

Control gráfico

DS34xx00

Manual de programación



www.besknx.com

Índice

1	GENERAL DESCRIPTION.....	3
2	INFORMACIÓN TÉCNICA	4
3	PROGRAMACIÓN.....	5
3.1	INTRODUCCIÓN	5
3.2	DISPOSITIVO	6
3.3	ACTUALIZACIÓN DE FIRMWARE.....	6
3.4	IMPORTACIÓN DE DIRECCIONES DE GRUPO	7
3.5	INDIVIDUAL ADDRESS ASSIGNMENT	7
3.6	CREACIÓN DEL TEMA	8
3.7	IMÁGENES DE FONDO	8
3.7.1	<i>Paleta de edición de estilos</i>	<i>9</i>
3.8	AÑADIR NUEVAS PÁGINAS	11
3.9	AÑADIR NUEVOS ICONOS.....	11
3.10	TIPOS DE ICONOS.....	12
3.10.1	<i>Botón</i>	<i>13</i>
3.10.2	<i>Regulador/Dimmer</i>	<i>15</i>
3.10.3	<i>Persiana</i>	<i>15</i>
3.10.4	<i>Termostato</i>	<i>16</i>
3.10.5	<i>Escena.....</i>	<i>23</i>
3.10.6	<i>Color picker</i>	<i>23</i>
3.11	OTRAS FUNCIONES.....	24
3.11.1	<i>Fecha/Hora</i>	<i>24</i>
3.11.2	<i>MACROS.....</i>	<i>25</i>
3.11.3	<i>Appearance change</i>	<i>26</i>
3.11.4	<i>Contraseña de administrador</i>	<i>27</i>
3.11.5	<i>Acciones por defecto.....</i>	<i>27</i>
3.12	DESCARGA DEL PROYECTO	28
4	INSTALACIÓN	30

1 General description

La referencia Ref. DS34xx00 es una pantalla capacitiva de 4,3" táctil a todo color para controlar y supervisar cualquier instalación KNX con iconos amigables, temas personalizables, etc.

Permite programar hasta 4 páginas con 8 iconos en cada una para el control de las luces, persianas, termostatos, leds RGB, ejecución escenas y controlar cualquier otro dispositivo de instalación KNX siendo ideal para trabajar como controlador de habitación.

Incorpora dos niveles de usuario (usuario normal y administrador) y la aparición de las imágenes, menús e iconos que se muestran es completamente personalizable por el programador con el software SIDEKNX que permite crear diferentes temas. El tema también se puede cambiar manualmente por el usuario o automáticamente por horas programadas.



Características generales:

- Conectividad Wi-Fi con servidor web integrado para control local y/o remoto vía aplicaciones móviles para plataformas Android/iOs según versión de la pantalla Smart Touch. (Versión básica, solo control local. Versión Plus, control local y/o remoto).
- Admite hasta 4 páginas de control. En la imagen de fondo, es posible emplear planos 3d, fotografías, etc.
- Soporta hasta 8 iconos de control por página. En total, 32 iconos máximo para escenas, encendidos/apagados, regulaciones, persianas, termostatos, control RGB, etc.
- Puede almacenar hasta 16 escenas programables desde el software SIDE. Las escenas son temporizables desde la propia pantalla a nivel de usuario.
- Incluye un sensor de temperatura interno para la gestión de un área de clima. Cuenta con opción de cronostermostato, que permite temporizar diferentes configuraciones para dicho termostato.
- Hasta 6 temas distintos, tres de ellos personalizables (iconos, fondo y apariencia de los menús).
- Es posible programar los cambios de interfaz entre los 6 temas según franjas horarios, alternando los temas incluidos en la pantalla.
- Cuenta con dos niveles de modo usuario: administrador y usuario estándar. El modo administrador, permite proteger la utilización de la pantalla solo bajo contraseña.
- Es posible configurar atajos, para ejecutar escenas con un movimiento vertical sobre la pantalla en estado de stand-by.

2 Información técnica

Alimentación	18 - 30 Vdc de una fuente auxiliar.
Consumo de corriente KNX	250 mA de una fuente auxiliar 18 - 30 Vdc. 1 mA del BUS KNX.
Montaje	Superficie. Surface. Montaje empotrado con caja (incluido). Sobre caja de distribución universal, atornillada en la pared. Fácil montaje sobre pared de yeso.
Dimensiones	129 x 88 x 4 mm (13 mm de profundidad).
Conexiones	Micro-conector rápido T. Conexión BUS y de alimentación KNX.
Programación	Via conexión Wi-Fi (subida FTP).
Software soportado	SIDEKNX v1.2.7
Páginas para control	Hasta 4.
Iconos por página	Hasta 8.
Rango de temperatura ambiente	Operación: -10°C/55°C Almacenaje: -30°C/60°C Transporte: -30°C/60°C
Regulación	Acorde a las directivas de compatibilidad electromagnética y de baja tensión: EN 50090-2-2 / UNE-EN 61000-6-3:2007 / UNE-EN 61000-6-1:2007 / UNE-EN 61010-1.

3 Programación

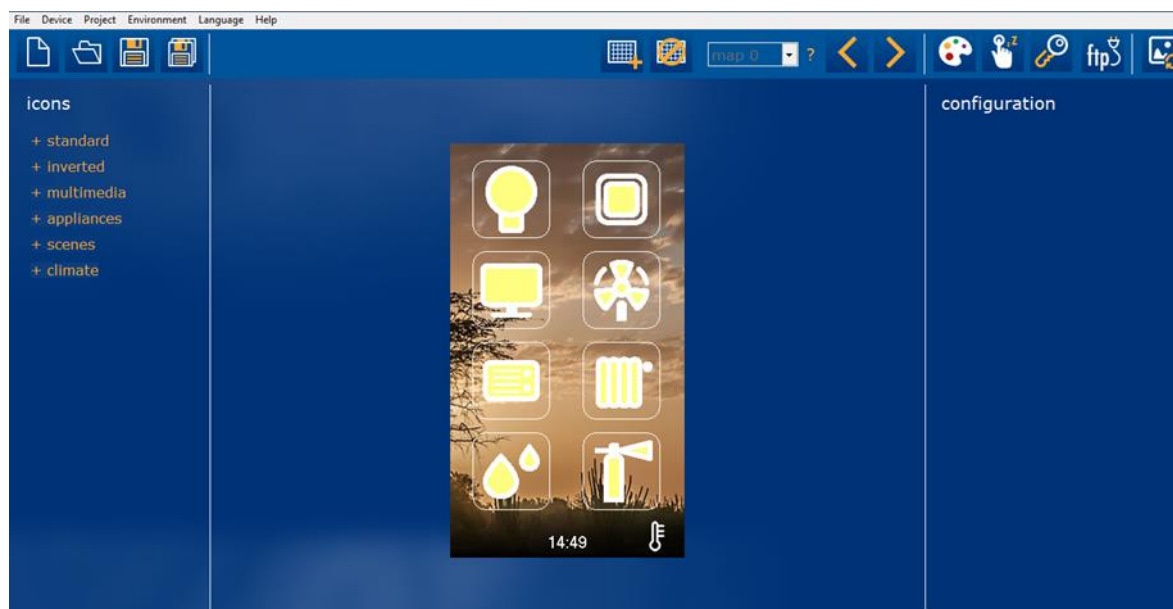
3.1 Introducción

El “Sistema de Desarrollo KNX®” (SiDE KNX) es el software para la programación de los servidores web y pantallas táctiles de Bes.

Las características generales del SiDE KNX son las siguientes:

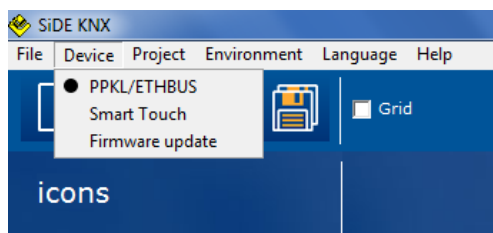
- **Programación rápida y sencilla:** todos los dispositivos controlados añadidos al proyecto se muestran intuitivamente sobre los planos. Todos los iconos han sido configurados de acuerdo a sus necesidades y preferencias de control.
- **Importar:** las direcciones de grupo del ETS pueden ser importadas en *.xml para realizar la programación más sencilla.
- **Descarga de FTP:** el método más rápido para descargar todos los datos a los equipos.
- **Procesamiento de imágenes:** los dibujos 3D, fotografías, etc. Usados y configurados por el diseñador/programador son procesados para obtener una buena visualización sin perder calidad.
- **Personalización:** el software permite usar dibujos o iconos creados por el programador.

