

Инструментальные средства технологического

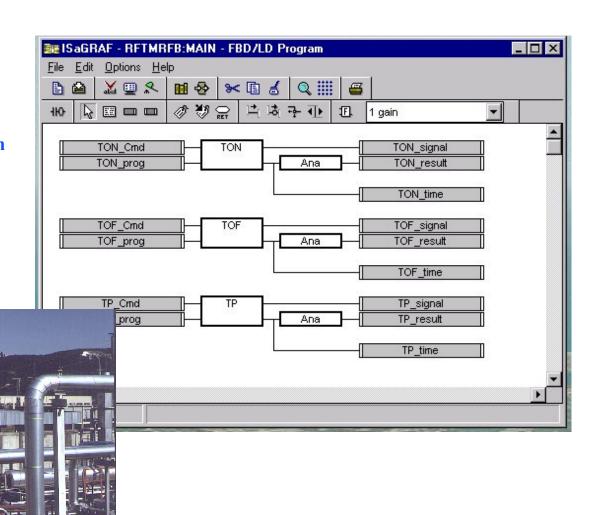
программирования. ISaGRAF (стандарт IEC-1131)

Язык Function Block Diagram



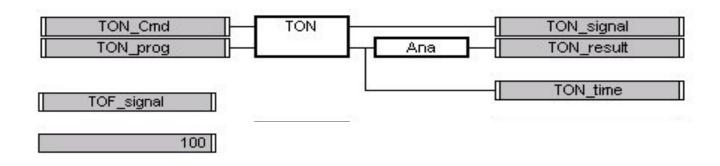
FBD

Function Block Diagram



Блоки и переменные FBD



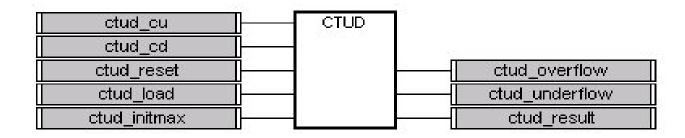


- Блоками могут быть
 - Стандартные Операторы и Функции
 - Функции из секции «Functions» или библиотеки Функций ISaGRAF
 - Функциональные Блоки из секция «F. Blocks» или библиотеки F.Blocks ISaGRAF
 - Функции С или Функциональные блоки С из библиотеки ISaGRAF
 - расширенные операторы ISaGRAF (несколько входов)

Подключение блока

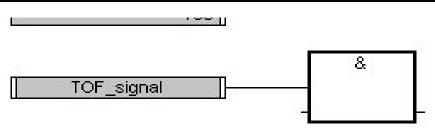


- Входом блока может быть
 - Входная переменная
 - Внутренняя переменная
 - Константа
 - Выходная переменная
- Выходом блока может быть
 - Внутренняя переменная
 - Выходная переменная
 - Имя программы (для подпрограмм)

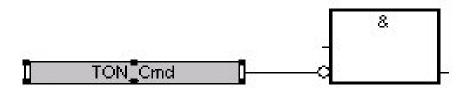


Прямые и инверсные простые подключения





• Прямое подключение



• Инверсное подключение

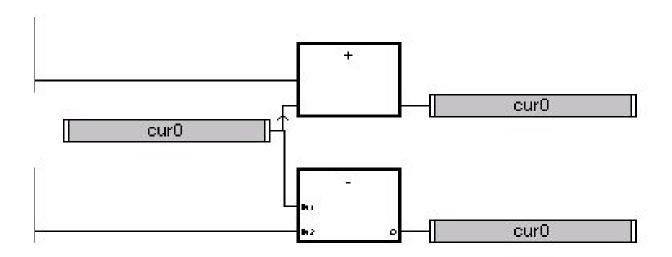
Простые подключения



- Простые линии подключают
 - Входную переменную и вход блока
 - Выход блока и вход другого блока
 - Выход блока и выходную переменную
- Левые и правые грани должны иметь тот же самый тип переменной

