

Knowledge Base

Projektbeispiel „Szenen“



Elvis Beispielbeschreibung zu Projekt „Szenen“

INF - Beschreibung (.pdf)

Produkt: Elvis 3

Version: ab 3.3.x

Stand: 2018-12-09

Autor: Niko Paßmann

Ziel des Dokuments

Dieses Dokument soll als Beschreibung für das Beispielprojekt „Szenen“ dienen und die darin enthaltenen Projektschritte verdeutlichen.

Aufgabenstellung

Es soll eine Szene zur Steuerung von Lampen und einem Dimmer angelegt werden. Abhängig vom Auslösewert werden die unterschiedlichen Szeneneinstellungen aktiviert. Des Weiteren soll die Szene für den Bediener einstellbar sein. Hierfür werden das SzenenConfig und das Speichern von Szenen projiziert.

Vorgehensweise

Öffnen Sie die Datei Datenpunkte.elvissc im Serverprojekt und legen Sie 5 Datenpunkte wie folgt an.



Name	Text	Datenpu...	Proze
lampe 1		Boolean	
lampe 2		Boolean	
lampe 3		Boolean	
StartSzene		Int32	
Dimmer		Int32	

Öffnen Sie die Datei Scenes.elvissc im Serverprojekt und klicken Sie auf das Element Szenen. Hier wird nun über das grüne „+“ eine neue Szene angelegt. Unter Ausgänge werden vier Outputs angelegt (3 Lampen + 1 Dimmer). Die Datenpunkte lampe 1 - 3 und Dimmer werden mit den Outputs gebunden. Damit auch ein Speichern der aktuellen Zustände in der entsprechenden Szene möglich ist, werden alle Datenpunkte zusätzlich noch an Input gebunden. Als Auslöser wird der Datenpunkt „StartSzene“ gebunden.

Knowledge Base

Projektbeispiel "Szenen"



Name	Benutzer-konfiguri...	Ausgänge	Auslöser															
Szene1	<input checked="" type="checkbox"/>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Output</th> <th>Input</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>O1</td> <td>[Datenpunkte\lampe 1].NominalValue</td> <td>[Datenpunkte\lampe 1].ActualValue</td> </tr> <tr> <td>O2</td> <td>[Datenpunkte\lampe 2].NominalValue</td> <td>[Datenpunkte\lampe 2].ActualValue</td> </tr> <tr> <td>O3</td> <td>[Datenpunkte\lampe 3].NominalValue</td> <td>[Datenpunkte\lampe 3].ActualValue</td> </tr> <tr> <td>O4</td> <td>[Datenpunkte\Dimmer].NominalValue</td> <td>[Datenpunkte\Dimmer].ActualValue</td> </tr> </tbody> </table>	Name	Output	Input	O1	[Datenpunkte\lampe 1].NominalValue	[Datenpunkte\lampe 1].ActualValue	O2	[Datenpunkte\lampe 2].NominalValue	[Datenpunkte\lampe 2].ActualValue	O3	[Datenpunkte\lampe 3].NominalValue	[Datenpunkte\lampe 3].ActualValue	O4	[Datenpunkte\Dimmer].NominalValue	[Datenpunkte\Dimmer].ActualValue	[Datenpunkte\StartSzene].ActualValue
Name	Output	Input																
O1	[Datenpunkte\lampe 1].NominalValue	[Datenpunkte\lampe 1].ActualValue																
O2	[Datenpunkte\lampe 2].NominalValue	[Datenpunkte\lampe 2].ActualValue																
O3	[Datenpunkte\lampe 3].NominalValue	[Datenpunkte\lampe 3].ActualValue																
O4	[Datenpunkte\Dimmer].NominalValue	[Datenpunkte\Dimmer].ActualValue																

Im nächsten Schritt wird die Szene konfiguriert. Hierfür selektieren wir die „Szene1“ und wechseln in die Eigenschaften.

Eigenschaften	
Algemein	
Beschreibung	
Name	Szene1
Text	
Sonstiges	
Aktiviert	<input checked="" type="checkbox"/> True
Anfangswerte	
Sicherheit	
Zusatzwert (Tag)	
Szene	
Ausgänge	(Sammlung)
Szenen-Konfiguration	(Sammlung) ...

Dort werden die Auslöswerte wie folgt angelegt. Szene 1 löst beim Wert „1“ aus, Szene 2 bei „2“ und Szene 3 bei „3“. Die Befehle für eine Szene 1 sind in diesem Fall: Lampe 1 und 2 an. Lampe 3 ist nicht eingebunden und der Dimmer wird auf den Wert „85“ gestellt.

