

Lifedomus Integrazione di un dispositivo KNX : conversione dei dati



Table des matières

1	Concetto	3
2	Installazione del dispositivo	3



1 Concetto

La colonna « Scrittura » corrisponde agli oggetti « W » : Comando di un apparecchio.

La colonna « Lettura » corrisponde agli oggetti « T » : ritorno d'informazioni del dispositivo comandato (indicatore)

2 Installazione del dispositivo

Esempio : gestione di un modulo che restituisce un bit (0/1) sul bus e controllo di un altro modulo per ricevere un byte (0/255).

Verrà impostato un sistema di attivazione su degli scenari

Gli attivatori reagiscono allo stato della proprietà del modulo basato su un bit.

Gli scenari associati scriveranno l'informazione voluta nella proprietà del modulo (scritto in byte) Sono possibili 2 opzioni :

• Utilizzare 2 dispositivi nel Tydom 3.0 :

Il primo che possiede una proprietà in lettura di cui il DPT è su un bit: un sensore, un interruttore o una lampada per esempio

Il secondo che possiede una proprietà in scrittura di cui il DPT è su un byte

Con questa soluzione, la visualizzazione dei widgets per default in Design Studio non sarà necessariamente coerente e dipenderà dalla scelta dei dispositivi

- Utilizzare un solo dispositivo generico KNX aggiungendo una proprietà e indicando i DPT corrispondenti.
- Noi manterremo questa soluzione perchè il dispositivo apparirà come dispositivo generico in Design Studio

Programmazione ETS :

Creare 2 indirizzi di gruppo (gli indirizzi selezionati in questo esempio sono arbitrari) :

- 1/1/1 : legato all'oggetto di tipo "W" che serve a scrivere il dato su 1 byte .
- 2/1/0 : legato all'oggetto di tipo "T" che riinvia uno stato su 1 byte

Collegamento degli indirizzi di gruppo e proprietà nel Tydom 3.0 :

Funzione		Oggetto	Proprietà
Scrittura valore 2 o 3	Oggetto di tipo "W" su 1 byte DPT 5.010 per esempio		Tropilétés: ETS X Commande Ecriture Lecture 1/1/1 + .
Lettura valore 0 o 1	Oggetto di tipo "T" su 1 bit DPT 1.002 per esempio		Propriétés: ETS X Commande Etriture Lecture Ecriture 2/1/0

© Copyright Delta Dore. Il contenuto di questo documento non puo' essere utilizzato, riprodotto o diffuso senza l'autorizzazione scritta di Delta Dore.



Programmazione di un dispositivo :

• Creare un dispositivo generico







Aggiungere una proprietà

		-	1-1-1-1							۲
Dispositivi	7	9			Gestione	aisp	osit			
		_					1			
Riscaldamento/Raffreddam	er <mark>15</mark>	►	Elettricità			A				
Illuminazione e prese	19	•		Etichetta :						
Motorizzazione	3	►		Dispositivo (Generico) Descrizione :						
Controllo remoto	6	►								
Trattamento dell'aria	2	►		Stato :						
Universale	1	•		Connettore :	Ø		•			
Dispositivo (Generico)	1	Ð				►	₩			
Trattamento dell'acqua		►		Camera :						
					?	►	+			
Misure	15	►								
Monitoraggio	14	•								
Automatismo		►								

• Modificare i DPT da abbinare agli oggetti KNX

		11 23								۲
Dispositivi	79			suone aispo	OSILINA	roprietà :				
				14	le l	Comando				×
Riscaldamento/Raffreddam	er <mark>15</mark> 🕨	Elettricità		Per stato		Scr 1	rttura 1/1	-) Letto	a I	
						Dpt 5.xxx (8-bi	t unsigned value) 🕨	Dpt 1.xxx (1-bit)	
Illuminazione e prese	19 🕨					5.010 counto	nulses (0, 255)	1002 hos	loon	
		-	Etichetta :			5.010 counte	puises (02.53)	1.002 000	rean	
Motorizzazione	3		Dispositivo (Generico)			one :		Aggiornamento	1.0.000	
Controllo romoto							0	Alla connession	e e adattivo	
Controlio remoto	•						255	Cronologia –		
Trattamento dell'aria						Passaggio -:	20	3	anno(i)	
27A			Stato :			Passaggio	20			
Universale	1 -			?	►	Margine		Unita		
						Crescente	Decrescente	?		20
Dispositivo (Generico)	•			►	*					
Trattamento dell'acqua			Camera t							
	-		Camera .							
Misure	15		?	►	+					
Monitoraggio	14 🕨									
Automatismo										
								(+		\bigotimes
									\sim	\sim





Creazione degli attivatori

Scenari 9 +	Sito attuale : Casa Alberto	Automazione	
Avviare 1 🕂			Q
Allarmi 1 +			
Automi 3 +	Avviare		
Variabili 2 +	© \$ 0		



→ Aggiunta delle condizioni





© Copyright Delta Dore. Il contenuto di questo documento non puo' essere utilizzato, riprodotto o diffuso senza l'autorizzazione scritta di Delta Dore.



 \rightarrow Selezione delle condizioni negli attivatori



Creazione degli scenari

Scenari	1 🕀	Sito attuale : Casa Alberto	Automazion	3	2	۲
Avviare	1 +				Q	37
Allarmi	1 +					
Automi		Admin		Etichetta :		
Autoini	<u> </u>	2 Scenario		Scenario		
Variabili	2 +	@ \ 0		Descrizione :		
				Modalità di esecuzione se lo s	cenario è in corso di esecuzione :	
				Normale Riavvia	Se lo scenario è in corso di esecuzi avvio verrà rifiutato.	ione, il comando di
				Attivatori :		
					0	•



\rightarrow Modifica degli scenari

Dispositivi	Sito attuak Casa Alber	Respon	sabile scenari	2	1	ب	\otimes
Illuminazione e prese							
Trattamento dell'aria	Scenario : Scenario	10 00:00:15 00:00:20 00:00:25	00:00:30 00:00:35 00:00:40	00:00:45 00:00:50 00:00:55	Avvia	scenario 🕨	
Riscaldamento/Raffreddamento	- Internet			. Li i Li i i Li			
Motorizzazione	•						
Audio/Video							
Protezione	>						
Universale	-						
Dispositivo (Generico)							
Rilevatori							
Gruppi di dispositivi	•						
Stanze	>						
Siti		● [• ▶]					



© Copyright Delta Dore. Il contenuto di questo documento non puo' essere utilizzato, riprodotto o diffuso senza l'autorizzazione scritta di Delta Dore.



Dispositivi	•	THE TRANSPORT	Sito attuale Casa Alberto	e: Io	Resp	oonsal	oile sc	enari		2	f	P		\otimes
Illuminazione e prese	►													
Trattamento dell'aria	Þ	Scenario	0::00:05 00::00:1	10 00:00:15	00:00:20	00:00:25 00:0	0:30 00:00:35	00:00:40 00:00:	45 00:00:50	00:00:55	Avvia 00:01:00	a scena	rio 🕨	
Riscaldamento/Raffreddamento	►		Dispositivo (Gen	nerico)			li i i l i i			1 I I I I	ri i I			
Motorizzazione	►		Comando = 3 00:00:00											
Audio/Video	►													
Protezione	►													
Universale	•													
Dispositivo (Generico)	÷													
Rilevatori	►													
Gruppi di dispositivi	•													
Stanze	►													
Siti	•	• •		•	[4	Þ]								
													Tydo	om 3.(

→ La parola "AUTO" sull'immagine dello scenario deve essere indicata affinché l'attivatore possa lanciare lo scenario ad ogni ricezione del valore

