

Les timers génèrent des états ON et OFF

événements provoqués durant une "action" (de t1 à t2).

(GO); (STOP); (CHANGE)

contraire de l'action

(START)

déclenchement à la suite d'une action (t2)

temps

on

off

t1 t2

ACTION

OUTPUT [signal de sortie]

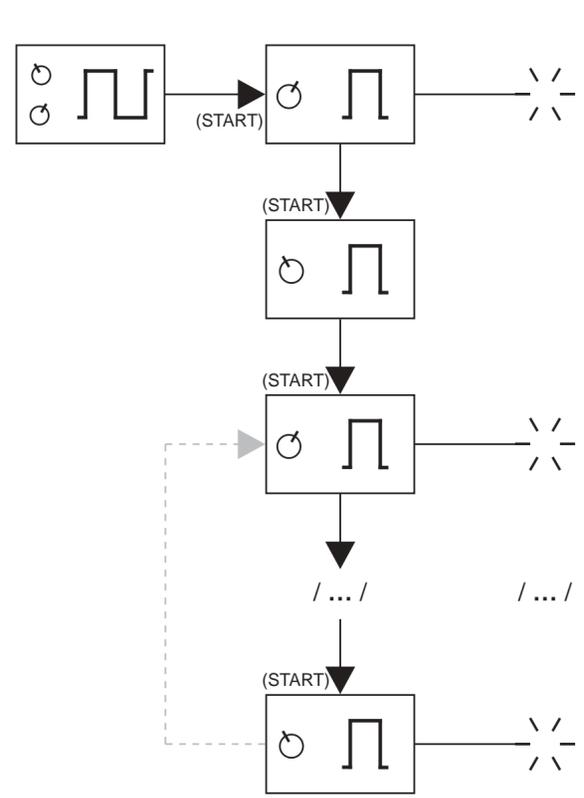
TIMER-ONDE (générateur ON/OFF autonome)

TIMER SIMPLE (ON sur un déclenchement)

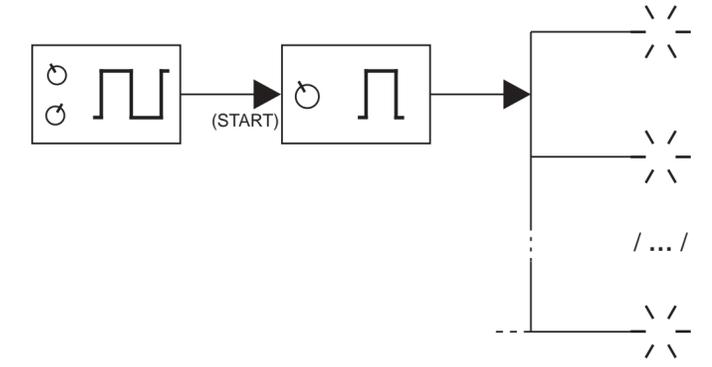
Les temporisations peuvent être fixées avec précision sur des échelles différentes : de l'ordre de quelques cent-millièmes de seconde à des heures.

SCHÉMAS ÉQUIVALENTS

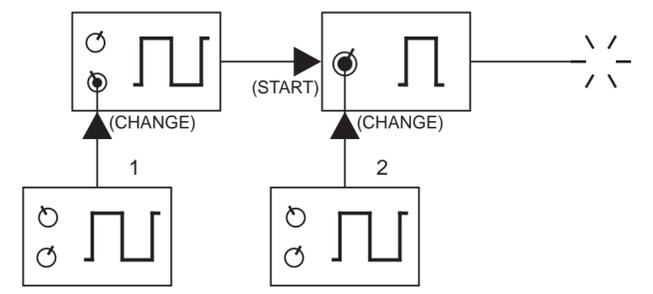
Chaque module "TIMER-ONDE" fonctionnant de manière autonome, on peut facilement dans ces schémas les remplacer par des configurations de plusieurs modules (donnant des signaux plus complexes). Imaginer le signal de sortie comme une simple diode de visualisation, mais noter que l'action de chaque sortie peut être utilisée aussi bien pour alimenter que pour interrompre quelque chose, afin de réaliser un événement dans un espace ou au sein même d'un circuit de timers.



