

הוראות למפעיל לפי סדר הפעולות ממוספר בהתאם:

1. נפתח את קובץ העבודה בתוכנה gx works
2. נוודא שהזיכרון של הבקר נמחק שנוכל להריץ בנוחות `online>plc memory >clear ok`
3. נוסיף לחלונית הראווה את החלון הwatch1 בצורה הבאה: `view>docking window>watch 1`
נסמן אותו כלחוץ ונוודא שהוא מופיע בחלונית הראווה
4. נבצע compile לתוכנית: `compile > rebuild all`
5. נצרום את התוכנית אל הבקר בצורה הבאה: `online>write to plc`
ונלחץ execute ואז אוקי
6. באותה החלונית נלחץ על remote operations ואז על `run>yes>ok` ונצא מהחלונית
7. נוודא שה watch 1 מופעל ובמידה ולא נעשה מקש ימני ונלחץ על `start watch`
8. ב watch1 נזין בפרמטרים הבאים ערכים מספריים: `honey_input protein_input oat_input`
9. לאחר מכאן נוכל לראות שההזנה באמת קרתה אם הערכים קפצו לרגיסטרים הבאים: `oat_quantity`
`honey_quantity protein_quantity`
10. נלחץ על לחצן התחלת יום `x7`
11. נכוון את מד הדגימה `analoginput-1` בהתאם לערך אותו נרצה לפי סוג החטיף (הערכים מוגדרים בעבודה)
12. נרים לחצן `x3`
13. נמתין שנורה `y3` תכבה
14. נכבה את הלחצן `x3`
15. נרים לחצן `x2`
16. נמתין את משך ההבהוב בין נורה `y1` לבין `y2` (ההמתנה תלוי בסוג החטיף משך ההמתנה מפורט בעבודה)
17. נכבה את לחצן `x2`
18. נרים לחצן `x6` (ניתן לכבות אותו בכל רגע גם במהלך ההתעסקות עם `x0` וגם אחרי העיקר שבסיום האיטרציה נכבה אותו כדי שנוכל לממש אריזה של איטרציה נוספת)
19. נרים לחצן `x0` ונראה את נורה `y4` נדלקת
20. נרים עוד שבע פעמים נוספות את הלחצן `x0`
21. נראה את נורה `y4` נכבית
22. נסתכל שהתווסף ערך ל `total_product` ב watch1
23. במידה ונרצה איטרציה נוספת נחזור על שלבים 11-22
24. בסוף היום (לחיצה על מתג `x5` \אין מספיק חומרים לייצור בתחילת היום \כמות חומרי הגלם שהוזנה בשלב 8) נשים לב כי נורה `y0` נכבית וכל הערכים בwatch1 מתאפסים למעט `total_product` שמתאפס כל תחילת יום
25. נשים לב כי הערך העשרוני של כמות החבילות שיוצרו באותו היום תופיע בבקר בערך הכי ימני שנקרא `analog output` (הערך יוצג בסוף כל יום ויתאפס כאשר נתחיל יום חדש בשלב 10)
26. במידה וסוף היום הגיע בשל אחת הסיבות שפורטו בשלב 24 נצטרך להתחיל את היום מחדש ונחזור על התהליך החל משלב 8
27. ניתן לסיים את הריצה של הבקר באותו מקום שבו הרצנו את התוכנית בשלב 6 רק שבמקום `run` נלחץ על `stop`