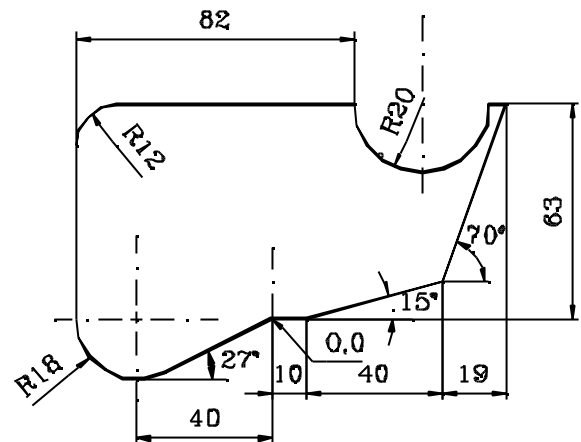


## PROBLEMES DE PROGRAMACIÓ

### PROBLEMA 14.1

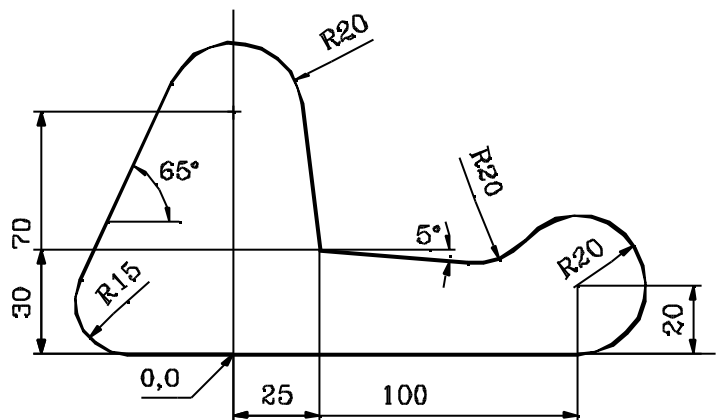
Per la peça de la figura es demana únicament la programació geomètrica amb CN del contornejat, sense considerar compensacions d'eina ni entrades ni sortida. El sentit de recorregut serà horari.



N10 G00 X0 Y0  
N20 ...

### PROBLEMA 14.2

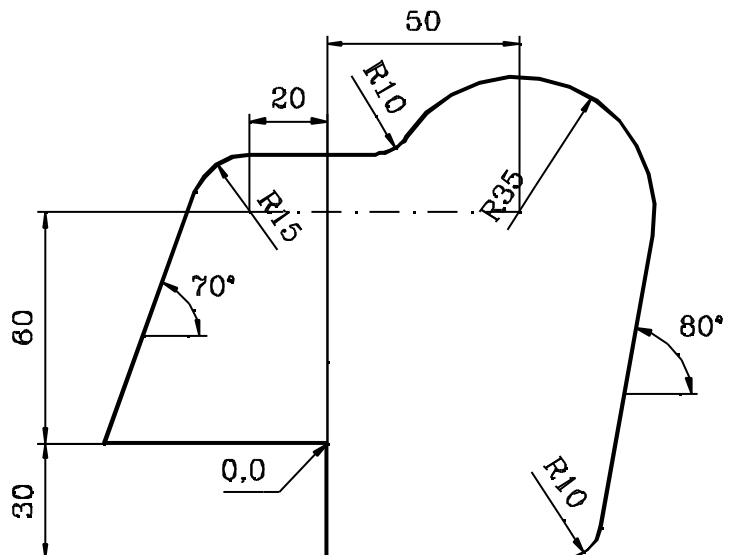
Programar la trajectòria de la figura en el sentit indicat, partint de la coordenada 0,0 i deixant de banda tota la programació de característiques tecnològiques. Totes les connexions entre dues entitats són tangents. (Es demana únicament la programació geomètrica). Utilitza tres decimals en les operacions. Es programarà en coordenades absolutes.



G00 X0 Y0  
G...

