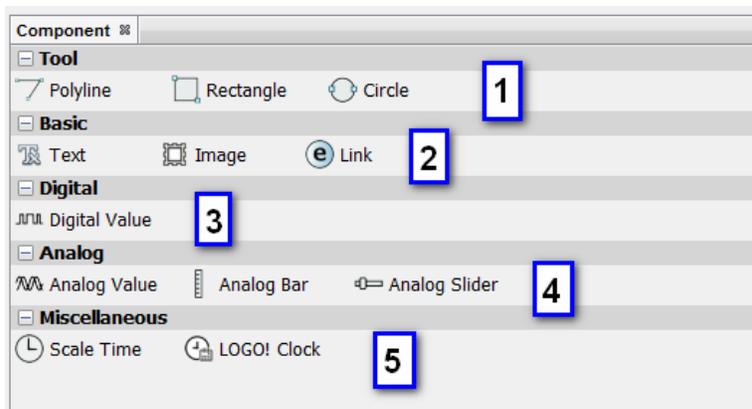
Per definire la risoluzione della pagina selezionare con un click l'area di lavoro e nel riquadro delle proprietà selezionare la risoluzione desiderata.

È possibile inoltre per ogni pagina definire un'immagine o un colore di Background.



Capitolo 2.2: Figura II

2.3 Componenti e proprietà



1) Tool

Con gli oggetti nel menu tool abbiamo la possibilità di disegnare cerchi, polilinee, e rettangoli. Per l'utilizzo selezionare l'oggetto desiderato e trascinarlo all'interno dell'area di lavoro. Per le polilinee basta selezionare l'oggetto e disegnare direttamente la linea all'interno dell'area di lavoro.

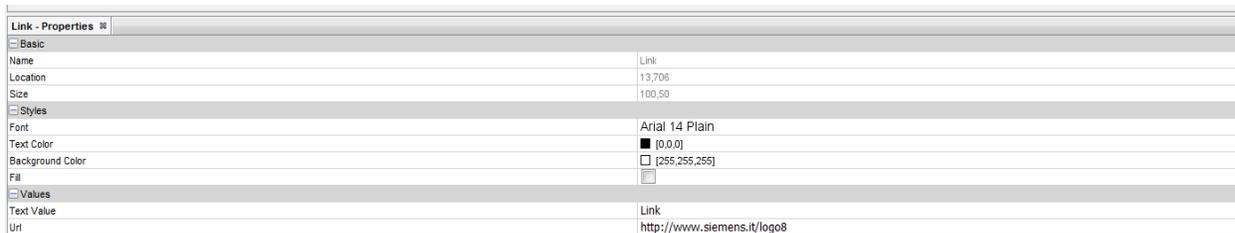
Per questi oggetti nelle relative proprietà vi è la possibilità di definirne colore, trasparenza, spessore e stile tratteggio.

2) Basic

Con gli oggetti nel menu Basic abbiamo la possibilità di creare testi, inserire immagini e inserire link che riportano a siti internet.

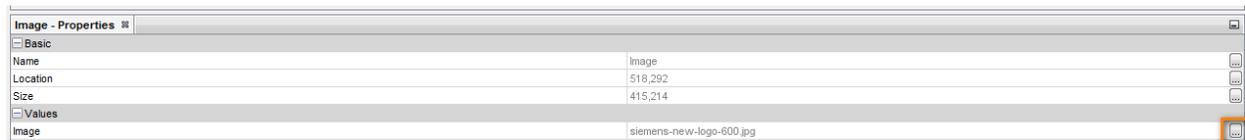
Per l'utilizzo dei testi trascinare l'oggetto all'interno dell'area di lavoro e con un doppio click sull'oggetto editare il testo desiderato. Nelle proprietà è possibile definire colore del testo e formato carattere.

Per l'utilizzo dei link trascinare l'oggetto all'interno dell'area di lavoro e con un doppio click sull'oggetto editare il testo desiderato. Nelle proprietà è possibile associare al testo inserito un URL (es. <http://www.siemens.com/logo8>).

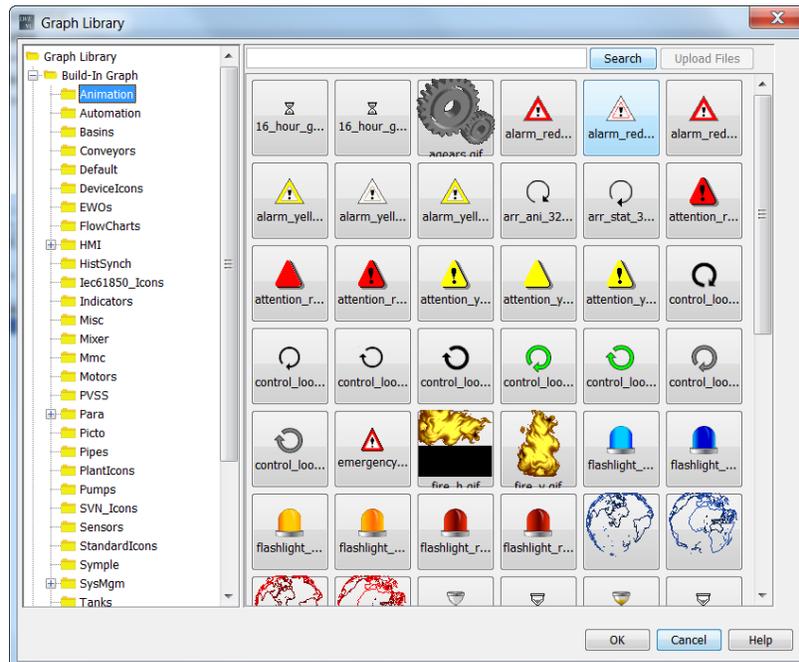


Per l'inserimento delle immagini utilizzare l'oggetto "image" e trascinarlo all'interno della vista di lavoro.

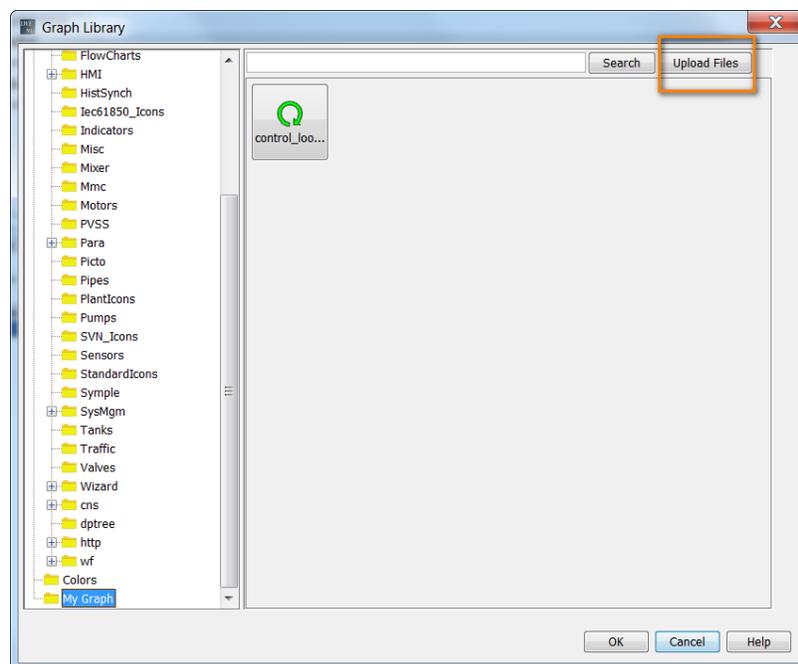
Nelle relative proprietà in "Values" selezionare riquadro in basso a destra:



Apparirà la libreria “Graph library”, scegliere dunque l’immagine desiderata:



È possibile importare immagini esterne nella libreria, tramite comando “Upload file” (riquadro arancione) in “My Graph”, solo nei formati PNG, JPG/JPEG e GIF/TIFF:

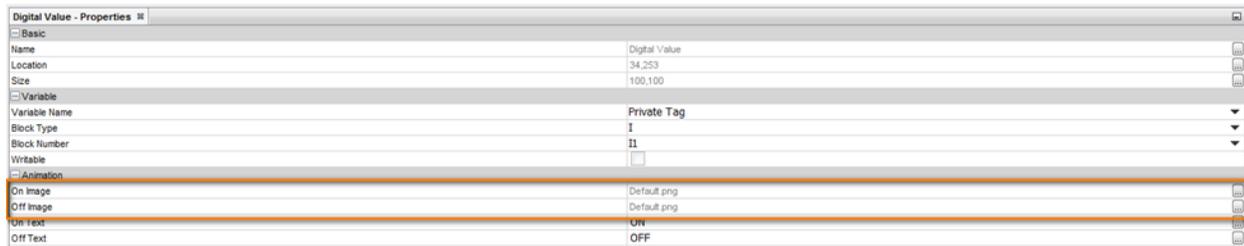


3) Digital

Con l'oggetto "Digital value" abbiamo la possibilità di creare pulsanti o di realizzare un campo per la lettura dello stato di una variabile digitale del LOGO.

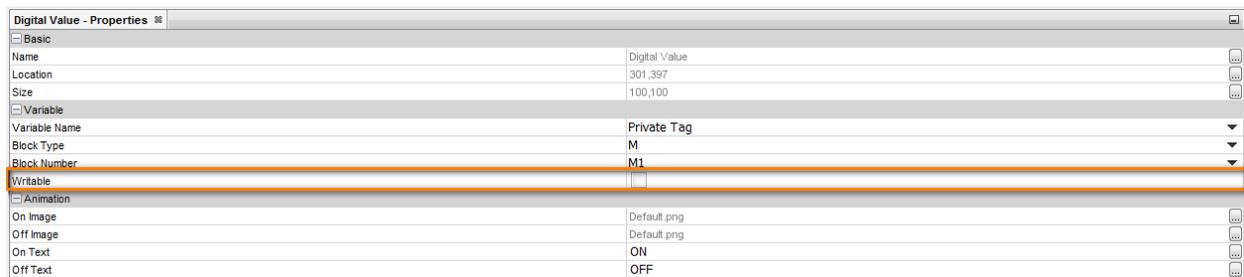
Per creare un campo di lettura trascinare l'oggetto all'interno dell'area di lavoro e nel menu proprietà associare la variabile da monitorare definendo il testo da visualizzare nel caso in cui la variabile sia a 0 (off text) e nel caso in cui la variabile sia a 1 (on text).

E' inoltre possibile nelle proprietà dell'oggetto associare un'immagine della libreria "Graph library" allo stato ON della variabile ed un'immagine allo stato OFF della variabile:



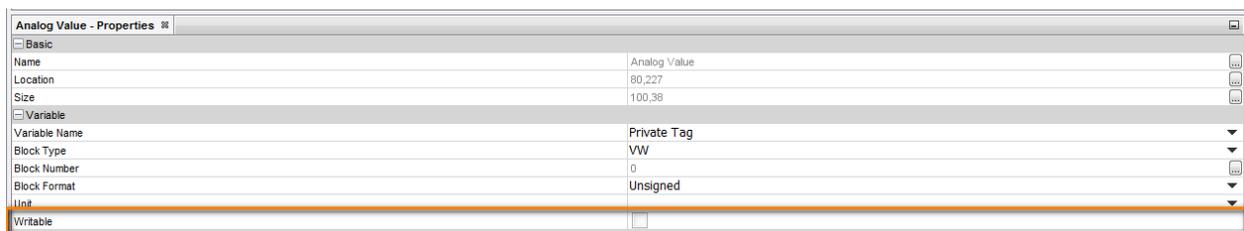
Si ricorda che le immagini sono importabili anche dall'esterno nei formati PNG,JPG/JPEG e GIF/TIFF.

Per creare un pulsante trascinare l'oggetto all'interno dell'area di lavoro. Nelle proprietà dell'oggetto definire la variabile di scrittura mettendo un flag nella casella "writable":



4) Analog

Con l'oggetto Analog Value abbiamo la possibilità di inserire un campo di lettura/scrittura di una variabile analogica del LOGO. Per definire il campo di scrittura nelle proprietà dell'oggetto mettere un flag nella casella "writable":



Con l'oggetto Analog Bar abbiamo la possibilità di realizzare una barra grafica a riempimento associata ad un valore analogico del LOGO. All'interno delle proprietà è definibile la scala di riferimento e i colori dell'oggetto.

Con l'oggetto Analog slider abbiamo la possibilità di creare degli slider per aumentare o decrementare il valore di una variabile analogica nel logo. All'interno delle proprietà dell'oggetto sono definibili valore max e minimo comandabili dallo slider (possibilità di definire anche immagini di background).

5)Miscellaneous

Con l'oggetto Logo clock abbiamo la possibilità di visualizzare all'interno della pagina Web data e ora di LOGO. Nelle proprietà sono definibili caratteri e colori dell'oggetto.

Con l'oggetto Scale time abbiamo la possibilità di visualizzare i tempi relativi a blocchi di temporizzazione programmati all'interno di LOGO. Per tale oggetto è possibile definire il formato di lettura (h,m,s,ms):

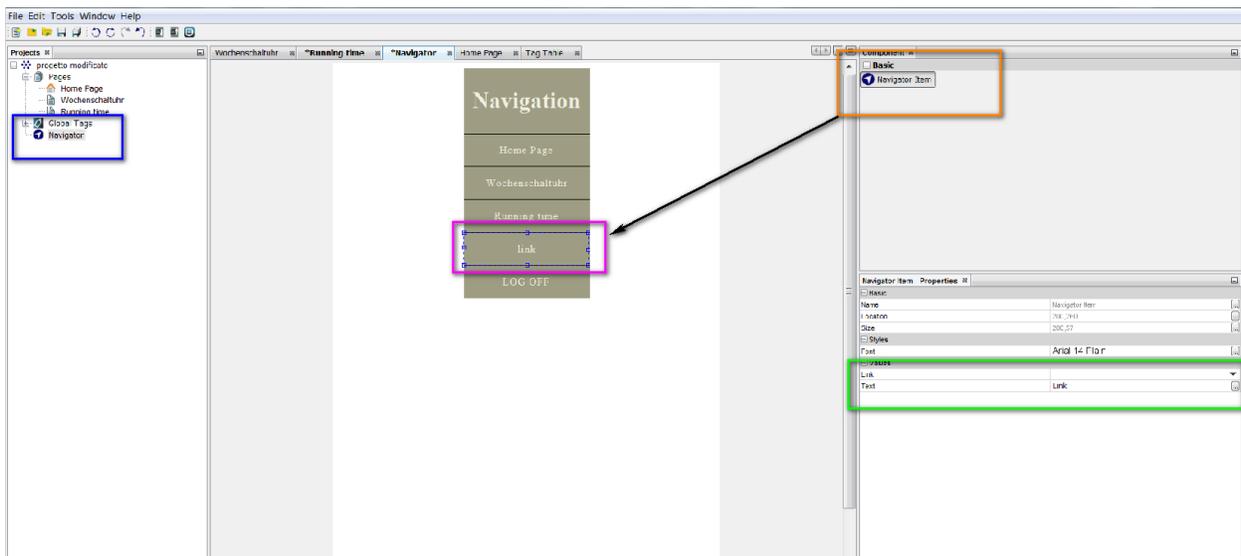


Come per gli analog value è possibile impostare l'oggetto in scrittura.

