

## Оглавление

<b>Введение</b>	<b>4</b>
Взаимодействие с устройством	4
Конфигурирование устройства	5
Отправить конфигурацию	8
Получить конфигурацию	9
Обновить встроенное программное обеспечение	10
Запрос информации об устройстве	10
<b>Главная страница</b>	<b>11</b>
Общие конфигурации	12
<b>Конфигурирование проекта</b>	<b>13</b>
Общие параметры	13
Параметры номера	16
<b>Сценарии</b>	<b>22</b>
Страница сценариев	22
Создание сценария	23
Объекты	26
<b>Пример сценариев</b>	<b>38</b>

## Введение

В настоящем руководстве рассматриваются способы конфигурирования Устройства программирования сценариев MH201.

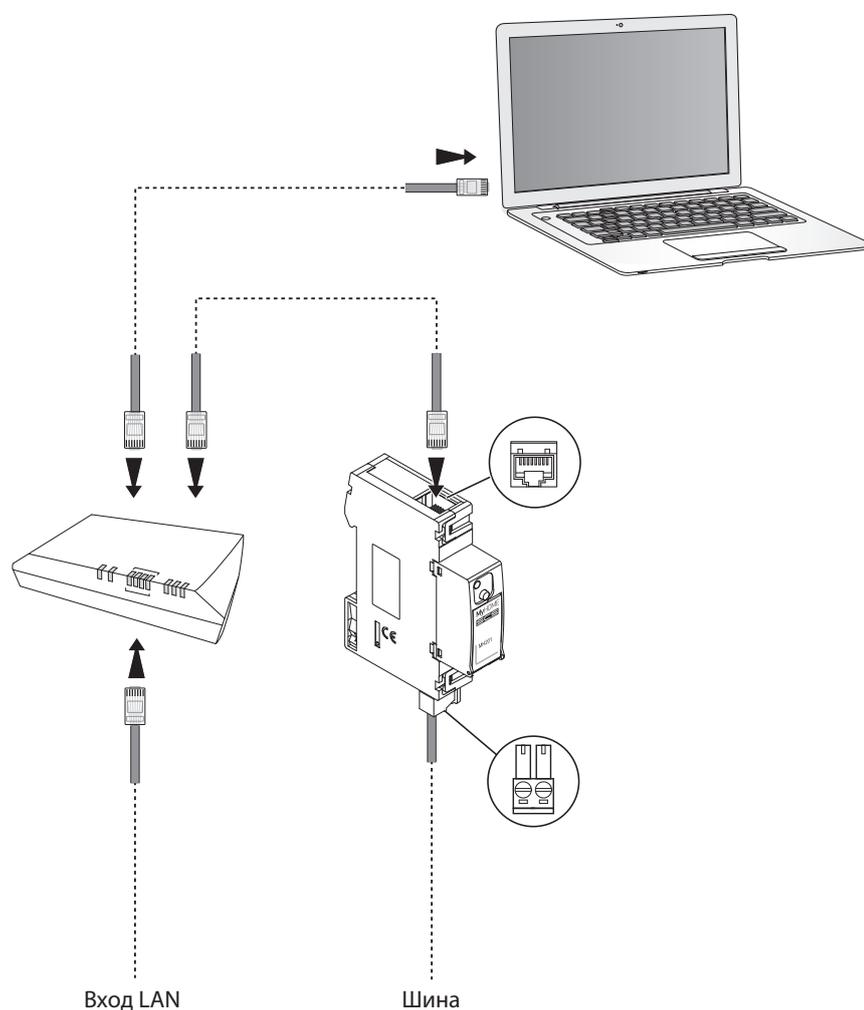
## Взаимодействие с устройством

Для выполнения следующих функций: [Отправить конфигурацию](#), [Получить конфигурацию](#), [Обновить встроенное программное обеспечение](#) и [Запрос информации об устройстве](#) – следует, в первую очередь, подключить устройство к ПК и убедиться в правильности выбранного порта.

Подключите шлюз к сети LAN, подсоединяя кабель к переключателю или непосредственно к ПК, с помощью которого будет выполняться конфигурирование.

Для установления связи устройство должно быть подключено к шине.

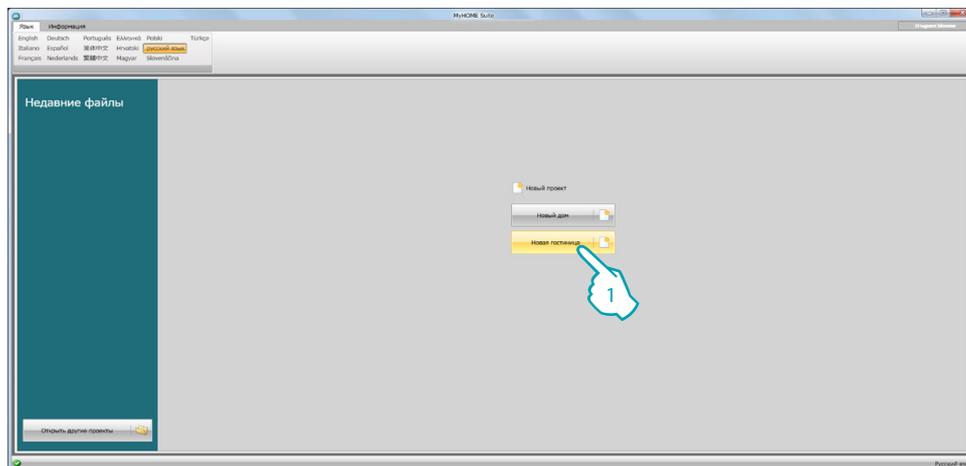
### СОЕДИНЕНИЕ ETHERNET



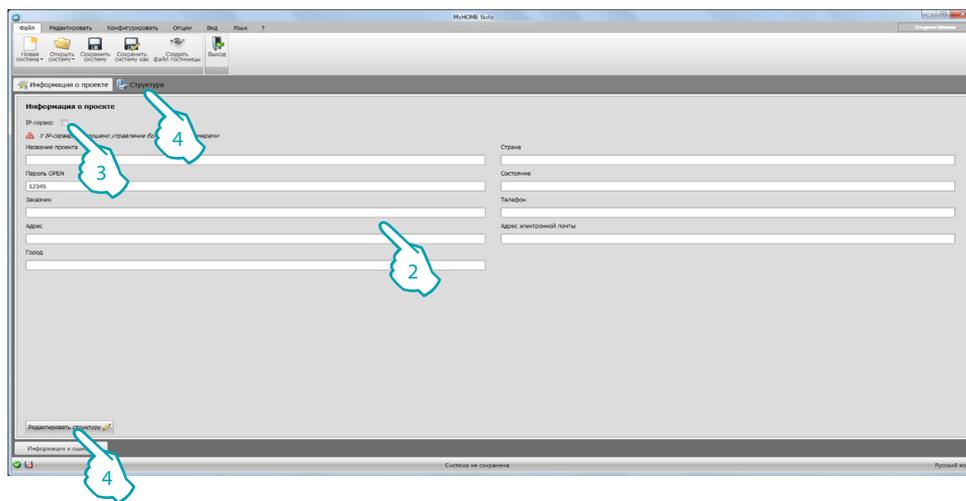
## Конфигурирование устройства

Для конфигурирования устройства можно создать новый проект или использовать уже имеющийся проект, изменяя его и отправляя устройству.

Для открытия страницы Конфигурировать программное обеспечение следует выполнить предварительные операции в общем разделе:



1. Нажмите для входа в раздел программного обеспечения, предназначенный для конфигурирования гостиничной системы.

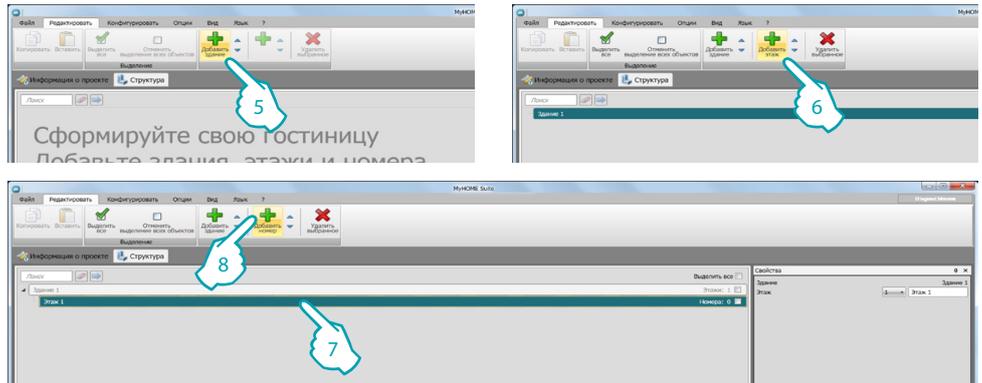


2. Заполните необходимые поля перед тем, как продолжить создание структуры.



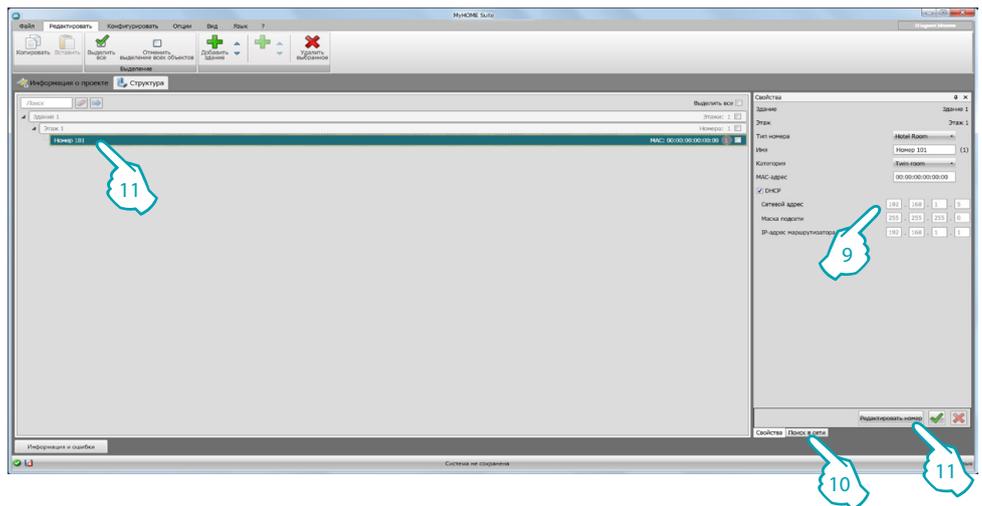
*Введите в поле пароль по умолчанию для всех устройств MH201 гостиницы.*

3. Если ваш проект предусматривает более 100 номеров и общих зон, необходимо задать наличие IP Server F458.
4. Нажмите для создания структуры гостиницы.

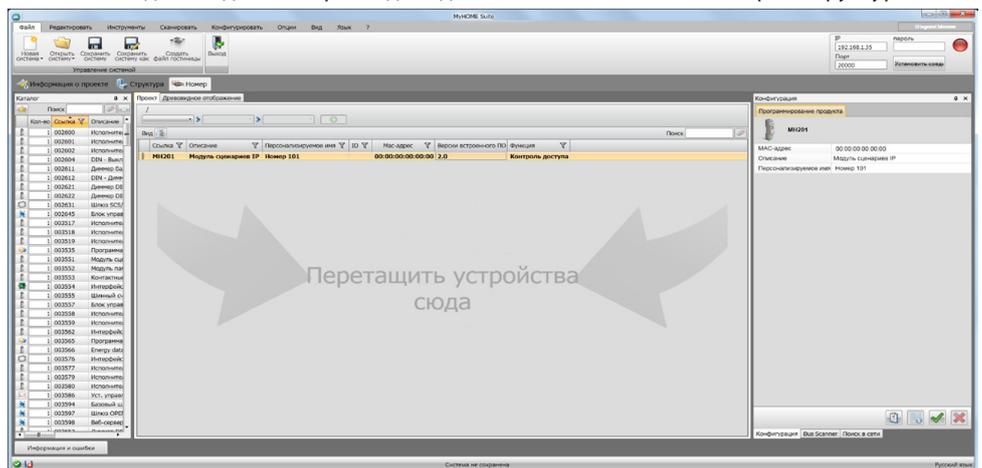


5. Добавьте здание.
6. Добавьте этажи, из которых состоит здание.
7. Выберите этаж.
8. Добавьте номера.

Для каждого созданного номера программное обеспечение автоматически устанавливает устройство MN201.

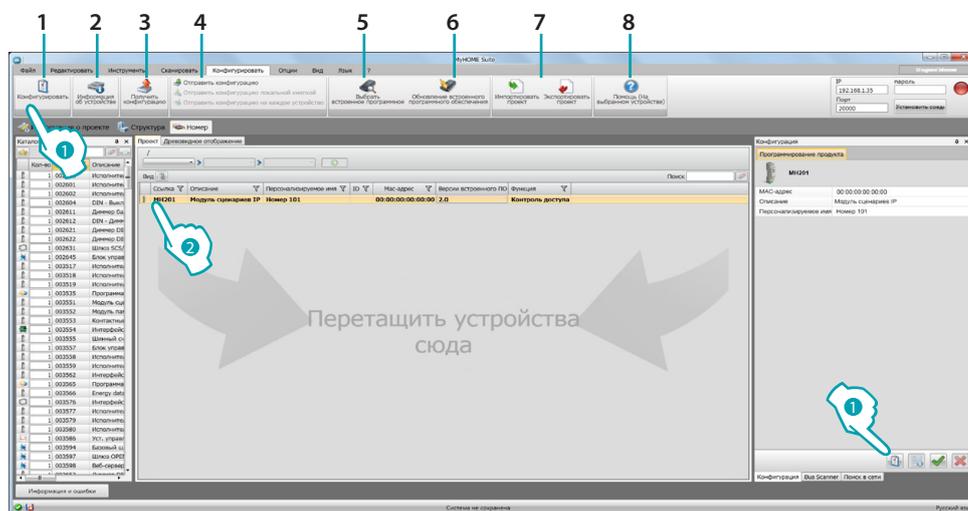


9. Если вы знаете Mac-адрес устройства, расположенного в номере, вы можете сконфигурировать его вручную.
10. Если вы не знаете Mac-адрес устройства, вы можете найти его в сети и перетащить в номер.
11. Нажмите для входа в номер или дважды нажмите на название номера в структуре.



