

Netzwerkkoppler NK2

Softwarehandbuch Version 1.2



Haftung

Dieses Handbuch wird ohne jegliche Haftung herausgegeben. Änderungen sind jederzeit möglich.

Copyright

Dieses Handbuch ist urheberrechtlich geschützt. Nachdruck auch auszugsweise nur gestattet mit Genehmigung der

Lingg & Janke OHG
Zeppelinstrasse 30
D – 78315 Radolfzell

Alle Rechte vorbehalten.

© Copyright 2007 Lingg & Janke OHG

Technischer Support

Telefon: (+49) 7732 - 94557-50
E-Mail: support@lingg-janke.de

Inhaltsverzeichnis

1	NK2 Software Systemvoraussetzungen	4
2	Installationshinweise	4
3	Beschreibung der NK2 Software	5
3.1	Spracheinstellung	6
3.2	Menüfenster	6
3.3	Konfiguration	7
3.3.1	Projektparameter	7
3.3.2	Verbindungsparameter	9
3.4	Visualisierung	11
3.4.1	Schaltflächen auf Seite hinzufügen und deren Eigenschaften	11
3.4.2	Seiten hinzufügen / löschen	15
3.5	Ladevorgang	15

1 NK2 Software Systemvoraussetzungen

Um die NK2 Software installieren und betreiben zu können, muss mindestens das Betriebssystem Windows XP installiert sein.

Die NK2 Software benötigt mindestens das Microsoft Dot-Net-Framework 1.1, welches mit der ETS3 bereits installiert wird.

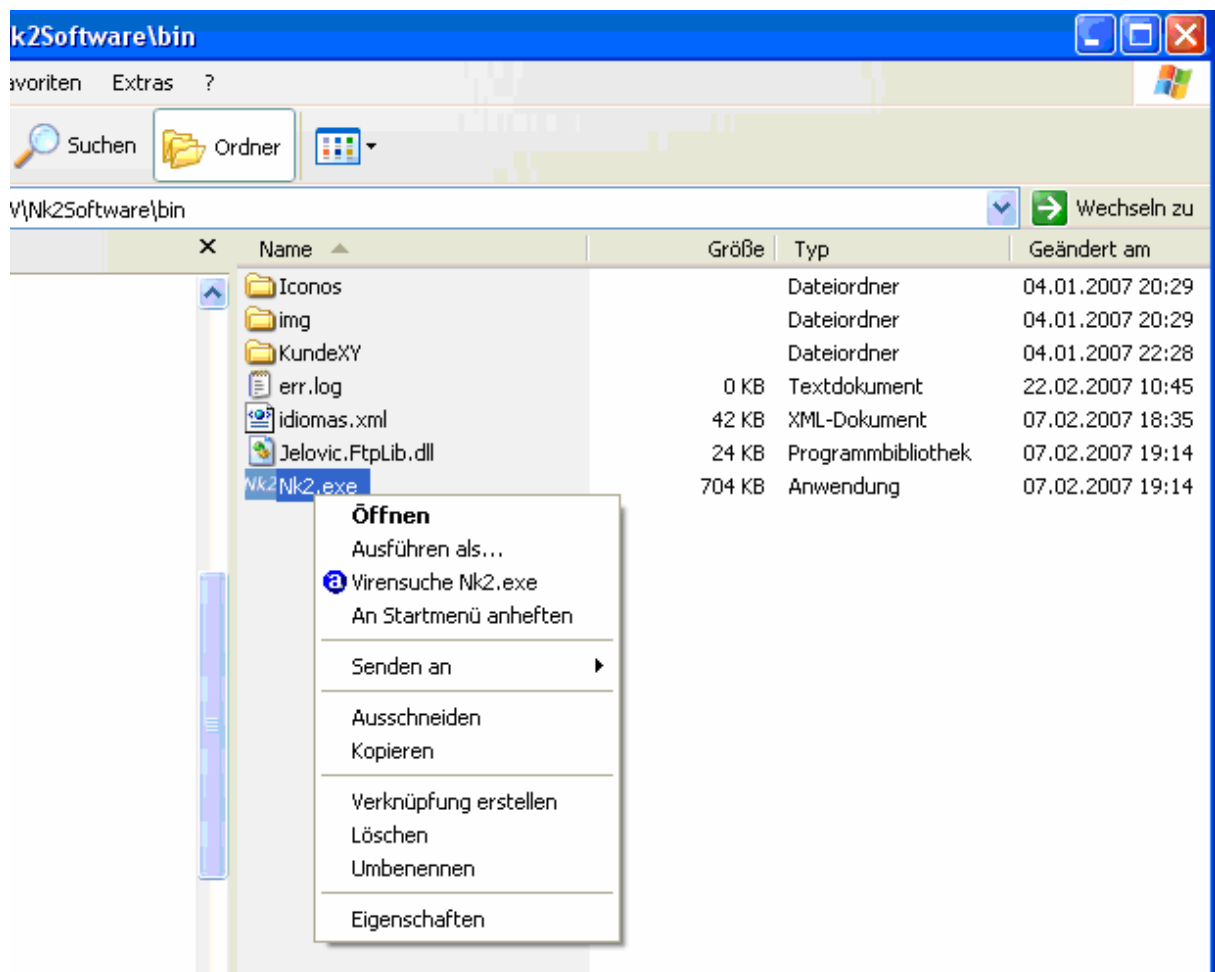
Falls erforderlich oder falls keine ETS3 installiert ist, kann das Framework über die auf der CD vorhandene Datei dotnetfx.exe manuell installiert werden.