### PROBLEMA 14.3

Programar la trajectòria de la figura en el sentit indicat, partint de la coordenada 0,0 i deixant de banda tota la programació de característiques tecnològiques. Totes les connexions entre dues

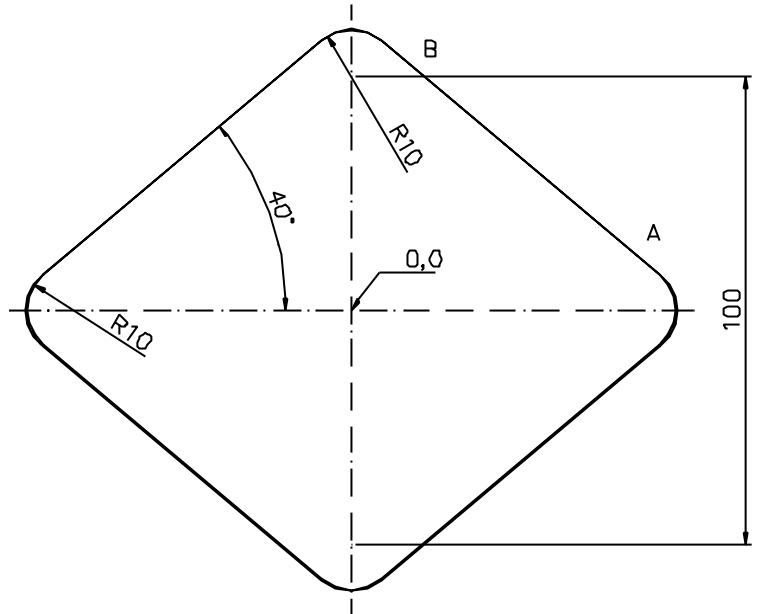


entitats són tangents. (Es demana únicament la programació geomètrica).

Utilitza tres decimals en les operacions. Es programarà en coordenades absolutes.

#### PROBLEMA 14.4

Per realitzar la programació de la peça de la figura manquen les dades de les coordenades dels punts A i B. Es demana que calculis aquestes coordenades considerant que el 0,0 està en la intersecció dels eixos de simetria.

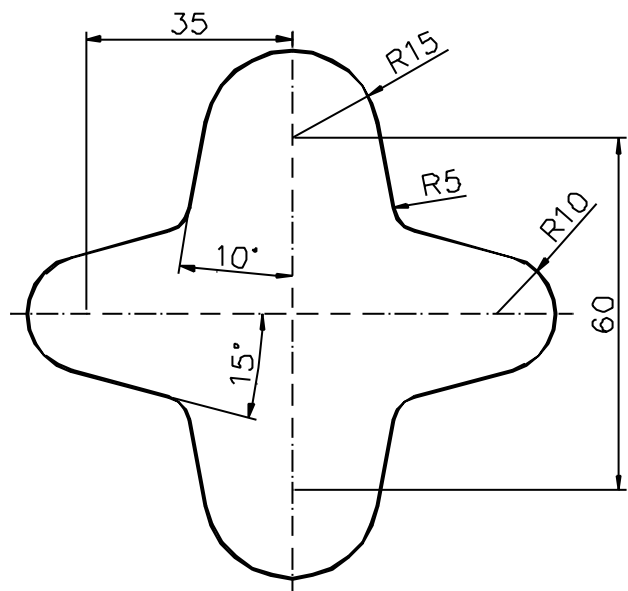


#### PROBLEMA 14.5

Per realitzar la programació de la peça de la figura manquen les dades de les coordenades dels punts.

Es demana

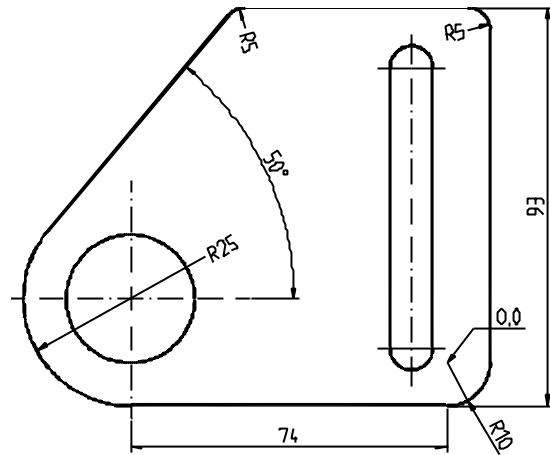
- Calcular aquestes coordenades considerant que el 0,0 està en la intersecció dels eixos de simetria.
- El programa de contornejat de la peça



