

Abkürzungen und Bedeutungen

Standard-Datentypen

Begriff	Bedeutung	Titel / Beschreibung	Typ / Beispiele
BOOL	Datentyp (1 Bit), FALSE/TRUE	Boolesche Variable	Typ: bool Bsp: Uebung_001_AX_b, Uebung_002a2_AX, Uebung_002a4, Uebung_002a5b, Uebung_002b3 ...
QUARTER	Datentyp (2 Bit / 4 Zustände)		Typ: any_bit Bsp: Uebung_055, Uebung_056
BYTE	Standard-Datentyp BYTE		Typ: any_bit Bsp: Uebung_126b_sub, Uebung_128b, Uebung_12x_sub
WORD	Standard-Datentyp WORD		Typ: any_bit
DWORD	Standard-Datentyp DWORD		Typ: any_bit Bsp: Uebung_034b, Uebung_126b2_sub, Uebung_152, Uebung_153
LWORD	Standard-Datentyp LWORD		Typ: any_bit
SINT	Standard-Datentyp SINT		Typ: any_int Bsp: Uebung_039_sub_NumbAnzeig
INT	Standard-Datentyp INT		Typ: any_int Bsp: Uebung_026_sub, Uebung_039_sub_NumbAnzeig, Uebung_039a_sub_Outputs, Uebung_060_sub_Outputs
DINT	Standard-Datentyp DINT		Typ: any_int
LINT	Standard-Datentyp LINT		Typ: any_int Bsp: Uebung_072c
USINT	Standard-Datentyp USINT		Typ: any_int Bsp: Uebung_003b2_sub, Uebung_003b2_sub_AX, Uebung_003b3_sub_AX, Uebung_003c_sub, Uebung_003c_sub_AX ...
UINT	Standard-Datentyp UINT		Typ: any_int Bsp: Uebung_006c, Uebung_010b4_sub, Uebung_010b4_sub_AX, Uebung_010b5_sub, Uebung_010b5_sub_AX ...

Begriff	Bedeutung	Titel / Beschreibung	Typ / Beispiele
UDINT	Standard-Datentyp UDINT		Typ: any_int Bsp: Uebung_009, Uebung_009_AX, Uebung_009a, Uebung_011, Uebung_011a ...
ULINT	Standard-Datentyp ULINT		Typ: any_int
REAL	Standard-Datentyp REAL		Typ: any_real Bsp: Uebung_072c, Uebung_151_AX, Uebung_152, Uebung_153
LREAL	Standard-Datentyp LREAL		Typ: any_real Bsp: Uebung_003a0, Uebung_003a0_AX, Uebung_010c2, Uebung_010c2_AX, Uebung_035a ...
DATE	Standard-Datentyp DATE		Typ: time
TIME	Standard-Datentyp TIME		Typ: time Bsp: Uebung_072c
TIME_OF_DAY	Standard-Datentyp TIME_OF_DAY		Typ: time
DATE_AND_TIME	Standard-Datentyp DATE_AND_TIME		Typ: time
CHAR	Standard-Datentyp CHAR		Typ: any_string
LDATE	Standard-Datentyp LDATE		Typ: time
LDT	Standard-Datentyp LDT		Typ: time
LTIME	Standard-Datentyp LTIME		Typ: time
LTOD	Standard-Datentyp LTOD		Typ: time
STRING	Standard-Datentyp STRING		Typ: any_string Bsp: Uebung_012a_sub, Uebung_020c2_sub, Uebung_051, Uebung_052, Uebung_120 ...
WCHAR	Standard-Datentyp WCHAR		Typ: any_string
WSTRING	Standard-Datentyp WSTRING		Typ: any_string
CAN_MSG	Strukturierte CAN-Nachricht		Typ: time

Adapter-Typen

Begriff	Bedeutung	Titel / Beschreibung	Typ / Beispiele
AX	Adapter Interface (1 Event, 1 Bool)	Unidirectional Adapter Interface	Typ: adapter Bsp: Uebung_003b2_AX, Uebung_003b3_AX, Uebung_003c_AX, Uebung_006a3_AX, Uebung_006a3_sub_AX ...
AW	Adapter Interface (1 Event, 1 Word)	Unidirectional Adapter Interface (Word)	Typ: adapter
AB	Adapter Interface (1 Event, 1 Byte)	Unidirectional Adapter Interface (Byte)	Typ: adapter
AD	Adapter Interface (1 Event, 1 DWord)	Unidirectional Adapter Interface (DWord)	Typ: adapter
AL	Adapter Interface (1 Event, 1 LWord)	Unidirectional Adapter Interface (LWord)	Typ: adapter
AS	Adapter Interface (1 Event, 1 SINT)	Unidirectional Adapter Interface (SINT)	Typ: adapter
AUS	Adapter Interface (1 Event, 1 USINT)	Unidirectional Adapter Interface (USINT)	Typ: adapter
AI	Adapter Interface (1 Event, 1 INT)	Unidirectional Adapter Interface (INT)	Typ: adapter
AUI	Adapter Interface (1 Event, 1 UINT)	Unidirectional Adapter Interface (UINT)	Typ: adapter
ADI	Adapter Interface (1 Event, 1 DINT)	Unidirectional Adapter Interface (DINT)	Typ: adapter
AUDI	Adapter Interface (1 Event, 1 UDINT)	Unidirectional Adapter Interface (UDINT)	Typ: adapter Bsp: Uebung_009_AX, Uebung_011_AUDI, Uebung_083_AX
ALI	Adapter Interface (1 Event, 1 LINT)	Unidirectional Adapter Interface (LINT)	Typ: adapter
AULI	Adapter Interface (1 Event, 1 ULINT)	Unidirectional Adapter Interface (ULINT)	Typ: adapter
AR	Adapter Interface (1 Event, 1 REAL)	Unidirectional Adapter Interface (REAL)	Typ: adapter
ALR	Adapter Interface (1 Event, 1 LREAL)	Unidirectional Adapter Interface (LREAL)	Typ: adapter
AE	Adapter Interface (1 Event)	Unidirectional Adapter Interface (Event)	Typ: adapter
ASR	Adapter Interface (Set/Reset)	Unidirectional Adapter Interface (Set/Reset)	Typ: adapter
A2X	Adapter Interface (BOOL)	Unidirectional Adapter Interface (A2X)	Typ: adapter
AUDI_TO_AD	Adapter-Konvertierung (UDINT -> DWORD)	Adapter Conversion (UDINT to DWORD)	Typ: adapter
ADI_DI_TO_DINT	Adapter-Konvertierung (ADI -> DINT)	Adapter Conversion (ADI to DINT)	Typ: adapter