Folgende Internet Browser für die Anzeige der Visualisierung werden empfohlen:

- Opera 9.x
- Mozilla 2.x
- Microsoft Internet Explorer 7.x

2 Installationshinweise

Die Datei **NK2Software.zip** wird in ein Verzeichnis freier Wahl entpackt. Anschliessend kann die Software über die Datei **NK2.exe** gestartet werden.



Via rechte Maustaste erhält man ein Menü, mit dessen Hilfe man eine Verknüpfung der Datei auf dem Desktop erstellen kann.

Die jeweils aktuelle Version der Software kann vom Lingg & Janke-Server (unter **www.lingg-janke.de** – Menüpunkt **SERVICE - SOFTWARE**) herunter geladen werden.

3 Beschreibung der NK2 Software

Im Lieferumfang des NK2 ist die grafische Design Software, zur Erstellung frei definierbarer Visualisierungen im HTML-Format, enthalten.



Ein- beziehungsweise ausblenden des Menüfensters.



Neues Projekt anlegen. Es wird die Standardmaske zur Eingabe der Projektparameter angezeigt.



Projekt speichern. Das sich in Bearbeitung befindende Projekt wird, beispielsweise nach einer Änderung, abgespeichert.



Bestehendes Projekt laden. Ein bereits bestehendes Projekt kann geladen werden.

3.1 Spracheinstellung

Über die folgenden Schaltflächen wird die Standardsprache der Applikation eingestellt.



Spanisch.



Deutsch.



Englisch.

3.2 Menüfenster



Konfiguration

Konfiguration der Projekte und der Verbindung mit dem NK2.

Visu Bearbeiten

Erstellung und Bearbeitung der Projekt-Visualisierungen.

