



## Anleitung zur Lösung

Bei der Automatisierung von Bewegungen ist es sinnvoll, den Abschluss der Bewegung zusätzlich mit einem Timeout-Timer zu überwachen. Die Lösung von Lektion 3 wird mit Verzweigungen und Timeout-Transitionen erweitert. Dies führt dazu, dass der Antrieb abgestellt wird, wenn das bewegte Objekt nicht innerhalb der vorgesehenen Zeit das Ziel erreicht. Dies wird durch einen 'Fehler'-Schritt implementiert. Die Bewegung kann mit einem Schalter gestoppt werden und die Funktion überprüft werden. Mit dem Drücken des 'Reset'-Tasters kann der Ablauf wieder weiter gehen.