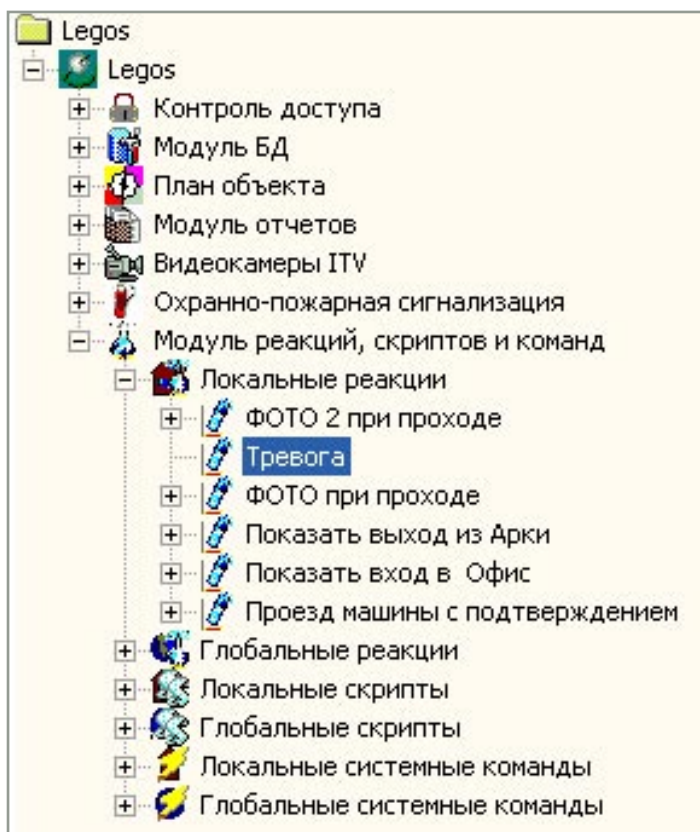
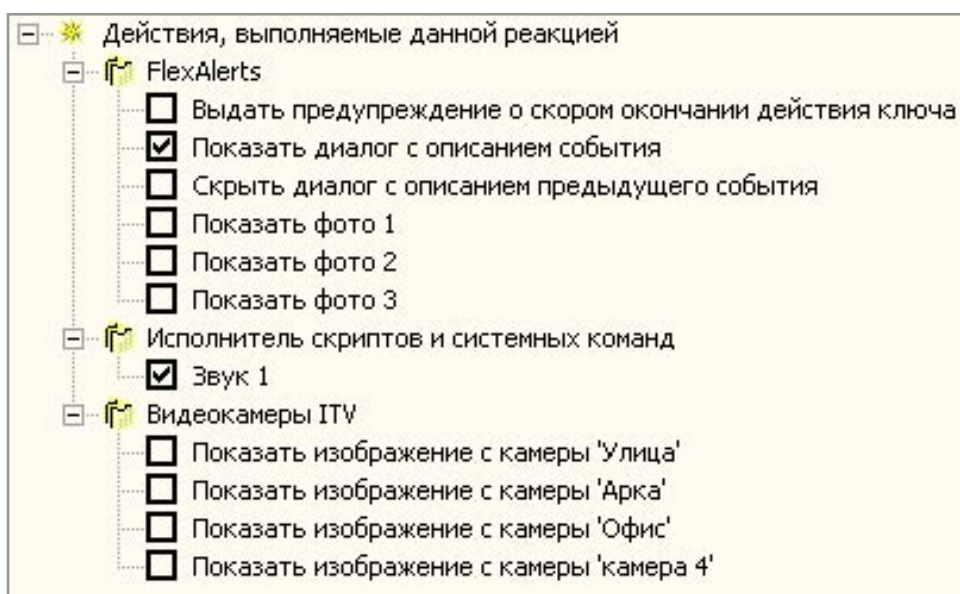


Интерфейсный модуль реакций, скриптов и системных команд представляет собой универсальное средство для автоматизации и программирования процессов в модульной инженерной системе Legos.



