

Manual do usuário

Software K-BUS® AirHome Manager

AirHome Manager_V1.0



Sistema de automação residencial e predial KNX/EIB

CONTENTE

| | |
|--|----|
| Capítulo 1 Visão geral do software | 1 |
| Capítulo 2 Introdução ao Software | 1 |
| 2.1 Visão geral da função | 1 |
| 2.2 Requisito do sistema do PC | 2 |
| software | 2 |
| 3.1 Arquivo | 3 |
| 3.2 Projeto | 3 |
| 3.3 Usuário | 5 |
| 3.4 Ferramenta | 7 |
| 3.5 Idioma | 8 |
| 3.6 Modo | 8 |
| Capítulo 4 Gateway e Protocolo | 9 |
| 4.1 Gerenciamento do Gateway | 9 |
| 4.2 Gateway do Sistema | 11 |
| 4.3 Protocolos | 12 |
| Capítulo 5 Componentes | 12 |
| 5.1 Configuração dos parâmetros gerais | 12 |
| 5.2 Básico | 14 |
| 5.2.1 Interruptor | 14 |
| 5.2.2 Bloqueio | 16 |
| 5.2.3 Pulso | 18 |
| 5.2.4 Informações sobre cores | 20 |
| 5.2.5 Informação de Texto | 22 |
| 5.2.6 Controle deslizante | 23 |
| 5.2.7 Dimmer | 25 |
| 5.2.8 Informações | 27 |
| 5.2.9 Lista suspensa | 29 |
| 5.2.10 Buscador | 31 |
| 5.2.11 Valor Mutável | 33 |
| 5.2.12 Ponto de ajuste | 35 |
| 5.2.13 Obturador | 37 |
| 5.2.14 Luz RGB | 39 |
| 5.3 Energia | 41 |
| 5.3.1 Medidor de energia | 41 |
| 5.3.2 Carga | 43 |
| 5.3.3 Controle de Carga | 43 |
| 5.4 Aquecimento/Resfriamento | 45 |
| 5.4.1 Termostato Temporizado | 45 |
| 5.4.2 Clima | 50 |
| 5.5 Projeto de interface | 53 |
| 5.5.1 Gráfico de barras | 53 |
| 5.5.2 Ir para | 54 |
| 5.5.3 Imagem | 56 |
| 5.5.4 Entrada de texto | 57 |

| | |
|---|-----|
| 5.5.5 Exibição de lista | 59 |
| 5.5.6 Modelo de mapa | 60 |
| 5.5.7 Editor de tempo | 63 |
| 5.5.8 Widget personalizado | 64 |
| 5.6 Operação | |
| lógica | 68 |
| 5.6.1 Calculadora | 68 |
| 5.6.2 Contador | 69 |
| 5.6.3 Se Então | 71 |
| 5.6.4 Vinculador | 72 |
| 5.6.7 Roteiro | 76 |
| 5.7 Multimídia | 80 |
| 5.7.1 Controle Remoto | 80 |
| 5.7.2 Dispositivo multimídia | 81 |
| 5.7.3 Painel de navegação | 82 |
| 5.7.4 Controlador multimídia | 83 |
| 5.8 Cenário | 88 |
| 5.8.1 Cenário | 88 |
| 5.8.2 Cenário do usuário | 90 |
| 5.9 Horário/Agendamento | 93 |
| 5.9.1 Irrigação | 93 |
| 5.9.2 Interruptor Temporizado | 97 |
| 5.9.3 Data/Hora no ÔNIBUS | 98 |
| 5.9.4 Nascer do Sol Pôr do Sol | 99 |
| 5.9.5 Temporizador Semanal e Calendário do Temporizador Semanal | 101 |
| Capítulo 6 Interface do usuário | 107 |
| 6.1 Adicionar ícones/ componentes | 107 |
| 6.1.1 Ícones | 107 |
| 6.1.2 Meus componentes | 108 |
| 6.2 Configuração da interface do usuário | 108 |
| 6.2.1 Modo de exibição clássico | 108 |
| 6.2.2 Modo de mapa | 110 |
| Capítulo 7 Exemplo de programação do AirHome Manager | 113 |
| 7.1 Programação Básica | |
| 7.2 Verificar/alterar endereço IP | |
| | 115 |

Capítulo 1 Visão geral do software

AirHome Manager é um software que permite ao instalador configurar o gateway Air1 Server e seu software para celular e tablet – AirHome Remote Pro APP. O software é projetado para ser fácil e amigável para que o os programadores podem usar suas funções básicas e profissionais. Este manual é uma introdução ao AirHome Software gerenciador que ajuda os usuários a entender como finalizar a configuração do APP.

Nota: para instalação do gateway Air1 Server, consulte o *Air1 SERVER - Manual de Instalação*.

Capítulo 2 Introdução ao Software

2.1 Visão geral da função

O software suporta duas interfaces de usuário diferentes: lista e mapa funcional, o que significa que você pode usar funções inteligentes listadas ou funções divididas no mapa do seu apartamento/casa. Também é muito fácil de usar, a partir de um Projeto ETS (KNX) na verdade você pode criar uma interface de usuário em poucos minutos e aplicar em nosso aplicativo em qualquer smartphone ou PC para controlar o edifício.

A conversão de protocolo é uma função importante para o controle inteligente. No AirHome Manager, você pode facilmente perceber funções básicas do KNX, como comutação, escurecimento, controle de cortinas/persianas, controle de luz Dali, música de fundo, HVAC, controle de cena, etc. Além disso, você também pode usar o Air1 Server para conectar e conversar com outros protocolos como Modbus, RS485 ou RS232, realizando funções domésticas inteligentes mais sofisticadas, como operação lógica, cálculos, gráficos, valor envio, entrega de mensagens, cronômetros de sequências de cores e muito mais.



Criação da interface do usuário



Função arrastar e soltar



Personalização de ícones



Redimensionamento de layout



Feedback instantâneo



Conversão de protocolo



Importação de projetos ETS



Visualização da conexão



Pesquisa de funções



Gerenciamento multiusuário

2.2 Requisito do Sistema de PC

Sistema Operacional do PC: Windows 10 (64 bits)

Ambiente de operação: execute diretamente o AirHomeManager.exe, sem necessidade de instalação.

Capítulo 3 Interface do software

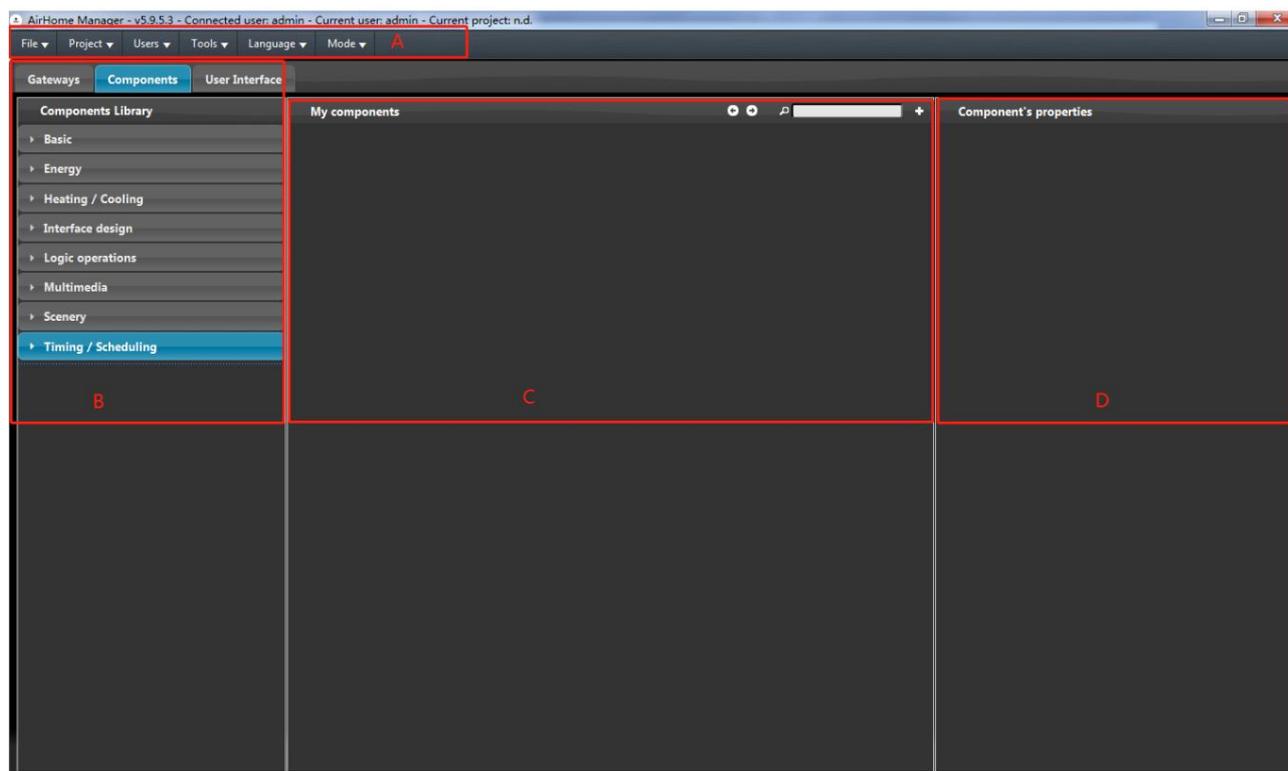


Foto 3 Página inicial

Localize e clique duas vezes em "AirHomeManager.exe" na pasta do software AirHome Manager para iniciar o software.

Haverá uma página principal composta por quatro partes: A, B, C, D, esses blocos funcionais são os únicos usaremos em nossa configuração futura:

Um Bloco é a Barra de Ferramentas com opções de Arquivo, Projeto, Usuários, Idioma, Modo, serve para configuração do sistema ou funções como importação/exportação de arquivos, idioma, etc.

Bloco é uma coluna com "Gateways", "Componentes", "User Interface" incluídos, estaremos escolhendo gateways, componentes e interfaces daqui ao programar.

Bloco C é a coleção dos componentes que escolhemos e agrupamos, durante a configuração, pode-se arrastar e solte quaisquer componentes do bloco B para C e agrupe aleatoriamente.

Bloco D é o "Component properties", é onde editar a propriedade do componente e vincular a diferentes endereços,

valor ou objeto.

Mais detalhes desses quatro blocos funcionais serão revelados em capítulos posteriores.

3.1 Arquivo

Clique em "Arquivo" Na coluna principal acima você verá um menu suspenso conforme a figura 3.2.



Figura 3.1

Novo: criar um novo projeto

Abrir: abre um arquivo de projeto existente (.eve)

Abrir recente: abrir arquivo de projeto recente

Salvar: salva o arquivo programado

Salvar como: salve em um caminho adequado

Preferências: defina um caminho preferencial para abrir projetos

Sair: sai do software.

3.2 Projeto



Figura 3.2

Conectar: clique em Conectar para obter uma janela pop-up conforme a figura 3.2(1), clique em Pesquisar para pesquisar os gateways em a mesma LAN. Conecte-se diretamente se o endereço IP, ID da licença, nome de usuário e senha corretos forem conhecidos.



Figura 3.2(1)

Desconectar: clique para desconectar o gateway atual.

Carregar: clique para obter uma janela pop-up semelhante, como Conectar, pesquisar ou preencher informações para carregar projetos porta de entrada relevante.

Download: clique para obter uma janela pop-up semelhante, como Conectar, pesquisar ou preencher informações para baixar projetos salvo no gateway relevante.

Adicionar conjunto de ícones: clique para obter uma janela pop-up como na imagem 3.2(2) e, em seguida, clique em Selecionar arquivo para escolher seu arquivo personalizado ícones. Os ícones devem estar no formato .PNG, máx. 2048*2048 pixels.

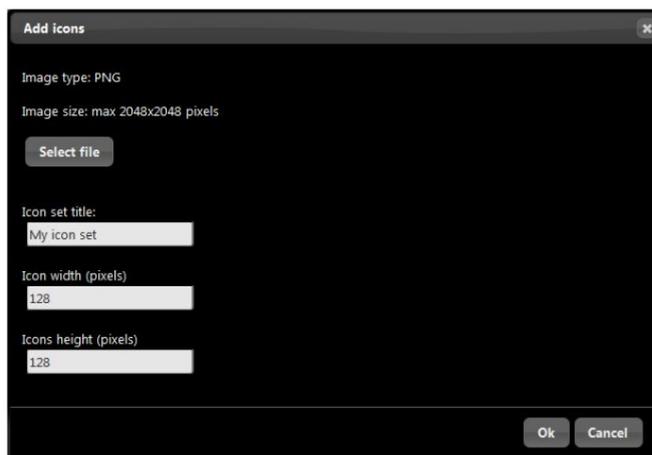


Figura 3.2(2)

Para adicionar novos ícones é necessário fazer uso de um software profissional de edição de fotos como o Photoshop:

(1) Crie o novo arquivo PNG. Definir largura e altura (Max 2048 x 2048 Pixel);

(2) Defina uma grade para uma melhor gestão do espaço. Sugerimos definir uma grade de 128 x 128 pixels. Isso permitirá você para obter 256 quadrados correspondentes a 256 ícones.

(3) Copie e cole os ícones personalizados no arquivo PNG, lembrando-se de não adicionar ícones maiores que a grade definida.

(4) Salve o arquivo PNG no seu PC. Clique em **Projeto-> Adicionar** conjunto de ícones, escolha o caminho certo e carregue o ícone confirme com OK.

Depois que todas as etapas forem concluídas corretamente, o novo conjunto de ícones será vinculado ao seu PC. Isso significa que estará disponível para a criação da interface do usuário deste e dos próximos projetos. Além disso, o novo conjunto de ícones estará disponível sempre que você

baixe um projeto do servidor que contém o arquivo PNG.

(5) Excluir conjunto de ícones. Escolha o conjunto de ícones a ser excluído e clique com o botão direito , então é excluído.

Nota: Sugerimos definir o tamanho dos ícones um pouco menor do que a grade definida para evitar qualquer sobreposição possível.

3.3 Usuário



Figura 3.3

Novo usuário: clique para obter uma janela pop-up conforme a figura 3.3(1), o novo usuário pode definir seu próprio nome de usuário, senha, descrição, nome do grupo de usuários, idioma, cor do menu, etc. Confirme com OK quando terminar e use o AirHome Aplicativo remoto para digitalizar o código QR para obter a configuração pronta no aplicativo quando a programação for concluída.

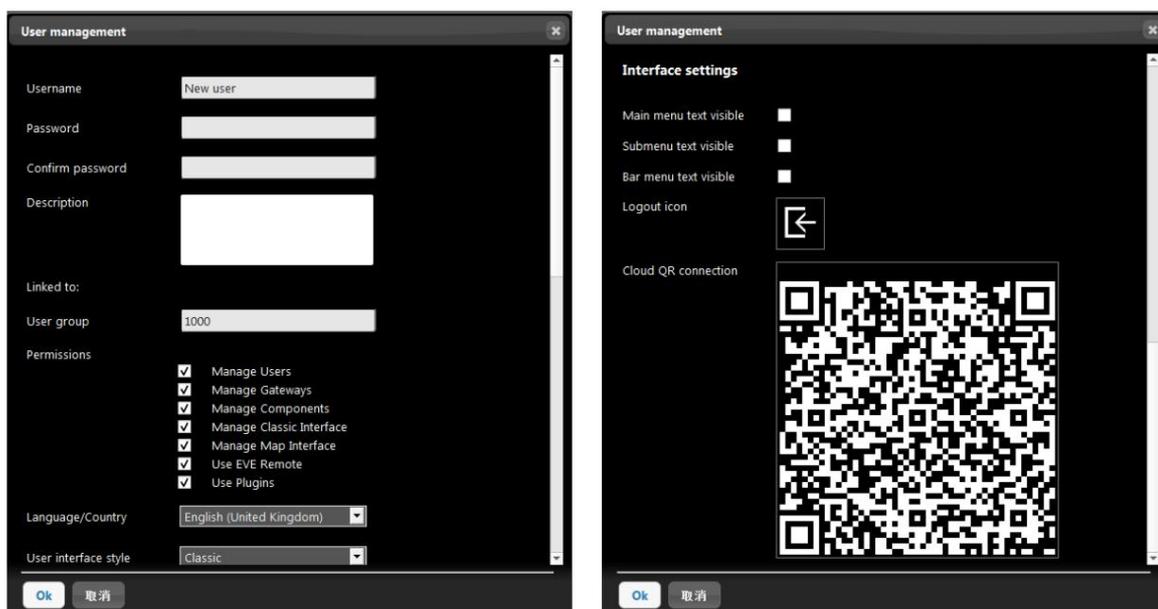


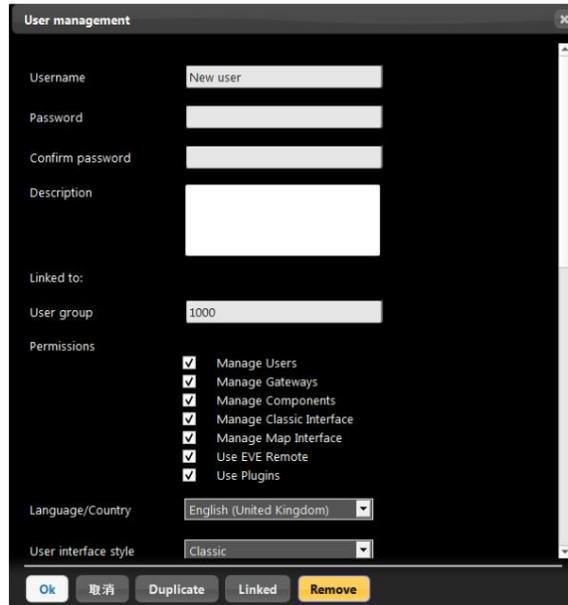
Figura 3.3(1)

Editar usuário: clique para obter a janela de informações do usuário conforme a figura 3.3(2), todas as informações aqui podem ser editadas. No na parte inferior da janela existem 3 botões: Duplicar, Vincular, Remover.

(1) Duplicar: duplica o usuário atual. É usado para criar muitos usuários com a mesma interface de usuário, especialmente quando nenhuma mudança ou pequenas mudanças são feitas em grandes projetos.

(2) Vinculado: duplique e vincule-o ao usuário atual.

(3) Remover: remove o usuário atual.



The image shows a 'User management' dialog box with the following fields and options:

- Username: New user
- Password: [Redacted]
- Confirm password: [Redacted]
- Description: [Redacted]
- Linked to: [Redacted]
- User group: 1000
- Permissions:
 - Manage Users
 - Manage Gateways
 - Manage Components
 - Manage Classic Interface
 - Manage Map Interface
 - Use EVE Remote
 - Use Plugins
- Language/Country: English (United Kingdom)
- User interface style: Classic

Buttons at the bottom: Ok, 取消 (Cancel), Duplicate, Linked, Remove.

Figura 3.3(2)

Admin: o nome do usuário atual. O nome de usuário com ícone  é o usuário atual.

Admin é o padrão e não pode ser alterado ou excluído, nenhuma duplicata/vinculada está disponível para admin.

Nota: O AirHome oferece aos novos usuários 2 visualizações de aplicativos diferentes (clássica e visualização de mapa), a visualização clássica é padrão, diferença destes dois será explicada no Capítulo 6.

A visualização do mapa pode ser escolhida no **estilo da interface do usuário** ao criar um novo usuário ou editar o usuário como na figura 3.3.

Detalhes da interface podem ser editados aqui conforme a figura 3.3(3). Se o usuário precisa de duas interfaces diferentes, então duas usuários diferentes devem ser criados e definidos.



The image shows a configuration dialog box for user interface style with the following settings:

- Width: 1024
- Height: 768
- Primary bar: 153, Left side
- Secondary bar: 115, Top
- Font height: 18
- Bars color: [Redacted]
- Transparency: 80
- Blur effect:
- Background: Select image
- Background color: [Redacted]
- Background letterbox:

Figura 3.3(3)

3.4 Ferramenta



Figura 3.4 Menu suspenso [Ferramentas]

• Importar: menu à direita mostrará 6 bancos de dados possíveis de serem importados, ou seja, grupos Ets, projeto Ets, (Satel, Vimar by-me e Tecnospa Io.T não são discutidos aqui).

• Execute o script do arquivo: escolha o script relevante para atualizar o software.

• Plug-ins: clique para importar os plug-ins do software AirHome, as etapas são as seguintes:

(1) Conecte ao gateway Air1 Server. **Por favor, obtenha o software e o Air1 conectados antes disso ou então o erro irá**

ocorrer conforme a figura 3.4(1).



Figura 3.4(1)

(2) Baixar plug-ins. Clique em "Download to PC" para baixar o plug-in para o PC.

(3) Escolha e instale o plugin. Após o download, verifique se ele está conectado e instalado em Air1 Server, senão não funcionará.

(4) Clique  para definir o plug-in e  deletar.

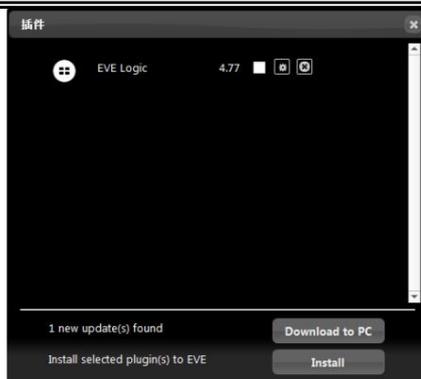


Figura 3.4(2)

• Lógica de partida/parada: para iniciar ou parar a lógica.

• Start/Stop gateway KNX: para iniciar ou parar a comunicação entre o gateway Air1 Server e o ETS.

3.5 Idioma



Figura 3.6

Em idioma existem 5 opções: Inglês, Italiano, Francês, Alemão e Chinês, por padrão o sistema está em

Inglês, sempre que o idioma for alterado, REINICIE o arquivo .exe para concluir a configuração.

3.6 Modo



Figura 3.7 Menu suspenso [Modo]

Lite: versão lite que contém 4 conjuntos de componentes - Básico, Aquecimento/Resfriamento, Cenário, Tempo/Programação.

Pro: versão profissional que contém 8 conjuntos de componentes - Básico, Energia, Aquecimento/Resfriamento, Design de interface,

Operações Lógicas, Multimídia, Cenário, Tempo/Agendamento.

Capítulo 4 Gateway e Protocolo

Um “gateway” é um dispositivo que conecta e faz comunicação entre protocolos, aqui estamos falando de sistema de barramento como KNX/EIB, RS485, RS232, TCP/IP etc. O gateway Air1 Server e seu software permitem esta conversão de protocolo, por exemplo, troca de protocolo em KNX e Modbus/rs485/RS23, daí a integração de dispositivos com diferentes protocolos torna-se muito mais fácil. Escolha Gateways no AirHome Manager e no software a interface se transformará na figura 4.

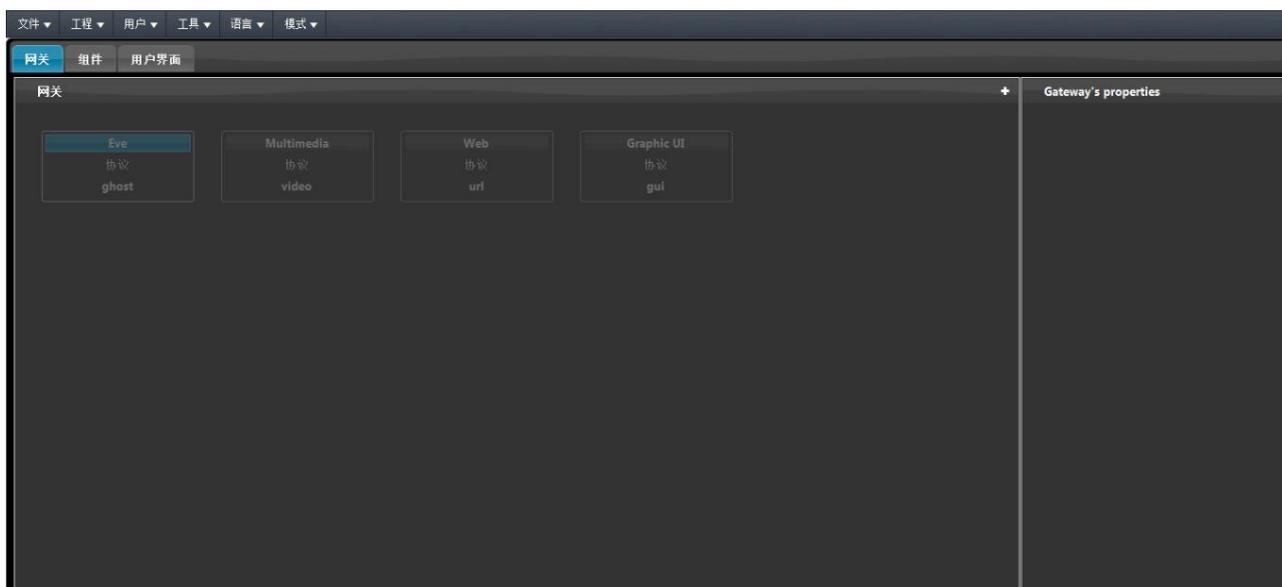


Foto 4

4.1 Gerenciamento de gateway

A interface do gateway pode ser dividida em duas áreas, gateway e propriedades do gateway.

1. **Área de gateway** : mostra todos os possíveis gateways a serem adicionados – figura 4.1(1), incluindo todos os padrões do sistema gateways (Eve, Multimedia, Web, Graphic UI) e outros adicionados especialmente para projetos.



Figura 4.1(1)

É possível adicionar, remover e copiar gateways nesta área:

(1) Adicionar um gateway: clique  ou clique com o botão direito do mouse para adicionar um novo gateway



(2) Remover um gateway: aproxime o mouse de qualquer gateway e clique



remover – figura 4.1(2), ou

simplesmente clique com o botão direito do mouse e escolha "Remover gateway"



Figura 4.1(2)

(3) Copiar um gateway: escolha qualquer gateway e clique com o botão direito do mouse para escolher "copiar" e, em seguida, clique com o botão direito do mouse em área vazia para "colar" o mesmo gateway, sugestões são mudar o nome do novo gateway para distinguir.

2. Área de propriedades do gateway: esta área mostra todas as propriedades do gateway escolhido, incluindo nome, protocolo,

selecione dispositivo, endereço, porta, intervalo de leitura etc. – figura 4.1(3). Todas as propriedades mudam com o protocolo e são editáveis.

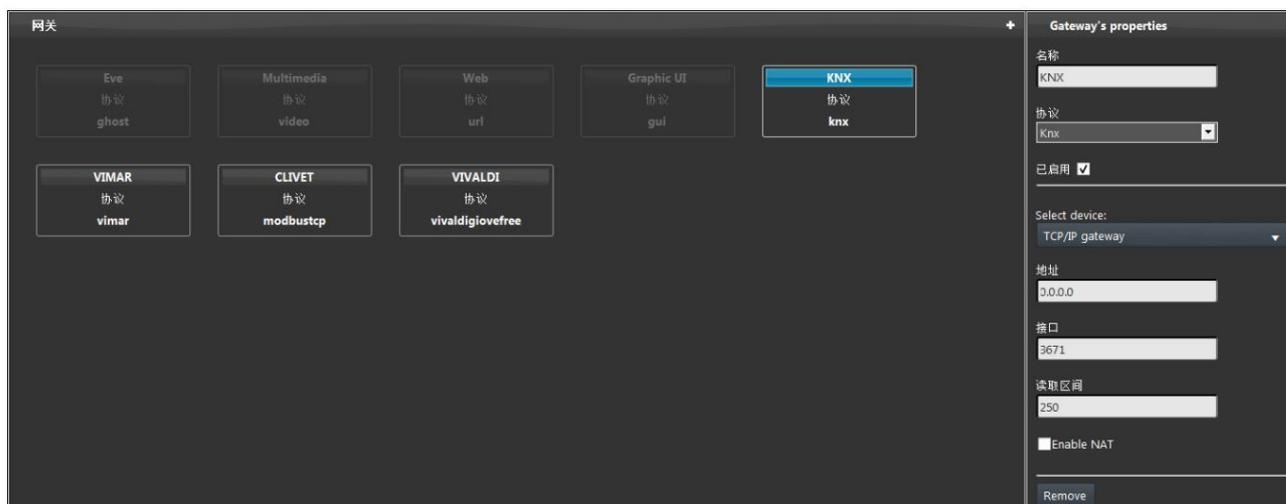


Figura 4.1(3)



4.2 Portal do Sistema

Existem quatro gateways padrão listados na área de gateway: Eve, Multimedia, Web, Graphic UI, eles não podem ser copiados, removidos ou alterados para manter a estabilidade do sistema e suportar determinados componentes do software.

| | |
|---|--|
| <p>VÉSPERA</p> <p>Protocolo: FANTASMA</p> | <p>Para cada componente configurado com Ghost Protocol não corresponde a um dispositivo real em o mundo físico. Em outras palavras, um componente com o protocolo Ghost é um dispositivo "virtual" componente. Os componentes usados com este tipo de configuração são componentes com função de suporte: são criados para serem usados na interface do AirHome Remote ou para executar cálculos no servidor.</p> <p>Por exemplo, um componente Switch virtual pode ser usado como entrada de uma porta lógica para habilitar/desabilitar um sensor, ou como uma saída para ser utilizada posteriormente no componente IF. Novamente, um O componente de informação virtual pode ser usado como saída do componente Calculadora para exibir a soma de vários valores de energia na interface AirHome Remote.</p> |
| <p>MULTIMIDIA</p> <p>Protocolo: Vídeo</p> | <p>Este gateway é um dos gateways padrão do sistema. Não pode ser editado muito menos excluído porque contém parâmetros de configuração específicos que permitem gerenciar componentes no sistema.</p> |
| <p>REDE</p> <p>Protocolo: URL</p> | <p>Este gateway é um dos gateways padrão do sistema. Não pode ser editado muito menos excluído porque contém parâmetros de configuração específicos que permitem gerenciar componentes do sistema.</p> |
| <p>IU GRÁFICA</p> <p>Protocolo: GUI</p> | <p>Este gateway é um dos gateways padrão do sistema. Não pode ser editado muito menos excluído porque contém parâmetros de configuração específicos que permitem gerenciar componentes no sistema.</p> |



4.3 Protocolos

AirHome implementou vários protocolos (KNX, MODBUS TCP) que permitem integrar diferentes sistemas. Qualquer protocolo requer uma configuração específica, é por isso que fornecemos uma breve descrição de todos os disponíveis protocolos e, em seguida, obter mais informações nas páginas da web dedicadas.

Aqui está uma lista de todos os protocolos disponíveis já implementados:

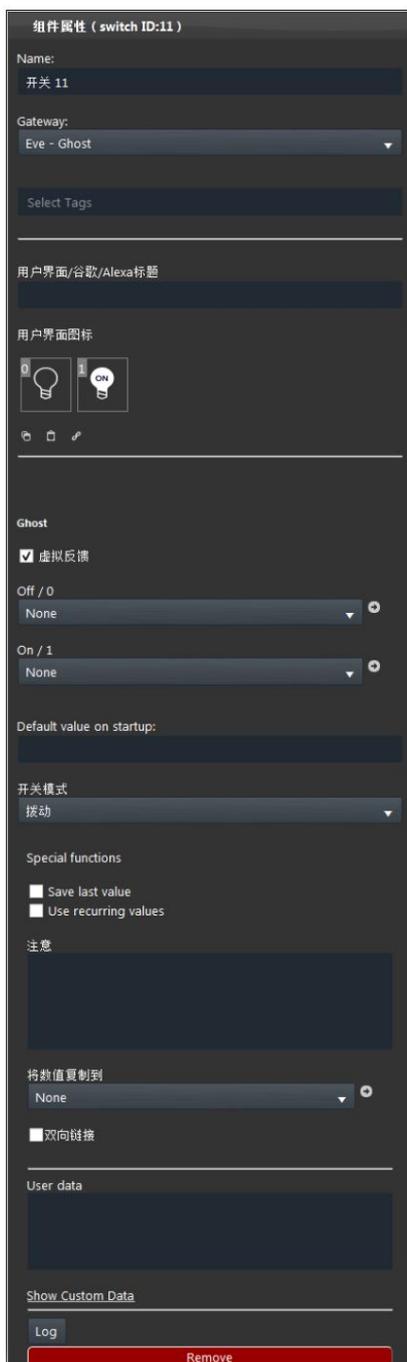
| | |
|------------------|--|
| KNX | Para conectar o sistema ao barramento KNX, é possível usar IP Gateway -> KNX. Nesse caso, é necessário inserir o gateway IP e a porta utilizada pelos parâmetros do gateway. Se você usa Raspberry como servidor, você pode instalar dispositivos adicionais que são controlados através de uma porta serial ou USB. |
| HTTP | É possível enviar mensagens HTTP para dispositivos operando através deste tipo de chamada em fim de controlá-los. |
| MODBUS TCP | Este é um dos protocolos mais difundidos (vindo da evolução do RTU) usado dentro do controle de aquecimento/ar condicionado. No entanto, existem muitos outros tipos de dispositivos que usam o mesmo protocolo. No caso de dispositivos TCP, não é necessário usar nenhum dos dois conversores ou adaptadores. |
| MODBUS RTU/ASCII | Este é um dos protocolos mais difundidos. Ao usar dispositivos RTU / ASCII, é necessário usar um conversor de servidor serial para atuar como mestre e controlar os dispositivos conectados para o ônibus. |

Capítulo 5 Componentes

A AirHome oferece dois tipos (Lite e Pro) de componentes para seus clientes atenderem sua configuração, ambas as versões podem ser trocadas durante a programação.

5.1 Configuração dos parâmetros gerais

Cada componente possui parâmetros diferentes de acordo com o protocolo ao qual está associado, porém, alguns estão em comum a todos os componentes. É o caso da área de registro do componente que resume informações básicas para sua identificação única dentro do projeto. Além disso, existem parâmetros de configuração que determinam a configuração do componente comportamento no projeto independente de sua categoria. Aqui está uma lista de propriedades comuns nos componentes do Airhome:



Nome: campo editável para o nome do componente.

Gateway: gateways no menu suspenso para escolher

Selecionar tags: selecionando uma tag aqui para diferenciar o componente para uma pesquisa mais rápida

Interface do usuário/Google/Alexa: título exibido na interface do usuário, editável a qualquer momento vez, se o título não for definido, o componente padrão será exibido.

Ícones da interface do usuário: ícones mostrados na interface do usuário, editáveis

Salvar último valor: caixa de seleção. Airhome registrará o último valor do componente em caso de apagão, o status do dispositivo será definido como o valor existente.

Use valores recorrentes: esta caixa de seleção permite manter todos os telegramas dentro o BUS, se desmarcado serão considerados apenas os telegramas alterados.

Copiar valor para: Permite a sincronização de dois componentes também de diferentes protocolos tornando possível usar o sistema como um gateway entre protocolos.

Ligação bidireccional: ativando este sinalizador terá a possibilidade de ativar a bidireccionalidade dos dados, isso permite o contínuo sincronização de dados entre dois componentes. Se não ativado, os dados será enviado ao componente em modo unidireccional.

Mostrar dados personalizados: parâmetro apenas para desenvolvedores, o integrador pode passar.