Теперь вы можете управлять устройством в области **Конфигурировать** с помощью нескольких кнопок.

## Меню файл



1. Открывает специальную область конфигурирования устройства.
2. Запрос информации об устройстве.
3. Получение конфигурации от подключенного устройства.
4. Отправление конфигурации подключенному устройству.
5. Выбор встроенного ПО для устройства.
6. Обновление встроенного ПО устройства (появляется только после выбора встроенного ПО).
7. Импортировать проект  
Экспортировать проект  
Для импорта или экспорта конфигурационного проекта, созданного в специальной области, выберите устройство и нажмите на соответствующую кнопку.
8. Открывает Помощь, касающуюся выбранного устройства.

Для взаимодействия с устройством следует выбрать его и использовать клавиши для выполнения требуемых функций.

Для перехода в область конфигурирования устройства нажмите **Конфигурировать** (1) или дважды нажмите на устройство (2).

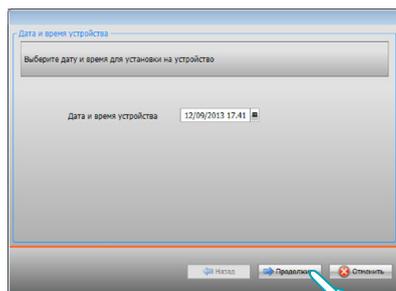
## Отправить конфигурацию

После завершения программирования и сохранения его результатов необходимо отправить конфигурацию устройствам.

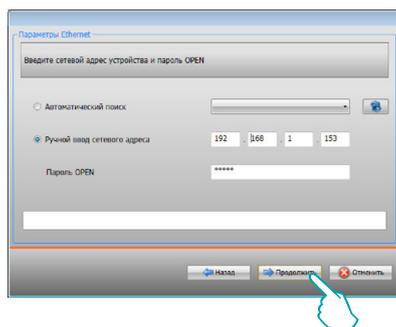
Выполнение:

1. Подключите устройство к ПК через Ethernet.
2. Выберите в строке инструментов Конфигурировать пункт **Отправить конфигурацию**.

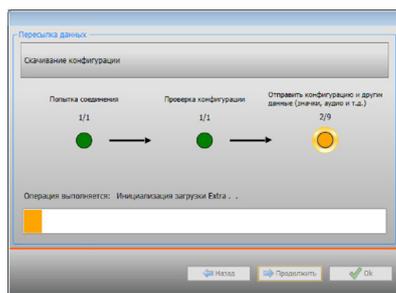
Появится страница для настройки даты и времени.



3. Выберите **Продолжить** и введите адрес устройства:



4. После выбора **Продолжить** конфигурация передается устройству.

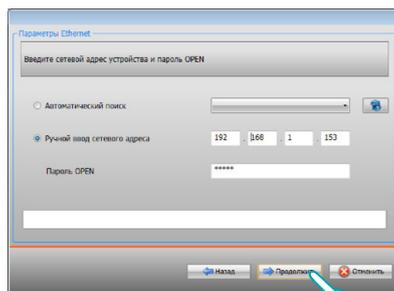


## Получить конфигурацию

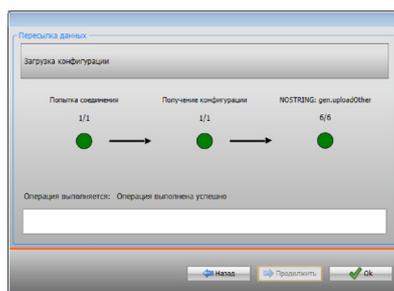
Позволяет получить текущую конфигурацию устройства. После получения конфигурацию можно изменить, сохранить в файле и снова отправить ее устройству.

Выполнение:

1. Подключите устройство к ПК через Ethernet.
2. Выберите в строке инструментов Конфигурировать пункт **Получить конфигурацию**.
3. Введите адрес устройства:



4. Выбор **Продолжить** запускает процедуру получения конфигурации.



## Обновить встроенное программное обеспечение

Позволяет обновить встроенное программное обеспечение устройства.

Выполнение:

- Подключите устройство к ПК.
- Выберите из ниспадающего меню **Конфигурировать** пункт **Выбрать встроенное программное обеспечение**.

Появится окно для поиска папки, содержащей файл встроенного программного обеспечения с расширением .fwz.

- Выберите файл и нажмите **Открыть** для продолжения.
- Выберите пункт **Обновление встроенного программного обеспечения** для продолжения.

Порядок подключения описан в пункте [Отправить конфигурацию](#).

## Запрос информации об устройстве

Позволяет вывести на экран некоторые сведения об устройстве, подключенном к ПК.

Выполнение:

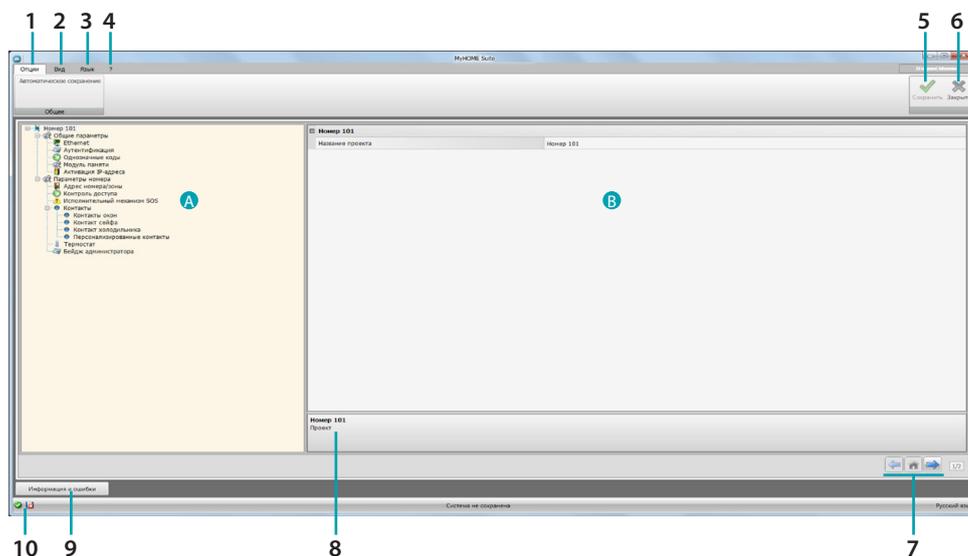
- Подключите устройство к ПК.
- Выберите из ниспадающего меню **Конфигурировать** пункт **Информация об устройстве**.

Порядок подключения описан в пункте [Отправить конфигурацию](#).

После нажатия **Продолжить** появится страница с характеристиками аппаратных средств и программного обеспечения устройства.

## Главная страница

При входе в программу появляется главная страница со всеми конфигурационными параметрами. Страница подразделена на 2 области: в левой области (А) расположена древовидная структура параметров и функций, подлежащих конфигурированию. В зависимости от сделанного выбора в правой области (В) отображаются поля данных для выбора или введения.



### 1. Опции.



Запускает автоматическое сохранение.

### 2. Вид.



Отображает/скрывает сконфигурированные объекты.



Отображает/скрывает зону Информация и ошибки.



Восстанавливает настройки по умолчанию.

### 3. Язык.

Выбор языка интерфейса ПО.

### 4. Отображает значки Помощь (Руководство программного обеспечения) и информацию о программном обеспечении

### 5. Сохраняет проект.

### 6. Закрывает и возвращает в общую область.

### 7. Кнопки переключения страниц.



Переключение конфигурационных страниц.



Переход на главную страницу.

### 8. Описание функций.

### 9. Открывает зону отображения информационных сообщений или сообщений об ошибках.

### 10. Отображение сохранения файла и маршрута сохранения.

## Общие конфигурации

В этом разделе рассматриваются конфигурации, общие для нескольких функций.

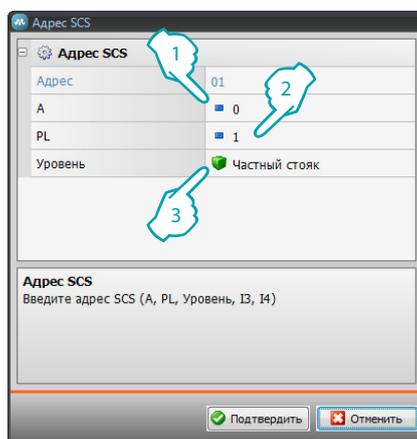
## Введение объектов/страниц

### Управление объектами

	Добавляет объект.
	Удаляет объект.
	Удаляет все объекты.
	Перемещает объект вверх.
	Перемещает объект вниз.

После добавления объекта появляется шаблон для введения его характерных данных.

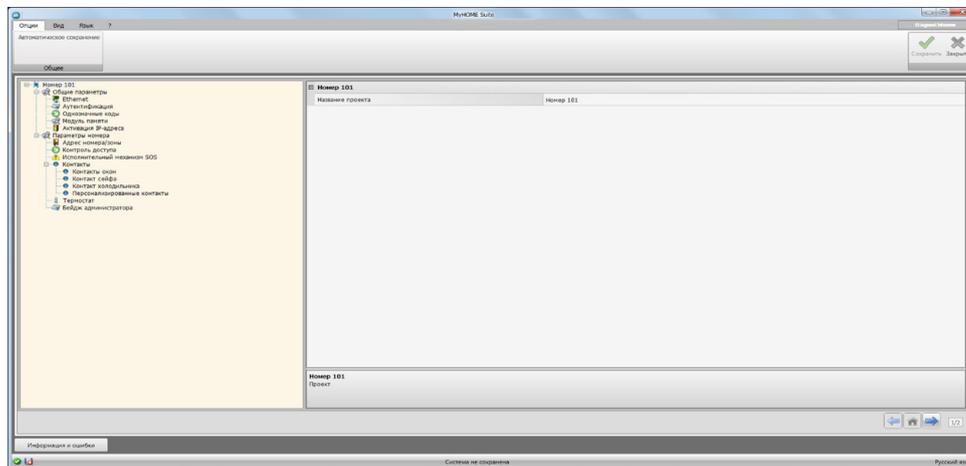
### Введение адреса SCS



1. Введите значение конфигуратора помещения A (0 – 10; GEN, AMB, GR).
2. Введите значение конфигуратора осветительного прибора PL (номер зависит от функции).
3. Выберите уровень: Частный стояк или Локальная шина. Во втором случае введите также значения I3, I4.

## Конфигурирование проекта

В этом разделе можно сконфигурировать параметры устройства, после чего с помощью кнопки  перейти на страницу создания сценариев.



Введите в различных зонах конфигурационные данные.

### Общие параметры

В этом разделе выполняется конфигурирование технических параметров для сетевых соединений.

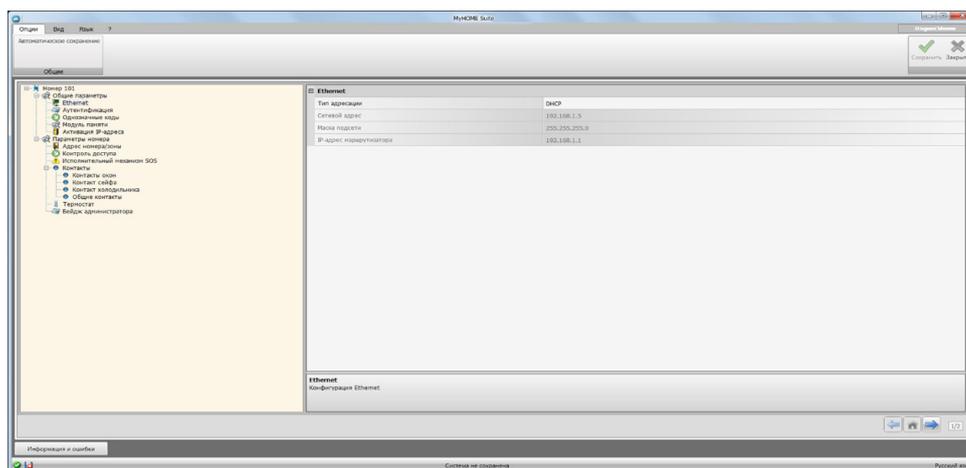
### Ethernet

На этой странице можно ввести параметры подключения к сети Ethernet.



*Перед изменением значений по умолчанию следует обратиться к сетевому администратору.*

*Неправильные значения не только не активируют сервис, но и могут вызвать сбои в обмене данными других сетевых устройств.*

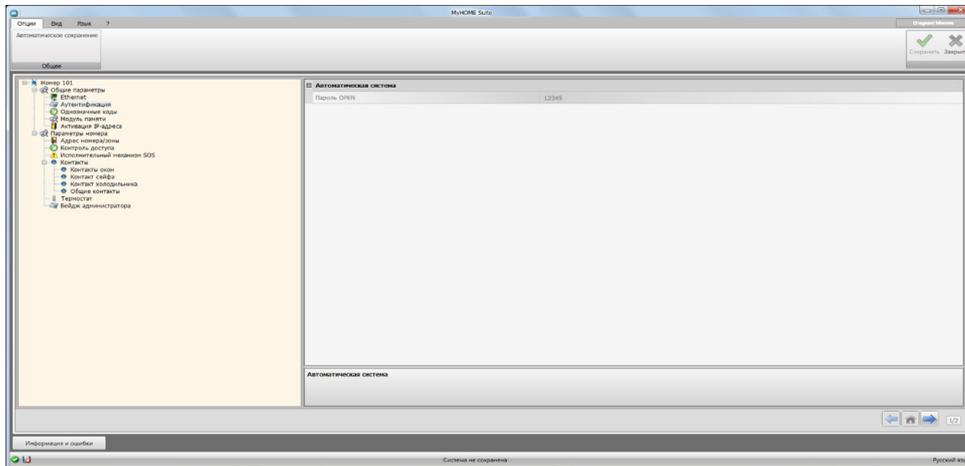


Конфигурирование:

- **Тип адресации:** выберите тип адреса: фиксированный (в этом случае необходимо ввести указанные ниже параметры) или динамический DHCP.
- **IP-адрес и Маска подсети:** введите типичные параметры сетей с протоколом TCP/IP, необходимые для обнаружения устройства в локальной сети.
- **IP-адрес маршрутизатора:** введите IP-адрес маршрутизатора.

