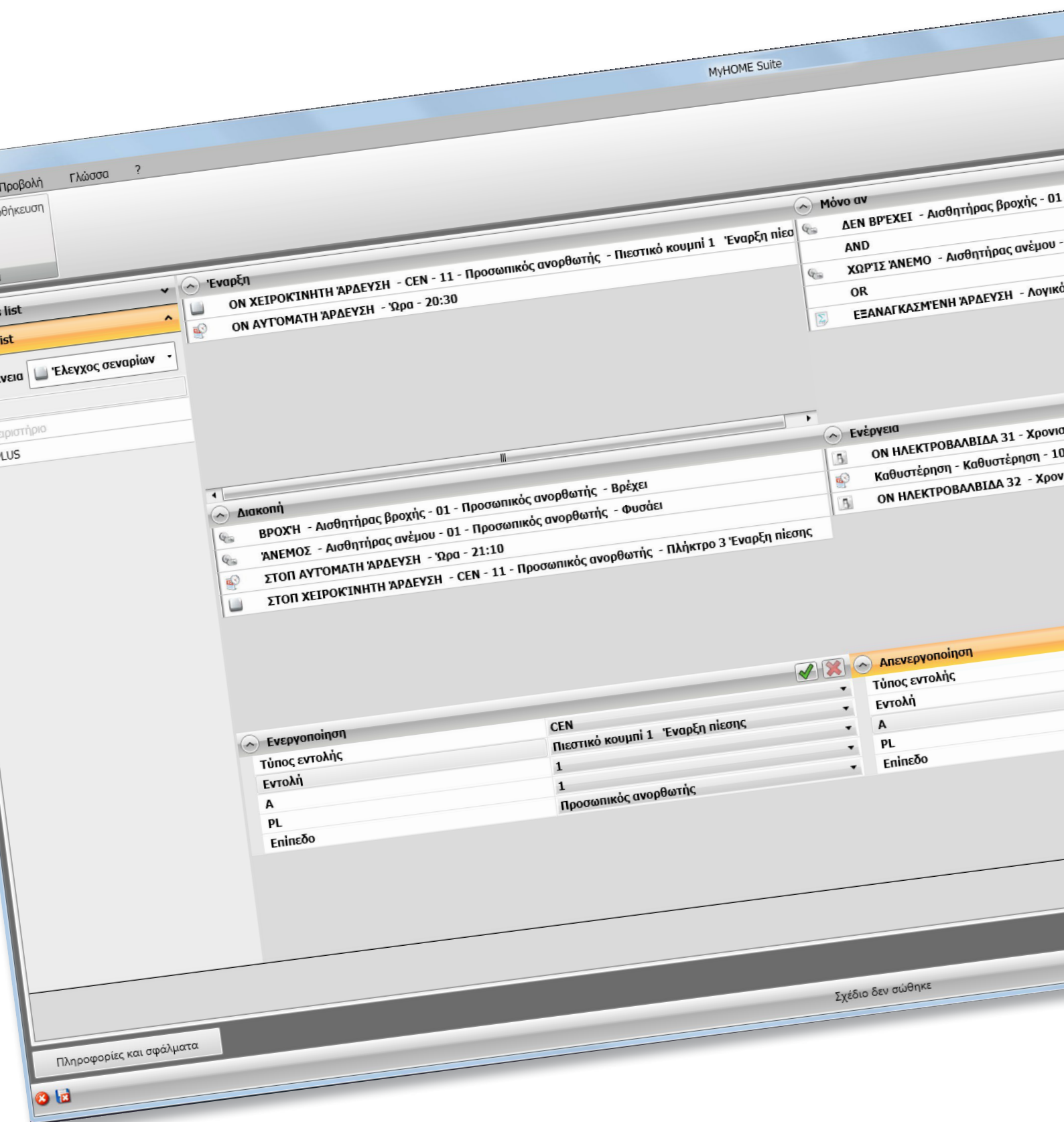
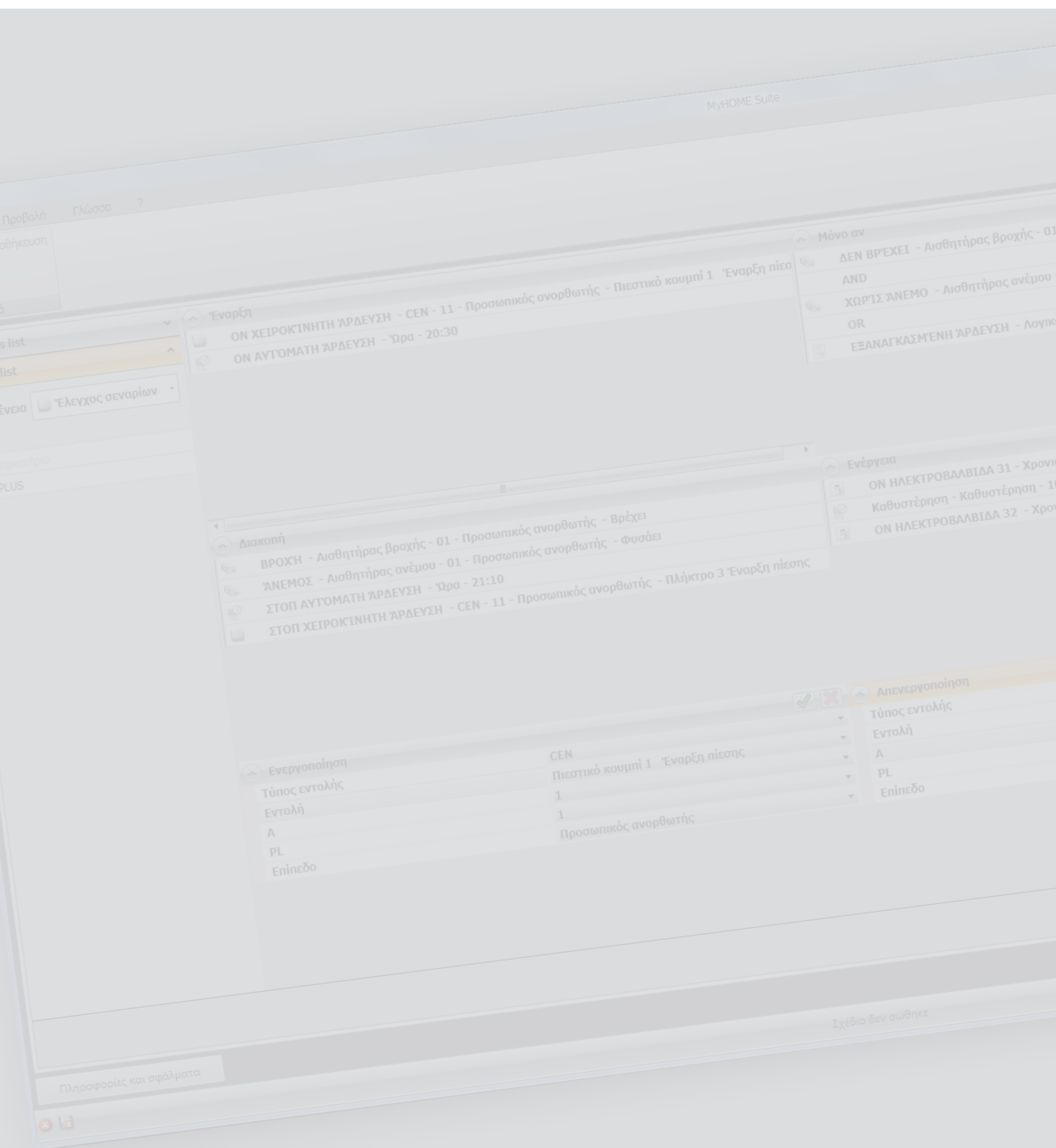






Περιεχόμενα

Για έναρξη	4
Διάδραση με το σύστημα	4
Διαμόρφωση του συστήματος	5
Αποστολή διαμόρφωσης	6
Λήψη διαμόρφωσης	7
Ενημέρωση firmware	8
Αίτηση πληροφοριών συσκευής	8
Αρχική οθόνη	9
Διαμόρφωση έργου	10
Γενικές παράμετροι	10
Παράμετροι συστήματος	15
Σενάρια	16
Οθόνη σεναρίων	16
Δημιουργία Σεναρίου	17
Αντικείμενα	21
Κατάσταση σεναρίων	47

Για έναρξη

Σε αυτό το βιβλίο θα μάθετε πώς να ρυθμίσετε τα σενάρια MH202 Προγραμματιστής συσκευής.

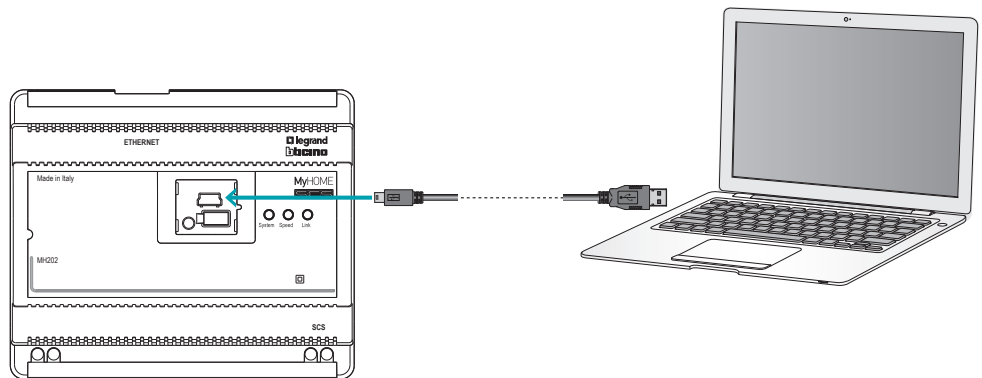
Διάδραση με το σύστημα

Για την εκτέλεση [Αποστολή](#), [Λήψη διαμόρφωσης](#), [Ενημέρωση firmware](#) και [Αίτηση πληρ. συσκευής](#), καταρχήν θα πρέπει να συνδέσετε το σύστημα σε ένα PC και να βεβαιωθείτε ότι η επιλεγμένη θύρα είναι η σωστή.

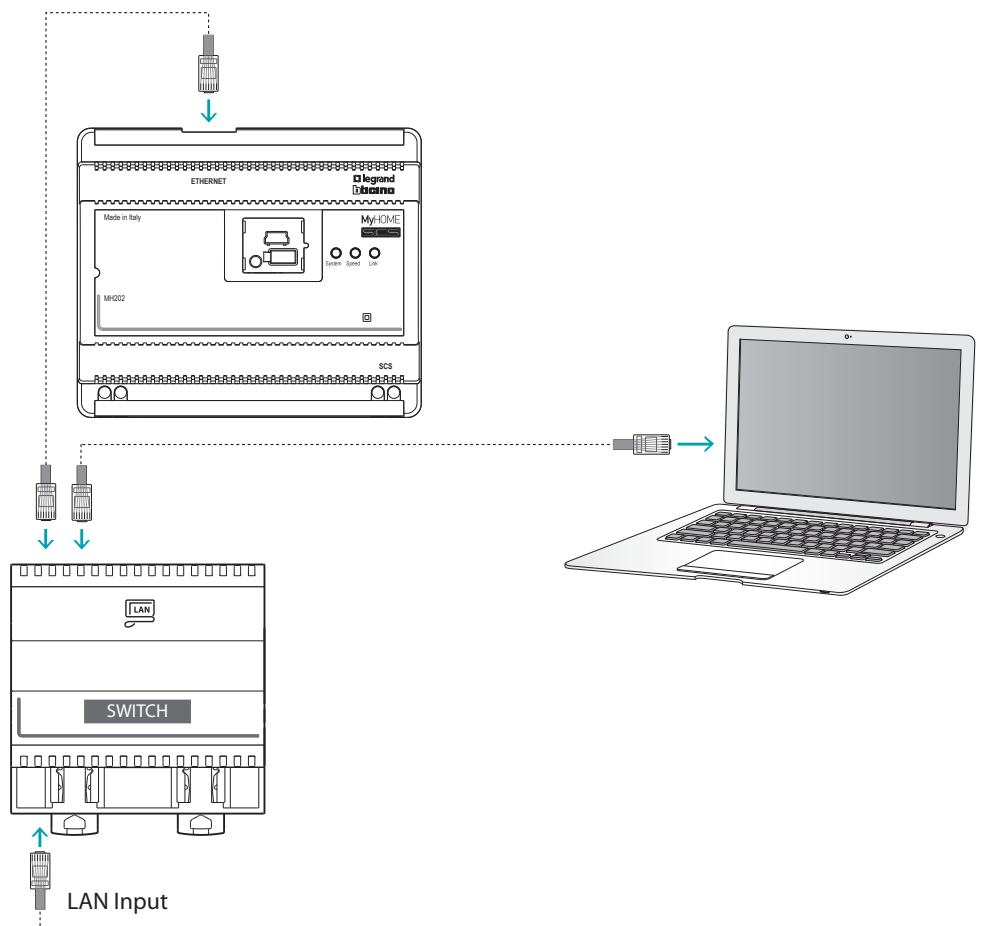
Συνδέστε το Web Server στο PC χρησιμοποιώντας ένα καλώδιο USB-miniUSB ή διαμέσου ενός καλωδίου ethernet.

Για την πραγματοποίηση της σύνδεσης, το σύστημα μπορεί να συνδεθεί με το BUS.

ΣΥΝΔΕΣΗ USB

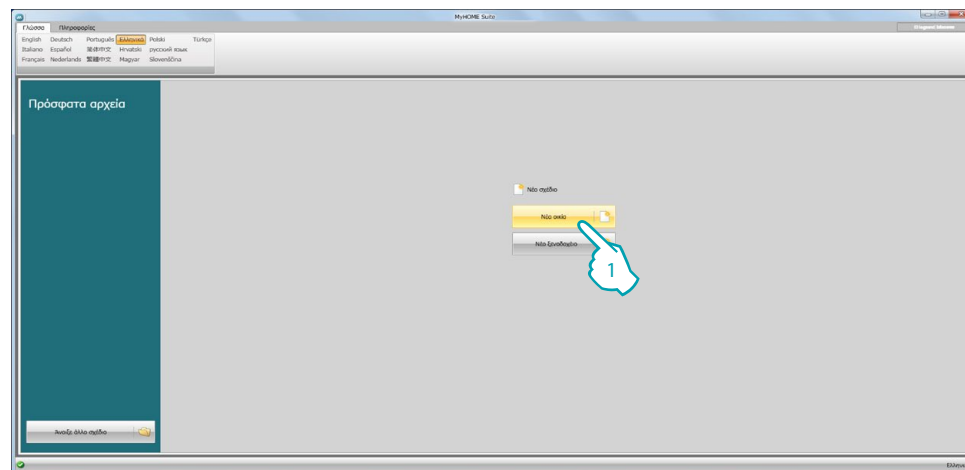


ΣΥΝΔΕΣΗ ETHERNET



Διαμόρφωση του συστήματος

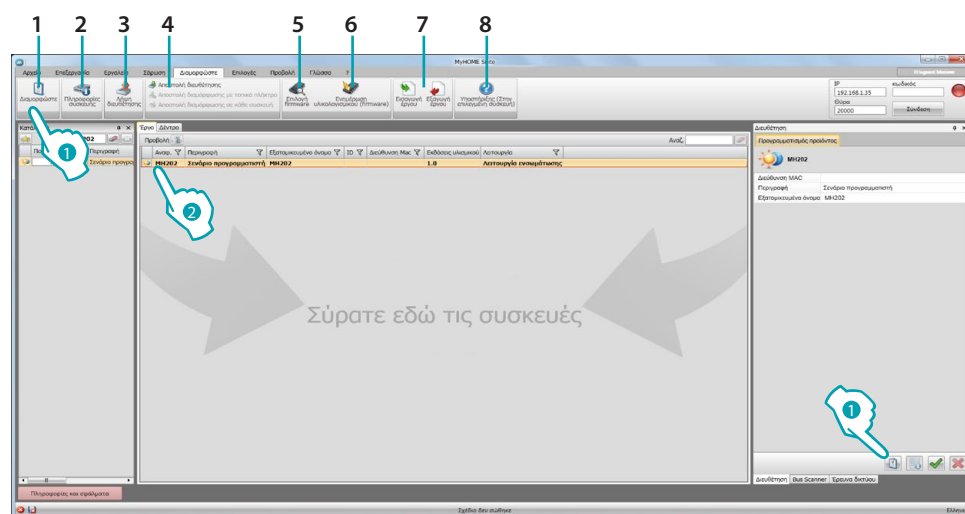
Για την διαμόρφωση του συστήματος μπορείτε να δημιουργήσετε ένα νέο έργο ή να αρχίσετε ένα προϋπάρχον, να το μετατρέψετε και να το επαναποστείλετε στο σύστημα.



1. Κάντε κλικ για είσοδο στο τμήμα του λογισμικού για τη διαμόρφωση ενός συστήματος για ένα νέο σπίτι

Μενού αρχείου

Για την εκτέλεση αυτών των διαμορφώσεων στην περιοχή Διαμορφώστε του λογισμικού, διαμέσου μερικών πλήκτρων που είναι αφιερωμένα στην διαχείριση του συστήματος:



1. Ανοίγει την ειδική περιοχή διαμόρφωσης του συστήματος
2. Αίτηση πληροφοριών συσκευής
3. Λήψη της διαμόρφωσης του συνδεδεμένου συστήματος
4. Αποστολή της διαμόρφωσης του συνδεδεμένου συστήματος
5. Επιλογή ενός firmware για το σύστημα
6. Αναβάθμιση του firmware (εμφανίζεται μόνο αφού επιλέξετε ένα firmware)
7. Εισαγωγή έργου
Εξαγωγή έργου
Για την εισαγωγή ή εξαγωγή του έργου διαμόρφωσης που δημιουργήσατε στην ειδική περιοχή, επιλέξτε το σύστημα και πατήστε στο σχετικό πλήκτρο.
8. Ανοίγει την Βοήθεια που αναφέρεται στο επιλεγμένο σύστημα
Για διάδραση με το επιλεγμένο σύστημα, επιλέξτε το και πατήστε τα σχετικά πλήκτρα σε σχέση με την λειτουργία που θέλετε να εκτελέσετε.
Για να μεταβείτε στην ειδική περιοχή διαμόρφωσης της συσκευής, κάντε κλικ στην επιλογή **Διαμορφώστε** (1), ή κάντε διπλό κλικ στη συσκευή (2)

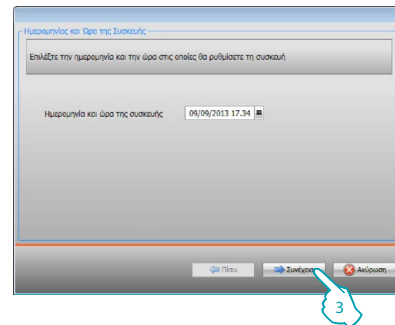
Αποστολή διαμόρφωσης

Μετά την ολοκλήρωση και την αποθήκευση ο προγραμματισμός είναι απαραίτητος για να στείλετε τη διαμόρφωση των συσκευών.

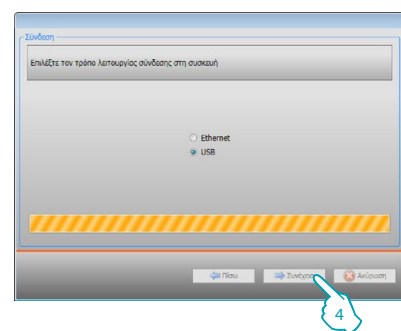
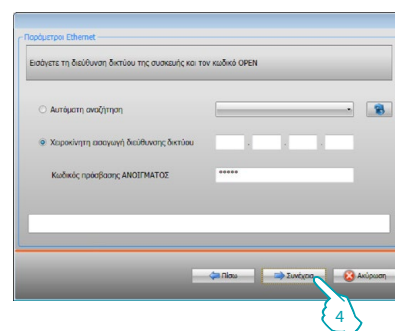
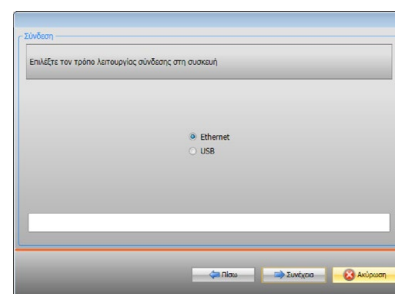
Εκτέλεση:

1. Σύνδεση του συστήματος σε ένα PC διαμέσου Ethernet ή USB.
2. Στην μπάρα εργαλείων **Διαμόρφωση** επιλέξτε την επιλογή **Αποστολή διαμόρφωσης**.