As operações comuns de ícones são as seguintes:

1. Mude os ícones.

O programador pode editar todos os ícones no componente ou na interface do usuário. Todas as alterações feitas no componente serão também serão atualizados na interface do usuário, **mas observe que MUDANÇAS REALIZADAS NA INTERFACE DO USUÁRIO NÃO SER ATUALIZADO NO COMPONENTE**. Clique duas vezes no ícone a ser editado, haverá uma janela pop-up de edição. (para mais ferramentas de edição de ícones, consulte [o Capítulo 6.1](#)).

2. Copie os ícones

Se mais de um componente usar o mesmo ícone, use o copiar/colar/link



para percebê-lo, o que

evita ter que acessar o editor de ícones de cada componente do projeto. Etapas para copiar rapidamente:

(1) Crie um novo componente

(2) Copiar com um clique  sob o componente original

(3) Escolha o novo componente e clique  ou  colar. ao usar  para colar, esses dois

componentes estão ligados, então quando um é alterado, o outro também muda, enquanto  só colar não liga.

(4) Alterar ícones quando vinculados e colados. Se um único ícone precisar ser alterado depois que o link colado for aplicado, você pode considerar a mudança na interface do usuário em vez da interface do componente. (Veja os ícones de mudança do ponto 1 acima)

Observação: quando a colagem vinculada é aplicada, os ícones dos componentes são um para um, ou seja, se dois ícones são exibidos, então os ícones colados devem ser dois, senão ocorrerá o erro conforme a figura 5.1.



Figura 5.1

Quando está no modo de visualização de mapa, três modos de visualização estão disponíveis - Clássico, Modelo e Oculto, detalhes consulte o [Capítulo 6.2.](#)

5.2 Básico

5.2.1 Interruptor



Pode representar o estado On/Off de um sensor, pode comandar um atuador alterando os parâmetros

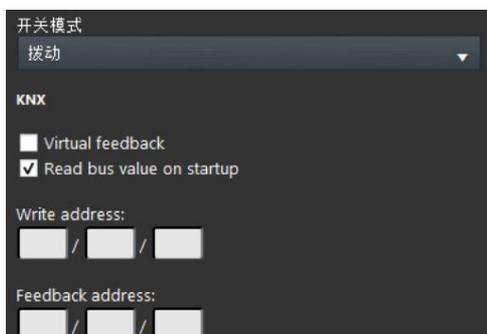
valor. Além disso, pode ser usado como entrada da lógica AND/OR, como um comando do sistema para ativar cenários ou pode ser controlado por temporizadores semanais para gerar eventos.

Exemplos:

• O usuário pode acionar a bomba principal do sistema de irrigação.

• O usuário pode armar um alarme.

• O usuário pode usá-lo como um componente de gatilho para outros componentes.



Propriedades: título e ícone personalizáveis do componente. Por favor, consulte Guia “Capítulo 5.1” .

Modo de comutação: permite ativar/desativar automaticamente o estado do objeto do dispositivo em caso de reinicialização ou desligamento no status selecionado em o menu suspenso.

A amostra deste componente é feita usando o protocolo KNX:

Escrever endereço: escrever endereço no KNX

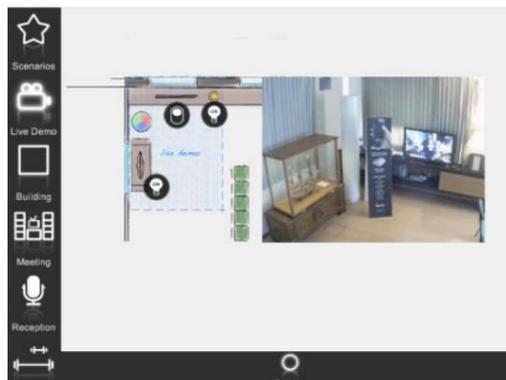
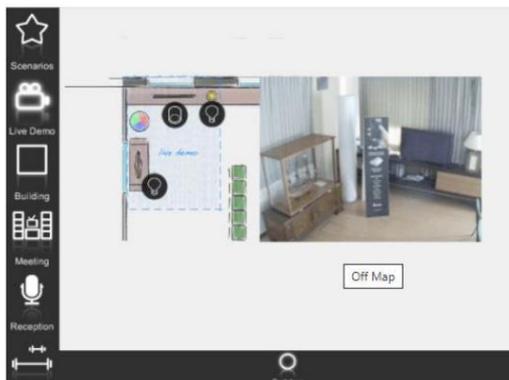
Endereço de feedback: endereço de feedback em KNX

Feedback virtual: caixa de seleção, a mensagem criada pelo protocolo, quando o hardware não suporta a função de criando uma nova mensagem sobre isso, marque a caixa e crie um feedback.

Ler o valor do barramento na inicialização: se a caixa estiver marcada, o gateway será capaz de ler o valor no barramento KNX.

Modo de visualização:

1. Modo de visualização do mapa



Os ícones deste componente podem ser personalizados de acordo com as necessidades reais, incluindo símbolo, cor e dimensão. É um do modo de visualização no software AirHome Remote, neste caso podemos ver 3 interruptores com layout diferente:

(1) Luzes y ícone de luz



Estado desligado (luz vazia)



Estado ligado (luz total)

(2) TV y ícone de alavanca

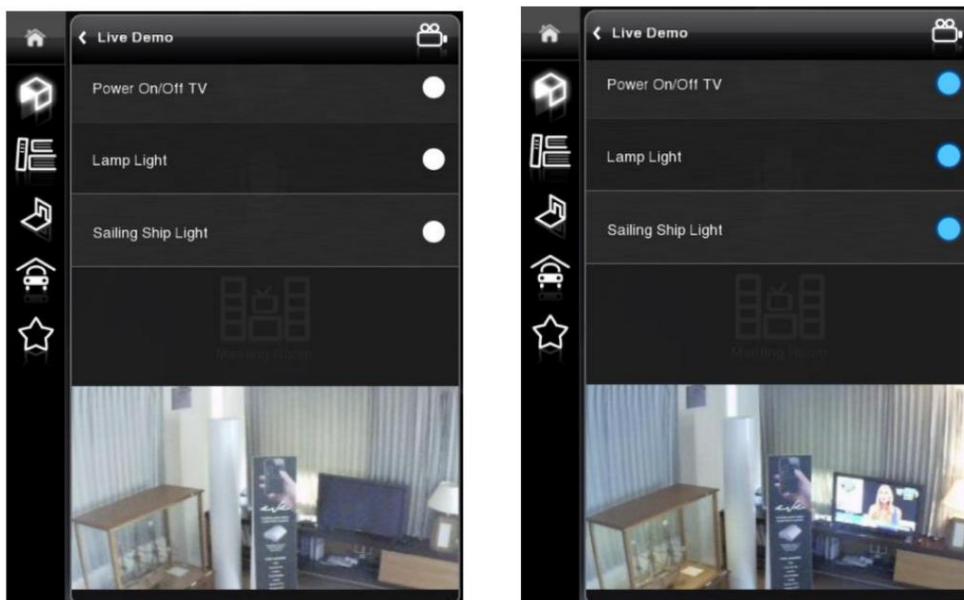


Estado desligado (alavanca para baixo)



Estado Ligado (alavanca para cima)

2. Modo de visualização clássico



Aqui está o resultado visual do componente no AirHome Remote Pro (Estilo Clássico). Os interruptores são exibidos como

um botão vazio que acende quando selecionado.

Interruptores y Ícone de Interruptor



Estado desligado (círculo branco)



Estado ativado (círculo azul)

5.2.2 Bloqueio

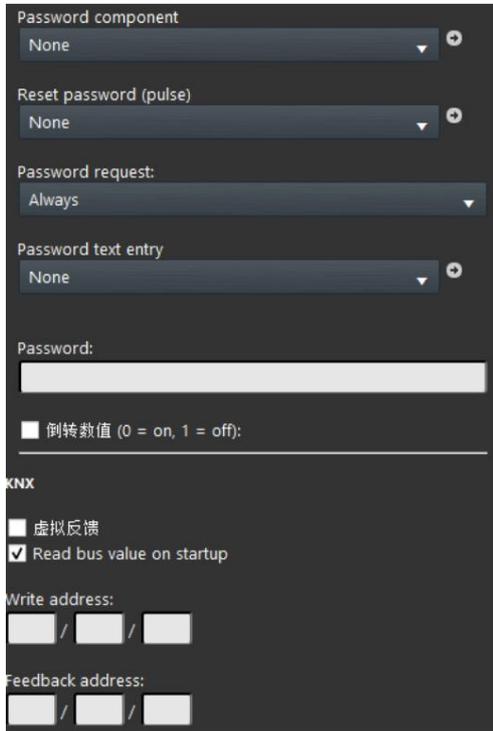


Semelhante ao componente switch, porém é necessário inserir um código de segurança para alterar o estado de um atuador.

Exemplos:

• Você pode adicionar mais proteção à porta de entrada com uma senha e permite apenas os usuários autorizados.

• Você pode usar o componente de bloqueio para definir uma senha para uma câmera IP para que apenas o usuário autorizado possa vê-la.

**Propriedades:**

Componente de senha: (suspensão) neste campo recomendamos use o componente "Info". Lembre-se de habilitar a caixa de seleção "salvar o último valor" nas propriedades do componente;

Redefinir senha (pulso): (menu suspensão) usando o componente "Pulso" permite ao usuário resetar a senha no AirHome Remote ProApp;

Solicitação de senha: (dropdown) veja as opções abaixo:

Sempre: senha necessária tanto no bloqueio quanto no desbloqueio

Na ativação: senha necessária apenas na ação de desbloqueio

Na desativação: senha necessária apenas na ação de bloqueio.

Entrada **de texto da senha** : (menu suspensão) permite que o usuário digite a senha, recomendamos o uso do componente "Entrada de texto";

Senha(campo vazio) você pode preencher este campo de texto com sua senha pessoal para desbloquear o componente;

Valor invertido: (caixa de seleção) o componente será desbloqueado quando estiver em 0 e bloqueado quando estiver em 1.

Modo de visualização:

1. Modo de visualização do mapa

Esta é apenas uma das possibilidades de resultado visual do componente no AirHome Remote (Map Style). Ícones

pode ser personalizado dependendo de suas necessidades do símbolo à cor e dimensão. Neste caso, podemos ver o

layout de ícone padrão:



Portas, Cofres, etc. ÿ Ícone de cadeado



Estado desativado—Bloquear (ícone personalizável)

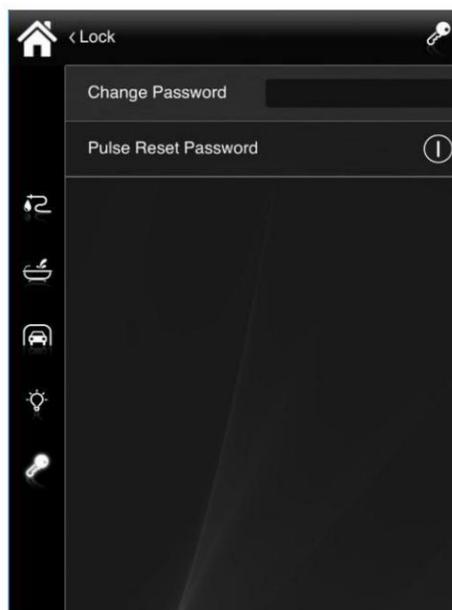
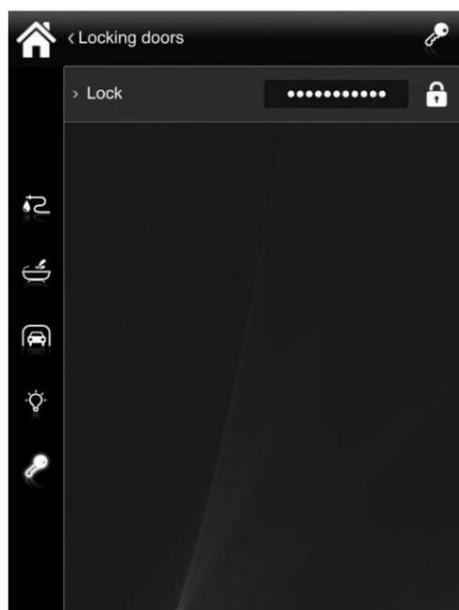


Estado ativado—Desbloquear (ícone personalizável)



Barra de senha (ícone de bloqueio/desbloqueio)

2. Modo de visualização clássico



Aqui está o resultado visual do componente no AirHome Remote (Estilo Clássico). O bloqueio é exibido como um

ícone que acende quando desbloqueado com a senha correta.

Portas, cofres, etc. y máscara de bloqueio



Estado desativado – Bloquear (ícone personalizável)



Estado Ligado – Bloquear (ícone personalizável)



Campo de senha (ícone de bloqueio/desbloqueio)

Depois de digitar a senha correta, você pode alterar a senha antiga clicando no ícone "Pulsar". Depois disso,

você pode digitar no campo "Alterar senha" a nova.



Ícone de pulso (clique/toque para iniciar/reiniciar o procedimento)



Digite sua nova senha neste campo.

5.2.3 Pulso



Este componente envia um pulso ON/OFF para o atuador.

Exemplos:

• O componente de pulso pode ser usado como um componente de disparo para um cenário.

• O componente de pulso pode ser usado para abrir um portão.

Propriedades:

Liberación automática após (caixa de seleção): se marcada permite que você altere valor dos segundos.

(..)s (número): define os segundos antes do componente retornar a 0;

Valor invertido (caixa de seleção): inverte o valor 0=ligado e 1=desligado.

Modo de visualização:

1. Modo de visualização do mapa



Esta é apenas uma das possibilidades de resultado visual do componente no AirHome Remote (Map Style). Os ícones podem ser personalizado dependendo de suas necessidades do símbolo à cor e dimensão. Neste caso, podemos ver o layout de ícone padrão:

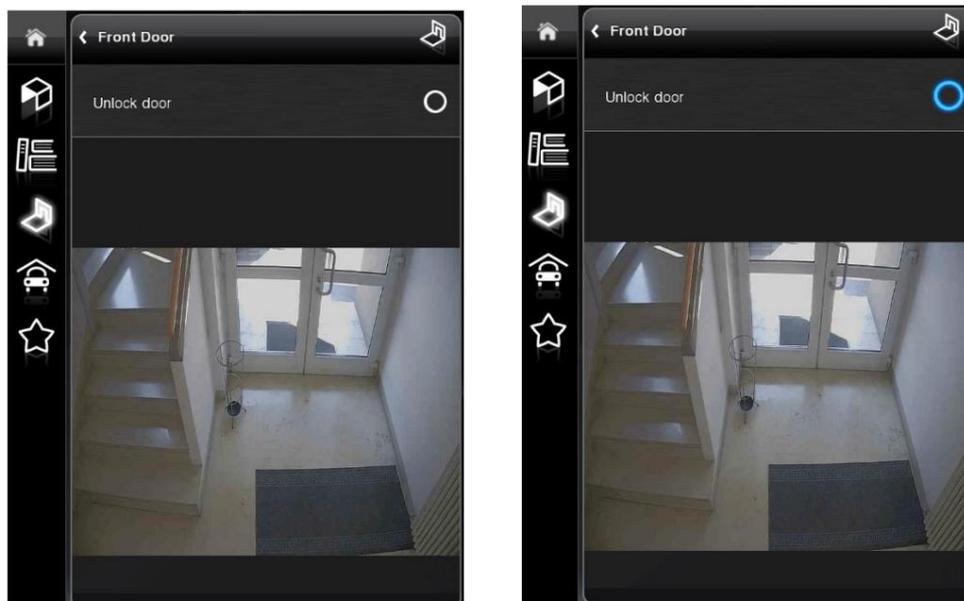
Portas, portões, etc. • Ícone de pulso



Estado 0 e 1 (ícone personalizável)

O pulso fornece uma transição do valor 0 para 1 e depois novamente para o valor 0. O tempo para o retorno ao valor 0 é definido nos parâmetros do componente.

2. Modo de visualização clássico



Aqui está o resultado visual do componente no AirHome Remote (Estilo Clássico). O pulso é exibido como um branco círculo que acende quando selecionado.

Portas, portões, etc. y Ícone de pulso



Estado 0 (círculo branco)



Estado 1 (círculo azul)

O pulso fornece uma transição do valor 0 para 1 e depois novamente para o valor 0. O tempo para o retorno ao o valor 0 é definido nos parâmetros do componente.

5.2.4 Informações de cores



Este componente mostra o status da chave ON/OFF usando ícones coloridos.

Exemplos:

y A informação de cor pode ser usada como visualizador de valor variável para os sensores de movimento, assim que o sensor de movimento capta um movimento em seu alcance, as informações de cor mudarão de estado.

y As informações de cor podem ser usadas como feedback para fechar e abrir portas, as informações de cor mudarão estado toda vez que a porta ou janela for fechada ou aberta. O mesmo para as luzes.



Propriedades:

Valor da cor 0: escolha a cor do ícone quando o valor for 0 (clique esquerdo no mouse);

Valor da cor 1: escolha a cor do ícone quando o valor for 1 (clique com o botão esquerdo no mouse).

Modo de visualização:

1. Modo de visualização do mapa

Esta é apenas uma das possibilidades de resultado visual do componente no AirHome Remote (Map Style). Ícones pode ser personalizado dependendo de suas necessidades do símbolo à cor e dimensão. Neste caso, podemos ver o

layout de ícone padrão:



Sensores y Ícone de informações de cores

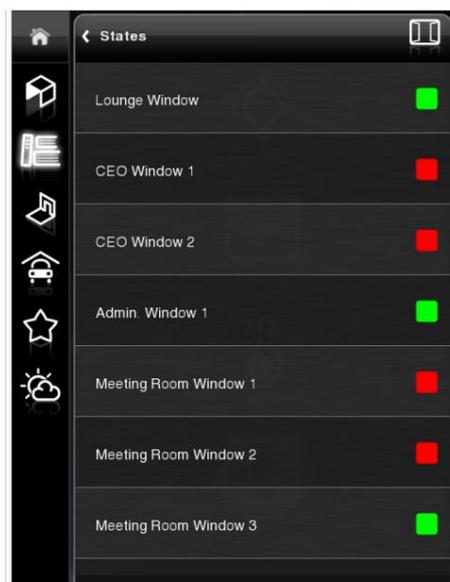


Ícone padrão quando o valor é 0 (ícone personalizável)



Ícone padrão quando o valor é 1 (ícone personalizável)

2. Modo de visualização clássico



Aqui está o resultado visual do componente no AirHome Remote (Estilo Clássico). As informações de cores são exibidas como uma quadrado que assume a cor do valor correspondente.

Sensores y Ícone de informações de cores



Ícone quando o valor é 0 (ícone de informação de cor)



Ícone quando o valor é 1 (ícone de informação de cor)

5.2.5 Informação de Texto

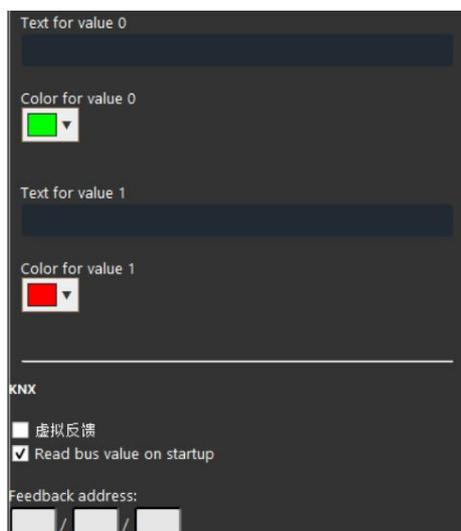


Este componente permite que você defina diferentes textos com cores diferentes no usuário AirHome Remote

interface de acordo com o valor do status On / Off.

Exemplos:

y Você pode usar este componente para criar feedbacks de texto personalizados com links para outros componentes, como interruptores etc....

**Propriedades:**

Texto para valor 0: digite o texto que deve ser visualizado na interface

quando o valor é 0;

Valor da cor 0: escolha a cor do ícone quando o valor for 0 (clique com o botão esquerdo em o rato);

Texto para o valor 1: digite o texto que deve ser visualizado na interface

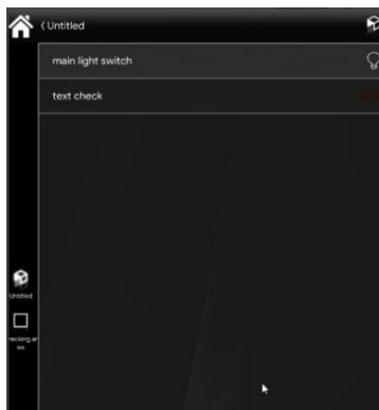
quando o valor é 1;

Valor da cor 1: escolha a cor do ícone quando o valor for 1 (clique com o botão esquerdo em o rato).

Modo de visualização:

Modo de visualização clássico

Aqui está o resultado visual do componente no AirHome Remote (Estilo Clássico). Como definir o componente de informações de texto mudará quando o componente vinculado mudar de estado.



Informação de texto no estado ON



Informação de texto no estado OFF

5.2.6 Controle deslizante

O controle deslizante é o componente que representa uma porcentagem. O controle de porcentagem de um dimmer é realizado pelo Slider. Se for necessário indicar um valor diferente de 100 como valor máximo, você pode alterar as configurações padrão. Também é possível subdividir a porcentagem em vários pontos e definir qual ícone deve ser usado para cada intervalo.

Exemplos:

ÿ Você pode usar o componente de cursor para diminuir a intensidade das luzes ou pode usá-lo para mover planos nos estilhaços.


Propriedades:

Min (valor): Valor mínimo de 0 a 100;

Max (valor): Valor máximo de 0 a 100;

Step(valor): valor do passo da alteração anterior e seguinte;

Dígitos(número): dígitos após a vírgula;

Sufixo (símbolo): %

Sem rótulo (caixa de seleção): permite ocultar o rótulo do componente no resultado visual da interface;

Faixa de valores:

Deÿ(valor): Valor mais baixo;

Toÿ(valor): Valor mais alto. Selecione os



ícone e um novo ícone

será criado para identificar o novo intervalo. Selecione os

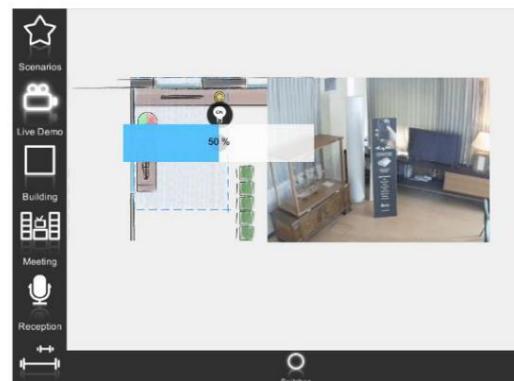
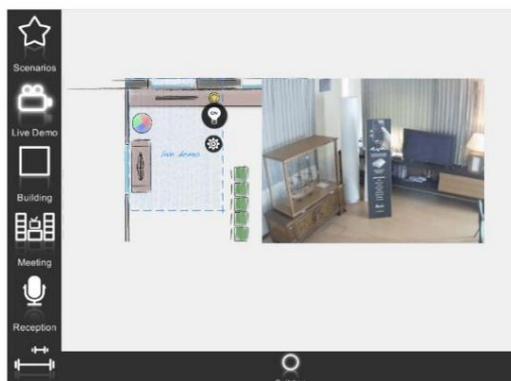


ícone e o

ícone será removido.

Modo de visualização:

1. Modo de visualização do mapa



Esta é apenas uma das possibilidades de resultado visual do componente no AirHome Remote (Map Style). Os ícones podem ser personalizado dependendo de suas necessidades do símbolo à cor e dimensão. Neste caso, podemos ver o layout de ícone padrão:

Dimmer ÿ Ícone de configuração

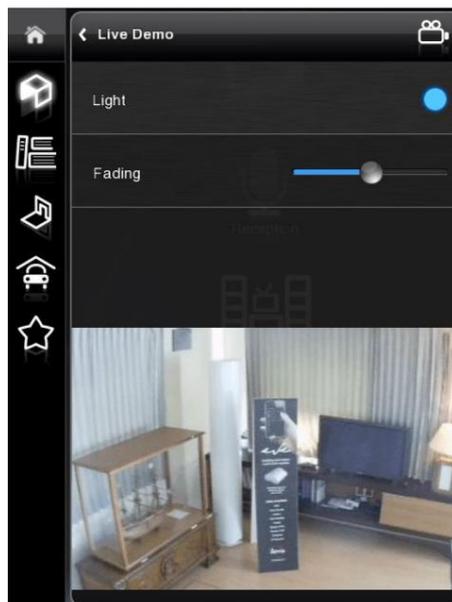


Ícone padrão (ícone personalizável)



Barra deslizante

2. Modo de visualização clássico



Aqui está o resultado visual do componente no AirHome Remote (Estilo Clássico). Os controles deslizantes são exibidos como deslizantes

bares que se iluminam ao longo do caminho.

Dimmer ã Máscara deslizante



Barra deslizante 0%



Barra deslizante 50%

5.2.7 Dimmer



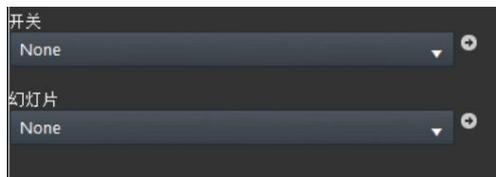
Dimmers são dispositivos usados para controlar o brilho das luzes. Mudando a forma de onda da tensão

aplicado à lâmpada, é possível controlar a intensidade da saída de luz.

Exemplos:

ã O usuário pode combinar dois componentes para criar um dimmer completo, que permite controlar ambos a alternância ON/OFF e o brilho da luz.

Propriedades:



Interruptor: (dropdown) que permite ligar/desligar a luz ou o parente

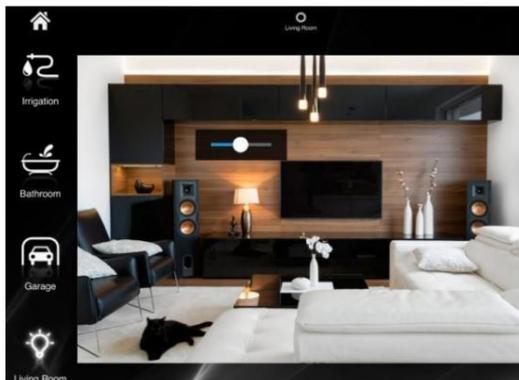
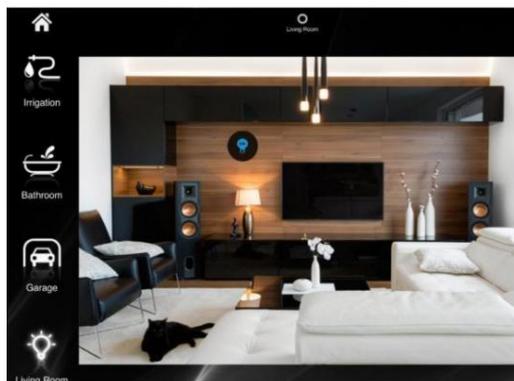
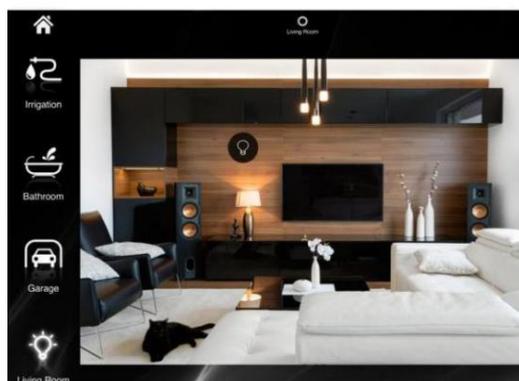
componente conectado, recomendamos o uso do componente "Switch".

Slider: (dropdown) que permite inserir um componente "Slider" para

controlar o brilho das luzes.

Modo de visualização:

1. Modo de visualização do mapa



Esta é apenas uma das possibilidades de resultado visual do componente no AirHome Remote (Map Style). Os ícones podem

ser personalizado dependendo de suas necessidades do símbolo à cor e dimensão. Neste caso, podemos ver o

Widget dimmer (controle deslizante + interruptor):

Luz ligada/desligada y Toque no ícone Lâmpada



Luz apagada (lâmpada vazia)



Luz acesa (lâmpada acesa)

Segure a lâmpada para ativar o controle deslizante

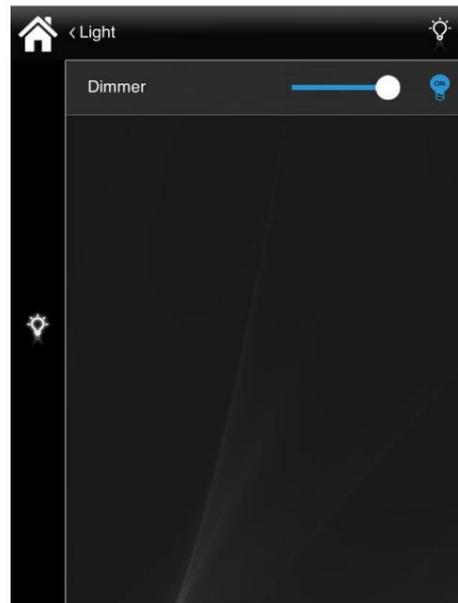
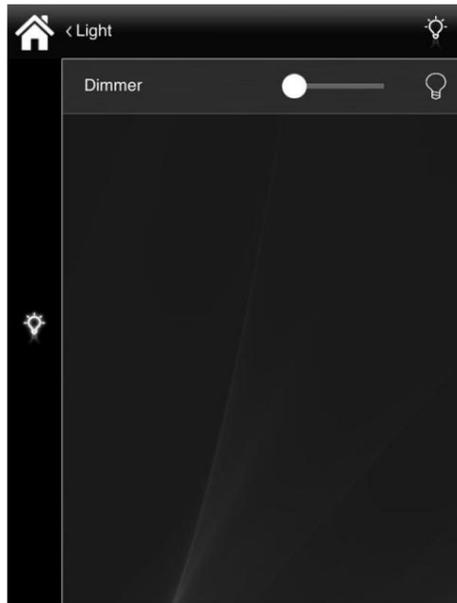


Deslize para a esquerda (luz mais escura)



Deslize para a direita (luz mais brilhante)

2. Modo de visualização clássico



Esta é apenas uma das possibilidades de resultado visual do componente no AirHome Remote (Map Style). Comuta

são exibidos como um botão vazio que acende quando selecionado.

Comuta



Luz apagada (lâmpada branca vazia)



Luz acesa (lâmpada azul)

O Slider é um componente usado para controlar o brilho de uma luz.



Deslize para a esquerda (luz mais escura)



Deslize para a direita (luz mais brilhante)

5.2.8 Informações



Este componente representa uma informação genérica, qualquer valor no sistema é lido e gerenciado

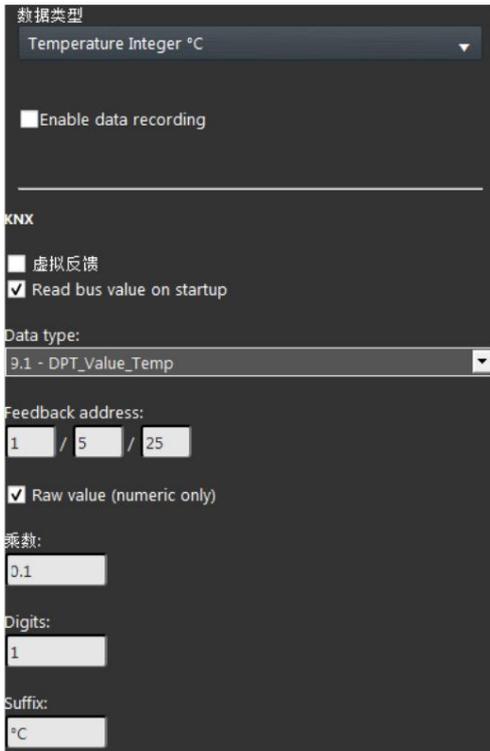
através deste componente.

Exemplos:

• O usuário pode configurar este componente para ler a temperatura de um termostato.

• O usuário pode usar o componente de informações para exibir quanto espaço livre você tem em seu dispositivo

Propriedades:



数据类型
Temperature Integer °C

Enable data recording

KNX

虚拟反馈
 Read bus value on startup

Data type:
9.1 - DPT_Value_Temp

Feedback address:
1 / 5 / 25

Raw value (numeric only)

乘数:
0.1

Digits:
1

Suffix:
°C

Tipo de dados: Selecione Tags. Opções da seguinte forma:

Data de hoje: a data atual exibida na interface do usuário;

Data/hora de hoje: data/hora atual exibida na interface do usuário;

Today time: hora atual exibida na interface do usuário;

Mostrar na página do gravador: você pode ver sua função no

Componente gravador;

Disk Free Space: mostra o espaço livre restante em disco do

MicroSD dentro do servidor.

Tipo de dados: lista suspensa de valores que definem o tipo de dados

(temperatura, tensão, etc.). Recomendamos sempre usar esse recurso

porque se não for usado, a unidade de medida correta não será

exibido. Para a configuração do protocolo KNX, consulte 5.2.1 Interruptor

Raw Value (Numeric Only): (caixa de seleção) fornece o tipo DPT sem sufixo;

Multiplicador: (número) permite converter diferentes unidades de escala;

Dígitos (número) dígitos após a vírgula;

Sufixo (símbolo) um sufixo do Tipo DPT. Não aplique o sufixo se o valor do componente for exibido

dentro de um gráfico.

Modo de visualização:

1. Modo de visualização do mapa

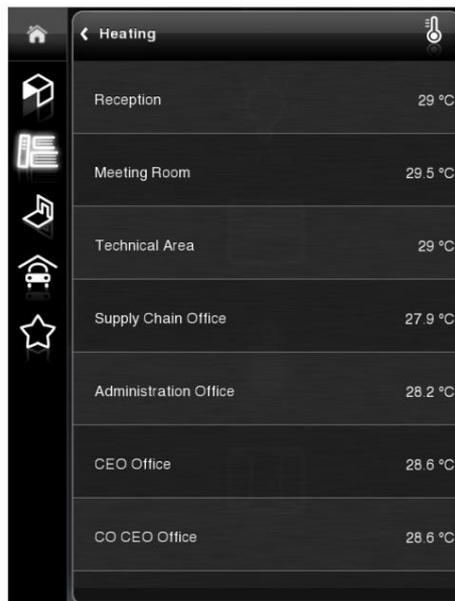


Aqui está o resultado visual do componente no AirHome Remote (Estilo Clássico). Com o único modo de visualização de texto

configuração, você vê imediatamente os dados de informação. É possível editar as dimensões dos seus dados de informação

dependendo de suas necessidades. Além disso, você pode desativar o círculo e definir uma cor diferente para o texto de dados de informações.

2. Modo de visualização clássico



Aqui está o resultado visual do componente no AirHome Remote (Estilo Clássico). As informações são exibidas como dados de texto ao lado do título do elemento.

Temperatura, Umidade, Tempo, etc. ÿ Ícone de informação

5.2.9 Lista suspensa



Este componente permite que você crie uma lista de opções selecionáveis pelo usuário no AirHome Remote.

Exemplos:

ÿ Com o componente suspenso, você pode criar um menu com vários modos para controlar um termostato, por exemplo, no modo conforto ou inverno ou verão.