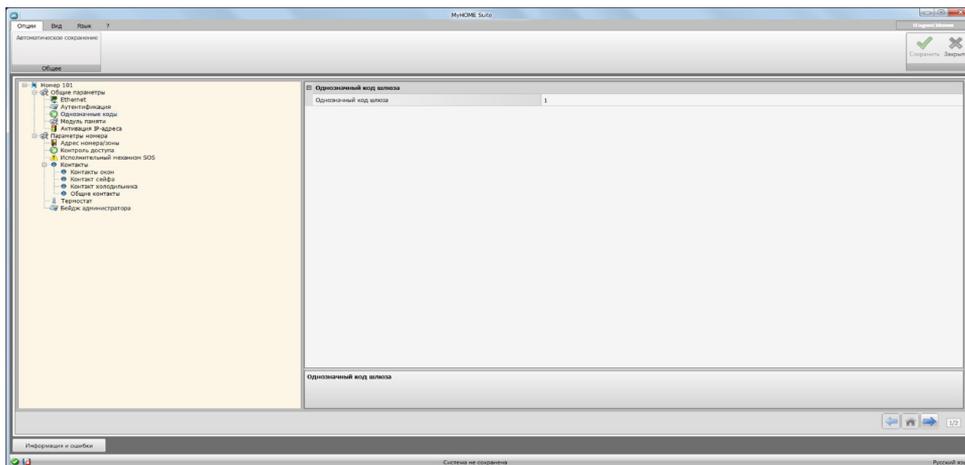
## Аутентификация

На этой странице можно отобразить **ранее заданный** пароль (по умолчанию 12345) для подключения к устройству.



## Однозначные коды

На этой странице можно сконфигурировать однозначный код устройства.

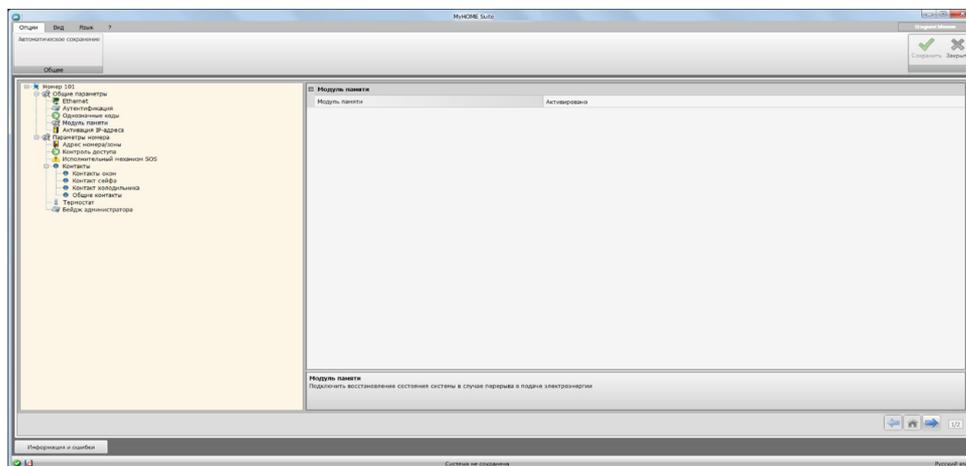


Конфигурирование:

- **Однозначный код шлюза:** введите однозначный идентификационный номер для устройства.

### Модуль памяти

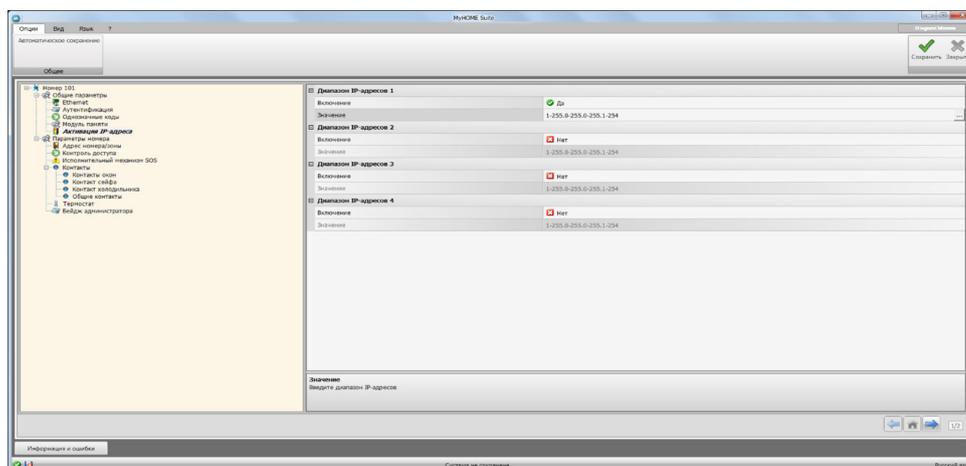
Одной из функций MH201 является возможность работы в качестве модуля памяти. При активации этой функции в случае отсутствия напряжения MH201 сохранит в памяти состояние устройств, сопряженных с ним, и восстановит его после возобновления подачи сетевого напряжения.



- **Модуль памяти:** подключает/отключает восстановление состояния системы.

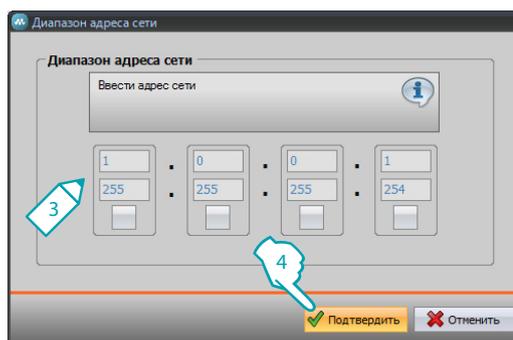
### Активация IP-адреса

На этой странице можно ввести до 4 диапазонов IP-адресов, которые будут подключены к устройству без идентификации посредством пароля OPEN.



Порядок выполнения:

1. Подключите диапазон IP-адресов.
2. Нажмите на кнопку .



3. Введите диапазон адресов сети для активации.
4. Подтвердите.

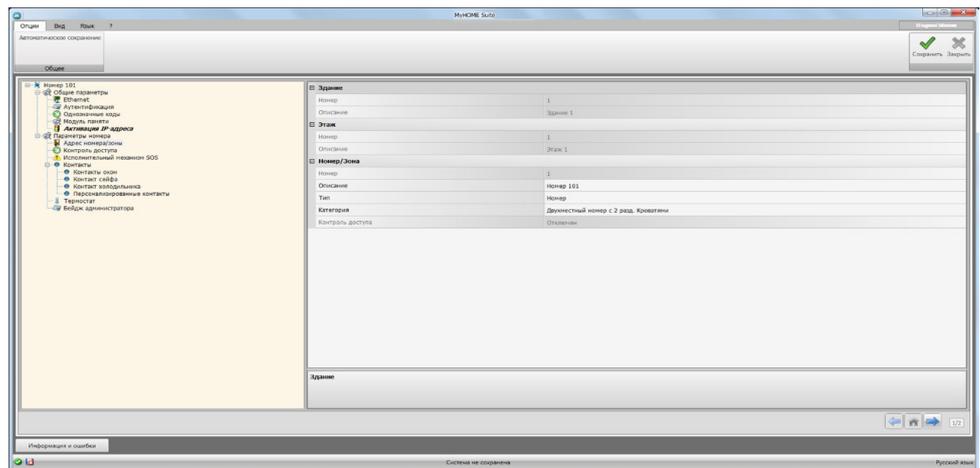
### Параметры номера

Конфигурирование гостиничной установки предусматривает подключение системы каждого номера или общей зоны к установке посредством модуля сценариев IP MN201, поэтому необходимо правильно сконфигурировать все его характеристики.

Настройки адреса и типа **Номера/зоны** будут использоваться управляющим ПО HotelSupervision для его/ее идентификации.

### Адрес номера/зоны

Внутри гостиничного комплекса номер (или общая зона) идентифицируется посредством указания здания, этажа и номера. Можно ввести также персонализированное описание.

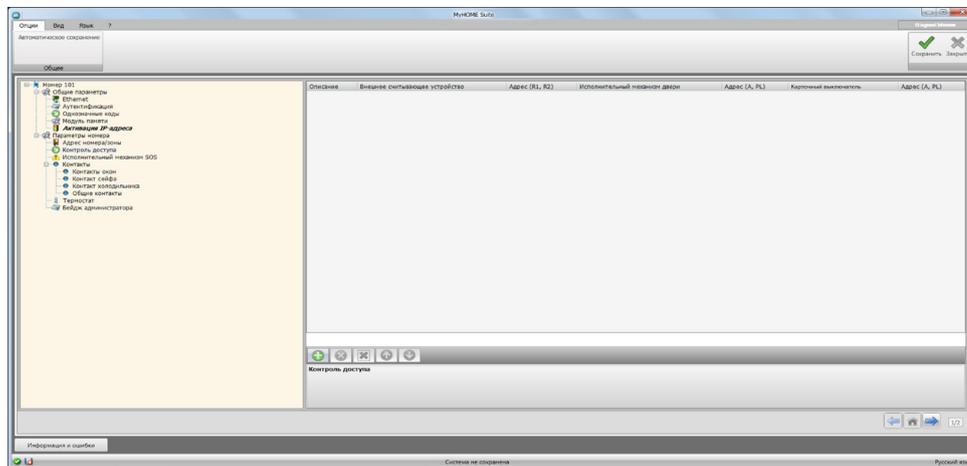


Конфигурирование:

- **Здание и Этаж:** не редактируемые поля, заданные в общей области программного обеспечения.
- **Номер/Зона:** Выберите тип; номер, общую зону. Выберите категорию из предложенных. Для общей зоны укажите, является ли доступ в зону платным.

## Контроль доступа

Точка доступа номера может иметь различные настройки в зависимости от потребностей. Характеризующие ее устройства должны быть заданы на этой странице.



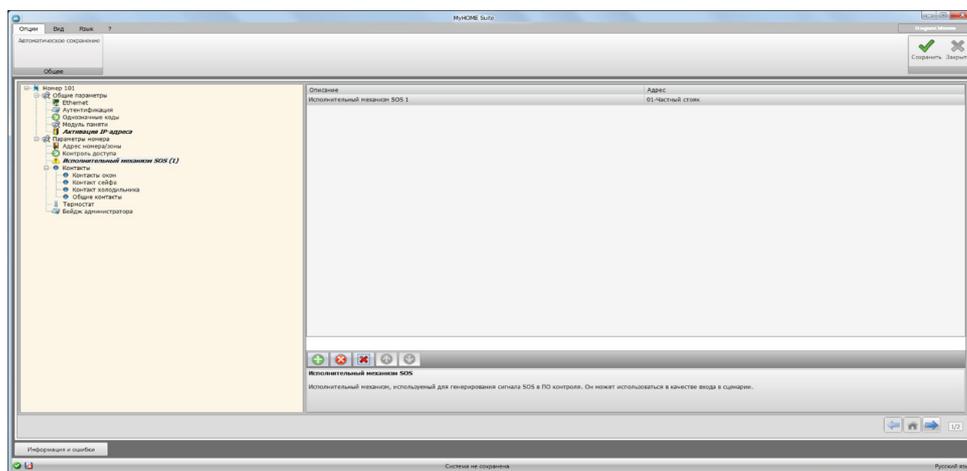
Можно ввести до 8 доступов.

Конфигурирование:

- **Внешнее считывающее устройство:** подключите наличие внешнего считывающего устройства и присвойте ему правильный адрес (R1, R2 : от 1 до 99).
- **Исполнительный механизм двери:** можно установить исполнительный механизм для электрического открытия входной двери. В этом случае подключите наличие и адрес SCS этого устройства (A,PL).
- **Карточный выключатель:** подключите наличие карточного выключателя в номере и укажите его адрес (A,PL должен быть таким же, как R1, R2 считывающего устройства).

## Исполнительный механизм SOS

В каждом номере можно установить до 3 вспомогательных исполнительных механизмов для генерирования тревожных сигналов различных типов в результате наступления событий (например воздействие на душевой стержень), о которых управляющее ПО HotelSupervision будет уведомлять как о сигналах SOS.



Конфигурирование:

- **Описание и Адрес:** введите имя и системный адрес исполнительного механизма

### Контакты

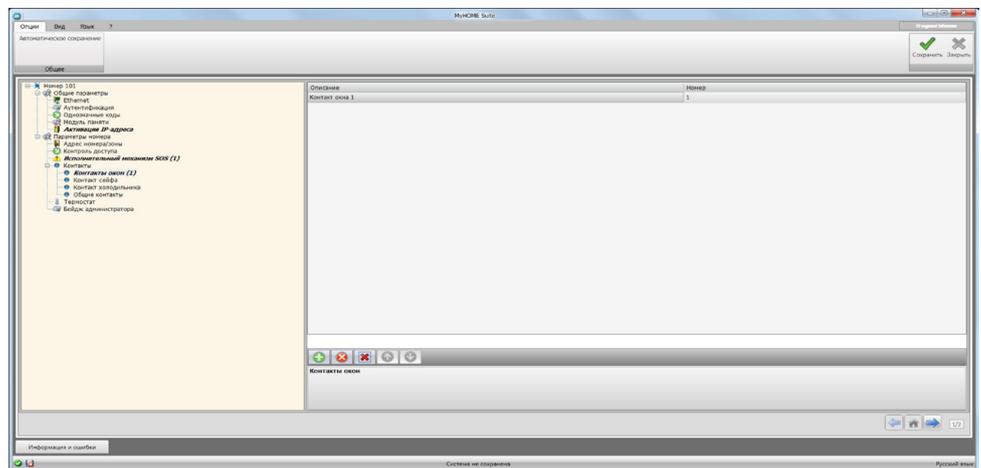
В этом разделе можно сконфигурировать контакты для сигнализации об определенных событиях, или для активации сценариев, или автоматизированных механизмов и т.д. Существуют два вида контактов, которые генерируют сигналы в зависимости от типа (например контакт окна, который по умолчанию генерирует сигнал **Информация**, или персонализированные сигналы в зависимости от собственных потребностей (например персонализированный контакт типа **Окно**, генерирующий сигнал **Предупреждение** со сбросом посредством ПО).