Con este programa, el programador puede poner planos (normalmente fotos o dibujos en 3D de las habitaciones de la casa o zonas de la instalación) y sobre ellos los iconos de los objetos controlados. Cada icono está unido a equipos KNX para el control. Cuando todo está programado, el proyecto debe ser transferido a las pantallas táctiles o a los servidores web, para hacer esto es necesario estar conectado al equipo por conexión TCP/IP. El equipo se reiniciará automáticamente y, cuando termine, estará listo para operar.

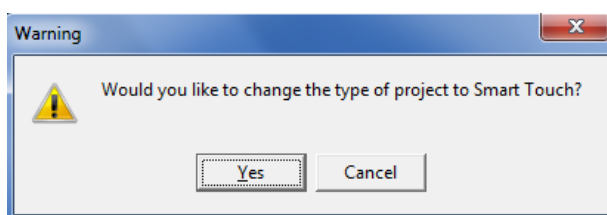


3.2 Dispositivo

Lo primero cuando empiezas un Proyecto de programación con el SiDEKNX es seleccionar el tipo de dispositivo que será el objeto del proyecto. El software puede usarse para programar servidores web de Bes y diferentes pantallas táctiles.



Cuando el objeto del proyecto es la referencia 342100, se debe seleccionar la SmartTouch: Dispositivo -> SmartTouch, y confirmar mediante Sí.



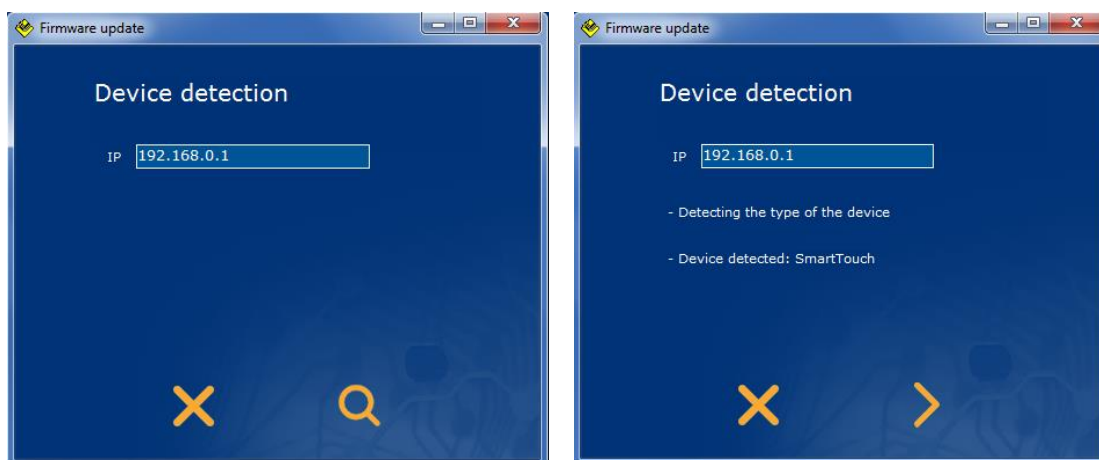
3.3 Actualización de firmware

Es posible actualizar el firmware del dispositivo seleccionando esta opción en Dispositivo. El nuevo firmware se descarga a través del FTP usando conexión WiFi o Ethernet del equipo, así que el ordenador debe estar conectado a la misma red.

Lo primero es escribir la dirección IP del equipo y hacer click en el botón de búsqueda en la parte inferior derecha de la pantalla.



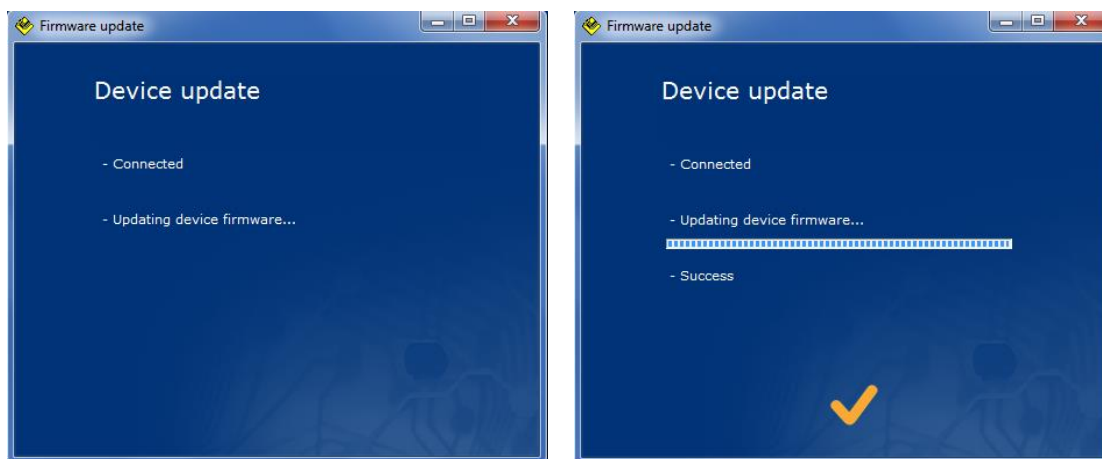
El SiDEKNX buscará el equipo y detectará su tipo.



Después, haz click en el botón de la flecha para descargar el nuevo firmware.



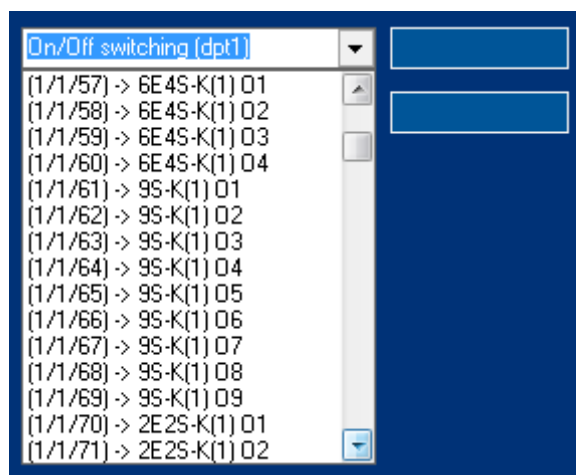
El firmware más nuevo se descargará y el equipo se reiniciará automáticamente.



3.4 Importación de direcciones de grupo

EL SiDEKNX permite importar direcciones de grupo creadas en cualquier Proyecto ETS haciendo click en el menú *Entorno* y en *Importar direcciones de grupo*. El archivo a importar debe estar en formato XML.

Una vez que las direcciones de grupo han sido importadas, cada objeto puede ser seleccionado para la programación de los tipos de iconos.

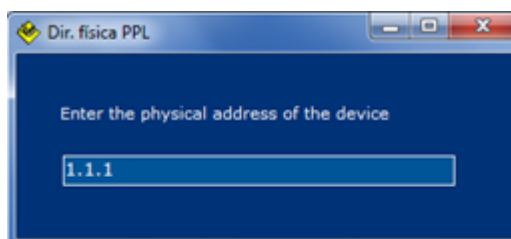


Haz click en la opción de Borrar direcciones de grupo del mismo menú para borrarlas del proyecto del SiDEKNX. Es recomendable hacerlo antes de importar un nuevo archivo xml.

3.5 Individual address assignment

La dirección individual de la pantalla no se le asigna mediante el ETS como otros dispositivos de KNX. Esta pantalla es totalmente programable por el SiDEKNX, incluyendo la dirección individual y la asociación de grupos.

Haz click en *Proyecto > Dir. Individual* de la barra de menú para mostrar la ventana de configuración de la dirección individual.



Aquí se configura la dirección individual de KNX que el equipo toma cuando se programa. Se escribe manualmente con el formato estándar de dirección individual: x.x.x.

3.6 Creación del tema

La apariencia de los iconos de la pantalla y menús puede ser cambiada seleccionando diferentes temas de acuerdo a los gustos del cliente, en la configuración del menú de la pantalla. Se puede seleccionar un tema fijo o una lista de temas que cambiarán automáticamente en horas programadas (ver el manual de usuario del dispositivo).

