



LES GUIDES

Exemples

*Lifedomus*TM

Le premier système d'exploitation
dédié à la maison.

5. Exemples

5.1 Intégration d'un équipement KNX : Volets & Stores

5.1.1 Concepts

La colonne «Ecriture» correspond à des objets «W» : commande d'un appareil.

La colonne «Lecture» correspond à des objets «T» : retour d'état de l'appareil commandé (indicateur).

5.1.2 Intégration de l'équipement

Exemple : gestion d'un module TXA224 / TXA228

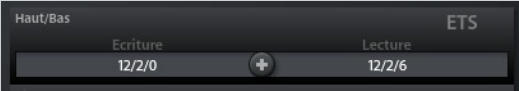
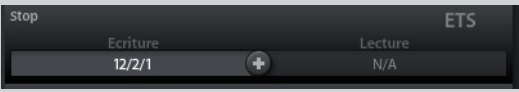
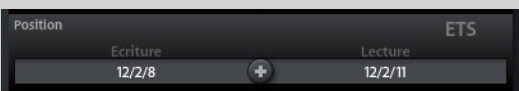
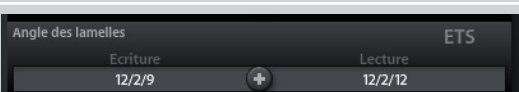
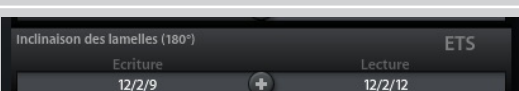
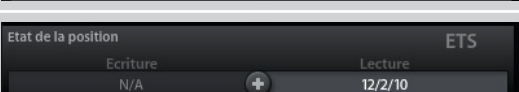
Ces modules peuvent piloter des volets et stores à lamelles et renvoyer l'indication de position en % et l'inclinaison des lamelles.

La restitution graphique étant basée sur les retours d'états sur le bus, ces modules sont appréciés car ils permettent un affichage de la position du volet identique à la réalité grâce à l'objet «Indication position en %».

Programmation ETS :

▲	Nombre	Nom	Fonction d'objet	Description	Adress...	Longue...	C	R	W	T	U	Type de données	Prior
■	0	Sortie 1	Montée / Descente		12/2/0	1 bit	C	R	W	-	U	up/down	Bas
■	1	Sortie 1	Inclinaison lamelles / Stop		12/2/1	1 bit	C	R	W	-	U	1-bit	Bas
■	2	Sortie 1	Forçage			2 bit	C	R	W	-	U		Bas
■	3	Sortie 1	Alarme vent			1 bit	C	R	W	-	U		Bas
■	4	Sortie 1	Alarme pluie			1 bit	C	R	W	-	U		Bas
■	5	Sortie 1	Scène			1 Byte	C	R	W	-	U		Bas
■	7	Sortie 2	Montée / Descente		12/3/0	1 bit	C	R	W	-	U	up/down	Bas
■	8	Sortie 2	Inclinaison lamelles / Stop		12/3/1	1 bit	C	R	W	-	U	1-bit	Bas
■	9	Sortie 2	Forçage			2 bit	C	R	W	-	U		Bas
■	53	Sortie 8	Alarme pluie			1 bit	C	R	W	-	U		Bas
■	54	Sortie 8	Scène			1 Byte	C	R	W	-	U		Bas
■	58	Sortie 1	Blocage			1 bit	C	R	W	-	U		Bas
■	60	Sortie 1	Position		12/2/8	1 Byte	C	R	W	-	U	percentage (0..100%)	Bas
■	61	Sortie 1	Inclinaison		12/2/9	1 Byte	C	R	W	-	U	percentage (0..100%)	Bas
■	62	Sortie 1	Indication d'état (1 byte)		12/2/10	1 Byte	C	R	-	T	U		Bas
■	63	Sortie 1	Indication position en %		12/2/11	1 Byte	C	R	-	T	U	percentage (0..100%)	Bas
■	64	Sortie 1	Indication inclinaison en °		12/2/12	1 Byte	C	R	-	T	U	percentage (0..100%)	Bas
■	65	Sortie 1	Indication d'état (1 bit)		12/2/6	1 bit	C	R	-	T	U	up/down	Bas
■	66	Sortie 2	Blocage			1 bit	C	R	W	-	U		Bas
■	68	Sortie 2	Position		12/3/8	1 Byte	C	R	W	-	U	percentage (0..100%)	Bas
■	69	Sortie 2	Inclinaison		12/3/9	1 Byte	C	R	W	-	U	percentage (0..100%)	Bas
■	70	Sortie 2	Indication d'état (1 byte)		12/3/10	1 Byte	C	R	-	T	U		Bas

Mise en relation adresses de groupes et propriétés dans Lifedomus :

Fonction	Objet	Propriété
«Montée/Descente»	0 = Ecriture 65 = Lecture	
«Stop»	1 = Ecriture	
«Position en %»	60 = Ecriture 63 = Lecture	
«Inclinaison 90°»	61 = Ecriture 64 = Lecture	
«Inclinaison 180°»	61 = Ecriture 64 = Lecture	
«Etat (1byte)»	62 = Lecture	
<p>Cette fonction retourne la position du volet sous la forme : Haut /Intermédiaire/ Bas. Elle sera utilisée si le module KNX ne retourne pas une position en %.</p>		

Programmation d'un volet roulant avec retour d'état en % :



5.2 Connecteur Universel IP

5.2.1 Principe de fonctionnement

Le connecteur universel IP permet de développer son propre protocole de gestion Audio/Vidéo ou même la gestion d'un protocole domotique.

