

28



Uso delle funzioni di logica

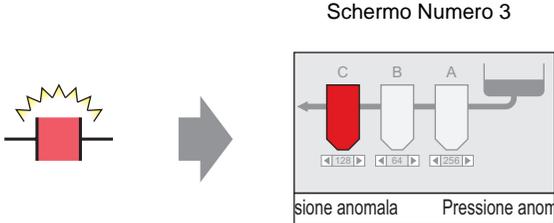
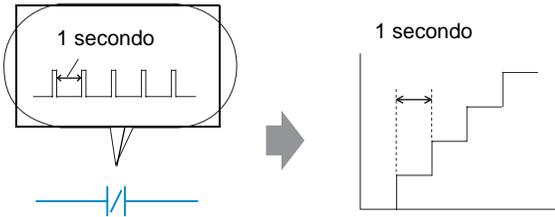
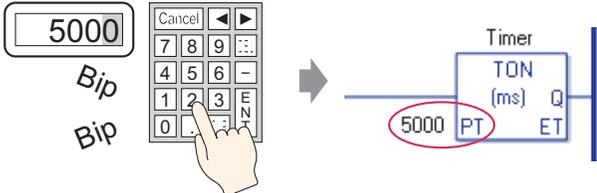
Questo capitolo illustra cosa si può fare usando la funzione logica GP-Pro EX.
Innanzitutto, leggere "28.1 Menu Impostazioni" (pagina 28-2), quindi andare alla pagina
corrispondente per ulteriori istruzioni.

28.1	Menu Impostazioni	28-2
28.2	Passaggio da uno schermo all'altro usando un programma logico.....	28-4
28.3	Generazione di un impulso a intervalli di un secondo.....	28-5
28.4	Inserimento del valore del timer nello schermo.....	28-6
28.5	Spostamento di dati tra dispositivi di connessione.....	28-7

28.1 Menu Impostazioni

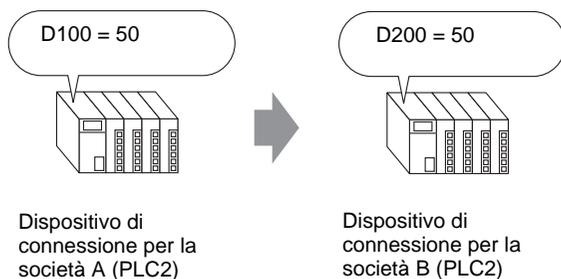
Usando le funzioni logiche ed eseguendo operazioni Windows facili da applicare è possibile creare un programma logico conforme allo standard internazionale IEC61131-3.

Il programma logico che si è creato viene trasferito ed eseguito sul GP. Inoltre, le variabili create con il programma logico possono essere condivise con le altre funzioni dello schermo (come Tasti e Spie).

Passaggio da uno schermo all'altro usando un programma logico	
<p>Schermo Numero 3</p>  <p>Quando il bit dell'allarme A si trova su ON...</p> <p>Viene visualizzato lo schermo numero 3.</p>	<p>☞ "28.2 Passaggio da uno schermo all'altro usando un programma logico" (pagina 28-4)</p>
Generazione di un impulso a intervalli di un secondo	
<p>Usando il contatore è possibile creare un circuito che esegue il conteggio ogni secondo.</p> 	<p>☞ "28.3 Generazione di un impulso a intervalli di un secondo" (pagina 28-5)</p>
Inserimento del valore del timer nello schermo	
<p>Appare un tastierino numerico che consente di cambiare i valori numerici.</p> 	<p>☞ "28.4 Inserimento del valore del timer nello schermo" (pagina 28-6)</p>

Spostamento di dati tra dispositivi di connessione

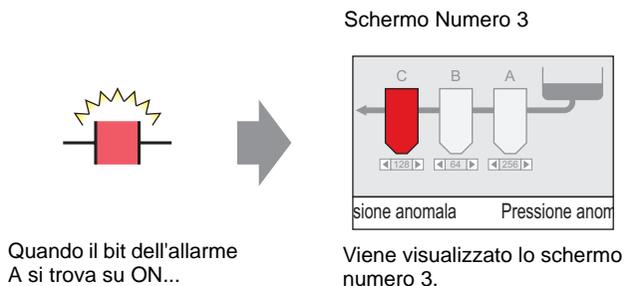
Usando il programma logico è possibile specificare l'indirizzo di un dispositivo di connessione.



☞ "28.5 Spostamento di dati tra dispositivi di connessione" (pagina 28-7)

28.2 Passaggio da uno schermo all'altro usando un programma logico

28.2.1 Introduzione



■ Programma logico completo

Nell'esempio seguente di programma logico, uno degli elementi di attivazione imposta un comando MOV P che memorizza il valore dello schermo in una variabile di sistema (#H_ChangeScreenNo)



NOTA

- Per ulteriori informazioni sui comandi, fare riferimento a quanto segue.
☞ "31.14 Operazione (Sposta)" (pagina 31-209)

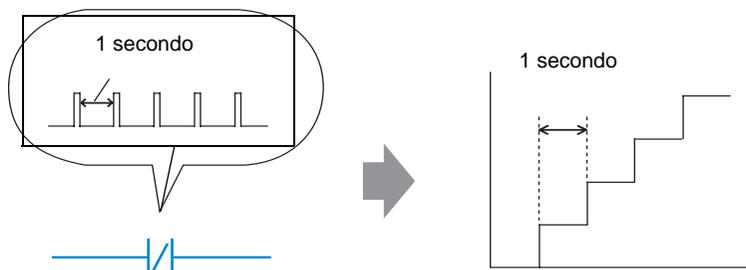
■ Riepilogo funzioni

È possibile cambiare lo schermo del GP memorizzando nella variabile di sistema #H_ChangeScreenNo il numero di schermo che si desidera visualizzare.