Изображение с камеры



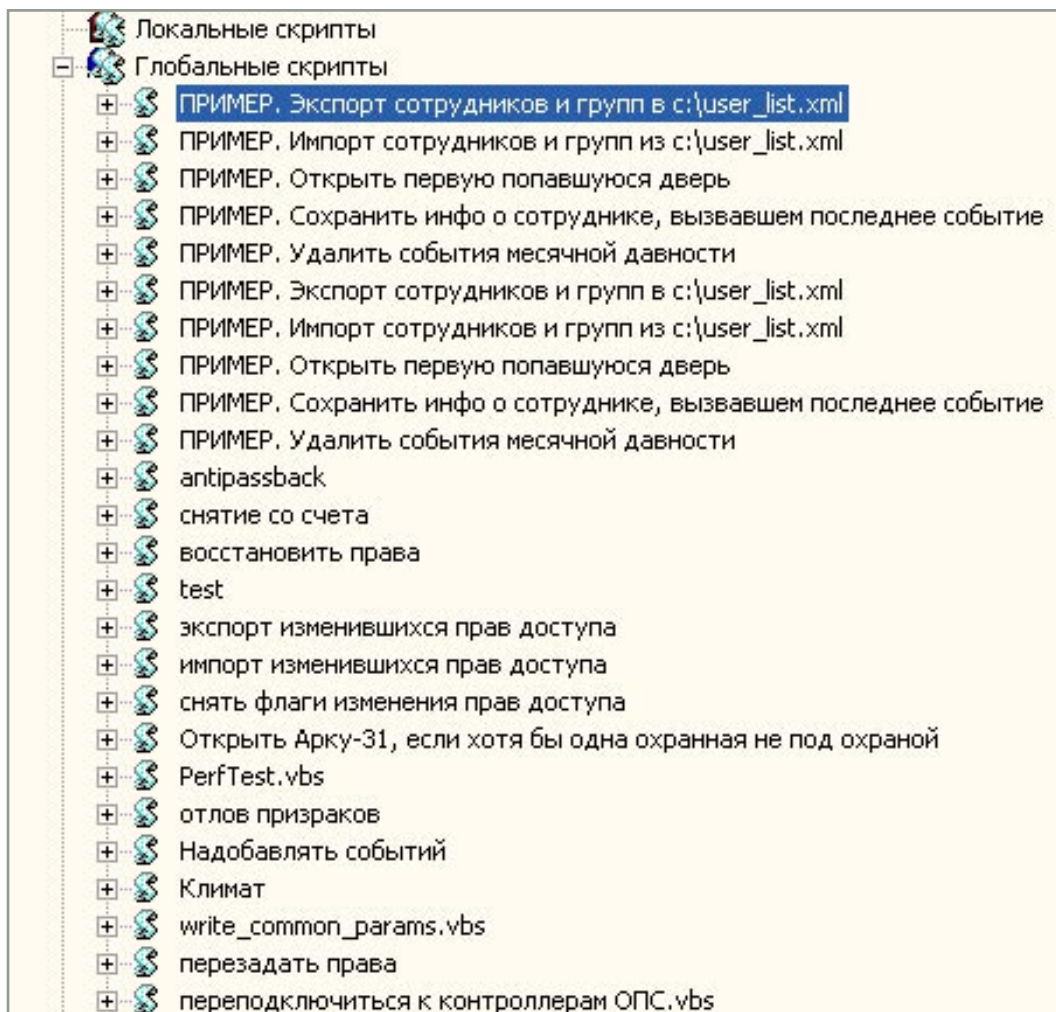
Действия, выполняемые данной реакцией

Возможности

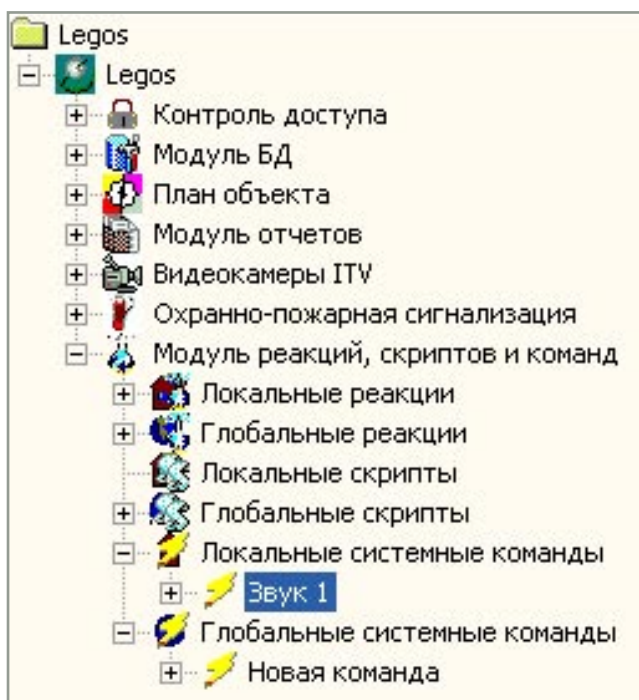
Реакции используются для настройки поведения системы, например, автоматизированного принятия решений или запуска функций в ответ на события. Реакции удобно применять при часто повторяющихся событиях или событиях, ответные действия на которые должны быть однозначными. Механизм программирования системы с помощью реакций весьма прост и заключается в настройке фильтров событий и указании соответствующего списка действий, которые необходимо выполнять при конкретном событии в системе.

Для создания и исполнения нестандартных или сложных реакций и функций системы используются скрипты. Скрипты представляют собой инструмент сложного программирования и позволяют программировать на Visual Basic различные неограниченно сложные алгоритмы поведения системы, ее взаимодействия с другими системами. Например, с помощью скриптов возможно организовать обмен данными с другими системами, реализовать сложные алгоритмы прохода, такие как шлюзы, постановку/снятие с охраны соответствующих помещений по событию прохода сотрудника.

Одним словом, скрипты предоставляют доступ ко всей функциональности системы Legos на программном уровне через объектную модель.



Список скриптов в дереве объектов



Список системных команд в дереве объектов

Системные команды представляют собой механизм взаимодействия ПО Legos с другими программами на уровне командной строки Windows, что позволяет, например, осуществлять вызов различных приложений, оперирование с файлами, конфигурирование