

**Lifedomus**

# Integración de un equipo KNX : activación sobre un interruptor



# 1 Conceptos

La columna « Escritura » corresponde a objetos « W » : Mando de un aparato.

La columna « Lectura » corresponde a objetos « T » : retorno de estado del aparato solicitado (indicador).

Los escenarios permiten ejecutar un seguimiento de las acciones sobre todos los equipos.

Los activadores permiten ejecutar un escenario en función de condiciones basadas sobre el estado de los equipos.

# 2 Instalación del equipo

Ejemplo : gestión de un interruptor KNX para activar un escenario.

Vamos a poner en práctica un activador sobre el escenario.

El activador va a reaccionar al estado de la propiedad del módulo basado en un bit tal y como el interruptor.

El escenario activará las acciones deseadas.

Programación ETS :

Crear una dirección de grupo liada al objeto 'T' del interruptor re-enviando el estado de éste sobre el bus.

11/2/0 : vinculada al objeto de tipo "T" re-enviando un estado sobre 1 bit.

Ejemplo basado en un pulsador conectado a la entrada 1 del módulo Hager TX304 (4 entradas que hay que empotrar).

Parametrage de la entrada 1 del módulo :


Dispositivo: 1.1.1 4 entradas 230V~

General	Tipo de canal	ON / OFF
Entrada 1	Función sobre apertura / cierre del contacto de entrada	ON / -
Entrada 2	Retardo en la emisión	Emisión inmediata
Entrada 3		
Entrada 4		
Información		

Objetos del módulo :

Número *	Nombre	Función del Objeto	Descripción	Direcciones de Gru...	Longit...	...	R	W	T	U	Tipo de Datos	Priorid...
1	Entrada 1	ON / OFF			1 bit	C	R	-	T	U		Baja
7	Entrada 2	Inclinación lamas / Stop		5/1/1	1 bit	C	R	-	T	U		Baja
8	Entrada 2	Subir / Bajar		5/1/0	1 bit	C	R	-	T	U		Baja
12	Entrada 3	Indicación estado		1/1/2 1/2/2	1 bit	C	R	W	-	U	switch	Baja
13	Entrada 3	Temporización		1/1/3 1/2/3	1 bit	C	R	-	T	U	switch	Baja
19	Entrada 4	ON / OFF		5/3/0	1 bit	C	R	-	T	U		Baja
26	Bloqueo	Bloqueo			1 bit	C	R	W	-	U		Baja

Vinculación de direcciones de grupos en Tydom 3.0 :

