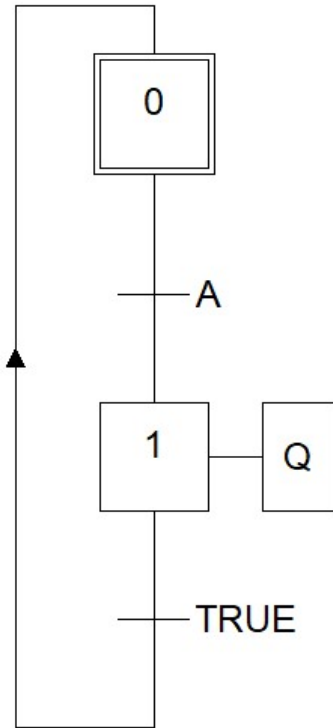


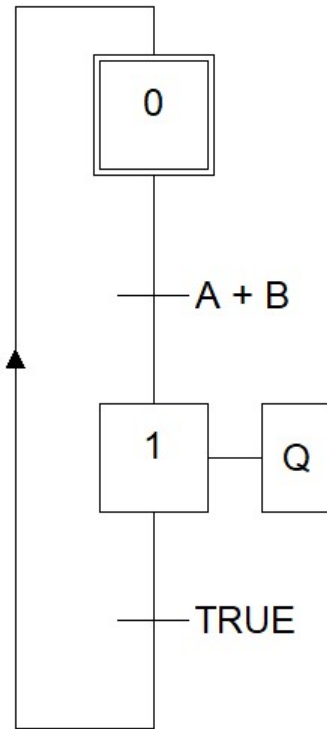
GRAFCET

1. PODSTAWOWE FUNKCJE

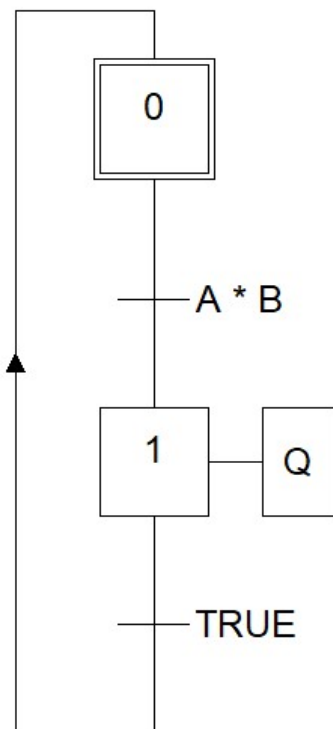
- $Q = A$



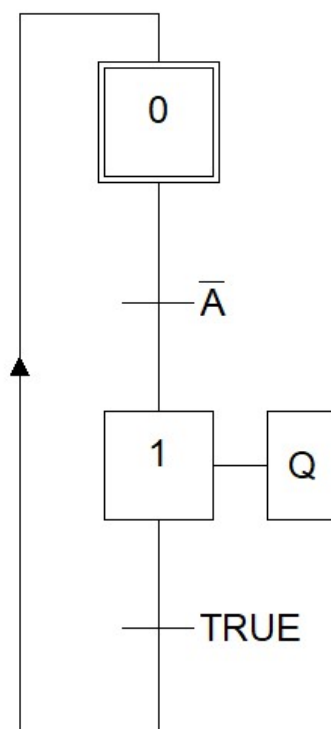
- $Q = A \cup B$



- $Q = A \cap B$

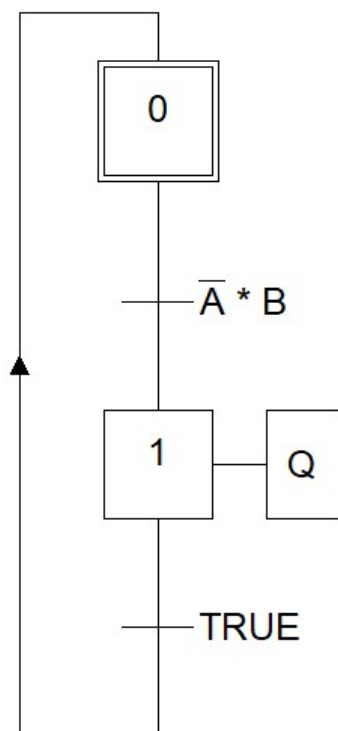


- $Q = \bar{A}$

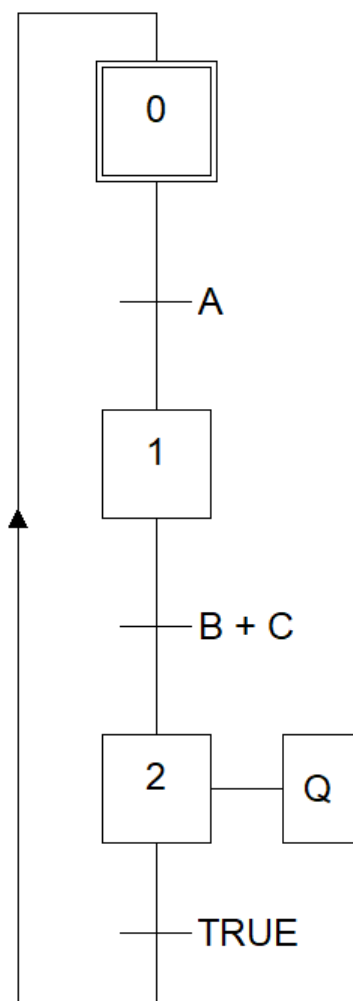


2. PRZYKŁADY

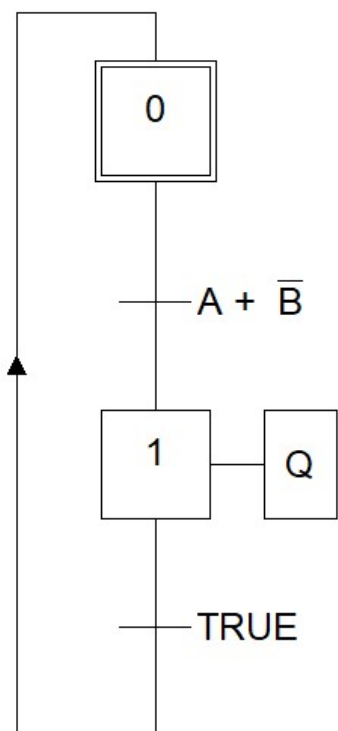
