

AUTOMATISME

NOTICE D'UTILISATION DU LOGICIEL AUTOMGEN V.7

SOMMAIRE

1. Créer un projet	3
2. Dessiner les étapes	3
3. Dessiner une transition.....	4
4. Dessiner un lien.....	4
5. Dessiner un renvoi.	5
6. Effacer un objet.....	6
7. Numéroté les étapes.....	7
8. Ecrire les actions et les transitions	7
9. Placer une action conditionnelle	9
10. Compiler	10
11. Télécharger le programme.....	12
12. Changer l'état d'une variable.....	15
13. Ordres détaillés	16

1. Créer un projet

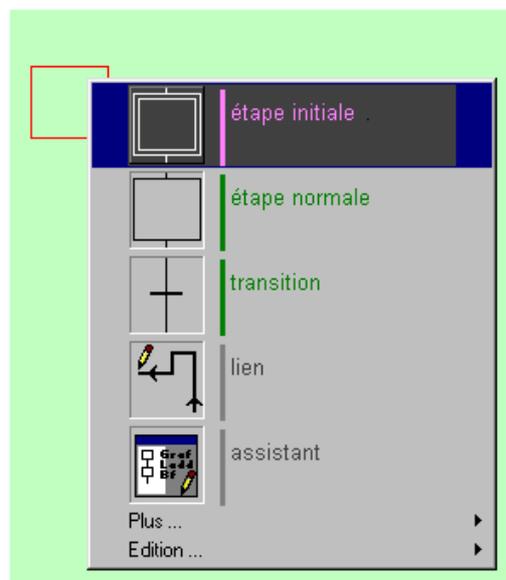
Démarrer le logiciel Automgen.



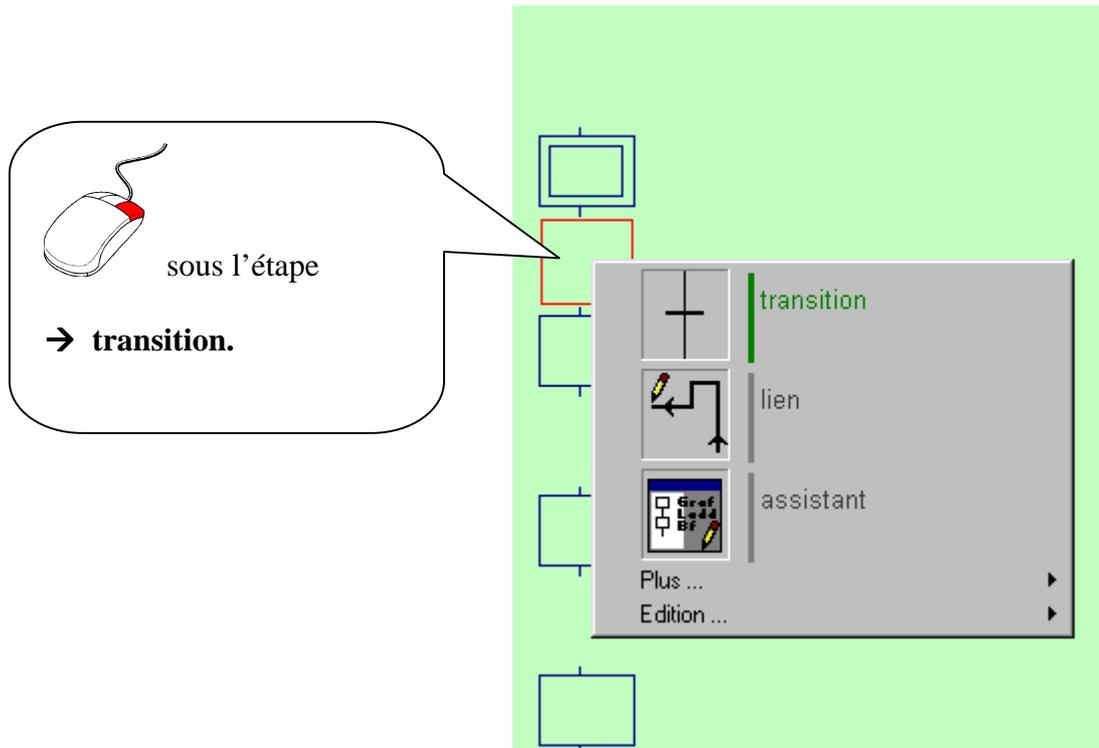
Dans le menu → **NOUVEAU** (icône de gauche) puis **PROJET**.
ENREGISTRER votre projet.



