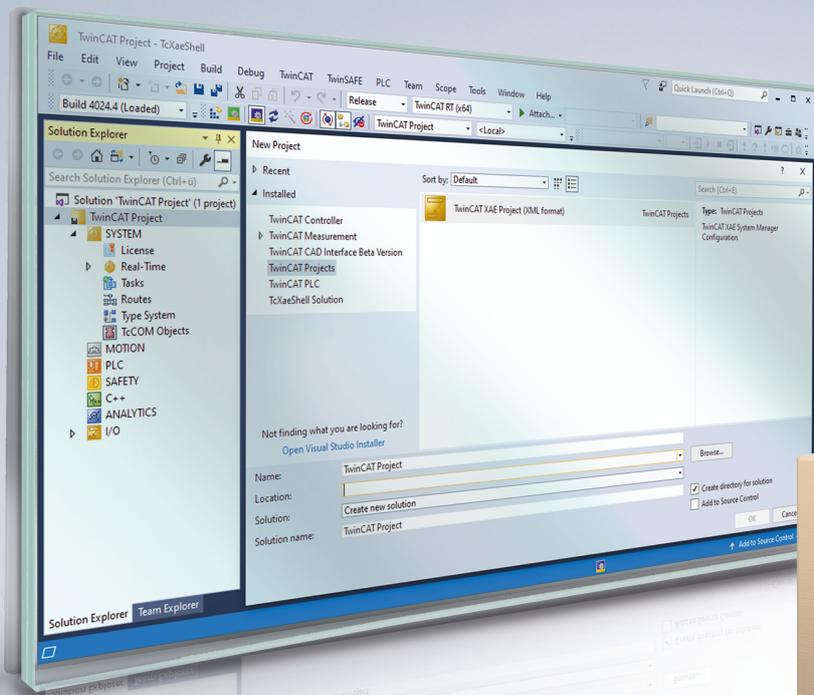


BECKHOFF New Automation Technology

Handbuch | DE

TF8010

TwinCAT 3 | Building Automation Basic



Inhaltsverzeichnis

1	Vorwort.....	5
1.1	Hinweise zur Dokumentation	5
1.2	Zu Ihrer Sicherheit.....	6
1.3	Hinweise zur Informationssicherheit	7
2	Übersicht.....	8
3	Einbindung in TwinCAT.....	9
3.1	Systemvoraussetzungen	9
3.2	Installation	9
3.3	Lizenzierung	12
4	Programmierung	15
4.1	POUs.....	15
4.1.1	Umrechnungsfunktionen	15
4.1.2	Energiemanagement.....	16
4.1.3	Fassade	20
4.1.4	Filterfunktionen.....	29
4.1.5	Beleuchtung	34
4.1.6	Szenenverwaltung.....	59
4.1.7	Signalverarbeitung	69
4.1.8	Zeitschaltfunktionen	73
4.1.9	Fehlercodes	96
4.2	DUTs	96
4.2.1	Enumerationen.....	96
4.2.2	Strukturen.....	97
4.3	GVLs	99
4.3.1	Konstanten	99
5	Anhang.....	100
5.1	Support und Service.....	100

1 Vorwort

1.1 Hinweise zur Dokumentation

Diese Beschreibung wendet sich ausschließlich an ausgebildetes Fachpersonal der Steuerungs- und Automatisierungstechnik, das mit den geltenden nationalen Normen vertraut ist.

Zur Installation und Inbetriebnahme der Komponenten ist die Beachtung der Dokumentation und der nachfolgenden Hinweise und Erklärungen unbedingt notwendig.

Das Fachpersonal ist verpflichtet, stets die aktuell gültige Dokumentation zu verwenden.

Das Fachpersonal hat sicherzustellen, dass die Anwendung bzw. der Einsatz der beschriebenen Produkte alle Sicherheitsanforderungen, einschließlich sämtlicher anwendbaren Gesetze, Vorschriften, Bestimmungen und Normen erfüllt.

Disclaimer

Diese Dokumentation wurde sorgfältig erstellt. Die beschriebenen Produkte werden jedoch ständig weiterentwickelt.

Wir behalten uns das Recht vor, die Dokumentation jederzeit und ohne Ankündigung zu überarbeiten und zu ändern.

Aus den Angaben, Abbildungen und Beschreibungen in dieser Dokumentation können keine Ansprüche auf Änderung bereits gelieferter Produkte geltend gemacht werden.

Marken

Beckhoff®, TwinCAT®, TwinCAT/BSD®, TC/BSD®, EtherCAT®, EtherCAT G®, EtherCAT G10®, EtherCAT P®, Safety over EtherCAT®, TwinSAFE®, XFC®, XTS® und XPlanar® sind eingetragene und lizenzierte Marken der Beckhoff Automation GmbH.

Die Verwendung anderer in dieser Dokumentation enthaltenen Marken oder Kennzeichen durch Dritte kann zu einer Verletzung von Rechten der Inhaber der entsprechenden Bezeichnungen führen.

Patente

Die EtherCAT-Technologie ist patentrechtlich geschützt, insbesondere durch folgende Anmeldungen und Patente:

EP1590927, EP1789857, EP1456722, EP2137893, DE102015105702

mit den entsprechenden Anmeldungen und Eintragungen in verschiedenen anderen Ländern.

EtherCAT®

EtherCAT® ist eine eingetragene Marke und patentierte Technologie lizenziert durch die Beckhoff Automation GmbH, Deutschland

Copyright

© Beckhoff Automation GmbH & Co. KG, Deutschland.

Weitergabe sowie Vervielfältigung dieses Dokuments, Verwertung und Mitteilung seines Inhalts sind verboten, soweit nicht ausdrücklich gestattet.

Zuwendungen verpflichten zu Schadenersatz. Alle Rechte für den Fall der Patent-, Gebrauchsmuster- oder Geschmacksmustereintragung vorbehalten.

Fremdmarken

In dieser Dokumentation werden Marken und Wortmarken Dritter verwendet. Die zugehörigen Markenvermerke befinden sich unter: <https://www.beckhoff.com/trademarks>

1.2 Zu Ihrer Sicherheit

Sicherheitsbestimmungen

Lesen Sie die folgenden Erklärungen zu Ihrer Sicherheit. Beachten und befolgen Sie stets produktspezifische Sicherheitshinweise, die Sie gegebenenfalls an den entsprechenden Stellen in diesem Dokument vorfinden.

Haftungsausschluss

Die gesamten Komponenten werden je nach Anwendungsbestimmungen in bestimmten Hard- und Software-Konfigurationen ausgeliefert. Änderungen der Hard- oder Software-Konfiguration, die über die dokumentierten Möglichkeiten hinausgehen, sind unzulässig und bewirken den Haftungsausschluss der Beckhoff Automation GmbH & Co. KG.

Qualifikation des Personals

Diese Beschreibung wendet sich ausschließlich an ausgebildetes Fachpersonal der Steuerungs-, Automatisierungs- und Antriebstechnik, das mit den geltenden Normen vertraut ist.

Signalwörter

Im Folgenden werden die Signalwörter eingeordnet, die in der Dokumentation verwendet werden. Um Personen- und Sachschäden zu vermeiden, lesen und befolgen Sie die Sicherheits- und Warnhinweise.

Warnungen vor Personenschäden

GEFAHR

Es besteht eine Gefährdung mit hohem Risikograd, die den Tod oder eine schwere Verletzung zur Folge hat.

WARNUNG

Es besteht eine Gefährdung mit mittlerem Risikograd, die den Tod oder eine schwere Verletzung zur Folge haben kann.

VORSICHT

Es besteht eine Gefährdung mit geringem Risikograd, die eine mittelschwere oder leichte Verletzung zur Folge haben kann.

Warnung vor Umwelt- oder Sachschäden

HINWEIS

Es besteht eine mögliche Schädigung für Umwelt, Geräte oder Daten.

Information zum Umgang mit dem Produkt



Diese Information beinhaltet z. B.:
Handlungsempfehlungen, Hilfestellungen oder weiterführende Informationen zum Produkt.

1.3 Hinweise zur Informationssicherheit

Die Produkte der Beckhoff Automation GmbH & Co. KG (Beckhoff) sind, sofern sie online zu erreichen sind, mit Security-Funktionen ausgestattet, die den sicheren Betrieb von Anlagen, Systemen, Maschinen und Netzwerken unterstützen. Trotz der Security-Funktionen sind die Erstellung, Implementierung und ständige Aktualisierung eines ganzheitlichen Security-Konzepts für den Betrieb notwendig, um die jeweilige Anlage, das System, die Maschine und die Netzwerke gegen Cyber-Bedrohungen zu schützen. Die von Beckhoff verkauften Produkte bilden dabei nur einen Teil des gesamtheitlichen Security-Konzepts. Der Kunde ist dafür verantwortlich, dass unbefugte Zugriffe durch Dritte auf seine Anlagen, Systeme, Maschinen und Netzwerke verhindert werden. Letztere sollten nur mit dem Unternehmensnetzwerk oder dem Internet verbunden werden, wenn entsprechende Schutzmaßnahmen eingerichtet wurden.

Zusätzlich sollten die Empfehlungen von Beckhoff zu entsprechenden Schutzmaßnahmen beachtet werden. Weiterführende Informationen über Informationssicherheit und Industrial Security finden Sie in unserem <https://www.beckhoff.de/secguide>.

Die Produkte und Lösungen von Beckhoff werden ständig weiterentwickelt. Dies betrifft auch die Security-Funktionen. Aufgrund der stetigen Weiterentwicklung empfiehlt Beckhoff ausdrücklich, die Produkte ständig auf dem aktuellen Stand zu halten und nach Bereitstellung von Updates diese auf die Produkte aufzuspielen. Die Verwendung veralteter oder nicht mehr unterstützter Produktversionen kann das Risiko von Cyber-Bedrohungen erhöhen.

Um stets über Hinweise zur Informationssicherheit zu Produkten von Beckhoff informiert zu sein, abonnieren Sie den RSS Feed unter <https://www.beckhoff.de/secinfo>.

2 Übersicht



Diese Bibliothek dient zur Wartung und Instandhaltung von bestehenden Projekten!

Für neue Projekte verwenden Sie bitte die Bestandteile der TF8040 TwinCAT Building Automation.

Die Bibliothek bietet dem Anwender grundsätzliche Funktionen für die Raumautomation und Gebäudesteuerung.

Für den Nutzer dieser Bibliothek werden folgende Grundkenntnisse vorausgesetzt:

- TwinCAT XAE
- Aufbau und Eigenschaften der Beckhoff IPCs und deren Busklemmensystem
- Einschlägige Sicherheitsvorschriften der technischen Gebäudeausrüstung

Diese Softwarebibliothek ist für Gebäudeautomation-Systempartner der Beckhoff Automation GmbH & Co. KG. Die Systempartner sind tätig in dem Bereich Gebäudeautomation und beschäftigen sich mit Errichtung, Inbetriebsetzung, Erweiterung, Wartung und Service von mess-, steuer- und regelungstechnischen Anlagen der technischen Gebäudeausrüstung.

Die Tc3 Building Automation Basic-Bibliothek ist auf allen Hardware-Plattformen einsetzbar, die TwinCAT 3.1 oder höher unterstützen.

3 Einbindung in TwinCAT

3.1 Systemvoraussetzungen

Technische Daten	Voraussetzung
Betriebssystem	Windows 7/10, Windows Embedded Standard 7, Windows CE 7
Zielplattform	PC-Architektur (x86, x64 und ARM)
Minimale TwinCAT-Version	TwinCAT 3.1 Build 4020.32 und höher
Erforderliches TwinCAT-Setup-Level	TwinCAT 3 XAE, XAR
Erforderliche TwinCAT-Lizenz	TF8010_TC3 Building Automation Basic

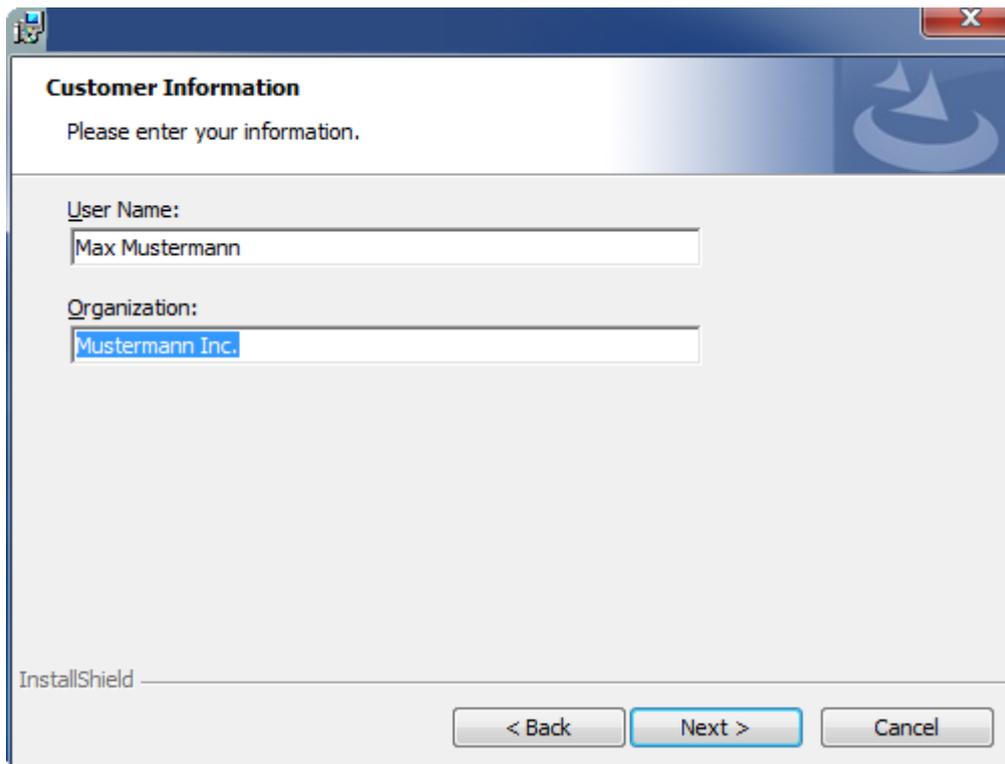
3.2 Installation

Nachfolgend wird beschrieben, wie die TwinCAT 3 Function für Windows-basierte Betriebssysteme installiert wird.

- ✓ Die Setup-Datei der TwinCAT 3 Function wurde von der Beckhoff-Homepage heruntergeladen.
- 1. Führen Sie die Setup-Datei als Administrator aus. Wählen Sie dazu im Kontextmenü der Datei den Befehl **Als Administrator ausführen**.
 - ⇒ Der Installationsdialog öffnet sich.
- 2. Akzeptieren Sie die Endbenutzerbedingungen und klicken Sie auf **Next**.



3. Geben Sie Ihre Benutzerdaten ein.



Customer Information
Please enter your information.

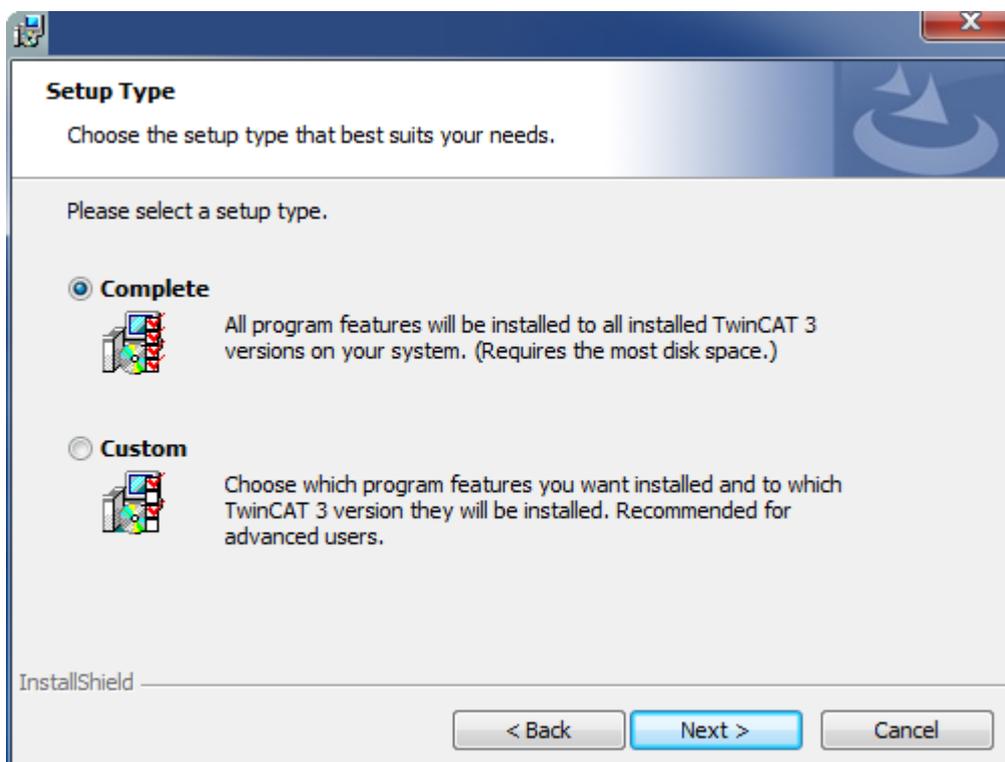
User Name:
Max Mustermann

Organization:
Mustermann Inc.

InstallShield

< Back Next > Cancel

4. Wenn Sie die TwinCAT 3 Function vollständig installieren möchten, wählen Sie **Complete** als Installationstyp. Wenn Sie die Komponenten der TwinCAT 3 Function separat installieren möchten, wählen Sie **Custom**.



Setup Type
Choose the setup type that best suits your needs.

Please select a setup type.

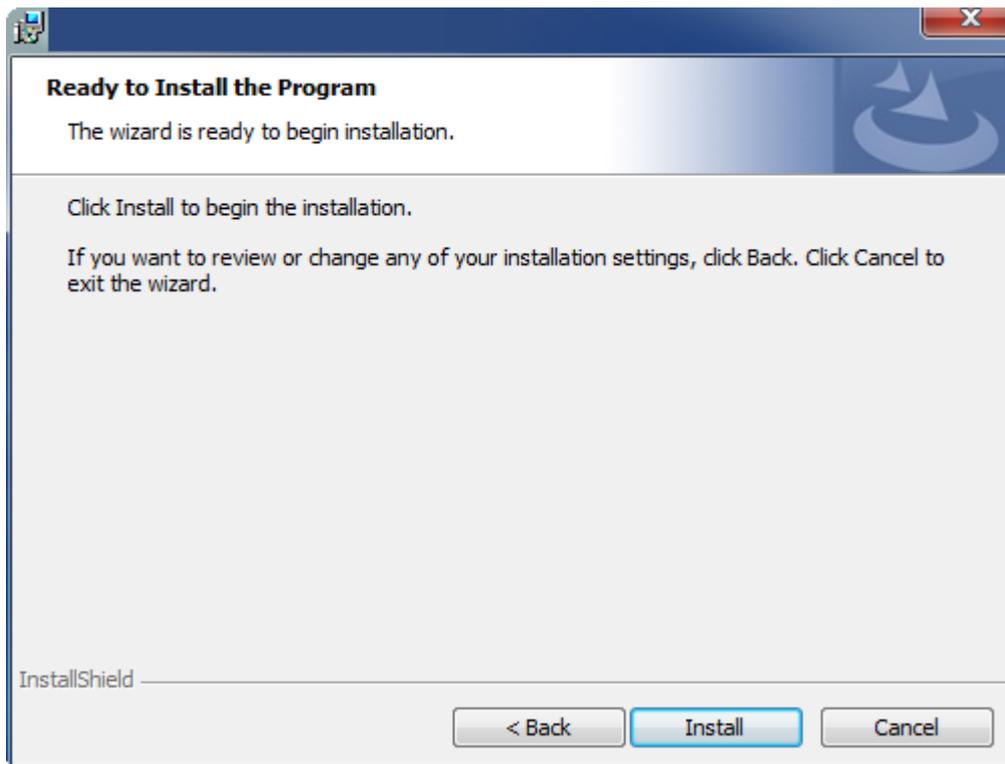
Complete
 All program features will be installed to all installed TwinCAT 3 versions on your system. (Requires the most disk space.)

Custom
 Choose which program features you want installed and to which TwinCAT 3 version they will be installed. Recommended for advanced users.

InstallShield

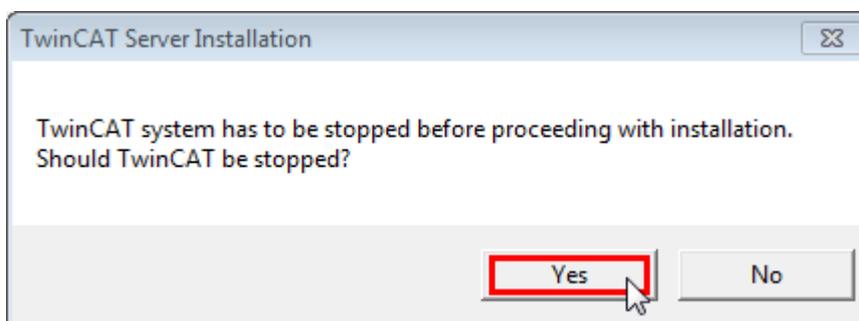
< Back Next > Cancel

5. Wählen Sie **Next** und anschließend **Install**, um die Installation zu beginnen.

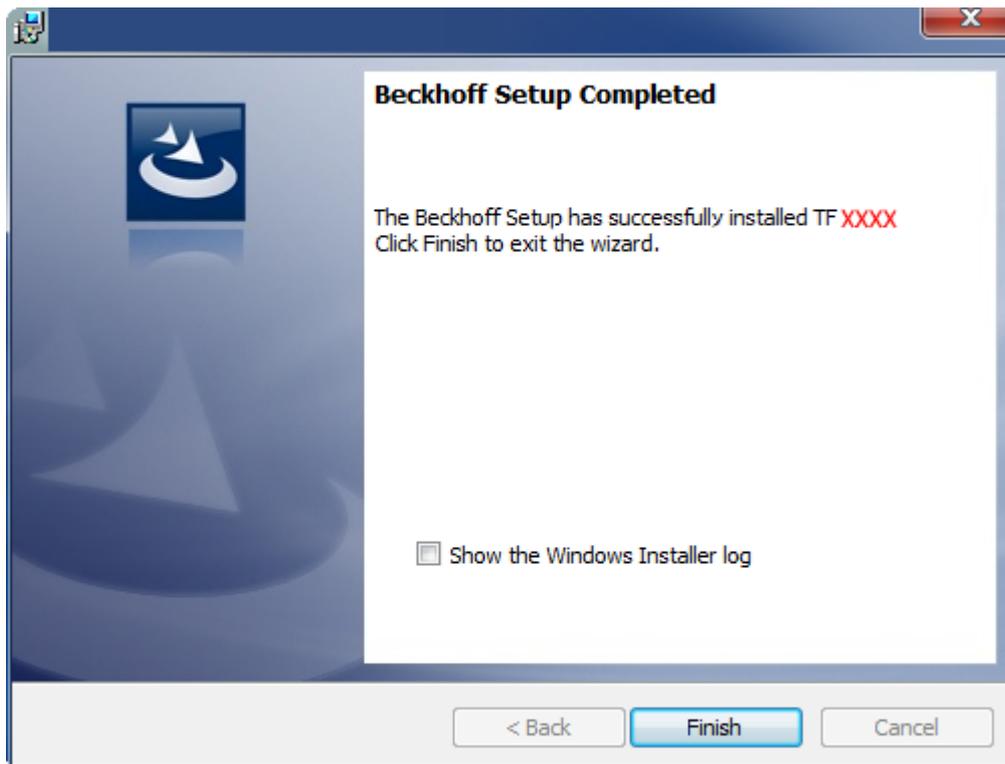


⇒ Ein Dialog weist Sie darauf hin, dass das TwinCAT-System für die weitere Installation gestoppt werden muss.

6. Bestätigen Sie den Dialog mit **Yes**.



7. Wählen Sie **Finish**, um das Setup zu beenden.



⇒ Die TwinCAT 3 Function wurde erfolgreich installiert.

3.3 Lizenzierung

Die TwinCAT 3 Function ist als Vollversion oder als 7-Tage-Testversion freischaltbar. Beide Lizenztypen sind über die TwinCAT-3-Entwicklungsumgebung (XAE) aktivierbar.

Lizenzierung der Vollversion einer TwinCAT 3 Function

Die Beschreibung der Lizenzierung einer Vollversion finden Sie im Beckhoff Information System in der Dokumentation „[TwinCAT-3-Lizenzierung](#)“.

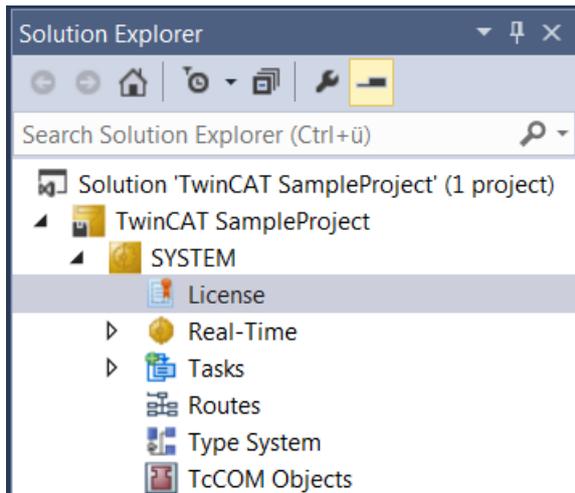
Lizenzierung der 7-Tage-Testversion einer TwinCAT 3 Function



Eine 7-Tage-Testversion kann nicht für einen [TwinCAT-3-Lizenz-Dongle](#) freigeschaltet werden.

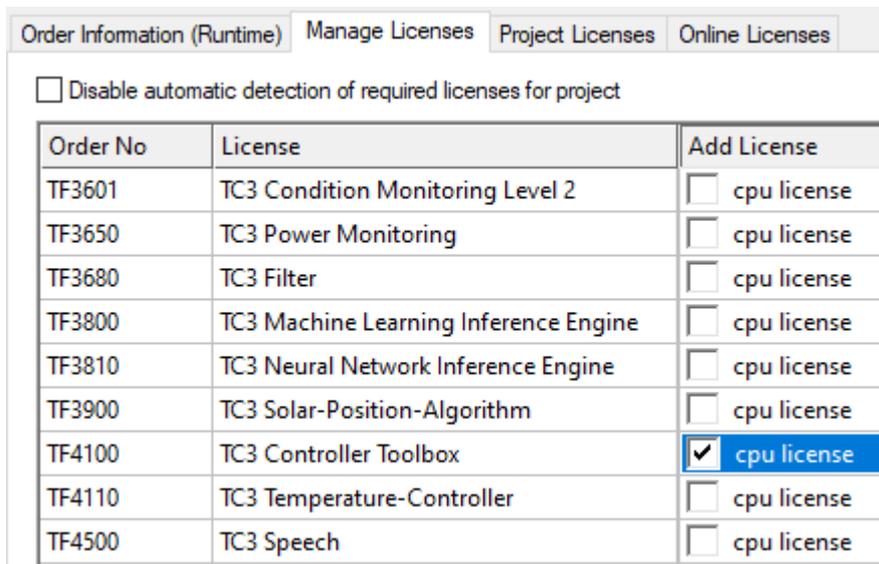
1. Starten Sie die TwinCAT-3-Entwicklungsumgebung (XAE).
2. Öffnen Sie ein bestehendes TwinCAT-3-Projekt oder legen Sie ein neues Projekt an.
3. Wenn Sie die Lizenz für ein Remote-Gerät aktivieren wollen, stellen Sie das gewünschte Zielsystem ein. Wählen Sie dazu in der Symbolleiste in der Drop-down-Liste **Choose Target System** das Zielsystem aus.
 - ⇒ Die Lizenzierungseinstellungen beziehen sich immer auf das eingestellte Zielsystem. Mit der Aktivierung des Projekts auf dem Zielsystem werden automatisch auch die zugehörigen TwinCAT-3-Lizenzen auf dieses System kopiert.

4. Klicken Sie im **Solution Explorer** im Teilbaum **SYSTEM** doppelt auf **License**.



⇒ Der TwinCAT-3-Lizenzmanager öffnet sich.

5. Öffnen Sie die Registerkarte **Manage Licenses**. Aktivieren Sie in der Spalte **Add License** das Auswahlkästchen für die Lizenz, die Sie Ihrem Projekt hinzufügen möchten (z. B. „TF4100 TC3 Controller Toolbox“).



6. Öffnen Sie die Registerkarte **Order Information (Runtime)**.

⇒ In der tabellarischen Übersicht der Lizenzen wird die zuvor ausgewählte Lizenz mit dem Status „missing“ angezeigt.

7. Klicken Sie auf **7 Days Trial License...**, um die 7-Tage-Testlizenz zu aktivieren.

The screenshot shows the 'License Management' window with the following sections:

- Order Information (Runtime)**: Includes tabs for 'Manage Licenses', 'Project Licenses', and 'Online Licenses'. Below are fields for 'License Device' (Target (Hardware Id)), 'System Id' (2DB25408-B4CD-81DF-5488-6A3D9B49EF19), and 'Platform' (other (91)).
- License Request**: Includes a 'Provider' dropdown (Beckhoff Automation), 'License Id', 'Customer Id', and a 'Comment' field. A 'Generate File...' button is also present.
- License Activation**: This section is highlighted with a red box and contains two buttons: '7 Days Trial License...' and 'License Response File...'.

⇒ Es öffnet sich ein Dialog, der Sie auffordert, den im Dialog angezeigten Sicherheitscode einzugeben.

The 'Enter Security Code' dialog box contains the following elements:

- Title: Enter Security Code
- Text: Please type the following 5 characters:
- Code display: Kg8T4
- Input field: A two-character input field with a red border, currently empty.
- Buttons: 'OK' (highlighted with a red box) and 'Cancel'.

8. Geben Sie den Code genauso ein, wie er angezeigt wird, und bestätigen Sie ihn.

9. Bestätigen Sie den nachfolgenden Dialog, der Sie auf die erfolgreiche Aktivierung hinweist.

⇒ In der tabellarischen Übersicht der Lizenzen gibt der Lizenzstatus nun das Ablaufdatum der Lizenz an.

10. Starten Sie das TwinCAT-System neu.

⇒ Die 7-Tage-Testversion ist freigeschaltet.

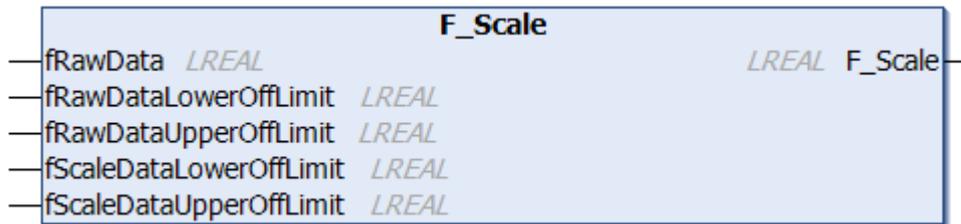
4 Programmierung

Die TwinCAT PLC Building Automation Bibliothek beinhaltet nützliche Funktionsbausteine zur Automatisierung von Gebäuden.

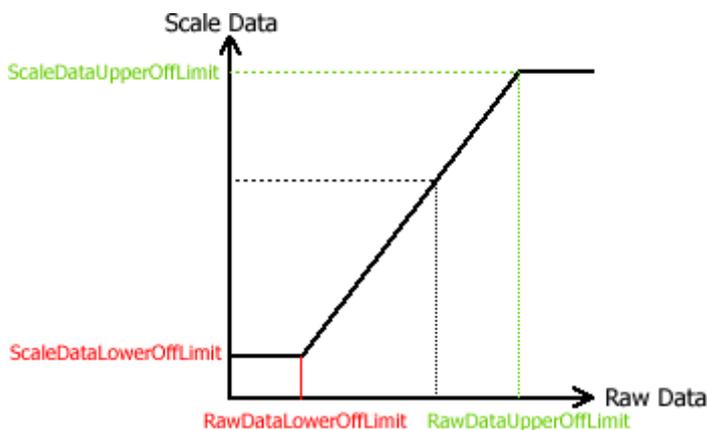
4.1 POU's

4.1.1 Umrechnungsfunktionen

4.1.1.1 F_Scale



Ein analoger Rohwert wird auf den angegebenen Messbereich skaliert und als Funktionswert zurückgegeben. Überschreitet der Rohwert den oberen oder unteren Messbereich, so wird der entsprechende Grenzwert ausgegeben. Zwischen dem oberen und unteren Grenzwert der Rohdaten, muss mindestens ein Unterschied von 0.01 vorhanden sein. Ist dieses nicht der Fall, so wird der untere Grenzwert ausgegeben.



FUNCTION F_Scale: LREAL

VAR_INPUT

```
fRawData          : LREAL;
fRawDataLowerOffLimit : LREAL;
fRawDataUpperOffLimit : LREAL;
fScaleDataLowerOffLimit : LREAL;
fScaleDataUpperOffLimit : LREAL;
```

fRawData: Rohwert.

fRawDataLowerOffLimit: Unterer Grenzwert vom Rohwert.

fRawDataUpperOffLimit: Oberer Grenzwert vom Rohwert.

fScaleDataLowerOffLimit: Unterer Grenzwert vom skalierten Messwert.

fScaleDataUpperOffLimit: Oberer Grenzwert vom skalierten Messwert.

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.1.2 Temperaturumrechnungsfunktionen

zwischen Kelvin, Celsius, Reaumur und Fahrenheit.

F_TO_C **K_TO_F** **C_TO_F** **R_TO_K**
F_TO_K **K_TO_C** **C_TO_K** **R_TO_C**
F_TO_R **K_TO_R** **C_TO_R** **R_TO_F**

Übersicht

	Kelvin (K)	Grad Celsius (°C)	Reaumur (°R)	Fahrenheit (°F)
absoluter Nullpunkt	0	-273,15	-218,52	-459,67
Schmelzpunkt	273,15	0	0	32
Siedepunkt	373,15	100	80	212

(Schmelz- und Siedepunkt beziehen sich auf reines Wasser)

Umrechnungsregeln

	Kelvin (K)	Grad Celsius (°C)	Reaumur (°R)	Fahrenheit (°F)
x = Kelvin (K)	-	$= x - 273,15^{\circ}\text{C}$	$= \frac{4}{5}(x - 273,15)^{\circ}\text{R}$	$= \frac{9}{5}(x - 273,15) + 32^{\circ}\text{F}$
x = Grad Celsius (°C)	$= x + 273,15\text{K}$	-	$= \frac{4}{5}x^{\circ}\text{R}$	$= \frac{9}{5}x + 32^{\circ}\text{F}$
x = Reaumur (°R)	$= \frac{5}{4}x + 273,15\text{K}$	$= \frac{5}{4}x^{\circ}\text{C}$	-	$= \frac{9}{4}x + 32^{\circ}\text{F}$
x = Fahrenheit (°F)	$= \frac{5}{9}(x - 32) + 273,15\text{K}$	$= \frac{5}{9}(x - 32)^{\circ}\text{C}$	$= \frac{4}{9}(x - 32)^{\circ}\text{R}$	-

4.1.2 Energiemanagement

4.1.2.1 FB_MaximumDemandController

FB_MaximumDemandController	
— bStart <i>BOOL</i>	ARRAY [1..8] OF <i>BOOL</i> arrLoad
— fMeterConstant <i>LREAL</i>	<i>LREAL</i> fAgreedEnergy
— fAgreedPower <i>LREAL</i>	<i>LREAL</i> fInstantaneousEnergy
— bPeriodPulse <i>BOOL</i>	<i>LREAL</i> fActualEnergy
— arrLoadParameters <i>ARRAY [1..8] OF ST_MDCLoadParameters</i>	<i>TIME</i> tRemainingTime
— stInDataKL1501 <i>ST_MDCInDataKL1501</i>	<i>LREAL</i> fLastPeriodEnergy
— stOutDataKL1501 <i>ST_MDCOutDataKL1501</i>	<i>BOOL</i> bEmergencySignal
	<i>BOOL</i> bError
	<i>UDINT</i> nErrorId

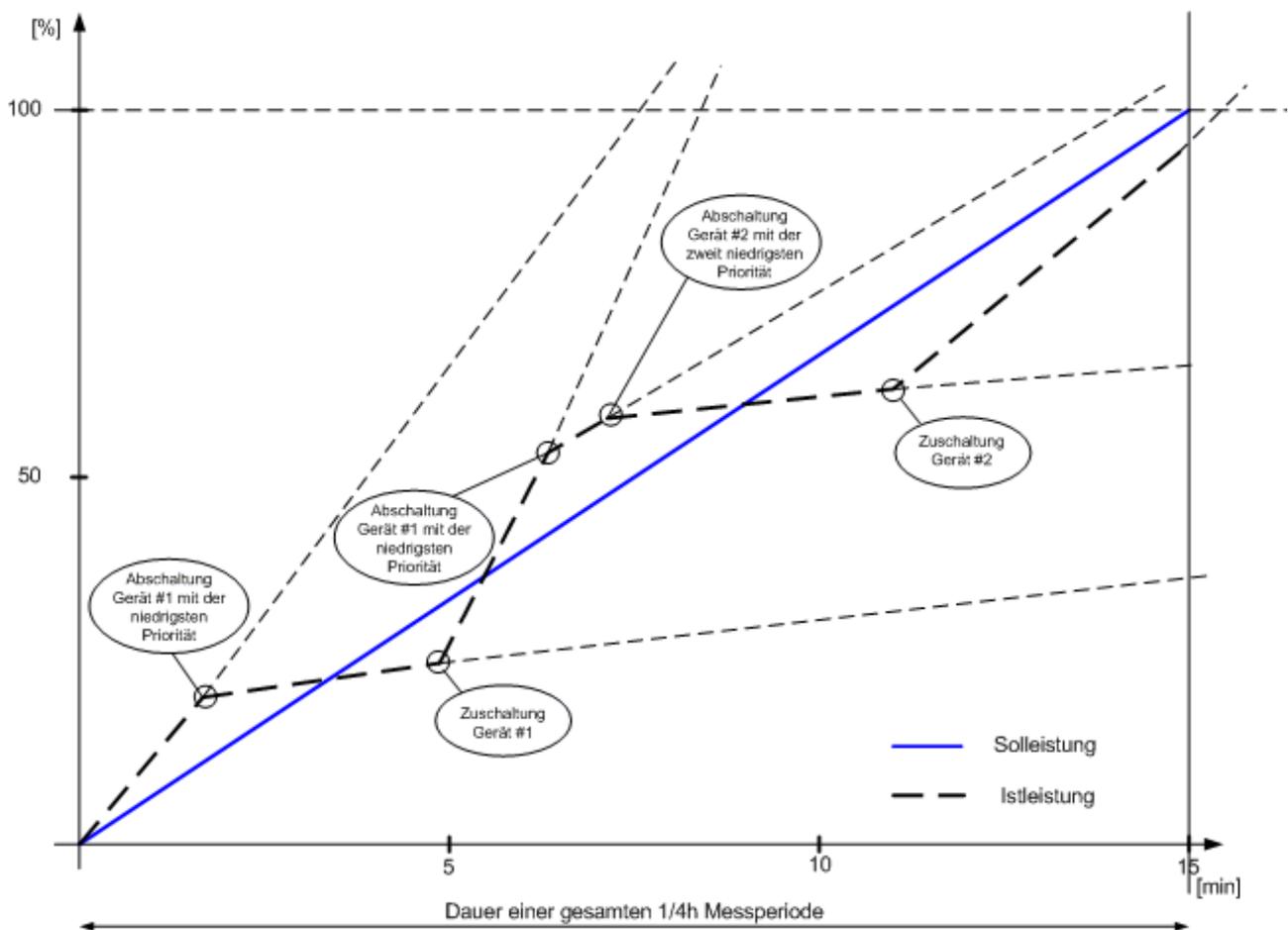
Baustein zur Spitzenlastoptimierung, der durch Ab-/ Zuschaltung von bis zu acht Verbrauchern die Einhaltung der eingestellten Leistungsgrenze realisiert. Die Verbraucher können entsprechend ihrer Leistung und Priorität so abgeschaltet werden, dass keine Störungen des Produktionsablaufs entstehen.

