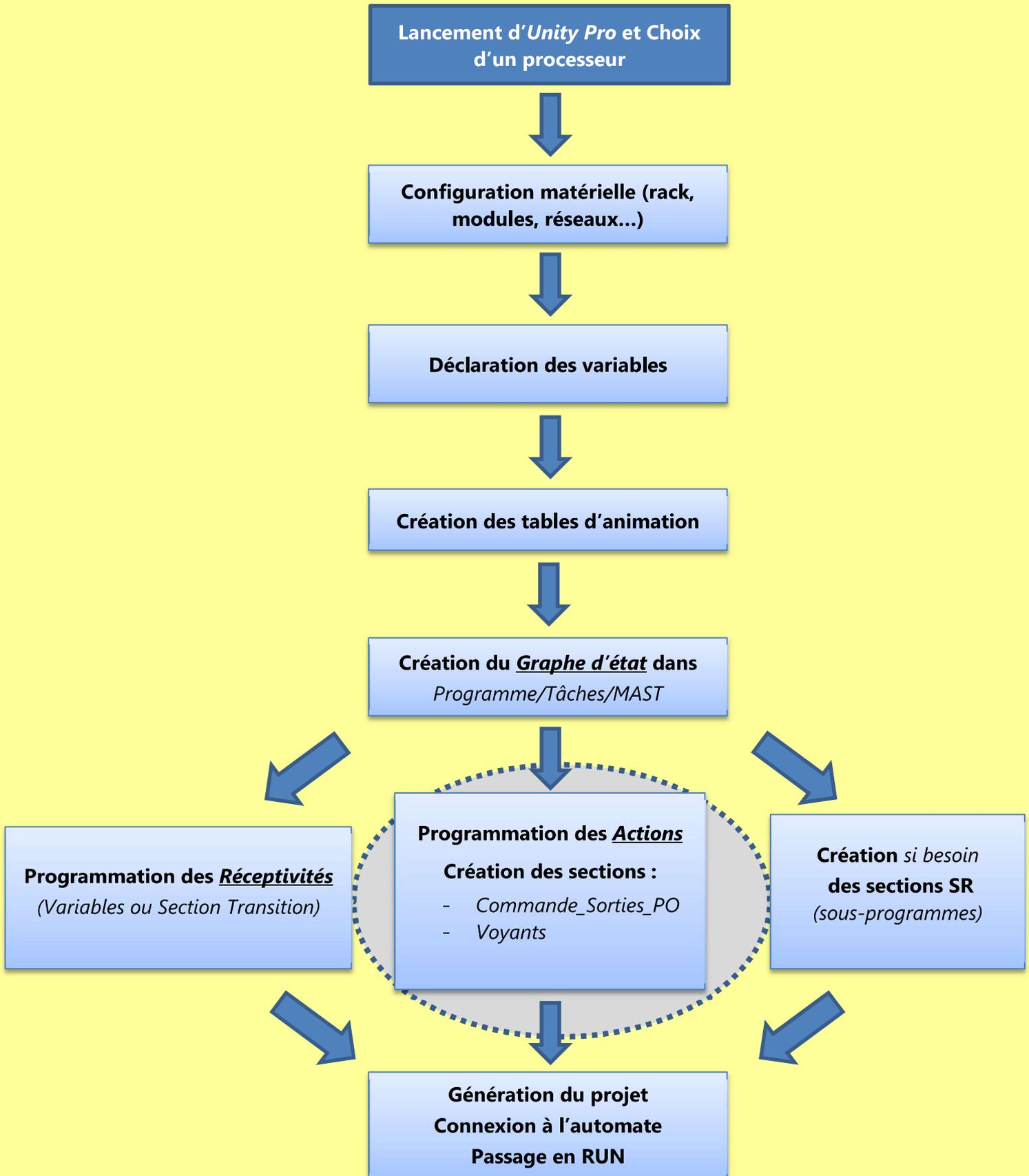


MÉTHODOLOGIE POUR LE DÉVELOPPEMENT D'UNE NOUVELLE APPLICATION

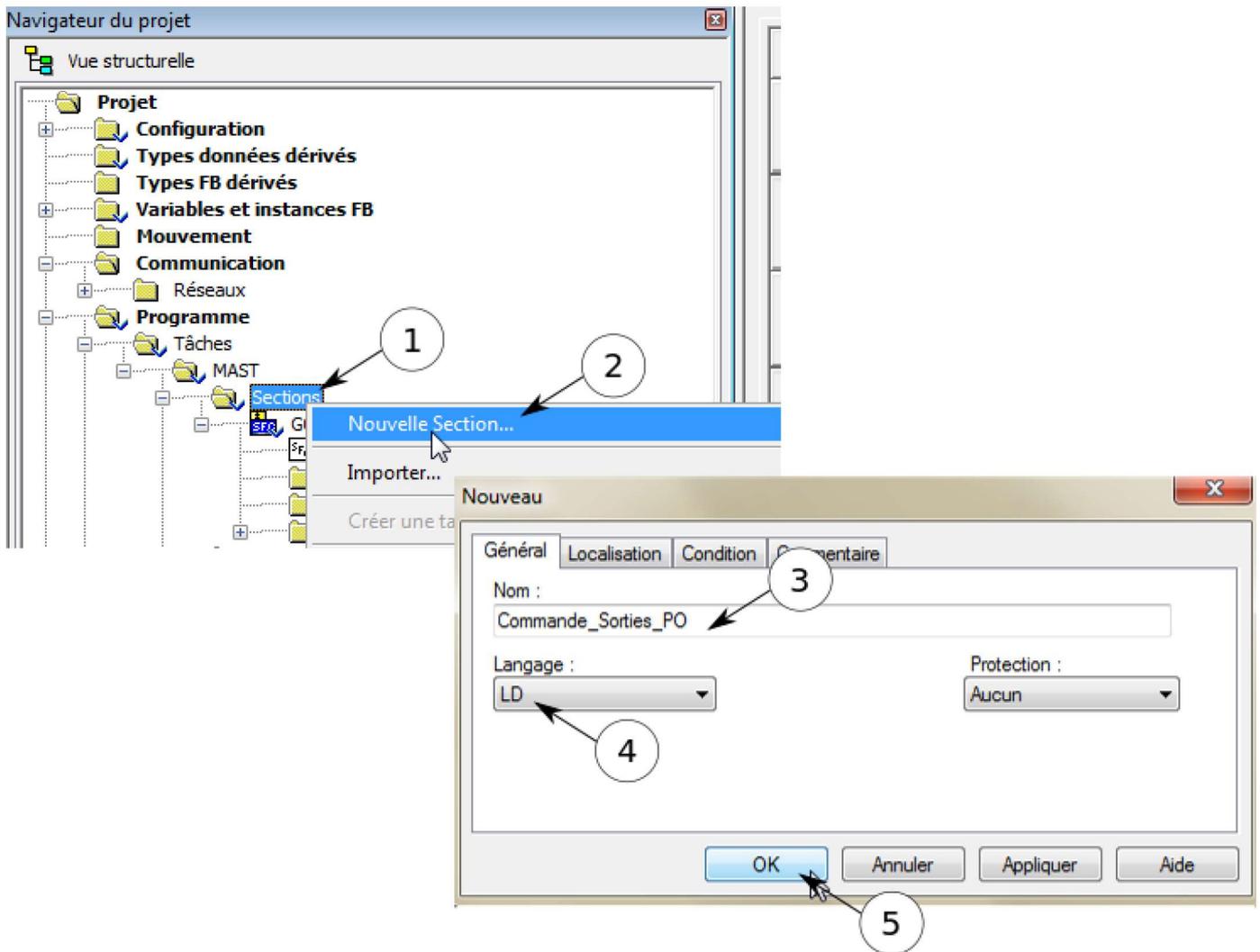


