

Introduzione

Questa Tech Note illustra come creare un ArchestrA Symbol in grado di visualizzare contenuti web basati su tecnologie HTML 5, JavaScript e CSS. Il simbolo conterrà una casella di testo e un riquadro di visualizzazione. La casella di testo riceverà come input dell'utente l'indirizzo di una pagina web (internet o locale) che sarà visualizzata nel riquadro. L'indirizzo va inserito nella forma di un URN (es. www.google.com). Il riquadro visualizzerà il contenuto delle pagine e permetterà di interagirci tramite tocco. Come visualizzatore sarà utilizzato il controllo Microsoft Edge WebView2, che è basato su Chromium e per tanto supporta le moderne tecnologie web.

Questa guida non è un'esposizione sistematica e completa del controllo WebView2. Per conoscere l'elenco completo delle proprietà, metodi ed eventi disponibili fare riferimento alla documentazione Microsoft.

Versioni

Quanto descritto in questa TN si applica ai seguenti software e versioni:

- System Platform 2017 Update 3 e successive
- InTouch 2017 Update 3 e successive

Requisiti

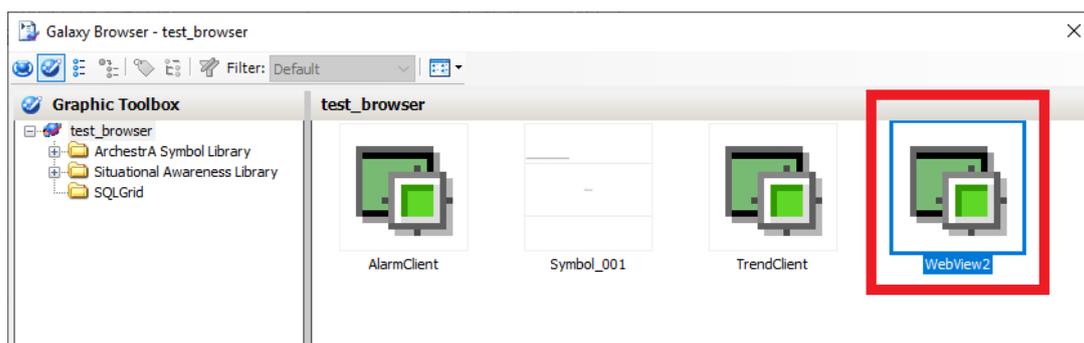
Questa guida suppone di aver già eseguito l'importazione del controllo Microsoft Edge WebView2. Per eseguire l'importazione fare riferimento alla Tech Note 029

Creazione del simbolo

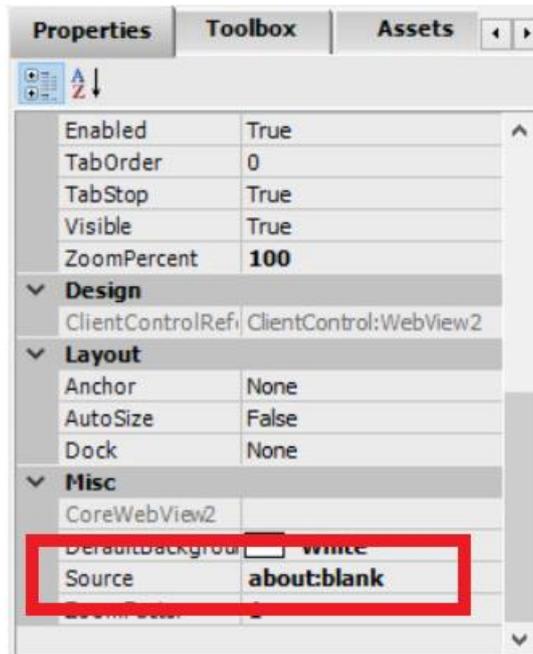
1. Dal ArchestrA IDE o WindowMaker creare un nuovo simbolo
2. Aprire il simbolo con l'ArchestrA Graphic Editor (Industrial Graphic Editor per versioni 2020 e successive)
3. Dalla Wizard/Active X Toolbar, cliccare su Embed Graphic



