

İçindekiler

Başlamak için	4
Aygıt ile etkileşimler	4
Aygıtın konfigürasyonu	5
Konfigürasyon gönder	8
Konfigürasyon al	9
Donanım yazılımı güncelle	10
Cihaz bilgisi iste	10
Ana sayfa	11
Ortak konfigürasyonlar	12
Proje konfigürasyon	13
Genel parametreler	13
Oda parametreleri	16
Senaryolar	22
Senaryo ekran görüntüsü	22
Senaryo yaratma	23
Nesneler	26
Senaryo örnekleri	38

Başlamak için

Bu el kitabında Senaryo Programlayıcı MH201 cihazının yapılandırma şekilleri gösterilecektir.

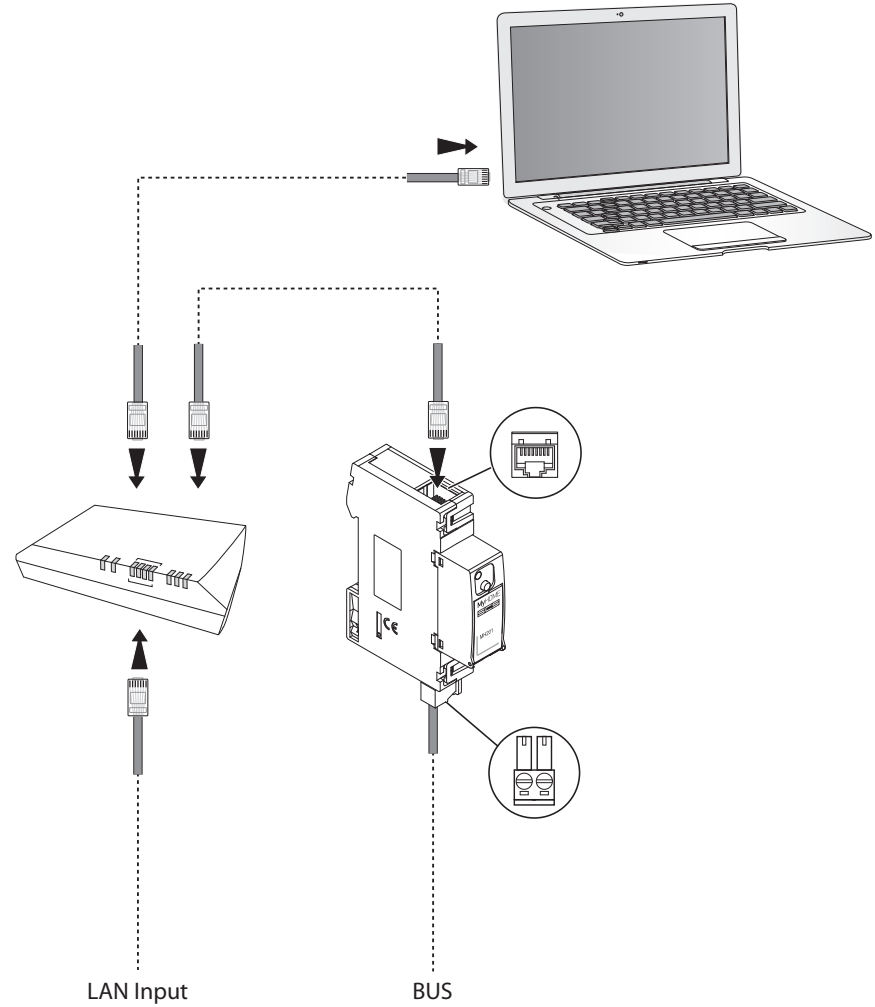
Aygıt ile etkileşimler

[Gönder](#), [Konfigürasyon al](#), [Yazılım donanımı güncelle](#) ve [Cihaz bilgileri talep et](#) uygulamak için, her şeyden önce cihazı bir PC'ye bağlamanız ve seçilen portun doğru port olduğundan emin olmanız gerekir.

Kabloyu bir sviç'e veya üzerinde yapılandırmak istediğiniz PC'ye doğrudan bağlayarak gateway'i LAN ağına bağlayın.

İletişimin gerçekleşebilmesi için, cihaz BUS'a bağlantılı olmalıdır.

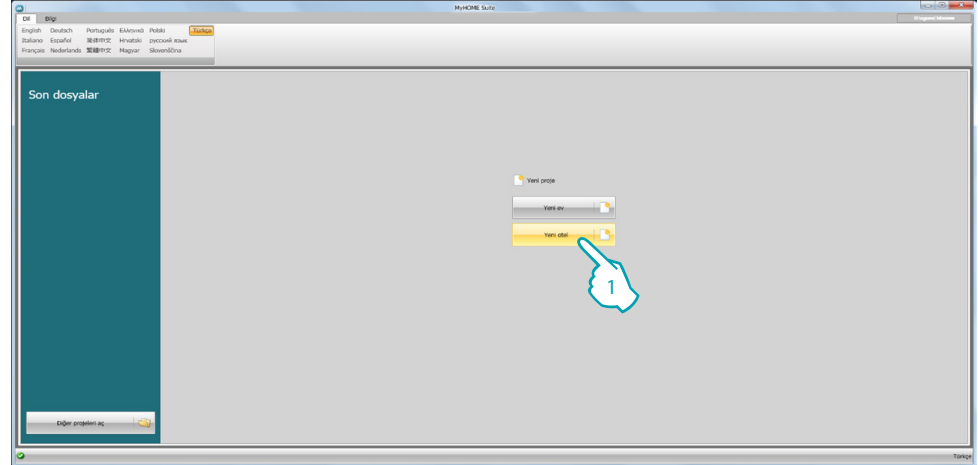
ETHERNET BAĞLANTISI



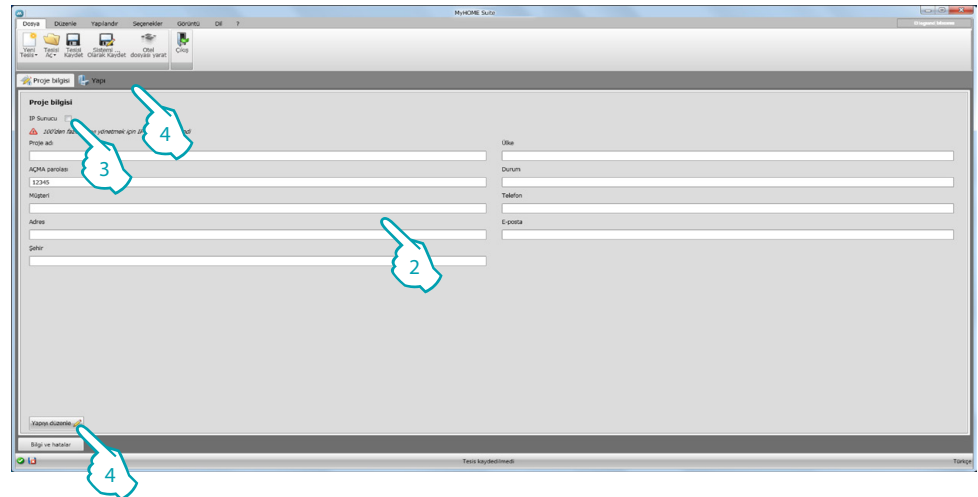
Aygıtın konfigürasyonu

Bir aygıtı konfigüre etmek için yeni bir proje yaratabilir veya mevcut bir projeden başlayabilir, bunu değiştirebilir ve bunu aygıtı yeniden gönderebilirsiniz.

Yazılımın Yapılandır ekran görüntüsüne erişmek için küresel alanda ön işlemleri yapmanız gerekir:



1. Otel tesisi konfigürasyonu için adanmış olan yazılım bölümüne girmek için tıklayın

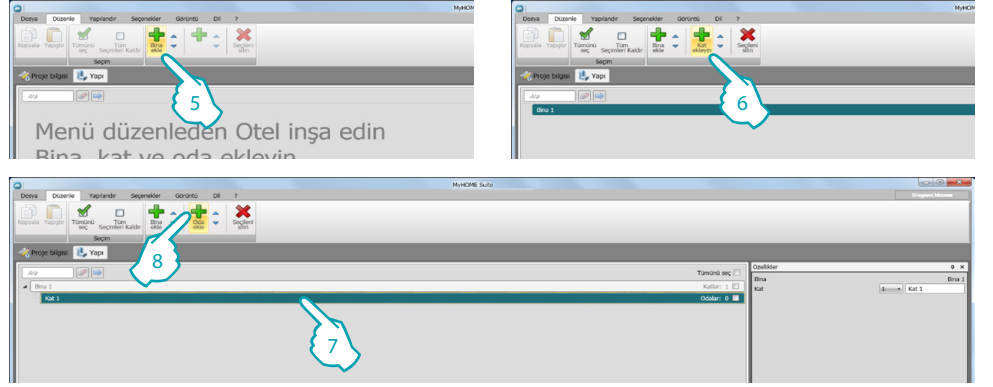


2. Yapının yaratımına geçmeden önce uygun bulunduğın sahaları doldur.



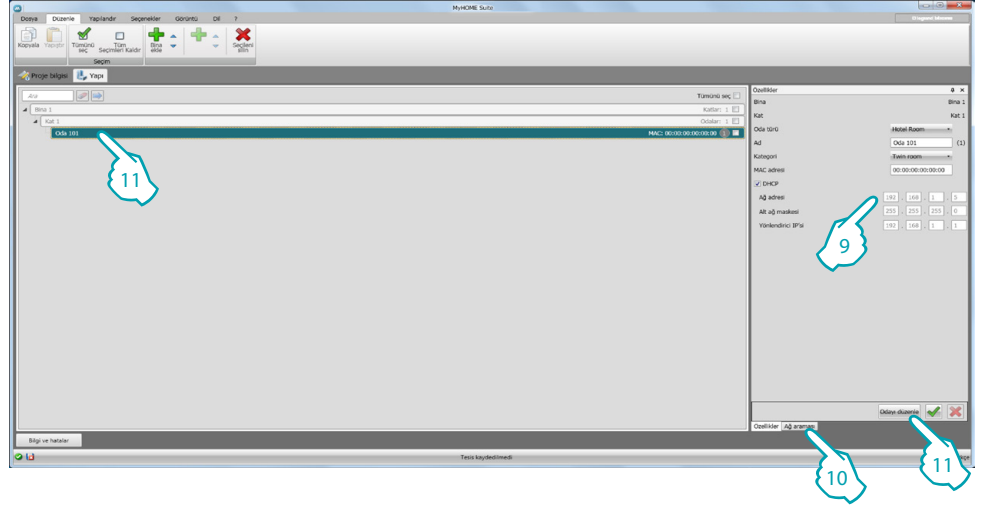
Şifre sahasında otelin bütün MH201 için default şifresini girin.

3. Eğer projen 100 den fazla oda ve ortak alanlar toplam sayısını içeriyorsa bir IP Server F458 mevcudiyetini ayarlamak gereklidir.
4. Otel yapı yaratımı için tıklayın.

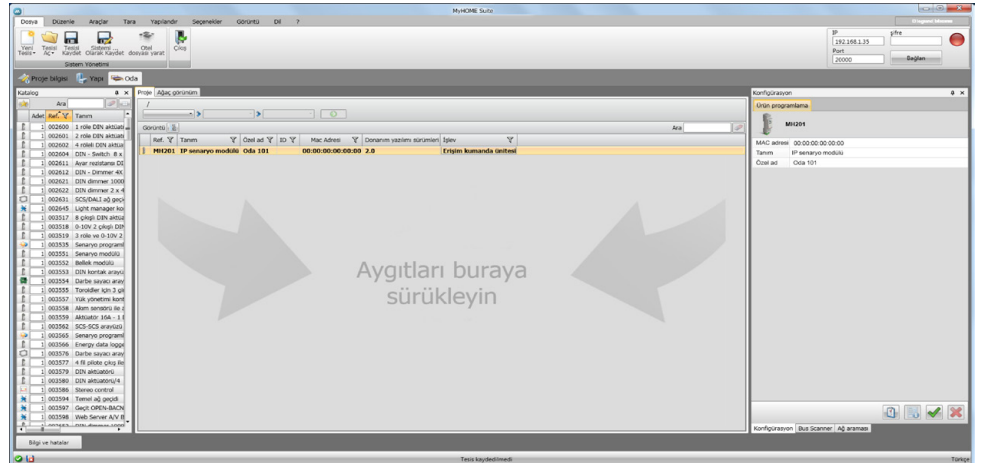


5. Bir bina ekleyin.
6. Binayı oluşturan katları seçin.
7. Kat seç.
8. Oda ekle.

Yaratılan her oda için yazılım otomatik olarak bir MH201 konumlandırır.

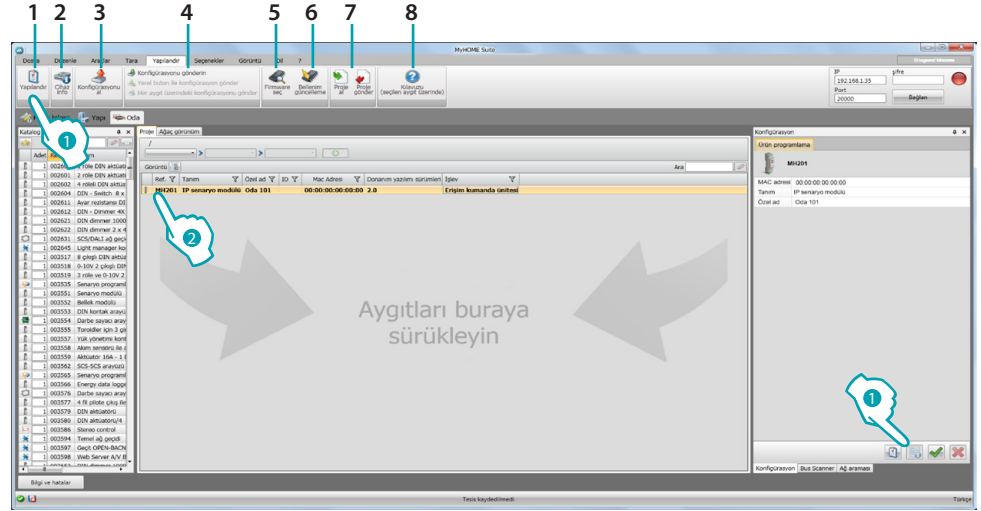


9. Eğer odada mevcut cihazın Mac Address'ini biliyorsanız manuel olarak yapılandırın.
10. Eğer cihazın Mac Address'ini bilmiyorsanız ağda arayın ve odaya sürükleyin.
11. Odaya girmek için tıklayın veyahut yapıdaki odanın ismi üzerine çift tıklayın.



