

VARIABLES

VAR_GLOBAL

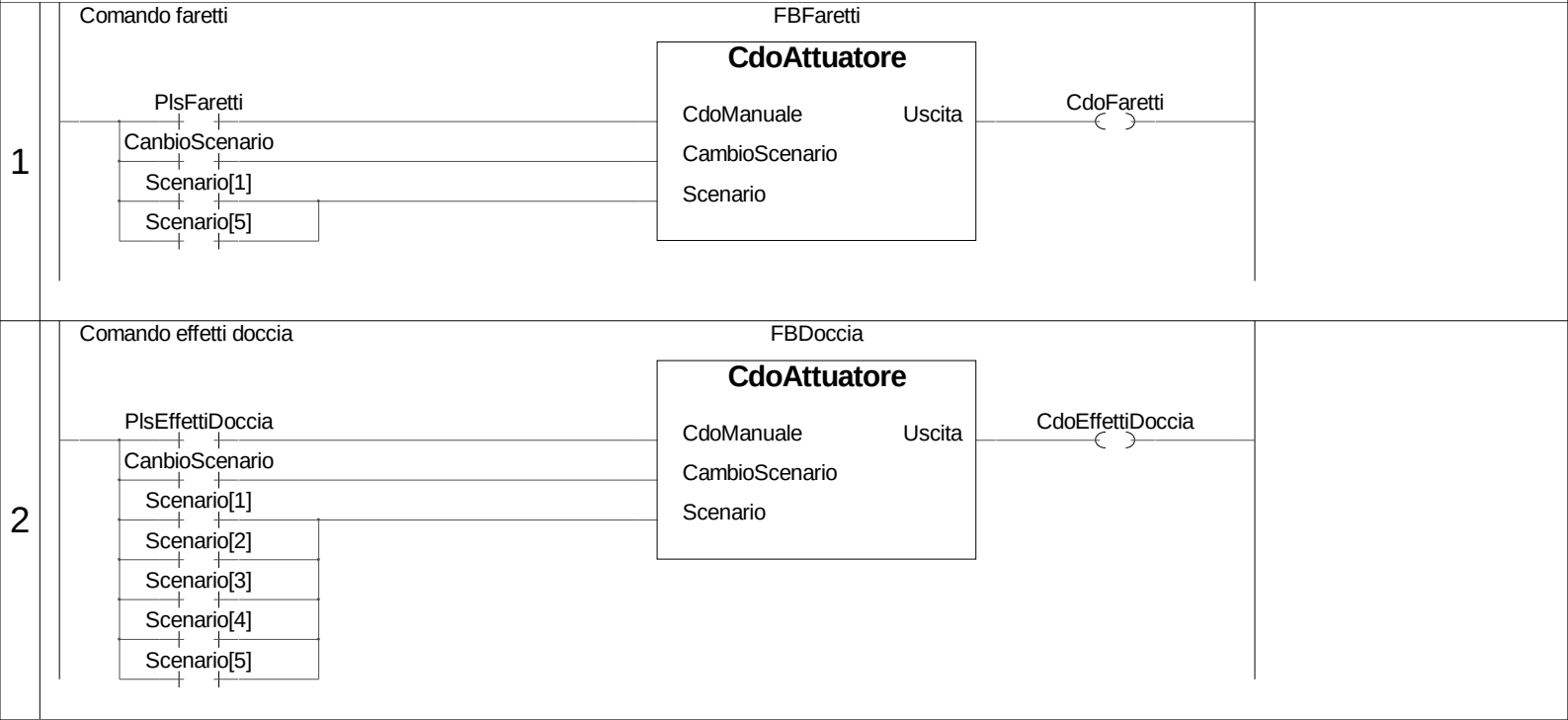
```

PlsScenario1 AT %IX0.1 : BOOL; (* Cdo scenario 1 *)
PlsScenario2 AT %IX0.2 : BOOL; (* Cdo scenario 2 *)
PlsScenario3 AT %IX0.3 : BOOL; (* Cdo scenario 3 *)
PlsScenario4 AT %IX0.4 : BOOL; (* Cdo scenario 4 *)
PlsScenario5 AT %IX0.5 : BOOL; (* Cdo scenario 5 *)
PlsScenario6 AT %IX0.6 : BOOL; (* Cdo scenario 6 *)
PlsFaretti AT %IX0.7 : BOOL; (* Pulsante attivazione faretti *)
PlsEffettiDoccia AT %IX0.8 : BOOL; (* Pulsante attivazione effetti doccia *)
CdoFaretti AT %QX0.0 : BOOL; (* Cdo manuale faretti *)
CdoEffettiDoccia AT %QX0.1 : BOOL; (* Cdo manuale effetti doccia *)
Scenario : ARRAY[ 0..7 ] OF BOOL; (* Cdo attivazione scenario *)
CambioScenario : BOOL; (* Si attiva per un loop al cambio di scenario *)
END_VAR