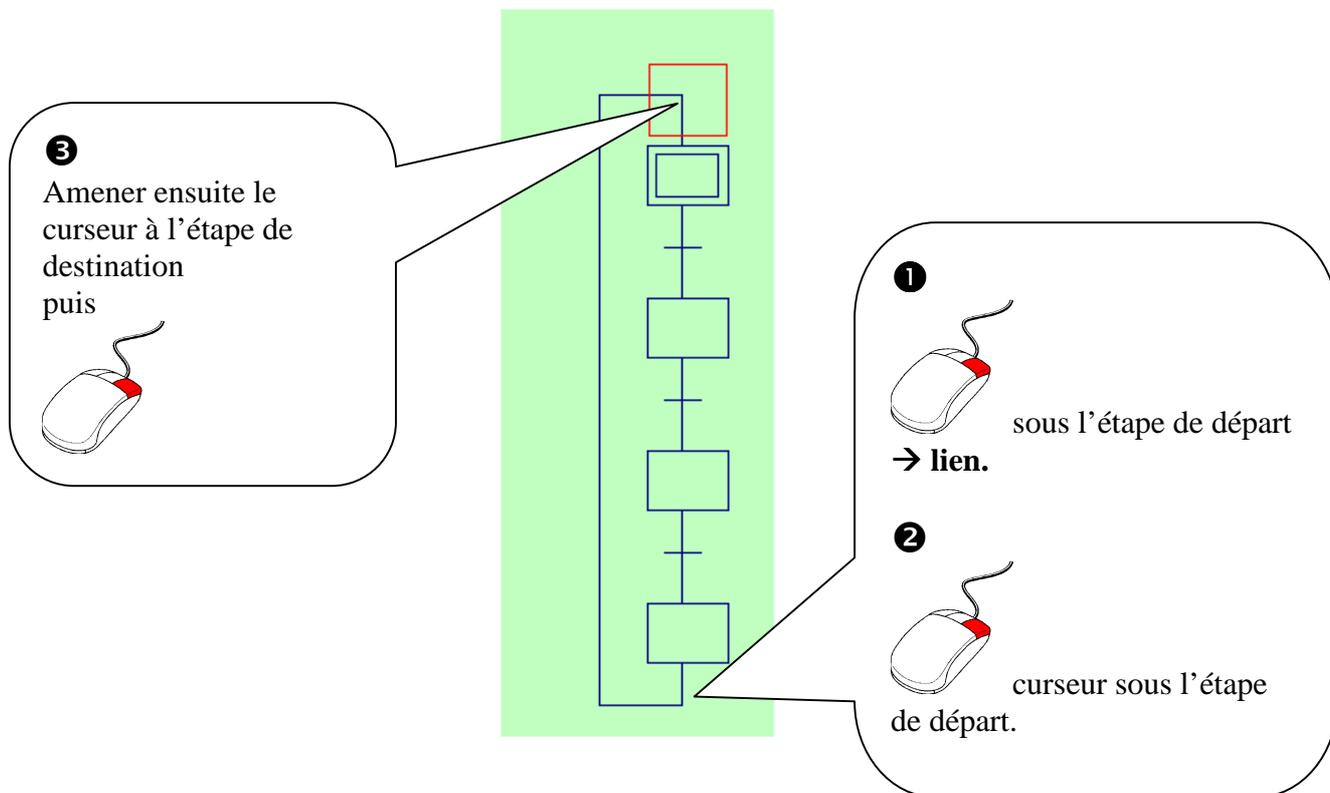
2. Dessiner les étapes



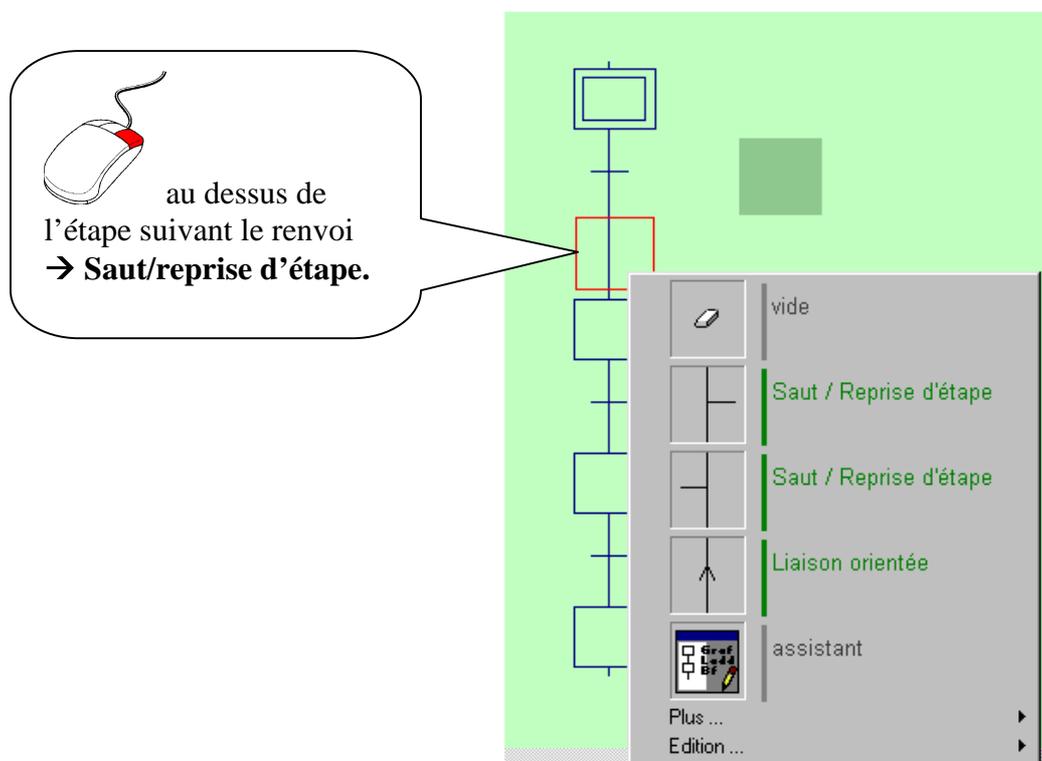
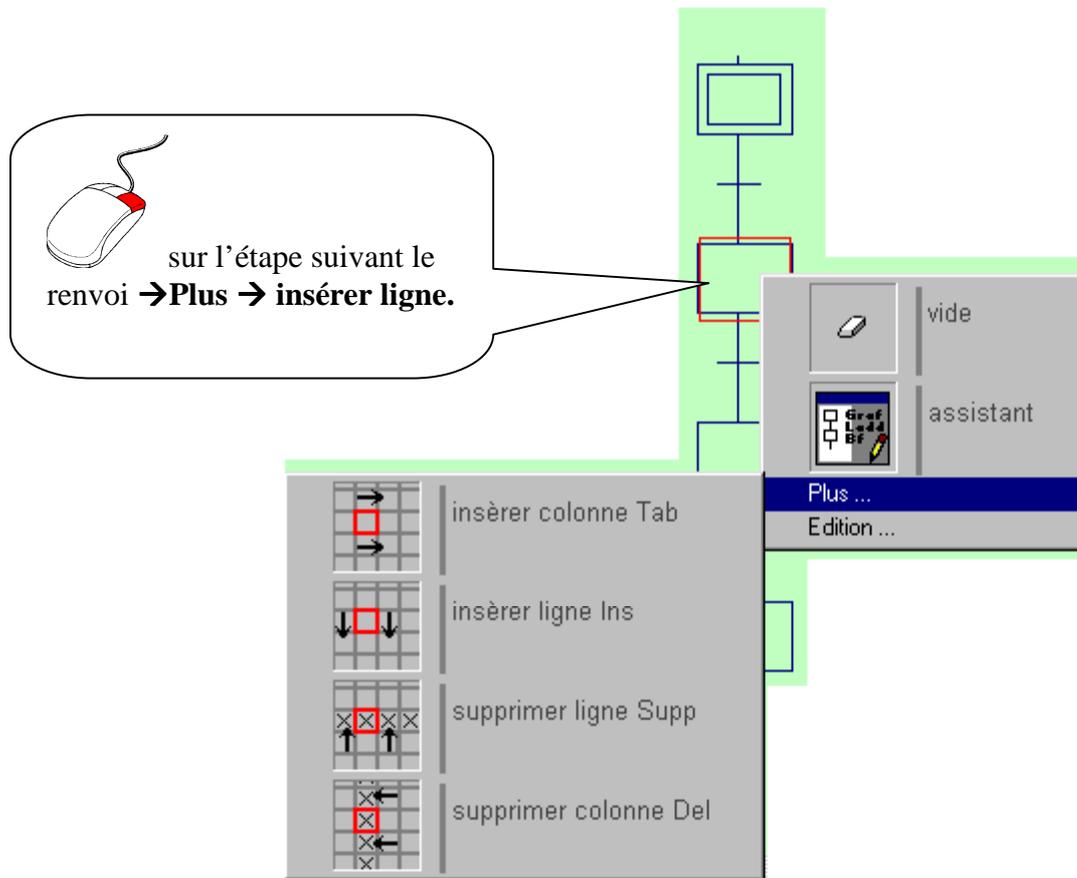
3. Dessiner une transition



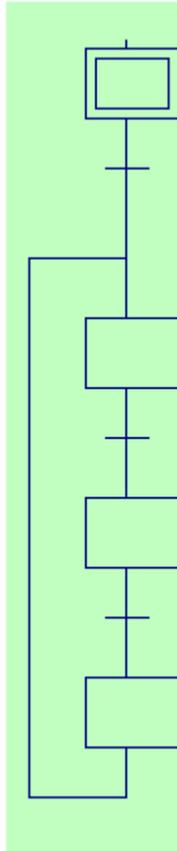
4. Dessiner un lien.



