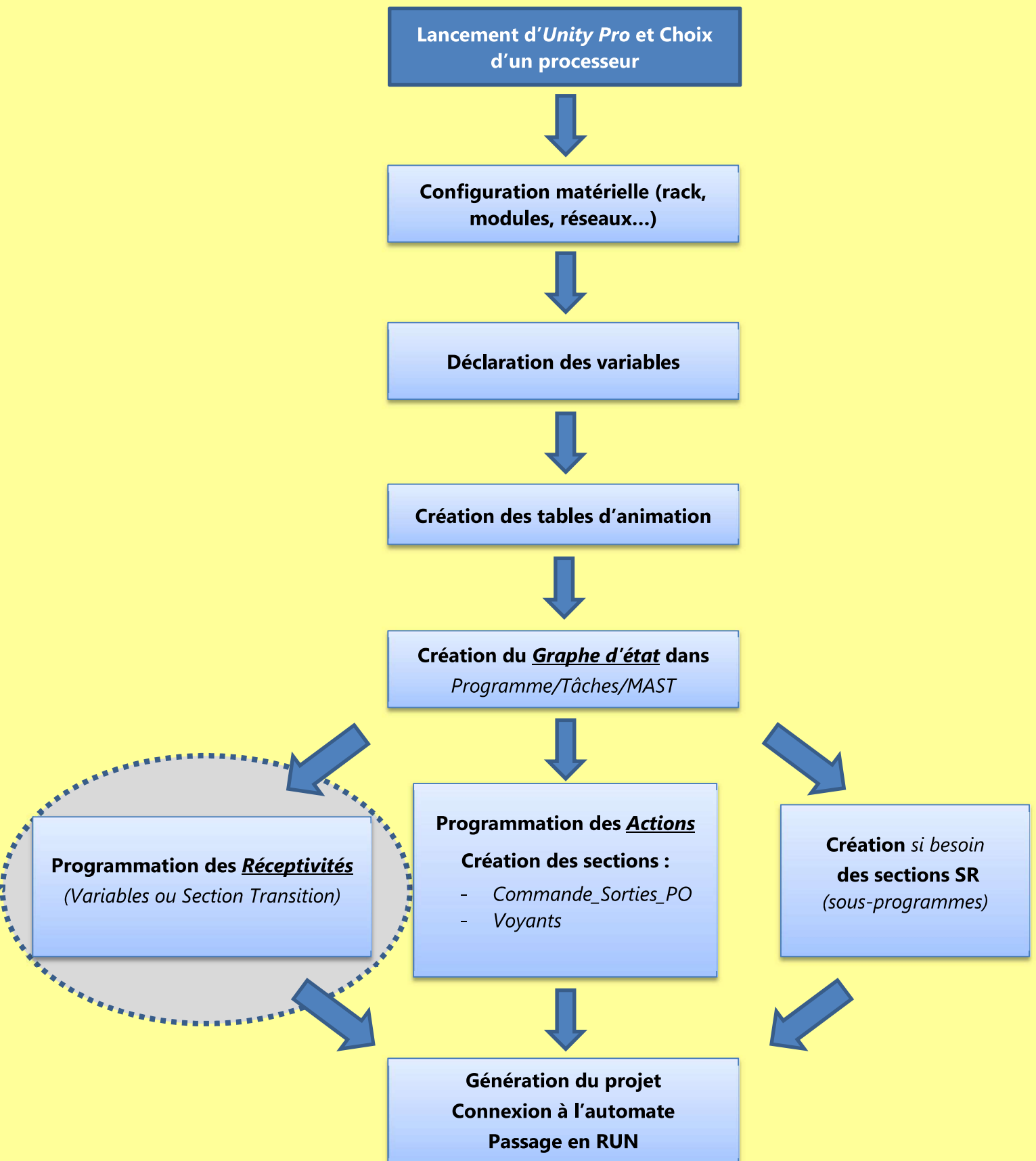


# MÉTHODOLOGIE POUR LE DÉVELOPPEMENT D'UNE NOUVELLE APPLICATION

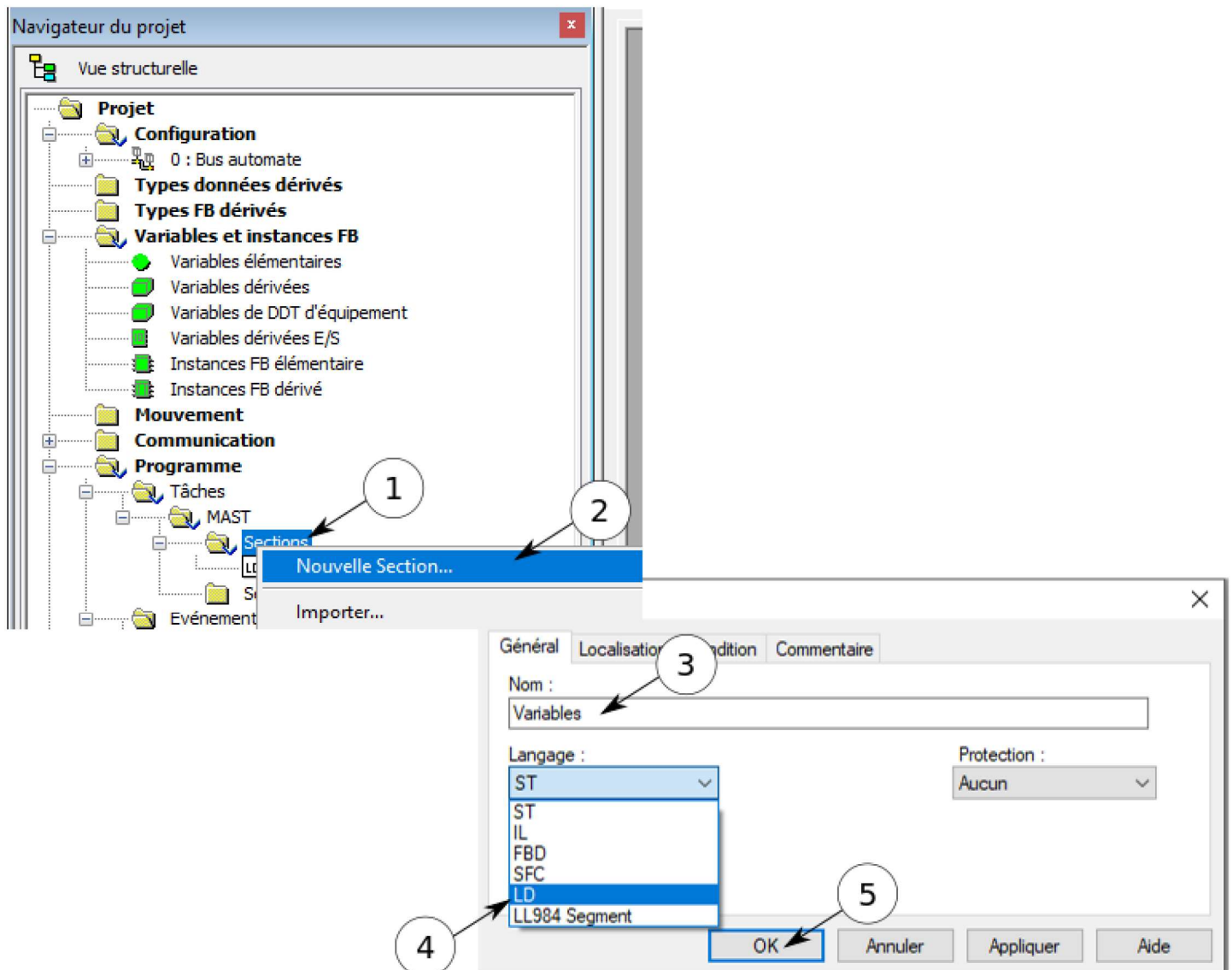


## 11 CRÉATION DES RÉCEPTIVITÉS

### 1. Création du bit «conditions initiales» relatif à la «machine à godets» (langage ladder)

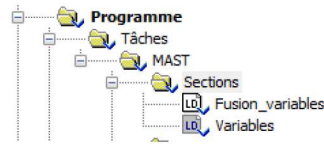
- Prenons l'exemple des **conditions initiales** suivantes :  $CI = 1b1.\overline{km1}$
- Nous allons créer un bit *conditions initiales* qui n'a pas d'adresse topologique. Une adresse topologique est une adresse du type : %I0.2... .
- Il faudra toujours le placer dans une fenêtre que nous appellerons **Variables**, cette fenêtre contiendra certaines variables créées à partir de variables élémentaires.
- Commençons par créer cette section :

1. **ClicD** sur *Sections*
2. **ClicG** sur *Nouvelle Section...*
3. Taper *Variables*
4. Choisir *LD*
5. Valider



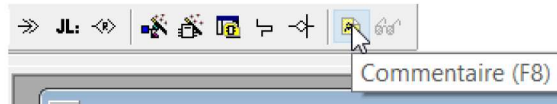
Vérifier que votre section *Variables* a bien été créée au bon endroit.