12 CRÉATION DES ACTIONS (langage ladder)

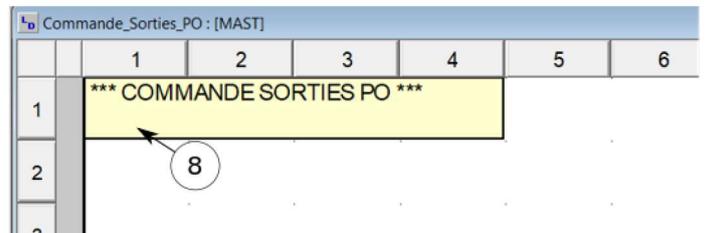
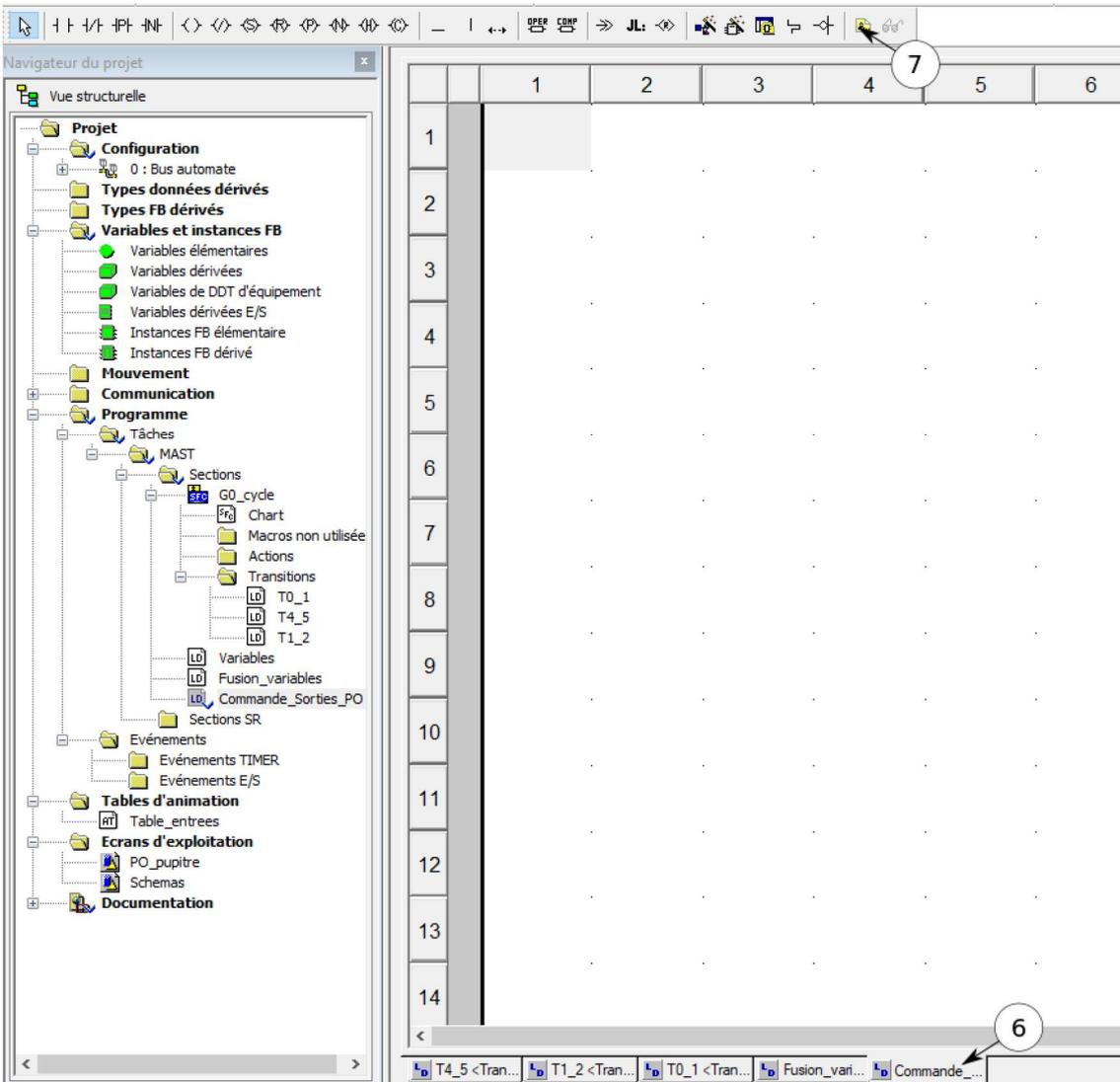
1. Commande des sorties de la partie opérative

Nous allons créer une section regroupant toutes les conditions de commande des sorties de la partie opérative (PO).

