

Índice

Para iniciar	4
Interacções com dispositivo	4
Configuração do dispositivo	5
Envio configuração	8
Receba a configuração	9
Actualização do firmware	10
Pedido de informações ao dispositivo	10
Écran inicial	11
Configurações comuns	12
Configuração do projecto	13
Parâmetros gerais	13
Parâmetros do quarto	16
Cenários	22
Ecrã de cenários	22
Criação de um cenário	23
Objectos	26
Exemplo de cenários	38

Para iniciar

Neste manual serão ilustrados os modos de configuração do dispositivo MH201 Programador de Cenários

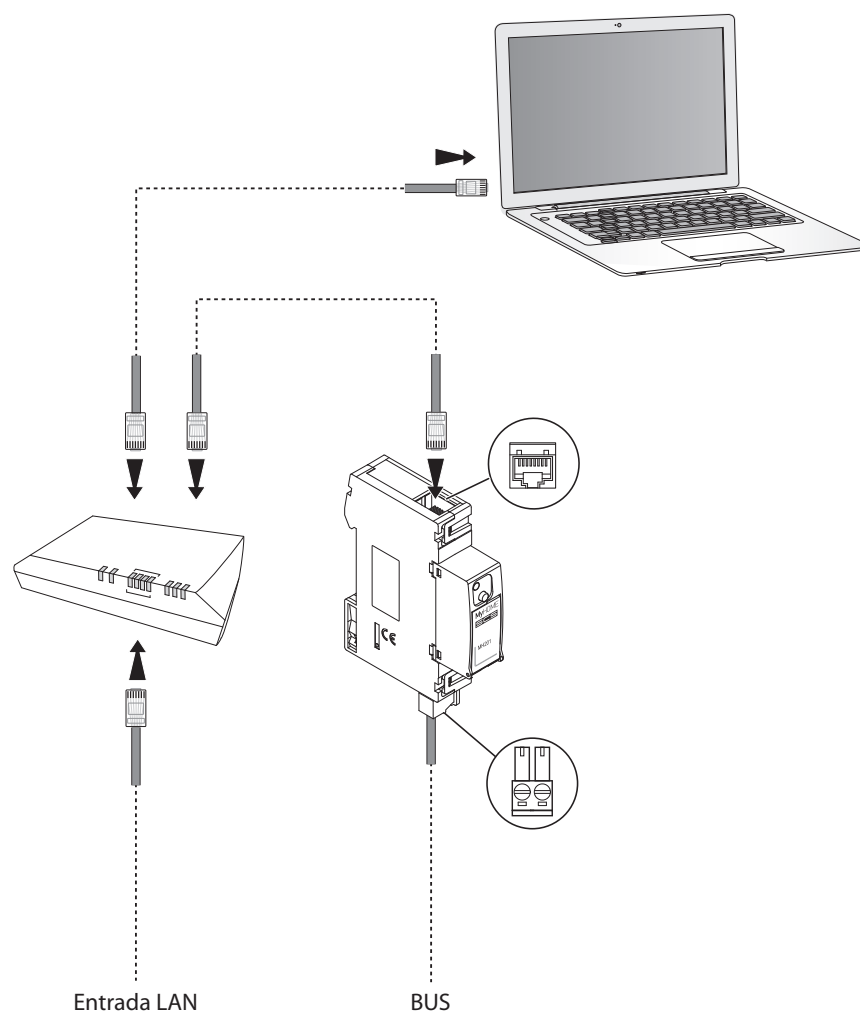
Interacções com dispositivo

Para executar [Envio](#), [Receba a configuração](#), [Actualização do firmware](#) e [Pedido de informações sobre o dispositivo](#), é necessário primeiramente conectar o dispositivo a um computador e assegurar-se de que a porta tenha sido correctamente seleccionada.

Conectar a porta de ligação à rede LAN (conectando o cabo a um interruptor ou directamente ao computador a partir do qual realizar a configuração).

Para que a comunicação possa ser realizada, o dispositivo deverá estar conectado ao BUS.

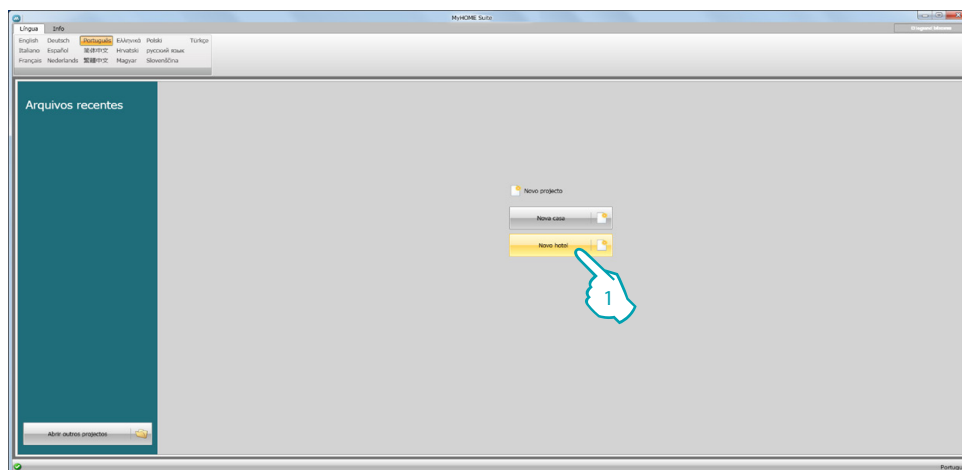
CONEXÃO ETHERNET



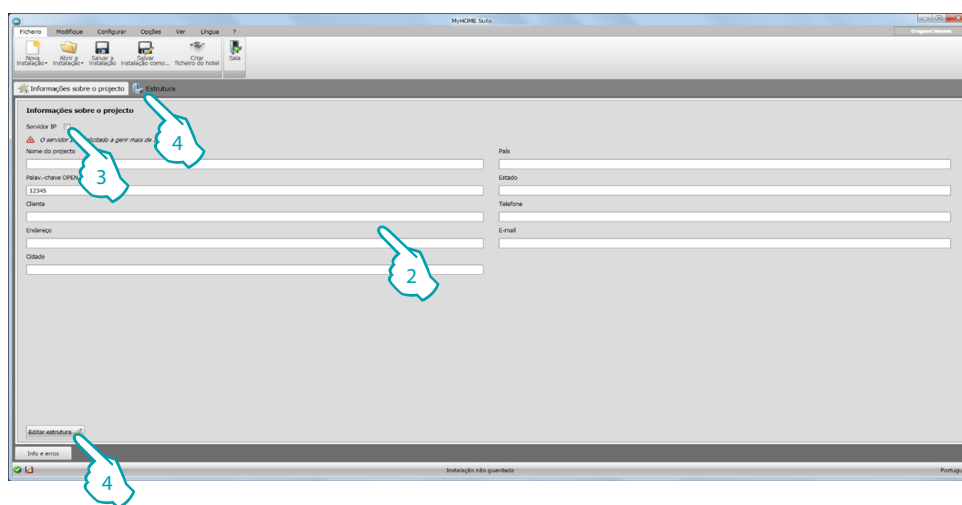
Configuração do dispositivo

Para configurar um dispositivo, será possível criar um novo projecto ou então iniciar partindo de um já existente, alterá-lo e reenviá-lo ao dispositivo.

Para aceder ao ecrã Configurar do software devem ser realizadas as operações preliminares na área global:



1. Clicar aqui para aceder a secção do software dedicada à configuração de uma instalação para hotel

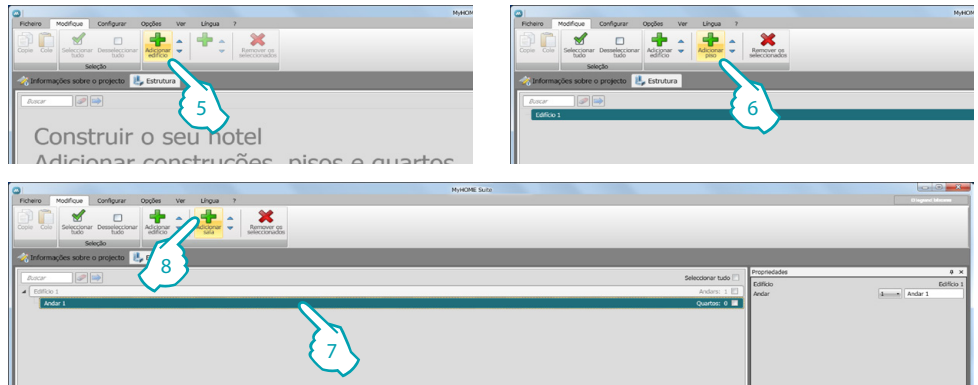


2. Preencher os campos de texto considerados mais importantes antes de proceder com a criação da estrutura.



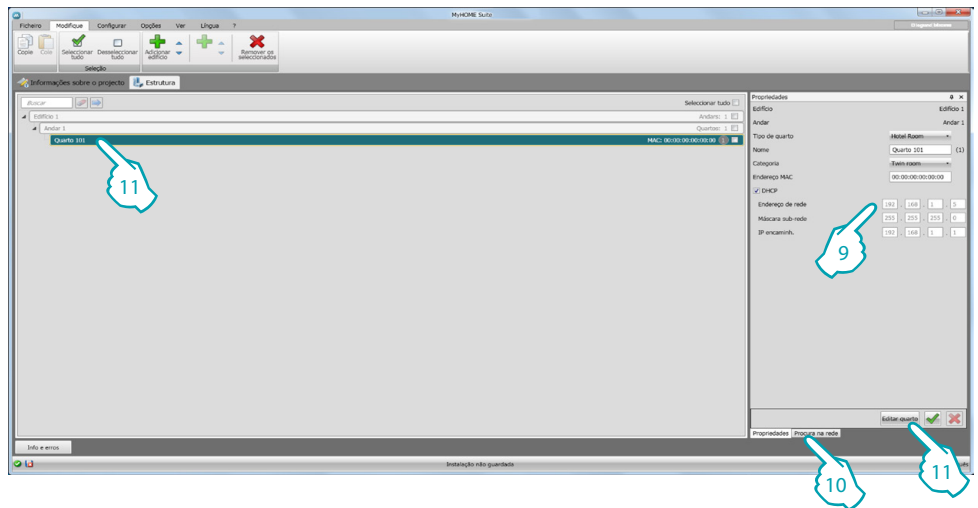
Inserir no campo de texto palavra-chave a palavra-chave padrão para todos os dispositivos MH201 do hotel.

3. No caso em que o projecto em questão preveja um número total de quartos e áreas comuns superior a 100 será necessário configurar a presença de um servidor IP F458.
4. Clicar aqui a fim de criar a estrutura do hotel.

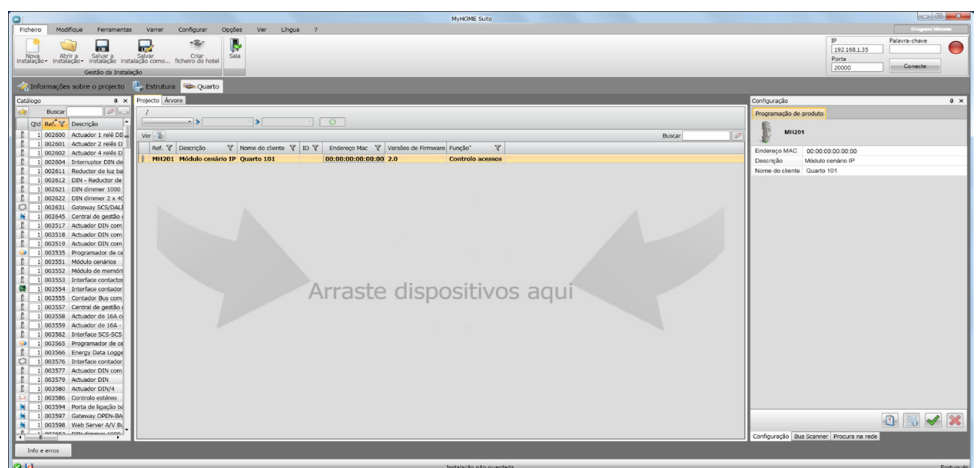


5. Adicionar um edifício.
6. Adicionar os pisos que compõem o edifício.
7. Seleccionar o piso.
8. Adicionar os quartos.

Para cada quarto criado o software prevê o posicionamento automático de um dispositivo MH201

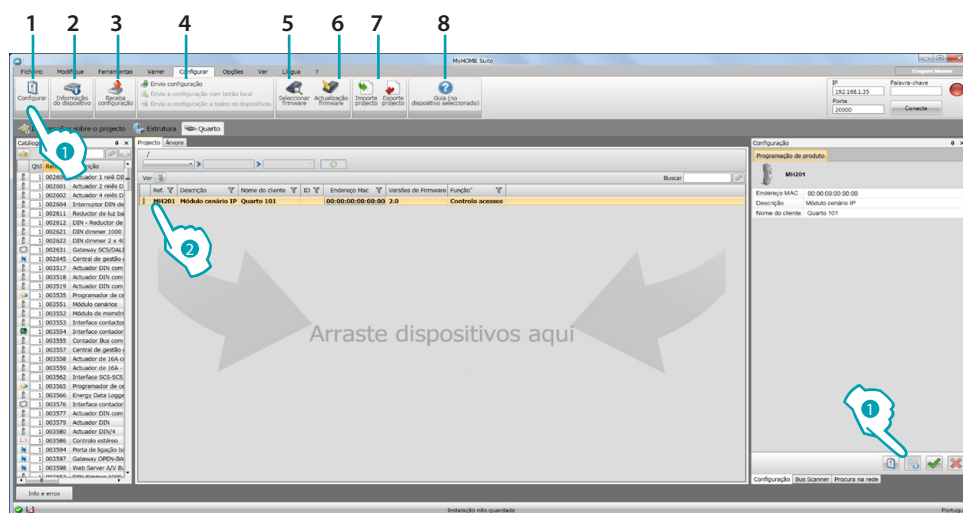


9. Se o Endereço Mac do dispositivo presente no quarto for conhecido, será possível configurá-lo manualmente.
10. Se o Endereço Mac do dispositivo não for conhecido, será necessário realizar uma procura na rede e arrastá-lo para o quarto
11. Clicar aqui a fim de entrar no quarto (alternativamente é possível dar um duplo clique no nome do quarto na estrutura).



