



Module 4

Etapes de migration

Sommaire

1	Introduction	3
1.1	Dans ce module vous allez apprendre	3
1.2	Fichiers utilisés dans ce module	3
1.3	Produits tiers utilisés dans ce module	3
2	Migration du projet	4
3	Enregistrement des variables	7
4	Restauration des bibliothèques	9
5	Enregistrement des objets graphiques	11
6	Résumé	13

1 Introduction

1.1 Dans ce module vous allez apprendre

- ★ Migrer un projet PcVue

1.2 Fichiers utilisés dans ce module

Aucun.

1.3 Produits tiers utilisés dans ce module

Aucun.

2 Migration du projet

Nous arrivons à l'étape la plus importante du processus qui consiste à migrer le projet PcVue. Le projet PcVue est un répertoire Windows composé de sous répertoires. Sur le poste d'origine, il est conseillé de récupérer trois répertoires :

- ★ Le répertoire USR qui contient les projets PcVue, il n'est pas obligatoirement présent sur le disque C.
- ★ Le répertoire LIB qui se trouve au même niveau que le répertoire USR. C'est le répertoire des bibliothèques globales de PcVue mais ce répertoire peut contenir des bibliothèques propres au projet.
- ★ Le répertoire BIN\Log Files qui contient les traces du projet et qui permettra de vérifier si des erreurs au chargement ou à l'exécution du projet étaient déjà présentes avant la migration.



Il est conseillé d'effectuer plusieurs copies de ces répertoires car ils serviront de sauvegarde en cas de problèmes.

Pour la migration, il faut disposer de la version vers laquelle le client souhaite migrer. Il est conseillé de se procurer le dernier Update de la version. Il est aussi nécessaire de posséder des versions intermédiaires qui pourront être utiles si le projet ne s'ouvre pas immédiatement.

L'utilisation de machines virtuelles permet de gagner du temps car il sera nécessaire PcVue sur des OS différents.



ARC Informatique peut fournir toutes les versions de PcVue que vous souhaitez sur simple demande sur notre site internet :

<http://france.pcvuescada.com/>

Cas 1 : ouverture du projet avec la version cible souhaitée.

On copie/colle le répertoire projet dans le nouveau répertoire USR. On démarre PcVue. Le message suivant doit apparaître.

