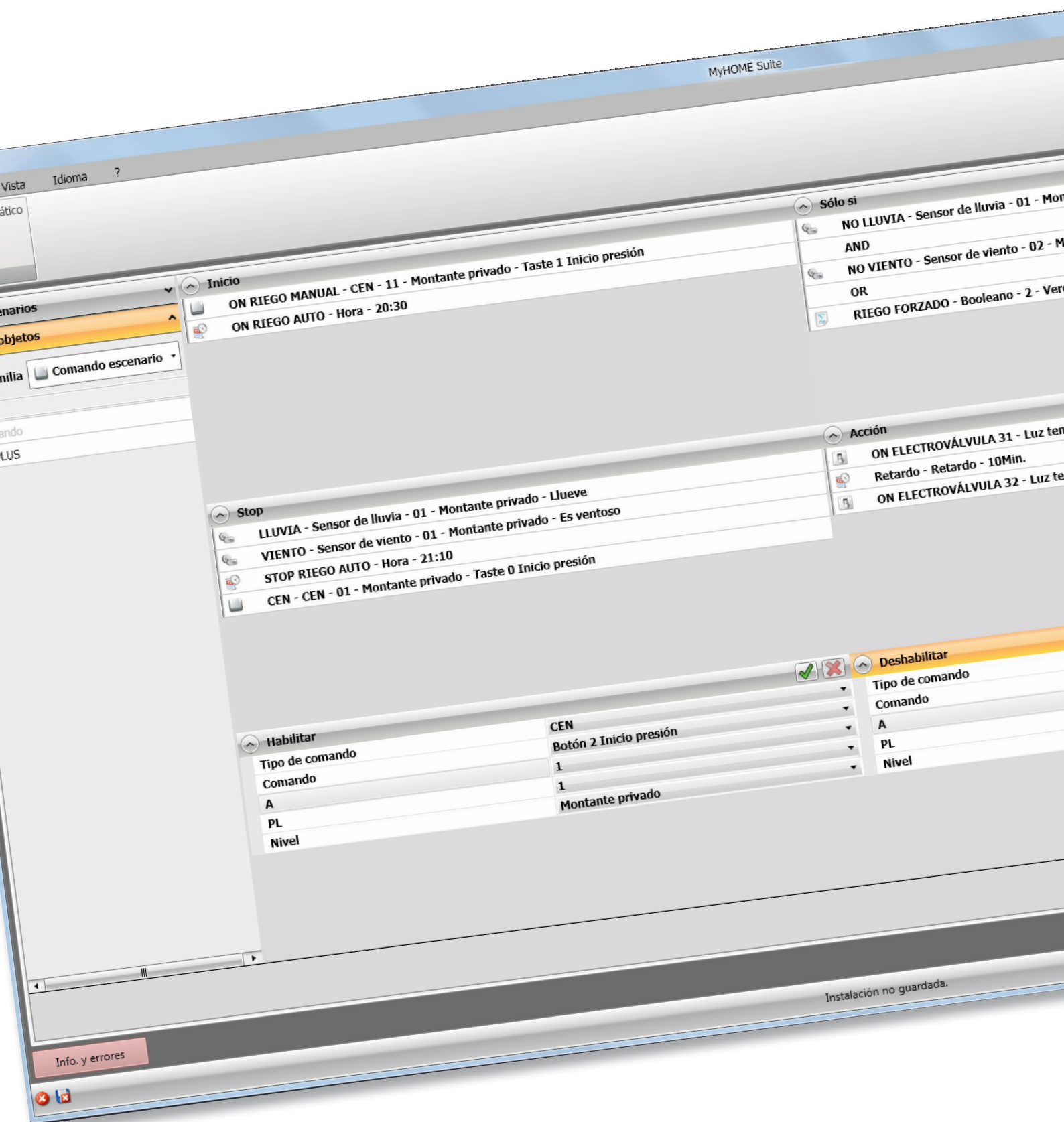
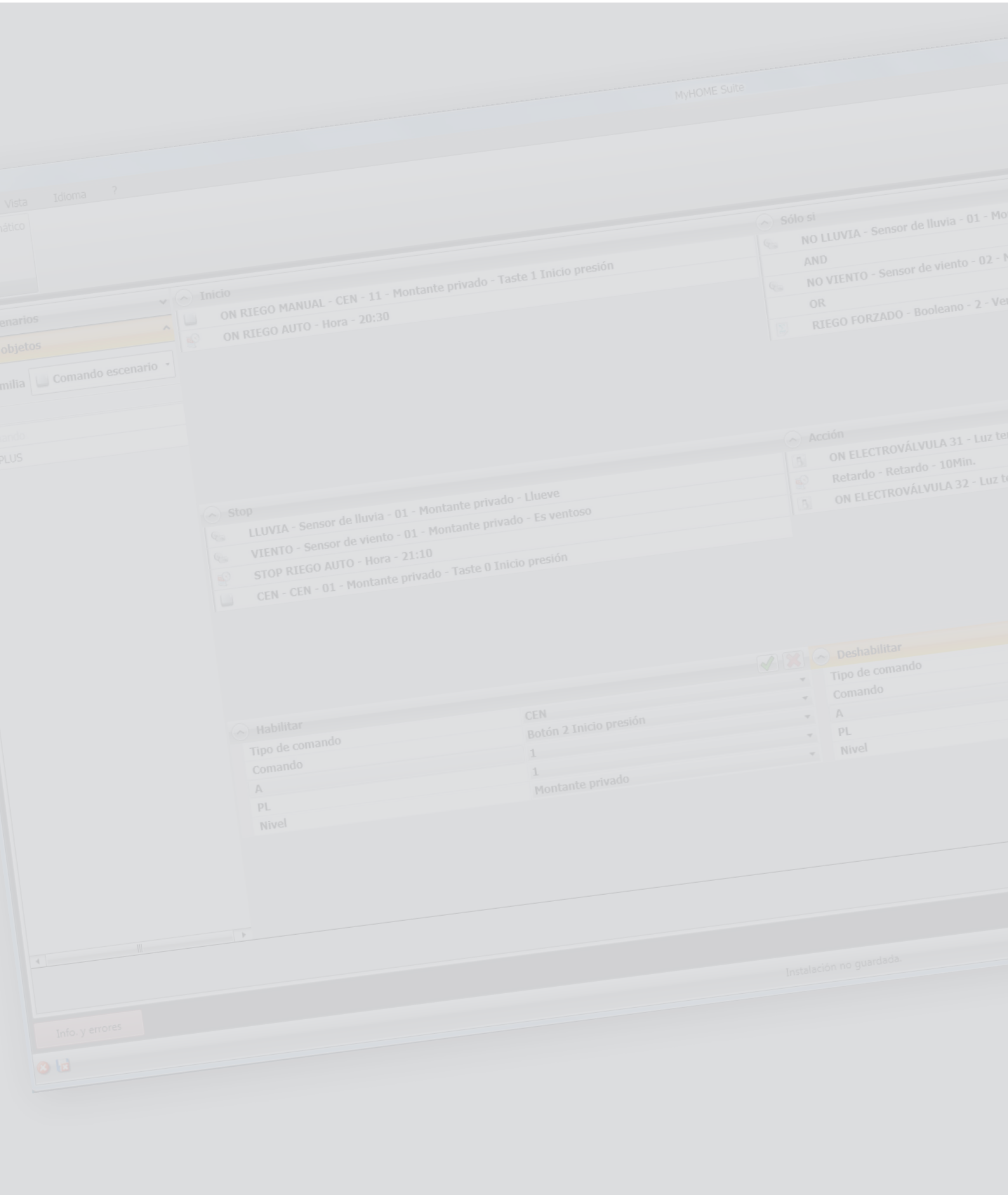






Índice

Per iniziare	4
Interazioni con dispositivo	4
Configurazione del dispositivo	5
Invia configurazione	6
Ricevi configurazione	7
Aggiorna firmware	8
Richiesta info dispositivo	8
Schermata iniziale	9
Configurazione progetto	10
Parametri generali	10
Parametri di sistema	15
Scenari	16
Schermata scenari	16
Creazione scenario	17
Oggetti	21
Esempio di scenario	47

Para empezar

En este manual se ilustran los modos de configuración para el dispositivo MH202, el Programador de escenarios.

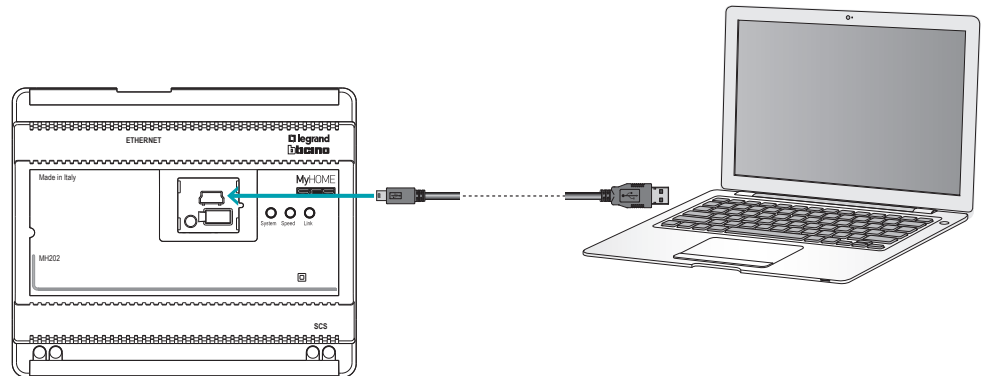
Interacciones con el dispositivo

Para ejecutar [Enviar, Recibir la configuración, Actualización del firmware](#) y [Solicitar info dispositivo](#), antes de nada ha de conectar el dispositivo a un PC y asegurarse de que el puerto seleccionado sea el correcto.

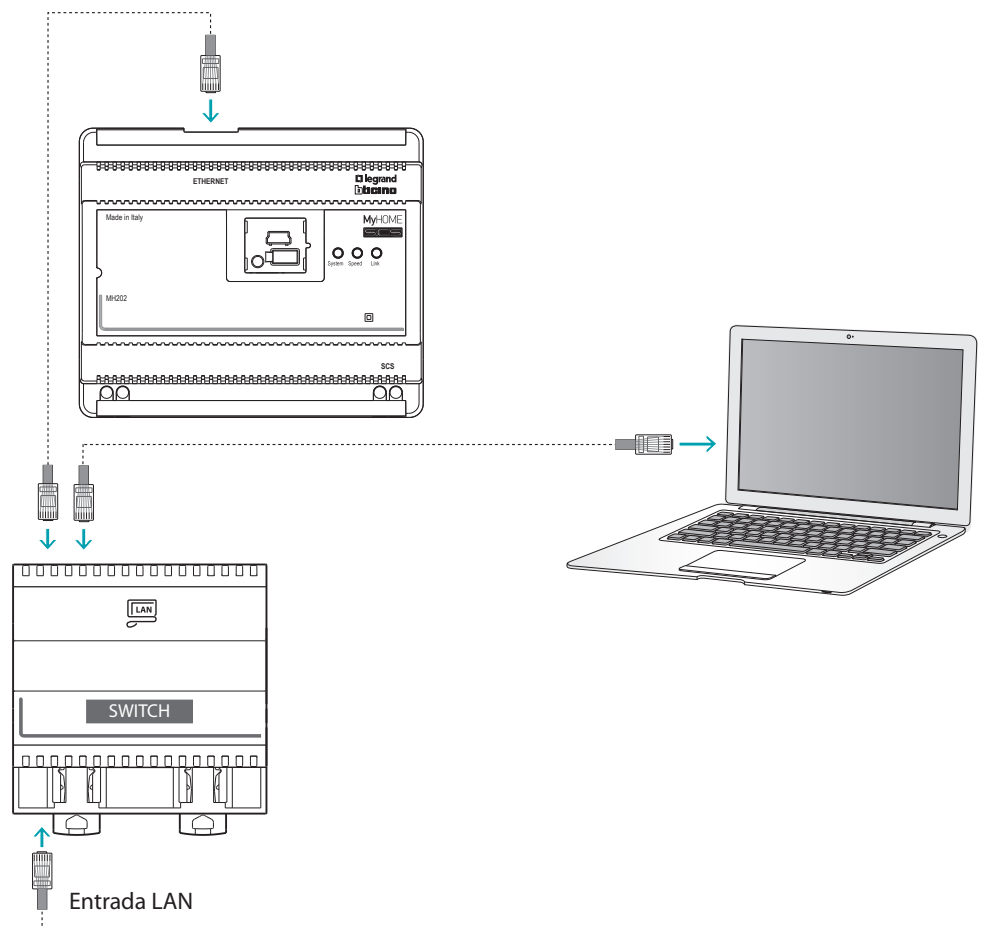
Conecte el Web Server al PC mediante un cable USB-miniUSB o un cable ethernet.

El dispositivo ha de estar conectado al BUS para entablar la comunicación.

CONEXIÓN USB

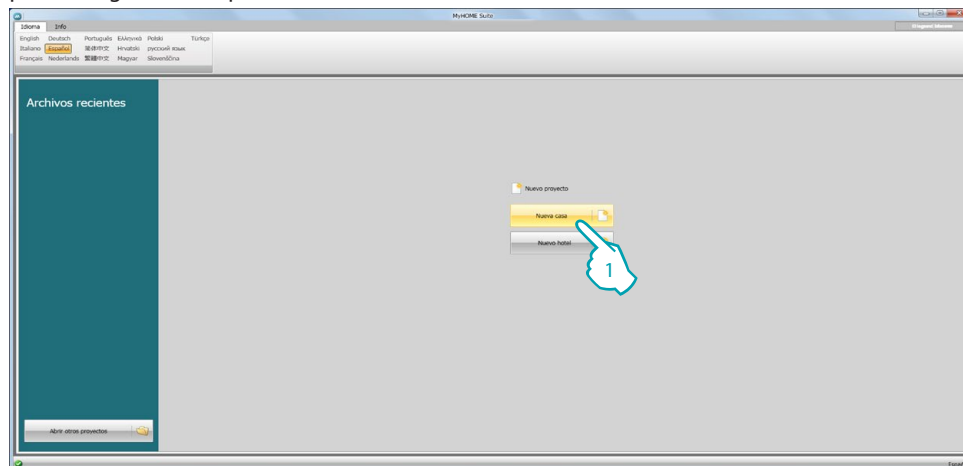


CONEXIÓN ETHERNET



Configuración del dispositivo

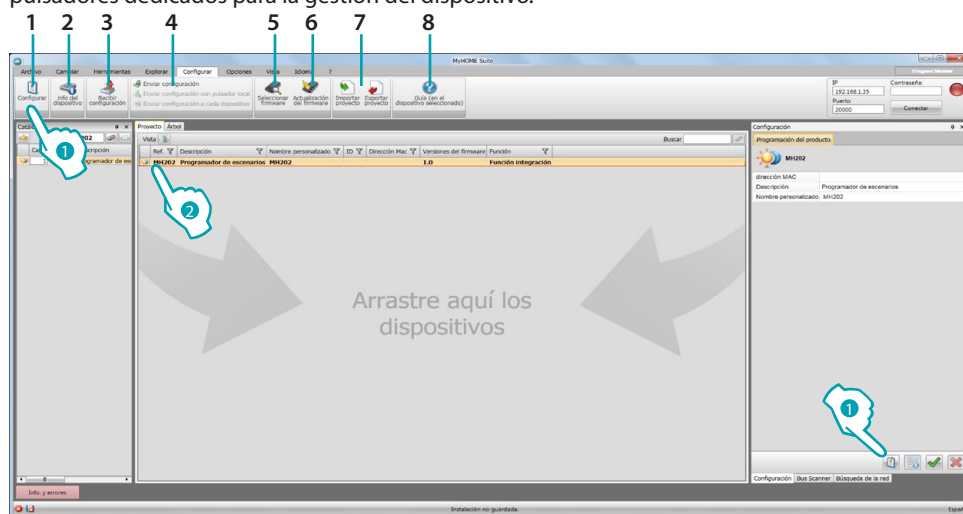
Puede crear un proyecto nuevo o utilizar uno existente, modificarlo o re-enviarlo al dispositivo para configurar un dispositivo.



1. Haga clic para entrar en la sección del software dedicada a la configuración de una instalación para una nueva casa.

Menú del archivo

Puede efectuar la configuración en el área global, en la sección Configurar el software mediante pulsadores dedicados para la gestión del dispositivo.



