



Ikon for konstant

En konstant kan opfattes som et sted i NXT'ens indbyggede hukommelse, hvor man kan gemme en værdi. Andre ikoner kan læse (og ændre) konstantens værdi, når de er tilsluttet ikonet via datakabler.

Disse ikoner virker som et variabelt ikon, men på global basis. Hvis du definerer en konstant i din Definer konstanter fra menuen Rediger, kan du bruge den med alle dine programmer. En konstant ændres aldrig med tiden, som Pi (3,14), som er den matematiske konstant for forholdet mellem en cirkels omkreds og dens diameter.

Indholdsfortegnelse:

- [Displayindstillinger](#)
- [Rediger konstanter](#)
- [Konfigurer ikon for konstant](#)
- [Dataudveksling mellem et program og Mit ikon](#)
- [Konfigurering af datahub for ikon for konstant](#)

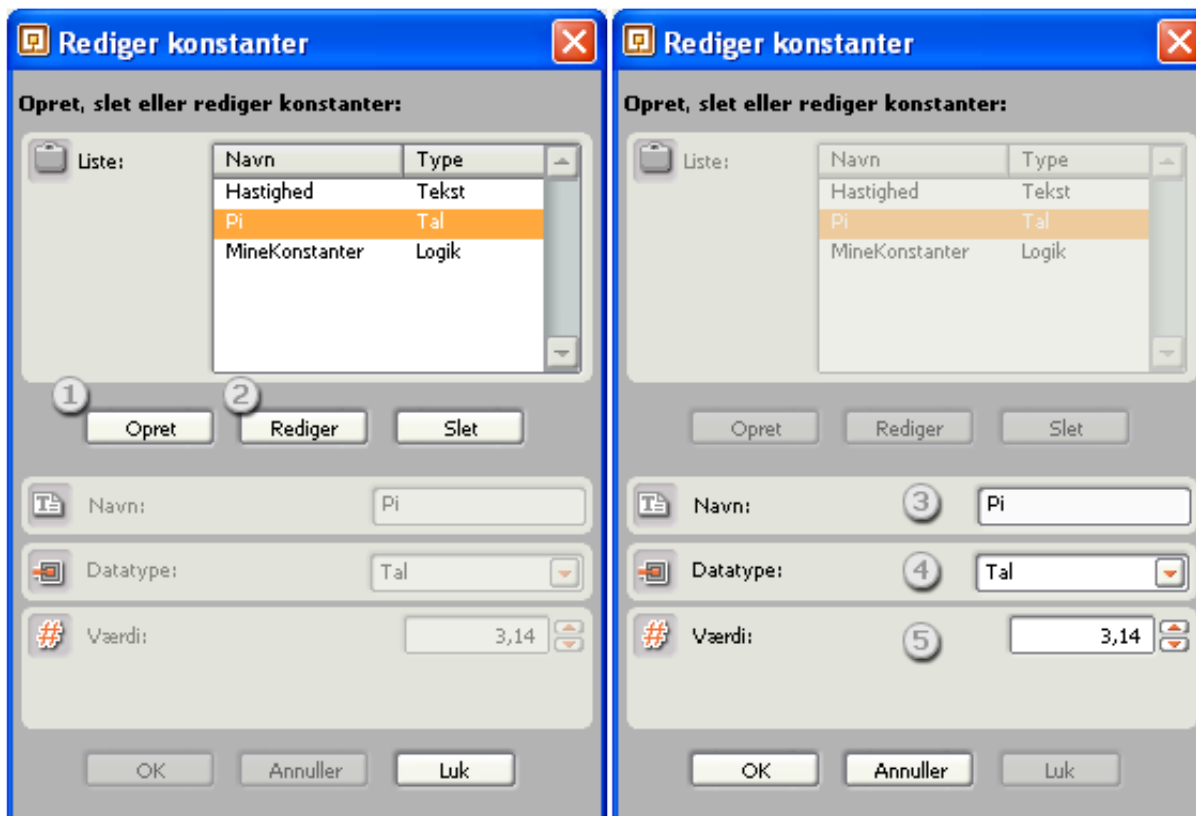
Displayindstillinger



1. Navnet på ikon for konstant.
2. Ikonets datahub åbnes automatisk, når ikonet placeres i arbejdsområdet. Der skal trækkes mindst ét datakabel fra ikonets udgangsstik til et andet ikons datahub. (Læs mere i afsnittet om datahubs herunder).

