

# KRL Cheatsheet

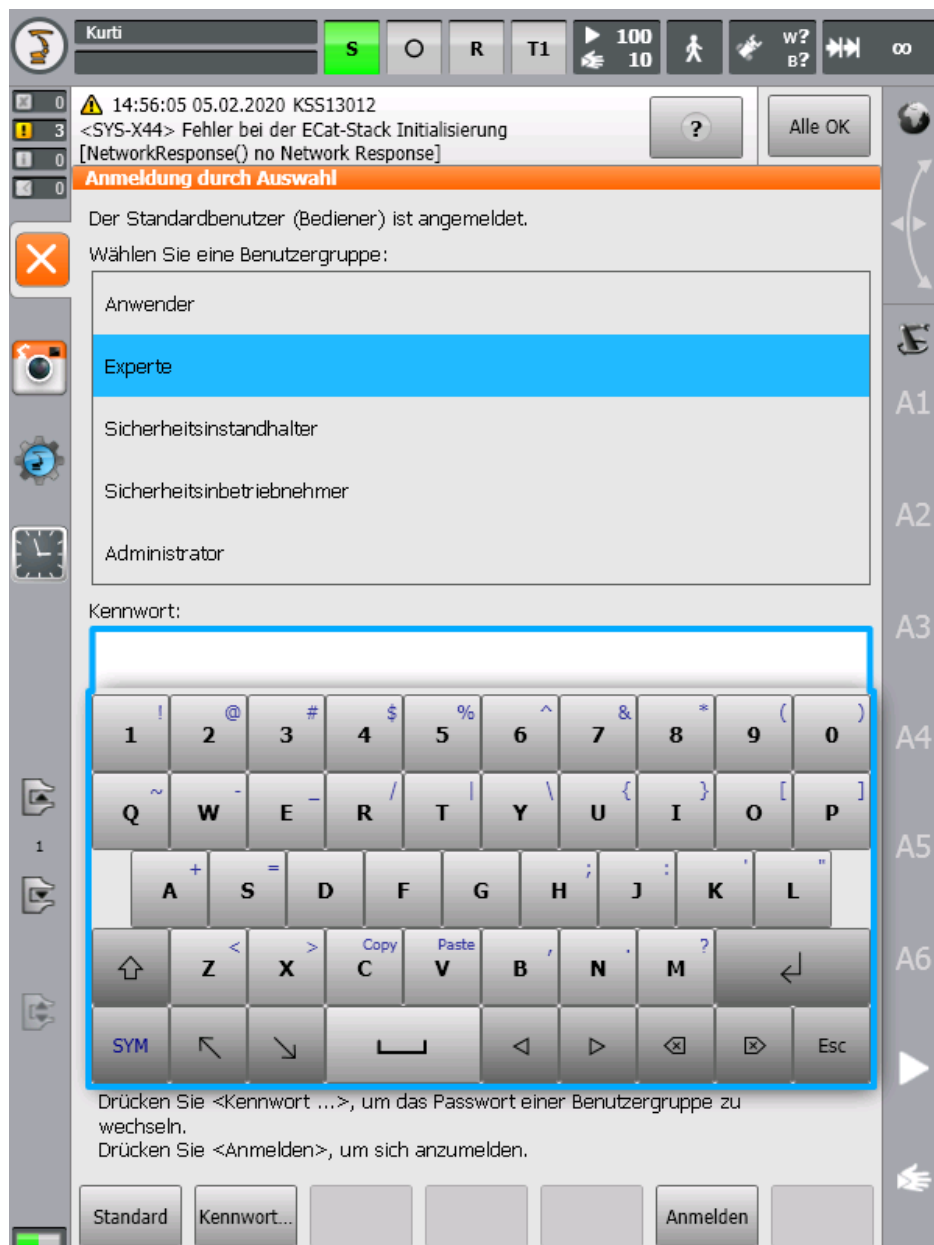
## Die Expertenebene

Roboterprogramme für den Kuka-Roboter werden in der Sprache KRL (Kuka Robot Language) entwickelt.

Als Bediener stehen nur einfache *Inline-Formular-Blöcke* zur Verfügung. Damit können v.a. Bewegungsbefehle einfach und bequem über das Handbediengerät eingegeben werden. Komplexere Programmkonstrukte wie Variablen, Schleifen, Entscheidungen etc. lassen sich nur bedingt umsetzen.

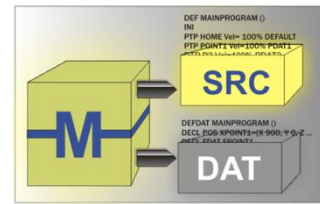
Um den ganzen Sprachumfang freizuschalten, muss die Expertenebene aktiviert werden.