*Контактный интерфейс, используемый для генерирования сигналов, должен быть правильно сконфигурирован в режиме "Контакт".*

### КОНТАКТ ОКОН

На этой странице можно задать до 3 контактов окна. Контакт этого типа генерирует сигнал при открытии окна, который автоматически сбрасывается после его закрытия.

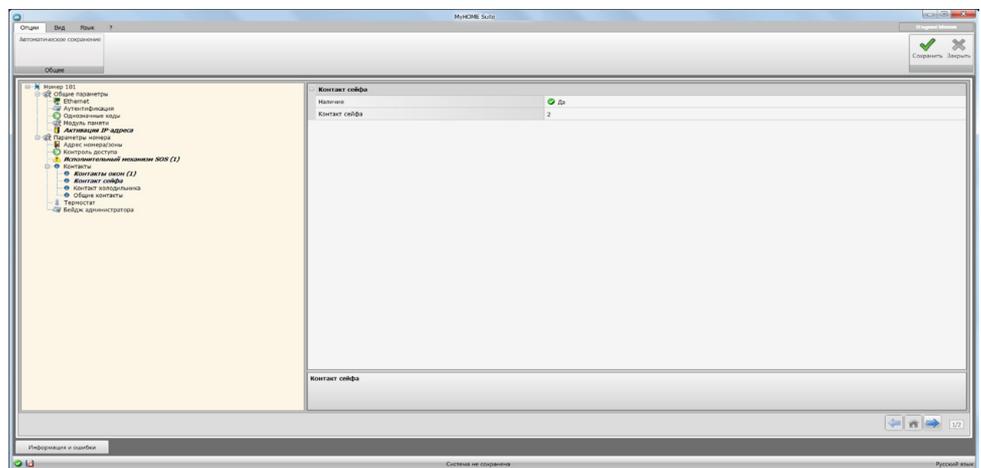


Конфигурирование:

- **Номер:** введите идентификационный номер контакта в системе.

### КОНТАКТ СЕЙФА

На этой странице можно задать контакт сейфа. Если через 3 минуты после выхода гостя из номера сейф будет открыт, контакт этого типа генерирует сигнал, сбрасываемый только посредством ПО.



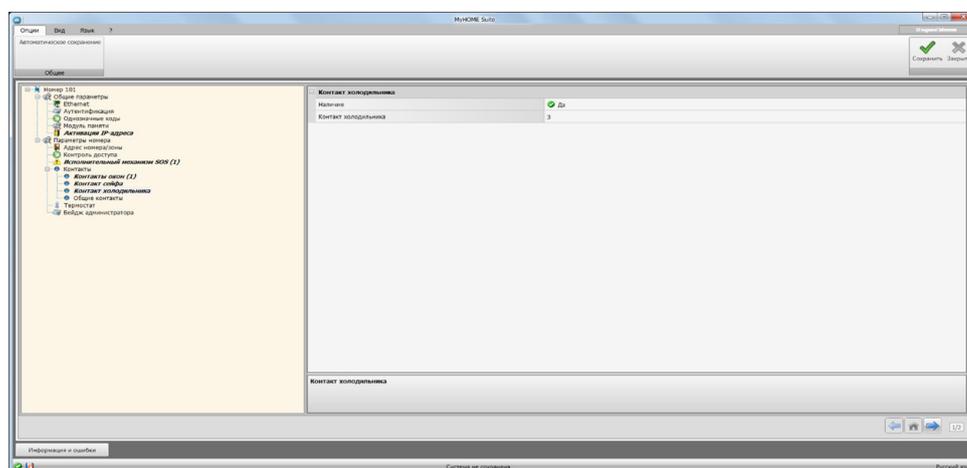
Конфигурирование:

- **Наличие:** задайте наличие или отсутствие контакта в номере.
- **Контакт сейфа:** введите идентификационный номер контакта в системе.

### КОНТАКТ ХОЛОДИЛЬНИКА

На этой странице можно задать контакт холодильника. Если через 3 минуты после выхода гостя из номера холодильник будет открыт, контакт этого типа генерирует сигнал, сбрасываемый после закрытия.

Сигналы, генерируемые этим контактом и контактом сейфа, регистрируются в журнале событий управляющего ПО.

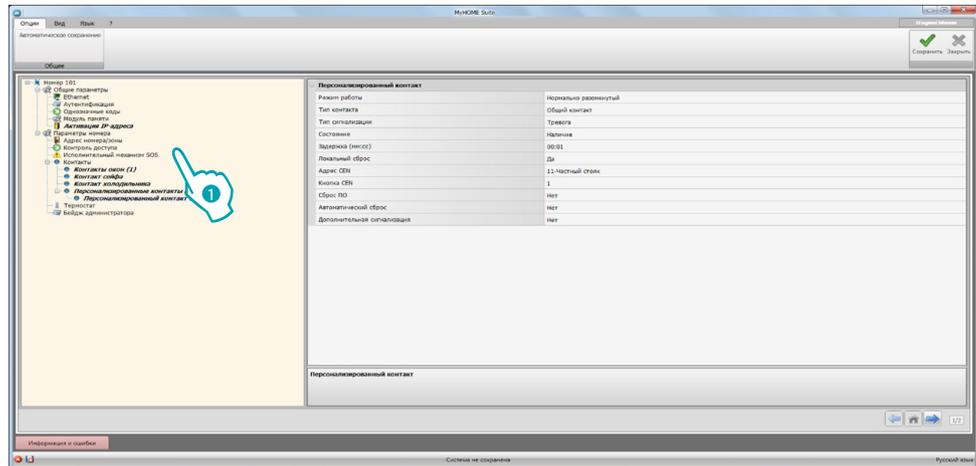


Конфигурирование:

- **Наличие:** задайте наличие или отсутствие контакта в номере.
- **Контакт холодильника:** введите идентификационный номер контакта в системе.

**ПЕРСОНАЛИЗИРОВАННЫЕ КОНТАКТЫ**

На этой странице можно ввести контакты и в зависимости от типа сконфигурировать параметры, которые будут влиять на сигналы, отображаемые в управляющем ПО. Контакты этого типа могут использоваться также в качестве условия **СТАРТ** при создании сценариев. Введите контакт, присвойте ему идентификационный номер и после введения адреса контакта выберите его в древовидной структуре (1) для конфигурирования деталей.



Конфигурирование:

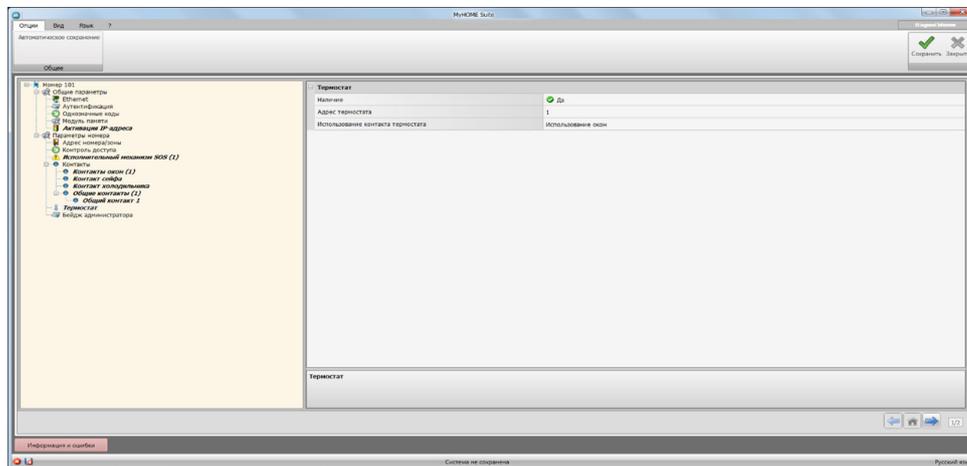
- **Режим:** выберите состояние контакта по умолчанию (нормально разомкнутый и нормально замкнутый).
- **Тип контакта:** выберите тип контакта и, следовательно, графическое отображение сигнала в управляющем ПО.
- **Тип сигнализации:**
  - **Информация:** генерирует сигнал , не считающийся тревожным, но который рекомендуется держать под контролем. Сброс является автоматическим и выполняется после возвращения контакта в состояние по умолчанию. Не регистрируется в журнале событий управляющего ПО.
  - **Предупреждение:** генерирует сигнал , считающийся предупредительным. Сброс является конфигурируемым (см. следующие параметры). Сигнал регистрируется в журнале событий управляющего ПО.
  - **Тревога:** генерирует сигнал , считающийся тревожным, и звуковое предупреждение. Сброс является конфигурируемым (см. следующие параметры). Сигнал регистрируется в журнале событий управляющего ПО.

Следующие настройки действительны только для сигналов Предупреждение и Тревога:

- **Условие:** условие отправления сигнала:
  - **Всегда:** никаких условий, отправление выполняется в любом случае
  - **Наличие:** отправление выполняется, когда бейдж находится в карточном выключателе
  - **Отсутствии:** отправление выполняется, когда бейдж не находится в карточном выключателе
- **Задержка:** можно задать время между считыванием бейджа и помещением в карточный выключатель без отправления сигнала в связи с изменением состояния этого контакта или время между извлечением бейджа, за которое контакт может быть разомкнут и замкнут, без отправления сигнала в связи с изменением состояния этого контакта.
- **Локальный сброс:** можно задать функцию CEN (адрес и кнопку) для выполнения сброса сигнала в локальном режиме.
- **Сброс с ПО:** можно подключить возможность сброса сигнала с управляющего ПО
- **Автоматический сброс:** можно подключить сброс сигнала после возвращения контакта в состояние по умолчанию.
- **Дополнительная сигнализация:** можно подключить мигание устройства считывания бейджей во время действия сигнала.

## Термостат

В номере может быть установлен один или несколько термостатов. На этой странице можно сконфигурировать один из них для использования функции статуса локального контакта.

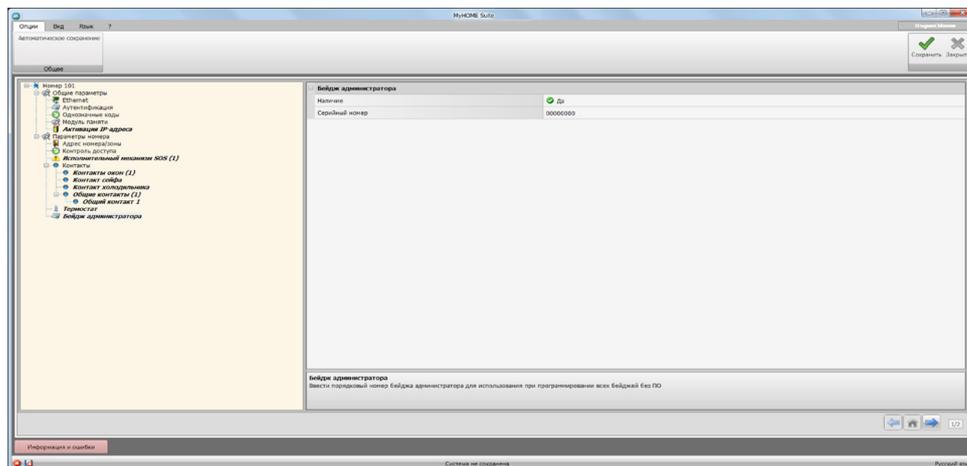


Конфигурирование:

- **Наличие:** задайте наличие для использования функции
- **Адрес термостата:** задайте адрес термостата
- **Использование контакта термостата:** задайте использование контакта и, следовательно, графическое отображение сигнала в управляющем ПО.

## Бейдж администратора

На этой странице можно задать наличие бейджа администратора, который позволяет программировать другие бейджи гостей номера без управляющего ПО (можно использовать один бейдж администратора для всех номеров).



Конфигурирование:

- **Наличие:** задайте наличие бейджа администратора
- **Серийный номер:** введите серийный номер бейджа, являющегося бейджем администратора

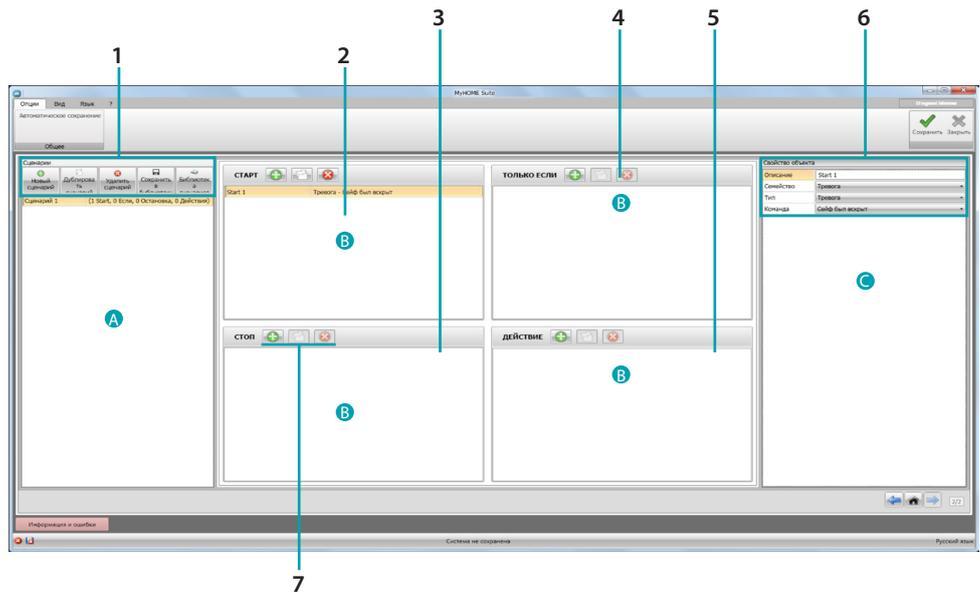
Нажмите на кнопку  для входа в область сценариев.

