

## Read me

1. פתיחת קובץ הקוד

2. יש לוודא שהבקר לא במצב ריצה, שמצב סימולציה כבוי ומצב Monitoring כבוי.

3. לבצע Clear plc memory

(4) הרצת התוכנית ע"י סדר הפעולות הבא:

4.1 טעינת התוכנית אל הבקר כפי שנלמד בכיתה

4.2 הפעלת התוכנית ותחילת Monitoring

4.3 הזנת כמות פירות התחלתית בכל רגיסטר של פרי ב-Watch 1 (פומלות, תפוזים, קלמנטינות)

4.4 הרמת המתג x10 – נורת תחילת עבודה y10 תידלק ותבצע בדיקת יחסי הפירות

4.5 הרמת המתג x2 – נורה y5 תידלק למשך 3 שניות, והפירות יועברו למכונת השטיפה הייעודית להן .

4.6 הרמת המתג x1 – נורה y1 תידלק, והפירות יועברו למיכל הסחיטה

4.7 לחיצה כפולה על מתג x11 – נורות y2 ו-y3 יבהבו לסירוגין למשך 3 שניות, לאחר מכן הפירות יועברו ממכל הסחיטה למיכל המיץ .

4.8 הזנת ערך ב-analog input 2, ולאחר מכן הרמת מתג x3 – במידה והערך שהוזן נמצא בטווח נורה y4 תידלק למשך 5 שניות, במידה והערך שהוזן לא נמצא בטווח המערכת תמתין להזנת ערך נוסף, במידה וגם הוא לא יהיה תקין כל המיץ יזרק לפח

4.9 **על מנת שהתוכנית תתחיל איטרציה נוספת יש להוריד את כל המתגים שהורמו עד לשלב זה**

5) סדר הפעולות יחזור על עצמו עד אשר יהיה מחסור באחד מחומרי הגלם, או שהמתג x7 יילחץ, באחד מהמקרים האלה נורה y10 תבהב למשך 3 שניות ולאחר מכן תיכבה

6) סעיף פתוח – במקרה של סוף יום שנגרם ממחסור בחומר גלם, ונשארו חומרי גלם אחרים, נורה y0 תידלק על מנת להודיע למשתמש שניתן לקחת אחד חומרי גלם שנשארו הביתה, במידה והמשתמש מעוניין בהצעה לחיצה על מתג x6 תאשר את לקיחת הפרי הנותר

\*במהלך כל התוכנית יש להמתין עד אשר נורות שמופעלות בטיימר יכבו ורק לאחר מכן להרים את המתג של השלב הבא.