

14 ANIMATION

1. Animation d'un programme Ladder

- La couleur de fond de l'éditeur est le **gris**.
- Les couleurs utilisées en mode local pour les différents éléments (instructions, variables, commentaires) sont remplacées :
 - pour le type booléen :
 - **vert** si la variable est **TRUE** (1)
 - **rouge** si la variable est **FALSE** (0).
 - **jaune** pour les types numériques

2. Animation d'un programme SFC

- La couleur de fond de l'éditeur est le **gris**.
 - pour les étapes :
 - **verte** si l'étape est active,
 - **blanche** si l'étape est inactive,
 - **jaune** si le temps d'activité de l'étape est inférieur au temps minimal programmé, *appelé temps de contrôle*.
 - **rose** si le temps d'activité de l'étape est supérieur au temps maximal programmé, *appelé temps de contrôle*.
 - Pour les **transitions** associées à un **élément booléen** ou une expression booléenne simple :
 - **verte** si l'élément ou l'expression est TRUE (vraie),
 - **rouge** si l'élément ou l'expression est FALSE (fausse).
 - Pour les **transitions** associées à une **section** :
 - **noire** tant que l'étape précédente est inactive,
 - **verte** si les conditions dans la section sont TRUE (vraies),
 - **rouge** si les conditions dans la section sont FALSE (fausses).