Zur Erkennung der einzelnen Messzyklen wird von dem Energieversorgungsunternehmen (EVU) ein Synchronimpuls geliefert. Dieser gibt den Beginn eines neuen Messzyklus an und muss auf den Eingang *bPeriodPulse* aufgeschaltet werden. Die Erfassung der Ist-Leistung erfolgt über die Zählerklemme KL1501.

Der Baustein arbeitet mit einer festen Messperiodenzeit von 15 Minuten. Überschreitet der Synchronimpuls die 16-Minuten-Grenze, so wird der Ausgang *bEmergencySignal* gesetzt.

Zu Beginn jeder Messperiode werden alle Verbraucher zugeschaltet. Innerhalb der Messperiode erfolgt bei drohender Überschreitung der Leistungsgrenze (*fAgreedPower*) nacheinander eine Abschaltung der Verbraucher. Ist die Gefahr der Lastüberschreitung nicht mehr gegeben, werden die Verbraucher wieder eingeschaltet.

Über eine Eingangsvariable können Besonderheiten, wie minimale Einschaltzeit, minimale Ausschaltzeit oder maximale Ausschaltzeit festgelegt werden. Ebenfalls kann die Priorität der einzelnen Verbraucher bestimmt werden. Verbraucher mit einer niedrigen Priorität werden vor Verbrauchern mit einer hohen Priorität abgeschaltet.



VAR_INPUT

```

bStart          : BOOL;
fMeterConstant  : LREAL;
fAgreedPower    : LREAL;
bPeriodPulse    : BOOL;
arrLoadParameter : ARRAY[1..8] OF ST_MDCLoadParameters;
    
```

bStart: Über eine positive Flanke an diesem Eingang wird der Baustein aktiviert.

fMeterConstant: Zählerkonstante [Impulse / kWh].

fAgreedPower: Dies ist die vereinbarte Leistungsgrenze, die im Betriebsfall nach Möglichkeit nicht überschritten werden darf [kW].

bPeriodPulse: Synchronimpuls, der vom Energieversorgungsunternehmen (EVU) gesendet wird. Mit diesem Impuls wird das Messintervall gestartet.

arrLoadParameter: Parameterstruktur des jeweiligen Verbrauchers (siehe [ST_MDCLoadParameters](#) [► 97]).

VAR_OUTPUT

```
arrLoad          : ARRAY[1..8] OF BOOL;
fAgreedEnergy    : LREAL;
fInstantaneousEnergy : LREAL;
fActualEnergy    : LREAL;
tRemainingTime   : TIME;
fLastPeriodEnergy : LREAL;
bEmergencySignal : BOOL;
bError           : BOOL;
nErrorId         : UDINT;
```

arrLoad: Ist ein Array vom Datentyp BOOL; eingeschaltete Verbraucher sind TRUE.

fAgreedEnergy: Vereinbarter Energieverbrauch [kWh].

fInstantaneousEnergy: momentaner Energieverbrauch [kWh] bezogen auf einen Integrationszeitraum von 15s (interner Messintervall).

fActualEnergy: Zum "jetzigen" betrachteten Zeitpunkt der Messperiode verbrauchte Energie.

tRemainingTime: Restzeit bis zum nächsten Messintervall.

fLastPeriodEnergy: Sollleistung aus der vorhergegangenen Messperiode [kWh].

bEmergencySignal: Der Ausgang wird gesetzt sobald die vorgegebene Energie überschritten wird.

bError: Dieser Ausgang wird auf TRUE geschaltet, wenn bei der Ausführung eines Befehls ein Fehler aufgetreten ist.

nErrorId: Enthält den Fehlercode [► 96].

VAR_IN_OUT

```
stInDataKL1501 : ST_MDCInDataKL1501;
stOutDataKL1501 : ST_MDCOutDataKL1501;
```

stInDataKL1501: Verknüpft mit der KL1501 (siehe [ST_MDCInDataKL1501](#) [► 97]).

stOutDataKL1501: Verknüpft mit der KL1501 (siehe [ST_MDCOutDataKL1502](#) [► 98]).

Beispiel

```
VAR_GLOBAL
  arrLoadParameters      AT %MB100 : ARRAY[1..8] OF ST_MDCLoadParameters;

  (* KL1002 *)
  bPeriodPulse          AT %IX6.0 : BOOL;

  (* KL1501*)
  stInDataKL1501        AT %IB0 : ST_MDCInDataKL1501;
  stOutDataKL1501        AT %QB0 : ST_MDCOutDataKL1501;

  (* KL2404 *)
  bLoadOut1              AT %QX6.0 : BOOL;
  bLoadOut2              AT %QX6.1 : BOOL;
  bLoadOut3              AT %QX6.2 : BOOL;
  bLoadOut4              AT %QX6.3 : BOOL;

  (* KL2404 *)
  bLoadOut5              AT %QX6.4 : BOOL;
  bLoadOut6              AT %QX6.5 : BOOL;
  bLoadOut7              AT %QX6.6 : BOOL;
  bEmergencySignal       AT %QX6.7 : BOOL;
END_VAR

PROGRAM MAIN
VAR
  fbMaximumDemandController : FB_MaximumDemandController;
END_VAR

arrLoadParameters[1].bConnected := TRUE;
arrLoadParameters[1].nDegreeOfPriority := 1;
```

```

arrLoadParameters[1].tMINPowerOnTime := t#60s;
arrLoadParameters[1].tMINPowerOffTime := t#120s;
arrLoadParameters[1].tMAXPowerOffTime := t#600s;

arrLoadParameters[2].bConnected := TRUE;
arrLoadParameters[2].nDegreeOfPriority := 2;
arrLoadParameters[2].tMINPowerOnTime := t#60s;
arrLoadParameters[2].tMINPowerOffTime := t#120s;
arrLoadParameters[2].tMAXPowerOffTime := t#600s;

arrLoadParameters[3].bConnected := TRUE;
arrLoadParameters[3].nDegreeOfPriority := 3;
arrLoadParameters[3].tMINPowerOnTime := t#60s;
arrLoadParameters[3].tMINPowerOffTime := t#120s;
arrLoadParameters[3].tMAXPowerOffTime := t#300s;

arrLoadParameters[4].bConnected := TRUE;
arrLoadParameters[4].nDegreeOfPriority := 4;
arrLoadParameters[4].tMINPowerOnTime := t#20s;
arrLoadParameters[4].tMINPowerOffTime := t#30s;
arrLoadParameters[4].tMAXPowerOffTime := t#8m;

arrLoadParameters[5].bConnected := TRUE;
arrLoadParameters[5].nDegreeOfPriority := 5;
arrLoadParameters[5].tMINPowerOnTime := t#20s;
arrLoadParameters[5].tMINPowerOffTime := t#50s;
arrLoadParameters[5].tMAXPowerOffTime := t#20m;

arrLoadParameters[6].bConnected := TRUE;
arrLoadParameters[6].nDegreeOfPriority := 6;
arrLoadParameters[6].tMINPowerOnTime := t#30s;
arrLoadParameters[6].tMINPowerOffTime := t#1m;
arrLoadParameters[6].tMAXPowerOffTime := t#1m;

arrLoadParameters[7].bConnected := TRUE;
arrLoadParameters[7].nDegreeOfPriority := 7;
arrLoadParameters[7].tMINPowerOnTime := t#0s;
arrLoadParameters[7].tMINPowerOffTime := t#0s;
arrLoadParameters[7].tMAXPowerOffTime := t#1m;

arrLoadParameters[8].bConnected := FALSE;

fbMaximumDemandController(bStart := TRUE,
    fMeterConstant := 20000,
    fAgreedPower := 600,
    bPeriodPulse := bPeriodPulse,
    arrLoadParameters := arrLoadParameters,
    stInDataKL1501 := stInDataKL1501,
    stOutDataKL1501 := stOutDataKL1501);

bLoadOut1 := fbMaximumDemandController.arrLoad[1];
bLoadOut2 := fbMaximumDemandController.arrLoad[2];
bLoadOut3 := fbMaximumDemandController.arrLoad[3];
bLoadOut4 := fbMaximumDemandController.arrLoad[4];
bLoadOut5 := fbMaximumDemandController.arrLoad[5];
bLoadOut6 := fbMaximumDemandController.arrLoad[6];
bLoadOut7 := fbMaximumDemandController.arrLoad[7];
bEmergencySignal := fbMaximumDemandController.bEmergencySignal;

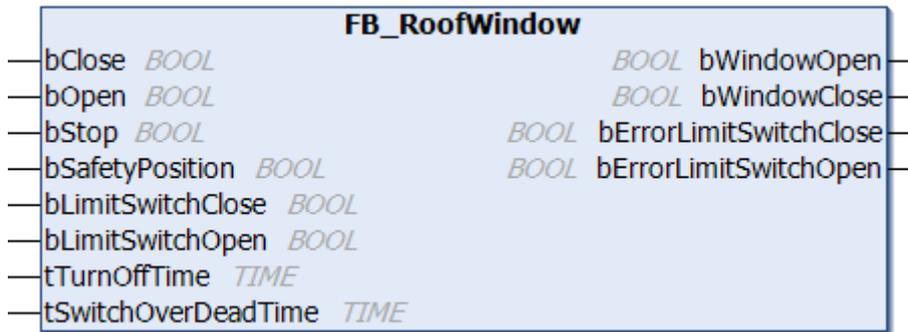
```

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.3 Fassade

4.1.3.1 FB_RoofWindow



Durch eine positive Flanke an den Eingängen *bOpen* oder *bClose* werden die Ausgänge *bWindowOpen* oder *bWindowClose* gesetzt. Diese bleiben so lange anstehen, bis die Zeit *tTurnOffTime* abgelaufen ist, oder bis ein anderer Befehl an den Baustein gegeben wird. Durch eine positive Flanke am Eingang *bStop* werden beide Ausgänge unmittelbar zurückgesetzt.

Durch den Parameter *tSwitchOverDeadTime* kann verhindert werden, dass ein unmittelbarer Richtungswechsel den Antriebsmotor zerstört. In den meisten Fällen liegt dieser Wert zwischen 0,5sec und 1,0 sec. Den genauen Wert erfahren Sie beim Antriebshersteller.

Sicherheitsposition

Das Fahren in die Sicherheitsposition (z. B. bei starkem Wind) kann durch Setzen des Eingangs *bSafetyPosition* erreicht werden. Für die Zeit *tTurnOffTime* wird der Ausgang *bWindowClose* gesetzt und der Ausgang *bWindowOpen* zurückgesetzt. Die Bedienung des Fensters ist solange gesperrt, wie der Eingang *bSafetyPosition* aktiv ist.

VAR_INPUT

```

bClose          : BOOL;
bOpen           : BOOL;
bStop           : BOOL;
bSafetyPosition : BOOL;
bLimitSwitchClose : BOOL;
bLimitSwitchOpen  : BOOL;
tTurnOffTime    : TIME := t#60s;
tSwitchOverDeadTime : TIME := t#400ms;
    
```

bClose: Ausgang *bWindowClose* setzen und Ausgang *bWindowOpen* zurücksetzen. Der Ausgang *bWindowClose* bleibt in Selbsthaltung.

bOpen: Ausgang *bWindowOpen* setzen und Ausgang *bWindowClose* zurücksetzen. Der Ausgang *bWindowOpen* bleibt in Selbsthaltung.

bStop: Ausgang *bWindowClose* und *bWindowOpen* zurücksetzen

bSafetyPosition: Sicherheitsposition wird angefahren. Hierfür wird für die Zeit *tTurnOffTime* das Fenster geschlossen. Solange der Eingang ansteht, ist die Bedienung des Fensters gesperrt.

bLimitSwitchClose: Optionaler Endschalter. Ist *bClose* gesetzt und wird innerhalb von *tTurnOffTime* *bLimitSwitchClose* nicht gesetzt, so wird *bErrorLimitSwitchClose* gesetzt.

bLimitSwitchOpen: Optionaler Endschalter. Ist *bOpen* gesetzt und wird innerhalb von *tTurnOffTime* *bLimitSwitchOpen* nicht gesetzt, so wird *bErrorLimitSwitchOpen* gesetzt.

tTurnOffTime: Wird kein Eingang betätigt, so werden nach dieser Zeitdauer die Ausgänge zurückgesetzt. Wird eine Zeitdauer von 0 angegeben, so werden die Ausgänge nicht automatisch zurückgesetzt. Der hier angegebene Wert sollte ca. 10 % größer sein, als die tatsächlich gemessene Fahrdauer.

tSwitchOverDeadTime: Verweildauer beim Richtungswechsel. Während dieser Zeit sind beide Ausgänge zurückgesetzt.

VAR_OUTPUT

```
bWindowOpen      : BOOL;
bWindowClose     : BOOL;
bErrorLimitSwitchClose : BOOL;
bErrorLimitSwitchOpen  : BOOL;
```

bWindowOpen: Das Fenster wird geöffnet.

bWindowClose: Das Fenster wird geschlossen.

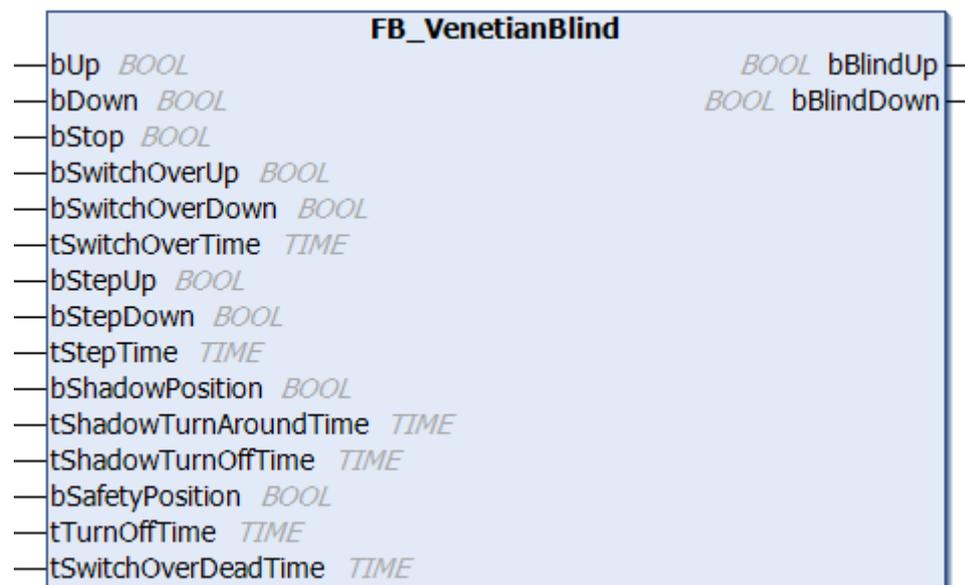
bErrorLimitSwitchClose: Fehler vom optionalen Endlagenschalter beim Schließen.

bErrorLimitSwitchOpen: Fehler vom optionalen Endlagenschalter beim Öffnen.

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.3.2 FB_VenetianBlind



Es stehen drei verschiedene Arten zur Verfügung, wie die Jalousie angesteuert werden kann:

- Durch eine positive Flanke an den Eingängen *bUp* oder *bDown* werden die Ausgänge *bBlindUp* oder *bBlindDown* gesetzt. Diese bleiben so lange anstehen, bis die Zeit *tTurnOffTime* abgelaufen ist, oder bis ein anderer Befehl an den Baustein gegeben wird. Durch eine positive Flanke am Eingang *bStop* werden beide Ausgänge unmittelbar zurückgesetzt.
- An den Eingängen *bSwitchOverUp* oder *bSwitchOverDown* werden statische Signale angelegt (z. B. durch Taster). Dadurch werden die Ausgänge *bBlindUp* oder *bBlindDown* gesetzt. Steht dieses Signal länger als *tSwitchOverTime* an, so gehen die Ausgänge in Selbsthaltung. D.h. die Ausgänge bleiben weiterhin anstehen, auch dann, wenn die Signale an den Eingängen wieder weggenommen werden. In den meisten Fällen ist für den Parameter *tSwitchOverTime* ein Wert von 500 ms ausreichend. Der Ausgang bleibt aber maximal für die Zeitdauer *tTurnOffTime* anstehen oder bis ein neuer Befehl an den Baustein gegeben wird.
- Die letzte Variante kann dann sinnvoll sein, wenn der Bediener die Stellung der Jalousie schrittweise ändern will. Bei jeder positiven Flanke am Eingang *bStepUp* oder *bStepDown* wird der entsprechende Ausgang für die Zeit *tStepTime* gesetzt. Für *tStepTime* hat sich ein Wert von 200ms bewährt.

Durch den Parameter *tSwitchOverDeadTime* kann verhindert werden, dass ein unmittelbarer Richtungswechsel den Antriebsmotor zerstört. In den meisten Fällen liegt dieser Wert zwischen 0,5 sec und 1,0 sec. Den genauen Wert erfahren Sie beim Antriebshersteller.

Sicherheitsposition

Das Fahren in die Sicherheitsposition (z. B. bei starkem Wind oder bei Wartungsarbeiten am Fenster) kann durch Setzen des Eingangs *bSafetyPosition* erreicht werden. Für die Zeit *tTurnOffTime* wird der Ausgang *bBlindUp* gesetzt und der Ausgang *bBlindDown* zurückgesetzt. Die Bedienung der Jalousie ist solange gesperrt, wie der Eingang *bSafetyPosition* aktiv ist.

Beschattungsposition

Bei überdurchschnittlicher Sonneneinstrahlung kann die Jalousie in die Beschattungsposition gefahren werden. Hierzu wird nach dem Anlegen einer positiven Flanke an den Eingang *bShadowPosition* die Jalousie für die Zeitdauer *tShadowTurnOffTime* nach unten gefahren. Anschließend wird für die Zeit *tShadowTurnAroundTime* die Jalousie wieder nach oben gefahren. Üblicherweise wird hierfür eine Zeit von ca. 2 sec eingestellt. Hierdurch wird eine komplette Verdunkelung des Raumes verhindert. Beim Richtungswechsel wird eine Pause von der Dauer *tSwitchOverDeadTime* eingehalten. Das Anfahren der Beschattungsposition kann jederzeit durch einen neuen Befehl unterbrochen werden.

VAR_INPUT

```

bUp           : BOOL;
bDown        : BOOL;
bStop        : BOOL;
bSwitchOverUp : BOOL;
bSwitchOverDown : BOOL;
tSwitchOverTime : TIME := t#500ms;
bStepUp      : BOOL;
bStepDown    : BOOL;
tStepTime    : TIME := t#200ms;
bShadowPosition : BOOL;
tShadowTurnAroundTime : TIME := t#0s;
tShadowTurnOffTime : TIME := t#20s;
bSafetyPosition : BOOL;
tTurnOffTime : TIME := t#60s;
tSwitchOverDeadTime : TIME := t#400ms;
    
```

bUp: Ausgang *bBlindUp* setzen und Ausgang *bBlindDown* zurücksetzen. Der Ausgang *bBlindUp* bleibt in Selbsthaltung.

bDown: Ausgang *bBlindDown* setzen und Ausgang *bBlindUp* zurücksetzen. Der Ausgang *bBlindDown* bleibt in Selbsthaltung.

bStop: Ausgang *bBlindUp* und *bBlindDown* zurücksetzen.

bSwitchOverUp: Ausgang *bBlindUp* setzen und Ausgang *bBlindDown* zurücksetzen. Bleibt das Signal länger als *tSwitchOverTime* anstehen, so bleibt der Ausgang *bBlindUp* in Selbsthaltung.

bSwitchOverDown: Ausgang *bBlindDown* setzen und Ausgang *bBlindUp* zurücksetzen. Bleibt das Signal länger als *tSwitchOverTime* anstehen, so bleibt der Ausgang *bBlindDown* in Selbsthaltung.

tSwitchOverTime: Gibt die Zeit an, die die Eingänge *bSwitchUp* und *bSwitchDown* anstehen müssen, bis die Ausgänge in Selbsthaltung gehen. Wird der Wert 0 angegeben, so gehen die Ausgänge sofort in Selbsthaltung.

bStepUp: Ausgang *bBlindDown* zurücksetzen und Ausgang *bBlindUp* für die Zeit *tStepTime* setzen.

bStepDown: Ausgang *bBlindUp* zurücksetzen und Ausgang *bBlindDown* für die Zeit *tStepTime* setzen.

tStepTime: Wird die Jalousie mit den Eingängen *bStepUp* oder *bStepDown* gesteuert, so bleiben die Ausgänge für diese Zeitdauer anstehen. Wird eine Zeitdauer von 0 angegeben, so werden die Ausgänge nicht gesetzt.

bShadowPosition: Die Beschattungsposition wird angefahren.

tShadowTurnAroundTime: Nach dem Erreichen der Beschattungsposition wird für die Zeitdauer *tShadowTurnAroundTime* ein Richtungswechsel durchgeführt.

tShadowTurnOffTime: Zeitdauer, für die der Ausgang *bBlindDown* gesetzt wird, um die Beschattungsposition anzufahren. Voraussetzung für das Anfahren in die Beschattungsposition ist eine Zeitdauer größer 0.

bSafetyPosition: Sicherheitsposition wird angefahren. Hierfür wird für die Zeit *tTurnOffTime* die Jalousie hochgefahren. Solange der Eingang ansteht, ist die Bedienung der Jalousie gesperrt.

tTurnOffTime: Wird kein Eingang betätigt, so werden nach dieser Zeitdauer die Ausgänge zurückgesetzt. Wird eine Zeitdauer von 0 angegeben, so werden die Ausgänge nicht automatisch zurückgesetzt. Der hier angegebene Wert sollte ca. 10 % größer sein, als die tatsächlich gemessene Fahrdauer.

tSwitchOverDeadTime: Verweildauer beim Richtungswechsel. Während dieser Zeit sind beide Ausgänge zurückgesetzt.

VAR_OUTPUT

```
bBlindUp      : BOOL;
bBlindDown   : BOOL;
```

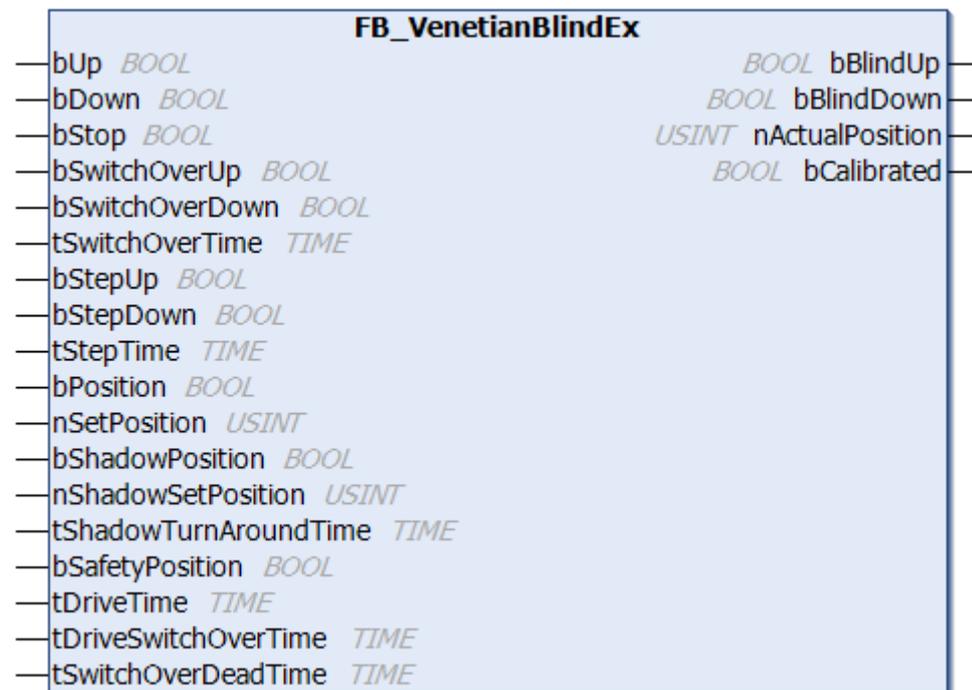
bBlindUp: Die Jalousie fährt hoch.

bBlindDown: Die Jalousie fährt runter.

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.3.3 FB_VenetianBlindEx



Es stehen vier verschiedene Arten zur Verfügung, wie die Jalousie angesteuert werden kann:

- Durch eine positive Flanke an den Eingängen *bUp* oder *bDown* werden die Ausgänge *bBlindUp* oder *bBlindDown* gesetzt. Diese bleiben so lange anstehen, bis die Zeit *tDriveTime* + 10 % abgelaufen ist, oder bis ein anderer Befehl an den Baustein gegeben wird. Durch eine positive Flanke am Eingang *bStop* werden beide Ausgänge unmittelbar zurückgesetzt.
- An den Eingängen *bSwitchOverUp* oder *bSwitchOverDown* werden statische Signale angelegt (z.B. durch Taster). Dadurch werden die Ausgänge *bBlindUp* oder *bBlindDown* gesetzt. Steht dieses Signal länger als *tSwitchOverTime* an, so gehen die Ausgänge in Selbsthaltung. D.h. die Ausgänge bleiben

weiterhin anstehen, auch dann, wenn die Signale an den Eingängen wieder weggenommen werden. In den meisten Fällen ist für den Parameter *tSwitchOverTime* ein Wert von 500ms ausreichend. Der Ausgang bleibt aber maximal für die Zeitdauer *tDriveTime* + 10% anstehen oder bis ein neuer Befehl an den Baustein gegeben wird.

- In bestimmten Anwendungen kann es sinnvoll sein, wenn der Bediener die Stellung der Jalousie schrittweise ändern kann. Bei jeder positiven Flanke am Eingang *bStepUp* oder *bStepDown* wird der entsprechende Ausgang für die Zeit *tStepTime* gesetzt. Für *tStepTime* hat sich ein Wert von 200 ms bewährt.
- Gegenüber dem Baustein `FB_VenetianBlind()` [► 21] kann mit diesem Baustein auch eine absolute Position angefahren werden. Hierzu wird ein Prozentwert an den Eingang *nSetPosition* angelegt und anschließend eine positive Flanke auf den Eingang *bPosition* gegeben.

Durch den Parameter *tSwitchOverDeadTime* kann verhindert werden, dass ein unmittelbarer Richtungswechsel den Antriebsmotor zerstört. In den meisten Fällen liegt dieser Wert zwischen 0,5 sec und 1,0 sec. Den genauen Wert erfahren Sie beim Antriebshersteller.

Sicherheitsposition

Das Fahren in die Sicherheitsposition (z. B. bei starkem Wind oder bei Wartungsarbeiten am Fenster) kann durch Setzen des Eingangs *bSafetyPosition* erreicht werden. Für die Zeit *tDriveTime* + 10 % wird der Ausgang *bBlindUp* gesetzt und der Ausgang *bBlindDown* zurückgesetzt. Die Bedienung der Jalousie ist solange gesperrt, wie der Eingang *bSafetyPosition* aktiv ist.

Beschattungsposition

Bei überdurchschnittlicher Sonneneinstrahlung kann die Jalousie in die Beschattungsposition gefahren werden. Hierzu wird nach dem Anlegen einer positiven Flanke an den Eingang *bShadowPosition* die Jalousie auf die Position *nShadowSetPosition* gefahren. Anschließend wird für die Zeit *tShadowTurnAroundTime* die Jalousie wieder nach Oben gefahren. Hierdurch wird eine komplette Verdunkelung des Raumes verhindert. Wurde beim Anfahren der Beschattungsposition schon nach Oben gefahren, so wird die Jalousie für die Zeit *tDriveSwitchOverTime* - *tShadowTurnAroundTime* nach Unten gefahren. Es wird also der gleiche Winkel eingestellt, als wenn die Jalousie zum Verdunkeln nach Unten gefahren wäre.

Beim Richtungswechsel wird eine Pause von der Dauer *tSwitchOverDeadTime* eingehalten. Das Anfahren der Beschattungsposition kann jederzeit durch einen neuen Befehl unterbrochen werden.



Die eingetragene Beschattungszeit *tShadowTurnAroundTime* darf niemals größer als die Zeitdauer für den Richtungswechsel *tDriveSwitchOverTime*.

Anfahren einer absoluten Position

Anmerkungen

Da in den meisten Fällen eine Jalousie keine Rückmeldung über die aktuelle Position zurück gibt, kann diese nur anhand der Fahrdauer berechnet werden. Die Genauigkeit ist davon abhängig, wie konstant die Geschwindigkeit der Jalousie ist. Außerdem sollten die Geschwindigkeitsunterschiede zwischen Auf- und Zufahren möglichst gering sein.

Die Positionen werden immer in Prozent angegeben. Dabei entspricht 0 % ganz Oben und 100% ganz Unten. Wird ein Wert größer 100 angegeben, so wird dieser im Baustein auf 100 begrenzt.

Ermitteln der Parameter

Als erstes müssen bestimmte Parameter der Jalousie ermittelt werden. Zum Einen ist dieses die Fahrzeit. Also die Zeit, die benötigt wird, um die gesamte Strecke der Jalousie zu fahren. Zum Zweiten muss die Zeit ermittelt werden, die für einen Richtungswechsel benötigt wird. Während eines Richtungswechsel ändert sich der Winkel der einzelnen Lamellen. Die Fahrdauer wird an den Parameter *tDriveTime* übergeben. Die Dauer für einen Richtungswechsel an *tDriveSwitchOverTime*.

Baustein referenzieren

Da die aktuelle Position der Jalousie nur berechnet werden kann, summieren sich während des Betriebes die Ungenauigkeiten. Um die Abweichungen zu begrenzen, referenziert sich der Baustein möglichst häufig selbstständig. Dieses geschieht, wenn die Jalousie ganz nach Oben oder ganz nach Unten gefahren wird und der entsprechende Ausgang selbstständig zurückgesetzt wird. Also nach Ablauf der Zeit $tDriveTime + 10\%$.

VAR_INPUT

```

bUp           : BOOL;
bDown        : BOOL;
bStop        : BOOL;
bSwitchOverUp   : BOOL;
bSwitchOverDown : BOOL;
tSwitchOverTime : TIME := t#500ms;
bStepUp      : BOOL;
bStepDown    : BOOL;
tStepTime    : TIME := t#200ms;
bPosition    : BOOL;
nSetPosition  : USINT;
bShadowPosition : BOOL;
nShadowSetPosition : USINT := 80;
tShadowTurnAroundTime : TIME := t#0s;
bSafetyPosition : BOOL;
tDriveTime   : TIME := t#60s;
tDriveSwitchOverTime : TIME := t#200ms;
tSwitchOverDeadTime : TIME := t#400ms;

```

bUp: Ausgang *bBlindUp* setzen und Ausgang *bBlindDown* zurücksetzen. Der Ausgang *bBlindUp* bleibt in Selbsthaltung.

bDown: Ausgang *bBlindDown* setzen und Ausgang *bBlindUp* zurücksetzen. Der Ausgang *bBlindDown* bleibt in Selbsthaltung.

bStop: Ausgang *bBlindUp* und *bBlindDown* zurücksetzen.

bSwitchOverUp: Ausgang *bBlindUp* setzen und Ausgang *bBlindDown* zurücksetzen. Bleibt das Signal länger als *tSwitchOverTime* anstehen, so bleibt der Ausgang *bBlindUp* in Selbsthaltung.

bSwitchOverDown: Ausgang *bBlindDown* setzen und Ausgang *bBlindUp* zurücksetzen. Bleibt das Signal länger als *tSwitchOverTime* anstehen, so bleibt der Ausgang *bBlindDown* in Selbsthaltung.

tSwitchOverTime: Gibt die Zeit an, die die Eingänge *bSwitchUp* und *bSwitchDown* anstehen müssen, bis die Ausgänge in Selbsthaltung gehen. Wird der Wert 0 angegeben, so gehen die Ausgänge sofort in Selbsthaltung.

bStepUp: Ausgang *bBlindDown* zurücksetzen und Ausgang *bBlindUp* für die Zeit *tStepTime* setzen.

bStepDown: Ausgang *bBlindUp* zurücksetzen und Ausgang *bBlindDown* für die Zeit *tStepTime* setzen.

tStepTime: Wird die Jalousie mit den Eingängen *bStepUp* oder *bStepDown* gesteuert, so bleiben die Ausgänge für diese Zeitdauer anstehen. Wird eine Zeitdauer von 0 angegeben, so werden die Ausgänge nicht gesetzt.

bPosition: Jalousie auf eine vorgegebene Position fahren.

nSetPosition: Position (0%-100 %) auf die die Jalousie gefahren werden soll, nachdem an dem Eingang *bPosition* eine positive Flanke angelegt wurde. 0 % entspricht ganz Oben, 100 % entspricht ganz Unten.

bShadowPosition: Die Beschattungsposition wird angefahren.

nShadowSetPosition: Beschattungsposition (0 %-100 %) auf die die Jalousie gefahren werden soll, nachdem an dem Eingang *bShadowPosition* eine positive Flanke angelegt wurde.

tShadowTurnAroundTime: Nach dem Erreichen der Beschattungsposition wird für die Zeitdauer *tShadowTurnAroundTime* die Jalousie nach Oben gefahren.

bSafetyPosition: Sicherheitsposition wird angefahren. Hierfür wird für die Zeit $tDriveTime + 10\%$ die Jalousie hochgefahren. Solange der Eingang ansteht, ist die Bedienung der Jalousie gesperrt.

tDriveTime: Fahrdauer der Jalousie von ganz Oben nach ganz Unten. Wird kein Eingang betätigt, so werden nach der Zeitdauer *tDriveTime* + 10 % die Ausgänge zurückgesetzt. Wird eine Zeitdauer von 0 angegeben, so werden die Ausgänge nicht automatisch zurückgesetzt. Das Anfahren der Jalousie auf absolute Positionen ist dann nicht möglich.

tDriveSwitchOverTime: Zeitdauer, die die Jalousie für einen Richtungswechsel benötigt.

tSwitchOverDeadTime: Verweildauer beim Richtungswechsel. Während dieser Zeit sind beide Ausgänge zurückgesetzt.

VAR_OUTPUT

```
bBlindUp          : BOOL;
bBlindDown       : BOOL;
nActualPosition  : USINT;
bCalibrated      : BOOL;
```

bBlindUp: Die Jalousie fährt hoch.

bBlindDown: Die Jalousie fährt runter.

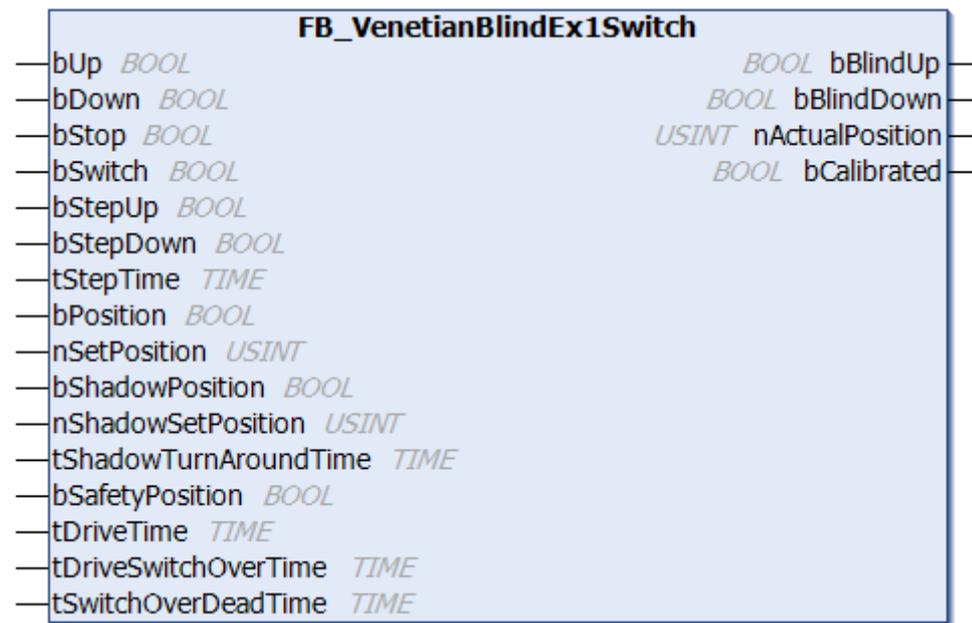
nActualPosition: Aktuelle Position in Prozent.

bCalibrated: Gibt an, ob die Jalousie kalibriert ist.

