

Nivel (stări): Δ deplasări:

- de la C_1 la b
- de la b la h
- de la h la C_2
- de la h la b
- de la b la h
- de la h la C_3
- de la C_3 la b
- de la b la h

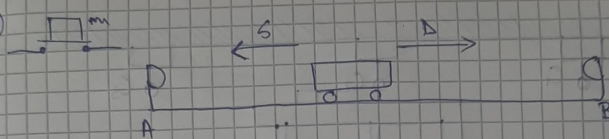
- de la C_1 la b
- de la b la h
- de la h la C_{int}
- de la h la b

Minimăm 2 mișcări în
multime \leftarrow Sus (de la b)
Jos (de la h)

Unde se repetă din
serviciu activându-se
liber

④ 0,12 persoane \leftarrow 2 pers $\rightarrow R$
1,0 pers $\rightarrow V$

②

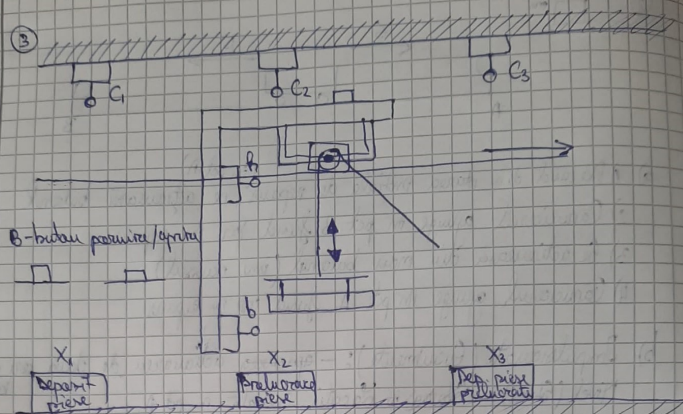


- a) Plăcând din starea inițială de repaus, se activează butonul (în pt. A)
- 2) Camionul ajunge în pt. B fiind tot în repaus
- 3) Se activează din nou butonul (inv. sensul)
- 4) Camionul ajunge în pt. A, fiind tot în repaus

- b) Impulsivitate (Gherbure): - ~~apăsarea~~ activarea de două ori a butonului
- Nivel (stări): - Starea în starea inițială în pt. A.
- Ajungerea în pt. B.
- Ajungerea tot în pt. A.

c) $1A \rightarrow 1S + A \rightarrow 1B \rightarrow 1S + B \rightarrow 1A$

③ ~~Apăsarea~~



Oprirea prin contactele C_1, C_2, C_3

Stările cuvei: - $mus(h)$

- $jos(b)$

- deplasare sus sau jos

La pornirea sistemului: pornit la C_1

Oprirea int. prin B

a)

Apăsare B → Deplasare la C_1 → Dacă C_1 deplasare la b → Se
 piesa → Deplasare din b la h → Deplasare din h la C_2 →
 Deplasare din h la b → Prelucrare piesa → Deplasare din b la
 → Deplasare din h la C_3 → Deplasare din C_3 la b → Punere în
 și a piesei prelucrate → Deplasare de b la h → Dacă nu se
 activează butonul B, toate parcurg toți pașii descriși mai sus
 vor repeta.

b) Impulsivitate (Evenimente): → apăsare buton B (ON/OFF)
 → Semnalele de contact (C_1, C_2, C_3, h
 X_1, X_2, X_3)