```
0000: #AUTO
0001:
             IA192,168,1,21
0002: NO-REVISION-3
             CIRCUM=3.5*3.14159265
0003:
0004: NO-STABON-CIRCUM12.566
0005: CONST1=5
0006: CONS
0007: NOB28250
             CONST2=16200
0008: NOB98000
0009: NOB57900
0010:
             CORRFACT=8.
0011:
0012:
             INCH= ((CONST2*CONST1)/CIRCUM)*CORRFACT
             ACCEL=170
0013:
             DECEL=170
0014:
             JOGSP=700
0014:
0015:
0016:
0017:
0018:
             REPEAT=19
             PASTEYE=3
             SPEED=1500
             BTSENS=48
0019: WINDOW: 0020: NO-NEW-DPI
             WINDOW=2
0020: NO-NEW-DF1
0021: NDPI=3
0022: NO-OLD-DPI
0023: OLDPI=
0024: SHX
             OLDPI=3
0025: XC
0026: #COMU
             XQ#MOTION, 1
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: RI
0039: #SYNC
             REPEAT=90
0039: #SY
0040:
0041:
0042: EN
0043:
0044:
0045:
             IN, PASTEYE
             JP#COMU
0046: EN
0047:
0048:
0049:
0050: #MOTION
0051: CN-1
             CN-1, -1, -1
0052: #MAIN
0053: NOMG{EA}"ENTERING MAIN"
0054:
0055:
             JS#JOG, (@IN[3]=0)
0056:
             JS\#DMOVE, (@IN[4]=0)
0057:
0058:
             JS\#REGMOVE, (@IN[5]=0)
             RPTS=BTSENS/REPEAT
0059:
0060:
             FRCTN=(@FRAC[RPTS])
             FRCTIN=(FRCTN*REPEAT)
0060:
0061:
0062:
0063:
0064:
             OLDPI=FRCTIN-(REPEAT-NDPI)
             OLDPI1=OLDPI+REPEAT
             IF(OLDPI<0)
                  OLDPI3=OLDPI1
0065:
0066:
             ELSE
                  OLDPI3=OLDPI
0067:
0068:
0069:
             ENDIF
             ST
             JP#MAIN
0070: EN
0071:
0072:
0073:
0074: #JOG
0075: 3
             ACX=ACCEL*INCH
0077:
             DCX=DECEL*INCH
0078:
             JG((JOGSP*INCH)/60)
0079:
             BGX
0080:
             AI+3
0080:
0081: EN
0082:
0083:
0085: #DMOVE
```

0086:

0087:

SB4

SHX

Tue, Jun 18 2019 08:30 AM - Page 1 of 3 -

```
0088:
                              SB3
0089:
                              PRX=REPEAT*INCH
0090:
                              ACX=ACCEL*INCH
0091:
                              DCX=DECEL*INCH
0091: DCX=I
0092: SPX=(
0093: BGX
0094: AM
0095: EN
0096:
0097:
0098: #REGMOVE
0100: SB4
0101: DP0
0102: SHX
0103: EREPE
0104: DP1=(
                              SPX=(SPEED*INCH)/60
                              EREPEAT= (REPEAT*INCH)
0103: EREPEAT= (RE
0104: DPI= (PASTE)
0105: LOOK= (EREPE
0106: LOOKINC= (LC
0107: ACX=ACCEL*1
0108: DCX=DECEL*1
0109: SPX= (SPEED*
0110: PRX= (REPEA)
0111: TOOFAR=_PR)
0112: BGX
0113: MG{EA} "ADLOOK"
0115: LTX=DPI
                              DPI=(PASTEYE*INCH)
LOOK=(EREPEAT-DPI-(WINDOW*INCH))
LOOKINC=(LOOK/INCH)
                              ACX=ACCEL*INCH
                              DCX=DECEL*INCH
                              SPX=(SPEED*INCH)/60
PRX=(REPEAT-0.5)*INCH
                              TOOFAR=_PRX-INCH
0113: ADLOOK
0114: MG{EA}"ADLOOK"
0115: LTX=DPI
0116: ALX
0117: SEENBOT=0
0118: #WAIT
0119: MG{EA} _LTX
0120: JP#MISSED,_TPX>1
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: #SEEBOT
0131: #SEEBOT
0132: BOTTOM=_TPX
0133: SEENBOT=1
0134: JP#WAIT
                                         0134: JP#WAIT
0135:
0136:
0137:
0138: #OUT1
0139: #WAIT2
0140: JP#SE
0141: JP#MIT
0142: JP#WAIT2
0144:
0145:
0146: #MISSED1
0147: #SEEF
0148: BOTTC
0149: #OUT2
0150: AM
0151: TOP=_
0152: DIF=_0
0153: DIFF=_0
0153: DIFF=_0
0153: DIFF=_0
0153: DIFF=_0
0153: DIFF=_0
0155: JP#LOUT
0156: JP#HID
0157: JP#AOUT
0158: DIFFC
0163: JP#AOUT
0160: #HIGH
0162: DIFFC
0163: JP#AOUT
0166: O167: #LOW
0168: DIFFC
0169: JP#AOUT
0170:
0171:
0171:
                             JP#SEEBOT1, (@IN[2]=0)
                              JP#MISSED1,_TPX>TOOFAR
                              #SEEBOT1
                              BOTTOM=_TPX
                              #OUT2
                              TOP=_RLX
                              DIF=(TOP-BOTTOM) *5
                              DIFF=(DIF/INCH)
                              DIFFOUT=DIFF+5
                              JP#LOW, DIFFOUT<0
                              JP#HIGH, DIFFOUT>9.99
                              DIFFOUT=9.99
                              DIFFOUT=0
0172:
0173: #AOUT
0174: AC
```

AODIFFOUT

0175: EN

Tue, Jun 18 2019 08:30 AM - Page 2 of 3 - 0176: 0177: 0177: 0179: #MISSED 0180: AM 0181: AT0 0182: AT2000 0183: EN 0184: 0185: 0186: 0187: JP#MOTION 0188: EN

Tue, Jun 18 2019 08:30 AM - Page 3 of 3 -