

1. Появилась возможность создавать код на языке ST

Новый проект

Имя: Новый проект

Тип:

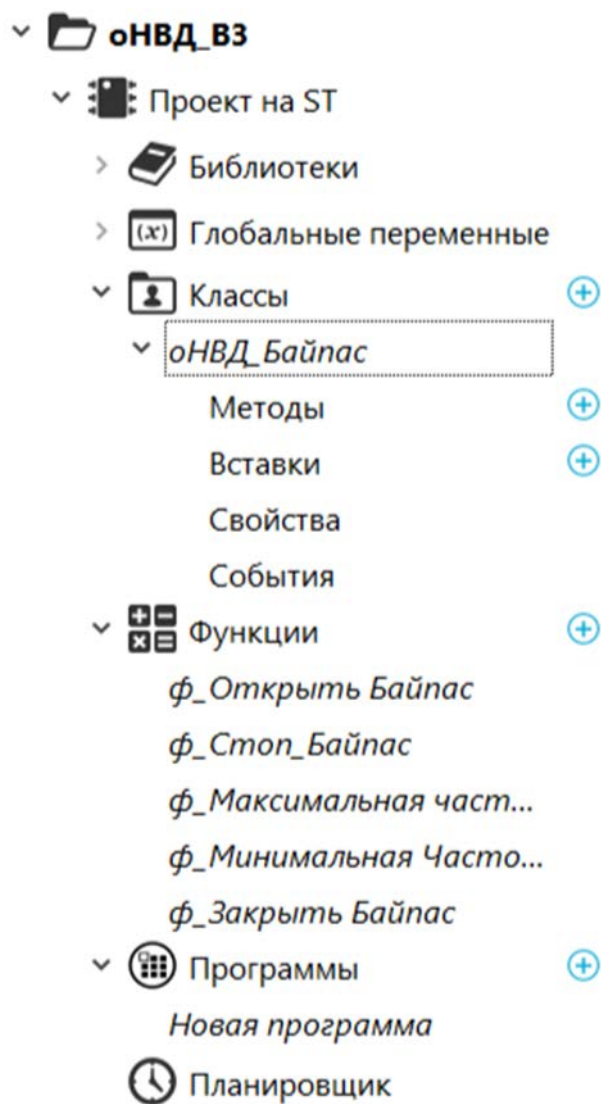
- ☒ Проект
- ☐ Библиотека

Платформы:

- ☐ ПК
- ☐ БАГЕТ-ПЛК1
- ☐ БАГЕТ-ПЛК2
- ☒ Проект на ST

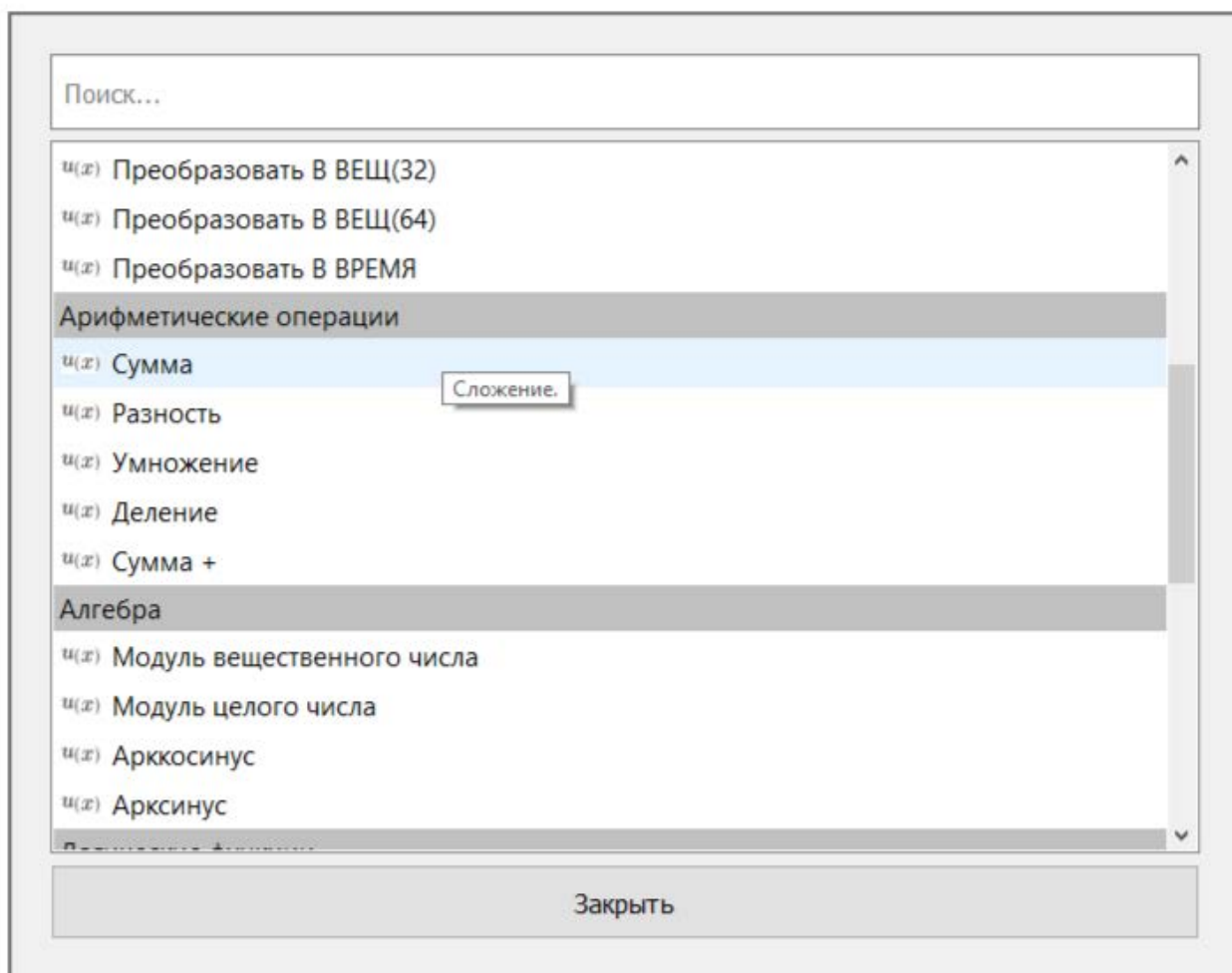
OK Отмена

2. Можно создавать Классы, Функции, Программы , над методами, вставками, свойствами