1. Abre el área específica de configuración del dispositivo
2. Solicitar info dispositivo
3. Recepción de la configuración procedente del dispositivo conectado
4. Envío de la configuración al dispositivo conectado
5. Selección de un firmware para el dispositivo
6. Actualización del firmware del dispositivo (aparece solamente tras haber seleccionado un firmware)
7. Importar proyecto
Exportar proyecto
Seleccione el dispositivo y haga clic en la tecla relativa para importar o exportar el proyecto de configuración creado en el área específica.
8. Abre la Guía del dispositivo seleccionado
Seleccione el dispositivo y haga clic en las teclas relativas a las funciones que quiere ejecutar para interactuar con dicho dispositivo.
Para pasar al área específica de configuración del dispositivo haga clic en **Configurar** (1), o haga dos veces clic en el dispositivo (2)

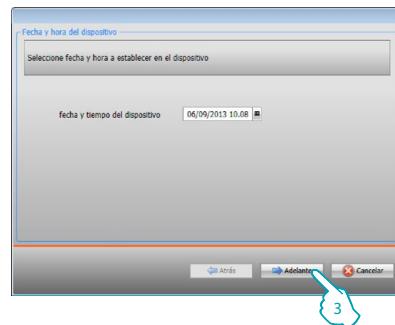
Enviar configuración

Tras haber acabado y guardado la programación, la configuración se ha de enviar a los dispositivos.

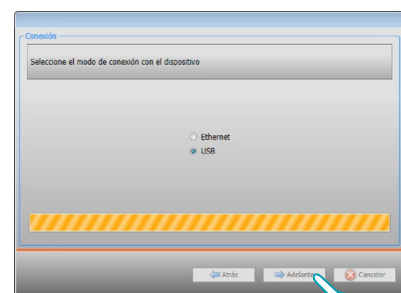
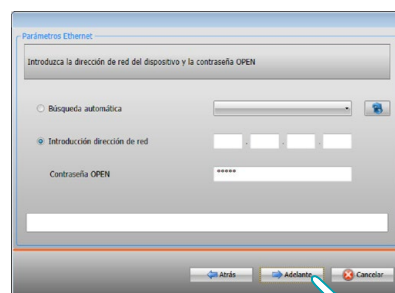
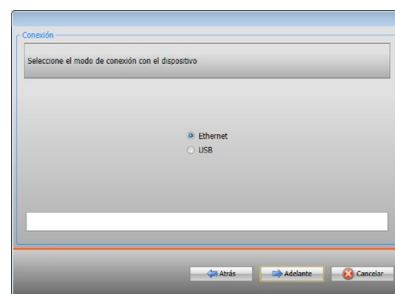
Procedimiento:

1. Conecte el dispositivo a un PC por medio de Ethernet o USB
2. En la barra de herramientas Configurar, seleccione la opción **Enviar configuración**.

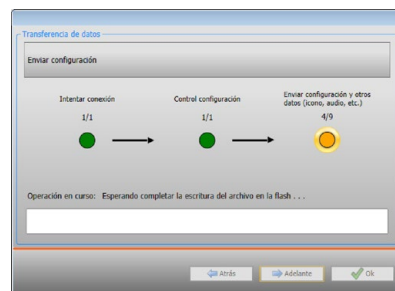
Se visualiza la pantalla para configurar fecha y hora.



3. Al pulsar **Adelante**, podrá seleccionar el modo de conexión del dispositivo con el PC:



4. Al pulsar **Adelante**, la configuración se transfiere al dispositivo.

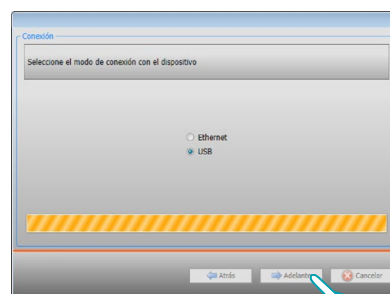
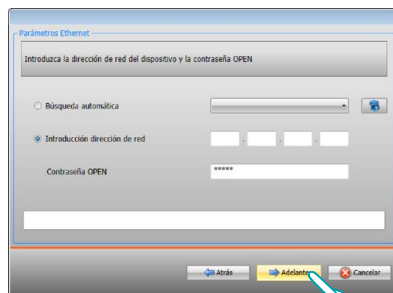
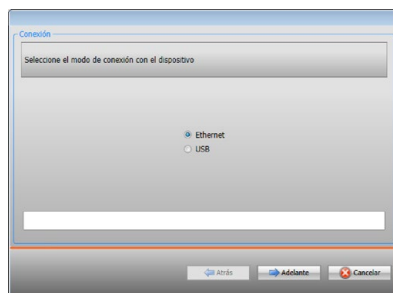


Recibir configuración

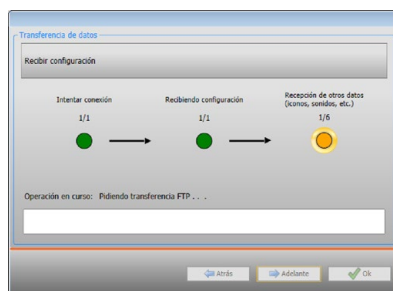
Permite recibir la configuración actual del dispositivo; una vez adquirida, podrá modificarla, guardarla en un archivo y enviarla al dispositivo.

Procedimiento:

1. Conecte el dispositivo a un PC por medio de Ethernet o USB.
2. En la barra de herramientas Configurar, seleccione la opción **Recibir configuración**.
3. Seleccione el modo de conexión del dispositivo con el PC:



4. Al pulsar **Adelante**, inicia el procedimiento de recepción de la configuración.



Actualizar firmware

Permite actualizar el firmware del dispositivo.

Procedimiento:

- Conecte el dispositivo a un PC
- Seleccione en el menú desplegable **Configurar** la opción **Seleccionar firmware..**

Se visualiza una ventana para buscar la carpeta que contiene el archivo del firmware con extensión .fwz.

- Seleccione el archivo y haga clic en **Abrir** para continuar.
- Seleccione la opción **Actualización del firmware** para continuar.

Para el procedimiento de conexión, consulte el párrafo [Enviar configuración](#).

Solicitar info dispositivo

Permite visualizar la información sobre el dispositivo conectado al PC.

Procedimiento:

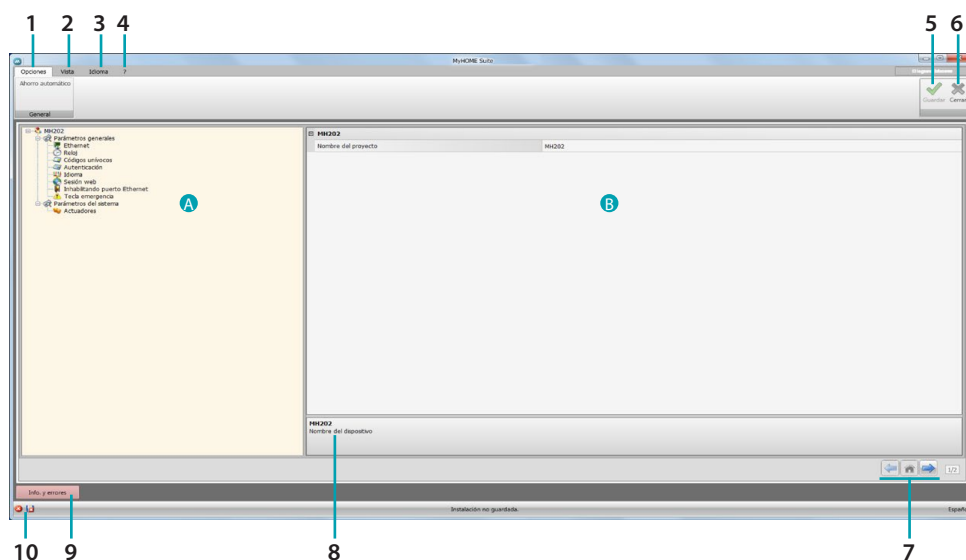
- Conecte el dispositivo a un PC
- Seleccione en el menú desplegable **Configurar** la opción **Info del dispositivo**.

Para el procedimiento de conexión, consulte el párrafo [Enviar configuración](#).

Al hacer clic en Adelante se visualiza una pantalla que presenta las características hardware y software del dispositivo.

Página de inicio

Al entrar en el programa aparece la pantalla inicial que contiene todos los parámetros de configuración. La pantalla está compuesta por 2 zonas principales: en la zona de la izquierda (A) encontramos los parámetros y las funciones que configurar, organizados en una estructura de árbol. Según la selección realizada, se ven los campos datos que seleccionar o introducir en la zona de la derecha (B).



1. Opciones.



Activar la función de guardar automáticamente

2. Vista.



Visualizar/ocultar los objetos configurados



Visualizar/ocultar la zona Info y errores



Para ir a los ajustes predeterminados

3. Idioma.

Selección del idioma de la interfaz para el software

4. Visualizar los iconos Guía (Manual del Software) ? e información sobre el software i.

5. Guardar el proyecto.

6. Cerrar e ir al Área global.

7. Pulsadores para desplazarse por las páginas.



Desplazarse por las páginas de configuración



Desplazarse a la página inicial

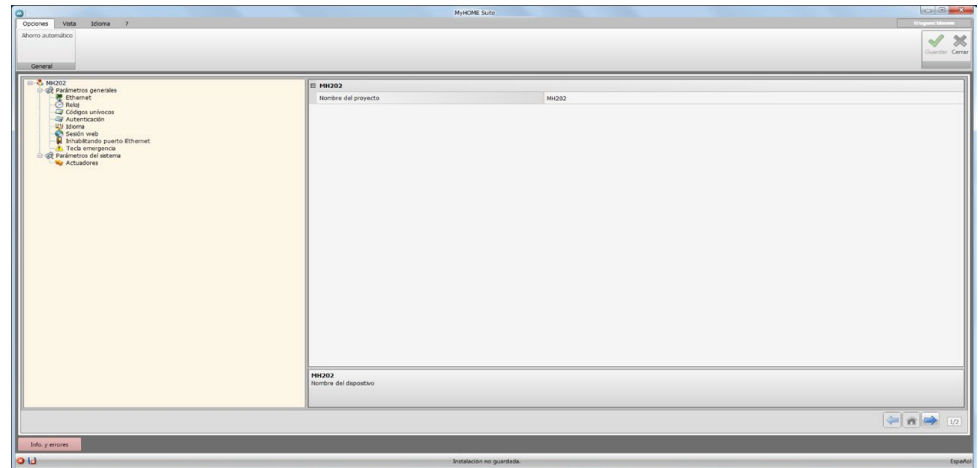
8. Descripción de las funciones.

9. Abre la zona donde se visualizan los posibles mensajes de información o error.

10. Visualización de la operación de guardar archivo y ruta donde guardarlo.

Configuración del proyecto

Esta sección le permite configurar los parámetros del dispositivo y luego mediante el pulsador  entrar en la pantalla de creación de los escenarios.



Introduzca los datos de configuración en las varias zonas.

Parámetros generales

En esta sección se configuran los parámetros técnicos para las conexiones de red.

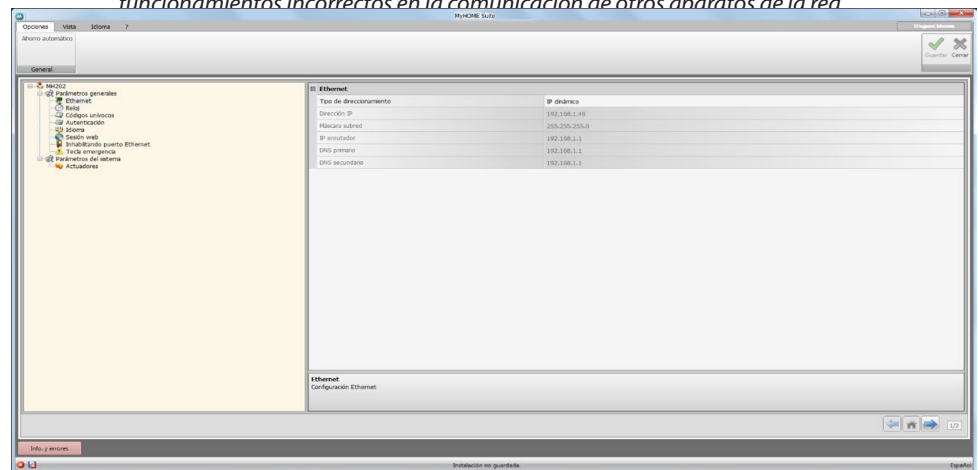
Ethernet

En esta pantalla puede introducir los parámetros para la conexión a la red Ethernet.



Antes de modificar los valores predeterminados, póngase en contacto con el administrador de la red.

Los valores incorrectos impiden la activación del servicio y además pueden causar funcionamientos incorrectos en la comunicación de otros aparatos de la red

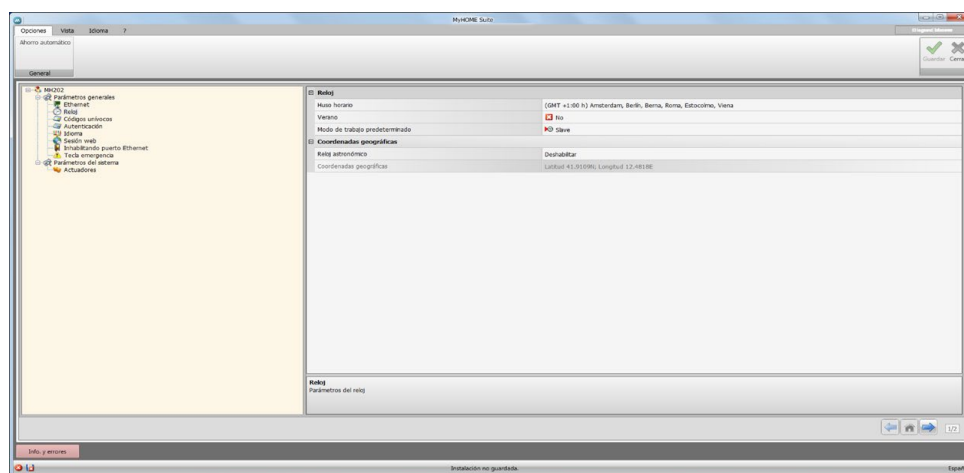


Configuración:

- **Tipo de direccionamiento:** seleccione si la dirección es del tipo fijo (en dicho caso ha de introducir los parámetros indicados a continuación), o del tipo dinámico DHCP.
- **Dirección IP y Máscara subred:** introduzca los parámetros típicos de las redes con el protocolo TCP/IP, necesarios para identificar el dispositivo internamente en la red local.
- **IP enrutador:** introduzca la dirección IP del posible enrutador.
- **DNS primario y DNS secundario:** se aconseja introducir la misma dirección IP del enrutador.

Reloj

En esta pantalla puede introducir los parámetros para la gestión del horario a los que se refieren el dispositivo y el sistema.



Configuración Reloj:

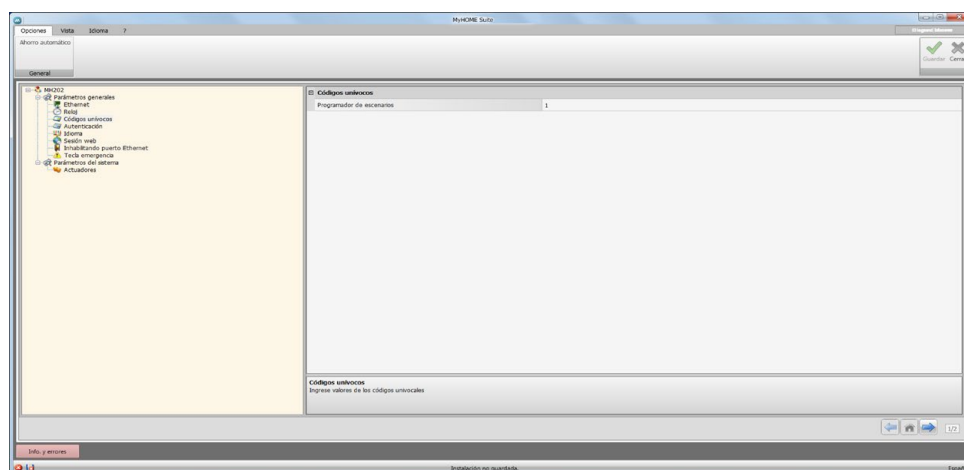
- **Huso horario:** introduzca el huso horario local.
- **Hora legal (verano):** introduzca el huso horario local.
- **Modo de trabajo predeterminado:** defina si el dispositivo es "Master" de sincronización horaria del sistema, o sea si el reloj interno del dispositivo será utilizado por otros dispositivos en el sistema MyHOME como referencia para la hora.

Configuración Coordenadas geográficas:

- **Reloj astronómico:** habilita/deshabilita la función reloj astronómico.
- **Coordenadas geográficas:** configura las coordenadas geográficas del lugar donde se encuentra el dispositivo.

