

# 28



# Usar funciones lógicas

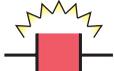
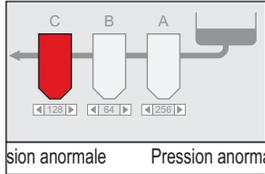
Este capítulo explica lo que se puede hacer usando la función lógica de GP-Pro EX. Primero lea "28.1 Menú de configuración" (página 28-2), luego consulte la página correspondiente.

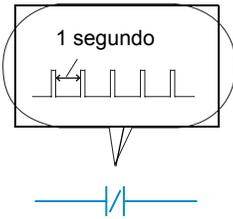
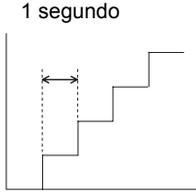
28.1	Menú de configuración.....	28-2
28.2	Cambiar pantallas usando un programa lógico.....	28-4
28.3	Generar un pulso a intervalos de un segundo .....	28-5
28.4	Introducir el valor del temporizador en la pantalla .....	28-6
28.5	Mover datos entre dispositivos de conexión .....	28-7

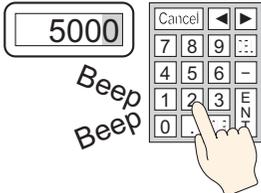
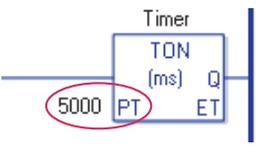
## 28.1 Menú de configuración

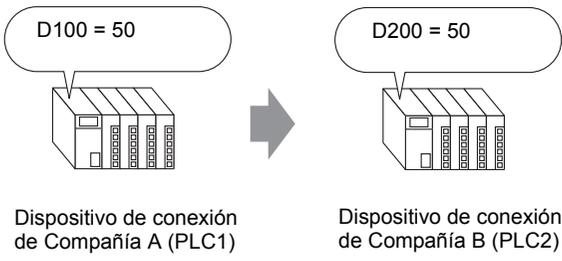
Al usar funciones lógicas y llevar a cabo operaciones de Windows fáciles de usar, puede crear un programa lógico que cumple con el estándar internacional IEC61131-3.

El programa lógico que escribe se descarga y se ejecuta en la GP. Además, las variables creadas en su programa lógico pueden ser compartidas con otras funciones de pantalla (tales como interruptores y pilotos).

Cambiar pantallas usando un programa lógico	
 <p>Quando el bit de la alarma A se activa...</p>	<p>Número de pantalla 3</p>  <p>Muestra la pantalla número 3.</p> <p>☞ "28.2 Cambiar pantallas usando un programa lógico" (página 28-4)</p>

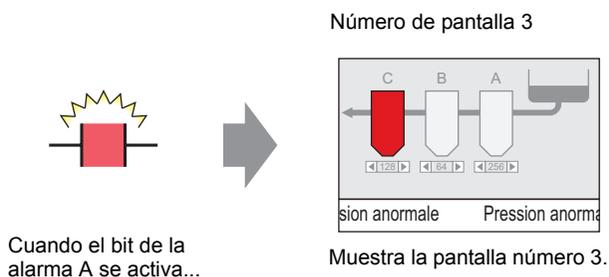
Generar un pulso a intervalos de un segundo	
<p>Usando el contador, puede crear un circuito que cuente cada 1 segundo.</p> 	 <p>☞ "28.3 Generar un pulso a intervalos de un segundo" (página 28-5)</p>

Introducir el valor del temporizador en la pantalla	
<p>Aparece un teclado numérico y los valores numéricos pueden cambiarse.</p> 	 <p>☞ "28.4 Introducir el valor del temporizador en la pantalla" (página 28-6)</p>

<b>Mover datos entre dispositivos de conexión</b>	
<p>Puede especificar la dirección para un dispositivo de conexión usando el programa lógico.</p>  <p>Dispositivo de conexión de Compañía A (PLC1)</p> <p>Dispositivo de conexión de Compañía B (PLC2)</p>	<p>☞ "28.5 Mover datos entre dispositivos de conexión" (página 28-7)</p>

## 28.2 Cambiar pantallas usando un programa lógico

### 28.2.1 Introducción



#### ■ Programa lógico completo

En el siguiente ejemplo de un programa lógico, un disparador establece un comando MOV P para almacenar el valor de la pantalla en una variable de sistema (#H\_ChangeScreenNo)



#### NOTA

- Por más información acerca de los comandos, véase lo siguiente.  
 "31.14 Operación (Mover)" (página 31-222)

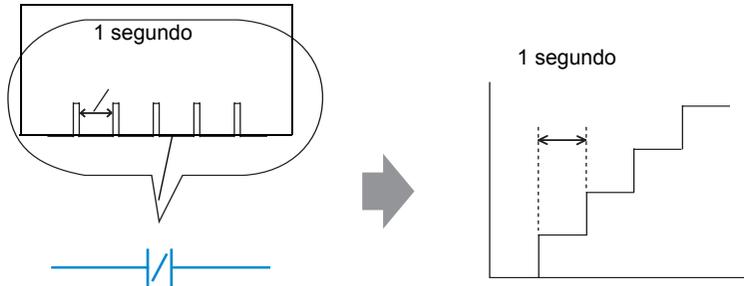
#### ■ Sumario de la función

Puede cambiar la pantalla en la GP al almacenar el número de la pantalla que desea visualizar en la variable de sistema #H\_ChangeScreenNo.

