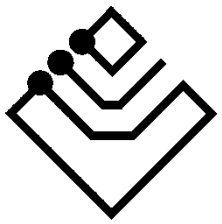
Manual de programación

V3.3

Controles gráficos

PPL-G



ingenium

Índice

1 Descripción general ___ *3*

2 Descripción técnica ___ *4*

2.1 PPL4-G ___ **4**

2.2 PPL7-G ___ **4**

2.3 PPL10-G ___ **4**

3 Programación del equipo ___ *5*

3.1 Editar propiedades de la PPL desde el SIDE ___ **5**
3.1.1 Señalización de alarmas técnicas ___ 6
3.1.2 Lista de nodos incluidos en la simulación de presencia ___ 7
3.1.3 PPL10, PPL7 Y PPL4 ___ 7

3.2 Selección de pantalla y resolución ___ **7**

3.3 Planos e Iconos ___ **7**
3.3.1 Apartado “Planos y Salvapantallas” ___ 8
3.3.2 Apartado “elementos” ___ 9

3.4 Ejemplo de programación ___ **12**
3.4.1 Escenas Servidor Web ___ 17

3.5 Volcado de datos a la PPL ___ **31**
3.5.1 Registro del proyecto al servidor ___ 32

4 Instalación ___ *34*

4.1 PPL4-G ___ **34**

4.2 PPL7-G ___ **35**

4.3 PPL10-G ___ **36**

1 DESCRIPCIÓN GENERAL

La PPLG es una pantalla táctil a color disponible en 4.3”, 7.1” y 10.4” que permite la monitorización y el control del sistema domótico BUSing® de forma rápida e intuitiva mediante iconos alusivos sobre planos 3D a color o fotografías.

Cuenta con conexión wi-fi configurable, lo que permite su conexión a la red para diferentes funcionalidades como actualizar su versión software de forma inmediata o mostrar la información meteorológica de las localizaciones previamente configuradas. También puede funcionar en modo punto de acceso (AP), para generar una red wifi de forma autónoma, a la que se conecten otros dispositivos de control de forma local (PCs, Tablets y/o Smartphones).

Incorpora la opción de edición de escenas, permitiendo añadir nuevos eventos a la instalación (además de los incluidos en el SIDE) aprovechando el estado de los nodos asociados a los iconos en los distintos planos de la instalación.

Además, permite el control de las alarmas técnicas de la instalación como inundación, gas, incendio, etc., la gestión de la alarma de intrusión en una zona mediante código numérico de 4 dígitos, simulación de presencia real, programación de temporizaciones anuales, pizarra gráfica de notas, etc.

2 DESCRIPCIÓN TÉCNICA

2.1 PPL4-G

- Resolución: 800 x 480 pixels
- Colores: 18 bits
- Alimentación: 12 Vdc (BUS)
- Consumo: 380 mA @ 12 Vdc
- Dimensiones: 129 x 88 x 12 mm.
- Montaje. Se incluye caja de fondo para encajar el equipo (Consultar el gráfico de instalación):
    - En superficie, con caja de montaje atornillada a pared sobre caja de mecanismo universal.
    - Empotrada en pared

2.2 PPL7-G

- Resolución: 800 x 480 pixels
- Colores: 18 bits
- Alimentación: 12 Vdc (BUS)
- Consumo: 380 mA @ 12 Vdc
- Dimensiones: 207 x 140 x 12 mm.
- Montaje. Se incluye caja de fondo para encajar el equipo (Consultar el gráfico de instalación):
    - En superficie, con caja de montaje atornillada a pared sobre caja de mecanismo universal.
    - Empotrada en pared

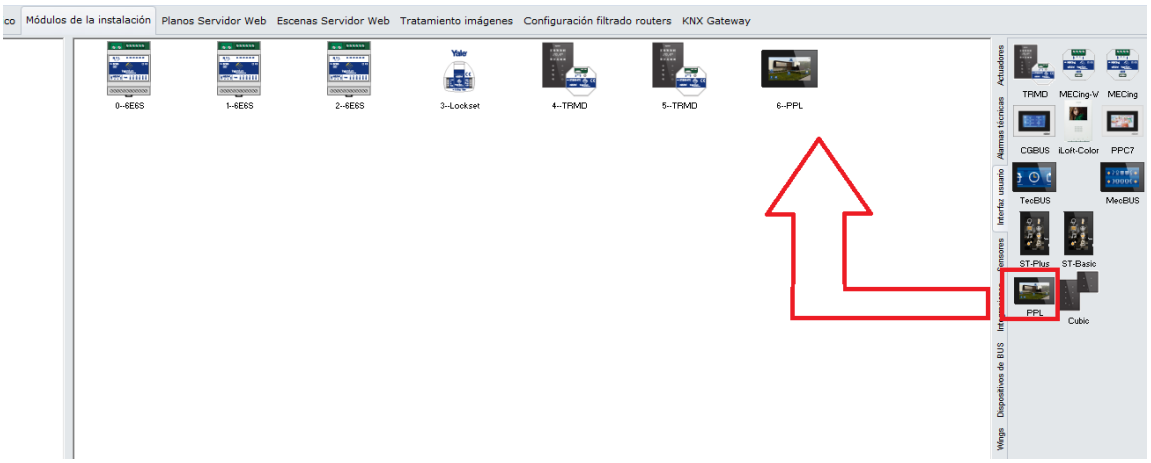
2.3 PPL10-G

- Resolución: 6400 x 480 pixels
- Colores: 18 bits
- Alimentación: 12 Vdc (BUS)
- Consumo: 380 mA @ 12 Vdc
- Dimensiones: 307 x 227 x 28 mm.
- Montaje. Se incluye caja de fondo para encajar el equipo (Consultar el gráfico de instalación):
    - En superficie, con caja de montaje atornillada a pared sobre caja de mecanismo universal.
    - Empotrada en pared

3 PROGRAMACIÓN DEL EQUIPO

Para configurar una PPL habrá que hacer uso de tres pestañas del espacio de trabajo del SIDE: “Módulos de la instalación”, “Planos Servidor Web” y “Escenas Servidor Web”.

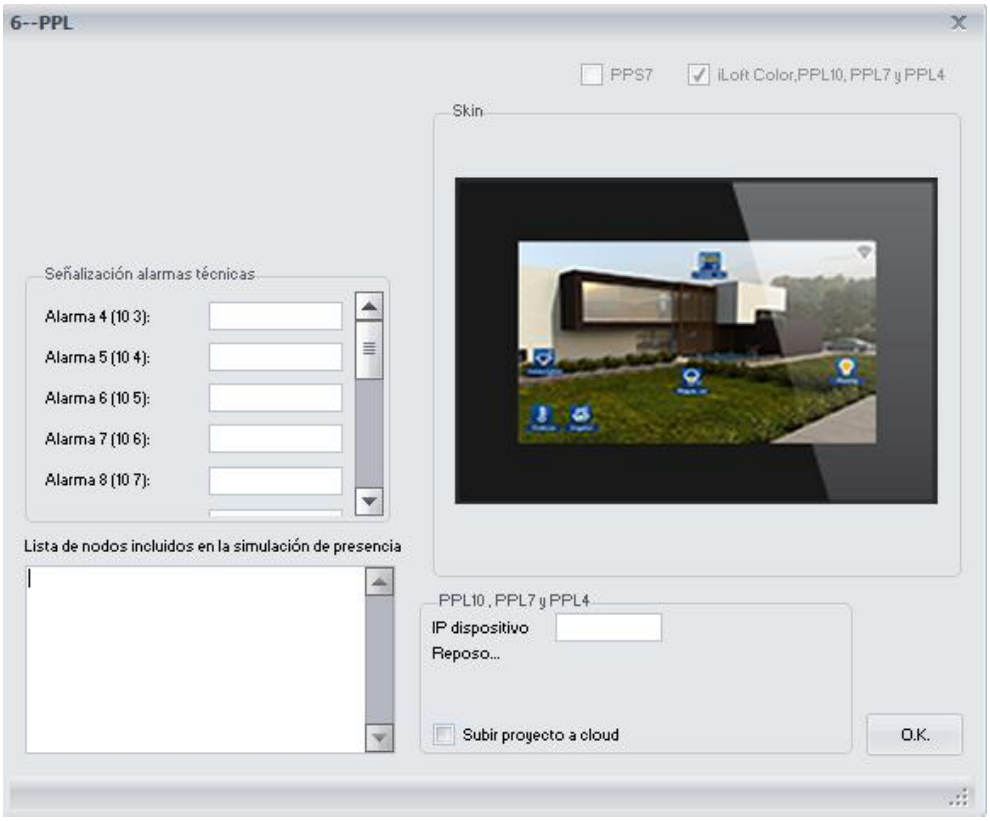
El primer paso es añadir en módulos de la instalación el nodo correspondiente a una PPL para poder volcar el proyecto a una dirección IP en concreto.



3.1 EDITAR PROPIEDADES DE LA PPL DESDE EL SIDE

LA PPL tiene una serie de parámetros configurables que pueden quedar establecidos desde un primer momento Para ello se pulsa sobre el icono de la pantalla con el botón derecho del ratón y se pulsa en “Editar Propiedades”.

A continuación aparece la siguiente pantalla. En ella diferenciamos 4 apartados: “Señalización de Alarmas Técnicas” 1, “Lista de nodos incluidos en la simulación de presencia” 2, “Skin” 3 y “PPL10, PPL7 y PPL4” 4.



3.1.1 SEÑALIZACIÓN DE ALARMAS TÉCNICAS

En este apartado se pueden observar 18 alarmas referenciadas cada una de ellas a una posición concreta. Como se aprecia al lado del número de alarma hay unos números entre paréntesis que se corresponden con las alarmas de la KCTR (KA + KTF).

ALARMA 4 (10 3). En este campo se escribe el nombre de la alarma técnica que se desea que se muestre en la pantalla cuando se envíe por el bus la orden “ESCRIBE 253 10 3”.

ALARMA 5 (10 4). En este campo se escribe el nombre de la alarma técnica que se desea que se muestre en la pantalla cuando se envíe por el bus la orden “ESCRIBE 253 10 4”.

ALARMA 6 (10 5). En este campo se escribe el nombre de la alarma técnica que se desea que se muestre en la pantalla cuando se envíe por el bus la orden “ESCRIBE 253 10 5”.

ALARMA 7 (10 6). En este campo se escribe el nombre de la alarma técnica que se desea que se muestre en la pantalla cuando se envíe por el bus la orden “ESCRIBE 253 10 6”.

ALARMA 8 (10 7). En este campo se escribe el nombre de la alarma técnica que se desea que se muestre en la pantalla cuando se envíe por el bus la orden “ESCRIBE 253 10 7”.

3.1.2 LISTA DE NODOS INCLUIDOS EN LA SIMULACIÓN DE PRESENCIA

En esta casilla se introducen las direcciones de los equipos de la instalación que van a participar en la simulación de presencia. De este modo esos equipos ejecutarán órdenes deseadas por el usuario como por ejemplo encender o apagar luces, subir o bajar persianas, etc, mientras el dueño de la vivienda está ausente.

Por tanto, si el usuario de la vivienda desea que determinados equipos ejecuten eventos en la simulación de presencia sus direcciones se introducirían en esa casilla.

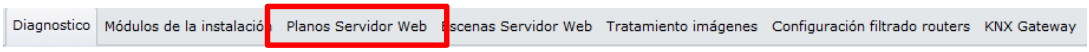
NOTA: EL NÚMERO MÁXIMO DE EQUIPOS A INCLUIR EN LA SIMULACIÓN DE PRESENCIA DE LA PPL4 ES DE 255.

3.1.3 PPL10, PPL7 Y PPL4

En este campo, podremos indicar la dirección IP de la PPL sobre la que cargar el proyecto de la instalación. Este valor será editable también en el momento de reprogramar la PPL.

3.2 SELECCIÓN DE PANTALLA Y RESOLUCIÓN

Pasamos a la pestaña *Planos Servidor Web* para empezar a trabajar sobre los elementos gráficos de la PPL.



Para ello en primer lugar el programador debe escoger el tamaño del panel o la resolución de pantalla que va a utilizar en el menú de la esquina superior izquierda (debajo se indica el tamaño del plano en píxeles que se debe utilizar).

En función del panel o pantalla el tamaño estándar de los planos para volcar en una PPL4 es el siguiente:

- PPL4: resolución 640 x 480 (planos: 623 x 405)
- PPL7: resolución 640 x 480 (planos: 623 x 405)
- PPL10: resolución 640 x 480 (planos: 623 x 405)

3.3 PLANOS E ICONOS

A continuación, se puede configurar por un lado el plano o planos de fondo utilizando los botones a tal efecto, así como una transición de imágenes para el salvapantallas de la PPL cuando entre en modo reposo y por otro lado los iconos representativos de los elementos a controlar en la instalación.

En la parte derecha de la imagen se observan dos apartados bien diferenciados: “Elementos” y “Planos/Salvapantallas”.

