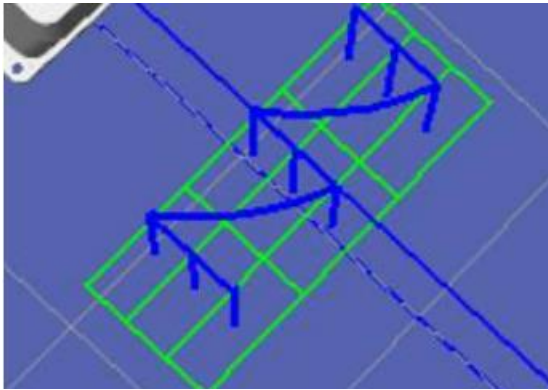


SECUENCIA DEL CODIGO

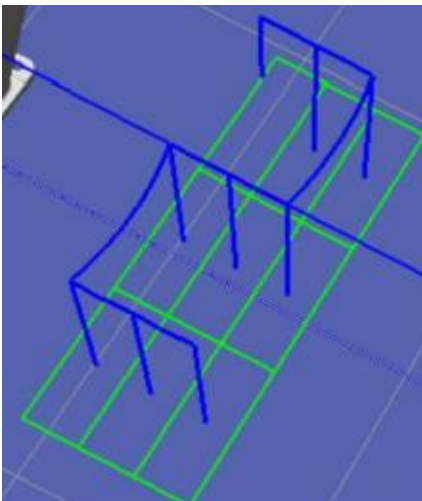
El código inicia configurando el sistema y estableciendo las condiciones iniciales, como encender los motores, definir la potencia y la velocidad, y configurar la aceleración. Luego, se llama a la función Home para posicionar el sistema en su estado inicial.

Se ejecuta un bucle continuamente, donde se verifica el estado de los interruptores de memoria (MemSw). Dependiendo de las condiciones de los interruptores, se llaman a diferentes funciones de paletizado: `paletizado_z`, `paletizado_s`, o `paletizado_externo`. Si ninguna condición se cumple, el sistema vuelve a la posición de inicio.

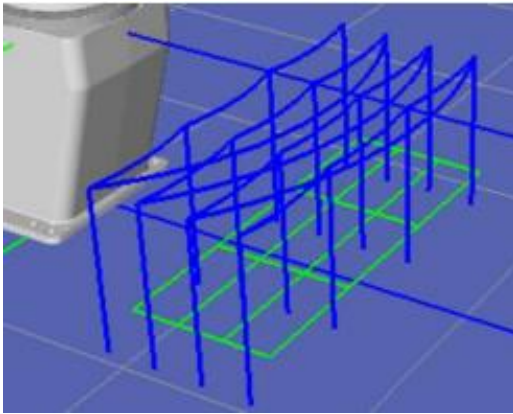
- La función `paletizado_z` realiza movimientos de paletizado en el eje Z, moviendo objetos a posiciones específicas en el eje vertical.



- La función `paletizado_s` efectúa un tipo particular de paletizado, moviendo objetos a posiciones específicas en un patrón determinado, incluyendo movimientos verticales.



- La función `paletizado_externo` maneja el paletizado en una configuración externa, moviendo objetos a posiciones específicas definidas por coordenadas X e Y.



La función `main` es la función principal del programa y se encarga de inicializar los motores, configurar la potencia y velocidad, y luego ejecutar un bucle principal que supervisa los interruptores de memoria para determinar qué acción debe realizar el sistema. Dependiendo del estado de estos interruptores, se llaman a diferentes funciones para realizar el paletizado en diferentes escenarios.

Las funciones `paletizado_z`, `paletizado_s` y `paletizado_externo` representan diferentes casos de paletizado que pueden ocurrir durante el funcionamiento del sistema. Cada función se encarga de coordinar los movimientos necesarios para colocar los objetos en las posiciones correctas en los palets, utilizando bucles `For` para iterar sobre las posiciones y ejecutar los movimientos correspondientes.