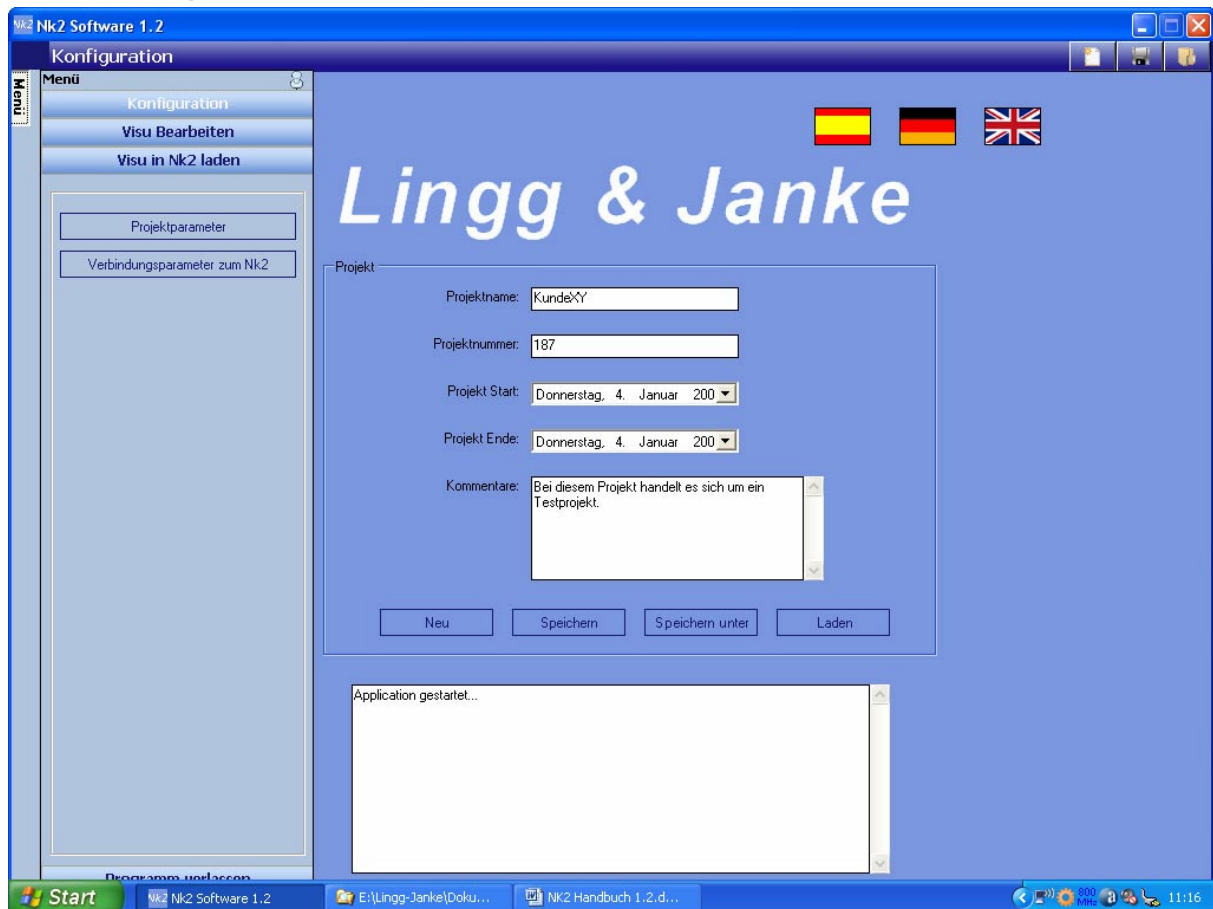
Visu in Nk2 laden

Ladevorgang der erstellten Visualisierungen in den NK2.

Programm verlassen

Beenden der NK2 Software.

3.3 Konfiguration



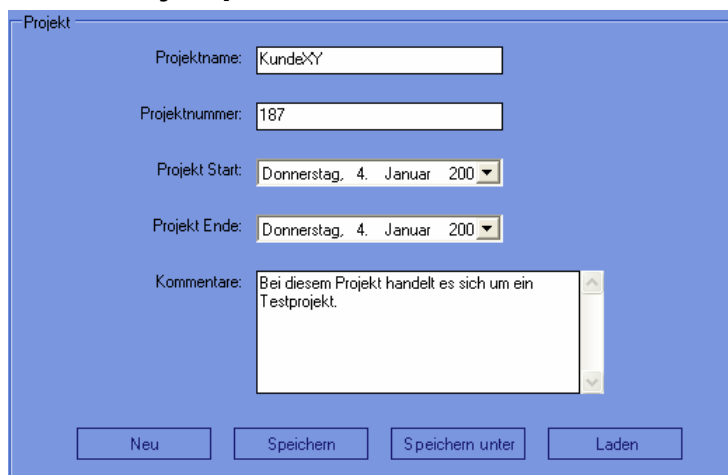
Projektparameter

Felder und Schaltflächen zur Konfiguration der Projektparameter werden angezeigt.

