

נספח README – הוראות למפעיל:

1. תפעיל הבקר:

- 1.1. Online → PLC Memory Operations → Clear PLC Memory
- 1.2. Compile → Rebuild All
- 1.3. Online → Remote Operation(s)
- 1.4. STOP → yes → ok
- 1.5. Online → Write to PLC
- 1.6. Press on Parameters + Program
- 1.7. Press Execute
- 1.8. Online → Remote Operation(s)
- 1.9. RUN → yes → ok
- 1.10. Debug → Start/Stop Simulation : הפעלת הסימולציה

2. הזן ערך המשתנים של כמות המלאי הרצויה : initCream , initBisuit , initChocolate.

3. לחץ על מתג X7 , נורה Y7 תדלק לכל היום.

❖ אם נורה Y7 לא נדלקה אז אין מספיק חומרי גלם חזור לשלב 2

ועדכן כמות חומרי הגלם כך שיהיה במלאי לפחות 6 יח' קרמבו , 300 גרם קצפת , 240 גרם שוקולד.

4. לחץ על מתג X11 להתחלת שלב הזילוף.

5. לחץ על מתג X10 להפעלת מכונה "א", נורה Y4 תדלק בכל תהליך פעולת הזילוף.

❖ אם גליתם תקלה בתהליך לחצו על מתג X5 כדי להפסיק פעולת הזילוף.

❖ ברגע ש Y4 תכבה, יתחיל שינוע המשטח ממכונה "א" למכונה "ב" נורות

Y0 ו Y1 יהבהבו לסירוגין למשך 4 שניות.

6. תסבב לחצן הפטרייה ותבחר ערך Analog Input1.

❖ בטווח $0 \leq input \leq 5$ זהו ציפוי רגיל, ובמידה ו- $6 \leq input \leq 10$ זהו ציפוי כפול.

7. לחץ על מתג X6, לצורך טבילת המשטח בזמן זה תדלק נורה Y3 למשך 5 שניות.

8. לחץ על מתג X0, לצורך אריזת המשטח, בסיום אריזת הקרמבו ה-5 במשטח נורה Y2 תדלק.

✓ בסיום יום העבודה נורה Y7 תהבהב למשך 3 שניות ולאחר מכן תכבה.

✓ בסיום יום יוצג ערך analog_output שמייצג כמות יחידות הקרמבו.

✓ להתחלת יום עבודה חדש חזור על שלב 3.