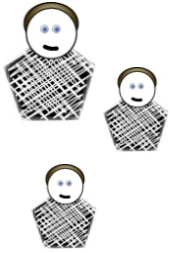


Bestäm vem som ska få larmet



Funktion

Detta exempel kan användas om man har ett larmmeddelande som skall nå olika personer beroende på vem som har jour, eller vem som är i tjänst.

Hårdvara

Ingen speciell hårdvara är nödvändig.

Mjukvara GoogolScript

Vi låter variabeln G01 styra vem som skall få larmet.

```

:START
IF IN01 > 100 GOTO START           ; Vänta på slutning på ingång 1
IF G01 != 0 GOTO INTEADAM         ; Adam skall bara ringas om G01 = 0
DIAL T01 K01                       ; Ring till Adam
:INTEADAM
IF G01 != 1 GOTO INTEBERTIL       ; Bertil skall bara ringas om G01 = 1
DIAL T02 K01                       ; Ring till Bertil
:INTEBERTIL
IF G01 != 2 GOTO INTECESAR        ; Cesar skall bara ringas om G01 = 2
DIAL T03 K01                       ; Ring till Cesar
:INTECESAR
IF G01 != 3 GOTO INTEDAVID        ; David skall bara ringas om G01 = 3
DIAL T04 K01                       ; Ring till David
:INTEDAVID
:VÄNTA
IF IN01 < 110 GOTO VÄNTA          ; Vänta på att ingången återgår
GOTO START                         ; Börja om
    
```

Nu kan vi låta ett annat program påverka G01-variabeln och på så sätt styra till vem meddelandet skickas. Ett sätt att påverka G01 är med en ingång och visa med utgångarna vad aktuellt värde är.

Det kan göras så här :

```

:START
IF G01 = 0 LET OUT01 = 1           ; Visa med utgång 1 att Adam ska få larmet
IF G01 = 1 LET OUT02 = 1           ; Visa med utgång 2 att Bertil ska få larmet
IF G01 = 2 LET OUT03 = 1           ; Visa med utgång 3 att Cesar ska få larmet
IF G01 = 3 LET OUT04 = 1           ; Visa med utgång 4 att David ska få larmet
:LOOP
IF IN06 > 100 GOTO LOOP            ; Vänta på att IN06 sluts till 0V
LET OUT01 = 0                      ; Släck utgång 1
LET OUT02 = 0                      ; Släck utgång 2
LET OUT03 = 0                      ; Släck utgång 3
LET OUT04 = 0                      ; Släck utgång 4
LET G01 = G01 + 1                  ; Räkna upp G01
IF G01 > 3 LET G01 = 0             ; Låt aldrig G01 bli större än 3
:SLÄPP
IF IN06 < 110 GOTO SLÄPP          ; Vänta på att knappen släpps
GOTO START                         ; Börja om
    
```