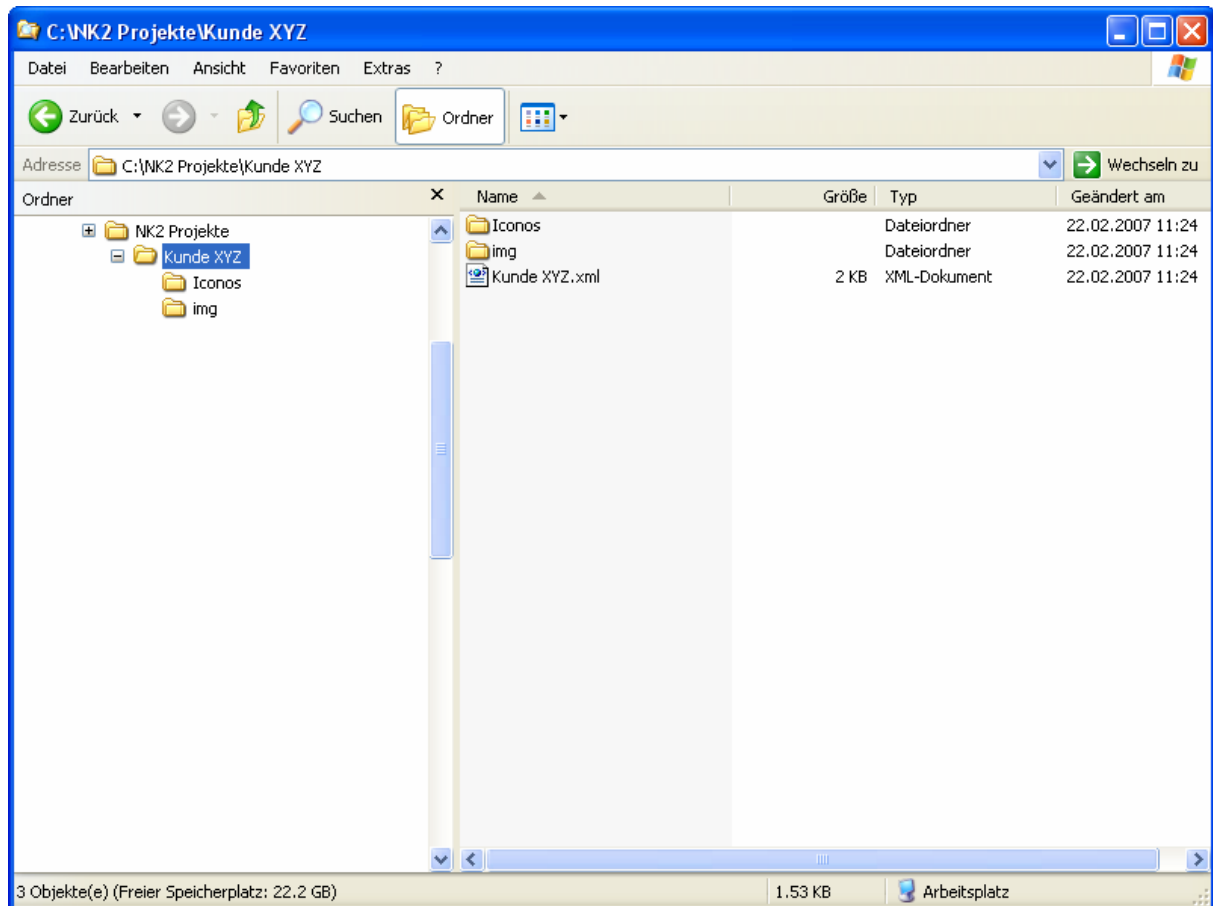
Verbindungsparameter zum Nk2

Felder und Schaltflächen zur Konfiguration der Verbindungsparameter werden angezeigt.

3.3.1 Projektparameter



Das Projekt wird in einem automatisch generierten Verzeichnis gleichen Namens erstellt. In dieses Verzeichnis werden alle projektrelevanten Daten wie Bilder, Schaltflächen und die XML-Datei (Konfigurationssdatei) des aktuellen Projekts gespeichert.



Um das Projekt auf einen anderen Rechner zu exportieren oder zu sichern, muss man das komplette Verzeichnis auf den anderen Rechner oder Datenspeicher kopieren. Um das exportierte Projekt bearbeiten zu können, muss die XML-Datei des entsprechenden Projekts geladen werden.

Eingabefelder

Projektname:

Angabe des Projektnamens. Dieser dient sowohl als Verzeichnis- sowie als Projektname des XML-Archivs.

Projektnummer:

Angabe einer Projektnummer. Es sind nur numerische Zeichen möglich.

Projekt Start:

Auswahl des Datums des Projektstarts.

Projekt Ende:

Auswahl des Datums des Projektendes.

Kommentare:

In dieses Feld können beliebige Kommentare zum Projekt eingegeben werden.

Schaltflächen

Neues Projekt anlegen. Es wird die Standardmaske zur Eingabe der Projektparameter angezeigt.

Speichern

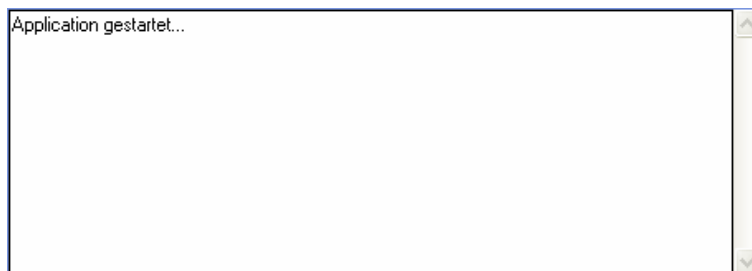
Projekt speichern. Wurde das Projekt zuvor noch nie abgespeichert, verhält sich der Vorgang wie bei Speichern unter. Wurde das Projekt bereits angelegt, werden bei dieser Aktion lediglich die Änderungen gespeichert.

Speichern unter

Das neu angelegte Projekt wird in der vom Anwender gewählten Verzeichnisstruktur abgelegt.

Laden

Projekt laden. Ein bereits bestehendes Projekt wird durch das Öffnen der XML-Datei geladen.



In dem nachfolgend angezeigten Fenster werden die vom Programm ausgeführten Aktionen angezeigt.

3.3.2 Verbindungsparameter

Um die Kommunikation der NK2 Software mit dem NK2 zu ermöglichen, müssen die Verbindungsparameter bekannt gegeben werden. Es müssen die gleichen Verbindungsparameter wie im ETS Projekt angegeben werden.

Eingabefelder

FTP Benutzer:

Angabe des Benutzernamens für den Zugriff auf den FPT Server des NK2.

FTP Passwort:

Angabe des Benutzerpassworts für den Zugriff auf den FPT Server des NK2.

IP Nk2:

Angabe der IP Adresse des NK2.

HTTP Port:

Angabe der Portnummer des Webserver des NK2.

FTP Port:

Angabe der Portnummer des FTP Servers des NK2.

Schaltflächen

Verbindung prüfen

Die Verbindung des Anwendungsrechners mit der NK2 Software zum NK2 wird geprüft.

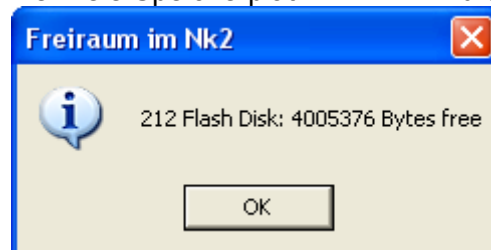


Verbindung schließen

Die Verbindung vom Anwendungsrechner mit der NK2 Software zum NK2 wird geschlossen.

