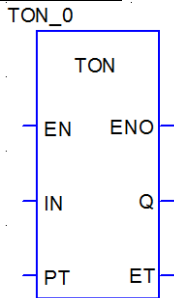


# Temporisateur TON sur Unity

## Documentation



TON\_0 : nom de l'instance

IN (BOOL) : Déclenchement de la temporisation

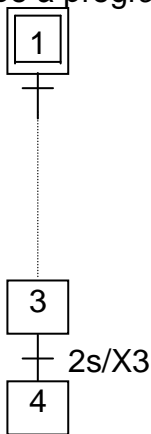
PT (TIME) : Présélection du temps de retard

Q (BOOL) : Sortie

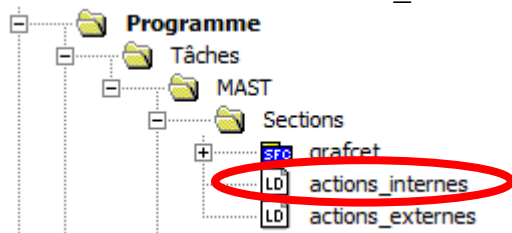
ET (TIME) : Horloge interne

## Exemple de programmation

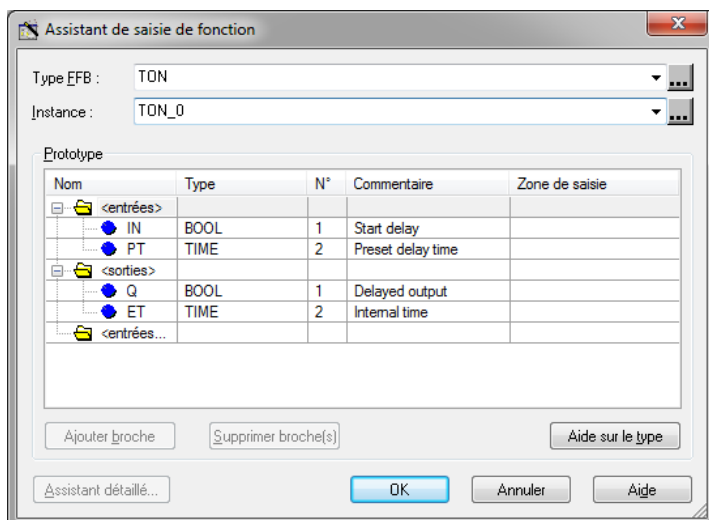
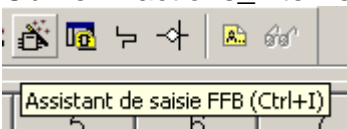
Soit la tempo à programmer (entre X3 et X4)



Créer une section « actions\_internes » en LADDER

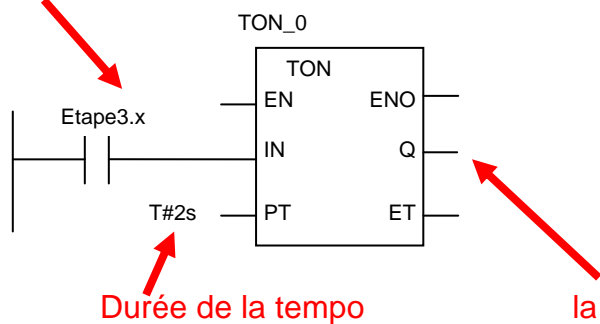


Ouvrir « actions\_internes » et récupérer le bloc TEMPO avec l'assistant de saisie FFB



Créer la programmation suivante

Ajouter .x après le nom de l'étape



Durée de la tempo

la sortie de ce bloc se nomme TON\_0.Q

Dans la section « Grafcet » en langage SFC, transition de 3 vers 4 :

On utilise la sortie du bloc TEMPO comme variable de transition