Şimdi atanmış olan butonları kullanarak **Yapılandır** bölümünde cihazı yönetebilirsiniz.

Dosya menüsü



1. Aygıtın spesifik konfigürasyon alanını açar
2. Cihaz bilgisi iste
3. Bağlı aygıttan konfigürasyonun alınması
4. Bağlı aygıta konfigürasyonun gönderilmesi
5. Aygıt için bir donanım yazılımının seçilmesi
6. Cihaz firmware güncelleme (sadece bir firmware seçildikten sonra belirir)
7. Proje al
Proje gönder
Spesifik alanda yaratılmış konfigürasyon projesini içeri aktarmak veya dışarı aktarmak için, aygıtı seçin ve ilgili tuşa tıklayın.
8. Seçilen cihaz kılavuzunu aç.

Cihazla etkileşim için bunu seçin ve yapmak istediğiniz işlem ile ilgili tuşları kullanın.

Cihazın konfigürasyonu özel alanına geçmek için **Yapılandır** (1) tıklayın ve iki defa cihaz (2) üzerine tıklayın.

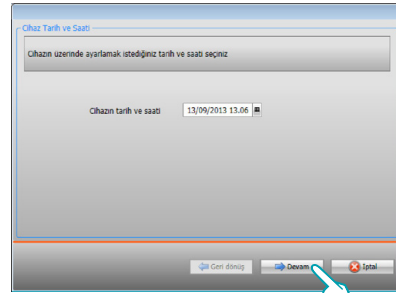
Konfigürasyon gönder

Programlamayı bitirip kaydettikten sonra aygıtlara konfigürasyonu göndermek gerekmektedir.

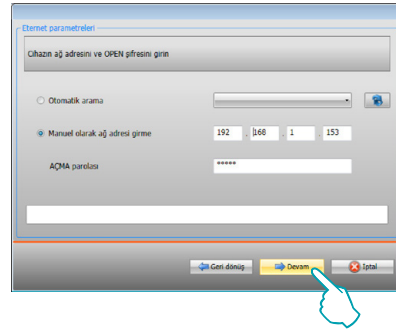
Uygulama:

1. Cihazı Ethernet aracılığıyla bir PC'ye bağlayın
2. Yapılandır araç çubuğunda, **Konfigürasyon Gönder** kalemını seçin.

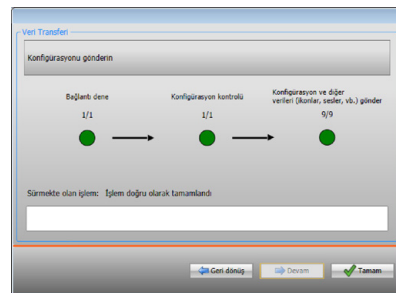
Tarih ve saatin ayarlanacağı ekran sayfası belirir.



3. **Devam** seçip cihaz adresini girin:



4. **Devam** tuşu seçildiğinde konfigürasyon aygıtı aktarılır.

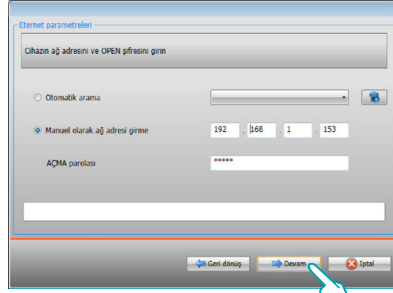


Konfigürasyon al

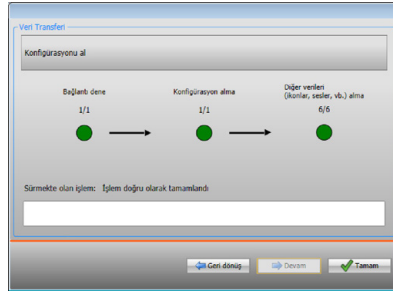
Aygıtın güncel konfigürasyonunu almayı sağlar; bunu aldıktan sonra değiştirebilir, bir dosyaya kaydedebilir veya tabi ki aygıtı geri gönderebilirsiniz.

Uygulama:

1. Cihazı Ethernet aracılığıyla bir PC'ye bağlayın.
2. Yapılandır araç çubuğunda, **Konfigürasyon al** kalemını seçin.
3. Cihaz adresini girin:



4. İleri seçildiğinde konfigürasyon alma prosedürü başlatılır.



Donanım yazılımı güncelle

Aygıtın donanım yazılımı güncellemesini uygulamayı sağlar.

Uygulama:

- Aygıtı bir PC'ye bağlayın.
- Çekme menüden bir **Firmware seç** ibaresini **Yapılandır**.
.fzw uzantılı donanım yazılımı dosyasını içeren klasörün aranması için bir pencere görüntülenir.
- Dosyayı seçin ve devam etmek için **Aç** üzerine tıklayın.
- Devam etmek için **Bellenim güncelleme** kalemını seçin.

Bağlantı prosedürleri için [Konfigürasyon gönder](#) paragrafına bakın.

Cihaz bilgisi iste

PC'ye bağlı aygıtla ilişkin bazı bilgileri görüntülemeyi sağlar.

Uygulama:

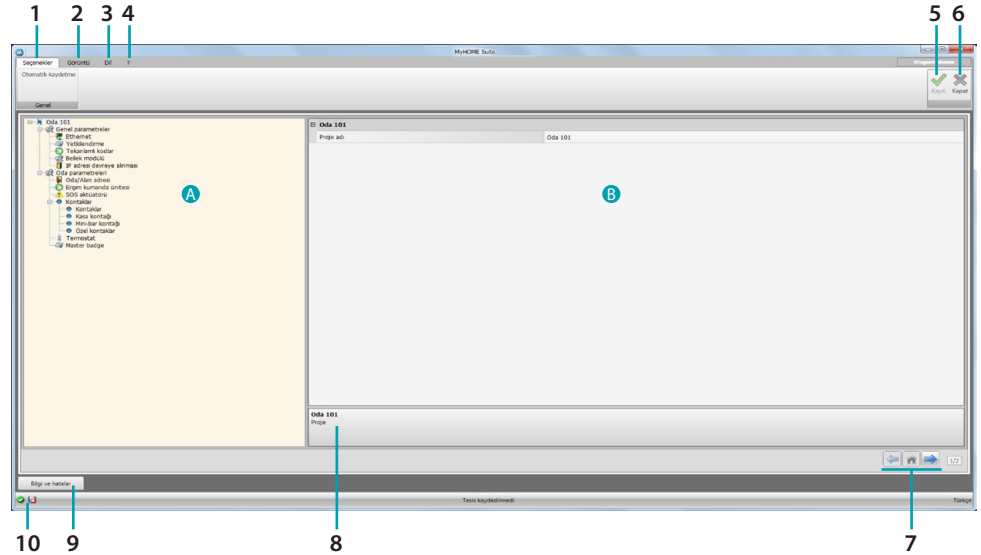
- Aygıtı bir PC'ye bağlayın.
- Çekme menüden **Cihaz info** seç ibaresini **Yapılandır**.

Bağlantı prosedürleri için [Konfigürasyon gönder](#) paragrafına bakın.

İleri üzerine tıkladığında, aygıtın donanım ve yazılım özelliklerinin bulunduğu bir ekran sayfası görüntülenir.

Ana sayfa

Programa girildiğinde, içinde bütün konfigürasyon parametrelerinin bulunduğu başlangıç ekran sayfası belirir. Ekran görüntüsü özellikle 2 alandan oluşur: Sol alanda (A) ağaç görünümü bir yapıda organize edilmiş, yapılandırılacak olan parametre ve fonksiyonlar mevcuttur. Yapılmış seçime göre, sağdaki alanda (B) seçilecek veya girilecek olan veri alanları görüntülenir.



1. Seçenekler.



Otomatik kaydetmeyi faalleştirin

2. Görüntü.



Yapılandırılan cihazları görselleştir/saklar



Bilgi ve hatalar bölgesini gösterir/gizler



Varsayılan ayarlara geri getirir

3. Dil.

Yazılımın arayüz dilinin seçilmesi

4. Kılavuz simgelerini (El kitabı Yazılımı) ? ve yazılım bilgilerini i görselleştir.

5. Kaydet Projeyi kaydeder.

6. Kapat Genel alana döner.

7. Sayfalar arasında gezinme butonları.



Konfigürasyon sayfaları arasında gezinme



Başlangıç sayfasına gidiş

8. Fonksiyonların tanımı.

9. Olası bilgi veya hata mesajlarının içinde görüntülendiği bölgeyi açar.






10. Dosya kaydetme ve kaydedildiği yerde izlenecek yolu görselleştirir.

Ortak konfigürasyonlar

Bu bölümde çeşitli fonksiyonlara ortak olan konfigürasyonlar gösterilmiştir.

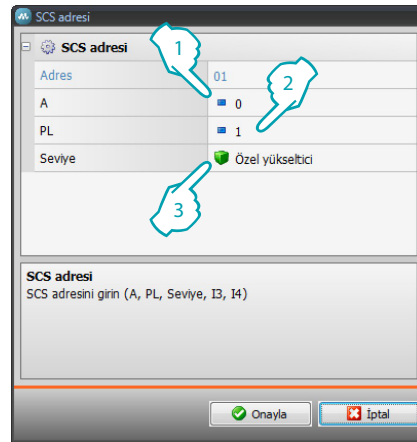
Nesnelerin/sayfaların girilmesi

Nesnelerin yönetimi

	Bir nesne ekler
	Bir nesne siler
	Tüm nesneleri siler
	Nesneyi yukarı taşır
	Nesneyi aşağı taşır


Bir nesne eklendikten sonra, bunun karakteristik verilerinin girilmesi için bir pencere etkin kılınır.

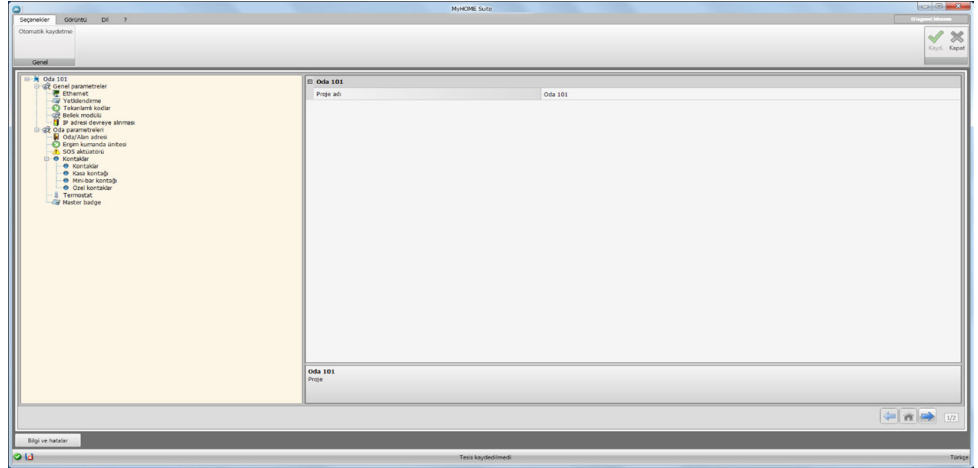
SCS adresi girilmesi



1. Oda A konfigüratörünün değerini girin (0 – 10; GEN, AMB, GR).
2. PL ışık noktası konfigüratörünün değerini girin (sayı, fonksiyona göre değişir).
3. Seviyenin, Özel yükseltici veya Yerel BUS arasında hangisi olduğunu seçin, ikinci durumda I3, I4 değerlerini de girin.

Proje konfigürasyon

Bu bölümde cihazın parametrelerini yapılandırabilir ve akabinde  butonu ile senaryo yaratım ekran görüntüsüne girebilirsin.



Çeşitli alanlara konfigürasyon verilerini girin.

Genel parametreler

Bu bölümde, ağ bağlantıları için teknik parametreler konfigüre edilir.

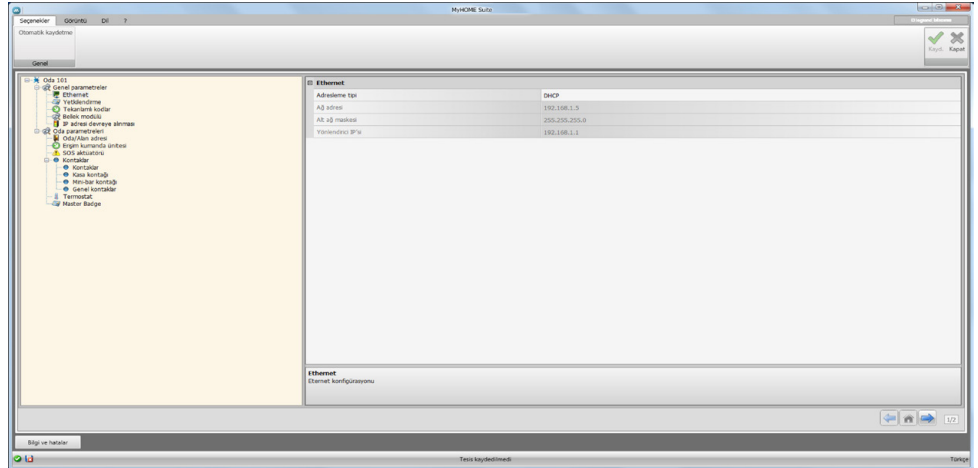
Ethernet

Bu ekran sayfasında, Ethernet ağına bağlantı parametrelerini girmek mümkündür.



Varsayılan değerleri değiştirmeden önce, ağ yöneticisine başvurun.

Hatalı değerler, hizmeti aktif kılmamak ile birlikte, diğer ağ ekipmanlarının iletişimde işleme bozukluklarına neden olabilirler.