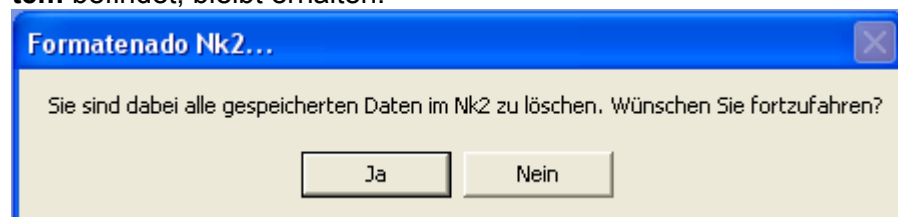
Freier Speicherplatz

Der freie Speicherplatz im NK2 wird ermittelt.

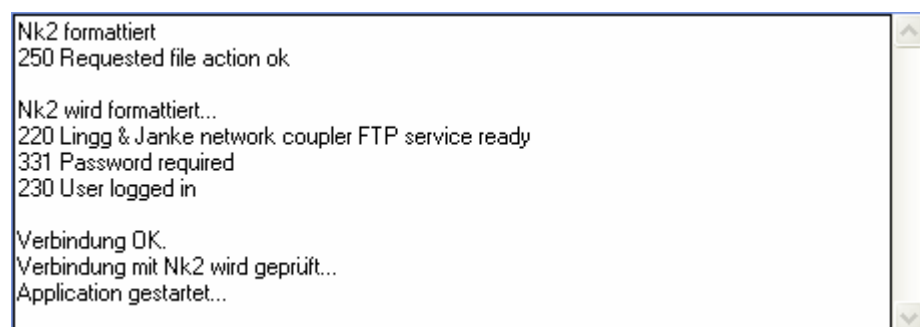


Speicher löschen

Alle Dateien in sämtlichen Verzeichnissen des NK2 werden gelöscht. Die Verzeichnisse selbst werden nicht gelöscht. Einzige Ausnahme: Die Datei **VisuNames**, welche sich im Ordner **System** befindet, bleibt erhalten.