5. Dessiner un renvoi.



Vous pouvez alors tracer votre lien.



6. Effacer un objet.

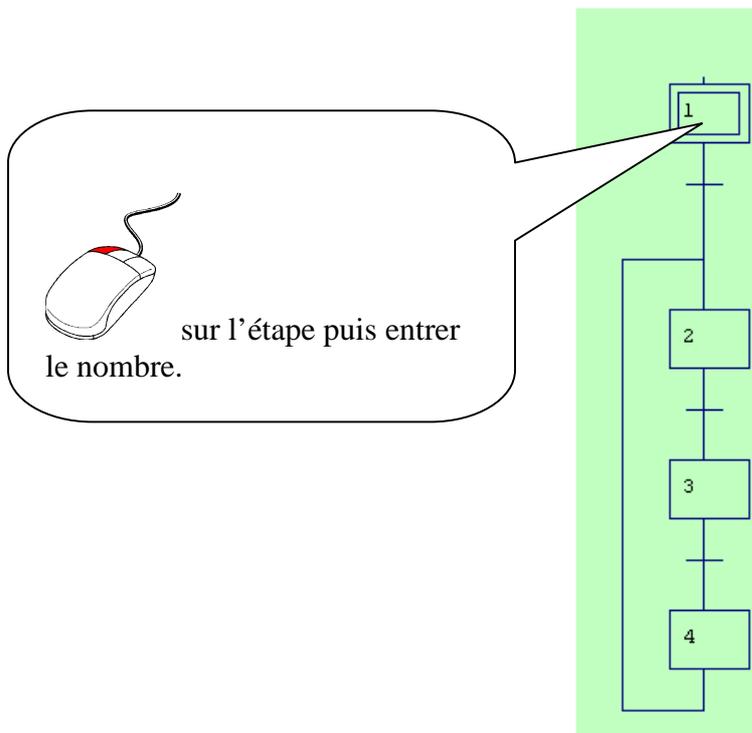
Sélectionner le ou les objets : clic gauche maintenu puis faire glisser la souris (l'objet sélectionné apparaît sur fond vert). Appuyer ensuite sur la touche **Suppr**.

Vous pouvez également utiliser la gomme pour effacer un objet unique (étape, transition...)

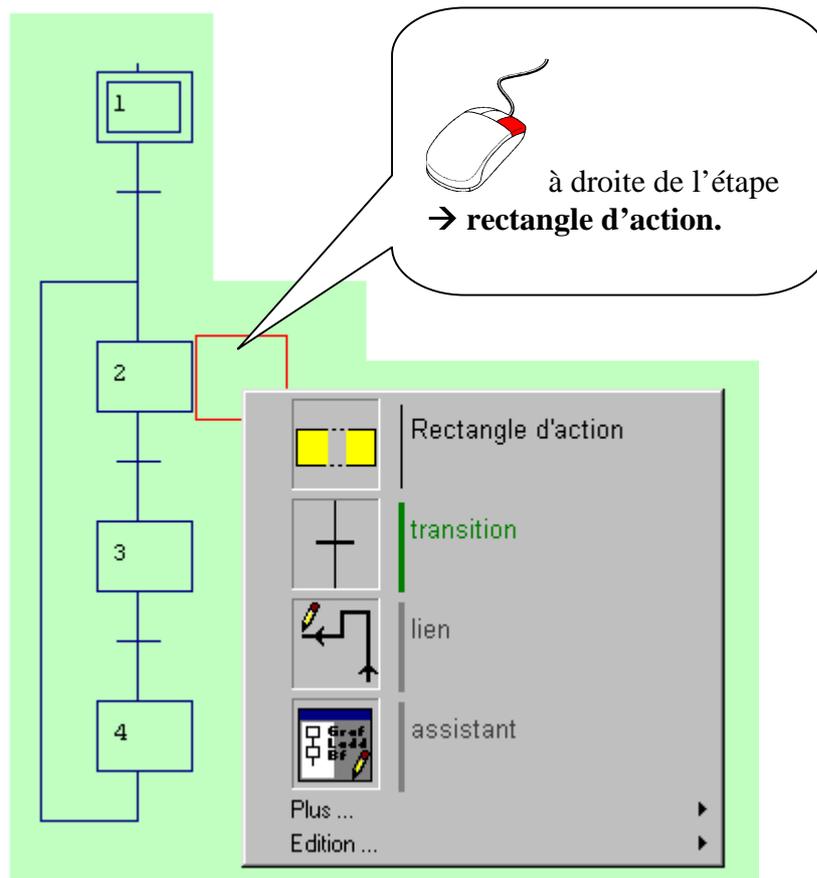
sur l'objet à effacer → vide.

- vide
- Saut / Reprise d'étape
- Saut / Reprise d'étape
- Liaison orientée
- assistant
- Plus ...
- Edition ...

7. Numéroté les étapes.

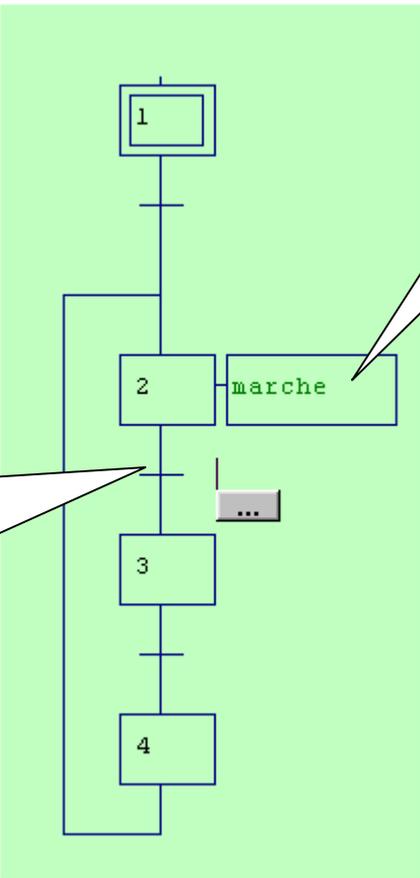


8. Ecrire les actions et les transitions

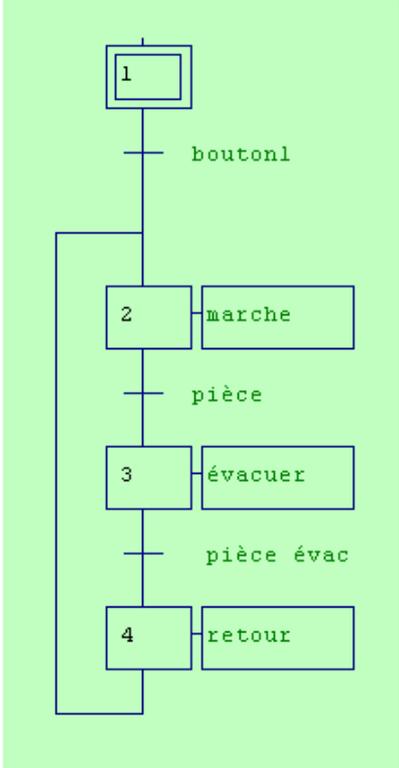
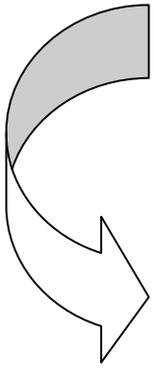


sur la transition
puis écrire la réceptivité.

