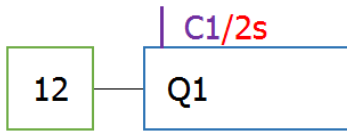


Časové akcie inak :)

	V programe	Popis	Priebeh
1		<p>Ak je krok 7 aktívny tak v tom čase Q1 = 1</p>	<p>Krok 7 </p>
2		<p>Ak je krok 13 aktívny a ak zároveň v určitom čase C1=1 tak v tom čase Q3 = 1</p>	<p>Krok 13 </p>
3a		<p>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</p>	<p>Krok 9 </p>
3b		<p>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</p>	<p>Krok 9 </p>
4a		<p>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</p>	<p>Krok 11 </p>
4b		<p>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</p>	<p>Krok 11 </p>
5		<p>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</p>	<p>Krok 21 </p>
6		<p>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</p>	<p>Krok 21 </p>
7		<p>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</p>	<p>Krok 23 </p>
8		<p>Ak je krok 15 aktívny tak 3 sekundy po jeho začiatku 1M2=1 1 v 1M2 ostáva do skončenia kroku 15</p>	<p>Krok 15 </p>

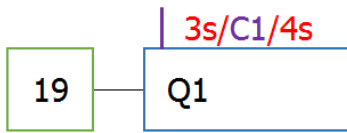
9



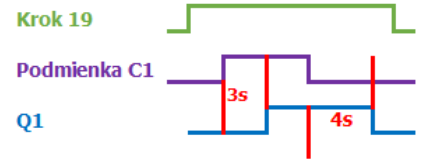
Ak je krok 12 aktívny
 a C1 prejde do 1, v tom okamihu je Q1 = 1
 a ak potom C1 prejde do 0, po 2
 sekundách bude aj Q1 = 0



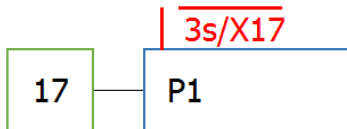
10



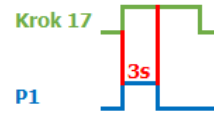
Ak je krok 19 aktívny
 a C1 prejde do 1, po 3 sekundách bude Q1
 = 1
 a ak potom C1 prejde do 0, po 4
 sekundách bude Q1 = 0



11



Ak je krok 17 aktívny
 tak prvé 3 sekundy trvania kroku 17 bude
 P1 = 1



Časové akcie