3.3.1 APARTADO "PLANOS Y SALVAPANTALLAS"

Consta de 2 pestañas con 4 botones cada una que pasan a describirse a continuación:

3.3.1.1 PESTAÑA PLANOS

Cargar plano: Permite añadir una imagen de fondo. Aparece una ventana de dialogo de Windows donde permite seleccionar una imagen en formato BMP.

Es importante el tamaño de la imagen, que varía según la resolución de pantalla del usuario final:

- Pantalla o panel 640 x 480: Tamaño imagen, 623 x 405.
- Pantalla o panel 800 x 600: Tamaño imagen, 783 x 525.
- Pantalla o panel 1024 x 768: Tamaño imagen, 1010 x 684.

Borrar plano: Permite borrar una imagen de fondo.

Siguiente / Anterior: Permite cambiar de plano y así añadir tantos planos como se desee.

En caso de necesitar más de una imagen para representar la vivienda, es importante utilizar un número determinado de planos para que el mosaico de presentación sea agradable. Número de planos a utilizar: 1, 4, 9, 16, 25,.. Se recomienda en caso de no necesitar tantos planos rellenar con imágenes agradables o con el logotipo de la empresa.

En la parte inferior de este apartado se aprecia "Plano actual", que indica el número de plano en el que se encuentra el usuario.

3.3.1.2 PESTAÑA SALVAPANTALLAS

Cargar imagen: Permite añadir una imagen al salvapantallas. Aparece una ventana de dialogo de Windows donde permite seleccionar una imagen en formato BMP.

Es importante el tamaño de la imagen, que varía según la resolución de pantalla del usuario final:

- Pantalla o panel 640 x 480: Tamaño imagen, 623 x 405.
- Pantalla o panel 800 x 600: Tamaño imagen, 783 x 525.
- Pantalla o panel 1024 x 768: Tamaño imagen, 1010 x 684.

Borrar imagen: Permite borrar una imagen del salvapantallas.

<<Anterior *Siguiente / Anterior:* Permite cambiar de imagen y así añadir tantas como se desee.

En la parte inferior de este apartado se aprecia "Imagen actual", que indica el número de imagen en la que se encuentra el usuario. Otro dato es "Intervalo" que permite establecer (en segundos) el periodo de tiempo de transición entre imágenes.

Una última opción con un botón seleccionable, da la opción de activar/desactivar el salvapantallas. Si está activada la opción, el salvapantallas estará activado, y si esta desmarcada la casilla, el salvapantallas permanecerá inactivo.

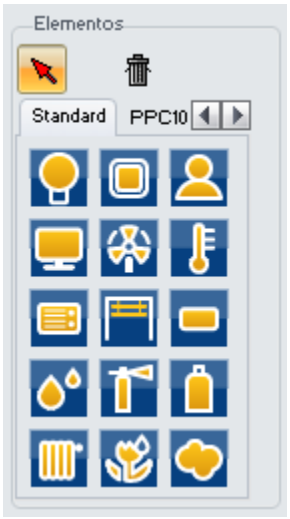
3.3.2 APARTADO "ELEMENTOS"

En la parte superior hay dos botones que se comentan a continuación:

Herramienta de selección: Permite seleccionar, desplazar, colocar los elementos insertados en el plano, sin más que pulsar sobre ellos y arrastrar.

Herramienta de borrados: Permite borrar, eliminar los elementos insertados en el plano sin más que pulsar sobre ellos.

Debajo de los iconos anteriores, se observan una serie de pestañas a las que se acceden mediante las flechas que se muestran:



NOTA: LOS ICONOS PUEDEN UTILIZARSE PARA OTRAS FUNCIONES, LAS QUE SE EXPONEN A CONTINUACIÓN, SON LAS UTILIDADES MÁS COMUNES.

Las pestañas son las siguientes:

- Standard
- PPC10
- Multimedia
- Invertidos
- Usuario

PESTAÑA STANDARD

Añadir punto de encendido

Añadir pulsador

Añadir detector

Añadir BPC

Añadir motor o bomba

Añadir termostato

Añadir aire acondicionado

Añadir persiana:

Añadir punto de encendido de emergencia

Añadir sonda de inundación

Añadir sonda de incendio

Añadir sonda de gas

Añadir termostato o caldera

Añadir riego

Añadir detector de humo

PESTAÑA PPC10

Añadir toldo o persiana

Añadir punto de encendido exterior

Añadir videoportero

Añadir sirena

Añadir audio

Añadir equipos multimedia

Añadir portón de garaje

Añadir portón de entrada

Añadir puerta

Añadir sonda de lluvia

 Añadir sonda de nivel de luz

Añadir escena clima

Añadir antipánico

Añadir motor

Añadir lector de tarjetas

PESTAÑA MULTIMEDIA

Añadir enchufe controlado

Añadir play

Añadir stop

Añadir avanzar

Añadir rebobinar

Añadir escena anterior

Añadir escena siguiente

Añadir subir volumen

Añadir bajar volumen

Añadir pause

Añadir cámara IP

PESTAÑA INVERTIDOS

Se trata de los mismos iconos que la pestaña Standard pero invertido, es decir, si en la pestaña Standard se coloca el icono "añadir termostato o caldera", éste aparecerá en el plano de color amarillo (simulando el encendido) y si incluimos el mismo icono en la pestaña invertidos aparecerá en el plano de color azul (simulando el apagado). Véase la diferencia en la siguiente imagen.

3.4 EJEMPLO DE PROGRAMACIÓN

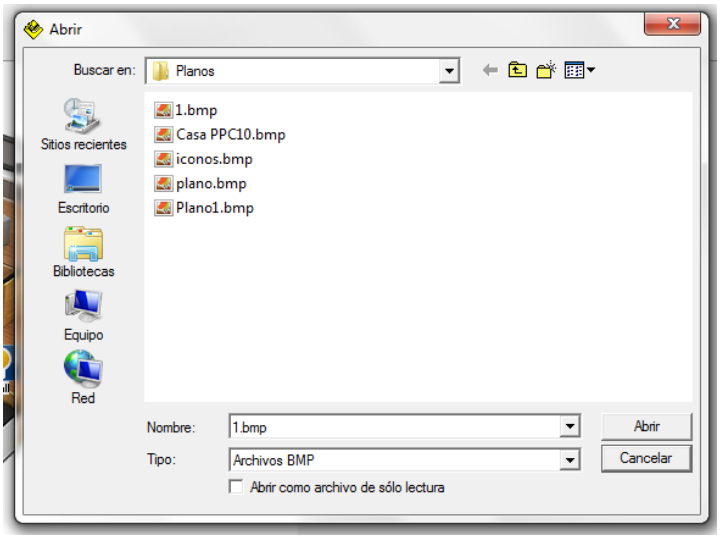
Se quiere añadir un plano a una PPL e incluir un icono de persiana (subir/ bajar una persiana), iluminación (encender / apagar una luz), intrusión (detectar intrusión), incendio (detectar incendio) e inundación (detectar inundación), para comprobar su estado y actuar sobre ellos en cada caso.

Una vez situados en la pantalla de programación de los planos (pestaña "Planos de situación") se pulsa en el botón "Cargar plano".

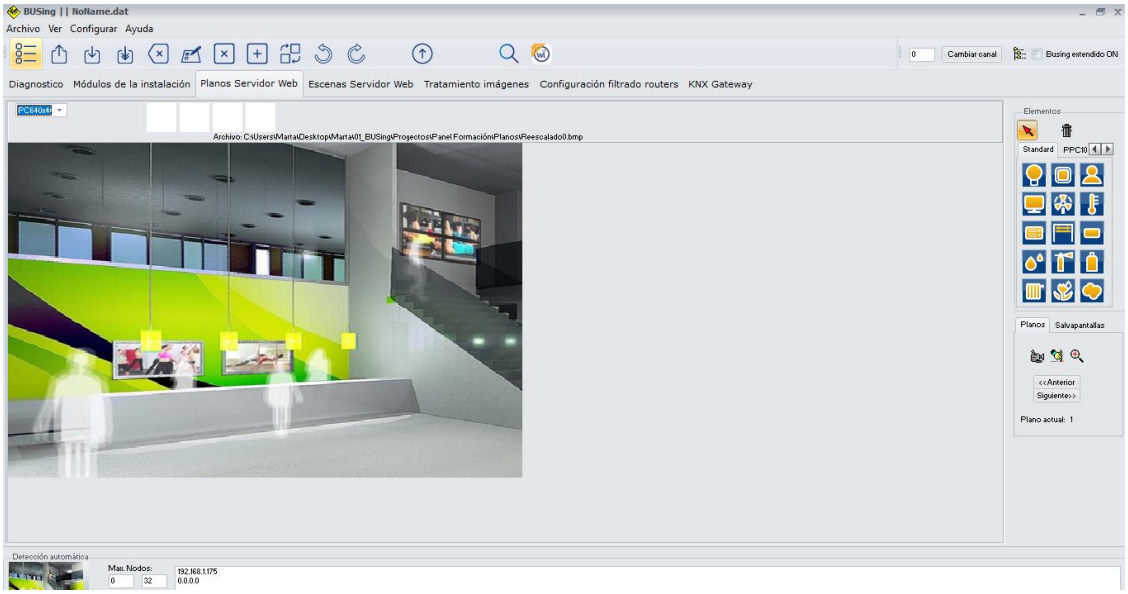
Se carga un plano de tamaño adecuado al elegido en la parte superior izquierda de la pantalla.

Para añadir más planos se debe pulsar el botón "Siguiente" y cargar el nuevo plano. En **Plano Actual: 1** se indica en qué plano estamos. Siendo 1 el primer plano.

Una vez pulsado el botón cargar plano aparece una pantalla de windows en la que se selecciona dicho plano.



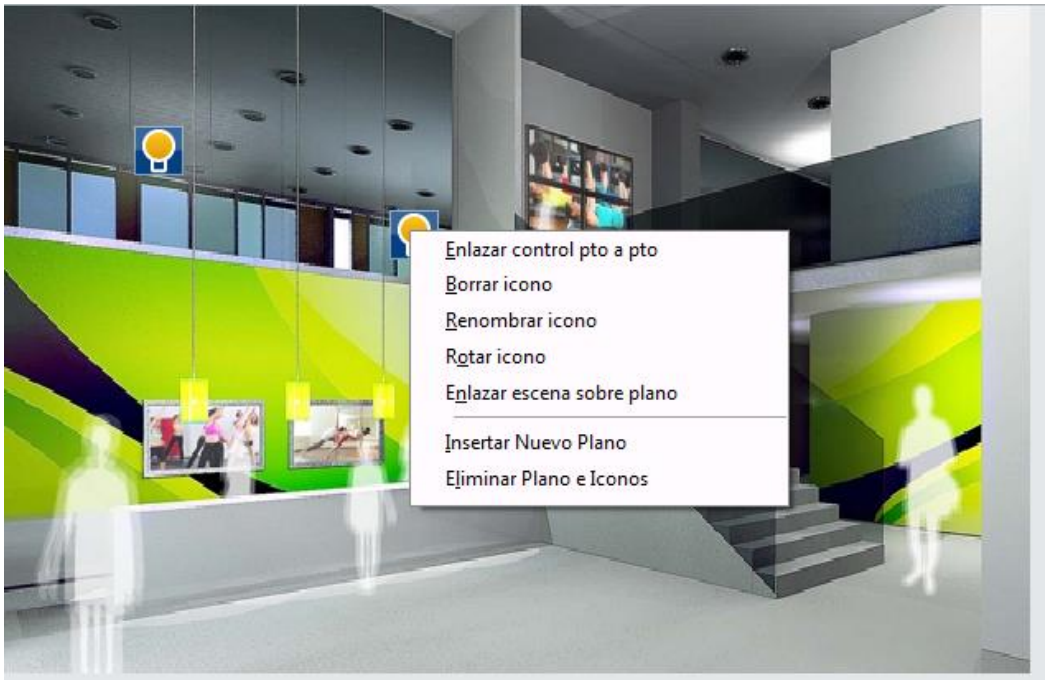
Se pulsa sobre "Abrir" y el plano aparece en la parte central de la pantalla de programación de la PPL.



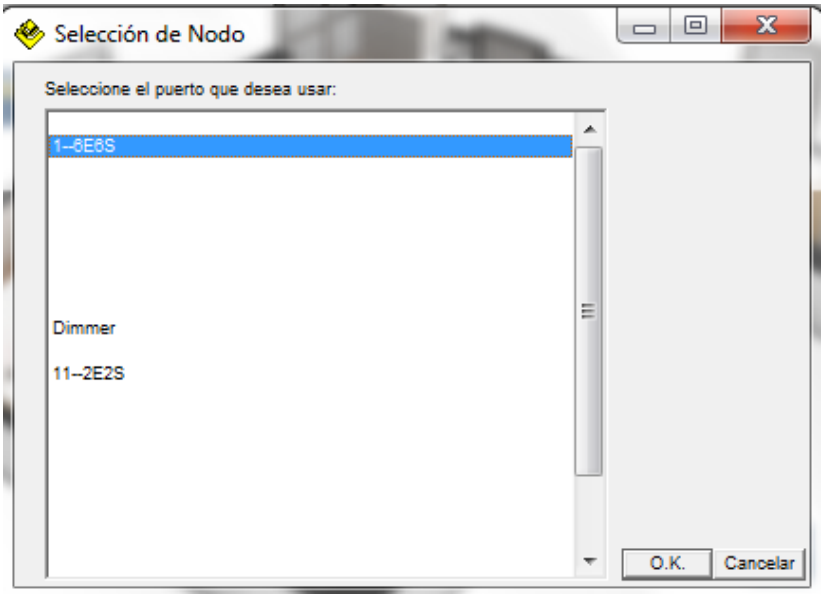
Una vez cargada una imagen de fondo es posible ir añadiendo iconos y asignándoles salidas o memorias. Para añadir un nuevo icono es suficiente con seleccionarlo de la paleta de Elementos Disponibles y poner el cursor en plano haciendo un clic en la posición en la que se desee colocar el icono.

