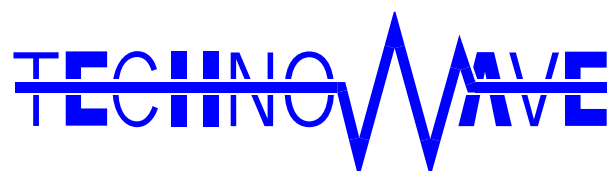


**LANX-I0800-L1**  
**LANX-I0404-L1**  
**ユーザーズマニュアル**



テクノウェーブ株式会社

---

## 目次

<b>1. はじめに</b> .....	<b>5</b>
<input type="checkbox"/> 安全にご使用いただくために .....	5
<input type="checkbox"/> その他の注意事項 .....	5
<input type="checkbox"/> マニュアル内の表記について .....	6
接点入力端子の状態 .....	6
接点出力端子の状態 .....	6
関数・構造体名 .....	7
引数の入力候補 .....	7
Null 値.....	8
<b>2. 製品概要</b> .....	<b>9</b>
<input type="checkbox"/> 特徴 .....	9
<input type="checkbox"/> 製品の利用方法 .....	10
パソコンとの接続 .....	10
パソコンからの制御 .....	10
ファームウェアの開発 .....	11
<input type="checkbox"/> 関連ドキュメント .....	13
<b>3. 製品仕様</b> .....	<b>14</b>
<input type="checkbox"/> 仕様 .....	14
<input type="checkbox"/> 外形寸法 .....	16
<input type="checkbox"/> LANX-I0800-L1 各部の名称と説明.....	17
<input type="checkbox"/> LANX-I0404-L1 各部の名称と説明.....	18
<input type="checkbox"/> ディップスイッチ .....	19
<b>4. 使用準備</b> .....	<b>20</b>
<input type="checkbox"/> DIN レール取付具の固定.....	20
<input type="checkbox"/> 端子台への配線 .....	20
<input type="checkbox"/> ライブラリ、設定ツールのインストール .....	21
<input type="checkbox"/> LabVIEW 用 VI ライブラリのインストール.....	22
<input type="checkbox"/> 設定ツールについて .....	23
フラッシュ書換えモードの動作 .....	24
<input type="checkbox"/> ネットワーク設定 .....	26
ネットワーク設定の手順 .....	27
<input type="checkbox"/> 装置番号設定 .....	28
<input type="checkbox"/> 製品固有機能制御モジュールの更新 .....	29

---

□ システムファームの更新 .....	30
<b>5. ハードウェア .....</b>	<b>31</b>
□ 接点入力 .....	31
□ 接点出力 (LANX-I0404-L1 のみ) .....	31
□ シリアル 0 (RS-485) .....	32
□ シリアル 1 (RS-232C) .....	34
<b>6. プログラミング .....</b>	<b>35</b>
□ プログラミングの準備 .....	35
C/C++での開発に必要なファイル .....	35
Visual Basic、C# での開発に必要なファイル .....	36
Visual Basic for Applications での開発に必要なファイル .....	36
LabVIEW での開発に必要なファイル .....	37
□ 接続 .....	38
デバイスに接続する .....	39
デバイスの操作を終了する .....	39
アドレスやポート番号を指定してデバイスをオープンする .....	42
クライアントモードに設定したデバイスと接続する .....	44
□ 接点入出力 .....	45
入力接点の状態を読み取る .....	46
出力接点の状態を変更する .....	47
□ パルスをカウントする .....	49
パルスカウンタの使用法 .....	49
□ パルス出力 .....	52
パルス出力の設定方法 .....	52
パルス出力の手順 .....	53
□ シリアルポート .....	56
シリアルポートの設定 .....	57
シリアルポートの使用手順 .....	58
□ ハードウェアイベントの監視 .....	63
パルスカウンタ入力を監視する .....	66
□ ユーザステータスレジスタ/ユーザーメモリの利用 .....	67
ユーザステータスレジスタの操作法 .....	67
ユーザーメモリの操作法 .....	68
□ フラッシュメモリの利用 .....	69
フラッシュメモリの消去方法 .....	70
フラッシュメモリへの書込み方法 .....	70

---

---

□ EEPROM の利用.....	73
□ エラー処理.....	74
<b>APPENDIX .....</b>	<b>76</b>
□ ライブラリから接続できない場合.....	76
□ フラッシュ書換えモードの動作詳細.....	77
□ 製品の応答時間.....	79
□ ネットワーク用語集.....	80
<b>保証期間 .....</b>	<b>82</b>
<b>サポート情報 .....</b>	<b>82</b>

---

## 1. はじめに

このたびは弊社多機能 I/O ユニットをご購入頂き、まことにありがとうございます。以下をよくお読みになり、安全にご使用いただけますようお願い申し上げます。

### □ 安全にご使用いただくために

製品を安全にご利用いただくために、以下の事項をお守りください。



#### 危険

これらの注意事項を無視して誤った取り扱いをすると人が死亡または重傷を負う危険が差し迫って生じる可能性があります。

- 引火性のガスがある場所では使用しないでください。爆発、火災、故障の原因となります。



#### 警告

これらの注意事項を無視して誤った取り扱いをすると人が死亡または重傷を負う可能性があります。

- 水や薬品のかかる可能性がある場所では使用しないでください。火災、感電の原因となります。
- 結露の発生する環境では使用しないでください。火災、感電の原因となります。
- 本製品のネットワークコネクタおよびシリアルコネクタに、屋外や雷の影響を受けやすい場所に設置されたケーブルを直接接続しないでください。感電や故障の原因となります。
- 定格の範囲内でご使用ください。火災の原因となります。



#### 注意

これらの注意事項を無視して誤った取り扱いをすると人が傷害を負う可能性があります。また物的損害の発生が想定されます。

- 濡れた手で製品を扱わないでください。故障の原因となります。
- 異臭、過熱、発煙に気がついた場合は、ただちに電源を切断してください。
- 製品を改造しないでください。

### □ その他の注意事項

- 本製品は一般民製品です。特別に高い品質・信頼性が要求され、その故障や誤動作が直接人命を脅かしたり、人体に危害を及ぼす恐れのある機器に使用することを前提としていません。本製品をこれらの用途に使用される場合は、お客様の責任においてなされることとなります。
- お客様の不注意、誤操作により発生した製品、パソコン、その他の故障、及び事故につきましては弊社は一切の責任を負いませんのでご了承ください。
- 本製品または、付属のソフトウェアの使用による要因で生じた損害、逸失利益または第三者からのいかなる請求についても、当社は一切その責任を負えませんのでご了承ください。

## □ マニュアル内の表記について

本マニュアル内ではハードウェアの各電気的状態について下記のように表記いたします。

表 1 電気的状態の表記方法

表記	状態
"ON"	電流が流れている状態、スイッチが閉じている状態、オープンコレクタ(オープンドレイン)出力がシンク出力している状態。
"OFF"	電流が流れていない状態、スイッチが開いている状態、オープンコレクタ(オープンドレイン)出力がハイインピーダンスの状態。
"Hi"	電圧がロジックレベルのハイレベルに相当する状態。
"Lo"	電圧がロジックレベルのローレベルに相当する状態。

また、数値について「0x」、「&H」、「H」はいずれもそれに続く数値が 16 進数であることを表します。「0x10」、「&H1F」、「H' 20」などはいずれも 16 進数です。

### 接点入力端子の状態

接点入力端子は十分な入力電圧が印加され電流が流れている状態を"ON"、入力電流が流れていないか十分でない場合を"OFF"とします。

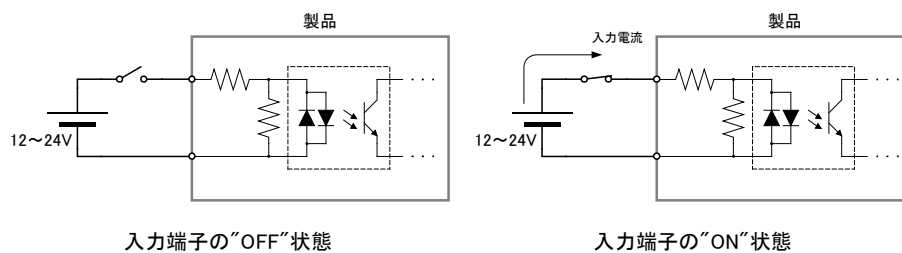


図 1 接点入力端子の"OFF"状態と"ON"状態

### 接点出力端子の状態

接点出力端子はリレー接点が閉じている状態を"ON"、開いている状態を"OFF"とします。

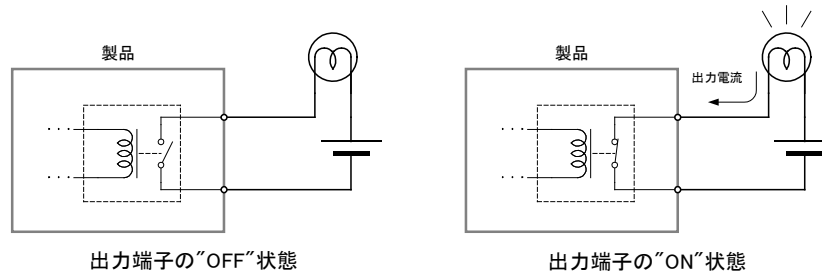


図 2 接点出力端子の"OFF"状態と"ON"状態

## 関数・構造体名

本文で関数名を表記する場合、C/C++、Visual Basic<sup>®</sup>、Visual Basic for Applications の名称に従い“*TWXA\_Open()*”のように表記します。C#の場合、これと対応する関数は *Techw.IO* 名前空間の *TWXA* クラスのスタティックメンバ関数で“*Techw.IO.TWXA.Open()*”となります。構造体名についても同様です。

関数の宣言を示す場合、C/C++、Visual Basic (.NET 以後)、Visual Basic for Applications (以下 VBA)、C# の順で、それぞれの言語における関数宣言が記載されます(表 2)。C# の場合は、名前空間とクラス名は省略して記述しています。

表 2 関数宣言の表記例

言語	関数宣言
C/C++	TW_STATUS TWXA_Open(TW_HANDLE *phDev, long Number, long Opt)
VB	Function TWXA_Open(ByRef phDev As System.IntPtr, ByVal Number As Integer, ByVal Opt As TWXA_OPEN_OPT) As Integer
VBA	Function TWXA_Open(ByRef phDev As Long, ByVal Number As Long, ByVal Opt As TWXA_OPEN_OPT ) As Long
C#	STATUS Open(out System.IntPtr phDev, int Number, OPEN_OPT Opt)

## 引数の入力候補

各関数の引数の中には、入力できる値が限定されていて、ある定数を入力することが適当なものがあります。そのような場合、各開発環境の入力支援機能(インテリセンス)を十分活用できるように、言語毎に異なった定数や列挙型を定義しています。

表 3 は *TWXA\_Open()* 関数の *Opt* 引数の入力候補の一部です。引数の入力候補は表のように各言語別に記述方法が記載されます。

“C/C++”と書かれた行は C および C++ で使用できる記述方法です。この値は *#define* で定義された定数です。

“C++”と書かれた行は C++ で使用できる記述方法です。定数専用で宣言されたクラスのスタティックメンバになっています。Visual Studio<sup>®</sup>でこの定数を入力する場合、最初に“*TWXA::*”と入力すると画面に入力候補が表示されますので、定数を選択して入力を行ってください。

“VB/VBA”と書かれた行は Visual Basic と VBA で使用可能な記述方法です。この場合、関数の引数自体が列挙型となっており定数は列挙子です。

“C#”と書かれた行は C# で使用可能な記述方法です。この場合も Visual Basic 同様に関数の引数が列挙型となっています。名前空間は省略して記述しています。

表 3 引数の入力候補の例

言語	値	説明
C/C++	TWXA_ANY_DEVICE	制御できるデバイスであればインタフェースや製品タイプを問わずに接続します。
C++	TWXA::OPEN_OPT::ANY_DEVICE	
VB/VBA	TWXA_OPEN_OPT.ANY_DEVICE	
C#	TWXA.OPEN_OPT.ANY_DEVICE	
C/C++	TWXA_IF_USB	ホストインタフェースがUSBのデバイスに接続します。
C++	TWXA::OPEN_OPT::IF_USB	
VB/VBA	TWXA_OPEN_OPT.IF_USB	
C#	TWXA.OPEN_OPT.IF_USB	
C/C++	TWXA_IF_LAN	ホストインタフェースがLANのデバイスに接続します。
C++	TWXA::OPEN_OPT::IF_LAN	
VB/VBA	TWXA_OPEN_OPT.IF_LAN	
C#	TWXA.OPEN_OPT.IF_LAN	

## Null 値

関数の引数の中には Null 値 (空値) を要求するものがあります。本文中で Null 値と表記した場合、各言語での対応する記述方法は表 4 のようになります。

表 4 Null 値

言語	記述方法
C/C++	NULL
VB	Nothing
VBA	vbNullString
C#	null



---

## 2. 製品概要

### □ 特徴

『LANX-I0800-L1』 / 『LANX-I0404-L1』 (以下、製品またはデバイス) は多機能 I/O ユニットです。ネットワークを通じてパソコンから、デジタル I/O、パルスカウンタ、シリアル通信などの機能を制御できます。接続方法は、パソコンから接続を受け入れるサーバー動作と、製品側から特定のサーバーに接続するクライアント動作から選択できます。

また、製品に内蔵されたマイコン用のプログラム開発もサポートされていますので、カスタム機能の追加やコントローラとしての利用も可能です。

- **接点入出力**<sup>1</sup> - 『LANX-I0800-L1』はフォトカプラ絶縁入力 8 点、『LANX-I0404-L1』はリレー出力 4 点、フォトカプラ絶縁入力 4 点を備えています。
- **32ビットパルスカウンタ**<sup>1</sup> - 最大4チャンネルの単相 32 ビットパルスカウンタを使用可能です。
- **シリアル通信**<sup>2</sup> - RS-485 用シリアルポートを 1 チャンネル、RS-232C の信号レベルで通信できるシリアルポートを 1 チャンネル備えています。
- **ハードウェアイベントの監視** - パルスカウンタ入力を監視し、指定された条件となった場合に Windows<sup>®</sup> 上のアプリケーションにメッセージで通知する機能を備えています。
- **パルス出力**<sup>1</sup> - 『LANX-I0404-L1』はパルスを自動的に出力する機能を備えています。
- 制御用 API は DLL モジュールで提供され、Visual C++<sup>®</sup> や Visual Basic<sup>®</sup>、Visual C#<sup>®</sup> で作成された Windows 上のアプリケーションプログラムから制御できます。また、ナショナルインスツルメンツ社の LabVIEW<sup>™</sup> にも対応していますので、グラフィカルな開発環境でのプログラミングも可能です。
- 内蔵マイコンのプログラミングはエル・アンド・エフ社の Yellow IDE (YCH8)、イエロースコープ (YSH8) に対応し、ソースコードレベルでのデバッグが可能です。
- 製品は付属の取付具を使用することで 35mmDIN レールにワンタッチで着脱できます。

---

<sup>1</sup> 接点入出力、パルス出力、カウンタは一部の端子、ハードウェア機構を共有しているため、組み合わせにより同時使用できない場合があります。

<sup>2</sup> シリアルポートは OS 上から仮想 COM ポートとして制御することはできません。専用 API でのアクセスとなります。

LabVIEW は、National Instruments Corporation の商標です。

---

## □ 製品の利用方法

### パソコンとの接続

製品と制御用パソコンは TCP による接続を行います。接続方法は、製品側がサーバーとなりパソコンからの接続を待つサーバーモードと、製品側がクライアントとなり予め指定されたサーバーに接続するクライアントモードの 2 つがあり、選択することができます。

サーバーモードとクライアントモードの違いは、最初の接続がどちら側から行われるかの違いだけで、接続後の制御方法はどちらもパソコン側からコマンドを送ることにより行われます。

クライアントモードの製品は、サーバーと接続されていない場合、約 1 分間隔で接続を試みます。

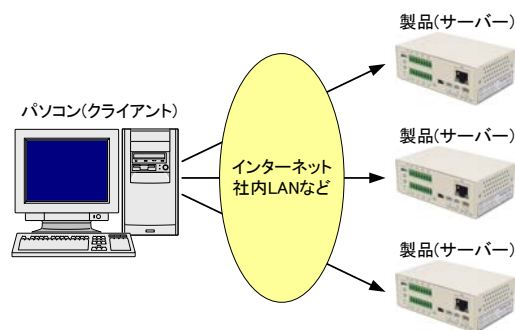


図 3 サーバーモード(デフォルト)

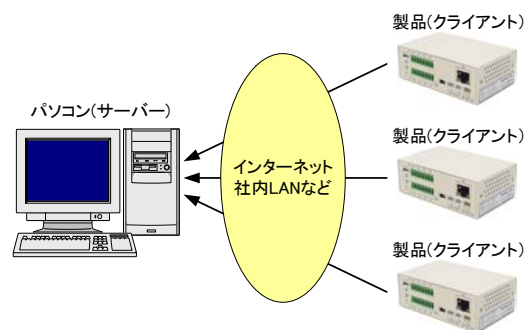


図 4 クライアントモード

### パソコンからの制御

製品は専用の制御用 API を通して接続したパソコンから制御することができます。この制御用 API は「TWXA.d11」というファイルで提供され、TWXA ライブラリと呼びます。

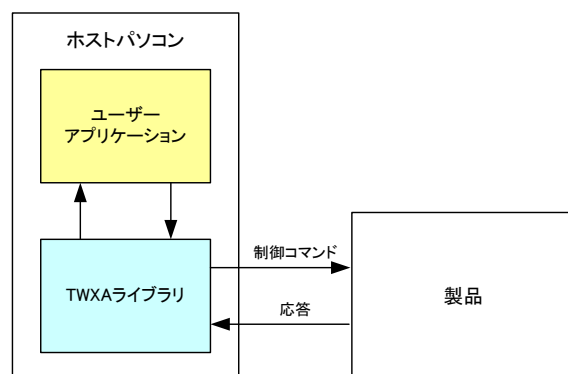


図 5 ホストパソコンからの制御

表 5 のプログラミング言語に対しては、開発に必要となるヘッダーファイルやモジュールファイルを提供しています。これらを使用してプログラムから TWXA ライブラリの各関数を呼

び出すことで、製品を制御することができます。また多くの場合、その他のプログラミング言語についても、その言語に合わせた定義ファイルを作成していただくことで製品を利用することが可能になります。

表 5 開発用ファイルが提供される言語

開発言語	開発環境/製品
C	Visual Studio など
C++	Visual Studio など
Visual Basic	Visual Studio など
Visual Basic for Applications	Microsoft Office <sup>®</sup>
C#	Visual Studio など

また、LabVIEW についても TWXA ライブラリの各関数と対応した VI ライブラリを用意していますので、これを使用することで LabVIEW から製品を制御することができます。

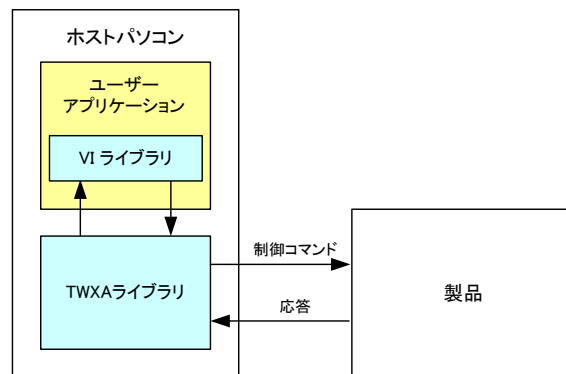


図 6 LabVIEW での利用

### ファームウェアの開発

TWXA ライブラリの各関数は図 7 のように製品に組み込まれたファームウェア<sup>3</sup>に独自の制御コマンドを送信することで製品を制御します。最初から製品に組み込まれているこのファームウェアのことをシステムファームと呼びます。

<sup>3</sup> パソコン上で動作するプログラムやソフトウェアと区別するために、製品内蔵のマイコンで動作するプログラムのことをファームウェア、または単にファームと呼びます。

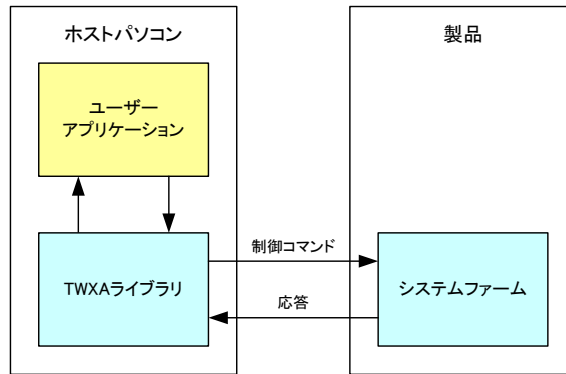


図 7 ホストパソコンからの制御

製品ではファームウェアをユーザーが開発し、動作をカスタマイズする仕組みがサポートされています。これにより、パソコンからのコマンド制御では実現が困難なリアルタイム性が要求される処理や、基本機能では提供されないユーザー独自の機能追加が可能です。また、製品を自律動作させ、コントローラとして利用することも可能となります。このユーザーカスタムのファームウェアのことをユーザーファームと呼びます(図 8)。