### PROBLEMA 14.6

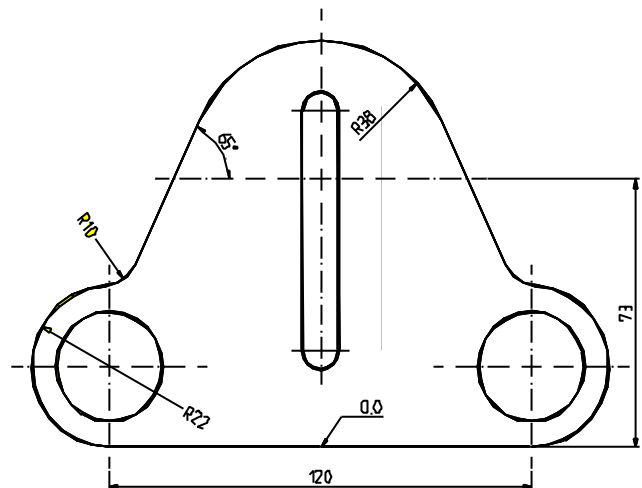
Ompli les dades que falten en el programa de la trajectòria exterior de la figura. El programa s'ha realitzat en el sentit horari.

```
G00 X0 Y  
G01 X-74  
G02 X Y I19.151 J-16.070  
G01 X Y  
G X-47.245 Y83 I 0 J-5  
G01 X Y83  
G02 X10 Y78 I J0  
G X10 Y0  
G02 X0 Y I0 J10
```



### PROBLEMA 14.7

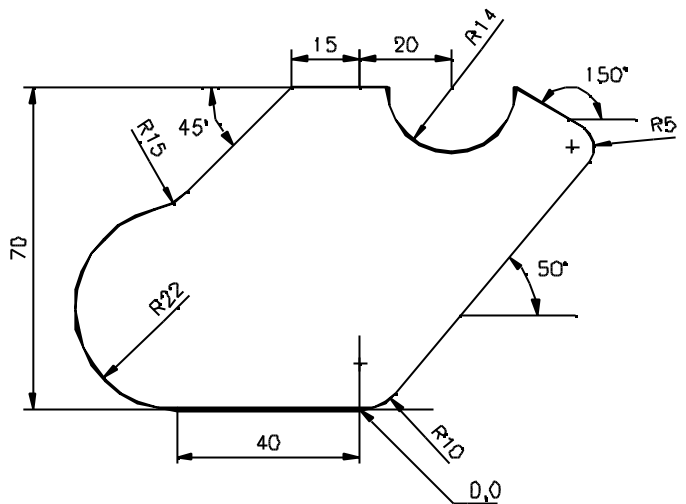
Programar la trajectòria de la figura en el sentit horari, partint del punt indicat i deixant de banda tota la programació de característiques tecnològiques. Es demana únicament la programació geomètrica. Utilitza tres decimals en les operacions. Es programarà en coordenades absolutes. (Com que la peça es simètrica, amb la meitat del programa n'hi ha prou).



```
G00 X0 Y0  
G01 X  
G X Y R22  
G X Y R10  
G X Y  
G02 X Y R38
```

### PROBLEMA 14.8

Programar la trajectòria de la figura en el sentit horari, partint de la coordenada 0,0 i deixant de banda tota la programació de característiques tecnològiques. Es demana únicament la programació geomètrica. Utilitza tres decimals en les operacions. Es programarà en coordenades absolutes. El control no entén la instrucció R, en la programació de arcs.



G00 X0 Y0

G...

### PROBLEMA 14.9

Programar la trajectòria de la figura en el sentit antihorari, partint del punt indicat i deixant de banda tota la programació de característiques tecnològiques. Es demana únicament la programació geomètrica. Utilitza tres decimals en les operacions. Es programarà en coordenades absolutes. El control no entén la instrucció R, en la programació de arcs.

