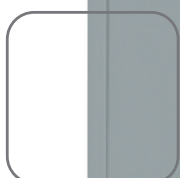
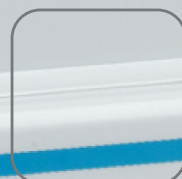
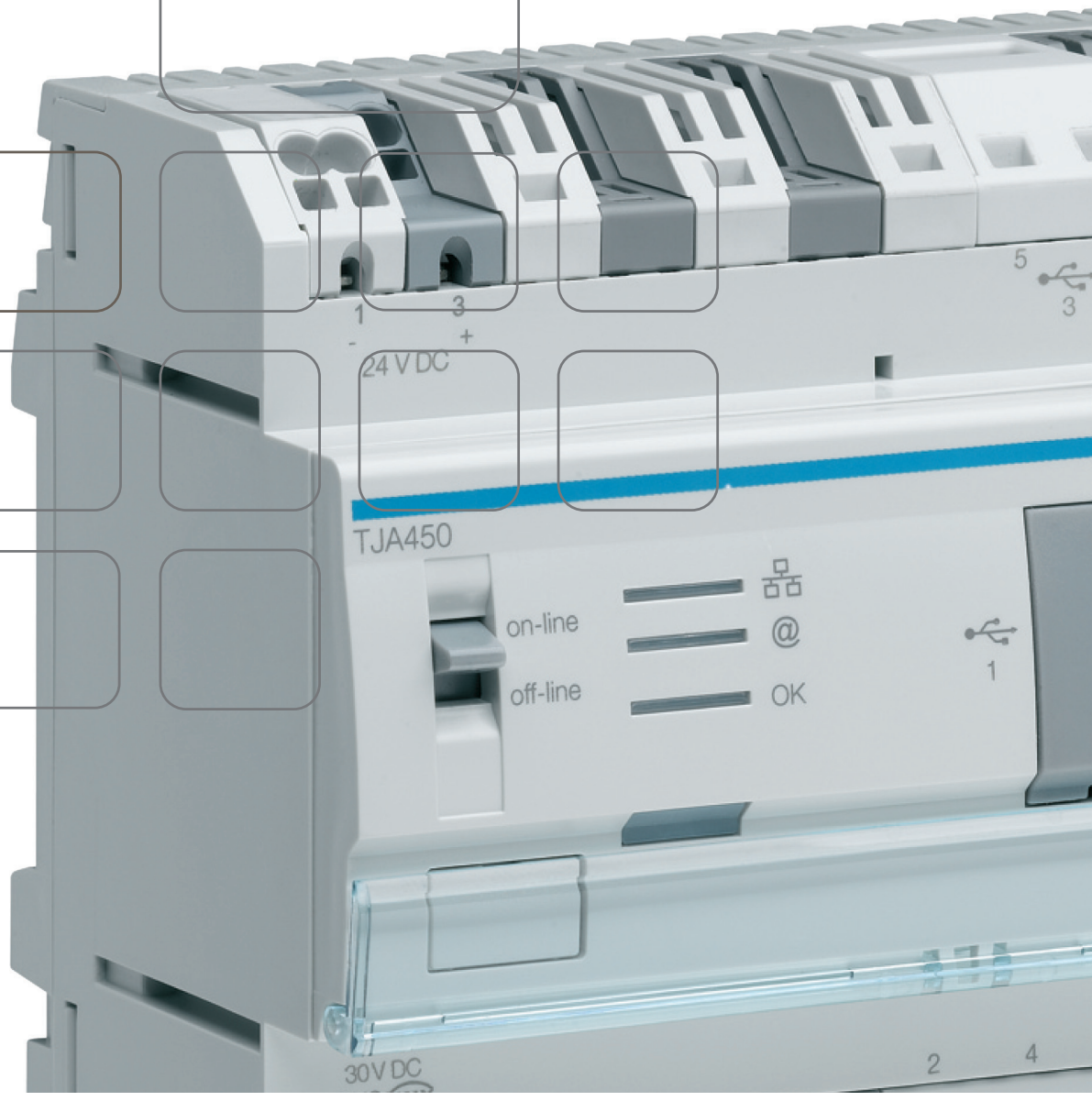


domovea

Séquences



tebis



SOMMAIRE

Page

1.	INTRODUCTION	2
2.	INTERFACE DE NAVIGATION	3
3.	CREER UN AUTOMATISME.....	4
3.1	EXEMPLE 1 : VITESSE DE VENT ELEVEE.....	4
3.2	EXEMPLE 2 : MISE EN MARCHÉ ALARME.....	11
3.3	EXEMPLE 3 : PROTECTION CHALEUR	19
3.4	EXEMPLE 4 : NOTIFICATION ALARME	26
3.5	EXEMPLE 5 : PRISE DE VUE CAMERA SUR APPUI SONNETTE.....	33
4.	FONCTIONS AVANCEES.....	43
4.1	LISTE DES FONCTIONS AVANCEES	43
4.1.1	Notifications.....	44
4.1.2	Boîtes de dialogue.....	45
4.1.3	Conditions.....	46
4.1.4	Attente active	51
4.1.5	Outils.....	55
4.2	CONSTANTE / VARIABLE	60
4.3	LISTE DES DECLENCHEURS.....	62
4.4	SEQUENCE SUR INITIALISATION.....	69
4.5	SEQUENCE SUR ERREUR OU STOP	69
5.	GLOSSAIRE	70

1. INTRODUCTION

Il existe deux catégories de types d'automatismes dans domovea :

- La programmation

Les programmes sont utilisés pour automatiser des actions en fonction d'une contrainte temps. Les programmes peuvent être paramétrés depuis l'outil de configuration client final.

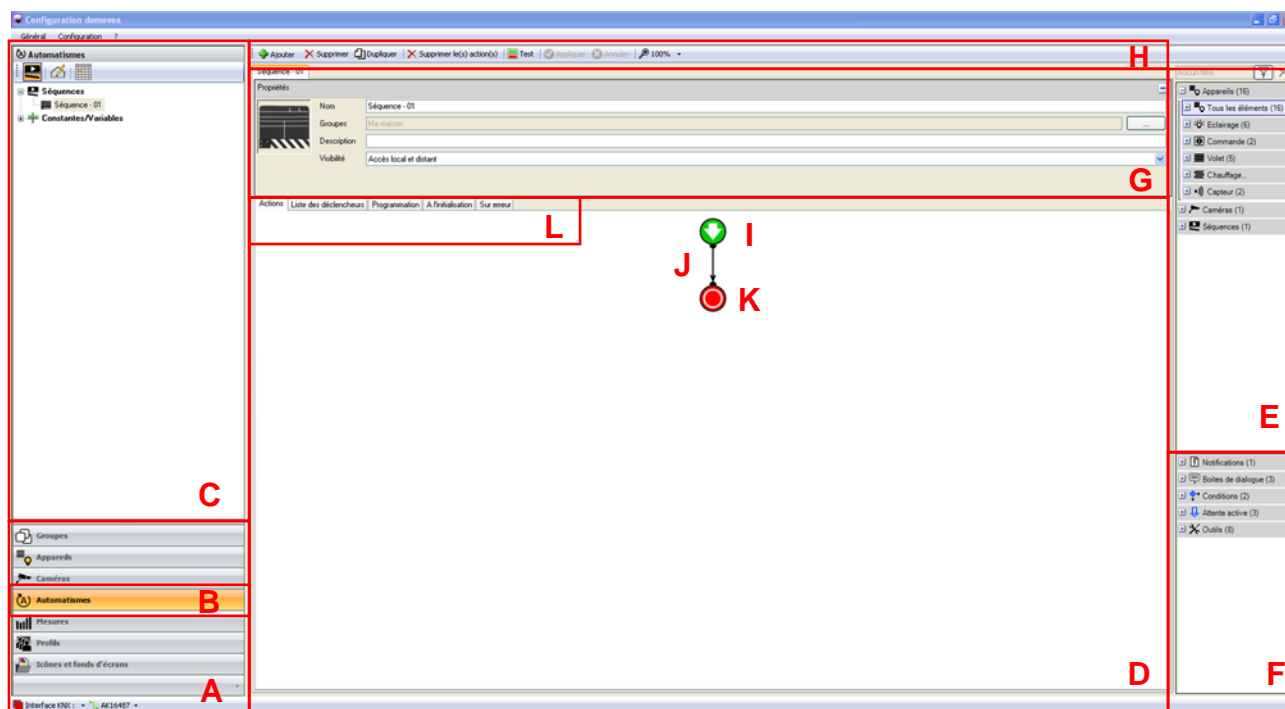
- Les séquences

Les séquences sont utilisées pour créer des scénarios complexes permettant d'exécuter des fonctions conditionnées ou non par des états de capteur. Les séquences peuvent être paramétrées depuis le configurateur domovea uniquement.

La suite de ce document ne traite que de la partie séquence, les fonctions de programmation sont traitées dans un document dédié.

2. INTERFACE DE NAVIGATION

L'interface de navigation de la partie Automatismes de l'outil de configuration est la suivante :



A : Liste des liens

B : Lien vers l'onglet automatismes

C : Liste des séquences

D : Séquences

E : Liste des appareils

F : Liste des fonctions avancées

G : Propriétés de la séquence

H : Barre de menu

I : Début de séquence

J : Corps de séquence

K : Fin de séquence

L : Liste des onglets

3. CREER UN AUTOMATISME

3.1 EXEMPLE 1 : VITESSE DE VENT ELEVEE

Niveau : Facile

Utilise : Actions, Déclencheurs

Séquence

Une séquence est une suite ordonnée d'**actions** comprise entre un début et une fin de séquence.



Actions

Une action consiste en un changement d'état d'un appareil. Cette action peut être un mouvement de volet roulant, un allumage d'éclairage, une modification du mode de chauffage pour un thermostat ou encore l'envoi d'un e-mail.



Déclencheurs

Un déclencheur permet de lancer une séquence lors d'un événement particulier.

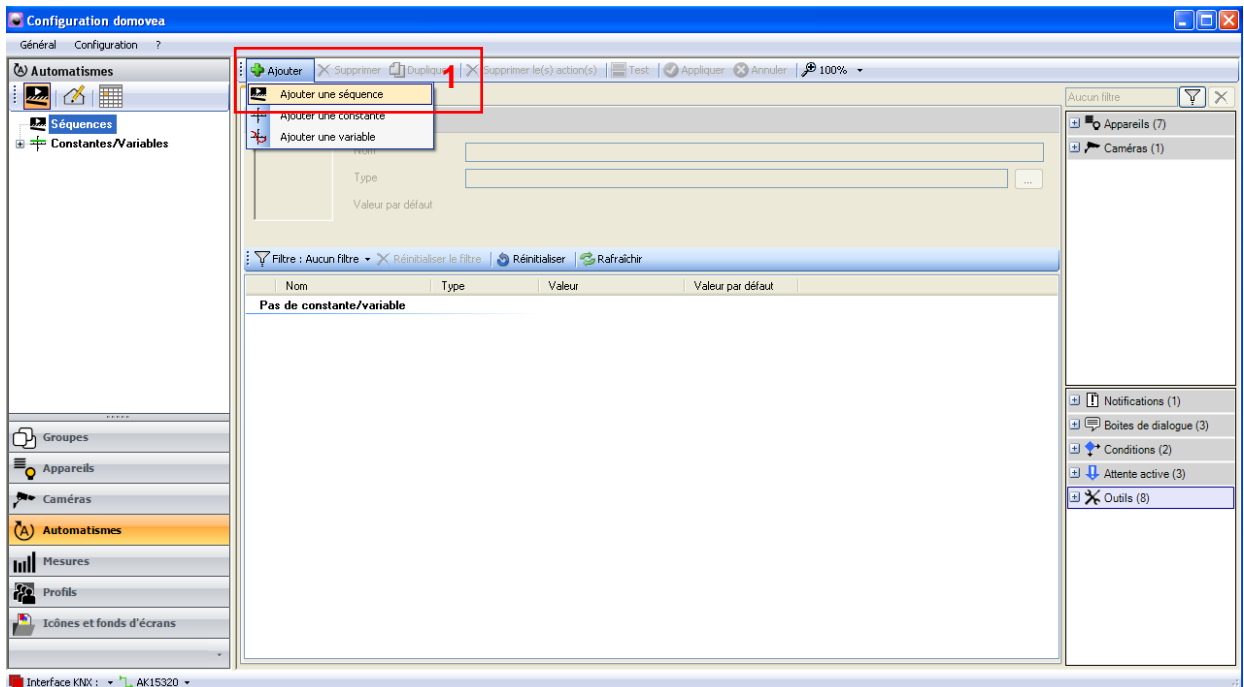


Le scénario **Vitesse de vent élevée** permet de fermer tous les volets de la maison, si la vitesse du vent est supérieure à 60 Km/h.

- **Création**

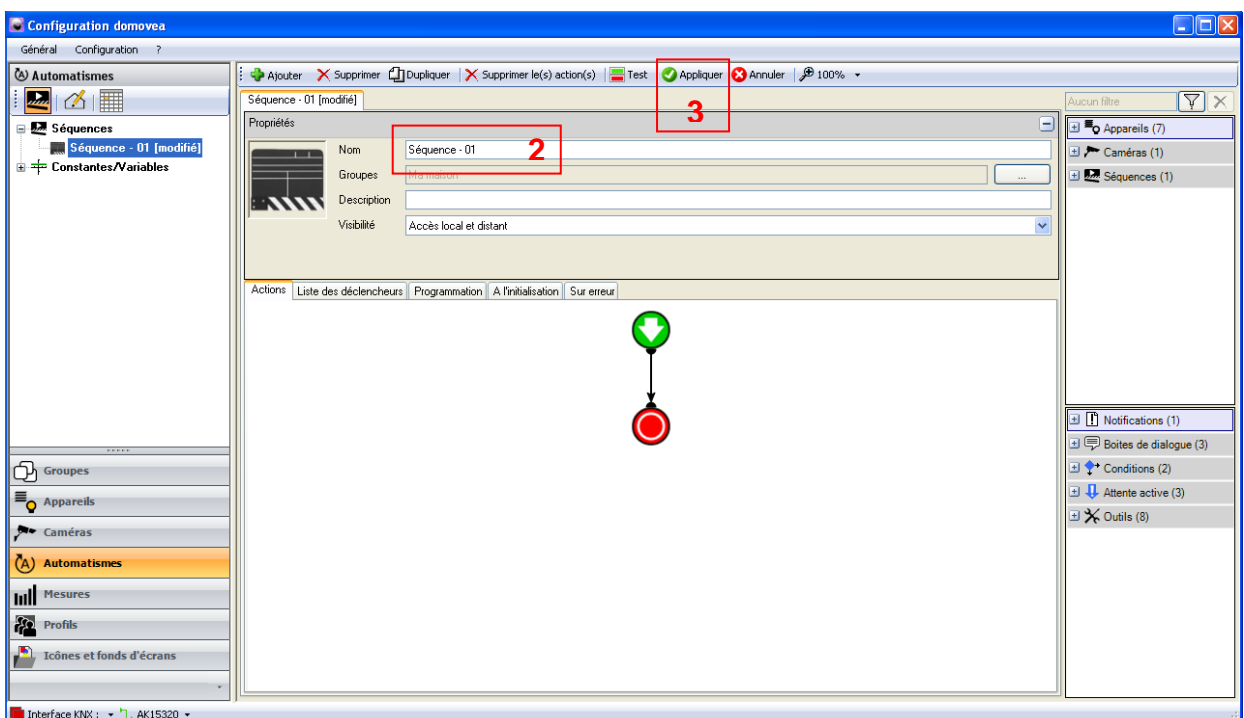
Pour créer le scénario **Vitesse de vent élevée** :

- Cliquer sur Automatismes dans la liste des liens,
- Cliquer sur **Ajouter** puis **Ajouter une séquence** (1) à partir de la barre de menu.



La séquence a bien été créée et apparait dans la liste des séquences. Pour une meilleure compréhension, on peut la renommer en modifiant le champ **Nom** (2).

- Renseigner le titre **Vitesse de vent élevée**.
- Cliquer sur **Appliquer** (3) pour valider.



- *Choix des appareils*

La prochaine étape consiste à choisir les appareils à affecter à cette séquence.

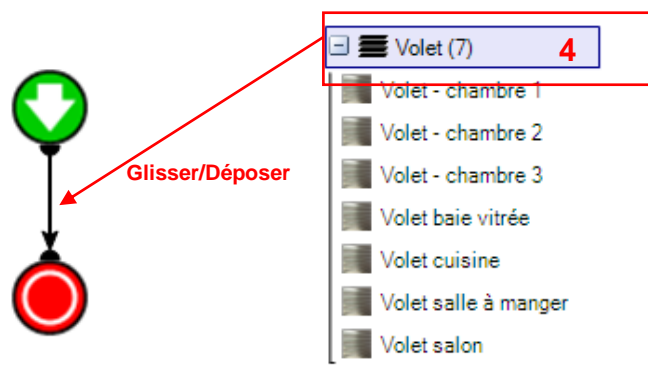
Pour choisir les appareils à affecter :

- Sélectionner les appareils dans la liste des appareils (4) et effectuer un glisser/déposer vers le corps de la séquence.

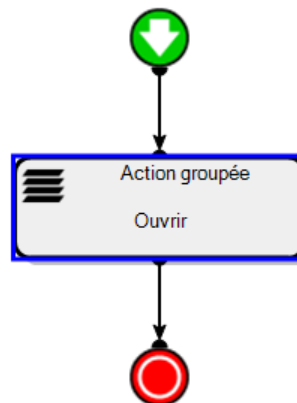
Dans cette application :

- Déplacer tous les appareils **volet**.

On peut tout aussi bien déplacer un appareil qu'un groupe d'appareil.



Les appareils (ou groupes d'appareils) concernés sont donc affichés au niveau du corps de la séquence.

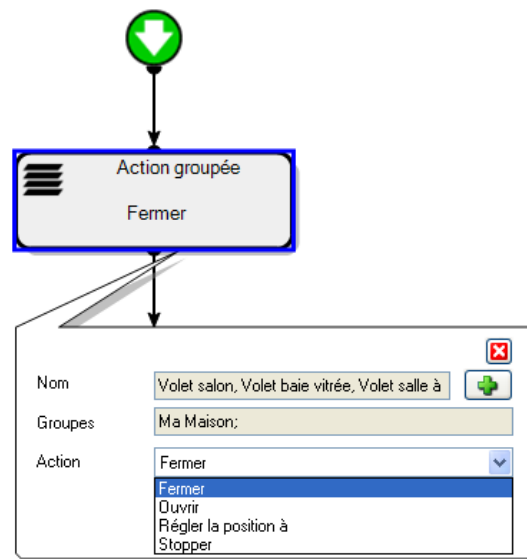


- **Actions**

Un double clic (ou un clic droit puis configuration) sur l'appareil concerné ouvrira ses propriétés. On peut ainsi choisir l'action à effectuer au cours de la séquence.

Dans la liste déroulante, sélectionner :

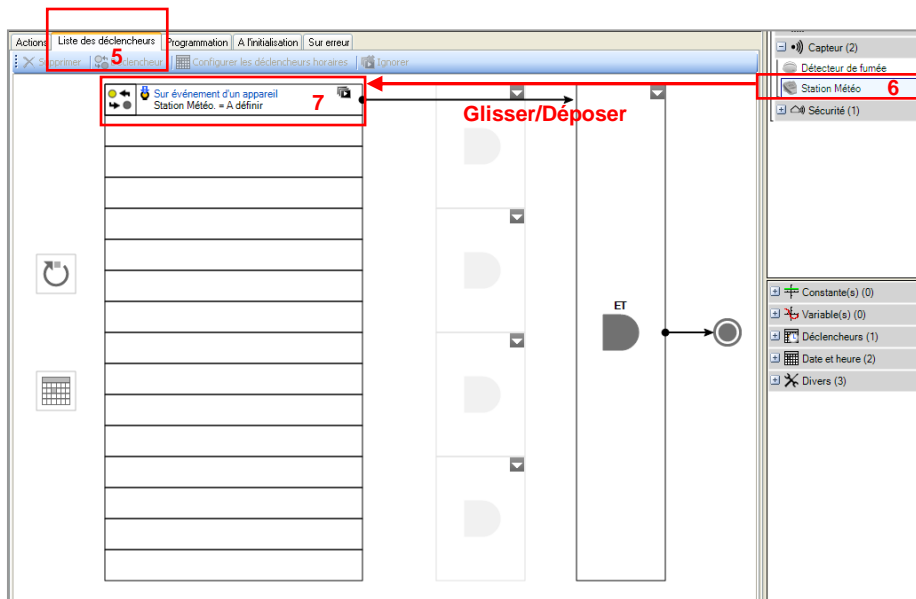
- **Fermer** pour les volets.



- *Ajout d'un déclencheur*

Pour ajouter un déclencheur :

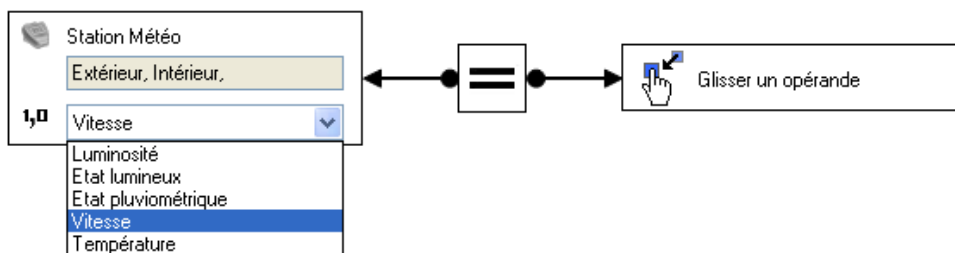
- Cliquer sur l'onglet **Liste des déclencheurs** (5) dans la liste des onglets,
- Sélectionner **Station météo** dans la liste des appareils (6),
- Effectuer un glisser/déposer dans une cellule du tableau (7).



L'opération de déclenchement apparaît dans la partie basse de l'écran.

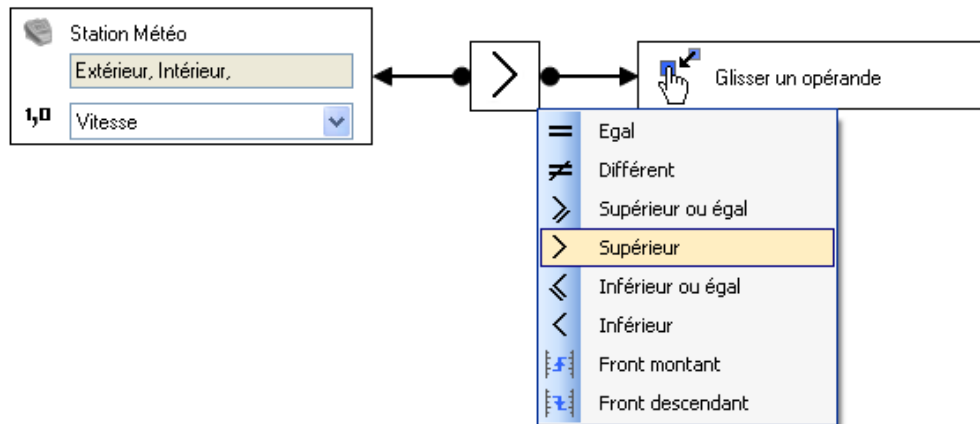
La partie gauche de l'opérande permet de sélectionner différents états météo.

- Sélectionner **Vitesse** dans le menu déroulant, pour cet exemple.



La partie centrale permet de définir le signe de la fonction.

- Sélectionner le **signe supérieur**,



La partie droite de l'opérande permet de définir la valeur pour laquelle on souhaite valider la fonction.

Effectuer un clic droit sur cet élément puis sélectionner l'élément **Saisie libre**.



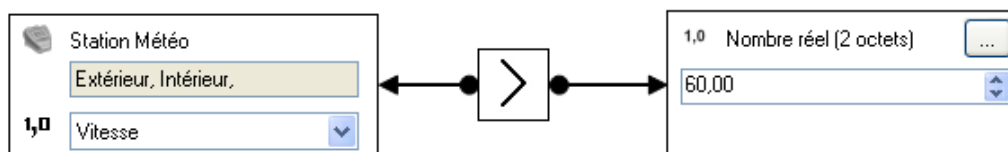
Dans le menu déroulant suivant, on peut définir le format de cette valeur.

Pour définir ce format :

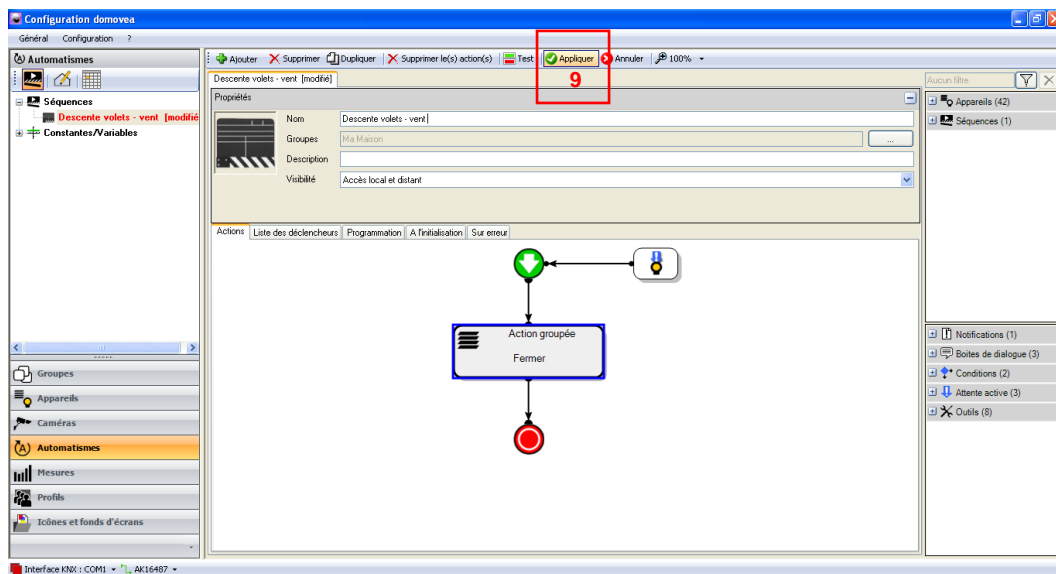
- Sélectionner **Nombre réel (2 octets)**,



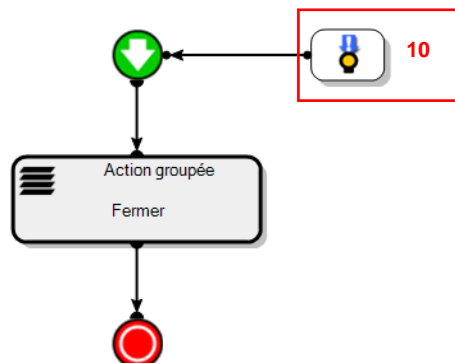
- Saisir le nombre **60**, pour 60 km/h (8).