ユーザーファームの開発言語はC言語です。詳細は別紙「X-I0800/X-I0404/X-I0008 ユーザーファーム開発マニュアル」を参照してください。

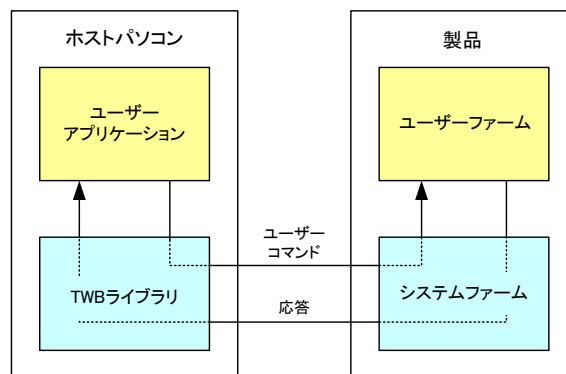


図 8 ユーザーファームの追加

---

## □ 関連ドキュメント

本マニュアルでは製品の設定、ハードウェア、パソコン用プログラムの開発方法を中心に説明しています。TWXA ライブラリ関数の詳細や、VI ライブラリ、ユーザーファームの開発などについては表 6 にあげるドキュメントを参照してください。

表 6 製品関連ドキュメント

ドキュメント名	内容	ファイル名
LANX-I0800-L1/LANX-I0404-L1 ユーザーズマニュアル (本マニュアル)	基本事項、ハードウェア、専用ライブラリによるホストパソコンからの制御方法など	LANX-I0x0x-L1. pdf
TWXA ライブラリ 関数リファレンス	専用ライブラリの各関数の説明	TWXALibrary. pdf
X-I0800/X-I0404/X-I0008 ユーザーファーム開発マニュアル	ユーザーファーム（製品内蔵マイコン用プログラム）の開発方法	X-I0x0xUserFirm. pdf
VI ライブラリヘルプファイル	LabVIEW 用ライブラリの使用方法	(VI ライブラリをインストールすることで[スタート]メニューに追加されます)

### 3. 製品仕様

#### □ 仕様

表 7 共通仕様

項目	仕様	備考
寸法	96 (W) × 60 (D) × 34 (H) [mm]	ゴム足、端子台、DIN レール取付具含まず
重量	250 [g]	付属品含まず
電源電圧	21.6~26.4 [VDC]	
消費電力	最大 200 [mA]	
動作温度範囲	LANX-I0800-L1	-20~50 [°C]
	LANX-I0404-L1	-20~40 [°C]
フラッシュメモリのプログラム保持年数	10 [年]	
通信インタフェース	RJ-45 × 1 ポート	
通信規格	10BASE-T、100BASE-TX	AUTO-MDIX オートネゴシエーション対応
対応 OS	Windows 7, 8, 8.1, 10	32 ビット, 64 ビット

表 8 接点入力仕様

項目	仕様	備考
入力点数	LANX-I0800-L1	最大 8 点
	LANX-I0404-L1	最大 4 点
入力方式	電圧入力	4 点はパルスカウンタ機能付き
絶縁方式	フォトカプラ	PS2801-4 相当品
入力電圧範囲	0~25.2 [V]	Ia 端子間電圧、Ic 端子間電圧 無極性
入力抵抗	3.6kΩ	入力回路図参照
入力オン電圧	11.4~25.2 [V]	Ia 端子間電圧、Ic 端子間電圧
フォトカプラ応答速度	最大 100 [μsec]	
絶縁抵抗	対シャーシ	1000 [MΩ] 以上
	対 SG (内部回路)	1000 [MΩ] 以上
	対電源端子	1000 [MΩ] 以上
絶縁耐圧	対シャーシ	2500 [Vrms]
	対 SG (内部回路)	2500 [Vrms]
	対電源端子	2500 [Vrms]

表 9 接点出力仕様(LANX-I0404-L1のみ)

項目	仕様	備考	
出力点数	最大 4 点	2 点はパルス出力機能付き	
出力方式	無電圧接点出力		
絶縁方式	リレー	V23079A1001B301 相当品	
最大接点電圧	100[VDC]、100[VAC]		
最大電力	60[VA]		
最大電流	2[A]		
動作時間	最大 4[msec]		
復帰時間	最大 4[msec]		
絶縁抵抗	対シャーシ	1000[MΩ] 以上	測定条件: 500VDC
	対 SG (内部回路)	1000[MΩ] 以上	
	対電源端子	1000[MΩ] 以上	
絶縁耐圧	対シャーシ	1500[Vrms]	測定条件: カットオフ電流 10mA、1 分間
	対 SG (内部回路)	1500[Vrms]	
	対電源端子	1500[Vrms]	

表 10 パルス出力仕様(LANX-I0404-L1のみ)

項目	仕様	備考
出力チャンネル数	最大 2 チャンネル	Of0、Of1
出力周期	20[msec] ~ 65[sec]	
周期/デューティ分解能	1[msec]	
パルス幅ひずみ	最大 4[msec]	

表 11 パルスカウンタ仕様

項目	仕様	備考
入力チャンネル数	最大 4 チャンネル	Ic0 ~ Ic3
カウンタビット数	32 ビット	
カウントタイミング	入力が OFF から ON に変化時	
周波数	最大 5[kHz]	

表 12 シリアルポート仕様

チャンネル	項目	仕様	備考
0	信号レベル	RS-485 準拠	SER0
	適合コネクタ	PHR-3 (日本圧着端子製造)	
	通信方式	半二重	
	同期方式	調歩同期式 (フロー制御なし)	
	ビットレート	300 ~ 38400 [bps]	
	内蔵終端抵抗	120[Ω]	ON/OFF 切替え可能
1	信号レベル	RS-232C 準拠	SER1
	適合コネクタ	SBA20-03HG/SB20-03HG (日本オートマチックマシン)	
	通信方式	全二重	
	同期方式	調歩同期式 (フロー制御なし) <sup>4</sup>	
	ビットレート	300 ~ 38400 [bps]	

- パルス出力は接点出力端子の Of0、Of1 を使用します。どちらか片方の機能しか利用できません。
- カウンタ入力端子は接点入力端子の Ic0 ~ Ic3 を使用します。どちらか片方の機能しか利用できません。

<sup>4</sup> RTS, DTR は出力されませんので接続する機器の仕様によっては通信できない場合があります。

□ 外形寸法

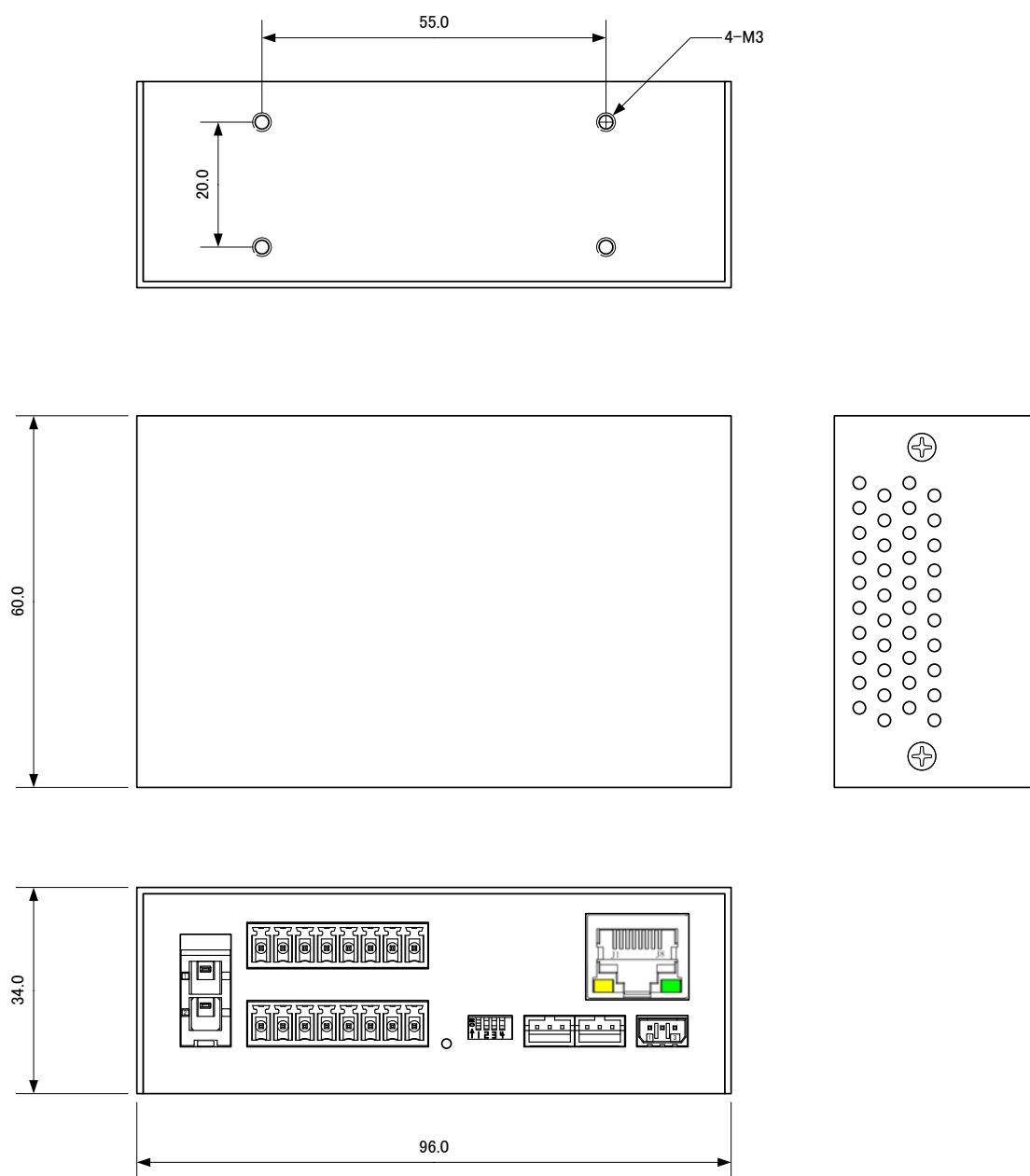


图 9 外形寸法图



## □ LANX-I0800-L1 各部の名称と説明

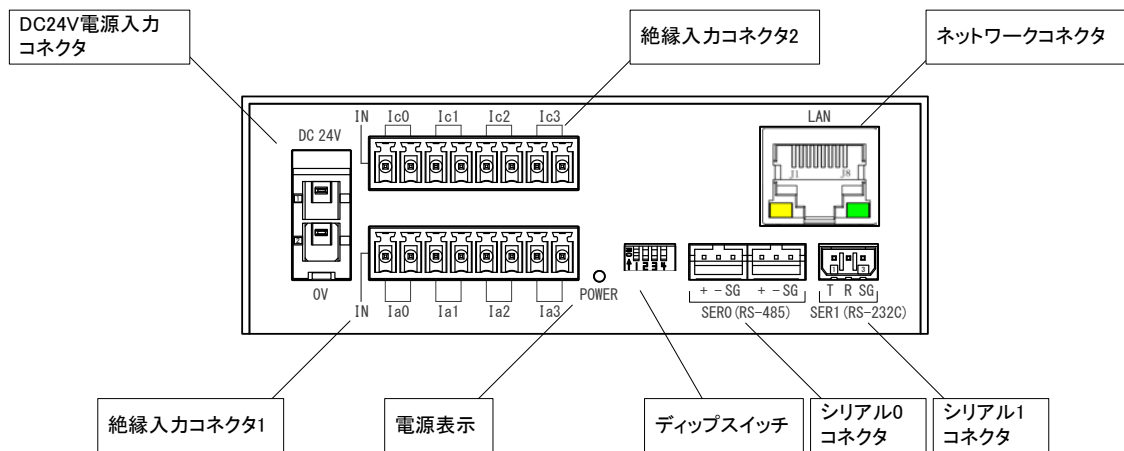


図 10 LANX-I0800-L1 各部の名称

### DC24V 電源入力コネクタ

直流電圧源と接続してください。1 番ピンが+ (21.6~26.4V)、2 番ピンが- (0V)です。適合コネクタは「XLP-02V」(日本圧着端子製造)です。

### 電源表示

電源がオンになると LED が点灯します。

### ネットワークコネクタ

LAN に接続します。

緑の LED はデータが送受信される際に点滅します。黄色の LED はネットワークに接続されると点灯し、データが送受信される際に点滅します。

### ディップスイッチ

製品の動作設定を行います。詳細は 19 ページを参照してください。

### シリアル 0 コネクタ

RS-485 による通信に使用します。2 つのコネクタは内部で並列に接続されています。適合コネクタは「PHR-3」(日本圧着端子製造)です。

### シリアル 1 コネクタ

RS-232C による通信に使用します。また、ファームウェアの開発の際にはデバッガとの通信ポートとして使用します。適合コネクタは「SBA20-03HG」または「SB20-03HG」(日本オートマチックマシン)です。

### 接点入力コネクタ 1

デジタル信号の入力端子です。適合コネクタは「EC350RL-08P」(DINKLE)です。

### 接点入力コネクタ 2

デジタル信号の入力端子です。パルスカウンタ入力としても使用可能です。適合コネクタは「EC350R-08P」(DINKLE)です。

## □ LANX-I0404-L1 各部の名称と説明

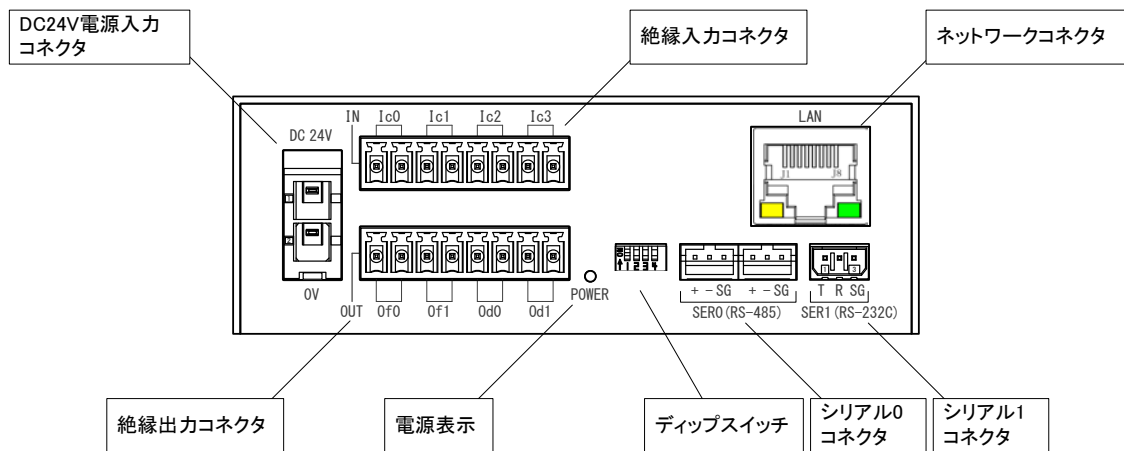


図 11 LANX-I0404-L1 各部の名称

### DC24V 電源入力コネクタ

直流電圧源と接続してください。1 番ピンが+ (21.6~26.4V)、2 番ピンが- (0V)です。適合コネクタは「XLP-02V」(日本圧着端子製造)です。

### 電源表示

電源がオンになると LED が点灯します。

### ネットワークコネクタ

LAN に接続します。

緑の LED はデータが送受信される際に点滅します。黄色の LED はネットワークに接続されると点灯し、データが送受信される際に点滅します。

### ディップスイッチ

製品の動作設定を行います。詳細は 19 ページを参照してください。

### シリアル 0 コネクタ

RS-485 による通信に使用します。2 つのコネクタは内部で並列に接続されています。適合コネクタは「PHR-3」(日本圧着端子製造)です。

### シリアル 1 コネクタ

RS-232C による通信に使用します。また、ファームウェアの開発の際にはデバッガとの通信ポートとして使用します。適合コネクタは「SBA20-03HG」または「SB20-03HG」(日本オートマチックマシン)です。

### 接点出力コネクタ

デジタル信号の出力端子です。Of0、Of1 は自動でパルス出力を行う機能があります。適合コネクタは「EC350RL-08P」(DINKLE)です。

### 接点入力コネクタ

デジタル信号の入力端子です。パルスカウンタ入力としても使用可能です。適合コネクタは「EC350R-08P」(DINKLE)です。

---

□ ディップスイッチ

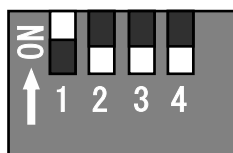


図 12 ディップスイッチ

表 13 ディップスイッチ

番号	説明
1	常に“ON”で使用します。
2	通常は“OFF”で使用します。製品をフラッシュ書換えモードで起動するとき“ON”にします。
3	ライブラリ関数からフラッシュメモリへの書込みを許可する場合に“ON”にします。
4	シリアル0(RS-485)の終端抵抗を有効にする場合“ON”にします。

## 4. 使用準備

### □ DIN レール取付具の固定

DIN レール取付具は図 13 の向きで製品に取り付けます。製品は図 14 の向きになるように固定してください。



図 13 DIN レール取付具の取付け



図 14 DIN レールへの固定

- 設置時は側面の換気孔をふさがないように注意してください。

### □ 端子台への配線

付属するコネクタ端子台のスクリューを緩め、電線、または、棒端子(図 15 参照)を挿入し再びスクリューを締めて固定します。

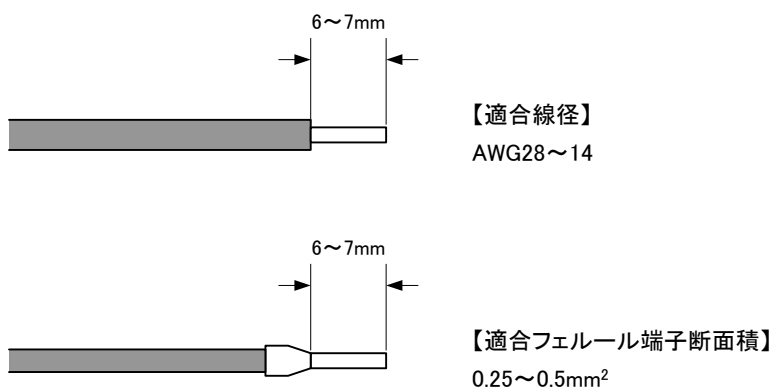


図 15 電線の加工

□ **ライブラリ、設定ツールのインストール**

弊社のホームページ「<https://www.techw.co.jp/SupportFrm.html?pid=LANX-I0x0x-L1>」から「ユーティリティ」をダウンロードいただき、「¥LANX-I0x0xTools¥setup.exe」を実行し、画面の指示に従ってインストールを行ってください。

ライブラリと設定ツールの動作環境を以下に示します。

**表 14 ライブラリと設定ツールの動作環境**

対応 OS	日本語版 Windows 7, 8, 8.1, 10
-------	----------------------------

表 15 は製品の制御に必要なライブラリファイルです。これらのファイルは、設定ツールをインストールした場合は、自動的にシステムフォルダ（「C:¥Windows¥System32」など）にコピーされます。設定ツールをインストールしていないパソコンで製品を利用する際には表の「コピー先」フォルダにファイルをコピーするようにしてください。

また、これらのファイルは、弊社のホームページ「<https://www.techw.co.jp/SupportFrm.html?pid=LANX-I0x0x-L1>」の「I/O ボード・I/O ユニット用ライブラリ」からダウンロードすることもできます。

**表 15 製品の制御に必要なファイル**

32bit/64bit	ファイル名	ダウンロードファイル内の格納フォルダ	コピー先
32bit プログラムから制御する場合	USBM3069.DLL (32bit 版)	¥DLL	お客様で作成された実行ファイル(.EXE ファイル)と同一フォルダかシステムフォルダ（「C:¥Windows¥System32」など）
	TWXA.DLL (32bit 版)		
	TW_RX.DLL (32bit 版)		
	M3069FlashWriter.atf		
64bit プログラムから制御する場合	USBM3069.DLL (64bit 版)	¥DLL¥x64	
	TWXA.DLL (64bit 版)		
	TW_RX.DLL (64bit 版)		
	M3069FlashWriter.atf	¥DLL	

- 64bit 版 OS のシステムフォルダに 32bit 版の DLL ファイルをコピーする場合は、「System32」ではなく、「SysWOW64」フォルダにコピーしてください。
- Visual Basic for Applications および LabVIEW で開発したプログラムは 64bit 版 OS で使用する場合でも 32bit 版の DLL が必要です。

## □ LabVIEW 用 VI ライブラリのインストール

LabVIEW から製品を制御されたい場合、専用の LabVIEW 用 VI ライブラリをインストールしてください。

表 16 VI ライブラリの動作環境

対応バージョン	日本語版 2010 SP1 以降 <sup>5</sup>
---------	-------------------------------

VI ライブラリのインストール前にご利用になるバージョンの LabVIEW がパソコンにインストールされていることをご確認ください。また、LabVIEW が起動中であれば終了してください。次に弊社のホームページ「<https://www.techw.co.jp/SupportFrm.html?pid=LANX-I0x0x-L1>」の「LabVIEW 用 TWXA-VI ライブラリ」をダウンロードいただき、「¥TWXA-VI¥setup.exe」を実行します。以下のような画面が表示され、現在パソコンにインストールされている LabVIEW のバージョンが表示されます。ご利用になるバージョンを選択して[次へ]ボタンを押してください。以降、画面に従ってインストールを完了します。