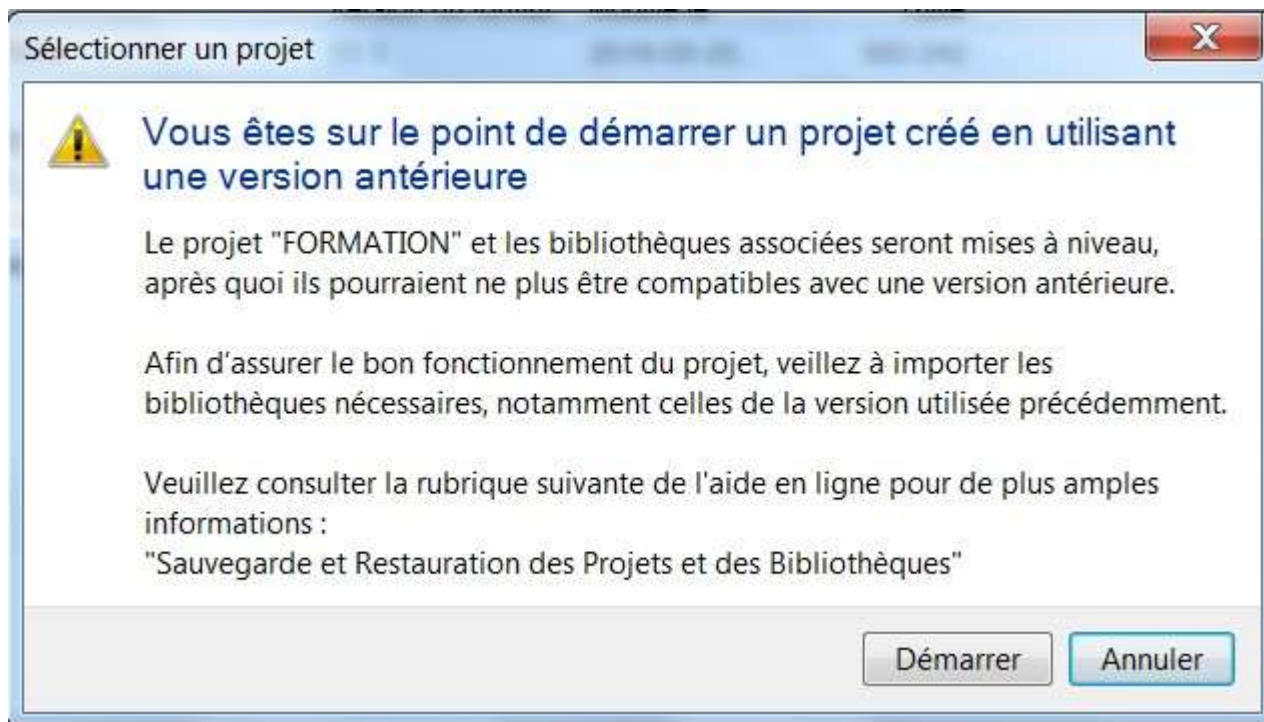


Figure 1

La mise en garde concernant les bibliothèques sera expliquée dans la suite de ce document.

Pendant le démarrage du projet, il faut scruter l'observateur d'événements et lire les éventuels messages d'erreurs.

Si le projet se lance correctement jusqu'à la vue d'accueil, il suffit de résoudre les erreurs (E) et warnings (W) présents dans l'observateur d'événements. Ensuite, arrêter et relancer PcVue.

Si le projet ne se lance pas correctement, il va falloir utiliser des versions intermédiaires pour migrer le projet pas à pas.

Cas 2 : ouverture du projet en passant par des versions intermédiaires

Nous conseillons d'utiliser les versions suivantes **V6 → V7.2 → 8.2 → 10 → 11.2**. Ces versions embarquent des changements majeurs de PcVue comme le changement du format des archives propriétaires, les noms longs pour les variables et les attributs, le changement de format du fichier Varexp.dat, ...

Il faut se procurer ces versions et disposer d'un environnement (O.S) pour les installer. Par exemple, la version 8.20 n'est pas compatible avec Windows 7.

Ensuite, le processus est le même. On copie le répertoire projet dans le répertoire USR, on démarre PcVue. On arrête PcVue et on récupère le répertoire projet et on le copie dans le répertoire USR suivant, ...

Une fois, ces différentes étapes effectuées et le projet PcVue lancé correctement avec la version cible, il peut subsister quelques erreurs ou incohérences au niveau de l'application mais le projet est ouvert.

Exemples de migration

J'ai un projet initial en PcVue 6.0 que je veux migrer en V11.2.

Mon projet contient :

- a. Des historiques propriétaires
- b. Des scripts ENABLE BASIC
- c. Une architecture multiposte NETBIOS

Nous vous proposons de migrer le projet en plusieurs étapes en redémarrant le projet dans les versions suivantes:

6.0 → 7.2 → 8.2 → 10 → 11.2

Nous vous conseillons à chaque étape de réaliser les opérations suivantes :

En version 6 -> modification des options liées aux fichiers de configuration.

En version 7.2 : tout réenregistrer (lib + vars) + refaire la conf multiposte + nouveau format histo

→ Vérification de la récupération des données histo

En version 8.2 : tout réenregistrer (lib + vars) et vérifier user.dat + vérifier la comm

En version 10 : etc...

En version 11.2 : le mail d'Edouard, etc....

3 Enregistrement des variables

L'étape suivante consiste à enregistrer le fichier des variables (Varexp.dat). En effet, ce fichier évolue avec chaque version de PcVue. Ce fichier change aussi de format lors du passage en version 10.0 de PcVue car les variables passent de 6 à 12 branches. Vous n'avez pas à modifier manuellement ce fichier, PcVue le fait pour vous.

Il suffit d'enregistrer depuis l'Application Explorer ou depuis le menu Configuration\Variables\Enregistrer.