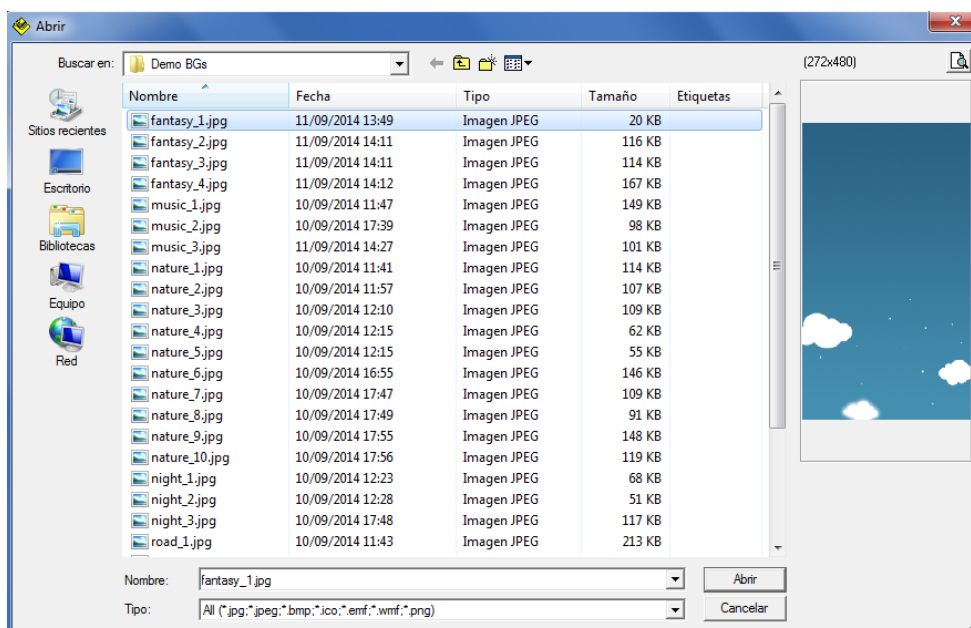
La pantalla incorpora tres temas por defecto para cambiar la apariencia de la pantalla con diferentes colores y estilos de iconos, pero puede también incorporar otros tres temas diferentes temas que pueden ser configurables por el programador/integrador usando las herramientas de creación de temas del SiDEKNX.

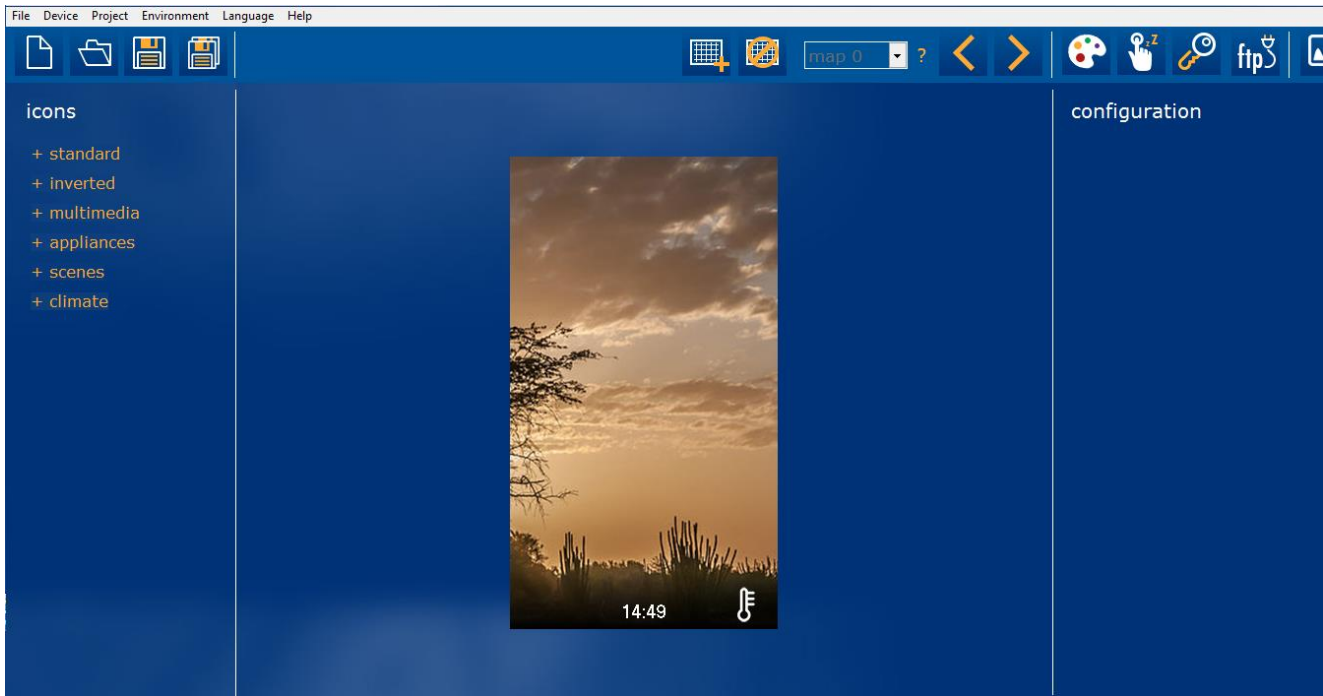
3.7 Imágenes de fondo

Cada tema debe tener una imagen de fondo que se carga mediante el botón siguiente:



En el directorio de instalación del SiDEKNX hay algunas imágenes disponibles, use la ventana que aparece para seleccionarlas y cargarlas en el tema actual.



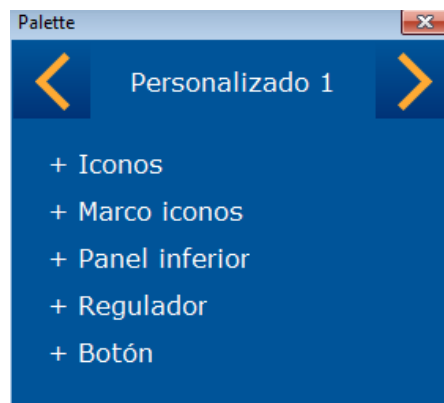


3.7.1 Paleta de edición de estilos

El estilo de los iconos y menús de la pantalla son editables haciendo click en el icono de la paleta.



Use las flechas de la parte de arriba de la derecha para cambiar entre tres temas diferentes y editar sus estilos.

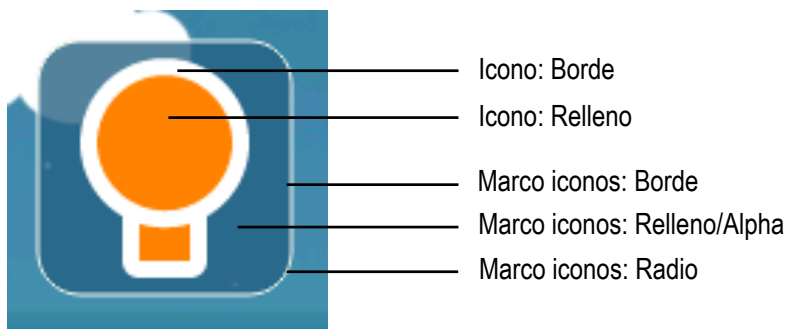


Hay partes de los iconos, menús y diálogos de control que pueden ser editados por cada tema. Se puede seleccionar cada color y algunos factores de transparencia en algunos casos: alpha, que puede variar de 0 a 255, siendo 0 la máxima transparencia y 255 la máxima opacidad.

Iconos:

Iconos: Borde, Relleno y principales.

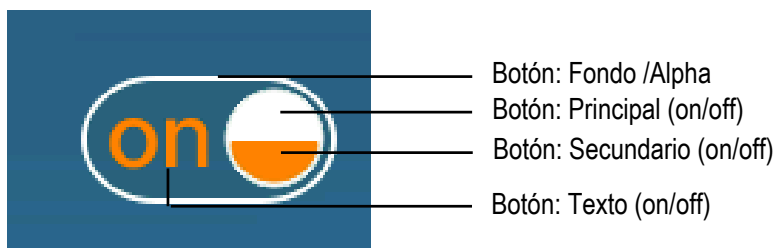
Iconos del marco: Borde, Relleno /Alpha, y Radio.



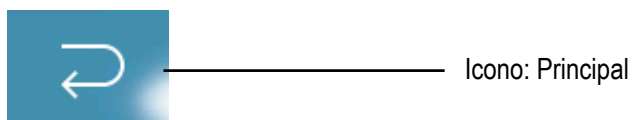
Panel inferior: Fondo, texto.