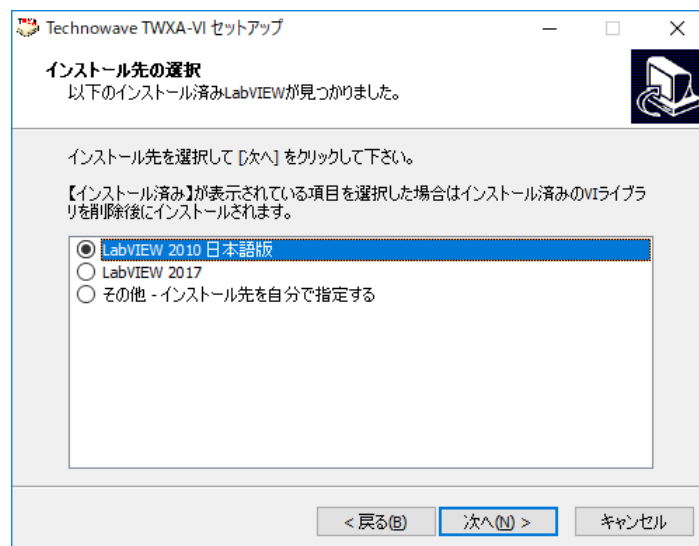


図 16 VI ライブラリのセットアップ画面

VI ライブラリの使用方法に関してはオンラインヘルプを参照してください。ヘルプファイルへのショートカットは、Windows 10 の場合[スタート]メニュー→[アプリの一覧]→[テクノウェーブ]の中に、Windows 7 の場合[スタート]メニュー→[すべてのプログラム]→[テクノウェーブ]→[TWXA-VI]の中に作られます。

<sup>5</sup> 32 ビット版のみ対応しています。

## □ 設定ツールについて

21 ページの内容に従って設定ツールをインストールすると、[スタート]メニューの中に設定ツールの起動メニューが追加されます。デフォルトのインストールオプションでは、Windows 10 の場合 [スタート]メニュー→[アプリの一覧]→[テクノウェーブ]→[LANX-I0x0xTools]から、Windows 7 の場合 [スタート]→[すべてのプログラム]→[テクノウェーブ]→[LANX-I0x0xTools]から起動することができます。



図 17 設定ツールのメニュー画面

表 17 設定ツールの機能説明

プログラム名	機能説明
ネットワーク設定ツール (LANMConfig)	IP アドレス、サブネットマスク、デフォルトゲートウェイなど製品が使用するネットワーク設定を変更します。
装置番号設定ツール	装置番号を変更します。装置番号によって複数の製品を識別します。
M3069FlashWriter	製品固有機能を制御するためのモジュール(ファームウェア)をダウンロードする場合や、製品のフラッシュメモリにユーザーファームをダウンロードする場合に使用します。
M3069IniWriter	ユーザーファームに動作パラメータを与えたい場合に使用します。
ファームウェア更新ツール	製品のシステムファームを更新します。

各設定ツールの使用方法については、オンラインヘルプまたは画面の説明を参照してください。

- システムファームはバグの修正や、機能追加のために不定期に新しいバージョンのものが公開されます<sup>6</sup>。システムファームの更新ファイルは設定ツールの中に含まれていますので、更新する場合には、まず新しい設定ツールをご利用のパソコンにインストールしてください。

## フラッシュ書換えモードの動作

製品ではネットワーク設定、装置番号の設定、ファームウェアの更新などの操作も LAN インタフェース経由で行います。このとき製品はフラッシュ書換えモードという特殊なモードで起動する必要があります。製品をフラッシュ書換えモードで起動するには、ディップスイッチ(表 13)の 2 番を“ON”に設定した後に電源を入れます。

フラッシュ書換えモードの製品は、自分が使用する IP アドレスやサブネットマスクなど通信に必要な情報を持たない状態で起動します。これらの情報は製品に接続しようとするパソコンから一時的に割り当てを行います。



図 18 フラッシュ書換えモードの通信

割り当てる IP アドレスは各設定ツールの[接続設定]というメニューを選択すると指定することができます(図 19)。

製品が一時的に使用可能な IP アドレスとサブネットマスクを入力してください。IP アドレスはネットワーク上の他の機器と重なるとトラブルの原因となりますので、社内ネットワークに接続する場合などは注意してください。ここで設定するのは一時的に使用するアドレスですので、特殊な場合を除いてアドレスは 1 つで構いません。

DHCP サーバーを利用できる場合は、[自動取得]をチェックすることができます。自動取得にすると設定ツールは製品に割り当て可能な IP アドレスを DHCP サーバーから取得します。

<sup>6</sup> 弊社ホームページにて随時公開します。



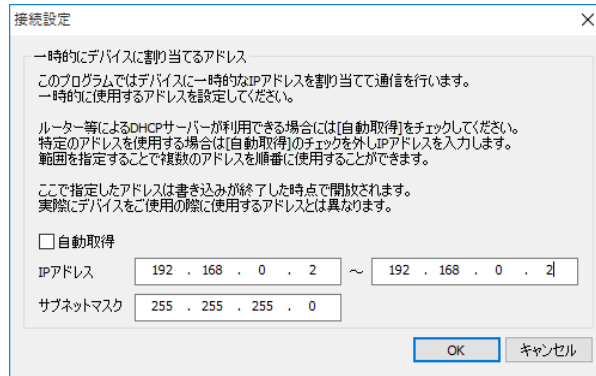


図 19 接続設定画面

ここで入力した情報は、その設定画面から製品に接続する場合のみに使用されるものです。  
通常モードで製品が使用する IP アドレスやサブネットマスクなどは、26 ページの手順で設定しますので混同しないようご注意ください。

フラッシュ書換えモードの動作の詳細は 77 ページを参照してください。

## □ ネットワーク設定

製品は使用開始前にネットワーク設定を適切に行う必要があります。図 20 はネットワーク設定に使用する設定ツール「LANMConfig」の画面、表 18 は設定項目です。

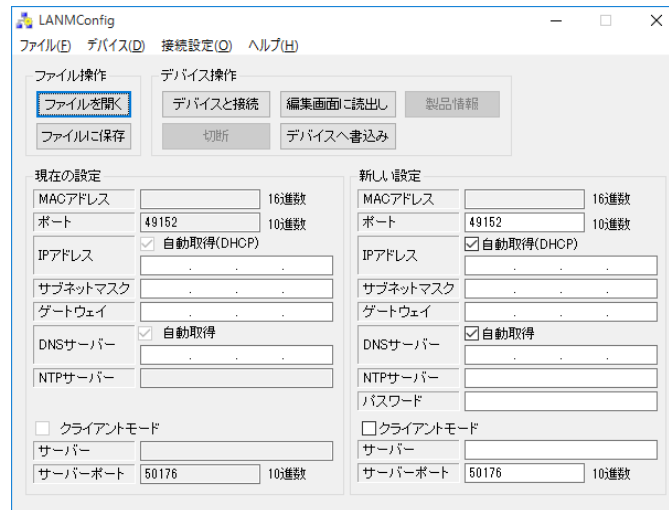


図 20 ネットワーク設定ツール「LANMConfig」の画面

表 18 ネットワーク設定の項目

項目	初期値	説明
MAC アドレス	製品固有値	製品の MAC アドレスです。変更する必要はありません。
ポート	49152	製品をサーバーモードで使用する場合にライブラリから製品に接続するため、および、デバイスを検索するためのポート番号を指定します。通常変更する必要はありません。変更する場合は 49152～65535 の範囲で番号を設定してください。TCP と UDP で同じ番号を使用します。
IP アドレス	DHCP による自動取得	製品が使用する IP アドレス。初期状態では DHCP サーバーから割り当てを受けるように設定されています。
サブネットマスク	DHCP による自動取得	製品が利用するネットワークのマスク。初期状態では DHCP サーバーから割り当てを受けるように設定されています。
ゲートウェイ	DHCP による自動取得	ルーターなどを通じて外部と通信する場合のゲートウェイアドレスを指定します。初期状態では DHCP サーバーから割り当てを受けるように設定されています。ローカルネットだけで使用する場合は空欄でも構いません。
DNS サーバー	DHCP による自動取得	クライアントモードやユーザーファームでドメイン名を解決する必要がある場合に指定します。
NTP サーバー	設定なし	ユーザーファームで日時が必要な場合に、時刻合わせをするためのサーバーを指定します。
パスワード	初期パスワード	パソコンからデバイスにアクセスする場合の認証に使用されるパスワード。設定しない場合はデフォルトの初期パスワードで認証が行われます。
クライアントモード	チェックなし	製品をクライアントモードで動作させる場合にチェックします。クライアントモードにすると 1 分間隔で [サーバー] に指定したホストに接続を試みます。
サーバー	設定なし	クライアントモード時の接続先サーバーを指定します。IP アドレスまたはドメイン名で指定してください。
サーバーポート	50176	クライアントモード時の接続先サーバーのポート番号を指定します。

- [ポート]を49152以外に変更した場合はTWXAライブラリが接続先として使用するポート番号を *TWXA\_SetNetworkPort()* 関数で変更するか、*TWXA\_OpenByAddress()* 関数でアドレスとポートを指定して接続する必要があります (42 ページを参照)。
- [パスワード]を変更した場合は *TWXA\_SetPassword()* 関数を使用し、TWXA ライブラリ側のパスワード設定も変更する必要があります。
- [サーバー]や[NTP サーバー]にドメイン名を指定する場合には、DNS サーバーとの通信が必要になります。

パソコンと1対1で接続する場合はIPアドレスなどを自動取得することができません。そのような場合はプライベートアドレス<sup>7</sup>を使用するのが一般的です。表 19 にプライベートアドレスを利用した設定例をあげます。

表 19 プライベートアドレスの設定例

項目	製品側の設定値	パソコン側の設定値
IP アドレス	192.168.0.2	192.168.0.1
サブネットマスク	255.255.255.0	255.255.255.0
ゲートウェイアドレス	空欄	空欄

## ネットワーク設定の手順

1. 設定する製品のディップスイッチ 2 番を“ON”にしてフラッシュ書換えモードとし、パソコンまたはネットワークに接続します。設定ツールは最初に見つかった製品に接続しますので、設定対象以外の製品をフラッシュ書換えモードでネットワークに接続しないでください。
2. 設定ツールのメニュー画面 (図 17) から [ネットワーク設定ツール (LANMConfig)] ボタンを押します。図 20 の画面が表示されます。
3. [接続設定] メニューを選択して、このツールとの通信中に製品が使用する IP アドレスを変更することができます (24 ページ)。
4. [デバイスと接続] ボタンを押すと左側の「現在の設定」欄に接続されている製品の情報が表示されます。接続に失敗する場合にはオンラインヘルプを参照してください。
5. 右側の [新しい設定] 欄を編集します。[IP アドレス]、[ゲートウェイ]、[サブネットマスク] を編集する場合は [自動取得 (DHCP)] のチェックを外します。
6. [DNS サーバー] の編集が必要な場合には [自動取得] のチェックボックスを外します。
7. 製品をクライアントモードで動作させる場合には [クライアントモード] をチェックし、接続先となる [サーバー] と [サーバーポート] を指定します。
8. [ファイルに保存] ボタンを押すと編集内容をファイルに保存することができます。保存したデータは [ファイルを開く] ボタンで読み出すことができます。ただし、ファイルから読み出した際はパスワードが表示されませんので、別途控えておく必要があります。
9. 編集が終了したら [デバイスへ書込み] ボタンを押して製品に設定値を書き込みます。製品の電源を切り、ディップスイッチ 2 番を“OFF”に戻してください。ネットワーク設定の書換え可能回数の目安は 3,200 回です。

<sup>7</sup> 組織内などの閉じた範囲で自由に割り当てができるアドレス。インターネット上では使用できません。

## □ 装置番号設定

識別用の装置番号を製品に付与します。これにより TWXA ライブラリ関数から番号を指定して同一ネットワーク内の製品に接続できるようになります。複数の製品を制御する場合に便利です。

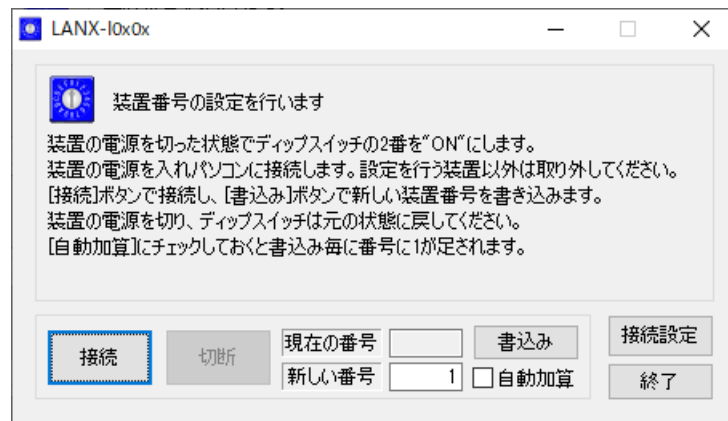


図 21 番号設定ツールの画面

1. 設定する製品のディップスイッチ 2 番を“ON”にしてフラッシュ書換えモードとします。製品に電源を供給し、パソコンまたはネットワークに接続します。設定ツールは最初に見つかった製品に接続しますので、設定対象以外の製品をフラッシュ書換えモードでネットワークに接続しないでください。
2. 設定ツールのメニュー画面(図 17)から[装置番号設定ツール]ボタンを押します。図 21 のような画面が表示されます。
3. [接続設定]ボタンを押して、このツールとの通信中に製品が使用する IP アドレスを変更することができます(24 ページ)。
4. [接続]ボタンを押して製品に接続します。
5. [新しい番号]に 1~65535 の範囲の数値を入力します。
6. [書込み]ボタンを押すと入力した装置番号が製品に設定されます。またこのとき、[自動加算]にチェックを入れておくと、書込みを行うたびに[新しい番号]が 1 ずつ増加します。TWXA ライブラリの関数からは入力した番号を指定して接続を行うことができますようになります (*TWXA\_Open()* 関数を参照してください)。
7. 製品の電源を切り、ディップスイッチの 2 番を“OFF”に戻してください。番号の書換え可能回数の目安は 3,200 回です。

## □ 製品固有機能制御モジュールの更新

製品は出荷時に製品固有の機能を制御するためのモジュール（ユーザーファーム）が書き込まれています。この制御モジュールはバグの修正や、機能追加のために不定期に新しいバージョンのものが公開されます。

制御モジュールを更新するには、ファイルを弊社のホームページ「<https://www.techw.co.jp/SupportFrm.html?pid=LANX-I0x0x-L1>」の「ユーザーファーム開発用ファイル、サンプルプログラム」からダウンロードしておく必要があります。

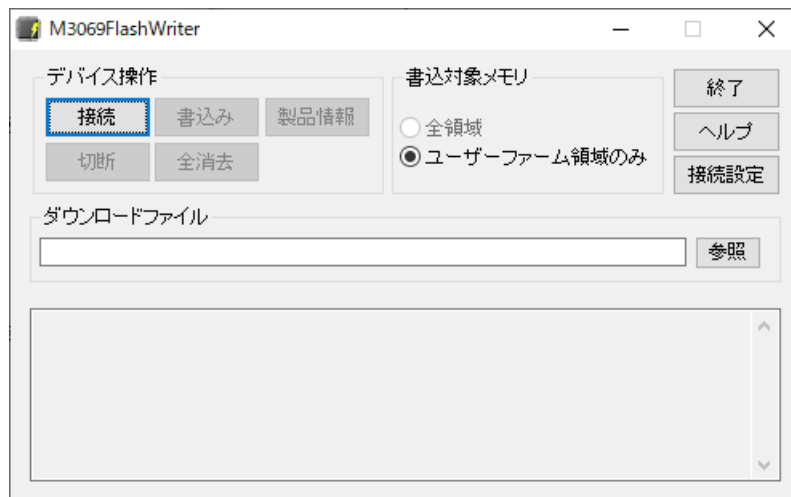


図 22 制御モジュールの更新画面

1. 更新する製品のディップスイッチ 2 番を“ON”にしてフラッシュ書換えモードとします。製品に電源を供給し、パソコンまたはネットワークに接続します。設定ツールは最初に見つかった製品に接続しますので、設定対象以外の製品をフラッシュ書換えモードでネットワークに接続しないでください。
2. 設定ツールのメニュー画面(図 17)から [M3069FlashWriter] ボタンを押します。図 22 のような画面が表示されます。
3. [接続設定] ボタンを押して、このツールとの通信中に製品が使用する IP アドレスを変更することができます(24 ページ)。
4. [接続] ボタンを押して製品に接続します。
5. [参照] ボタンを押して、ダウンロードしたファイルの「¥TWFA\_UserFirm¥I0x0xProjects¥\_I0x0xInit」フォルダから「I0x0xInit.S」を選択します。
6. [書込み] ボタンを押して制御モジュールを書き込みます。
7. 製品の電源を切り、ディップスイッチの 2 番を“OFF”に戻してください。制御モジュールの書換え可能回数の目安は 100 回です。

## □ システムファームの更新

製品のシステムファームはバグの修正や、機能追加のために不定期に新しいバージョンが公開<sup>8</sup>されます。システムファームの更新ファイルは設定ツールの中に含まれていますので、更新する場合にはまず新しい設定ツールをご利用のパソコンにインストールしてください。

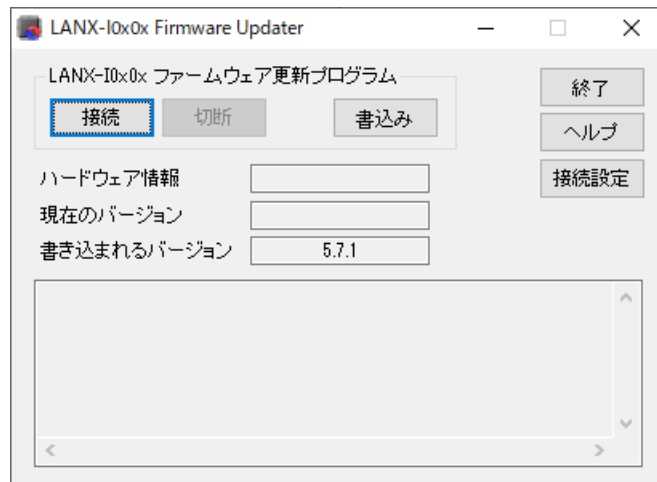


図 23 システムファームの更新画面

1. 更新する製品のディップスイッチ 2 番を“ON”にしてフラッシュ書換えモードとします。製品に電源を供給し、パソコンまたはネットワークに接続します。設定ツールは最初に見つかった製品に接続しますので、設定対象以外の製品をフラッシュ書換えモードでネットワークに接続しないでください。
2. 設定ツールのメニュー画面(図 17)から[ファームウェア更新ツール]ボタンを押します。図 23 のような画面が表示されます。
3. [接続設定]ボタンを押して、このツールとの通信中に製品が使用する IP アドレスを変更することができます(24 ページ)。
4. [接続]ボタンを押して製品に接続します。
5. [書き込み]ボタンを押すとシステムファームの更新が開始されます。
6. 製品の電源を切り、ディップスイッチの 2 番を“OFF”に戻してください。システムファームの書換え可能回数の目安は 100 回です。

<sup>8</sup> 弊社ホームページにて随時公開します。

## 5. ハードウェア

### □ 接点入力

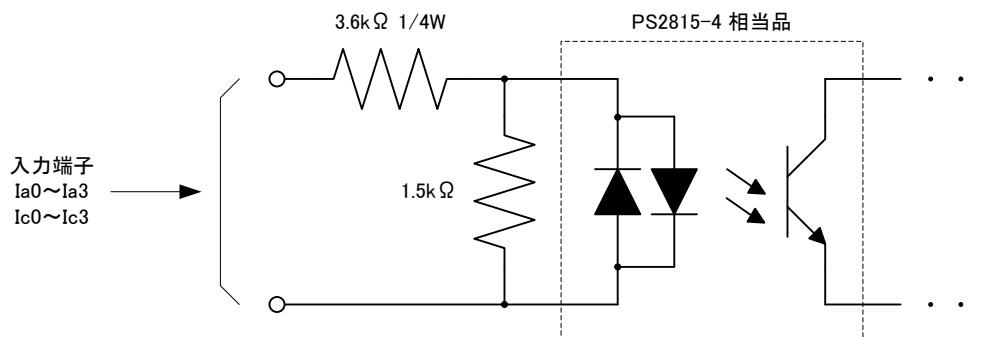


図 24 接点入力回路

図 25 のように各入力の 2 つの端子間に 12~24V の電圧をかけると“ON”となります。極性はありませんので、どちらの端子が+側でも構いません。

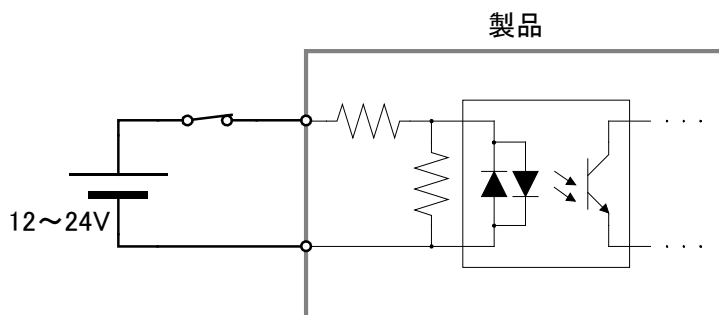


図 25 接点入力の接続例

### □ 接点出力 (LANX-I0404-L1 のみ)

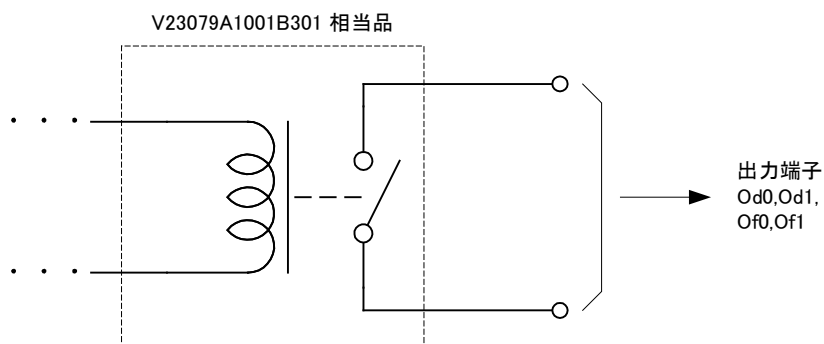


図 26 接点出力回路

□ シリアル 0 (RS-485)

