

- 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

Kørestøj lyd 10

Logiske funktioner

Timer

Aktioner til Kørestøj lyd 10

Udgange	
Udgang 4	

Lyde

Logiske funktioner

Timer

Bus

F7 tænder/slukker udgang 4, glødende kul i fyrkassen

F11 tænder/slukker lyd, skovle kul

Kørestøj lyd 10 er valgt som funktionsudløser, som aktiverer Udgang 4.