Flip-Flops & Speicher

Begriff	Bedeutung	Titel / Beschreibung	Typ / Beispiele
E_T_FF / Flip-Flop	Toggle-Flip-Flop (Stromstoßschalter)		Typ: event Bsp: Uebung_004a, Uebung_004a2, Uebung_004a3, Uebung_004a4, Uebung_004a5 ...
AX_T_FF	Toggle Flip-Flop mit Adapter		Typ: adapter Bsp: Uebung_004a2_AX, Uebung_004a3_AX, Uebung_004a4_AX, Uebung_004a5_AX, Uebung_004a6_AX ...
E_SR / Flip-Flop	Set Reset-Flip-Flop (Holzspalter-Schalter)	Ereignisgesteuertes bistabiles Element	Typ: event Bsp: Uebung_004b, Uebung_004b2, Uebung_004b3, Uebung_006, Uebung_006c ...
AX_SR	SR Flip-Flop mit Adapter		Typ: adapter Bsp: Uebung_004b_AX, Uebung_006_AX, Uebung_006d_AX, Uebung_007a3_AX, Uebung_008_AX ...
E_RS	Identisch mit E_SR Flip-Flop	Ereignisgesteuertes bistabiles Element	Typ: event Bsp: Uebung_006b, Uebung_020a, Uebung_020b, Uebung_020d
AX_RS	RS Flip-Flop mit Adapter		Typ: adapter Bsp: Uebung_006b_AX, Uebung_020a_AX, Uebung_020b_AX, Uebung_020d_AX
E_T_FF_SR	SR&T-Flip-Flop; Mischung aus E_SR und E_T_FF		Typ: event Bsp: Uebung_004a7, Uebung_006a, Uebung_006a2, Uebung_006a3, Uebung_006a4
AX_T_FF_SR	SR&T-Flip-Flop; Mischung aus E_SR und E_T_FF		Typ: adapter Bsp: Uebung_004a7_AX, Uebung_006a2_AX, Uebung_006a3_AX, Uebung_006a4_AX, Uebung_006a_AX
E_D_FF	D-Flip-Flop	Ereignisgesteuerter Datenspeicher (D-Latch)	Typ: event Bsp: Uebung_071a, Uebung_071b, Uebung_072b, Uebung_085
AX_D_FF	D-Flip-Flop		Typ: adapter
FB_RS	Bistabiles Element (Rücksetz-Priorität)	Bistable Element (Reset Priority)	
FB_SR	Bistabiles Element (Setz-Priorität)	Bistable Element (Set Priority)	
E_T_FF	Event-driven Toggle Flip-Flop	Toggle Flip-Flop	Typ: event Bsp: Uebung_004a, Uebung_004a2, Uebung_004a3, Uebung_004a4, Uebung_004a5 ...

Begriff	Bedeutung	Titel / Beschreibung	Typ / Beispiele
E_SR	Event-driven SR Flip-Flop	SR Flip-Flop	Typ: event Bsp: Uebung_004b, Uebung_004b2, Uebung_004b3, Uebung_006, Uebung_006c ...

Timer (Zeitglieder)

Begriff	Bedeutung	Titel / Beschreibung	Typ / Beispiele
E_DELAY	Verzögerungsschalter	Verzögerte Ausbreitung eines Ereignisses – abbrechbar	Typ: event Bsp: Uebung_018, Uebung_020b, Uebung_020b_AX, Uebung_020d, Uebung_020d_AX ...
E_TON	Timer, Einschaltverzögert	Einschaltverzögerung, Ereignisgesteuert	Typ: event Bsp: Uebung_020c, Uebung_020c2, Uebung_039b
FB_TON	Timer, Einschaltverzögert	Einschaltverzögerung, zyklisch	Bsp: Uebung_020c3, Uebung_020c3_AX
AX_TON	Timer, Einschaltverzögert		Typ: adapter Bsp: Uebung_020c_AX
E_TOF	Timer, Ausschaltverzögert	Ausschaltverzögerung, Ereignisgesteuert	Typ: event Bsp: Uebung_020e
FB_TOF	Timer, Ausschaltverzögert	Ausschaltverzögerung, zyklisch	Bsp: Uebung_020e2, Uebung_020e2_AX
AX_TOF	Timer, Ausschaltverzögert		Typ: adapter Bsp: Uebung_020e_AX
E_TONOF	Timer, Ein-/Ausschaltverzögert		Typ: event Bsp: Uebung_020g
AX_TONOF	Timer, Ein-/Ausschaltverzögert		Typ: adapter Bsp: Uebung_020g_AX
E_PULSE	Timer, Impulsformend		Typ: event Bsp: Uebung_020h, Uebung_020i
AX_PULSE	Timer, Impulsformend		Typ: adapter Bsp: Uebung_020h_AX, Uebung_020i_AX
E_TP	Timer, Impulsformend	Puls, Ereignisgesteuert	Typ: event Bsp: Uebung_020f, Uebung_039b
FB_TP	Timer, Impulsformend	Puls, zyklisch	Bsp: Uebung_020f2, Uebung_020f2_AX
AX_TP	Timer, Impulsformend (Adapter)		Typ: adapter Bsp: Uebung_020f_AX
F_MULTIME	Grundrechenart: Multiplikation		Bsp: Uebung_020c2