数值及描述 (*):

| | |
|---|-----------|
| 0 | Speed 1 |
| 1 | Speed 2 |
| 2 | Speed 3 |
| 3 | Automatic |

添加数值

*Empty values and descriptions will be automatically removed

Disable user interaction (Only for EVE Remote classic)

KNX

虚拟反馈

Read bus value on startup

数据类型:

1.xxx (0-63)

写入地址:

反馈地址:

Propriedades:**Valores e descrições (*):**

Valor (número): define o valor do comando;

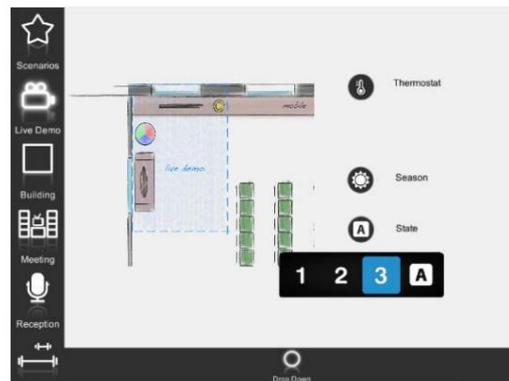
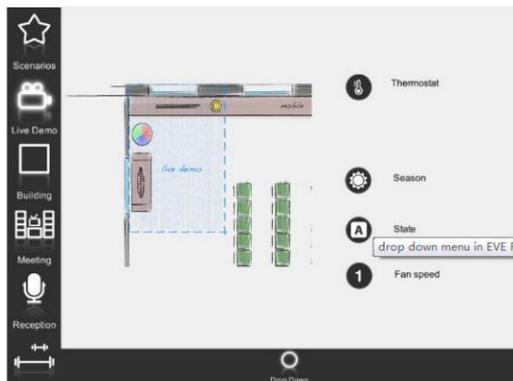
Descrição (texto): digite o título do comando para o correspondente valor;

Adicionar valor (botão): permite adicionar uma nova linha para adicionar uma nova opção;

Desabilitar interação do usuário (caixa de seleção): permite desabilitar a interação com o componente no AirHome Remote (Estilo Clássico).

Modo de visualização:

1. Modo de visualização do mapa



Esta é apenas uma das possibilidades de resultado visual do componente no AirHome Remote (Map Style). Os ícones podem ser personalizado dependendo de suas necessidades do símbolo à cor e dimensão. Neste caso, podemos ver o layout de ícone padrão:

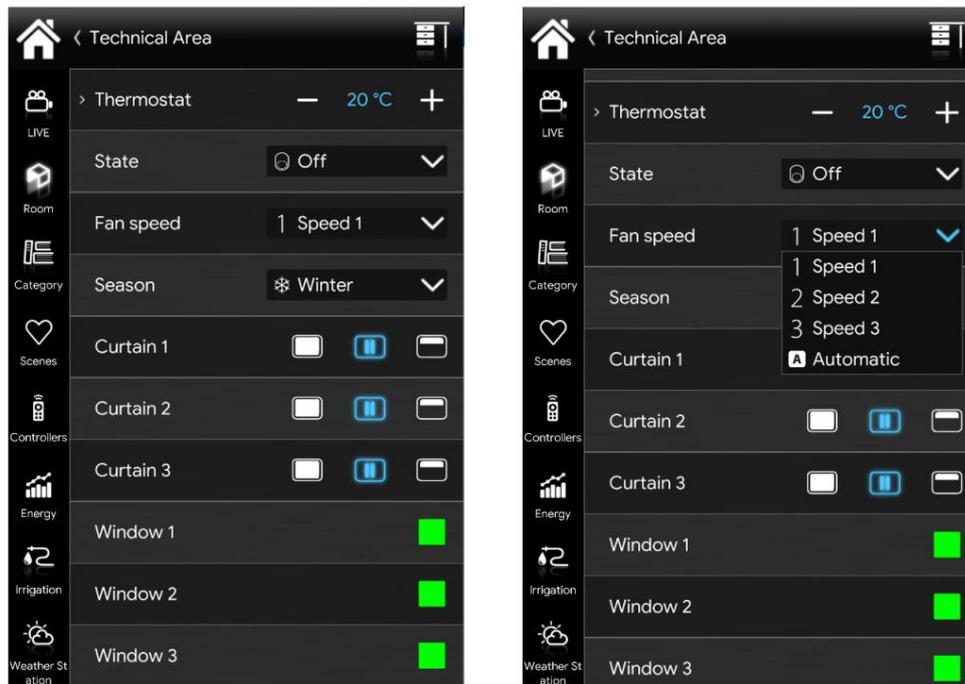
Menus y Ícone suspenso

O primeiro valor da lista (ícone personalizável)



Menu suspenso

2. Modo de visualização clássico



Aqui está o resultado visual do componente no AirHome Remote (Estilo Clássico). O componente suspenso é exibido como um menu suspenso que se abre graças à seta à direita.

Menus e Ícones suspensos



O primeiro valor da lista



Menu suspenso

5.2.10 Buscador



Usado para chamar dois cenários com um componente gráfico dedicado. Por exemplo, para mudar para uma faixa anterior e seguinte de um CD player. Os cenários podem ser de qualquer tipo, podem enviar infravermelhos diferentes ou ligar para o protocolo Vivaldi de faixa de feed de componentes

Exemplos:

• O usuário deseja controlar um CD player pode ser controlado por uma unidade externa com infravermelho, você pode mudar facilmente as faixas pressionando um botão na interface do usuário,

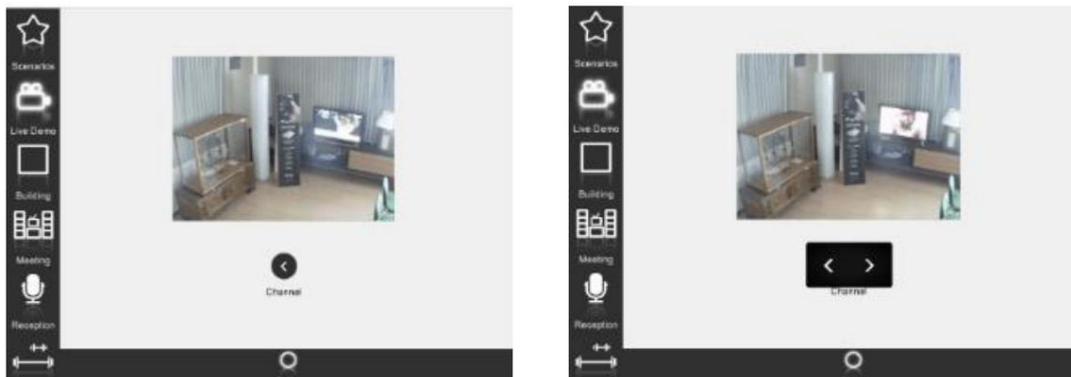
Propriedades:



Cenário: Configuração de ícones. Crie o componente aqui.

Modo de visualização:

1. Modo de visualização do mapa



Esta é apenas uma das possibilidades de resultado visual do componente no AirHome Remote (Map Style). Os ícones podem

ser personalizado dependendo de suas necessidades do símbolo à cor e dimensão. Neste caso, podemos ver o

layout de ícone padrão:

Canais, CDs, etc. ÿ Ícone do buscador



O primeiro valor da lista (ícone personalizável).



Máscara de busca.

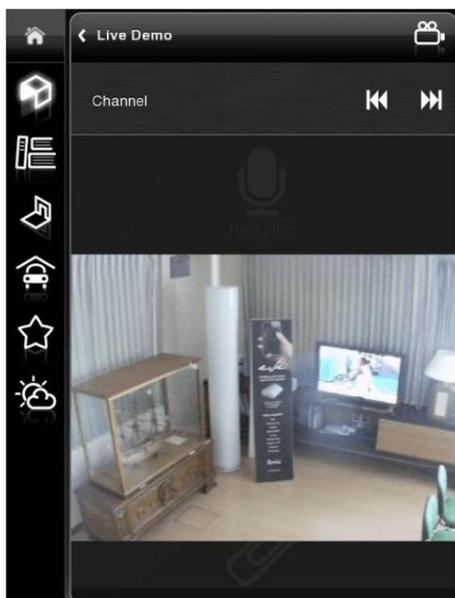


Seleção do primeiro cenário (ícone personalizável).



Seleção do segundo cenário (ícone personalizável).

2. Modo de visualização clássico



Aqui está o resultado visual do componente no AirHome Remote (Estilo Clássico). Seeker é exibido com o seguinte ícone.

Canais, CDs, etc. ÿ Ícone do buscador



Ícone de busca



Seleção do primeiro cenário (ícone de busca).



Seleção do segundo cenário (ícone de busca).

5.2.11 Valor Mutável



Este componente funciona de forma semelhante ao componente deslizante. No entanto, mostra o valor real do componente no BUS em vez de ser uma porcentagem. Pode indicar um nível de LUX de um sensor. Também pode ser usado para definir um limite de luminosidade para usar como comparação em outros componentes para ativar luzes ou outros tipos de automatismos.

Exemplos:

ÿ É possível usar o valor alterável para definir um voo, por exemplo, para o volume de um suporte multimídia, como rádio ou CD player.

ÿ Defina o brilho para uma luz regulável.

Data type

Min

Max

Step

Digits

Suffix

No label

KNX

虚拟反馈

Read bus value on startup

数据类型:

5.xxx (0-255)

Write address:

/ /

Feedback address:

/ /

Propriedades:

Tipo **de dados** : o tipo de dados que você usa para controlar (temperatura, Potência, fluxo de ar, etc.).

Min (valor): Valor mínimo de 0 a 100;

Max (valor): Valor máximo de 0 a 100;

Etapa (número): valor da etapa da alteração anterior e seguinte;

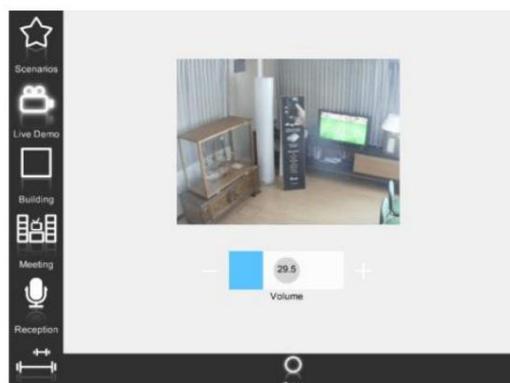
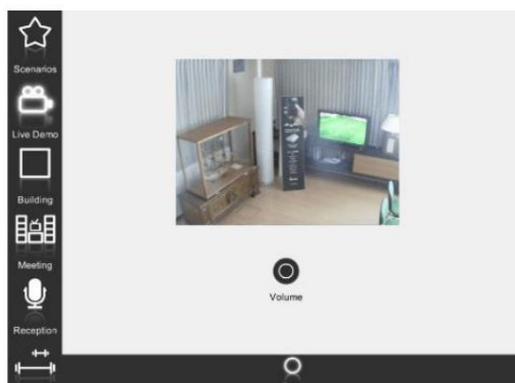
Dígitos (número): dígitos após a vírgula;

Sufixo: (símbolo): %

Sem rótulo (caixa de seleção): permite ocultar o rótulo do componente na resultado visual da interface;

Modo de visualização:

1. Modo de visualização do mapa

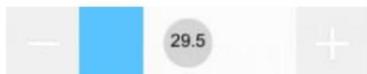


Esta é apenas uma das possibilidades de resultado visual do componente no AirHome Remote (Map Style). Os ícones podem ser personalizado dependendo de suas necessidades do símbolo à cor e dimensão. Neste caso, podemos ver o layout de ícone padrão:

Volume, Limites, etc. y Ícone de valor alterável



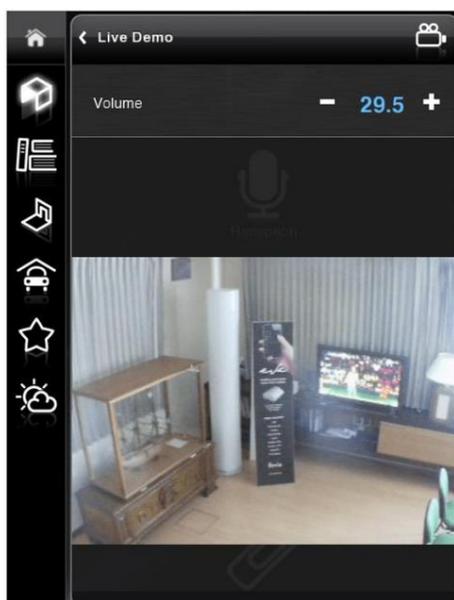
Ícone padrão (ícone personalizável).



Barra deslizante (máscara do sintonizador).

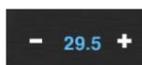
Nesse caso, o controle deslizante do sintonizador nunca será fechado.

2. Modo de visualização clássico



Aqui está o resultado visual do componente no AirHome Remote (Estilo Clássico). O afinador é exibido com o seguinte ícone:

Volume, Thresholds, etc. y Tuner mask



Comando de passo (valor alterável).

5.2.12 Ponto de ajuste



Este componente permite que você altere um ponto de ajuste de um termostato.

Exemplos: Você pode usar o ponto de ajuste para controlar um termostato, por exemplo.

**Propriedades:**

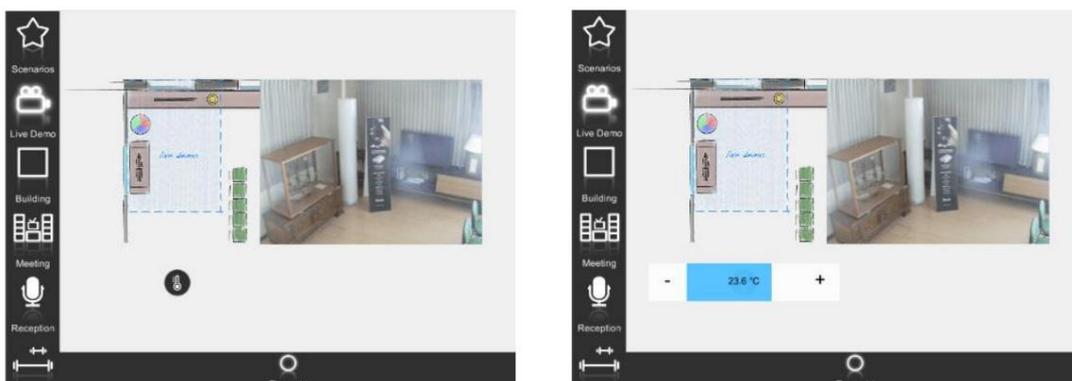
Min (valor): Valor mínimo;

Max (valor): Valor máximo;

Etapa (valor): valor da etapa da alteração anterior e seguinte.

Modo de visualização:

1. Modo de visualização do mapa



Esta é apenas uma das possibilidades de resultado visual do componente no AirHome Remote (Map Style). Os ícones podem

ser personalizado dependendo de suas necessidades do símbolo à cor e dimensão. Neste caso, podemos ver o

layout de ícone padrão:

Aquecimento y Ícone do termostato



Ícone padrão (ícone personalizável)



Barra deslizante

2. Modo de visualização clássico



Aqui está o resultado visual do componente no AirHome Remote (Estilo Clássico). O termostato é exibido

com o seguinte ícone:

Aquecimento y Ícone do termostato



Comando passo a passo

5.2.13 Obturador



Este componente permite controlar os atuadores do obturador.

Exemplos:

y Este componente permite abrir, fechar e definir a rotação das persianas com apenas um clique.

Working time [ms]
20000

Venetian open scenario
None

Venetian close scenario
None

KNX

虚拟反馈

Read bus value on startup

Invert movement

Long operations

Write address:
/ /

Feedback address:
/ /

Short operations

Write address:
/ /

Feedback address:
/ /

Propriedades:

Tempo de trabalho [ms] (número): o tempo para abrir/fechar a cortina (milissegundos);

Cenário veneziano aberto/fechado (suspensão): permite que o veneziano gire adicionando dois componentes de cenários no menu suspensão;

Protocolo KNX:

Operação longa (endereço KNX): mantendo a tecla pressionada por X segundos permite abrir ou fechar totalmente a veneziana automaticamente;

Operação curta: (endereço KNX) pressionando a tecla rapidamente (clique), irá abrir ou fechar a persiana para um estado definido para o que tem definido dentro do ETS (por exemplo alguns centímetros);

Ghost

虚拟反馈

Down / Close
None

Stop
None

Up / Open
None

百分比
None

Protocolo Fantasma:

Down/Close (suspensão): usar o botão permite que você controle o movimento veneziano para baixo/fechado;

Stop (dropdown): através de um Switch é possível interromper o movimentação da persiana;

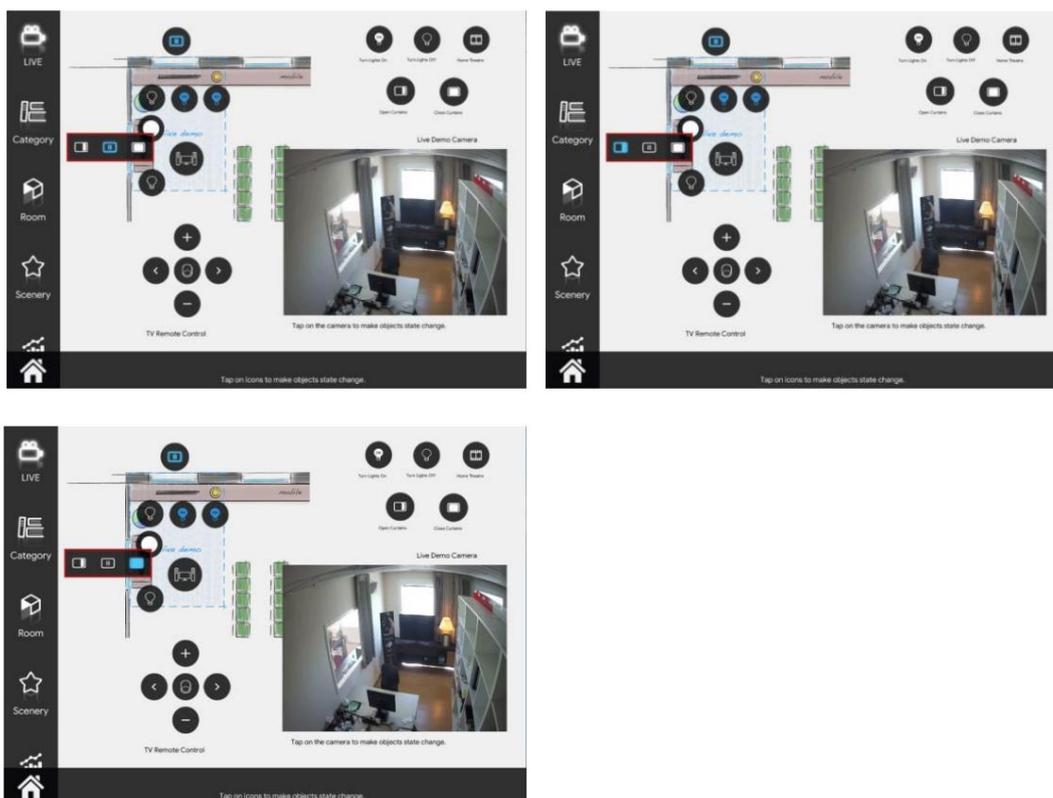
Up/Open (dropdown): usar o Switch permite controlar o Movimento veneziano de descida/fechamento;

Porcentagem: (menu suspenso) através do componente Slider é possível controlar a persiana, por exemplo, definindo-a para

50% a veneziana ficará meio aberta;

Modo de visualização:

1. Modo de visualização do mapa



Esta é apenas uma das possibilidades de resultado visual do componente no AirHome Remote (Map Style). Os ícones podem

ser personalizado dependendo de suas necessidades de símbolo para cor e dimensão. Neste caso, podemos ver o padrão

layout do ícone:



Botão de parada



botão abrir



Botão Fechar

2. Modo de visualização clássico



Aqui está o resultado visual do componente no AirHome Remote (Estilo Clássico). O obturador é exibido com

os seguintes ícones:



Botão de parada



botão abrir



Botão Fechar

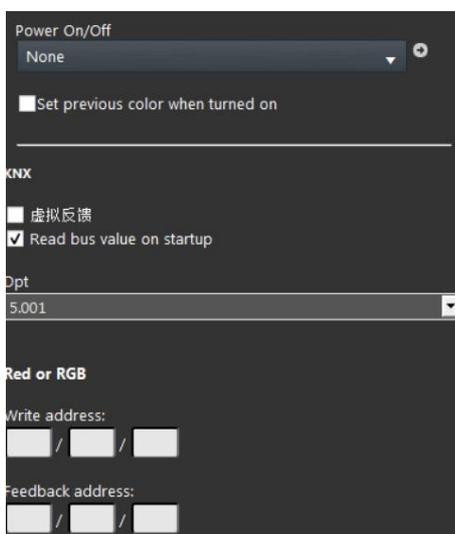
5.2.14 Luz RGB



Este componente representa a cor da luz RGB, permite controlar qualquer tipo de luz RGB.

Exemplos:

Com este componente, você pode controlar luzes RGB com vários protocolos, por exemplo, você pode usá-lo para controlar uma luz KNX RGB.



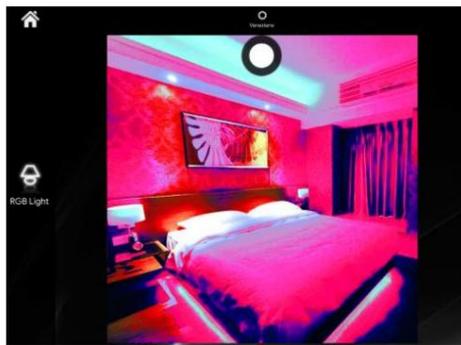
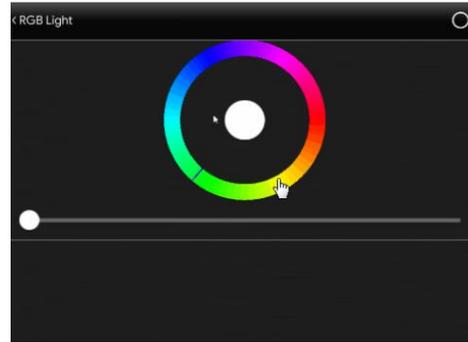
Propriedades:

Power On/Off: Mude o componente para ligar e desligar a luz RGB;

Vermelho/Verde/Azul ou RGB: Coloque o endereço KNX e defina o vermelho/verde/azul ou outras cores RGB.

Modo de visualização:

1. Modo de visualização do mapa



Esta é apenas uma das possibilidades de resultado visual do componente no AirHome Remote (Map Style). Os ícones podem

ser personalizado dependendo de suas necessidades do símbolo à cor e dimensão. Neste caso, pressione a tecla



em seguida, ele mudará para a janela de configuração de cores. Podemos ver o layout do ícone padrão:

RGB Light y RGB Light Icon

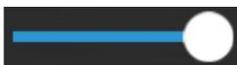


Luz apagada = luz vazia



Luz acesa = luz total

Luz RGB y Ícone RGB

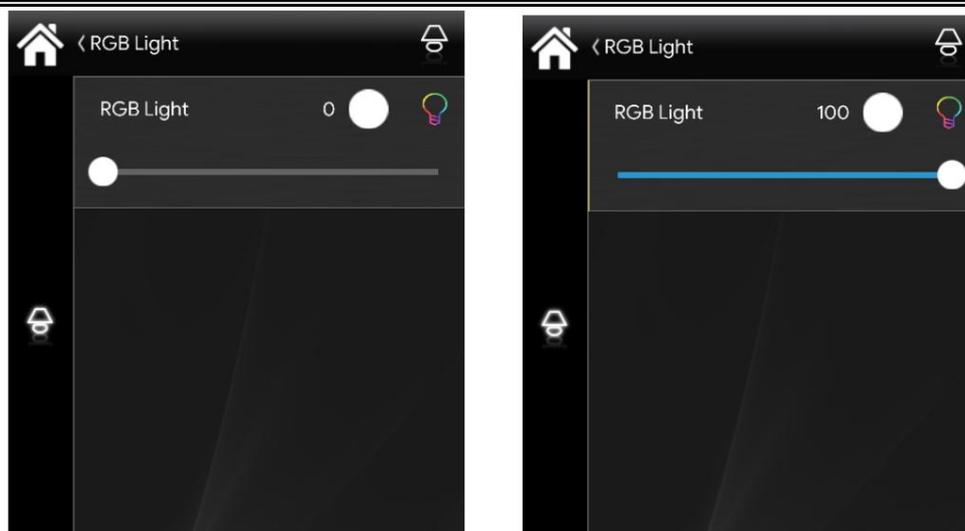


Luminosidade



Cor

2. Modo de visualização clássico



Aqui está o resultado visual do componente no AirHome Remote (Estilo Clássico). A luz RGB é exibida com

o seguinte ícone:

Luz RGB y ícone RGB



Luz apagada = luz vazia



Luz acesa = luz total

Luz RGB y ícone RGB



Cor



Luminosidade

5.3 Energia

5.3.1 Medidor de energia



Este componente é necessário para a configuração do módulo plugin de controle de carga. No entanto, você pode usá-lo para manter sob controle o consumo de energia/redução de energia e energia e definir um alerta quando a energia limiar é ultrapassado.

Nota: Este componente é necessário durante a configuração do módulo de plug-in de controle de carga.

Exemplos:

• Você pode usar este componente para monitorar a produção de energia de seus painéis solares e no mesmo maneira o consumo de energia.

Propriedades:

Enable component

Power:

Active power
None

Reactive power
None

Power factor (Cos φ)
None

Max power
4000

能源:

Positive active energy
None

Negative active energy
None

Positive reactive energy
None

Negative reactive energy
None

Counter offset
0

Alert:

Max threshold

Customizable max threshold
None

Power threshold overtaken
None

图标:

Power
None

能源
None

Potência: (a informação adicionada na interface do usuário para os usuários lerem os dados de energia)

Potência ativa: componente de informação referente à potência ativa do usado

dispositivo;

Potência reativa: componente de informação referente à potência reativa do

dispositivo usado;

Fator de potência (cosφ): componente de informação referente ao fator de potência de

o dispositivo usado;

Potência máxima: este valor é medido em Watt e define a potência máxima

consumo.

Energia: (a informação adicionada na interface do usuário para os usuários lerem os dados de energia)

Energia ativa positiva: componente de informação referente ao ativo positivo

energia do dispositivo usado;

Energia ativa negativa: componente de informação referente ao ativo negativo

energia do dispositivo usado;

Energia reativa positiva: componente de informação referente ao positivo

energia reativa do dispositivo usado;

Energia reativa negativa: componente de informação referente ao positivo

energia reativa do dispositivo usado;

Deslocamento do contador: este campo de texto é normalmente usado como um contador para a energia

consumo ou pode ser usado, no caso de um dispositivo físico quebrado, como um

espaço reservado para que você possa definir os últimos dados coletados válidos;

Alerta: (essas informações de cor/texto podem ser adicionadas à interface do usuário para que os usuários saibam que o nível foi atingido)

Max threshold: limite de potência além do qual o alarme é enviado;

Limite máximo personalizável: componente de valor alterável que permite personalizar o valor do limite; este sintonizador pode

ser adicionado à interface do usuário para permitir que os usuários personalizem o limite de potência máxima.

Limite de energia ultrapassado: componentes de informações de cores / informações de texto que o alertam sobre o nível alcançado. Também pode ser

escolhido como um componente do Switch para acionar um alarme diferente, como o envio de um e-mail;

Gráficos:

Potência: este componente permite criar gráficos de potência usando as informações coletadas e exibidas na interface do usuário;

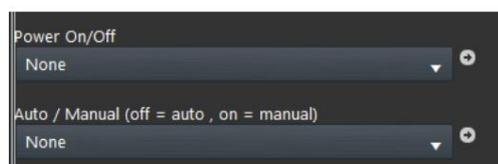
Energia: este componente permite criar gráficos de energia usando as informações coletadas e exibidas na interface do usuário.

5.3.2 Carga



Este componente é necessário para a configuração do módulo plugin de controle de carga. Usa isto componente para definir cada nova carga, configurando os botões liga/desliga e automático/manual.

Propriedades:



Power On / Off: Componente de interruptor que liga ou desliga o carregar;

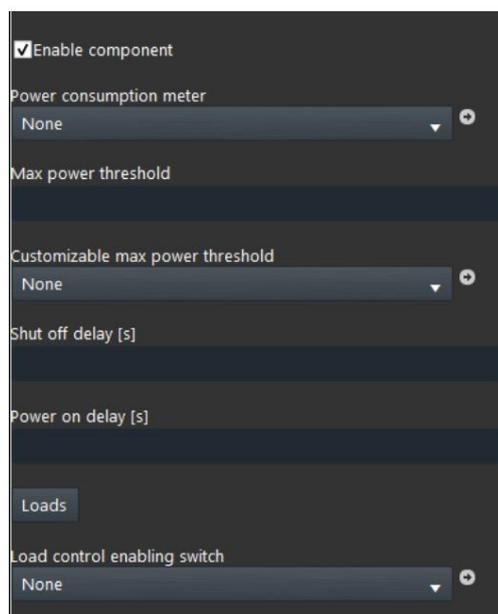
Auto / Manual: Componente de comutação que define se a carga é definido no modo “Auto” ou “Manual”.

A amostra deste componente é feita usando o gateway Graphic UI, consulte o guia “Gateways / Protocolos” para obter mais informações. Essas duas opções podem ser adicionadas à interface do usuário para permitir que os usuários interajam com as configurações da carga.

5.3.3 Controle de Carga



Este componente permite supervisionar o consumo de energia do sistema e programar o desligamento de várias cargas ao atingir um limite definido.



Ativar componente: caixa de seleção que define se a função é habilitado ou desabilitado no sistema;

Medidor de consumo de energia: Componente do medidor de energia responsável pela energia medição de consumo;

Limite de potência máxima: limite [Watt] além do qual a primeira carga é Desligado;

Limite de potência máxima personalizável: componente de valor variável que permite personalizar o valor limite; este valor Mutável pode ser adicionado à interface do usuário para permitir que os usuários personalizem o limite de potência máxima.

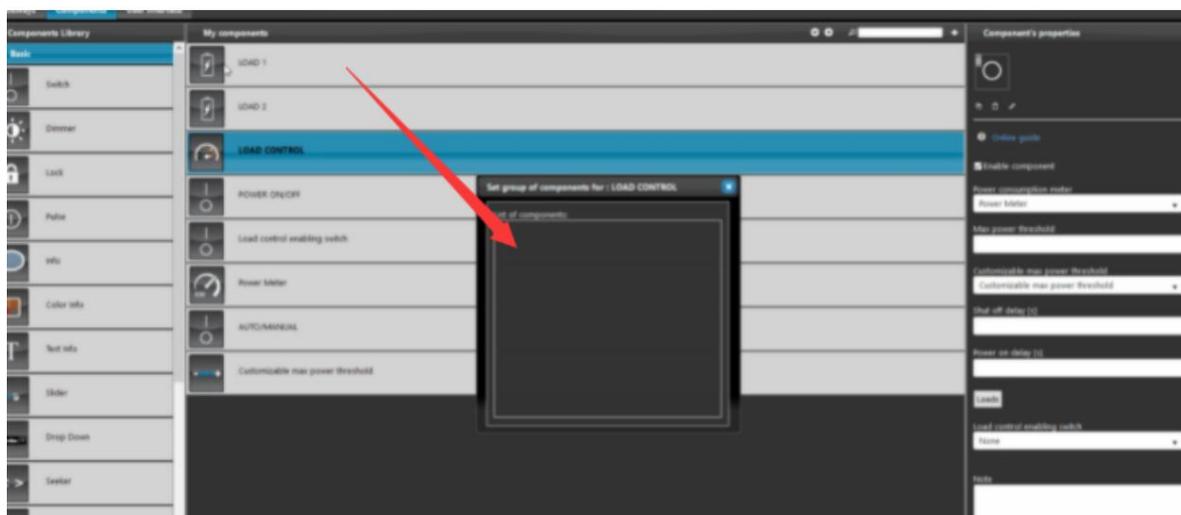
Shut off delay [s]: atraso entre o desligamento de uma carga e outra [segundos];

Power on delay [s]: atraso entre a energização de uma carga e outra [segundos];

Carga: nesta lista você terá que importar os componentes Cargas para desligar quando o limite for ultrapassado;

A amostra deste componente é feita usando o gateway Graphic UI, consulte o guia "Gateways / Protocolos" para obter mais informações.

Clique em "Carregar" na lista de propriedades e uma janela do componente aparecerá, arraste e solte o componente para a janela pop-out.



Prioridade de cargas: a ordem desta lista define a prioridade de desligamento das cargas (prioridade de cima para baixo) e a prioridade de ativação das cargas de baixo para cima.



Limite de potência máxima personalizável: Componente de valor alterável que permite personalizar o valor do limite;

Chave de habilitação do controle de carga: Componente da chave que define se a função está habilitada ou desabilitada;

Clique  para habilitar/desabilitar a função.

Lembrete antes de continuar:

Lembre-se de instalar ou atualizar o plug-in EVE Logic para usar este componente;

Depois de carregar o projeto .eve no servidor, aguarde alguns minutos para realizar os testes funcionais.

5.4 Aquecimento/Resfriamento**5.4.1 Termostato Temporizado**

Este componente permite ao usuário programar a temperatura de um termostato.

Exemplo:

ÿ O usuário pode controlar o termostato e fazer qualquer tipo de configuração de tempo de acordo com sua programação.

Propriedades:

MinÿValor mínimo. Opções: 0-100

MaxÿValor máximo. Opções: 0-100

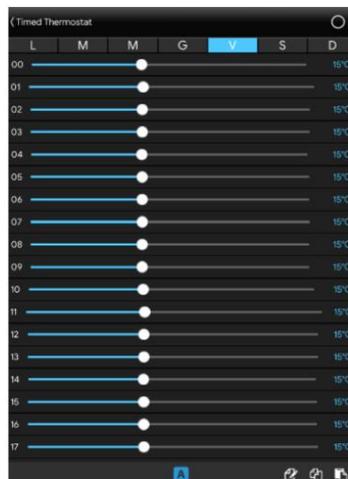
Stepÿ valor do passo da mudança anterior e seguinte;

Ponto de ajusteÿConfigurações do menu suspenso, ative a temperatura do interruptor.

Interruptor **Auto/Manual** ÿConfigurações do menu suspenso. Use um "Interruptor" componente para definir o termostato para modo automático ou modo manual.