Para el caso que nos ocupa se utilizarán los iconos de persiana, iluminación, intrusión, incendio e inundación y se colocarán donde se crea oportuno, en función de la instalación a realizar; por ejemplo, así.

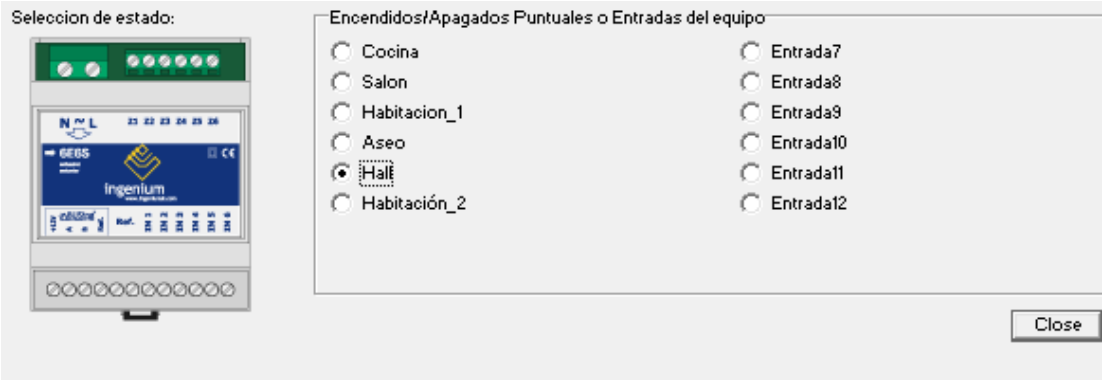
Una vez insertados los iconos se han de asignar las salidas del actuador correspondiente. Por ejemplo, al icono de iluminación se le asigna la salida1 (una luz) del actuador 6E6S situado en la dirección 1, pulsando con el botón derecho sobre el icono y seleccionando “editar propiedades”.



Aparece la pantalla siguiente en la que se selecciona el 1—6E6S para actuar sobre la luz a controlar desde la PPL.



Al hacer doble clic sobre el 6E6S se muestra la siguiente pantalla en la que se hace clic sobre la salida "Hall".



Se pincha en "Close" y el icono queda asignado al control de esta salida. Si se coloca el ratón por encima del icono en la parte superior izquierda de la pantalla se indica a qué nodo y salida está asignado. En este caso al Nodo 1 (1—6E6S, porque en el ejemplo está en la Dirección 1) y salida 0 (porque la salida "Hall" es la 0).

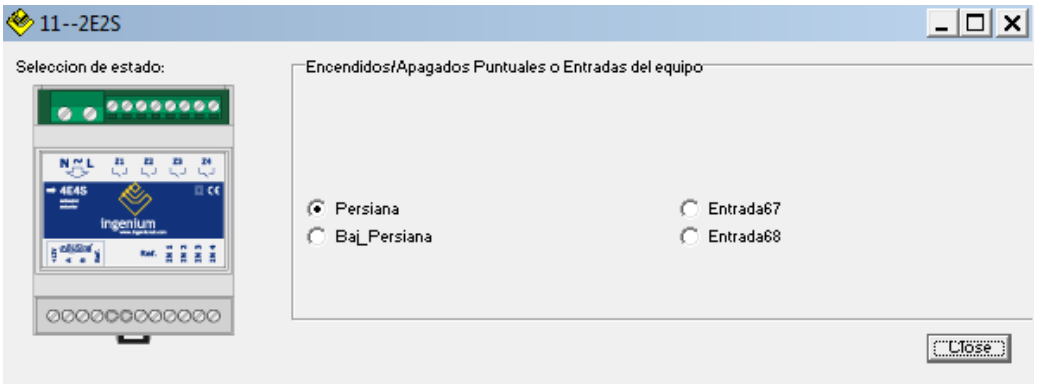
Es posible ejecutar escenas desde cualquiera de los iconos insertados (por ejemplo, encendido de más de un punto de luz desde el mismo icono de la bombilla) → Véase pestaña "Escenas Servidor Web".

Se puede cambiar el nombre asociado al icono una vez editadas sus propiedades, sin más que pulsar con el botón derecho del ratón sobre el icono, y elegir la opción "cambiar nombre". Aparece una pantalla en la que se escribe un nombre, por ejemplo "Entrada", se pulsa OK y ya estaría.

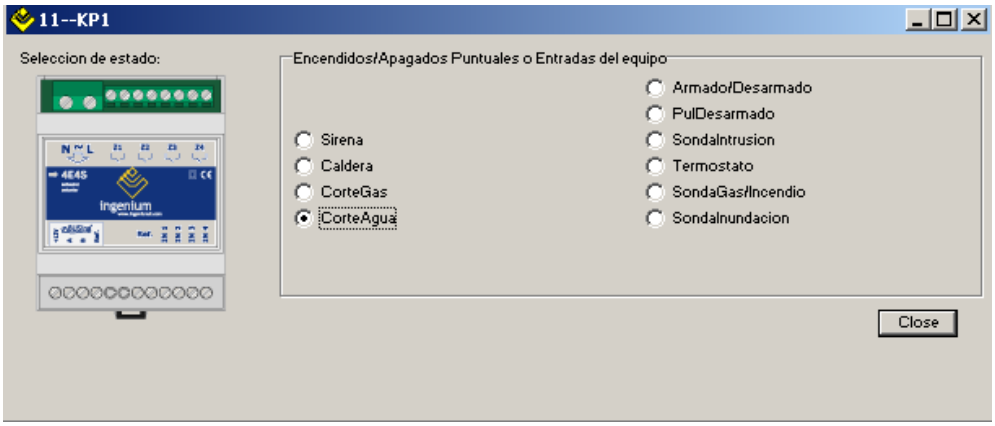
Para asignar el control de la persiana al icono persiana se sigue el mismo procedimiento anterior. Se hace clic con el botón derecho sobre el icono y se pulsa "editar propiedades". A continuación, se selecciona, en este caso, el 11-2E2S, apareciendo la siguiente pantalla en la que se elige la siguiente configuración para la subida / bajada de una persiana (para subida / bajada de más de

una persiana o general, véase pestaña “Escenas Servidor Web”). Para más información sobre la configuración del actuador de persiana véase la ayuda de este equipo.

NOTA: POR CONVENIO SIEMPRE SE SELECCIONA LA SUBIDA.

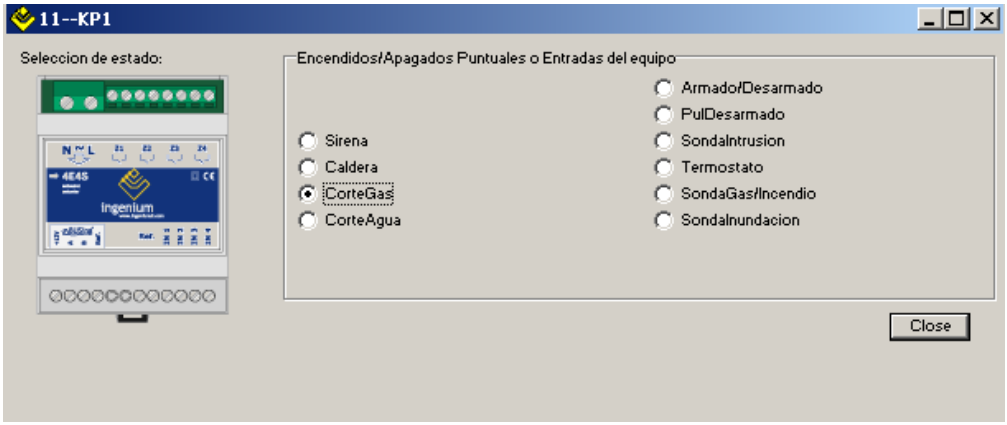


Para el resto de iconos se siguen los mismos pasos. Para la detección de inundación, se hace clic con el botón derecho sobre su icono, se selecciona “editar propiedades” y se hace doble clic sobre el KA (Kit de alarmas), apareciendo la siguiente pantalla de configuración en la que se pulsa sobre “corteagua” para que cuando la sonda detecte agua, el sistema (por la instalación realizada) corte el agua actuando sobre una electroválvula; y así muestre esta alarma en la pantalla (el icono cambia). Además, se puede actuar sobre este icono procediendo a cortar el agua a voluntad sin más que pulsar sobre él en pantalla.

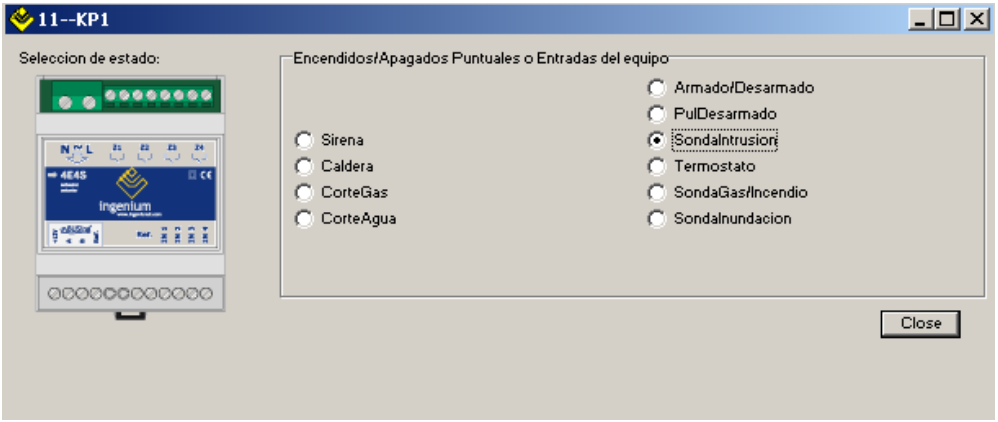


Para la detección de incendio e intrusión se sigue el mismo procedimiento. Una vez en la pantalla de configuración respectiva de cada icono (incendio e intrusión) se seleccionan respectivamente las salidas que se indican.

Para detección de incendio:



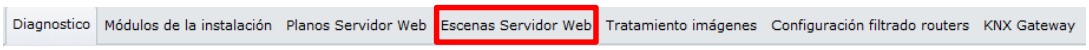
Para detección de intrusión:



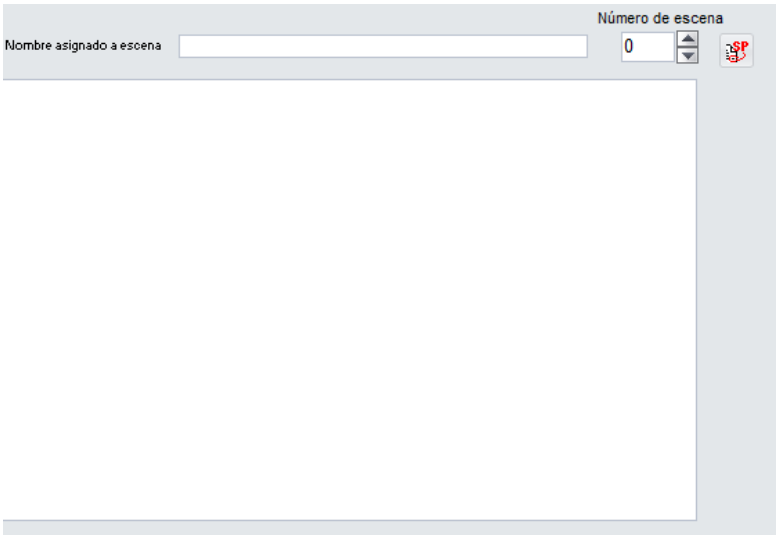
3.4.1 ESCENAS SERVIDOR WEB

En esta pestaña es posible configurar escenas, que más tarde el usuario podrá ejecutar a través de las aplicaciones para iOS, Android, PC o a través del control por voz con Google Home, de forma local o remota. También será posible temporizar estas escenas desde las pantallas táctiles de la instalación.

NOTA: LAS TEMPORIZACIONES DE ESCENAS SE PODRÁN REALIZAR DESDE INTERFACES TÁCTILES INCOPORADAS EN LA INSTALACIÓN Y DISPOSITIVOS MÓVILES.



Podemos observar en la pantalla lo siguiente:



Nombre Asignado a escena: Aquí se introduce el nombre que se quiere dar a la escena, con un máximo de 15 caracteres.

