

# Les interrupteurs Logiques

Si [ **Fonction1**(V<sub>1</sub>,V<sub>2</sub>)=VRAI ET **Condition2**=VRAI ] durant "**Délai**" alors  
L# = VRAI  
Attendre "**Durée**" (Note : Pas de changement de L# durant l'attente)  
sinon  
L# = FAUX

Nom des inters logiques [L1 ... L32]

L2 Normal = Inactif = FAUX = 0%  
L3 Gras = Actif = VRAI = 100%

Ligne actuelle sélectionnée

INTERS LOGIQUES					10/13
L1	---	---	0	---	---
L2	ET	!SB↑	SH↓	---	---
L3	a<b	!DirE	!ctup	1.0	3.0
L4	a<x	BtRx	3.0V	---	---
L5	Flanc	SA-	[1.5:<<]	---	N/D
L6	a~x	!S1	-100	---	---
L7	---	---	0	---	---

Délai --- = 0 seconde

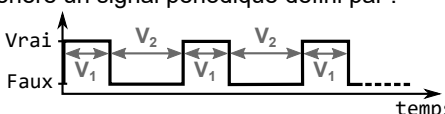
Durée --- = 0 seconde

Fonction1

V<sub>1</sub>

V<sub>2</sub>

Condition2 ou  
Définie comme --- = VRAI  
Définie comme variable de type (B)

Fonction1	devient VRAI quand...	V1	V2
a>x	V <sub>1</sub> est supérieur à V <sub>2</sub>		
a<x	V <sub>1</sub> est inférieur à V <sub>2</sub>		
a >x	V <sub>1</sub>   est supérieur à V <sub>2</sub>		
a <x	V <sub>1</sub>   est inférieur à V <sub>2</sub>		
a=x	V <sub>1</sub> est égal à V <sub>2</sub>		
a~x	V <sub>1</sub> est égal à V <sub>2</sub> ±0,9 ou, autrement dit V <sub>2</sub> -0,9 < V <sub>1</sub> < V <sub>2</sub> +0,9	(V)	(F)
Δ≥x	V <sub>1</sub> a augmenté d'une valeur supérieure à V <sub>2</sub> par rapport à sa valeur initiale précédente ou, autrement dit V <sub>1</sub> (t <sub>actuel</sub> )-V <sub>1</sub> (t <sub>initial</sub> )≥V <sub>2</sub> alors mise à jour de V <sub>1</sub> (t <sub>initial</sub> )=V <sub>1</sub> (t <sub>actuel</sub> ) Dans <b>Compagnon</b> , la condition est notée d>=x		
Δ ≥x	V <sub>1</sub>   a augmenté d'une valeur supérieure à V <sub>2</sub> par rapport à sa valeur initiale précédente ou, autrement dit  V <sub>1</sub> (t <sub>actuel</sub> )-V <sub>1</sub> (t <sub>initial</sub> ) ≥V <sub>2</sub> alors mise à jour de V <sub>1</sub> (t <sub>initial</sub> )=V <sub>1</sub> (t <sub>actuel</sub> ) Dans <b>Compagnon</b> , la condition est notée  d >=x		
a>b	V <sub>1</sub> est supérieur à V <sub>2</sub>		
a<b	V <sub>1</sub> est inférieur à V <sub>2</sub>		
a >b	V <sub>1</sub>   est supérieur à V <sub>2</sub>		
a <b	V <sub>1</sub>   est inférieur à V <sub>2</sub>	(V)	(V)
a=b	V <sub>1</sub> est égal à V <sub>2</sub>		
a~b	V <sub>1</sub> est égal à V <sub>2</sub> ±0,9 ou autrement dit V <sub>2</sub> -0,9 < V <sub>1</sub> < V <sub>2</sub> +0,9		
Tempo	Génère un signal périodique défini par :  V <sub>1</sub> et V <sub>2</sub> sont en secondes. Dans <b>Compagnon</b> , la fonction est notée Chrono.	(F)	(F)