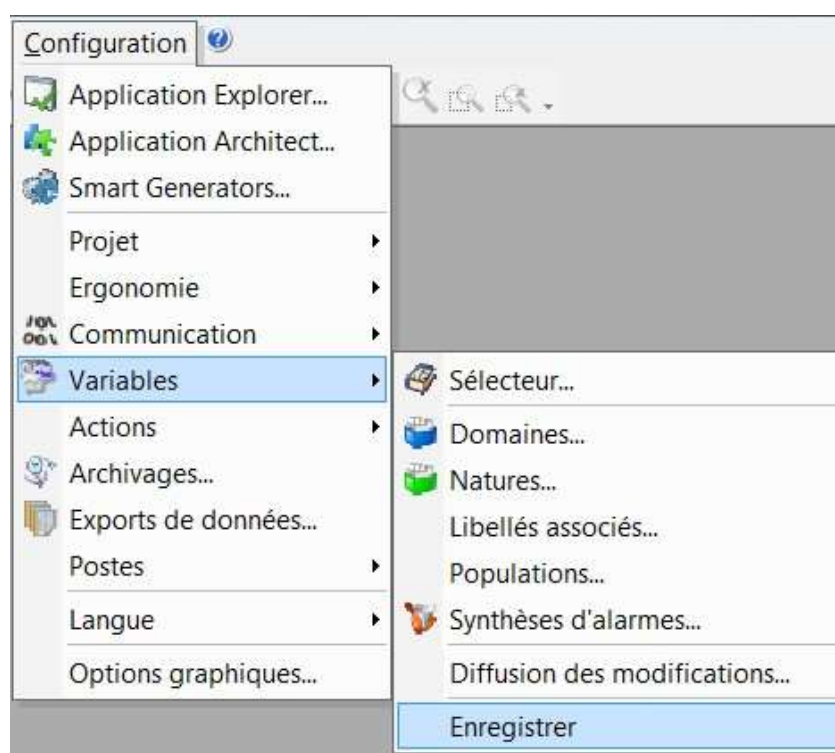


Figure 2

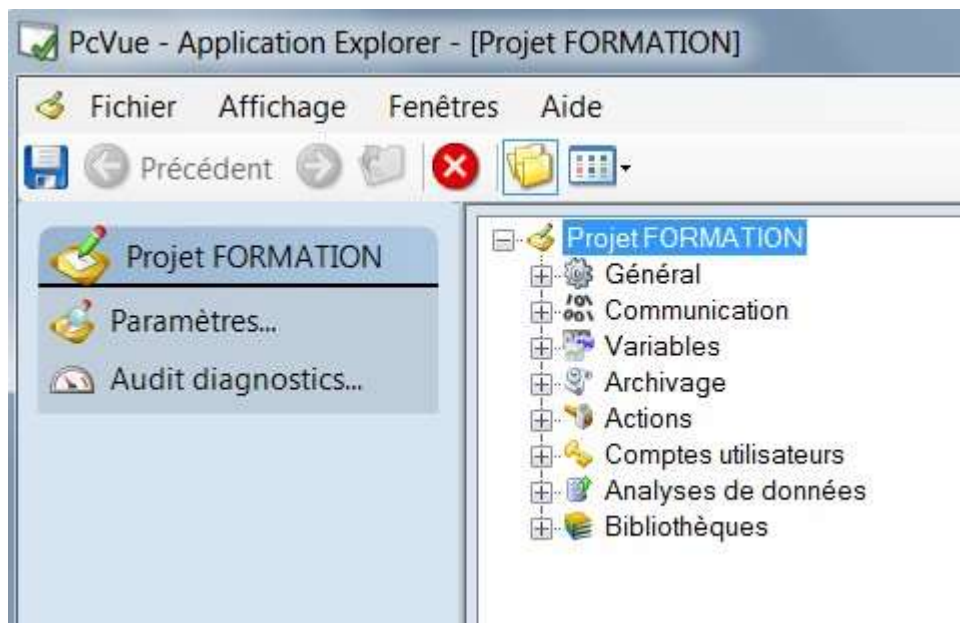


Figure 3

4 Restauration des bibliothèques

Nous nous intéressons maintenant à la partie graphique du projet. Lors de l'ouverture de synoptique, certains objets peuvent manquer et seront représentés comme suit :