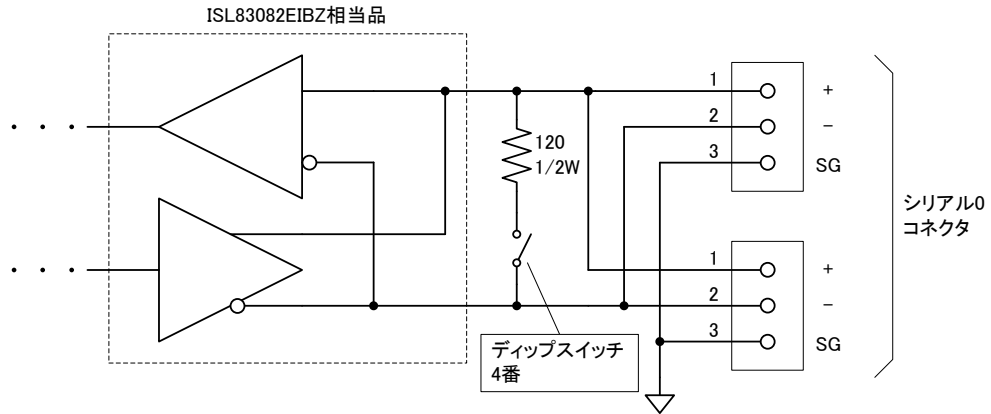


図 27 シリアル 0 の入出力回路

図 28、図 29 に RS-485 機器との接続例を示します。図のように製品が配線の終端位置にある場合にはディップスイッチの 4 番を“ON”にして終端抵抗を接続し、配線の間にある場合にはディップスイッチの 4 番を“OFF”にします。

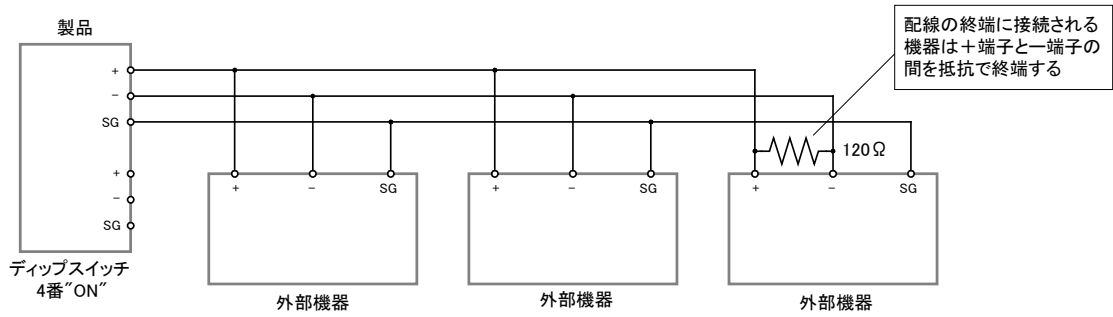


図 28 RS-485 の接続例 (製品が配線の終端にある場合)

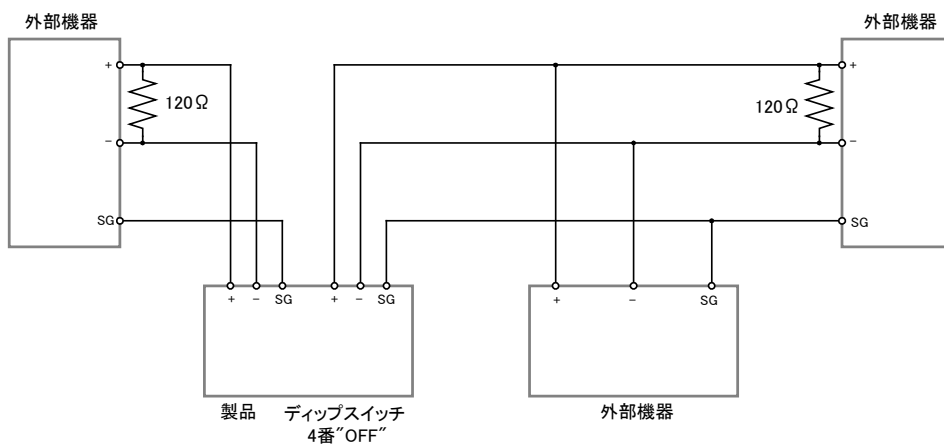


図 29 RS-485 の接続例 (製品が配線の間にある場合)



- 
- 図 28、図 29 は一般的な例を示しています。外部機器の接続方法は使用する機器のマニュアルに従ってください。
  - 使用するケーブルは特性インピーダンス  $120\ \Omega$  のシールド付ツイストペアケーブルが推奨されます。+端子、-端子を芯線に、シールド線を SG に接続してください。
  - SG が無い機器と接続する場合は、相手機器のマニュアルに従って接続してください。SG 端子を接続しない場合、通信エラーが起りやすくなる場合があります。

## □ シリアル 1 (RS-232C)

図 30 はシリアルポートのチャンネル 1 と一般的なパソコンのシリアルポートとの接続例です。ユーザーファームのデバッグ時には図 30 のように接続します。

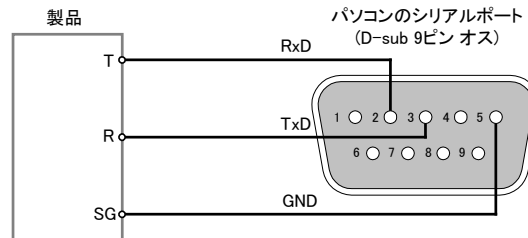


図 30 シリアル 1 の接続例

パソコン以外の機器と接続する場合は、表 20 を参照してください。

表 20 シリアル 1 の接続方法

製品の端子			接続相手機器の端子	
ピン番号	表示	入力/出力	信号名	入力/出力
1	T	出力	RxD (RD)	入力
2	R	入力	TxD (SD)	出力
3	SG	-	GND	-

## 6. プログラミング

サンプルプログラムは、弊社のホームページ「<https://www.techw.co.jp/SupportFrm.html?pid=LANX-I0x0x-L1>」の「サンプルプログラム」からダウンロードいただけます。

表 21 言語別のサンプルファイル

言語	ダウンロードファイル内の格納フォルダ	ソリューションファイル
Visual C++(MFC) <sup>9</sup>	¥I0x0x_Samples	X0x0xSamplesMFC.sln
Visual Basic <sup>9</sup>		X0x0xSamplesVB.sln
Visual C# <sup>9</sup>		X0x0xSamplesCS.sln
Visual Basic for Application	¥I0x0x_Samples¥VBASamples	-
LabVIEW <sup>10</sup>	¥I0x0x_Samples¥LabVIEW	-

### □ プログラミングの準備

プログラミングに必要なファイルは、製品付属の設定ツール「LANX-I0x0xTools」をインストールした場合、ローカルドライブにコピーが作られ、デフォルトの設定では、Windows 10 の場合[スタート]メニュー→[アプリの一覧]→[テクノウェーブ]→[ライブラリ]を、Windows 7 の場合[スタート]メニュー→[すべてのプログラム]→[テクノウェーブ]→[ライブラリ]を選択して表示することができます。

また、これらのファイルは、弊社のホームページ「<https://www.techw.co.jp/SupportFrm.html?pid=LANX-I0x0x-L1>」の「I/O ボード・I/O ユニット用ライブラリ」からダウンロードすることもできます。

### C/C++での開発に必要なファイル

表 22 は C/C++で開発を行うために必要なファイルです。

表 22 C/C++での開発に必要なファイル

ファイル名	説明	ダウンロードファイル内の格納フォルダ
TWXA.h	TWXA ライブラリを使用するためのヘッダーファイル	¥DLL
TWXA.lib(32bit用)	TWXA ライブラリを静的にリンクするためのlibファイル	¥DLL
TWXA.lib(64bit用)		¥DLL¥X64

「TWXA.h」は、TWXA ライブラリの関数や定数を使用するソースファイルでインクルードしてください。

「TWXA.lib」はプロジェクトをビルドする際のリンクファイルに含める必要があります。Visual Studio では、リスト 1 のように `#pragma` を使用してソースファイル中でリンク指定することもできます。

<sup>9</sup> Visual Studio 2005 で作成されています。ご利用のバージョンによっては変換作業が必要になります(ソリューションファイルを開くと自動的に変換ウィザードが起動します)。

<sup>10</sup> LabVIEW 7.1 で作成されています。

## リスト 1 インクルードとリンク指定

```
#include "TWXA.h"  
#pragma comment(lib, "TWXA.lib")
```

これらのファイルはコンパイラがビルド時に検索できるフォルダにコピーしておく必要があります。最も簡単な方法は、ビルドするプロジェクトと同一フォルダにコピーすることです。

複数のプロジェクトを開発する場合は、これらのファイルを格納したフォルダを、開発環境の標準のインクルードパスや標準のリンクパスに追加すると便利です。追加の方法は開発環境によって異なりますので、それぞれのオンラインヘルプなどを参照してください。

- 「TWXA.h」は WIN32 API 固有の型などを使用しています。「コンソール アプリケーション」や「フォーム アプリケーション」を作成する場合には、「TWXA.h」より前に「Windows.h」のインクルードが必要な場合があります。

## Visual Basic、C# での開発に必要なファイル

表 23 は Visual Basic、または、C# で開発を行うために必要なファイルです。

表 23 Visual Basic、C#での開発に必要なファイル

開発環境	ファイル名	説明	ダウンロードファイル内の格納フォルダ
Visual Basic	TWXA.vb	TWXA ライブラリを使用するための定義ファイル	¥DLL
Visual C#	TWXA.cs		

どちらの開発環境の場合も、Visual Studio の「ソリューション エクスプローラ」を開き、対応するファイルを開発プロジェクトの中にドラッグ・アンド・ドロップで追加することで、TWXA ライブラリの呼出しが可能になります。これらのファイルは 32 ビット、64 ビットのどちらのプログラムを作成する場合にも共通で利用可能です。

## Visual Basic for Applications での開発に必要なファイル

表 24 は Microsoft Office 製品の VBA で開発を行うために必要なファイルです。

表 24 Visual Basic for Applications での開発に必要なファイル

ファイル名	説明	ダウンロードファイル内の格納フォルダ
TWXA.bas	TWXA ライブラリを使用するための定義ファイル	¥DLL

開発を行うアプリケーションソフトで [Alt] + [F11] キーを押し、Visual Basic Editor を起動し、上記ファイルをプロジェクトウィンドウにドラッグ・アンド・ドロップで追加する

---

ことで、TWXA ライブラリの呼び出しが可能になります。

- プロジェクトに追加したファイルは、ドキュメントファイル内にコピーが作成されます。ファイルを更新する場合は、以前に追加したファイルを一度解放し、新しいファイルを追加してください。

### LabVIEW での開発に必要なファイル

表 25 は LabVIEW で開発を行うために必要なファイルです。22 ページの内容に従ってインストールすると、対象の LabVIEW のユーザーライブラリに TWXA-VI ライブラリが追加されます。

表 25 LabVIEW での開発に必要なファイル

ライブラリ名	説明
TWXA-VI ライブラリ	TWXA ライブラリを使用するための VI ライブラリ

## □ 接続

製品を操作するには、まず接続作業を行い、ハンドルを取得する必要があります。ハンドルとは接続時に決定される整数値で、接続中の製品を識別する ID と考えることができます(図 31)。以降の操作は取得したハンドルを使用して行いますので、ハンドルの値は操作を終了するまで記憶しておく必要があります。

また、製品の操作を終える場合はハンドルのクローズを行います。製品は1つのプログラムとしか接続ができませんので、ハンドルをクローズしていないプログラムが実行中の場合、他のプログラムからその製品に接続することはできません。

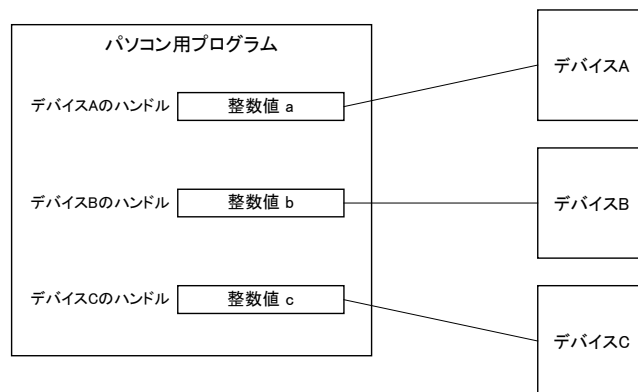


図 31 ハンドル

表 26 接続、初期化、終了に使用する関数

関数名	説明
<i>TWXA_Open()</i>	装置番号を元にローカルネットワーク上のデバイスに接続してハンドルを取得します。
<i>TWXA_OpenByAddress()</i>	IP アドレスやドメインを指定してデバイスに接続します。
<i>TWXA_Listen()</i>	クライアントモードに設定されたデバイスの接続要求を受け入れるためのソケットを作成します。
<i>TWXA_Accept()</i>	クライアントモードに設定されたデバイスの接続要求があれば接続を行います。
<i>TWXA_Close()</i>	ハンドルをクローズし、デバイスの操作を終了します。
<i>TWXA_CloseAll()</i>	プロセスが接続している全てのデバイスの操作を終了します。
<i>TWXA_CloseListenSocket()</i>	クライアントモードのデバイスを受け入れるためのソケットをクローズします。
<i>TWXA_Initialize()</i>	デバイスの再初期化が必要な場合呼び出します。必須ではありません。
<i>TWXA_SetPassword()</i>	デバイスと接続する際のパスワードを指定します。ネットワーク設定ツール「LANMConfig」で[パスワード]を設定した場合、接続前に本関数を呼び出します。
<i>TWXA_SetNetworkPort()</i>	デバイスと接続する際に使用するポート番号を指定します。ネットワーク設定ツール「LANMConfig」で[ポート]を 49152 以外にした場合、接続前に本関数を呼び出します。

## デバイスに接続する

パソコンと同一ネットワークの製品に接続する場合は通常、表 27 の *TWXA\_Open()* 関数を使用します。

表 27 *TWXA\_Open()* の関数宣言

言語	関数宣言
C/C++	TW_STATUS TWXA_Open(TW_HANDLE *phDev, long Number, long Opt)
VB	Function TWXA_Open(ByRef phDev As System.IntPtr, ByVal Number As Integer, ByVal Opt As TWXA_OPEN_OPT) As Integer
VBA	Function TWXA_Open(ByRef phDev As Long, ByVal Number As Long, ByVal Opt As TWXA_OPEN_OPT ) As Long
C#	STATUS Open(out System.IntPtr phDev, int Number, OPEN_OPT Opt)

*TWXA\_Open()* 関数では、同一ネットワーク内にある製品の装置番号を指定して接続することが可能です。

装置番号を指定する場合は引数 *Number* に番号を指定します。*Number* を"0"とした場合は、装置番号と無関係に最初に見つかったデバイスに接続されます。接続に成功すると引数 *phDev* にハンドルを返します。装置番号の設定方法は 28 ページを参照してください。

*Opt* 引数は接続のオプションを指定しますが、特にプログラムを起動して最初に *TWXA\_Open()* 関数を呼び出す場合は表 28 のオプションを指定する必要があります。

表 28 ライブラリの内部テーブルを更新するオプション

言語	値	説明
C/C++	TWXA_LIST_UPDATE	LAN 内のデバイスを検索し、結果をライブラリ内部のテーブルに登録します。
C++	TWXA::OPEN_OPT::LIST_UPDATE	
VB/VBA	TWXA_OPEN_OPT.LIST_UPDATE	
C#	TWXA.OPEN_OPT.LIST_UPDATE	

TWXA ライブラリは内部にデバイスの製品番号や IP アドレスを記録するためのテーブルを持っています。デバイスに接続する際にはこのテーブルから製品を検索し接続を行います。

プログラムが起動した直後はこのテーブルが作成されていないため、同一ネットワーク内を検索してテーブルを作成する必要があります。また、ネットワーク内のデバイス構成が変わった場合もテーブルを作成しなおす必要があります。

## デバイスの操作を終了する

*TWXA\_Close()* 関数を呼び出します。クローズしたハンドルは無効になります。

---

## リスト 2 接続/切断の例(C言語)

```
TW_HANDLE hDev;

//接続時のポート番号を指定
//TWXA_SetNetworkPort(50000);

//接続時のパスワードを指定
//TWXA_SetPassword("password");

//装置番号1のデバイスに接続
TWXA_Open(&hDev, 1, TWXA_ANY_DEVICE | TWXA_LIST_UPDATE);

if (hDev)
{
    //... 制御の中身

    TWXA_Close(hDev); //操作を終了したらハンドルを閉じる
}
```

## リスト 3 接続/切断の例(Visual Basic)

```
Dim hDev As System.IntPtr

' 接続時のポート番号を指定
' TWXA_SetNetworkPort(50000)

' 接続時のパスワードを指定
' TWXA_SetPassword("password")

' 装置番号1番のデバイスに接続
TWXA_Open(hDev, 1, TWXA_OPEN_OPT.ANY_DEVICE Or TWXA_OPEN_OPT.LIST_UPDATE)

If hDev <> System.IntPtr.Zero Then

    '... 制御の中身

    TWXA_Close(hDev)
End If
```



---

#### リスト 4 接続／切断の例(VBA)

```
Dim hDev As Long

' 接続時のポート番号を指定
' TWXA_SetNetworkPort(50000)

' 接続時のパスワードを指定
' TWXA_SetPassword("password")

' 装置番号 1 番のデバイスに接続
TWXA_Open hDev, 1, TWXA_OPEN_OPT.ANY_DEVICE Or TWXA_OPEN_OPT.LIST_UPDATE

If hDev <> 0 Then

    '... 制御の中身

    TWXA_Close hDev
End If
```

#### リスト 5 接続／切断の例(C#)

```
System.IntPtr hDev;

//接続時のポート番号を指定
//TWXA.SetNetworkPort(50000);

//接続時のパスワードを指定
//TWXA.SetPassword("password");

//装置番号 1 番のデバイスに接続
TWXA.Open(out hDev, 1, TWXA.OPEN_OPT.ANY_DEVICE | TWXA.OPEN_OPT.LIST_UPDATE);

if (hDev != System.IntPtr.Zero)
{
    //... 制御の中身

    TWXA.Close(hDev); //操作を終了したらハンドルを閉じる
}
```

## アドレスやポート番号を指定してデバイスをオープンする

ルーターなどを介して異なるネットワークにあるデバイスと接続する場合には、IP アドレスやドメイン名でデバイスを指定する必要があります。ポート番号は通常指定する必要はありませんが、設定ツールで変更した場合や、ルーターの設定でポート番号の指定が必要な場合があります。

アドレスまたはドメイン、ポート番号を指定してデバイスに接続するには `TWXA_OpenByAddress()` 関数を使用します。

### リスト 6 アドレスとポート番号を指定して接続する例(C言語)

```
TW_HANDLE hDev;

//接続時のポート番号を指定
//TWXA_SetNetworkPort(50000);

//接続時のパスワードを指定
//TWXA_SetPassword("password");

//IP アドレス=192.168.0.50, ポート番号=50000 のデバイスに接続
TWXA_OpenByAddress(&hDev, "192.168.0.50:50000", TWXA_IF_LAN | TWXA_TYPE_ANY);
```

### リスト 7 アドレスとポート番号を指定して接続する例(Visual Basic)

```
Dim hDev As System.IntPtr

' 接続時のポート番号を指定
' TWXA_SetNetworkPort(50000)

' 接続時のパスワードを指定
' TWXA_SetPassword("password")

' IP アドレス=192.168.0.50, ポート番号=50000 のデバイスに接続
TWXA_OpenByAddress(hDev, "192.168.0.50:50000", _
    TWXA_OPEN_OPT. IF_LAN Or TWXA_OPEN_OPT. TYPE_ANY)
```

### リスト 8 アドレスとポート番号を指定して接続する例(VBA)

```
Dim hDev As Long

' 接続時のポート番号を指定
' TWXA_SetNetworkPort(50000)

' 接続時のパスワードを指定
' TWXA_SetPassword("password")

' IP アドレス=192.168.0.50, ポート番号=50000 のデバイスに接続
TWXA_OpenByAddress hDev, "192.168.0.50:50000", _
    TWXA_OPEN_OPT. IF_LAN Or TWXA_OPEN_OPT. TYPE_ANY
```

