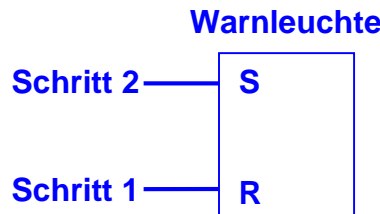


Lösungsvorschlag zur Übungsaufgabe Sandstrahlkammer

- 1) Erstellen Sie den FUP für die Aktion „Warnleuchte“ (nicht Schrittkette).



- 2) Welche Aufgabe hat S6?

Zeitvorwahl:

S6 EIN: Gebläse läuft 20 s

S6 AU S: Gebläse läuft 10 s

- 3) Beschreiben Sie die Aktion, die von Schritt 3 ausgelöst wird.

Gebläse läuft für die Dauer von 10 s

- 4) Erstellen Sie den FUP für den Schritt 5 (nur Schrittkette, nicht Aktion)

Die UND-Verknüpfungen sind programmtechnisch überflüssig, da $Q=1$ der Einschaltverzögerung nur dann möglich wenn der Schrittmerker =1.

Die UND-Bausteine sind nur deshalb eingefügt damit die Schrittmerker einer einheitlichen Programmierlogik folgen:

„Ein Schritt wird stets dann gesetzt, wenn der vorhergehende Schritt aktiv und die Übergangsbedingung TRUE ist.“

