

1. PROJEKT

1 Hodnotenie

Pri tvorbe programu je potrebné dodržať nasledovné pravidlá a princípy:

- **Sekvenčná preprava objektov.** Princíp prepravy objektov bol vysvetlený na 3. cvičení a má byť dodržaný aj v projektoch. Uvedený typ riadenia je podrobnejšie aj v zadaniach. V prípade nejasností viď video z 3. cvičenia alebo konzultujte nejasnosti.
- **Objekty ako dopravník (valčekový, pásový) a stroj nemajú vykonávať zbytočný pohyb.** Znamená to, že ak je napr. linka prázdna, nemá byť ani jeden z dopravníkov v pohybe; po odoslaní objektu na nasledujúci dopravník by sa mal predchádzajúci vypnúť (ak nebude prijímať objekt); stroj nemá vykonávať pohyb dole, ak je na dolnom snímači atď. Ak je D1 obsadená a D2 voľná, oba dopravníky sú hneď v pohybe. Toto sa nepovažuje za zbytočné spustenie D2.
- **Len susedné objekty medzi sebou vymieňajú informáciu.** Na dopravník 1 má vplyv napr. dopravník 2, ale v žiadnom prípade v podmienkach spustenia alebo zastavenia D1 nemá byť signál z nesusedného objektu (napr. D5). Stroj môže mať suseda – aktuálny dopravník a susedné dopravníky.
- **Nepoužívajte zbytočne časovače.** Polohovanie objektov sa realizuje od stavov a tie od snímačov. Časovače používajte len v prípade nutnosti (napr. čas práce stroja v dolnej polohe).
- **Nepoužívajte premenné %Q, %QW, %I a %IW ako pomocné premenné.** Namiesto nich používajte %M a %MW, prípadne dátové bloky.

Funkčné riešenie podľa zadania a dodržania vyššie uvedených pokynov bude hodnotené 10b. Drobné chyby alebo čiastočná funkcionálna sa budú riešiť alikvotnou časťou z 10b. Každé nedodržanie vyšších princípov bude znamenať -1b, t. j. maximálna "pokuta" je -5b. Dolný limit bodov je 0b. **V prípade zistenia duplicitných zadanií budú oba projekty hodnotené 0b.**