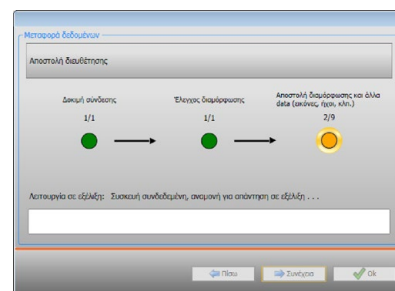
Εμφανίζεται η οθόνη στην οποία μπορείτε να ρυθμίσετε την ημερομηνία και ώρα.



3. Επιλέγοντας **Συνέχεια** θα μπορείτε να επιλέξετε την λειτουργία σύνδεσης ανάμεσα στο σύστημα και το PC:



4. Επιλέγοντας **Συνέχεια** η διαμόρφωση μεταφέρεται στο MyHOME_Screen.

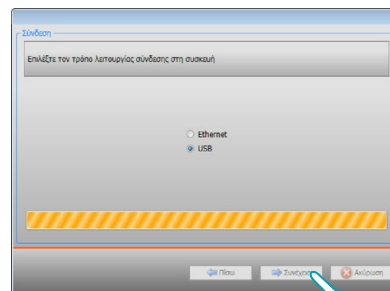
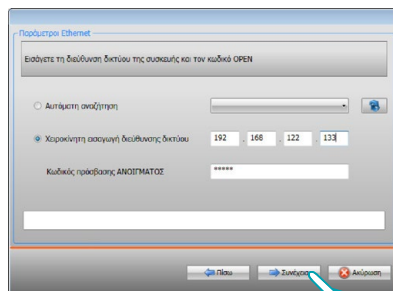
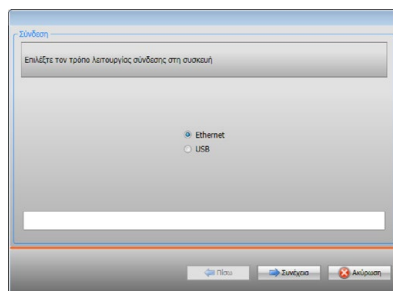


Λήψη διαμόρφωσης

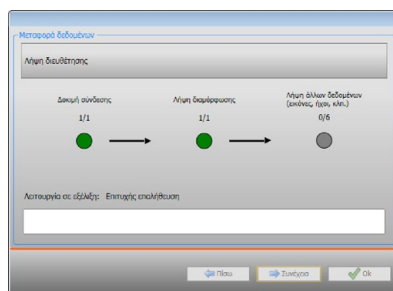
Επιτρέπει να λάβετε τις ρυθμίσεις διαμόρφωσης στη συσκευή. Όταν ανακτηθεί μπορείτε να την επεξεργαστείτε και να την αποθηκεύσετε σε ένα αρχείο ή να το στείλετε πίσω στη συσκευή.

Εκτέλεση:

1. Σύνδεση του συστήματος σε ένα PC διαμέσου Ethernet ή USB.
2. Στην μπάρα εργαλείων "Σύστημα" επιλέξτε την επιλογή **Λήψη διαμόρφωσης**.
3. Επιλέγει την λειτουργία σύνδεσης ανάμεσα στο σύστημα και το PC:



4. Επιλέγοντας **Εμπρός** εκκινείται η διαδικασία λήψης της διαμόρφωσης



Ενημέρωση firmware

Επιτρέπει την εκτέλεση της ενημέρωσης του firmware του συστήματος.

Εκτέλεση:

- Συνδέσεις του συστήματος από ένα PC.
- Επιλογή από το μενού συστήματος **Διαμόρφωση** και της επιλογής **Επιλογή ενός firmware**.

Προβάλλεται ένα παράθυρο για να αναζητήσετε το φάκελο που περιέχει το firmware αρχείο με την επέκταση. fwz.

- Επιλέξτε το αρχείο και πατήστε **Άνοιγμα** για συνέχεια.
- Επιλέξτε την επιλογή **Ενημέρωση firmware** για συνέχεια.

Για τις διαδικασίες σύνδεσης δείτε την παράγραφο [Αποστολή Διαμόρφωσης](#).

Αίτηση πληροφοριών συσκευής

Επιτρέπει την προβολή μερικών πληροφοριών σχετικών με τη συσκευή που είναι συνδεδεμένη με το PC.

Εκτέλεση:

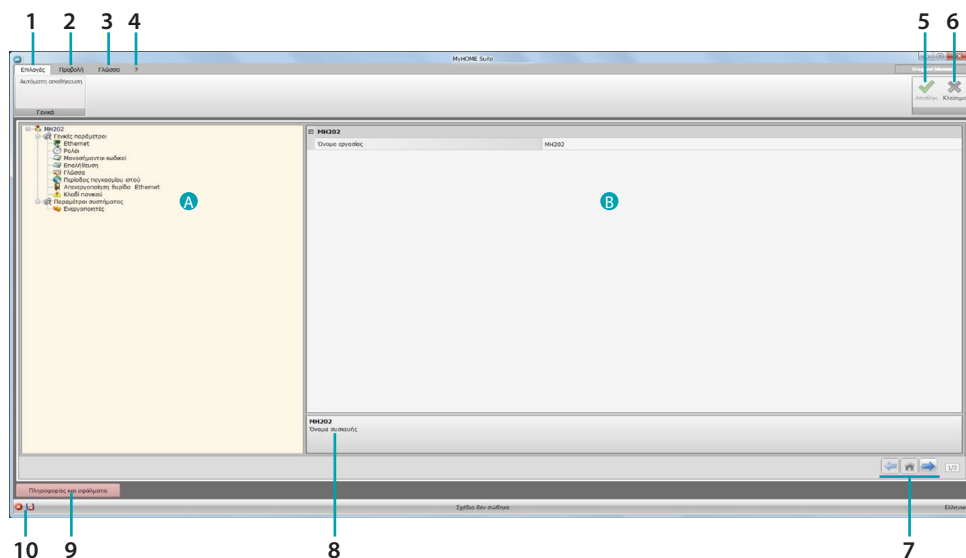
- Συνδέσεις του συστήματος από ένα PC.
- Επιλέξτε από το μενού **Διαμόρφωση** την επιλογή **Πληροφορίες συσκευής**.

Για τις διαδικασίες σύνδεσης δείτε την παράγραφο [Αποστολή Διαμόρφωσης](#).

Πατώντας Εμπρός προβάλλεται μια οθόνη όπου υπάρχουν τα χαρακτηριστικά του υλικού και του λογισμικού της συσκευής.

Αρχική οθόνη

Κατά την εισαγωγή του προγράμματος εμφανίζεται μια αρχική οθόνη στην οποία υφίστανται όλοι οι παράμετροι διαμόρφωσης. Η οθόνη ουσιαστικά αποτελείται από 2 ζώνες: στην αριστερή ζώνη (A) υπάρχουν οι παράμετροι και οι λειτουργίες προς διαμόρφωση που οργανώνονται σε μια δομή δέντρου. Με βάση την επιλογή που πραγματοποιείται, στην ζώνη δεξιά (B) προβάλλονται τα πεδία με τα δεδομένα προς επιλογή ή εισαγωγή.



1. Επιλογές.



Αυτόματη αποθήκευση

2. Προβολή.



Εμφάνιση/απόκρυψη διαμορφούμενων αντικειμένων



Προβάλλει/κρύβει την ζώνη Πληροφορίες και σφάλματα



Ξαναφέρει στις ρυθμίσεις του default

3. Γλώσσα.

Επιλογή της γλώσσας διεπαφής του software

4. Προβάλλει τις εικόνες του Help (Εγχειρίδιο Software) συστήματος ? και πληροφοριών στο λογισμικό i.

5. Αποθήκευση του έργου.

6. Επιστροφή στην Γενική περιοχή.

7. Πλήκτρο μετατόπισης ανάμεσα στις σελίδες.



Μετακίνηση ανάμεσα στις σελίδες διαμόρφωσης



Μετακίνηση στην αρχική σελίδα

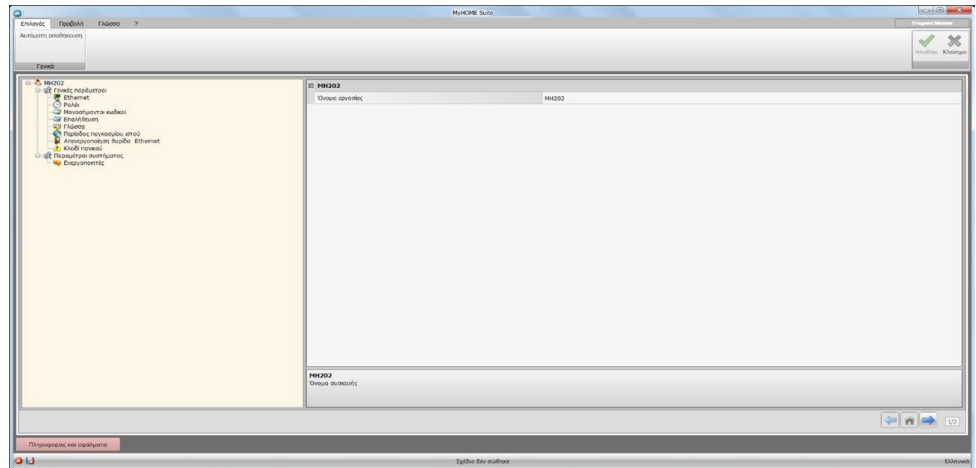
8. Περιγραφή λειτουργιών.

9. Ανοίγει την ζώνη στην οποία προβάλλονται τα μηνύματα και οι πληροφορίες ή σφάλματα.

10. Εμφάνιση και αποθήκευση διαδρομή του αρχείου όπου αποθηκεύεται.

Διαμόρφωση έργου

Σε αυτή την ενότητα μπορείτε να ρυθμίσετε τις παραμέτρους της συσκευής και στη συνέχεια, χρησιμοποιώντας το κουμπί  να εισαγάγετε τα σενάρια δημιουργίας οθόνη.



Εισάγετε στις διάφορες ζώνες τα δεδομένα διαμόρφωσης.

Γενικές παράμετροι

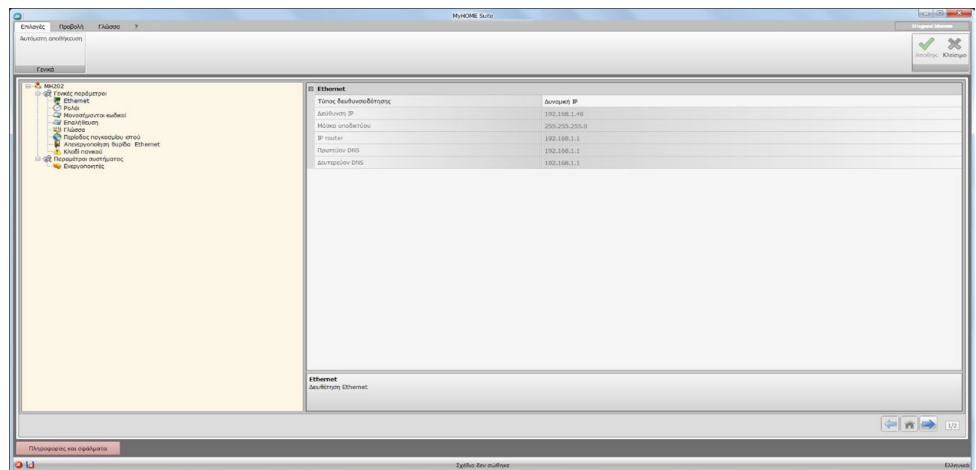
Σε αυτή την παράγραφο διαμορφώνονται οι τεχνικές παράμετροι για την σύνδεση στο δίκτυο.

Ethernet

Σε αυτή την οθόνη είναι δυνατή η εισαγωγή των παραμέτρων σύνδεσης στο δίκτυο Ethernet.



Πριν από την μετατροπή των τιμών default, επικοινωνήστε με τον διαχειριστή του δικτύου. Λανθασμένες τιμές πέρα από το να καθιστούν την υπηρεσία ενεργή, μπορούν να προξενήσουν δυσλειτουργίες στην επικοινωνία άλλες συσκευές του δικτύου.

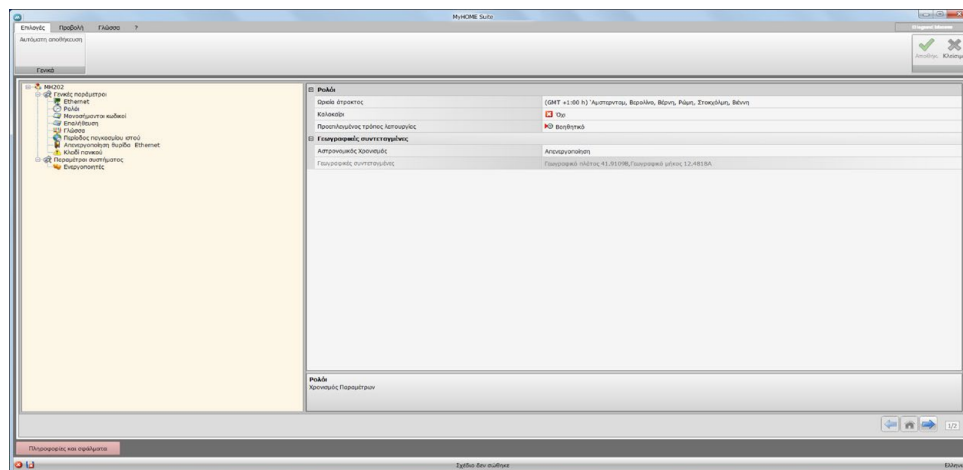


Διαμόρφωση:

- **Τύπος διεύθυνσης:** επιλέξτε αν η διεύθυνση είναι σταθερού τύπου (σε αυτή την περίπτωση είναι αναγκαία η εισαγωγή των παραμέτρων που αναγράφονται στην συνέχεια), ή δυναμικού τύπου DHCP.
- **Διεύθυνση IP και Subnet mask:** εισάγετε τις τυπικές παραμέτρους των δικτύων με πρωτόκολλο TCP/IP, που είναι αναγκαίοι για τον εντοπισμό του συστήματος στο εσωτερικό του τοπικού δικτύου.
- **IP router:** εισάγετε την διεύθυνση IP του εν λόγω router.
- **Πρωτεύον DNS και Δευτερεύον DNS:** θα πρέπει να εισάγετε την ίδια διεύθυνση IP του δρομολογητή.

Ρολόι

Σε αυτή την οθόνη είναι δυνατή η εισαγωγή παραμέτρων για την διαχείριση του ωραρίου στο οποίο αναφέρονται η συσκευή και το σύστημα.



Διαμόρφωση Ρολόι:

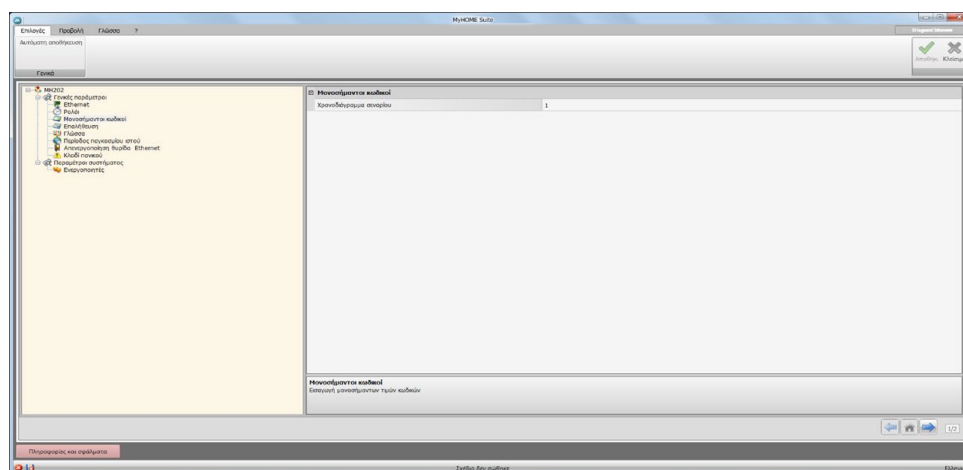
- **Ωριαία άτρακτος:** εισάγετε την τοπική ώρα ζώνης.
- **Καλοκαίρι:** εισάγετε την τοπική ζώνη ώρας..
- **Προεπιλεγμένος τρόπος λειτουργίας:** Προσδιορίστε αν το σύστημα είναι "Master" του ωριαίου συγχρονισμού του συστήματος, δηλαδή αν όλο το εσωτερικό ρολόι θα χρησιμοποιηθεί στο σύστημα MyHOME ως σημείο αναφοράς για την ώρα.

Διαμόρφωση Γεωγραφικών συντεταγμένων:

- **Αστρονομικός Χρονισμός:** ενεργοποιεί / απενεργοποιεί το αστρονομικό ρολόι.
- **Γεωγραφικές συντεταγμένες:** ρυθμίζει τις γεωγραφικές συντεταγμένες του τόπου όπου βρίσκεται η συσκευή.

Μονοσήμαντοι κωδικοί

Σε αυτή την οθόνη είναι δυνατή η διαμόρφωση του αναγνωριστικού του gateway.

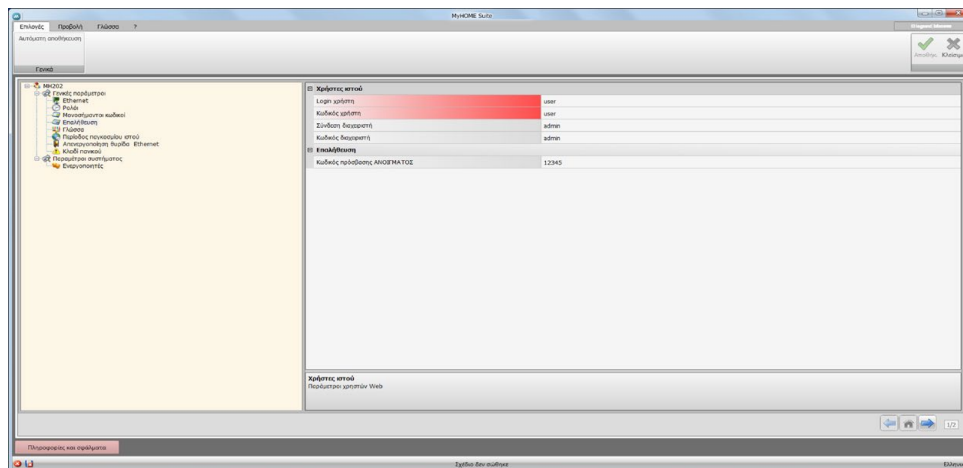


Διαμόρφωση:

- **Σενάριο προγραμματιστή:** εισάγετε έναν μοναδικό αριθμό ταυτοποίησης για τον προγραμματιστή σενάριο.

Επαλήθευση

Σε αυτή την οθόνη θα πρέπει να εισάγετε το όνομα και τον κωδικό πρόσβασης που θα χρησιμοποιηθεί για την ταυτοποίηση του χρήστη, την αδειοδότηση και την πρόσβαση σε υπηρεσίες που προσφέρονται από την επιλεγμένη συσκευή.