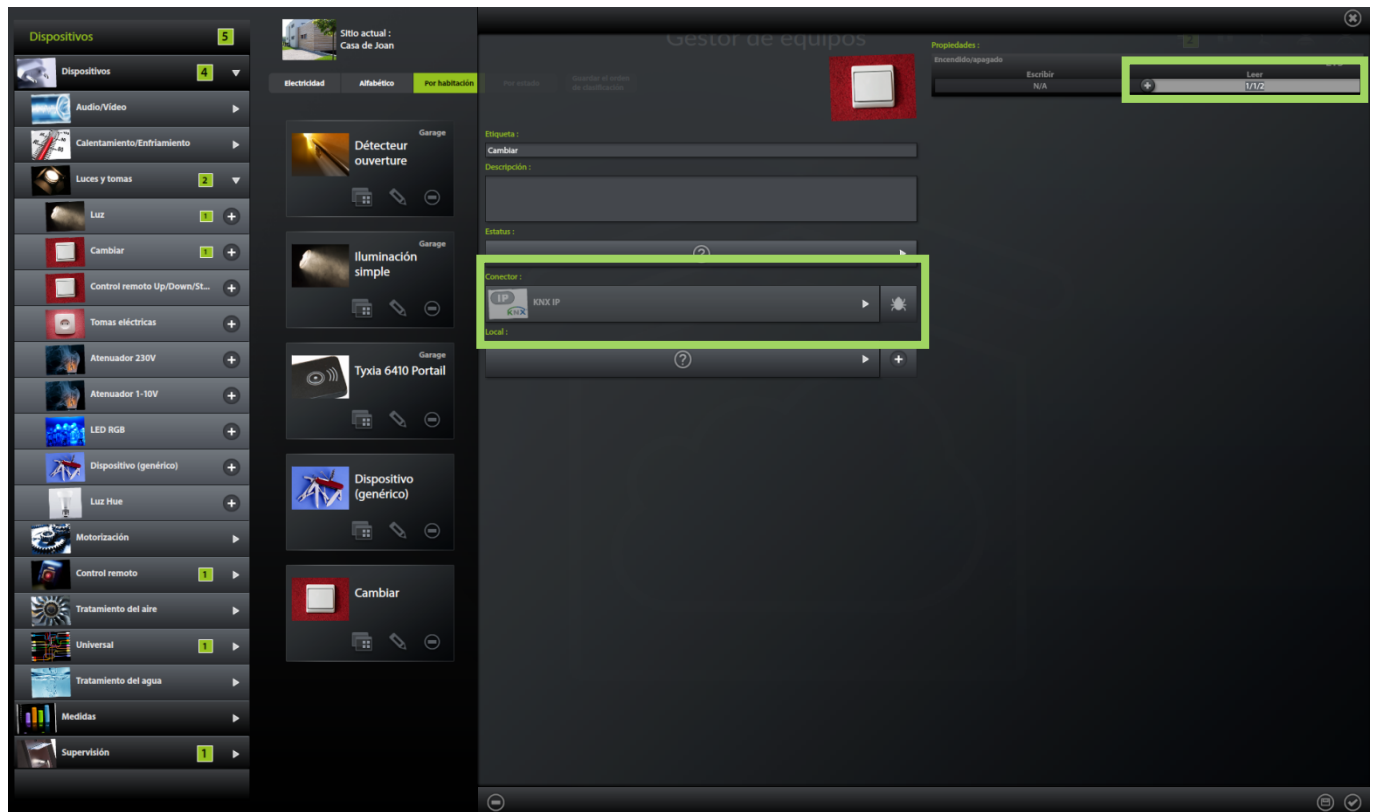
<i>Fonction</i>		<i>Objet</i>	<i>Propriété</i>
Lecture valeur 0 ou 1	Objet de type "T" sur 1 bit DPT 1.001 (On/Off) par exemple		

Programación de un equipo :

- Crear un equipo de tipo "conmutador"