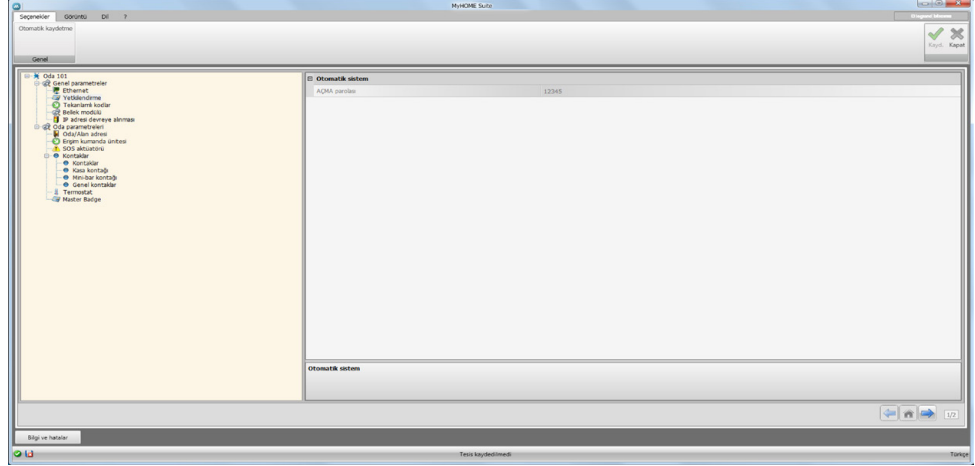


Konfigürasyon:

- **Adresleme tipi:** Adresin, sabit tip (bu durumda aşağıda belirtilen parametrelerin girilmesi gerekir) veya DHCP dinamik tip arasında hangisi olduğunu seçin.
- **IP adresi ve Subnet mask:** Yerel ağın içindeki cihazın belirlenmesi için gerekli, TCP/IP protokollü ağların tipik parametrelerini girin.
- **IP router:** olası router IP adresini girin.

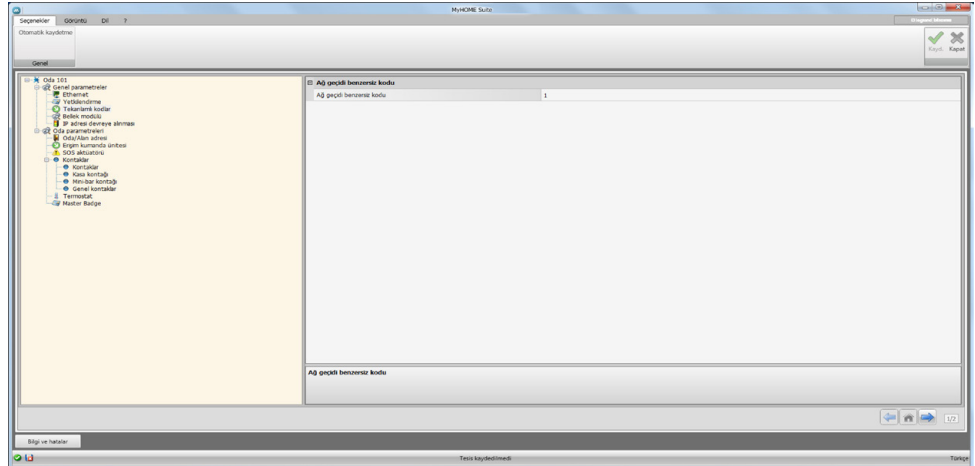
Yetkilendirme

Bu ekran görüntüsünde cihaza bağlanmak için **daha önce ayarlamış olduğunuz** şifreyi gorselleştirebilirsiniz (varsayılan 12345).



Tekanlı kodlar

Bu ekran görüntüsünde cihazın tekanlı tanımlanmasını yapılandırabilirsiniz.



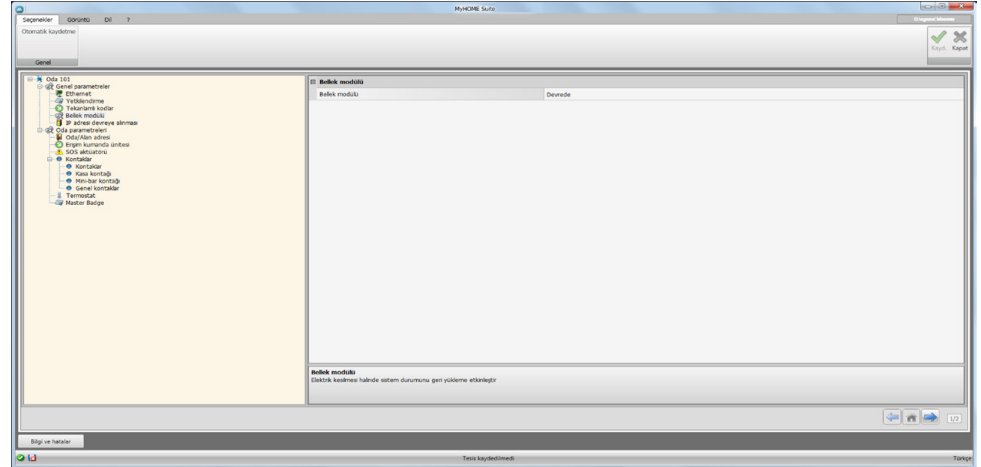
Konfigürasyon:

- **Ağ geçidi benzersiz kodu:** cihaz için tekanlı bir tanımlama sayısını gir.

Bellek Modülü

MH201 fonksiyonları arasında bellek modülü olarak da çalışma imkânı vardır.

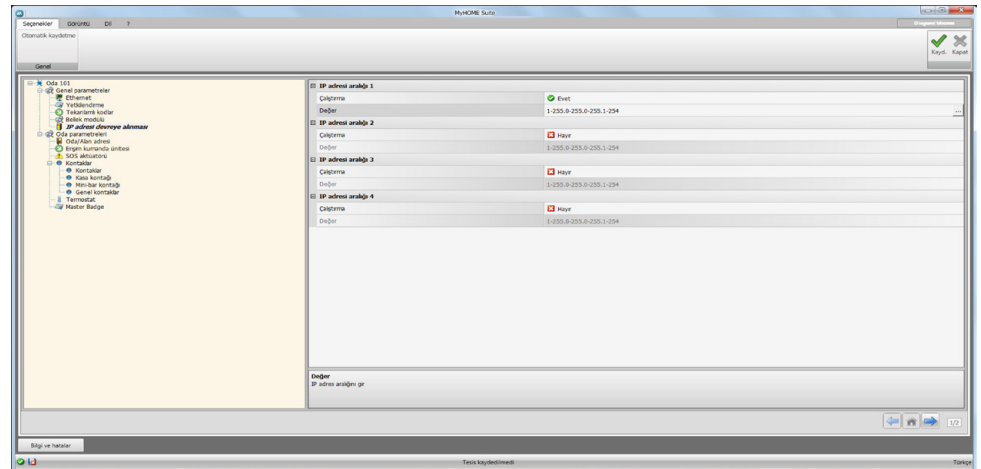
Bu fonksiyon faalleştirildiğinde, gerilim kesilmesi durumunda MH201 buna ilişkilendirilmiş cihazların durumunu bellekte muhafaza edip gerilim tekrar geldiğinde yeniden başlatacaktır.



- **Bellek Modülü:** Sistem durumunu yeniden başlatılmasını etkinleştirir/devre dışı bırakır.

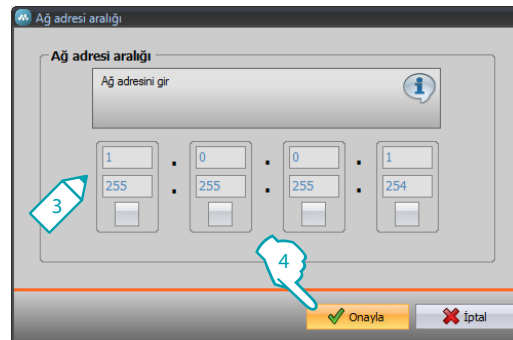
IP adresi devreye alınması

Bu ekran görüntüsünde 4 IP adresi aralıklarına kadar girebilirsiniz, bunlar OPEN şifresi ile tanımlanmaya gerek kalmadan cihaza bağlantı için etkinleştirileceklerdir.



Prosedür:

1. IP adres aralığını etkinleştirin.
2. ... tuşuna tıklayın.



3. Etkinleştirilecek ağ adresleri aralığını girin.
4. Onayla.

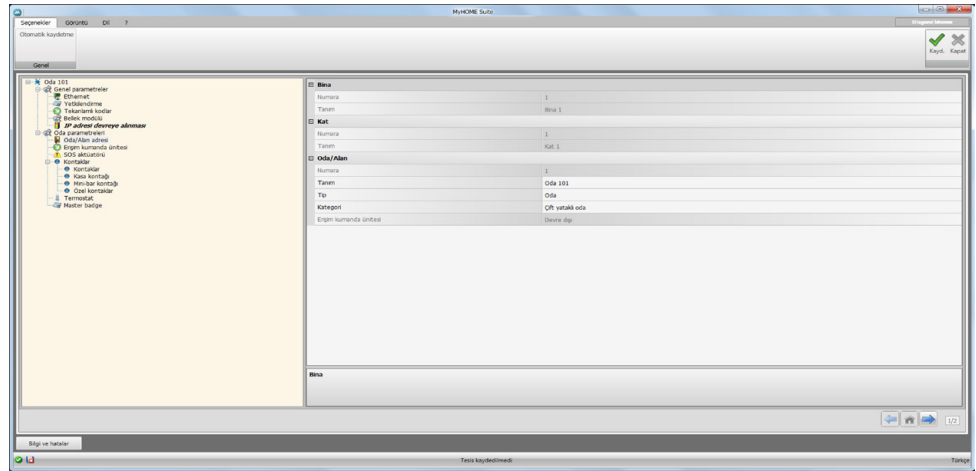
Oda parametreleri

Otel için bir sistem yapılandırma, her bir oda veya ortak alan tesisinin bir IP MH201 senaryo modülü ile sisteme bağlanmış olduğunu öngörmektedir, bundan dolayı ilgili özellikleri düzgünce yapılandırın.

Oda/alan adresi ve tipi ayarları bunu tanımlamak için HotelSupervision süpervizyonu yazılımı tarafından kullanılacaktır.

Oda/alan adresi

Bir otel kompleksi içerisinde bir oda (veya ortak alan) bina, kat ve numarası işaret edilerek tanımlanır, kişiselleştirilmiş bir tanımlama da girebilirsiniz.

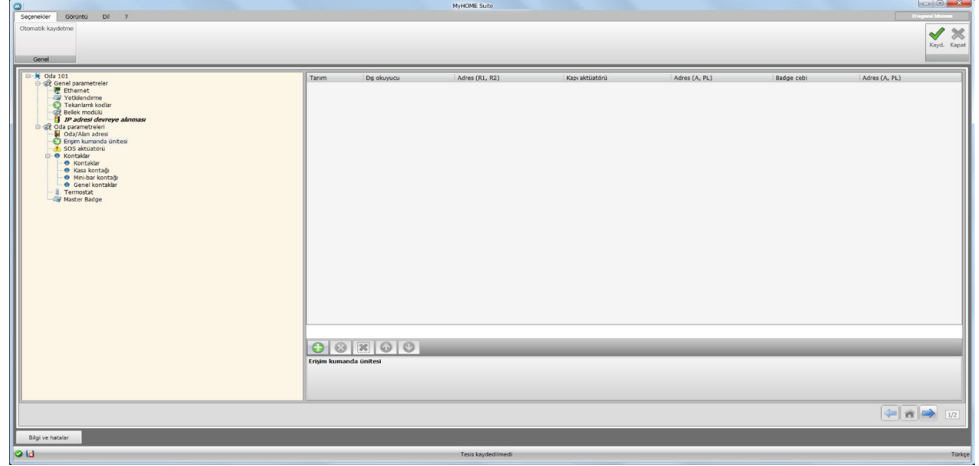


Konfigürasyon:

- **Bina ve Kat:** yazılım ortak alanında ayarlandıklarından dolayı düzenlenemez sahalardır.
- **Oda/alan:** Tip seç; oda, ortak alan.
Önerilenler arasından kategori seçin.
Eğer alana erişim paralı ise ortak alan durumunda ayarlayın.

Erişim kumanda ünitesi

Bir odaya giriş noktası ihtiyaçlara bağlı olarak farklı şekillerde hazırlanabilir, bunu karakterize eden cihazlar bu ekran görüntüsünde ayarlanmış olmalıdır.



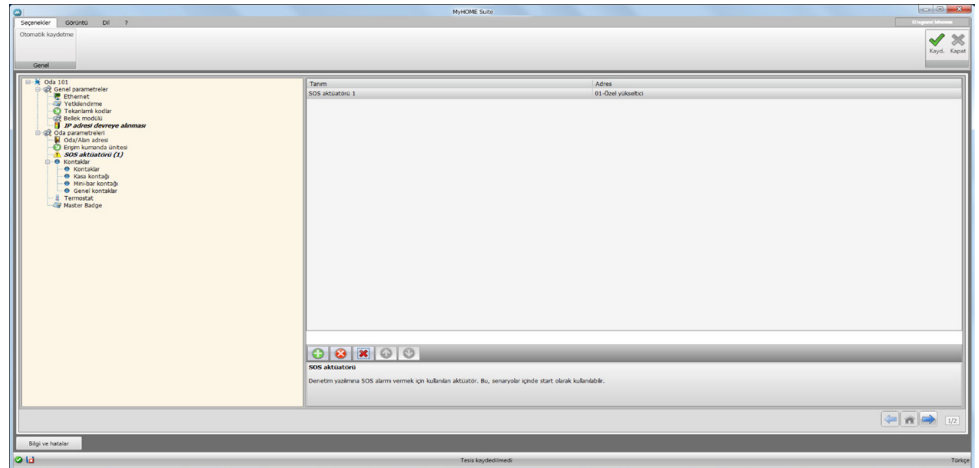
8 girişe kadar ayarlayabilirsiniz.

Konfigürasyon:

- **Dış okuyucu:** kapı dışı bir okuyucunun olası mevcudiyetini etkinleştirin ve düzgün adresi atayın (R1, R2 : 1 den 99'a).
- **Kapı aktüatörü:** giriş kapısının elektrikli açılması için bir aktüatör kurabilirsiniz, bu durumda bu cihazların mevcudiyeti ve SCS adresini etkinleştirin (A,PL).
- **Kapı badge cebi:** odanın içinde olası bir kapı badge cebi mevcudiyetini etkinleştirin ve adresini işaret edin (A, PL okuyucunun R1,R2'sine eşit olmalıdır).