Διαμόρφωση Χρηστών διαδικτύου:

- **Login χρήστη και κωδικός χρήστη:** εισάγετε το όνομα χρήστη και τον κωδικό πρόσβασης σας για να αποκτήσετε πρόσβαση σε ιστοσελίδες σε κατάσταση ενός χρήστη (απαιτείται για να αλλάξετε τον προεπιλεγμένο κωδικό χρήστη).
- **Σύνδεση Διαχειριστή και Κωδικός Διαχειριστή:** εισάγετε το όνομα χρήστη και τον κωδικό πρόσβασης σας για να αποκτήσετε πρόσβαση σε ιστοσελίδες σε λειτουργία διαχειριστή (θα πρέπει να αλλάξετε τον προεπιλεγμένο κωδικό πρόσβασης διαχειριστή), σε αυτή την κατάσταση είναι ενεργοποιημένες επίσης τις σελίδες διαμόρφωσης..

Διαμόρφωση Επαλήθευση:

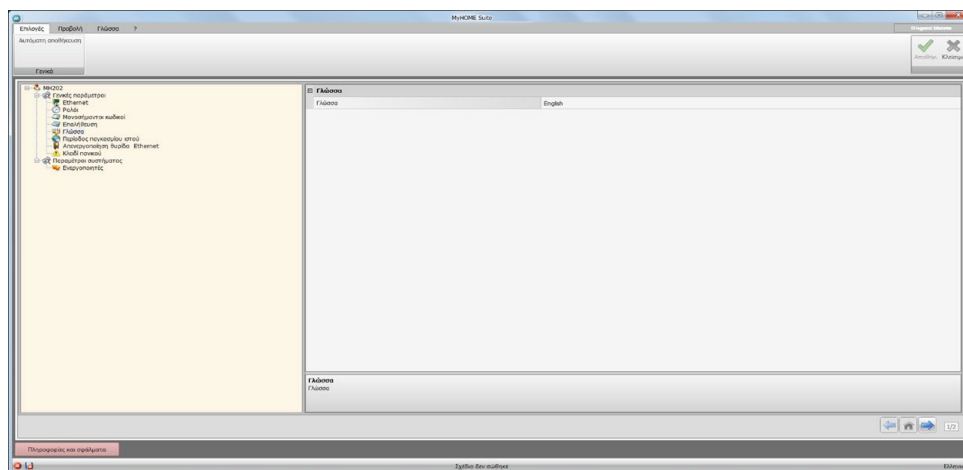
- **Κωδικός πρόσβασης ΑΝΟΙΓΜΑΤΟΣ:** εισάγετε τον κωδικό πρόσβασης για την αποστολή ανοικτής διαμόρφωσης, λαμβάνουν διαμόρφωση, αναβάθμιση firmware και πληροφορίες συσκευής.



Προσοχή: Ο προεπιλεγμένος κωδικός πρόσβασης OPEN συσκευών είναι 12345

Γλώσσα

Σε αυτή την οθόνη είναι δυνατή η επιλογή της γλώσσας για τις σελίδες web του ελέγχου διαχείρισης από απόσταση του συστήματος.

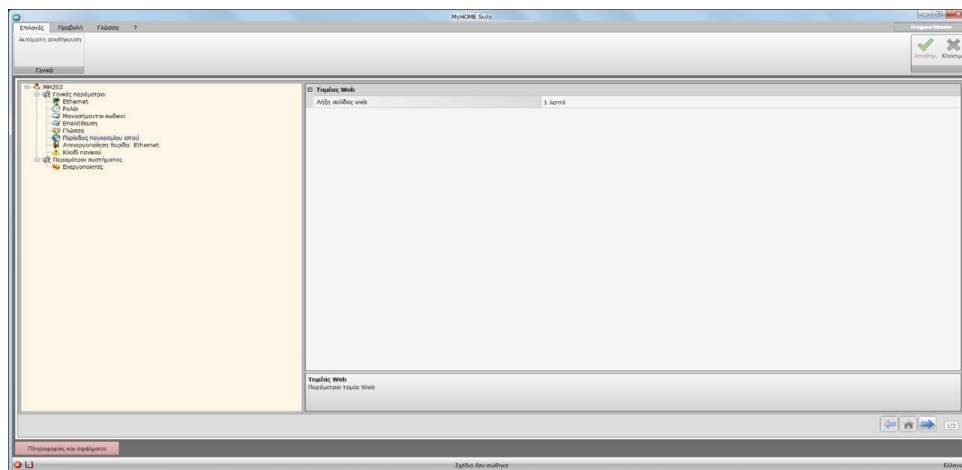


Διαμόρφωση

- **Γλώσσα:** επιλογή της γλώσσας στην οποία θα προβληθούν οι σελίδες web.

Τμήμα web

Σε αυτή την οθόνη είναι δυνατός ο καθορισμός της αδράνειας στην ιστοσελίδα μετά το πέρας της οποίας το σύστημα επαναφέρει τον χρήστη στην σελίδα αναγνώρισης.

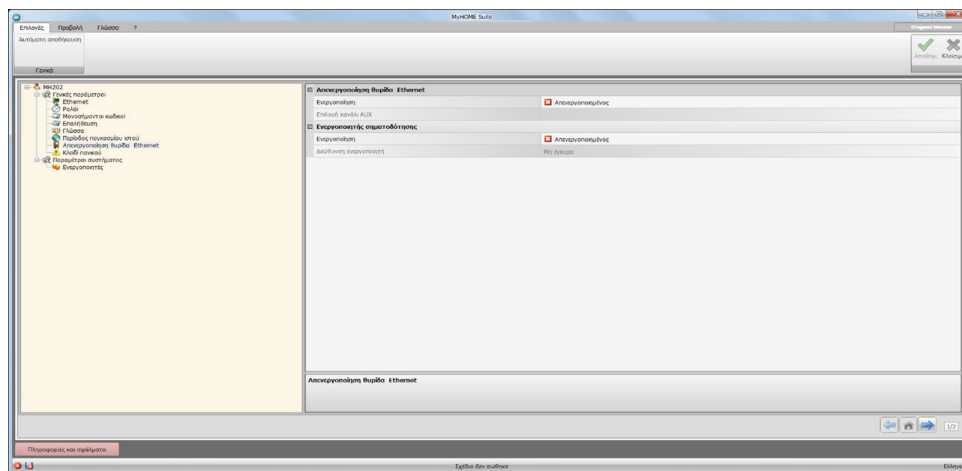


Διαμόρφωση::

- **Λήξη σελίδας web:** επιλέξτε ανάμεσα από τα 1, 2, 5 ή 15 λεπτά της διάρκειας της περιόδου.

Απενεργοποίηση θυρίδας Ethernet

Σε αυτή την οθόνη μπορείτε να απενεργοποιήσετε τη σύνδεση Ethernet με τη συσκευή



Διαμόρφωση απενεργοποίησης θύρας Ethernet:

- **Ενεργοποίηση:** ενεργοποιεί / απενεργοποιεί τη δυνατότητα να ενεργοποιήσετε / απενεργοποιήσετε τη θύρα Ethernet της συσκευής από το σύστημα με μια εντολή AUX.
- **Επιλογή καναλιού AUX:** επιλέξτε το βοηθητικό κανάλι στο οποίο θα στείλετε την εντολή για να απενεργοποιήσετε τη θύρα Ethernet.

Διαμόρφωση ενεργοποιητή σηματοδότησης:

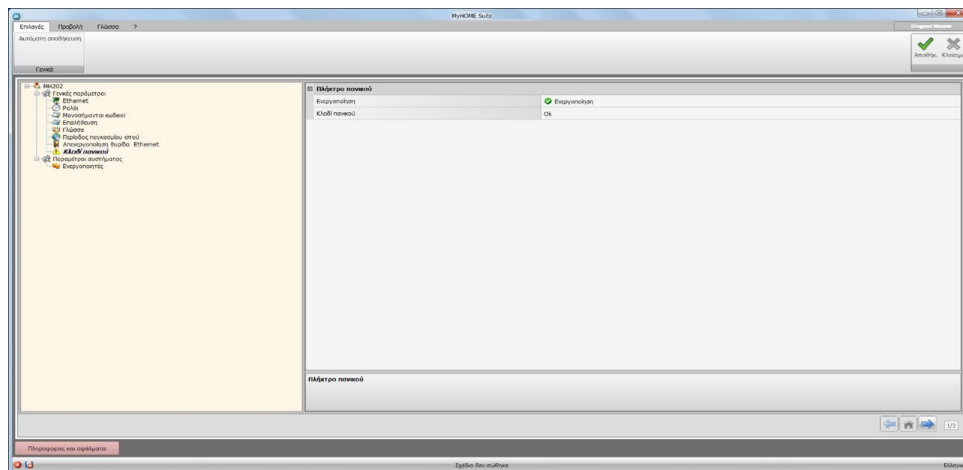
- **Ενεργοποίηση:** ενεργοποίηση / απενεργοποίηση του σήματος του ενεργοποιητή
- **Διεύθυνση Ενεργοποιητή:** επιλέξτε τον ενεργοποιητή που θα παρέχει την κατάσταση της σύνδεσης Ethernet, αναμένο = σύνδεση ενεργοποιημένη, σβηστό = απενεργοποιημένη σύνδεση



Προσοχή: τόσο το κανάλι AUX και ο επιλεγμένος ενεργοποιητής, δεν πρέπει να χρησιμοποιείται για άλλες λειτουργίες επί του συστήματος

Πλήκτρο πανικού

Σε αυτή την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε τις παραμέτρους του κουμπιού πανικού που εκτελεί μια εντολή που σας επιτρέπει να κλειδώσετε την ακολουθία των ενεργειών όλων των σεναρίων λειτουργίας και έναρξης των νέων σεναρίων.

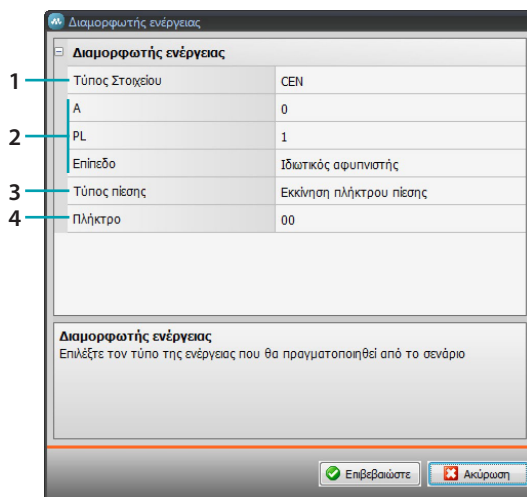


Προσοχή: πατώντας το πλήκτρο πανικού, παγώνει η εκτέλεση όλων των σεναρίων, στην συνέχεια όλα τα σενάρια που έχουν ήδη εκτελεστεί δεν υφίστανται αλλαγές, εκείνες που δεν έχουν ακόμη πραγματοποιηθεί δεν εμφανίζονται και οι ενέργειες που έχουν ξεκινήσει πριν από το πάτημα του κουμπιού πανικού, και να έχουν ένα χρονομετρημένο έλεγχο, θα τελειώσουν τον κύκλο τους.

Για να γίνει αυτό είναι αναγκαίο να αφαιρεθεί και να επανασυνδεθεί η τάση.

Διαμόρφωση

- **Ενεργοποίηση:** ενεργοποίηση / απενεργοποίηση το κουμπί πανικού.
- **Πλήκτρο Πανικού:** Κάντε κλικ στο κουμπί , για να ρυθμίσετε τις παραμέτρους του κουμπιού πανικού.



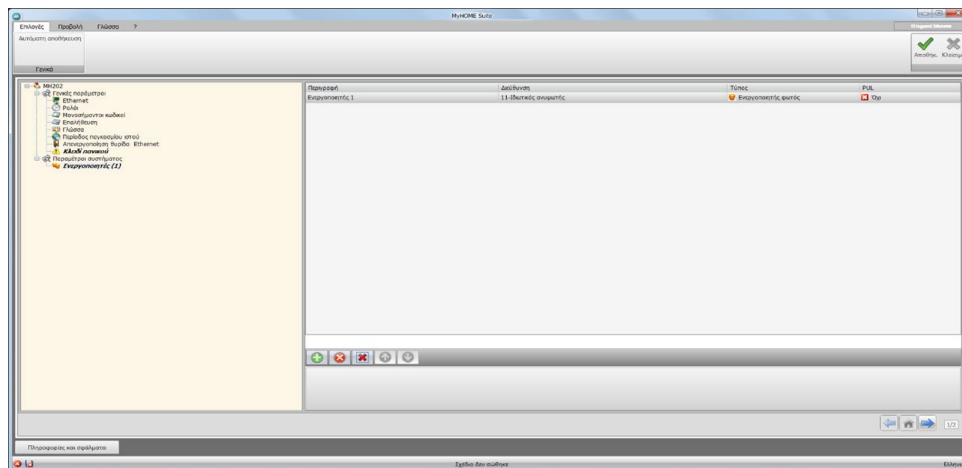
1. Επιλέξτε αν η εντολής είναι τύπου CEN ή CEN PLUS
2. Επιλέξτε τη διεύθυνση της εντολής (αν τύπου A CEN / PL, αν είναι τύπου CEN PLUS πληκτρολογήστε τον αριθμό 0-2047)
3. Επιλέξτε τι είδους πίεση θα ενεργοποιήσει την εντολή
4. Επιλέξτε τον αριθμό του κουμπιού που θα ενεργοποιήσει την εντολή

Παράμετροι συστήματος

Σε αυτή την οθόνη μπορείτε να ρυθμίσετε τις παραμέτρους του συστήματος.

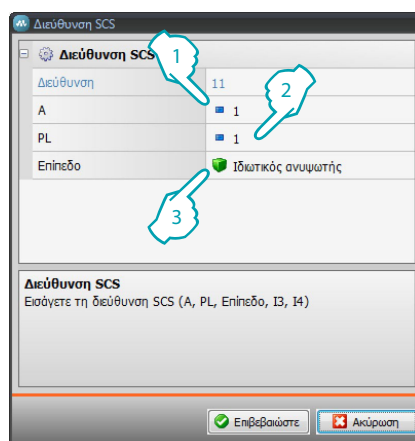
Ενεργοποιητές

Σε αυτή την οθόνη, για τη σωστή λειτουργία της συσκευής, θα πρέπει να εισάγετε τους ενεργοποιητές του συστήματος, εάν έχουν ρυθμιστεί ως PUL ή ροοστάτες.



-  Προσθήκη αντικειμένου
-  Κατάργηση αντικειμένου
-  Κατάργηση όλων των αντικειμένων
-  Μετακίνηση του αντικειμένου
-  Μετακίνηση του αντικειμένου σε

- **Περιγραφή:** Πληκτρολογήστε μια περιγραφή προσαρμοσμένη στον ενεργοποιητή.
- **Διεύθυνση:** επιλέξτε τη διεύθυνση του ενεργοποιητή



1. Εισάγετε την τιμή του διαμορφωτή του περιβάλλοντος A (0 - 10, GEN, AMB, GR).
2. Εισάγετε την τιμή του διαμορφωτή σημείου φωτός PL (ο αριθμός εξαρτάται από την λειτουργία).
3. Επιλέξτε αν το επίπεδο είναι ιδιωτικού Ανυψωτή ή τοπικού BUS, στην δεύτερη περίπτωση εισάγετε και τις τιμές I3, I4.
 - **Τύπος:** Επιλέξτε τον τύπο του ενεργοποιητή ανάμεσα από ενεργοποιητές, φώτα, Αυτοματισμό ενεργοποιητή, Dimmer 10 και Dimmer 100.
 - **PUL:** επιλέξτε αν ο μηχανισμός είναι τύπου PUL

Κάντε κλικ στο κουμπί για να εισάγετε τα σενάρια .

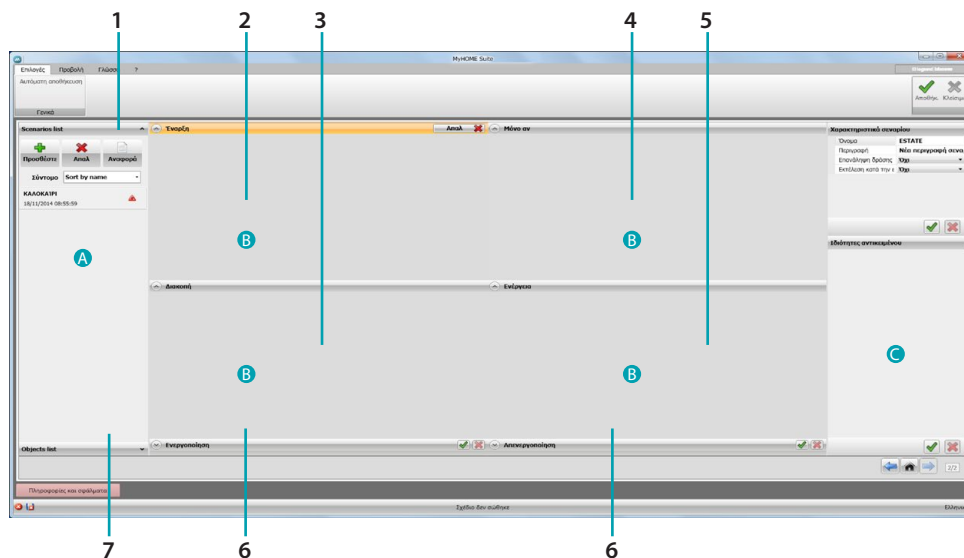
Σενάρια

Σε αυτή την ενότητα μπορείτε να δημιουργήσετε σενάρια περισσότερο ή λιγότερο περίπλοκα ενώπιον των προσωρινών γεγονότων ή γεγονότων που συμβαίνουν στο σύστημα.

Τα σενάρια που δημιουργήθηκαν στη διάθεση σας για την ενεργοποίηση σε μια [ιστοσελίδα](#).

Οθόνη σεναρίων

Η οθόνη είναι βασικά χωρίζεται σε τρεις βασικούς τομείς: στην περιοχή (A) μπορείτε να χειριστείτε τα σενάρια και να επιλέξετε τα αντικείμενα, σύρετέ τα στα πεδία (B) και ρυθμιστείτε τα σωστά (C) θα δημιουργήσουν το σενάριο.



1. Λίστα Σεναρίων

Scenarios list	Δείτε τα σενάρια που δημιουργήθηκαν
Προσθέστε	Προσθέστε
Απαλ	Απαλ
Αναφορά	Δημιουργεί ένα αρχείο .csv που αποθηκεύει όλες τις πληροφορίες του σεναρίου

2. Πεδίο εισαγωγής Έναρξη

Έναρξη	Σε αυτό το πεδίο μπορείτε να εισάγετε τα αντικείμενα για να καθορίσετε το συμβάν/αντα που θα ενεργοποιήσουν το σενάριο.
--------	---

3. Πεδίο εισαγωγής Διακοπή

Διακοπή	Σε αυτό το πεδίο μπορείτε να εισάγετε τα αντικείμενα για να καθορίσετε το συμβάν που θα μπλοκάρει την ακολουθία των ενεργειών στο Ενέργεια .
---------	---



Προειδοποίηση: τα ρυθμιζόμενα γεγονότα γεγονότα στο "Διακοπή" (Stop) παγώνουν την εκτέλεση του σεναρίου. Κατά συνέπεια οι ήδη εκτελεσμένες δράσεις δεν υφίστανται αλλαγή, εκείνες που θα πρέπει ακόμη να πραγματοποιηθούν δεν εμφανίζονται και οι δράσεις που έχουν ξεκινήσει πριν από την εντολή διακοπής και έχουν μια χρονομετρημένη εντολή, ωστόσο, θα τελειώσουν τον κύκλο τους. Μπορείτε να καθυστερήσει με την κατάσταση του "Έναρξη" (Start).

4. Πεδίο εισαγωγής Μόνο αν

Μόνο αν	Σε αυτό το πεδίο μπορείτε να εισάγετε τα αντικείμενα για να ορίσετε μια κατάσταση που αποτελεί περιορισμό για την εκτέλεση του σεναρίου.
---------	--

5. Πεδίο εισαγωγής Ενέργεια

Ενέργεια

Σε αυτό το πεδίο μπορείτε να εισάγετε τα αντικείμενα για να καθορίσετε τη δράση ή την αλληλουχία δράσεων προς εκτέλεση.