Número de escena: Con las flechas nos vamos desplazando por las escenas programadas. Los eventos y sus acciones quedan grabadas al cambiar el Número de Evento.

Casilla de programación (recuadro blanco central): En este se configurarán los eventos a realizar, bien sea mediante programación asistida o mediante scripts. Es posible programar hasta un total de 100 eventos diferentes. Algunos eventos ya están asignados por defecto y son los que se muestran a continuación.

3.4.1.1 CONTROL DE INTRUSIÓN

Como se explica anteriormente el control de intrusión desde la pantalla se realiza a través de las escenas reservadas para tal fin, la 13 y la 14.

- Evento 13 (DesactivaIntrusion): Este evento siempre corresponde a la Desactivación de la Intrusión y en la casilla a tal efecto es posible programar los eventos que ejecutará la PPL al desactivar la alarma de intrusión (por defecto Escribe 0 2 15; véase más adelante programación mediante scripts).

- Evento 14 (ActivaIntrusion): Este evento siempre corresponde a la Activación de la Intrusión y en la casilla a tal efecto es posible programar los eventos que ejecutará la PPL al activar la alarma de intrusión (por defecto Escribe 0 2 7; véase más adelante programación mediante scripts).

Se puede hacer el control de intrusión de dos formas: con KCtr o sin ella.

- Con KCtr: en el caso de haber KCtr en la instalación, será la KA (en posición 0 del proyecto) la encargada de contar el tiempo de armado y desarmado de intrusión. Para ello basta con introducir el comando de activar intrusión (escribe 0 2 7) y desactivar intrusión (escribe 0 2 15) de la KA en la escena correspondiente.
- Sin Kctr: al no haber KCtr, será la PPL la encargada de contar el tiempo de armado y desarmado de la intrusión. Este tiempo, 30 segundos, está programado por defecto y no es modificable. Para comprobar que no hay KCtr en la instalación, la pantalla

comprueba la presencia del comando de activación (escribe 0 2 7) y desactivación de la intrusión (escribe 0 2 15) de la KA. Por esta razón se recomienda no posicionar tampoco un actuador en la posición 0 (ya que esos comandos se pueden corresponder con habilitación/deshabilitación de salidas de actuadores).

Como ya se dijo, se puede programar de dos formas distintas:

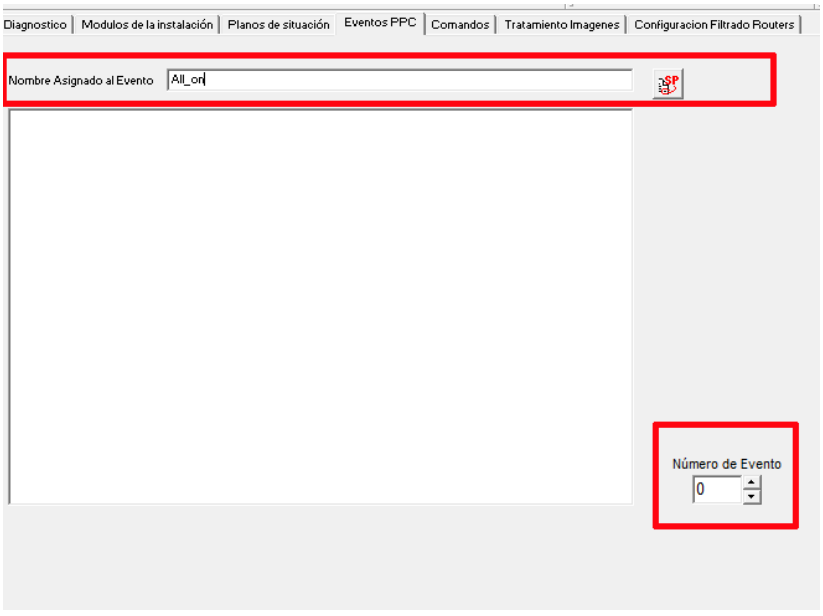
- Programación asistida.
- Programación mediante scripts.

3.4.1.2 PROGRAMACIÓN ASISTIDA

Ejemplo: Se pretenden encender todas las luces de la vivienda en una escena (6 circuitos); que se apaguen en otra; se desea hacer una regulación de un circuito de iluminación al 50%; se quiere subir y bajar una persiana de la vivienda, asociado a otras dos escenas (subir_persianas y bajar_persianas). Además de lo anterior se quiere armar y desarmar la alarma de intrusión desde la pantalla.

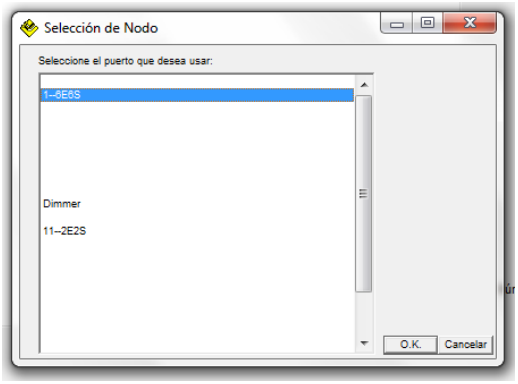
Para el ejemplo se necesita incluir en el proyecto dos actuadores (uno para iluminación y otro para persianas) y un regulador. Para el control de la alarma de intrusión se puede hacer bien desde una KCTR en la que habrá una sonda de movimiento, o bien desde la propia PPL junto con un sensor de movimiento de bus.

Una vez situados en la pestaña de “Escenas servidor web” se selecciona el evento número 0 y se le asigna un nombre, por ejemplo “All_on”.



A continuación, se hace doble clic sobre el recuadro blanco central.

Una vez hecho esto aparece la siguiente pantalla de “selección de nodo”.

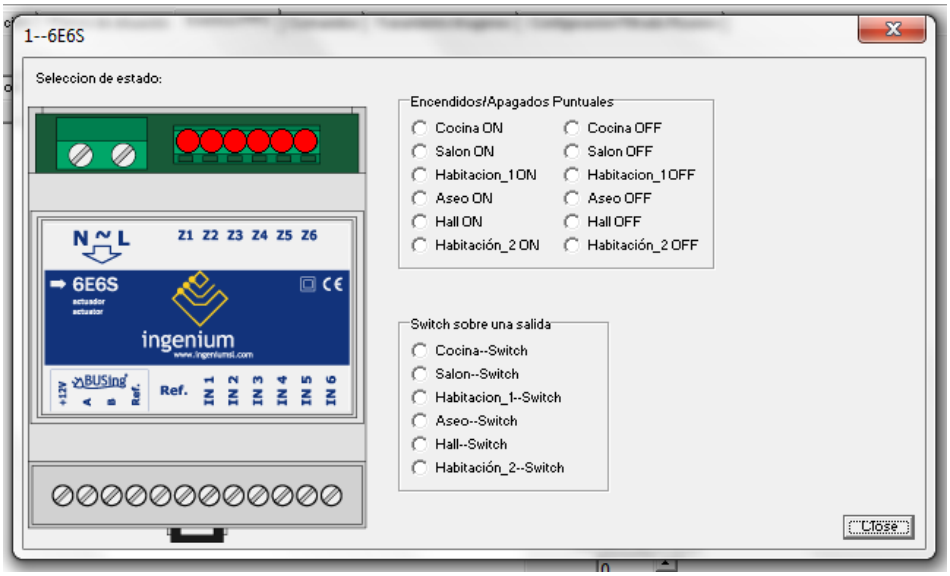


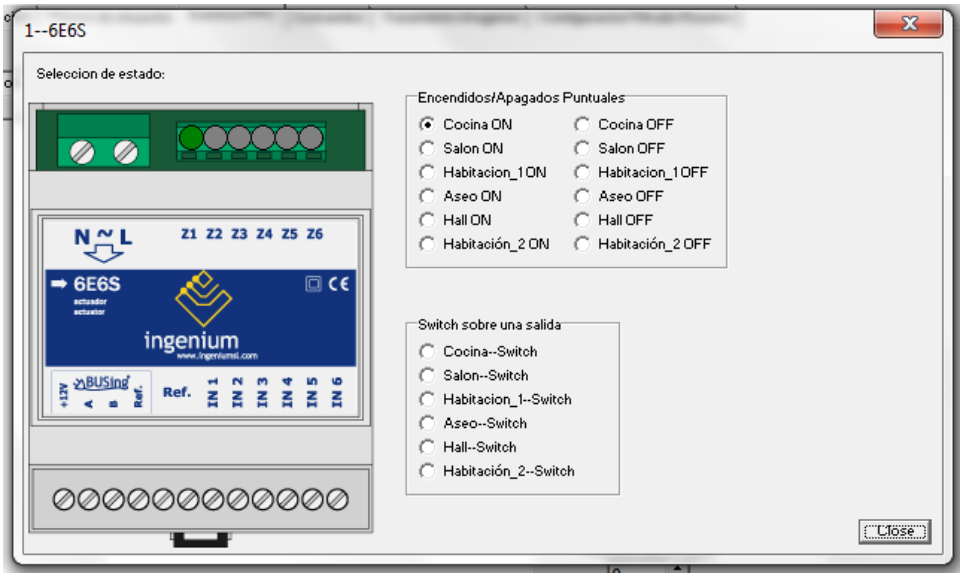
En esta pantalla aparecen todos los componentes insertados en el proyecto, pero solo es posible escoger equipos que pertenezcan al grupo de actuadores (En caso de escoger otro tipo de equipo, el Sistema de Desarrollo no hace nada). Es decir, si selecciona un equipo que no pertenezca al grupo de actuadores tal como un MECBUS-C, TECBUS-C, MECing, LDRBUS, etc., el sistema no hace nada.

Si se hace doble clic sobre los actuadores se puede acceder a cada una de las salidas del mismo.

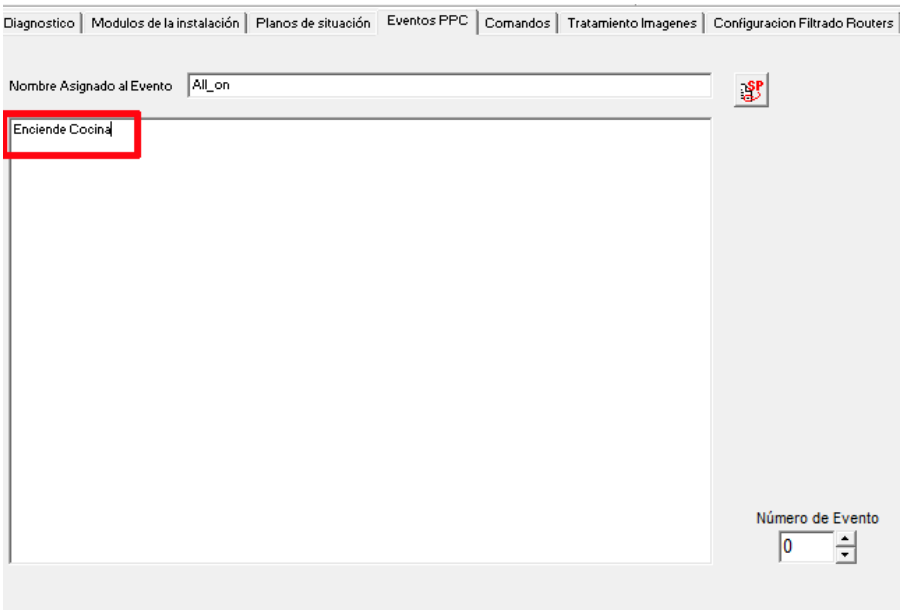
Se elige (doble clic) el 1—6E6S para encender las luces del salón.

Se observa una nueva imagen en la que se selecciona el encendido de la cocina, tal y como se muestra a continuación.



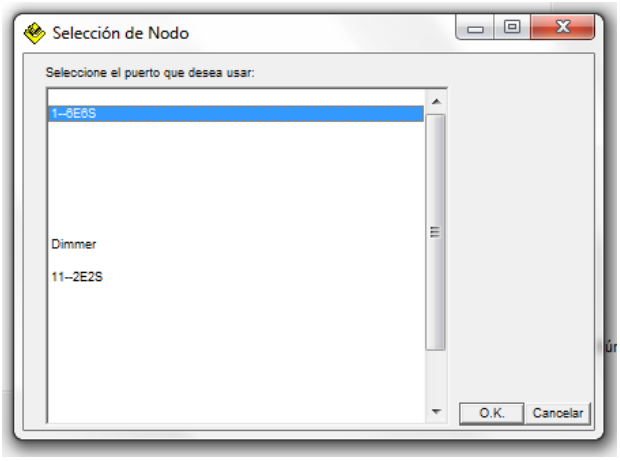


Una vez realizadas estas operaciones se pulsa en "Close" y se genera el siguiente script.