Szene1 - Szenen-Editor		
Instanzen:		
Auslösw	Name	Text
<input checked="" type="checkbox"/>	1	Szene 1
<input checked="" type="checkbox"/>	2	Szene 2
<input checked="" type="checkbox"/>	3	Szene 3
Befehle für Szene 1:		
<input checked="" type="checkbox"/>	O1	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	O2	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	O3	
<input checked="" type="checkbox"/>	O4	85

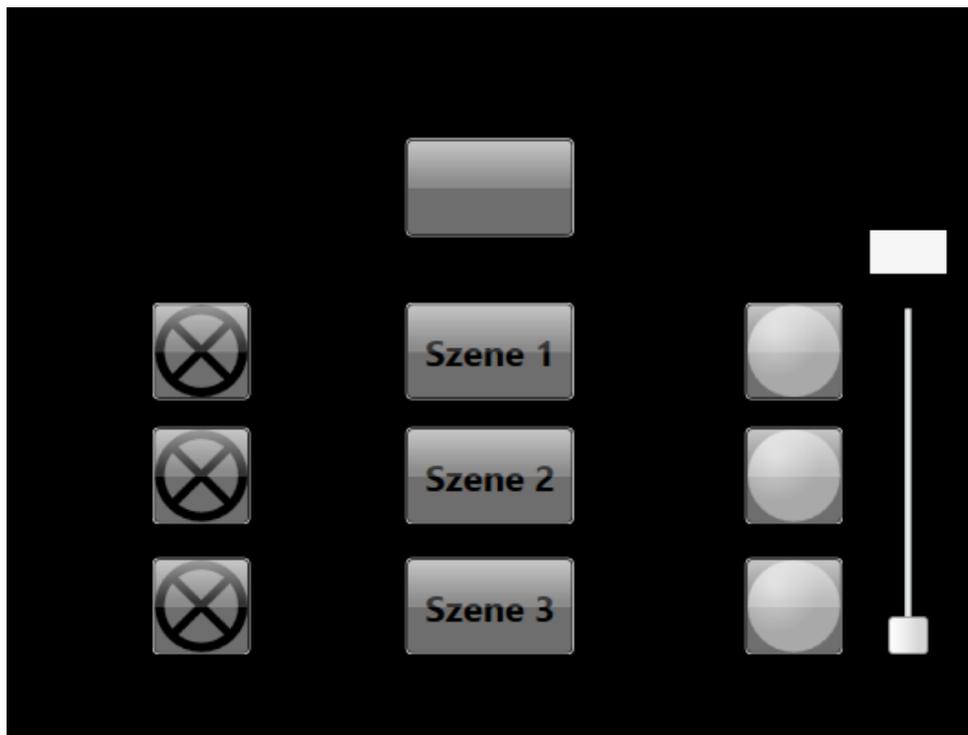
Die Befehle der Szenen können zur Laufzeit mit Hilfe des „SceneConfigControl“ geändert werden. Hierfür wird eine Bedienseite angelegt, die Folgendes beinhaltet: 3 OnOff

Knowledge Base

Projektbeispiel "Szenen"



Buttons, welche zum Auslösen der einzelnen Szenen dienen und somit als „On-Wert“ 1,2 und 3 haben. Diese werden an den Datenpunkt „StartSzene“ gebunden. Drei weitere OnOFF-Buttons dienen als Lampensymbol und werden an die jeweiligen Datenpunkte Lampe 1-3 gebunden. Für den Dimmer wurde ein Elvis-Slider eingefügt. Dieser ist an den Datenpunkt Dimmer gebunden. Um die Befehle der Szenen zur Laufzeit zu ändern, wird das „SceneConfigControl“ hinzugefügt und an „Szenen/Scenes1“ gebunden. Für die Speicherung von Szenen werden noch drei CommandButtons eingefügt (Szene 1-3). Diese werden an den Speichern Eingang von der Szene gebunden. Des Weiteren muss jedem CommandButton der passenden Auslösewert für die Szene gegeben werden. Szene 1 bekommt den Auslösewert 1 usw.



Starten Sie das Projekt. Über das „SceneConfigControl“ können Sie nun die einzelnen Szenen auswählen und die Befehle ändern. Über die linken Buttons lassen sich die jeweiligen Szenen aktivieren. Ändern Sie den Zustand der Lampen bzw. des Sliders und drücken z.B. auf Szene 1. Die aktuell eingestellten Werte werden nun in die Szene 1 gespeichert.

Knowledge Base Projektbeispiel "Szenen"