6. Visualisez votre nouvelle section puis **cliquez** pour l'ouvrir.



N'oubliez pas d'utiliser des **commentaires** dans votre programme.

1. **ClicG** sur *Commentaire*



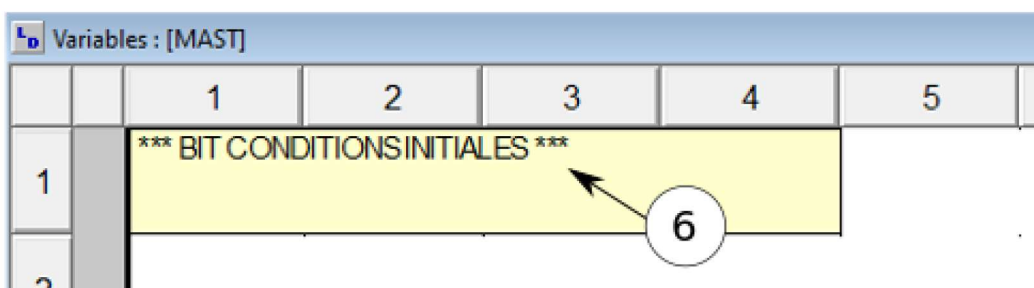
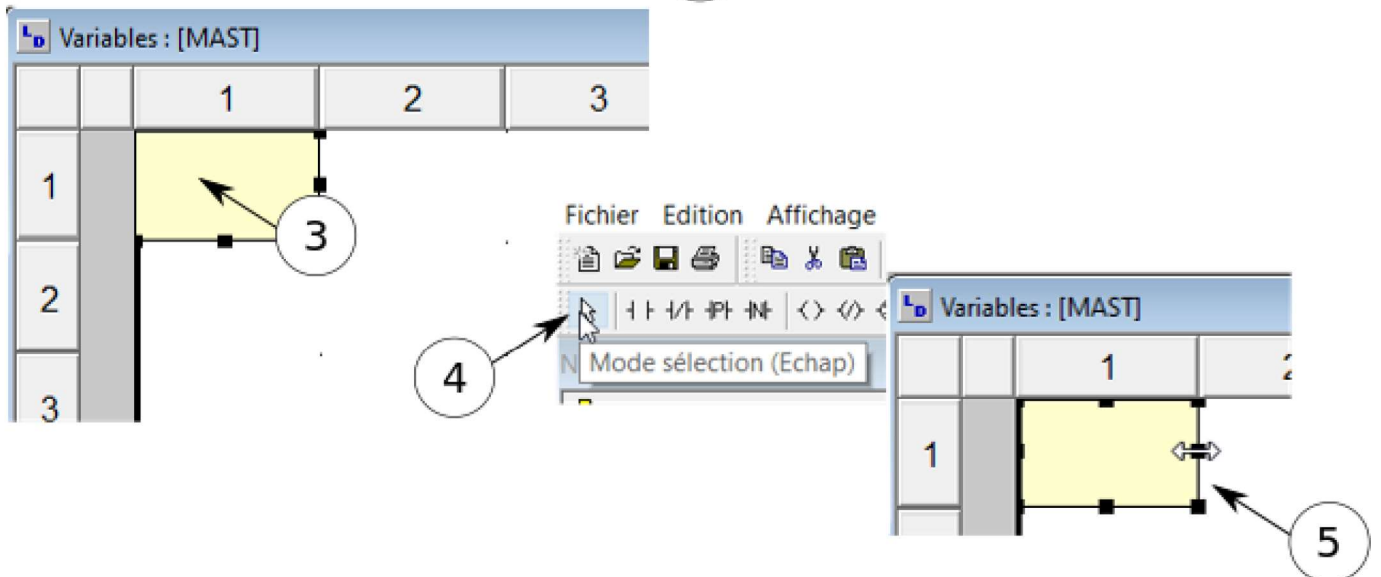
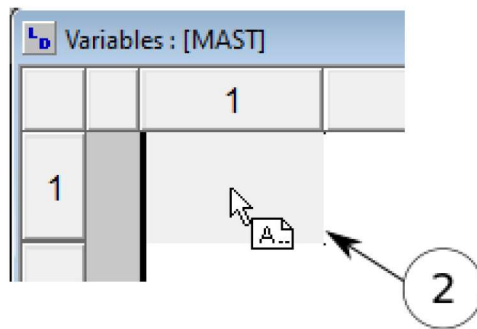
2. **ClicG** à l'endroit souhaité pour positionner le commentaire.