Per l'utilizzo di entrambi gli oggetti trascinarli all'interno dell'area di lavoro.

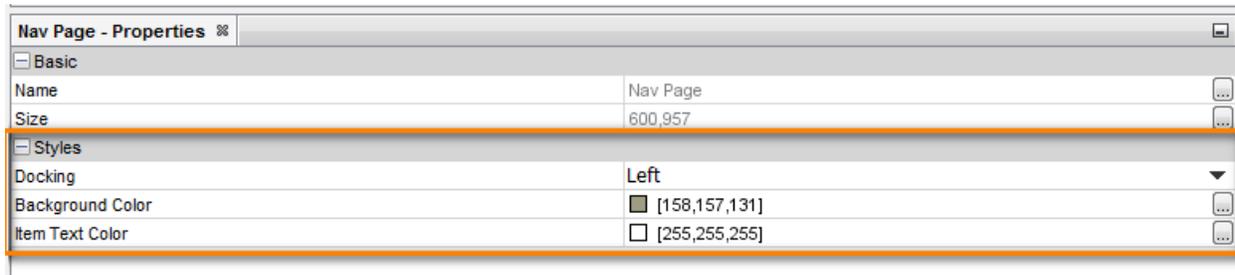
2.4 Navigator

In Navigator vi è la possibilità di configurare il menu di Navigazione del Web server personalizzato.



Capitolo 2.4: Figura 1

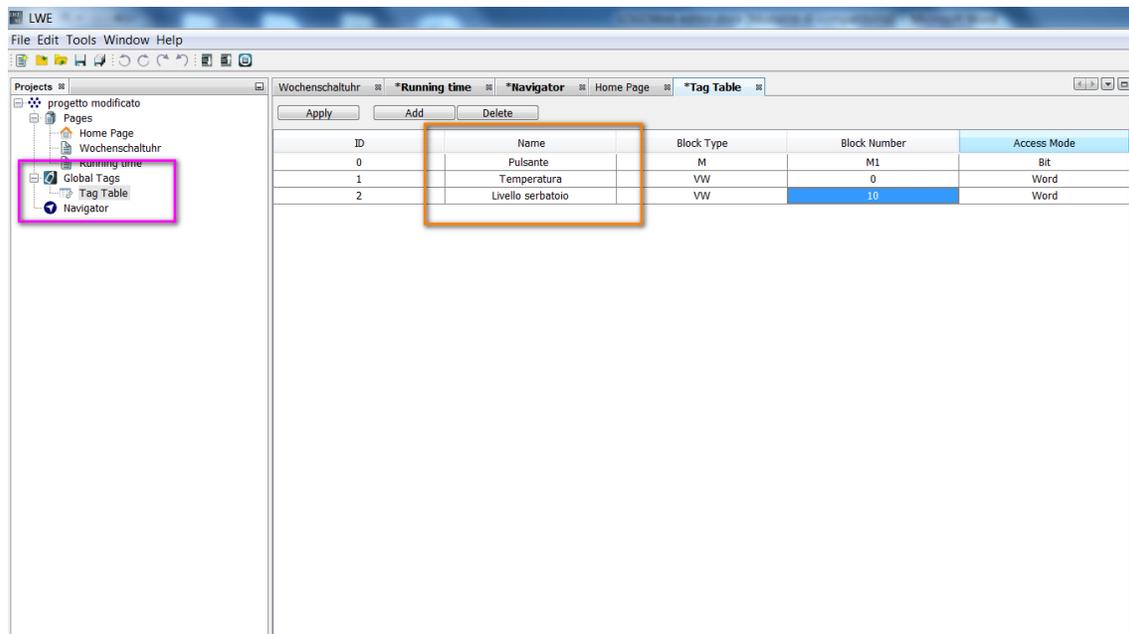
Trascinare Navigator item all'interno dell'area di lavoro (riquadro arancio/riquadro viola "Figura I"). Selezionare la nuova casella creata e nelle relative proprietà in *Values>link* definire a quale pagina creata il link fa riferimento (riquadro verde "Figura I"). Se si vuole modificare il nome visualizzato nel menu Navigator in *Values>Text* inserire il nome desiderato (riquadro verde "Figura I"). Nelle proprietà del menu di navigazione è inoltre possibile definire l'apparizione dal lato sx o dx nella pagina web dello stesso. È inoltre possibile modificare anche i colori (riquadro arancio "Figura II").



[Capitolo 2.4: Figura II](#)

2.5 Global tags

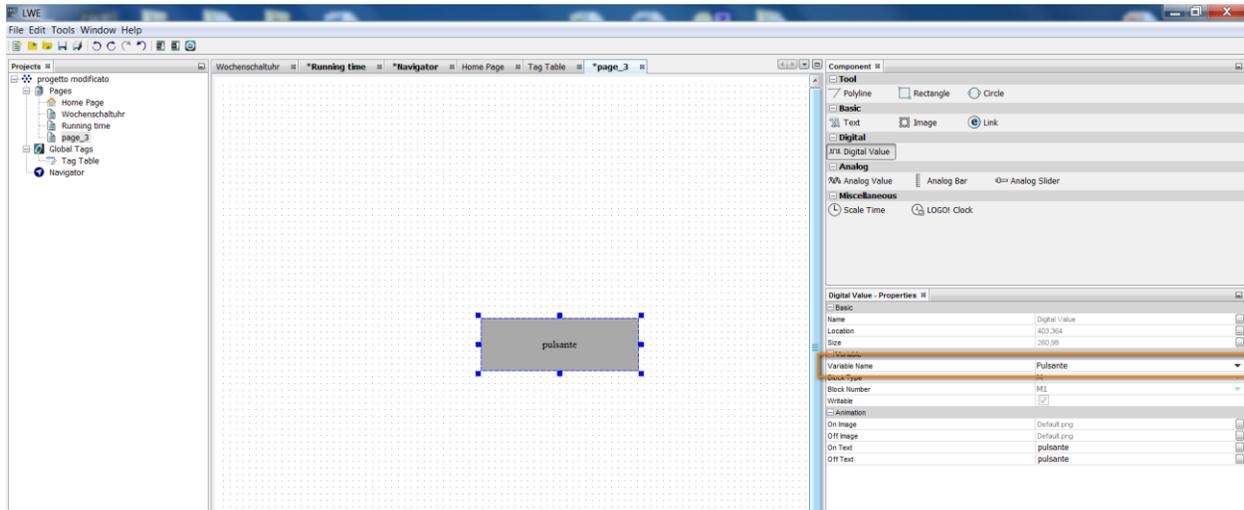
Nel menu Global tags (riquadro viola "Figura I") vi è la possibilità di associare un nome alle variabili che andremo a puntare nel progetto del LOGO (vedi esempio riquadro arancio "Figura I").



[Capitolo 2.5: Figura I](#)

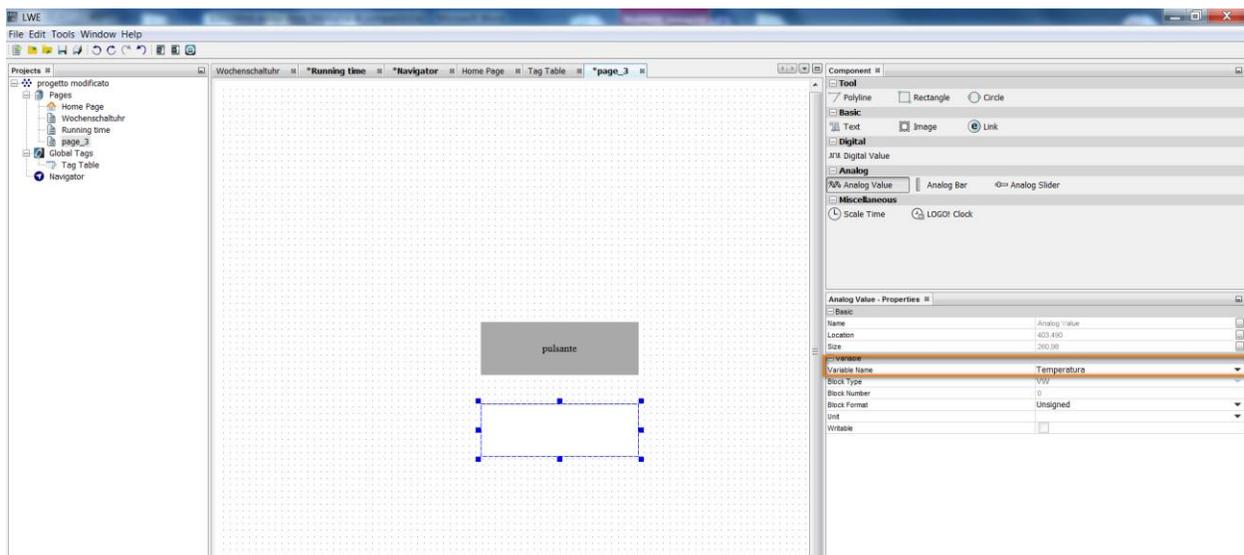
Nelle proprietà dei componenti di LWE sarà possibile collegare gli oggetti alle variabili indicando il nome della variabile e non il suo indirizzo assoluto.

Esempio 1 (Figura II): variabile M1 dichiarata come pulsante



Capitolo 2.5: Figura II

Esempio 2 (Figura III): variabile VW0 dichiarata come temperatura

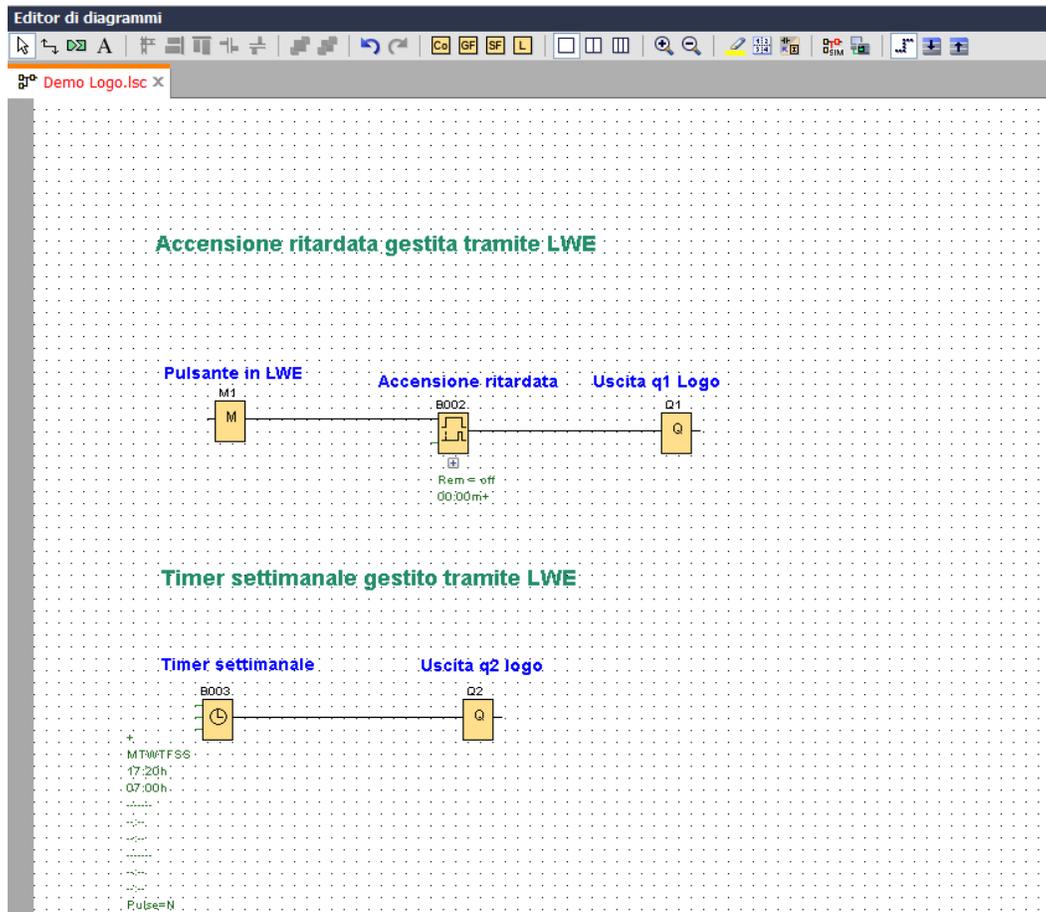


Capitolo 2.5: Figura III

3 Esempi pratici

3.1 Descrizione

L'obiettivo del seguente capitolo è creare delle pagine web tramite il LWE che permettano il controllo e il comando delle seguenti righe di codice realizzate con LSC8.2 (Figura 1).



Capitolo 3.1: Figura 1

Esempio “Accensione ritardata gestita tramite LWE”:

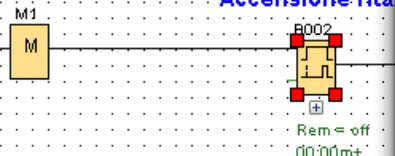
Lo scopo del seguente esempio è quello di mostrare i passaggi per la realizzazione di una pagina web che permetta:

- ✓ Il comando tramite un pulsante di un’uscita;
- ✓ La visualizzazione dello stato dell’uscita per mezzo di GIF;
- ✓ La visualizzazione del valore corrente di un temporizzatore;
- ✓ La modifica del tempo del temporizzatore.

