

Контрольні запитання

1. Які функціональні можливості надає середовище Unity Pro?
2. Що являє собою проект Unity Pro? Які формати файлів проектів підтримуються в Unity Pro і які особливості їх використання?
3. Яку структуру може мати програма користувача?
4. Яку послідовність дій виконує Задача MAST?
5. Поясніть різницю між циклічним і періодичним режимами виконання Задачі MAST.
6. Поясніть призначення сторожового таймера для Задач MAST і FAST.
7. Поясніть відмінність Задачі FAST від MAST.
8. Чи може час періоду виклику Задачі FAST бути більшим ніж у задачі MAST?
9. Чи виконується однаковий код у задачі FAST швидше, ніж у задачі MAST на тому ж ПЛК?
10. Коли запускається задача EVTi? Де конфігуруються події, які приводять до запуску задачі EVTi?
11. Коли запускається задача TIMERi?
12. Яка послідовність дій виконується при виклику Задачі EVTi?
13. Як Задачі розподіляються за пріоритетом виконання?
14. Яким чином в Unity Pro створюються секції?
15. Які переваги має структура програми користувача, яка поділена на секції?
16. У якій послідовності виконуються секції в межах однієї Задачі?
17. Чи може MAST- Задача складатися з секцій, написаних всіма мовами стандарту IEC 61131?
18. Які існують обмеження на використання різних мов програмування в секціях?
19. Як можна керувати включенням-відключенням секції?
20. Як можна захистити секції від несанкціонованого доступу?
21. Яким чином програма користувача може доступитися до даних?
22. Назвіть основні елементарні типи даних.
23. Які відмінності типів BOOL та EBOOL?
24. Який обсяг займають і який діапазон значень можуть приймати змінні типу REAL? Як задається літерна константа для цього типу?
25. Який обсяг займають і який діапазон значень можуть приймати змінні типу TIME? Як задається літерна константа для цього типу?
26. Яким чином задається формат BCD? Змінні яких типів даних Unity Pro записуються у форматі BCD?
27. Чим відрізняються похідні типи даних від елементарних? Поясніть, що таке масиви і структурні типи даних?
28. Яке призначення змінних IODDT?
29. Назвіть основні властивості змінних. Поясніть призначення для змінних властивостей *Value*, *RWproram*, *Save*?
30. Поясніть, що таке локалізована змінна? Яким чином вони створюються в Unity Pro?
31. Яке призначення і правила роботи з локалізованою областю внутрішніх даних %M/%MW і констант %KW?

32. Яке призначення і правила роботи з локалізованою областю системних даних %S/%SM?
33. Поясніть принцип адресації каналів вводу/виводу у ПЛК M340.
34. Яку інформацію можна отримати з об'єктів вводу/виводу та від чого залежить їх кількість? Де в Unity Pro можна переглянути перелік доступних об'єктів вводу/виводу?