Botón: Fondo, Principal, Secundario, Texto.



Regulador: Fondo, Arco 1, Arco 2, Texto.



3.8 Añadir nuevas páginas

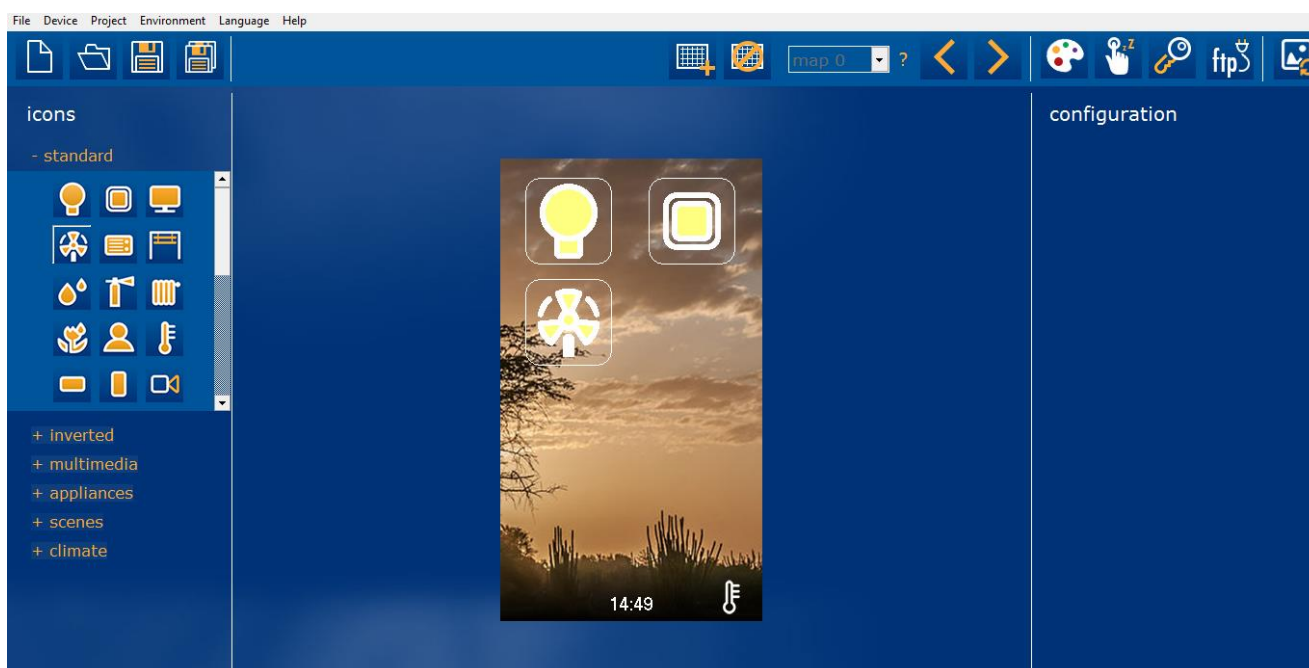
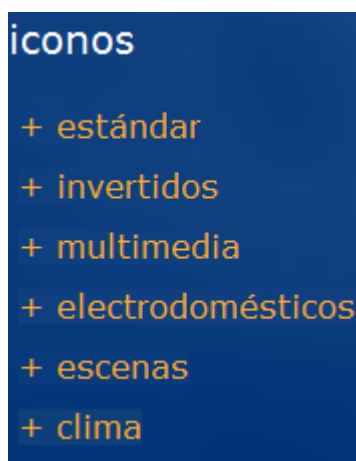
Usa las flechas izquierda y derecha para añadir nuevas páginas de iconos a la pantalla. Se puede añadir hasta 4 páginas con 8 iconos cada uno.



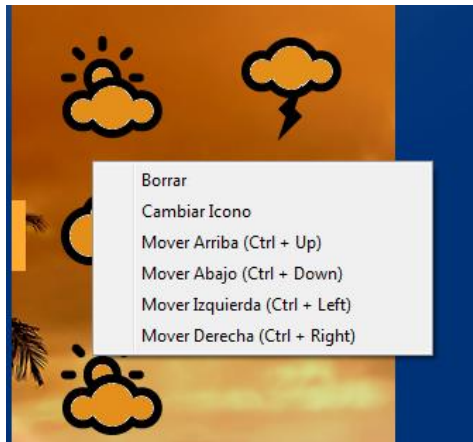
No confunda fondos con páginas, sólo se puede cargar un fondo por el tema. No se pueden dejar páginas vacías en el proyecto de programación.

3.9 Añadir nuevos iconos

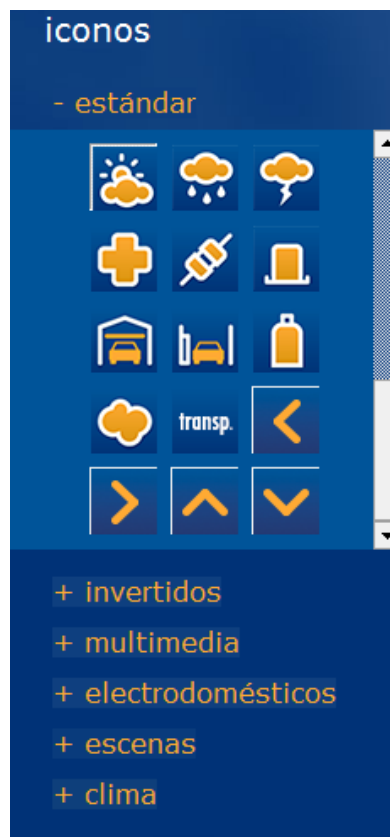
Añada iconos a la página actual con el árbol de la izquierda. Abra cada categoría y presiona sobre los iconos para incluirlos en el proyecto. Cada icono se añadirá consecutivamente.



Después de añadir cada icono, se pueden ordenar haciendo click con el botón derecho del ratón o mediante el atajo de teclado (Ctrl+arriba/abajo/izquierda/derecha).



Haz click sobre *Cambiar icono* y selecciona el nuevo si quieres cambiar la apariencia sin cambiar sus propiedades.

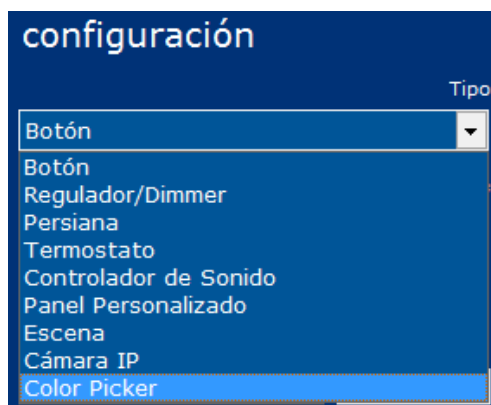


3.10 Tipos de iconos

Haz click en cada icono para seleccionarlo y luego programar el tipo usando la caja de la derecha.



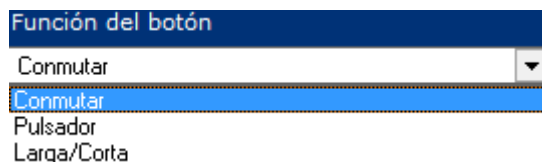
El tipo de iconos disponible en la pantalla y sus objetos de comunicación se explican a continuación.



Utilice el campo de nombre para escribir la etiqueta que el icono tendrá en la pantalla y utilice escribir las direcciones de grupo para cada objeto de comunicación.

3.10.1 Botón

Cuando el tipo *botón* se selecciona, aparecen las siguientes opciones:



CONMUTAR

Una la opción de conmutar para controlar la luz o cualquier otra salida como un interruptor. Los siguientes objetos de comunicación pueden ser programados por el tipo conmutación de la opción de botón.

Objeto	Nombre	Longitud	DPT	Flags				
				C	R	W	T	U
0	Objeto conmutar: acción	1 bit	1.001	•			•	
1	Objeto conmutar: notificación	1 bit	1.001	•		•		•

PULSADOR

Use el tipo pulsador si es necesario ejecutar diferentes acciones dependiendo de eventos de pulsación o eventos al soltar. Cuando un botón se configura como pulsador, es también necesario configurar si se usa la acción al pulsar, al soltar o ambos.



