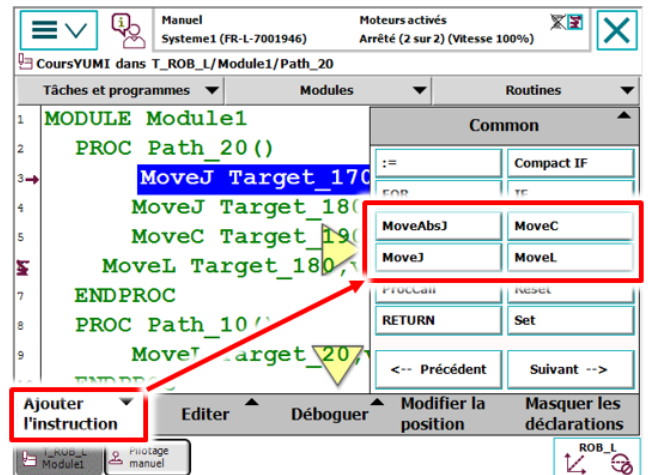
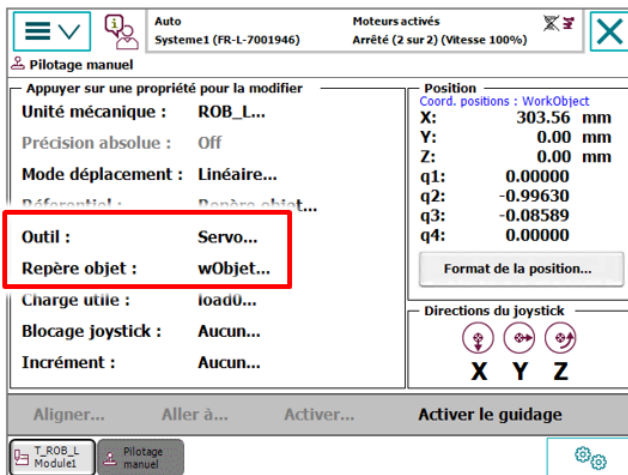


FICHE N°41

Apprentissage de positions avec le pupitre

1 Règles d'ajout d'une instruction de mouvement

- Ouvrir la fenêtre **Pilotage manuel** pour vérifier (et/ou changer) **l'outil et l'objet actifs**.
- Amener le robot** jusqu'à la position à mémoriser.

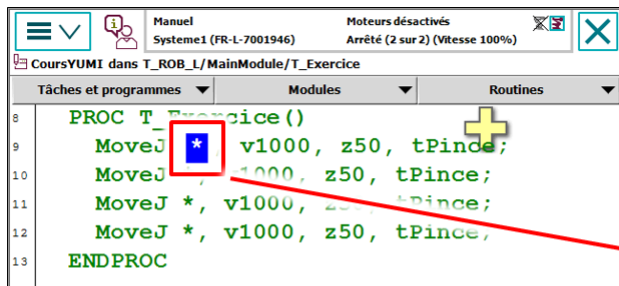


- Revenir à la fenêtre **Éditeur de programme**, placer le curseur au bon endroit.
 - Cliquer sur **Ajouter l'instruction** et insérer une ligne d'instruction en appuyant sur le nom de l'instruction.
- Le système calcule alors la position courante et ajoute les arguments par défaut.

Note : ne pas oublier de passer le robot en manuel pour faire cette opération

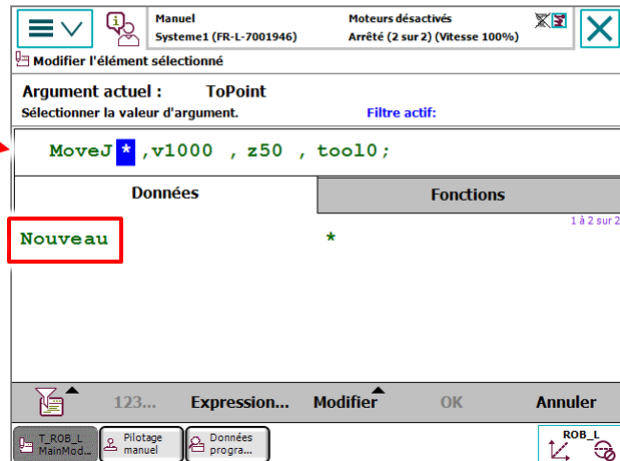
Pour modifier une position qui existe déjà, il suffit de sélectionner l'instruction de mouvement ou l'argument de position (l'étoile ou le point nommé) et de presser sur « **Modifier Position** » en bas de la fenêtre de programmation.

2 Donner un nom à une position

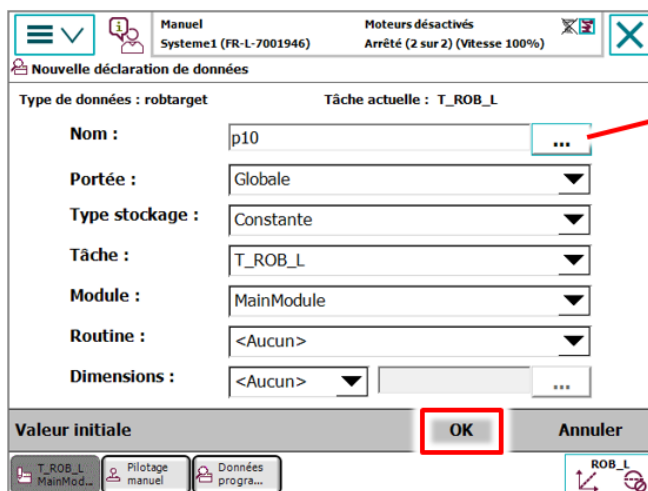


Permet de créer une nouvelle donnée

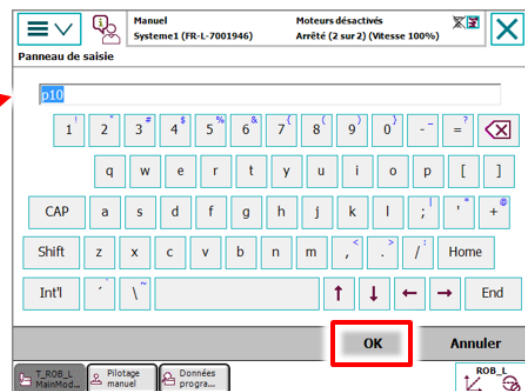
Vérifier que votre robot est dans la bonne position avant d'enregistrer votre position en nommant le point.



- Une position peut-être directement stockée dans l'instruction.
- Elle est représentée par *
- Une position peut également être **identifiée par un nom de donnée** qui stockera les valeurs de la position



Vérifier que votre robot est dans la bonne position avant d'enregistrer votre position en nommant le point.



- 1er caractère alphabétique
- 32 caractères maximum
- Caractères alphabétiques et numériques seulement
- Pas d'espace seulement des " _ "

Quand la position n'a pas de nom, elle est représentée par une étoile (*) qui remplace la donnée brute elle-même. La donnée brute n'est jamais affichée car cela surchargerait trop l'affichage. On laisse cependant le choix de ne pas nommer toutes les positions.