- Cliquer sur **Appliquer** (9) dans l'onglet de la séquence pour valider les modifications.



Le déclencheur a bien été inséré devant le corps de séquence (10).



La séquence –**Vitesse de vent élevée** se lancera au moment où la vitesse du vent dépassera 60 km/h.

3.2 EXEMPLE 2 : MISE EN MARCHE ALARME

Niveau : Facile

Utilise : Actions, Déclencheurs, Outil délai

Séquence

Une séquence est une suite ordonnée d'actions.



Actions

Une action consiste en un changement d'état d'un appareil. Cette action peut être un mouvement de volet roulant, un allumage d'éclairage, une modification du mode de chauffage pour un thermostat ou encore l'envoi d'un e-mail.



Déclencheurs

Un déclencheur permet de lancer une séquence lors d'un événement particulier.



Délai

Un délai est une temporisation que l'on peut utiliser pour retarder une partie ou une séquence complète.

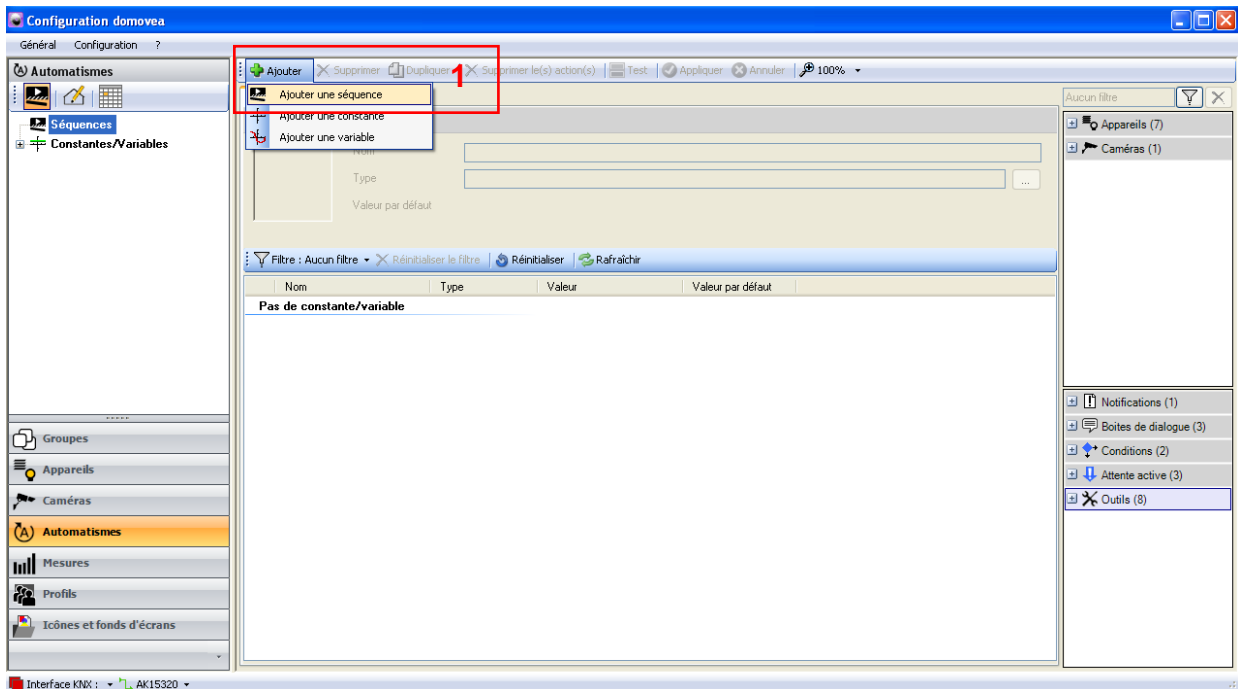


Le scénario **Mise en marche alarme** permet d'activer le mode économie sur les thermostats et d'éteindre l'ensemble des éclairages de la maison 20 secondes après la mise en marche du système d'alarme.

- **Création**

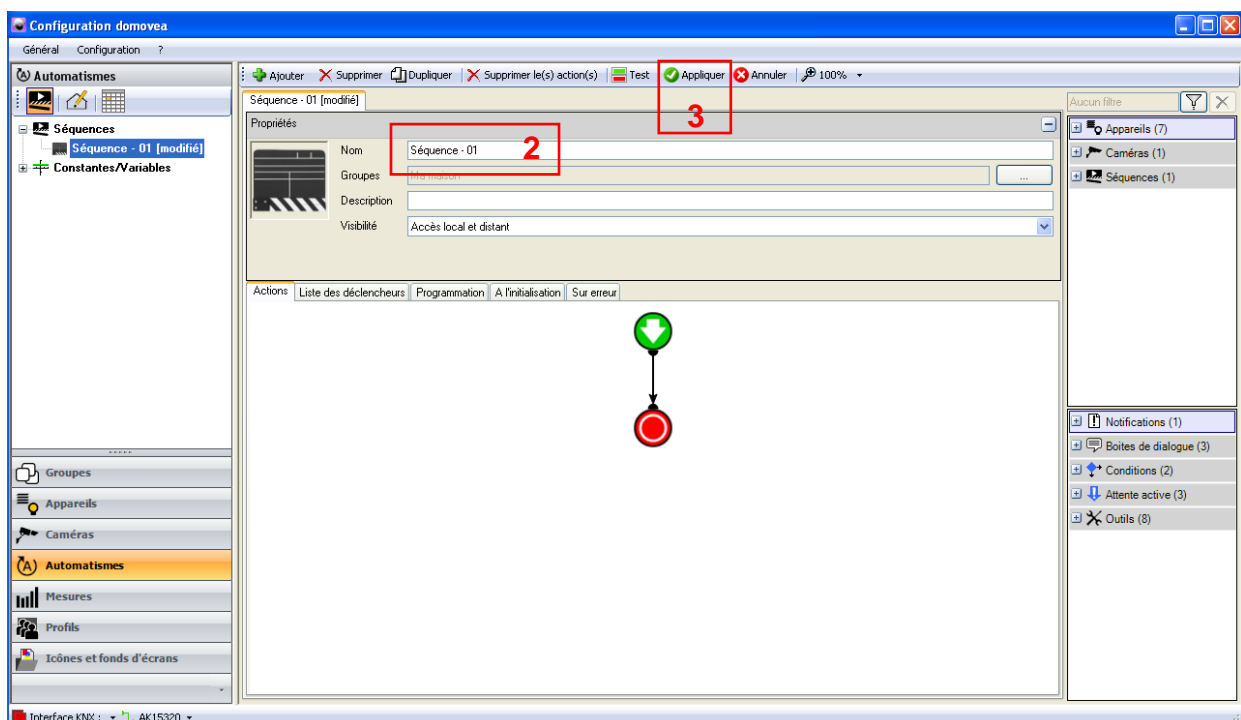
Pour créer le scénario **Mise en marche alarme** :

- Cliquer sur Automatismes dans la liste des liens,
- Cliquer sur **Ajouter** puis **Ajouter une séquence** (1) à partir de la barre de menu.



La séquence a bien été créée et apparait dans la liste des séquences. Pour une meilleure compréhension, on peut la renommer en modifiant le champ **Nom** (2).

- Renseigner le titre **Mise en marche alarme**.
- Cliquer sur **Appliquer** (3) pour valider.



- **Choix des appareils**

La prochaine étape consiste à choisir les appareils à affecter à cette séquence.

Pour choisir les appareils à affecter :

- Sélectionner les appareils dans la liste des appareils (4) et effectuer un glisser/déposer vers le corps de la séquence.

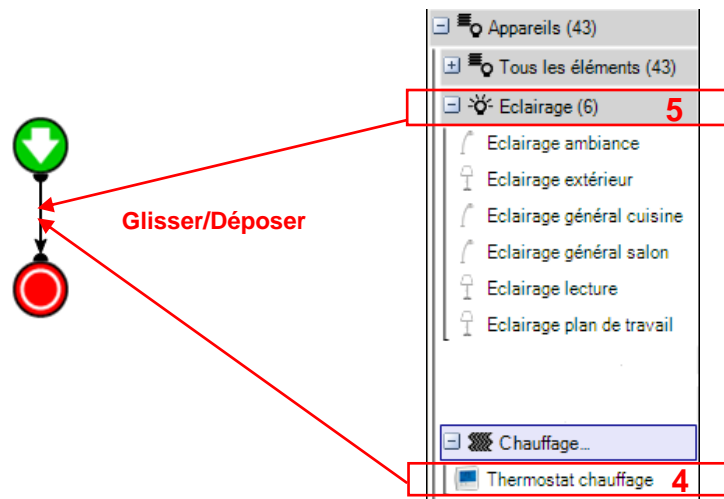
Dans cette application :

- Déplacer les groupes d'appareils **éclairage** et **le thermostat à piloter**.

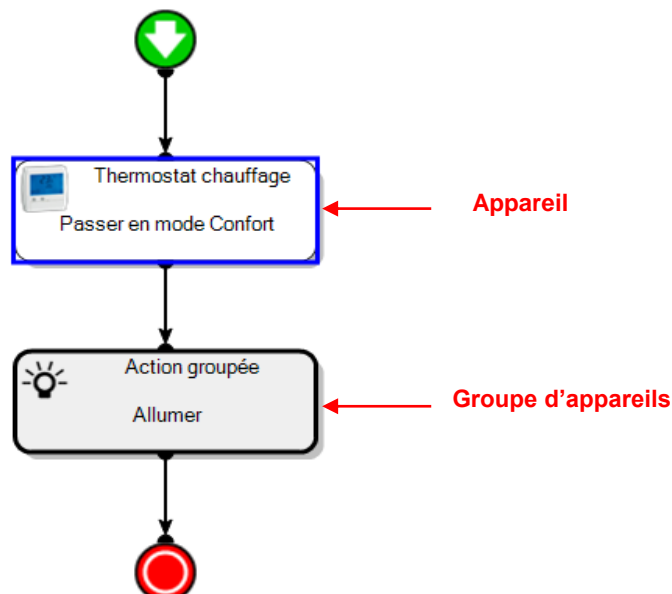
On peut tout aussi bien déplacer un appareil qu'un groupe d'appareil.

Pour déplacer un groupe d'appareils :

- Sélectionner le titre du groupe (5) et effectuer un glisser/déposer vers le corps de la séquence.



Les appareils (ou groupes d'appareils) concernés sont affichés au niveau du corps de la séquence.

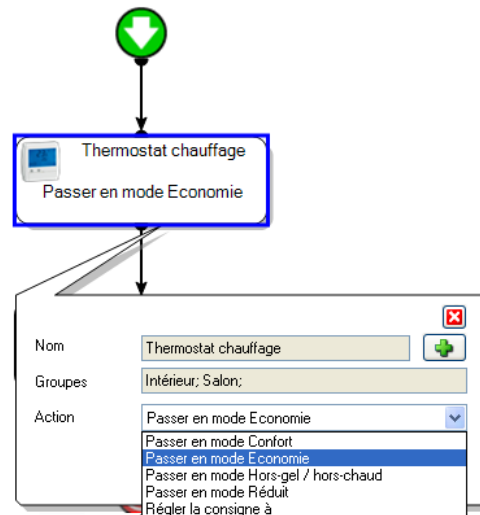


- **Actions**

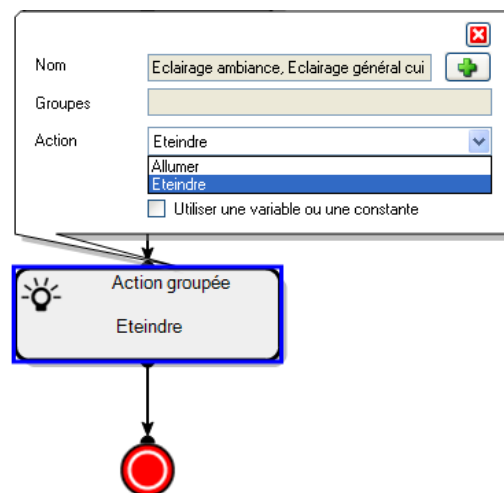
Un double clic (ou un clic droit puis configuration) sur l'appareil concerné ouvre ses propriétés. On peut ainsi choisir l'action à effectuer au cours de la séquence.

Dans les propriétés des appareils, sélectionner :

- **Passer en mode Economie** pour le thermostat,



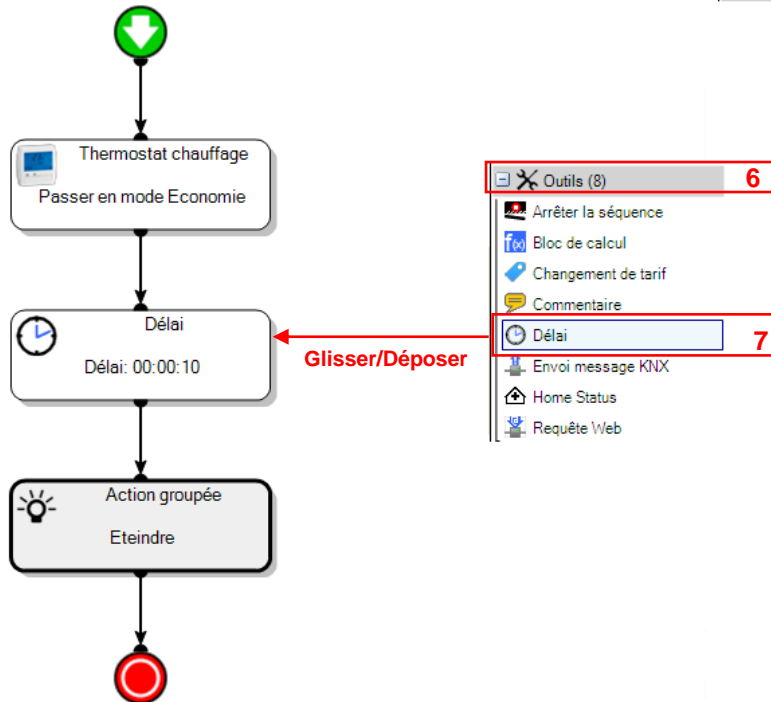
- **Eteindre** pour les lumières.



- **Outil délai**

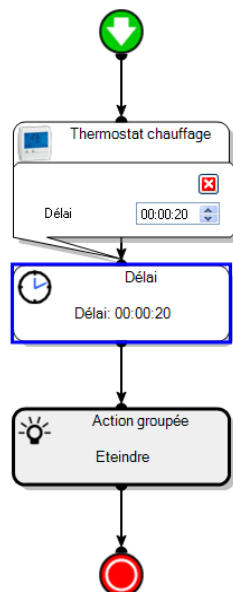
Pour temporiser l'extinction de l'éclairage, il faut ajouter un **outil délai** :

- Développer le menu **Outils** (6) dans la liste des **fonctions avancées**,
- Sélectionner l'objet **Délai** (7) et effectuer un glisser/déposer juste avant l'action que l'on veut temporiser. Toutes les actions placées après cet outil seront retardées.



Comme pour les actions, on peut accéder aux propriétés de cet outil après un double clic (ou un clic droit puis configuration).

Dans la fenêtre des propriétés, régler la temporisation sur la valeur 00:00:20. Le format de ce champ est hh:mm:ss.

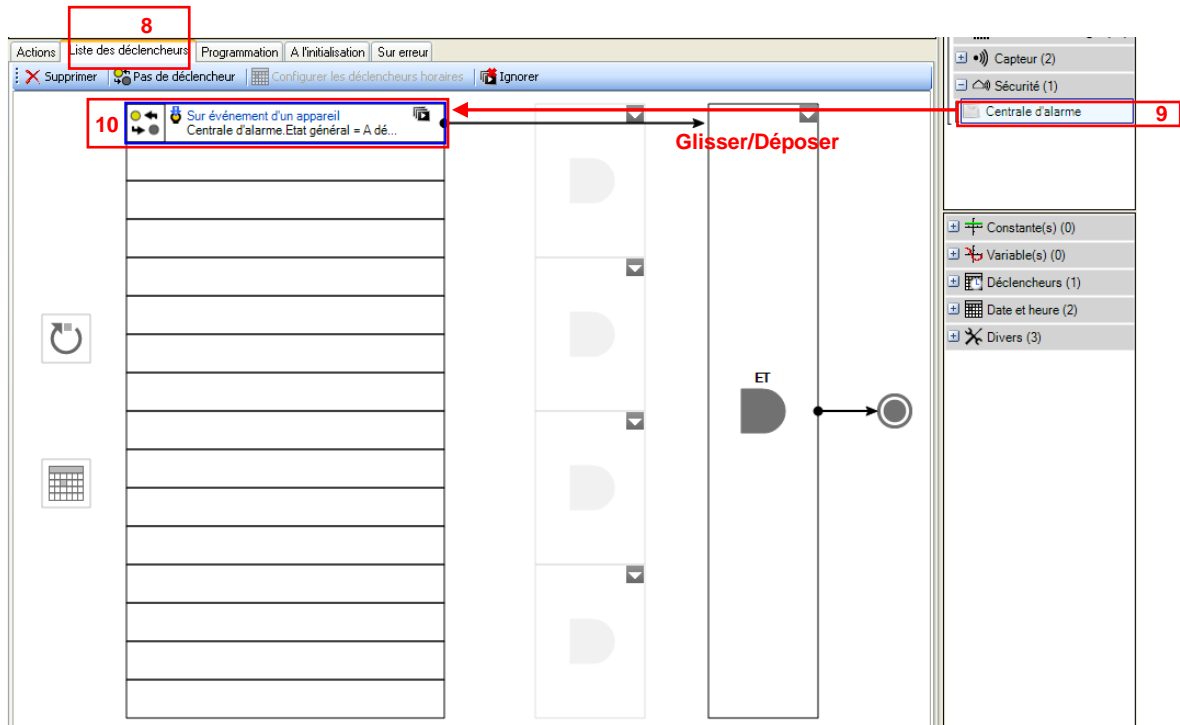


Dans cet exemple, l'extinction de l'éclairage sera retardée de 20 secondes.

• Ajout d'un déclencheur

Pour ajouter un déclencheur :

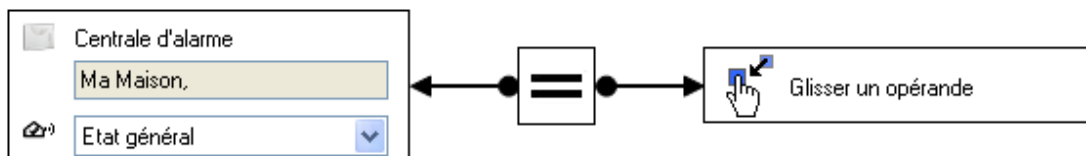
- Cliquer sur l'onglet **Liste des déclencheurs** (8) dans la liste des onglets,
- Sélectionner **Centrale d'alarme** dans la liste des appareils (9),
- Effectuer un glisser/déposer dans une cellule du tableau (10).



L'opération de déclenchement apparaît dans la partie basse de l'écran.

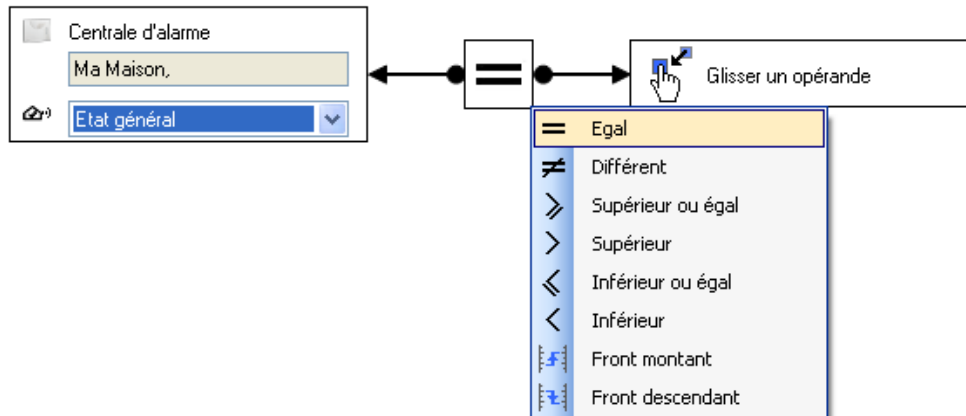
La partie gauche de l'opérande permet de sélectionner différents états d'alarmes.

Sélectionner **Etat général** dans le menu déroulant, pour cet exemple.



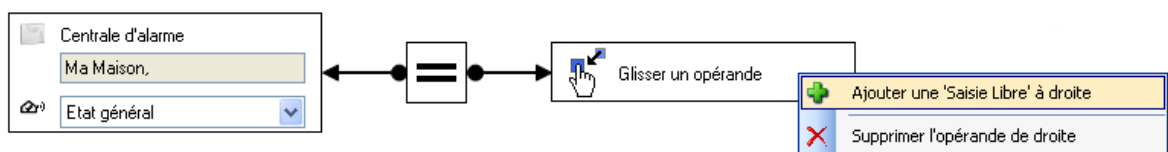
La partie centrale permet de définir le signe de la fonction.

- Sélectionner **le signe égal**.



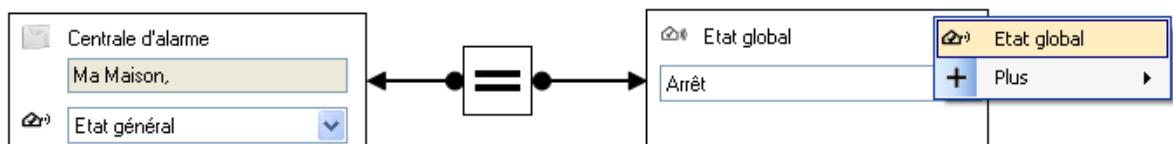
La partie droite de l'opérande permet de définir la valeur pour laquelle on souhaite valider la fonction.

Effectuer un clic droit sur cet élément puis sélectionner l'élément **Saisie libre**.

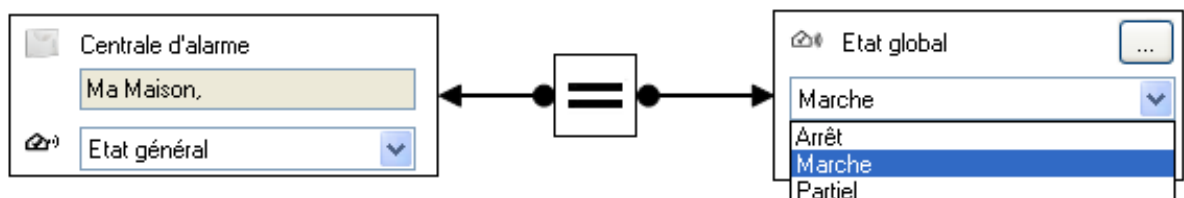


Dans le menu déroulant suivant, on peut définir les états.

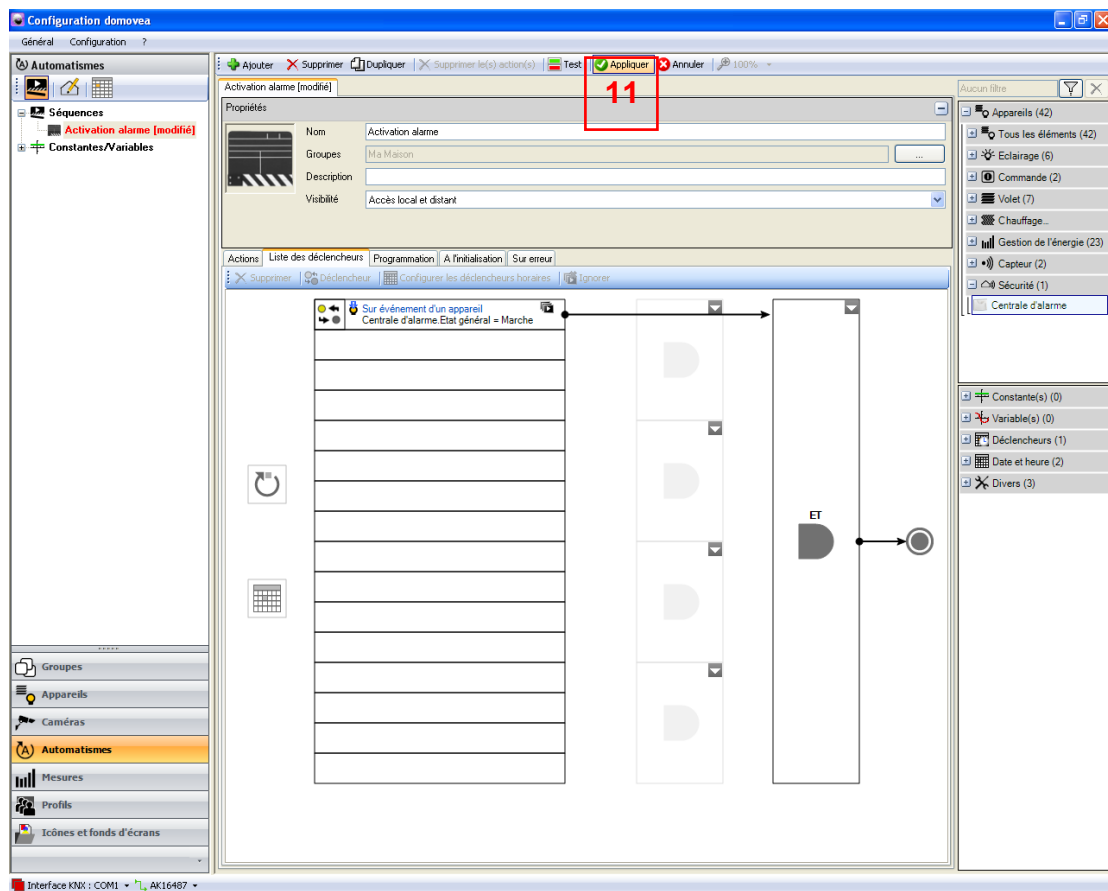
- Sélectionner **Etat global**,



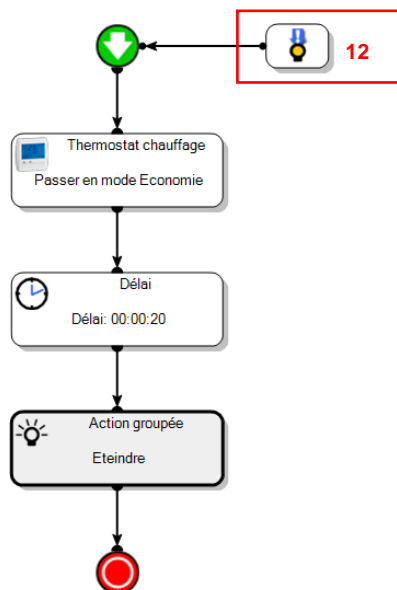
- Sélectionner **Marche**, pour activer l'alarme.