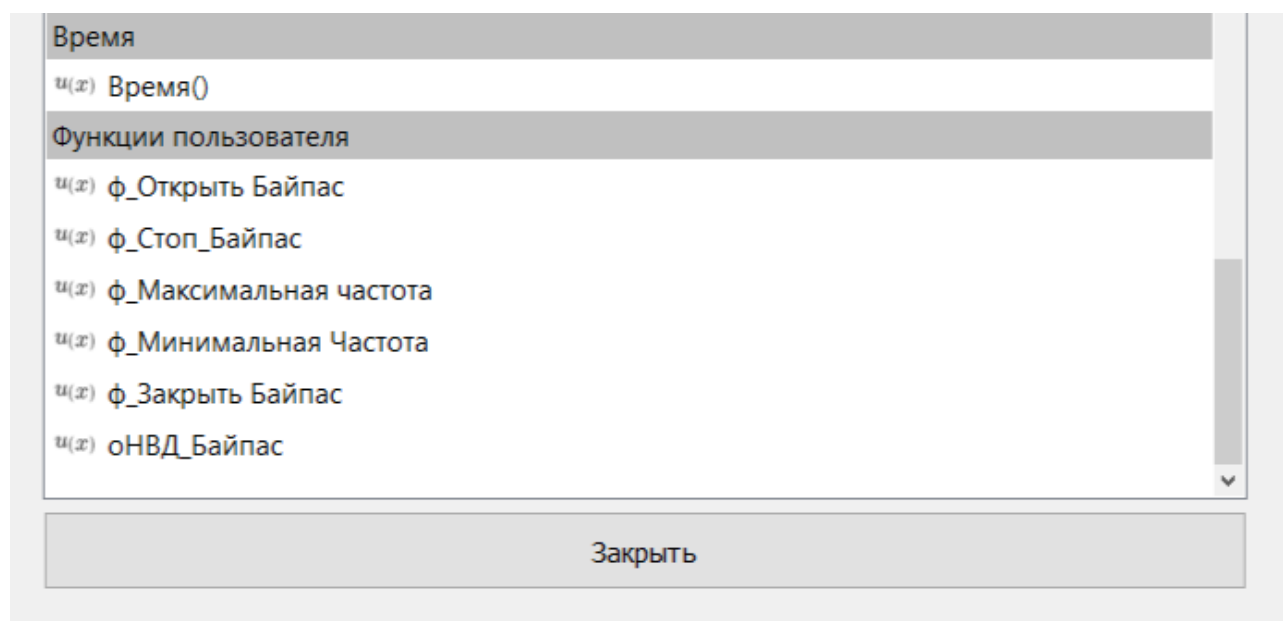


идет пока работа

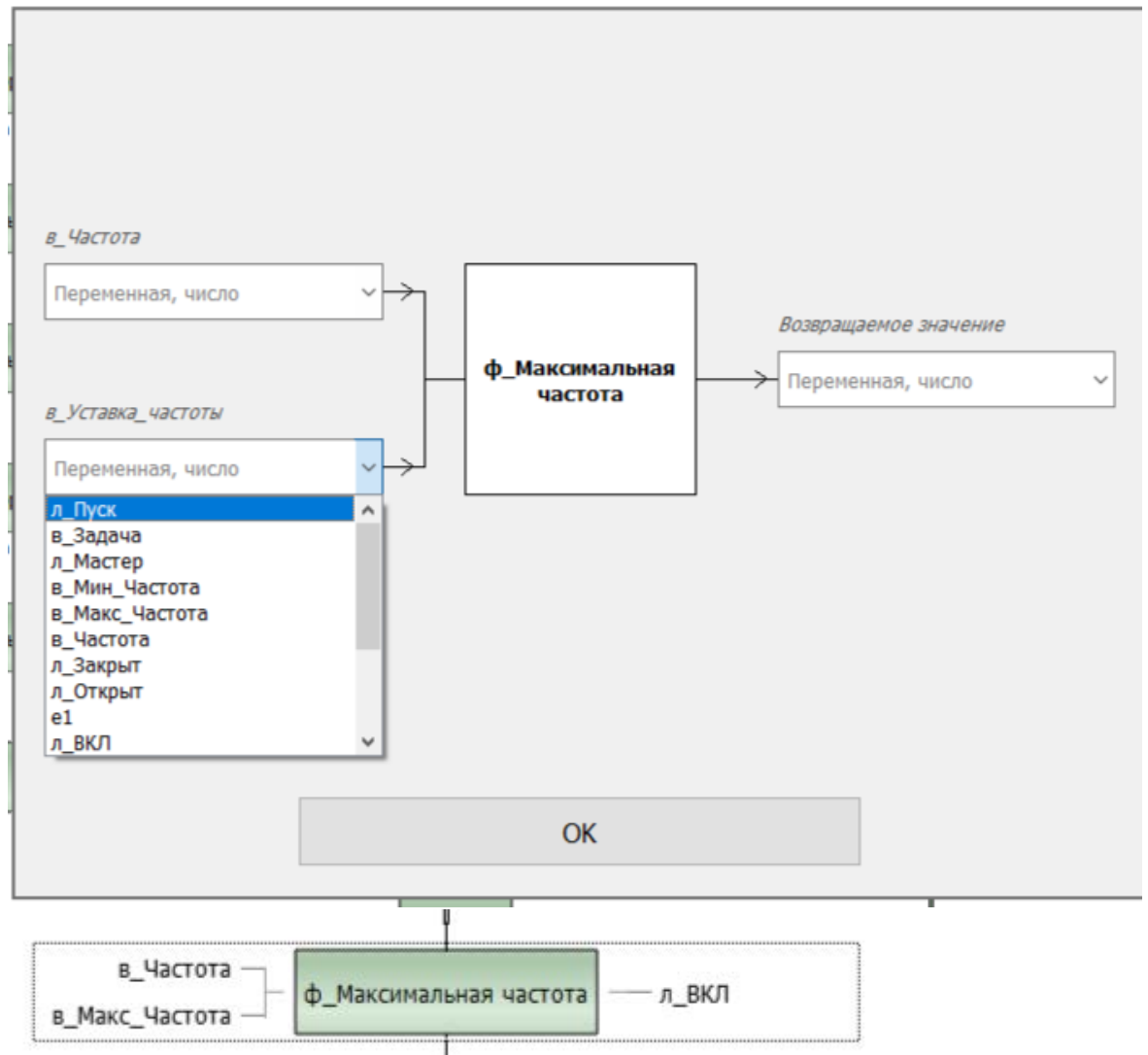
3. Появилась библиотека стандартных функций



4. Пользователь может использовать свои функции они добавляются в раздел пользовательские



5. Быстрая конфигурация функций



6. Добавилось возможность объявления экземпляров классов, в других классах или программах

The screenshot shows a variable declaration dialog. It has the following fields and controls:

- Имя:**
- Тип:**
- Начальное значение:**
- Перечисление:**
- Комментарий:**
- Buttons:**

A tooltip labeled "Ассистент ввода" (Input Assistant) is visible near the "..." button next to the "Тип" field.

Поиск...

oHBD\_Байпас

Новый класс

Заккрыть

Имя: oHBD\_1

Тип: oHBD\_Байпас

▼

...

T

Начальное значение:

...

Перечисление:

ИСТИНА/ЛОЖЬ

Комментарий:

Готово

Отмена

После объявления экземпляр добавляется в вызов экземпляра и его можно вызвать на схеме

7. Идет работа по встраиванию «движка» для реализации графической отладки
8. Идет работа по реализации структур и массивов

Параллельно работам по среде, происходит опытная эксплуатация для создания частей программ на ПЛК, как на языке C так и на языке ST

```

FUNCTION_BLOCK oNVD_Baipas
VAR
  // Локальные переменные
  // Переменная: e1
  e1:BOOL;

  // Служебные
  _branch_switcher:INT := 0;

END_VAR

// Входные переменные
VAR_INPUT
  // Переменная: l_Пуск
  l_Pusk:BOOL;

  // Переменная: v_Задача
  v_Zadacha:REAL;

  // Переменная: l_Мастер
  l_Master:BOOL;

  // Переменная: v_Мин_Частота
  _branch_switcher := 0;

  // Алгоритм
  WHILE _branch_switcher >= 0 DO
    CASE _branch_switcher OF
      0: // Остановлен
        IF n_Status = 0
          THEN
            ; //
            IF l_Pusk
              THEN
                ; //
                // BEGIN ACTION:
                n_Status := 1;
                // END ACTION:

            ELSE
              ; //
              // BEGIN ACTION:
              l_VKL := 0;
              // END ACTION:

              // BEGIN ACTION:
              e1 := f_Stop_Baipas( l_Otkr, l_Zakr );
              // END ACTION:

    END_IF;
  
```