Begriff	Bedeutung	Titel / Beschreibung	Typ / Beispiele
F_DIVTIME	Grundrechenart: Division		
E_STOPWATCH			Typ: event Bsp: Uebung_020i, Uebung_020i_AX
AX_FB_TOF	Standard Timer (Ausschaltverzögerung) mit Adapter	Off-Delay Timer (Cyclic) with Adapter	Typ: adapter Bsp: Uebung_020e2_AX
AX_FB_TON	Standard Timer (Einschaltverzögerung) mit Adapter	On-Delay Timer (Cyclic) with Adapter	Typ: adapter Bsp: Uebung_020c3_AX
AX_FB_TP	Standard Timer (Impuls) mit Adapter	Pulse Timer (Cyclic) with Adapter	Typ: adapter Bsp: Uebung_020f2_AX

Logik & Arithmetik

Begriff	Bedeutung	Titel / Beschreibung	Typ / Beispiele
NOT	NICHT-Verknüpfung	bitweise NICHT oder Komplement	Bsp: Uebung_006a3_sub, Uebung_006a3_sub_AX
F_NOT	NICHT-Verknüpfung		Bsp: Uebung_006a3_sub
F_NOT_BOOL	NICHT-Verknüpfung		
AX_NOT	NICHT-Verknüpfung		Typ: adapter Bsp: Uebung_006a3_sub_AX
AND	UND-Verknüpfung	UND / AND / Konjunktion	Bsp: Uebung_002a2, Uebung_002a2_AX
AND_2	UND-Baustein mit 2 Eingängen ANY_BIT		Bsp: Uebung_002a, Uebung_002a_AX, Uebung_002b2, Uebung_002b3_AX, Uebung_006a3_AX ...
AND_2_BOOL	UND-Baustein mit 2 Eingängen BOOL		Bsp: Uebung_002a4, Uebung_002b3, Uebung_006a3
AX_AND_2	UND-Baustein mit 2 Eingängen AX		Typ: adapter Bsp: Uebung_002a_AX, Uebung_002b3_AX, Uebung_006a3_AX
AND_3	UND-Baustein mit 3 Eingängen ANY_BIT		Bsp: Uebung_002a6_AX
AND_3_BOOL	UND-Baustein mit 3 Eingängen BOOL		
AX_AND_3	UND-Baustein mit 3 Eingängen AX		Typ: adapter Bsp: Uebung_002a6_AX
AX_AND_4	UND-Baustein mit 4 Eingängen AX		Typ: adapter
OR	ODER-Verknüpfung	ODER / OR / Disjunktion	

Begriff	Bedeutung	Titel / Beschreibung	Typ / Beispiele
OR_2	ODER-Baustein mit 2 Eingängen ANY_BIT		Bsp: Uebung_002a3, Uebung_002a3_AX, Uebung_002b2, Uebung_002b3_AX, Uebung_035a ...
OR_2_BOOL	ODER-Baustein mit 2 Eingängen BOOL		Bsp: Uebung_002b3, Uebung_160
AX_OR_2	ODER-Baustein mit 2 Eingängen AX		Typ: adapter Bsp: Uebung_002a3_AX, Uebung_002b3_AX, Uebung_160_AX
OR_3	ODER-Baustein mit 3 Eingängen ANY_BIT		Bsp: Uebung_002a5_AX, Uebung_002a5b_AX
OR_3_BOOL	ODER-Baustein mit 3 Eingängen BOOL		Bsp: Uebung_002a5b
AX_OR_3	ODER-Baustein mit 3 Eingängen AX		Typ: adapter Bsp: Uebung_002a5_AX, Uebung_002a5b_AX
XOR	Exklusiv-ODER-Verknüpfung	XOR / Exklusiv-ODER / Antivalenz	
XOR_2	XOR-Baustein mit 2 Eingängen ANY_BIT		
XOR_2_BOOL	XOR-Baustein mit 2 Eingängen BOOL		
AX_XOR_2	XOR-Baustein mit 2 Eingängen AX		Typ: adapter
XOR_3	XOR-Baustein mit 3 Eingängen ANY_BIT		Bsp: Uebung_002a7_AX
XOR_3_BOOL	XOR-Baustein mit 3 Eingängen BOOL		
AX_XOR_3	XOR-Baustein mit 3 Eingängen AX		Typ: adapter Bsp: Uebung_002a7_AX
F_MOVE	wird zwischen 2 ANY_BIT Pins gebraucht. Kann mit AND_2_BOOL etc.. Vermieden werden	Schieben	Bsp: Uebung_002b2, Uebung_103c, Uebung_110, Uebung_111
ADD	Grundrechenart: Addition		
ADD_2	Additions-Baustein mit 2 Eingängen		Bsp: Uebung_000, Uebung_000_AX, Uebung_110, Uebung_111
ADD_3	Additions-Baustein mit 3 Eingängen		Bsp: Uebung_087, Uebung_087a1
ADD_4	Additions-Baustein mit 4 Eingängen		
ADD_5	Additions-Baustein mit 5 Eingängen		
ADD_6	Additions-Baustein mit 6 Eingängen		
F_SUB	Grundrechenart: Subtraktion		Bsp: Uebung_040, Uebung_040_AX, Uebung_041, Uebung_072c
F_MUL	Grundrechenart: Multiplikation		Bsp: Uebung_034b
F_DIV	Grundrechenart: Division		Bsp: Uebung_111
F_MOD	Modulo-Rechnung (Rest)		

Begriff	Bedeutung	Titel / Beschreibung	Typ / Beispiele
F_SEL		Auswahl	Bsp: Uebung_015, Uebung_016, Uebung_060
AX_SEL		Auswahl	Typ: adapter
F_EQ	Gleichheitsoperator "Equal"		
F_GE	Greater Than or Equal To, „größer oder gleich“		
F_GT	Greater Than, „größer als“		Bsp: Uebung_060, Uebung_071, Uebung_071a, Uebung_110, Uebung_111
F_LE	Less Than or Equal To, „kleiner oder gleich“		
F_LT	Less Than, „kleiner als“		
F_NE	Not Equal, „ungleich“		
INTEGRAL			Bsp: Uebung_072c
F_MAX			
F_MIN			
F_MUX_2			Bsp: Uebung_090a1
AX_MUX_2			Typ: adapter Bsp: Uebung_090a1_AX
AX_DEMUX_2			Typ: adapter
F_MUX_3			Bsp: Uebung_090a2
F_LIMIT			
GET_AT_INDEX	Wert aus Array an Index abrufen	Get value at index	
AX_MUX_3	Adapter Multiplexer (3 Inputs)	Adapter Multiplexer 3	Typ: adapter Bsp: Uebung_090a2_AX, Uebung_103, Uebung_103c, Uebung_103c2
AX_DEMUX_3	Adapter Demultiplexer (3 Outputs)	Adapter Demultiplexer 3	Typ: adapter Bsp: Uebung_103, Uebung_103c, Uebung_103c2
AX_DEMUX_4	Adapter Demultiplexer (4 Outputs)	Adapter Demultiplexer 4	Typ: adapter
AX_DEMUX_5	Adapter Demultiplexer (5 Outputs)	Adapter Demultiplexer 5	Typ: adapter
SPLIT_BYTE_INTO_QUARTERS	Byte in 4 Viertelbytes aufteilen	Split Byte into Quarters	Bsp: Uebung_056
ASSEMBLE_BYTE_FROM_BOOLS			Bsp: Uebung_053
SPLIT_BYTE_INTO_BOOLS			Bsp: Uebung_053

Zähler

Begriff	Bedeutung	Titel / Beschreibung	Typ / Beispiele
E_CTU		Ereignisgesteuerter Aufwärtszähler / Event-Driven Up Counter	Typ: event Bsp: Uebung_040, Uebung_040_AX, Uebung_041, Uebung_080, Uebung_080b ...
E_CTD			Typ: event Bsp: Uebung_081
E_CTUD			Typ: event Bsp: Uebung_082
E_CTUD_UDINT			Typ: event Bsp: Uebung_009, Uebung_034b, Uebung_083
AUDI_CTUD_UDINT	Adapter-basierter Auf-/Abwärtszähler (UDINT)	Adapter-based Up/Down Counter (UDINT)	Typ: adapter Bsp: Uebung_009_AX, Uebung_083_AX

Event Handling

Begriff	Bedeutung	Titel / Beschreibung	Typ / Beispiele
INIT / INITO	Initiierung Eingang und Ausgang		
INIT		Dieser Ereignisseingang muss auf ein Anfragetelegramm abgebildet werden...	
INITO		Dieser Ereignis Ausgang muss auf ein Bestätigungstelegramm abgebildet werden...	
REQ /CNF	Anfrage / Bestätigung (Request / Confirm)		Bsp: Uebung_125, Uebung_126, Uebung_126b, Uebung_126b2, Uebung_132 ...
REQ		Dieser Ereignisseingang muss auf ein Anfragetelegramm des Dienstes abgebildet werden...	Bsp: Uebung_125, Uebung_126, Uebung_126b, Uebung_126b2, Uebung_132 ...
CNF		Dieser Ereignis Ausgang muss auf ein Bestätigungstelegramm des Dienstes abgebildet werden...	
IND	Nachricht von der Hardware	Dieser Ereignis Ausgang muss auf ein Anzeigetelegramm des Dienstes abgebildet werden...	

