

타이머

개 요

액션 내에서 타이머를 사용할 수 있다. “TF”를 제외하고, 모든 타이머들은 타이머 활성화 시기를 결정하는 이벤트에 따라 달라진다. “TF” 타이머는 스텝 자체에 의해 활성화 된다.

“TL”, “TD” 및 “TF” 타이머가 사용될 때, 기간을 지정해야 한다. 이를 위해, 다음과 같은 문장을 사용한다. :

<기간> = IWy, QWy, MWy, LWy, DBWy, DIWy; S5TIME 이나 WORD 데이터 형의 태그;
S5T#상수, y

= 0 ... 65534

일반 시간 정보로서 “5s”와 같은 상수를 입력할 수도 있다. 아래의 표에서는 액션에서 사용할 수 있는 타이머들이 소개된다. :

이벤트	구분자	설 명
S1, S0, L1, L0, V1, V0, A1, R1	TL	Extended pulse: 정의된 이벤트가 발생하자마자, 타이머는 시작한다. 지정된 기간 동안에, 타이머 상태는 신호 상태 “1”을 갖는다. 시간 경과 후에, 타이머 상태는 신호 상태 “0”을 갖는다.
S1, S0, L1, L0, V1, V0, A1, R1	TD	Retentive on-delay: 정의된 이벤트가 발생하자마자, 타이머는 시작한다. 지정된 기간 동안에, 타이머 상태는 신호 상태 “0”을 갖는다. 시간 경과 후에, 타이머 상태는 신호 상태 “1”을 갖는다.
S1, S0, L1, L0, V1, V0, A1, R1	TR	타이머 중지 및 리셋: 정의된 이벤트가 발생하자마자, 타이머는 중지된다. 타이머 상태와 시간 값은 0으로 리셋된다.
-	TF	Off delay: 스텝이 활성화되자마자 타이머 상태는 “1”로 세트된다. 스텝이 비-활성화 될 때 타이머는 동작을 시작하지만, 타이머 상태는 시간 경과 후에만 “0”으로 리셋된다.