---

## リスト 9 アドレスとポート番号を指定して接続する例(C#)

```
System. IntPtr hDev;

//接続時のポート番号を指定
//TWXA. SetNetworkPort(50000);

//接続時のパスワードを指定
//TWXA. SetPassword("password");

//IP アドレス=192.168.0.50, ポート番号=50000 のデバイスに接続
TWXA. OpenByAddress(out hDev, "192.168.0.50:50000", TWXA. OPEN_OPT. IF_LAN |
    TWXA. OPEN_OPT. TYPE_ANY);
```

### *TWXA\_CloseAll()* による切断

デバイスのハンドルはプロセスが終了した時点で全て解放されます。多くの開発環境ではデバッグを途中で停止すると開発中のプログラムのプロセスが終了しハンドルが解放されます。この場合、デバッグ中のプログラムに接続されていたデバイスは再度接続可能な状態に戻ります。

しかし、Microsoft Office などの一部の開発環境では開発中のプログラムが 1 つのプロセスの中で実行されるケースがあります。このような場合、プログラムのデバッグを途中で停止してもハンドルを所有していたプロセスは終了しないため、デバイスは切断されたことを認識することができません。そのため再度デバイスに接続しようとしてもデバイスは使用中とみなされ接続できない状態となります。

このような場合はプログラムの開始位置で *TWXA\_CloseAll()* 関数を使用すると、プロセスが接続していたデバイスが一旦全て解放されるため、デバッグを途中で停止しても再度接続することが可能になります。

## クライアントモードに設定したデバイスと接続する

デバイスをクライアントモードに設定すると、デバイス側からサーバーとなるパソコンに対してネットワーク接続を行います。クライアントモードを利用すると、インターネットなどを通じて複数のデバイスを制御したい場合に、パソコン側のポートだけを外部から接続可能な状態にすれば良いのでルーターなどの設定が容易になります。

クライアントモードのデバイスと接続するためには、まず `TWXA_Listen()` 関数を呼び出して、ネットワーク接続を受け入れるポートを準備します。処理が成功すると `TWXA_Listen()` 関数はソケットと呼ばれる一種の識別子を返します。

次に、取得したソケットを引数として `TWXA_Accept()` 関数を呼び出します。`TWXA_Accept()` 関数は接続要求を行っているデバイスがあれば、そのデバイスと接続して制御用のハンドルを返します。接続が完了しても、最初に `TWXA_Listen()` 関数で準備したポートとソケットは引き続き有効ですので、再度 `TWXA_Accept()` 関数に渡して他のデバイスの接続要求を受け入れることができます。

`TWXA_Accept()` 関数は接続要求が無ければ、すぐに終了し `TW_DEVICE_NOT_FOUND` を返しますので、定期的呼び出してデバイスからの接続要求の有無をチェックするようにします。

表 29 `TWXA_Listen()` の関数宣言

言語	関数宣言
C/C++	<code>TW_STATUS TWXA_Listen(UINT_PTR *pListenSocket, LPCTSTR pLocalIP, DWORD PortNumber)</code>
VB	<code>Function TWXA_Listen(ByRef pListenSocket As System.IntPtr, ByVal pLocalIP As String, ByVal PortNumber As Integer) As Integer</code>
VBA	<code>Function TWXA_Listen(ByRef pListenSocket As Long, ByVal pLocalIP As String, ByVal PortNumber As Long) As Long</code>
C#	<code>STATUS Listen(out System.IntPtr pListenSocket, string pLocalIP, int PortNumber)</code>

表 30 `TWXA_Accept()` の関数宣言

言語	関数宣言
C/C++	<code>TW_STATUS TWXA_Accept(UINT_PTR ListenSocket, TW_HANDLE *phDev)</code>
VB	<code>Function TWXA_Accept (ByVal ListenSocket As System.IntPtr, ByRef phDev As System.IntPtr) As Integer</code>
VBA	<code>Function TWXA_Accept(ByVal ListenSocket As Long, ByRef phDev As Long) As Long</code>
C#	<code>STATUS Accept(System.IntPtr ListenSocket, out System.IntPtr phDev)</code>

表 31 クライアントモードのデバイスと接続するサンプルプログラム

開発環境	プロジェクト名/ファイル名	説明
Visual C++ (MFC)	ClientModeSample	クライアントモードのデバイスと接続し、選択したデバイスのデジタルおよびアナログ入出力を制御します。
Visual Basic	ClientModeSampleVB	
Visual C#	ClientModeSampleCS	

## □ 接点入出力

デバイスが使用できる入出力接点を表 32 に示します。入力接点／出力接点は最大 4 つの接点を 1 つのグループとして、グループ単位で読出し、書込みを行います。一部の端子は他の機能と兼用となっています。

尚、本製品では接点入力のことをデジタル入力、接点出力をデジタル出力と表記する場合があります。

表 32 入出力接点

信号名	接点数	方向	ポート名	兼用端子	利用可能な製品
1a0-1a3	4	入力	PIa		LANX-I0800-L1
1c0-1c3	4	入力	PIc	パルスカウンタと兼用	LANX-I0800-L1/LANX-I0404-L1
0d0-0d1	2	出力	POd		LANX-I0404-L1
0f0-0f1	2	出力	POf	パルス出力と兼用	LANX-I0404-L1

入力接点、出力接点は、それぞれ、入力ポート、出力ポートというハードウェアを通じて制御します。入力接点は入力ポートと、出力接点は出力ポートと 1 対 1 に接続されていますので、入力ポートからの読出しは入力接点の状態の読み取り、出力ポートへの書込みは出力接点状態の変更と等価です。入出力ポートの制御には、表 33 の関数を使用します。また、表 34 は絶縁入出力のサンプルとして用意されているプログラムです。

表 33 接点入出力で使用する関数

関数名	説明
<i>TWXA_PortWrite()</i>	出力ポートへ書込みを行います。
<i>TWXA_PortRead()</i>	入力ポートから読出しを行います。

表 34 接点入出力のサンプルプログラム

開発環境	プロジェクト名/ファイル名	説明
Visual C++ (MFC)	PortSample	入力接点の状態を表示し、出力接点の状態を操作できます。
Visual Basic	PortSampleVB	
Visual C#	PortSampleCS	
VBA (Excel)	PortSample1.xls	簡易プログラマブルタイマです。テーブルに指定した時刻に出力ポートを操作します。
	PortSample2.xls	簡易データロガーです。入力ポートを監視し、変化があると時刻と状態を記録します。

## 入力接点の状態を読み取る

`TWXA_PortRead()` 関数で入力ポートからデータを読み出すことで、入力接点の状態を読むことができます。`Port` 引数で読み出したいポートを指定します。

表 35 `TWXA_PortRead()` の関数宣言

言語	関数宣言
C/C++	<code>TW_STATUS TWXA_PortRead(TW_HANDLE hDev, DWORD Port, BYTE *pData)</code>
VB	<code>Function TWXA_PortRead(ByVal hDev As System.IntPtr, ByVal Port As TWXA_RPORT, ByRef pData As Byte) As Integer</code>
VBA	<code>Function TWXA_PortRead(ByVal hDev As Long, ByVal Port As TWXA_RPORT, ByRef pData As Byte) As Long</code>
C#	<code>STATUS PortRead(System.IntPtr hDev, RPORT Port, out byte pData)</code>

表 36 `TWXA_PortRead()` の `Port` 引数に指定する値

言語	値	説明
C/C++	<code>TWXA_PiA</code>	Ia0-Ia3 入力を読み取ります。
C++	<code>TWXA::RPORT::PiA</code>	
VB/VBA	<code>TWXA_RPORT.PiA</code>	
C#	<code>TWXA.RPORT.PiA</code>	
C/C++	<code>TWXA_PiC</code>	Ic0-Ic3 入力を読み取ります。
C++	<code>TWXA::RPORT::PiC</code>	
VB/VBA	<code>TWXA_RPORT.PiC</code>	
C#	<code>TWXA.RPORT.PiC</code>	
C/C++	<code>TWXA_PoD</code>	0d0-0d1 の出力値を読み取ります。
C++	<code>TWXA::RPORT::PoD</code>	
VB/VBA	<code>TWXA_RPORT.PoD</code>	
C#	<code>TWXA.RPORT.PoD</code>	
C/C++	<code>TWXA_PoF</code>	0f0-0f1 の出力値を読み取ります。
C++	<code>TWXA::RPORT::PoF</code>	
VB/VBA	<code>TWXA_RPORT.PoF</code>	
C#	<code>TWXA.RPORT.PoF</code>	

読出しは 8 ビット単位で行い、結果は `pData` 引数に格納されます。例えば `PiA` ポートを読み出した場合、読み取ったデータの各ビットは下の表のように各接点の入力値と対応しています。

表 37 データビットと接点の関係

ビット	7 (MSB)	6	5	4	3	2	1	0 (LSB)
対応接点	-	-	-	-	Ia3	Ia2	Ia1	Ia0

対応する接点が“OFF”となっているビットは“0”に、“ON”となっているビットは“1”として読み出されます。出力ポートから読出しを行った場合、現在の出力状態が読み出されます。

## 出力接点の状態を変更する

`TWXA_PortWrite()` 関数で出力ポートに書き込みを行うことで、出力接点の状態を変更できます。

表 38 `TWXA_PortWrite()` の関数宣言

言語	関数宣言
C/C++	<code>TW_STATUS TWXA_PortWrite(TW_HANDLE hDev, DWORD Port, BYTE Data, BYTE Mask)</code>
VB	<code>Function TWXA_PortWrite(ByVal hDev As System.IntPtr, ByVal Port As TWXA_WPORT, ByVal Data As Byte, ByVal Mask As Byte) As Integer</code>
VBA	<code>Function TWXA_PortWrite(ByVal hDev As Long, ByVal Port As TWXA_WPORT, ByVal Data As Byte, ByVal Mask As Byte) As Long</code>
C#	<code>STATUS PortWrite(System.IntPtr hDev, WPORT Port, byte Data)</code> <code>STATUS PortWrite(System.IntPtr hDev, WPORT Port, byte Data, byte Mask)</code>

表 39 `TWXA_PortWrite()` の Port 引数に指定する値

言語	値	説明
C/C++	<code>TWXA_POd</code>	0d0-0d1 の出力値を変更します。
C++	<code>TWXA::WPORT::POd</code>	
VB/VBA	<code>TWXA_WPORT.POd</code>	
C#	<code>TWXA.WPORT.POd</code>	
C/C++	<code>TWXA_POf</code>	0f0-0f1 の出力値を変更します。
C++	<code>TWXA::WPORT::POf</code>	
VB/VBA	<code>TWXA_WPORT.POf</code>	
C#	<code>TWXA.WPORT.POf</code>	

入力と同様に 8 ビット単位でデータを書込みます。データビットと接点との関係は入力の場合と同様で、“0”を書き込んだビットと対応する接点は“OFF”となり、“1”を書き込んだビットと対応する接点は“ON”になります。

`TWXA_PortWrite()` 関数の引数 `Mask` に H' FF 以外を指定した場合は、`Mask` バイトのうち“0”となっているビットは影響を受けません。図 32 は H' 03 というデータを、`Mask` を H' 01 として出力した例です。

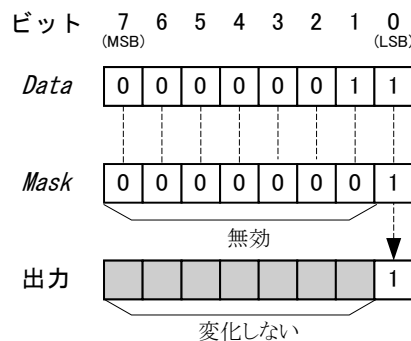


図 32 出力のマスク

---

#### リスト 10 デジタル入出力の例(C言語)

```
BYTE bData;

//Ia0-Ia3 の読出し
TWXA_PortRead(hDev, TWXA_PiA, &bData);

//Od0 だけを"ON"にし、Od1 は変更しない
TWXA_PortWrite(hDev, TWXA_P0d, 0xff, 0x01);
```

#### リスト 11 デジタル入出力の例(Visual Basic)

```
Dim bData As Byte

' Ia0-Ia3 の読出し
TWXA_PortRead(hDev, TWXA_RPORT.PiA, bData)

' Od0 だけを"ON"にし、Od1 は変更しない
TWXA_PortWrite(hDev, TWXA_WPORT.P0d, &HFF, &H01)
```

#### リスト 12 デジタル入出力の例(C#)

```
byte bData;

//Ia0-Ia3 の読出し
TWXA.PortRead(hDev, TWXA.RPORT.PiA, out bData);

//Od0 だけを"ON"にし、Od1 は変更しない
TWXA.PortWrite(hDev, TWXA.WPORT.P0d, 0xff, 0x01);
```

- 例ではデバイスへの接続やエラー処理が省略されています。接続方法については 39 ページを、エラー処理については 74 ページを参照してください。以降のページで示す例も同様です。



## □ パルスをカウントする

パルスカウンタは製品に搭載されるマイコンの外部割り込みを利用したカウンタ機能で、割り込み発生回数を 32 ビットのカウンタ変数に記録するものです。入力が“OFF”から“ON”に変化した際にカウントアップする単相カウントのみ可能です。カウンタ入力に使用できる端子は Ic0～Ic3 で、それぞれカウンタチャンネルの 0～3 に対応しています。

表 40 パルスカウンタのサンプルプログラム

開発環境	プロジェクト名/ファイル名	説明
Visual C++ (MFC)	PulseCountSample	パルスカウンタのサンプルです。各カウンタの設定とカウンタ値の表示を行います。
Visual Basic	PulseCountSampleVB	
Visual C#	PulseCountSampleCS	
VBA (Excel)	PulseCountSample.xls	簡易データロガーです。定期的に各カウンタの値と、前回の値との差分値を記録します。

## パルスカウンタの使用法

パルスカウンタは `TWXA_PCStart()` 関数でカウントを開始します。カウンタ値の読出しには `TWXA_PCReadCnt()` 関数(表 43)を使用します。1 チャンネルずつ読み出すこともできますが、`ChBits` 引数に `TWXA_PC_ALL` などの全てのチャンネルを示す定数を指定すると 0～3 チャンネルまで全てのカウンタ値を読み出すことができます。その場合は、`pCnt` 引数として 4 チャンネル分(16 バイト)の領域を確保するようにしてください。

表 41 パルスカウンタで使用する関数

関数名	説明
<code>TWXA_PCStart()</code>	カウントを開始します。
<code>TWXA_PCStop()</code>	カウントを停止します。
<code>TWXA_PCReadCnt()</code>	カウンタ値を読み出します。
<code>TWXA_PCSetCnt()</code>	カウンタ値をセットします。主にカウンタクリアに使用します。

表 42 `TWXA_PCStart()` の関数宣言

言語	関数宣言
C/C++	<code>TW_STATUS TWXA_PCStart(TW_HANDLE hDev, long ChBits)</code>
VB	<code>Function TWXA_PCStart(ByVal hDev As System.IntPtr, ByVal ChBits As TWXA_PC_BITS) As Integer</code>
VBA	<code>Function TWXA_PCStart(ByVal hDev As Long, ByVal ChBits As TWXA_PC_BITS) As Long</code>
C#	<code>STATUS PCStart(System.IntPtr hDev, PC_BITS ChBits)</code>

表 43 TWXA\_PCReadCnt () の関数宣言

言語	関数宣言
C/C++	TW_STATUS TWXA_PCReadCnt(TW_HANDLE hDev, long ChBits, long *pCnt)
VB	Function TWXA_PCReadCnt (ByVal hDev As System.IntPtr, ByVal ChBits As TWXA_PC_BITS, ByRef pCnt As Integer) As Integer Function TWXA_PCReadCnt (ByVal hDev As System.IntPtr, ByVal ChBits As TWXA_PC_BITS, ByVal pCnt() As Integer) As Integer
VBA	Function TWXA_PCReadCnt (ByVal hDev As Long, ByVal ChBits As TWXA_PC_BITS, ByRef pCnt As Long) As Long
C#	STATUS PCReadCnt(System.IntPtr hDev, PC_BITS ChBits, out int pCnt) STATUS PCReadCnt(System.IntPtr hDev, PC_BITS ChBits, out uint pCnt) STATUS PCReadCnt(System.IntPtr hDev, PC_BITS ChBits, int []pCnt) STATUS PCReadCnt(System.IntPtr hDev, PC_BITS ChBits, uint []pCnt)

表 44 パルスカウンタ操作関数の ChBits 引数に指定する値

言語	値	説明
C/C++	TWXA_PC0	パルスカウンタ 0 の設定や読出しなどで指定します。
C++	TWXA::PC_BITS::PC0	
VB/VBA	TWXA_PC_BITS.PC0	
C#	TWXA.PC_BITS.PC0	
C/C++	TWXA_PC1	パルスカウンタ 1 の設定や読出しなどで指定します。
C++	TWXA::PC_BITS::PC1	
VB/VBA	TWXA_PC_BITS.PC1	
C#	TWXA.PC_BITS.PC1	
C/C++	TWXA_PC2	パルスカウンタ 2 の設定や読出しなどで指定します。
C++	TWXA::PC_BITS::PC2	
VB/VBA	TWXA_PC_BITS.PC2	
C#	TWXA.PC_BITS.PC2	
C/C++	TWXA_PC3	パルスカウンタ 3 の設定や読出しなどで指定します。
C++	TWXA::PC_BITS::PC3	
VB/VBA	TWXA_PC_BITS.PC3	
C#	TWXA.PC_BITS.PC3	
C/C++	TWXA_PC_ALL	全てのチャンネルの動作を開始/停止する場合や、全てのカウンタ値を読み出す場合に指定します。
C++	TWXA::PC_BITS::PC_ALL	
VB/VBA	TWXA_PC_BITS.PC_ALL	
C#	TWXA.PC_BITS.PC_ALL	

リスト 13 パルスカウンタの例(C言語)

```

long LCnt[4];

//全てのチャンネルのカウンタを開始
TWXA_PCStart(hDev, TWXA_PC_ALL);

...

//全てのチャンネルのカウンタ値を讀出し
TWXA_PCReadCnt(hDev, TWXA_PC_ALL, LCnt);

```

---

リスト 14 パルスカウンタの例(Visual Basic)

```
Dim iCnt(3) As Integer

'全てのチャンネルのカウンタを開始
TWXA_PCStart(hDev, TWXA_PC_BITS.PC_ALL)

...

'全てのチャンネルのカウンタ値を読み出し
TWXA_PCReadCnt(hDev, TWXA_PC_BITS.PC_ALL, iCnt)
```

リスト 15 パルスカウンタの例(C#)

```
int [] iCnt = new int[4];

//全てのチャンネルのカウンタを開始
TWXA.PCStart(hDev, TWXA.PC_BITS.PC_ALL);

...

//全てのチャンネルのカウンタ値を読み出し
TWXA.PCReadCnt(hDev, TWXA.PC_BITS.PC_ALL, iCnt);
```

## □ パルス出力

『LANX-I0404-L1』には内蔵のタイマ機能を使用して、一定周期のパルスを自動的に出力する機能があります。この機能のことをPWM出力と呼びます。PWM出力に利用できる端子はOf0、Of1端子で、それぞれがタイマのチャンネル0、チャンネル1出力に対応しています。

出力のタイミングは1kHzの内部クロックを16ビットの内蔵カウンタで分周することで生成されます。出力できるパルスの周期は約20msec～65secまでの範囲です。

表 45 PWM出力で使用する関数

関数名	説明
<i>TWXA_TimerSetMode()</i>	PWMモードの設定/解除を行います。
<i>TWXA_TimerSetPwmExt()</i>	出力パルスの周波数、デューティ、初期位相の設定を行います。
<i>TWXA_TimerStart()</i>	パルス出力動作を開始します。
<i>TWXA_TimerStop()</i>	パルス出力動作を停止します。
<i>TWXA_SetNumOfPulse()</i>	出力パルス数を設定します。
<i>TWXA_ReadNumOfPulse()</i>	残りの出力パルス数を読み出します。
<i>TWXA_TimerReadStatus()</i>	パルス出力中かどうか調べます。
<i>TWXA_TimerSetLevel()</i>	停止中に接点出力の状態を設定します。

表 46 PWM出力のサンプルプログラム

開発環境	プロジェクト名/ファイル名	説明
Visual C++ (MFC)	PwmSample	各チャンネルの周期、デューティ、初期位相を設定し、指定のパルス数で出力を行います。
Visual Basic	PwmSampleVB	
Visual C#	PwmSampleCS	
VBA (Excel)	PwmSample.xls	予めテーブルに入力した周波数とパルス設定を順次出力します。

## パルス出力の設定方法

パルス出力の設定には *TWXA\_TimerSetPwmExt()* 関数(表 47)を使用します。

表 47 *TWXA\_TimerSetPwmExt()* の関数宣言

言語	関数宣言
C/C++	TW_STATUS TWXA_TimerSetPwmExt(TW_HANDLE hDev, long Ch, double dClkFreq, double *pFrequency, double *pDuty, double *pPhase)
VB	Function TWXA_TimerSetPwmExt(ByVal hDev As System.IntPtr, ByVal Ch As Integer, ByVal dClkFreq As Double, ByRef pFrequency As Double, ByRef pDuty As Double, ByRef pPhase As Double) As Integer
VBA	Function TWXA_TimerSetPwmExt(ByVal hDev As Long, ByVal Ch As Long, ByVal dClkFreq As Double, ByRef pFrequency As Double, ByRef pDuty As Double, ByRef pPhase As Double) As Long
C#	STATUS TimerSetPwmExt(System.IntPtr hDev, int Ch, double dClkFreq, ref double pFrequency, ref double pDuty, ref double pPhase)