Begriff	Bedeutung	Titel / Beschreibung	Typ / Beispiele
E_TRAIN		Erzeugung einer Ereignisfolge	Typ: event Bsp: Uebung_035a2, Uebung_091
E_Train OUT	E_TRAIN Ausgang		Typ: event
E_SWITCH	Umschaltweiche	Umschalten (demultiplex) eines Ereignisses	Typ: event Bsp: Uebung_004b, Uebung_004b2, Uebung_004b3, Uebung_005, Uebung_006a3_sub ...
AX_SWITCH			Typ: adapter Bsp: Uebung_004b_AX, Uebung_005_AX, Uebung_006a3_sub_AX, Uebung_007a3_AX, Uebung_008_AX ...
E_MERGE		Mischen (OR) mehrerer Ereignisse	Typ: event Bsp: Uebung_004a2, Uebung_004a2_AX
E_MERGE_2			Typ: event
E_MERGE_3			Typ: event
E_SPLIT		Aufteilen eines Ereignisses	Typ: event Bsp: Uebung_004a4, Uebung_004a4_AX, Uebung_080b
E_SPLIT_2			Typ: event Bsp: Uebung_004a8, Uebung_004a8_AX
AX_SPLIT_2			Typ: adapter Bsp: Uebung_002_AX, Uebung_004b_AX, Uebung_006a3_sub_AX, Uebung_007a3_AX, Uebung_008_AX ...
E_SPLIT_3			Typ: event Bsp: Uebung_004a9, Uebung_004a9_AX
AX_SPLIT_3			Typ: adapter Bsp: Uebung_002a5b_AX, Uebung_006a3_AX, Uebung_009_AX
E_CYCLE		Periodische (zyklische) Erzeugung eines Ereignisses	Typ: event Bsp: Uebung_007, Uebung_007_AX, Uebung_007a1, Uebung_007a1_AX, Uebung_007a2 ...
E_PERMIT	ist eine vereinfachte Version von E_SWITCH	Gesteuerte Verbreitung eines Ereignisses	Typ: event Bsp: Uebung_009, Uebung_080c, Uebung_094
E_REND		Rendezvous von zwei Ereignissen	Typ: event Bsp: Uebung_004a6, Uebung_004a6_AX, Uebung_004a7, Uebung_004a7_AX, Uebung_025 ...

Begriff	Bedeutung	Titel / Beschreibung	Typ / Beispiele
E_DEMUX		Ereignis-Demultiplexer / Event demultiplexer	Typ: event Bsp: Uebung_040, Uebung_040_AX, Uebung_087
E_DEMUX_4			Typ: event Bsp: Uebung_087a1, Uebung_087a2
E_DEMUX_8			Typ: event Bsp: Uebung_006c, Uebung_041
E_MUX_4			Typ: event Bsp: Uebung_087a2
E_MUX_8			Typ: event
E_F_TRIG		Erkennung der fallenden Booleschen Flanke / Boolean falling edge detection	Typ: event Bsp: Uebung_088
E_N_TABLE		Erzeugung einer endlichen Folge von getrennten Ereignissen, tabellengesteuert	Typ: event Bsp: Uebung_093b
E_R_TRIG		Erkennung der steigenden Booleschen Flanke / Boolean rising edge detection	Typ: event Bsp: Uebung_089
E_RESTART		Erzeugen von Wiederstartereignissen / Generation of Restart Events	Typ: event Bsp: alle
E_TABLE		Erzeugung einer endlichen Folge von Ereignissen, tabellengesteuert	Typ: event Bsp: Uebung_093
E_TABLE_CTRL		Steuerung für E_TABLE	Typ: event
E_SELECT		Auswahl aus zwei Ereignissen / Selection between two events	Typ: event Bsp: Uebung_095
E_MUX_2	Event Multiplexer (2 Inputs)	Event Multiplexer 2	Typ: event
E_DEMUX_2	Event Demultiplexer (2 Outputs)	Event Demultiplexer 2	Typ: event

Hardware & IO

Begriff	Bedeutung	Titel / Beschreibung	Typ / Beispiele
Soft Key_F9	Softkey F9		
Digital Input	Digitaler Eingang		
QI: BOOL		Dieser Eingang stellt ein Bestimmungszeichen an den Telegrammen dar...	

Begriff	Bedeutung	Titel / Beschreibung	Typ / Beispiele
QO: BOOL		Diese Variable stellt ein Bestimmungszeichen an den Telegrammen dar...	
IN / OUT	Eingang / Ausgang		
IE	Event Input (1 Event je nach mapping)	Input Event Interface	Typ: io Bsp: Uebung_004a, Uebung_004a2, Uebung_004a2_AX, Uebung_004a3, Uebung_004a3_AX ...
IX	Boolean Input (2 Events drücken/loslassen)	Input Bool Interface	Typ: io Bsp: Uebung_001, Uebung_001c, Uebung_002, Uebung_002a, Uebung_002a2 ...
QX	Boolean Output	Output Bool Interface	Typ: io Bsp: Uebung_001, Uebung_001c, Uebung_002, Uebung_002a, Uebung_002a2 ...
I /Q	Eingang / Ausgang		
Q1,Q2,Q3,Q4	Ausgang Q1-Q4		
Dateneingang	Daten Eingang		
Eventeingang	Event Eingang		
BUTTON_PRESS_DOWN	Taste gedrückt	Button pressed	
BUTTON_PRESS_UP	Taste losgelassen	Button released	
BUTTON_PRESS_REPEAT	Taste wiederholt gedrückt	Button pressed repeat	
BUTTON_PRESS_REPEAT_DONE	Wiederholtes Drücken der Taste abgeschlossen	Button press repeat done	
BUTTON_SINGLE_CLICK	Einfacher Klick auf die Taste	Button single click	
BUTTON_DOUBLE_CLICK	Doppelklick auf die Taste	Button double click	
BUTTON_MULTIPLE_CLICK	Mehrfacher Klick auf die Taste	Button multiple click	
BUTTON_LONG_PRESS_START	Langer Tastendruck gestartet	Button long press start	
BUTTON_LONG_PRESS_HOLD	Langer Tastendruck gehalten	Button long press hold	

