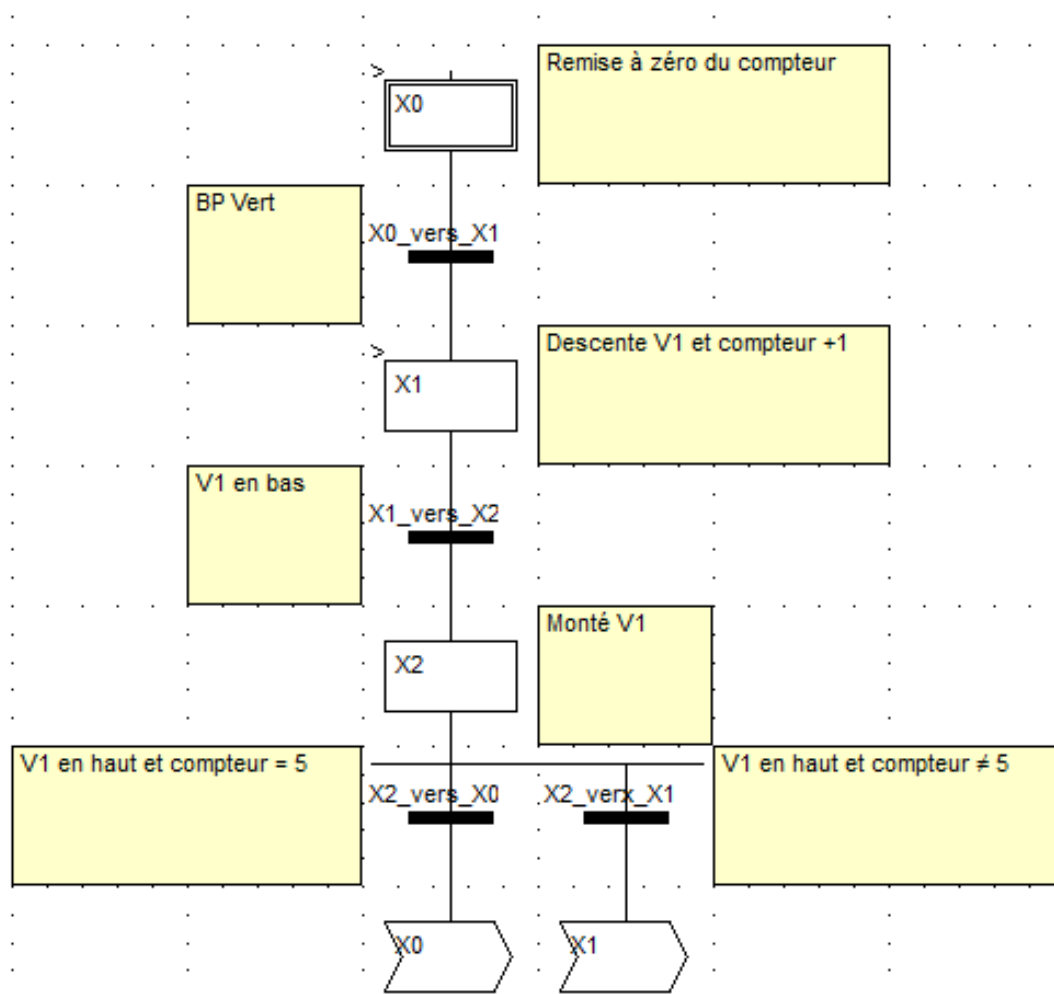


## *Gestion des compteurs sous Unity.*

Grafcet d'exemple :



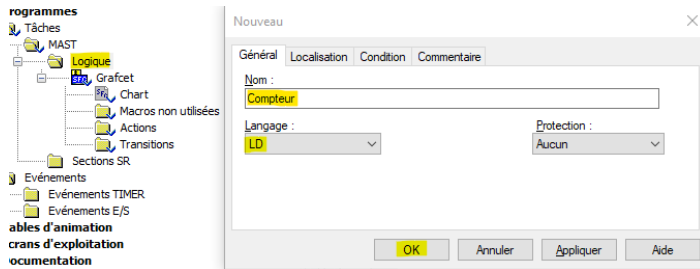
## 1<sup>ère</sup> méthode : Utilisation d'un bloc comptage.

### Création du bloc compteur :

Dans un premier temps créer une section « Compteur », afin de pouvoir regrouper nos différents compteurs au même endroit et les retrouver plus facilement.

Faire un clic droit sur Logique, puis Section. La fenêtre suivante s'ouvre.

Rentrer un nom dans notre exemple « Compteur » et choisir le langage « LD ».