Modo de visualização:

1. Modo de visualização do mapa



Esta é apenas uma das possibilidades de resultado visual do componente no AirHome Remote. Os ícones podem ser

personalizados de acordo com suas necessidades. Nesse caso, podemos ver o layout do ícone padrão:



Copiar configuração



Colar configuração



Editar configuração

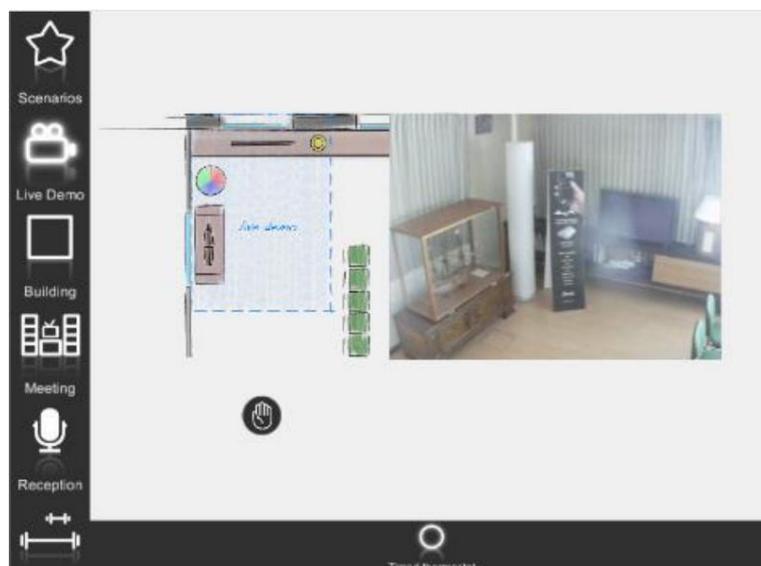


Barra deslizante de 5°C a 30°C (ícone do termostato temporizado).

1). Termostato temporizado em modo manual



Ícone padrão (ícone personalizável)

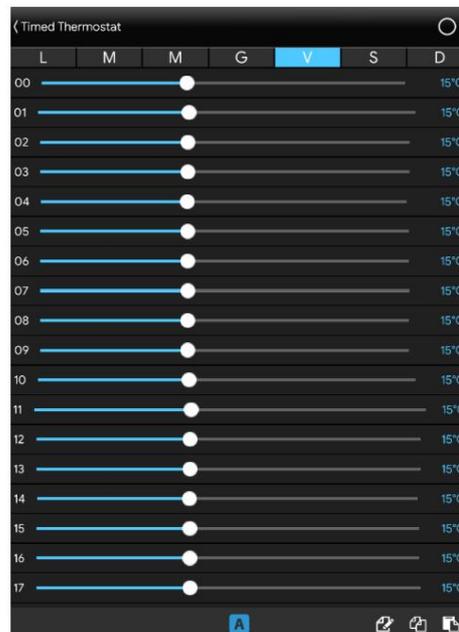
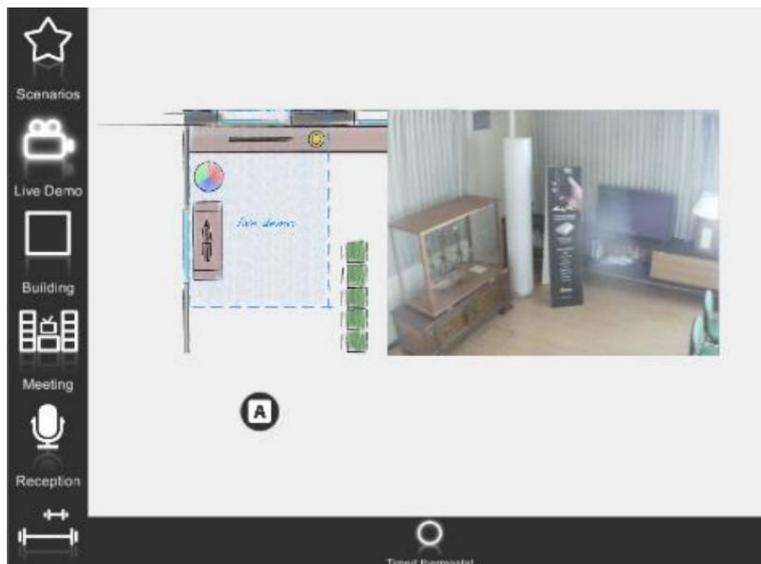


| Timed Thermostat | | | | |
|------------------|---|---|---|------|
| | L | M | M | |
| 00 | | | ● | 15°C |
| 01 | | | ● | 15°C |
| 02 | | | ● | 15°C |
| 03 | | | ● | 15°C |
| 04 | | | ● | 15°C |
| 05 | | | ● | 15°C |
| 06 | | | ● | 15°C |
| 07 | | | ● | 15°C |
| 08 | | | ● | 15°C |
| 09 | | | ● | 15°C |
| 10 | | | ● | 15°C |
| 11 | | | ● | 15°C |
| 12 | | | ● | 15°C |
| 13 | | | ● | 15°C |
| 14 | | | ● | 15°C |
| 15 | | | ● | 15°C |
| 16 | | | ● | 15°C |
| 17 | | | ● | 15°C |
| 18 | | | ● | 15°C |
| 19 | | | ● | 15°C |

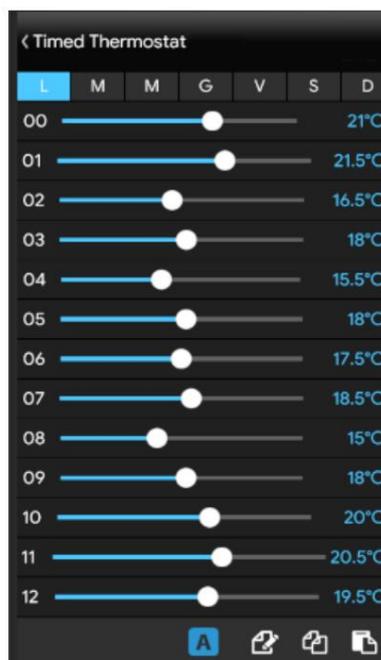
2). Termostato temporizado em modo automático



Ícone padrão (ícone personalizável)



2. Modo de visualização clássico



Aqui está o resultado visual do componente no Controle Remoto Airhome (Estilo Clássico). O termostato temporizado é exibido com os seguintes ícones:

Termostato temporizado ÿ Ícone do termostato temporizado



Seleção do dia (Seg, Ter, Qua, Qui, Sex, Sab, Dom);



Barra deslizante de 5°C a 30°C (ícone do termostato temporizado).

A temperatura é ajustada através de uma barra deslizante que se ilumina ao longo do caminho;



Modo manual;



modo carro;

GUIA PRÁTICO PARA A CONFIGURAÇÃO DO TERMOSTATO TEMPORIZADO

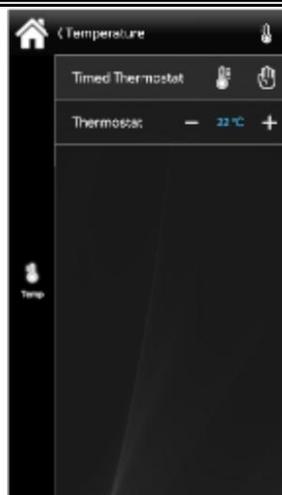
O principal benefício obtido com o uso de um ou mais termostatos temporizados em sua casa é a capacidade de ajustar a temperatura de acordo com horários por nós definidos, com o objetivo de utilizar o aquecimento apenas em horários de real e efetivo precisar. **Com o App Airhome Remote Pro** será possível habilitar o aquecimento automaticamente a partir do momento bandas escolhidas por nós ou simplesmente controlá-las manualmente.

O uso de vários termostatos temporizados em uma casa permite manter a área de dormir mais fresca, por exemplo, durante o dia e aquecê-lo somente a partir da noite. A discriminação entre zonas e horários diferentes slots garante **uma economia significativa de energia**.

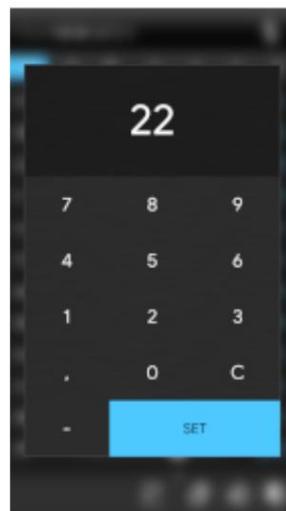
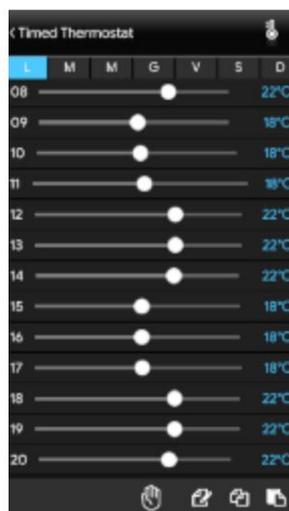
Como configurar um termostato temporizado:

1. O **termostato temporizado** possui dois ícones, pressionando o **termômetro**  ícone entrará na programação modo que veremos nas próximas etapas e o ícone de uma **mão** , o que significa que o termostato temporizado está definido para o modo manual e, portanto, não levará em conta a programação que fizemos. Se você apertar a mão ícone, isso mudará para  que, em vez disso, ativará a programação semanal que fizemos.

2. O termostato controla a temperatura usando os comandos – e +.



Para entrar no modo de programação do nosso **termostato temporizado**, pressione uma vez o ícone do termostato temporizado. A tela que aparece contém os **7 dias** da semana e as **24 horas** do dia. Com os cursores horizontais será possível **aumentar** ou **diminuir** a temperatura de um tempo específico, mantendo a bola do nosso cursor pressionada você pode definir o valor usando o teclado virtual. Por exemplo, nesta imagem, definimos um horário de trabalho típico aumentando a temperatura apenas quando a pessoa está em casa.



Os ícones no canto inferior direito representam respectivamente:



Copiar/Colar valores do dia.



Copiar valores do termostato cronometrado



Cole os valores em outro termostato cronometrado.

Para copiar os valores de um dia, pressionamos o ícone de cópia  do dia que queremos usar como referência e **selecione**

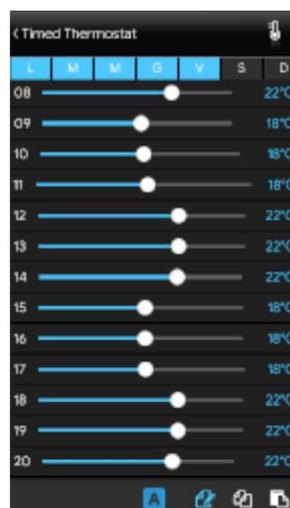
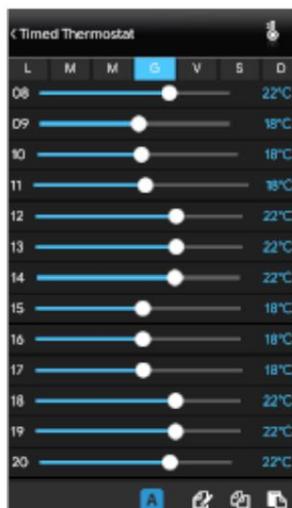
os dias relevantes da semana pressionando o botão do dia, por exemplo, **quinta-feira**



no qual copiar este valor.



Uma vez pressionado novamente  , os dias serão copiados como o dia de referência inicialmente selecionado por nós.



No caso de vários termostatos temporizados programáveis, será possível copiar os valores do temporizado

termostato 1 e colá-los nos termostatos temporizados 2,3,4 etc.



ícone  no termostato temporizado com os valores originais, vá até o termostato temporizado desejado e cole os valores

pressionando o ícone



5.4.2 Clima



Clima é o widget que permite reunir todas as funções do seu termostato e controlá-las todas em um só

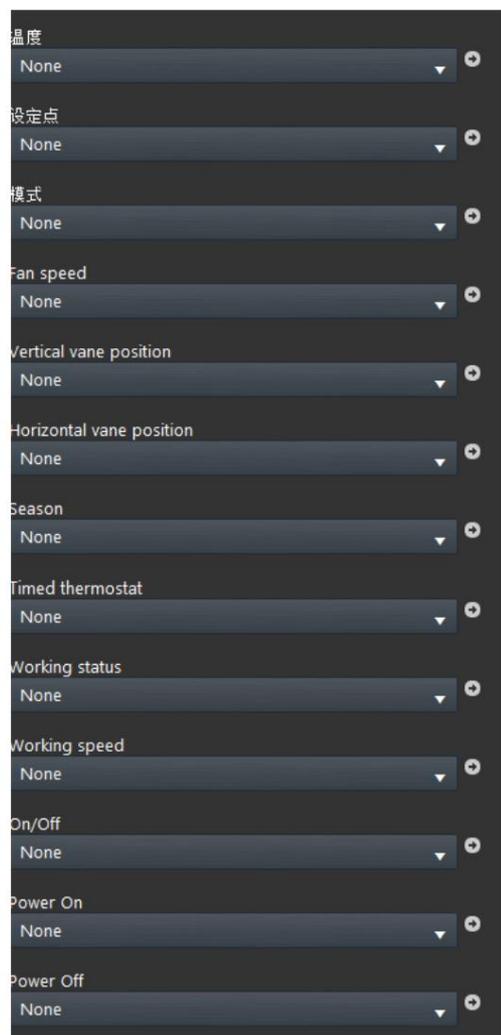
lugar. Temperatura, liga/desliga do termostato, modos do termostato, velocidade do ventilador e estação do ano são gerenciados no mesmo interface de usuário.

Exemplo:

ÿ O usuário pode controlar seus termostatos em sua casa. Permite que você controle seus dispositivos de aquecimento de qualquer lugar.

A amostra deste componente é feita usando o gateway Graphic UI.

Propriedades:



Temperatura: Informação que mostra a temperatura atual;

Setpoint: Setpoint que permite aumentar e diminuir a temperatura;

Modo: Menu suspenso que permite escolher a temperatura do termostato

modo de acordo com as configurações do dispositivo;

Velocidade do ventilador: Drop Down que permite escolher a velocidade do ventilador

de acordo com as configurações do dispositivo;

Posição vertical da palheta: Drop Down que permite escolher a direção

das palhetas verticais (se o dispositivo o suportar);

Posição horizontal da palheta: Drop Down que permite escolher a

direção das palhetas horizontais (se o dispositivo suportar);

Temporada: Drop Down que permite escolher a temporada de acordo com o

configurações do dispositivo;

Termostato temporizado: Termostato temporizado que permite definir

e modo manual;

Status de trabalho: menu suspenso que permite definir o status de trabalho do

dispositivo.

Velocidade de trabalho: Menu suspenso que permite definir a velocidade de trabalho do dispositivo.

On/Off: Menu suspenso que permite escolher ligar/desligar o dispositivo (para controle remoto com power on e

botões de desligar);

Power On: Cenário para ligar o dispositivo (cenário KNX ou cenário Ghost contendo um switch);

Power Off: Cenário para desligar o dispositivo (cenário KNX ou cenário Ghost contendo um switch);

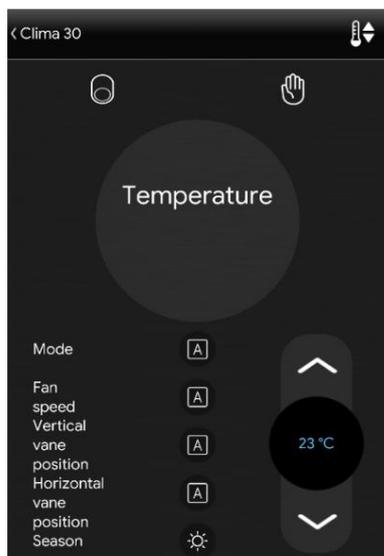
Observação: campo de texto disponível para informações adicionais sobre o componente do lado do administrador.

Modo de visualização clássico

Esta é apenas uma das possibilidades de resultado visual do componente no AirHome Remote. Os ícones podem ser

personalizado dependendo de suas necessidades de símbolo para cor e dimensão. Neste caso, podemos ver o padrão

layout do ícone:



ÿ Exibição de temperatura.



ÿ Cenas do dispositivo Ligar/Desligar.



ÿ Ferramenta termostato para definir a temperatura.

Toque na seta acima para aumentar a temperatura, toque na seta abaixo para abaixá-la. Pressione longamente o numérico texto para inserir a faixa de temperatura manualmente.



ÿ Cenas do dispositivo Ligar/Desligar.

Toque no ícone para transformar as configurações do termostato cronometrado de automático para manual e vice-versa.

Pressione longamente o ícone A/M (termostato cronometrado) para abrir as configurações e programar a temperatura.

5.5 Projeto de interface

5.5.1 Gráfico de Barras



É usado para representar valores usando histogramas ou velocímetro com layout de barras coloridas. Há

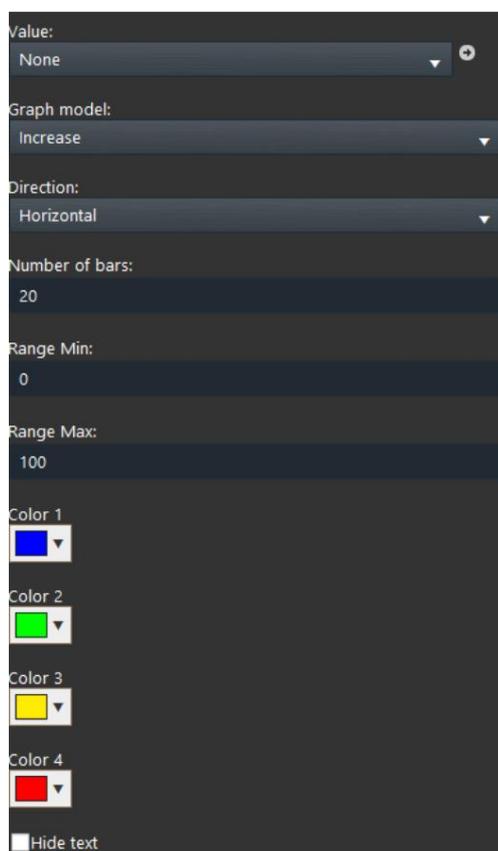
diversas opções de layout que definem como o valor deve ser visualizado.

Exemplo:

• Você pode usar este componente para rastrear a energia atual que sua usina solar está produzindo em tempo real.

A amostra deste componente é feita usando o gateway Graphic UI.

Propriedades:



Value (drop down): selecione a informação que deseja representar no gráfico;

Parâmetros:

Modelo de gráfico (menu suspenso): escolha o modelo de gráfico entre quadrado, círculo, aumento ou diminuição;

Direção (menu suspenso): escolha a direção dos valores quando aumentando no gráfico;

Número de barras (number): define quantas barras no gráfico;

Faixa min (valor): valor mínimo do gráfico;

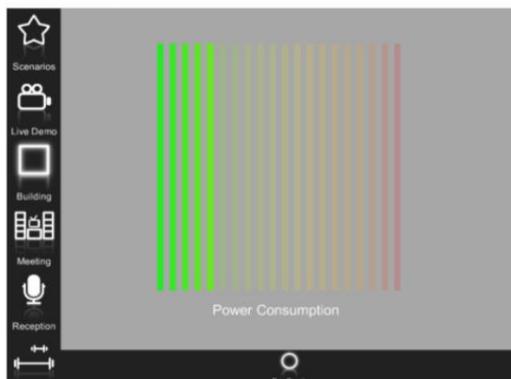
Range max (valor): o valor máximo do gráfico;

Cor (lista suspensa): escolha todas as cores das barras do gráfico (esquerda clique na caixa). Você pode escolher várias cores para criar um gráfico personalizado de acordo com suas necessidades;

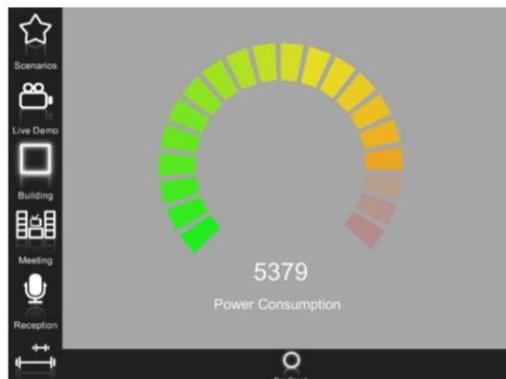
Ocultar texto: Marque as configurações da caixa, após a verificação, oculte as informações do texto na interface do usuário

Modo de visualização do mapa

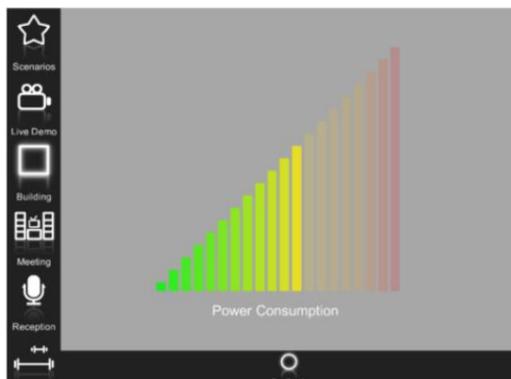
Modelo gráfico: quadrado



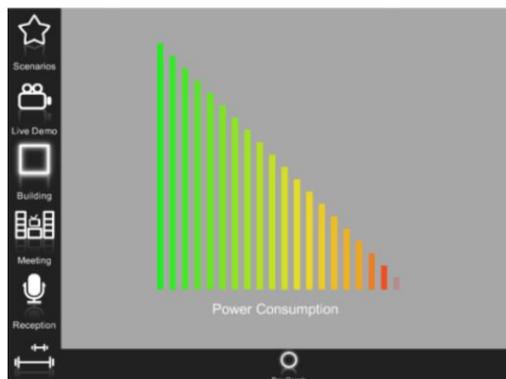
Modelo de gráfico: círculo



Modelo de gráfico: aumento



Modelo de gráfico: diminuir



Acima estão os resultados visuais do componente no Airhome Remote (Map Style). É possível editar

as dimensões do seu Gráfico de Barras de acordo com as suas necessidades. Além disso, você pode adicionar quantos gráficos de barras precisar na mesma guia da interface do usuário.

5.5.2 Ir para



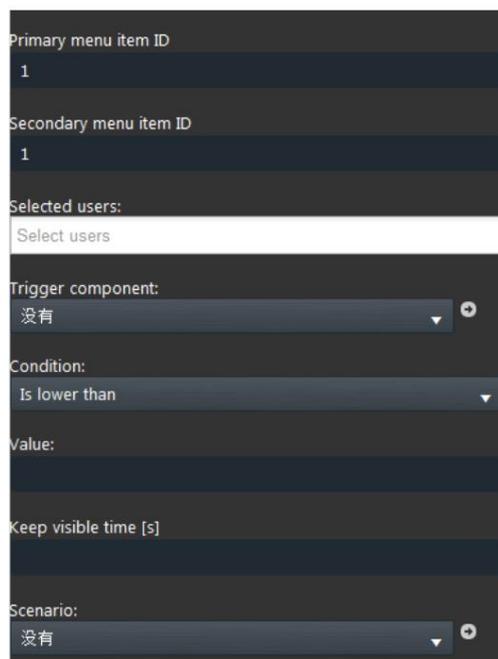
Este componente foi desenvolvido para agilizar a navegação ao utilizar o aplicativo EVE Remote Map. Na verdade, ele permite que você pule de uma guia para outra com um simples clique no ícone Ir para localizado onde você deseja dentro da interface do mapa.

Exemplo:

• Você pode usar este componente para vincular a outra página dentro do projeto para acelerar o processo dentro o próprio projeto.

A amostra deste componente é feita usando o gateway Graphic UI.

Propriedades:



ID do item de menu primário: insira a coordenada desejada do primário cardápio;

ID do item de menu secundário: insira a coordenada desejada do menu secundário;

Usuários selecionados: selecione os usuários que terão acesso a este componente;

Componente de gatilho: (menu suspenso) recomendamos usar um "Interruptor" ou componentes "Dropdown" para acionar o evento e alterar o estado relativo (0/1);

Condição: (menu suspenso) permite escolher a condição para habilitar o

gatilho, por exemplo: Se o valor (caixa de texto abaixo) for menor que 0 "GO TO";

Valor: o valor que o usuário pode definir para disparar um evento;

Manter tempo visível [s]: quantos segundos a janela permanecerá visível;

Cenário: lista suspensa que permite selecionar a cena para a qual pular, use o componente de cena

Modo de visualização do mapa



e



—> Vá para o ícone. Toque nele para pular para a guia definida.

5.5.3 Imagem



Ele permite que você insira uma imagem em sua interface de usuário do EVE Remote.

Exemplo:

• Você pode usar este componente para adicionar plantas de sua construção para dar mais conhecimento sobre sua espaços dentro de sua casa.

A amostra deste componente é feita usando o gateway Graphic UI.



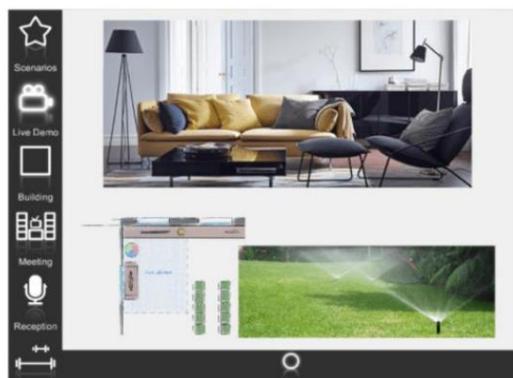
Propriedades:



Selecionar imagem – selecione a imagem do arquivo do seu pc;

Visualizações: uma visualização da imagem do arquivo.

Modo de visualização do mapa:



Aqui está o resultado visual do componente no Airhome Remote (Map Style). Com a visualização "apenas imagem"

configuração do modo você vê imediatamente a imagem. É possível editar as dimensões e posições do seu

componentes "Imagem" dependendo de suas necessidades. Além disso, você pode adicionar quantas imagens precisar no mesmo

guia de interface do usuário brincando com camadas. Da mesma forma, você também pode adicionar outros componentes à interface e trazer/enviar para frente/trás.

5.5.4 Entrada de texto



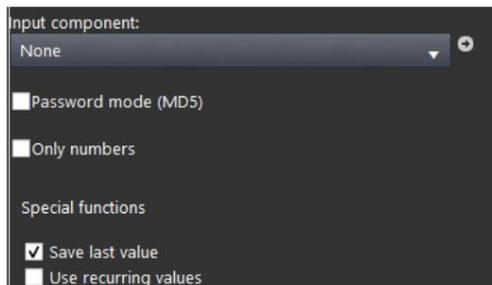
Ele permite inserir texto em um componente de informações e inserir texto para operações específicas.

Exemplo:

ÿ O usuário pode usar este componente para adicionar uma senha para desbloquear uma chave que controla uma carga.

A amostra deste componente é feita usando o gateway Graphic UI.

Propriedades:



Componente de entrada : (menu suspenso) selecione o componente Info para quem inserir um texto;

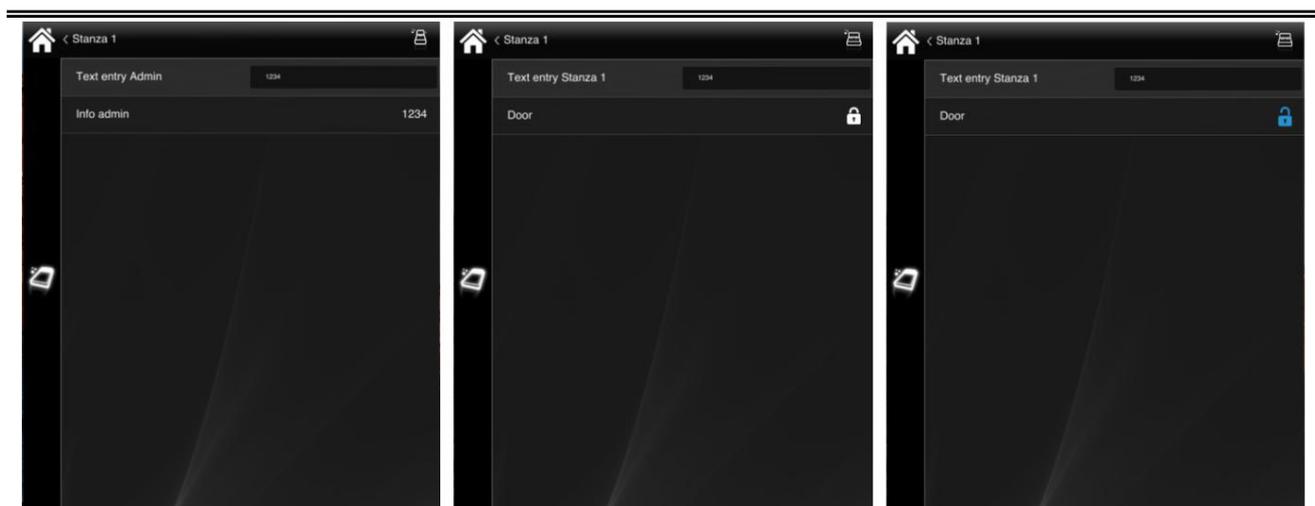
Modo de senha (MD5):(caixa de seleção) A caixa de seleção pode ser usada para fazer o texto digitado em um campo de senha usando o MD5 função hash criptográfica;

Apenas números: (caixa de seleção) A caixa de seleção pode ser usada para definir apenas números podem ser inseridosÿ

Modo de visualização

1. Modo de visualização clássico

Este modo é demonstrado com exemplos, como a configuração da senha da sala:



1) O gerente do bed & breakfast com O usuário admin define a senha do quarto no campo de entrada de texto que irá

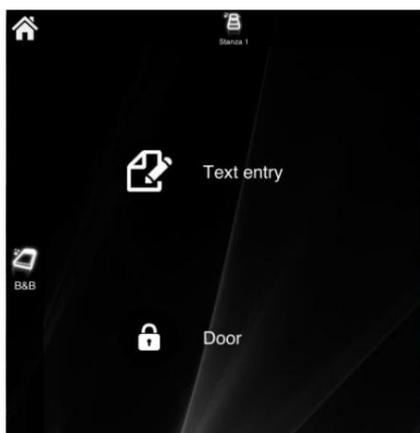
vem cadastrado no componente Info.

1) O cliente da pousada com o usuário cliente para abrir a porta deve inserir a senha correta no

Campo de entrada de texto que virá registrado em outro componente Info.

2) Se a senha estiver correta, a porta será aberta.

2. Modo de visualização do mapa



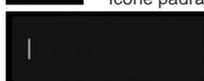
Aqui está o resultado visual do componente no Airhome Remote (Map Style). Os ícones podem ser personalizados

dependendo de suas necessidades do símbolo à cor e dimensão. Neste caso, podemos ver o ícone padrão

disposição:



Ícone padrão (ícone personalizável)



Campo vazio (ícone de entrada de texto)

5.5.5 Exibição de lista



Permite ver os componentes selecionados que possuem um determinado valor.

Exemplo:

O usuário pode fazer listas personalizadas de componentes para usar sem sair do controle remoto componente para acender uma luz

A amostra deste componente é feita usando o gateway Graphic UI.

Propriedades:



Filtrar valor: Permite filtrar os componentes selecionados para um valor.

Por exemplo, se você quiser ver na lista todos os switches selecionados que estão ON, no campo de texto insira 1.

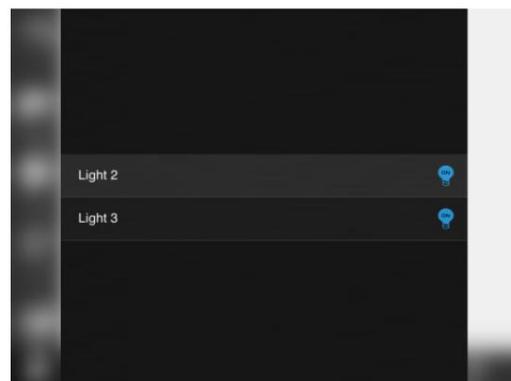
Componentes: Permite escolher os componentes a serem adicionados ao lista. A seleção é realizada arrastando os componentes de "Meus

componentes" para a caixa de listagem.

Tags Selecionando Tags

Modo de visualização:

1. Modo de visualização do mapa



Aqui está o resultado visual do componente no Airhome Remote Plus (Map Style). Pressione o ícone de exibição de lista para ver a lista de componentes que foi selecionada e que tem o valor definido no campo "Valor do filtro".

Nesta lista, você pode alterar o valor dos componentes pressionando os ícones.

Os ícones podem ser personalizados de acordo com suas necessidades, desde o símbolo até a cor e dimensão.

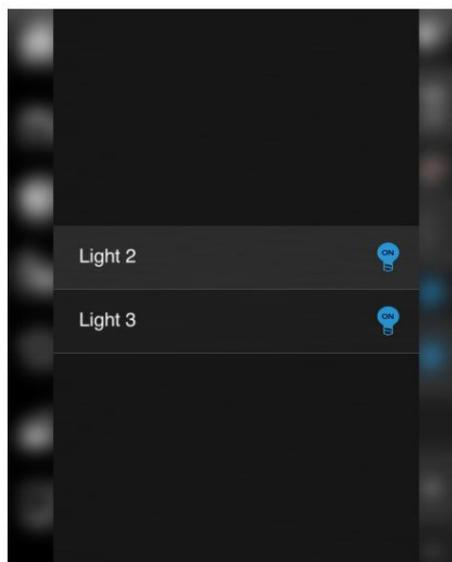
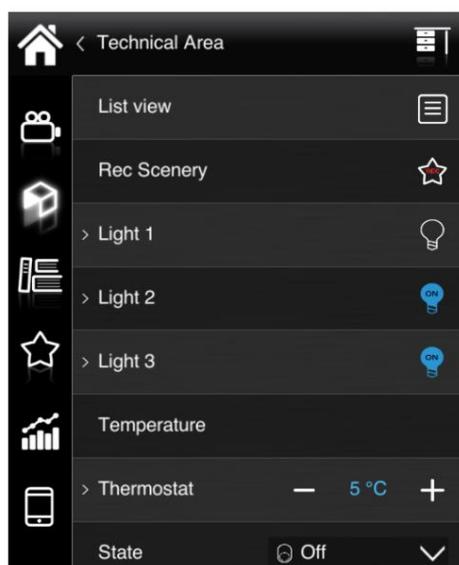
Nesse caso, podemos ver o layout do ícone padrão:

Exibição de lista y Ícone de exibição de lista



Ícone padrão (ícone personalizável)

2. Modo de visualização clássico



Aqui está o resultado visual do componente no Airhome Remote Plus (Estilo Clássico). A funcionalidade é a mesma descrito na seção Estilo do Mapa. A exibição de lista é exibida com os seguintes ícones:

Exibição de lista y Máscara de exibição de lista



Máscara padrão (máscara de exibição de lista)

5.5.6 Modelo de mapa



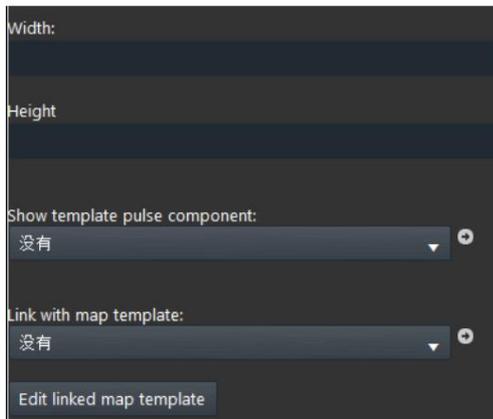
Este componente permite que você crie um modelo de mapa personalizado dentro da interface de usuário Classic, que significa que você pode criar vários mapas com componentes interativos dentro dele. Cada modelo de mapa pode ser personalizado singularmente.

Exemplo:

y O usuário deseja construir uma interface personalizada onde verificar cada cômodo consultando um mapa em vez de um menu.

y O proprietário de um B&B pode usar este componente para verificar o status de cada um dos cômodos do edifício.

A amostra deste componente é feita usando o gateway Graphic UI.