Neste ponto, através de alguns botões dedicados, é possível gerir o dispositivo na secção **Configurar**

Menu ficheiro



1. Abrir a área específica de configuração do dispositivo
 2. Pedido de informações ao dispositivo
 3. Recepção da configuração do dispositivo conectado
 4. Envio da configuração ao dispositivo conectado
 5. Selecção de um firmware para o dispositivo
 6. Actualização do firmware do dispositivo (é exibida apenas após a selecção de um firmware)
 7. Importar projecto
Exportar projecto
Para importar ou exportar o projecto de configuração criado na área específica, seleccionar o dispositivo e carregar na respectiva tecla.
 8. Abrir o guia do dispositivo seleccionado
- Para interagir com o dispositivo seleccioná-lo e carregar nas teclas inerentes às funções que deseja executar.

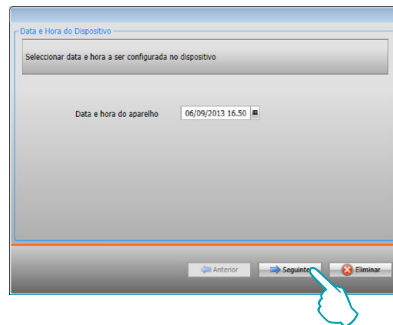
Para ir para a área específica de configuração do dispositivo clicar em **Configurar** (1) ou duas vezes no próprio dispositivo (2)

Envio configuração

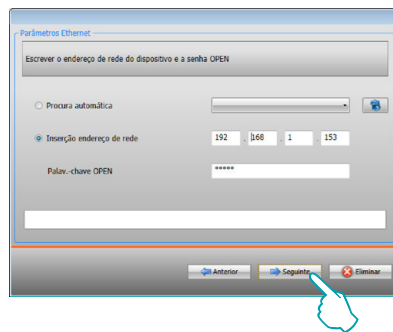
Após concluir e salvar a programação é preciso enviar a configuração aos dispositivos.

Execução:

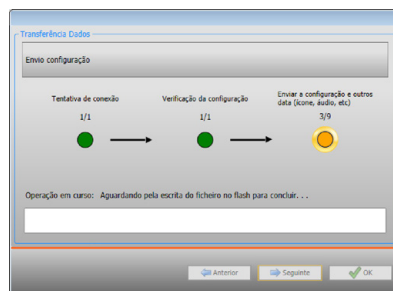
1. Conectar o dispositivo a um computador via Ethernet
2. Na barra de ferramentas Configurar seleccionar a opção **Envio configuração**. Será visualizado o ecrã no qual configurar a data e a hora.



3. Seleccionar **Seguinte** e inserir o endereço do dispositivo:



4. Seleccionando **Seguinte** a configuração é transferida ao dispositivo.

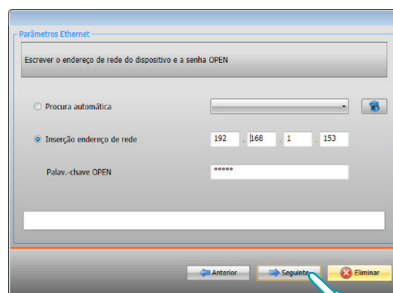


Receba a configuração

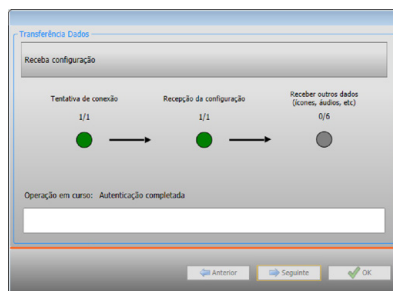
Permite receber a configuração actual do dispositivo: após a sua aquisição será possível modificá-la, guardá-la em um ficheiro e, obviamente, reenviá-la ao dispositivo.

Execução:

1. Conectar o dispositivo a um computador via Ethernet.
2. Na barra de ferramentas Configurar seleccionar a opção **Receba configuração**.
3. Inserir o endereço do dispositivo:



4. Ao seleccionar **Seguinte** inicia-se o procedimento de recepção da configuração.



Actualização do firmware

Permite efectuar a actualização do firmware do dispositivo.

Execução:

- Conectar o dispositivo a um computador.
- Seleccionar a partir do menu suspenso **Configurar** a opção **Seleccionar um firmware**.

Será visualizada uma janela para a procura do directório que contém o ficheiro de firmware com a extensão .fwz.

- Seleccionar o ficheiro e clicar **Abrir** para continuar.
- Seleccionar a voz **Actualização do firmware** para continuar.

No que respeita os procedimentos de conexão consultar o parágrafo [Envio configuração](#).

Pedido de informações ao dispositivo

Permite visualizar algumas informações inerentes ao dispositivo conectado ao computador.

Execução:

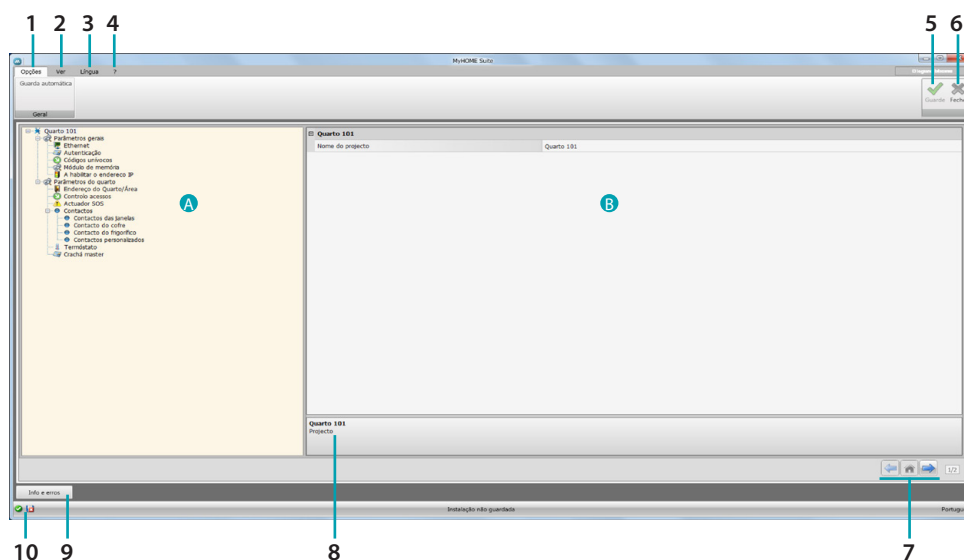
- Conectar o dispositivo a um computador.
- Seleccionar a partir do menu suspenso **Configurar** a opção **Informações do dispositivo**.

No que respeita os procedimentos de conexão consultar o parágrafo [Envio configuração](#).

Ao clicar em Seguinte, visualiza-se um ecrã com a descrição das características hardware e software do dispositivo.

Écran inicial

Ao entrar no programa, visualiza-se o ecrã inicial com todos os parâmetros de configuração. O ecrã é composto essencialmente de 2 zonas: na zona à esquerda (A) estão presentes os parâmetros e as funções a configurar, organizados em uma estrutura em forma de árvore. Com base na selecção efectuada, na zona à direita (B) são exibidos os campos de dados a seleccionar ou inserir.



1. Opções.



Activar a guarda automática

2. Ver.



Visualizar/ocultar os objectos configurados



Visualizar/ocultar a zona de Info e erros



Restaurar as configurações padrão

3. Língua.

Seleccionar a língua da interface do software

4. Visualizar os ícones Guia (Manual do Software) ? e informações sobre o software i.

5. Guardar o projecto.

6. Fechar e voltar à Área global.

7. Botões de deslocação entre as páginas.



Deslocação entre as páginas de configuração



Deslocação à página principal

8. Descrição das funções.

9. Abrir a zona em que são visualizadas as eventuais mensagens de informação ou de erro.






10. Armazenamento do ficheiro e respectivo percurso.

Configurações comuns

Nesta secção são ilustradas as configurações comuns a mais funções.

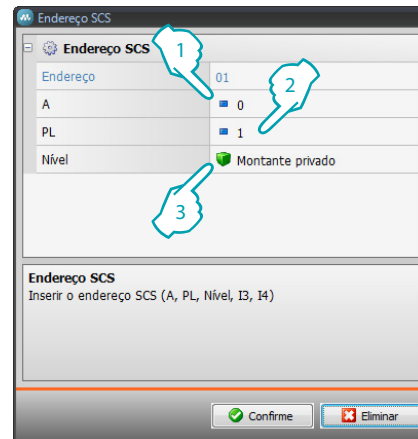
Inserção dos objectos/páginas

Gestão dos objectos

	Adicionar um objecto
	Cancelar um objecto
	Cancelar todos os objectos
	Deslocar o objecto para cima
	Deslocar o objecto para baixo

A adição de um objecto provoca a activação de uma máscara para a inserção de seus dados característicos.

Inserção do endereço SCS




Endereço SCS	01
Endereço	01
A	0
PL	1
Nível	<input checked="" type="radio"/> Montante privado

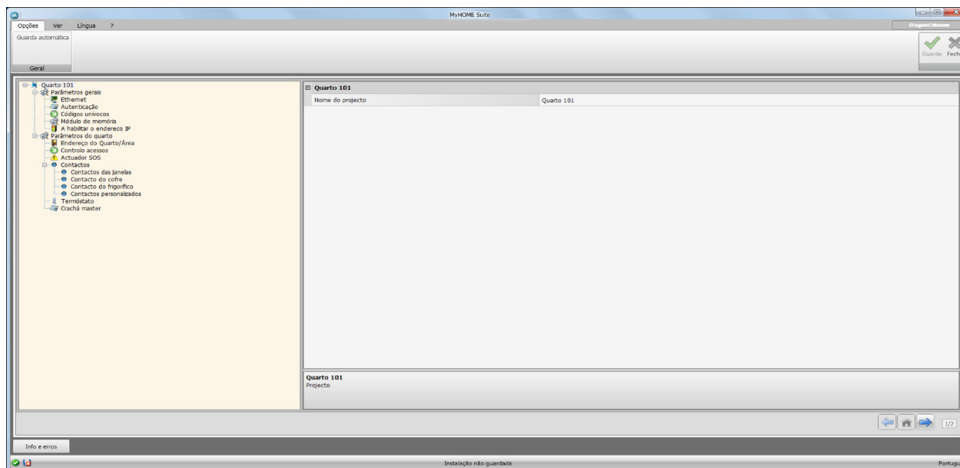
Endereço SCS
Inserir o endereço SCS (A, PL, Nível, I3, I4)

Confirme Eliminar

1. Inserir o valor do configurador de ambiente A (0 – 10; GEN, AMB, GR).
2. Inserir o valor do configurador do ponto de luz PL (o número depende da função).
3. Seleccionar se o nível é Montante privado ou BUS local, no segundo caso, inserir também os valores I3, I4.

Configuração do projecto

Nesta secção é possível configurar os parâmetros do dispositivo e, a seguir, através da tecla  entrar no ecrã de criação dos cenários.



Inserir nas diferentes zonas os dados de configuração.

Parâmetros gerais

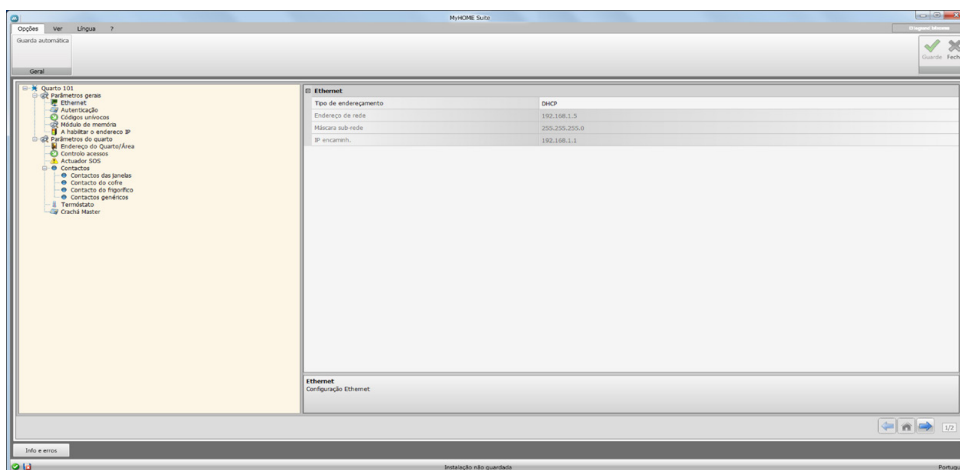
Nesta secção são configurados os parâmetros técnicos para as conexões de rede.

Ethernet

Neste ecrã é possível inserir os parâmetros de conexão à rede Ethernet.



Antes de proceder à alteração dos valores padrão, contactar o administrador de rede. Eventuais valores incorrectos, para além de não permitir a activação do serviço, podem causar mau funcionamento na comunicação de outros equipamentos de rede.