Códigos unívocos

En esta pantalla puede configurar el identificativo unívoco del dispositivo.

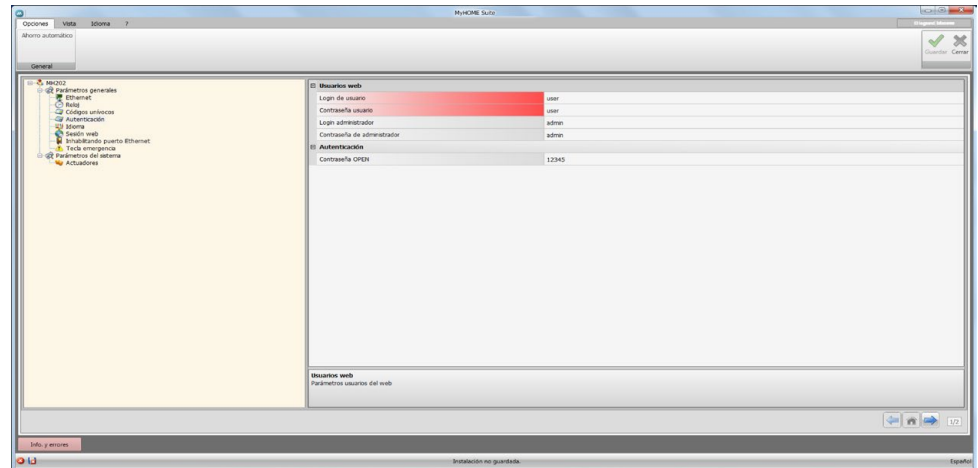


Configuración:

- **Programador de escenarios:** introduzca el número identificativo unívoco para el programador de escenarios.

Autenticación

En esta pantalla ha de introducir el nombre y la contraseña que el usuario usará para autenticar, habilitar y acceder a los servicios ofrecidos por el dispositivo seleccionado.



Configuración Usuarios web:

- **Login de usuario y contraseña usuario:** introduzca el login y la contraseña para acceder a las páginas web en el modo usuario (es obligatorio modificar las contraseñas predeterminadas del usuario).
- **Login administrador y contraseña de administrador:** introduzca el login y la contraseña para acceder a las páginas web en el modo administrador (se aconseja modificar las contraseñas predeterminadas del administrador); en este modo se habilitan las páginas de configuración.

Configuración Autenticación:

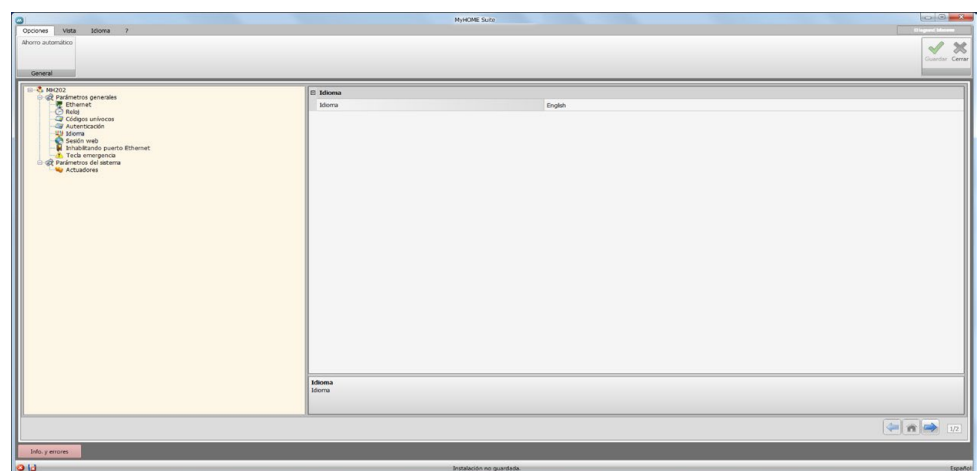
- **Contraseña OPEN:** introduzca la contraseña OPEN para enviar configuración, recibir configuración, actualización del firmware e info dispositivo.



Atención: La contraseña OPEN predeterminada en los dispositivos es 12345.

Idioma

En esta pantalla puede seleccionar el idioma para las páginas web de control y gestión remota del sistema.

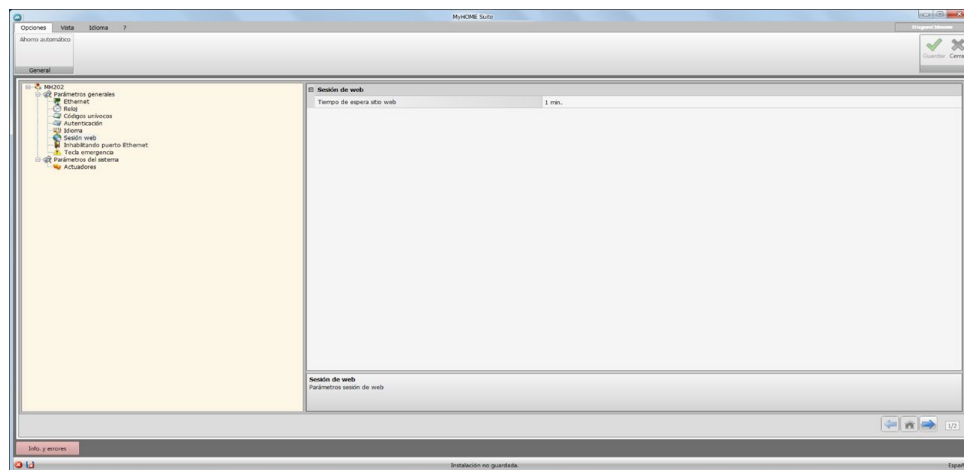


Configuración:

- **Idioma:** seleccione el idioma en el que se visualizarán las páginas web.

Sesión web

En esta pantalla puede definir el tiempo de inactividad en la página web después del cual el dispositivo lleva de nuevo al usuario a la página de identificación.

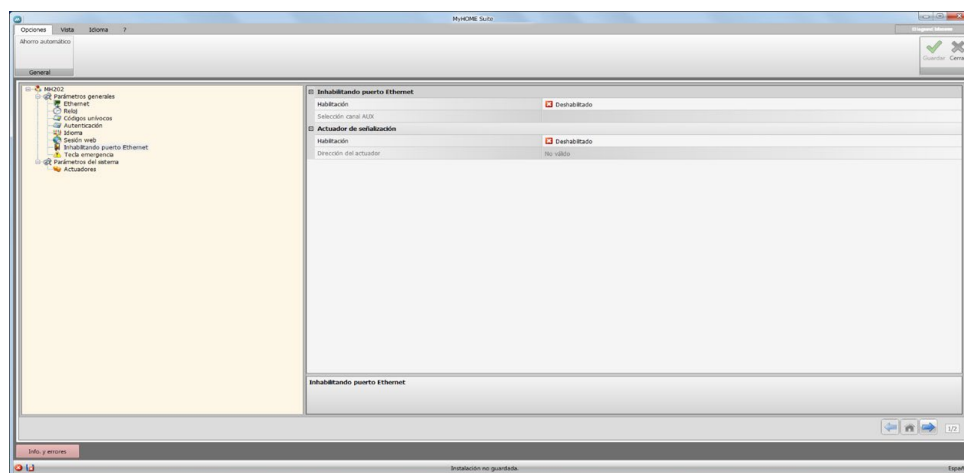


Configuración:

- **Tiempo de espera sitio web:** seleccione la duración de la sesión entre 1, 2, 5 o 15 minutos

Inhabilitando puerto Ethernet

En esta pantalla puede deshabilitar la conexión ethernet al dispositivo.



Configuración Inhabilitando puerto Ethernet:

- **Habilitación:** habilita/deshabilita la posibilidad de habilitar/deshabilitar el puerto ethernet del dispositivo desde el sistema mediante un comando AUX.
- **Selección canal AUX:** selecciona el canal auxiliar donde enviar el comando de deshabilitación del puerto ethernet.

Configuración Actuador de señalización:

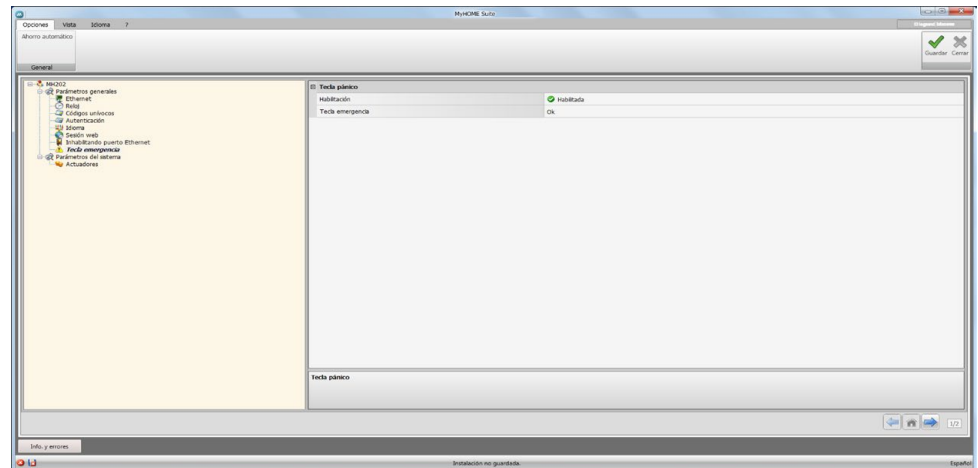
- **Habilitación:** habilita/deshabilita el actuador de señalización.
- **Dirección del actuador:** selecciona el actuador que proporciona el estado de la conexión ethernet; encendido = conexión habilitada, apagado = conexión deshabilitada



Atención: el canal AUX y el actuador seleccionados no se han de usar para otras funciones en el sistema.

Tecla pánico

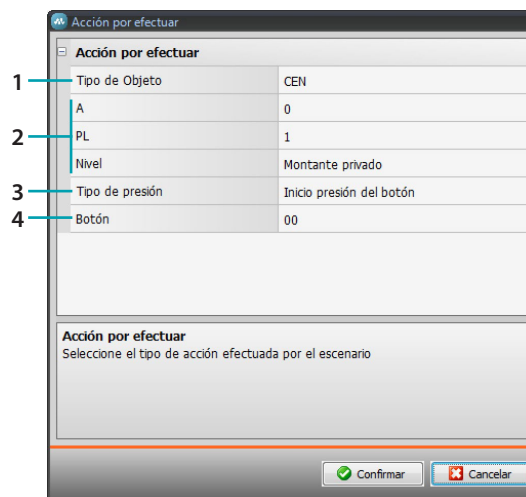
En esta pantalla puede configurar los parámetros de la tecla pánico que ejecuta un comando, que permite bloquear la secuencia de acciones de todos los escenarios en ejecución y el inicio de nuevos escenarios.



Atención: al presionar la tecla pánico, se congela la ejecución de todos los escenarios; por consiguiente, las acciones ejecutadas no pueden alterarse, las que se han de ejecutar no lo hacen y las que han empezado antes de presionar dicha tecla, con un comando temporizado, acabarán de todas formas el ciclo. Para reanudar el ciclo, ha de cortar la tensión y suministrarla de nuevo.

Configuración:

- **Habilitación:** habilita/deshabilita la tecla pánico.
- **Tecla pánico:** hace clic en la tecla  para configurar los parámetros de la tecla pánico.



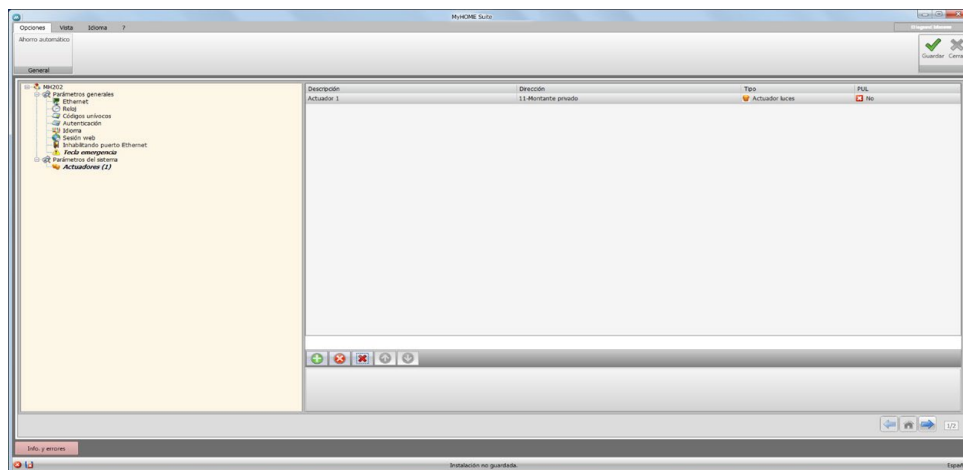
1. Seleccione si el comando es del tipo CEN o CEN PLUS
2. Seleccione la dirección del comando (si es del tipo CEN A/PL o del tipo CEN PLUS numérico de 0 a 2047)
3. Seleccione el tipo de presión para activar el comando
4. Seleccione el número del pulsador que activa el comando

Parámetros de sistema

En esta pantalla puede configurar los parámetros del sistema.

Actuadores

En esta pantalla, para conseguir un funcionamiento correcto del dispositivo, debe insertar si los actuadores presentes en el equipo se han configurado en el modo PUL o dimmer.



Agregar un objeto



Eliminar un objeto



Eliminar todos los objetos



Desplazar el objeto hacia arriba



Desplazar el objeto hacia abajo

- **Descripción:** introduzca una descripción personalizada del actuador.
- **Dirección:** seleccione la dirección del actuador.



1. Introduzca el valor del configurador del ambiente A (0 - 10, GEN, AMB, GR).
 2. Introduzca el valor del configurador del punto de luz PL (el número depende de la función).
 3. Seleccione si el nivel es Montante privado o Bus local; en el segundo caso ha de introducir también los valores I3, I4.
- **Tipo:** selecciona el tipo del actuador entre Actuador luces, Actuador automatización, Dimmer 10 y Dimmer 100.
 - **PUL:** selecciona si el actuador es del tipo PUL

Haga clic en el pulsador  para entrar en el área escenarios.

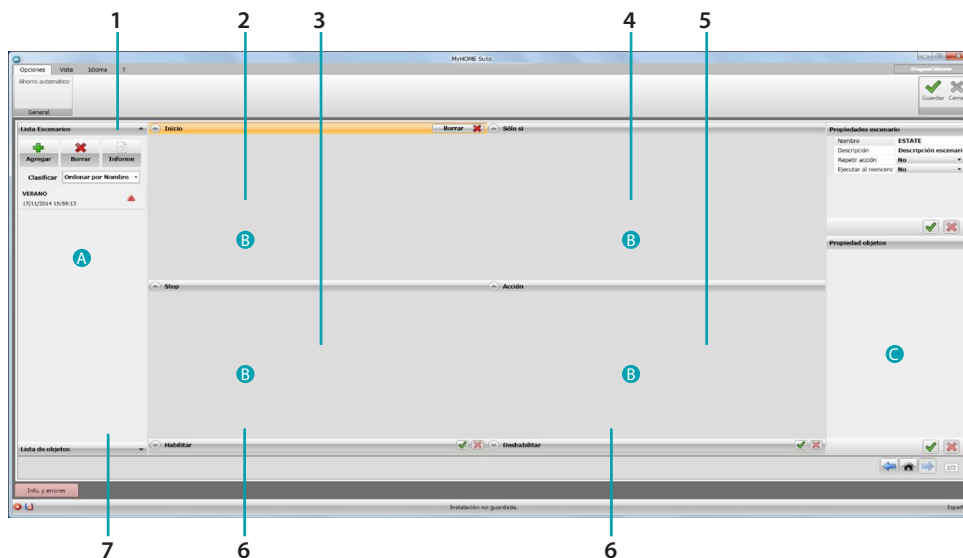
Escenarios

En esta sección puede crear escenarios más o menos complejos según los eventos temporales o los eventos detectados en el equipo.

El usuario dispone de los escenarios creados para activarlos en una [página web](#).

Pantalla escenarios

La pantalla se divide principalmente en 3 zonas: en la zona (A) puede gestionar los escenarios y seleccionar los objetos que, arrastrados hasta los campos de introducción (B) y configurados correctamente (C) formarán el escenario.