SOS Aktüatörü

Her bir odada olaylar sonucu meydana gelen değişik tip alarmları oluşturmak için 3 destek aktüatörü kurabilirsiniz (örneğin duş acil durum çekme ipinin çalışması) bunlar HotelSupervision yönetimi yazılımından SOS alarmları olarak rapor edilecektir.



Konfigürasyon:

- **Tanım ve Adres:** kişiselleştirilmiş bir isim ve aktüatörün tesisi ismini girin

Kontaklar

Bu bölümde belirli olayların sinyalinin verilmesi veya senaryoları veya otomasyonları faalleştirmek için yapılandırabilirsiniz.

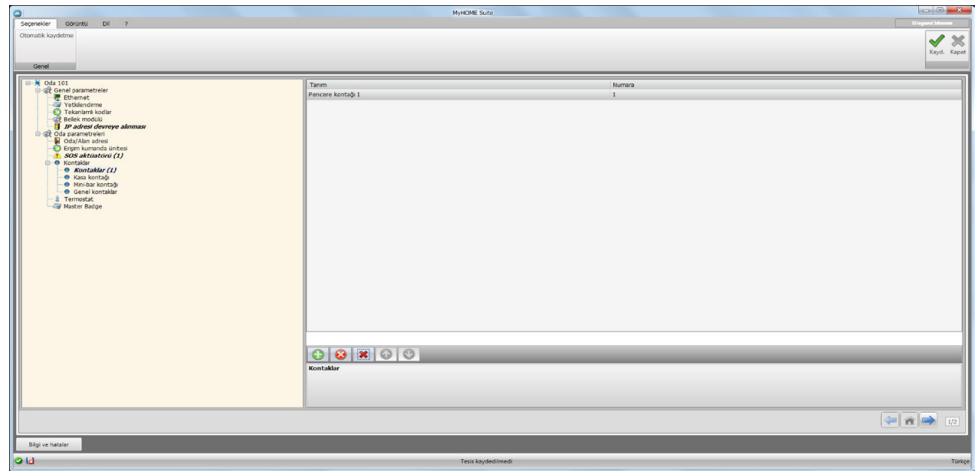
Kontaklar iki tip olabilirler, tipine göre (örneğin temel olarak pencere kontağı **Info** sinyali verir, yani kontak kendi default durumuna döndüğünde otomatik olarak sıfırlar) veya ihtiyaca göre kişiselleştirilebilen sinyal verirler (örneğin **Pencere** tipinde kişiselleştirilmiş kontak yazılımdan sıfırlanan **Uyarı** işareti verecektir).



Sinyal vermek için kullanılan kontak arayüzü "Kontak" modu ile uygun olarak yapılandırılmalıdır.

PENCERE KONTAĞI

Bu ekran görüntüsünde 3 pencere kontağına kadar girebilirsiniz. Bu tip pencere açıldığında bir sinyal verir ve kapandığında otomatik olarak sıfırlanır.

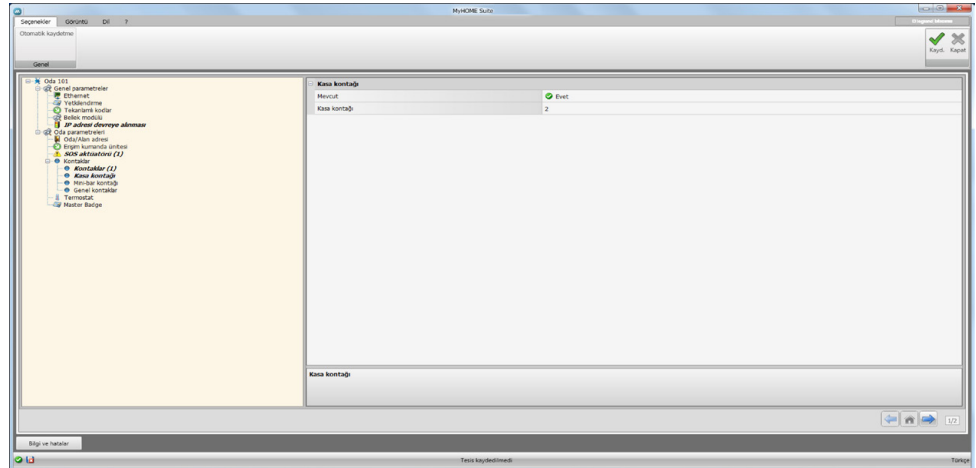


Konfigürasyon:

- **Numara:** tesiste kontağı tanımlayan numarayla girin.

KASA KONTAĞI

Bu ekran görüntüsünde kasa kontağını belirtebilirsiniz. Müşteri odadan çıktıktan 3 dakika sonra ve kasa açıldığında, bu tip bir sinyal verir, bu kesinlikle yazılım aracılığı ile sıfırlanmalıdır.

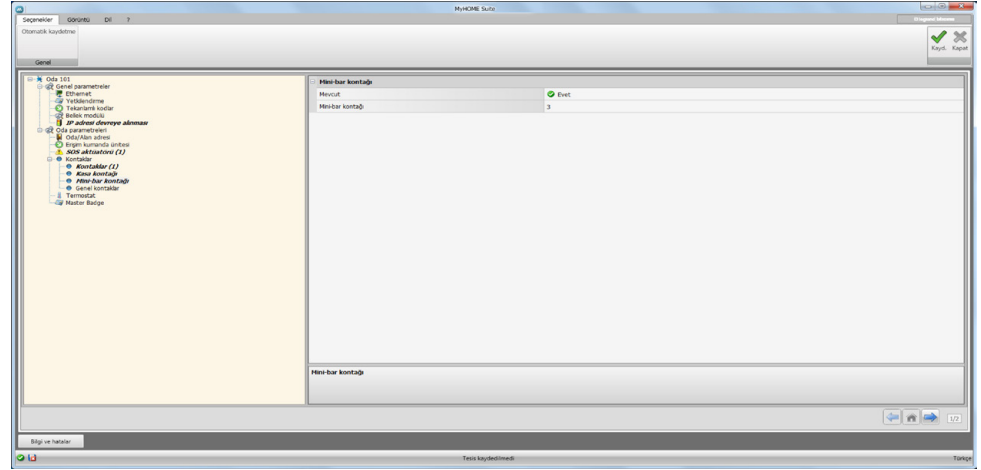


Konfigürasyon:

- **Mevcut:** eğer kontak odada ise ayarlayın.
- **Kasa kontağı:** tesiste kontağı tanımlayan numarayla girin.

MİNİ-BAR KONTAĞI

Bu ekran görüntüsünde mini-bar kontağını belirtebilirsiniz. Müşteri odadan çıktıktan 3 dakika sonra ve mini-bar açıldığında, bu tip bir sinyal verir, bu yazılım aracılığı ile sıfırlanmalıdır. Bu kontak ve kasa tarafında verilen sinyaller süpervizyon yazılımı olay kayıt dosyasında kaydedilir.



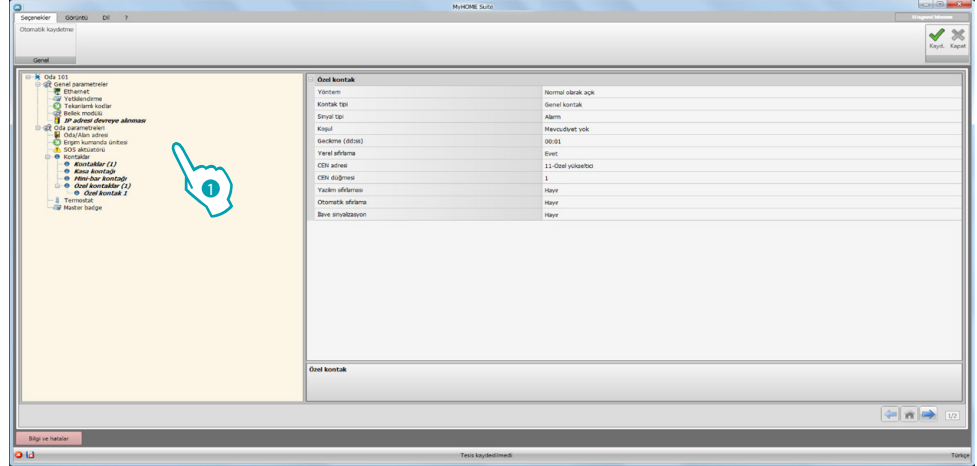
Konfigürasyon:

- **Mevcut:** eğer kontak odada ise ayarlayın.
- **Mini-bar kontağı:** tesiste kontağı tanımlayan numarayı girin.

ÖZEL KONTAKLAR

Bu ekran görüntüsünde kontakları girebilirsin ve tipine göre süpervizyon yazılımı üzerinde görselleşen sinyalleri etkileyecek parametreleri yapılandırabilirsin. Bu kontak tipi, **senaryo yaratmada** START koşulu olarak da kullanılabilir.

Bir kontak gir, tanımlayıcı bir numara ata, kontakın adresi belirtildikten sonra detaylarını yapılandırmak için ağaç yapısında (1) bunu seçin.



Konfigürasyon:

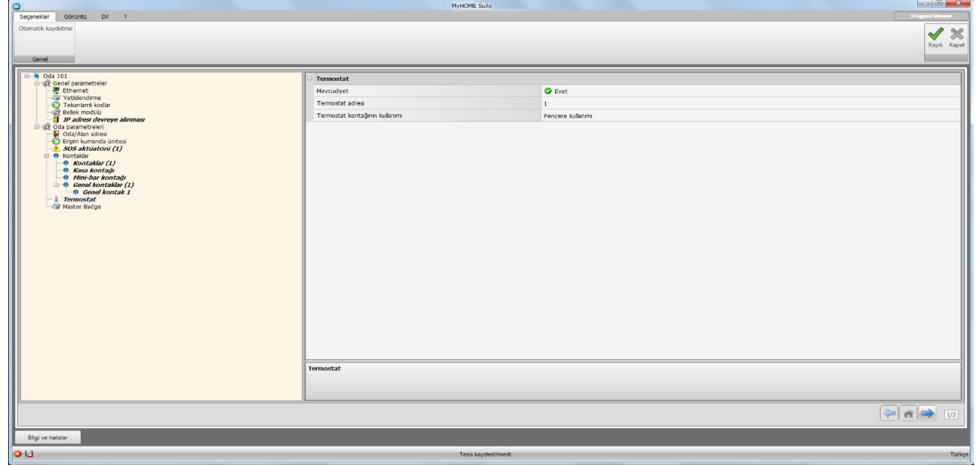
- **Yöntem:** normalde açık ve normalde kapalı arasında kontakın default durumunu seçin.
- **Kontak tipi:** kontakı tanımlayan tipi ve akabinde süpervizyon yazılımında gösterilen sinyalin grafiksel gösterimini seçin.
- **Sinyal tipi:**
 - **Info:** sinyali verir, meydana gelmesi bir alarm olarak değil de yararlı olan bir işlem olarak addedilir. Sıfırlama otomatik tiptir ve kontak default durumuna döndüğünde yapılır. Süpervizyon yazılımının olaylar kayıt dosyasında hiçbir iz bırakmaz.
 - **Uyarı:** sinyali verir, meydana gelmesi bir uyarı olarak addedilir. Sıfırlama yapılandırılabilir (izleyen parametrelere bakın). Verilen sinyal süpervizyon yazılımı olay kayıt dosyasında kaydedilir.
 - **Alarmlar:** sinyali verir, meydana gelmesi bir alarm ve sesli bir uyarı olarak addedilir. Sıfırlama yapılandırılabilir (izleyen parametrelere bakın). Verilen sinyal süpervizyon yazılımı olay kayıt dosyasında kaydedilir.

İzleyen ayarlar, uyarı ve alarm tipi için faaldir.

- **Koşul:** sinyali gönderen koşul:
 - **Her zaman:** hiçbir koşul yok, gönderim bütün durumlarda yapılır
 - **Mevcut:** badge kapı badge cebine girildiğinde gönderim yapılır
 - **Mevcut değil:** badge kapı badge cebine girilmediğinde gönderim yapılır
- **Gecikme:** badge okuma ve badge cebine girilmesi arasındaki, bu kontakın durumunun değişmesini izleyen sinyal gönderilmesine gerek kalmadan, geçen zamanı veya bu kontak açık veya kapalı olduğunda, kontakın durumunun değişmesini izleyen sinyal gönderilmesine gerek kalmadan, badge çıkartma zamanını ayarlayabilirsiniz.
- **Yerel sıfırlama:** Yerel noktadan verilen sinyal sıfırlamasını yapmak için bir CEN komutu (adres ve buton) ayarlayın.
- **Yazılımdan sıfırlama:** süpervizyon yazılımı ile sinyal vermeyi sıfırlama imkânını etkinleştirebilirsiniz
- **Otomatik sıfırlama:** kontak default durumuna döndüğünde sinyal verme sıfırlamasını etkinleştirebilirsiniz.
- **İlave sinyalizasyon:** sinyal verme faal olduğunda budge okuyucunun yanıp sönmelerini etkinleştirebilirsiniz.

Termostat

Oda içerisinde bir veya daha fazla termostat olabilir; bu ekran görüntüsünde yerel kantağın durumu fonksiyonunu kullanmak için bir tanesini yapılandırabilirsiniz.

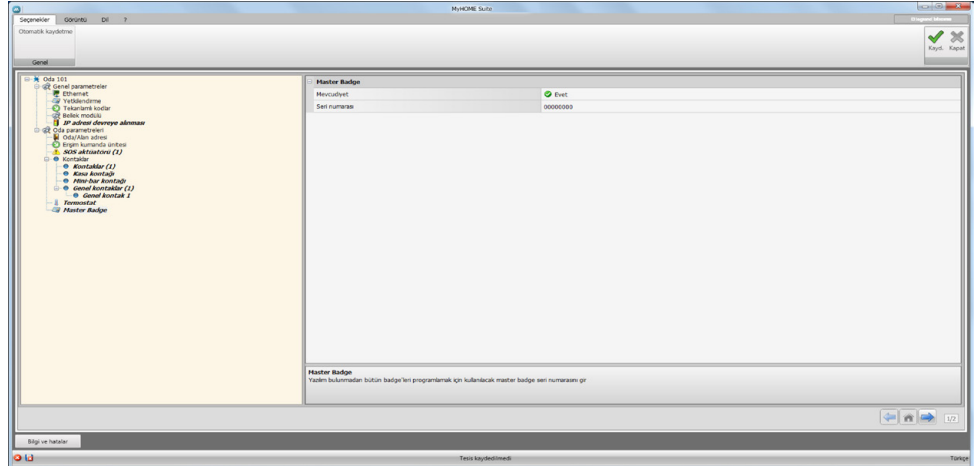


Konfigürasyon:

- **Mevcut:** fonksiyonu kullanmak için mevcut ayarlayın
- **Termostat adresi:** termostat adresini ayarlayın
- **Termostat kantağı kullanımı:** kontak kullanımı akabinde süpervizyon yazılımında gösterilen sinyalin grafiksel gösterimini ayarlayın.

Master Badge

Bu ekran görüntüsünde Master Badge mevcudiyetini ayarlayın, bu yönetim yazılımına gerek kalmadan oda müşterileri için diğer badge'leri programlamanızı sağlar (Bütün odalar için aynı Master Badge'yi kullanmak mümkündür).



Konfigürasyon:

- **Mevcut:** bir Master Badge mevcudiyetini girin
- **Seri numarası:** master olarak programlanan badge seri numarasını girin

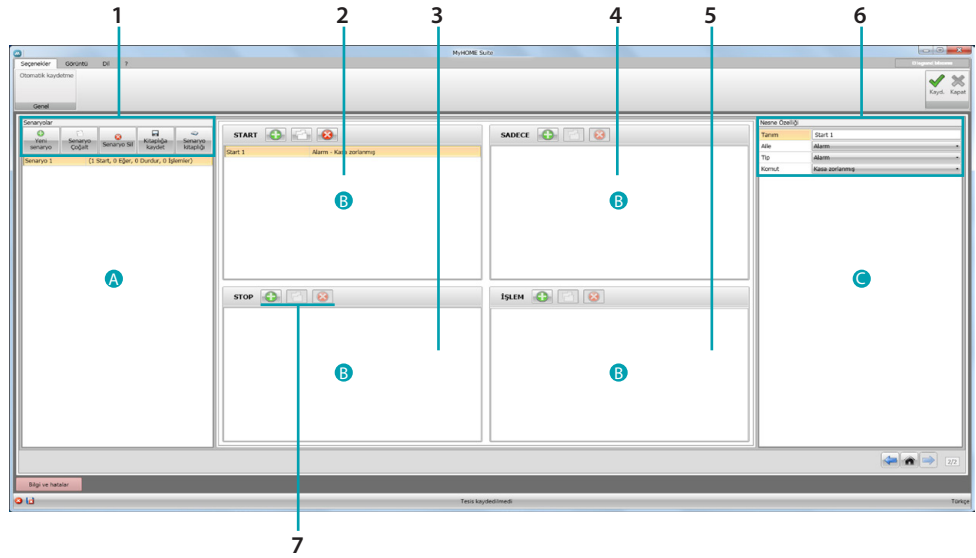
Senaryo alanına girmek için  butonuna basın.

Senaryolar






Bu bölümde otel odasında meydana gelen olaylar karşısında az veya çok karışık senaryolar yaratabilirsin. Komutlar (M=CEN yapılandırılmış) veya süpervizyon yazılımı aracılığı ile yaratılmış olan senaryoları da çağırabilirsin.

Senaryo ekran görüntüsü

Ekran görüntüsü asıl 3 ana alana bölünmüştür: (A) alanında senaryoları yönetebilir ve kitaplığa kaydedebilirsin, (B) bölümünde senaryoları oluşturacak (C) uygun bir şekilde yapılandırılmış nesnelere girebileceğin girme alanları bulunmaktadır.



1. Senaryolar.

	Yeni senaryo: Yeni bir senaryo yarat
	Senaryo çoğalt: mevcut senaryoyu çoğaltır
	Senaryo sil: seçilen senaryoyu siler
	Kitaplığa kaydet: yaratılan senaryoyu bir kitaplığa kaydet, bu şekilde diğer projelerde de kullanabilirsin
	Senaryo kitaplığı: daha önceden kaydedilmiş senaryoları dosyalarda içeren ve düzenleyen kitaplığı açar

2. START girme sahası.

Bu sahada senaryoları faalleştirecek olay/ları belirlemek için nesnelere girebilirsin.

3. STOP girme sahası.

Bu sahada **İŞLEM** sahasında bulunan işlemler dizisini bloke edecek olayı belirlemek için nesnelere girebilirsin.

Dikkat: STOP sahasında ayarlanan olaylar senaryonun yapılmasını durdurur, bundan dolayı daha önce yapılan işlemler değişikliğe uğramazlar, hâlihazırda yapılması gerekenler yapılamazlar ve stop komutu ile önceden başlayan ve zamanlanmış komutuna haiz işlemler kendi döngülerini bitirecektir.

4. SADECE girme sahası

Bu sahada senaryo yapımına kısıtlama getiren bir durumu belirlemek için nesnelere girebilirsin.

5. İŞLEM girme sahası.




Bu sahada işlemi veya yapılacak işlemler dizisini belirlemek için nesnelere girebilirsin.

6. Nesne özelliği

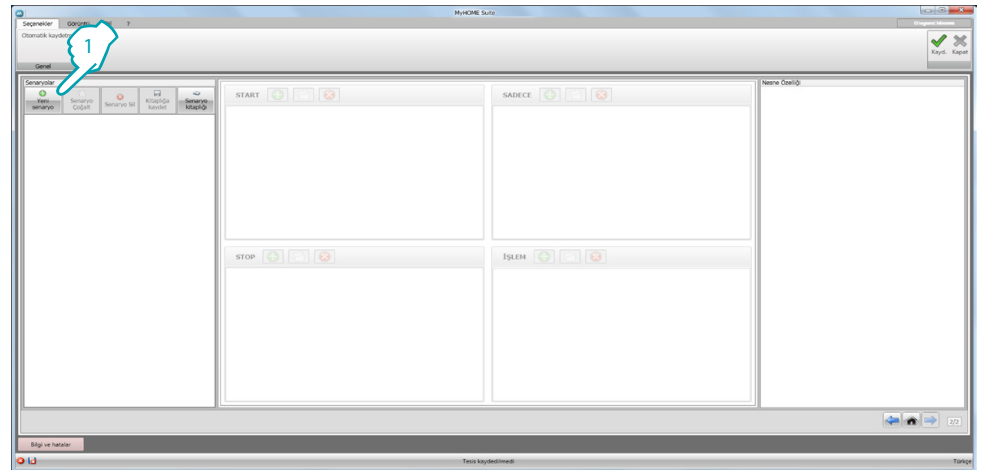
Bu pencerede girilen nesneyi yapılandırabilirsiniz.

Tanım	Start 1	Nesne tanımlama
Aile	Alarm	Aile
Tip	Alarm	Tip (sadece bazı nesnelere için)
Komut	Kasa zorlanması	Nesneyi yapan komut (hareketi girildiği giriş sahasına bağlı olarak değişir)

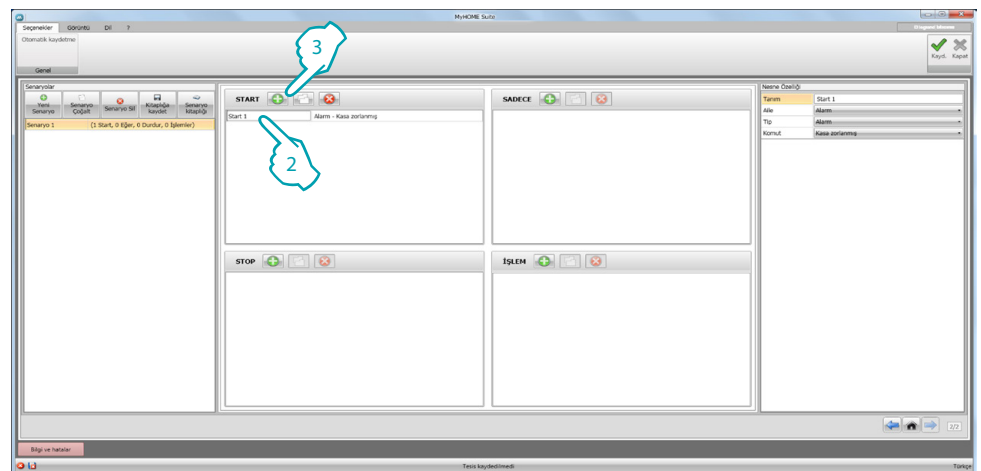
7. Her bir giriş sahasında yapabileceklerin:

	Bir nesne ekler
	Bir nesneyi kopyalamak
	Bir nesne siler

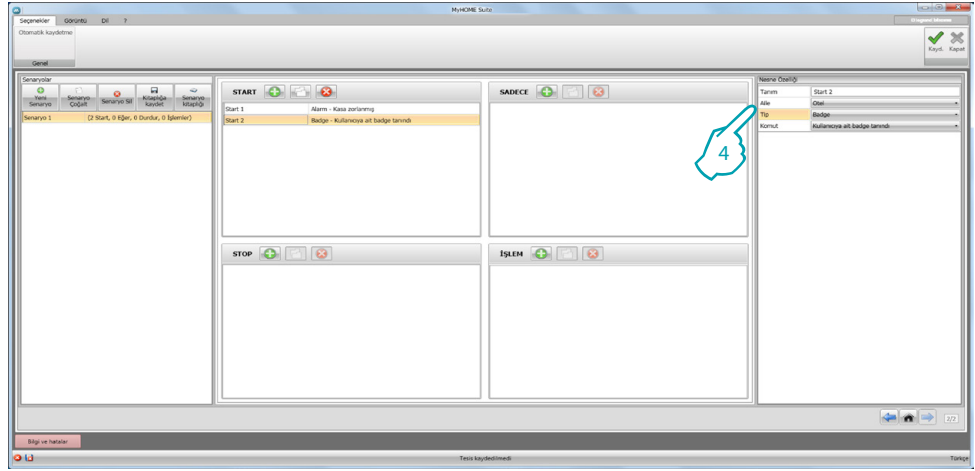
Senaryo yaratma



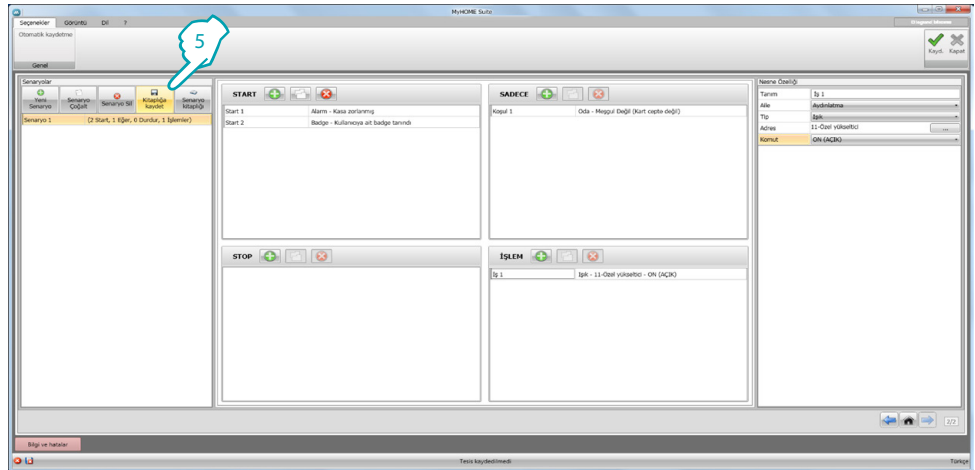
1. Senaryo yaratmak için tıklayın



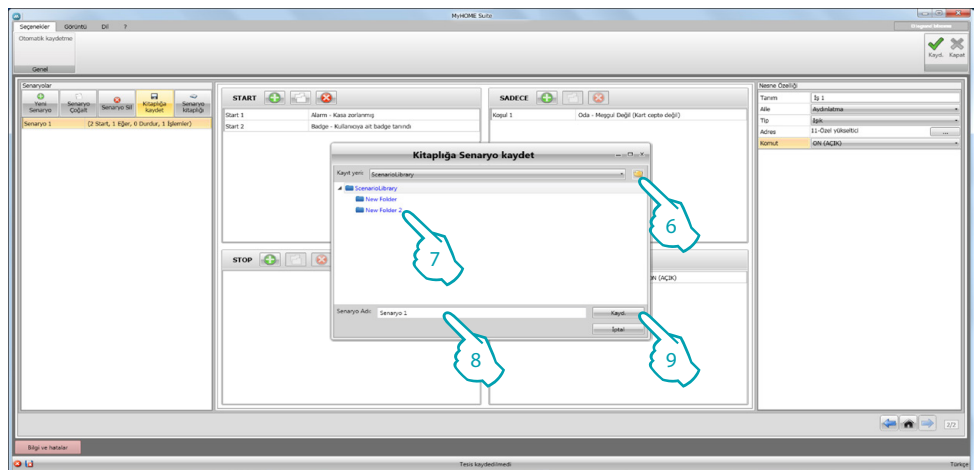
- Otomatik olarak yazılım **START** sahasına bir nesne girer, bunu değiştirebilirsin veya
- Alternatif olarak yeni birini girebilirsin



4. Nesne özelliğipenceresi çekme menüsü ile, bunu sırasıyla aile, tip ve komuta seçerek tanımla



5. Senaryoyu tamamladıktan sonra olası diğer projelerde de kullanabilmek için bir kitaplığa kaydedebilirsiniz



6. Senaryoyu arşivleyecek bir dosya yaratın (seçimlik)

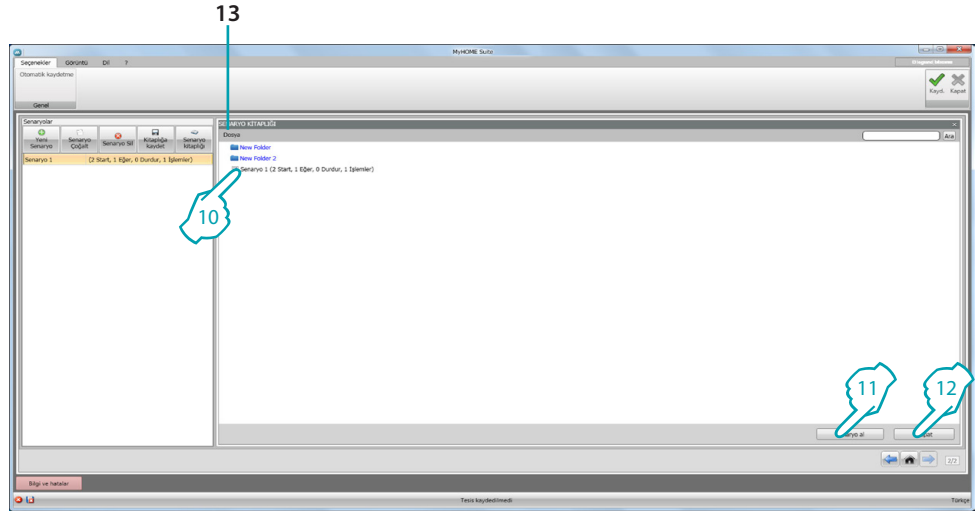
7. Bunu seç

8. Bir isim gir

9. Kaydetmek için tıkla

Dosya üzerinde sağ tuş tıklandığında dosya **Yeni**, **Sil** ve **Yeniden adlandır** fonksiyonlarını kullanabilirsiniz.

Senaryo Őimdi kitaplıkta mevcuttur, bunu yeni projelerin iine aktarmak iin:



10. İlgili dosyada senaryoyu sein

11. İeri aktarmak iin tıcklayın

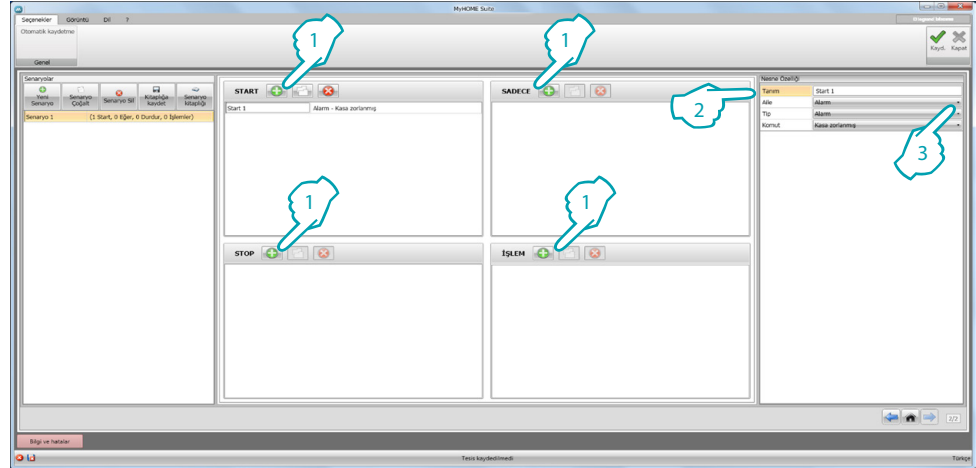
12. Prosedür bittiĐinde, kitaplıĐı kapatmak iin tıcklayın

13. ekme menü ile dosyaları ve senaryoları yönetebilirsiniz (**Yeni, Sil, Yeniden adlandır**).

Nesneler

Bu başlıkta nesnelere (aile olarak organize edilmiş) ve yapılandırılmaları tanımlanmıştır, bunları senaryo oluşturmak için kullanabilirsiniz.

Bir nesnenin girilmesi



1. İstenilen sahada bir nesne girmek için butona tıklayın
2. Bir tanım girin
3. Önce aileyi sonra nesnenin girildiği sahada uygulanacak tip ve komutu seçin.

Nesne konfigürasyon

Mevcut olan aileler nesnenin girilmesini istenen giriş sahasına göre değiştirir:

AİLE	START	SADECE	STOP	İŞLEM
Alarm	●		●	●
Otomasyon				●
Gecikme				●
Kontaklar	●	●	●	
Otel	●	●	●	●
Işıklandırma	●	●	●	●
Senaryolar				●
Programlanan senaryolar	●		●	
Özel komutlar				●
Isı regülasyonu	●	●	●	●
Süre	●	●	●	



Bazı nesnelerin aynı tip aileye mensup olsalar bile giriş sahasına göre değişik komutları vardır.

Aile Alarm

Bu aile oda içerisinde meydana gelenleri temsil eden alarm nesnesini içerir.

ALARM konfigürasyon

Nesne Özelliği	
1	Tanım Start 1
2	Aile Alarm
3	Tip Alarm
4	Komut Kasa zorlanmış

1. TANIM
Bir tanım girin
2. AİLE
Nesnenin mensup olduğu aile
3. TIP
Nesne tipi
4. KOMUT
Senaryo için kullanılacak alarm tipini seçiniz

Aile Otomasyon

Bu aile bir otomasyonu yöneten nesnelere içerir.

PANJUR, PERDE, VANTİLATÖR, ANAHTARLI PRİZ, OTOMASYON KİLİT konfigürasyon

Nesne Özelliği	
1	Tanım İş 1
2	Aile Otomasyon
3	Tip Işık Kesici
4	Adres 11-Özel yükseltici
5	Komut YÜKSELT

1. TANIM
Bir tanım girin
2. AİLE
Nesnenin mensup olduğu aile
3. TIP
Nesne tipi
4. ADRES
Nesnenin BKS adresini seçin
5. KOMUT
Nesnenin yapmakta olduğu komut tipini seçin

GELİŞMİŞ PANJUR konfigürasyon

Nesne Özelliği	
1	Tanım İş 1
2	Aile Otomasyon
3	Tip Gelişmiş panjur
4	Adres 11-Özel yükseltici ...
5	Komut Seviyeye git
	Panjur seviyesi 1

1. TANIM
Bir tanım girin
2. AİLE
Nesnenin mensup olduğu aile
3. TIP
Nesne tipi
4. ADRES
Nesnenin BKS adresini seçin
5. KOMUT
Seviyeye gidin: panjuru ayarlanan seviyeye getirin.
Gelişmiş yukarı/aşağı: ayarlanan adımlarda panjuru kaldırır/indirir.
Gelişmiş STOP: panjurun durması durumunda bu komut bunu bir preset seviyesine getirir. PRESET seviyesi nesne üzerinde yapılandırılmıştır.
Adım adım yukarı/aşağı: adım adım giderek panjuru tamamen kaldırır/indirir.

GELİŞMİŞ PERDE konfigürasyon

Nesne Özelliği	
1	Tanım İş 1
2	Aile Otomasyon
3	Tip Gelişmiş perde
4	Adres 11-Özel yükseltici ...
5	Komut Seviyeye git
	Perde Seviyesi 1

1. TANIM
Bir tanım girin
2. AİLE
Nesnenin mensup olduğu aile
3. TIP
Nesne tipi
4. ADRES
Nesnenin BKS adresini seçin
5. KOMUT
Seviyeye git: perdeyi ayarlanan seviyeye getirir.
Gelişmiş Aç/Kapat: ayarlanan adımlarda perdeyi kaldırır/indirir.
Gelişmiş STOP: perdenin durması durumunda, bu komut bir preset seviyesine getirir. PRESET seviyesi nesne üzerinde yapılandırılmıştır.
Adım adım Aç/Kapat: adım adım giderek perdeyi tamamen kaldırır/indirir.

Aile Gecikme

Bu aile GECİKME nesnesini içerir, bu yeni bir işlem veya iki işlem arasında yapılmadan önce bekleme zamanını ayarlar.

GECİKME konfigürasyon

Nesne Özelliği	
1	Tanım İş 1
2	Aile Gecikme
3	Tip Gecikme
4	Gecikme (s.) 1

1. TANIM
Bir tanım girin
2. AİLE
Nesnenin mensup olduğu aile
3. TIP
Nesne tipi
4. KOMUT
Gecikmeyi saniye olarak seç

Aile Kontak

Bu aile odada mevcut kontaklardan gelen işaretleri temsil eden kontak nesnesini içerir. Bu ailede sadece **KİŞİSELLEŞTİRİLMİŞ KONTAK** da yapılandırılmış kontaklar girilir

KONTAK konfigürasyon

Nesne Özelliği	
1	Tanım Koşul 1
2	Aile İsimler
3	Tip İrtibat
4	Adres 1
5	Komut Aç

1. TANIM
Bir tanım girin
2. AİLE
Nesnenin mensup olduğu aile
3. TIP
Nesne tipi
4. ADRES
Tesiste kontağı tanımlayan numarayı girin
5. KOMUT
Kontağın durumunu seç (açık/kapalı)

Aile Otel

Bu aile otel odasının yönetimi nesnesini içerir

ODA ve BADGE konfigürasyon

Nesne Özelliği	
1	Tanım Start 1
2	Aile Otel
3	Tip Oda
4	Komut Kullanılabilir

Nesne Özelliği	
Tanım	Start 1
Aile	Otel
Tip	Badge
4	Komut Kullanıcıya ait badge tanındı

1. TANIM
Bir tanım girin
2. AİLE
Nesnenin mensup olduğu aile
3. TIP
Nesne tipi (oda, badge)
4. KOMUT
Oda komut: odanın durumunu seçin
Badge komut: eğer tanınan badge müşteri, personel veya her ikisine aitse seç

Aile Aydınlatma

Bu aile ON ve OFF durumlarında olan nesnelere içerir

İŞIK konfigürasyon

Nesne Özelliği	
1	Tanım Start 1
2	Aile Aydınlatma
3	Tip Işık
4	Adres 11-Özel yükseltici
5	Komut OFF (KAPALI)

1. TANIM
Bir tanım girin
2. AİLE
Nesnenin mensup olduğu aile
3. TIP
Nesne tipi
4. ADRES
Nesnenin BKS adresini seçin
5. KOMUT
Nesnenin yapmakta olduğu komut tipini seçin

ZAMANLANMIŞ İŞIKLAR konfigürasyonu (sadece İŞLEM sahasında)

Nesne Özelliği	
1	Tanım İş 1
2	Aile Aydınlatma
3	Tip Zamanlanmış ışıklar
4	Adres 11-Özel yükseltici
5	Komut 1 dak. AÇIK

1. TANIM
Bir tanım girin
2. AİLE
Nesnenin mensup olduğu aile
3. TIP
Nesne tipi
4. ADRES
Nesnenin BKS adresini seçin
5. KOMUT
Nesne ve sürme zamanı yapan komut tipini seçin (sabit veya kişiselleştirilmiş).

KARARTICI 100 konfigürasyon (SADECE sahası)

Nesne Özelliği	
1	Tanım Koşul 1
2	Aile Aydınlatma
3	Tip Karartıcı 100
4	Adres 11-Özel yükseltici
5	Komut Seviyede ON
6	Koşul Daha büyük
	Seviye 1

1. TANIM
Bir tanım girin
2. AİLE
Nesnenin mensup olduğu aile
3. TIP
Nesne tipi
4. ADRES
Nesnenin BKS adresini seçin
5. KOMUT
Nesnenin yapmakta olduğu komut tipini seçin
6. KOŞUL (ON seviyede)
Aydınlatma seviyesi değerini ayarlayın (Daha fazla/Daha az/Değer)

KARARTICI 100 konfigürasyon (İŞLEM sahası)

Nesne Özelliği	
1	Tanım İş 1
2	Aile Aydınlatma
3	Tip Karartıcı 100
4	Adres 11-Özel yükseltici
5	Komut Seviyeye git
	Seviye 1
	Zaman (s.) 1

1. TANIM
Bir tanım girin
2. AİLE
Nesnenin mensup olduğu aile
3. TIP
Nesne tipi
4. ADRES
Nesnenin BKS adresini seçin
5. KOMUT
ON/OFF: komut tipini seçin
Seviyeye gidin: aydınlatma seviyesi ve sürme zamanı değerini seçin

Aile Senaryo

Bu aile senaryoları oluşturabilecek nesnelere içerir

SENARYO konfigürasyon

Nesne Özelliği	
1	Tanım İş 1
2	Aile Senaryolar
3	Tip Senaryo modülü
4	Adres 11-Özel yükseltici
5	Komut Senaryo
6	Buton 1

1. TANIM
Bir tanım girin
2. AİLE
Nesnenin mensup olduğu aile
3. TIP
Nesne tipi
4. ADRES
Nesnenin BKS adresini seçin
5. KOMUT
Komut modunu seçin
6. BUTON
Faalleştirilecek senaryo ile ilgili butonu seçin.

Aile Programlanmış Senaryolar

Bu aile senaryoları oluşturabilecek nesnelere içerir

PROGRAMLANMIŞ SENARYOLAR konfigürasyon

Nesne Özelliği	
1	Tanım Durdur 1
2	Aile Programlı senaryolar
3	Tip GEN
4	Adres 11-Özel yükseltici
5	Komut Basma başlangıcı
6	Düğme 1

1. TANIM
Bir tanım girin
2. AİLE
Nesnenin mensup olduğu aile
3. TIP
Nesne tipi
4. ADRES
Nesnenin BKS adresini seçin
5. KOMUT
Komut modunu seçin
6. BUTON
Faalleştirilecek senaryo ile ilgili butonu seçin.

Aile Özel komutlar

Bu aile bir aktüatörün yapmakta olduğu işlemi kilitlemesini/açmasını sağlayan AKTÜATÖR KİLİTLE/AÇ nesnesini içerir

AKTÜATÖR KİLİTLE/AÇ konfigürasyon

Nesne Özelliği	
1	Tanım İş 1
2	Aile Özel denetim aygıtları
3	Tip Aktüatörü kilitle/aç
4	Adres 11-Özel yükseltici
5	Komut Kilitle

1. TANIM
Bir tanım girin
2. AİLE
Nesnenin mensup olduğu aile
3. TIP
Nesne tipi
4. ADRES
Nesnenin BKS adresini seçin
5. KOMUT
Komut modunu seçin

Aile Isı regülasyonu

Bu aile Isı regülasyon tesisi ile ilgili nesneyi içerir

TERMOSTAT konfigürasyon

Nesne Özelliği	
1	Tanım Koşul 1
2	Aile Isı regülasyonu
3	Tip Termostat
4	Adres 1
5	Komut Kontak: Açık

1. TANIM
Bir tanım girin
2. AİLE
Nesnenin mensup olduğu aile
3. TIP
Nesne tipi
4. ADRES
Termostat adresini seçin
5. KOMUT
Komut modunu seçin

TERMOSTAT konfigürasyon (İŞLEM sahası)

Nesne Özelliği	
1	Tanım İş 1
2	Aile Isı regülasyonu
3	Tip Termostat
4	Adres 1
5	Komut COMFORT ISITMA

1. TANIM
Bir tanım girin
2. AİLE
Nesnenin mensup olduğu aile
3. TIP
Nesne tipi
4. ADRES
Termostat adresini seçin
5. KOMUT
Aralarından komut modunu seçin:

– **COMFORT Isıtma/Soğutma:**

Tesisin ayarını da değiştirerek müşterinin COMFORT olarak programladığı gibi ısıyı ayarlayın (ısıtma/soğutma).

