**Fonctions de l’éditeur LOG**

L’éditeur LOG (ou FBD) affiche le programme sous forme de représentation graphique similaire aux schémas de portes logiques courants. Il n’y a pas de contacts ni de bobines comme dans l’éditeur CONT/LD, mais des opérations équivalentes existent sous forme de boîtes d’opérations.

LOG ne fait pas appel au concept de barres d’alimentation gauche et droite, ainsi le terme ”flux de signal” sert à exprimer le concept analogue de flux de commande à travers les blocs logiques LOG.

On appelle le chemin 1 logique à travers des éléments LOG ”flux de signal”. On peut affecter directement à un opérande l’origine d’une entrée de flux de signal et la destination d’une sortie de flux de signal.

La logique du programme est dérivée des liaisons entre ces boîtes d’opérations : on peut utiliser la sortie d’une opération (d’une boîte ET, par exemple) pour valider une autre opération (une temporisation, par exemple) afin de créer la logique de commande nécessaire. Ce concept de liaison vous permet de résoudre un large éventail de problèmes de logique.

Considérez les aspects principaux suivants lorsque vous sélectionnez l’éditeur LOG :

- La représentation graphique de type porte logique permet de suivre aisément le déroulement du programme.

- Vous pouvez utiliser cet éditeur avec les jeux d’opérations SIMATIC sous le nom d’éditeur LOG - et CEI 1131-3 - il porte alors le nom d’éditeur Langage FBD.

- Vous pouvez toujours afficher avec l’éditeur LIST un programme que vous avez créé avec l’éditeur LOG SIMATIC

========================================