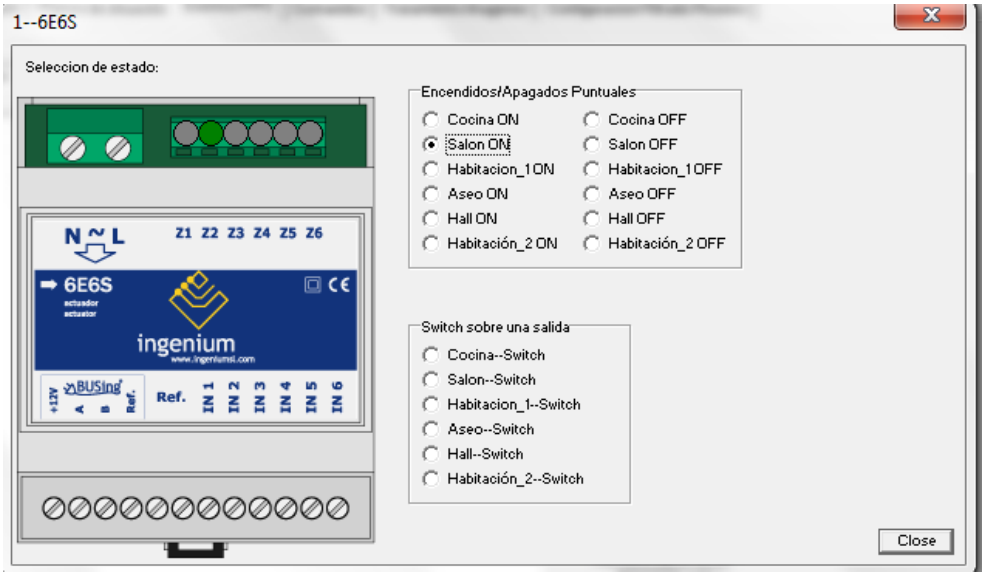


A continuación, se procede al encendido del salón. Como en este ejemplo se desea que la luz se encienda en el mismo número de evento que la cocina y la habitación1 se hace doble clic sobre el mismo recuadro blanco, sin cambiar de número de evento.

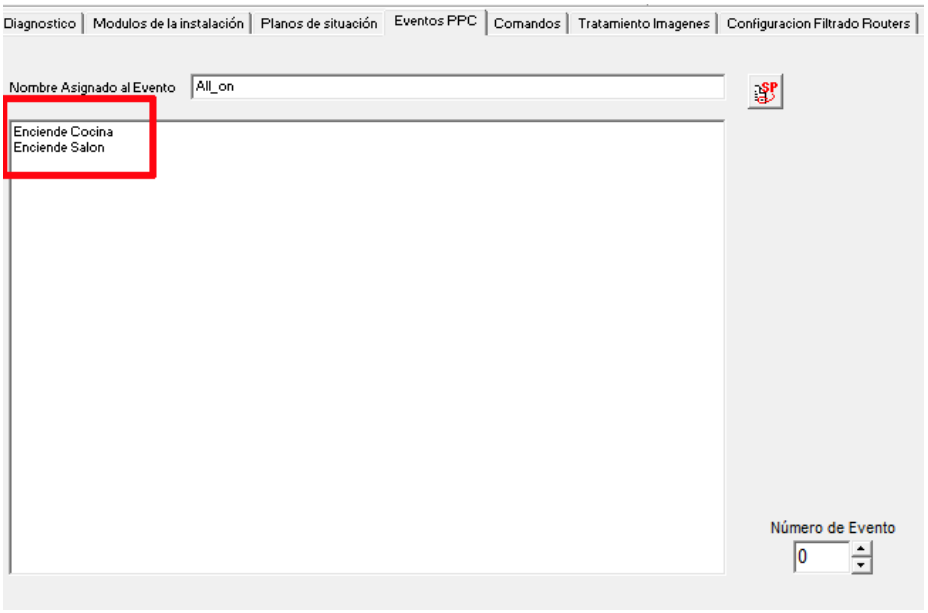
Se selecciona de nuevo el 1-6E6S (doble clic sobre él).



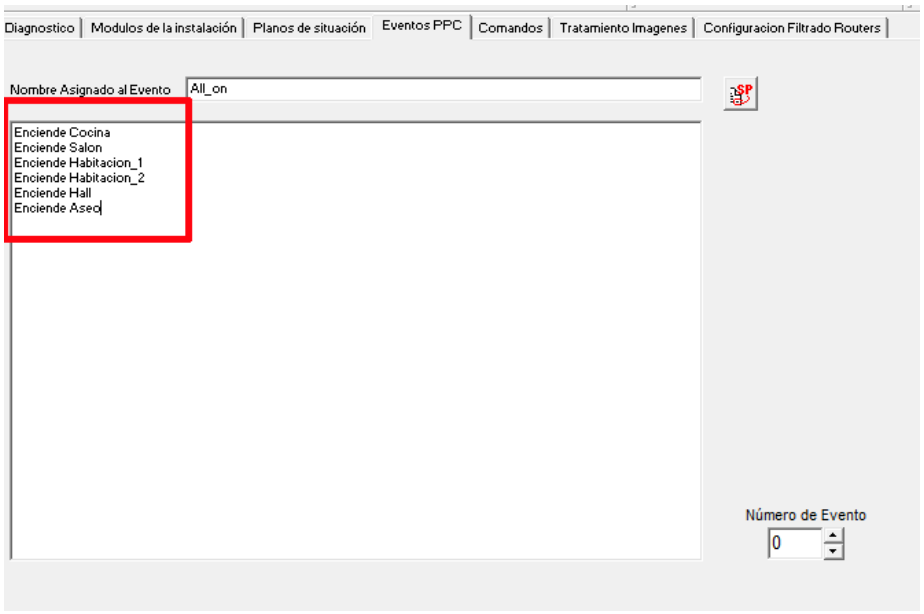
Aparece entonces la pantalla del actuador on/off con sus 6 salidas en la que en este caso se elige el encendido de la luz del salón, tal y como se observa.



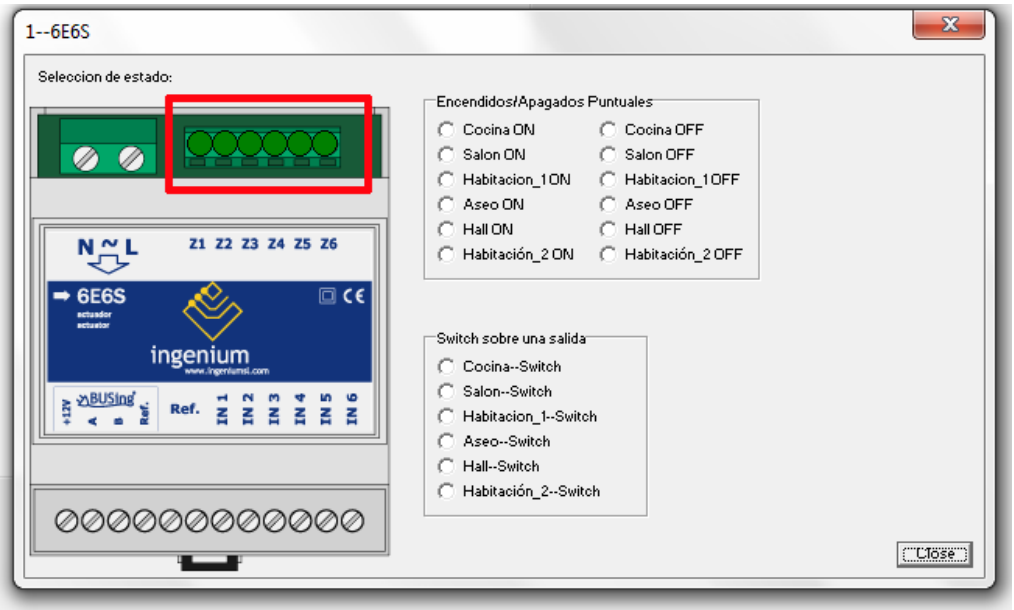
Al hacer clic en “Close” se genera un nuevo script.



Para el encendido de la luz de la habitación 1 se sigue el mismo procedimiento anterior, eligiendo en la pantalla del 1—6E6S el encendido denominado: "habitación_1". Al pulsar a continuación en "Close" los scripts definitivos para el primer evento serían los que se muestran.



Para agilizar la programación del encendido general de iluminación sin tener que ir salida por salida, se hace doble clic en la casilla de programación del evento, se selecciona el dispositivo sobre el que actuar, y en la pantalla que aparece de programación se selecciona sobre los leds indicativos de las salidas del 6E6S, resultando la pantalla siguiente.



Se pulsa en "Close" y se genera el siguiente script.

Comando	Dirección	Dato1	Dato2
Escribe	1	1	63

Comando= Escribe → Que acción realizar. En nuestro caso, modificar un valor.

Dirección = 1 → A que dispositivo nos dirigimos. En este caso al actuador on/off 6E6S con dirección 1.

Dato1 = 1 → Actuar sobre todas las salidas a la vez según el valor decimal indicado en dato2

Dato2=63 → 00111111 (Conversión de binario a decimal de la activación de los 6 bits menos significativos. Consultar tabla a continuación)

	Bit 7	Bit 6	Bit 5	Bit 4	Bit 3	Bit 2	Bit 1	Bit 0
6E6S	-	-	Z6	Z5	Z4	Z3	Z2	Z1
4E4S	-	-	Z4	Z3	Z2	Z1	-	-
2E2S	-	-	Z2	Z1	-	-	-	-

Tabla 1.1

Bit = 1 salida correspondiente activada.

Bit = 0 salida correspondiente desactivada.

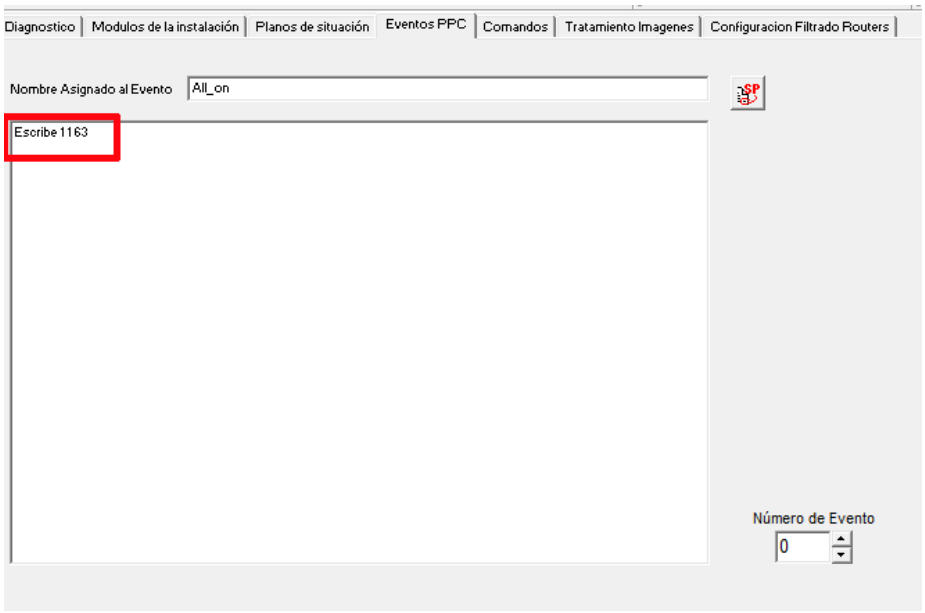
Ejemplo: Si se desea activar las salidas 3 y 5 de un 6E6S (dirección 1) y desactivar el resto, se debe enviar el siguiente telegrama:

De 254 para 1, Comando: 4, Dato1: 1, Dato2: 20.

Al enviar dato1 = 1, el equipo establece el estado de todas sus salidas a la vez según el valor en decimal indicado en dato2, que se debe pasar a binario según la tabla 1.1:

	-	-	Z6	Z5	Z4	Z3	Z2	Z1
20 =	0	0	0	1	0	1	0	0

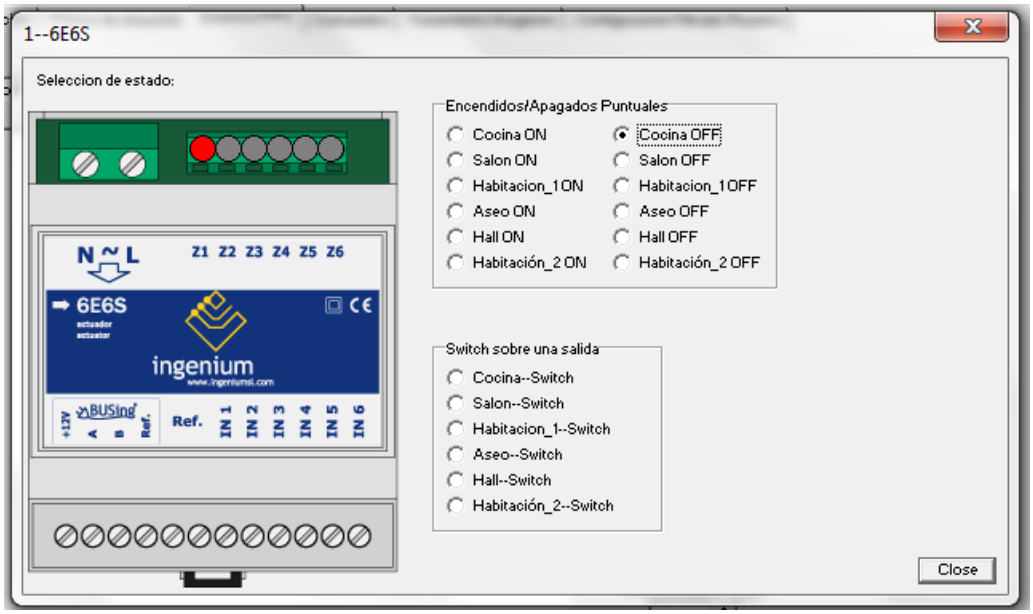
Tras esta breve explicación, el comando inicial en nuestro evento de activación de todas las salidas quedaría así:



Se pasa ahora al evento número 1 (sin más que pulsar sobre la flecha de arriba en el apartado "número de evento") en la que se pretende que se apaguen las luces que había encendido en el evento número 0. Se le da por ejemplo el nombre "All_off".