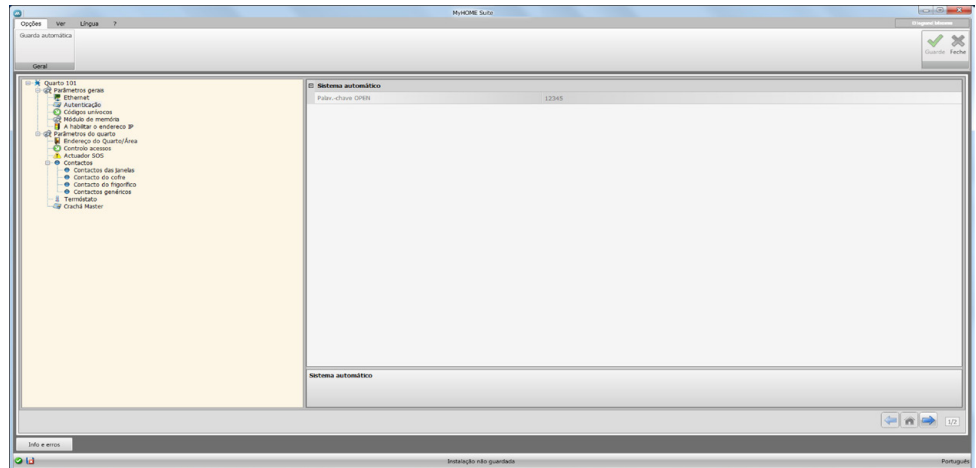


Configuração:

- **Tipo de endereçamento:** seleccionar se o endereço é de tipo fixo (neste caso será necessário inserir os parâmetros referidos logo abaixo), ou de tipo dinâmico DHCP.
- **Endereço IP e Máscara sub-rede (Subnet mask):** inserir os parâmetros típicos das redes com protocolo TCP/IP, necessários à identificação do dispositivo no âmbito da rede local.
- **IP encaminh. (IP router):** Inserir o endereço IP do eventual roteador.

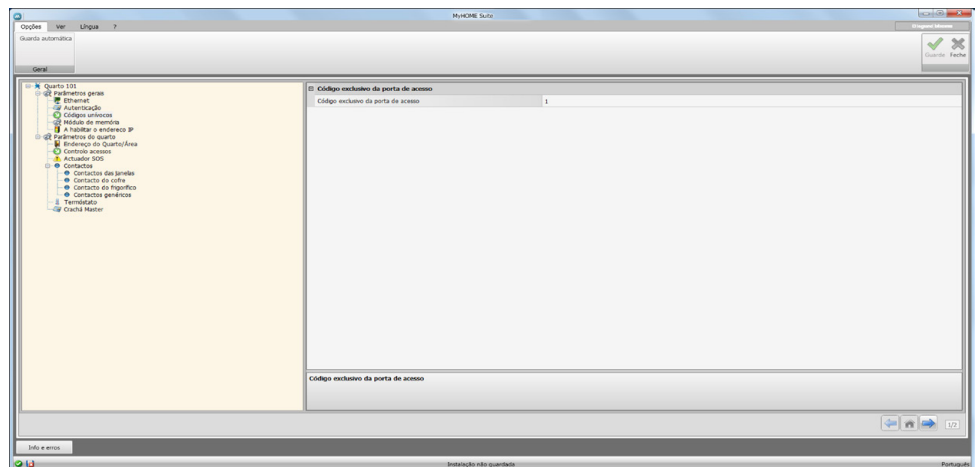
Autenticação

Neste ecrã é possível visualizar a palavra-chave **previamente configurada** (12345 por padrão) a fim de estabelecer uma conexão com o dispositivo.



Códigos unívocos

Neste ecrã é possível configurar o identificativo unívoco do dispositivo.

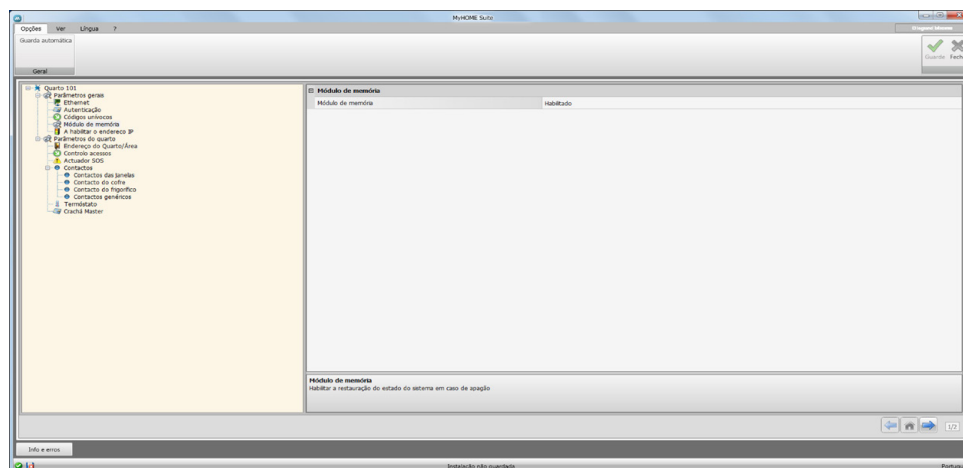


Configuração:

- **Código unívoco da porta de ligação:** inserir um número identificativo unívoco para o dispositivo.

Módulo de memória

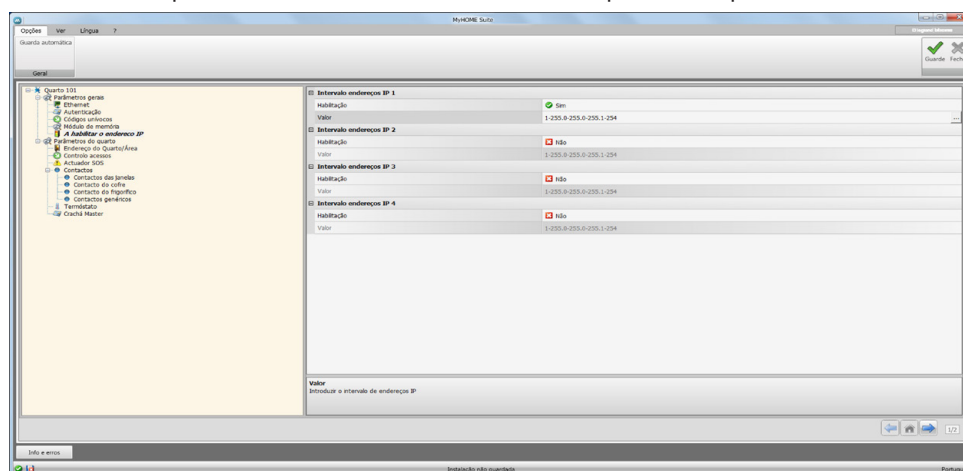
O dispositivo pode, entre as suas funções, funcionar também como um módulo de memória. Esta função permite, na ausência de tensão de rede, que o dispositivo MH201 mantenha na memória o estado dos dispositivos a ele associados e o restaure após o restabelecimento da tensão.




- **Módulo de memória:** habilita/desabilita a restauração do estado do sistema.

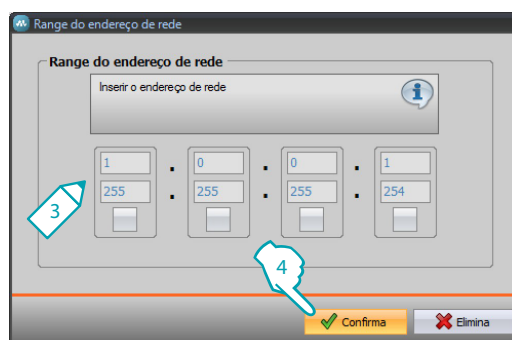
Endereço IP habilitado

Neste ecrã é possível inserir um máximo de 4 intervalos de endereços IP, que serão habilitados após a conexão ao dispositivo sem a necessidade de identificar-se por meio da palavra-chave OPEN.



Procedimento:

1. Habilitar o intervalo de endereços IP.
2. Clicar na tecla .



3. Inserir o intervalo de endereços de rede a habilitar.
4. Confirmar.

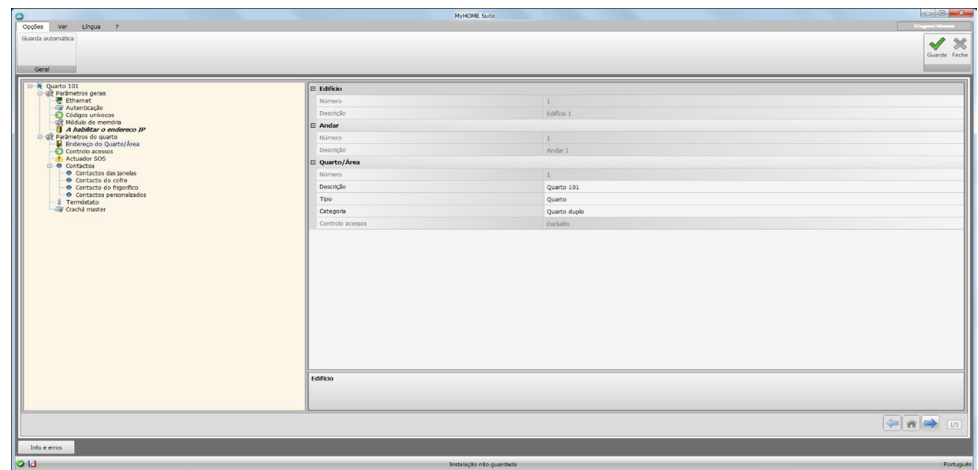
Parâmetros do quarto

A configuração de um sistema para hotel prevê que a instalação de cada quarto ou área comum seja conectada ao sistema através de um módulo de cenários IP MH201; é necessário, portanto, definir correctamente todas as respectivas características.

As definições de endereço e tipo de **Quarto/área** serão utilizadas pelo software de supervisão HotelSupervision para a sua identificação.

Endereço do quarto/área

No âmbito de um complexo hoteleiro um quarto (ou área comum) é identificado através da indicação do edifício, piso e número; é possível inserir também uma descrição personalizada.

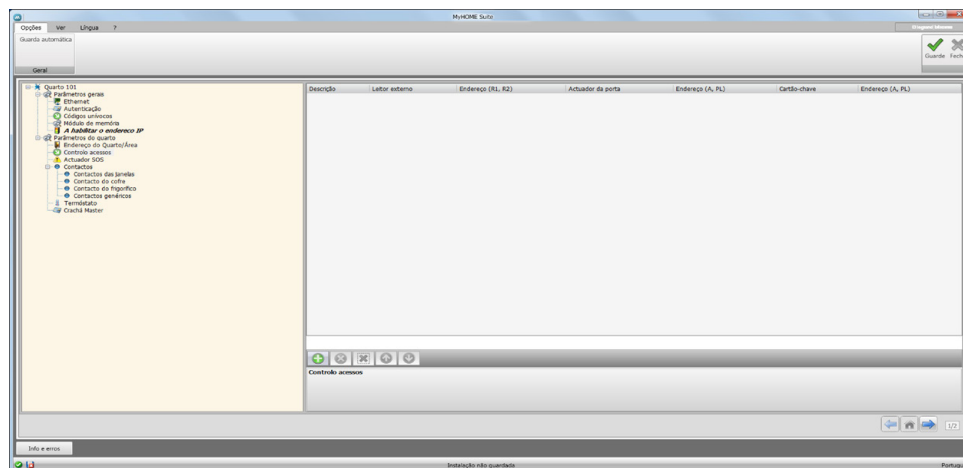


Configuração:

- **Edifício e andar:** campos não editáveis e já configurados na área comum do software.
- **Camera/area:** Quarto/área: Seleccionar o tipo: quarto, área em comum. Seleccionar a categoria entre as disponíveis. No caso de uma área comum, definir o tipo de acesso à mesma (gratuito ou a pagamento).

Controlo dos acessos

O ponto de acesso de um quarto pode ser preparado em diferentes modos, com base nas específicas exigências; os dispositivos que o caracterizam devem ser configurados neste ecrã.



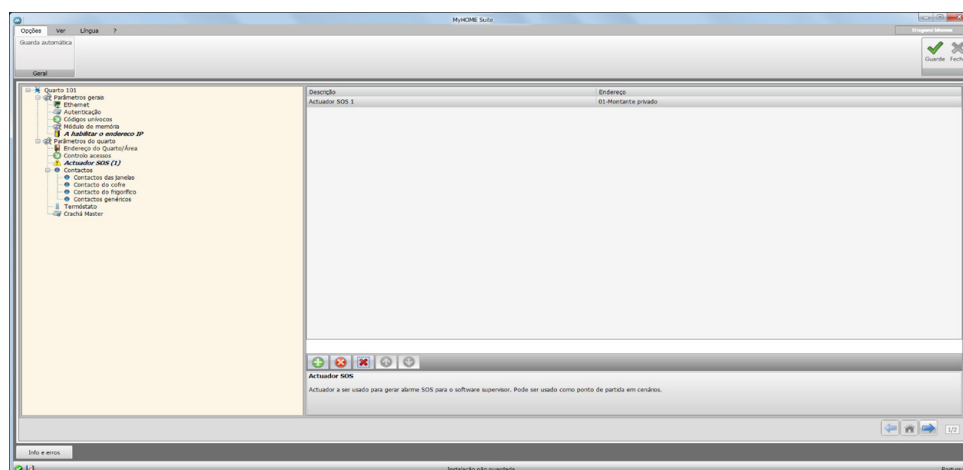
É possível inserir até 8 entradas.

Configuração:

- **Leitor externo:** habilitar a eventual presença de um leitor externo e atribuir-lhe o endereço adequado (R1, R2: de 1 a 99).
- **Actuador da porta:** é possível instalar um actuador para a abertura eléctrica da porta de entrada; neste caso habilita a presença e o endereço SCS deste dispositivo (A, PL).
- **Porta-crachás:** habilitar a presença de um eventual porta-crachás no quarto indicando o respectivo endereço (A, PL deve ser igual a R1, R2 do leitor).

Actuador SOS

Em cada quarto é possível instalar um máximo de 3 actuadores de suporte a fim de gerar diferentes tipos de alarmes na ocorrência de determinados eventos (por exemplo, o accionamento do cordão de alarme do duche); estes últimos serão sinalizados como alarmes SOS pelo software de gestão HotelSupervision.