- Cliquer sur **Appliquer** (11) dans l'onglet de la séquence pour valider les modifications.



Le déclencheur a bien été inséré devant le corps de séquence (12).



La séquence **Mise en marche alarme** se lancera au moment où la centrale d'alarme sera activée.

3.3 EXEMPLE 3 : PROTECTION CHALEUR

Niveau : Facile

Utilise : Actions, Déclencheurs

Séquence

Une séquence est une suite ordonnée d'**actions** comprise entre un début et une fin de séquence.



Actions

Une action consiste en un changement d'état d'un appareil. Cette action peut être un mouvement de volet roulant, un allumage d'éclairage, une modification du mode de chauffage pour un thermostat ou encore l'envoi d'un e-mail.



Déclencheurs

Un déclencheur permet de lancer une séquence lors d'un événement particulier.



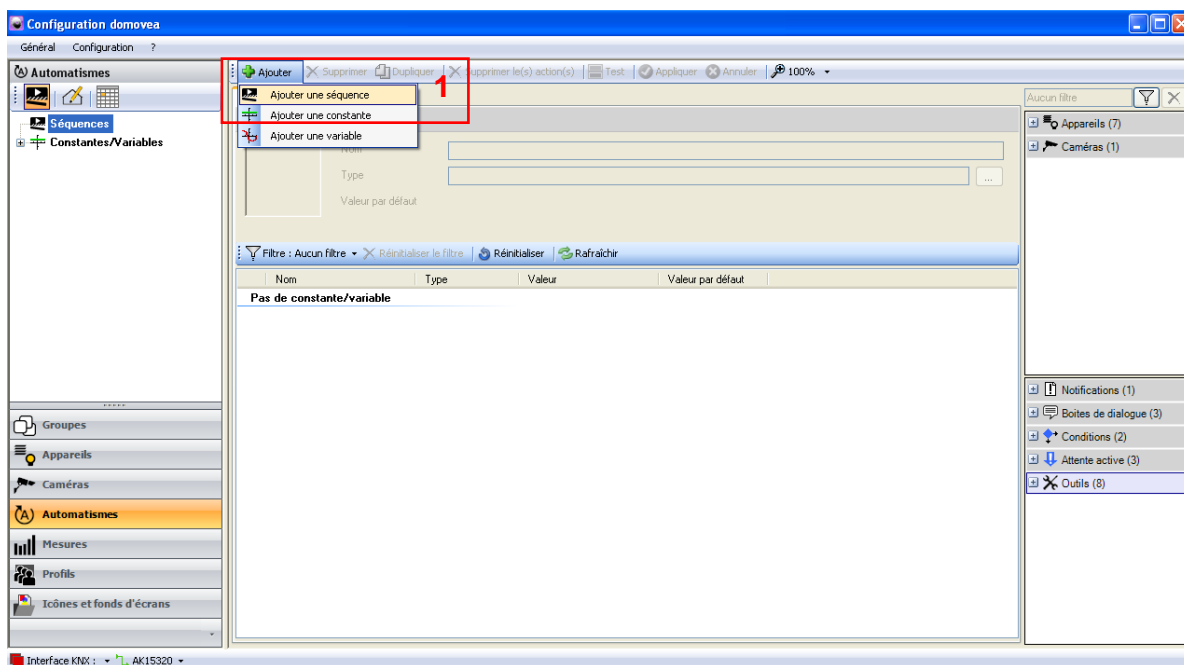
Le scénario –**Protection chaleur** permet de fermer tous les volets de la maison, si les 2 conditions ci-dessous sont réunies :

- la température extérieure est supérieure à 25°C,
- la température intérieure est supérieure à 20°C.

- **Création**

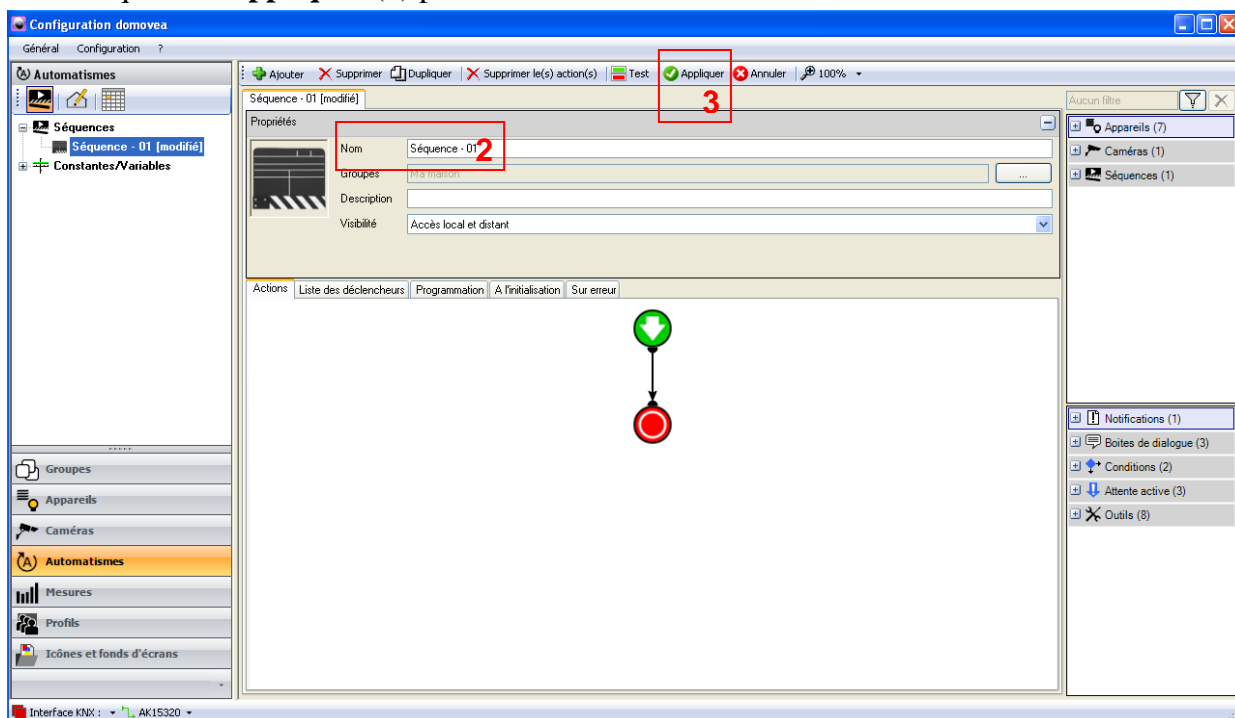
Pour créer le scénario **Protection chaleur** :

- Cliquer sur Automatismes dans la liste des liens,
- Cliquer sur **Ajouter** puis **Ajouter une séquence** (1) à partir de la barre de menu.



La séquence a bien été créée et apparaît dans la liste des séquences. Pour une meilleure compréhension, on peut la renommer en modifiant le champ **Nom** (2).

- Renseigner le nom **Protection chaleur**.
- Cliquer sur **Appliquer** (3) pour valider.



- *Choix des appareils*

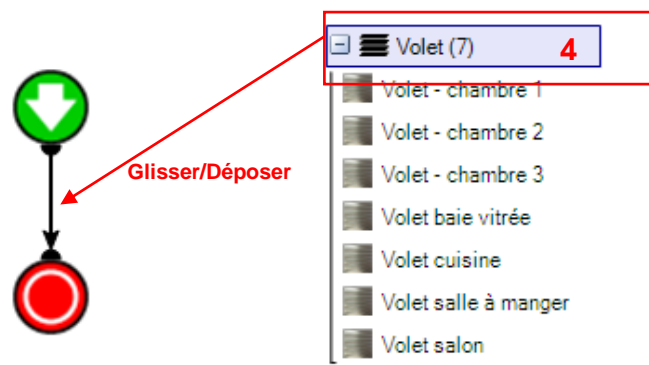
La prochaine étape consiste à choisir les appareils à affecter à cette séquence.

Pour choisir les appareils à affecter :

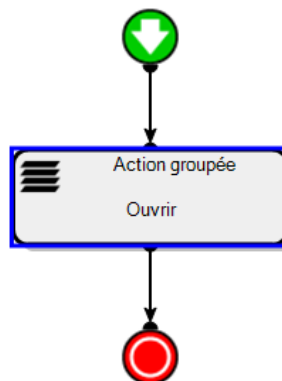
- Sélectionner les appareils dans la liste des appareils (4) et effectuer un glisser/déposer vers le corps de la séquence.

Dans cette application :

- Déplacer tous les appareils **volet**.



Les appareils (ou groupes d'appareils) concernés sont donc affichés au niveau du corps de la séquence.

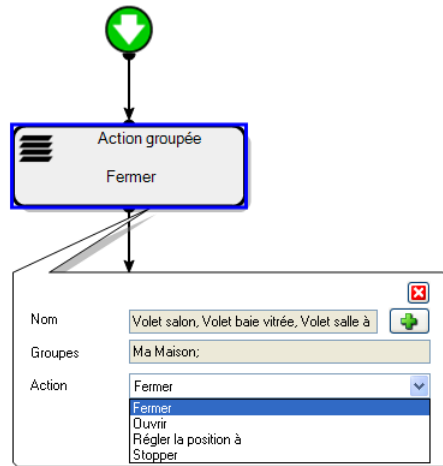


- **Actions**

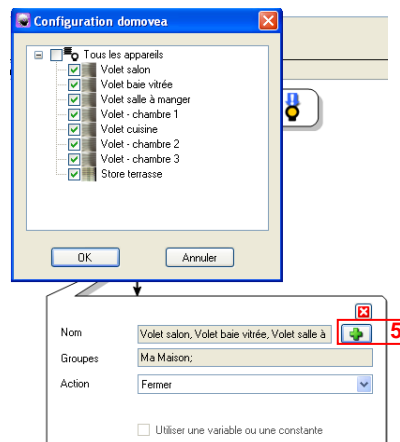
Un double clic (ou un clic droit puis configuration) sur l'appareil concerné ouvrira ses propriétés. On peut ainsi choisir l'action à effectuer au cours de la séquence.

Dans la liste déroulante, sélectionner :

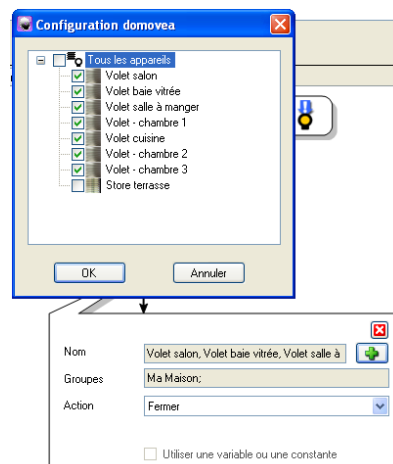
- **Fermer** pour les volets.



Tous les appareils volets sont cochés, il est possible de sélectionner les appareils individuellement au moyen du bouton + (5).



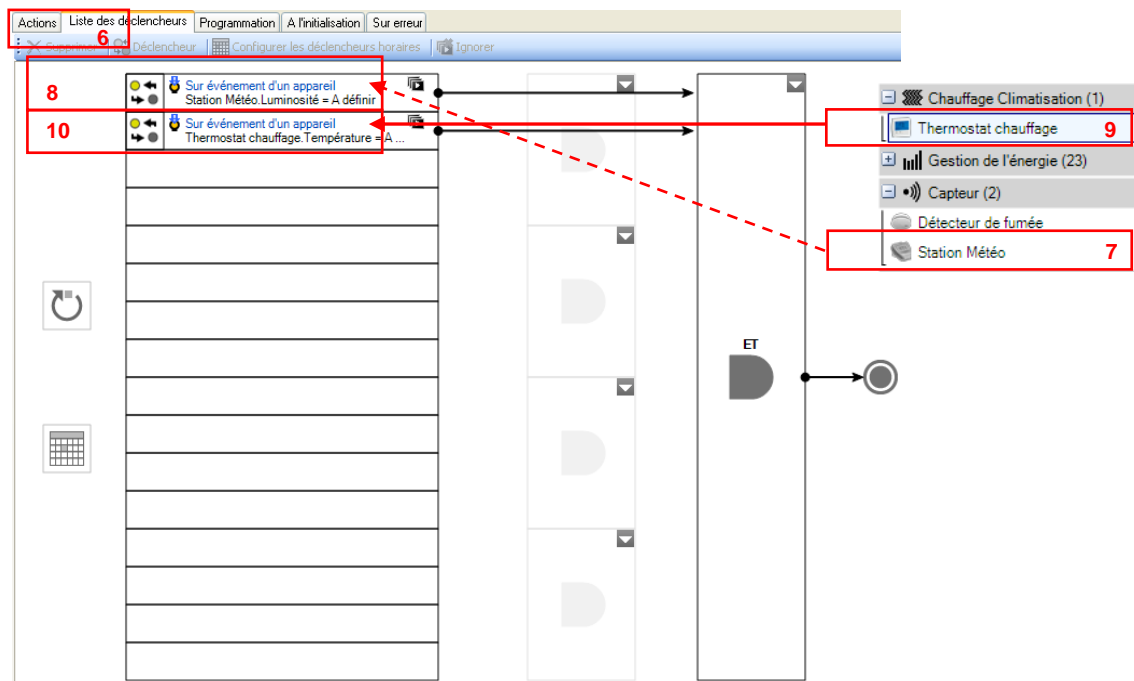
Dans cet exemple, nous ne souhaitons pas que le store de la terrasse soit piloté en même temps que tous les volets de la maison, il suffit alors de le désélectionner.



- *Ajout d'un déclencheur*

Pour cet exemple il faut ajouter deux déclencheurs :

- Cliquer sur l'onglet **Liste des déclencheurs** (6) dans la liste des onglets,
- Sélectionner **Station météo** dans la liste des appareils (7), pour la température extérieure,
- Effectuer un glisser/déposer dans une cellule du tableau (8),
- Sélectionner également **Thermostat chauffage** dans la liste des appareils (9), pour la température intérieure,
- Effectuer un glisser/déposer dans une cellule du tableau (10).

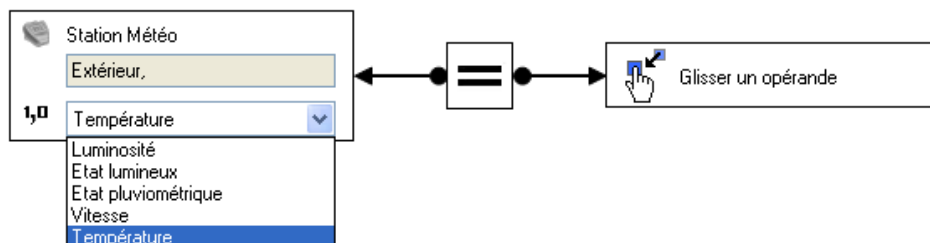


L'opération de déclenchement apparaît dans la partie basse de l'écran.

La partie gauche de l'opérande permet de sélectionner différents états météo.

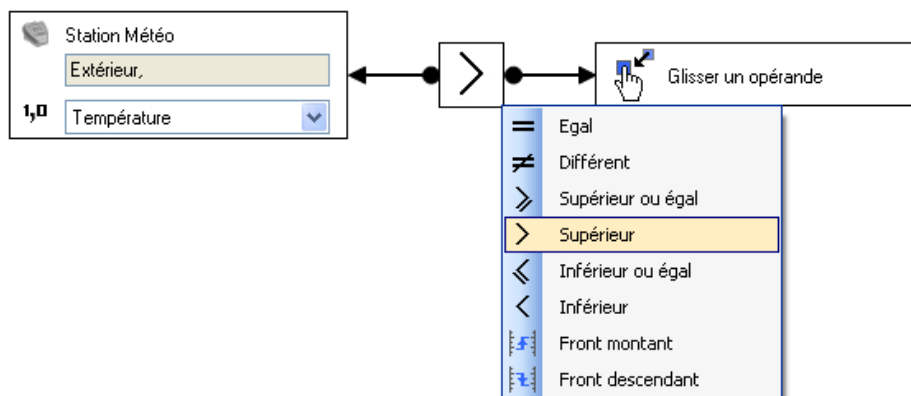
Pour la température extérieure et intérieure :

- Sélectionner **Température** dans le menu déroulant, pour cet exemple.



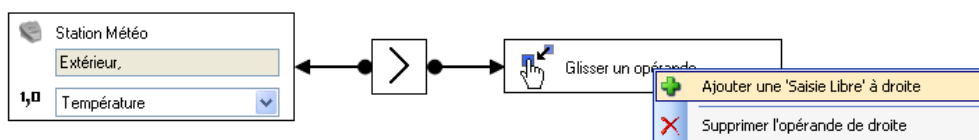
La partie centrale permet de définir le signe de la fonction.

- Sélectionner **le signe supérieur**, pour la température extérieure et intérieure.



La partie droite de l'opérateur permet de définir la valeur pour laquelle on souhaite valider la fonction.

Effectuer un clic droit sur cet élément puis sélectionner l'élément **Saisie libre**.



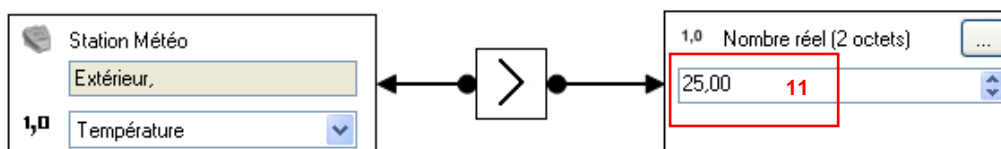
Dans le menu déroulant suivant, on peut définir le format de cette valeur.

Pour définir ce format :

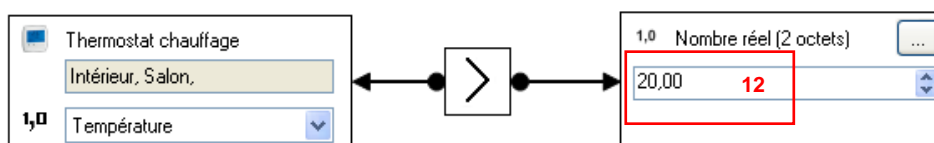
- Sélectionner **Nombre réel (2 octets)**,



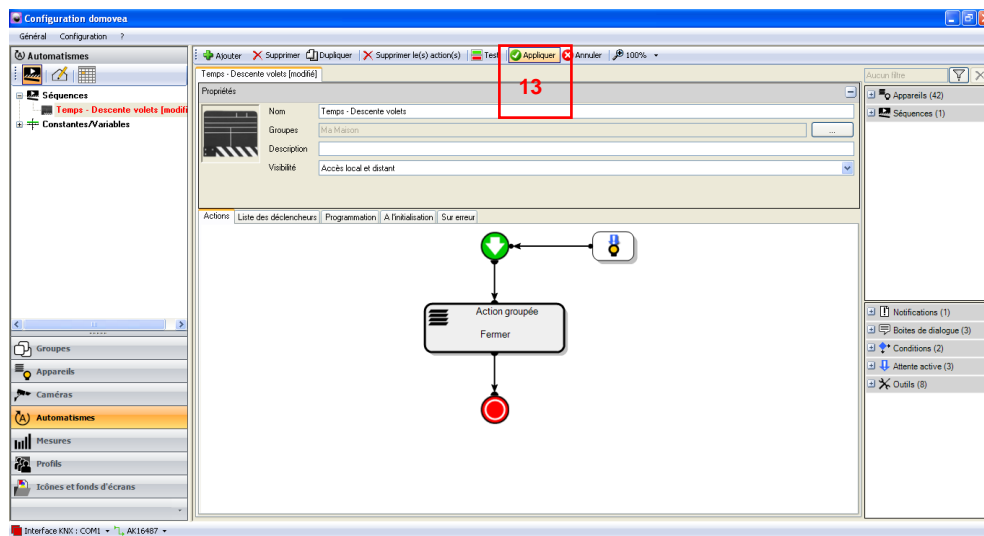
- Saisir le nombre **25**, pour 25°C (11), pour la température extérieure.



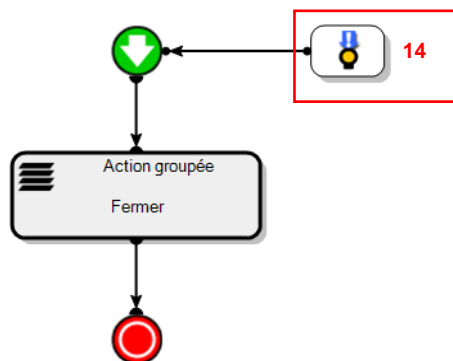
- Saisir le nombre **20**, pour 20°C (12), pour la température intérieure.



- Cliquer sur **Appliquer** (13) dans l'onglet de la séquence pour valider les modifications.



Le déclencheur a bien été inséré devant le corps de séquence (14).



La séquence **Protection chaleur** se lancera si la température extérieure est supérieure à 25°C et si la température intérieure est supérieure à 20°C.

3.4 EXEMPLE 4 : NOTIFICATION ALARME

Niveau : Facile

Utilise : Actions, Déclencheurs, Notifications, Fonctions avancées

Séquence

Une séquence est une suite ordonnée d'actions.



Actions

Une action consiste en un changement d'état d'un appareil. Cette action peut être un mouvement de volet roulant, un allumage d'éclairage, une modification du mode de chauffage pour un thermostat ou encore l'envoi d'un e-mail.



Déclencheurs

Un déclencheur permet de lancer une séquence lors d'un événement particulier.



Notifications

L'outil notifications permet d'envoyer un e-mail ou d'afficher une fenêtre d'information sur l'écran du client.



Fonctions avancées

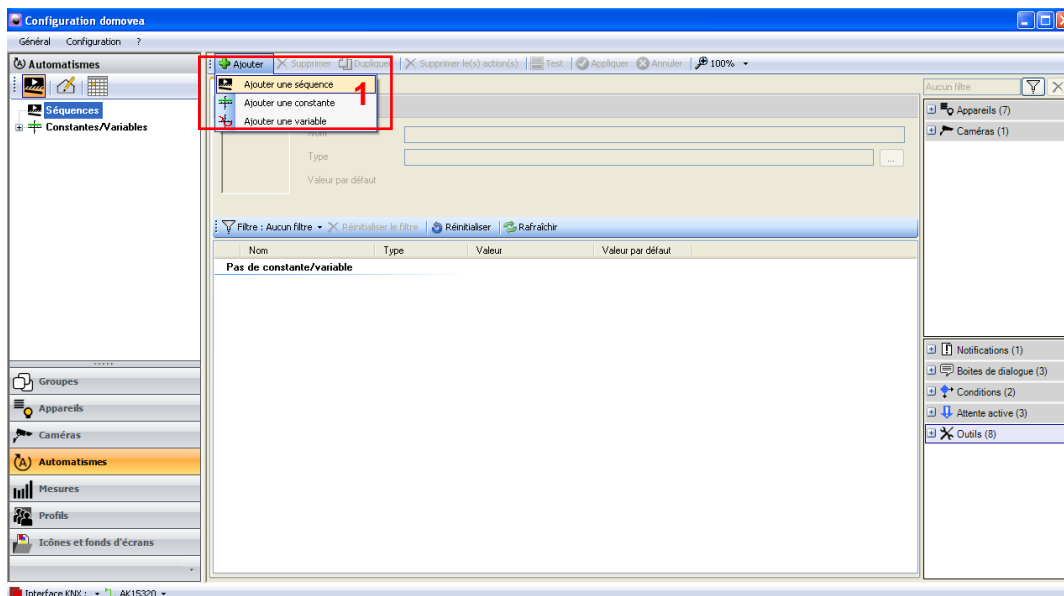
Les fonctions avancées permettent d'ajouter des tâches spéciales à une séquence. Ce peut être une formule de calcul, une condition SI, l'envoi d'un message ou encore l'envoi d'une requête web.

Le scénario –**Notification alarme** permet d'envoyer un mail et d'afficher un popup quand le système d'alarme détecte une intrusion.