6. Ενεργοποίηση / Απενεργοποίηση

Ενεργοποίηση

Απενεργοποίηση

Για κάθε σενάριο, μπορείτε να ρυθμίσετε δύο κουμπιά σε ένα σύστημα αυτοματισμού ελέγχου που χειροκίνητα ενεργοποιούν και απενεργοποιούν την εκτέλεση, δηλαδή, ακόμη και αν η κατάσταση εκκίνησης συμβεί, το σενάριο δεν θα φύγει.

7. Λίστα Αντικειμένων

Objects list

Εμφάνιση των αντικειμένων που διαμοιράζονται σε οικογένειες

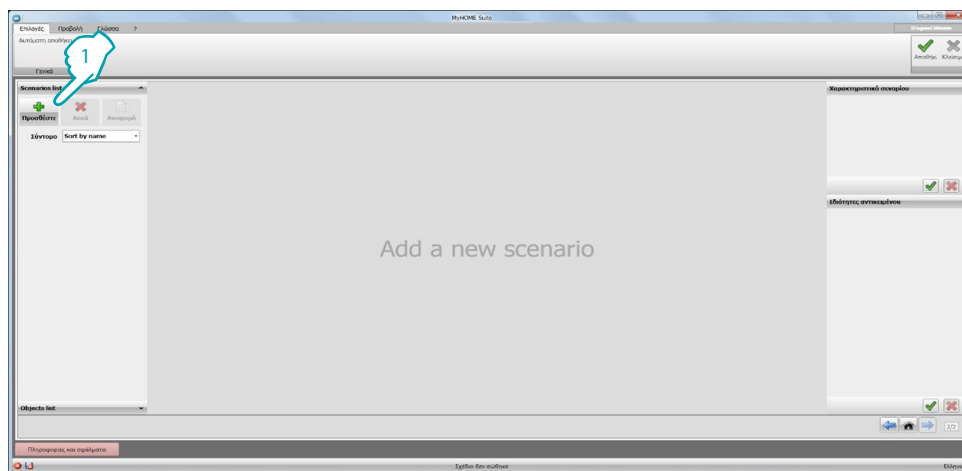
Οικογένεια ON/OFF

Πτυσσόμενο μενού για να επιλέξετε την άμεση οικογένειά του αντικειμένου που χρησιμοποιείται για να συνθέσει το σενάριο

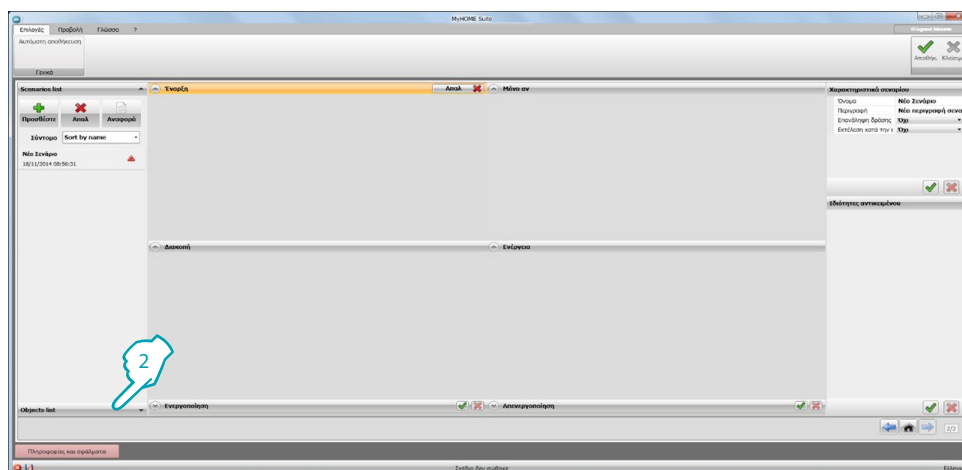
Φως
Χρονισμένο Φως
Πάτισμα
Ανεμιστήρας
Πρίζα
Ηλεκτροβαλβίδα
Ρεοστάτης 10
Ρεοστάτης 100
Ουόδα
Ουόδα ρυθμιστών έντασης φωτισμού

Αντικείμενα που είναι διαθέσιμα για την επιλεγμένη οικογένεια

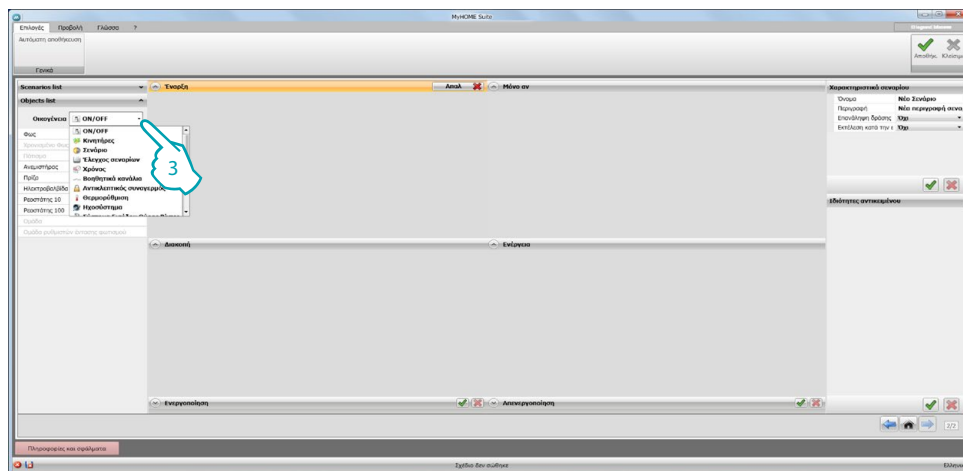
Δημιουργία Σεναρίου



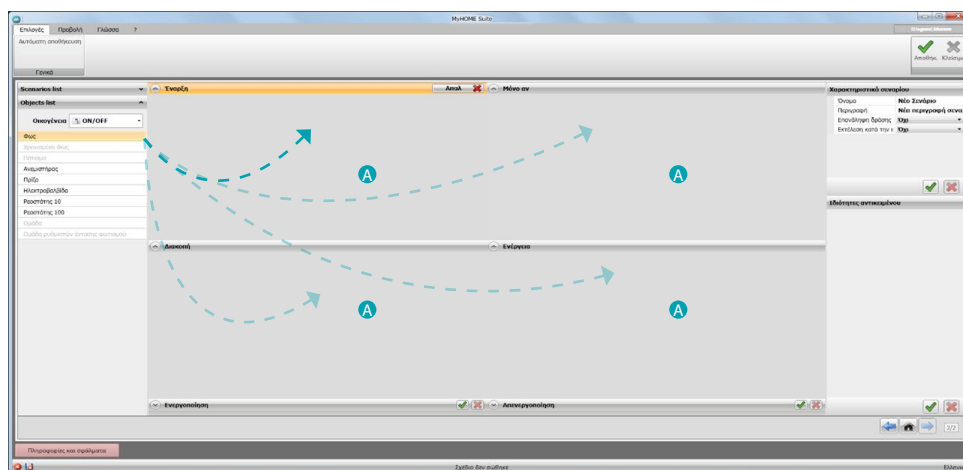
1. Κάντε κλικ στο κουμπί Προσθήκη για να δημιουργήσετε το σενάριο



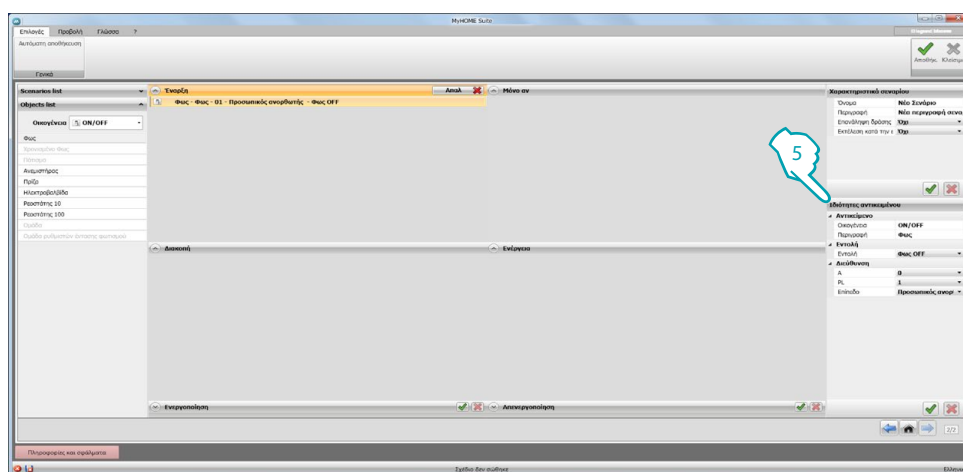
2. Πατήστε Οικογένεια.



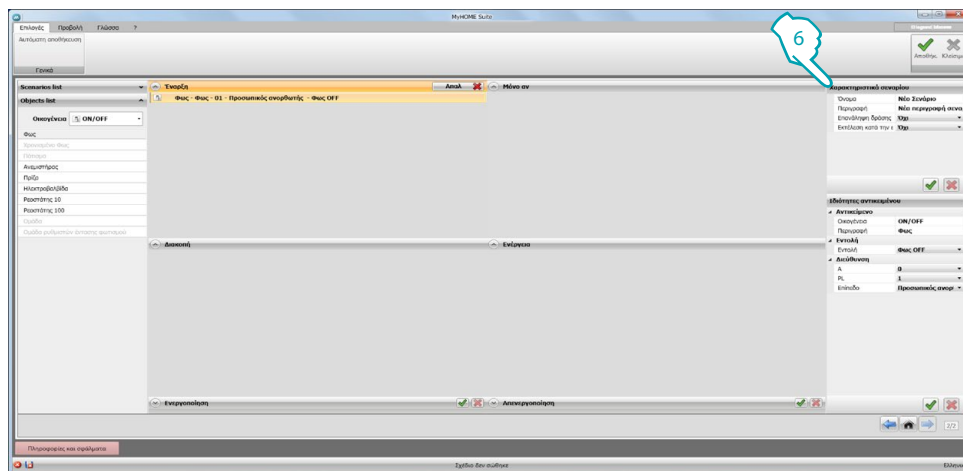
3. Επιλέξτε την οικογένεια στην οποία ανήκει το αντικείμενο που θέλετε να χρησιμοποιήσετε



4. Μέσω drag and drop σύρετε το αντικείμενο σε ένα πεδίο εισαγωγής (A)



5. Διαμορφώστε αντικείμενο στις ιδιότητες αντικειμένου εισάγοντας τις κατάλληλες τιμές



6. Επίσης, ρυθμίζει τις παραμέτρους που σχετίζονται με το σενάριο

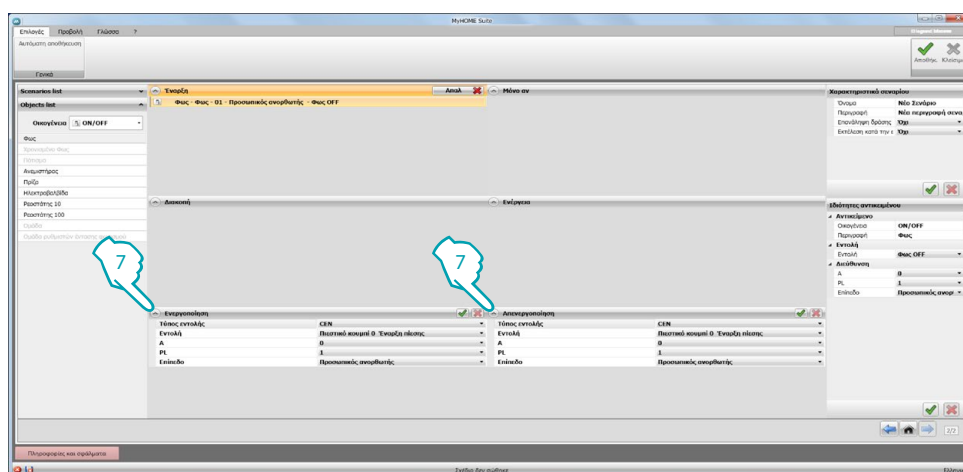
Χαρακτηριστικά σεναρίου	
1	Όνομα: Νέο Σενάριο
2	Περιγραφή: Νέα περιγραφή σενα
3	Επανάληψη δράσης: Όχι
4	Εκτέλεση κατά την ε: Όχι

1. Όνομα: Εισάγετε το όνομα του σεναρίου
2. Περιγραφή: Πληκτρολογήστε μια περιγραφή για το σενάριο
3. Επανάλαβετε ενέργειες: επιλέξτε αν κάνετε κυκλικό σενάριο ορίζοντα: όταν τελειώνει η σκηνή, οι δράσεις στον τομέα **Εκκίνησης**, ξεκινήστε πάλι από την αρχή.

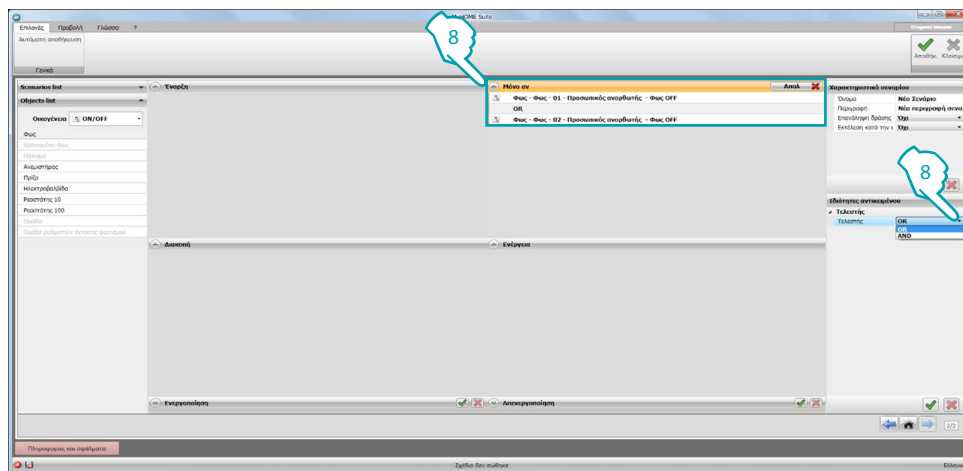


Προσοχή: Η ενεργοποίηση αυτής της λειτουργίας μπορείτε να δημιουργήσετε ένα συνεχή κύκλο της δράσης, γι 'αυτό είναι σημαντικό να δώσουμε ιδιαίτερη προσοχή στον ορισμό του "Διακοπή" για να σταματήσει το σενάριο ή / και τη διαμόρφωση των σαφώς καθορισμένων χρονικών περιόδων.

4. Τρέξτε νέα επανεκκίνηση της συσκευής: επιλέξτε εάν επιθυμείτε στην περίπτωση που ο Προγραμματιστής MH202 σβήσει από έλλειψη τάσης, το σενάριο εκείνη τη στιγμή είναι σε εκτέλεση, πραγματοποιείται επανεκκίνηση του συστήματος.



7. Μπορείτε επίσης να ρυθμίσετε δύο κουμπιά του συστήματος αυτοματισμού που ενεργοποιήσετε ή να απενεργοποιήσετε τη ρύθμιση, απενεργοποιήστε το σενάριο, πρέπει να εξασφαλιστεί ότι ακόμη και αν παρουσιαστεί μια κατάσταση **εκκίνησης**, το σενάριο δεν θα ξεκινήσει.



8. Αν εισάγετε δύο ή περισσότερα αντικείμενα στο πεδίο **Μόνο αν**, μεταξύ των δύο αντικειμένων εμφανίζεται ο χειριστής που τα συνδέει. Στο πεδίο **Ιδιότητες Αντικειμένου** μπορείτε να ορίσετε το είδος της λογικής που τα συνδέει:

Τελεστής OR

Για να ενεργοποιήσετε τη δράση που επιλέγεται από το μενού **Έναρξη**, θα πρέπει να ελέγξετε μία από τις προϋποθέσεις

Τελεστής AND

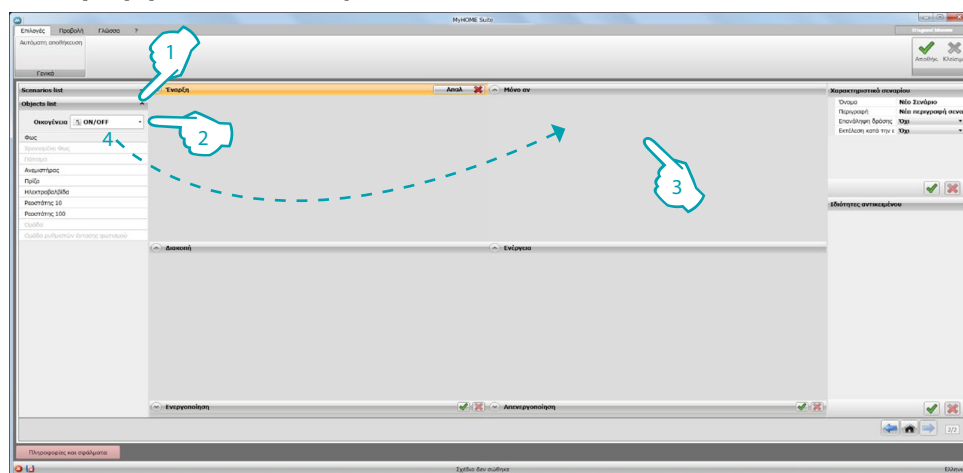
Για να ενεργοποιήσετε τη δράση που επιλέγεται από το μενού **Έναρξη**, θα πρέπει να ελέγξετε μία από τις προϋποθέσεις

Σημείωση: Μπορείτε να δημιουργήσετε μια σειρά από συνθήκες που επιλύονται σε διαδοχική λειτουργία από την πρώτη στην τελευταία (βλέπε παράδειγμα).

Αντικείμενα

Σε αυτό το κεφάλαιο περιγράφονται τα αντικείμενα (που οργανώθηκαν σε οικογένειες) και τη διάρθρωσή τους, που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να συνθέσετε το σενάριο.

Εισαγωγή ενός αντικειμένου



1. Κάντε κλικ στο κουμπί για να ανοίξετε το drop-down μενού και να προβάλετε τη λίστα των αντικειμένων
2. Επιλέξτε την άμεση οικογένειά του αντικειμένου
3. Κάντε κλικ στο πεδίο στο οποίο σκοπεύετε να σύρετε το αντικείμενο. Τώρα τα στοιχεία της λίστας διατίθεται μόνο όσα είναι συμβατά με το επιλεγμένο πεδίο.
4. Σύρετε το αντικείμενο στο πεδίο για να δώσετε μια επιθυμητή συμπεριφορά

Διαμόρφωση αντικειμένου

- ON/OFF
- Κινητήρες
- Σενάρια
- Εντολή Σεναρίου
- Χρόνος
- Βοηθητικά κανάλια
- Εισχώρηση
- Θερμορύθμιση
- Ηχητική σκέδαση
- Βίντεοθυροτηλέφωνο
- Τηλεεντολές
- Σύστημα επιτήρησης
- Αισθητήρες
- Μεταβλητές

Οικογένεια ON/OFF

Αυτή η οικογένεια περιλαμβάνει αντικείμενα που μπορεί να βρίσκονται σε ON και OFF.