## Сценарии

В этом разделе можно создавать сценарии различной сложности в соответствии с событиями, происходящими в гостиничном номере. Кроме того, можно вызывать сценарии, созданные посредством устройств управления (с конфигурацией M=CEN) или управляющим ПО.

### Страница сценариев

Страница подразделена на 3 основные зоны: в зоне (A) можно управлять сценариями и сохранять их в библиотеку, в зоне (B) расположены поля для введения объектов, которые после правильного конфигурирования (C) сформируют сценарий.



#### 1. Сценарии.

	<b>Новый сценарий:</b> создает новый сценарий
	<b>Дублировать сценарий:</b> дублирует существующий сценарий
	<b>Удалить сценарий:</b> удаляет выбранный сценарий
	<b>Сохранить в библиотеку:</b> сохраняет созданный сценарий в библиотеку; впоследствии сценарии можно использовать и для других проектов
	<b>Библиотека сценариев:</b> открывает библиотеку, в которой содержатся упорядоченные в папки сценарии, сохраненные ранее

- 2. Поле введения СТАРТ**  
В этом поле можно ввести объекты для определения события(й), активирующего(их) сценарий.
- 3. Поле введения СТОП.**  
В этом поле можно ввести объекты для определения события, блокирующего последовательность действий, которая указана в поле **ДЕЙСТВИЕ**.  
Внимание: события, заданные в поле **СТОП**, блокируют выполнение сценария. Следовательно, уже выполненные действия не претерпевают изменений, действия, которые должны быть выполнены, не выполняются, а действия, начавшиеся до команды остановки и выполняемые с выдержкой времени, завершат свой цикл.
- 4. Поле введения ТОЛЬКО ЕСЛИ**  
В этом поле можно ввести объекты для определения условия, ограничивающего выполнение сценария.
- 5. Поле введения ДЕЙСТВИЕ.**  
В этом поле можно ввести объекты для определения действия или последовательности действий, подлежащей выполнению.

6. Свойства объекта

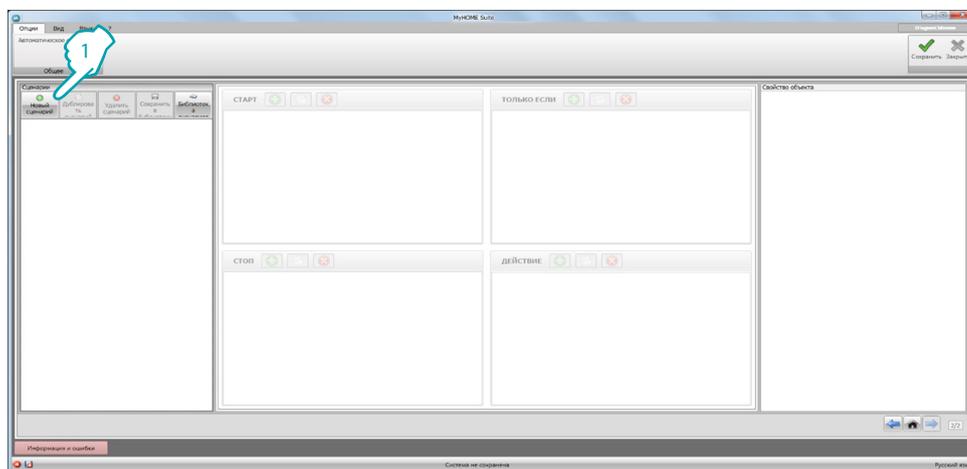
В этом окне можно сконфигурировать введенный объект.

Описание Start 1	Описание объекта
Семейство Тревога	Семейство
Тип Тревога	Тип (только некоторые объекты)
Команда Сигнал был вскрыт	Команда, выполняющая объект (поведение зависит от поля, в которое он был введен)

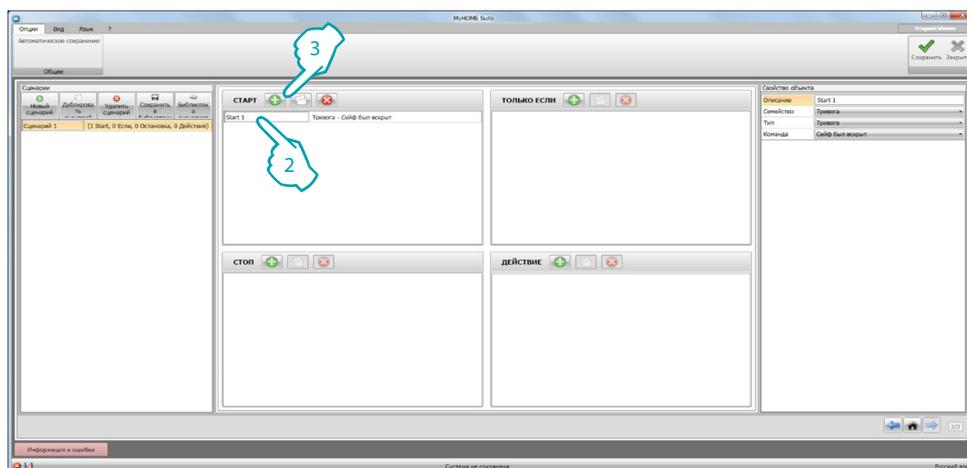
7. Для каждого поля введения можно:

	Добавить объект
	Скопировать объект
	Удалить объект

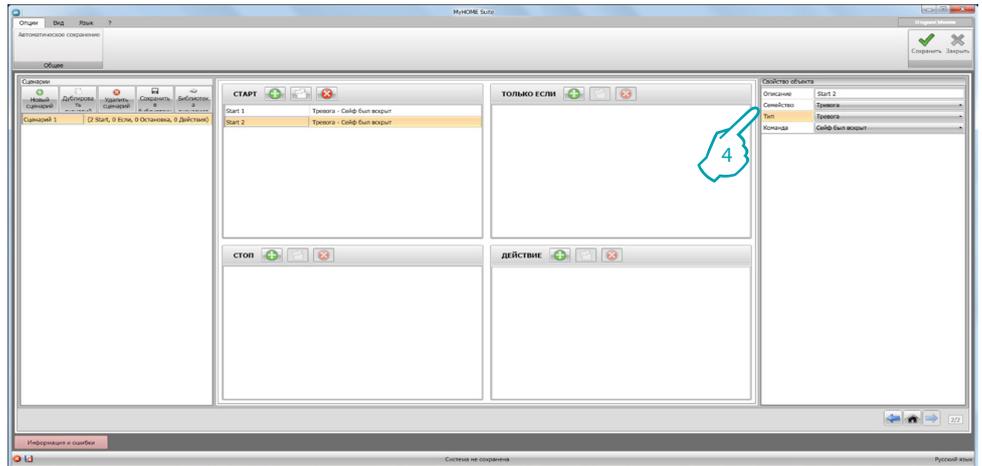
Создание сценария



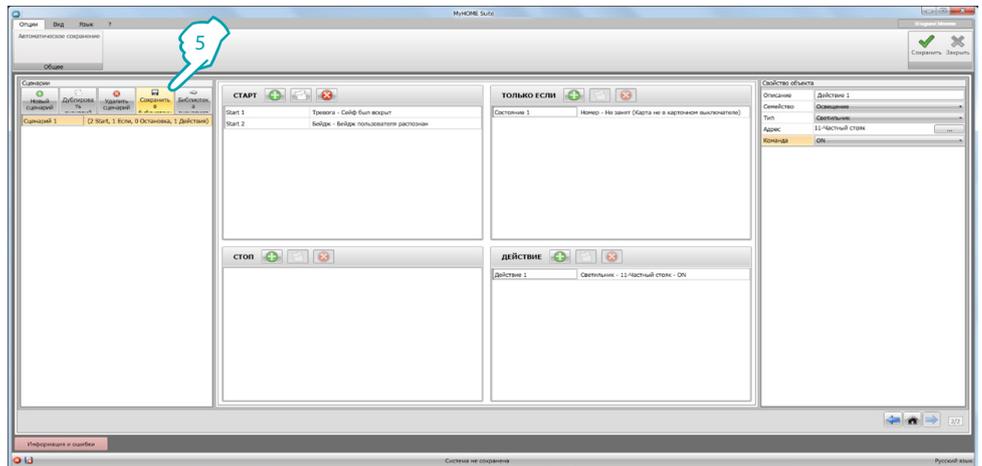
1. Нажмите для создания сценария.



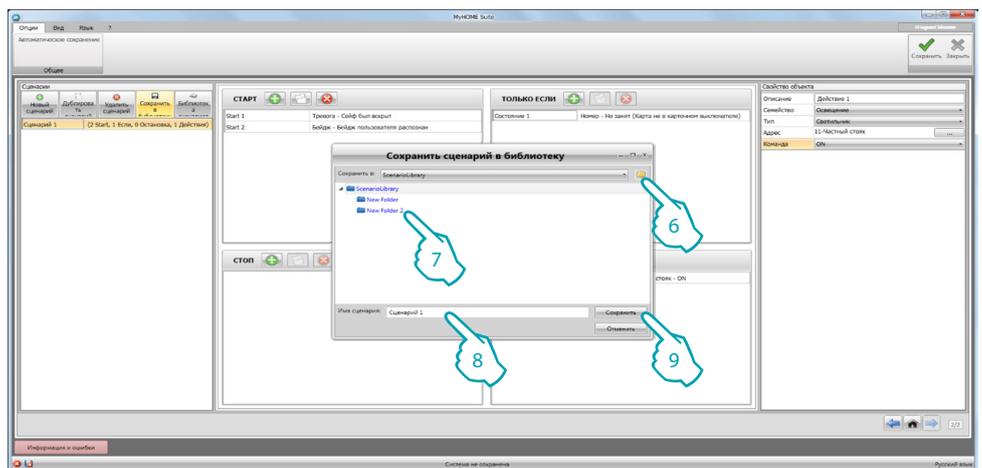
- 2. ПО автоматически добавляет объект в поле **СТАРТ**. Его можно изменить или
- 3. Ввести новый объект.



4. Посредством ниспадающего меню окна **Свойства объекта** определите объект, последовательно выбирая семейство, тип и команду.



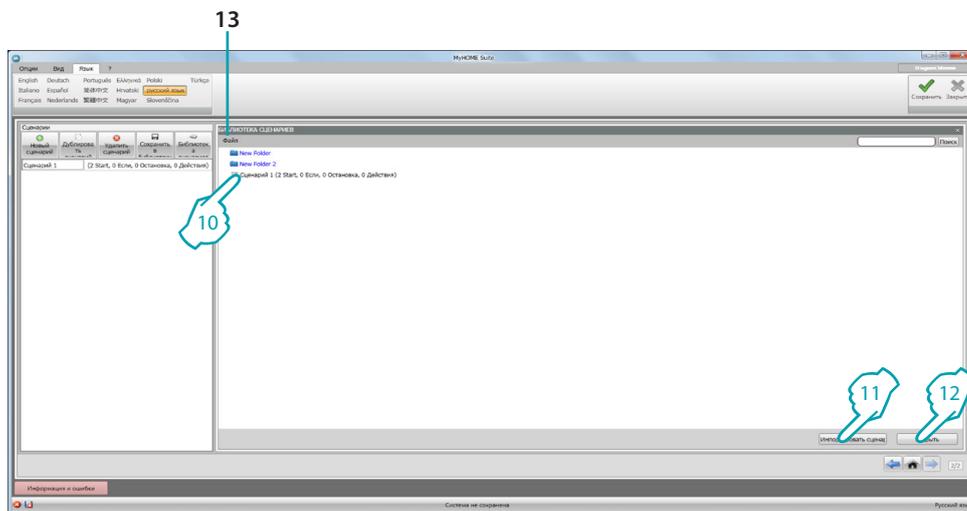
5. После составления сценария его можно сохранить в библиотеку для использования в создании других проектов.



6. Создайте папку для архивирования сценария (опция).
7. Выберите ее.
8. Введите имя.
9. Нажмите для сохранения.

Нажимая на папку правой клавишей, можно использовать функции **Новая**, **Удалить** и **Переименовать** папку.

Сейчас сценарий находится в библиотеке. Чтобы импортировать его в новый проект:

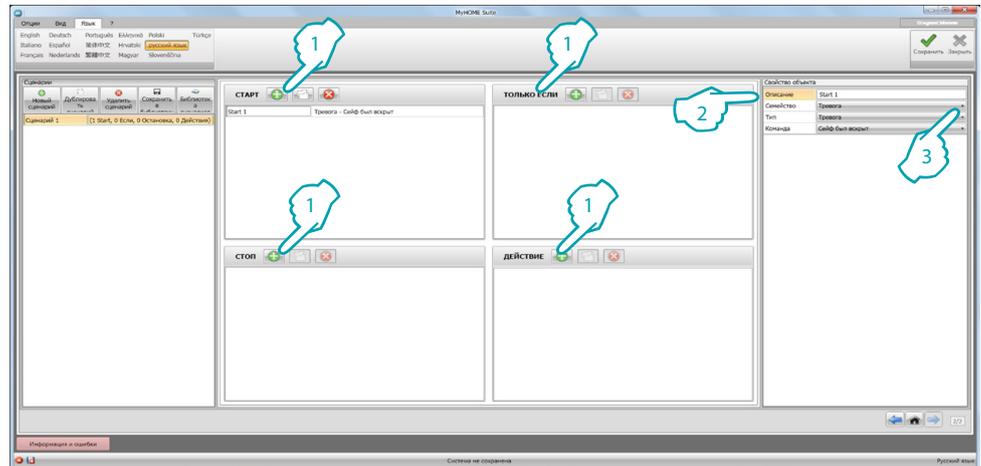


10. Выберите сценарий в соответствующей папке.
11. Нажмите для импорта сценария.
12. После окончания процедуры нажмите для закрытия библиотеки.
13. С помощью выпадающего меню можно управлять папками и сценариями (**Новый**, **Удалить** и **Переименовать**).