- **Création**

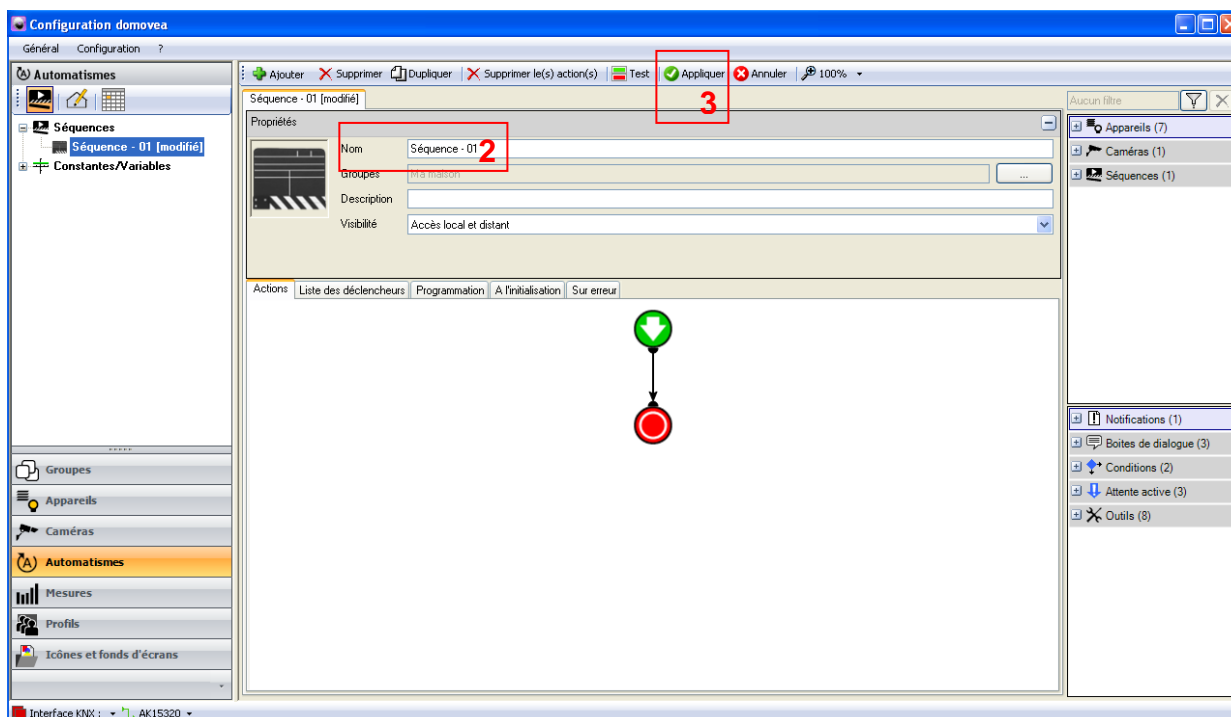
Pour créer le scénario **Notification alarme** :

- Cliquer sur Automatismes dans la liste des liens,
- Cliquer sur **Ajouter** puis **Ajouter une séquence** (1) à partir de la barre de menu.



La séquence a bien été créée et apparaît dans la liste des séquences. Pour une meilleure compréhension, on peut la renommer en modifiant le champ **Nom** (2).

- Renseigner le nom **Notification alarme**.
- Cliquer sur **Appliquer** (3) pour valider.



- *Choix des appareils*

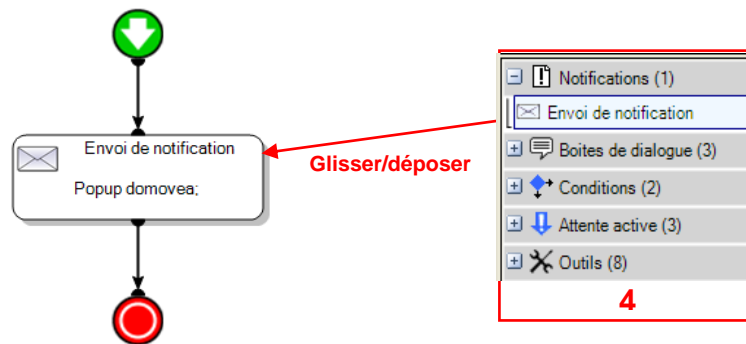
La prochaine étape consiste à choisir les appareils à affecter à cette séquence.

Pour choisir les appareils à affecter :

- Sélectionner les appareils dans la liste des appareils et fonctions avancées (4) et effectuer un glisser/déposer vers le corps de la séquence.

Dans cette application :

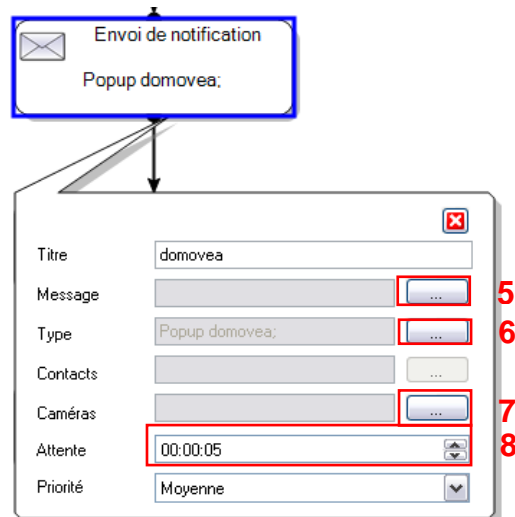
- Déplacer la fonction avancée **Envoi de notification**.



- **Notification**

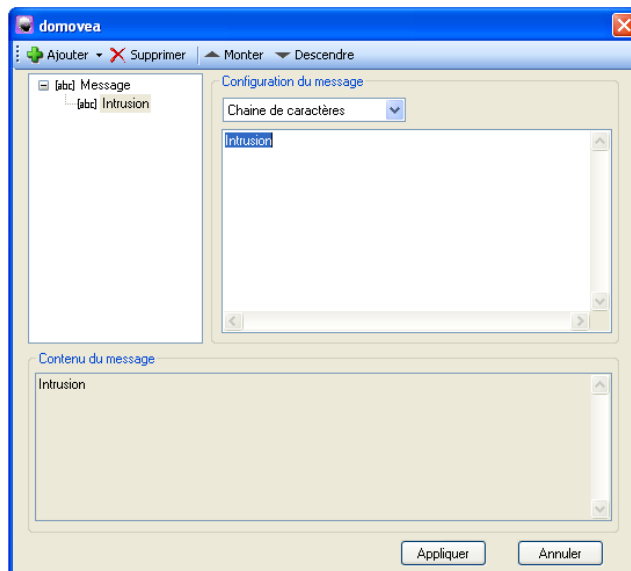
Il faut définir ce qui sera envoyé dans la notification.

Un double clic sur l'action **Envoi de notification** ouvre ses propriétés.



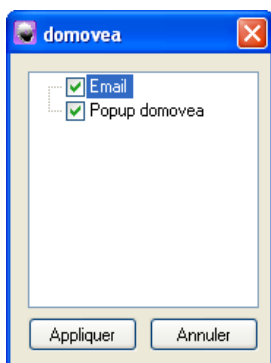
Le champ **Message** permet de renseigner le message à visualiser. Pour renseigner ce message :

- Cliquer sur le bouton (5),
- Cliquer sur **Ajouter** puis **Chaine de caractères**,
- Renseigner le message à faire apparaître.



Le champ **Type** (6) permet de sélectionner le type de notification voulu.

- L'objet **Email** sert à envoyer un e-mail tandis que **Popup domovea** affichera une fenêtre sur le client.
- Cocher les cases **Email** et **Popup domovea**.



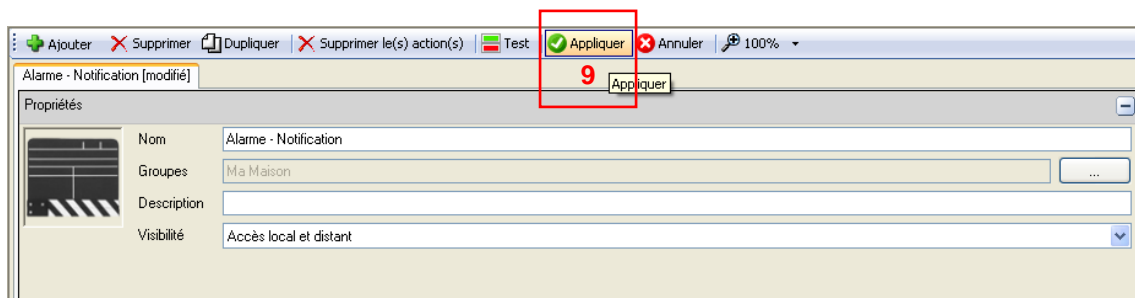
- Indiquer le destinataire de l'e-mail dans le champ **Contacts** (7).

Les contacts sélectionnables doivent préalablement avoir été enregistrés dans la configuration du serveur (voir la documentation de configuration domovea).



Le champ **Attente** (8) sert à définir le temps pendant lequel la notification devra rester affichée.

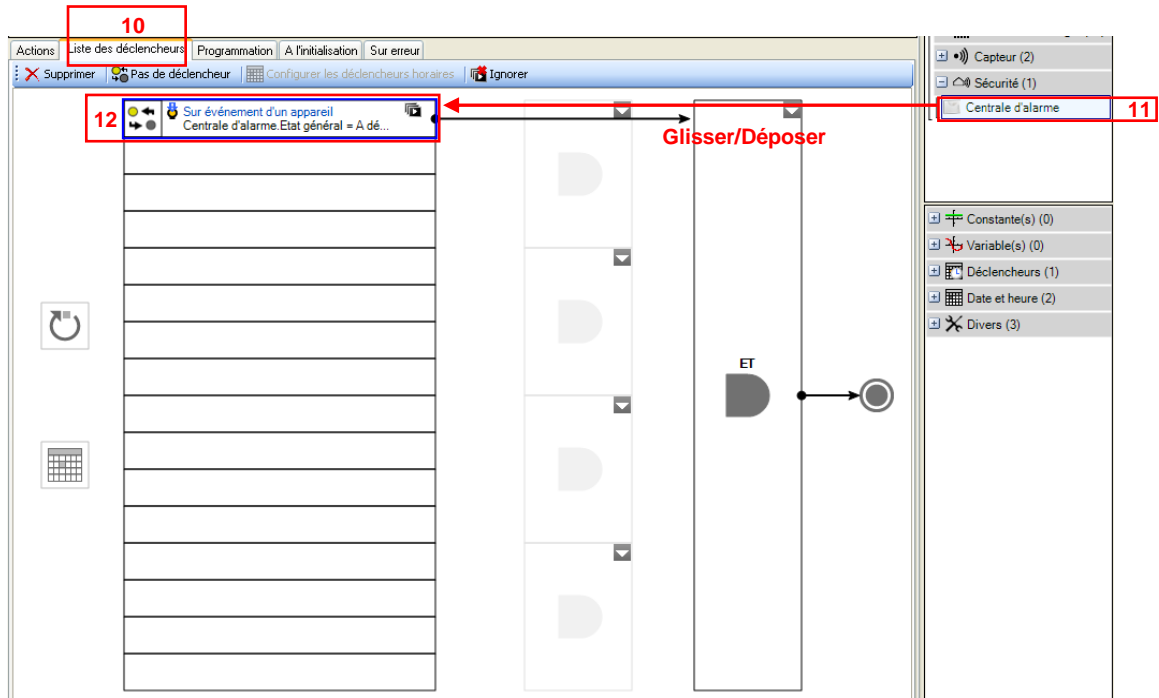
- Cliquer sur **Appliquer** (9) dans l'onglet de la séquence pour valider les modifications.



• Ajout d'un déclencheur

Pour ajouter un déclencheur :

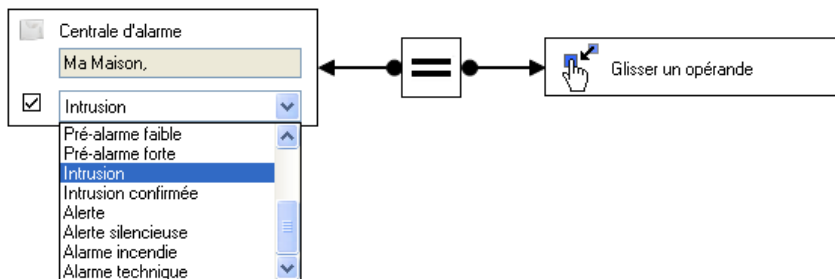
- Cliquer sur l'onglet **Liste des déclencheurs** (10) dans la liste des onglets,
- Sélectionner **Centrale d'alarme** dans la liste des appareils (11),
- Effectuer un glisser/déposer dans une cellule du tableau (12).



L'opération de déclenchement apparaît dans la partie basse de l'écran.

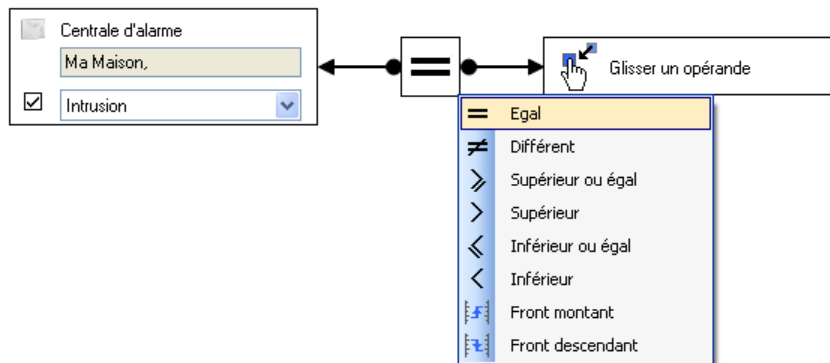
La partie gauche de l'opérande permet de sélectionner différents états d'alarme.

- Sélectionner **Intrusion** dans le menu déroulant, pour cet exemple.



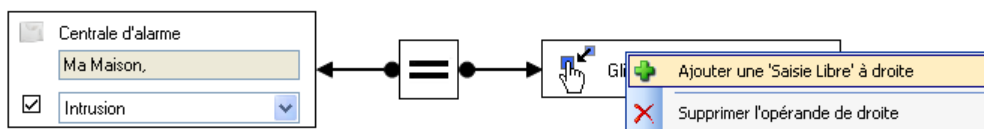
La partie centrale permet de définir le signe de la fonction.

- Sélectionner **le signe égal**.



La partie droite de l'opérande permet de définir la valeur pour laquelle on souhaite valider la fonction.

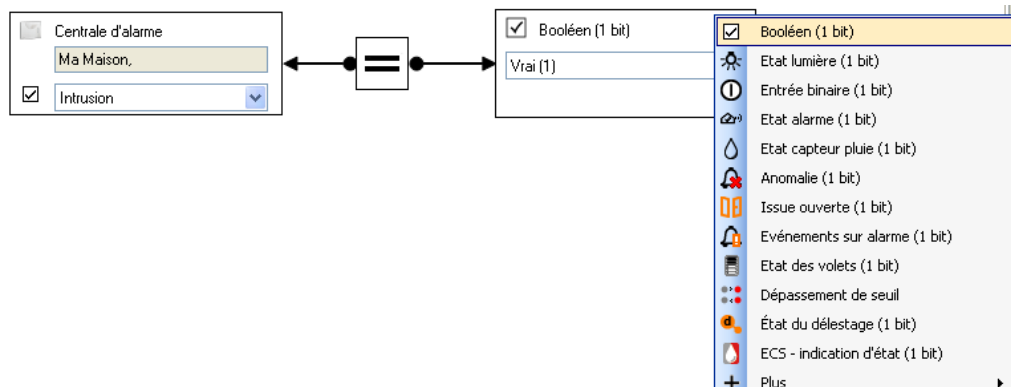
Effectuer un clic droit sur cet élément puis sélectionner l'élément **Saisie libre**.



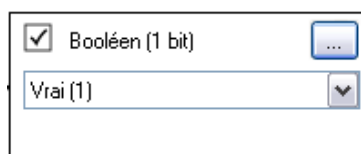
Dans le menu déroulant qui suit, on peut définir le format de cette valeur.

Pour définir ce format :

- Sélectionner **Booléen (1 bit)**,



- Sélectionner la valeur **Vrai (1)**.



Le scénario –**Notification alarme** sera exécuté au moment où l'alarme se déclenchera.

3.5 EXEMPLE 5 : PRISE DE VUE CAMERA SUR APPUI SONNETTE

Niveau : Difficile

Utilise : Actions, Déclencheurs, Home Status, Notifications, Fonctions avancées

Séquence

Une séquence est une suite ordonnée d'actions.



Actions

Une action consiste en un changement d'état d'un appareil. Cette action peut être un mouvement de volet roulant, un allumage d'éclairage, une modification du mode de chauffage pour un thermostat ou encore l'envoi d'un e-mail.



Déclencheurs

Un déclencheur permet de lancer une séquence lors d'un événement particulier.



Home Status

Le Home Status est un état général de la maison. Il est possible d'activer ou de désactiver des séquences en fonction de ce statut.



Notifications

L'outil notifications permet d'envoyer un e-mail ou d'afficher une fenêtre d'information sur l'écran du client.



Fonctions avancées

Les fonctions avancées permettent d'ajouter des tâches spéciales à une séquence. Ce peut être une formule de calcul, une condition SI, l'envoi d'un message ou encore l'envoi d'une requête web.

Le but de cet exemple est de créer une prise de vue d'une caméra au moment de l'appui sur la sonnette si le Home Status est en mode **absence courte** ou **absence longue**.

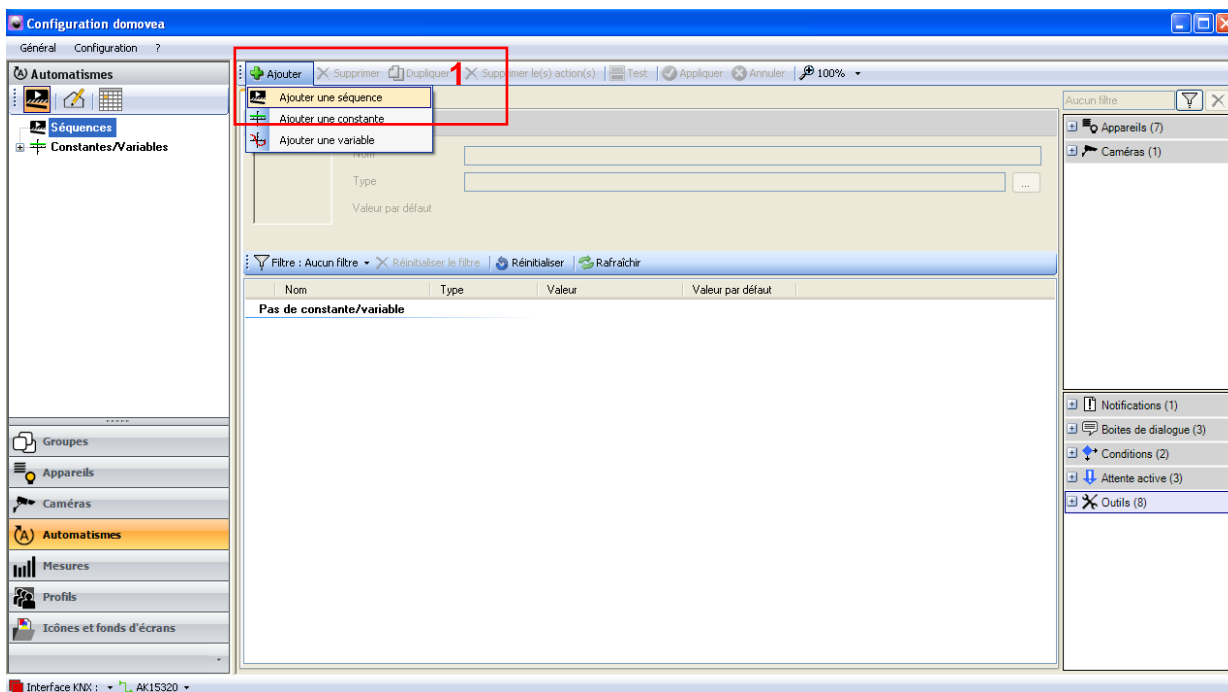
Une notification incluant l'image de la caméra sera également affichée sur l'écran du client.

L'éclairage extérieur s'allumera pendant 1 minute 30.

- **Création**

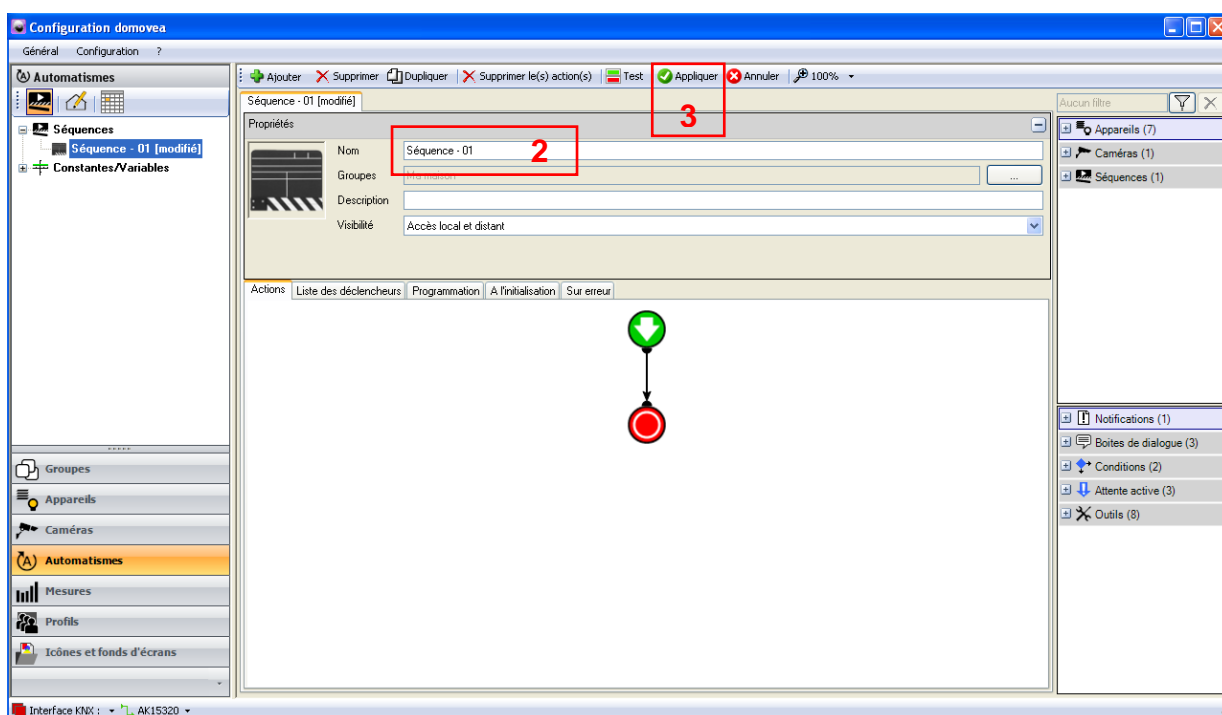
Pour créer le scénario **Prise de vue caméra sur appui sonnette** :

- Cliquer sur Automatismes dans la liste des liens,
- Cliquer sur **Ajouter** puis **Ajouter une séquence** (1) à partir de la barre de menu.



La séquence a bien été créée et apparaît dans la liste des séquences. Pour une meilleure compréhension, on peut la renommer en modifiant le champ **Nom** (2).

- Renseigner le titre **Prise de vue caméra sur appui sonnette**.
- Cliquer sur **Appliquer** (3) pour valider.



- **Choix des appareils**

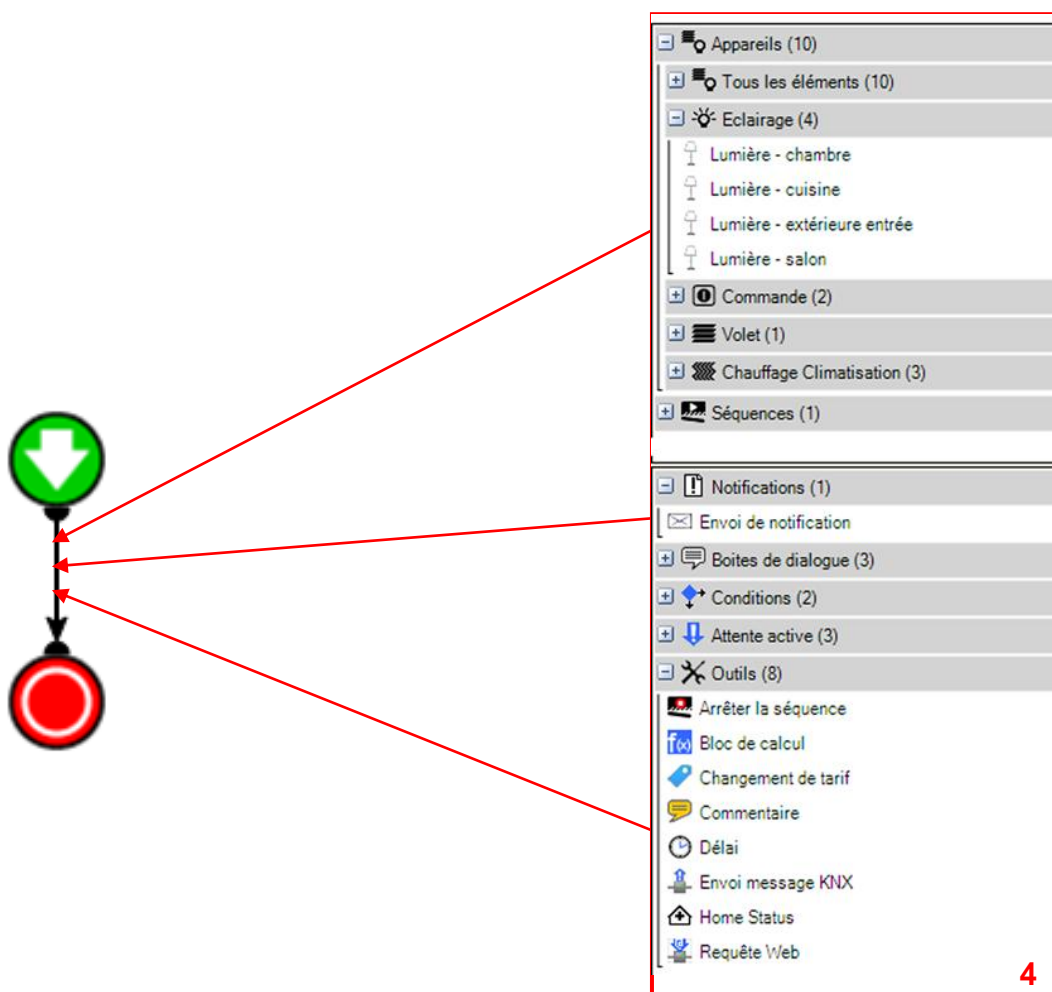
La prochaine étape consiste à choisir les appareils à affecter à cette séquence.

Pour choisir les appareils à affecter :

- Sélectionner les appareils dans la liste des appareils et fonctions avancées (4) et effectuer un glisser/déposer vers le corps de la séquence.

Dans cette application :

- Déplacer les appareils **Lumière extérieur entrée** et la fonction avancée **Envoi de notification**,
- Ajouter un outil **Délai** et à nouveau l'appareil **Lumière extérieur entrée**.

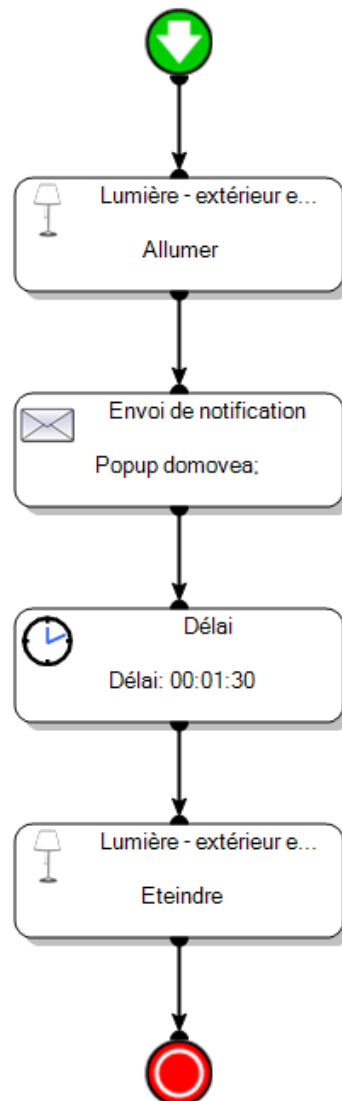


- **Actions**

Au moment du lancement de la séquence, l'éclairage sera donc allumé et une notification sera envoyée sur le client.

Une temporisation sera également lancée.

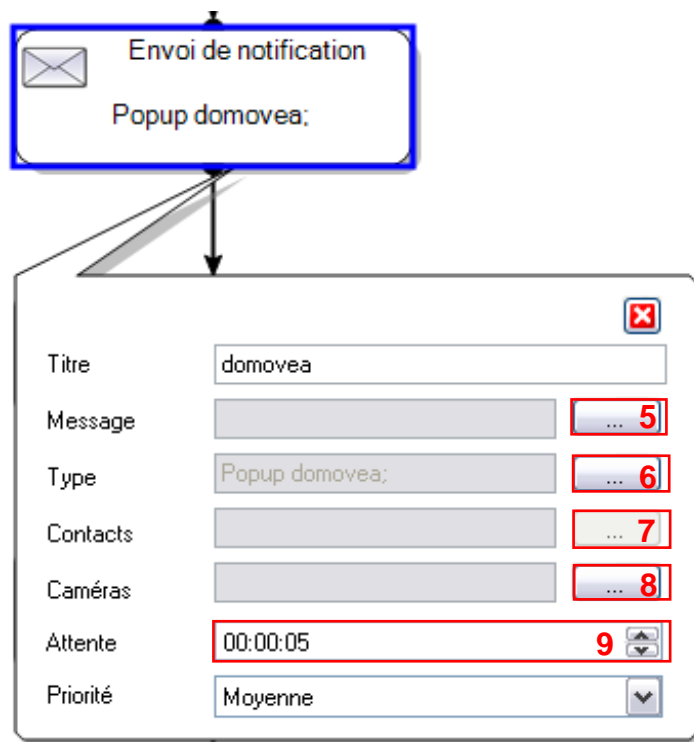
La fin de cette temporisation provoquera l'extinction de l'éclairage.



- **Notification**

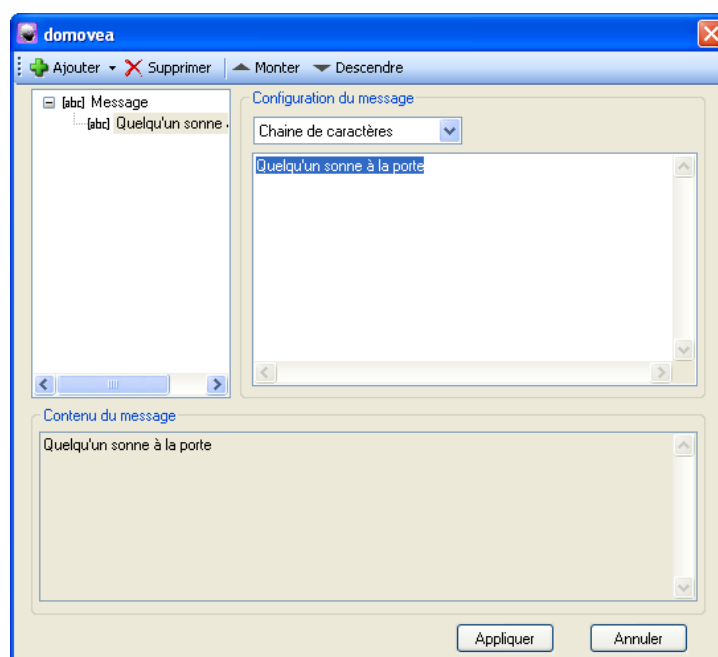
Il reste désormais à définir ce qui sera envoyé dans la notification.

Un double clic sur l'action **Envoi de notification** ouvre ses propriétés.



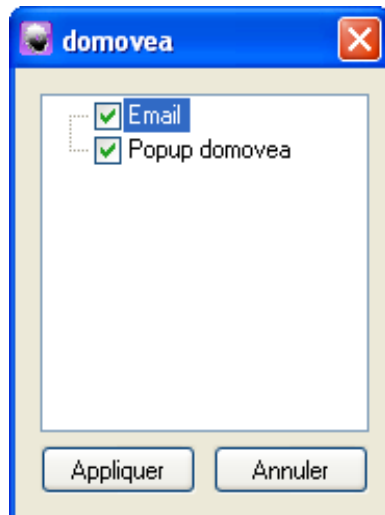
Le champ **Message** permet de renseigner le message à visualiser. Pour renseigner ce message :

- Cliquer sur le bouton (5),
- Cliquer sur **Ajouter** puis **Chaine de caractères**,
- Renseigner le message à faire apparaître.



Le champ **Type** (6) permet de sélectionner le type de notification voulu.

- L'objet **Email** sert à envoyer un e-mail tandis que **Popup domovea** affichera une fenêtre sur le client.
- Cocher les cases **Email** et **Popup domovea**.

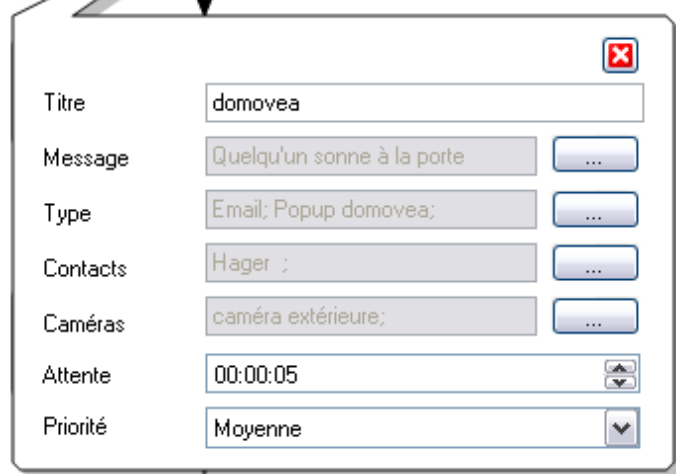
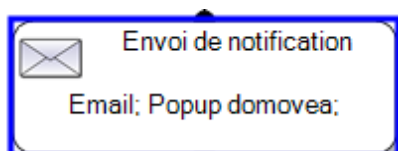
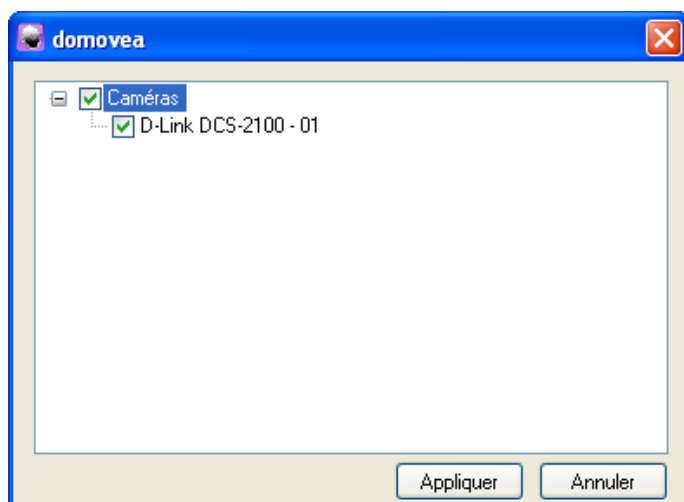


- Indiquer le destinataire de l'e-mail dans le champ **Contacts** (7).

Les contacts sélectionnables doivent préalablement avoir été enregistrés dans la configuration du serveur (voir la documentation de configuration domovea).

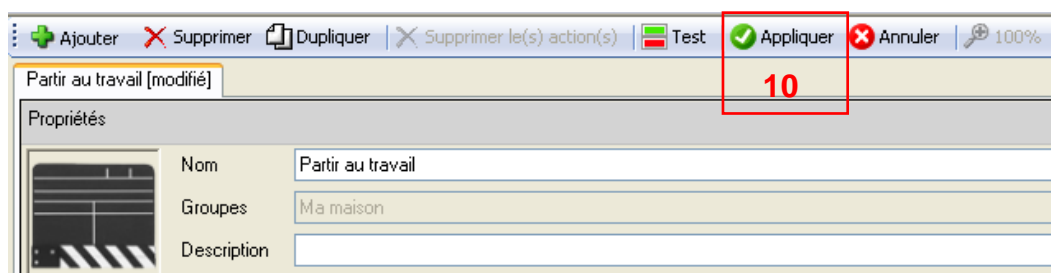


Le champ **Caméras** (8) permet de sélectionner la caméra pour l'envoi d'une image.



Le champ **Attente** (9) sert à définir le temps pendant lequel la notification devra rester affichée. On vient donc de créer une notification qui affichera sur le client et enverra par e-mail une image de la **Caméra entrée**.

- Cliquer sur **Appliquer** (10) dans l'onglet de la séquence pour valider les modifications.

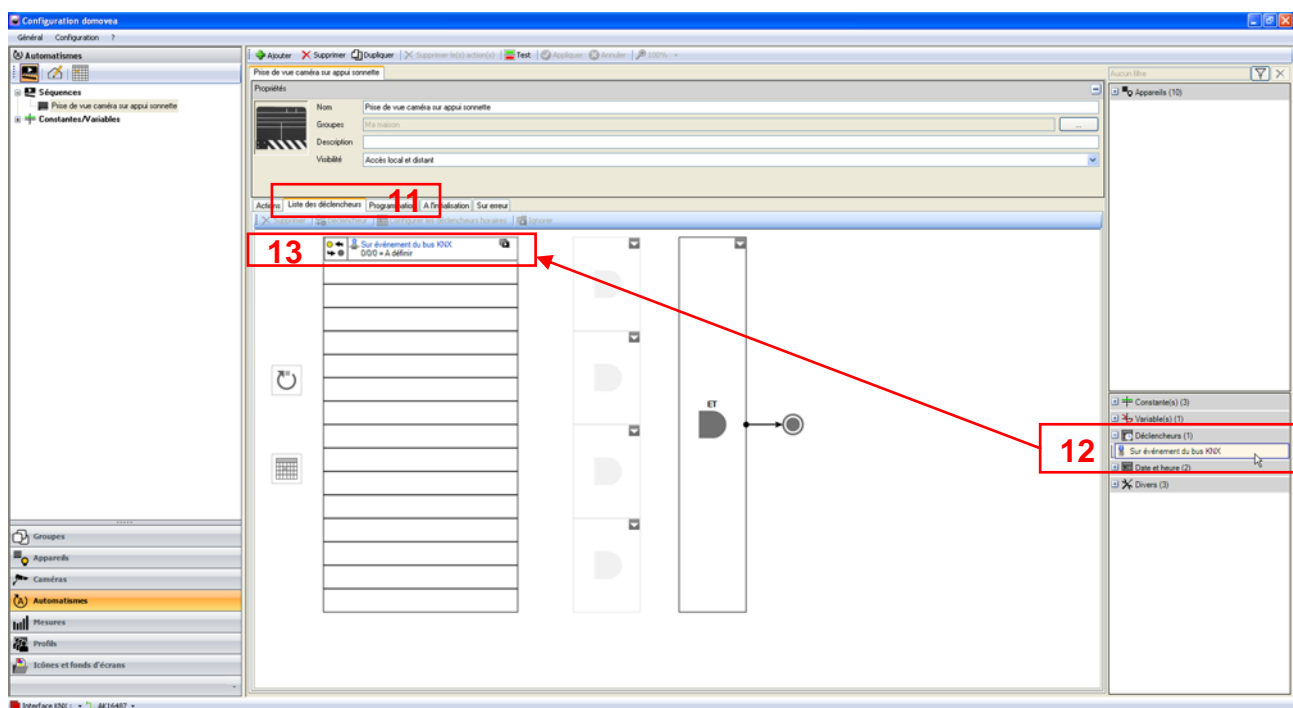


- **Déclencheur**

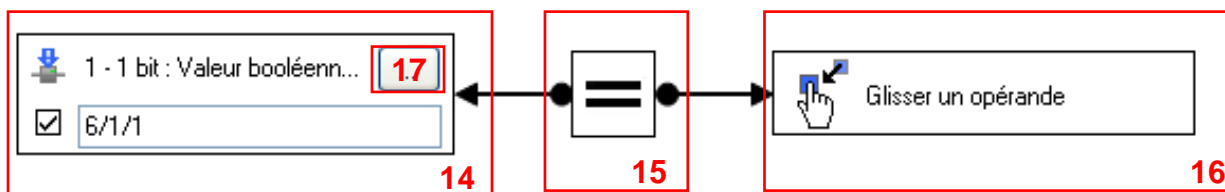
Il reste désormais à ajouter un déclencheur à cette séquence.

Pour ajouter un déclencheur :

- Cliquer sur l'onglet **Liste des déclencheurs** dans la liste des onglets (11),
- Sélectionner **Sur événement du bus KNX** (12) dans la liste des déclencheurs car la sonnette n'est pas référencée dans la liste des appareils,
- Effectuer un glisser/déposer dans une cellule du tableau (13).



L'opération de déclenchement apparaît dans la partie basse de l'écran.

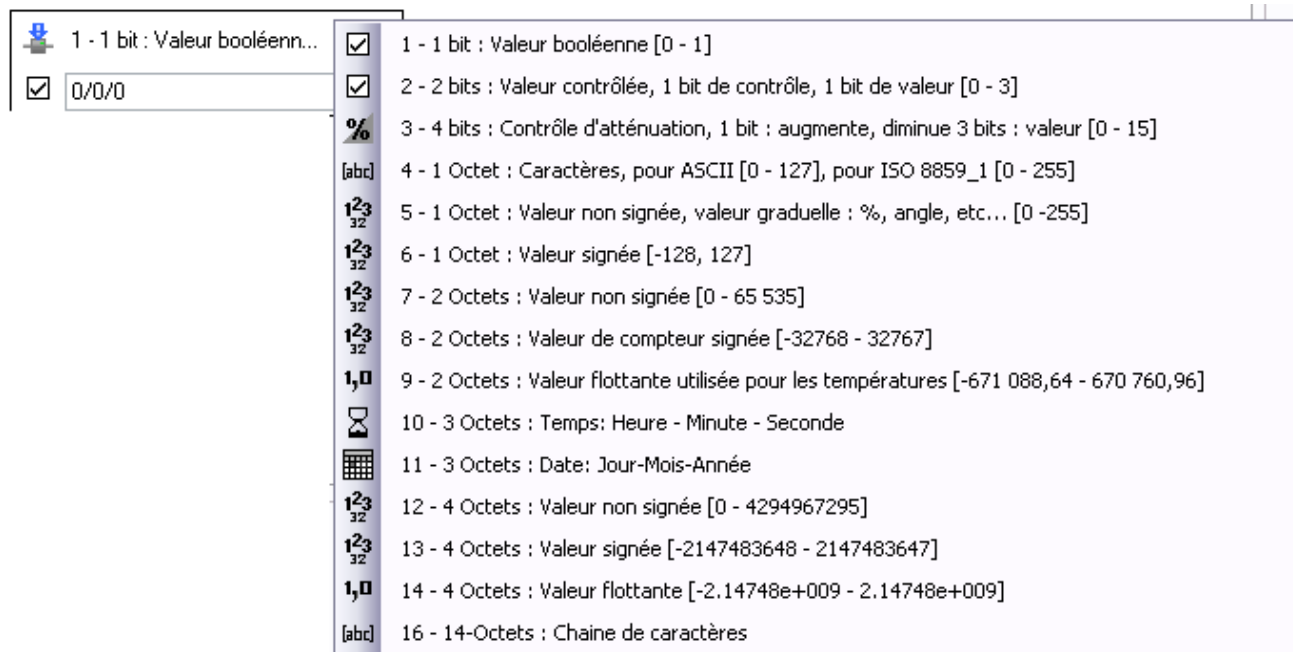


La partie gauche de l'opérande (14) contient l'adresse de groupe que l'on veut utiliser pour lancer le scénario.

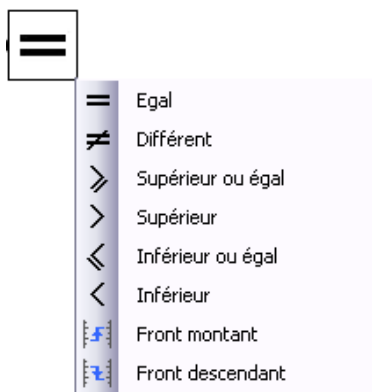
Un appui sur le bouton (17) permet de choisir le format de cette adresse.

Dans le cas d'une sonnette :

- Sélectionner l'objet **1 bit : Valeur booléenne [0 – 1]**,
- Renseigner ensuite l'adresse de groupe adéquate (6/1/1 par exemple).

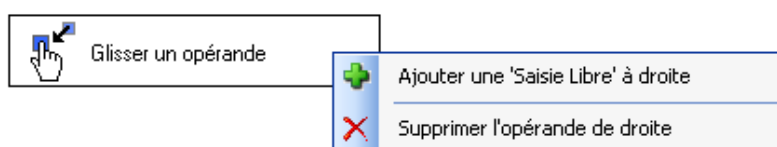


La partie centrale (15) permet de définir le signe de la fonction.



La partie droite de l'opérande (16) permet de définir la valeur pour laquelle on souhaite valider la fonction.

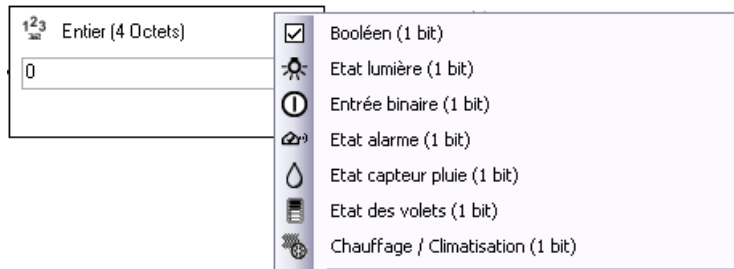
Effectuer un clic droit sur cet élément puis sélectionner l'élément **Saisie libre**.



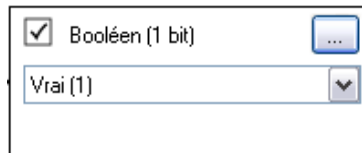
Dans le menu déroulant qui suit, on peut définir le format de cette valeur.

Pour définir ce format :

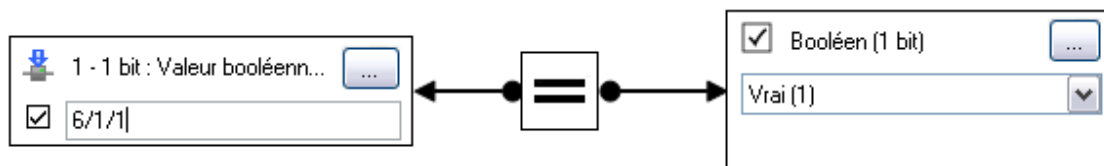
- Sélectionner **Booléen (1 bit)**,



- Sélectionner la valeur **Vrai (1)**.



Cette fonction sera donc validée au moment où l'adresse de groupe 6/1/1 (adresse de la sonnette) renverra la valeur 1.



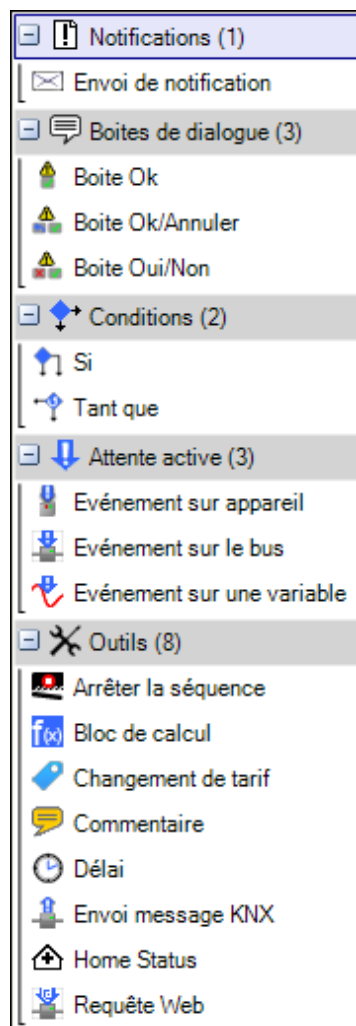
Le scénario **Prise de vue caméra** sera exécuté à chaque fois que cette fonction sera validée, c'est-à-dire, à chaque appui sur la sonnette.

4. FONCTIONS AVANCEES

4.1 LISTE DES FONCTIONS AVANCEES

Cette partie liste toutes les fonctions avancées mises à disposition de l'installateur et de l'utilisateur pour créer divers scénarios.

Les paramètres de chaque fonction sont listés. Dans certains cas, des compléments d'informations sont apportés pour une meilleure compréhension.



4.1.1 NOTIFICATIONS

Permet d'envoyer un e-mail ou d'afficher une fenêtre d'information sur l'écran du client.

Envoi de notification :

Titre : Permet de renseigner le titre de la notification.

Message : Permet de renseigner le message à visualiser.

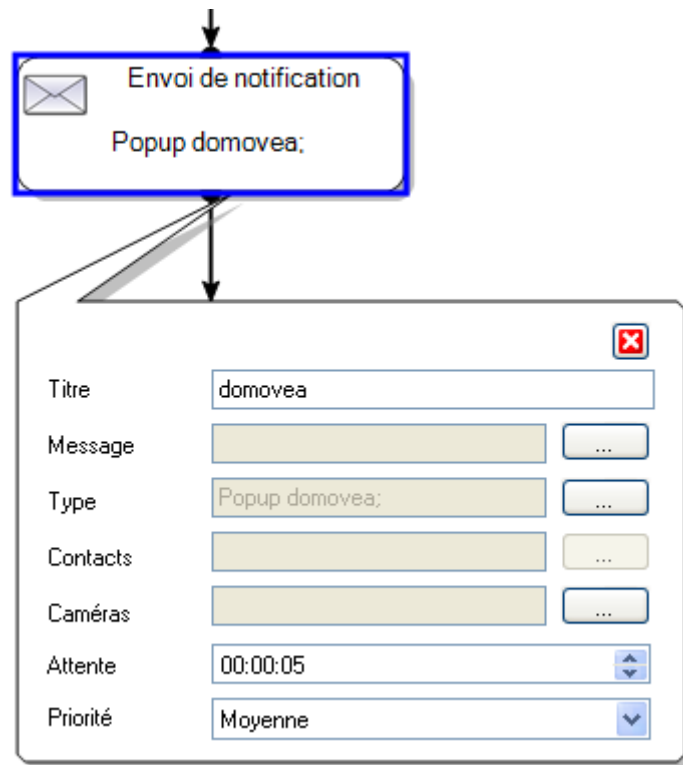
Type : Permet de sélectionner le type de notification voulu (E-mail ou Popup domovea).

Contacts : Permet d'indiquer le destinataire de l'e-mail. Les contacts sélectionnables doivent avoir été préalablement enregistrés dans la configuration du serveur (voir la documentation de configuration domovea).

Caméras : Permet de sélectionner la caméra pour l'envoi d'une image.

Attente : Permet de définir le temps pendant lequel la notification devra rester affichée.

Priorité : Trois niveaux de priorités sont disponibles : *Faible*, *Moyenne* ou *Haute*.



The diagram illustrates the 'Envoi de notification' (Notification Send) function. At the top, a menu item labeled 'Envoi de notification' with an envelope icon and the text 'Popup domovea;' is shown. An arrow points from this menu item to a configuration window below. The window contains the following fields:

Titre	domovea	
Message		...
Type	Popup domovea;	...
Contacts		...
Caméras		...
Attente	00:00:05	↑ ↓
Priorité	Moyenne	▼

4.1.2 BOITES DE DIALOGUE

Boite Ok :

Permet d'afficher une fenêtre de confirmation sur l'écran du client (**Ok**) associée à un message.

On peut ainsi arrêter une séquence dans l'attente d'une confirmation physique sur le client.

Titre : Permet de renseigner le titre de la notification.

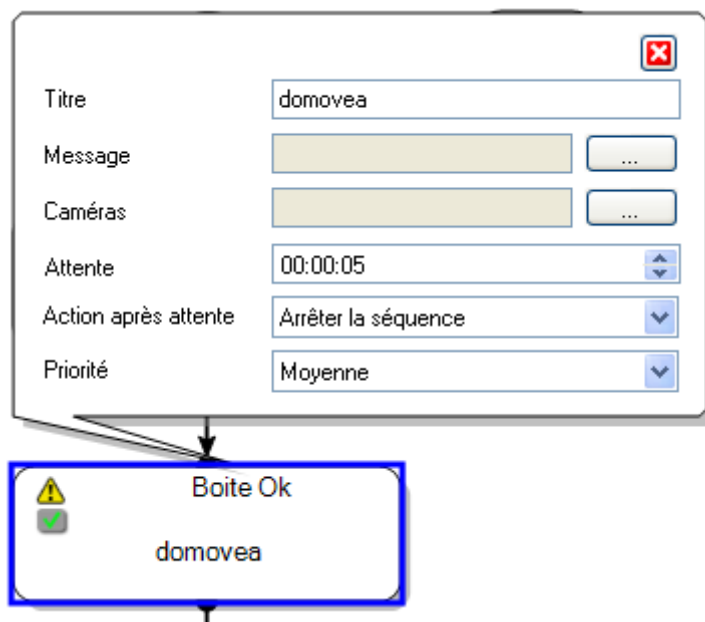
Message : Permet de renseigner le message à visualiser.

Caméras : Permet de sélectionner la caméra pour l'envoi d'une image.

Attente : Permet de définir le temps pendant lequel la notification devra rester affichée.

Action après attente : Deux actions sont disponibles : *Arrêter la séquence* ou *Continuer la séquence*.

Priorité : Trois niveaux de priorités sont disponibles : *Faible*, *Moyenne* ou *Haute*.

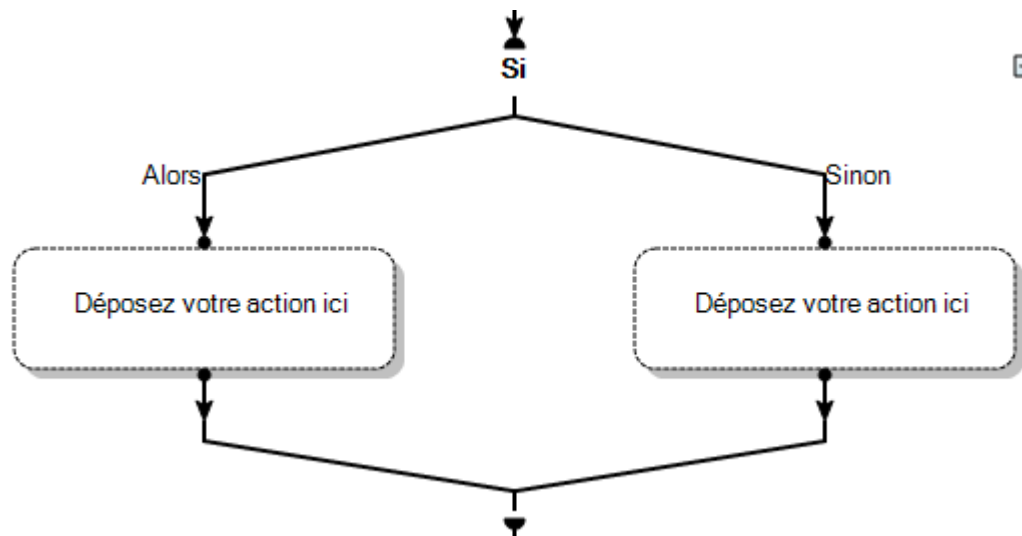


4.1.3 CONDITIONS

Permet d'ajouter des fonctions *Si* et *Tant que* dans une séquence.

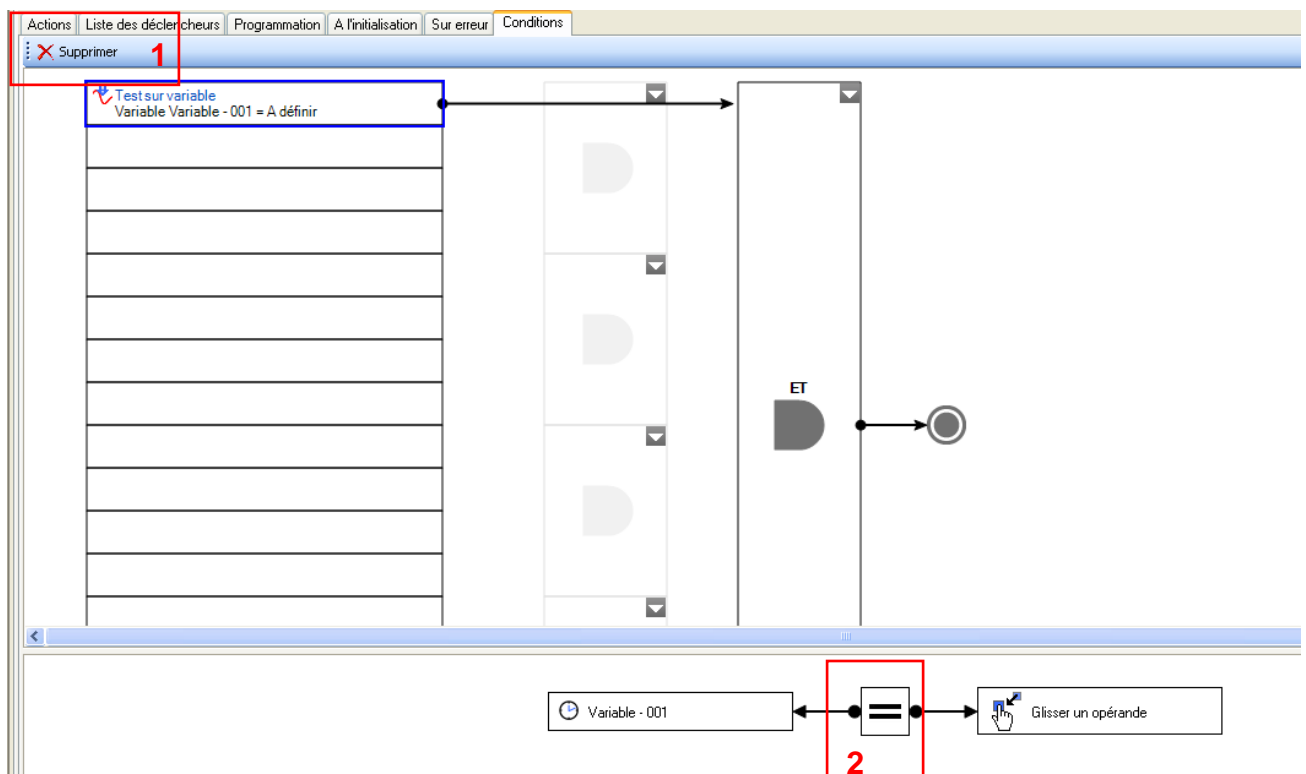
Condition Si :

La condition *Si* permet d'effectuer une liste d'actions particulière en fonction d'une condition.



Cliquer sur **Si** pour définir la condition.

Supprimer (1) : Permet de supprimer l'opérande ou le connecteur logique sélectionné.



Opérateur (2) : Permet de définir le signe de la fonction (*Egal, Différent, Supérieur ou égal, Supérieur, Inférieur ou égal ou Inférieur*).

=	Egal
≠	Différent
≥	Supérieur ou égal
>	Supérieur
≤	Inférieur ou égal
<	Inférieur

Saisie libre (3) : Différents formats sont disponibles (4) :

¹²³₃₂ Entier (4 Octets)
4
...

0

3

- ☒ Booléen (1 bit)
- Etat lumière (1 bit)
- Entrée binaire (1 bit)
- Etat alarme (1 bit)
- Etat capteur pluie (1 bit)
- Etat des volets (1 bit)
- Chauffage / Climatisation (1 bit)
- Dépassement de seuil
- État du délestage (1 bit)
- ECS - indication d'état (1 bit)
- Etat en cours du thermostat
- Commande de forçage (2 bits)
- Concentration en CO2 (2 Octets)
- Luminosité (2 Octets)
- Commande de variation (4 bits)
- Mode de Chauffage/Climatisation (1 Octet)
- Etat global du chauffage (1 octet)
- Etat de la zone du chauffage (1 octet)
- Mode eau chaude sanitaire (1 octet)
- Home Status
- Nombre réel (2 octets)
- Angle (1 Octet)
- ¹²³₈ Entier (1 Octet)
- ¹²³₃₂ Entier (4 Octets)
- Pourcentage (1 Octet)
- [abc] Caractère (1 Octet)
- [abcd] Chaîne de caractères (14 Octets)
- Date
- Heure
- Durée (3 Octets)

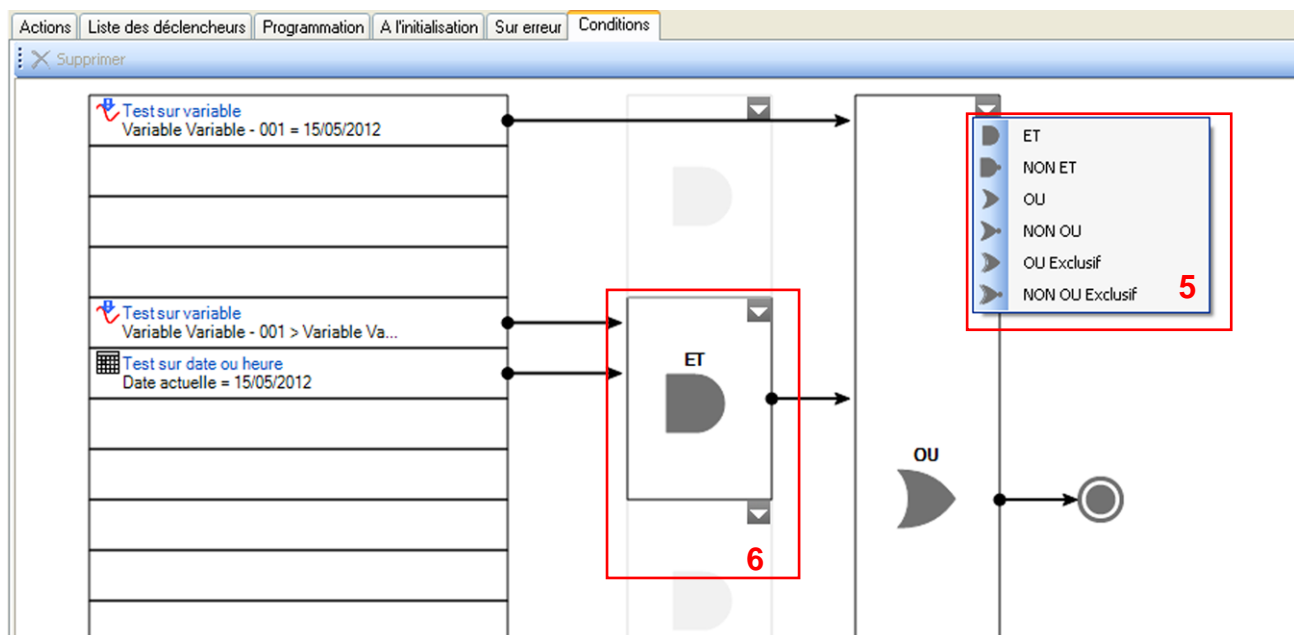
- **Booléen (1 bit)** : Vrai (1) ou Faux (0),
- **Etat lumière (1 bit)** : Lumière allumée ou Lumière éteinte,
- **Entrée binaire (1 bit)** : Entrée binaire active ou Entrée binaire inactive,
- **Etat alarme (1 bit)** : Alarme active ou Alarme inactive,
- **Etat capteur de pluie (1 bit)** : Pluie détectée ou Pluie non détectée,
- **Etat des volets (1 bit)** : Ouvert ou Fermé,
- **Chauffage / Climatisation (1 bit)** : Climatisation ou Chauffage,
- **Dépassement de seuil** : Alerte ou Normal,
- **État du délestage (1bit)** : Activé ou désactivé,
- **ECS – indication d'état** : Actif ou inactif,
- **État en cours du thermostat** : En veille ou refroidissement en cours ou chauffage en cours,
- **Commande de forçage (2 bits)** : Aucun forçage, Arrêt; Aucun forçage, Marche; Forçage, Arrêt ou Forçage, Marche,
- **Concentration en CO2 (2 octets)** : Air de très bonne qualité (inférieur à 500 ppm), Air de bonne qualité (500 - 800 ppm), Sensation d'air de mauvaise qualité (800 - 1200 ppm), Local mal aéré (1200 - 1600 ppm) ou Air de mauvaise qualité (supérieur à 1600 ppm),
- **Luminosité (2 octets)** : Plein soleil (supérieur à 90000 lux), Partiellement nuageux (70000 - 90000 lux), Nuageux (25000 - 70000 lux), Pluvieux (3750 - 25000 lux), Pièce éclairée par le soleil (800 - 3750 lux), Eclairage par néon (500 - 800 lux), Eclairage avec un lustre (200 - 500 lux), Eclairage par une ampoule (30 - 200 lux) ou Noir (0 – 30 lux),
- **Commande de variation (4 bits)** : Diminuer 100%, Diminuer 50%, Diminuer 25%, Diminuer 12%, Diminuer 6%, Diminuer 3%, Diminuer 1%, Augmenter 100%, Augmenter 50%, Augmenter 25%, Augmenter 12%, Augmenter 6%, Augmenter 3% ou Augmenter 1%,
- **Mode de Chauffage/Climatisation (1 octet)** : Mode confort, Mode économie, Mode réduit ou Mode hors-gel / hors-chaud,
- **Etat global du chauffage (1 octet)** : Automatique, Absence courte, Absence longue, Vacances en réduit, Vacances en hors-gel, Forçage hors-gel ou Arrêt du chauffage,
- **Etat de la zone du chauffage (1 octet)** : Automatique, Dérogation, Dérogation temporisée, Absence PIR, Abaissement tarifaire, Priorité ou Fenêtre ouverte,
- **Mode eau chaude sanitaire (1 octet)** : Automatique, Dérogation marche ou Forçage arrêt,
- **Home Status** : A la maison, Absence courte, Absence longue, Surveillance, Nuit, Invité, Ne pas déranger ou Manuel,
- **Nombre réel (2 octets)**
- **Angle (1 octet)**
- **Entier (1 octet)**
- **Entier (4 octets)**
- **Pourcentage (1 octet)**
- **Caractère (1 octet)** : permet de renseigner un seul caractère,
- **Chaine de caractères (14 octets)** : permet de renseigner 14 caractères,

- **Date** : *Date*, *Un mois* (janvier - décembre), *Une année*, *Jour de la semaine* (lundi - dimanche), *Jour du mois* (1 - 31), *Jour de l'année* (1 - 365),
- **Heure**
- **Durée**

Choix du connecteur logique (5) :

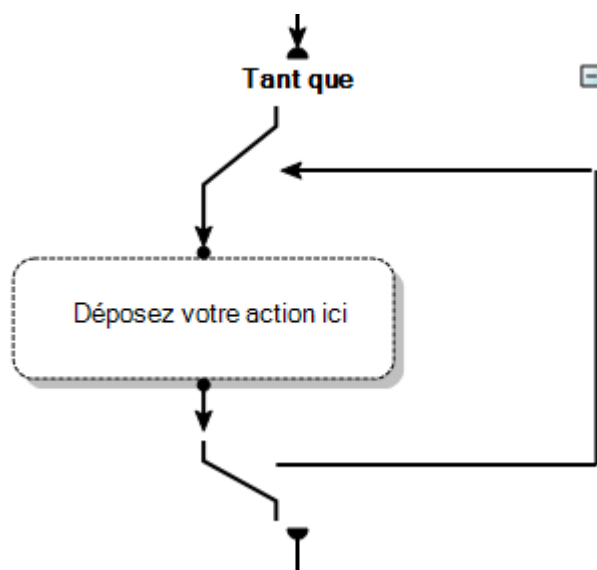
- **ET** : Permet d'ajouter une fonction **ET** à la condition.
À deux opérandes, qui peuvent avoir chacun la valeur 1 ou 0, elle associe un résultat qui a la valeur 1 seulement si les deux opérandes ont la valeur 1.
- **NON ET** : Permet d'ajouter une fonction **NON ET** à la condition.
À deux opérandes, qui peuvent avoir chacun la valeur 1 ou 0, elle associe un résultat qui a la valeur 1 seulement si au moins l'un des deux opérandes a la valeur 0.
- **OU** : Permet d'ajouter une fonction **OU** à la condition.
À deux opérandes, qui peuvent avoir chacun la valeur 1 ou 0, elle associe un résultat qui a la valeur 1 seulement si au moins l'un des deux opérandes a la valeur 1.
- **NON OU** : Permet d'ajouter une fonction **NON OU** à la condition.
À deux opérandes, qui peuvent avoir chacun la valeur 1 ou 0, elle associe un résultat qui a la valeur 1 seulement si les deux opérandes ont la valeur 0.
- **OU Exclusif** : Permet d'ajouter une fonction **OU Exclusif** à la condition.
À deux opérandes, qui peuvent avoir chacun la valeur 1 ou 0, elle associe un résultat qui a la valeur 1 seulement si les deux opérandes ont des valeurs distinctes.
- **NON OU Exclusif** : Permet d'ajouter une fonction **NON OU exclusif** à la condition.
À deux opérandes, qui peuvent avoir chacun la valeur 1 ou 0, elle associe un résultat qui a la valeur 1 seulement si les deux opérandes ont des valeurs identiques.

Choix d'un second connecteur logique (6) : Permet d'ajouter un second niveau de condition en utilisant les mêmes éléments décrits précédemment.



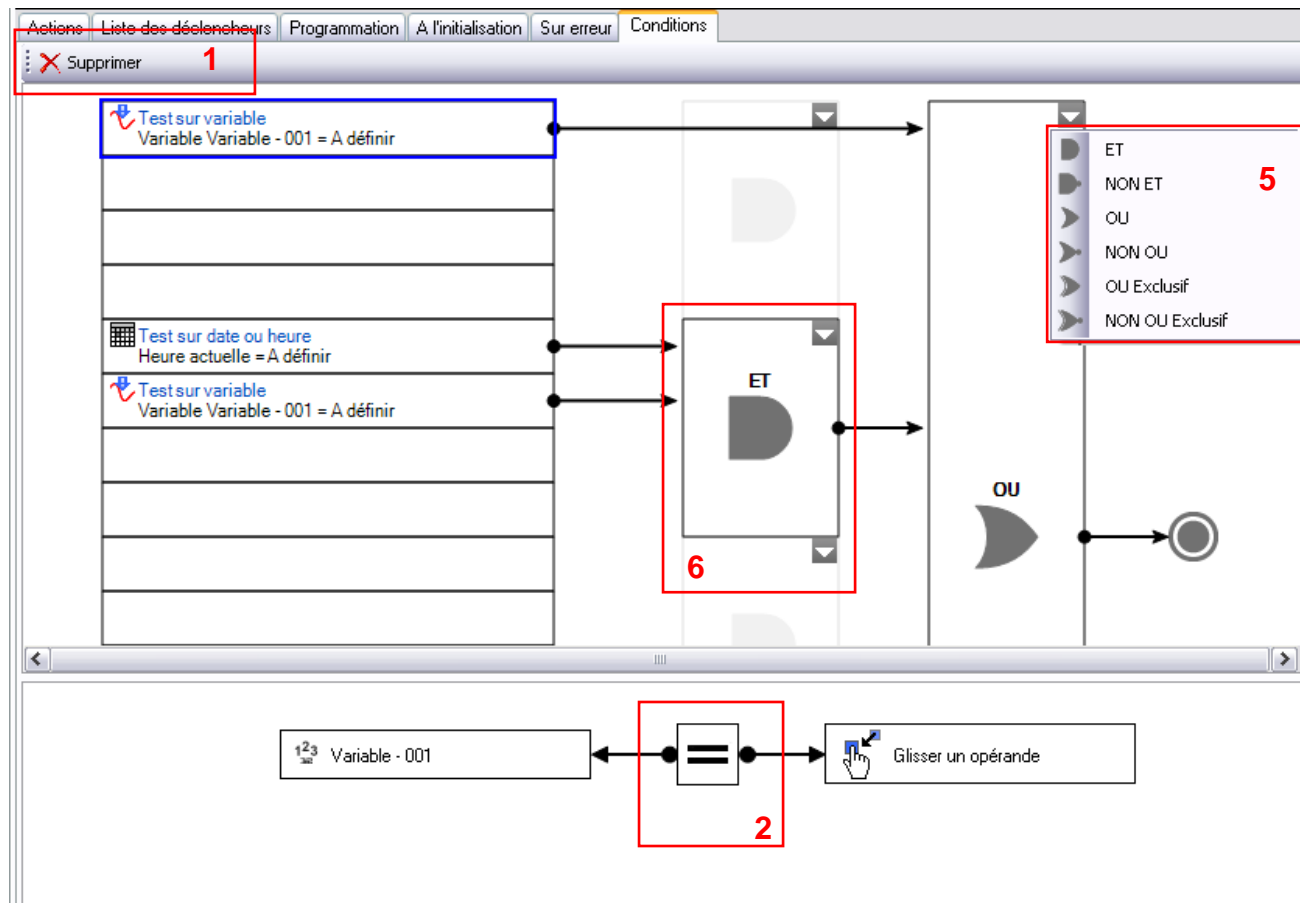
Condition Tant Que :

La condition *Tant que* permet d'effectuer des actions tant qu'une condition n'est ou n'est pas respectée.



Cliquer sur **Tant que** pour définir la condition.

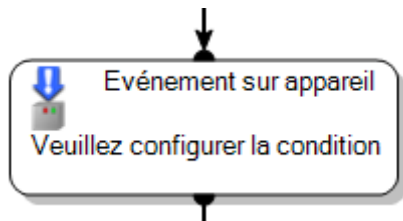
On retrouve, dans cette condition, les mêmes éléments que dans la condition *Si* décrite précédemment.



4.1.4 ATTENTE ACTIVE

Permet de bloquer une séquence et de conditionner le redémarrage de celle-ci à un événement.

Événement sur appareil :

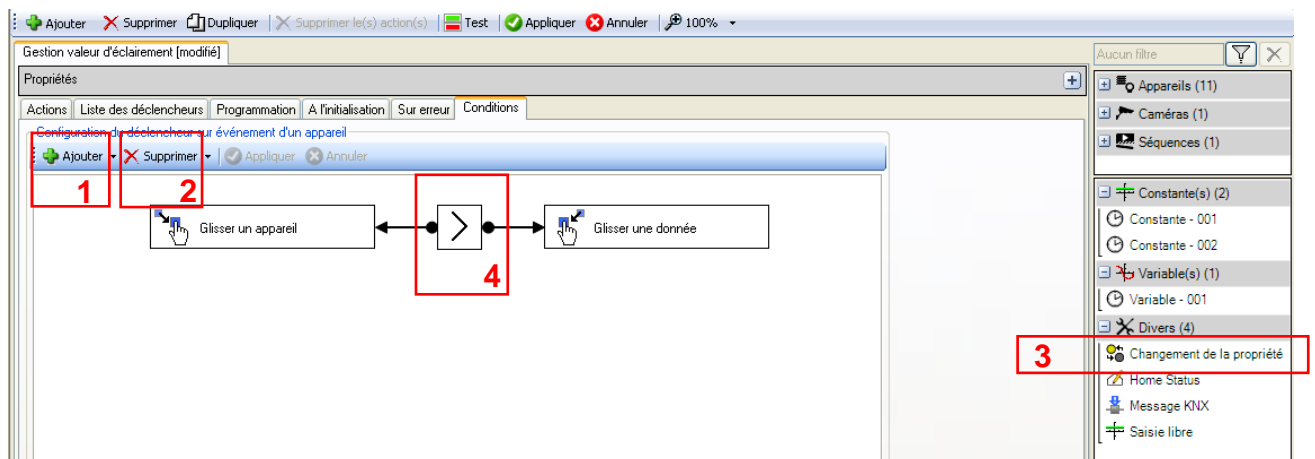


Ajouter (1) : Permet d'ajouter un appareil à gauche de l'opérande et une saisie libre à droite de l'opérande.

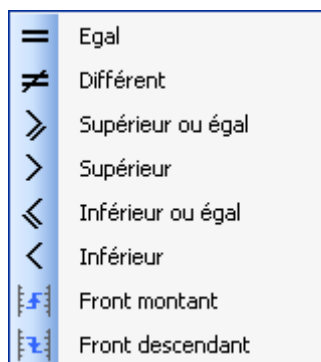
NOTA : Voir §.4.1.3 pour visualiser les différents formats liés à la saisie libre.

Supprimer (2) : Permet de supprimer l'opérande de gauche ou de droite.

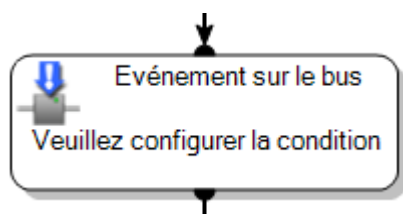
Changement de la propriété (3) : Permet de créer un déclencheur qui sera lancé à chaque fois que la valeur de la propriété est modifiée.