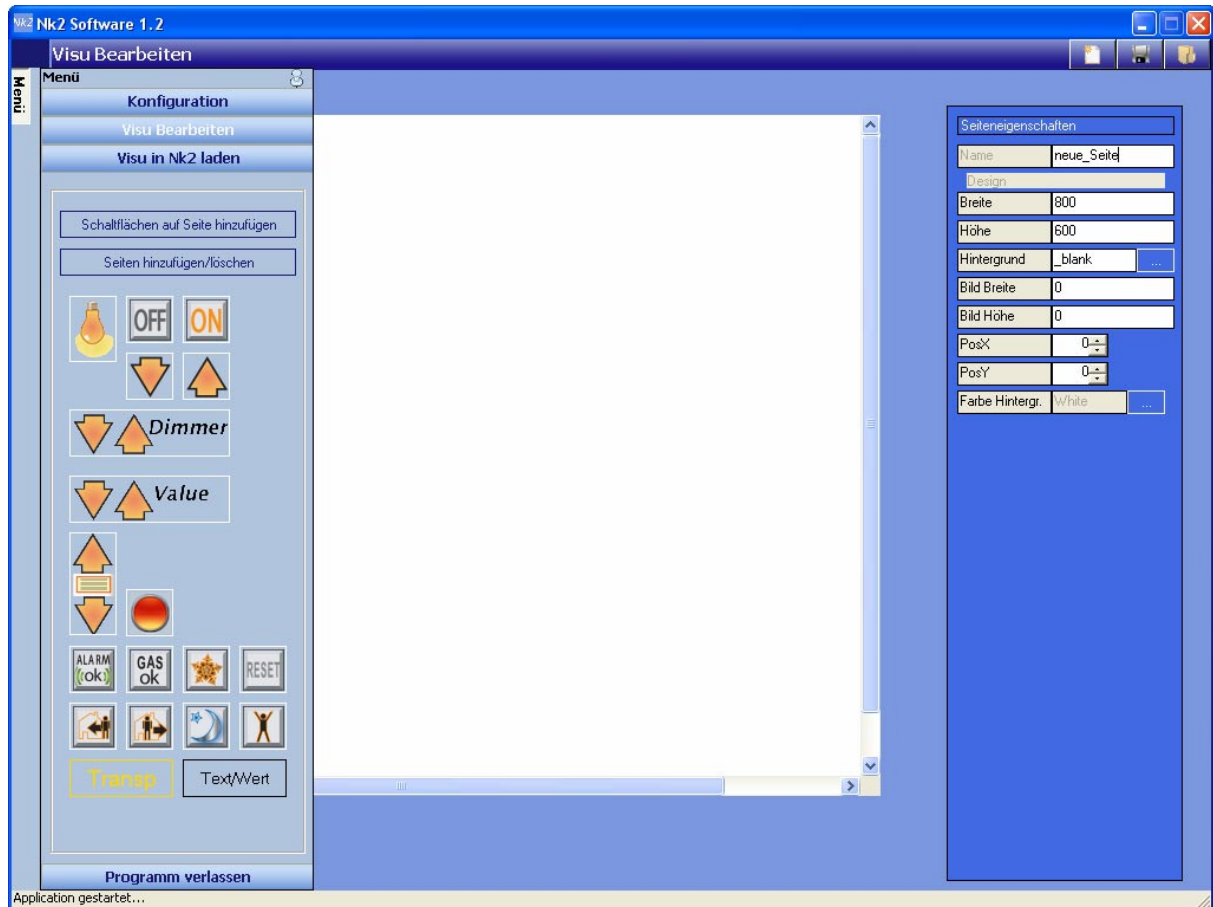


Der Löschvorgang kann, je nach Datenmenge einige Minuten in Anspruch nehmen.



Erst mit der Meldung: „250 Requested file action ok“ ist der Löschvorgang beendet und weitere Aktionen sind möglich.

3.4 Visualisierung



Die NK2 Software stellt eine grafische Bedienoberfläche zur Verfügung, mit welcher die später im Browser angezeigten Seiten erstellt und bearbeitet werden.

3.4.1 Schaltflächen auf Seite hinzufügen und deren Eigenschaften

Schaltflächen auf Seite hinzufügen

Die Maske zur grafischen Erstellung der Visualisierung wird bereitgestellt. Es ist möglich, Bedien- und Anzeigeelemente auf der aktuellen Seite einzufügen.

Seiteneigenschaften

Seiteneigenschaften

Nachfolgende Eigenschaften der zu generierenden HTML-Seite können parametrisiert werden.

Name Index_0

Eingabe eines frei wählbaren Namens.

Design

Breite 800

Angabe der Breite in Pixel, der in der Visualisierung angezeigten Seite.

Höhe 600

Angabe der Höhe in Pixel, der in der Visualisierung angezeigten Seite.

Hintergrund	_blank	...
-------------	--------	-----


Hintergrundbild, welches der Seite hinterlegt werden kann, z.B. der Grundriss eines Raums, eines Stockwerks. Über die -Taste kann ein frei wählbares Bild der Formate JPG oder PNG zugeordnet werden.

Bild Breite	0
-------------	---

Angabe der Breite des Hintergrundbilds.

Bild Höhe	0
-----------	---

Angabe der Höhe des Hintergrundbilds.

PosX	0
------	---

Horizontale Position des Hintergrundbilds, ausgehend von der linken oberen Ecke.

PosY	0
------	---

Vertikale Position des Hintergrundbilds, ausgehend von der linken oberen Ecke.

Farbe Hintergr.	White	...
-----------------	-------	-----

Hintergrundfarbe der Seite.

Eigenschaften

Eigenschaften

Die folgenden Eigenschaftsfelder werden unabhängig von den gewählten Bedien- und Anzeigeelementen angezeigt:

Licht1	▼
--------	---

Auswahl der auf der aktuellen Seite vorhandenen Bedien- und Anzeigeelemente.

Name	Licht1
------	--------

Feld zur freien Vergabe eines Namens für das Bedien- oder Anzeigeelement.

Position

Die Positionen der Bedien- und Anzeigeelemente sind nach dem Einfügen auf der Seite einstellbar.

PosX	335
------	-----

Justierung der horizontalen Position des Elements.

PosY	132
------	-----

Justierung der vertikalen Position des Elements.

Objekt	
--------	--


Objektnummer, korrespondierend zur ETS Objektnummer, möglich sind 0 bis 103.

Schaltflächen

Mit den Schaltflächen kann ein anderes, als das in der Applikation bereits vorhandene Bild verknüpft werden.

Beispiel LICHT:

Ein	light_1.gif	...
-----	-------------	-----

Über die -Taste kann dem Zustand














Ein







 ein frei wählbares Bild

light_1.gif

 der Formate GIF, JPG oder PNG zugeordnet werden.