1. Quando il bit "allarme A" si attiva, "3" viene memorizzato in #H_ChangeScreenNo.
2. Il visualizzatore passa allo schermo numero 3.

28.3 Generazione di un impulso a intervalli di un secondo

28.3.1 Introduzione



■ Programma logico completo

Nel seguente esempio di programma logico, un contatto normalmente chiuso è impostato su "timer variable.Q" e un'istruzione timer è impostata su 1 secondo (1000 ms).



NOTA

- Per ulteriori informazioni sui comandi, fare riferimento a quanto segue.
☞ "31.8 Istruzione Timer" (pagina 31-85)

■ Riepilogo funzioni

Il funzionamento di base dell'istruzione timer (TON) è di attivare ripetutamente "timer variable.Q" allo scadere di un'ora stabilita.

1. Dopo 1 secondo (1000 ms), il comando TON "Clock1SecondPulse.Q" si attiverà.
2. Alla scansione successiva, il comando TON verrà azzerato dopo l'attivazione del contatto normalmente chiuso.
3. Una volta azzerato il comando TON, il contatto normalmente chiuso verrà disattivato e il comando TON tornerà allo stato di conduzione.

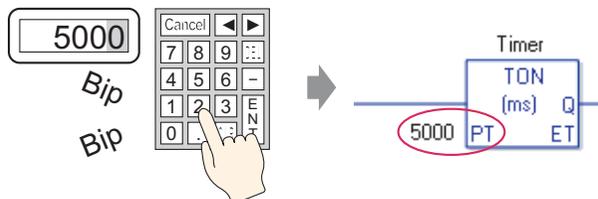
Questo implica che il contatto, normalmente chiuso, "Clock1SecondPulse.Q" si disattiverà per un secondo e si attiverà nella scansione successiva.

☞ Capitolo 31 Istruzioni (pagina 31-1)

28.4 Inserimento del valore del timer nello schermo

28.4.1 Introduzione

Appare un tastierino numerico che consente di cambiare i valori numerici.



■ Programma logico completo

Nel seguente esempio di programma logico l'istruzione timer è impostata su cinque secondi o 5000 ms.



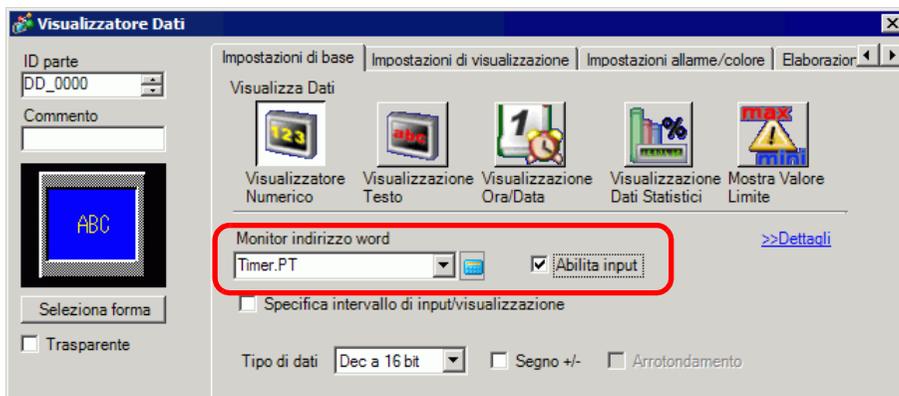
NOTA

- Per ulteriori informazioni sui comandi, fare riferimento a quanto segue.
 ➔ "31.8 Istruzione Timer" (pagina 31-85)

■ Esempio di impostazioni dello schermo

Nel Visualizzatore dati [Monitor indirizzo], inserire "Timer.PT". Selezionare la casella [Inserimento dati].

"Timer.PT" memorizza l'ora predefinita del timer di cinque secondi. È possibile modificare il valore usando il Visualizzatore dati.

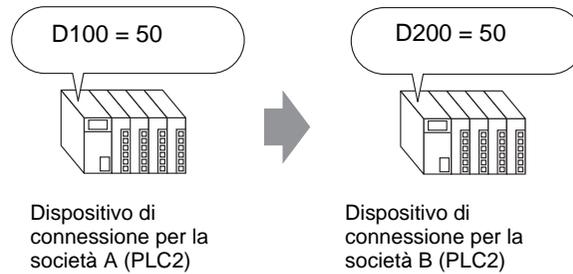


■ Riepilogo funzioni

Il valore inserito usando il Visualizzatore dati modifica l'ora predefinita del timer "Timer.PT".

28.5 Spostamento di dati tra dispositivi di connessione

28.5.1 Introduzione



■ Programma logico completo

Nel seguente esempio di programma logico l'istruzione MOV copia i dati da un dispositivo di connessione all'altro.



NOTA

- Per ulteriori informazioni sui comandi, fare riferimento a quanto segue.
 "31.14 Operazione (Sposta)" (pagina 31-209)

■ Riepilogo funzioni

Quando si attiva il bit che avvia l'operazione di scrittura, i dati del [PLC1]D0100 vengono memorizzati nel [PLC2]D0200.

