



**BLConfig**

## Inhoudstabel

---

Introductie .....	8
Starten met de software .....	9
Software Installatie .....	10
Database .....	14
Firebird .....	14
Bestandslocaties .....	15
Installatie problemen .....	16
Functies .....	17
Ondersteuning .....	18
Software opstarten .....	21
Eerste opstart .....	22
Conversie .....	23
Hoofdscherm .....	24
Het Configuratiescherm .....	26
Nieuw/recent project .....	27
Project toevoegen .....	29
Project gegevens .....	30
Taal instellingen .....	31
Busverbindingen .....	32
Netwerkverbinding .....	32
Verbinding testen .....	34
USB verbinding .....	35
BHS .....	36
Bus .....	37
BHS Instellingen .....	38
Help .....	40
Software instellingen .....	41
Firebird instellingen .....	43
Firebird geavanceerd .....	44
Menu .....	45
Bestand .....	46
Instellingen .....	46
Auto Backup .....	46
Afsluiten .....	46
Extra schermen .....	47
BusMonitor historiek .....	47
Secret Key .....	48
Overzicht .....	50
Gebouw instellingen .....	50
Vermogen instellingen .....	50
Busvoeding instellingen .....	51
Geavanceerd .....	53
Teststrings verzenden .....	53

Logica verplaatsen .....	53
Zwevende modules .....	54
Manuele ingave .....	54
Zoek zwevende modules .....	54
ShortCuts .....	55
Beeld .....	56
Begin positie .....	56
Begin grootte .....	56
Maximaliseren .....	56
API .....	57
Open webpagina .....	57
Synchroniseer klokken .....	57
Forceer BHS Update .....	58
Forceer UPnP update .....	58
BLConfig/Over... .....	59
Over de software .....	59
Software geschiedenis .....	59
Toon hardware info .....	60
Bezoek onze website... .....	60
Contact... .....	60
Handleidingen .....	61
Software gebruiken .....	62
Schermen .....	63
Members aanpassen .....	64
Members lijst .....	64
Nieuwe member .....	65
Member wijzigen .....	66
Member verwijderen .....	67
Member adresseren .....	69
Zwevende module linken .....	70
Parameters .....	72
Van Software naar Module .....	73
Van Module naar Software .....	73
Print lijst .....	74
Synchroniseren .....	75
Dubbele adressering .....	75
Modulescherm selectie .....	78
Data invoegen .....	81
Keuze beperkingen .....	82
Member zoeken .....	83
Assistent .....	84
BusMonitor .....	85
Modules .....	86
INM .....	87
Overzicht .....	87

Details .....	88
Multi Push .....	90
Voorbeeld .....	91
RLM .....	92
Overzicht .....	92
RLL .....	94
Overzicht .....	94
WRL .....	96
ST4 .....	97
ST2 .....	98
DIM1K .....	99
Overzicht .....	99
DALI .....	100
Sferen .....	102
DALI .....	104
DAG_USB .....	105
Instellingen .....	106
Lampen/ballasten .....	107
Zones .....	109
Verbindingen .....	110
Monitor .....	111
DAGv2 .....	112
DMXM .....	113
Overzicht .....	113
Parameters .....	114
Kleuren kopiëren .....	115
Loops .....	116
Sferen .....	117
Stuuradres .....	117
RGBW .....	118
RGBW DMX .....	119
LDM .....	120
Overzicht .....	120
BDM .....	122
Overzicht .....	122
EXU .....	124
Overzicht .....	124
TDM .....	126
Menu .....	127
Instellingen .....	128
Drukknoppen .....	128
HVAC .....	129
Muziek .....	131
Codeklavier .....	132
RTC .....	133

Overzicht .....	133
Tijden .....	134
Pulstimer .....	134
KLA .....	135
Overzicht .....	135
Uitgangen .....	136
KPD .....	137
Gebruik .....	137
Instellingen .....	138
Codes .....	139
Uitgangen .....	140
Profielen .....	141
Encryptie .....	144
EID .....	146
Inbouw en aansluiting .....	146
Instellingen .....	146
Log .....	147
TSM .....	149
Overzicht .....	149
Instellingen .....	150
Extra vermogen .....	151
Min Alarm .....	152
Max Alarm .....	153
TVK .....	154
Overzicht .....	154
Instellingen .....	155
Acties .....	157
BM8 .....	158
Overzicht .....	158
WSM .....	159
Overzicht .....	159
WSM111 .....	162
STM .....	163
Overzicht .....	163
NuVoP .....	164
NUV .....	165
AUD .....	166
ASD .....	167
ART24 .....	168
DST .....	169
Algemeen .....	169
Teksten .....	170
Test .....	170
Overzicht .....	171
DSM .....	172

Overzicht .....	172
Domoruptor .....	174
Overzicht .....	174
PCTouchscreen & Mobile .....	176
Exports .....	177
Navigatieknoppen .....	178
Bedieningsknoppen .....	179
Extra modules toevoegen .....	180
Bewerken .....	181
Exporteren .....	182
Meer .....	182
Manueel .....	184
Locaties .....	184
PCTouchscreen .....	186
Sneltoetsen .....	186
Sneltoetsen communicatie .....	186
Reacties op de bus .....	188
Logische functies .....	190
And en Or .....	192
Toevoegen .....	194
Stappenautomaat .....	196
Toevoegen .....	198
Logische functies verplaatsen .....	200
Virtuele sturingen .....	201
Uit te voeren acties .....	202
IOT .....	203
UPnP .....	204
UPnP Linken .....	205
Art Sound .....	206
NuVo .....	207
Discontinued .....	209
Sonos .....	211
Philips HUE .....	213
API Links - Stembediening .....	217
HomeAssistant.....	218
Bestanden aanpassen .....	219
File Editor .....	220
Samba .....	220
HomeAssistant herstarten .....	222
Voorbeelden (geavanceerd) .....	224
Rolluik met 1 drukknop .....	225
2 Bewegingsmelders voor hetzelfde licht .....	231
Tuinverlichting automatisch en constant .....	233
Veel gemaakte fouten .....	238
Onduidelijke info .....	239

INM niet achter drukknoppen .....	239
Afspraken .....	241
Glossary .....	243
Vlag .....	244
Updates .....	245

## Introductie

---



### Welkom bij de handleiding voor de B-Logicx configuratie software

Aangezien je de software ook een ander kleurtje kan geven, zullen we deze hier ook af en toe gebruiken.

Deze handleiding verwijst naar de recentste versie van de software, namelijk de BLConfiguratie software. Deze software is een vervolg op de BLXE (Dat was de instel-software die standaard was tot maart 2020)

Merk op dat deze nieuwe software voorzien is van logo's en iconen met een groene achtergrond. Dit deden we om het verschil met de BLSXE (rode achtergrond) te benadrukken.

Al wat in deze software en/of handleiding zal verwijzen naar de BHS (of B-Logicx Home Server) slaat op het gebruik van de vernieuwde BHS.

Daarmee wordt bedoelen we dat je deze software niet kan combineren met de BHS (met rode achtergrond) Aangezien de BHS ook een grondige update kreeg, hebben we ook voor deze een groene achtergrond voorzien.

Als je nog niet overgeschakeld was, kijk ook even hier: <https://youtu.be/33owmy-Z67w>

De software vind je op de [softwarepagina van onze website](#).

Meer info over updates vind je op [deze pagina](#).

Eerste uitgave datum van deze versie: september 2019

Datum van de laatste aanpassing: 1/12/2024 20:33



## Starten met de software

### Starten met de software

Om deze software te kunnen gebruiken zijn volgende voorwaarden gewenst:

- Een **PC**(Windows 10 of hoger)
- 120MB vrije ruimte
- Een scherm met minimumgrootte van 1024x768px  
*Houd rekening met beeldscherminstellingen.*  
*Als je de grootte van de items wijzigt, kan het gebeuren dat niet het hele venster op het scherm past.*  
*Zet je instellingen in dat geval op 100%*



- [Software installatie](#)
- [Database](#)
- [Bestandslocaties](#)
- [Installatie problemen](#)
- [Functies](#)
- [Ondersteuning](#)

## Software Installatie

Download en installeer het software pakket van de [software pagina van onze site](#).  
Kies voor de **BLConfig**



### Voor Windows gebruikers:

Standaard wordt de software geïnstalleerd in **C:\BLSXE**

Alle programma gegevens worden in deze directory geplaatst, we maken geen gebruik van andere locaties zoals registers e.d..

Je projectgegevens worden standaard voorzien in C:\Users\Public\Documents\B-Logicx\

Elk project krijgt zijn eigen map.

De naam vul je zelf in bij het aanmaken van het project.

Meer info over de bestandslocaties vind je op de pagina '[Bestandslocaties](#)'.

Heb je problemen bij de installatie? [Kijk op deze pagina](#).

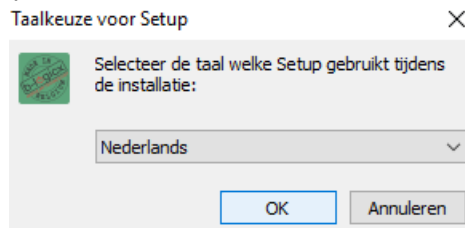
Meer info over updates vind je op [deze pagina](#).

## Stappen:

1. Open het installatie programma; en selecteer de gewenste taal.

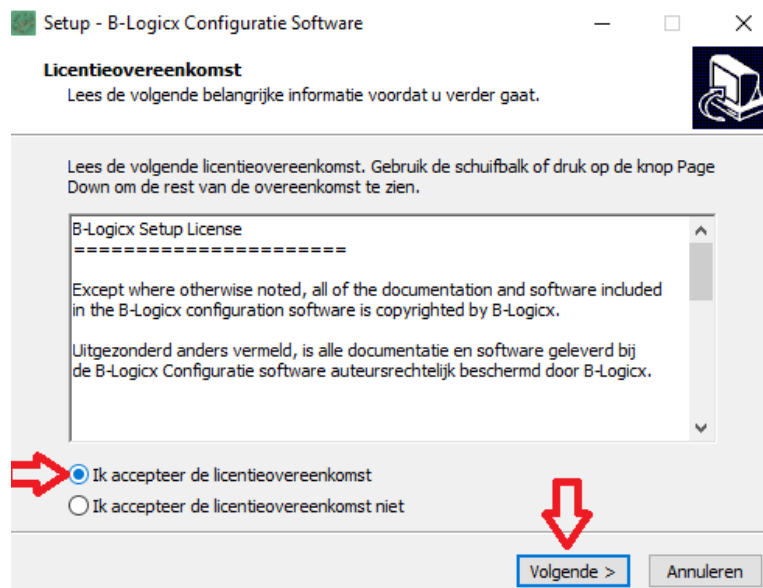
Let op: dit is de taal voor het installatie programma, niet voor de BLConfig software.

Bevestig je keuze met de 'OK' knop.



2. Lees en accepteer de licentie overeenkomst.

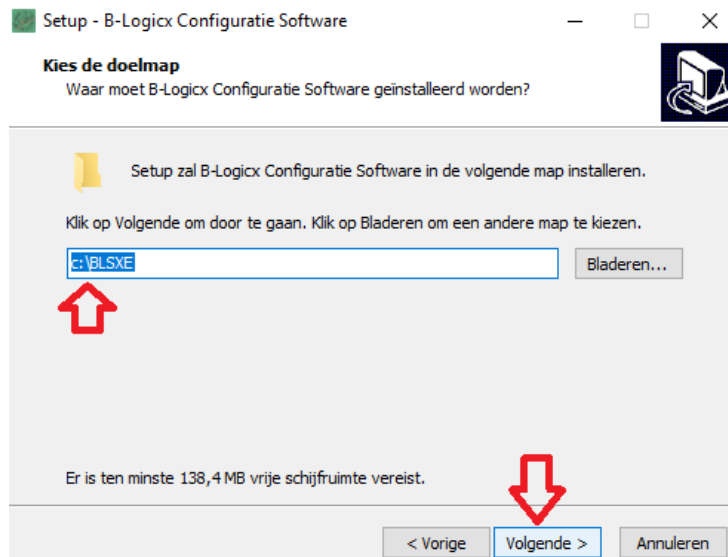
Bevestig met de knop 'Volgende'.



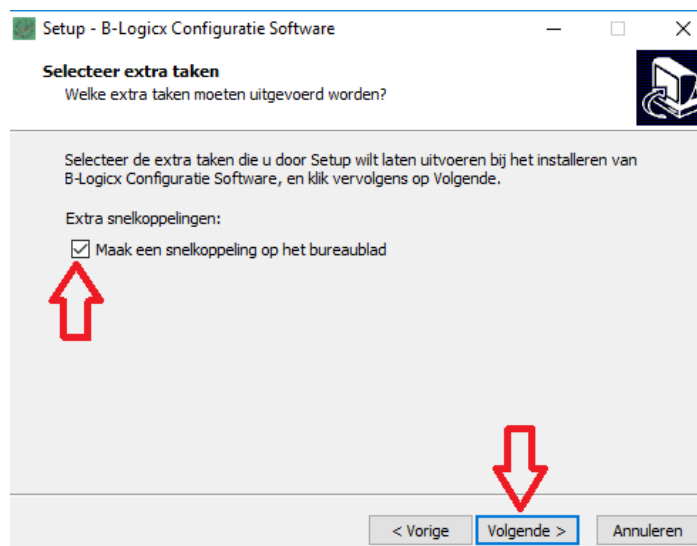
3. Kies de doelmap. Dit is de map waar je programma zal terechtkomen.

Let op: dit zijn niet je eigen projectgegevens. Die vind je terug in C:\Users\Public\Documents\B-Logicx\

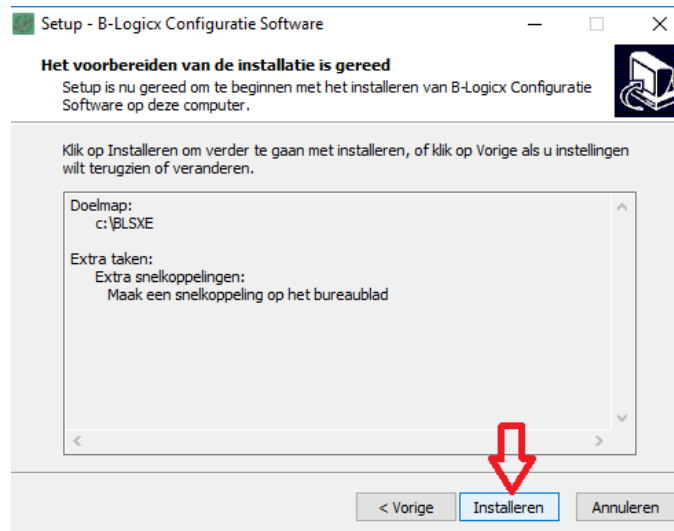
Bevestig met de knop 'Volgende'.



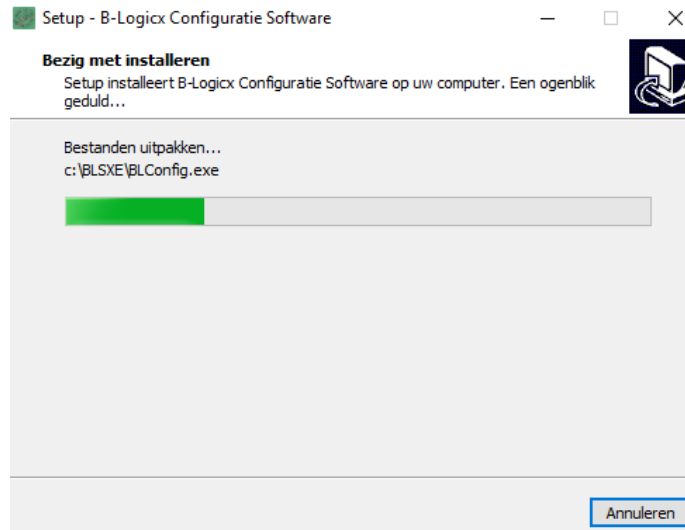
4. Selecteer of je een snelkoppeling wil maken op je bureaublad.  
Zo niet kan je de software later ook starten vanop andere plaatsen (c:\BLSXE\BLConfig.exe, of via de startknop,...)  
Bevestig met de knop 'Volgende'.



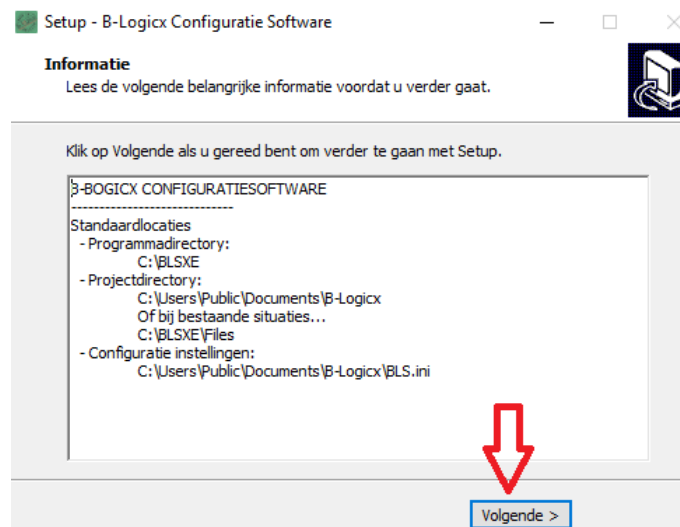
5. Kijk je gegevens na en start de installatie met de knop 'Installeren'.



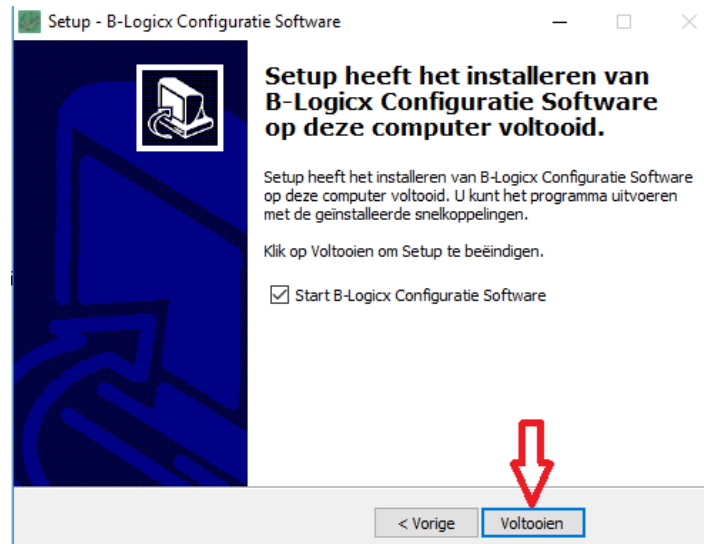
6. Volg de vooruitgang van de installatie.



7. Bekijk de informatie en bevestig met de knop 'Volgende'.



8. Je kan het programma nu onmiddellijk starten door het vinkje aan te vinken. Klik op 'Voltoeien' om het programma nu daadwerkelijk te starten.



Na de eerste opstart van de software zal bekeken worden of er reeds een Firebird Database Engine op jouw machine draait.

Zo niet en als je een project lokaal wil neerzetten, wordt de Firebird volautomatisch geïnstalleerd.

Let op: Onze software werkt enkel met Firebird versie 3.

Als deze installatie je vraagt om een gebruikers naam en of wachtwoord, laat je deze leeg.

De installer voorziet een standaard wachtwoord.

## Database

Op dit moment werkt deze software met lokale gegevens of met onze server (BHS, B-Logicx Home Server).

Daarvoor maken we gebruik van een Firebird Database Engine.

Wanneer je met een BHS werkt, hoeft je lokale PC geen Firebird database te draaien.  
Je bent dan een client van de BHS.

Als je nog met een lokale versie van je project werkt, moet je de Firebird database installeren.  
In principe gebeurt dat automatisch.

[Meer info op de volgende pagina](#)

## Firebird

Onze projecten worden beheerd door een Firebird database.

Als je installatie uitgerust is met een BHS (B-Logicx Home Server), is de server daar door ons in orde gemaakt.

Je hoeft dan op je PC niet nog een Firebird Database installeren, want deze dient dan als 'Client'.

Heb je geen BHS, en draai je je projectinstellingen op een lokale computer, moet je op dat toestel een database installeren.

In principe wordt een Firebird installer meegeleverd, en wordt de database automatisch geïnstalleerd op je machine.

Let op:

1. als er op je machine al een Firebird Database draait (voor andere programma's) sta je zelf in voor de toegang tot de database (Username, password,...)

2. de versie van de Firebird Database MOET 3.x zijn. Gebruik ook de door ons meegeleverde versie.

3. als wij de Firebird Database op je machine installeren, worden de standaard Firebird gebruikers naam en paswoord gebruikt.

In principe is het zinloos om paswoord en gebruikersnaam voor de Firebird database aan te passen.

Mocht je dat toch per se willen doen, of gedaan hebben, vind je meer informatie op [deze pagina](#)

## Bestandslocaties

Hier geven we een overzicht van de standaardlocaties.

Als je zelf beslist hebt om bestanden op een andere locatie te zetten, vervallen onderstaande regels.



### 1. Windows

- Programma directory:  
C:\BLSXE
- Projectdirectory:  
C:\Users\Public\Documents\B-Logicx  
C:\BLSXE\Files: alleen bij bestaande situaties van voor 2015
- Configuratie instellingen:  
C:\Users\Public\Documents\B-Logicx\BLS.ini

Deze pc > Windows (C:) > Gebruikers > Openbaar > Openbare documenten > B-Logicx			
	Naam	Gewijzigd op	Type
	00-20-4A-B5-7F-51	14/05/2019 22:58	Besti
	bls.ini	23/05/2019 20:42	Cont

## Installatie problemen

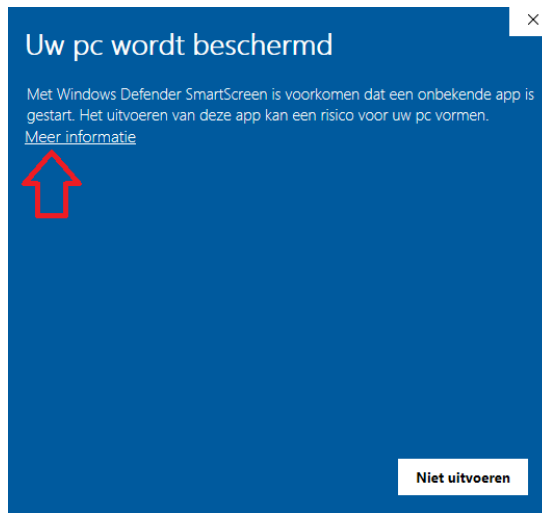


### Voor Windows gebruikers:

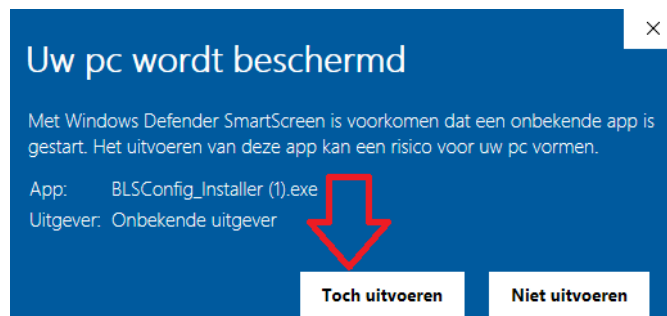
#### Windows Firewall:

Afhankelijk van de instellingen van de firewall, kan het gebeuren dat je het volgend bericht krijgt als je de download wil openen:

Klik dan op More information (Meer informatie), je kan dan, in het volgend scherm, kiezen voor start.

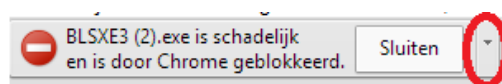


Kies daarna voor 'Toch uitvoeren':



#### WebBrowser

Afhankelijk van de instellingen van de browser, kan het gebeuren dat je volgend bericht krijgt als de de download wil openen.



Bij de boodschap hoort altijd een extra optie, zoals het pijltje in het voorbeeld (Chrome).

Klik hierop, dan kan je ervoor kiezen om de installatie toch te starten.

Andere browsers hebben meestal gelijkaardige mogelijkheden



## Funcities

Onze bus is gebaseerd op 16 functies.

De meest gebruikte:

- **Toggle:** omschakelen (bv licht uit wordt licht aan)
- **Reset:** uitschakelen (bv licht gaat uit)
- **Set:** inschakelen (bv licht gaat aan)
- **Dimmer:** dimmer functies besturen (standaard werking voor dimmer)
- **Direct/Timer:** o.a. timer sturingen
- **Status:** toestand opvragen
- **Misc:** diverse aansturingen
- **Value:** waarde sturingen
- **Readout:** uitlezen van modules
- **Settings:** instellingen
- **Select:** modules aanspreken
- **Data:** gegevens sturen
- **System:** modules die reageren op vragen
- **Program:** modules instellen
- **Null:** locatie bepalingen

### Tip:

Als je bv lichtpunten gaat automatiseren door ze via klok en sensoren aan en uit te sturen, kan je de functie 'Toggle' zelden gebruiken.

Sterker Toggle in combinatie met automatisatie is bijna gegarandeerd om problemen vragen.

*Voorbeeld:*

- *Het wordt donker, de lichtsensoren stuurt de buitenverlichting aan met 'Toggle'*
- *Je kan nu reacties verwachten:*
  - *Als het licht uit was, gaat het nu aan (Dit is wat je wilde)*
  - *Als het licht al aan was, gaat het nu uit. (Dit wilde je niet)*
- *Als je 'Set' gebruikt, zal het licht in beide gevallen aan zijn.*

## Ondersteuning

Als je, op eender welk moment, ondersteuning nodig hebt, mag je ons daar uiteraard altijd voor bellen of mailen.

Om je scherm over te nemen, maken we gebruik van AnyDesk.

Dit is een software van derden. Je vindt hem via de 'Assistent' in de software, via onze website, onze handleiding of deze link: <https://anydesk.com/nl/downloads>

**Krijg AnyDesk voor Windows**

**Nu downloaden**  
Windows, v6.0.6 (3,7 MB)

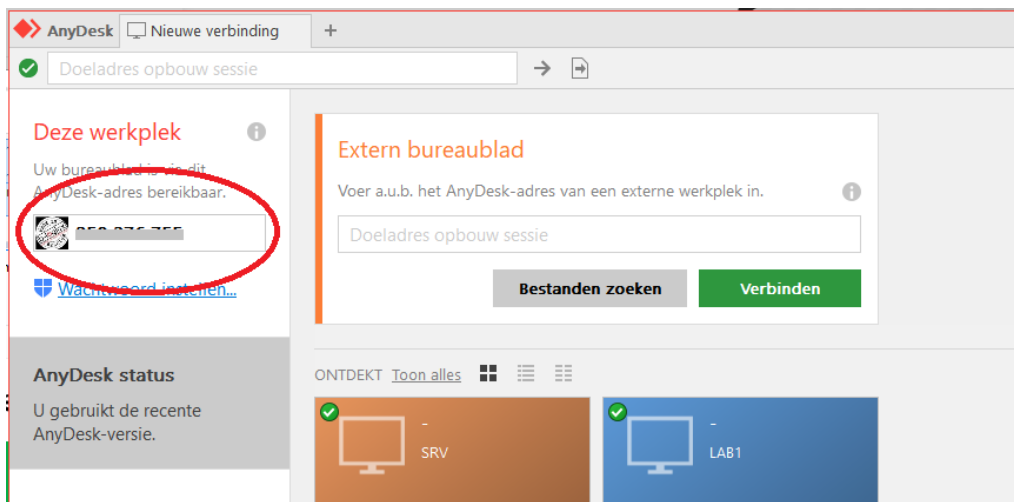
Windows macOS Android iOS Linux FreeBSD Raspberry Pi Chrome OS

**Ontdek AnyDesk - Uw Extern Bureaublad Software voor Windows**

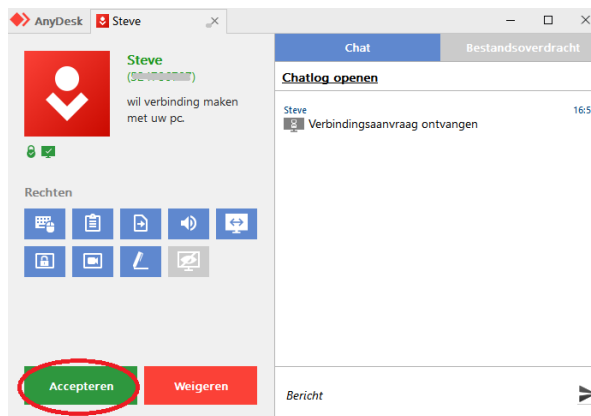
- ✓ Verbind de desktop omgeving van individuele Windows klanten de apparaten en servers via toegang op afstand.
- ✓ Activeer met afstandsbediening directe ondersteuning en live administratie voor alle aangesloten Windows apparaten.
- ✓ Maak gebruik van een vlotte desktop verbinding op afstand in Windows dankzij AnyDesk's adembenemende framesnelheid, bandbreedte efficiëntie en onmerkbare latentie.
- ✓ Werk eenvoudig samen in team en communiceer online met behulp van externe toegang voor Windows desktops.

**Nu downloaden**  
[Download MSI](#)

Na het installeren vind je je AnyDesk-adres.  
Het bestaat uit 9 cijfers. Dit is het getal dat je aan ons doorgeeft.



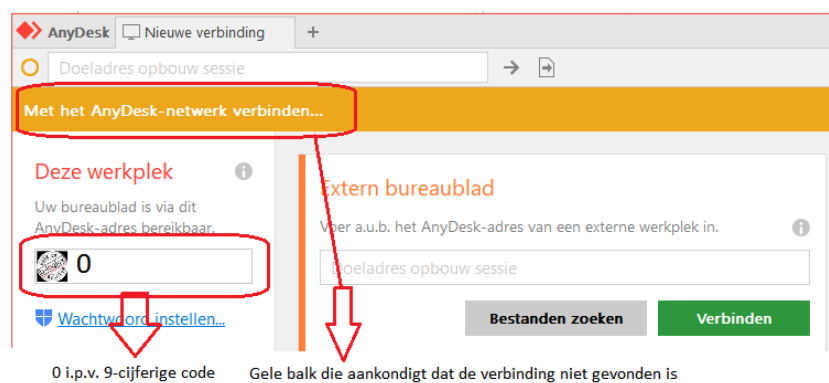
Als wij dat getal ingetikt hebben, zie je



Je klikt op 'Accepteren' om de verbinding tot stand te brengen.

Mocht je problemen ondervinden, dan heeft dat meer dan waarschijnlijk met de instellingen van je firewall te maken.

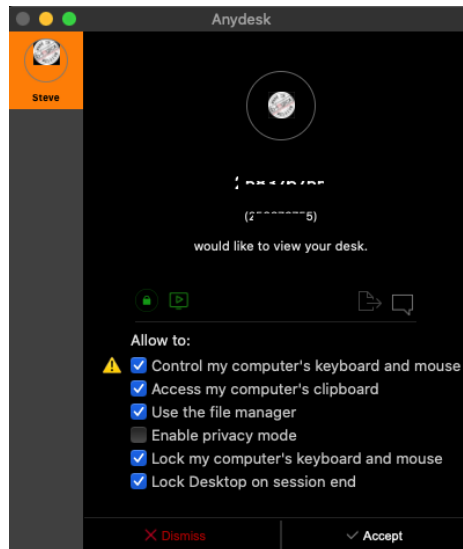
Die problemen zijn dan te herkennen aan de '0' die in de plaats van het 'AnyDesk-adres' te zien is.



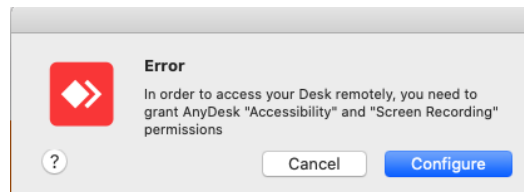
Om dit probleem op te lossen, voeg je 'AnyDesk' toe aan de 'Whitelist' van je firewall. Meer info vind je op de site van AnyDesk: <https://support.anydesk.com/Firewall>

Op de MAC bestaat ook de kans dat je nog extra toestemming moet geven.

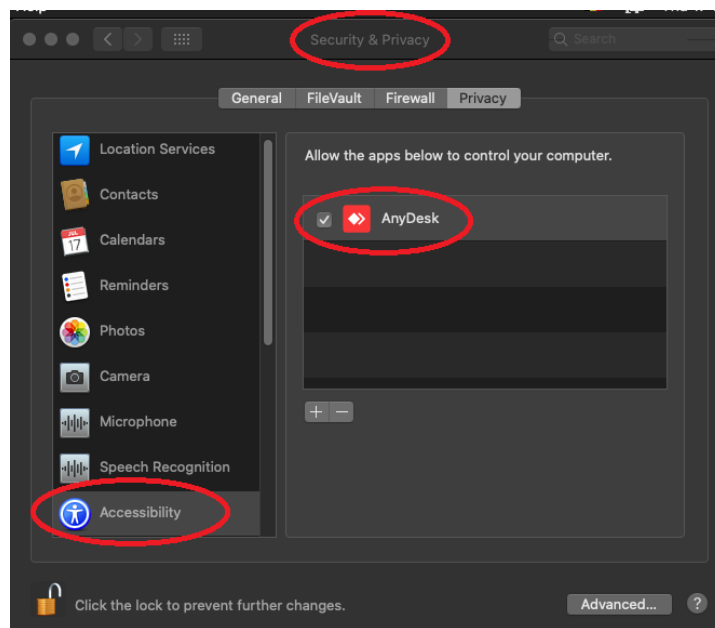
## BLConfig



Je wordt dan waarschijnlijk direct naar je instellingen doorverwezen. Zo niet, open je instellingen zelf



Ga naar Security&Privacy. Ontgrendel je venster, selecteer 'Accessibility' en zet 'AnyDesk' aan.



## Software opstarten

---

### Software Opstarten

- [Eerste opstart](#)
- [Conversie](#)
- [Hoofdscherm](#)

## Eerste opstart

Als je onze software voor de eerste keer gebruikt, zal je automatisch een [nieuw project](#) kunnen aanmaken.

Klik daarom op de knop 'Project toevoegen'

- Als je deze software voor de eerste keer op deze computer installeert, maar reeds een project hebt op een andere computer, externe disk...dan
  - verplaats je de ProjectMap **eerst** van de oude naar de nieuwe, definitieve, locatie. [Meer info op deze pagina](#)
  - start je de software op
  - open je het bestaande project
  
- Als je op deze computer al een project met een eerdere versie bewerkt hebt, neemt deze software gewoon over.  
Je opent het bestand en de conversie naar deze versie start automatisch. [Meer info op deze pagina](#).

## Conversie

Deze software (BLConfig) is onze eerste versie die met een database werkt.

Alle vorige versies werkten op basis van XML-bestanden.

Om de overgang van de oude naar de nieuwe software makkelijker te maken, hebben we een automatische conversie voorzien.

Wanneer je een project opent, zal je je project niet meer in de lijst van projecten zien staan.

Je project is terug te vinden via de knop 'BLSXE project openen', onderaan in het scherm.



Dubbelklik je project. De software zal het verschil zien en zelf de conversie starten.

Je hoeft hier zelf niets voor te doen.

Alleen een beetje geduld vragen we van je, want dit kan een paar minuten in beslag nemen.

De voortgang wordt duidelijk op het scherm weergegeven.



[Deze video toont een voorbeeld van hoe een conversie eruit ziet.](#)

### Aandacht:

Dit is ook het eerste moment dat er een automatische backup van je systeem gemaakt wordt.

Daarom geven we je installatie ook een unieke naam.

Dit gebeurt tijdens het aanmaken van de database. Bij de conversie dus.

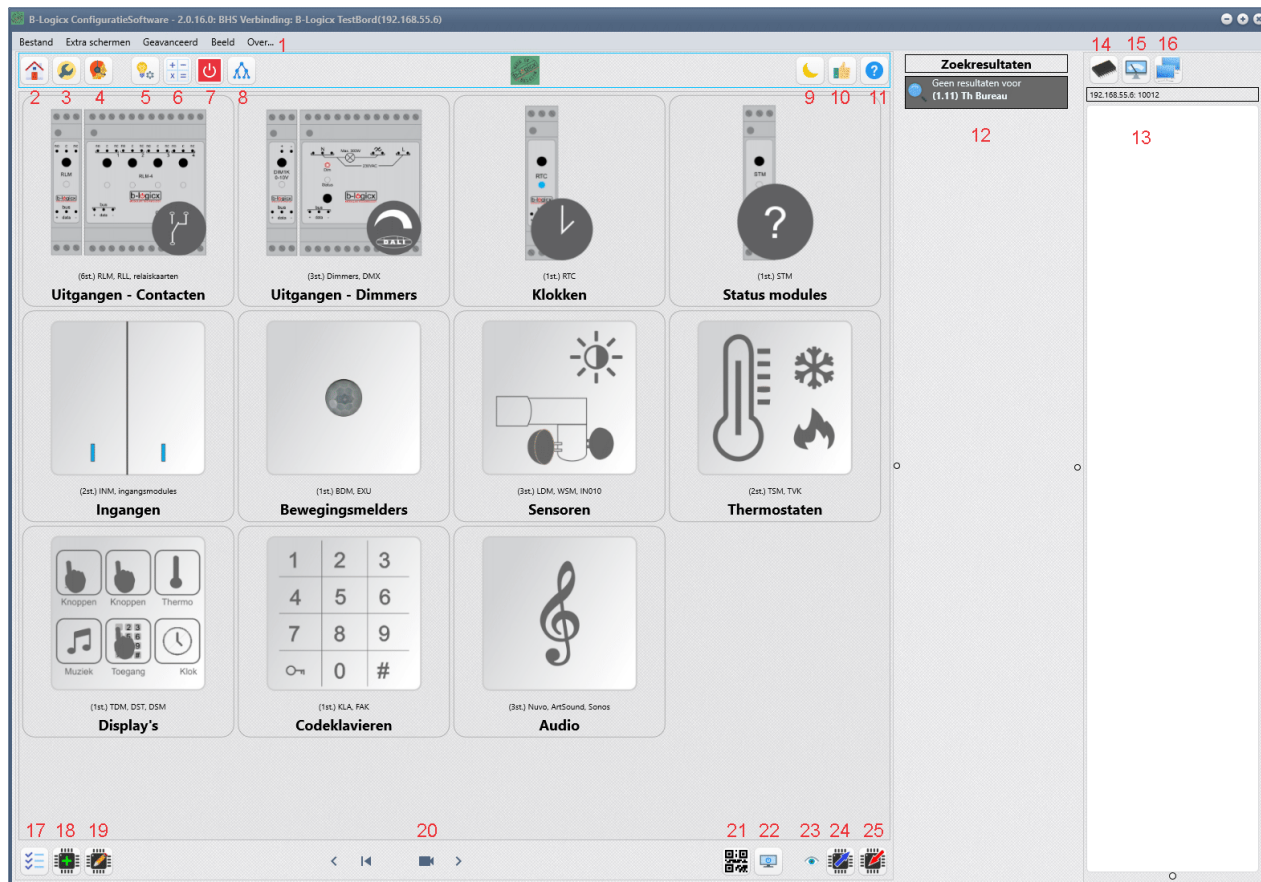
Het is daarom dus ook van belang dat je de conversie slechts 1 keer uitvoert voor je installatie.

Als je je project op meerdere PC's had, dan beslis je welke versie de juiste is, converteer je die bestanden.

Van alle andere computers haal je de bestanden af!

Uiteraard mag je de nieuwe database naar de andere computers kopiëren, eens de conversie is afgerond.

## Hoofdscherm



1. Menu: In een MAC venster staat de menu balk uiteraard niet hier, maar op de gekende plaats
2. Home: Deze knop brengt je terug naar het hoofdscherm.
3. instellingen: Verbinding, projectlocatie,...
4. Assistent: Tips,...
5. Sferen: Oversichtscherf voor de sfeerinstellingen.
6. Logische functies: And, Or, StappenAutomaat en Virtuele sturingen.
7. Touchscreen/Mobiel: Instellingen samenstellen.
8. IOT: Instelscherf voor IOT verbindingen.
9. Licht/donker: Snel keuze knop een licht of een donker scherm.
10. Versie van de software:  
 Duim omhoog = dit is de recentste versie.  
 Duim omlaag = dit is een verouderde versie.  
 Geen tekening: er wordt een recentere versie binnen gehaald. Wacht tot je de 'duim omlaag' ziet om te herstarten.
11. Help: Opent het hoofdscherf van de help (internet)
12. Zoekvenster: Na de selectie van een actie of een module kunnen zoekresultaten weergegeven worden. Deze worden in dit scherm weergegeven.  
 Als de scherm breedte niet groot genoeg is, kan het zoekvenster, onderaan in de busmonitor weergegeven worden.
13. Busmonitor: Alle online gegevens die op de bus verschijnen.
14. Versie opvragen: Vraag de versie van de geselecteerde module op.
15. Wis lijst: Als je de busmonitor beter wil in het oog houden, kan je een beter zicht krijgen door de lijst leeg te maken.
16. Busverbinding: Toestand van de verbinding. Blauw= verbonden, zwart= verbroken. Klik op de knop voor snel in- en uitschakelen.  
 Meer info over de busmonitor is terug te vinden op de pagina van de busmonitor.



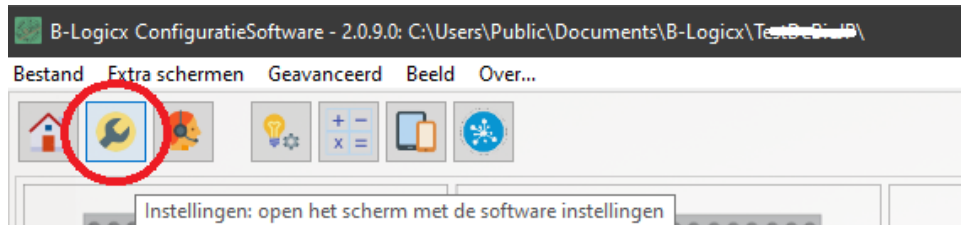
17. Memberlijst: Toont de lijst met alle modules en details
18. Toevoegen: Members toevoegen aan het systeem.
19. Wijzigen: Wijzig de naam van een Member
20. Navigatie: Alternatief voor de tegels is een grafisch overzicht (toekomstig gebruik)
21. QR: meer en meer schermen krijgen een help-functie die je met een QR code kan bereiken.  
De laatst gekozen pagina blijft staan. Als er nog geen pagina gekozen is, wordt de hoofdpagina getoond.
22. Computer instellingen: ter info
23. Checkboxes aan/uit: Activeert op elke pagina de respectievelijke checkbox van elke actie.  
Staat standaard uit, zodat enkel uitgeschakelde checkboxes getoond worden.
24. Mod->Soft: Haal de gegevens uit de module en schrijf ze in de software
25. Soft->Mod: Schrijf alle gegevens uit de software in een module

**Opmerking:**

Als je met je muis over een knop gaat, krijg je steeds bijhorende 'hint' te zien met meer informatie.

## Het Configuratiescherm

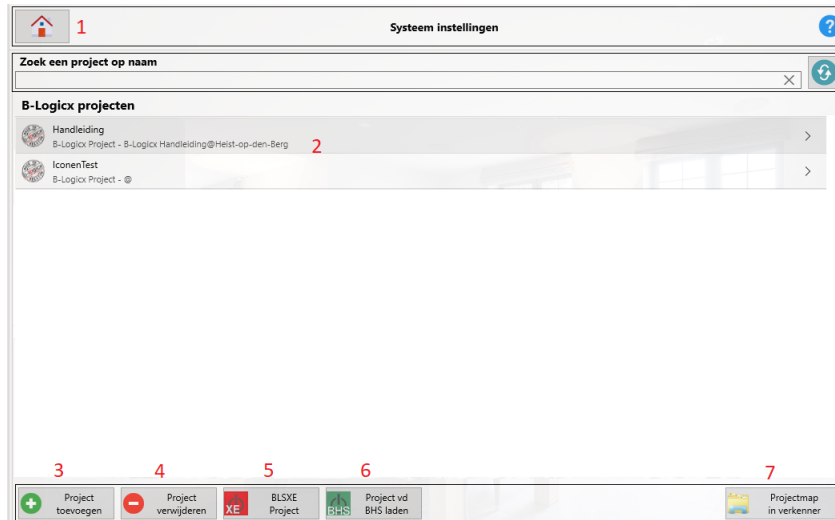
- Open het configuratie (Systeeminstellingen) scherm met volgende knop (in Hoofdscherm)
- of via het menu/bestand



Je ziet



## Nieuw/recent project



1. Sluit dit scherm af en ga terug naar het hoofdscherm.

2. Als je een bestaand project hebt, kan je het selecteren in deze lijst en erop dubbelklikken om het te openen.

### Opmerkingen:

- Enkel projecten die op de standaardlocatie (c:\Users\Public\Documents\B-Logix\) staan, worden hier weergegeven.
- Projecten die elders staan, kan je niet bereiken

3. Gebruik deze knop om een project toe te voegen.

Meer details op de [volgende pagina](#)

4. Gebruik deze knop om een project te verwijderen.

**Let op:** een project verwijderen is onomkeerbaar.

Zorg ervoor dat het project niet meer actief is voor je het gaat wijzigen.



5 Open een project dat eerder met de BLSXE software is gemaakt.

Als je het project opent, wordt automatisch een conversie gestart.

**Opgelet:** Vanaf nu werk je enkel nog met de BLConfig-software. De BLSXE-software mag je van je computer verwijderen.

6. Een project van de BHS laden.

Geef het IP-adres en de poorten van de server in.

Je software wordt nu rechtstreeks gevuld met data van de BHS.

Meer info op: <https://youtu.be/DVdd-Nh4iXk>

7. Standaard worden alle projecten in de standaard map bewaard.

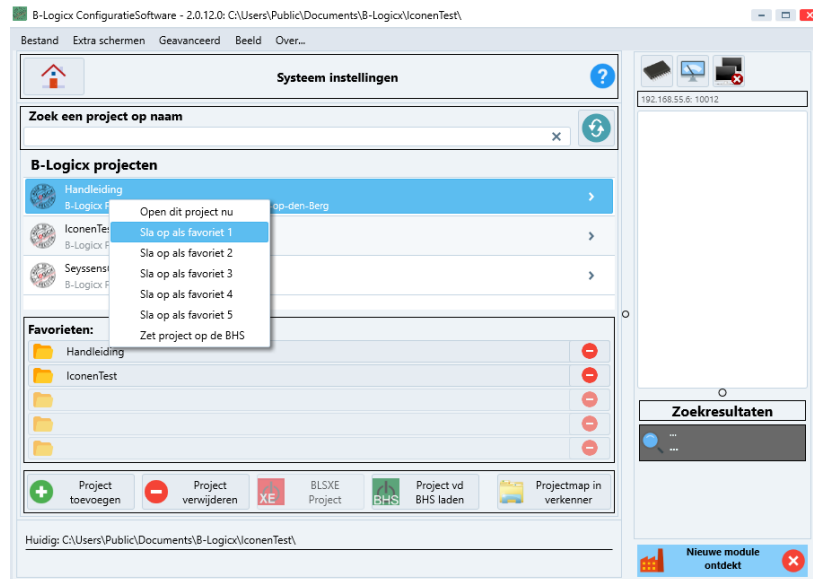
Deze is .../PubliekeDocumenten/B-Logix/

Gebruik deze knop om naar de map te gaan in de verkenner/finder

**Favorieten:**

Als je installateur bent, heb je misschien meerdere projecten. Dan kan het handig zijn om de meest gebruikte projecten in een lijstje te zetten.

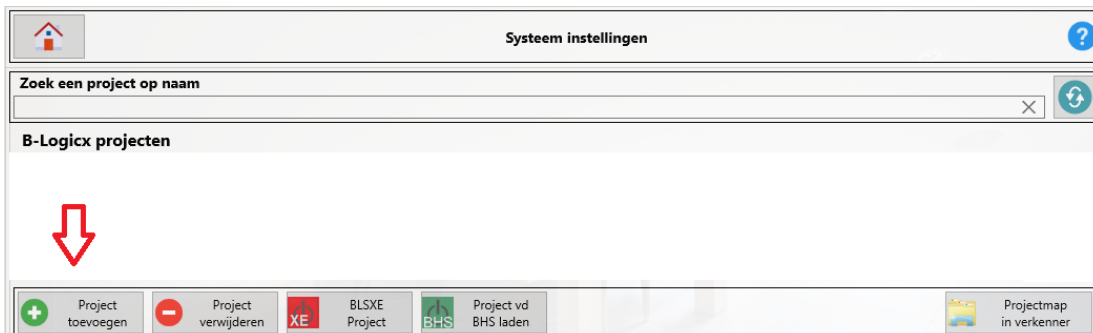
Selecteer daarom een project, klik met de rechtermuisknop en selecteer een gewenste positie.



Als je met een BHS werkt, en je moet je project er opladen, doe je dit via 'Zet project op de BHS'.  
Meer info op: <https://youtu.be/eUI8eH-ws1U>

## Project toevoegen

Dit scherm bereik je via het [configuratieschem](#) of wanneer je de software de allereerste keer opstart. Als je via het configuratie scherm komt, klik je op de knop 'Project toevoegen'.



Geef zo veel mogelijk details over het project.

<b>Project omschrijving</b>	Demoproject
<b>Installateur</b>	<b>Naam:*</b> B-Logicx
<b>Gebruiker</b>	<b>E-mail:*</b> info@b-logicx.be
	<b>Telefoon:</b> 015/85.81.19
	<b>Naam:</b> Steve Beydekerken
	<b>Straat:</b> Kasteelstraat 4
	<b>Gemeente:</b> Heist-op-den-Berg
	<input checked="" type="radio"/> Dit is een 'echte' installatie <input type="radio"/> Dit is een experiment (bv starterskit, of andere test) <input type="radio"/> Dit is een training project (enkel tijdens trainingsdagen)
	<input type="button" value="Annuleer"/> <input type="button" value="Ga door"/>

Vul nadien ook meteen je gegevens in de dossiergegevens in, dan wordt dat niet vergeten.

### **Project omschrijving:**

Dit wordt de naam van je map in de verkenner/finder. Dus geen spaties, streepjes, leestekens,...

### **Installateur/gebruiker:**

Vervolledig de gegevens.

## Project gegevens

Op onze server staan ondertussen al een heel aantal projecten.

De projectnaam zegt al een en ander over de eigenaar van de installatie, maar een klein beetje meer info is soms toch wel nuttig.

Daarom vragen we je om de gegevens van de eigenaar en van de installateur in je project op te nemen.

In geval van problemen kunnen we je ook een pak sneller contacteren.

Gebruiker*:		Installateur:	
<b>Naam: *</b> Steve Beydekerken		<b>Naam: *</b> GVL-Technics	
<b>Straat: *</b> Kasteelstraat	<b>Nr:</b> 	<b>Straat:</b> Kasteelstraat	<b>Nr:</b> 4
<b>Postcode:</b> 2220	<b>Gemeente: *</b> Heist-op-den-Berg	<b>Postcode:</b> 2220	<b>Gemeente:</b> Heist-op-den-berg
<b>Land:</b> Belgie		<b>Tel:</b> 015/25.76.72	
<b>Tel:</b> 015/85.81.11	<b>Mobiel:</b> en/of *	<b>E-mail:</b> info@gvl-technics.be	
<b>E-mail: *</b> info@b-logicx.be		  Zoek een installateur	

Op zijn minst de velden met een sterretje in. Dat zijn naam, straat, gemeente, tel of mobiel, e-mailadres van de gebruiker en de naam van de installateur in.

Als deze gegevens niet ingevuld zijn, kan je ook geen back-up op onze cloudserver plaatsen.

Vul de gegevens van degene die de installatie heeft opgebouwd in. Dit kan je manueel doen, of je kan de gegevens van een installateur zoeken via de knop 'Zoek een installateur'.

Als je installateur bent, en je wil graag je naam en gegevens in deze lijst, dan neem je contact op met [mg@b-logicx.be](mailto:mg@b-logicx.be).

## Taal instellingen

Dit scherm heeft voorlopig geen functie.  
Neem contact met ons op als dat nodig is.

## Busverbindingen

Om te verbinden met de bus, kan je kiezen uit 2 soorten verbinding.

### 1. Netwerkmodule:

Deze is de standaardverbinding wanneer je niet met een BHS werkt.

Wanneer je wel met een BHS werkt, wordt de busverbinding altijd verzorgd door een netwerkmodule

Meer info over de netwerkmodule vind je op de [volgende pagina](#)

### 2. USB module

Na de RS232 module, die niet meer gemaakt wordt sinds ongeveer 2008, was de netwerkmodule de nieuwe standaard.

In (meestal nieuwbouw) projecten waar geen netwerk aanwezig is, of in schoolomgevingen waar netwerkinstellingen niet altijd even evident zijn, zou een andere oplossing welkom zijn.

Daarom hebben we sinds oktober 2023 opnieuw een USB module in de aanbieding.

Deze is te gebruiken met software vanaf 2.10.5

Meer info over de USB module vind je op de [volgende pagina](#).

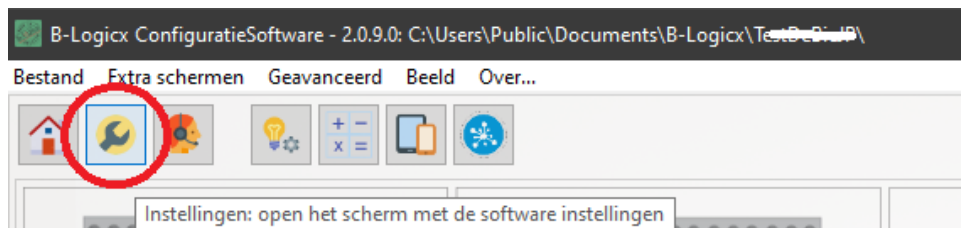
Bij het openen van het onderdeel 'Busverbinding' krijg je alle mogelijke busverbindingen te zien.

**Let op: deze instelling is niet bereikbaar als je verbonden bent met een BHS (B-Logicx Home Server).**

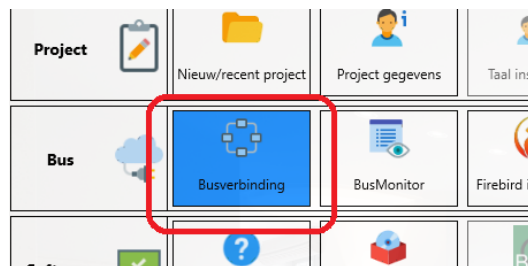
De BHS beheert alle verbindingen, waaronder ook die met de bus, en dus is het zinloos om deze hier aan te passen.

Het aantal aangeboden netwerkverbindingen is afhankelijk van het aantal netwerkmodes (NWM, NWM-2) dat op je installatie aangesloten is.

Ga naar het scherm 'Software instellingen'



Klik op 'Busverbinding'



## Netwerkverbinding

In een standaard installatie zal je 1 netwerkmodule zien omdat je er ook slechts 1 hebt geïnstalleerd.

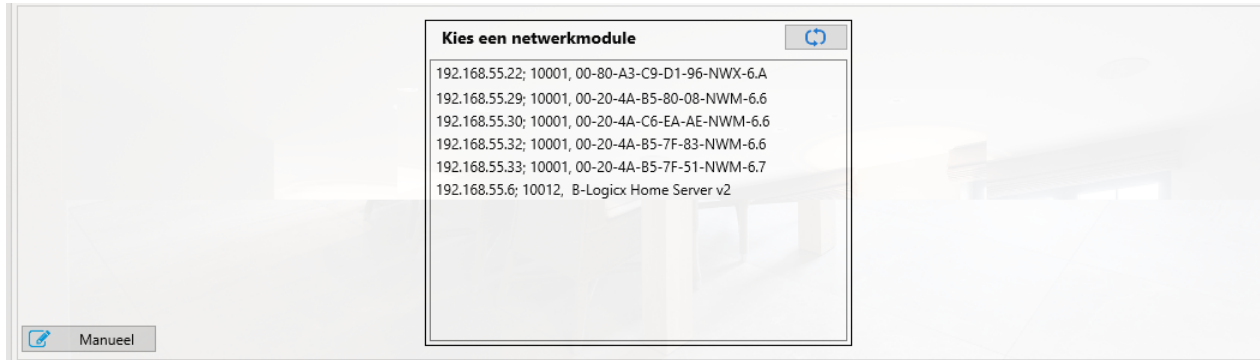
Als je meerdere netwerkmodes ter beschikking hebt, selecteer dan de gewenste.

