목차

1. 이전에 사용하던 함수들을 간단하게 호환시켜 사용 가능한가요? 1
2. 예시 - 모션컨트롤러별 속도 패턴 설정 함수 1
    Pulse Motion Type 1
    Network Motion Type 1
    EtherCAT Motion Type 1

서로 다른 커미조아 제품간 API의 유사성과 차이점

× 한 제품군에 대한 커미조아 API를 사용하다 다른 커미조아 제품군의 API를 이용해 개발하려고 할 때 API 함수가 어느정도 차이가 생기는지에 대한 안내페이지입니다.

---

1. 이전에 사용하던 함수들을 간단하게 호환시켜 사용 가능한가요?

- 함수의 접두어들만 바꿔주는 것과 같이 간단한 방법으로 기존 개발한 SW를 재사용하기는 어렵습니다.
- 커미조아 API는 사용하는 제품군에 따라 API와 SW 셋업을 변화시켜 사용해야 하는데, API의 함수가 추가/제거되거나 보드의 특수성에 따라 유사한 함수더라도 파라미터가 변할 수 있습니다.
- 다만, 전체 함수군이 최대한 유사하게 동작하게끔 설계되어있어 한 제품의 함수군을 사용해보셨다면 다른 제품의 함수군은 쉽게 이해 및 사용 가능합니다.

---

2. 예시 - 모션컨트롤러별 속도 패턴 설정 함수

Pulse Motion Type

```
long cmmCfgSetSpeedPattern(long Axis, long SpeedMode, long WorkSpeed,
long Accel, long Decel)
```

Network Motion Type

```
long cmxCfgSetSpeedPattern(long BoardId, long Axis, long SpeedMode,
double Work, double Acc, double Dec, double Ini, double End)
```

- 펄스모션에서 Board ID, Init Speed, End Speed 파라미터 추가됨

EtherCAT Motion Type

> ```
> CmdIdx ecmSxCfg_SetSpeedPatt(int NetID, int Axis, int SpeedMode,
> double VIni, double VEnd, double VWork, double Acc, double Dec, int
> *ErrCode)
> ```
>
> - 네트워크 모션에서 Net ID, 파라미터 순서, 에러코드, CmdIDX 관련 내용이 추가됨.

From:
http://comizoa.co.kr/info/ - **-**

Permanent link:
http://comizoa.co.kr/info/doku.php?id=faq:downloadandsetup:common:18_difference_btw_products

Last update: **2024/07/08 18:23**