Propriedades:

Largura: Este campo de texto permite definir uma largura específica para o mapa componente de modelo dentro da interface do usuário;

Altura: Este campo de texto permite que você defina uma Altura específica para o mapa componente de modelo dentro da interface do usuário;

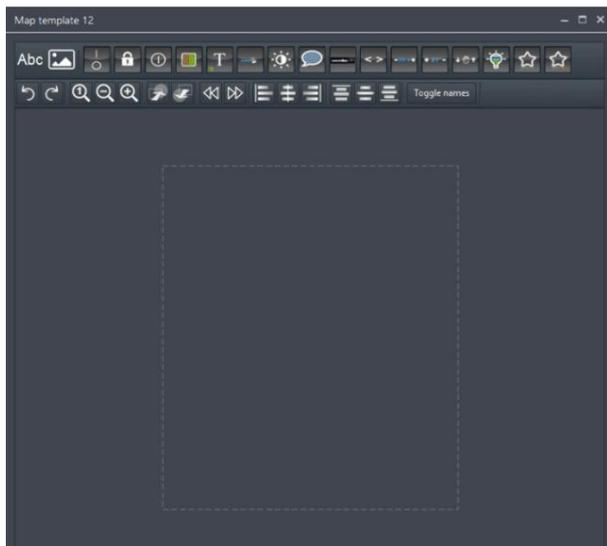
Mostrar componente de pulso do modelo: Este menu suspenso permite que você vincular um componente Pulse para abrir o modelo de mapa dentro do Interface de usuário;

Link com modelo de mapa: Este menu suspenso permite vincular outro modelo de mapa;

Editar modelo: Ao clicar neste botão, uma janela de diálogo aparecerá, esta janela permite que você construa o modelo atual modelo de mapa com os componentes definidos no projeto.

Editor de modelo:

Ao clicar no botão “**Editar template**” dentro das Propriedades do componente você terá acesso ao mapa tabela de edição de modelo, aqui você poderá criar seu modelo de mapa personalizado com os componentes que configurou dentro do projeto com seus próprios gateways.

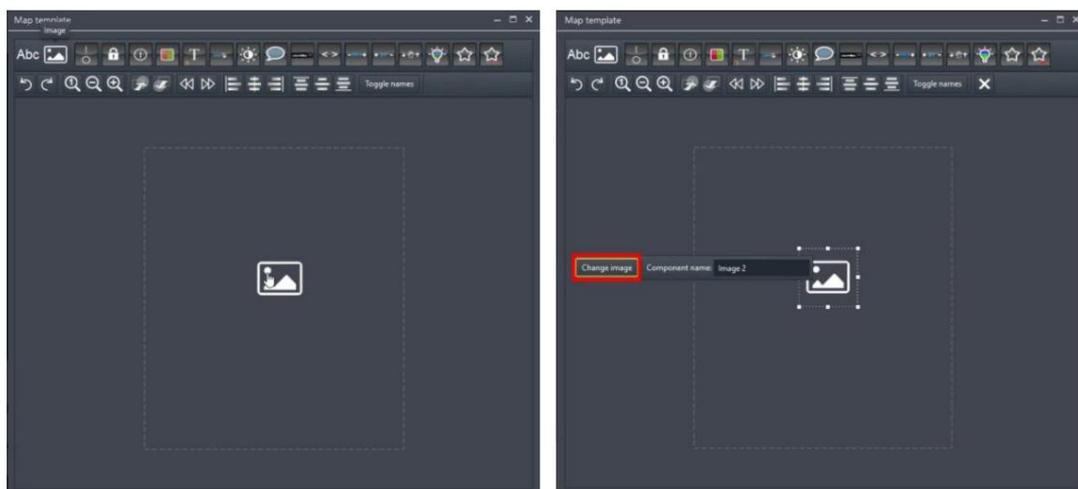
**1. Como adicionar uma imagem de fundo dentro da guia Editar modelo?****Passo 1:**

Para adicionar uma imagem de plano de fundo dentro do modelo de mapa, você precisará entrar na guia de modelo de edição e adicione um componente de imagem.

Passo 2:

Agora, para selecionar a imagem desejada, clique duas vezes no componente de imagem e clique em alterar imagem e selecione uma imagem.

Nota: A imagem pode ser redimensionada a seu critério, você pode adicionar mais de um componente de imagem.

**2. Como vincular os componentes do projeto dentro do editor de componentes do modelo de mapa?**

O componente de modelo de mapa oferece a possibilidade de criar novos componentes que serão vinculados aos existentes componentes dentro da seção "Meus componentes".

Para vincular os componentes dentro do componente de modelo de mapa, você precisará:

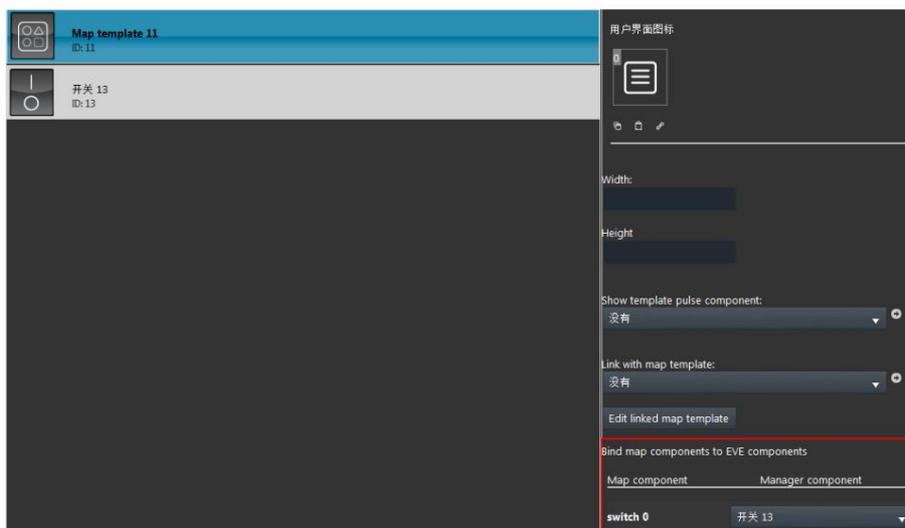
Passo 1.1: Adicione o componente específico arrastando-o do menu do componente dentro da tabela de edição do Mapa

Propriedades do componente de modelo;

Passo 2.1: Para vincular o componente adicionado dentro da tabela Edit template, entre no editor Map template, abaixo do

botão editar modelo uma nova seção aparecerá, esta seção permite que você vincule o switch dentro do "**Meu**

componentes" que adicionamos anteriormente.



 Editar as ferramentas da interface da tabela

|  | |
|---|--|
| Desfazer refazer  | Estas duas ferramentas permitem que você desfça ou refaça a ação dentro do Edit Guia Modelo. |
| Redefinir zoom, dentro, fora  | Estas três ferramentas permitem que você faça ações de zoom dentro da edição Guia Modelo. |
| Para frente, para trás  | Essas duas ferramentas permitem que você se mova para trás ou para a frente do imagem de fundo um objeto específico |
| Forma anterior e seguinte  | Estas duas ferramentas permitem que você selecione a parte que precisa ser editada |
| Alinhar à Esquerda, Centro ou Direita  | Essas três ferramentas permitem alinhar os componentes selecionados ao lado do componente mais próximo da posição de alinhamento escolhida |
| Alinhar Superior, Meio ou Inferior  | Essas três ferramentas permitem alinhar os componentes selecionados ao lado do componente mais próximo da posição de alinhamento escolhida |

5.5.7 Editor de Tempo



Permite entrar no timer semanal do componente selecionado sem ter que ativar o timer

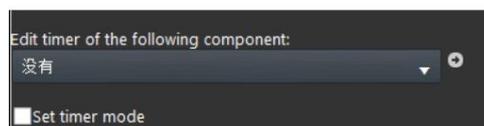
modo de configuração.

Exemplo:

• Você pode usar este componente como um atalho para entrar no modo timer rapidamente. Se você tiver que fazer um jejum alteração no cronograma de um componente específico, o editor Timer permitirá que você agilize o procedimento.

A amostra deste componente é feita usando o gateway Graphic UI.

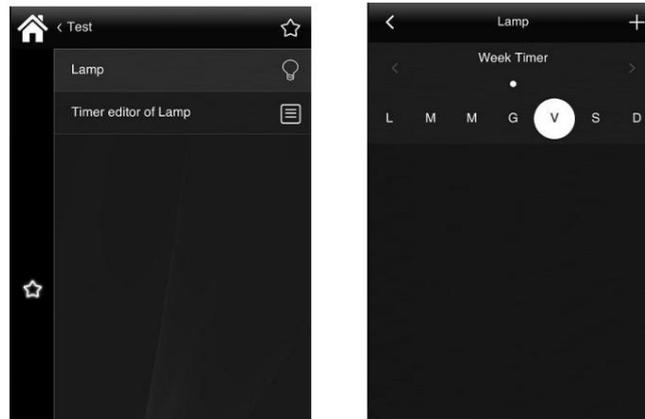
Propriedades:



Editar cronômetro do seguinte componente: selecione o componente para qual você deseja alterar o timer da semana.

Definir modo do temporizador•Defina o modo do temporizador.

Modo de visualização clássico



Aqui está o resultado visual do componente no Airhome Remote (Estilo Clássico). Ao clicar no ícone você acessará diretamente a edição do cronômetro semanal do componente associado no Airhome Manager.

Editor de Temporizador y **Ícone do Editor de Temporizador**



Ícone do Editor de Temporizador

5.5.8 Widget personalizado

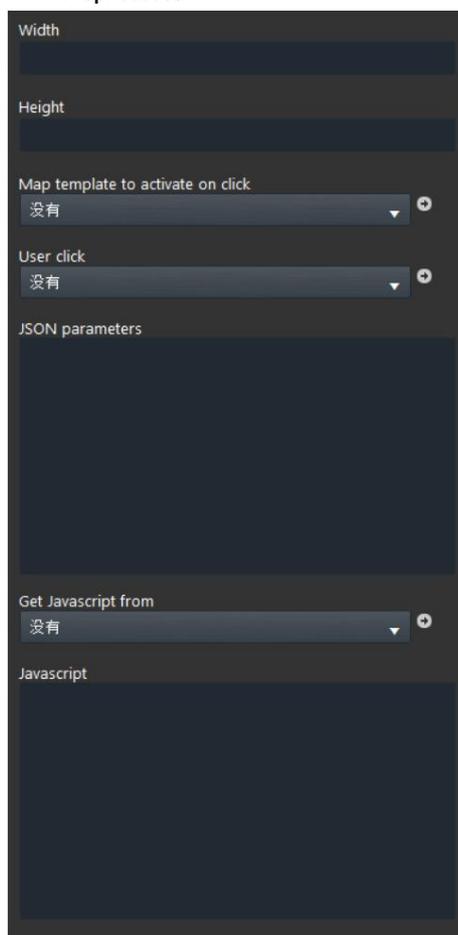


Isso suporta a criação de todos os widgets personalizados, adaptados para exibir as informações desejadas, como temperatura, estado, movimento, etc.

Exemplo:

- y Crie um mapa de ambiente responsivo onde você possa verificar o status dos componentes de todos os cômodos da casa
- y Um gerente de B&B pode usar este widget para criar um sistema no qual todos os parâmetros dos componentes uma sala específica pode ser alterada e verificada, por exemplo: a temperatura ou o estado da sala, se a sala estiver vazio ou ocupado.

A amostra deste componente é feita usando o gateway Graphic UI.

Propriedades:


Largura: Este campo de texto permite definir a largura da imagem SVG

na interface do usuário.

Altura: Este campo de texto permite que você defina Defina a altura do SVG

imagem na interface do usuário.

Modelo de mapa para ativar ao clicar: (suspensão) suporta links

componentes do módulo de mapa existentes, que podem ser abertos quando você clica

este componente na interface do usuário.

Clique do usuário: adicione componentes à imagem SVG para abrir o mapa. Quando

você clica na imagem SVG, os componentes associados abrirão um mapa

componente do módulo.

Parâmetros JSON: Suporte para gravação de json personalizado. Por exemplo, construa um

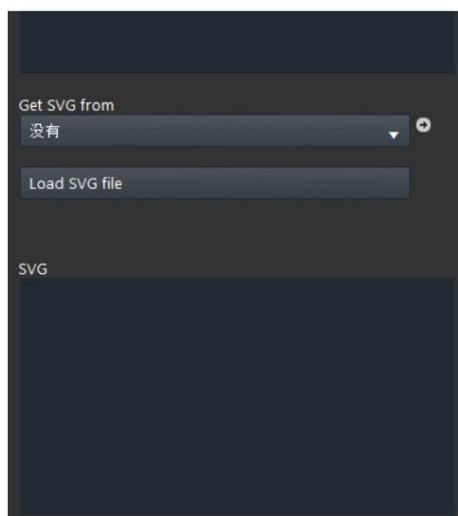
campo personalizado em um arquivo SVG. Quando o SVG é aplicado ao usuário

interface, o campo será atualizado automaticamente;

Obtenha o Javascript de: (menu suspensão) selecione a fonte do javascript. Para

por exemplo, se você precisar criar mais objetos com os mesmos parâmetros javascript.

Javascript: Aqui você pode importar o javascript que afetará o arquivo SVG clicando na interface do usuário.



Obtenha SVG de: (suspensão) Suporte para vincular arquivos SVG existentes de

componentes personalizados existentes no AirHome Manager.

Carregar arquivo SVG: Importe um arquivo no formato .svg.

SVG: Suporta entrada de código de arquivo SVG, que pode ser obtido por

abrindo o arquivo SVG em qualquer ferramenta de visualização de código (como Microsoft

Visual Studio ou notepad++).

Defina os parâmetros em ordem, a operação para exibir corretamente o valor no arquivo SVG é a seguinte:

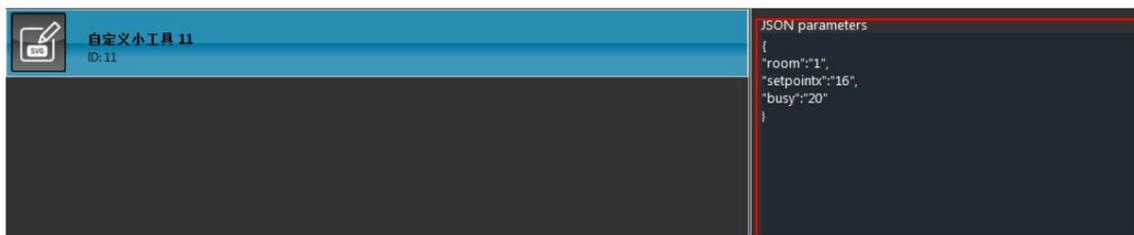
1. Extraia o arquivo .svg e abra-o em um editor (Visual Studio, notepad++, sublime), depois copie o arquivo gerado

código e cole-o na caixa de texto SVG no componente personalizado no AirHome Manager.

Use o mesmo JavaScript, mas use configurações json diferentes para personalizar a operação do componente SVG:

1. Crie parâmetros específicos em [parâmetros JSON]. Após esta operação, ela pode ser aplicada ao widget personalizado

componentes na interface do usuário. Conforme mostrado no exemplo abaixo, ele pode ser definido como um componente.



2. A variável do dispositivo é baseada na variável do dispositivo do parâmetro JSON. Essas variáveis obterão seus valores com base em os widgets personalizados exibidos na interface do usuário.

Por exemplo: configuração da variável: var nome da variável = getEMParam("Nome do parâmetro JSON");

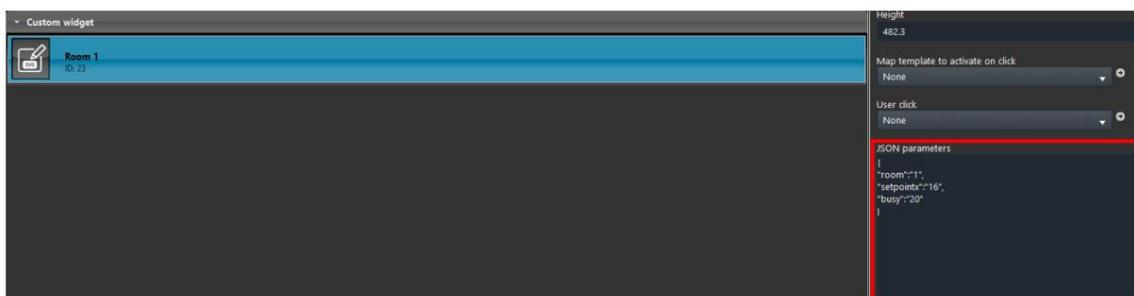
```

1  var Svg = importNamespace('Svg');
2  var Color = importNamespace('System.Drawing.Color');
3  var room=getEMParam("room");
4  var temp=14;
5  var setpoint=getEMParam("setpointx");
6  var fan_opacity=1;
7  var cool_opacity=0;
8  var heat_opacity=0;
9  var dehumidification_opacity=0;
10 var mode=17;
11 var background="f37421";
12 var busy=getEMParam("busy");
13

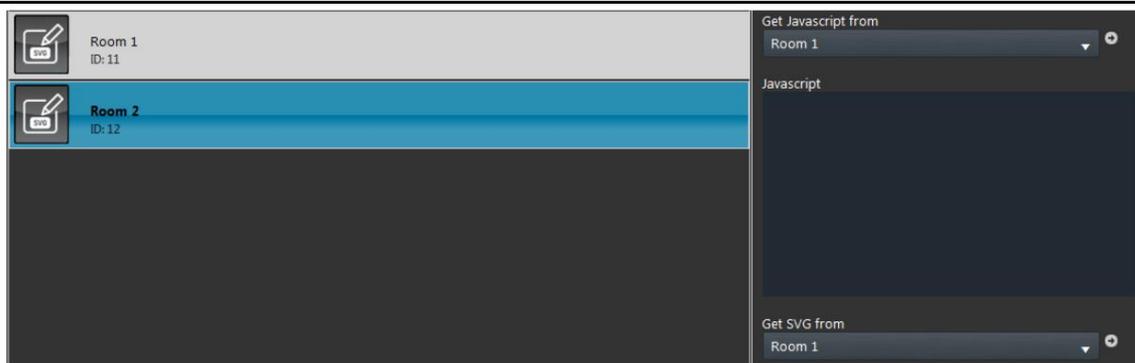
```

3. Após criar uma variável no código javascript, você precisa especificar esta variável no projeto AirHome.

Defina o número da sala na caixa de texto JSON, que é usada para exibir o valor atual da configuração de temperatura da sala, e o estado do quarto.



4. Se houver vários componentes personalizados, outros componentes personalizados podem ser vinculados a componentes que tenham criou códigos de arquivo javascript e svg. Por exemplo, o componente Room 2 escolhe vincular-se ao Room 1 componente.



5.6 Operação lógica

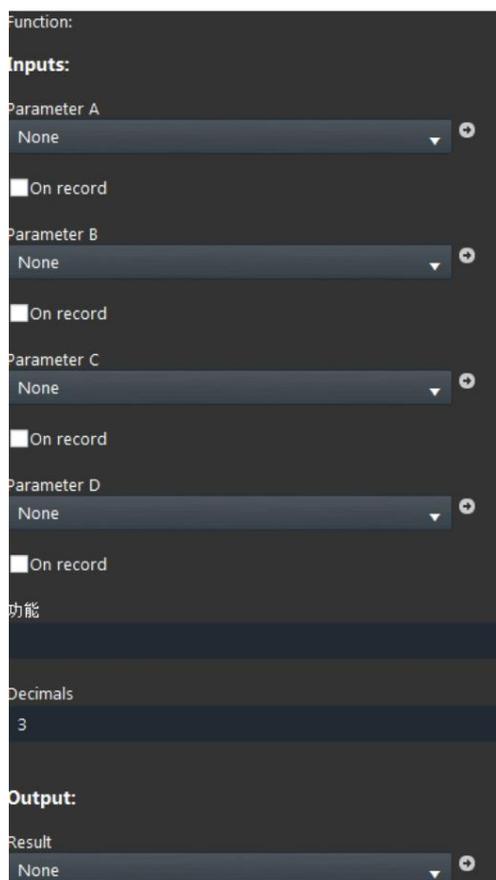
5.6.1 Calculadora



Este componente executa seus cálculos em valores de outros parâmetros e, em seguida, exibe o resultado diretamente na interface do usuário ou o utiliza em outros componentes, como o componente If Then. Você pode usar até 4 componentes como variáveis de função calculadas. As funções deste componente também estão disponíveis no Excel.

Exemplo:

Este componente pode ser aplicado a várias saídas, você pode obter essas saídas por meio de componentes de informação que registram o valor de saída e os processam dentro do componente Calculadora.



Propriedades:

Parâmetro A: Insira um componente para executar uma matemática operação (interruptor, pulso, informações, controle deslizante, valor alterável).

Parâmetro B: Insira um componente para executar uma matemática operação (interruptor, pulso, informações, controle deslizante, valor alterável).

Parâmetro C: Insira um componente para executar uma matemática operação (interruptor, pulso, informações, controle deslizante, valor alterável).

Parâmetro D: Insira um componente para executar uma matemática operação (interruptor, pulso, informações, controle deslizante, valor alterável).

No registro: (caixa de seleção) o valor é ativado no momento em que o parâmetro é registrado.

Função: Digite a operação matemática que deseja fazer. Exemplo:

Se nos parâmetros A e B inseri dois Slider e quero

se a soma, no campo coloco "a+b".

Decimais: Defina o número de casas decimais.

Resultado: Insira um componente para executar uma operação matemática (Switch, Pulse, Info, Slider, Valor alterável).

5.6.2 Contador



Este componente permite contar quantas vezes um componente Switch é ativado e também quantas vezes

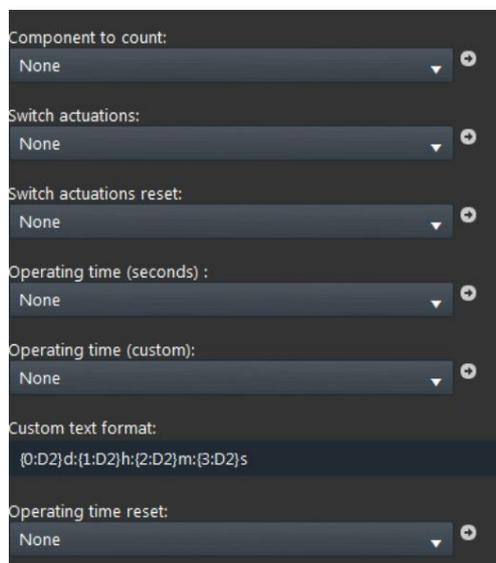
muito tempo é deixado ativado. O contador é utilizado para realizar avaliações de reposições preventivas ou de consumo.

Exemplo:

• o usuário deseja saber quantas vezes um determinado componente foi ativado;

• o usuário deseja saber há quanto tempo um componente está ligado, como uma luz ou um motor.

Propriedades:



Component to count:
None

Switch actuations:
None

Switch actuations reset:
None

Operating time (seconds) :
None

Operating time (custom):
None

Custom text format:
{0:D2}d;{1:D2}h;{2:D2}m;{3:D2}s

Operating time reset:
None

Componente a contar: o componente (Switch) que deseja levar em conta.

Atuações do switch: o componente (Info) que você deseja mostrar resultado do contador.

Redefinição das atuações do interruptor: o componente (Pulso) que você deseja para uma reinicialização comando.

Tempo de operação (segundos): o componente (Info) que você deseja mostrar o resultado do contador/temporizador em segundos.

Tempo de operação (personalizado): o componente (Info) que você deseja mostrar o resultado do temporizador.

Formato de texto personalizado: o formato de texto editável para as informações do contador/temporizador (dias, horas, minutos, segundos);

Redefinição do tempo de operação: o componente (Pulse) que você deseja para um comando de reinicialização;

Modo de visualização do mapa



1. Cenário de Gravação:



ÿ Ícone Cenário Remoto Pressione longamente o ícone Cenário Remoto para INICIAR a gravação de um cenário.

Enquanto o modo de gravação estiver ativado:



ÿ O ícone Cenário Remoto fica VERMELHO;



ÿ Exibição de alarme REC.

Escolha as ações que deseja que o cenário reproduza (ligar/desligar luzes, abrir/fechar cortinas, etc.)

Pressione longamente o ícone VERMELHO do cenário remoto para PARAR de gravar um cenário.

A partir de agora, quando você tocar no ícone deste cenário remoto, as ações gravadas serão reproduzidas.

2. Cenário de mudança:

Para alterar o cenário, pressione o ícone Cenário Remoto e redefina qualquer ação para jogar no estado 0.

Pare de gravar o cenário de redefinição e grave novamente o novo cenário.

3. Exemplo de Aplicação em TV:

Power On TV: este é o componente (Switch) que vamos ter em conta;

Counter TV: o componente (Info) que mostra quantas vezes você ligou a TV;

Redefinição do contador: o componente (Pulse) que permite redefinir as informações da TV do contador;

Timer TV: o componente (Info) que mostra há quanto tempo a TV está ligada;

Total de segundos: o componente (Informações) que exibe há quanto tempo a TV está ligada (segundos);

Timer reset: o componente (Pulse) que permite zerar as informações do Timer TV;

Formato de texto: o formato de texto editável para as informações do contador/temporizador (dias, horas, minutos, segundos).

5.6.3 Se Então



Este é um componente amplamente utilizado, pois permite realizar tarefas específicas mediante a ocorrência de determinadas condições. Se um componente passar para um estado ou se um valor de um sensor mudar para um valor maior definido pelo usuário, isso pode gerar uma ação específica.

Propriedades:

Enable component

Operation's condition

Fulfill task only when component:
None

value is:

Primary condition

Trigger component:
None

Check every [s]:

Component:
None

Condition:
Is lower than

Ignore startup value

Compare as text

Value:

or component:
None

Secondary condition

Component:
None

Condition:
Is lower than

Ignore startup value

Compare as text

Value:

or component:
None

Ativar componente: caixa de seleção que define se a função é habilitado ou desabilitado no sistema.

Condição da operação (opcional)

Cumprir a tarefa somente quando: um componente que define a condição sob o qual a operação é executada;

Valor é: o valor do componente que define a condição sob qual a operação é executada.

Condição primária e condição secundária A condição secundária é opcional, deve ser preenchido apenas se você quiser inserir dois condições porque algo aconteceu.

Trigger component: componente cujo valor define quando o a operação é executada (opcional);

Verificar a cada [s]: Defina a verificação o tempo todo, unidade(s).

Componente: Derrubar Abaixo, Informações, Cor informações, texto

Componente: info, Switch, Lock ou Pulse componente que define a condição sob o qual a lógica é executada;

Doença: – é menor que: IF é avaliado apenas quando o o valor do componente é inferior a ... ;

– é igual a: IF é avaliado apenas quando o valor do componente é igual a ... ;

– é maior que: IF é avaliado apenas quando o valor do componente é mais alto que ... ;

Ignorar valor de inicialização: permite ignorar o valor do componente na inicialização do sistema;

Comparar como texto: compara mensagens de texto.

Value: valor do componente que define quando a condição SE é avaliada;

Ou componente: o componente que define quando a condição SE é avaliada;



Em seguida, o primeiro componente sobre o qual a lógica atua.

Componente: Derrubar Abaixo, Informações, Cor informações, texto

componente de informação, interruptor, bloqueio ou pulso ;

Valor: o valor a atribuir ao componente quando a lógica é executado;

Ou valor do componente : o valor do componente a atribuir ao componente quando a lógica é executada;

Ignorar se for igual: Ignorar as mesmas condições.

Else outros componentes sobre os quais a lógica atua.

componente: soltar Abaixo, Informações, Cor informações, texto

componente de informação, interruptor, bloqueio ou pulso ;

Valor: o valor a atribuir ao componente quando a lógica é executado;

Definir para o valor anterior: Defina para o valor anterior.

Ou valor do componente: o valor do componente a ser atribuído ao componente quando a lógica é executada;

Ignorar se for igual: Ignorar as mesmas condições.

5.6.4 Ligador



Este componente permite copiar o estado de um componente em outros componentes. Por exemplo, uma série de luzes devem ser

comutadas juntas, mas são configuradas com protocolos diferentes. Desta forma, um switch Modbus pode

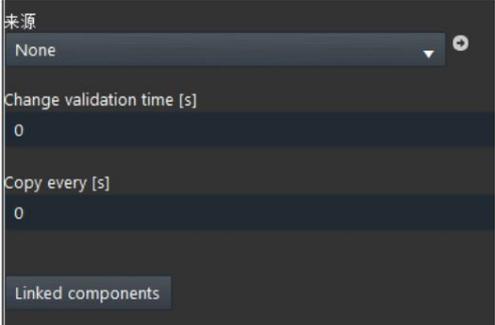
ser "copiado" em um switch com outro protocolo (KNX, Vimar ou estação de mudança do dispositivo Vivaldi).

Exemplo:

• Caso o usuário queira alterar a temperatura uma série de termostato.

• O usuário deseja alternar uma série de vários controles de carga.

Propriedades:

| | |
|---|---|
|  | <p>Origem: componente do qual copiar o valor;</p> <p>Alterar tempo de validação [s]: tempo de espera (segundos) antes do valor é copiado do componente de origem para os componentes selecionados;</p> <p>Copiar a cada [s]: sempre que o valor do componente de origem for copiado para os componentes selecionados como destino;</p> <p>Componentes vinculados: componentes nos quais copiar o valor do</p> |
|---|---|

componente fonte. Para selecionar os componentes, você deve usar a função arrastar e soltar em “Meus componentes”

área para a janela de seleção de componentes;

5.6.5 Lógica



Este componente permite realizar operações booleanas (AND/OR/XOR/NOT). Isso é feito quando o status de uma das entradas muda. Existe a possibilidade de definir, para cada entrada, se deve considerar

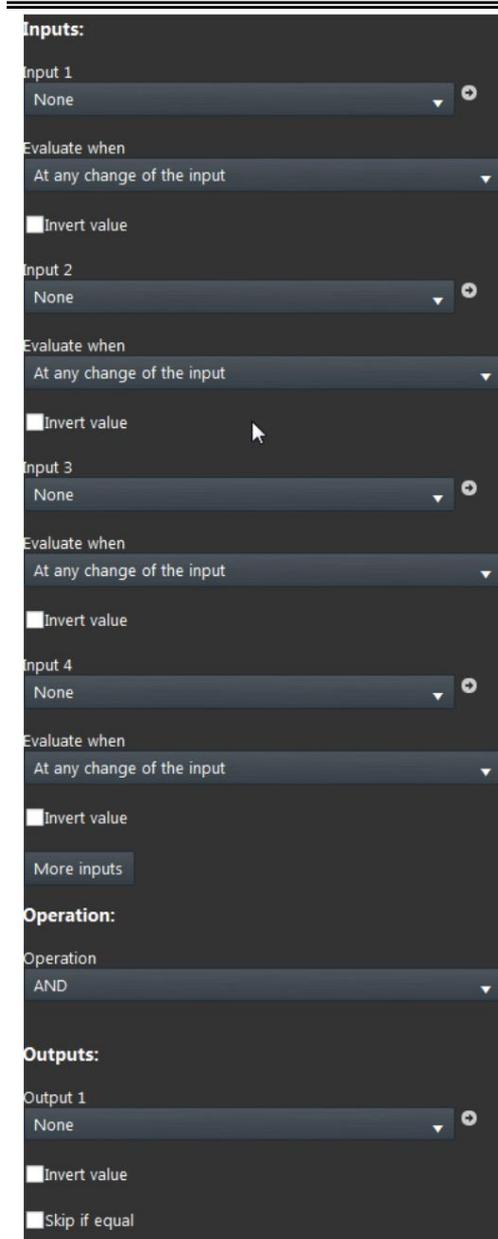
alterando o ON / OFF ou OFF / ON. Você pode definir até 4 saídas, cada uma das quais adquirirá o valor resultante

da operação.

Exemplo:

• O usuário pode usar este componente para calcular parâmetros provenientes do controle de carga e realizar um resultado disso.

Propriedades:



Entradas: os componentes podem ser usados como entradas da lógica.

Entrada: opcional com menu suspenso, informações de cores, informações de texto,

Interruptor, bloqueio, componente de pulso;

Avalie quando:

– A entrada “n” muda de Off para On: a operação é realizada somente quando o entrada vai para On;

– A entrada “n” muda de On para Off: a operação é realizada somente quando a entrada vai para Desligado;

– A qualquer alteração da Entrada “n”: a operação é realizada sempre que a entrada for para On e desligar;

Inverter valor: uma caixa de seleção que permite inverter os valores de entrada

em 0=Ligado, 1=Desligado;

Mais entradas: A área de parâmetros do componente permite que você

levar em conta até 4 entradas diferentes. No entanto, você pode adicionar

inúmeras entradas para a operação. Para fazer isso, basta arrastar e soltar o entradas necessárias na caixa de diálogo que aparece depois de clicar o

Botão “Mais entradas”.

OPERAÇÕES: definem a circunstância em que o

a lógica é executada.

Operação: E/OU/XOR/SOMA/MÉDIA/MAX/MIN

Saídas: os componentes podem ser usados como saídas da lógica.

Saída: menu suspenso, informações de cores, informações de texto, interruptor, bloqueio, componente de pulso;

Inverter valor: uma caixa de seleção que permite inverter os valores de saída em 0=On, 1=Off.

Ignorar se for igual: Ignorar as mesmas condições.

Contador de entradas ativas: Componente de informação que mostra o número de entradas em On.

5.6.6 Sinal



Este componente é um operador que permite processar o sinal único para adicionar atrasos ou ativar funções após verificar a estabilidade do mesmo sinal por um determinado tempo. Dá a possibilidade de gerir

operações que podem ser realizadas mesmo com cenários. No entanto, é mais conveniente controlar detalhadamente os eventos, distinguindo o tempo ON/OFF.

Exemplo:

• O usuário deseja acender uma luz quando um sensor de movimento é acionado.

Propriedades:

Entrada:

Entrada: Selecione o componente de chave de entrada.

Borda do evento: selecione se o evento é ascendente, descendente ou ambos.

ON Tempo de validação (segundos): Informe o tempo que deve decorrer para que o valor ON do componente de entrada seja válido.

OFF Tempo de validação (segundos): Informe o tempo que deve decorrer para que o valor OFF do componente de entrada seja válido.

Operação: Selecione se a operação é realizada normalmente ou se é invertida.

Atraso:

ON Tempo após validação [s]: Insira o tempo decorrido após que o valor ON do componente de entrada foi validado.

OFF Tempo após validação [s]: Insira o tempo que decorre após que o valor OFF do componente de entrada foi validado.

Saída:

ON Timer [s]: Insira quanto tempo o componente de saída terá o valor ON.

Temporizador OFF [s]: Insira por quanto tempo o componente de saída terá o valor OFF.

Saída: selecione o componente de chave de saída.

Rótulo de contagem regressiva : Sinal de contagem regressiva.

5.6.7 Roteiro



JavaScript é uma poderosa linguagem de script que permite, com poucas linhas de código, implementar de forma simples lógica complexa no EVE Manager e lhe dará a possibilidade de criar seu próprio script.

Exemplo:

- O usuário deseja criar uma regra adicional customizada de acordo com suas necessidades;
- O usuário deseja personalizar uma luz rgb para transformá-la em um loop.
- O usuário deseja criar um script que controle um dispositivo VMC e registre a temperatura máxima e o data em que a temperatura máxima é atingida. Clique no link para obter mais informações sobre este script.