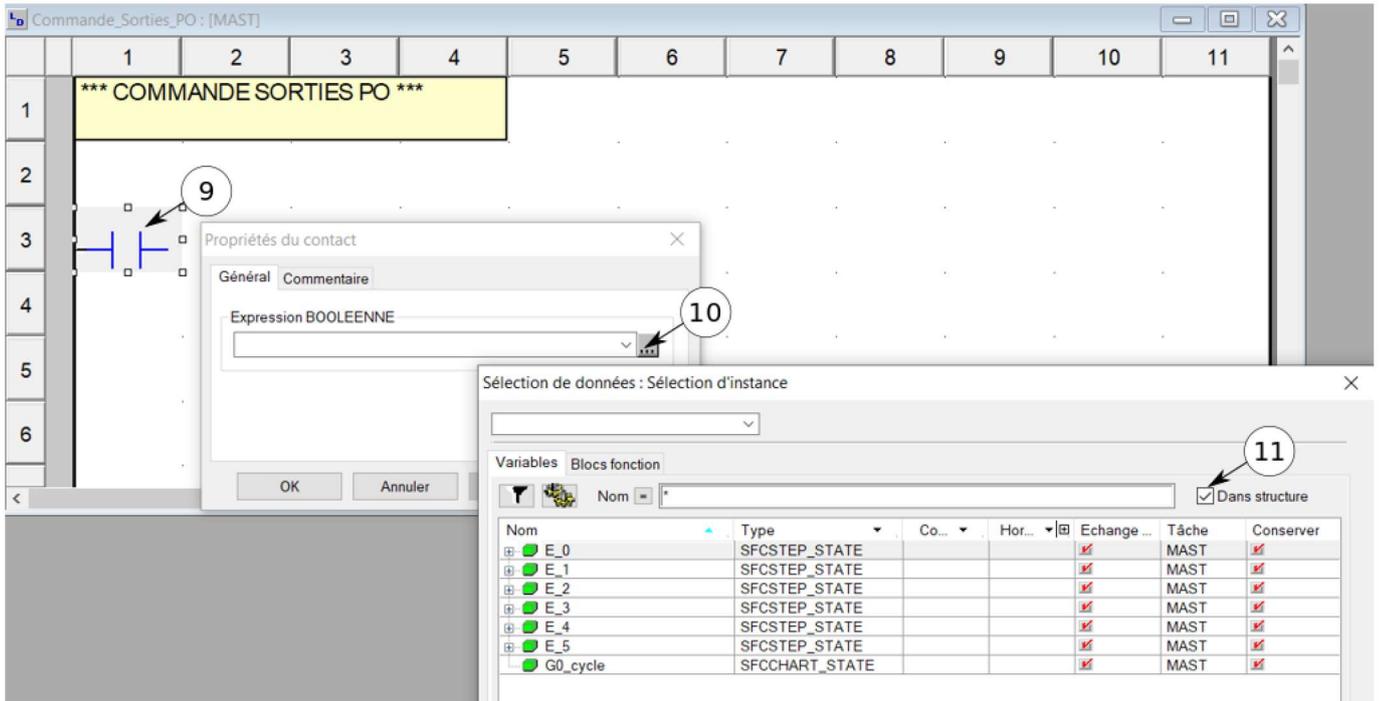
1. Clic **D** sur *Sections*
2. Clic **G** sur *Nouvelle Section...*
3. Taper *Commande_Sorties_PO*
4. Choisir *LD*
5. Valider



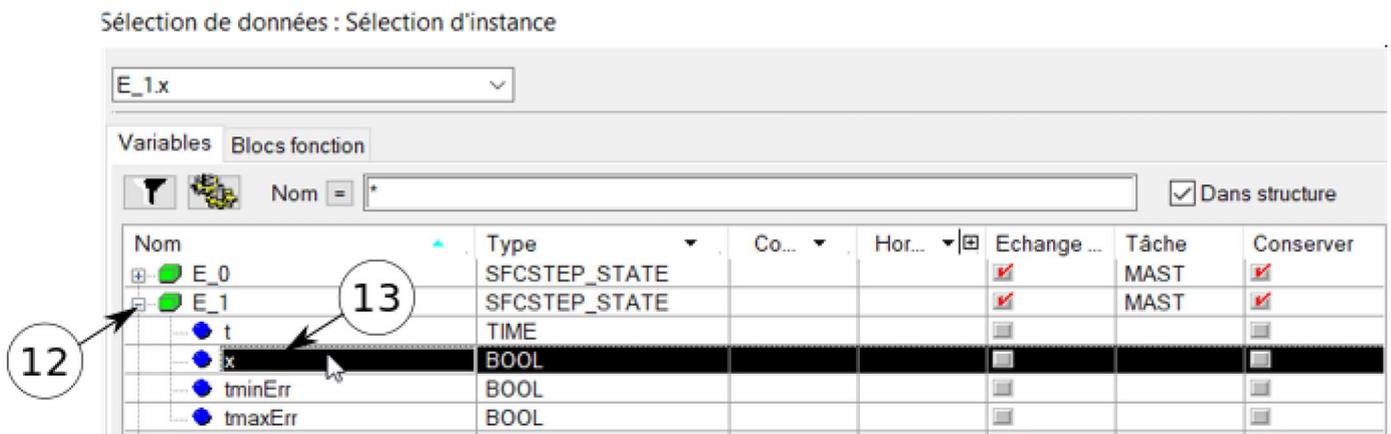
6. Positionnez-vous dans la fenêtre **Commande_Sorties_PO**.
7. Sélectionnez **Commentaires**.
8. Tapez le commentaire ***** COMMANDE SORTIES PO *****.



9. **ClicG** pour mettre un contact NO, puis **clicD** sur ce contact et choisir *Propriétés*.
10. **ClicG** sur les trois petits points.
11. Cocher **dans structure**. Les étapes apparaissent.