**dClkFreq 引数は必ず 1000 を指定してください。** *pFrequency* 引数はパルスの繰り返し周波数を Hz 単位で入力します。 *pDuty* 引数は ON デューティを 0～1.0 の範囲で入力します。 *pPhase* 引数は出力開始時の位相を 0～1.0 の範囲で入力します。

各引数と出力パルスの関係を図 33 に示します。

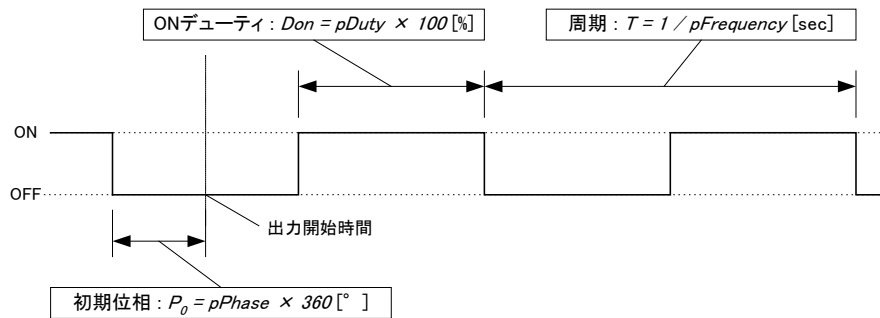


図 33 パラメータと出力パルスの関係

パルスのタイミングは 1kHz の基準クロックを分周して生成されるため、実際に設定できる周波数、デューティ、初期位相の各値は離散的になります。 `TWXA_TimerSetPwmExt()` 関数は各パラメータを引数の入力値と近い値に調整し、 `pFrequency`、 `pDuty`、 `pPhase` の各引数に実際に設定できた値を出力して返ります。

### パルス出力の手順

1. `TWXA_TimerSetMode()` 関数(表 48)を呼び出し、使用するタイマチャンネルを PWM モードに設定します。 `Mode` 引数の値は表 49 を参照してください。

表 48 `TWXA_TimerSetMode()` の関数宣言

言語	関数宣言
C/C++	<code>TW_STATUS TWXA_TimerSetMode(TW_HANDLE hDev, long Ch, long Mode)</code>
VB	<code>Function TWXA_TimerSetMode(ByVal hDev As System.IntPtr, ByVal Ch As Integer, ByVal Mode As TWXA_TIMER_MODE) As Integer</code>
VBA	<code>Function TWXA_TimerSetMode(ByVal hDev As Long, ByVal Ch As Long, ByVal Mode As TWXA_TIMER_MODE) As Long</code>
C#	<code>STATUS TimerSetMode(System.IntPtr hDev, int Ch, TIMER_MODE Mode)</code>

表 49 PWM 出力で `Mode` 引数に指定する値

言語	値	説明
C/C++	<code>TWXA_TIMER_DISABLE</code>	パルス出力モードを解除する場合に指定します。対応する端子が接点出力として制御可能になります。
C++	<code>TWXA::TIMER_MODE::DISABLE</code>	
VB/VBA	<code>TWXA_TIMER_MODE.DISABLE</code>	
C#	<code>TWXA.TIMER_MODE.DISABLE</code>	
C/C++	<code>TWXA_TIMER_PWM</code>	指定チャンネルをパルス出力モードに設定します。チャンネル 0、チャンネル 1 はそれぞれ 0f0、0f1 端子と対応し、指定端子はパルス出力専用となります。
C++	<code>TWXA::TIMER_MODE::PWM</code>	
VB/VBA	<code>TWXA_TIMER_MODE.PWM</code>	
C#	<code>TWXA.TIMER_MODE.PWM</code>	

2. `TWXA_TimerSetPwmExt()` 関数を使用し、出力パルスの設定を行います。
3. 必要であれば `TWXA_TimerSetLevel()` 関数で PWM 出力端子の初期状態を変更することが可能です(タイマチャンネルを PWM モードに設定すると、対応する出力端子は `TWXA_PortWrite()` 関数で操作できなくなります)。
4. 必要であれば `TWXA_TimerSetNumOfPulse()` 関数で出力パルス数を設定します。
5. `TWXA_TimerStart()` 関数でパルス出力を開始します。

6. `TWXA_TimerSetNumOfPulse()` 関数で `nPulse` 引数に 1~4, 294, 967, 294 (H' FFFF FFFE) を指定して呼び出した場合は、指定のパルス数を出力するとパルス出力は自動的に停止します。残りの出力パルス数を調べたい場合には、`TWXA_TimerReadNumOfPulse()` 関数を使用します。タイマが動作中か停止中かを調べるには `TWXA_TimerReadStatus()` 関数を使用します。
7. パルス出力を停止する場合は `TWXA_TimerStop()` 関数を使用します。

`TWXA_TimerStop()` 関数でタイマの動作と非同期に停止を行うと、パルス出力が"ON"状態で停止する場合があります。これを避けたい場合には以下の手順で停止を行ってください。

1. `TWXA_PortWrite()` 関数で POf に 0 を書き込みます(47 ページ参照)。これにより PWM 端子の機能をデジタル出力に戻したときに出力値が自動的に"OFF"になります。
2. `TWXA_TimerSetMode()` 関数で PWM モードを解除します。この時点で端子の機能が PWM からデジタル出力に切り替わり、出力が"OFF"になります。また、タイマの動作も停止します。
3. `TWXA_TimerSetLevel()` 関数で停止したチャンネルのパルス出力を"OFF"にします。これを行わないと次の PWM 出力時に意図しないパルスが出力される場合があります。

- パルス出力を開始した後に `TWXA_TimerSetPwmExt()` 関数で周期やデューティを変更することができますが、変更は出力中のパルスと非同期に実行されるため、最初に設定した位相とズレを生じたり、1 周期以上"ON"(または"OFF")出力が続いてしまう場合があります。

#### リスト 16 PWM 出力の例(C言語)

```
double dFreq;
double dDuty;
TCHAR c[256];

dFreq = 10; //周波数 = 10Hz
dDuty = 0.6; //デューティ = 60%

//タイマ0をPWMに設定
TWXA_TimerSetMode(hDev, 0, TWXA_TIMER_PWM);

//パルス設定
TWXA_TimerSetPwmExt(hDev, 0, 1000, &dFreq, &dDuty);

//実際の設定値を表示
_stprintf_s(c, 256, _T("周波数 : %.2f Hz "), dFreq);
OutputDebugString(c);

_stprintf_s(c, 256, _T("デューティ : %.2f %% に設定しました。¥n"), dDuty * 100);
OutputDebugString(c);

//出力パルス数を100に設定
TWXA_TimerSetNumOfPulse(hDev, 0, 100);

//出力開始
TWXA_TimerStart(hDev, TWXA_TIMER_BIT0);
```

---

## リスト 17 PWM 出力の例(Visual Basic)

```
Dim dFreq As Double
Dim dDuty As Double

dFreq = 10 ' 周波数 = 10Hz
dDuty = 0.6 ' デューティ = 60%

' タイマ 0 を PWM に設定
TWXA_TimerSetMode(hDev, 0, TWXA_TIMER_MODE.PWM)

' パルス設定
TWXA_TimerSetPwmExt(hDev, 0, 1000, dFreq, dDuty)

' 実際の設定値を表示
Debug.WriteLine(String.Format("周波数 : {0:#. #0} Hz", dFreq))
Debug.WriteLine(String.Format("デューティ : {0:##0. #0} % に設定しました。", dDuty * 100))

' 出力パルス数を 100 に設定
TWXA_TimerSetNumOfPulse(hDev, 0, 100)

' 出力開始
TWXA_TimerStart(hDev, TWXA_TIMER_BITS.TIMER0)
```

## リスト 18 PWM 出力の例(C#)

```
double dFreq;
double dDuty;
double dPhase;

dFreq = 10; // 周波数 = 10Hz
dDuty = 0.6; // デューティ = 60%
dPhase = 0;

// タイマ 0 を PWM に設定
TWXA.TimerSetMode(hDev, 0, TWXA.TIMER_MODE.PWM);

// パルス設定
TWXA.TimerSetPwmExt(hDev, 0, 1000, ref dFreq, ref dDuty, ref dPhase);

// 実際の設定値を表示
Debug.WriteLine(string.Format("周波数 : {0:#. #0} Hz", dFreq));
Debug.WriteLine(string.Format("デューティ : {0:##0. #0} % に設定しました。", dDuty * 100));

// 出力パルス数を 100 に設定
TWXA.TimerSetNumOfPulse(hDev, 0, 100);

// 出力開始
TWXA.TimerStart(hDev, TWXA.TIMER_BITS.TIMER0);
```

## □ シリアルポート

シリアルポートは最大 2 チャンネル使用可能です。シリアル 0 は RS-485 の半二重通信で、通常は受信状態となっており、送信用の関数を呼び出した場合のみ自動的に送信状態に切り替わります。

シリアル 1 は RS-232C に準拠した信号レベルでの通信を行います。デフォルトの状態ではユーザーファームのデバッグ用ポート、または、標準入出力ポートとして機能します。ユーザーファームを利用しない場合は、`TWXA_SCISetMode()` 関数をシリアル 1 に対して呼び出すことで、TWXA ライブラリから制御可能な状態となります。

通信方式は調歩同期のみです。通信速度は 300bps~38400bps でフロー制御はありません。受信バッファは 127 バイトでオーバーフローするとステータスレジスタにエラーを記録し、オーバーフローしたデータは捨てられます。

また、受信データを改行コードなどで分割して読み出したい場合には、デリミタコードを設定しておくことができます。デリミタコードを設定しておく、`TWXA_SCIRead()` 関数の呼出し時に受信データがチェックされ、デリミタコード(1 バイトまたは 2 バイト)が現れると、シリアルポートからの読み取りを一旦中止し、デリミタコードより後には指定バイトまで 0 をコピーしてデータを返します。

表 50 にシリアルポート制御で使用する関数をあげます。

表 50 シリアルポート制御で使用する関数

関数名	説明
<code>TWXA_SCISetMode()</code>	通信条件の設定を行います。
<code>TWXA_SCIReadStatus()</code>	シリアルポートのエラー、受信バイト数を読み出します。
<code>TWXA_SCIRead()</code>	シリアルポートから指定バイト数のデータを読み出します。
<code>TWXA_SCIWrite()</code>	シリアルポートからデータを送信します。
<code>TWXA_SCISetDelimiter()</code>	デリミタ文字を指定します。

表 51 シリアルポート制御のサンプルプログラム

開発環境	プロジェクト名/ファイル名	説明
Visual C++ (MFC)	SerialSample	文字の送受信が可能な簡易なターミナルソフト。
Visual Basic	SerialSampleVB	
Visual C#	SerialSampleCS	



## シリアルポートの設定

表 52 は `TWXA_SCISetMode()` 関数の宣言です。Mode 引数には表 53 に示す値を OR で結合して指定します。その際、データ長、パリティ、ストップビットの設定から 1 つずつオプションを選択して結合するようにしてください。指定がない設定項目はデフォルトと書かれたオプションが選択されます。また、Baud 引数には表 54 のボーレートを入力します。

表 52 TWXA\_SCISetMode() の関数宣言

言語	関数宣言
C/C++	<code>TW_STATUS TWXA_SCISetMode(TW_HANDLE hDev, long Ch, long Mode, long Baud)</code>
VB	<code>Function TWXA_SCISetMode(ByVal hDev As System.IntPtr, ByVal Ch As Integer, ByVal Mode As TWXA_SCI_MODE, ByVal Baud As TWXA_SCI_BAUD) As Integer</code>
VBA	<code>Function TWXA_SCISetMode(ByVal hDev As Long, ByVal Ch As Long, ByVal Mode As TWXA_SCI_MODE, ByVal Baud As TWXA_SCI_BAUD) As Long</code>
C#	<code>STATUS SCISetMode(System.IntPtr hDev, int Ch, SCI_MODE Mode, SCI_BAUD Baud)</code>

表 53 TWXA\_SCISetMode() の Mode 引数に指定する値

	言語	値	説明
データ長	C/C++	<code>TWXA_SCI_DATA8</code>	データ長を 8 ビットにします。 (デフォルト)
	C++	<code>TWXA::SCI_MODE::DATA8</code>	
	VB/VBA	<code>TWXA_SCI_MODE.DATA8</code>	
	C#	<code>TWXA.SCI_MODE.DATA8</code>	
	C/C++	<code>TWXA_SCI_DATA7</code>	データ長を 7 ビットにします。
	C++	<code>TWXA::SCI_MODE::DATA7</code>	
	VB/VBA	<code>TWXA_SCI_MODE.DATA7</code>	
	C#	<code>TWXA.SCI_MODE.DATA7</code>	
パリティ	C/C++	<code>TWXA_SCI_NOPARITY</code>	パリティビットを使用しません。 (デフォルト)
	C++	<code>TWXA::SCI_MODE::NO_PARITY</code>	
	VB/VBA	<code>TWXA_SCI_MODE.NO_PARITY</code>	
	C#	<code>TWXA.SCI_MODE.NO_PARITY</code>	
	C/C++	<code>TWXA_SCI_EVEN</code>	偶数パリティを使用します。
	C++	<code>TWXA::SCI_MODE::EVEN</code>	
	VB/VBA	<code>TWXA_SCI_MODE.EVEN</code>	
	C#	<code>TWXA.SCI_MODE.EVEN</code>	
	C/C++	<code>TWXA_SCI_ODD</code>	奇数パリティを使用します。
	C++	<code>TWXA::SCI_MODE::ODD</code>	
	VB/VBA	<code>TWXA_SCI_MODE.ODD</code>	
	C#	<code>TWXA.SCI_MODE.ODD</code>	
ストップビット	C/C++	<code>TWXA_SCI_STOP1</code>	ストップビットを 1 ビットとします。 (デフォルト)
	C++	<code>TWXA::SCI_MODE::STOP1</code>	
	VB/VBA	<code>TWXA_SCI_MODE.STOP1</code>	
	C#	<code>TWXA.SCI_MODE.STOP1</code>	
	C/C++	<code>TWXA_SCI_STOP2</code>	ストップビットを 2 ビットとします。
	C++	<code>TWXA::SCI_MODE::STOP2</code>	
	VB/VBA	<code>TWXA_SCI_MODE.STOP2</code>	
	C#	<code>TWXA.SCI_MODE.STOP2</code>	

表 54 TWXA\_SCISetMode() の Baud 引数に指定する値

言語	値	説明
C/C++	TWXA_SCI_BAUD300	ボーレートを 300bps にします。
C++	TWXA::SCI_BAUD::BAUD300	
VB/VBA	TWXA_SCI_BAUD.BAUD300	
C#	TWXA.SCI_BAUD.BAUD300	
C/C++	TWXA_SCI_BAUD600	ボーレートを 600bps にします。
C++	TWXA::SCI_BAUD::BAUD600	
VB/VBA	TWXA_SCI_BAUD.BAUD600	
C#	TWXA.SCI_BAUD.BAUD600	
C/C++	TWXA_SCI_BAUD1200	ボーレートを 1200bps にします。
C++	TWXA::SCI_BAUD::BAUD1200	
VB/VBA	TWXA_SCI_BAUD.BAUD1200	
C#	TWXA.SCI_BAUD.BAUD1200	
C/C++	TWXA_SCI_BAUD2400	ボーレートを 2400bps にします。
C++	TWXA::SCI_BAUD::BAUD2400	
VB/VBA	TWXA_SCI_BAUD.BAUD2400	
C#	TWXA.SCI_BAUD.BAUD2400	
C/C++	TWXA_SCI_BAUD4800	ボーレートを 4800bps にします。
C++	TWXA::SCI_BAUD::BAUD4800	
VB/VBA	TWXA_SCI_BAUD.BAUD4800	
C#	TWXA.SCI_BAUD.BAUD4800	
C/C++	TWXA_SCI_BAUD9600	ボーレートを 9600bps にします。
C++	TWXA::SCI_BAUD::BAUD9600	
VB/VBA	TWXA_SCI_BAUD.BAUD9600	
C#	TWXA.SCI_BAUD.BAUD9600	
C/C++	TWXA_SCI_BAUD14400	ボーレートを 14400bps にします。
C++	TWXA::SCI_BAUD::BAUD14400	
VB/VBA	TWXA_SCI_BAUD.BAUD14400	
C#	TWXA.SCI_BAUD.BAUD14400	
C/C++	TWXA_SCI_BAUD19200	ボーレートを 19200bps にします。
C++	TWXA::SCI_BAUD::BAUD19200	
VB/VBA	TWXA_SCI_BAUD.BAUD19200	
C#	TWXA.SCI_BAUD.BAUD19200	
C/C++	TWXA_SCI_BAUD38400	ボーレートを 38400bps にします。
C++	TWXA::SCI_BAUD::BAUD38400	
VB/VBA	TWXA_SCI_BAUD.BAUD38400	
C#	TWXA.SCI_BAUD.BAUD38400	

### シリアルポートの使用手順

1. `TWXA_SCISetMode()` 関数で通信設定を行います。
2. 必要があれば `TWXA_SCISetDelimiter()` 関数でデリミタコードを設定します。
3. データ送信には `TWXA_SCIWrite()` 関数を使用します。
4. 受信データ数やエラーの発生状況を調べるには `TWXA_SCIReadStatus()` 関数を使用します。
5. デバイス内の受信バッファからデータを読み出すには `TWXA_SCIRead()` 関数を使用します。

---

## リスト 19 シリアルポートの使用例(C言語)

```
char cRecv[255];
char cSend[] = "Hello\r\nWorld\r\n"; //送信文字列
long L;

//シリアル0とシリアル1を設定(Modeはデフォルト設定)
TWXA_SCISetMode(hDev, 0, 0, TWXA_SCI_BAUD9600);
TWXA_SCISetMode(hDev, 1, 0, TWXA_SCI_BAUD9600);

//シリアル1のデリミタをCR+LFに設定
TWXA_SCISetDelimiter(hDev, 1, "\r\n", 2);

//0チャンネルから文字列を送信
TWXA_SCIWrite(hDev, 0, cSend, (long)strlen(cSend));

while (1)
{
    //受信数を調べる
    TWXA_SCIReadStatus(hDev, 1, NULL, &L);
    if (L == 0) break;

    //受信データを読み出す
    TWXA_SCIRead(hDev, 1, cRecv, L, NULL);
    OutputDebugStringA(cRecv);
}
```

---

## リスト 20 シリアルポートの使用例(Visual Basic)

```
Dim str As String
Dim bBuff(254) As Byte
Dim i As Integer

' 送信文字列
str = "Hello" & vbCrLf & "World" & vbCrLf

' シリアル0 とシリアル1 を設定
TWXA_SCISetMode(hDev, 0, 0, TWXA_SCI_BAUD.BAUD9600)
TWXA_SCISetMode(hDev, 1, 0, TWXA_SCI_BAUD.BAUD9600)

' シリアル1 のデリミタを CR+LF に設定
TWXA_SCISetDelimiter(hDev, 1, vbCrLf, 2)

' 0 チャンネルから文字列を送信
TWXA_SCIWrite(hDev, 0, str, str.Length)

Do
    ' 受信数を調べる
    TWXA_SCIReadStatus(hDev, 1, Nothing, i)
    If i = 0 Then Exit Do

    ' 受信データを読み出して文字列に変換
    TWXA_SCIRead(hDev, 1, bBuff, i, i)
    str = System.Text.Encoding.GetEncoding(932).GetString(bBuff, 0, i)
    Debug.WriteLine(str)
Loop
```

---

リスト 21 シリアルポートの使用例 (VBA)

```
Dim str As String
Dim bBuff(254) As Byte
Dim bSend() As Byte
Dim L As Long

' 送信文字列
str = "Hello" & vbCrLf & "World" & vbCrLf

' シリアル 0 とシリアル 1 を設定
TWXA_SCISetMode hDev, 0, 0, TWXA_SCI_BAUD.BAUD9600
TWXA_SCISetMode hDev, 1, 0, TWXA_SCI_BAUD.BAUD9600

' シリアル 1 のデリミタを CR+LF に設定
bBuff(0) = &HD ' CR
bBuff(1) = &HA ' LF
TWXA_SCISetDelimiter hDev, 1, bBuff(0), 2

' 0 チャンネルから文字列を送信
bSend = StrConv(str, vbFromUnicode)
TWXA_SCIWrite hDev, 0, bSend(0), Len(str)

Do
' 受信数を調べる
TWXA_SCIReadStatus hDev, 1, bBuff(0), L

If L = 0 Then Exit Do

' 受信データを読み出して文字列に変換
TWXA_SCIRead hDev, 1, bBuff(0), L, L
bBuff(L) = 0

Debug.Print StrConv(bBuff(), vbUnicode)
Loop
```