1. Lista Escenarios

	Visualiza los escenarios creados
	Crea un escenario
	Elimina un escenario
	Genera un archivo .csv en el que se memorizará toda la información del escenario

2. Campo de introducción Inicio

	En este campo puede arrastrar los objetos para definir el/los evento/s que activará/n el escenario.
--	---

3. Campo de introducción Stop

	En este campo puede arrastrar los objetos para definir el evento que bloqueará la secuencia de acciones presente en el campo Acción .
--	--



Atención: los eventos configurados en el campo "Stop" congelan la ejecución del escenario; por consiguiente, las acciones ejecutadas no pueden alterarse, las que se han de ejecutar no lo hacen y las que han empezado antes del comando de parada, con un comando temporizado, acabarán de todos formas el ciclo. Se puede retrasar con la condición de "Inicio".

4. Campo de introducción Sólo si

	En este campo puede arrastrar los objetos para definir el evento que limita la ejecución del escenario.
--	---

5. Campo de introducción Acción



En este campo puede arrastrar los objetos para definir la acción o la secuencia de acciones que ejecutar.

6. Habilitar/Deshabilitar



Para cada escenario puede configurar dos pulsadores de un comando del equipo automatización que, manualmente habilitan o deshabilitan su ejecución, o sea aunque la condición sea la de Inicio, el escenario no inicia.

7. Lista de Objetos



Visualiza los objetos disponibles divididos por familias

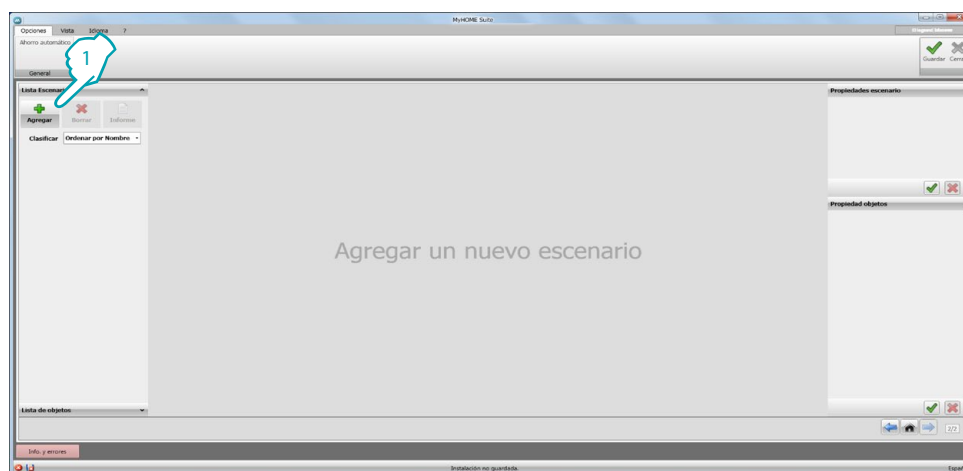


Menú desplegable para seleccionar la familia de pertenencia del objeto usado para componer el escenario

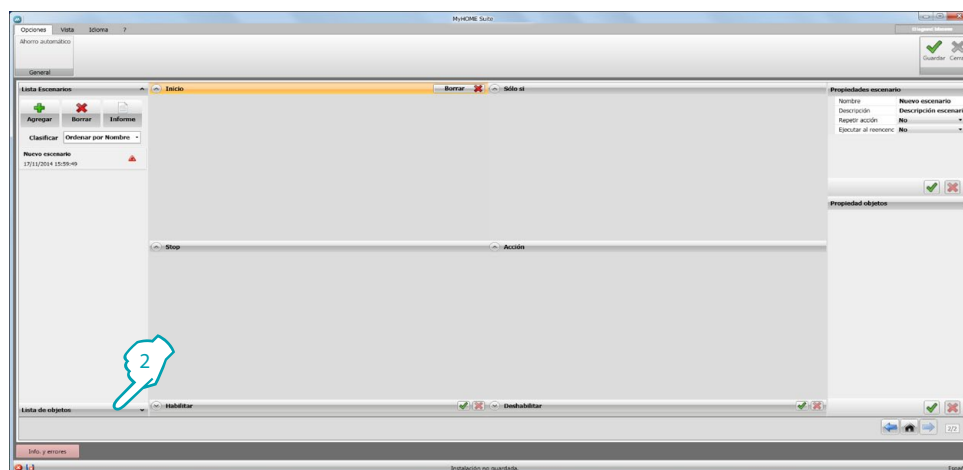


Objetos disponibles para la familia seleccionada

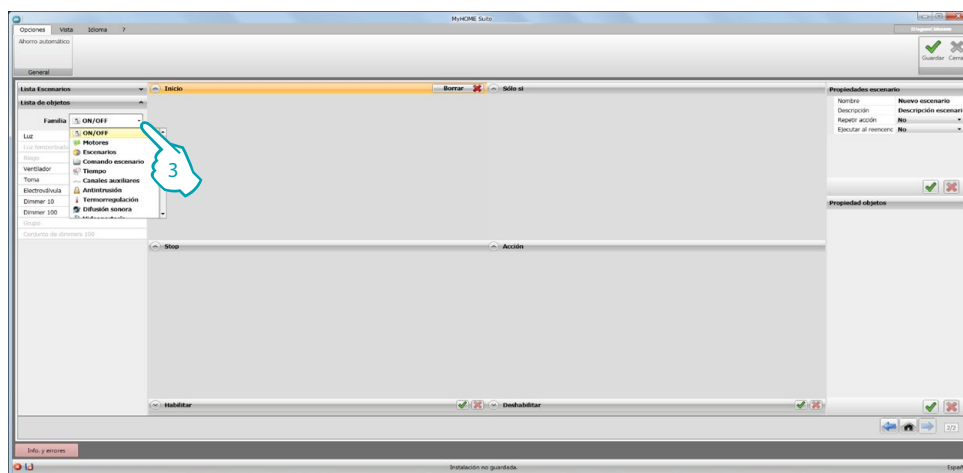
Creación escenario



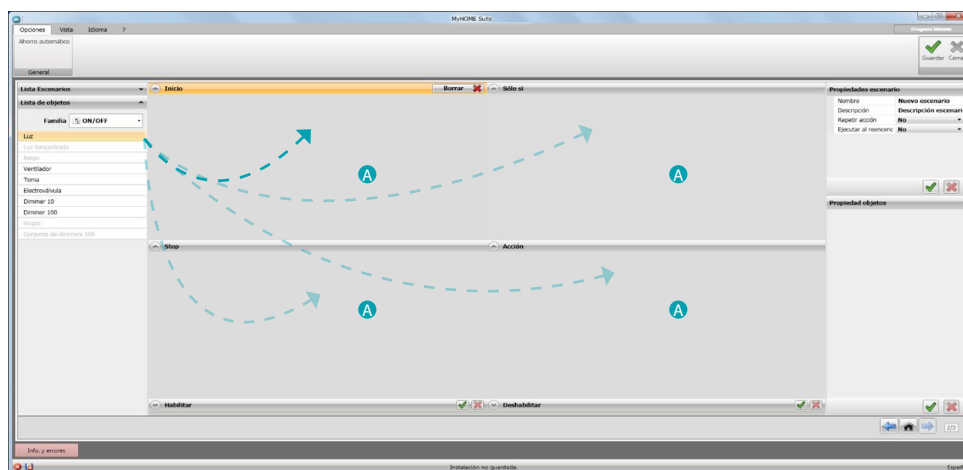
1. Haga clic en **Agregar** para crear el escenario



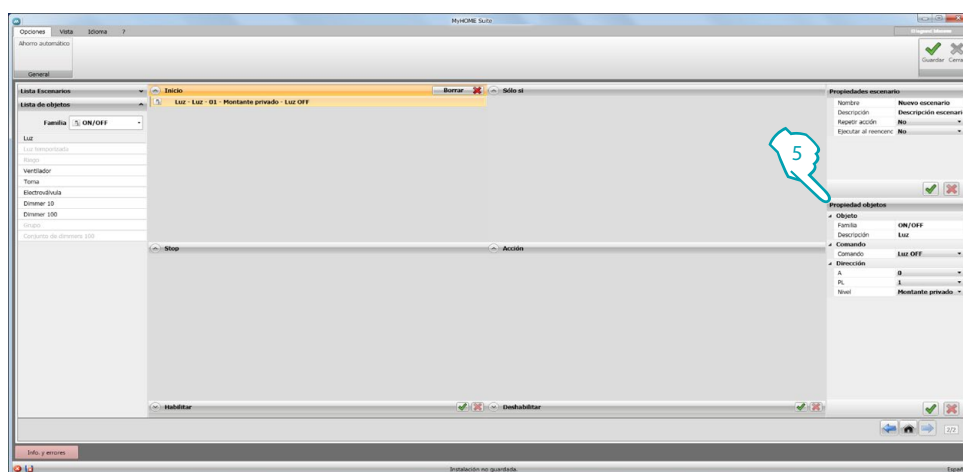
2. Haga clic en **Lista de Objetos**



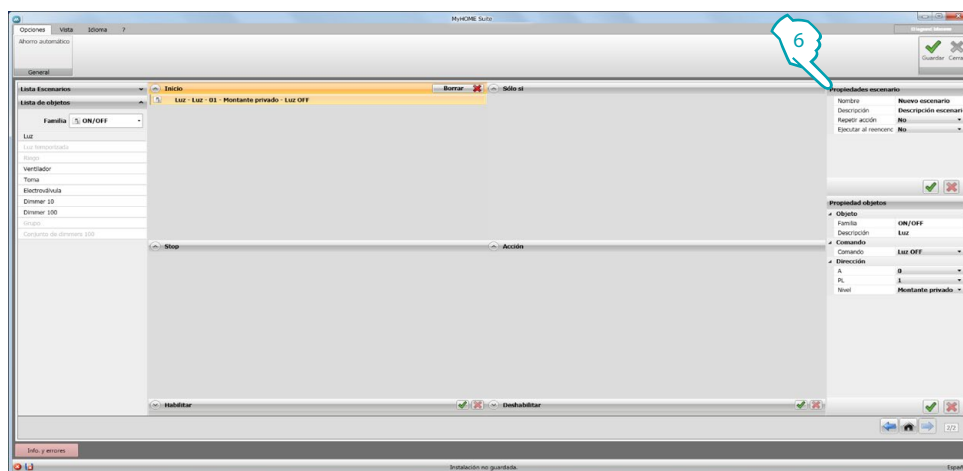
3. Seleccione la familia de pertenencia del objeto que quiere usar



4. Mediante drag and drop, arrastre el objeto hasta un campo de introducción (A)



5. Configure el objeto en el campo **Propiedad objetos** mediante la introducción de valores oportunos



6. Asimismo configure los parámetros relativos al escenario

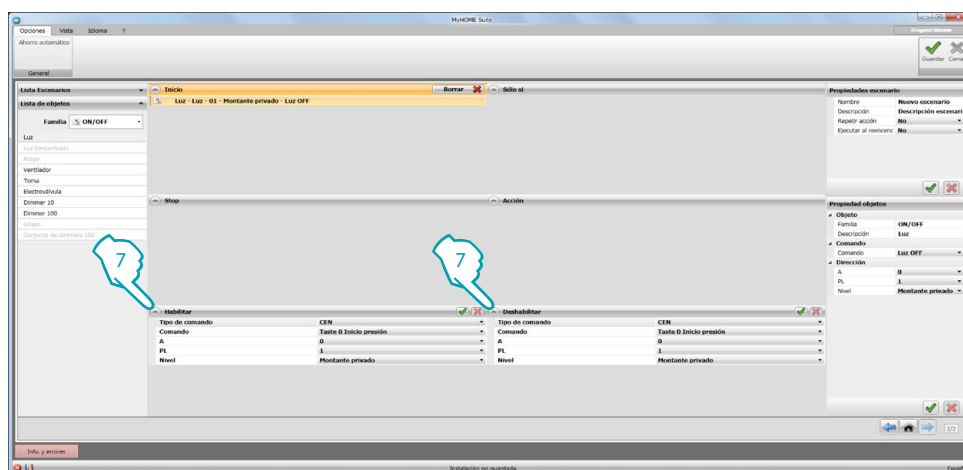
Propiedades escenario	
1	Nombre
2	Descripción
3	Repetir acción
4	Ejecutar al reencendido

1. Nombre: introduzca el nombre del escenario
2. Descripción: introduzca una descripción para el escenario
3. Repetir acción: seleccione si quiere que el escenario definido sea cíclico: cuando el escenario acaba, las acciones en el campo **Inicio**, se reanudarán desde el inicio.

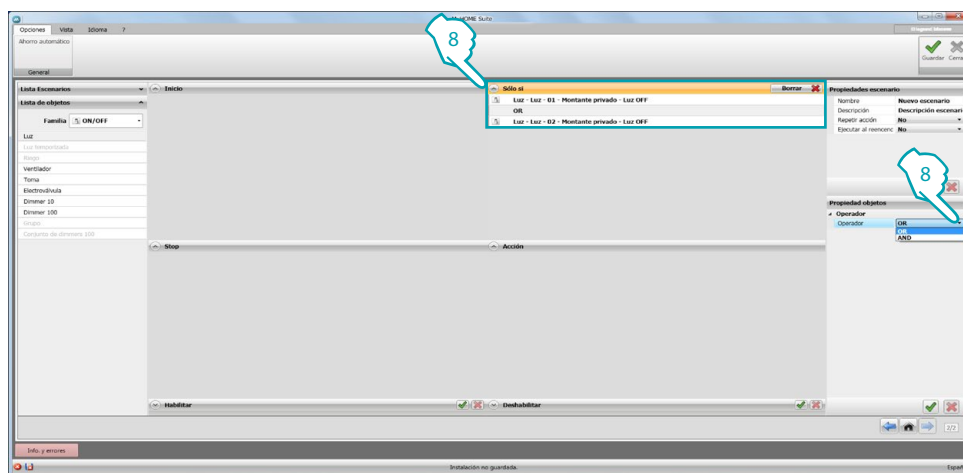


Atención: al activar esta función se crea un ciclo continuo de acciones; por consiguiente, es importante prestar atención al definir "Stop" para interrumpir el escenario y/o al configurar periodos de tiempo perfectamente definidos.

4. Ejecutar al reencendido del dispositivo: seleccione si quiere que, si el Programador MH202 se apaga por ausencia de tensión en el equipo, el escenario que, en ese momento se está ejecutando, se reanude al reencender el dispositivo.



7. Asimismo puede configurar dos pulsadores del equipo automatización que habilitan o deshabilitan el escenario, deshabilitar el escenario significa actuar para que incluso con una condición de **Inicio** activada, el escenario no inicie.



8. Si introduce dos o más objetos en el campo **Sólo si**, entre los dos objetos aparece el operador que los relaciona; en el campo **Propiedad Objetos** puede definir el tipo de lógica que los relaciona entre:

Operador OR

Para activar la acción definida en **Inicio**, se ha de verificar una de las condiciones

Operador AND

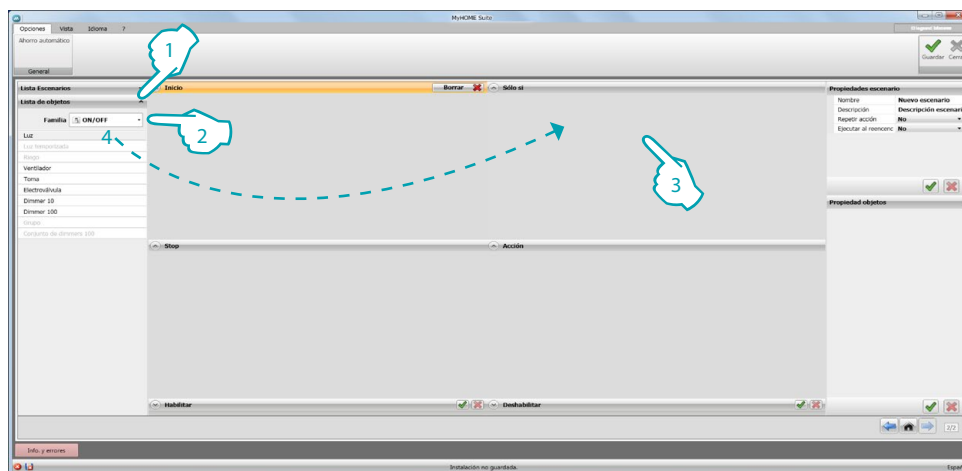
Para activar la acción definida en **Inicio**, se han de verificar todas las condiciones

Nota: puede realizar una secuencia de condiciones que se resuelven en el modo secuencial desde la primera hasta la última ([consulte el ejemplo](#)).

Objetos

En este capítulo se describen los objetos (organizados por familias) y sus configuraciones, que puede usar para componer el escenario.