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.3.4 FB_VenetianBlindEx1Switch



Jalousiebaustein mit der gleiche Funktionalität wie der [FB_VenetianBlindEx\(\)](#) [▶ 231] jedoch mit einen Eingang *bSwitch* zum Hoch- und Heruntertasten.

Es stehen vier verschiedene Arten zur Verfügung, wie die Jalousie angesteuert werden kann:

- Durch eine positive Flanke an den Eingängen *bUp* oder *bDown* werden die Ausgänge *bBlindUp* oder *bBlindDown* gesetzt. Diese bleiben so lange anstehen, bis die Zeit *tDriveTime* + 10 % abgelaufen ist oder bis ein anderer Befehl an den Baustein gegeben wird. Durch eine positive Flanke am Eingang *bStop* werden beide Ausgänge unmittelbar zurückgesetzt.

- Mit dem Eingang *bSwitch*, an dem üblicherweise ein Taster angeschlossen ist, kann die Jalousie hoch- bzw. heruntergetastet werden, wobei die Ausgänge im Gegensatz zum [FB_VenetianBlindEx\(\)](#) [► 23] **sofort** in Selbsthaltung gehen. Die Funktionalität der Taste wechselt dabei immer von Fahren, Stoppen, Fahren in entgegengesetzter Richtung, Stoppen und wieder Fahren. Die Ausgänge bleiben maximal für die Zeitdauer *tDriveTime* + 10% anstehen oder bis ein neuer Befehl an den Baustein gegeben wird. Für die Zeit *tSwitchOverDeadTime* ist ein Umschalten verriegelt.
- In bestimmten Anwendungen kann es sinnvoll sein, wenn der Bediener die Stellung der Jalousie schrittweise ändern kann. Bei jeder positiven Flanke am Eingang *bStepUp* oder *bStepDown* wird der entsprechende Ausgang für die Zeit *tStepTime* gesetzt. Für *tStepTime* hat sich ein Wert von 200ms bewährt.
- Gegenüber dem Baustein [FB_VenetianBlind\(\)](#) [► 21] kann mit diesem Baustein auch eine absolute Position angefahren werden. Hierzu wird ein Prozentwert an den Eingang *nSetPosition* angelegt und anschließend eine positive Flanke auf den Eingang *bPosition* gegeben.

Durch den Parameter *tSwitchOverDeadTime* kann verhindert werden, dass ein unmittelbarer Richtungswechsel den Antriebsmotor zerstört. In den meisten Fällen liegt dieser Wert zwischen 0,5sec und 1,0sec. Den genauen Wert erfahren Sie beim Antriebshersteller.

Sicherheitsposition

Das Fahren in die Sicherheitsposition (z. B. bei starkem Wind oder bei Wartungsarbeiten am Fenster) kann durch Setzen des Eingangs *bSafetyPosition* erreicht werden. Für die Zeit *tDriveTime* + 10 % wird der Ausgang *bBlindUp* gesetzt und der Ausgang *bBlindDown* zurückgesetzt. Die Bedienung der Jalousie ist solange gesperrt, wie der Eingang *bSafetyPosition* aktiv ist.

Beschattungsposition

Bei überdurchschnittlicher Sonneneinstrahlung kann die Jalousie in die Beschattungsposition gefahren werden. Hierzu wird nach dem Anlegen einer positiven Flanke an den Eingang *bShadowPosition* die Jalousie auf die Position *nShadowSetPosition* gefahren. Anschließend wird für die Zeit *tShadowTurnAroundTime* die Jalousie wieder nach Oben gefahren. Hierdurch wird eine komplette Verdunkelung des Raumes verhindert. Wurde beim Anfahren der Beschattungsposition schon nach Oben gefahren, so wird die Jalousie für die Zeit *tDriveSwitchOverTime* - *tShadowTurnAroundTime* nach Unten gefahren. Es wird also der gleiche Winkel eingestellt, als wenn die Jalousie zum Verdunkeln nach Unten gefahren wäre.

Beim Richtungswechsel wird eine Pause von der Dauer *tSwitchOverDeadTime* eingehalten. Das Anfahren der Beschattungsposition kann jederzeit durch einen neuen Befehl unterbrochen werden.

Anfahren einer absoluten Position

Anmerkungen

Da in den meisten Fällen eine Jalousie keine Rückmeldung über die aktuelle Position zurück gibt, kann diese nur anhand der Fahrdauer berechnet werden. Die Genauigkeit ist davon abhängig, wie konstant die Geschwindigkeit der Jalousie ist. Außerdem sollten die Geschwindigkeitsunterschiede zwischen Auf- und Zufahren möglichst gering sein.

Die Positionen werden immer in Prozent angegeben. Dabei entspricht 0% ganz Oben und 100% ganz Unten. Wird ein Wert größer 100 angegeben, so wird dieser im Baustein auf 100 begrenzt.

Ermitteln der Parameter

Als erstes müssen bestimmte Parameter der Jalousie ermittelt werden. Zum einen ist dieses die Fahrzeit. Also die Zeit, die benötigt wird, um die gesamte Strecke der Jalousie zu fahren. Zum Zweiten muss die Zeit ermittelt werden, die für einen Richtungswechsel benötigt wird. Während eines Richtungswechsels ändert sich der Winkel der einzelnen Lamellen. Die Fahrdauer wird an den Parameter *tDriveTime* übergeben. Die Dauer für einen Richtungswechsel an *tDriveSwitchOverTime*.

Baustein referenzieren

Da die aktuelle Position der Jalousie nur berechnet werden kann, summieren sich während des Betriebes die Ungenauigkeiten. Um die Abweichungen zu begrenzen, referenziert sich der Baustein möglichst häufig selbstständig. Dieses geschieht, wenn die Jalousie ganz nach Oben oder ganz nach Unten gefahren wird

und der entsprechende Ausgang selbstständig zurückgesetzt wird. Also nach Ablauf der Zeit $tDriveTime + 10\%$.

VAR_INPUT

```

bUp           : BOOL;
bDown        : BOOL;
bStop        : BOOL;
bSwitch       : BOOL;
bStepUp      : BOOL;
bStepDown    : BOOL;
tStepTime    : TIME := t#200ms;
bPosition     : BOOL;
nSetPosition  : USINT;
bShadowPosition : BOOL;
nShadowSetPosition : USINT := 80;
tShadowTurnAroundTime : TIME := t#0s;
bSafetyPosition : BOOL;
tDriveTime    : TIME := t#60s;
tDriveSwitchOverTime : TIME := t#200ms;
tSwitchOverDeadTime : TIME := t#400ms;
    
```

bUp: Ausgang *bBlindUp* setzen und Ausgang *bBlindDown* zurücksetzen. Der Ausgang *bBlindUp* bleibt in Selbsthaltung.

bDown: Ausgang *bBlindDown* setzen und Ausgang *bBlindUp* zurücksetzen. Der Ausgang *bBlindDown* bleibt in Selbsthaltung.

bStop: Ausgang *bBlindUp* und *bBlindDown* zurücksetzen.

bSwitch: Schalteingang zum Tasten der Jalousie, siehe Beschreibung oben. Wechselt in seiner Funktionalität von Fahren, Stoppen, Fahren in entgegengesetzter Richtung, Stoppen und wieder Fahren. Der jeweils angesteuerte Ausgang geht dabei **sofort** in Selbsthaltung.

bStepUp: Ausgang *bBlindDown* zurücksetzen und Ausgang *bBlindUp* für die Zeit *tStepTime* setzen.

bStepDown: Ausgang *bBlindUp* zurücksetzen und Ausgang *bBlindDown* für die Zeit *tStepTime* setzen.

tStepTime: Wird die Jalousie mit den Eingängen *bStepUp* oder *bStepDown* gesteuert, so bleiben die Ausgänge für diese Zeitdauer anstehen. Wird eine Zeitdauer von 0 angegeben, so werden die Ausgänge nicht gesetzt.

bPosition: Jalousie auf eine vorgegebene Position fahren.

nSetPosition: Position (0 %-100 %) auf die die Jalousie gefahren werden soll, nachdem an dem Eingang *bPosition* eine positive Flanke angelegt wurde. 0% entspricht ganz Oben, 100 % entspricht ganz Unten.

bShadowPosition: Die Beschattungsposition wird angefahren.

nShadowSetPosition: Beschattungsposition (0 %-100 %) auf die die Jalousie gefahren werden soll, nachdem an dem Eingang *bShadowPosition* eine positive Flanke angelegt wurde.

tShadowTurnAroundTime: Nach dem Erreichen der Beschattungsposition wird für die Zeitdauer *tShadowTurnAroundTime* die Jalousie nach Oben gefahren.

bSafetyPosition: Sicherheitsposition wird angefahren. Hierfür wird für die Zeit $tDriveTime + 10\%$ die Jalousie hochgefahren. Solange der Eingang ansteht, ist die Bedienung der Jalousie gesperrt.

tDriveTime: Fahrdauer der Jalousie von ganz Oben nach ganz Unten. Wird kein Eingang betätigt, so werden nach der Zeitdauer $tDriveTime + 10\%$ die Ausgänge zurückgesetzt. Wird eine Zeitdauer von 0 angegeben, so werden die Ausgänge nicht automatisch zurückgesetzt. Das Anfahren der Jalousie auf absolute Positionen ist dann nicht möglich.

tDriveSwitchOverTime: Zeitdauer, die die Jalousie für einen Richtungswechsel benötigt.

tSwitchOverDeadTime: Verweildauer beim Richtungswechsel. Während dieser Zeit sind beide Ausgänge zurückgesetzt.

VAR_OUTPUT

```
bBlindUp      : BOOL;
bBlindDown   : BOOL;
nActualPosition : USINT;
bCalibrated   : BOOL;
```

bBlindUp: Die Jalousie fährt hoch.

bBlindDown: Die Jalousie fährt runter.

nActualPosition: Aktuelle Position in Prozent.

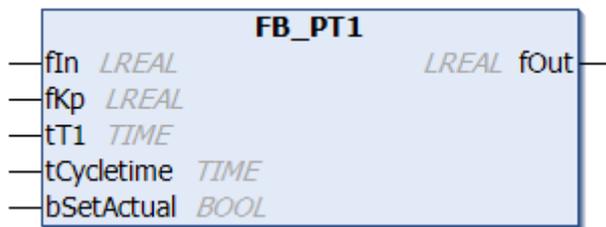
bCalibrated: Gibt an, ob die Jalousie kalibriert ist.

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

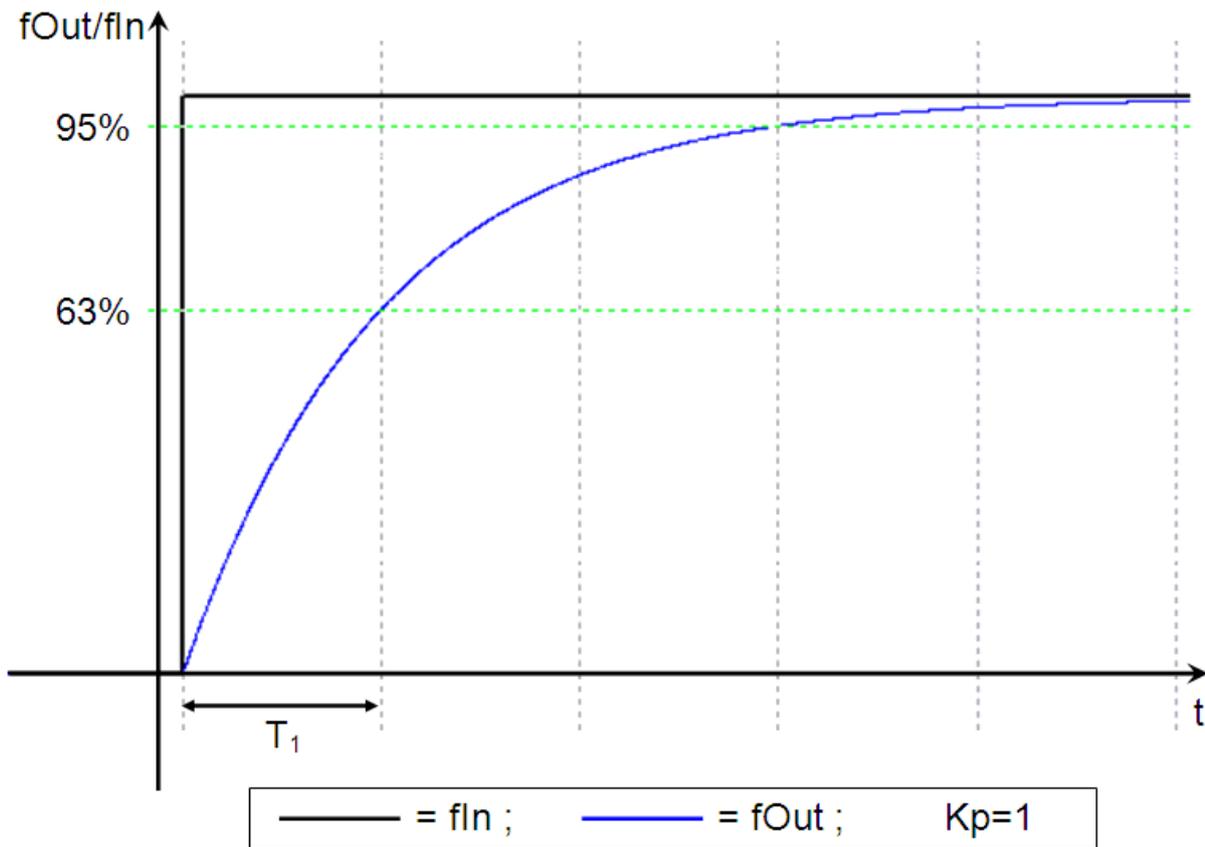
4.1.4 Filterfunktionen

4.1.4.1 FB_PT1



PT₁-Glied zur Glättung von Eingangsgrößen.

Dieser Baustein arbeitet kontinuierlich. Der Ausgang *fOut* folgt dabei immer dem Eingangswert *fIn* multipliziert mit *Kp* mit einer Exponentialkurve:



Am Beispiel mit $K_p=1$ würde der Ausgangswert direkt dem Eingangswert folgen. Dabei hat f_{Out} nach Ablauf der Zeit tT_1 bereits 63% des Eingangswertes erreicht und nach Ablauf von $3 \times tT_1$ sind es 95%.

Die mathematische Formel lautet:

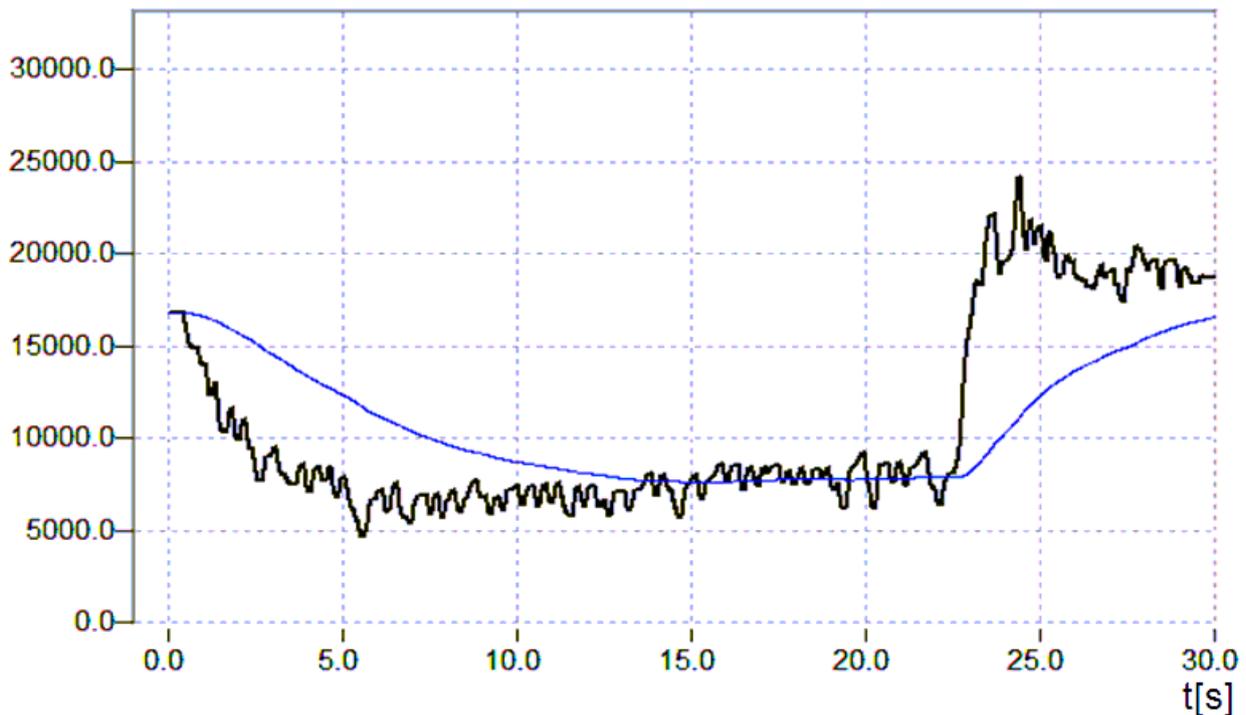
$$f(t) = K_p(1 - e^{-\frac{t}{T_1}})$$

Als zeitdiskrete Formel für die Berechnung in der PLC gilt:

$$y_{n+1} = \left(K_p \cdot x \cdot \frac{t_{cycle}}{T_1} \right) + \left(\left(1 - \frac{t_{cycle}}{T_1} \right) \cdot y_n \right)$$

$$\underline{T_1 = 0:} \quad y_{n+1} = K_p \cdot x$$

Bei einem sich kontinuierlich verändernden Eingang f_{In} verhält sich f_{Out} wie folgt ($f_{In} = 0..33000$, $K_p = 1$, $T_1 = 5s$):



— = fIn ; — = fOut ; Kp=1

Anmerkung zu den Dämpfungszeiten: Da es sich bei diesem Baustein um ein zeitdiskretes Modell eines PT_1 -Gliedes handelt, arbeitet es nur korrekt, wenn die Dämpfungszeit sehr viel größer als die eingestellte Zykluszeit ist. Zur Sicherheit wird eine eingetragene Dämpfungszeit, die kleiner als das Doppelte der eingestellten Zykluszeit ist, intern zu Null gesetzt. Eine Dämpfungszeit von 0s bedeutet, dass die Ausgangsgröße der Eingangsgröße multipliziert mit K_p direkt folgt.

VAR_INPUT

```
fIn      : LREAL;
fKp     : LREAL := 1;
tT1    : TIME := t#10s;
tCycleTime : TIME := t#10ms;
bSetActual : BOOL;
```

fIn: Eingangswert.

fKp: Verstärkungsfaktor, voreingestellter Wert: 1.

tT1: Dämpfungszeit, voreingestellter Wert: 10s.

tCycleTime: PLC-Zykluszeit, voreingestellter Wert: 10ms.

bSetActual: Setzt den Ausgang *fOut* direkt auf den Eingangswert *fIn*.

VAR_OUTPUT

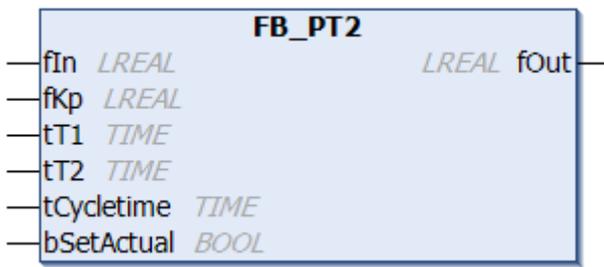
```
fOut      : LREAL;
```

fOut: Ausgangswert.

Voraussetzungen

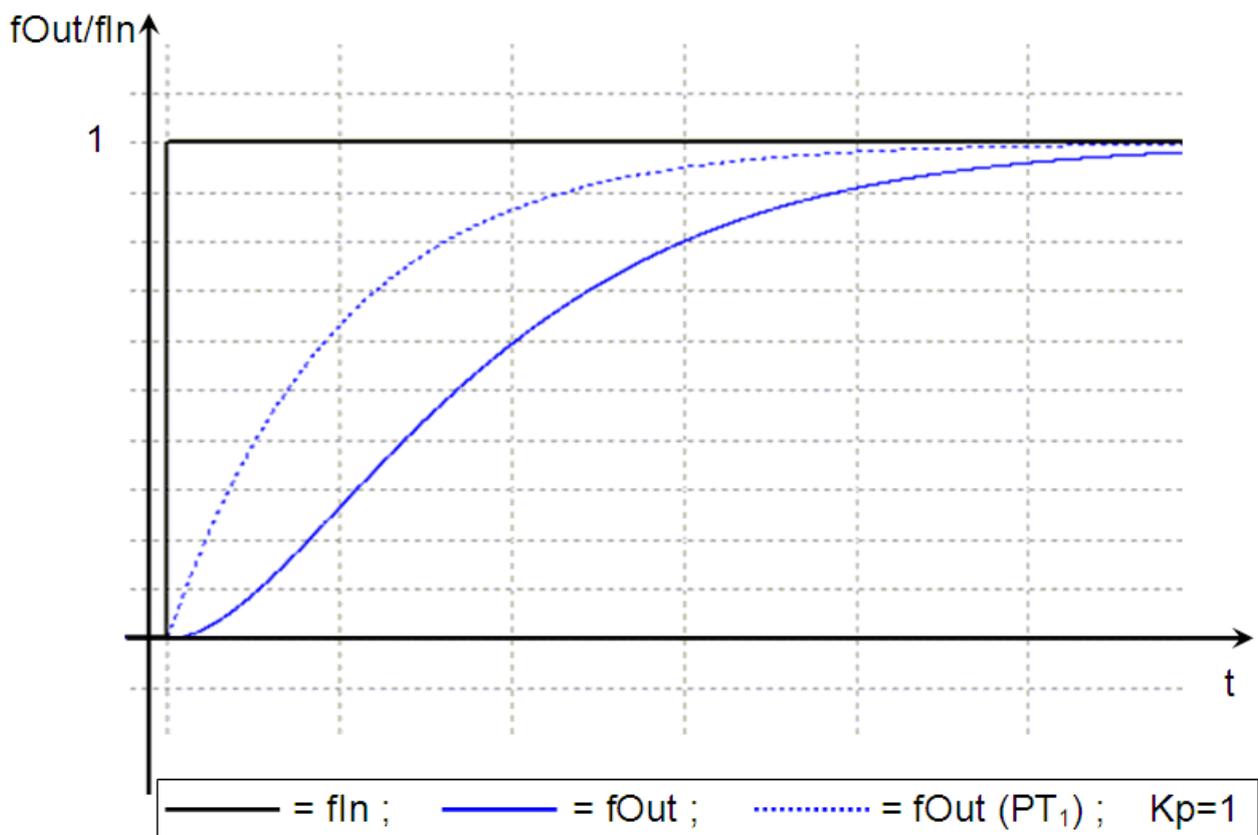
Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.4.2 **FB_PT2**



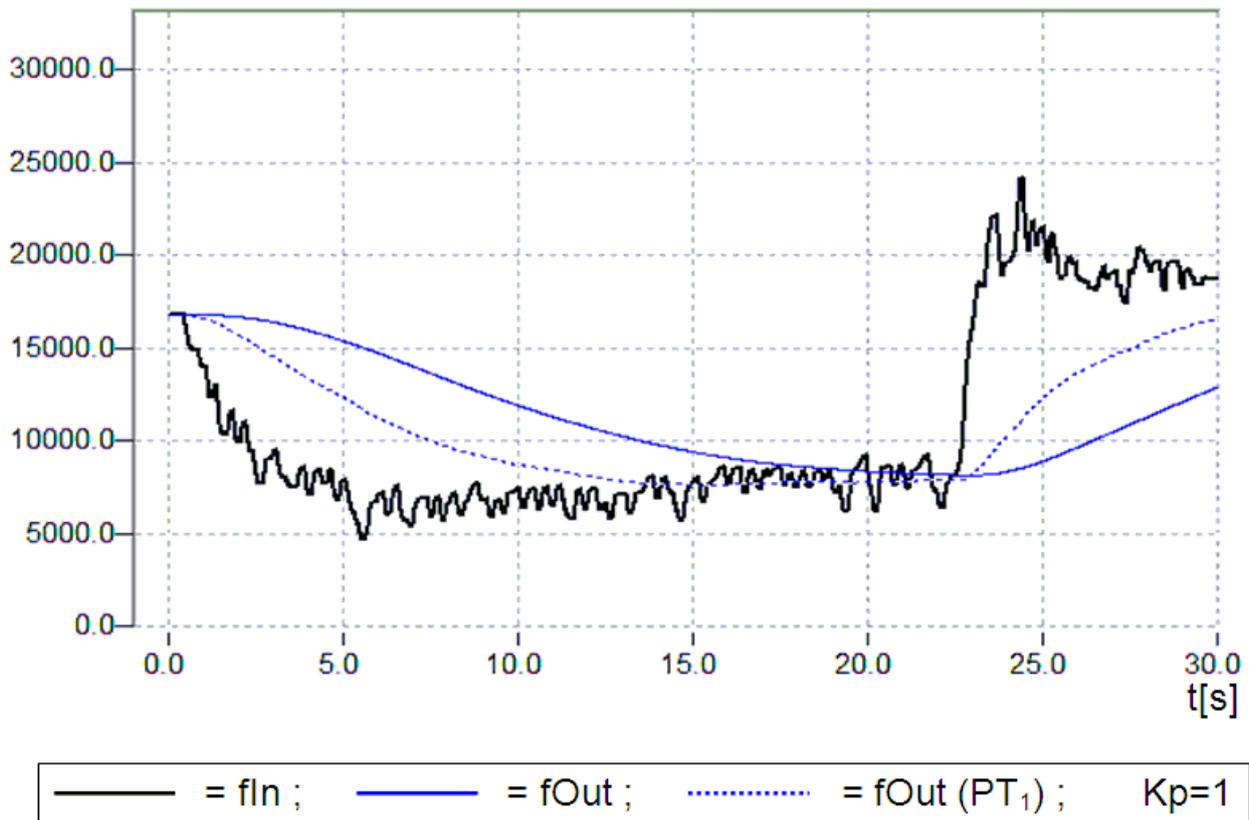
PT₂-Glied zur Glättung von Eingangsgrößen.

Dieser Baustein arbeitet kontinuierlich. Der Ausgang *fOut* folgt dabei immer dem Eingangswert *fIn* multipliziert mit *Kp*.



Dieses PT₂-Glied besteht aus der Aneinanderreihung zweier PT₁-Glieder, wobei die Zeitkonstanten, T1 und T2 unterschiedliche Werte innehaben können. Die Sprungantwort (s.o.) zeigt ein deutlich gedämpfteres Folgeverhalten im Vergleich zum PT₁-Glied (gestrichelt) vom ersten Moment an.

Bei einem sich kontinuierlich veränderten Eingang *fIn* verhält sich *fOut* wie folgt ($f_{In} = 0..33000$, $K_p = 1$, $T_1, T_2 = 5s$):



Die gestrichelte Linie zeigt im Vergleich dazu das Verhalten eines PT₁-Gliedes [► 29] mit $fIn = 0..33000$, $Kp = 1$, $T1 = 5s$.

Anmerkung zu den Dämpfungszeiten: Da es sich bei diesem Baustein um ein zeitdiskretes Modell eines PT₂-Gliedes handelt, arbeitet es nur korrekt, wenn die Dämpfungszeiten sehr viel größer als die eingestellte Zykluszeit sind. Zur Sicherheit werden eingetragene Dämpfungszeiten, die kleiner als das Doppelte der eingestellten Zykluszeit sind, intern zu Null gesetzt. Wie bereits erwähnt, besteht das PT₂-Glied aus zwei in Reihe geschalteten PT₁-Gliedern. Ist eine der beiden Dämpfungszeiten zu Null gesetzt, so wird das PT₂-Glied zu einem PT₁-Glied reduziert. Sind beide Dämpfungszeiten auf Null gesetzt, so folgt die Ausgangsgröße direkt der Eingangsgröße multipliziert mit Kp .

VAR_INPUT

```
fIn      : LREAL;
fKp      : LREAL := 1;
tT1      : TIME := t#10s;
tT2      : TIME := t#10s;
tCycleTime : TIME := t#10ms;
bSetActual : BOOL;
```

fIn: Eingangswert.

fKp: Verstärkungsfaktor, voreingestellter Wert: 1.

tT1: Dämpfungszeit 1, voreingestellter Wert: 10 s.

tT2: Dämpfungszeit 2, voreingestellter Wert: 10 s.

tCycleTime: PLC-Zykluszeit, voreingestellter Wert: 10 ms.

bSetActual: Setzt den Ausgang $fOut$ direkt auf den Eingangswert fIn .

VAR_OUTPUT

```
fOut      : LREAL;
```

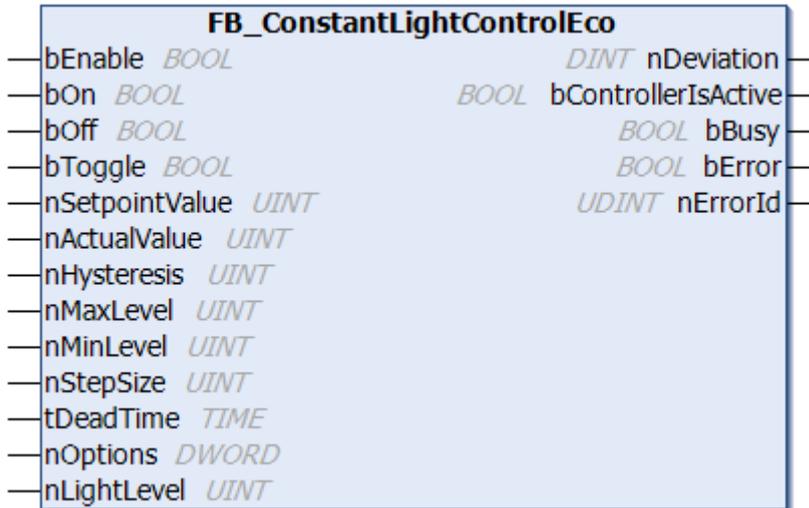
fOut: Ausgangswert.

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.5 Beleuchtung

4.1.5.1 FB_ConstantLightControlEco



Der Baustein dient zur Konstantlichtregelung.

Durch zyklisches Auf- und Abdimmen wird versucht, auf einen vorgegebenen Sollwert zu regeln. Die Dynamik der Regelung wird durch eine Totzeit (*tDeadTime*) sowie der Schrittweite (*nStepSize*) bestimmt. Die Totzeit legt die Wartezeit zwischen den einzelnen Auf- bzw. Abstufungen der Stellgröße um die eingestellte Schrittweite fest. Je kleiner die Totzeit, desto schneller wird nachgeregelt. Eine frei definierbare Hysterese (*nHysteresis*) verhindert ein ständiges Schwingen um den Sollwert. Liegt der Istwert im Bereich der Hysterese um den Sollwert, so wird die Helligkeit der Lampen nicht verändert.

HINWEIS

Ist die eingestellte Schrittweite *nStepSize* zu groß bzw. die Hysterese *nHysteresis* zu klein gewählt, kann es passieren, dass der Hysteresebereich nicht "getroffen" wird. Dieses lässt sich nicht durch den Baustein verhindern, da die Lichtleistung *nLightLevel* nur im physikalischen Zusammenhang mit aufgenommenen Licht-Istwert, *nActualLevel*, steht.

VAR_INPUT

```

bEnable      : BOOL;
bOn          : BOOL;
bOff        : BOOL;
bToggle     : BOOL;
nSetpointValue : UINT := 16000;
nActualValue : UINT;
nHysteresis  : UINT := 100;
nMaxLevel   : UINT := 32767;
nMinLevel   : UINT := 3276;
nStepSize   : UINT := 10;
tDeadTime   : TIME := t#50ms;
nOptions    : DWORD;
    
```

bEnable: Schaltet den Baustein frei. Ist dieser Eingang auf FALSE, so sind die Eingänge *bOn*, *bOff* und *bToggle* gesperrt. Die Stellgröße bleibt unverändert.

bOn: Schaltet die angesprochenen Geräte auf *nMaxLevel* und aktiviert die Konstantlichtregelung.

bOff: Schaltet die angesprochenen Geräte aus und deaktiviert die Konstantlichtregelung.

bToggle: Je nach Zustand des Referenzgerätes wird die Beleuchtung ein- oder ausgeschaltet.

nSetpointValue: An diesem Eingang wird der Sollwert vorgegeben.

nActualValue: An diesem Eingang wird der Istwert angelegt.

nHysteresis: Regelhysterese um den Sollwert. Liegt der Istwert innerhalb dieses Bereiches, so werden die Stellgrößen der Lampen nicht verändert.

nMaxLevel: Maximalwert der Stellgröße an *nLightLevel*.

nMinLevel: Minimalwert der Stellgröße an *nLightLevel*. Soll dieser Wert durch einen Abdimmvorgang unterschritten werden, so wird *nLightLevel* direkt auf "0" gesetzt. Anders herum, wenn bei aktiver Regelung *nLightLevel* auf "0" steht, beginnt der Aufdimmvorgang direkt bei diesem Wert.

nStepSize: Schrittweite mit der die Stellgröße *nLightLevel* verändert wird.

tDeadTime: Totzeit zwischen den einzelnen Auf- bzw. Abstufungen der Stellgröße.

nOptions: Derzeit ohne Verwendung. Reserviert für zukünftige Erweiterungen.

VAR_OUTPUT

```
nDeviation      : INT;
bControllerIsActive : BOOL;
bBusy           : BOOL;
bError          : BOOL;
nErrorId        : UDINT;
```

nDeviation: Aktuelle Regelabweichung (Sollwert - Istwert).

bControllerIsActive: Dieser Ausgang wird gesetzt, sobald die Regelung aktiviert wurde.

bBusy: Bei aktiviertem Baustein ist dieser Ausgang immer dann aktiv, wenn Änderungen der Stellgröße erfolgen.

bError: Dieser Ausgang wird auf TRUE geschaltet, wenn bei der Ausführung eines Befehls ein Fehler aufgetreten ist. Der befehlspezifische Fehlercode ist in *nErrorId* enthalten. Wird durch das Ausführen eines Befehls an den Eingängen auf FALSE zurückgesetzt.

nErrorId: Enthält den befehlspezifischen Fehlercode des zuletzt ausgeführten Befehls. Wird durch das Ausführen eines Befehls an den Eingängen auf „0“ zurückgesetzt.

Siehe [Fehlercodes](#) [► 96].

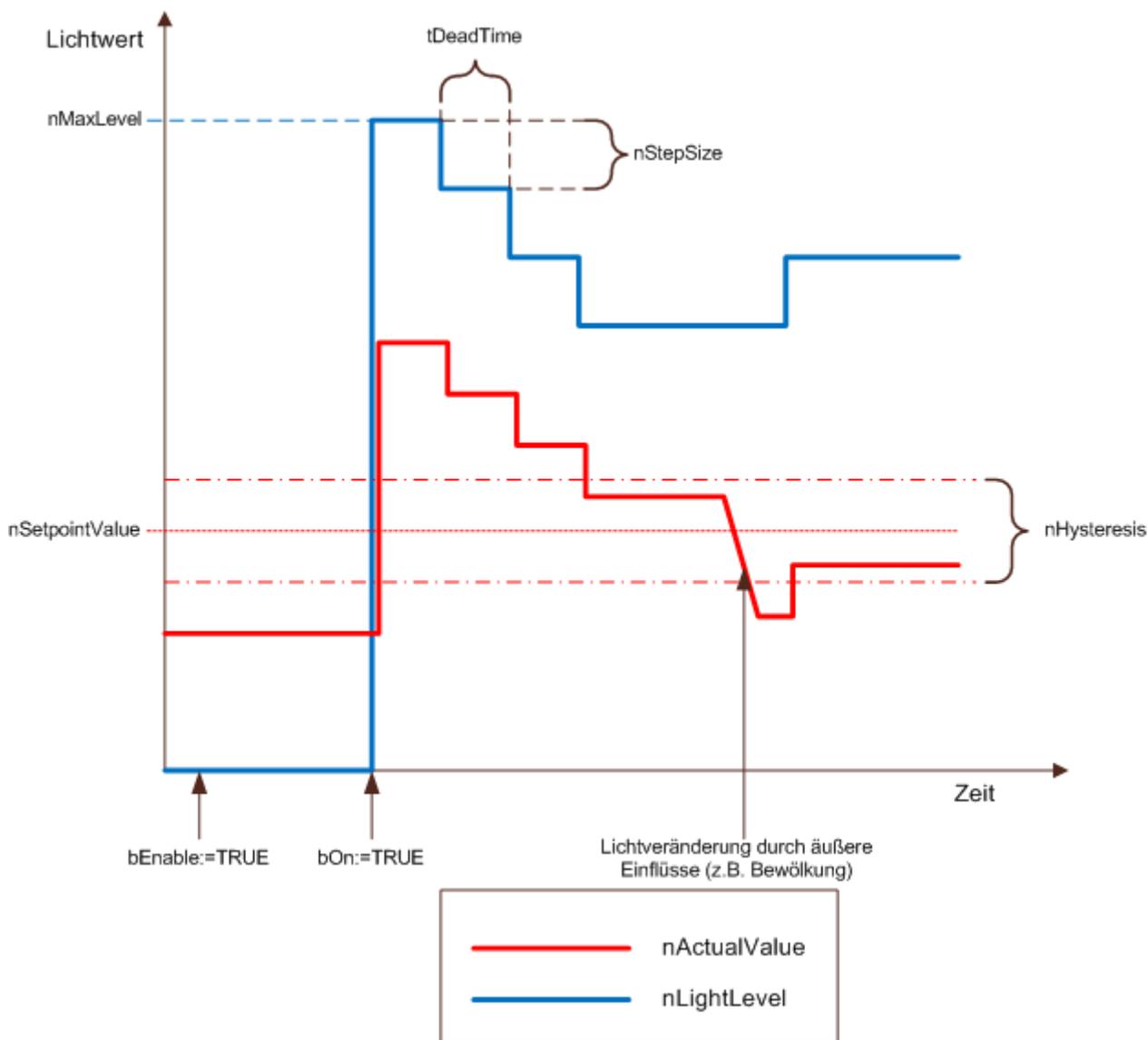
VAR_IN_OUT

```
nLightLevel      : UINT;
```

nLightLevel: Ausgabe-Stellgröße des Bausteines und Verweis auf den Lichtausgangswert. Dieser Wert ist deshalb als IN-Out-Variable definiert, weil der Funktionsbaustein den Lichtwert zum einen ausliest und zum anderen beschreibt.