Множественные подключения

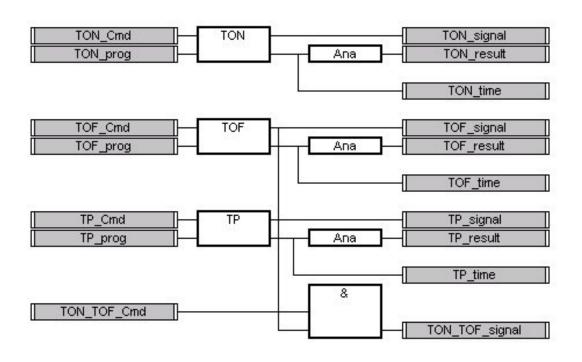




- Используются для широковещательной передачи информации от левого края до каждого правого края
- Все грани должны иметь тот же самый тип

Выполнение FBD

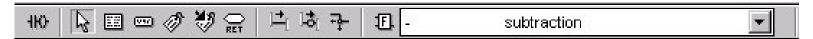


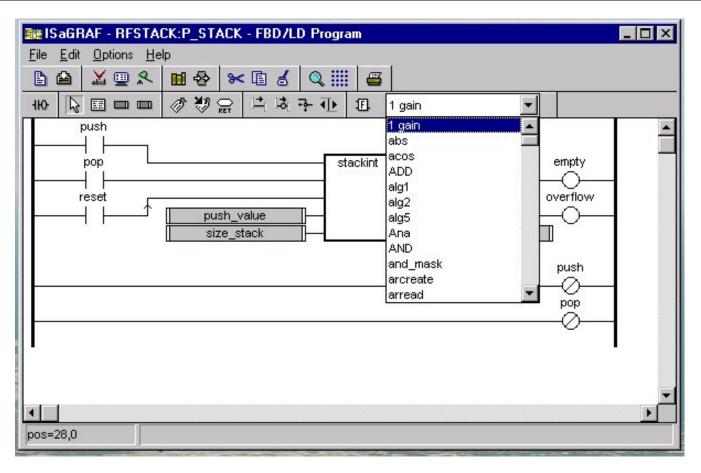


- Программа FBD выполняется сверху вниз
- Возможно просмотреть ST-эквивалент целой программы

Редактор FDB/LD

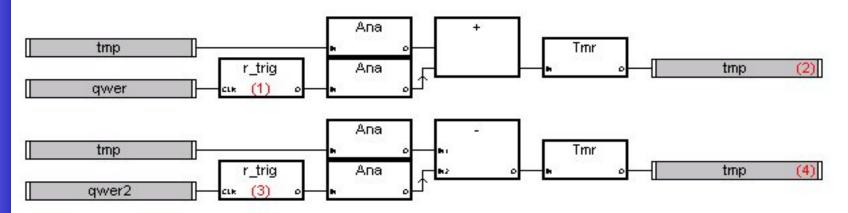






Специфические свойства редактора FBD/LD

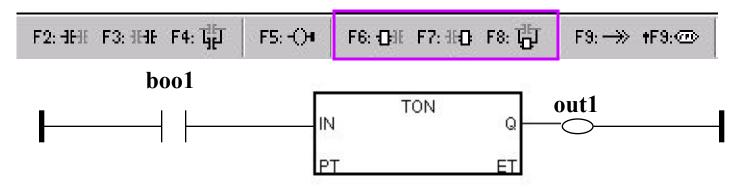




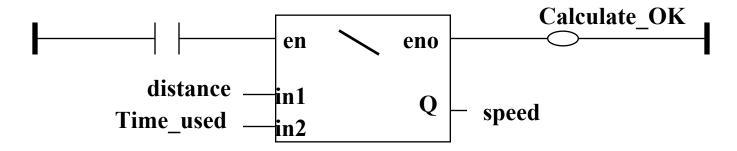
- Инверсное подключение
- Свойство показа порядка выполнения (CTRL-F1)
- Обзор перекомпилированного кода
- Плюс обычные свойства редактирования

Блоки в редакторе Quick LD





• Блоки с Булевыми входами



• Блоки без Булевых входов

Резюме по языку FBD



- Язык высокого уровня
- Позволяет обрабатывать очень мощные алгоритмы простым вызовом функций и функциональных блоков
- Полностью графический язык
- Два редактора в одном