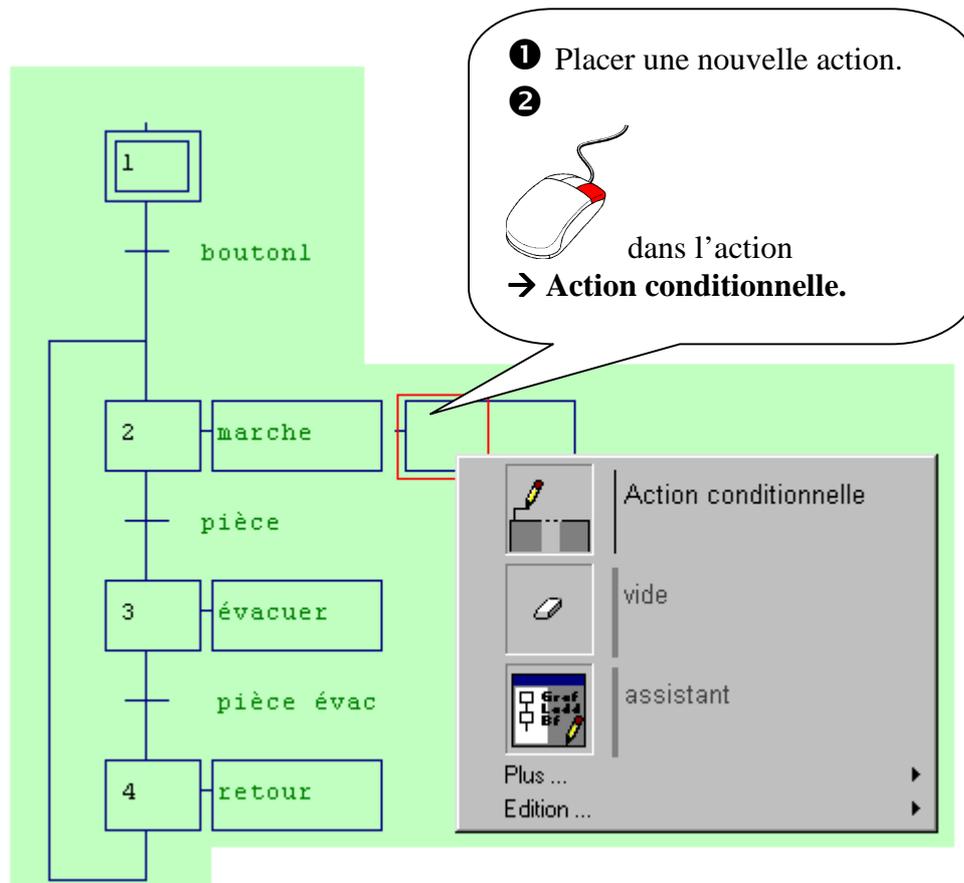
dans le rectangle
d'action puis compléter.



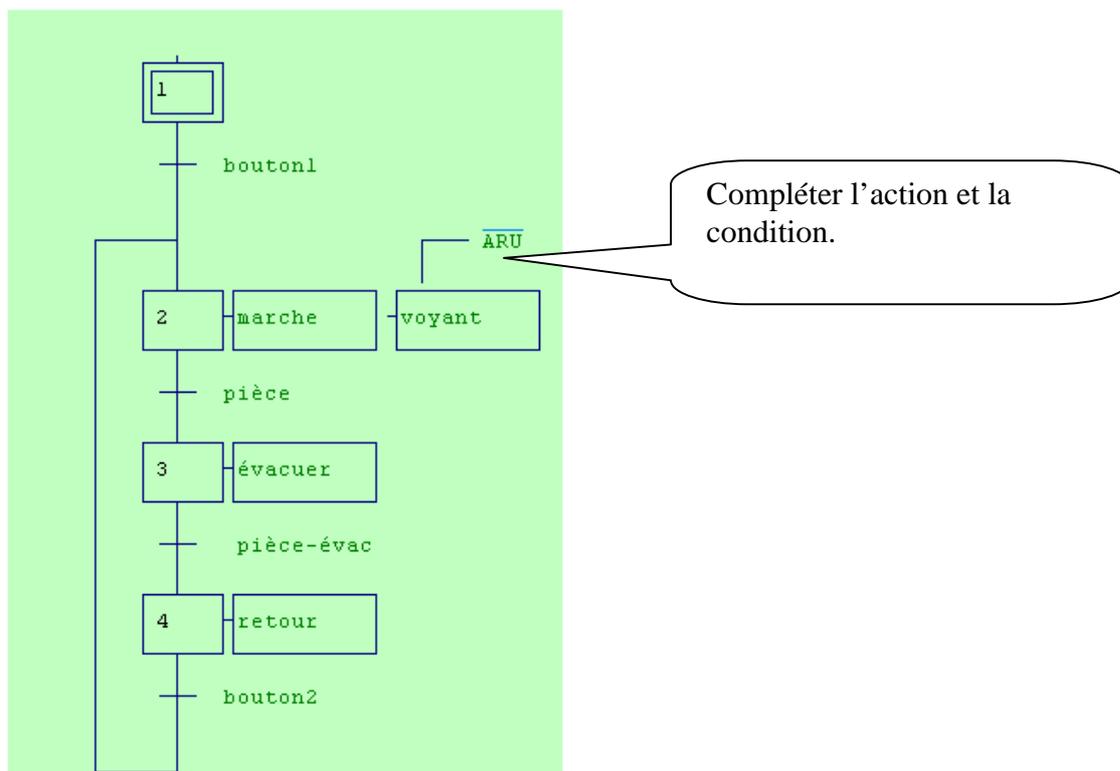
Remarque :
Débuter et terminer le nom de l'action par le caractère `_` si il contient des caractères réservés (`_D+_`).
Après appui sur **Enter** le nom s'inscrit en vert.
Idem pour la réceptivité.



