



Variable Komponente

Werte Komponente

| Name | Formel | Kommentar |
|----------|-------------------------------------|-----------|
| Conect | <input checked="" type="checkbox"/> | Kommentar |
| Depth | 15 | Kommentar |
| Dia_Con | 8 | Kommentar |
| Diameter | 35 | Kommentar |

Mit diesen Parametern können die Werte jeder Komponente individuell eingestellt werden. Die Variablen der Komponente werden in der Tabelle angezeigt.

Name:

In diese Spalte stehen die Namen der Variablen aus der Komponente.

Formel:

In der Spalte Formel wird der Wert für die Variable definiert. Der Wert kann als Wert oder als Berechnung eingegeben werden.

Kommentar:

In der Spalte Kommentar, wird der Hilfskommentar aus der Komponente angezeigt.

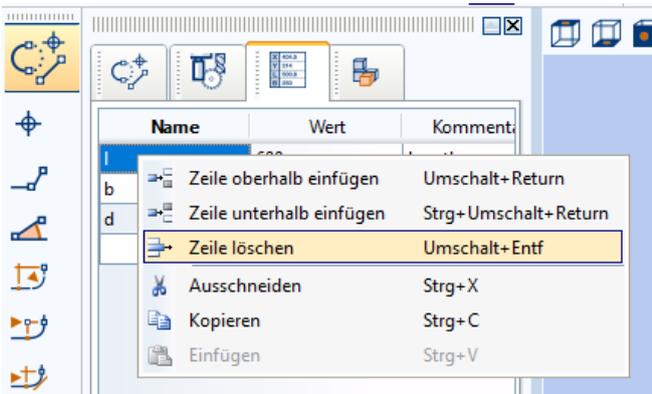
**Bedingung**

Durch Bedingungen ist es möglich, die Übernahme in das NC-Programm abhängig von einer Bedingung zu machen.

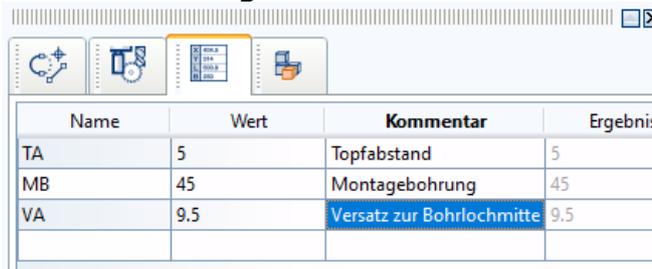
- Ist eine Bedingung erfüllt, wird die Bearbeitung ausgeführt.
- Ist eine Bedingung nicht erfüllt, wird die Bearbeitung nicht ausgeführt.



Werkstück festlegen – Zeilen löschen

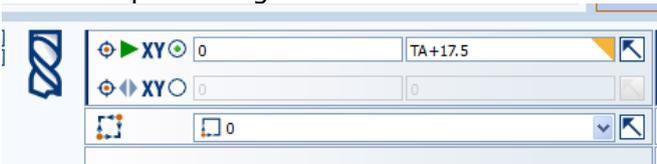


Variablen festlegen



Bearbeitungen festlegen

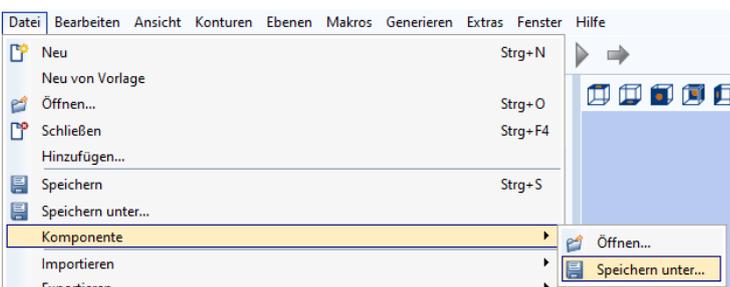
- Topfbohrung



- Montagebohrung



Komponente abspeichern

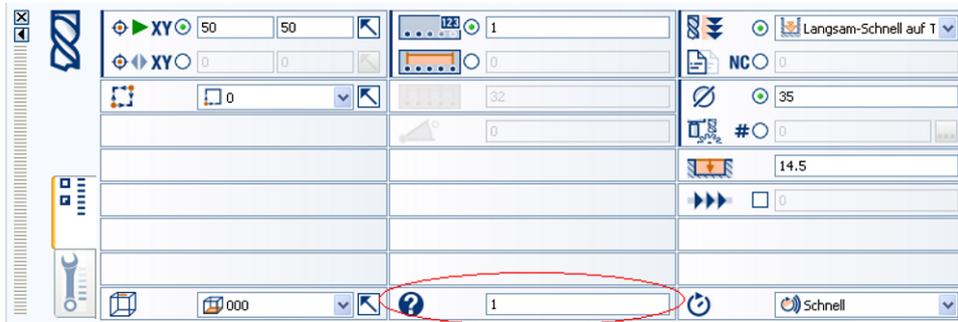




Bedingungen:

Allgemein

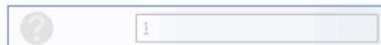
Mit dieser Funktion kann die Ausführung eines Makros von einer Bedingung abhängig gemacht werden.



Aktiviertes Bedingungsfield



Deaktiviertes Bedingungsfield



Funktionen des Bedingungsfeldes

woodWOP bietet folgende Möglichkeiten der Bedingungen:

Bearbeitung (Makro) aktiv oder nicht aktiv

- **1 = Bearbeitung wird immer ausgeführt**

Symbol vor dem Bedingungsfield wird blau



- **0 = Bearbeitung wird nie ausgeführt**

Symbol vor dem Bedingungsfield wird rot

Ein rot gefärbtes Fragezeichen erscheint am Bearbeitungssymbol in der Makroliste





Vergleich und Ergebnis

| Funktion | Formel/ Zeichen | Ausdruck | Ergebnis |
|---------------------|-----------------|------------|----------|
| kleiner als | < | $2 < 3$ | 1 |
| größer als | > | $2 > 3$ | 0 |
| kleiner oder gleich | = | $2 \leq 3$ | 1 |
| größer oder gleich | >= | $2 \geq 3$ | 1 |
| ist gleich | = | $2 = 3$ | 0 |
| ungleich | <> | $2 <> 3$ | 1 |

Beispiel

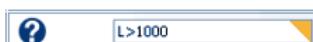
- Die Bearbeitung soll nur bei einer Werkstücklänge (**Variable = L**) größer als ein definierter Wert von 1000 ausgeführt werden.

Bedingung **L > 1000**

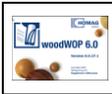
aktueller Wert der **Variable "L" = 1100**

| Name | Wert |
|------|------|
| L | 1100 |

- Bedingung ist erfüllt
- Ergebnis des Vergleiches ist 1
- Fragezeichen wird blau dargestellt
- Bearbeitung wird ausgeführt



geänderter aktueller Wert der **Variable "L" = 900**



| Name | Wert |
|------|------|
| L | 900 |

- Bedingung ist nicht erfüllt
- Ergebnis des Vergleiches ist 0
- Fragezeichen wird rot dargestellt
- Ein rot gefärbtes Fragezeichen erscheint am Bearbeitungssymbol in der Makroliste
- Bearbeitung wird nicht ausgeführt

Bedingungen miteinander verknüpfen

woodWOP bietet die Möglichkeit Bedingungen miteinander zu verknüpfen. Dazu stehen zwei Verknüpfungszeichen zur Verfügung.

- **AND**-Verknüpfung

Das Makro ist aktiv, wenn alle verknüpften Bedingungen erfüllt sind



- **OR**-Verknüpfung

Das Makro ist aktiv, wenn mindestens eine der verknüpften Bedingungen erfüllt ist



Hinweis:

- Die Verknüpfungszeichen **AND** und **OR** müssen in Grossbuchstaben eingetragen werden.
- Die Verknüpfungszeichen **AND** und **OR** sind von den zu verknüpfenden Bedingungen durch Leerzeichen zu trennen.
- Variablennamen, Funktionen und Bedingungen in der richtigen Groß-/Kleinschreibung verwenden.

**IF ... THEN ... ELSE ...**

Mit dieser Funktion kann der Wert eines Parameters in Abhängigkeit einer Bedingung gebracht werden.

Beispiel:

IF <BEDINGUNG> **THEN** <WENN_ERFÜLLT> **ELSE** <SONST>



- Ist die Bedingung <BEDINGUNG> erfüllt, so wird der Wert des Ausdrucks <WENN_ERFÜLLT> zurückgeliefert.
- Ist die Bedingung <BEDINGUNG> nicht erfüllt, so wird der Wert des Ausdrucks <SONST> zurückgeliefert.

Hinweis:

Die Funktion **IF ... THEN ... ELSE ...**

- wird direkt dort eingetragen, wo der Wert des Parameters verändert werden soll.
- kann beliebig oft ineinander verschachtelt werden