Insertar un objeto



1. Haga clic en el pulsador para abrir el menú desplegable y visualizar la lista de los objetos
2. Seleccione la familia de pertenencia del objeto
3. Haga clic en el campo donde quiere arrastrar el objeto; entonces solamente los objetos compatibles con el campo seleccionado estarán disponibles en la lista de los objetos
4. Arrastre el objeto al campo elegido para atribuirle un comportamiento

Configuración objeto

- ON/OFF
- Motores
- Escenarios
- Comando Escenario
- Tiempo
- Canales auxiliares
- Antiintrusión
- Termorregulación
- Difusión sonora
- Videoportería
- Mandos especiales
- Sistema de supervisión
- Detectores
- Variables

Familia ON/OFF

Esta familia comprende los objetos que pueden presentar estados de ON y OFF.

[Luz](#)

[Luz temporizada](#)

[Riego](#)

[Ventilador](#)

[Toma](#)

[Electroválvula](#)

[Dimmer10](#)

[Dimmer100](#)

[Grupos](#)

[Conjunto de Dimme100](#)

Configuración LUZ, RIEGO, VENTILADOR, TOMA, ELECTROVÁLVULA, DIMMER10 Y GRUPOS

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	ON/OFF
Descripción	Luz
Comando	
Comando	Luz OFF
Dirección	
A	0
PL	1
Nivel	Montante privado

1. OBJETO
Introduzca una descripción
2. COMANDO
Seleccione el tipo de comando que ejecuta el objeto
3. DIRECCIÓN
Seleccione la dirección SCS del objeto
3. DIRECCIÓN GRUPOS
Seleccione la dirección SCS del objeto entre General, Ambiente (de 1 a 10) o Grupo (de 1 a 255)

GRUPOS

El objeto **Grupos** representa una agrupación de actuadores pertenecientes a un específico Ambiente, Grupo o de respuesta a un comando General.

Configuración LUZ TEMPORIZADA

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	ON/OFF
1 Descripción	Luz temporizada
Comando	
Comando	ON temporizado
2 Horas	0
Minutos	0
Segundos	1
Dirección	
A	0
3 PL	1
Nivel	Montante privado

1. OBJETO
Introduzca una descripción
2. COMANDO
Seleccione el tipo de comando que ejecuta el objeto y configure la duración del encendido, para ello introduzca un valor en los campos **Horas**, **Minutos** y **Segundos**
3. DIRECCIÓN
Seleccione la dirección SCS del objeto

Configuración DIMMER100 y CONJUNTO DE DIMMER100

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	ON/OFF
1 Descripción	Conjunto de dimmer
Comando	
2 Comando	Dimmer ON
Hora (seg.)	1
Dirección	
Tipo de dirección	General
3 Nivel	Montante privado

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	ON/OFF
Descripción	Conjunto de dimmer
Comando	
2 Comando	Ir a nivel x
Hora (seg.)	1
Nivel %	1
Dirección	
Tipo de dirección	General
Nivel	Montante privado

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	ON/OFF
Descripción	Conjunto de dimmer
Comando	
2 Comando	Subir luminosidad
Hora (seg.)	1
Paso nivel	1
Dirección	
Tipo de dirección	General
Nivel	Montante privado

1. OBJETO
Introduzca una descripción
2. COMANDO
Dimmer on/Dimmer off: seleccione el tipo de comando que ejecuta el objeto y configure la duración de la acción.
Ir a nivel X: seleccione el tipo de comando que ejecuta el objeto, configure la duración de la acción y seleccione el tanto por ciento de luminosidad del 1% al 100%
Subir luminosidad de x/Bajar luminosidad de x: seleccione el tipo de comando que ejecuta el objeto, configure la duración de la acción y seleccione el paso de luminosidad de 1 a 100.
3. DIRECCIÓN
Seleccione la dirección SCS del objeto
3. DIRECCIÓN CONJUNTO DE DIMMER100
Seleccione la dirección SCS del objeto entre General, Ambiente (de 1 a 10) o Grupo (de 1 a 255)

CONJUNTO DE DIMMER100

El objeto **Grupos** representa una agrupación de dimmer pertenecientes a un específico Ambiente, Grupo o de respuesta a un comando General.

Familia Motores

Esta familia comprende los objetos que pueden presentar estados de ARRIBA y ABAJO o ABRIR y CERRAR.

[Persiana](#)

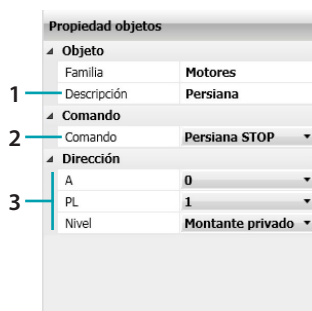
[Cortina](#)

[Basculante](#)

[Puerta/Cancela](#)

[Grupos](#)

Configuración PERSIANA, CORTINA, BASCULANTE PUERTA/CANCELA Y GRUPOS



Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Motores
Descripción	Persiana
Comando	
Comando	Persiana STOP
Dirección	
A	0
PL	1
Nivel	Montante privado

1. OBJETO
Introduzca una descripción
2. COMANDO
Seleccione el tipo de comando que ejecuta el objeto
3. DIRECCIÓN
Seleccione la dirección SCS del objeto
3. DIRECCIÓN GRUPOS
Seleccione la dirección SCS del objeto entre General, Ambiente (de 1 a 10) o Grupo (de 1 a 255)

Configuración GRUPOS

El objeto **Grupos** representa una agrupación de actuadores pertenecientes a un específico Ambiente, Grupo o de respuesta a un comando General.

Familia Escenarios

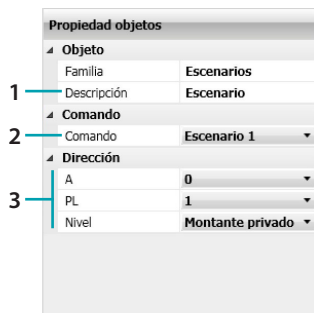
Esta familia identifica un objeto que genera escenarios

[Escenario](#)

[Módulo de escenarios](#)

[Escenarios Plus](#)

Configuración ESCENARIO Y MÓDULO DE ESCENARIOS

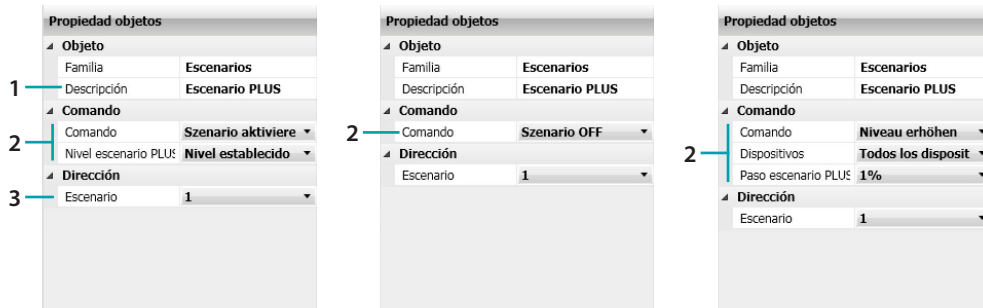


The screenshot shows the 'Propiedad objetos' window with the following settings:

- Objeto:** Familia: Escenarios, Descripción: Escenario
- Comando:** Comando: Escenario 1
- Dirección:** A: 0, PL: 1, Nivel: Montante privado

1. OBJETO
Introduzca una descripción
2. COMANDO
Seleccione el número de escenario que activar
3. DIRECCIÓN
Seleccione la dirección SCS del objeto

Configuración ESCENARIO PLUS



The three screenshots show the 'Propiedad objetos' window for 'Escenario PLUS' with the following settings:

- Screenshot 1:**
 - Objeto:** Familia: Escenarios, Descripción: Escenario PLUS
 - Comando:** Comando: Szenario aktiviere
 - Dirección:** Nivel escenario PLUS: Nivel establecido, Escenario: 1
- Screenshot 2:**
 - Objeto:** Familia: Escenarios, Descripción: Escenario PLUS
 - Comando:** Comando: Szenario OFF
 - Dirección:** Escenario: 1
- Screenshot 3:**
 - Objeto:** Familia: Escenarios, Descripción: Escenario PLUS
 - Comando:** Comando: Niveau erhöhen
 - Dirección:** Dispositivos: Todos los disposit, Paso escenario PLUS: 1%, Escenario: 1

1. OBJETO
Introduzca una descripción
2. COMANDO
Activar escenario: seleccione para activar un escenario.
Off escenario: seleccione para apagar un escenario.
Aumentar nivel: seleccione los dispositivos para los que quiere aumentar el nivel del 1% al 10% entre todos los dispositivos luces, automatizaciones o todos los amplificadores.
3. DIRECCIÓN
Seleccione la dirección del escenario memorizado en los actuadores

Familia Comando escenario

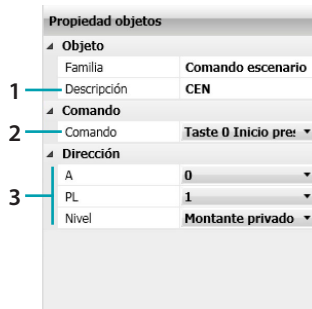
Esta familia contiene el comando configurado en el modo CEN.

CEN

Telemando (Mando a distancia)

CEN PLUS

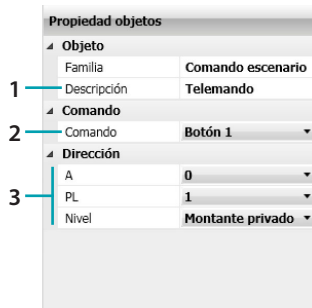
Configuración CEN



Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Comando escenario
1 Descripción	CEN
Comando	
2 Comando	Taste 0 Inicio pres
Dirección	
3 A	0
PL	1
Nivel	Montante privado

1. OBJETO
Introduzca una descripción
2. COMANDO
Seleccione el pulsador y el modo de comando entre los disponibles
3. DIRECCIÓN
Seleccione la dirección del objeto

Configuración TELEMANDO (Mando a distancia)



Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Comando escenario
1 Descripción	Telemando
Comando	
2 Comando	Botón 1
Dirección	
3 A	0
PL	1
Nivel	Montante privado

1. OBJETO
Introduzca una descripción
2. COMANDO
Seleccione el pulsador del mando a distancia
3. DIRECCIÓN
Seleccione la dirección SCS del objeto (receptor de infrarrojos)

Configuración CEN PLUS

Si el objeto se arrastra a los campos **Inicio** o **Stop** aparece la siguiente máscara, que permite configurar el objeto CEN PLUS.

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Comando escenario
1 Descripción	CEN PLUS
Comando	
2 Comando	Presión breve
Botón CEN PLUS	0
Dirección	
3 CEN PLUS	0

1. OBJETO
Introduzca una descripción
2. COMANDO
Seleccione el modo de comando entre los disponibles y elija el número del pulsador
3. DIRECCIÓN
Seleccione la dirección del comando



Familia Tiempo

Esta familia comprende los objetos que especifican un periodo temporal.

Las máscaras de configuración de los objetos pertenecientes a esta familia varían en función del objeto seleccionado y del campo de posicionamiento.

[Hora y día](#)

[Días](#)

[Hora](#)

[Retardo](#)

[Retardo ocasional](#)

[Reloj astronómico](#)

Configuración HORA Y DÍA

Si el objeto se arrastra a los campos **Inicio** o **Stop** aparece la siguiente máscara, que permite configurar la hora y la fecha de inicio del escenario.

1. OBJETO
Introduzca una descripción
2. COMANDO
Haga clic en el pulsador  para especificar la hora y la fecha (día/mes/año) en las que se verificará el escenario



Atención: al introducir **, el campo es siempre verdadero (ej. para configurar que la acción se ejecute todos los días del año 2015, introduzca: 2015 en el campo año, 08 en el campo hora, 00 en el campo minutos y ** en todos los demás campos).

Configuración DÍAS

1. OBJETO
Introduzca una descripción

2. COMANDO
Plan semanal: haga clic en el pulsador [...] para seleccionar los días de la semana en los que ejecutar el escenario

Plan anual: haga clic en el pulsador [...] para seleccionar el periodo temporal de validez del escenario; puede seleccionar el periodo entre:

- Desde fecha hasta fecha;
- Siempre: en este caso el escenario estará siempre activado

Configuración HORA

Inicio o Stop aparece la siguiente máscara, que permite definir la hora de inicio del escenario.
Inicio o Stop aparece la siguiente máscara, que permite definir la hora de inicio del escenario.

1. OBJETO
Introduzca una descripción

2. COMANDO
Plan de horario: haga clic en el pulsador [...] para seleccionar el horario en el que ejecutar el escenario

Configuración RETARDO

Este objeto especifica un tiempo de espera antes de la ejecución de una nueva acción o entre dos acciones; puede arrastrarse solamente al campo **Acción**.

1. OBJETO

Introduzca una descripción

2. COMANDO

Retardo: haga clic en el pulsador [...] para seleccionar el retardo de activación del escenario

Configuración RETARDO OCASIONAL

Este objeto especifica un tiempo de espera antes de la ejecución de una nueva acción; puede arrastrarse solamente al campo **Acción**. Introduzca un tiempo de retardo mínimo y máximo, el programador de escenarios elige cada vez el retardo dentro del intervalo configurado.

1. OBJETO

Introduzca una descripción

2. COMANDO

Intervalo retardo: haga clic en el pulsador [...] para seleccionar el valor mínimo y máximo del retardo

Configuración RELOJ ASTRONÓMICO

Este objeto especifica una situación temporal (Alba, Atardecer, Día o Noche) a la que asociar la ejecución de un nuevo escenario. Puede arrastrarse al campo **Inicio**, **Stop**, **Sólo si**.

Propiedad objetos

Objeto

Familia	Tiempo
Descripción	Reloj astronómico

Comando

Comando	Día
---------	-----

1. OBJETO
Introduzca una descripción
2. COMANDO
Seleccione el estado del reloj astronómico

Familia Canales auxiliares

Esta familia identifica un objeto constituido por el comando ON y OFF gestionado en uno de los 9 canales auxiliares

[Auxiliar](#)

[Contacto](#)

Configuración AUXILIAR

Propiedad objetos

Objeto

Familia	Canales auxiliares
Descripción	Auxiliar

Comando

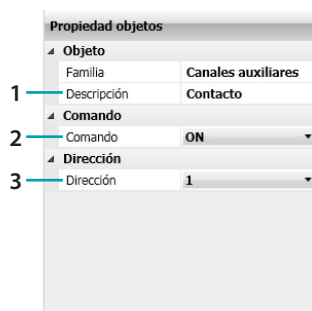
Comando	AUX OFF
---------	---------

Dirección

AUX	1
-----	---

1. OBJETO
Introduzca una descripción
2. COMANDO
Seleccione el tipo de comando que ejecuta el objeto
3. DIRECCIÓN
Seleccione la dirección AUX del objeto

Configuración CONTACTO



Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Canales auxiliares
1 Descripción	Contacto
Comando	
2 Comando	ON
Dirección	
3 Dirección	1

1. OBJETO
Introduzca una descripción
2. COMANDO
Seleccione el tipo de comando que ejecuta el objeto
3. DIRECCIÓN
Seleccione la dirección



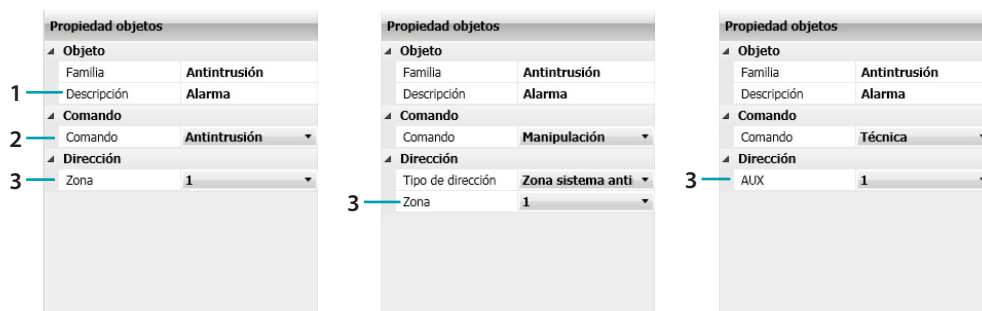
Familia Antiintrusión

Esta familia permite activar un escenario cuando se produce un evento de alarma; se puede especificar el tipo de evento y la zona

[Alarma](#)

[Acoplar/Desacoplar](#)

Configuración ALARMA



Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Antintrusión
1 Descripción	Alarma
Comando	
2 Comando	Antintrusión
Dirección	
3 Zona	1

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Antintrusión
Descripción	Alarma
Comando	
Comando	Manipulación
Dirección	
Tipo de dirección	Zona sistema anti
3 Zona	1

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Antintrusión
Descripción	Alarma
Comando	
Comando	Técnica
Dirección	
3 AUX	1

1. OBJETO
Introduzca una descripción
2. COMANDO
Seleccione el tipo de evento (alarma) que se produce en el equipo
3. DIRECCIÓN
Comando antiintrusión: seleccione la zona
Comando manipulación: seleccione la zona de pertenencia y la dirección de la zona si está presente
Comando técnica: selecciona el número correspondiente al AUX

Configuración **ACOPLAR/DESACOPLAR**

Este objeto, introducido en los campos **Inicio** y **Stop**, ejecuta una acción tras el acoplamiento/desacoplamiento del sistema antirrobo.

