

## LB - Sprungmarke

Verwendbar für	
Gerät	ab Versions-Nr.:
EASY800	07
MFD	05

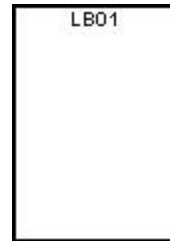
### Allgemeines

Die EASY800- und MFD-Geräte ab o.g. Versions-Nr. stellen 32 Bausteine »Sprungmarke« LB01...LB32 (Label) zur Verfügung.

Dieser Baustein dient innerhalb des Bausteinplanes als Sprungziel. Zu dem Sprungziel verzweigt das Programm vom Baustein »Bedingter Sprung« JCxx ausgehend.

JCxx und LBxx müssen Sie immer paarweise verwenden.

Allgemeine Hinweise zur Verwendung von Funktionsbausteinen finden Sie im Abschnitt [Programmieren mit Funktionsbausteinen!](#)



Symbol im Bausteinplan

### Wirkungsweise

Der Baustein »Sprungmarke« ist einfach nur Sprungziel, muss also in keiner Weise verknüpft oder parametrieren werden. Er muss nur an die gewünschte Position im Bausteinplan gezogen werden.

Per Sprung verzweigt ein Programm zu einer »Sprungmarke« nur von einem Baustein »Bedingter Sprung« JCxx ausgehend.

Zu jedem Baustein »Sprungmarke« muss ein »Bedingter Sprung« als Absprungstelle existieren. Eine »Sprungmarke« muss, vom zugehörigen Baustein »Bedingter Sprung« aus betrachtet, nachgelagert sein. Sie muss also in Richtung Bausteinplanende positioniert sein.

Liegt die Sprungmarke vor der zugehörigen Absprungstelle (Rückwärtssprung), verzweigt das Programm zum Ende des Bausteinplanes. Der Bit-Ausgang E1 beim Baustein »Bedingter Sprung« wird in diesem Fall auf Signalzustand »1« gesetzt.

### Verknüpfung und Parametrierung eines Bausteines »Sprungmarke«

Als Voraussetzung haben Sie:

- I ein Steuerrelais oder Visualisierungsgerät in das Projekt übernommen und zur Bausteinplan-Ansicht umgeschaltet.

- Ziehen Sie den Funktionsbaustein in die gewünschte Position im Bausteinplan und wählen Sie im Register Schaltplanelement die gleiche Bausteinnummer, die Sie dem zugehörigen Baustein Bedingter Sprung zugeordnet haben.

Sie können auch nachträglich diesen [Funktionsbaustein verschieben](#).

- Klicken Sie den zu verschiebenden Funktionsbaustein an und wählen Sie dann im Kontextmenü Funktionsbaustein verschieben.

Der Baustein Sprungmarke muss weder verknüpft noch parametrieren werden.

## Speicherplatzverbrauch

Der Funktionsbaustein Sprungmarke benötigt 16 Byte Speicherplatz.