N.B. Impostare il blocchetto accensione in ritardata in minuti come da Figura III:

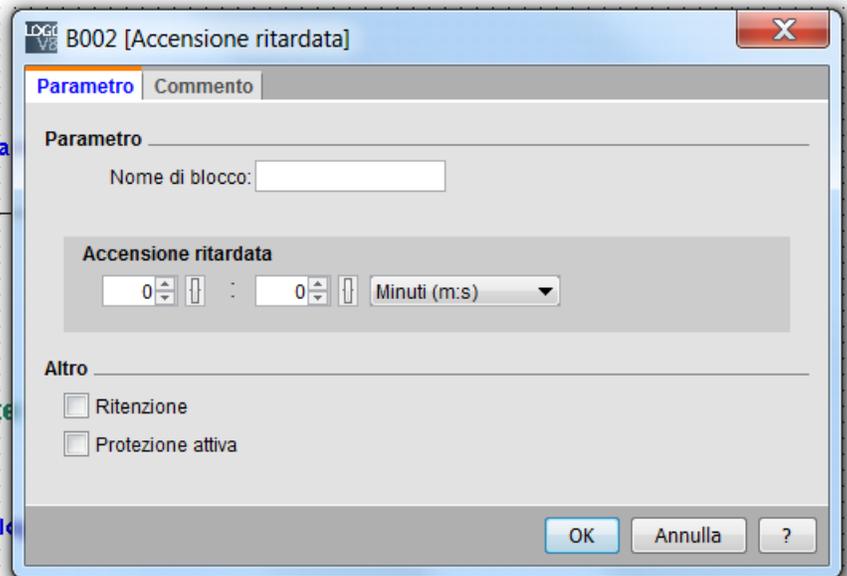
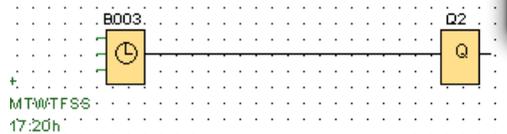
Accensione ritardata gestita tramite LWE

Pulsante in LWE Accensione rita



Timer settimanale gestito tramite

Timer settimanale Uscita q2 le



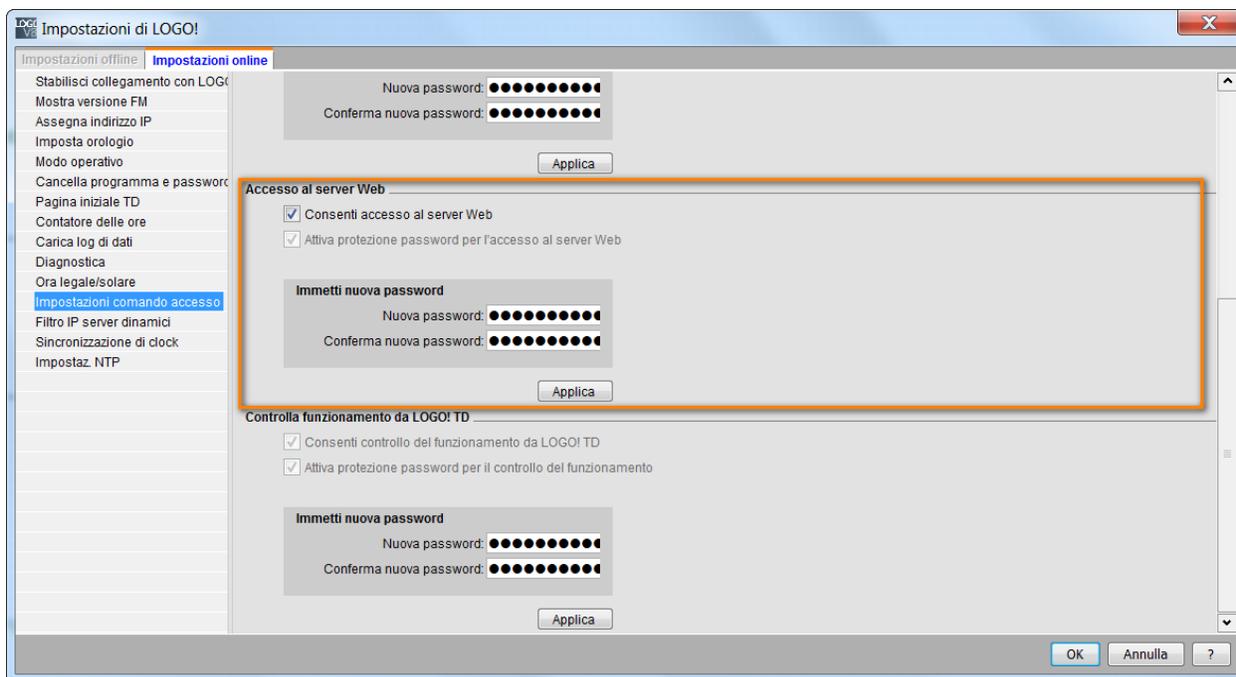
Capitolo 3.1: Figura III

Replicare le righe di codice mostrate in precedenza, dichiarare le variabili in parametrizzazione di VM, e procedere con il download nel Logo.

3.2 Abilitazione del Web server nel LSC 8.2

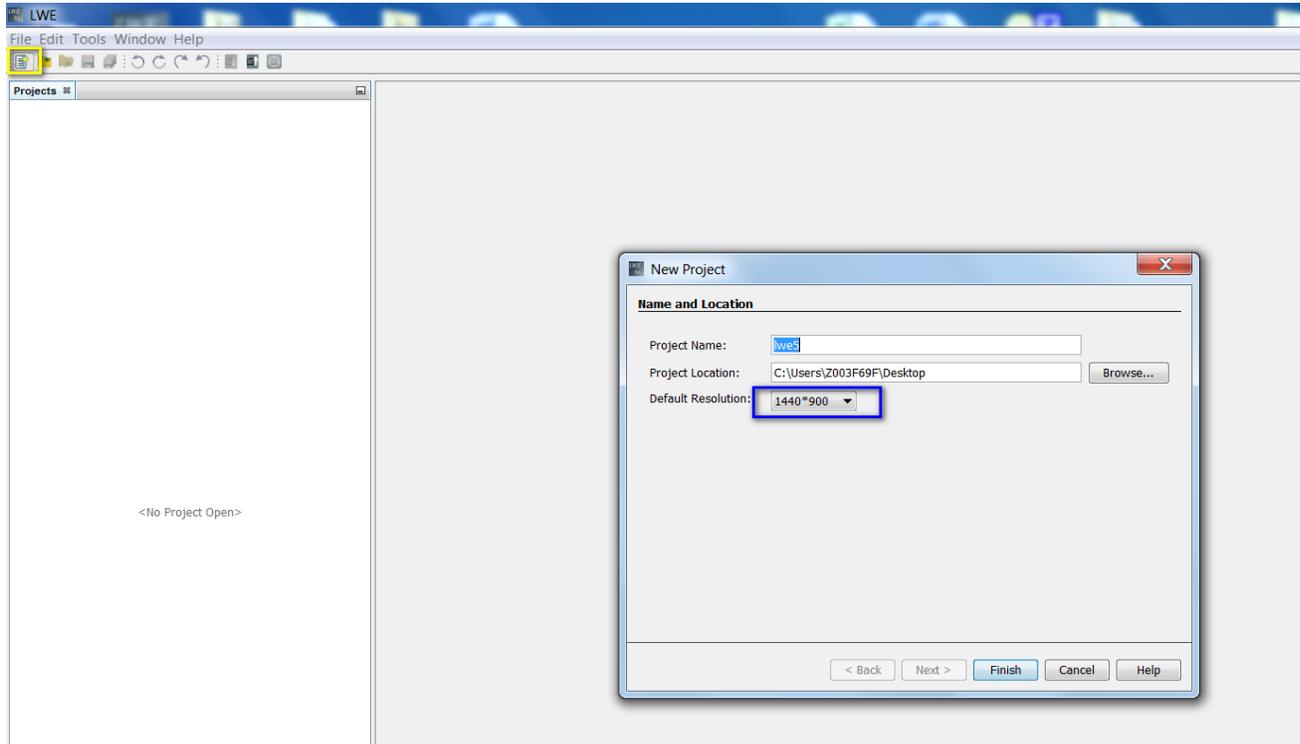
Per poter utilizzare le pagine WEB personalizzate all'interno di LOGO è necessario abilitare il Web server nel LOGO tramite Softcomfort.

Accedere dunque a Softcomfort in *strumenti>trasferisci>comando accesso* abilitare web server e impostare una password per limitare l'accesso (riquadro arancio):



3.3 Dichiarazione variabili in LWE

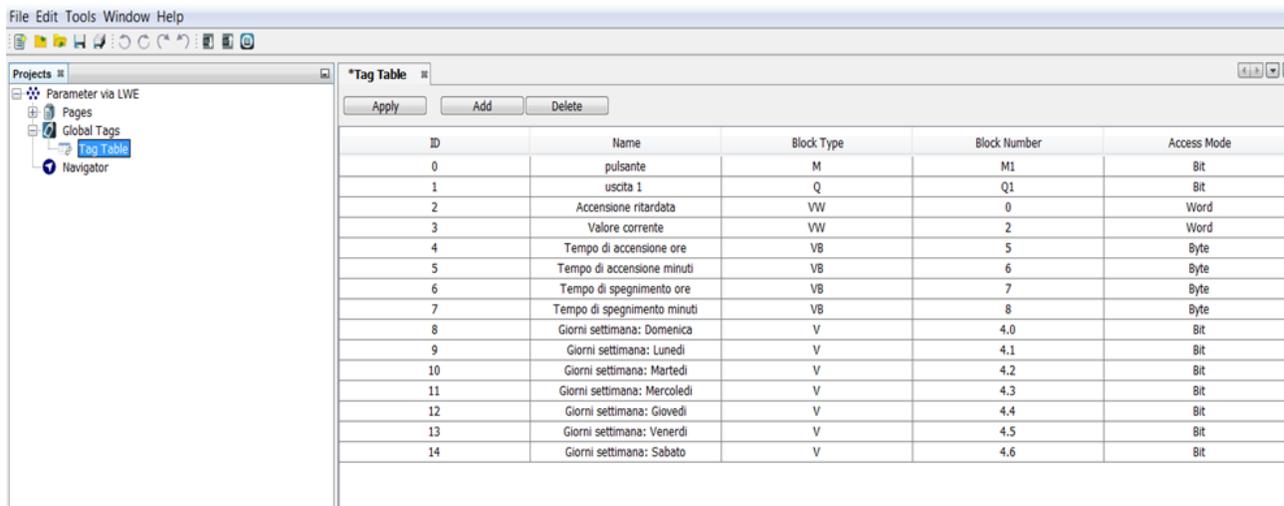
Aprire LWE e creare un nuovo progetto tramite comando nel riquadro giallo (*Figura I*).



[Capitolo 3.3: Figura I](#)

È possibile alla creazione del nuovo progetto definire la risoluzione di default desiderata per le pagine che andremo a creare (riquadro blu *Figura I*).

Per semplificare la programmazione all'interno del LOGO web editor vengono dichiarate all'interno della tabella "Global tags" tutte le variabili che andremo a richiamare nelle pagine personalizzate andando ad associare ad esse un nome (*Figura II*).



Capitolo 3.3: Figura II

N.B vedi Capitolo 3.1:Figura II (tabella parametrizzazione VM).

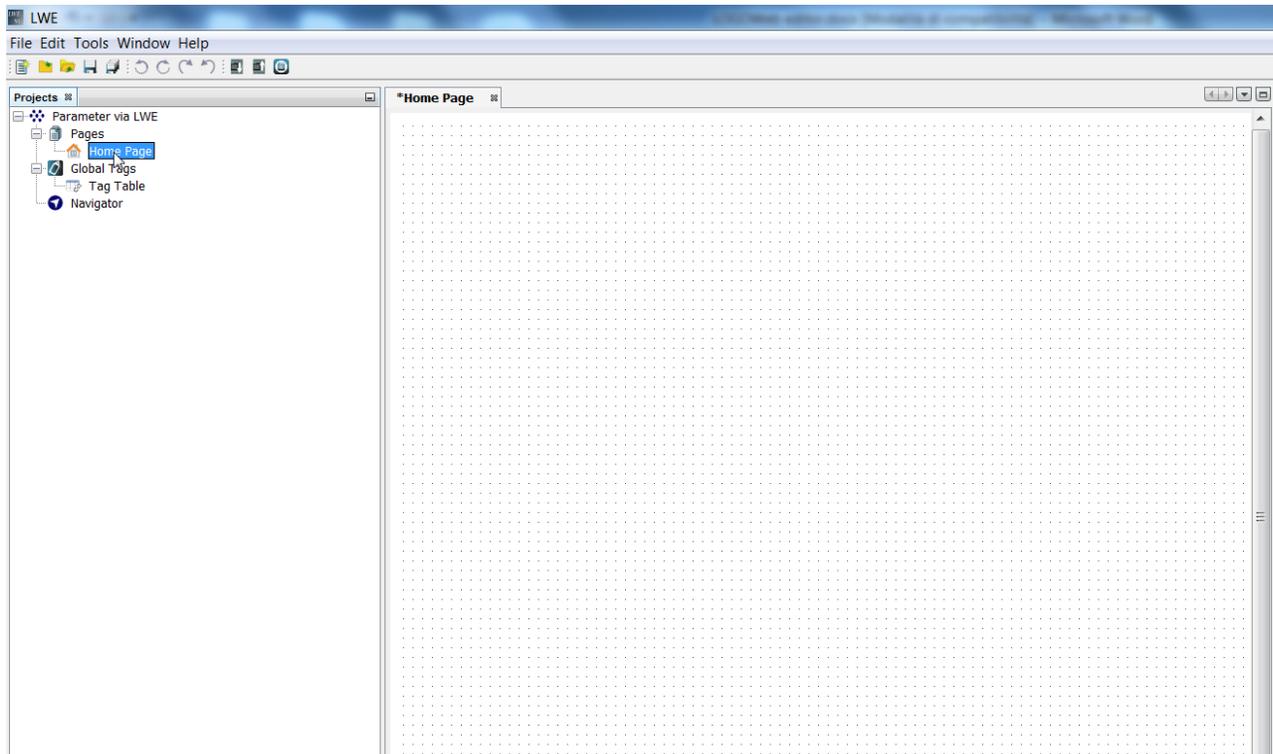
Per inserire nuove variabili cliccare sul pulsante “Add” in “Block type” definire il tipo di accesso e in “Block number” l’area di memoria del LOGO e in “Name” assegnare nome alla variabile.

Una volta compilata la tabella cliccare sul pulsante “Apply”.

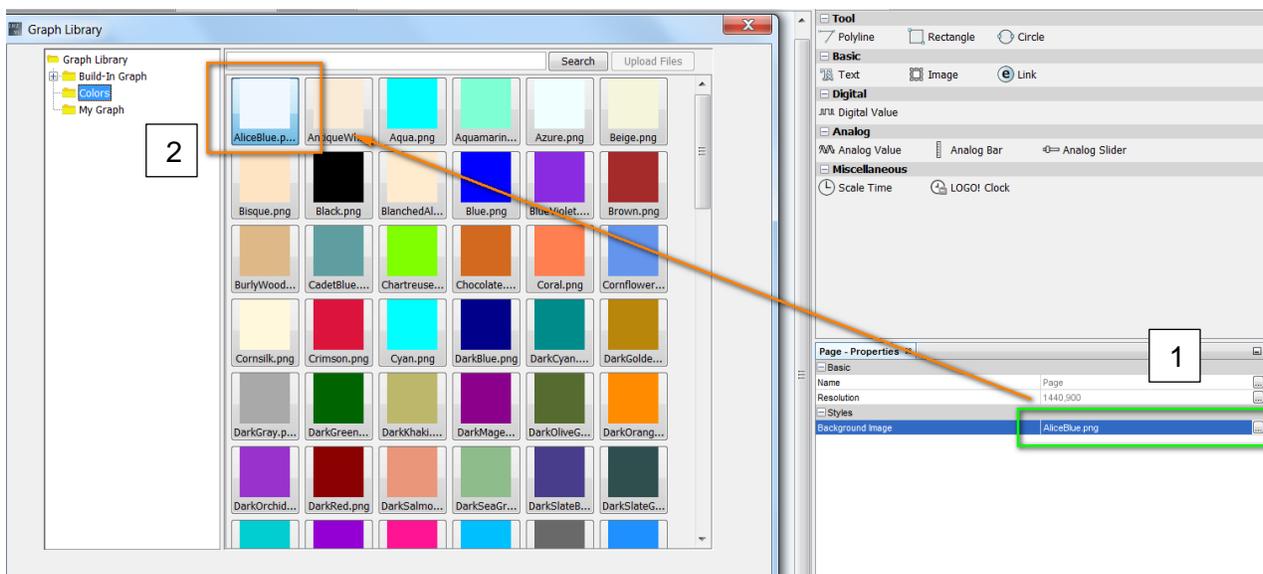
La compilazione dalla tabella delle variabili non è obbligatoria ma consigliata in quanto durante la programmazione delle pagine web non dovremo ricordarci a quale indirizzo assoluto associare i componenti ma basterà indicare il nome della variabile (vedi capitolo 2.5).