Ablaufdiagramm

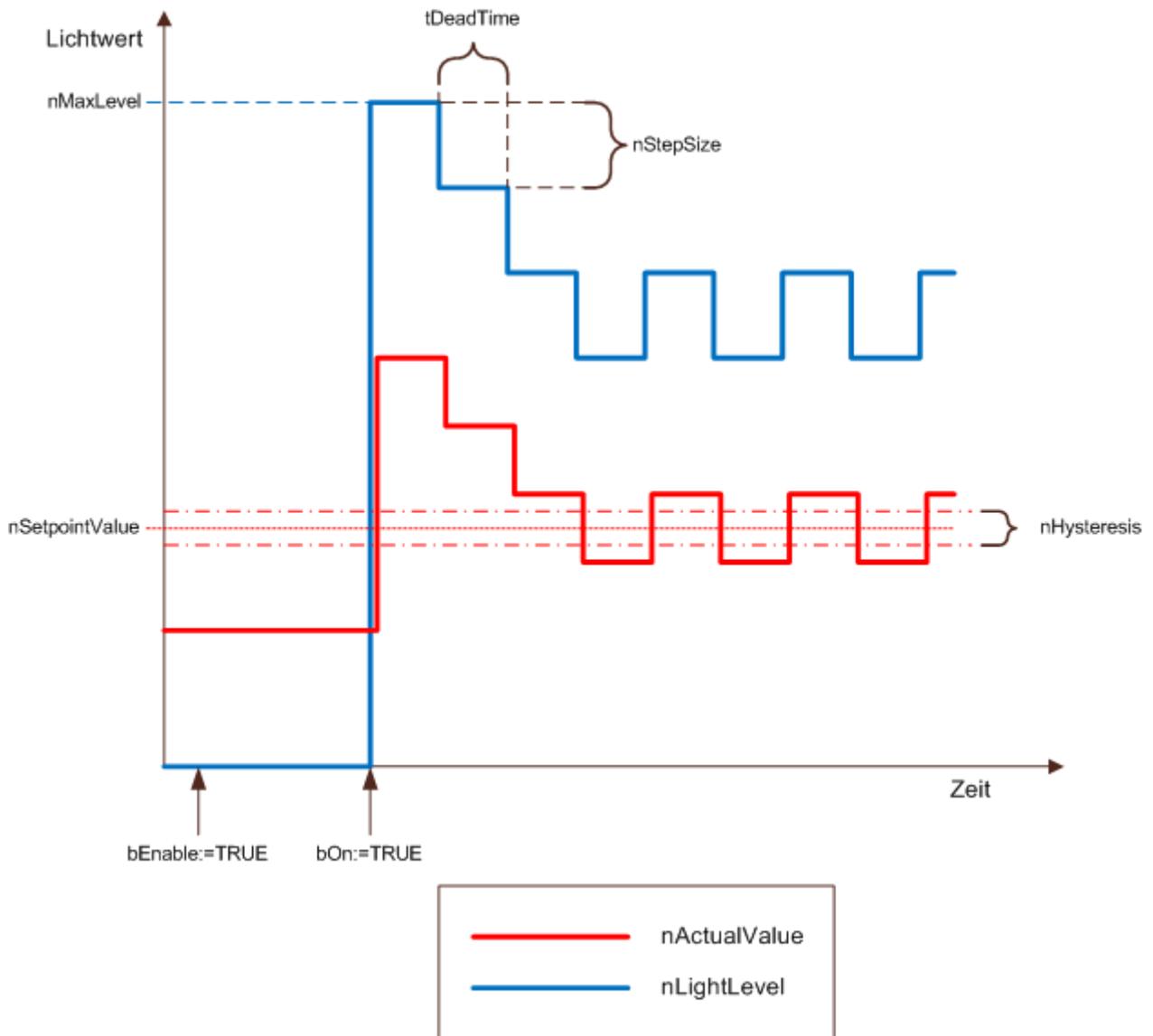
Folgendes Diagramm soll verdeutlichen, wie sich die Regelung im normalen Ablauf verhält:



Die Regelung wird zunächst durch ein TRUE-Signal am Eingang *bEnable* frei geschaltet. Bei der darauffolgenden positiven Flanke an *bOn* wird *nLightLevel* erst auf den Maximalwert gesteuert. Dies beeinflusst auch den gemessenen Lichtwert *nActualValue*, welcher ansteigt, so dass ein Abdimmen erforderlich wird. *nLightLevel* wird nun schrittweise reduziert, bis sich der gemessene Lichtwert *nActualValue* im Hysteresebereich um den Sollwert befindet ($nSetpointValue - 0.5 \cdot nHysteresis < x < nSetpointValue + 0.5 \cdot nHysteresis$).

Fällt dann beispielsweise der gemessene Lichtwert, etwa durch Bewölkung außen, so steuert die Regelung durch schrittweises Aufdimmen dagegen, bis der Lichtwert wieder im Hystereseband liegt.

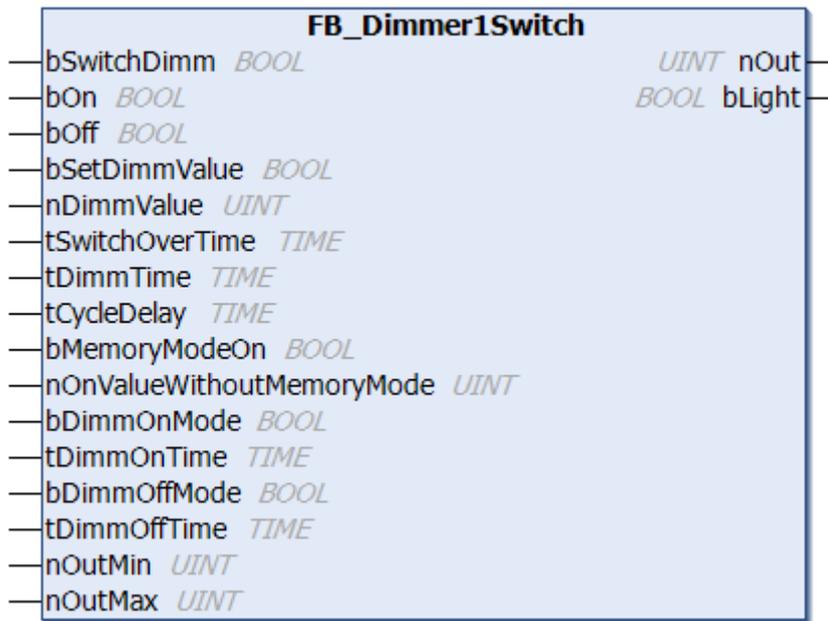
Wird die Schrittweite *nStepSize* zu groß bzw. die Hysterese zu klein gewählt kann es zu einer Oszillation um den Sollwert kommen. Dadurch, dass die Hysterese klein gegenüber den Sprüngen ist, wird der Hysteresebereich ständig verfehlt:



Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.5.2 FB_Dimmer1Switch



Der Baustein dient dem Dimmen von Leuchten mit einem Schalter.

Bedienung über den Eingang *bSwitchDimm*

Durch ein kurzes Signal am Eingang *bSwitchDimm*, wird das Licht ein- oder ausgeschaltet. Liegt das Signal länger als *tSwitchOverTime* (empfohlener Richtwert: 200 ms) an, so wird in den Dimmermodus umgeschaltet. Das Ausgangssignal fährt zyklisch zwischen *nOutMin* und *nOutMax*. Um den maximalen oder minimalen Wert besser einstellen zu können, verweilt das Ausgangssignal für die Zeit *tCycleDelay* auf dem minimalen bzw. maximalen Wert. Wird das Signal wieder weggenommen, so bleibt das aktuelle Ausgangssignal anstehen. Durch einen erneuten Impuls auf den Eingang, wird der Ausgang auf 0 gesetzt.

Bedienung über die Eingänge *bOn* und *bOff*

Wird eine positive Flanke an den Eingängen *bOn* oder *bOff* angelegt, so wird das Licht direkt ein- oder ausgeschaltet. Z. B. für globale Ein-/Aus Funktionen. Beim Ausschalten wird der Ausgangswert auf 0 gesetzt. Das Verhalten beim Einschalten kann durch die Memoryfunktion beeinflusst werden (siehe unten).

Bedienung über die Eingänge *bSetDimmValue* und *nDimmValue*

Ändert sich der Wert *nDimmValue*, so wird das Signal direkt zum Ausgang durchgegeben. Wichtig ist hierbei, dass sich der Wert ändert. Durch eine Änderung auf den Wert 0, wird die Beleuchtung ausgeschaltet. Durch eine positive Flanke an den Eingang *bSetDimmValue* wird der Wert *nDimmValue* direkt an den Ausgang ausgegeben. Das direkte Ändern des Ausgangs kann durch ein statisches 1-Signal am Eingang *bSetDimmValue* unterdrückt werden. Hierdurch kann ein Wert am Eingang *nDimmValue* angelegt werden, der erst bei der nächsten positiven Flanke, von *bSetDimmValue* an den Ausgang übergeben wird.

Mit Hilfe der Eingänge *bSetDimmValue* und *nDimmValue* können z. B. verschiedene Beleuchtungsszenarien realisiert werden. Das direkte Setzen des Ausgangs, mit Hilfe von *nDimmValue*, kann dazu benutzt werden, um bestimmte Helligkeiten anzufahren. Entweder direkt oder durch kontinuierliches Verändern des Wertes. *nDimmValue* muss einen Wert zwischen *nOutMin* und *nOutMax* haben. Ausnahme ist der Wert 0. Liegt der Wert außerhalb des Bereichs, so wird der Ausgangswert auf die obere, bzw. untere Grenze begrenzt.

Memoryfunktion

Beim Einschalten muss unterschieden werden, ob die Memoryfunktion (Eingang *bMemoryModeOn*) aktiv ist oder nicht. Ist die Memoryfunktion aktiv, so wird beim Einschalten der zuletzt eingestellte Wert an den Ausgang angelegt. Ist die Memoryfunktion nicht aktiv, so wird an den Ausgang der Wert angelegt, der über den Parameter *nOnValueWithoutMemoryMode* vorgegeben wird. Hierbei ist es gleichgültig, ob das Licht

über den Eingang *bOn* oder über den Eingang *bSwitchDimm* geschaltet wird. Zu beachten ist, dass der Parameter *nOnValueWithoutMemoryMode* zwischen *nOutMin* und *nOutMax* liegen muss. Ist dieses nicht der Fall, so wird der Ausgangswert auf die untere bzw. obere Grenze angepasst.

Schnelles Auf-/Abdimmen beim Ein-/Ausschalten

Besonderen Beleuchtungskomfort erreicht man dadurch, dass das Licht nicht plötzlich geschaltet, sondern langsam auf den gewünschten Wert gefahren wird. Durch die beiden Eingänge *bDimmOnMode* und *bDimmOffMode* kann sowohl für das Einschalten, als auch für das Ausschalten der Modus aktiviert werden. Mit den Parametern *tDimmOnTime* und *tDimmOffTime* wird die Zeitdauer festgelegt, in der das Licht geschaltet wird. Der Wert bezieht sich immer auf den minimal- und den maximal möglichen Ausgangswert (*nOutMin* und *nOutMax*). Als mögliche Ein-/Ausschaltbefehle können die Eingänge *bOn* und *bOff* dienen, oder ein kurzer Impuls am Eingang *bSwitchDimm*. Wird der Eingang *nDimmValue* auf 0 gesetzt, so wird der Ausgang unverzüglich gesetzt. Gleiches gilt auch, wenn durch eine positive Flanke an dem Eingang *bSetDimmValue* der Ausgang gesetzt wird.

Anmerkungen zu den Parametern *tSwitchOverTime* und *tDimmTime*

Wird für den Parameter *tSwitchOverTime* eine Dauer von 0 vorgegeben und für *tDimmTime* ein Wert größer 0, so kann mit dem Eingang *tSwitchDimm* das Licht nur gedimmt werden. Ein Ein-/Ausschalten ist nur mit den Eingängen *bOn* und *bOff* möglich.

Beträgt der Parameter *tDimmTime* 0, so kann mit dem Eingang *bSwitchDimm* das Licht nur ein-/ausgeschaltet werden. Der Wert von *tSwitchOverTime* ist hierbei ohne Bedeutung.

VAR_INPUT

```

bSwitchDimm      : BOOL;
bOn               : BOOL;
bOff              : BOOL;
bSetDimmValue    : BOOL;
nDimmValue        : UINT;
tSwitchOverTime  : TIME := t#500ms;
tDimmTime         : TIME := t#5s;
tCycleDelay       : TIME := t#10ms;
bMemoryModeOn    : BOOL := FALSE;
nOnValueWithoutMemoryMode : UINT := 20000;
bDimmOnMode      : BOOL := FALSE;
tDimmOnTime      : TIME := t#0s;
bDimmOffMode     : BOOL := FALSE;
tDimmOffTime     : TIME := t#0s;
nOutMin          : UINT := 5000;
nOutMax          : UINT := 32767;

```

bSwitchDimm: Schaltet oder dimmt den Ausgang.

bOn: Schaltet den Ausgang auf den letzten Ausgangswert oder auf den Wert *nOnValueWithoutMemoryMode*.

bOff: Schaltet den Ausgang auf 0.

bSetDimmValue: Schaltet den Ausgang auf den Wert *nDimmValue*.

nDimmValue: Bei einer Änderung wird der Wert direkt an den Ausgang gelegt.

tSwitchOverTime: Umschaltzeit zwischen Licht ein/aus und Licht dimmen für den Eingang *bSwitchDimm*.

tDimmTime: Zeitdauer für das Dimmen vom minimalen Wert bis zum maximalen Wert.

tCycleDelay: Wartezeit, wenn der min- bzw. max-Wert erreicht ist.

bMemoryModeOn: Schaltet auf Memoryfunktion um, sodass beim Einschalten der vorherige Wert an den Ausgang geschrieben wird.

nOnValueWithoutMemoryMode: Einschaltwert, wenn die Memoryfunktion nicht eingeschaltet ist.

bDimmOnMode: Beim Einschalten wird schrittweise der Ausgangswert erhöht.

tDimmOnTime: Zeitdauer, in der das Licht beim Einschalten hochgefahren wird. *bDimmOnMode* muss aktiv sein.

bDimmOffMode: Beim Ausschalten wird schrittweise der Ausgangswert reduziert

tDimmOffTime: Zeitdauer, in der das Licht beim Ausschalten runtergefahren wird. *bDimmOffMode* muss aktiv sein.

nOutMin: minimaler Ausgabewert.

nOutMax: maximaler Ausgabewert. Ist der Parameter *nOutMin* nicht kleiner als *nOutMax*, so bleibt der Ausgang auf 0.

VAR_OUTPUT

```
nOut      : UINT;
bLight    : BOOL;
```

nOut: analoger Ausgabewert.

bLight: digitaler Ausgabewert. Wird gesetzt, wenn *nOut* größer als 0 ist.

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.5.3 FB_Dimmer1SwitchEco



Der Baustein stellt die Speicherplatzsparende Variante des `FB_Dimmer1Switch()` [► 38] dar. Er ist ohne die Sonderfunktionen "Helligkeitswert setzen" und "Memoryfunktion ausschalten" ausgestattet, welche bei vielen Anwendungen u.U. nicht nötig sind. Darüber hinaus sind die Werte *nOutMin* und *nOutMax* des `FB_Dimmer1Switch()` [► 38] hier intern fest auf 0 und 32767 gesetzt. Diese Ausgangsspanne entspricht dem Darstellungsbereich einer analogen Ausgangsklemme. Wichtig ist der Eingang *tPLCCycle*. Über diese Zeit wird intern errechnet, um welchen Betrag der Ausgang *nOut* pro Zyklus erhöht werden muss - das erspart zusätzliche Zeitberechnungen.

Bedienung über den Eingang *bSwitchDimm*

Durch ein kurzes Signal am Eingang *bSwitchDimm*, wird das Licht ein- oder ausgeschaltet. Liegt das Signal länger als *tSwitchOverTime* (empfohlener Richtwert: 200ms) an, so wird in den Dimmermodus umgeschaltet. Das Ausgangssignal fährt zyklisch zwischen 0 und 32767. Um den maximalen oder minimalen Wert besser einstellen zu können, verweilt das Ausgangssignal für die Zeit *tCycleDelay* auf dem minimalen bzw. maximalen Wert. Wird das Signal wieder weggenommen, so bleibt das aktuelle Ausgangssignal anstehen. Durch einen erneuten Impuls auf den Eingang, wird der Ausgang auf 0 gesetzt.

Bedienung über die Eingänge *bOn* und *bOff*

Wird eine positive Flanken an den Eingängen *bOn* oder *bOff* angelegt, so wird das Licht direkt ein- oder ausgeschaltet. Z. B. für globale Ein-/Aus Funktionen. Beim Ausschalten wird der Ausgangswert auf 0 gesetzt.

Memoryfunktion

Im Gegensatz zum `FB_Dimmer1Switch()` [► 38], bei der die Memoryfunktion über den Eingang `bMemoryModeOn` aktiviert oder ausgeschaltet werden kann, ist bei dieser speicherplatzsparenden Version die Memoryfunktion immer aktiv. Das bedeutet, dass beim Einschalten der zuletzt eingestellte Wert als Helligkeitswert übernommen wird. Hierbei ist es gleichgültig, ob das Licht über den Eingang `bOn` oder über den Eingang `bSwitchDimm` geschaltet wird.

Anmerkung zum Parameter `tSwitchOverTime`

Wird für den Parameter `tSwitchOverTime` eine Dauer von 0 vorgegeben, so kann mit dem Eingang `bSwitchDimm` das Licht nur gedimmt werden. Ein Ein-/Ausschalten ist nur mit den Eingängen `bOn` und `bOff` möglich.

VAR_INPUT

```
bSwitchDimm      : BOOL;
bOn               : BOOL;
bOff              : BOOL;
tSwitchOverTime  : TIME := t#500ms;
tDimmTime         : TIME := t#5s;
tCycleDelay       : TIME := t#500ms;
tPLCCycle        : TIME := t#10ms;
```

bSwitchDimm: Schaltet oder dimmt den Ausgang.

bOn: Schaltet den Ausgang auf den letzten Ausgangswert oder auf den Wert `nOnValueWithoutMemoryMode`.

bOff: Schaltet den Ausgang auf 0.

tSwitchOverTime: Umschaltzeit zwischen Licht ein/aus und Licht dimmen für den Eingang `bSwitchDimm`.

tDimmTime: Zeitdauer für das Dimmen vom minimalen Wert bis zum maximalen Wert.

tCycleDelay: Wartezeit, wenn der min- bzw. max-Wert erreicht ist.

tPLCCycle: Eingestellte PLC-Zykluszeit.

VAR_OUTPUT

```
nOut              : UINT;
bLight            : BOOL;
```

nOut: analoger Ausgabewert.

bLight: digitaler Ausgabewert. Wird gesetzt, wenn `nOut` größer als 0 ist.

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.5.4 FB_Dimmer2Switch



Der Baustein entspricht im Funktionsumfang dem Baustein `FB_Dimmer1Switch()` [► 38]. Der Unterschied besteht darin, dass bei dem Baustein `FB_Dimmer2Switch` zwei Schalter angeschlossen werden. Hierdurch kann der Bediener gezielt Auf- oder Abdimmen.

Bedienung über die Eingänge *bSwitchDimmUp* und *bSwitchDimmDown*

Durch ein kurzes Signal am Eingang *bSwitchDimmUp* bzw. *bSwitchDimmDown*, wird das Licht ein- oder ausgeschaltet. Liegt das Signal länger als *tSwitchOverTime* (empfohlener Richtwert: 200ms) an, so wird in den Dimmermodus umgeschaltet. Das Ausgangssignal fährt auf *nOutMin* bzw. *nOutMax*. Wird das Signal wieder weggenommen, so bleibt das aktuelle Ausgangssignal anstehen. Durch einen erneuten Impuls auf einen der Eingänge, wird der Ausgang auf 0 gesetzt.

Bedienung über die Eingänge *bOn* und *bOff*

Wird eine positive Flanke an den Eingängen *bOn* oder *bOff* angelegt, so wird das Licht direkt ein- oder ausgeschaltet. Z. B. für globale Ein-/Aus Funktionen. Beim Ausschalten wird der Ausgangswert auf 0 gesetzt. Das Verhalten beim Einschalten kann durch die Memoryfunktion beeinflusst werden (siehe unten).

Bedienung über die Eingänge *bSetDimmValue* und *nDimmValue*

Ändert sich der Wert *nDimmValue*, so wird das Signal direkt zum Ausgang durchgegeben. Wichtig ist hierbei, dass sich der Wert ändert. Durch eine Änderung auf den Wert 0, wird die Beleuchtung ausgeschaltet. Durch eine positive Flanke an den Eingang *bSetDimmValue* wird der Wert *nDimmValue* direkt an den Ausgang ausgegeben. Das direkte Ändern des Ausgangs kann durch ein statisches 1-Signal am Eingang *bSetDimmValue* unterdrückt werden. Hierdurch kann ein Wert am Eingang *nDimmValue* angelegt werden, der erst bei der nächsten positiven Flanke von *bSetDimmValue* an den Ausgang übergeben wird.

Mit Hilfe der Eingänge *bSetDimmValue* und *nDimmValue* können z. B. verschiedene Beleuchtungsszenarien realisiert werden. Das direkte Setzen des Ausgangs, mit Hilfe von *nDimmValue*, kann dazu benutzt werden bestimmte Helligkeiten anzufahren. Entweder direkt oder durch kontinuierliches Verändern des Wertes. *nDimmValue* muss einen Wert zwischen *nOutMin* und *nOutMax* haben. Ausnahme ist der Wert 0. Liegt der Wert außerhalb des Bereichs, so wird der Ausgangswert auf die obere, bzw. untere Grenze begrenzt.

Memoryfunktion

Beim Einschalten muss unterschieden werden, ob die Memoryfunktion (Eingang *bMemoryModeOn*) aktiv ist oder nicht. Ist die Memoryfunktion aktiv, so wird beim Einschalten der zuletzt eingestellte Wert an den Ausgang angelegt. Ist die Memoryfunktion nicht aktiv, so wird an den Ausgang der Wert angelegt, der über

den Parameter *nOnValueWithoutMemoryMode* vorgegeben wird. Hierbei ist es gleichgültig, ob das Licht über den Eingang *bOn* oder über den Eingang *bSwitchDimmUp* bzw. *bSwitchDimmDown* geschaltet wird. Zu beachten ist, dass der Parameter *nOnValueWithoutMemoryMode* zwischen *nOutMin* und *nOutMax* liegen muss. Ist dieses nicht der Fall, so wird der Ausgangswert auf die untere bzw. obere Grenze angepasst.

Schnelles Auf-/Abdimmen beim Ein-/Ausschalten

Besonderen Beleuchtungskomfort erreicht man dadurch, dass das Licht nicht plötzlich geschaltet, sondern langsam auf den gewünschten Wert gefahren wird. Durch die beiden Eingänge *bDimmOnMode* und *bDimmOffMode* kann sowohl für das Einschalten, als auch für das Ausschalten der Modus aktiviert werden. Mit den Parametern *tDimmOnTime* und *tDimmOffTime* wird die Zeitdauer festgelegt, in der das Licht geschaltet wird. Der Wert bezieht sich immer auf den minimal- und den maximal möglichen Ausgangswert (*nOutMin* und *nOutMax*). Als mögliche Ein-/Ausschaltbefehle können die Eingänge *bOn* und *bOff* dienen, oder ein kurzer Impuls am Eingang *bSwitchDimmUp* bzw. *bSwitchDimmDown*. Wird der Eingang *nDimmValue* auf 0 gesetzt, so wird der Ausgang unverzögert gesetzt. Gleiches gilt auch, wenn durch eine positive Flanke an dem Eingang *bSetDimmValue* der Ausgang gesetzt wird.

Anmerkungen zu den Parametern *tSwitchOverTime* und *tDimmTime*

Wird für den Parameter *tSwitchOverTime* eine Dauer von 0 vorgegeben und für *tDimmTime* ein Wert größer 0, so kann mit dem Eingang *bSwitchDimmUp* bzw. *bSwitchDimmDown* das Licht nur gedimmt werden. Ein Ein-/Ausschalten ist nur mit den Eingängen *bOn* und *bOff* möglich.

Beträgt der Parameter *tDimmTime* 0, so kann mit dem Eingang *bSwitchDimmUp* bzw. *bSwitchDimmDown* das Licht nur ein-/ausgeschaltet werden. Der Wert von *tSwitchOverTime* ist hierbei ohne Bedeutung.

VAR_INPUT

```
bSwitchDimmUp      : BOOL;
bSwitchDimmDown    : BOOL;
bOn                 : BOOL;
bOff                : BOOL;
bSetDimmValue      : BOOL;
nDimmValue          : UINT;
tSwitchOverTime    : TIME := t#500ms;
tDimmTime           : TIME := t#5s;
bMemoryModeOn      : BOOL := FALSE;
nOnValueWithoutMemoryMode : UINT := 20000;
bDimmOnMode         : BOOL := FALSE;
tDimmOnTime         : TIME := t#0s;
bDimmOffMode        : BOOL := FALSE;
tDimmOffTime        : TIME := t#0s;
nOutMin             : UINT := 5000;
nOutMax             : UINT := 32767;
```

bSwitchDimmUp: Schaltet oder dimmt den Ausgang Auf.

bSwitchDimmDown: Schaltet oder dimmt den Ausgang Ab.

bOn: Schaltet den Ausgang auf den letzten Ausgangswert oder auf den Wert *nOnValueWithoutMemoryMode*.

bOff: Schaltet den Ausgang auf 0.

bSetDimmValue: Schaltet den Ausgang auf den Wert *nDimmValue*.

nDimmValue: Bei einer Änderung wird der Wert direkt an den Ausgang gelegt.

tSwitchOverTime: Umschaltzeit zwischen Licht ein/aus und Licht dimmen für den Eingang *bSwitchDimmUp* und *bSwitchDimmDown*.

tDimmTime: Zeitdauer für das Dimmen vom minimalen Wert bis zum maximalen Wert.

bMemoryModeOn: Schaltet auf Memoryfunktion um, sodass beim Einschalten der vorherige Wert an den Ausgang geschrieben wird.

nOnValueWithoutMemoryMode: Einschaltwert, wenn die Memoryfunktion nicht eingeschaltet ist.

bDimmOnMode: Beim Einschalten wird schrittweise der Ausgangswert erhöht.

tDimmOnTime: Zeitdauer, in der das Licht beim Einschalten hochgefahren wird. *bDimmOnMode* muss aktiv sein.

bDimmOffMode: Beim Ausschalten wird schrittweise der Ausgangswert reduziert

tDimmOffTime: Zeitdauer, in der das Licht beim Ausschalten runtergefahren wird. *bDimmOffMode* muss aktiv sein.

nOutMin: minimaler Ausgabewert.

nOutMax: maximaler Ausgabewert. Ist der Parameter *nOutMin* nicht kleiner als *nOutMax*, so bleibt der Ausgang auf 0.

VAR_OUTPUT

```
nOut      : UINT;
bLight    : BOOL;
```

nOut: analoger Ausgabewert.

bLight: digitaler Ausgabewert. Wird gesetzt, wenn *nOut* größer als 0 ist.

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.5.5 FB_Dimmer2SwitchEco



Der Baustein stellt die speicherplatzsparende Variante des [FB_Dimmer2Switch\(\)](#) [42] dar. Er ist ohne die Sonderfunktionen "Helligkeitswert setzen" und "Memoryfunktion ausschalten" ausgestattet, welche bei vielen Anwendungen u.U. nicht nötig sind. Darüber hinaus sind die Werte *nOutMin* und *nOutMax* des [FB_Dimmer2Switch\(\)](#) [42] hier intern fest auf 0 und 32767 gesetzt. Diese Ausgangsspanne entspricht dem Darstellungsbereich einer analogen Ausgangsklemme. Wichtig ist der Eingang *tPLCCycle*. Über diese Zeit wird intern errechnet, um welchen Betrag der Ausgang *nOut* pro Zyklus erhöht werden muss - das erspart zusätzliche Zeitberechnungen.

Bedienung über die Eingänge *bSwitchDimmUp* und *bSwitchDimmDown*

Durch ein kurzes Signal am Eingang *bSwitchDimmUp* bzw. *bSwitchDimmDown*, wird das Licht ein- oder ausgeschaltet. Liegt das Signal länger als *tSwitchOverTime* (empfohlener Richtwert: 200ms) an, so wird in den Dimmermodus umgeschaltet. Das Ausgangssignal fährt auf *nOutMin* bzw. *nOutMax*. Wird das Signal wieder weggenommen, so bleibt das aktuelle Ausgangssignal anstehen. Durch einen erneuten Impuls auf einen der Eingänge, wird der Ausgang auf 0 gesetzt.

Bedienung über die Eingänge *bOn* und *bOff*

Wird eine positive Flanke an den Eingängen *bOn* oder *bOff* angelegt, so wird das Licht direkt ein- oder ausgeschaltet. Z. B. für globale Ein-/Aus Funktionen. Beim Ausschalten wird der Ausgangswert auf 0 gesetzt.

Memoryfunktion

Im Gegensatz zum `FB_Dimmer2Switch()` [► 42], bei der die Memoryfunktion über den Eingang `bMemoryModeOn` aktiviert oder ausgeschaltet werden kann, ist bei dieser speicherplatzsparenden Version die Memoryfunktion immer aktiv. Das bedeutet, dass beim Einschalten der zuletzt eingestellte Wert als Helligkeitswert übernommen wird. Hierbei ist es gleichgültig, ob das Licht über den Eingang `bOn` oder über den Eingang `bSwitchDimmUp` bzw. `bSwitchDimmDown` geschaltet wird.

Anmerkung zum Parameter `tSwitchOverTime`

Wird für den Parameter `tSwitchOverTime` eine Dauer von 0 vorgegeben, so kann mit dem Eingang `bSwitchDimmUp` bzw. `bSwitchDimmDown` das Licht nur gedimmt werden. Ein Ein-/Ausschalten ist nur mit den Eingängen `bOn` und `bOff` möglich.

VAR_INPUT

```
bSwitchDimmUp      : BOOL;
bSwitchDimmDown    : BOOL;
bOn                : BOOL;
bOff               : BOOL;
tSwitchOverTime    : TIME := t#500ms;
tDimmTime          : TIME := t#5s;
tPLCCycle          : TIME := t#10ms;
```

bSwitchDimmUp: Schaltet oder dimmt den Ausgang Auf.

bSwitchDimmDown: Schaltet oder dimmt den Ausgang Ab.

bOn: Schaltet den Ausgang auf den letzten Ausgangswert.

bOff: Schaltet den Ausgang auf 0.

tSwitchOverTime: Umschaltzeit zwischen Licht ein/aus und Licht dimmen für den Eingang `bSwitchDimmUp` und `bSwitchDimmDown`.

tDimmTime: Zeitdauer für das Dimmen vom minimalen Wert bis zum maximalen Wert.

tCycleDelay: Wartezeit, wenn der min- bzw. max-Wert erreicht ist.

tPLCCycle: Eingestellte PLC-Zykluszeit.

VAR_OUTPUT

```
nOut      : UINT;
bLight    : BOOL;
```

nOut: analoger Ausgabewert.

bLight: digitaler Ausgabewert. Wird gesetzt, wenn `nOut` größer als 0 ist.

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.5.6 FB_Dimmer3Switch



Der Baustein entspricht im Funktionsumfang den Funktionsbausteinen [FB_Dimmer1Switch\(\)](#) [► 38] und [FB_Dimmer2Switch\(\)](#) [► 42].

Bedienung über den Eingang *bSwitchDimm*

Durch ein kurzes Signal am Eingang *bSwitchDimm*, wird das Licht ein- oder ausgeschaltet. Liegt das Signal länger als *tSwitchOverTime* (empfohlener Richtwert: 200 ms) an, so wird in den Dimmermodus umgeschaltet. Das Ausgangssignal fährt zyklisch zwischen *nOutMin* und *nOutMax*. Um den maximalen oder minimalen Wert besser einstellen zu können, verweilt das Ausgangssignal für die Zeit *tCycleDelay* auf dem minimalen bzw. maximalen Wert. Wird das Signal wieder weggenommen, so bleibt das aktuelle Ausgangssignal anstehen. Durch einen erneuten Impuls auf den Eingang, wird der Ausgang auf 0 gesetzt.

Bedienung über die Eingänge *bSwitchDimmUp* und *bSwitchDimmDown*

Durch ein kurzes Signal am Eingang *bSwitchDimmUp* bzw. *bSwitchDimmDown*, wird das Licht ein- oder ausgeschaltet. Liegt das Signal länger als *tSwitchOverTime* (empfohlener Richtwert: 200ms) an, so wird in den Dimmermodus umgeschaltet. Das Ausgangssignal fährt auf *nOutMin* bzw. *nOutMax*. Wird das Signal wieder weggenommen, so bleibt das aktuelle Ausgangssignal anstehen. Durch einen erneuten Impuls auf einen der Eingänge, wird der Ausgang auf 0 gesetzt.

Bedienung über die Eingänge *bOn* und *bOff*

Wird eine positive Flanke an den Eingängen *bOn* oder *bOff* angelegt, so wird das Licht direkt ein- oder ausgeschaltet. Z. B. für globale Ein-/Aus Funktionen. Beim Ausschalten wird der Ausgangswert auf 0 gesetzt. Das Verhalten beim Einschalten kann durch die Memoryfunktion beeinflusst werden (siehe unten).

Bedienung über die Eingänge *bSetDimmValue* und *nDimmValue*

Ändert sich der Wert *nDimmValue*, so wird das Signal direkt zum Ausgang durchgegeben. Wichtig ist hierbei das sich der Wert ändert. Durch eine Änderung auf den Wert 0, wird die Beleuchtung ausgeschaltet. Durch eine positive Flanke an den Eingang *bSetDimmValue* wird der Wert *nDimmValue* direkt an den Ausgang ausgegeben. Das direkte Ändern des Ausgangs kann durch ein statisches 1-Signal am Eingang *bSetDimmValue* unterdrückt werden. Hierdurch kann ein Wert am Eingang *nDimmValue* angelegt werden, der erst bei der nächsten positiven Flanke von *bSetDimmValue* an den Ausgang übergeben wird. Mit Hilfe der Eingänge *bSetDimmValue* und *nDimmValue* können z. B. verschiedene Beleuchtungsszenarien

realisiert werden. Das direkte Setzen des Ausgangs, mit Hilfe von *nDimmValue*, kann dazu benutzt werden bestimmte Helligkeiten anzufahren. Entweder direkt oder durch kontinuierliches Verändern des Wertes. *nDimmValue* muss einen Wert zwischen *nOutMin* und *nOutMax* haben. Ausnahme ist der Wert 0. Liegt der Wert außerhalb des Bereichs, so wird der Ausgangswert auf die obere, bzw. untere Grenze begrenzt.

Memoryfunktion

Beim Einschalten muss unterschieden werden, ob die Memoryfunktion (Eingang *bMemoryModeOn*) aktiv ist oder nicht. Ist die Memoryfunktion aktiv, so wird beim Einschalten der zuletzt eingestellte Wert an den Ausgang angelegt. Ist die Memoryfunktion nicht aktiv, so wird an den Ausgang der Wert angelegt, der über den Parameter *nOnValueWithoutMemoryMode* vorgegeben wird. Hierbei ist es gleichgültig, ob das Licht über den Eingang *bOn* oder über den Eingang *bSwitchDimmUp* bzw. *bSwitchDimmDown* geschaltet wird. Zu beachten ist, dass der Parameter *nOnValueWithoutMemoryMode* zwischen *nOutMin* und *nOutMax* liegen muss. Ist dieses nicht der Fall, so wird der Ausgangswert auf die untere bzw. obere Grenze angepasst.

Schnelles Auf-/Abdimmen beim Ein-/Ausschalten

Besonderen Beleuchtungskomfort erreicht man dadurch, dass das Licht nicht plötzlich geschaltet, sondern langsam auf den gewünschten Wert gefahren wird. Durch die beiden Eingänge *bDimmOnMode* und *bDimmOffMode* kann sowohl für das Einschalten, als auch für das Ausschalten der Modus aktiviert werden. Mit den Parametern *tDimmOnTime* und *tDimmOffTime* wird die Zeitdauer festgelegt, in der das Licht geschaltet wird. Der Wert bezieht sich immer auf den minimal- und den maximal möglichen Ausgangswert (*nOutMin* und *nOutMax*). Als mögliche Ein-/Ausschaltbefehle können die Eingänge *bOn* und *bOff* dienen, oder ein kurzer Impuls am Eingang *bSwitchDimmUp* bzw. *bSwitchDimmDown*. Wird der Eingang *nDimmValue* auf 0 gesetzt, so wird der Ausgang unverzüglich gesetzt. Gleiches gilt auch, wenn durch eine positive Flanke an dem Eingang *bSetDimmValue* der Ausgang gesetzt wird.

Anmerkungen zu den Parametern *tSwitchOverTime* und *tDimmTime*

Wird für den Parameter *tSwitchOverTime* eine Dauer von 0 vorgegeben und für *tDimmTime* ein Wert größer 0, so kann mit dem Eingang *bSwitchDimmUp* bzw. *bSwitchDimmDown* das Licht nur gedimmt werden. Ein Ein-/Ausschalten ist nur mit den Eingängen *bOn* und *bOff* möglich.

Beträgt der Parameter *tDimmTime* 0, so kann mit dem Eingang *bSwitchDimmUp* bzw. *bSwitchDimmDown* das Licht nur ein-/ausgeschaltet werden. Der Wert von *tSwitchOverTime* ist hierbei ohne Bedeutung.

VAR_INPUT

```

bSwitchDimm           : BOOL;
bSwitchDimmUp         : BOOL;
bSwitchDimmDown       : BOOL;
bOn                   : BOOL;
bOff                  : BOOL;
bSetDimmValue         : BOOL;
nDimmValue            : UINT;
tSwitchOverTime       : TIME := t#500ms;
tDimmTime             : TIME := t#5s;
tCycleDelay           : TIME := t#10ms;
bMemoryModeOn         : BOOL := FALSE;
nOnValueWithoutMemoryMode : UINT := 20000;
bDimmOnMode           : BOOL := FALSE;
tDimmOnTime           : TIME := t#0s;
bDimmOffMode          : BOOL := FALSE;
tDimmOffTime          : TIME := t#0s;
nOutMin               : UINT := 5000;
nOutMax               : UINT := 32767;

```

bSwitchDimm: Schaltet oder dimmt den Ausgang.

bSwitchDimmUp: Schaltet oder dimmt den Ausgang Auf.

bSwitchDimmDown: Schaltet oder dimmt den Ausgang Ab.

bOn: Schaltet den Ausgang auf den letzten Ausgangswert oder auf den Wert *nOnValueWithoutMemoryMode*.

bOff: Schaltet den Ausgang auf 0.

bSetDimmValue: Schaltet den Ausgang auf den Wert *nDimmValue*.

nDimmValue: Bei einer Änderung wird der Wert direkt an den Ausgang gelegt.

tSwitchOverTime: Umschaltzeit zwischen Licht ein/aus und Licht dimmen für den Eingang *bSwitchDimmUp* und *bSwitchDimmDown*.

tDimmTime: Zeitdauer für das Dimmen vom minimalen Wert bis zum maximalen Wert.

tCycleDelay: Wartezeit, wenn der min- bzw. max-Wert erreicht ist.

bMemoryModeOn: Schaltet auf Memoryfunktion um, sodass beim Einschalten der vorherige Wert an den Ausgang geschrieben wird.

nOnValueWithoutMemoryMode: Einschaltwert, wenn die Memoryfunktion nicht eingeschaltet ist.

bDimmOnMode: Beim Einschalten wird schrittweise der Ausgangswert erhöht.

tDimmOnTime: Zeitdauer, in der das Licht beim Einschalten hochgefahren wird. *bDimmOnMode* muss aktiv sein.

bDimmOffMode: Beim Ausschalten wird schrittweise der Ausgangswert reduziert

tDimmOffTime: Zeitdauer, in der das Licht beim Ausschalten runtergefahren wird. *bDimmOffMode* muss aktiv sein.

nOutMin: minimaler Ausgabewert.

nOutMax: maximaler Ausgabewert. Ist der Parameter *nOutMin* nicht kleiner als *nOutMax*, so bleibt der Ausgang auf 0.

VAR_OUTPUT

```
nOut      : UINT;
bLight    : BOOL;
```

nOut: analoger Ausgabewert.

bLight: digitaler Ausgabewert. Wird gesetzt, wenn *nOut* größer als 0 ist.

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.5.7 FB_Light



Durch eine positive Flanke an dem Eingang *bOn* wird der Ausgang *bLight* gesetzt. Zurückgesetzt wird der Ausgang durch eine positive Flanke an dem Eingang *bOff*. Wird an *bToggle* eine positive Flanke angelegt, so wird der Ausgang negiert; also von An nach Aus, bzw. von Aus nach An umgeschaltet.

VAR_INPUT

```
bOn      : BOOL;
bOff     : BOOL;
bToggle  : BOOL;
```

bOn: Schaltet den Ausgang ein.

bOff: Schaltet den Ausgang aus.

bToggle: Negiert den Zustand des Ausgangs.

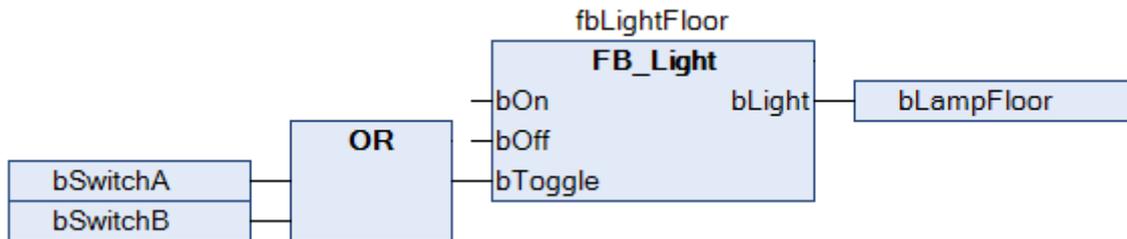
VAR_OUTPUT

bLight : BOOL;

bLight: Bei einer positiven Flanke an *bOn* wird der Ausgang gesetzt.

Beispiel 1:

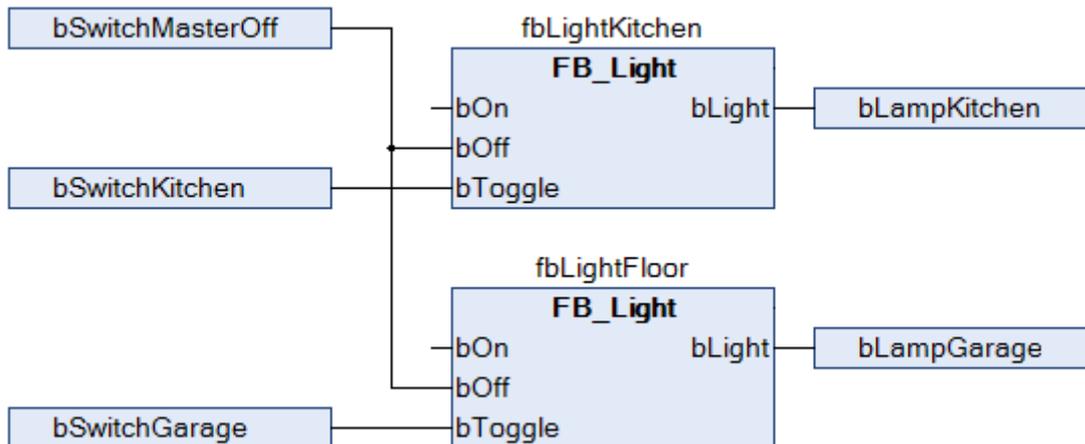
Bei dem folgenden Beispiel wird eine Lampe über zwei Taster geschaltet.



Wird einer der beiden Taster *bSwitchA* oder *bSwitchB* betätigt, so ändert sich an dem Ausgang *bLight* der Zustand der Lampe.

Beispiel 2:

Bei dem folgenden Beispiel werden mit dem Schalter *bSwitchMasterOff* die Lampen *bLampKitchen* und *bLampGarage* zusammen ausgeschaltet. Diese Funktion kann dazu genutzt werden, um z. B. ein Gebäudebereich zentral zu steuern.



Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

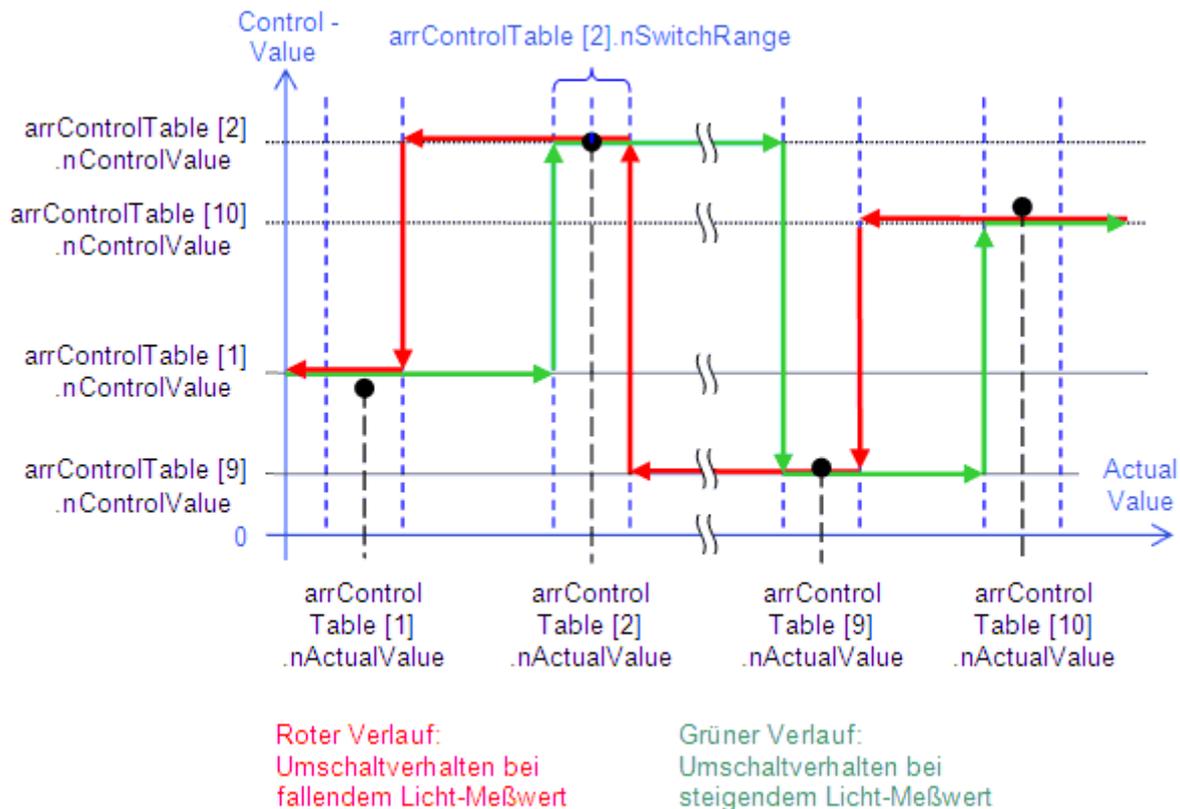
4.1.5.8 FB_LightControl



Baustein zur tageslichtabhängigen Lichtsteuerung mit bis zu 30 Stützpunkten.

Kernstück dieses Bausteins ist eine Eingangs-/Stellgrößentabelle von 30 Elementen mit einer Schwellwertumschaltung. Erreicht der Eingangswert den Bereich eines Stützpunktes ($arrControlTable[n].nActualValue - arrControlTable[n].nSwitchRange/2 \dots arrControlTable[n].nActualValue + arrControlTable[n].nSwitchRange/2$) so springt die Stellgröße auf den entsprechenden Funktionswert $arrControlTable[n].nSetpoint$ (siehe Diagramm). Daran angekoppelt ist ein Rampenbaustein, der die Stellgröße in der Zeit $tRampTime$ anfährt.

Beim Einschalten mit einer positiven Flanke an bOn wird das Licht jedoch zunächst auf die nächstgelegene Stellgröße direkt geschaltet. Erst dann wird die Steuerung aktiviert. Während die Steuerung aktiv ist, kann jederzeit mit einer positiven Flanke an bOn "nachgestartet" und damit das Licht auf den nächstgelegene Stellgröße direkt gesteuert werden. Eine positive Flanke an $bOff$ schaltet das Licht direkt aus.



Es muss nicht der ganze Bereich der Tabelle genutzt werden. Das erste Tabellenelement ($arrControlTable$, s.u.), bei dem der Parameter $nSwitchrange$ eine 0 hat, wird als Beginn des unbenutzten Bereiches angesehen.

VAR_INPUT

```
bEnable      : BOOL;
bOn          : BOOL;
bOff        : BOOL;
nActualValue : UINT;
tRampTime   : TIME := t#30s;
arrControlTable : ARRAY[1..30] OF ST_ControlTable;
nOptions    : DWORD;
```

bEnable: Solange dieser Eingang auf *TRUE* steht, sind die Eingänge *bOn* und *bOff* aktiv. Ein negativer Zustand deaktiviert die Eingänge.

bOn: Eine steigende Flanke schaltet *nLightLevel* direkt auf den nächst gelegene Stellgröße.

bOff: Eine steigende Flanke schaltet *nLightLevel* unmittelbar auf "0".

nActualValue: aktuelle Helligkeit.

tRampTime: Zeitdauer, in der der Helligkeitswert auf den nächste Stellgröße gesteuert wird. (Voreingestellter Wert: 30 s).

arrControlTable: Eingangswert-/Stellgrößen-Tabelle. *arrControlTable[1]* bis *arrControlTable[30]* vom Typ *ST_ControlTable* [▶ 97].

nOptions: Reserviert für zukünftige Entwicklungen.

VAR_OUTPUT

```
bLight      : BOOL;
bBusy       : BOOL;
bControlActive : BOOL;
bError      : BOOL;
nErrorId    : UDINT;
```

bLight: Dieser Ausgang ist solange gesetzt, wie *nLightLevel* größer als "0" ist.

bBusy: Dieser Ausgang ist immer dann aktiv, solange eine Befehlsabarbeitung (*bOn*, *bOff*, *bToggle* oder Rampenfahrt) aktiv ist.

bControlActive: Dieser Ausgang ist solange aktiv, wie auch die Regelung aktiv ist.

bError: Dieser Ausgang wird auf *TRUE* geschaltet, wenn bei der Ausführung eines Befehls ein Fehler aufgetreten ist. Der befehlspezifische Fehlercode ist in *nErrorId* enthalten. Wird durch das Ausführen eines Befehls an den Eingängen auf *FALSE* zurückgesetzt.

nErrorId: Enthält den spezifischen Fehlercode des zuletzt ausgeführten Befehls. Wird durch das Ausführen eines Befehls an den Eingängen auf "0" zurückgesetzt. Siehe Fehlercodes [▶ 96].

VAR_IN_OUT

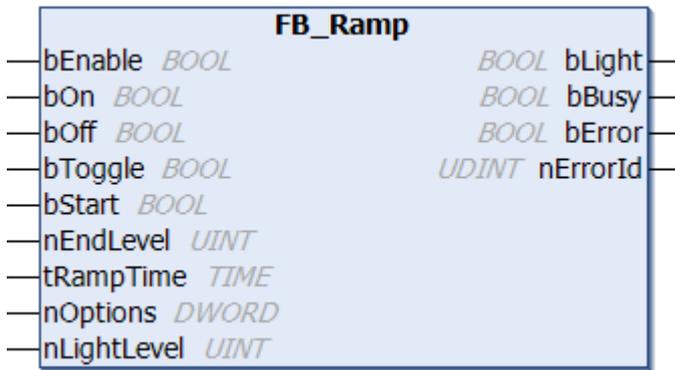
```
nLightLevel : UINT;
```

nLightLevel: Ausgabe-Stellgröße des Bausteines und Verweis auf den Lichtausgangswert.

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.5.9 FB_Ramp



Baustein zur Realisierung einer Lichtrampe.

Durch eine steigende Flanke am Eingang *bOn* wird das Licht auf den Maximalwert (32767) geschaltet - eine steigende Flanke am Eingang *bOff* schaltet das Licht wieder aus. Steigende Flanken am Eingang *bToggle* invertieren den jeweiligen Lichtzustand. Eine positive Flanke am Eingang *bStart* lässt den Baustein das Licht vom aktuellen Wert auf *nEndLevel* dimmen. Die dazu benötigte Zeit wird durch *tRampTime* festgelegt. Alle Eingänge sind nur aktiv, solange *bEnable* auf TRUE steht, ansonsten wird der Baustein intern zurückgesetzt.

VAR_INPUT

```

bEnable      : BOOL;
bOn          : BOOL;
bOff        : BOOL;
bToggle     : BOOL;
bStart      : BOOL;
nEndLevel   : BYTE;
tRampTime   : TIME := t#10s;
nOptions    : DWORD;
    
```

bEnable: Solange dieser Eingang auf TRUE steht, sind die Eingänge *bOn*, *bOff*, *bToggle* und *bStart* aktiv. Ein negativer Zustand deaktiviert die Eingänge und setzt den Baustein zurück.

bOn: Eine steigende Flanke schaltet *nLightLevel* direkt auf den Maximalwert (32767).

bOff: Eine steigende Flanke schaltet *nLightLevel* unmittelbar auf "0".

bToggle: Schaltet den Lichtzustand zwischen An (32767) und Aus (0) jeweils hin und her.

bStart: Liegt an diesem Eingang eine steigende Flanke an, so wird das Licht vom derzeitigen Wert auf *nEndLevel* herauf bzw. herabgedimmt. Die dafür benötigte Zeit wird mit *tRampTime* festgelegt. Der Dimmvorgang kann jederzeit durch *bOn*, *bOff* oder *bToggle* unterbrochen werden.

nEndLevel: Zielwert des Dimmvorgangs.

tRampTime: Rampenzeit, siehe *bStart*. (Voreingestellter Wert: 10 Sekunden).

nOptions: Reserviert für zukünftige Entwicklungen.

VAR_OUTPUT

```

bLight      : BOOL;
bBusy       : BOOL;
bError      : BOOL;
nErrorId    : UDINT;
    
```

bLight: Dieser Ausgang ist gesetzt, solange *nLightLevel* größer als 0 ist.

bBusy: Dieser Ausgang ist immer dann aktiv, solange eine Befehlsabarbeitung (*bOn*, *bOff*, *bToggle* oder Rampenfahrt) aktiv ist.

bError: Dieser Ausgang wird auf TRUE geschaltet, wenn bei der Ausführung eines Befehls ein Fehler aufgetreten ist. Der befehlspezifische Fehlercode ist in *nErrorId* enthalten. Wird durch das Ausführen eines Befehls an den Eingängen auf FALSE zurückgesetzt.

nErrorId: Enthält den befehlspezifischen Fehlercode des zuletzt ausgeführten Befehls. Wird durch das Ausführen eines Befehls an den Eingängen auf „0“ zurückgesetzt. Siehe [Fehlercodes \[► 96\]](#).

VAR_IN_OUT

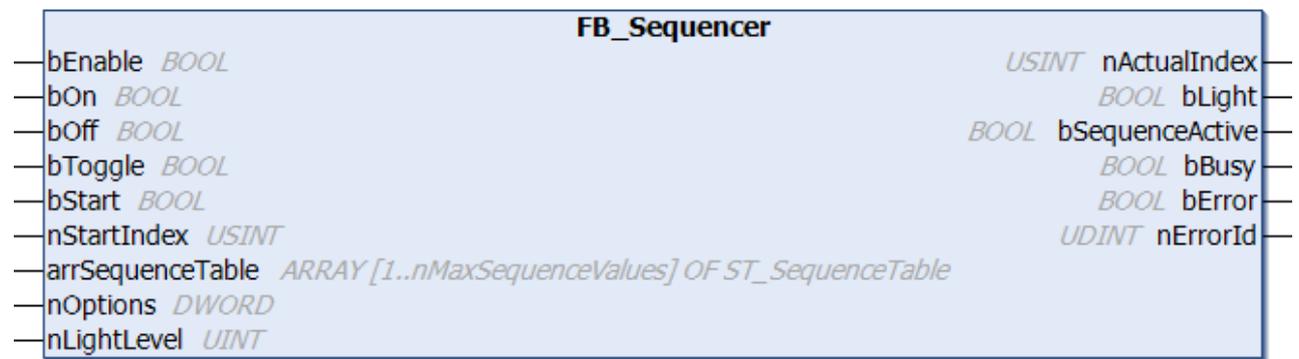
```
nLightLevel : UINT;
```

nLightLevel: Ausgabe-Stellgröße des Bausteines und Verweis auf den Lichtausgangswert. Dieser Wert ist deshalb als IN-Out-Variable definiert, weil der Funktionsbaustein den Lichtwert zum einen ausliest und zum anderen beschreibt.

Voraussetzungen

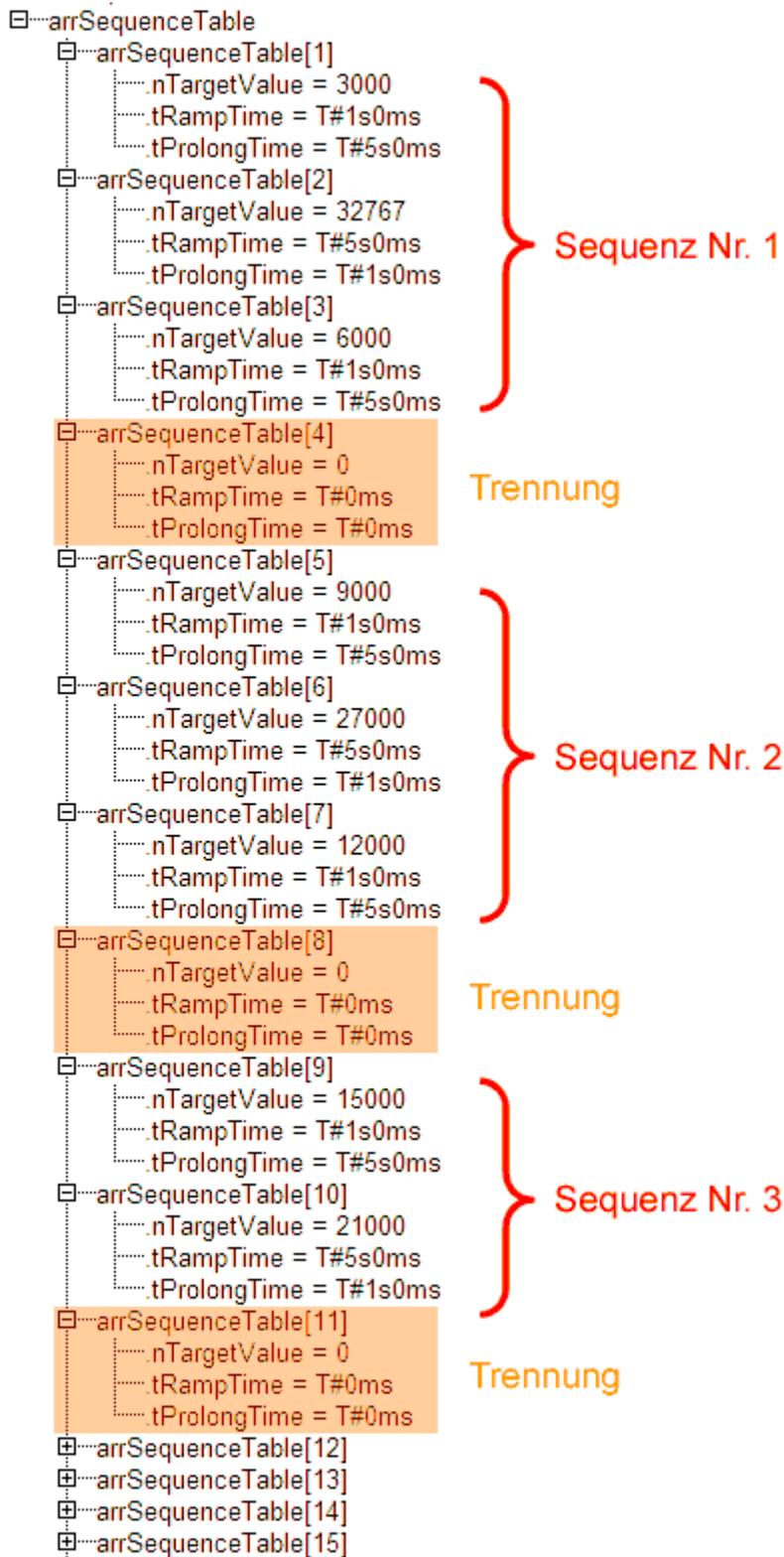
Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.5.10 FB_Sequencer

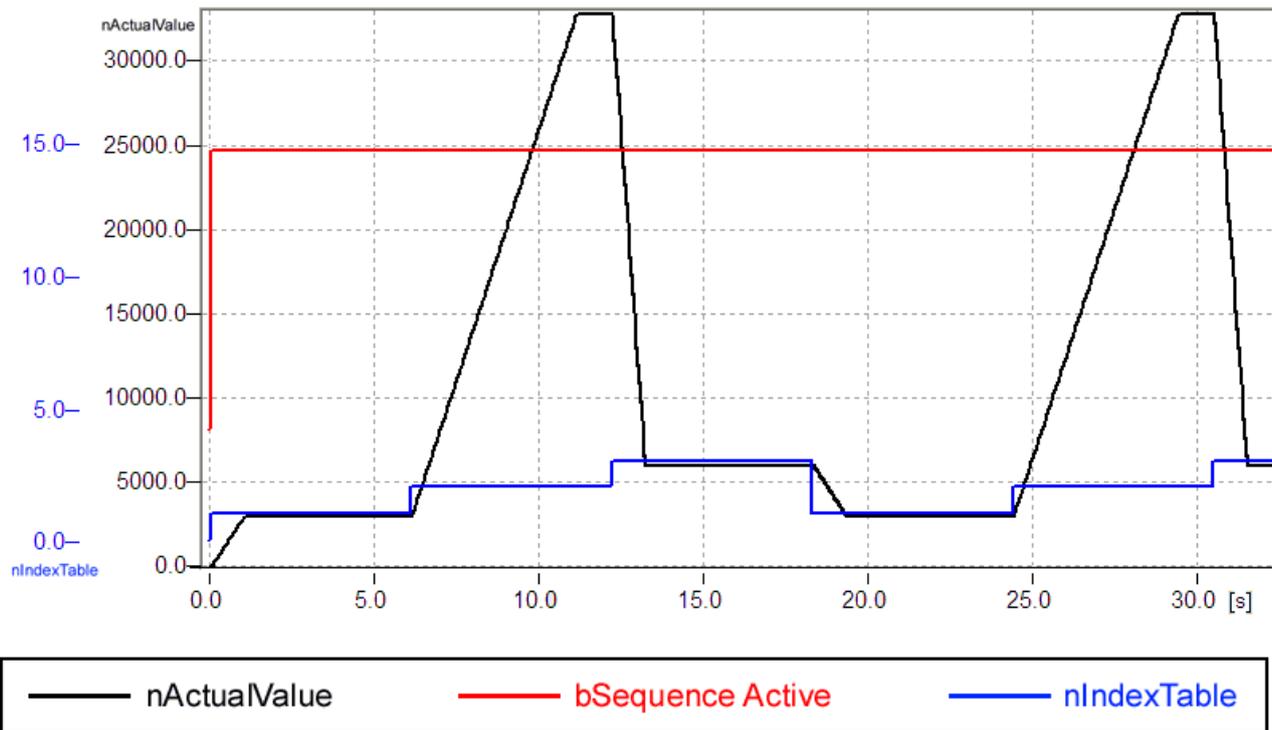


Baustein zur Realisierung von Lichtsequenzen mit bis zu 50 Stützpunkten.

Kernstück dieses Bausteins ist eine Rampe, die einzelne, in einer Tabelle definierte Helligkeitswerte in einer einstellbaren Zeit anfährt und auf diesem Helligkeitwert dann eine ebenfalls definierbare Zeit verweilt. Nach dem Verweilen wird dann der nächste Wert angefahren. Die Tabelle *arrSequenceTable* besteht, wie bereits erwähnt, aus 50 Einträgen mit den Werten für *nTargetValue* (Zielwert), *tRampTime* (Zeit zum Erreichen des Zielwertes) und *tProlongTime* (Verweilzeit auf dem Zielwert). Es ist nicht zwingend notwendig, alle 50 Werte zu nutzen. Ein 0-Eintrag aller 3 Werte markiert das Ende einer Sequenz. Darüber hinaus ist es mit dem Eingang *nStartIndex* möglich, eine Lichtsequenz an jeder beliebigen Stelle der Tabelle beginnen zu lassen. Dadurch lassen sich auch innerhalb der 50 Einträge mehrere verschiedene Lichtsequenzen programmieren, die untereinander jeweils durch 0-Eintrags-Elemente getrennt sind:



Sequenz 1 beispielsweise sieht im zeitlichen Verlauf folgendermaßen aus ($nStartIndex=1$, $nOptions.bit0=TRUE$, Erläuterung siehe unten):



Darüber hinaus lässt sich der Baustein "normal" ein- und ausschalten (Ein: $nLightLevel = 32767$, Aus: $nLightLevel = 0$) sowie über den Eingang $bToggle$ zwischen "Ein" und "Aus" hin und herschalten. Alle Befehlseingänge sind jedoch nur dann aktiv, wenn der Eingang $bEnable$ auf $TRUE$ steht. Wird er zurück auf $FALSE$ gesetzt, so werden keine Befehle mehr angenommen und der Lichtwert behält seinen aktuellen Zustand - auch aus einer Rampenfahrt heraus.

VAR_INPUT

```

bEnable      : BOOL;
bOn          : BOOL;
bOff         : BOOL;
bToggle     : BOOL;
bStart      : BOOL;
nStartIndex  : USINT;
arrSequenceTable : ARRAY[1..50] OF ST_SequenceTable;
nOptions     : DWORD;
    
```

bEnable: Solange dieser Eingang auf $TRUE$ steht, sind die Eingänge bOn , $bOff$, $bToggle$ und $bStart$ aktiv. Ein negativer Zustand deaktiviert die Eingänge und setzt den Baustein zurück.

bOn: Eine steigende Flanke schaltet $nLightLevel$ direkt auf den Maximalwert (32767).

bOff: Eine steigende Flanke schaltet $nLightLevel$ unmittelbar auf "0".

bToggle: Schaltet den Lichtzustand zwischen An (32767) und Aus (0) jeweils hin und her.

bStart: Eine positive Flanke startet eine Lichtsequenz ab dem unter $nStartIndex$ definierten Anfang.

nStartIndex: Siehe $bStart$.

arrSequenceTable: Lichtwert-Tabelle mit den dazugehörigen Rampen- und Verweilzeiten (siehe [ST_SequenceTable](#) [► 98]).

nOptions: Parametriereingang. Das Setzen (bzw. Nicht-Setzen) der einzelnen Bits dieser Variablen vom Typ $DWORD$ hat folgende Wirkung:

Konstante	Beschreibung
OPTION_INFINITE_LOOP	Nach Ablauf einer Sequenz läuft der Baustein automatisch an der an <i>nStartIndex</i> definierten Stelle weiter. Ist diese Option nicht gesetzt, so stoppt die Sequenz nach dem Ablauf. Eine erneute positive Flanke an <i>bStart</i> wäre für einen Sequenz-Neustart nötig.

VAR_OUTPUT

```
nActualIndex      : USINT;
bLight            : BOOL;
bSequenceActive   : BOOL;
bBusy            : BOOL;
bError           : BOOL;
nErrorId         : UDINT;
```

nActualIndex: Verweis auf das aktuelle Element in der Sequenz-Tabelle. Ist eine Sequenz beendet (*bSequenceActive* = *FALSE*, s.u.) wird dieser Ausgang zu "0".

bLight: Dieser Ausgang ist solange gesetzt, wie *nLightLevel* größer als "0" ist.

bSequenceActive: Bei Abarbeitung einer Sequenz wird dieser Ausgang auf *TRUE* gesetzt.

bBusy: Dieser Ausgang ist immer dann aktiv, solange eine Befehlsabarbeitung (*bOn*, *bOff*, *bToggle* oder Rampenfahrt) aktiv ist.

bError: Dieser Ausgang wird auf *TRUE* geschaltet, wenn bei der Ausführung eines Befehls ein Fehler aufgetreten ist. Der befehlspezifische Fehlercode ist in *nErrorId* enthalten. Wird durch das Ausführen eines Befehls an den Eingängen auf *FALSE* zurückgesetzt.

nErrorId: Enthält den spezifischen Fehlercode des zuletzt ausgeführten Befehls. Wird durch das Ausführen eines Befehls an den Eingängen auf "0" zurückgesetzt. Siehe [Fehlercodes \[► 96\]](#).

VAR_IN_OUT

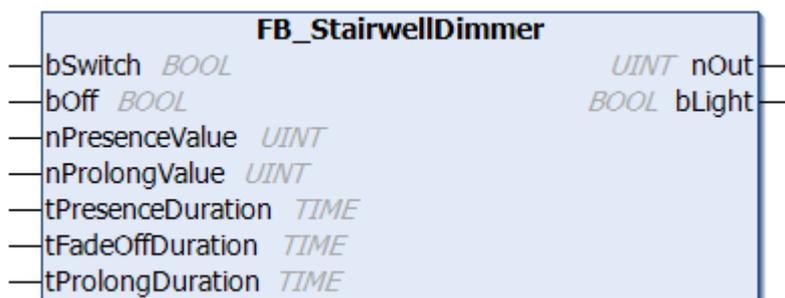
```
nLightLevel      : UINT;
```

nLightLevel: Ausgabe-Stellgröße des Bausteines und Verweis auf den Lichtausgangswert.

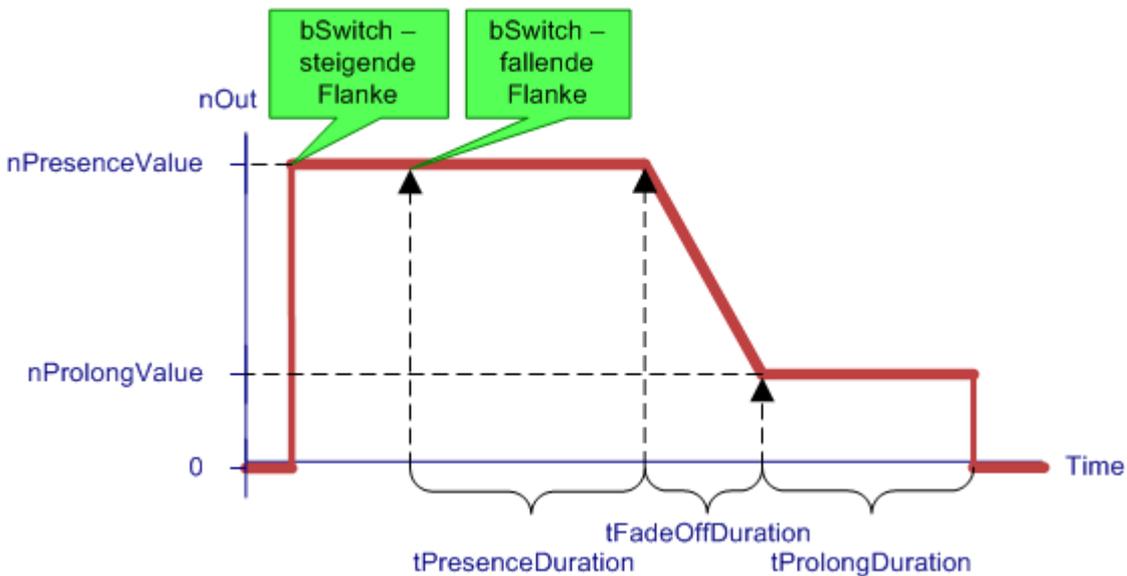
Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.5.11 FB_StairwellDimmer



Durch eine steigende Flanke am Eingang *bSwitch* wird der analoge Ausgang *nOut* auf den Wert *nPresenceValue* gesetzt. Durch eine fallende Flanke an *bSwitch* wird ein Timer mit der Laufzeit von *tPresenceDuration* gestartet bzw. erneut gestartet. Nach Ablauf dieses Timers wird *nOut* über einen Zeitraum von *tFadeOffDuration* auf den Wert *nProlongValue* gedimmt. Dieser Wert wird über den Zeitraum *tProlongDuration* beibehalten. Danach wird *nOut* auf 0 gesetzt. Eine positive Flanke am Eingang *bOff* schaltet den Ausgang *nOut* unmittelbar auf 0. Der digitale Ausgabewert *bLight* ist immer dann gesetzt, wenn *nOut* größer als 0 ist.



VAR_INPUT

```

bSwitch      : BOOL;
bOff         : BOOL;
nPresenceValue : UINT := 32767;
nProlongValue  : UINT := 10000;
tPresenceDuration : TIME := t#120s;
tFadeOffDuration  : TIME := t#10s;
tProlongDuration  : TIME := t#20s;
    
```

bSwitch: Bei steigender Flanke: *nOut* wird auf *nPresenceValue* gesetzt. Bei fallender Flanke: Starten der Präsenzzeit (siehe Grafik).

bOff: Schaltet *nOut* unmittelbar aus.

nPresenceValue: Wert, auf den *nOut* während der Präsenzzeit gesetzt werden soll. (Voreingestellter Wert: 32767).

nProlongValue: Wert, auf den *nOut* während der Verweilzeit gesetzt werden soll. (Voreingestellter Wert: 10000).

tPresenceDuration: Dauer der Präsenzzeit, bei der *nOut* nach einer fallenden Flanke an *bSwitch* auf *nPresenceValue* gesetzt wird. (Voreingestellter Wert: 120 Sekunden).

tFadeOffDuration: Zeitdauer, in der *nOut* nach der Präsenzzeit auf die Verweilzeit heruntergedimmt wird. (Voreingestellter Wert: 10 Sekunden).

tProlongDuration: Dauer der Verweilzeit. (Voreingestellter Wert: 20 Sekunden).

VAR_OUTPUT

```

nOut      : UINT;
bLight    : BOOL;
    
```

nOut: Ausgang, der den momentanen Lichtwert ausgibt.

bLight: Dieser Ausgang ist solange gesetzt, wie *nOut* größer als 0 ist.

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.5.12 FB_StairwellLight



Durch eine positive Flanke am Eingang *bSwitch* wird der Ausgang *bLight* gesetzt. Nach Ablauf der Zeit *tLightDuration* wird der Ausgang wieder zurückgesetzt. Wird vor Ablauf der Zeit erneut ein Signal am Eingang *bSwitch* angelegt, so wird die Zeitdauer retriggert. Nach der Zeit *tPreWarningStart* wird für die Zeitdauer *tPreWarningDuration* das Licht ausgeschaltet (Vorwarnung). Soll keine Vorwarnung stattfinden, so muss der Parameter *tPreWarningStart* auf 0 gesetzt werden. Eine positive Flanke am Eingang *bOff* schaltet den Ausgang unmittelbar aus.

VAR_INPUT

```
bSwitch      : BOOL;
bOff         : BOOL;
tLightDuration : TIME := t#120s;
tPreWarningStart : TIME := t#110s;
tPreWarningDuration : TIME := t#500ms;
```

bSwitch: Schaltet den Ausgang für die Zeit *tLightDuration* ein.

bOff: Schaltet den Ausgang aus.

tLightDuration: Zeitdauer, für die der Ausgang gesetzt wird.

tPreWarningStart: Vorwarnzeit.

tPreWarningDuration: Dauer der Vorwarnung.