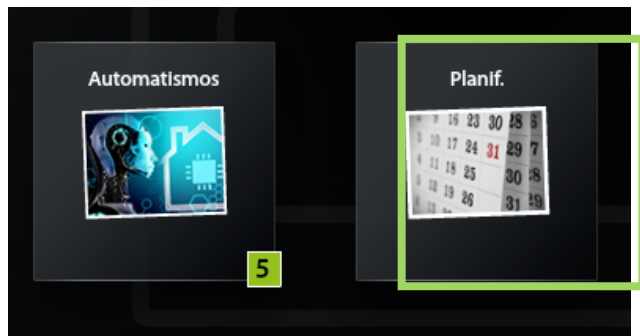


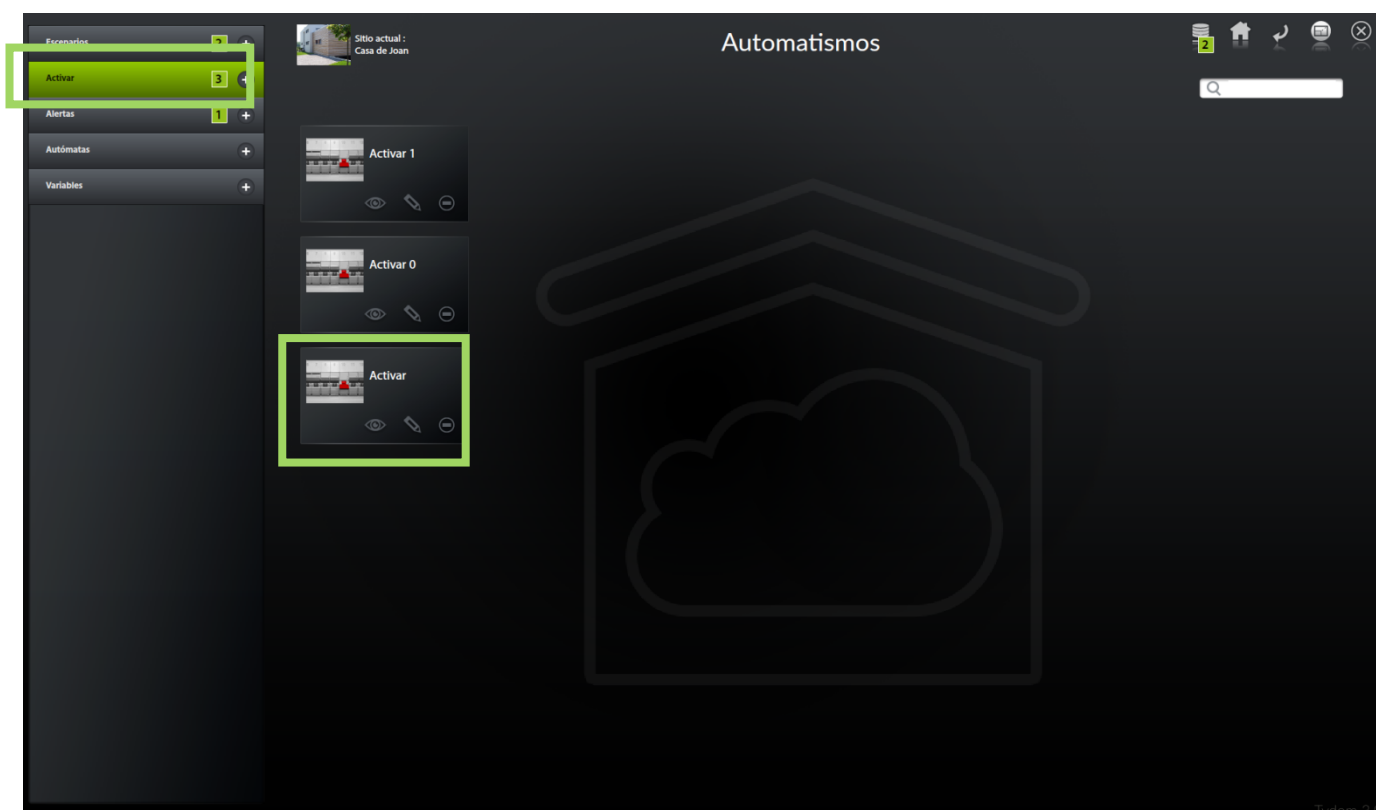