Begriff	Bedeutung	Titel / Beschreibung	Typ / Beispiele
BUTTON_LONG_PRESS_UP	Langer Tastendruck beendet	Button long press up	
BUTTON_PRESS_END	Tastendruck beendet	Button Press end	
PWM	Pulsweitenmodulation		Bsp: Uebung_034, Uebung_034a1_Q1, Uebung_034a1_Q2, Uebung_034a1_Q4, Uebung_034b ...
WBSD	Nachricht Wheel Based Speed: Diese Geschwindigkeit entspricht der Geschwindigkeit am Rad inklusive Schlupf.	Wheel-based Speed and Distance WBSD	Bsp: Uebung_070, Uebung_071, Uebung_071a, Uebung_071b, Uebung_072 ...
GBSD	Nachricht Ground Based Speed: Diese Geschwindigkeitsquelle wird am Boden gemessen, beispielsweise von einem Radarsensor.	Ground-based Speed and Distance GBSD	Bsp: Uebung_072, Uebung_072b, Uebung_072c, Uebung_073, Uebung_079
FHS	Sekundär- oder Frontkraftheberstatus (FHS)	Secondary or Front Hitch Status FHS	Bsp: Uebung_079
RHS	Primär- oder Heckkraftheberstatus (RHS)	Primary or Rear Hitch Status RHS	Bsp: Uebung_079
FPTO	Sekundär- oder Frontzapfwellenausgangswelle (FPTO)	Secondary or Front Power Take off Output Shaft FPTO	Bsp: Uebung_079
RPTO	Primär- oder Heckzapfwellenausgangswelle (RPTO)	Primary or Rear Power Take off Output Shaft RPTO	Bsp: Uebung_074, Uebung_079
VDS	Fahrzeugrichtung/-geschwindigkeit (VDS)	Vehicle Direction/Speed VDS	Bsp: Uebung_073, Uebung_079
MSS	Maschinengeschwindigkeit (MSS)	Machine Selected Speed MSS	Bsp: Uebung_079
IW	Input Word	Input Word Interface	Typ: io
QW	Output Word	Output Word Interface	Typ: io
IB	Input Byte	Input Byte Interface	Typ: io Bsp: Uebung_006c, Uebung_011a
QB	Output Byte	Output Byte Interface	Typ: io
ID	Input DWord	Input DWord Interface	Typ: io Bsp: Uebung_011, Uebung_011a2, Uebung_012, Uebung_012a_sub, Uebung_012b ...
QD	Output DWord	Output DWord Interface	Typ: io Bsp: Uebung_060
IL	Input LWord	Input LWord Interface	Typ: io
QL	Output LWord	Output LWord Interface	Typ: io

Allgemeines & Begriffe

Begriff	Bedeutung	Titel / Beschreibung	Typ / Beispiele
TRUE	WAHR / 1		
FALSE	FALSCH / 0		
Deploy	Hochladen		
System Perspective			
Debug	Hochladen, und dann Watch		
Debug Perspective			
System Configuration	1. Ebene: Systemkonfiguration		
Ethernet	2. Ebene: Kommunikation		
FORTE_PC	3. Ebene Geräteebene		
EMB_RES	Embedded Resource (4. Ebene Resource)		
Ressource		funktionale Einheit, die eine unabhängige Betriebssteuerung besitzt...	
Type Library	User Library		
External Libraries	logiBUS Library		
Standard Libraries	Eclipse 4diac Typen Bibliothek		
Ventilsteuerung	5. Ebene , 1. Ebene der Applikation		
Container	Siehe (Button)		
Non latching	Nicht rastend (tastend)		
Build project (ISO-Designer)	Projekt erstellen iop ausgeben		
Open Workspace	Projekte öffnen (Programm 7)		
ISO-Designer	Oberfläche auf Display erstellen		
Bucher Automation AG			
IOP	Dateiendung *.iop, ISOBUS Object Pool		
S	Set = Einschalten	Ereignis setzen	Bsp: Uebung_003a_AX_sub, Uebung_003a_sub, Uebung_003b2_sub, Uebung_003b2_sub_AX, Uebung_003b3_sub_AX ...
R	Reset = Ausschalten	Ereignis zurücksetzen	
Proceed	weiter		

Begriff	Bedeutung	Titel / Beschreibung	Typ / Beispiele
Sequence E	Schritt-kette E		
Sequence T	Schritt-kette T		
Sequence ET	Schritt-kette E kombiniert mit Schritt-kette T		
FB Network	Function Block Netzwerk		
Interface	Schnittstelle		
Sup App	Unterprogramm (Subapplikation)		
ECC	Schritt-kette	Plan der Ausführungssteuerung	
COLD	Kaltstart	Kaltstart	
WARM	Warmstart	Warmstart	
PT	Preset Time. (Eingestellte Zeit)		
Auto Layouting	Automatisches ausrichten		
Mapping	Abbildung, zuordnen der Bausteine		Bsp: Uebung_001
New Supplikation	Neue Sub-Applikation		
Objekt ID	Objekt Identifikationsnummer		
Update Type	Typ aktualisieren		
Change Type	Typ ändern		
ID_0	ID Nummer 0		
verriegelt			Bsp: Uebung_004b3
Blinker			Bsp: Uebung_007
T#5s		Zeitdauer-Literale	Bsp: Uebung_007
ASSEMBLE_BYTE_FROM_BOOLS			Bsp: Uebung_053
SPLIT_BYTE_INTO_BOOLS			Bsp: Uebung_053