Estos objetos de comunicación pueden ser configurados:

Objeto	Nombre	Longitud	DPT	Flags				
				C	R	W	T	U
0	Objeto pulsar: acción	1 bit	1.001	●			●	
0	Objeto pulsar: acción	1 byte	5.010	●			●	
0	Objeto pulsar: acción	2 bytes	7.001	●			●	
1	Objeto soltar: acción	1 bit	1.001	●			●	
1	Objeto soltar: acción	1 byte	5.010	●			●	
1	Objeto soltar: acción	2 bytes	7.001	●			●	
2	Soltar/pulsar: notificación	1 bit	1.001	●		●		●

PULSACIÓN LARGA/CORTA

Usa el botón larga/corta si es necesario ejecutar diferentes acciones con pulsaciones largas y cortas del icono. Cuando este botón se configura debe ser configurado el tiempo que el equipo usa para evaluar el tipo de pulsación



Objeto	Nombre	Longitud	DPT	Flags				
				C	R	W	T	U
0	Objeto pulsación corta: acción	1 bit	1.001	●			●	
0	Objeto pulsación corta: acción	1 byte	5.010	●			●	
0	Objeto pulsación corta: acción	2 bytes	7.001	●			●	
1	Objeto pulsación larga: acción	1 bit	1.001	●			●	
1	Objeto pulsación larga: acción	1 byte	5.010	●			●	
1	Objeto pulsación larga: acción	2 bytes	7.001	●			●	
2	Larga/corta: notificación	1 bit	1.001	●		●		●

3.10.2 Regulador/Dimmer

Cuando el tipo Regulador/Dimmer se selecciona se muestran los objetos:

Objeto	Nombre	Longitud	DPT	Flags				
				C	R	W	T	U
0	Accionamiento On/Off	1 bit	1.001	●			●	
1	Notificación On/Off	1 bit	1.001	●		●		●
2	Valor Brillo	1 byte	5.001	●			●	
3	Notificación brillo	1 byte	5.001	●		●		●

3.10.3 Persiana

Cuando se selecciona el tipo *Persiana* se muestran los siguientes objetos:

Objeto	Nombre	Longitud	DPT	Flags				
				C	R	W	T	U
0	Posición	1 bit	1.001	●			●	
1	Notificación posición	1 bit	1.001	●		●		●
2	Posición lama	1 byte	5.001	●			●	
3	Notificación lama	1 byte	5.001	●		●		●

3.10.4 Termostato

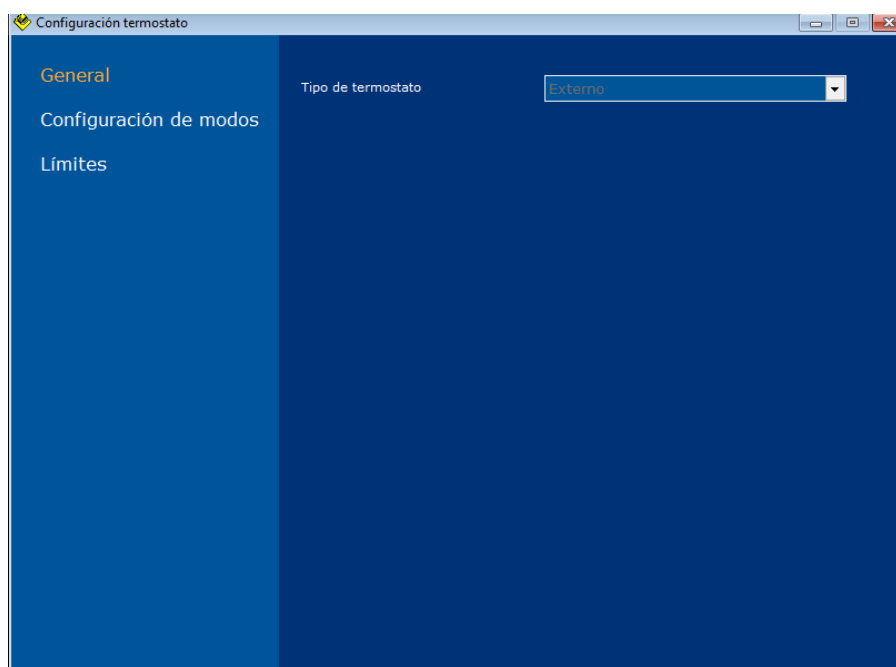
EXTERNO

Utilice este tipo de icono para controlar un termostato, sonda de temperatura, puerta de enlace, etc., del sistema de automatización del hogar mediante el uso de un diálogo de control del termostato en el dispositivo.

Cuando se selecciona el tipo de termostato se muestran los siguientes objetos:

Objeto	Nombre	Longitud	DPT	Flags				
				C	R	W	T	U
0	Accionamiento On/Off	1 bit	1.001	●			●	
1	Notificación On/Off	1 bit	1.001	●		●		●
2	Temperatura de consigna	2 bytes	9.001	●			●	
3	Notificación temperatura consigna	2 bytes	9.001	●		●		●
5	Notificación temperatura ambiente	2 bytes	9.001	●		●		●

Haz click en el botón de configurar del termostato para establecer aspectos como modos y límites.



General

Tipo de termostato : Utilice el selector para elegir si el icono se asocia a un termostato externo, sonda de temperatura, puerta de enlace, etc., o al termostato interno del dispositivo, en este caso, la configuración se realiza en otra .

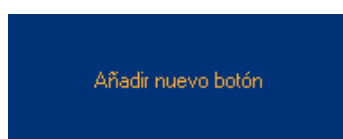
Configuración de modos

En el diálogo de control del termostato, puede haber dos filas de iconos que se pueden configurar y parametrizada para cualquier propósito programador, por ejemplo el control de los modos, las velocidades de los ventiladores, etc.

Primero seleccione el comportamiento del grupo de iconos y elija entre los dos tipos de controles: binarios (objetos de comunicación poco individuales para cada icono) o bytes (un objeto de comunicación de byte para el grupo de iconos).

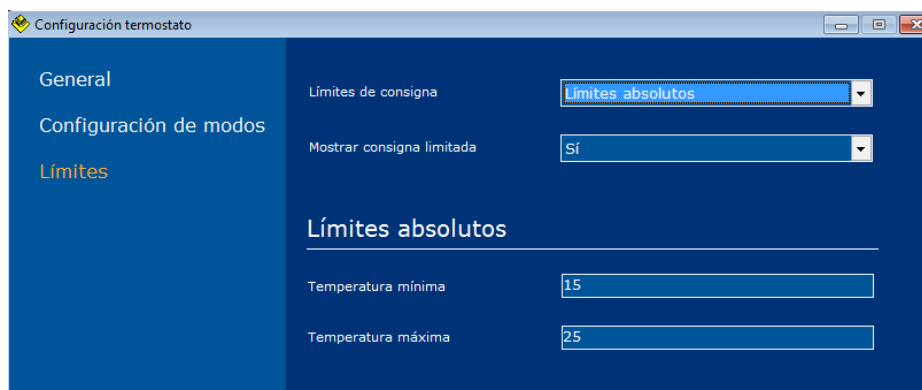


Haga click en *añadir nuevo botón* y seleccione uno de los iconos de la lista, después, haga click en una de las cajas. Finalmente, escribe las direcciones de grupo y valores de cada icono.



Límites

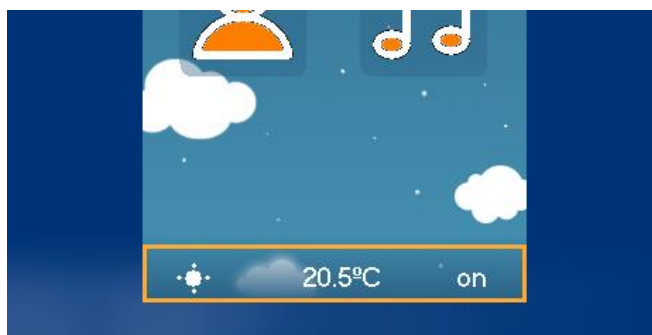
Es posible limitar los límites de consigna de forma que pueda ser modificado por el usuario desde el diálogo de control del termostato. Si no se limita, el usuario podrá enviar valores de 0 ° C a 51 °C. Si se habilitan límites, es posible ajustar el valor máximo y mínimo enviado.