3.4 Home page e creazione pagina di comando

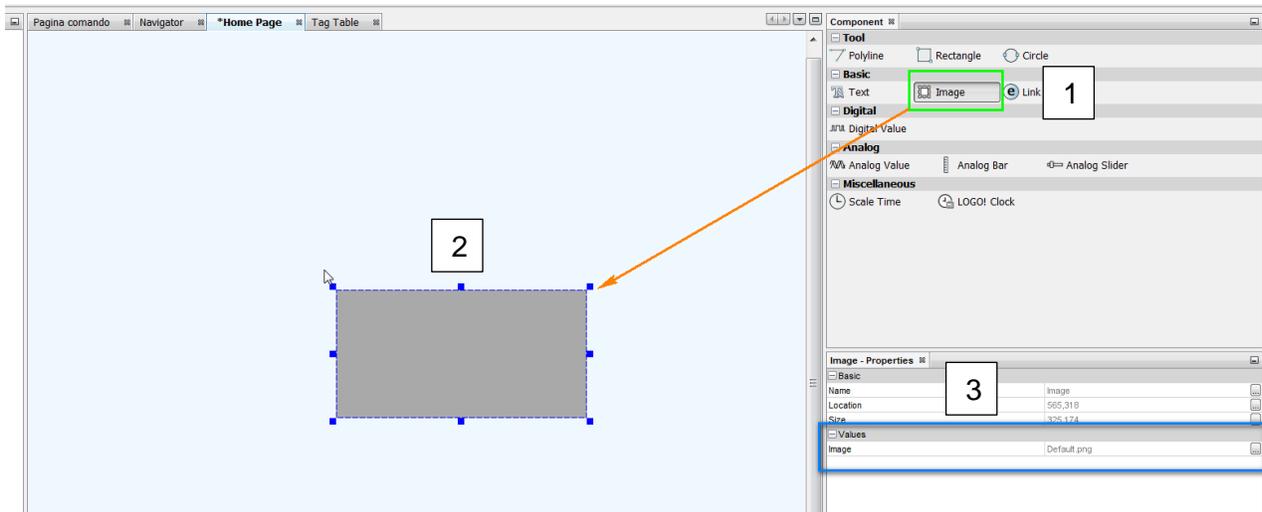
Doppio click nella finestra dell'albero del progetto su "Home page":



Nelle relative proprietà della pagina scegliere un colore di sfondo per la pagina selezionando background image>Graph Library>Colors:

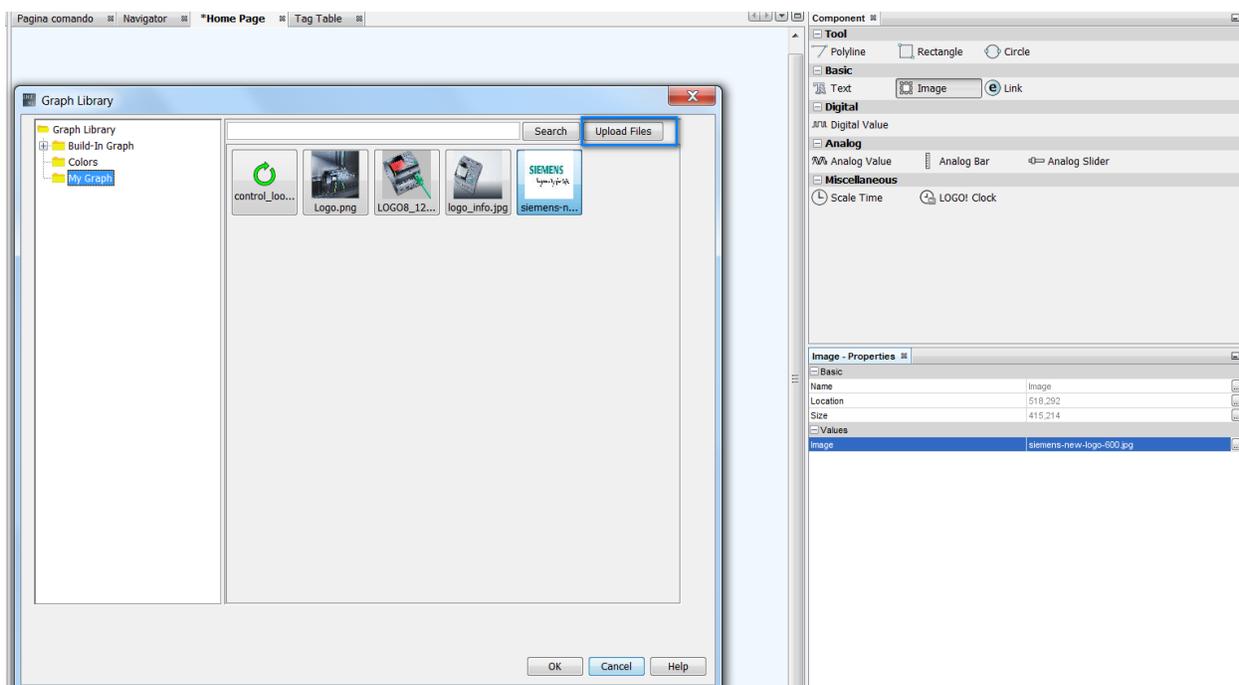


Trascinare l'oggetto "Image" (riquadro verde) all'interno dell'area di lavoro e nelle relative proprietà selezionare "Image" (riquadro blu):



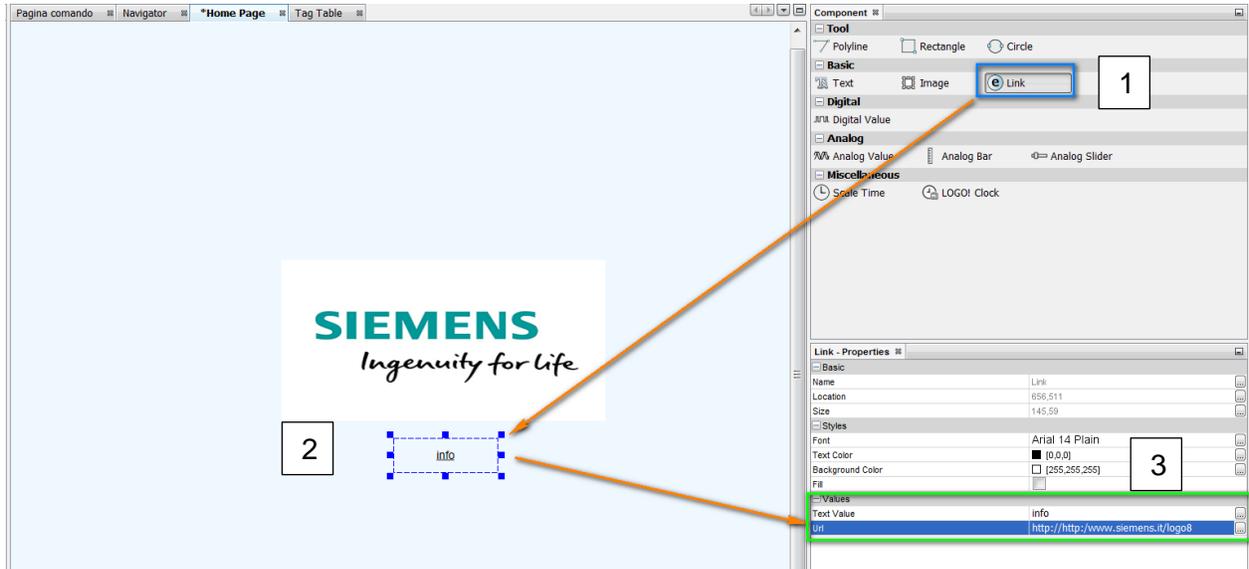
Nelle "Graph Library" è possibile in "My Graph" con il comando "Upload Files" (riquadro blu) importare immagini esterne nei formati PNG, JPG/JPEG e GIF/TIFF. Importare dunque il logo aziendale e premere ok.

N.B. per l'importazione di immagini esterne è necessario accedere al LWE come amministratore di sistema.

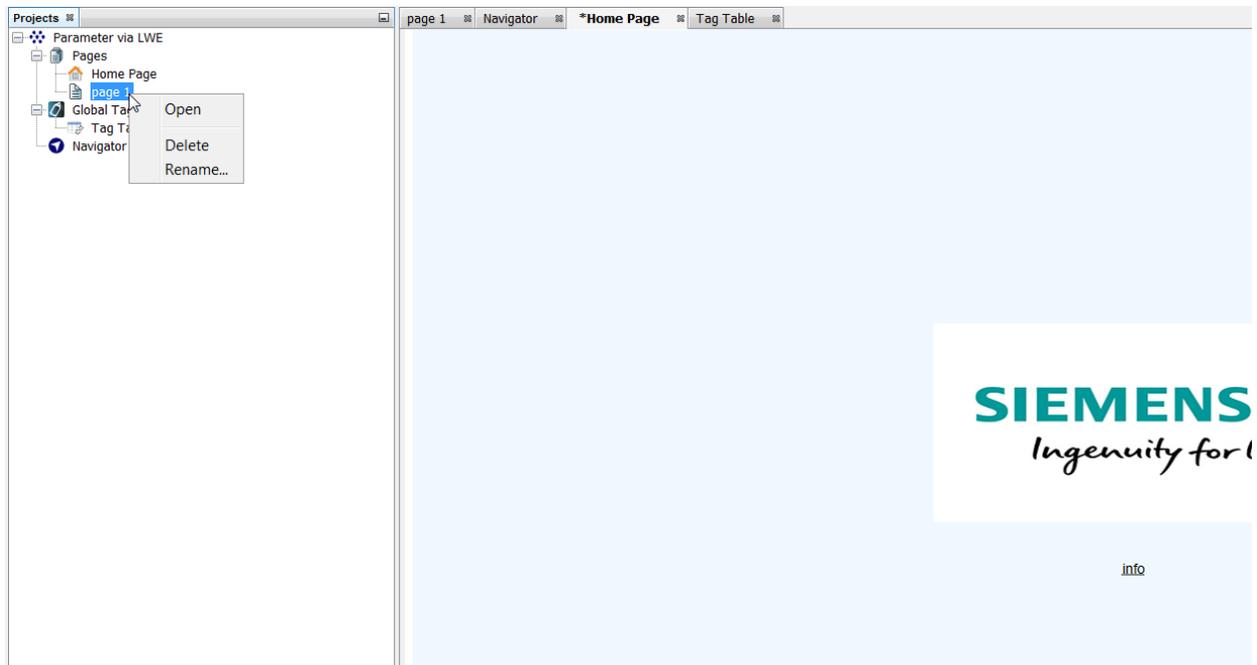


È possibile inoltre inserire URL per rimandare a siti internet.

Per far ciò trascinare l'oggetto "Link" nell'area di lavoro e nelle relative proprietà indicare l'URL del sito internet al quale rimandare:



Successivamente Inserire nel progetto una nuova pagina che verrà utilizzata per comandare LOGO (vedi capitolo 2.2). Cliccando con il tasto dx del mouse è possibile rinominare la pagina:



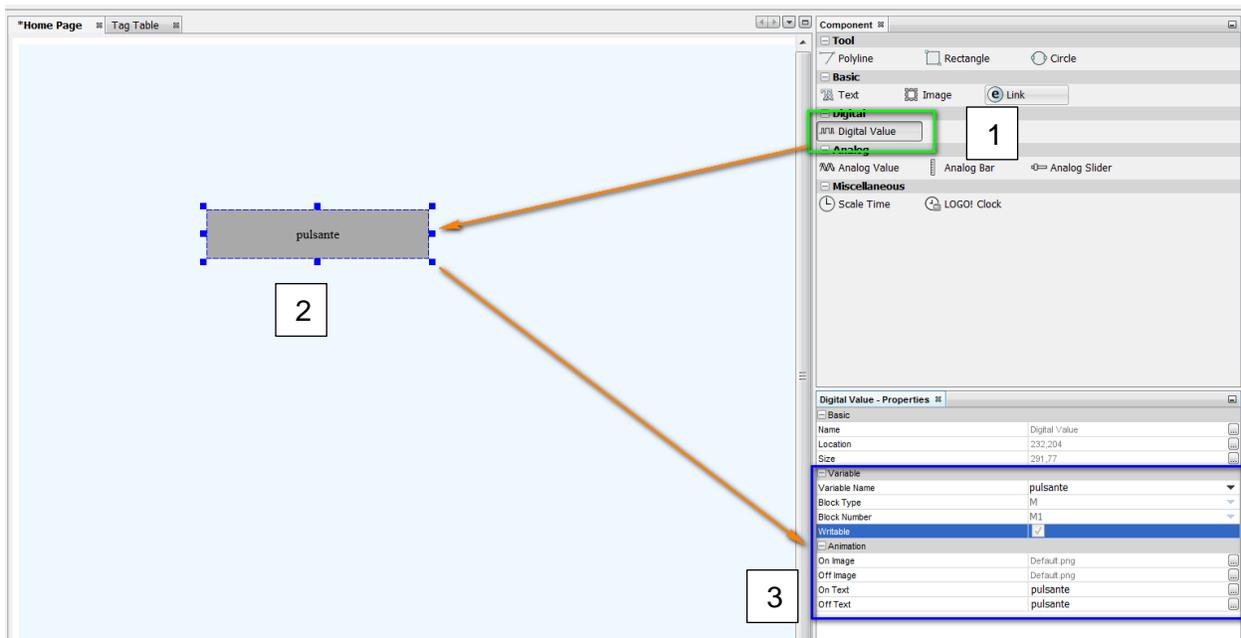
La nuova pagina verrà utilizzata per il comando e la visualizzazione delle informazioni da LOGO.