Propriedades:

Dados do usuário (caixa de texto): esta janela simples é o núcleo do script, aqui você pode escrever seu próprio código seguindo regras simples como:

getValueAsString(ID): este método obterá o valor do componente usando o ID que você pode encontrar no EVE Manager como uma String ("isto é uma string".);

getValueAsInt(ID): este método obterá o valor do componente usando o ID que você pode encontrar no EVE Manager como um inteiro (1,2,3,4,5 etc.);

getValueAsDouble(ID): este método obterá o valor do componente usando o ID que você pode encontrar em EVE Manager como Float (1,5 2,4 3,7 ecc.);

getValueAsBoolean(ID): este método obterá o valor do componente como um booleano que representa um dos dois valores: true ou false você pode encontrar o ID do componente no EVE Manager;

setValue(ID, ValueoftheComponent): este método permite definir o valor (por exemplo, um Switch que tenha valores 0/1) do seu componente desejado;

setTrigger(ID, função): este método aciona o evento especificado e o comportamento padrão de um evento, é muito importante lembrar que o setTrigger não funcionará sem um ID de componente e uma "função";

removeTrigger(ID): este método permitirá que você remova o conjunto de gatilhos especificado para o ID do componente específico.

setInterval(seconds, função): este método continuará chamando a função a cada X segundos definido pelo

do utilizador.

removeInterval(function): este método permitirá que você remova a função especificada que você usou anteriormente

dentro do `setInterval`. objeto pode ser usado para solicitar dados de um servidor web.

setTriggerEdge(function," alteração de valor do estado","function"): Este método acionará a função somente quando o status mudar para ativado.

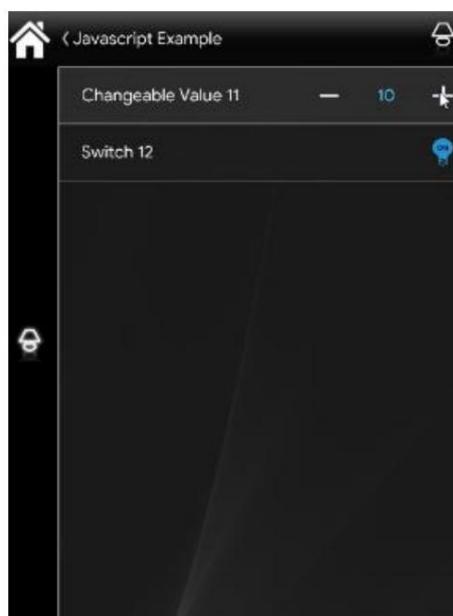
Log: permite ao usuário acompanhar o que está acontecendo dentro do script. Esta funcionalidade ainda não está presente e estará disponível na próxima versão do EVE Manager.

HTTPRequest: este método pode ser usado para solicitar dados de um servidor web. Um exemplo pode ser: `var x =HTTPRequest("URL");`

Declaração If...Else

```
User Data
function changeWhenReached() {
    var value = getValueAsInt(11);

    if (value >= 10) {
        setValue(12, 1);
    } else {
        setValue(12, 0);
    }
}
setTrigger(11, "changeWhenReached");
```



Neste exemplo estamos usando um Switch com o ID "12" e um "Changeable Value" com o ID "14". Usando uma declaração if poderemos dizer ao EVE Manager para habilitar o Switch quando o Valor Mutável atingir o número 10 ou superior. Um uso perfeito para este script é quando você precisa que algo aconteça quando um determinado valor é alcançado.

```

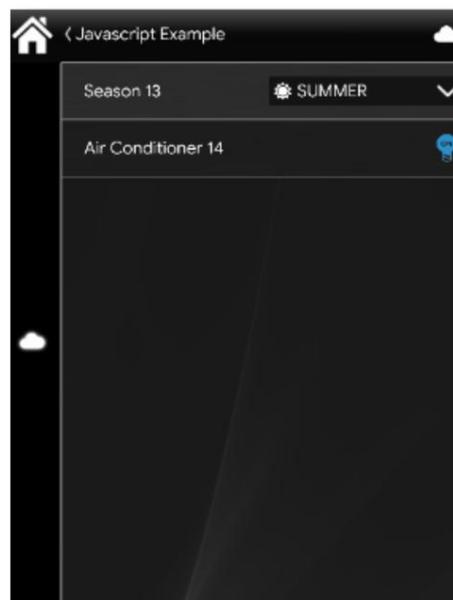
User Data
function changeSeason() {
  var value = getValueAsInt(13);

  if (value == 0) {
    setValue(14, 1);
  } else {
    setValue(14, 0);
  }
}
setTrigger(13, "changeSeason");

```

| | | | |
|---|--------|------|---|
| 0 | SUMMER | Icon | x |
| 1 | WINTER | Icon | |

Add value



Neste exemplo, estamos usando um componente Info com o ID "12". Usando uma função podemos aumentar o valor Info em 1 a cada 2 segundos. Neste caso para chamar a função temos que colocá-la dentro do conjunto de métodos `Interval(2,"executar Adicionar");` como você pode ver, o primeiro argumento entre parênteses é quanto tempo em segundos nós deve incrementar em 1 (++) o valor da variável a, no segundo argumento simplesmente chamamos a função.

Funções Javascript:

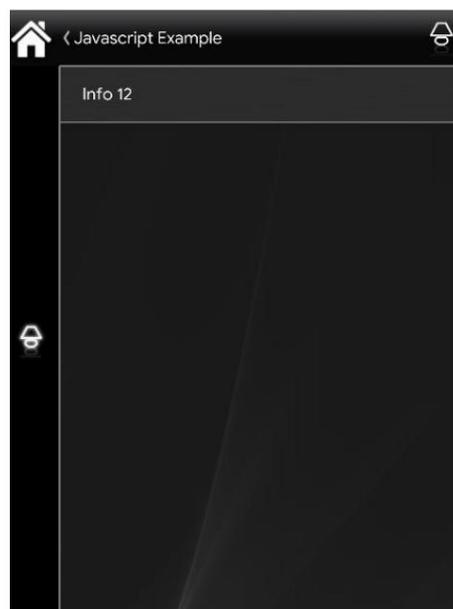
```

Dati utente
var a=1;

function executeAdd(){
  a++;
  log(a);
  setValue(12,a);
}

setInterval(2,"executeAdd");

```



Neste exemplo, estamos usando um componente Info com o ID "12". Usando uma função podemos aumentar o valor Info em 1 a cada 2 segundos. Neste caso para chamar a função temos que colocá-la dentro do método `setInterval(2,"executeAdd");` como você pode ver, o primeiro argumento dentro dos parênteses é por quanto tempo

segundos devemos incrementar em 1 (++) o valor da variável a, no segundo argumento simplesmente chamamos o função.

```

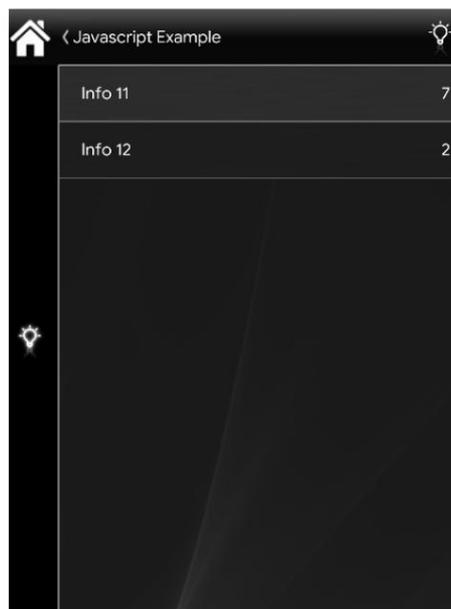
Dati utente
var a=1;
var b=1;

function executeAddEvery2S(){
  a++;
  log(a);
  setValue(11,a);
}

function executeAddEvery10S(){
  b++;
  log(b);
  setValue(12,b);
}

setInterval(2,"executeAddEvery2S");
setInterval(10,"executeAddEvery10S");

```



Neste exemplo, estamos usando dois componentes Info com o ID "11" e "12". Usando uma função vamos capaz de aumentar o primeiro valor Info em 1 a cada 2 segundos e o segundo Info em 1 a cada 10 segundos. neste caso para chame a função temos que colocar dentro do método setInterval(2,"executeAddEvery2S") e setInterval(10,"executeAddEvery10S"); como você pode ver, o primeiro argumento entre parênteses é quanto tempo em segundos nós deve incrementar em 1 (++) o valor da variável a, no segundo argumento simplesmente chamamos a função que irá, como dito antes, adicione 1 à variável a.

```

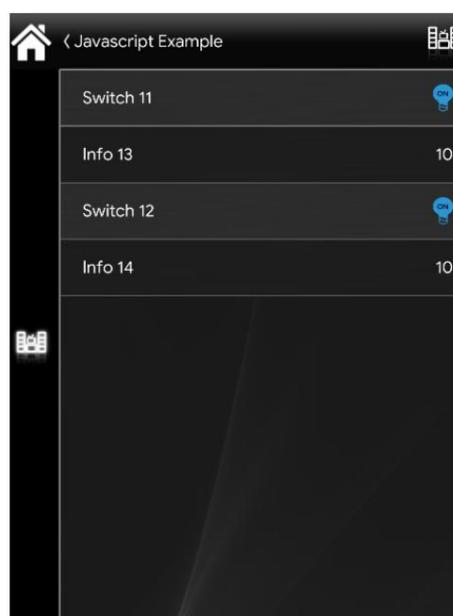
Dati utente
var a=1;
var b=1;

function executeWhen11Clicked(){
  a++;
  log(a);
  setValue(13,a);
}

function executeWhen12Clicked(){
  b++;
  log(b);
  setValue(14,b);
}

setTrigger(11,"executeWhen11Clicked");
setTrigger(12,"executeWhen12Clicked");

```



Neste exemplo, estamos usando dois componentes Switch com ID "12" e "13" e dois componentes Info

com o ID "14" e "15". Usando uma função, poderemos aumentar o primeiro valor de Info em 1 a cada clique em o Switch o mesmo acontece se clicarmos no segundo Switch com o outro Info. Um uso perfeito de funções é quando você precisa executar algum código quando algo acontece. Neste caso para chamar a função nós a colocamos dentro do método `setTrigger(12,"executeWhen12Clicked")` e `setTrigger(13,"executeWhen13Clicked")`; como você pode ver o primeiro argumento dentro do parêntese é o componente que devemos aumentar em 1 (++) o valor de a variável a, no segundo argumento simplesmente chamamos a função que irá, como dito antes, somar 1 à variável a após clicar no componente 12 ou 13.

5.7 Multimídia

5.7.1 Controle Remoto



Componente para permitir o uso de um controle remoto para controlar qualquer dispositivo (TV, DVD, etc.).

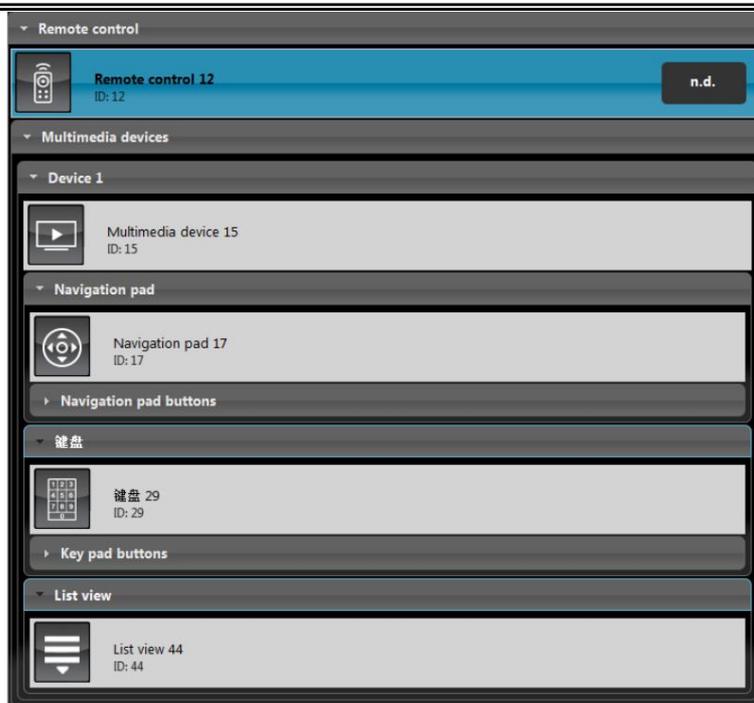
Exemplo:

- O usuário deseja controlar a TV através de comandos simples do aplicativo EVE Remote Plus;
- O usuário deseja mudar de estação de rádio remotamente, de outra sala, por exemplo, sem ser na frente do aparelho.

Criação automática de grupos

Como sempre, você será solicitado a arrastar e soltar os componentes necessários na área "Meus componentes". O

A particularidade desta componente é dada pela criação automática de um grupo telecomando onde se encontram todas as informações necessárias os componentes para sua configuração já estão adicionados (veja a figura abaixo). Não só isso, também todos os botões necessários de o dispositivo Multimídia já estão configurados para agilizar e simplificar o processo de controle remoto controle a criação, mas aberto à sua edição.

**Propriedades:**

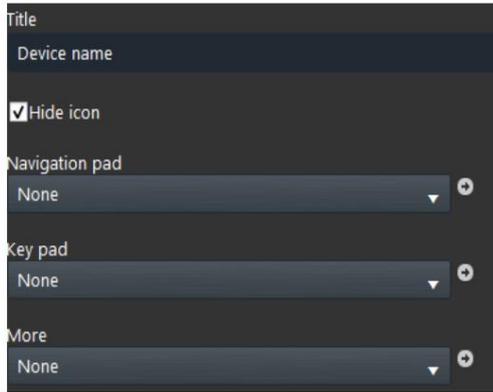

Adicione dispositivos multimídia para controlar: Lista de Multimídia componentes do dispositivo para controlar.

Graças à configuração automática do componente de controle remoto, esta lista já está criada. No entanto, você pode querer controlar vários dispositivos (TV, DVD, etc.) com o mesmo controle remoto que é possível. Nesse caso, você precisa arrastar e soltar um novo componente de dispositivo multimídia (Dispositivo 2) na área “Meus componentes” e em seguida, arraste e solte-o na caixa de diálogo do dispositivo multimídia.

5.7.2 Dispositivo multimídia

Este componente configura o protocolo GUI como um dispositivo multimídia. Este componente é configurado automaticamente ao criar um novo componente de controle remoto. Se os usuários precisarem controlar vários dispositivos, eles podem arrastar e soltar vários componentes de dispositivos multimídia.

Propriedades:



Título Digite o nome do dispositivo.

Ocultar ícone Selecione as configurações da caixa. Após a seleção, oculte o ícone no interface de usuário.

Painel de navegação Selecione o componente da versão de navegação.

Teclado Selecione o componente do teclado. Este componente é

configurado automaticamente após arrastar e soltar o

componente de dispositivo multimídia.

Mais Selecionar outros componentes.

5.7.3 Painel de navegação



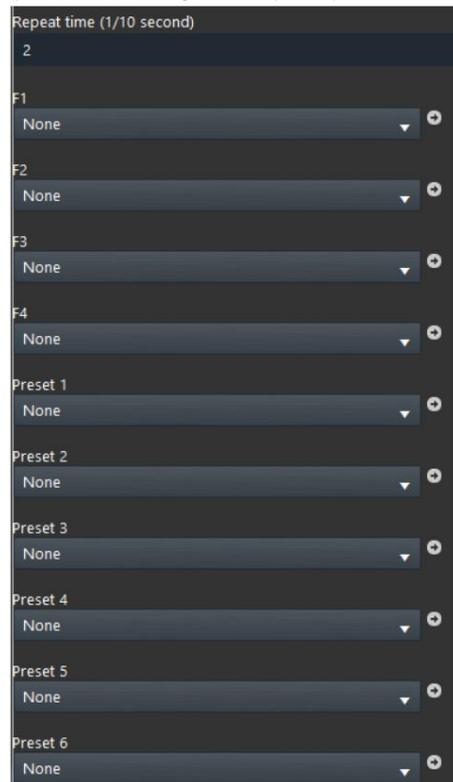
O painel de navegação permite vincular as funções do controle remoto.

Propriedades: Cima/Baixo/Esquerda/Direita/OK/F1~4/Preset 1~6 são chaves associadas ou componentes de cena, entre

quais Preset1~6 são posições reservadas.



(conecta-se à imagem à esquerda)

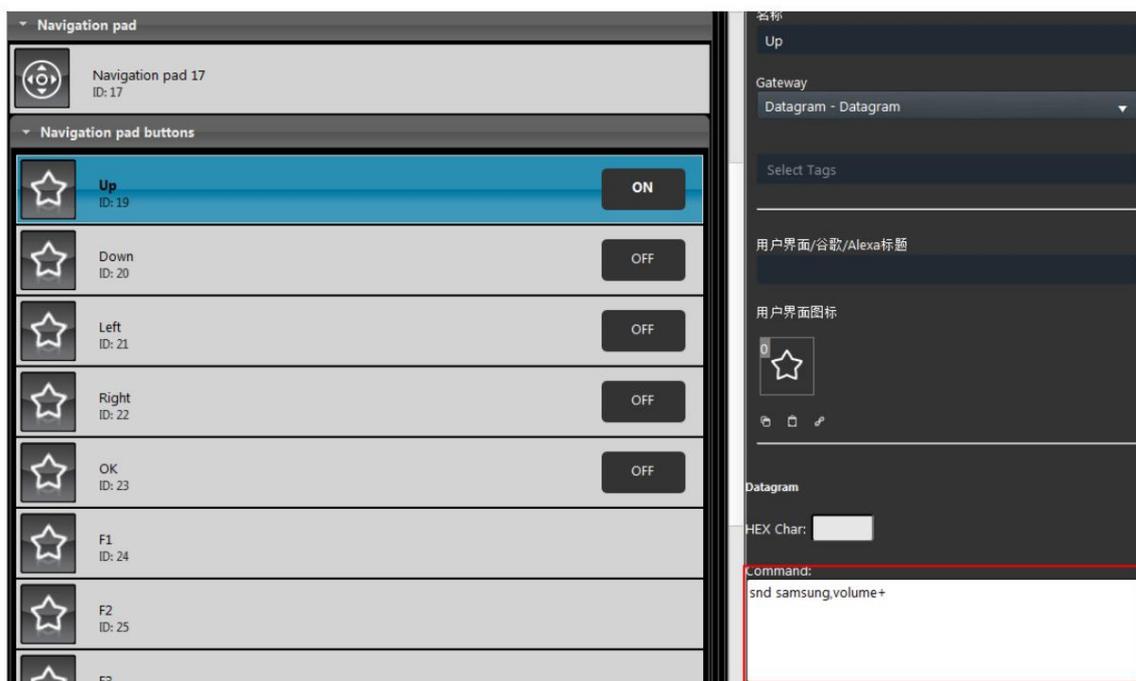


O usuário pode vincular o botão do controle remoto, por exemplo, pode usar diretamente o AirHome Remote Pro para controlar o

TELEVISÃO. Veja a seguir um exemplo de configuração de componentes de cena na versão de navegação:

Neste exemplo, a configuração do componente de cena é alterada para o gateway de protocolo Datagrama. Introduzir um

Comando datagrama na interface de propriedades [Command] para definir um comando específico.



5.7.4 Controlador multimídia



Componente que permite controlar qualquer dispositivo com protocolo UPnP.

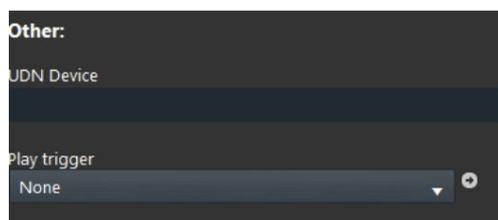
Exemplo:

• O usuário deseja conectar os dispositivos UPnP ao Air1 para poder alterar músicas ou controlar

Dispositivos multimídia Upnp.

•

Propriedades:



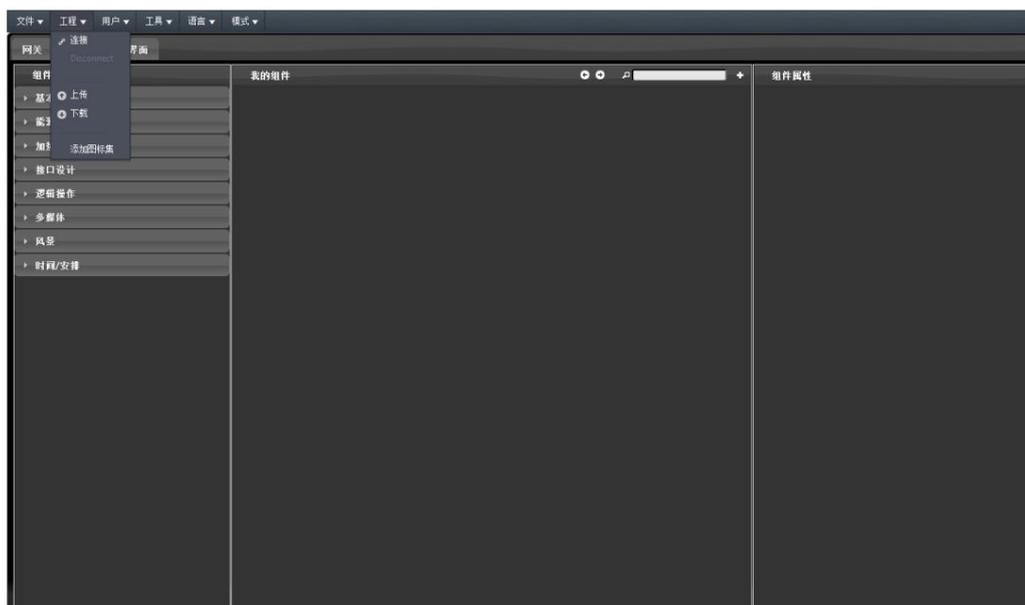
UDN Device•UPnP o ID exclusivo do dispositivo de reprodução.

Play Trigger•O componente de exibição da lista de seleção contém um botão que pode ser usado para iniciar a lista de reprodução criada no AirHome Remote

Interface de usuário profissional.

Para configurar automaticamente seu dispositivo de reprodução UPnP, siga estas etapas:

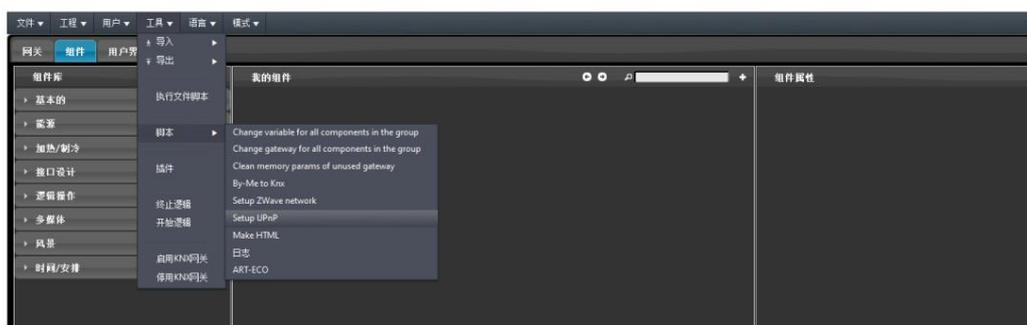
1. Conecte-se à lógica selecionando no menu superior "Projeto";



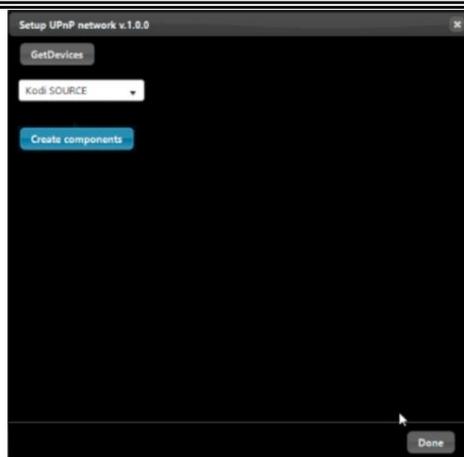
2. Selecione "Conectar" e digite o endereço IP do servidor;



3. Selecione no menu superior "Ferramentas" e depois "Configurar UPnP" (Esta função será atualizada na próxima versão) para a janela do Assistente será aberta;



4. Clique em "Obter dispositivos" para ativar o menu suspenso com todos os dispositivos de reprodução UPnP presentes no rede;



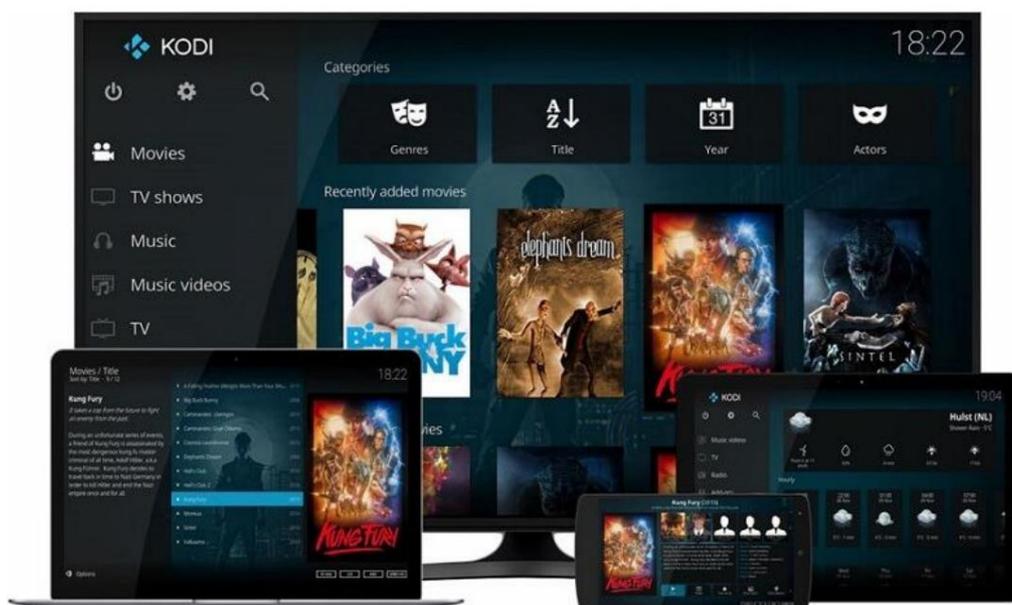
5. Selecione o dispositivo que deseja adicionar e clique em “Criar componentes”.

KODI UPnP — UM SERVIDOR DE MÍDIA

Se você tem muitos filmes, programas de TV e outros vídeos no disco rígido do seu computador, a mídia Kodi player é uma ótima maneira de jogá-los. Mas e se você não quiser assisti-los no seu PC? E se você preferir vê-los na sua televisão ou telemóvel?

É aqui que entram os recursos UPnP do Kodi. Configurar seu PC como um servidor UPnP Kodi pode dar a todo o seu acesso à rede doméstica aos filmes contidos nela.

Recomendamos seguir este guia para obter o melhor do Kodi.





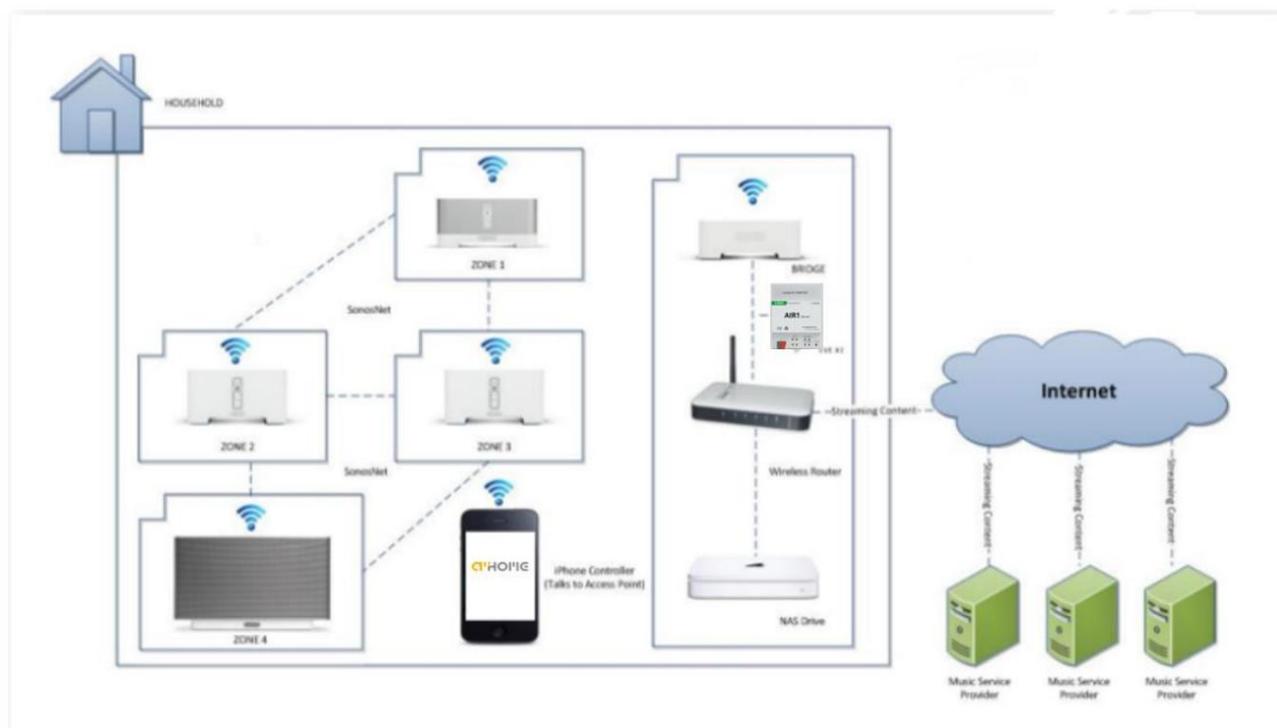
K-BUS® KNX/EIB AirHome Manager Software

Sonos — ALTO-FALANTE SEM FIO E SISTEMA DE SOM DOMÉSTICO:

O Sonos Wireless HiFi System toca toda a música que você quiser, em toda a sua casa, do quarto ao quarto quintal, e permite que você controle tudo na palma da sua mão. O Sonos oferece acesso instantâneo a milhões de músicas e estações, incluindo dezenas de serviços de música on-line, milhares de estações de rádio gratuitas na Internet e bibliotecas de música armazenados em um computador ou na nuvem.



O protocolo UPnP dentro do sistema AirHome:



Modo de visualização

1. Modo de visualização do mapa



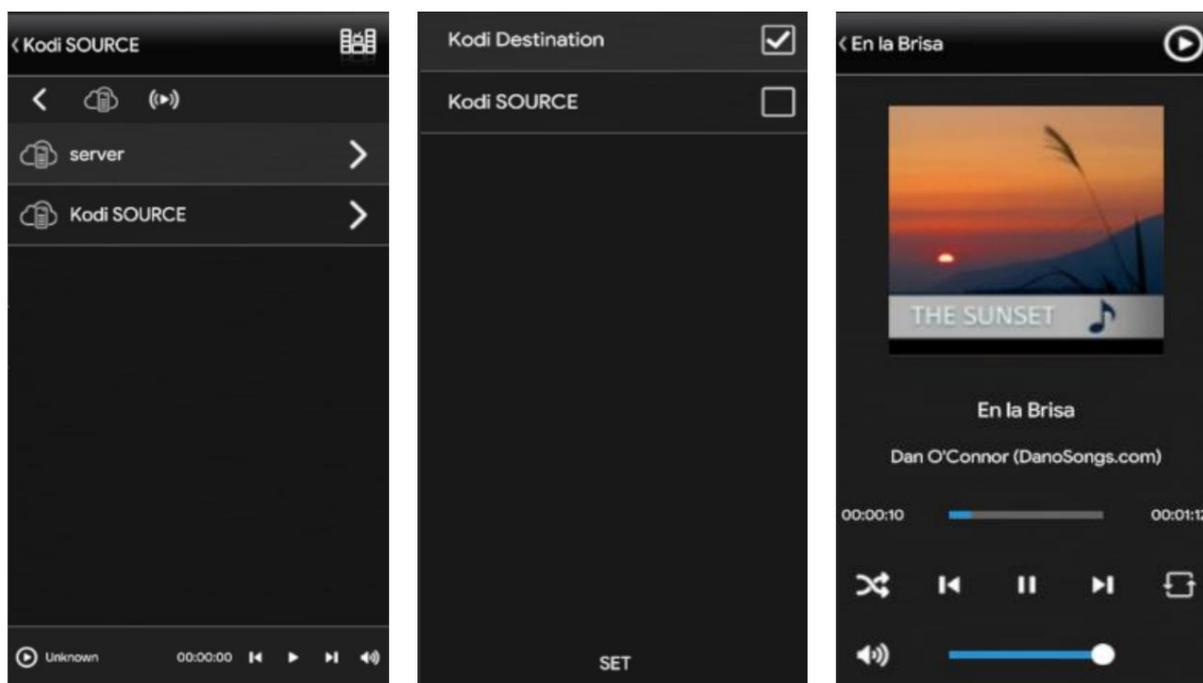
Os ícones podem ser personalizados de acordo com suas necessidades, desde o símbolo até a cor e dimensão. Este é um dos modos de visualização no AirHome Remote. O layout do ícone padrão é o seguinte:

Controlador de mídia y Ícone do controlador de mídia



Ícone padrão (ícone de personalização)

2. Modo de visualização clássico



A imagem à esquerda mostra o servidor UPnP na rede de onde você pode selecionar os arquivos a serem reproduzidos.

Clicando neste ícone  permite que você entre no modo de seleção para os dispositivos de reprodução.

A segunda imagem à esquerda mostra os dispositivos de reprodução UPnP.

As três imagens à esquerda são as visualizações que controlam as principais funções do reprodutor UPnP principal.

5.8 Cenário

5.8.1 Cenário



Permite criar uma sequência de ações temporizadas operadas pelo usuário ou qualquer outro evento.

Exemplo:

O usuário deseja criar uma série de eventos quando voltar para casa, como acender as luzes da sala

e gire a temperatura do termostato para 25 C°.

Propriedades:



The screenshot shows a configuration window for a scenario. It includes several checkboxes: 'Virtual feedback' (checked), 'Run scenery on startup', and 'Loop'. There is a 'Trigger component' dropdown menu currently set to 'None' (没有). Below that is a 'Reverse values' checkbox. The 'Scenery's actions' section contains two 'Extra' entries, each with a dropdown menu and a numerical input field (set to 5). At the bottom, there are 'Tags' and 'Import from tags' options.