Wanneer je een BHS (B-Logicx Home Serve) ter beschikking hebt, selecteer je deze en selecteer je nooit de netwerkmodule.

Als je geen resultaten in je lijst ziet, kan je ze manueel ingeven. Zie onderaan deze pagina.

Klik op de module om ze te selecteren.

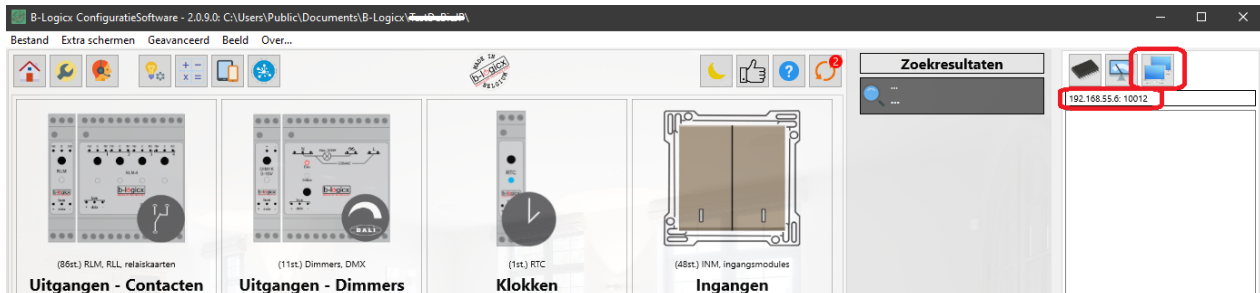




Je ziet een overzicht van de instellingen van je netwerkmodule.  
Bevestig deze met de knop 'OK'.



Je computer is nu verbonden met het B-Logicx netwerk.  
Dit zie je aan de knop, rechts bovenaan.  
Deze geeft nu blauwe schermpjes weer, wat wil zeggen dat er verbinding is.  
Als deze knop zwarte schermpjes weergeeft, betekent dit dat er geen verbinding is.  
Wanneer je een verbinding wil maken of verbreken, kan je dit doen met deze knop.  
Eronder staat het IP-adres en de poort waarmee de busverbinding gemaakt wordt.



Het zou kunnen dat je geen modules in je lijst ziet.  
Dat is afhankelijk van je netwerk en van je computerinstellingen.  
Klik daarom, links onderaan, op de knop 'Manueel'.  
Vink 'LAN (standaard)' aan.  
Geef het IP adres en poort van de module in.  
Klik op 'OK' om de verbinding tot stand te brengen.  
Deze gegevens worden bij het project opgeslagen, en worden dus hergebruikt wanneer je de software opnieuw opstart.

**Hoe wil je de verbinding opslaan?**

LAN (Standaard)  WAN (Optioneel) Meer...

**Lokale netwerkverbinding (standaard)**

IP-adres: 192.168.55.6 Poort: 10012  IPV4

OK

**Opmerkingen:**

*Bij het openen van het configuratie scherm wordt de verbinding met de bus altijd stilgelegd.*

Als je hulp nodig hebt bij het bepalen van het IP adres van de module, kan je via [de userguide](#) op de site meer informatie vinden.

Als je een tweede IP adres moet gebruiken (bv voor het extern IP adres) kan je 'WAN' aanvinken en gebruiken.

Als je installateur bent, en een eigen netwerkmodule gebruikt, klik je op 'Meer...' en vul je daar de gegevens in.

Deze gegevens worden dan niet in het project, maar bij het programma bijgehouden.

Als je een verbinding snel wil aan- en uitzetten, hoef je het configuratie-scherm niet altijd te openen. Rechts bovenaan in het hoofdscherm kan je zien of de verbinding al dan niet gemaakt is.

**Gemaakte verbinding verbreken:**

Onderstaande afbeelding laat zien dat er momenteel een verbinding is.

Klik op de knop 'Verbreek' om de verbinding te verbreken.

Snel verbinden werkt alleen als de software met de juiste gegevens werkt.

**Een verbinding maken:**

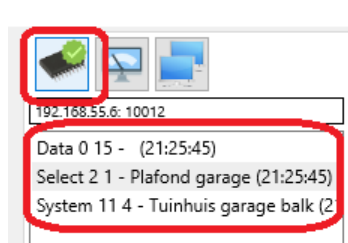
Onderstaande afbeelding laat zien dat er momenteel geen verbinding is.

Klik op de knop 'Verbind' om de verbinding te maken.

**Verbinding testen**

Een verbinding kan je testen wanneer er al modules in je installatie zitten.

- Selecteer een willekeurige module.
- Vraag de versie op (Klik op de knop 'Versie').
- Als de module correct antwoordt, zie je een groene bol bij de versie in de busmonitor.
- In het scherm van de busmonitor moet je 3 lijnen zien verschijnen:
  - Data 0 15
  - Select xx xxx (xx is de groep van de member, xxx is het adres van de member).
  - System xx xxx (xx is afhankelijk van de module, xxx komt overeen met de versie).



- Als de versie verkeerd is ingevuld, worden de gegevens automatisch aangepast, indien mogelijk.
- Als je slechts 1 regel in de busmonitor krijgt, kan je best de instellingen van de netwerkmodule nakijken
- Als je geen groene led als resultaat krijgt, is de busverbinding niet in orde.  
Je kan de verbinding resetten door ze eerst te verbreken en vervolgens terug te maken.  
In detail krijg je de uitleg op de pagina 'Verbinding snel maken'.

Tenzij de installatie en de busverbinding wel in orde zijn, maar enkel de betreffende module niet antwoordt.

Kijk hiervoor de aansluitingen en spanningen van de module na.

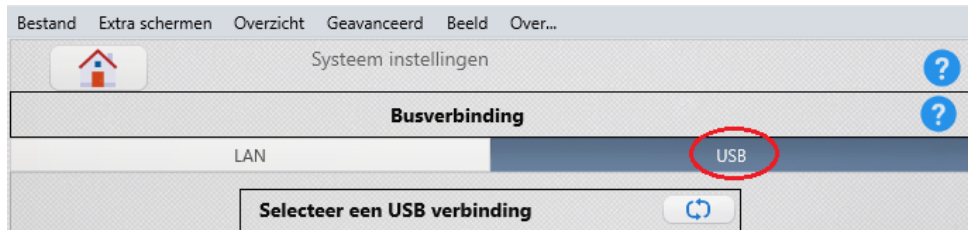
Indien beide in orde zijn, is de kans groot dat de module niet het voorziene adres heeft.

Haal daarom de module van de bus, sluit ze terug aan.

Op de busmonitor zie je dan, na de opstarttijd, 'System gg.aaa' komen (waarin 'gg' de groep is en 'aaa' het adres)

## USB verbinding

Bovenaan kies je de tab 'USB' om de instellingen te maken



De namen van de USB-verbindingen kan je zelf niet kiezen, deze worden gegeven door Windows.

Meestal zal dat iets zijn als 'COMx' (waar de x staat voor het volgnummer).

In principe zal de module, eens ze is herkend door de PC, altijd hetzelfde nummer krijgen.

Hou er rekening mee dat dit ook kan wijzigen.

Als je ervaring hebt met USB-poorten, kan je ze snel zelf vinden en gebruiken (Apparaat beheer,...)

Wanneer je het scherm opent, worden de beschikbare USB-modules op het scherm getoond.

In onderstaand voorbeeld zijn er 2 USB-modules aangesloten op de computer.

Slechts 1 ervan is een 'B-Logicx USB-communicatie-module' (Com 4)

Als je deze module aanklikt, worden de gegevens onderaan ingevuld en wordt het vinkje 'Gebruik USB' aan gezet.

Bevestig je keuze met de knop 'OK'.



Opmerkingen:

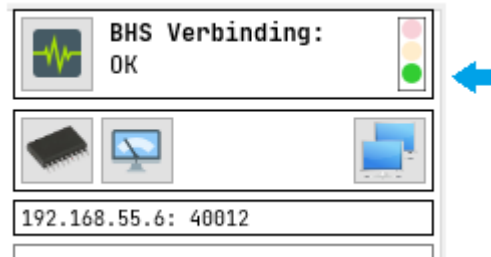
1. Als je de gegevens om een of andere reden manueel zou moeten invullen, moet je op het volgende letten: Een compoort met een getal boven 9, wordt als volgt geschreven '\\.\COMx', waar de x staat voor het volgnummer

Bijvoorbeeld: voor COM10 is dat '\\.\COM10

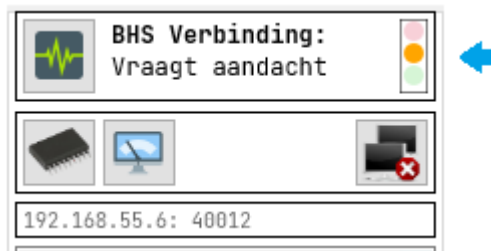
2. Voor gevorderden: de gegevens van deze module zijn niet project gebonden, maar PC gebonden.

Dat betekent dat als je bij een volgende klant bv zou verbinden met een BHS, je de volgende keer deze gegevens opnieuw moet zoeken.

## BHS

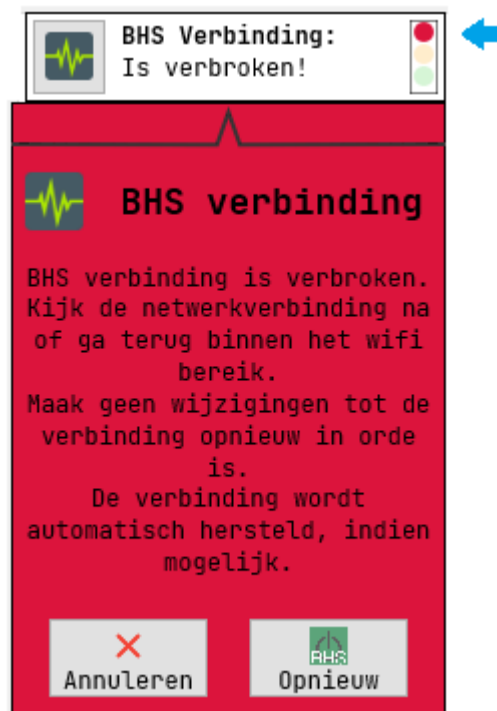


Standaard situatie: groen licht. De verbinding is in orde, je beschikt over de meest recente data en kan alle bewerkingen uitvoeren.



Oranje licht. De verbinding vraagt aandacht. Op dit moment is er geen verbinding en op de achtergrond proberen we al het mogelijke te doen om ze te herstellen. Als de verbinding weer 'OK' is, gaat het licht vanzelf weer op groen.

Kijk ook even na wat je zelf kan doen. Misschien ben je buiten het WIFI bereik gegaan.



Rood licht. Er is op dit moment langer dan 10 seconden geen verbinding meer en de eerste pogingen om ze te herstellen zijn mislukt.

Maak op dit moment geen wijzigingen meer, want ze kunnen niet meer opgeslagen worden.

Kijk je verbindingen na. Zit je nog op het netwerk? ...

Wanneer er terug een verbinding mogelijk is, zal deze weer automatisch opnieuw tot stand komen.

Dit waarschuwingsscherm kan je verbergen via 'Annuleren'.

Je kan ook de verbinding opnieuw proberen te maken met de knop 'Opnieuw' als je ervan overtuigd bent dat

de verbinding bereikbaar zou moeten zijn, maar er toch niet automatisch kan verbonden worden.

## Bus

Om de software te verbinden met de bus, heb je minimaal een netwerkmodule nodig. Vanaf V2.0.26.0 gaat de software ook telkens proberen om automatisch te verbinden. Dus ook wanneer je even uit de WIFI dekking gaat, en weer terugkomt, zal geprobeerd worden om automatisch te verbinden.

Voor de busverbinding zijn er de 2 volgende mogelijkheden:



Standaard situatie: bus verbonden



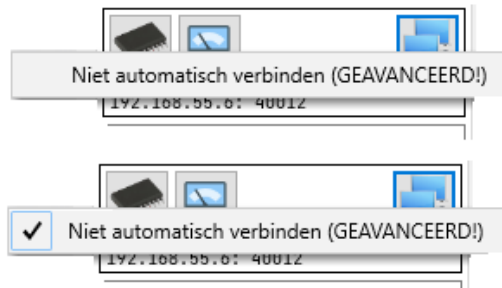
Bus niet verbonden (er wordt geprobeerd om opnieuw te verbinden)

Voor gebruikers zonder server is het soms gewenst dat de verbinding met de bus niet automatisch opgebouwd wordt.

Als je met je app aan het testen bent, moet de verbinding vrij blijven.

Daarom kan je de optie 'niet automatisch verbinden' activeren.

Dit doe je door met de rechtse muisknop te klikken op de knop voor de verbinding.



Dit is een tijdelijke instelling. Bij de opstart van de software wordt altijd automatisch naar een verbinding gezocht.

## BHS Instellingen

Dit scherm kan je alleen activeren als je verbonden bent met je BHS (B-Logixx Home Server)

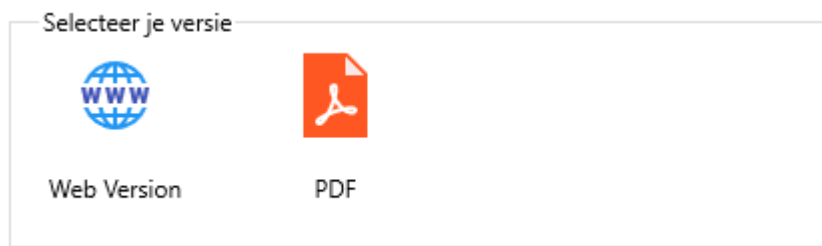
The screenshot shows the BHS configuration page with the following details:

- BHS gegevens:**
  - Versie van de server: 2.0.4.0
  - Versie van de Guardian: 2.0.1
  - Server IP: 192.168.55.6
  - Server GUID: [auto-generated]
  - Publiek IP: [auto-generated]
  - Publiek IP automatisch invullen
- Verbinding tussen BHS en bus:**
  - Bus verbonden: Y
  - Netwerkmodule IP: 192.168.55.22
  - Server NWM ID: 00-80-A3-C9-D1-96
  - Hardware (NWM) <> BHS: 10001
  - Gebruiker (PC) <> BHS: 10012
- Data verbindingen:**
  - TCP poort: 10013
  - HTTP poort: 10014
  - Rest poort: 10015  REST gebruiken
  - Laatste update: 31/05/2020 18:03:06
- Database:**
  - Firebird verbonden: Y

- BHS gegevens
  - **Versie van de server:** Huidige versie nummer van de BHS
  - **Versie van de Guardian:** Huidige versie van de Guardian (Service die de BHS up-to-date houdt)
  - **Server IP:** Het IP adres van de server
  - **Server GUID:** De identiteit van de server. Dit is uniek voor elk project en wordt automatisch gegenereerd op het moment dat je het project aanmaakt. Deze combinatie wordt ook gebruikt om je project te identificeren in onze Cloud-server
  - **Publiek IP:** Wordt automatisch gegenereerd door de BHS, tenzij firewall instellingen (bedrijven) dat zouden verhinderen. Vandaar dat je deze ook manueel zou kunnen invullen. Ook deze combinatie is belangrijk om je DNS op onze Cloud te identificeren.
- Verbinding tussen BHS en bus
  - **Bus verbonden:** Geeft aan of er daadwerkelijk een verbinding is tussen de bus en de BHS. N=nee; Y:ja
  - **Netwerkmodule IP:** Het IP adres van de netwerkmodule
  - **Server NWM ID:** Het MAC adres van de netwerkmodule. Dit krijg je alleen te zien op het moment dat de netwerkmodule daadwerkelijk met de BHS verbonden is.
  - **Hardware(NWM) <> BHS:** De poort waarmee de netwerkmodule verbinding maakt met de BHS. **Deze blijft altijd privé.**
  - **Gebruiker(PC) <> BHS\*\*:** De poort waarmee de gebruiker verbinding maakt met de BHS. Als je de poort forwarding in je router activeert is deze **publiek.**
- Data verbindingen
  - **TCP poort\*\*:** Data poort waarmee je software van gegevens voorzien wordt. Let op: als je deze poort niet goed instelt, verlies je de verbinding met de BHS
  - **HTTP poort\*\*:** Back-up data poort
  - **Rest poort:** Data poort waarmee we kunnen communiceren met derden via onze REST-verbinding
  - **Rest gebruiken:** Parameter waarmee je de REST verbinding kan blokkeren
  - **Laatste update:** Wanneer we laatste gegevens van je BHS naar onze Cloud-back-up hebben verstuurd.
- Database
  - **Firebird verbonden:** Geeft aan of je BHS wel degelijk verbinding kan maken met de Firebird Server N=nee; Y:ja

\*\* Let op: deze poorten moeten geforeward worden als je van buiten af op je installatie wil kunnen  
Meer hierover vind je in onze [netwerkgids](#).

## Help



Via de knop 'Web Version' ga je naar hoofdpagina van het online help venster. Deze geniet de voorkeur omdat je altijd de recentste versie hebt, EN je via de links kan doorklikken naar relevante pagina's.

Via de knop 'PDF' download je de recentste PDF-versie van de handleiding.



## Software instellingen

### Accent kleur:

Kies een bijpassende kleur voor de accenten.

Deze kleur wordt gebruikt om geselecteerde items aan te geven.

### Stijl:

Als je wil, kan je je scherm een ander kleurtje geven.

Je kan er eentje geven voor licht en een ander voor donker.

Mocht je willen, kan je ook automatisch overschakelen bij zonsopgang en zonsondergang.

Je kan er ook voor kiezen om de Windows-instellingen te volgen.

Als je Windows op donker of licht zet, kan onze software volgen.



### Achtergrond afbeelding:


In het verleden stond er altijd een tekening op de achtergrond van onze software.

Vanaf nu kan je deze aanpassen aan je eigen voorkeur, of je kan hem zelfs weghalen.


Met de schuifbalk kan je de transparantie aanpassen aan je eigen voorkeur.

Je ziet het resultaat ook onmiddellijk op je scherm


Style      Achtergrond

 **Achtergrond afbeelding**

**Voorbeeld:**



**Transparantie:**

Achtergrond afbeelding gebruiken 

## Firebird instellingen

Het volgende is alleen van toepassing als je ZONDER onze BHS (B-Logicx Home Server) werkt. Bij lokale projecten installeren we een Firebird Database (als die al niet op je machine staat). Als je zelf bekend bent met deze database engine, kan je je eigen instellingen maken. Zo niet, kunnen volgende aanwijzingen je helpen met de basis.

Zoals altijd en overal wijzig je een standaard paswoord best zo snel mogelijk in iets unieks. Het paswoord van de database kan je wijzigen via 'Firebird Instellingen/Meer: Ga naar Firebird Database Instellingen

De software met de database verbinden

Gebruikersnaam:  
sysdba

Paswoord:  
\*\*\*\*\*

Meer: Ga naar Firebird Database instellingen

Je krijgt dan volgend scherm, waarin je de gegevens van de Firebird Database toegang kan aanpassen:

Stel het wachtwoord van de Firebird Database Engine in

Huidige Gebruikersnaam:  
sysdba

Huidig Paswoord:  
\*\*\*\*\*

Nieuwe Gebruikersnaam:  
sysdba

Nieuw Paswoord:  
masterkey

Opslaan

Dit scherm dient alleen om standaard paswoorden te wijzigen. Er is geen terugmelding of feedback. Er is ook geen foutmelding als het fout loopt. Voor uitgebreide instellingen moet je de Firebird instructies volgen.

**Deze gegevens worden niet door ons bewaard. !**

*Wijzigingen worden onmiddellijk van kracht.*

Let op: dit is een eenvoudig scherm met minimale instellingen.

Meer uitleg vind je op de volgende pagina ['Firebird geavanceerd'](#).

Bij de installatie zijn de

- standaard gebruikers naam (username) is 'sysdba'. Dit mag je in principe ongewijzigd laten, want deze gebruiker is altijd aanwezig in de Engine.
- standaard paswoord is 'masterkey'. Dit wijzig je best.

Met de knop 'Opslaan' wijzig je de gegevens in de Firebird Database Engine, en tegelijk ook in onze database.

Je kan dus gewoon verder werken.

Wanneer je op je machine reeds een Firebird Database Engine draait, moet je de gegevens van onze database daaraan aanpassen.

Dit kan je doen met (het vorige scherm) waar je de gebruikers naam en paswoord van de Engine in onze database kan opslaan.

De knop 'Home' slaat je wijziging op.

## Firebird geavanceerd

Op het internet is er een enorme hoeveelheid aan informatie te vinden m.b.t. Firebird Database. Die gaan we hier niet allemaal herhalen, maar we willen je de meest voorkomende euvels het snelst laten oplossen.

1. Niet te vergeten: de Firebird versie moet 3.x zijn. Met andere versies kunnen we de werking niet garanderen.

2. Het wachtwoord wijzigen:

Open het command-scherf als administrator.

Ga naar de map 'C:\Program Files\Firebird\Firebird\_3\_0'

Typ: gsec.exe -user sysdba -password masterkey -modify sysdba -pw *nieuwpaswoord*,

Duw <Enter>

(Gebruikers naam wijzigen mag, maar heeft weinig zin. De gebruiker 'sysdba' zal altijd aanwezig zijn in de Firebird Database Engine)

3. Het kan ook gebeuren dat je het paswoord van de Firebird Database kwijt raakt.

Dan moet je de volgende stappen ondernemen.

Open het scherm van de Windows services.

Zoek de 'Firebird Server' op, en 'Stop' de service. (laat dit scherm nog open staan)

Vervang het bestand 'C:\Program Files\Firebird\Firebird\_3\_0\security3.fdb' door een origineel bestand

Zoek de 'Firebird Server' op, en 'Start' de service.

Het scherm van de 'Services' mag afgesloten worden.

De standaard gebruikers naam is nu 'sysdba'

Het standaard paswoord is nu 'masterkey'.

**Let op: deze gegevens worden niet door ons bijgehouden.**

## Menu

---

### Menu

- [Bestand](#)
- [Extra schermen](#)
- [Overzicht](#)
- [Geavanceerd](#)
- [Beeld](#)
- [Over...](#)

## Bestand

### Bestand

- [Instellingen](#)
- [Auto Backup](#)
- [Afsluiten](#)

### Instellingen

Ook van hieruit kan je het configuratie scherm bereiken.  
De uitleg van het scherm vind je op de [betreffende pagina](#).

### Auto Backup

Neem een automatisch back-up van de projectgegevens en stuur ze op naar de B-Logicx Cloud.  
Uit veiligheidsoverwegingen is dit eenrichtingsverkeer.  
Als je deze gegevens wil terughalen, moet je met ons contact opnemen.  
Dit hoeft je niet manueel te doen, elke 10 minuten of bij het afsluiten, worden de gegevens opgestuurd.

### Afsluiten

Uiteraard willen we het programma op een bepaald moment afsluiten.

Op dit moment worden alle gegevens, die nog niet opgeslagen waren, nu wel bewaard.

## Extra schermen

### Extra schermen

- [Busmonitor historiek](#)
- [Secret key](#)

### BusMonitor historiek

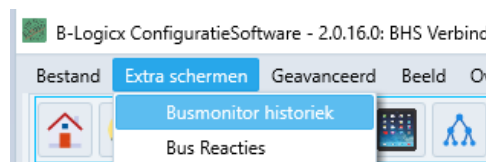
Dit scherm is in principe voorzien voor gebruik met een BHS.

*De stand-alone versies van de BLConfig kunnen ook data loggen, en kunnen deze data via dit scherm ook oproepen.*

*Gedetailleerde info vind je op de [busmonitorpagina](#).*

*Als je het loggen niet geactiveerd hebt, zal je ook geen data kunnen zien.*

Dit scherm open je via het Menu/Extra schermen/Busmonitor Historiek



1. Selecteer de datum waarvan je de gegevens wil zien.

Voor elke dag wordt om 0u00 een nieuw bestand aangemaakt.

Elke 10min worden de nieuwe gegevens op de schrijf opgeslagen.

Bij spanningsuitval, niet correct afsluiten of herstarten van de BHS, kunnen deze data verloren gaan.

Onderaan kan je het aantal dagen dat je wil terugkeren, aanduiden.

Standaard staat deze op 8, waardoor je onmiddellijk de afgelopen week kan selecteren.

Hoe ver je kan teruggaan, hangt af van de hoeveelheid gegevens die op je BHS beschikbaar zijn.

2. Aan de linkerkant zie je alle gegevens die op de bus aanwezig geweest zijn gedurende de dag.

3. Als je naar specifieke data op zoek bent, kan je deze lijst ook filteren.

Rechtsonder kan je die gegevens manueel invullen, of een member uit je 'Memberslijst' selecteren via de knop 'Toon lijst met members'.

Let wel: je kan op die manier snel een selectie maken waarvan geen data weergegeven kunnen worden.

N.l. wanneer je een drukknopprint zou selecteren, zou je normaliter geen data in de lijst mogen krijgen, tenzij je die dag hebt geprogrammeerd.

De filter kan je op ieder moment ook weer weghalen, waardoor je weer alle data van de dag ziet staan.

ID	Group	Address	Function	Name	Time
540	1	47	Settings		05:44:55
541	1	140	Settings		05:44:55
542	1	16	Settings		05:44:55
543	1	6	Th Living.		05:44:55
544	2	1	Berging		05:44:55
545	11	45	Value		05:45:38
546	1	47	Settings		05:45:38
547	1	140	Settings		05:45:38
548	1	16	Settings		05:45:38
549	1	6	Th Living.		05:45:38
550	2	1	Berging		05:45:39
551	11	44	Value		05:58:34
552	1	47	Settings		05:58:34
553	1	140	Settings		05:58:34
554	1	16	Settings		05:58:34
555	1	6	Th Living.		05:58:34
556	2	1	Berging		05:58:34
557	0	0	Value		05:59:24
558	1	5	Lichtsens		05:59:24
559	11	45	Value		06:03:42
560	1	47	Settings		06:03:42
561	1	140	Settings		06:03:42
562	1	16	Settings		06:03:42
563	1	6	Th Living.		06:03:42
564	2	1	Berging		06:03:42
565	11	46	Value		06:05:08
566	1	47	Settings		06:05:08
567	1	140	Settings		06:05:08
568	1	16	Settings		06:05:08
569	1	6	Th Living.		06:05:08
570	2	1	Berging		06:05:08
571	11	45	Value		06:05:51
572	1	47	Settings		06:05:51

The right-hand control panel includes a date selector for 'vandaag 1-2-2021', a list of dates from 'zondag 31-1-2021' to 'zondag 24-1-2021', a search input with '8' and a 'Go' button, filter options for 'Groep' and 'Adres', a 'Functie' dropdown, a 'Naam' input, and a 'Toon lijst met members' button. At the bottom, there are navigation buttons for 'Zoek vorig/volgend item' with a '4' overlaid on the right arrow.

4. Wanneer je een regel vond die je interesseerde, kan je ook telkens naar de volgende of vorige regel met deze info navigeren.

Wanneer je het filteren stopt, blijft de geselecteerde regel de focus houden, zodanig dat je kan zien wat ervoor (of erna) gebeurde op de bus.

## Secret Key

Wanneer je met onze toegangscontrole werkt, worden je codes opgeslagen in onze database. Om veiligheidsredenen worden je codes geëncrypteerd zodat ze niet zomaar leesbaar zijn.

In de meeste gevallen is het handig dat je op een later moment de gekozen code nog eens op het scherm kan zien.

Dit kunnen we alleen maar doen als wij de decryptiesleutel hiervoor kennen.

Als je nog hogere eisen stelt, kan je een bijkomende 6-cijferige code activeren.

Dit doe je in het Menu/Extra schermen/Secret key



**Let op:**

Deze secret key wordt nergens opgeslagen. Als je hem kwijt bent, kan niemand je hiermee nog helpen. Je moet je codes dan met nieuwe data overschrijven.

Als je een secret key ingeeft, is deze actief gedurende de huidige sessie.

Dat wil zeggen dat al je codes die je tijdens een vorige sessie (met een andere of zonder secret key) hebt ingegeven ook onleesbaar worden.

Ook tijdens de huidige sessie kan je een sleutel wissen.

Dat wil zeggen dat alle wijzigingen die je daarna uitvoert, ook weer volgens de standaard sleutel gaan.

Stel dat je bij code 1 een secret key activeert en bij code 6 niet, dan moet je dat tijdens volgende sessies ook zo aanpassen.

Je kan dus als het ware voor elke code een aparte secret key hebben.

Er wordt ook nooit informatie opgeslagen over welke code met een standaard key, dan wel met een aparte secret key werken.

Voor het verzamelen van deze informatie ben je zelf verantwoordelijk.

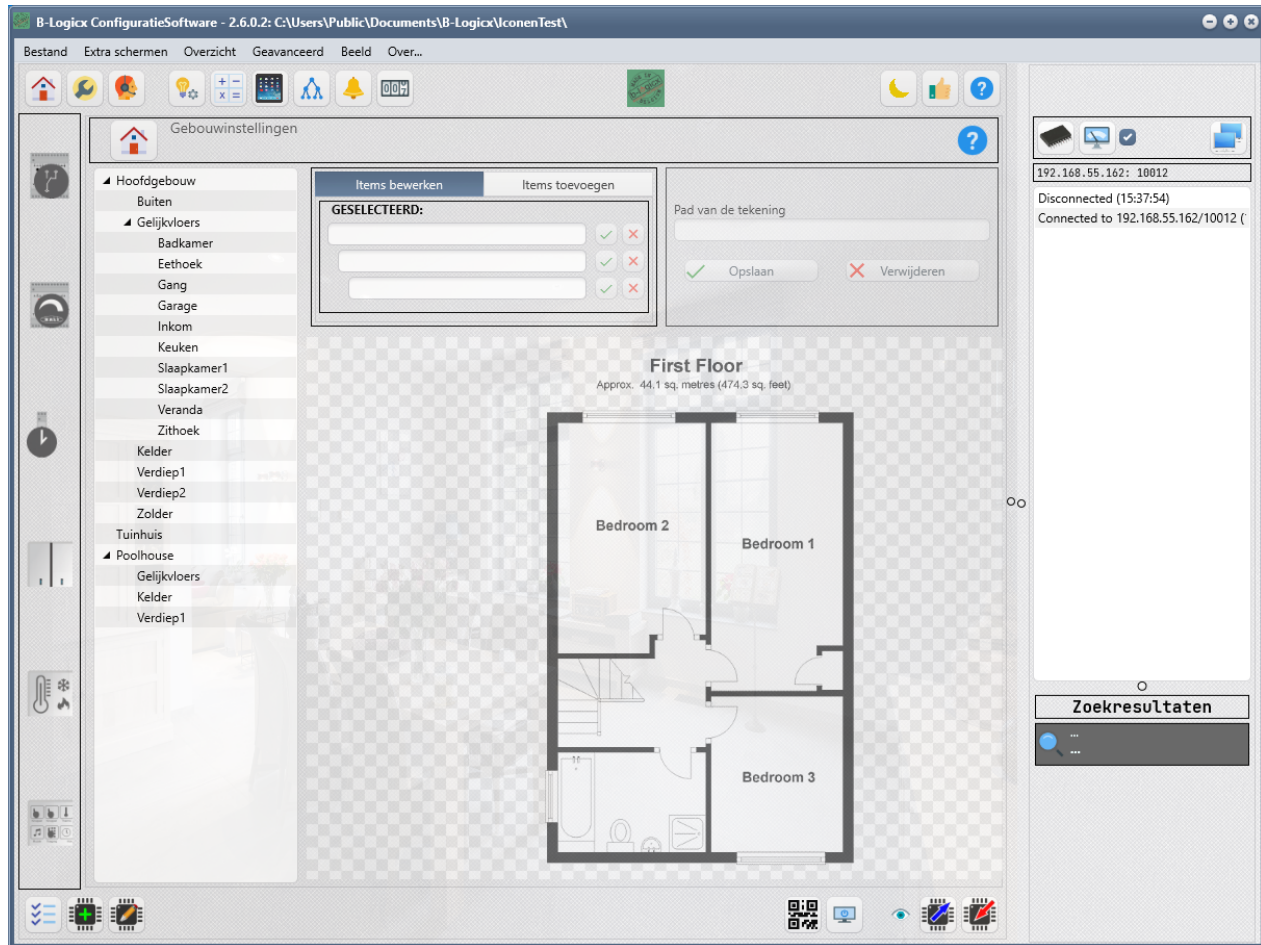
## Overzicht

### Overzicht

- [Gebouw instellingen](#)
- [Vermogen instellingen](#)
- [Busvoeding instellingen](#)

## Gebouw instellingen

Gereserveerd voor toekomstig gebruik



## Vermogen instellingen

Gereserveerd voor toekomstig gebruik

The screenshot displays the B-Logicx ConfiguratieSoftware interface, version 2.6.0.2, connected to a B-Logicx Test Server at IP 192.168.55.6. The main window is titled 'Instellingen voor borden' (Board Settings). On the left, a tree view shows the configuration for three boards (Bord 1, 2, and 3). Under 'Bord 1(x)', the 'Aut. 1.1(2P/16A)' section is expanded, listing components: 0.8 TestRTC84, RTC\_83; 2.1 Sas deur, RLM\_4; 2.2 WC, RLM\_4; 2.3 WC Vent, RLM\_4; 2.4 Inkom, RLM\_4; 2.5 Keuken, RLM\_4; 2.6 Voeding, RLM\_4; and 2.7 test, RLM\_4. A central panel shows the 'Items bewerken' (Edit Items) window with 'GESELECTEERD: Hoofdbord' selected. To the right of this panel, the 'Grootte van het bord (rijen x modul...' (Board size) is set to 1 x 1, and an 'Opslaan' (Save) button is visible. The main area features a photograph of a server rack filled with modules. The right sidebar shows a connection status 'BHS Verbinding: OK' and a search bar labeled 'Zoekresultaten'.

## Busvoeding instellingen

Gereserveerd voor toekomstig gebruik

B-Logixx ConfiguratieSoftware - 2.6.0.2: BHS Verbinding: B-Logixx Test Server(192.168.55.6)

Bestand Extra schermen Overzicht Geavanceerd Beeld Over...

BusVoeding

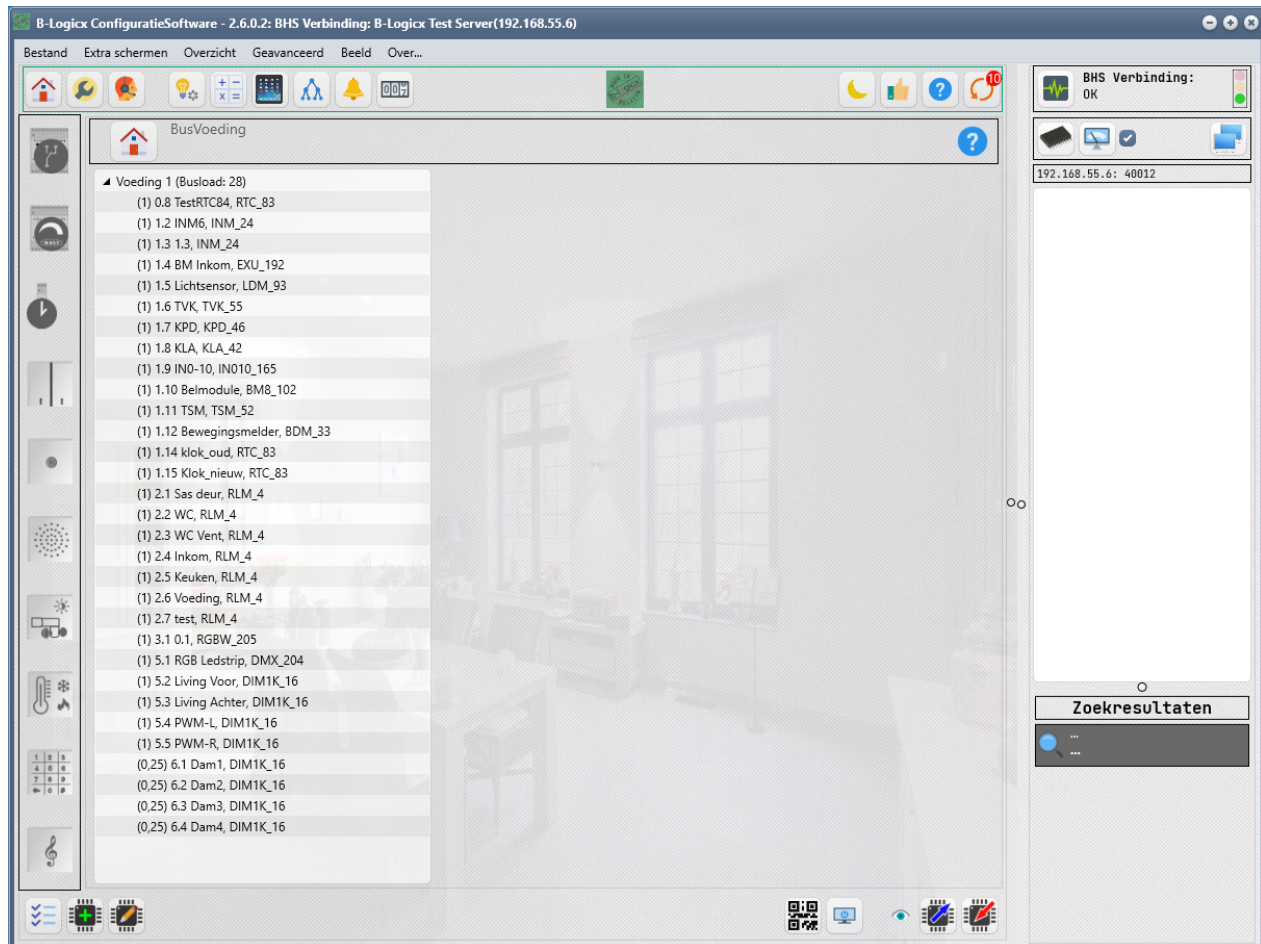
Voeding 1 (Busload: 28)

- (1) 0.8 TestRTC84, RTC\_83
- (1) 1.2 INM6, INM\_24
- (1) 1.3 1.3, INM\_24
- (1) 1.4 BM Inkom, EXU\_192
- (1) 1.5 Lichtsensor, LDM\_93
- (1) 1.6 TVK, TVK\_55
- (1) 1.7 KPD, KPD\_46
- (1) 1.8 KLA, KLA\_42
- (1) 1.9 IN0-10, IN010\_165
- (1) 1.10 Belmodule, BM8\_102
- (1) 1.11 TSM, TSM\_52
- (1) 1.12 Bewegingsmelder, BDM\_33
- (1) 1.14 klok\_oud, RTC\_83
- (1) 1.15 Klok\_nieuw, RTC\_83
- (1) 2.1 Sas deur, RLM\_4
- (1) 2.2 WC, RLM\_4
- (1) 2.3 WC Vent, RLM\_4
- (1) 2.4 Inkom, RLM\_4
- (1) 2.5 Keuken, RLM\_4
- (1) 2.6 Voeding, RLM\_4
- (1) 2.7 test, RLM\_4
- (1) 3.1 0.1, RGBW\_205
- (1) 5.1 RGB Ledstrip, DMX\_204
- (1) 5.2 Living Voor, DIM1K\_16
- (1) 5.3 Living Achter, DIM1K\_16
- (1) 5.4 PWM-L, DIM1K\_16
- (1) 5.5 PWM-R, DIM1K\_16
- (0,25) 6.1 Dam1, DIM1K\_16
- (0,25) 6.2 Dam2, DIM1K\_16
- (0,25) 6.3 Dam3, DIM1K\_16
- (0,25) 6.4 Dam4, DIM1K\_16

BHS Verbinding: OK

192.168.55.6: 40012

Zoekresultaten

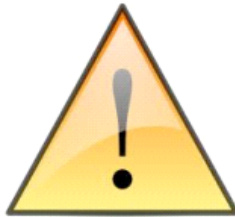


## Geavanceerd

Geavanceerd

Teststrings verzenden  
Logica verplaatsen  
Zwevende modules  
Manuele ingave  
Zoek zwevende modules  
Shortcuts

## Teststrings verzenden



### Voor ZEER ervaren gebruikers!!!!

Met dit scherm kan je elke mogelijke combinatie op de bus zetten.

Als je dit scherm verkeerd gebruikt, kan je de installatie in de knoop draaien zonder een spoor na te laten.

Je kan evenwel geen onherstelbare schade aanrichten.

	Functie	Gr	Ad	Act
1.	Reset	10	0	<input checked="" type="checkbox"/> ->
2.	Dimmer	10	8	<input type="checkbox"/> ->
3.	Null	0	8	<input type="checkbox"/> ->
4.	Select	0	0	<input type="checkbox"/> ->
5.	Data	0	0	<input type="checkbox"/> ->
6.	Reset	0	5	<input type="checkbox"/> ->
7.	Data	0	0	<input type="checkbox"/> ->
8.	Reset	10	8	<input type="checkbox"/> ->

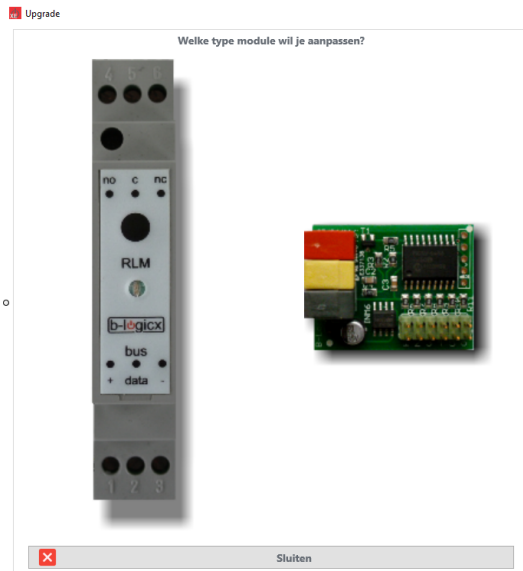
Verstuur de geselecteerde lijnen

- Je kan tot 8 lijnen tegelijk versturen.
- Selecteer een functie, groep en adres
- Zet vinkje 'On/Off' aan om te versturen, of uit om niet te versturen.
- Verstuur de geselecteerde lijnen met de knop onderaan.

## Logica verplaatsen

Via dit scherm kan je logica (and, or of stappenautomat) verplaatsen en/of kopiëren tussen verschillende hosts.

De details vind je op [deze pagina](#).



### Zwevende modules

Opent het scherm voor het automatisch aanmelden manueel.  
Deze functie is enkel voorzien voor ervaren gebruikers, en in uitzonderlijke omstandigheden.

### Manuele ingave

Dit scherm laat je toe om eender welke combinatie te gebruiken.  
Deze functie is enkel voorzien voor ervaren gebruikers, en in uitzonderlijke omstandigheden.



### Voor **ZEER** ervaren gebruikers!!!!

Met dit scherm kan je elke mogelijke combinatie op de bus zetten.  
Als je dit scherm verkeerd gebruikt, kan je de installatie in de knoop draaien zonder een spoor na te laten.  
Je kan evenwel geen onherstelbare schade aanrichten.



### Zoek zwevende modules

Dit scherm laat toe om modules, waarvan je geen gegevens meer hebt, op te zoeken.  
Deze functie is enkel voorzien voor ervaren gebruikers, en in uitzonderlijke omstandigheden.

## ShortCuts

ShortCuts	>		
Oude Windsensor (v111)		Vraag versie op	F5
		Zend Toggle	F6
		Zend Reset	F7
		Zend Set	F8
		Zend parameters	F9

- Vraag de versie van de geselecteerde module op: F5
- Zend 'Toggle' naar de geselecteerde module: F6
- Zend 'Reset' naar de geselecteerde module: F7
- Zend 'Set' naar de geselecteerde module: F8
- Zend de parameters naar de geselecteerde module: F9

## Beeld

### Begin positie

Breng het venster naar de linker bovenhoek.

Deze functie kan handig zijn als je met meerdere schermen werkt, en je het venster niet meer kan vinden.

Gebruik daarom `ctrl+shift+b`

### Begin grootte

Deze software is gemaakt voor software met een minimum van 1024x768 pixels.

Je kan de grootte constant aan je noden aanpassen.

Indien mogelijk, maak het venster dan zo breed mogelijk, dan kan je maximaal van de mogelijkheden profiteren.

Als je terug moet naar de originele grootte gebruik je: `ctrl+shift+o`

### Maximaliseren

Gebruik je om het venster te maximaliseren



## API

### API

Dit item is alleen beschikbaar tijdens een verbinding met de BHS!

[Open Webpage](#)  
[Synchroniseer klokken](#)  
[Forceer BHS update](#)  
[Forceer UPnP update](#)

### Open webpagina

Hier kan je de de webpagina voor de REST API- calls mee openen.

Je krijgt onmiddellijk de functie 'Xplore' te zien.

Deze geeft een overzicht van de mogelijkheden

xplore:	"[]: String"
getBHSInfo:	"[]: String"
getBHSExports:	"[]: String"
getBHSExport:	"[ExportID: Integer]: String"
getNavigations:	"[ExportID: Integer]: String"
getProjectSettings:	"[]: String"
getMembers:	"[]: String"
getMembersByExport:	"[ExportID: Integer]: String"
getMTAddMembers:	"[ExportID: Integer]: String"
getMemberState:	"[]: String"
getMemberStateByMemberID:	"[MemberID: String]: String"
getMemberStateByNav:	"[ExportID, NavID: Integer]: String"
commandMemberID:	"[MemberID, Function: String]: String"
getRTCActions:	"[MemberID: Integer]: String"
getMemberName:	"[MemberID: String]: String"
setMemberName:	"[MemberID, Name: String]: String"
syncClocks:	"[]: String"
resetMState_All:	"[]: String"
resetMState_ID:	"[MemberID: String]: String"
getFCMTokens:	"[]: String"
deleteFCMToken:	"[TokenNr: String]: String"
getKLAUserCodes:	"[MemberID: String]: String"
setKLAUserCode:	"[MemberID, CodeName, Code, CodeNr: String]: String"
setKLAUserName:	"[MemberID, CodeName, CodeNr: String]: String"
setKLADeleteCode:	"[MemberID, CodeNr: String]: String"
▶ setMFAPresetTemperature:	"[MemberID, PresetNr: Str_tTemp: Integer]: String"
getMFAPresets:	"[MemberID]: String"
setMFAPreset:	"[MemberID, PresetNr: String]: String"
setMFATemperature:	"[MemberID, PresetNr: String]: String"
getMFAOnOff:	"[MemberID]: String"
setMFAOnOff:	"[MemberID, OnOffNr: String]: String"
getMFAMode:	"[MemberID]: String"
setMFAMode:	"[MemberID, ModeNr: String]: String"
getMFAAirFlow:	"[MemberID]: String"
setMFAAirFlow:	"[MemberID, AirFlowNr: String]: String"
▶ sendPush:	"[Token, Platform, Export..., body: String]: String"
sendMail:	"[ARecipients, ASubject, ABody: String]: String"
makeEIDTestFile:	"[]: String"
triggerAPIErrorMessage:	"[Code, Message: String]: String"
getMemberTypes:	"[]: String"
discoverPnPPLayers:	"[]: String"

Meer info over onze REST server vind je in de handleiding van de BHS; op [de Reset Server pagina](#)

### Synchroniseer klokken

In ons systeem kunnen meerdere klokken zitten.

Wanneer er aan een klok gewerkt werd (RTC, TDM vervangen, upgrade,...) kan de de klokken van je systeem een update geven via deze functie.

Er komt geen terugmelding van de server.

De acties zijn verstuurd.

### **Forceer BHS Update**

Wanneer je BHS om een of andere reden geen update gedaan heeft, kan je deze lang hier manueel opvragen.

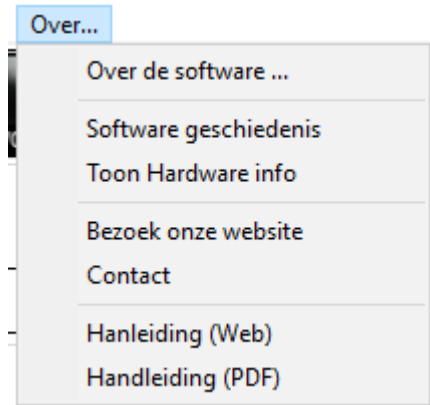
Je krijgt geen terugmelding via deze software aangezien de server moet herstarten met de nieuwste versie. Best kan je nu deze software afsluiten, een minuut wachten en vervolgens weer herstarten, zodat deze verbinding kan maken met de vernieuwde server.

### **Forceer UPnP update**

Wanneer je toestellen bij geplaatst, vervangen of geüpdatet hebt, kan je de nieuwe gegevens van de UPnP toestellen opvragen langs deze weg.

## BLConfig/Over...

Dit onderdeel bevat algemene informatie over de software, modules en de site.



## Over de software

Informatie over de software: Versie nummer en uitgave datum, samen met onze contactgegevens.



## Software geschiedenis

Eens de software op je machine geïnstalleerd is, zal die zichzelf updaten.

Rechtsboven, naast de help-knop, zie je de update-knop.

Toont die een afbeelding van een 'duim omhoog', dan werk je met de recentste versie.

Als deze een 'duim naar beneden' toont, staat er een nieuwere versie klaar.

Je moet je sessie gewoon afsluiten en opnieuw starten, dan zal je zien dat onmiddellijk de nieuwste versie gebruikt.

Opmerking: als deze knop geen afbeelding toont, dan wil dat zeggen dat je programma nog geen verbinding kon maken met onze servers of dat hij de nieuwste versie nog aan het downloaden is.

De geschiedenis van de software updates kan je altijd terugvinden via het Menu/Over/Software geschiedenis. De gegevens zien er als volgt uit:



## Toon hardware info

In dit scherm vind je een overzicht van al onze modules, met hun fabrieksadres, en huidige versie.

## Bezoek onze website...

Link naar onze website.

Op de site zelf vind je alle recente informatie betreffende modules, software.

Hier ga je ook naar toe om in te schrijven voor een van de opleidingen.

Je vindt er onze contactgegevens,...

Mocht je niet online zijn tijdens het lezen van deze handleiding, kan je later naar <http://www.b-logicx.be>

## Contact...

Opent de [contactpagina](#) van onze website.

## Contactpagina:

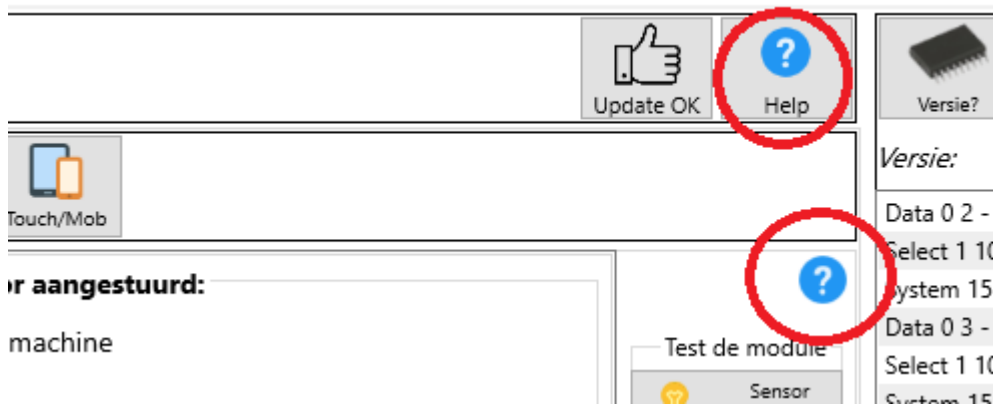
B-Logicx  
 Kasteelstraat 4 - B-2220 Heist-op-den-Berg  
 Tel: +32 15 85 81 19  
 e-mail: info@b-logicx.be  
 BTW: BE 0734.399.470  
 KBC: BE90 7512 1005 2732



## Handleidingen

Handleidingen zijn beschikbaar via html en pdf formaat.

D.m.v. de diverse help knoppen in de schermen, kan je naar de betreffende pagina's gaan.  
 De knop in het hoofdscherm brengt je naar de hoofdpagina van da handleiding.



**TIP: maak steeds gebruik van de inhoudstabel om het overzicht te bewaren.**

## Software gebruiken

---

### Software gebruiken

- [Schermen](#)
- [Members aanpassen](#)
- [Modulescherm selectie](#)
- [Data invoegen](#)
- [Member zoeken](#)
- [Assistent](#)
- [BusMonitor](#)

## Schermen

Als je al eerdere versies van onze configuratie software gebruikte, zal je wijziging in de opmaak opvallen. Maar geen nood: alles wat vroeger beschikbaar was, blijft dat nu ook.

Om de schermen gebruiksvriendelijker te maken, hebben we ze vooral vereenvoudigd.

Zoals je in onderstaand voorbeeld kan zien, zijn de invulvakken vervangen door tekstregels.

Dat wil zeggen dat het gebruik van het scherm intuïtiever wordt.

Vroeger wilden we ook het scherm minder vol hebben en gebruikten we daarvoor vinkjes.

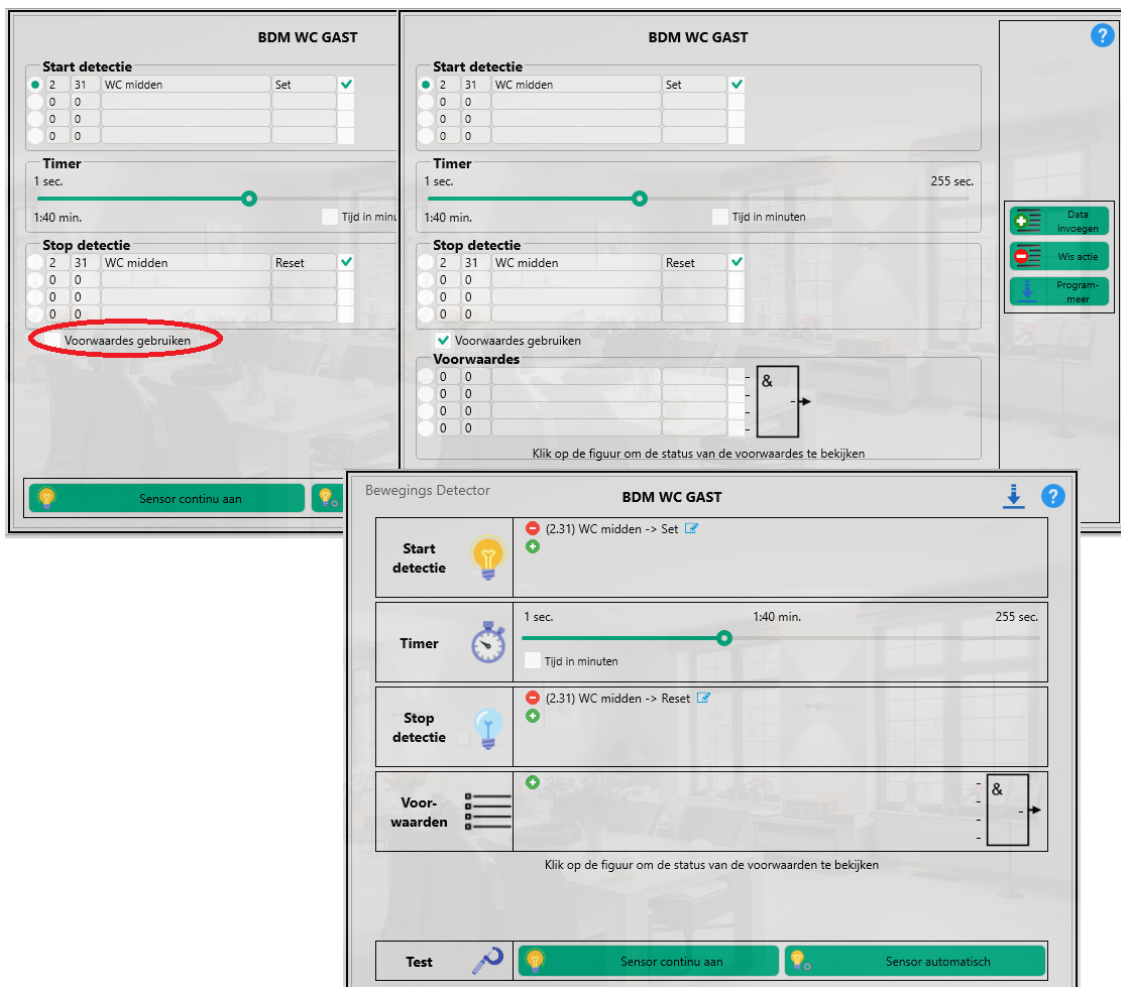
Zo hadden we in het voorbeeldscherm 'Voorwaarden gebruiken', waardoor we de velden van de voorwaarden niet hoefden te tonen als dat niet strikt nodig was.