- $Q = \bar{A} \cap B$



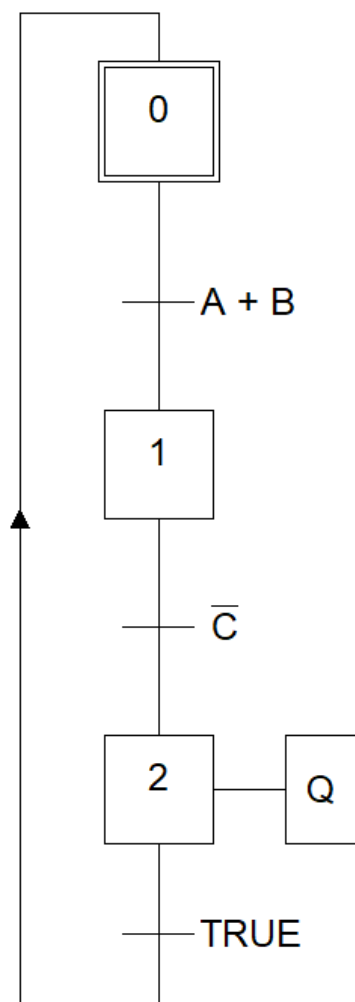
- $Q = \bar{A} \cap (B \cup C)$



- $Q = A \cup \bar{B}$

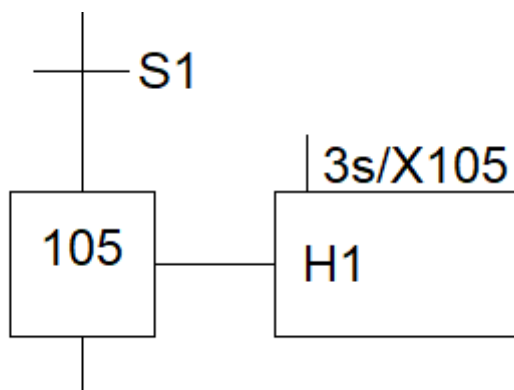


- $Q = (A \cup B) \cap \bar{C}$

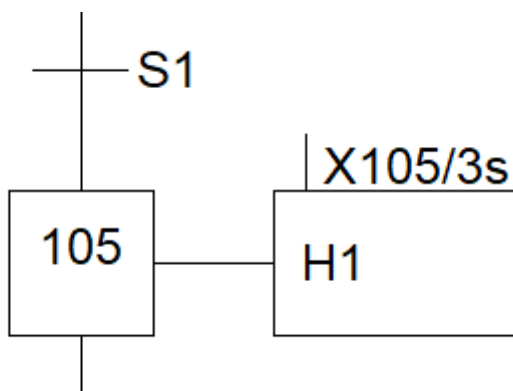


3. ELEMENTY STEROWAŃ

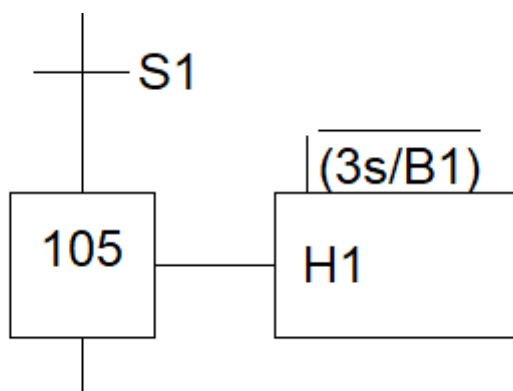
- **opóźniona akcja / opóźnione włączenie**
akcja zostanie wykonana z czasowym opóźnieniem
X105 to zmienna kroku



- **opóźnione wyłączenie**
akcja po wykonaniu utrzymuje się przez zadany czas

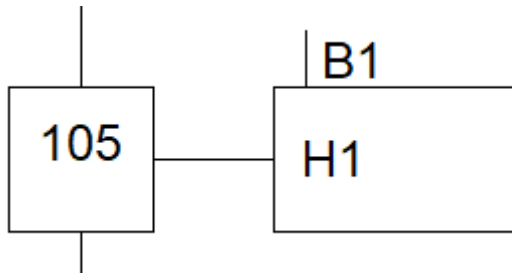


- **ograniczenie czasowe akcji**
poprzez zanegowanie warunku określa się ograniczoną czasowo akcję



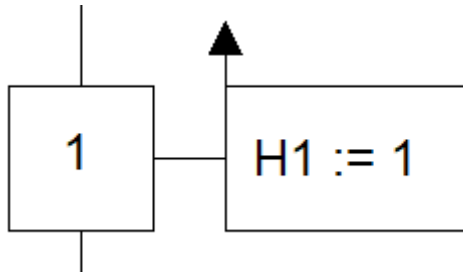
- **odpytanie**

akcja zostanie wykonana gdy krok jest aktywny i spełniony jest warunek przekazania