- Configuración de la propiedad



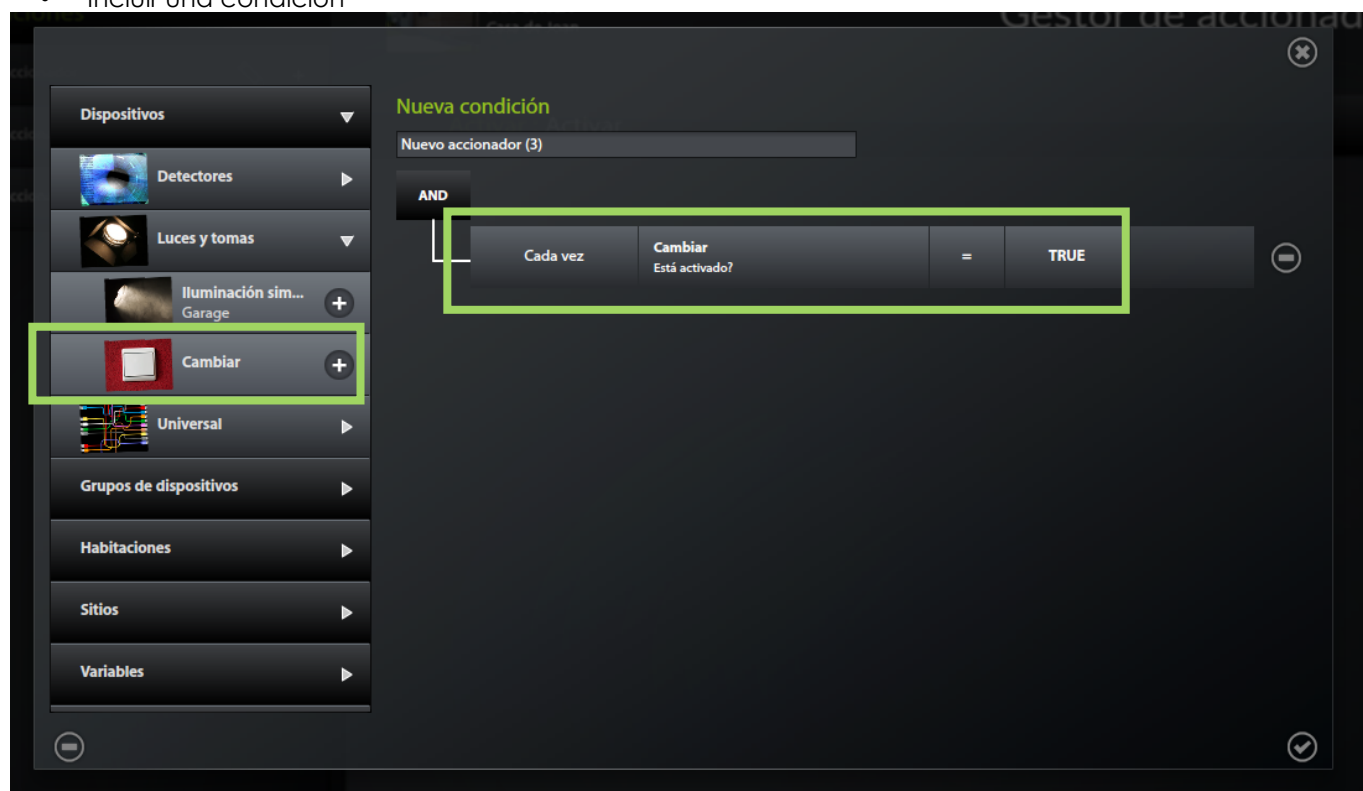
Creación de un activador :