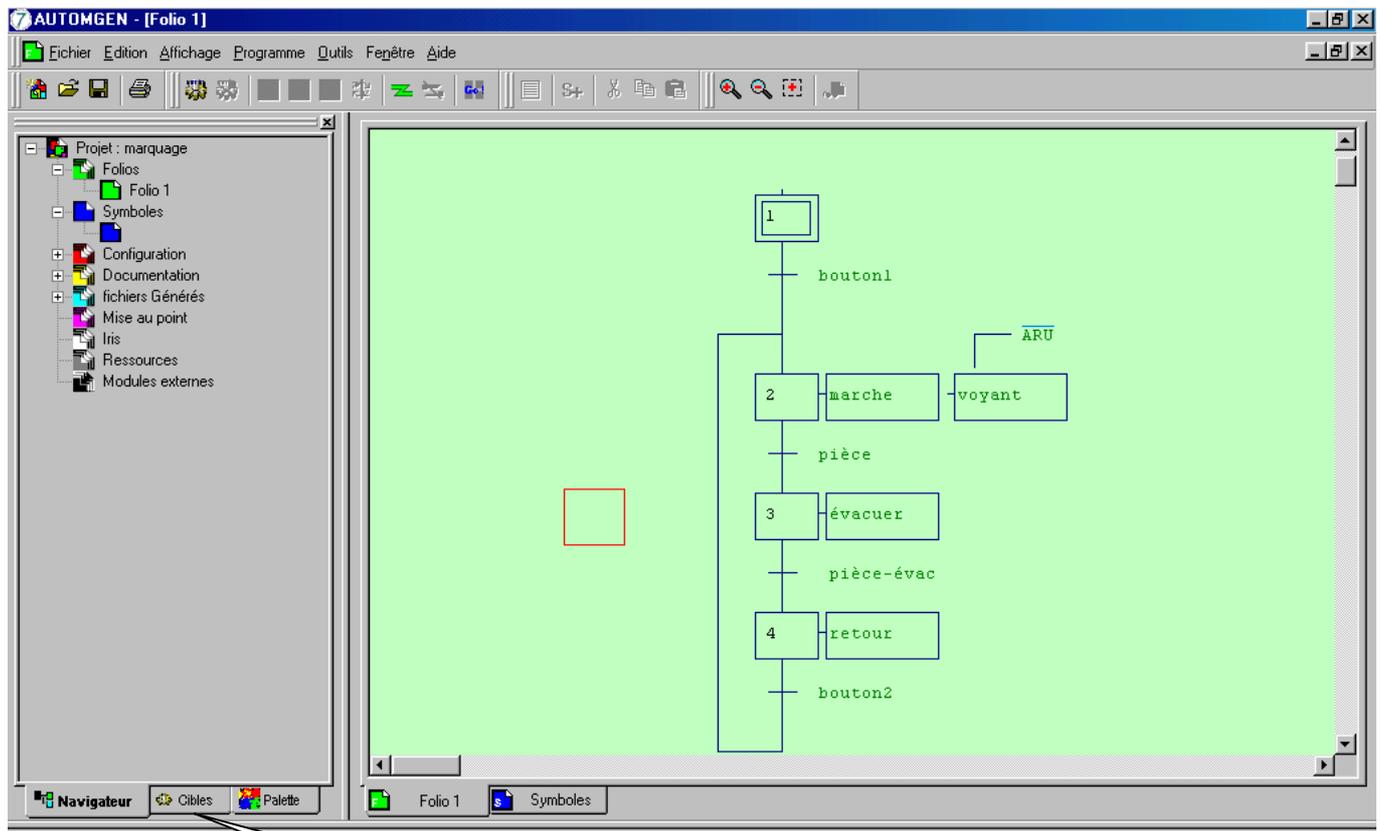
9. Placer une action conditionnelle



Compléter l'action et la condition.



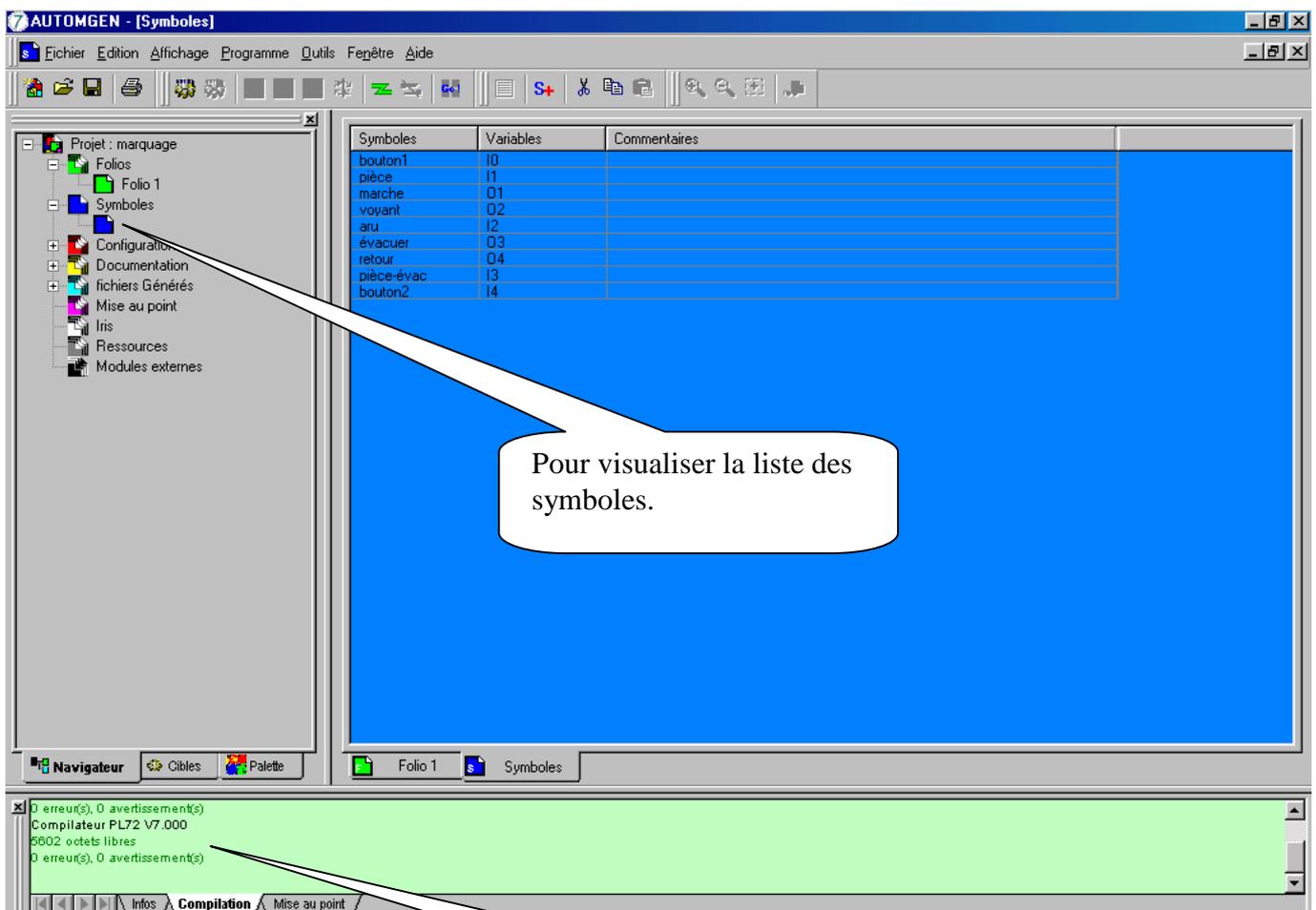
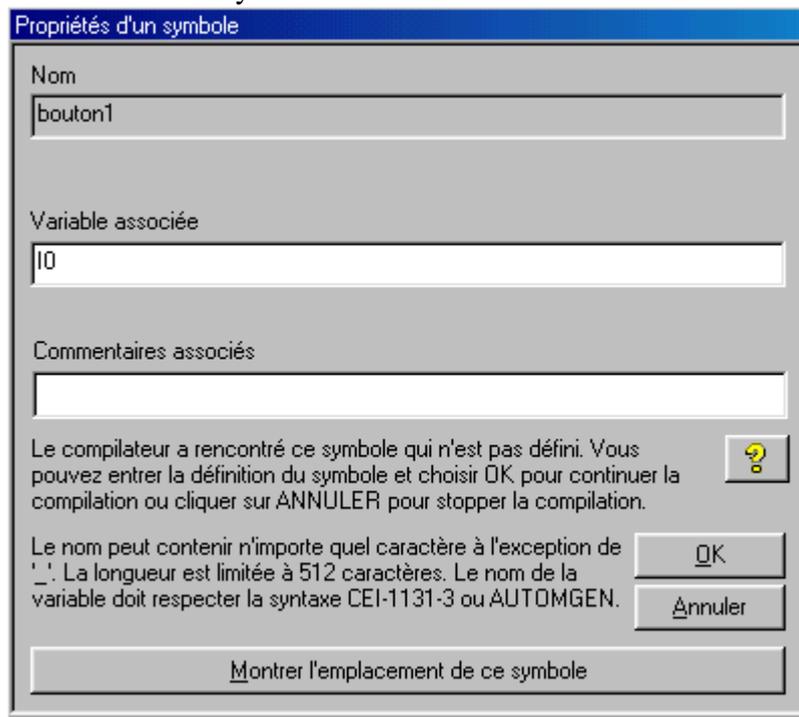
10. Compiler