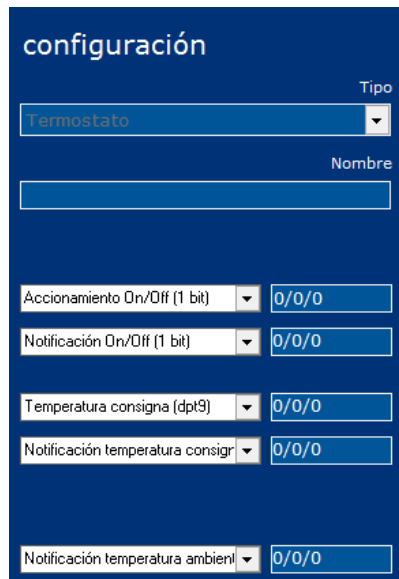
El parámetro llamado Mostrar consigna limitada permite ocultar/mostrar la temperatura de consigna verdadera elegida por el usuario. Cuando este parámetro se establece en No, la barra de desplazamiento del punto de ajuste en la pantalla mostrará la temperatura de 0 ° C a 51 °C aunque internamente está limitando el punto de ajuste real de acuerdo a la configuración. Cuando el parámetro se establece en sí, la temperatura de consigna verdadera limitada puede ser vista por el usuario.

TERMOSTATO INTERNO

Haz click en el botón de la ventana de edición para programar el termostato interno de la pantalla.



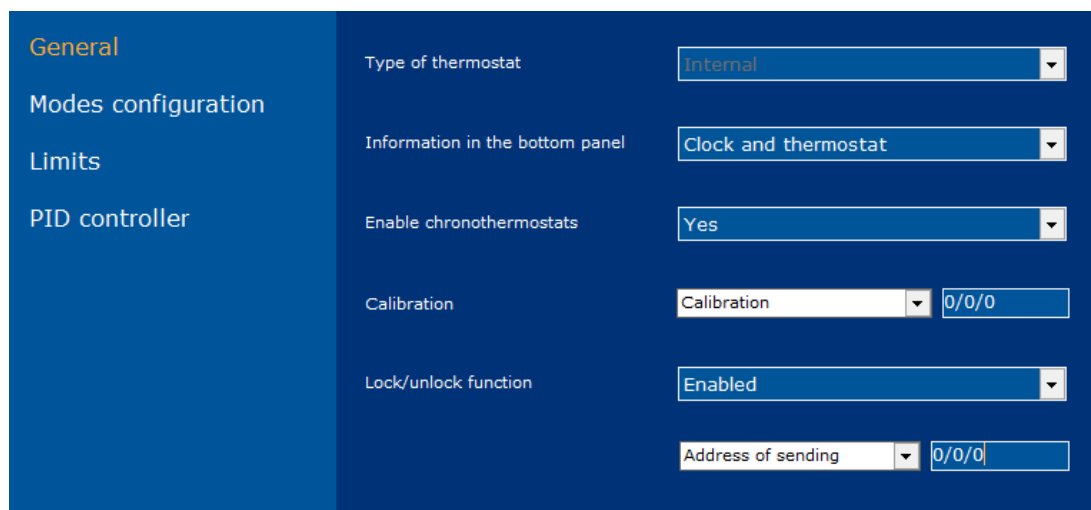
Cuando el *termostato interno* se selecciona, se muestran los siguientes objetos:



Objeto	Nombre	Longitud	DPT	Flags				
				C	R	W	T	U
0	Accionamiento On/Off	1 bit	1.001	●		●		●
1	Notificación On/Off	1 bit	1.001	●	●		●	
2	Temperatura consigna	2 bytes	9.001	●		●		●
3	Notificación temperatura consigna	2 bytes	9.001	●	●		●	
4	Temperatura ambiente	2 bytes	9.001	●		●		●
5	Notificación temperatura ambiente	2 bytes	9.001	●	●		●	

Haz click en el botón de configuración para establecer otros parámetros del termostato interno.

General



La información en el panel inferior: Este parámetro permite configurar el comportamiento del panel inferior de la pantalla.

- Sólo el reloj: El termostato interno no será accesible desde el panel de fondo y sólo se mostrará el tiempo.
- Sólo termostato: El panel inferior mostrará únicamente la información termostato.
- Reloj y termostato: Tanto el reloj y el termostato aparecen cambiando cíclicamente.

Habilitar cronotermostatos: este parámetro activa / desactiva el termostato programar funcionalmente en el menú de tiempo de la pantalla (consulte el manual del usuario del dispositivo).

Calibración: Es el valor de la desviación de la sonda de temperatura interna. Se debe establecer la diferencia entre la temperatura medida por la pantalla y la temperatura real (valor típico entre 10 °C y 15 °C). Tome en cuenta que la desviación depende de la instalación de la pantalla y los parámetros de la luz de fondo.

Objeto	Nombre	Longitud	DPT	Flags				
				C	R	W	T	U
0	Calibración (en °C)	2 bytes	9.001	●	●	●		●

Función Bloquear/Desbloquear: si este parámetro está habilitado, es posible usar un objeto de comunicación adicional que bloquea o desbloquea el termostato interno de la pantalla (bloque= 1/ desbloqueo = 0).

Objeto	Nombre	Longitud	DPT	Flags				
				C	R	W	T	U
0	Bloqueo/Desbloqueo	1 bit	1.001	●	●	●		●

El estado bloqueo/desbloqueo se muestra mediante un candado en la esquina derecha inferior del cuadro de diálogo del termostato. Cuando el termostato está bloqueado, sigue trabajando pero solamente se puede controlar mediante telegramas de bus.

Configuración de modos

Controlador habilitado: Este parámetro define el tipo de controlador para el termostato interno. Puede ser la calefacción, la refrigeración o automático (ambos modos al mismo tiempo).

Cambio de controlador: Si el modo automático está activado, también es posible definir si el usuario puede cambiar manualmente entre los modos de trabajo haciendo clic en el icono correspondiente o no (ver el manual de usuario del dispositivo). En cualquier momento se puede cambiar el modo de funcionamiento del termostato mediante telegramas de bus programando los objetos de grupo de bit.

Object	Name	Length	DPT	Flags				
				C	R	W	T	U
0	Modo frío	1 bit	1.001	•		•		•
1	Notificación modo frío	1 bit	1.001	•	•		•	
2	Modo calor	1 bit	1.001	•		•		•
3	Notificación modo calor	1 bit	1.001	•	•		•	
4	Modo auto	1 bit	1.001	•		•		•
5	Notificación modo auto	1 bit	1.001	•	•		•	

Límites

Para el termostato interno, también es posible limitar la temperatura de consigna, que puede ser modificada por el usuario. Si no está limitada, el usuario podrá enviar valores de 0 ° C a 51 ° C.

Hay dos tipos de limitaciones de consigna que se pueden activar de forma individual o simultáneamente:

- Límites absolutos: límites mínimo y máximo que se pueden enviar en cualquier caso.
- Límites relativos: Definido por un valor de desviación por encima y por debajo de un punto de temperatura que se puede establecer en autobús.

Hay dos tipos de limitaciones de consigna que se pueden activar de forma individual o simultáneamente:

- Límites absolutos: límites mínimo y máximo que se pueden enviar en cualquier caso.
- Límites relativos: Definido por un valor de desviación por encima y por debajo de un punto de temperatura que se puede establecer en autobús.

Objeto	Nombre	Longitud	DPT	Flags				
				C	R	W	T	U
0	Reference object	2 bytes	9.001	•	•	•		•

El parámetro *Mostrar consigna limitada* permite ocultar/mostrar la temperatura de consigna verdadera elegido por el usuario. Cuando este parámetro se establece en No, la barra de desplazamiento del punto de consigna en la pantalla mostrará la temperatura de 0 ° C a 51 °C, mientras que internamente está limitando el punto de consigna real de acuerdo a la configuración. Cuando el parámetro se establece en sí, la temperatura de consigna verdadera limitada puede ser vista por el usuario.

PID controller

En esta ventana se programan los objetos de comunicación de salida del termostato interno, que están vinculados a la calefacción o la refrigeración del sistema (radiador, bomba, electroválvula, fan-coil, etc.). Los siguientes métodos de control pueden ser utilizados individualmente o simultáneamente: pwm (objeto bit) y continuo (objeto byte).