```

	Project : SuiteHotel	
	VARIABLES :	
	Release : SuiteHotel	Ver :1.00
	Author :	Date:09/01/2014
	Note :	Page:1 of 1

```
VAR
FBDoccia : CdoAttuatore; (* Gestione effetti doccia *)
FBFaretti : CdoAttuatore; (* Gestione faretti *)
END_VAR
```



1	Ad ogni cambio di scenario si attiva un impulso Sono azzerati tutti gli scenari, verrà poi attivato quello selezionato Lo scenario 1 è un selettore si attiva sia attivandolo che disattivandolo		CambioScenario	
	PlsScenario1 PlsScenario2 PlsScenario3 PlsScenario4 PlsScenario5 PlsScenario6		Scenario[0] Scenario[1] Scenario[2] Scenario[3] Scenario[4] Scenario[5] Scenario[6]	
2	Scenario 1, si attiva sia entrando in camera che uscendo		Scenario[1]	
3	Scenario 2, si attiva su pulsante		Scenario[2]	
4	Scenario 3, si attiva su pulsante		Scenario[3]	
5	Scenario 4, si attiva su pulsante		Scenario[4]	
6	Scenario 5, si attiva su pulsante		Scenario[5]	
7	Scenario 6, si attiva su pulsante		Scenario[6]	

Project : SuiteHotel

PROGRAM : AttivazioneScenari

Release : SuiteHotel

Ver :1.00

Author :

Date:09/01/2014

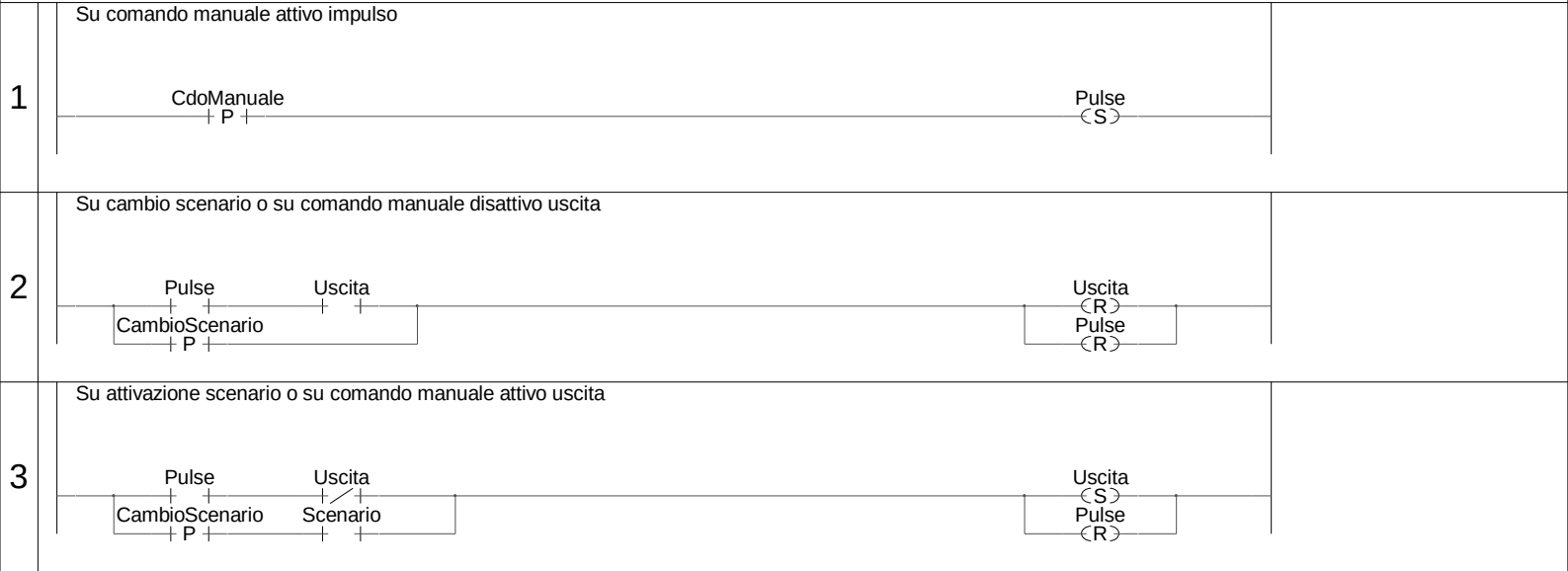
Note :

Page:1 of 1

```
VAR_INPUT
CdoManuale : BOOL; (* Comando manuale *)
CambioScenario : BOOL; (* Cambio scenario *)
Scenario : BOOL; (* Comando da scenario *)
END_VAR

VAR_OUTPUT
Uscita : BOOL; (* Uscita comando *)
END_VAR

VAR
Pulse : BOOL; (* Impulso comando manuale *)
END_VAR
```



	Project : SuiteHotel	
	FUNCTION BLOCK : CdoAttuatore	
	Release : SuiteHotel	Ver :1.00
	Author :	Date:09/01/2014
	Note :	Page:1 of 1