### Объекты

В этой главе описываются объекты (организованные в семейства) и их конфигурация, которую можно использовать для составления сценария.

### Введение объекта



1. Нажмите на кнопку для введения объекта в необходимое поле.
2. Введите описание.
3. Выберите семейство, а затем тип и команду для активации в поле, в которое был введен объект.

### Конфигурирование объекта

Имеющиеся семейства зависят от поля, в которое будет введен объект:

СЕМЕЙСТВО	СТАРТ	ТОЛЬКО ЕСЛИ	СТОП	ДЕЙСТВИЕ:
Тревога	●		●	●
Автоматизация				●
Задержка				●
Контакты	●	●	●	
Гостиница	●	●	●	●
Освещение	●	●	●	●
Сценарии				●
Запрограммированные сценарии	●		●	
Специальные команды				●
Терморегулирование	●	●	●	●
Время	●	●	●	



Некоторые объекты несмотря на принадлежность к одному семейству и типу имеют разные команды в зависимости от поля введения.

## Семейство Тревога

В состав этого семейства входит объект Тревога, представляющий тревожные сигналы, генерируемые в номере.

### Конфигурирование объекта ТРЕВОГА

Свойство объекта	
1	Описание Start 1
2	Семейство Тревога
3	Тип Тревога
4	Команда Сейф был вскрыт

1. ОПИСАНИЕ  
Введите описание.
2. СЕМЕЙСТВО  
Семейство, в состав которого входит объект.
3. ТИП  
Тип объекта.
4. КОМАНДА  
Выберите тип тревожного сигнала, который будет использоваться для сценария.

## Семейство Автоматизация

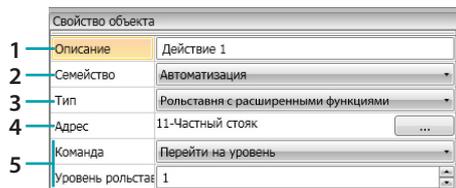
В состав этого семейства входят объекты, управляющие автоматизацией.

### Конфигурирование объектов РОЛЬСТАВНЯ, ШТОРА, ВЕНТИЛЯТОР, УПРАВЛЯЕМАЯ РОЗЕТКА и ЗАМОК АВТОМАТИЗАЦИИ

Свойство объекта	
1	Описание Действие 1
2	Семейство Автоматизация
3	Тип Шторка
4	Адрес 11-Частный стояк
5	Команда ВВЕРХ

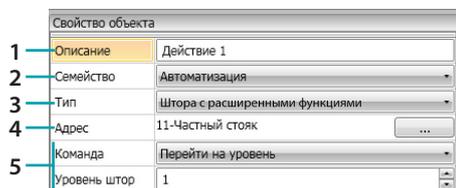
1. ОПИСАНИЕ  
Введите описание.
2. СЕМЕЙСТВО  
Семейство, в состав которого входит объект.
3. ТИП  
Тип объекта.
4. АДРЕС  
Выберите адрес SCS объекта.
5. КОМАНДА  
Выберите тип команды, которую выполняет объект.

Конфигурирование объекта РОЛЬСТАВНЯ С РАСШИРЕННЫМИ ФУНКЦИЯМИ



1. ОПИСАНИЕ  
Введите описание.
2. СЕМЕЙСТВО  
Семейство, в состав которого входит объект.
3. ТИП  
Тип объекта.
4. АДРЕС  
Выберите адрес SCS объекта.
5. КОМАНДА  
**Перейти на уровень:** переводит рольставню на заданный уровень.  
**Вверх/Вниз расширенная:** поднимает/опускает рольставню на заданное количество шагов.  
**СТОП расширенная:** когда рольставня остановлена, эта команда переводит ее на уровень предварительной настройки. Уровень предварительной настройки сконфигурирован в объекте.  
**Вверх/Вниз пошаговая:** полностью поднимает/опускает рольставню в пошаговом режиме.

Конфигурирование объекта ШТОРА С РАСШИРЕННЫМИ ФУНКЦИЯМИ



1. ОПИСАНИЕ  
Введите описание.
2. СЕМЕЙСТВО  
Семейство, в состав которого входит объект.
3. ТИП  
Тип объекта.
4. АДРЕС  
Выберите адрес SCS объекта.
5. КОМАНДА  
**Перейти на уровень:** переводит штору на заданный уровень.  
**Открыть/Закрыть расширенная:** поднимает/опускает штору на заданное количество шагов.  
**СТОП расширенная:** когда штора остановлена, эта команда переводит ее на уровень предварительной настройки. Уровень предварительной настройки сконфигурирован в объекте.  
**Открыть/Закрыть пошаговая:** полностью поднимает/опускает штору в пошаговом режиме.

### Семейство Задержка

В состав этого семейства входит объект **ЗАДЕРЖКА**, задающий время ожидания перед выполнением нового действия или между двумя действиями.

Конфигурирование объекта **ЗАДЕРЖКА**

Свойство объекта	
1	Описание: Действие 1
2	Семейство: Задержка
3	Тип: Задержка
4	Задержка (с): 1

1. ОПИСАНИЕ  
Введите описание.
2. СЕМЕЙСТВО  
Семейство, в состав которого входит объект.
3. ТИП  
Тип объекта.
4. КОМАНДА  
Выберите задержку в секундах.

### Семейство Контакты

В состав этого семейства входит объект **Контакты**, представляющий сигналы, которые поступают от контактов, расположенных в номере.

В состав этого семейства могут быть включены только контакты, сконфигурированные в области **ПЕРСОНАЛИЗИРОВАННЫЕ КОНТАКТЫ**

Конфигурирование объекта **КОНТАКТЫ**

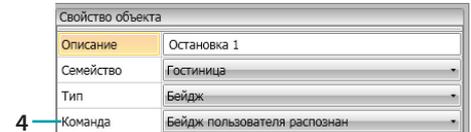
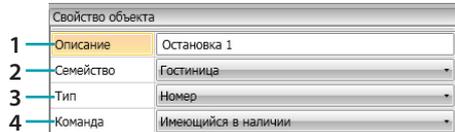
Свойство объекта	
1	Описание: Остановка 1
2	Семейство: Контакты
3	Тип: Контакт
4	Адрес: 1
5	Команда: Открыть

1. ОПИСАНИЕ  
Введите описание.
2. СЕМЕЙСТВО  
Семейство, в состав которого входит объект.
3. ТИП  
Тип объекта.
4. АДРЕС  
Введите идентификационный номер контакта в системе.
5. КОМАНДА  
Выберите состояние контакта (разомкнутый/замкнутый).

**Семейство Гостиница**

В состав этого семейства входят объекты для управления гостиничным номером.

Конфигурирование объекта **НОМЕР** и **БЕЙДЖ**

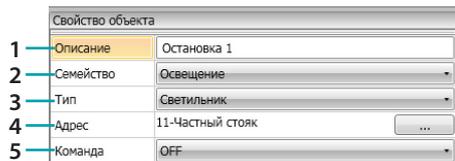


1. ОПИСАНИЕ  
Введите описание.
2. СЕМЕЙСТВО  
Семейство, в состав которого входит объект.
3. ТИП  
Тип объекта (номер, бейдж).
4. КОМАНДА  
**Команда номера:** выберите состояние номера.  
**Команда бейджа:** выберите, принадлежит ли распознанный бейдж пользователю, персоналу или обоим.

**Семейство Освещение**

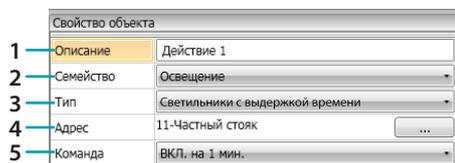
В состав этого семейства входят объекты, которые могут иметь состояние ON и OFF.

Конфигурирование объекта **СВЕТИЛЬНИК**



1. ОПИСАНИЕ  
Введите описание.
2. СЕМЕЙСТВО  
Семейство, в состав которого входит объект.
3. ТИП  
Тип объекта.
4. АДРЕС  
Выберите адрес SCS объекта.
5. КОМАНДА  
Выберите тип команды, которую выполняет объект.

Конфигурирование объекта **СВЕТИЛЬНИКИ С ВЫДЕРЖКОЙ ВРЕМЕНИ** (только поле **ДЕЙСТВИЕ**)



1. ОПИСАНИЕ  
Введите описание.
2. СЕМЕЙСТВО  
Семейство, в состав которого входит объект.
3. ТИП  
Тип объекта.
4. АДРЕС  
Выберите адрес SCS объекта.
5. КОМАНДА  
Выберите тип команды, которую выполняет объект, и продолжительность (фиксированная или персонализированная).

### Конфигурирование объекта ДИММЕР 100 (поле ТОЛЬКО ЕСЛИ)

Свойство объекта	
1	Описание: Состояние 1
2	Семейство: Освещение
3	Тип: Диммер 100
4	Адрес: 11-Частный стояк
5	Команда: ВКЛ на уровне
6	Состояние: Больше
	Уровень: 1

1. ОПИСАНИЕ  
Введите описание.
2. СЕМЕЙСТВО  
Семейство, в состав которого входит объект.
3. ТИП  
Тип объекта.
4. АДРЕС  
Выберите адрес SCS объекта.
5. КОМАНДА  
Выберите тип команды, которую выполняет объект.
6. УСЛОВИЕ (ON на уровень)  
Задайте значение уровня освещения (Больше/Меньше/Значение)

### Конфигурирование объекта ДИММЕР 100 (поле ДЕЙСТВИЕ)

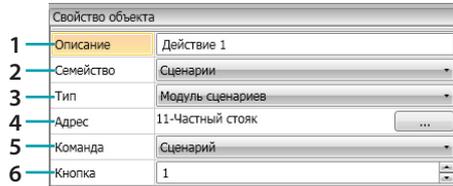
Свойство объекта	
1	Описание: Действие 1
2	Семейство: Освещение
3	Тип: Диммер 100
4	Адрес: 11-Частный стояк
	Команда: Перейти на уровень
5	Уровень: 1
	Время (с): 1

1. ОПИСАНИЕ  
Введите описание.
2. СЕМЕЙСТВО  
Семейство, в состав которого входит объект.
3. ТИП  
Тип объекта.
4. АДРЕС  
Выберите адрес SCS объекта.
5. КОМАНДА  
**ON/OFF:** выберите тип команды.  
**Перейти на уровень:** задайте значение уровня освещения и продолжительность.

**Семейство Сценарии**

В состав этого семейства входят объекты, которые могут генерировать сценарии.

**Конфигурирование объекта СЦЕНАРИИ**

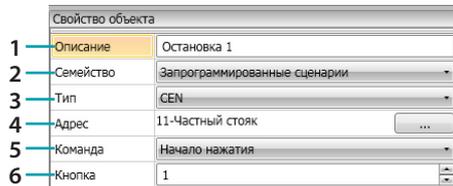


1. ОПИСАНИЕ  
Введите описание.
2. СЕМЕЙСТВО  
Семейство, в состав которого входит объект.
3. ТИП  
Тип объекта.
4. АДРЕС  
Выберите адрес SCS объекта.
5. КОМАНДА  
Выберите режим управления.
6. КНОПКА  
Выберите кнопку активируемого сценария.

**Семейство Запрограммированные сценарии**

В состав этого семейства входят объекты, которые могут генерировать сценарии.

**Конфигурирование объекта ЗАПРОГРАММИРОВАННЫЕ СЦЕНАРИИ**



1. ОПИСАНИЕ  
Введите описание.
2. СЕМЕЙСТВО  
Семейство, в состав которого входит объект.
3. ТИП  
Тип объекта.
4. АДРЕС  
Выберите адрес SCS объекта.
5. КОМАНДА  
Выберите режим управления.
6. КНОПКА  
Выберите кнопку активируемого сценария.

## Семейство Специальные команды

В состав этого семейства входит объект **ЗАБЛОКИРОВАТЬ/РАЗБЛОКИРОВАТЬ ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ МЕХАНИЗМ**, позволяющий заблокировать/разблокировать действие, выполняемое исполнительным механизмом

Конфигурирование объекта **ЗАБЛОКИРОВАТЬ/РАЗБЛОКИРОВАТЬ ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ МЕХАНИЗМ**

Свойство объекта	
1	Описание: Действие 1
2	Семейство: Специальные команды
3	Тип: Исп. механизм Запереть/Отпереть
4	Адрес: 11-Частный стояк
5	Команда: Заблокировать

1. ОПИСАНИЕ  
Введите описание.
2. СЕМЕЙСТВО  
Семейство, в состав которого входит объект.
3. ТИП  
Тип объекта.
4. АДРЕС  
Выберите адрес SCS объекта.
5. КОМАНДА  
Выберите режим управления.

## Семейство Терморегулирование

В состав этого семейства входят объекты, касающиеся системы терморегулирования.

Конфигурирование объекта **ТЕРМОСТАТ**

Свойство объекта	
1	Описание: Состояние 1
2	Семейство: Терморегулирование
3	Тип: Термостат
4	Адрес: 1
5	Команда: Контакт: Разомкнут

1. ОПИСАНИЕ  
Введите описание.
2. СЕМЕЙСТВО  
Семейство, в состав которого входит объект.
3. ТИП  
Тип объекта.
4. АДРЕС  
Выберите адрес термостата.
5. КОМАНДА  
Выберите режим управления.