3.5 Accensione ritardata gestita tramite LWE

Spostarsi sulla pagina appena creata con un doppio click nell'albero di navigazione del progetto. Nella nuova pagina è possibile assegnare un nuovo colore di sfondo e risoluzioni diverse rispetto all'Home page (per tali modifiche accedere sempre alle proprietà della pagina).

Creazione pulsante

Trascinare all'interno dell'area di lavoro l'oggetto "digital value" (riquadro verde) e parametrizzarlo come indicato nel riquadro blu:

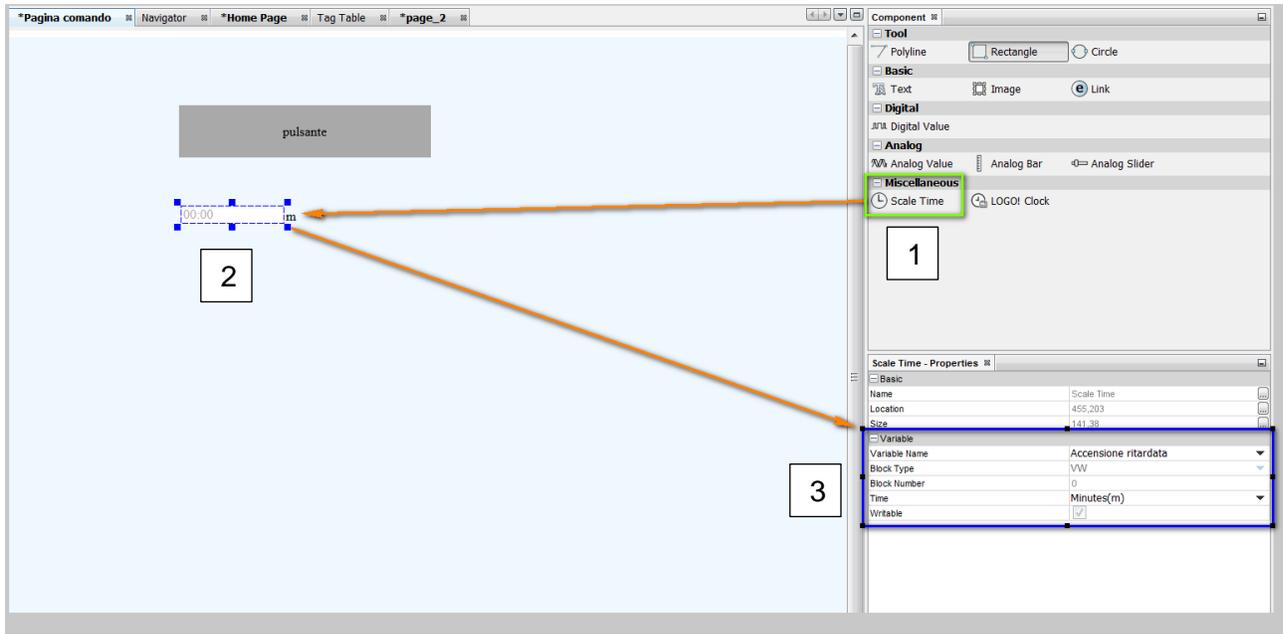


N.B. non è necessario ricordare l'indirizzo M1 ma basta indicare "Variable Name". "Block type" e "Block number" vengono compilati automaticamente nel software poiché dichiarati in precedenza nella tabella variabili.

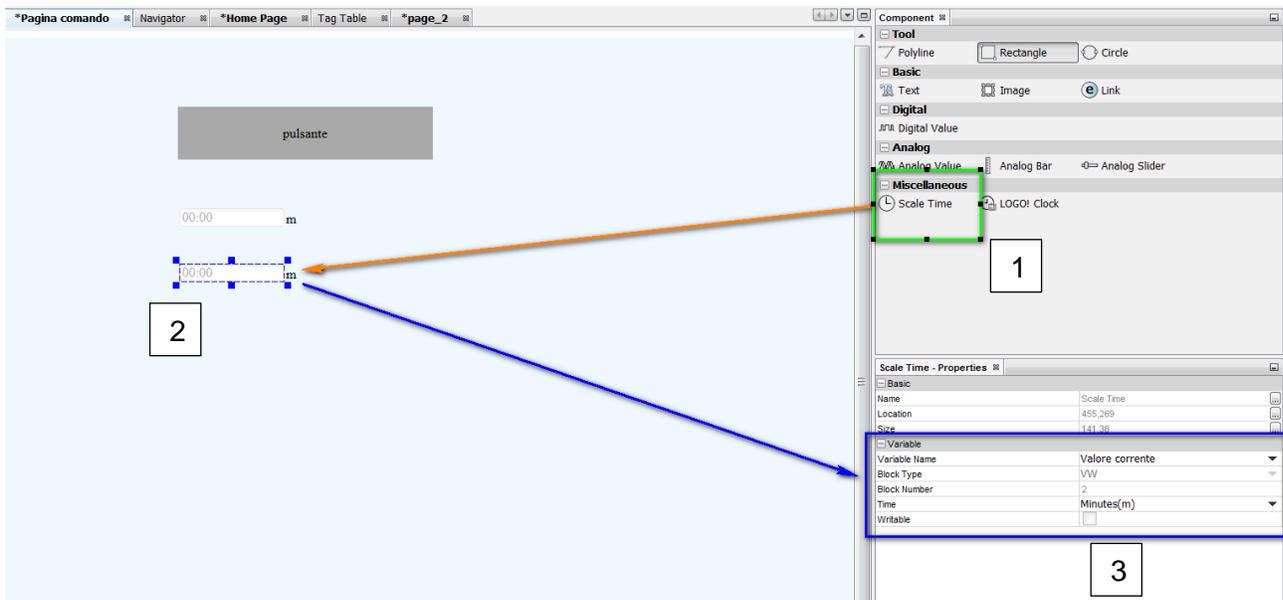
Importante apporre il flag su writable in modo tale da rendere modificabile tale campo una volta online nel web editor.

Creazione campo per modifica temporizzatore e lettura valore corrente

Selezionare nei componenti Scale time (riquadro verde) e trascinare all'interno dell'area di lavoro. Parametrizzare l'oggetto come indicato nel riquadro blu:



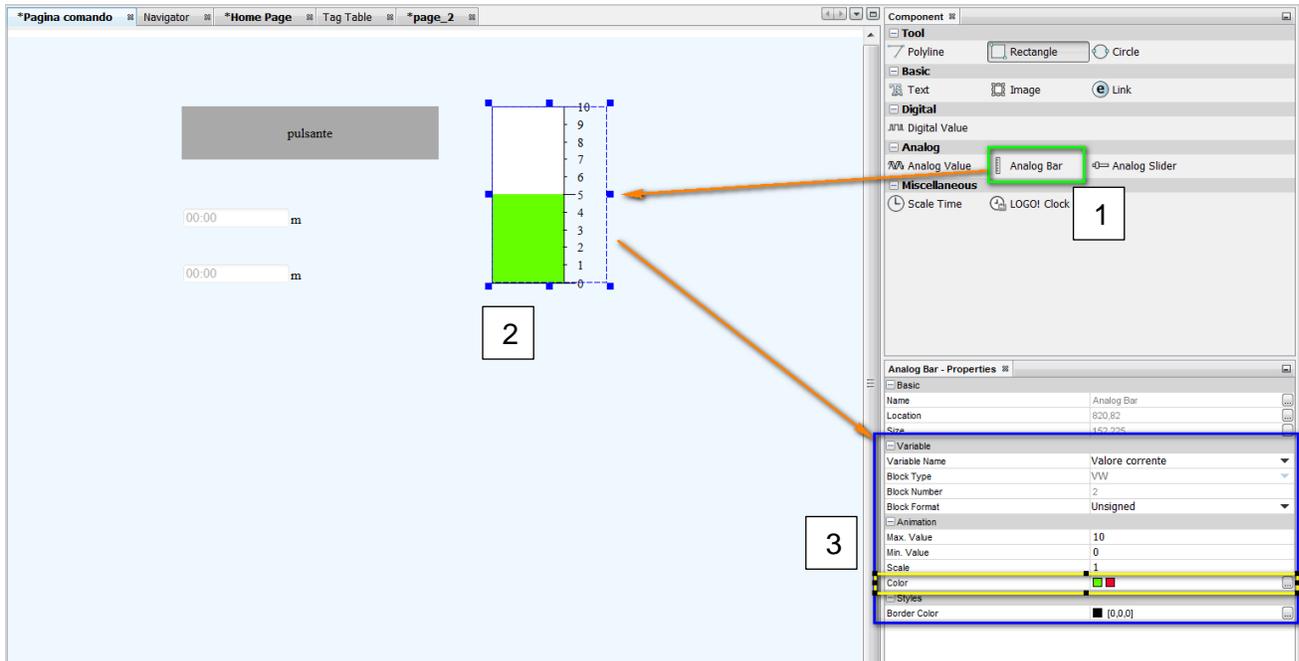
Inserire nuovamente un "Scale time" e parametrizzare come nel riquadro blu:



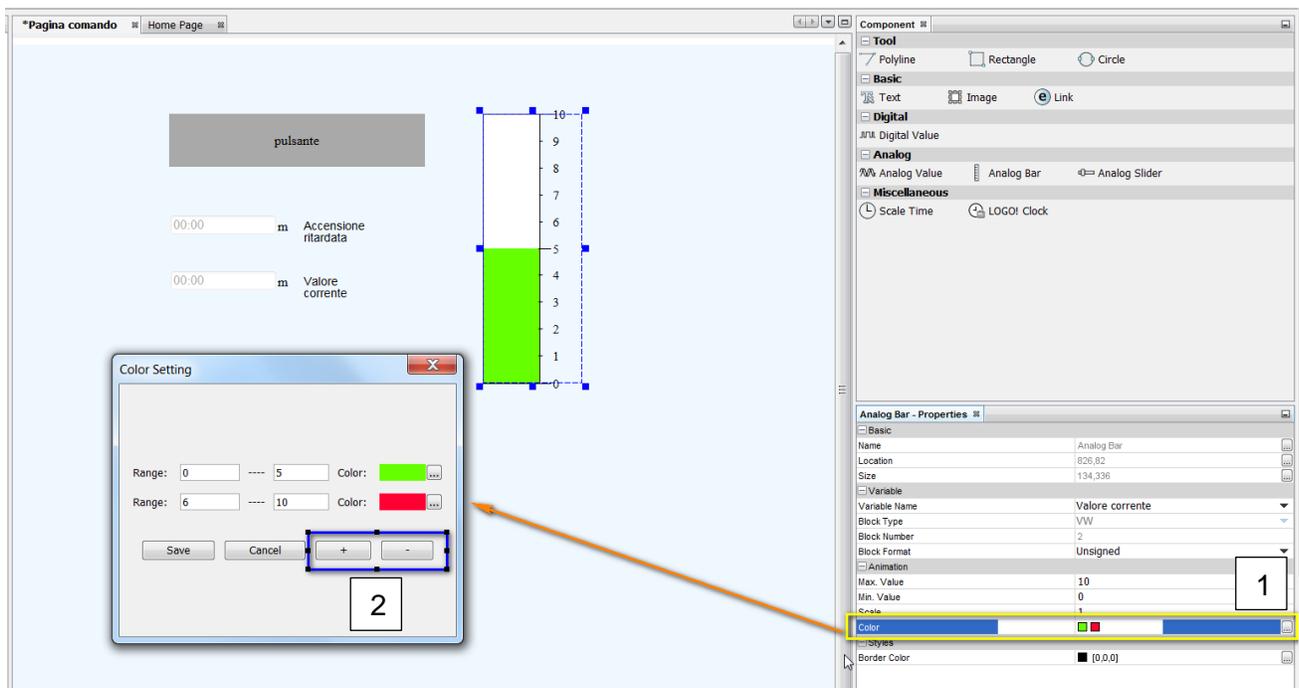
Il primo campo indicato come "writable" ci darà la possibilità di modificare il tempo dell'accensione ritardata mentre il secondo campo permetterà di visualizzare il valore corrente dell'accensione ritardata.

Creazione "Analog bar" per monitoraggio del valore corrente

Trascinare il componente “Analog Bar” all’interno dell’area di lavoro e parametrizzare come indicato nel riquadro blu:



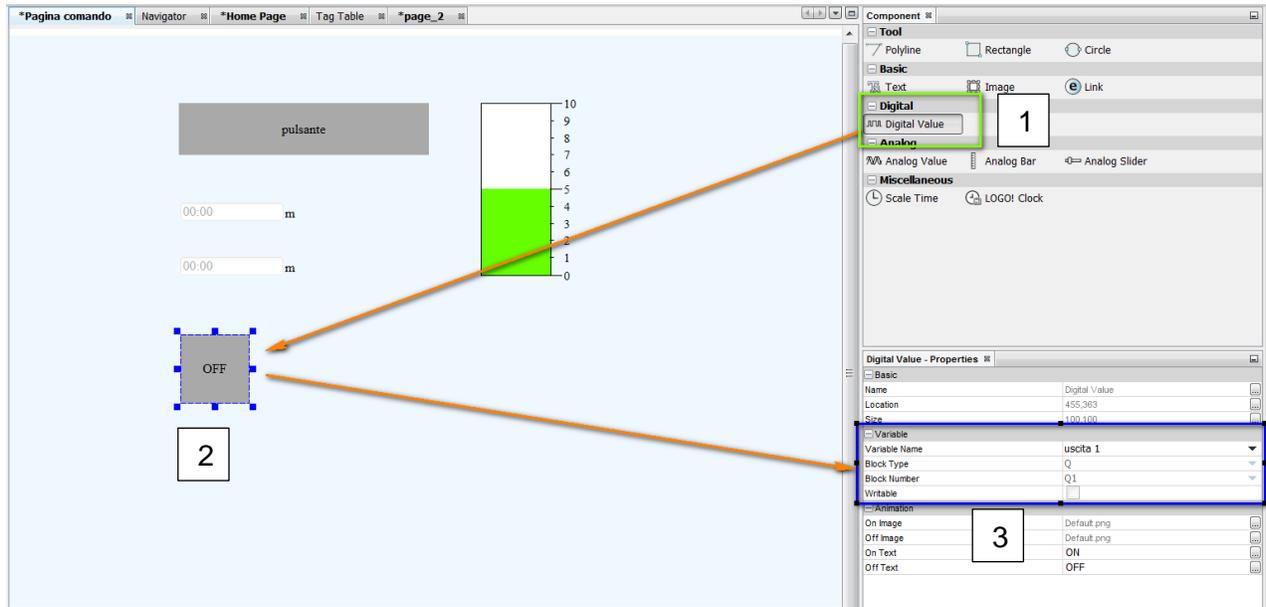
In Animation>Color (riquadro giallo) è possibile definire un diverso colore di riempimento a seconda del valore della variabile interrogata:



Premere i tasti nel riquadro blu per inserire più o meno range di riempimento nell’Analog Bar.