Fonction1		devient VRAI quand...		V1	V2																		
Flanc		Déclenche sur un changement d'état de V <sub>1</sub> en fonction du paramétrage de t1 et t2.		<div>(B)</div> <div>2 x (F)</div>																			
Flanc[t1:t2]																							
Flanc[t1:---]																							
Flanc[t1:<<]																							
Dans Compagnon : --- = infini << = instant Le paramètre Délai n'est pas disponible pour cette fonction.																							
ET		Opération logique : V <sub>1</sub> ET V <sub>2</sub> (AND)		<table><tr><th>V<sub>1</sub></th><th>V<sub>2</sub></th><th>L<sub>#</sub></th></tr><tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>0</td><td>1</td><td>0</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr></table>	V <sub>1</sub>	V <sub>2</sub>	L <sub>#</sub>	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1				
V <sub>1</sub>	V <sub>2</sub>	L <sub>#</sub>																					
0	0	0																					
0	1	0																					
1	0	0																					
1	1	1																					
Légende : 0 = FAUX 1 = VRAI																							
OU		Opération logique : V <sub>1</sub> OU V <sub>2</sub> (OR)		<table><tr><th>V<sub>1</sub></th><th>V<sub>2</sub></th><th>L<sub>#</sub></th></tr><tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>0</td><td>1</td><td>1</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>1</td></tr><tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr></table>	V <sub>1</sub>	V <sub>2</sub>	L <sub>#</sub>	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1				
V <sub>1</sub>	V <sub>2</sub>	L <sub>#</sub>																					
0	0	0																					
0	1	1																					
1	0	1																					
1	1	1																					
Légende : 0 = FAUX 1 = VRAI																							
OUX		Opération logique : V <sub>1</sub> OUX V <sub>2</sub> (XOR)		<table><tr><th>V<sub>1</sub></th><th>V<sub>2</sub></th><th>L<sub>#</sub></th></tr><tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>0</td><td>1</td><td>1</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>1</td></tr><tr><td>1</td><td>1</td><td>0</td></tr></table>	V <sub>1</sub>	V <sub>2</sub>	L <sub>#</sub>	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	<div>(B)</div>	<div>(B)</div>		
V <sub>1</sub>	V <sub>2</sub>	L <sub>#</sub>																					
0	0	0																					
0	1	1																					
1	0	1																					
1	1	0																					
Légende : 0 = FAUX 1 = VRAI																							
Bistb		<table><tr><th>V<sub>1</sub></th><th>V<sub>2</sub></th><th>L<sub>#</sub></th></tr><tr><td>Rendre Actif</td><td>Rendre Inactif</td><td>L<sub>#</sub></td></tr><tr><td>0</td><td>0</td><td>L<sub>#</sub> inchangé</td></tr><tr><td>0</td><td>1</td><td>0</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>1</td></tr><tr><td>1</td><td>1</td><td>Inversion de L<sub>#</sub> ou, autrement dit L<sub>#</sub> = !L<sub>#</sub></td></tr></table>		V <sub>1</sub>	V <sub>2</sub>	L <sub>#</sub>	Rendre Actif	Rendre Inactif	L <sub>#</sub>	0	0	L <sub>#</sub> inchangé	0	1	0	1	0	1	1	1	Inversion de L <sub>#</sub> ou, autrement dit L <sub>#</sub> = !L <sub>#</sub>		
V <sub>1</sub>	V <sub>2</sub>	L <sub>#</sub>																					
Rendre Actif	Rendre Inactif	L <sub>#</sub>																					
0	0	L <sub>#</sub> inchangé																					
0	1	0																					
1	0	1																					
1	1	Inversion de L <sub>#</sub> ou, autrement dit L <sub>#</sub> = !L <sub>#</sub>																					
Dans Compagnon, Bistb est notée Bistable.																							

Type de variable	Description
(F) Valeur Fixe définie par l'utilisateur	Selon la fonction, <b>OPEN-TX</b> ne vous autorisera à saisir qu'une plage de valeur conforme à la variable associée.  <b>Manches</b> Dir Prf Gaz Ail <b>Trims</b> Dir Prf Gaz Ail <b>Interrupteurs</b> : Bas=+100% / Milieu=0% / Haut=-100% LS RS <b>Sliders</b> : LS=Slider de gauche / RS=Slider de droite Telem Telem+ Telem- <b>Information(s) télémétrique(s)</b> définies dans le menu La définition d'un capteur déclare automatiquement sa valeur maxi (+) et sa valeur mini(-).  L1 L2 ... L32 <b>Interrupteurs logiques</b> paramétrés dans le présent menu TR1 TR2 ... TR16 <b>Canaux issus d'une autre radio</b> branchée à la prise jack. Ces valeurs sont indépendantes du paramétrage de CH1 CH2 ... CH32 <b>Canaux issus des mixages</b> paramétrés dans Dans <b>Compagnon</b> , la notation est VOIE#. VG1 VG2 ... VG9 <b>Variables Globales</b> définies dans le menu CYC1 CYC2 CYC3 <b>Commandes des servos du plateau cyclique d'un Hélicoptère</b> Ces 3 mixages résultent du paramétrage de Tmr1 Tmr2 Tmr3 <b>Chronomètres</b> au format [mm:ss] configurés dans le menu Dans <b>Compagnon</b> , la notation est Chrono1, Chrono2, Chrono3.  3 var1 <b>Variable renvoyée par un script LUA</b> Référence de la variable que renvoie le script LUA sur 4 caractères [1...7] Numéro du script LUA exécuté Note : Les scripts sont paramétrés dans le menu et sont préalablement stockés sur la carte SD dans \SCRIPTS\MIXES. Dans <b>Compagnon</b> , la notation est LUA#\$ → [a...f] Réf. variable → [1...7] Numéro script  E Prf1 <b>Entrée</b> paramétrée dans le menu Nom de l'entrée si paramétrée, sinon numéro de [1...32] Dans <b>Compagnon</b> , la notation est [E#]Nom → Nom sur 4 caractères → Numéro de [1...32]  Batt <b>Valeur de la batterie de l'émetteur</b> au format [##.# Volts]. H:M <b>Horloge</b> au format [hh:mm] configurée dans le menu Dans <b>Compagnon</b> , la notation est Temps. Max <b>Constante égale à 100%</b>
(V) Valeur Variable renvoyée par un capteur physique ou logique	
(B) Valeur Booléenne ne pouvant être que VRAI ou FAUSSE, renvoyée par un capteur physique ou logique	Toutes les valeurs de type (B) sont disponibles avec le signe "!" qui correspond à leur définition inverse.  Par exemple !SA↑ signifie "Pas SA↑" [ SA- OU SA↓ ]  SA↑ SB↑ SC↑ SD↑ SE↑ SG↑ SF↑ SH↑ <b>Inter. position HAUT</b> SA- SB- SC- SD- SE- SG- <b>Inter. position MILIEU</b> SA↓ SB↓ SC↓ SD↓ SE↓ SG↓ SF↓ SH↓ <b>Inter. position BAS</b> Dg Dd Pb Ph Gb Gh Ag Ad <b>Trims</b> Dans <b>Compagnon</b> , les notations sont respectivement TrimD Gauche, TrimD Droite, TrimP Bas, TrimP Haut, TrimG Bas, TrimG Haut, TrimA Gauche, TrimA Droit. L1 L2 ... L32 <b>Interrupteurs logiques</b> paramétrés dans le présent menu PV0 PV1 ... PV8 <b>Phases de vol</b> paramétrées dans le menu