Configuração:

- **Descrição e endereço:** inserir um nome personalizado e o endereço de instalação do actuador

Contactos

Nesta secção é possível configurar os contactos para a sinalização de determinados eventos ou para a activação de cenários, automações, etc..

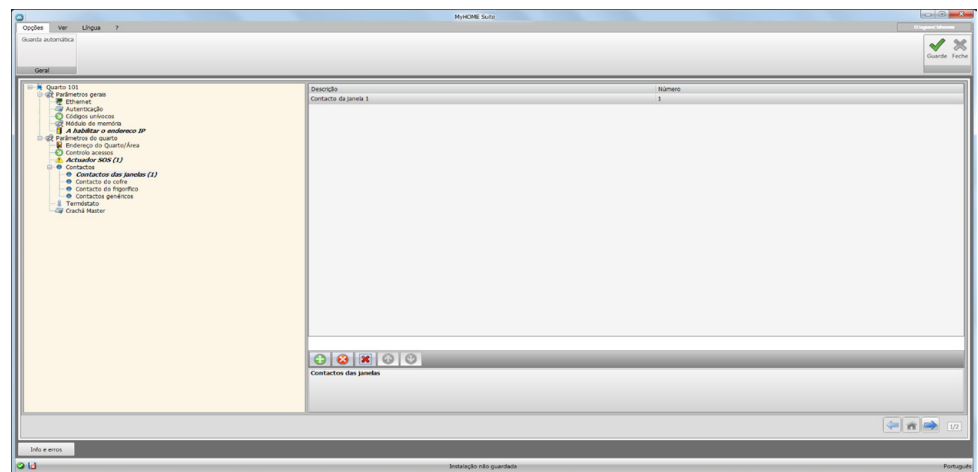
Os contactos podem ser de dois tipos: os que geram sinalizações em função do tipo (por exemplo, contacto de janela que basicamente gera uma sinalização de tipo **Informativa** com reinicialização automática após o retorno do contacto ao seu estado padrão) ou sinalizações personalizáveis em função de suas exigências (por exemplo, contacto personalizado tipo de **Janela** que gera uma sinalização de **Aviso** com reinicialização a partir do software).



A interface dos contactos utilizada para gerar a sinalização deve ser adequadamente configurada através do modo "Contacto"

CONTACTOS DAS JANELAS

Neste ecrã é possível inserir até 3 contactos da janela. Este tipo gera uma sinalização após a abertura da janela (este tipo de sinalização é reinicializado automaticamente após o fechamento da janela).

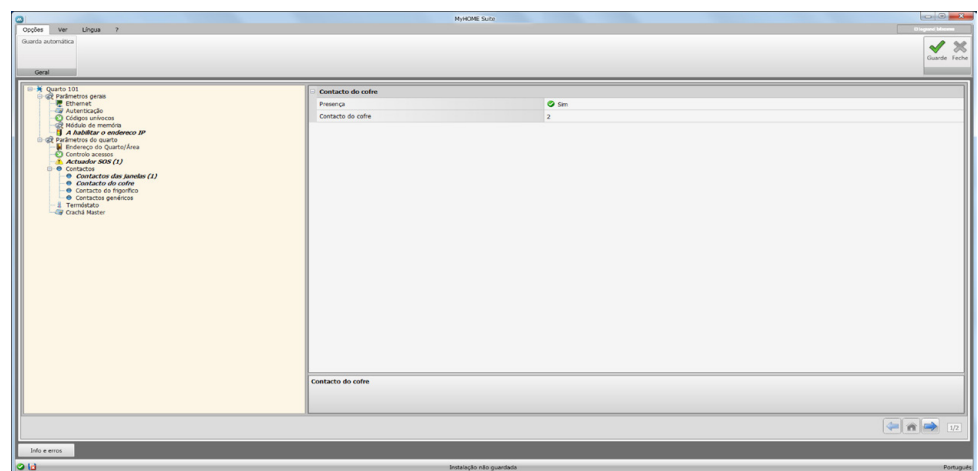


Configuração:

- **Número:** inserir o número identificativo do contacto na instalação.

CONTACTO DO COFRE

Neste ecrã é possível definir o contacto do cofre. Passados 3 minutos após a saída do hóspede do quarto, a eventual abertura do cofre irá gerar uma sinalização que poderá ser reinicializada exclusivamente a partir do software.



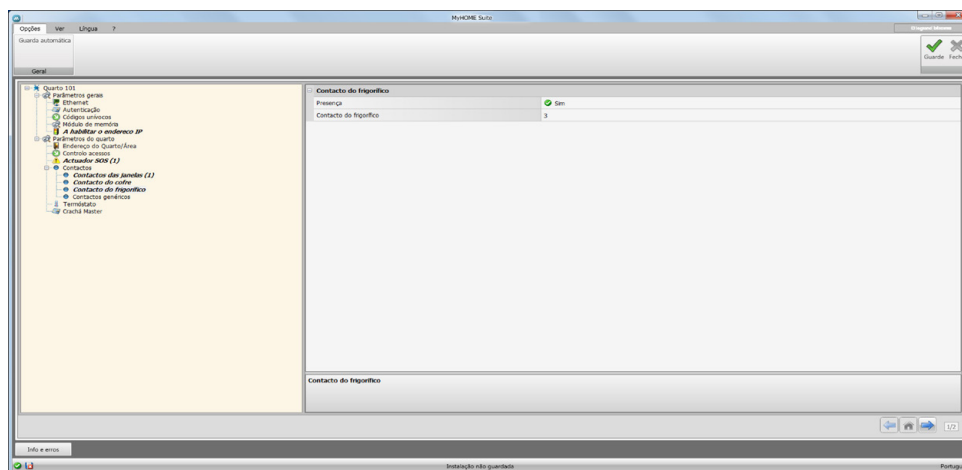
Configuração:

- **Presença:** configura a presença ou não do contacto no quarto.
- **Contacto do cofre:** inserir o número identificativo do contacto na instalação.

CONTACTO DO FRIGORÍFICO

Neste ecrã é possível definir o contacto do frigorífico. Passados 3 minutos após a saída do hóspede do quarto, a eventual abertura do frigorífico irá gerar uma sinalização que será automaticamente reinicializada após o fechamento.

As sinalizações geradas por este contacto e pelo contacto do cofre são armazenados no registo de eventos do software de supervisão.



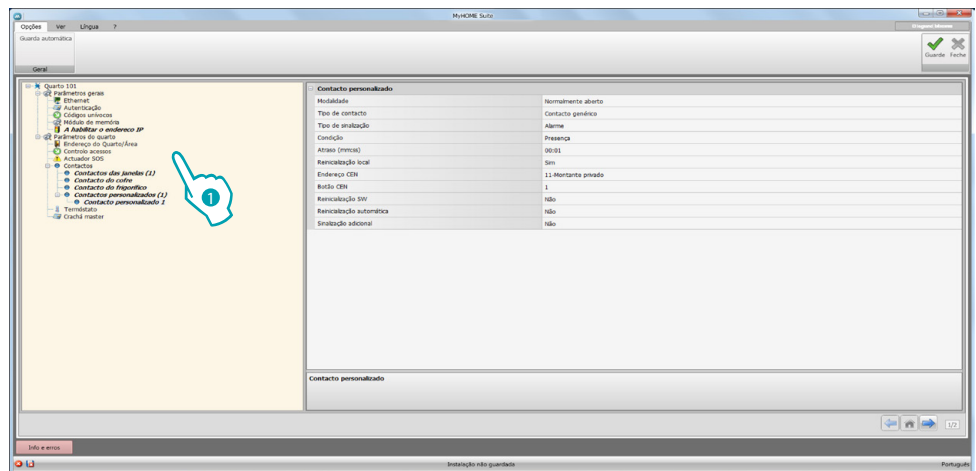
Configuração:

- **Presença:** configura a presença ou não do contacto no quarto.
- **Contacto do frigorífico:** inserir o número identificativo do contacto na instalação.

CONTACTOS PERSONALIZADOS

Neste ecrã é possível inserir alguns contactos e, em função do tipo, configurar os parâmetros que irão afectar a sinalização visualizada no software de supervisão. Esta tipologia de contactos pode ser também utilizada como condição **INICIAL para a criação dos cenários**.

Inserir um contacto e atribuir-lhe um número identificativo; após definir o endereço do contacto seleccioná-lo na estrutura de árvore (1) a fim de configurar os detalhes.



Configuração:

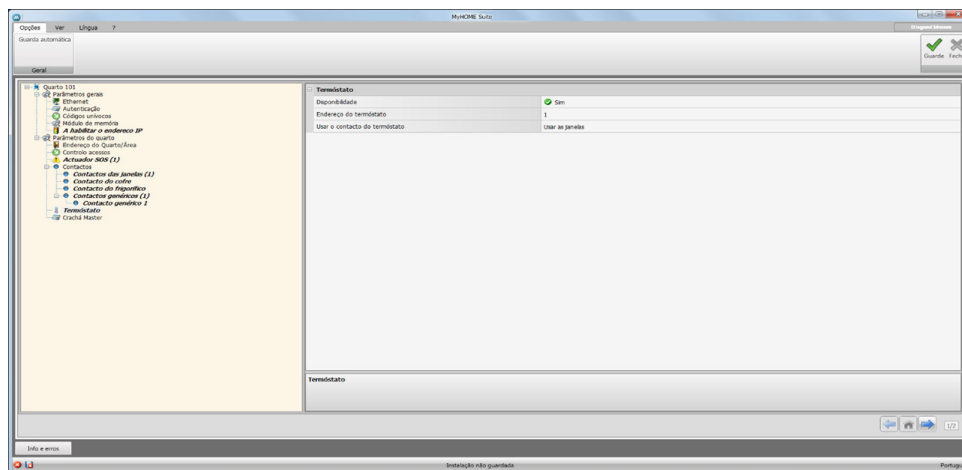
- **Modo:** seleccionar o estado padrão do contacto entre as opções normalmente aberto e normalmente fechado.
- **Tipo de contacto:** seleccionar a tipologia que identifica o contacto e, conseqüentemente, a representação gráfica da sinalização mostrada no software de supervisão.
- **Tipo de sinalização:**
 - **Informativa:** gera uma sinalização ⓘ cuja ocorrência não deve ser considerada um alarme, mas o seu monitoramento ainda assim é útil. A reinicialização é de tipo automático e ocorre após o retorno do contacto ao seu estado padrão. Não deixa vestígios no registo de eventos do software de supervisão.
 - **Aviso:** gera uma sinalização ⚠ cuja ocorrência deve ser considerada um aviso. A reinicialização é configurável (consultar os próximos parâmetros). A sinalização é armazenada no registo de eventos do software de supervisão.
 - **Alarme:** gera uma sinalização ⚠ cuja ocorrência deve ser considerada um alarme ou advertência sonora. A reinicialização é configurável (consultar os próximos parâmetros). A sinalização é armazenada no registo de eventos do software de supervisão.

As configurações descritas abaixo são activadas apenas para as tipologias aviso e alarme.

- **Condição:** condição para envio da sinalização:
 - **Sempre:** nenhuma condição, o envio ocorre em qualquer caso
 - **Presença:** o envio ocorre no caso em que o crachá tenha sido inserido no específico porta-crachás.
 - **Nenhuma presença:** o envio ocorre no caso em que o crachá não tenha sido inserido no específico porta-crachás
- **Atraso:** é possível definir o tempo que passa entre a leitura do crachá e o posicionamento no porta-crachás sem que seja enviada uma sinalização após uma alteração do estado do contacto em questão, ou ainda o tempo que passa a partir da retirada do crachá (em que o contacto pode ser aberto ou fechado) sem que seja enviada uma sinalização após uma alteração do estado do contacto em questão.
- **Reinicialização local:** é possível configurar um comando CEN (endereço e tecla) a fim de efectuar uma reinicialização local da sinalização.
- **Reinicialização a partir do software:** é possível habilitar a opção de reinicialização da sinalização a partir do software de supervisão
- **Reinicialização automática:** é possível habilitar a opção de reinicialização da sinalização após o retorno do contacto ao seu estado padrão.
- **Sinalização adicional:** é possível habilitar o acendimento intermitente do leitor de crachás na presença de uma sinalização activa.

Termóstato

No interior dos quartos pode haver um ou mais termóstatos: através deste ecrã é possível configurar um deles para utilizar a função de estado do contacto local.

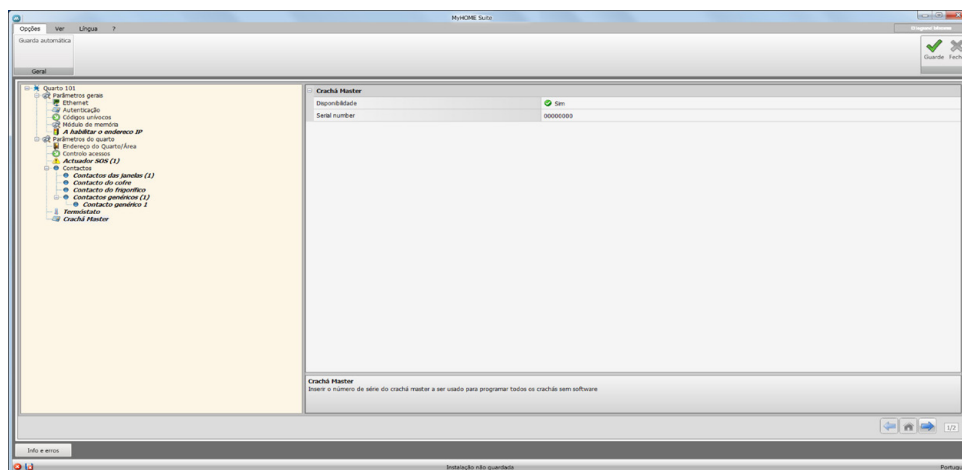


Configuração:

- **Presença:** configura a presença para utilizar a função
- **Endereço do termóstato:** definir a endereço do termóstato
- **Uso do contacto do termóstato:** configurar o uso do contacto e, conseqüentemente, a representação gráfica da sinalização mostrada no software de supervisão.