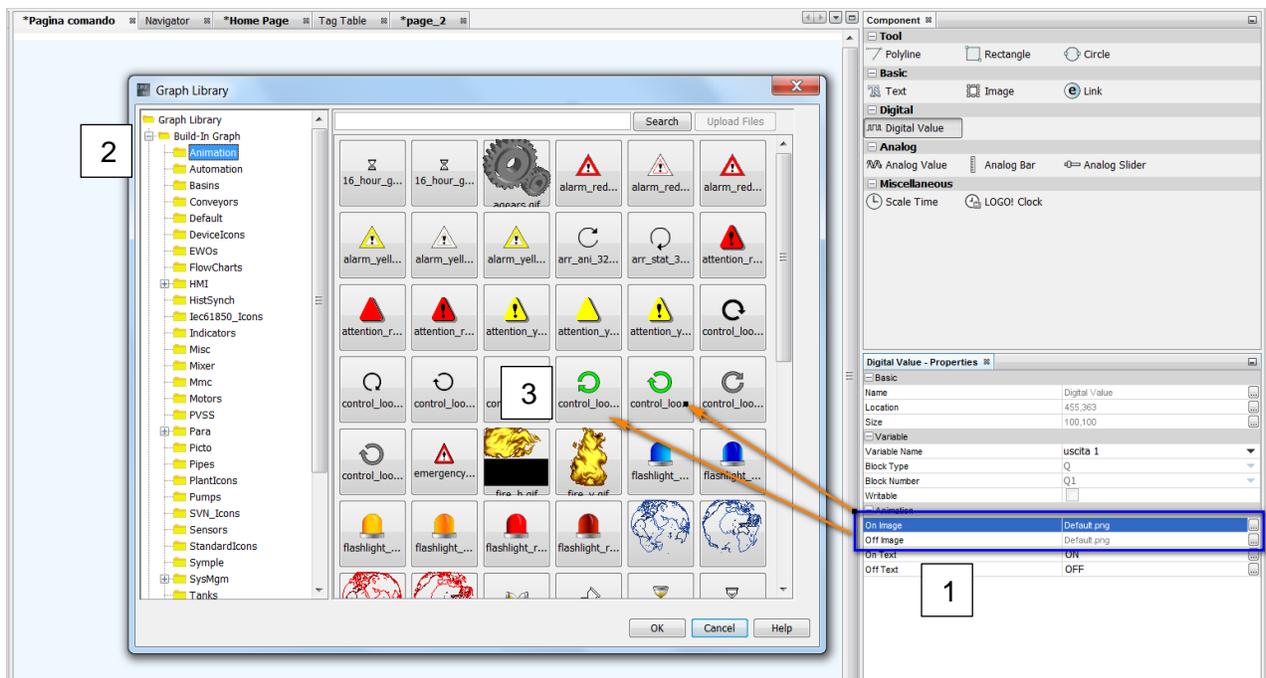
Monitoraggio stato uscita tramite GIF

Inserire un nuovo “Digital Value” e parametrizzarlo come indicato nel riquadro blu:



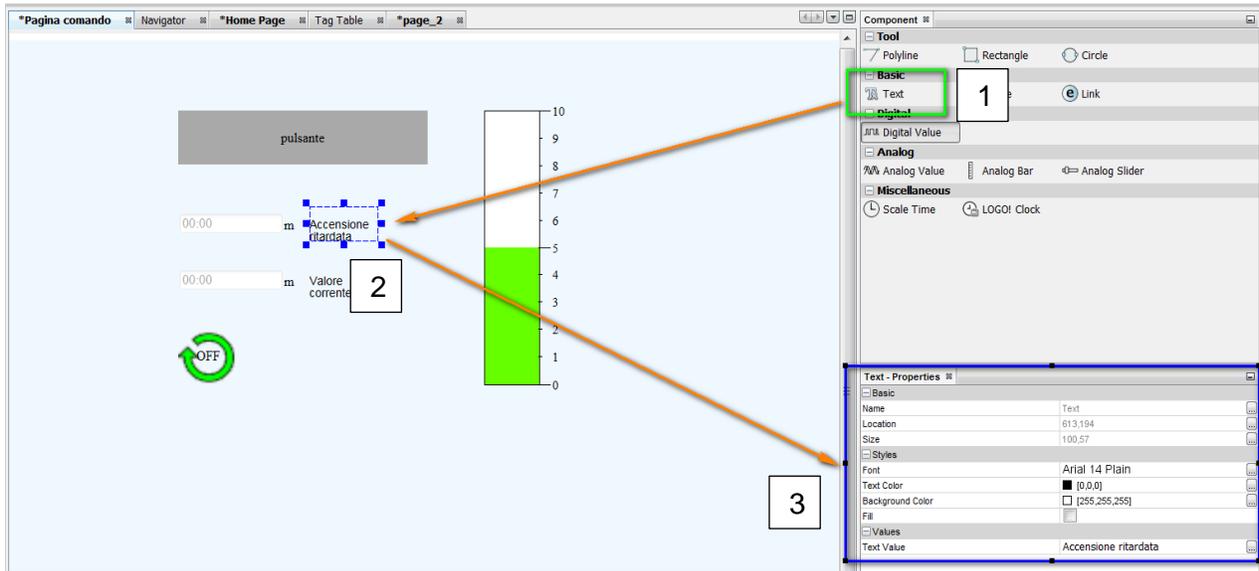
Assegnare all’oggetto appena inserito un’immagine GIF a seconda dello stato se ON o OFF selezionando dalle proprietà dell’oggetto Animation>On image/Off image.

Nella Graph Library andare in Build-Graph>Animation e selezionare le immagini desiderate:



A completamente è possibile importare dei testi selezionando l’oggetto Text e trascinandolo all’interno dell’area di lavoro.

Di seguito riportato un esempio:



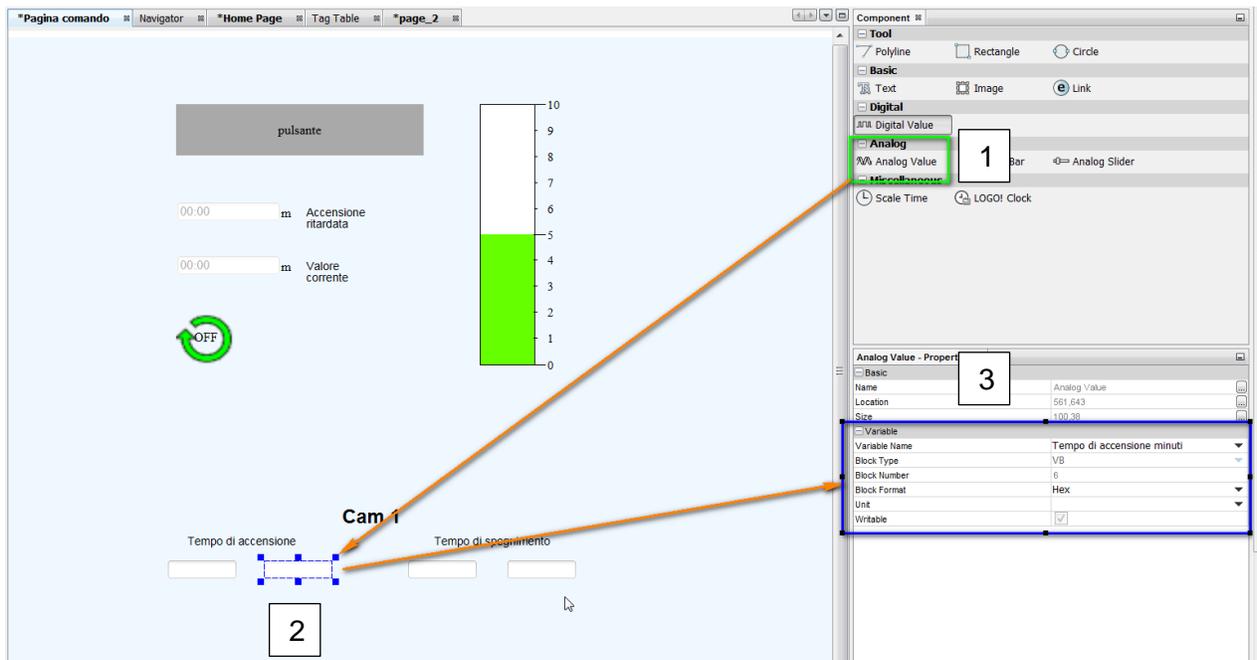
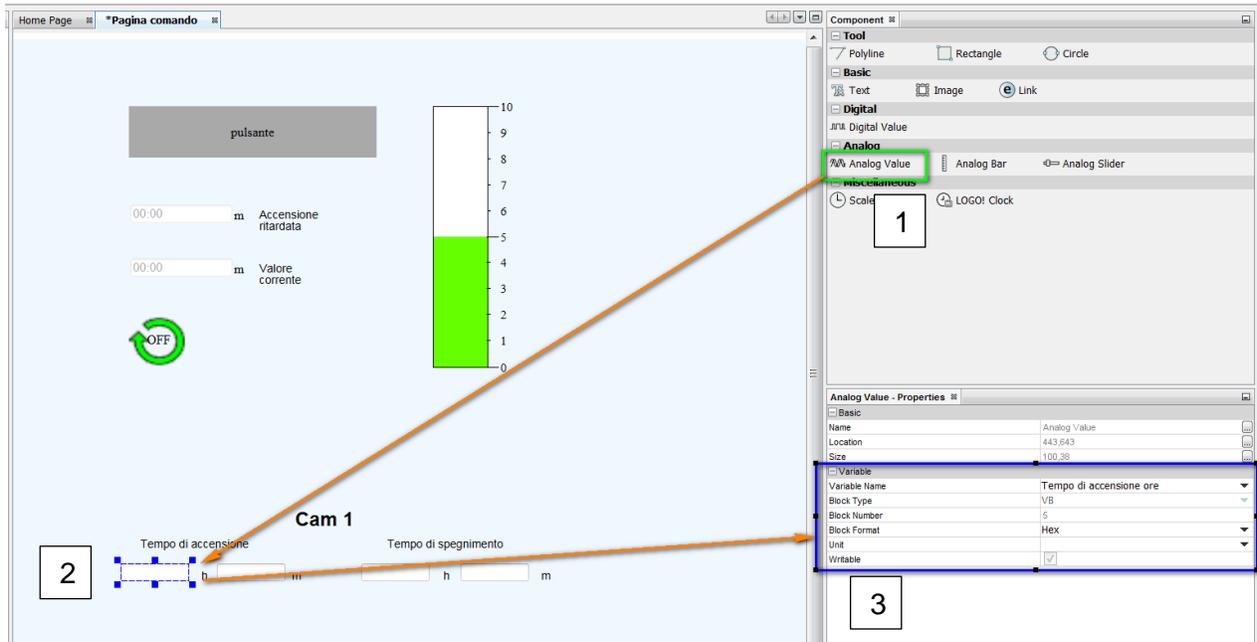
3.6 Timer settimanale gestito tramite LWE

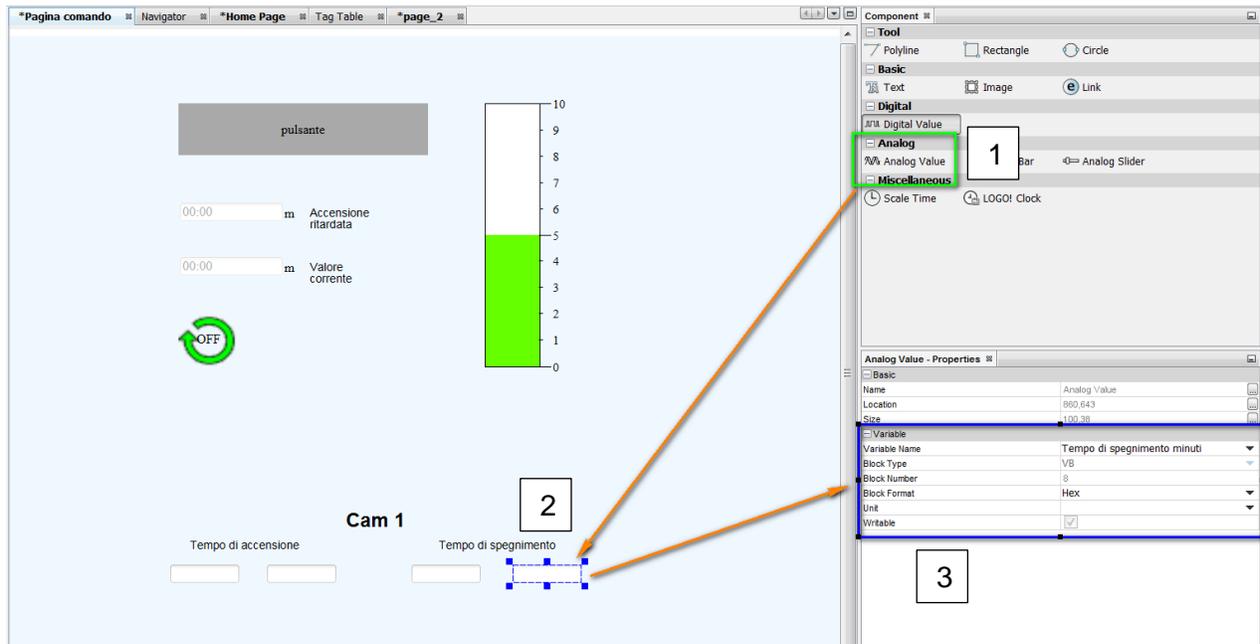
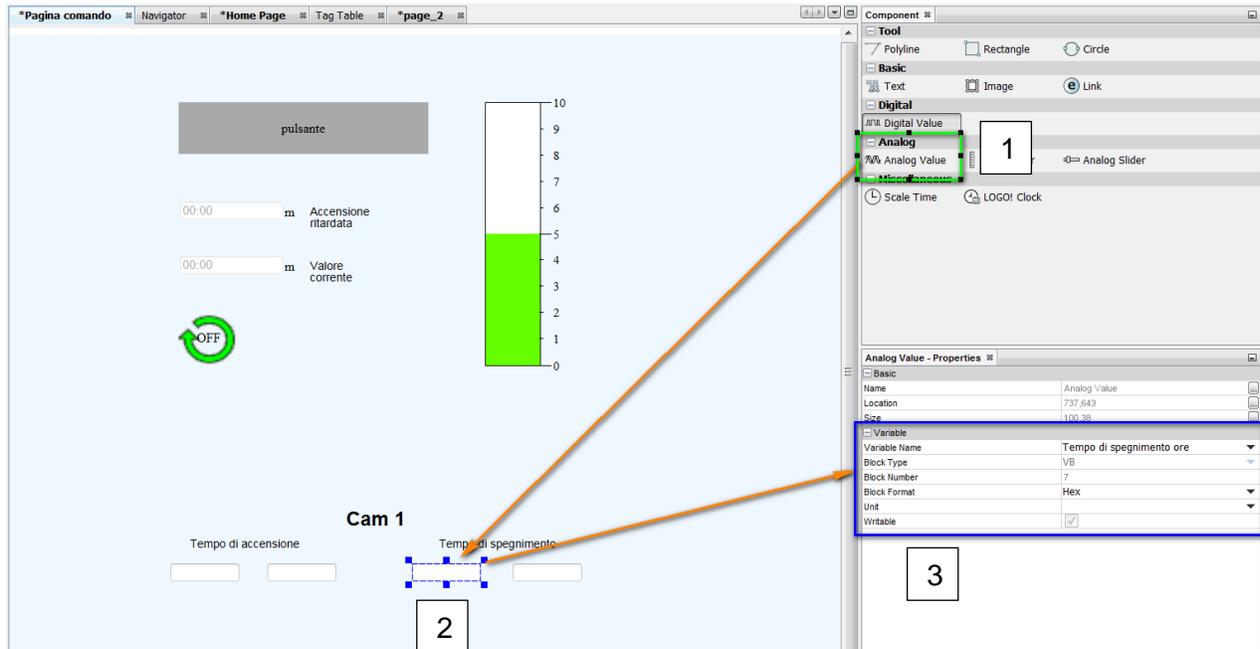
Creazione campi per la modifica e la visualizzazione dei tempi di accensione e spegnimento

In LWE per visualizzare il tempo di accensione o di spegnimento di un timer settimanale inserire due campi Analog value. Un campo verrà utilizzato per la lettura delle ore mentre il secondo per la lettura dei minuti. Sia il tempo di spegnimento che di accensione hanno formato Word (vedi tabella parametrizzazione VM).