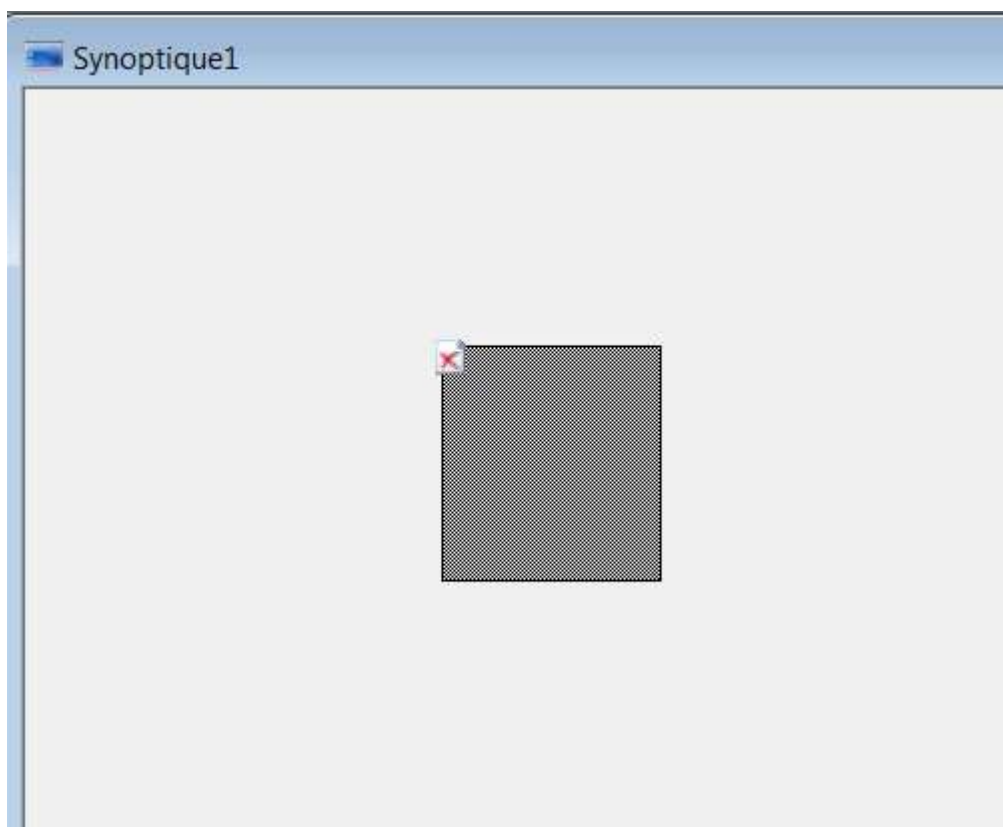


Figure 4

Cet objet doit être présent dans une bibliothèque globale qui n'a pas été rapatriée. Il faut donc copier les répertoires de l'ancien répertoire LIB vers le nouveau. Voici les étapes de restauration des bibliothèques.

1. Copier le dossier de la bibliothèque et ses contenus de la localisation d'origine, ou de la localisation temporaire dans laquelle vous avez restauré une sauvegarde, vers le dossier LIB. Vous devez copier le dossier complet y compris tous ses sous-dossiers (3D, B, P, S, etc ...). Dans l'exemple suivant, le dossier de bibliothèque s'appelle MyLib.
2. Démarrer le Superviseur et ouvrir l'Application Explorer.
3. Naviguer dans l'arbre de configuration et sélectionner le nœud Bibliothèques partagées.

4. Démarrer la tâche Ajouter une bibliothèque partagée existante. La boîte de dialogue de création d'une librairie partagée s'affiche.
5. Cliquer dans la liste déroulante Nom du dossier. L'Application Explorer affiche la liste des dossiers de bibliothèques trouvés, mais non configurés dans le projet.