Opérateur (4) : Permet de définir le signe de la fonction (*Egal, Différent, Supérieur ou égal, Supérieur, Inférieur ou égal, Inférieur, Front montant* (passage de la valeur binaire 0 à la valeur binaire 1) ou *Front descendant* (passage de la valeur binaire 1 à la valeur binaire 0)).



Événement sur le bus :

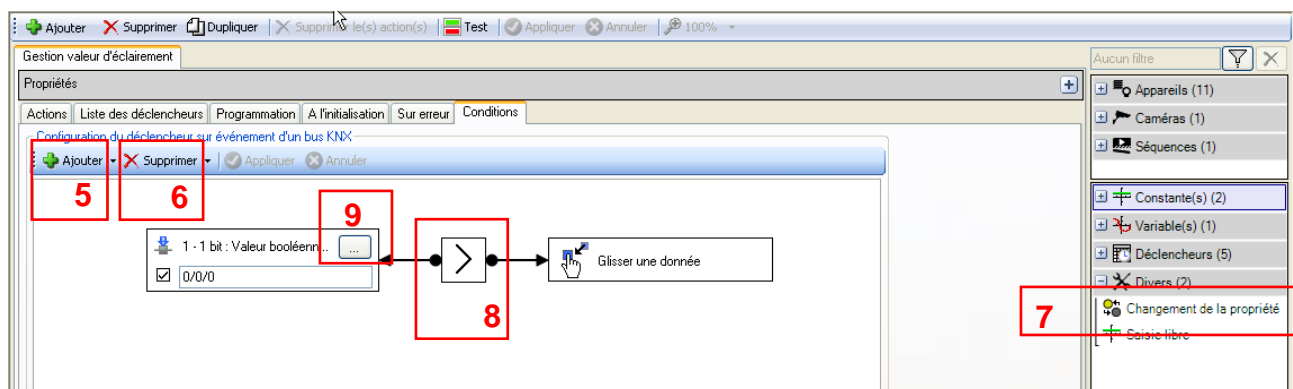


Ajouter (5) : Permet d'ajouter une saisie libre à droite de l'opérande.



NOTA : Voir §.4.1.3 pour visualiser les différents formats liés à la saisie libre.

Supprimer (6) : Permet de supprimer l'opérande de droite.

Changement de la propriété (7) : Permet de créer un déclencheur qui sera lancé à chaque fois que la valeur de la propriété est modifiée.



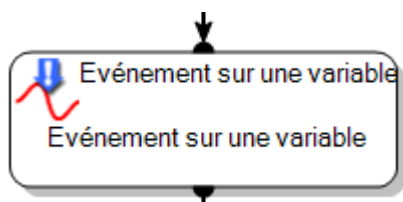
Opérateur (8) : Permet de définir le signe de la fonction (*Egal, Différent, Supérieur ou égal, Supérieur, Inférieur ou égal, Inférieur, Front montant* (passage de la valeur binaire 0 à la valeur binaire 1) ou *Front descendant* (passage de la valeur binaire 1 à la valeur binaire 0)).

=	Egal
≠	Différent
≥	Supérieur ou égal
>	Supérieur
≤	Inférieur ou égal
<	Inférieur
	Front montant
	Front descendant

Format (9) : Permet de choisir le format de l'adresse.

<input checked="" type="checkbox"/>	1 - 1 bit : Valeur booléenne [0 - 1]
<input checked="" type="checkbox"/>	2 - 2 bits : Valeur contrôlée, 1 bit de contrôle, 1 bit de valeur [0 - 3]
<input checked="" type="checkbox"/>	3 - 4 bits : Contrôle d'atténuation, 1 bit : augmente, diminue 3 bits : valeur [0 - 15]
[abc]	4 - 1 Octet : Caractères, pour ASCII [0 - 127], pour ISO 8859_1 [0 - 255]
1^{23}_{32}	5 - 1 Octet : Valeur non signée, valeur graduelle : %, angle, etc... [0 - 255]
1^{23}_{32}	6 - 1 Octet : Valeur signée [-128, 127]
1^{23}_{32}	7 - 2 Octets : Valeur non signée [0 - 65 535]
1^{23}_{32}	8 - 2 Octets : Valeur de compteur signée [-32768 - 32767]
$1,0$	9 - 2 Octets : Valeur flottante utilisée pour les températures [-671 088,64 - 670 760,96]
	10 - 3 Octets : Temps: Heure - Minute - Seconde
	11 - 3 Octets : Date: Jour-Mois-Année
1^{23}_{32}	12 - 4 Octets : Valeur non signée [0 - 4294967295]
1^{23}_{32}	13 - 4 Octets : Valeur signée [-2147483648 - 2147483647]
$1,0$	14 - 4 Octets : Valeur flottante [-2.14748e+009 - 2.14748e+009]
[abc]	16 - 14-Octets : Chaîne de caractères

Événement sur une variable :

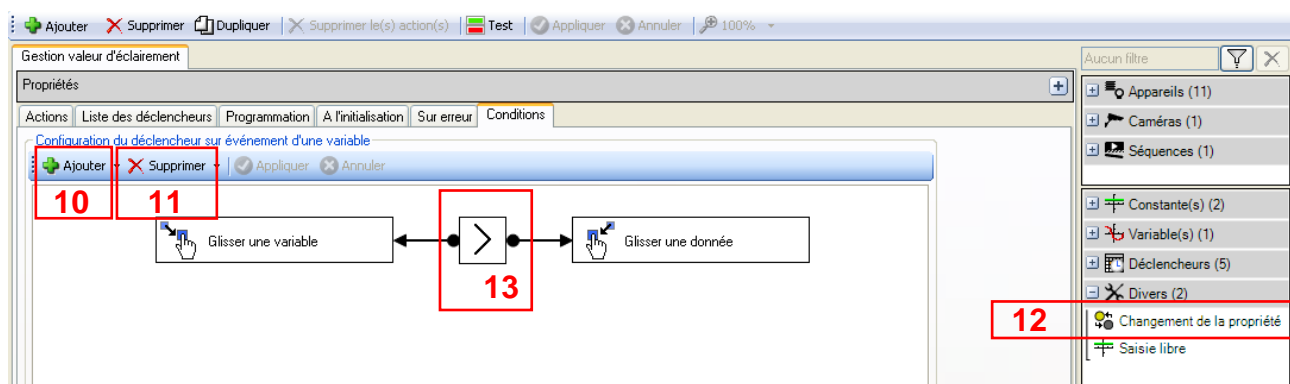


Ajouter (10) : Permet d'ajouter une saisie libre à droite de l'opérateur.

NOTA : Voir §.4.1.3 pour visualiser les différents formats liés à la saisie libre.

Supprimer (11) : Permet de supprimer l'opérateur de gauche ou de droite.

Changement de la propriété (12) : Permet de créer un déclencheur qui sera lancé à chaque fois que la valeur de la propriété est modifiée.



Opérateur (13) : Permet de définir le signe de la fonction (*Egal*, *Différent*, *Supérieur ou égal*, *Supérieur*, *Inférieur ou égal*, *Inférieur*, *Front montant* (passage de la valeur binaire 0 à la valeur binaire 1) ou *Front descendant* (passage de la valeur binaire 1 à la valeur binaire 0)).

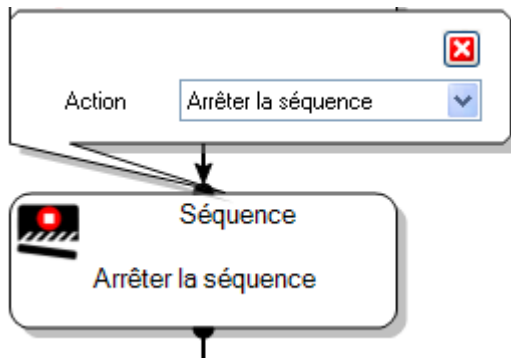
=	Egal
≠	Différent
≥	Supérieur ou égal
>	Supérieur
≤	Inférieur ou égal
<	Inférieur
⬆	Front montant
⬇	Front descendant

4.1.5 OUTILS

Arrêter la séquence :

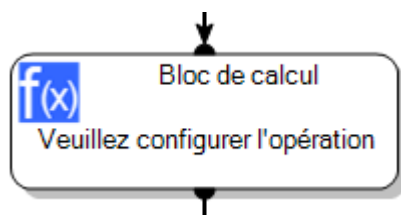
Permet d'arrêter une séquence.

Action : Deux actions sont disponibles : *Arrêter la séquence* ou *Jouer la séquence d'erreur* (voir §.4.5 - Séquence sur erreur).



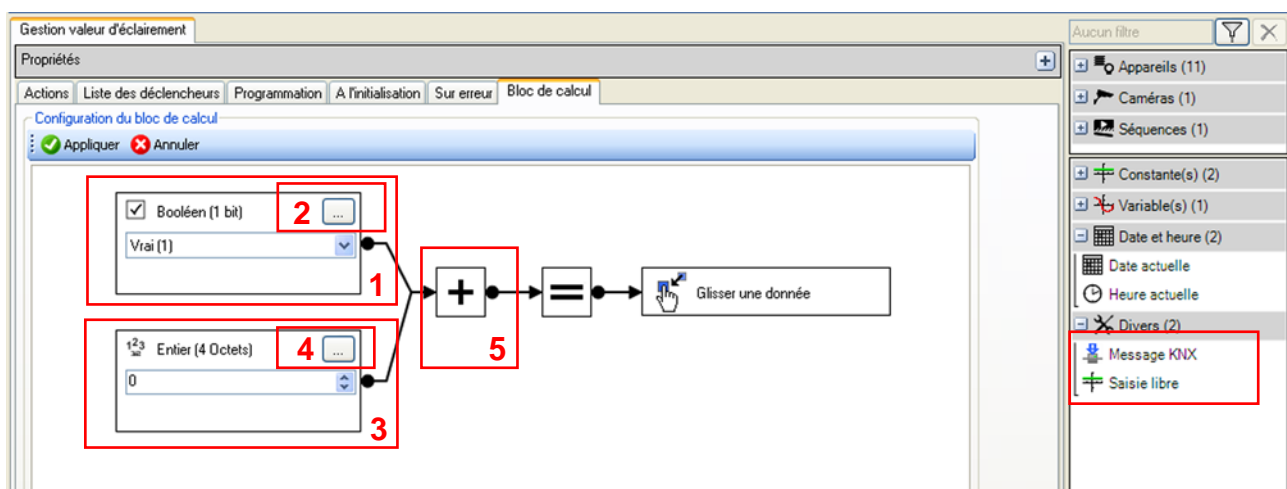
Bloc de calcul :

Permet d'effectuer des calculs. Cet outil peut par exemple calculer la moyenne de la température de la maison.






Message KNX (1) : Voir §.4.1.4 pour visualiser les différents formats disponibles (2).

Saisie libre (3) : Voir §.4.1.3 pour visualiser les différents formats disponibles (4).

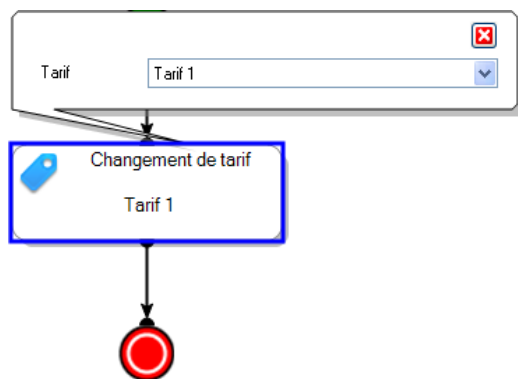


Opérateur (5) : Permet de définir le signe du bloc de calcul (*Addition, Soustraction, Multiplication, Division, Minimum, Maximum, Cosinus, Sinus, Tangente, Absolue* ou *Affecter la valeur*).

+	Addition
-	Soustraction
×	Multiplication
÷	Division
min	Minimum
max	Maximum
	Cosinus
	Sinus
	Tangente
abs	Absolue
x=	Affecter la valeur

Changement de tarif :

Permet le changement de tarif pour le comptage d'énergie électrique. Ce changement de tarif affecte tous les appareils de comptage présents dans domovea. La liste conditionnelle du choix de tarif est dépendante du type d'abonnement défini dans la fonction mesure.



Commentaire :

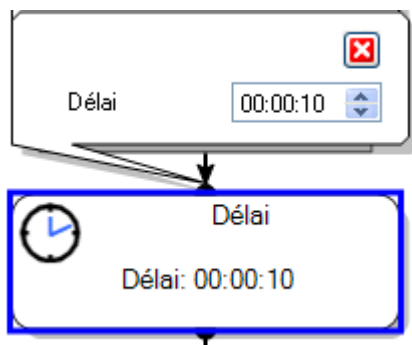
Permet d'ajouter un commentaire sur le diagramme des séquences.



Cliquer sur la fenêtre pour renseigner le commentaire.

Délai :

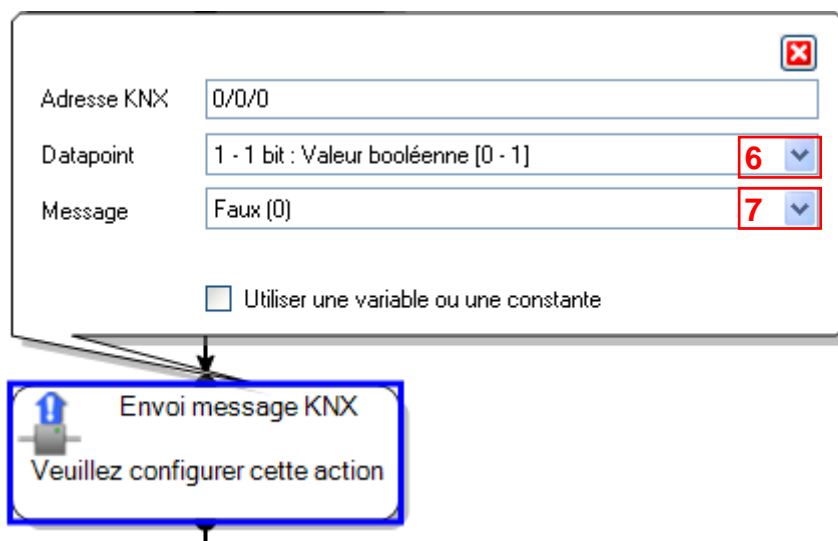
Permet d'ajouter un temps d'attente avant l'exécution des actions suivantes.



Envoi message KNX :

Permet d'envoyer un message sur le bus KNX.

Adresse KNX : Permet de renseigner l'adresse KNX concernée par le message.



Datapoint : Permet de définir le format du message à envoyer sur le bus KNX.

Message : Permet de définir le message à envoyer sur le bus KNX.

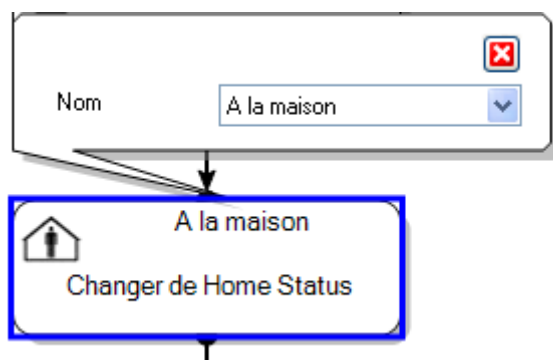
Le tableau suivant liste tous les formats disponibles dans le menu déroulant **Datapoint** (6) avec les **Messages** associés (7) :

Datapoint	Message
1 - 1 bit : Valeur booléenne [0 - 1]	Faux (0) ou Vrai (1)
2 - 2 bits : Valeur contrôlée, 1 bit de contrôle, 1 bit de valeur [0 - 3]	0 - 3
3 - 4 bits : Contrôle d'atténuation, 1 bit : augmente, diminue 3 bits : valeur [0 - 15]	Augmenter 100%, Augmenter 50%, Augmenter 25%, Augmenter 12%, Augmenter 6%, Augmenter 3%, Augmenter 1%, Diminuer 100%, Diminuer 50%, Diminuer 25%, Diminuer 12%, Diminuer 6%, Diminuer 3%, Diminuer 1%
4 - 1 Octet : Caractères, pour ASCII [0 - 127], pour ISO 8859_1 [0 - 255]	
5 - 1 Octet : Valeur non signée, valeur graduelle : %, angle, etc ... [0 - 255]	0 - 255
6 - 1 Octet : Valeur signée [-128, 127]	-128 - 127
7 - 2 Octets : Valeur non signée [0 - 65 535]	0 - 65535
8 - 2 Octets : Valeur de compteur signée [-32768 - 32767]	-32768 - 32767
9 - 2 Octets : Valeur flottante utilisée pour les températures [-671 088,64 - 670 760,96]	
10 - 3 Octets : Temps : Heure - Minute - Seconde	
11 - 3 Octets : Date : Jour - Mois - Année	
12 - 4 Octets : Valeur non signée [0 - 4294967295]	0 - 4294967295
13 - 4 Octets : Valeur signée [-2147483648 - 2147483647]	-2147483648 - 2147483647
14 - 4 Octets : Valeur flottante [-2.14748e+009 - 2.14748e+009]	-2.14748e+009 - 2.14748e+009
16 - 14-Octets : Chaîne de caractères	14 caractères

Home Status :

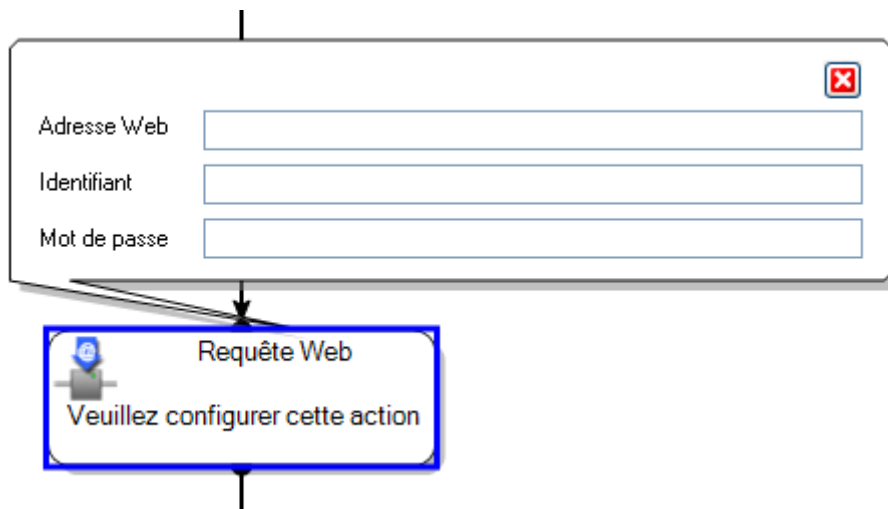
Permet de changer le Home Status courant.

Nom : Huit statuts sont disponibles : *A la maison, Absence courte, Absence longue, Surveillance, Nuit, Invité, Ne pas déranger ou Manuel.*



Requête Web :


Permet d'effectuer une requête Web pour piloter un élément supportant ce type de protocole.



Adresse Web

Identifiant

Mot de passe

 Requête Web

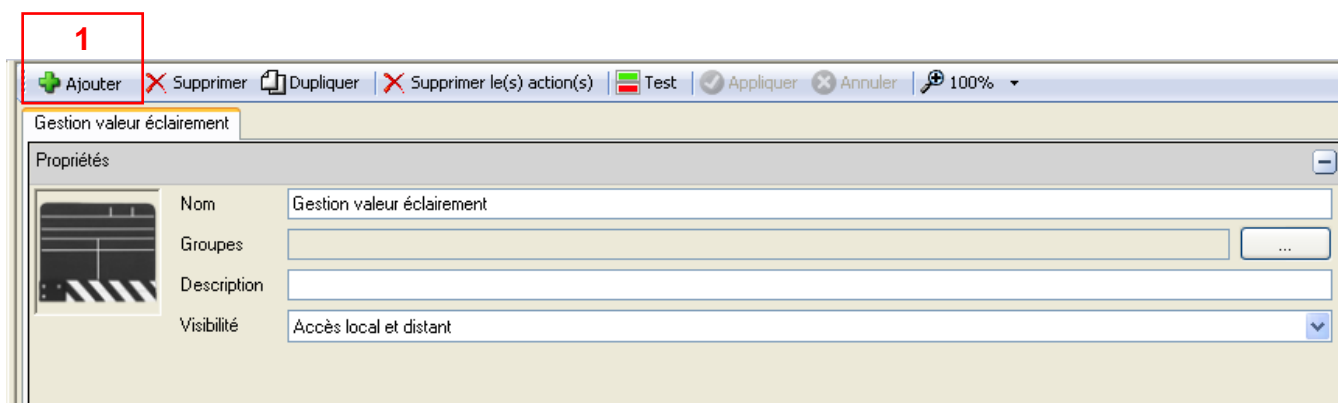
Veuillez configurer cette action

4.2 CONSTANCE / VARIABLE

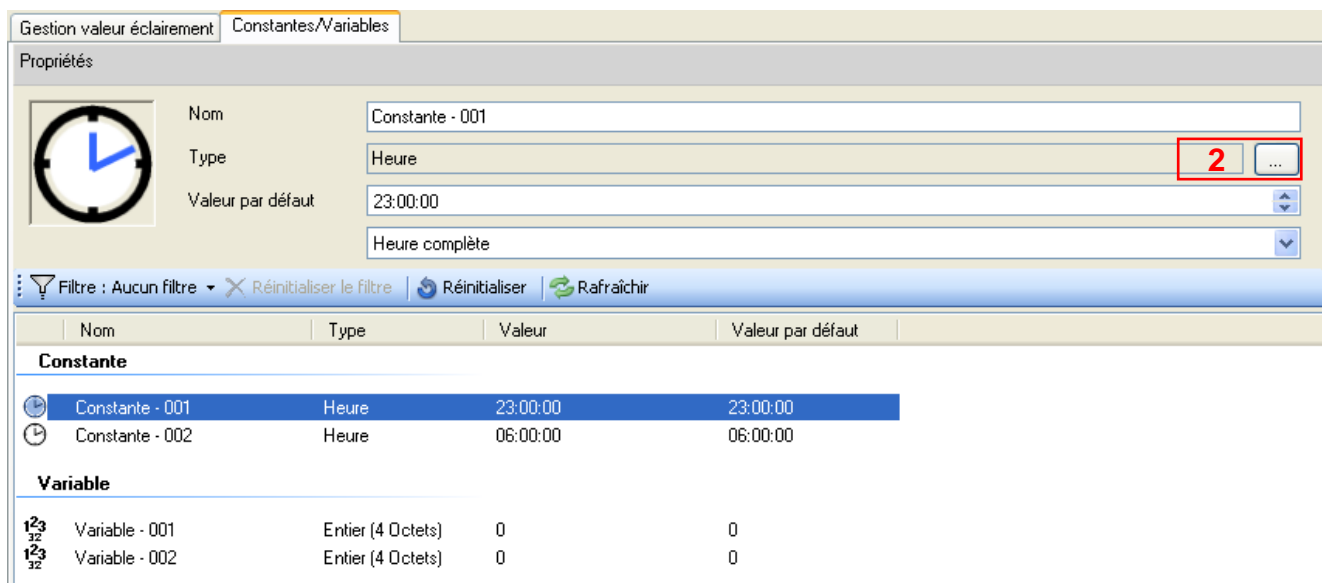
Ajouter une constante :

Une constante est une valeur pré paramétrée et non modifiable par le client. Elle peut être utilisée dans plusieurs séquences.

Pour ajouter une constante, cliquer sur **Ajouter** (1) puis sélectionner **Ajouter une constante** dans la barre de menu.



Type : Voir §.4.1.3 pour visualiser les différents formats (2).



Valeur par défaut : Selon le type de constante choisie, la valeur par défaut diffère

Exemple :

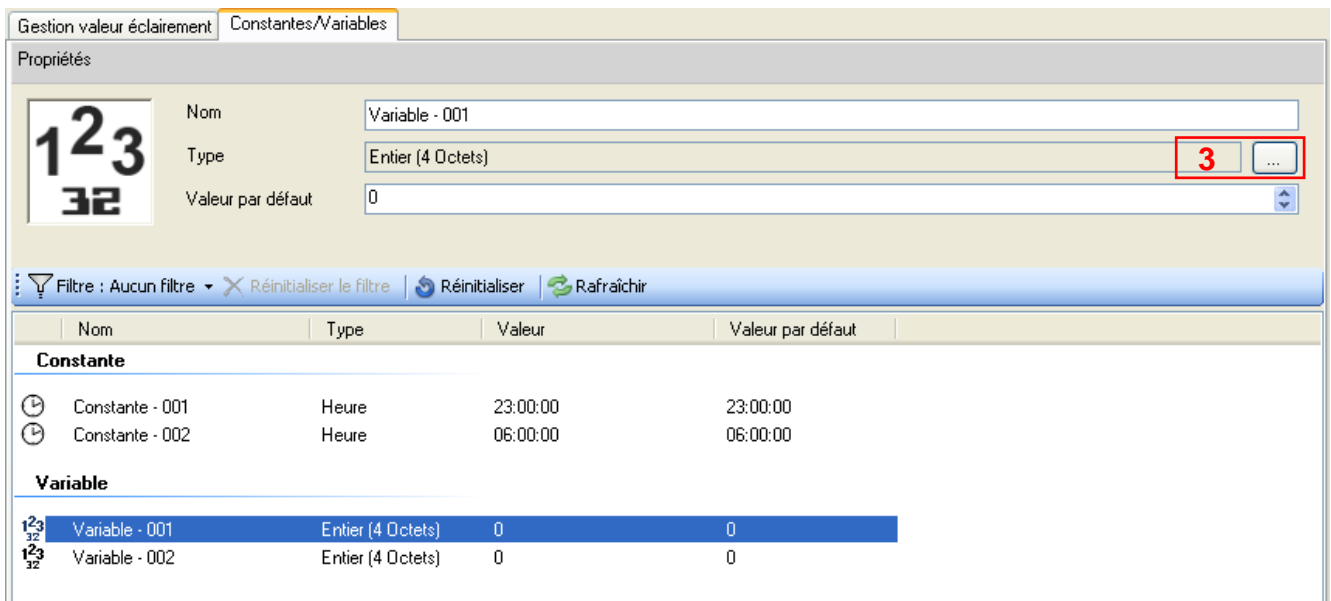
- **Etat lumière (1 bit) :** *Lumière allumée* ou *Lumière éteinte*,
- **Etat des volets (1 bit) :** *Ouvert* ou *Fermé*,

Ajouter une variable :

Une variable est liée à un objet ou à un appareil, elle prend une valeur et la modifie à chaque fois que l'appareil ou l'objet qui la concerne est modifié.