---

## リスト 22 シリアルポートの使用例(C#)

```
byte[] bBuff = new byte[255];
string str = "Hello¥r¥nWorld¥r¥n"; //送信文字列
int i;
byte b;

//シリアル0とシリアル1を設定(Modeはデフォルト設定)
TWXA.SCISetMode(hDev, 0, 0, TWXA.SCI_BAUD.BAUD9600);
TWXA.SCISetMode(hDev, 1, 0, TWXA.SCI_BAUD.BAUD9600);

//シリアル1のデリミタをCR+LFに設定
TWXA.SCISetDelimiter(hDev, 1, "¥r¥n", 2);

//0チャンネルから文字列を送信
TWXA.SCIWrite(hDev, 0, str, str.Length);

while (true)
{
    //受信数を調べる
    TWXA.SCIReadStatus(hDev, 1, out b, out i);
    if (i == 0) break;

    //受信データを読み出す
    TWXA.SCIRead(hDev, 1, bBuff, i, out i);
    str = System.Text.Encoding.GetEncoding(932).GetString(bBuff, 0, i);
    Debug.WriteLine(str);
}
```

## □ ハードウェアイベントの監視

製品ではパルスカウンタのカウント値を閾値と比較し、指定の値になったときに、アプリケーションに通知することができます。また、ユーザーファームを作成した場合は独自のイベントをアプリケーションに通知することもできます。この通知機能をハードウェアイベントと呼びます。

ハードウェアイベントは通常のアプリケーションプログラムには Windows のメッセージとして、LabVIEW を用いたプログラムにはユーザーイベントとして通知されます。

表 55 はハードウェアイベントのプログラムです。

表 55 ハードウェアイベントのサンプルプログラム

開発環境	プロジェクト名/ファイル名	説明
Visual C++ (MFC)	EventSample	パルスカウンタの値が変化した場合に画面に表示します。
Visual Basic	EventSampleVB	
Visual C#	EventSampleCS	

- Visual Basic for Applications ではサポートされません。
- Windows のメッセージによる通知は、割り込みのように瞬時に行われるものではありませんので、リアルタイム制御には利用できません。

ハードウェアイベントの監視を開始するには、表 56 の *TWXA\_SetHwEvent()* 関数を使用します。この関数には引数として *TWXA\_HW\_EVENT* 構造体(表 57)を渡します。

表 56 *TWXA\_SetHwEvent()* の関数宣言

言語	関数宣言
C/C++	<code>TW_STATUS TWXA_SetHwEvent(TW_HANDLE hDev, TWXA_HW_EVENT *pHwEvent)</code>
VB	<code>Function TWXA_SetHwEvent(ByVal hDev As System.IntPtr, ByRef pHwEvent As TWXA_HW_EVENT) As Integer</code>
VBA	<code>Function TWXA_SetHwEvent(ByVal hDev As Long, ByRef pHwEvent As TWXA_HW_EVENT) As Long</code>
C#	<code>STATUS SetHwEvent(System.IntPtr hDev, ref HW_EVENT pHwEvent)</code>

表 57 *TWXA\_HW\_EVENT* 構造体の宣言

言語	宣言
C/C++	<pre>typedef struct tagHwEvent {     HWND hRecvWindow;     DWORD idRecvThread;     LPVOID lpRsv;     UINT Message;     DWORD EventBits;     long PCCnt[4];     long PCCmp[4];     long ADVal[4];     short ADCmp[4]; } TWXA_HW_EVENT;</pre>

表 57 TWXA\_HW\_EVENT 構造体の宣言 (続き)

言語	宣言
VB	<pre> Public Structure TWXA_HW_EVENT     Public hRecvWindow As System.IntPtr     Public idRecvThread As Integer     Public lpRsv As System.IntPtr     Public Message As Integer     Public EventBits As Integer     &lt;MarshalAs(UnmanagedType.ByValArray, SizeConst:=4)&gt; _     Public PCCnt() As Integer     &lt;MarshalAs(UnmanagedType.ByValArray, SizeConst:=4)&gt; _     Public PCCmp() As Integer     &lt;MarshalAs(UnmanagedType.ByValArray, SizeConst:=4)&gt; _     Public ADVal() As Integer     &lt;MarshalAs(UnmanagedType.ByValArray, SizeConst:=4)&gt; _     Public ADCmp() As Short      Public Sub Initialize()         ReDim PCCnt(3)         ReDim PCCmp(3)         ReDim ADVal(3)         ReDim ADCmp(3)     End Sub End Structure </pre>
C#	<pre> public struct HW_EVENT {     public System.IntPtr hRecvWindow;     public uint idRecvThread;     public System.IntPtr lpRsv;     public int Message;     public uint EventBits;     [MarshalAs(UnmanagedType.ByValArray, SizeConst = 4)]     public int[] PCCnt;     [MarshalAs(UnmanagedType.ByValArray, SizeConst = 4)]     public int[] PCCmp;     [MarshalAs(UnmanagedType.ByValArray, SizeConst = 4)]     public int[] ADVal;     [MarshalAs(UnmanagedType.ByValArray, SizeConst = 4)]     public short[] ADCmp;      public void Initialize()     {         PCCnt = new int[4];         PCCmp = new int[4];         ADVal = new int[4];         ADCmp = new short[4];     } } </pre>



---

***hRecvWindow***

ウィンドウでメッセージを受け取る場合は、ウィンドウハンドルを入力します。必要が無い場合は 0 にしてください。

***idRecvThread***

スレッドでメッセージを受け取る場合は、スレッド ID を指定します。必要が無い場合は 0 にしてください。

***lpRsv***

予約領域です。0 にしてください。

***Message***

指定のイベントが発生したときに通知されるメッセージ番号です。通常は H' 8000 (WM\_APP) ~ H' BFFF の範囲の任意の値を指定します。パルスカウンタの通知条件が成立すると、ここで設定した番号のメッセージが、ウィンドウ、または、スレッドにポストされます。

***EventBits***

監視するイベントをビットで指定します(表 58)。複数のビットを指定することもできます。

***PCCnt***

パルスカウンタの値と比較する閾値を指定します。配列のインデックスがパルスカウンタのチャンネルと対応しています。

***PCCmp***

パルスカウンタの値と閾値の比較方法を指定します(表 59)。配列のインデックスがパルスカウンタのチャンネルと対応しています。

***ADVal***

本製品では使用しません。0 にしてください。

***ADCmp***

本製品では使用しません。0 にしてください。

***Initialize()***

Visual Basic と C# では配列の領域確保用に最初に呼び出します。

表 58 EventBits の指定

ビット	監視するイベント
TWXA_EVENT_PC0 (H' 00000001)	パルスカウンタ 0 を監視
TWXA_EVENT_PC1 (H' 00000002)	パルスカウンタ 1 を監視
TWXA_EVENT_PC2 (H' 00000004)	パルスカウンタ 2 を監視
TWXA_EVENT_PC3 (H' 00000008)	パルスカウンタ 3 を監視
TWXA_EVENT_USER (H' 80000000)	ユーザー定義(ユーザーファームから通信を行う場合)
TWXA_EVENT_PC_ALL (H' 0000000F)	パルスカウンタ全チャンネルを監視

## パルスカウンタ入力を監視する

パルスカウンタによるイベントは、カウンタ値が予め設定した閾値以上となった場合、または、カウンタ値が変化した場合に発生させることができます。

1. Visual Basic または C# を利用する場合、*TWXA\_HW\_EVENT* 構造体の *Initialize()* メソッドを呼びます。
2. *TWXA\_HW\_EVENT* 構造体の *hRecvWindow* にウィンドウのハンドルを指定します。ウィンドウを持たないアプリケーションの場合、*idRecvThread* にスレッド ID を指定します。また、イベント発生時に受け取るメッセージ番号を *Message* に指定します。
3. *TWXA\_HW\_EVENT* 構造体の *EventBits* に監視するパルスカウンタチャンネルを指定します(表 58 参照)。
4. *TWXA\_HW\_EVENT* 構造体の *PCCnt* にカウンタ値と比較する閾値を指定します。配列のインデックスはチャンネルを示します。例えばパルスカウンタ 2 を監視する場合は、*PCCmp[2]* に閾値を設定します。
5. *TWXA\_HW\_EVENT* 構造体の *PCCmp* に比較方法を指定します。*PCCmp* に指定する値と、イベント発生条件を 表 59 に示します。

表 59 PCCmp の設定値とハードウェアイベントの発生条件

PCCmp[x] の設定	ハードウェアイベントの発生条件
TWXA_CMP_GE (H' 7FFFFFFF)	指定チャンネル(x)のカウンタ値が PCCnt[x] 以上になった場合 (1 度だけ発生)
1~2, 147, 483, 646 (H' 7FFFFFFE)	指定チャンネル(x)のカウンタ値が PCCnt[x] 以上になった場合 (イベント発生時に PCCnt[x] は PCCnt[x]+PCCmp[x] に更新され、イベントの監視を継続)
0	指定チャンネル(x)のカウンタ値が変化した場合

6. パラメータを設定した構造体を引数として *TWXA\_SetHwEvent()* 関数を呼び出します。
7. 使用するパルスカウンタの設定を行い、カウント動作を開始します(49 ページ参照)。
8. 設定した条件が成立すると、指定したウィンドウ(または、スレッド)にメッセージがポストされます。メッセージの各パラメータは以下の値となります。

表 60 パルスカウンタイベントによるメッセージのパラメータ

項目	ハードウェアイベントの発生条件
Msg	<i>TWXA_HW_EVENT</i> 構造体の <i>Message</i> に指定した値
wParam(WParam)	イベントが発生したカウンタチャンネルを示すビット(表 58)
lParam(LParam)	イベント発生時のカウンタの値

9. *pHwEvent* 引数を Null 値とするか、*EventBits* を 0 として *TWXA\_SetHwEvent()* 関数を呼び出すとイベントの監視を終了します。

## □ ユーザステータスレジスタ/ユーザーメモリの利用

パソコン上のアプリケーションプログラムを終了させても、デバイスがどのような状態にあるかを記憶しておき、次にアプリケーションプログラムを実行したときに、その続きから制御を行いたい場合があります。このようなときにユーザステータスレジスタとユーザーメモリが利用できます。

ユーザステータスレジスタはデバイス内の 1 バイトのメモリで、デバイスの起動時や *TWXA\_Initialize()* 関数を呼び出した時には必ず 0 にクリアされます。ユーザステータスレジスタを利用して、デバイスが初期化済みであるか、どのような状態にあるか、といった簡単な情報を保存しておくことができます。

ユーザーメモリはデバイスの RAM に確保された 10K バイトのメモリ空間です。ユーザステータスレジスタでは保存できない比較的大きなデータを記憶することができます。この領域の値は起動時には不定となり、自動的にクリアされることもありませんのでユーザステータスレジスタと組み合わせて使用してください。ユーザーメモリのアドレスはデバイス上の H'FFBF20~H'FFE71F の範囲です。

表 61 ユーザステータスレジスタ/ユーザーメモリの操作に使用する関数

関数名	説明
<i>TWXA_PortWrite()</i>	ユーザステータスレジスタにデータを書き込みます。
<i>TWXA_PortRead()</i>	ユーザステータスレジスタからデータを読み出します。
<i>TWXA_PortBWrite()</i>	ユーザーメモリにデータを書き込みます。
<i>TWXA_PortBRead()</i>	ユーザーメモリからデータを読み出します。

## ユーザステータスレジスタの操作方法

入出力ポートなどと同様に *TWXA\_PortWrite()*、*TWXA\_PortRead()* 関数を使用して、書込み、読出しが行えます。Port 引数には表 62 の値を指定してください。

表 62 ユーザステータスレジスタを指定する定数

言語	値	説明
C/C++	TWXA_USER_STATUS	ユーザステータスレジスタを変更します。
C++	TWXA::WPORT::USER_STATUS	
VB/VBA	TWXA.WPORT.USER_STATUS	
C#	TWXA.WPORT.USER_STATUS	

## ユーザーメモリの操作方法

`TWXA_PortBRead()`、`TWXA_PortBWrite()` 関数を使用すると、大きなデータを効率良くリード／ライトできます。これらの関数では `Port` 引数にアドレス、`nData` 引数にバイト数を指定してデバイス上の任意のメモリアドレスにアクセスできます。

表 63 `TWXA_PortBWrite()` の関数宣言

言語	関数宣言
C/C++	<code>TW_STATUS TWXA_PortBWrite(TW_HANDLE hDev, DWORD Port, void *pData, long nData)</code>
VB	<code>Function TWXA_PortBWrite(ByVal hDev As System.IntPtr, ByVal Port As Integer, ByVal pData As Object, ByVal nData As Integer) As Integer</code>
VBA	<code>Function TWXA_PortBWrite(ByVal hDev As Long, ByVal Port As Long, ByRef pData As Any, ByVal nData As Long) As Long</code>
C#	<code>STATUS PortBWrite(System.IntPtr hDev, uint Port, object pData, int nData)</code>

表 64 `TWXA_PortBRead()` の関数宣言

言語	関数宣言
C/C++	<code>TW_STATUS TWXA_PortBRead(TW_HANDLE hDev, DWORD Port, void *pData, long nData)</code>
VB	<code>Function TWXA_PortBRead(ByVal hDev As System.IntPtr, ByVal Port As Integer, ByVal pData As Object, ByVal nData As Integer) As Integer</code>
VBA	<code>Function TWXA_PortBRead(ByVal hDev As Long, ByVal Port As Long, ByRef pData As Any, ByVal nData As Long) As Long</code>
C#	<code>STATUS PortBRead(System.IntPtr hDev, uint Port, object pData, int nData)</code>

- ユーザーメモリ以外の領域に対して読み書きを行うと、誤動作する場合があります。
- ユーザーメモリはユーザーファームの動作にも使用します。ユーザーファーム利用時には自由に使用できる領域が変化しますので誤って操作しないように特に注意が必要です。

## □ フラッシュメモリの利用

製品にはフラッシュメモリが内蔵されています。フラッシュメモリは電源を切っても記録した情報が保存される不揮発性のメモリ空間で、製品が動作するためのファームウェアもこの領域に書き込まれています。図 34 はフラッシュメモリ領域を詳しく示した図です。

フラッシュメモリは消去単位毎に EB0～EB15 の 16 ブロックに分けて管理されます。このうち、EB1～EB3 の 12K バイトの領域がユーザーに開放されています。電源を切っても内容が消えないため、アプリケーション固有の設定情報や校正データの保存などに利用可能です。

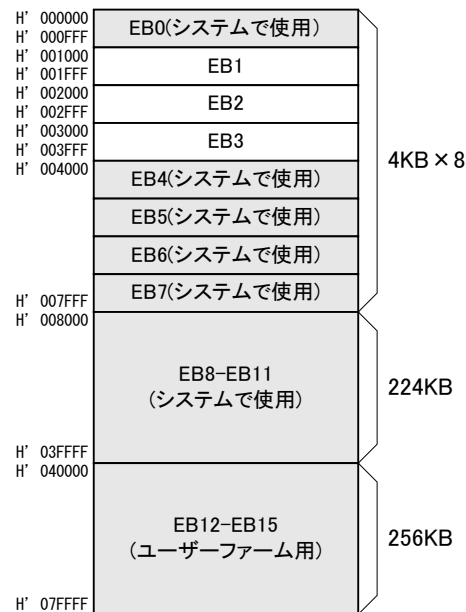


図 34 フラッシュメモリマップ

表 65 フラッシュメモリの操作に使用する関数

関数名	説明
<i>TWXA_FlashAttachWriter()</i>	フラッシュメモリの消去／書込みのためのファームウェアをデバイスにダウンロードします。
<i>TWXA_FlashEraseBlk()</i>	フラッシュメモリの指定ブロックを消去します。
<i>TWXA_FlashWrite()</i>	フラッシュメモリに書込みを行います。
<i>TWXA_FlashRead()</i> <i>TWXA_PortBRead()</i>	フラッシュメモリからデータを読み出します。

表 66 フラッシュメモリ操作のサンプルプログラム

開発環境	プロジェクト名/ファイル名	説明
Visual C++ (MFC)	FlashSample	フラッシュメモリの状態表示、ファイルデータのフラッシュメモリへの書込みを行います。
Visual Basic	FlashSampleVB	
Visual C#	FlashSampleCS	
VBA (Excel)	FlashSample.xls	セルを利用した簡易バイナリエディタです。編集内容をフラッシュメモリに書き込むことができます。

フラッシュメモリへの書き込み操作は特殊で、通常のメモリのように1バイト単位でデータを書き込むことはできません。

書き込みを行う場合は、対象の領域を予め消去しておく必要があります。消去の単位は図 34 に示した EB1~EB3 のブロック単位で、消去対象のブロックは全ビットが"1"となります。

続いて、実際に保存するデータの書き込みを行います。書き込みは128バイト毎のブロック単位で行います。そのため、書き込みの先頭アドレスは常に128バイト境界(アドレスの下位7ビットが0)となります。

また、フラッシュメモリの消去/書き込みを行う際には、予めフラッシュメモリを制御するためのファームウェアをデバイスにダウンロードする必要があります。このファームウェアはユーザーメモリ(67ページ参照)にダウンロードされますので、ユーザーメモリは一時的に使用できなくなり、内部のデータも破壊されてしまいますので注意してください。

フラッシュメモリからの読出しは、ユーザーメモリなどと同様に行うことができます。

- TWXA ライブラリによるフラッシュメモリ操作を行うにはディップスイッチの3番を"ON"にする必要があります(通常モードを使用しますのでディップスイッチの2番は"OFF"のままにします)。
- フラッシュメモリの操作を行うとユーザーファームは停止します。再度動作させるには製品を再起動する必要があります。
- フラッシュメモリの書換え可能回数の目安は100回、データ保持年数は10年です。

## フラッシュメモリの消去方法

1. `TWXA_FlashAttachWriter()` 関数を呼び出します。
2. `TWXA_FlashEraseBlk()` 関数(表 67)を呼び出します。`Blk` 引数に消去したいブロック番号(1~3)を指定します。

表 67 TWXA\_FlashEraseBlk() の関数宣言

言語	関数宣言
C/C++	<code>TW_STATUS TWXA_FlashEraseBlk(TW_HANDLE hDev, long Blk)</code>
VB	<code>Function TWXA_FlashEraseBlk(ByVal hDev As System.IntPtr, ByVal Blk As Integer) As Integer</code>
VBA	<code>Function TWXA_FlashEraseBlk(ByVal hDev As Long, ByVal Blk As Long) As Long</code>
C#	<code>STATUS FlashEraseBlk(System.IntPtr hDev, int Blk)</code>

## フラッシュメモリへの書き込み方法

1. `TWXA_FlashAttachWriter()` 関数を呼び出します。
2. `TWXA_FlashWrite()` 関数(表 68)を呼び出します。`Address` 引数には書き込み先のアドレスとして `0x1000~0x3F80` の値が指定できますが、128バイト境界に合わせる必要がありますので、下位7ビットは常に0になります。また、`nData` 引数に指定する書き込みバイト数も128の倍数としてください。

表 68 TWXA\_FlashWrite() の関数宣言

言語	関数宣言
C/C++	TW_STATUS TWXA_FlashWrite(TW_HANDLE hDev, DWORD Address, void *pData, DWORD nData)
VB	Function TWXA_FlashWrite(ByVal hDev As System.IntPtr, ByVal Address As Integer, ByVal pData As Object, ByVal nData As Integer) As Integer
VBA	Function TWXA_FlashWrite(ByVal hDev As Long, ByVal Address As Long, ByValRef pData As Any, ByVal nData As Long) As Long
C#	STATUS FlashWrite(System.IntPtr hDev, uint Address, object pData, int nData)

リスト 23 フラッシュメモリの使用例(C言語)

```

char cWrite[128] = "Hello World";
char cRead[128];

//ファームウェアのダウンロード
TWXA_FlashAttachWriter(hDev);

//ブロック1を消去
TWXA_FlashEraseBlk(hDev, 1);

//書き込み
TWXA_FlashWrite(hDev, 0x1000, cWrite, 128);

//読出し
TWXA_PortBRead(hDev, 0x1000, cRead, 128);
OutputDebugStringA(cRead);

```

リスト 24 フラッシュメモリの使用例(Visual Basic)

```

Dim strWrite As New System.Text.StringBuilder("Hello World")
Dim bBuff(127) As Byte

strWrite.Length = 128

'ファームウェアのダウンロード
TWXA_FlashAttachWriter(hDev)

'ブロック1を消去
TWXA_FlashEraseBlk(hDev, 1)

'書き込み
TWXA_FlashWrite(hDev, &H1000, strWrite, 128)

'読出し
TWXA_PortBRead(hDev, &H1000, bBuff, 128)
Debug.WriteLine(System.Text.Encoding.GetEncoding(932).GetString(bBuff, 0, 128))

```

---

## リスト 25 フラッシュメモリの使用例 (VBA)

```
Dim bBuff(127) As Byte
Dim bSend() As Byte

bSend = StrConv("Hello World", vbFromUnicode)
ReDim Preserve bSend(127)

'ファームウェアのダウンロード
TWXA_FlashAttachWriter hDev

'ブロック1を消去
TWXA_FlashEraseBlk hDev, 1

'書き込み
TWXA_FlashWrite hDev, &H1000, bSend(0), 128

'読出し
TWXA_PortBRead hDev, &H1000, bBuff(0), 128
Debug.Print StrConv(bBuff(), vbUnicode)
```

## リスト 26 フラッシュメモリの使用例 (C#)

```
StringBuilder strWrite = new System.Text.StringBuilder("Hello World");
byte []bBuff = new byte[128];

strWrite.Length = 128;

//ファームウェアのダウンロード
TWXA.FlashAttachWriter(hDev);

//ブロック1を消去
TWXA.FlashEraseBlk(hDev, 1);

//書き込み
TWXA.FlashWrite(hDev, 0x1000, strWrite, 128);

//読出し
TWXA.PortBRead(hDev, 0x1000, bBuff, 128);
Debug.WriteLine(System.Text.Encoding.GetEncoding(932).GetString(bBuff, 0, 128));
```