En dat bleek soms verwarrend te zijn.

Nu geven we de parameters altijd weer.

Alleen geven we nu een leeg vak weer.

Zo blijf je altijd zien dat voorwaarden mogelijk zijn, en kan je ze ook makkelijk invullen als je ze toch wil gebruiken.



## Members aanpassen

### Members lijst

Helemaal links onder in het scherm vind je steeds de knop 'Members lijst'.






Hier mee open je een lijst met alle members in je installatie.

Je kan ermee door al je members scrollen om zo de mogelijkheden van je installatie te verkennen.

Voor elke member kan je een aantal tests uitvoeren en instellingen aanpassen.

Je vind er ook een aantal geavanceerde functies terug. Hun respectievelijke uitleg vind je in deze handleiding op de diverse pagina's.

Wanneer je met een BHS verbonden bent, zie je ook onmiddellijk de toestand van de members. Deze wordt weergegeven aan de hand van 'Set' of 'Reset'

	<b>Berging</b> 2.1 (RLM_4) 00:06:16
	<b>Keuken</b> 2.2 (RLM_4) 00:07:12
	<b>WC</b> 2.3 (RLM_4) 00:08:03
	<b>WC Ventilator</b> 2.4 (RLM_4)
	<b>BL Terras</b> 2.5 (RLM_4) 00:00:01
	<b>Stopc Living</b> 2.6 (RLM_4)

Modules zoals INM's hebben geen status, dus wordt deze uiteraard niet weergegeven.

Wanneer een member die wel een status heeft (zoals de 'Stopc. Living') geen tijd weergeeft, wil dat zeggen dat deze vandaag nog niet aangestuurd werd met de functie 'Set'.

Dat kan je eenvoudig checken door er een 'Reset' naar toe te sturen.

Je zal zien dat de tijd nu op '00:00:00' gezet wordt

Naast de toestand wordt ook de tijd, hoe lang een member op 'Set' gestaan heeft, weergegeven.

Deze wordt elke dag opnieuw op '0' gezet.

Van alle members wordt een overzicht, per dag, bewaard.

In de toekomst geeft dit verschillende mogelijkheden.



## Nieuwe member

- Wordt in principe enkel gebruikt voor modulaire toestellen
- Selecteer een MemberType.
- De standaardgroep en eerste vrije adres worden voorgesteld.
- Standaardversie wordt automatisch gebruikt. De software past dit automatisch aan.
- Geef een korte, maar duidelijke omschrijving. Deze komt later ook op de touchscreens en mobile apps terug.
- Geef eventueel extra info als hierom gevraagd wordt. (afhankelijk per type)
- Via 'Extra info' kan je per member nog extra informatie kwijt (zekering, locatie,...)
- Klik op 'Toevoegen' om de member effectief aan te maken.
- Herhaal de bovenstaande stappen om de volgende aan te maken, indien nodig

### Opmerking

Zwevende toestellen, hoef je hier niet direct aan te maken (maar het mag wel).

Dit kan automatisch gebeuren tijdens het linken

Als je niet weet wat zwevende of modulaire toestellen zijn, vind je [hier meer info.](#)

### Ter info:

We hebben meerdere modules van hetzelfde type in meerdere vormen.

De RLM wordt gebruikt voor ALLE relaismodules (RLM-1R, RLM-4, R4I6, R4I6-R)  
 De Dim1K wordt gebruikt voor ALLE dimmers. (0-10V, 1-10V, Dim300,...)  
 DE INM wordt gebruikt bij de INM2, INM4, IN4M, INM6, R4I6, R4I6-R,...  
 De EXU wordt gebruikt bij de EXU-12-24, EXU-230, EXU-400  
 ...

## Member wijzigen

In principe wordt hier de naam aangepast.

Wijzig Member

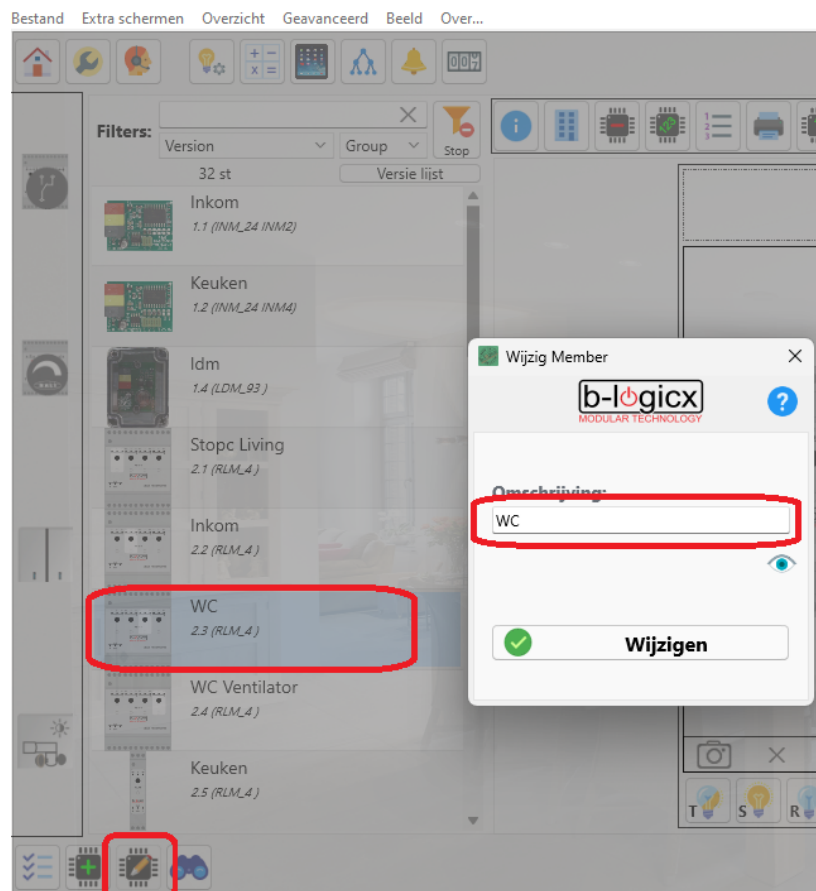
**b-logicx**  
MODULAR TECHNOLOGY

Omschrijving:

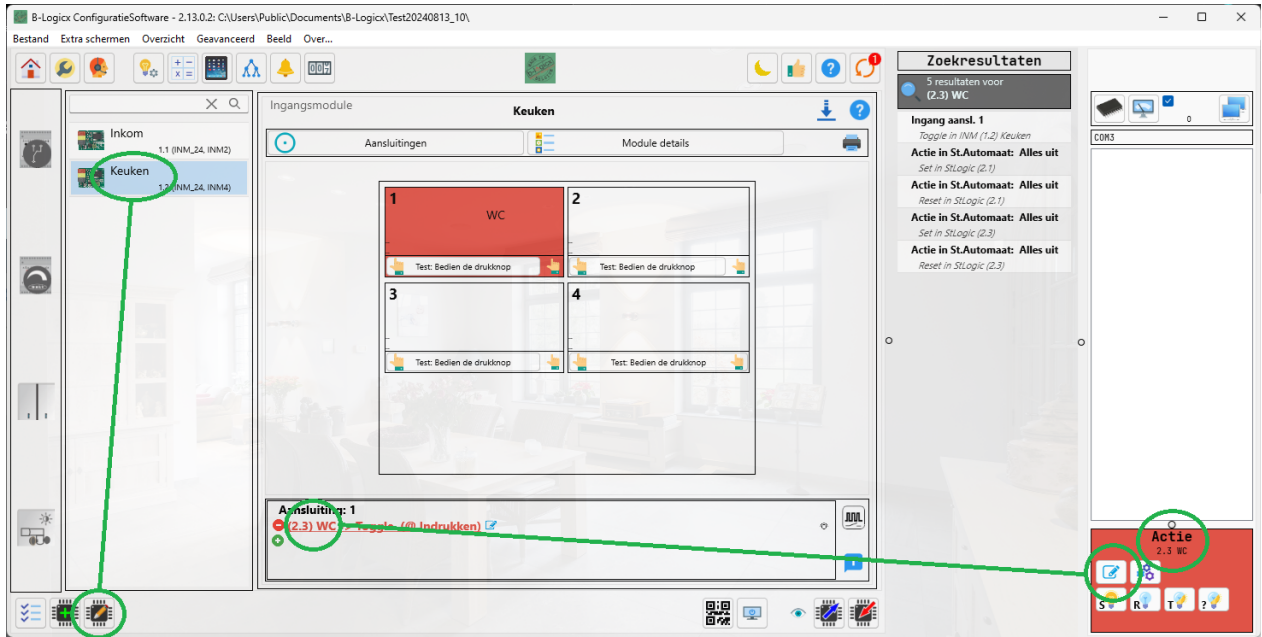
Meer...

**Wijzigen**

Je kan de namen van de members/modules op 2 manieren wijzigen.  
 Als je in de memberslijst bezig bent, kan je de knop onderaan gebruiken:

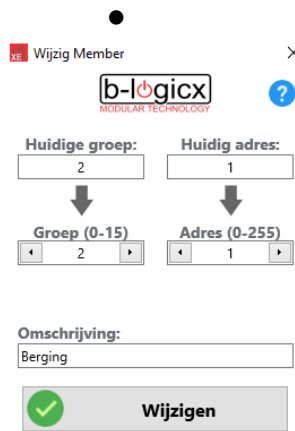


Als je in een module een actie aan het bewerken bent, heb je 2 mogelijkheden.  
 De **module** wijzig je met de knop **links onderaan**.  
 De **actie** wijzig je met de knop **rechts onderaan**.



**Geavanceerd:**

- Als je de groep en/of adres van een module wil aanpassen, klik je op 'Meer...' en dan vul je de betreffende vakken in.



**Opmerking:**

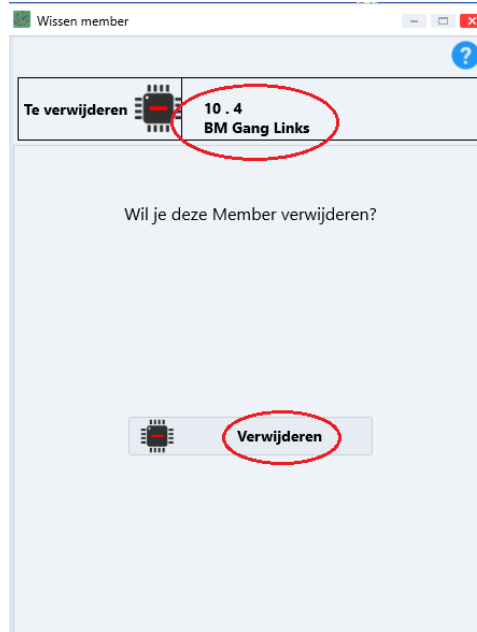
*Wees voorzichtig met het wijzigen van groepen en adressen. In principe heeft het weinig zin, maar uiteraard zijn er altijd uitzonderingen die we moeten aanpakken. We komen vrij weinig problemen tegen met software, maar als het fout gaat is het meestal te wijten aan het verkeerd gebruik van het wijzigen van groep en adres.*

**Member verwijderen**

Om een module te verwijderen, moet je altijd via de Memberslijst gaan. Daar selecteer je de Member en klikt op 'Verwijderen'



1. Kijk je selectie na
2. Verwijder de Member met de knop 'Verwijderen'.



Als de member nergens nog gebruikt wordt, wordt het verwijderen (onherroepelijk) gestart. Wordt hij toch nog ergens gebruikt, krijg je eerst een bericht.

Je kan dan kiezen uit 2 opties:

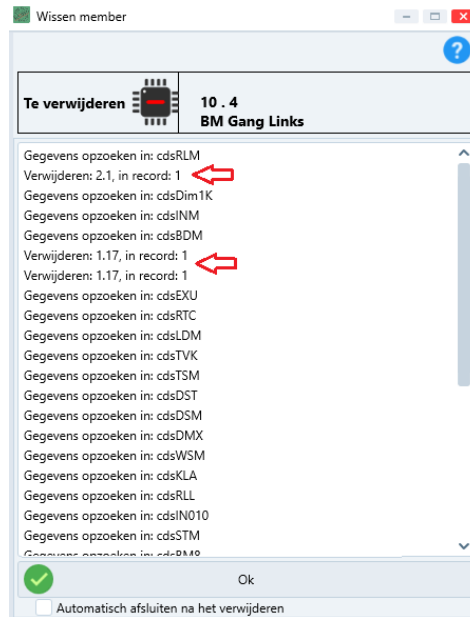
1. Je annuleert het verwijderen en past de gegevens in je project aan.
2. Je gaat door met het verwijderen en de gebruikte member wordt gewist.

Als hij b.v. in een INM, LDM,... zou gebruikt zijn, wordt hij ook daar uit gewist.

De member wordt EN uit de database gewist, EN de gegevens worden naar de respectievelijke modules gestuurd.



Na het verwijderen krijg je een overzicht waar de Member overal verwijderd werd.



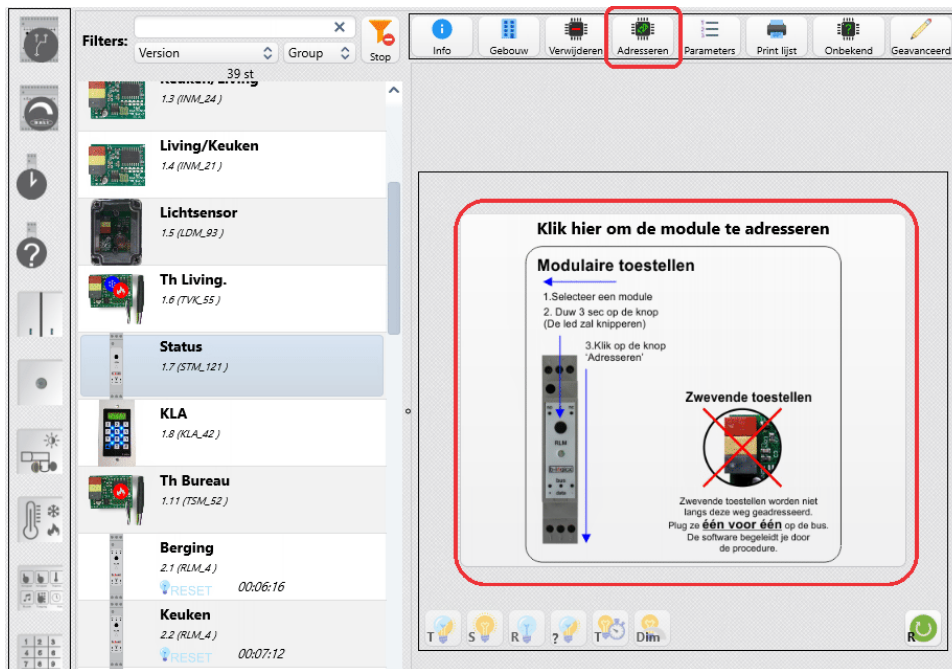
Sluit dit scherm af met 'OK'.

### Member adresseren

In tegenstelling tot de zwevende modules, kunnen **modulaire toestellen** wel allemaal samen aangesloten worden voor ze een adres krijgen.

Ga als volgt te werk:

- Sluit de (modulaire)modules aan op de bus
- Maak elke module aan in de software
- Selecteer de module in de linkerkolom
- Activeer de knop, centraal in het venster met 'Adresseren'
- Duw 3 seconden op de adresseer-knop van de module tot de led knippert
- Klik op de knop 'Adresseren' om de gegevens door te sturen, of annuleer.
- De software vraagt nu, ter controle, de versie van de module op.  
Het resultaat wordt d.m.v. de groene led in de busmonitor weergegeven.  
Indien het een foute versie is, zal de software de aanpassing automatisch maken, indien mogelijk.



Mocht je langer dan 3 seconden op een adresseer-knop gedrukt hebben, terwijl het niet de bedoeling was om een module te wijzigen, wacht je tot de module vanzelf stopt met knipperen. De gegevens van de module zijn dan niet gewijzigd.

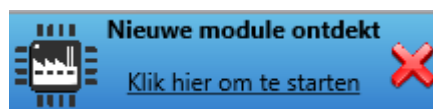
## Zwevende module linken

Zwevende modules worden meestal gekenmerkt door de Wago aansluiting, en hebben niet altijd een vaste montage wijze.

bv de INM's worden in de inbouwdozen achter de drukknoppen gestoken.

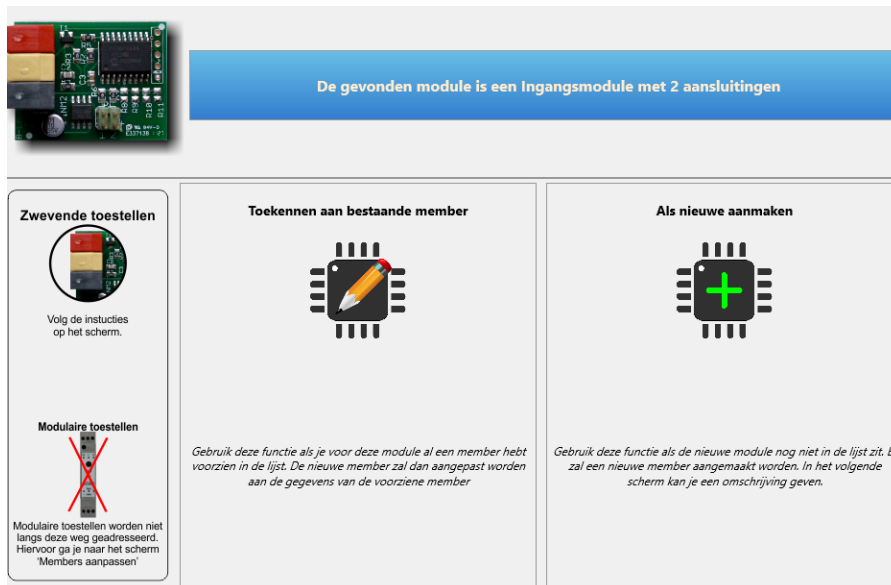
Aangezien alle modules van hetzelfde type met hetzelfde fabrieksadres geleverd worden, worden deze modules **één-voor-één aangesloten en onmiddellijk 'gelinkt'**.

**Meerdere modules van hetzelfde type tegelijk aansluiten, is uitgesloten zolang ze hun fabrieksadres nog hebben.**



### 1. Standaard manier

- Als je al meerdere INM's aangesloten had, haal ze dan NU van de bus.
- Haal de WAGO klemmen van de modules.  
Verbind alle kabels op de aftak punten en sluit de WAGO klemmen aan.
- Meet de spanningen na en start de software op.
- Plug nu de eerste module op de WAGO
- Onderaan in de busmonitor krijg je een blauwe knop. Klik erop om het linken te starten.  
De software geeft details weer van de gevonden module. Selecteer "Als nieuwe aanmaken"
- Het "Toevoegen"- scherm opent op dit moment, met vooraf ingevulde gegevens.  
Geef de gewenste naam voor de module in
- Klik op "Toevoegen".
- De software vraagt nu, ter controle, de versie van de module op.  
Het resultaat wordt d.m.v. de groene led in de busmonitor weergegeven.  
Indien het een foute versie is, zal de software de aanpassing automatisch maken, indien mogelijk.
- Sluit de volgende zwevende module aan en herhaal de vorige stappen



The screenshot shows a software interface for BLConfig. At the top left is an image of a green printed circuit board (PCB) module. To its right, a blue banner contains the text: "De gevonden module is een Ingangsmodule met 2 aansluitingen". Below this, there are three columns of options:

- Zwevende toestellen**: Includes an icon of a module and the text "Volg de instructies op het scherm." Below this is a section for "Modulaire toestellen" with a red 'X' over a module icon and the text: "Modulaire toestellen worden niet langs deze weg geadresseerd. Hiervoor ga je naar het scherm 'Members aanpassen'".
- Toekennen aan bestaande member**: Includes an icon of a module with a pencil. Text below: "Gebruik deze functie als je voor deze module al een member hebt voorzien in de lijst. De nieuwe member zal dan aangepast worden aan de gegevens van de voorziene member".
- Als nieuwe aanmaken**: Includes an icon of a module with a green plus sign. Text below: "Gebruik deze functie als de nieuwe module nog niet in de lijst zit. Er zal een nieuwe member aangemaakt worden. In het volgende scherm kan je een omschrijving geven."

### Opmerkingen:

- Als je in je set een R4I6 hebt, zit er in die behuizing, naast 4 RMM's ook een INM. In dit geval is deze INM GEEN zwevende module en moet ze aangemaakt worden als modulair toestel. Ga dus naar 'Toevoegen' en selecteer INM.
- De software kan alleen nieuwe zwevende toestellen herkennen op het moment dat ze opstarten. Mocht hier een of ander fout lopen, haal de module dan terug van de bus en plug ze er terug op.

## 2. Reeds aanwezig in de lijst

Als je om een of andere reden een module vervangt/vernieuwt, dan staan de gegevens van de 'huidige' module nog in de software.

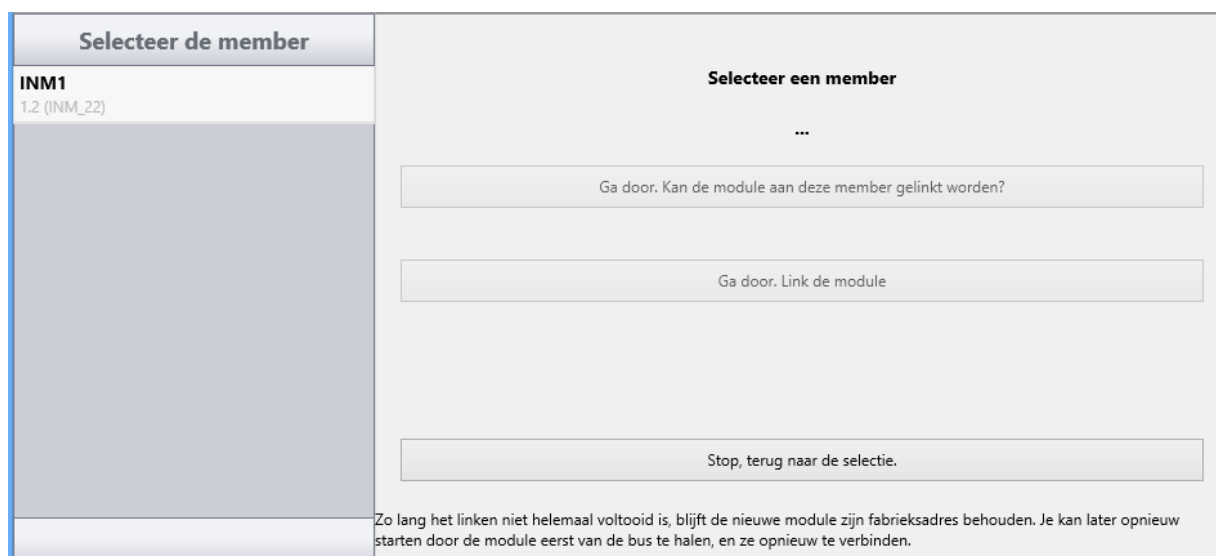
De member zit nog altijd in de software, maar er komt een nieuwe module op die plaats.

Daarom gaan we nu de nieuwe module linken aan de correcte gegevens.

Als je ze van de bus haalt en een nieuwe op de WAGO plugt, krijg je dezelfde blauwe knop in de busmonitor.

Je kan nu kiezen voor 'Toekennen aan bestaande member'.

- Aan de linkerkant kan je alle members kiezen waaraan je deze module kan linken.
- Merk op dat alleen de INM's weergegeven worden als de nieuwe module een INM is. Je kan ze op dit moment nog niet linken, want de software moet nog een controle uitvoeren.



The screenshot shows a dialog box titled "Selecteer de member". On the left, a list shows "INM1" with "1.2 (INM\_22)" below it. On the right, the main area is titled "Selecteer een member" and contains three buttons:

- A button with an ellipsis "...".
- A button with the text: "Ga door. Kan de module aan deze member gelinkt worden?".
- A button with the text: "Ga door. Link de module".
- A button with the text: "Stop, terug naar de selectie."

At the bottom of the dialog, there is a note: "Zo lang het linken niet helemaal voltooid is, blijft de nieuwe module zijn fabrieksadres behouden. Je kan later opnieuw starten door de module eerst van de bus te halen, en ze opnieuw te verbinden."

- Selecteer een member waaraan je de nieuwe module wil koppelen.
- Gebruik de bovenste knop om na te kijken of we deze module nu kunnen linken.
- Wacht tot de software de gegevens verzameld heeft.
- Als het resultaat positief is, klik dan op 'Link de module'

Ga door. Link de module

- Als het resultaat negatief is, geeft de software de volgende boodschap.
- Dit wil zeggen dat er nog een andere module met dezelfde groep en adres op de bus zit.
- Zoek deze eerst op, en zorg hier voor een oplossing.

**Er is reeds een module aan deze member gelinkt. Je kan geen 2 modules aan hetzelfde adres linken**

- De software vraagt nu, ter controle, de versie van de module op.  
Het resultaat wordt d.m.v. de groene led in de busmonitor weergegeven.  
Indien het een foute versie is, zal de software de aanpassing automatisch maken, indien mogelijk.

## Parameters

(Geavanceerd)

In principe worden de parameters in de diverse schermen correct gezet.

Via de Memberslijst heb je alle parameters gerangschikt

- Selecteer een member.
- Klik op 'Verstuur de parameters naar de module' om te bewaren
- Klik op 'Annuleren' om dit scherm te sluiten.
- 

Gr	Ad	Module (25 st)	Versie
1	1	DK Living/Raam	IN6K6L_2:
1	2	LD Living/Raam	IN6K6L_2:
1	3	DK Living/Raam(2)	INM_23
1	4	Sas	INM_23
1	5	DK Keuken	IN6K6L_2:
1	6	LD Keuken	IN6K6L_2:
1	7	DK Keuken(2)	INM_23
1	8	Inkom	INM_23
1	9	Garage	INM_23
1	10	DK Garage	IN6K6L_2:
1	11	LD Garage	IN6K6L_2:
1	12	DK Garage(2)	INM_23
1	13	Garage/Poort	INM_23
1	14	Verdiep	INM_23
1	15	BM Garage	EXU_192
2	1	BL Living	RLM_3
2	2	BL Sas	RLM_3
2	3	BL GarageAchter	RLM_3
2	4	BL Inkom	RLM_3
2	5	BL GarageOprit	RLM_3
2	6	BL Hekken	RLM_3
2	7	Reserve 2.7	RLM_3
2	8	Reserve 2.8	RLM_3
10	1	AllesAan	SoftM
10	2	AllesUit	SoftM

Parameters van de Member ?

Aan bij opstart

Contact invers

Relastimer in minuten

Reset timer actief (Rolluik)

Ventilatorsturing actief

Ventilatorsturing set

.

.

And functie gebruiken

Or functie gebruiken

Loop functie gebruiken

.

.


.

.


.

.

[Meer...](#)



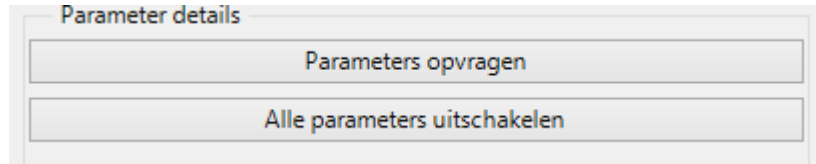
Verstuur de parameters naar de module



Annuleren



Via 'Meer' kan je:



- Parameters opvragen
- Alle parameters uitschakelen

### Van Software naar Module

Deze functie is voorzien om de module aan te passen aan de reële toestand van de projectgegevens. Alle gegevens uit de software worden dan naar de module gestuurd.

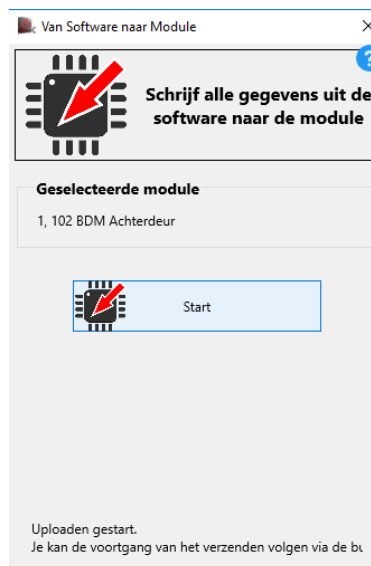
Deze functie is beschikbaar:

- in het hoofdscherm, onderaan
- via de [Synchronisatie-Lijst](#)

De knop ziet er als volgt uit:



- Klik op 'Stuur de gegevens naar de module' om te starten  
De software test of de module wel degelijk aanwezig is.  
Zo ja, worden alle gegevens uit de software naar de module gestuurd.  
Je ziet onderstaand scherm



De tijd dat het oversturen duurt, is afhankelijk van de module en de snelheid van de computer. Volg daarom de vooruitgang in de busmonitor om te zien wanneer het oversturen afgelopen is. In principe heb je deze knop nooit nodig. Elke wijziging die je maakt in de software wordt rechtstreeks naar de module gestuurd.

### Van Module naar Software

Deze functie is voorzien om de projectgegevens aan te passen aan de reële toestand van de module. Alle gegevens worden dan uit de module gehaald en weergegeven in de software.

Deze functie is beschikbaar:

- in het hoofdscherm, onderaan
- via de [Synchronisatie-Lijst](#)

De knop ziet er als volgt uit:



- Klik op 'Start' om de procedure te starten  
De software test of de module wel degelijk aanwezig is.  
Zo ja, worden alle gegevens uit de module naar de software gestuurd.  
Je ziet onderstaand scherm  
Zo niet, wordt het 'uitlezen' onderbroken



Na het uitlezen, sluit dit scherm automatisch af en wordt het huidige scherm onmiddellijk aangevuld met de gegevens uit de module.

### Opties:

- Wis gegevens van uitgeschakelde lijnen (standaard uit)  
Als je deze parameter aanzet, worden de gegevens, die je om te testen hebt uitgezet, volledig gewist.  
Als dit de bedoeling is, zet deze parameter dan aan, anders laat je hem uit staan.

In principe heb je deze knop niet nodig.

Alle wijzigingen die je in de software maakt, worden rechtstreeks in de module geschreven.

## Print lijst

### Members lijst

Test1302



Gr	Ad	Omschrijving	Versie	Info:
1	1	BM Voorgevel	EXU_192	
1	2	Klok	RTC_82	
1	3	Keuken/Wasplaats	INM_24	
1	5	Lichtsensoren	LDM_93	
2	1	Berging	RLM_4	

Op elk gewenst moment kan je de lijst van de members afdrukken.

Het aantal regels dat geprint wordt, is afhankelijk van de selectie die je hebt gemaakt.

Als je de filter stopt, worden alle members geprint.

Als je bv filtert op de versie 'INM', worden alle members die de versie 'INM' hebben, geprint.

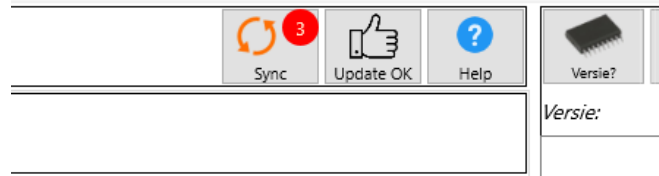
## Synchroniseren

Wanneer je wijzigingen in de software aanbrengt, terwijl je niet met de bus verbonden bent, slaan we deze gegevens op.

Ze worden bewaard tot wanneer je wel een verbinding hebt.

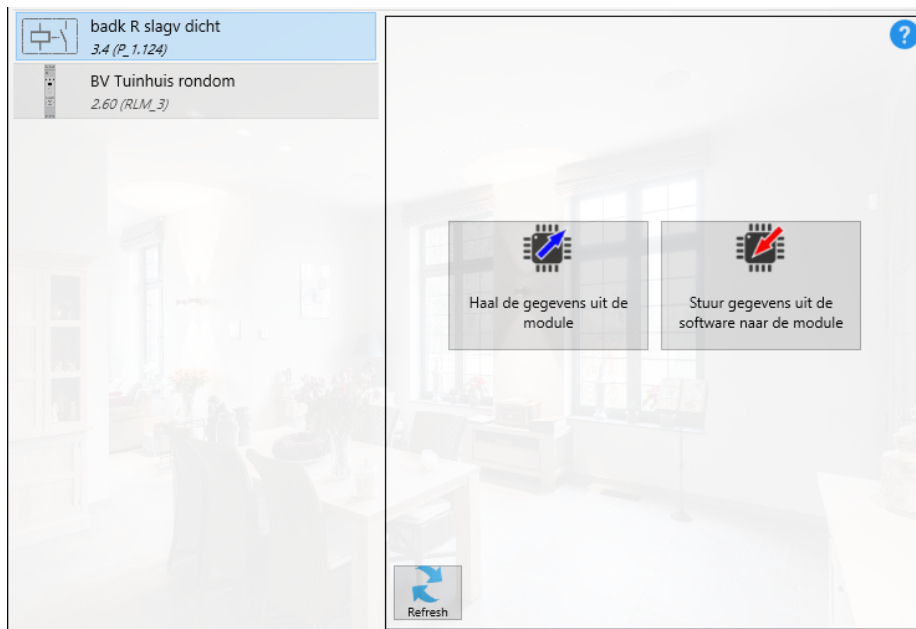
Nadat we je gegevens hebben gesynchroniseerd, wordt de lijst gewist.

Als er gegevens gesynchroniseerd moeten worden, wordt dat bovenaan in het hoofdscherm weergegeven.



Volgens bovenstaand voorbeeld zijn er 3 modules waarin wijzigingen moeten gesynchroniseerd worden.

Deze knop brengt je naar het scherm met het overzicht van de te synchroniseren modules.



Aan de linkerkant zie je de lijst van modules die moeten gesynchroniseerd worden.

Aan de rechterkant heb je de keuze uit 2 mogelijkheden.

- - als de gegevens in de module recenter zijn dan in de software, kies je voor 'Haal de gegevens uit de module'
- - als de gegevens in de software recenter zijn dan in de module, kies je voor 'Stuur gegevens uit de software naar de module'.

## Dubbele adressering

Ons systeem is een bussysteem.

Dat betekent dat iedere deelnemer (module) een eigen identiteit moet krijgen.

Deze bestaat uit een groep en een adres.

Door een foute manipulatie of een onoplettendheid, kan het gebeuren dat je op een gegeven moment een 'dubbele adressering' vast stelt.

Voor modulaire toestellen is de oplossing heel eenvoudig: voer de adresseer-instructie opnieuw uit met de

juiste module.

Voor zwevende toestellen is het iets moeilijker.

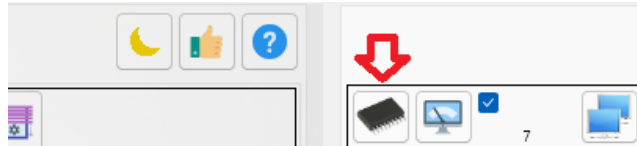
We leggen het uit aan de hand van een voorbeeld:

Gegeven: je hebt 2 modules 'Inkom (1.1)', bijgevolg heb je een tweede module 'Keuken (1.2)' die je niet kan bedienen.

De basis van een technische interventie is altijd het opvragen van de versie.

Dat is en blijft de belangrijkste knop tijdens het in dienst nemen van een installatie.

Je vindt deze knop, aan de rechterkant van het scherm, bovenaan de busmonitor.



De eerste twee regels in het scherm zorgen voor het commando 'Versie opvragen'

In dit geval heb je de module 'Inkom' geselecteerd met adres 1 in groep 1.

Vandaar dat op de tweede regel in de busmonitor 'Select 1 1' te zien is.

De module 1.1 antwoordt hierop door haar versie op de bus te zenden.

In het voorbeeld is dat dus de derde regel: 'Versie OK: 11 24' (Origineel zou daar staan System 11 24, maar dat hebben we al vertaald naar 'Versie OK')

In onder de streepjes lijn, zie je een vierde regel, met hetzelfde antwoord als op de derde regel.

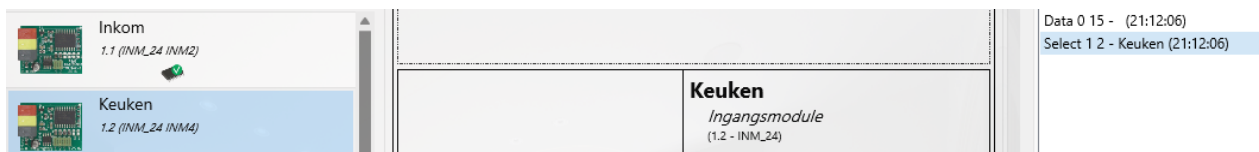
Dat is dus het antwoord van een tweede module. En dat mag niet.

Er zijn nu dus twee modules die antwoorden op 'Inkom(1.1)'

Waarschijnlijk weet je nu niet welke module de 'tweede' is, dus moet je op zoek naar een module die zou moeten antwoorden, maar die dat niet doet.

In ons voorbeeld hebben we een module 'Keuken(1.2)

Als we ze selecteren en de versie ervan opvragen, zien we:



Je ziet de vraag uit de software komen, maar er komt geen enkel antwoord.

In de praktijk zit er dus een module in de keuken, maar ze heeft dus het adres van de Inkom.

Om helemaal zeker te zijn, en niet in een cirkeltje rond te draaien, haal je nu eerst de module in de keuken van de bus.

En je plukt ze er meteen weer op.

Wacht een 10-tal seconden om de module te laten op starten.

Als ze opstart met 'System 1.1', heb je de juist (of in dit geval de foute) module gevonden.

Ga als volgt te werk om dit euvel van de baan te helpen:

1. Haal de module 'Inkom(1.1)' van de bus. Inderdaad, de 'goede' module haal je nu van de bus en de 'foute' module blijft op de bus!
2. Open de 'Memberslijst'
3. Selecteer de module 'Inkom(1.1)'. Inderdaad, de 'goede' module, want de 'foute' module heeft de groep en adres van de 'goede'.
4. Bovenaan, in het midden, staat een knop met een potlood (Open de meest geavanceerde instellingen)
5. Klik bij 'Member/module naar fabrieksinstellingen brengen' op 'Uitvoeren'.

Na een twintigtal seconden zal de 'slechte' module opnieuw het fabrieksadres hebben en zich in jouw

systeem gaan gedragen als 'nieuwe module'.

6. Haal de module van de keuken nu van de bus.

7. Plug de module opnieuw op de bus, en je zal zien dat je een blauwe knop krijgt, zodanig dat je deze 'nieuwe module' nu kan koppelen aan de 'Keuken'

8. Uiteraard plug je nadien ook weer de module van de inkom op zijn plaats.

Maar voor je dat doet, wil je natuurlijk 100% zekerheid.

Vraag de versie van de 'Inkom' op en die mag dus niet antwoorden tot je de module van de 'Inkom' op de bus hebt geplugd.



Wanneer je de versie opvraagt, moet je dus 3 regels zien (2 van de vraag en slechts 1 antwoord).

## Modulescherm selectie

### Overzicht van een standaard module scherm

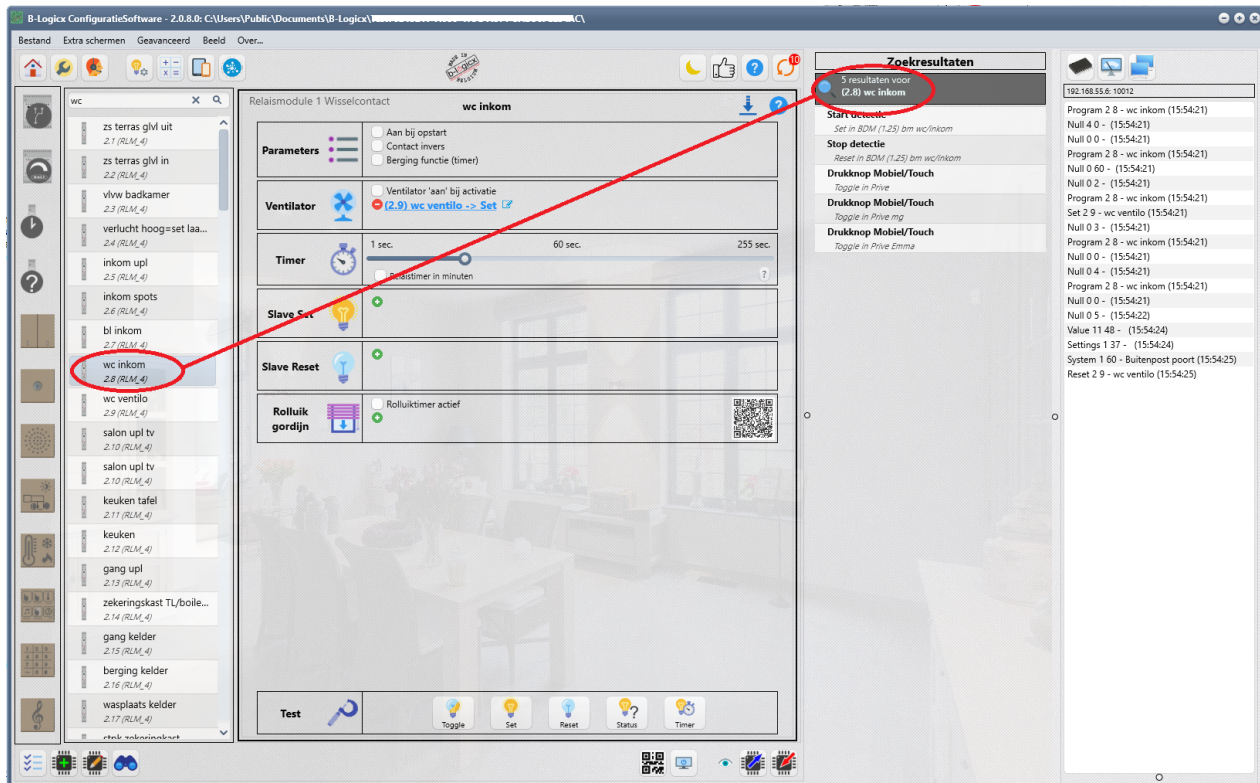
Aan de linkerkant van het scherm vind je een overzicht van de beschikbare modules.

Op het moment dat je een module aanklikt, wordt ook automatisch de zoekfunctie opgestart, waardoor je een overzicht krijgt van waar deze module aangestuurd wordt.

Als een zoekactie zinloos is, worden de zoekresultaten niet aangepast, en blijven de laatst gevonden, relevante resultaten staan.

B.v. als je een INM zou aanklikken, wordt er geen zoekopdracht gevraagd omdat je een INM niet kan aansturen.

Resultaten die zich binnen een INM bevinden, worden uiteraard wel weergegeven.



In het midden van het scherm vind je de details van de modules.

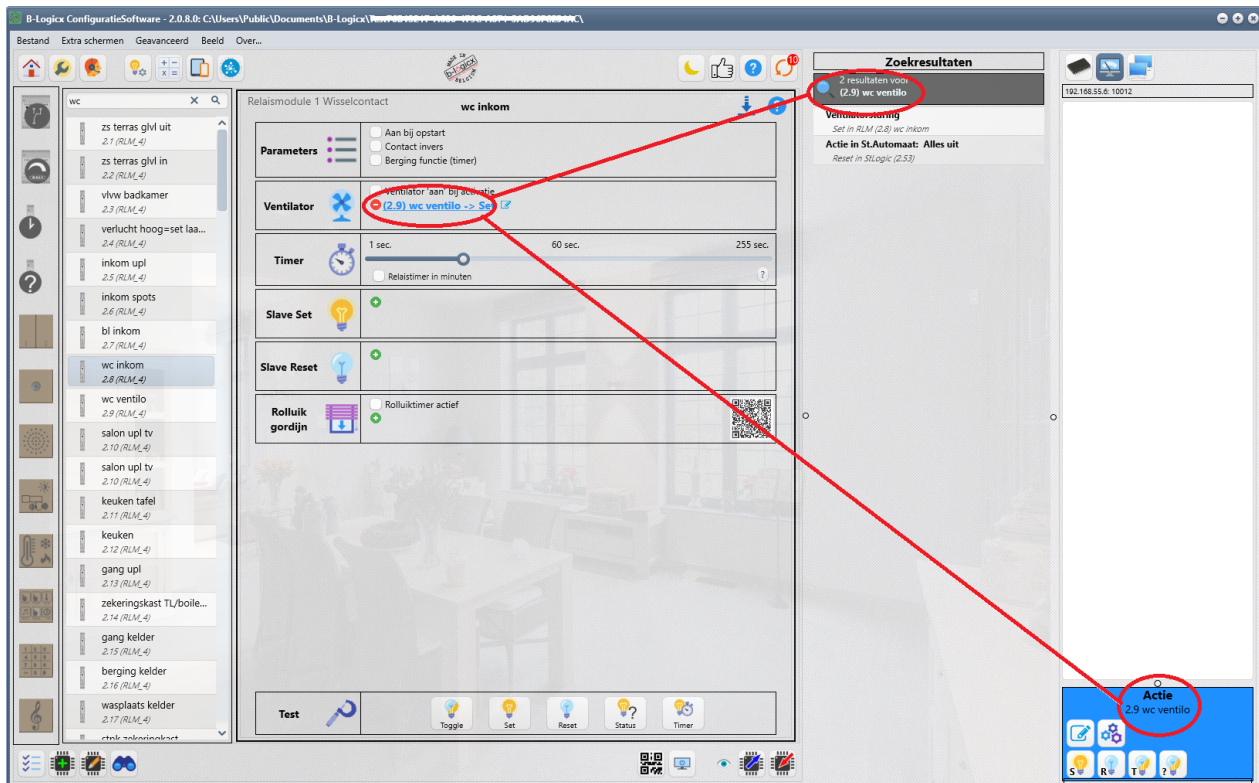
Dit gedeelte van het scherm is anders voor elke module.

Her en der kan je 'acties' invoegen.

Als je op een actie klikt, wordt de zoekfunctie automatisch aangepast, en worden de resultaten van de actie weergegeven i.p.v. de module.

Merk op dat als je een actie aanklikt, je meteen ook de testbox (rechts onderaan) activeert.

Door de respectievelijke knoppen aan te klikken kan je de acties aansturen en testen.



Telkens je een 'actie' gefocust hebt, wordt de testbox actief.

De testbox is altijd gelinkt aan de geselecteerde actie. De tekst wordt altijd bovenaan in de box weergegeven.

Op het moment dat er een geen actie gefocust is, verdwijnt de testbox automatisch.

- Op de eerste rij heb je 2 knoppen
  - Actie wijzigen: hiermee kan je rechtstreeks de naam van de geselecteerde actie aanpassen
  - Actie instellen: hiermee ga je rechtstreeks naar het instelscherm van de geselecteerde actie. In onderstaand voorbeeld ga je rechtstreeks naar het RLM-scherm
- Op de onderste rij heb je 4 knoppen
  - Set: Stuur de geselecteerde actie met 'Set' op de bus. Handig om b.v. voorwaarden aan te zetten tijdens het testen.
  - Reset: Stuur de geselecteerde actie met 'Set' op de bus. Handig om b.v. voorwaarden uit te zetten tijdens het testen.
  - Toggle: Stuur de geselecteerde actie met 'Toggle' op de bus. Let op niet voor elke actie is deze functie zinvol.
  - Status: Vraag de status van de geselecteerde actie op. Het resultaat verschijnt in de busmonitor



Voor de details van de acties krijg je telkens een vergelijkbaar scherm. De mogelijkheden zijn afhankelijk van de mogelijkheden van de acties.



1. De 'Plus'-knop geeft aan dat je een volgende actie kan ingeven. Als de hij niet meer zichtbaar is, wil dat zeggen dat de mogelijkheden uitgeput zijn.
2. De 'Min'-knop verwijdert de actie.
3. De tekst geeft een omschrijving van de actie. In dit geval (zitten we in een drukknopmodule) en wordt de 'WC' aangestuurd, met de functie 'Toggle' (omkeren), telkens de knop ingedrukt wordt. Als je de tekstregel aanklikt, start je automatisch de zoekfunctie, gerelateerd aan de geselecteerde actie. Als je de tekstregel dubbelklikt, ga je rechtstreeks naar het instelscherm van de geselecteerde actie. In bovenstaand voorbeeld zou je rechtstreeks naar het RLM-scherm gaan.
4. De 'Wijzigen'-knop staat toe om de betreffende actie te wijzigen.
5. Deze knop staat het wijzigen van een flank toe. Dat wil zeggen dat je kan kiezen tussen: indrukken, loslaten, ... (Let op: deze mogelijkheden zijn niet overal beschikbaar).

In het detail-gedeelte van het scherm, staat bovenaan algemene informatie:

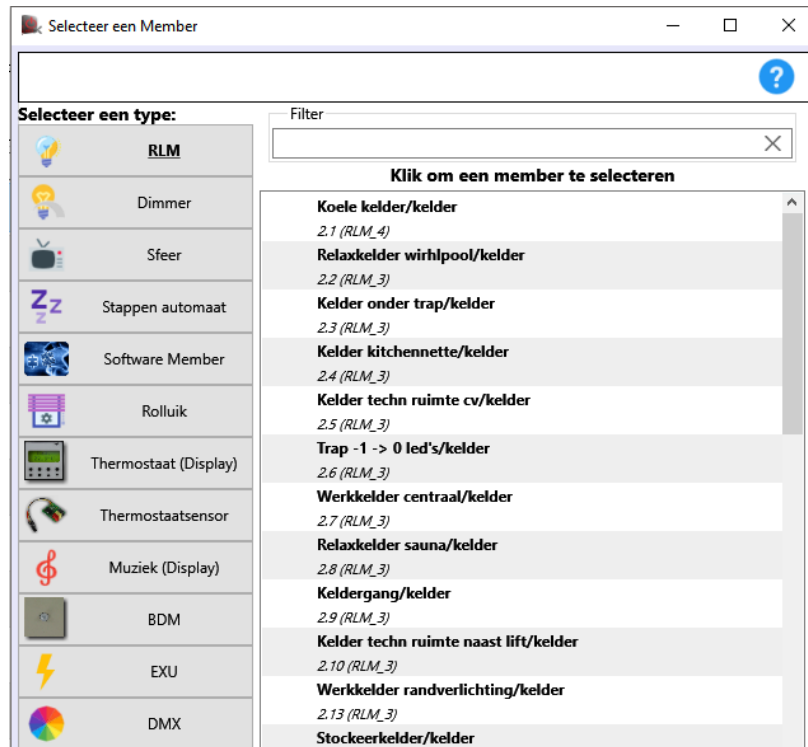


1. Het type modulescherm waar je je in bevindt.
2. De naam van de module die je hebt geselecteerd
3. De 'Programmeer'-knop die alle gegevens uit dit scherm naar de module stuurt. (Deze is niet dezelfde als [Soft->Mod](#))
4. Help-knop die je naar de online handleiding stuurt



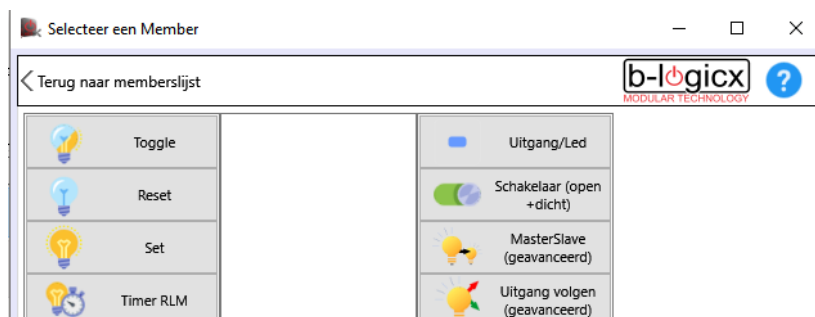
## Data invoegen

- Het invoegen van data is voor elk scherm ongeveer hetzelfde.
- Selecteer de actie die je wil invoegen met het keuze rondje voor de actie.
- Klik kan op de knop 'Data invoegen'. Je ziet dan volgend scherm



- Voor je een Member selecteert, klik je best eerst op 1 van de knoppen in de linkse kolom. Hierdoor kunnen we je beter helpen bij je selectie.
- De eerste keer dat je het scherm opent, zal hij automatisch gefilterd staan op de RLM's. Deze zijn de meest gebruikte modules, dus het makkelijkst te selecteren.
- Na het kiezen van een member, worden alle functies, die mogelijk zijn voor deze member, weergegeven
  1. De functies die beschikbaar zijn, zijn ook afhankelijk van de locatie waarin je de member wil gebruiken
  2. Ga met de muis over een knop, je ziet onderaan meer info over de functie
  3. Bij een eventuele vergissing, kan je met deze knop terug om een andere member te selecteren.

Opmerking: Onderstaand scherm met de functies wordt niet altijd weergegeven. Als er slechts 1 functie bij je selectie past, heeft het tonen van dit gedeelte geen zin. Daarom wordt de enige mogelijkheid automatisch geselecteerd en ingevuld.



## Keuze beperkingen

### Help. Ik vind de Member die ik wil invoegen niet!

Vanaf november 2016 betekent dit waarschijnlijk dat je hem waarschijnlijk ook niet nodig hebt!  
In de keuze lijst met Members worden niet altijd alle Members (van het geselecteerde type) weergegeven.  
Hoe uitgebreider je installatie wordt en hoe meer automatisatie je gebruikt, hoe meer we je gaan proberen te helpen.

We gaan dit doen door Members die je eigenlijk niet mag/kan selecteren te verbergen.

Waarom doen we dit?

Vooraf om fouten in de software te vermijden.

Welke Members worden verborgen?

1. Het stuuradres die door een dimmer wordt gebruikt (meestal een RLM die de spanning maakt of onderbreekt)

Deze Member wordt ALTIJD aangestuurd door de dimmer (met Set of Reset) als het nodig is.

Hier kan je niets aan wijzigen.

De RLM aansturen zonder dimmer aan te sturen is zinloos.

Daarom wordt de RLM die als stuuradres gebruikt wordt, NERGENS nog aangeboden.

**JE MAAKT EEN FOUT ALS JE HEM NOG ERGENS INVOEGT!**

2. Members die door sensoren gebruikt worden (LDM, TSM,...).

Deze krijg je alleen nog aangeboden om als ingang of voorwaarde in te vullen.

Deze adressen nog elders nog aansturen is zinloos, want je hebt zelf geen controle over licht, donker of de gemeten temperatuur

3. Members die aangestuurd worden door BDM of EXU.

Je maakt meestal een fout als je deze nog elders aanstuurt.

Als je het licht continu aan wil, kan de de BDM 'aan' zetten. De BDM zal dan op zijn beurt de RLM 'aan' sturen.

Als je de BDM terug op 'automatisch' zet, zal deze de RLM ook weer terug uit sturen.

Vooraf in de 'Alles uit' willen we vermijden dat je deze Members nog gebruikt. Je maakt dan echt een fout.

In de 'Alles uit' zet je de BDM best altijd op 'Automatisch'.

Zoals gezegd, zal deze de RLM uit sturen, EN hij zal (opnieuw) beweging detecteren.

## Member zoeken

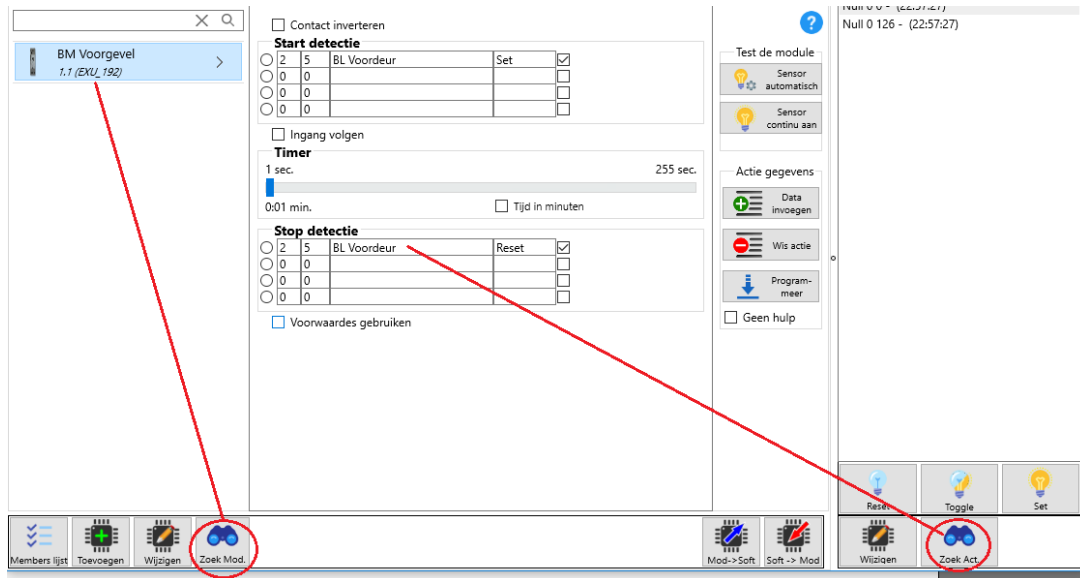
Elke member of actie kan je altijd gaan 'Zoeken'.