Φως

Χρονοδιακοπόμενο φως

Άρδευση

Ανεμιστήρας

Μπρίζα

Ηλεκτροβαλβίδα

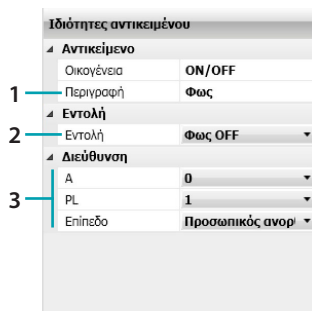
Dimmer10

Dimmer100

Ομάδες

Σύνολο Dimmer100

Διαμόρφωση ΦΩΣ, ΑΡΔΕΥΣΗ, ΑΝΕΜΙΣΤΗΡΑΣ, ΠΡΙΖΑ, ΗΛΕΚΤΡΟΒΑΛΒΙΔΑ DIMMER10 ΚΑΙ ΓΚΡΟΥΠ



1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τύπο της εντολής που εκτελεί το αντικείμενο
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε την διεύθυνση SCS του αντικειμένου.
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΟΜΑΔΩΝ
Επιλέγει τη διεύθυνση SCS του αντικειμένου μεταξύ Γενικά, Περιβάλλον (1 έως 10) ή της Ομάδας (1 - 255)

ΟΜΑΔΕΣ

Το αντικείμενο **Ομάδ** εξαντιπροσωπεύει μια ομαδοποίηση των ενεργοποιητών που ανήκουν σε ένα συγκεκριμένο Περιβάλλον, Ομάδα ή να ανταποκρίνεται σε μια Γενική εντολή.

Διαμόρφωση Χρονοδιακοπόμενο φως

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	ON/OFF
Περιγραφή	Χρονοσμένο Φως
Εντολή	
Εντολή	Χρονοσμένο ON
Ώρες	0
Λεπτά	0
Δευτερόλεπτα	1
Διεύθυνση	
A	0
PL	1
Επίπεδο	Προσωπικός ανορ

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τύπο της εντολής που εκτελεί το αντικείμενο και καθορίζει το χρονικό διάστημα έναυσης, εισάγοντας μια τιμή στα πεδία **Ώρες**, **Λεπτά** και **Δευτερόλεπτα**
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε την διεύθυνση SCS του αντικειμένου.

Διαμόρφωση και DIMMER100 και ΣΕΤ DIMMER100

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	ON/OFF
Περιγραφή	Ομάδα ρυθμιστών έν
Εντολή	
Εντολή	Ρεοστάτης ON
Time (sec.)	1
Διεύθυνση	
Τύπος διεύθυνσης	Γενικό
Επίπεδο	Προσωπικός ανορ

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	ON/OFF
Περιγραφή	Ομάδα ρυθμιστών έν
Εντολή	
Εντολή	Πήγαψε στο επίπε
Time (sec.)	1
Επίπεδο %	1
Διεύθυνση	
Τύπος διεύθυνσης	Γενικό
Επίπεδο	Προσωπικός ανορ

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	ON/OFF
Περιγραφή	Ομάδα ρυθμιστών έν
Εντολή	
Εντολή	Αύξηση x φωτειν
Time (sec.)	1
Βήμα επιπέδου	1
Διεύθυνση	
Τύπος διεύθυνσης	Γενικό
Επίπεδο	Προσωπικός ανορ

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Dimmer on / off Dimmer: επιλέγει το είδος της εντολής που τρέχει το αντικείμενο και καθορίζει τη διάρκεια της δράσης.
Πηγαίνετε στο επίπεδο x: επιλέξτε τον τύπο των εντολών που εκτελεί το αντικείμενο, για να ορίσετε τη διάρκεια της δράσης και να επιλέξετε το ποσοστό φωτεινότητας από 1% έως 100%. Αυξήστε τη φωτεινότητα της x / Κάτω φωτεινότητα του x: επιλέξτε τον τύπο των εντολών που εκτελεί το αντικείμενο, να ορίσετε τη διάρκεια της δράσης και να επιλέξετε το βήμα της φωτεινότητας 1-100.
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε την διεύθυνση SCS του αντικειμένου.
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΣΕΤ DIMMER100
Επιλέγει τη διεύθυνση SCS του αντικειμένου μεταξύ Γενικά, Περιβάλλον (1 έως 10) ή της Ομάδας (1 - 255)

ΣΕΤ DIMMER100

Το αντικείμενο **Ομάδες** αντιπροσωπεύει μια ομαδοποίηση των dimmer που ανήκουν σε ένα συγκεκριμένο περιβάλλον, ομάδα ή να ανταποκρίνεται σε μια εντολή Γενικής.

Οικογένεια Κινητήρες

Αυτή η οικογένεια περιλαμβάνει αντικείμενα που μπορούν να έχουν την κατάσταση του ΠΑΝΩ-ΚΑΤΩ ή ΑΝΟΙΓΜΑ και ΚΛΕΙΣΙΜΟ.

Περσίδα

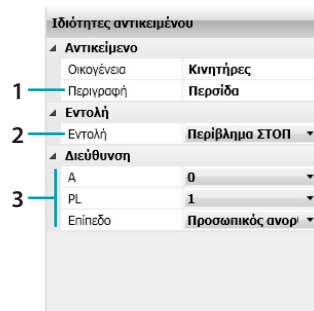
Κουρτίνα

Πτυσσόμενη

Πόρτα/πύλη

Ομάδες

Διαμόρφωση, ΠΕΡΣΙΔΑ, ΚΟΥΡΤΙΝΑ, ΠΤΥΣΣΟΜΕΝΗ ΠΟΡΤΑ/ΠΥΛΗ ΚΑΙ ΟΜΑΔΕΣ



1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τύπο της εντολής που εκτελεί το αντικείμενο
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε την διεύθυνση SCS του αντικειμένου.
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΟΜΑΔΩΝ
Επιλέγει τη διεύθυνση SCS του αντικειμένου μεταξύ Γενικά, Περιβάλλον (1 έως 10) ή της Ομάδας (1 - 255)

Διαμόρφωση ΟΜΑΔΩΝ

Το αντικείμενο **Ομάδες** αντιπροσωπεύει μια ομαδοποίηση των ενεργοποιητών που ανήκουν σε ένα συγκεκριμένο Περιβάλλον, Ομάδα ή να ανταποκρίνεται σε μια Γενική εντολή.

Οικογένεια Σεναρίων

Αυτή η οικογένεια προσδιορίζει ένα αντικείμενο που μπορεί να δημιουργήσει σενάρια.

[Σενάριο](#)

[Βαθμίδα Σεναρίων](#)

[Σενάριο Plus](#)

Διαμόρφωση ΣΕΝΑΡΙΟΥ ΚΑΙ ΒΑΘΜΙΔΑ ΣΕΝΑΡΙΩΝ

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Σενάριο
1 Περιγραφή	Σενάριο
Εντολή	
2 Εντολή	Σενάριο 1
Διεύθυνση	
3 A	0
PL	1
Επίπεδο	Προσωπικός ανορ

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον αριθμό σεναρίου προς ενεργοποίηση
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε την διεύθυνση SCS του αντικειμένου.

Διαμόρφωση ΣΕΝΑΡΙΟΥ PLUS

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Σενάριο
1 Περιγραφή	Σενάριο PLUS
Εντολή	
2 Εντολή	Ενεργοποίηση σεν
Επίπεδο σενάριο PLL	Ορισμός επιπέδου
Διεύθυνση	
3 Σενάριο	1

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Σενάριο
Περιγραφή	Σενάριο PLUS
Εντολή	
2 Εντολή	Σενάριο OFF
Διεύθυνση	
Σενάριο	1

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Σενάριο
Περιγραφή	Σενάριο PLUS
Εντολή	
2 Εντολή	Επίπεδο αύξησης
Συσκευές	Όλες οι συσκευές
Βήμα σενάριο PLUS	1%
Διεύθυνση	
Σενάριο	1

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Ενεργοποίηση σεναρίου: επιλέξτε να ενεργοποιήσετε ένα σενάριο.
Απενεργοποίηση σεναρίου: επιλέξτε να απενεργοποιήσετε ένα σενάριο.
Αύξηση επιπέδου: επιλέξτε τις συσκευές που θέλετε να αυξήσουν το επίπεδο από το 1% έως το 10% μεταξύ όλων των συσκευών φωτών, αυτοματοποίησης ή όλων των ενισχυτών.
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε τη διεύθυνση του σεναρίου είναι αποθηκευμένα σε ενεργοποιητές

Οικογένεια Εντολές σεναρίου

Η οικογένεια αυτή περιλαμβάνει την εντολή που έχει διαμορφωθεί στο CEN.

CEN

Τηλεχειριστήριο

CEN PLUS

Διαμόρφωση CEN

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Έλεγχος σεναρίων
1 Περιγραφή	CEN
Εντολή	
2 Εντολή	Πιεστικό κουμπί 0
Διεύθυνση	
3 A	0
PL	1
Επίπεδο	Προσωπικός ανορ

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε το κουμπί και τη λειτουργία εντολής από τις διαθέσιμες
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε την διεύθυνση του αντικειμένου.

Διαμόρφωση ΤΗΛΕΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Έλεγχος σεναρίων
1 Περιγραφή	Τηλεχειριστήριο
Εντολή	
2 Εντολή	Πλήκτρο 1
Διεύθυνση	
3 A	0
PL	1
Επίπεδο	Προσωπικός ανορ

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε το κουμπί στο τηλεχειριστήριο
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε την διεύθυνση SCS του αντικειμένου (λήπτης υπέρυθρων)

Διαμόρφωση CEN PLUS

Εάν το αντικείμενο συρθεί στα πεδία **Έναρξη** ή **Διακοπή** εμφανίζεται η ακόλουθη οθόνη, όπου μπορείτε να διαμορφώσετε το αντικείμενο της CEN PLUS.

The screenshot shows a configuration window titled "Ιδιότητες αντικειμένου" (Object Properties). It contains three main sections: "Αντικείμενο" (Object), "Εντολή" (Command), and "Διεύθυνση" (Direction). Each section has a table with two columns. Callout 1 points to the "Περιγραφή" (Description) field in the "Αντικείμενο" section, which contains "CEN PLUS". Callout 2 points to the "Εντολή" (Command) field in the "Εντολή" section, which contains "Σύντομη πίεση" (Short press). Callout 3 points to the "Διεύθυνση" (Direction) field in the "Διεύθυνση" section, which contains "0".

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Έλεγχος σεναρίων
Περιγραφή	CEN PLUS
Εντολή	
Εντολή	Σύντομη πίεση
Κουμπι CEN PLUS	0
Διεύθυνση	
CEN PLUS	0

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τη λειτουργία εντολής από το διαθέσιμο και επιλέξτε τον αριθμό πλήκτρου
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε τη διεύθυνση της εντολής

Οικογένεια Χρόνος

Αυτή η οικογένεια περιλαμβάνει τα αντικείμενα που σας επιτρέπουν να καθορίσετε ένα χρονικό διάστημα.

Οι μάσκες διαμόρφωση των αντικειμένων που ανήκουν σε αυτή την οικογένεια ποικίλουν ανάλογα με το επιλεγμένο αντικείμενο και το εύρος της θέσης.

Ώρα και ημέρα

Ημέρες

Ώρα

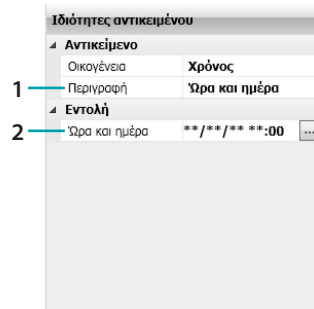
Καθυστέρηση

Τυχαία καθυστέρηση

Αστρονομικό Ρολόι

Διαμόρφωση ΩΡΑ ΚΑΙ ΗΜΕΡΑ

Εάν το αντικείμενο συρθεί στα πεδία **Έναρξη** ή **Διακοπή** εμφανίζεται η ακόλουθη μάσκα, όπου μπορείτε να διαμορφώσετε την ώρα και την ημερομηνία έναρξης του σεναρίου.



1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

Πληκτρολογήστε μια περιγραφή

2. ΕΝΤΟΛΗ

Κάντε κλικ στο κουμπί [...] για να καθορίσετε την ώρα και την ημερομηνία (ημέρα / μήνας / έτος) κατά την οποία θα προκύψει το σενάριο




Προειδοποίηση: Εισαγωγή ** το πεδίο είναι πάντα αληθές (π.χ. να ρυθμίσετε ότι τη δράση πρέπει να εκτελείται κάθε μέρα του 2015, πληκτρολογήστε: 2015 στο πεδίο, 08 στο πεδίο ώρα, 00 στο πεδίο λεπτά και ** σε όλα τα άλλα πεδία).

Διαμόρφωση ΗΜΕΡΕΣ

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

Πληκτρολογήστε μια περιγραφή

2. ΕΝΤΟΛΗ

Εβδομαδιαίο πρόγραμμα: Κάντε κλικ στο κουμπί [...] για να επιλέξετε τις ημέρες της εβδομάδας κατά την οποία για θα εκτελεστεί το σενάριο

Ετήσιο Πρόγραμμα: Κάντε κλικ στο κουμπί [...] για να επιλέξετε το χρονικό διάστημα ισχύος του σεναρίου. Μπορείτε να επιλέξετε το χρονικό διάστημα μεταξύ:

- Την ημερομηνία και ώρα,
- Πάντα: σε αυτή την περίπτωση το σενάριο θα είναι πάντα ενεργό

Διαμόρφωση ΩΡΑ

Εάν το αντικείμενο συρθεί στα πεδία 'Έναρξη ή Διακοπή' εμφανίζεται η ακόλουθη μάσκα, όπου μπορείτε να διαμορφώσετε την ώρα και την ημερομηνία έναρξης του σεναρίου.

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

Πληκτρολογήστε μια περιγραφή

2. ΕΝΤΟΛΗ

Πλάνο Ωρών: Κάντε κλικ στο κουμπί [...] για να επιλέξετε τις ημέρες της εβδομάδας κατά την οποία για θα εκτελεστεί το σενάριο

Διαμόρφωση ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗ

Αυτό το αντικείμενο καθορίζει ένα χρόνο αναμονής πριν από την εκτέλεση μιας νέας δράσης ή μεταξύ δύο δράσεων. Μπορεί να συρθεί μόνο στο πεδίο **Ενέργεια**.

Idiotites antikeimeno

Antikeimeno

Οικογένεια	Χρόνος
Perigrafi	Καθυστέρηση

Entoli

Euros anastolis	10Sec.
-----------------	--------

1. **ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ**
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. **ΕΝΤΟΛΗ**
Καθυστέρηση: Κάντε κλικ στο κουμπί [...] για να επιλέξετε την καθυστέρηση της ενεργοποίησης του σεναρίου

Διάστημα 10 Sec.

Διαμόρφωση ΤΥΧΑΙΑ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗ

Αυτό το αντικείμενο καθορίζει ένα χρόνο αναμονής πριν από την εκτέλεση μιας νέας δράσης, μπορεί να συρθεί μόνο στο πεδίο **Ενέργεια**. Εισάγετε ένα ελάχιστο και ένα μέγιστο χρόνο καθυστέρησης, ο Προγραμματιστής σεναρίων θα επιλέξει από καιρό σε καιρό την καθυστέρηση εντός του ρυθμισμένου εύρους.

Idiotites antikeimeno

Antikeimeno

Οικογένεια	Χρόνος
Perigrafi	Τυχαία καθυστέρηση

Entoli

Euros anastolis	1Sec. - 10Sec.
-----------------	----------------

1. **ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ**
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. **ΕΝΤΟΛΗ**
Εύρος αναστολής: Κάντε κλικ στο κουμπί [...] για να επιλέξετε την ελάχιστη και μέγιστη τιμή της καθυστέρησης

Από χρόνο 1 Sec.

Στο χρόνο 10 Sec.

Διαμόρφωση ΑΣΤΡΟΝΟΜΙΚΟ ΡΟΛΟΙ

Αυτό το αντικείμενο προσδιορίζει μια χρονική κατάσταση (Ανατολή, Δύση, μέρα ή νύχτα) στην οποία θα συνδέσει ένα νέο σενάριο. Μπορεί να συρθεί στο πεδίο Έναρξη, Διακοπή, μόνο αν.

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Χρόνος
1 Περιγραφή	Αστρονομικό ρολόι
Εντολή	
2 Εντολή	Ημέρα

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε την κατάσταση του αστρονομικού ρολογιού

Οικογένεια Βοηθητικά κανάλια

Αυτή η οικογένεια προσδιορίζει ένα αντικείμενο αποτελείται από τον έλεγχο ON και OFF που τρέχει σε ένα από τα εννέα βοηθητικά κανάλια

[Βοηθητικό](#)

[Επαφή](#)

Διαμόρφωση ΒΟΗΘΗΤΙΚΟ

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Βοηθητικά κανάλια
1 Περιγραφή	Βοηθητικό
Εντολή	
2 Εντολή	AUX OFF
Διεύθυνση	
3 AUX	1

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τύπο της εντολής που εκτελεί το αντικείμενο
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε την διεύθυνση AUX του αντικειμένου.

Διαμόρφωση ΕΠΑΦΗ

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Βοηθητικά κανάλια
1 Περιγραφή	Επασφή
Εντολή	
2 Εντολή	ON
Διεύθυνση	
3 Διεύθυνση	1

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τύπο της εντολής που εκτελεί το αντικείμενο
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε την διεύθυνση



Οικογένεια Αντικλεπτικός Συναγερμός

Η οικογένεια αυτή χρησιμοποιείται για να ενεργοποιηθεί ένα σενάριο, όταν πραγματοποιείται ένα συμβάν συναγερμού. Μπορείτε να καθορίσετε τον τύπο της εκδήλωσης και της περιοχής

[Συναγερμός](#)

[Οπλισμός / Αφοπλισμός](#)

Διαμόρφωση ΣΥΝΑΓΕΡΜΟΣ

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Αντικλεπτικός συναγ.
1 Περιγραφή	Συναγερμός
Εντολή	
2 Εντολή	Αντικλεπτικός συν
Διεύθυνση	
3 Ζώνη	1

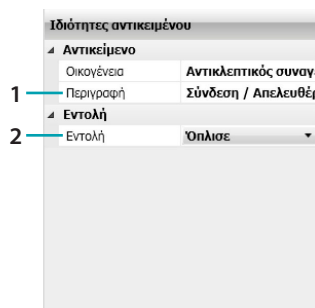
Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Αντικλεπτικός συναγ.
Περιγραφή	Συναγερμός
Εντολή	
Εντολή	Παραποίηση
Διεύθυνση	
Τύπος διεύθυνσης	Περιοχή συναγερμ.
3 Ζώνη	1

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Αντικλεπτικός συναγ.
Περιγραφή	Συναγερμός
Εντολή	
Εντολή	Τεχνικός
Διεύθυνση	
3 AUX	1

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε το είδος του γεγονότος (συναγερμού) που πραγματοποιείται στο σύστημα
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Εντολή Εισβολής: επιλέξτε την περιοχή
Εντολή Παραποίησης: επιλέξτε την κατάλληλη ζώνη και αν είναι παρούσα στην διεύθυνση της ζώνης
Τεχνική εντολή: επιλέξτε τον αριθμό που αντιστοιχεί στο AUX

Διαμόρφωση ΣΥΝΔΕΣΗΣ/ΑΠΕΛΕΥΘΕΡΩΣΗΣ

Αυτό το αντικείμενο εισάγεται στο πεδίο **Έναρξη** και **Διακοπή** και εκτελεί μια ενέργεια μετά την σύνδεση/απελευθέρωση του αντικλεπτικού συστήματος.



1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τύπο της εντολής μεταξύ των σύνδεση/απελευθέρωση

Οικογένεια Θερμορύθμιση

Αυτή η οικογένεια περιλαμβάνει τα αντικείμενα που σχετίζονται με το σύστημα Θερμορύθμισης. Οι οθόνες διαμόρφωσης ποικίλλουν ανάλογα με το επιλεγμένο αντικείμενο.

[Κεντρική μονάδα 99 ζώνες](#)

[Σενάριο 99 ζώνες](#)

[Πρόγραμμα 99 ζώνες](#)

[Ζώνη - 99 ζώνες](#)

[Κεντρική μονάδα 4 ζώνες](#)

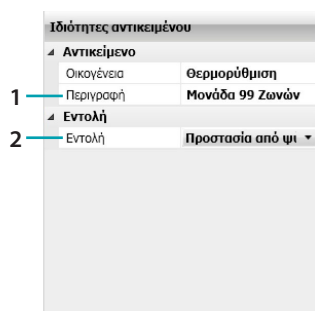
[Πρόγραμμα 4 ζώνες](#)

[Αισθητήρας](#)

[Εξωτερικός αισθητήρας](#)

Διαμόρφωση Κεντρική μονάδα 99 ζώνες

Αυτό το αντικείμενο επιτρέπει, μετά από την εμφάνιση ορισμένων προϋποθέσεων, να τοποθετήσετε την κεντρική 99 ζώνες του συστήματος θερμορύθμισης στο πεδίο **Ενέργεια**. Μπορούν να συρθούν μόνο στο πεδίο **Ενέργεια**.



