

## Ursprünglicher Aufbau mit strukturiertem Text

```
//
1: // LAUFEND
    // DO
        // Stoppen durch Sysezsm
        IF bStoppen THEN
            bGestoppt := TRUE;
        END_IF

        // Objekt hat sich selber gestoppt
        IF Objekt.P_State = 4 THEN
            bObjektFertig := TRUE;
        END_IF

    // TRANSITION
    IF bGestoppt THEN
        bGestoppt := FALSE;
        iState := 0;
    END_IF

    IF bObjektFertig THEN
        bObjektFertig := FALSE;
        iState := 2;
    END_IF

    IF bLimitErreicht AND Objekt.P_State = 5 THEN
        iState := 4;
    END_IF

    IF bWertErreicht AND Objekt.P_State = 5 THEN
        iState := 5;
    END_IF
```



## Aufbau mit Schrittablauf (SFC)