Crachá mestre (Master badge)

Neste ecrã é possível configurar a presença de um crachá mestre que permitirá programar outros crachás para os hóspedes do quarto sem o software de gestão (o mesmo crachá mestre pode ser utilizado para todos os quartos).



Configuração:

- **Presença:** configura a presença de um crachá mestre
- **Número serial:** inserir o número serial do crachá programado como mestre

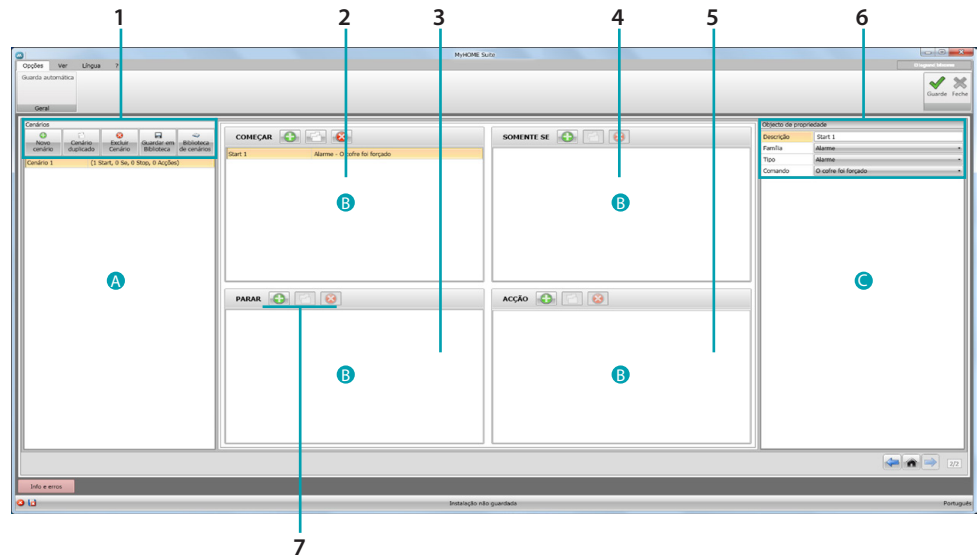
Clicar na tecla  para aceder à área de cenários.

Cenários

Nesta secção é possível criar cenários mais ou menos complexos seguidos a eventos que ocorrem nos quartos do hotel. É possível também reabrir os cenários criados através dos comandos (configurados M=CEN) ou do software de supervisão.

Ecrã de cenários

O ecrã é substancialmente dividido em 3 zonas principais: na zona (A) é possível gerir os cenários e salvá-los na biblioteca, na zona (B) estão presentes os campos em que é possível inserir os objectos que, adequadamente configurados (C), comporão o cenário.



1. Cenários.

	Novo cenário: criar um novo cenário
	Duplicar cenário: duplicar um cenário existente
	Excluir cenário: eliminar o cenário seleccionado
	Guardar na biblioteca: salvar o cenário criado em uma biblioteca de modo que seja possível utilizá-lo também para outros projectos
	Biblioteca de cenários: abrir a biblioteca em que estão contidos e ordenados em directórios os cenários previamente armazenados

2. Campo de inserção COMEÇAR

Neste campo podem ser inseridos os objectos para definir o(s) evento(s) que activarão o cenário.

3. Campo de inserção PARAR.

Neste campo podem ser inseridos os objectos para definir o(s) evento(s) que interromperão a sequência de acções presente no campo **ACÇÃO**.

Atenção: os eventos configurados no campo **PARADA** bloqueiam a execução do cenário; portanto, as acções já realizadas não são alteradas, as acções previstas são congeladas e as acções que foram iniciadas antes do comando de parada, e possuem um comando temporizado, concluem em todo caso o próprio ciclo.

4. Campo de inserção SOMENTE SE





Neste campo podem ser inseridos os objectos para definir um estado que constituirá uma restrição à execução do cenário.

5. Campo de inserção ACÇÃO.




Neste campo podem ser inseridos os objectos para definir a acção ou sequência de acções a realizar.

6. Propriedades do objecto

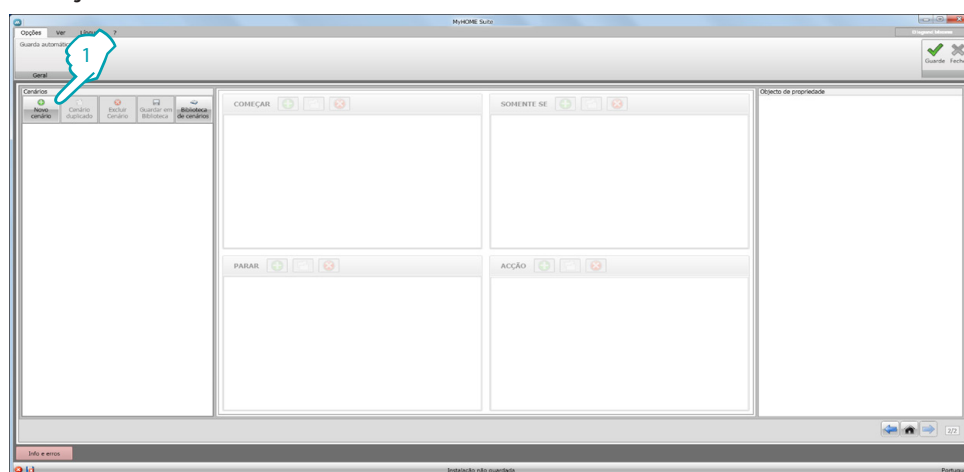
Nesta janela é possível configurar o objecto inserido.

	Descrição do objecto
	Família de pertença
	Tipologia (apenas alguns objectos)
	Comando executado pelo objecto (o comportamento varia em função do campo de inserção)

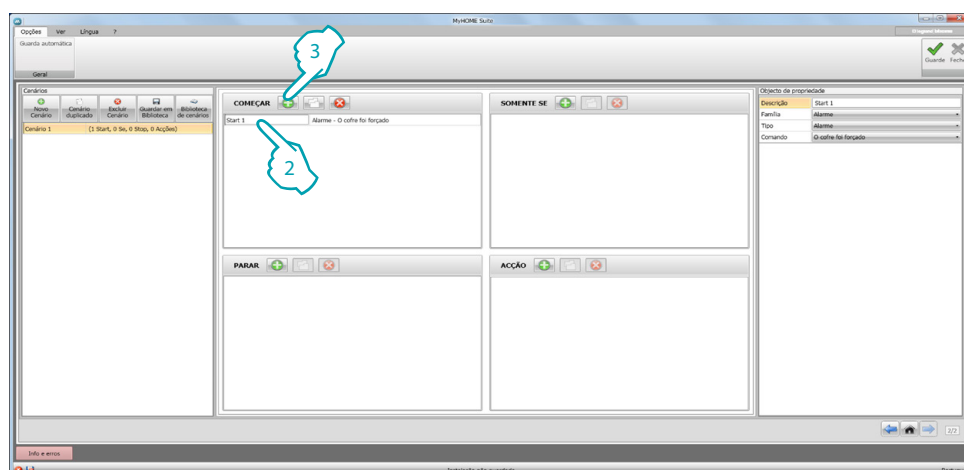
7. Relativamente a cada campo de inserção é possível:

	Adicionar um objecto
	Copiar um objecto
	Cancelar um objecto

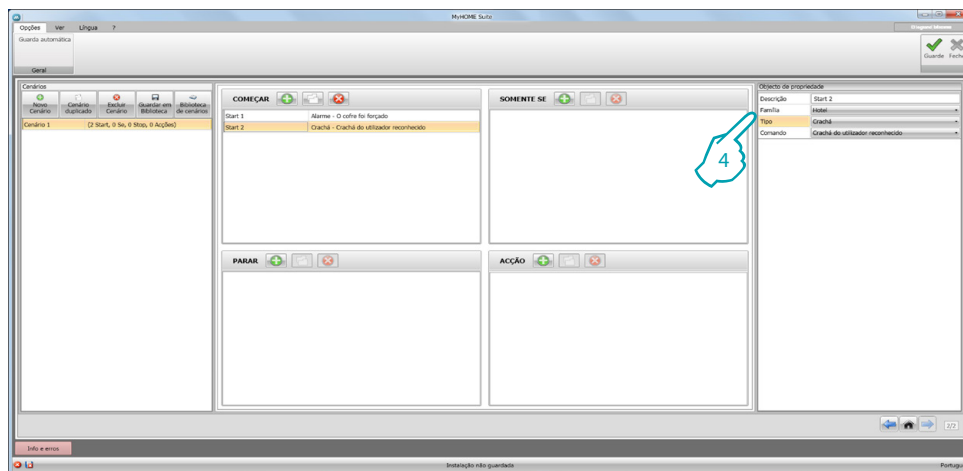
Criação de um cenário



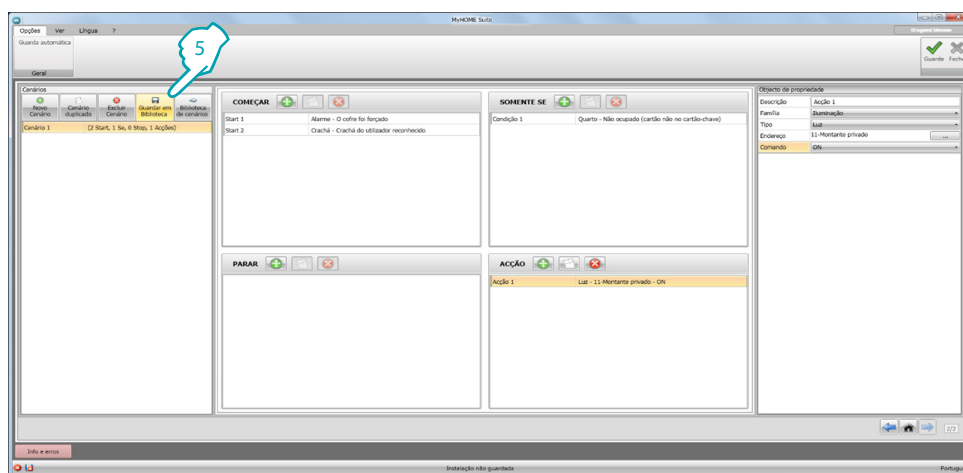
1. Clicar aqui a fim de criar o cenário

2. O objecto é inserido automaticamente pelo software no campo **COMEÇAR**; é possível modificá-lo ou

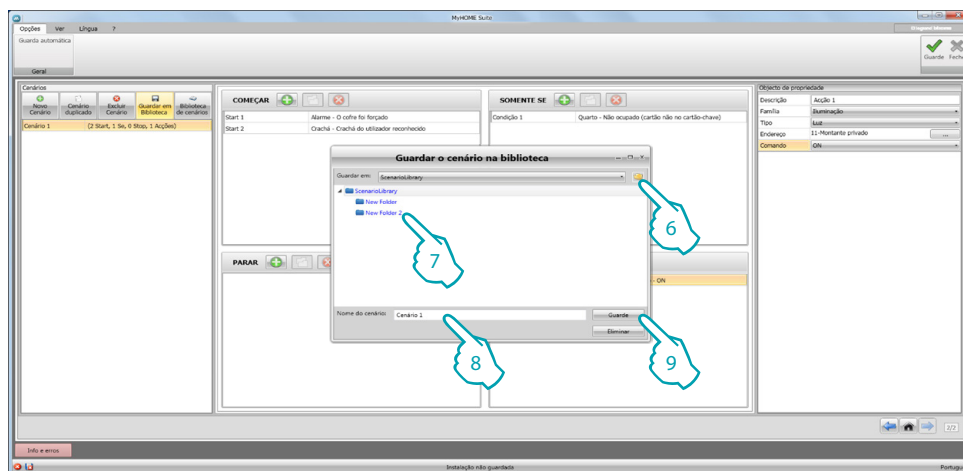
3. Alternativamente inserir um novo objecto



4. Definir o objecto através do menu suspenso da janela **Propriedades do objecto** seleccionando sequencialmente a família, o tipo e o comando



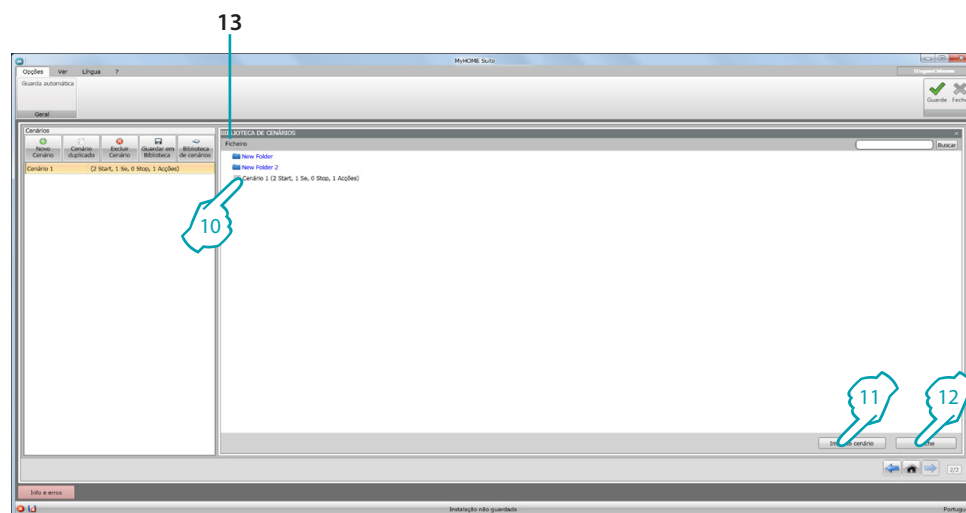
5. Após completar o cenário, tem-se a opção de salvá-lo em uma biblioteca de modo que seja possível utilizá-lo também para outros projectos



6. Criar um directório onde guardar o cenário (opcional)
 7. Seleccionar o directório
 8. Inserir um nome
 9. Clicar aqui para guardar

Ao clicar com a tecla direita sobre o directório são disponibilizadas as funções **Novo**, **Eliminar** e **Renomear directório**.