Dat betekent dat zal weergegeven worden in welke modules je deze Member gebruikt hebt.

Klik op de knop met de verrekijker om het zoeken te starten.

Deze vind je onderaan in het scherm.

- De linkse knop (Zoek Mod) gebruik je om de geselecteerde module te zoeken.
- De rechtse knop (Zoek Actie) gebruik je om de geselecteerde actie te zoeken.



Volgens bovenstaand voorbeeld gaat de linkse knop op zoek naar de EXU, de rechtse knop gaat op zoek naar de RLM 2.5 (BL Voordeur)

Resultaten worden op volgende wijze weergegeven (onderaan in de busmonitor)



Je ziet aan bovenstaand voorbeeld dat de Member 2.5 (BL Voordeur) op 2 plaatsen bediend wordt. (In beide gevallen is dat in de EXU.)

- Door een resultaat aan te klikken, spring je rechtstreeks naar de het scherm waarin de actie zich bevindt.
- Door op het vergrootglas linksboven te klikken kan je rechtstreeks een nieuw zoekresultaat selecteren.
- Door de rode knop rechts boven aan te klikken, kan je het zoekscherm weer verbergen.

## Assistent

Dit scherm bevat veel gestelde vragen en hun antwoorden.  
Op dit moment is er weinig informatie voorzien.  
Deze wordt later uitgebreid.

## BusMonitor

---

De busmonitor wordt altijd rechts van het scherm weergegeven.

Hierop is ***real-time data*** te zien die over de bus loopt.

Elke communicatie van en naar de PC, maar ook tussen de modules onderling is hier te volgen.

Een voorbeeld:

```

Value 1 94 - (09:27:55)
Set 10 211 - BDMs Activeren (09:27:55)
System 1 122 - LDM (09:27:55)
-----
Set 2 185 - Traphal 1e (09:29:16)
Reset 2 185 - Traphal 1e (09:29:51)
-----
Value 1 168 - (09:33:19)
Reset 10 211 - BDMs Activeren (09:33:19)
System 1 122 - LDM (09:33:19)
-----
Value 11 46 - (09:35:53)
Settings 1 12 - (09:35:53)
System 1 7 - TSM Bureau (09:35:53)
-----
Reset 10 216 - CVPompBureau (09:35:53)
Reset 2 109 - CVPompBureau (09:35:53)
-----
Value 1 182 - (09:38:43)
System 1 122 - LDM (09:38:43)

```

*Wanneer er modules aangestuurd worden, zal de naam van de module steeds meegegeven worden.*

*Als de functies zuivere stuurwaarden zijn, zal geen naam weergegeven worden.*

*(Voorbeeld: een regel met 'Value 11 46' is een thermostaat waarde en zal geen naam meekrijgen omdat dit de gemeten waarde is, een van de regels eronder is de identiteit van de sensor zelf, en die krijgt wel een naam mee).*

Deze data wordt in principe maar tijdelijk bewaard. Ze wordt gewist

- als je een commando met de PC verstuurt
- als je op de knop 'Wis lijst' klikt

In combinatie met een BHS wordt deze data opgeslagen worden om later te kunnen bekijken.

Dit wordt uitgelegd in het scherm [Busmonitor historiek](#).

Standaard lopen de gegevens 'van boven naar beneden' op het scherm.

Dat wil zeggen dat als er meer data is dan er in 1 scherm kan weergegeven worden, er moet gescrold worden.

In sommige gevallen kan het handiger zijn om de lijst 'omgekeerd' te vullen. Dit wil zeggen dat de nieuwste gegevens bovenaan geplaatst worden.

Dit kan je instellen, in het hoofdscherm met de pijltjes boven de monitor.

## Modules

---

We hebben 2 types modules:

- **De modulaire toestellen**

- Enkel voorzien voor montage op DIN-rail (zekeringkast)
- Aansluiting via schroefklemmen
- Mogen samen aangesloten worden
- Via de frontknop te [adresseren](#)
- Voorbeeld:



- **De zwevende toestellen**

- Al dan niet vaste bevestiging
- Aansluiting via Wago aansluitklemmen
- Worden altijd een-voor-een aangesloten
- Worden stuk voor stuk opgenomen in de installatie [door aan te melden](#)
- Voorbeeld:



Voor iedere soort zijn er uiteraard verschillende types mogelijk.

Via de [productpagina](#) van de site krijg je een overzicht van verschillende modules.

## INM

Deze module is een van de basismodules.

Ze zorgt voor de inlezing van drukknoppen, schakelaars, en ander potentiaalvrije contacten.

De aansluitingen zijn instelbaar als ingang of uitgang (LED, zoemer,...)

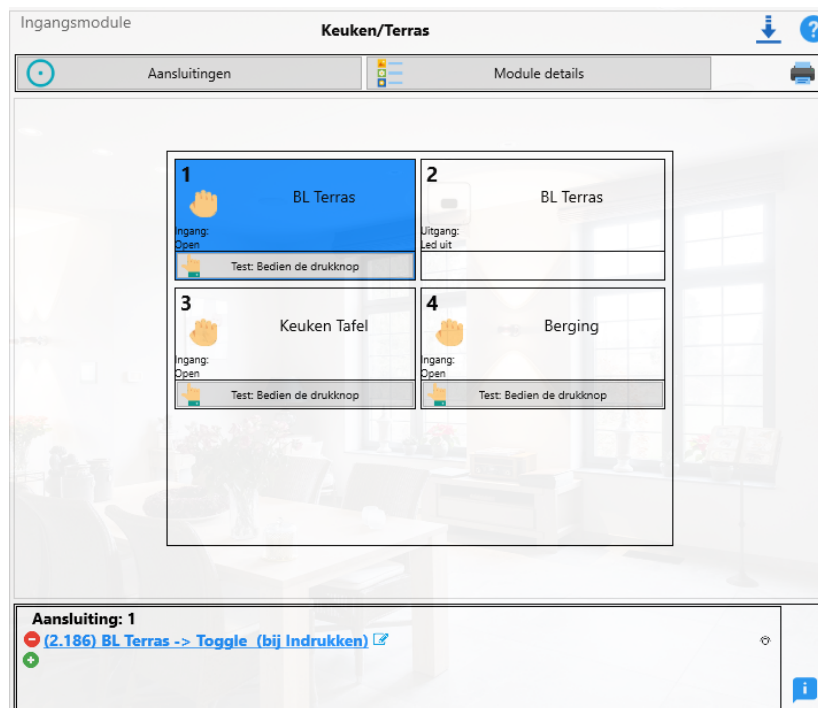
De ingangsmodule (INM) is beschikbaar in verschillende vormen:

1. [De standaard versie met 2 aansluitingen](#)
2. [De standaard versie met 4 aansluitingen](#)
3. [De standaard versie met 6 aansluitingen](#)
4. [Een versie met 6 knoppen en 6 leds voor Niko drukknoppen](#)
5. [Een modulair toestel met 4 optisch gescheiden ingangen](#)
6. Een module met 6 optisch gescheiden ingangen, modulair, ingebouwd in de [R4I6](#) en de [R4I6-R](#)
7. Een module met 4 optisch gescheiden ingangen, modulair, ingebouwd in de [D1I4](#)

Standaard zijn de INM-modules zwevende toestellen, waardoor ze een-voor-een moeten aangesloten worden. ([Zie: zwevende modules linken](#))

Als ze gebruikt worden in modulaire vorm, zoals 5,6 en 7 kunnen deze modules ook geadresseerd worden, net als de andere modulaire toestellen.

## Overzicht



### Knoppen:

Centraal in het scherm vind je de aansluitingen. Dat kunnen er dus 2, 4 of 6 zijn.

Als je de module selecteert (of de knop 'Aansluitingen', bovenaan in het scherm aanklikt), worden de gegevens van de aansluitingen opgevraagd.

Zo zie je welke aansluitingen als 'ingang' zijn aangeduid, en welke als 'uitgang' (of LED)

In bovenstaand voorbeeld zie je dat aansluiting 1 een drukknop is, die 'BL Terras' bedient en aansluiting 2 een LED is die 'BL Terras' volgt.

Je ziet ook dat de drukknop nu niet ingedrukt is, want de toestand geeft 'Open' aan.

Als je hem indrukt, en op de knop 'Aansluitingen' (3, bovenaan) drukt, zal je zien dat het scherm 'Gesloten' aangeeft.

Hetzelfde geldt voor de LED. Je ziet dat ze op dit moment niet brandt. Als je het licht aansteekt, verkleurt de led en geeft de tekst 'Led aan' weer.

Je kan ieder 'ingang' (drukknop,...) testen met de knop 'Test: Bedien de drukknop'

Als je met de muis op deze knop klikt, wordt in de module de respectievelijke ingang ingedrukt en losgelaten.

Wanneer je fysieke drukknop niet werkt, maar deze testknop wel, mag je er helemaal zeker van zijn dat er een mechanisch probleem is vanaf je drukknopmodule tot aan je schakelaar/drukknop.

Het gaat dan om een slechte verbinding, afgebroken draad, kapotte knop, ...

### **Aansluiting:**

Hier gaat het om wat de knop moet doen. De basis staat uitgelegd op de pagina '[Modulescherm selectie](#)'.

Bij deze module kan je ook de flank aanpassen. Dat doe je op het rondje, rechts op elke actie regel.

Je kan dan kiezen voor

- Indrukken
- Loslaten
- Indrukken & loslaten
- Kort drukken
- Lang drukken

Deze mogelijkheden leggen zichzelf uit.

Het verschil tussen kort en lang drukken kan je instellen op de pagina '[Module details](#)' ([Knop bovenaan in het scherm](#))

Als je met Niko drukknoppen drukknoppen (4/6 knoppen) werkt, kan je de volgorde van de weergave in het scherm wijzigen.

dat doe je op de pagina van de '[Module details](#)'

### **Let op:**

- Wees voorzichtig met deze selectie. Als je een drukknop voorziet van een actie met 'Indrukken' en 'Kort drukken' of 'Lang drukken', bestaat de kans dat er meerdere acties uitgevoerd worden door een drukknop in te drukken of los te laten. Dat kan de bedoeling zijn, maar dat kan ook ongewilde reacties opleveren;
- Wees zuinig op het gebruik van 'Kort drukken' en 'Lang drukken'. Niet uit technische overwegingen, maar voor het gebruiksgemak. Hou er rekening mee dat niet iedereen in huis technisch aangelegd is en dat het gebruik van de knoppen niet te ingewikkeld maakt.

## Details

Ingangsmodule		Keuken/Terras	
Aansluitingen		Module details	
<b>Kort/lang druk Timer</b>		1 sec. <b>3 sec.</b> 15 sec.	
<b>Blokkeer adres</b>		<input type="checkbox"/> Status <input checked="" type="checkbox"/> Aan <input type="checkbox"/> Uit	
<b>Aantal aansluiting en</b>		4	<input type="text" value="Vraag aantal aansluitingen"/>
<b>Test functie</b>		<input checked="" type="checkbox"/> On	<input type="checkbox"/> Off
<b>Niko drukknoppen</b>		<input type="button" value="Volgorde aanpassen"/>	



### **Kort/lang druk timer:**

Deze bepaalt het verschil tussen kort en lang drukken.

Pas deze aan aan je eigen noden. Let op met 1 seconde, want dan is het verschil niet altijd even duidelijk meer)

Deze timer beheert ook de tijd die het aantal pulsen van de **multi-push** telt.

### **Blokkeer adres:**

Dit is een functie die ervoor kan zorgen dat een INM kan 'geblokkeerd' worden.

- Met geblokkeerd bedoelen we dat de ingangen van de module tijdelijk niets meer op de bus versturen.
- De uitgangen blijven altijd verder werken.
- Van zodra de module het blokkeeradres op de bus ziet verschijnen, samen met de functie 'Set', stoppen de ingangen met werken
- Op het moment dat het blokkeeradres met de functie 'Reset' gezien wordt, kunnen de ingangen opnieuw gegevens versturen.
- De knoppen die ingedrukt werden tijdens de blokkering blijven niet onthouden

*Waarom het blokkeeradres gebruiken?*

- *Bij inbraak kan je een loop starten die eerst de rolluiken opent, dan de lichten aansteekt en vervolgens de drukknoppen uitschakelt.  
-> Dat wil zeggen dat een inbreken in jouw woning staat, met de volledige aandacht op zich gericht, terwijl hij niets kan bedienen.*
- *Bij overschakelen op noodvoeding heb je een beperkt vermogen beschikbaar omdat de noodgenerator nooit voorzien is om een volledige installatie op gang te houden.  
De praktijk leert ons dat heel dikwijls onbewust (uit gewoonte) op een knop gedrukt wordt. Op die manier brandt er binnen de kortste keren te veel verlichting.  
Voor het opstarten van de noodvoeding schakel je dus eerst alles uit, dan steek je de meest essentiële verlichting aan en schakelt vervolgens alle bediening uit.  
-> Dat wil zeggen dat je kan verder werken zonder jezelf binnen de kortste keren zonder spanning te zetten.*

### **Aantal aansluitingen:**

Geeft het aantal aansluitingen van de module weer.

Je kan deze aanpassen indien nodig. Beter is om de knop 'Vraag aantal aansluitingen' te klikken. Deze vraagt de info aan de module en geeft het automatisch het correcte getal weer.

### **Test functie:**

De testfunctie zorgt ervoor dat iedere module zichzelf identificeert na het loslaten van een knop.

Je kan de testfunctie aan en uit zetten. Standaard staat ze uit, en als je klaar bent met testen, zet je ze ook best weer uit.

Hoe minder informatie op de bus, hoe leesbaarder de gegevens zijn.

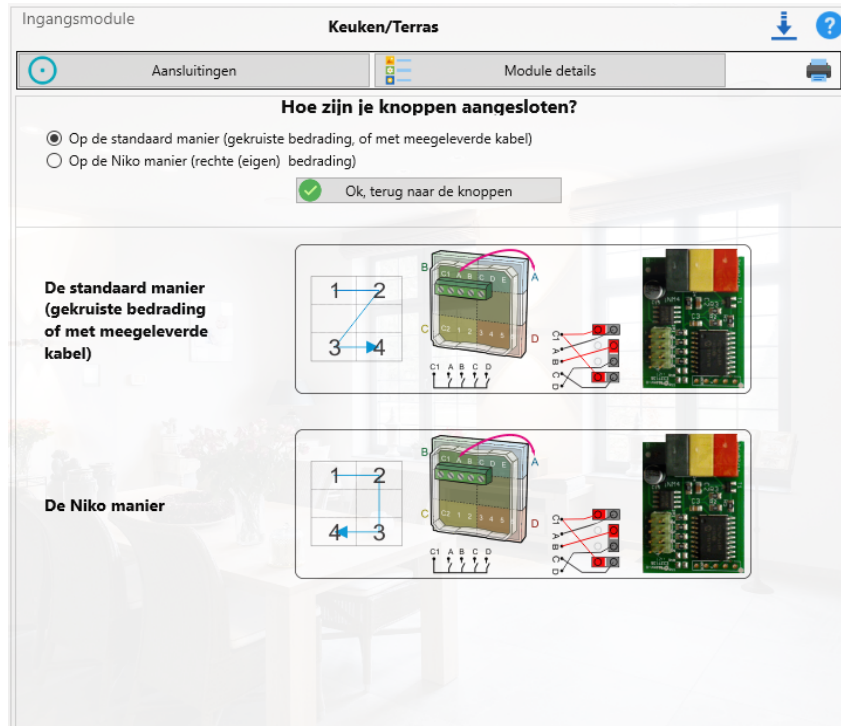
Bij het opstarten of een 'Cold reset' start de module altijd op met uitgeschakelde testfunctie.

Niko drukknoppen:

Als je met Niko drukknoppen (4/6) werkt, is de manier van aansluiten 'ABCDEF' niet de 'natuurlijke volgorde'.

Je kan je bedrading kruisen of je kan de software hieraan aanpassen.

Bekijk de tekeningen op het scherm en pas aan waar nodig.

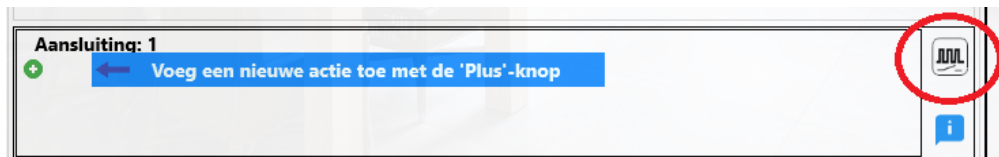


## Multi Push

Vanaf versie 24 is het mogelijk om, 1 ingang per module, aan te duiden voor multi-push. Daarmee bedoelen we dat je deze kan instellen zodat je hier een onderscheid kan maken in het aantal keren dat je op de knop drukt.

Deze functie is enkel bruikbaar met een drukknop.

Je activeert de functie met de knop onderaan:



Je ziet dat je als het ware 8 extra knoppen krijgt. Weliswaar met dezelfde drukknop bediend. Als je 1 keer op de knop drukt, kan je dus wat anders uitvoeren dan wanneer je 4 keer op de knop drukt.

Timer:

We moeten een basis hebben om te weten wat '4 keer drukken' betekent.

Daarvoor gebruiken we dezelfde **timer** als kort/lang drukken.

Waarom deze functie?

Oorspronkelijk was deze functie ontwikkeld voor een winkel.

De vaste winkelbediende moest op een eenvoudige manier de magazijniers in stand-by kunnen verwittigen.

Aan de ene kant hangen er meerde bel-modules (met 8 tonen).

Elke magazijnier heeft dus zijn vaste toon.

Door 4 keer op de knop te drukken, weet iedereen dan de 4e magazijnier in de winkel gevraagd wordt.

Overdreven? Misschien wel, maar het levert ons ook tal van voordelen op.

Als je met kort/lang drukken niet overweg kan, biedt deze functie misschien een oplossing.

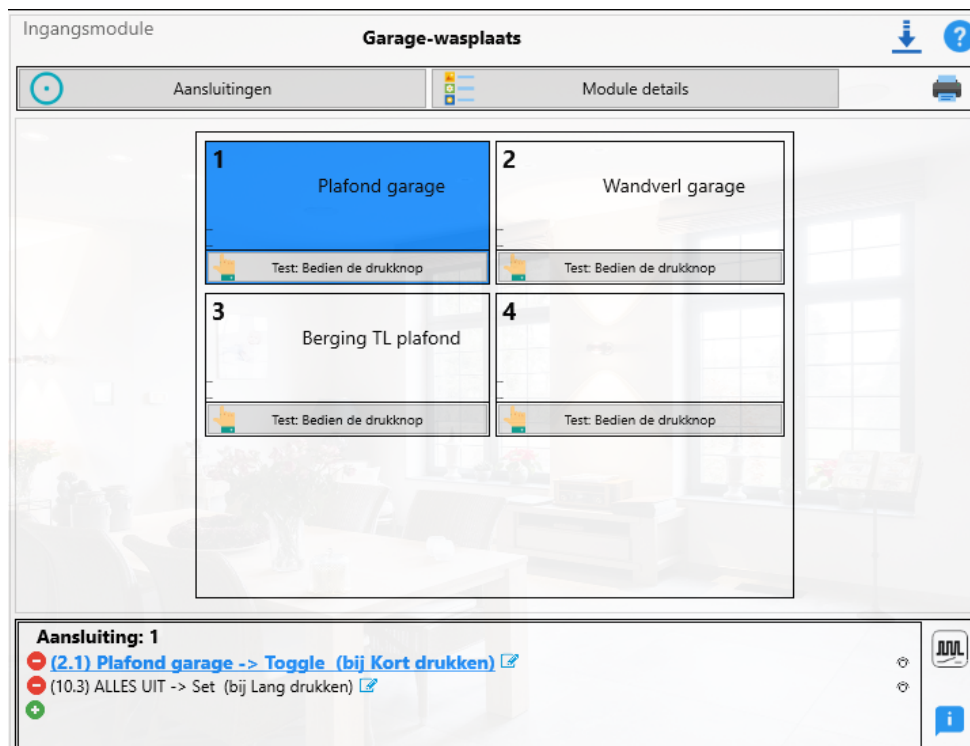
Als je knoppen in je tuin hebt, kan je deze functie gebruiken om poorten te openen.

Misschien is dit niet super-veilig, maar niet veel mensen zullen weten dat je 6 keer op dezelfde knop moet drukken om de poort te openen.

Als je dat dan nog combineert met de blokkeerfunctie of een And-functie, werkt deze functie alleen als het alarm uitgeschakeld is.

## Voorbeeld

Een praktijkvoorbeeld voor een 'Alles uit'-functie onder bestaande knop die je al gebruikt voor de verlichting van de garage.



1. Selecteer de module
2. Selecteer de knop (Aansluiting 1 in dit voorbeeld)
3. Voeg een eerste actie toe: Selecteer het licht van de garage, met de functie Toggle.
4. Voeg een tweede actie toe: Selecteer de 'Alles uit', met de functie 'Set/Start'
5. Klik, rechts op de lijn van de eerste actie op het bolletje en pas de flank aan naar 'Kort drukken'.
6. Pas de flank van de tweede actie aan naar 'Lang drukken'.

*Verschil tussen kort en lang drukken is instelbaar via de [timer](#)*

## RLM

Deze module is een van de basismodules.

Ze zorgt voor de bediening van externe verbruikers zoals verlichting, stopcontacten, poorten, e.d....

Het contact is een potentiaal vrij wisselcontact en kan daardoor dus ook gebruikt worden voor allerlei sturingen.

De relaismodule (RLM) is beschikbaar in verschillende vormen.

De datasheets van de verschillende modules vind je:

1. [De standaard versie met 1 relais](#)
2. [De gecombineerde versie met 4 relais](#)
3. [De rolluikmodule met 4 relais \(en 6 ingangen\)](#)
4. [De combimodule met 4 relais \(en 6 ingangen\)](#)

## Overzicht

Relaismodule 1 Wisselcontact
**Keuken Tafel**

<b>Parameters</b>	<input type="checkbox"/> Aan bij opstart <input type="checkbox"/> Contact invers <input type="checkbox"/> Berging functie (timer)
<b>Ventilator</b>	<input type="checkbox"/> Ventilator 'aan' bij activatie 
<b>Timer</b>	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 10px;">1 sec.</div> <div style="flex-grow: 1; border: 1px solid #ccc; position: relative;"> <div style="position: absolute; top: -5px; left: 50%; transform: translate(-50%, -50%);">60 sec.</div> <div style="position: absolute; top: -5px; right: 0;">255 sec.</div> <div style="position: absolute; bottom: -5px; left: 0; right: 0; border-top: 1px solid #ccc; border-bottom: 1px solid #ccc;"></div> <div style="position: absolute; top: 50%; left: 50%; transform: translate(-50%, -50%); width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%; background-color: #00a651; color: white; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <span style="font-size: 12px;">●</span> </div> </div> <div style="margin-left: 10px;"> <input type="checkbox"/> Relais-timer in minuten         </div> </div> <div style="text-align: right; margin-top: 5px;"></div>
<b>Slave Set</b>	
<b>Slave Reset</b>	
<b>Rolluik gordijn</b>	<input type="checkbox"/> Rolluik-timer actief <div style="float: right; text-align: right;"></div>
<b>Test</b>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; background-color: #00a651; color: white; border-radius: 5px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; width: 40px; height: 40px;"> </div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; background-color: #00a651; color: white; border-radius: 5px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; width: 40px; height: 40px;"> </div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; background-color: #00a651; color: white; border-radius: 5px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; width: 40px; height: 40px;"> </div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; background-color: #00a651; color: white; border-radius: 5px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; width: 40px; height: 40px;"> </div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; background-color: #00a651; color: white; border-radius: 5px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; width: 40px; height: 40px;"> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> <span>Toggle</span> <span>Set</span> <span>Reset</span> <span>Status</span> <span>Timer</span> </div>

### Parameters:

- **Aan bij opstart:** Als de module onder spanning komt, wordt de toestand onmiddellijk 'Set', waardoor je de lamp kan laten branden.  
*Voorbeeld: in en om de technische ruimtes kan je deze functie activeren, waardoor je na een panne, weer zo snel mogelijk terug licht hebt.*
- **Contact Invers:** Voor een verhoogde bedrijfszekerheid kan je het contact 'omgekeerd' aansluiten, waardoor het licht kan branden op het moment dat de busspanning van de module gehaald wordt. Als je besluit dat een RLM gemiddeld meer uren per dag 'aan' is dan 'uit', kan je deze ook inverteren. Dan is de RLM, intern, in rust terwijl hij 'actief' is, en dat betekent dan weer een energiebesparing.
- **Berging functie:** Dit is een timer functie die ervoor zorgt dat het licht automatisch uitschakelt. De

standaard werking (Toggle: aan/Toggle: uit) blijft behouden, maar wanneer je het licht vergeet uit te doen, doet deze functie dat voor je.

### **Ventilator:**

Selecteer welke module je wil aansturen als 'Ventilator'.

Dat wil zeggen dat je een tweede module (meestal een Ventilator, vandaar de naam) automatisch kan laten aansturen.

- **AAN:** Wanneer dat gebeurt, kan je selecteren met het vinkje 'Ventilator 'aan' bij activatie.
  - Vinkje aan: De 'Ventilator' wordt met 'Set' aangestuurd als deze RLM aan gestuurd wordt.
  - Vinkje uit: De 'Ventilator' wordt met 'Reset' aangestuurd als deze RLM aan gestuurd wordt.

*Hierdoor kan je kiezen of de ventilator al gaat draaien als het licht van het toilet aangaat, of net niet.*

- **UIT:** Als deze RLM uitschakelt, wordt de 'Ventilator' altijd met een 'Timer'-functie aangestuurd

*Merk op dat deze RLM dus de verlichting aanstuurt en dat een tweede RLM de ventilator aanstuurt. Deze RLM stuurt, bij het uitschakelen, dus altijd de timer functie van de 'Ventilator' (de tweede RLM) aan. Hoe lang de ventilator na draait, bepaal je dus niet in deze RLM, maar in de tweede (die van de ventilator dus).*

### **Timer:**

Geef aan hoe lang de timer van deze RLM loopt.

Elke timerwaarde is altijd een getal tussen 0-255 (standaard: seconden).

Als de de waarde in minuten wil, vink je 'Relaistimer in minuten' aan.

### **Slave Set:**

Bepaal hier welke Member je wil aansturen wanneer deze RLM aan gaat (Bij 'Set' dus).

### **Slave Reset:**

Bepaal hier welke Member je wil aansturen wanneer deze RLM uit gaat (Bij 'Reset' dus).

*TIP: Slave Set en Slave Reset kan je apart invullen en gebruiken.*

*Merk ook op dat je ook slechts 1 van de twee kan invullen.*

*Stel dat je in de garage een 'doorgangsverlichting' hebt die dagdagelijks gebruikt wanneer je thuiskomt of vertrekt.*

*Aan de andere kant hangt ook nog een 'werkbank verlichting'.*

*Die gebruik je dus alleen bij het klussen, wanneer je alle verlichting laat branden.*

*Als je klaar bent, gaat de verlichting weer op automatisch, en als de 'doorgangsverlichting' uit gaat, schakelt die automatisch de 'werkbank' verlichting uit.*

### **Rolluik/gordijn:**

Bepaal hier welke Member de opponent van deze module is voor de aansturing van een rolluik motor.

Gebruik de QR code om meer duidelijkheid te krijgen i.v.m. het aansluiten van rolluik motoren, of [ga via deze link](#).

### **Test:**

Met deze knoppen kan je de module rechtstreeks aansturen.

- Contact omschakelen (Toggle)
- Contact inschakelen (Set)
- Contact uitschakelen (Reset)
- Toestand van het contact opvragen (Status)
- Contact tijdelijk inschakelen(Timer)

## RLL

Ze zorgt voor de bediening van externe sturingen zoals poorten, HVAC toestellen,...

Het contact is een potentiaal vrij wisselcontact en kan daardoor dus ook gebruikt worden voor allerlei sturingen.

Deze contacten zijn enkel bedoeld als signaalcontacten en **MOGEN GEEN VERMOGEN** sturen.

De 4 relais van deze modules moeten opeenvolgende adressen hebben. De software zorgt daarvoor tijdens het aanmaken van deze module.

Meer info vind je op de datasheet van de [RLL](#)

## Overzicht

### Parameters:

**Berging functie:** Dit is een timer functie die ervoor zorgt dat het licht automatisch uitschakelt. De standaard werking (Toggle: aan/Toggle: uit) blijft behouden, maar wanneer je het licht vergeet uit te doen, doet deze functie dat voor je.

### Timer:

Geef aan hoe lang de timer van deze RLL loopt.

Elke timerwaarde is altijd een getal tussen 0-255 (standaard: seconden).

Als de waarde in minuten wil, vink je 'Relaistimer in minuten' aan.

### Slave Set:

Bepaal hier welke Member je wil aansturen wanneer deze RLM aan gaat (Bij 'Set' dus).

### Slave Reset:

Bepaal hier welke Member je wil aansturen wanneer deze RLM uit gaat (Bij 'Reset' dus).

*TIP: Slave Set en Slave Reset kan je apart invullen en gebruiken.*

*Merk ook op dat je ook slechts 1 van de twee kan invullen.*

*Stel dat je in de garage een 'doorgangsverlichting' hebt die dagdagelijks gebruikt wanneer je thuiskomt of vertrekt.*

*Aan de andere kant hangt ook nog een 'werkbank verlichting'.*

*Die gebruik je dus alleen bij het klussen, wanneer je alle verlichting laat branden.*

*Als je klaar bent, gaat de verlichting weer op automatisch, en als de 'doorgangsverlichting' uit gaat, schakelt die automatisch de 'werkbank' verlichting uit.*

**Rolluik/gordijn:**

Bepaal hier welke Member de opponent van deze module is voor de aansturing van een rolluik motor.  
Gebruik de QR code om meer duidelijkheid te krijgen i.v.m. het aansluiten van rolluik motoren.  
Let erop dat deze module NOOIT gebruikt mag worden om een rolluik motor rechtstreeks aan te sturen.  
Deze module mag enkel signaalcontacten aansturen.

**Test:**

Met deze knoppen kan je de module rechtstreeks aansturen.

- Contact omschakelen (Toggle)
- Contact inschakelen (Set)
- Contact uitschakelen (Reset)
- Toestand van het contact opvragen (Status)
- Contact tijdelijk inschakelen(Timer)

## WRL

Ze zorgt voor de bediening van contacten op plekken waar je geen buskabel beschikbaar hebt.

In hoofdzaak is ze ontwikkeld voor o.a. rolkasten,...

Deze module bestaat uit 2 delen, nl. de zender en de ontvanger.

De zender wordt in de ruimte geplaatst, bv in een inbouwdoos achter drukknoppen waar de bus zich bevindt.

De ontvanger wordt in de rolkast geplaatst.

Het contact is een potentiaal vrij wisselcontact en kan daardoor dus ook gebruikt worden voor allerlei sturingen.

De 4 relais van deze modules moeten opeenvolgende adressen hebben. De software zorgt daarvoor tijdens het aanmaken van deze module.

Meer info vind je op de datasheet van de WRL.

Het softwarescherf is een afgeleide van de\_RLL.



## ST4

Ze zorgt voor de bediening van max 4 stopcontacten.

Deze module bestaat uit 2 delen, nl. de zender en de ontvanger.

De zender wordt in de ruimte geplaatst, bv in een inbouwdoos achter drukknoppen waar de bus zich bevindt.

De ontvangers worden diverse stopcontacten geplaatst.

Het contact is een potentiaal vrij wisselcontact en kan daardoor dus ook gebruikt worden voor allerlei sturingen.

De 4 relais van deze modules moeten opeenvolgende adressen hebben. De software zorgt daarvoor tijdens het aanmaken van deze module.

Meer info vind je op de datasheet van de [ST4](#)

Het softwarescherm is een afgeleide van [de\\_RLL](#)

## ST2

Ze zorgt voor de bediening van max 2 stopcontacten.

Deze module bestaat uit 2 delen, nl. de zender en de ontvanger.

De zender wordt in de ruimte geplaatst, bv in een inbouwdoos achter drukknoppen waar de bus zich bevindt.

De ontvangers worden diverse stopcontacten geplaatst.

Het contact is een potentiaal vrij wisselcontact en kan daardoor dus ook gebruikt worden voor allerlei sturingen.

De 4 relais van deze modules moeten opeenvolgende adressen hebben. De software zorgt daarvoor tijdens het aanmaken van deze module.

Meer info vind je op de datasheet van de [ST2](#)

Het softwarescherm is een afgeleide van [de\\_RLL](#)

## DIM1K

Dimmers hebben we in verschillende vormen.

De hardware en manier van aansluiten zijn afhankelijk van het type dimmer.

Qua sturing zijn ze allemaal gelijk. In de software zie je dus nooit de hardware die eraan verbonden is.

Bekijk de types in hun respectievelijke datasheets:

[DIM1K-0-10V](#)

[DIM1K-1-10V](#)

[DIM-300-1K](#)

[DIM-LED-1K-RC](#)

[DIM-LED-1K-RL](#)

[DAS](#)

[DAM](#) in combinatie met de [DAG](#)

## Overzicht

### Parameters:

**Status zenden:** Deze parameter is alleen nog beschikbaar bij versies t/m 13.

'Set' wordt verzonden als de lichtsterkte boven 2% komt. Onder 2% wordt 'Reset' verzonden.

*Touchscreen en mobile app kan zo de toestand weergeven*

*Staat standaard uitgeschakeld*

*Is NIET meer beschikbaar vanaf versie 14. Elke dimmer met versie 14 handelt alsof deze parameter zou 'aan' staan.*

**Memo functie gebruiken:** Bij uitschakelen onthoudt de module de lichtsterkte.

Kort drukken om terug in te schakelen, zet de onthouden lichtsterkte terug.

**PAS OP:**

- Als je op 10% staat, kan het perfect gebeuren dat je geen licht ziet branden. Verschillende keren na elkaar drukken, zal dus wisselen tussen 0 en 10% waardoor je geen licht meer ziet aangaan. Lang drukken om op te dimmen tot je terug licht ziet is de enige oplossing.
- Vanaf versie 14 worden waardes pas opgenomen vanaf 20%. Alle waardes eronder, of als de nachtfunctie actief is, worden genegeerd

**Niet reageren op groepsreset:** Alle dimmers binnen een ganse groep kunnen met 1 commando uitgeschakeld worden.

Zet deze parameter aan als deze module dit commando moet negeren.

*Staat standaard uitgeschakeld*

Sferen uitschakelen: parameter aan wil zeggen dat deze module niet naar sfeercommando's luistert.

Kort drukken bij op/af dimmen = aan/uit: is beschikbaar sinds versie 15.

Als je de 2-knopbediening gebruikt kan jij bij kort drukken de module ook nog aan en uit schakelen

#### **Relais sturing:**

Voeg een Member (RLM) in als deze de toestand van de dimmer moet volgen.

Als de dimmer aangestuurd wordt, gaat de RLM aan. Als de dimmer uitgestuurd wordt, wordt de RLM uitgestuurd.

Wordt bv gebruikt om TL lampen of LED voedingen te dimmen.

Of deze moet gebruikt worden hangt af van de hardware.

#### **Minimum waarde:**

Of en hoe je deze waarde moet instellen, hangt af van je hardware.

Als het licht uit is, en je blijft drukken om het licht aan te doen, kan het gebeuren dat je vrij lang niets ziet.

De dimmer is al aan het op dimmen, maar licht zie je nog niet.

Dat betekent dat je de minimum waarde omhoog kan schuiven.

Zo zal je dimmer, de volgende keer dat je begint op te dimmen, onmiddellijk naar het ingestelde percentage springen, en van daar verder gaan.

#### **Nachtfunctie:**

Is beschikbaar vanaf versie 15.

Deze functie speciaal ontworpen voor o.a. de nachthal.

Stel dat je het licht van de nachthal (met een dimmer dus) automatisch aanstuurt met bewegingsmelders.

Als de kinderen of je partner reeds gaan slapen zijn, kan je het licht b.v. met een maximum van 20% aansturen wanneer je zelf door de nachthal loopt.

Voeg de Member in die de voorwaarde stelt om de nachtfunctie te activeren.

Geef ook de maximum waarde in die het licht moet krijgen als het aangestuurd wordt gedurende die periode.

Als de voorwaarde waar wordt en het licht brandt, zal het percentage naar het ingestelde percentage gaan.

Als het licht nog niet brandde, zal het ook niet aan gaan.+

Als de voorwaarde weg valt, gebeurt er niets met het percentage.

Je moet op dat moment zelf beslissen wat er moet gebeuren.

#### **Timers:** (geavanceerd)

Dim snelheid: de tijd die de dimmer erover doet om van minimum naar maximum te gaan.

Recordsnelheid: de tijd dat een knop moet ingedrukt blijven om een sfeer op te nemen.

Kortdruktijd: tijd dat een drukknop mag ingedrukt zijn voor de dimmer omschakelt tussen minimum en maximum

In principe worden deze waardes zelden aangepast.

Als je dat toch deed, en terug wil, is er een knop 'Standaardwaardes'.

#### **Test:**

Test de dimmer volgens zijn mogelijkheden:

Dimmer: de standaard 1-knopbediening. Kort drukken = omschakelen, lang drukken = op en neer dimmen.

Af dimmen: lang drukken alleen af dimmen, kort drukken = omschakelen als de parameter actief staat.

Op dimmen: lang drukken alleen op dimmen, kort drukken = omschakelen als de parameter actief staat.

Aan/Set: 100%

Uit/Reset: 0%

Nachtfunctie: Vraag de toestand van de nachtfunctie op.

Groepsreset: stuur alle dimmers in deze groep uit. (behalve degene die de parameter 'Groepsreset niet gebruiken' aan staan hebben)

## **DALI**

Voor het DALI-protocol hebben we 2 oplossingen.

Als elk armatuur (of groep) bekabeld is met 5 draden, kan je gebruik maken van de DAS (**DALI Stand-alone**).

Qua software is deze helemaal identiek aan al onze andere dimmers.

Als je installatie bekabeld is zodat je met een 5-aderige kabel meerdere kringen hebt bedraad, moeten we het DALI-protocol over de kabel kunnen sturen.

Daarvoor gebruiken we enerzijds de DAG (**DALI Gateway**).

Deze kan 64 DALI ballasten aansturen in max. 16 zones.

Deze worden op hun beurt aangestuurd door een DAM **DALI Module**).

Hierin zitten telkens 4 van onze dimmodules, waardoor de uiteindelijke bediening voor jou, als eindgebruiker, niets verschilt van een gewone dimmer.

Let op: het lijkt verleidelijk om de bekabeling op die manier uit te voeren, maar je hebt extra modules en software nodig om die modules te configureren.

DALI is een protocol dat in bedrijven en aula's perfect kan gebruikt worden vanwege enige flexibiliteit.

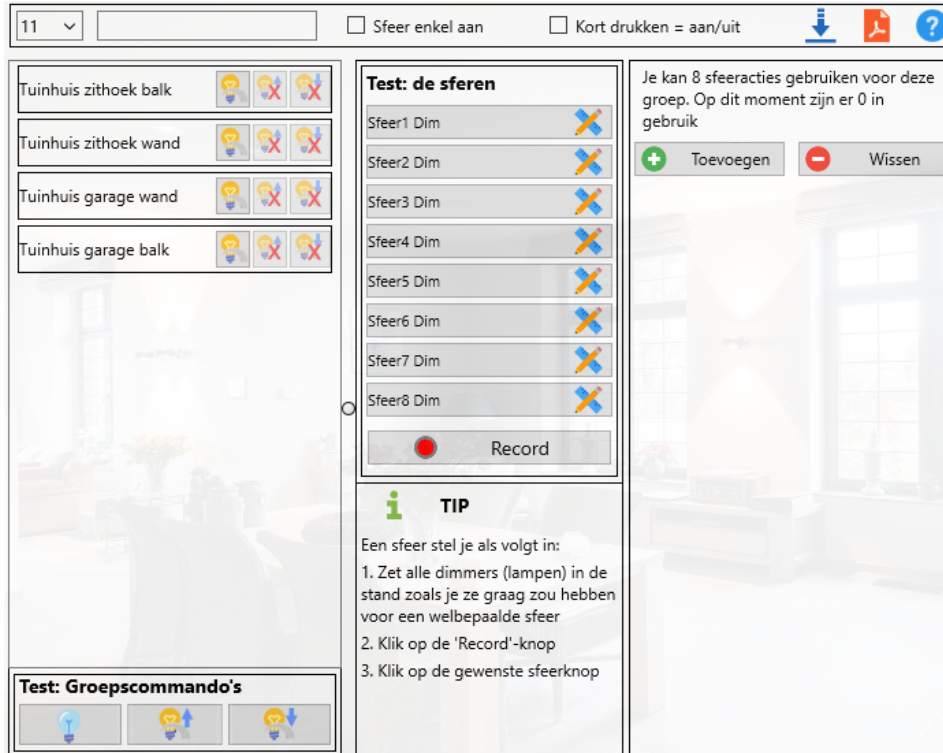
In particuliere woningen levert het alleen een meerkost op.

## Sferen

Sferen kan je gebruiken met dimmers en DMX-modules.

Kamer per kamer kan je bepalen welke van deze modules je in een sfeergroep zet.

Theoretisch kan je tot 230 dimmers in een sfeergroep zetten. Er zijn maximum 16 sfeergroepen.



### Een sfeer instellen:

1. Zet alle dimmers van de gekozen sfeergroep zoals je ze zou willen
2. Klik op de knop 'Record'
3. Klik op een sfeerknop naar keuze.

Geef elke sfeer ook een bijpassende naam. b.v.: 'TV-kijken'.

Elke sfeerwaarde wordt onthouden door de modules.

Dat wil zeggen dat je de sferen kan instellen met je app, en dat de drukknoppen in de muur meteen ook de nieuwe sfeer-waardes zullen aansturen.

*Tip: zorg ervoor dat niet iedereen zomaar elke sfeer kan aanpassen, want dat wordt in de praktijk zeer onoverzichtelijk en zeer onprettig als het licht naar waardes gaat die je niet verwacht.*

### Parameters:

Elke dimmer heeft nog individuele parameters die betrekking hebben tot de sferen.

In het sferen-scherm zullen deze, voor alle modules samen, aangepast worden indien nodig.

- Sfeer enkel aan: deze module kan met een sfeercommando enkel aan gaan. Uit is dan bv via een 'Reset'.  
Standaard staat deze parameter uit, wat wil zeggen:  
eerste sfeercommando = sfeer aan  
volgende sfeercommando = sfeer uit  
volgende sfeercommando = sfeer aan
- Sfeerstatus verzenden: Laat slechts 1 module per groep de status van de sferen weergeven.  
De software zoekt de eerste module uit elke groep op, en duid deze als 'Master' aan.
- Sfeeracties gebruiken: Elke module kan de toestand van 2 RLM's onthouden om deze bij een sfeer aan- of uit te schakelen.  
Rechts in het scherm zie je dus hoeveel Members je kan toevoegen aan een sfeer.

Kijk ook even hier: [https://youtu.be/e\\_vAy6F6ItI](https://youtu.be/e_vAy6F6ItI)  
Nog meer details [vind je hier](#):

## DALI

DALI is een protocol apart en onze DAG zorgt voor de communicatie die wij, in ons systeem, nodig hebben om de lampen/ballasten te kunnen aansturen.

Over het DALI protocol valt veel te zeggen, maar daar heb je hier niet veel boodschap aan.

Wat je wel zeker moet weten:

- Op de DAG kan je 64 ballasten/lampen aanmelden
- Met de DAG kan je 16 zones aansturen (zijnde 4 DAM-modules met telkens 4 DAM-kanalen)

Wanneer je slechts 1 ballast, lamp of een serie tegelijk wil aansturen, hebben we de DAS (DALI Standalone).

Dat is een module die, op DALI gebied, zeroconfig is.

Je geeft ze een B-Logicx groep en adres, en klaar is Kees.

Ook bij een herstelling of vervanging, hoef je geen aanpassingen te doen.

Veel meer mogelijkheden, maar meer configuratie

De DAG is geen één-op-één vertaling van onze bus naar DALI.

Wij werken niet rechtstreeks met de ballasten of lampen, maar wij werken met de 'zones'.

Deze zones koppelen we elk aan een dimmer (DAM, DALI Module) binnen ons systeem.

Aan elke DAG kan je dus 16 DAM-dimmers koppelen.

Aan elke zone, koppel je dus 1 DAM-kanaal, en aan elke DAM-kanaal kan je tot max. 64 ballasten of lampen koppelen.

Voor de duidelijkheid: het aantal lampen/ballasten per DAG is eveneens beperkt tot 64 over alle gekoppelde DAM-kanalen samen.

In elke DAM-module, zitten 4 DAM-kanalen. Je kan dus 4 DAM modules per DAG gebruiken.

Heb je meer dan 64 lampen/ballasten of heb je meer dan 16 groepen nodig, dan moet je meer DAG modules plaatsen.

Het aantal DAG modules in een installatie is niet beperkt.

De enige logica die je achter deze werkwijze kan vinden, is de integratie in ons systeem.

We willen niet afwijken van onze gebruikelijke werkwijze.

We willen de minimum waarde, de nachtfunctie, het dimgevoel en vooral de sferen behouden zoals we ze al jaren gebruiken.

Meer nog, niet alleen in het dagelijks gebruik, maar ook in onze configuratiesoftware, zie je exact dezelfde schermen met exact dezelfde instellingen.

Uiteraard is er voor de DAG een extra scherm om de linken te kunnen leggen.

### Overzicht:

Max 64 ballasten/lampen, te identificeren via het DAG venster

Max 16 zones, te linken aan DAM-modules. DAM modules, worden apart in de software aangemaakt.

Elke zone kan 1 tot 64 lampen/ballasten besturen.

Elke DAM wordt in detail ingesteld in de standaard dimmerschermen.

DAG is beschikbaar in 2 vormen.

DAG\_USB, te programmeren via USB

DAGv2, te programmeren over de bus

DAM is beschikbaar in 2 vormen

DAG: 4 dimmers voor 4 zones (max 4 DAM per DAG)

DAGv2: 2 dimmers voor 2 zones, uitbreidbaar tot 8 (max 2 DAMv2 per DAG)



## DAG\_USB

DALI dimming is een hoofdstuk apart.  
Meer info vind je op [de vorige pagina](#).

Wanneer je op 1 kabel toch meerdere kringen moet aansluiten, voorzien we daarvoor een DAG (DALI Gateway)  
De eerste versie van de gateway DAG\_USB vraagt een rechtstreekse USB verbinding tussen de PC en de gateway.

Tip: soms is geduld alleen genoeg.  
Als je voor het eerst je PC met de USB verbindt, kan het zomaar gebeuren dat je PC een aantal drivers moet installeren.  
Wacht zelfs een paar minuten voor je de eerste verbinding maakt en in paniek geraakt 'omdat het niet werkt'.

Dit venster is pas actief sinds november 2024, terwijl deze modules al een paar jaren bestaat.  
In het verleden hadden we aparte software voor deze module, maar we hebben voor een beetje gebruiksgemak gezorgd.  
Nieuwe systemen zal je dus makkelijker kunnen programmeren, maar bestaande systemen hoef je vooral niet aan te passen.  
Integendeel, als je een bestaand systeem wil aanpassen of uitbreiden, kan dat perfect met deze nieuwe software.  
Eens je verbonden bent, zal je zien dat de bestaande configuratie meteen op het scherm staat, zonder dat je iets moet aanpassen.  
Wat we in de aparte software niet hadden, was ruimte voor de namen van de lampen.  
Deze kan je in de vernieuwde versie wel kwijt.  
Alleen hadden we die informatie vroeger niet, dus deze moet (mag) je manueel aanpassen.  
Ook zonder de namen blijft het systeem gewoon verder werken.

### Opmerkingen:

- Deze module kan je niet configureren, als je niet via de USB kabel verbonden bent met het systeem.
- Deze module kan je niet configureren als de hardware knop op de module niet in de 'PROG' stand staat.
- Het aan of uit zetten van de 'PROG'-schakelaar, zal alle lampen telkens uitschakelen.
- Zo lang de 'PROG'-schakelaar aan staat, is bediening via de bus niet mogelijk.
- Als je je instellingen wil testen, moet je de verbinding verbreken en de hardware schakelaar weer op 'RUN' zetten;

## Instellingen



Voor je kan verbinden, moet je aangeven met welke USB poort je gaat verbinden.

Links zie je de beschikbare poorten.

Je kan ze aanklikken, en vervolgens op 'Opslaan' klikken om de poort op te slaan.

Klik daarna op 'Verbind' helemaal bovenaan om de verbinding met de DAG te maken.

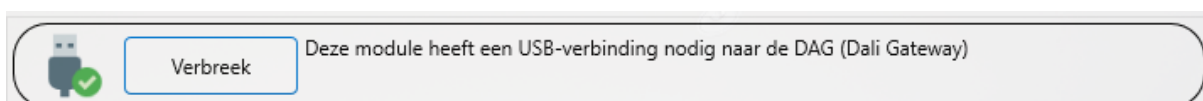
**MERK OP:** voor je kan verbinden, moet de DAG-module in de PROG-stand gezet worden.

Dat doe je met de hardware schakelaar op de module.

Onderaan kan je ook:

- Het aantal aangesloten DAM modules aangeven. (Dit kan je pas aanpassen nadat de verbinding gemaakt is.
- de firmware versie van de module opvragen.
- de module terug brengen naar fabrieksinstellingen. (Pas op: instellingen gaan onherroepelijk verloren)

Eens de verbinding gemaakt is, zie je de bovenaan aan het groene vinkje.



## Lampen/ballasten

Deze module heeft een USB-verbinding nodig naar de DAG (Dali Gateway)

Instellingen    Lampen/Ballasten    Zones    Verbindingen

**In dit scherm ga je de lampen/ballasten identificeren. Geef ze een passende naam**

- Lamp3  
1) Not connected
- Lamp1  
2) Connected -> DAM1
- Lamp2  
3) Connected -> DAM1
- Lamp4  
4) Not connected

**Test intensiteit**

Geselecteerde lamp/ballast (100%)

Alle lampen/ballasten aan

Alle lampen/ballasten uit

**Intensiteit**

Min	Max	Huidig
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**Status**

Fadetijd	Lamp	Ballast
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Ballastgegevens?

ALLE lampen/ballasten zoeken

Zoek nieuwe of verwijderde lampen/ballasten

Omschrijving voor de lamp/ballast

Lamp3    Opslaan

Een zeer belangrijk onderdeel, in het DALI gebeuren, is het identificeren van de ballasten, lampen,... Het DALI systeem zorgt zelf voor de adressering van de lampen. Deze module in dienst nemen zonder DALI armaturen is bijgevolg zinloos.

Wanneer je DALI-verbruikers aangesloten zijn, klik je op 'Alle lampen/ballasten zoeken'. Je krijgt meteen een info scherm te zien, en dat blijft staan zo lang de module aan het zoeken is. Heb voldoende geduld. Hoe meer armaturen, hoe langer het duurt. Dit kan meerdere minuten duren! Wanneer alle lampen gevonden zijn, verdwijnt het info scherm automatisch.

Deze functie gebruik je in principe slechts eenmalig, bij de installatie, of wanneer je de module terug naar fabrieksinstellingen hebt gebracht.

Wanneer je nieuwe armaturen toevoegt, of vervangt, kan je die zoeken met 'Zoek nieuwe of verwijderde lampen/ballasten'

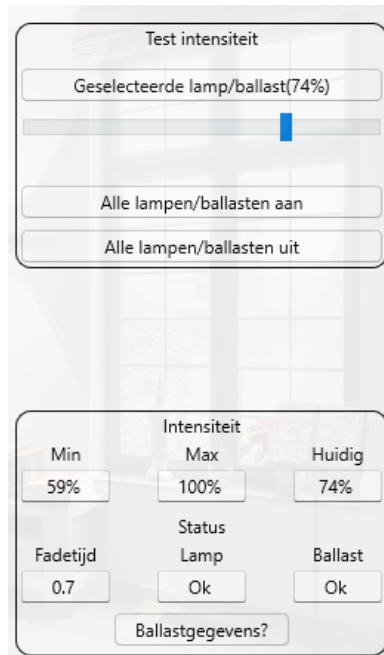
Een eerste test kan je snel uitvoeren met 'Alle lampen/ballasten aan' of 'Alle lampen/ballasten uit'. Deze knoppen doen letterlijk wat ze zeggen.

Daarna ga je lamp-per-lamp 'Test lamp/ballast' aanklikken.

Je stuurt hierdoor eerst alle lampen uit, en de geselecteerde lamp aan (volgens de geselecteerde intensiteit) Kijk na welke lamp er nu brandt, en noteer onderaan de omschrijving zo kort en accuraat mogelijk. Sla deze naam op met 'Opslaan'

**Ballastgegevens:**

Via de knop 'Ballastgegevens?' kan je de gegevens van je DALI-armatuur opvragen



Niet alleen de lamp- en ballaststatus zijn af te lezen, maar let vooral ook op de minimum intensiteit van de geselecteerde lamp.

In bovenstaand voorbeeld zie je dat je de lamp niet onder 59% kan aansturen.

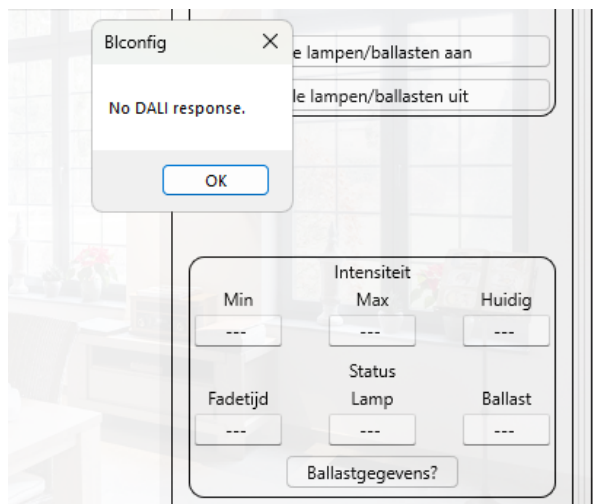
TIP: pas ons DAM-kanaal in die zin aan en zet de minimumwaarde ervan op 59% ([Meer info op de overzichtspagina van de dimmers](#))

Je ziet uiteraard ook de maximum en de huidige toestand van de lamp.

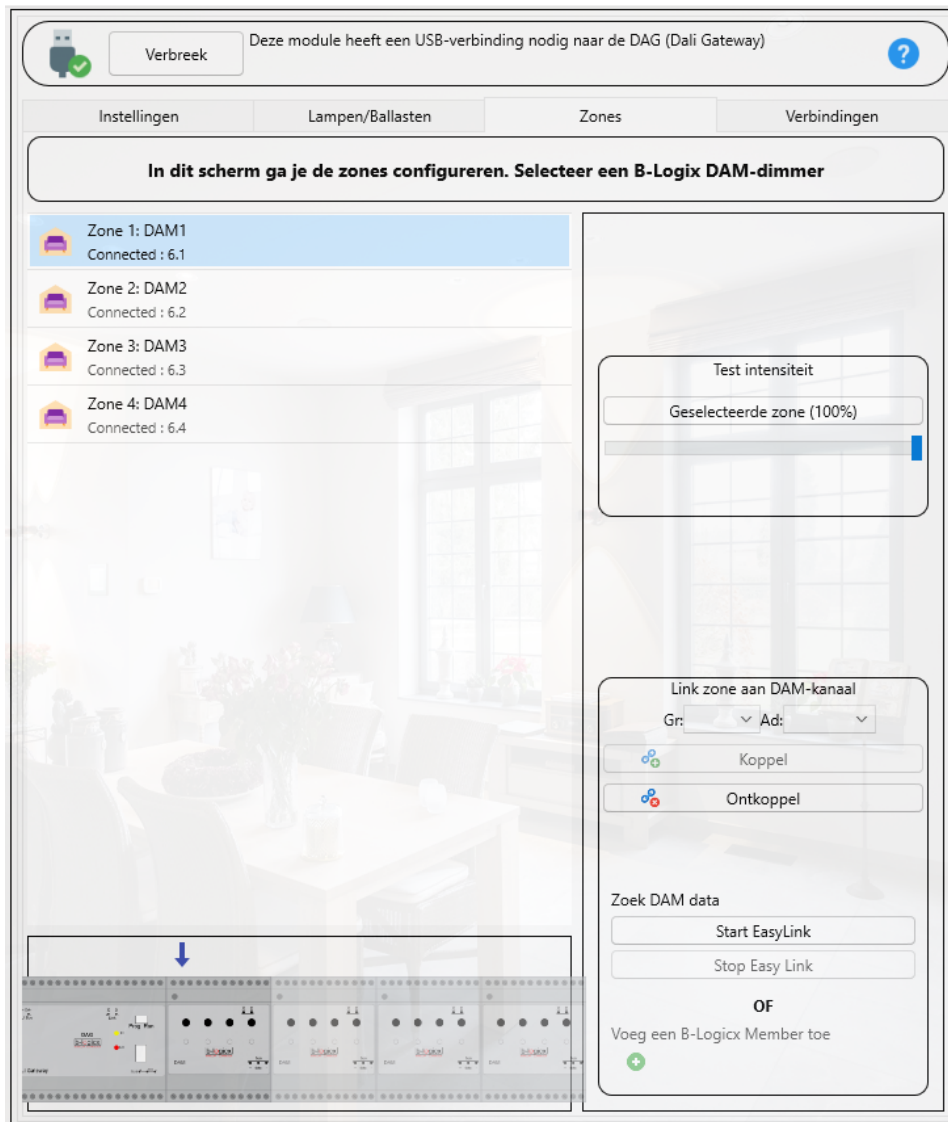
De Fadetijd is ook zichtbaar, en kan niet aangepast worden.

Wanneer je, om een of andere reden geen verbinding hebt met de DALI-bus of wanneer er problemen zijn, zie je het volgende:

'No DALI-response', gevolgd door '---' in de resultaten.



## Zones



In het volgende scherm ga je de zones linken aan de B-Logicx adressen.

Onderaan zie je weer de configuratie van je systeem.

In bovenstaand voorbeeld zie je dat we met 1 DAM werken en dus 4 kanalen ter beschikking hebben.

Als je meerdere DAM's op je DAG hebt aangesloten, kan je deze configuratie aanpassen via het ['Instellingen'-scherm](#).

De DAM modules worden aangemaakt in de BLConfiguratie software, net zoals je dat voor alle andere modules doet.

Meer info over het toevoegen van modules vind je [op de volgende pagina](#).

Je geeft voor elke module een naam in en past eventueel de adressering aan.

**De DAM modules moeten geadresseerd zijn voor je deze kan configureren.**

Meer info over de adressering vind je [op de volgende pagina](#).

In bovenstaand voorbeeld zijn de eerste 3 zones gelinkt.

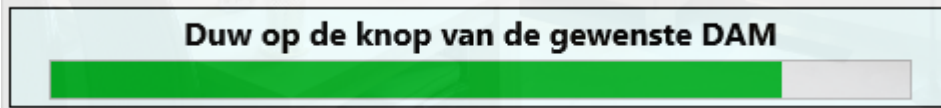
Op de eerste regel vind je het zone nummer, gevolgd door de naam die je aan de DAM dimmer hebt gegeven.

Op de tweede regel staat 'Connected' wanneer de zone gelinkt is aan een B-Logicx Member, gevolgd door de groep en adres die ze op onze bus zal hebben.

Een zone koppelen doe je door ze:

- te selecteren

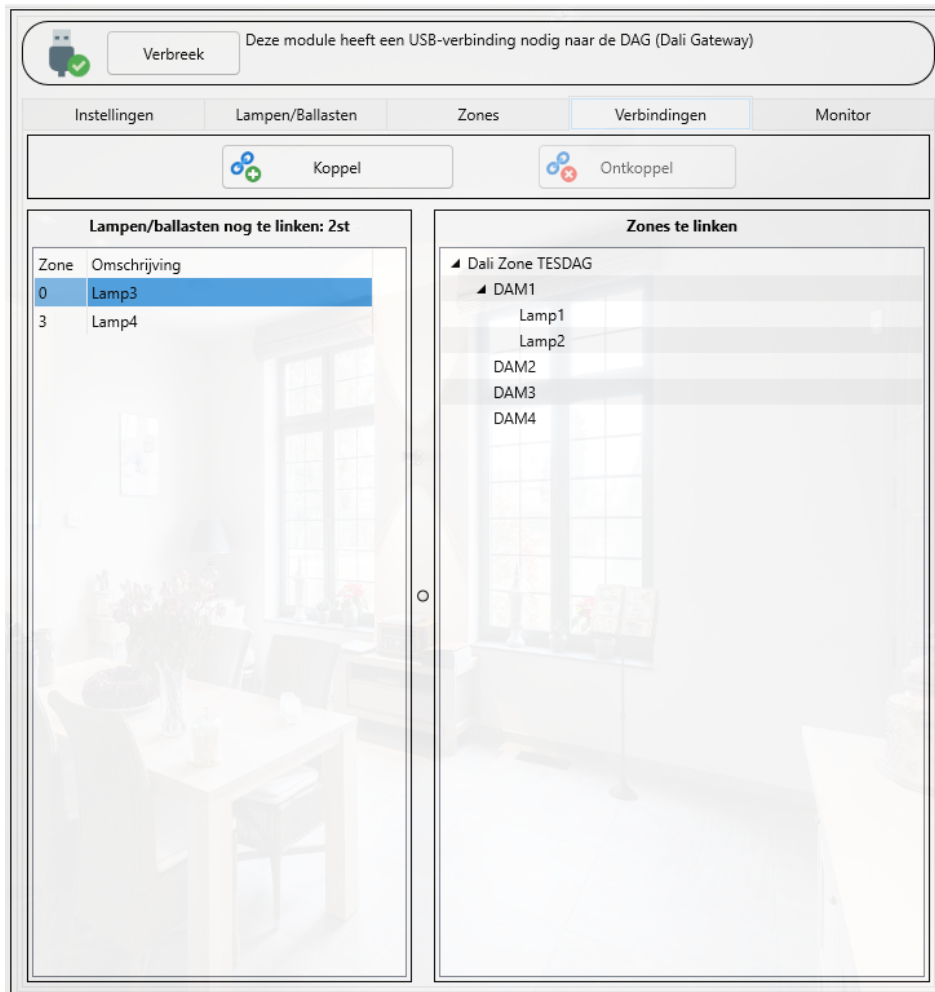
- (onderaan) op 'Start EasyLink' te klikken
- Binnen de minuut op de knop van de DAM dimmer te drukken (niet lang drukken om te adresseren, maar kort drukken om te schakelen)



- De groep en adres van de DAM-dimmer komen nu in de respectievelijke vakken te staan, rechts in het midden.
- Klik op 'Koppel' om de B-Logicx DAM dimmer te koppelen aan de geselecteerde zone.
- Herhaal deze stappen voor alle zones.

Wanneer je een zone wil ontkoppelen van de DAM dimmer, selecteer je die zone en klik je op 'Ontkoppel'.

## Verbindingen



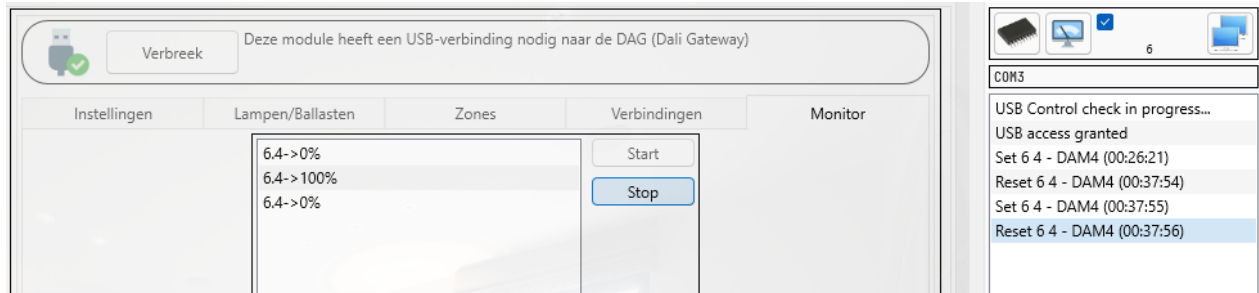
Uiteindelijk resten er nog de verbindingen tussen de lampen en de zones die er gelegd moeten worden. Links in het scherm zie je alle ballasten/lampen die nog gekoppeld moeten worden. Rechts zie je de beschikbare zones waaraan je de lampen kan koppelen. Om een koppeling te maken:

- selecteer je de gewenste lamp (links)
- selecteer je de gewenste zone (rechts)
- klik je op de knop 'Koppel'

Ontkoppelen kan je alleen door de gewenste lamp (rechts) te selecteren en de knop 'Ontkoppel' aan te klikken.

Een lamp 'verhuizen van zone' doe je door ze eerst te ontkoppelen en daarna aan de juiste zone te koppelen.

## Monitor



In uitzonderlijke gevallen kan het nodig zijn om te zien wat er op de 'XO'-bus gebeurt.

Daarom kan je de 'Monitor-mode' activeren.

Dit doe je met de 'Start-knop'.

Vanaf nu wordt alle data die over de secundaire bus loopt, centraal op het scherm getoond.

In bovenstaand voorbeeld zie je dat de DAM4, eerst uitgeschakeld wordt (0%) daarna ingeschakeld (100%) en dan weer uitgeschakeld wordt.

Dezelfde informatie zou je ook op onze eigen busmonitor moeten zien (rechts in het scherm zie je de Reset, Set, Reset)

### Opmerking:

Tijdens monitor zijn alle andere DAG-instellingen onbereikbaar.

## DAGv2

DALI dimming is een hoofdstuk apart.

Meer info vind je op [de vorige pagina.](#)

Wanneer je op 1 kabel toch meerdere kringen moet aansluiten, voorzien we daarvoor een DAG (DALI Gateway)

De upgrade van de eerste versie van de gateway is beschikbaar in het voorjaar van 2015 en is volledig programmeerbaar via de bus.

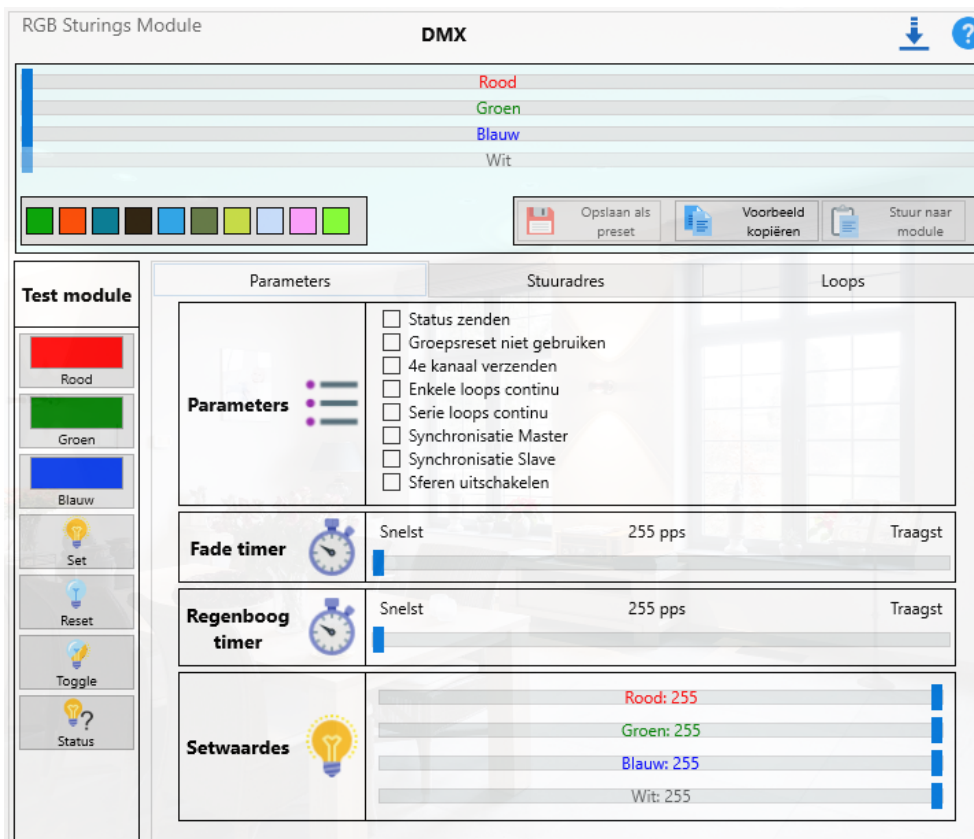


## DMXM

Deze module zorgt voor de aansturing van RGB-ledvoedingen, op basis van het DMX<sup>+</sup>-protocol. Meer info over deze module vind je op de datasheet van de [DMX](#).

Deze module is verouderd. Ze wordt nog ondersteund, maar ze is vervangen door de RGBW-DMX. Meer info [op de volgende pagina](#).

### Overzicht



#### **Testen:**

Na de aansluiting test je best of de kleurkanalen goed zijn aangesloten.

Klik op de knop 'Rood' om de module naar rood te sturen.

Herhaal deze stap ook voor 'Groen' en 'Blauw'.

Pas de bedrading aan als er een fout ingesloten zou zijn.

*De kleur wordt met deze knoppen op maximum gezet.*

*De kleur van de leds wordt steeds weergegeven achter de schuifbalken, bovenaan op het scherm.*

Bovenaan zie je de schuifbalken waarmee je een kleur naar keuze kan maken.

Als je een DMX-voeding hebt met een 4e kanaal, moet je wel de parameter '4e kanaal verzenden' aanvinken

Je kan de module ook nog snel testen met de volgende knoppen:

**Toggle:** schakelt tussen de 'Setwaarde' en uit.

**Set:** schakelt de module naar de 'Setwaarde'.

**Reset;** schakelt de module uit.

**Status:** vraag de waarde van de kanalen op.

De 'Setwaarde' is instelbaar, onderaan in dit scherm.

Zoals je kan vaststellen, wordt de 'Setwaarde' opgeroepen wanneer je de module aanspreekt met 'Set' (of Toggle).

Dit hebben we voorzien om zonder veel programmatie een heel eenvoudige bediening te kunnen uitvoeren.

Neem het voorbeeld van een bank of apotheek die de voorkeur geven aan 1 vaste kleur.

Zo kan je tijdens de openingsuren 'Groen' activeren door 'Set' te versturen en bij de sluiting, stuur je 'Reset' naar de module.

De snelheid waarmee de leds zullen veranderen van kleur, kan je aanpassen met de '**Fade timer**' (centraal in het scherm)

Let op: als je hem op 'Traagst' zet, kan het heel lang duren eer je effect ziet aan de leds.

Er wordt dan slechts met ongeveer 1 puls per seconde een aanpassing verstuurd.

### **OPMERKING:**

**Testen van kleur gebeurt best online. De kleuren op het scherm van de computer kunnen afwijken van de realiteit.**

**bv. alles op 0, geeft zwart op de computer, maar aangezien zwart licht niet bestaat, zal de module uitschakelen.**

**Alle waardes gelijk geeft een grijswaarde op de computer terwijl de module een variatie van wit weergeeft.**

## Parameters

### **Parameters:**

#### **Status zenden:**

Vanaf het moment dat minstens 1 kanaal boven 0 geschakeld wordt, zal de module de functie 'Set' op de bus zetten in combinatie met haar eigen identiteit.

Alle kanalen op 0 resulteert in het verzenden van 'Reset'.

Deze functie kan gebruikt worden om de signalisatie van de module weer te geven in touchscreens en mobiele toepassingen.

#### **Groepsreset niet gebruiken:**

Als je deze parameter inschakelt, reageert deze module niet op de groepsreset.

Dit is vooral bedoeld voor als je deze module mee in een sfeergroep met dimmers opneemt.

#### **4e kanaal verzenden:**

Gebruik je als je module geen 3 maar 4 kanalen heeft. Normaal gezien zal dit 4e kanaal wit zijn.

Enkele loops continu:

Zet deze parameter aan als je loops continu wil laten lopen. Dat wil zeggen dat als ze ten einde zijn, ze opnieuw herbeginnen, tot je zelf een stopcommando geeft.

Dat kan 'Stop' of 'Reset' zijn.

Stop betekent dat de loop stopt en dat de leds blijven branden op het niveau waarop ze nu staan.

Reset betekent dat niet alleen de loop stopt, maar dat de leds ook uit gestuurd worden.

Meer info op de volgende [pagina van de loops](#).

Serie loops continu:

Idem als voor enkele loops

Synchronisatie Master:

Telkens wanneer deze module een loops start, zal dit op de bus gemeld worden via een groepssturing.

Synchronisatie Slave:

Deze module luistert naar de groepssturingcommando's van de module die ingesteld wordt als master. De master/slave functie is gemaakt voor installaties met meerdere modules die fysiek niet met elkaar verbonden kunnen worden.

De startsignalen van de loops worden zo over de bus gesynchroniseerd.

Deze commando's werken alleen voor loops. Sferen werken nog altijd via de standaard groepscommando's.

Sferen uitschakelen:

Als je deze parameter inschakelt, reageert deze module niet op sfeercommando's.

**Kleuren kopiëren**

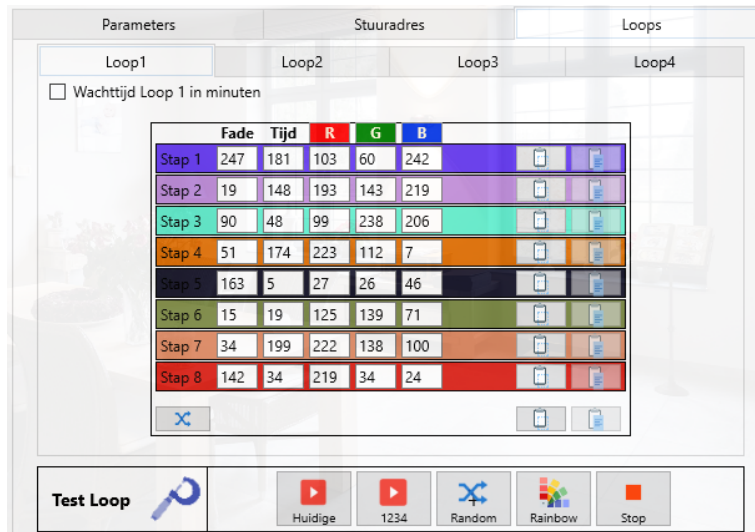
Alle loops instellen betekent enkel het invoeren van getallen, en dat zijn er wel wat.

Daarom kan je best in de praktijk je kleuren eerst uittesten voor je ze invult.

- Ga daarom een kleur samenstellen met de schuifbalken.
- Als je de gewenste waarde hebt gevonden, klik je bovenaan op de 'Voorbeeld kopiëren' knop.  
*Een voorbeeld van de waarde wordt in het geheugen gezet en in het kader rond de knop weergegeven.*
- Elke waarde in het geheugen kan je nu:
  - Naar de module sturen met de knop 'Stuur naar module'
  - Plakken in een loop.
  - Opslaan als preset met de knop 'Opslaan als preset'. Klik dan op het pijltje boven de gewenste preset.  
Opmerking: De presets worden opgeslagen op de lokale computer en worden niet in het project bewaard.



## Loops



In totaal zijn er 5 loops, waarvan je er 4 kan in te stellen.

De **regenboog** loop is voorgeprogrammeerd en is niet aan te passen.

De module gaat eerst naar rood, bouwt dan groen op, bouwt dan rood af, bouwt dan blauw op, bouwt dan groen af, bouwt dan rood op.

Als de parameter 'Enkele loops continu' aan staat, herbegint deze cyclus.

Voor deze loop is er ook nog de Regenboog-timer voorzien waarmee je de snelheid van deze loop kan aanpassen.

Een programmeerbare loop bestaat telkens uit 8 stappen.

Elke stap heeft de volgende instellingen

- **Fade:** vertraging om van tot de ingestelde kleur te geraken (stappenteller, in te stellen tussen 0-255). Deze waarde heeft niets te maken met de algemene fade-tijd. Deze is hier enkel geldig voor deze stap in deze loop.
- **Tijd:** de tijd dat de gewenste kleur moet blijven staan vooraleer verder te gaan naar de volgende stap, in te stellen tussen 0-255  
De standaard tijdeenheid is seconden. Via de parameter bovenaan kan je deze tijd in minuten zetten. (Voor elke loop is dat een aparte instelling)
- **Kleuren:** voor elk kanaal in te stellen tussen 0-255  
Als de parameter voor het 4e kanaal geactiveerd werd, zie je nog een 4e kolom die normaal gezien voorzien is voor een witte kleur

Als je niet graag nadenkt over de instellingen, kan je, linksonder in het scherm, de knop met willekeurige waardes aanklikken.

De ganse loop wordt nu ingevuld met willekeurige waardes.

Als je een welbepaalde kleur hebt gemaakt met je schuifbalken, kan je deze in de loop plakken met de voorziene knop.

Elke regel heeft zijn eigen 'Plakken'-knop. ([Meer info: zie Kleuren kopiëren](#))

De minimum waardes bij fade en tijd is altijd '1'. Als je 0 gebruikt, komt dat overeen met 255.

De knoppen 'Kopieer alle loops' en 'Plak alle loops' zijn voorzien om de 4 loops van de module tegelijkertijd te kopiëren om zo in een andere module geplakt te kunnen worden.

De 4 loops worden altijd tegelijk gekopieerd en geplakt

### Loops testen:

- Start de huidige loop
- Start loop1, dan 2, dan 3 en dan 4
- Start loops in willekeurige volgorde
- Start de regenboog loop. *Deze loop is niet instelbaar*
- Stop de loop(s)

## Sferen

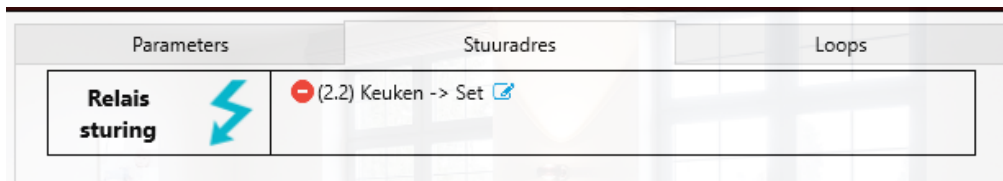


Net als bij de dimmodules, kunnen de DMX modules sferen gebruiken.

Lees hierover meer op de [sfeer pagina van de dimmodule](#)

Als je deze module niet met een sfeer wil laten meewerken, schakel je de parameter 'Sferen uitschakelen' in.

## Stuuradres



Deze module kan bv een RLM aansturen om de vermogen voeding te activeren of te onderbreken.

Als 1 van de kanalen boven 1% gestuurd wordt, wordt het stuuradres met de functie 'Set' verzonden.

Als alle kanalen op 0 gezet worden, wordt het stuuradres met de functie 'Reset' verzonden.

Je kan hier dus zelf geen functie kiezen.

In de meeste gevallen heb je een RLM nodig om de voeding te onderbreken, maar of dat echt zo is, is afhankelijk van je led voeding.

**RGBW**

## RGBW DMX

## LDM

Deze module meet de lichtsterkte en kan aan de hand daarvan, verschillende acties uitvoeren.  
De datasheet van deze module:

[LDM](#)

## Overzicht

The screenshot shows the configuration page for the 'Lichtsensor tuin' module. It includes a timer section with a 10-second interval and a checkbox for 'Bij ELKE meting versturen'. Below this is a section for selecting a switching point, with 'Schakelpunt 1' selected. The 'Lichtsterkte' section features a slider with icons for moon, sun, and sun with clouds. The 'Bij donkerder' section has a trigger rule '(10.24) Schemer na 22u -> Set' with a plus sign. The 'Bij lichter' section has a trigger rule '(10.24) Schemer na 22u -> Reset' with a minus sign. At the bottom, there is a 'Test' button and a 'Gemeten waarde?' field.

### **Timer:**

Bepaal het moment waarop de sensor moet meten.

Zet de tijd vooral niet te kort. Op een najaarsdag zou een donkere wolk ervoor zorgen dat die de sensor triggert.

Deze waarde is experimenteel.

### **Selecteer een schakelpunt:**

Deze sensor kan op 8 punten tussen licht en donker schakelen.

Je kan elk schakelpunt een passende naam geven door op het potloodje achter de naam te klikken.

### **Lichtsterkte:**

Bepaal voor elk schakelpunt de lichtsterkte waarop moet geschakeld worden.

Deze waarde is afhankelijk van de locatie waarop de sensor hangt en de lichtinval erop.

Helemaal links (maan) is donker.

Uiterst rechts (zon) maximum licht.

### **Bij donkerder:**

Vul de Member in die je wil sturen als het donkerder wordt dan het ingestelde schakelpunt.

Als je de eerste Member met de functie 'Set' invoegt, wordt de regel 'Bij lichter' automatisch ingevuld met dezelfde Member, maar dan met de functie 'Reset'.

### **Bij lichter:**

Vul de Member in die je wil sturen als het lichter wordt dan het ingestelde schakelpunt.

### **Tip:**

Probeer om niet direct RLM's, dimmers,.. (echte modules dus) in te voegen.

Voeg eerder een SoftwareMember in.

Die kunnen hergebruikt worden als voorwaarden, maar je kan er ook StappenAutomaten mee aansturen.

De ervaring leert ons dat het snel onoverzichtelijk wordt als de installatie mee evolueert met de realiteit.



*Laat deze woorden je vooral niet tegenhouden om de module ten volle te gebruiken.  
Aanpassingen en vereenvoudigingen kunnen we op elk moment doorvoeren.*

**Test:**

Gemeten waarde? Vraag de gemeten waarde aan de sensor op.

Dit doet de timer aflopen en laat op de balk erboven zien wat de actuele waarde is.

Wil je deze exacte waarde in je schakelpunt opslaan, dan klik je 'Gemeten waarde -> Lichtsterkte'

## BDM

De bewegingsmelders kunnen je verlichting automatisch aan en uit sturen, eventueel gekoppeld aan een aantal voorwaarden.

Ze bestaan in een paar vormen (en kleuren ook uiteraard)

Standaard inbouw: BDM

Inbouw plafond: BDM-PL

Opbouw: BDM-O

Spatwaterdicht: BDM-Hydro

Buiten opbouw: BDM-IP54

## Overzicht

Bewegings Detector **bm achter carport**

**Start detectie** (2.215) BI vooraan JM -> Set

**Timer** 1 sec. 2:02 min. 255 sec.  
Tijd in minuten

**Stop detectie** (2.215) BI vooraan JM -> Reset

**Voorwaarden (4)** (10.20) Donker buiten -> Set

Klik op de figuur om de status van de voorwaarden te bekijken

**Test** Sensor continu aan Sensor automatisch

### **Start detectie:**

Geef een of meerdere Members die moeten verstuurd worden van zodra beweging gedetecteerd is.

### **Timer:**

Stel de tijd in die je wil laten verstrijken voor 'Stop detectie' verstuurd wordt.

Standaard is de tijd in seconden (0-255). Indien gewenst kan je de tijd in minuten zetten door de parameter aan te vinken.

### **Stop detectie:**

Geef een of meerdere Members die moeten verstuurd worden als de timer is afgelopen.

### **Voorwaarden:**

Geef een of meerdere voorwaarden op die moeten voldaan zijn eer de module 'Start detectie' mag verzenden. Dat kan gaan over een SoftwareMember die aangeeft of het donker genoeg is, of het alarm uit staat, ... Als je de voorwaarden wil testen en de status van de module wil opvragen, klik je op de tekening van de voorwaarden.

De respectievelijke voorwaarden die 'Waar' zijn, worden aangegeven met '1'.

Voorwaarden die 'Niet waar' zijn, worden aangegeven met '0'.

Kijk ook even hier: <https://youtu.be/bosCd-o0zzE>

### **Tip:**

Onze toestellen kunnen makkelijk als aanwezigheidsmelder ingesteld worden.

Vul alleen de lijnen bij 'stop detectie' in, en je aanwezigheidsmelder is klaar.

**Test:**

- 'Continu aan'.  
Stel dat je op je terras zit, kan je je voorstellen dat de verlichting af en toe uit springt en dat je even voor de sensor moet bewegen om het licht terug aan te krijgen.  
Daarom stuur je de bewegingsmelder 'Continu aan'.  
Dat betekent dat 'Start detectie' verstuurd wordt, de timer uitgeschakeld wordt en dat dan de de sensor uitgeschakeld wordt.  
Het licht blijft dus constant branden.
- 'Automatisch'  
Uiteraard wil je op een gegeven moment het licht weer automatisch laten aan en uit gaan.  
Daarom stuur je de bewegingsmelder 'Automatisch'.  
Dat betekent dat 'Stop detectie' verstuurd wordt en dat de sensor weer ingeschakeld wordt.  
Het licht gaat dus meteen weer aan als je binnen het bereik van de sensor loopt.

*Tip:*

*Je kan de sensor niet alleen met de software op 'Automatisch' en 'Continu' zetten.*

*Net zoals alle andere commando's kan je ook deze van op elke plaats bedienen.*

*Met drukknoppen, app, en zelfs automatisch.*

*Vergeet in je 'Alles uit' ook de sensor niet terug op 'automatisch' te zetten.*

*In principe spreek je de Member van de verlichting nooit meer rechtstreeks aan.*

*De bewegingsmelder zorgt er automatisch voor dat de verlichting aan en uit gestuurd wordt.*

## EXU

Deze module detecteert spanning die door bv bewegingsmelders, fotocellen, enz. ... doorgegeven wordt. In de meeste gevallen worden deze modules gebruikt om bewegingsdetectoren tegen buitengevels in te lezen.

Op die manier kan je eender welke sensor (vorm, kleur, merk,... ) kiezen en toch bedienen met onze intelligentie.

Ze wordt aangestuurd door er een externe spanning (3) op te zetten.

De modules zijn beschikbaar in 3 varianten:

1. [12-14VAC/DC](#)
2. [230VAC/DC](#)
3. [400VAC/DC](#)

## Overzicht

### **Parameters:**

- Ingang volgen: Als je deze parameter aan zet, wordt de timer functie uitgeschakeld. Als er spanning op het contact komt, wordt 'Start detectie' verzonden. Als de spanning van het contact wegvalt, wordt 'Stop detectie' verzonden
- Contact inverteren: Als je deze parameter aan zet, wordt 'Start detectie' uitgevoerd als de spanning van het contact wegvalt. Als er spanning op komt, wordt 'Stop detectie' verzonden.

### **Start detectie:**

Geef een of meerdere Members die moeten verstuurd worden van zodra beweging gedetecteerd is.

### **Timer:**

Stel de tijd in die je wil laten verstrijken voor 'Stop detectie' verstuurd wordt.

Standaard is de tijd in seconden (0-255). Indien gewenst kan je de tijd in minuten zetten door de parameter aan te vinken.

Deze instelling is niet bereikbaar als de parameter 'ingang volgen' aangevinkt is.

**Stop detectie:**

Geef een of meerdere Members die moeten verstuurd worden als de timer is afgelopen.

**Voorwaarden:**

Geef een of meerdere voorwaarden op die moeten voldaan zijn eer de module 'Start detectie' mag verzenden. Dat kan gaan over een SoftwareMember die aangeef of het donker genoeg is, of het alarm uit staat, ...

Als je de voorwaarden wil testen en de status van de module wil opvragen, klik je op de tekening van de voorwaarden.

De respectievelijke voorwaarden die 'Waar' zijn, worden aangegeven met '1'.

Voorwaarden die 'Niet waar' zijn, worden aangegeven met '0'

Kijk ook even hier: <https://youtu.be/bosCd-o0zzE>

*Tip:*

*Onze toestellen kunnen makkelijk als aanwezigheidsmelder ingesteld worden.*

*Vul alleen de lijnen bij 'stop detectie' in, en je aanwezigheidsmelder is klaar.*

**Test:**

- 'Continu aan'.

Stel dat je op je terras zit, kan je je voorstellen dat de verlichting af en toe uit springt en dat je even voor de sensor moet bewegen om het licht terug aan te krijgen.

Daarom stuur je de bewegingsmelder 'Continu aan'.

Dat betekent dat 'Start detectie' verstuurd wordt, de timer uitgeschakeld wordt en dat dan de de sensor uitgeschakeld wordt.

Het licht blijft dus constant branden.

- 'Automatisch'

Uiteraard wil je op een gegeven moment het licht weer automatisch laten aan en uit gaan.

Daarom stuur je de bewegingsmelder 'Automatisch'?

Dat betekent dat 'Stop detectie' verstuurd wordt en dat de sensor weer ingeschakeld wordt.

Het licht gaat dus meteen weer aan als je binnen het bereik van de sensor loopt.

*Tip:*

*Je kan de sensor niet alleen met de software op 'Automatisch' en 'Continu' zetten.*

*Net zoals alle andere commando's kan je ook deze van op elke plaats bedienen.*

*Met drukknoppen, app, en zelfs automatisch.*

*Vergeet in je 'Alles uit' ook de sensor niet terug op 'automatisch' te zetten.*

*In principe spreek je de Member van de verlichting nooit meer rechtstreeks aan.*

*De bewegingsmelder zorgt er automatisch voor dat de verlichting aan en uit gestuurd wordt.*

## TDM

### Touch Display Module

Deze touchscreen module is leverbaar met verschillende inbouwmonturen.  
De kleinste inbouwmaat is minimum 3 modules (ref. bTicino).

Deze display is voorzien om

- 2 schermen met telkens 4 drukknoppen
- een HVAC display
- een muziek display
- een code klavier met 2 sloten

te beheren en te bedienen.

Meer info op de datasheet [TDM](#)  
Een impressie: <https://youtu.be/JEh3RGifnJM>

Wanneer je de module onder spanning brengt, zullen de rode en groene LED (op het achterste paneel) afwisselend knipperen tot de module volledig is opgestart.  
Hoe lang dit duurt, is afhankelijk van de groep en adres.  
Dit is enkel bedoeld om de module te leren kennen.  
Als je erop zit te wachten, kan het vrij lang duren eer je het opstartscherm ziet.  
Daarom laten we zien dat het scherm wel degelijk bezig is.

Op de display zie je nu het 'opstartscherm'.

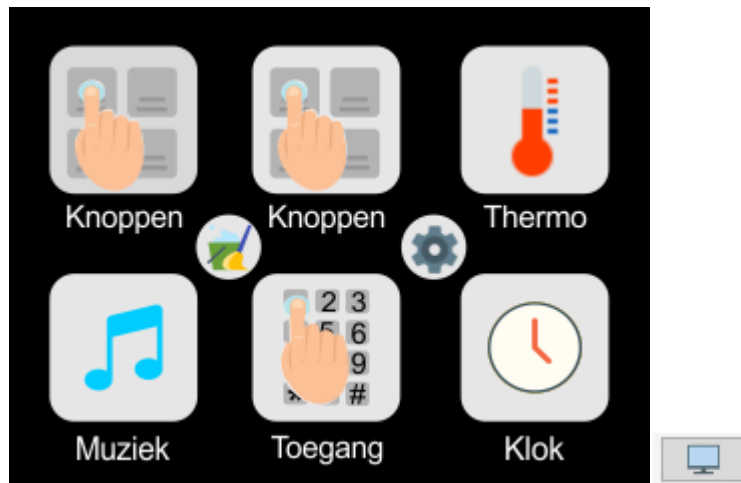


Nadat het scherm volledig opgestart is, zal je (standaard) het menu-scherm zien.  
Hier kan je navigeren naar elk gewenst scherm.  
Op elk deelscherm vind je, centraal, ook een "Home"-knop, die je terugbrengt naar het menu-scherm.

In de software vind je in de verschillende deelschermen, aan de rechterkant, een 'Schermknop'.  
Deze staat er voor het testen en is bedoeld om het scherm onmiddellijk op te roepen.



## Menu



### **Knoppen:**

De linkse knop opent het drukknoppenscherf met knoppen 1-4.  
De rechtse knop opent het drukknoppenscherf met knoppen 5-8

### **Thermo:**

Opent het thermostaat (HVAC) scherm.  
Dit scherm kan zowel onze TSM (standaard thermostaat) als de TVK (thermostaat voor verwarmen EN koelen) aan.

### **Muziek:**

Opent het muziekscherf.  
Dit scherm wordt gebruikt om externe muziekbronnen (in combinatie met de BHS) aan te sturen.

### **Toegang:**

Opent het codeklavier. 16 codes kunnen 1 of 2 uitgangen bedienen.

### **Klok:**

Opent het klokscherf.  
De klok betekent hier gewoon de weergave van datum en tijd.  
Deze klok kan geen acties op de bus versturen.  
Als je installatie over een BHS (B-Logicx Home Server) beschikt, wordt dagelijks je tijd geüpdatet.

### **Reinigen:**

Je kan het scherm nu gedurende 10 sec reinigen. Alle knoppen en bedieningen zijn gedurende die tijd uitgeschakeld.



### **Instellingen:**

Opent het instellingen scherm waar je de back-light instellingen kan aanpassen.

## Instellingen

Instellingen	Knoppen	Thermostaat	Muziek	CodeKlavier
<b>Parameters</b>	<input type="checkbox"/> Knoppen 1-4: NIET gebruiken <input type="checkbox"/> Knoppen 5-8: NIET gebruiken <input type="checkbox"/> Thermostaat: NIET gebruiken <input type="checkbox"/> Muziek: NIET gebruiken <input type="checkbox"/> Codeklavier: NIET gebruiken			
<b>Start</b>	Hoofdscherm: Menu	Backlight dimmer: 100%		
<b>Slaap</b>	Sleep activeren na: 2:00 min.			
	Scherm bij sleep: Klok	Backlight dimmer bij sleep: 6%.		
<b>Klok</b>	Tijd van deze computer versturen			
<b>Test functie</b>	<input checked="" type="checkbox"/> On			<input type="checkbox"/> Off

### **Parameters:**

Hier kan je aangeven welk scherm je NIET wil gebruiken.  
 Standaard staan ze allemaal uit gevinkt, wat wil zeggen dat elk scherm actief is.

### **Start:**

1. Kies het hoofdscherm:

Dit scherm wordt op 2 momenten geactiveerd:

- als de module volledig opgestart is.
- als het de module scherm de 'slaapstand' verlaat, als het 'slaapscherm' het klokscherm is.

2. Back-light dimmer:

Selecteer de lichtsterkte tijdens de 'actieve modus'.

### **Slaap:**

1. Kies de tijd wanneer de module naar de 'slaapstand' moet gaan
2. Kies het scherm dat moet geactiveerd worden tijdens de 'slaapstand'
3. Kies de lichtsterkte tijdens de 'slaapstand'

### **Klok:**

In deze module is een klok voorzien.

Deze dient enkel als weergave en heeft verder geen enkele functie.

Een back-up batterij (CR1220) kan voorzien worden. Deze is niet inbegrepen.

De tijd kan gelijk gezet worden via de knop 'Tijd van deze computer versturen' of via het instelscherm op de module zelf.

Indien je installatie over een BHS beschikt, wordt je tijd dagelijks geüpdatet.

### **Test functie:**

On: De module zal, na elke bediening van een drukknop' haar eigen identiteit op de bus zetten.

Dit is een geavanceerde functie en wordt enkel gebruikt in geval van problemen.

Off: De testfunctie wordt uitgeschakeld. Dit is de normale werking.

## Drukknoppen

Je kan kiezen uit 30 verschillende iconen.

Een knop die 'uit' aangeeft, is overwegend wit van kleur.

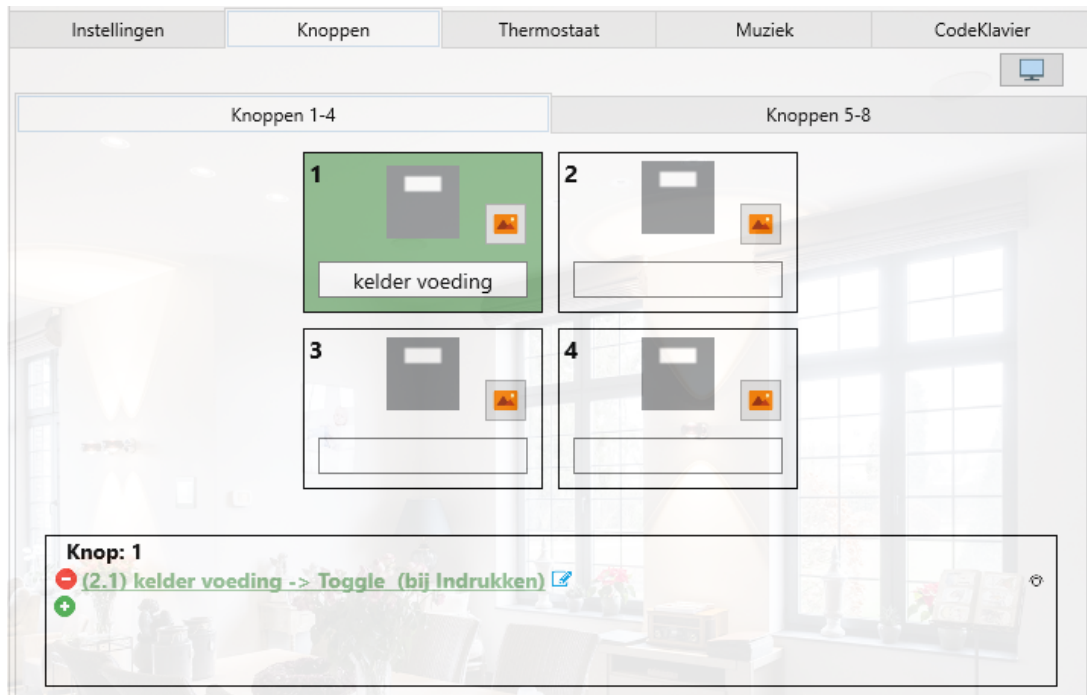
Een knop die 'aan' aangeeft heeft gele accenten.



In het midden van het scherm vind je de navigatieknoppen.

De knoppen worden in de software weergegeven zoals ze op het toestel staan.

Op het toestel staat in het midden telkens de menu-knop. Die brengt je rechtstreeks naar het menu-scherm.



Bovenaan heb je 2 tabs, waardoor je kan kiezen uit het eerste of het tweede drukknoppenscherf.

Ken een actie toe aan elke knop en selecteer een passend icoon.

Onderaan in de knop wordt een tekst van maximum 16 karakters weergegeven zoals die op het toestel getoond zal worden.

De knoppen zijn vergelijkbaar met de mogelijkheden van een INM.

Hier kan je echter niet kort/lang drukken of pulsen tellen.

## HVAC

Boven de respectievelijke iconen wordt de ingestelde waarde weergegeven.

Centraal in het scherm wordt steeds de gemeten temperatuur weergegeven.

Bovenaan in het scherm wordt de naam van de huidige preset weergegeven.

Onderaan staan 5 knoppen:

- Selecteer preset 1 (standaard Nacht)
- Selecteer preset 2 (standaard Dag)
- Halve graad omhoog
- Halve graad omlaag
- Naar het menu-scherm terugkeren.

### Presets:

Is de naam die we geven aan een ingestelde temperatuur.

Als voorbeeld kan je de 2 meest gebruikte nemen, nl. de temperatuur die je overdag wil, en de temperatuur die je 's nachts wil of wanneer je afwezig bent.

Standaard geven we die dus de eenvoudige, maar duidelijke namen: "Dag" en "Nacht".

Met 1 commando sturen we de thermostaat dus naar 21°C of 17°C.

Je hoeft je hoofd dus niet meer te breken over welke temperatuur je moet kiezen.

Een installatie kan zo ook volledig automatisch werken en vergissingen zijn uitgesloten. Energie wordt ten volle bespaard.

Voor de TSM (standaard thermostaatsensor) zijn er 4 presets beschikbaar.

Voor de TVK (sensor voor verwarmen en koelen) zijn er 8 presets beschikbaar.

Alle presets zijn vrij instelbaar. Bij de TVK kan je per preset kiezen voor verwarmen en/of koelen.

Naast de 2 presets (Nacht en dag) die je op dit scherm kan activeren, kan je ook de overige presets selecteren.

Duw daarvoor op de gemeten temperatuur.  
Het overzicht van de presets opent nu.

Deze waarden en instellingen zijn uiteraard niet absoluut.

Je kan ze ten allen tijde aanpassen aan jouw wensen en noden.

Dat kan via de PC, maar ook via de TDM.

Gebruik daarom de knoppen om een halve graad hoger of lager te gaan.

Na 3 seconden zie je een nieuw scherm met de vraag of je de manuele waarde wil opslaan in een preset.

Duw op "Ja" als je deze waarde wil opslaan of op "Nee" als je deze manuele waarde slechts tijdelijk wil behouden.



Eens je op "Ja" hebt gedruwd krijg je volgend scherm met meer uitleg.



Na 3 seconden zie je het scherm met het preset overzicht.

Selecteer de preset waarin je de huidige waarde wil opslaan.



Instellingen	Knoppen	Thermostaat	Muziek	CodeKlavier			
<b>Sensor</b>		- (0.5) TVK					
<b>Signali- satie</b>		- (2.17) Verwarmen					
<b>Signali- satie</b>		- (2.46) Koelen					
<b>Teksten</b>		<b>Comfort 1</b> Nacht	<b>Comfort 2</b> Dag	<b>Comfort 3</b> Afwezig	<b>Comfort 4</b> Manueel	<b>Manueel</b> Vakantie	Standaard
		<b>Comfort 5</b> Lente	<b>Comfort 6</b> Zomer	<b>Comfort 7</b> Herst	<b>Comfort 8</b> Winter		

In de software zijn een paar dingen die je aan de TDM moet duidelijk maken:

Welke sensor zal op dit scherm weergegeven worden?

Welke Member duidt aan dat de verwarming actief is? Dat is dus gewoon de Member (RLM) die de verwarming activeert.

Welke Member duidt aan dat de koeling actief is?

Als je over een TVK beschikt, kan je de signalisatie niet invullen. Deze beheert dat zelf.

Dan geef je ook nog de teksten die je op het scherm wil weergeven.

Normaal gebruik je de teksten die je ook in de sensor hebt gebruikt. Deze worden op voorhand ingevuld

De knop 'Standaard' vult de standaard teksten in als preset.

## Muziek

Touchscreen display		Keuken1				
Instellingen	Knoppen	Thermostaat	Muziek	CodeKlavier		
<b>Speler</b>		- (4.3) NuvoPlayer Keuken -> Set (bij Indrukken)				
<b>Teksten</b>	<b>Tekst bron 1</b>	Joe		<b>Tekst bron 2</b>	Radio 2	
	<b>Tekst bron 3</b>	MNM		<b>Tekst bron 4</b>	Q Music	
	<b>Tekst bron 5</b>	Studio Bru		<b>Tekst bron 6</b>	Bron6	
	<b>Tekst bron 7</b>	Bron7		<b>Tekst bron 8</b>	Bron8	
	<b>Tekst in rust</b>	Radio uit		<input checked="" type="checkbox"/> Testcommando's op de bus zetten		

### Speler:

Geef de naam van de Nuvo-player die je wil bedienen met deze TDM

### Teksten:

Geef de teksten die je op het scherm wil zien komen bij de respectievelijke acties.

## Codeklavier

### **Gebruikers gegevens:**

Geef de naam van de gebruiker, en een 4-cijferige code op.

### **Code parameters:**

**Uitgang x aansturen:** Selecteer welke uitgang dit klavier al dan niet mag aansturen.

Als je meerdere uitgangen per code aanduidt, moet de gebruiker, na het intoetsen van zijn code, het nummer van de uitgang aangeven.

Als je slechts 1 uitgang per code aanduidt, volstaat het voor de gebruiker om zijn code in te toetsen om de uitgang aan te sturen.

### **Uitgang1/2:**

Geef de acties in die moeten verstuurd worden bij het activeren van de uitgangen.

Deze teksten blijven 3 seconden op het scherm staan.

*Tip: Dikwijls heb je voor de aansturing van deuren en poorten een pulscontact nodig.*

*Daarvoor selecteer je een RLM en stuur die aan met de functie 'Timer'.*

*In de instellingen van de RLM, zet je de timer dan op 2-3 seconden.*

*Elke activatie van de uitgang zal er dan voor zorgen dat de RLM gedurende die korte tijd gesloten wordt.*

### **Teksten:**

Geef de teksten bij de respectievelijke momenten.

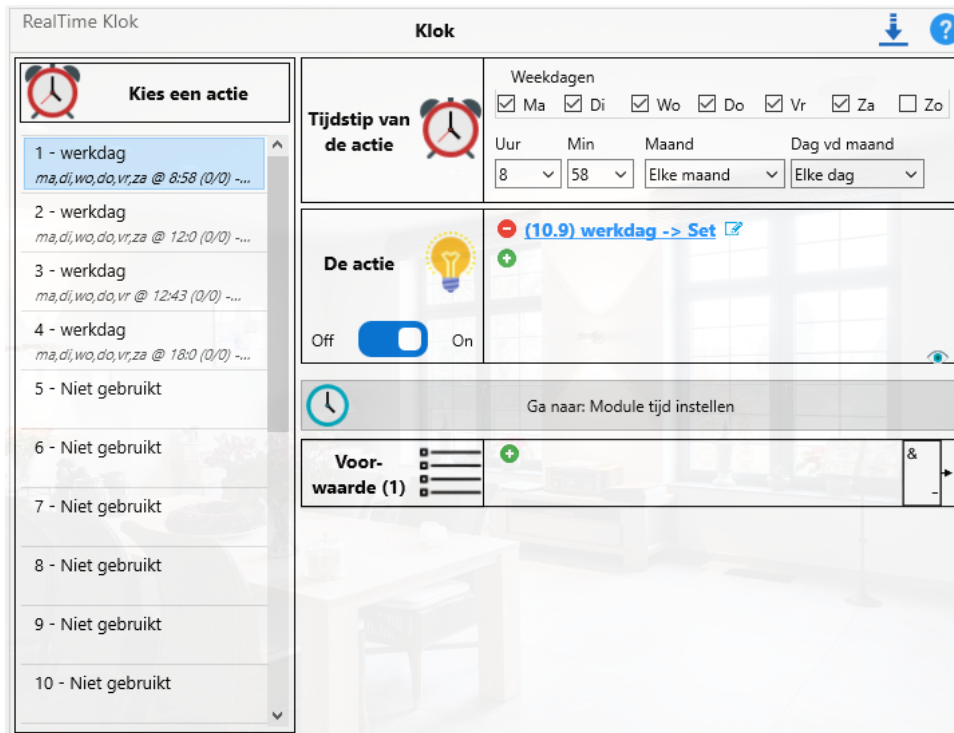
## RTC

Deze module houdt de tijd bij en kan aan de hand daarvan, verschillende acties uitvoeren.

De datasheet van deze module:

[RTC](#)

## Overzicht



### **Acties:**

Elke klok heeft 20 acties. (Versie 82 heeft 24 acties)

### **Tijdstip van de actie:**

Kies het tijdstip waarop de actie moet uitgevoerd worden.

In het voorbeeld is tijdstip te zien zoals dat vanaf versie 83 is.

Vorige versies hebben andere, minder flexibele instellingen voor de weekdagen.

### **De actie:**

Voeg (maximum 2) acties voor dit tijdstip in.

On/Off switch: kan je gebruiken om de actie tijdelijk uit te schakelen. Dit is dezelfde instelling die je ook in de app kan gebruiken.

B.v.: als je een actie gebruikt als wekker, kan je de actie via de app op vakantie dagen 'Uit' zetten en snel ook weer aanzetten.

### **Voorwaarde:**

Deze is pas actief vanaf versie 83.

Je kan een voorwaarde koppelen aan deze actie.

Zo zou je een actie automatisch kunnen uitschakelen tijdens je vakantie.

### **Ga naar: Module tijd instellen:**

Je kan de tijd juist zetten, maar om te testen, ook helemaal verkeerd. (Vergeet hem op het einde niet juist te zetten!)

[Zie volgende pagina](#)

## Tijden

### Stel de tijd van de module in:

Hier zie je voor elke eenheid de waarde die uit je computer komt.

Klik op 'Zend' om die waardes naar de module te sturen.

Met de parameter 'Tijd van de computer automatisch gebruiken' kan je al dan niet de juiste tijd naar de module sturen.

#### *Tip:*

*Als je een actie hebt ingevoerd, kan je deze testen.*

*Stel dat een actie om 9u moet schakelen.*

- *Zet dan de parameter 'Tijd van de computer automatisch gebruiken' uit.*
- *Zet het uur op 8, de minuten op 59 en de seconden op 57, klik op 'zend' en wacht een paar seconden.*
- *Je moet het resultaat nu op de bus zien komen.*

*Als dat niet het geval is, kijk dan je instellingen na.*

*Let ook op de dag. 1=maandag, 2=dinsdag, ... 7=zondag.*

### Vraag de tijd van de module op:

Klik op de knop om de tijdwaarden uit de module te lezen.

## Pulstimer

Tot en met versie 82 heeft elke actie de mogelijkheid om 'Pulstimer' te activeren.

Dat wil zeggen dat de eerste actie uitgevoerd wordt op de ingestelde tijd en dat de tweede actie pas uitgevoerd wordt als de tijd van de 'Pulstimer' verstreken is.

**Vanaf versie 83 is deze parameter niet meer aanwezig!**

## KLA

Het codeklavier beheert tot 45 codes om de toegang te controleren.

Deze module is beschikbaar in verschillende vormen:

Opbouw: [KLA](#)

inbouw: [KLA-I](#)

Ingebouwd in BTicino klavieren: [KLT](#)

Ingebouwd in Fasttel klavieren: [FAK](#)

## Overzicht

### **Gebruikers gegevens:**

Geef de naam van de gebruiker, en een 4-cijferige code op.

### **Code parameters:**

**Uitgang x aansturen:** Selecteer welke uitgang dit klavier al dan niet mag aansturen.

Als je meerdere uitgangen per code aanduidt, moet de gebruiker, na het intoetsen van zijn code op het hekje drukken, gevolgd door het nummer van de uitgang.

Als je slechts 1 uitgang per code aanduidt, volstaat het voor de gebruiker om zijn code in te toetsen om de uitgang aan te sturen.

**Wist zichzelf na gebruik:** Je kan ervoor kiezen om een code slechts 1 keer te gebruiken. Als de gebruiker zijn code intoetst, begint de timer te lopen, zodat hij nogmaals kan hernemen.

Als de timer afgelopen is, wordt de code, onherroepelijk, gewist. De tijd van de timer is verderop in te stellen en is voor alle codes dezelfde.

**Met een uitgang aanduiden (#):** Als een gebruiker de rechten heeft tot meerdere uitgangen, kan je hier beslissen of hij er een kan kiezen, of hij ze altijd allemaal tegelijk bedient.

**Moet identificatie verzenden:** Na het gebruik van een code wordt het nummer ervan opgeslagen in de busmonitor

### **Master code:**

Geef een mastercode op. (Standaard 1234)

Deze kan dan alle uitgangen, altijd aansturen.

Hij moet, na het intoetsen van zijn code op het hekje drukken, gevolgd door het nummer van de uitgang.

### **Timer:**

Stel de timer in voor de geldigheidsduur van de eenmalige codes.

### **Test:**

Ga na welke code als laatst is gebruikt.  
Ga na of de timer al dan niet nog loopt.

## Uitgangen

### **Selecteer een uitgang:**

Geef een of meerdere Members die moeten verstuurd worden van zodra de uitgang aangestuurd wordt. Geef meteen ook de teksten in die je op het scherm wil zien verschijnen als de uitgang actief wordt. Deze teksten blijven 3 seconden op het scherm staan.

*Tip: Dikwijls heb je voor de aansturing van deuren en poorten een pulscontact nodig.*

*Daarvoor selecteer je een RLM en stuur die aan met de functie 'Timer'.*

*In de instellingen van de RLM, zet je de timer dan op 2-3 seconden.*

*Elke activatie van de uitgang zal er dan voor zorgen dat de RLM gedurende die korte tijd gesloten wordt.*

### **Opmerkingen:**

Voor 'Welkom' kan je dan wel geen acties invullen, maar je kan wel de tekst ingeven die op je code klavier wil laten zien.

Voor 'Belknop' kan je wel acties en teksten invoegen.

### **Test:**

Vraag op welke uitgang als laatste is aangestuurd.