1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τύπο της εντολής που τρέχει το αντικείμενο. Εάν επιλέξετε **Χειροκίνητα** επιλέξετε τη θερμοκρασία

Διαμόρφωση ΣΕΝΑΡΙΟ 99 ΖΩΝΩΝ

Αυτό το αντικείμενο σας επιτρέπει να ενεργοποιήσετε ένα από τα σενάρια που έχει προγραμματιστεί για τις 99 Κεντρική ζώνες. Μπορούν να συρθούν μόνο στο πεδίο **Ενέργεια**.

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Θερμορύθμιση
1 Περιγραφή	Σενάριο 99 Ζωνών
Εντολή	
2 Εντολή	Σενάριο θερμότητ

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε το σενάριο που θα εκτελεστεί

Διαμόρφωση ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 99 ΖΩΝΩΝ

Αυτό το αντικείμενο σας επιτρέπει να ενεργοποιήσετε ένα από τα σενάρια που έχει προγραμματιστεί για την Κεντρική μονάδα 99. Μπορούν να συρθούν μόνο στο πεδίο **Ενέργεια**.

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Θερμορύθμιση
1 Περιγραφή	Πρόγραμμα 99 Ζωνών
Εντολή	
2 Εντολή	Πρόγραμμα θέρμα

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τύπο του προγράμματος προς ενεργοποίηση

Διαμόρφωση ΖΩΝΗΣ - 99 ΖΩΝΩΝ

Εάν το αντικείμενο συρθεί στα πεδία **Έναρξη ή Διακοπή** εμφανίζεται η ακόλουθη μάσκα, όπου μπορείτε να διαμορφώσετε την κατάσταση και την ημερομηνία έναρξης του σεναρίου. Αν αφού το σύρετε στο πεδίο **“Ενέργεια”** επιτρέπει, μετά από την εμφάνιση ορισμένων προϋποθέσεων, να τεθεί μια συγκεκριμένη ζώνη του συστήματος θερμορύθμισης στη ρυθμισμένη λειτουργία στο πεδίο **Εκκίνηση**, δεν μπορεί να συρθεί στο πεδίο **Μόνο αν**.

1. **ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ**
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. **ΕΝΤΟΛΗ**
Επιλέξτε τον τύπο της εντολής που τρέχει το αντικείμενο. Εάν επιλέξετε **Χειροκίνητα** επιλέξτε τη θερμοκρασία
3. **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ**
Επιλέξτε την διεύθυνση του αντικειμένου.

Διαμόρφωση ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΜΟΝΑΔΑ 4 ΖΩΝΩΝ

Αυτό το αντικείμενο επιτρέπει, μετά από την εμφάνιση ορισμένων προϋποθέσεων, να τοποθετήσετε την κεντρική 4 ζώνες του συστήματος θερμορύθμισης στο πεδίο **Εκκίνηση**. Μπορούν να συρθούν μόνο στο πεδίο **Ενέργεια**.

1. **ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ**
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. **ΕΝΤΟΛΗ**
Επιλέξτε τον τύπο της εντολής που τρέχει το αντικείμενο. Αν έχετε ορίσει η θερμοκρασία επιλέξτε **Χειροκίνητο**, αν ορίσετε **Χρονοσμένη χειροκίνητη** επιλέξτε τη θερμοκρασία και το χρόνο
3. **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ**
Επιλέξτε την διεύθυνση του αντικειμένου.

Διαμόρφωση ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 4 ΖΩΝΩΝ

Αυτό το αντικείμενο σας επιτρέπει να ενεργοποιήσετε ένα από τα σενάρια που έχει προγραμματιστεί για την Κεντρική μονάδα 4. Μπορούν να συρθούν μόνο στο πεδίο **Ενέργεια**.

1. **ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ**
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. **ΕΝΤΟΛΗ**
Επιλέξτε τον τύπο του προγράμματος για να εκτελεστεί στην κεντρική μονάδα 4 ζωνών
3. **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ**
Επιλέξτε την διεύθυνση του αντικειμένου.

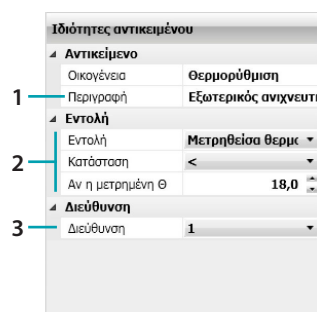
Διαμόρφωση ΑΙΣΘΗΤΗΡΑ

Αυτό το αντικείμενο επιτρέπει να δεσμεύεται η ενεργοποίηση του σεναρίου στο επίπεδο μέτρησης ενός ειδικού ανιχνευτή θερμοκρασίας. Μπορεί να γίνει μόνο στο πεδίο **Μόνο αν**.

1. **ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ**
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. **ΕΝΤΟΛΗ**
Επιλέξτε τον τύπο της εντολής που τρέχει το αντικείμενο και καθορίζει το επίπεδο της θερμοκρασίας που θα ενεργοποιεί το σενάριο
3. **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ**
Καθορίζει τον αισθητήρα στο εσωτερικό της ζώνης και επιλέξτε τη διεύθυνση του αντικειμένου

Διαμόρφωση ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ ΑΝΙΧΝΕΥΤΗ

Αυτό το αντικείμενο επιτρέπει να δεσμεύεται η ενεργοποίηση του σεναρίου στο επίπεδο μετρούμενης θερμοκρασίας από ένα καθορισμένο εξωτερικό αισθητήρα. Μπορεί να γίνει μόνο στο πεδίο **Μόνο αν**.



Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Θερμορύθμιση
Περιγραφή	Εξωτερικός ανιχνευτής
Εντολή	
Εντολή	Μετρηθείσα θερμ' ▼
Κατάσταση	< ▼
Αν η μετρημένη Θ	18,0
Διεύθυνση	
Διεύθυνση	1 ▼

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τύπο της εντολής που τρέχει το αντικείμενο και καθορίζει το επίπεδο της θερμοκρασίας που θα ενεργοποιεί το σενάριο
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Καθορίζει τον αριθμό ανιχνευτών προς συσχέτισμό

Οικογένεια Ηχοσύστημα

Αυτή η οικογένεια περιλαμβάνει τα αντικείμενα που σχετίζονται με τον ήχο συστήματος. Εκτός του **Ενισχυτή** μπορεί να συρθεί σε όλους τους τομείς εισαγωγής, άλλοι μπορούν να συρθούν μόνο στο πεδίο **Εκκίνηση**.

Τα αντικείμενα **Πηγή Ραδιοφώνου MC** και **MC AUX** θα πρέπει να χρησιμοποιούνται μόνο αν το σύστημα είναι η **Πολυκάναλο**.

[Ενισχυτές](#)

[Σετ Ενισχυτών](#)

[Πηγή Ραδιόφωνο](#)

[Πηγή AUX](#)

[Πηγή Ραδιόφωνο MC](#)

[Πηγή AUX MC](#)

[Ενισχυτή ισχύος](#)



Προσοχή: Όταν χρησιμοποιούνται εντολές ρύθμισης έντασης ή έναυσης πηγών, βεβαιωθείτε ότι συμπεριλάβατε και μια εντολή έναυσης ενισχυτή.

Διαμόρφωση **ΕΝΙΣΧΥΤΩΝ** ΚΑΙ **ΣΥΝΟΛΟΥ ΕΝΙΣΧΥΤΩΝ**

Ιδιότητες αντικειμένου	
▲ Αντικείμενο	
Οικογένεια	Ηχοσύστημα
Περιγραφή	Ενισχυτής
▲ Εντολή	
Εντολή	Ενισχυτής OFF
▲ Διεύθυνση	
A	0
PF	1

1. **ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ**
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. **ΕΝΤΟΛΗ**
Επιλέξτε τον τύπο της εντολής που εκτελεί το αντικείμενο
3. **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ**
Επιλέξτε τη διεύθυνση του ενισχυτή
3. **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΣΕΤ ΕΝΙΣΧΥΤΩΝ**
Επιλέξτε τη διεύθυνση ανάμεσα από Γενική ή Περιβάλλον (0 έως 9)

Διαμόρφωση ΠΗΓΗ ΡΑΔΙΟΦΩΝΟΥ ΚΑΙ ΠΗΓΗ AUX

1. Αντικείμενο: Οικογένεια, Ηχοσύστημα, Περιγραφή, Ραδιοπηγή

2. Εντολή: Εντολή, ON

3. Διεύθυνση: Πηγή, 1

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τύπο της εντολής που εκτελεί το αντικείμενο
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε (αν υπάρχει) τον αριθμό της πηγής

Διαμόρφωση ΠΗΓΗ ΡΑΔΙΟΦΩΝΟΥ MC ΚΑΙ ΠΗΓΗ AUX MC

1. Αντικείμενο: Οικογένεια, Ηχοσύστημα, Περιγραφή, ΠΟΛΥΚ Ραδιοπηγή

2. Εντολή: Εντολή, ON

3. Διεύθυνση: A, 1, Πηγή, 1

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τύπο της εντολής που εκτελεί το αντικείμενο
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε το περιβάλλον και τον αριθμό της πηγής (αν υπάρχει)

Διαμόρφωση ΕΝΙΣΧΥΤΗ ΙΣΧΥΟΣ

Αυτό το αντικείμενο σας επιτρέπει να δεσμεύετε την ενεργοποίηση του σεναρίου με τις παραμέτρους ισχύος. **Μόνο αν** και **Ενέργεια** και σας επιτρέπει να ορίσετε, εκτός από την απλή on / off, επίσης, τα επίπεδα έντασης και επιτρέπει ή όχι των παραμέτρων εξίσωσης.

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Ηχοσύστημα
Περιγραφή	Ενισχυτής ισχύος
Εντολή	
Εντολή	ON
Διεύθυνση	
A	0
PF	1

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή

2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τύπο της εντολής που εκτελεί το αντικείμενο

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Ηχοσύστημα
Περιγραφή	Ενισχυτής ισχύος
Εντολή	
Εντολή	ON σε πηγή
Πηγή	Πηγή 1
Διεύθυνση	
A	0
PF	1

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Ηχοσύστημα
Περιγραφή	Ενισχυτής ισχύος
Εντολή	
Εντολή	Αύξηση έντασης
Ενισχυτής ενδυνάμω	Ένταση 10%
Διεύθυνση	
A	0
PF	1

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Ηχοσύστημα
Περιγραφή	Ενισχυτής ισχύος
Εντολή	
Εντολή	Αύξηση υψηλών τ
Υψηλοί τόνοι	1
Διεύθυνση	
A	0
PF	1

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Ηχοσύστημα
Περιγραφή	Ενισχυτής ισχύος
Εντολή	
Εντολή	Αύξηση επιπέδου
Ισοστάθμιση	1
Διεύθυνση	
A	0
PF	1

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Ηχοσύστημα
Περιγραφή	Ενισχυτής ισχύος
Εντολή	
Εντολή	Αύξηση επιπέδου
Συχνότητα αποτέλε	1
Διεύθυνση	
A	0
PF	1

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Ηχοσύστημα
Περιγραφή	Ενισχυτής ισχύος
Εντολή	
Εντολή	Πρώτο στο φουλ
Πρώτο στο φουλ	Χωρίς ισοστάθμιση
Διεύθυνση	
A	0
PF	1

- A. ON σε Πηγή: επιλέξτε την πηγή
 - B. Αύξηση έντασης, Μείωση έντασης: επιλέξτε το ποσοστό του όγκου (από 10% έως 50%)
 - C. Αύξηση υψηλών τόνων, Μείωση υψηλών τόνων, Αύξηση χαμηλών τόνων, Μείωση υψηλών τόνων: επιλογή επιπέδου (1 έως 20)
 - D. Αύξηση επιπέδου, Μείωση επιπέδου, Αύξηση επιπέδου 3D, Μείωση επιπέδου 3D: επιλογή του επιπέδου ισοστάθμισης (από 1 έως 10)
 - E. Αύξηση συχνότητας 3D, Μείωση συχνότητας 3D: επιλογή επιπέδου συχνότητας (από 1-7)
 - F. Προεπιλογή: Επιλέξτε τον προεπιλεγμένο από τα διαθέσιμα
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε τη διεύθυνση του ενισχυτή

Οικογένεια Βίντεοτηλεφώνου

Αυτή η οικογένεια περιλαμβάνει τα αντικείμενα που σχετίζονται με το σύστημα θυροτηλεόρασης. Τα αντικείμενα **Φως κλιμακοστασίου PE**, **Φως κλιμακοστασίου PI**, **Κλείδωμα** και **Τηλεφωνητής** μπορούν να συρθούν μόνο στο πεδίο **Ενέργεια**. Το αντικείμενο **Τηλεκάμερα** δεν μπορεί να συρθεί στο πεδίο **Μόνο αν**, το αντικείμενο **Θυροτηλέφωνο** μπορεί να συρθεί στα πεδία **Έναρξη** και **Διακοπή**.

[Φως κλιμακοστασίου του PE](#)

[Φως κλιμακοστασίου του PI](#)

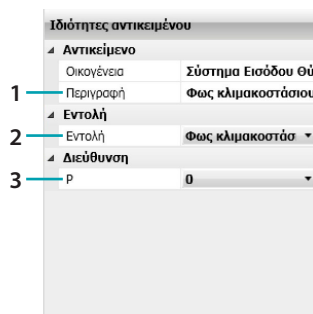
[Κλειδαριά](#)

[Τηλεκάμερα](#)

[Τηλεφωνητής](#)

[Θυροτηλέφωνο](#)

Διαμόρφωση ΚΛΙΜΑΚΟΣΤΑΣΙΟ PE ΚΑΙ ΚΛΙΜΑΚΟΣΤΑΣΙΟ ΑΠΟ PI



1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τύπο της εντολής που εκτελεί το αντικείμενο
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε την διεύθυνση του αντικειμένου.

Διαμόρφωση ΚΛΕΙΔΑΡΙΑΣ και ΤΗΛΕΚΑΜΕΡΑΣ

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τύπο της εντολής που εκτελεί το αντικείμενο
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε την διεύθυνση του αντικειμένου.



Προσοχή: Όταν ορίζετε μια εντολή ON φροντίστε να ορίσετε στο ίδιο σενάριο την σχετική εντολή OFF. Εάν ο ενεργοποιητής έναυσης φωτός Κλιμακοστασίου δεν έχει οριστεί σε κανένα χρονοδιάγραμμα, εισάγετε ένα χρόνο καθυστέρησης μεταξύ της εντολή ON και OFF

Διαμόρφωση ΤΗΛΕΦΩΝΗΤΗ

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τύπο της εντολής που εκτελεί το αντικείμενο
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε την διεύθυνση του αντικειμένου.

Διαμόρφωση ΧΕΙΡΟΣΥΣΚΕΥΗ ΗΧΟΥ

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Σύστημα Εισόδου Θύ
Περιγραφή	Χειροσυσκευή ήχου
Εντολή	
Εντολή	Κλήση από εξωτερ
Διεύθυνση	
Διεύθυνση	0
Επίπεδο	Προσωπικός ακροα

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τύπο της εντολής που εκτελεί το αντικείμενο
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε την διεύθυνση του αντικειμένου.

 Οικογένεια Ειδικές εντολές

Αυτή η οικογένεια επιτρέπει την εισαγωγή στο πεδίο **Ενέργεια** του αντικειμένου **Κλείδωμα / Ξεκλείδωμα**, η δράση των οποίων σχετίζεται με ένα συγκεκριμένο σύστημα ενεργοποιητή που μπορεί να κλειδωθεί στην τωρινή της. Για επιστροφή στην κανονική λειτουργία, ο ενεργοποιητής απαιτεί μια παρόμοια εντολή ξεκλειδώματος που αποστέλλεται από το σενάριο προγραμματιστή MH202.

[Κλείδωμα / Ξεκλείδωμα](#)

Διαμόρφωση ΚΛΕΙΔΩΜΑ/ΞΕΚΛΕΙΔΩΜΑ

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Ειδική Έλεγχος
Περιγραφή	Κλείδωμα/Ξεκλείδωμ
Εντολή	
Εντολή	Κλείδωμα
Διεύθυνση	
A	0
PL	1
Επίπεδο	Προσωπικός ακροα

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τύπο της εντολής που εκτελεί το αντικείμενο
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε την διεύθυνση του αντικειμένου.

Οικογένεια Σύστημα επιτήρησης

Αυτό επιτρέπει στην οικογένεια να διαχειριστεί το άνοιγμα / κλείσιμο και τη διαχείριση της αυτόματης επαναφοράς αντικειμένων Stop&Go.

[Stop&Go](#)

Διαμόρφωση STOP&GO

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Σύστημα επιτήρησης
1 Περιγραφή	Διακοπή και Μετάβαση
Εντολή	
2 Εντολή	Ενεργοποίηση Αυτ
Διεύθυνση	
3 Διεύθυνση	1

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τύπο της εντολής που εκτελεί το αντικείμενο
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε την διεύθυνση του αντικειμένου.

Οικογένεια Αισθητήρων

Αυτή η οικογένεια μπορεί να τρέξει βασικά σενάρια με βάση την κατάσταση ορισμένων τύπων αισθητήρων: παρουσία, κίνηση, φωτισμός, φως ημέρας, βροχή, άνεμος.

[Αισθητήρας παρουσίας](#)

[Αισθητήρας κίνησης](#)

[Αισθητήρας φωτεινότητας](#)

[Αισθητήρας μισοσκοταδου](#)

[Αισθητήρας βροχής](#)

[Αισθητήρας ανέμου](#)

Διαμόρφωση ΑΙΣΘΗΤΗΡΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣ, ΑΙΣΘΗΤΗΡΑ ΚΙΝΗΣΗΣ, ΑΙΣΘΗΤΗΡΑ ΜΙΣΟΣΚΟΤΑΔΟΥ, ΑΙΣΘΗΤΗΡΑ ΒΡΟΧΗΣ ΚΑΙ ΑΙΣΘΗΤΗΡΑ ΑΝΕΜΟΥ

Ιδιότητες αντικειμένου	
Αντικείμενο	
Οικογένεια	Αισθητήρες
1 Περιγραφή	Αισθητή, προσέγγιση
Εντολή	
2 Εντολή	Εκκίνηση παρουσί
Διεύθυνση	
A	0
PL	1
3 Επίπεδο	Προσωπικός ανορ

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε το συμβάν που ανιχνεύει τον αισθητήρα
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε την διεύθυνση του αντικειμένου.

Διαμόρφωση ΑΙΣΘΗΤΗΡΑ ΦΩΤΙΣΜΟΥ

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε το επίπεδο φωτεινότητας (Lux) που θέλετε να ορίσετε ως το κατώτατο όριο
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε την διεύθυνση SCS του αντικειμένου.

 Οικογένεια Μεταβλητές

Αυτή η οικογένεια μπορεί να τρέξει σενάρια με βάση την κατάσταση των δύο τύπων των λογικών μεταβλητών: ένας μετρητής (εκτέλεση του σεναρίου που σχετίζονται με τον αριθμό των δράσεων που ανιχνεύεται από τον μετρητή), και μια μεταβλητή boolean (για να έχετε μια εικονική κατάσταση που πρέπει να οριστεί στο σενάριο).

