

Si [Fonction1(V₁,V₂)=VRAI ET Condition2 =VRAI] durant "Délai" alors
 L#=VRAI
 Attendre "Durée" (Note : Pas de changement de L# durant l'attente)
 sinon
 L#=FAUX

Nom des inters logiques [L1 ... L32]

L2 Normal = Inactif = FAUX = 0%
 L3 Gras = Actif = VRAI = 100%

Ligne actuelle sélectionnée

INTERS LOGIQUES				10/13	
L1	---	---	0	---	---
L2	ET	!SB↑	SH↓	---	---
L3	a<b	!DirE	!ctup	1.0	3.0
L4	a<x	BtRx	3.0V	---	---
L5	Flanc	SA-	[1.5:<<]	---	N/D
L6	a~x	○S1	-100	---	---
L7	---	---	0	---	---

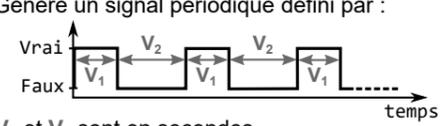
Délai --- = 0 seconde

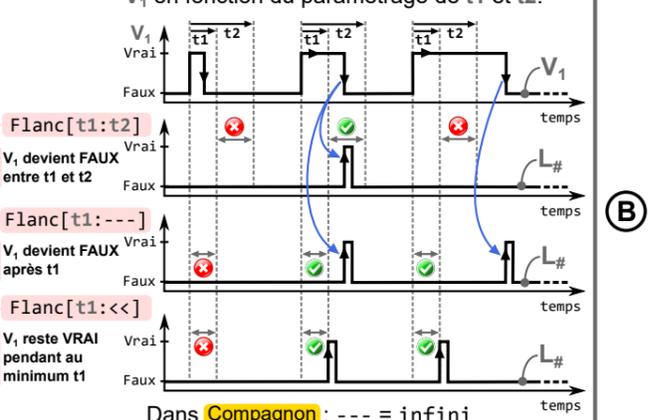
Durée --- = 0 seconde

Fonction1

V₁ V₂

Condition2 ou
 Définie comme --- = VRAI
 Définie comme variable de type (B)

Fonction1	devient VRAI quand...	V1	V2
a>x	V ₁ est supérieur à V ₂		
a<x	V ₁ est inférieur à V ₂		
a >x	V ₁ est supérieur à V ₂		
a <x	V ₁ est inférieur à V ₂		
a=x	V ₁ est égal à V ₂		
a~x	V ₁ est égal à V ₂ ±0,9 ou, autrement dit V ₂ -0,9 < V ₁ < V ₂ +0,9	(V)	(F)
Δ>x	V ₁ a augmenté d'une valeur supérieure à V ₂ par rapport à sa valeur initiale précédente ou, autrement dit V ₁ (t _{actuel})-V ₁ (t _{initial})≥V ₂ alors mise à jour de V ₁ (t _{initial})=V ₁ (t _{actuel}) Dans Compagnon , la condition est notée d>=x	(V)	(F)
Δ >x	V ₁ a augmenté d'une valeur supérieure à V ₂ par rapport à sa valeur initiale précédente ou, autrement dit V ₁ (t _{actuel})-V ₁ (t _{initial}) ≥V ₂ alors mise à jour de V ₁ (t _{initial})=V ₁ (t _{actuel}) Dans Compagnon , la condition est notée d >=x	(V)	(V)
a>b	V ₁ est supérieur à V ₂		
a<b	V ₁ est inférieur à V ₂		
a >b	V ₁ est supérieur à V ₂		
a <b	V ₁ est inférieur à V ₂		
a=b	V ₁ est égal à V ₂		
a~b	V ₁ est égal à V ₂ ±0,9 ou autrement dit V ₂ -0,9 < V ₁ < V ₂ +0,9		
Tempo	Génère un signal périodique défini par :  V ₁ et V ₂ sont en secondes. Dans Compagnon , la fonction est notée Chrono.	(F)	(F)