Конфигурирование объекта ТЕРМОСТАТ(поле ДЕЙСТВИЕ)

Свойство объекта	
1	Описание Действие 1
2	Семейство Терморегулирование
3	Тип Термостат
4	Адрес 1
5	Команда КОМФОРТ - ОТОПЛЕНИЕ

1. ОПИСАНИЕ  
Введите описание.
2. СЕМЕЙСТВО  
Семейство, в состав которого входит объект.
3. ТИП  
Тип объекта.
4. АДРЕС  
Выберите адрес термостата.
5. КОМАНДА  
Выберите режим управления из следующих:

- **КОМФОРТ - Отопление/Охлаждение:**  
устанавливает температуру, заданную пользователем в качестве КОМФОРТА, изменяя также уставку системы (отопление/охлаждение).

Свойство объекта	
Описание	Действие 1
Семейство	Терморегулирование
Тип	Термостат
Адрес	1
Команда	КОМФОРТ - ОТОПЛЕНИЕ

- **КОМФОРТ - Автоматическое переключение Отопление/Охлаждение:**  
устанавливает термостат в режим автоматического переключения для автоматического переключения функций отопления и охлаждения в соответствии с измеренной температурой.

Свойство объекта	
Описание	Действие 1
Семейство	Терморегулирование
Тип	Термостат
Адрес	1
Команда	Автоматическое переключение КОМФОРТ

- **КОМФОРТ - Общее:**  
устанавливает температуру, заданную пользователем в качестве КОМФОРТА, не изменяя уставку системы (отопление/охлаждение).

Свойство объекта	
Описание	Действие 1
Семейство	Терморегулирование
Тип	Термостат
Адрес	1
Команда	КОМФОРТ - Общее

- **ЭКО - Отопление/Охлаждение;**
- **ЭКО - Автоматическое переключение Отопление/Охлаждение;**
- **ЭКО - Общее:**

такая же функция, как у предыдущих команд, но в режиме ЭКО; режимы ЭКО и КОМФОРТ отличаются только уровнем устанавливаемой температуры.

Свойство объекта	
Описание	Действие 1
Семейство	Терморегулирование
Тип	Термостат
Адрес	1
Команда	КОМФОРТ - Общее

- OFF;
- ПРОТИВОМОРОЗНАЯ ЗАЩИТА;
- ТЕПЛОВАЯ ЗАЩИТА - Охлаждение:
- ПРОТИВОМОРОЗНАЯ/ТЕПЛОВАЯ ЗАЩИТА - Отопление/Охлаждение (автоматическое переключение);
- Противоморозная/Тепловая защита - Общее: устанавливает заданную температуру

Свойство объекта	
Описание	Действие 1
Семейство	Терморегулирование
Тип	Термостат
Адрес	1
Команда	OFF

- Ручная уставка - Отопление/Охлаждение: устанавливает фиксированную температуру в системе, изменяя также режим работы (Охлаждение/Отопление) в соответствии с выбором.

Свойство объекта	
Описание	Действие 1
Семейство	Терморегулирование
Тип	Термостат
Адрес	1
Команда	РУЧНАЯ УСТАВКА - ОТОПЛЕНИЕ
Температура (°C)	3,0

- Ручная уставка - Автоматическое переключение Отопление/Охлаждение: устанавливает термостат в режим автоматического переключения для автоматического переключения функций отопления и охлаждения с целью поддержания установленной температуры.

Свойство объекта	
Описание	Действие 1
Семейство	Терморегулирование
Тип	Термостат
Адрес	1
Команда	Автоматическое переключение РУЧНАЯ УСТАВКА
Температура (°C)	3,0

- Ручная уставка - Общее: устанавливает фиксированную температуру в системе, сохраняя текущий режим работы (Охлаждение/Отопление).

Свойство объекта	
Описание	Действие 1
Семейство	Терморегулирование
Тип	Термостат
Адрес	1
Команда	РУЧНАЯ УСТАВКА - Общее
Температура (°C)	3,0

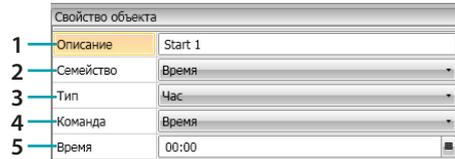
- ЛОКАЛЬНАЯ КНОПКА: подключает/отключает кнопки термостата, расположенного в номере.

Свойство объекта	
Описание	Действие 1
Семейство	Терморегулирование
Тип	Термостат
Адрес	1
Команда	Локальная кнопка
Включение	Активировано

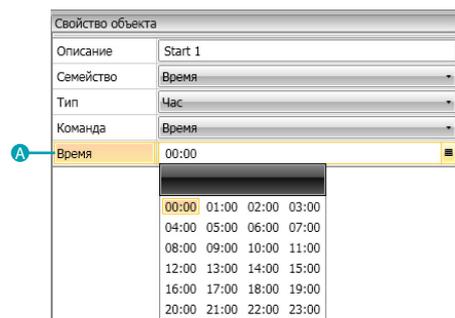
**Семейство Время**

В состав этого семейства входят объекты, позволяющие указать временной период.

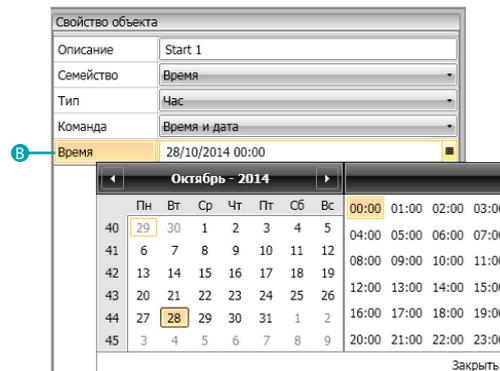
Конфигурирование объекта **ВРЕМЯ**(поле **СТАРТ** и **СТОП**)



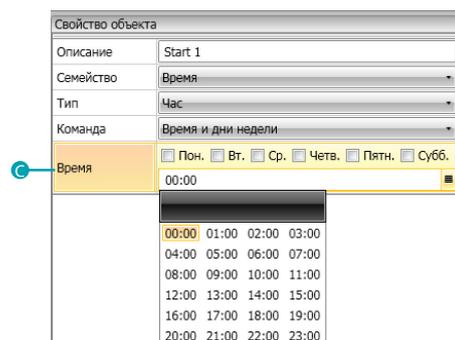
1. ОПИСАНИЕ  
Введите описание.
2. СЕМЕЙСТВО  
Семейство, в состав которого входит объект.
3. ТИП  
Тип объекта.
4. КОМАНДА  
Выберите режим управления: **Время**, **Время и дата** и **Время и дни недели**
5. ВРЕМЯ  
А – **Время**: введите время



В – **Время и дата**: введите время и дату



С – **Время и дни недели**: введите время и день недели



### Конфигурирование объекта ВРЕМЯ (поле ТОЛЬКО ЕСЛИ)

Свойство объекта	
1	Описание: Состояние 1
2	Семейство: Время
3	Тип: Час
4	Команда: Время
5	Состояние: Больше
6	Время: 00:00

1. ОПИСАНИЕ  
Введите описание.
2. СЕМЕЙСТВО  
Семейство, в состав которого входит объект.
3. ТИП  
Тип объекта.
4. КОМАНДА  
Выберите режим управления: **Время, Время и дата и Время и дни недели**
5. УСЛОВИЕ  
Выберите условие (**Больше/Меньше/Интервал**), которое будет применено к значению, заданному в пункте Время.
6. ВРЕМЯ (Интервал)  
А – **Время**: введите временной интервал

Свойство объекта	
Описание	Состояние 1
Семейство	Время
Тип	Час
Команда	Время
Состояние	Диапазон
A Время	Из: 00:00
	В: 00:00

**В – Время и дата**: введите временной интервал и интервал даты

Свойство объекта	
Описание	Состояние 1
Семейство	Время
Тип	Час
Команда	Время и дата
Состояние	Диапазон
B Время	Из: 28/10/2014 00:00
	В: 28/10/2014 00:00

**С – Время и дни недели**: введите временной интервал и дни недели

Свойство объекта	
Описание	Состояние 1
Семейство	Время
Тип	Час
Команда	Время и дни недели
Состояние	Диапазон
C Время	<input type="checkbox"/> Пон. <input type="checkbox"/> Вт. <input type="checkbox"/> Ср. <input type="checkbox"/> Четв. <input type="checkbox"/> Пятн. <input type="checkbox"/> Субб.
	Из: 00:00
C Время	<input type="checkbox"/> Пон. <input type="checkbox"/> Вт. <input type="checkbox"/> Ср. <input type="checkbox"/> Четв. <input type="checkbox"/> Пятн. <input type="checkbox"/> Субб.
	В: 00:00

### Пример сценариев

В приведенном ниже примере показано, как сконфигурировать сценарий для активации при входе гостя в номер и при выходе гостя из номера.

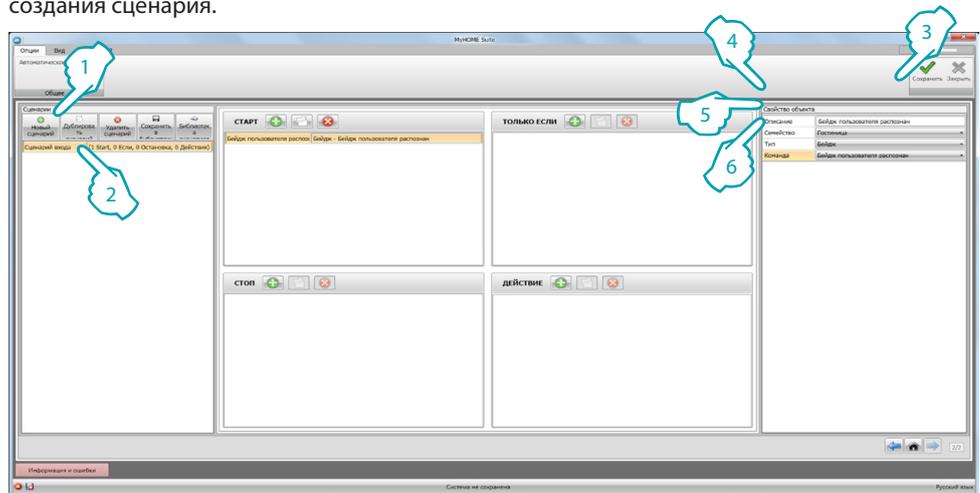
Гость вставляет бейдж, после распознавания которого на 3 минуты включается освещение в прихожей, активируется функция общего включения (например включение главного светильника, кондиционера и телевизора), и поднимается рольставня. Все это возможно при условии незанятости номера (бейдж в карточном выключателе).

Когда гость выходит из номера и извлекает бейдж из карточного выключателя, рольставня закрывается, включается освещение в прихожей и через 3 минуты активируется функция общего выключения.

Кроме того, можно предусмотреть возможность остановки сценария выхода, если во время выполнения в считывающее устройство будет установлен бейдж.

	ПОЛЕ СТАРТ	ПОЛЕ ДЕЙСТВИЕ	ПОЛЕ ТОЛЬКО ЕСЛИ	ПОЛЕ СТОП
<b>ВХОД</b>	когда:	выполнить:	только если:	останавливается, когда:
	- бейдж гостя распознан	- включение освещения в прихожей - общее включение - подъем рольставни	- номер не занят	
<b>ВЫХОД</b>	- гость извлекает бейдж из карточного выключателя	- включение освещения в прихожей - общее выключение - опускание рольставни		- гость вставляет бейдж в карточный выключатель

Сконфигурировав [параметры](#) в общей области ПО, войдите в специальную область для создания сценария.



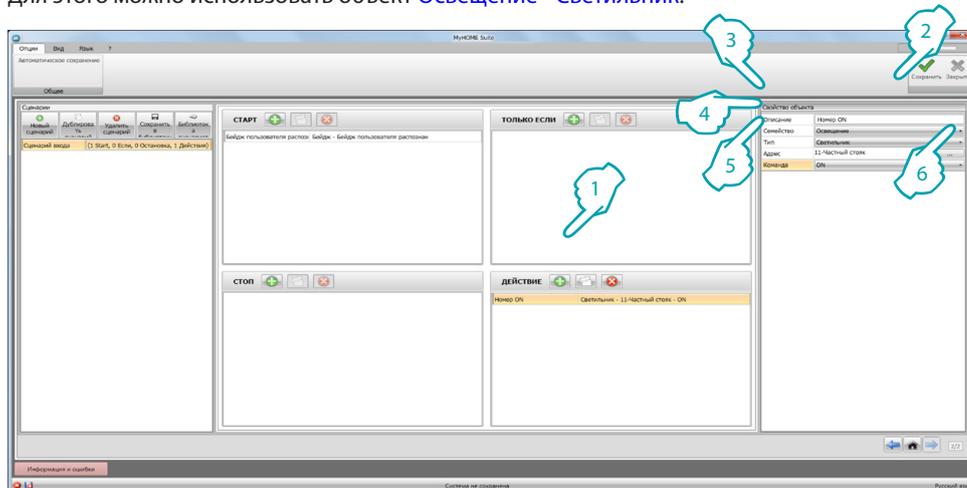
1. Добавьте сценарий.
2. Введите имя для сценария.

Сейчас можно начать составление сценария, вводя в поле Старт объект [Гостиница – Бейдж](#) и конфигурируя его таким образом, чтобы сценарий был запущен после распознавания бейджа.

3. Введите описание объекта.
4. Выберите семейство [Гостиница](#).
5. Выберите тип [Бейдж](#).
6. Выберите команду [бейдж пользователя распознан](#).