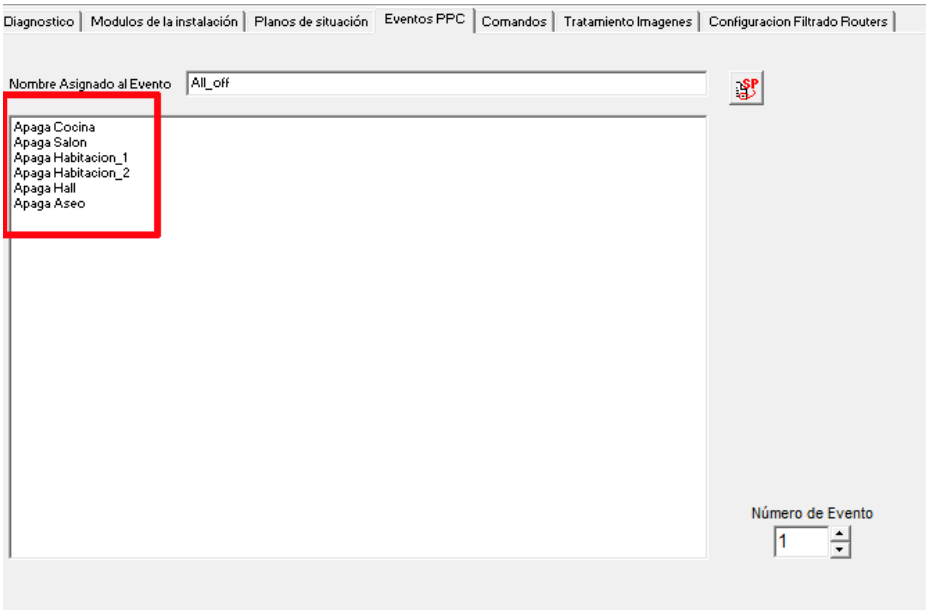
Los pasos a seguir son exactamente iguales que para el caso anterior.

Se hace doble clic en la casilla de programación (recuadro blanco central) en la que se selecciona el 1—6E6S, pasando a continuación a la siguiente pantalla, en la que se pulsa sobre el apagado de la luz de la cocina, tal y como se muestra.



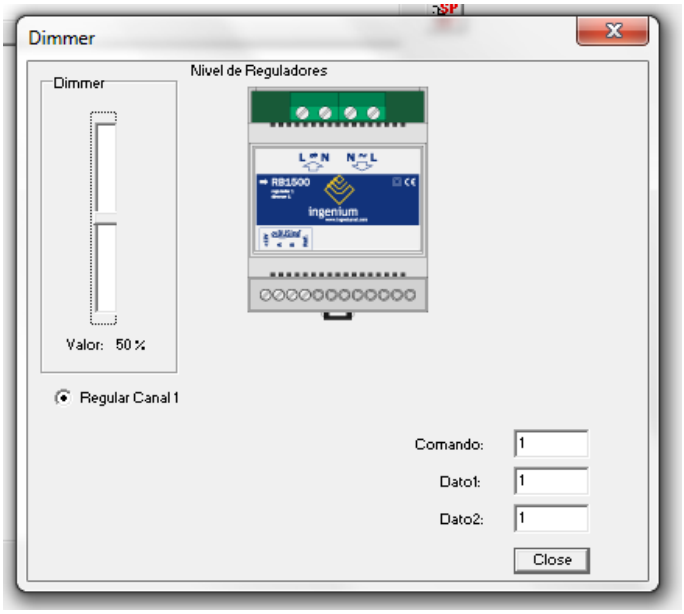
Se pulsa en "Close" y se genera el siguiente script.

Para el apagado de la cocina y de la habitación 1 se siguen los mismos pasos, generándose los scripts que se observan en la imagen inferior.

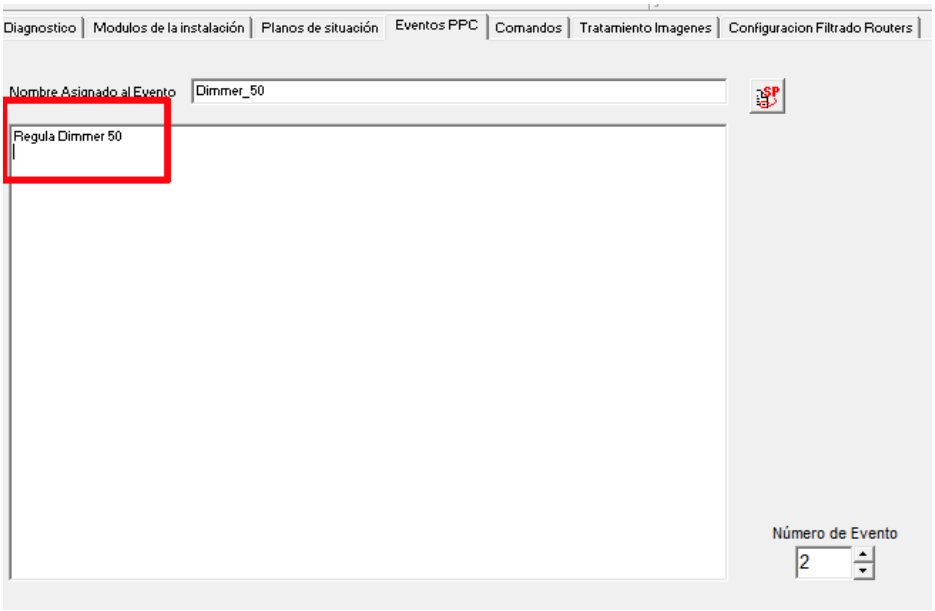


Se pasa entonces a la programación del evento número 2 en el que se desea una regulación al 50% de la luz. Se le da el nombre “Dimmer_50”.

Como siempre, se hace doble clic en la casilla de programación (recuadro blanco central) y como lo que se necesita es regulación se elige el “Dimmer”. Aparece así la siguiente pantalla en la que mediante la barra izquierda se selecciona el porcentaje de iluminación deseado, en este caso el 50%.

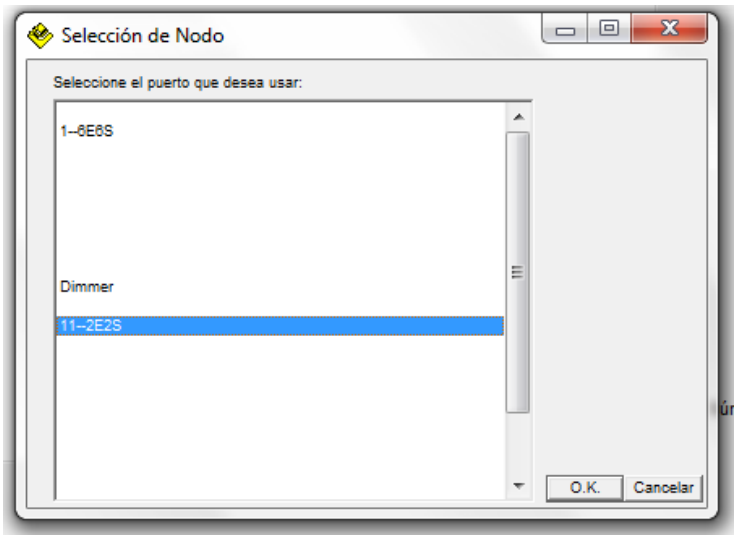


El resultado tras pulsar close, sería el siguiente:

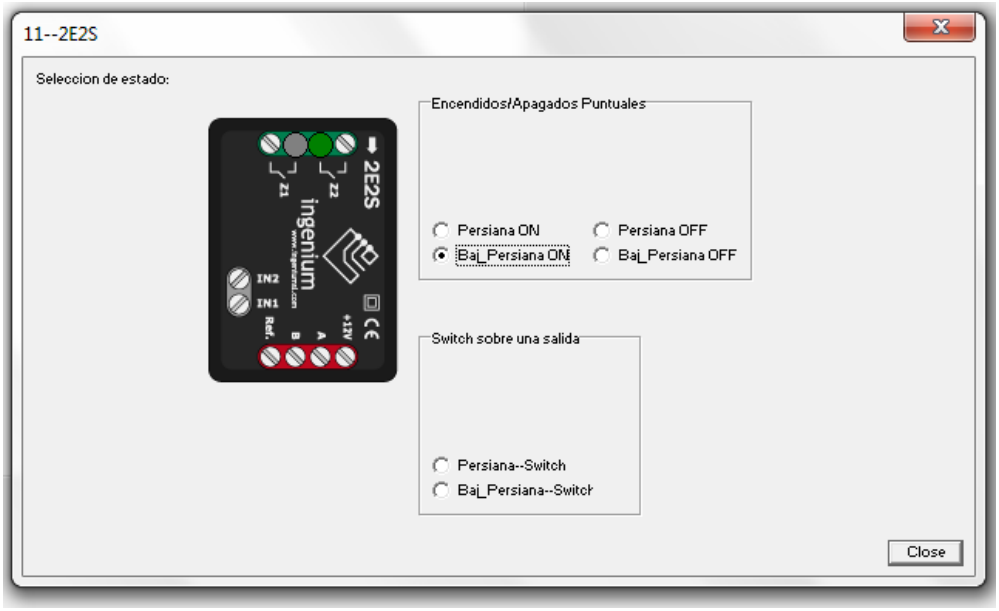


A continuación, se explica la programación del evento número 3 para bajar la persiana de la casa. Se le da el nombre "Bajar_Persianas"

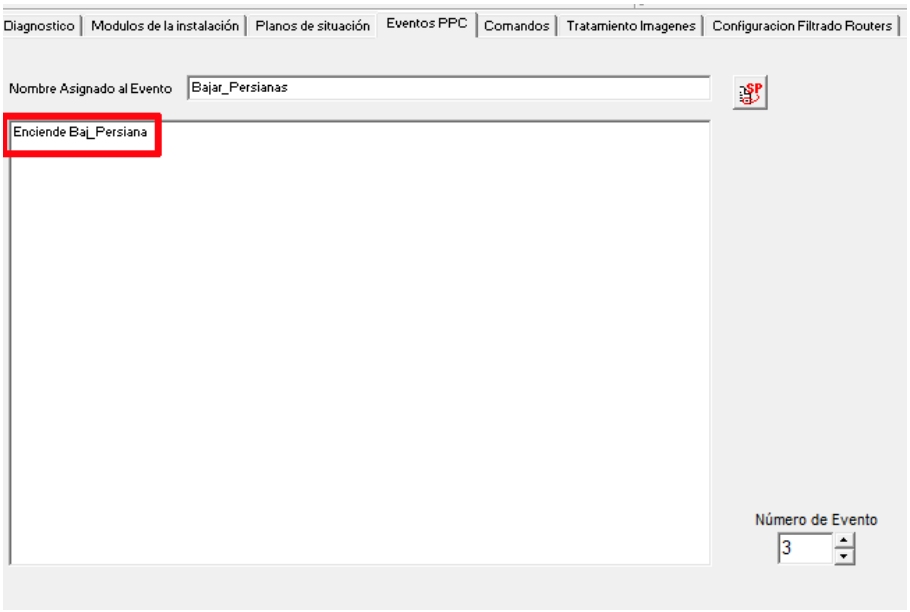
Se hace doble clic sobre el recuadro blanco central en el que se selecciona en esta ocasión el 11-2E2S que actuará como controlador del motor de la persiana.



Se hace doble clic sobre él apareciendo la siguiente imagen en la que se configura la bajada de la persiana.



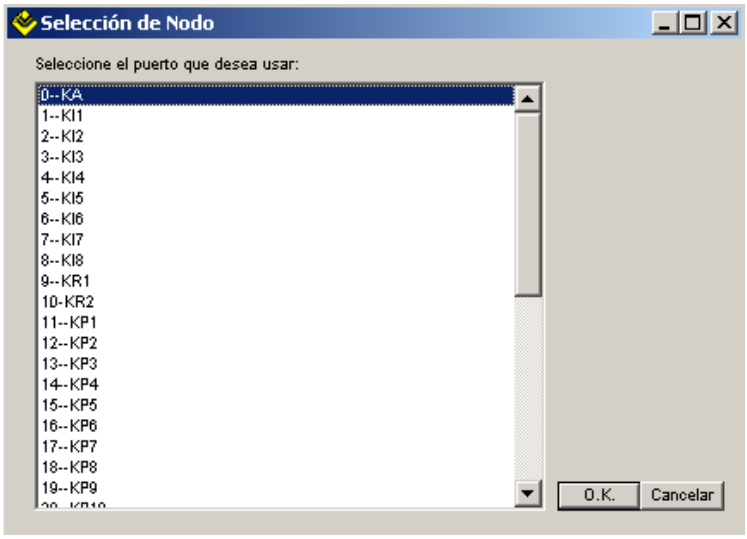
A continuación se pulsa en "Close" y se genera el siguiente script de bajada general de persianas.



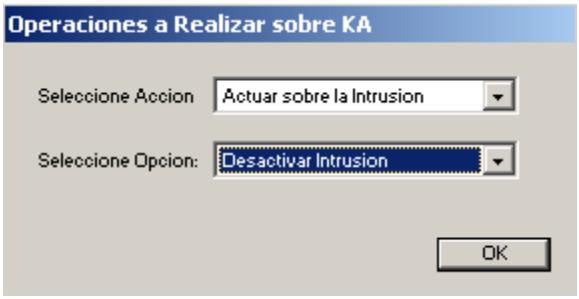
Se seguiría el mismo proceso para la subida general de persianas, pero asociándolo a la salida vinculada a la fase de subida del equipo.

Una vez programados los eventos requeridos, se pasa a los eventos 13 y 14 correspondientes al desarmado y armado de la intrusión.

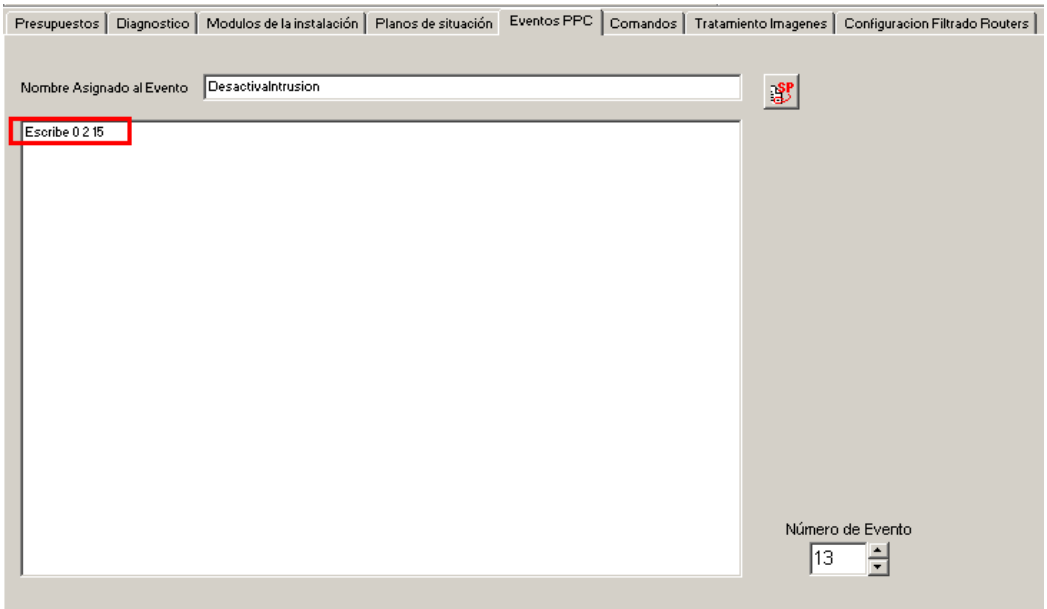
En el evento número 13 (desarmado de intrusión) se hace doble clic sobre la casilla de programación apareciendo la pantalla de selección de nodo. En este caso se selecciona el KA para el control de la alarma de intrusión.



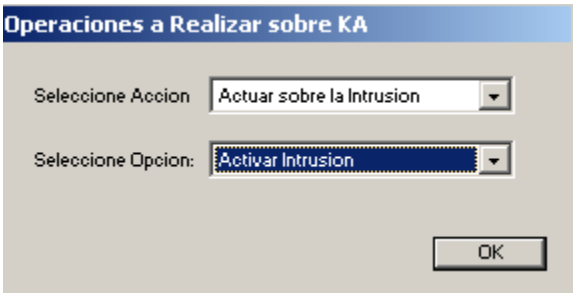
Se pulsa OK y aparece la siguiente pantalla en la que se selecciona la configuración que se muestra para el desarmado de la intrusión.



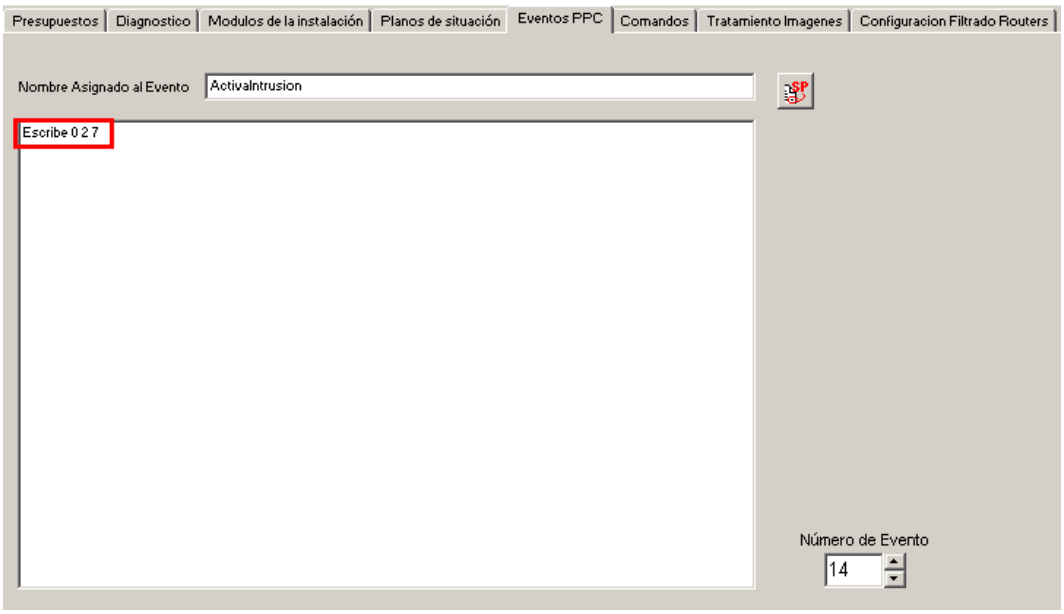
Al pulsar OK se genera el siguiente script.



Para el armado de la intrusión se pasa al evento número 14, en el que se selecciona de nuevo el KA, apareciendo de nuevo la pantalla de configuración del KA en la que en esta ocasión se seleccionan las siguientes opciones.



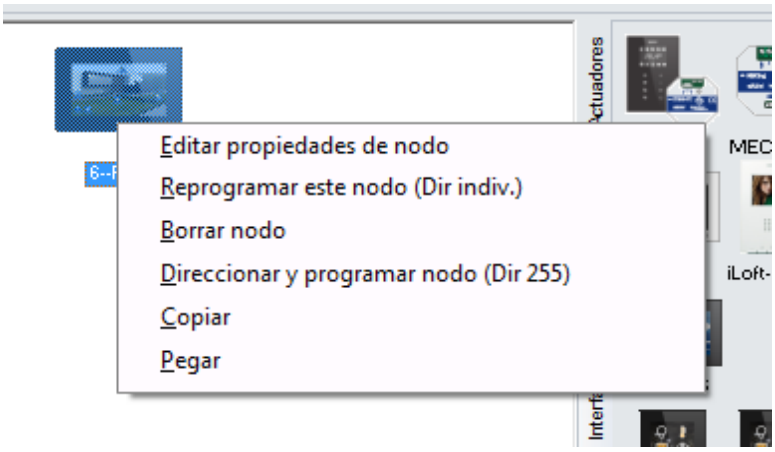
Cuando se pulsa OK en la pantalla anterior se genera el siguiente script.

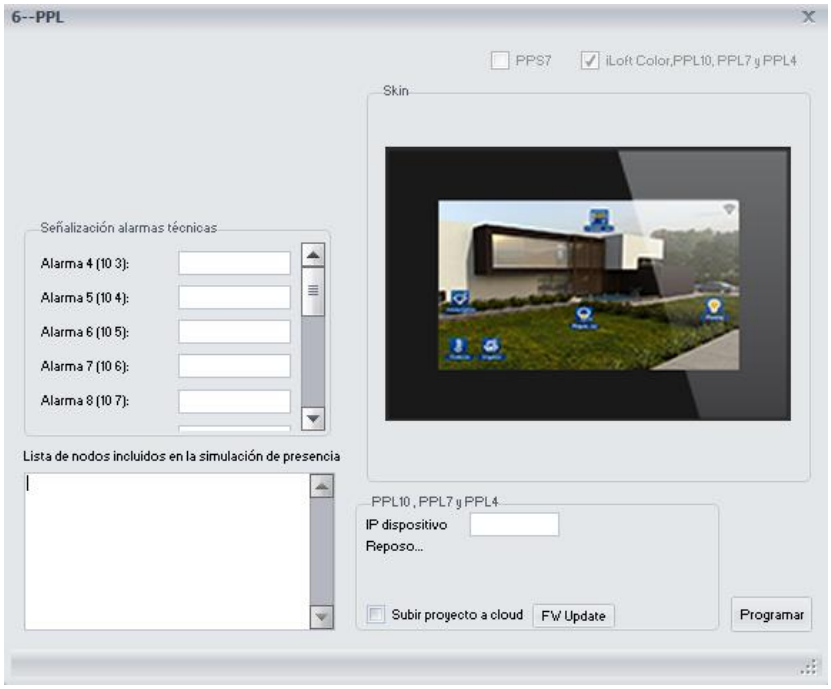


Una vez realizada la programación de los eventos se procede a asociar éstos con los iconos correspondientes que se dispondrán en los planos a mostrar en la pantalla. Esto se realiza en la pestaña “Planos de situación” y que se ha visto en el apartado correspondiente.

3.5 VOLCADO DE DATOS A LA PPL

Una vez se tengan preparados todos los parámetros configurables como propiedades de la pantalla, planos con sus respectivos iconos, salvapantallas, escenas, etc., se acude a la pestaña de “Módulos de la instalación” se pulsa sobre el icono del nodo de PPL con el botón derecho del ratón y se selecciona la opción “Reprogramar este nodo”.

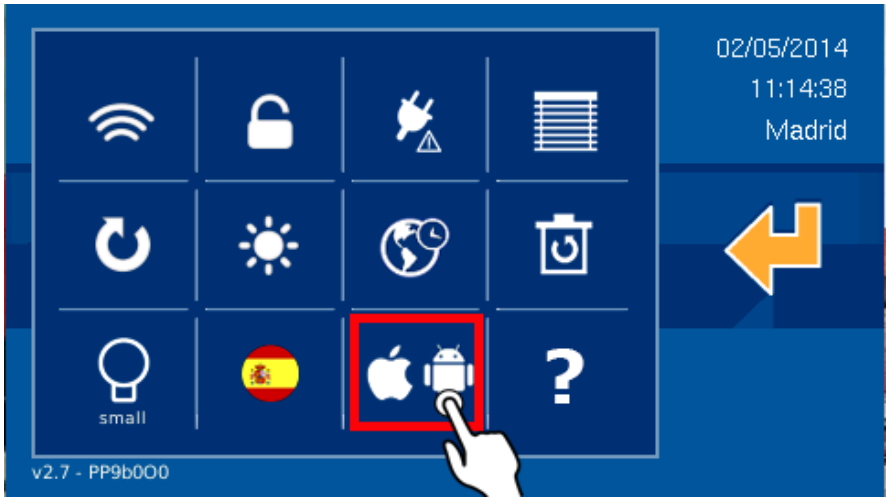




Finalizada la carga del proyecto al equipo, y tras un corto periodo de tiempo, se reiniciará automáticamente y ya estará listo para su manejo con el proyecto cargado correctamente.