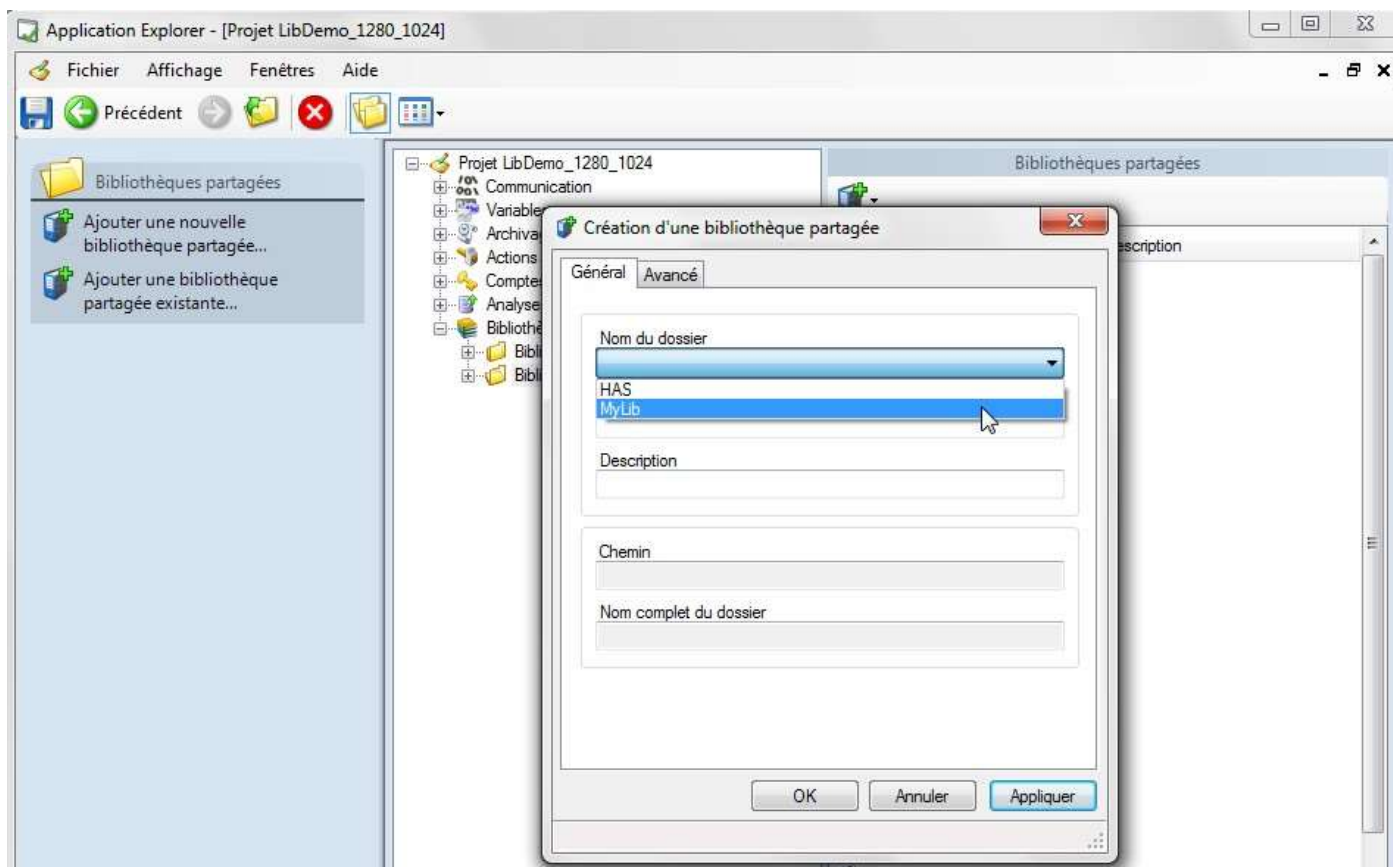


Figure 5

6. Sélectionner la bibliothèque désirée.
7. Saisir un Libellé et une Description optionnels. Le libellé est l'identifiant de la bibliothèque dans le projet. Si vous ne saisissez pas de libellé, le nom du dossier de la bibliothèque sera utilisé.
8. Cliquer sur OK pour confirmer la configuration et fermer la boîte de dialogue. Noter que les propriétés Chemin et Nom complet du dossier sont automatiquement générés par l'Application Explorer.

5 Enregistrement des objets graphiques

Pour vérifier le bon fonctionnement de toutes les vues et de tous les symboles, il faudrait ouvrir tous les synoptiques. Ce processus peut être long en fonction de la taille de votre projet.

Pour cela, nous allons utiliser l'outil de conversion des bibliothèques dans un mode détourné. A l'origine, cet outil est utile pour convertir les objets graphiques en ASCII (lisible depuis un éditeur de texte) ou en binaire (non-lisible). Nous allons utiliser cet outil pour ouvrir et fermer les synoptiques et détecter les erreurs. Cet outil se trouve dans le menu Affichage\Convertisseur de bibliothèques.