Fonction1	devient VRAI quand...	V1	V2																		
Flanc	Déclenche sur un changement d'état de V ₁ en fonction du paramétrage de t1 et t2. 																				
Flanc[t1:t2]	V ₁ devient FAUX entre t1 et t2																				
Flanc[t1:---]	V ₁ devient FAUX après t1																				
Flanc[t1:<<]	V ₁ reste VRAI pendant au minimum t1																				
ET	Opération logique : V ₁ ET V ₂ (AND) Légende : 0 = FAUX 1 = VRAI	<table border="1"><tr><td>V1</td><td>V2</td><td>L#</td></tr><tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>0</td><td>1</td><td>0</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr></table>	V1	V2	L#	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	(B) (F) 2 x			
V1	V2	L#																			
0	0	0																			
0	1	0																			
1	0	0																			
1	1	1																			
OU	Opération logique : V ₁ OU V ₂ (OR) Légende : 0 = FAUX 1 = VRAI	<table border="1"><tr><td>V1</td><td>V2</td><td>L#</td></tr><tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>0</td><td>1</td><td>1</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>1</td></tr><tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr></table>	V1	V2	L#	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	(B) (B)			
V1	V2	L#																			
0	0	0																			
0	1	1																			
1	0	1																			
1	1	1																			
OUX	Opération logique : V ₁ OUX V ₂ (XOR) Légende : 0 = FAUX 1 = VRAI	<table border="1"><tr><td>V1</td><td>V2</td><td>L#</td></tr><tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr><tr><td>0</td><td>1</td><td>1</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>1</td></tr><tr><td>1</td><td>1</td><td>0</td></tr></table>	V1	V2	L#	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	(B) (B)			
V1	V2	L#																			
0	0	0																			
0	1	1																			
1	0	1																			
1	1	0																			
Bistb	<table border="1"><tr><td>V1</td><td>V2</td><td>L#</td></tr><tr><td>Rendre Actif</td><td>Rendre Inactif</td><td>L#</td></tr><tr><td>0</td><td>0</td><td>L# inchangé</td></tr><tr><td>0</td><td>1</td><td>0</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>1</td></tr><tr><td>1</td><td>1</td><td>Inversion de L# ou, autrement dit L# = !L#</td></tr></table> Dans Compagnon , Bistb est notée Bistable.	V1	V2	L#	Rendre Actif	Rendre Inactif	L#	0	0	L# inchangé	0	1	0	1	0	1	1	1	Inversion de L# ou, autrement dit L# = !L#		
V1	V2	L#																			
Rendre Actif	Rendre Inactif	L#																			
0	0	L# inchangé																			
0	1	0																			
1	0	1																			
1	1	Inversion de L# ou, autrement dit L# = !L#																			

Type de variable	Description
(F) Valeur Fixe définie par l'utilisateur	Selon la fonction, OPEN-TX ne vous autorisera à saisir qu'une plage de valeur conforme à la variable associée. Dir Prf Gaz Ail Manches Dir Prf Gaz Ail Trims SA SB ... SH Interrupteurs : Bas=+100% / Milieu=0% / Haut=-100% LS RS Sliders : LS=Slider de gauche / RS=Slider de droite Telem Telem+ Telem- Information(s) télémétrique(s) définies dans le menu La définition d'un capteur déclare automatiquement sa valeur maxi (+) et sa valeur mini(-). L1 L2 ... L32 Interrupteurs logiques paramétrés dans le présent menu TR1 TR2 ... TR16 Canaux issus d'une autre radio branchée à la prise jack. Ces valeurs sont indépendantes du paramétrage de CH1 CH2 ... CH32 Canaux issus des mixages paramétrés dans Dans Compagnon , la notation est VOIE#. VG1 VG2 ... VG9 Variables Globales définies dans le menu CYC1 CYC2 CYC3 Commandes des servos du plateau cyclique d'un Hélicoptère Ces 3 mixages résultent du paramétrage de Tmr1 Tmr2 Tmr3 Chronomètres au format [mm:ss] configurés dans le menu Dans Compagnon , la notation est Chrono1, Chrono2, Chrono3. 3 var1 Variable renvoyée par un script LUA Réf. de la variable que renvoie le script LUA sur 4 caractères [1...7] Numéro du script LUA exécuté Note : Les scripts sont paramétrés dans le menu et sont préalablement stockés sur la carte SD dans \SCRIPTS\MIXES. Dans Compagnon , la notation est LUA#\$ → [a...f] Réf. variable → [1...7] Numéro script EPrf1 Entrée paramétrée dans le menu Nom de l'entrée si paramétrée, sinon numéro de [1...32] Dans Compagnon , la notation est [E#]Nom → Nom sur 4 caractères → Numéro de [1...32] Batt Valeur de la batterie de l'émetteur au format [#.# Volts]. H:M Horloge au format [hh:mm] configurée dans le menu Dans Compagnon , la notation est Temps. Max Constante égale à 100%
(V) Valeur Variable renvoyée par un capteur physique ou logique	
(B) Valeur Booléenne ne pouvant être que VRAI ou FAUSSE, renvoyée par un capteur physique ou logique	Toutes les valeurs de type (B) sont disponibles avec le signe "!" qui correspond à leur définition inverse. Par exemple !SA↑ signifie "Pas SA↑" [SA- OU SA↓] SA↑ SB↑ SC↑ SD↑ SE↑ SG↑ SF↑ SH↑ Inter. position HAUT SA- SB- SC- SD- SE- SG- Inter. position MILIEU SA↓ SB↓ SC↓ SD↓ SE↓ SG↓ SF↓ SH↓ Inter. position BAS Dg Dd Pb Ph Gb Gh Ag Ad Trims Dans Compagnon , les notations sont respectivement TrimD Gauche, TrimD Droite, TrimP Bas, TrimP Haut, TrimG Bas, TrimG Haut, TrimA Gauche, TrimA Droit. L1 L2 ... L32 Interrupteurs logiques paramétrés dans le présent menu PV0 PV1 ... PV8 Phases de vol paramétrées dans le menu