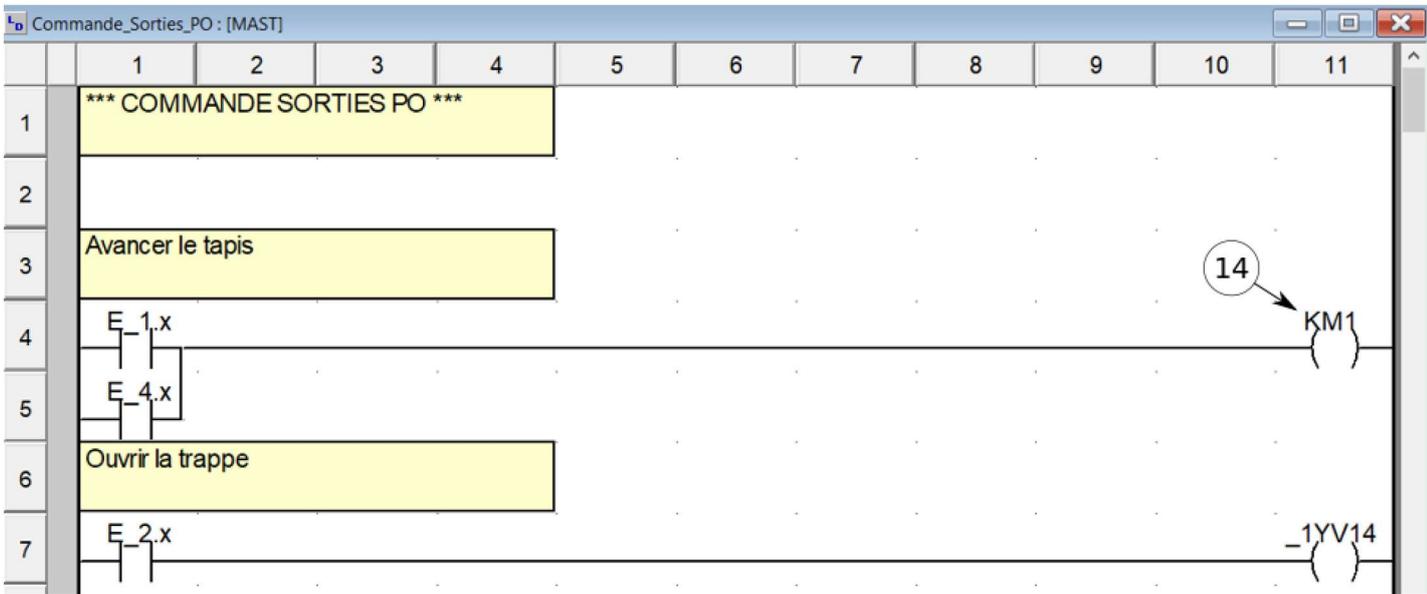
12. **ClicG** sur le + pour développer l'étape 1.
13. Choisir l'extension **.x**, puis valider. **E_1.x** une variable booléenne qui est à 1 quand l'étape 1 est active, et 0 si elle est inactive. Elle correspond à **X1** dans le langage grafcet.



E_1.x est la variable d'étape de l'étape **E_1**.

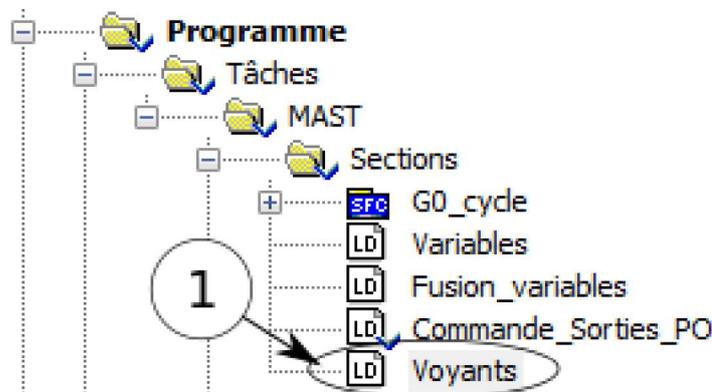
Cela correspond en grafcet normalisé à **X1**. Cette variable binaire est à **1** quand l'étape associée est **active**.

14. La sortie **ne doit apparaître qu'une fois** pour éviter un conflit entre deux lignes de programmation. Votre fenêtre doit correspondre à celle-ci :



2. Commande des voyants

- Créons une section relative aux **voyants**. **ClicD** sur *Sections* puis, **clicG** sur *Nouvelle Section* et taper *Voyants*. Choisir **LD** puis valider.



- Voici la section **Voyants** relative à la machine à godets.