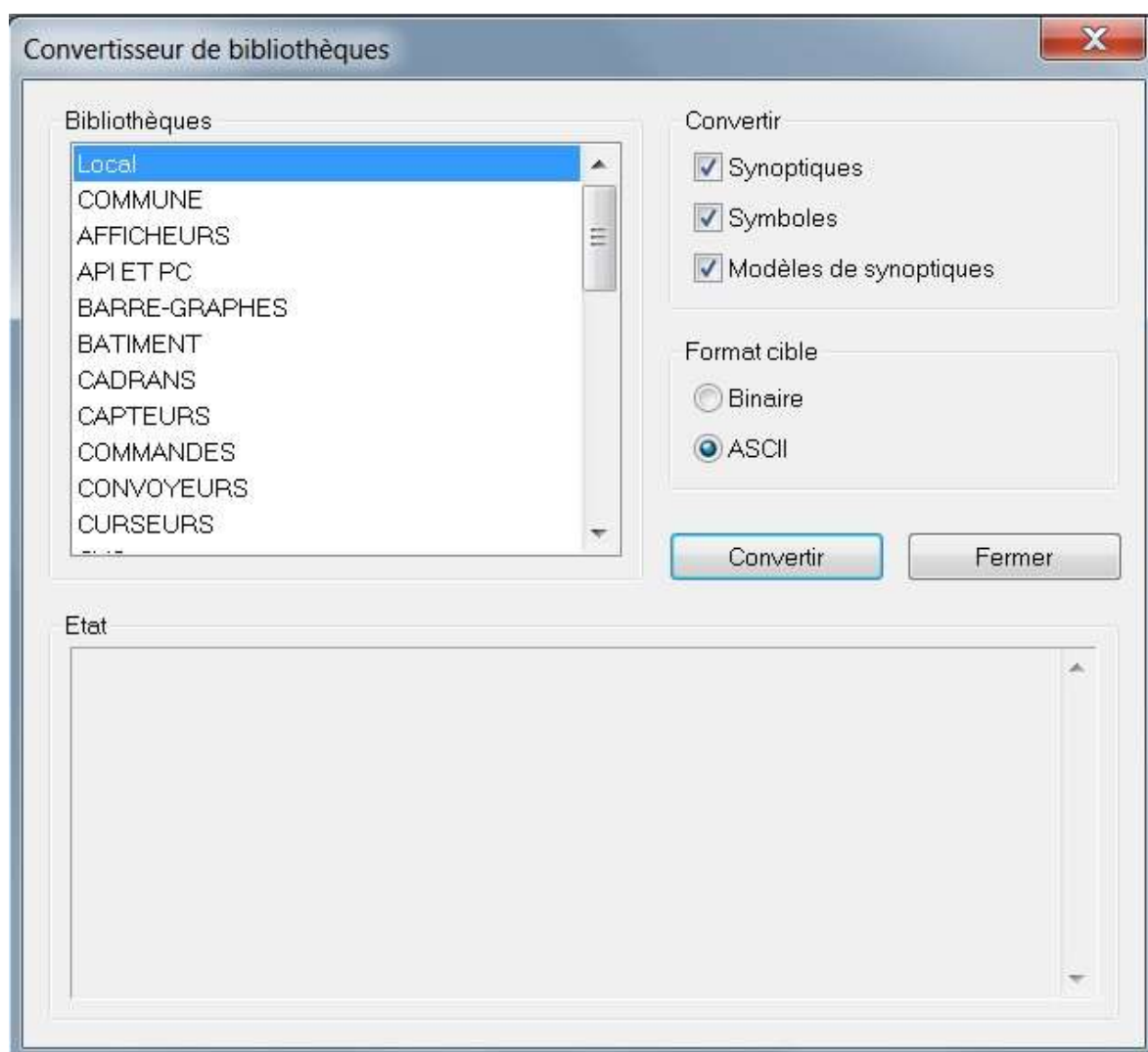


Figure 6

Il faut choisir la bibliothèque locale mais aussi les bibliothèques propres au projet. Si la conversion s'effectue sans problème, les synoptiques, modèles de synoptiques et symboles du projet sont correctement migrés. Attention, cette manipulation permettra d'ouvrir et fermer les vues mais elle ne détectera pas les objets ou variables manquantes.

6 Résumé

- ★ L'ouverture du projet avec la nouvelle version est l'étape la plus importante. Il faut prêter attention aux différents messages d'erreurs de l'observateur d'évènement et en identifier la cause.
- ★ L'enregistrement du projet est nécessaire.