

הוראות למפעיל :Read me

שלב 1: הפעלת ואתחול הבקר

1. יש להדליק את הבקר
2. Connection Destination → Connection1 → Serial USB → USB → OK → OK
3. Compile → Rebuild All
4. Online → Remote Operation(s)
5. STOP → yes → ok
6. Online → Write to PLC
7. Press on Parameters + Program
8. Press Execute
9. Online → Remote Operation(s)
10. RUN → yes → ok

שלב 2: אתחול חומרי גלם

1. יש ללחוץ על כפתור התחלת הסימולציה.
2. יש לאתחל את שלושת המשתנים המייצגים את שלושת סוגי חומרי הגלם (yeast_input, malt_input, fluff_inpot) ולהזין את כמות חומר הגלם הרצויה בכל אחד מהם ב-watch 1. (לשם תחילת התהליך יש להזין כמות המספיקה לשישיית בירה אחת לפחות).

שלב 3: תחילת יום עבודה

1. יש ללחוץ על לחצן קפיצי X7 על מנת להתחיל את יום העבודה. במידה והוזנו כמויות מספיקות לשישיית בירה יחל יום העבודה. נורה Y7 תישאר דלוקה לאורך כל יום העבודה.
2. לאורך כל יום העבודה, במידה והתגלתה תקלה ניתן להרים את מתג החירום X11 ויום העבודה ייעצר.

שלב 4: תהליך הבישול

1. יש לסובב את Analog Input1 על פי סוג הבירה הרצויה -
 - לאגר - ערך הגדול מ - 0 וקטן מ - 5 (כולל).
 - פילזנר - ערך הגדול מ - 5 וקטן מ - 10 (כולל).
2. ש להרים את מתג X1 לצורך התחלת תהליך הבישול. משך זמן התהליך הינו 4 שניות שבמהלכו תדלוק נורה Y4.
3. כמות חומר הגלם במכלי המלאי (yeast, malt, fluff) מתעדכנת בהתאם לסוג הבירה שמיוצר.

שלב 5: תהליך התסיסה

1. על מנת להעביר את הבירה המיוצרת מתהליך הבישול לתהליך התסיסה יש ללחוץ על X5.
2. בזמן תהליך התסיסה נורות Y3 ו-Y4 מהבהבות לסירוגין, למשך זמן מסוים בהתאם לסוג הבירה:
 - לאגר - 3 שניות הבהוב
 - פילזנר - 4 שניות הבהוב

שלב 6: סיום התהליך ואחסון הבירה

1. לאחר סיום תהליך התסיסה, יש להרים את מתג X2 לתחילת אחסון הבירה.
2. כדי לארוז בקבוק בודד יש להרים את מתג X0.
3. מרגע תחילת אריזת הבקבוק הראשון ועד לסיום שישה בקבוקים (6 פעמים בהם מרימים את X0) נורה Y2 דולקת.
4. בסיום אריזת השישה, היא מועברת למיכל האחסון והמלאי בו עולה ב- 1.

סיום יום העבודה

1. סיום יום העבודה יכול לקרות בשני מצבים:
 - חוסר בחומר גלם (שמרים/לתת/כשות)
 - לחיצה על מתג חירום X11
2. כאשר אחד מהמצבים קורה, נורה Y7 תכבה ויוצג על המסך של ANALOG OUTPUT מספר שישיות הבירה שבמיכל האחסון. (המספר יוצג ביחידות עשרוניות, לדוגמא: 2 שיסיות = 0.2 בהצגה)

- על מנת להתחיל יום עבודה חדש יש לחזור לשלב 3.