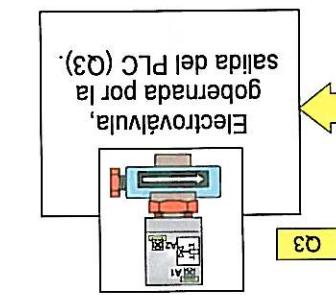


Actuadores

Si el detector de inundación (13) es activado, se ordenará la conexión de la electrovalvula (Q3) que suministra de agua hacia la cocina. Una vez el detector (13) deje de captar, si toma de agua la cocina, se activará el suministro de la electrovalvula (Q3) que existe en el sistema.

El pulsador S2, utiliza la entrada del PLC (Q2). Con su activación, se conectará la lámpara E2 (Q2) en función de si el pulsador S2 se activa o no. Si la lámpara E2 se activa, se apagará la lámpara E1 (Q1).

El pulsador S1, utiliza la entrada del PLC (Q1). Con su activación, se conectará la lámpara E1 (Q1) en función de si el pulsador S1 se activa o no. Si la lámpara E1 se activa, se apagará la lámpara E2 (Q2).

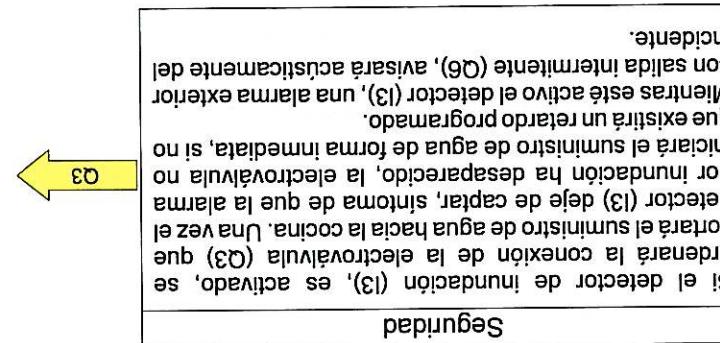


Funciones

Si el detector de inundación (13) es activado, se ordenará la conexión de la electrovalvula (Q3) que suministra de agua hacia la cocina. Una vez el detector (13) deje de captar, si toma de agua la cocina, se activará el suministro de la electrovalvula (Q3) que existe en el sistema.

El pulsador S2, utiliza la entrada del PLC (Q2). Con su activación, se conectará la lámpara E2 (Q2) en función de si el pulsador S2 se activa o no. Si la lámpara E2 se activa, se apagará la lámpara E1 (Q1).

El pulsador S1, utiliza la entrada del PLC (Q1). Con su activación, se conectará la lámpara E1 (Q1) en función de si el pulsador S1 se activa o no. Si la lámpara E1 se activa, se apagará la lámpara E2 (Q2).

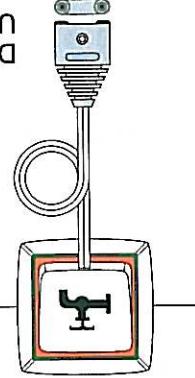


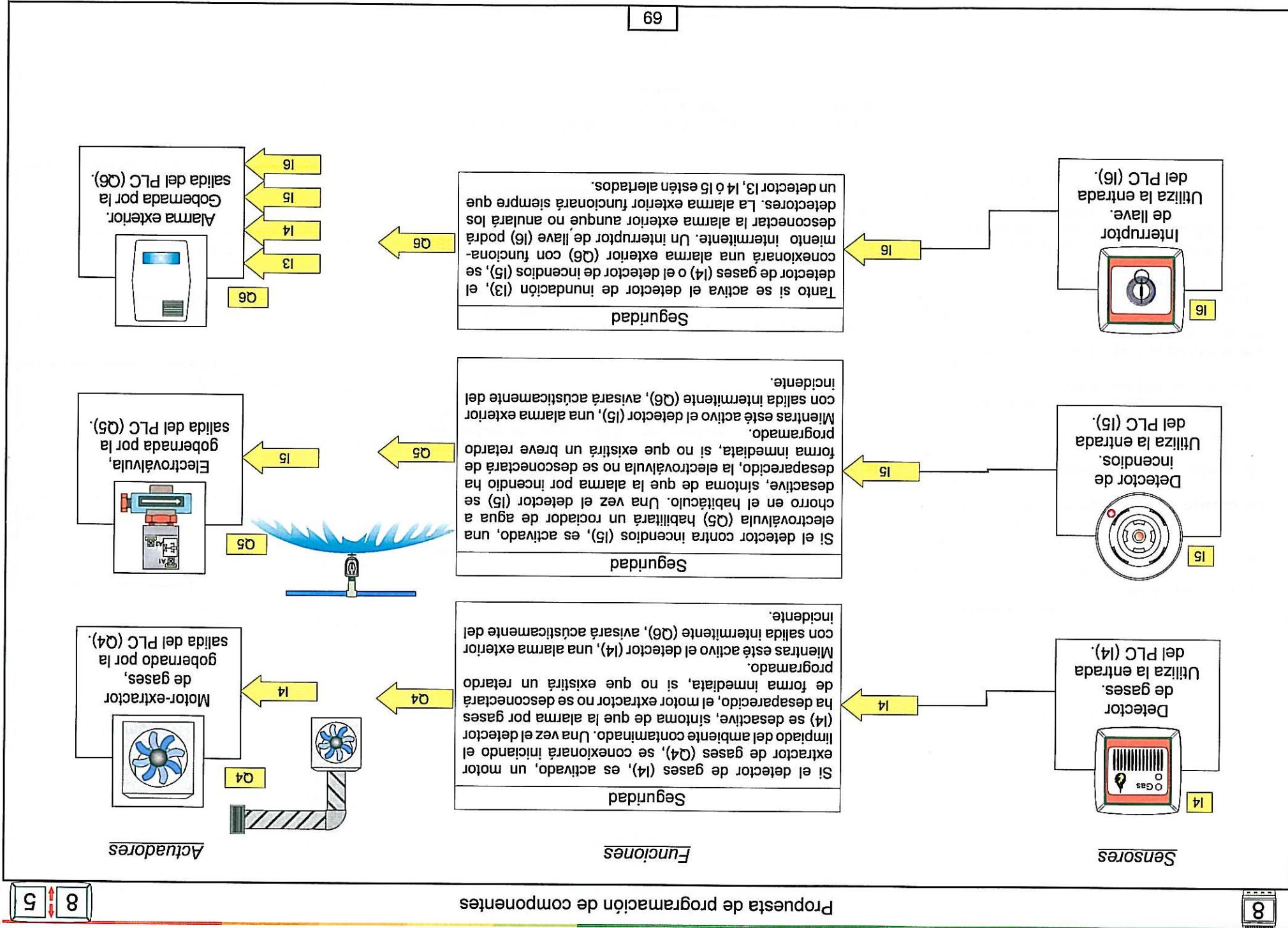
Sensores

Utiliza la entrada del PLC (13).

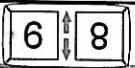
Utiliza la entrada del PLC (12).

Utiliza la entrada del PLC (11).





Determina la programación, finalmente ejecutada



Explica el proceso de trabajo:

Relación final de materiales empleados. Presupuesto de la actividad

Denominación	Cantidad	Precio unidad	Total
--------------	----------	---------------	-------

11. *What is the best way to increase the number of people who use a particular service?*

Herramientas usadas:

Observaciones

74

Reccha:

1000

:opif

1000

Nota: