

Περιεχόμενα

Για έναρξη	4
Διάδραση με το σύστημα	4
Διαμόρφωση του συστήματος	5
Αποστολή διαμόρφωσης	8
Λήψη διαμόρφωσης	9
Ενημέρωση firmware	10
Αίτηση πληροφοριών συσκευής	10
Αρχική οθόνη	11
Κοινές διαμορφώσεις	12
Διαμόρφωση έργου	13
Γενικές παράμετροι	13
Παράμετροι δωματίου	16
Σενάρια	22
Οθόνη σεναρίων	22
Δημιουργία Σεναρίου	23
Αντικείμενα	26
Κατάσταση σεναρίων	38

Για έναρξη

Σε αυτό το βιβλίο θα μάθετε πώς να ρυθμίσετε τα σενάρια MH201 προγραμματιστής συσκευή.

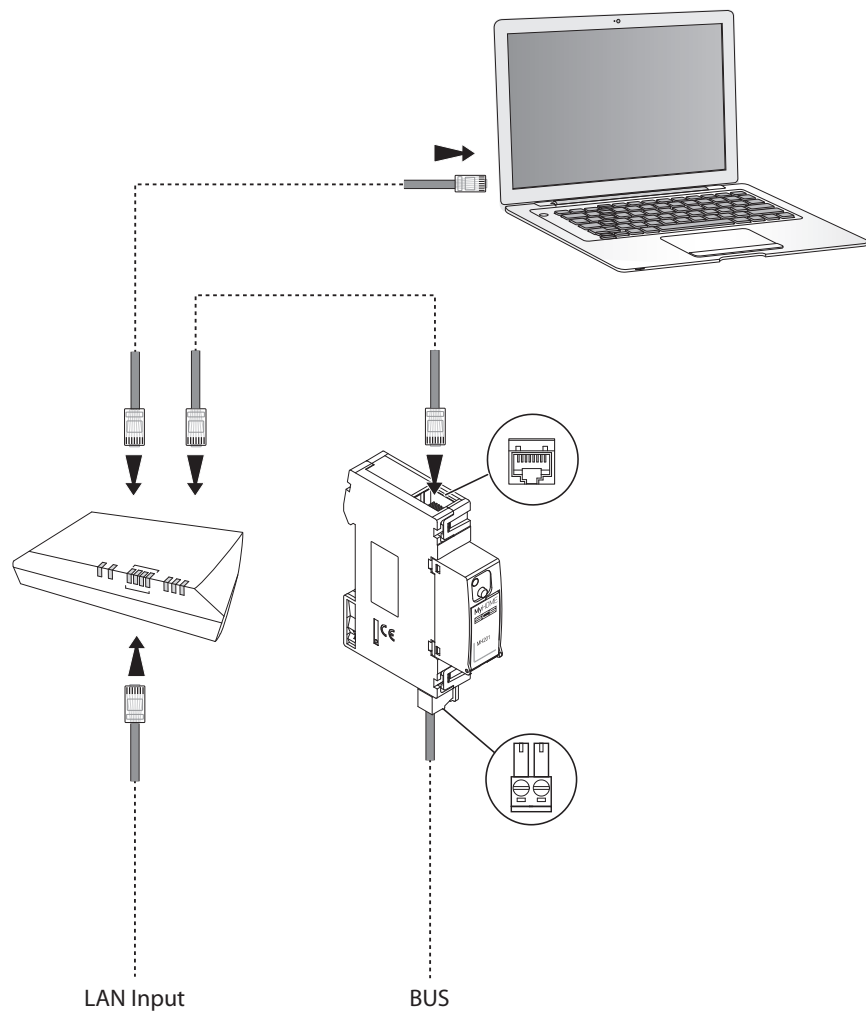
Διάδραση με το σύστημα

Για την εκτέλεση [Αποστολή](#), [Λήψη διαμόρφωσης](#), [Ενημέρωση firmware](#) και [Αίτηση πληρ. συσκευής](#) καταρχήν θα πρέπει να συνδέσετε το σύστημα σε ένα PC και να βεβαιωθείτε ότι η επιλεγμένη θύρα είναι η σωστή.

Συνδέστε το gateway στο δίκτυο LAN, συνδέοντας το καλώδιο σε ένα switch ή κατευθείαν στο PC από το οποίο θέλετε να το διαμορφώσετε.

Για την πραγματοποίηση της σύνδεσης, το σύστημα μπορεί να συνδεθεί με το BUS.

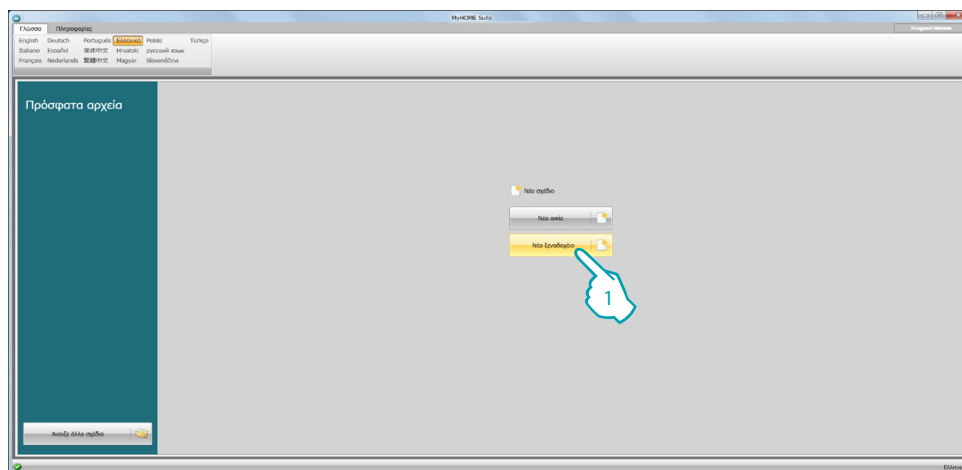
ΣΥΝΔΕΣΗ ETHERNET



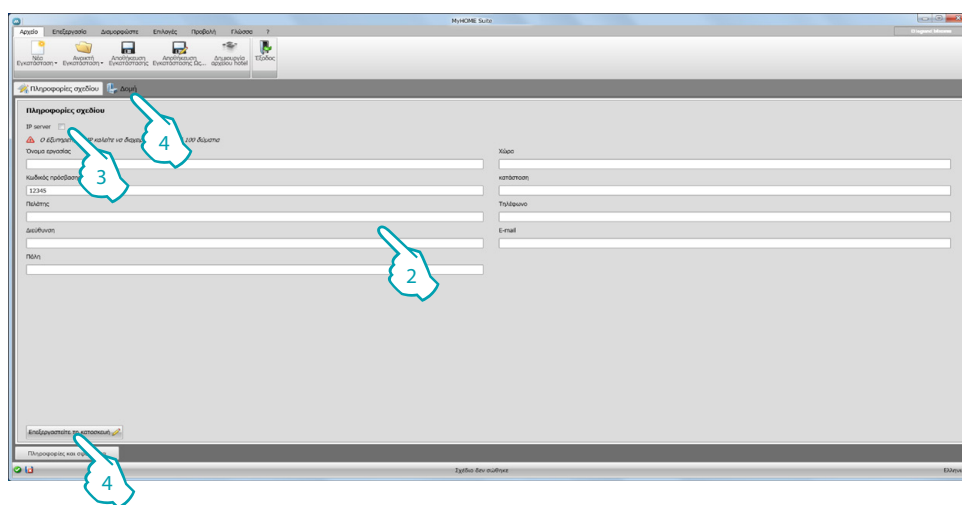
Διαμόρφωση του συστήματος

Για την διαμόρφωση του συστήματος μπορείτε να δημιουργήσετε ένα νέο έργο ή να αρχίσετε ένα προϋπάρχον, να το μετατρέψετε και να το επαναποστείλετε στο σύστημα.

Για να αποκτήσετε πρόσβαση στην οθόνη Διαμόρφωσης του λογισμικού θα πρέπει να εκτελέσετε τις προκαταρκτικές εργασίες στην γενική περιοχή:



1. Κάντε κλικ για είσοδο στο τμήμα του λογισμικού για τη διαμόρφωση ενός συστήματος για ξενοδοχεία

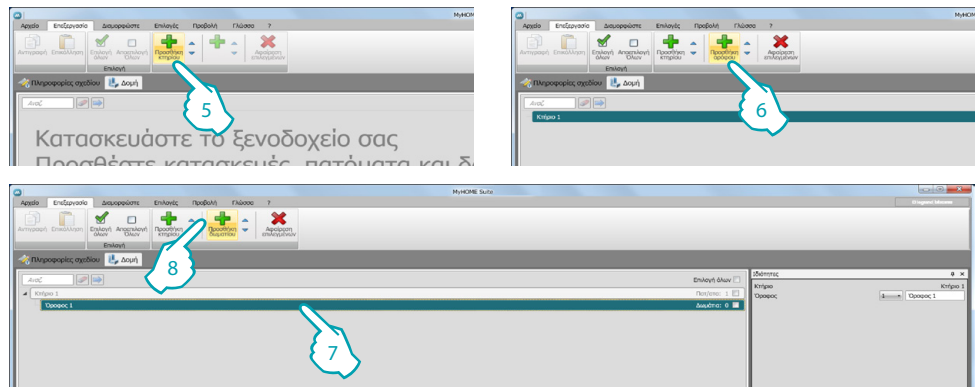


2. Συμπληρώστε τα πεδία που θεωρείτε κατάλληλα πριν προχωρήσετε στη δημιουργία της δομής.



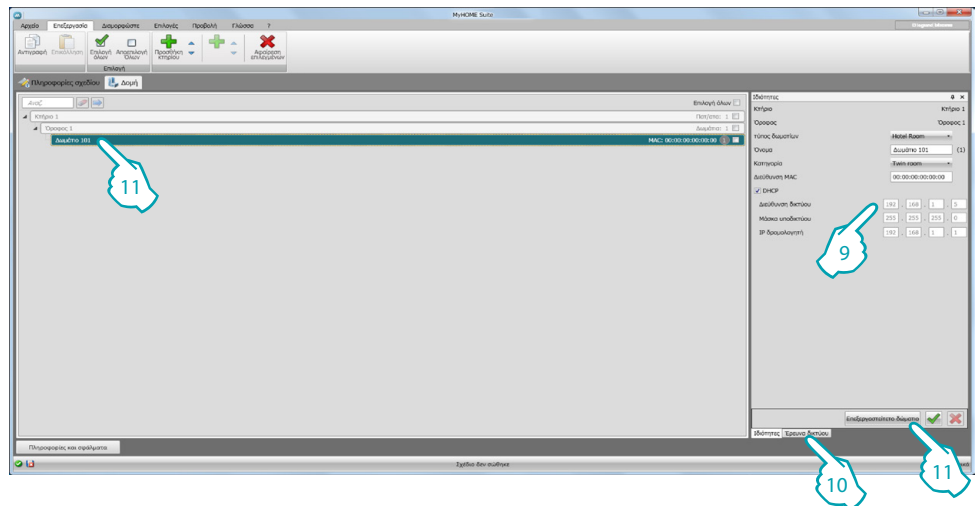
Πληκτρολογήστε στο πεδίο Κωδικός πρόσβασης τον προεπιλεγμένο κωδικό πρόσβασης για όλα τα MH201 του ξενοδοχείου.

3. Εάν το έργο σας περιλαμβάνει μια σειρά από δωμάτια και τους κοινόχρηστους χώρους περισσότερους από 100, πρέπει να ορίσετε την παρουσία ενός IP Server F458.
4. Κάντε κλικ για να δημιουργήσετε τη δομή του ξενοδοχείου.

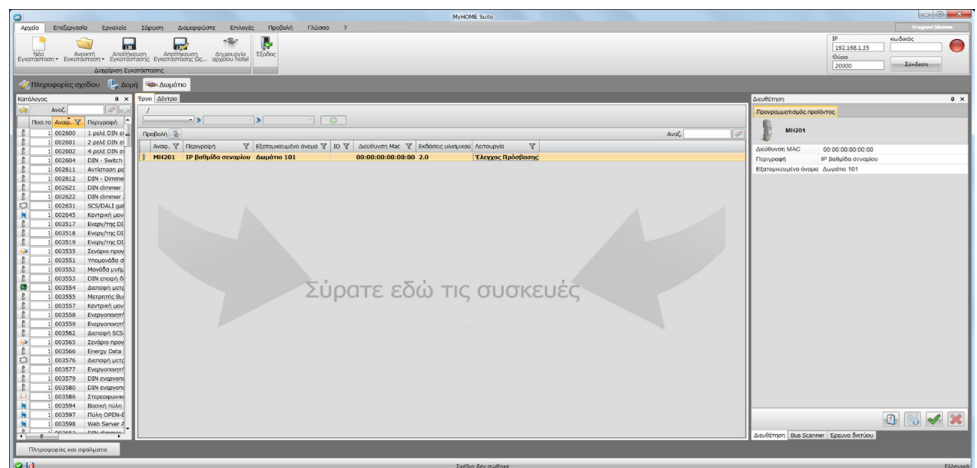


5. Προσθήκη κτηρίου.
6. Προσθήκη ορόφου.
7. Επιλογή ορόφου.
8. Προσθήκη δωματίου.

Για κάθε δημιουργηθέν δωμάτιο το λογισμικό τοποθετεί αυτόματα ένα MH201

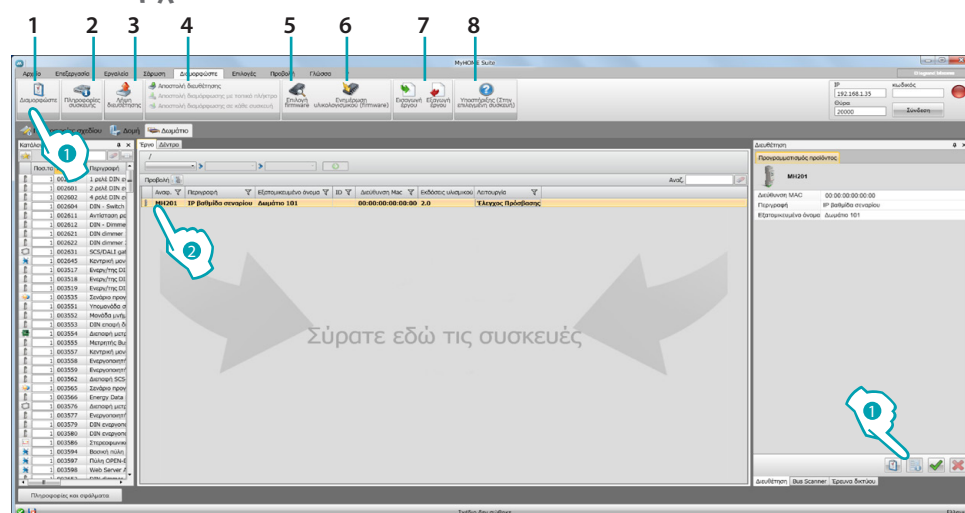


9. Εάν γνωρίζετε τη διεύθυνση MAC της συσκευής δωματίου ρυθμίστε χειροκίνητα.
10. Εάν δεν γνωρίζετε τη διεύθυνση MAC της συσκευής στο δίκτυο αναζητήστε το στο δίκτυο και σύρετέ το στο δωμάτιο
11. Κάντε κλικ για να εισέλθετε στο δωμάτιο ή διπλό κλικ στο όνομα του δωματίου στη δομή.



Μπορείτε να διαχειριστείτε τώρα τη συσκευή, στην ενότητα **Διαμόρφωση** μέσω κάποιων ειδικών πλήκτρων

Μενού αρχείου



1. Ανοίγει την ειδική περιοχή διαμόρφωσης του συστήματος
2. Αίτηση πληροφοριών συσκευής
3. Λήψη της διαμόρφωσης του συνδεδεμένου συστήματος
4. Αποστολή της διαμόρφωσης του συνδεδεμένου συστήματος
5. Επιλογή ενός firmware για το σύστημα
6. Αναβάθμιση του firmware (εμφανίζεται μόνο αφού επιλέξετε ένα firmware)
7. Εισαγωγή έργου
Εξαγωγή έργου
Για την εισαγωγή ή εξαγωγή του έργου διαμόρφωσης που δημιουργήσατε στην ειδική περιοχή, επιλέξτε το σύστημα και πατήστε στο σχετικό πλήκτρο.
8. Ανοίγει την Βοήθεια που αναφέρεται στο επιλεγμένο σύστημα
Για διάδραση με το επιλεγμένο σύστημα, επιλέξτε το και πατήστε τα σχετικά πλήκτρα σε σχέση με την λειτουργία που θέλετε να εκτελέσετε.