Un byte include la lettura dei minuti mentre un byte include la lettura delle ore. Il range del byte (da 0 a 255) è diverso dal range dei minuti e delle ore (0-59 minuti , 0-23h). Il modo migliore per visualizzare correttamente tali range è definire i due campi di lettura con formato HEX.

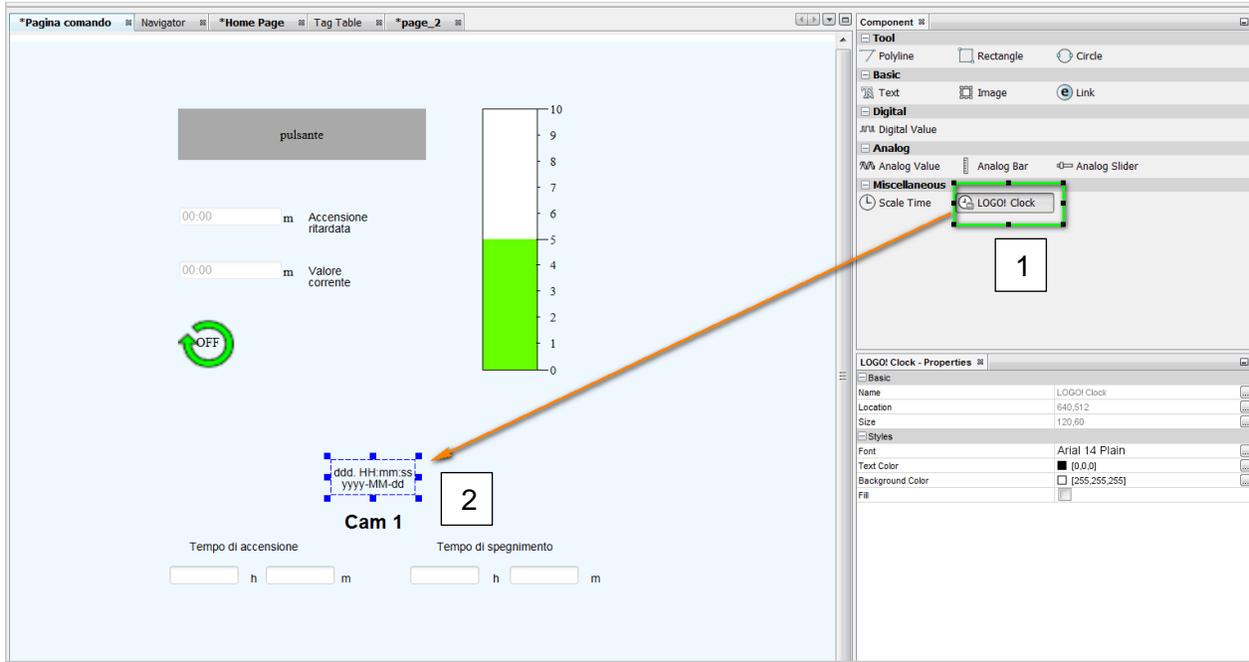
Inserire dunque 4 campi analog value (2 per leggere ore e minuti del tempo di accensione e 2 per leggere quelli del tempo di spegnimento) e parametrizzare come da immagini:





Letture dell'ora e della data di LOGO!

Trascinare dalla vista componenti nell'area di lavoro l'oggetto LOGO! Clock per monitorare nella pagina web l'ora e la data di LOGO!:



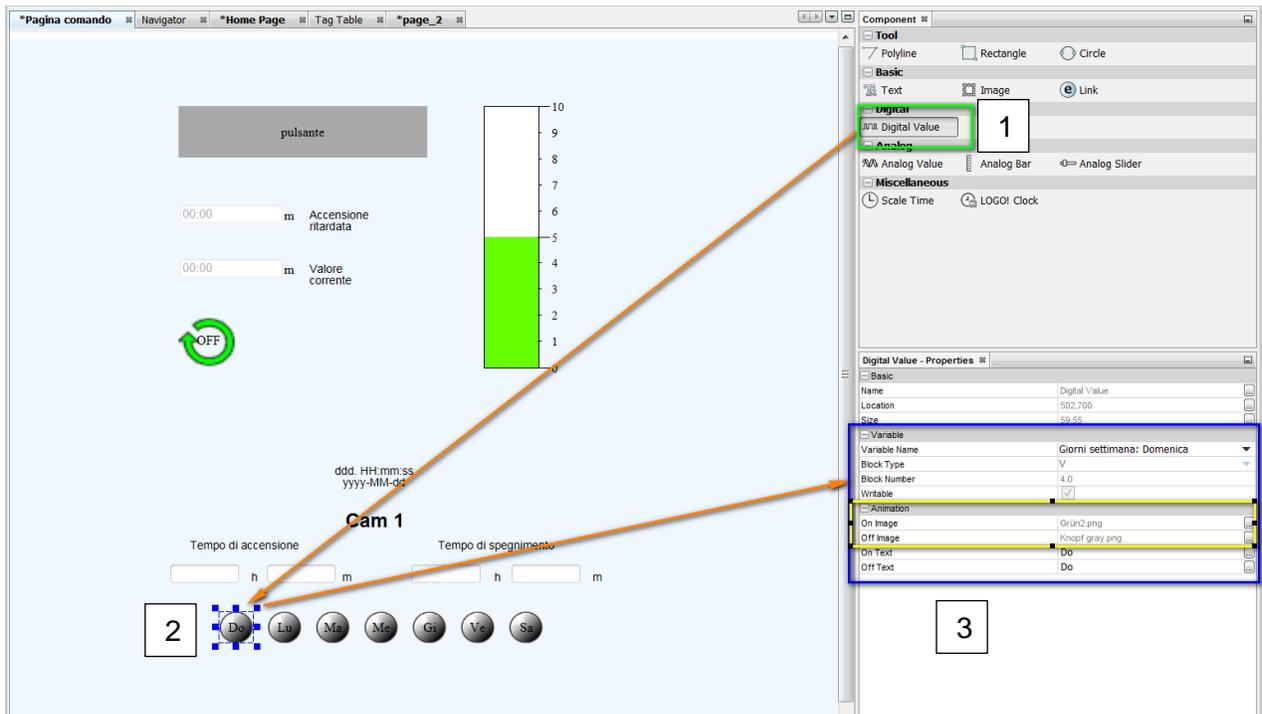
Inserimento giorni della settimana

Il giorno della settimana del timer settimanale, come da tabella della parametrizzazione di VM, risiede nel byte 4 del logo.

Per puntare al singolo giorno della settimana basterà come fatto nella tabella delle variabili puntare al singolo bit. Partendo con il bit 4.0 che farà riferimento alla domenica e così via fino ad arrivare al bit 4.6 che fa riferimento al sabato (vedi capitolo 3.3).

Di seguito viene riportato come esempio l'inserimento del digital value per la domenica.

Trascinare il campo digital value e parametrizzarlo come da riquadro blu:

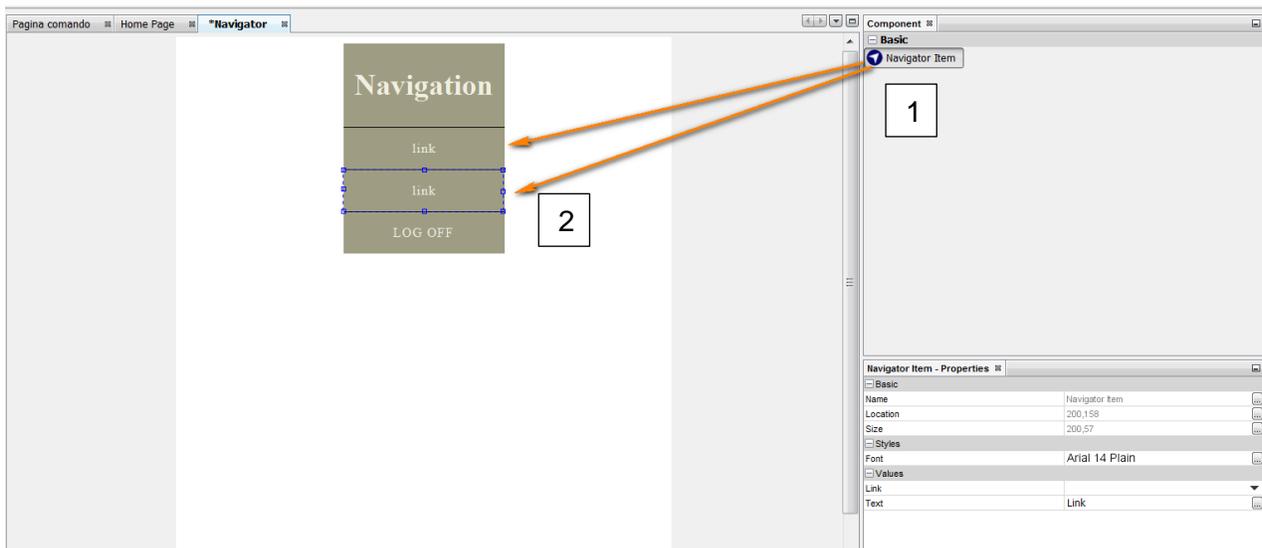


Anche in questo caso sarà possibile associare delle immagini per lo stato ON/OFF del “digital value” (riquadro giallo) attingendo dalla “Graph library”.

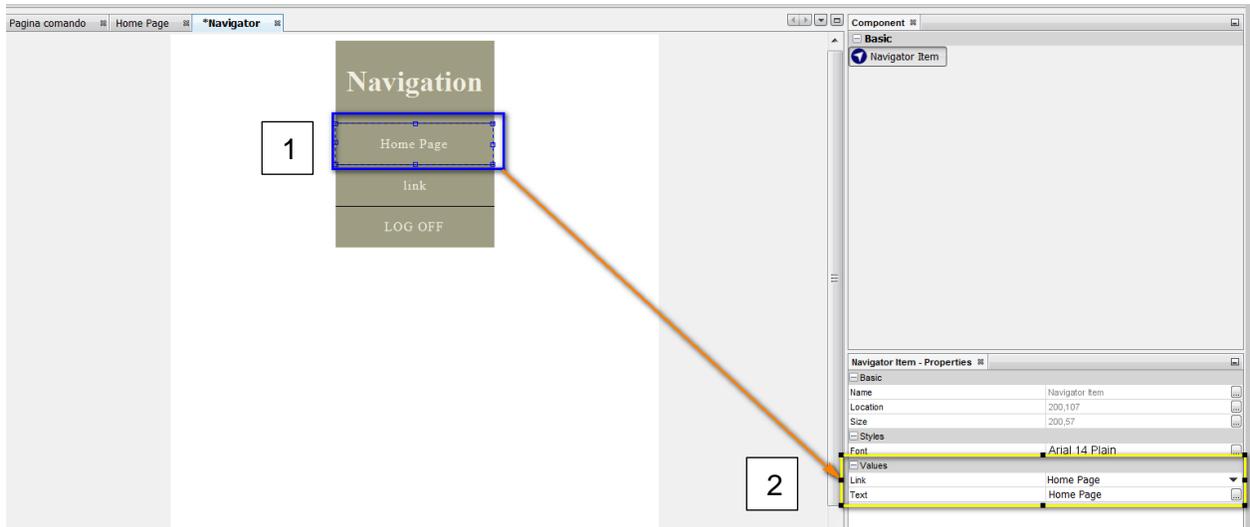
3.7 Creazione menu Navigator

Nell’albero di navigazione del progetto fare doppio click su navigator. Selezionare Navigator Item e trascinarlo nell’area di lavoro (come da immagine sottostante).

