

## WinCC 部分函数说明

凡是 C 与 VB 脚本函数名称一样的实现一样的功能，只是调用环境不一样

以下是部分 CAPI

1、int soundonce(char \*src)//声音播放，仅仅播放一次,未使用

src=声音文件位置

2、void ccsleep(float sec) //暂停一段时间

sec=时间 S

3、int ccGetPicStr(char \*DesStr, char \*SourPrefix, char \*SourStrem, char \*SourFomat)

//生成图片的地址

DesStr=生成后的地址

SourPrefix=源前缀

SourStrem=图片名称

SourFomat=格式

以下是部分 VB 函数说明，没有涉及到的请参照同名 C 函数的注释说明

1、is\_Correct\_Pre\_Visible(Byval pre\_loc,Byval cur\_val) "用来修正一种情况的显示错误

Pre\_loc=前一轮出的牌位置

Cur\_loc=当前出的牌位置

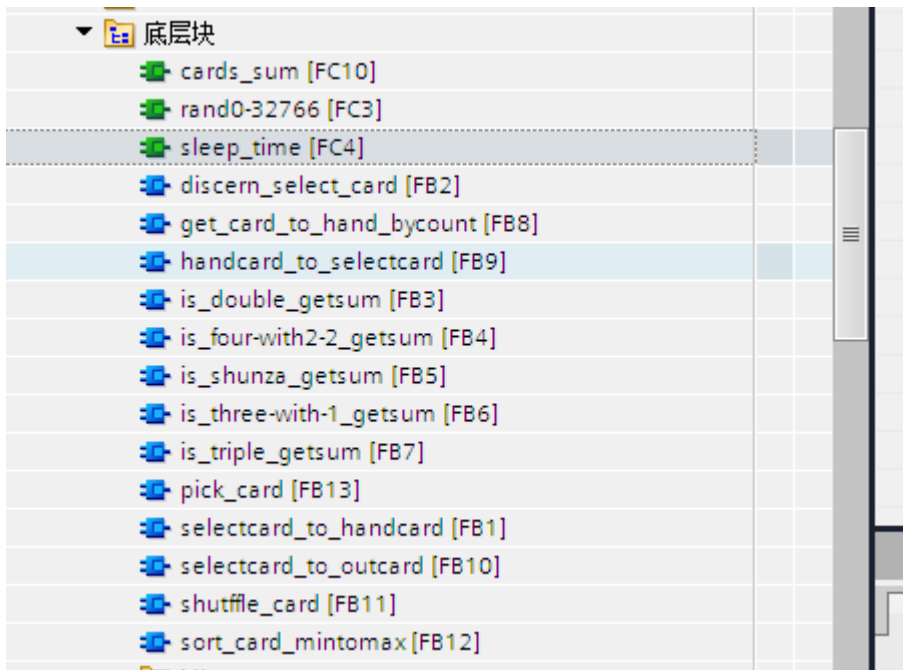
以下请自行参照源代码中的注释

1、实现声音播放：SendSound、SendGetSound、SendUngetSound、GetSound

2、实现牌面动态布局：GetGroupLeftByObj

动作以及其他未涉及到函数的说明请参照源码中的注释

## PLC 端部分函数、函数块说明（依次）



- 1、 未使用,
- 2、 产生一个随机整数
- 3、 等待一小段时间（西门子有提供标准块）（请注意该函数与硬件挂钩不基于时间单位）
- 4、 识别牌类型
- 5、 摸牌
- 6、 手牌转换成选中的牌
- 7、 判定是否是双已经连对并返回和
- 8、 判定是否是四带二并返回和（含飞机）
- 9、 判定是否是顺子并返回和
- 10、 判定是否是三带一并返回和（含飞机）
- 11、 判定是否是三不带并返回和（含飞机）
- 12、 抓牌调用了 5
- 13、 选中牌转换成手牌（
- 14、 选中牌转换成当前出牌
- 15、 洗牌
- 16、 排序从小到大