Μετρητής**Boolean**

Διαμόρφωση ΜΕΤΡΗΤΗΣ

Αυτό το αντικείμενο συμπεριφέρεται διαφορετικά ανάλογα με τον τομέα στον οποίο είναι σχεδιασμένο, στην πραγματικότητα, **Μόνο εάν** ορίσετε τον αριθμό κατάστασης (που μετρήθηκε από ένα μετρητή) που θα τρέξει το γεγονός, σε **Ενέργεια**, καθορίζει την αριθμητική τιμή προς καταμέτρηση για το ρυθμισμένο γεγονός στην **Εκκίνηση**.

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ (**Μόνο αν**)
Επιλέξτε την αξία που καταγράφεται από ένα μετρητή
2. ΕΝΤΟΛΗ (**Ενέργεια**)
Επιλέξτε την αριθμητική τιμή ή το βήμα ΠΑΝΩ / ΚΑΤΩ προς καταμέτρηση
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε τη διεύθυνση του θερμοστάτη

Διαμόρφωση ΛΟΓΙΚΟΥ ΤΥΠΟΥ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ (Boolean)

Idiotites antikeimenu	
Antikeimeno	
Oikogeneia	Metablihtes
1 Περιγραφή	Λογικός τύπος δεδομ
Entoli	
2 Εντολή	Αληθές
Dieuthunsi	
3 Μετρητής	1

1. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τη συνθήκη (Αληθές/Ψευδές) που επιβεβαιώνει/αρνείται τις προηγούμενες δράσεις
3. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε τη διεύθυνση της μεταβλητής

Κατάσταση σεναρίων

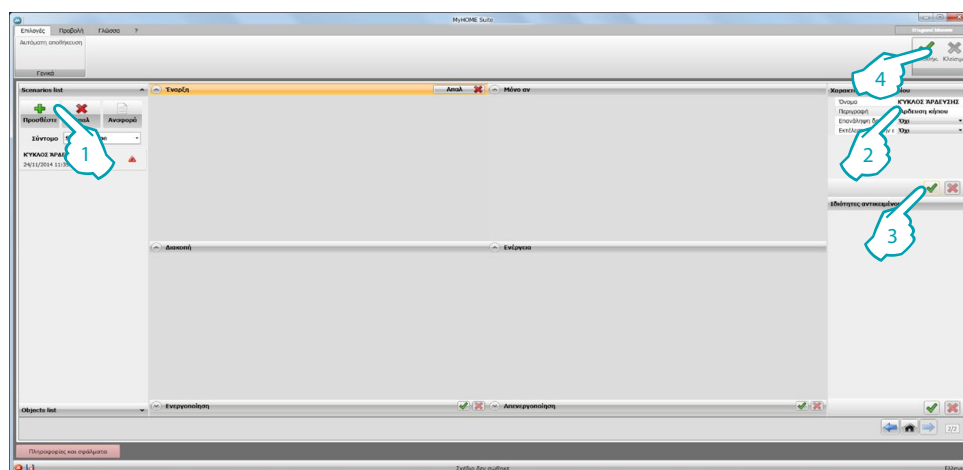
Στο παρακάτω παράδειγμα θα καταδείξει πώς να δημιουργήσει ένα σενάριο για την άρδευση του κήπου, ιδίως θέλετε να χειριστείτε δύο ηλεκτροβαλβίδες (31 και 32) της άρδευσης βρίσκονται σε διαφορετικές περιοχές του κήπου.

Το πότισμα γίνεται αυτόματα κάθε μέρα 20:30 - 21:10 ή με το χέρι, δρώντας σε μια συγκεκριμένη εντολή (κουμπί 1 A1 / PL1).

Θα πρέπει όμως να περιορίζεται το πότισμα μόνο σε περιπτώσεις όπου δεν βρέχει και δεν υπάρχει αέρας, σε περίπτωση κατά την οποία συμβαίνουν οι δύο αυτές προϋποθέσεις, όταν το σενάριο είναι ήδη ενεργό, θέλουμε να δώσουμε τη δυνατότητα να σταματήσει η ακολουθία των ενεργειών (κουμπί 3 A1 / PL1). Διαμορφώστε δύο εντολές για να ενεργοποιήσετε / απενεργοποιήσετε το σενάριο (2-4 κουμπιά A1 / PL1).

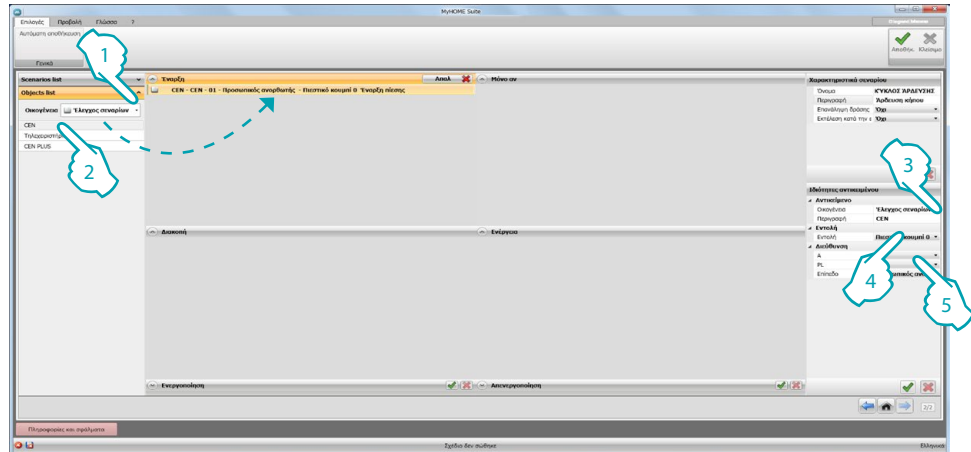
ΠΕΔΙΟ ΕΝΑΡΞΗ	ΠΕΔΙΟ ΕΝΕΡΓΕΙΑ
όταν: - Καθημερινά στις 20:30 - ή - Πατάω το κουμπί 1	εκτελέστε: Ενεργοποιούνται εναλλάξ, για 10 λεπτά κάθε φορά, η ηλεκτρομαγνητική βαλβίδα 32 και 33
ΠΕΔΙΟ ΜΟΝΟ ΑΝ	ΠΕΔΙΟ ΔΙΑΚΟΠΗΣ
μόνο εάν: - δεν βρέχει - χωρίς άνεμο	σταματά όταν: - Καθημερινά στις 9:10 μμ - βροχή - άνεμος
επιλογές: Επαναλάβετε σενάριο - ενεργοποίηση / απενεργοποίηση	

Μετά τη διαμόρφωση των **παραμέτρων** στο γενικό λογισμικό, είσοδος στην ειδική περιοχή για δημιουργία σεναρίου



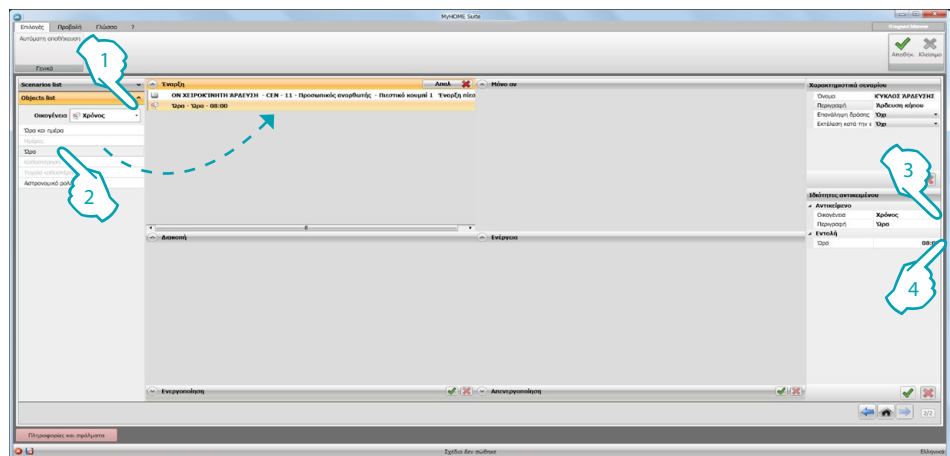
1. Προσθήκη σεναρίου
2. Πληκτρολογήστε ένα όνομα και μια περιγραφή του σεναρίου
3. Αποθηκεύστε τη διαμόρφωση, αυτό είναι απαραίτητο κάθε φορά που έχετε ορίσει ή αλλάξει τις παραμέτρους αντικειμένων
4. Αποθηκεύστε το σενάριο

Μπορείτε να ξεκινήσετε τώρα να χτίζετε το σενάριο με την εισαγωγή στο αντικείμενο **Εντολή σεναρίου - CEN** και τη ρύθμιση έτσι ώστε με το πάτημα του πλήκτρου 1 του συστήματος 11 (π.χ. εντολή σεναρίων διαμόρφωσης με το CEN) το σενάριο εκτελείται.



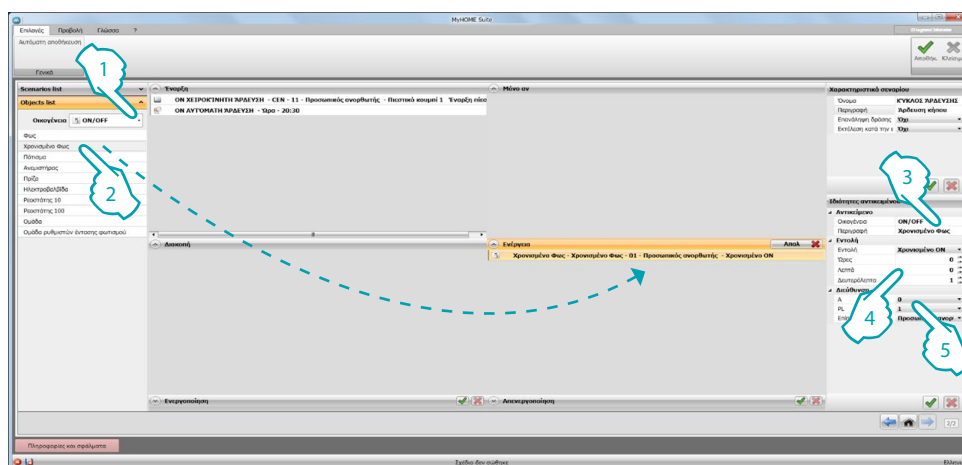
1. Αφού κάνετε κλικ **Λίστα Αντικειμένων**, επιλέξτε την οικογένεια **Εντολή σεναρίου**
2. Επιλέξτε το αντικείμενο **CEN** και σύρετε το στο πεδίο **Έναρξη**
3. Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
4. Επιλέξτε το πλήκτρο 1 και τη λειτουργία **Έναρξη πίεσης**
5. Εισάγετε τη διεύθυνση της συσκευής που έχει ρυθμιστεί ως **CEN** (π.χ.. A1/PL11)

Εισάγετε το αντικείμενο **Χρόνος - Ώρα** για να ενεργοποιήσετε το σενάριο αυτόματα κάθε μέρα στις 20:30



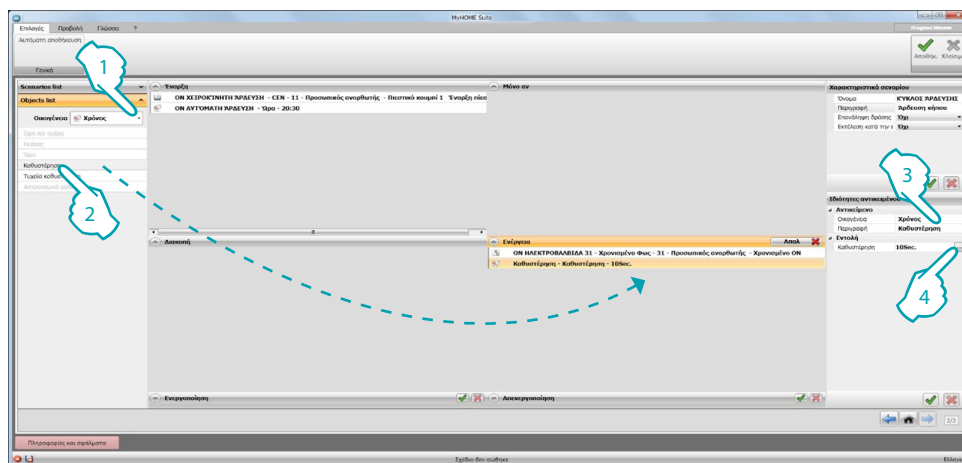
1. Επιλέξτε την οικογένεια **Χρόνος**
2. Επιλέξτε το αντικείμενο **Ώρα** και σύρετε το στο πεδίο **Έναρξη**
3. Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
4. Πληκτρολογήστε **20:30**

Μετά τη διαμόρφωση του γεγονότος που ενεργοποιεί το σενάριο, μπορείτε να ρυθμίσετε τις ενέργειες που θα εκτελεστούν δηλαδή ενεργοποίηση των ηλεκτροβαλβίδων για πότισμα του κήπου. Για να το κάνετε αυτό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το αντικείμενο **ON/OFF – Χρονισμένο Φως**



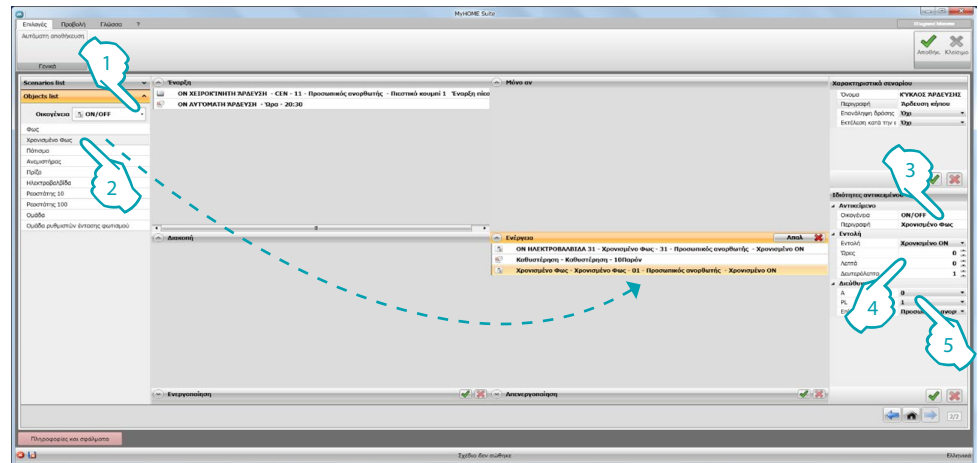
1. Επιλέξτε την οικογένεια **ON/OFF**
2. Επιλέξτε το αντικείμενο **Χρονισμένο Φως** και σύρετε το στο πεδίο **Ενέργειες**
3. Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
4. Εισάγετε την ώρα κατά την οποία η ηλεκτρομαγνητική βαλβίδα 31 θα παραμείνει ενεργή (π.χ.. 10 λεπτά)
5. Εισάγετε τη διεύθυνση συσκευής (πχ A3PL1)

Για να δημιουργήσετε μια εναλλαγή ενεργοποίησης μεταξύ των δύο ηλεκτροαντλιών, χρησιμοποιήστε το αντικείμενο **Χρόνος - Καθυστέρηση**



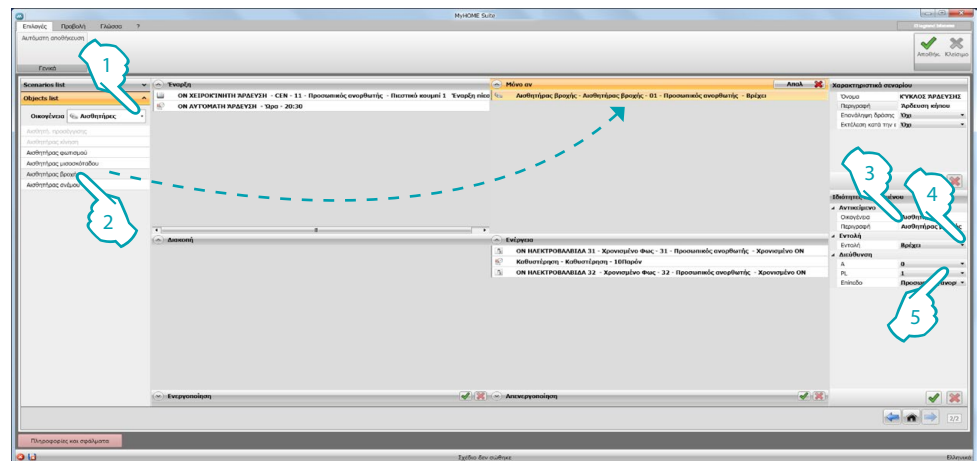
1. Επιλέξτε την οικογένεια **Χρόνος**
2. Επιλέξτε το αντικείμενο **Καθυστέρηση** και σύρετε το στο πεδίο **Ενέργεια**
3. Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
4. Πληκτρολογήστε το χρονικό διάστημα που πρέπει να παρέλθει πριν από την ενεργοποίηση της ηλεκτρικής αντλίας 32 (π.χ.10 λεπτά)

Ρυθμίστε τώρα την ενεργοποίηση της δεύτερης αντλίας χρησιμοποιώντας το αντικείμενο **ON / OFF - Χρονισμένο Φως**



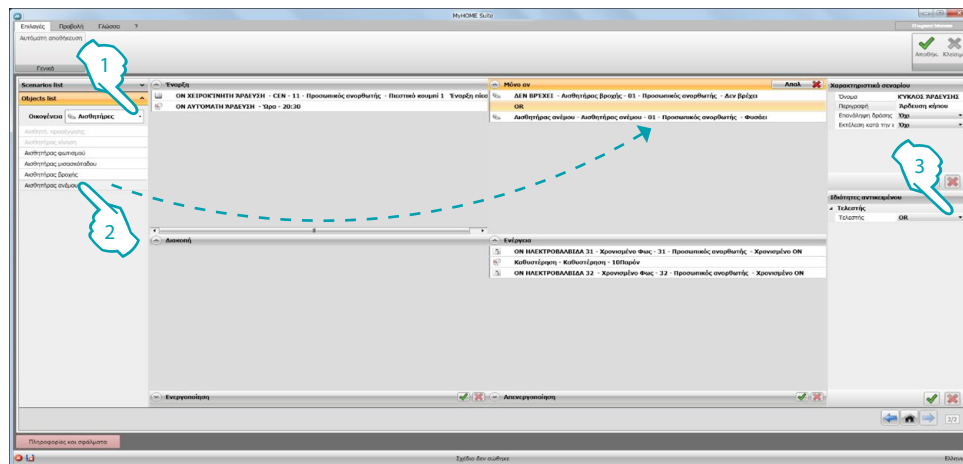
1. Επιλέξτε την οικογένεια **ON/OFF**
2. Επιλέξτε το αντικείμενο **Χρονισμένο Φως** και σύρετε το στο πεδίο **Ενέργεια**
3. Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
4. Εισάγετε την ώρα κατά την οποία η ηλεκτρομαγνητική βαλβίδα 32 θα παραμείνει ενεργή (π.χ. 10 λεπτά)
5. Εισάγετε τη διεύθυνση συσκευής (πχ A3PL2)

Θέσατε τα χρονικά όρια για την εκτέλεση του σεναρίου, για παράδειγμα, για να βεβαιωθείτε ότι ο κήπος ποτίζεται μόνο όταν δεν βρέχει ή φυσάει. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για το σκοπό αυτό το αντικείμενο **Αισθητήρας - Αισθητήρας βροχής** και προσθέτουμε στο πεδίο **Μόνο αν**

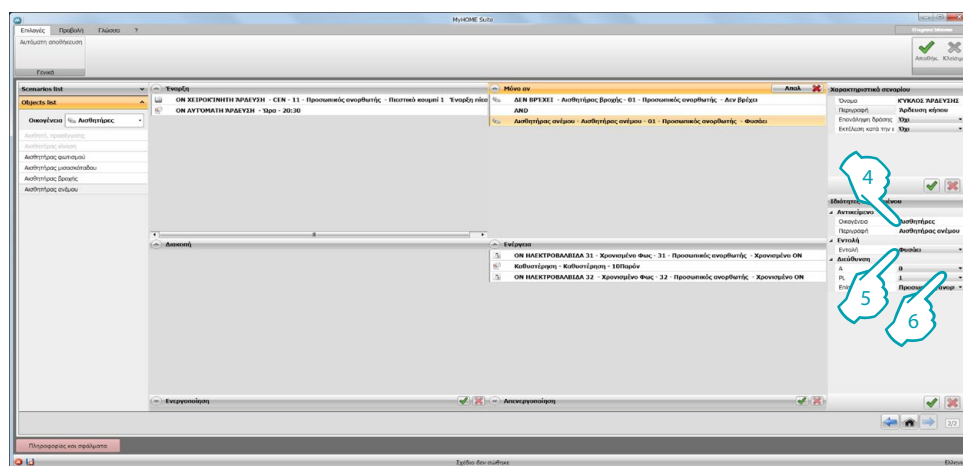


1. Επιλέξτε την οικογένεια **Αισθητήρας**
2. Επιλέξτε το αντικείμενο **Αισθητήρας βροχής** και σύρετε το στο πεδίο **Δράση**
3. Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
4. Επιλέξτε τη συνθήκη που επιτρέπει την εκτέλεση του σεναρίου (δηλ. Δεν βρέχει)
5. Εισάγετε τη διεύθυνση της συσκευής (Π.χ. A0PL1)

Εισάγετε και το αντικείμενο **Αισθητήρες - Αισθητήρας ανέμου** και αποφασίστε τη σύνδεση με τη βροχή, στην πραγματικότητα, όταν εισάγετε μια άλλη προϋπόθεση, το πρόγραμμα εισέρχεται αυτόματα το **χειριστή** αντικειμένου, στην περίπτωση αυτή, παίρνει την αξία and. Με τον τρόπο αυτό, τόσο όταν δεν βρέχει όσο και όταν δεν φυσάει, ο κήπος αρδεύεται.