VAR_OUTPUT

```
bLight      : BOOL;
```

bLight: Bei einer positiven Flanke an *bSwitch* wird der Ausgang für die Dauer von *tLightDuration* gesetzt.

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.6 Szenenverwaltung**4.1.6.1 FB_RoomOperation**

FB_RoomOperation	
bSwitch_A	BOOL bEnableLightingMode
bSwitch_B	BOOL bEnableBlindingMode
bSwitch_1	BOOL bSwitchLighting_1
bSwitch_2	BOOL bSwitchLighting_2
bSwitch_3	BOOL bSwitchLighting_3
bSwitch_4	BOOL bSwitchLighting_4
bSwitch_5	BOOL bSwitchLighting_5
bSwitch_6	BOOL bSwitchLighting_6
bSwitch_7	BOOL bSwitchLighting_7
bSwitch_8	BOOL bSwitchLighting_8
bSwitch_9	BOOL bSwitchLighting_9
bSwitch_10	BOOL bSwitchLighting_10
bSwitch_11	BOOL bSwitchLighting_11
bSwitch_12	BOOL bSwitchLighting_12
bSwitch_13	BOOL bSwitchLighting_13
bSwitch_14	BOOL bSwitchLighting_14
bSwitchLightingMode	BOOL bSwitchBlindUp_1
bSwitchBlindingMode	BOOL bSwitchBlindDown_1
bFeedbackLighting_1	BOOL bSwitchBlindUp_2
bFeedbackLighting_2	BOOL bSwitchBlindDown_2
nFeedbackLighting_3	BOOL bInvokeScene_3
nFeedbackLighting_4	BOOL bInvokeScene_4
nFeedbackLighting_5	BOOL bInvokeScene_5
nFeedbackLighting_6	BOOL bInvokeScene_6
nFeedbackLighting_7	BOOL bInvokeScene_7
nFeedbackLighting_8	BOOL bInvokeScene_8
nFeedbackLighting_9	BOOL bInvokeScene_9
nFeedbackLighting_10	BOOL bInvokeScene_10
nFeedbackLighting_11	BOOL bInvokeScene_11
nFeedbackLighting_12	BOOL bInvokeScene_12
nFeedbackLighting_13	BOOL bInvokeScene_13
nFeedbackLighting_14	BOOL bInvokeScene_14
nFeedbackBlind_1	BOOL bSaveScene_A
nFeedbackBlind_2	BOOL bSaveScene_B
nFeedbackBlind_3	BOOL bSaveScene_1
nFeedbackBlind_4	BOOL bSaveScene_2
nFeedbackBlind_5	BOOL bSaveScene_3
nFeedbackBlind_6	BOOL bSaveScene_4
nFeedbackBlind_7	BOOL bSaveScene_5
tCycleDelayDimmTime	BOOL bSaveScene_6
tOperationTime	BOOL bSaveScene_7
	BOOL bSaveScene_8
	BOOL bSaveScene_9
	BOOL bSaveScene_10
	BOOL bSaveScene_11
	BOOL bSaveScene_12
	BOOL bSaveScene_13
	BOOL bSaveScene_14
	BOOL bLEDSwitch_1
	BOOL bLEDSwitch_2
	BOOL bLEDSwitch_3
	BOOL bLEDSwitch_4
	BOOL bLEDSwitch_5
	BOOL bLEDSwitch_6
	BOOL bLEDSwitch_7
	BOOL bLEDSwitch_8
	BOOL bLEDSwitch_9
	BOOL bLEDSwitch_10
	BOOL bLEDSwitch_11
	BOOL bLEDSwitch_12
	BOOL bLEDSwitch_13
	BOOL bLEDSwitch_14
	BOOL bLEDLightingMode
	BOOL bLEDBlindingMode

Der Baustein `FB_RoomOperation()` ist für das Licht- und Jalousie- Management konzipiert. Im Ruhezustand werden Szenen aufgerufen und gedimmt. In dem entsprechenden Modus können Licht und Jalousien eingestellt und gespeichert werden. Dieser Baustein ist zur Benutzung mit den Bausteinen `FB_ScenesLighting()` [▶ 64], `FB_ScenesVenetianBlind()` [▶ 67], `FB_Dimmer1Switch()` [▶ 38] und `FB_VenetianBlindEx()` [▶ 23] vorgesehen.

Aufrufen von gespeicherten Szenen:

Durch einen steigende Flanke am Eingang `bSwitch_A`, `bSwitch_B` oder `bSwitch_1..14`, wird ein Impuls am Ausgang `blInvokeScene_A`, `blInvokeScene_B` oder `blInvokeScene_1..14` ausgegeben.

Dimmen von gespeicherten Szenen:

Durch ein Signal an Eingang `bSwitch_A`, `bSwitch_B` oder `bSwitch_1..14`, das länger als die Zeit `tCycleDelayDimmTime` ansteht, wird eine Szenen aufgerufen und hoch gedimmt.

Einstellen Jalousie und Licht Werten:

Durch ein Signal am Eingang `bSwitchLightingMode` oder `bSwitchBlindingMode` wird in den jeweiligen Modus umgeschaltet. Hierbei werden durch die Eingänge, `bSwitch_1..14` die Stellgrößen über die Ausgänge `bSwitchLighting_1..14` oder `bSwitchBlindUp / bSwitchBlindDown_1..7` verändert.

Speichern der Einstellungen:

Durch das Setzen des Eingangs `bSwitchLightingMode` oder `bSwitchBlindingMode` und eines Signals am Eingang `bSwitch_A`, `bSwitch_B` oder `bSwitch_1..14` wird ein Impuls am Ausgang `bSaveScene_A`, `bSaveScene_B` oder `bSaveScene_1..14` ausgegeben. Die Werte werden im Baustein `FB_ScenesLighting()` [▶ 64], `FB_ScenesVenetianBlind()` [▶ 67] gespeichert.

VAR_INPUT

```

bSwitch_A           : BOOL;
bSwitch_B           : BOOL;
bSwitch_1           : BOOL;
bSwitch_2           : BOOL;
bSwitch_3           : BOOL;
bSwitch_4           : BOOL;
bSwitch_5           : BOOL;
bSwitch_6           : BOOL;
bSwitch_7           : BOOL;
bSwitch_8           : BOOL;
bSwitch_9           : BOOL;
bSwitch_10          : BOOL;
bSwitch_11          : BOOL;
bSwitch_12          : BOOL;
bSwitch_13          : BOOL;
bSwitch_14          : BOOL;
bSwitchLightingMode : BOOL;
bSwitchBlindingMode : BOOL;
bFeedbackLighting_1 : BOOL;
bFeedbackLighting_2 : BOOL;
bFeedbackLighting_3 : BOOL;
bFeedbackLighting_4 : BOOL;
bFeedbackLighting_5 : BOOL;
bFeedbackLighting_6 : BOOL;
bFeedbackLighting_7 : BOOL;
bFeedbackLighting_8 : BOOL;
bFeedbackLighting_9 : BOOL;
bFeedbackLighting_10 : BOOL;
bFeedbackLighting_11 : BOOL;
bFeedbackLighting_12 : BOOL;
bFeedbackLighting_13 : BOOL;
bFeedbackLighting_14 : BOOL;
nFeedbackLighting_1 : UINT;
nFeedbackLighting_2 : UINT;
nFeedbackLighting_3 : UINT;
nFeedbackLighting_4 : UINT;
nFeedbackLighting_5 : UINT;
nFeedbackLighting_6 : UINT;
nFeedbackLighting_7 : UINT;
nFeedbackLighting_8 : UINT;
    
```

```
nFeedbackLighting_9 : UINT;
nFeedbackLighting_10 : UINT;
nFeedbackLighting_11 : UINT;
nFeedbackLighting_12 : UINT;
nFeedbackLighting_13 : UINT;
nFeedbackLighting_14 : UINT;
nFeedbackBlind_1 : USINT;
nFeedbackBlind_2 : USINT;
nFeedbackBlind_3 : USINT;
nFeedbackBlind_4 : USINT;
nFeedbackBlind_5 : USINT;
nFeedbackBlind_6 : USINT;
nFeedbackBlind_7 : USINT;
tCycleDelayDimmTime : TIME := t#500ms;
tOperationTime : TIME := t#60s;
```

bSwitch_A, B: Aufrufen der gespeicherten Szene A oder Szene B.

bSwitch_1..14: Einstellen und Aufrufen der gespeicherten Szenen.

bSwitchLightingMode: Umschalten in die Betriebsart Beleuchtung.

bSwitchBlindingMode: Umschalten in die Betriebsart Beschattung.

bFeedbackLighting_1..14: Aktueller Zustand der jeweiligen Lampe. Rückgabewert vom Dimmerbaustein [FB_Dimmer1Switch\(\)](#) [► 38].

nFeedbackLighting_1..14: Aktuelle Stellgröße der jeweiligen Lampe. Rückgabewert vom Dimmerbaustein [FB_Dimmer1Switch\(\)](#) [► 38].

nFeedbackBlind_1..7: Aktuelle Stellgröße der jeweiligen Jalousie. Rückgabewert vom Jalousie Baustein [FB_VenetianBlindEx\(\)](#) [► 23].

tCycleDelayDimmTime: Umschaltzeit zwischen Dimmen und Aufrufen einer Szene.

tOperationTime: Ist die Betriebsart Beschattung oder Beleuchtung aktiv und es findet keine Bedienung statt, so wird nach Ablauf der Zeit selbstständig in den Szenenmodus zurückgeschaltet.

VAR_OUTPUT

```
bEnableLightingMode : BOOL;
bEnableBlindingMode : BOOL;
bSwitchLighting_1 : BOOL;
bSwitchLighting_2 : BOOL;
bSwitchLighting_3 : BOOL;
bSwitchLighting_4 : BOOL;
bSwitchLighting_5 : BOOL;
bSwitchLighting_6 : BOOL;
bSwitchLighting_7 : BOOL;
bSwitchLighting_8 : BOOL;
bSwitchLighting_9 : BOOL;
bSwitchLighting_10 : BOOL;
bSwitchLighting_11 : BOOL;
bSwitchLighting_12 : BOOL;
bSwitchLighting_13 : BOOL;
bSwitchLighting_14 : BOOL;
bSwitchBlindUp_1 : BOOL;
bSwitchBlindDown_1 : BOOL;
bSwitchBlindUp_2 : BOOL;
bSwitchBlindDown_2 : BOOL;
bSwitchBlindUp_3 : BOOL;
bSwitchBlindDown_3 : BOOL;
bSwitchBlindUp_4 : BOOL;
bSwitchBlindDown_4 : BOOL;
bSwitchBlindUp_5 : BOOL;
bSwitchBlindDown_5 : BOOL;
bSwitchBlindUp_6 : BOOL;
bSwitchBlindDown_6 : BOOL;
bSwitchBlindUp_7 : BOOL;
bSwitchBlindDown_7 : BOOL;
bInvokeScene_A : BOOL;
bInvokeScene_B : BOOL;
bInvokeScene_1 : BOOL;
bInvokeScene_2 : BOOL;
bInvokeScene_3 : BOOL;
bInvokeScene_4 : BOOL;
```

```

bInvokeScene_5      : BOOL;
bInvokeScene_6      : BOOL;
bInvokeScene_7      : BOOL;
bInvokeScene_8      : BOOL;
bInvokeScene_9      : BOOL;
bInvokeScene_10     : BOOL;
bInvokeScene_11     : BOOL;
bInvokeScene_12     : BOOL;
bInvokeScene_13     : BOOL;
bInvokeScene_14     : BOOL;
bSaveScene_A        : BOOL;
bSaveScene_B        : BOOL;
bSaveScene_1        : BOOL;
bSaveScene_2        : BOOL;
bSaveScene_3        : BOOL;
bSaveScene_4        : BOOL;
bSaveScene_5        : BOOL;
bSaveScene_6        : BOOL;
bSaveScene_7        : BOOL;
bSaveScene_8        : BOOL;
bSaveScene_9        : BOOL;
bSaveScene_10       : BOOL;
bSaveScene_11       : BOOL;
bSaveScene_12       : BOOL;
bSaveScene_13       : BOOL;
bSaveScene_14       : BOOL;
bLEDSwitch_1        : BOOL;
bLEDSwitch_2        : BOOL;
bLEDSwitch_3        : BOOL;
bLEDSwitch_4        : BOOL;
bLEDSwitch_5        : BOOL;
bLEDSwitch_6        : BOOL;
bLEDSwitch_7        : BOOL;
bLEDSwitch_8        : BOOL;
bLEDSwitch_9        : BOOL;
bLEDSwitch_10       : BOOL;
bLEDSwitch_11       : BOOL;
bLEDSwitch_12       : BOOL;
bLEDSwitch_13       : BOOL;
bLEDSwitch_14       : BOOL;
bLEDLightingMode    : BOOL;
bLEDBlindingMode    : BOOL;
    
```

bEnableLightingMode: Freigabe des Speicherbausteins [FB_ScenesLighting\(\)](#) [▶ 64].

bEnableBlindingMode: Freigabe des Speicherbausteins [FB_ScenesVenetianBlind\(\)](#) [▶ 67].

bSwitchLighting_1..14: Ausgang zum Bedienen des Dimmer Bausteins [FB_Dimmer1Switch\(\)](#) [▶ 38] über den Eingang *bSwitchDimm*.

bSwitchBlindUp_1..7: Ausgang zum Bedienen Jalousiebausteins [FB_VenetianBlindEx\(\)](#) [▶ 23] über den Eingang *bSwitchOverUp*.

bSwitchBlindDown_1..7: Ausgang zum Bedienen des Jalousiebausteins [FB_VenetianBlindEx\(\)](#) [▶ 23] über den Eingang *bSwitchOverDown*.

bInvokeScene_A, B, 1..14: Ausgangssignal zum Laden einer Szene. Wird an den Bausteinen [FB_ScenesLighting\(\)](#) [▶ 64] und [FB_ScenesVenetianBlind\(\)](#) [▶ 67] weitergegeben.

bSaveScene_A, B, 1..14: Ausgangssignal zum Speichern einer Szene. Wird an den Bausteinen [FB_ScenesLighting\(\)](#) [▶ 64] und [FB_ScenesVenetianBlind\(\)](#) [▶ 67] weitergegeben.

bLEDSwitch_1..14: Diese Ausgänge zeigen den Zustand der jeweiligen Beleuchtung (An / Aus) bzw. Beschattung (0 % / 100 %) an. Im Szenenmodus sind diese Ausgänge immer FALSE.

bLEDLightingMode: Dieser Ausgang ist TRUE, wenn die Betriebsart Beleuchtung aktiv ist.

bLEDBlindingMode: Dieser Ausgang ist TRUE, wenn die Betriebsart Beschattung aktiv ist.

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.6.2 FB_ScenesLighting

FB_ScenesLighting	
— bEnable <i>BOOL</i>	<i>BOOL</i> bSetDimmValue_1
— bInvokeScene_1 <i>BOOL</i>	<i>UINT</i> nDimmValue_1
— bInvokeScene_2 <i>BOOL</i>	<i>BOOL</i> bSetDimmValue_2
— bInvokeScene_3 <i>BOOL</i>	<i>UINT</i> nDimmValue_2
— bInvokeScene_4 <i>BOOL</i>	<i>BOOL</i> bSetDimmValue_3
— bInvokeScene_5 <i>BOOL</i>	<i>UINT</i> nDimmValue_3
— bInvokeScene_6 <i>BOOL</i>	<i>BOOL</i> bSetDimmValue_4
— bInvokeScene_7 <i>BOOL</i>	<i>UINT</i> nDimmValue_4
— bInvokeScene_8 <i>BOOL</i>	<i>BOOL</i> bSetDimmValue_5
— bInvokeScene_9 <i>BOOL</i>	<i>UINT</i> nDimmValue_5
— bInvokeScene_10 <i>BOOL</i>	<i>BOOL</i> bSetDimmValue_6
— bInvokeScene_11 <i>BOOL</i>	<i>UINT</i> nDimmValue_6
— bInvokeScene_12 <i>BOOL</i>	<i>BOOL</i> bSetDimmValue_7
— bInvokeScene_13 <i>BOOL</i>	<i>UINT</i> nDimmValue_7
— bInvokeScene_14 <i>BOOL</i>	<i>BOOL</i> bSetDimmValue_8
— bInvokeScene_15 <i>BOOL</i>	<i>UINT</i> nDimmValue_8
— bInvokeScene_16 <i>BOOL</i>	<i>BOOL</i> bSetDimmValue_9
— bSaveScene_1 <i>BOOL</i>	<i>UINT</i> nDimmValue_9
— bSaveScene_2 <i>BOOL</i>	<i>BOOL</i> bSetDimmValue_10
— bSaveScene_3 <i>BOOL</i>	<i>UINT</i> nDimmValue_10
— bSaveScene_4 <i>BOOL</i>	<i>BOOL</i> bSetDimmValue_11
— bSaveScene_5 <i>BOOL</i>	<i>UINT</i> nDimmValue_11
— bSaveScene_6 <i>BOOL</i>	<i>BOOL</i> bSetDimmValue_12
— bSaveScene_7 <i>BOOL</i>	<i>UINT</i> nDimmValue_12
— bSaveScene_8 <i>BOOL</i>	<i>BOOL</i> bSetDimmValue_13
— bSaveScene_9 <i>BOOL</i>	<i>UINT</i> nDimmValue_13
— bSaveScene_10 <i>BOOL</i>	<i>BOOL</i> bSetDimmValue_14
— bSaveScene_11 <i>BOOL</i>	<i>UINT</i> nDimmValue_14
— bSaveScene_12 <i>BOOL</i>	<i>BOOL</i> bInit
— bSaveScene_13 <i>BOOL</i>	<i>BOOL</i> bError
— bSaveScene_14 <i>BOOL</i>	<i>UDINT</i> nErrorId
— bSaveScene_15 <i>BOOL</i>	
— bSaveScene_16 <i>BOOL</i>	
— nActualValueLighting_1 <i>UINT</i>	
— nActualValueLighting_2 <i>UINT</i>	
— nActualValueLighting_3 <i>UINT</i>	
— nActualValueLighting_4 <i>UINT</i>	
— nActualValueLighting_5 <i>UINT</i>	
— nActualValueLighting_6 <i>UINT</i>	
— nActualValueLighting_7 <i>UINT</i>	
— nActualValueLighting_8 <i>UINT</i>	
— nActualValueLighting_9 <i>UINT</i>	
— nActualValueLighting_10 <i>UINT</i>	
— nActualValueLighting_11 <i>UINT</i>	
— nActualValueLighting_12 <i>UINT</i>	
— nActualValueLighting_13 <i>UINT</i>	
— nActualValueLighting_14 <i>UINT</i>	
— sFile <i>STRING</i>	
— nOptions <i>UDINT</i>	

Der Baustein ist zum Verwalten von Lichtszenen gedacht. Über den Eingang *bEnable* wird der Baustein freigeschaltet. Mit einer positiven Flanke an dem Eingang *bEnable* wird das Laden der gespeicherten Szenen gestartet. Der Eingang muss solange TRUE sein, bis die Operation abgeschlossen ist. Die Werte der Szenen werden spannungsausfallsicher im TwinCAT Boot Verzeichnis als *.bin Datei gespeichert. Der letzte Datenstand wird als Sicherung in einer *.bak Datei gespeichert.

Szene speichern

Durch eine steigende Flanke am Eingang *bSaveScene_1..16* werden die Werte von den Eingängen *nActualValueLighting_1..14* in der jeweiligen Szene gespeichert.

Szenen laden

Durch eine steigende Flanke am Eingang *bInvokeScene_1..16* werden die gespeicherten Werte am Ausgang *nDimmValue_1..14* ausgegeben. Desweiteren wird für ein SPS-Zyklus eine positive Flanke am Ausgang *bSetDimmValue_1..14* erzeugt.

VAR_INPUT

```

bEnable                : BOOL;
bInvokeScene_1         : BOOL;
bInvokeScene_2         : BOOL;
bInvokeScene_3         : BOOL;
bInvokeScene_4         : BOOL;
bInvokeScene_5         : BOOL;
bInvokeScene_6         : BOOL;
bInvokeScene_7         : BOOL;
bInvokeScene_8         : BOOL;
bInvokeScene_9         : BOOL;
bInvokeScene_10        : BOOL;
bInvokeScene_11        : BOOL;
bInvokeScene_12        : BOOL;
bInvokeScene_13        : BOOL;
bInvokeScene_14        : BOOL;
bInvokeScene_15        : BOOL;
bInvokeScene_16        : BOOL;
bSaveScene_1           : BOOL;
bSaveScene_2           : BOOL;
bSaveScene_3           : BOOL;
bSaveScene_4           : BOOL;
bSaveScene_5           : BOOL;
bSaveScene_6           : BOOL;
bSaveScene_7           : BOOL;
bSaveScene_8           : BOOL;
bSaveScene_9           : BOOL;
bSaveScene_10          : BOOL;
bSaveScene_11          : BOOL;
bSaveScene_12          : BOOL;
bSaveScene_13          : BOOL;
bSaveScene_14          : BOOL;
bSaveScene_15          : BOOL;
bSaveScene_16          : BOOL;
nActualValueLighting_1 : UINT;
nActualValueLighting_2 : UINT;
nActualValueLighting_3 : UINT;
nActualValueLighting_4 : UINT;
nActualValueLighting_5 : UINT;
nActualValueLighting_6 : UINT;
nActualValueLighting_7 : UINT;
nActualValueLighting_8 : UINT;
nActualValueLighting_9 : UINT;
nActualValueLighting_10 : UINT;
nActualValueLighting_11 : UINT;
nActualValueLighting_12 : UINT;
nActualValueLighting_13 : UINT;
nActualValueLighting_14 : UINT;
sFile                  : STRING;
nOptions               : UDINT;

```

bEnable: Baustein freigeben.

bInvokeScene_1..16: Aufrufen der jeweiligen Szene.

bSaveScene_1..16: Speichern der aktuellen Analogwerte *nActualValueLighting_1..14* in der jeweiligen Szene.

nActualValueLighting_1..14: Aktuelle Stellgröße der jeweiligen Lampe. Rückgabewert vom Dimmerbaustein [FB Dimmer1Switch\(\)](#) [[38](#)].

sFile: Dateiname (ohne Pfad und Dateierdung) zur Sicherung der Szenen. Der Dateiname muss im gesamten Projekt eindeutig sein. Falls mehrere Instanzen von den Bausteinen [FB_ScenesLighting\(\)](#) oder [FB_ScenesVenetianBlind\(\)](#) [[67](#)] angelegt werden, so muss jede Instanz einen anderen Dateinamen benutzen. Die Datei wird immer in das TwinCAT Boot Verzeichnis abgelegt und erhält die Endung `.bin`. Beispiel: 'ControlPanelA'.

nOptions: Reserviert für zukünftige Entwicklungen.

VAR_OUTPUT

```

bSetDimmValue_1      : BOOL;
nDimmValue_1         : UINT;
bSetDimmValue_2      : BOOL;
nDimmValue_2         : UINT;
bSetDimmValue_3      : BOOL;
nDimmValue_3         : UINT;
bSetDimmValue_4      : BOOL;
nDimmValue_4         : UINT;
bSetDimmValue_5      : BOOL;
nDimmValue_5         : UINT;
bSetDimmValue_6      : BOOL;
nDimmValue_6         : UINT;
bSetDimmValue_7      : BOOL;
nDimmValue_7         : UINT;
bSetDimmValue_8      : BOOL;
nDimmValue_8         : UINT;
bSetDimmValue_9      : BOOL;
nDimmValue_9         : UINT;
bSetDimmValue_10     : BOOL;
nDimmValue_10        : UINT;
bSetDimmValue_11     : BOOL;
nDimmValue_11        : UINT;
bSetDimmValue_12     : BOOL;
nDimmValue_12        : UINT;
bSetDimmValue_13     : BOOL;
nDimmValue_13        : UINT;
bSetDimmValue_14     : BOOL;
nDimmValue_14        : UINT;
bInit                : BOOL;
bError                : BOOL;
nErrorId              : UDINT;
    
```

bSetDimmValue_1..14: Ausgang mit der Flanke für den Eingang *bSetDimmValue* vom Baustein [FB Dimmer1Switch\(\)](#) [[38](#)].

nDimmValue_1..14: Ausgang mit dem Wert für den Eingang *nDimmValue* vom Baustein [FB Dimmer1Switch\(\)](#) [[38](#)].

bInit: Sobald die Initialisierung des Bausteins abgeschlossen ist, ist der Ausgang TRUE.

bError: Dieser Ausgang wird auf TRUE gesetzt, sobald bei der Ausführung ein Fehler erkannt wurde. Der Fehlercode ist in *nErrorId* enthalten.

nErrorId: Enthält den Fehlercode sobald *bError* auf TRUE ist. Siehe [Fehlercodes](#) [[96](#)].

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.6.3 FB_ScenesVenetianBlind

FB_ScenesVenetianBlind	
— bEnable	<i>BOOL</i>
— bInvokeScene_1	<i>BOOL</i>
— bInvokeScene_2	<i>BOOL</i>
— bInvokeScene_3	<i>BOOL</i>
— bInvokeScene_4	<i>BOOL</i>
— bInvokeScene_5	<i>BOOL</i>
— bInvokeScene_6	<i>BOOL</i>
— bInvokeScene_7	<i>BOOL</i>
— bInvokeScene_8	<i>BOOL</i>
— bInvokeScene_9	<i>BOOL</i>
— bInvokeScene_10	<i>BOOL</i>
— bInvokeScene_11	<i>BOOL</i>
— bInvokeScene_12	<i>BOOL</i>
— bInvokeScene_13	<i>BOOL</i>
— bInvokeScene_14	<i>BOOL</i>
— bInvokeScene_15	<i>BOOL</i>
— bInvokeScene_16	<i>BOOL</i>
— bSaveScene_1	<i>BOOL</i>
— bSaveScene_2	<i>BOOL</i>
— bSaveScene_3	<i>BOOL</i>
— bSaveScene_4	<i>BOOL</i>
— bSaveScene_5	<i>BOOL</i>
— bSaveScene_6	<i>BOOL</i>
— bSaveScene_7	<i>BOOL</i>
— bSaveScene_8	<i>BOOL</i>
— bSaveScene_9	<i>BOOL</i>
— bSaveScene_10	<i>BOOL</i>
— bSaveScene_11	<i>BOOL</i>
— bSaveScene_12	<i>BOOL</i>
— bSaveScene_13	<i>BOOL</i>
— bSaveScene_14	<i>BOOL</i>
— bSaveScene_15	<i>BOOL</i>
— bSaveScene_16	<i>BOOL</i>
— nActualValueBlinding_1	<i>USINT</i>
— nActualValueBlinding_2	<i>USINT</i>
— nActualValueBlinding_3	<i>USINT</i>
— nActualValueBlinding_4	<i>USINT</i>
— nActualValueBlinding_5	<i>USINT</i>
— nActualValueBlinding_6	<i>USINT</i>
— nActualValueBlinding_7	<i>USINT</i>
— sFile	<i>STRING</i>
— nOptions	<i>UDINT</i>
	<i>BOOL</i> bSetBlindValue_1
	<i>USINT</i> nBlindValue_1
	<i>BOOL</i> bSetBlindValue_2
	<i>USINT</i> nBlindValue_2
	<i>BOOL</i> bSetBlindValue_3
	<i>USINT</i> nBlindValue_3
	<i>BOOL</i> bSetBlindValue_4
	<i>USINT</i> nBlindValue_4
	<i>BOOL</i> bSetBlindValue_5
	<i>USINT</i> nBlindValue_5
	<i>BOOL</i> bSetBlindValue_6
	<i>USINT</i> nBlindValue_6
	<i>BOOL</i> bSetBlindValue_7
	<i>USINT</i> nBlindValue_7
	<i>BOOL</i> bInit
	<i>BOOL</i> bError
	<i>UDINT</i> nErrorId

Der Baustein ist zum Verwalten von Jalousieszenen gedacht. Über den Eingang *bEnable* wird der Baustein freigeschaltet. Mit einer positiven Flanke an dem Eingang *bEnable* wird das Laden der gespeicherten Szenen gestartet. Der Eingang muss solange TRUE sein, bis die Operation abgeschlossen ist. Die Werte der Szenen werden spannungsausfallsicher im TwinCAT Boot Verzeichnis als *.bin Datei gespeichert. Der letzte Datenstand wird als Sicherung in einer *.bak Datei gespeichert.

Szene speichern

Durch eine steigende Flanke am Eingang *bSaveScene_1..16* werden die Werte von den Eingängen *nActualValueBlinding_1..7* in der jeweiligen Szene gespeichert.

Szenen laden

Durch eine steigende Flanke am Eingang *bInvokeScene_1..16* werden die gespeicherten Werte am Ausgang *nBlindValue_1..7* ausgegeben. Des Weiteren wird für ein SPS-Zyklus eine positive Flanke am Ausgang *bSetBlindValue_1..7* erzeugt.

VAR_INPUT

```

bEnable                : BOOL;
bInvokeScene_1         : BOOL;
bInvokeScene_2         : BOOL;
bInvokeScene_4         : BOOL;
bInvokeScene_5         : BOOL;
bInvokeScene_6         : BOOL;
bInvokeScene_7         : BOOL;
bInvokeScene_8         : BOOL;
bInvokeScene_9         : BOOL;
bInvokeScene_10        : BOOL;
bInvokeScene_11        : BOOL;
bInvokeScene_12        : BOOL;
bInvokeScene_13        : BOOL;
bInvokeScene_14        : BOOL;
bInvokeScene_15        : BOOL;
bInvokeScene_16        : BOOL;
bSaveScene_1           : BOOL;
bSaveScene_2           : BOOL;
bSaveScene_3           : BOOL;
bSaveScene_4           : BOOL;
bSaveScene_5           : BOOL;
bSaveScene_6           : BOOL;
bSaveScene_7           : BOOL;
bSaveScene_8           : BOOL;
bSaveScene_9           : BOOL;
bSaveScene_10          : BOOL;
bSaveScene_11          : BOOL;
bSaveScene_12          : BOOL;
bSaveScene_13          : BOOL;
bSaveScene_14          : BOOL;
bSaveScene_15          : BOOL;
bSaveScene_16          : BOOL;
nActualValueBlinding_1 : USINT;
nActualValueBlinding_2 : USINT;
nActualValueBlinding_3 : USINT;
nActualValueBlinding_4 : USINT;
nActualValueBlinding_5 : USINT;
nActualValueBlinding_6 : USINT;
nActualValueBlinding_7 : USINT;
sFile                  : STRING;
nOptions               : DWORD;
    
```

bEnable: Baustein freigeben.

bInvokeScene_1..16: Aufrufen der jeweiligen Szene.

bSaveScene_1..16: Speichern der aktuellen Analogwerte *nActualValueBlinding_1..14* in der jeweiligen Szene.

nActualValueBlinding_1..7: Aktuelle Stellgröße der jeweiligen Jalousie. Rückgabewert vom Jalousiebaustein [FB_VenetianBlindEx\(\)](#) [► 23].

sFile: Dateiname (ohne Pfad und Dateierdung) zur Sicherung der Szenen. Der Dateiname muss im gesamten Projekt eindeutig sein. Falls mehrere Instanzen von den Bausteinen [FB_ScenesLighting\(\)](#) [► 64] oder [FB_ScenesVenetianBlind\(\)](#) angelegt werden, so muss jede Instanz einen anderen Dateinamen benutzen. Die Datei wird immer in das TwinCAT Boot Verzeichnis abgelegt und erhält die Endung *.bin*. Beispiel: 'ControlPanelA'.

nOptions: Reserviert für zukünftige Entwicklungen.

VAR_OUTPUT

```
bSetBlindValue_1 : BOOL;
nBlindValue_1    : USINT;
bSetBlindValue_2 : BOOL;
nBlindValue_2    : USINT;
bSetBlindValue_3 : BOOL;
nBlindValue_3    : USINT;
bSetBlindValue_4 : BOOL;
nBlindValue_4    : USINT;
bSetBlindValue_5 : BOOL;
nBlindValue_5    : USINT;
bSetBlindValue_6 : BOOL;
nBlindValue_6    : USINT;
bSetBlindValue_7 : BOOL;
nBlindValue_7    : USINT;
bInit            : BOOL;
bError           : BOOL;
nErrorId         : UDINT;
```

bSetBlindValue_1..7: Ausgang mit der Flanke für den Eingang *bPosition* vom Baustein FB_VenetianBlindEx() [[▶ 23](#)].

nBlindValue_1..7: Ausgang mit dem Wert für den Eingang *nSetPosition* vom Baustein FB_VenetianBlindEx() [[▶ 23](#)].

bInit: Sobald die Initialisierung des Bausteins abgeschlossen ist, ist der Ausgang TRUE.

bError: Dieser Ausgang wird auf TRUE gesetzt, sobald bei der Ausführung ein Fehler erkannt wurde. Der Fehlercode ist in *nErrorId* enthalten.

nErrorId: Enthält den Fehlercode sobald *bError* auf TRUE ist. Siehe Fehlercodes [[▶ 96](#)].

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.7 Signalverarbeitung

4.1.7.1 FB_ShortLongClick



Liegt der Eingang *bSwitch* länger als *tSwitchTime* an, so wird für ein SPS-Zyklus der Ausgang *bLongClick* gesetzt. Anderfalls der Ausgang *bShortClick*.

VAR_INPUT

```
bSwitch      : BOOL;
tSwitchTime  : TIME := t#50ms;
```

bSwitch: Eingangssignal.

tSwitchTime: Zeitdauer, ab der das Eingangssignal als langer Tastendruck interpretiert wird.

VAR_OUTPUT

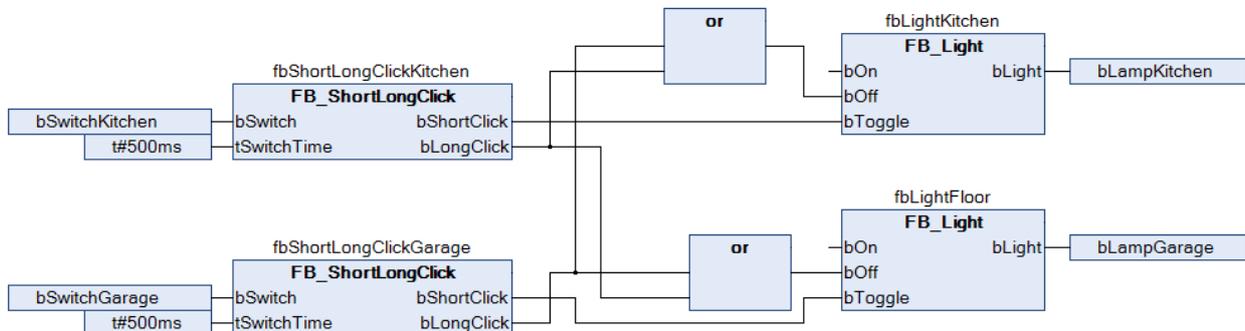
```
bShortClick  : BOOL;
bLongClick   : BOOL;
```

bShortClick: Signalisiert einen kurzen Tastendruck.

bLongClick: Signalisiert einen langen Tastendruck.

Beispiel

Bei dem folgenden Beispiel werden mit zwei Taster zwei verschiedene Lampen geschaltet. Jeder Lampe ist ein Schalter zugeordnet. Wird ein Schalter länger als 500 ms betätigt, so werden beide Lampen ausgeschaltet.



Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.7.2 FB_SignallingContact



Über die beiden Eingänge *tDelayOnTime* und *tDelayOffTime* kann eine Abfall- und Anzugsverzögerung eingestellt werden. Soll eine Meldung quittiert werden bevor diese beendet werden kann, so wird dieses über den Eingang *bQuitSignal* realisiert. Der Meldekontakt wird über den Eingang *bContact* an den Baustein übergeben.

Der Zustand der Meldung wird über den Ausgang *nSignalState* signalisiert. Insgesamt kann eine Meldung 6 verschiedene Zustände annehmen. In der Library sind entsprechende Konstanten definiert:

Konstante	Beschreibung
TCSIGNAL_INVALID	Die Meldung hat noch keinen definierten Zustand.
TCSIGNAL_SIGNALED	Die Meldung ist aktiv.
TCSIGNAL_RESET	Die Meldung wurde zurückgesetzt.
TCSIGNAL_CONFIRMED	Die Meldung ist bestätigt aber noch nicht zurückgesetzt.
TCSIGNAL_SIGNALCON	Die Meldung ist aktiv und bestätigt.
TCSIGNAL_RESETCON	Die Meldung ist bestätigt und zurückgesetzt.

VAR_INPUT

```
tDelayOnTime : TIME := t#100ms;
tDelayOffTime : TIME := t#100ms;
bQuitSignal : BOOL;
bContact : BOOL;
```

tDelayOnTime: Verzögerung für das Setzen der Meldung.

tDelayOffTime: Verzögerung für das Rücksetzen der Meldung.

bQuitSignal: Eingang um eine Meldung zu quittieren.

bContact: Eingang für den Meldekontakt.