Objeto	Nombre	Longitud	DPT	Flags				
				C	R	W	T	U
0	Calor PWM	1 bit	1.001	•			•	
1	Frío PWM	1 bit	1.001	•			•	
2	Calor continuo	1 byte	5.001	•			•	
3	Frío continuo	1 byte	5.001	•			•	

Parámetros del controlador PID

El método de control de la temperatura del termostato se basa en un algoritmo PI para obtener un mejor resultado y eficiencia. Utilice el selector para ajustar los mejores parámetros del regulador PI de acuerdo con el tipo de sistema de calefacción/refrigeración:

- Suelo radiante
- Radiadores de agua
- Radiadores eléctricos
- Enfriamiento por convección
- Sistemas de Split
- PID deshabilitado: control de 2 puntos

También es posible sintonizar el regulador PI manualmente seleccionando el tipo personalizado y el uso de las constantes Kp, Ki y T.

3.10.5 Escena

Cuando el tipo *Escena* se selecciona, se muestran las siguientes opciones:

El icono de escena puede ser programado para enviar un valor de 1 a 64 (0x00 a 0x40) al objeto. Al recibir estos valores, actuadores KNX recordarán su escena interna del número correspondiente a la misma.

La casilla de verificación "Guardar escena" permite ejecutar una función de salvar con una pulsación larga sobre el icono. Después del tiempo programado, se envía un valor 128 a 192 (0x80 a 0xC0) al objeto y los actuadores KNX salvarán su estado actual en la escena interna del número correspondiente a la misma.

Object	Name	Length	DPT	Flags				
				C	R	W	T	U
0	Scene save/recall	1 byte	18.001	●			●	

3.10.6 Color picker

Cuando se selecciona el tipo *Color Picker*, se muestran los objetos siguientes:

The screenshot shows a configuration window titled 'configuración'. It has a 'Tipo' dropdown menu set to 'Color Picker' and a 'Nombre' text field. Below these are several pairs of dropdown menus and text boxes, each representing a channel configuration. The channels are:

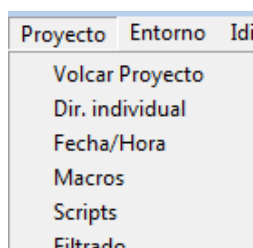
- Accionamiento Rojo (1 byte) with value 0/0/0
- Notificación Rojo (1 byte) with value 0/0/0
- Accionamiento Verde (1 byte) with value 0/0/0
- Notificación Verde (1 byte) with value 0/0/0
- Accionamiento Azul (1 byte) with value 0/0/0
- Notificación Azul (1 byte) with value 0/0/0
- Accionamiento On/Off (1 bit) with value 0/0/0
- Notificación On/Off (1 bit) with value 0/0/0

Objeto	Nombre	Longitud	DPT	Flags				
				C	R	W	T	U
0	Accionamiento rojo	1 byte	5.001	●			●	
1	Notificación rojo	1 byte	5.001	●		●		●
2	Accionamiento verde	1 byte	5.001	●			●	
3	Notificación verde	1 byte	5.001	●		●		●
4	Accionamiento azul	1 byte	5.001	●			●	
5	Notificación azul	1 byte	5.001	●		●		●

3.11 Otras funciones

3.11.1 Fecha/Hora

Haz click en *Proyecto>Fecha/Hora* para mostrar la ventana de configuración.



La pantalla puede trabajar como maestro de fecha y hora o como esclavo en el bus de KNX enviando o recibiendo la correspondiente fecha mediante telegramas de otros relojes KNX.



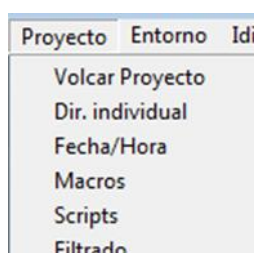
Object	Name	Length	DPT	Flags				
				C	R	W	T	U
0	Accionamiento hora	3 bytes	10.001	•		•		
1	Notificación hora	3 bytes	10.001	•			•	
2	Accionamiento fecha	3 bytes	11.001	•		•		
3	Notificación fecha	3 bytes	11.001	•			•	

Escriba las direcciones de grupo para objetos 0 y 2 si la pantalla debe ser esclavo de fecha/hora en el bus KNX. Por otro lado, complete las direcciones de grupo para los objetos 1 y 3 si debe ser un maestro de fecha/hora. En este caso, utilice el menú de tiempo (opciones) para establecer la configuración actual (consulte el manual del usuario del dispositivo).

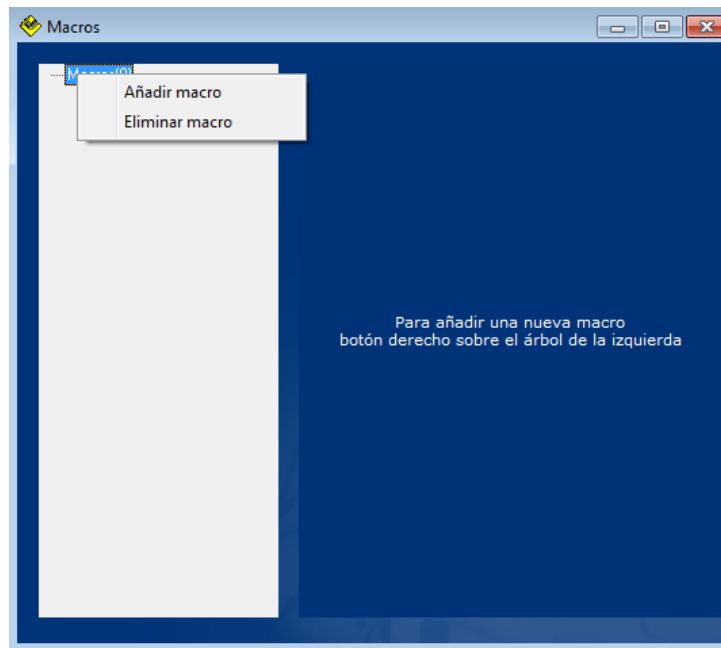
3.11.2 MACROS

Un macro puede ser una acción o grupo de acciones que son ejecutadas simultáneamente en el sistema de automatización de la vivienda. Estos macros pueden ser se pueden programar semanalmente en el menú Hora del dispositivo (consulte el manual del usuario del dispositivo) y se programan fácilmente como se explica a continuación.

No haga clic en el menú proyecto -> Macros para mostrar la ventana de configuración



Después, haz click derecho sobre el árbol de la izquierda y selecciona un macro.



Asigne un nombre/descripción a la macro y luego escriba la dirección del grupo y el tamaño y los datos enviados. No haga click en el botón más para añadir nuevos eventos. También es posible programar retrasos entre telegramas mediante la selección de la función correspondiente.

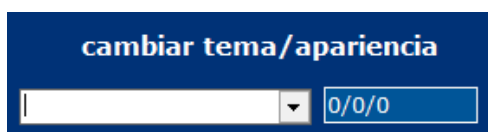
3.11.3 Appearance change

La apariencia de los iconos de la pantalla y los colores se pueden cambiar mediante la selección de diferentes temas de acuerdo a los gustos de los clientes. Se puede cambiar automáticamente por horas programadas (consulte el manual del usuario del dispositivo) o mediante telegramas de bus desde cualquier otro dispositivo del sistema KNX.

Haciendo click en el icono de *Parámetros generales*.



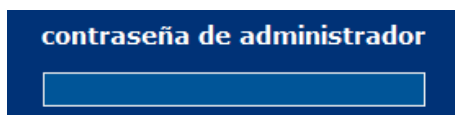
Escribiendo un valor de 1 a 6 para este objeto de comunicación, cambiará el tema actual de la pantalla al deseado.



Objeto	Nombre	Longitud	DPT	Flags				
				C	R	W	T	U
0	Cambair tema/apariencia	1 byte	5.001	•		•		

3.11.4 Contraseña de administrador

El menú de opciones, que permite configurar la apariencia, el brillo, el idioma, etc., se puede ocultar sólo para los administradores.



Esta función se activa con sólo escribir una contraseña. Si el menú está bloqueado (modo de administrador activada), pulse en el centro de la ventana principal de la pantalla durante 5 segundos aproximadamente y use el teclado para introducir la contraseña de acceso.

Deje la contraseña de administrador en blanco para desactivar esta función. Si el menú está desbloqueado (modo administrador desactivado) cualquier tipo de usuario será capaz de cambiar cualquier configuración. En este caso, se puede utilizar la barra en la parte superior de la ventana principal para deslizarse por el menú.