### Dans cette section nous allons importer un bloc comptage :

Tous d'abord cliquer sur « Assistant de Saisie FFB (ctrl+I) »

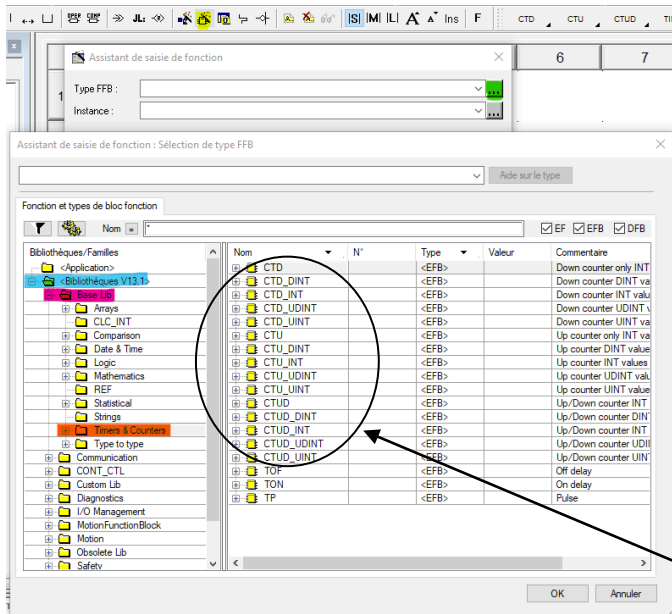
Ensuite sur les « ... » à droite de « Type FFB »

Après cela on cliquera sur le petit + à gauche de « Bibliothèques »

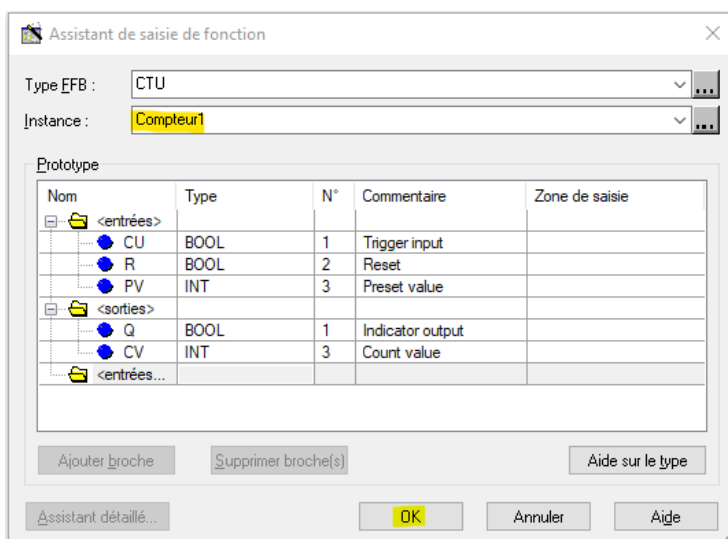
Afin d'avoir accès au petit + de Base Lib

Et pouvoir enfin cliquer sur « Timers & Counters ».

Choisir ensuite le type de compteur que l'on veut (D - Décomptage / U - Comptage / UD - Décomptage et Comptage).

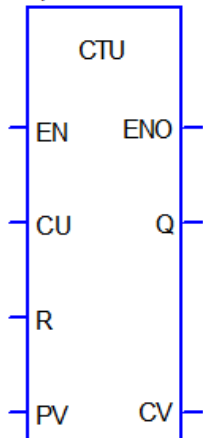


Ensuite lui donner un nom dans notre exemple « Compteur1 ». Et valider.



Généralité du bloc Compteur :

Compteur1



EN : doit être raccorder le plus à gauche possible, comparable à l'alimentation.

CU : Compteur Up, chaque fois que cette entrée sera à 1 le compteur s'incrémentera.

