

```
0000: #AUTO
0001:   IA192,168,1,21
0002: NO-
0003:   CIRCUM=3.5*3.14159265
0004: NO-STABON-CIRCUM12.566
0005:   CONST1=5
0006:   CONST2=16200
0007: NOB28250
0008: NOB98000
0009: NOB57900
0010:   CORRFAC=8.
0011:   INCH=( (CONST2*CONST1)/CIRCUM)*CORRFAC
0012:   ACCEL=170
0013:   DECEL=170
0014:   JOGSP=700
0015:   REPEAT=19
0016:   PASTEYE=3
0017:   SPEED=1500
0018:   BSENS=48
0019:   WINDOW=2
0020:   SEENTOP=0
0021:   SEENBOT=0
0022:   OPENTB=0
0023: NO-NEW-DPI
0024:   NDPI=3
0025: NO-OLD-DPI
0026:   OLDPI=3
0027:   SHX
0028:   XQ#MOTION,1
0029: #COMU
0030:   NO-COMU-RUNS-AS-THREAD-0
0031:   CB3
0032:   IN,SPEED
0033:   SB3
0034:   IN,REPEAT
0035:   JP#NOSYNC,REPEAT>90
0036:   JP#SYNC
0037:
0038:
0039:
0040:   #NOSYNC
0041:   REPEAT=90
0042:   #SYNC
0043:   IN,PASTEYE
0044:   JP#COMU
0045: EN
0046:
0047:
0048:
0049: #MOTION
0050:   CN-1,-1,-1
0051: #MAIN
0052:   NOMG{EA}"ENTERING MAIN"
0053:   CB4
0054:   XQ#COMU,0
0055:   JS#JOG, (@IN[3]=0)
0056:   JS#DMOVE, (@IN[4]=0)
0057:   JS#REGMOVE, (@IN[5]=0)
0058:   RPTS=BSENS/REPEAT
0059:   FRCTN=(@FRAC[RPTS])
0060:   FRCTIN=(FRCTN*REPEAT)
0061:
0062:   OLDPI=FRCTIN-(REPEAT-NDPI)
0063:   OPENTB=REPEAT-OLDPI-0.5
0064:   OLDPI1=OLDPI+REPEAT
0065:   IF (OLDPI<0)
0066:     OLDPI3=OLDPI1
0067:   ELSE
0068:     OLDPI3=OLDPI
0069:   ENDIF
0070:   ST
0071:   JP#MAIN
0072: EN
0073:
0074:
0075:
0076: #JOG
0077:   SB4
0078:   ACX=ACCEL*INCH
0079:   DCX=DECEL*INCH
0080:   JG( (JOGSP*INCH)/60)
0081:   BGX
0082:   AI+3
0083: EN
0084:
0085:
0086:
0087: #DMOVE
```

#COMU can only run as thread 0 (IN, only works in thread 0).

```
0088: SB4
0089: SHX
0090: SB3
0091: PRX=REPEAT*INCH
0092: ACX=ACCEL*INCH
0093: DCX=DECEL*INCH
0094: SPX=(SPEED*INCH)/60
0095: BGX
0096: AM
0097: EN
0098:
0099:
0100:
0101: #REGMOVE
0102: SB4
0103: DP0
0104: SHX
0105: EREPEAT=(REPEAT*INCH)
0106: DPI=(PASTEYE*INCH)
0107: LOOK=(EREPEAT-DPI-(WINDOW*INCH))
0108: LOOKINC=(LOOK/INCH)
0109: ACX=ACCEL*INCH
0110: DCX=DECEL*INCH
0111: SPX=(SPEED*INCH)/60
0112: PRX=(REPEAT-0.5)*INCH
0113: TOOFAR=_PRX-INCH
0114: BGX
0115: XQ#TOP_BOT,0
0116: ADLOOK
0117: LTX=DPI
0118: ALX
0119: #WAIT
0120: MG{EA} _LTX
0121: JP#MISSED,_TPX>TOOFAR
0122: JP#WAIT,_ALX=1
0123: JP#MOTION
0124:
0125:
0126:
0127: #MISSED
0128: AM
0129: AT0
0130: AT2000
0131: EN
0132:
0133:
0134:
0135: JP#MOTION
0136: EN
0137:
0138:
0139:
0140: NO-USE THREAD 0 TO LOOK FOR OTHER EYESPOTS
0141: #TOP_BOT
0142: TOP=0
0143: BOTT=0
0144: SEENTOP=0
0145: SEENBOT=0
0146: JP#TBLOOP,_TPX>OPENTB
0147: JP#TOP_BOT
0148: #TBLOOP
0149: JP#TOPSEEN,SEENTOP=1
0150: JP#SEETOP,(@IN[6]=0)
0151: JP#TSTBOT
0152:
0153:
0154:
0155: #SEETOP
0156: TOP=_TPX
0157: SEENTOP=1
0158: #TOPSEEN
0159: JP#BOTH,BOTSEEN=1
0160:
0161: #TSTBOT
0162: JP#BOTSEEN,SEENBOT=1
0163: JP#SEEBOT,(@IN[2]=0)
0164: JP#TBLOOP
0165: #SEEBOT
0166: BOT=_TPX
0167: SEENBOT=1
0168: JP#TBLOOP
0169:
0170: #BOTSEEN
0171: JP#BOTH,SEENTOP=1
0172: JP#TBLOOP
0173:
0174:
0175: #BOTH
```

```
0176: TBDIFF=(TOP-BOT)*5
0177: DIFF=(TBDIFF/INCH)
0178: DIFFOUT=DIFF+5
0179: JP#LOW,DIFFOUT<0
0180: JP#HIGH,DIFFOUT>9.99
0181: JP#AOUT
0182:
0183: #LOW
0184: DIFFOUT=0
0185: JP#AOUT
0186:
0187: #HIGH
0188: DIFFOUT=9.99
0189: JP#AOUT
0190:
0191: #AOUT
0192: AODIFFOUT
0193:
0194: EN
0195:
0196:
0197:
0198:
0199:
0200:
```