

## **Initialisierung**

Über INIT wird eine Systemprüfung durchgeführt, es wird z.B. geschaut ob zwei Bausteine auf einen Ausgang gelegt wurden.

Mögliche Fehler: is already mapped → Zwei output mit gleichem Namen vergeben.

→ Waiting for Handle Namen vergeben, den es nicht gibt.

## **INIT**

Nur die Bausteine, die einen internen Speicher/Zustand haben sind mit einem INIT ausgestattet.

Initialisierung des Bausteins, sobald hier ein Event eintrifft wird der Baustein bereit gemacht.

z.B. über Startbaustein Cold (Kaltstart) → Wird in Zukunft über E\_FWD gemacht.

Jedes INIT der Bausteine muss zwingend mit einem Startevent verbunden sein (Startbaustein Cold) oder E\_FWD-Baustein mit CNF.

## **E\_FWD (Im Prinzip eine Funktion wie eine Kabelklemme)**

E\_FWD schickt nur ein Event weiter, kommt ein Event an REQ ein, somit wird ein Event am CNF ausgegeben. (Es kann dann jedes INIT der anderen Bausteine auf diesen CNF gelegt werden)

Dieser Baustein hat kein INIT, weil er keinen Internen Speicher/Zustand hat.

## **INITO (INIT-Out)**

INITO ist nur zur weitergabe des INIT, wenn ein Baustein mit INIT verbunden ist, können wir mit INITO zum nächsten Baustein INIT verbinden, dieser erhält somit das Initialisierungsevent sobald dieser Baustein überprüft wurde.

## **E\_Split**

Ein Event wird auf zwei Events aufgeteilt. EI → Event wird auf E01 und E02 ausgegeben.

## **E\_Merge**

Zwei Events werden auf eins komprimiert. E1 oder E2 → Event wird auf EO ausgegeben.

## **IND (Indication von Ressource)**

Ausgabe wenn z.B. ein Softkey gedrückt wird. (IND gibt 1 aus, diese wird dann an einen Eingang verbunden z.B. Digitaloutput Baustein an Eventeingang REQ.

REQ ist eine Anfrage, die Ausgabe wird dann an CNF ausgegeben, vergleichbar mit Reperaturanfrage auf REQ und Auftragsbestätigung (Ausgabe) auf CNF.

## **REQ Service Request**

Event Eingang (Signaleingang) zum Beispiel an Digitaloutput Q2 zum lampe leuchten lassen.

## CNF

Weitergabe des Signals das an REQ eingetroffen ist zu anderem Baustein.

## E\_SR

Schalter ein oder aus. Spoitaschoita.  
Event an S (SET) schaltet E0 ein.  
Event an R (RESET) schaltet E0 aus.

## E\_Delay

Verzögerungsbaustein. Verbindung START mit einem Eventausgang z.B. IND dann wird Signal auf EO nach Zeit unten links ausgegeben z.B. 4 Sekunden

**Bevor ein Event ausgegeben wird, wird immer davor der Dateneingang gelesen, dann das Event ausgeführt.**

## OUT

Ist der Zustand True oder False (ist tatsächlich ein oder aus).

## Q

Datenausgang Zustandsverbindung zu z.B. OUT.

## Warum steht an QI eines Outputbausteins immer ein TRUE?

Auch bei Mapping immer True!

Wenn ein INIT Event am Baustein eintrifft ist dieser aktiviert (bereit), wenn hier ein FALSE stehen würde, wird der Baustein „Deaktiviert“ und ist somit inaktiv.