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Antintrusión
1 Descripción	Acoplar / Desacoplar
Comando	
2 Comando	Activación

1. OBJETO
Introduzca una descripción
2. COMANDO
Seleccione el tipo de comando entre acoplar/desacoplar

Familia Termorregulación

Esta familia comprende los objetos relativos al equipo Termorregulación. Las máscaras de configuración varían en función del objeto seleccionado.

[Centralita 99 zonas](#)

[Escenario 99 zonas](#)

[Programa 99 zonas](#)

[Zona - 99 zonas](#)

[Centralita 4 zonas](#)

[Programa 4 zonas](#)

[Sonda](#)

[Sonda externa](#)

Configuración **CENTRALITA 99 ZONAS**

Tras plantearse condiciones determinadas, este objeto permite situar la centralita 99 zonas del equipo de termorregulación en el modo configurado en el campo **Acción**; puede arrastrarse solamente al campo **Acción**.

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Termorregulación
1 Descripción	Centralita 99 zonas
Comando	
2 Comando	Protección térmica

1. OBJETO
Introduzca una descripción
2. COMANDO
Seleccione el tipo de comando que ejecuta el objeto; si selecciona **Manual**, elija la temperatura

Configuración ESCENARIO 99 ZONAS

Este objeto permite activar uno de los escenarios programados en la centralita 99 zonas; puede arrastrarse solamente al campo **Acción**.

The screenshot shows a configuration window titled 'Propiedad objetos'. It has two main sections: 'Objeto' and 'Comando'. In the 'Objeto' section, the 'Familia' is set to 'Termorregulación' and the 'Descripción' is 'Escenario 99 zonas'. In the 'Comando' section, the 'Comando' is set to 'Escenario de calef'. There are two numbered callouts: '1' points to the 'Descripción' field, and '2' points to the 'Comando' dropdown menu.

1. OBJETO
Introduzca una descripción
2. COMANDO
Seleccione el escenario que ejecutar

Configuración PROGRAMA 99 ZONAS

Este objeto permite activar uno de los programas memorizados en la centralita 99 zonas; puede arrastrarse solamente al campo **Acción**.

The screenshot shows a configuration window titled 'Propiedad objetos'. It has two main sections: 'Objeto' and 'Comando'. In the 'Objeto' section, the 'Familia' is set to 'Termorregulación' and the 'Descripción' is 'Programa 99 zonas'. In the 'Comando' section, the 'Comando' is set to 'Programa de calef'. There are two numbered callouts: '1' points to the 'Descripción' field, and '2' points to the 'Comando' dropdown menu.

1. OBJETO
Inserte una descripción
2. COMANDO
Seleccione el tipo de programa que ejecutar

Configuración ZONA - 99 ZONAS

Si el objeto se arrastra a los campos **Inicio** o **Stop** aparece la siguiente máscara, que permite definir la condición de la zona que activará el escenario. Arrastrado al campo **Acción**, permite tras plantearse determinadas condiciones, situar una zona determinada del equipo de termorregulación en el modo configurado en el campo **Inicio**; no puede arrastrarse al campo **Sólo si**

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Termorregulación
Familia	Termorregulación
Descripción	Zona - 99 zonas
Comando	
Comando	Protección térmica
Dirección	
ZA	0
ZB	1

- OBJETO**
Inserte una descripción
- COMANDO**
Seleccione el tipo de comando que ejecuta el objeto; si selecciona **Manual**, elija la temperatura
- DIRECCIÓN**
Seleccione la dirección del objeto

Configuración CENTRALITA 4 ZONAS

Tras plantearse condiciones determinadas, este objeto permite situar la centralita 4 zonas del equipo de termorregulación en el modo configurado en el campo **Inicio**; puede arrastrarse solamente al campo **Acción**.

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Termorregulación
Descripción	Centralita 4 zonas
Comando	
Comando	Protección térmica
Dirección	
ZA	0
ZB	1

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Termorregulación
Descripción	Centralita 4 zonas
Comando	
Comando	Manual
Manual T	18,0
Dirección	
ZA	0
ZB	1

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Termorregulación
Descripción	Centralita 4 zonas
Comando	
Comando	Manual temporizado
Manual T	18,0
Horas	0
Dirección	
ZA	0
ZB	1

- OBJETO**
Inserte una descripción
- COMANDO**
Seleccione el tipo de comando que ejecuta el objeto; si configura **Manual**, seleccione la temperatura; si configura **Manual temporizado**, seleccione la temperatura y la hora
- DIRECCIÓN**
Seleccione la dirección del objeto

Configuración PROGRAMA 4 ZONAS

Este objeto permite activar uno de los programas memorizados en la centralita 4 zonas; puede arrastrarse solamente al campo **Acción**.

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Termorregulación
1 Descripción	Programa 4 zonas
Comando	
2 Comando	Programa de calef
Dirección	
3 ZA	0
ZB	1

1. **OBJETO**
Inserte una descripción
2. **COMANDO**
Seleccione el tipo de programa que ejecutar configurado en la centralita 4 zonas
3. **DIRECCIÓN**
Seleccione la dirección del objeto

Configuración SONDA

Este objeto permite asociar la activación del escenario al nivel de temperatura medida por una sonda determinada; puede arrastrarse solamente al campo **Sólo si**.

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Termorregulación
1 Descripción	Sonda
Comando	
2 Comando	Temperatura med
Condición	<
Si T medida	18,0
Dirección	
3 Tipo de dirección	Sonda Maestro
ZA	0
ZB	1

1. **OBJETO**
Inserte una descripción
2. **COMANDO**
Seleccione el tipo de comando que ejecuta el objeto y configure el nivel de temperatura que activará el escenario
3. **DIRECCIÓN**
Especifique la sonda en el interior de la zona y seleccione la dirección del objeto

Configuración Sonda Externa

Este objeto permite asociar la activación del escenario al nivel de temperatura medida por una determinada sonda externa, puede arrastrarse solamente al campo **Sólo si**.

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Termorregulación
1 Descripción	Sonda externa
Comando	
2 Comando	Temperatura med
Condición	<
Si T medida	18,0
Dirección	
3 Dirección	1

1. OBJETO
Inserte una descripción
2. COMANDO
Seleccione el tipo de comando que ejecuta el objeto y configure el nivel de temperatura que activará el escenario
3. DIRECCIÓN
Seleccione el número de la sonda que asociar

Familia Difusión sonora

Esta familia comprende los objetos relativos al equipo Difusión sonora.

Salvo el objeto **Amplificador** que puede arrastrarse a todos los campos de introducción, los otros pueden arrastrarse solamente al campo **Inicio**.

Los objetos **Fuente Radio MC** y **Fuente Sorgente AUX MC** se usan solamente cuando en el equipo encontramos la **Matriz multicanal**.

[Amplificador](#)

[Conjunto de Amplificadores](#)

[Fuente Radio](#)

[Fuente Aux](#)

[Fuente Radio MC](#)

[Fuente Aux MC](#)

[Amplificador de potencia](#)



Atención: Cuando se usan comandos de regulación volumen o encendido fuentes, asegúrese de haber dado también un comando de encendido para el amplificador.

Configuración **AMPLIFICADORES Y CONJUNTO DE AMPLIFICADORES**

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Difusión sonora
1 Descripción	Amplificador
Comando	
2 Comando	Amplificador OFF
Dirección	
3 A	0
PF	1

1. OBJETO
Inserte una descripción
2. COMANDO
Seleccione el tipo de comando que ejecuta el objeto
3. DIRECCIÓN
Seleccione la dirección del amplificador
3. DIRECCIÓN CONJUNTO DE AMPLIFICADORES
Seleccione la dirección entre General o Ambiente (de 0 a 9)

Configuración **FUENTE RADIO Y FUENTE AUX**

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Difusión sonora
1 Descripción	Fuente radio
Comando	
2 Comando	ON
Dirección	
3 Fuente	1

1. **OBJETO**
Inserte una descripción
2. **COMANDO**
Seleccione el tipo de comando que ejecuta el objeto
3. **DIRECCIÓN**
Seleccione (si presente) el número de la fuente

Configuración **FUENTE RADIO MC Y FUENTE AUX MC**

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Difusión sonora
1 Descripción	Fuente radio MC
Comando	
2 Comando	ON
Dirección	
3 A	1
Fuente	1

1. **OBJETO**
Inserte una descripción
2. **COMANDO**
Seleccione el tipo de comando que ejecuta el objeto
3. **DIRECCIÓN**
Seleccione el ambiente y el número de la fuente (si presente)

Configuración **AMPLIFICADOR DE POTENCIA**

Este objeto permite asociar la activación del escenario a los parámetros del amplificador de potencia; en los campos **Sólo si** Y **Acción** permite configurar el simple encendido/apagado y también los niveles de volumen y la habilitación o no de los parámetros de ecualización.

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Difusión sonora
Descripción	Amplificador de pote
Comando	
Comando	ON
Dirección	
A	0
PF	1

1. OBJETO
Inserte una descripción

2. COMANDO
Seleccione el tipo de comando que ejecuta el objeto

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Difusión sonora
Descripción	Amplificador de pote
Comando	
Comando	ON en fuente
Fuente	Fuente 1
Dirección	
A	0
PF	1

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Difusión sonora
Descripción	Amplificador de pote
Comando	
Comando	Aumentar volumen
Volumen amplificado	Volumen 10%
Dirección	
A	0
PF	1

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Difusión sonora
Descripción	Amplificador de pote
Comando	
Comando	Aumentar tonos a
Tonos altos	1
Dirección	
A	0
PF	1

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Difusión sonora
Descripción	Amplificador de pote
Comando	
Comando	Subir nivel balance
Balanceado	1
Dirección	
A	0
PF	1

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Difusión sonora
Descripción	Amplificador de pote
Comando	
Comando	Aumentar frecuen
Efecto 3D frecuencia	1
Dirección	
A	0
PF	1

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Difusión sonora
Descripción	Amplificador de pote
Comando	
Comando	Preset
Preset	Ninguna ecualizac
Dirección	
A	0
PF	1

- A. ON en fuente: seleccione la fuente
 - B. Aumentar volumen, bajar volumen: seleccione el tanto por ciento de volumen (del 10% a 50%).
 - C. Aumentar tonos altos, bajar tonos altos, aumentar tonos bajos, bajar tonos bajos: seleccione el nivel (de 1 a 20)
 - D. Subir nivel balance, bajar nivel balance, subir efecto 3D, bajar efecto 3D: seleccione el nivel de balance (de 1 a 10)
 - E. Aumentar frecuencia efecto 3D, bajar frecuencia efecto 3D: seleccione el nivel de frecuencia (de 1 a 7)
 - F. Preset: seleccione el preset entre los disponibles
3. DIRECCIÓN
Seleccione la dirección del amplificador

Familia Videoportería

Esta familia comprende los objetos relativos al equipo Videoportería. Los objetos **Luz escalera desde PE**, **Luz escalera desde UI**, **Cerradura** y **Contestador** pueden arrastrarse solamente al campo **Acción**; el objeto **Telecámara** no puede arrastrarse al campo **Sólo si** mientras que el objeto **Portero** puede arrastrarse a los campos **Inicio** y **Stop**.

[Luz escalera desde PE](#)

[Luz escalera desde UI](#)

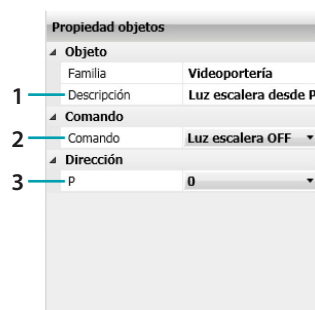
[Cerradura](#)

[Telecámara](#)

[Contestador](#)

[Portero](#)

Configuración LUZ ESCALERA DESDE PE Y LUZ ESCALERA DESDE UI



1. OBJETO
Inserte una descripción
2. COMANDO
Seleccione el tipo de comando que ejecuta el objeto
3. DIRECCIÓN
Seleccione la dirección del objeto

Configuración CERRADURA Y TELECÁMARA

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Videopuerta
1 Descripción	Cerradura
Comando	
2 Comando	Abrir cerradura
Dirección	
3 P	0
Nivel	Montante privado

1. OBJETO
Inserte una descripción
2. COMANDO
Seleccione el tipo de comando que ejecuta el objeto
3. DIRECCIÓN
Seleccione la dirección del objeto



Atención: Cuando configure un comando de ON, asegúrese de configurar en el mismo escenario el comando relativo de OFF. Si no se han configurado temporizaciones para el actuador de encendido Luz escalera, introduzca un tiempo de retardo entre el comando de ON y el comando de OFF.

Configuración CONTESTADOR

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Videopuerta
1 Descripción	Contestador
Comando	
2 Comando	Desactivar contes
Dirección	
3 AUX	1

1. OBJETO
Inserte una descripción
2. COMANDO
Seleccione el tipo de comando que ejecuta el objeto
3. DIRECCIÓN
Seleccione la dirección del objeto

Configuración PORTERO

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Videopuerta
1 Descripción	Portero
Comando	
2 Comando	Llamada desde pl
Dirección	
3 Dirección	0
Nivel	Montante privado

1. OBJETO
Inserte una descripción
2. COMANDO
Seleccione el tipo de comando que ejecuta el objeto
3. DIRECCIÓN
Seleccione la dirección del objeto



Familia Mandos especiales

Esta familia permite introducir en el campo **Acción** el objeto **Bloquear/Desbloquear**, cuya acción afecta a un determinado actuador del equipo que puede estar bloqueado en el estado actual; para regresar al funcionamiento normal, el actuador requiere un comando análogo de desbloqueo enviado por el programador escenarios MH202.

[Bloquear/Desbloquear](#)

Configuración BLOQUEAR/DESBLOQUEAR

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Comandos especiales
1 Descripción	Abrir/Cerrar
Comando	
2 Comando	Bloquear
Dirección	
3 A	0
PL	1
Nivel	Montante privado

1. OBJETO
Inserte una descripción
2. COMANDO
Seleccione el tipo de comando que ejecuta el objeto
3. DIRECCIÓN
Seleccione la dirección del objeto

Familia Sistema de supervisión

Esta familia permite gestionar la/el apertura/cierre y la gestión del rearme automático de los objetos Stop&Go.

[Stop&Go](#)

Configuración STOP&GO

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Sistema de supervisión
1 Descripción	Stop&Go
Comando	
2 Comando	Habilitar rearme a ▾
Dirección	
3 Dirección	1 ▾

1. OBJETO
Inserte una descripción
2. COMANDO
Seleccione el tipo de comando que ejecuta el objeto
3. DIRECCIÓN
Seleccione la dirección del objeto

Familia Detectores

Esta familia permite ejecutar escenarios según el estado de algunos tipos de detectores: presencia, movimiento, iluminación, crepuscular, lluvia y viento.

[Sensor de presencia](#)

[Sensor de movimiento](#)

[Sensor de luminosidad](#)

[Sensor crepuscular](#)

[Sensor de lluvia](#)

[Sensor de viento](#)

Configuración SENSOR DE PRESENCIA, SENSOR DE MOVIMIENTO, SENSOR CREPUSCULAR, SENSOR DE LLUVIA Y SENSOR DE VIENTO

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Detectores
1 Descripción	Sensor de presencia
Comando	
2 Comando	Empezar presenci. ▾
Dirección	
3 A	0 ▾
PL	1 ▾
Nivel	Montante privado ▾

1. OBJETO
Inserte una descripción
2. COMANDO
Seleccione el evento que detecta el sensor
3. DIRECCIÓN
Seleccione la dirección del objeto

Configuración SENSOR DE LUMINOSIDAD

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Detectores
Descripción	Sensor luminosidad
Comando	
Comando	Lux medido
Condición	=
Si Lux	0
Dirección	
A	0
PL	1
Nivel	Montante privado

1. OBJETO
Inserte una descripción
2. COMANDO
Seleccione el nivel de luminosidad (Lux) que quiere configurar como umbral
3. DIRECCIÓN
Seleccione la dirección SCS del objeto



Familia Variables

Esta familia permite ejecutar escenarios según el estado de dos tipos de variables lógicas: un contador (ejecución del escenario asociado al número de las acciones detectadas por el contador) y una variable booleana (para disponer de una condición virtual que configurar en el escenario).