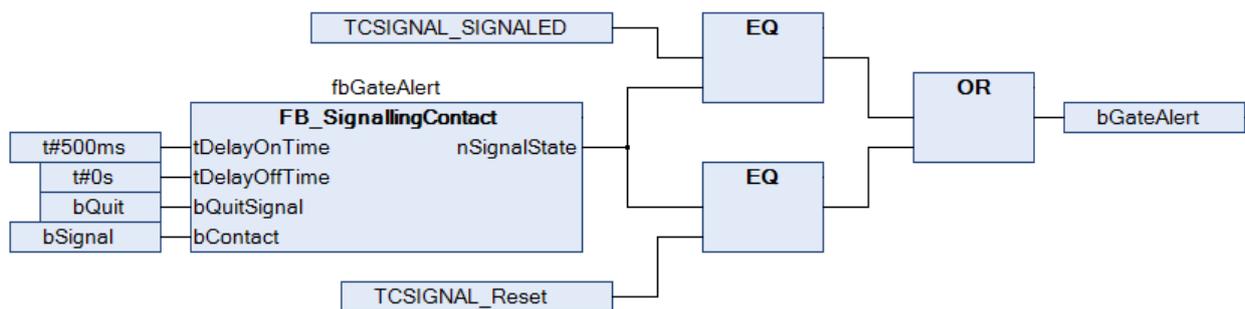
VAR_OUTPUT

```
nSignalState : WORD;
```

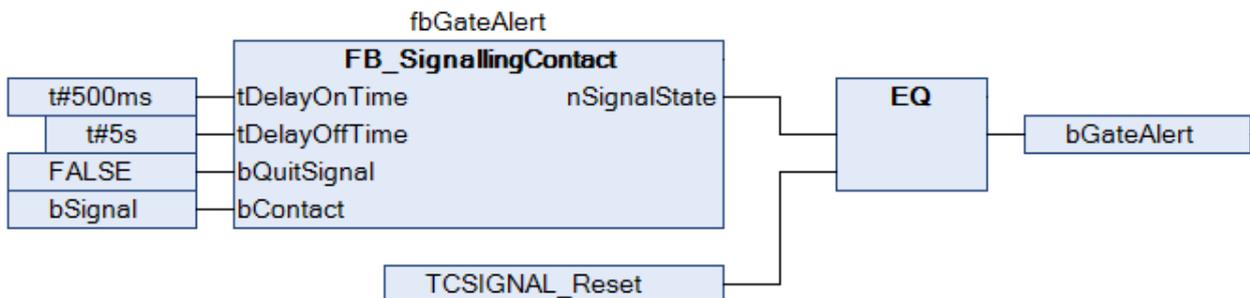
nSignalState: Zustand der Meldung.

Beispiele

Mit dem folgenden Beispiel wird eine quittierungspflichtige Meldung realisiert. Die Variable *bGateAlert* stellt den Zustand der Meldung dar. Hat der Ausgang *nSignalState* den Wert *TCSIGNAL_SINGALED* oder *TCSIGNAL_RESET*, so ist die Meldung aktiv. Durch eine positive Flanke an dem Eingang *bQuitSignal*, wird die Meldung quittiert.



Das folgende Beispiel stellt den einfachsten Fall dar. Eine nicht quittierungspflichtige Meldung.



Durch die Abfallverzögerung wird erreicht, dass die Meldung eine bestimmte Zeit aktiv bleibt. Mit Hilfe der Anzugsverzögerung kann z. B. das Prellen des Kontaktes unterdrückt werden.

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.7.3 FB_SingleDoubleClick



Wird innerhalb der Zeit *tSwitchTime* zweimal das Eingangssignal angelegt, so wird der Ausgang *bDoubleClick* für ein SPS-Zyklus gesetzt. Andernfalls der Ausgang *bSingleClick*.

VAR_INPUT

```
bSwitch      : BOOL;
tSwitchTime  : TIME := t#500ms;
```

bSwitch: Eingangssignal.

tSwitchTime: Zeitdauer, ab der das Eingangssignal als doppelter Tastendruck interpretiert wird.

VAR_OUTPUT

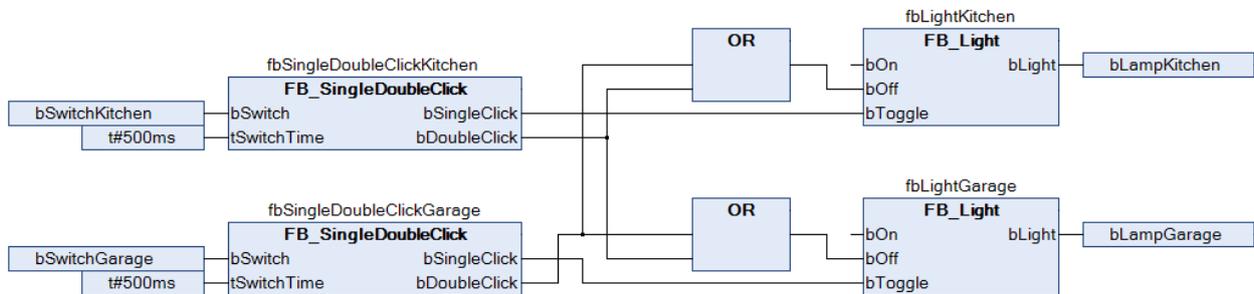
```
bSingleClick : BOOL;
bDoubleClick  : BOOL;
```

bSingleClick: Signalisiert einen einfachen Tastendruck.

bDoubleClick: Signalisiert einen doppelten Tastendruck.

Beispiel

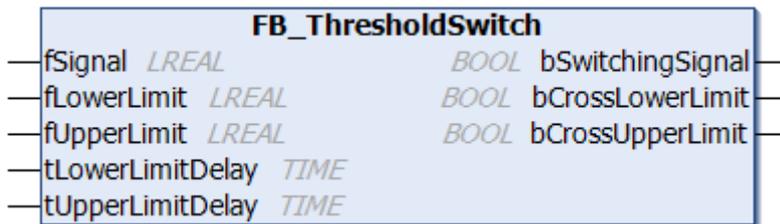
Bei dem folgenden Beispiel können mit zwei Taster zwei verschiedene Lampen geschaltet werden. Jeder Lampe ist ein Schalter zugeordnet. Wird ein Schalter zweimal schnell hintereinander betätigt, so werden beide Lampen ausgeschaltet.



Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.7.4 FB_ThresholdSwitch



Überschreitet das Eingangssignal den Grenzwert *fUpperLimit* für die Zeitdauer *tUpperLimitDelay*, so wird der Ausgang *bCrossUpperLimit* für einen SPS-Zyklus gesetzt. Der Ausgang *bSwitchingSignal* wird ebenfalls gesetzt. Dieser bleibt solange gesetzt bis das Eingangssignal den Grenzwert *fLowerLimit* für die Zeitdauer *tLowerLimitDelay* unterschreitet. Der Ausgang *fCrossLowerLimit* wird hierbei für einen SPS-Zyklus gesetzt.

VAR_INPUT

```
fSignal      : LREAL;
fLowerLimit  : LREAL := 16000;
fUpperLimit  : LREAL := 17000;
tLowerLimitDelay : TIME := t#100ms;
tUpperLimitDelay : TIME := t#100ms;
```

fSignal: Eingangssignal.

fLowerLimit: Unterer Grenzwert.

fUpperLimit: Oberer Grenzwert.

tLowerLimitDelay: Schaltverzögerung beim Unterschreiten des unteren Grenzwertes.

tUpperLimitDelay: Schaltverzögerung beim Überschreiten des oberen Grenzwertes.

VAR_OUTPUT

```
bSwitchingSignal      : BOOL;
bCrossLowerLimit     : BOOL;
bCrossUpperLimit     : BOOL;
```

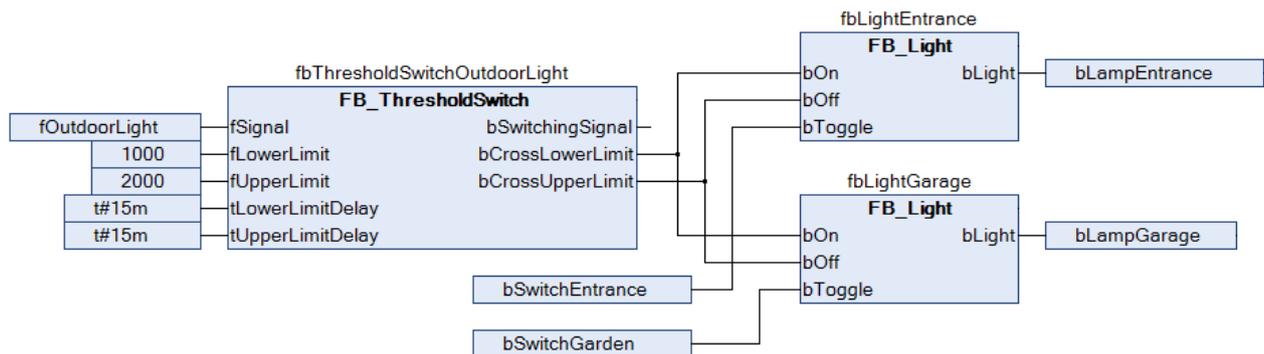
bSwitchingSignal: Zustand ist abhängig von *bCrossLowerLimit* und *bCrossUpperLimit*.

bCrossLowerLimit: Wird für einen Zyklus TRUE, wenn *fLowerLimit* für die Zeit *tLowerLimitDelay* unterschritten wurde. Gleichzeitig wird *bSwitchingSignal* FALSE.

bCrossUpperLimit: Wird für einen Zyklus TRUE, wenn *fUpperLimit* für die Zeit *tUpperLimitDelay* überschritten wurde. Gleichzeitig wird *bSwitchingSignal* TRUE.

Beispiel

Bei dem folgenden Beispiel können die beiden Lampen mit je einem Schalter bedient werden. Mit Hilfe der Außenhelligkeit und des Schwellwertschalters werden die beiden Lampen automatisch geschaltet. Ist die Außenhelligkeit für 15 min kleiner als 1000 lux, so werden die Lampen eingeschaltet. Sobald die Helligkeit länger als 15 min größer 2000 lux ist, werden die Lampen ausgeschaltet.

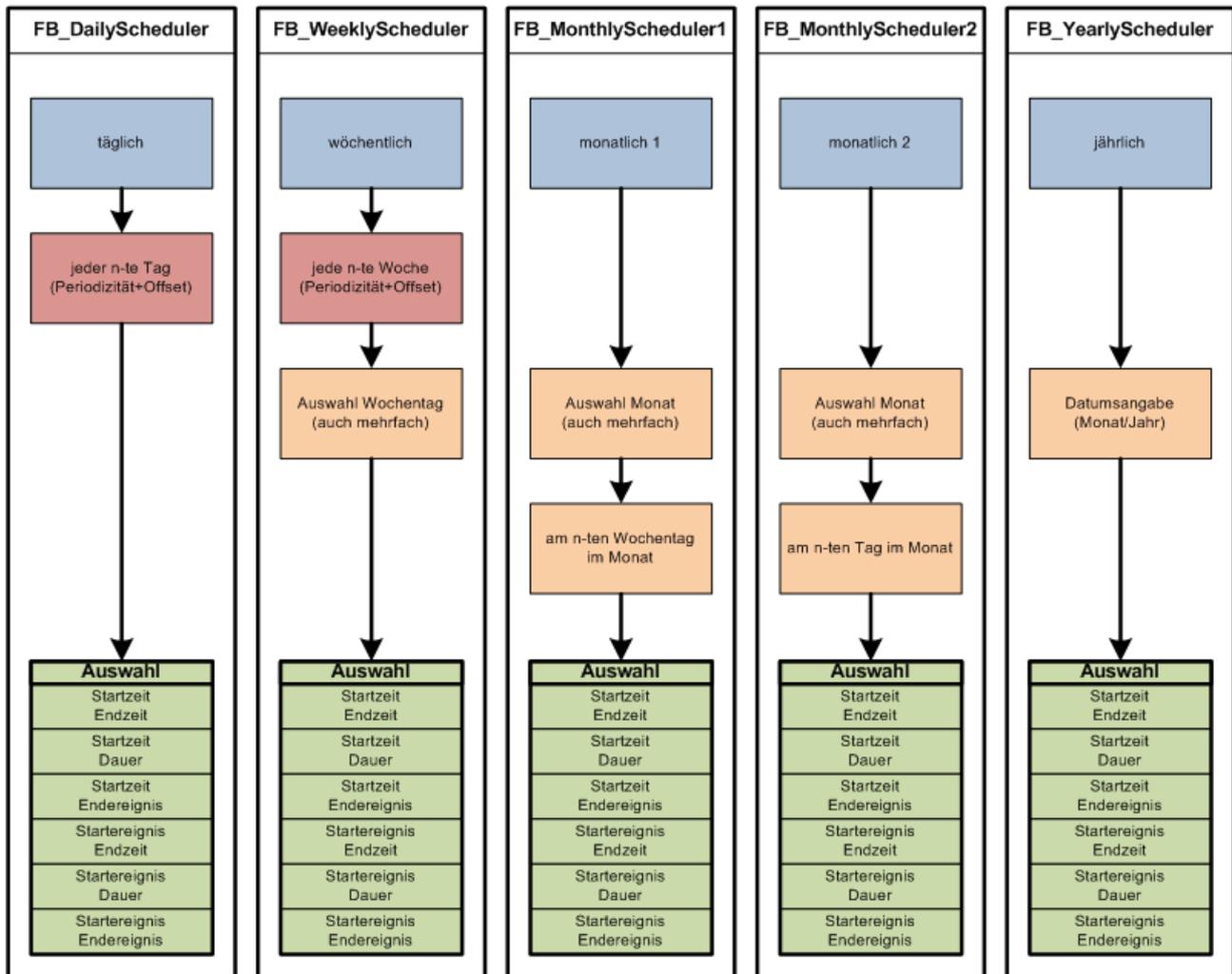


Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.8 Zeitschaltfunktionen

Die Zeitschaltuhr-Bausteine dienen dazu, an bestimmten Tagen im Jahr/ im Monat/ in der Woche jeweils eine Aktion auszuführen. Dabei kann die Aktion durch ein Startereignis oder einen Startzeitpunkt begonnen und durch ein Endereignis, einem Endzeitpunkt oder einer Dauer beendet werden. Es ergeben sich folgende Kombinationen:



Die graublauen Felder bezeichnen die Art der Zeitschaltuhr. Die Tagesauswahl wird bestimmt durch die Periodizität (rote Felder) und weitergehende Diskretisierung (orange). Alle Bausteine haben gemeinsam, dass sie die gleiche Auswahl an Start- und Endkriterien besitzen (grün). Das Startkriterium bezieht sich auf den zuvor ausgewählten Tag, das Endkriterium steht immer in Abhängigkeit zum Startpunkt. Pro Instanz eines Funktionsbausteines ist immer nur ein Start- und Endkriterium definierbar. Für mehrere Aktionen an ein und demselben Tag sind mehrere Instanzen des Funktionsbausteines nötig.

Zeitliche Überschneidungen

Bei ein und derselben Instanz des Funktionsbausteines können zeitliche Überschneidungen von zwei aufeinanderfolgenden Ein- und Ausschaltkriterien dann auftreten, wenn die Schaltdauer nicht auf unter 1 Tag begrenzt ist. In diesem Fall kann es geschehen, dass einem Start ein weiterer folgt, ohne dass ein Ende der vorhergehenden Periode eingetreten ist. Bei den genannten Auswahlen ergeben sich folgende Überschneidungsmöglichkeiten:

Starttime / Endtime (Typ TOD, TOD)

Keine Überschneidung möglich da bei $Starttime < Endtime$ Start- und Endpunkt am selben Tag sind und umgekehrt bei $Starttime \geq Endtime$ davon ausgegangen wird, dass der Endpunkt am nächsten Tag ist. Damit ist die Dauer auf unter 1 Tag begrenzt.

Starttime / Duration (Typ TOD, TIME)

Überschneidung möglich, da die Dauer frei wählbar ist und der TIME-Variablentyp bis knapp 50 Tage reicht. Somit wäre es beispielsweise möglich, täglich eine Aktion von 3 Tagen zu starten. Durch das fortwährende Nachstarten würde diese Aktion dann nie beendet werden.

Starttime / Endevent (Typ TOD, BOOL)

Überschneidung möglich, da das Endereignis (Endevent) in seinem Auftreten variabel ist und durchaus **nicht vor** dem nächsten Startzeitpunkt erfolgen kann.

Startevent / Endtime (Typ BOOL, TOD)

Überschneidung teilweise möglich. Beim Auftreten des Startevent wird der Endzeitpunkt errechnet. Ist $Starttime < Endtime$ wird der Endzeitpunkt am selben Tag liegen. Dann gibt es keine Überschneidungsmöglichkeit. Umgekehrt, bei $Starttime \geq Endtime$ wird der Endpunkt auf den nächsten Tag gelegt. Ereignet sich an diesem Tag der Start bevor das Ende des vorherigen erreicht ist, so kommt es zur Überschneidung.

Startevent / Duration (Typ BOOL, TIME)

Überschneidung möglich, da die Dauer frei wählbar ist und der TIME-Variablentyp bis knapp 50 Tage reicht. Somit wäre es beispielsweise möglich, täglich eine Aktion von 3 Tagen zu starten. Durch das fortwährende Nachstarten würde diese Aktion dann nie beendet werden.

Startevent / Endevent (Typ BOOL, BOOL)

Überschneidung möglich, da das Endereignis (Endevent) in seinem Auftreten variabel ist und durchaus **nicht vor** dem nächsten Startereignis (Startevent) erfolgen kann.

Eine Überschneidung hat zur Folge, dass der Steuerausgang *bOut* des jeweiligen Funktionsbausteines nicht auf FALSE wechselt. Stattdessen wird das nächste Periodenende abgewartet. Da es jedoch auch beabsichtigt sein kann, dass die Bausteine eine Aktion lediglich "antriggern", ist auch der Flanken Ausgang *bTriggerOn* an den Bausteinen mit herausgeführt.

Weitergehende Dokumentation

Die folgende Tabelle führt zu den genauen Dokumentationen der einzelnen Bausteine:

FB DailyScheduler() [▶ 75]	FB WeeklyScheduler() [▶ 77]	FB MonthlyScheduler1() [▶ 78]	FB MonthlyScheduler2() [▶ 79]	FB YearlyScheduler() [▶ 80]
schaltet jeden n-ten Tag	schaltet jede n-te Woche an bestimmten Wochentagen (Mehrfachauswahl möglich)	schaltet in bestimmten Monaten (Mehrfachauswahl möglich) an einem bestimmten Wochentag	schaltet in bestimmten Monaten (Mehrfachauswahl möglich) an einem bestimmten Tag im Monat	schaltet an einem bestimmten Tag im Jahr

Beispielprogramm

In einem [Beispielprogramm](#) [▶ 81] wird anhand eines Tages-Schaltbausteines (*FB_DailyScheduler*) gezeigt, wie die Bausteine zu parametrieren sind.

4.1.8.1 FB_DailyScheduler



Baustein zum Schalten von Aktionen an jedem n-ten Tag im Jahr.



Der Baustein benötigt zum Schalten das Durchschreiten des Zeitschaltpunktes. Ein nachträgliches Ändern der Schaltereignisse bzw. der Zeit ist daher nicht zulässig.

VAR_INPUT

```
uiPeriodicity : UINT;
uiBegin       : UINT;
eStartEnd    : E_StartEnd;
stStartEnd    : ST_StartEnd;
stSystemtime  : TIMESTRUCT;
```

uiPeriodicity: Periodizität bzw. Intervall. Darf im Bereich von 1...365 liegen.

uiBegin: Startwert für den Tageszähler. Darf im Bereich von 1...365 liegen.

Beispiel1:

uiPeriodicity = 5,
uiBegin = 2: Schaltereignisse am 2.Jan., 7.Jan. 12.Jan. etc.

Beispiel2:

uiPeriodicity = 3,
uiBegin = 1: Schaltereignisse am 1.Jan., 4.Jan. 7.Jan. etc.

eStartEnd: Auswahl der Start-End-Definition (siehe [E_StartEnd](#) [▶ 96]).

stStartEnd: Struktur mit den Parametern, welche Start und Ende definieren. Nicht benötigte Variablen bleiben intern unberücksichtigt, wie beispielsweise die Dauer bei Startzeit/Endzeit-Auswahl (siehe [ST_StartEnd](#) [▶ 98]).

stSystemtime: aktuelle Uhrzeit im TIMESTRUCT-Format. Wichtig ist, dass jede Sekunde mitgezählt wird.

VAR_OUTPUT

```
bOut          : BOOL;
bTriggerOn    : BOOL;
bNoEventNextYear : BOOL;
bError        : BOOL;
nErrorId      : UDINT;
```

bOut: Steuerausgang, welcher durch die Start- und Endereignisse ein- oder ausgeschaltet wird.

bTriggerOn: Triggerausgang für die Einschaltereignisse. Dieser Ausgang dient dazu, Einschaltereignisse zu erfassen. Sollten zwei Einschaltereignisse aufeinanderfolgen würden Sie dieses über den Steuerausgang *bOut* nicht bemerken, da dieser auf TRUE stehen bleiben würde, siehe auch zeitliche Überschneidungen in der Übersicht.

bNoEventNextYear: Innerhalb der nächsten 366 Tage kann kein Tag gefunden werden, auf den die Parametrierung zutrifft.

bError: Dieser Ausgang wird auf TRUE geschaltet, wenn die Parametrierung fehlerhaft ist. Der befehlspezifische Fehlercode ist in *nErrorId* enthalten. Wird nach korrekter Parametrierung auf FALSE zurückgesetzt.

nErrorId: Enthält den befehlspezifischen Fehlercode. Wird nach korrekter Parametrierung auf „0“ zurückgesetzt. Siehe [Fehlercodes](#) [▶ 96].

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.8.2 FB_WeeklyScheduler



Baustein zum Schalten von Aktionen an bestimmten Wochentagen in jeder n-ten Woche im Jahr.



Der Baustein benötigt zum Schalten das Durchschreiten des Zeitschaltpunktes. Ein nachträgliches Ändern der Schaltereignisse bzw. der Zeit ist daher nicht zulässig.

VAR_INPUT

```
uiPeriodicity      : UINT;
uiBegin            : UINT;
arrActiveWeekday   : ARRAY[0..6] OF BOOL;
eStartEnd          : E_StartEnd;
stStartEnd         : ST_StartEnd;
stSystemtime       : Timestruct;
```

uiPeriodicity: Periodizität bzw. Intervall. Darf im Bereich von 1...52 liegen.

uiBegin: Startwert für die Woche. Darf im Bereich von 1...52 liegen.

Beispiel1:

uiPeriodicity = 5,
uiBegin = 2: Schaltereignisse in KW2, KW7, KW12 etc.

Beispiel2:

uiPeriodicity = 3,
uiBegin = 1: Schaltereignisse in KW1, KW4, KW7 etc.

arrActiveWeekday: Wochentag an dem geschaltet werden soll - *arrActiveWeekday*[0] => Sonntag .. *arrActiveWeekday*[6] => Samstag. Mehrfachauswahl ist möglich.

eStartEnd: Auswahl der Start-End-Definition (siehe [E_StartEnd](#) [▶ 96]).

stStartEnd: Struktur mit den Parametern, welche Start und Ende definieren. Nicht benötigte Variablen bleiben intern unberücksichtigt, wie beispielsweise die Dauer bei Startzeit/Endzeit-Auswahl (siehe [ST_StartEnd](#) [▶ 98]).

stSystemtime: Aktuelle Uhrzeit im Timestruct-Format. Wichtig ist, dass jede Sekunde mitgezählt wird.

VAR_OUTPUT

```
bOut                : BOOL;
bTriggerOn          : BOOL;
bNoEventNextYear    : BOOL;
bError              : BOOL;
nErrorId            : UDINT;
```

bOut: Steuerausgang, welcher durch die Start- und Endereignisse ein- oder ausgeschaltet wird.

bTriggerOn: Triggerausgang für die Einschalttereignisse. Dieser Ausgang dient dazu, Einschalttereignisse zu erfassen. Sollten zwei Einschalttereignisse aufeinanderfolgen würden Sie dieses über den Steuerausgang *bOut* nicht bemerken, da dieser auf TRUE stehen bleiben würde, siehe auch zeitliche Überschneidungen in der Übersicht.

bNoEventNextYear: Innerhalb der nächsten 366 Tage kann kein Tag gefunden werden, auf den die Parametrierung zutrifft.

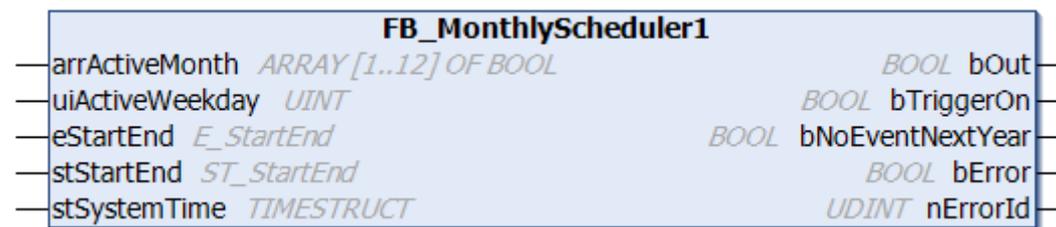
bError: Dieser Ausgang wird auf TRUE geschaltet, wenn die Parametrierung fehlerhaft ist. Der befehlspezifische Fehlercode ist in *nErrorId* enthalten. Wird nach korrekter Parametrierung auf FALSE zurückgesetzt.

nErrorId: Enthält den befehlspezifischen Fehlercode. Wird nach korrekter Parametrierung auf „0“ zurückgesetzt. Siehe [Fehlercodes](#) |▶ 96].

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.8.3 FB_MonthlyScheduler1



Baustein zum Schalten von Aktionen an einem bestimmten Wochentag in bestimmten Monaten.



Der Baustein benötigt zum Schalten das Durchschreiten des Zeitschaltpunktes. Ein nachträgliches Ändern der Schaltereignisse bzw. der Zeit ist daher nicht zulässig.

VAR_INPUT

```
arrActiveMonth : ARRAY[1..12] OF BOOL;
uiActiveWeekday : UINT;
eStartEnd : E_StartEnd;
stStartEnd : ST_StartEnd;
stSystemtime : TIMESTRUCT;
```

arrActiveMonth: Monat in dem geschaltet werden soll - *arrActiveMonth*[1] => Januar .. *arrActiveMonth*[12] => Dezember. Mehrfachauswahl ist möglich.

uiActiveWeekday: Wochentag, an dem in den gewählten Monaten geschaltet werden soll. 0=Sonntag ... 6=Samstag. Mehrfachauswahl ist nicht möglich; der Wert darf 6 nicht überschreiten

eStartEnd: Auswahl der Start-End-Definition (siehe [E_StartEnd](#) |▶ 96]).

stStartEnd: Struktur mit den Parametern, welche Start und Ende definieren. Nicht benötigte Variablen bleiben intern unberücksichtigt, wie beispielsweise die Dauer bei Startzeit/Endzeit-Auswahl (siehe [ST_StartEnd](#) |▶ 98]).

stSystemtime: Aktuelle Uhrzeit im TIMESTRUCT-Format. Wichtig ist, dass jede Sekunde mitgezählt wird.

VAR_OUTPUT

```
bOut : BOOL;
bTriggerOn : BOOL;
bNoEventNextYear : BOOL;
bError : BOOL;
nErrorId : UDINT;
```

bOut: Steuerausgang, welcher durch die Start- und Endereignisse ein- oder ausgeschaltet wird.

bTriggerOn: Triggerausgang für die Einschaltereignisse. Dieser Ausgang dient dazu, Einschaltereignisse zu erfassen. Sollten zwei Einschaltereignisse aufeinanderfolgen würden Sie dieses über den Steuerausgang *bOut* nicht bemerken, da dieser auf TRUE stehen bleiben würde, siehe auch zeitliche Überschneidungen in der Übersicht.

bNoEventNextYear: Innerhalb der nächsten 366 Tage kann kein Tag gefunden werden, auf den die Parametrierung zutrifft.

bError: Dieser Ausgang wird auf TRUE geschaltet, wenn die Parametrierung fehlerhaft ist. Der befehlspezifische Fehlercode ist in *nErrorId* enthalten. Wird nach korrekter Parametrierung auf FALSE zurückgesetzt.

nErrorId: Enthält den befehlspezifischen Fehlercode. Wird nach korrekter Parametrierung auf „0“ zurückgesetzt. Siehe [Fehlercodes](#) [▶ 96].

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.8.4 FB_MonthlyScheduler2



Baustein zum Schalten von Aktionen an einem bestimmten Tag in bestimmten Monaten.



Der Baustein benötigt zum Schalten das Durchschreiten des Zeitschaltpunktes. Ein nachträgliches Ändern der Schaltereignisse bzw. der Zeit ist daher nicht zulässig.

VAR_INPUT

```
arrActiveMonth : ARRAY[1..12] OF BOOL;
uiActiveWeekday : UINT;
eStartEnd : E_StartEnd;
stStartEnd : ST_StartEnd;
stSystemtime : TIMESTRUCT;
```

arrActiveMonth: Monat in dem geschaltet werden soll - arrActiveMonth[1] => Januar ... arrActiveMonth[12] => Dezember. Mehrfachauswahl ist möglich.

uiActiveDay: Monatstag, an dem geschaltet werden soll. Mehrfachauswahl ist nicht möglich.

eStartEnd: Auswahl der Start-End-Definition (siehe [E_StartEnd](#) [▶ 96]).

stStartEnd: Struktur mit den Parametern, welche Start und Ende definieren. Nicht benötigte Variablen bleiben intern unberücksichtigt, wie beispielsweise die Dauer bei Startzeit/Endzeit-Auswahl (siehe [ST_StartEnd](#) [▶ 98]).

stSystemtime: Aktuelle Uhrzeit im TIMESTRUCT-Format. Wichtig ist, dass jede Sekunde mitgezählt wird.

VAR_OUTPUT

```
bOut : BOOL;
bTriggerOn : BOOL;
bNoEventNextYear : BOOL;
bError : BOOL;
nErrorId : UDINT;
```

bOut: Steuerausgang, welcher durch die Start- und Endereignisse ein- oder ausgeschaltet wird.

bTriggerOn: Triggerausgang für die Einschaltereignisse. Dieser Ausgang dient dazu, Einschaltereignisse zu erfassen. Sollten zwei Einschaltereignisse aufeinanderfolgen würden Sie dieses über den Steuerausgang *bOut* nicht bemerken, da dieser auf TRUE stehen bleiben würde, siehe auch zeitliche Überschneidungen in der Übersicht.

bNoEventNextYear: Innerhalb der nächsten 366 Tage kann kein Tag gefunden werden, auf den die Parametrierung zutrifft.

bError: Dieser Ausgang wird auf TRUE geschaltet, wenn die Parametrierung fehlerhaft ist. Der befehlspezifische Fehlercode ist in *nErrorId* enthalten. Wird nach korrekter Parametrierung auf FALSE zurückgesetzt.

nErrorId: Enthält den befehlspezifischen Fehlercode. Wird nach korrekter Parametrierung auf „0“ zurückgesetzt. Siehe [Fehlercodes \[▶ 96\]](#).

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.8.5 FB_YearlyScheduler



Baustein zum Schalten von Aktionen an einem bestimmten Tag im Jahr.



Der Baustein benötigt zum Schalten das Durchschreiten des Zeitschaltpunktes. Ein nachträgliches Ändern der Schaltereignisse bzw. der Zeit ist daher nicht zulässig.

VAR_INPUT

```
uiMonth      : UINT;
uiDay        : UINT;
eStartEnd    : E_StartEnd;
stStartEnd   : ST_StartEnd;
stSystemtime : TIMESTRUCT;
```

uiMonth: Monat, in dem geschaltet werden soll. Mehrfachauswahl ist nicht möglich.

uiDay: Tag, an dem geschaltet werden soll. Mehrfachauswahl ist nicht möglich.

eStartEnd: Auswahl der Start-End-Definition (siehe [E_StartEnd \[▶ 96\]](#)).

stStartEnd: Struktur mit den Parametern, welche Start und Ende definieren. Nicht benötigte Variablen bleiben intern unberücksichtigt, wie beispielsweise die Dauer bei Startzeit/Endzeit-Auswahl (siehe [ST_StartEnd \[▶ 98\]](#)).

stSystemtime: Aktuelle Uhrzeit im TIMESTRUCT-Format. Wichtig ist, dass jede Sekunde mitgezählt wird.

VAR_OUTPUT

```
bOut          : BOOL;
bTriggerOn    : BOOL;
bNoEventNextYear : BOOL;
bError        : BOOL;
nErrorId      : UDINT;
```

bOut: Steuerausgang, welcher durch die Start- und Endereignisse ein- oder ausgeschaltet wird.

bTriggerOn: Triggerausgang für die Einschaltereignisse. Dieser Ausgang dient dazu, Einschaltereignisse zu erfassen. Sollten zwei Einschaltereignisse aufeinanderfolgen würden Sie dieses über den Steuerausgang *bOut* nicht bemerken, da dieser auf TRUE stehen bleiben würde, siehe auch zeitliche Überschneidungen in der Übersicht.

bNoEventNextYear: Innerhalb der nächsten 366 Tage kann kein Tag gefunden werden, auf den die Parametrierung zutrifft.

bError: Dieser Ausgang wird auf TRUE geschaltet, wenn die Parametrierung fehlerhaft ist. Der befehlspezifische Fehlercode ist in *nErrorId* enthalten. Wird nach korrekter Parametrierung auf FALSE zurückgesetzt.

nErrorId: Enthält den befehlspezifischen Fehlercode. Wird nach korrekter Parametrierung auf „0“ zurückgesetzt. Siehe [Fehlercodes](#) [▶ 96].

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.8.6 Schaltuhr Programmbeispiel

Das folgende Programmbeispiel soll anhand einer Tages-Schaltuhr verdeutlichen, wie die Bausteine insbesondere in Hinblick auf die Eingänge *eStartEnd*, *stStartEnd* und *stSystemTime* zu parametrieren sind.

Um die Systemzeit auf PC bzw. CX basierenden Systemen auszulesen empfiehlt sich die Verwendung des Bausteines *NT_GetTime()*, welcher in der Bibliothek *Tc2_Uutilities* Bibliothek vorhanden ist. Ein Programm zum Auslesen könnte folgendermaßen aussehen:

```

1  PROGRAM P_SystemTime
2  VAR
3      fbGetTime      :   NT_GetTime;
4      dtSystemtime   :   DT;
5      stDateTime     :   TIMESTRUCT;
6      tonGetTime     :   TON;
7      nStep          :   INT;
8      bSystemTimeValid :   BOOL := FALSE;
9  END_VAR

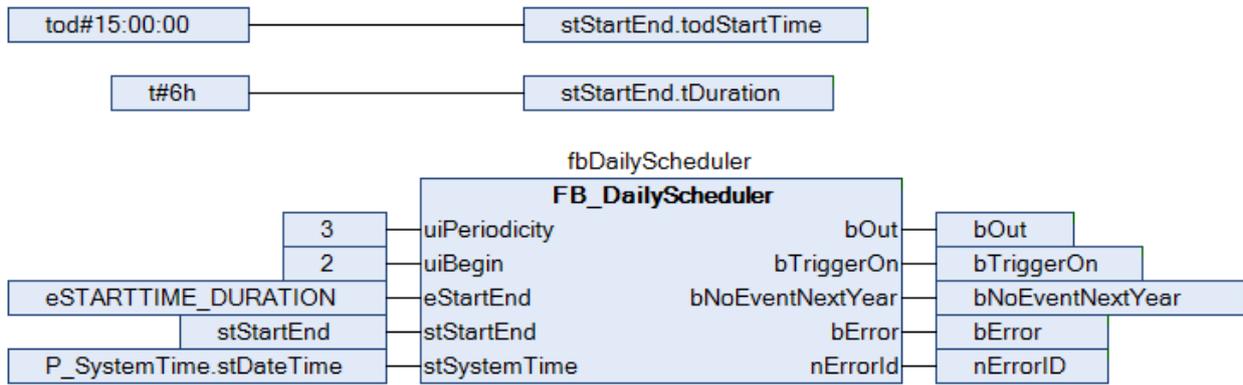
1  (*Read the Time*)
2  CASE nStep OF
3  0:
4      tonGetTime(IN := TRUE, PT := T#500MS);
5      IF (tonGetTime.Q) THEN
6          tonGetTime(IN := FALSE);
7          nStep := 10;
8      END_IF
9  10:
10     fbGetTime( NETID:= '',
11                START:= TRUE,
12                TMOUT:= T#2S);
13     IF (NOT fbGetTime.BUSY) THEN
14         stDateTime := fbGetTime.TIMESTR;
15         dtSystemtime := SYSTEMTIME_TO_DT(fbGetTime.TIMESTR);
16         fbGetTime(Start := FALSE);
17         bSystemTimeValid := TRUE;
18         nStep := 0;
19     END_IF
20 END_CASE

```

Damit ist eine Zeitbasis vorhanden, mit der sich die Scheduler-Bausteine in Bezug auf den Zeiteingang *stSystemTime* parametrieren lassen. Am Eingang *eStartEnd* wird der Enumerator angelegt, der dem gewünschten Verhalten entspricht:

- eSTARTTIME_ENDTIME Startkriterium: Uhrzeit - Endkriterium: Uhrzeit
- eSTARTTIME_DURATION Startkriterium: Uhrzeit - Endkriterium: Dauer
- eSTARTTIME_ENDEVENT Startkriterium: Uhrzeit - Endkriterium: Ereignis (Boolescher Eingang)
- eSTARTEVENT_ENDTIME Startkriterium: Ereignis (Boolescher Eingang) - Endkriterium: Uhrzeit
- eSTARTEVENT_DURATION Startkriterium: Ereignis (Boolescher Eingang) - Endkriterium: Dauer
- eSTARTEVENT_ENDEVENT Startkriterium: Ereignis (Boolescher Eingang) - Endkriterium: Ereignis (Boolescher Eingang)

Für den Eingang *stStartEnd* muss eine Strukturvariable gleichen Typs deklariert werden, welche hier im Beispiel ebenfalls *stStartEnd* genannt wird. Im Programm werden dann die Untervariablen dieser Struktur beschrieben, die für die Funktionsart wichtig sind. Für das gezeigte Beispiel sind das *todStartTime* und *tDuration*. Alle anderen Variablen werden nicht gelesen und müssen daher auch nicht beschrieben werden.