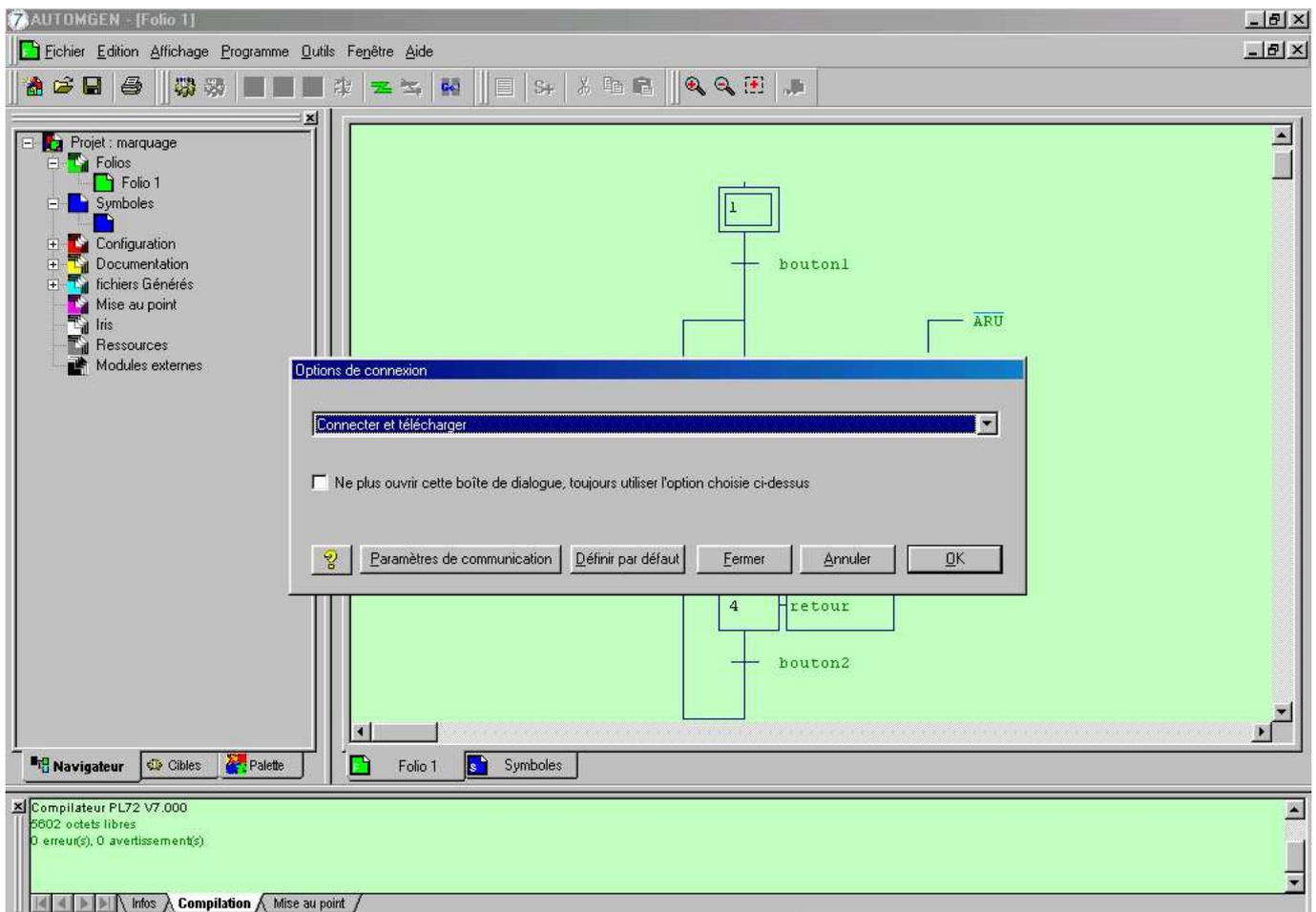
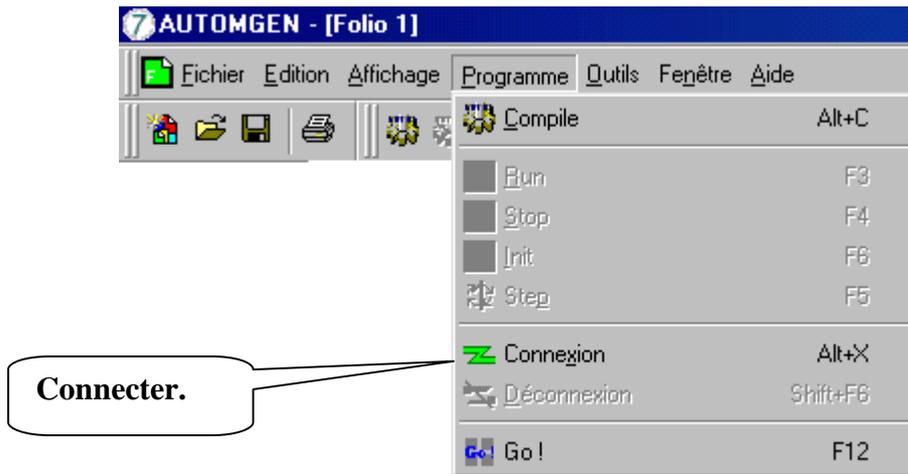
Cliquer sur Cible puis cocher PL72

