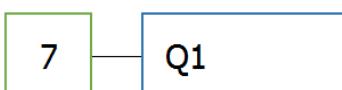
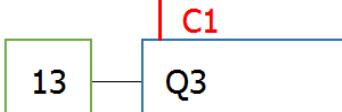
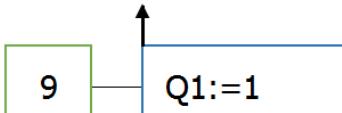
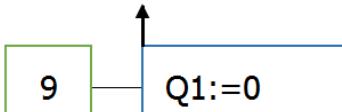
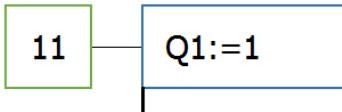
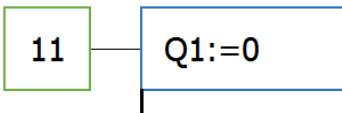
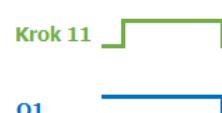
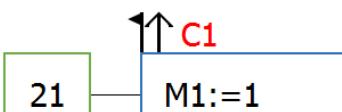
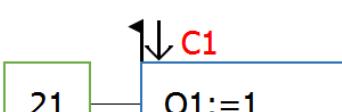
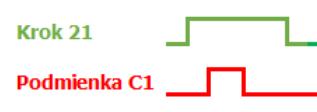
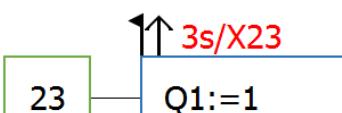
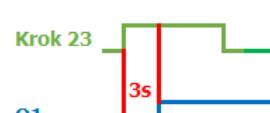
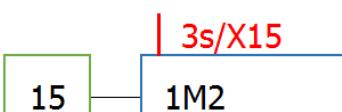
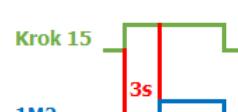
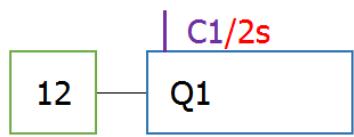


# Časové akcie inak :)

	V programe	Popis	Priebeh
1		Ak je krok 7 aktívny tak v tom čase Q1 = 1	
2		Ak je krok 13 aktívny a ak zároveň v určitom čase C1=1 tak v tom čase Q3 = 1	
3a		Ak je krok 9 aktívny tak Q=1 okamžite pri spustení kroku 9 1 v Q1 ostáva uložená v pamäti aj po skončení kroku 9	
3b		Ak je krok 9 aktívny tak Q=0 okamžite pri spustení kroku 9 0 v Q1 ostáva uložená v pamäti aj po skončení kroku 9	
4a		Ak je krok 11 aktívny tak Q=1 okamžite po ukončení kroku 11 1 v Q1 ostáva uložená v pamäti aj po skončení kroku 11	
4b		Ak je krok 11 aktívny tak Q=0 okamžite po ukončení kroku 11 0 v Q1 ostáva uložená v pamäti aj po skončení kroku 11	
5		Ak je krok 21 aktívny a ak zároveň v určitom čase v priebehu kroku 21 podmienka C1 mení hodnotu z 0 na 1 tak 1 v M1 ostáva uložená v pamäti aj po skončení kroku 21 a aj po skončení podmienky C1	
6		Ak je krok 21 aktívny a ak zároveň v určitom čase v priebehu kroku 21 podmienka C1 mení hodnotu z 1 na 0 tak 1 v Q1 ostáva uložená v pamäti až po skončení podmienky C1 a tento stav trvá aj po skončení kroku 21	
7		Ak je krok 23 aktívny tak 3 sekundy po jeho začiatku Q1=1 1 v Q1 ostáva uložená v pamäti aj po skončení kroku 23	
8		Ak je krok 15 aktívny tak 3 sekundy po jeho začiatku 1M2=1 1 v 1M2 ostáva do skončenia kroku 15	

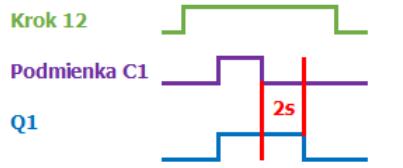
9



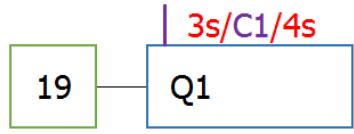
Ak je krok 12 aktívny

a C1 prejde do 1, v tom okamihu je Q1 = 1

a ak potom C1 prejde do 0, po 2 sekundách bude aj Q1 = 0



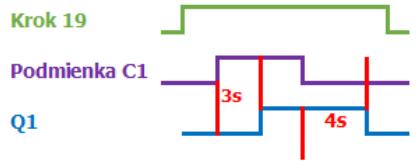
10



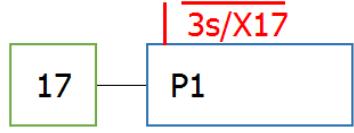
Ak je krok 19 aktívny

a C1 prejde do 1, po 3 sekundách bude Q1 = 1

a ak potom C1 prejde do 0, po 4 sekundách bude Q1 = 0

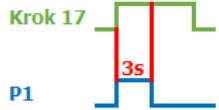


11



Ak je krok 17 aktívny

tak prvé 3 sekundy trvania kroku 17 bude P1 = 1



[Časové akcie](#)