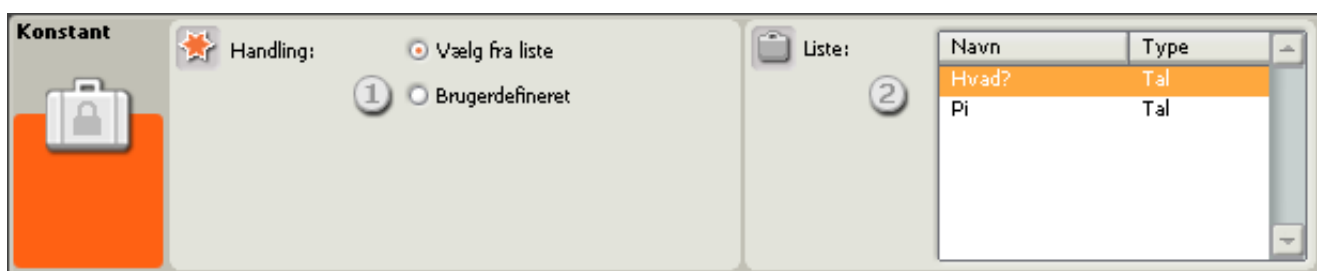
Rediger konstanter

For at oprette en ny konstant eller redigere en eksisterende konstant, skal du først vælge Definer konstant i softwarens menu Rediger.

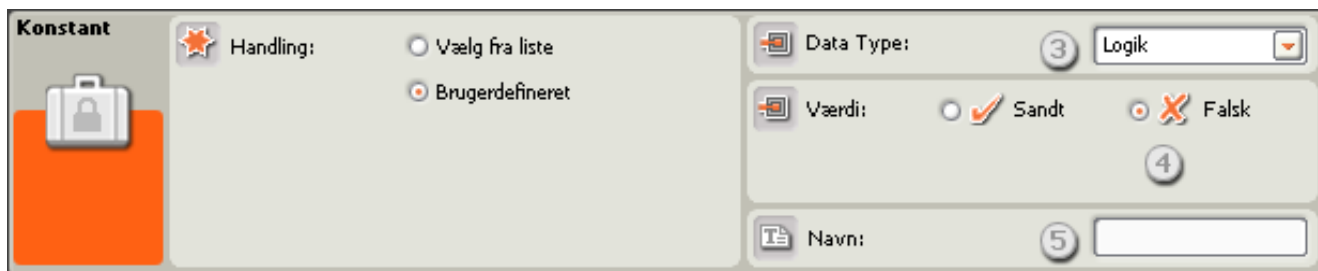


1. Vælg Opret for at oprette en ny konstant.
2. For at redigere eller slette en eksisterende konstant, skal du fremhæve den på listen og vælge Rediger eller Slet.
3. Giv din nye konstant et kort, letforståeligt navn.
4. Fastlæg den type data, konstanten skal indeholde (logiske data eller tekst- og taldata).
5. Afhængigt af den valgte datatype skal du definere værdien på konstanten som logisk, tal- eller tekstværdi.

Konfigurer ikon for konstant



1. Vælg tilstanden for ikon for konstant: Vælg fra liste eller brugerdefineret
2. Vælg en konstant fra listen over eksisterende konstanter. Vælg Definer konstant i menuen Rediger for at oprette en ny konstant til denne liste.