Feedback virtual: consulte o guia "Protocolo KNX";

Executar Cenário na inicialização: quando o projeto é carregado no servidor e quando o AirHome é executado;

Loop: Permite manter as ações do cenário em loop quando correndo;

Componente de gatilho: Este é o componente de gatilho (não obrigatório) de o cenário (interruptor ou temporizador)

Valores **reversos** (caixa de seleção) inverte o valor do componente acionado;

Ações do cenário Esta é a lista de ações que o cenário irá executar quando ativado:

Categoria: categoria do componente

Nome: título do componente

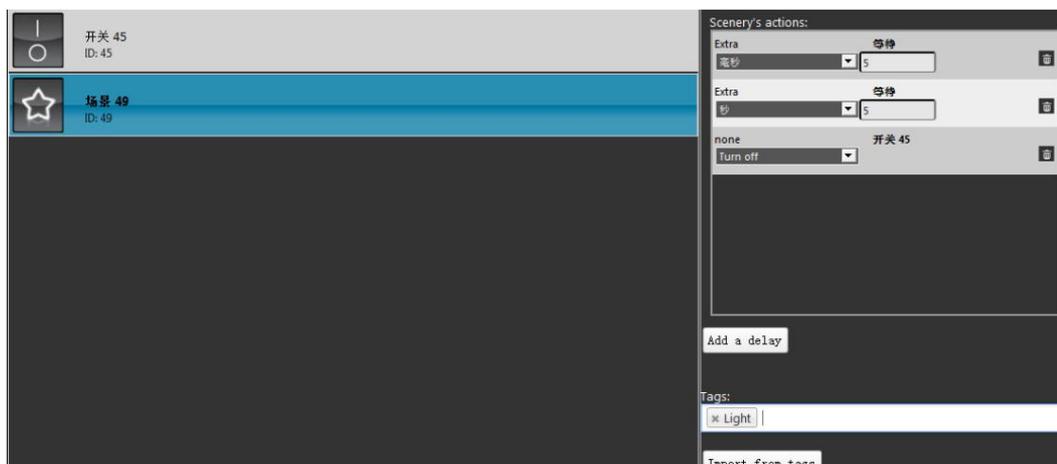
Menu suspenso: selecione a opção de comando

Excluir: selecione a lixeira para remover o componente do cenário

Adicionar um atraso Permite adicionar temporizadores de atraso na lista de ações do cenário.

Selecionar tags: Selecione tags.

Importar de tags Importa componentes de tags.

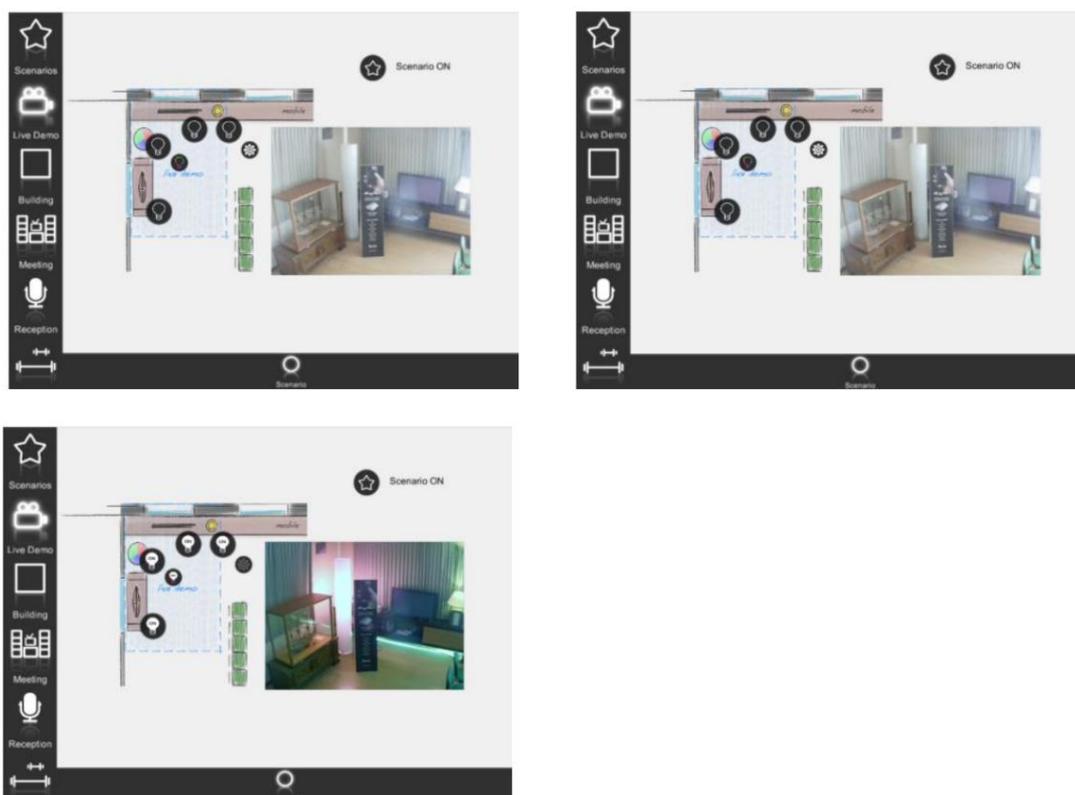


Você também pode configurar o cenário no software ETS e simplesmente inserir seu endereço de gravação no componente do cenário propriedades. É o caso de um componente Cenário configurado com gateway KNX.

Detalhes, consulte o [Capítulo 5.2.1](#)

Modo de visualização

1. Modo de visualização do mapa



Esta é apenas uma das possibilidades de resultado visual do componente no Controle Remoto AirHome (Estilo Mapa). Ícones pode ser personalizado dependendo de suas necessidades do símbolo à cor e dimensão. Neste caso, podemos ver o

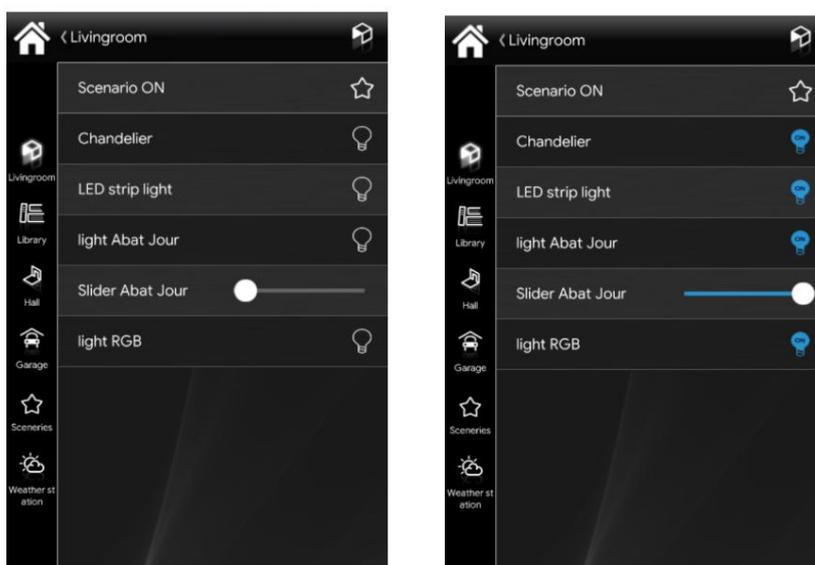
layout de ícone padrão:

Qualquer Cenário ÿ Ícone de Cenário



Cenário "Todas as luzes acesas" (ícone personalizável)

2. Modo de visualização clássico



Aqui está o resultado visual do componente no AirHome Remote (Estilo Clássico). O cenário é exibido com um

ícone que não muda quando iniciado.

Qualquer Cenário ÿ Máscara de Cenário



Cenário "Todas as luzes acesas" (máscara de cenário)

5.8.2 Cenário do usuário

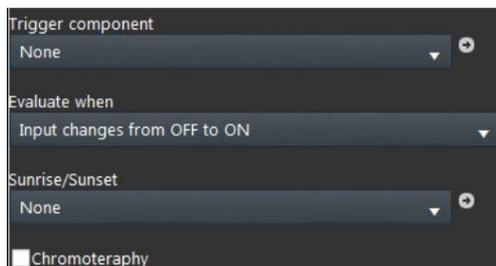


Este componente permite que o usuário final defina seu próprio cenário personalizado usando seu próprio dispositivo. Isso permite o usuário não ter que chamar o integrador de sistemas para a configuração de um cenário específico que será automaticamente salvos no sistema AirHome.

Exemplo:

- ÿ O usuário deseja diversos cenários à disposição para customizá-los e editá-los conforme sua preferência;
- ÿ O usuário deseja que seu cenário seja acionado sempre que uma chave física específica for ligada e/ou desligada;
- ÿ O usuário deseja que seu cenário seja levantado sempre que um evento específico ocorrer no sistema.

Propriedades:



Componente de disparo: Componente de comutação/pulso que aciona o cena gravada;

Avalie quando:

Trigger OFF→ON O cenário do usuário é acionado somente quando o o componente do gatilho vai para ON;

Trigger ON→OFF O Cenário do Usuário é acionado somente quando o componente do acionador vai para Off;

Qualquer mudança no gatilho O Cenário do Usuário é acionado sempre que o componente do gatilho vai para Ligado ou Desligado;

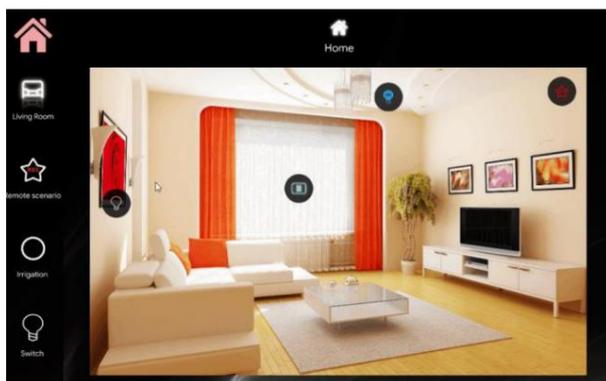
Nascer/Pôr do Sol: Você pode optar por ativar o cenário durante o Nascer ou Pôr do Sol, para este tipo de

dropdown você só pode usar o componente Sunrise/Sunset:

Cromatografia: Configuração da caixa de seleção, análise cromatográfica após a verificação.

Modo de visualização

1. Gravação de cenário no modo de visualização de mapa



- 1) Para iniciar a gravação, mantenha pressionado "User Scenario"



ícone de comando por mais de um segundo

e clique no círculo vermelho no canto superior direito da janela.

- 2) Você sabe que está no modo de gravação porque o ícone "Home" ficará completamente vermelho e

começar a piscar indicando que o modo de gravação está ativo.

3) A partir de agora, qualquer comando sujeito a mudanças de estado que dependam do usuário será registrado. Isso é possível mover dentro da interface do aplicativo e selecionar qualquer alteração: luzes, dimmers, temperatura, etc.

4) Você pode salvar o cadastro a qualquer momento clicando por mais de um segundo no ícone "Cenário do Usuário".

5) O ícone de comando "Cenário do usuário" retornará à cor original e ao menu inicial

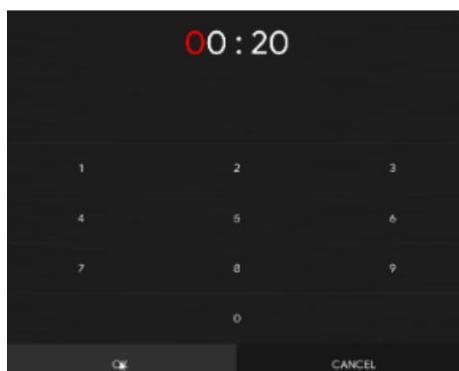
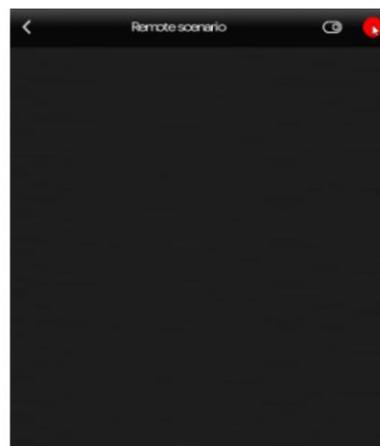


ícone vai

pare de piscar para indicar que o status do registro foi concluído.

A partir de agora, com um simples clique no ícone "Cenário do usuário" todas as alterações registradas anteriormente serão jogado no sistema. Mantendo pressionado o ícone "Cenário do usuário" você poderá personalizar o horário de início do seus componentes, lembre-se de que o formato de hora é mm:ss (minutos:segundos).

2. Gravação de cenário no modo de visualização clássico



Igual ao do modo de visualização de mapa, portanto, consulte a descrição acima.

5.9 Horário/Programação

5.9.1 Irrigação



Este componente permite que você controle todo o seu sistema de irrigação com uma solução.

Exemplo:

O usuário deseja centralizar toda a irrigação de sua própria casa, possibilitando o agendamento do irrigação de uma seção específica do jardim, mesmo individualmente.

VOCÊ PODE GERENCIAR:

- Gerenciamento da bomba principal;
- Gerenciamento do atuador de exaustão;
- Possibilidade de excluir aspersores do ciclo;
- A possibilidade de usar a mesma área várias vezes no ciclo;
- Desativação em caso de chuva;

O USUÁRIO PODE AUTONOMIAMENTE CONFIGURAR:

- Número de ciclos programáveis pelo usuário;
- Temporizações dos ciclos definíveis pelo usuário;
- A possibilidade do usuário ativar o ciclo;
- A possibilidade de ativar/desativar um determinado aspersor a qualquer momento;
- Possibilidade de programar o início do ciclo através dos temporizadores semanais

Propriedades:



Habilitar: (menu suspenso) que permite escolher ligar/desligar ou bloquear componentes para permitir componentes de irrigação.

Iniciar irrigação: (menu suspenso) que permite escolher ligar/desligar o irrigação utilizando, por exemplo, um "Switch";

Contador de ciclos (menu suspenso) recomendamos usar o componente "Tuner" para aumentar ou diminuir os ciclos da irrigação;

Componentes (botão) uma vez clicado e abriu a janela

Botão "Componentes" você pode arrastar e soltar o componente "Switch" para controlar, por exemplo, uma válvula elétrica. Para simplificar o operação já adicionamos 3 "Zonas";

Ciclo de tempo em: (menu suspenso) você pode escolher entre segundos ou minutos para o componente "Contador de ciclos";

Tempo e nível Use o componente deslizante para ajustar o tempo.

Bomba principal: (menu suspenso) que permite escolher ligar/desligar a bomba principal bomba, o componente "Interruptor" é recomendado. Você pode remover isso componente da janela "Meus componentes" se você não precisar dele;

Retardo para bomba[s] principal: Este parâmetro permite iniciar a irrigação com algum(s) segundo(s) de atraso;

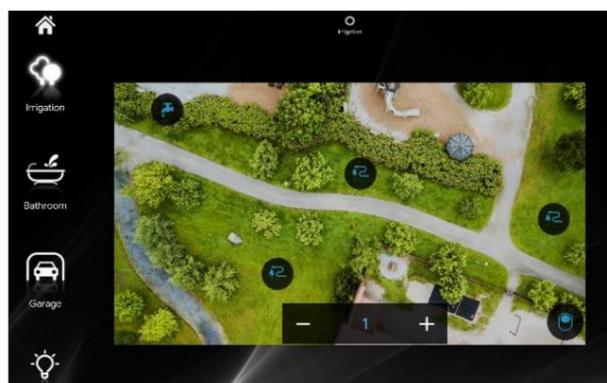
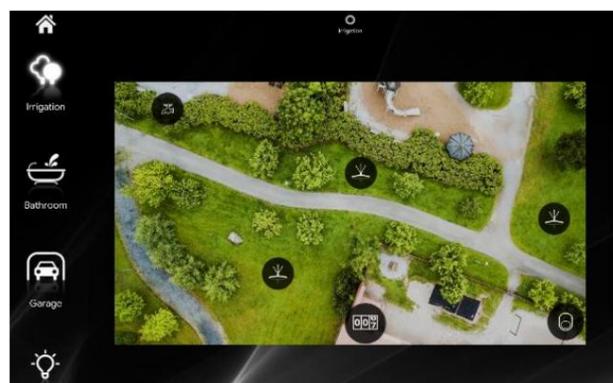
Sensor de chuva: (menu suspenso) para este tipo de componente sugerimos usar "Informações de cores" que podem ler os valores do sensor em caso de chuva (0/1);

Atuador de descarga: (menu suspenso) que permite escolher ligar/desligar o atuador de descarga utilizado durante o frio períodos do ano para esvaziar os canos de água;

Tempo de descarga [s](valor) tempo de descarga em segundos;

Modo de visualização

1. Modo de visualização do mapa



Esta é apenas uma das possibilidades de resultado visual do componente no AirHome Remote (Map Style). Os ícones podem

ser personalizado dependendo de suas necessidades do símbolo à cor e dimensão. Neste caso, podemos ver três

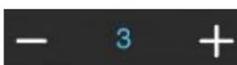
interruptores com layout diferente:

Ciclos:



Clique neste ícone para entrar no modo de agendamento dos ciclos. (este é o Componente de Irrigação

ícone customizado para o projeto)



Você pode adicionar ou remover ciclos.

Bomba de Descarga y Toque no ícone



Estado ligado (torneira pingando).



Estado Desligado (toque vazio).

Bomba principal y Ícone de alavanca

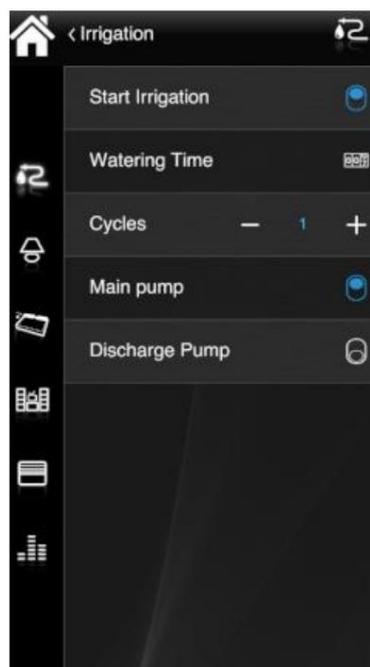
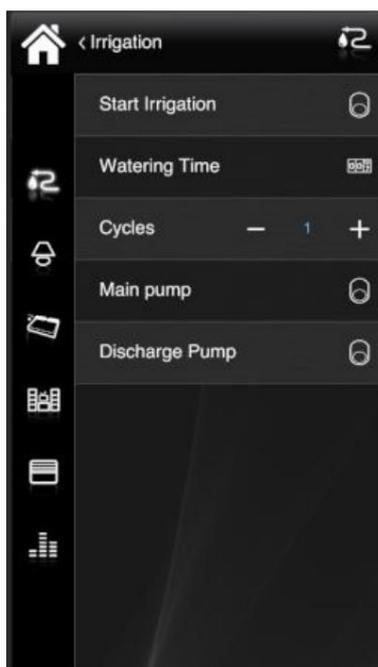


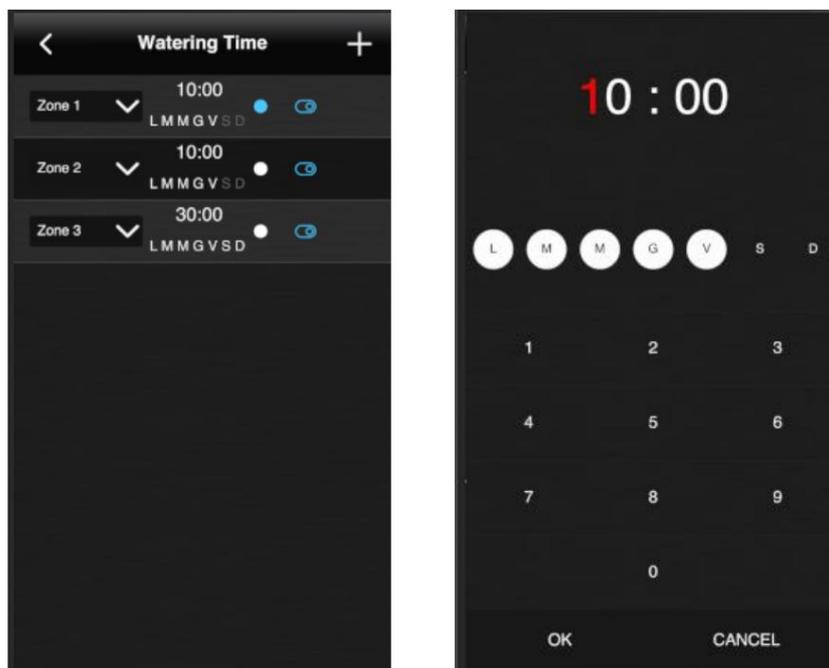
Inicie a irrigação (alavanca para cima).



Pare a irrigação (alavanca para baixo).

2. Modo de visualização clássico





Este é o resultado visual do componente no AirHome Remote (Estilo Clássico). Alavancas e interruptores são exibidos como um botão vazio que acende quando selecionado.

Alavancas y On/Off

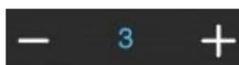


Estado Ligado (alavanca para cima).



Estado desligado (alavanca para baixo).

ciclos



Você pode adicionar ou remover ciclos.

Tempo de Rega



Clique neste ícone para entrar no modo de programação dos ciclos (este é o Componente de Irrigação

ícone customizado para o projeto).



Menu suspenso que permite selecionar qual zona você gostaria de irrigar.



Dias selecionados e a duração relativa do ciclo de irrigação

Nota: (você **pode escolher entre minutos ou segundos, neste caso, estamos usando segundos 10:00, o que significa**

10 min e 00 segundos). Se você estiver usando "Minutos" lembre-se que 10:00 significa hh:mm.



Você pode clicar neste círculo para habilitar (azul) ou desabilitar (branco) manualmente a eletroválvula.



Habilite o ciclo relativo.



Desabilite o ciclo relativo.

É importante entender como os temporizadores funcionam e como habilitá-los. Depois de ter entrado no

modo de programação segurando o Home



ícone, lembre-se de clicar/tocar no ícone do seu componente para habilitar ou desabilitar

a irrigação. Preparamos um exemplo para entender melhor, o ícone verde ativará o sistema de irrigação

enquanto o vermelho irá desativá-lo.



5.9.2 Interruptor Temporizado



Ele pode desligar automaticamente um componente Switch após um período de tempo desejado.

Exemplo:

O Use tem uma luz de sensor de movimento e deseja que a luz se apague após um minuto desde que o sensor de movimento detectou acendeu a luz.

Propriedades:



Componente a controlar: (drop-down): Permite seleccionar o interruptor para desligar;

Desligar após [m](caixa de texto vazia): o número de minutos após o interruptor será desligado;

Tempo do componente [m](menu suspenso): recomendamos o uso de um "Tuner"

componente para selecionar o tempo desejado após o desligamento do interruptor;

Modo de visualização clássico



Aqui está o resultado visual do componente no AirHome Remote (Estilo Clássico). Os interruptores são exibidos como um botão vazio que acende quando selecionado.

Interruptor Temporizado



Ligue (lâmpada azul).



Desligue (lâmpada vazia).



Selecione o número de minutos que desativará o interruptor automaticamente.

5.9.3 Data/Hora no ÔNIBUS



Envia data e hora ao Bus KNX.

Exemplo:

O usuário tem a necessidade de enviar uma informação com data e hora dentro do Ônibus por causa do termostato Temporizado.



Send server time every minutes

KNX

虚拟反馈

Read bus value on startup

Data type:

10.1 - DPT_TimeOfDay

Write address:

/ /

Feedback address:

/ /

Propriedades:

Enviar hora do servidor (caixa de seleção): se marcada, envia uma mensagem para o barramento com informações de data e hora;

A cada (...) minutos (número): define quanto tempo levaria para enviar uma nova mensagem atualizada para o barramento.

Consulte o guia 5.2.1 para obter mais informações.

Tipo DPT: Você pode usar 2 componentes diferentes de "Data/Hora no Ônibus" com Tipo DPT diferente:

DPT_TimeOfDay: Envia para o barramento as informações de horário;

DPT_Date: Envia para o barramento as informações dos dados;

DPT_DateTime: Envia ao bus informações de data e hora;

Para a configuração do protocolo KNX, consulte o [Capítulo 5.2.1, o que você deve ter em mente](#) é que você pode definir dois diferentes

componentes com dois DPT diferentes juntos:

DPT_TimeOfDay: Envia para o barramento as informações de horário;

DPT_Date: Envia para o barramento as informações dos dados;

DPT_DateTime: Envia ao bus informações de data e hora;

5.9.4 Nascer do Sol Pôr do Sol



Normalmente, é utilizado um sensor de luz com um nível de limiar para ativar cenas no nascer e no pôr do sol. Você pode substituir o sensor de luz por este componente que permite executar cenas no nascer e no pôr do sol definindo o

localização geográfica do cliente.

Exemplo:

O usuário deseja acionar determinados cenários ao nascer do sol ou ao pôr do sol.

Propriedades:



| | |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Enable component Latitude (NORTH Positive/SOUTH Negative, e.g.: 45.733) Longitude (EAST Positive/WEST Negative, e.g.: 11.706) Sunrise offset [m] Sunrise offset [m] None Sunset offset [m] Sunset offset [m] None Scenario Sunrise None Scenario Sunset None Night light None Sunrise Sunset enabling switch None Sunrise time None Sunset time None | <p>Ativar componente: caixa de seleção que define se a função é habilitado ou desabilitado no sistema.</p> <p>Latitude e Longitude: Parâmetros são necessários para definir o nascer do sol e horários do pôr do sol no sistema. Este é um site útil onde você pode encontrar facilmente sua latitude e longitude: http://www.latlong.net/</p> <p>Latitude (NORTE Positivo, SUL Negativo) ex: 45,733 ; Longitude (LESTE Positivo, OESTE Negativo) por exemplo: 11,706 ;</p> <p>Nota: Os valores de latitude e longitude devem ser digitados usando vírgulas (sem pontos).</p> <p>Sunrise offset [m]: valor usado para antecipar ou adiar o nascer do sol tempo no sistema;</p> <p>Sunrise offset [m] (drop down) usando um componente "Tuner" permite você controlar o tempo do deslocamento em minutos;</p> <p>Nota: Esses valores devem ser negativos para antecipar e positivos para adiar os horários do nascer/pôr do sol.</p> <p>Deslocamento do pôr do sol [m]: valor usado para antecipar ou adiar o pôr do sol tempo no sistema;</p> |
|--|---|

Deslocamento do pôr do sol [m] (menu suspenso) usando um componente "Tuner" permite controlar o tempo do deslocamento em minutos;

Cenário nascer do sol Componente do cenário que deve ser acionado ao nascer do sol (opcional);

Pôr do sol do cenário Componente do cenário que deve ser acionado ao pôr do sol (opcional);

Luz noturna Comuta o componente que está sempre LIGADO durante a noite (opcional);

Interruptor de habilitação Sunrise Sunset Componente do interruptor que define se a função está habilitada ou desabilitada;

Esta opção pode ser adicionada à interface do usuário para permitir que os usuários ativem/desativem a função Sunrise Sunset.

Sunrise time (drop down): usar um componente "Info" permite que você veja a hora exata do nascer do sol para o seu localização específica.

Hora do pôr do sol (menu suspenso): usar um componente "Informações" permite que você veja a hora exata do pôr do sol para o seu localização específica.

Observação: campo de texto disponível para informações adicionais sobre o componente do lado do administrador.

5.9.5 Temporizador Semanal e Calendário do Temporizador Semanal

No sistema AirHome você pode criar eventos programados através do timer semanal e do calendário semanal componentes. Esses dois componentes permitem que você configure qualquer tipo de cenário dentro de sua casa, por exemplo, ligar um acenda todos os dias em horários específicos ou defina a temperatura do seu sistema de aquecimento durante o dia de trabalho em horários específicos tempo.

Ao inserir no projeto um timer de uma semana e um calendário de timer de uma semana, o usuário poderá configurar um agendamento semanal de qualquer componente na interface do usuário, com agendamento de uma semana.

Às vezes isso é suficiente para permitir que o usuário agende seus dispositivos, mas às vezes precisamos de mais de um tipo de semana, como semana de trabalho e semana de viagem para permitir que o usuário defina um comportamento diferente de sua casa com base em suas preferências.

Para fazer agendamentos mais complexos, você pode adicionar um novo calendário semanal, adicionar qualquer número de semanas de agendamento e crie um componente suspenso para selecionar qual semana ativar. Para o novo calendário, você deve definir também para a qual componente se refere, por exemplo, você pode ter uma piscina com seu próprio tipo de semanas com base em sazonal ou com base na temperatura externa e controle apenas o set-point da água com agendamento específico.

O usuário selecionará a semana de agendamento ativa usando uma lista suspensa na interface do usuário ou pode ser alterada com base em uma lógica, por exemplo, quando a temperatura externa cai abaixo de um nível específico, o sistema pode definir a semana "inverno" para ativar o comportamento esperado.



Week Time: O Week Timer é um componente que permite definir o agendamento de eventos. Você pode adicionar quantos temporizadores semanais quiser, por exemplo, para definir o comportamento de sua casa durante seus dias de trabalho ou quando você está viajando, mas este componente não pode funcionar sozinho, o Week Timer precisa do componente Week timer calendário para definir em qual semana aplicar para um dia específico.

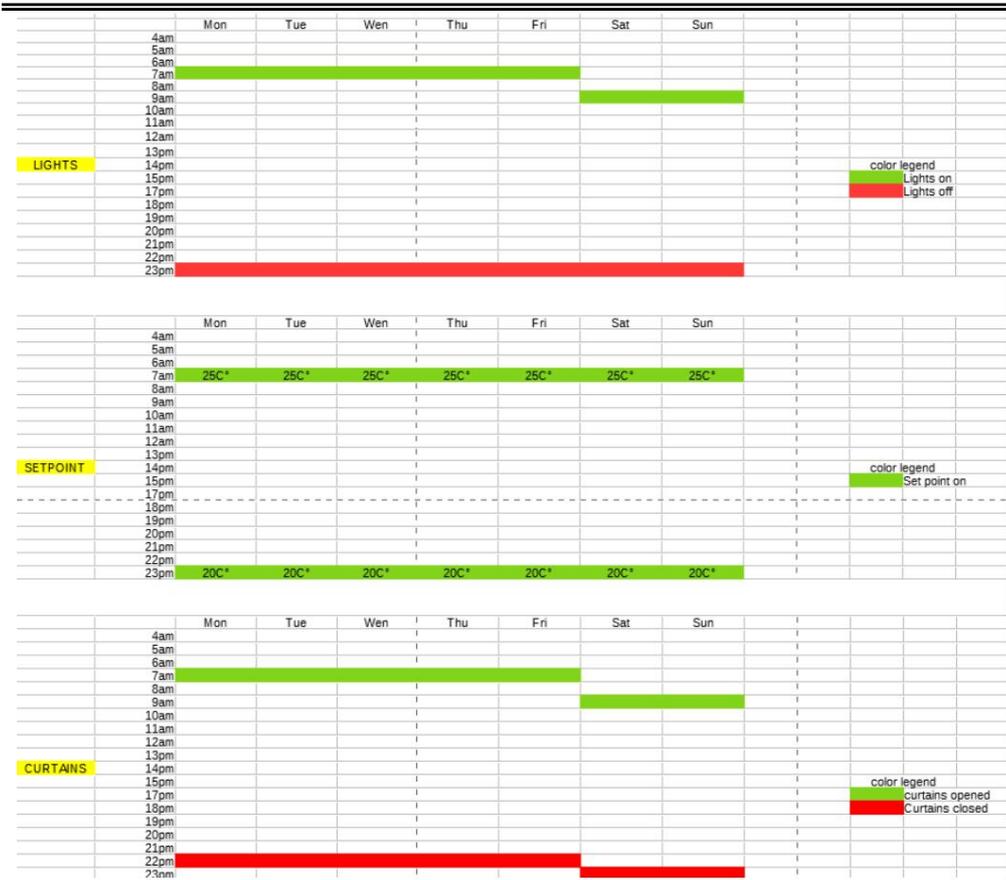
Podemos explicar esse tipo de componente com um exemplo como este: Finja ter dois tipos diferentes de semanas, a semana de trabalho que representa sua semana típica e a semana de viagem quando você está ausente de casa.

Como você pode ver, o cronômetro semanal chamado Trabalhando tem algumas diferenças do cronômetro semanal Viajando.

No exemplo a seguir, na semana de TRABALHO, definimos o comportamento de 3 dispositivos: luzes, set-point, cortinas:



K-BUS® KNX/EIB AirHome Manager Software



No exemplo a seguir, na semana VIAJANDO, definimos o comportamento de 3 dispositivos: luzes, ponto de ajuste, cortinas:





Calendário semanal: O calendário semanal é um componente que permite ao usuário escolher qual semana Timer para usar no aplicativo AirHome Remote Pro.

No modo de visualização clássico, o temporizador AirHome é definido da seguinte forma:

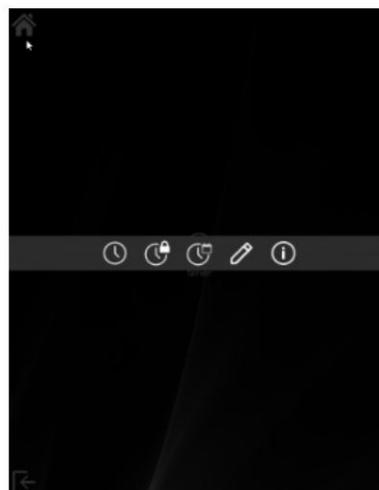
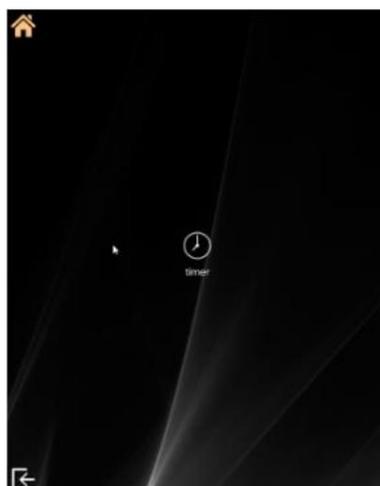
1. Pressione e segure o ícone inicial



até que um menu apareça, então clique no ícone do relógio



no lado esquerdo.



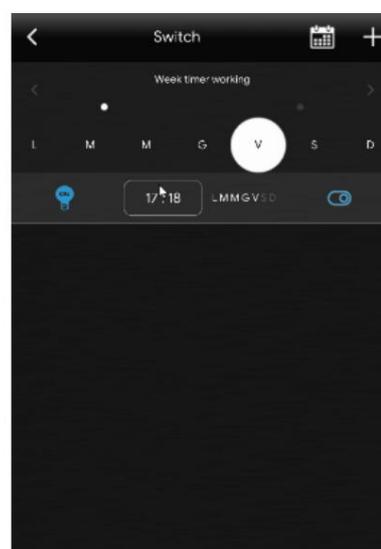
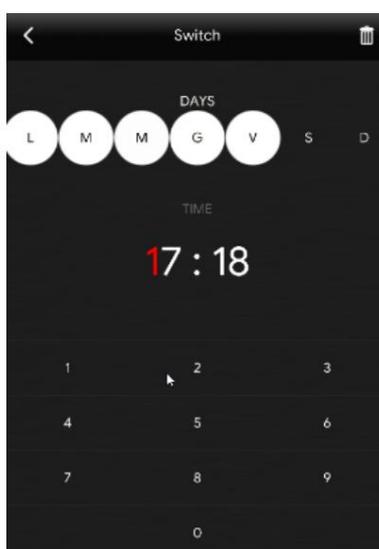
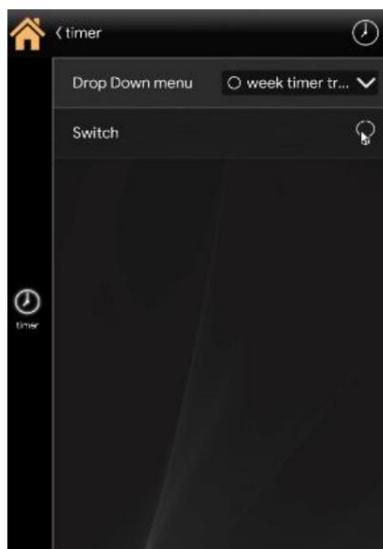
2. Clique na função desejada e clique no ícone "+" no canto superior direito e, em seguida, defina o dia/hora em que esta semana

Timer terá evento de gatilho, depois disso clique na seta para trás no canto superior esquerdo para confirmar as configurações do

função, depois disso o agendamento exigirá o estado de um componente específico, no nosso caso a luz acendendo, então

clique no ícone do componente e escolha o valor do componente desejado que será definido para o dispositivo assim que o

gatilhos de agendamento.