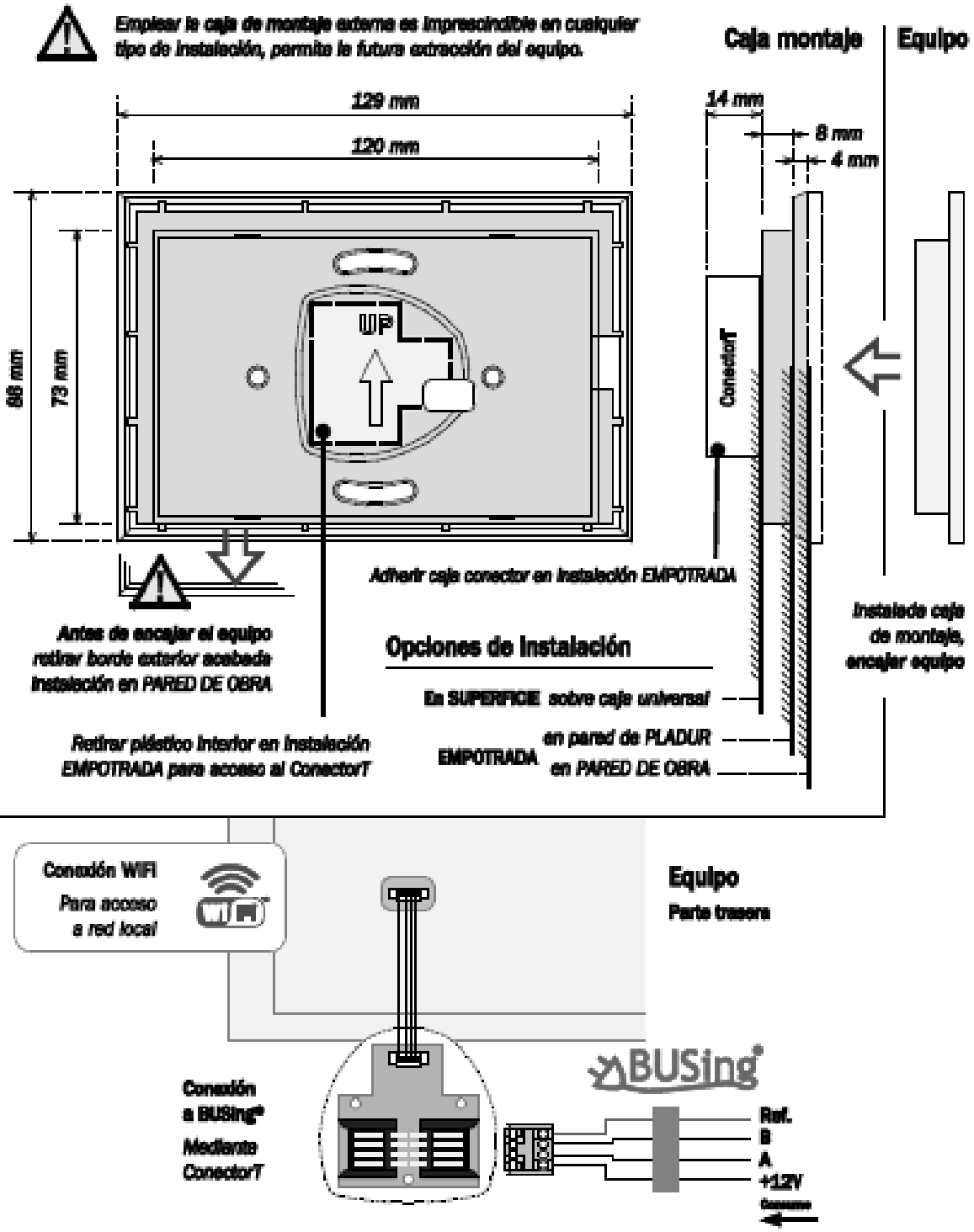
3.5.1 REGISTRO DEL PROYECTO AL SERVIDOR

Una vez programado el proyecto y volcado a la pantalla PPL, este proceso de registro es directo desde la interfaz y debe hacerse accediendo al menú de configuración de la pantalla. En él, se hace clic en el icono en el cual aparece el símbolo de Android e iOS y se da de alta el usuario como se indica en el manual de usuario de este dispositivo.

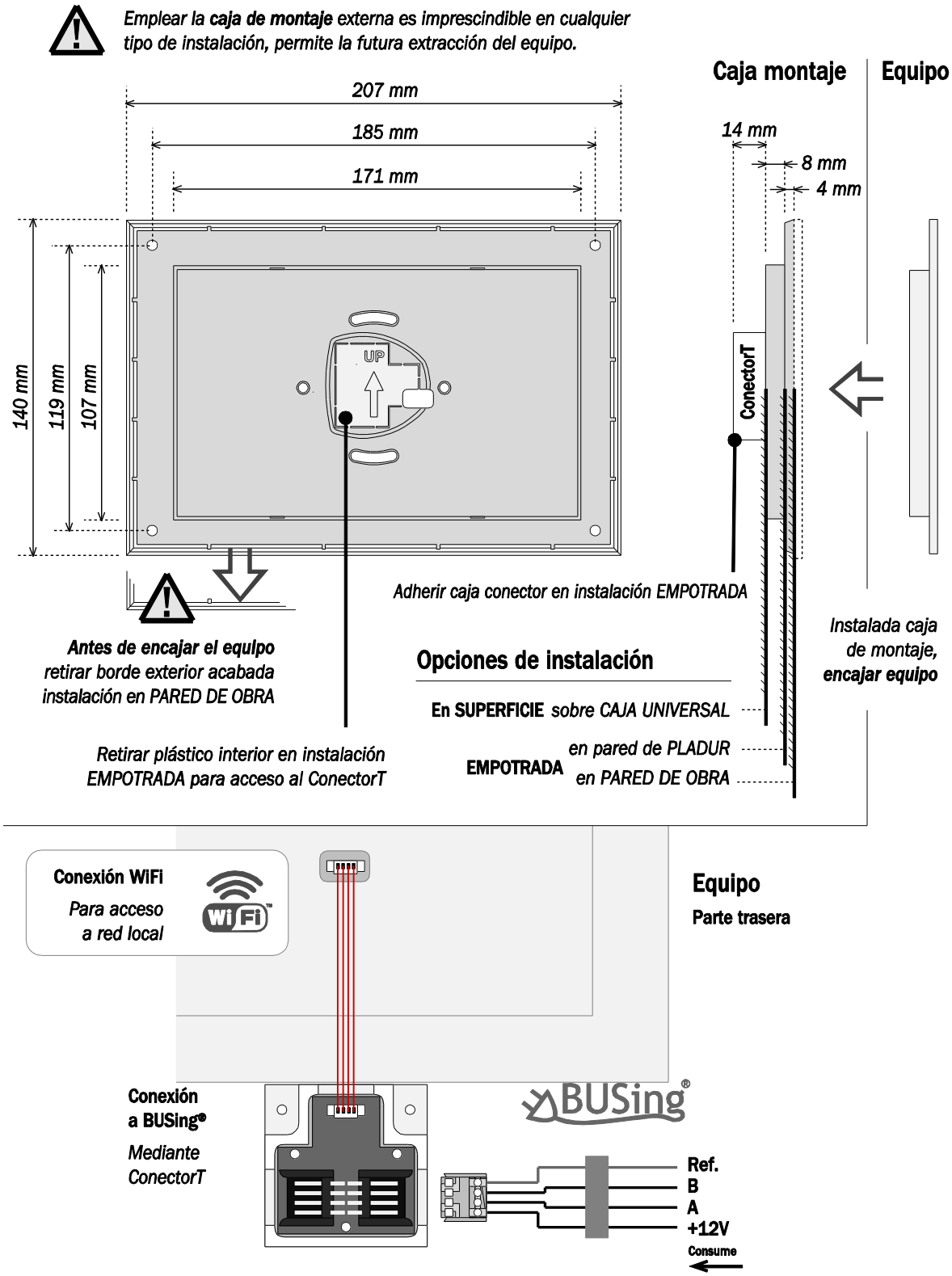

02/05/2014
11:14:38
Madrid
small
v2.7 - PP9b0O0

4 INSTALACIÓN

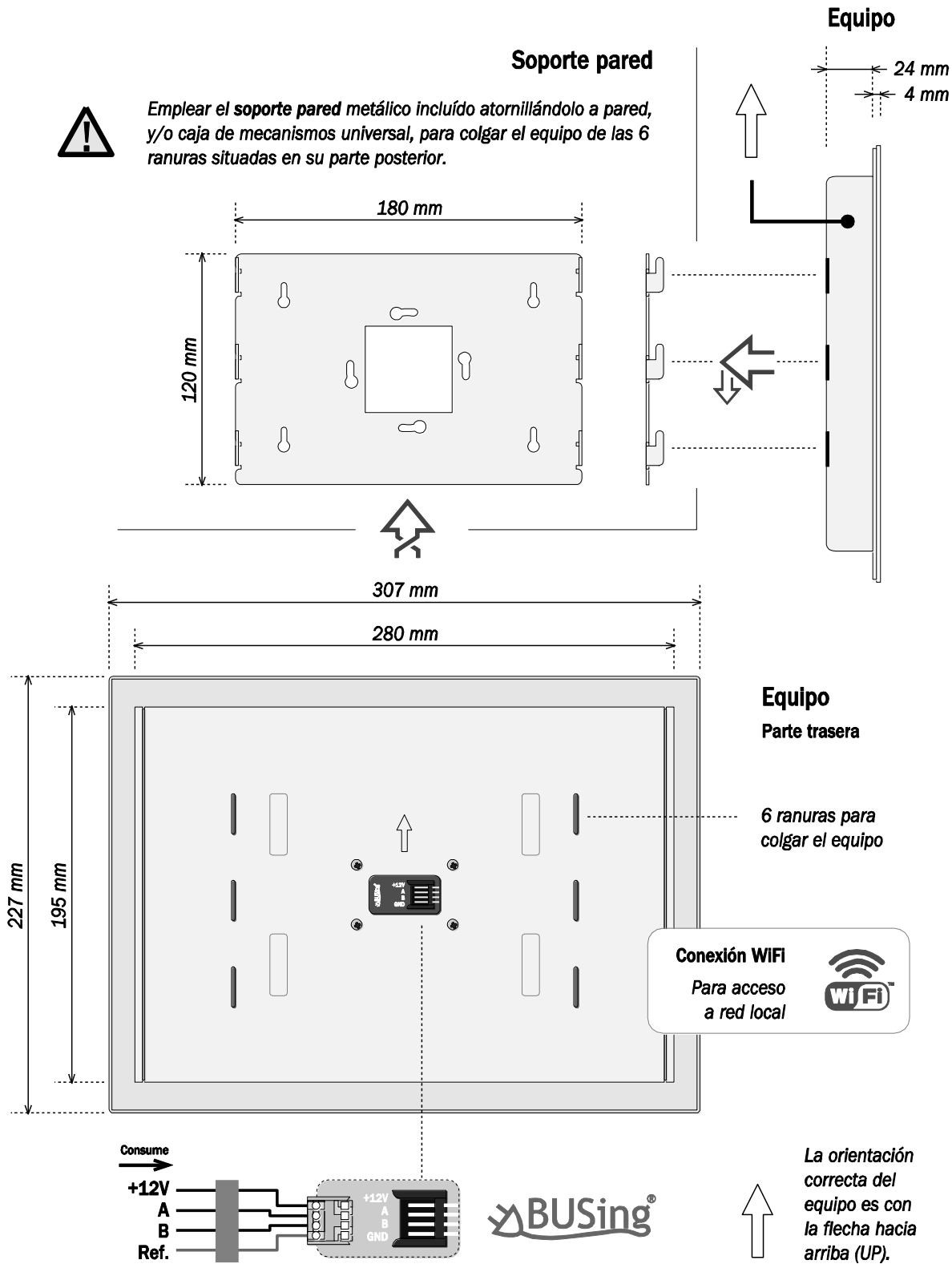
4.1 PPL4-G



4.2 PPL7-G


Emplear la caja de montaje externa es imprescindible en cualquier tipo de instalación, permite la futura extracción del equipo.
Caja montaje
Equipo
207 mm
185 mm
171 mm
140 mm
119 mm
107 mm
UP
14 mm
8 mm
4 mm
ConectorT
Adherir caja conector en instalación EMPOTRADA
Instalada caja de montaje, encajar equipo
Antes de encajar el equipo retirar borde exterior acabada instalación en PARED DE OBRA
Retirar plástico interior en instalación EMPOTRADA para acceso al ConectorT
Opciones de instalación
En SUPERFICIE sobre CAJA UNIVERSAL
EMPOTRADA en pared de PLADUR
en PARED DE OBRA
Conexión WiFi
Para acceso a red local
Equipo
Parte trasera
Conexión a BUSing®
Mediante ConectorT
BUSing®
Ref.
B
A
+12V
Consume

4.3 PPL10-G


Equipo
Soporte pared
24 mm
4 mm
Emplear el **soporte pared** metálico incluído atornillándolo a pared, y/o caja de mecanismos universal, para colgar el equipo de las 6 ranuras situadas en su parte posterior.
180 mm
120 mm
307 mm
280 mm
227 mm
195 mm
Equipo
Parte trasera
6 ranuras para colgar el equipo
Conexión WiFi
Para acceso a red local
Consume
+12V
A
B
Ref.
+12V
A
B
GND
BUSing
La orientación correcta del equipo es con la flecha hacia arriba (UP).

ingenium
www.ingeniumsl.com

Parque Tecnológico de Asturias, Parcela 50,
33428 Llanera – Asturias - España

Tel (+34) 985 118 859

Fax (+34) 984 283 560

ingeniumsl@ingeniumsl.com
www.ingeniumsl.com

BUSing®

BUSing®

AENOR ER Gestión I+D+i I+D+i-0036/06

ER-0564/2007

CE

Gobierno del Principado de Asturias

IDEPA
Instituto de Desarrollo Económico del Principado de Asturias