## KPD

Het keypad is de opvolger van het codeklavier(KLA) beheert tot 125 codes om de toegang te controleren. Deze module is beschikbaar in verschillende vormen:

Opbouw: KPD

Inbouw: KPD-I

## Gebruik



1. Geef een geldige gebruikerscode in. Deze bestaat uit 4 getallen. (0-9 of #)
2. Een ingave kan je annuleren met de beltoets.
3. Als je geen code aan het ingeven bent, kan je de beltoets gebruiken om een vijfde uitgang aan te sturen (de bel bv)
4. Na de ingave van een geldige code, knipperen de 4 leds bovenaan om aan te geven welke uitgang je kan selecteren.

Het aantal leds dat knippert, hangt af van wat de beheerder je heeft toegekend.

Als je de mastercode gebruikt, knipperen alle 4 de leds altijd.

Als geen leds knipperen, wil dat zeggen dat je slechts toegang tot 1 uitgang hebt.

5. Als je een uitgang succesvol hebt aangestuurd, knipperen de 6 backlight-LED's 8 keer. Daarna keren ze terug naar het ingestelde niveau.

6. De backlight (6 LED's tussen de knoppen) is instelbaar tussen 0 en 100%.

Ze kunnen rechtstreeks aangestuurd worden met 'Set' (100%), 'Reset' (0%), 'Dag' of 'Nacht', beide instelbaar.

Naast Set en Reset zijn er 2 niveau 's beschikbaar om de achtergrondverlichting aan te sturen, nl 'Dag' en 'Nacht'.

Meer info vind je op de [volgende pagina](#).

## Instellingen

### **Parameters:**

**Identiteit verzenden:** Bij elke ingegeven code wordt de gebruikte code en het volgnummer van de gebruikte uitgang op de bus gestuurd.

In combinatie met een BHS wordt deze data opgeslagen en kunnen die gegevens ook in de historiek weergegeven worden.

**Aantal verkeerde pogingen verzenden:** wanneer een verkeerde code ingegeven wordt, kan die informatie op de bus gezet worden.

Het gaat dan om de hoeveelste verkeerde poging die ingetoetst werd.

In combinatie met een BHS wordt deze data opgeslagen en kunnen die gegevens ook in de historiek weergegeven worden.

Opgelet:

1. Dit gaat om verkeerde codes. Foute codes dus. Dit zijn geen geweigerde codes.

Meer info vind je op de [volgende pagina](#).

2. Verkeerde codes kunnen gemeld worden op de bus, en bijgevolg kan je dus ook via mail of push bericht (in combinatie met de BHS) verwittigd worden.

Meer info vind je op de [pagina van de uitgangen](#).

**Backlight bij opstart naar Dag/Nacht:** Hier kies je of de backlight naar de dagwaarde of naar de nachtwaaarde gaat als de module opstart.

Als beide parameters uitgeschakeld zijn, start de backlight met de waarde waarmee hij zonder spanning werd gezet.

### **Backlight:**

Met backlight bedoelen we de 6 leds tussen de knoppen.

De intensiteit ervan kan je aan de omstandigheden aanpassen.

**Backlight bij dag:** Geef de waarde in die de leds moeten krijgen 'bij dag'.

Tip: wanneer er meer omgevingslicht is, worden de LED's meestal hoger geschakeld.

Voeg een SoftwareMember in om de backlight naar dag te kunnen schakelen.

Uiteraard kunnen de leds overdag ook uitgeschakeld worden.

**Backlight bij nacht:** Geef de waarde in die de leds moeten krijgen 'bij nacht'.

Tip: wanneer er minder omgevingslicht is, worden de LED's meestal lager geschakeld.

Voeg een SoftwareMember in om de backlight naar nacht te kunnen schakelen.

**Test: stuur de backlight rechtstreeks:** met deze slider kan je de backlight instellen naar eender welke waarde zodat je meteen het resultaat kan bekijken.

Je kan ook de knoppen 'Backlight uitschakelen' en 'Backlight max inschakelen' gebruiken om te testen.

Op die manier ontdek je dat je de backlight ook in je automatisatie kan opnemen door 'Set' of 'Reset' naar de module te sturen.

De waarde van de backlight wordt opgevraagd, telkens je deze tab opent.

Mocht je de waarde toch nog manueel willen opvragen, kan je dat met de knop met vraagteken, boven het test-icoon.

## Codes

Dit toestel kan 125 codes beheren. 124 gebruikers codes en 1 mastercode.

Alle codes kunnen 4 verschillende uitgangen bedienen en bestaan altijd uit 4 getallen.

De mastercode kan altijd alle uitgangen bedienen, voor de gebruikers codes kunnen de uitgangen ingesteld worden.

Meer informatie over de uitgangen vind je op de [volgende pagina](#).

### Kies een code:

Maak hier je keuze uit een van de 124 gebruikerscodes.

### Gebruikers gegevens:

Code: Geef een code-combinatie van 4 digits. Dat zijn de getallen van 0-9 en het hekje (#)

Tip: deel als eigenaar codes uit aan gebruikers, laat ze zelf geen combinaties kiezen.

De 4cijferige combinatie wordt in de database opgeslagen met een encryptie.

Om veiligheidsredenen wordt daarover niet verder in detail gecommuniceerd.

De sleutel kan je natuurlijk zelf bepalen. Meer info op de [volgende pagina](#).

\*: Om een cijfercombinatie geen 2 keer uit te delen of een nieuwe gebruiker niet te moeten melden 'dat een code al in gebruik is', kan je een willekeurige combinatie genereren.

Naam van de code: Geef een omschrijving waarmee je de cijfercombinatie kan identificeren en linken aan een gebruiker.

Wis de code: Maak de code en alle instellingen die erbij horen onbruikbaar.

### Code parameters:

Uitgangen 1-4: geef aan welke uitgangen deze code mag bedienen. Meer info vind je op de [volgende](#)

pagina.

Wist zichzelf na gebruik: Hier bepaal je of de code bruikbaar blijft, of ze tijdelijk is.

Als je deze parameter activeert, kan je in de rubriek 'Timer' de levensduur van de code ingeven (van 10 sec tot 42:20 min)

Dit zou je bv kunnen gebruiken wanneer je iemand eenmalig toegang moet geven.

Uit bij opstart: Deze parameter zou je kunnen activeren wanneer je een voorwaarde aan deze code koppelt (zie verder)

Het feit dat je een voorwaarde aan een code koppelt, betekent dat je bepaalde gebruikers op bepaalde momenten geen toegang wil verlenen.

Hier kan je bepalen of je de gebruiker van die code de toegang wil verlenen na het opkomen van de spanning.

**Tip:** Denk erom dat een gebruiker de spanning van het codeklavier kan halen (en er weer kan opzetten) om zichzelf zo de toegang te verschaffen.

**Voorwaarde:**

Wanneer je een gebruiker voorwaardelijk toegang wil geven, kan je aan een code een voorwaarde toekennen. Voeg een SoftwareMember in om de code in en uit te schakelen.

Denk aan de parameter 'Uit bij opstart'.

Er wordt een onderscheid gemaakt in '**verkeerde code**' en '**geweigerde code**'.

- Een 'verkeerde code' wordt geregistreerd na een complete code en wanneer die code niet in de database teruggevonden wordt.
- Een 'geweigerde code' wordt geregistreerd na een complete code en wanneer het code profiel op dat moment niet actief is.  
Wanneer de voorwaarde niet actief is dus.

**Mastercode:**

Onderaan in de lijst met codes, kan je via de knop 'Mastercode' naar de instelling van de mastercode.

Een mastercode verschilt in principe weinig van een gewone gebruikerscode.

Je kan hiervan alleen de cijfercombinatie instellen.

Verder kan deze code altijd alle uitgangen bedienen en kan die zichzelf niet wissen of anders beperkt worden.

Codegegevens kunnen niet in bulk uitgelezen worden (uit veiligheidsoverwegingen)

Als je de gegevens wil opvragen, is er per item een knop (met vraagteken voorzien)

Om te weten of een code al dan niet actief is, kan je op de tekening (van de and-figuur klikken).

Als een groen vinkje tevoorschijn komt, is de code actief. Bij een rood streepje is de code niet actief op dit moment.

Let op: als je de encryptiesleutel niet correct invulde, kan je de code niet opvragen. ([Zie pagina Encryptie](#))

**Uitgangen**

Deze keypad kan verschillende uitgangen aansturen.

Uitgang 1 - Uitgang 4 : zijn de 'standaard' uitgangen.

Dit leggen we uit aan de hand van een praktijkvoorbeeld.

Je staat aan het tuinhek. Uiteraard wil je dit kunnen openen met het codeklavier dat tegen de paal hangt.

Je drukt je code en kiest vervolgens de bijhorende uitgang. (In bijgaand voorbeeld hebben we uitgang 3 voorzien van 'Hekken Puls').

Je kan je code meteen herhalen en vervolgens voor uitgang 2 kiezen (in bijgaand voorbeeld hebben we deze gekoppeld aan 'Garage Puls')

Met een minimum aan handelingen heb je zo 2 verschillende 'deuren' geopend.

Je kan er dus ook nog 2 extra aan koppelen.

### **Selecteer de uitgang die je wil bewerken:**

Uitgang 1 - Uitgang 4: De eerste 4 uitgangen kan je dus rechtstreeks aansturen met een code.

Bij elk van deze uitgangen kan je een bijhorend icoon kiezen.

Klik op de respectievelijke knop '...' om je keuze te maken.

Bel: Deze uitgang kan je aansturen door de beltoets

Verkeerde code laag/hog: Als je een verkeerde gebruikerscode intikt, gaan we het klavier niet blokkeren.

We hebben gekozen om verkeerde codes te registreren, en eventueel te melden.

We hebben hiervoor 2 niveau 's voorzien.

Laag staat standaard op 3. Hoog staat standaard op 6.

In beide gevallen kan je kiezen wat je hiermee wil.

Bij laag zou je bv een e-mail of push-bericht kunnen verzenden (altijd in combinatie met een BHS)

Bij hoog zou je bv een geluidsignaal kunnen aansturen.

Geweigerde code: wordt geactiveerd wanneer een geweigerde code aangeboden wordt. De identiteit van de geweigerde code kan opgeslagen worden (in combinatie met een BHS)

### Acties die de uitgang verstuurt:

Voor elke uitgang kan je 4 acties uitvoeren.

Vul deze op de standaard wijze in. (Groene knop om in te voegen, rode knop om te verwijderen)

Tip: als je puls contacten wil gebruiken (wat gebruikelijk is voor poortsturingen) gebruik dan de functie 'timer'.

Ga naar de RLM en zet zijn timer op 2-3 seconden. (Dubbelklik op de actie om bij de RLM terecht te komen)

## **Profielen**

Een **code profiel** bestaat uit 1 of meerdere codes.

Om een profiel uit te leggen, gebruiken we een eenvoudig praktijkvoorbeeld:

Stel dat een tuinman toegang krijgt tot het domein, de garage en soms ook de woning.

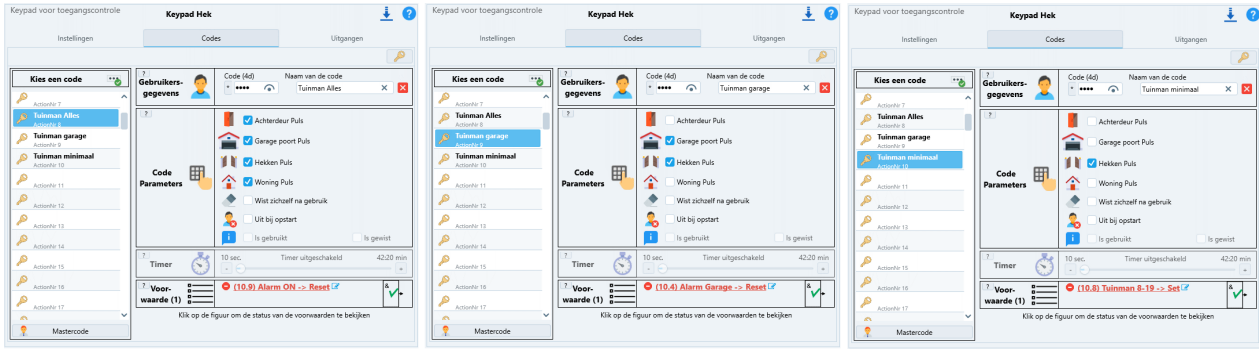
Het hek (uitgang 3) kan hij alle weekdays openen tussen 08u en 19u.

In de garage (uitgang 2) kan hij slechts in als het alarm van de garage uitgeschakeld is.

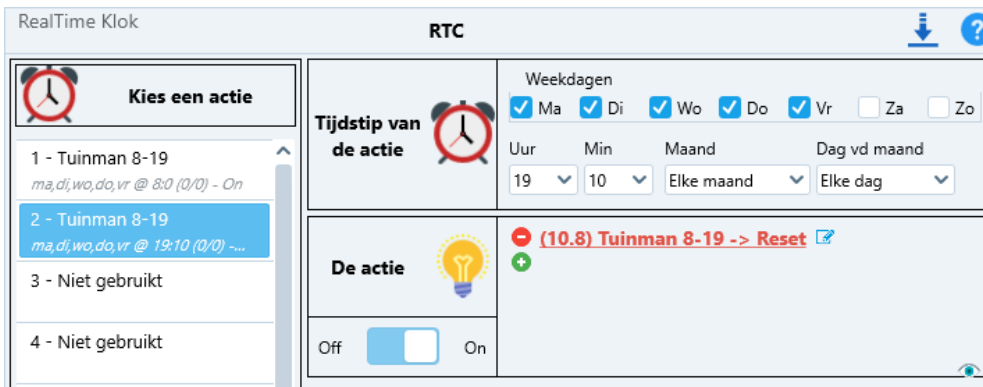
Als ook de woning uitgeschakeld is, kan hij de achterdeur openen.



Voor de tuinman maak je dan 3 codes aan.  
 Alle codes geef je dezelfde naam en dezelfde cijfercombinatie.  
 De code met het hoogste volgnummer geeft je alle mogelijkheden.  
 Een volgende code (met hoger volgnummer) geef je 2 uitgangen, nl het hek en garage.  
 De code met het laagste volgnummer geef je 1 uitgang, nl het hek.  
 In volgend voorbeeld gebruikten we codes 8, 9 en 10 om dit profiel te maken.  
 Geef een duidelijke omschrijving voor elke code. Wij gebruikten 'Tuinman Alles', 'Tuinman garage' en 'Tuinman minimaal'.



In de klok programmeer je een SoftwareMember (wij noemden hem 'Tuinman 8-19').  
 In een actie zet je alle werkdagen actief en selecteer je 8u en je combineert de SoftwareMember met de functie 'Set'.  
 In een tweede actie activeer je dezelfde SoftwareMember met de functie 'Reset', om 19u.  
 Dit laat toe dat de tuinman elke werkdag tussen 8 en 19u op het terrein kan met zijn code.



In het alarm stuur je een SoftwareMember (wij noemden hem 'Alarm garage') die 'Reset' verstuurt als het alarm van de garage uitgeschakeld wordt.  
 Deze softwaremember programmeer je als 'Voorwaarde' in de code met tweede volgnummer.  
 In deze code selecteer je de uitgangen 'Hekken' en 'Garage poort'.

In de code met het laagste volgnummer geef je een code met als voorwaarde een andere uitgang van het alarm (wij noemden hem 'Alarm ON') met de functie 'Reset'.  
 Hier ken je alle uitgangen aan toe.  
 Dit betekent dat deze code actief wordt als het alarm uitgeschakeld is.

**Het resultaat:** Als de tuinman zijn code indrukt, kunnen er 4 dingen gebeuren:

1. Buiten de werkdagen (dus zaterdag, zondag, en alle andere werkdagen voor 08u en na 19u kan hij geen enkele deur of poort openen.
2. Binnen de werkdagen, tussen 08u en 19u en met het alarm volledig ingeschakeld:
  - o De code met lager volgnummer worden geweigerd.
  - o Enkel de code met het hoogste volgnummer wordt aangestuurd. Het hek dus.
3. Binnen de werkdagen, tussen 08u en 19u en met het alarm in de garage uitgeschakeld
  - o De code met laagst volgnummer wordt geweigerd.
  - o De volgende code wordt getest en goed bevonden, dus de tuinman kan kiezen tussen het hekken en de garage poort.
  - o De code met hoger volgnummer wordt niet getest want de vorige is reeds geactiveerd.
4. Binnen de werkdagen, tussen 08u en 19u en met het alarm volledig uitgeschakeld
  - o De code met laagst volgnummer wordt uitgevoerd en de tuinman kan uit 4 uitgangen kiezen.

Je kan zo veel codes als er beschikbaar zijn (dus tot 124) aan eenzelfde profiel toevoegen.  
 Codes binnen eenzelfde profiel hoeven geen opeenvolgend volgnummer te hebben.  
 Codes met een lager volgnummer hebben altijd een hogere prioriteit in een profiel.

## Encryptie

Je kan de sleutel van de encryptie voor je codes bepalen via het Menu/Extra/Extra schermen/Secret key  
Je ziet dan volgend scherm.

De sleutel kan bestaan uit 6 of 16 karakters.

Je kan gebruik maken van volgende karakters:

0123456789ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz+-

Let op:

1. In deze sleutel kan je elk karakter 1 keer gebruiken.
2. Deze sleutel slaan wij nergens op.
3. Deze sleutel moet je telkens opnieuw ingeven (per sessie) als je een cijfercombinatie (code) wil aanpassen.
4. Als je deze sleutel verliest moet je een nieuwe genereren en alle codes (die je wil wijzigen) opnieuw invoeren.

Als je de sleutel hebt ingegeven, klik je op de 'OK' knop.

Mocht je een ongeldige combinatie ingegeven hebben, wordt je hiervan verwittigd.

Een geldige sleutel wordt altijd gebruikt om een code aan te passen.

Aangezien we jouw sleutel niet opslaan, ben je dus ten allen tijde zelf verantwoordelijk voor de invoer en het gebruik ervan.

Als je een code selecteert met de verkeerde encryptiesleutel, kan je de codegegevens niet zien.

De instellingen van de code blijven wel beschikbaar.

Je ziet dan de volgende boodschap:

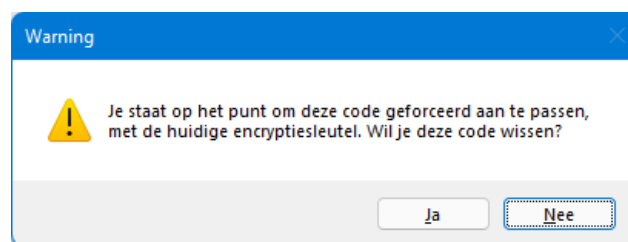




Het is de bedoeling dat je dan eerst de geldige encryptiesleutel ingeeft.

Als je hem kwijt bent, kan de de bewerking van de code forceren door ze opnieuw in te stellen (met de huidige encryptiesleutel).

Klik daarvoor op de knop, linksbovenaan.



Let op:

- als je deze code met de huidige encryptiesleutel overschrijft, is ze (uiteraard) niet meer leesbaar met de vorige sleutel)

- in theorie is het dus mogelijk om elke code met een andere sleutel te encrypteren.

Dit is vrij zinloos, maar wees er je wel van bewust dat je zelf verantwoordelijk bent voor het gebruik van een sleutel.

Het gaat tenslotte over encryptie en veiligheid, deze gegevens kan je dus niet zomaar terughalen.

## EID

De EID is een kaartlezer voor Belgische elektronische identiteitskaarten. Ze is niet geschikt voor standaard toegangscontrole maar is bedoeld voor gespecialiseerde controle. De hardware voor deze module wordt geleverd door derden.  
**Deze module werkt enkel in combinatie met de BHS.**

### GDPR:

Bij elke lezing wordt de naam, voornaam, adres en rijksregisternummer van de gelezen kaart opgeslagen. Bij gebruik van deze module is de eigenaar van de installatie (eindgebruiker) verantwoordelijk voor de verwerking van de data die door deze module doorgegeven wordt. Hij bepaalt welke data opgeslagen worden en hoe lang deze bewaard worden. Hij is zelf ook verantwoordelijk voor de melding hiervan aan degene die hun kaart in dit toestel aanbieden.

## Inbouw en aansluiting

De module wordt geleverd zonder behuizing. In de behuizing moet je minimaal volgende ruimte voorzien: B:105mm; H:37mm; D: 105mm. De kaartlade steekt 29mm uit de behuizing.

De uitsnijding in de behuizing




De module wordt rechtstreeks op de USB poort van de computer (BHS) aangesloten. Er hoeft geen aparte voeding voorzien te worden.

## Instellingen

De module is voorzien om na elke lezing van een kaart, een Member (Deur, poort,... ) aan te sturen. Members kan je, naar keuze, toevoegen op de gekende manier.  
 Opmerking: Deze module werkt enkel in combinatie met de BHS.

EID kaartlezer
**EID Test**
?

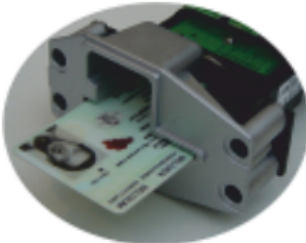
**Geldige  
aanbieding**



-

+

(2.1) Sas deur -> Timer/Direct



vrijdag 22-7-2022
v

Geen data beschikbaar voor: vrijdag 22-7-2022

**Gebruiksaanwijzing:**

Steek de identiteitskaart in de gleuf.

De led op de lezer knippert afwisselend groen/rood tot de data gelezen zijn.


Wacht tot de LED groen brandt voor je de kaart weer uit de lezer haalt.

**Log**

Van de geregistreerde kaarten wordt een log bijgehouden gedurende max 30 dagen.

EID kaartlezer
**EID Test**
?

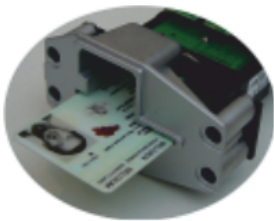
**Geldige  
aanbieding**



-

+

(2.1) Sas deur -> Timer/Direct



vandaag 5-8-2022
v

```

20220805 09:53:30,64 EID card inserted!
20220805 09:53:31,35 Beydekerken Steve, Kortrijks
20220805 09:53:34,27 No card!
20220805 09:53:50,73 EID card inserted!
20220805 09:53:51,41 Beydekerken Steve, Kortrijks
20220805 09:53:52,13 No card!
20220805 10:03:52,80 EID card inserted!
20220805 10:03:53,56 Beydekerken Steve, Kortrijks
20220805 10:03:54,90 No card!
20220805 10:04:09,01 EID card inserted!
20220805 10:04:09,72 Beydekerken Steve, Kortrijks
          
```

Elke registratie gaat gepaard met 3 regels.

- 'EID card inserted' betekent dat een geldige kaart is aangeboden
- Dan volgt de regel met de kaartdata

- 'No card!' betekent dat de gelezen kaart teruggenomen werd

Volgende foutboodschap kan zich voordoen:

'Wrong card or reading error': betekent dat geen geldige EID kaart is aangeboden (bankkaart,...)

## TSM

Deze sensor is bedoeld om enkel te verwarmen (of te koelen)  
Elke temperatuursensor (TSM) heeft een werkbereik tussen 0°C en 65°C  
Het is mogelijk om 4 vooraf bepaalde punten in te stellen (presets).

De presets zijn in te stellen via:

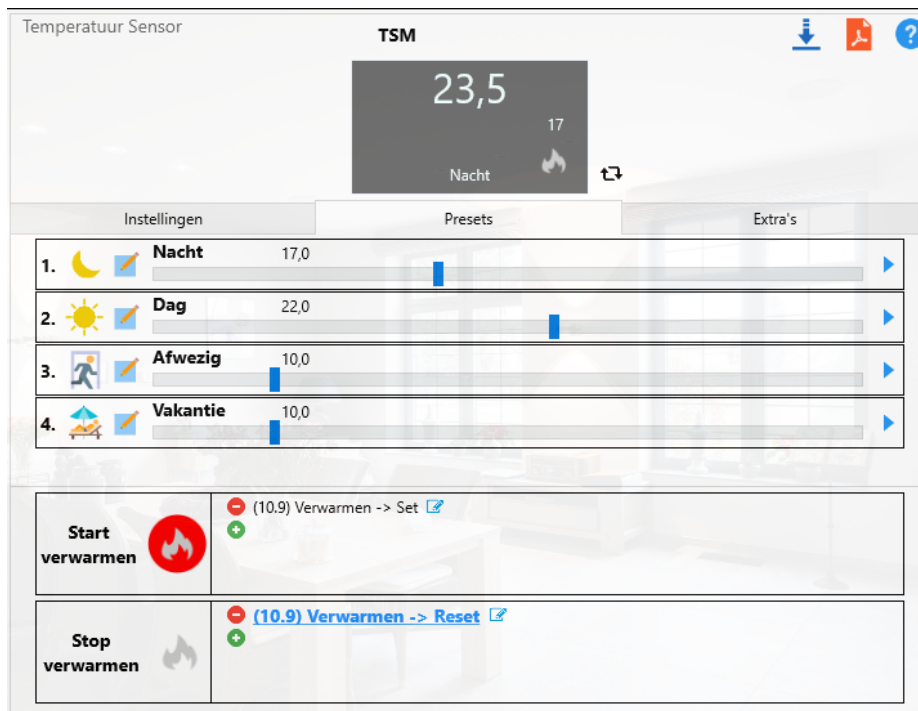
- Temperatuur display (DST, TDM)
- PC
- Touchscreen
- App

**Om veiligheidsredenen (vorstbeveiliging) kan de temperatuur, in normale omstandigheden, niet onder de 5°C worden ingesteld.**

Meer info over deze module vind je in de datasheet:

[TSM](#)

## Overzicht



### Online toestand:

Geeft de gemeten waarde aan, centraal bovenaan.

Rechts staat de ingestelde temperatuur.

Onderaan staat de naam van de huidige preset

Rechts onderaan staat het verwarming icoon. Dat krijgt een rode achtergrond als verwarmd wordt.

### Presets:

Stel de temperatuur in voor 4 presets.

Geef ze ook een duidelijke naam als de vooraf ingevulde tekst niet voldoet.

In bovenstaand geval ga je naar 17 graden als je naar 'Nacht' gaat en ga je naar 22 graden als je daar 'Dag' gaat.

Met de 'Play'-knop (rechts naast de instelbalk) kan je je sensor testen door telkens naar de gekozen preset te gaan.

Hou er rekening mee dat je een thermostaat ook kan aanspreken met 'Set' en 'Reset'.

Naar analogie met verlichting betekent 'Set' ook 'Aan'. Dan sturen we de sensor naar preset 2 ofwel 'Dag' Bij 'Reset' of 'Uit' sturen we de sensor naar preset 1 ofwel 'Nacht'. Zo kan je dat ook invullen in klokken, logische functies, drukknoppen,...

### **Acties:**

Geef de acties in die moeten verstuurd worden bij de respectievelijke keuze.

## Instellingen

Temperatuur Sensor TSM

23,5  
17  
Nacht

Instellingen Presets Extra's

**Meetvertraging:**  
5 sec 255 sec  
4:00 min.

**Afwijking:**  
-10°C 10°C  
0°C

**Welke Preset is actief bij opstart:**  
1. Nacht

Elke meting verzenden (Geavanceerd)

Deze instellingen zijn geldig voor alle Presets van deze module!

### **Meetvertraging:**

Stel de tijd tussen metingen in.

Voor radiatoren en vloerverwarming mag je deze vrij hoog zetten. Die warmen traag op.

Voor hete lucht verwarming moet je deze vrij snel zetten omdat lucht veel sneller afkoelt.

### **Afwijking:**

Het resultaat van metingen is sterk afhankelijk van de positie van de sensor.

We raden altijd aan om de sensor tegen de muur (onder de afdekplaat) te monteren.

Ook dan kan er nog altijd een afwijking zijn. Stel deze in in halve graden.

### **Welke preset is actief bij opstart:**

Geef aan naar welke preset deze sensor zal gaan als de spanning opkomt.

Je kan kiezen voor comfort en de sensor naar 'Dag' sturen, maar je kan ook kiezen voor energiebesparing en dan zet je hem op 'Nacht'.

Dan moet je hem uiteraard wel weer aanpassen als je meer warmte wil.

Als je geen preset invult, is automatisch 'preset 1' actief.

### **Elke meting verzenden:**

Zet deze parameter aan als je de module wil testen.

In principe verzendt de sensor elke gemeten waarde slechts 1 keer.

Als hij 20 graden meet, en de volgende meting komt ook uit op 20 graden, zal hij niets meer verzenden.

Pas als een volgende meting boven of onder 20 graden meet, zal hij opnieuw verzenden.

Zo kan het dus uren duren eer een sensor een bericht op de bus zet.

Op zich geen probleem, maar tijdens testen kan dat wat onhandig zijn.

Zet de parameter na de testen ook weer af. Hoe minder nutteloze info op de bus, hoe beter die leesbaar is.

## Extra vermogen

The screenshot shows the configuration page for a 'Temperatuur Sensor' (Temperature Sensor) with the ID 'TSM'. The current temperature is 23°C, and the night temperature is 17°C. The interface is divided into three tabs: 'Instellingen' (Settings), 'Presets', and 'Extra's'. Under 'Instellingen', there are two checkboxes: 'Extra vermogen gebruiken' (Use extra power) and 'Alarmen gebruiken' (Use alarms). The 'Extra's' section is active, showing the 'Extra vermogen' (Extra power) settings. A slider is set to 2:30 min. between 1 min. and 4:15 min. There is a checkbox for 'Timer extra vermogen in min' (Timer extra power in min). Below the slider, there are two action buttons: 'Start Extra vermogen' (Start Extra power) and 'Stop Extra vermogen' (Stop Extra power). The 'Start Extra vermogen' button has a red fire icon and is associated with the action '(10.10) Verwarmen Extra vermogen -> Set'. The 'Stop Extra vermogen' button has a grey fire icon and is associated with the action '(10.10) Verwarmen Extra vermogen -> Reset'.

### Extra vermogen:

kan ingeschakeld worden als binnen een bepaalde tijd de gewenste temperatuur niet is bereikt. Meestal gebruikt voor industriële toepassingen.

### **Instellingen:**

- Schakel de parameter in
- Geef te tijdwaarde in.
- Selecteer de tijdwaarde in minuten(of seconden)
- Stel de acties in die moeten verstuurd worden

*Extra vermogen wordt uitgeschakeld als verwarmen uitgeschakeld wordt.*

## Min Alarm

Temperatuur Sensor **TSM**

23 17  
Nacht

Instellingen Presets Extra's

**Parameters**

Extra vermogen gebruiken  
 Alarmen gebruiken

Extra vermogen Minimum alarm Maximum alarm

**Minimum alarm**

1°C 75°C  
2°C

**Start Minimum alarm** Voeg een nieuwe actie toe met de 'Plus'-knop

**Stop Minimum alarm**

### Minimum alarm:

kan gebruikt worden om aan te geven wanneer een minimum temperatuur bereikt wordt. Meestal gebruikt voor industriële toepassingen.

**Mag niet gebruikt worden om voedingswaren, medische of andere kritieke toepassingen te monitoren.**

### **Instellingen:**

- Schakel de parameter in
- Geef de minimum temperatuur in.
- Stel de acties in die moeten verstuurd worden
- Alarmen worden gereset door 'Reset' naar de module te sturen



## Max Alarm

Temperatuur Sensor **TSM**

23

17

Nacht

Instellingen Presets Extra's

Parameters

Extra vermogen gebruiken

Alarmen gebruiken

Extra vermogen Minimum alarm Maximum alarm

**Maximum Alarm**

1°C 75°C

75 °C

Start Maximum alarm

Voeg een nieuwe actie toe met de 'Plus'-knop

Stop Maximum alarm

### Maximum alarm:

kan gebruikt worden om aan te geven wanneer een minimum temperatuur bereikt wordt. Meestal gebruikt voor industriële toepassingen.

**Mag niet gebruikt worden om voedingswaren, medische of andere kritieke toepassingen te monitoren.**

### Instellingen:

- Schakel de parameter in
- Geef de maximum temperatuur in.
- Stel de acties in die moeten verstuurd worden
- Alarmen worden gereset door 'Reset' naar de module te sturen

## TVK

Deze sensor is bedoeld om enkel te verwarmen (of te koelen)  
Elke temperatuursensor (TVK) heeft een werkbereik tussen 0°C en 65°C  
Het is mogelijk om 4 vooraf bepaalde punten in te stellen (presets).

De presets zijn in te stellen via:

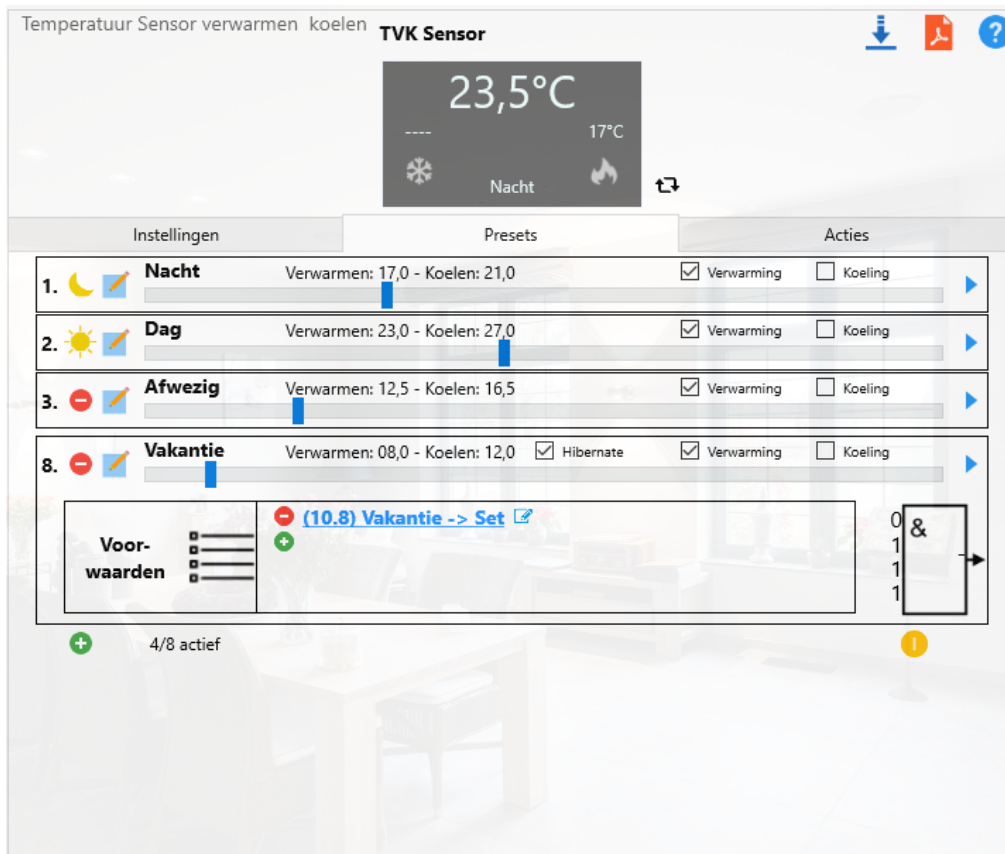
- Temperatuur display (DST, TDM)
- PC
- Touchscreen
- App

**Om veiligheidsredenen (vorstbeveiliging) kan de temperatuur, in normale omstandigheden, niet onder de 5°C worden ingesteld.**

Meer info over deze module vind je in de datasheet:

[TVK](#)

## Overzicht



### Online toestand:

Geeft de gemeten waarde aan, centraal bovenaan.

Rechts staat de ingestelde temperatuur voor verwarmen.

Links staat de ingestelde temperatuur voor koelen.

Onderaan staat de naam van de huidige preset

Rechts onderaan staat het verwarming icoon. Dat krijgt een rode achtergrond als verwarmd wordt.

*Opmerkingen:*

- als de koeling niet actief is voor deze temperatuur, worden er streepjes weergegeven i.p.v. een waarde. Voor de verwarming geldt dat uiteraard ook.
- Als verwarmen actief is, wordt het verwarmingssymbool voorzien van een rode achtergrond.

- Voor koelen wordt dat een blauwe achtergrond.

### **Presets:**

Er zijn 8 presets in te stellen.

Geef ze ook een duidelijke naam als de vooraf ingevulde tekst niet voldoet.

De eerste twee zijn altijd aanwezig. Standaard zijn dat 'Nacht' en 'Dag'.

In bovenstaand geval ga je naar 17 graden als je naar 'Nacht' gaat en ga je naar 23 graden als je daar 'Dag' gaat.

Met de 'Play'-knop (rechts naast de instelbalk) kan je je sensor testen door telkens naar de gekozen preset te gaan.

Voor elke preset kan je bepalen of die moet verwarmen en/of koelen.

Hou er rekening mee dat je een thermostaat ook kan aanspreken met 'Set' en 'Reset'.

Naar analogie met verlichting betekent 'Set' ook 'Aan'. Dan sturen we de sensor naar preset 2 ofwel 'Dag'

Bij 'Reset' of 'Uit' sturen we de sensor naar preset 1 ofwel 'Nacht'.

Zo kan je dat ook invullen in klokken, logische functies, drukknoppen,...

Alle andere presets kan je aanspreken met de daarvoor voorziene commando's.

### **Hibernate:**

Alleen de achtste preset heeft ingebouwde voorwaarden.

Als je met vakantie gaat, zou je je thermostaat (thermostaten) in de 'Vakantie'-stand zetten.

Als alle ingevulde voorwaarden voldaan zijn, schakelt de thermostaat naar preset 8 (Vakantie).

Sterker nog: alle commando's die je naar de sensor stuurt, gaan ervoor zorgen dat we altijd op preset 8 uitkomen.

De rest van je automatische regeling kan dus overeind blijven want de thermostaat blijft in de 'Vakantie'-stand tot je die voorwaarde weer wegneemt.

Deze preset kan je activeren door niet het groene rondje, maar het gele, aan de rechterkant aan te klikken.

Als je de voorwaarden permanent wil uitschakelen, kan dat door de parameter 'Hibernate' uit te schakelen.

Op die manier kan je de preset ook als 'gewone' preset gebruiken

## **Instellingen**

Temperatuur Sensor verwarmen koelen
TVK Sensor

23°C  
17°C

❄
Nacht
🔥

Instellingen
Presets
Acties

**Meetvertraging:**

5 sec
255 sec

2:00 min.

**Afwijking:**

-10°C
10°C

2 °C

**Welke Preset is actief bij opstart:**

▼

**Delta verwarmen - koelen:**

2°C
10°C

4 °C

Elke meting verzenden (Geavanceerd)

Deze instellingen zijn geldig voor alle Presets van deze module!

**Meetvertraging:**

Stel de tijd tussen metingen in.

Voor radiatoren en vloerverwarming mag je deze vrij hoog zetten. Die warmen traag op.

Voor hete lucht verwarming moet je deze vrij snel zetten omdat lucht veel sneller afkoelt.

**Afwijking:**

Het resultaat van metingen is sterk afhankelijk van de positie van de sensor.

We raden altijd aan om de sensor tegen de muur (onder de afdekplaat) te monteren.

Ook dan kan er nog altijd een afwijking zijn. Stel deze in in halve graden.

**Welke preset is actief bij opstart:**

Geef aan naar welke preset deze sensor zal gaan als de spanning opkomt.

Je kan kiezen voor comfort en de sensor naar 'Dag' sturen, maar je kan ook kiezen voor energiebesparing en dan zet je hem op 'Nacht'.

Dan moet je hem uiteraard wel weer aanpassen als je meer warmte wil.

Als je geen preset invult, is automatisch 'preset 1' actief.

**Delta verwarmen - koelen:**

Je kan niet tegelijk verwarmen en koelen.

Ten eerste, niet omdat het niet energiezuinig zou zijn, maar ook omdat dikwijls hetzelfde systeem op een andere manier aangestuurd wordt.

Daarom moet je altijd voldoende lang wachten om om te schakelen.

Daarvoor hebben we de 'Delta'.

Stel deze daarom in tussen 2 en 10 graden.

**Elke meting verzenden:**

Zet deze parameter aan als je de module wil testen.

In principe verzendt de sensor elke gemeten waarde slechts 1 keer.

Als hij 20 graden meet, en de volgende meting komt ook uit op 20 graden, zal hij niets meer verzenden.

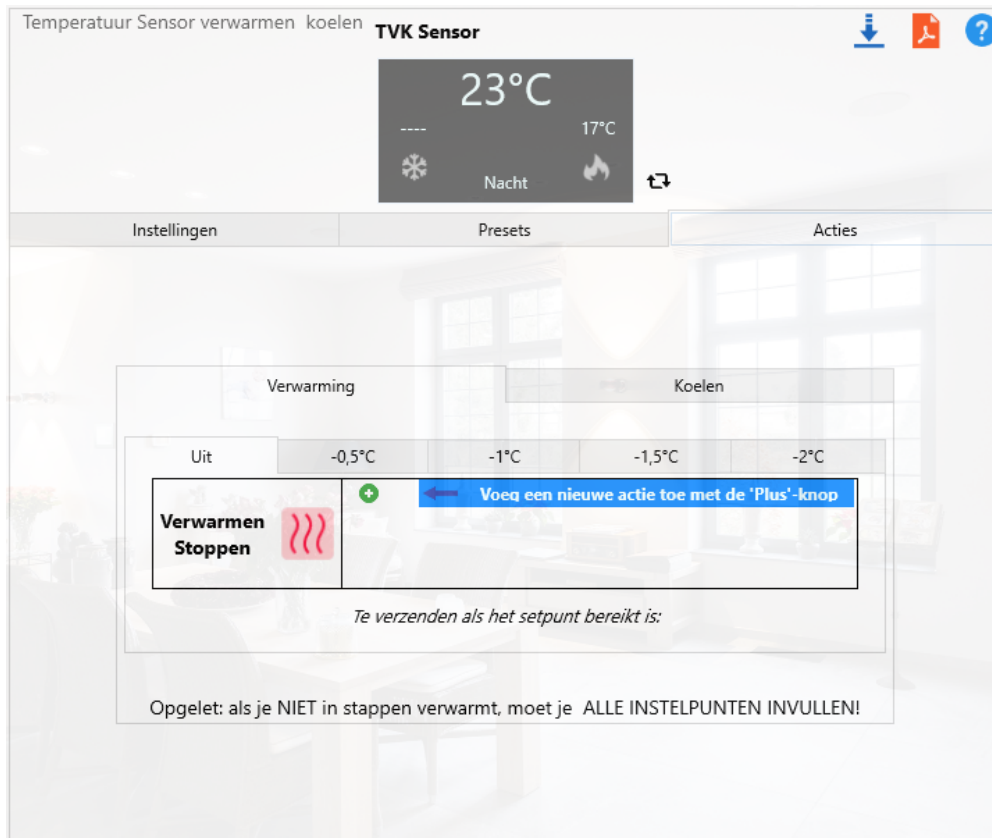
Pas als een volgende meting boven of onder 20 graden meet, zal hij opnieuw verzenden.

Zo kan het dus uren duren eer een sensor een bericht op de bus zet.

Op zich geen probleem, maar tijdens testen kan dat wat onhandig zijn.

Zet de parameter na de testen ook weer af. Hoe minder nutteloze info op de bus, hoe beter die leesbaar is.

## Acties



### **Acties:**

Zowel voor verwarmen als voor koelen, kunnen we in stappen werken.

Begin met de acties in te geven die je onderneemt om het verwarmen te stoppen.

Geef daarna de stappen in die je wil gebruiken bij het verwarmen.

We kunnen een andere actie, per halve graad dat het kouder is dan gevraagd, ondernemen.

Op die manier kunnen we b.v. een dimmer aansturen en je ketel met variërende spanningen aansturen.

Voor koelen hanteer je hetzelfde principe.

### **OPGELET:**

**Als je wil verwarmen met 1 contact, geef je die actie 4 keer in, n.l. bij -0,5, -1, -1,5 EN bij -2.**

#### *Opmerking:*

*We hebben geen rechtstreekse verbinding met een verwarmings- of koelingsstelsel.*

*Aangezien er te veel merken en te veel protocollen bestaan, is het onbegonnen en te duur om daar wat voor te ontwikkelen.*

*Met contacten en/of dimmers hebben we tot nu toe al elk, ons aangeboden systeem, kunnen besturen.*

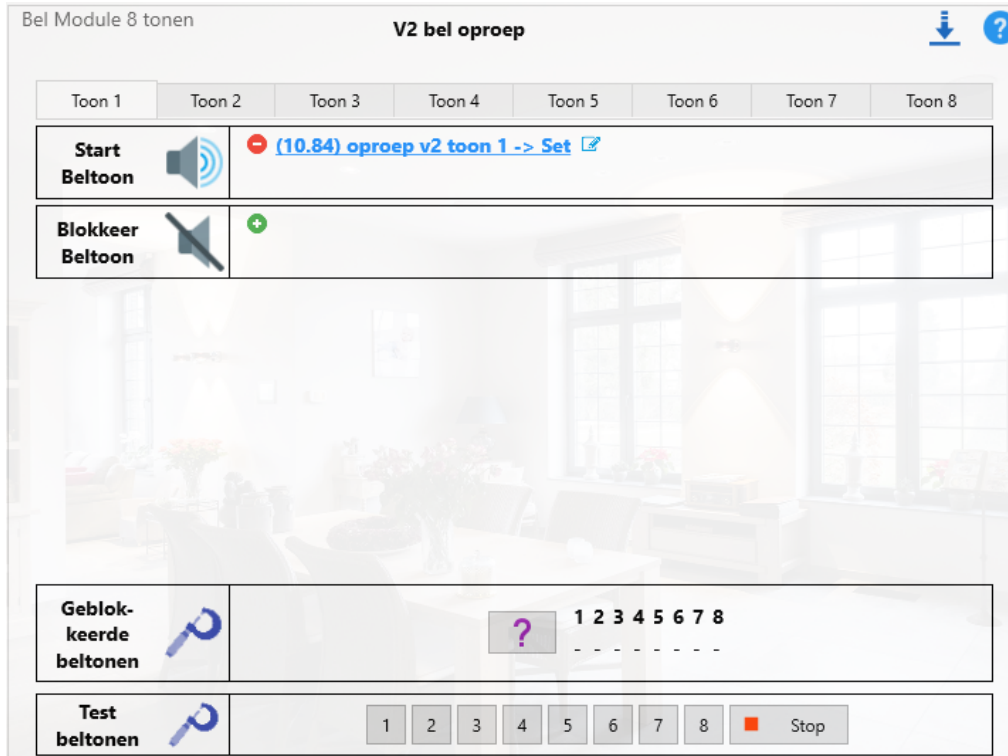
*Neem contact op met je verwarmingsinstallateur voor meer info.*

## BM8

Deze module kan 8 beltonen aansturen.

Meer info op de datasheet: [BM8](#)

### Overzicht



#### **Start Beltoon:**

Voeg de actie in waarmee de beltoon moet starten.

Als je hem aanspreekt met 'Set' zal hij starten.

Als je hem aanspreekt met 'Reset' zal hij stoppen.

#### **Blokkeer Beltoon:**

Voeg een actie in waarmee de beltoon geblokkeerd wordt.

Zo kan je 's nachts de bellen op het verdiep uitschakelen als de kinderen slapen.

#### **Vraag de geblokkeerde beltonen op:**

Klik op de knop en zie welke beltonen geblokkeerd zijn.

#### **Test Beltonen:**

Gebruik de knoppen om de respectievelijke beltonen te starten.

Kijk ook even hier: <https://youtu.be/jT4NXmMaE2I>

## WSM

Deze module meet de windsterkte en kan aan de hand daarvan, verschillende acties uitvoeren. De datasheet van deze module:

[WSM](#)

### Overzicht

The screenshot shows the WSM module configuration interface. At the top, it displays 'WindSensor' and 'WSM'. Below this, there are two setpoints: 'Setp. 1 (10 km/u)' and 'Setp. 2 (23 km/u)'. The current wind speed is shown as 'Windsnelheid 10 km/u.' with a slider ranging from 0 to 50 km/u. The interface is divided into several sections:

- Windsterkte:** A slider set to 10 km/u.
- Sluiten (te veel wind):** Contains two triggers: '(2.8) Zonwering Neer -> Reset' and '(2.7) Zonwering Op -> Set'.
- Openen:** Contains two triggers: '(2.7) Zonwering Op -> Reset' and '(2.8) Zonwering Neer -> Set'.
- Timer:** A slider set to 1 min., with a range from 1 min. to 255 min.
- Autom. openen bij:** Contains a trigger '(10.2) Zonwering auto -> Set'.
- Test:** A section for testing the module, showing a 'Gemeten waarde?' field, 'Gemeten windsnelheid 18 km/u.', and a 'Gebruik gemeten waarde' button.

#### Setpunt 1.

Er zijn in totaal 2 setpunten, instelbaar tussen 1 en 50 km/u.

Het eerste is het belangrijkste. Dat is bedoeld om zonweringen aan te sturen.

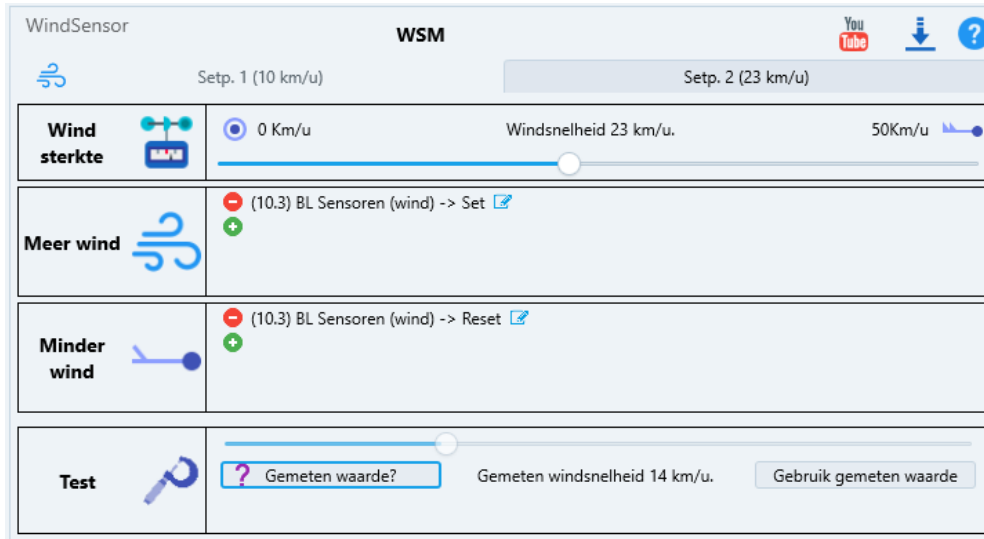
Zonweringen kan je herleiden tot rolluiken. Voor de aansluiting kan [je hier meer vinden](#).

#### Setpunt2.

Kan je gebruiken om het even welke andere meting.

Je zou, bij een andere windsterkte dan op setpunt 1, bijvoorbeeld de buitenbewegingsmelders al kunnen uitschakelen, zodat het licht rondom je woning niet de ganse nacht onnodig brandt bij een winderige nacht.

Voor dit setpunt is geen automatisatie ingebouwd.



### Sluiten (te veel wind).

Dit is het belangrijkste deel van deze sensor.

Wanneer hij meer wind dan de ingestelde windsnelheid detecteert, stuurt hij onmiddellijk deze acties.

Je vult hem ook gewoon in met de rolluik-sturing (zonwering-sturing) zoals hierboven getoond.

Dat zorgt er niet alleen voor dat de zonnetent op tijd wordt ingetrokken, maar het geeft ook nog een extra controle bij een verkeerde manipulatie.

Wanneer iemand ze zonnetent per ongeluk zou uitsturen, wordt deze alsnog automatisch ingetrokken.

*Het is daarvoor belangrijk dat deze sturing op de eerste twee regels staat.*

*Laat de software dat voor jou oplossen, en ga niet zelf aan de slag met allerlei uitzonderingen.*

**BELANGRIJK: vraag je zonwering installateur naar de in te stellen windsnelheid.**

### Openen.

Deze acties worden verstuurd wanneer je de sensor aanspreekt met 'Set' of wanneer het 'automatisch openen' geactiveerd werd.

### Timer.

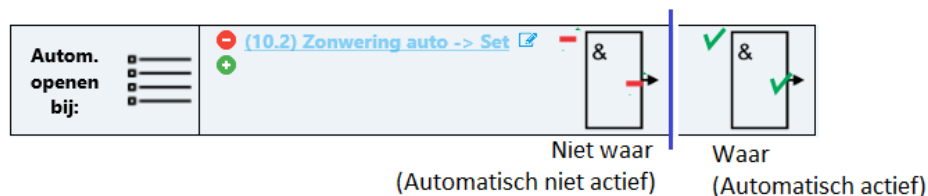
Geef de tijd in minuten aan die je wil laten verstrijken voor het automatisch openen kan uitgevoerd worden.

### Automatisch openen.

Je kan de zonwering ook volautomatisch activeren.

1. Daarvoor hebben we 4 voorwaarden en een timer voorzien.

Je bepaalt zelf wanneer je volautomatisch gaat werken.



Voorbeelden daarvan zijn 'Voldoende licht' en 'Binnen voldoende opgewarmd'.

Als een voorwaarde voldaan is wordt dat weergegeven door een 'groen vinkje'.

Als ze niet voldaan is, wordt dat weergegeven als een rood kruisje.

De voorwaarden kan je testen door ze manueel in en uit te schakelen.

Klik hiervoor op de groene vinkjes of rode kruisjes.

2. De timer wordt getriggerd door 'te veel wind'.

Als er opnieuw minder wind dan 'Setpunt1' gemeten wordt, wordt de timer gestart.

Als de timer afgelopen is, en je ingevulde voorwaarden zijn actief, wordt 'Openen' opnieuw verstuurd.

Zet die tijd niet te kort, want elke melding van 'te veel wind' zorgt er natuurlijk weer voor dat 'sluiten' verstuurd wordt.



**Opmerking:**

Als ook de laatste voorwaarde wegvalt, stuurt de windsensor zelf niets.

Je moet zelf beslissen of je de zonwering open laat of dicht trekt. Bij te veel wind wordt ze uiteraard automatisch dichtgetrokken.

**Manueel bedienen.**

Als je de zonwering manueel wil bedienen, kan de de windsensor zelf aanspreken.

Wanneer je deze aanspreekt met 'Toggle' zal die dat de ene keer omzetten naar 'Set', de andere keer naar 'Reset'.

- 'Set' betekent: 'Openen' sturen. De zonwering wordt uit gestuurd.  
Als er teveel wind zou zijn, wordt de zonwering ingetrokken ('Sluiten') wordt dan verstuurd, en de windsensor wordt automatisch weer op 'Reset' gezet.

- 'Reset' betekent: 'Sluiten' sturen. De zonwering wordt ingetrokken, net alsof er teveel wind zou zijn.

De toestand hiervan kan je kenbaar maken op de app, touchscreen,... (Status)

Je kan dit testen met de testknoppen onderaan op het scherm;

**Test.**

Voor je je zonwering blindelings toevertrouwt aan onze windsensor ga je hem best even uittesten.

Onderaan in het testvak vind je de gemeten waarde.

Dat is de waarde die de windsensor net gemeten heeft, en wordt weergegeven in een waarde van 0-50 km/u.

Je kan de gemeten waarde steeds opvragen met de knop 'Gemeten waarde?'

Er is een ingebouwde meetvertraging van 4 seconden voorzien.

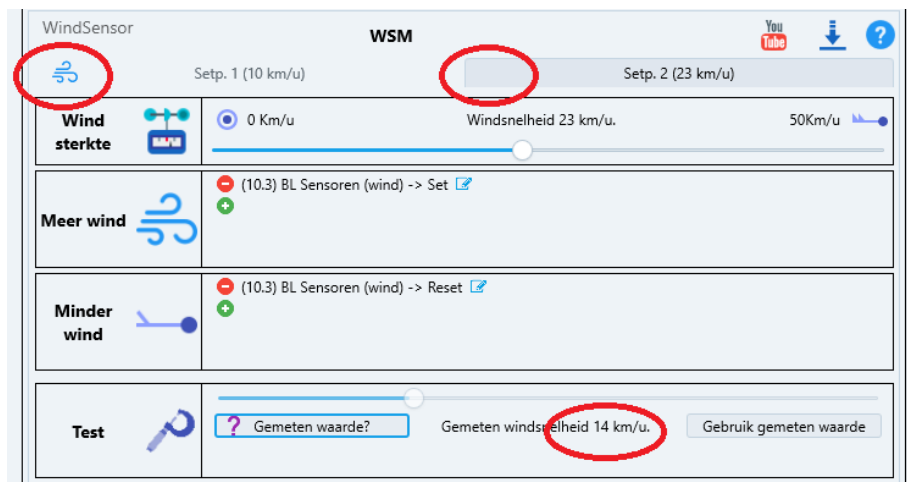
Het kan dus gebeuren dat je een paar keer na elkaar dezelfde gemeten waarde te zien krijgt.

