

## - Anvendelsessituationer

Som et enkelt eksempel på funktionskæder kan man nævne kulskovling og fyrkassen. Fyrkassen skal være aktiv, så længe der skovles kul. Efter afsluttet kulskovling skal fyrkassen slukkes synkront. På grund af lydforløbene slutter kulskovlingen dog ikke, når funktionstasten slukkes, men efter at den sidste lyddel er forbi. Heraf følger, at fyrkassen slukkes, før lyden er slut - og den sidste skovl med kul kastes på den lukkede fyrkasse.

Disse to forløb kan synkroniseres ved hjælp af funktionskæder. Funktionstasten tænder for kulskovling. Denne kulskovling bliver igen selv aktiveret som funktionsudløser. Funktionsudløseren kulskovling, som nu står til rådighed, udløser nu yderligere fyrkassen. Så længe udløseren kulskovling er aktiv, aktiveres også fyrkassen. Når funktionstasten slukkes, signaliseres slut på kulskovling. Den fortsætter nu og spiller færdig. Er afslutningen nået, bliver den inaktiv - og herefter slukkes også fyrkassen.

Ønsker at udføre en funktionskæde, som beskrevet i CS3 hjælpen for Mapning.

Mapning

Hjælp Annuller OK

**Funktionsudløser**

**Funktionstaster**

|    |    |     |     |
|----|----|-----|-----|
| F0 | F1 | F2  | F3  |
| F4 | F5 | F6  | F7  |
| F8 | F9 | F10 | F11 |

**Udgange**

**Lyde**

**Logiske funktioner**

**Timer**

**Specialfunktioner**

**Aktioner til F7**

**Udgange**

Udgang 4

**Lyde**

**Logiske funktioner**

**Timer**

**Bus**

F7 tænder/slukker udgang 4, glødende kul i fyrkassen

F11 tænder/slukker lyd, skovle kul

Er Udgange, lyde, logiske funktioner, Timer og Specialfunktioner funktionsudløser på lige fod med Funktionstaster?

Har forsøgt at indsætte Kørestøj lyd 10 som funktionsudløser i håbet om at det er Kørestøj lyd 10 kan tænde/slukke udgang 4. Der sker bare ikke noget og når jeg efterfølgende åbner Mapning og F7 er lyden ikke længere vist.

**Lyde**

Kørestøj lyd 10

**Logiske funktioner**

**Timer**