Contador

Booleano

Configuración CONTADOR

Este objeto se comporta de forma distinta según el campo al que se arrastra: en **Sólo si** configura la condición numérica (calculada por un contador) que ejecutará el evento y en **Acción** configura el valor numérico que calcular para el evento configurado en **Inicio**.

Propiedad objetos	
Objeto	
Familia	Variables
Descripción	Contador
Comando	
Comando	Valor variable
Condición	=
Si el valor	0
Dirección	
Contador	1

1. OBJETO
Inserte una descripción
2. COMANDO (**Sólo si**)
Seleccione el valor registrado por un contador
2. COMANDO (**Acción**)
Seleccione el valor numérico o el paso AUMENTAR/REDUCIR que calcular
3. DIRECCIÓN
Seleccione la dirección del contador

Configuración BOOLEANO

Propiedad objetos

Objeto	
Familia	Variables
Descripción	Booleano

1

Comando	
Comando	Verdadero

2

Dirección	
Contador	1

3

1. OBJETO
Inserte una descripción
2. COMANDO
Seleccione la condición (Verdadero/Falso) que confirma/niega las acciones precedentes
3. DIRECCIÓN
Seleccione la dirección de la variable

Ejemplo de escenario

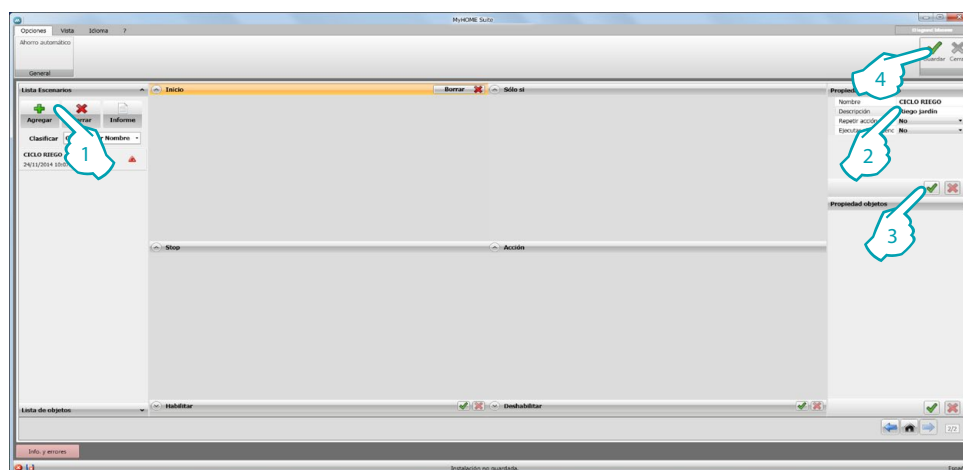
En el ejemplo siguiente, se describe el modo de configurar un escenario para regar un jardín y, en especial, si quiere accionar 2 electroválvulas (31 y 32) de riego, situadas en distintas zonas del jardín.

El riego se produce automáticamente todos los días de las 20.30 a las 21.10 horas o manualmente al accionar un comando específico (pulsador 1 A1/PL1).

Aunque si quiere limitar el riego solamente cuando no llueve o no hay viento, si estas dos condiciones se producen con el escenario activado, se puede interrumpir la secuencia de acciones (pulsador 3 A1/PL1). Asimismo configure dos comandos para habilitar/deshabilitar el escenario (pulsadores 2-4 A1/PL1).

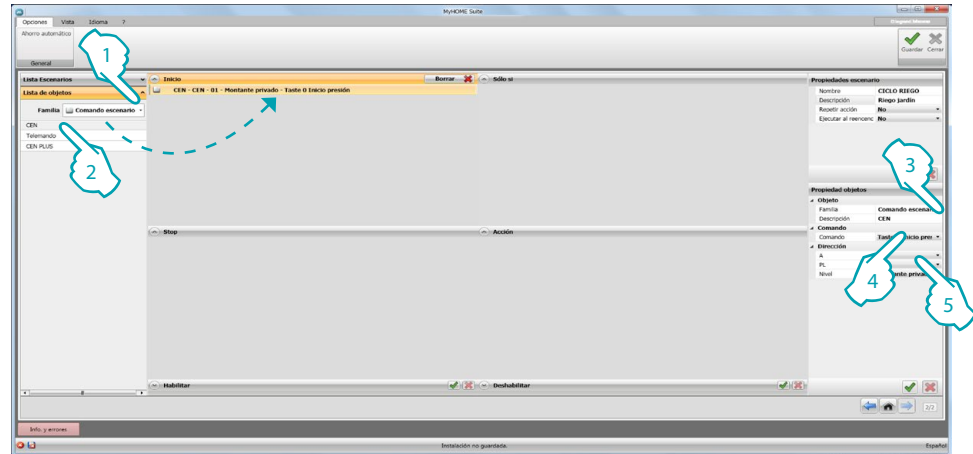
CAMPO INICIO	CAMPO ACCIÓN
cuando: – a diario a las 20.30 - o – presiono el pulsador 1	ejecutar: – se activan alternativamente las electroválvulas 32 y 33 durante 10 minutos cada una
CAMPO SÓLO SI	CAMPO STOP
sólo si: – no lluvia – no viento	se interrumpe cuando: – a diario a las 21:10 – lluvia – viento
opciones: – repetir escenario - habilitar/deshabilitar	

Tras haber configurado los **parámetros** en el área global del software, entre en el área específica para crear el escenario



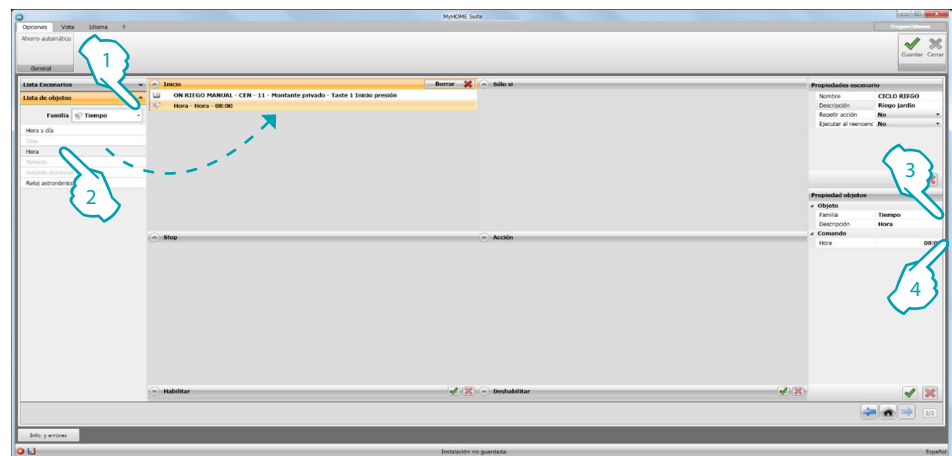
1. Agregue un escenario
2. Inserte un nombre y una descripción para el escenario
3. Guarde la configuración, esta operación es necesaria cada vez que configura o modifica los parámetros de los objetos
4. Guarde el escenario

Ahora puede empezar a construir el escenario al insertar en el campo **Inicio** el objeto **Comando escenario – CEN** y configurarlo para que al presionar el pulsador 1 del dispositivo 11 (ejemplo comando escenarios configurado con CEN) el escenario se ejecute.



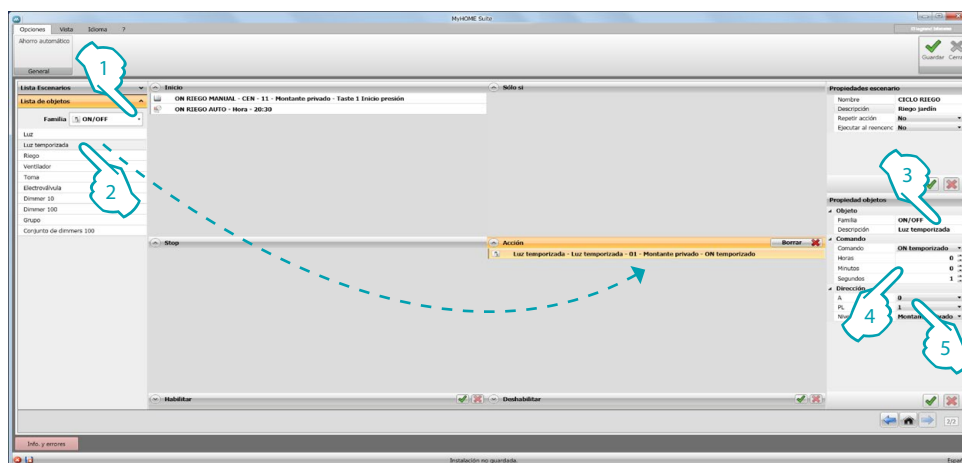
1. Tras haber hecho clic en **Lista de objetos**, seleccione la familia **Comando escenario**
2. Seleccione el objeto **CEN** y arrástrelo al campo **Inicio**
3. Inserte una descripción
4. Seleccione el pulsador 1 y el modo **Inicio presión**
5. Introduzca la dirección del dispositivo configurado como **CEN** (ej. A1/PL11)

Introduzca el objeto **Tiempo – Hora** para activar el escenario automáticamente a diario a las 20.30 horas



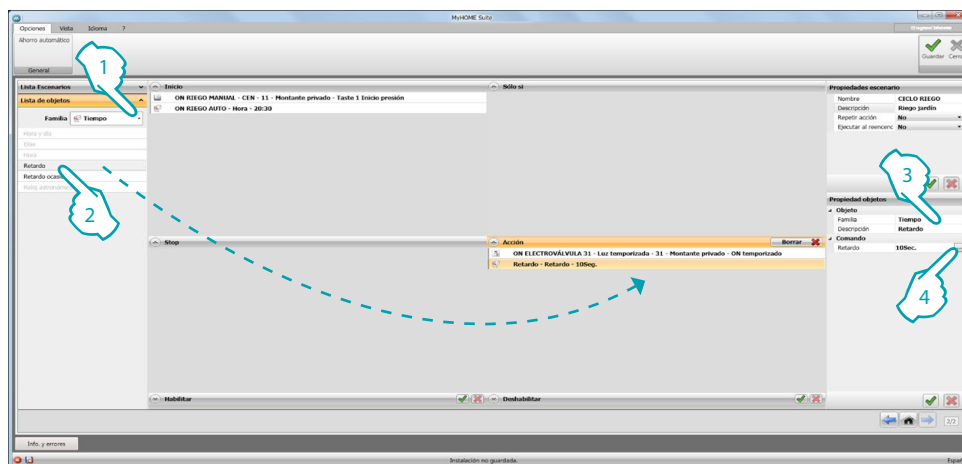
1. Seleccione la familia **Tiempo**
2. Seleccione el objeto **Hora** y arrástrelo al campo **Inicio**
3. Inserte una descripción
4. Escriba **20:30**

Tras haber configurado los eventos que activan el escenario, puede configurar las acciones que se ejecutarán, o sea la activación de las electroválvulas para regar el jardín. Para ello puede usar el objeto **ON/OFF – Luz temporizada**



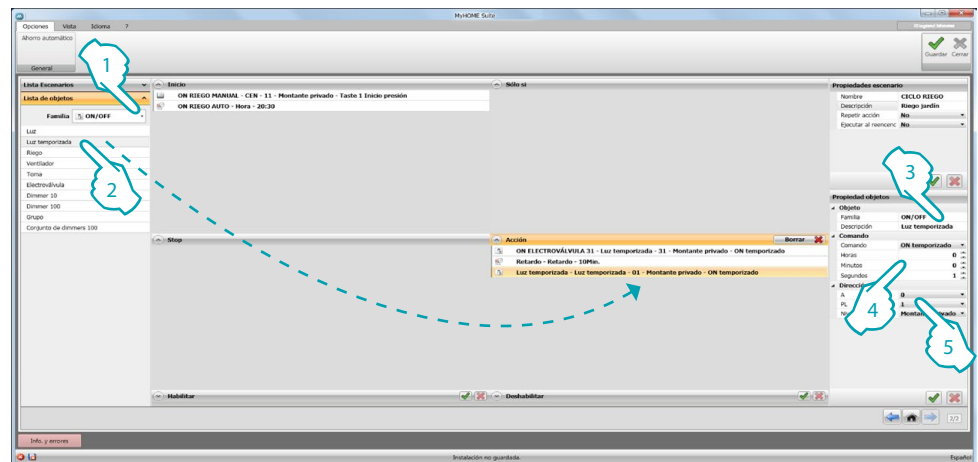
1. Seleccione la familia **ON/OFF**
2. Seleccione el objeto **Luz temporizada** y arrástrelo al campo **Acción**
3. Inserte una descripción
4. Introduzca el tiempo durante el que la electroválvula 31 permanecerá activada (ej. 10 min.)
5. Introduzca la dirección del dispositivo (ej. A3PL1)

Para crear una activación alternativa entre las dos electroválvulas, use el objeto **Tiempo – Retardo**



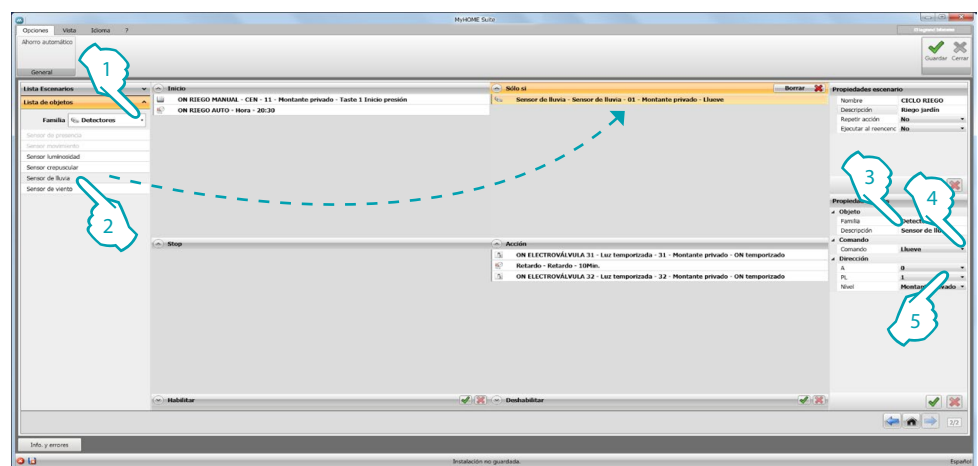
1. Seleccione la familia **Tiempo**
2. Seleccione el objeto **Retardo** y arrástrelo al campo **Acción**
3. Inserte una descripción
4. Introduzca el tiempo que ha de pasar antes de que la electroválvula 32 se active (ej. 10 min.)