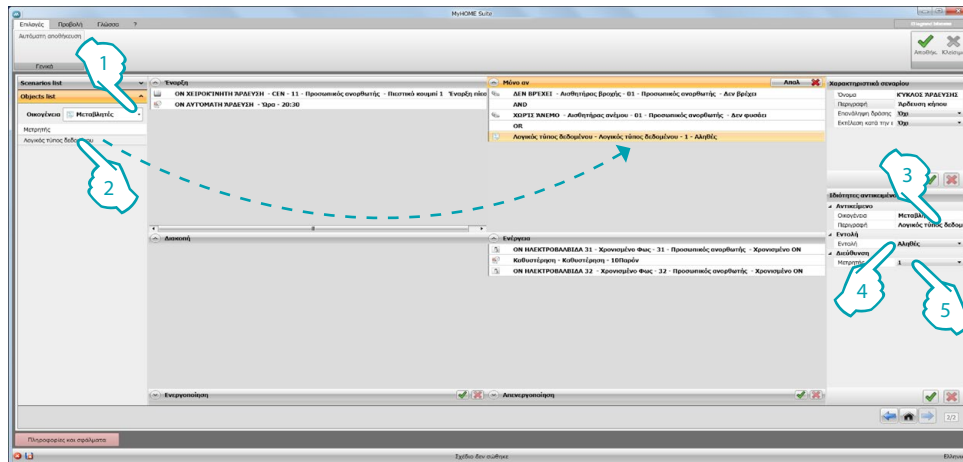


1. Επιλέξτε την οικογένεια **Αισθητήρες**
2. Επιλέξτε το αντικείμενο **Αισθητήρας βροχής** και σύρετε το στο πεδίο **Μόνο αν**
3. Επιλέξτε το χειριστή (π.χ., and)



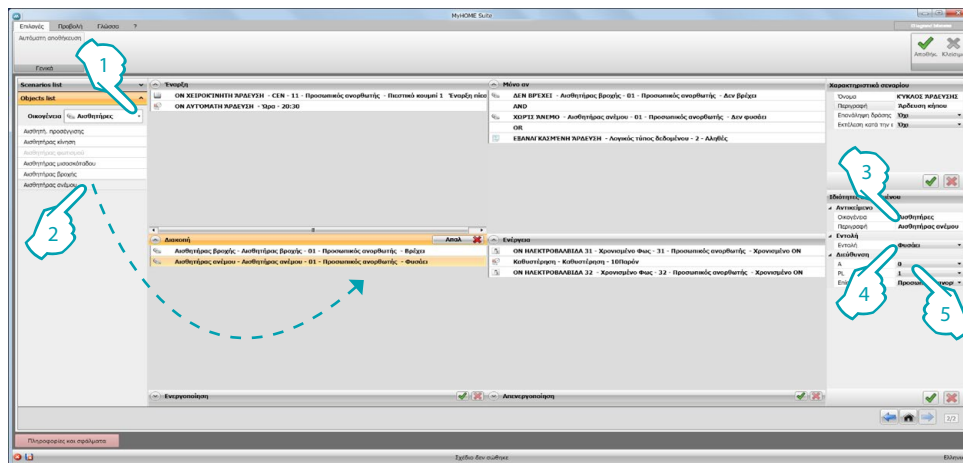
4. Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
5. Επιλέξτε τη συνθήκη που επιτρέπει την εκτέλεση του σεναρίου (δηλ. Δεν φυσάει)
6. Εισάγετε τη διεύθυνση της συσκευής (Π.χ. A0PL2)

Αν θέλετε να έχετε τη δυνατότητα να ποτίσετε τον κήπο εξαναγκασμένα, ακόμη και αν βρέχει ή φυσάει, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους **μεταβλητές** αντικειμένου – **Boolean**, εισάγοντας μια μεταβλητή υποκείμενη κατάσταση **Αληθές** και **στην** συνέχεια να αναλάβετε δράση με την αλλαγή του καθεστώτος προς ψευδή μέσω ειδικών εντολών. Ορισμός χειριστή ως **OR**.



1. Επιλέξτε την οικογένεια **Μεταβλητές**
2. Επιλέξτε το αντικείμενο **Λογικού Τύπου Δεδομένα** (Boolean) και σύρετε με τον τομέα **Μόνο εάν** και ρυθμίστε τον χειριστή ως **OR**
3. Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
4. Επιλέξτε τη συνθήκη και επιβεβαιώστε τα προηγούμενα (π.χ.. Αληθές)
5. Επιλέξτε τη διεύθυνση της μεταβλητής

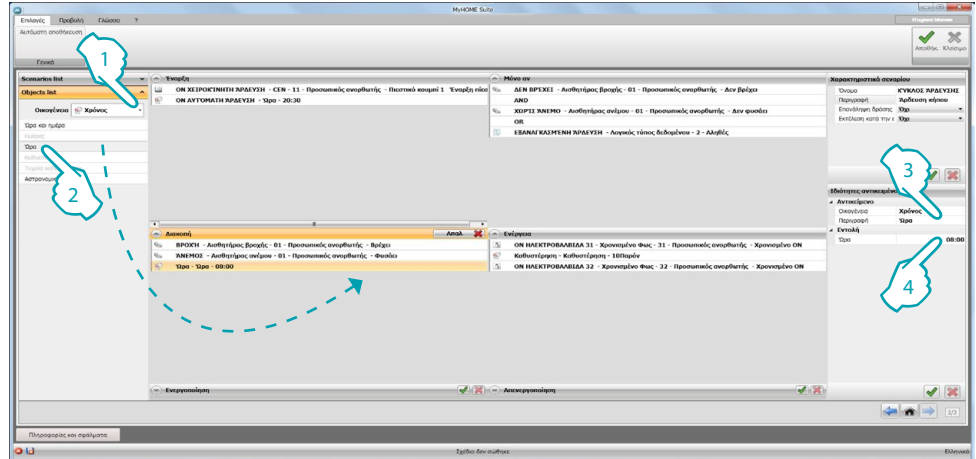
Μπορεί επίσης να είναι χρήσιμο να συμπεριλάβετε στο πεδίο **Διακοπή** αντικείμενα για να μπλοκάρετε, σε ορισμένες συνθήκες, την ακολουθία των ενεργειών που υπάρχουν στο πεδίο **Ενέργεια**.



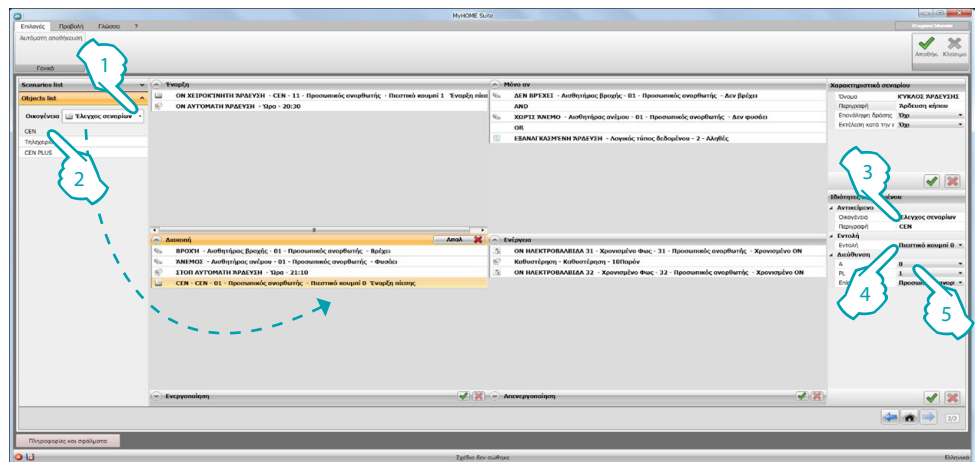
1. Επιλέξτε την οικογένεια **Αισθητήρες**
2. Επιλέξτε το αντικείμενο **Αισθητήρας βροχής** και σύρετε το στο πεδίο **Δράση**
3. Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
4. Επιλέξτε τη συνθήκη που επιτρέπει την φραγή της εκτέλεσης του σεναρίου (δηλ. βρέχει)
5. Εισάγετε τη διεύθυνση της συσκευής (Π.χ. A0PL1)

Στη συνέχεια, επαναλάβετε την ίδια διαδικασία με την εισαγωγή ενός **Αισθητήρα ανέμου**

Για ολοκλήρωση εισάγετε μια προϋπόθεση ωριαία (**αντικείμενο Χρόνος - ΩΡΑ**) για να κλειδώσετε το σενάριο αυτόματα σε ένα ορισμένο χρονικό διάστημα και μια συγκεκριμένη ώρα είναι μια εντολή για να το κλειδώσετε χειροκίνητα (**αντικείμενο σενάριο - CEN**)

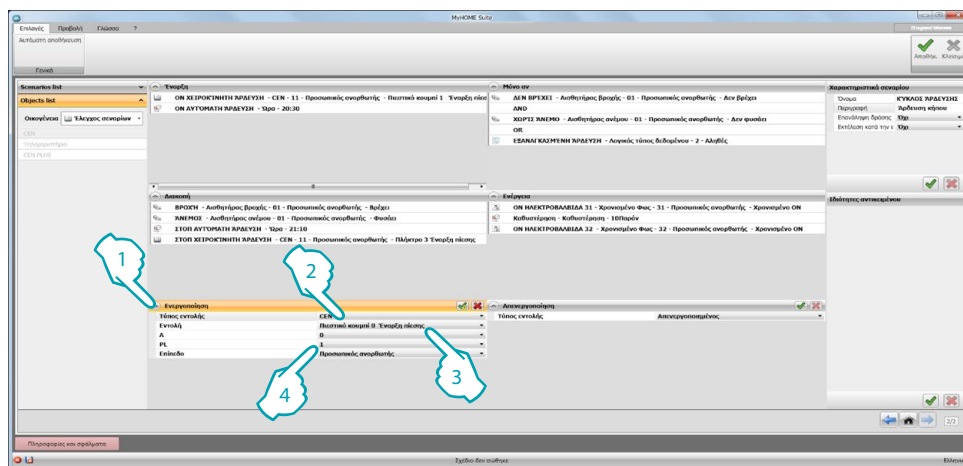


1. Επιλέξτε την οικογένεια **Χρόνος**
2. Επιλέξτε το αντικείμενο **ΩΡΑ** και σύρετε το στο πεδίο **Διακοπή**
3. Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
4. Εισάγετε την ώρα κατά την οποία θα μπλοκαριστεί η αλληλουχία δράσεων (π.χ. 21:10)

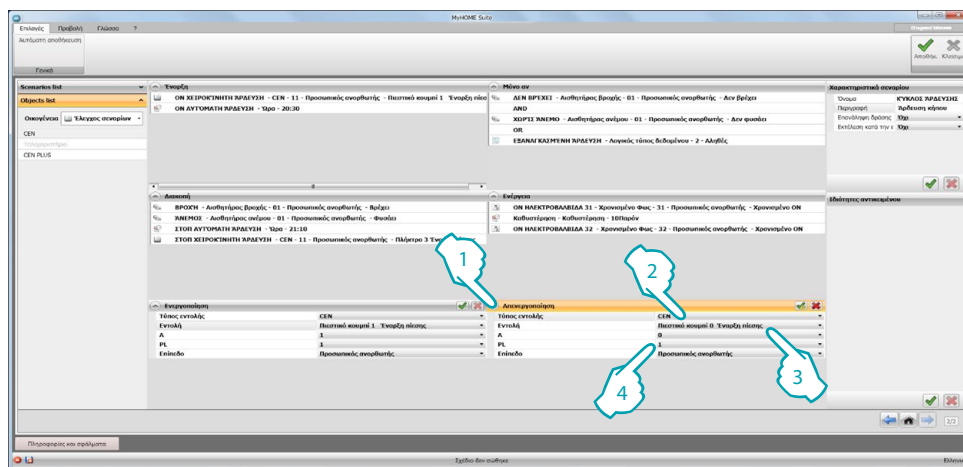


1. Επιλέξτε την οικογένεια **Εντολή σεναρίου**
2. Επιλέξτε το αντικείμενο **CEN** και σύρετε το στο πεδίο **Διακοπή**
3. Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
4. Επιλέξτε το πλήκτρο 3 και τη λειτουργία **Έναρξη πίεσης**
5. Εισάγετε τη διεύθυνση της συσκευής που έχει ρυθμιστεί ως CEN (π.χ.. A1/PL11)

Για να ολοκληρώσετε τη διαμόρφωση του σεναρίου είναι χρήσιμο να ρυθμίσετε τις εντολές για να το ενεργοποιήσετε/απενεργοποιήσετε. Η απενεργοποίηση του σεναρίου σημαίνει, ότι πρέπει να εξασφαλιστεί με τρόπο που αν και μια κατάσταση **Εκκίνησης**, εμφανιστεί το σενάριο δεν θα ξεκινήσει.

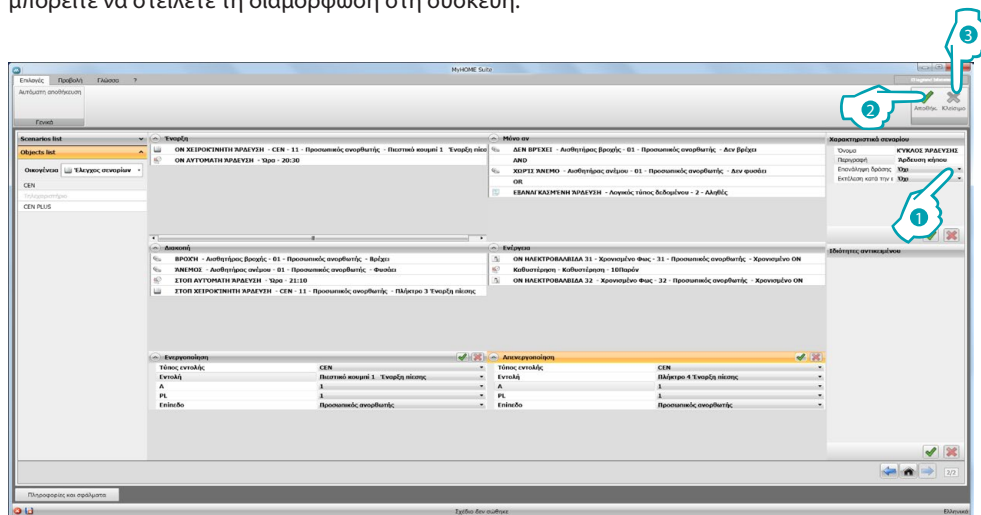


1. Κάντε κλικ για να ρυθμίσετε την εντολή **Ενεργοποίηση**
2. Επιλέξτε τη λειτουργία μεταξύ της **CEN** και της **CEN plus**
3. Επιλέξτε το πλήκτρο 2 και τη λειτουργία **Έναρξη πίεσης**
4. Εισάγετε τη διεύθυνση της συσκευής που έχει ρυθμιστεί ως CEN (π.χ.. A1/PL11)

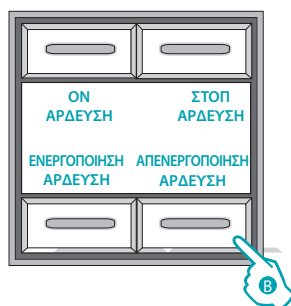
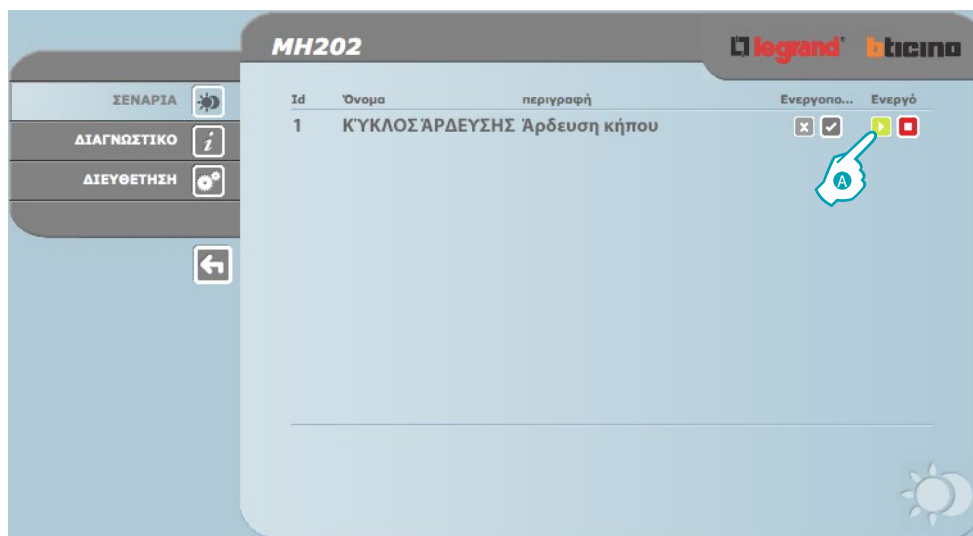


1. Κάντε κλικ για να ρυθμίσετε την εντολή **Απενεργοποίηση**
2. Επιλέξτε τη λειτουργία μεταξύ της **CEN** και της **CEN plus**
3. Επιλέξτε το πλήκτρο 4 και τη λειτουργία **Έναρξη πίεσης**
4. Εισάγετε τη διεύθυνση της συσκευής που έχει ρυθμιστεί ως CEN (π.χ.. A1/PL11)

Τώρα το σενάριο είναι πλήρες, αν θέλετε να κάνετε κυκλικές επαναλήψεις ρυθμίστε σε **ΝΑΙ** στις **Ιδιότητες σεναρίου/Επανάληψη Δράσεων** (1) Κάντε κλικ στο κουμπί (2) για να το αποθηκεύσετε και κάντε κλικ στο κουμπί (3) για να επιστρέψετε στο παγκόσμιο λογισμικό, όπου μπορείτε να στείλετε τη διαμόρφωση στη συσκευή.



Τώρα ο χρήστης μέσω της ιστοσελίδας (A) και / ή ενεργώντας σε μια εντολή σεναρίου (B) μπορεί να χρησιμοποιήσει το σενάριο



Legrand SNC
128, av. du Maréchal-de-Lattre-de-Tassigny
87045 Limoges Cedex - France
www.legrand.com

BTicino SpA
Viale Borri, 231
21100 Varese
www.bticino.com