



Festo bretti 1

Markmið verkefnis

- þekki skynjaratækni með áherslu á virkni rýmdar-, span-, hita-, hæðar- og þrýstiskynjara
- teikna tengimyndir af iðntölvum og þeim búnaði sem tengist þeim, t.d. rofum og segulliðum, inn- og útgöngum
- helstu gerðum iðntölva, notkun þeirra í iðnstýringum og tengingu þeirra við ýmsan jaðarbúnað

Verkefnið

Forrita stýringu fyrir Festo brettið.

Festo brettið er með einn arm sem er reimdrifinn og getur farið í báðar áttir, markmið með verkefninu er að færa kubbinn sem er í magasínunu í C1 yfir í rennurnar tvær sem bíða eftir stykki.

Inngangar og útgangar

Inngangar		Útgangar	
I1	Armur 1B1	Q1	Mótor Að C
I2	Armur 1B2	Q2	Mótor Að A
I3	Armur 1B3	Q3	=C3 Ýta
I4	Armur 2B2	Q4	Griparmur niður
I5	Armur 1B2	Q17	Griparmur grípa
I6	3B1 – Kubbur í kjamma	Q18	Ljósaturn Grænt
I7	B4 – Kubbur í =C3	Q19	Ljósaturn Gult
I8	Laust	Q20	Ljósaturn Rautt
I17	Start á kerfi		
I18	Kalla á kubb slot 1		
I19	Kalla á kubb slot 2		
I20	Stoppa kerfi		

Virknilysing einföld

Þegar kerfið er ræst á að sækja stykkið og færa það yfir á „geymslusvæðið“



Mat og verkefnaskil

- 25% Forrit vel uppsett – Tölva með IP tölu og útgangar og inngangar merktir vel.
- 25% Forrit vel commentað, bæði gulir miðar og network nefnd.
- 10% Allir bitar heita eitthvað
- 40% Virkni prófuð.

•

Skila þarf skýrslu á PDF formi og forriti sem .e80 skrá í skilahólf.

Skýrslan þarf að innihalda

1. Flæðirit af verkefninu
2. Myndband af virkni kerfis
3. Smá texta um það hvernig þér gett
4. Sjálfsmatslistan sem er í verkefnamöppunni.