**Opgelet:** deze module geeft geen onnodige berichten op de bus.+

Alleen als er wat moet gestuurd worden, zendt ze de gemeten waarde erbij.

Bovenaan op de tabs kan je meteen ook zien of het setpunt bereikt werd.

Dat wordt aangegeven met een icoon van 'Meer wind'.



Om de sensor correct te laten meten is het van uiterst belang dat je hem ook op de correcte manier monteert.

Hou er niet alleen rekening mee dat je hem perfect horizontaal monteert, zoals aangegeven op de datasheet ([WSM](#))

Hou ook rekening met de locatie van de sensor.

Achteraan in de tuin kan je een heel andere windsnelheid meten dat aan je voorgevel.

Hang de sensor dus op de best mogelijke plaats (nabij) de zonwering.

Wil je de huidige gemeten waarde gebruiken als setpunt, kan je klikken op de knop 'Gebruik gemeten waarde'.

Je kan in het setpunt de instelling ook naar links of rechts slepen uiteraard.

## WSM111

Wanneer je scherm als volgt uit ziet, heb je een module, met versie 111.

Neem contact met ons op voor de upgrade van die module naar de nieuwste versie.

Voor de volledigheid geven we hier toch nog de instellingen mee, maar hou wel rekening met het feit dat de upgrade echt wel nodig is.

### Algemene instellingen

Hou rekening met de tekst achter de instelboxen.

- Bepalen van de drempelwaarde voor te veel wind
  - Aantal pulsen
  - Meetperiode
  - Tolerantie sluiten

Deze 3 waarde samen zullen de drempelwaarde bepalen.

Bij de allereerste instelling klik je zeker eerst op de knop standaardwaardes.

Daarmee worden de instellingen, volgens bovenstaand voorbeeld, op een gebruikelijke waarde gezet.

Hou bij de instellingen zeker rekening met de voorschriften van de fabrikant van de zonwering.

Als deze een windsnelheid van minder dan 30Km/uur voorschrijven, zet deze instellingen dan ook lager.

#### Opmerkingen:

**Stel de instellingen zeker eerst zodanig in dat de drempelwaarde te snel bereikt wordt  
Verhoog eventueel later, om ongelukken te vermijden;**

- Tolerantie openen:
  - Als de windsnelheid onder de drempelwaarde zit, kan de zonnetent automatisch geopend worden, indien gewenst.  
Het automatisch openen kan gestart worden als deze timer verstreken is.  
Bedoeling van deze timer is het continu openen en weer sluiten te vermijden.

## STM

Deze module houdt de status bij van alle Members die dat niet kunnen.


Er is plaats voor 32 (+4) Members in deze lijst.


De Datasheet vind je hier: [STM](#)


## Overzicht


Statusmodule					
Statuslijst	Toggle1	Toggle2	Toggle3	Toggle4	Opstart
32	Gr	Ad	Member		On/...
1	0	0			Off
2	0	0			Off
3	0	0			Off
4	0	0			Off
5	0	0			Off
6	0	0			Off
7	0	0			Off
8	0	0			Off
9	0	0			Off
10	0	0			Off
11	0	0			Off
12	0	0			Off
13	0	0			Off
14	0	0			Off
15	0	0			Off
16	0	0			Off
17	0	0			Off
18	0	0			Off

Actie gegevens

 Data invoegen

 Wis actie

 Programmeer

 Status

### Statuslijst:

Als je de toestand van o.a. SoftwareMembers wil kunnen opvragen, heb je een STM (status-module) nodig.

Een SoftwareMember heeft immers geen host, dus er is niemand die kan antwoorden.

In de status-module kan je 32 Members toevoegen waarvan je (met je app) de status wil kunnen opvragen.

### Toggle:

Deze 4 extra acties doen, in de eerste plaats, hetzelfde als de 32 andere in de lijst.

Daarenboven sturen deze, elk op hun beurt, nog 6 Members, wanneer ze aangestuurd wordt met 'Set' en 6 Members wanneer aangestuurd met 'Reset'.

Dit noemen we een Master/Slave, en is vergelijkbaar met de werking van de ['Virtuele sturingen'](#)

### Opstart:

Als je bij 'Opstart' geen Members invult, gedraagt deze module zoals elke andere module dat zou doen.

Wanneer je wel Members wil versturen bij opstart, hou je rekening met het volgende:

- Tijdens de opstartperiode flinkt de led snel, waardoor je weet dat de opstartprocedure loopt.
- Gedurende de opstartprocedure zal deze module ook geen opstartgegevens op de bus zetten.
- 3 minuten nadat deze module is onder spanning is gekomen, zet deze maximaal 6 acties op de bus, vooraf gegaan door de opstartgegevens.
- Deze 3 minuten zijn gekozen, zodat we zeker zijn dat de rest van de modules reeds is opgestart.

## NuVoP

De Nuvo-Player is geen B-Logicx module.

Als je hem met onze installatie wil bedienen, moet je gebruik maken van een BHS (B-Logicx Home Server)  
Daarnaast, maak je, in de ConfiguratieSoftware, een Member aan van het type 'Nuvo-Player'.

In dit scherm kan je de player testen, maar de instellingen maak je in het 'IOT'-scherm.

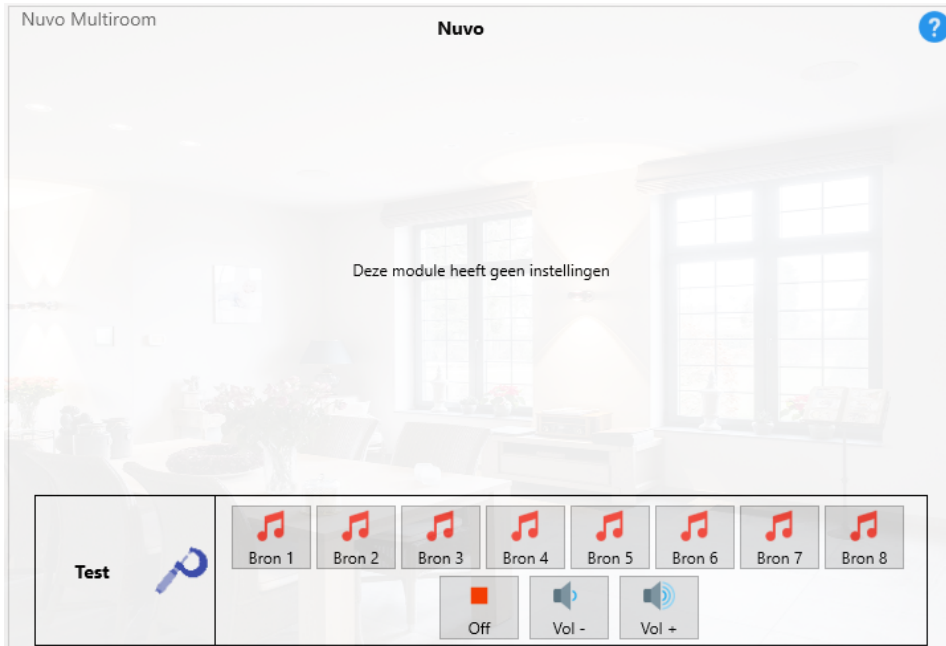
Dat kan je bereiken via het hoofdscherm, of via de knop instellingen aanpassen'

The screenshot displays the Nuvo Player interface within the BLConfig application. On the left, a sidebar lists two modules: 'NP Keuken 4.1 (NuVoP)' and 'NuvoPlayer 4.2 (NuVoP)'. The main content area is titled 'Nuvo player' and 'NP Keuken'. It includes a 'Test' button with a question mark icon, a 'Instellingen aanpassen' button with a Nuvo logo, and a list of radio stations. At the bottom, there are playback controls: Stop, Play, Volume down, Volume up, MuteOff, and Mute.

Station	Frequency	Station Name
Bron 1	91.6	Radio Veronica (Classic Hits)
Bron 2	94.2	VRT Radio 1 (Talk)
Bron 3	100.1	VRT Radio 2 West-Vlaanderen (Adult Hits)
Bron 4	100.6	VRT Studio Brussel (Alternative Rock)
Bron 5	99.4	TOPradio (Top 40 Pop Music)
Bron 6	88.3	VRT MNM (Top 40 Pop Music)
Bron 7	ROXX	(Top 40 Pop Music)
Bron 8	103.3	QMusic Belgium (Top 40 Pop Music)

## NUV

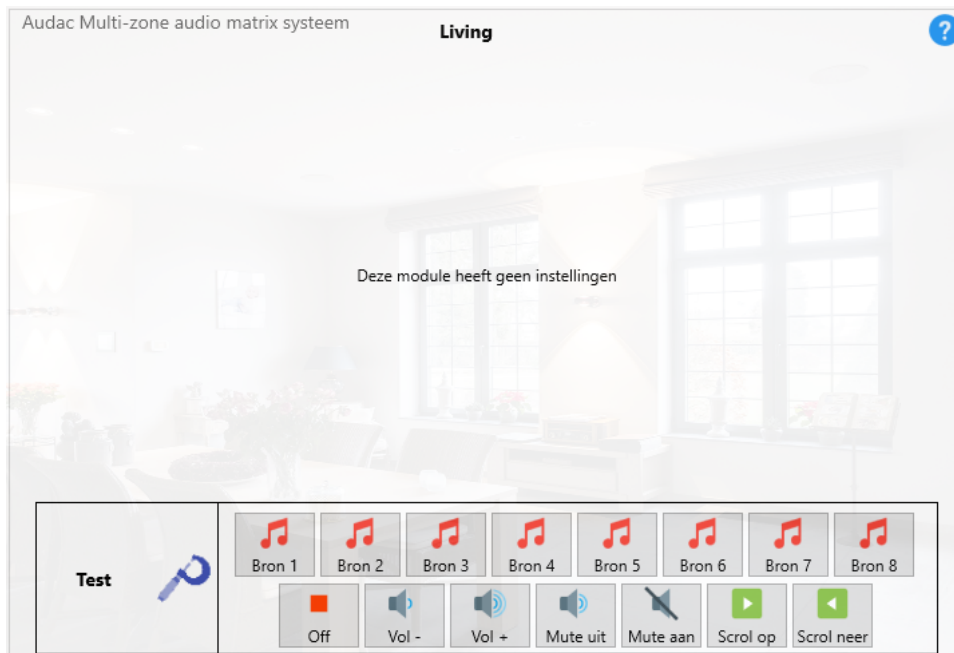
Aan deze module kan je niets instellen via onze software



*Test het geluid met de respectievelijke knoppen.*

## AUD

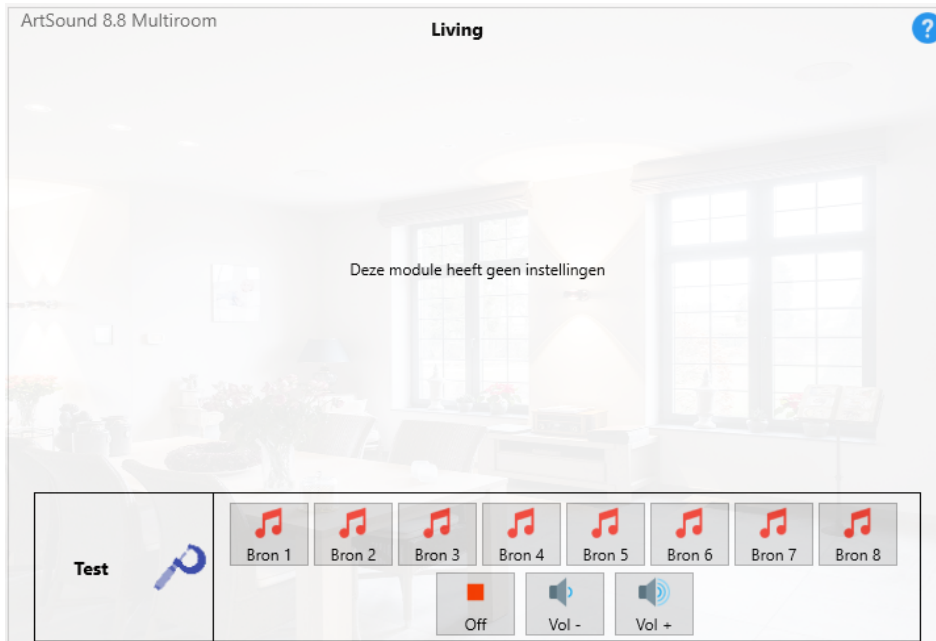
Aan deze module kan je niets instellen via onze software



*Test het geluid met de respectievelijke knoppen.*

## ASD

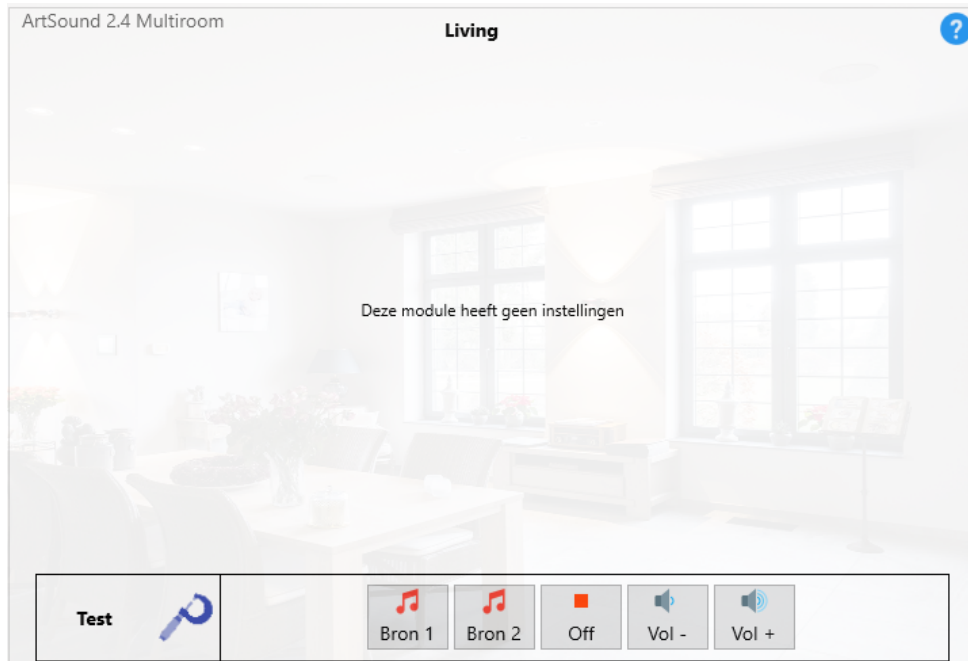
Aan deze module kan je niets instellen via onze software



*Test het geluid met de respectievelijke knoppen.*

## ART24

Aan deze module kan je niets instellen via onze software



*Test het geluid met de respectievelijke knoppen.*



## DST

### Algemene instellingen

- Instellingen back-light
- Verbinding met de thermostaat
- Weergave van de status

### Teksten

- Geef weer welke tekst op het display verschijnt

### Test

- Al wat je met de display kan versturen, kan je van hieruit testen.
- Back-light kan je aan en uit zetten.

The screenshot shows the BLConfig web interface. On the left, a sidebar titled 'Selecteer module' lists two modules: 'TD badkamer ouders' (ID 1.139, DST\_61) and 'TD badkamer kids' (ID 1.141, DST\_61). The main area has three tabs: 'Alg instellingen' (selected), 'Teksten', and 'Test'. Under 'Algemeen', there are three sections: 'Module instellingen' with a 'BackLight timer' set to 20 seconds and a 'BackLight Continu' checkbox; 'Sensor waarmee deze display gelinkt wordt' with a radio button selected for '1 128 TS badkamer ouders'; and 'Relais die signalistatie aan/uit aangeeft' with a radio button selected for '0 0'. The right sidebar contains the 'b-logicx' logo, a help icon, and three action buttons: 'Data invoegen', 'Wis actie', and 'Programmeer'. At the bottom right, there is a small image of the physical thermostat device showing a temperature of 22.5°C.

## Algemeen

This is a detailed view of the 'Algemeen' settings page. It features three tabs: 'Alg instellingen', 'Teksten', and 'Test'. The 'Algemeen' section is divided into three main areas:
 

- Module instellingen:** Includes a 'BackLight timer' with a numeric input set to '20' and 'Sec' to its right. Below it is a checkbox labeled 'BackLight Continu'.
- Sensor waarmee deze display gelinkt wordt:** Features a radio button that is currently selected, followed by a text input field containing '1 128 TS badkamer ouders'.
- Relais die signalistatie aan/uit aangeeft:** Features a radio button that is currently unselected, followed by a text input field containing '0 0'.

## Back-light

- Maak zelf de keuze tussen continu aan of timer
- Indien timer, dan instelbaar tussen 1 en 255 seconden


## Sensor

- Selecteer de sensor waarvan deze display zijn info krijgt.

## Relais

- Selecteer de member die zorgt voor de signalisatie van de status.  
(is meestal de RLM van de pomp of aansturing van de ketel.)



## Teksten

Alq instellingen	Teksten	Test
<p><b>Selecteer een kanaal</b></p> <p> <input checked="" type="radio"/> Nacht  <input type="radio"/> Nacht  <input type="radio"/> Nacht  <input type="radio"/> Nacht  <input type="radio"/> Save  <input type="radio"/> Manuele Temperatuur         </p>		
<p><b>Teksten per kanaal (max 8 karakters per regel)</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Gebruik de voorziene teksten</p> <p>Tekst regel 1 <input type="text" value="Nacht"/></p>		
<p> <input type="button" value="Programmeer tekstregel"/></p>		

- Geef voor ieder item de tekst die je wil weergeven op de display.
- Geef **maximum 8 karakters** per regel.

Standaard staan deze teksten vooraf ingevuld met standaardteksten.

## Test

Alq instellingen	Teksten	Test
<p><b>Zet instelling hoger of lager ( per halve graad)</b></p> <p> <input type="radio"/> Nacht  <input checked="" type="radio"/> Nacht  <input type="radio"/> Scroll +  <input type="radio"/> Scroll +         </p>		
<p><b>Sla manuele instelling op</b></p> <p> <input checked="" type="radio"/> Save Nacht  <input checked="" type="radio"/> Save Nacht         </p>		
<p> <input type="button" value="BackLight aan"/></p> <p> <input type="button" value="BackLight uit"/></p>		

- Alle tests worden naar de display gestuurd. Deze zal ze op zijn beurt naar de sensor doorsturen.

- Stuur de 4 verschillende comforts

*De respectievelijke temperatuurinstellingen van de sensor worden opgeroepen.*

*Enkel comfort 1 en comfort 2 zijn rechtstreeks met de display te sturen.*

- Een halve graad op en neer.
- Als je de temperatuur hebt aangepast, kan je deze opslaan in comfort 1 of 2.
- Back-light kan je hier aan of uit zetten.

*Als je de instelling op 'continu' hebt staan, kan je deze hier uitschakelen.*

*Bij de volgende bediening van de display, zal deze terug aan gaan, en daarna aan blijven.*

## Overzicht

## DSM

De displays voor muzieksturing zijn voorzien om onze koppel-toestellen aan te sturen.

Je kan dus de toestellen (ASD, ART14, AUD en NUV) ermee aansturen, maar ook de audio systemen die we via onze BHS aansturen (bv Nuvo-players,...)

De displays zijn voorzien voor inbouw in standaard inbouw materiaal en zijn voorzien in zwart, wit en grijs. Meer info vind je op de datasheet van deze module: [DSM](#)

## Overzicht

Display Muziek **TDMTest**

**Player / versterker** (4,1) 4.1111 -> Set

**Backlight timer** 1 sec. 1 sec. 255 sec.  
BackLight Continu

**Scroll volgorde** Aant. Bronnen 1 2 3 4 5 6 7 8  
8 1 2 3 4 5 6 7 8

Stop Bron 1 Bron 2 Bron 3 Bron 4 Bron 5 Bron 6 Bron 7 Bron 8 Vol+ Vol-

**Tekst** Tekst regel 1   
Tekst regel 2

**Acties**

**Test** 1 Backlight Backlight

### Player/versterker

Voer de Member in die je met deze display wil aanspreken.

Dat kan een fysieke module (ASD, ART14, AUD, NUV) zijn, of een virtueel toestel (NuvoPlayer)

### Back light timer:

Het bedienen van een knop doet de achtergrondverlichting branden.

Stel hier in hoe lang je wil dat deze verlichting brandt.

Je kan ook de parameter 'Back light continu' aanzetten, waardoor de timer uitgeschakeld wordt en de achtergrondverlichting constant brandt.

### Scroll volgorde:

Bedienden van de display is scrollen door de verschillende bronnen.

Geef het aantal door te scrollen bronnen op.

Bepaal daarna de volgorde van de bronnen

Tip: Zet je favoriete bron op de eerste plaats.

### Tekst (per item instelbaar):

Geef 2x8 karakters op voor elk item (behalve volume)

### Acties (per item instelbaar):

Voor elk item kan je, bij activatie, 2 extra members versturen.

Wordt gebruikt om niet B-Logicx versterkers of andere sturingen aan te sturen.

Kan dus ook gebruikt worden om sfeerverlichting aan te steken bij een bepaalde bron.

**Test**

- Test bron: verstuurt de waarde van de geselecteerde bron.
- 'Stop'-knop, om de muziek te stoppen.
- 'Scroll'-knop om door de bronnen te scrollen.
- 'Volume op'-knop
- 'Volume af'-knop
- back light aan en uit

## Domoruptor

De domoruptor is voor de meeste gebruikers niet beschikbaar.

Dit is een module, van uit het Procontrol-tijdperk, die we in onze software ondersteunen.

Op deze modules kunnen we geen garantie geven.

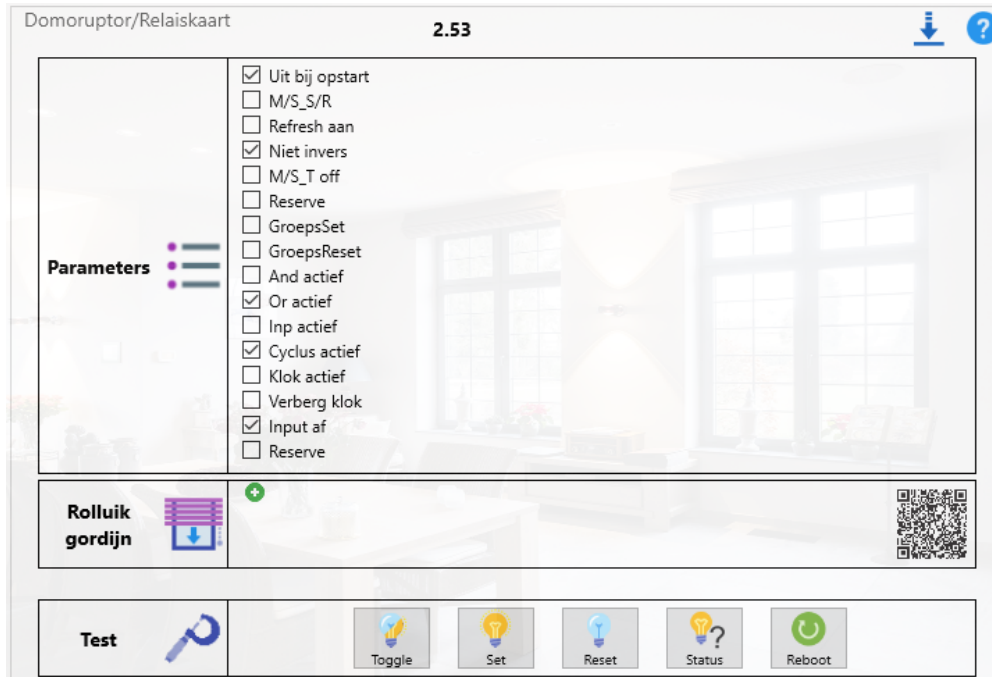
Wat de mogelijkheden van deze modules zijn, hangt af van hun versie.

Een aantal van deze modules hebben ook And- en Of-functies aan boord, die vergelijkbaar zijn met de onze, maar met veel minder mogelijkheden en complexere behandeling.

We raden dan ook aan om deze functies te verhuizen naar onze modules, indien nodig.

In de software is daarvoor een aparte wizard voorzien.

## Overzicht



Opmerking: dit zijn niet onze eigen modules, maar door gebrek aan ondersteuning, nemen we ze wel mee in onze software, zodat ze niet per se moeten vervangen worden als je met onze software en modules wil uitbreiden en verder werken.

Deze modules zijn minder logisch opgebouwd dan de onze, vandaar een uitgebreidere verklaring.

Voor de standaard werking kan je de parameters van elke module instellen zoals in bovenstaand voorbeeld.

Met de parameters op deze wijze en de logische functies overgezet naar onze modules, verwachten we weinig problemen met de standaard werking van deze modules.

In geval van problemen kunnen deze modules vervangen worden door onze RLM-modules.

### Parameters:

- **Uit bij opstart:** Als de module onder spanning komt, wordt de toestand onmiddellijk 'Set', waardoor je de lamp kan laten branden. Standaard moet deze parameter aangevinkt worden om de module niet te schakelen bij het opkomen van de spanning.  
*Voorbeeld: in en om de technische ruimtes kan je deze functie activeren, waardoor je na een panne, weer zo snel mogelijk terug licht hebt. Dan schakel je deze parameter uit.*
- **MS/ S/R:** Als je deze parameter aan zet, zal de domoruptor, telkens hij 'Set' of 'Reset' op de bus ziet, aan of uit schakelen, en telkens dat zelfde bericht herhalen.
- **Refresh aan:** Als je deze parameter aan zet, zal de module om de (ongeveer) 9 minuten zijn toestand op de bus zetten.
- **Niet invers:** Deze parameter uitgeschakeld betekent dat het relais zal aantrekken als hij met 'Set' wordt aangestuurd, en dat het relais zal uitschakelen als hij met 'Reset' wordt aangestuurd.
- **M/S T off:** Deze parameter ingeschakeld betekent dat bij elke aansturing met de functie 'Toggle' het relais wel zal schakelen, maar dat de module zelf niet zal antwoorden met 'Set', noch met 'Reset'.

- Reserve: niet gebruikt
- GroepsSet: Wanneer geactiveerd zal deze module reageren op het groepscommando 'Aan'\*\*
- GroepsReset: Wanneer geactiveerd zal deze module reageren op het groepscommando 'Uit'\*\*
- And actief: Deze parameter ingeschakeld betekent dat de interne and(en)-functie geactiveerd is
- Or actief: Deze parameter ingeschakeld betekent dat de interne or(of)-functie geactiveerd is
- Inp actief: Deze parameter ingeschakeld betekent dat de fysieke ingang (onder aan de module) kan gebruikt worden. Wegens technisch gebrek mag deze parameter nooit aan gezet worden. Deze parameter is te bekijken, samen met 'Input af'.
- Cyclus actief: Deze parameter ingeschakeld betekent dat de interne cyclus-functie geactiveerd is (vergelijkbaar met onze StappenAutomaat).
- Klok actief: Deze parameter ingeschakeld betekent dat de interne klok van de module loopt. Deze parameter is alleen maar van toepassing op specifieke modules die een klokprocessor aan boord hebben. Ze worden meestal gekenmerkt door een blauwe kleur. Nota: voor het gebruik van klokken hebben we een betere, eigen module, nl de RTC.
- Verberg klok: Deze parameter ingeschakeld betekent dat de klok gegevens niet getoond worden.
- Input af: Zie parameter 'Inp actief'. Deze parameter MOET zeker ingeschakeld worden voor een correcte werking.
- Reserve: Niet gebruikt
- Contact Invers: Voor een verhoogde bedrijfszekerheid kan je het contact 'omgekeerd' aansluiten, waardoor het licht kan branden op het moment dat de busspanning van de module gehaald wordt.

*\*\* Groepscommando's betekent dat je niet 1 module zal aansturen, maar dat je alle modules binnen dezelfde groep gaat aansturen.*

*Dit is een zeer verouderde techniek die we helemaal niet meer gebruiken.*

*Oorspronkelijk was deze bedoeld om een 'Alles aan' of een 'Alles uit' te maken.*

*Het is uiteraard nog beschikbaar in deze modules, maar onze modules luisteren helemaal niet naar deze commando's.*

*Elektrisch gezien is het geen top idee om je installatie zo te besturen.*

*Best is om deze parameters altijd uit te schakelen en om 'StappenAutomaten' te gebruiken.*

*In oude installaties kan je er nog sporen van terugvinden. Vandaar deze korte beschrijving.*

*Functie 'Null' + GroepNr + 18 als adresnummer is het groepscommando 'uit'*

*Functie 'Null' + GroepNr + 21 als adresnummer is het groepscommando 'aan'*

*Afhankelijk van de aanwezige versie, kunnen deze instructies afwijken.*

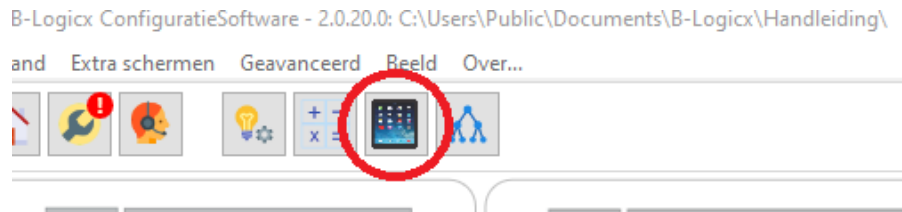
### **Rolluik/gordijn:**

Bepaal hier welke Member de opponent van deze module is voor de aansturing van een rolluik motor.

Gebruik de QR code om meer duidelijkheid te krijgen i.v.m. het aansluiten van rolluik motoren.

## PCTouchscreen & Mobile

- Je kan je installatie bedienen via Touchscreens of mobiele apps (Telefoons, tablets). Hiervoor zet je zelf een structuur op poten. Open dit scherm via het hoofdscherm.



Daarna zie je volgend scherm:



1. Navigatie knoppen: die maak je aan, zoveel je er wil. Je kan je project op die manier helemaal naar je hand zetten. Als je graag alles per verdiep, per kamer,... samen zet, doe gerust. Als je tijdens het TV-kijken meestal dezelfde toestellen (zoals rolluiken, verlichting, ...) bedient, zet dan gerust al die toestellen onder een navigatie knop die 'TV-kijken' heet.
2. Bedieningsknoppen: hiervan gebruik je er ook zoveel je wil binnen een navigatieknop. Denk op voorhand wel even na over een (zelf gekozen) structuur. Hoe meer knoppen je in een navigatieknop zet, hoe langer het duurt eer de status van elke knop is opgevraagd. Hoe meer knoppen, hoe meer je ook moet scrollen.
3. Je kan wisselen tussen verschillende 'Exports'. Kies hier de 'Export' die je wil bewerken.
4. Via deze knop kan je 'Exports' bewerken.
5. Maak de export klaar om hem op je mobiel te zetten.
6. Via deze knop kan je de 'Extra modules' aanduiden.
7. Via deze knop kan je de snel- en communicatieknoppen voor het touchscreen samenstellen.

Bekijk ook de handleiding van de app zelf via deze link: <https://b-logicx.be/Manual/App/HTML/B-Logicx%20App.html>



## Exports

### **1. Naam:**

Je stelt zelf een aantal knoppen, die je op je telefoon of tablet wil bedienen, samen.  
Die verzameling van gegevens moet je 'exporteren' om te kunnen opladen.  
Daarom noemen we die verzameling van gegevens 'Export'.  
De export geef je een omschrijving die de lading zo goed mogelijk dekt

### **2. Waarom de keuze?**

Ons systeem wordt zowel in woningen als in KMO's gebruikt.  
Je kan je dus wel voorstellen dat niet iedereen elk toestel (dus lampen, poorten, verwarming,...) kan en mag bedienen.  
Stel dat we een iPad in een winkel hangen om demo verlichting aan te sturen, dan willen we niet dat de klanten met diezelfde iPad de thermostaten, klokken en de verlichting van de burelen gaan bedienen.  
Je maakt in dat geval verschillende 'Exports' aan.  
Je noemt er eentje 'Winkel', een andere noem je 'Burelen', eentje voor de vergaderzaal,...

Maar het hoeft niet zo ingewikkeld te maken.

In een gezin kan het ook gebeuren dat ouders meer knoppen in hun 'Export' hebben dan de kinderen.  
Of je maakt een 'Hij' en een 'Zij' (of 'Hem' en 'Haar') of wat je zelf kan verzinnen.

### **TIP:**

Als je begint met de 'Export' die de meeste knoppen heeft, kan je die 'Opslaan als', en dan geef je die al een naam.

Dan gooi je de knoppen eruit die je niet wil in een andere 'Export', en dan sla je die weer op onder een andere naam.

Daarna kan je weer met de grootste 'Export' beginnen, om zo weer knoppen te wissen en een volgende 'Export' te maken.

### **Opmerking:**

Als je een knop aanpast in een bepaalde 'Export' heeft dat GEEN invloed op de andere 'Exports'

## Navigatieknoppen

Per gebouw kan je 1 niveau diep gaan.

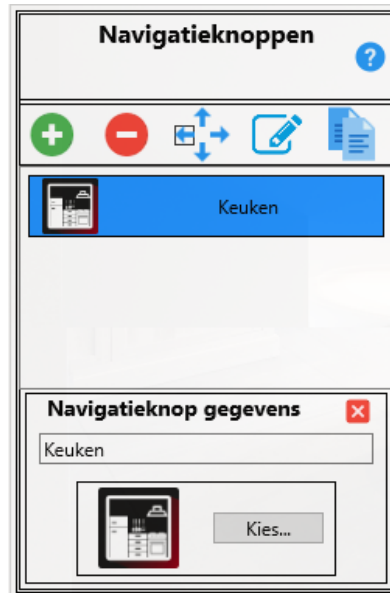
Dit noemen we de 'Navigatie'.

De structuur van je schermen bepaal je dus volledig zelf.

Je kan per verdiep werken, of per kamer, per afdeling,...

Maar je kan evengoed een aantal veelgebruikte knoppen op 1 scherm zetten.

Aan de linkerkant van het scherm kan je navigatieknoppen aanmaken.



### De knoppen:

- Toevoegen: voeg een navigatieknop toe.  
De gegevens ervan stel je onderaan in.  
Geef een naam die de lading dekt, maar ga niet boven de 16 karakters. Lange namen zijn niet leesbaar op telefoons.
- Verwijderen: verwijder de knop. Let op: alle bijhorende bedieningsknoppen worden ook verwijderd. Deze actie is niet omkeerbaar
- Verplaatsen: verplaats de knop
- Bewerk: om meer plaats te maken, zou je het gegevens-vak kunnen verbergen (en weer oproepen)
- Kopieer: Een knop kopiëren.
- Kies een bijhorend icoon voor elke knop.

### Tip:

Je hoeft niet echt een knop per verdiep of per kamer aan te maken.

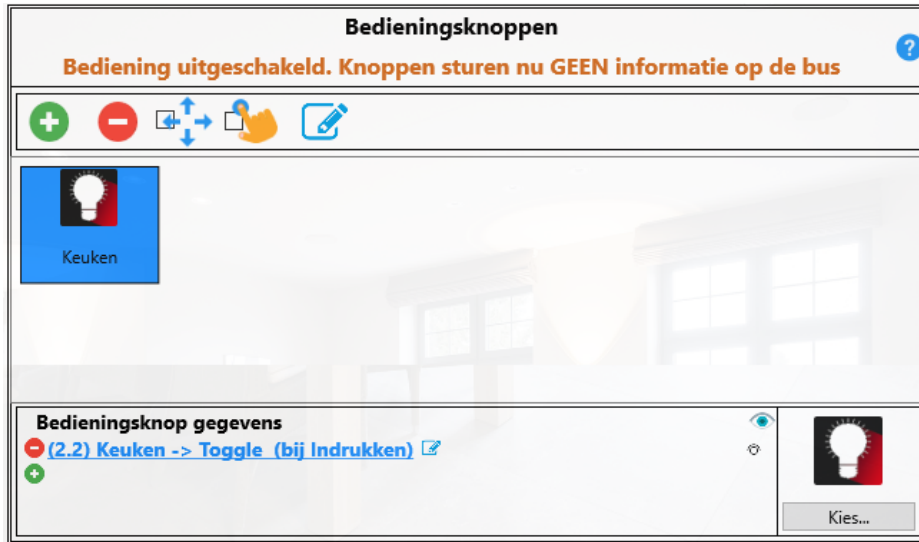
Bepaal zelf wat je bij mekaar wil zetten. Zorg voor je eigen gemak en vermijd oneindig scrollen.

Maak bv een knop 'Varia' of 'Avond' aan, zodat je vanuit je luie zetel alle toestellen die je meestal gebruikt, kan aansturen in hetzelfde scherm.

Je kan dus perfect 4 sfeerknoppen, de keuken, de nachthal en de bediening van het hek op eenzelfde scherm zetten.

## Bedieningsknoppen

Centraal in het beeld vind je de bedieningsknoppen.



### De knoppen:

- **Toevoegen:** voeg een bedieningsknop toe.  
De gegevens ervan stel je onderaan in.  
Het zijn knoppen die erg lijken op de gewone drukknoppen (INM).  
Aangezien je zo veel knoppen kan zetten als je wil, zijn de speciale functies zoals kort en lang drukken, hier niet beschikbaar
- **Verwijderen:** verwijder de knop.
- **Verplaatsen:** verplaats de knop
- **Bedienen:** staat standaard uitgeschakeld zodat er geen acties op de bus gestuurd worden als je per ongeluk een knop aanklikt.
- **Bewerk:** om meer plaats te maken, zou je het gegevens-vak kunnen verbergen (en weer oproepen)
- Kies een bijhorend icoon voor elke knop.

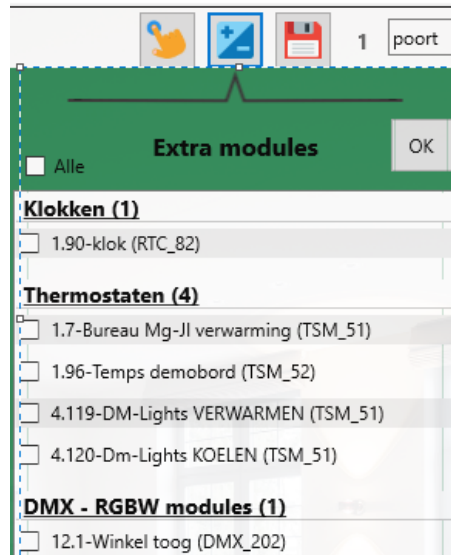
## Extra modules toevoegen

In elke mobiele toepassing kunnen 4 modules, met hun specifieke eigenschappen, toegevoegd worden. Het gaat over Thermostaten, Klokken, RGB sturingen (DMX) en het codeklavier.

Voor elk van deze modules is erin de app een scherm voorzien.

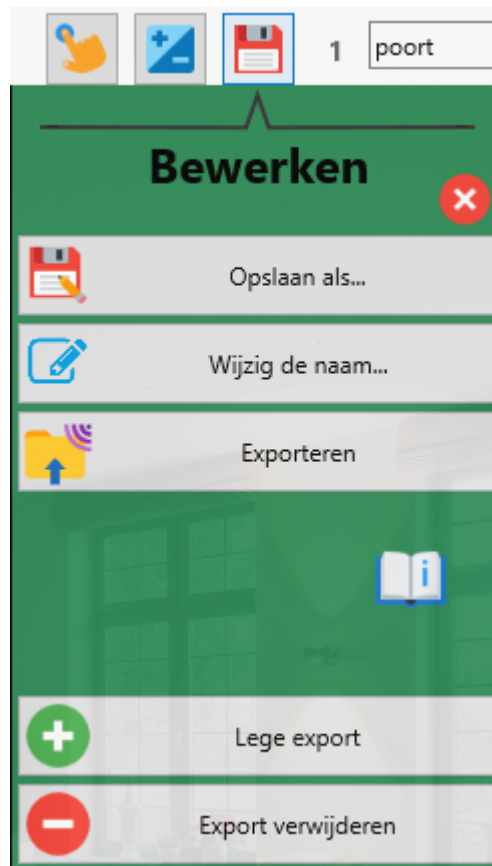
In deze schermen hoef je daarvoor verder niets in te stellen.

Hier bepaal je alleen of de module op je mobiele scherm getoond wordt of niet.



Geef aan welke toestellen je in deze 'Export' wil gebruiken.

## Bewerken



- Opslaan als: een kopie van de huidige 'Export' wordt gemaakt en die krijgt de naam die je nu zelf kan ingeven
- Wijzig de naam: wijzig de naam van de huidige export
- Exporteren: zie volgende pagina voor meer info
- Lege export: maak een volledig lege export aan en geef hem een naam
- Export verwijderen: als je een export niet meer gaat gebruiken, kan je hem hier weggooien

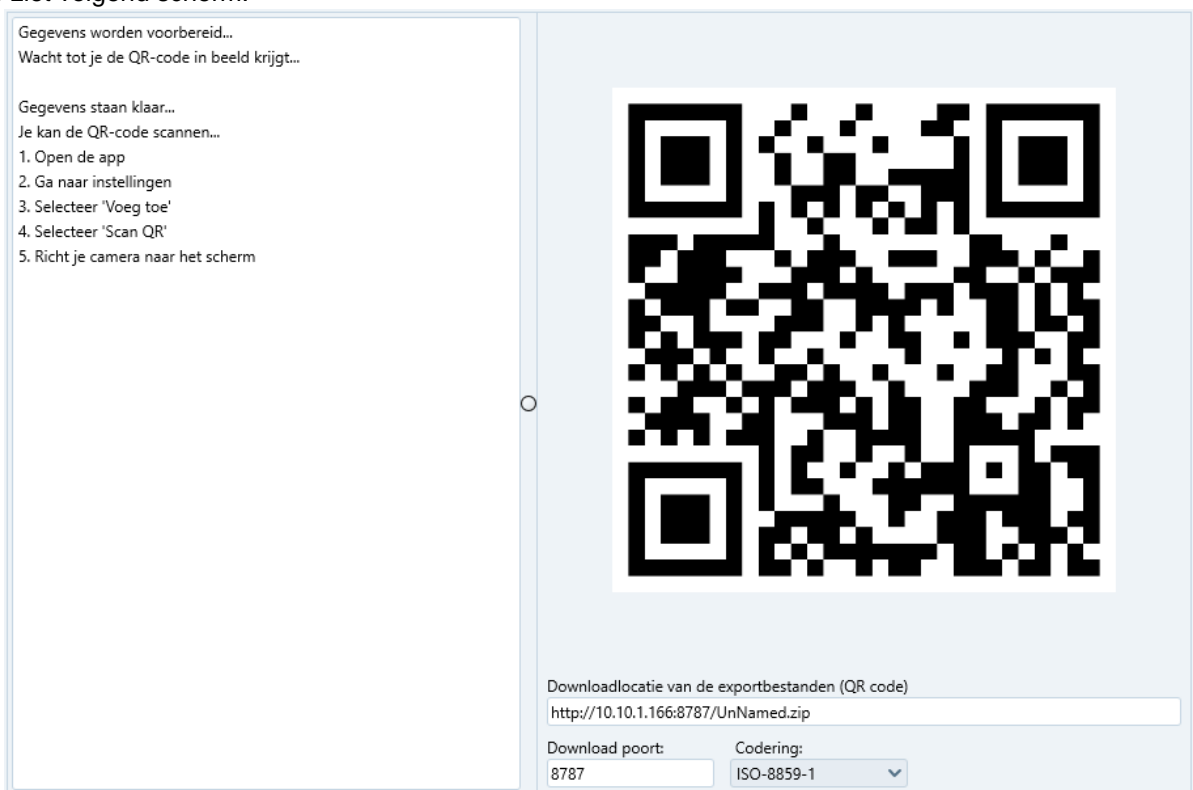
## Exporteren

Eens je de structuur hebt samengesteld, kan je de bestanden klaarmaken voor gebruik op de mobiele toestellen of het touchscreen.

Sinds versie 2.0.20 vind je een QR-knop, bovenaan, naast de diskette-knop.



Klik op deze knop om de export bestanden te genereren en de QR-code op het scherm te tonen. Je ziet volgend scherm:



Volg de instructies op het scherm.

In geval van problemen:

We maken gebruik van een tijdelijke (zo lang de QR-code op het scherm staat) TCP-server om je bestanden van je computer naar je mobiel te transporteren.

In principe staat niets een vlotte communicatie in de weg.

Als het toch niet lukt, kijk je volgende punten na.

1. Zit de mobiel wel op hetzelfde netwerk als de computer waarvan je de QR-code wil scannen?
2. Laat je firewall (of anti-virus) toe dat je de bestanden downloadt van de computer? (Ga ten rade bij je software-leverancier, of probeer een andere computer)
3. Is de poort (standaard 8787) beschikbaar op de computer?

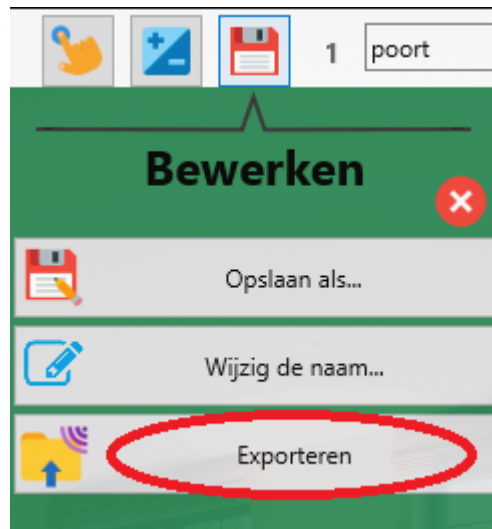
## Meer

In het verleden kon je, bij het exporteren, meerdere opties kiezen.

Deze zijn nog altijd mogelijk, maar hou er rekening mee dat deze op termijn verdwijnen, aangezien ze

nutteloos worden.

Om die opties te bereiken, ga je via de diskette-knop, naar het menu 'Bewerken' en kies je voor 'Exporteren'.



Maak je keuze:



- **Mobile ver 1:** Voor de eerste versie van onze apps.  
Deze zijn te herkennen aan hun voornamelijk zwarte achtergrond  
Deze bestanden zijn ook nog bruikbaar voor onze nieuwe apps, als je de gegevens bekabeld wil uploaden.  
**End-of-Life:** Deze app is nog altijd beschikbaar, maar wordt niet meer verder ontwikkeld.  
Probeer zo snel mogelijk over te schakelen (via de respectievelijke stores)
- **Mobile ver 2:** voor onze nieuwe apps.  
Er wordt een QR code gegenereerd en op je computer wordt, tijdelijk, een server gestart.  
Als je in je app een gebouw gaat toevoegen, kan je je gegevens via je camera op je toestel zetten.  
Na het sluiten van het scherm, wordt de server (uit veiligheidsoverwegingen) meteen ook weer gesloten.  
Hoe je dat exact kan doen, staat beschreven in onze [handleiding van de app.](#)  
**Deze functie doet exact hetzelfde als de QR-knop die je bovenaan naast de diskette-knop vindt.**

- **Touchscreen:** genereert bestanden die voor het PCTouchscreen gebruikt kunnen worden. Let op: dit gaat over de 'oude' versie van PCTouchscreen. **Deze is EOL** en wordt verder niet meer ondersteund. Voor de meest recente versie van het touchscreen heb je een BHS nodig en moet je een export met de naam 'BLTOUCH' aanmaken.

## Manueel

Wanneer je, om een of andere reden, geen QR code kan genereren of scannen, kan je de bestanden nog altijd manueel op het toestel plaatsen.

Daarvoor moet je de export-bestanden manueel naar je toestel kopiëren.

Meer informatie hierover vind je op de pagina's van de app-handleiding via deze link: <https://b-logicx.be/Manual/App/HTML/Bakabeldeverbinding.html>



De locatie van de bestanden op de computer vind je op de [volgende pagina](#).

## Locaties

### Locatie van de exportbestanden:

Als je zoals standaard via de QR code werkt, hoef je nooit rechtstreeks naar deze mappen te navigeren.

Als je via een bekabelde verbinding wil gaan uploaden, moet je uiteraard wel de locatie van deze bestanden kennen.

1					2					3					4				
Deze pc > Windows (C:) > Gebruikers > Openbaar > Openbare documenten > B-Logicx > IconenTest > mobile > Iconentest																			
Naam					Gewijzigd op		Type			Grootte									
 iPhoneAct.xml					26/05/2020 17:56		XML-bestand			52 kB									
 iPhoneBut.xml					26/05/2020 17:56		XML-bestand			17 kB									
 iPhoneNav.xml					26/05/2020 17:56		XML-bestand			2 kB									
 iPhoneSettings.xml					26/05/2020 17:56		XML-bestand			1 kB									
 Members.xml					26/05/2020 17:56		XML-bestand			3 kB									
 RTC.xml					26/05/2020 17:56		XML-bestand			1 kB									

1. De standaardlocatie waar jouw projectgegevens bewaard worden (De map 'B-Logicx' in 'Openbare documenten' dus)

2. De map met jouw project 'IconenTest' dus in ons voorbeeld

3. De map '**mobile**' omdat daar al jouw mobiele exports bewaard worden

4. De map 'Iconentest' omdat een van jouw exports die naam meegekregen heeft.

Als je meerdere exports genereerde, vind je verschillende mappen met die namen in deze map.

### Algemeen:

Er zijn 3 mogelijke locaties waar exportbestanden neergezet kunnen worden:

#### 1. In geval van een lokaal project:

C:\Users\Public\Documents\B-Logicx\MijnProject\MijnExportNaam\MobExports

C:\Users\Public\Documents\B-Logicx\MijnProject\MijnExportNaam\Mobile

C:\Users\Public\Documents\B-Logicx\MijnProject\MijnExportNaam\Touch

\*\*MijnProject\ -> De mapnaam waarin je project staat

\*\*MijnExportNaam\ -> De naam die je aan je export gaf (Dit kunnen dus meerdere mogelijkheden per project zijn)

#### 2. In geval van BHS, op de lokale computer:

C:\Users\Public\Documents\B-Logicx\BHSExport\MijnExportNaam\MobExports

C:\Users\Public\Documents\B-Logicx\BHSExport\MijnExportNaam\Mobile

C:\Users\Public\Documents\B-Logicx\BHSExport\MijnExportNaam\Touch

#### 3. Op de BHS zelf (Geavanceerd. Deze bestanden worden altijd automatisch bereikt)



C:\Users\Public\Documents\B-Logicx\BHS\_Data\MijnExportNaam\MobExports  
C:\Users\Public\Documents\B-Logicx\BHS\_Data\MijnExportNaam\Mobile  
C:\Users\Public\Documents\B-Logicx\BHS\_Data\MijnExportNaam\Touch

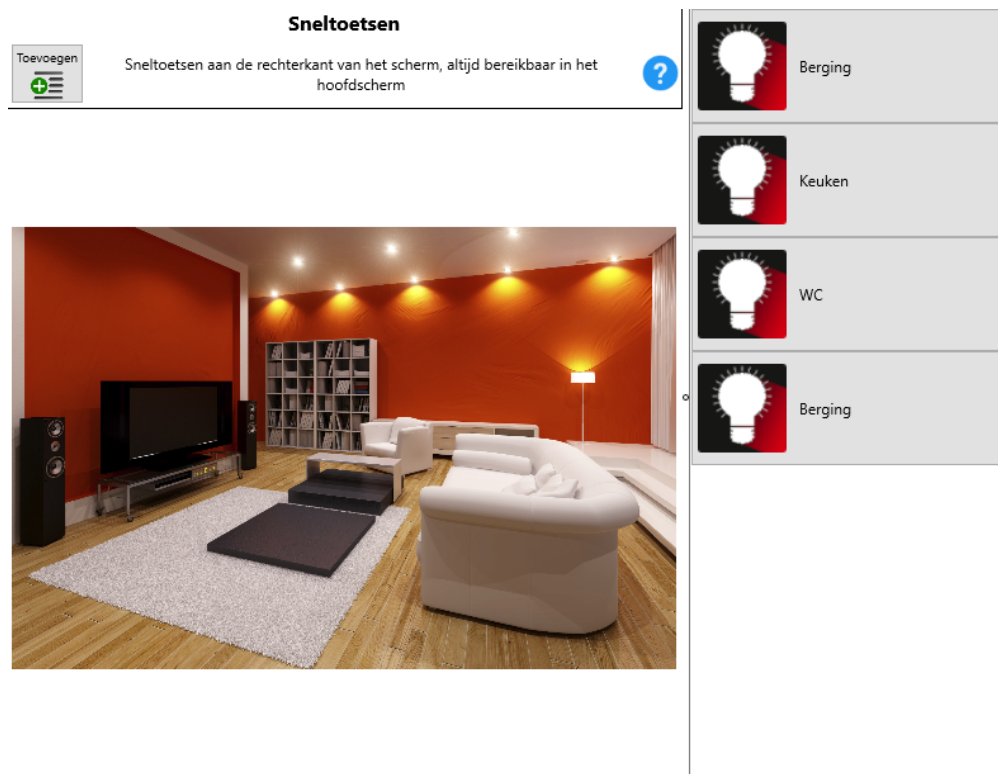
## PCTouchscreen

### Sneltoetsen

**De sneltoetsen zijn enkel beschikbaar op de touchscreen versie, niet op de mobiele toepassingen.** Ze staan aan de rechterkant van het scherm, zoals afgebeeld in de software.

Deze knoppen staan altijd binnen handbereik en zijn zo snel bereikbaar.

Het aantal sneltoetsen is onbeperkt, maar hou er rekening mee dat te veel knoppen in deze lijst het voordeel van deze knoppen zal tegenwerken.



Het aanmaken en wijzigen gaan op dezelfde manier als de standaard actie knoppen.

Ook hier is geen terugmelding mogelijk in dit scherm, wel in de geëxporteerde toepassingen.

Het verplaatsen van deze knoppen kan door de rechtermuisknop te gebruiken en een volgende of vorige positie aan te duiden.

Het is niet verplicht om sneltoetsen te gebruiken. Als je er geen nodig hebt, maak je ze ook niet aan.

### Sneltoetsen communicatie

**De sneltoetsen voor communicatie zijn enkel beschikbaar op de touchscreen versie, niet op de mobiele toepassingen.**

Ze staan aan onderaan het scherm, zoals afgebeeld in de software.


Met deze toetsen kan je een actie uitvoeren, maar je kan er ook een externe functie mee starten.

Je kan hier dus onmiddellijk de poort openen en het camera beeld oproepen, of gewoon een camera oproepen, zonder een actie uit te voeren.

Het aantal sneltoetsen is onbeperkt.

Op deze toetsen wordt geen icoon of afbeelding weergegeven.

### Communicatie toetsen

Toevoegen 	 Knop met enkel URL of bestand	Communicatietoetsen aan de onderkant van het scherm, altijd bereikbaar in het hoofdscherm	
--	--	--	---



b-logicx.be	buienradar.be	IP Camera Poort	IP Camera Winkel	Andreas Theme
-------------	---------------	--------------------	---------------------	------------------

Het aanmaken en wijzigen gaan op dezelfde manier als de standaard actie knoppen. Ook hier is geen terugmelding mogelijk in dit scherm, wel in de geëxporteerde toepassingen.

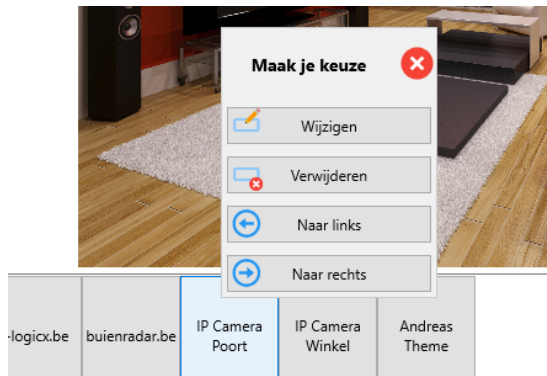
Je kan hier niet alleen een camera oproepen, maar je kan hier ook een veelgebruikte website onder zetten. Klik op de knop 'Knop met enkel URL of bestand' om een nieuwe knop aan te maken.



Geef de URL in. De naam voor de knop wordt automatisch aangepast, maar je kan dat ook nog altijd manueel aanpassen.

Als je een (muziek)bestand zou willen oproepen, kan je dat met de middelste knop. Selecteer het gewenste bestand en pas de omschrijving van de knop aan. Sluit de bewerkingen af met de knop 'OK'.