Schaltflächen und ihre spezifischen Eigenschaften

Schaltfläche	Funktion	Beschreibung	Eigenschaften
	Licht	Licht EIN / AUS - 1 Bit Objekt	Typ <input type="text" value="Switch"/>
	AUS	Sendet eine „0“ - 1 Bit Objekt	Typ <input type="text" value="Off"/>
	EIN	Sendet eine „1“ - 1 Bit Objekt	Typ <input type="text" value="On"/>
	AB / AUF	Diese Schaltflächen können für Lichtregelung und Temperatur benutzt werden. - 1Byte (Dimmer) und 2Byte (Value) Objekt Der Objekttyp muss ausgewählt werden, die Dimmschrittweite (Inkrement) kann verändert werden.	Typ <input type="text" value="Dimmer"/> Inkrement <input type="text" value="10"/>
	Dimmer	1 Byte Objekt - Die Dimmschrittweite (Inkrement) kann verändert werden.	Typ <input type="text" value="Dimmer"/> Inkrement <input type="text" value="10"/>
	Wert	Diese Schaltfläche kann für diverse Werte benutzt werden. - 2Byte Objekt	Typ <input type="text" value="Value"/> Inkrement <input type="text" value="0.5"/>
	Jalousie	Diese Schaltfläche besteht aus 2 Objekten: <ul style="list-style-type: none"> Betrieb AUF / AB Stopp 	Auf/Ab Objekt <input type="text"/> Stopp Objekt <input type="text"/> Typ <input type="text" value="Shutter"/>
	Alarm	Alarm EIN / AUS - 1 Bit Objekt	Typ <input type="text" value="Alarm"/>
	Gas Alarm	Gas Alarm EIN / AUS - 1 Bit Objekt	Typ <input type="text" value="GasAlarm"/>
	Klimaanlage	Frost Schutz EIN / AUS - 1 Bit Objekt	Typ <input type="text" value="Frost"/>
	Reset	Schickt parametrierbar eine „0“ oder eine „1“ - 1 Bit Objekt	Typ <input type="text" value="Reset"/> Sende <input type="text" value="1"/>
	Anwesen	Schickt parametrierbar eine „0“ oder eine „1“ - 1 Bit Objekt	Typ <input type="text" value="Enter"/> Sende <input type="text" value="1"/>
	Abwesen	Schickt parametrierbar eine „0“ oder eine „1“ - 1 Bit Objekt	Typ <input type="text" value="Leave"/> Sende <input type="text" value="0"/>

Schaltfläche	Funktion	Beschreibung	Eigenschaften
	Nacht Modus	Schickt parametrierbar eine „0“ oder eine „1“ - 1 Bit Objekt	Typ <input type="text" value="Night"/> Sende <input type="text" value="1"/>
	Party Modus	Schickt parametrierbar eine „0“ oder eine „1“ - 1 Bit Objekt	Typ <input type="text" value="Party"/> Sende <input type="text" value="1"/>
	Durchsichtige Taste	Transparente Taste, mit parametrierbaren Seitenlängen. Es ist wählbar, ob die Taste mit oder ohne Rahmen angezeigt wird. Die Rahmenstärke ist einstellbar.	Höhe <input type="text" value="32"/> Breite <input type="text" value="88"/> Rahmen <input type="text" value="Ja"/> Stärke <input type="text" value="1"/>
	Taste mit freiem Text	<p>Es handelt sich um eine frei parametrierbare Taste. Der Taste kann ein Link hinterlegt werden, welcher bei Betätigung der Taste die entsprechende Seite aufruft.</p> <p><input type="text" value="Objekt"/></p> <p>Je nach Objekt (Objektnummer, korrespondierend zur ETS Objektnummer angeben) wird im Textfenster der entsprechende Wert angezeigt.</p> <p>Beispiele:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 1 Bit Objekt - Anzeige 0 oder 1. 2. 1 Byte Objekt - Anzeige 0 .. 100. 3. 2 Byte Objekt – Anzeige eines analogen Wertes, z.B. Temperatur. 4. 4 Byte Objekt - Anzeige eines analogen Wertes, z.B. Zählerstände. 	Text <input type="text" value="freier Text"/> Höhe <input type="text" value="32"/> Breite <input type="text" value="88"/> Rahmen <input type="text" value="Nein"/> Transparent <input type="text" value="Nein"/> Farbe Hintergrund <input type="text" value="white"/> Schrift <input type="text" value="Font: Name="/> Schriftfarbe <input type="text" value="Black"/> Link <input type="text" value="www.lingg-janke."/> <div> UG.htm EG.htm OG_1.htm </div>
	Status Display	<p>Reine Statusanzeige, es ist keine Bedienung möglich.</p> <p>Beispiel: Ist das Garagentor offen oder zu?</p> <p>Garagentor OFFEN </p> <p>Zeigt mit Bild Schaltfläche EIN das OFFENE Garagentor, mit Bild Schaltfläche AUS das GESCHLOSSENE Garagentor an.</p> <p>Die Beschriftung erfolgt über das Hintergrundbild oder ein Textfeld. - 1 Bit Objekt</p>	Typ <input type="text" value="State"/>

3.4.2 Seiten hinzufügen / löschen

Seiten hinzufügen/löschen

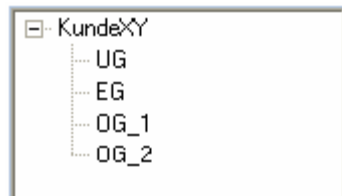
Das Feld für die Verwaltung der Seiten wird angezeigt.



Fügt am Ende der angezeigten Liste eine neue Seite an.



