

Indice

1. Requisiti Hardware e Software	4
2. Installazione	4
3. Concetti fondamentali	5
3.1 Menù e pulsanti per la selezione delle funzioni	5
4. Menù di avvio	8
5. Configurazione progetto	9
5.1 Connessione di rete	9
5.1.1 Ethernet	9
5.2 Parametri generali	10
5.2.1 Orologio	10
5.2.2 Univocal codes	11
5.3 Sicurezza	12
5.3.1 Autenticazioni	12
5.3.2 Web session	12
5.3.3 Abilitazione indirizzi IP	13
5.3.4 Remote command	14
5.4 Configurazione impianto	16
5.4.1 Interfacce	16
5.4.2 Attuatori	17
5.4.3 Sensors	18
6. Apri progetto	19
7. Download e Upload del progetto	20
7.1 Download	20
7.2 Upload	22
8. Aggiornamento Firmware	23
9. Editor Scenari	24
9.1 Creazione e modifica di una Collezione	24
9.1.1 Schermata principale e relativi menù	25
9.1.2 Importare scenari da una collezione	27
9.2 Creazione e modifica di uno scenario	28
9.2.1 Schermata principale e relativi menù	29
9.2.2 Configurare uno scenario	31
9.2.3 Famiglie/Oggetti	32
9.2.4 Campi di inserimento	52
10. Numero massimo di scenari ed eventi gestiti da MH200N	55

1. Requisiti Hardware e Software



Attenzione: Il programma TiMH200N costituisce lo strumento fondamentale per la configurazione del Programmatore scenari MH200N.

Il contenuto di questo programma è oggetto di diritti esclusivi della società Bticino SpA.

Requisiti Hardware

- Personal Computer con processore Pentium >300 MHz
- 512 MB di memoria RAM
- Scheda grafica SVGA con risoluzione 800x600
- Lettore CD-ROM
- Mouse

Requisiti Software

- Windows XP 32BIT o Windows Vista 32BIT
- Internet Explorer 6.0 o superiore

2. Installazione

Per installare il programma TiMH200N operare come descritto:

1. Inserire il Cd-Rom nel lettore;
2. Dopo la visualizzazione della pagina principale nel formato web, selezionare la voce "Installazione TiMH200N";
3. Il programma d'installazione provvederà alla copia dei file di sistema necessari per l'esecuzione del programma TiMH200N.

3. Concetti fondamentali



Attenzione: Il programma TiMH200N costituisce lo strumento fondamentale per la configurazione del Programmatore scenari MH200N. Il contenuto di questo programma è oggetto di diritti esclusivi della società Bticino SpA.

TiMH200N è un applicativo che permette di costruire scenari (attuazione di punti luce, tapparelle, ecc.) più o meno complessi, a fronte di eventi temporali o di eventi rilevati sull'impianto (allarmi, pressioni di pulsanti, ecc.).

In questo modo l'utente può, ad esempio, eseguire simulazioni di presenza (impostando che tutti i giorni, ad un certo orario vengano alzate le tapparelle e che in un'altro orario vengano accese le luci e abbassate le tapparelle); comandare insieme di luci con un unico pulsante, senza un eccessivo sforzo nella configurazione dell'impianto; ecc...

Gli scenari creati sono raggruppati in una collezione che viene salvata direttamente nel progetto. La collezione permette di memorizzare diversi scenari e di attivare solo quelli interessati.

Il progetto creato dovrà essere trasferito (Download) al Programmatore Scenari, questa operazione si esegue collegando il dispositivo al PC utilizzando un cavo di tipo "incrociato" connesso al connettore di rete LAN del Programmatore Scenari ed alla scheda di rete Ethernet del PC, in alternativa è possibile aggiornare il Programmatore Scenari da remoto, conoscendo indirizzo IP e password OPEN (per maggiori dettagli vedere i manuali di impiego forniti con il dispositivo).

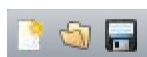
Allo stesso modo, è possibile prelevare i file (Upload) dal dispositivo per verificare la configurazione in esso contenuta e memorizzata.

Con il programma TiMH200N, inoltre, è consentito aggiornare la versione del software base permanente del dispositivo MH200N tramite nuove revisioni distribuite da Bticino (Update Firmware).

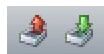
3.1 Menù e pulsanti per la selezione delle funzioni

Tutte le funzioni eseguibili con TiMH200N possono essere selezionate agendo su icone presenti nella barra degli strumenti, oppure aprendo i menù a tendina e selezionando le varie voci.

Nella barra degli strumenti sono presenti le seguenti funzioni:



Creazione, Apertura e Salvataggio file di configurazione



Upload, Download della configurazione



Aggiornamento firmware del dispositivo



Richiesta info dispositivo

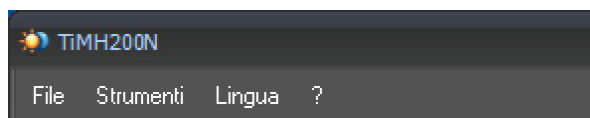


Selezione della lingua dell'applicativo

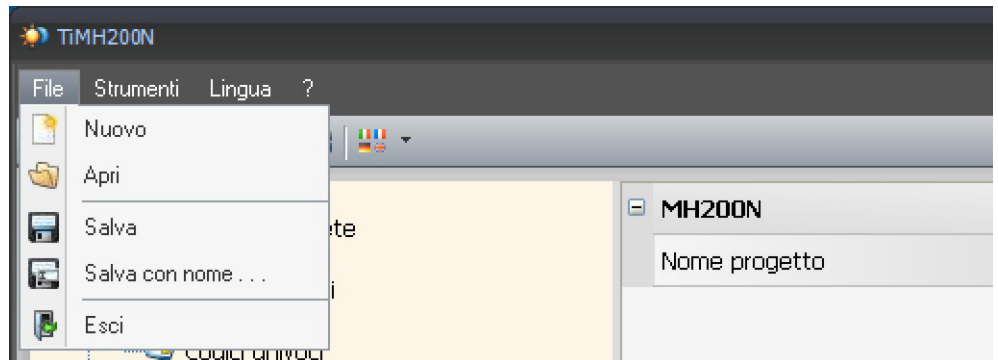


Collegamento al sito www.bticino.it

Nei menù a tendina sono presenti le seguenti funzioni:

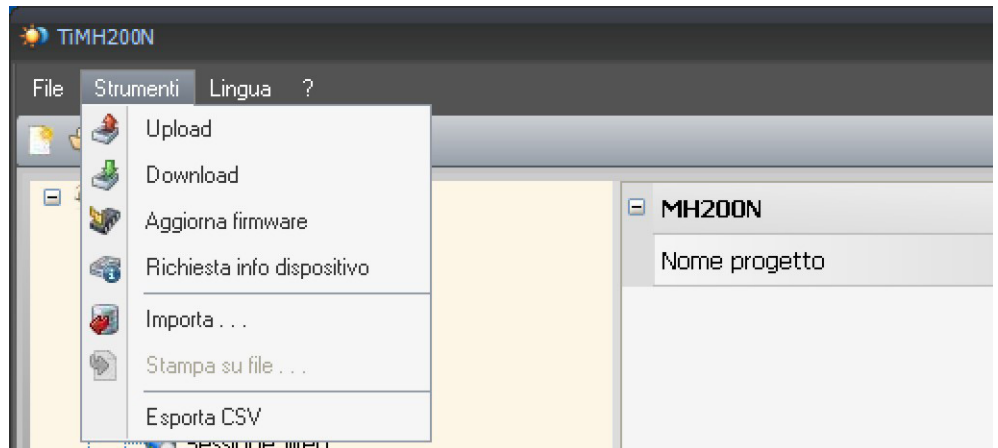


Menù "File"



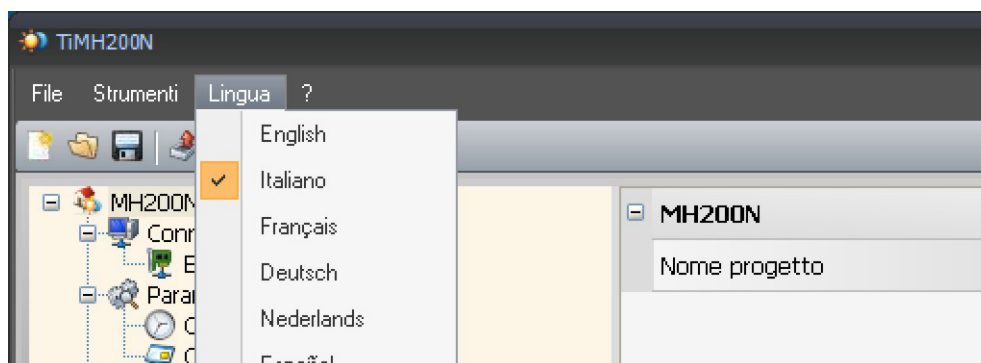
- **Nuovo**
Crea un nuovo progetto
- **Apri**
Apri un file di progetto esistente
- **Salva**
Salva il progetto corrente
- **Salva con nome**
Salva il progetto corrente richiedendo un nome per il file
- **Esci**
Esce dal programma

Menù "Strumenti"



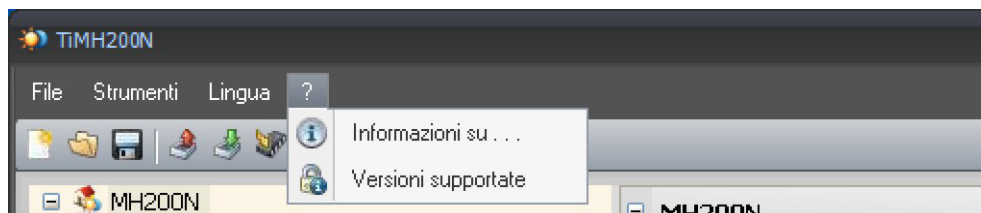
- **Upload**
Acquisisce e visualizza la configurazione presente nel Programmatore Scenari
- **Download**
Invia al Programmatore Scenari il progetto
- **Aggiorna firmware**
Aggiorna il software residente del Programmatore Scenari
- **Richiesta info dispositivo**
Consente di visualizzare informazioni tecniche
- **Importa**
Consente di importare un file di progetto con estensione .mhz (applicazione futura)
- **Stampa su file**
Crea un file contenente i dati di configurazione, importabile in Microsoft Excel®
- **Esporta CSV**
Esporta un file .csv del progetto realizzato, da aprire in Microsoft Excel®.

Menù "Lingua"



- **Lingua**
Permette di selezionare la lingua dell'applicativo

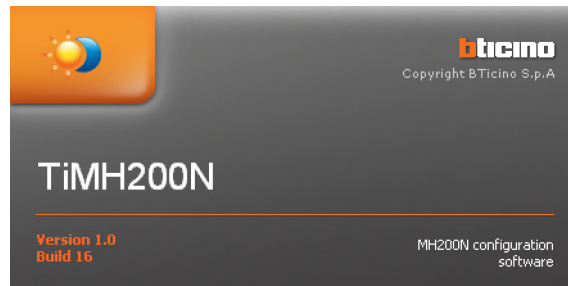
Menù "?"



- **Informazioni su...**
Visualizza alcune informazioni relative al programma TIMH200N
- **Versioni supportate**
Visualizza in una tabella le versioni di Firmware dell'MH200N gestite dal programma TIMH200N

4. Menù di avvio

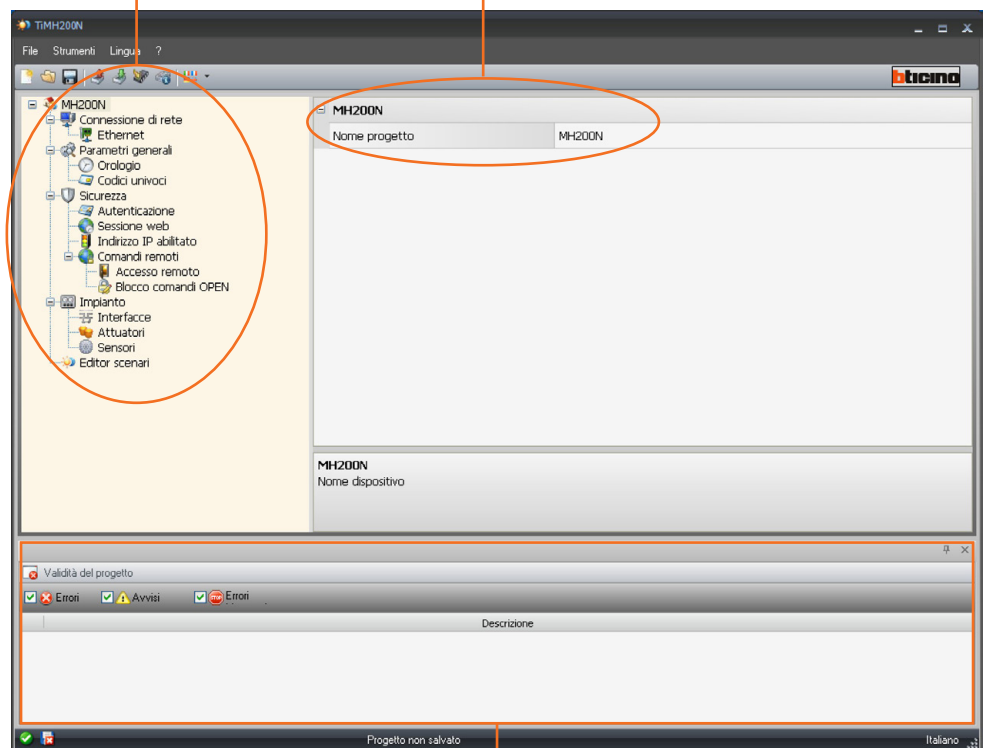
All'avvio dell'applicativo TIMH200N, viene visualizzata una schermata di presentazione



Successivamente viene visualizzata una schermata nella quale sono disponibili tutti i parametri per la configurazione, rappresentati nell'area a sinistra in forma gerarchica con una struttura ad albero.

Struttura gerarchica ad albero

Inserimento del nome da assegnare al progetto.

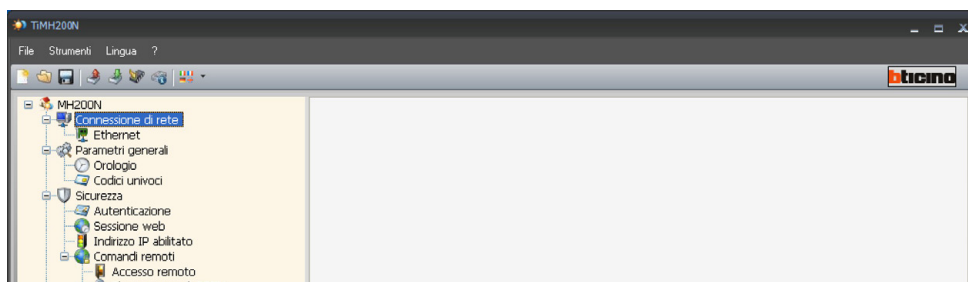


In quest'area è possibile verificare se durante la creazione del progetto sono stati commessi degli errori.

Selezionando ogni elemento della struttura gerarchica viene visualizzata, nella sezione a destra, il rispettivo contenuto, rappresentato come cartella o come maschera specifica per l'inserimento dei dati.

5. Configurazione progetto

5.1 Connessione di rete

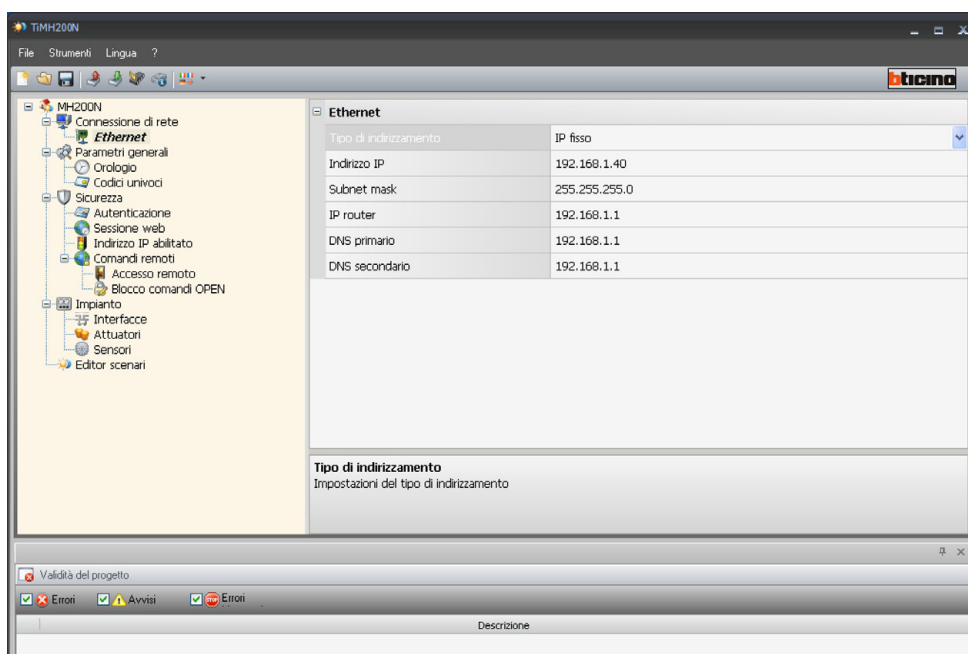


5.1.1 Ethernet

In questa sede è prevista la maschera per l'inserimento dei parametri di connessione alla rete Ethernet.



Prima di modificare i valori di default, contattare l'amministratore di rete. Valori errati, oltre a non rendere il servizio attivo, possono causare malfunzionamenti nella comunicazione di altre apparecchiature di rete.

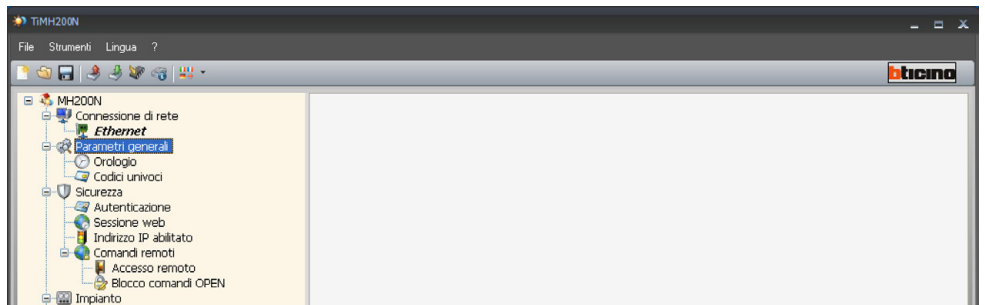


Se si vuole abilitare la connessione al Programmatore Scenari tramite rete Ethernet è necessario scegliere il tipo di Indirizzo tra IP **Dinamico** e IP **Statico**. Nel primo caso non è necessaria la configurazione dei parametri, nel secondo caso devono essere configurate le seguenti voci:

- **IP Programmatore Scenari e Subnet mask**
Parametri tipici delle reti con protocollo TCP/IP che servono ad individuare MH200N quando sarà collegato alla rete locale. Il dispositivo necessita di un indirizzo IP "statico" (fisso ed univoco) per poter funzionare correttamente.
- **IP router**
Indirizzo IP dell'eventuale router. Nel caso esista un router è obbligatorio compilare il campo per garantire i Servizi in uscita, come l'invio di e-mail.
- **DNS primario e DNS secondario**
Indirizzo IP primario e secondario dell'Internet Service Provider (ISP) forniti all'atto della sottoscrizione dell'abbonamento.

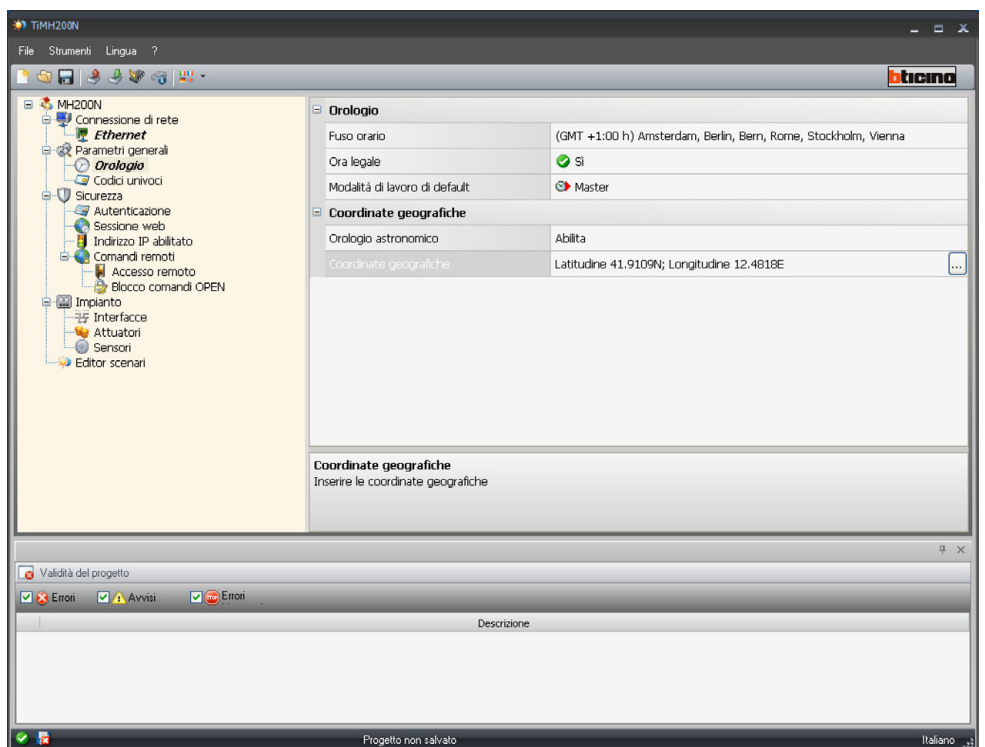
in alternativa possono essere utilizzati i valori di default.

5.2 Parametri generali



5.2.1 Orologio

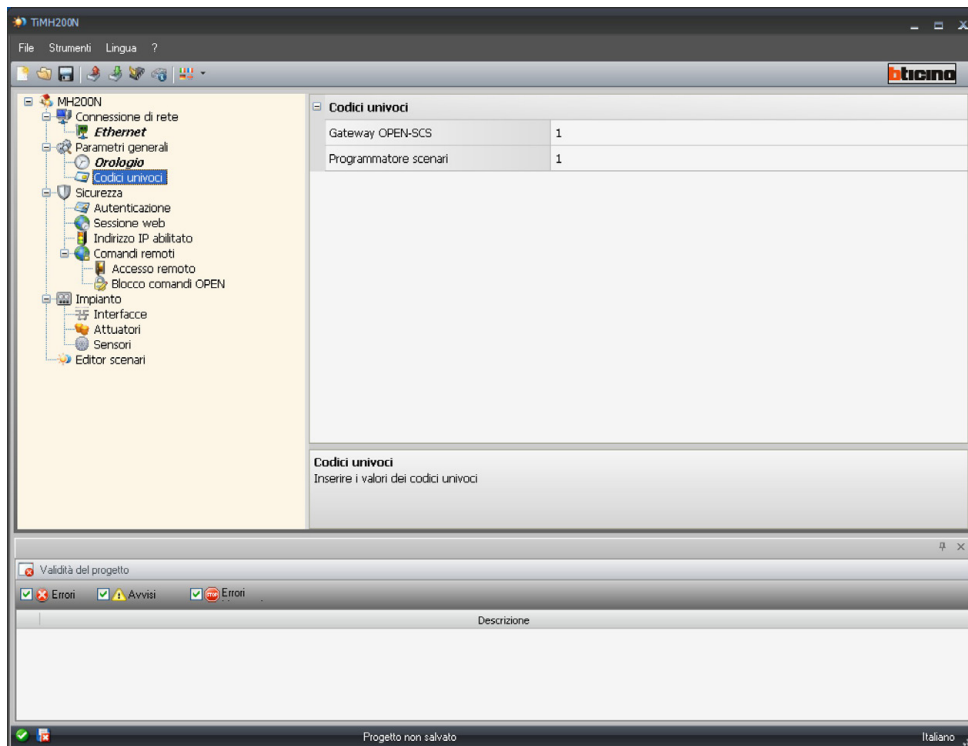
Questa funzione permette di definire il fuso orario locale (**Fuso orario**), di selezionare l'ora legale (**Ora legale**) e scegliere se il dispositivo è "Master" o "Slave" (**Modalità di lavoro di default**). Se si imposta come orologio Master, l'orologio interno del dispositivo verrà utilizzato da altri dispositivi nell'impianto My Home come riferimento per l'ora.



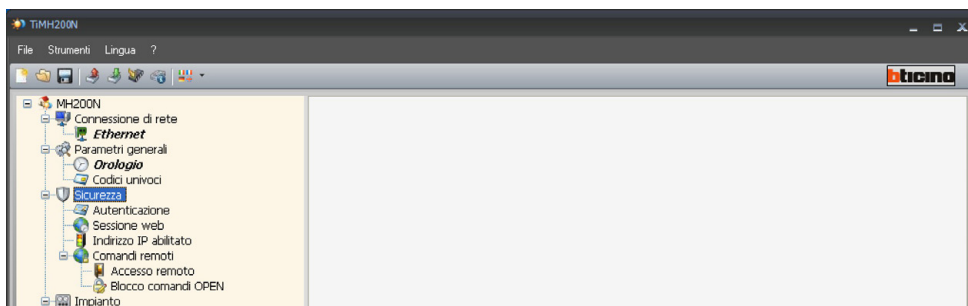
Abilitando la casella "Astronomic Clock" sarà possibile impostare le coordinate geografiche del luogo in cui si trova il dispositivo MH200N.

5.2.2 Codici univoci

Questa funzione permette di assegnare all'MH200N 2 indirizzi univoci per la funzione di interfaccia OPEN-SCS e quelle di programmatore scenari in modo da poter essere sempre identificato sull'impianto My Home.



5.3 Sicurezza

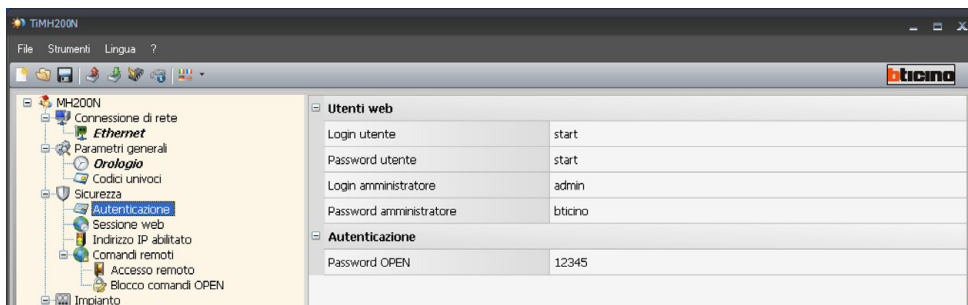


5.3.1 Autenticazioni

Utenti web

In questa sezione viene richiesto di immettere il nome e la password che sarà utilizzata dall'utente per l'autenticazione, abilitazione e accesso ai servizi offerti dal dispositivo selezionato.

- **Login utente e Password utente**
Login e Password predefinita "bticino"
- **Login amministratore e Password amministratore**
Login predefinita "admin", Password "bticino"

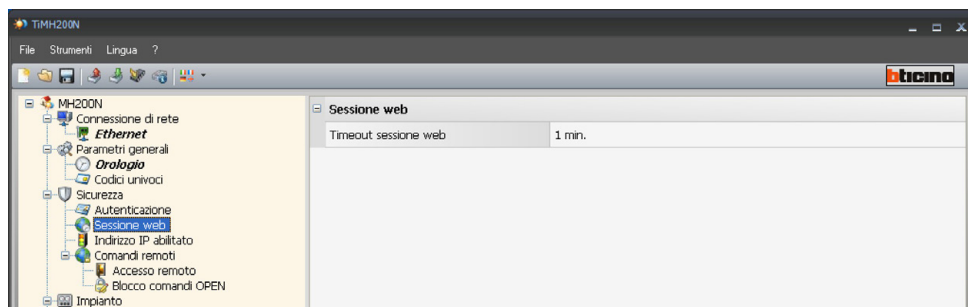


Autenticazione

- **Password OPEN**
Inserire la Password OPEN qualora il dispositivo venga utilizzato per il controllo remoto dell'impianto My Home mediante programmi per PC e da Servizi esterni.

5.3.2 Sessione web

In questa sezione è possibile definire il tempo di inattività sulla pagina web, trascorso il quale, l'MH200N riporta l'utente alla pagina di identificazione.



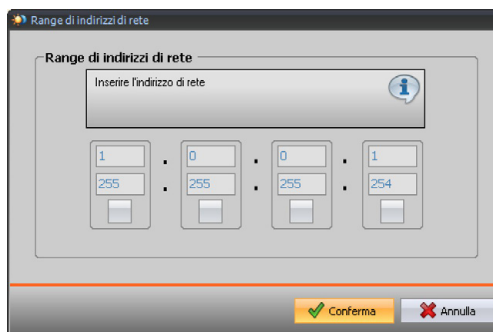
- **Web site timeout**
Selezionare tra 1, 2, 5 o 15 minuti l'intervallo di inattività sulla pagina web.

5.3.3 Abilitazione indirizzi IP

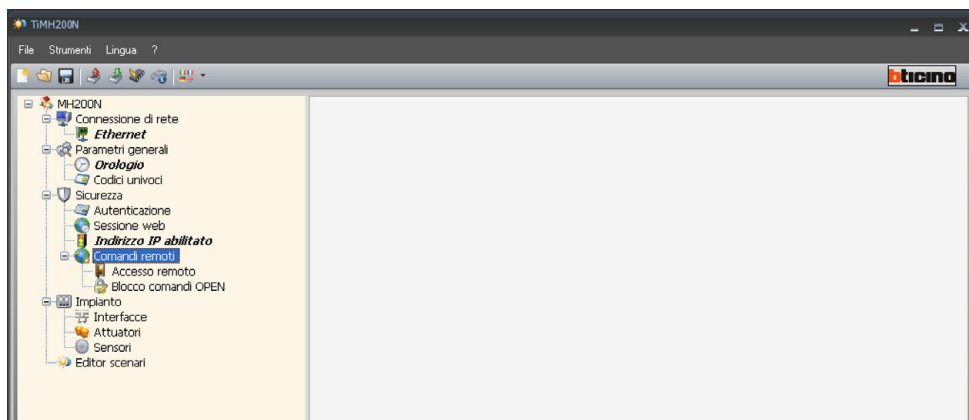
In questa sezione è possibile inserire diversi intervalli di indirizzi IP abilitati alla connessione senza doversi identificare tramite login e password.



Clicca  per inserire i range dell'indirizzo IP.



5.3.4 Comandi remoti



Accesso remoto

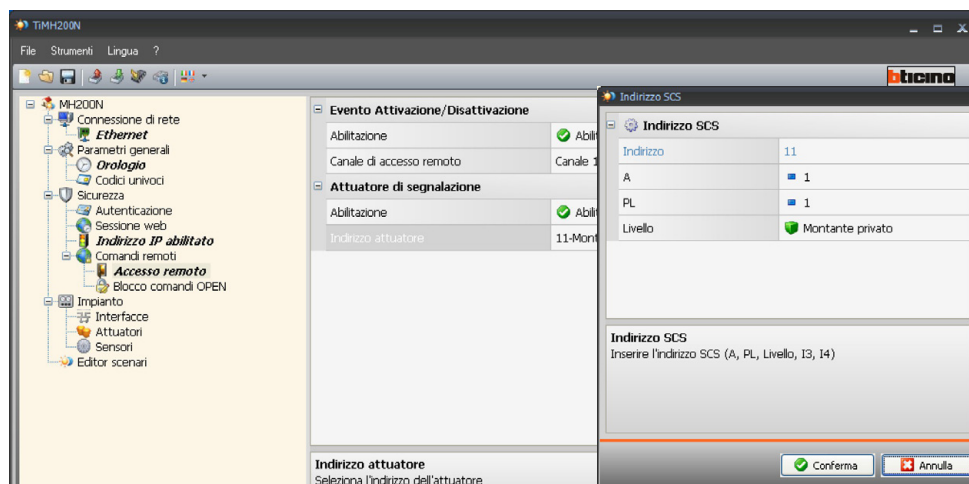
Questa funzione permette qualora sia richiesto, di escludere qualsiasi controllo dell'abitazione da remoto, disabilitando il Programmatore Scenari alla connessione di rete LAN e/o Internet. Ciò si realizza installando nel BUS Automazione, dispositivi di comando quali per esempio l'articolo L4651/2, configurati per inviare comandi di ON (disattivazione) e OFF (abilitazione) mediante uno dei 9 canali ausiliari (AUX) che deve essere selezionato nella casella:

- **Evento di attivazione/disattivazione**
Inserire il canale ausiliario dedicato all'attivazione/disattivazione dell'accesso remoto.



Lo stato della connessione può essere visualizzato tramite l'accensione di un segnalatore luminoso comandato da un attuatore del sistema Automazione; la configurazione di questo dispositivo deve essere riportata impostando i parametri nella casella:

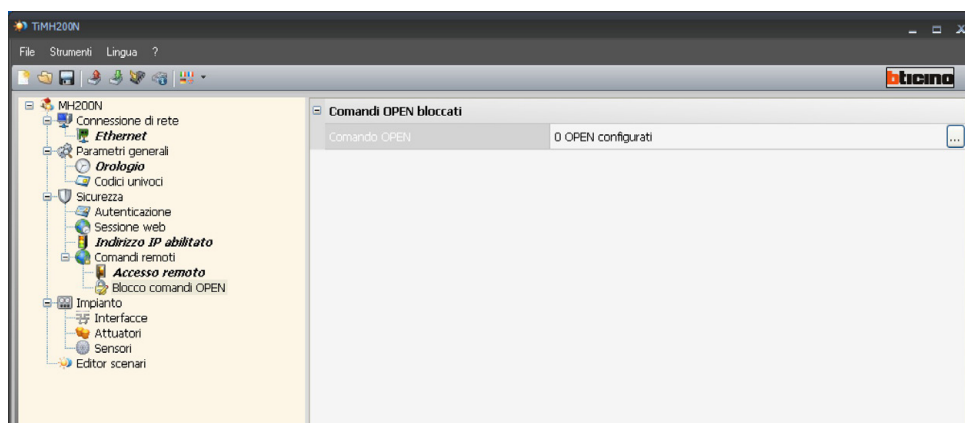
- **Attuatore di segnalazione**
Abilitare un punto luce da utilizzare come attuatore di segnalazione.



Blocco comandi OPEN

Questa funzione consente in caso di necessità, di disabilitare il dispositivo all'invio di determinati comandi all'impianto My Home presente nell'abitazione.

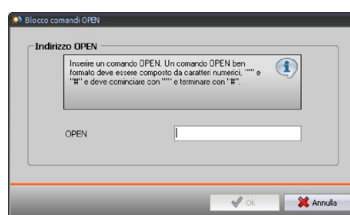
La definizione dei comandi interdetti (max 20) si effettua descrivendo gli stessi nell'apposita area secondo il protocollo "Open Web Net".



Abilitando la funzione viene visualizzata una finestra per l'inserimento dei comandi.

Per la compilazione del comando è possibile scegliere tra due modalità:

- **Manuale**
Permette l'inserimento diretto di un comando




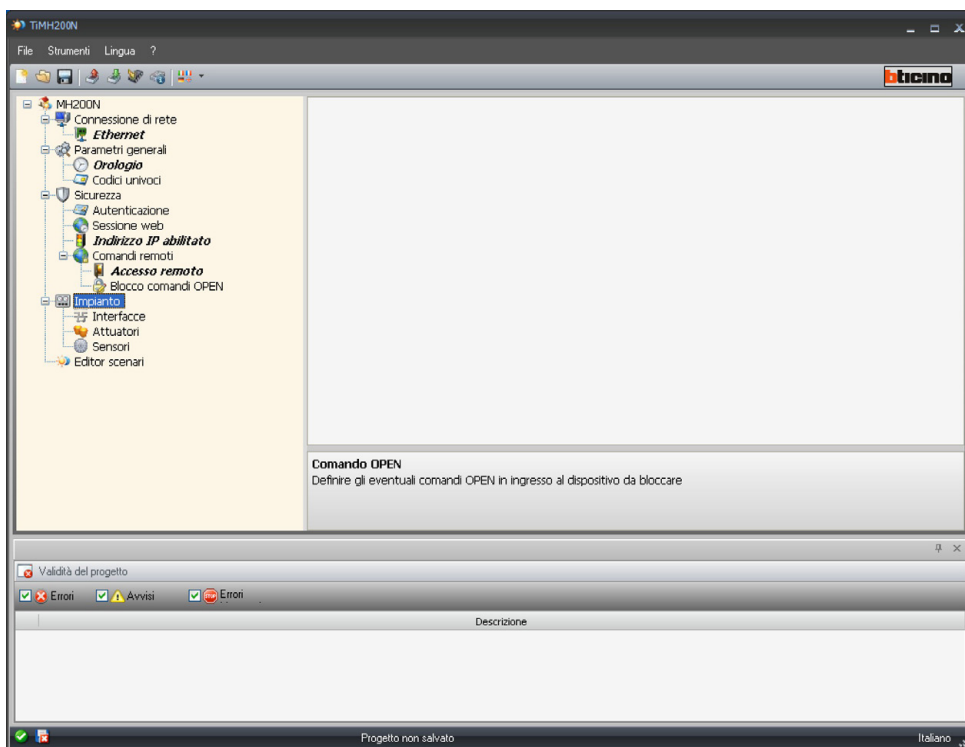
- **Guidata**
Permette di definire automaticamente il comando, selezionando nell'apposito menù la configurazione e la tipologia di comando che si vuole bloccare.



5.4 Configurazione impianto

In questa sezione è possibile configurare fino ad un massimo di 10 impianti intesi come tratte di impianti collegati tra loro tramite interfacce F422 configurate in modalità 2 “estensione logica”. Questa modalità permette di separare gli impianti automazione, ciascuno dei quali può quindi sfruttare tutti gli indirizzi disponibili. È perciò possibile connettere su un bus Automazione fino a 9 impianti (bus locale), per ognuno dei quali si hanno a disposizione tutti gli 81 indirizzi. Il bus montante privato (di default Impianto 1) su cui vengono connessi tutti gli altri ha funzione di montante privato.






 Per alcuni dispositivi vengono visualizzati indirizzi estesi (da A=0, PL=1 a A=10, PL=15); questo indirizzamento è dedicato agli impianti di Lighting Management

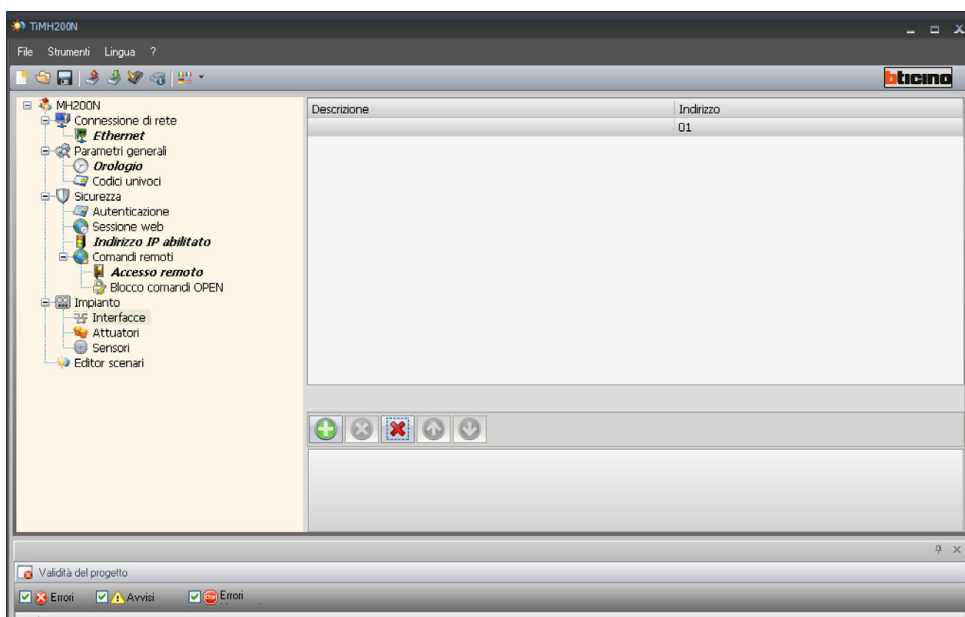


5.4.1 Interfacce

In questa pagina, tramite il pulsante “Aggiungi” è possibile inserire fino a 9 interfacce di separazione F422.

Ogni interfaccia deve essere configurata inserendo l’indirizzo (I3, I4) di separazione fra montante privato e bus locale.






-  Aggiungi una nuova interfaccia
-  Rimuovi l’interfaccia selezionata
-  Rimuovi tutte le interfacce
-  Sposta sopra l’interfaccia selezionata
-  Sposta sotto l’interfaccia selezionata




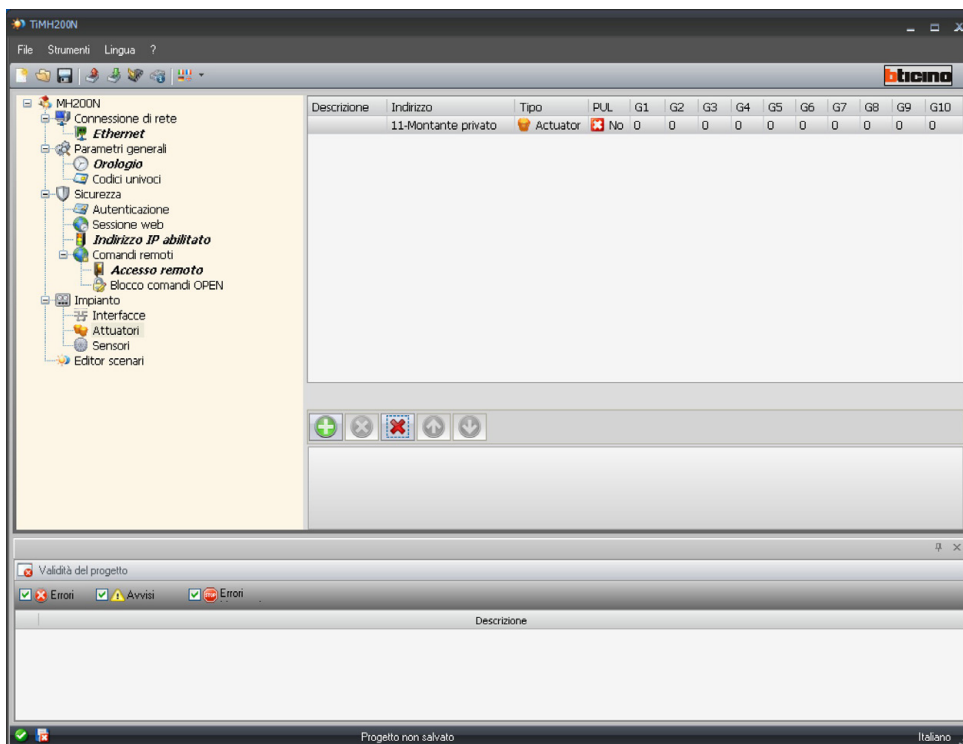
5.4.2 Attuatori

In questa pagina, tramite il pulsante "Aggiungi" è possibile inserire gli Attuatori. Ogni Attuatore deve essere configurato inserendo l'indirizzo, il livello di interfaccia e l'indirizzo dell'interfaccia di espansione (se presente).

L'indirizzo del dispositivo deve essere compreso tra A=1, PL=1 e A=9, PL=9.

-  Aggiungi un nuovo attuatore
-  Rimuovi l'attuatore selezionato
-  Rimuovi tutti gli attuatori
-  Sposta sopra l'attuatore selezionata
-  Sposta sotto l'attuatore selezionata


 E' obbligatorio inserire i soli attuatori configurati come DIMMER o PUL



Per ogni Attuatore è possibile definire:

Descrizione	Indirizzo	Tipo	PUL	G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	G8	G9	G10
	11-Montante privato	Actuator	No	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

- **Descrizione**
Descrizione dell'attuatore
- **Indirizzo**
indirizzo dell'attuatore
- **Tipo**
Definire se l'attuatore è di tipo Dimmer10 livelli o Dimmer100 livelli
- **PUL**
Definire se l'attuatore è configurato in modalità "PUL" (configuratore PUL nella sede "M" dell'attuatore)
- **Gruppo 1...10**
Definire l'appartenenza dell'attuatore ad un gruppo nell'impianto Automazione (identificato dal configuratore nella posizione "G" dell'attuatore). E' possibile definire fino ad un massimo di 3 gruppi di appartenenza, fra i 9 disponibili sull'impianto.

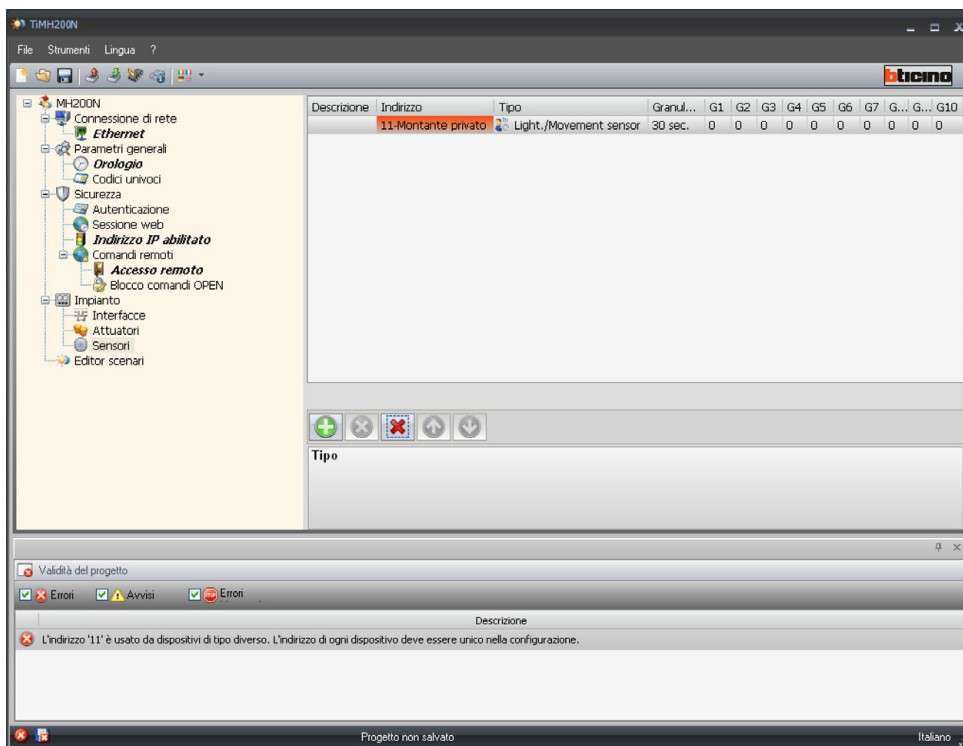
 I gruppi da 10 a 255 sono dedicati agli impianti di Lighting Management

5.4.3 Sensori (solo per impianti di Lighting Management)

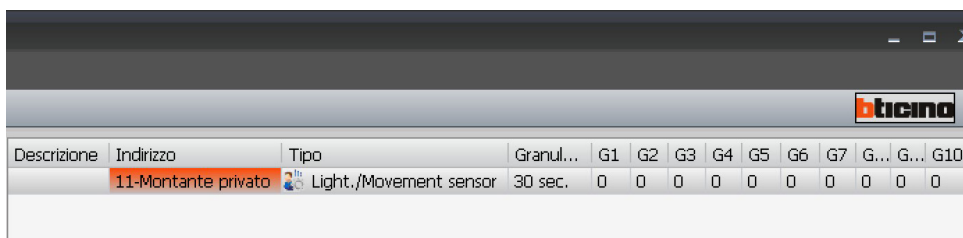
In questa pagina, tramite il pulsante "Aggiungi" è possibile inserire i Sensori di luminosità/presenza. Ogni Sensore deve essere configurato inserendo l'indirizzo, il livello di interfaccia e l'indirizzo dell'interfaccia di espansione (se presente).

L'indirizzo del dispositivo deve essere compreso tra A=0, PL=1 e A=10, PL=15.

- Aggiungi un nuovo sensore
- Rimuovi il sensore selezionato
- Rimuovi tutti i sensori
- Sposta sopra il sensore selezionata
- Sposta sotto il sensore selezionata



Per ogni Sensore è possibile definire:



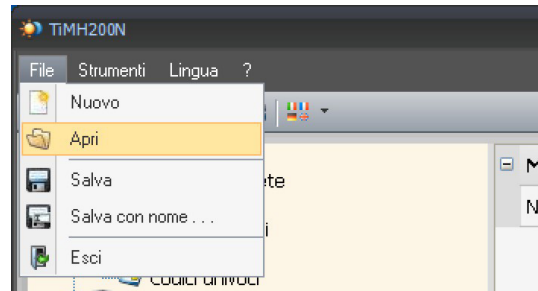
- Descrizione
Descrizione del sensore
- Indirizzo
indirizzo del sensore
- Tipo
Definire se il sensore è di tipo "Luce" o "Movimento"
- Granularità
Selezionare il livello di granularità
- Gruppo 1...10
Definire l'appartenenza del sensore ad un gruppo nell'impianto Automazione (identificato dal configuratore nella posizione "G" del sensore). E' possibile definire fino ad un massimo di dieci gruppi di appartenenza, fra i 255 disponibili sull'impianto.

6. Apri progetto

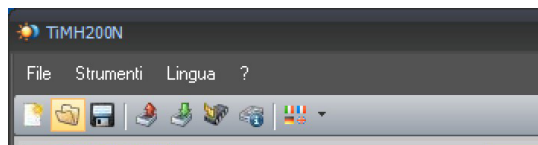
Se il file di configurazione è stato salvato, questa funzione permette di selezionarlo per una eventuale modifica o per eseguire il "Download"

Aprire un progetto esistente mediante:

- **Apri**
menù a tendina denominato "File";



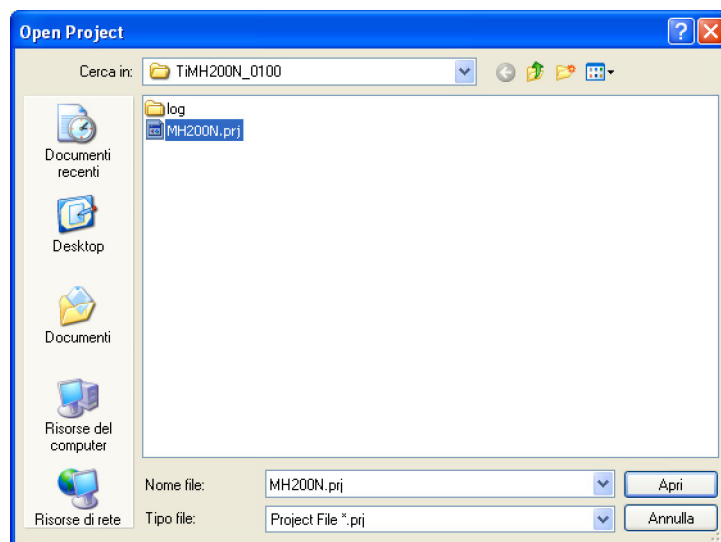
- **Apri**
barra comandi



Viene visualizzata una maschera per la ricerca della cartella contenente il file di progetto (.prj) che si vuole Aprire.



Attenzione: Se il progetto è stato creato con la versione 1 del software e gli scenari contengono oggetti di tipo Ora e Giorno, si consiglia, prima di inviare la configurazione al Programmatore MH200N, di aprire la configurazione degli scenari e attivare nuovamente tutti gli scenari.



Selezionando "Apri" il progetto viene aperto

7. Download e Upload del progetto



Attenzione: accertarsi che il PC su cui è installato il programma TIMH200N e il Programmatore Scenari abbiano indirizzi IP compatibili.

Terminata la fase di configurazione del progetto, il file deve essere salvato nella directory di lavoro e poi inviato al dispositivo MH200N (Download).

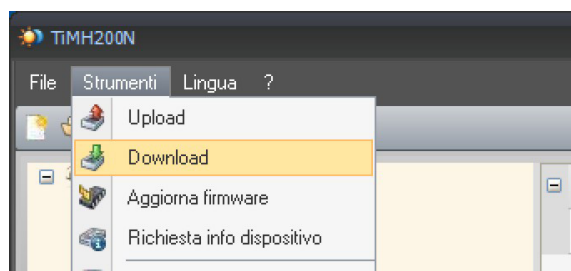
È anche possibile ricevere dal dispositivo il file di configurazione (funzione di Upload) per effettuare verifiche e/o modifiche.

In entrambi i casi è necessario collegare il PC con il Programmatore Scenari utilizzando il cavo seriale 335919 o 3559, connesso alla porta seriale del PC e ad uno specifico connettore, oppure un cavo di tipo "incrociato" connesso al connettore di rete LAN del Programmatore Scenari ed alla scheda di rete Ethernet del PC, in alternativa è possibile l'aggiornamento da remoto, conoscendo indirizzo IP e password OPEN.

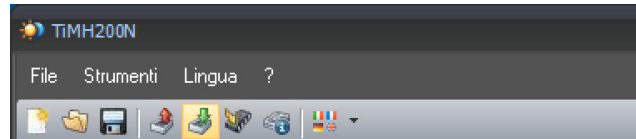
7.1 Download

Questa operazione si attiva mediante:

- **Download**
Menù a tendina "Strumenti"

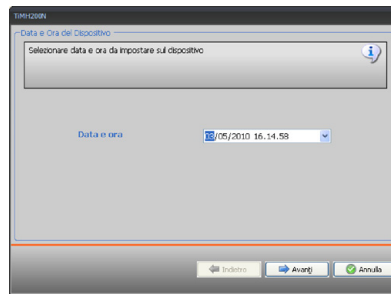


- **Download**
Barra comandi

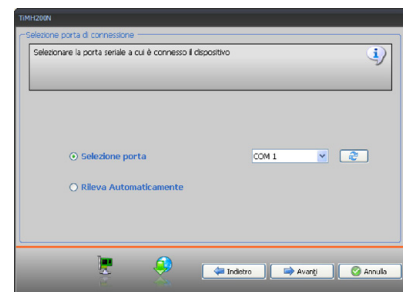
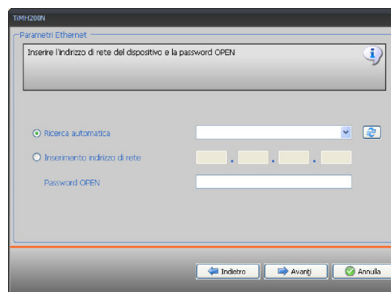
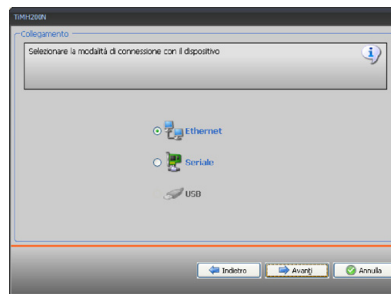


Viene visualizzata una finestra per la ricerca della cartella contenente il file di progetto che si vuole Aprire per il Download.

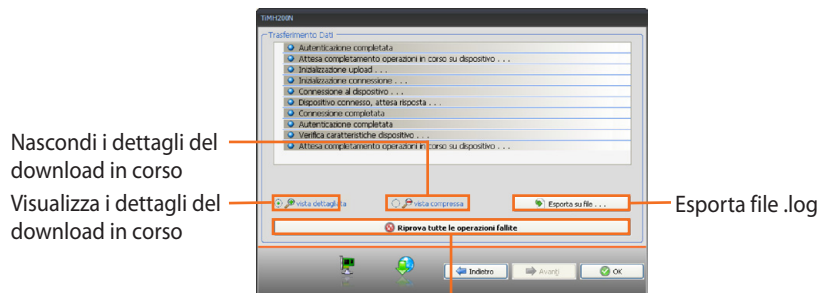
Selezionando "Download", viene visualizzata una maschera per impostare Data e ora.



Selezionando "Avanti" sarà possibile scegliere la modalità di connessione tra il Programmatore Scenari (MH200N) e il PC.



Selezionando "Avanti" il progetto viene trasferito all'MH200N.



Nascondi i dettagli del download in corso
 Visualizza i dettagli del download in corso

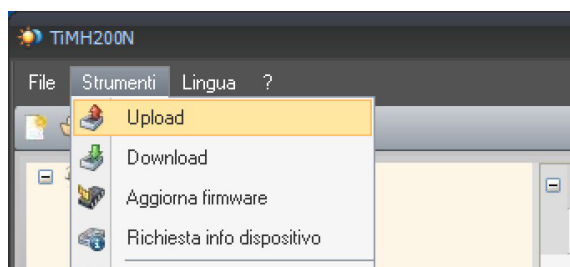
Esporta file .log

Ripeti l'operazione se non dovesse essere andata a buon fine

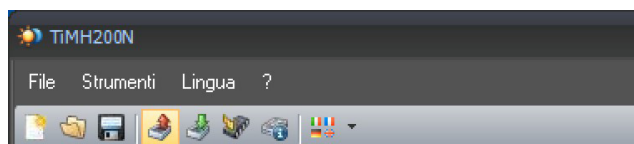
7.2 Upload

Questa operazione si attiva mediante:

- **Upload**
Menù a tendina "Strumenti"



- **Upload**
Barra comandi

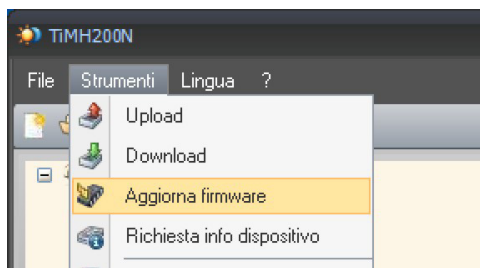


Viene visualizzata una maschera per la selezione della modalità di connessione all'MH200N (per le procedure di connessione vedi paragrafo 7.1).

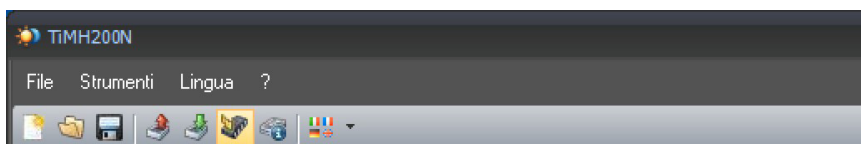
Dopo aver scelto la modalità di connessione, cliccando "**Avanti**" verrà caricato il progetto attualmente installato sul dispositivo MH200N.

8. Aggiornamento Firmware

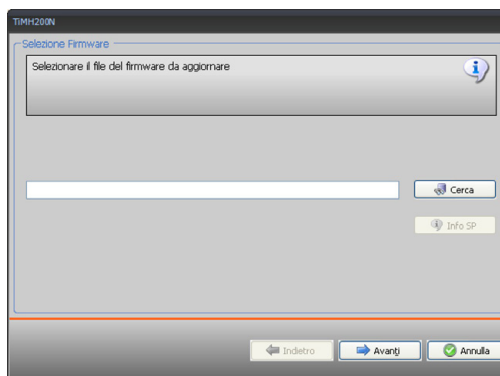
- **Aggiorna firmware**
Menù a tendina "Strumenti"



- **Aggiorna firmware**
Barra comandi



Viene visualizzata la seguente finestra per la ricerca della cartella contenente il file di Firmware con estensione **.fwz** (file compresso).



Selezionare il file e cliccare "**Apri**" per continuare.

Viene visualizzata una maschera per la selezione della modalità di connessione all'MH200N (per le procedure di connessione vedi paragrafo 7.1).

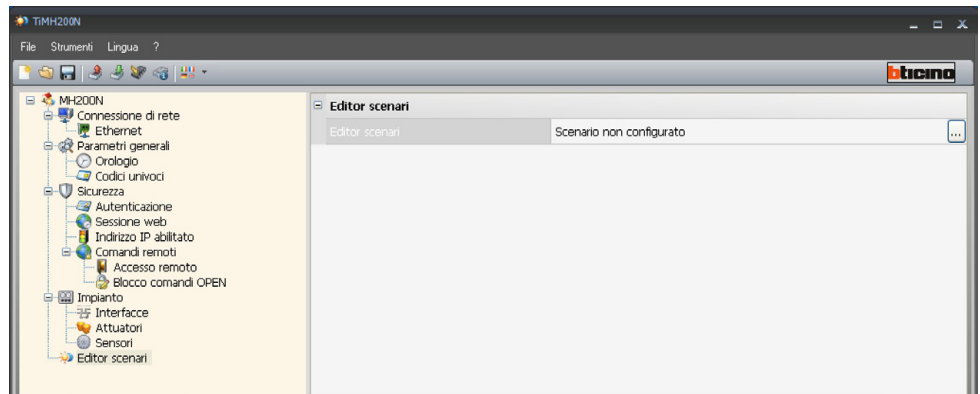
9. Editor Scenari

In questo capitolo vengono descritte le operazioni necessarie alla creazione di una Collezione di Scenari tramite l'applicativo "Editor Scenari".

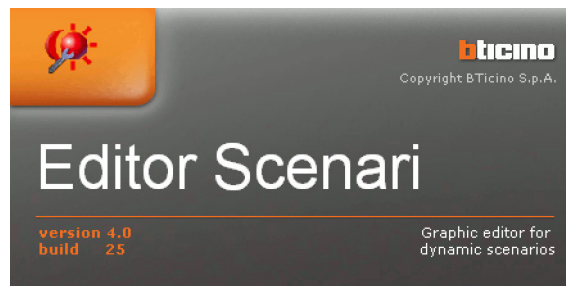
9.1 Creazione e modifica di una Collezione

Per creare o modificare una Collezione, è necessario entrare nella sezione **Editor Scenari**.

Selezionare la voce "Configuratore scenari" nella struttura gerarchica a sinistra.



Cliccare sul pulsante "Configurazione scenari"

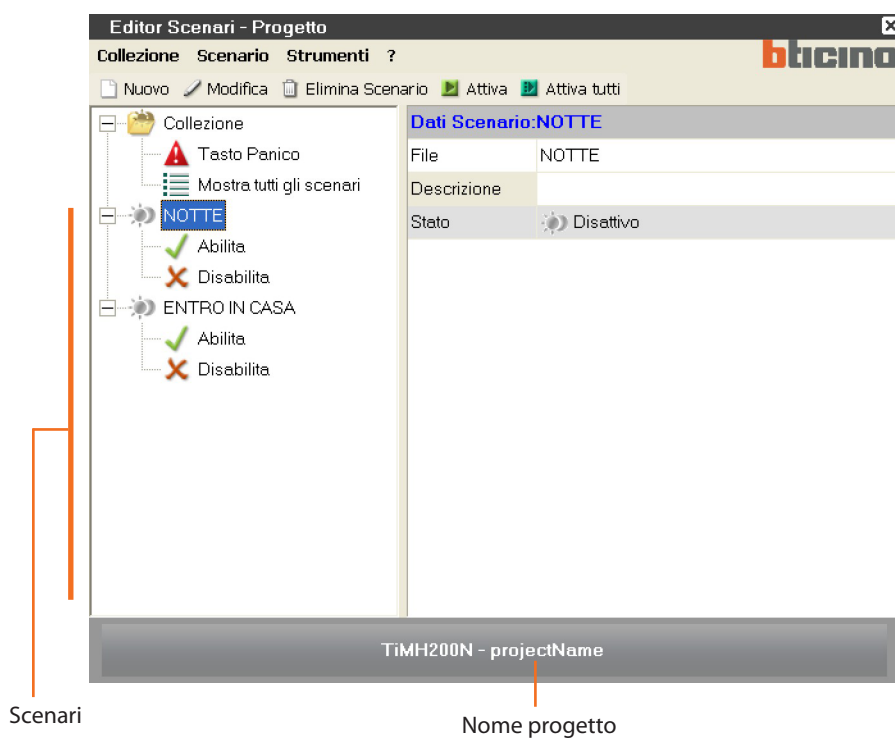


9.1.1 Schermata principale e relativi menù

Le funzioni principali eseguibili con Editor Scenari possono essere selezionate aprendo i menù a tendina e selezionando le varie voci. Molte funzioni possono anche essere selezionate facendo doppio click nella zona interessata.

Ad esempio: per modificare uno scenario è possibile fare sia doppio click sulla riga "File" del campo scenari sia selezionare la voce "Modifica" dal menù a tendina "Scenario".

Entrando nell'Editor Scenari appare la seguente schermata:



Tasto Panico

La configurazione di questa funzione permette di assegnare ad un tasto di comando dell'impianto Automazione la possibilità, in caso di necessità, di bloccare tutti gli scenari in esecuzione



Mostra tutti gli scenari

Mostra gli scenari programmati nella parte destra della schermata e ne indica lo stato.

Stato degli scenari



Attivo

MH200N gestisce lo scenario



Disattivo

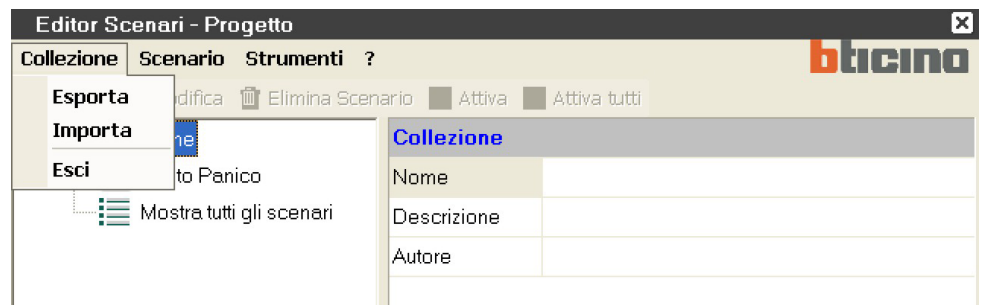
MH200N ignora lo scenario



Errore

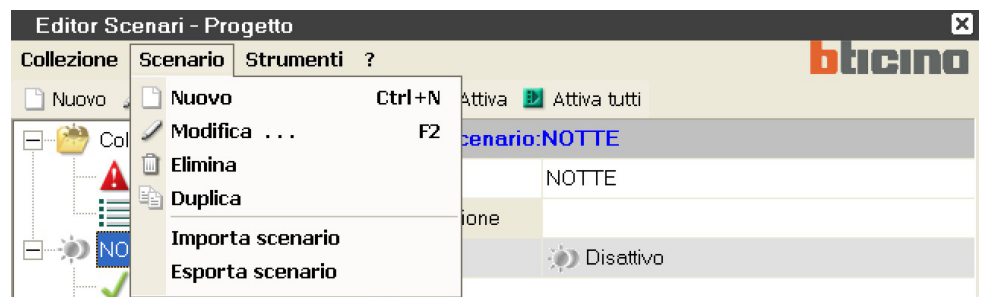
Lo scenario non è configurato correttamente

Menù "Collezione"



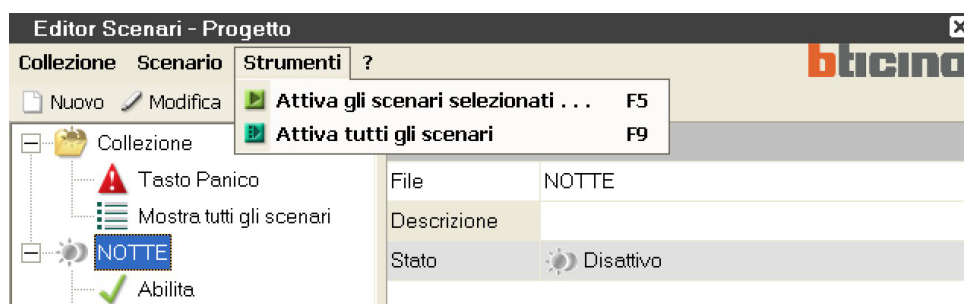
- **Esporta**
esporta la collezione di scenari (file .osj) che potrà essere utilizzata per altri progetti
- **Importa**
importa scenari da una collezione esistente (file .osj).
- **Esci**
esce dalla sezione Editor Scenari e ritorna nel programma TiMH200N.

Menù "Scenario"



- **Nuovo**
crea un nuovo scenario.
- **Modifica**
apre la finestra per la modifica dello scenario selezionato.
- **Elimina**
elimina lo scenario selezionato.
- **Duplica**
crea un duplicato dello scenario selezionato.
- **Importa scenario**
importa uno scenario esistente (file .osx).
- **Esporta scenario**
esporta lo scenario selezionato (file .osx).

Menù "Strumenti"



- **Attiva gli scenari selezionati**
attiva gli scenari selezionati, la stessa funzione si ottiene premendo il tasto F5.
- **Attiva tutti gli scenari**
attiva tutti gli scenari programmati, la stessa funzione si ottiene premendo il tasto F9.

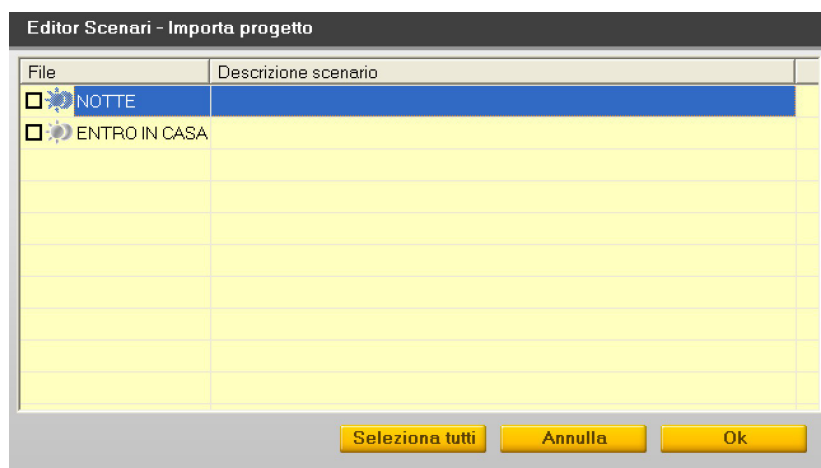
Menù "?"



- **Informazioni su...**
visualizza alcune informazioni relative al programma, come la versione del software.

9.1.2 Importare scenari da una collezione

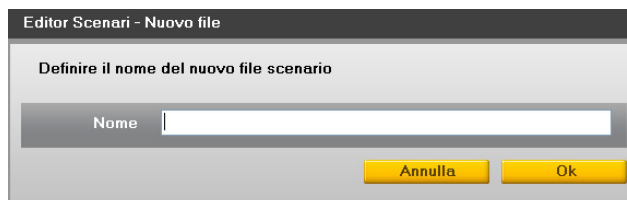
È possibile importare degli scenari da un'altra collezione. Selezionare dal menu "Collezione" la voce "Importa", selezionare il file della collezione da cui si vuole importare uno o più scenari, apparirà la seguente maschera:



Spuntare la casella a sinistra degli scenari da importare e cliccare Ok.

9.2 Creazione e modifica di uno scenario

Per creare uno scenario, selezionare dal menù "Scenario" (maschera principale) la voce "Nuovo".
 Appare la seguente finestra dove inserire il nome dello scenario.

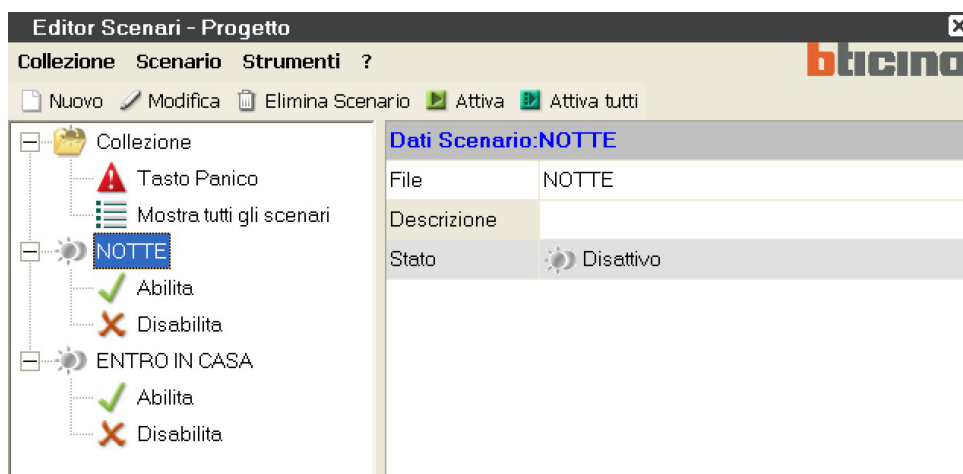


-  **Abilita**
-  **Disabilita**

Per ogni scenario è possibile configurare due pulsanti di un comando dell'impianto automazione che, manualmente ne abilitino e disabilitino l'esecuzione. Se ad esempio lo scenario prevede l'attivazione dell'impianto di irrigazione tutte le sere dalle ore 20 alle 22; quando organizziamo una cena in giardino sarà opportuno disabilitare lo scenario irrigazione premendo il tasto del comando configurato per questa funzione.

Per riabilitare lo scenario sarà necessario premere il tasto configurato per la funzione **Abilita**.

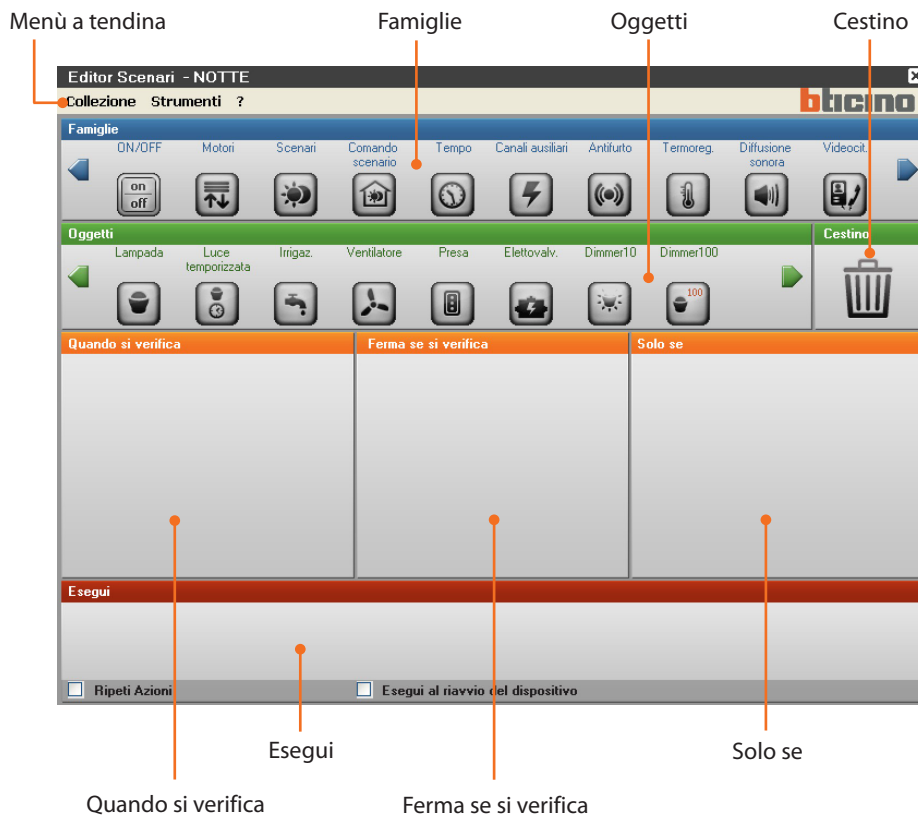
I comandi utilizzati per queste funzioni dovranno essere configurati con M=CEN



Per accedere alla schermata di configurazione dello scenario selezionare dal menu Scenario la voce "Modifica" oppure fare doppio click sulla riga "File".

9.2.1 Schermata principale e relativi menù

Lo scenario si configura tramite la seguente maschera:



Nei menù a tendina sono presenti i seguenti comandi:

Menù "Collezione"



- **Salva scenario**
salva lo scenario corrente
- **Esci**
esce da questa sezione di modifica e ritorna alla schermata principale dell'Editor Scenari

Menù "Strumenti"



- **Attiva lo scenario**
attiva lo scenario corrente

Menù "?"



- **Informazioni su ...**
visualizza alcune informazioni relative al programma

9.2.2 Configurare uno scenario

Nei primi due campi dell'Editor Scenari sono disponibili alcuni oggetti suddivisi per funzioni.




Per configurare uno scenario trascinare mediante "drag and drop" le icone degli oggetti nei campi sottostanti.



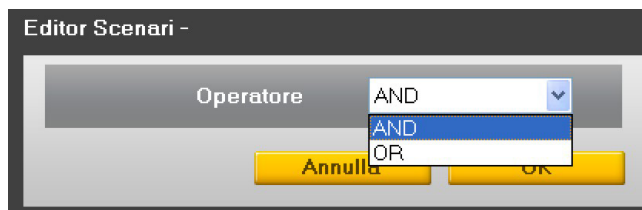
In base al campo in cui viene trascinato, l'oggetto assume un determinato significato e precisamente:

- Nel campo **"quando si verifica"**, l'oggetto definisce l'evento che attiverà lo scenario
- Nel campo **"ferma se si verifica"**, l'oggetto definisce l'evento che bloccherà l'esecuzione dello scenario
- Nel campo **"solo se"**, l'oggetto definisce una restrizione all'esecuzione dello scenario (come un periodo temporale o lo stato di un dispositivo).
- Nel campo **"esegui"**, l'oggetto definisce l'azione o la sequenza di azioni da compiere. Questo campo è l'unico obbligatorio.

Se un oggetto è trascinato in un'area non pertinente, l'icona del puntatore del mouse si trasforma in un simbolo di divieto  per indicare che l'operazione non è valida.

Gli oggetti possono essere eliminati spostandoli nel campo **"Cestino"**.

Se vengono inseriti due o più oggetti nel campo "Solo se" tra questi compare l'icona cliccando due volte su di essa compare la finestra in cui è necessario stabilire il legame tra gli oggetti, scegliendo "AND" si devono verificare entrambe le condizioni definite dagli oggetti affinché si attivi lo scenario; scegliendo "OR" è sufficiente che se ne verifichi almeno una.

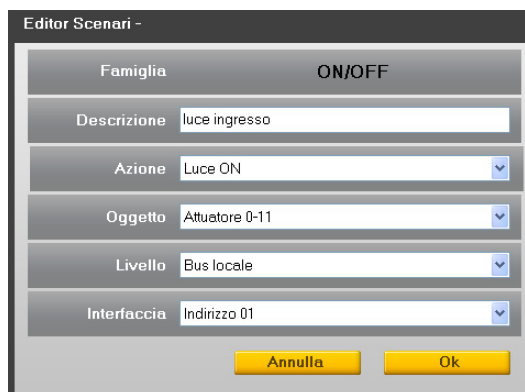


9.2.3 Famiglie/Oggetti

Nel campo "Famiglie" sono presenti le icone delle funzioni My Home. Cliccando l'icona di una funzione (es.: ON/OFF), nel campo "Oggetti" vengono visualizzati gli elementi che compongono la Famiglia scelta.



Trascinando l'Oggetto (es.: Lampada) tramite "drag and drop", nel Campo desiderato (es.: quando si verifica), al rilascio del tasto del mouse viene aperta una maschera per la configurazione dell'Oggetto.



Le maschere e i dati richiesti per la configurazione possono variare in funzione del tipo di Oggetto e del campo in cui l'oggetto viene trascinato.

Per configurare l'Oggetto, selezionare i dati dai menu a scorrimento proposti nella maschera di configurazione, premere Ok per confermare.

L'Oggetto configurato viene visualizzato nel campo scelto con un'icona grafica che ne indica lo stato o la funzione attribuita.

Nelle pagine successive, vengono mostrati gli Oggetti appartenenti alle singole Famiglie del sistema My Home con la relativa maschera di configurazione.



Famiglia On/Off

Questa famiglia comprende gli oggetti che possono avere stati di ON e OFF. Per visualizzare tutti gli oggetti cliccare sulle frecce verdi.



Maschera di configurazione per i seguenti oggetti: **Lampada, Irrigazione, Ventilatore, Presa, Elettrovalvola, Dimmer10 e Insiemi.**

- Famiglia di appartenenza oggetto
- Descrizione oggetto
- Azione
- Oggetto (Indirizzo del dispositivo)
- Livello impiantistico
- Indirizzo interfaccia F422 (se presente)

L'oggetto "Insieme" rappresenta un raggruppamento di attuatori appartenenti ad uno specifico Ambiente, Gruppo o rispondenti ad un comando Generale.



Oggetto Luce Temporizzata

- Famiglia di appartenenza oggetto
- Descrizione oggetto
- Azione
- Oggetto (Indirizzo del dispositivo)
- Impostazione durata d'accensione
- Livello impiantistico
- Indirizzo interfaccia F422 (se presente)

**Oggetti Dimmer100 e Insieme Dimmer100**

Editor Scenari -

Famiglia	ON/OFF
Descrizione	<input type="text"/>
Azione	Dimmer OFF
Oggetto	Ambiente 1
Illuminazione	<input type="text"/>
Nel tempo di (mm:ss max 4 min.)	0 1
Livello	Montante privato
Interfaccia	<input type="text"/>

Annulla OK

Famiglia di appartenenza oggetto

Descrizione oggetto

Azione

Oggetto (Indirizzo del dispositivo)

Impostazione livello illuminazione

Durata dell'azione
(riferita all'accensione al 100%)

Livello impiantistico

Indirizzo interfaccia F422
(se presente)



Famiglia Motori

Questa famiglia comprende gli oggetti che possono avere gli stati di SU e GIU oppure APRI e CHIUDI.



Maschera di configurazione per l'oggetto Serranda

Editor Scenari -

Famiglia	Motori
Descrizione	<input type="text"/>
Azione	Serranda STOP
Oggetto	Attuatore 0-1
Livello	Montante privato
Interfaccia	<input type="text"/>
<input type="button" value="Annulla"/> <input type="button" value="Ok"/>	

Famiglia di appartenenza oggetto

Descrizione oggetto

Azione

Oggetto (Indirizzo del dispositivo)

Livello impiantistico

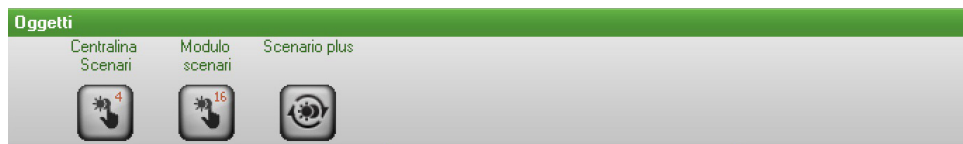
Indirizzo interfaccia F422

L'oggetto "Insieme" rappresenta un raggruppamento di attuatori appartenenti ad uno specifico Ambiente, Gruppo o rispondenti ad un comando Generale.



Famiglia Scenari

Questa famiglia identifica un oggetto in grado di generare scenari.



Maschera di configurazione per l'oggetto Scenario

Editor Scenari -

Famiglia	Scenari
Descrizione	<input type="text"/>
Azione	Scenario 1
Oggetto	Centralina 01
Livello	Montante privato
Interfaccia	<input type="text"/>

Annulla OK

Famiglia di appartenenza oggetto

Descrizione oggetto

Azione (numero dello scenario da attivare)

Oggetto

Livello impiantistico

Indirizzo interfaccia F422



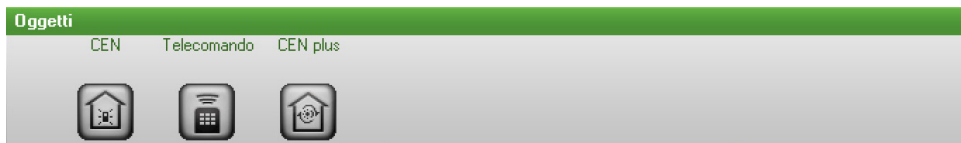
Oggetto Scenario PLUS (dedicato agli impianti di Lighting Management)



Famiglia Comando Scenario

Questa famiglia contiene il comando configurato in modalità CEN.

Attenzione: Per entrambi gli oggetti, gli indirizzi ammissibili vanno da 1 a 99 esclusi 10, 20, 30, ecc, per i comandi nuovi, mentre per i comandi vecchi gli indirizzi vanno da 10 a 99.



Maschera di configurazione per l'oggetto CEN

Famiglia di appartenenza oggetto
 Descrizione oggetto
 Oggetto (numero del comando)
 Livello impiantistico
 Indirizzo interfaccia F422

In base alla modalità di pressione del comando le azioni disponibili sono:

- Start pressure
- Release after extended press.
- Extended pressure
- Start pressure
- Release after short press.



Oggetto CEN PLUS

Se l'oggetto viene trascinato nei campi "Quando si verifica" oppure "Ferma se si verifica" appare la seguente maschera, nella quale è possibile configurare l'oggetto CEN PLUS.

Famiglia di appartenenza oggetto
 Descrizione oggetto
 Oggetto (numero del comando)
 Pulsante (numero del pulsante da attivare)

In base alla modalità di pressione del comando le azioni disponibili sono:

- Short pressure and release
- Start of extended pressure
- Extended pressure
- Release after extended pressure



Famiglia Tempo

Questa famiglia comprende gli oggetti che consentono di specificare un periodo temporale. Le maschere di configurazione degli oggetti appartenenti a questa famiglia variano in funzione dell'oggetto selezionato e del campo di posizionamento.



Oggetto Ora e giorno

Se l'oggetto viene trascinato nei campi "Quando si verifica" oppure "Ferma se si verifica" appare la seguente maschera, nella quale è possibile configurare l'ora e la data di inizio dello scenario.



Famiglia di appartenenza Oggetto

Data evento

Ora evento

Se l'oggetto viene trascinato nel campo "Solo se" viene proposta la seguente maschera di configurazione suddivisa in tre aree distinte, nella quale è possibile definire un intervallo di tempo entro il quale lo scenario verrà eseguito.



Piano Orario

Ora singola: cliccando questo pulsante viene attivato il campo "Da Ora" in cui è possibile specificare l'ora precisa al minuto in cui lo scenario verrà eseguito.

Fascia oraria: cliccando questo pulsante vengono attivati i campi "Da Ora" e "A Ora" in cui è possibile specificare una fascia oraria nella quale lo scenario sarà eseguito.

Sempre: cliccando questo pulsante vengono disattivati i campi "Da Ora" e "A Ora". Il piano orario copre tutte le 24 ore.

Piano Settimanale

In quest'area è possibile selezionare i giorni della settimana nei quali eseguire lo scenario.

Periodo Annuale

Periodo: cliccando questo pulsante vengono attivati i campi "Da Data" e "A Data" in cui è possibile specificare il periodo temporale di validità dello scenario.

Sempre: cliccando questo pulsante vengono disattivati i campi "Da Data" e "A Data". In questo caso lo scenario sarà sempre attivo.



Oggetto Ora

Se l'oggetto viene trascinato nei campi "Quando si verifica" oppure "Ferma se si verifica" appare la seguente maschera, nella quale è possibile definire l'ora di inizio dello scenario.

Famiglia di appartenenza Oggetto

Descrizione Oggetto

Ora evento



Oggetto Ritardo

Questo Oggetto specifica un tempo di attesa prima dell'esecuzione di una nuova azione; può essere trascinato solo nel campo "Esegui".

Famiglia di appartenenza Oggetto

Descrizione Oggetto

Selezione secondi, minuti od ore

Digitare il valore numerico di ritardo



Oggetto Ritardo random

Questo Oggetto specifica un tempo di attesa prima dell'esecuzione di una nuova azione; può essere trascinato solo nel campo "Esegui". Inserire un tempo di ritardo minimo e massimo, il Programmatore scenari sceglierà di volta in volta il ritardo all'interno dell'intervallo impostato

Famiglia di appartenenza Oggetto

Descrizione Oggetto

Selezione secondi, minuti o ore

Digitare i valori minimo e massimo del ritardo



Oggetto Orologio astronomico

Questo Oggetto specifica una situazione temporale (Alba, Tramonto, Giorno o Notte) a cui legare l'esecuzione di un nuovo scenario. Può essere trascinato nel campo "Quando si verifica", "Ferma se si verifica", "Solo se".

The dialog box is titled 'Editor Scenari -'. It has two tabs: 'Famiglia' and 'Tempo'. The 'Tempo' tab is active. It contains a 'Descrizione' text field, an 'Azione' dropdown menu with 'Alba' selected, and 'Annulla' and 'Ok' buttons at the bottom.

Famiglia di appartenenza Oggetto

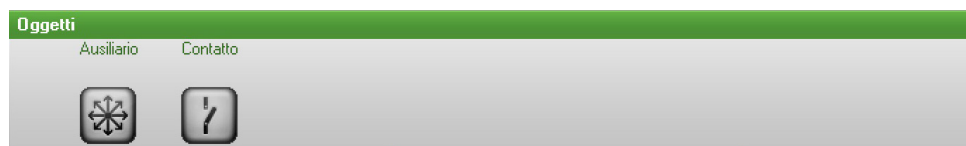
Descrizione Oggetto

Azione (Scegliere lo stato dell'orologio astronomico)



Famiglia Canali Ausiliari

Questa famiglia identifica un oggetto costituito dal comando ON e OFF gestito su uno dei 9 canali ausiliari



Maschera di configurazione per l'oggetto Ausiliario

The dialog box is titled 'Editor Scenari -'. It has two tabs: 'Famiglia' and 'Canali ausiliari'. The 'Canali ausiliari' tab is active. It contains a 'Descrizione' text field, an 'Azione' dropdown menu with 'AUX OFF' selected, an 'Oggetto' dropdown menu with 'Ausiliario 1' selected, and 'Annulla' and 'Ok' buttons at the bottom.

Famiglia di appartenenza Oggetto

Descrizione Oggetto

Azione

Oggetto (Canale ausiliario)



Oggetto Contatto

The dialog box is titled 'Editor Scenari -'. It has two tabs: 'Famiglia' and 'Canali ausiliari'. The 'Canali ausiliari' tab is active. It contains a 'Descrizione' text field, an 'Azione' dropdown menu with 'ON' selected, an 'Oggetto' dropdown menu with 'Contatto 1' selected, and 'Annulla' and 'Ok' buttons at the bottom.

Famiglia di appartenenza oggetto

Descrizione oggetto

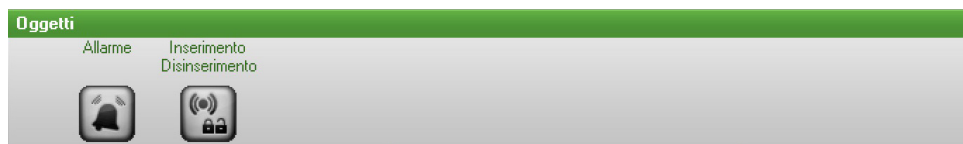
Azione (apertura-OFF/chiusura-ON)

Oggetto (numero identificativo dell'oggetto)



Famiglia Antifurto

Questa famiglia permette di attivare uno scenario quando si verifica un evento di allarme; è possibile specificare il tipo di evento e la zona



Maschera di configurazione per l'oggetto Allarme

Editor Scenari -

Famiglia	Antifurto
Descrizione	<input type="text"/>
Azione	Intrusione
Oggetto	Zona 1

Famiglia di appartenenza Oggetto

Descrizione Oggetto

Azione (Evento di allarme)

Oggetto (Zona)



Oggetto Inserimento/Disinserimento

All'esecuzione di una nuova azione, questo oggetto permette di inserire/disinserire l'impianto antifurto.

Editor Scenari -

Famiglia	Antifurto
Descrizione	<input type="text"/>
Azione	Inserimento

Famiglia di appartenenza Oggetto

Descrizione Oggetto

Azione (Inserisci/Disinserisci)



Famiglia Termoregolazione

Questa famiglia comprende gli oggetti relativi all'impianto Termoregolazione. Le maschere di configurazione variano in funzione dell'oggetto selezionato.



Oggetto Centrale 99 zone

Questo Oggetto consente, a seguito del verificarsi di determinate condizioni, di porre la centrale 99 zone dell'impianto di termoregolazione nella modalità impostata nel campo Azione; può essere trascinato solo nel campo "Esegui".

Famiglia di appartenenza oggetto

Descrizione oggetto

Azione

Temperatura (si attiva impostando "Manuale" nel campo "Azione")



Oggetto Scenario 99 zone

Questo Oggetto consente di attivare uno degli scenari programmati sulla Centrale 99 zone; può essere trascinato solo nel campo "Esegui".

Famiglia di appartenenza oggetto

Descrizione oggetto

Azione (Scenario di Termoregolazione)



Oggetto Programma 99 zone

Questo Oggetto consente di attivare uno dei programmi memorizzati sulla Centrale 99 zone; può essere trascinato solo nel campo "Esegui".

Famiglia di appartenenza oggetto

Descrizione oggetto

Azione (Programma impostato sulla Centrale 99 zone)



Oggetto Zona - 99 zone

Se l'oggetto viene trascinato nei campi "Quando si verifica" oppure "Ferma se si verifica" appare la seguente maschera, nella quale è possibile definire la condizione della zona che attiverà lo scenario. Se trascinato nel campo "Esegui" consente, a seguito del verificarsi di determinate condizioni, di porre una determinata zona dell'impianto di termoregolazione nella modalità impostata nel campo Azione; non può essere trascinato nel campo "Solo se".

The screenshot shows the 'Editor Scenari' dialog box with the following fields and labels:

- Famiglia:** Termoreg. (Label: Famiglia di appartenenza oggetto)
- Descrizione:** (Label: Descrizione oggetto)
- Azione:** Protezione termica/Antigelo (Label: Azione)
- Oggetto:** Zona 1 (Label: Oggetto (Zona 1 ÷ 99))
- Temperatura:** 18,0°C (Label: Temperatura (si attiva impostando "Manuale" nel campo "Azione"))
- Buttons: Annulla, Ok



Oggetto Centrale 4 zone

Questo Oggetto consente, a seguito del verificarsi di determinate condizioni, di porre la centrale 4 zone dell'impianto di termoregolazione nella modalità impostata nel campo Azione; può essere trascinato solo nel campo "Esegui".

The screenshot shows the 'Editor Scenari' dialog box with the following fields and labels:

- Famiglia:** Termoreg. (Label: Famiglia di appartenenza oggetto)
- Descrizione:** (Label: Descrizione oggetto)
- Azione:** Antigelo/Protezione termica (Label: Azione)
- Oggetto:** Centrale 1 (Label: Oggetto (Zona 1 ÷ 99))
- Temperatura:** 18,0°C (Label: Temperatura (si attiva impostando "Manuale" nel campo "Azione"))
- Ore:** 0 (Label: Ora (si attiva impostando "Manuale" nel campo "Azione"))
- Buttons: Annulla, Ok



Oggetto Programma 4 zone

Questo Oggetto consente di attivare uno dei programmi memorizzati sulla Centrale 4 zone; può essere trascinato solo nel campo "Esegui".

The screenshot shows the 'Editor Scenari' dialog box with the following fields and labels:

- Famiglia:** Termoreg. (Label: Famiglia di appartenenza oggetto)
- Descrizione:** (Label: Descrizione oggetto)
- Azione:** Programma 1 riscaldamento (Label: Azione (Programma))
- Oggetto:** Centrale 1 (Label: Azione (Programma impostato sulla Centrale 4 zone))
- Buttons: Annulla, Ok



Oggetto Sonda

Questo oggetto permette di legare l'attivazione dello scenario al livello di temperatura misurata da una determinata sonda; può essere trascinato solamente nel campo "Solo se".

Editor Scenari -

Famiglia	Termoreg.
Descrizione	<input type="text"/>
Azione	Temperatura misurata
Oggetto	Zona 1
Sonda	Sonda Master
Se T misurata	>= 18,0°C

Annulla Ok

Famiglia di appartenenza oggetto

Descrizione oggetto

Azione

Oggetto (Zona 1÷99)

Sonda (specifica la sonda all'interno della zona)

Impostazione del livello di temperatura che attiverà lo scenario



Oggetto Sonda esterna

Questo oggetto permette di legare l'attivazione dello scenario al livello di temperatura misurata da una determinata sonda esterna; può essere trascinato solamente nel campo "Solo se".

Editor Scenari -

Famiglia	Termoreg.
Descrizione	<input type="text"/>
Azione	Temperatura misurata
Oggetto	Sonda 1
Se T misurata	>= 18,0°C

Annulla Ok

Famiglia di appartenenza oggetto

Descrizione oggetto

Azione

Oggetto (specifica il numero della sonda da associare 1÷9)

Impostazione del livello di temperatura che attiverà lo scenario



Famiglia Diffusione Sonora

Questa famiglia comprende gli oggetti relativi all'impianto Diffusione sonora. Ad eccezione dell'oggetto "Amplificatore" che può essere trascinato in tutti i campi di inserimento, gli altri possono essere trascinati solamente nel campo esegui.

Gli oggetti "Sorgente Radio MC" e "Sorgente AUX MC" vanno utilizzati solamente se nell'impianto è presente la "Matrice Multicanale".

Attenzione: Quando si utilizzano comandi di regolazione volume o accensione sorgenti, assicurarsi di aver inserito anche un comando di accensione amplificatore.



Maschera di configurazione per l'oggetto Amplificatore

Editor Scenari -

Famiglia	Diffusione sonora
Descrizione	<input type="text"/>
Azione	Amplificatore OFF
Oggetto	Amplificatore 01

Buttons: Annulla, Ok

- Famiglia di appartenenza oggetto
- Descrizione oggetto
- Azione
- Indirizzo oggetto



Oggetto Amplificatore di potenza

Questo oggetto permette di legare l'attivazione dello scenario ai parametri dell'amplificatore di potenza; nei campi "Solo se" ed "Esegui" permette di impostare, oltre alla semplice accensione/spegnimento, anche i livelli di volume e l'abilitazione o meno dei parametri di equalizzazione.

Editor Scenari -

Famiglia	Diffusione sonora
Descrizione	<input type="text"/>
Azione	ON
Oggetto	Amplificatore 01

Buttons: Annulla, Ok

- Famiglia di appartenenza oggetto
- Descrizione oggetto
- Azione
- Indirizzo oggetto

Editor Scenari -

Famiglia	Diffusione sonora
Descrizione	<input type="text"/>
Azione	ON
Oggetto	Amplificatore 01
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>

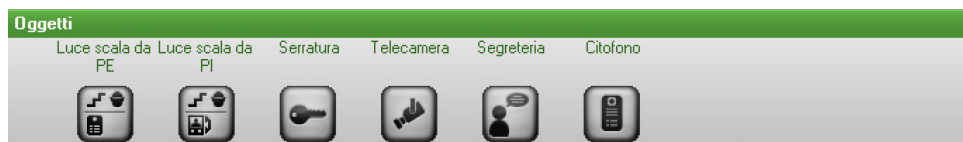
Buttons: Annulla, Ok

- Famiglia di appartenenza oggetto
- Descrizione oggetto
- Azione
- Indirizzo oggetto
- Parametri variabili in funzione dell'azione selezionata



Famiglia Videocitofonia

Questa famiglia comprende gli oggetti relativi all'impianto di Videocitofonia. Gli oggetti "Luce scala da PE", "Luce scala da PI", "Serratura" e "Segreteria" possono essere trascinati solamente nel campo Esegui; l'oggetto "Telecamera" non può essere trascinato nel campo Solo se mentre l'oggetto "Citofono" può essere trascinato nei campi Quando si verifica e Ferma se si verifica.



Maschera di configurazione per gli oggetti:
Serratura e Telecamera

! **Attenzione:** Quando si imposta un comando di ON assicurarsi di impostare nello stesso scenario il relativo comando di OFF. Se sull'attuatore di accensione Luce scale non è impostato nessun ritardo, inserire un tempo di ritardo tra il comando di ON e il comando di OFF

Famiglia di appartenenza oggetto

Descrizione oggetto

Azione

Oggetto (Indirizzo del dispositivo)

Livello impiantistico



Maschera di configurazione per gli oggetti:
Luce scala da PE e Luce scala da PI

Editor Scenari -

Famiglia Videocit.

Descrizione

Azione Luce scala OFF

Da oggetto Posto esterno 00

Annulla Ok

Descrizione oggetto

Azione

Oggetto (Indirizzo del PE o PI)



Maschera di configurazione per gli oggetti:
Segreteria e Citofono

Editor Scenari -

Famiglia Videocit.

Descrizione

Azione Disattiva segreteria

Oggetto Ausiliario 1

Annulla Ok

Famiglia di appartenenza oggetto

Descrizione oggetto

Azione

Oggetto (Indirizzo del dispositivo)



Famiglia Comandi speciali

Questa famiglia permette di inserire nel campo Esegui l'oggetto "Blocca/Sblocca", la cui azione è riferita ad un determinato attuatore dell'impianto che può essere bloccato nello stato attuale; per tornare al normale funzionamento l'attuatore richiede un analogo comando di sblocco inviato dal Programmatore scenari MH200N.

Oggetti

Blocca/Sblocca



Oggetto Blocca/Sblocca

Editor Scenari -

Famiglia Comandi speciali

Descrizione

Azione Blocca

Oggetto Attuatore 0-1

Livello Montante privato

Interfaccia

Annulla Ok

Famiglia di appartenenza oggetto

Descrizione oggetto

Azione

Oggetto (Indirizzo dell'attuatore)

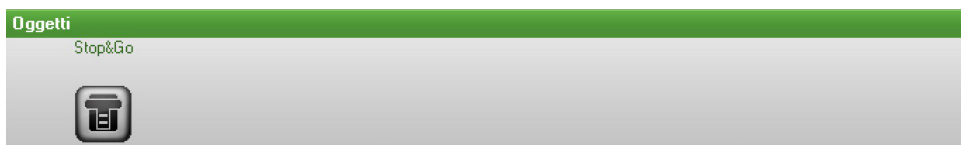
Livello impiantistico

Indirizzo interfaccia F422



Famiglia Supervisione Impianto

Questa famiglia permette di gestire l'apertura/chiusura e la gestione del riarmo automatico degli oggetti Stop&Go.



Maschera di configurazione per l'oggetto Stop&Go

Editor Scenari -

Famiglia	Sistema supervisione	Famiglia di appartenenza oggetto
Descrizione	<input type="text"/>	Descrizione oggetto
Azione	Apri	Azione
Oggetto	Dispositivo 1	Oggetto (numero identificativo del dispositivo)

Buttons: Annulla, Ok



Famiglia Sensori

Questa famiglia permette di eseguire scenari in base allo stato di alcune tipologie di sensori: di movimento, di illuminazione, crepuscolari, di pioggia, di vento.



Oggetto Sensore presenza

Editor Scenari -

Famiglia	Sensori
Descrizione	<input type="text"/>
Azione	Presenza
Oggetto	Sensore 0-1
Livello	Montante privato
Interfaccia	<input type="text"/>

- Famiglia di appartenenza oggetto
- Descrizione oggetto
- Azione
- Oggetto (indirizzo SCS del sensore)
- Livello (montante privato o bus locale)
- Indirizzo dell'interfaccia F422



Oggetto Sensore luminosità

Editor Scenari -

Famiglia	Sensori
Descrizione	<input type="text"/>
Azione	Lux misurati
Oggetto	Sensore 0-1
Se livello	>=
Lux	<input type="text" value="0"/>
Livello	Montante privato
Interfaccia	<input type="text"/>

- Famiglia di appartenenza oggetto
- Descrizione oggetto
- Azione
- Oggetto (indirizzo SCS del sensore)
- Livello di luminosità
- Livello (montante privato o bus locale)
- Indirizzo dell'interfaccia F422



Oggetto Sensore crepuscolare

Editor Scenari -

Famiglia	Sensori
Descrizione	<input type="text"/>
Azione	Tramonto
Oggetto	Sensore 0-1
Livello	Montante privato
Interfaccia	<input type="text"/>

- Famiglia di appartenenza oggetto
- Descrizione oggetto
- Azione
- Oggetto (indirizzo SCS dell'interfaccia a cui è collegato il sensore)
- Livello (montante privato o bus locale)
- Indirizzo dell'interfaccia F422



Oggetto Sensore pioggia

Editor Scenari -

Famiglia	Sensori
Descrizione	<input type="text"/>
Azione	Non piove
Oggetto	Sensore 0-1
Livello	Montante privato
Interfaccia	<input type="text"/>

- Famiglia di appartenenza oggetto
- Descrizione oggetto
- Azione
- Oggetto (indirizzo SCS dell'interfaccia a cui è collegato il sensore)
- Livello (montante privato o bus locale)
- Indirizzo dell'interfaccia F422



Oggetto Sensore vento

Editor Scenari -

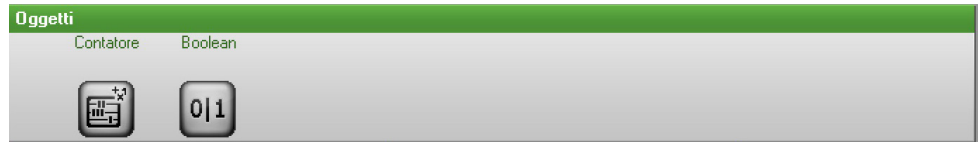
Famiglia	Sensori
Descrizione	<input type="text"/>
Azione	E' ventoso
Oggetto	Sensore 0-1
Livello	Montante privato
Interfaccia	<input type="text"/>

- Famiglia di appartenenza oggetto
- Descrizione oggetto
- Azione
- Oggetto (indirizzo SCS dell'interfaccia a cui è collegato il sensore)
- Livello (montante privato o bus locale)
- Indirizzo dell'interfaccia F422



Famiglia Variabili

Questa famiglia permette di eseguire scenari in base allo stato di due tipologie di variabili logiche: un contatore e una variabile booleana.



Oggetto Contatore

Editor Scenari -

Famiglia	Variabile
Descrizione	<input type="text"/>
Azione	Valore variabile <input type="button" value="v"/>
Oggetto	Variabile 1 <input type="button" value="v"/>
Se valore	>= <input type="button" value="v"/>
Valore	0 <input type="text"/>

Famiglia di appartenenza oggetto

Descrizione oggetto

Azione

Oggetto (numero identificativo del contatore sull'impianto)

Condizione sul valore del contatore



Oggetto Booleana

Editor Scenari -

Famiglia	Variabile
Descrizione	<input type="text"/>
Azione	Vero <input type="button" value="v"/>
Oggetto	Variabile 1 <input type="button" value="v"/>

Famiglia di appartenenza oggetto

Descrizione oggetto

Valore della variabile booleana (vero o falso)

Oggetto (numero identificativo della variabile sull'impianto)

9.2.4 Campi di inserimento

Quando si verifica

In questo campo è possibile definire **l'evento che attiverà lo scenario**.

È possibile inserire più eventi, in questo caso saranno legati tra loro da un OR logico, cioè lo scenario si attiverà se si verifica l'uno o l'altro.



Esempio: scenario attivato dall'accensione di una lampada oppure quando si verifica un evento gestito con un canale ausiliario.

Ferma se si verifica

In questo campo è possibile definire **l'evento che bloccherà l'esecuzione dello scenario**.

Come per il campo precedente nel caso di più eventi, questi saranno legati tra loro da un OR logico, cioè lo scenario sarà bloccato da un evento oppure da un'altro.



Esempio: scenario bloccato dalla disattivazione (OFF) di un dispositivo che genera una informazione su un canale ausiliario.


Solo se

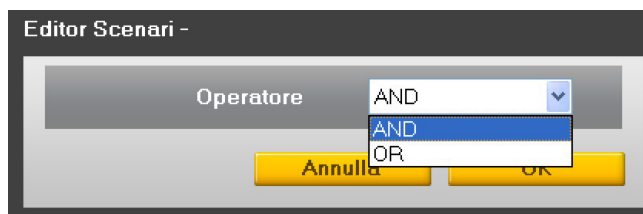
In questo campo è possibile definire **uno o più eventi che condizioneranno l'esecuzione dello scenario**.

Lo scenario verrà eseguito solo se gli eventi presenti in questo campo si saranno verificati. Nel caso di più eventi, dovranno essere legati tra loro mediante gli operatori logici "OR" e "AND".



Operatori OR - AND

Se vengono inseriti due o più oggetti nel campo "Solo se" tra questi compare l'icona  cliccando due volte su di essa compare la finestra in cui è necessario stabilire il legame tra gli oggetti, scegliendo "AND" si devono verificare entrambe le condizioni definite dagli oggetti affinché si attivi lo scenario; scegliendo "OR" è sufficiente che se ne verifichi almeno una.



Esempio: lo scenario sarà eseguito dalle ore 10:30 alle ore 11:30, dal Lunedì al Venerdì nel periodo temporale compreso tra il 12.12.06 e il 24.12.06; oppure (condizione di **OR**) quando la lampada (Attuatore 15) dell'ingresso è accesa.

Esegui

In questo campo vengono definite **quali azioni esegue lo scenario** una volta attivato. Lo scenario eseguirà le azioni presenti nell'ordine di inserimento nel campo.

Per inserire un'oggetto tra due già presenti, basta trascinarlo tra i due (una barra verticale apparirà ad indicare la posizione d'inserimento).



Esempio: l'esecuzione dello scenario attiverà un comando (Generale ON) a tutti gli attuatori appartenenti alla Famiglia ON/OFF e un comando (Generale Chiudi) a tutti gli attuatori della Famiglia Motori.

Ripeti Azioni

Spuntare questa casella se si desidera rendere ciclico lo scenario definito: quando lo scenario termina le azioni presenti nel campo "Esegui", riparte dall'inizio



Attivando questa funzione si crea un ciclo infinito di azioni quindi è importante prestare molta cura nella definizione degli eventi di STOP per interrompere lo scenario e/o nella configurazione di periodi di tempo ben definiti.

Ripeti Azioni Esegui al riavvio del dispositivo

Esempio: esecuzione del seguente scenario della durata di 10 minuti, nel periodo temporale compreso tra le ore 20:00 e le ore 22:00: irrigazione giardino + apertura tapparelle piano terra + chiusura tapparelle primo piano + accensione luci giardino.

Se non viene spuntata la casella "Ripeti Azioni", la sequenza di azioni presenti nel campo "Esegui" viene eseguita una sola volta, mentre spuntando questa casella, la sequenza viene ripetuta ciclicamente ogni 10 minuti dalle ore 20:00 alle ore 22:00.

Questa funzione può essere utilizzata per simulare la presenza di una persona nella casa senza dover creare scenari complessi della durata di diverse ore.

Esegui al riavvio del dispositivo

Spuntare questa casella se si desidera che, nel caso in cui il Programmatore MH200N si spenga per mancanza di tensione all'impianto, lo scenario che in quel momento è in esecuzione, prosegua al riavvio del dispositivo.


Ripeti Azioni Esegui al riavvio del dispositivo

Ad esempio per lo scenario di simulazione presenza precedentemente illustrato, si dovrebbe spuntare anche questa casella, in modo che nel caso in cui venga a mancare tensione all'impianto, al successivo ripristino, lo scenario prosegua l'esecuzione precedentemente interrotta.

10. Numero massimo di scenari ed eventi gestiti da MH200N

Nella configurazione degli scenari è consigliabile tenere presente i seguenti limiti:

Collezione	
Numero massimo di scenari	fino a 300
Tra i 300 scenari massimi ci possono essere al massimo 20 scenari con le seguenti caratteristiche: - flag "Ripeti Azioni" attivato o - somma dei ritardi che supera 1 minuto o - con entrambe le cose	fino a 20
Numero massimo di scenari con lo stesso evento di start	fino a 5

 L'MH200N può ricevere file di configurazione della dimensione massima di 900 kB; verificare la dimensione del proprio progetto prima di effettuare il download.



Comandi di Ritardo

Scenario	
Numero massimo di oggetti nel campo "Quando si verifica"	fino a 20
Numero massimo di oggetti nel campo "Ferma se si verifica"	fino a 20
Numero massimo di oggetti nel campo "Solo se"	fino a 20
Numero massimo di Azioni dello scenario	fino a 40



BTicino SpA

Via Messina, 38
20154 Milano - Italy
www.bticino.com

Servizio clienti