- Crear un activador en el módulo "escenarios"

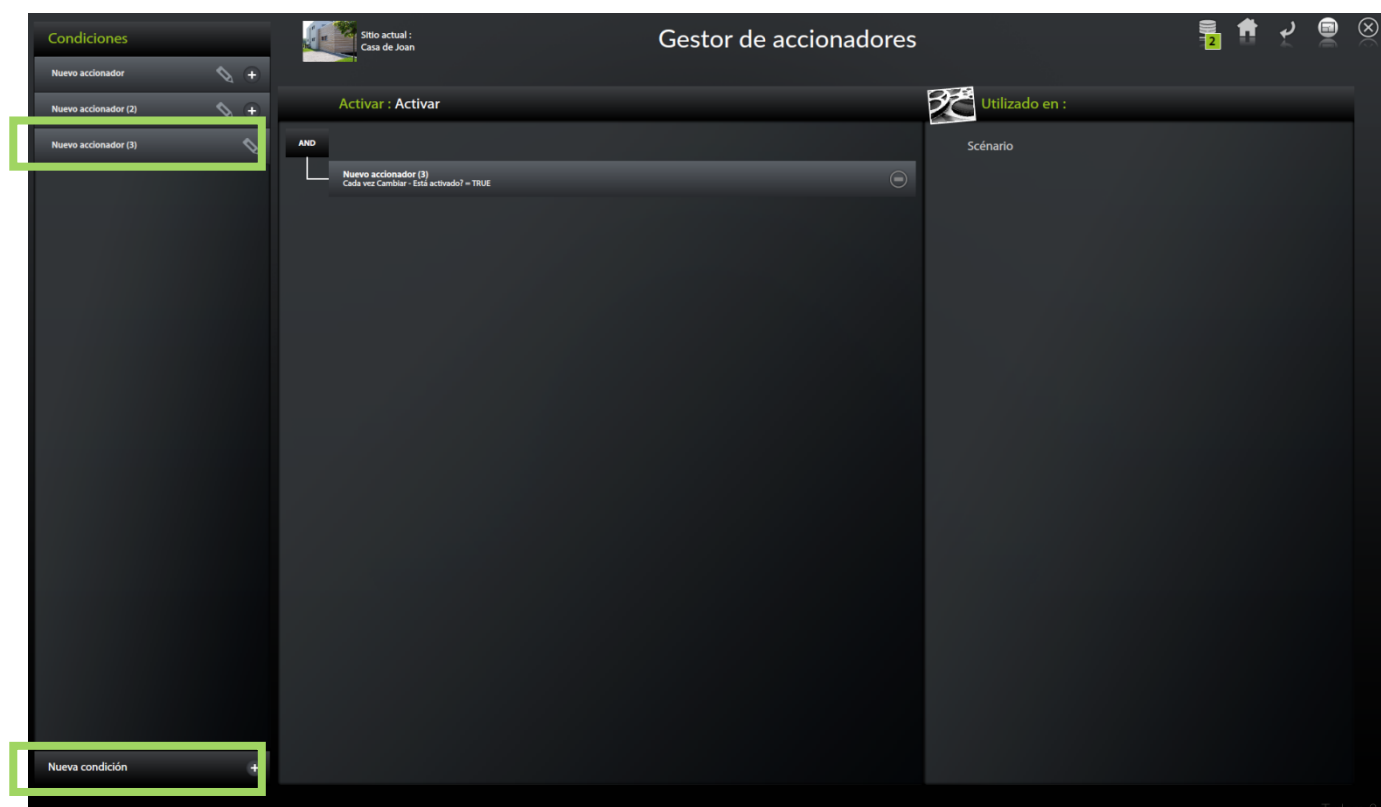




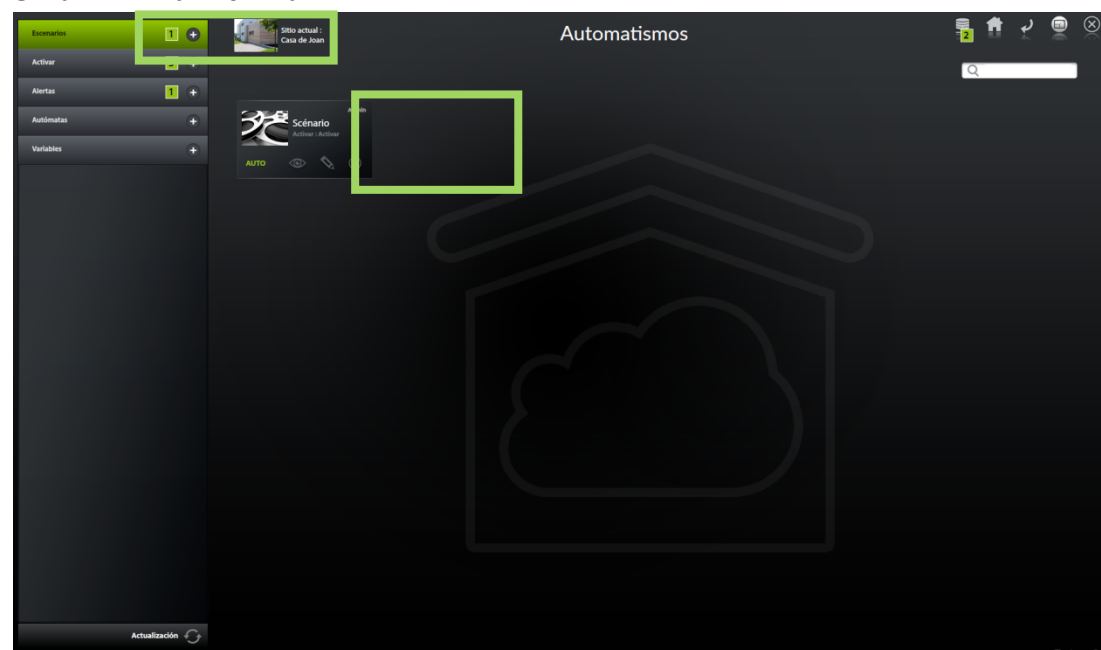
- Incluir una condición



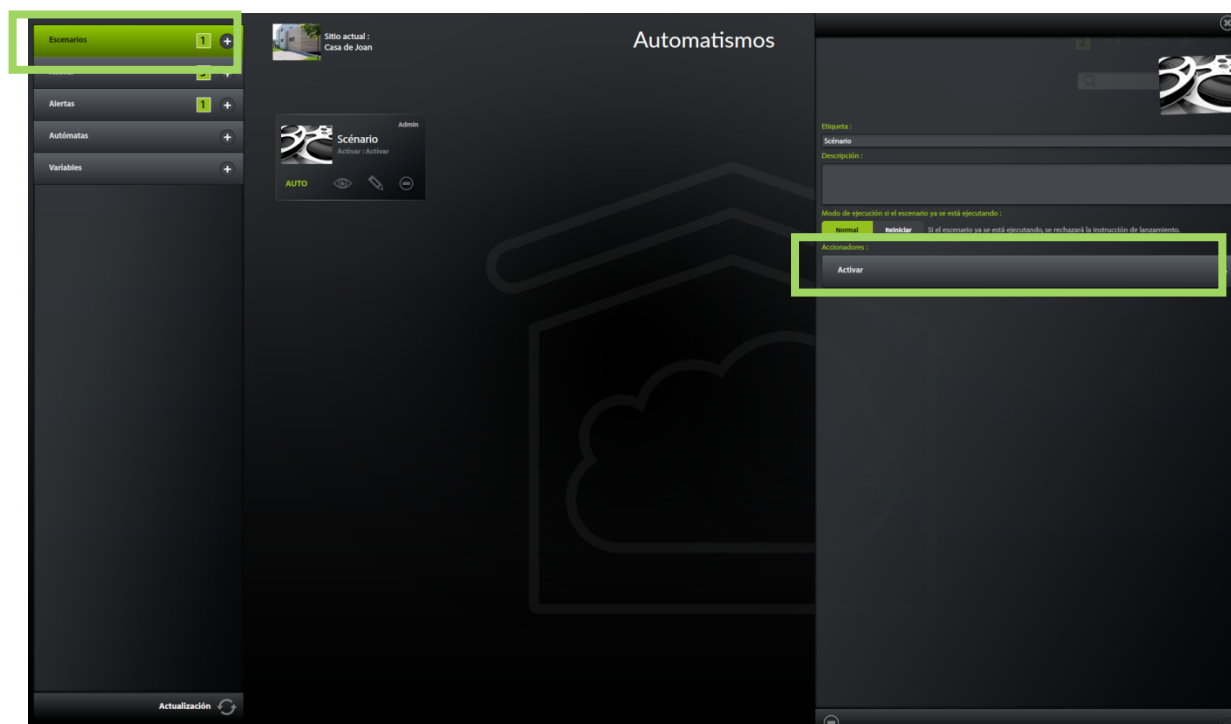
- Selección de la condición en el activador