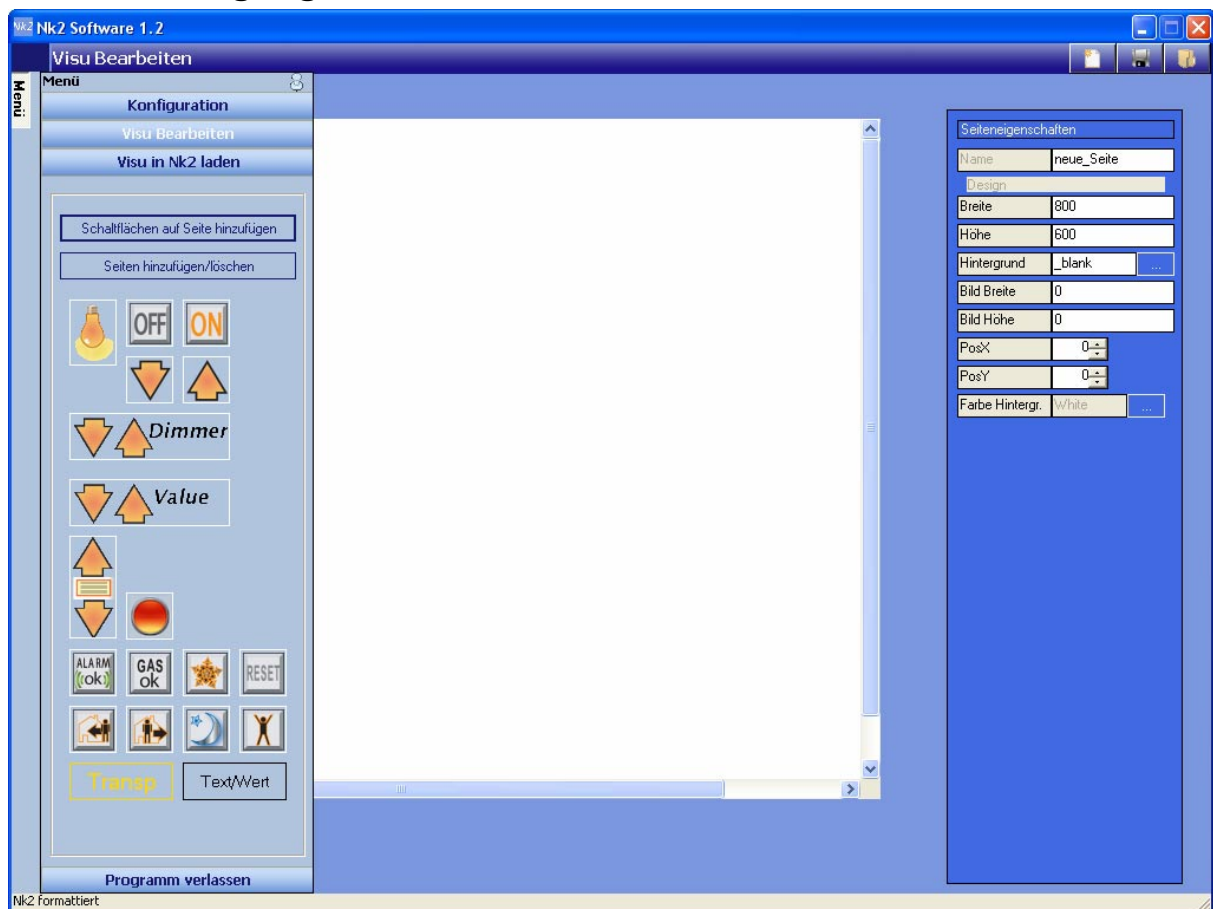
Löscht die aktuell ausgewählte Seite. Ist keine Seite ausgewählt, wird die am Ende der Liste angezeigte Seite gelöscht.



In diesem Fenster wird die aktuelle Struktur der Seiten angezeigt.

Die Seiteneigenschaften sind bereits im Kapitel 3.4.1 Schaltflächen auf Seite hinzufügen und deren Eigenschaften beschrieben.

3.5 Ladevorgang



Visu in Nk2 laden

Auslösen des Ladevorgangs. Sind alle Seiten erstellt, werden diese in den NK2 geladen.



Diese Meldung erscheint nach dem Auslösen des Ladevorgangs. Sie muss mit OK bestätigt werden. Danach ist das Browserfenster zu schliessen. Ist die Visualisierung zur Zeit des Ladevorgangs im Browser geöffnet, wird diese während der Ladezeit nicht aktualisiert, sie wird geblockt.

Hinweis: Es darf keine Verbindung zwischen ETS und NK2 bestehen, da sonst die Verbindung des Rechners mit der NK2 Software und dem NK2 nicht aufgebaut werden kann.

Ist der Ladevorgang beendet, können die erstellten Seiten mittels eines Web Browsers angezeigt werden.

Beispiel für die einzugebende URL:

<http://192.168.0.2/EG.htm>

Wobei **EG** dem frei wählbaren Seitennamen entspricht, welcher im Feld Name der Seiteneigenschaften angegeben wurde.

Achtung: Die Gross- und Kleinschreibung muss beachtet werden. Eine Datei EG.htm kann nicht durch einen Link mit <http://192.168.0.2/eg.htm> abgerufen werden.

Hinweis: Wird nicht mit Standardport 80 gearbeitet, muss die Portnummer der URL, getrennt durch einen „:“ angehängt werden.

Beispiel: Portnummer 8080 URL: <http://192.168.0.2/EG.htm:8080>