

1. Vytvorte program pre ovládanie krokového motora, kde pomocou vizualizácie v programe Intouch bude zadávaný počet krokov a smer pohybu a samotný pohyb sa bude realizovať pomocou PLC automatu.
2. Vytvorte program pre ovládanie krokového motora, kde pomocou vizualizácie vytvorenej pomocou jazyka C#/C++ bude zadávaný počet krokov a smer pohybu a samotný pohyb sa bude realizovať pomocou PLC automatu.
3. Vytvorte program pre ovládanie krokového motora, kde pomocou vizualizácie realizovanej v programe C#/C++ bude zadávaný počet krokov a smer pohybu a samotný pohyb sa bude realizovať pomocou PLC automatu.
4. Vytvorte program svetelný had. Dĺžka, smer a rýchlosť chodu svetelného hada sa bude zadávať pomocou vizualizácie a samotné vykonávanie pohybu a vysviecovania hada sa bude realizovať v PLC automate.
5. Vytvorte program svetelný had. Dĺžka rýchlosť a smer sa budú zadávať pomocou potenciometra a tlačidiel na paneli a samotné vykonávanie pohybu a vysviecovania sa bude realizovať pomocou vizualizácie v programe Intouch, kde sa bude zobrazovať aj aktuálny stav panelu.
6. Vytvorte program svetelný had. Dĺžka rýchlosť a smer sa budú zadávať pomocou potenciometra a tlačidiel na paneli a samotné vykonávanie pohybu a vysviecovania sa bude realizovať pomocou vizualizácie v programe C#/C++, kde sa bude zobrazovať aj aktuálny stav panelu.
7. Vytvorte program osciloskop. Z analógových vstupov PLC automatov sa bude načítavať hodnota, ktorá sa bude zobrazovať v forme grafu na počítači. Voľba dĺžky časovej základne (zobrazenie os X) sa bude voliť pomocou vizualizácie. Vizualizáciu realizujete v jazyku C#/C++.
8. Vytvorte program bežiaci text. Ovládanie displeja bude realizované programom v PLC automate a zobrazovanie textu bude realizované pomocou programu vytvoreného v jazyku C#/C++. Program realizujte pre 4 rôzne texty, ktoré budú prepínané tlačidlom na prípravku a rýchlosť pohybu textu bude volená potenciometrom.
9. Vytvorte program bežiaci text. Ovládanie displeja bude realizované programom v PLC automate a zobrazovanie textu bude realizované pomocou vizualizácie v programe Intouch. Program realizujte pre 4 rôzne texty, ktoré budú prepínané tlačidlom na prípravku a rýchlosť pohybu textu bude volená potenciometrom.
10. Vytvorte program stopky. Aktuálny čas sa bude zobrazovať na displeji panelu a štart stop a resetovanie času bude realizované pomocou tlačidiel. Zobrazovanie času na paneli bude vo formáte MM:SS. Aktuálny čas bude taktiež zobrazovaný na počítači v aplikácii vytvorenej v jazyku C#/C++.

11. Vytvorte program stopky. Aktuálny čas sa bude zobrazovať na displeji panelu a štart stop a resetovanie času bude realizované pomocou vizualizácie realizovanej v programe Intouch, kde sa bude zobrazovať aj aktuálny čas. Zobrazovanie času na paneli bude vo formáte MM:SS.
12. Vytvorte program kuchinské minútky. Čas odpočtu bude zadávaný pomocou aplikácie vytvorenej v jazyku C#/C++ a spúšťanie, zastavovanie a resetovanie bude realizované pomocou tlačidiel. Koniec počítania bude realizovaný blikaním svetla.
13. Vytvorte program ručičkové hodiny. Minúty budú zobrazované pomocou LED svetiel a sekundy pomocou krokového motora. Nastavovanie a zobrazovanie času bude realizované pomocou vizualizácie vytvorenej v programe Intouch.
14. Vytvorte program bežiaci had na 7-segmentovom displeji panelu, pričom rýchlosť smer a typ chodu hada bude zadávaný pomocou tlačidiel a potenciometra. Vykonávanie pohybu hada realizujte pomocou vizualizácie v programe Intouch.
15. Vytvorte program bežiaci had na 7-segmentovom displeji panelu, pričom rýchlosť smer a typ chodu hada bude zadávaný pomocou tlačidiel a potenciometra. Vykonávanie pohybu hada realizujte pomocou vizualizácie vytvorenej v jazyku C#/C++.
16. Vytvorte program elektronický trezor. Zadávanie čísla bude realizované pomocou potenciometra, potvrzovanie a resetovanie zadanej kombinácie bude pomocou tlačidiel. Počet zadaných číslic bude zobrazované pomocou svetiel. Úspešné / neúspešné otvorenie trezora bude signalizované zasvietením / blikaním všetkých svetiel. Vizualizáciu a vykonávanie funkcie trezora realizujte pomocou vizualizácie v programe Intouch.
17. Vytvorte program elektronický trezor. Zadávanie čísla bude realizované pomocou potenciometra, potvrzovanie a resetovanie zadanej kombinácie bude pomocou tlačidiel. Počet zadaných číslic bude zobrazované pomocou svetiel. Úspešné / neúspešné otvorenie trezora bude signalizované zasvietením / blikaním všetkých svetiel. Vizualizáciu a vykonávanie funkcie trezora realizujte pomocou vizualizácie v aplikácii vytvorenej v jazyku C#/C++.