Για να μεταβείτε στην ειδική διαμόρφωση της συσκευής, κάντε κλικ στην επιλογή **Διαμορφώστε** (1), ή κάντε διπλό κλικ στη συσκευή (2)

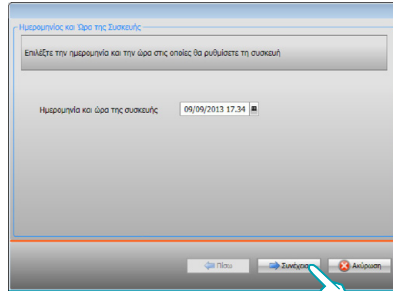
Αποστολή διαμόρφωσης

Μετά την ολοκλήρωση και την αποθήκευση ο προγραμματισμός είναι απαραίτητος για να στείλετε τη διαμόρφωση των συσκευών.

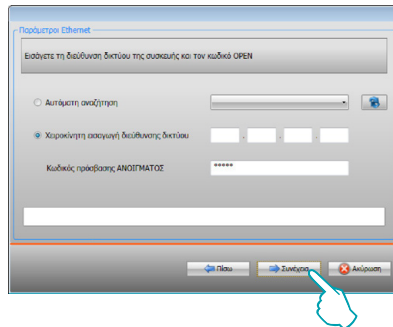
Εκτέλεση:

1. Σύνδεση του συστήματος σε ένα PC διαμέσου Ethernet
2. Στην μπάρα εργαλείων **Διαμόρφωση** επιλέξτε την επιλογή **Αποστολή διαμόρφωσης**.

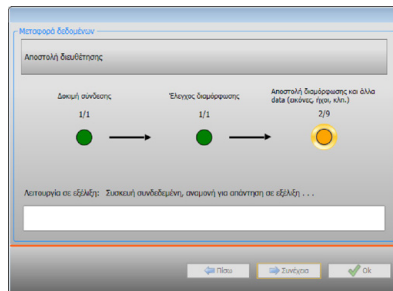
Εμφανίζεται η οθόνη στην οποία μπορείτε να ρυθμίσετε την ημερομηνία και ώρα.



3. Επιλέξτε **Συνέχεια** και εισαγάγετε τη διεύθυνση της συσκευής:



4. Επιλέγοντας **Συνέχεια** η διαμόρφωση μεταφέρεται στη συσκευή.

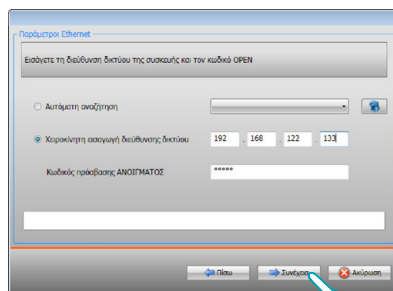


Λήψη διαμόρφωσης

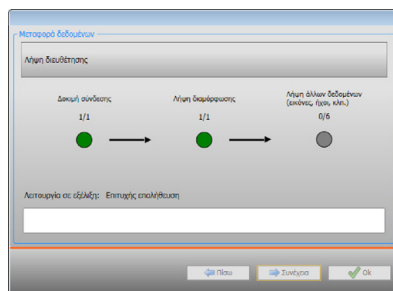
Επιτρέπει να λάβετε τις ρυθμίσεις διαμόρφωσης στη συσκευή. Όταν ανακτηθεί μπορείτε να την επεξεργαστείτε και να την αποθηκεύσετε σε ένα αρχείο ή να το στείλετε πίσω στη συσκευή.

Εκτέλεση:

1. Σύνδεση του συστήματος σε ένα PC διαμέσου Ethernet.
2. Στην μπάρα εργαλείων “Σύστημα” επιλέξτε την επιλογή **Λήψη διαμόρφωσης**.
3. Εισάγετε τη διεύθυνση της συσκευής:



4. Επιλέγοντας **Εμπρός** εκκινείται η διαδικασία λήψης της διαμόρφωσης.



Ενημέρωση firmware

Επιτρέπει την εκτέλεση της ενημέρωσης του firmware του συστήματος.

Εκτέλεση:

- Συνδέσεις του συστήματος από ένα PC.
- Επιλογή από το μενού συστήματος **Διαμόρφωση** και της επιλογής **Επιλογή ενός firmware**.

Προβάλλεται ένα παράθυρο για να αναζητήσετε το φάκελο που περιέχει το firmware αρχείο με την επέκταση. fwz.

- Επιλέξτε το αρχείο και πατήστε **Άνοιγμα** για συνέχεια.
- Επιλέξτε την επιλογή **Ενημέρωση firmware** για συνέχεια.

Για τις διαδικασίες σύνδεσης δείτε την παράγραφο [Αποστολή Διαμόρφωσης](#).

Αίτηση πληροφοριών συσκευής

Επιτρέπει την προβολή μερικών πληροφοριών σχετικών με τη συσκευή που είναι συνδεδεμένη με το PC.

Εκτέλεση:

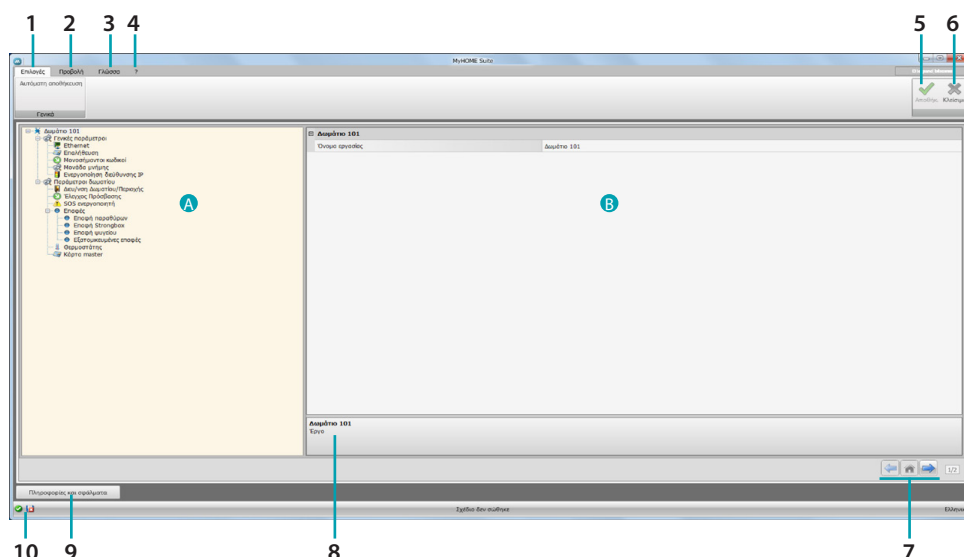
- Συνδέσεις του συστήματος από ένα PC.
- Επιλέξτε από το μενού **Διαμόρφωση** την επιλογή **Πληροφορίες συσκευής**.

Για τις διαδικασίες σύνδεσης δείτε την παράγραφο [Αποστολή Διαμόρφωσης](#).

Πατώντας Εμπρός προβάλλεται μια οθόνη όπου υπάρχουν τα χαρακτηριστικά του υλικού και του λογισμικού της συσκευής.

Αρχική οθόνη

Κατά την εισαγωγή του προγράμματος εμφανίζεται μια αρχική οθόνη στην οποία υφίστανται όλοι οι παράμετροι διαμόρφωσης. Η οθόνη ουσιαστικά αποτελείται από 2 ζώνες: στην αριστερή ζώνη (A) υπάρχουν οι παράμετροι και οι λειτουργίες προς διαμόρφωση που οργανώνονται σε μια δομή δέντρου. Με βάση την επιλογή που πραγματοποιείται, στην ζώνη δεξιά (B) προβάλλονται τα πεδία με τα δεδομένα προς επιλογή ή εισαγωγή.



1. Επιλογές.



Αυτόματη αποθήκευση

2. Προβολή.



Εμφάνιση/απόκρυψη διαμορφούμενων αντικειμένων



Προβάλλει/κρύβει την ζώνη Πληροφορίες και σφάλματα



Ξαναφέρει στις ρυθμίσεις του default

3. Γλώσσα.

Επιλογή της γλώσσας διεπαφής του software

4. Προβάλλει τις εικόνες του Help συστήματος ? και πληροφοριών στο λογισμικό i.

5. Αποθήκευση του έργου.

6. Επιστροφή στην Γενική περιοχή.

7. Πλήκτρο μετατόπισης ανάμεσα στις σελίδες.



Μετακίνηση ανάμεσα στις σελίδες διαμόρφωσης



Μετακίνηση στην αρχική σελίδα

8. Περιγραφή λειτουργιών.

9. Ανοίγει την ζώνη στην οποία προβάλλονται τα μηνύματα και οι πληροφορίες ή σφάλματα.






10. Εμφάνιση και αποθήκευση διαδρομή του αρχείου όπου αποθηκεύεται.

Κοινές διαμορφώσεις

Αυτή η ενότητα περιγράφει τις ρυθμίσεις κοινά σε διάφορες λειτουργίες.

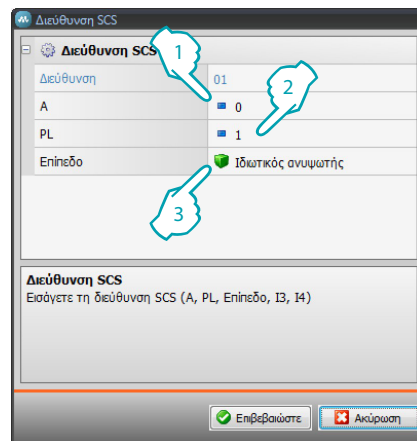
Εισαγωγή αντικειμένων/σελίδων

Διαχείριση αντικειμένων

	Προσθήκη αντικειμένου
	Κατάργηση αντικειμένου
	Κατάργηση όλων των αντικειμένων
	Μετακίνηση του αντικειμένου
	Μετακίνηση του αντικειμένου σε


Μετά από την προσθήκη ενός αντικειμένου ενεργοποιείται η μάσκα εισαγωγής των χαρακτηριστικών δεδομένων.

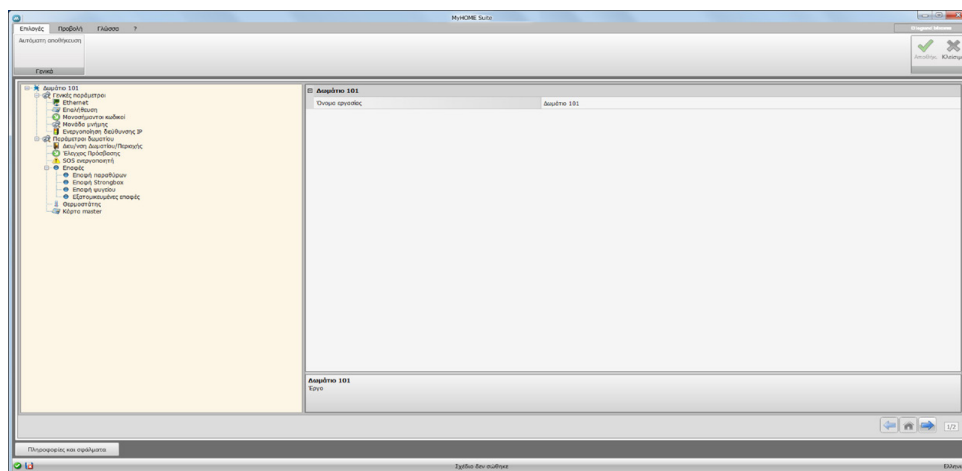
Εισαγωγή διεύθυνσης SCS



1. Εισάγετε την τιμή του διαμορφωτή του περιβάλλοντος A (0 - 10, GEN, AMB, GR).
2. Εισάγετε την τιμή του διαμορφωτή σημείου φωτός PL (ο αριθμός εξαρτάται από την λειτουργία).
3. Επιλέξτε αν το επίπεδο είναι ιδιωτικού Ανυψωτή ή τοπικού BUS, στην δεύτερη περίπτωση εισάγετε και τις τιμές I3, I4.

Διαμόρφωση έργου

Σε αυτή την ενότητα μπορείτε να ρυθμίσετε τις παραμέτρους της συσκευής και στη συνέχεια, χρησιμοποιώντας το κουμπί  να εισαγάγετε τα σενάρια δημιουργίας οθόνη.



Εισάγετε στις διάφορες ζώνες τα δεδομένα διαμόρφωσης.

Γενικές παράμετροι

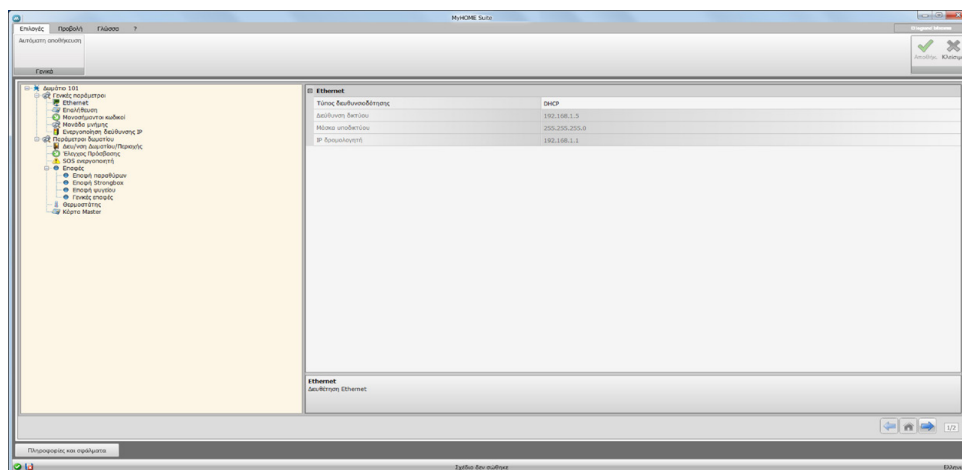
Σε αυτή την παράγραφο διαμορφώνονται οι τεχνικές παράμετροι για την σύνδεση στο δίκτυο.

Ethernet

Σε αυτή την οθόνη είναι δυνατή η εισαγωγή των παραμέτρων σύνδεσης στο δίκτυο Ethernet.



Πριν από την μετατροπή των τιμών default, επικοινωνήστε με τον διαχειριστή του δικτύου. Λανθασμένες τιμές πέρα από το να καθιστούν την υπηρεσία ενεργή, μπορούν να προξενήσουν δυσλειτουργίες στην επικοινωνία άλλες συσκευές του δικτύου.

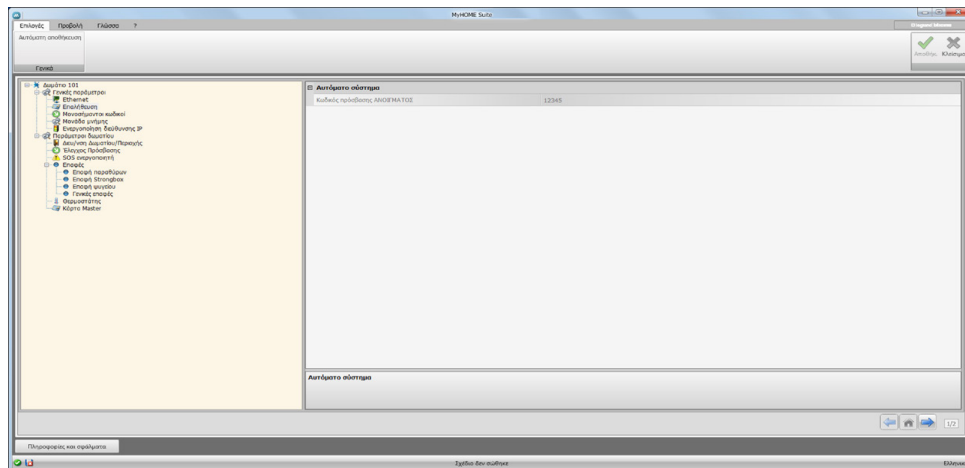


Διαμόρφωση:

- **Τύπος διεύθυνσης:** επιλέξτε αν η διεύθυνση είναι σταθερού τύπου (σε αυτή την περίπτωση είναι αναγκαία η εισαγωγή των παραμέτρων που αναγράφονται στην συνέχεια), ή δυναμικού τύπου DHCP.
- **IP web server και Subnet mask:** εισάγετε τις τυπικές παραμέτρους των δικτύων με πρωτόκολλο TCP/IP, που είναι αναγκαίοι για τον εντοπισμό του συστήματος στο εσωτερικό του τοπικού δικτύου.
- **IP router:** εισάγετε την διεύθυνση IP του εν λόγω router.

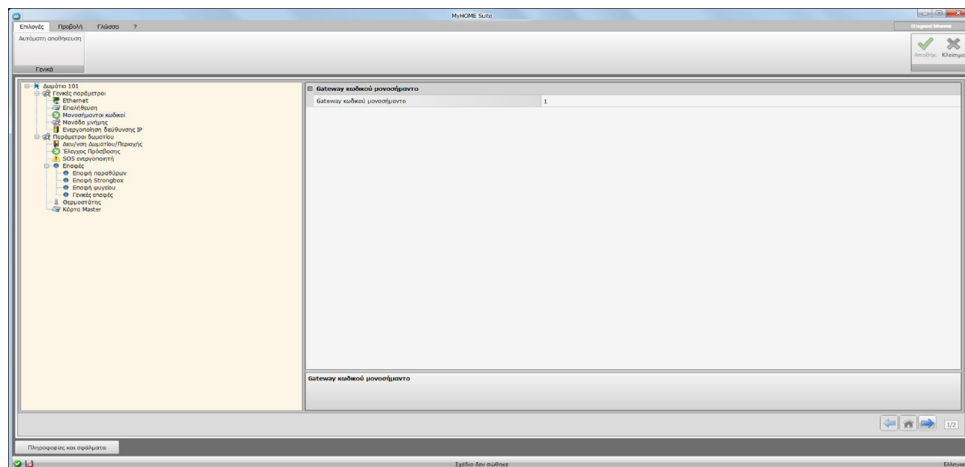
Επαλήθευση

Σε αυτή την οθόνη μπορείτε να δείτε τον κωδικό πρόσβασης που προηγουμένως ρυθμίσατε (προεπιλογή 12345) για να συνδεθείτε στη συσκευή.



Μονοσήμαντοι κωδικοί

Σε αυτή την οθόνη είναι δυνατή η διαμόρφωση του αναγνωριστικού του gateway.



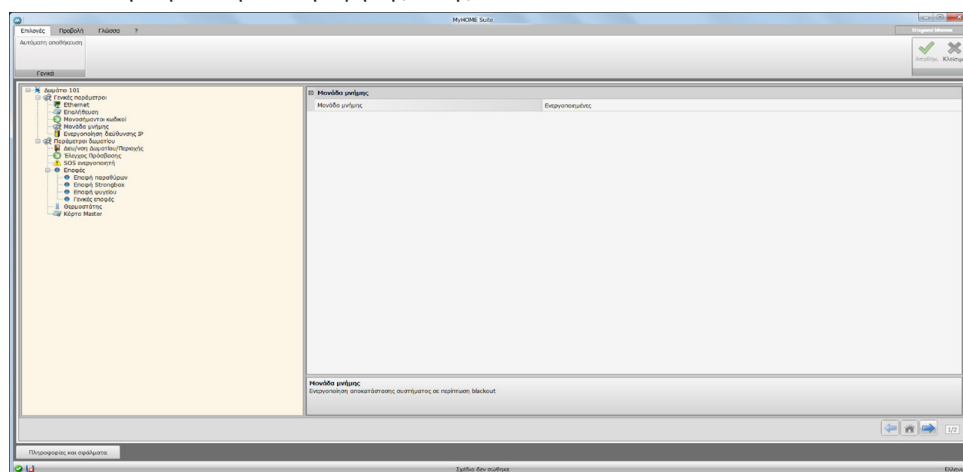
Διαμόρφωση:

- **Μονοσήμαντο κωδικός gateway:** εισάγετε έναν μονασήμαντο αριθμό ταυτοποίησης για τη συσκευή.

Μονάδα μνήμης

Μεταξύ των λειτουργιών του MH201 υπάρχει η δυνατότητα να λειτουργήσει επίσης ως μια μονάδα μνήμης.

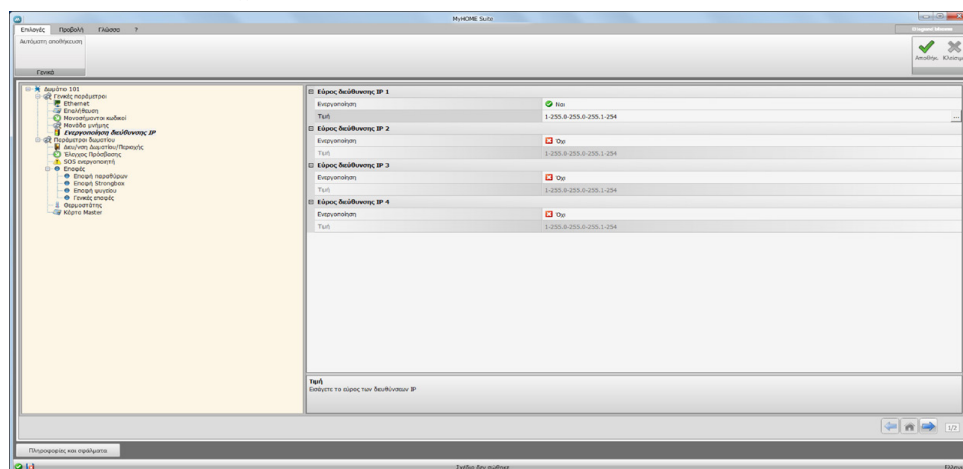
Με την ενεργοποίηση αυτής της λειτουργίας, σε περίπτωση διακοπής ρεύματος το MH201 θα κρατήσει αποθηκευμένη την κατάσταση των συσκευών που συνδέονται με αυτό και θα το αποκαταστήσει μετά την επιστροφή της τάσης του δικτύου.




- **Μονάδα μνήμης** ενεργοποιήσετε / απενεργοποιήσετε την αποκατάσταση της κατάστασης του συστήματος.

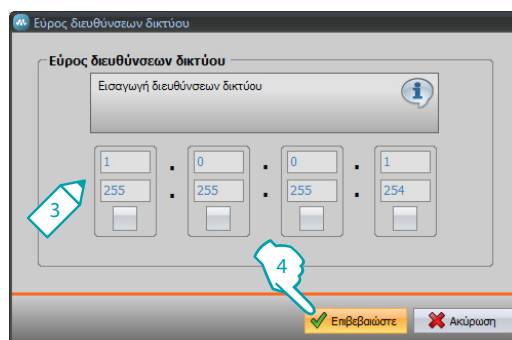
Ενεργοποίησης διεύθυνσης IP

Σε αυτή την οθόνη είναι δυνατή η εισαγωγή μέχρι 4 range διευθύνσεων IP ενεργοποιημένων στην σύνδεση στο σύστημα χωρίς την ανάγκη αναγνώρισης με password OPEN.



Διαδικασία:

1. Ενεργοποιήστε το κενό διευθύνσεων IP.
2. Πατήστε το πλήκτρο .



3. Πληκτρολογήστε την περιοχή διευθύνσεων του δικτύου για να ενεργοποιήσετε.
4. Επιβεβαιώση.

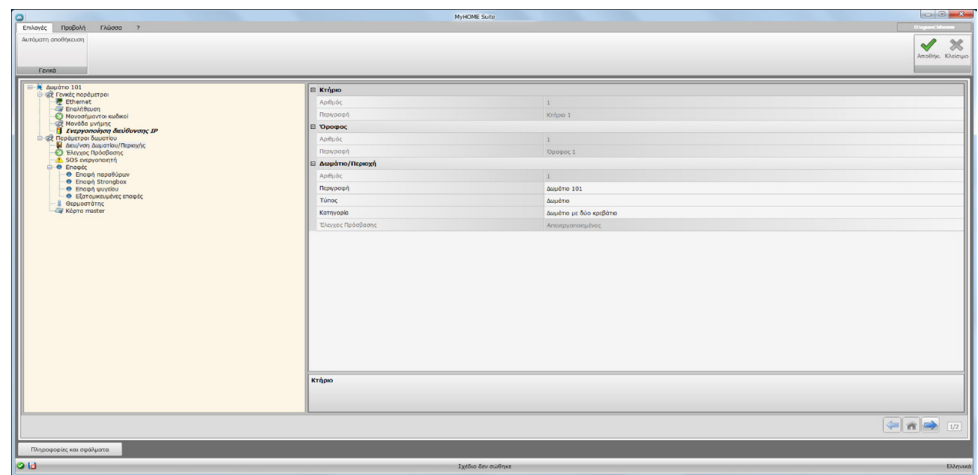
Παράμετροι δωματίου

Η διαμόρφωση ενός συστήματος για το ξενοδοχείο προβλέπει ότι το σύστημα κάθε δωματίου ή κοινής περιοχής συνδέεται με το σύστημα μέσω μίας μονάδας σενάριο IP MH201, θα πρέπει κατά συνέπεια να διαμορφώνεται σωστά όλα τα συσχετιζόμενα χαρακτηριστικά.

Οι ρυθμίσεις διεύθυνσης και τύπου του **Δωματίου/περιοχής** θα πρέπει να χρησιμοποιούνται από το εποπτικό λογισμικό HotelSupervision.

Διεύθυνση δωματίου/περιοχής

Στο εσωτερικό ενός ξενοδοχειακού συγκροτήματος (ή κοινόχρηστο χώρο) αναγνωρίζεται υποδεικνύοντας το κτήριο, τον όροφο και τον αριθμό, μπορείτε επίσης να εισάγετε μία προσαρμοσμένη περιγραφή.

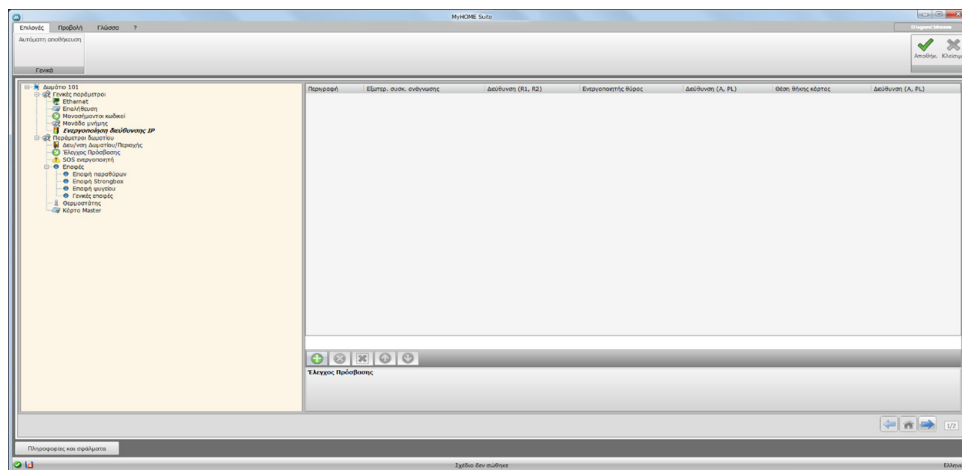


Διαμόρφωση:

- **Κτήριο και Όροφος:** πεδία μη ρυθμίσιμα, γιατί ρυθμίζονται στην κοινή περιοχή του λογισμικού.
- **Δωμάτιο / περιοχή:** Επιλέξτε τον τύπο, δωμάτιο, κοινού χώρου. Επιλέξτε κατηγορία μεταξύ εκείνων που προτείνονται. Ρυθμίστε σε περίπτωση κοινής περιοχής εάν η πρόσβαση στην περιοχή είναι υπό πληρωμή.

Έλεγχος Πρόσβασης

Το σημείο πρόσβασης ενός δωματίου μπορεί να τακτοποιηθούν με διάφορους τρόπους, ανάλογα με τις απαιτήσεις, των συσκευών την χαρακτηρίζουν σε αυτή την οθόνη.



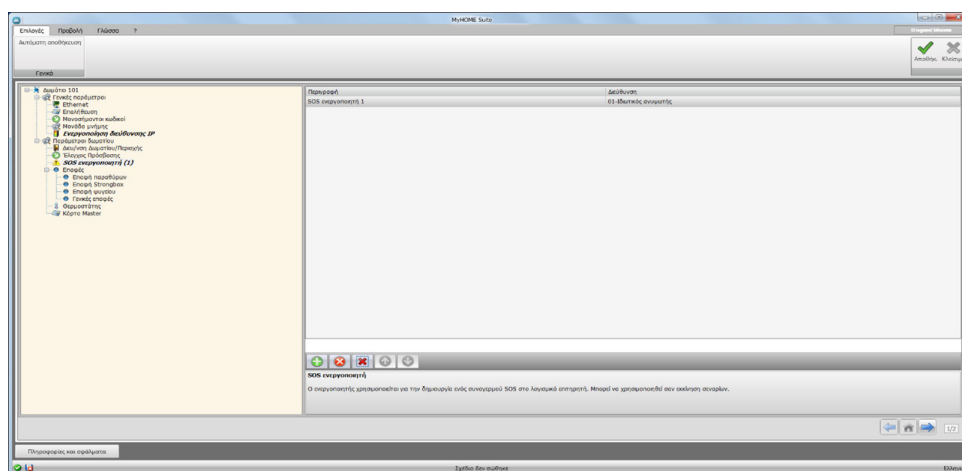
Μπορείτε να εισάγετε μέχρι και 8 εισόδους.

Διαμόρφωση:

- **Εξωτερική συσκευή ανάγνωσης:** Επιτρέπει την παρουσία μιας εξώθυρης συσκευής ανάγνωσης και της αντιστοίχισης της σωστής διεύθυνσης (**R1, R2: 1 έως 99**).
- **Ενεργοποιητής θύρας:** είναι δυνατόν να εγκαταστήσετε ένα ηλεκτρικό ενεργοποιητή για το άνοιγμα της πόρτας, στην περίπτωση αυτή, επιτρέπει την παρουσία και τη διεύθυνση SCS αυτής της συσκευής (**A, PL**).
- **Θέση θήκης κάρτας:** ενεργοποιεί την παρουσία της θέσης θήκης κάρτας στο εσωτερικό της κάμερας και υποδεικνύει την διεύθυνση (**A, PL πρέπει να είναι ίσο με το R1, R2 της συσκευής ανάγνωσης**).

SOS ενεργοποιητή

Σε κάθε δωμάτιο μπορείτε να εγκαταστήσετε έως τρεις ενεργοποιητές υποστήριξης που μπορούν να σημάνουν συναγερμούς διαφόρων ειδών, ως αποτέλεσμα των γεγονότων (όπως η λειτουργία του εντατήρα ντους), η οποία θα πρέπει να σηματοδοτείται ως συναγερμός SOS από το λογισμικό διαχείρισης HotelSupervision.



Διαμόρφωση:

- **Περιγραφή και διεύθυνση:** εισάγετε ένα προσαρμοσμένο όνομα και τη διεύθυνση του συστήματος των φυτών ενεργοποιητή

Επαφές

Στην ενότητα αυτή μπορείτε να διαμορφώσετε τις επαφές για την αναφορά ορισμένων γεγονότων ή την ενεργοποίηση σεναρίων ή αυτοματισμού κ.λ.π.

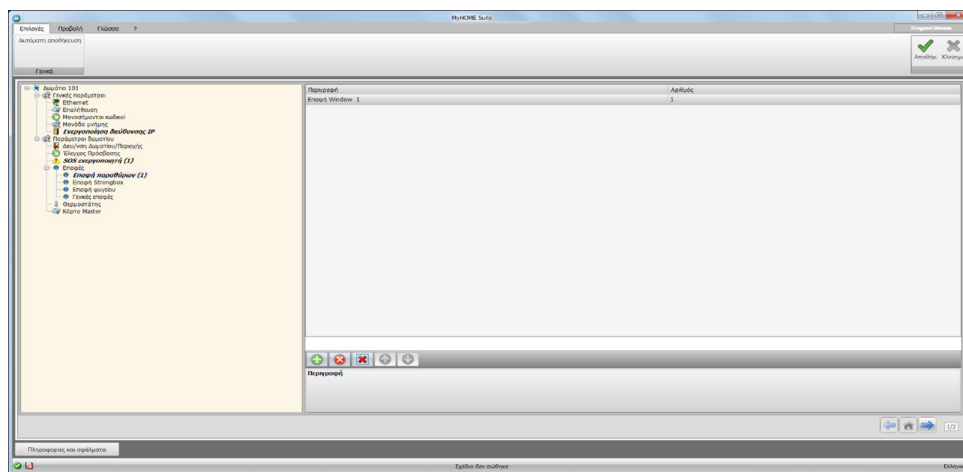
Οι επαφές μπορεί να είναι δύο τύπων, που οποία δημιουργούν αναφορές που βασίζονται στον τύπο (παράδειγμα παράθυρου επαφής που βασικά δημιουργεί μια **πληροφορία** σηματοδότησης δηλαδή αυτόματου reset όταν η επαφή επιστρέφει στην προεπιλεγμένη κατάσταση), ή προσαρμοσμένων σηματοδοτήσεων στις ανάγκες σας (π.χ. επαφή Προσαρμοσμένο **Παράθυρο** τύπου που δημιουργεί μια αναφορά με επαναφορά **Ειδοποίησης** από το λογισμικό).



Η διεπαφή επαφών χρησιμοποιείται για τη δημιουργία του σήματος, πρέπει να ρυθμιστεί σωστά με την λειτουργία "Επικοινωνία"

ΕΠΑΦΕΣ WINDOW

Σε αυτή την οθόνη μπορείτε να εισάγετε μέχρι και 3 επαφές window. Αυτός ο τύπος δημιουργεί μια σηματοδότηση κατά το άνοιγμα του παραθύρου που μηδενίζεται αυτόματα όταν κλείνει.

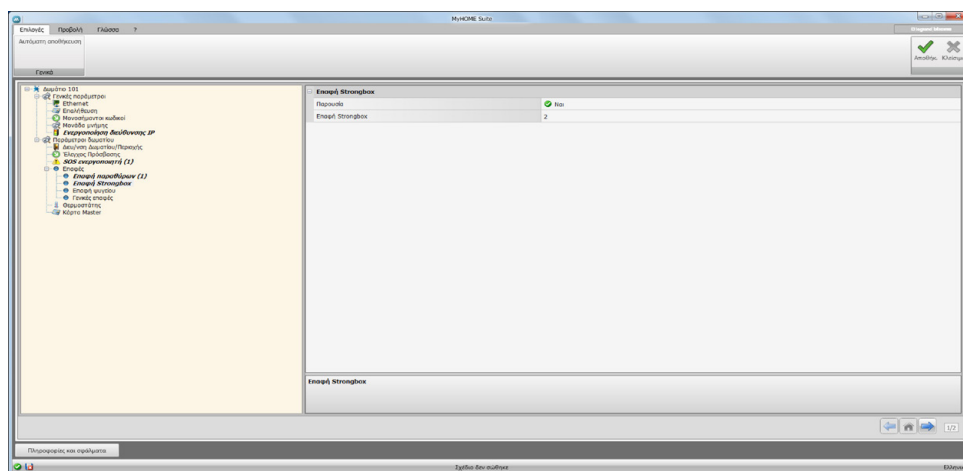


Διαμόρφωση:

- **Αριθμός:** Εισάγετε τον αριθμό ταυτότητας της επαφής πάνω στο σύστημα.

ΕΠΑΦΗ STRONGBOX

Σε αυτή την οθόνη μπορείτε να ορίσετε την επαφή χρηματοκιβωτίου. Μετά από 3 λεπτά από την στιγμή που ο επισκέπτης έχει αφήσει το δωμάτιο και το χρηματοκιβώτιο ανοίγει, αυτός ο τύπος παράγει ένα μήνυμα που θα πρέπει να επανέλθει αποκλειστικά μέσω λογισμικού.



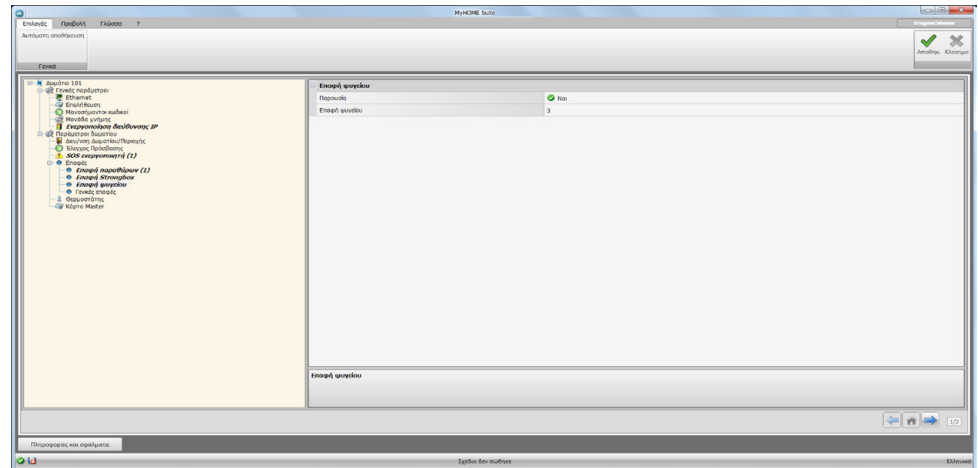
Διαμόρφωση:

- **Παρουσία:** ρυθμίζεται αν η επαφή είναι παρούσα στο θάλαμο.
- **Επαφή strongbox:** Εισάγετε τον αριθμό ταυτότητας της επαφής πάνω στο σύστημα.

ΕΡΑΦΗ ΨΥΓΕΙΟΥ

Σε αυτή την οθόνη μπορείτε να ορίσετε την επαφή ψυγείου. Μετά από 3 λεπτά από την στιγμή που ο επισκέπτης έχει αφήσει το δωμάτιο και το χρηματοκιβώτιο ανοίγει, αυτός ο τύπος παράγει ένα μήνυμα που θα πρέπει να επανέλθει αποκλειστικά μέσω λογισμικού.

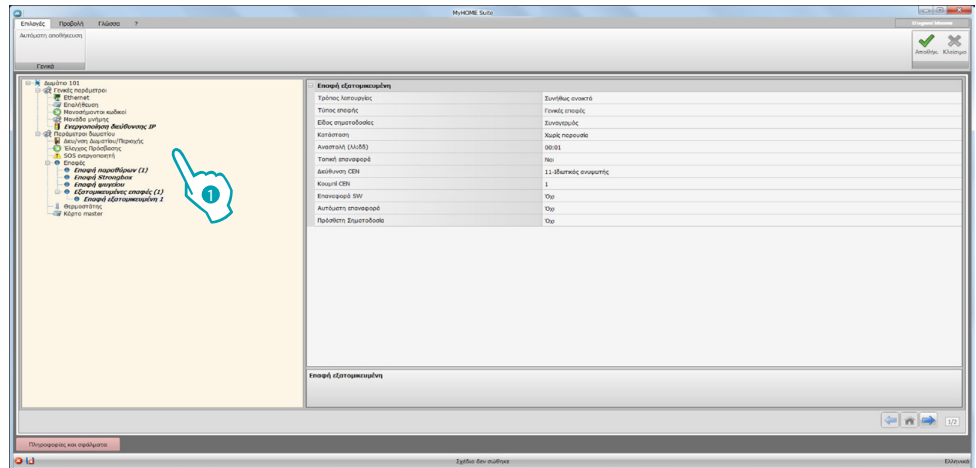
Οι σηματοδοτήσεις που δημιουργούνται από αυτή την επαφή και από εκείνο το χρηματοκιβώτιο καταγράφονται στο αρχείο καταγραφής συμβάντων του λογισμικού επιτήρησης.

**Διαμόρφωση:**

- **Παρουσία:** ρυθμίζεται αν η επαφή είναι παρούσα στο θάλαμο.
- **Επαφή ψυγείου:** Εισάγετε τον αριθμό ταυτότητας της επαφής πάνω στο σύστημα.

ΕΞΑΤΟΜΙΚΕΥΜΕΝΕΣ ΕΠΑΦΕΣ

Σε αυτή την οθόνη μπορείτε να εισάγετε επαφή και με τον τύπο των παραμέτρων που την επηρεάζουν διαμορφώστε το σήμα που εμφανίζεται στο λογισμικό εποπτείας. Αυτό το είδος των επαφών μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί ως μια κατάσταση **START** στη δημιουργία σεναρίων. Εισάγετε μια επαφή, αποδώστε ένα αριθμός αναγνώρισης, αφού οριστεί η διεύθυνση της επαφής, επιλέξτε το στην δενδρική δομή (1) για να δημιουργήσετε τις λεπτομέρειες.



Διαμόρφωση:

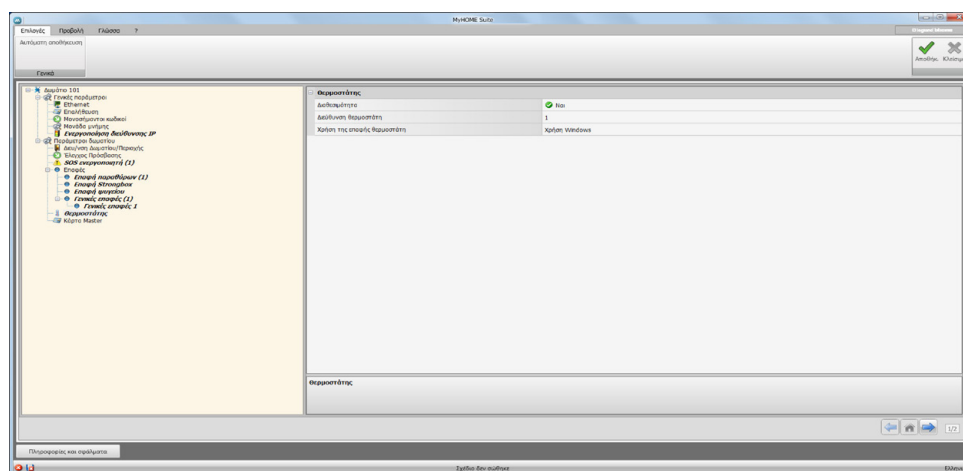
- **Τρόπος Λειτουργίας:** Επιλέξτε την προεπιλεγμένη κατάσταση της επαφής μεταξύ του κανονικά ανοικτή και κανονικά κλειστή.
- **Τύπος επαφής:** επιλέξτε τον τύπο που προσδιορίζει την επαφή και, συνεπώς, τη γραφική παράσταση της σήμανσης που φαίνεται στο λογισμικό εποπτείας.
- **Είδος σηματοδότησης:**
 - **Πληροφορίες:** παράγει ένα σήμα ⓘ η εμφάνιση του οποίου δεν πρέπει να θεωρείται ένας συναγερμός, αλλά η παρακολούθηση εξακολουθεί να είναι χρήσιμη. Η επαναφορά γίνεται αυτόματα και εκτελείται όταν η επαφή επιστρέφει στην αρχική του κατάσταση. Δεν αφήνει κανένα ίχνος στο αρχείο καταγραφής συμβάντων του λογισμικού ελέγχου.
 - **Προειδοποίηση:** παράγει ένα σήμα ⚠ η εμφάνιση του οποίου θεωρείται μια προειδοποίηση. Το reset μπορεί να ρυθμιστεί (βλέπε επόμενες παραμέτρους). Το σήμα καταγράφεται στο αρχείο καταγραφής συμβάντων του λογισμικού ελέγχου.
 - **Συναγερμός:** παράγει ένα σήμα 🔴 η εμφάνιση του οποίου θεωρείται μια προειδοποίηση. Το reset μπορεί να ρυθμιστεί (βλέπε επόμενες παραμέτρους). Το σήμα καταγράφεται στο αρχείο καταγραφής συμβάντων του λογισμικού ελέγχου.

Οι ακόλουθες ρυθμίσεις είναι σε ισχύ μόνο για τους τύπους προειδοποίησης και συναγερμού

- **Κατάσταση:** κατάσταση που στέλνει το μήνυμα:
 - **Πάντα:** κανένας από τους όρους, αποστέλλεται σε όλες τις περιπτώσεις
 - **Παρουσία:** η αποστολή συμβαίνει όταν η κάρτα εισάγεται στην θέση υποδοχής κάρτας
 - **Καμία παρουσία:** η αποστολή συμβαίνει όταν το σήμα έχει εισαχθεί στην θέση υποδοχής κάρτας
- **Καθυστερήση:** μπορείτε να ρυθμίσετε το χρονικό διάστημα μεταξύ της ανάγνωσης της κάρτας και την εισαγωγή στη θήκη χωρίς να σταλεί μια σηματοδότηση μετά την αλλαγή κατάστασης αυτής της επαφής, ή το χρονικό διάστημα μεταξύ της αφαίρεσης της κάρτας όπου μπορεί να ανοίξει η επαφή και κλείνει χωρίς προειδοποίηση ενώ αποστέλλεται ως αποτέλεσμα της αλλαγής της κατάστασης αυτής της επαφής.
- **Τοπική επαναφορά:** μπορείτε να ορίσετε μια εντολή CEN (διεύθυνση και πλήκτρο) και να επαναφέρετε το reset τοπικά.
- **Επαναφορά από το λογισμικό:** μπορείτε να ενεργοποιήσετε την επιλογή για να επαναφέρετε τη σηματοδότηση από το λογισμικό επιτήρησης
- **Αυτόματη επαναφορά:** μπορείτε να επαναφέρετε το σήμα όταν η επαφή επανέρχεται στην αρχική της κατάσταση.
- **Πρόσθετη Σηματοδότηση:** μπορείτε να ενεργοποιήσετε την διακοπτόμενη σηματοδότηση όταν η σηματοδότηση είναι ενεργή.

Θερμοστάτης

Μέσα στο δωμάτιο μπορεί να υπάρχουν ένας ή περισσότεροι θερμοστάτες. Σε αυτή την οθόνη μπορείτε να διαμορφώσετε έναν για να χρησιμοποιήσετε την κατάσταση της τοπικής επαφής.

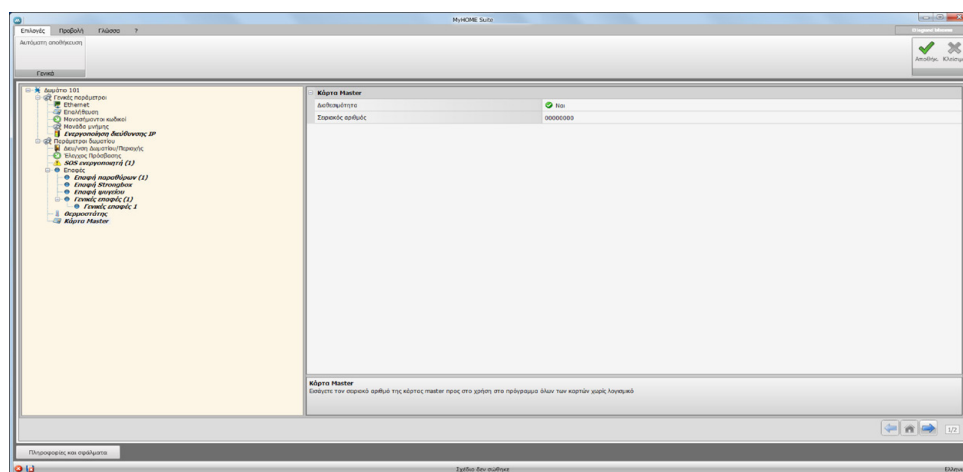


Διαμόρφωση:

- **Διαθεσιμότητα:** Ρυθμίστε παρουσία για να χρησιμοποιήσετε τη λειτουργία
- **Διεύθυνση θερμοστάτη:** Ρυθμίστε τη διεύθυνση του θερμοστάτη
- **Χρήση της επαφής θερμοστάτη:** επιλέξτε τον τύπο που προσδιορίζει την επαφή και, συνεπώς, τη γραφική παράσταση της σήμανσης που φαίνεται στο λογισμικό εποπτείας.


Κάρτα Master

Σε αυτή την οθόνη μπορείτε να ορίσετε την παρουσία του μιας Κάρτας Μάστερ που επιτρέπει τον προγραμματισμό των άλλων καρτών για τους επισκέπτες του δωματίου χωρίς το λογισμικό διαχείρισης (μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την ίδια Κάρτα Μάστερ για όλα τα δωμάτια).



Διαμόρφωση:

- **Διαθεσιμότητα:** Ρυθμίστε την παρουσία μιας Κάρτας Master
- **Σειριακός Αριθμός:** σημειώσατε τον σειριακό αριθμό της προγραμματισμένης κάρτας ως master

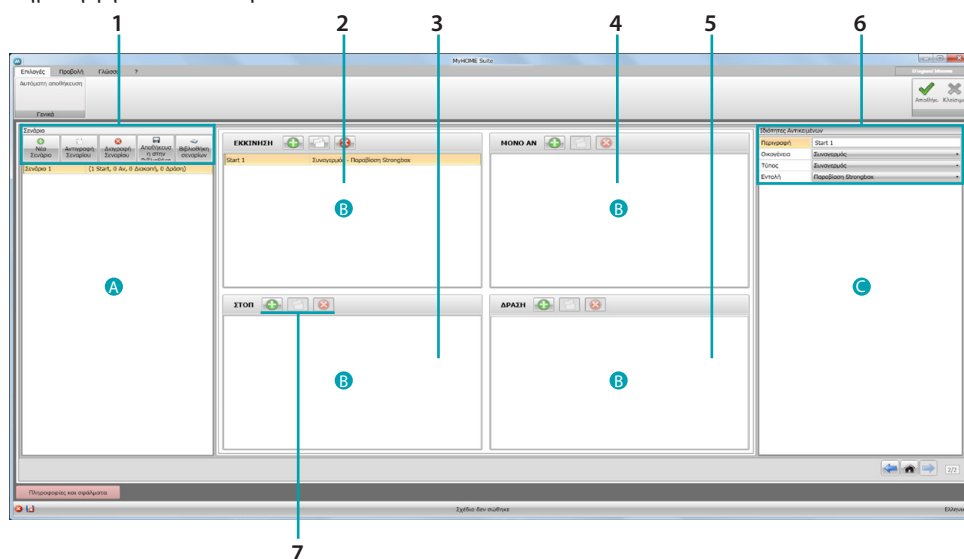
Κάντε κλικ στο κουμπί για να εισάγετε τα σενάρια  .

Σενάρια

Σε αυτή την ενότητα μπορείτε να δημιουργήσετε σενάρια περισσότερο ή λιγότερο περίπλοκα ενώπιον των γεγονότων που συμβαίνουν στο δωμάτιο του ξενοδοχείου. Μπορείτε επίσης να ανακαλέσετε τα σενάρια που δημιουργούνται από τις εντολές (διαμορφωμένα M = CEN) ή από το λογισμικό εποπτείας.

Οθόνη σεναρίων

Η οθόνη είναι βασικά χωρίζεται σε τρεις βασικούς τομείς: στην περιοχή (A) μπορεί να χειριστεί τα σενάρια και να τα αποθηκεύσει στη βιβλιοθήκη, στην περιοχή (B) που υπάρχουν πεδία εισαγωγής όπου μπορείτε να εισάγετε τα αντικείμενα και να τα ρυθμίσετε σωστά (C) όπου θα δημιουργήσουν το σενάριο.



1. Σενάρια.

	Νέο Σενάριο: δημιουργεί ένα νέο σενάριο
	Αντιγραφή σεναρίου: αντιγράφει ένα υπάρχον σενάριο
	Διαγραφή σεναρίου: διαγράφει το επιλεγμένο σενάριο
	Αποθήκευση στη βιβλιοθήκη: αποθηκεύετε το σενάριο που δημιουργήθηκε σε μια βιβλιοθήκη ώστε να μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για άλλα έργα
	Βιβλιοθήκη σεναρίων: ανοίγεται τη βιβλιοθήκη όπου είναι αποθηκευμένα και ταξινομημένα σε φακέλους σενάρια που προηγουμένως έχουν αποθηκευτεί

2. Πεδίο εισαγωγής ΕΚΚΙΝΗΣΗΣ

Σε αυτό το πεδίο μπορείτε να εισάγετε τα αντικείμενα για να καθορίσετε το συμβάν/αντα που θα ενεργοποιήσουν το σενάριο.

3. Πεδίο εισαγωγής ΣΤΟΠ

Σε αυτό το πεδίο μπορείτε να εισάγετε τα αντικείμενα για να καθορίσετε το συμβάν που θα μπλοκάρει την ακολουθία των ενεργειών στο **πεδίο ΔΡΑΣΗ**.

Προειδοποίηση: τα ρυθμιζόμενα γεγονότα που στο **STOP** παγώνει την εκτέλεση του σεναρίου. Κατά συνέπεια οι ήδη εκτελεσμένες δράσεις δεν υφίστανται αλλαγή, εκείνες που θα πρέπει ακόμη να πραγματοποιηθούν δεν εμφανίζονται και οι δράσεις που έχουν ξεκινήσει πριν από την εντολή διακοπής και έχουν μια χρονομετρημένη εντολή, ωστόσο, θα τελειώσουν τον κύκλο τους.





4. Πεδίο εισαγωγής ΜΟΝΟ ΑΝ

Σε αυτό το πεδίο μπορείτε να εισάγετε τα αντικείμενα για να ορίσετε μια κατάσταση που αποτελεί περιορισμό για την εκτέλεση του σεναρίου.




5. Πεδίο εισαγωγής ΔΡΑΣΗ

Σε αυτό το πεδίο μπορείτε να εισάγετε τα αντικείμενα για να καθορίσετε το συμβάν που θα μπλοκάρει την ακολουθία των δράσεων προς εκτέλεση.

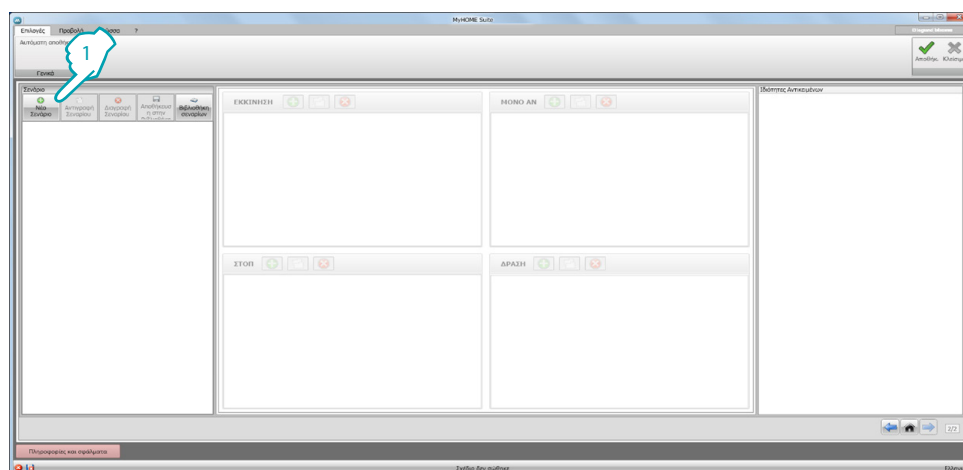
6. Ιδιότητες αντικειμένου
σε αυτό το παράθυρο, μπορείτε να ρυθμίσετε το αντικείμενο εισαγωγής.

 Start 1	Περιγραφή
 Οικογένεια	Οικογένεια
 Τύπος	Τύπος (μόνο μερικά αντικείμενα)
 Εντολή	Εντολή που τρέχει το αντικείμενο (η συμπεριφορά διαφέρει ανάλογα με το πεδίο εισαγωγής στο οποίο θα εισαχθεί)

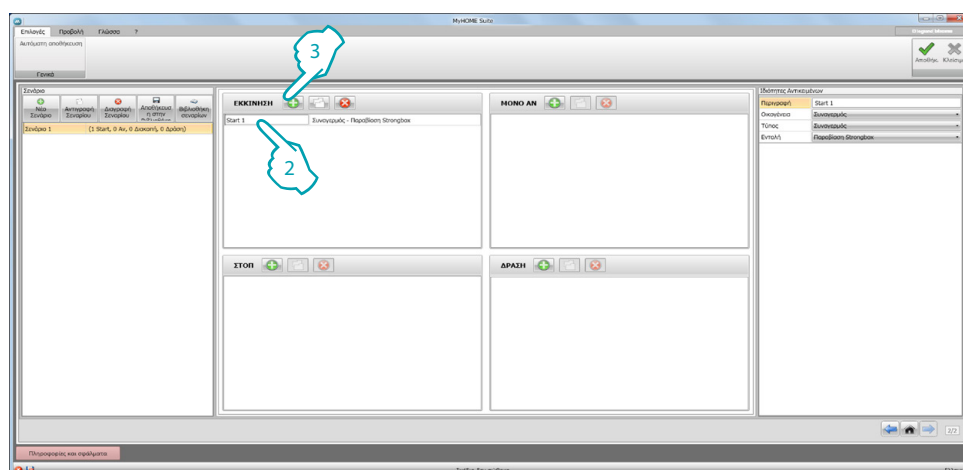
7. Για κάθε πεδίο εισαγωγής μπορείτε να πράξετε:

	Προσθήκη αντικειμένου
	Αντιγραφή αντικειμένου
	Κατάργηση αντικειμένου

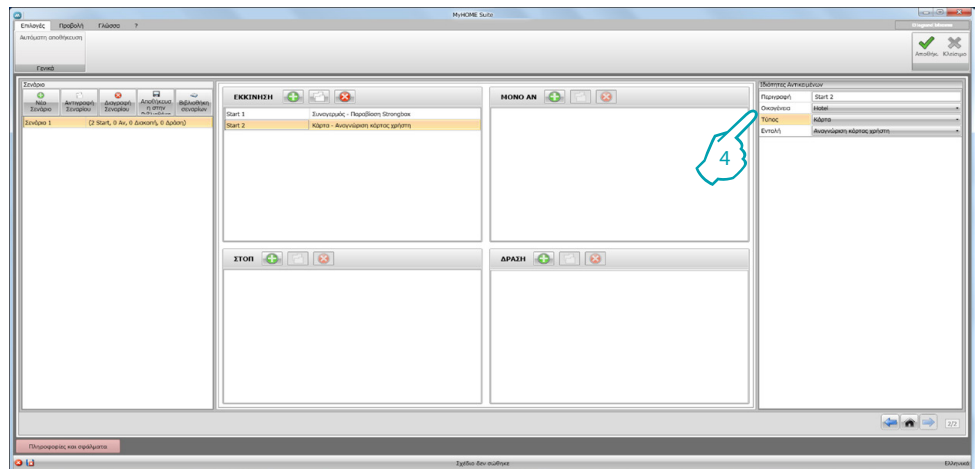
Δημιουργία Σεναρίου



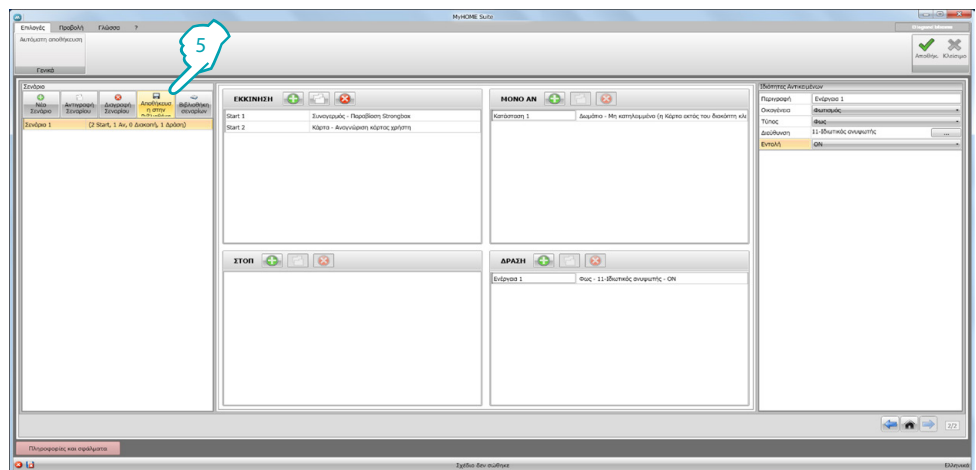
1. Κάντε κλικ για να δημιουργήσετε το σενάριο



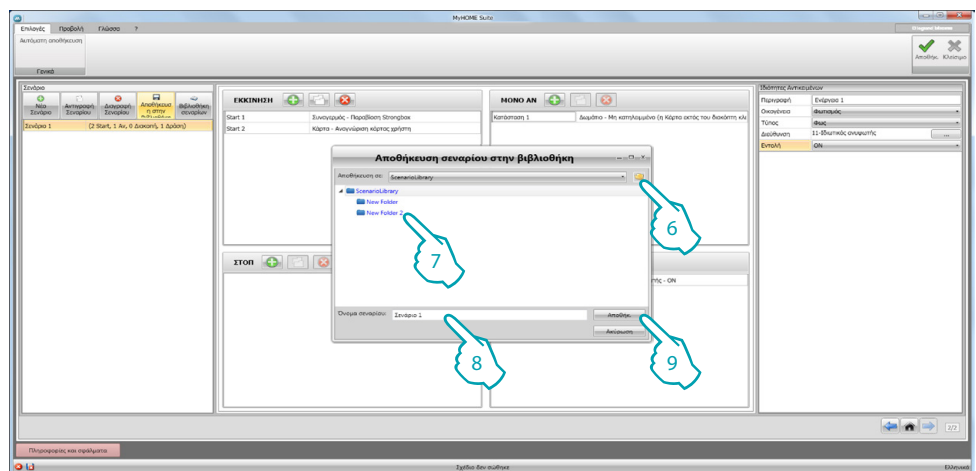
2. Το λογισμικό εισάγει αυτόματα ένα αντικείμενο στο πεδίο **ΕΚΚΙΝΗΣΗ**, μπορείτε να το επεξεργαστείτε ή να
3. Εναλλακτικά, μπορείτε να εισάγετε ένα νέο



4. Χρησιμοποιώντας το drop-down μενού του παραθύρου **Ιδιότητες αντικειμένου**, να ορίσει επιλέγοντας διαδοχικά την οικογένεια, τον τύπο και την εντολή



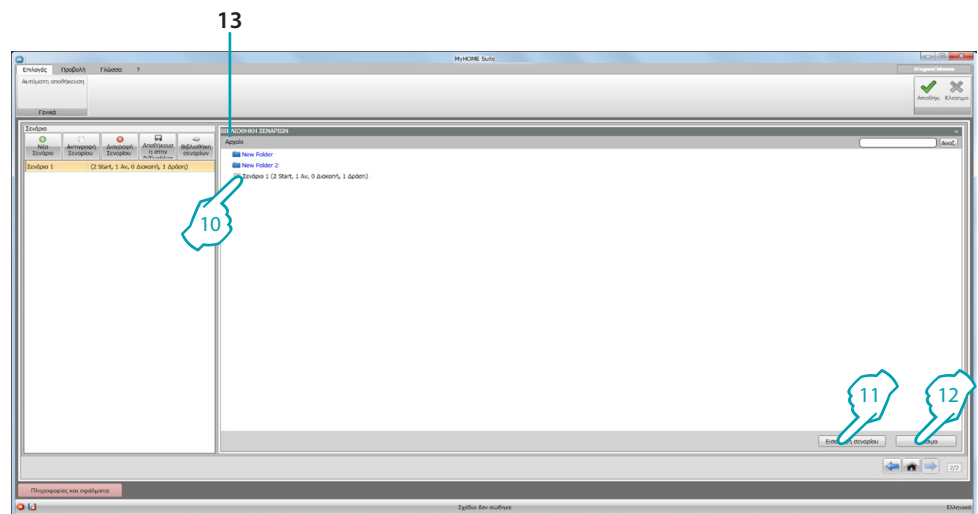
5. Μετά την ολοκλήρωση του σεναρίου, μπορείτε να το αποθηκεύσετε στη βιβλιοθήκη για χρήση σε περαιτέρω έργα



6. Δημιουργήστε ένα φάκελο για να αποθηκεύσετε το σενάριο (προαιρετικό)
7. Επιλέξτε το
8. Πληκτρολογήστε ένα όνομα
9. Κάντε κλικ στο κουμπί για να αποθηκεύσετε

Κάνοντας κλικ στο δεξί κουμπί του φακέλου μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις δυνατότητες του **Νέου, Διαγραφή και Μετονομασία φακέλου**.

Το σενάριο είναι τώρα διαθέσιμο στη βιβλιοθήκη, για να το εισαγάγετε σε νέα έργα:

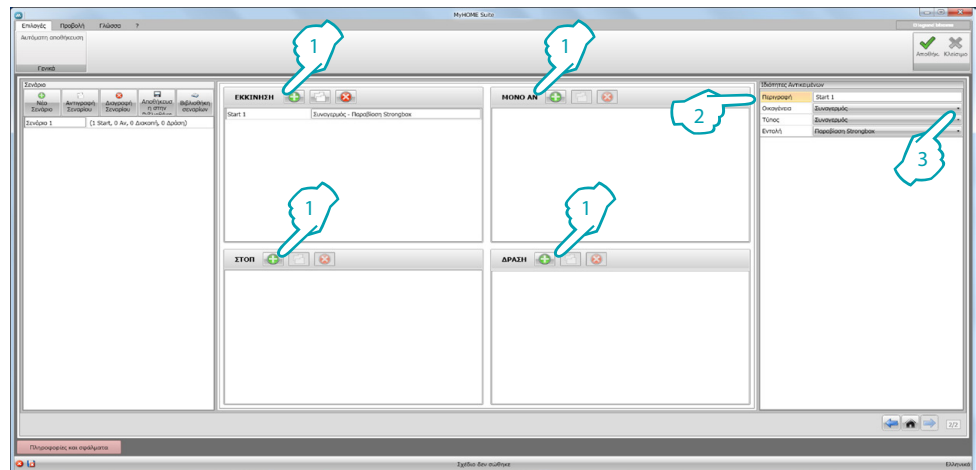


10. Επιλέξτε το σενάριο στο σχετικό φάκελο
11. Κάντε κλικ για να το εισάγετε
12. Μετά τη διαδικασία, κάντε κλικ για να κλείσει η βιβλιοθήκη
13. Χρησιμοποιώντας το drop-down μενού, μπορείτε να διαχειριστείτε τους φακέλους και τα σενάρια (**Νέο**, **Διαγραφή** και **Μετονομασία**).

Αντικείμενα

Σε αυτό το κεφάλαιο περιγράφονται τα αντικείμενα (που οργανώθηκαν σε οικογένειες) και τη διάρθρωσή τους, που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να συνθέσετε το σενάριο.

Εισαγωγή ενός αντικειμένου



1. Κάντε κλικ στο κουμπί για να εισάγετε ένα αντικείμενο στο επιθυμητό πεδίο
2. Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
3. Επιλέξτε την άμεση οικογένεια και ως εκ τούτου, ο τύπος και η εντολή που πρέπει να εφαρμοστούν στον τομέα στον οποίο θα τοποθετηθεί το αντικείμενο

Διαμόρφωση αντικειμένου

Οι διαθέσιμες οικογένειες διαφέρουν ανάλογα με το πεδίο εισαγωγής στο οποίο θέλετε να εισαγάγετε το αντικείμενο:

ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ	ΕΚΚΙΝΗΣΗ	ΜΟΝΟ ΑΝ	ΣΤΟΠ	ΔΡΑΣΗ
Συναγερμοί	●		●	●
Αυτοματισμός				●
Αναστολή				●
Επαφές	●	●	●	
Ξενοδοχείο	●	●	●	●
Φωτισμός	●	●	●	●
Σενάρια				●
Προγραμματισμένα σενάρια	●		●	
Τηλεεντολές				●
Θερμορύθμιση	●	●	●	●
Χρόνος	●	●	●	



Ορισμένα αντικείμενα, ενώ ανήκουν στην ίδια οικογένεια και τύπους ανάλογα με το πεδίο εισαγωγής έχουν διαφορετικές εντολές.

Οικογένειες Συναγερμών

Αυτή η οικογένεια περιλαμβάνει το αντικείμενο συναγερμού που αντιπροσωπεύει τους συναγερμούς που παράγονται εντός του δωματίου.

Διαμόρφωση ΣΥΝΑΓΕΡΜΟΣ

Ιδιότητες Αντικειμένων	
1 Περιγραφή	Start 1
2 Οικογένεια	Συναγερμός
3 Τύπος	Συναγερμός
4 Εντολή	Παραβίαση Strongbox

1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ
Οικογένεια
3. ΤΥΠΟΣ
Τύπος αντικειμένου
4. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τύπο του συναγερμού που θα χρησιμοποιηθεί για το σενάριο

Οικογένεια Αυτοματισμού

Αυτή η οικογένεια περιλαμβάνει τα αντικείμενα που διαχειρίζονται τον αυτοματισμό.

Διαμόρφωση ΠΕΡΣΙΔΑ, ΚΟΥΡΤΙΝΑ, ΑΝΕΜΙΣΤΗΡΑΣ, ΕΛΕΓΧΟΜΕΝΗ ΠΡΙΖΑ και ΚΛΕΙΔΑΡΙΑ ΑΥΤΟΜΑΤΙΣΜΟΥ

Ιδιότητες Αντικειμένων	
1 Περιγραφή	Ενέργεια 1
2 Οικογένεια	Αυτοματισμός
3 Τύπος	Περσίδα
4 Διεύθυνση	11-Ιδιωτικός ανιψωτής ...
5 Εντολή	ΕΠΑΝΩ

1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ
Οικογένεια αντικειμένου
3. ΤΥΠΟΣ
Τύπος αντικειμένου
4. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε την διεύθυνση SCS του αντικειμένου
5. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τύπο της εντολής που τρέχει το αντικείμενο

Διαμόρφωση ΓΙΑ ΠΡΟΗΓΜΕΝΟ ΡΟΛΟ

Ιδιότητες Αντικειμένων	
1 Περιγραφή	Ενέργεια 1
2 Οικογένεια	Αυτοματισμός
3 Τύπος	Προηγμένο ρολό
4 Διεύθυνση	11-Ιδιωτικός ανυψωτής ...
5 Εντολή	Μετάβαση στο επίπεδο
Επίπεδο κλείστρου	1

1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ
Οικογένεια αντικειμένου
3. ΤΥΠΟΣ
Τύπος αντικειμένου
4. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε την διεύθυνση SCS του αντικειμένου
5. ΕΝΤΟΛΗ

Μετάβαση στο επίπεδο: μετακινεί το ρολό στο ρυθμισμένο επίπεδο.

Προηγμένη ανύψωση/ταπείνωση: ανύψωση/ταπείνωση του ρολού στα ρυθμισμένα βήματα.

STOP προηγμένο: σε περίπτωση που το ρολό έχει σταματήσει, αυτή η εντολή το φέρει σε ένα προκαθορισμένο επίπεδο. Το επίπεδο του PRESET έχει ρυθμιστεί στο αντικείμενο.

Βηματική ανύψωση/ταπείνωση: ανύψωση/ταπείνωση του ρολού με βηματική κίνηση.

Διαμόρφωση ΓΙΑ ΠΡΟΗΓΜΕΝΟ ΠΑΡΑΠΕΤΑΣΜΑ

Ιδιότητες Αντικειμένων	
1 Περιγραφή	Ενέργεια 1
2 Οικογένεια	Αυτοματισμός
3 Τύπος	Προηγμένο παραπέτασμα
4 Διεύθυνση	11-Ιδιωτικός ανυψωτής ...
5 Εντολή	Μετάβαση στο επίπεδο
Επίπεδο Κουρτίνας	1

1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ
Οικογένεια αντικειμένου
3. ΤΥΠΟΣ
Τύπος αντικειμένου
4. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε την διεύθυνση SCS του αντικειμένου
5. ΕΝΤΟΛΗ

Πηγαίνετε στο επίπεδο: την πόρτα σκηνή στο σύνολο επίπεδο.

Προηγμένο άνοιγμα/κλείσιμο: άνοιγμά/κλείσιμο της κουρτίνας στα ρυθμισμένα βήματα.

STOP προηγμένο: σε περίπτωση που η κουρτίνα έχει σταματήσει, αυτή η εντολή το φέρει σε ένα προκαθορισμένο επίπεδο. Το επίπεδο του PRESET έχει ρυθμιστεί στο αντικείμενο.

Βηματικό άνοιγμα/κλείσιμο: άνοιγμα/κλείσιμο της κουρτίνας με βηματική κίνηση.

Οικογένεια καθυστέρηση

Αυτή η οικογένεια περιλαμβάνει το αντικείμενο **ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗ** που θέτει ένα χρόνο αναμονής πριν από την εκτέλεση μιας νέας δράσης ή μεταξύ δύο ενεργειών.

Διαμόρφωση **ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗ**

Ιδιότητες Αντικειμένων	
1 Περιγραφή	Ενέργεια 1
2 Οικογένεια	Καθυστέρηση
3 Τύπος	Καθυστέρηση
4 Καθυστέρηση (δευ)	1

1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ
Οικογένεια αντικειμένου
3. ΤΥΠΟΣ
Τύπος αντικειμένου
4. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε την καθυστέρηση σε δευτερόλεπτα

Οικογένεια Επαφές

Αυτή η οικογένεια περιλαμβάνει το αντικείμενο των επαφών που αντιπροσωπεύει τα μηνύματα από τις επαφές μέσα στο δωμάτιο.

Σε αυτή την οικογένεια, μπορούν να εισαχθούν μόνο οι επαφές που έχουν διαμορφωθεί ως

[ΕΞΑΤΟΜΙΚΕΥΜΕΝΕΣ ΕΠΑΦΕΣ](#)

Διαμόρφωση **ΕΠΑΦΩΝ**

Ιδιότητες Αντικειμένων	
1 Περιγραφή	Κατάσταση 1
2 Οικογένεια	Επαφές
3 Τύπος	Επαφή
4 Διεύθυνση	1
5 Εντολή	Άνοιγμα

1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ
Οικογένεια αντικειμένου
3. ΤΥΠΟΣ
Τύπος αντικειμένου
4. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Εισάγετε τον αναγνωριστικό αριθμό της επαφής πάνω στο σύστημα
5. ΕΝΤΟΛΗ
επιλέξτε την κατάσταση επαφής (ανοικτή/κλειστή)

Οικογένεια Hotel

Αυτή η οικογένεια περιλαμβάνει τα αντικείμενα για τη διαχείριση του δωματίου του ξενοδοχείου
Διαμόρφωση ΔΩΜΑΤΙΟΥ και ΚΑΡΤΑΣ

Ιδιότητες Αντικειμένων	
1 Περιγραφή	Start 1
2 Οικογένεια	Hotel
3 Τύπος	Δωμάτιο
4 Εντολή	Διαθέσιμο

Ιδιότητες Αντικειμένων	
1 Περιγραφή	Start 1
2 Οικογένεια	Hotel
3 Τύπος	Κάρτα
4 Εντολή	Αναγνώριση κάρτας χρήστη

- ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ**
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
- ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ**
Οικογένεια αντικειμένου
- ΤΥΠΟΣ**
Τύπος αντικειμένου (δωμάτιο, κάρτα)
- ΕΝΤΟΛΗ**
Έλεγχος Δωματίου: Επιλέξτε την κατάσταση δωματίου
Έλεγχος κάρτας: επιλέξτε αν το σήμα αναγνωρίζεται από το χρήστη, το προσωπικό ή και τους δύο

Οικογένεια Φωτισμός

Αυτή η οικογένεια περιλαμβάνει αντικείμενα που μπορεί να βρίσκονται σε ON και OFF
Διαμόρφωση Φωτισμός

Ιδιότητες Αντικειμένων	
1 Περιγραφή	Start 1
2 Οικογένεια	Φωτισμός
3 Τύπος	Φως
4 Διεύθυνση	11-Ιδιωτικός ανυψωτής ...
5 Εντολή	OFF

- ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ**
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
- ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ**
Οικογένεια αντικειμένου
- ΤΥΠΟΣ**
Τύπος αντικειμένου
- ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ**
Επιλέξτε την διεύθυνση SCS του αντικειμένου
- ΕΝΤΟΛΗ**
Επιλέξτε τον τύπο της εντολής που εκτελεί το αντικείμενο

Διαμόρφωση ΧΡΟΝΙΣΜΑΝΑ ΦΩΤΑ (μόνο πεδίο ΔΡΑΣΗ)

Ιδιότητες Αντικειμένων	
1 Περιγραφή	Ενέργεια 1
2 Οικογένεια	Φωτισμός
3 Τύπος	Χρονισμένα φώτα
4 Διεύθυνση	11-Ιδιωτικός ανυψωτής ...
5 Εντολή	ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ για 1 λεπτό

- ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ**
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
- ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ**
Οικογένεια αντικειμένου
- ΤΥΠΟΣ**
Τύπος αντικειμένου
- ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ**
Επιλέξτε την διεύθυνση SCS του αντικειμένου
- ΕΝΤΟΛΗ**
Επιλέξτε τον τύπο της εντολής που τρέχει το αντικείμενο και τη χρονική διάρκεια (σταθερό ή προσαρμοσμένο)

Διαμόρφωση ΡΕΟΣΤΑΣΤΗΣ 100 (πεδίο MONO)

Ιδιότητες Αντικειμένων	
1 Περιγραφή	Κατάσταση 1
2 Οικογένεια	Φωτισμός
3 Τύπος	Ρεοστάτης 100
4 Διεύθυνση	11-Ιδιωτικός ανυψωτής ...
5 Εντολή	ON σε επίπεδο
6 Κατάσταση	Μεγαλύτερο
Επίπεδο	1

1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ
Οικογένεια αντικειμένου
3. ΤΥΠΟΣ
Τύπος αντικειμένου
4. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε την διεύθυνση SCS του αντικειμένου
5. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τύπο της εντολής που εκτελεί το αντικείμενο
6. ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ (ON σε επίπεδο)
Ορίζει την τιμή του επιπέδου φωτισμού (Μεγαλύτερη/Μικρότερη/Τιμή)

Διαμόρφωση ΡΕΟΣΤΑΣΤΗΣ 100 (πεδίο MONO)

Ιδιότητες Αντικειμένων	
1 Περιγραφή	Ενέργεια 1
2 Οικογένεια	Φωτισμός
3 Τύπος	Ρεοστάτης 100
4 Διεύθυνση	11-Ιδιωτικός ανυψωτής ...
5 Εντολή	Μετάβαση στο επίπεδο
Επίπεδο	1
Time (sec.)	1

1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ
Οικογένεια αντικειμένου
3. ΤΥΠΟΣ
Τύπος αντικειμένου
4. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε την διεύθυνση SCS του αντικειμένου
5. ΕΝΤΟΛΗ
ON/OFF: επιλέξτε τον τύπο της εντολής
Επιλογή επιπέδου: ορίζει την τιμή του επιπέδου του φωτός και της χρονικής διάρκειας

Οικογένεια Σεναρίων

Αυτή η οικογένεια περιλαμβάνει τα αντικείμενα που μπορεί να δημιουργήσουν σενάρια.

Διαμόρφωση ΣΕΝΑΡΙΩΝ

Ιδιότητες Αντικειμένων	
1 Περιγραφή	Ενέργεια 1
2 Οικογένεια	Σενάριο
3 Τύπος	Υπομονάδα σεναρίων
4 Διεύθυνση	11-Ιδιωτικός ανυψωτής
5 Εντολή	Σενάριο
6 Πλήκτρο πίεσης	1

1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ
Οικογένεια αντικειμένου
3. ΤΥΠΟΣ
Τύπος αντικειμένου
4. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε την διεύθυνση SCS του αντικειμένου
5. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τρόπο εντολής
6. ΠΛΗΚΤΡΟ
Επιλέξτε το σχετικό πλήκτρο για το σενάριο ενεργοποίησης

Οικογένεια Προγραμματισμένων Σεναρίων

Αυτή η οικογένεια περιλαμβάνει τα αντικείμενα που μπορεί να δημιουργήσουν σενάρια.

Διαμόρφωση ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΕΝΩΝ ΣΕΝΑΡΙΩΝ

Ιδιότητες Αντικειμένων	
1 Περιγραφή	Διακοπή 1
2 Οικογένεια	Προγραμματισμένα σενάρια
3 Τύπος	GEN
4 Διεύθυνση	11-Ιδιωτικός ανυψωτής
5 Εντολή	Πίεση εκκίνησης
6 Πλήκτρο	1

1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ
Οικογένεια αντικειμένου
3. ΤΥΠΟΣ
Τύπος αντικειμένου
4. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε την διεύθυνση SCS του αντικειμένου
5. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τρόπο λειτουργίας
6. ΠΛΗΚΤΡΟ
Επιλέξτε το σχετικό πλήκτρο για την ενεργοποίηση του σεναρίου

Οικογένεια Ειδικές εντολές

Αυτή η οικογένεια περιλαμβάνει το αντικείμενο ΚΛΕΙΔΩΜΑ/ΞΕΚΛΕΙΔΩΜΑ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΤΗ που σας επιτρέπει να κλειδώσετε / ξεκλειδώσετε την δράση που εκτελεί ένας ενεργοποιητής

Διαμόρφωση ΚΛΕΙΔΩΜΑ/ΞΕΚΛΕΙΔΩΜΑ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΤΗ

Ιδιότητες Αντικειμένων	
1 Περιγραφή	Ενέργεια 1
2 Οικογένεια	Ειδικές εντολές
3 Τύπος	Ενεργοποιητής Κλειδώμα/Ξεκλειδώμα
4 Διεύθυνση	11-Ιδιωτικός ανυψωτής
5 Εντολή	Κλειδώμα

1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ
Οικογένεια αντικειμένου
3. ΤΥΠΟΣ
Τύπος αντικειμένου
4. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε την διεύθυνση SCS του αντικειμένου
5. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τρόπο λειτουργίας.

Οικογένεια Θερμορύθμιση

Αυτή η οικογένεια περιλαμβάνει τα αντικείμενα που σχετίζονται με το σύστημα θερμορύθμισης

Διαμόρφωση ΘΕΡΜΟΣΤΑΤΗ

Ιδιότητες Αντικειμένων	
1 Περιγραφή	Κατάσταση 1
2 Οικογένεια	Θερμορύθμιση
3 Τύπος	Θερμοστάτης
4 Διεύθυνση	1
5 Εντολή	Επαφή: Άνοικτό:

1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ
Οικογένεια αντικειμένου
3. ΤΥΠΟΣ
Τύπος αντικειμένου
4. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε τη διεύθυνση του θερμοστάτη
5. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τρόπο λειτουργίας.

Διαμόρφωση ΘΕΡΜΟΣΤΑΤΗ (πεδίο MONO)

Ιδιότητες Αντικειμένων	
1 Περιγραφή	Ενέργεια 1
2 Οικογένεια	Θερμορύθμιση
3 Τύπος	Θερμοστάτης
4 Διεύθυνση	1
5 Εντολή	ΠΟΛΥΤΕΛΕΙΑ ΘΕΡΜΑΝΣΗΣ

1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ
Οικογένεια αντικειμένου
3. ΤΥΠΟΣ
Τύπος αντικειμένου
4. ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Επιλέξτε τη διεύθυνση του θερμοστάτη
5. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τρόπο λειτουργίας.

- **CONFORT Θέρμανσης / ψύξης:**
καθορίζει τη θερμοκρασία που ο χρήστης έχει προγραμματίσει την άνεση και την αλλαγή της ρύθμισης του συστήματος (θέρμανσης / ψύξης).

Ιδιότητες Αντικειμένων	
Περιγραφή	Ενέργεια 1
Οικογένεια	Θερμορύθμιση
Τύπος	Θερμοστάτης
Διεύθυνση	1
Εντολή	ΠΟΛΥΤΕΛΕΙΑ ΘΕΡΜΑΝΣΗΣ

- **CONFORT Συνδυασμένη Θέρμανσης/Ψύξης:**
ρυθμίζει το θερμοστάτη σε λειτουργία αυτόματης εναλλαγής για να εναλλάσσεται αυτόματα μεταξύ των λειτουργιών θέρμανσης και ψύξης ανάλογα με τη θερμοκρασία μέτρησης.

Ιδιότητες Αντικειμένων	
Περιγραφή	Ενέργεια 1
Οικογένεια	Θερμορύθμιση
Τύπος	Θερμοστάτης
Διεύθυνση	1
Εντολή	ΠΟΛΥΤΕΛΕΙΑ Αυτόματη εναλλαγή

- **Γενικό CONFORT:**
καθορίζει τη θερμοκρασία που ο χρήστης έχει προγραμματίσει την ΑΝΕΣΗ και την αλλαγή της ρύθμισης του συστήματος (θέρμανσης / ψύξης).

Ιδιότητες Αντικειμένων	
Περιγραφή	Ενέργεια 1
Οικογένεια	Θερμορύθμιση
Τύπος	Θερμοστάτης
Διεύθυνση	1
Εντολή	Γενική ΠΟΛΥΤΕΛΕΙΑ

- **ECO Θέρμανσης/Ψύξης:**
- **ECO Συνδυασμένη Θέρμανσης/Ψύξης:**
- **Γενικό ECO:**
ίδια λειτουργία με την προηγούμενη εντολή, αλλά με τη λειτουργία ECO. Η λειτουργία CONFORT και ECO, διαφέρουν μόνο στο διαφορετικό επίπεδο της θερμοκρασίας που έχει οριστεί.

Ιδιότητες Αντικειμένων	
Περιγραφή	Ενέργεια 1
Οικογένεια	Θερμορύθμιση
Τύπος	Θερμοστάτης
Διεύθυνση	1
Εντολή	ECO ΘΕΡΜΑΝΣΗ

- **OFF,**
- **ΑΝΤΙΠΗΚΤΙΚΟ,**
- **ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ Ψύξης,**
- **ΑΝΤΙΠΗΚΤΙΚΟ/ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ Συνδυασμένη Θέρμανσης/Ψύξης:**
- **Αντιψυκτικό/Προστασία Γενική:**
ορίζει την προγραμματισμένη θερμοκρασία

Ιδιότητες Αντικειμένων	
Περιγραφή	Ενέργεια 1
Οικογένεια	Θερμορύθμιση
Τύπος	Θερμοστάτης
Διεύθυνση	1
Εντολή	OFF

- **Χειροκίνητη Ρύθμιση Θέρμανσης/Ψύξης:**
θέτει μια σταθερή θερμοκρασία στο σύστημα αλλάζοντας τον τρόπο λειτουργίας (Θέρμανση/Ψύξη), με βάση την επιλογή σας

Ιδιότητες Αντικειμένων	
Περιγραφή	Ενέργεια 1
Οικογένεια	Θερμορύθμιση
Τύπος	Θερμοστάτης
Διεύθυνση	1
Εντολή	ΧΕΙΡΟΚΙΝΗΤΗ ΡΥΘΜΙΣΗ ΘΕΡΜΑΝΣΗΣ
Θερμοκρασία (°C)	3,0

- **Χειροκίνητη Ρύθμιση Συνδυασμένη Θέρμανση/Ψύξη:**
ρυθμίζει το θερμοστάτη σε λειτουργία αυτόματης εναλλαγής για να εναλλάσσεται αυτόματα μεταξύ των λειτουργιών θέρμανσης και ψύξης ανάλογα με τη θερμοκρασία ρύθμισης.

Ιδιότητες Αντικειμένων	
Περιγραφή	Ενέργεια 1
Οικογένεια	Θερμορύθμιση
Τύπος	Θερμοστάτης
Διεύθυνση	1
Εντολή	ΧΕΙΡΟΚΙΝΗΤΗ ΡΥΘΜΙΣΗ Αυτόματη εναλλαγή
Θερμοκρασία (°C)	3,0

- **Γενική Χειροκίνητη Ρύθμιση:**
ρυθμίζει μια σταθερή θερμοκρασία στο σύστημα αλλάζοντας τον τρόπο λειτουργίας (Θέρμανση/Ψύξη), με βάση την επιλογή σας

Ιδιότητες Αντικειμένων	
Περιγραφή	Ενέργεια 1
Οικογένεια	Θερμορύθμιση
Τύπος	Θερμοστάτης
Διεύθυνση	1
Εντολή	Γενική ΧΕΙΡΟΚΙΝΗΤΗ ΡΥΘΜΙΣΗ
Θερμοκρασία (°C)	3,0

- **ΤΟΠΙΚΟ ΠΛΗΚΤΡΟ:**
ενεργοποιεί/απενεργοποιεί τα πλήκτρα του θερμοστάτη στο δωμάτιο

Ιδιότητες Αντικειμένων	
Περιγραφή	Ενέργεια 1
Οικογένεια	Θερμορύθμιση
Τύπος	Θερμοστάτης
Διεύθυνση	1
Εντολή	Τοπικό κουμπί
Ενεργοποίηση	Ενεργοποιημένες

Οικογένεια Χρόνος

Αυτή η οικογένεια περιλαμβάνει τα αντικείμενα που σας επιτρέπουν να καθορίσετε ένα χρονικό διάστημα

Διαμόρφωση ΩΡΑΣ πεδίο ΕΚΚΙΝΗΣΗ και ΣΤΑΣΗ)

Ιδιότητες Αντικειμένων	
1 Περιγραφή	Start 1
2 Οικογένεια	Χρόνος
3 Τύπος	Ωρα
4 Εντολή	Ωρα
5 Χρόνος	00:00

1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ
Οικογένεια αντικειμένου
3. ΤΥΠΟΣ
Τύπος αντικειμένου
4. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τρόπο χειρισμού μεταξύ, Ώρα και ημερομηνία και ώρα και ημέρα της εβδομάδας
5. ΩΡΑ
Α - Ώρα: εισάγετε την ώρα,

Ιδιότητες Αντικειμένων	
Περιγραφή	Start 1
Οικογένεια	Χρόνος
Τύπος	Ωρα
Εντολή	Ωρα
Α Χρόνος	00:00

Β - Ώρα και ημερομηνία: εισάγετε την ώρα και την ημερομηνία

Ιδιότητες Αντικειμένων	
Περιγραφή	Start 1
Οικογένεια	Χρόνος
Τύπος	Ωρα
Εντολή	Ωρα και ημερομηνία
Β Χρόνος	31/10/2014 00:00

Οκτώβριος - 2014						
Δευ	Τρι	Τετ	Πεμ	Παρ	Σαβ	Κυρ
40	29	30	1	2	3	4
41	6	7	8	9	10	11
42	13	14	15	16	17	18
43	20	21	22	23	24	25
44	27	28	29	30	31	1
45	3	4	5	6	7	8

Κλείσιμο

Γ - Ώρα και ημέρες της εβδομάδας: Εισάγετε την ώρα και ημέρα της εβδομάδας

Ιδιότητες Αντικειμένων	
Περιγραφή	Start 1
Οικογένεια	Χρόνος
Τύπος	Ωρα
Εντολή	Χρόνος και ημέρες εβδομάδας
Γ Χρόνος	00:00 Mo Tu We Th Fr Sa Επάνω

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

Διαμόρφωση ΩΡΑ (πεδίο MONO AN)

Ιδιότητες Αντικειμένων	
1 Περιγραφή	Κατάσταση 1
2 Οικογένεια	Χρόνος
3 Τύπος	Ώρα
4 Εντολή	Ώρα
5 Κατάσταση	Μεγαλύτερο
6 Χρόνος	00:00

1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
Πληκτρολογήστε μια περιγραφή
2. ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ
Οικογένεια αντικειμένου
3. ΤΥΠΟΣ
Τύπος αντικειμένου
4. ΕΝΤΟΛΗ
Επιλέξτε τον τρόπο χειρισμού μεταξύ, Ώρα και ημερομηνία και ώρα και ημέρα της εβδομάδας
5. ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ
Επιλέξτε την κατάσταση (Σημαντική/Μικρή/διάστημα) πρέπει να εφαρμόζονται με την τιμή που έχει οριστεί στο χρόνο εισόδου
6. TIME (Διάστημα)
Α - Ώρα: εισάγετε το χρονικό εύρος

Ιδιότητες Αντικειμένων	
Περιγραφή	Κατάσταση 1
Οικογένεια	Χρόνος
Τύπος	Ώρα
Εντολή	Ώρα
Κατάσταση	Εύρος
A Χρόνος	Από 00:00 Σε 00:00

B - Ώρα και ημερομηνία: Πληκτρολογήστε το χρονικό διάστημα και την ημερομηνία

Ιδιότητες Αντικειμένων	
Περιγραφή	Κατάσταση 1
Οικογένεια	Χρόνος
Τύπος	Ώρα
Εντολή	Ώρα και ημερομηνία
Κατάσταση	Εύρος
B Χρόνος	Από 31/10/2014 00:00 Σε 31/10/2014 00:00

C - Ώρα και ημέρες της εβδομάδας: Εισάγετε την ώρα και ημέρα της εβδομάδας

Ιδιότητες Αντικειμένων	
Περιγραφή	Κατάσταση 1
Οικογένεια	Χρόνος
Τύπος	Ώρα
Εντολή	Χρόνος και ημέρες της εβδομάδας
Κατάσταση	Εύρος
C Χρόνος	<input type="checkbox"/> Mo <input type="checkbox"/> Tu <input type="checkbox"/> We <input type="checkbox"/> Th <input type="checkbox"/> Fr <input type="checkbox"/> Sa <input type="checkbox"/> Επάνω Από 00:00 <input type="checkbox"/> Mo <input type="checkbox"/> Tu <input type="checkbox"/> We <input type="checkbox"/> Th <input type="checkbox"/> Fr <input type="checkbox"/> Sa <input type="checkbox"/> Επάνω Σε 00:00

Κατάσταση σεναρίων

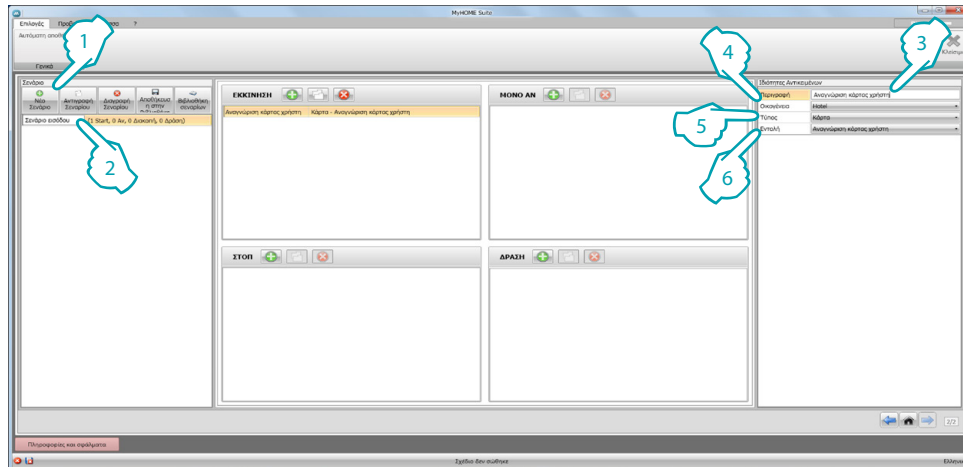
Το παρακάτω παράδειγμα καταδεικνύει πώς να δημιουργήσει ένα σενάριο που θα ενεργοποιηθεί στην είσοδο του πελάτη στο δωμάτιο και ένα στην έξοδο.

Όταν ο πελάτης εισάγει την κάρτα του και αναγνωρίζεται, ανάβει ένα φως για 3 λεπτά, ενεργοποιείται ένα γενικό (π.χ.. Φως, κλιματιστικό, τηλεόραση) και σηκώνεται το ρολό. Όλα αυτά εξαρτάται από το γεγονός ότι το δωμάτιο δεν είναι κατειλημμένο (κάρτα στην θήκη). Αργότερα, όταν ο πελάτης εξέρχεται και βγάζει την κάρτα, κλείνει το ρολό, ανάβει το φως και μετά από 3 λεπτά απενεργοποιούνται τα πάντα.

Μπορείτε, επίσης, να παρέχετε τη δυνατότητα στάσης του σεναρίου εξόδου αν κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης εισάγεται η κάρτα στην συσκευή ανάγνωσης.

	ΠΕΔΙΟ ΕΝΑΡΞΗ	ΠΕΔΙΟ ΔΡΑΣΗ	ΠΕΔΙΟ ΜΟΝΟ ΑΝ	ΠΕΔΙΟ STOP
ΕΙΣΟΔΟΣ	όταν:	εκτελέστε:	μόνο εάν:	σταματά όταν:
	<ul style="list-style-type: none"> – αναγνώριση κάρτας χρήστη 	<ul style="list-style-type: none"> – έναυση φωτός ευγένειας – on γενικό – ανέβασε τα ρολά 	<ul style="list-style-type: none"> – το δωμάτιο δεν είναι κατειλημμένο 	
ΕΞΟΔΟΣ	<ul style="list-style-type: none"> – Αποσπάσματα από το σήμα Πελατών κορδόνι 	<ul style="list-style-type: none"> – έναυση φωτός ευγένειας – off γενικό – κατέβασε τα ρολά 		<ul style="list-style-type: none"> – ο πελάτης εισάγει την κάρτα στην θήκη

Μετά τη διαμόρφωση των [παραμέτρων](#) στο γενικό λογισμικό, είσοδος στην ειδική περιοχή για δημιουργία σεναρίου



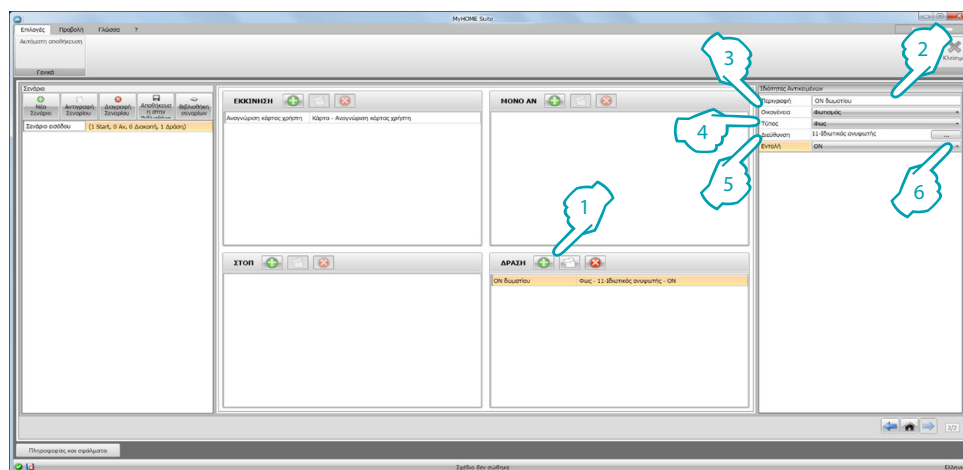
1. Προσθήκη σεναρίου
2. Πληκτρολογήστε ένα όνομα για το σενάριο

Μπορείτε να ξεκινήσετε τώρα να χτίσει το σενάριο στο πεδίο εκκίνησης του αντικειμένου [Hotel - Κάρτα](#) και τη ρύθμιση έτσι ώστε το σενάριο να ξεκινά όταν ο σήμα αναγνωρίζεται

3. Πληκτρολογήστε μια περιγραφή για το αντικείμενο
4. Επιλέξτε την οικογένεια [Hotel](#)
5. Επιλέξτε τον τύπο [Κάρτα](#)
6. Επιλέξτε την εντολή [αναγνώρισης κάρτας χρήστη](#)

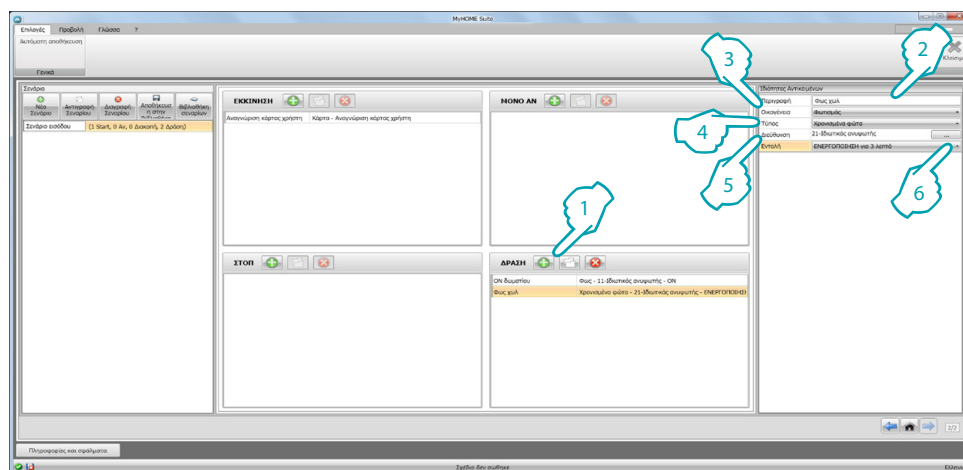
Μετά τη διαμόρφωση του γεγονότος που ενεργοποιεί το σενάριο, μπορείτε να ρυθμίσετε τις ενέργειες που θα εκτελέσουν δηλαδή γενική ενεργοποίηση, έναυση φωτός χολ και Ανύψωση ρολού.

Για να το κάνετε αυτό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το αντικείμενο **Φωτισμός - Φως**



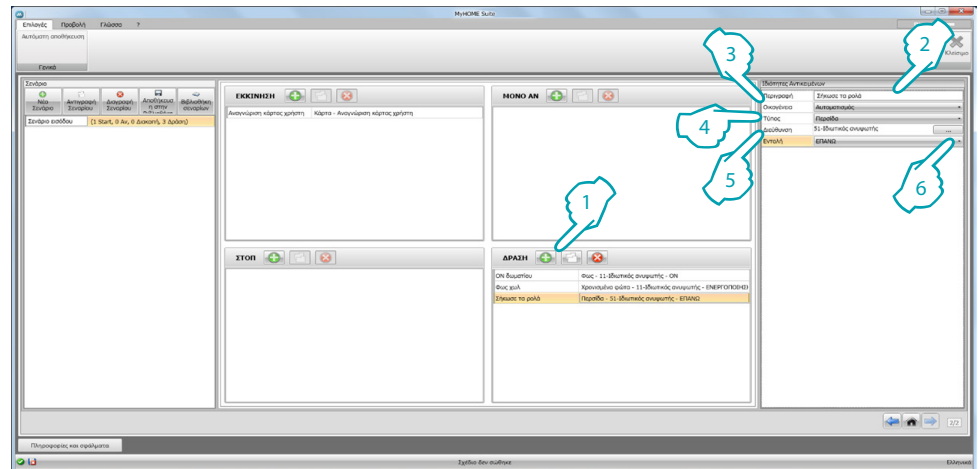
1. Πατήστε για προσθήκη ενός αντικειμένου
2. Πληκτρολογήστε μια περιγραφή για το αντικείμενο
3. Επιλέξτε την οικογένεια **Φωτισμός**
4. Επιλέξτε τον τύπο **Φως**
5. Εισάγετε τη διεύθυνση **11**
6. Επιλέξτε την εντολή **ON**

Εισάγετε τώρα το αντικείμενο **Φωτισμός** αντικειμένου - **Χρονισμένα φώτα** για να ενεργοποιήσετε το διακριτικό φως για 3 λεπτά



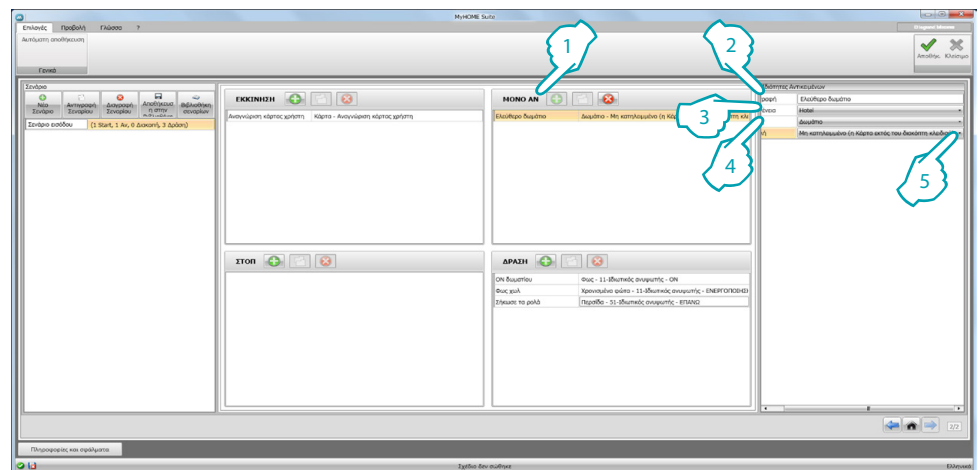
1. Πατήστε για προσθήκη ενός αντικειμένου
2. Πληκτρολογήστε μια περιγραφή για το αντικείμενο
3. Επιλέξτε την οικογένεια **Φωτισμός**
4. Επιλέξτε τον τύπο **Χρονισμένα φώτα**
5. Εισάγετε τη διεύθυνση **21**
6. Επιλέξτε την εντολή **ON για 3 λεπτά**

Εισάγετε στη συνέχεια το αντικείμενο **Αυτοματοποίησης - Περίοδος** να αυξήσει το κλείστρο



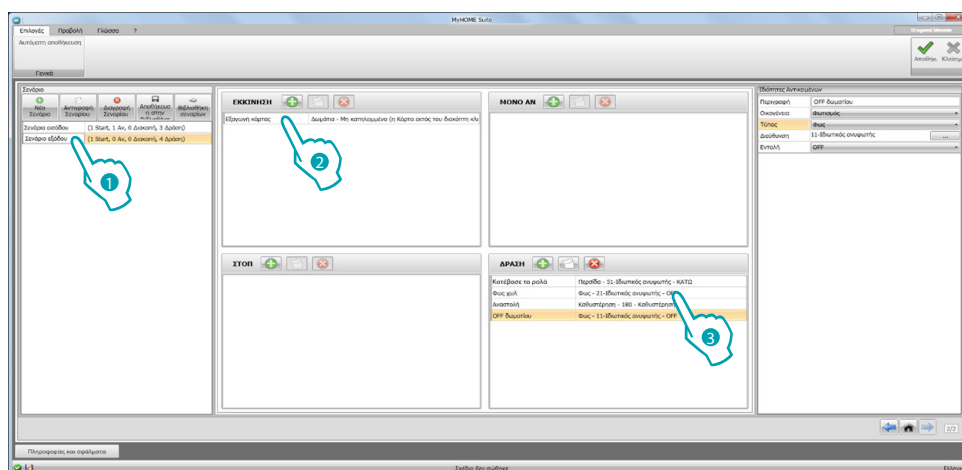
1. Πατήστε για προσθήκη ενός αντικειμένου
2. Πληκτρολογήστε μια περιγραφή για το αντικείμενο
3. Επιλέξτε την οικογένεια **Αυτοματισμός**
4. Επιλέξτε τον τύπο **Περίοδος**
5. Εισάγετε τη διεύθυνση **51**
6. Επιλέξτε την εντολή **ΑΝΥΨΩΣΗ**

Θέσατε τα χρονικά όρια για την εκτέλεση του σεναρίου, δηλαδή ότι το δωμάτιο είναι ελεύθερο.. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για το σκοπό αυτό το αντικείμενο **Hotel - Δωμάτιο** και προσθέτουμε στο πεδίο **MONO AN**

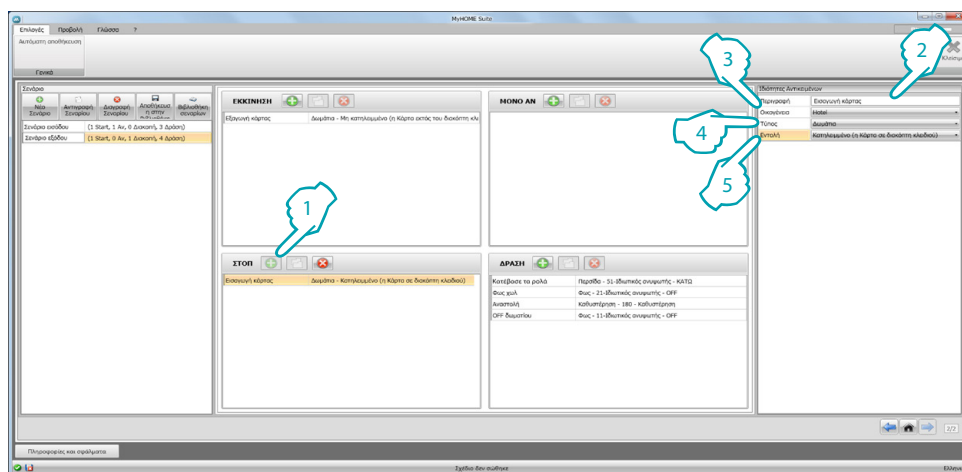


1. Πατήστε για προσθήκη ενός αντικειμένου
2. Πληκτρολογήστε μια περιγραφή για το αντικείμενο
3. Επιλέξτε την οικογένεια **Hotel**
4. Επιλέξτε τον τύπο **Δωμάτιο**
5. Επιλέξτε την εντολή **μη κατειλημμένο** (η κάρτα δεν βρίσκεται στην συσκευή ανάγνωσης)

Σε αυτό το σημείο μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα σενάριο για την έξοδο από το δωμάτιο (1) με ένα τρόπο παρόμοιο με αυτόν που παρουσιάζεται στα προηγούμενα σημεία, συμπεριλαμβανομένου του πεδίου εκκίνησης η ενεργοποίηση του σεναρίου, όταν η κάρτα δεν είναι στην συσκευή ανάγνωσης (2), και στο κεφάλαιο δράσης οι ενέργειες που πρέπει να πραγματοποιηθούν για την αποκατάσταση του δωματίου στις αρχικές συνθήκες (3)

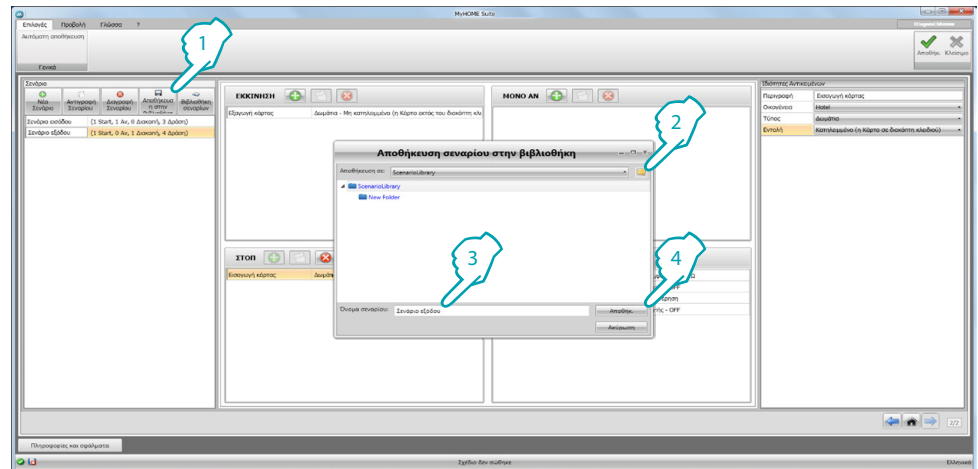


Μπορεί επίσης να είναι δυνατόν να σταματήσει το σενάριο σε περίπτωση π.χ. ο πελάτης επιθυμεί να εισέλθει εκ νέου στο δωμάτιο μετά την αφαίρεση της κάρτας από την θήκη για να το κάνει αυτό, μπορείτε να τοποθετήσετε το αντικείμενο **Hotel - Δωμάτιο** στο **STOP**



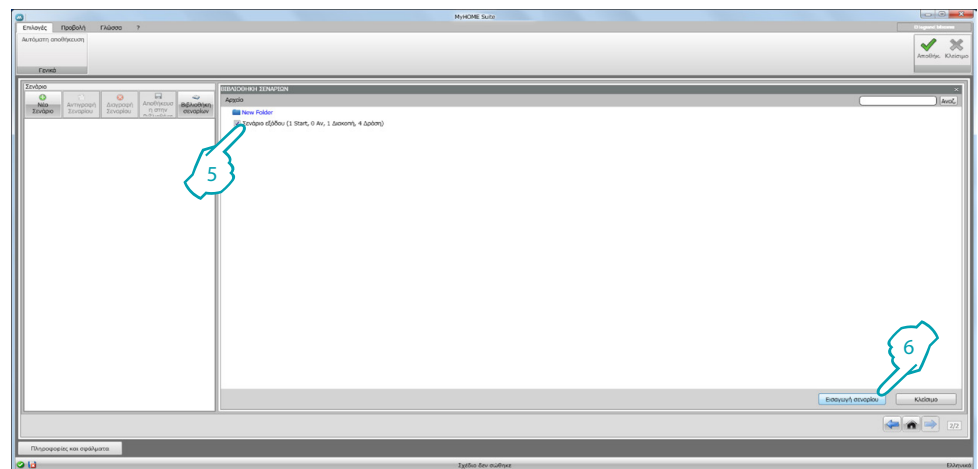
1. Πατήστε για προσθήκη ενός αντικειμένου
2. Πληκτρολογήστε μια περιγραφή για το αντικείμενο
3. Επιλέξτε την οικογένεια **Hotel**
4. Επιλέξτε τον τύπο **Δωμάτιο**
5. Επιλέξτε την εντολή **κατειλημμένο** (η κάρτα βρίσκεται στην συσκευή ανάγνωσης)

Μπορείτε να αποθηκεύσετε τα σενάρια στη βιβλιοθήκη για χρήση σε άλλα έργα



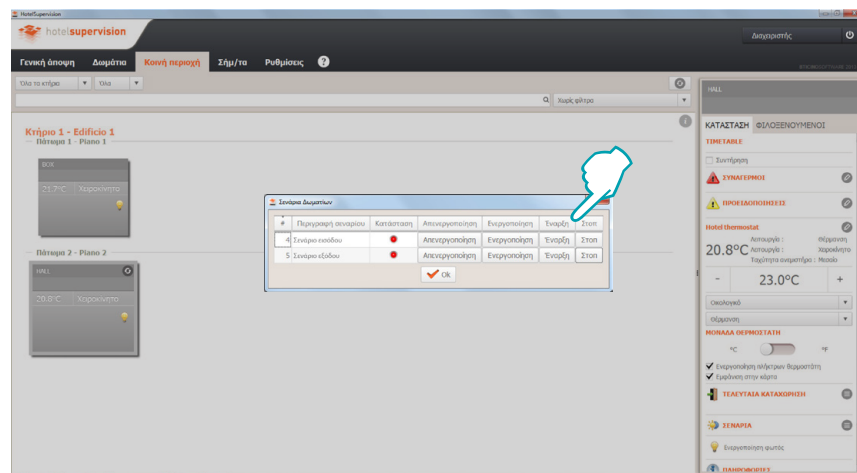
1. Κάντε κλικ για να αποθηκεύσετε το σενάριο στη βιβλιοθήκη
2. Κάντε κλικ για να δημιουργήσετε ένα φάκελο
3. Πληκτρολογήστε ένα όνομα για το σενάριο
4. Κάντε κλικ στο κουμπί για να αποθηκεύσετε

Μπορείτε να εισάγετε τώρα το σενάριο σε ένα άλλο έργο



5. Επιλέξτε το σενάριο στον αντίστοιχο φάκελο
6. Πατήστε το **Εισαγωγή σεναρίου**

Τώρα μπορείτε να καλέσετε τα σενάρια από το λογισμικό επιτήρησης παρόν στην υποδοχή.



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