Ahora configure la activación de la segunda electroválvula con el objeto **ON/OFF – Luz temporizada**



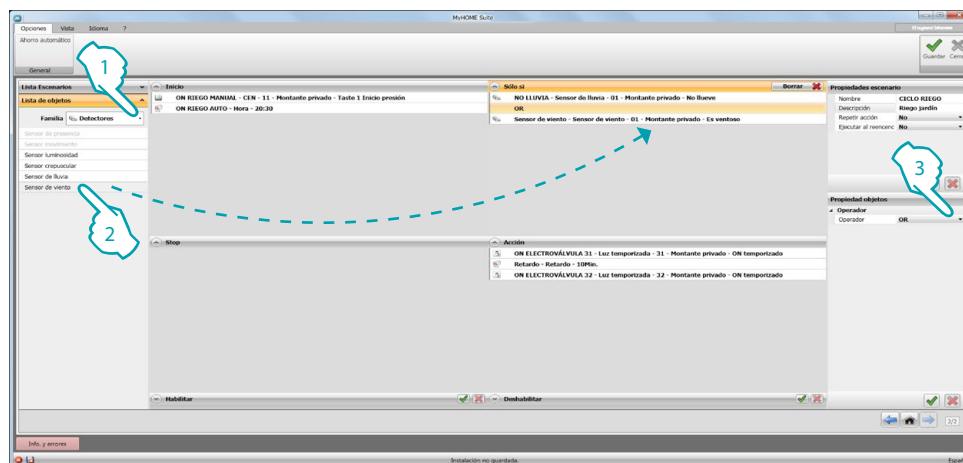
1. Seleccione la familia **ON/OFF**
2. Seleccione el objeto **Luz temporizada** y arrástrelo al campo **Acción**
3. Inserte una descripción
4. Introduzca el tiempo durante el que la electroválvula 32 permanecerá activada (ej. 10 min.)
5. Introduzca la dirección del dispositivo (ej. A3PL2)

Configure las limitaciones para ejecutar el escenario, por ejemplo para asegurarse de que el jardín se riega solamente cuando no llueve o no hace viento. Para ello puede usar el objeto **Detectores – Sensor de lluvia** y arrastrarlo al campo **Sólo si**

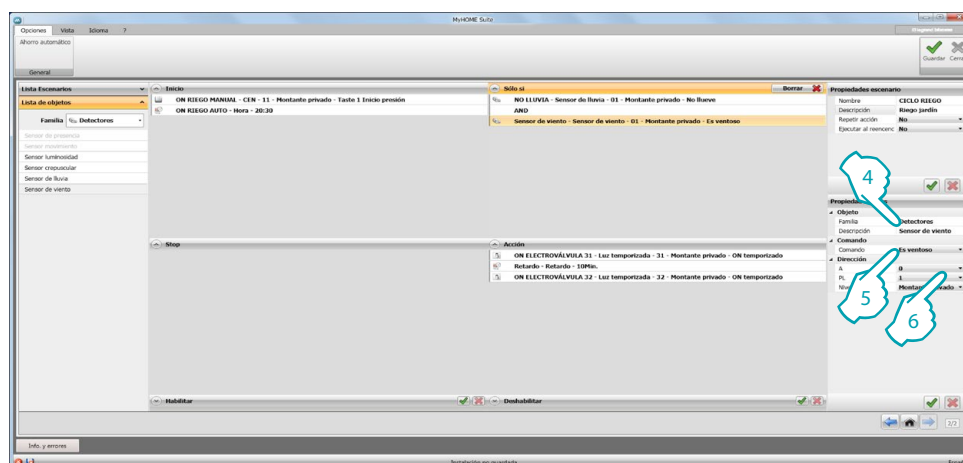


1. Seleccione la familia **Detectores**
2. Seleccione el objeto **Sensor de lluvia** y arrástrelo al campo **Sólo si**
3. Inserte una descripción
4. Seleccione la condición que permite ejecutar el escenario (ej. no llueve)
5. Introduzca la dirección del dispositivo (ej. A0PL1)

Introduzca también el objeto **Detectores - Sensor de viento** y decida la asociación que configurar con el de la lluvia ya que cuando introduce otra condición, el programa introduce automáticamente el objeto **operador** que, en este caso, toma el valor **and**. De esta forma, cuando no llueve y cuando no hace viento, el jardín se riega

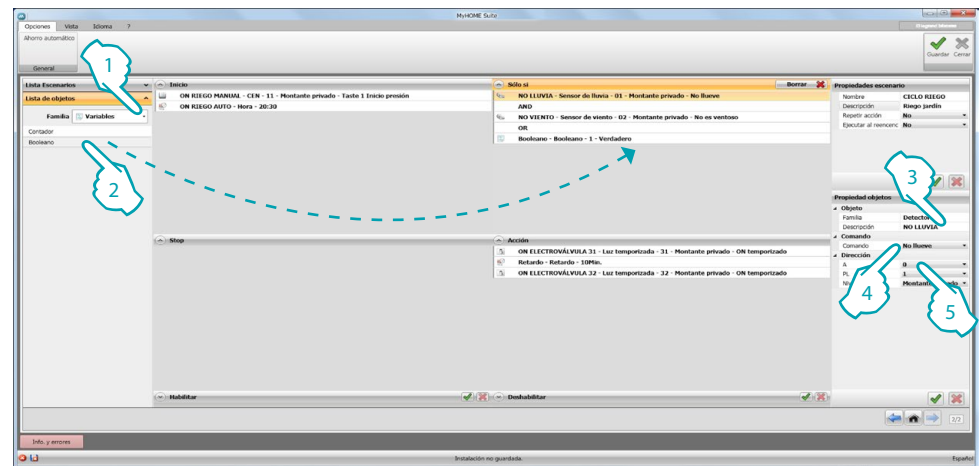


1. Seleccione la familia **Detectores**
2. Seleccione el objeto **Sensor de viento** y arrástrelo al campo **Sólo si**
3. Seleccione el operador (ej. **and**)



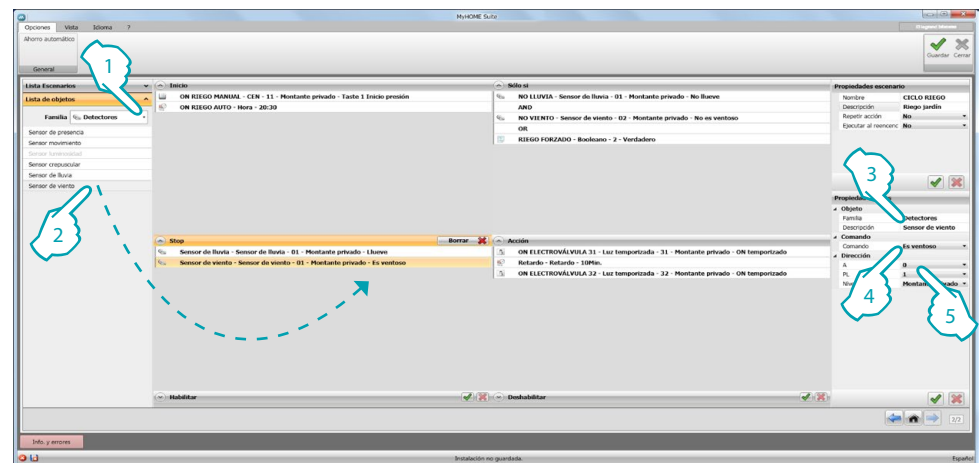
4. Inserte una descripción
5. Seleccione la condición que permite ejecutar el escenario (ej. **no hace viento**)
6. Introduzca la dirección del dispositivo (ej. **A0PL2**)

Cabe la opción de regar de forma forzosa el jardín aunque llueva y haga viento, para ello use el objeto **Variables – Booleano**, introduzca una variable con la condición de base **Verdadero** y, sucesivamente, intervenga para cambiar el estado en falso mediante el comando correspondiente. Configure el operador como **OR**.



1. Seleccione la familia **Variables**
2. Seleccione el objeto **Booleano** y arrástrelo al campo **Sólo si** y configure el operador como **OR**
3. Inserte una descripción
4. Seleccione la condición que confirma las precedentes (ej. verdadero)
5. Inserte la dirección de la variable

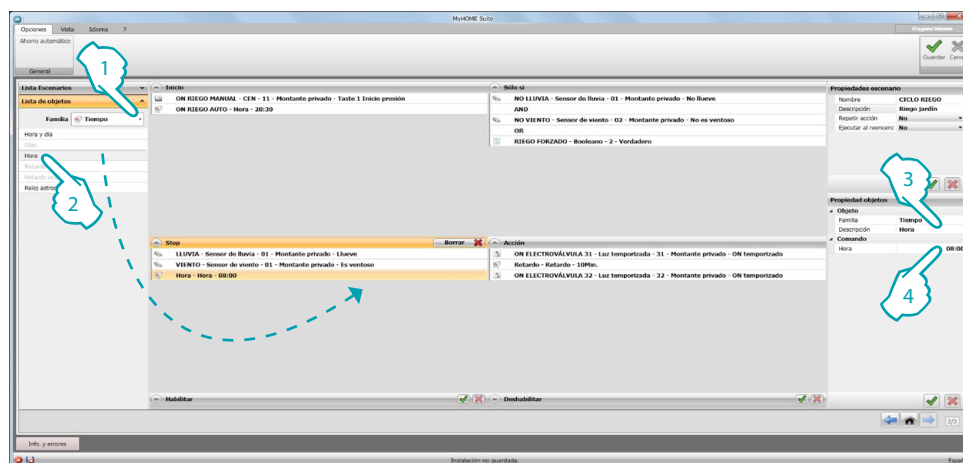
Tal vez sea útil también introducir en el campo **Stop** objetos para bloquear, en algunas condiciones la secuencia de acciones presente en el campo **Acción**.



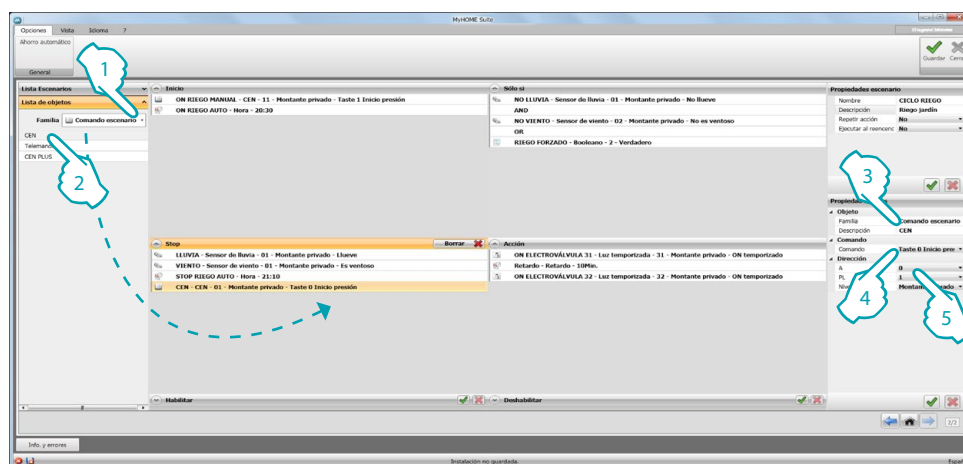
1. Seleccione la familia **Detectores**
2. Seleccione el objeto **Sensor de lluvia** y arrástrelo al campo **Stop**
3. Inserte una descripción
4. Seleccione la condición que bloquea ejecutar el escenario (ej. llueve)
5. Introduzca la dirección del dispositivo (ej. A0PL1)

Repita luego la misma operación al introducir un **Sensor de viento**

Para completar introduzca una condición horaria (objeto **Tiempo – HORA**) para bloquear el escenario automáticamente a una hora y un comando para bloquearlo manualmente (objeto **Comando escenario – CEN**)

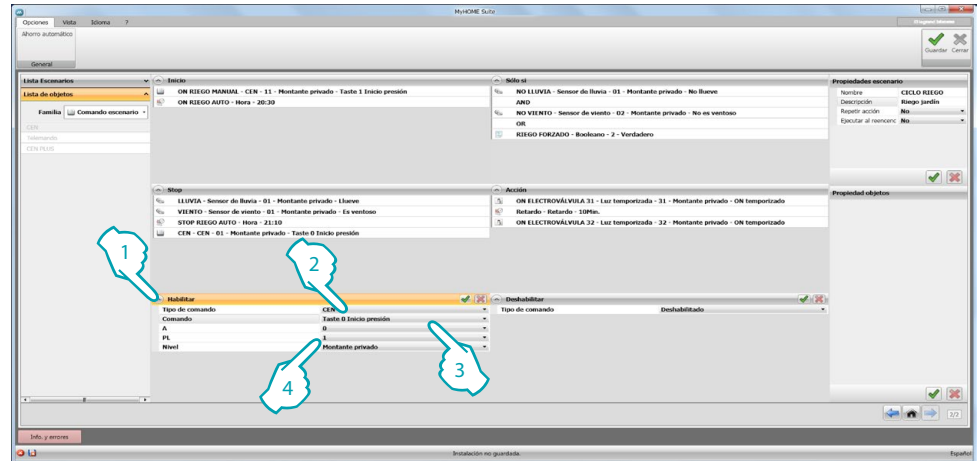


1. Seleccione la familia **Tiempo**
2. Seleccione el objeto **HORA** y arrástrelo al campo **Stop**
3. Inserte una descripción
4. Introduzca la hora en la que se bloqueará la secuencia de acciones (ej. 21:10)

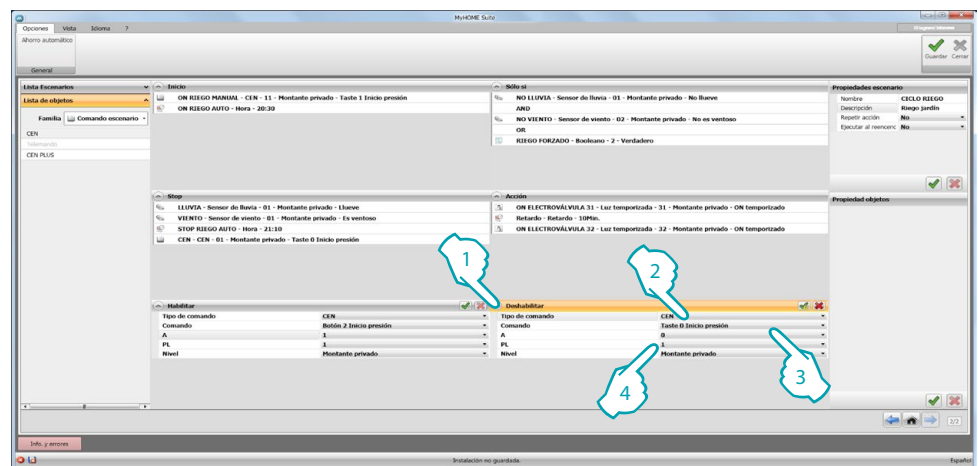


1. Seleccione la familia **Comando escenario**
2. Seleccione el objeto **CEN** y arrástrelo al campo **Stop**
3. Inserte una descripción
4. Seleccione el pulsador 3 y el modo **Inicio presión**
5. Introduzca la dirección del dispositivo configurado como CEN (ej. A1/PL11)

Para completar la configuración del escenario, resulta útil configurar comandos para habilitarlo/deshabilitarlo. Deshabilitar el escenario significa actuar para que incluso con una condición de **Inicio** activada, el escenario no iniciase.

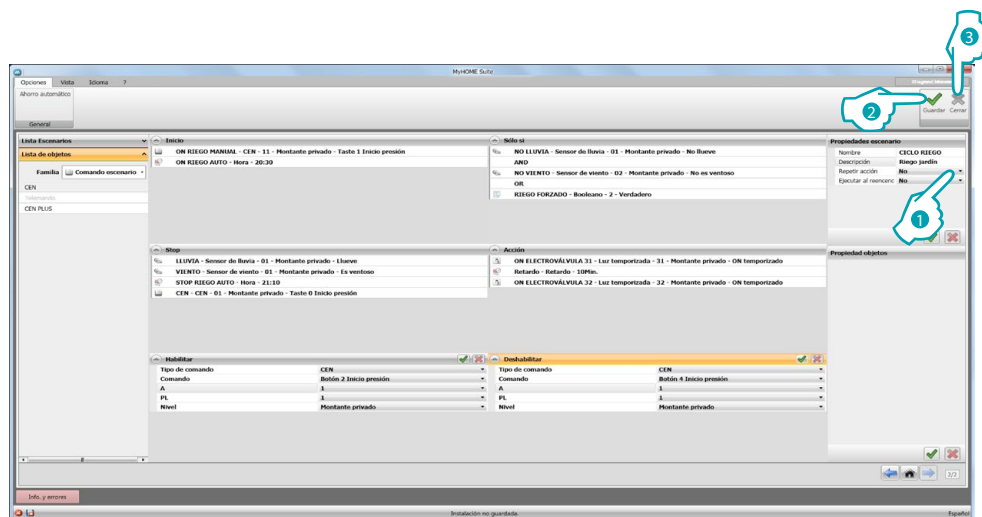


1. Haga clic para configurar el comando **Habilitar**
2. Seleccione un modo entre **CEN** y **CEN plus**
3. Seleccione el pulsador 2 y el modo **Inicio presión**
4. Introduzca la dirección del dispositivo configurado como CEN (ej. A1/PL11)

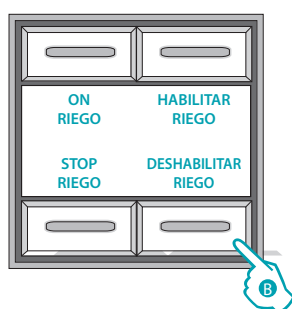


1. Haga clic para configurar el comando **Deshabilitar**
2. Seleccione el modo entre **CEN** y **CEN plus**
3. Seleccione el pulsador 4 y el modo **Inicio presión**
4. Introduzca la dirección del dispositivo configurado como CEN (ej. A1/PL11)

Ahora el escenario está completo, si quiere que sea cíclico, configure **Sí** en **Propiedad escenario/ Repetir acciones** (1), haga clic (2) para guardarlo y haga clic (3) para regresar al área global del software donde podrá enviar la configuración al dispositivo



El usuario mediante la página web (A) y/o mediante un comando escenarios (B) podrá usar el escenario



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.it