Le principe est d'envoyer des commandes ASCII ou Hexa à un module IP.

5.2.2 Création du connecteur

Dans le configurateur, sélectionner sur le bandeau de gauche « Universel » puis « TCP/IP Universel » et créer un connecteur « TCP/IP Universel ».

Saisissez l'adresse IP et le port pour la communication avec le module et spécifier dans quel protocole envoyer les commandes. Les champs suivants sont optionnels :

Caractères d'échappement à la fin d'une trame :

C'est le ou les caractère(s) mis en fin de chaque trame envoyés au module. Le plus souvent ce sont les caractères 'r' et/ou 'n'. Ces caractères sont représentés dans les documentations sous plusieurs formes.

Dans Lifedomus il faut saisir le code hexa du/des caractères à envoyés :

0A => \n ou <LF>

0D => \r ou <CR>

S'il faut les 2 saisissez 0A0D.

Ils seront envoyés 0A puis 0D.

Si vous devez envoyer un code différent saisissez le code hexa de celui-ci.

Temps d'attente entre les commandes envoyées :

Certains modules gèrent mal l'envoi trop rapproché de commande, vous pouvez donc spécifier en ms le temps minimum d'attente entre l'envoi des différentes commandes.

Trame d'initialisation du connecteur :

Pour piloter, certains modules ont besoin d'une authentification ou la saisie un mode avant de pouvoir communiquer.

Vous pouvez saisir une trame envoyée au démarrage du connecteur.

Lors de l'allumage du connecteur, si celui-ci ne démarre pas un message vous indiquera le message d'erreur de votre connexion.

IP

Label: test rti

test rti

Label court:

Description:

Propriétés:

Adresse IP: 86.199.32.234

Port IP: 41010

Protocole IP: TCP

Caractère(s) d'échappement à la fin d'une trame:

Temps d'attente entre les commandes envoyées: 0

Trame d'initialisation du connecteur:

5.2.3 Gestion de l'équipement

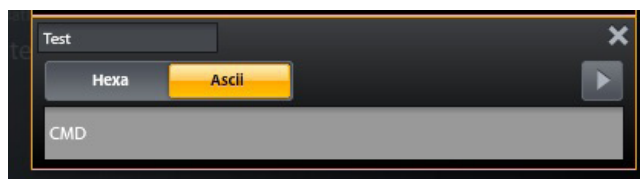
Pour envoyer les commandes au module, nous allons créer un équipement. Vous avez 2 possibilités : si c'est un équipement Audio/Vidéo, vous pouvez créer depuis un équipement existant. S'il ne correspond à aucun de ces équipements, vous pouvez en créer un Universel et lui assigner le connecteur créé précédemment.

Dans le cas d'un Universel, il n'existe aucune propriété, tout est à créer, tandis que l'équipement Audio/Vidéo a déjà les principales propriétés ainsi qu'un widget par défaut.

Pour créer une propriété vous pouvez appuyer sur l'icône :



Une propriété comme ceci apparaît :



Vous pouvez alors la nommer (ce nom sera aussi celui de l'action dans les scénarios ou actions pour le restitif), saisir votre commande IP et spécifier si c'est une commande ASCII ou hexa.

Si vous avez besoin d'un caractère de fin pour envoyé la commande, il n'est pas possible de le rajouter ici mais uniquement au niveau de la définition du connecteur.

Vous pouvez à tout moment tester votre commande en appuyant sur le bouton play :

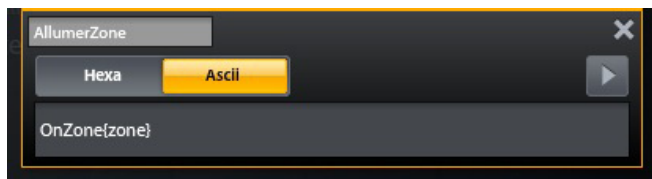


Si votre commande nécessite un paramètre (une zone pour un multi room), il existe 2 possibilités :

- Créer autant de propriété que de zone (Allumer Zone 1, Allumer Zone 2, ...)
- Créer un paramètre dans la commande et le saisir dans le scénario ou dans le restitif.

Pour le créer, il faut l'encadrer des caractères '{' et '}'.

Ex : ici mon paramètre est nommé zone.



Dans le restituif lors de la création d'une action, on pourra remplacer {zone} par ce qui sera saisie : le nombre de paramètres pour une commande est de 6.