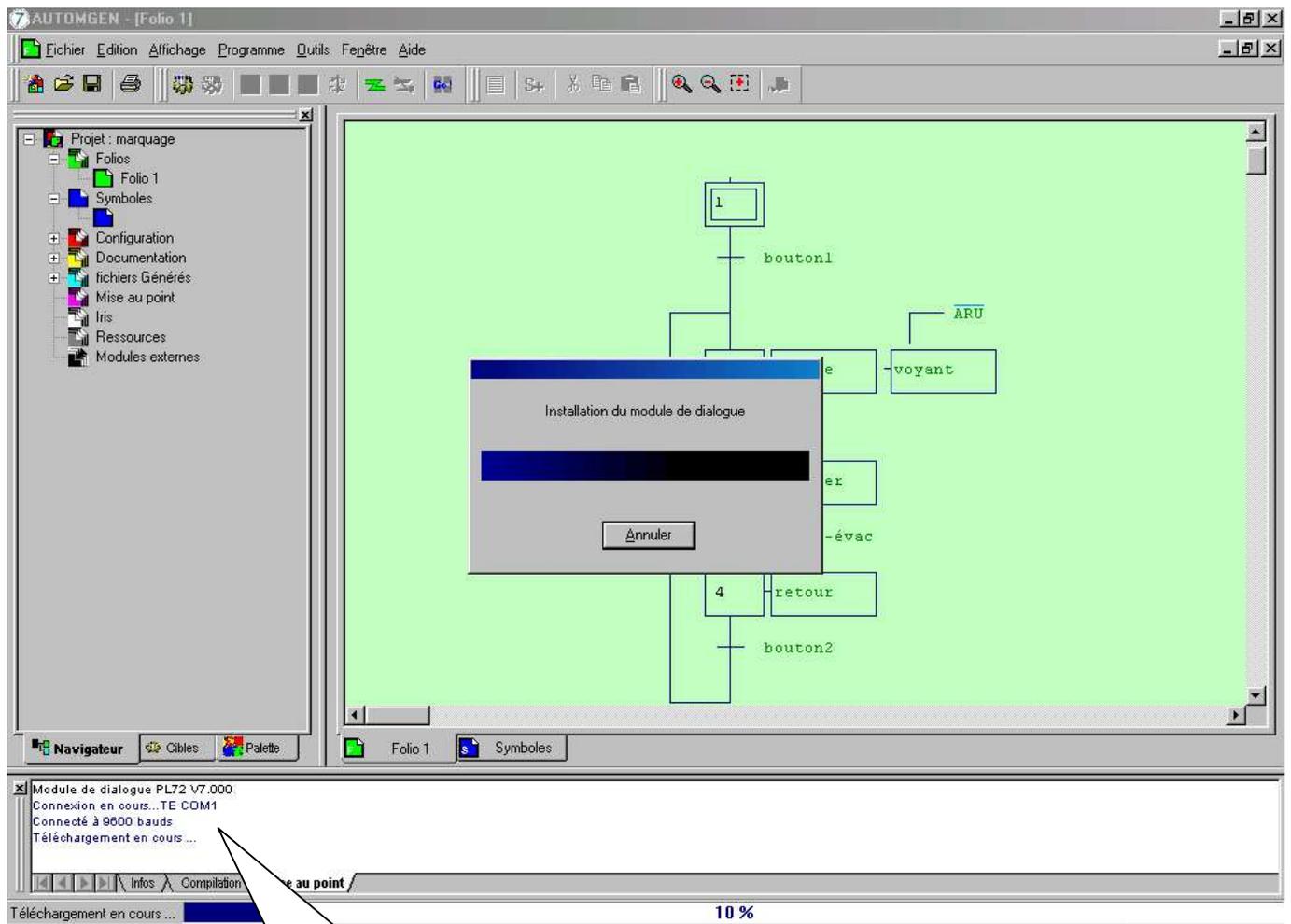
Actif	Nom	Version
	Exécuteur PC	7.001
	PL72	7.001

Dans le menu **Programme** lancer la compilation.
Vous devez alors entrer les adresses des symboles déclarés.



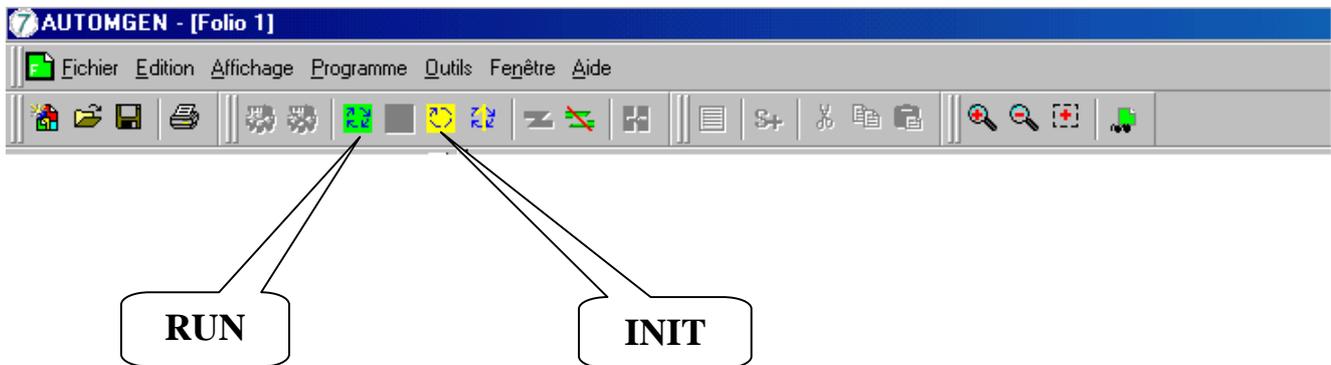
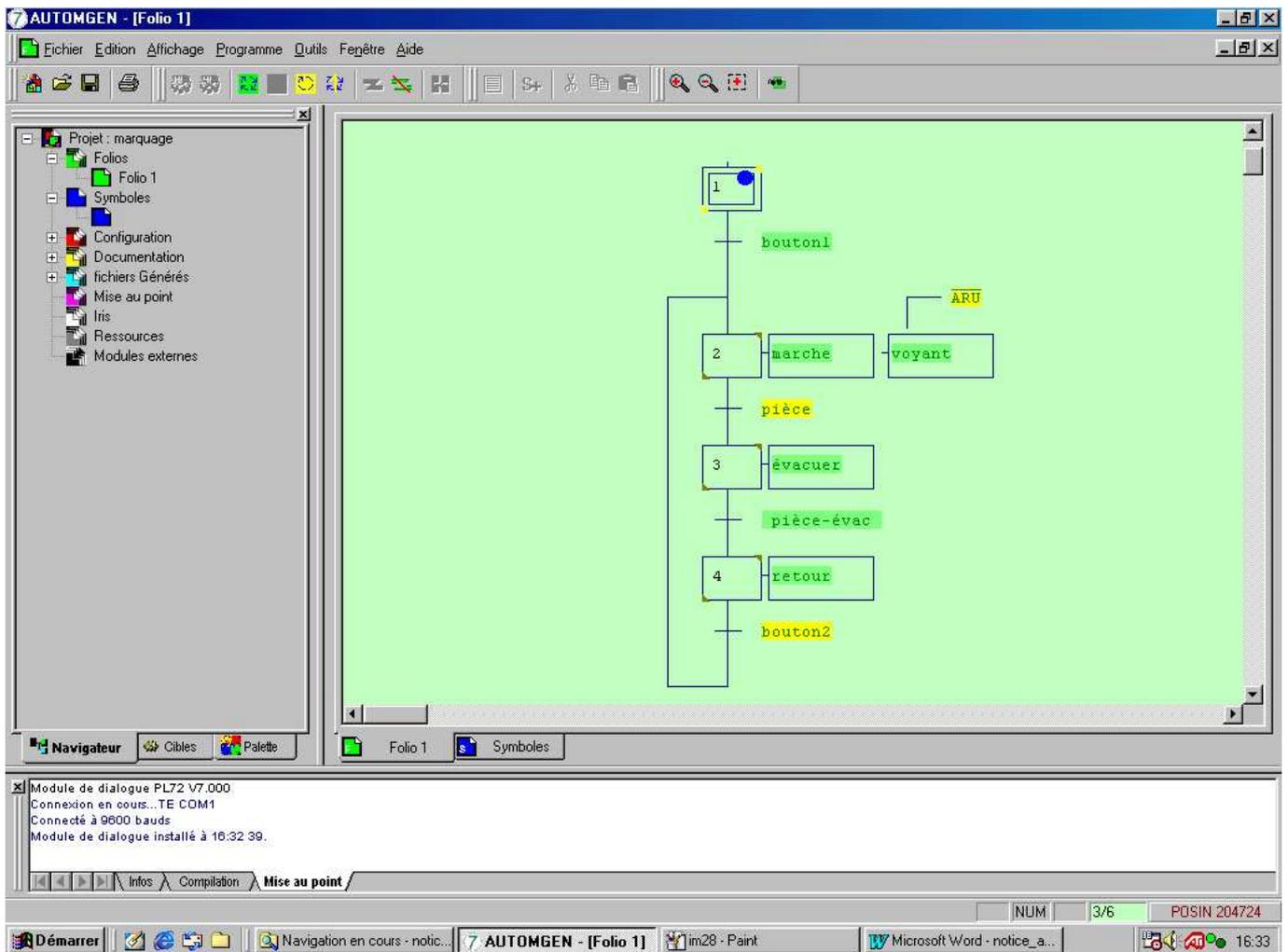
11. Télécharger le programme





