

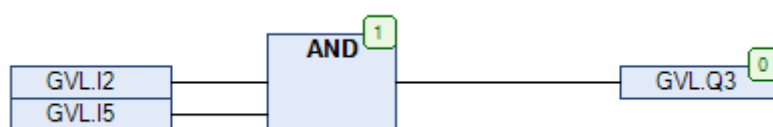
Zasady tworzenia pliku w platformie e!cockpit podczas III Edycji Mistrzostw Polski Programistów PLC

1. Sterownik został przygotowany i skonfigurowany wcześniej. Zadaniem użytkownika jest tylko napisanie poprawnego kodu.
2. Wszystkie zmienne fizyczne są zmapowane pod zmienne w GVL. Oznacza to, że zmienne z GVL użyte w programie odnoszą się do fizycznych zmiennych sterownika. Wykorzystane zmienne:

| Zmienne w GVL | Adresy fizyczne |
|---------------|-----------------|
| GVL.I0 | IX1.0 |
| GVL.I1 | IX1.1 |
| GVL.I2 | IX1.2 |
| GVL.I3 | IX1.3 |
| GVL.I4 | IX1.4 |
| GVL.I5 | IX1.5 |
| GVL.I6 | IX1.6 |
| GVL.I7 | IX1.7 |
| GVL.Q0 | QX0.0 |
| GVL.Q1 | QX0.1 |
| GVL.Q2 | QX0.2 |
| GVL.Q3 | QX0.3 |
| GVL.Q4 | QX0.4 |
| GVL.Q5 | QX0.5 |
| GVL.Q6 | QX0.6 |
| GVL.Q7 | QX0.7 |
| GVL.IW | IW1 |
| GVL.QW | QW1 |

Aby poprawnie korzystać ze zmapowanych zmiennych, należy używać w programie adresowania GVL, a przy symulacji zadawać wartości na fizycznych wejściach sterownika.

Przykład użycia w kodzie:



Powyższy przykład jest tożsamy z zapisem: „jeżeli wejście fizyczne I1.2 oraz wejście fizyczne I1.5 przyjmują wartość logiczną True, to wyjście fizyczne Q0.3 ma wartość True”.

3. Każde zadanie musi być wykonane w osobnym programie. W pliku „Wago_kwalifikacje_2020.ecp” znajduje się gotowy podział na programy. Wszystkie te programy są już wywołane w Tasku. Każdy

z tych programów został przygotowany pod język CFC, ale uczestnik Mistrzostw ma dowolność w wyborze języka programistycznego. Każdy uczestnik ma prawo usunąć program i dodać własny z ulubionym językiem. Należy wtedy pamiętać, aby każdy program w projekcie był wywołany w Tasku (inaczej nie będzie się dało go symulować). Dodatkowo, nazwa programu musi w sposób oczywisty wskazywać numer wykonywanego zadania.

4. Rozwiązaniem zadań jest plik „Kod_uczestnika.ecp”. Każdy uczestnik ma wysłać **tylko jeden plik** jako swoją odpowiedź. Nazwa pliku nie może zawierać żadnych danych osobowych (a tylko kod uczestnika).

5. W razie jakichkolwiek pytań zapraszamy do kontaktu przez social media i skrzynkę mailową Mistrzostw Polski Programistów PLC.