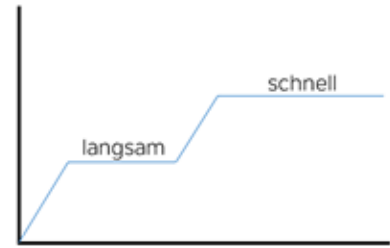


Bausteinbeschreibung

Symbolname	FB_SWITCH_SPEED
Titel	Umschaltung Geschwindigkeit nach Zeit oder Doppelklick
Familie	Antriebe
Autor	M.Glarner
Ablauffähig auf	<input type="checkbox"/> S7-300 <input type="checkbox"/> S7-400 <input checked="" type="checkbox"/> S7-1200 <input checked="" type="checkbox"/> S7-1500
Sprache	<input checked="" type="checkbox"/> SCL <input type="checkbox"/> AWL <input type="checkbox"/> KOP/FUP
Version	1.00
Datum	20.8.2018
Optimiert	<input checked="" type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein
Warnungen	-



Kurzbeschreibung

Mit diesem Baustein kann die Umschaltung zwischen zwei Geschwindigkeiten realisiert werden.

Geschwindigkeit schnell aktivieren

Variante 1 «schnell aktiv nach einer einstellbaren Zeit»

- > Wird einer der beiden Richtungstaster für längere Zeit betätigt, wird die Geschwindigkeit schnell aktiviert.
- > Es dürfen nicht beide Taster gleichzeitig betätigt sein.
- > Die Umschaltung kann mit «ea_Para.Frg_Zeit» gesperrt werden.
- > Der Eingang «e_Frg_schnell» muss logisch 1 sein.

Variante 2 «schnell aktiv nach einem «Doppelklick» auf die gleiche Richtungstaste»

- > Wird einer der beiden Richtungstaster kurz hintereinander zweimal betätigt (Doppelklick), wird die Geschwindigkeit schnell sofort aktiviert.
- > Die Umschaltung kann mit «ea_Para.Frg_Doppelklick» gesperrt werden.
- > Der Eingang «e_Frg_schnell» muss logisch 1 sein.

Geschwindigkeit langsam aktivieren

- > Keiner der beiden Richtungstaster wird betätigt, der Antrieb dreht nicht mehr «e_RM_Antrieb_dreht» und die Zeit «ea_Para.Verz_langsam_aktiv» ist abgelaufen.
- > Beide Taster werden gleichzeitig betätigt.
- > Der Eingang «e_Frg_schnell» ist logisch 0.

Eingangsparameter

e_Frg_schnell	BOOL	Freigabe Geschwindigkeit schnell 0 = Die schnelle Geschwindigkeit kann nicht aktiviert werden. 1 = Die schnelle Geschwindigkeit kann mit den Richtungstastern aktiviert werden.
e-Ta_Tippen_Richtung1	BOOL	Taster Tippen Richtung 1
e-Ta_Tippen_Richtung2	BOOL	Taster Tippen Richtung 2
e_RM_Antrieb_dreht	BOOL	Rückmeldung Antrieb dreht (0=steht still;1=dreht) Der Eingang kann verwendet werden, wenn eine direkte Rückmeldung vom Antrieb vorhanden ist, ob dieser in Bewegung ist. Falls dieses Signal nicht vorhanden ist, sollte für «ea_Para.Verz_langsam_aktiv» eine Zeit grösser als 0ms eingestellt werden, da sonst die Geschwindigkeit langsam sofort aktiv wird, sobald kein Richtungstaster mehr betätigt ist.

Durchgangsparameter

ea_Ctrl	Struct	UDT_SWITCH_SPEED_Ctrl
ea_Para	Struct	UDT_SWITCH_SPEED_Para

UDT_SWITCH_SPEED_Ctrl

stat_schnell_aktiv	BOOL	Status Geschwindigkeit (0=langsam;1=schnell)
stat_schnell_nach_Zeit	BOOL	Status Geschwindigkeit schnell wurde nach Ablauf der Zeit aktiv
stat_schnell_nach_Doppelklick	BOOL	Status Geschwindigkeit schnell wurde nach Doppelklick aktiv

UDT_SWITCH_SPEED_Para

Verz_schnell_aktiv	TIME	Verzögerungszeit Geschwindigkeit schnell aktiv Wird ein Richtungstaster länger als diese Zeit betätigt, wird die schnelle Geschwindigkeit aktiviert, sofern alle weiteren Bedingungen erfüllt sind.
Verz_langsam_aktiv	TIME	Verzögerungszeit Geschwindigkeit langsam aktiv Wenn kein Richtungstaster mehr betätigt ist und «e_RM_Antrieb_dreht» logisch 0 ist, wird die Zeit gestartet und nach deren Ablauf die Geschwindigkeit wieder auf langsam umgeschaltet.
Zeitfenster_Doppelklick	TIME	Zeitfenster Doppelklick Wird der gleiche Richtungstaster innerhalb dieser Zeit zweimal betätigt, wird dies als Doppelklick ausgewertet.
Frg_Zeit	BOOL	Freigabe Geschwindigkeit schnell nach Zeit (0=gesperrt; 1=aktiv)
Frg_Doppelklick	BOOL	Freigabe Geschwindigkeit schnell nach Doppelklick (0=gesperrt; 1=aktiv)
Richtungswechsel	BOOL	Geschwindigkeit langsam aktivieren bei Richtungswechsel (0=nein ;1=ja) 0 = Bei einem Richtungswechsel wird die langsame Geschwindigkeit immer aktiviert. 1 = Bei einem Richtungswechsel bleibt die aktuelle Geschwindigkeit unverändert.

Versionshistorie

1.00 20.8.2018 M.Glarner

> Erstellungsversion