



	Добавление переменной с приращением, например: $\#(I, NAME, 0, 1, 100, 3, 0)$
	Добавление переменной, необходимой для сканера штрихкодов, например: $\#(BCR, NAME, 1, 2)$ См. Раздел по применению сканера штрихкодов
	Добавление переменной текста, например: $\#(C, VAR, CHAR)$
	Доступ к панели быстрого ввода значений переменной. Курсор должен находиться перед знаком # изменяемой строки.

➤ Порядок маркировки объектов:

- ✓ Маркировка объектов производится не в порядке расположения объектов на дисплее, а в порядке создания этих объектов. Этот порядок может быть изменен.
- ✓ В меню добавления объектов имеется опция изменения последовательности.
 - Выберите объект, порядок нанесения которого необходимо изменить, например, «pause» («пауза»). В строке состояния сообщение «item3/3» («объект 3/3») означает, что пауза – это третий объект из трех имеющихся.



- Для установки паузы между объектом «SIC MARKING» и 2-D кодом, т.е., в положении 2, используйте стрелки   для перемещения нужного объекта, до тех пор, пока не появится надпись «item2/3» («объект 2/3»).
- В данном случае выполнение маркировки будет приостановлено после нанесения «SIC MARKING» и перед нанесением матрицы, положение которой автоматически переключится с «item2/3» на «item3/3».
- Используйте данную процедуру для изменения последовательности маркировки остальных объектов.