## □ EEPROM の利用

製品には 8K バイトの EEPROM が内蔵されています。EEPROM はフラッシュメモリと同様に電源を切っても記録したデータが保存される不揮発性のメモリです。1 バイト単位での書き込みも可能で、100 万回の書き込み耐久性能がありますので、フラッシュメモリよりも手軽に利用することができます。

EEPROM はフラッシュメモリやユーザーメモリとは別のアドレス空間に配置され、0~8191 のアドレスを指定してアクセスします。EEPROM への書き込みには `TWXA_EEWrite()` 関数(表 71)、EEPROM からのデータの読出しには `TWXA_EERead()` 関数(表 72)を使用します。

表 69 EEPROM の操作に使用する関数

関数名	説明
<code>TWXA_EEWrite()</code>	EEPROM に書き込みを行います。
<code>TWXA_EERead()</code>	EEPROM からデータを読み出します。

表 70 EEPROM 操作のサンプルプログラム

開発環境	プロジェクト名/ファイル名	説明
Visual C++ (MFC)	EEPROMSample	EEPROM の状態表示、ファイルデータの EEPROM への書き込みを行います。
Visual Basic	EEPROMSampleVB	
Visual C#	EEPROMSampleCS	
VBA (Excel)	EEPROMSample.xls	セルを利用した簡易バイナリエディタです。編集内容を EEPROM に書き込むことができます。

表 71 TWXA\_EEWrite() の関数宣言

言語	関数宣言
C/C++	<code>TW_STATUS TWXA_EEWrite(TW_HANDLE hDev, DWORD Address, void *pData, DWORD nData)</code>
VB	<code>Function TWXA_EEWrite(ByVal hDev As System.IntPtr, ByVal Address As Integer, ByVal pData As Object, ByVal nData As Integer) As Integer</code>
VBA	<code>Function TWXA_EEWrite(ByVal hDev As Long, ByVal Address As Long, ByRef pData As Any, ByVal nData As Long) As Long</code>
C#	<code>STATUS EEWrite(System.IntPtr hDev, uint Address, object pData, int nData)</code>

表 72 TWXA\_EERead() の関数宣言

言語	関数宣言
C/C++	<code>TW_STATUS TWXA_EERead(TW_HANDLE hDev, DWORD Address, void *pData, DWORD nData)</code>
VB	<code>Function TWXA_EERead(ByVal hDev As System.IntPtr, ByVal Address As Integer, ByVal pData As Object, ByVal nData As Integer) As Integer</code>
VBA	<code>Function TWXA_EERead(ByVal hDev As Long, ByVal Address As Long, ByRef pData As Any, ByVal nData As Long) As Long</code>
C#	<code>STATUS EERead(System.IntPtr hDev, uint Address, object pData, int nData)</code>

---

## □ エラー処理

TWXA ライブラリの関数のほとんどは戻り値で関数の実行結果を返します。本マニュアルのプログラム例は要点を分かりやすくするために、関数の戻り値チェックを省略していますが、実際のプログラムでは関数が正しく実行されたかどうかチェックすることを推奨します。

関数の戻り値についての詳細は「TWXA 関数リファレンス」を参照してください。

### リスト 27 エラー処理の例(C言語)

```
TW_STATUS ret;

ret = TWXA_PortWrite(hDev, TWXA_USER_STATUS, 0x00, 0xff);
if (ret)
{
    TWXA_Close(hDev);
    hDev = 0;
    printf("エラーが発生しました。TW_STATUS = %08X (HEX)", ret);
    return ret;
}
```

### リスト 28 エラー処理の例(C++/MFC)

```
CString str;
TW_STATUS ret;

ret = TWXA_PortWrite(hDev, TWXA::WPORT::USER_STATUS, 0x00);
if (ret)
{
    TWXA_Close(hDev);
    hDev = 0;
    str.Format(_T("エラーが発生しました。TW_STATUS = %08X (HEX)"), ret);
    AfxMessageBox(str);
    return ret;
}
```

### リスト 29 エラー処理の例(Visual Basic)

```
Dim ret As Integer

ret = TWXA_PortWrite(hDev, TWXA_WPORT.USER_STATUS, &H0)
If ret <> TW_STATUS.TW_OK Then
    TWXA_Close(hDev)
    hDev = System.IntPtr.Zero
    MsgBox(String.Format("エラーが発生しました。TW_STATUS = {0:X8} (HEX)", ret))
Exit Sub
End If
```

---

リスト 30 エラー処理の例 (VBA)

```
Dim ret As Long

ret = TWXA_PortWrite(hDev, TWXA_WPORT.USER_STATUS, &H0)
If ret <> TW_STATUS.TW_OK Then
    TWXA_Close hDev
    hDev = 0
    MsgBox "エラーが発生しました。TW_STATUS = " & Hex(ret) & "(HEX)"
Exit Sub
End If
```

リスト 31 エラー処理の例 (C#)

```
TWXA.STATUS ret;

ret = TWXA.PortWrite(hDev, TWXA.WPORT.USER_STATUS, 0);
if (ret != TWXA.STATUS.TW_OK)
{
    TWXA.Close(hDev);
    hDev = System.IntPtr.Zero;
    MessageBox.Show(string.Format("エラーが発生しました。TW_STATUS = {0:X8} (HEX)", ret));
    return ret;
}
```

---

## Appendix

### □ ライブラリから接続できない場合

ライブラリ関数で接続できない場合は、以下のようなことが考えられます。

1. 前の接続を解除できていない場合があります。LabVIEW や Microsoft Office などの一部の開発環境では、デバッグを途中で停止した場合にハンドルが解放されず、製品に再接続できなくなる場合があります。このようなことが疑われる場合、プログラムの先頭で `TWXA_CloseAll()` を呼び出すと全ての接続が解除され、再接続が可能になります。
2. セキュリティソフトによって通信が遮断されている場合があります。セキュリティソフトを一時的に停止し、接続可能かどうか試してみてください。セキュリティソフトを停止することで接続できるようになる場合は、セキュリティソフトの設定を変更し、作成したアプリケーションの通信を許可する必要があります。
3. Windows ファイアウォールによって通信が遮断されている場合があります。Windows ファイアウォールを一時的に停止し、接続可能かどうか試してみてください。Windows ファイアウォールを停止することで接続できるようになる場合は、Windows ファイアウォールの設定を変更し、作成したアプリケーションの通信を許可する必要があります。
4. DHCP によるアドレス取得に失敗している場合があります。製品に固定 IP を割り当ててみてください。
5. パケットのルーティングが上手くいっていない場合があります。複数のネットワーク接続がある場合は製品と接続しているネットワーク接続以外を停止してみてください。

ネットワーク接続を表示するには、Windows 10 の場合[スタート]→[設定]→[ネットワークとインターネット]→[アダプターのオプションを変更する]の順にクリックします。

Windows 7 の場合[コントロールパネル]→[ネットワークの状態とタスクの表示] (アイコン表示の場合は[ネットワークと共有センター])→[アダプター設定の変更]の順にクリックします。

特定のネットワーク接続を停止するには、停止したい接続を右クリックし[無効にする]を選択します。

6. 製品が接続されるハブを変更した場合は、ネットワークハブの内部テーブルが正しく更新されていない場合があります。しばらく時間をおいて接続してみてください。
7. 同一 IP の異なる製品に順次接続するような場合、パソコンの ARP テーブルが正しく更新されていない場合があります。コマンドプロンプトを管理者権限で開き、“arp -d”とタイプして [Enter] キーを押すことで既存の ARP テーブルを一旦削除し更新させることができます。
8. TIME\_WAIT によりすぐに再接続できない場合があります。TCP のセッションは切断時に TIME\_WAIT という待ち状態に入る場合があります。しばらく時間がたつと再接続可能になります。

## □ フラッシュ書換えモードの動作詳細

「フラッシュ書換えモード」(ディップスイッチ 2 番を“ON”にした状態)では、デバイスが起動したとき IP アドレスは未定となっています(通常モード時に固定 IP で使用している場合も未定となります)。設定ツールは接続に先立って、以下の手順でデバイスに IP アドレスの割り当てを行い、通信可能な状態にします。

### 「接続設定」で IP アドレスを指定する場合

- ① デバイスは起動すると自分の IP アドレスを決定するために BOOTP プロトコル<sup>11</sup>を使用します。この時、BOOTP のリクエストパケットは定期的にブロードキャスト<sup>12</sup>されます。
- ② ネットワーク内の設定ツールは BOOTP サーバーとしてこのリクエストに回答(リプライ)し、指定された IP アドレスをデバイスに割り当てます。
- ③ 設定ツールは割り当てた IP アドレスに対して接続します。

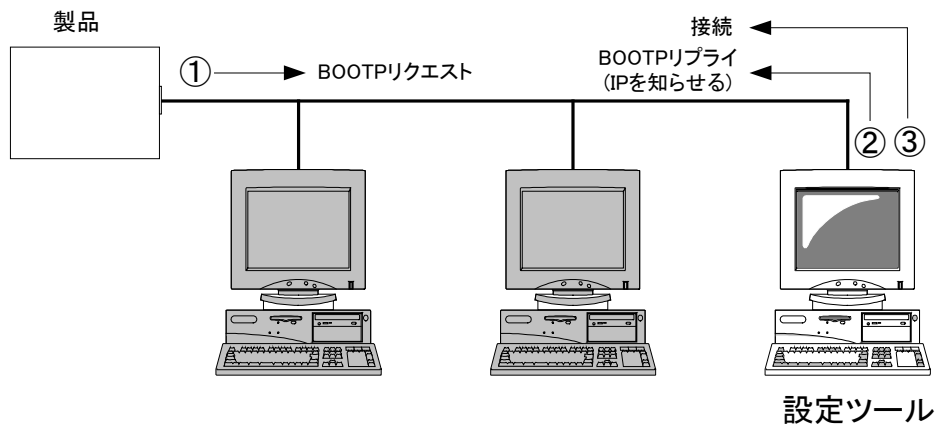


図 35 指定した IP アドレスの割り当て

### 「接続設定」で[自動取得]を使用する場合

- ① デバイスは起動すると自分の IP アドレスを決定するために BOOTP プロトコルを使用します。この時、BOOTP のリクエストパケットは定期的にブロードキャストされます。
- ② ネットワーク内の設定ツールは BOOTP リクエストを受信すると、ネットワーク内の DHCP サーバーに対し、IP アドレスの割り当てを要求します。
- ③ DHCP サーバーは設定ツールが指定したデバイスに IP アドレスを一時的に割り当てます。
- ④ 設定ツールは DHCP サーバーから割り当てられた IP アドレスを含む BOOTP リプライをデバイスに送ります。
- ⑤ 設定ツールは割り当てた IP アドレスに対して接続します。

<sup>11</sup> IP アドレスなどのネットワーク設定をサーバーから取得するためのプロトコル。DHCP は BOOTP を拡張したものです。

<sup>12</sup> 送信相手を選ばずにパケットを送信すること。同一ネットワークの全ての機器が受信可能です。

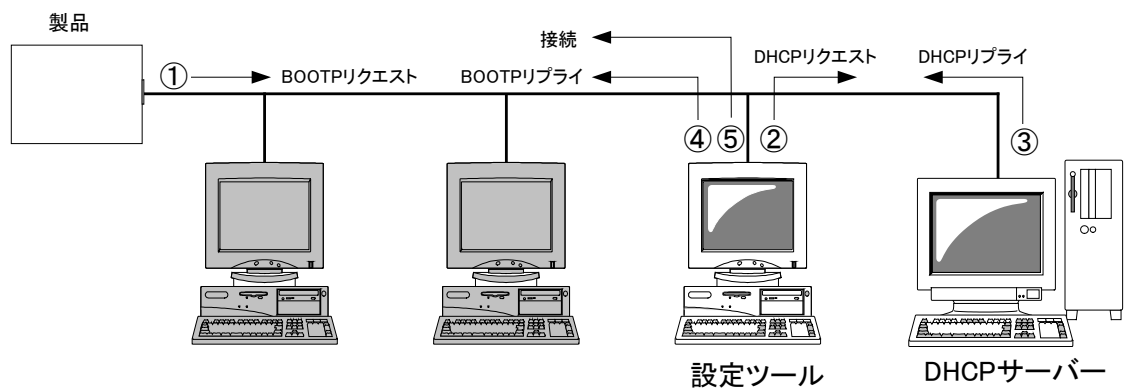


図 36 自動取得した IP アドレスの割り当て

- 設定ツールでの接続は同一ネットワーク内のデバイスに対してのみ可能です。
- 設定ツールを使用するパソコンでは、他の BOOTP サーバーや DHCP サーバーを実行しないでください。

## □ 製品の応答時間

ライブラリ関数の呼び出しに対する応答時間は使用環境によって影響を受けますので一定ではありません。特に実行プロセスやスレッドの切り替えが起こった場合には、関数の実行に 10msec 以上の時間がかかる場合もありますのでご注意ください。

図 37 は参考として、ローカルネットワーク上の製品に接続し、各入力ポートに対する `TWXA_PortRead()` 関数呼び出しを 1,000 回ずつ行い、関数実行に要した時間をプロットしたものです。

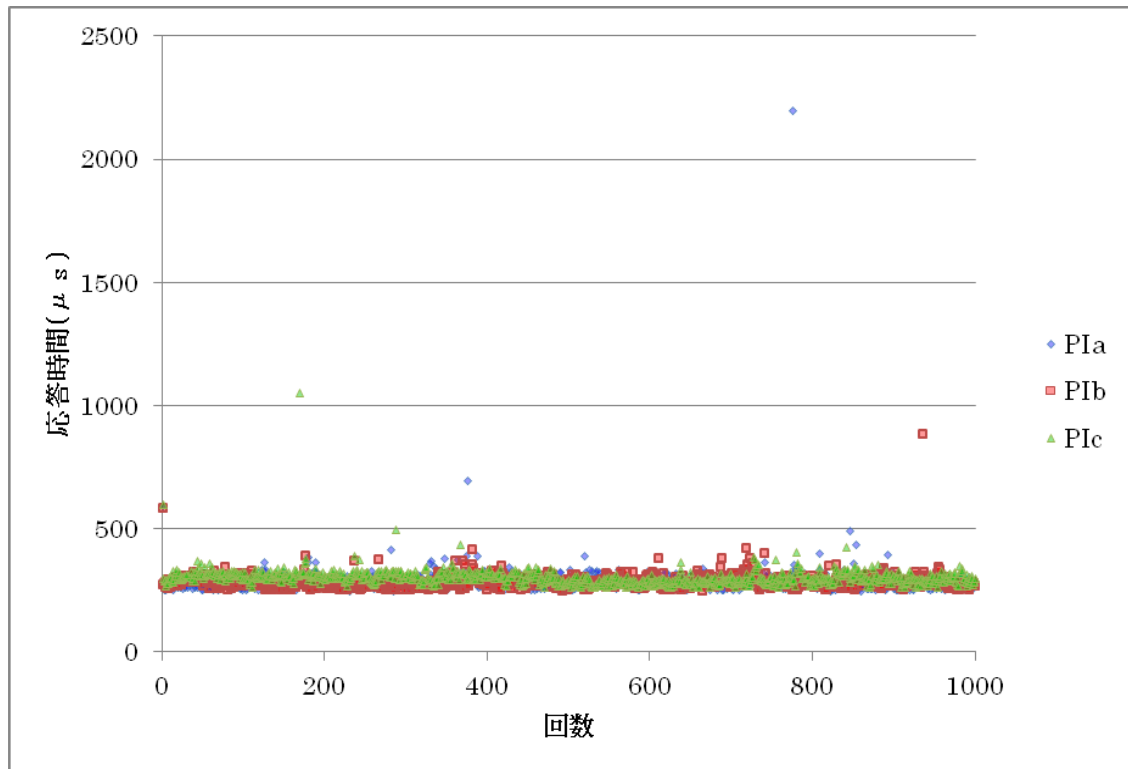


図 37 TWXA\_PortRead() 関数の応答時間

### リアルタイム処理

パソコン上のプログラムではアプリケーションが必要とするリアルタイム性能を満足できないことも考えられます。例えば、10msec 幅のパルスを検出するために、繰り返し `TWXA_PortRead()` 関数の呼び出しを行うプログラムを作成したとします。このプログラムは、同時に動作している他のプロセス動作のために `TWXA_PortRead()` 関数の呼び出し間隔が 10msec 以上となってしまうと、必要なパルスを検出できない場合が発生します。

パソコンからの命令だけでは十分な性能が得られない場合には、ユーザーファームの導入を検討してください。ユーザーファームでは割り込みを利用するなどして、よりリアルタイム性の高いプログラムを記述することができます。

---

## □ ネットワーク用語集

### AUTO-MDIX (Automatic medium-dependent interface crossover)

通常、ネットワーク機器同士を接続する場合は、接続する機器の種類に応じてストレートケーブルとクロスケーブルを使いわけする必要があります。AUTO-MDIX に対応した機器では、相手機器との接続状態を自動判別して通信を行いますので、ケーブル種別を意識すること無く接続することができます。

### DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol)

一時的にネットワークに接続する機器に対して、使用可能な IP アドレスを割り当て、通信に必要な情報を提供するためのプロトコルです。割り当てを行う側の機器やプログラムを DHCP サーバー、割り当てを受ける側の機器やプログラムを DHCP クライアントと呼びます。一般的なブロードバンドルーターには DHCP サーバーとしての機能が備わっています。

### DNS (Domain Name System)

ドメイン名と IP アドレスの対応を管理するために使用されるシステムです。DNS サーバーに問い合わせを行うことで、ドメイン名から IP アドレスを検索し、通信が可能になります。一般的なブロードバンドルーターには DNS サーバーとしての機能が備わっています。

一般に DDNS (Dynamic DNS) と呼ばれるサービスを利用することで、DNS データベースを適宜更新することが可能になり、プロバイダから一時的に割り当てられた IP アドレスでもサーバーを公開することができます。

### MAC アドレス (Media Access Control address)

ネットワーク機器を識別するために、1つ1つの機器に割り当てられた個別の番号です。

### NAT (Network Address Translation)

主に1つのグローバル IP を複数のサーバーで共有する場合に使用される技術です。

### NTP (Network Time Protocol)

ネットワーク機器の時計を正しい時刻に同期するためのプロトコルです。通常は SNTP (Simple Network Time Protocol) という簡易版が使用されます。

### ゲートウェイアドレス

異なるネットワーク上の機器と通信する場合に、窓口の役割を果たす機器のアドレスです。

### サブネットマスク

IP アドレスとのアンド（論理積）をとることでネットワークアドレスを計算できるマスク値です。

ネットワークアドレスは管理上の理由などで分割されたネットワークそれぞれを識別するための番号で、ネットワークアドレスが違う機器同士は直接通信することができません。そのため、異なるネットワークへのデータを届ける場合には予め設定されたゲートウェイアドレスに対してデータを送信します。

### ドメイン名

「www.techw.co.jp」のような形式で表記されるホスト名です。ドメイン名で与えられたホストと通信を行うためには、まず DNS などの仕組みを使って、そのホストの IP アドレスを調べることが必要になります。

### ブロードキャスト

送信相手を特定せずにパケットを送信することです。同一ネットワークの全ての機器が受信可能です。



---

## ポート番号

ネットワーク上のサービスやアプリケーションを識別するのに使用される番号です。TCP プロトコルと UDP プロトコルそれぞれで番号が管理されています。1～65535 までの番号が使用可能ですが、1～49151 までは FTP や HTTP といった特定のプロトコルやアプリケーションに使用されることになっています。製品では TCP、UDP 両方のプロトコルを使用しますが、どちらも同じポート番号（デフォルトでは 49152）を使用します。

---

## **保証期間**

本製品の保証期間は、お買い上げ日より 1 年間です。保証期間中の故障につきましては、無償修理または代品との交換で対応させていただきます。ただし、以下の場合は保証期間内であっても有償での対応とさせていただきますのでご了承ください。

- 1) 本マニュアルに記載外の誤った使用方法による故障。
- 2) 火災、震災、風水害、落雷などの天災地変および公害、塩害、ガス害などによる故障。
- 3) お買い上げ後の輸送、落下などによる故障。

## **サポート情報**

製品に関する情報、最新のファームウェア、ユーティリティなどは弊社ホームページにてご案内しております。また、お問い合わせ、ご質問などは下記までご連絡ください。

**テクノウェーブ(株)**

URL : <https://www.techw.co.jp>

E-mail : [support@techw.co.jp](mailto:support@techw.co.jp)

- (1) 本書、および本製品のホームページに掲載されている応用回路、プログラム、使用方法などは、製品の代表的動作・応用例を説明するための参考資料です。これらに起因する第三者の権利（工業所有権を含む）侵害、損害に対し、弊社はいかなる責任も負いません。
- (2) 本書の内容の一部または全部を無断転載することをお断りします。
- (3) 本書の内容については、将来予告なしに変更することがあります。
- (4) 本書の内容については、万全を期して作成いたしましたが、万一ご不審な点や誤り、記載もれなど、お気づきの点がございましたらご連絡ください。

#### 改訂記録

年月	版	改訂内容
2021年4月	初	