Pour ajouter une variable, cliquer sur **Ajouter** puis sélectionner **Ajouter une variable** dans la barre de menu.

Type : Voir §.4.1.3 pour visualiser les différents formats (3).



	Nom	Type	Valeur	Valeur par défaut
Constante				
🕒	Constante - 001	Heure	23:00:00	23:00:00
🕒	Constante - 002	Heure	06:00:00	06:00:00
Variable				
123 32	Variable - 001	Entier (4 Octets)	0	0
123 32	Variable - 002	Entier (4 Octets)	0	0

Valeur par défaut : Selon le type de variable choisie, la valeur par défaut diffère

Exemple :

- **Etat lumière (1 bit)** : *Lumière allumée* ou *Lumière éteinte*,
- **Etat des volets (1 bit)** : *Ouvert* ou *Fermé*,

NOTA : Voir §.3.6 (exemple 6) pour affecter une valeur à une variable.

4.3 LISTE DES DECLENCHEURS

Un déclencheur permet de lancer une séquence lors d'un événement particulier.

Pour ajouter un déclencheur :

- Cliquer sur l'onglet **Liste des déclencheurs** (1) dans la liste des onglets,

Pour les déclencheurs : **Sur événement d'un appareil** (2), **Sur événement d'une variable** (3) ou **Sur événement du bus KNX** (4) :

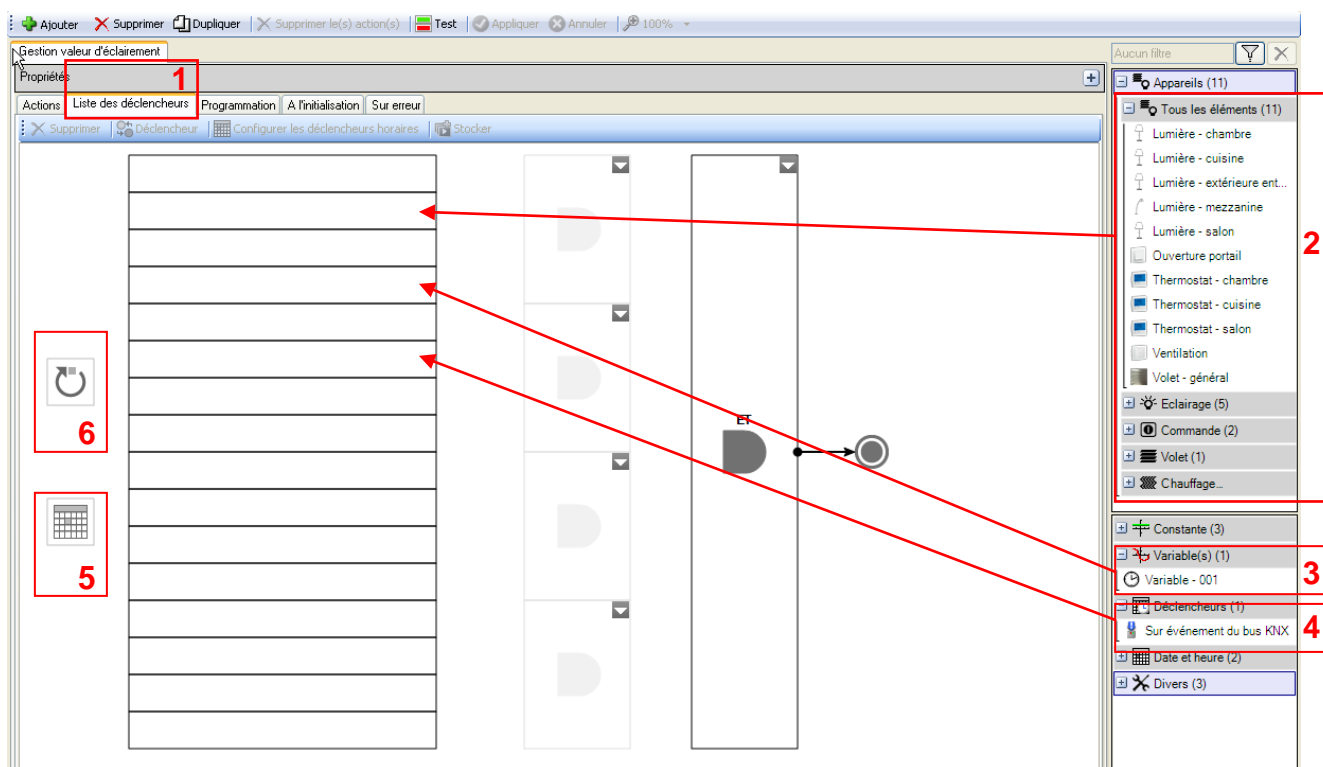
- Sélectionner l'élément et effectuer un glisser/déposer dans une des cellules du tableau.

Pour un déclencheur **Horaire** :

- Double cliquer sur l'icône (5).

Pour un déclencheur **Cyclique** :

- Cliquer sur l'icône (6).



• Sur événement d'un appareil

Permet de lancer une séquence au moment du changement d'état d'un appareil.

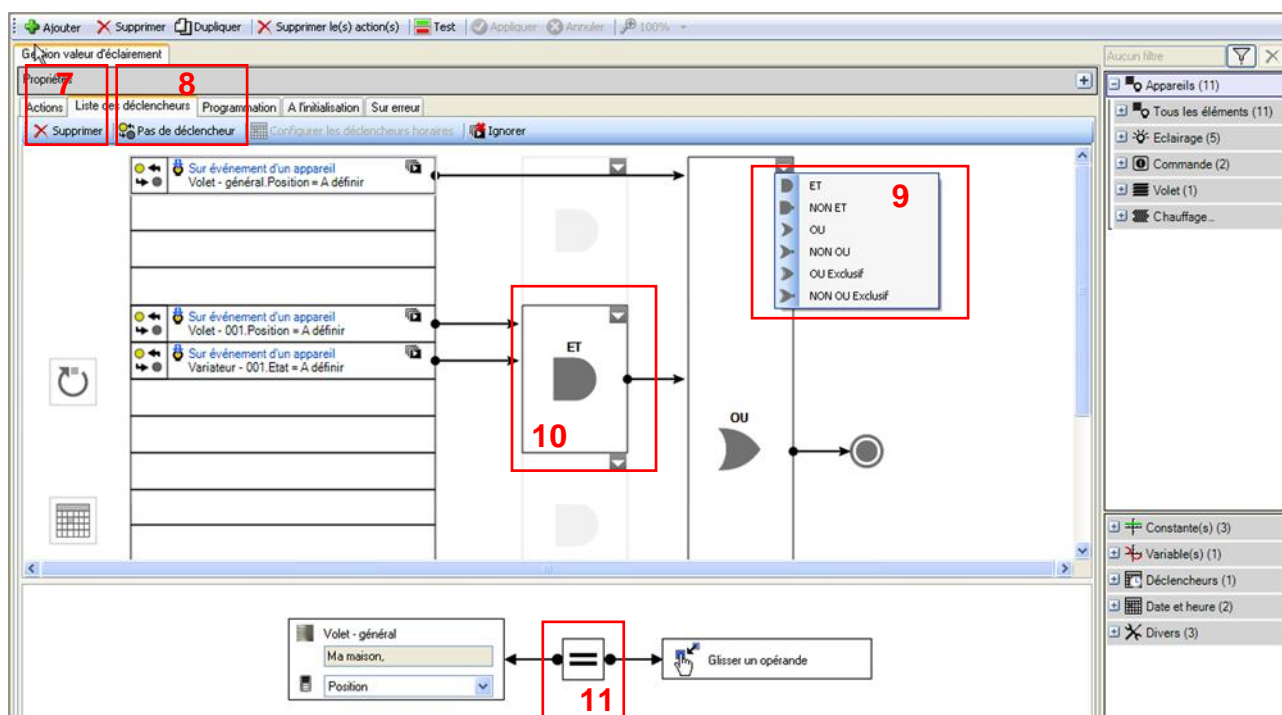
Exemple : Baisser les volets si le capteur de température extérieur détecte une valeur de température supérieure à 32°C.

Supprimer (7) : Permet de supprimer l'appareil ou le connecteur logique sélectionné.

Pas de déclencheur (8) : Permet de créer un déclencheur qui sera lancé à chaque fois que la valeur de la propriété est modifiée.

Choix du connecteur logique (9) (10) : Permet d'ajouter un ou plusieurs connecteurs logiques.

NOTA : Voir §.4.1.3 pour la définition des différents connecteurs logiques



Opérateur (11) : Permet de définir le signe de la fonction (*Egal*, *Différent*, *Supérieur ou égal*, *Supérieur*, *Inférieur ou égal*, *Inférieur*, *Front montant* (passage de la valeur binaire 0 à la valeur binaire 1) ou *Front descendant* (passage de la valeur binaire 1 à la valeur binaire 0)).

=	Egal
≠	Différent
≥	Supérieur ou égal
>	Supérieur
≤	Inférieur ou égal
<	Inférieur
↑	Front montant
↓	Front descendant

- **Sur événement du bus KNX**

Permet de lancer une séquence au moment de la lecture d'une valeur choisie sur le bus.

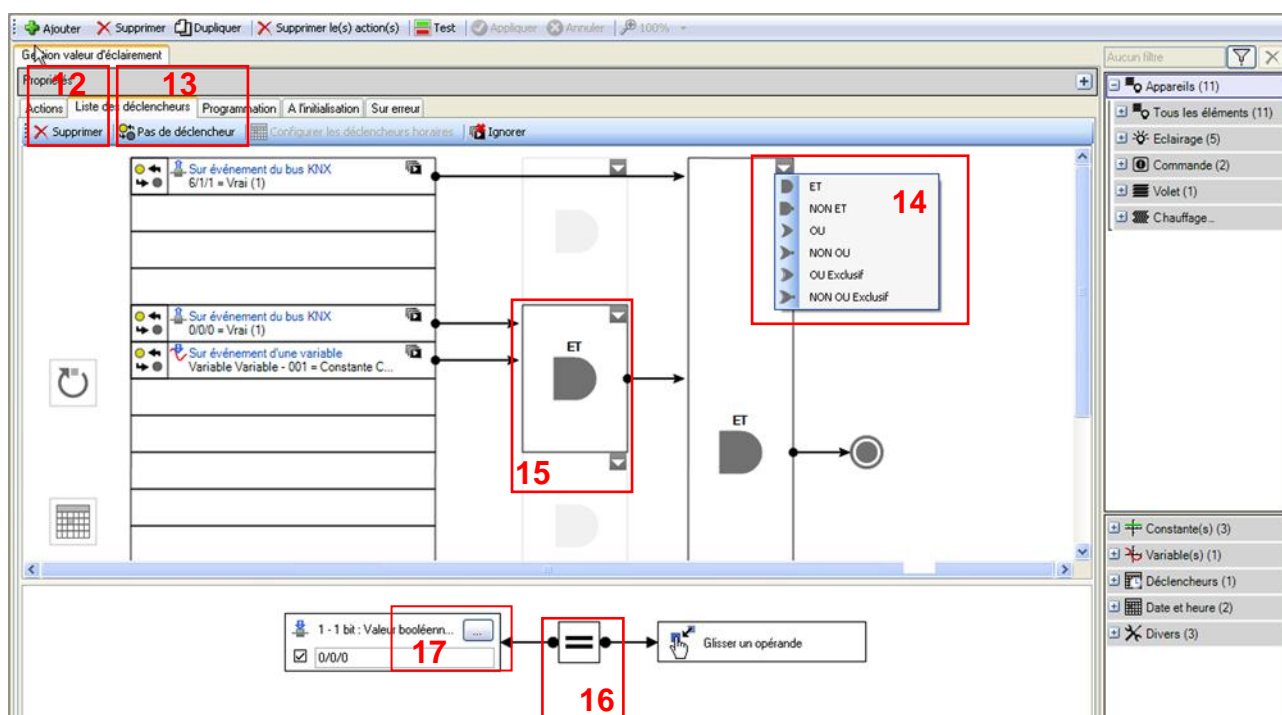
Exemple : Un appui sur un bouton poussoir de sonnette (non répertorié dans domovea) pourrait enclencher un carillon et allumer un éclairage pendant 30s.

Supprimer (12) : Permet de supprimer l'événement du bus KNX ou le connecteur logique sélectionné.

Pas de déclencheur (13) : Permet de créer un déclencheur qui sera lancé à chaque fois que la valeur de la propriété est modifiée.

Choix du connecteur logique (14) (15) : Permet d'ajouter un ou plusieurs connecteurs logiques.

NOTA : Voir §.4.1.3 pour la définition des différents connecteurs logiques



Opérateur (16) : Permet de définir le signe de la fonction (*Egal*, *Différent*, *Supérieur ou égal*, *Supérieur*, *Inférieur ou égal*, *Inférieur*, *Front montant* (passage de la valeur binaire 0 à la valeur binaire 1) ou *Front descendant* (passage de la valeur binaire 1 à la valeur binaire 0)).

=	Egal
≠	Différent
≥	Supérieur ou égal
>	Supérieur
≤	Inférieur ou égal
<	Inférieur
↑	Front montant
↓	Front descendant

Format (17) : Permet de choisir le format de l'adresse.

NOTA : Voir §.4.1.4 pour visualiser les différents formats.

- **Sur événement d'une variable**

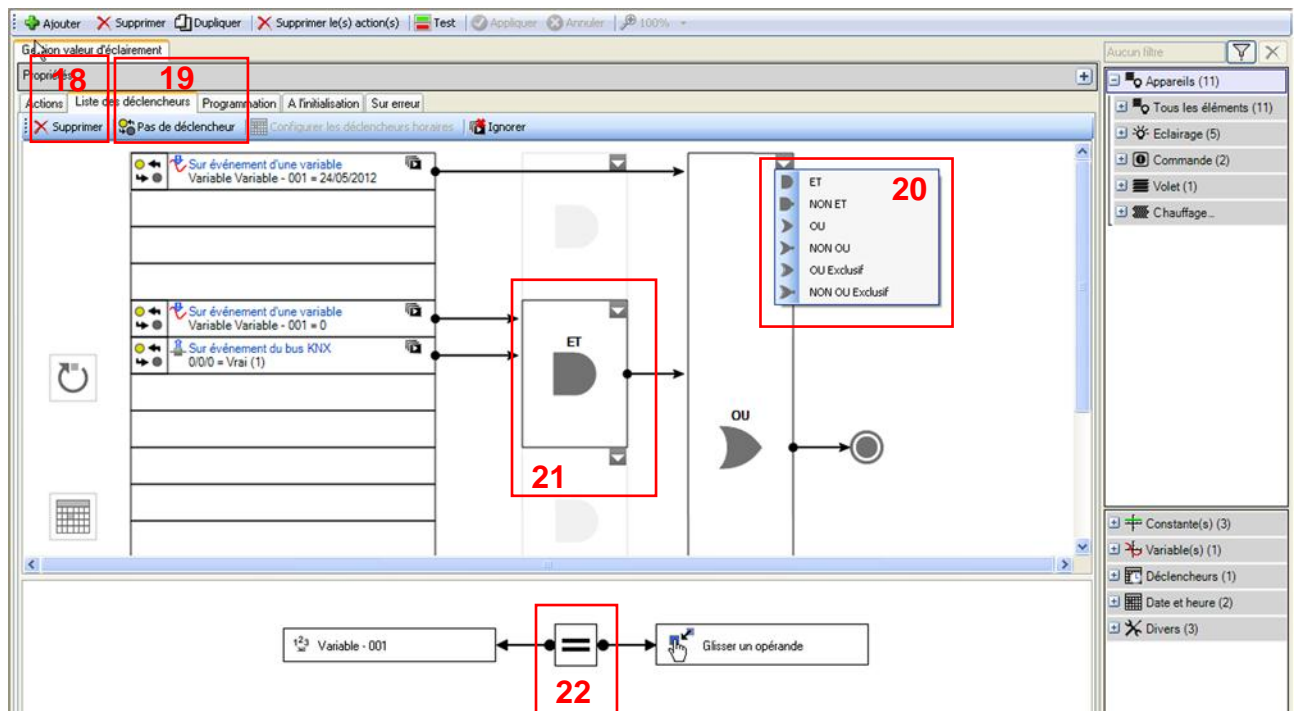
Permet de lancer une séquence en fonction de l'état d'une variable.

Supprimer (18) : Permet de supprimer la variable ou le connecteur logique sélectionné.

Pas de déclencheur (19) : Permet de créer un déclencheur qui sera lancé à chaque fois que la valeur de la propriété est modifiée.

Choix du connecteur logique (20) (21) : Permet d'ajouter un ou plusieurs connecteurs logiques logiques.

NOTA : Voir §.4.1.3 pour la définition des différents connecteurs logiques



Opérateur (22) : Permet de définir le signe de la fonction (*Egal*, *Différent*, *Supérieur ou égal*, *Supérieur*, *Inférieur ou égal*, *Inférieur*, *Front montant* (passage de la valeur binaire 0 à la valeur binaire 1) ou *Front descendant* (passage de la valeur binaire 1 à la valeur binaire 0)).

=	Egal
≠	Différent
≥	Supérieur ou égal
>	Supérieur
≤	Inférieur ou égal
<	Inférieur
↑	Front montant
↓	Front descendant

- **Horaire**

Permet de lancer une séquence à un moment précis.

Exemple : Ouvrir les volets motorisés le matin à une heure définie par avance.

Ajouter (23) : Permet d'ajouter un déclencheur horaire

23 Liste des déclencheurs

Liste des déclencheurs

+ Ajouter X Supprimer ✓ Appliquer X Annuler

Description

Horaire

Quotidien, Démarre le 22/05/2012 à 15:00, tous les jours

Périodicité 24

☐ Une seule fois
☒ Quotidien
☐ Hebdomadaire
☐ Mensuel
☐ Annuel

Tous les 1 jours

Plage de périodicité 25

Date de démarrage mardi 22 mai 2012

☒ Pas de date de fin
☐ Fin le mercredi 23 mai 2012

☒ Heure de démarrage 15:00
☐ Ephémérides Lever du soleil

Configuration

Décalage horaire 0 heures 0 minutes après date initiale

Périodicité (24) : Permet de définir la fréquence de déclenchement. Cinq périodicités sont disponibles :

- **Une seule fois :**

Périodicité

☒ Une seule fois
☐ Quotidien
☐ Hebdomadaire
☐ Mensuel
☐ Annuel

▪ **Quotidien :**

Périodicité

☐ Une seule fois

☒ Quotidien

☐ Hebdomadaire

☐ Mensuel

☐ Annuel

Tous les jours

▪ **Hebdomadaire :**

Périodicité

☐ Une seule fois

☐ Quotidien

☒ Hebdomadaire

☐ Mensuel

☐ Annuel

Toutes les semaines

☒ Lundi ☐ Mardi ☐ Mercredi ☐ Jeudi

☐ Vendredi ☐ Samedi ☐ Dimanche

▪ **Mensuel :**

Périodicité

☐ Une seule fois

☐ Quotidien

☐ Hebdomadaire

☒ Mensuel

☐ Annuel

☐ Tous les tous les mois

☒ Le tous les mois

▪ **Annuel :**

Périodicité

☐ Une seule fois

☐ Quotidien

☐ Hebdomadaire

☐ Mensuel

☒ Annuel

☐ Chaque

☒ Le de

Plage de périodicité (25) : Permet de définir la plage de périodicité du déclencheur.

Plage de périodicité

Date de démarrage : jeudi 16 juin 2011

☐ Pas de date de fin

☒ Fin le : vendredi 17 juin 2011

☐ Heure de démarrage : 16:14

☒ Ephémérides : Lever du soleil

Décalage horaire : 0 heures 0 minutes après date initiale

[Configuration](#)

- **Cyclique**

Permet de lancer une séquence cycliquement.

Exemple : Relancer un chauffe-eau toutes les 3h.

Délai (26) : Permet de définir le délai entre deux déclenchements (format : hh:mm:ss).

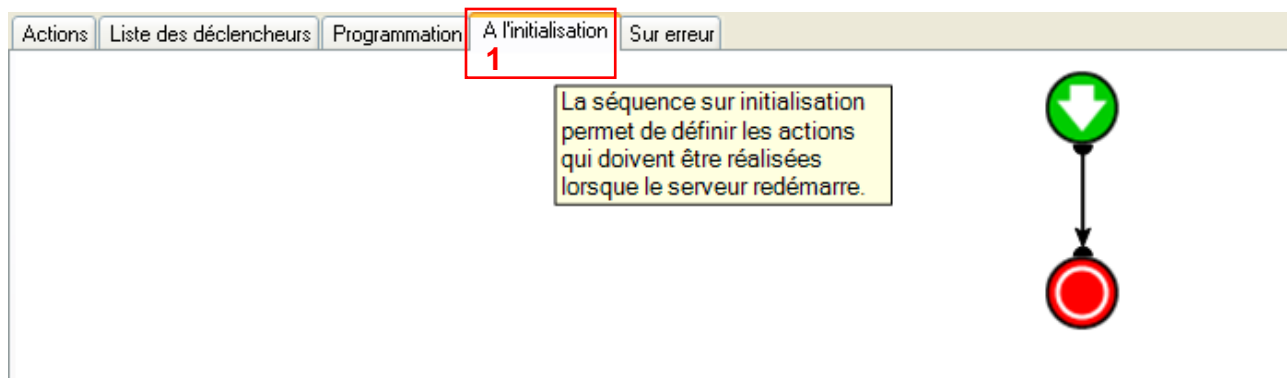
Configuration du déclencheur cyclique

Délai : 00:00:05 ☐ Activé **26**

4.4 SEQUENCE SUR INITIALISATION

La séquence sur initialisation permet de définir les actions qui doivent être réalisées lors d'un redémarrage du serveur ou de la reconnexion de celui-ci au bus.

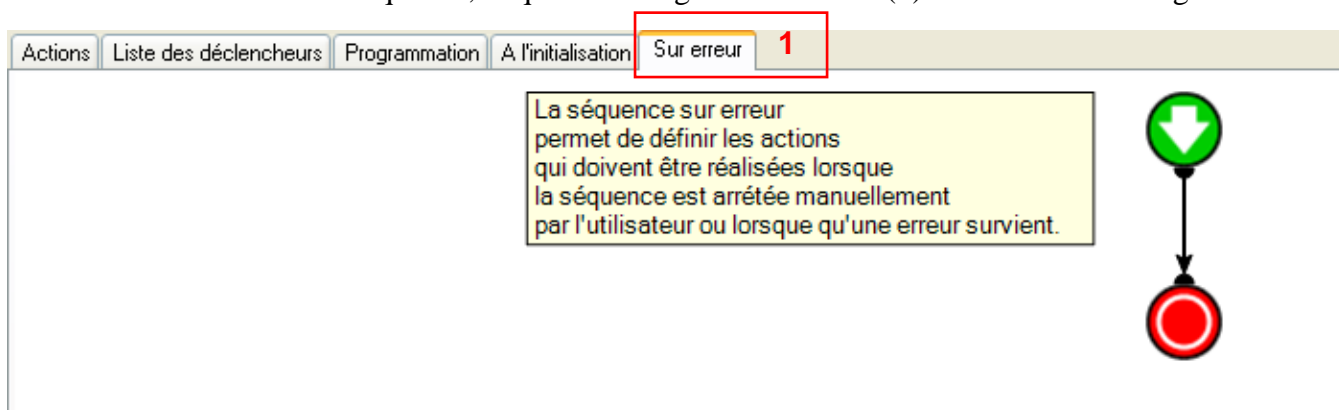
Pour définir cette séquence, cliquer sur l'onglet **A l'initialisation** (1) dans la liste des onglets.



4.5 SEQUENCE SUR ERREUR OU STOP

La séquence sur erreur ou stop permet de définir les actions qui doivent être réalisées lorsque la séquence est arrêtée manuellement par l'utilisateur ou lorsque qu'une erreur survient.

Pour définir cette séquence, cliquer sur l'onglet **Sur erreur** (1) dans la liste des onglets.



5. GLOSSAIRE

Séquence

Une séquence est une suite ordonnée d'actions.



Actions

Une action consiste en un changement d'état d'un appareil. Cette action peut être un mouvement de volet roulant, un allumage d'éclairage, une modification du mode de chauffage pour un thermostat ou encore l'envoi d'un e-mail.



Déclencheurs

Un déclencheur permet de lancer une séquence lors d'un événement particulier.



Home Status

Le Home Status est un état général de la maison. Il est possible d'activer ou de désactiver des séquences en fonction de ce statut.



Fonctions avancées

Les fonctions avancées permettent d'ajouter des tâches spéciales à une séquence. Ce peut être une formule de calcul, une condition SI, l'envoi d'un message ou encore l'envoi d'une requête web.

Délai

Un délai est une temporisation que l'on peut utiliser pour retarder une partie ou une séquence complète.



Notifications

L'outil notifications permet d'envoyer un e-mail ou d'afficher une fenêtre d'information sur l'écran du client.



Constantes

Une constante est une valeur pré paramétrée et non modifiable par le client.



Variables

Une variable est liée à un objet ou à un appareil, elle prend une valeur et la modifie à chaque fois que l'appareil ou l'objet qui la concerne est modifié.