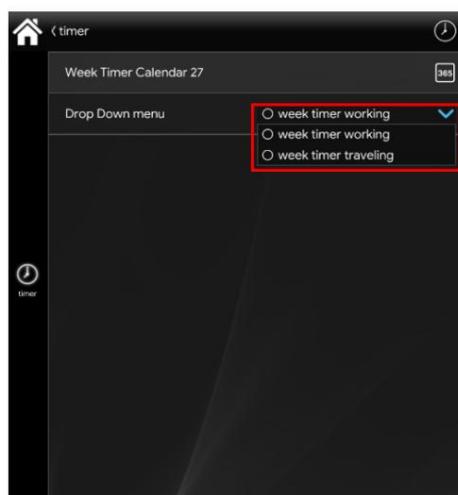
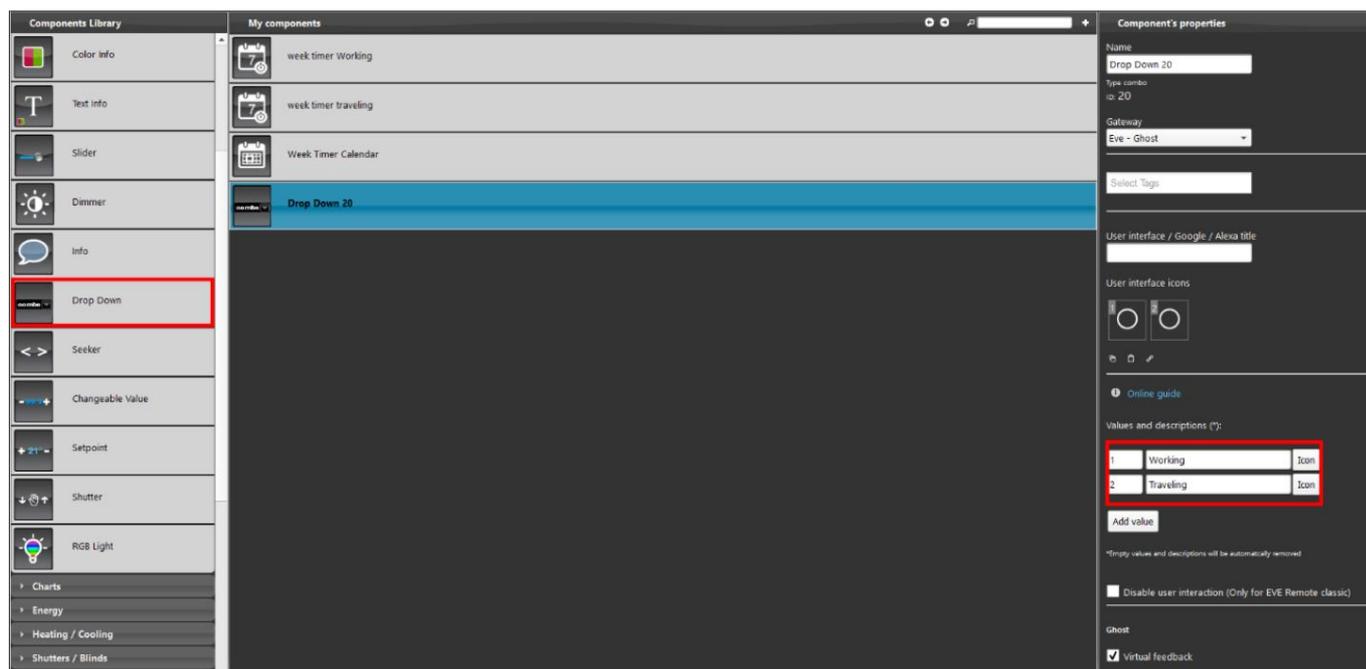


A operação de seleção do agendamento da semana

Esta operação precisa preparar uma lista suspensa de semana. Este componente deve estar na interface do usuário para que o usuário pode optar por alterar o agendamento da semana.

1. Adicione um menu suspenso ao calendário semanal. E adicione um componente suspenso ao projeto, no

O componente precisa adicionar valores para os dois tipos de cronômetro semanal anteriormente.



Menu suspenso dentro do aplicativo:

2. Adicione componentes de comutação ao projeto e, em seguida, use o calendário semanal com o componente. Finalmente

carregue o projeto no gateway do servidor AirHome.

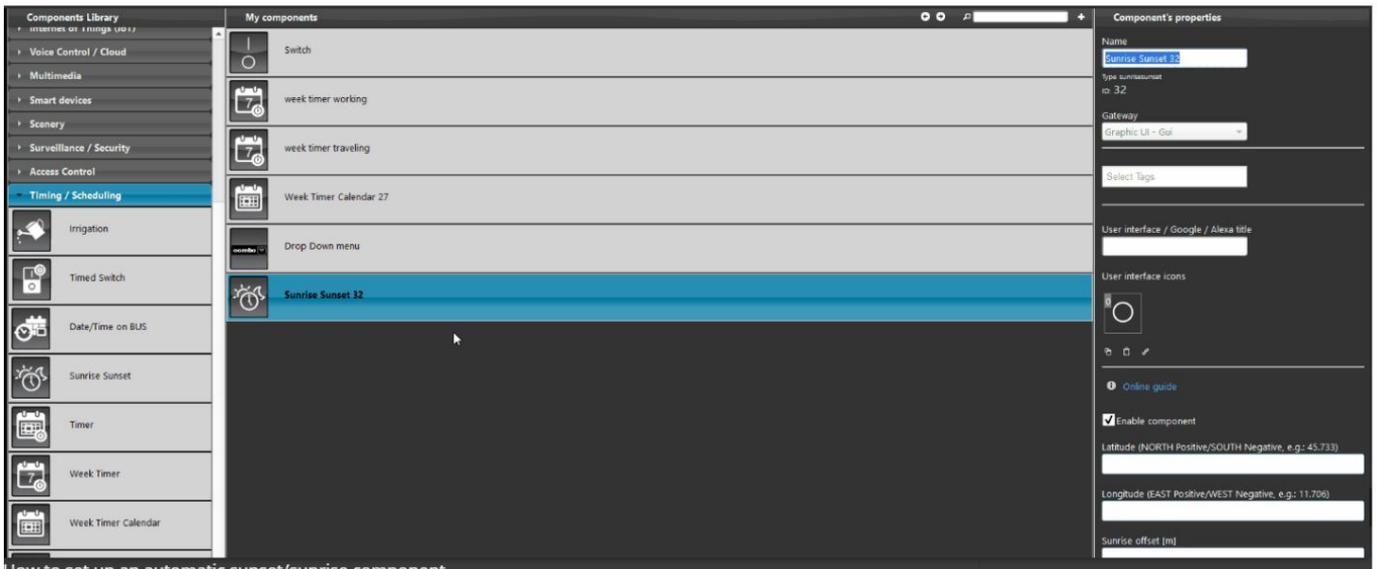


Nota: No caso de ter dois calendários semanais diferentes dentro do mesmo projeto, você deve importar

os componentes e os cronômetros semanais que você deseja controlar com o segundo calendário semanal dentro do menu de importação à direita, conforme a figura abaixo.

Nascer do sol com o calendário semanal: ao adicionar um componente pôr do sol/nascer do sol no projeto, ele permitem adiar ou antecipar a realização de um evento:

1. Adicione o componente pôr do sol/nascer do sol ao projeto.



2. Defina a latitude e longitude no componente, você pode facilmente encontrar essas informações online.

3. Carregue o projeto em seu servidor e abra o aplicativo AirHome remote pro

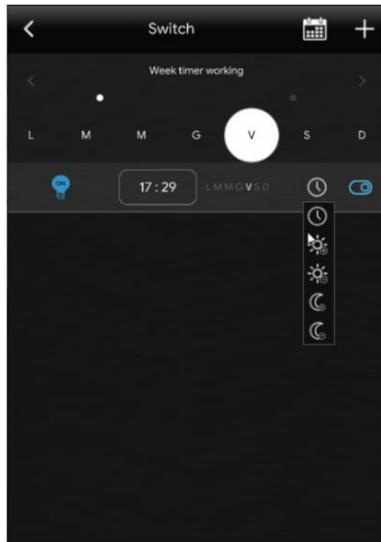
4. Dentro da sua conta AirHome remote pro segure por alguns segundos o ícone da casa  no canto superior esquerdo. Então

clique no ícone do primeiro temporizador , agora você está no modo de configuração.

5. Clique no objeto desejado e pressione o ícone de mais no canto superior direito.

Defina os dias e a hora e clique na seta para trás no canto superior esquerdo.

Clique no ícone do relógio à direita após o dia que você selecionou.



Este é o ícone do nascer do sol que adicionará tempo ao evento do nascer do sol



Este é o ícone do nascer do sol que antecipará o evento do nascer do sol



Este é o ícone do pôr do sol que adicionará tempo ao evento do pôr do sol



Este é o ícone do pôr do sol que antecipará o evento do pôr do sol

Capítulo 6 Interface do usuário

O AirHome fornece duas interfaces de usuário diferentes: Modo de visualização Clássico e modo de visualização de Mapa, com o Clássico como a interface padrão – veja a figura 6(1). No entanto, é possível editar facilmente as configurações no **Menu – Usuários**. Se dois interfaces diferentes são necessárias, então dois usuários separados precisam ser criados e configurados de forma diferente, detalhes consulte [Capítulo 3.3.](#)

A interface do usuário pode ser dividida em duas áreas: no lado esquerdo está a interface que mostra diretamente o arranjo, no lado direito estão a coleção de ícones e a coleção de componentes, veja a figura 6.

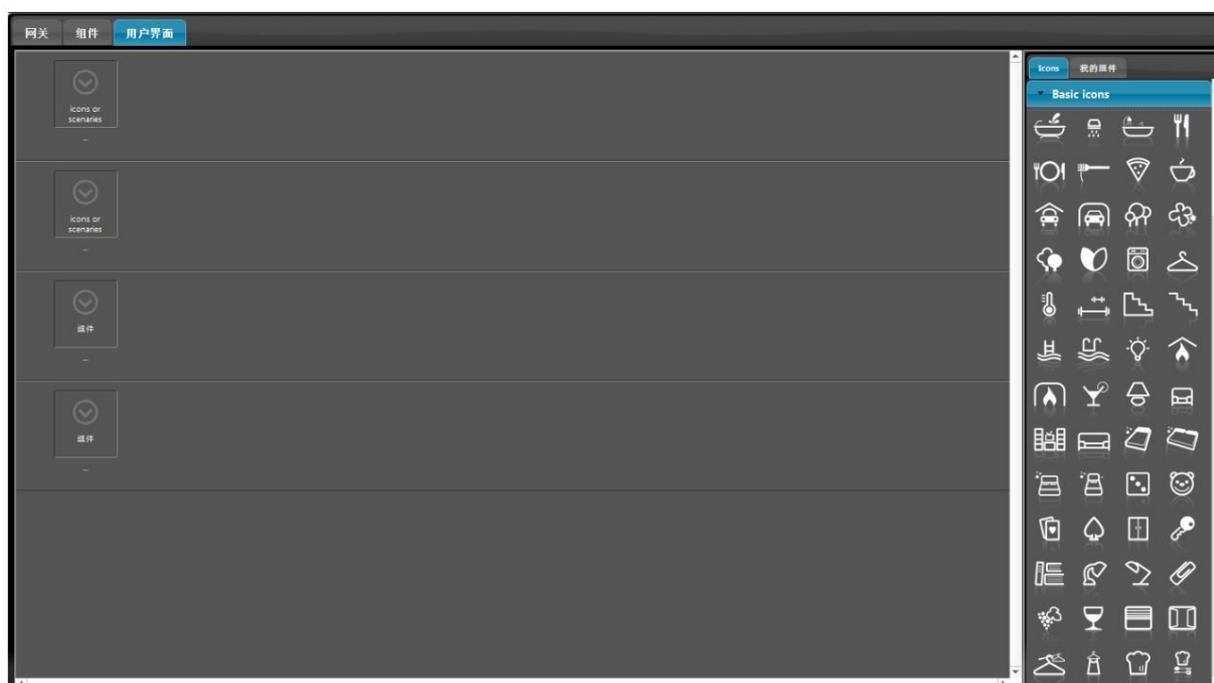


Foto 6

6.1 Adicionar ícones/componentes

Existem duas coleções no lado direito da interface: os ícones e os componentes. Modo de exibição clássico e o modo de mapa são criados facilmente arrastando e soltando ícones e componentes em determinadas áreas.

6.1.1 Ícones

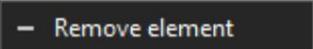
A coleção de ícones inclui todos os ícones AirHome possíveis para o usuário criar uma interface personalizada. Lá existem 3 grupos menores divididos: Ícones básicos, Ícones, Ícones 2 e um possível grupo personalizado de ícones adicionados pelo usuário, para operação, consulte o [Capítulo 3.2. Clique com o botão direito do mouse](#)  para excluir ícones adicionados.



Figura 6.1.1

6.1.2 Meus componentes

A coleção Meus Componentes contém todos os componentes adicionados ao seu projeto, conforme Figura 6.1(2).

Clique com o botão direito do mouse no menu da Figura 6.1(3) para adicionar, remover, copiar, importar/exportar grupos. Para detalhes, consulte

[Capítulo 5.](#)



Figura 6.1.2



Figura 6.1.2(2)

6.2 Configuração da interface do usuário

A área esquerda da interface do usuário exibe o estilo da interface (visualização clássica e visualização do mapa) e a interface do usuário é exibido intuitivamente.

6.2.1 Modo de visualização clássico

No modo de visualização Clássica (figura 6.2.1(1)), os usuários podem criar e mover ícones de forma rápida e fácil. Há quatro seções, as duas primeiras linhas são para configuração do menu, as duas últimas linhas são para configuração do componente funcional. Abaixo estão um alguns passos de orientação:

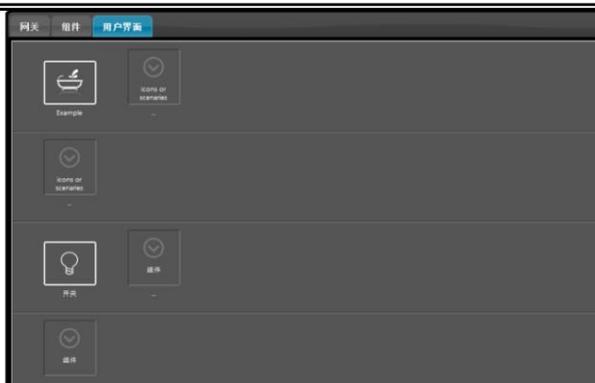


Figura 6.2.1(1)

(1) Área de configuração do menu, a primeira linha é para o menu principal e o segundo submenu. Arraste os ícones da coleção de ícones e solte nesta área para criar o menu. Abaixo está um exemplo:

Clique duas vezes no ícone para ver uma janela pop-up de edição - figura 6.2.1(2), informações detalhadas como título, ícone

estilo, senha e nome do grupo de usuários etc. podem ser definidos; clique no ícone  para entrar em outra janela pop-up para editar o cor/estilo do ícone e **Ativar cores** para confirmar a alteração, clique em **Remover** para eliminar o ícone.

Observação: se o ícone removido for do menu principal, o submenu abaixo também será excluído.

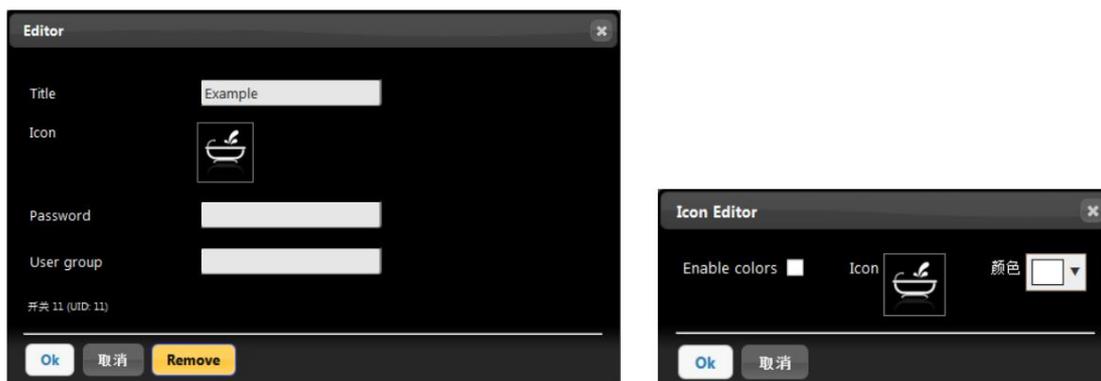


Figura 6.2.1(2)

(2) Área de configuração do componente: A primeira linha é a função principal e a segunda linha a função secundária, que também é a condição que desencadeia a função principal. Arraste e solte os ícones da área do menu principal, trabalhando os princípios são os mesmos, veja a figura 6.2.1 (3).

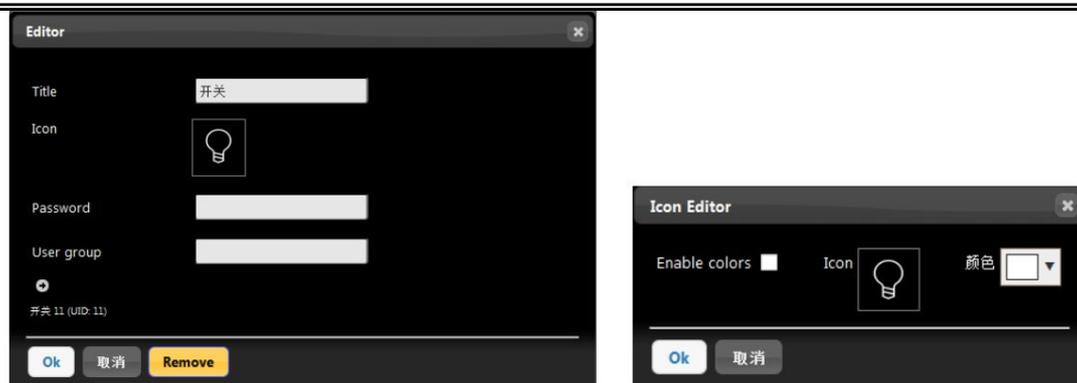
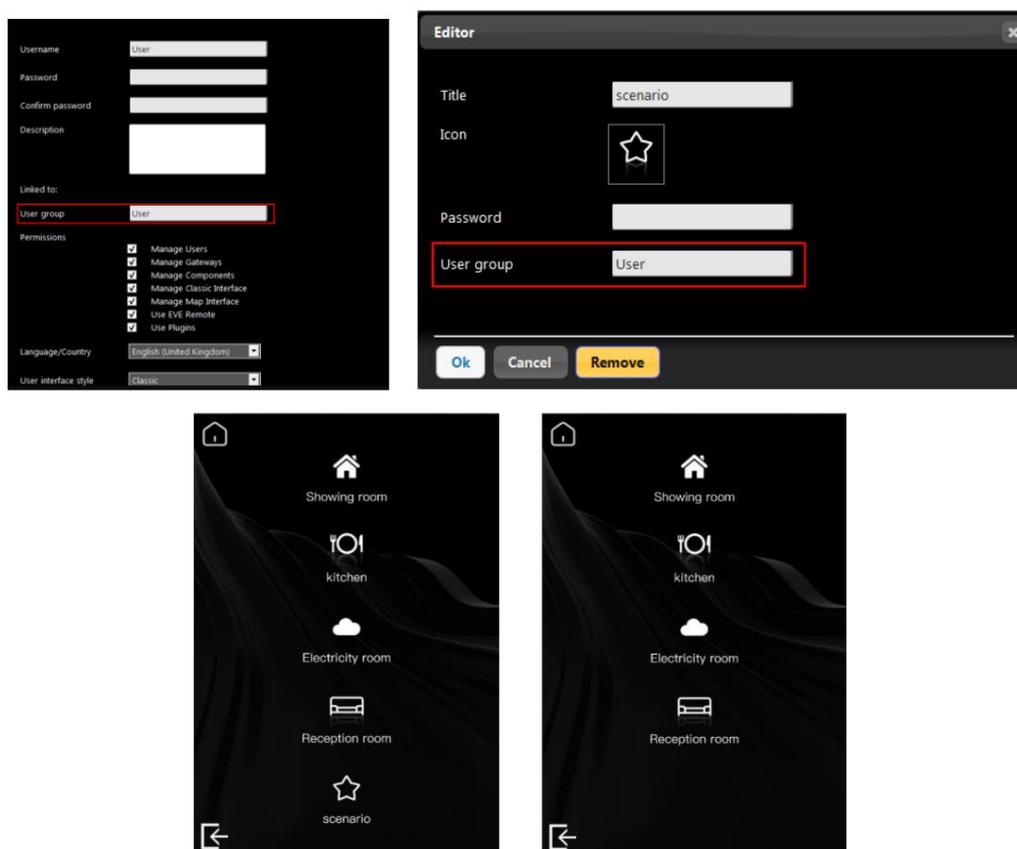


Figura 6.2.1(3)

Nota: Insira o nome do grupo de usuários, então o componente pertencerá a determinado grupo de usuários e só ficará visível àquele grupo.



6.2.2 Modo de mapa

O modo mapa, conforme mostrado na figura 6.2.2(1), é uma interface personalizada. Duas áreas estão na interface, lado esquerdo – área de configuração do menu e área de configuração do componente do lado direito, consulte a figura 6.2.2(1).



Figura 6.2.2(1)

(1) Área de configuração do menu: arraste e solte os ícones nesta área para criar um novo menu, as etapas básicas são as mesmas de modo clássico.

(2) Área de configuração do componente: crie uma nova página e arraste e solte os componentes da coleção de componentes para nesta área para criar novas funções. Abaixo está um exemplo:

No modo mapa podemos criar diferentes páginas para diferentes espaços, os passos para criar são os seguintes:

1) Crie uma nova página. Arraste e solte um novo ícone para criar, clique  para adicionar mais.

2) Editar página. Clique  para editar na janela pop-up como em 6.2.2(2). A configuração básica e a operação são as mesmas

a partir do modo clássico. Além disso, se Se a **guia padrão** for escolhida, a página será definida como página padrão.

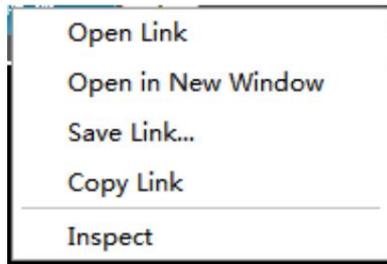


Figura 6.2.2(2)

3) Adicione o plano de fundo. Sob a página, o plano de fundo pode ser escolhido e adicionado, imagem de plano de fundo personalizada podem ser adicionados e cor, transparência, moldura etc. podem ser definidos para o plano de fundo.



4) Outras operações. Clique com o botão direito do mouse na página para escolher.



Abrir/Salvar/Copiar link

Abrir em nova janela

Inspecione: consulte o [Capítulo 3.7](#).

Operações para componentes:

Clique duas vezes em um componente e edite na janela pop-up – figura 6.2(6), os detalhes são os mesmos do modo clássico.

Além disso, os usuários também podem definir o tamanho do ícone, o formato da letra, etc.

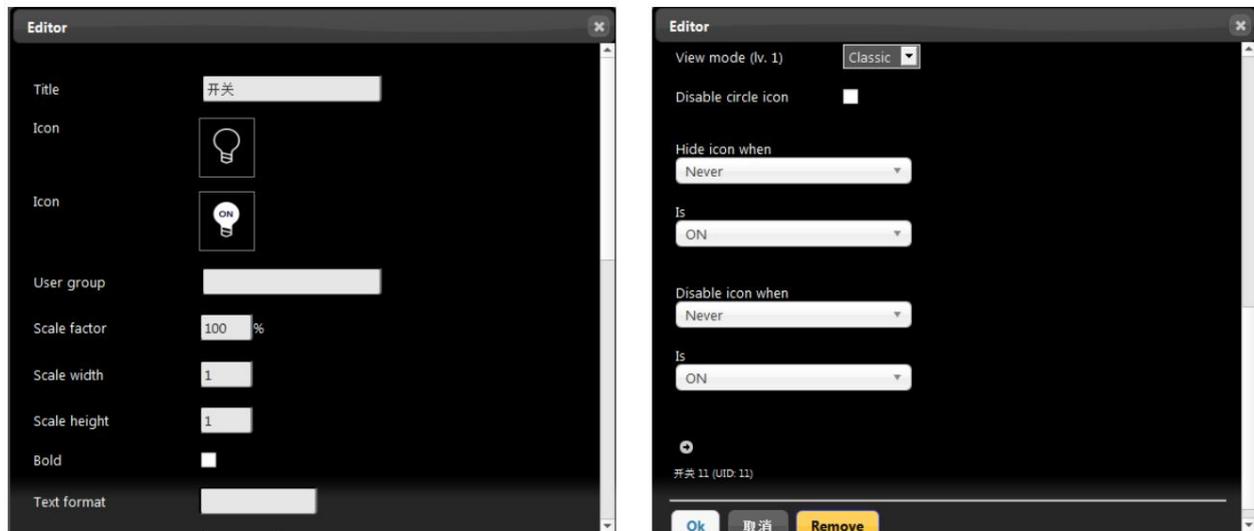


Figura 6.2(6)

Capítulo 7 Exemplo de programação do AirHome Manager

Este capítulo fornecerá um exemplo real de programação do software AirHome Manager.

7.1 Programação Básica

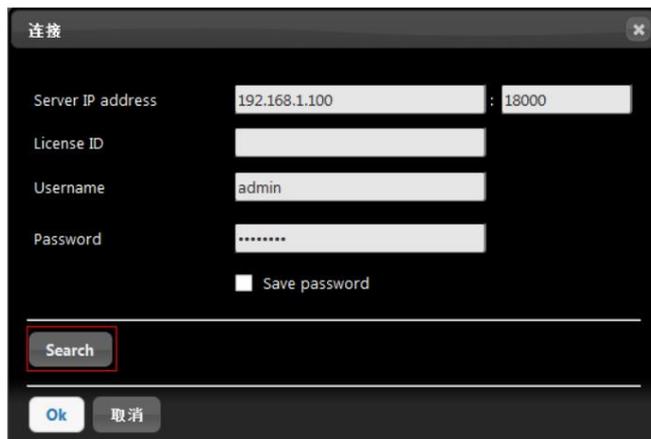
1. Conecte o gateway. Primeiro certifique-se de que o gateway Air1 Server está conectado corretamente ao cabo de rede, barramento KNX

terminais e alimentação auxiliar de 5 Vcc. **O gateway, por padrão, está com seu IP configurado como status DHCP, se for fixo**

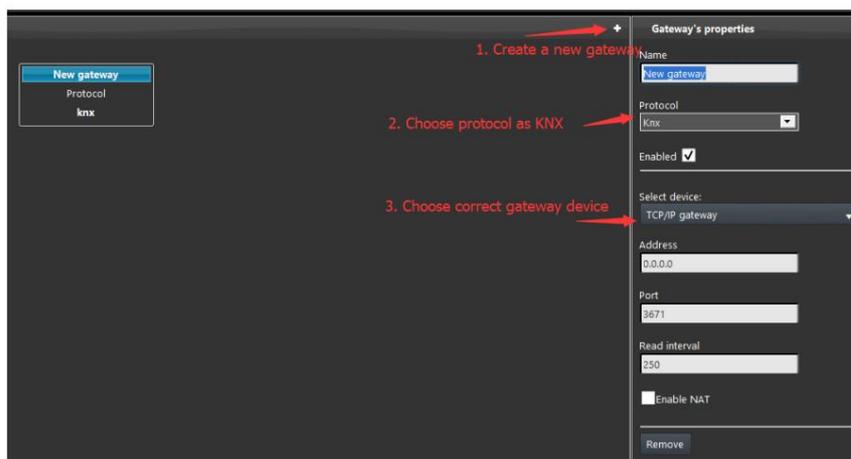
O endereço IP é necessário para ser definido, mude para a página de configuração do endereço IP. Clique em “Projeto” no menu

“Conectar” y “Pesquisar” na janela pop-up para procurar dispositivos na mesma LAN. Se as informações do dispositivo forem

conhecido de antemão, então você também pode digitar diretamente o endereço IP, nome de usuário e senha.



2. Crie um novo gateway.



- 1) Crie um novo gateway
- 2) Escolha o protocolo como KNX
- 3) Escolha o dispositivo correto

3. Configuração do projeto. Consulte o [Capítulo 5](#), [Capítulo 6](#) para obter detalhes sobre a adição e edição de componentes a serem adicionados

componentes corretos para a interface do usuário.

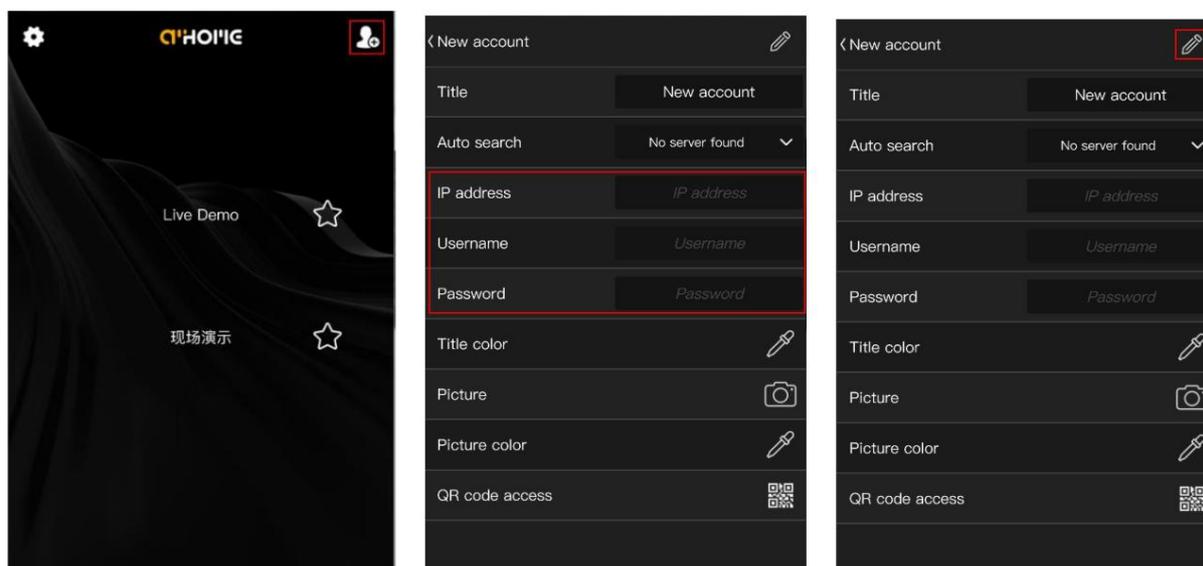
- 1) Adicionar componente
- 2) Editar componente
- 3) Adicionar endereços funcionais principais
- 4) Definir ícones e conexões de menu
- 5) Adicionar componentes à página funcional
- 6) Certifique-se de que o Air1 Server Gateway esteja conectado à mesma rede

4. Carregue o projeto configurado. Clique em **"Projeto"** no menu e **"Carregar"** para atualizar o projeto programado para

Gateway do servidor Air1.

5. Conecte o aplicativo AirHome Remote Pro ao Air1 Server Gateway. Quando o projeto for carregado, execute o AirHome

Remote Pro no celular/tablet/PC para conectá-lo ao servidor Air1 pronto.



Etapas para conectar o AirHome Remote Pro ao Air1 Server Gateway:

1) Clique  para adicionar um novo usuário.

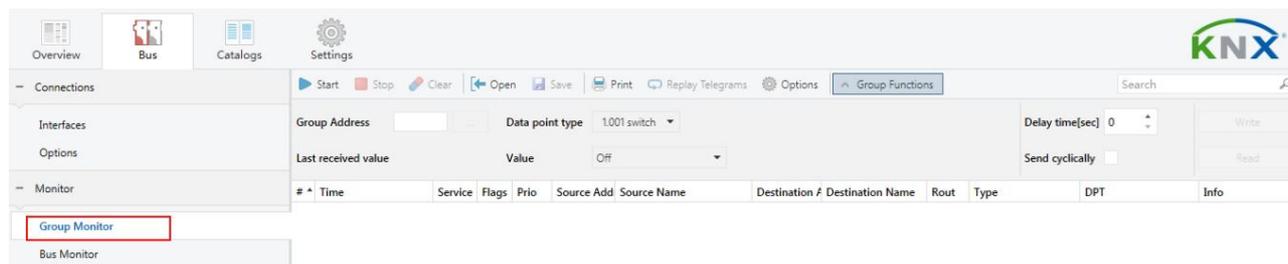
2) Digite o endereço IP, nome de usuário e senha.

Nota: O nome de usuário padrão é "admin", a senha é "password", quando o projeto é modificado já o

informações do usuário, digite de acordo com as informações alteradas.

3) Clique  para salvar as informações da conta.

6. Após as etapas acima, execute o software de monitoramento para monitorar se o sistema funciona bem quando é controlado por AirHome Remote Pro APP. Por exemplo, abra o ETS Group Monitor para verificar se o barramento KNX está reagindo aos telegramas recebido respondendo corretamente.



7.2 Verificar/alterar endereço IP

Se o programador precisar verificar ou alterar o endereço IP, siga as etapas abaixo:

- 1) Verifique o endereço IP do gateway do servidor Air1. Quando o dispositivo estiver conectado corretamente, visite o site do roteador para encontrar todas as informações necessárias sobre o roteador e o gateway ao qual está conectado.
- 2) Mude o endereço IP. Crie um arquivo .txt e renomeie como **“eve.settings”** e defina o IP dinâmico/endereço IP estático:

Definir endereço IP dinâmico:

NETWORK_MODE=DHCP

Definir endereço IP estático: (os seguintes endereços são apenas para referência)

NETWORK_MODE=ESTÁTICO

REDE_IP=192.168.1.100

NETWORK_MASK=255.255.255.0

NETWORK_GATEWAY=192.168.1.1

REDE_DNS1=192.168.1.1

REDE_DNS2=8.8.8.8

Copie o arquivo .txt pronto para USB, então insira-o na porta USB do Air1 Server Gateway, desconecte a energia para reinicie o dispositivo, então o endereço IP será alterado.