Neste ponto, o cenário estará disponível na biblioteca e poderá ser utilizado em novos projectos:

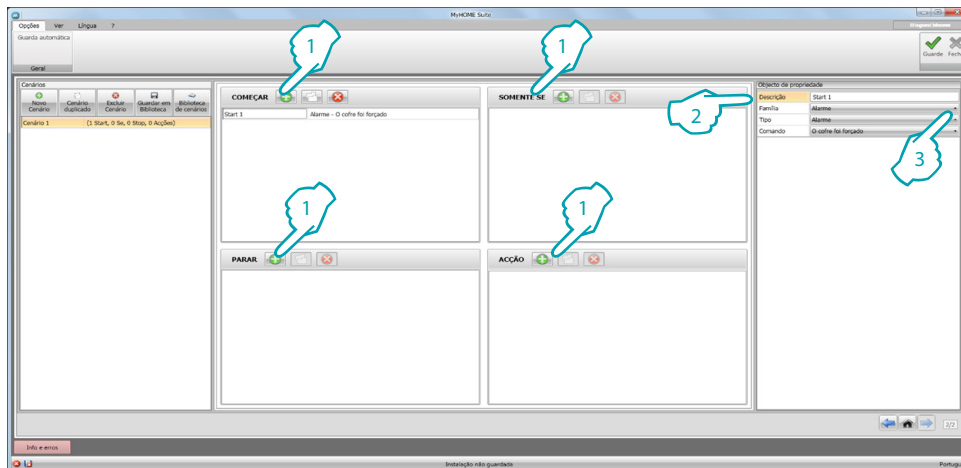


10. Seleccionar o cenário no respectivo directório
11. Clicar aqui a fim de importá-lo
12. Ao término do procedimento, clicar aqui a fim de fechar a biblioteca
13. Através do menu suspenso é possível gerir os directórios e os cenários (**Novo, Eliminar e Renomear**).

Objectos

Neste capítulo são descritos os objectos (organizados em famílias) e a sua configuração, utilizáveis para a composição do cenário.

Inserção de um objecto



1. Clicar na tecla indicada para inserir um objecto no campo desejado
2. Inserir uma descrição
3. Seleccionar a família de pertença e, conseqüentemente, a tipologia e o comando a actuar no campo de inserção do objecto

Configuração do objecto

As famílias disponíveis variam em função do campo de inserção em que pretende-se inserir o objecto:

FAMÍLIA	COMEÇAR	SOMENTE SE	PARAR	ACÇÃO
Alarme	●		●	●
Automação				●
Atraso				●
Contactos	●	●	●	
Hotel	●	●	●	●
Iluminação	●	●	●	●
Cenários				●
Cenários agendados	●		●	
Comandos especiais				●
Termoregulação	●	●	●	●
Tempo	●	●	●	



Alguns objectos, mesmo que pertencentes à mesma família e de idêntica tipologia, possuem comandos diferentes em função do campo de inserção.

Família Alarme

Esta família inclui o objecto alarme, que representa os alarmes gerados no interior do quarto.

Configuração ALARME

Objecto de propriedade	
1	Descrição Start 1
2	Família Alarme
3	Tipo Alarme
4	Comando O cofre foi forçado

1. DESCRIÇÃO
Inserir uma descrição
2. FAMÍLIA
Família de pertença do objecto
3. TIPO
Tipo de objecto
4. COMANDO
Seleccionar o tipo de alarme a utilizar para o cenário

Família Automação

Esta família inclui os objectos que gerem uma automação.

Configuração PERSIANA, CORTINA, VENTILADOR, TOMADA COMANDADA e FECHADURA DA AUTOMAÇÃO

Objecto de propriedade	
1	Descrição Acção 1
2	Família Automação
3	Tipo Persiana
4	Endereço 11-Montante privado
5	Comando LEVANTAR

1. DESCRIÇÃO
Inserir uma descrição
2. FAMÍLIA
Família de pertença do objecto
3. TIPO
Tipo de objecto
4. ENDEREÇO
Seleccionar o endereço SCS do objecto
5. COMANDO
Seleccionar o tipo de comando executado pelo objecto

Configuração PERSIANA AVANÇADA

Objecto de propriedade	
1	Descrição: Acção 1
2	Família: Automação
3	Tipo: Persiana avançada
4	Endereço: 11-Montante privado
5	Comando: Ir para o nível
	Nível da folha da j: 1

1. DESCRIÇÃO
Inserir uma descrição
2. FAMÍLIA
Família de pertença do objecto
3. TIPO
Tipo de objecto
4. ENDEREÇO
Seleccionar o endereço SCS do objecto

5. COMANDO

Ir para o nível: Posicionar a persiana de acordo com o nível configurado.

Para cima/Para baixo avançado: levanta/abaixa a persiana de acordo com os níveis configurados.

PARADA avançada: se a persiana estiver parada, este comando a desloca para um nível previamente configurado. Este nível é previamente configurado no objecto.

Para cima/Para baixo passo-a-passo: levanta/abaixa completamente a persiana com uma velocidade passo-a-passo.

Configuração CORTINA AVANÇADA

Objecto de propriedade	
1	Descrição: Acção 1
2	Família: Automação
3	Tipo: Cortina avançada
4	Endereço: 11-Montante privado
5	Comando: Ir para o nível
	Nível da cortina: 1

1. DESCRIÇÃO
Inserir uma descrição
2. FAMÍLIA
Família de pertença do objecto
3. TIPO
Tipo de objecto
4. ENDEREÇO
Seleccionar o endereço SCS do objecto

5. COMANDO

Ir para o nível: posicionar a cortina de acordo com o nível configurado.

Abrir/Fechar avançado: levanta/abaixa a cortina de acordo com os níveis configurados.

PARADA avançada: se a cortina estiver parada, este comando a desloca para um nível previamente configurado. Este nível é previamente configurado no objecto.

Abrir/Fechar passo-a-passo: levanta/abaixa completamente a cortina com uma velocidade passo-a-passo.

Família Atraso

Esta família inclui o objecto **ATRASO** que define um tempo de espera antes da execução de uma nova acção ou entre duas acções distintas.

Configuração ATRASO

Objecto de propriedade	
1	Descrição: Acção 1
2	Família: Atraso
3	Tipo: Atraso
4	Retardo (segundo): 1

1. DESCRIÇÃO
Inserir uma descrição
2. FAMÍLIA
Família de pertença do objecto
3. TIPO
Tipo de objecto
4. COMANDO
Seleccionar o atraso em segundos

Família Contactos

Esta família inclui o objecto **CONTACTOS**, que representa as sinalizações provenientes dos contactos presentes no quarto.

Nesta família podem ser inseridos apenas os contactos previamente configurados em [CONTACTOS PERSONALIZADOS](#)

Configuração CONTACTOS

Objecto de propriedade	
1	Descrição: Condição 1
2	Família: Contactos
3	Tipo: Contactos
4	Endereço: 1
5	Comando: Abra

1. DESCRIÇÃO
Inserir uma descrição
2. FAMÍLIA
Família de pertença do objecto
3. TIPO
Tipo de objecto
4. ENDEREÇO
Inserir o número identificativo do contacto na instalação
5. COMANDO
Seleccionar o estado do contacto (aberto/fechado)

Família Hotel

Esta família inclui os objectos para a gestão do quarto de hotel

Configuração **QUARTO** e **CRACHÁ**

Objecto de propriedade	
1	Descrição Start 1
2	Família Hotel
3	Tipo Quarto
4	Comando Disponível

Objecto de propriedade	
4	Comando Crachá do utilizador reconhecido

1. **DESCRIÇÃO**
Inserir uma descrição
2. **FAMÍLIA**
Família de pertença do objecto
3. **TIPO**
Tipo de objecto (quarto, crachá)
4. **COMANDO**
Comando quarto: seleccionar o estado do quarto
Comando crachá: seleccionar o tipo de crachá reconhecido (de utilizador, equipa ou ambos)

Família Iluminação

Esta família inclui os objectos que podem assumir os estados ON e OFF

Configuração **LUZ**

Objecto de propriedade	
1	Descrição Start 1
2	Família Iluminação
3	Tipo Luz
4	Endereço 11-Montante privado
5	Comando OFF

1. **DESCRIÇÃO**
Inserir uma descrição
2. **FAMÍLIA**
Família de pertença do objecto
3. **TIPO**
Tipo de objecto
4. **ENDEREÇO**
Seleccionar o endereço SCS do objecto
5. **COMANDO**
Seleccionar o tipo de comando executado pelo objecto

Configuração **LUZES TEMPORIZADAS** (apenas campo **ACÇÃO**)

Objecto de propriedade	
1	Descrição Acção 1
2	Família Iluminação
3	Tipo Luzes temporizadas
4	Endereço 11-Montante privado
5	Comando ON por 1 min

1. **DESCRIÇÃO**
Inserir uma descrição
2. **FAMÍLIA**
Família de pertença do objecto
3. **TIPO**
Tipo de objecto
4. **ENDEREÇO**
Seleccionar o endereço SCS do objecto
5. **COMANDO**
Seleccionar o tipo de comando executado pelo objecto e o respectivo tempo de duração (fixo ou personalizado)

Configuração DIMMER 100 (campo SOMENTE SE)

Objecto de propriedade		
1	Descrição	Condição 1
2	Família	Iluminação
3	Tipo	Dimmer 100
4	Endereço	11-Montante privado
5	Comando	Ligado no nível
6	Condição	Maior
	Nível	1

1. DESCRIÇÃO
Inserir uma descrição
2. FAMÍLIA
Família de pertença do objecto
3. TIPO
Tipo de objecto
4. ENDEREÇO
Seleccionar o endereço SCS do objecto
5. COMANDO
Seleccionar o tipo de comando executado pelo objecto
6. CONDIÇÃO (ON no nível)
Configurar o valor do nível de iluminação (Maior/Menor/Valor)

Configuração DIMMER 100 (campo ACÇÃO)

Objecto de propriedade		
1	Descrição	Acção 1
2	Família	Iluminação
3	Tipo	Dimmer 100
4	Endereço	11-Montante privado
	Comando	Ir para o nível
5	Nível	1
	Tempo (segundos)	1

1. DESCRIÇÃO
Inserir uma descrição
2. FAMÍLIA
Família de pertença do objecto
3. TIPO
Tipo de objecto
4. ENDEREÇO
Seleccionar o endereço SCS do objecto
5. COMANDO
ON/OFF: seleccionar o tipo de comando
Ir para o nível: configurar o valor do nível de iluminação e o tempo de duração

Família Cenários

Esta família inclui os objectos que podem gerar cenários

Configuração CENÁRIOS

Objecto de propriedade	
1	Descrição: Acção 1
2	Família: Cenários
3	Tipo: Módulo cenários
4	Endereço: 11-Montante privado
5	Comando: Cenário
6	Botão: 1

1. DESCRIÇÃO
Inserir uma descrição
2. FAMÍLIA
Família de pertença do objecto
3. TIPO
Tipo de objecto
4. ENDEREÇO
Seleccionar o endereço SCS do objecto
5. COMANDO
Seleccionar a modalidade de comando
6. BOTÃO
Seleccionar o botão relativo ao cenário a activar

Família Cenários agendados

Esta família inclui os objectos que podem gerar cenários

Configuração CENÁRIOS AGENDADOS

Objecto de propriedade	
1	Descrição: Stop 1
2	Família: Cenários agendados
3	Tipo: GEN
4	Endereço: 11-Montante privado
5	Comando: Começar a pressão
6	Botão: 1

1. DESCRIÇÃO
Inserir uma descrição
2. FAMÍLIA
Família de pertença do objecto
3. TIPO
Tipo de objecto
4. ENDEREÇO
Seleccionar o endereço SCS do objecto
5. COMANDO
Seleccionar a modalidade de comando
6. BOTÃO
Seleccionar o botão relativo ao cenário a activar

Família Comandos especiais

Esta família inclui o objecto **BLOQUEAR/DESBLOQUEAR ACTUADOR**, que permite bloquear/desbloquear a acção executada por um actuador

Configuração **BLOQUEAR/DESBLOQUEAR ACTUADOR**

Objecto de propriedade	
1	Descrição: Acção 1
2	Família: Comandos especiais
3	Tipo: Actuador Fechado/aberto
4	Endereço: 11-Montante privado
5	Comando: Bloqueie

1. DESCRIÇÃO
Inserir uma descrição
2. FAMÍLIA
Família de pertença do objecto
3. TIPO
Tipo de objecto
4. ENDEREÇO
Seleccionar o endereço SCS do objecto
5. COMANDO
Seleccionar a modalidade de comando

Família Termoregulação

Esta família inclui os objectos relativos à instalação de regulação térmica

Configuração **TERMÓSTATO**

Objecto de propriedade	
1	Descrição: Condição 1
2	Família: Regulação térmica
3	Tipo: Termóstato
4	Endereço: 1
5	Comando: Contacto: Aberto

1. DESCRIÇÃO
Inserir uma descrição
2. FAMÍLIA
Família de pertença do objecto
3. TIPO
Tipo de objecto
4. ENDEREÇO
Seleccionar o endereço do termóstato
5. COMANDO
Seleccionar a modalidade de comando

Configuração TERMÓSTATO (campo ACÇÃO)

Objecto de propriedade	
1	Descrição: Acção 1
2	Família: Regulação térmica
3	Tipo: Termóstato
4	Endereço: 1
5	Comando: CONFORTO DE AQUECIMENTO

1. DESCRIÇÃO
Inserir uma descrição
2. FAMÍLIA
Família de pertença do objecto
3. TIPO
Tipo de objecto
4. ENDEREÇO
Seleccionar o endereço do termóstato
5. COMANDO
Seleccionar a modalidade de comando entre:

- **CONFORTO Aquecimento/Arrefecimento:**
regula a temperatura de acordo com o valor previamente programado pelo utilizador como de CONFORTO, alterando também a configuração da instalação (aquecimento/arrefecimento).

Objecto de propriedade	
Descrição	Acção 1
Família	Regulação térmica
Tipo	Termóstato
Endereço	1
Comando	CONFORTO DE AQUECIMENTO

- **CONFORTO Aquecimento/Arrefecimento combinado:**
configura o termóstato no modo de comutação automática (para possibilitar a comutação automática entre as funções de aquecimento e arrefecimento em função da temperatura detectada).

Objecto de propriedade	
Descrição	Acção 1
Família	Regulação térmica
Tipo	Termóstato
Endereço	1
Comando	Comutação automática CONFORTO

- **CONFORTO genérico:**
regula a temperatura de acordo com o valor previamente programado pelo utilizador como de CONFORTO sem alterar a configuração da instalação (aquecimento/arrefecimento)

Objecto de propriedade	
Descrição	Acção 1
Família	Regulação térmica
Tipo	Termóstato
Endereço	1
Comando	CONFORTO genérico

- **ECO Aquecimento/Arrefecimento;**
- **ECO Aquecimento/Arrefecimento combinado;**
- **ECO genérico:**
mesmas funcionalidades dos comandos anteriores, mas com a modalidade ECO; as modalidades ECO e CONFORTO diferem apenas pelo nível de temperatura configurado

Objecto de propriedade	
Descrição	Acção 1
Família	Regulação térmica
Tipo	Termóstato
Endereço	1
Comando	ECO AQUECIMENTO

- **OFF;**
- **ANTI-GELO;**
- **PROTECÇÃO Arrefecimento;**
- **ANTI-GELO/PROTECÇÃO Aquecimento/Arrefecimento combinado;**
- **Anti-gelo/Protecção genérico:**
regula a temperatura de acordo com o valor programado

Objecto de propriedade	
Descrição	Acção 1
Família	Regulação térmica
Tipo	Termóstato
Endereço	1
Comando	OFF

- **Ajuste manual de Aquecimento/Arrefecimento:**
define uma temperatura fixa para a instalação, alterando também o modo de funcionamento (Aquecimento/Arrefecimento) em função da escolha

Objecto de propriedade	
Descrição	Acção 1
Família	Regulação térmica
Tipo	Termóstato
Endereço	1
Comando	AJUSTE MANUAL DO AQUECIMENTO
Temperatura (° C)	3,0

- **Ajuste manual de Aquecimento/Arrefecimento combinado:**
configura o termóstato no modo de comutação automática (para possibilitar a comutação automática entre as funções de aquecimento e arrefecimento e manter a temperatura definida)

Objecto de propriedade	
Descrição	Acção 1
Família	Regulação térmica
Tipo	Termóstato
Endereço	1
Comando	AJUSTE MANUAL Mudança automática
Temperatura (° C)	3,0

- **Ajuste manual genérico:**
define uma temperatura fixa para a instalação mantendo o modo de funcionamento (Aquecimento/Arrefecimento) correntemente activo inalterado

Objecto de propriedade	
Descrição	Acção 1
Família	Regulação térmica
Tipo	Termóstato
Endereço	1
Comando	AJUSTE MANUAL genérico
Temperatura (° C)	3,0

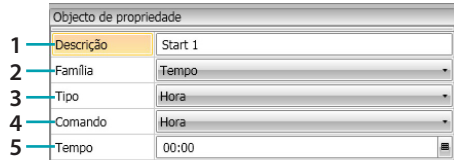
- **BOTÃO LOCAL:**
habilita/desabilita as teclas do termóstato presente no quarto

Objecto de propriedade	
Descrição	Acção 1
Família	Regulação térmica
Tipo	Termóstato
Endereço	1
Comando	Botão local
Habilitação	Habilitado

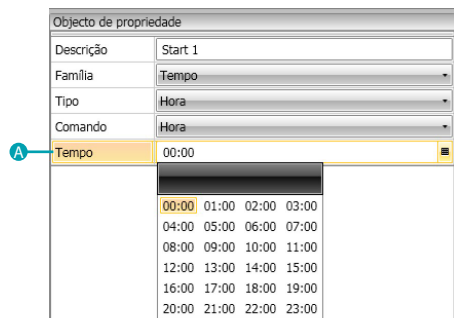
Família Tempo

Esta família inclui os objectos que permitem a especificação de um intervalo temporal

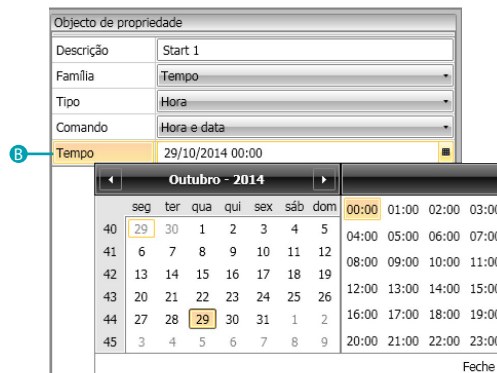
Configuração da HORA (campo COMEÇAR e PARAR)



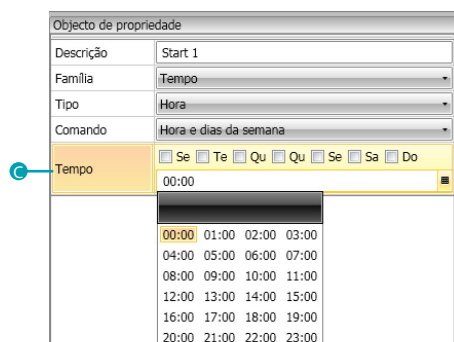
1. DESCRIÇÃO
Inserir uma descrição
2. FAMÍLIA
Família de pertença do objecto
3. TIPO
Tipo de objecto
4. COMANDO
Seleccionar o modo de comando entre as opções **Hora**, **Hora e data** e **Hora e dias da semana**
5. TEMPO
A – **Hora**: inserir a hora



B – **Hora e data**: inserir a hora e a data



C – **Hora e dias da semana**: inserir a hora e o dia da semana



Configuração HORA (campo SOMENTE SE)

Objecto de propriedade	
1	Descrição: Condição 1
2	Família: Tempo
3	Tipo: Hora
4	Comando: Hora
5	Condição: Maior
6	Tempo: 00:00

1. **DESCRIÇÃO**
Inserir uma descrição
2. **FAMÍLIA**
Família de pertença do objecto
3. **TIPO**
Tipo de objecto
4. **COMANDO**
Seleccionar o modo de comando entre as opções **Hora**, **Hora e data** e **Hora e dias da semana**
5. **CONDIÇÃO**
Seleccionar a condição (**Maior/Menor/Intervalo**) a aplicar ao valor configurado na opção tempo
6. **TEMPO (Intervalo)**
A – **Hora**: inserir o intervalo horário

Objecto de propriedade	
Descrição	Condição 1
Família	Tempo
Tipo	Hora
Comando	Hora
Condição	Intervalo
A Tempo	De: 00:00
	Para: 00:00

B – **Hora e data**: inserir o intervalo horário relativo à data

Objecto de propriedade	
Descrição	Condição 1
Família	Tempo
Tipo	Hora
Comando	Hora e data
Condição	Intervalo
B Tempo	De: 29/10/2014 00:00
	Para: 29/10/2014 00:00

C – **Hora e dias da semana**: inserir o intervalo horário e os dias da semana

Objecto de propriedade	
Descrição	Condição 1
Família	Tempo
Tipo	Hora
Comando	Hora e dias da semana
Condição	Intervalo
C Tempo	<input type="checkbox"/> Se <input type="checkbox"/> Te <input type="checkbox"/> Qu <input type="checkbox"/> Qu <input type="checkbox"/> Se <input type="checkbox"/> Sa <input type="checkbox"/> Do
	De: 00:00
	<input type="checkbox"/> Se <input type="checkbox"/> Te <input type="checkbox"/> Qu <input type="checkbox"/> Qu <input type="checkbox"/> Se <input type="checkbox"/> Sa <input type="checkbox"/> Do
	Para: 00:00

Exemplo de cenários

No exemplo abaixo será mostrado como configurar um cenário a ser activado após a entrada do cliente no quarto e um cenário a ser activado após a sua saída.

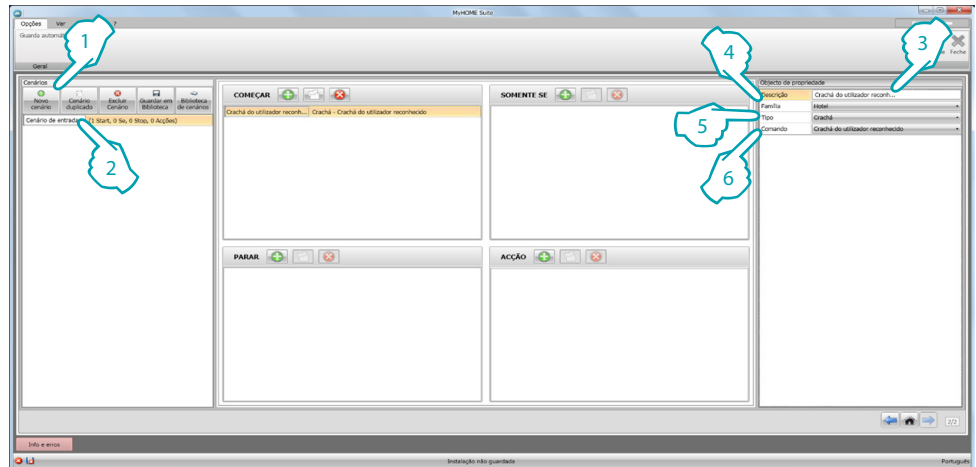
Após o correcto posicionamento e reconhecimento do crachá, é acesa uma luz de cortesia durante 3 minutos, activado um estado de ON geral (acendimento da luz principal, condicionador, televisão, etc.) e levantada a persiana. Tudo isso está condicionado ao facto de o quarto não estar ocupado (crachá no porta-crachás).

Em seguida (após o cliente sair e retirar o crachá do porta crachás) é fechada a persiana, acesa a luz de cortesia e, após 3 minutos, activado um estado de OFF geral.

Pode-se, ademais, prever a possibilidade de interromper o cenário de saída se o crachá for inserido no porta-crachás durante a sua execução.

	CAMPO COMEÇAR	CAMPO ACÇÃO	CAMPO SOMENTE SE	CAMPO PARAR
E N T R A D A	quando: – crachá do cliente reconhecido	executar: – activação da luz de cortesia – estado de ON geral – levantar a persiana	somente se: – o quarto não encontra-se ocupado	é interrompido quando:
S A Í D A	– retirada do crachá do porta-crachás por parte do cliente	– activação da luz de cortesia – estado de OFF geral – abaixar a persiana		– inserção do crachá no porta-crachás por parte do cliente

Após configurar os **parâmetros** na área global do software, entrar na área específica a fim de criar o cenário

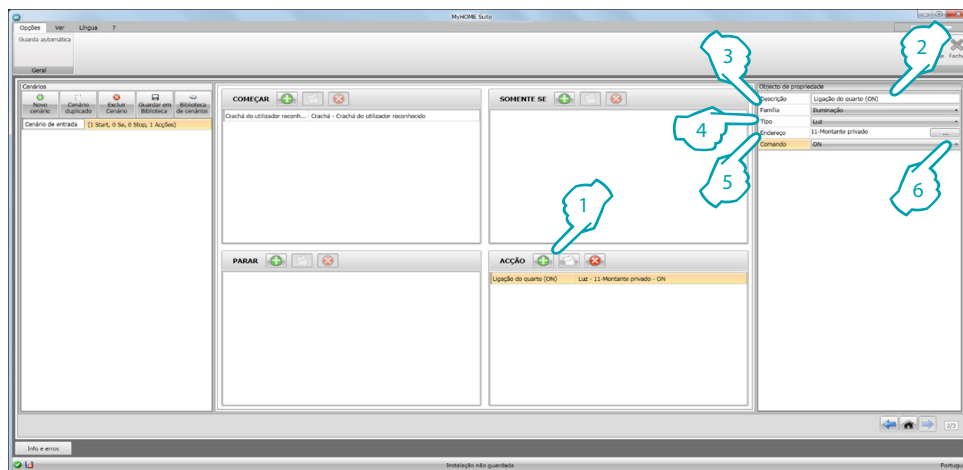


1. Adicionar o cenário
2. Inserir um nome para o cenário

Neste ponto, é possível iniciar a construir o cenário inserindo no campo COMEÇAR o objecto **Hotel – Crachá** e configurando-o de modo que o mesmo seja activado após o reconhecimento do crachá

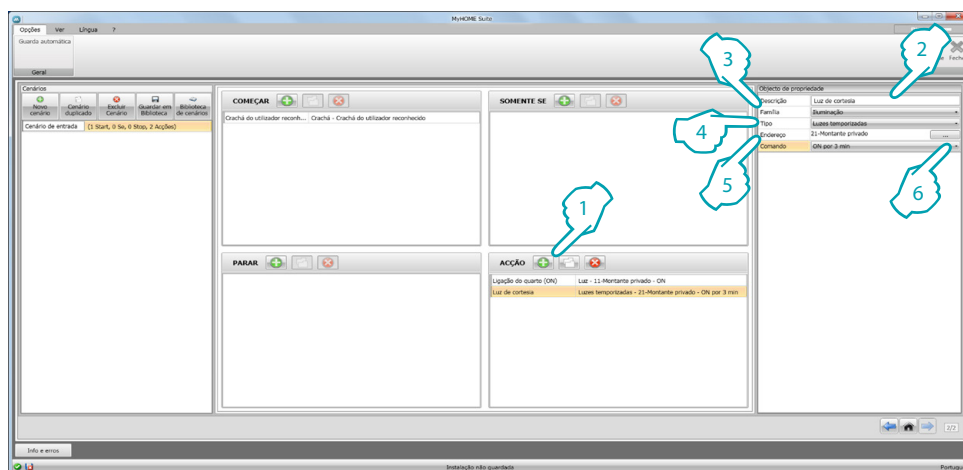
3. Inserir uma descrição para o objecto
4. Seleccionar a família **Hotel**
5. Seleccionar a tipologia **Crachá**
6. Seleccionar o comando **Crachá do utilizador reconhecido**