Nesne Özelliği	
Tanım	İş 1
Aile	Isı regülasyonu
Tip	Termostat
Adres	1
Komut	COMFORT ISITMA

– **COMFORT Kombine Isıtma/Soğutma:**

Ölçülen ısıya göre ısıtma ve soğutma fonksiyonları arasında otomatik değiştirme için otomatik değiştirme modunda termostatı ayarlayın.

Nesne Özelliği	
Tanım	İş 1
Aile	Isı regülasyonu
Tip	Termostat
Adres	1
Komut	COMFORT Otomatik değiştirme

– **COMFORT Genel:**

Tesisin ayarını değiştirmeden müşterinin COMFORT olarak programladığı gibi ısıyı ayarlayın. (ısıtma/soğutma)

Nesne Özelliği	
Tanım	İş 1
Aile	Isı regülasyonu
Tip	Termostat
Adres	1
Komut	COMFORT Genel

– **ECO Isıtma/Soğutma;**– **ECO Kombine Isıtma/Soğutma;**– **ECO Genel:**

Öncekilerle aynı fonksiyon fakat ECO modu ile; ECO ve COMFORT modları ayarlanan değişik ısı seviyesi ile ayrışır

Nesne Özelliği	
Tanım	İş 1
Aile	Isı regülasyonu
Tip	Termostat
Adres	1
Komut	ECO ISITMA

- OFF (KAPALI);
- DONMA ÖNLEYİCİ;
- Isıtma KORUMA;
- Kombine Isıtma/Soğutma DONMA ÖNLEYİCİ/KORUMA;
- Genel Donma Önleyici/Koruma:
Programlanan ısıya ayarlayın

Nesne Özelliği	
Tanım	İş 1
Aile	Isı regülasyonu
Tip	Termostat
Adres	1
Komut	OFF (KAPALI)

- Isıtma/Soğutma Manuel ayarı:
Seçime göre çalışma modunu da değiştirerek (Isıtma/Soğutma) tesis üzerinde sabit ısıyı ayarlayın

Nesne Özelliği	
Tanım	İş 1
Aile	Isı regülasyonu
Tip	Termostat
Adres	1
Komut	MANUEL AYAR NOKTASI ISITMA
Sıcaklık (°C)	3,0

- Kombine Isıtma/Soğutma ayarlayın:
Ölçülen ısıyı muhafaza etmek için ısıtma ve soğutma fonksiyonları arasında otomatik değiştirme için otomatik değiştirme modunda termostatı ayarlayın

Nesne Özelliği	
Tanım	İş 1
Aile	Isı regülasyonu
Tip	Termostat
Adres	1
Komut	MANUEL AYAR NOKTASI Otomatik değiştirme
Sıcaklık (°C)	3,0

- Genel Manueli ayarlayın:
O andaki faal çalışma fonksiyonunu (Isıtma/Soğutma) muhafaza ederek tesis üzerinde sabit ısıyı ayarlayın

Nesne Özelliği	
Tanım	İş 1
Aile	Isı regülasyonu
Tip	Termostat
Adres	1
Komut	MANUEL AYAR NOKTASI Genel
Sıcaklık (°C)	3,0

- YEREL DÜĞME:
Odada bulunan termostat tuşlarını etkinleştirin/ devre dışı bırakın

Nesne Özelliği	
Tanım	İş 1
Aile	Isı regülasyonu
Tip	Termostat
Adres	1
Komut	Yerel düğme
Çalıştırma	Devrede

Aile Süre

Bu aile bir zaman süresini belirtmeyi sağlayan nesnelere içerir

SAAT konfigürasyon (START ve STOP sahası)

Nesne Özelliği	
1	Tanım Start 1
2	Aile Süre
3	Tip Saat
4	Komut Saat
5	Süre 00:00

1. TANIM
Bir tanım girin
2. AİLE
Nesnenin mensup olduğu aile
3. TIP
Nesne tipi
4. KOMUT
Saat, Saat ve tarih ve Saat ve haftanın günleri arasında komut modunu seçin
5. SÜRE
A – Saat: saati girin

Nesne Özelliği	
Tanım	Start 1
Aile	Süre
Tip	Saat
Komut	Saat
A	Süre 00:00

00:00	01:00	02:00	03:00
04:00	05:00	06:00	07:00
08:00	09:00	10:00	11:00
12:00	13:00	14:00	15:00
16:00	17:00	18:00	19:00
20:00	21:00	22:00	23:00

B – Saat ve tarih: saat ve tarihi girin

Nesne Özelliği	
Tanım	Start 1
Aile	Süre
Tip	Saat
Komut	Saat ve tarih
B	Süre 31/10/2014 00:00

Ekim - 2014											
Pzt	Sal	Çar	Per	Cum	Cmt	Paz	00:00	01:00	02:00	03:00	
40	29	30	1	2	3	4	5	04:00	05:00	06:00	07:00
41	6	7	8	9	10	11	12	08:00	09:00	10:00	11:00
42	13	14	15	16	17	18	19	12:00	13:00	14:00	15:00
43	20	21	22	23	24	25	26	16:00	17:00	18:00	19:00
44	27	28	29	30	31	1	2	20:00	21:00	22:00	23:00
45	3	4	5	6	7	8	9				

Kapat

C – Saat ve haftanın günleri: saat ve haftanın günlerini girin

Nesne Özelliği	
Tanım	Start 1
Aile	Süre
Tip	Saat
Komut	Saat ve hafta günleri
C	Süre 00:00

<input type="checkbox"/> Pt	<input type="checkbox"/> Sa	<input type="checkbox"/> Ça	<input type="checkbox"/> Pe	<input type="checkbox"/> Cu	<input type="checkbox"/> Ct	<input type="checkbox"/> Pz
00:00	01:00	02:00	03:00			
04:00	05:00	06:00	07:00			
08:00	09:00	10:00	11:00			
12:00	13:00	14:00	15:00			
16:00	17:00	18:00	19:00			
20:00	21:00	22:00	23:00			

SAAT konfigürasyon (SADECE sahası)

Nesne Özelliği	
1	Tanım Koşul 1
2	Aile Süre
3	Tip Saat
4	Komut Saat
5	Koşul Daha büyük
6	Süre 00:00

1. TANIM
Bir tanım girin
2. AİLE
Nesnenin mensup olduğu aile
3. TIP
Nesne tipi
4. KOMUT
Saat, Saat ve tarih ve Saat ve haftanın günleri arasında komut modunu seçin
5. KOŞUL
Zaman ibaresinde ayarlanan değere uygulanacak koşulu seçin (Daha fazla/Daha az/Aralık)
6. SÜRE (Aralık)
A – Saat: saat aralığını girin

Nesne Özelliği		
Tanım	Koşul 1	
Aile	Süre	
Tip	Saat	
Komut	Saat	
Koşul	Aralık	
A Süre	İlk	00:00
	Son	00:00

B – Saat ve tarih: saat ve tarih aralığını girin

Nesne Özelliği		
Tanım	Koşul 1	
Aile	Süre	
Tip	Saat	
Komut	Saat	
Koşul	Aralık	
B Süre	İlk	00:00
	Son	00:00

C – Saat ve haftanın günleri: saat ve haftanın günleri aralığını girin

Nesne Özelliği			
Tanım	Koşul 1		
Aile	Süre		
Tip	Saat		
Komut	Saat ve haftanın günleri		
Koşul	Aralık		
C Süre	<input type="checkbox"/> Pt <input type="checkbox"/> Sa <input type="checkbox"/> Ça <input type="checkbox"/> Pe <input type="checkbox"/> Cu <input type="checkbox"/> Ct <input type="checkbox"/> Pz	İlk	00:00
	<input type="checkbox"/> Pt <input type="checkbox"/> Sa <input type="checkbox"/> Ça <input type="checkbox"/> Pe <input type="checkbox"/> Cu <input type="checkbox"/> Ct <input type="checkbox"/> Pz	Son	00:00

Senaryo örnekleri

İzleyen örnekte müşterinin odaya girmesinde bir ve çıkmasında bir faalleştirilecek senaryoyu nasıl yapılandırılacağı hakkında açıklama yapılacaktır.

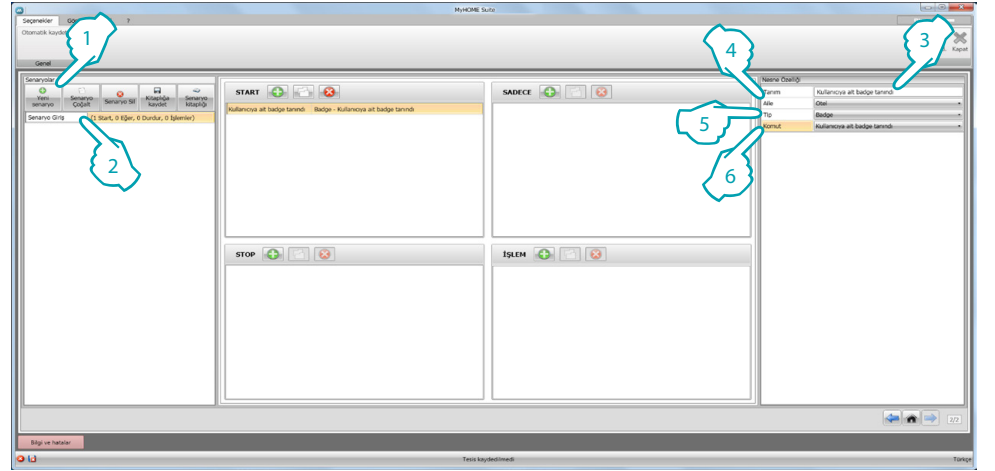
Her müşteri badge girer ve tanınır, 3 dakika boyunca bir iç lamba yanar, bir genel On faalleşir (örn. ana ışık yanar artı klima artı televizyon) e panjuru kalkar. Bütün bunlar oda da kimsenin olmamasından dolayı şartlandırılmıştır (badge badge cebinde).

Daha sonra müşteri çıkıp badge cebinden badge'yi aldığıında panjuru kapanır, iç lamba yanar ve 3 dakika sonra genel Off faalleşir.

Ayrıca çıkış senaryosunu, ifası esnasında okuyucuya badge girilirse, durdurma imkanı öngörebilirsiniz.

	STAR SAHASI	İŞLEM SAHASI	SADECE SAHASI	STOP SAHASI
GİRİŞ	<p>ne zaman:</p> <ul style="list-style-type: none"> Müşteri badge'si tanındı 	<p>yap:</p> <ul style="list-style-type: none"> İç ışığın yanması Genel on panjuru kaldırır 	<p>sadece:</p> <ul style="list-style-type: none"> Oda boş 	<p>ne zaman durur:</p>
ÇIKIŞ	<ul style="list-style-type: none"> Müşteri badge cebinden badge'yi çıkartıyor 	<ul style="list-style-type: none"> İç ışığın yanması Genel Off panjuru indirir 		<ul style="list-style-type: none"> Müşteri badge cebine badge'yi giriyor

Yazılımın global alanında [parametreleri](#) yapılandırdıktan sonra, senaryo yaratmak için özel alana girin

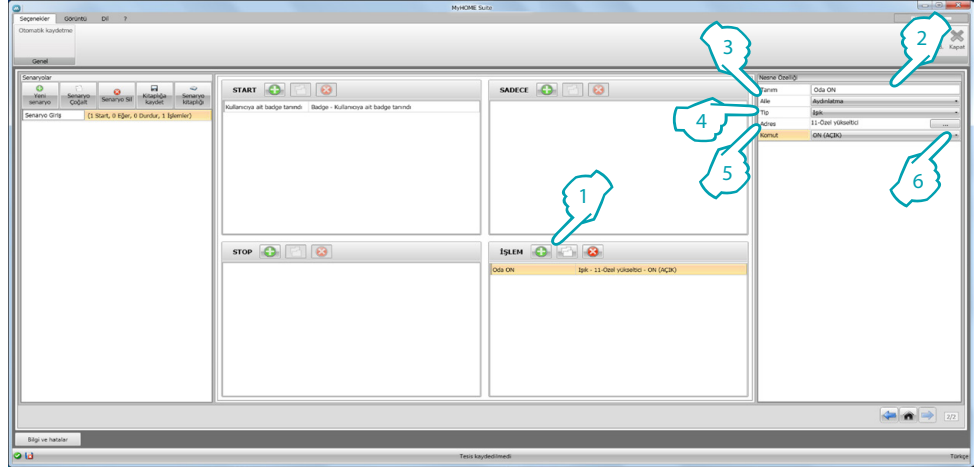


1. Senaryo ekleyin
2. Senaryo için bir isim girin

Şimdi **Otel – Badge** nesnesini start sahasında girerek ve badge tanındığı anda senaryonun başlatılması şeklinde yapılandırarak senaryo yaratabilirsiniz