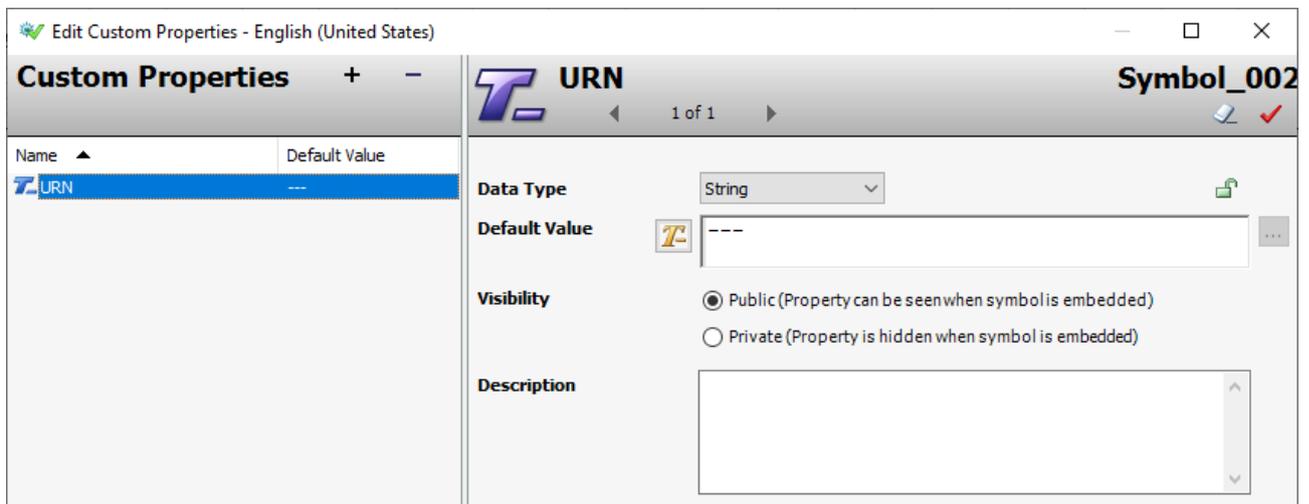
4. Dalla finestra aperta, selezionare il controllo WebView2 e cliccare OK



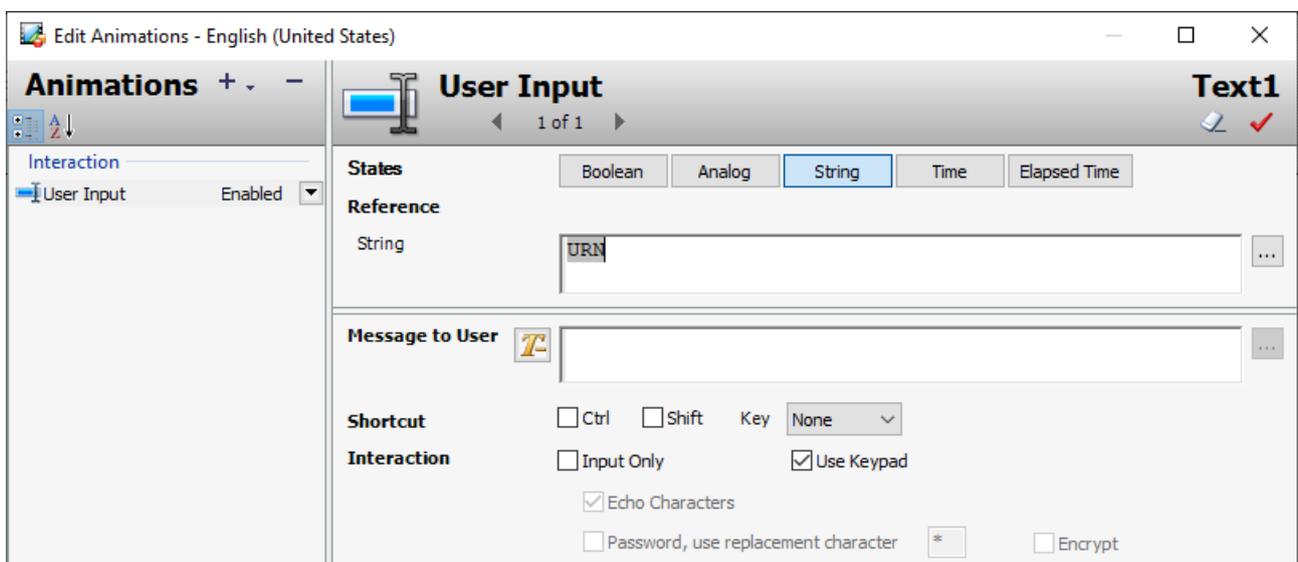
5. Accedere alla proprietà del controllo, assegnare il valore *about:blank* alla proprietà *Source*



