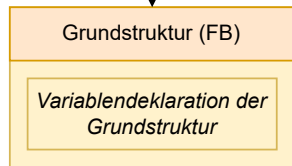
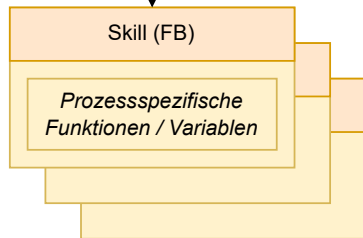


IMPLEMENTS



EXTENTS



```
1 FUNCTION_BLOCK Grundstruktur IMPLEMENTS I_Skill
2 VAR_INPUT
3     bExecute           :BOOL;           // Trigger für Ausführung von Skill
4     bReset             :BOOL;           // Trigger für Reset von Skill
5     iObjState          :ObjectState;    // Information über Zustand von Objekt
6     iSysState          :SystemState;    // Information über Zustand von System
7 END_VAR
8 VAR_OUTPUT
9     iMode              :ObjectMode;     // Steuerungsvariable für Anlagenmodell
10    bDone              :BOOL;           // Information ob Skill ausgeführt wurde
11    bBusy              :BOOL;           // Information ob Skill im Moment ausgeführt wird
12    bLimit             :BOOL;           // Information ob Skill an einem Limit angekommen ist
13    bError             :BOOL;           // Information ob sich Skill in Fehlerzustand befindet
14    iErrorID           :INT;            // Information um welchen Fehler es sich handelt
15 END_VAR
16 VAR
17     iState             :SkillState;     // Information über Zustand von Skill
18     bTargetReached    :BOOL;           // Information ob Prozessziel erreicht wurde
19     bLimitReached     :BOOL;           // Information ob Limit erreicht wurde
20 END_VAR
21
```