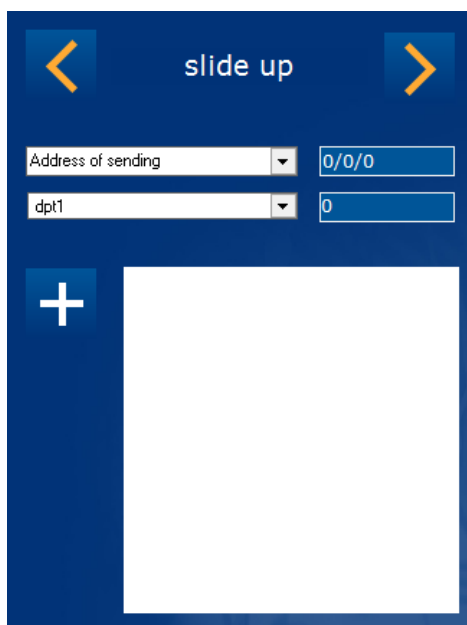
3.11.5 Acciones por defecto

La pantalla permite ejecutar algunas acciones programadas por el control por gestos (deslizante hacia arriba o hacia abajo) cuando la pantalla está apagada o bloqueada.

No haga clic en el siguiente icono en la parte superior derecha de la ventana principal de SIDEKNX para programar las acciones que se ejecutarán para cada control por gestos.



Escriba la dirección de grupo de envío, establezca el tamaño del telegrama (1 bit, 1byte or 2bytes) y el valor enviado. También es posible programar una función del sueño (en segundos) con el fin de esperar un tiempo entre las acciones programadas. Finalmente haga click en el botón más para añadir el comando al escenario.



3.12 Descarga del proyecto

The SIDE KNX allows programming Ingenium KNX web servers and touchscreens. In the case of the Ref. 342100/343100, it is programmed through the internet by connecting the computer to the same Wi-Fi network.

El SiDEKNX permite la programación servidores y pantallas táctiles web KNX. En el caso de las Ref, 342100/343100, que se programa a través de Internet mediante la conexión de la computadora a la misma red Wi-Fi.



Para programar el equipo, primero, guarda el proyecto y luego presiona el botón de *transferir proyecto* o selecciona *Proyecto>Volcar Proyecto* y se mostrará la siguiente pantalla. Después, haz click en el botón correspondiente para seleccionar el método de descarga ftp.



Introduzca la dirección IP de la pantalla (consulte el manual del usuario del dispositivo). La función "subir a Cloud" se usa sólo cuando se programa la versión Plus de la pantalla.

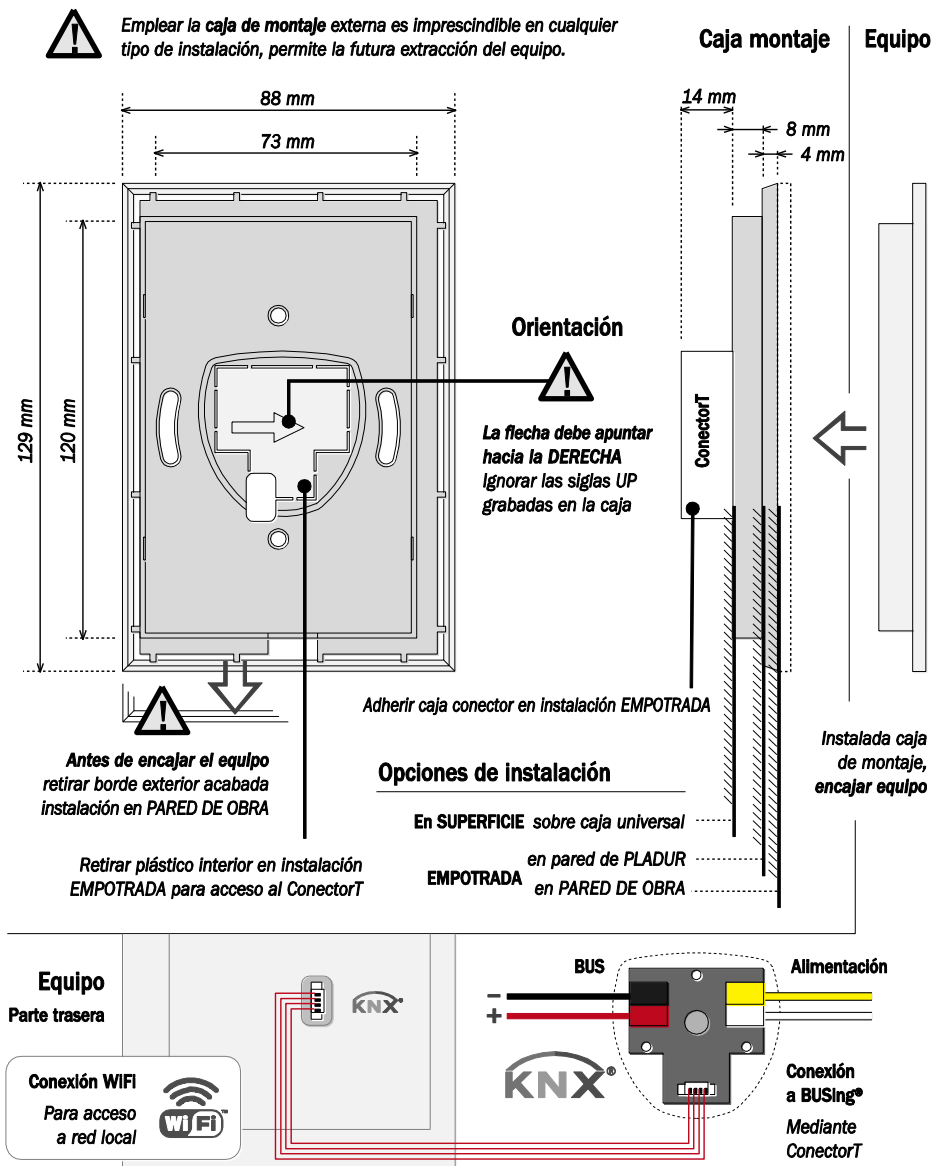


Nota: El dispositivo y el ordenador programador deben estar conectados a la misma red y configurar en la misma subred. Compruebe la conexión correcta de la pantalla mediante el uso de comandos de red de ping antes de descargar.

No haga click en " programación rápida " para activarla si no desea cambiar los temas de apariencia de la pantalla.

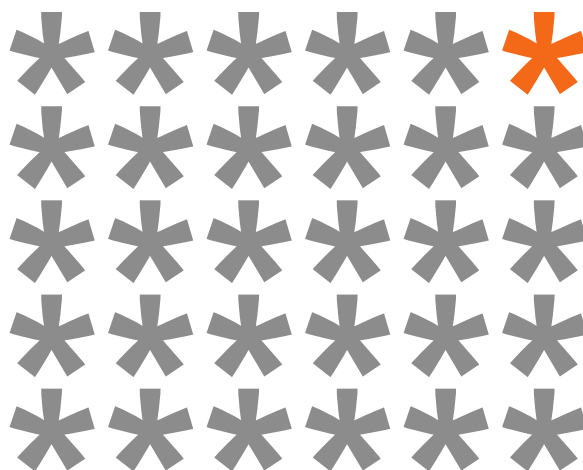
No haga click en la transferencia para completar el proceso. El estado se mostrará en la ventana de información. Después de que el proceso de descarga de la pantalla se reiniciará automáticamente.

4 Instalación



Alimente líneas de bajo voltaje (**BUS** y entradas) en conductos separados de la alimentación principal (230V) y de las salidas para asegurar que existe el suficiente aislamiento y para evitar interferencias.

No conecte voltajes principales (230V) o cualquier otro voltaje externo a ningún punto del bus ni a las entradas.



KNX products by ingenium



Ingenium, Ingeniería y Domótica S.L.

Parque Tecnológico de Asturias, Parcela 50

33428 Llanera, Asturias, Spain

T (+34) 985 757 195

tec@besknx.com

www.besknx.com

www.ingeniumsl.com

Limitación de responsabilidad: Este documento puede presentar cambios o ciertos errores. Los contenidos se revisan continuamente de acuerdo al hardware y el software pero no se pueden descartar posibles desviaciones. Por favor, infórmenos sobre cualquier sugerencia. Cualquier modificación será incorporada a nuevas versiones de este manual.

Versión del manual: v1.0