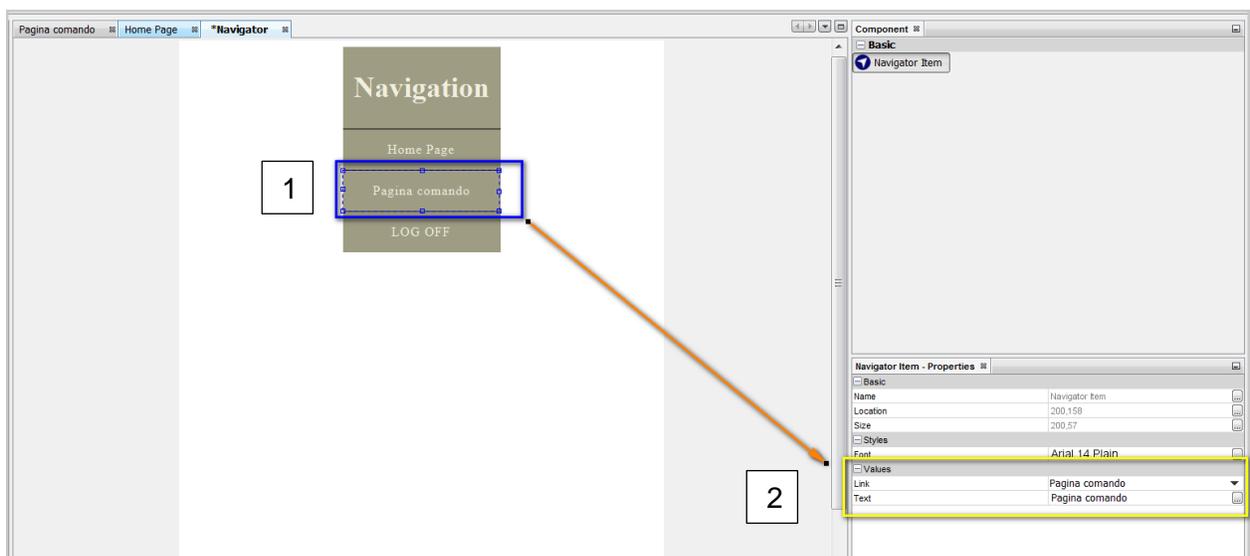
Ripetere l’operazione 2 volte:



Selezionare il primo link (riquadro blu) e nelle relative proprietà associare in Values>Link l'Home page:



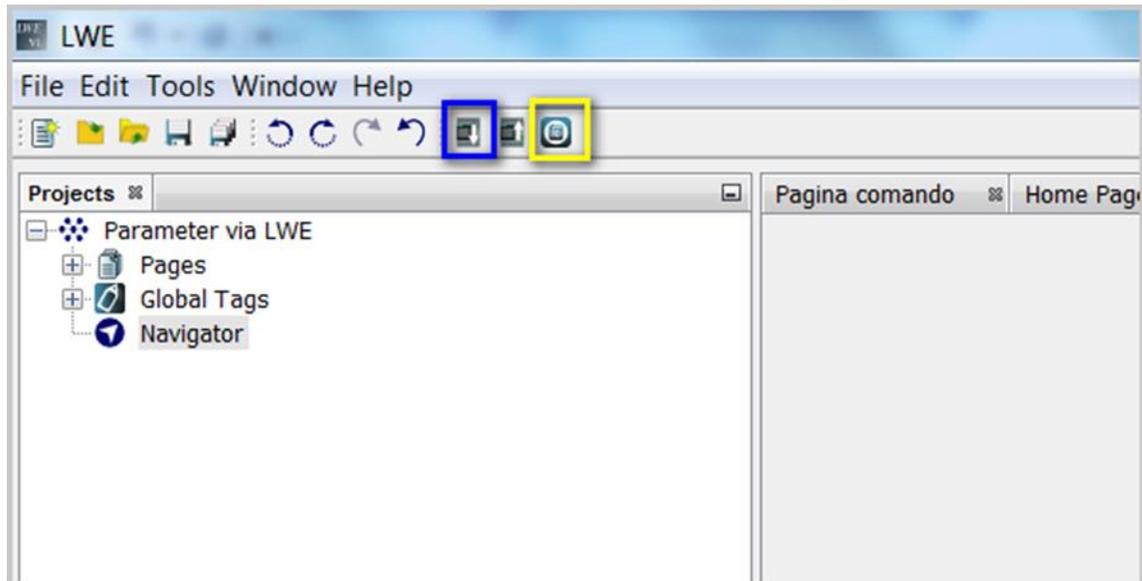
Ripetere il passaggio anche per tutte le altre pagine create:



Vedi anche capitolo 2.4.

3.8 Download del progetto

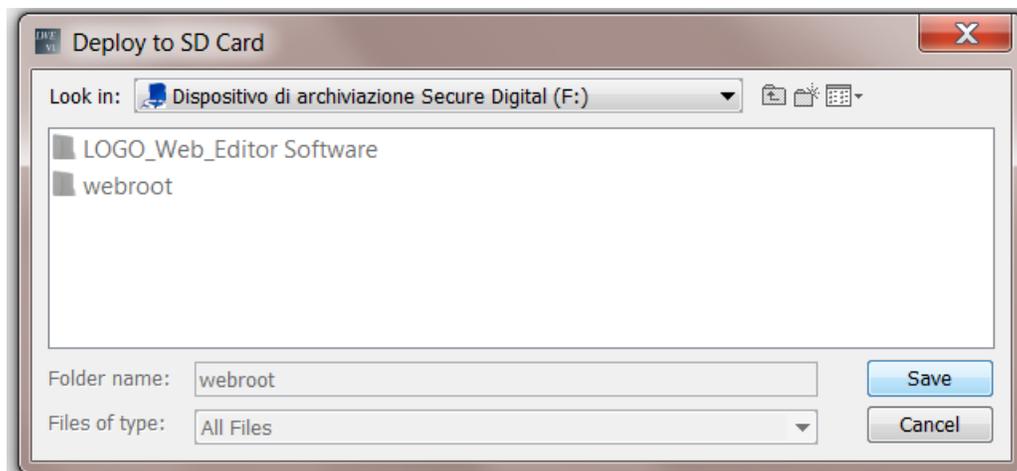
Una volta salvato il progetto (vedi comandi “Save” e “Save All capitolo 2.1) è possibile procedere con il download in due modi:



[Capitolo 3.8: Figura IV](#)

1) Download su μ SD Card inserita nel PC (riquadro giallo “Figura I”)

Premere il tasto “Deploy to SD Card”, in “look in” selezionare la μ SD card inserita nel PC e premere salva per scaricare il progetto:

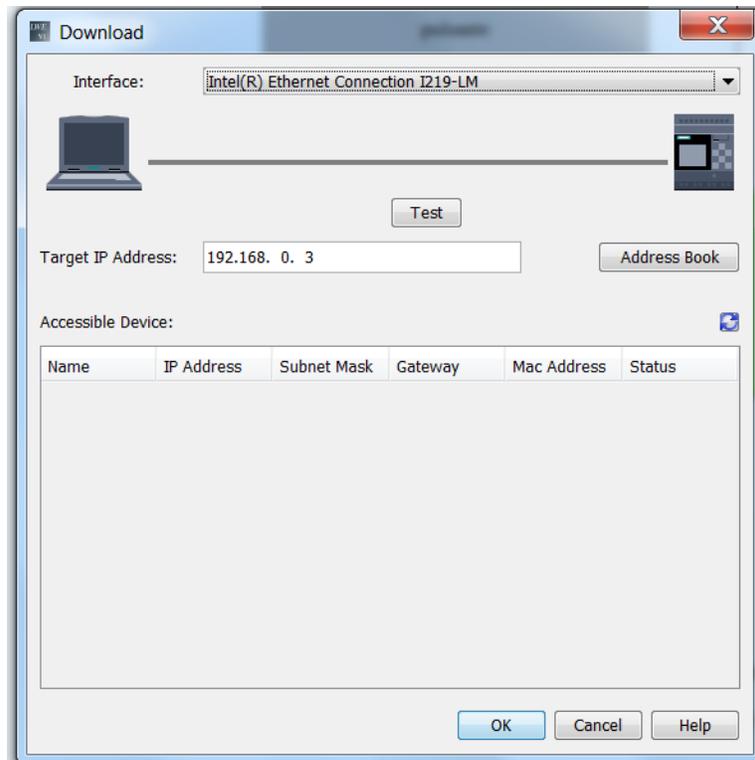


[Capitolo 3.8: Figura II](#)

N.B. Successivamente la MSD dovrà essere inserita nel LOGO.

2) Download su μ SD Card inserita nel Logo (riquadro blu “Figura I”)

Una volta premuto sul tasto di Download apparirà la seguente schermata:



Capitolo 3.8: Figura III

Selezionare in “Interface” la scheda di rete che si sta utilizzando per interagire con Logo e inserire in “Target IP Address” l’indirizzo IP del logo (Figura III).

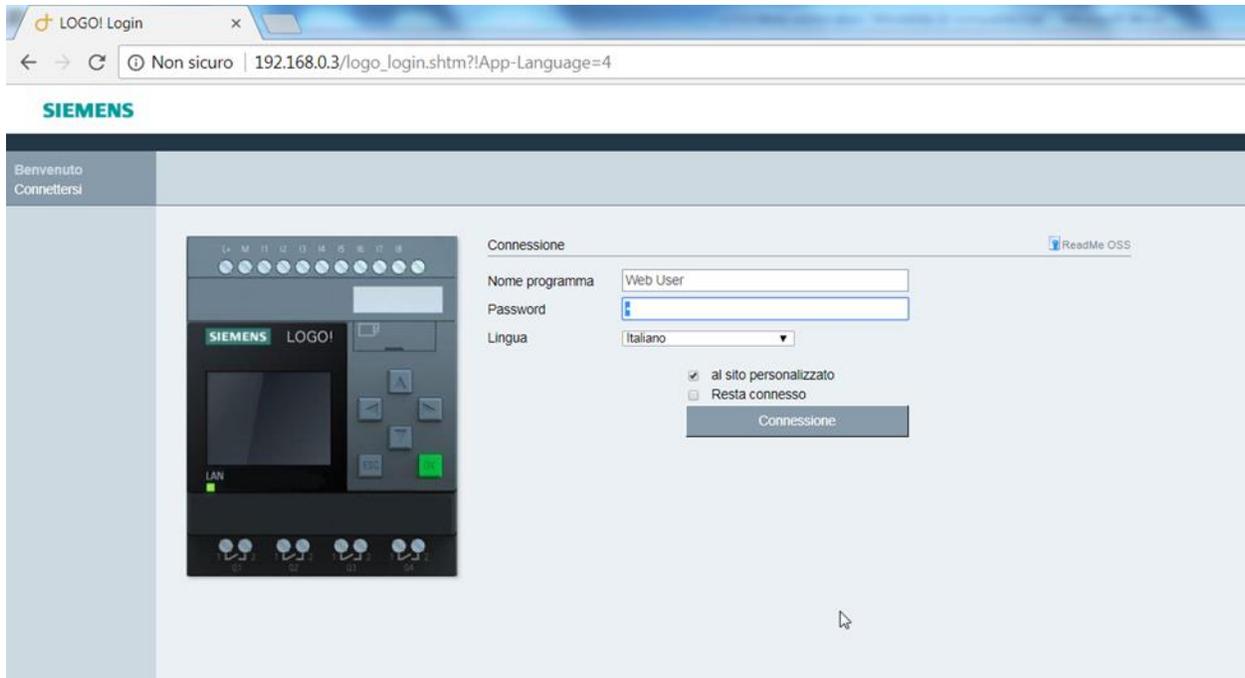
Con il tasto “Test” verificare la comunicazione e con il tasto “OK” procedere con il download.

3.9 Visualizzazione del Web server

Accesso al Webserver

Per accedere al web server entrare in un browser che supporti HTML5 (vedi capitolo 1.2 per compatibilità) digitare nella barra di navigazione l'indirizzo IP del LOGO.

Selezionare "al sito personalizzato" ed inserire la PSW configurata precedentemente (vedi capitolo 3.2):



N.B. la PSW è valida sia per il web server standard che per quello personalizzato.

Testare le pagine realizzate:

Home page



Cliccare su info per visualizzare il sito internet inserito in precedenza.

Cliccare sulla freccia a sinistra per mostrare il menu di navigazione.

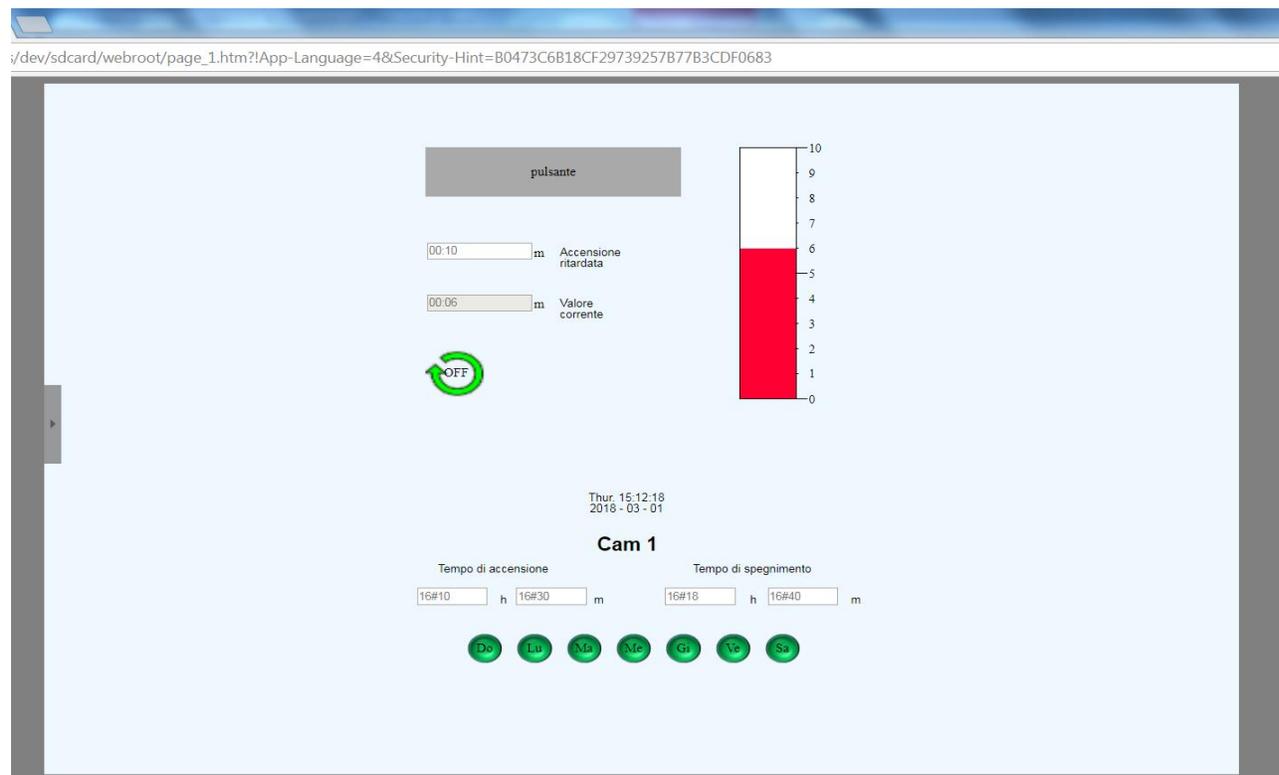
Menu di navigazione



Cliccare su “Pagina di comando” per passare alla pagina realizzata per il comando di LOGO!

Cliccare su “LOGO OFF” per uscire dal Web Server.

Pagina di comando



Test accensione ritardata:

Nel campo “Accensione ritardata” inserire 10 secondi (00:10m) e premere tasto invio.

Cliccare il pulsante.

Al termine dei 10 secondi la GIF inserita inizierà a girare.

Per monitorare il valore corrente del temporizzatore è possibile osservare il campo “Valore corrente” o la “Analog Bar”.

Test Timer settimanale:

All'interno dei campi “Tempo di accensione” e “Tempo di spegnimento” inserire i valori desiderati per la gestione del timer settimanale e premere invio. Si ricorda che la prima casella per entrambi i campi rappresenta le ore mentre la seconda i minuti.

Tramite un semplice click sui campi “Digital Value” realizzati per i giorni della settimana è possibile abilitare o disabilitare gli stessi.