3. Fastlæg den type data, den brugertilpassede konstant skal indeholde (tekst-, tal- eller logisk data).
4. Definer den logiske værdi eller tekst- og talværdien afhængigt af datatypen.
5. Brug inputboksen til at angive et navn til den brugertilpassede konstant

Dataudveksling mellem et program og Mit ikon

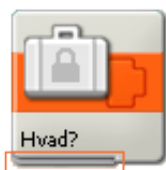
Hvis du vil udveksle data mellem dit hovedprogram og en Mit ikon (dvs. mellem to .rbt-filer), skal du gøre følgende:

1. Definer en konstant med samme navn og datatype i både hovedprogrammet og Mit ikon.
2. Brug denne konstant i et ikon for konstant i hovedprogrammet og i Mit ikon.

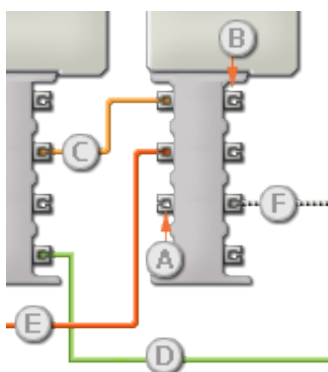
Konfigurering af datahub for ikon for konstant

Ikonet for Konstant kan kontrolleres dynamisk ved at tilslutte datakabler (fra andre ikoners datahub) til datahubben for ikonet for konstant.

Åbn datahubben for et ikon ved at klikke på fanen i ikonets nederste venstre hjørne, når ikonet er placeret i arbejdsområdet.



Datakabler med indgangsdata til et ikon skal tilsluttes stikkene i datahubbens venstre side. Datakabler med udgangsdata skal tilsluttes stikkene i højre side.



Overførsel af data fra indgangsstik til udgangsstik

Hvis et indgangsstik har et tilsvarende udgangsstik (se A ovenfor), overføres indgangsdata uændret fra indgangsstikket til udgangsstikket. I dette tilfælde kan du kun bruge udgangsstikket, hvis indgangsstikket er tilsluttet et indgangsdatakabel. Hvis et udgangsdatakabel tilsluttes et udgangsstik, uden at der er tilsluttet et indgangsdatakabel, "afbrydes" udgangsdatakablet (og farves gråt).

Datakabler transporterer specifikke datatyper

Hvert enkelt datakabel transporterer en bestemt datatype mellem ikonerne. Hvis der f.eks. trækkes et datakabel fra et logisk stik på et ikons datahub, kan det kun tilsluttes et logisk stik på et andet ikons datahub. Skemaet herunder viser, hvilke datatyper hvert enkelt stik kan modtage og sende.

Farvemærkning af datakabler

Datakabler er mærket med bestemte farver: Kabler til numeriske data er gule, kabler til logiske data er grønne, og kabler til tekstdata er orange.

"Afbrudte" datakabler

Hvis du prøver at tilslutte et datakabel til et stik med forkert datatype, bliver datakablet afbrudt (og farves gråt). Du kan ikke downloade dit program, hvis et datakabel er afbrudt.



Hvis du klikker på et afbrudt kabel, kan du læse, hvorfor det er afbrudt i det lille hjælpevindue i nederste højre hjørne af arbejdsområdet.

Data skal ligge inden for stikkets interval

Hvis et indgangsdatakabel sender en værdi, der ligger uden for intervallet for det stik, kablet er tilsluttet, vil ikonet enten ignorere værdien eller ændre den til en værdi, der ligger inden for intervallet. For stik, der kun tillader nogle få indgangsværdier (eksempel: kun 0, 1 eller 2), ignorerer stikket inputtet, hvis det modtager en værdi, der ligger uden for intervallet.

Et stik, som tillader flere indgangsværdier (f.eks. (0-100)), tilpasser alle input, hvis værdi ligger uden for intervallet. Hvis f.eks. et kør-ikonets effektstik modtager en indgangsværdi på 150, ændrer ikonet indgangsværdien til 100 (dvs. en værdi, som ligger inden for effektstikkets interval).

Dette skema viser de forskellige egenskaber for stikkene på datahubben for ikonet for konstant:

	Stik	Datatype	Interval	Hvad betyder værdierne	Dette stik ignoreres, hvis ...
	Logik	Sand/falsk		Værdi, der skal læses	
	Tal	Tal		Værdi, der skal læses	
	Tekst	Tekst		Værdi, der skal læses	

