



LARMIA

ANVÄNDARHANDBOK EVO SNMP DRIVARE

SNMP

Simple Network Management Protocol

ANSVARSBEGRÄNSNING

All information i denna handbok har kontrollerats noggrant och bedöms vara korrekt. Emellertid lämnar Larmia Control AB inga garantier vad gäller manualens innehåll. Användare av denna manual ombeds rapportera felaktigheter, tvetydigheter eller oklarheter till Larmia Control AB, för eventuella korrigeringar i framtida utgåvor. Informationen i denna handbok kan ändras utan föregående meddelanden.

Mjukvaran som beskrivs i handboken levereras under licens från Larmia Control AB och får endast användas eller kopieras enligt licensvillkoren. Ingen del av denna bok får återges eller överföras i någon form eller på något sätt, elektroniskt eller mekaniskt, för något som helst ändamål utan uttryckligt skriftligt medgivande från Larmia Control AB.

COPYRIGHT

© Larmia Control AB. Med ensamrätt.

VARUMÄRKEN

MS-DOS, Windows, Windows 98, Windows NT, Windows 2000, Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Windows 8, Windows 10 och Windows 11 är registrerade varumärken som tillhör Microsoft Corporation.

Andra produktnamn som förekommer i denna bok används enbart i identifieringssyfte och kan vara ägarens registrerade varumärken.

Januari 2026

Version: 25.12.8.2

Innehållsförteckning

SNMP

Översikt

Version

OID

Format

Editering

Object Identifier

Analoga och digitala utgångar

Konfigurering

Agenter Konfigurationer

Anpassningar

Decimaltal

Agent rekommendationer

Felsökning

SNMP

Översikt

Version

Simple Network Management Protocol (SNMP) kommer i olika versioner. Evo använder 2c för att avfråga agenter, men kan ta emot traps av version 1 och 2c samt inform.

OID

Evo använder numeriska OID.

Se [Object Identifiers](#) för mer information kring OIDs.

Format

SNMP kommer med en rad av olika data typer som kan sickas och i tabellen nedan är en översikt över de datatyper som Evo hanterar och eventuella anpassningar som behövs för att fungera. Datatyper som inte står med i tabellen nedan ska ses som ej användbara.

SNMP Datatyp	Evo Analog	Evo Digital
Integer32	Ingen anpassning behövs	1 för TILL 0 för FRÅN
Counter32	Ingen anpassning behövs	1 för TILL 0 för FRÅN
Counter64	Ingen anpassning behövs	1 för TILL 0 för FRÅN
Gauge32	Ingen anpassning behövs	1 för TILL 0 för FRÅN
OctetString	Formatera som ett decimalt värde Exempel: 2.718281828459	True för TILL False för FRÅN

OBSERVERA. Det går lika bra att använda komma som punkt för analog värden i en OctetString som används för analoga värden.


Se [Anpassningar](#) för mer information kring datatyper och hur de används.

Editering

OBSERVERA. Antalet datapunkter som en agent kan tillhandahålla åt gången varierar och kan leda till att data inte hämtas alls om den överstigs.

Använd adresstypen **SNMP v2c** i ED10.

Ändrad : 07/11/2019 10:35:26 Analog in
N17



Namn: tcpCurrEstab Kategori: Tag-namn:

Minimum: 0 Maximum: 150 Filter (s): 0 Decimaler: 0 Analog-enhet:

Inaktiverad Loggning Skalning

Enhetstyp: Evo Typ: SCADA Enhet (ID): 001 Adresstyp: SNMP v2c Slinga: 1 ObjektID: 1.3.6.1.2.1.6.9.0 Trap

Med gräns

Används av följande objekt...

Fält	Beskrivning
Enhet(ID)	PLC-ID
Slinga	Agent id
ObjectID	SNMP OID i numerisk punktnotering
Trap	Om objektet är en trap/inform

OBSERVERA. Trap/Inform kommer inte att avföras, Evo kommer istället att lystna efter den via den angivna porten för traps (standard är port 162).

Object Identifier

Evo använder numerisk, punktnoterad, OID (object identifier). Det vill säga att exempelvis skrivs `iso.org.dod.internet.mgmt.mib-2.tcp.tcpCurrEstab.0` istället som `1.3.6.1.2.1.6.9.0` med punktnotering. Rådfråga IETFs RFC dokumentation för det officiella OID trädet eller använd produktspecifik dokumentation för att ta reda på världens OIDs.

Analog- och digitala utgångar

För närvarande stöds inte analoga eller digitala utgångar för SNMP.

Konfigurering

Via ED10 kan inställningar för drivaren göras om man är ansluten mot den.

Markera aktuell agent och gör önskade inställningar. De flesta fälten har ett standardvärde och behöver inte ändras.

Agenter Konfigurationer

Fält	Förklaring	Std.värde
Aktiv	<input type="checkbox"/> true om agenten används/skall vara aktiv, annars <input type="checkbox"/> false	<input type="checkbox"/> true
Beskrivning	Valfri text	

Fält	Förklaring	Std.värde
Community	SNMP community string	
IP-Adress	Agentens IP-adress	
Port	Agentens (UDP) portnummer	161
TrapPort	Portnummer (UDP) som agenten kommer sända traps/infrom till.	162
Fördröjning avfrågning	Tiden som drivaren väntar mellan varje fråga (ms)	1000

Anpassningar

Decimaltal

För att läsa värden med decimaler används OctetStrings vilka skriver ut hela talet, med decimaler som det är och Evo kommer att förstå detta som ett decimaltal. Både punkt och komma kan användas för att markera vart decimalerna börjar.

Agent rekommendationer

Rekommendationer för hur agenten borde formatera sin värden för att så smidigt som möjligt

Objekttyp	SMIv1/SMIv2 Datatyp	Kommentar
Analog in	OctetString Integer32 Counter32 Counter64 Gauge32	För decimaltal använd OctetString och skriv ut talet Exempelvis: <input type="text" value="3,141592"/>
Puls	OctetString Counter32 Counter64	För decimaltal använd OctetString och skriv ut talet Exempelvis: <input type="text" value="0.577215"/>
Indikering	Integer32	<input type="text" value="0"/> eller <input type="text" value="1"/>
Larm	Integer32	<input type="text" value="0"/> eller <input type="text" value="1"/>

Felsökning

Om drivaren är aktiverad kan man från drivarkonfigurationen i ED10 komma till detaljerad visning av drivarens status genom att klicka på informationsknappen till höger om drivaren.

De relevanta menyvalen för felsökning är:

Menyval	Förklaring
Channel Communication	Översikt över kommunikationen för alla enheter

Menyval	Förklaring
Channel X	Information om slinga X. <ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="596 286 1038 320">• Visar status på uppkopplingen.
Channel X Device Y	Information enhet Y mot agent X. <ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="596 398 1326 472">• Visar status och information för alla frågor (<i>Request</i>) och svar (<i>Response</i>)<li data-bbox="596 472 991 506">• Visar värden på alla objekt.