Sequenzsteuerung

Begriff	Bedeutung	Titel / Beschreibung	Typ / Beispiele
sequence_E_04	Sequenz (Event, 4 Schritte)	Sequence Control (Event, 4 Steps)	Typ: event
sequence_E_05	Sequenz (Event, 5 Schritte)	Sequence Control (Event, 5 Steps)	Typ: event

Begriff	Bedeutung	Titel / Beschreibung	Typ / Beispiele
sequence_E_08	Sequenz (Event, 8 Schritte)	Sequence Control (Event, 8 Steps)	Typ: event
sequence_E_04_loop	Sequenz (Event, 4 Schritte, Loop)	Sequence Control (Event, 4 Steps, Loop)	Typ: event
sequence_E_05_loop	Sequenz (Event, 5 Schritte, Loop)	Sequence Control (Event, 5 Steps, Loop)	Typ: event
sequence_E_08_loop	Sequenz (Event, 8 Schritte, Loop)	Sequence Control (Event, 8 Steps, Loop)	Typ: event Bsp: Uebung_040, Uebung_041
sequence_T_04	Sequenz (Time, 4 Schritte)	Sequence Control (Time, 4 Steps)	
sequence_T_05	Sequenz (Time, 5 Schritte)	Sequence Control (Time, 5 Steps)	
sequence_T_08	Sequenz (Time, 8 Schritte)	Sequence Control (Time, 8 Steps)	
sequence_T_04_loop	Sequenz (Time, 4 Schritte, Loop)	Sequence Control (Time, 4 Steps, Loop)	Bsp: Uebung_035a
sequence_T_05_loop	Sequenz (Time, 5 Schritte, Loop)	Sequence Control (Time, 5 Steps, Loop)	Bsp: Uebung_035a2, Uebung_035a3
sequence_T_08_loop	Sequenz (Time, 8 Schritte, Loop)	Sequence Control (Time, 8 Steps, Loop)	Bsp: Uebung_038
sequence_ET_04	Sequenz (Event/Time, 4 Schritte)	Sequence Control (Event/Time, 4 Steps)	Bsp: Uebung_035, Uebung_036
sequence_ET_05	Sequenz (Event/Time, 5 Schritte)	Sequence Control (Event/Time, 5 Steps)	Bsp: Uebung_039, Uebung_039a
sequence_ET_08	Sequenz (Event/Time, 8 Schritte)	Sequence Control (Event/Time, 8 Steps)	
sequence_ET_04_loop	Sequenz (Event/Time, 4 Schritte, Loop)	Sequence Control (Event/Time, 4 Steps, Loop)	Bsp: Uebung_037
sequence_ET_05_loop	Sequenz (Event/Time, 5 Schritte, Loop)	Sequence Control (Event/Time, 5 Steps, Loop)	
sequence_ET_08_loop	Sequenz (Event/Time, 8 Schritte, Loop)	Sequence Control (Event/Time, 8 Steps, Loop)	
sequence_E_04_AX	Sequenz (Event, 4 Schritte, AX)	Sequence Control (Event, 4 Steps, AX)	Typ: adapter
sequence_E_05_AX	Sequenz (Event, 5 Schritte, AX)	Sequence Control (Event, 5 Steps, AX)	Typ: adapter
sequence_E_08_AX	Sequenz (Event, 8 Schritte, AX)	Sequence Control (Event, 8 Steps, AX)	Typ: adapter
sequence_E_04_loop_AX	Sequenz (Event, 4 Schritte, Loop, AX)	Sequence Control (Event, 4 Steps, Loop, AX)	Typ: adapter
sequence_E_05_loop_AX	Sequenz (Event, 5 Schritte, Loop, AX)	Sequence Control (Event, 5 Steps, Loop, AX)	Typ: adapter
sequence_E_08_loop_AX	Sequenz (Event, 8 Schritte, Loop, AX)	Sequence Control (Event, 8 Steps, Loop, AX)	Typ: adapter Bsp: Uebung_040_AX
sequence_T_04_AX	Sequenz (Time, 4 Schritte, AX)	Sequence Control (Time, 4 Steps, AX)	Typ: adapter
sequence_T_05_AX	Sequenz (Time, 5 Schritte, AX)	Sequence Control (Time, 5 Steps, AX)	Typ: adapter
sequence_T_08_AX	Sequenz (Time, 8 Schritte, AX)	Sequence Control (Time, 8 Steps, AX)	Typ: adapter
sequence_T_04_loop_AX	Sequenz (Time, 4 Schritte, Loop, AX)	Sequence Control (Time, 4 Steps, Loop, AX)	Typ: adapter

Begriff	Bedeutung	Titel / Beschreibung	Typ / Beispiele
sequence_T_05_loop_AX	Sequenz (Time, 5 Schritte, Loop, AX)	Sequence Control (Time, 5 Steps, Loop, AX)	Typ: adapter
sequence_T_08_loop_AX	Sequenz (Time, 8 Schritte, Loop, AX)	Sequence Control (Time, 8 Steps, Loop, AX)	Typ: adapter Bsp: Uebung_038_AX
sequence_ET_04_AX	Sequenz (Event/Time, 4 Schritte, AX)	Sequence Control (Event/Time, 4 Steps, AX)	Typ: adapter
sequence_ET_05_AX	Sequenz (Event/Time, 5 Schritte, AX)	Sequence Control (Event/Time, 5 Steps, AX)	Typ: adapter
sequence_ET_08_AX	Sequenz (Event/Time, 8 Schritte, AX)	Sequence Control (Event/Time, 8 Steps, AX)	Typ: adapter
sequence_ET_04_loop_AX	Sequenz (Event/Time, 4 Schritte, Loop, AX)	Sequence Control (Event/Time, 4 Steps, Loop, AX)	Typ: adapter
sequence_ET_05_loop_AX	Sequenz (Event/Time, 5 Schritte, Loop, AX)	Sequence Control (Event/Time, 5 Steps, Loop, AX)	Typ: adapter
sequence_ET_08_loop_AX	Sequenz (Event/Time, 8 Schritte, Loop, AX)	Sequence Control (Event/Time, 8 Steps, Loop, AX)	Typ: adapter
sequence_ET_04_04	Sequenz (8 Ausgänge, 4+4 Schritte)	Sequence Control (8 Outputs, 4+4 Steps)	Typ: sequence
sequence_ET_04_04_AX	Sequenz (8 Ausgänge, 4+4 Schritte, AX)	Sequence Control (8 Outputs, 4+4 Steps, AX)	Typ: adapter