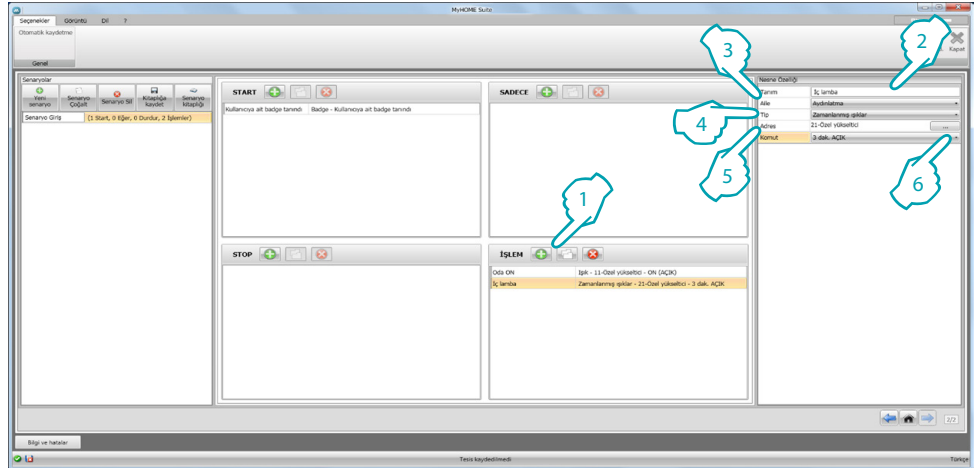
3. Nesne için bir tanım girin
4. Aile **Otel** seçin
5. **Badge** tipini seçin
6. **Müşteri badge'si tanındı** komutunu seçin

Senaryoyu faalleştiren olayı yapılandırdıktan sonra, yapılacak olan yani genel on, iç lambanın yanması ve panjur YUKARI işlemlerini ayarlayabilirsiniz.
Bu amaçla **Aydınlatma-Işık** nesnesini kullanabilirsiniz



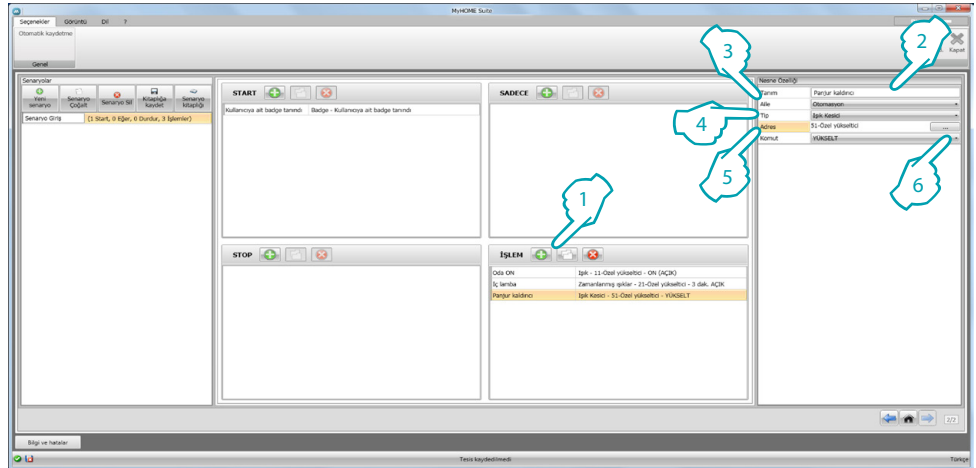
1. Bir nesne eklemek için tıklayın
2. Nesne için bir tanım girin
3. Aile **Aydınlatma** seçin
4. **Işık** tipini seçin
5. 11 adresini girin
6. **ON** komutunu seçin

3 dakika boyunca iç lambayı faalleştirmek için şimdi **Aydınlatma – Zamanlanmış ışıkları** girin



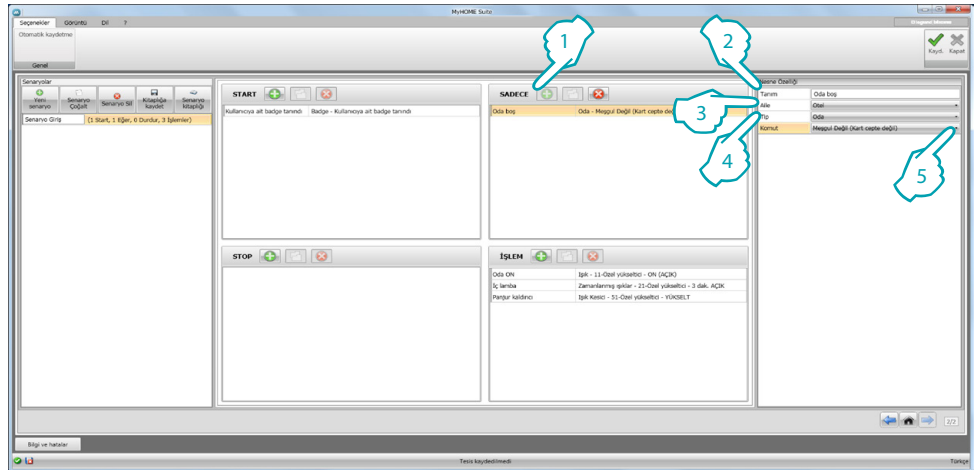
1. Bir nesne eklemek için tıklayın
2. Nesne için bir tanım girin
3. Aile **Aydınlatma** seçin
4. **Zamanlanmış ışık** tipini seçin
5. 21 adresini girin
6. **3 dak. için ON** komutunu seçin

Sonra panjuru kaldırmak için **Otomasyon – Panjur** nesnesini girin



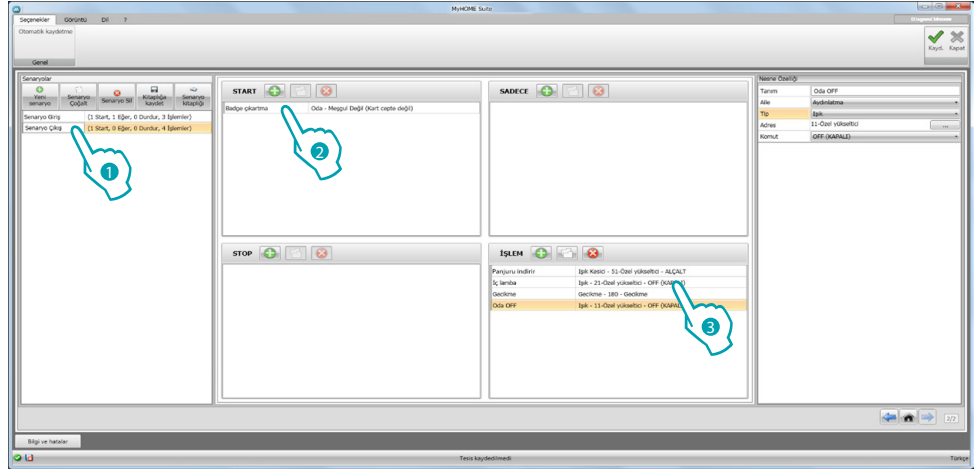
1. Bir nesne eklemek için tıklayın
2. Nesne için bir tanım girin
3. Aile **Otomasyon** seçin
4. **Panjur** tipini seçin
5. **51** adresini girin
6. **YUKARI** komutunu seçin

Şimdi senaryo ifasının sınırlandırılmasını, yani odanın boş olduğunu ayarlayın. Bu amaçla **Otel – Oda** nesnesini kullanabilir ve **SADECE** alanına girebilirsiniz

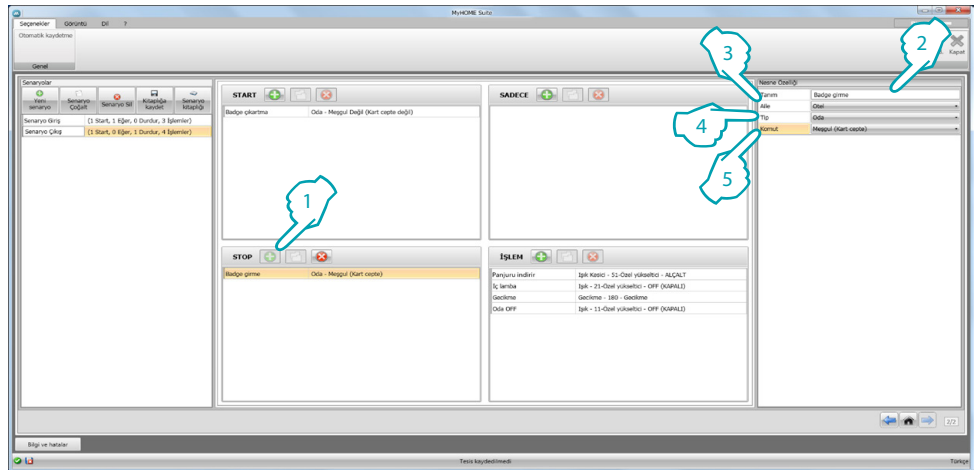


1. Bir nesne eklemek için tıklayın
2. Nesne için bir tanım girin
3. Aile **Otel** seçin
4. **Oda** tipini seçin
5. **Oda meşgul değil** komutunu seçin (**badge okuyucuda değil**)

Bu noktada önceki noktalarda açıklananlara benzer olarak odadan çıkış (1) senaryosu yaratabilir, badge'nin okuyucuda olmadığı (2) senaryo faaleştirme start sahasına ve odayı başlangıç şartlarına getirmek için yapılacak işlemlerin işlem sahasına (3) girebiliriz

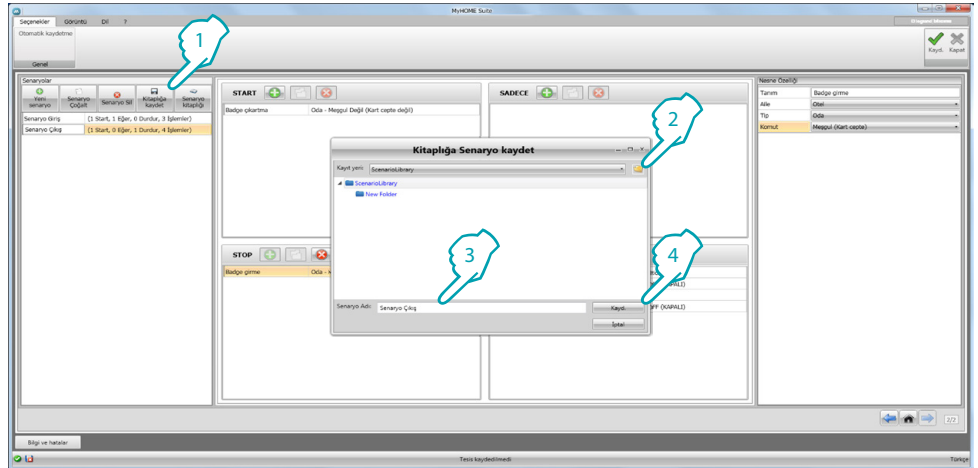


Ayrıca müşteri bage'yi badge cebinde alıp çıktığında ve yeniden odaya geri dönmesi durumunda senaryoyu durdurma imkânınız vardır, bunu yapabilmek için **STOP** sahasında **Otel - Oda** nesnesini girebilirsiniz.



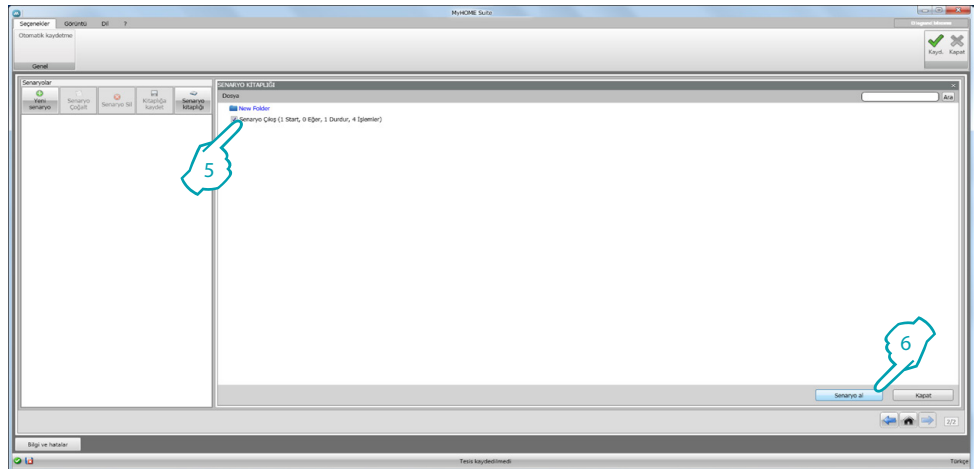
1. Bir nesne eklemek için tıklayın
2. Nesne için bir tanım girin
3. Aile **Otel** seçin
4. **Oda** tipini seçin
5. **Meşgul** komutunu seçin (**badge okuyucuda**)

Bu senaryoyu kitaplıkta kaydedip diğer projeler için de kullanabilirsiniz.



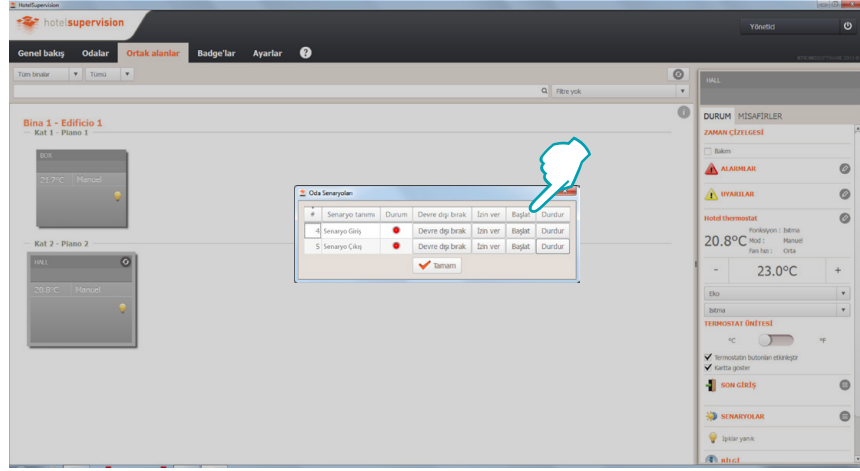
1. Senaryoyu kitaplıkta kaydetmek için tıklayın
2. Bir dosya yaratmak için tıklayın
3. Senaryo için bir isim girin
4. Kaydetmek için tıkla

Şimdi senaryoyu başka bir projede kullanmak için içeri aktarabilirsiniz



5. İlgili dosyada senaryoyu seçin
6. Senaryo al tıklayın

Resepsiyonda mevcut spervizyon yazılımından senaryoları aęırabilirsiniz.



Legrand SNC
128, av. du Maréchal-de-Lattre-de-Tassigny
87045 Limoges Cedex - France
www.legrand.com

BTicino SpA
Viale Borri, 231
21100 Varese
www.bticino.com