

```
0000: #AUTO
0001:   IA192,168,1,21
0002: NO-REVISION-3
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:   BTSENS=48
0019:   WINDOW=2
0020: NO-NEW-DPI
0021:   NDPI=3
0022: NO-OLD-DPI
0023:   OLDPI=3
0024:   SHX
0025:   XQ#MOTION,1
0026: #COMU
0027: NO-COMU-RUNS-AS-THREAD-0
0028:   CB3
0029:   IN,SPEED
0030:   SB3
0031:   IN,REPEAT
0032:   JP#NOSYNC,REPEAT>90
0033: JP#SYNC
0034:
0035:
0036:
0037: #NOSYNC
0038:   REPEAT=90
0039: #SYNC
0040:   IN,PASTEYE
0041:   JP#COMU
0042: EN
0043:
0044:
0045:
0046: EN
0047:
0048:
0049:
0050: #MOTION
0051:   CN-1,-1,-1
0052: #MAIN
0053: NOMG{EA}"ENTERING MAIN"
0054:   CB4
0055:   JS#JOG,(@IN[3]=0)
0056:   JS#DMOVE,(@IN[4]=0)
0057:   JS#REGMOVE,(@IN[5]=0)
0058:   RPTS=BTSENS/REPEAT
0059:   FRCTN=(@FRAC[RPTS])
0060:   FRCTIN=(FRCTN*REPEAT)
0061:   OLDPI=FRCTIN-(REPEAT-NDPI)
0062:   OLDPI1=OLDPI+REPEAT
0063:   IF(OLDPI<0)
0064:     OLDPI3=OLDPI1
0065:   ELSE
0066:     OLDPI3=OLDPI
0067:   ENDIF
0068:   ST
0069:   JP#MAIN
0070: EN
0071:
0072:
0073:
0074: #JOG
0075:   SB4
0076:   ACX=ACCEL*INCH
0077:   DCX=DECEL*INCH
0078:   JG((JOGSP*INCH)/60)
0079:   BGX
0080:   AI+3
0081: EN
0082:
0083:
0084:
0085: #DMOVE
0086:   SB4
0087:   SHX
```

```
0088: SB3
0089: PRX=REPEAT*INCH
0090: ACX=ACCEL*INCH
0091: DCX=DECEL*INCH
0092: SPX=(SPEED*INCH)/60
0093: BGX
0094: AM
0095: EN
0096:
0097:
0098:
0099: #REGMOVE
0100: SB4
0101: DP0
0102: SHX
0103: EREPEAT=(REPEAT*INCH)
0104: DPI=(PASTEYE*INCH)
0105: LOOK=(EREPEAT-DPI-(WINDOW*INCH))
0106: LOOKINC=(LOOK/INCH)
0107: ACX=ACCEL*INCH
0108: DCX=DECEL*INCH
0109: SPX=(SPEED*INCH)/60
0110: PRX=(REPEAT-0.5)*INCH
0111: TOOFAR=_PRX-INCH
0112: BGX
0113: ADLOOK
0114: MG{EA}"ADLOOK"
0115: LTX=DPI
0116: ALX
0117: SEENBOT=0
0118: #WAIT
0119: MG{EA} _LTX
0120: JP#MISSED,_TPX>TOOFAR
0121:
0122: NO JP#SEEBOT,(@IN[2]=0)
0123: JP#WAIT,_ALX=1
0124: NO-JP#OUT2,SEENBOT=1
0125: JP#MOTION
0126:
0127: JP#OUT1
0128:
0129:
0130:
0131: #SEEBOT
0132: BOTTOM=_TPX
0133: SEENBOT=1
0134: JP#WAIT
0135:
0136:
0137:
0138: #OUT1
0139: #WAIT2
0140: JP#SEEBOT1,(@IN[2]=0)
0141: JP#MISSED1,_TPX>TOOFAR
0142: JP#WAIT2
0143:
0144:
0145:
0146: #MISSED1
0147: #SEEBOT1
0148: BOTTOM=_TPX
0149: #OUT2
0150: AM
0151: TOP=_RLX
0152: DIF=(TOP-BOTTOM)*5
0153: DIFF=(DIF/INCH)
0154: DIFFOUT=DIFF+5
0155: JP#LOW,DIFFOUT<0
0156: JP#HIGH,DIFFOUT>9.99
0157: JP#AOUT
0158:
0159:
0160:
0161: #HIGH
0162: DIFFOUT=9.99
0163: JP#AOUT
0164:
0165:
0166:
0167: #LOW
0168: DIFFOUT=0
0169: JP#AOUT
0170:
0171:
0172:
0173: #AOUT
0174: AODIFFOUT
0175: EN
```

0176:
0177:
0178:
0179: #MISSED
0180: AM
0181: AT0
0182: AT2000
0183: EN
0184:
0185:
0186:
0187: JP#MOTION
0188: EN