1. Im Hauptmenü („Roboter-Taste“) *Konfiguration > Benutzergruppe* wählen.
2. Die Benutzergruppe *Experte* markieren
3. Das geforderte Passwort eingeben ( „kuka“) und mit Anmelden bestätigen.



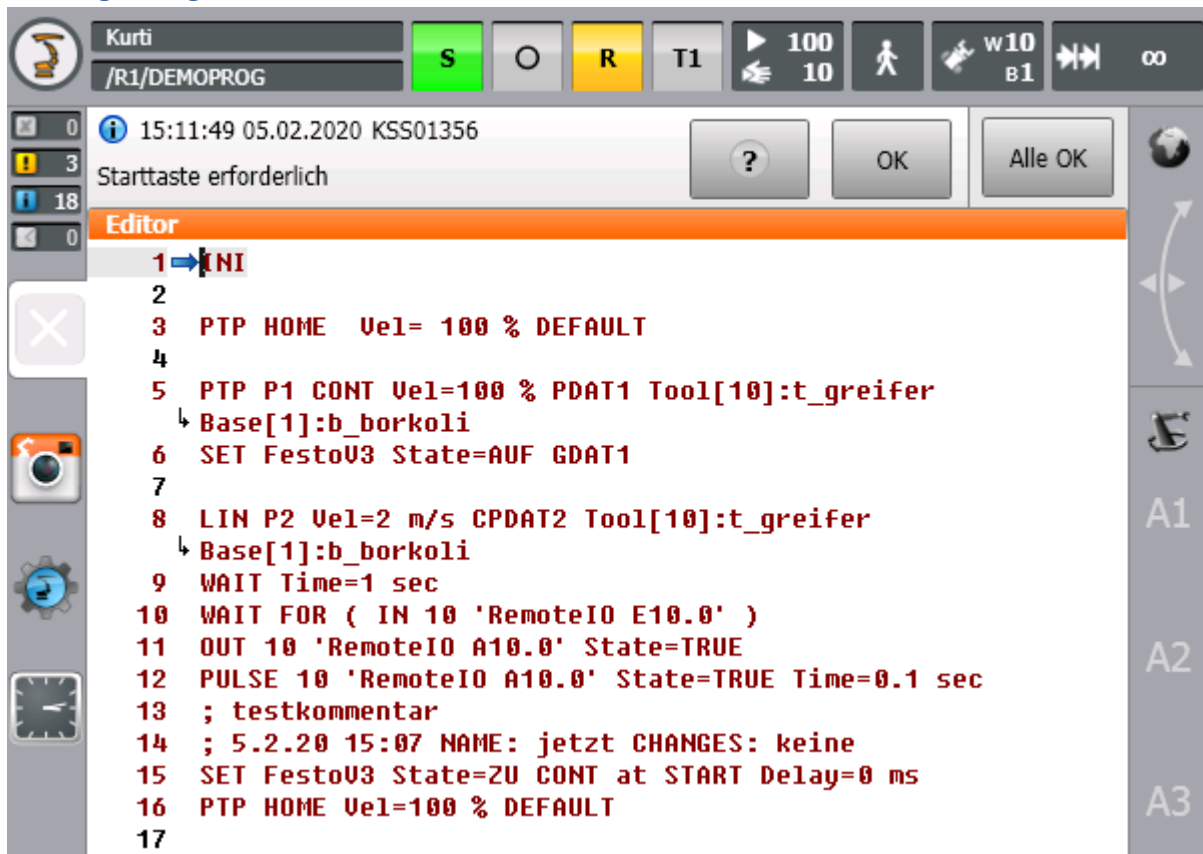
## Wesentlichen Änderungen bei der Programmerstellung durch die Expertenebene

- Bisherige Programm-Module werden im Navigator aufgesplittet in ihre Einzeldateien:
  - Die SRC-Datei enthält den Programmcode.
  - Die DAT-Datei enthält permanente Daten und Punktkoordinaten.



- Programmtext kann direkt bearbeitet werden, d.h. es kann über Bildschirmtastatur beliebiger Programmtext eingegeben werden.
- Die tatsächlich ausgeführten Befehle von Inline-Formular-Blöcken können eingesehen und optimiert werden.

## Wichtige Programmkonstrukte



1. Modul auf Steuerung erzeugen -> auf USB-Stick exportieren
2. Punkteliste erstellen, -> in DAT eintragen
3. Modul mit verändertem DAT auf Roboter zurückspielen