3. Le commentaire apparaît en jaune.

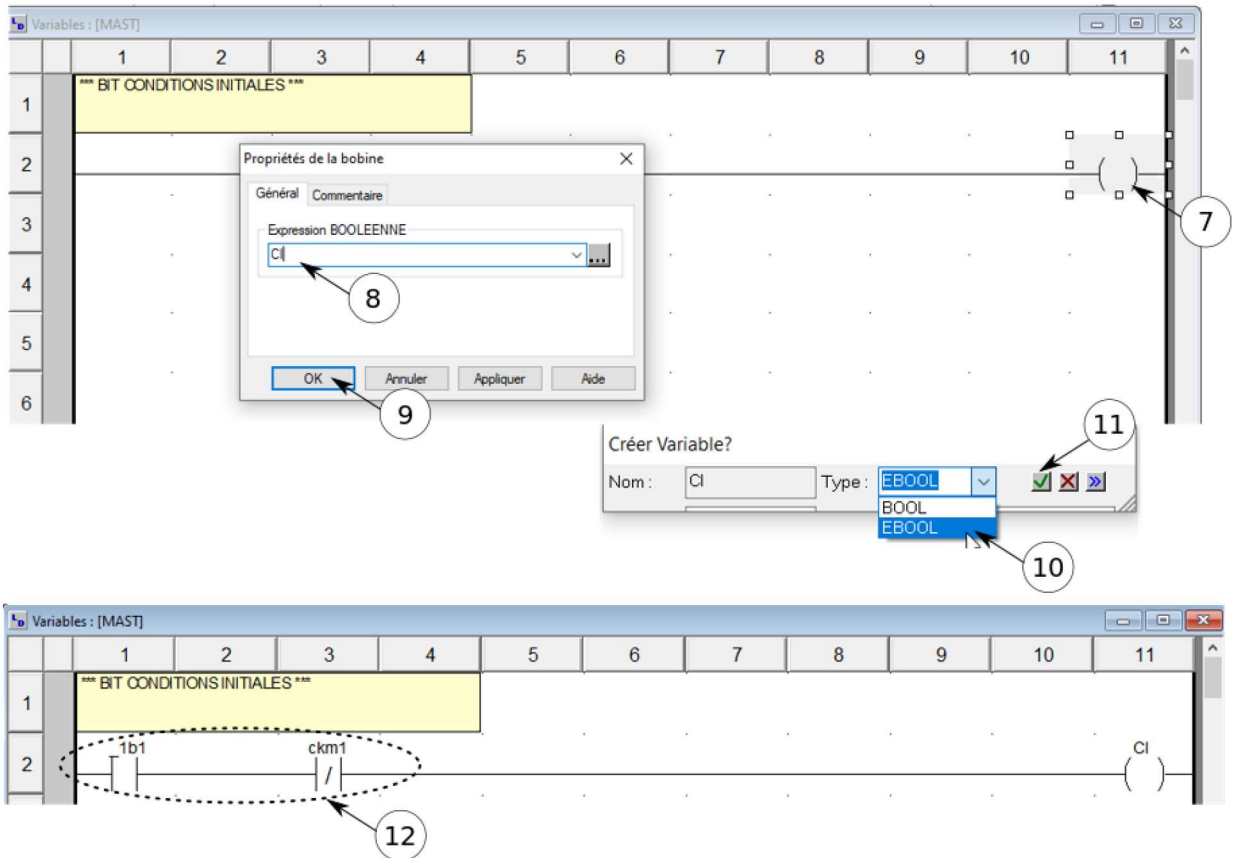
4. Avant d'écrire le texte, on va redimensionner ce rectangle jaune. Sélectionner l'icône «sélection (flèche)» pour sortir du mode commentaires.

5. Redimensionner ce rectangle jaune à l'aide de la flèche bidirectionnelle (maintenir le **clicG**).

6. **Clic<sup>2</sup>G** dans le cadre jaune pour entrer le texte **\*\*\* BIT CONDITIONS INITIALES\*\*\***.



7. Placer la bobine et **cl**<sup>2</sup>**G** sur la bobine.
8. Taper **CI**.
9. Valider.
10. Choisir le type **Ebool**.
11. Valider.
12. Rajouter le contact NO **1b1** et NF **ckm1**.



## 2. Création des réceptivités (langage ladder) associées aux transitions

Nous allons programmer les réceptivités associées aux transitions du graphe d'état.

1. **ClicD** sur la première transition.
2. **ClicG** sur *Propriétés* (ou **Clic<sup>2</sup>G** sur la transition dès le départ).
3. Cocher *Section Transition*
4. Taper **T0\_1**
5. **ClicG** sur **Editer**.
6. Cocher **LD**.
7. Valider