6. Creare una *Custom Property* di tipo stringa con valore iniziale vuoto



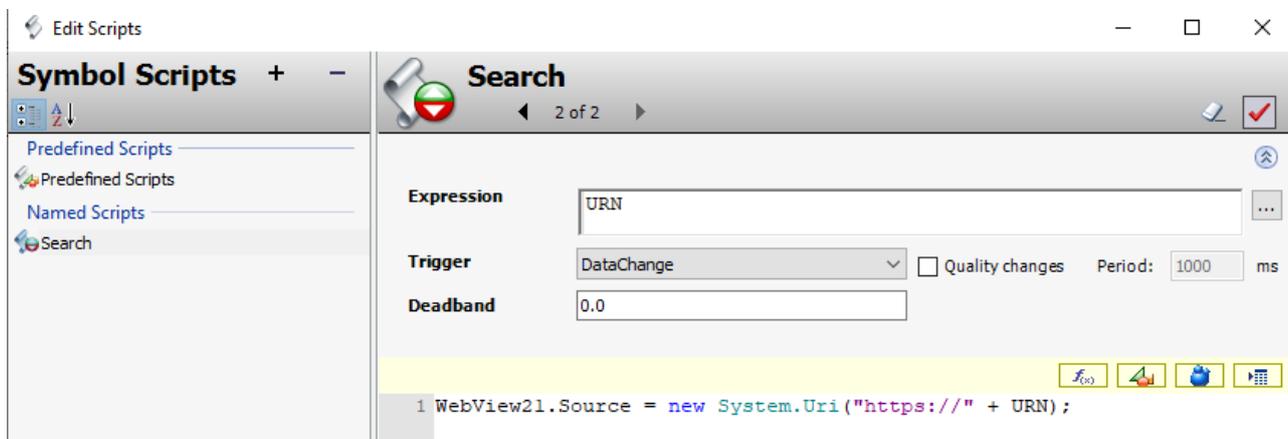
7. Inserire un elemento di tipo testo composto da cancelletti (#)
8. Aggiungere al testo un'animazione *User Input* di tipo stringa. Assegnare come Reference la custom property *URN*



9. Accedere all'editor degli Script del simbolo
10. Inserire il seguente codice nel *Predefined Script*:

```
WebView2.Source = new System.Uri("about:blank");
```
11. Aggiungere un nuovo *Named Script* e assegnare un nome (*Search* in questa guida)
12. Assegnare come *Expression* la custom property *URN*
13. Selezionare come Trigger *DataChange*
14. Inserire il seguente codice:

```
WebView2.Source = new System.Uri("https://" + URN);
```



15. Cliccare su OK per chiudere l'editor degli Script
16. Dalla barra degli strumenti, cliccare il pulsante *Save and Close*
17. Fine della procedura

Referenze

- Wonderware Documentation: [Creating and Managing Arcestra Graphics Guide \(2018\)](#)
- Microsoft Documentation: [WebView2 Class](#)

Autore: G. Galli

Disclaimer

Il presente documento è fornito a scopo di esempio e non sostituisce la documentazione AVEVA e Microsoft. L'applicazione di quanto contenuto, in un preciso ambito applicativo, deve essere sempre validata da un tecnico Wonderware. La documentazione rilasciata da AVEVA resta il riferimento tecnico ufficiale da seguire: softwaresupport.aveva.com. Wonderware Italia non si assume la responsabilità di un'applicazione scorretta di questo documento.