



Práctica 1.3

Temporizador

El contenido difundido o publicado compromete exclusivamente a los autores.

Proyectos de innovación: CÉLULA ROBOTIZADA



INDICE

1. Bloque de ejercicios para familiarizarse con el código Nivel 1. (Entradas, Salidas, Set, Reset, Temporización).....	3
<hr/>	
1.1.- ENUNCIADO	3
1.2.- Conocimientos previos	3
1.3.- Descripción de las entradas, salidas e instrucciones a utilizar.....	3
1.4.- Vista para la simulación.....	3
1.5.- Programa a realizar.....	4

1. BLOQUE DE EJERCICIOS PARA FAMILIARIZARSE CON EL CÓDIGO NIVEL 1. (ENTRADAS, SALIDAS, SET, RESET, TEMPORIZACIÓN)

1.1.- ENUNCIADO.

Si se pulsa marcha se enciende el indicador luminoso de dicho pulsador y se apaga pasados 3 segundos.

1.2.- Conocimientos previos.

Partiendo del ejercicio anterior, para realizar este ejercicio será necesario explicar la instrucción DLY. DLY introduce un retardo en segundos del tiempo que se indique a continuación.

Ejemplo: DLY 5 (La ejecución del programa estará detenida sobre la aplicación durante 5 segundos.

1.3.- Descripción de las entradas, salidas e instrucciones a utilizar.

Nombre	Descripción	Dirección	Función
S1	Pulsador de Marcha	Bit 3	Entrada
L1	Indicador Luminoso Pulsador Marcha	Bit 0	Salida

1.4.- Vista para la simulación.





1.5.- Programa a realizar.

El programa queda con el siguiente aspecto:

```
'-----  
'Bloque de ejercicios para familiarizarse con el código Nivel 1.  
'(Entradas, Salidas, Set, Reset, Temporización)  
'Ejercicio 3  
'  
'Si se pulsa marcha se enciende el indicador luminoso de dicho  
'pulsador y se apaga pasados 3 segundos.  
'-----  
  
'-----  
'Se definen las variables que se van a utilizar.  
'-----  
  
DEF IO S1 = BIT, 3 'Se define el pulsador de marcha como el bit 3  
DEF IO L1 = BIT, 0 'Se define el indicador luminoso del pulsador de marcha  
                    como el bit 0  
  
'-----  
'Programa  
'-----  
  
'Se declara la etiqueta de salto al inicio del programa  
*Inicio  
  
'Si el pulsador de marcha está activo se activará la salida del indicador  
'luminoso durante 3 segundos  
  
If S1=1 then  
    L1=1    'Se activa el indicador luminoso  
    DLY 3   'Se introduce un retardo de 3 segundos  
    L1=0    'Se apaga el indicador luminoso  
EndIf  
  
'Al finalizar el programa se salta al inicio para que este sea cíclico.  
Goto *Inicio
```