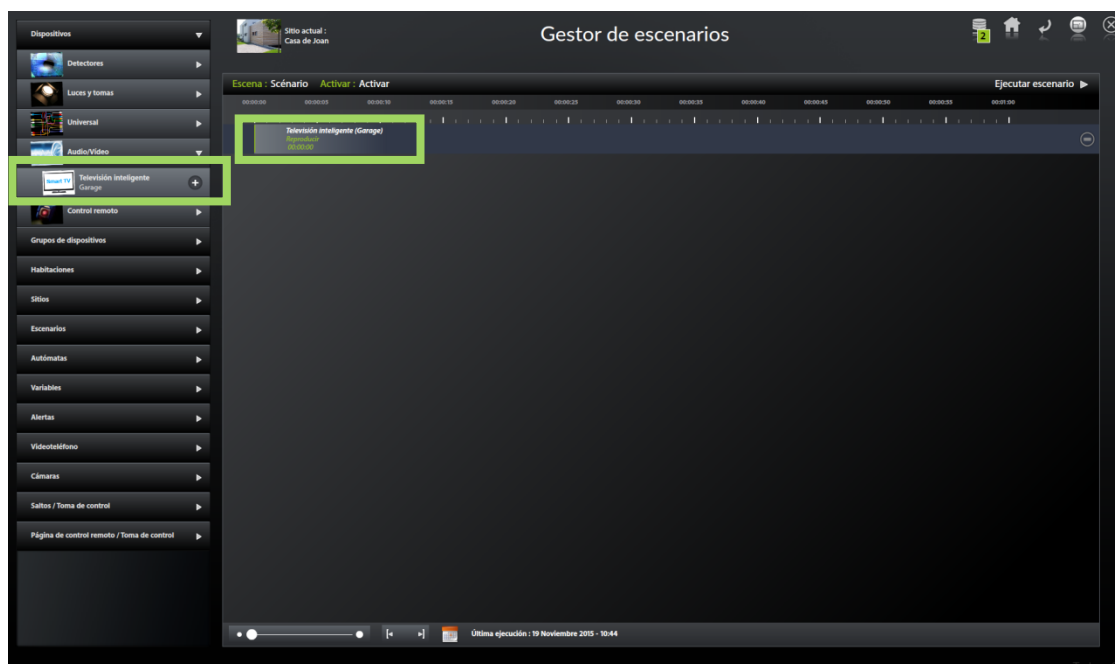
Creación de un escenario :



- Enlace del escenario con el activador



- Edición del escenario



- La palabra "AUTO" sobre la etiqueta del escenario debe estar encendida para que el activador ejecute el escenario a cada recepción del valor.