ISOBUS UT (Client)

Begriff	Bedeutung	Titel / Beschreibung	Typ / Beispiele
Q_ActiveMask	Change Active Mask	ISOBUS UT Command: Change Active Mask	Typ: io Bsp: Uebung_019, Uebung_019a, Uebung_019b, Uebung_019c
Q_Attribute	Change Attribute	ISOBUS UT Command: Change Attribute	Typ: io
Q_BackgroundColour	Change Background Colour	ISOBUS UT Command: Change Background Colour	Typ: io Bsp: Uebung_016, Uebung_016a
Q_BackgroundColourAux	Change Background Colour (Aux)	ISOBUS UT Command: Change Background Colour (Aux)	Typ: io
Q_ChangeObjectLabel	Change Object Label	ISOBUS UT Command: Change Object Label	Typ: io
Q_ChangePolygonPoint	Change Polygon Point	ISOBUS UT Command: Change Polygon Point	Typ: io
Q_ChangePolygonScale	Change Polygon Scale	ISOBUS UT Command: Change Polygon Scale	Typ: io
Q_ChildLocation	Change Child Location	ISOBUS UT Command: Change Child Location	Typ: io

Begriff	Bedeutung	Titel / Beschreibung	Typ / Beispiele
Q_ChildPosition	Change Child Position	ISOBUS UT Command: Change Child Position	Typ: io
Q_CtrlAudioSignal	Control Audio Signal	ISOBUS UT Command: Control Audio Signal	Typ: io Bsp: Uebung_017, Uebung_018
Q_EndPoint	Change End Point	ISOBUS UT Command: Change End Point	Typ: io
Q_ESC	ESC Command	ISOBUS UT Command: ESC Command	Typ: io
Q_ExecuteExtendedMacro	Execute Extended Macro	ISOBUS UT Command: Execute Extended Macro	Typ: io
Q_ExecuteMacro	Execute Macro	ISOBUS UT Command: Execute Macro	Typ: io
Q_FillAttributes	Change Fill Attributes	ISOBUS UT Command: Change Fill Attributes	Typ: io
Q_FontAttributes	Change Font Attributes	ISOBUS UT Command: Change Font Attributes	Typ: io
Q_GetAttribute	Get Attribute Value	ISOBUS UT Command: Get Attribute Value	Typ: io
Q_GraphicsContext	Graphics Context	ISOBUS UT Command: Graphics Context	Typ: io
Q_LineAttributes	Change Line Attributes	ISOBUS UT Command: Change Line Attributes	Typ: io
Q_ListItem	Change List Item	ISOBUS UT Command: Change List Item	Typ: io
Q_LockUnlockMask	Lock/Unlock Mask	ISOBUS UT Command: Lock/Unlock Mask	Typ: io
Q_NumericValue	Change Numeric Value	ISOBUS UT Command: Change Numeric Value	Typ: io Bsp: Uebung_009, Uebung_009a, Uebung_011a, Uebung_011a2, Uebung_012 ...
Q_NumericValue_AUDI	Change Numeric Value (AUDI Adapter)	ISOBUS UT Command: Change Numeric Value (AUDI Adapter)	Typ: io Bsp: Uebung_009_AX, Uebung_083_AX
Q_NumericValueAux	Change Numeric Value (Aux)	ISOBUS UT Command: Change Numeric Value (Aux)	Typ: io
Q_ObjEnableDisable	Enable/Disable Object	ISOBUS UT Command: Enable/Disable Object	Typ: io
Q_ObjHideShow	Hide/Show Object	ISOBUS UT Command: Hide/Show Object	Typ: io Bsp: Uebung_014
Q_ObjSelectInput	Select Input Object	ISOBUS UT Command: Select Input Object	Typ: io
Q_Priority	Change Priority	ISOBUS UT Command: Change Priority	Typ: io
Q_SelectActiveWorkingSet	Select Active Working Set	ISOBUS UT Command: Select Active Working Set	Typ: io

Begriff	Bedeutung	Titel / Beschreibung	Typ / Beispiele
Q_SelectColourMap	Select Colour Map	ISOBUS UT Command: Select Colour Map	Typ: io
Q_SetAudioVolume	Set Audio Volume	ISOBUS UT Command: Set Audio Volume	Typ: io
Q_Size	Change Size	ISOBUS UT Command: Change Size	Typ: io
Q_SoftKeyMask	Change Soft Key Mask	ISOBUS UT Command: Change Soft Key Mask	Typ: io
Q_StringValue	Change String Value	ISOBUS UT Command: Change String Value	Typ: io Bsp: Uebung_012c