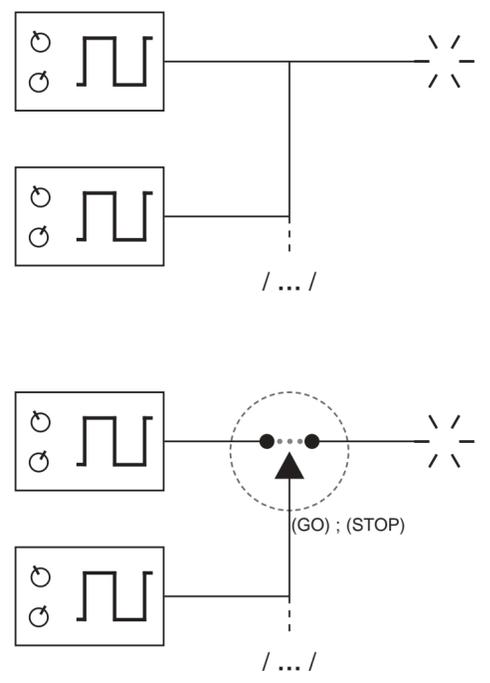
ENCHAÎNEMENT D'ÉVÉNEMENTS (SÉQUENCE)



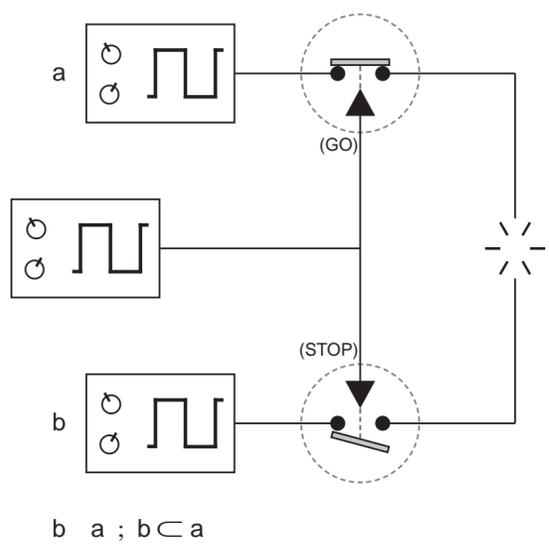
ÉVÉNEMENTS SIMULTANÉS



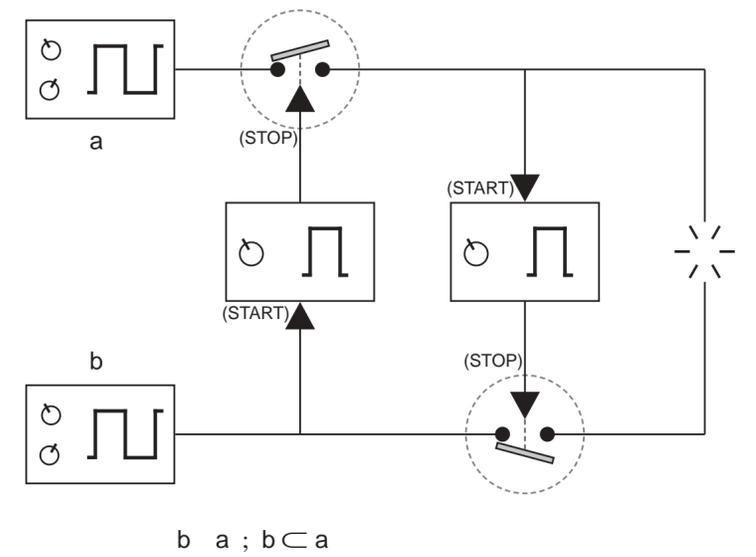
DIVISION DES DURÉES (2 CAS)



INTERFÉRENCES DE TEMPORISATIONS



ALTERNANCE DE CONFIGURATIONS



BASCULEMENTS (AVEC RETARDS)