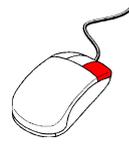
Paramètres de communication.

Dans le menu **Affichage** sélectionner **Visualisation dynamique**.

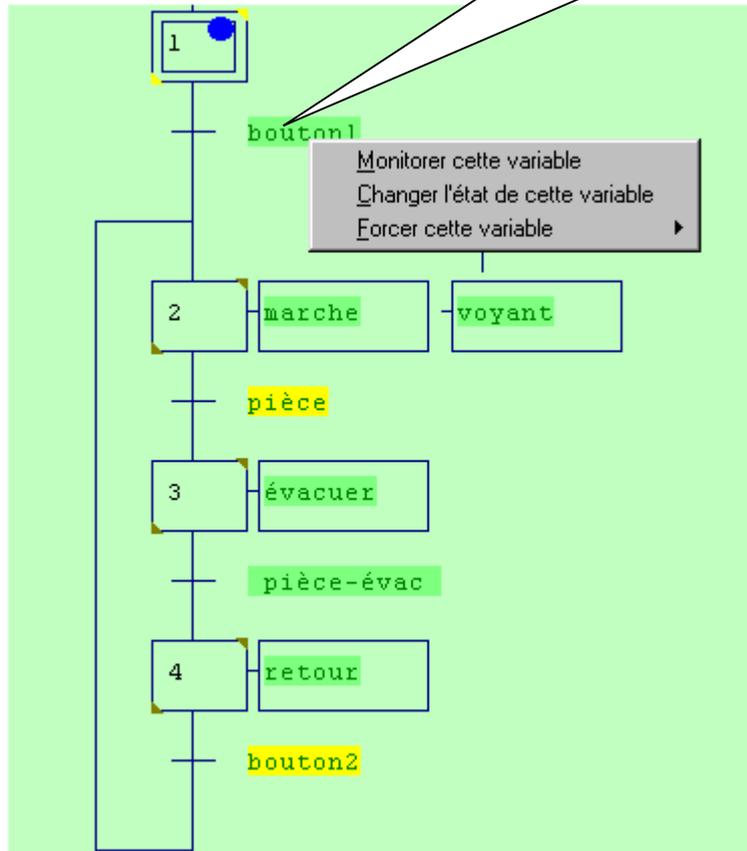


Lancer le programme : **RUN**

12. Changer l'état d'une variable



sur la variable.
Vous pouvez alors forcer l'état
de cette variable.



13. Ordres détaillés

N°	Symbole	Description	Écriture Automgen
Action non mémorisée			
5.2.			
Action mémorisée			
5.3.			
Action non mémorisée mais retardée			
5.4.			
Action non mémorisée mais limitée dans le temps			
5.5.			
Action mémorisée et retardée			
5.6.			
Action retardée et mémorisée			
5.7.			

N°	Symbole	Description	Écriture Automgen
Action mémorisée et limitée dans le temps			
5.8.	 	 	

Actions conditionnelles

N°	Symbole	Description	Écriture Automgen
Action conditionnelle			
6.1.	<p style="text-align: center;">Forme 1</p>		
6.2.	<p style="text-align: center;">Forme 2</p>		
Action mémorisée et conditionnelle			
6.3.	<p style="text-align: center;">Forme 1</p>		
6.4.	<p style="text-align: center;">Forme 2</p>		

N°	Symbole	Description	Écriture Automgen
Action conditionnelle et mémorisée			
6.3.	<p style="text-align: center;">Forme 1</p>		
6.4.	<p style="text-align: center;">Forme 2</p>		

Dépendance de temps

N°	Symbole	Description	Écriture Automgen
7.1.		<p>Durée d'activité de l'étape 27 limitée à 4s par le franchissement de la transition</p>	

Dépendance de l'état logique

Le franchissement d'une transition peut dépendre non seulement de l'état logique d'une variable mais aussi de son changement d'état logique.

N°	Symbole	Description	Écriture Automgen
8.1	$\uparrow c$	Transition du signal logique binaire c de 0 à 1 (front montant)	
N°	Symbole	Description	Écriture Automgen
8.2.	c	État 1 du signal logique binaire c	
8.3.	$\downarrow c$	Transition du signal logique binaire c de 1 à 0 (front descendant)	
8.4.	\bar{c} ou non c	État 0 du signal logique c	

N°	Symbole	Description	Écriture Automgen
8.5.		<p>L'activation et la désactivation de l'étape 12 sont provoquées par des conditions de transition dynamiques.</p> <p>X12</p>	
8.6.		<p>La transition de l'état actif de l'étape 33 vers l'étape 34 se produira uniquement lorsque la condition "c" est vraie pendant le temps ou "g" passe de 0 à 1.</p> <p>X12</p>	

Dépendance à une étape active

N°	Symbole	Description	Écriture Automgen
9.1.		<p>Séquence 34 – 42 activée par les étapes 7 et 56</p> <p>Note : L'astérisque sert à marquer les transitions, situées sur différents diagrammes, qui doivent être franchies simultanément.</p>	