1. Cuando el bit de la "alarma A" se activa, "3" se almacena en #H\_ChangeScreenNo.
2. El visualizador cambia a la pantalla 3.

## 28.3 Generar un pulso a intervalos de un segundo

### 28.3.1 Introducción



#### ■ Programa lógico completo

En el siguiente ejemplo del programa lógico, hay un contacto cerrado normalmente definido a "variable del temporizador.Q" y una instrucción del temporizador definido a 1 segundo (1000 ms).



#### NOTA

- Por más información acerca de los comandos, véase lo siguiente.  
 ☞ "31.8 Instrucción de temporizador" (página 31-87)

#### ■ Sumario de la función

La operación básica de la instrucción del temporizador (TON) es activar "variable del temporizador.Q" repetidamente después que ha transcurrido el tiempo definido.

1. Después de 1 segundo (1000ms), se activa el comando TON "Clock1secondpulse.Q".
2. Al realizarse la siguiente exploración, el comando TON se reiniciará después de que el contacto cerrado normalmente se active.
3. Cuando se reinicia el comando TON, el contacto cerrado normalmente se desactivará y el comando TON volverá a un estado de conducción.

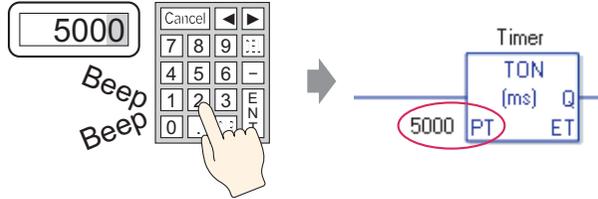
Como resultado, un contacto cerrado normalmente "Clock1SecondPulse.Q" se desactiva repetidamente durante un segundo y se activa después de la siguiente exploración.

- ☞ Capítulo 31 Instrucciones (página 31-1)

## 28.4 Introducir el valor del temporizador en la pantalla

### 28.4.1 Introducción

Aparece un teclado numérico y los valores numéricos pueden cambiarse.



#### ■ Programa lógico completo

El siguiente ejemplo de un programa lógico usa una instrucción de temporizador definido a cinco segundos o 5000 milisegundos).



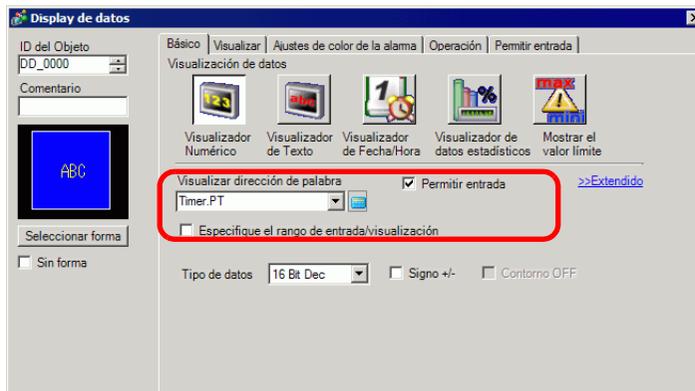
#### NOTA

- Por más información acerca de los comandos, véase lo siguiente.  
 "31.8 Instrucción de temporizador" (página 31-87)

#### ■ Ejemplo de configuraciones de pantalla

En [Visualizar dirección de palabra] del Display de datos, introduzca "Timer.PT". Seleccione la casilla [Permitir entrada].

"Timer.PT" almacena el tiempo predefinido del temporizador (cinco segundos). Puede cambiar el valor usando el Display de datos.

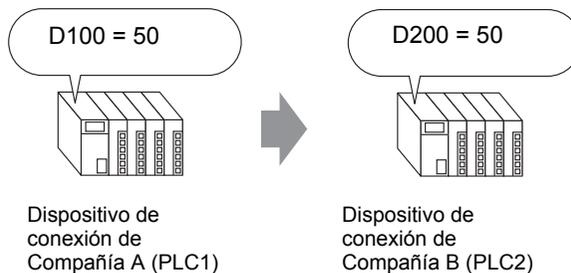


#### ■ Sumario de la función

Cuando usa el Display de datos para introducir un valor, cambia el tiempo predefinido del temporizador "Timer.PT".

## 28.5 Mover datos entre dispositivos de conexión

### 28.5.1 Introducción



#### ■ Programa lógico completo

En el siguiente ejemplo de un programa lógico, la instrucción MOV copia los datos entre dispositivos de conexión.



#### NOTA

- Por más información acerca de los comandos, véase lo siguiente.  
 "31.14 Operación (Mover)" (página 31-222)

#### ■ Sumario de la función

Al activar el bit que inicia la operación de escritura, los datos en el [PLC1]D0100 se almacenan en [PLC2]D0200.