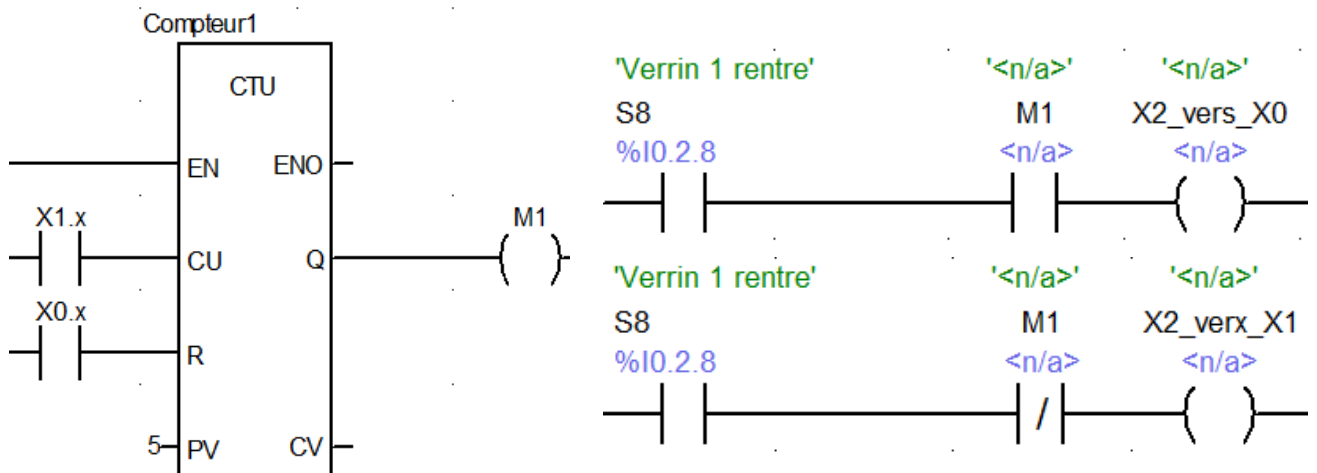
R : Remise à 0 du compteur.

PV : Valeur de présélection du compteur.

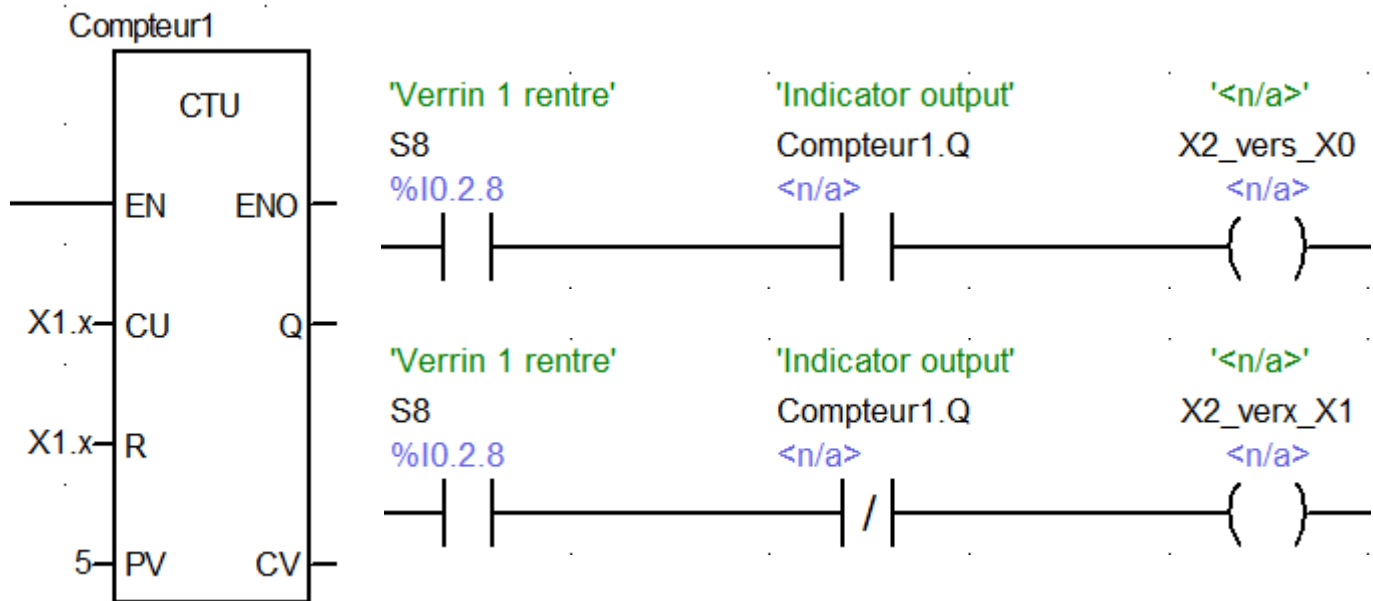
Q : A 1 lorsque la valeur de présélection est atteinte.

CV : Valeur actuelle du compteur.

Intégration de l'information du compteur dans la transition à l'aide d'un bit mémoire :



Intégration de l'information du compteur dans la transition directement grâce à la sortie :



Intégration de l'information du compteur dans la transition directement en comparant la valeur actuelle du compteur :