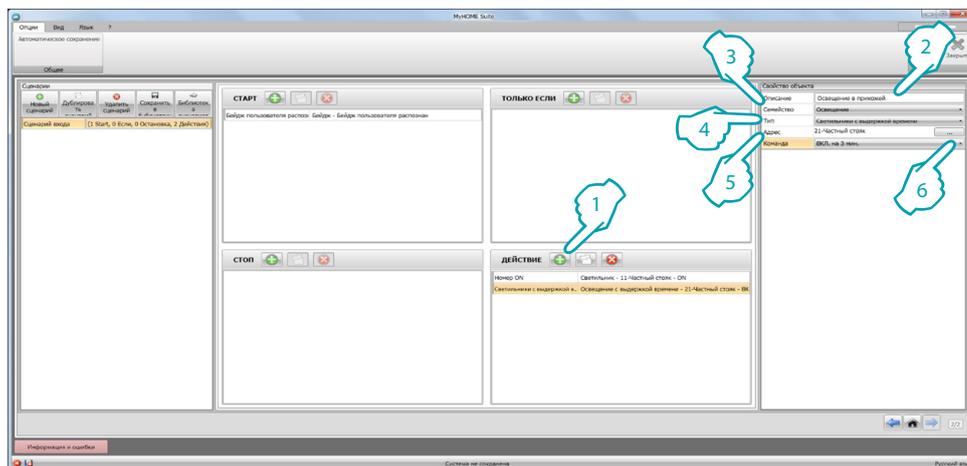
Сконфигурировав событие, активирующее сценарий, можно задать действия, которые будут выполнены, то есть общее включение, включение освещения в прихожей и подъем рольставни.

Для этого можно использовать объект **Освещение - Светильник**.



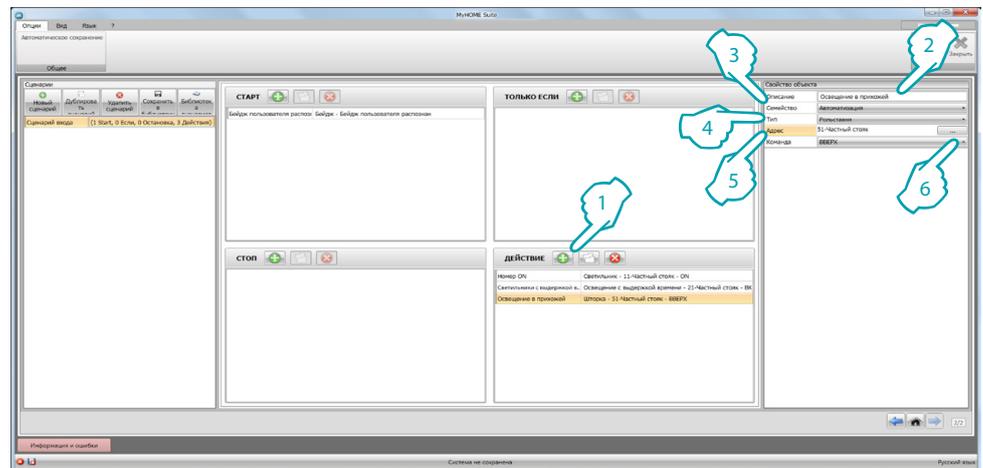
1. Нажмите для добавления объекта.
2. Введите описание объекта.
3. Выберите семейство **Освещение**.
4. Выберите тип **Светильник**.
5. Введите адрес **11**.
6. Выберите команду **ON**.

Сейчас введите объект **Освещение - Светильники с выдержкой времени** для активации освещения в прихожей на 3 минуты.



1. Нажмите для добавления объекта.
2. Введите описание объекта.
3. Выберите семейство **Освещение**.
4. Выберите тип **Светильники с выдержкой времени**.
5. Введите адрес **21**.
6. Выберите команду **ON на 3 мин.**

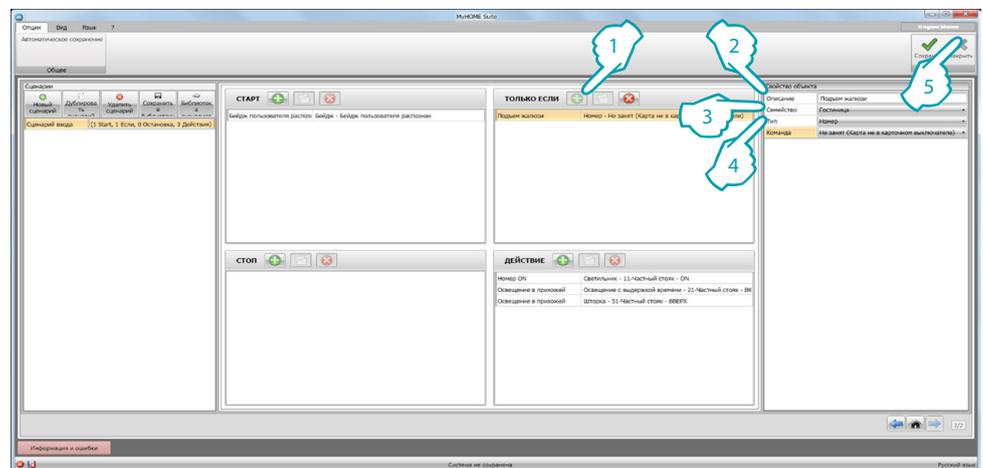
Затем введите объект **Автоматизация – Рольставня** для подъема рольставни.



1. Нажмите для добавления объекта.
2. Введите описание объекта.
3. Выберите семейство **Автоматизация**.
4. Выберите тип **Рольставня**.
5. Введите адрес **51**.
6. Выберите команду **ВВЕРХ**.

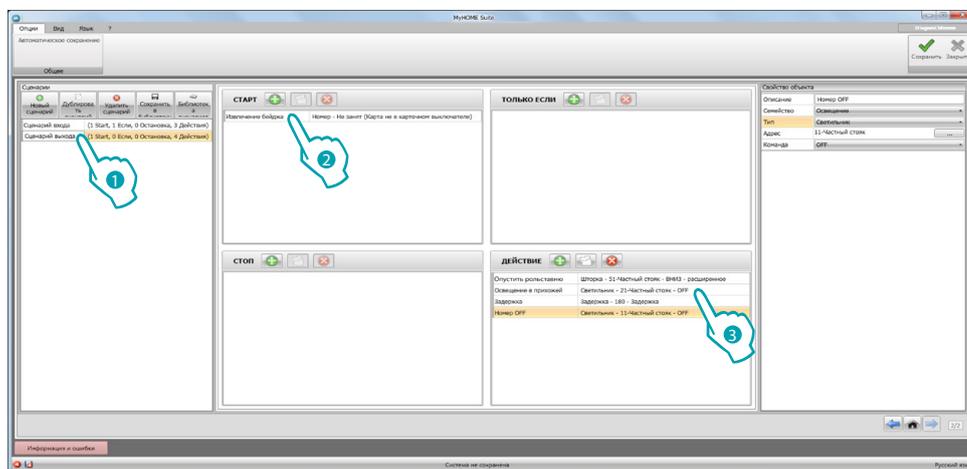
Теперь задайте ограничения для выполнения сценария, то есть номер должен быть свободным.

Для этого можно использовать объект **Гостиница – Номер** и ввести его в поле **ТОЛЬКО ЕСЛИ**.

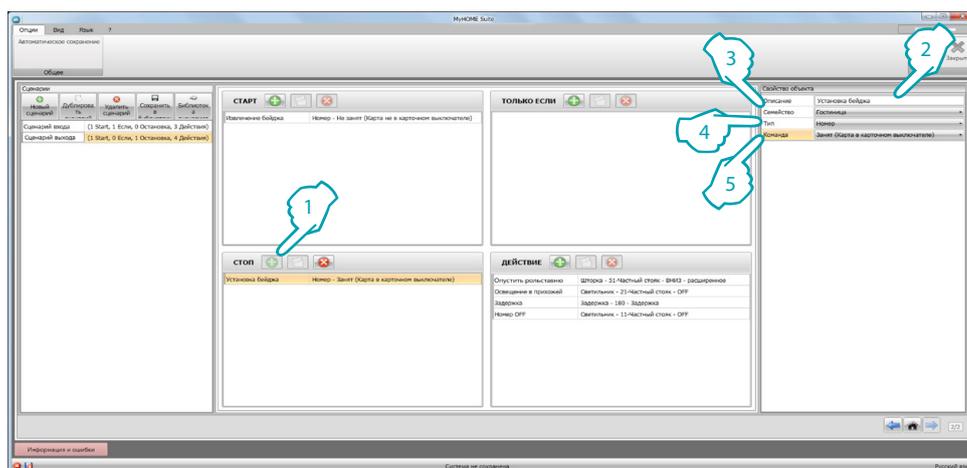


1. Нажмите для добавления объекта.
2. Введите описание объекта.
3. Выберите семейство **Гостиница**.
4. Выберите тип **Номер**.
5. Выберите команду **не занят (бейдж не в считывающем устройстве)**.

Теперь можно создать сценарий для выхода из номера (1) таким же образом, как в предыдущих пунктах. Для этого необходимо ввести в поле Старт активацию сценария, когда бейдж не находится в считывающем устройстве (2), а в поле Действие действия, которые следует выполнить для восстановления первоначального состояния номера (3).

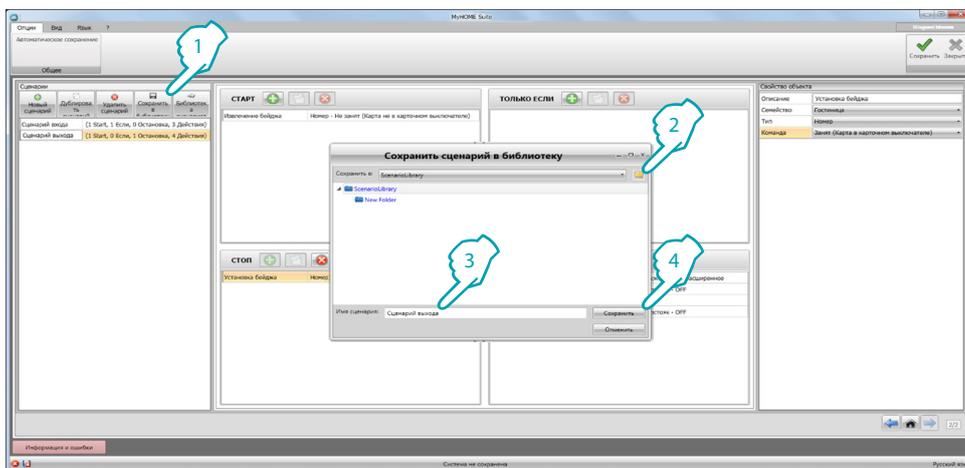


Кроме того, можно предусмотреть возможность остановки сценария в том случае, когда, например, гость захочет вернуться в номер после извлечения бейджа из карточного выключателя. Для этого можно ввести объект **Гостиница - Номер** в поле СТОП.



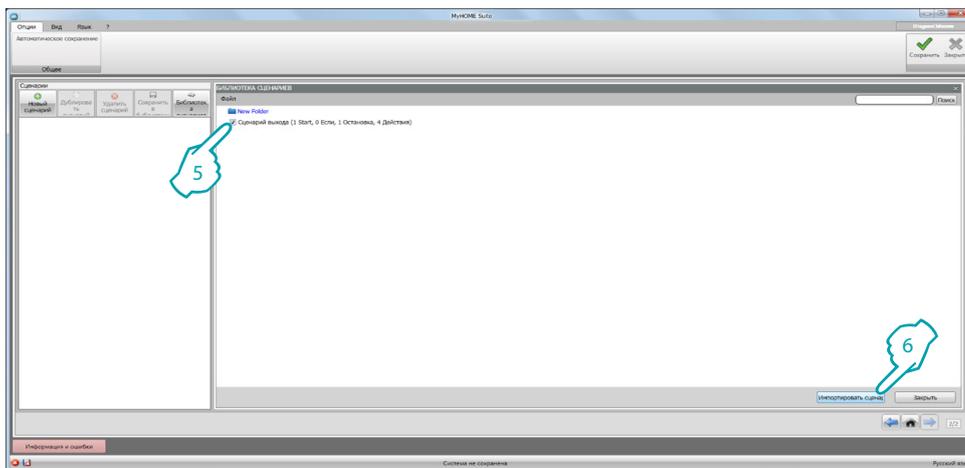
1. Нажмите для добавления объекта.
2. Введите описание объекта.
3. Выберите семейство **Гостиница**.
4. Выберите тип **Номер**.
5. Выберите команду **занят** (бейдж в считывающем устройстве).

Сценарии можно сохранить в библиотеку для использования в других проектах.



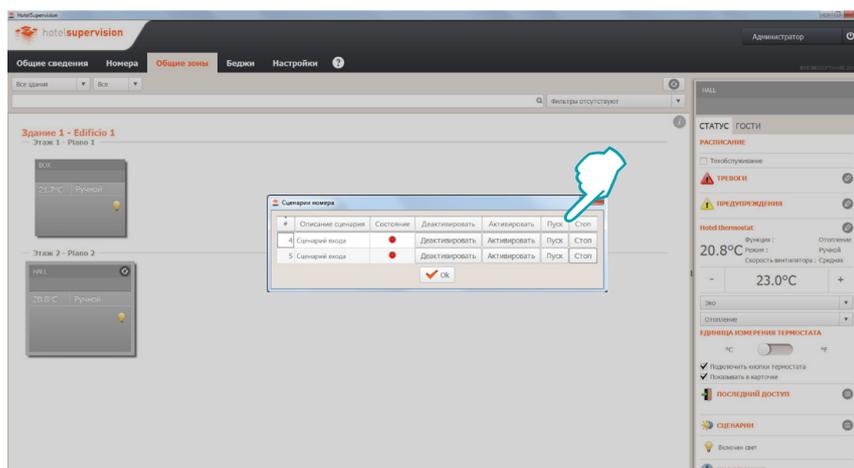
1. Нажмите для сохранения сценария в библиотеку.
2. Нажмите для создания папки.
3. Введите имя для сценария.
4. Нажмите для сохранения.

Теперь можно импортировать сценарий в другой проект.



5. Выберите сценарий в соответствующей папке.
6. Нажмите **Импортировать сценарий**.

Сейчас можно вызывать сценарии посредством управляющего ПО администрации.



Legrand SNC  
128, av. du Maréchal-de-Lattre-de-Tassigny  
87045 Limoges Cedex - France  
[www.legrand.com](http://www.legrand.com)

BTicino SpA  
Viale Borri, 231  
21100 Varese  
[www.bticino.it](http://www.bticino.it)