Grafcet pre stredné školy (SŠ) :)

Obsah:

0 Kontrolné otázky, Domáce úlohy, SuperTest
+ Opakovanie resp. Vysvetlenie a ujednotenie významu základných pojmov z informatiky
Algoritmizácia,
Algoritmus,
Hardware (HW), Software (SW),
Chyby logické, syntaktické,
Informácie,
Informatika,
Konštanta, Premenná,
Mikroprocesor,
Pamäť,
Počítač, Priemyselný počítač,
Problém,
Program,
Programovací jazyk,
Programové konštrukcie + Programové konštrukcie (štruktúry) v slovenských ľudových piesňach.
1 Grafcet
1.1 Grafcet
Porovnanie realizácie ovládania bzučiaka jazykom Grafcet a elektro-komponentami
1.2 Funkčná bloková schéma (zobrazenie, schéma) Grafcet
2 Základné prvky jazyka
2.1 Základné prvky jazyka Grafcet, krok, prechod
2.2 Prechody medzi krokmi, prechodové podmienky
2.3 Proces
2.4 Krok
2.5 Počiatočný (rozbehový, inicializačný) krok, ďalší krok
2.6 Časovo podmienená prechodová podmienka
2.7 Postupový diagram (reťaz krokov), uzavretý postupový diagram
2.8 Akcia, nepretržité akcie (spojito pôsobiace akcie), akcie ukladané do pamäte (akcie pôsobiace z pamäte, akcie s využitím pamäte)
2.9 Premenná a Konštanta
2.10 Výber priebehu (vetvenie, realizácia alternatívnych vetiev)
2.11 Paralelné spustenie viacerých priebehov (procesov, realizácia paralelných vetiev)
2.12 Podprogram
2.13 Synchronizácia
3 Vstupno/výstupný procesor (I/O procesor)
4 Nábežná a dobežná hrana
5 Programy a zapojenia
Porovnanie schém Grafcet z programov FluidSIM a Grafcet-Studio
6 Príklad grafického zobrazenia
7 Help pre programovanie v jazyku Grafcet v programe FluidSIM
8 Obrázkový slovník

Grafcet pre stredné školy

Namiesto úvodu
Učiť sa Grafcet znamená:

- naučiť sa po novom myslieť,
- naučiť sa byť pedant,
- naučiť sa byť sebakritický,
- naučiť sa nový jazyk,
- používať klávesnicu.

0 Kontrolné otázky, Domáce úlohy, SuperTest

+ **Opakovanie resp. Vysvetlenie a ujednotenie významu základných pojmov z informatiky**:

- algoritmizácia,
- algoritmus,
- hardware (HW), software (SW),
- chyby logické, syntaktické,
- informácie,
- informatika,
- konštanta, premenná,
- mikroprocesor,
- pamäť,
- počítač, priemyselný počítač,
- problém,
- program,
- programovací jazyk,
- programové konštrukcie + Programové konštrukcie (štruktúry) v slovenských ľudových piesňach.

1 Grafcet

1.1 Grafcet
Porovnanie realizácie ovládania bzučiaka jazykom Grafcet a elektro-komponentami
1.2 Funkčná bloková schéma (zobrazenie, schéma) Grafcet

2 Základné prvky jazyka

2.1 Základné prvky jazyka Grafcet, krok, prechod
2.2 Prechody medzi krokmi, prechodové podmienky
2.3 Proces
2.4 Krok
2.5 Počiatočný (rozbehový, inicializačný) krok, ďalší krok
2.6 Časovo podmienená prechodová podmienka
2.7 Postupový diagram (reťaz krokov), uzavretý postupový diagram
2.8 Akcia, nepretržité akcie (spojito pôsobiace akcie), akcie ukladané do pamäte (akcie pôsobiace z pamäte, akcie s využitím pamäte)
2.9 Premenná a Konštanta
2.10 Výber priebehu (vetvenie, realizácia alternatívnych vetiev)
2.11 Paralelné spustenie viacerých priebehov (procesov, realizácia paralelných vetiev)
2.12 Podprogram
2.13 Synchronizácia

3 Vstupno/výstupný procesor (I/O procesor)

Značky (prvky) jazyka Grafcet

4 **Nábežná a dobežná hrana**

5 **Programy a zapojenia**
Porovnanie schém Grafcet z programov FluidSIM a Grafcet-Studio

6 **Príklad grafického zobrazenia**

7 **Help pre programovanie v jazyku Grafcet v programe FluidSIM**

8 **Obrázkový slovník**