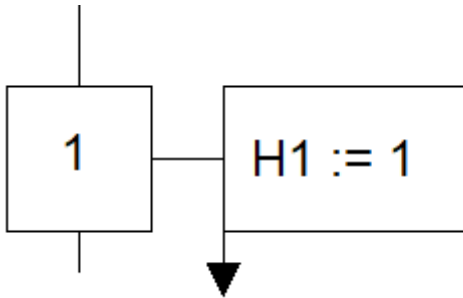
- **akcja z zapamiętywaniem**

stan zmiennej zostanie zapamiętany po aktywowaniu kroku



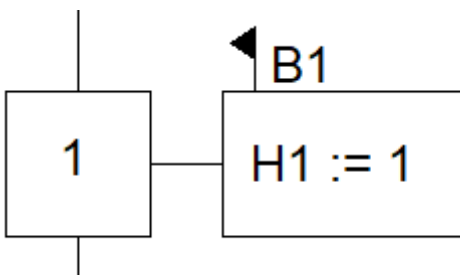
- **akcja z zapamiętywaniem**

stan zmiennej zostanie zapamiętany po dezaktywacji kroku



- **akcja z zapamiętaniem**

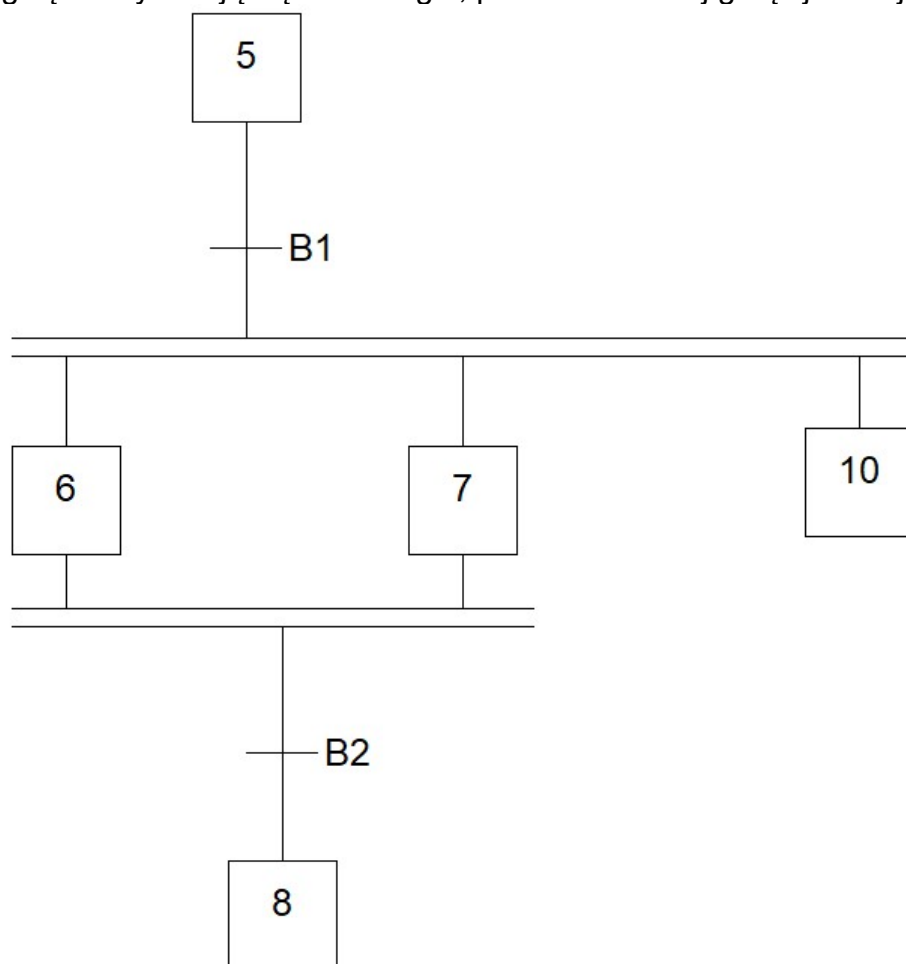
stan zmiennej zostanie zapamiętany po wystąpieniu zdarzenia



Akcje zapamiętywania mogą być związane z czasem!

- **zbieżność**

dwa gałęzie wykonują się równolegle, pierwsza z lewej gałąź jest najważniejsza



- **rozbieżność**

tylko jedna z gałęzi zostaje wykonana, pierwsza z lewej gałąź jest najważniejsza

