

Project properties	
Parameters	version:s6.6.4, unit:millimeter, stackSize:5000
Program Files	chyt.pgx pust.pgx start.pgx stop.pgx
Data Files	priklad4.dtx
Librairies	io:io

Tool		
Public	Name	Father
	flange	

Frame		
Public	Name	Father
	myFrame	world[0]
	world	

Point (Scara)		
Public	Name	Father
	pA	myFrame[0]
	pB	myFrame[0]
	pM	myFrame[0]
	pV	myFrame[0]
	savety	myFrame[0]

MDesc				
Public	Name		Public	Name
	mMdesc		■	mNomSpeed

chyt (point bod)

```
begin
  //přesune se nad bod
  movej(bod, flange, mNomSpeed)
  waitEndMove()

  //pokud jsou čelisti sevřené otevře je
  if io:bIn1==false
    io:bOut0=false
  endIf

  //posune se k válečku
  move1(appro(bod,{0,0,20,0,0,0}), flange, mNomSpeed)
  waitEndMove()

  //chyť váleček
  io:bOut0=true
  delay(1)

  //posune se zpět nahoru
  move1(appro(bod,{0,0,-20,0,0,0}), flange, mNomSpeed)
  waitEndMove()
end
```

pust (point bod)

```
begin
  //přesune se nad bod
  movej(bod, flange, mNomSpeed)
  waitEndMove()

  //pokud čelisti drží váleček
  if io:bIn1==false

    //přesune se k bodu
    movel(appro(bod,{0,0,20,0,0,0}), flange, mNomSpeed)
    waitEndMove()

    //pustí váleček
    io:bOut0=false
    delay(1)

    //posune se zpět nahoru
    movel(appro(bod,{0,0,-20,0,0,0}), flange, mNomSpeed)
    waitEndMove()
  endif
end
```

start ()

bool **mensi**
bool **vetsi**

```
begin
  //bod savety
  movej(savety, flange, mNomSpeed)
  waitEndMove()

  ///////////////////////////////////První váleček////////////////////////////////////
  //volej podprogram chyt
  call chyt(pA)
  //pokud je váleček větší položí jej na bod pV
  if io:bIn2==true
    call pust(pV)
    vetsi=true
    //jinak jej položí na bod pM
  else
    call pust(pM)
    mensi=true
  endIf
  //////////////////////////////////Druhý váleček////////////////////////////////////
  //volej podprogram chyt
  call chyt(pB)
  //testuje zda je váleček větší
  if io:bIn2==true

    //pokud byl předchozí váleček menší položí jej na pV
    if mensi==true
      call pust(pV)
    //pokud byl předchozí váleček větší položí jej na pM (dva velké)
    else
      call pust(pM)
    endIf

    //pokud je váleček menší
  else

    //pokud byl předchozí váleček větší položí jej na pM
    if vetsi==true
      call pust(pM)
    //pokud byl předchozí váleček menší položí jej na pV (dva malé)
    else
      call pust(pV)
    endIf
  endIf

  //bod savety
  movej(savety, flange, mNomSpeed)
  waitEndMove()

end
```

<i>stop ()</i>
begin end