Após definir o evento de activação do cenário, é possível configurar as acções que serão executadas, ou seja, estado de ON geral, activação da luz de cortesia e persiana PARA CIMA. Pode-se utilizar para este fim o objecto **Iluminação – Luz**



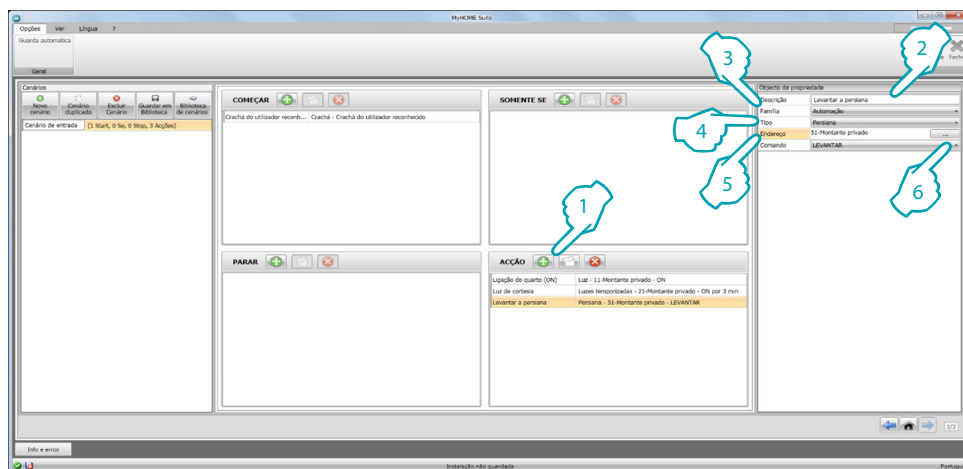
1. Clicar para adicionar um objecto
2. Inserir uma descrição para o objecto
3. Seleccionar a família **Iluminação**
4. Seleccionar a tipologia **Luz**
5. Inserir o endereço **11**
6. Seleccionar o comando **ON**

Inserir em seguida o objecto **Iluminação – Luzes temporizadas** a fim de activar a luz de cortesia durante 3 minutos



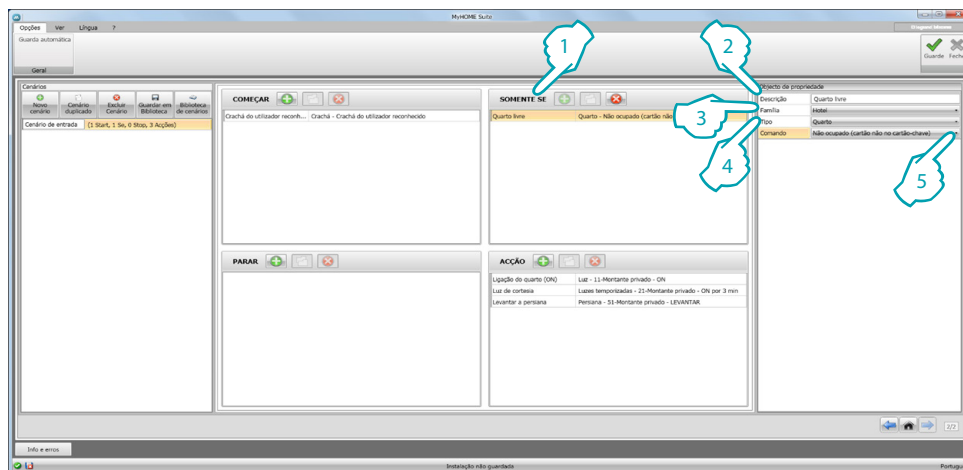
1. Clicar para adicionar um objecto
2. Inserir uma descrição para o objecto
3. Seleccionar a família **Iluminação**
4. Seleccionar a tipologia **Luzes temporizadas**
5. Inserir o endereço **21**
6. Seleccionar o comando **ON por 3 minutos**

Inserir o objecto **Automação – Persiana** para levantar a persiana



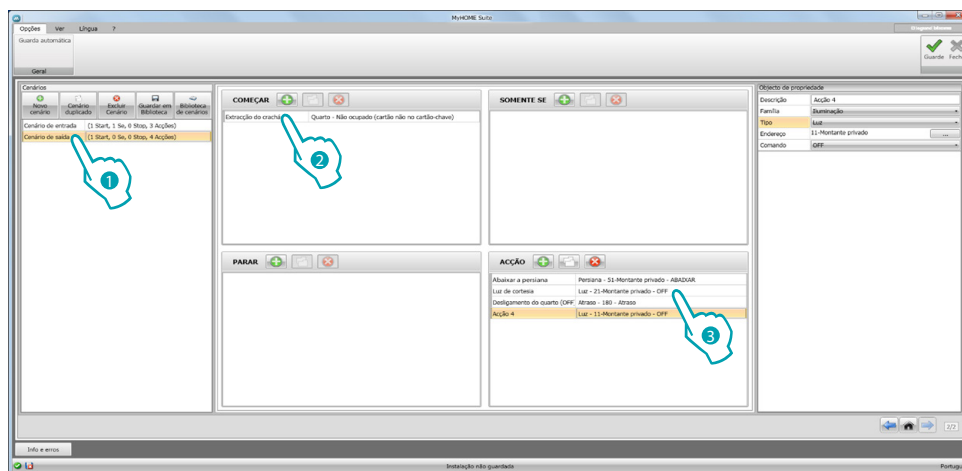
1. Clicar para adicionar um objecto
2. Inserir uma descrição para o objecto
3. Seleccionar a família **Automação**
4. Seleccionar a tipologia **Persiana**
5. Inserir o endereço **51**
6. Seleccionar o comando **PARA CIMA**

Configurar em seguida as limitações à execução do cenário, ou seja, que o quarto esteja livre. Pode-se utilizar para este fim o objecto **Hotel – Quarto** (a ser inserido no campo **SOMENTE SE**)

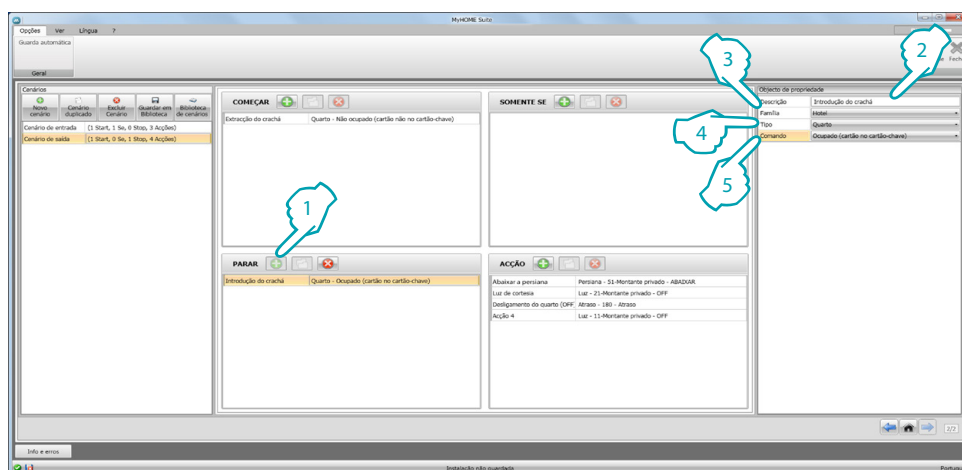


1. Clicar para adicionar um objecto
2. Inserir uma descrição para o objecto
3. Seleccionar a família **Hotel**
4. Seleccionar a tipologia **Quarto**
5. Seleccionar o comando **não ocupado (crachá não inserido no leitor)**

Neste ponto, iniciar a criação de um cenário para a saída do quarto (1) procedendo de modo análogo ao apresentado acima, inserindo no campo COMEÇAR a não presença do crachá no leitor como condição para a activação do cenário (2) e no campo ACÇÃO as acções a executar a fim de restaurar as condições iniciais do quarto (3)

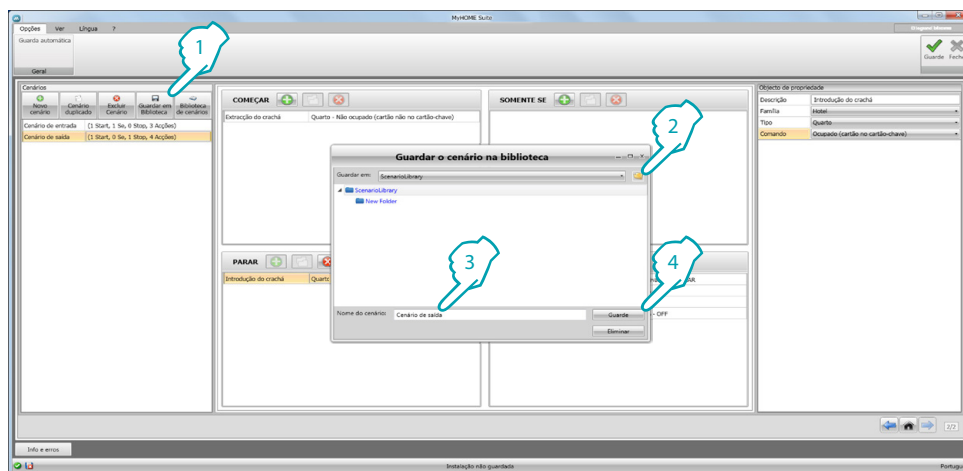


Pode-se, ademais, prever a possibilidade de interromper o cenário no caso em que o cliente queira entrar novamente no quarto após ter retirado o crachá da porta-crachás; para este fim, inserir o objecto **Hotel - Quarto** no campo PARAR



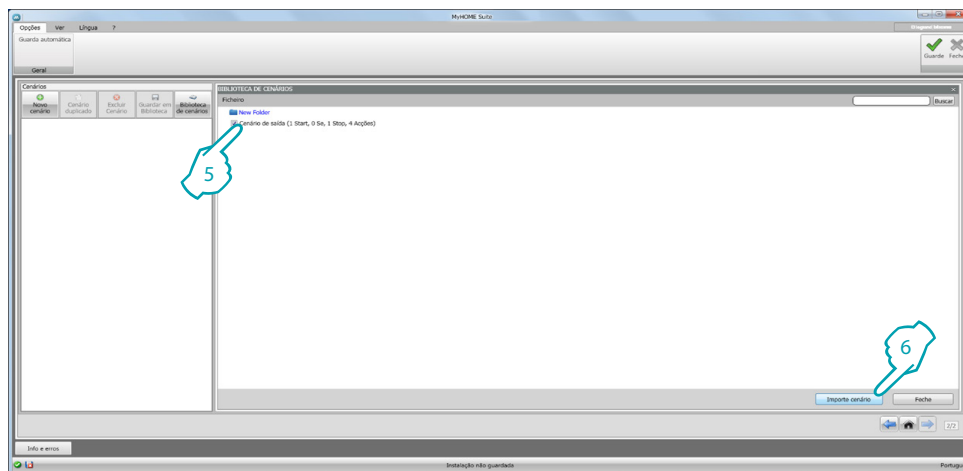
1. Clicar para adicionar um objecto
2. Inserir uma descrição para o objecto
3. Seleccionar a família **Hotel**
4. Seleccionar a tipologia **Quarto**
5. Seleccionar o comando **ocupado (crachá inserido no leitor)**

É possível salvar os cenários na biblioteca com o fim de utilizá-los em novos projectos



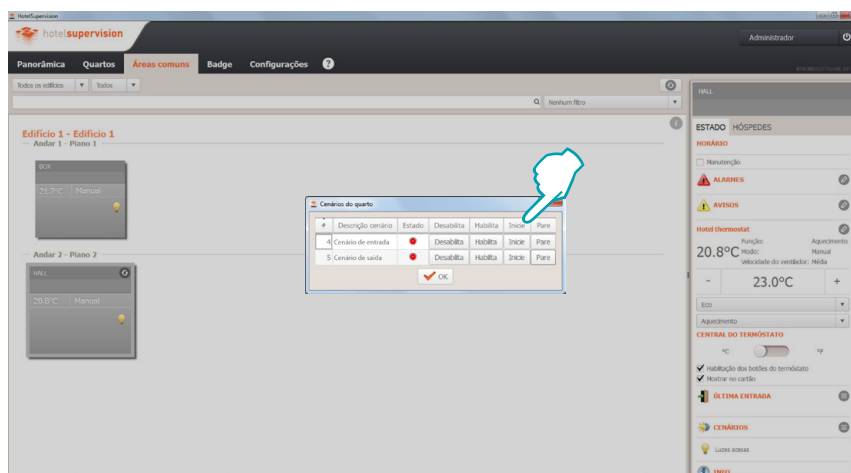
1. Clicar aqui a fim de guardar o cenário na biblioteca
2. Clicar aqui para criar um directório
3. Inserir um nome para o cenário
4. Clicar aqui para guardar

O cenário pode ser exportado para outro projecto



5. Seleccionar o cenário no respectivo directório
6. Clicar em **Importar cenário**

Neste ponto, é possível reabrir os cenários a partir do software de supervisão presente na recepção.



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