

Контрольні запитання 8

1. Для чого призначена шахтна піч?
2. Який функціональний блок користувача створено у проекті?
3. Чому при програмуванні генерації випадкових збурень для змінної OUT використовується тип *DINT*.
4. Яке завдання реалізоване у секції «PI_reg» за допомогою тригерів R_Trig та арифметичних функцій SUB і ADD?
5. Який коментар мають функціональні блоки LAG_FILTER і DTIME, що за допомогою них запрограмовано?
6. Анімація чого запрограмована в секції «Anim» і, як вона працює?
7. Яке призначення має і як працює ливарне колесо при виробництві катанки?
8. Яку структуру має програмне забезпечення проекту?
9. Як в програмі контролюється поточна довжина заготовки?
10. Як коментується функціональний блок move?
11. Як впливає на якість регулювання довжини заготовки змінення настройок регулятора та параметрів об'єкта?
12. Чому ливарне колесо також має назву кристалізатор?
13. Чим пояснюється необхідність створення чотирьох функціональних блоків користувача?
14. Як створюється функціональний блок користувача в UNITY PRO?
15. Як розраховується кількість теплоти, що виноситься із заготовкою з кристалізатора.
16. Прокоментуйте секцію "lv_mash".
17. Як працює блок настройок регулятора?
18. За якими розрахунками відбувається автоматичне керування укладанням катанки у бунти?
19. Прокоментувати програмний код секції «dow».
20. Як створюється функціональний блок користувача?
21. Прокоментувати фрагмент програми розрахунку часу формування витків при кожній швидкості виткоутворювача.
22. Які результати виконаних досліджень?
23. Що запрограмовано у жовтих прямокутниках секції «dow»?