Beide Programme müssen im MAIN-Baustein aufgerufen werden, wobei der Programmteil *P_SchedulerExample* erst dann durchlaufen werden darf, wenn der Programmteil *P_SystemTime* gültige Daten liefert, also *P_SystemTimeValid* auf TRUE steht. Diese Verriegelung rührt daher, dass das Lesen der Uhrzeit einige Zyklen dauert und somit bei Programmstart eine ungültige Zeit vorliegt, mit der nicht gearbeitet werden darf.

```

1 PROGRAM MAIN
2 VAR
3 END_VAR

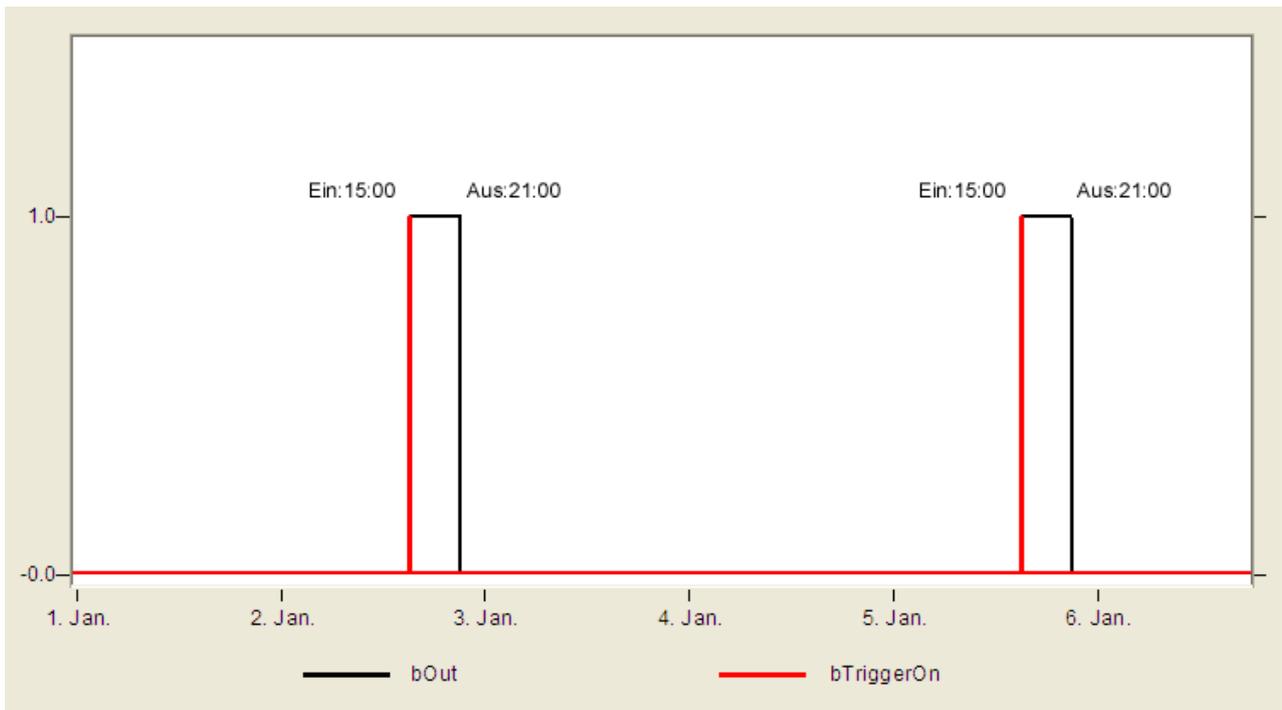
```

```

1 P_SystemTime ();
2 IF NOT (P_SystemTime.bSystemTimeValid) THEN
3     RETURN;
4 END_IF
5 P_SchedulerExample ();

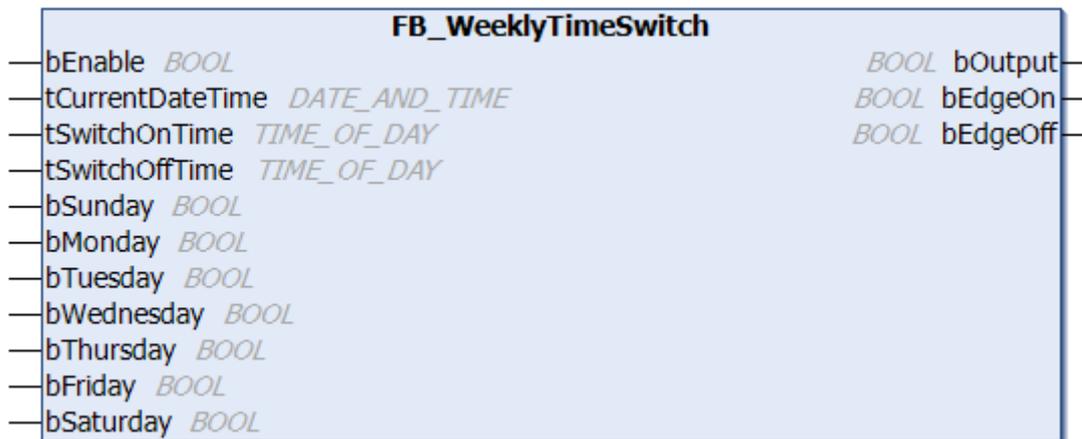
```

Wird das Programm am 1.Januar gestartet, so ergibt sich folgender Verlauf:



Die Tage an denen geschaltet wird, beginnen mit dem 2. des Jahres (*uiBegin:=2*). Das setzt sich dann alle 3 Tage fort (*uiPeriodicity:=3*). Der Einschaltzeitpunkt liegt bei 15 Uhr (*stStartEnd.todStartTime := tod#15:00:00*) und die Schaltdauer beträgt 6 Stunden (*stStartEnd.tDuration := t#6h*).

4.1.8.7 FB_WeeklyTimeSwitch



Die beiden Parameter *tSwitchOnTime* und *tSwitchOffTime* definieren einen Zeitraum, in dem der Ausgang *bOutput* aktiv gesetzt werden soll. Soll die Zeitschaltuhr nur an bestimmten Wochentagen gültig sein, so kann dieses durch die Eingänge *bSunday*, *bMonday*, ..., *bSaturday* festgelegt werden. Wollen Sie mehrere Zeitkanäle schalten, so können Sie dieses dadurch realisieren, in dem Sie mehrere Instanzen des Funktionsbausteins anlegen. Jede Instanz ist für einen Zeitkanal zuständig.

VAR_INPUT

```

bEnable      : BOOL;
tCurrentDateTime : DATE_AND_TIME;
tSwitchOnTime  : TOD;
tSwitchOffTime : TOD;
bSunday       : BOOL;
bMonday       : BOOL;
bTuesday      : BOOL;
bWednesday    : BOOL;

```

```
bThursday      : BOOL;  
bFriday        : BOOL;  
bSaturday      : BOOL;
```

bEnable: Bausteinfreigabe.

tCurrentDateTime: aktuelles Datum und Uhrzeit.

tSwitchOnTime: Uhrzeit für das Einschalten.

tSwitchOffTime: Uhrzeit für das Ausschalten.

bSunday: Zeitschaltuhr sonntags berücksichtigen.

bMonday: Zeitschaltuhr montags berücksichtigen.

bTuesday: Zeitschaltuhr dienstags berücksichtigen.

bWednesday: Zeitschaltuhr mittwochs berücksichtigen.

bThursday: Zeitschaltuhr donnerstags berücksichtigen.

bFriday: Zeitschaltuhr freitags berücksichtigen.

bSaturday: Zeitschaltuhr samstags berücksichtigen.

VAR_OUTPUT

```
bOutput        : BOOL;  
bEdgeOn        : BOOL;  
bEdgeOff       : BOOL;
```

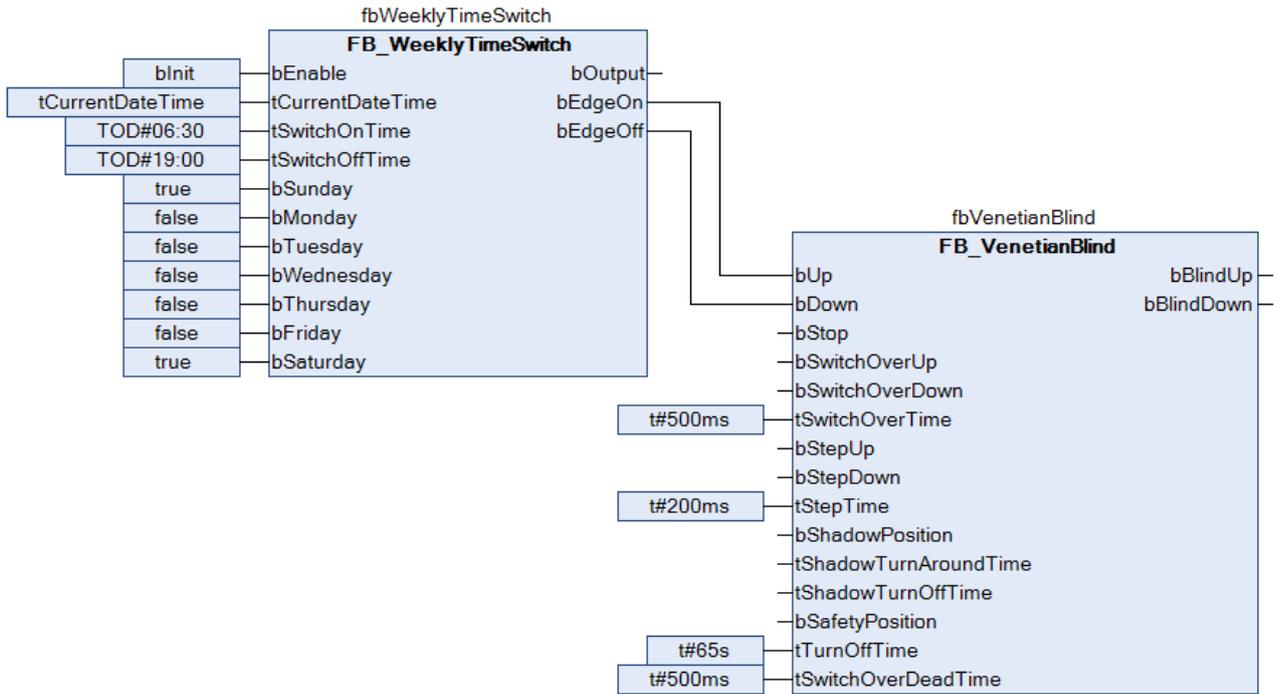
bOutput: Ausgang geht auf TRUE, wenn die aktuelle Uhrzeit zwischen der Einschaltzeit und der Ausschaltzeit liegt.

bEdgeOn: für einen SPS-Zyklus wird der Ausgang auf TRUE gesetzt, wenn die Zeitkanal aktiv wird.

bEdgeOff: für einen SPS-Zyklus wird der Ausgang auf TRUE gesetzt, wenn die Zeitkanal deaktiv wird.

Beispiel

Bei dem folgenden Beispiel soll am Wochenende morgens um 6.30Uhr die Jalousie hoch und um 19.00Uhr wieder runtergefahren werden. Die beiden Ausgänge *bEdgeOn* und *bEdgeOff* der Zeitschaltuhr werden auf die Eingänge *bUp* und *bDown* des Jalousiebausteins gelegt. Durch die Impulse der Ausgänge wird dann die Jalousie zu der angegebenen Uhrzeit hoch- bzw. runtergefahren.



Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.8.8 FB_CalcSunPosition

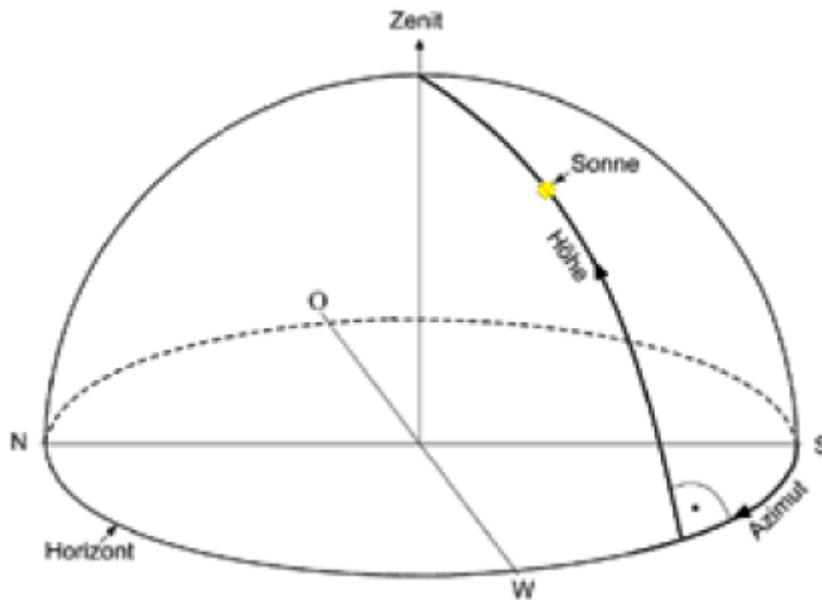


Berechnung des Sonnenstandes durch die Angabe von Datum, Uhrzeit, geographischer Länge und geographischer Breite.

Beschreibung

Der Sonnenstand für einen gegebenen Zeitpunkt lässt sich nach gängigen Methoden mit definierter Genauigkeit berechnen. Für Anwendungen mit mäßigen Anforderungen genügt der hier vorliegende Baustein. Als Grundlage wurde hierfür der SUNAE-Algorithmus verwendet, der einen günstigen Kompromiss zwischen Genauigkeit und Rechenaufwand darstellt.

Der Stand der Sonne an einem festen Beobachtungsort wird normalerweise mit zwei Winkelangaben bestimmt. Die eine gibt die Höhe über dem Horizont an, wobei 0° bedeutet, dass sich die Sonne in der Horizontalebene des Standortes befindet und ein Wert von 90°, dass sie sich senkrecht über dem Beobachter befindet. Die andere Winkelangabe gibt die Richtung an, in der die Sonne steht. Bei dem SUNAE-Algorithmus wird unterschieden, ob der Beobachter auf der nördlichen (Längengrad > 0) oder auf der südlichen (Längengrad < 0) Erdhalbkugel steht. Ist der Beobachtungspunkt auf der nördlichen Erdhalbkugel, so wird ein Wert von 0° für die nördliche Sonnenrichtung zugeordnet und läuft dann im Uhrzeigersinn um den Kompass, d.h. 90° ist Osten, 180° ist Süden, 270° Westen etc. Ist der Beobachtungspunkt auf der südlichen Erdhalbkugel, so entspricht 0° der südlichen Richtung und verläuft dann entgegen dem Uhrzeigersinn, d.h. 90° ist Osten, 180° ist Norden, 270° Westen etc.



Bei der Angabe der Uhrzeit muss die Zeit nach Greenwich Mean Time (GMT) angegeben werden.

Die geographische Breite ist die im Winkelmaß (also in Grad) angegebene nördliche oder südliche Entfernung eines Ortes der Erdoberfläche vom Äquator. Die Breite kann Werte von 0° (am Äquator) bis ±90° (an den Polen) annehmen. Dabei gibt ein positives Vorzeichen die nördliche Richtung und ein negatives Vorzeichen die südliche Richtung an. Die geographische Länge ist ein Winkel, der ausgehend vom Nullmeridian 0° (künstlich festgelegte Nord-Süd-Linie) Werte bis ±180° annehmen kann. Ein positives Vorzeichen gibt die Länge in östlicher Richtung und ein negatives Vorzeichen in westlicher Richtung an. Beispiele:

Ort	geographische Länge	geographische Breite
Sydney, Australien	151,2°	-33,9°
New York, USA	-74,0°	40,7°
London, England	-0,1°	51,5°
Moskau, Russland	37,6°	55,7°
Peking, China	116,3°	39,9°
Dubai, Vereinigte Arabische Emirate	55,3°	25,4°
Rio de Janeiro, Brasilien	-43,2°	-22,9°
Hawai, USA	-155,8°	20,2°
Verl, Deutschland	8,5°	51,9°

Gibt der Baustein *FB_CalcSunPosition()* für die Sonnenhöhe (*fSunElevation*) einen negativen Wert zurück, so ist die Sonne nicht sichtbar. Dieses kann zur Bestimmung von Sonnenaufgang und Sonnenuntergang genutzt werden.

VAR_INPUT

```
fDegreeOfLongitude : LREAL := 8.5;
fDegreeOfLatitude  : LREAL := 51.9;
dtGMT              : TIMESTRUCT;
```

fDegreeOfLongitude: geographische Länge (Längengrad) in Grad.

fDegreeofLatitude: geographische Breite (Breitengrad) in Grad.

dtGMT: aktuelle Uhrzeit als Greenwich Mean Time (GMT).

VAR_OUTPUT

```
fSunAzimuth : LREAL;
fSunElevation : LREAL;
```

fSunAzimuth: Sonnenrichtung (nördliche Erdhalbkugel: 0° Norden ... 90° Osten ... 180° Süden ... 270° Westen ... / südliche Erdhalbkugel: 0° Süden ... 90° Osten ... 180° Norden ... 270° Westen ...).

fSunElevation: Sonnenhöhe (0° horizontal ... 90° senkrecht).

Beispiel

```
PROGRAM MAIN
VAR
  fbCalcSunPosition : FB_CalcSunPosition;
  fSunAzimuth       : LREAL;
  fSunElevation     : LREAL;
  fbGetSystemTime   : GETSYSTEMTIME;
  fileTime          : T_FILETIME;
END_VAR

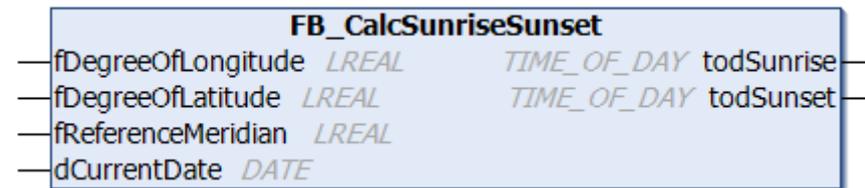
fbGetSystemTime(timeLoDW=>fileTime.dwLowDateTime,
                timeHiDW=>fileTime.dwHighDateTime);

fbCalcSunPosition( fDegreeOfLongitude := 8.5,
                  fDegreeOfLatitude  := 51.9,
                  dtGMT := FILETIME_TO_SYSTEMTIME(fileTime));
fSunAzimuth := fbCalcSunPosition.fSunAzimuth;
fSunElevation := fbCalcSunPosition.fSunElevation;
```

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.8.9 FB_CalcSunriseSunset



Baustein zur Berechnung des Sonnenaufgangs und des Sonnenuntergangs durch die Angabe der geographischen Länge, der geographischen Breite, des Bezugsmeridian und der Uhrzeit.

Die Erde ist in mehrere Zeitzonen unterteilt. Jeder Zeitzone ist ein Bezugsmeridian zugeordnet. Bezugsmeridian einiger Zeitzonen:

Zeitzone	Bezugsmeridian
GMT (Greenwich Mean Time)	$\lambda_{\text{GMT}} = 0^\circ$
MEZ (Mittleuropäische Zeit)	$\lambda_{\text{MEZ}} = 15^\circ$
MESZ (Mittleuropäische Sommerzeit)	$\lambda_{\text{MESZ}} = 30^\circ$

Bei der Angabe der Uhrzeit muss die Zeit nach Greenwich Mean Time (GMT) angegeben werden.



Dieser Baustein ist nur in der PC-Version der Library verfügbar.

VAR_INPUT

```
fDegreeOfLongitude : LREAL := 8.5;
fDegreeOfLatitude  : LREAL := 51.9;
fReferenceMeridian : LREAL;
dCurrentDate       : DATE;
```

fDegreeOfLongitude: Geographische Länge (Längengrad) in Grad.

fDegreeofLatitude: Geographische Breite (Breitengrad) in Grad.

fReferenceMeridian: Bezugsmeridian von der Zeitzone.

dCurrentDate: Aktuelles Datum.

VAR_OUTPUT

```
todSunrise      : TOD;
todSunset       : TOD;
```

todSunrise: Sonnenaufgang. Ausgabe der Stunde und der Minute.

todSunset: Sonnenuntergang. Ausgabe der Stunde und der Minute.

Beispiel

```
PROGRAM MAIN
VAR
    fbCalcSunriseSunset : FB_CalcSunriseSunset;
    todSunrise          : TOD;
    todSunset           : TOD;
    fbGetSystemTime     : GETSYSTEMTIME;
    fileTime            : T_FILETIME;
    dtCurrentDate       : DT;END_VAR

fbGetSystemTime(timeLoDW =>fileTime.dwLowDateTime,
                timeHiDW =>fileTime.dwHighDateTime);
dtCurrentDate := FILETIME_TO_DT(fileTime);

fbCalcSunriseSunset( fDegreeOfLongitude := 8.5, (* Longitude of Verl *)
                    fDegreeOfLatitude := 51.9, (* Latitude of Verl *)
                    fReferenceMeridian := 30.0, (* Central European Summer Time *)
                    dCurrentDate := DT_TO_DATE(dtCurrentDate),
                    todSunrise => todSunrise,
                    todSunset => todSunset);
```

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.8.10 FB_CalcPublicHolidaysDE



Anhand der Eingabe des Datums werden die deutschen Feiertage für das gegebene Jahr errechnet. Des Weiteren erfolgt eine boolesche Ausgabe, ob das eingegebene Datum einem der errechneten Feiertage entspricht. Der Baustein wurde zur internationalen Lesbarkeit in die englische Sprache übersetzt. Es bedeuten:

englische Bezeichnung	deutsche Bezeichnung
NewYears Day	Neujahr
Epiphany	Heilige Drei Könige
Good Friday	Karfreitag
Easter Sunday	Ostersonntag
Easter Monday	Ostermontag
Labour Day	Maifeiertag
Ascension Day	Christi Himmelfahrt
Whit Sunday	Pfingstsonntag
Whit Monday	Pfingstmontag
Corpus Christi	Fronleichnam
Assumption Day	Mariä Himmelfahrt
German Unification Day	Tag Der Deutschen Einheit
Reformation Day	Reformationstag
All Saints Day	Allerheiligen
Penance Day	Buß- und Betttag
Christmas Eve	Heiligabend
1st ChristmasDay	1. Weihnachtstag
2nd ChristmasDay	2. Weihnachtstag
New Years Eve	Silvester

VAR_INPUT

dCurrentDate : DATE;

dCurrentDate: aktuelles Datum.

VAR_OUTPUT

```

dNewYearsDay      : DATE;
dEpiphany         : DATE;
dGoodFriday       : DATE;
dEasterSunday     : DATE;
dEasterMonday     : DATE;
dLabourDay        : DATE;
dAscensionDay     : DATE;
dWhitSunday       : DATE;
dWhitMonday       : DATE;
dCorpusChristi    : DATE;
dAssumptionDay    : DATE;
dGermanUnificationDay : DATE;
dReformationDay   : DATE;
dAllSaintsDay     : DATE;
dPenanceDay       : DATE;
dChristmasEve     : DATE;
d1stChristmasDay  : DATE;
d2ndChristmasDay  : DATE;
dNewYearsEve      : DATE;
bNewYearsDay      : BOOL;
bEpiphany         : BOOL;
bGoodFriday       : BOOL;
bEasterSunday     : BOOL;
bEasterMonday     : BOOL;
bLabourDay        : BOOL;
bAscensionDay     : BOOL;
bWhitSunday       : BOOL;
bWhitMonday       : BOOL;
bCorpusChristi    : BOOL;
bAssumptionDay    : BOOL;
bGermanUnificationDay : BOOL;
bReformationDay   : BOOL;
bAllSaintsDay     : BOOL;
bPenanceDay       : BOOL;
bChristmasEve     : BOOL;
b1stChristmasDay  : BOOL;
b2ndChristmasDay  : BOOL;
bNewYearsEve      : BOOL;
    
```

dxxxxxx: Datumsausgabe des jeweiligen Feiertages.

bxxxxxx: Boolesche Aussage, ob der heutige Tag der jeweilige Feiertag ist.

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.8.11 FB_CalcPublicHolidaysUS



Berechnung der nordamerikanischen Feiertage.

Anhand der Eingabe des Datums werden die nordamerikanischen Feiertage für das gegebene Jahr errechnet. Des Weiteren erfolgt eine boolesche Ausgabe, ob das eingegebene Datum einem der errechneten Feiertage entspricht. Der Baustein wurde zur internationalen Lesbarkeit in die englische Sprache übersetzt. Es bedeuten:

Englische Bezeichnung	Deutsche
New Year's Day	Neujahr
Martin Luther King „JR“ Day	Martin Luther King Tag
Presidents Day	Tag der Präsidenten
Good Friday	Karfreitag
Easter Sunday	Ostersonntag
Memorial Day	Gedenktag
Independence Day	Unabhängigkeitstag
Labor Day	Maifeiertag
Columbus Day	Kolumbus-Tag
Veterans Day	Veteranentag
Thanksgiving Day	Erntedank
Thanksgiving Friday	Schwarzer Friday (Freitag nach Erntedank)
Christmas Eve	Heiligabend
Christmas Day	Weihnachtstag
New Years Eve	Silvester

VAR_INPUT

```
dCurrentDate : DATE;
```

dCurrentDate: aktuelles Datum.

VAR_OUTPUT

```
dNewYearsDay : DATE;
dEpiphany : DATE;
dGoodFriday : DATE;
dEasterSunday : DATE;
dEasterMonday : DATE;
dLabourDay : DATE;
dAscensionDay : DATE;
dWhitSunday : DATE;
dWhitMonday : DATE;
dCorpusChristi : DATE;
dAssumptionDay : DATE;
dGermanUnificationDay : DATE;
dReformationDay : DATE;
dAllSaintsDay : DATE;
dPenanceDay : DATE;
dChristmasEve : DATE;
d1stChristmasDay : DATE;
d2ndChristmasDay : DATE;
dNewYearsEve : DATE;
bNewYearsDay : BOOL;
bEpiphany : BOOL;
bGoodFriday : BOOL;
bEasterSunday : BOOL;
bEasterMonday : BOOL;
bLabourDay : BOOL;
bAscensionDay : BOOL;
bWhitSunday : BOOL;
bWhitMonday : BOOL;
bCorpusChristi : BOOL;
bAssumptionDay : BOOL;
bGermanUnificationDay : BOOL;
bReformationDay : BOOL;
bAllSaintsDay : BOOL;
bPenanceDay : BOOL;
bChristmasEve : BOOL;
b1stChristmasDay : BOOL;
b2ndChristmasDay : BOOL;
bNewYearsEve : BOOL;
```

dxxxxxx: Datumsausgabe des jeweiligen Feiertages.

bxxxxxx: Boolesche Aussage, ob der heutige Tag der jeweilige Feiertag ist.

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.8.12 FB_CalcFederalHolidaysUS



Anhand der Eingabe des Datums werden die nordamerikanischen Bundes-Feiertage für das gegebene Jahr errechnet. Des Weiteren erfolgt eine boolesche Ausgabe, ob das eingegebene Datum einem der errechneten Feiertage entspricht. Der Baustein wurde zur internationalen Lesbarkeit in die englische Sprache übersetzt. Es bedeuten:

englische Bezeichnung	deutsche Bezeichnung
NewYears Day	Neujahr
Martin Luther King „JR“ Day	Martin Luther King Tag
Presidents Day	Tag der Präsidenten
Memorial Day	Gedenktag
Independence Day	Unabhängigkeitstag
Labor Day	Maifeiertag
Columbus Day	Kolumbus-Tag
Veterans Day	Veteranentag
Thanksgiving Day	Erntedank
Christmas Day	Weihnachtstag

VAR_INPUT

dCurrentDate : DATE;

dCurrentDate: aktuelles Datum.

VAR_OUTPUT

```

dNewYearsDay      : DATE;
dMartinLutherKingJrDay : DATE;
dPresidentsDay    : DATE;
dMemorialDay      : DATE;
dIndependenceDay  : DATE;
dLaborDay        : DATE;
dColumbusDay      : DATE;
dVeteransDay      : DATE;
dThanksgivingDay  : DATE;
dChristmasDay     : DATE;
dNewYearsDay      : BOOL;
dMartinLutherKingJrDay : BOOL;
dPresidentsDay    : BOOL;
dMemorialDay      : BOOL;
dIndependenceDay  : BOOL;
dLaborDay        : BOOL;
dColumbusDay      : BOOL;
dVeteransDay      : BOOL;
dThanksgivingDay  : BOOL;
dChristmasDay     : BOOL; ;
    
```

dxxxxxx: Datumsausgabe des jeweiligen Feiertages.

bxxxxxx: Boolesche Aussage, ob der heutige Tag der jeweilige Feiertag ist.

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.1.9 Fehlercodes

Wert (hex)	Wert (dez)	Beschreibung
0x0000	0	kein Fehler.
0x0001	1	FB_MaximumDemandController() [▶ 16]: -- reservierter Fehlercode --
0x0002	2	FB_MaximumDemandController() [▶ 16]: Der Eingabeparameter <i>fMeterConstant</i> ist "0".
0x0003	3	FB_LightControl() [▶ 50] : Die Switchrange (<i>nSwitchRange</i>) im ersten oder zweiten Element der Wertetabelle <i>arrControlTable</i> ist 0. Damit wird davon ausgegangen, daß die Tabelle keinen oder nur einen Wertesatz hat.
0x0004	4	FB_LightControl() [▶ 50] : 2 benachbarte Eingangswerte <i>nActualValue</i> in der Wertetabelle <i>arrControlTable</i> liegen zu dicht beieinander d.h. im Schaltbereich des anderen.
0x0005	5	FB_Sequencer() [▶ 53] : Der Startindex <i>nStartIndex</i> ist außerhalb des gültigen Bereiches [1..50].
0x0006	6	FB_Sequencer() [▶ 53] : Der Startindex <i>nStartIndex</i> verweist auf eine Stelle, die ihrerseits ein Sequenzende (Nulleinträge) markiert.
0x0007	7	Scheduler-Bausteine: Ein Eingangsparameter ist nicht im gültigen Bereich.
0x0008	8	Scheduler-Bausteine: Bei den Auswahlparametern ist keiner gesetzt (Wochen-Zeituhr: Auswahl der Wochentage, Monats-Zeituhr: Auswahl der Monate).
0x0009	9	Scheduler-Bausteine: Es wurde ein Tag im Monat ausgewählt, der nicht gültig ist.
0x000A	10	FB_ConstantLightControlEco() [▶ 34] : Eingangsparameter <i>nMinLevel</i> ist größer oder gleich <i>nMaxLevel</i> .
0x000B	11	FB_ScenesLighting() [▶ 64], FB_ScenesVenetianBlind() [▶ 67]: Eingangsparameter <i>sFile</i> ist ungültig (leer).
0x000C	12	FB_ScenesLighting() [▶ 64], FB_ScenesVenetianBlind() [▶ 67]: Interner Fehler. Datei mit den Szenenwerten wurde nicht gefunden.
0x000D	13	FB_ScenesLighting() [▶ 64], FB_ScenesVenetianBlind() [▶ 67]: Interner Fehler: Keine weiteren freien File Handles vorhanden.

4.2 DUTs

4.2.1 Enumerationen

4.2.1.1 E_StartEnd

```

TYPE E_StartEnd :
(
  eSTARTTIME_ENDTIME      := 1,
  eSTARTTIME_DURATION    := 2,
  eSTARTTIME_ENDEVENT    := 3,
  eSTARTEVENT_ENDTIME    := 4,
  eSTARTEVENT_DURATION   := 5,
  eSTARTEVENT_ENDEVENT   := 6
) INT := Undefined;
END_TYPE
    
```

eSTARTTIME_ENDTIME: Startzeit/Endzeit-Auswahl. Ist die Start-Tageszeit größer oder gleich der End-Tageszeit, so wird das Ende auf den nächsten Tag gelegt.

eSTARTTIME_DURATION: Startzeit/Dauer-Auswahl.

eSTARTTIME_ENDEVENT: Startzeit/Endereignis-Auswahl.

eSTARTEVENT_ENDTIME: Startereignis/Endzeit-Auswahl. Ist die Start-Tageszeit größer oder gleich der End-Tageszeit, so wird das Ende auf den nächsten Tag gelegt.

eSTARTEVENT_DURATION: Startereignis/Dauer-Auswahl.

eSTARTEVENT_ENDEVENT: Startereignis/Endereignis-Auswahl.

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.2.2 Strukturen

4.2.2.1 ST_ControlTable

```

TYPE ST_ControlTable :
STRUCT
  nActualValue      : UINT;
  nControlValue     : UINT;
  nSwitchRange      : UINT;
END_STRUCT
END_TYPE
    
```

nActualValue: aktuelle Helligkeit.

nControlValue: Zugehöriger Umschaltpunkt (Stellgröße).

nSwitchRange: Schwellwert um die Eingangswert-Stützstelle bei der umgeschaltet wird. Der Eintrag "0" kennzeichnet den Anfang des nicht genutzten Bereiches der Tabelle.

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.2.2.2 ST_MDCInDataKL1501

```

TYPE ST_MDCInDataKL1501 :
STRUCT
  nStatus           : USINT;
  nDummy1           : USINT;
  nDummy2           : USINT;
  nDummy3           : USINT;
  nData             : DWORD;
END_STRUCT
END_TYPE
    
```

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.2.2.3 ST_MDCLoadParameters

```

TYPE ST_MDCLoadParameters :
STRUCT
  bConnected        : BOOL;
  nDegreeOfPriority  : INT;
  tMINPowerOnTime   : TIME;
  tMAXPowerOffTime  : TIME;
END_STRUCT
END_TYPE
    
```

bConnected: TRUE = Verbraucher angeschlossen; FALSE = Verbraucher nicht angeschlossen.

nDegreeOfPriority: Kennzeichnet die Abschaltpriorität, Verbraucher mit der niedrigen Priorität werden als erstes abgeschaltet. (1 => niedrige; ... 8 => hohe Priorität)

tMINPowerOnTime: Minimale Einschaltzeit (Mindest-Hochlaufzeit) in der, der Verbraucher nicht abgeschaltet werden darf.

tMINPowerOffTime: Minimale Ausschaltzeit (Erholzeit) in der, der Verbraucher nicht erneut eingeschaltet werden darf.

tMAXPowerOffTime: Maximale Ausschaltzeit nach der, der Verbraucher erneut eingeschaltet werden muss.

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.2.2.4 ST_MDCOutDataKL1502

```

TYPE ST_MDCOutDataKL1501 :
STRUCT
  nCtrl      : USINT;
  nDummy1    : USINT;
  nDummy2    : USINT;
  nDummy3    : USINT;
  nData      : DWORD;
END_STRUCT
END_TYPE
    
```

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.2.2.5 ST_SequenceTable

```

TYPE ST_SequenceTable :
STRUCT
  nTargetValue : UINT;
  tRampTime    : TIME;
  tProlongTime : TIME;
END_STRUCT
END_TYPE
    
```

nTargetValue: Zielwert.

tRampTime: Zeit zum Erreichen des Zielwertes.

tProlongTime: Verweilzeit auf dem Zielwert.

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.2.2.6 ST_StartEnd

```

TYPE ST_StartEnd :
STRUCT
  todStartTime : TOD;
  bStartEvent  : BOOL;
  tDuration    : TIME;
  todEndTime   : TOD;
  bEndEvent    : BOOL;
END_STRUCT
END_TYPE
    
```

todStartTime: Startzeit.

bStartEvent: Startereignis

tDuration: Schaltdauer.

todEndTime: Endzeit.

bEndEvent: Endereignis.

Voraussetzungen

Entwicklungsumgebung	Erforderliche SPS-Bibliothek
TwinCAT ab v3.1.4020.32	Tc2_BABasic ab v3.1.0.0

4.3 GVLs

4.3.1 Konstanten

```
VAR_GLOBAL CONSTANT
  TCSIGNAL_INVALID      : WORD := 16#0000;
  TCSIGNAL_SINGALED     : WORD := 16#0001;
  TCSIGNAL_RESET       : WORD := 16#0002;
  TCSIGNAL_CONFIRMED    : WORD := 16#0010;
  TCSIGNAL_SIGNALCON    : WORD := 16#0011;
  TCSIGNAL_RESETCON    : WORD := 16#0012;

  OPTION_INIFINITE_LOOP : DWORD := 16#0000_0001;
END_VAR
```

5 Anhang

5.1 Support und Service

Beckhoff und seine weltweiten Partnerfirmen bieten einen umfassenden Support und Service, der eine schnelle und kompetente Unterstützung bei allen Fragen zu Beckhoff Produkten und Systemlösungen zur Verfügung stellt.

Downloadfinder

Unser Downloadfinder beinhaltet alle Dateien, die wir Ihnen zum Herunterladen anbieten. Sie finden dort Applikationsberichte, technische Dokumentationen, technische Zeichnungen, Konfigurationsdateien und vieles mehr.

Die Downloads sind in verschiedenen Formaten erhältlich.

Beckhoff Niederlassungen und Vertretungen

Wenden Sie sich bitte an Ihre Beckhoff Niederlassung oder Ihre Vertretung für den lokalen Support und Service zu Beckhoff Produkten!

Die Adressen der weltweiten Beckhoff Niederlassungen und Vertretungen entnehmen Sie bitte unserer Internetseite: www.beckhoff.com

Dort finden Sie auch weitere Dokumentationen zu Beckhoff Komponenten.

Beckhoff Support

Der Support bietet Ihnen einen umfangreichen technischen Support, der Sie nicht nur bei dem Einsatz einzelner Beckhoff Produkte, sondern auch bei weiteren umfassenden Dienstleistungen unterstützt:

- Support
- Planung, Programmierung und Inbetriebnahme komplexer Automatisierungssysteme
- umfangreiches Schulungsprogramm für Beckhoff Systemkomponenten

Hotline: +49 5246 963-157

E-Mail: support@beckhoff.com

Beckhoff Service

Das Beckhoff Service-Center unterstützt Sie rund um den After-Sales-Service:

- Vor-Ort-Service
- Reparaturservice
- Ersatzteilservice
- Hotline-Service

Hotline: +49 5246 963-460

E-Mail: service@beckhoff.com

Beckhoff Unternehmenszentrale

Beckhoff Automation GmbH & Co. KG

Hülshorstweg 20
33415 Verl
Deutschland

Telefon: +49 5246 963-0
E-Mail: info@beckhoff.com
Internet: www.beckhoff.com

Trademark statements

Beckhoff®, TwinCAT®, TwinCAT/BSD®, TC/BSD®, EtherCAT®, EtherCAT G®, EtherCAT G10®, EtherCAT P®, Safety over EtherCAT®, TwinSAFE®, XFC®, XTS® and XPlanar® are registered trademarks of and licensed by Beckhoff Automation GmbH.

Third-party trademark statements

Microsoft, Microsoft Azure, Microsoft Edge, PowerShell, Visual Studio, Windows and Xbox are trademarks of the Microsoft group of companies.

Beckhoff Automation GmbH & Co. KG
Hülshorstweg 20
33415 Verl
Deutschland
Telefon: +49 5246 9630
info@beckhoff.com
www.beckhoff.com