Het verplaatsen van deze knoppen kan door de rechtermuisknop te gebruiken en een positie naar links of rechts op te schuiven.

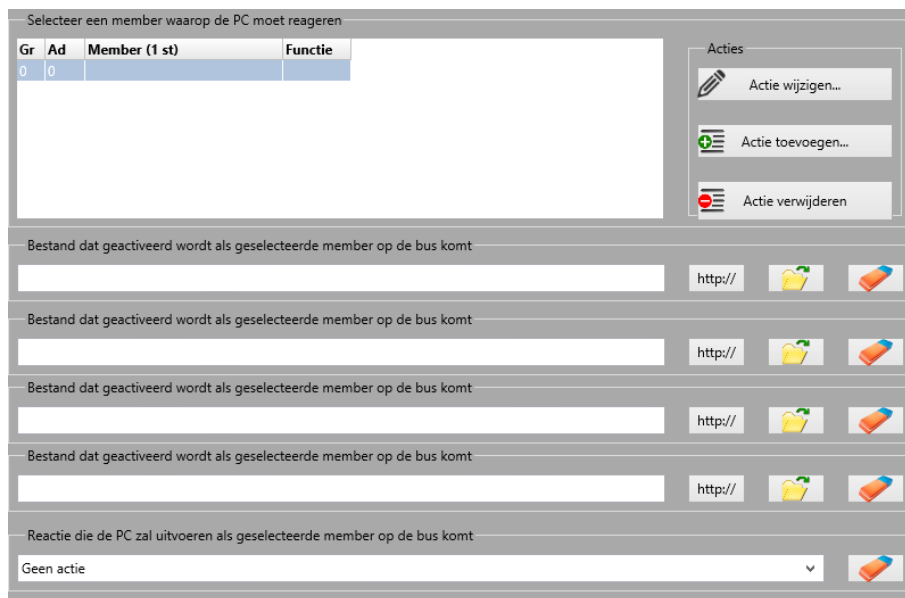


Het is niet verplicht om sneltoetsen te gebruiken. Als je er geen nodig hebt, maak je ze ook niet aan.

## Reacties op de bus

**Reacties op de bus zijn enkel beschikbaar op de touchscreen versie, niet op de mobiele toepassingen.**

Een touchscreen kan ook een actie uitvoeren als reactie op wat er op de bus gebeurt.



Klik op 'Actie toevoegen' en selecteer de gewenste actie

Selecteer een bestand dat moet geactiveerd worden of een reactie die de PC zal uitvoeren.

Enkele voorbeelden:

- Als het alarm aan staat, kunnen we dit toestel uitschakelen om energie te besparen. Bij het uitschakelen van het alarm kunnen we dit toestel ook automatisch weer opstarten. *(Dit kan enkel als je ons programma 'BLSXEServerMessages' op dit toestel draait en als dit toestel de functie 'Wake-on-Lan' aankan)*
- Als een poort of een deur opengaat, kan dit toestel een geluidfragment afspelen, zodat je weet wanneer iemand door de achterdeur naar binnenkomt. *(Dit kan enkel als dit toestel luidsprekers heeft)*
- Als je een camera wil weergeven op het moment dat aangebeld wordt (of om een andere reden), voeg dan een actie toe. Klik op de eerste knop 'http://' (dan moet je dat al niet meer manueel invullen). Voeg dan de rest van de URL van de camera toe. LET OP: bij camera's met een beveiliging (Username & Password) moet je deze waarschijnlijk op voorhand toevoegen.

Voorbeeld: **http://admin:admin@192.168.1.230** zou een geldige link kunnen zijn. Test dit eerst uit, vraag desnoods raad aan de leverancier.

Details: http:// + Username + : + password + @ + URL v.d. camera

Deze gegevens zijn beschikbaar in het touchscreen, maar worden verborgen weergegeven.

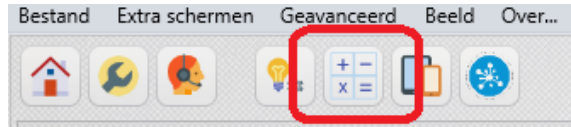
Gebruik voor de camera's dus geen paswoorden die je ook gebruikt voor gevoelige informatie

## Logische functies

### 1. Beginnen met logische functies

Het scherm voor het instellen van de logische functies kan je bereiken via het hoofdscherm.

Klik op de knop 'Logica' om het scherm te openen



Kies dan de functie die je wil bewerken



Elke RLM in je installatie is de host van 3 logische functies:

- [Een And\(En\) functie](#)
- [Een OR\(Of\) functie](#)
- [Een StappenAutomaat](#) (welke in verouderde handleidingen of software ook 'Loop' kon genoemd zijn. Als je nog 'domoruptors' in je systeem hebt, ken je ze misschien onder de term 'Cyclus')

De And en Or functies verklaren zichzelf.

De StappenAutomaat is een functie die, na een startcommando, een reeks instructies kan uitvoeren.

De meest gekende functie waarvoor wij een StappenAutomaat gebruiken, is een 'Alles uit'.

Naast deze, standaard, logische functies, hebben we ook nog de '[Virtuele Sturingen](#)'.

Deze worden gehost in de INM's en geven ons systeem bijna onbeperkte mogelijkheden.

Bij het aanmaken, zal de software zelf een host voorstellen.

We bieden daarom altijd de meest recente versies aan, zodat je kan genieten van de beste mogelijkheden.

Mocht je, om een of andere reden, toch zelf de host van je functie willen bepalen, kan dat uiteraard ook.

In elk scherm krijg je, rechts bovenaan, een aantal knoppen waarmee je heel snel tussen de verschillende logische functies kan wisselen.

Daarnaast heb je ook nog de 'Programmeer'- en de 'Help'-knop.

#### **BELANGRIJK:**

*We gaan ervan uit dat je software met je systeem verbonden is als je deze functies gaat bewerken.*

*Alle wijzigingen worden immers onmiddellijk naar de module geschreven.*

In deze handleiding hebben we het over de software.

Als je meer wil weten over de interne werking van een logische functie (hoe een And/Or-functie werkt) verwijzen we je graag door naar onze catalogus.

[https://b-logicx.be/DataSheet/B\\_Logicx\\_Catalogus.pdf](https://b-logicx.be/DataSheet/B_Logicx_Catalogus.pdf) Achteraan staan alle functies in detail uitgelegd

Vanaf de software versie 2.0.9.0 zijn de schermen van de logische functies helemaal vernieuwd. Voor de gebruikers die uitsluitend B-Logicx materiaal in hun systeem hebben, is er weinig gewijzigd. Voor de gebruikers die ook nog Procontrol materiaal in hun systeem hebben, is er goed nieuws: Ook de oude logische functies zijn mee opgenomen in deze schermen. Je hoeft dus niet meer in aparte schermen naar andere types op zoek. In het scherm van de And-functies heb je nu meteen alle functies in hetzelfde overzicht. De Procontrol modules hebben uiteraard beperktere mogelijkheden, maar deze zijn allemaal voorzien in het scherm. Onderaan in het overzicht van elke functie geven we de beperkingen en aandachtspunten weer.

## And en Or

De And(En) en de Or(Of) functies zijn heel erg gelijkend. Alleen de interne werking is, uiteraard, anders. Vandaar dat deze uitleg zich beperkt tot deze pagina. De verschillen worden aangeduid.

Mocht je meer informatie willen over wat een And(En) of een Or(Of) functie is, kijk dan even [achteraan, in onze catalogus](#).

Daar leggen we in detail de werking uit

The screenshot displays the BLConfig interface for configuring an AND function. At the top, a search bar contains 'rol living 23uur'. Below it, a list of functions is shown, with 'licht inkom praktijk Marieke' selected and marked with a red '1'. The main area features a logic diagram with an AND gate (&) and a parameter '1', marked with a red '4'. To the right, a panel titled 'EN (AND) functies' shows '2' functions. Below this, a 'Functies' panel shows '3' functions. The bottom section is divided into three panels: 'Voorwaarden (5)' with 5 conditions, 'Overbrugt deze functie (1)' with 1 bridge, and 'Acties verstuurd bij WAAR (4)' and 'Acties verstuurd bij NIET WAAR (4)', each with 4 actions. A 'Host: 2.3' label is visible at the bottom right.

1. Selecteer de gewenste functie
2. De sneltoetsen naar de andere logische schermen, de 'Programmeer'-knop en de 'Help'-knop
3. Bewerken van de functies: omschrijving wijzigen, functie toevoegen, functie wissen
4. Grafisch overzicht van de functie. Aan de 'Voorwaarden' en uitgangen vind je een '0' of een '1' terug, afhankelijk van de waarde ervan. Je kan de waarde altijd opvragen door op de tekening te klikken. Onderaan wordt de 'host' van deze functie vermeld.
5. Deze parameter geeft weer of de functie actief is. Door deze parameter zou je de functie tijdelijk kunnen uitschakelen, mocht dat nodig zijn. Let op: deze functie houdt de toestand van de 'Voorwaarden' NIET bij als deze parameter uitgeschakeld is.
6. Voorrang (geavanceerd): Hiermee kan de je de volgorde van rekenen van de module bepalen. Standaard hoef je dit getal nooit aan te passen. Pas als je meer dan 3 functies met dezelfde voorwaarden hebt, pas je deze getallen aan.

### De voorwaarden:

Zijn 5 members die vrij in te vullen zijn. Dit kan eender welke member zijn die je met 'Set' of 'Reset' kan aanspreken.

Als je een voorwaarde met 'Set' invult, wordt de voorwaarde 'Waar' als deze 'Set' op de bus ziet. Dit zal aan de respectievelijke 'Voorwaarde' als '1' weergegeven worden.

Op het moment dat 'Reset' op de bus komt, zal deze voorwaarde 'Niet waar' worden. De 'Voorwaarde' wordt dan weergegeven met '0'.

Zo bepaal je zelf de (inverse) logica van de 'Voorwaarden'.

### Overbrugt deze functie (enkel geldig voor de And-functie):



Hier kan je 1 voorwaarde invullen die de And-functie overbrugt. (Let op de tekening)

Dat wil dus zeggen dat als deze voorwaarde 'Waar' wordt, de uitgangen 'Acties verstuurd bij WAAR' zullen verstuurd worden, ongeacht de toestand van de 5 'Voorwaarden'.

Op het moment dat deze 'Voorwaarde' 'Niet waar' wordt, zullen de 'Voorwaarden' van de And-functie geëvalueerd worden. Deze zullen bepalend zijn voor wat er aan de uitgang zal verstuurd worden.

OPGELET: Deze voorwaarde is niet beschikbaar indien je een functie in een Procontrol-host hebt gezet. Tip: verhuis je functie naar een B-Logicx Host indien mogelijk.

#### **Blokkeert deze functie (enkel geldig voor de Or-functie):**

Hier kan je 1 voorwaarde invullen die de Or-functie blokkeert. (Let op de tekening)

Dat wil dus zeggen dat als deze voorwaarde 'NIET Waar' wordt, de uitgangen 'Acties verstuurd bij NIET WAAR' zullen verstuurd worden, ongeacht de toestand van de 5 'Voorwaarden'.

Op het moment dat deze 'Voorwaarde' 'Waar' wordt, zullen de 'Voorwaarden' van de Or-functie geëvalueerd worden; Deze zullen bepalen zijn voor wat er aan de uitgang zal verstuurd worden.

OPGELET: Deze voorwaarde is niet beschikbaar indien je een functie in een Procontrol-host hebt gezet. Tip: verhuis je functie naar een B-Logicx Host indien mogelijk.

#### **Acties verstuurd bij (NIET) WAAR':**

Geeft je de mogelijkheid om telkens 4 acties uit te voeren, na elke berekening van de functie.

Bij de Procontrol-modules is er telkens slechts 1 regel beschikbaar

#### **BELANGRIJK:**

1. *We gaan ervan uit dat je software met je systeem verbonden is als je deze functies gaat bewerken. Alle wijzigingen worden immers onmiddellijk naar de module geschreven.*
2. *De functie kan de 'Voorwaarden' en uitgangen pas evalueren NADAT ze gewijzigd zijn. Dat wil zeggen dat als je een 'Voorwaarde' programmeert, de toestand ervan onbekend is. Deze kan op dit moment dus 'Waar' of 'Niet Waar' zijn. Pas nadat een 'Set' of 'Reset' van de betreffende Member op de bus gedetecteerd is, wordt de functie correct geëvalueerd.*
3. *Logische functies worden pas geëvalueerd bij een wijzigende flank. Dat wil zeggen als een 'Voorwaarde' is gebruikt met 'Set', zal de functie deze 'Voorwaarde' als 'Waar' evalueren op het moment dat de eerste 'Set' van deze Member op de bus gestuurd wordt. De ganse functie wordt dan berekend, en afhankelijk van het resultaat wordt 'Acties verstuurd bij WAAR' of 'Acties verstuurd bij 'NIET WAAR' verstuurd. Als daarna een 'Reset' op de bus gedetecteerd wordt, zal de 'Voorwaarde' als 'Niet Waar' geëvalueerd worden. Ook nu wordt de ganse functie berekend en het resultaat zal verstuurd worden. Als daarna opnieuw een 'Reset' gedetecteerd wordt, wordt niets geëvalueerd, want er is niets gewijzigd t.o.v. de vorige toestand. Pas als er wijziging, aan een van de 'Voorwaarden' gedetecteerd wordt, wordt de functie opnieuw berekend.*
4. *Na een spanningsonderbreking, zijn allen 'Voorwaarden' op 'NIET WAAR' gezet.*
5. *Indien je een logische functie in een Procontrol-host probeert te activeren, kijk dan zeker eerst de versie van je module na. De procontrol module moet minstens een versie '1.126' hebben. Elke module met een versie lager zou de indruk kunnen geven dat die werkt, maar de resultaten daarvan zijn onbetrouwbaar.*

## Toevoegen

The screenshot shows a window titled "Stap 2: het aanmaken van de functie". On the left, there is a section labeled "Nieuwe AND (EN) functie" with a large blue ampersand icon. The main area contains a text input field with the word "Parking" and a character count of "7". Below the input field is a button labeled "Aanmaken starten" with a green checkmark icon. At the bottom left, there is a button with a left-pointing arrow and the text "Zelf een locatie bepalen (geavanceerd)". At the bottom right, it says "Nog 21 lege And functies beschikbaar" and "2.2 \_ RLM\_4".

Het volstaat om een omschrijving voor je nieuwe functie in te geven en op 'Aanmaken starten' te klikken om een nieuwe functie aan te maken.

De host-module (kan je rechts onderaan checken) wordt voorbereid en de functie staat klaar om in te vullen. Links onderaan kan je zien hoeveel functies er nog beschikbaar zijn (de nieuwe nog niet meegerekend).

Als je zelf de locatie van de functie wil bepalen, kan je dat met de knop links onderaan.

The screenshot shows a window titled "Stap 1: Selecteer de host van de nieuwe functie". On the left, there is a list of modules with a scroll bar. The selected module is "2.15 \_ RLM\_4" with the description "gang kelder". Other visible modules include "2.13 \_ RLM\_4 gang upl", "2.14 \_ RLM\_4 zekeringkast TL/boilers", "2.16 \_ RLM\_4 berging kelder", "2.17 \_ RLM\_4 wasplaats kelder", "2.18 \_ RLM\_4 stpk zekeringkast", and "2.19 \_ RLM\_4". On the right, there is a text box with instructions: "Kies een module waarin je een nieuwe logische functie wil zetten. Houd rekening met het feit dat een module of functie zichzelf niet kan aansturen. (bv als je module 2.1 gaat gebruiken, kan je nu niet kiezen voor 2.1)". At the bottom left, it says "Nog 21 lege And functies beschikbaar" and at the bottom right, "2.15 \_ RLM\_4".

Kies de gewenste host-module aan.

Je gaat terug naar het 'aanmaak' scherm waar je 'Aanmaken starten' kan aanklikken.

Lees ook altijd even de tekst met meer uitleg: Hou er altijd rekening mee dat And- en Or-functies nooit hun eigen host kunnen 'lezen of schrijven'.

Dat wil zeggen dat als je een functie gaat hosten in '2.1', je als 'Voorwaarde' of als uitgang nooit '2.1' mag gebruiken.

## Stappenautomaat

De stappenautomaat is eigenlijk niet meer dan een lijst van commando's die verstuurd worden, op het moment dat het 'StartCommando' op de bus gedetecteerd wordt. Het StartCommando kan, door eender welke module, automatisch, of manueel op de bus gezet worden.

De stappenautomaat is dan ook de ideale functie om bv een 'Alles uit'- functie mee te maken.

In onderstaand voorbeeld zie je een 'Alles uit buiten'.

Nadat het 'StartCommando 10.19 Alles uit buiten' op de bus is gedetecteerd, worden alle Members, in volgorde zoals je ze ingegeven hebt, op de bus gezet.

Je ziet dat een 'Alles uit' niet zomaar alles uitstuurt, maar dat je zelf de volledige controle over je systeem kan krijgen.

### Werking:

In principe volstaat 1 commando, n.l.: 'Set' (of Start). Alle commando's worden dan een voor een op de bus gezet, en als alle regels uitgevoerd zijn, stopt de StapenAutomaat automatisch.

Als de StappenAutomaat actief is, en je start hem opnieuw, herbegint hij onmiddellijk opnieuw vanaf regel 1. Het 'Stop'-commando (Reset) zorgt er in elk geval voor dat de StappenAutomaat stopt waarmee hij bezig was. Die locatie wordt niet onthouden.

Wanneer je om een of andere reden de StappenAutomaat wil laten herbeginnen (continu laten lopen dus), kan je deze starten met 'Misc' (of Continu).

Dat wil zeggen dat

- de StappenAutomaat, net zoals bij 'Start', stap voor stap afgewerkt wordt, maar dat hij automatisch herbegint als hij zijn laatste commando verstuurd heeft.
- je de StappenAutomaat ook moet stoppen met 'Reset' (of Stop)

The screenshot shows the 'StappenAutomaten' configuration screen. On the left is a search bar and a list of functions. The central part is a table of commands. On the right is a control panel with numbered buttons (1-13) and a timer.

Nr	Gr	Ad	Omschrijving	Functie
1)	2	51	bl grondspots N	Set
2)	2	41	bl carport oprit	Reset
3)	1	1	Internal Pauze: 1 sec	
4)	2	43	bl carport palen	Reset
5)	2	7	bl inkom	Reset
6)	2	19	bl slpk kinderen	Reset
7)	2	20	bl terras	Reset
8)	2	39	bl carport	Reset
9)	2	40	bl tuinberging	Reset
10)	2	48	bl carport afdak	Reset
11)	2	215	Bl vooraan JM	Reset
12)	1	1	Internal Pauze: 1 sec	
13)	1	22	bm carport	Reset
14)	1	43	bm achter carport	Reset
15)	1	250	Bm Zijkant chalet	Reset
16)	1	117	bm terras patrik ext	Reset
17)	0	0		
18)	0	0		
19)	0	0		
20)	0	0		
21)	0	0		
22)	0	0		
23)	0	0		
24)	0	0		
25)	0	0		
26)	0	0		
27)	0	0		
28)	0	0		
29)	0	0		
30)	0	0		

1. De sneltoetsen naar de andere logische schermen, de 'Programmeer'-knop en de 'Help'-knop.
2. Selecteer de gewenste functie. Je krijgt een overzicht van alle aanwezige functies, op basis van de

naam van het Startcommando. Omdat het geen zin heeft, kan je, in tegenstelling tot vorige software versies, de omschrijving niet meer manueel aanpassen.

3. Het 'Startcommando' (kan automatisch aangemaakt worden bij het toevoegen van de functie). Kan je ook testen met de knoppen 'Start', 'Stop', 'Continu'.
4. Overzicht van de commando's die door de StappenAutomaat uitgevoerd moeten worden. Bij een B-logicx-module zijn dat altijd 80 commando's. Bij een Procontrol-module zijn dat er 30.
5. 'Data invoegen': Selecteer een regel, voeg een actie toe.
6. 'Wis actie': Selecteer een regel, wis een actie.
7. 'Alles uit': Selecteer een regel, vanaf dan worden alle Members die je toevoegt voorzien van een 'Reset'-commando.
8. 'Paniek': Selecteer een regel, vanaf dan worden alle Members die je toevoegt voorzien van een 'Set'-commando.
9. 'Rolluikgroep': Stuur meerdere rolluiken samen aan. Selecteer een regel, en duid alle rolluiken met 'op' of 'neer' aan.
10. Selecteer een regel, stel de tijd in, klik op 'Sec' om deze waarde als seconde in te voeren, of klik op 'Min' voor minuten. Hier bepaal je dus de pauze (wachtijd) die genomen wordt vooraleer het volgende commando uitgevoerd wordt. Het aantal pauzes is onbepaald.
11. Selecteer een regel, maak een regel vrij door de regels eronder naar beneden te duwen, of duw de lijst omhoog.
12. Deze parameter geeft weer of de functie actief is. Door deze parameter zou je de functie tijdelijk kunnen uitschakelen, mocht dat nodig zijn.
13. Bewerken van de functies: functie toevoegen, functie wissen en de testfuncties activeren.

### **Mogelijkheden:**

Het spreekt voor zich dat we deze hier niet allemaal kunnen opsommen.

Naast een 'Alles uit' of een 'Alles aan/Paniek'-functie kan je met een stappenautomaat ook b.v. een 'Aanwezigheidssimulatie' maken.

Dat kan je eenvoudig weg door tussen de acties langere pauzes te zetten.

Let er dan wel op dat je niet willekeurige lichtpunten aanstuurt. Het moet, vanaf de straat, wel 'natuurlijk' lijken.

Let er bij een 'Paniekfunctie' ook op dat je jezelf niet in het licht zet. Het is de bedoeling om dieven af te schrikken, of dat jij hen kan zien.

Het is niet de bedoeling dat zij jou kunnen zien, maar jij hen niet.

Steek daarom de verlichting buiten aan, en zo weinig mogelijk rond de slaapkamers.

Een start-commando voor een StappenAutomaat kan je op eender welke plek geven. Dus ook in een andere StappenAutomaat.

Bepaal vooraf (voor jezelf) hoe je het makkelijkst werkt.

Je zou bv verschillende StappenAutomaten kunnen maken voor je woning.

B.v. een 'Alles uit kelder', 'Alles uit gelijkvloers', 'Alles uit verdiep', 'Alles uit zolder', 'Alles uit buiten',...

Deze functies kan je dan doorheen de woning gebruiken naar wens.

Als je uit de kelder komt, druk je de 'Alles uit kelder' en je bent klaar.

Daarnaast zou je nog 2 extra StappenAutomaten kunnen maken.

Namelijk eentje voor als je de woning verlaat en een andere voor als je gaat slapen.

In deze twee extra functies kan je de 'Alles uit'-functies in een andere volgorde aanspreken, waardoor het licht in en rond de slaapkamers later uitgaat als je gaat slapen, dan wanneer je de woning verlaat.

Je mag ook meerdere soortgelijke StappenAutomaten maken. Je beslist zelf. Zolang je, als programmeur, maar vooral als gebruiker het overzicht maar bewaart.

Als je meer dan 80 stappen moet sturen, maak je best een 'parallel'-schakeling.

Dat wil zeggen dat je eerst een StappenAutomaat maakt die een tweede StappenAutomaat aanstuurt.

In de eerste Stappenautomaat voeg je daarna een pauze in die net wat langer duurt dan de StappenAutomaat die je net liet starten

Daarna voer je het start-commando in van een derde stappenautomaat.

Deze manier van werken kan je het systeem (bijna) oneindig uitbreiden.

### **Voor de Procontrol-modules let je ook op het volgende:**

- Naast 80 acties voor een B-logicx-host, heb je slechts 30 commando's ter beschikking.
- In elke StappenAutomaat moet ten minste 1 pauze ingevoerd worden
- Deze hosts kunnen de functie 'Continu' niet aan zoals dat bij een B-Logicx module wel het geval is. Deze StappenAutomaten zijn alleen te starten met de functie 'Set' en te stoppen met de functie 'Reset'. Als je een StappenAutomaat hebt die je continu wil laten lopen moet je dat bij het 'StartCommando' aangeven. Deze StappenAutomaat moet je ALTIJD manueel stoppen. LET HIEROP BIJ HET PROGRAMMEREN. VERGEET DIT ZEKER NIET TE TESTEN. Als je een StappenAutomaat op 'Continu' programmeert en je start hem, zonder dat er een 'Reset'-knop aanwezig is, blijft het licht, na verloop van tijd, uitgaan! Dit kan erg onhandig zijn.

## Toegvoegen

The screenshot shows a software configuration window titled "Stap 2: het aanmaken van de functie". It contains two options for creating a function:

- 1) Een nieuw startcommando aanmaken**: Includes a text input field with "Alles uit buiten" and a "16" value, and an "Aanmaken starten" button with a green checkmark.
- 2) Een bestaande SoftwareMember als commando gebruiken (geavanceerd)**: Includes a "Volgende" button with a blue arrow.

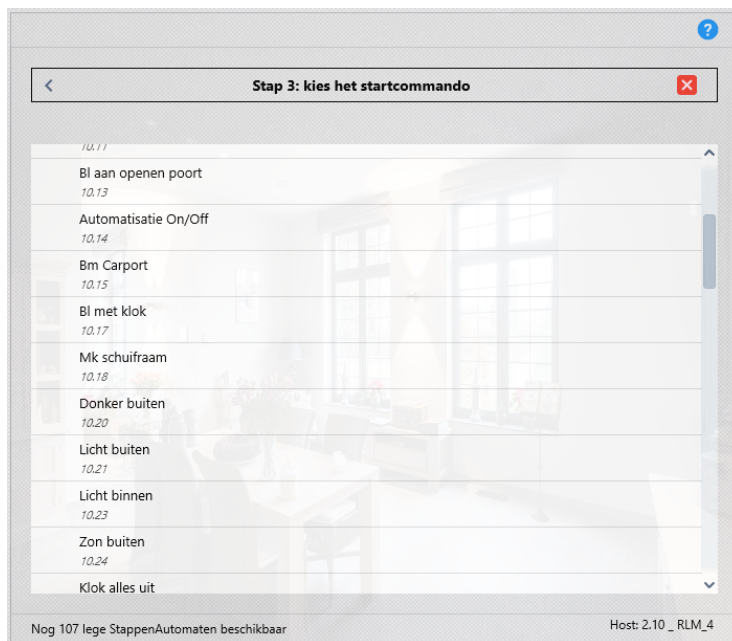
At the bottom left, there is a button "Zelf een locatie bepalen (geavanceerd)". The status bar at the bottom indicates "Nog 107 lege StappenAutomaten beschikbaar" and "Host: 2.10 \_ RLM\_4".

Het volstaat om een omschrijving voor je nieuwe functie in te geven en op 'Aanmaken starten' te klikken om een nieuwe functie aan te maken.

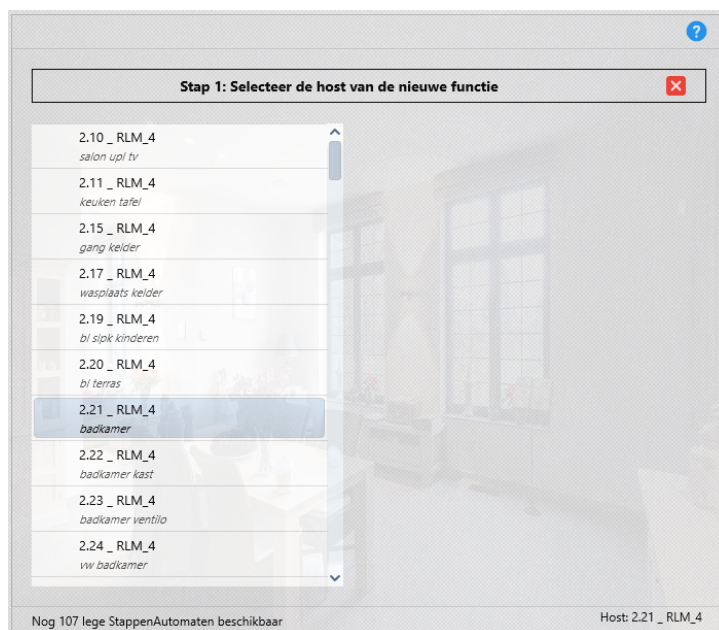
De host-module (kan je rechts onderaan checken) wordt voorbereid en de functie staat klaar om in te vullen. Links onderaan kan je zien hoeveel functies er nog beschikbaar zijn (de nieuwe nog niet meegerekend).

Mocht je op voorhand toch al een Startcommando klaar hebben, kan je ook kiezen voor 'Een bestaande SoftwareMember als commando gebruiken (geavanceerd)'.

Je kan dan kiezen uit de lijst van al je SoftwareMembers, op voorwaarde dat ze al niet gebruikt zijn als StartCommando voor een andere StappenAutomaat.



Als je zelf de host van de functie wil bepalen, kan je dat met de knop links onderaan.



Sinds oktober 2014 zijn onze RLM's voorzien van de versie 4. .

Zo lang de raadgeving niet in beeld verschijnt (rechts van de lijst) heb je een host met versie 4 of hoger geselecteerd en zijn er geen beperkingen

*Mocht je toch nog een vorige versie (of een Procontrol-versie) gebruiken, lees ook altijd even de tekst met meer uitleg:*

*Dat wil zeggen dat als je een functie gaat hosten in '2.1', je module 2.1 niet uit deze StappenAutomaat kan aansturen.*

## Logische functies verplaatsen



## Virtuele sturingen

De virtuele sturing is een verzamelnaam voor functies die we kunnen activeren als gevolg van eender welke trigger.

Je zou deze kunnen omschrijven als een 'If Then..' ('Als dan...')

Deze sturing kan je vrij gebruiken, afhankelijk van je noden.

In dit voorbeeld gaan we een bewegingsmelder afwisselend op 'Automatisch' of 'Continu' zetten met 1 drukknop.

(Voor meer info over de werking van de BDM, [kijk op deze pagina](#).

Als je een BDM hebt met versie 33 (of hoger) kan je de volgende stappen overslaan, want de 'Toggle' functie is hierin reeds voorzien.)

In de rubriek 'Te volgen' geef je de bewegingsmelder in.

Dat wil zeggen dat we vanaf nu elke sturing van de bewegingsmelder in het oog houden, en dat we weten wanneer hij met 'Set' of 'Reset' aangesproken werd, maar ook de functie 'Toggle' wordt nu in het oog gehouden.

Meer info over uit te voeren acties vind je op de [volgende pagina](#).

The screenshot shows the BLConfig interface. On the left is a list of functions (fx) with their IDs and node names. The function '(1.64) bm gang/bureau' is highlighted. On the right is a configuration panel with two main sections: 'Te volgen' (Follow) and 'Uit te voeren acties' (Actions to perform). The 'Te volgen' section contains the selected function '(1.64) bm gang/bureau'. The 'Uit te voeren acties' section contains two actions: '(1.64) bm gang/bureau -> Set' and '(1.64) bm gang/bureau -> Reset'. Each action has a dropdown menu with 'Bij Set' and 'Bij Reset' options. At the bottom of the configuration panel, it says 'In gebruik: 2 van 3'.

In de 'Uit te voeren acties' kan je nu de acties aangeven wat je wil laten reageren.

Voor dit voorbeeld gaan we de ene keer een 'Set' naar de bewegingsmelder sturen, en de andere keer een 'Reset'.

Vul beide regels in volgens bovenstaand voorbeeld.

Selecteer de regel onder de rubriek 'Te volgen' en test hem met de knoppen 'Set' en 'Reset' ernaast.

Vanaf nu kan je de functie 'Toggle' dus ook perfect gebruiken om de bewegingsmelder op 'Continu' of 'Manueel' te zetten, met 1 enkele knop.

Ook in andere automatische functies (zoals StappenAutomaten,...) kan je deze bewegingsmelder vanaf nu best 'Uitschakelen' door er een 'Reset' naar toe te zenden;

Dat wil zeggen dat bij een volgende manuele bediening het licht weer zal aan gaan.

In een tweede voorbeeld kan je eender welk contact (van een externe sturing) inlezen en gebruiken om acties op onze bus te zetten.

Zoals je kan afleiden, volgen we de SoftwareMember (10.4 Aanbellen videofoon)

Wanneer deze met 'Set' of 'Reset' aangestuurd wordt, sturen we de 'Uit te voeren acties' aan.

The screenshot shows the BLConfig interface. On the left is a list of functions, with '10.4 Aanbellen videofoon' selected. On the right, the details for this function are shown in two sections: 'Te volgen' and 'Uit te voeren acties'.

**Te volgen**

- (10.4) Aanbellen videofoon

**Uit te voeren acties**

- (4.1) Cam door -> Reset
- (4.1) Cam door -> Set

Dropdown menus for 'Bij Reset' and 'Bij Set' are visible next to the actions. At the bottom, it indicates 'In gebruik: 2 van 4'.

Bij het aanbellen wordt de SoftwareMember aangestuurd met 'Set'.

Bijgevolg stuurt deze functie zelf een 'Set' (4.1 Cam door) door. (RLM waarmee de camera aangestuurd wordt)

Wanneer de SoftwareMember met 'Reset' aangestuurd wordt, zal deze functie een 'Reset' van ('4.1 Cam door) versturen.

In beide voorbeelden zie je bij elke regel onder 'Uit te voeren acties' een keuze 'Bij Set' 'Bij Reset'

### Uit te voeren acties

Virtuele sturingen worden gehost in INM's (of drukknoppinten van Procontrol).

Daarom is het aantal regels bij 'Uit te voeren acties' afhankelijk van de module waarin deze functie gehost wordt.

Er zijn 3 types:

- 3 acties in INM t/m v23 (Tot 15/03/2016)
- 7 acties in INM vanaf v24 (vanaf 15/03/2016)
- 4 acties in drukknoppinten van Procontrol

Links onderaan wordt steeds weergegeven hoeveel regels er beschikbaar zijn en hoeveel ervan reeds in gebruik zijn.

Elke uit te voeren actie kan je naar keuze aanpassen naar:

Reactie bij 'Set'.

Reactie bij 'Reset'

Reactie bij 'Set/Reset'

## IOT

---

Internet-Of-Things.

Een veel gebruikt woord waar niemand een standaard kan in ontwarren.

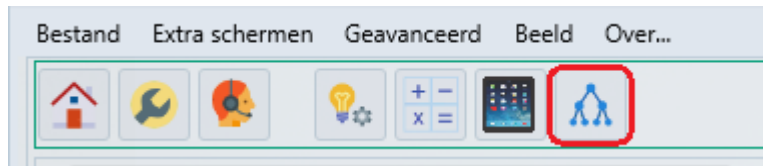
We proberen met een aantal merken/toestellen een verbinding op te zetten.

**Wanneer je met IOT wil verbinden heb je altijd de [BHS](#) nodig.**

Het is de bedoeling dat je de modules in je eerst installeert en opstart met hun respectievelijke app.

Het gaat dan om verbinden, wachtwoorden, namen,...

De IOT-schermen zijn bereikbaar via deze knop in het hoofdscherm:



Hierna gaat het IOT scherm open.

Maak je keuze, afhankelijk van wat je nodig hebt.

Linksboven ([UPnP](#)) geeft een overzicht van de mogelijke verbindingen.

De rechtse knop opent een scherm waarin we [API-Links](#) naar ons scherm activeren.

De rest van de knoppen verklaren zichzelf.

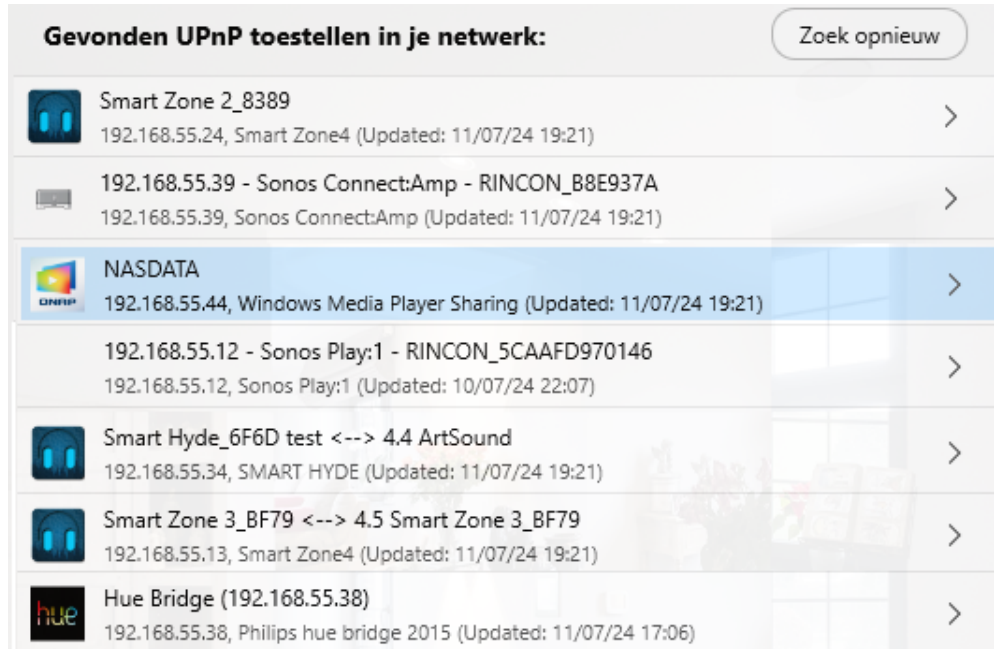


## UPnP

De meeste toestellen waarmee we, via netwerk (IOT) communiceren, kan je terugvinden via UPnP (Universal Plug & Play)

We hebben hiervoor een eigen scherm ontwikkeld waar je deze toestellen kan ontdekken.

Een voorbeeld van gevonden resultaten:



Elk apparaat dat UPnP ondersteund wordt in deze lijst weergegeven, ook degene die je (nog) niet met ons systeem kan koppelen.

De gegevens die je ziet zijn (meestal) niet in onze handen. Ze komen rechtstreeks uit de toestellen.

Op de bovenste tekstregel vind je meestal de naam of iets wat verband houdt met het toestel.

Die gegevens heb je meestal zelf onder controle.

Achteraan zie je de link naar de B-Logicx Member waarmee we dit toestel koppelen.

Op de onderste regel vind je het IP adres van de module, samen met de gegevens van de fabrikant.

Achteraan zie je wanneer deze module laatst op je netwerk ontdekt werd.

De BHS zoekt deze modules meestal elk kwartier. Als de update tijd langer, kan je ervan uit gaan dat de module niet meer met het netwerk is verbonden.

Links zie je het icoon.

Dit komt rechtstreeks uit het toestel. Wanneer dit niet verschijnt, betekent dit meestal dat het toestel niet bereikbaar is.

In dit voorbeeld kan je dat ook afleiden aan de "update-datum"

In dit voorbeeld zie je 3 ArtSound audio toestellen:

- o 1 "Smart Zone 2", die nog niet gekoppeld is
- o 1 "Smart Hyde" die gekoppeld werd met B-Logicx Member "4.4 ArtSound".
- o 1 "Smart Zone 3" die gekoppeld werd met B-Logicx Member "4.5 Smart Zone 3"

### Opgelet:

1. Het is de BHS (B-Logicx Home Server) die de UPnP toestellen zoekt.  
Dus zonder BHS hoeft je dit scherm niet te raadplegen.
2. Voor het koppelen van een module moet je zelf het type bepalen.  
Gezien het grote verloop van dit soort modules en de voortdurende updates, kunnen we deze gegevens niet voor 100% vertrouwen.

3. Niet elke module moet gekoppeld worden aan een B-Logicx Member.  
 bv een "Philips Hue Bridge" werkt op basis van de dimmer adressen en heeft geen eigen identiteit op de bus.  
 Elke module die gekoppeld kan worden, wordt in het scherm aangegeven

## UPnP Linken

Elke module die met een B-Logicx Member gelinkt kan worden, vind je in deze lijst terug.

**Smart Zone 1\_BD59**

**Heb je reeds een Member voorzien voor deze koppeling?**

**Heb je reeds een Member voorzien voor deze koppeling?**

ArtSound SmarHyde, Smart zone

Gereserveerd

Gereserveerd

Gereserveerd

Gereserveerd

Gereserveerd

**De omschrijving voor de nieuwe Member:**

Je kan een toestel op 2 manieren koppelen

1. Je hebt reeds een B-Logicx Member aangemaakt (via het aanmaken-scherm).

Je hebt dan op voorhand het juiste type gekozen.

Dan kies je de knop 'Link een bestaande Member'.

2. Als je nog geen B-Logicx Member hebt voorzien, kan de software er eentje voor jou aanmaken.

Onderaan vind je de knop 'Maak nieuwe Member aan'.

Net erboven vind je de omschrijving uit het toestel en deze kan je eventueel nog aanpassen.

Daarna ga je door met de instructies van de respectievelijke toestellen

## Art Sound

Voor aansturing van geluid werken we vooral samen met ArtSound.

We sturen de SMART-reeks aan waaronder oa de Smart Hyde, de Smart Zone,...

Ook bij hen staat de tijd niet stil en alle toestellen die ze in de toekomst leveren met de SMART-technologie zullen we kunnen aansturen.

De Smart Hyde:



De sturingen die we voor deze modules voorzien beperken zich tot het strikt noodzakelijke. De details regel je in de app (4Stream), zowel op IOS als op Android. Voor Windows is geen standaardtoepassing voorzien.

Wij voorzien de volgende sturingen voor de bus:

- 8 Presets (Er zijn 10 presets waarvan we de eerste 8 aanbieden om via de bus te sturen)  
We laten toe om een startvolume, per kanaal, in te stellen. Standaard staat deze uitgeschakeld waardoor er gestart wordt met het huidige volume.
- Volume op en neer
- Play (Pas op: je hoort geen geluid als de vorige functie 'Stop' was)
- Mute aan en uit
- Pauze ('Stop' wordt door ons niet doorgegeven)

Elke ruimte die door een ArtSound toestel aangestuurd kan worden, moet een connectie met een B-Logicx Member krijgen.

bv: een Smart Hyde stuurt 1 ruimte aan, dus die krijgt 1 Member. Een Smart Zone kan 4 ruimtes aansturen, dus die krijgt 4 Members.

Je kan op voorhand de B-Logicx Members aanmaken ([via deze link](#)), maar je kan even goed, of misschien beter, de Member laten aanmaken door de software.=

In ieder geval moet je voor deze module via ons scherm van de UPnP gaan om daar de nodige link te leggen. [Meer info over de UPnP](#)

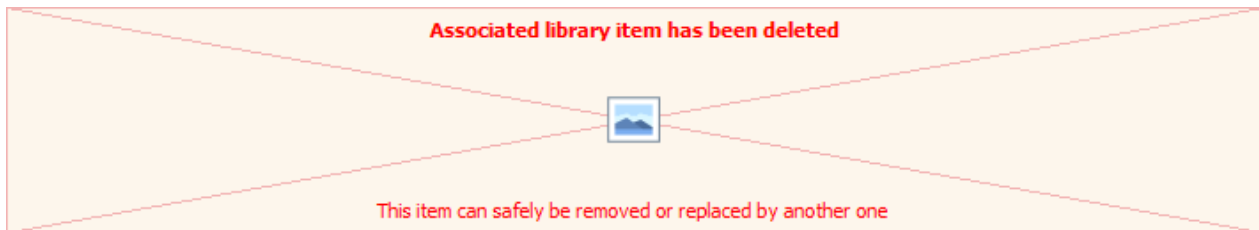
Werking:

- Open de 4Stream- app op je smartphone of tablet en maak de nodige netwerkinstellingen.  
Meer info vind je in de handleidingen van de leverancier. Je vind deze op [onze site](#) of [de ArtSound-Site](#)
- Stel de connectie in via het UPnP-scherm van onze software.
- Stel 1 of meer 'Presets' in.
- Test het geluid via de app.
- Test het geluid via onze software
- Maak de nodige connecties en automatisaties.

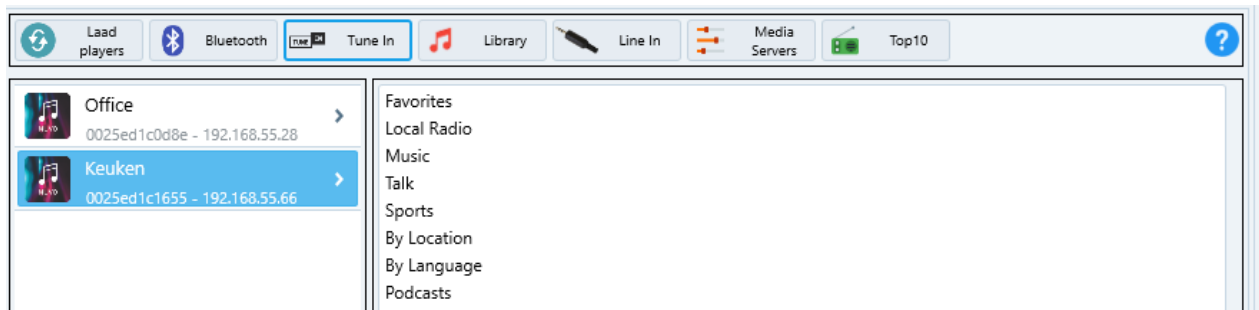
## NuVo

Opgelet: De informatie op onze NUVO-pagina's klopt nog altijd, maar zal geen update meer krijgen. Zo lang je toestellen werken, is er geen probleem, maar de fabrikant/verdelers hebben het product stop gezet. Als je een probleem met een toestel zou hebben, kan je ons nog altijd contacteren voor een oplossing. Bij een aantal toestellen kunnen we misschien nog een herstelling uitvoeren. Zo niet, kunnen we een alternatief voorstellen.

Wanneer je dit scherm opent, kan je alle beschikbare Nuvo-players op je systeem zoeken. Nuvo-players die gevonden worden, worden automatisch in de lijst opgenomen. De naam, het MAC-adres en het IP-adres worden weergegeven. Ook wanneer je later een aanpassing zou maken, of wanneer je router nieuwe IP adressen zou uitdelen, kan je deze knop gebruiken om de recentste gegevens van deze modules op te vragen. De software zorgt ervoor dat wijzigingen meteen opgenomen worden.



Als je een module selecteert, krijg je bovenaan de mogelijkheden die het Nuvo-toestel op dit moment aanbiedt. Let op: op een PC krijg je de Spotify mogelijkheden niet. Deze zijn gereserveerd voor de mobiele toestellen. Verder zijn alle mogelijkheden dezelfde als op een mobiel toestel. In dit voorbeeld, gebruiken we 'Tune-In'. Dit is een service die normaal betalend is, maar die je wel gratis mag gebruiken met je Nuvo-toestel.



Het gebruik is hetzelfde als in de mobiele toestellen.

*Tips:*

- sla je favoriete muziekkzenders op onder 'Favorites'. Dit bespaart je een zoektocht op deze computer.
- Dit programma werkt even traag (of snel) als op je mobiele toestel. Heb daarom voldoende geduld. Telkens als je wat aanklikt moet de Nuvo-player een hoop informatie genereren

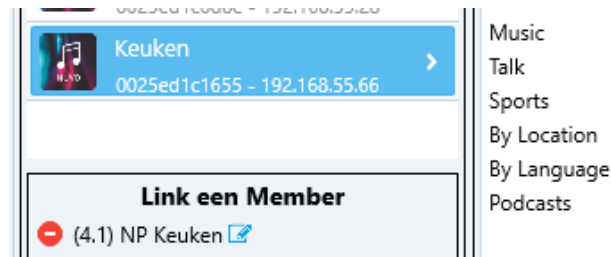
In de BLConfiguratiesoftware maak je voor elke Nuvo-Player een module aan.

Je kan een Nuvo-player dan wel niet adresseren, maar de aangemaakte member zorgt er (via de BHS) wel voor dat de Nuvo-player buscommando's kan verstaan.

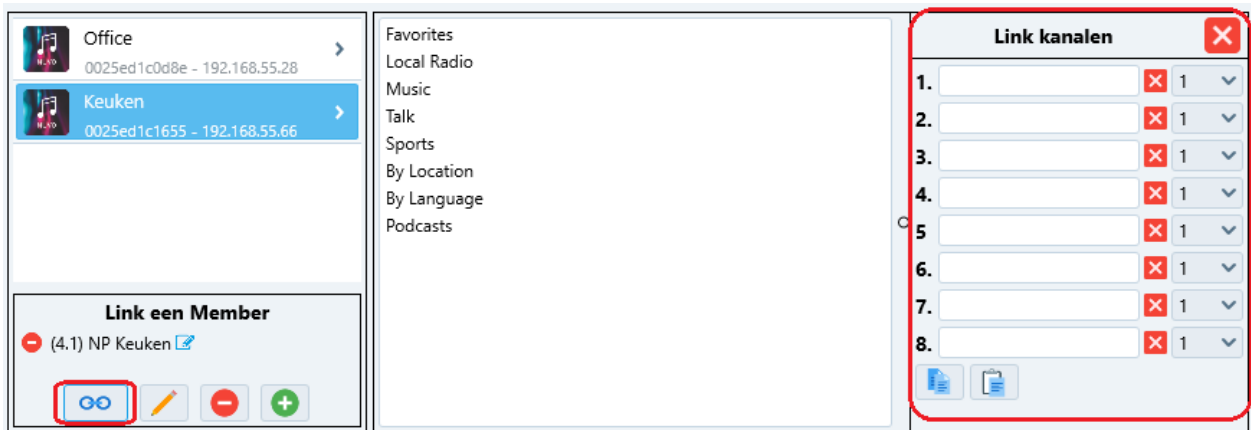
In onderstaand voorbeeld maakten we een 'NP Keuken' en een 'NP Office' aan.

Deze kan je nu linken aan de geselecteerde player.

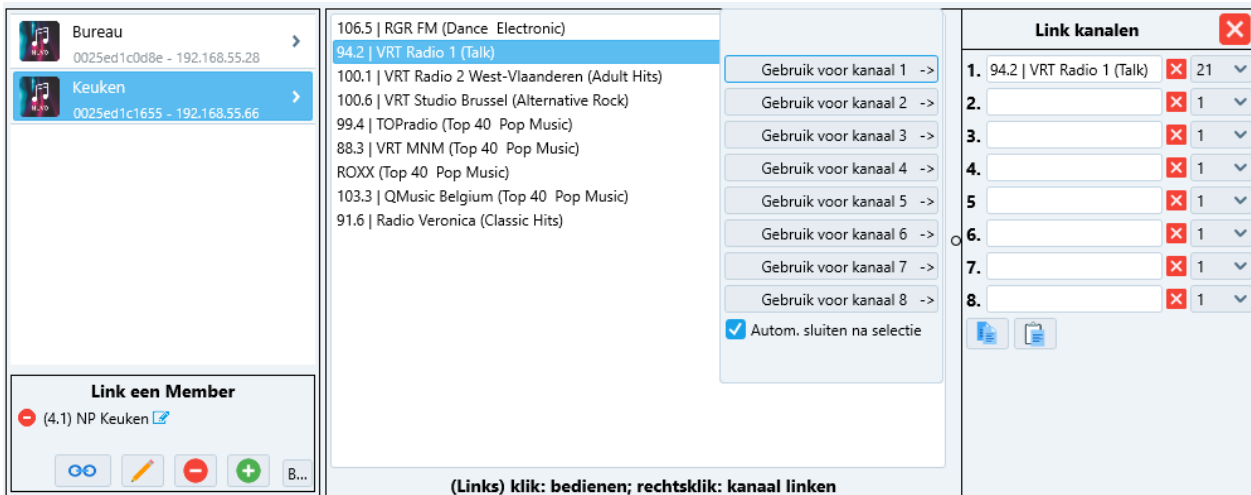
Klik daarvoor op het groene rondje onderaan.



Daarna kan je de bronnen aan kanalen gaan linken.  
Klik daarvoor op de link-knop onderaan.  
Aan de rechterkant van je scherm verschijnt de lijst van 8 kanalen.



Nu kan je met de linker muisknop blijven navigeren.  
Met de rechter muisknop kan je het paneel met de selectieknoppen activeren.  
Geef met de betreffende knop aan op welk kanaal je de gewenste bron wil neerzetten.  
Vergeet ook het startvolume niet in te geven.

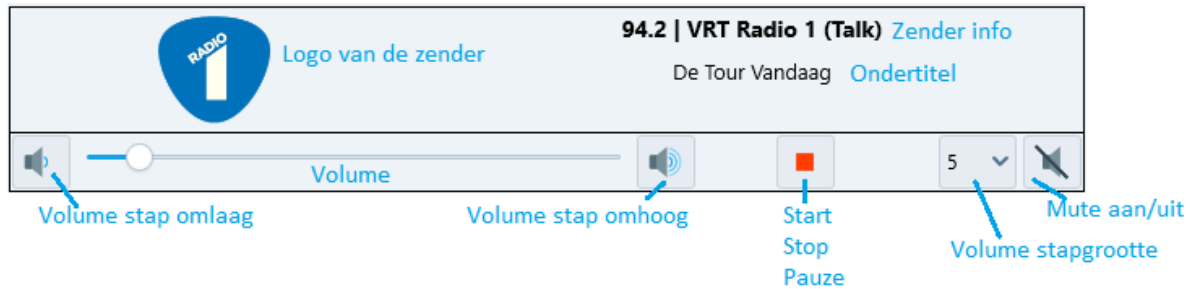


Als je met een klein scherm werkt, kan je de selectieknoppen telkens weer laten verdwijnen, maar mocht je met een breder scherm kunnen werken, kan je het vinkje 'Autom. sluiten na selectie' uit vinken.  
Heel dikwijls heb je in verschillen de kamers dezelfde kanalen gelinkt.  
Daarom kan je, na het vervullen van een set van 8 kanalen, deze kopiëren, om ze in een andere player te plakken.  
De knoppen staan onder het lijstje van 8 kanalen, en kan je ook bedienen met respectievelijk 'ctrl+c' en 'ctrl+v'.

De gegevens die hier samengesteld worden, worden direct naar de BHS doorgestuurd en staan onmiddellijk klaar voor gebruik.



Om niet voor verrassingen te komen staan, test je de kanalen, en vooral het startvolume best even uit. Hieronder zie je de mogelijkheden die de NuvoPlayer biedt.



Bediening:

#### **Opmerkingen:**

- Onze software stuurt enkel NuvoPlayers aan. Groepen worden niet ondersteund.
- Wees geduldig. Bij elke vraag naar informatie wordt een grote hoeveelheid data verwerkt. Het kan lijken dat het systeem niet onmiddellijk reageert.
- Let op met 'Mute'. Als Mute aan staat, wanneer je een kanaal start, hoor je geen geluid.
- De player-info, waaronder de 'ondertitel' met info over het gespeelde nummer, blijft max 2 min. na de laatste actie staan.  
Het Nuvo-systeem is zo ontwikkeld dat alle informatie zeer tijdelijk en vluchtig is.  
Wanneer je info wil, moet je die opvragen (door het aanklikken van de player).

#### **Discontinued**

Nuvo zorgt nog voor bugfixes en software updates tot oktober 2025, maar verdere ondersteuning is er niet meer sinds oktober 2023.

Er staan e-mail adressen en telefoonnummers vermeld op de Legrand website, maar veel reactie hoeft je niet te verwachten.

Het is ons in ieder geval al niet meer gelukt om een teken van leven te krijgen sinds 2022.

Meer vind je op deze website: <https://www.legrand.us/nuvo/update>

Voor het geval ze deze site off-line halen, vind je hieronder de tekst.

#### **When will production of Nuvo products cease?**

Production of Nuvo products is expected to end at the end of 2021 or as final components become available for manufacturing.

#### **What will happen to the warranty for items that I bought or installed before this announcement?**

There are no changes to warranty coverages for any items purchased prior to this announcement, except, as mentioned above, inventory supply limitations.

#### **Will I still be able to get technical assistance for current and past Nuvo products?**

We will continue to provide technical support for Nuvo products through October 2023. There is no change to how you reach our support team. You will still be able to email the team at [technical.support-hs@legrand.us](mailto:technical.support-hs@legrand.us).

Sound Advice in New Zealand ([NUVO Whole Home Audio Solutions](#)) will continue to sell and provide support for the Nuvo and the Nuvo Player range in New Zealand.

#### **What can I do to get service on older Nuvo products that are out of warranty?**

We will continue to offer repair options while supplies last. Simply get in touch with our support team to see what options are available to you.

#### **Are there plans to continue supporting the services, apps and existing third-party integrations that are part of the Nuvo Player system?**

We will continue to maintain the Nuvo Player system and third-party integrations but continued support will be limited to the current state of technology. Bug fixes and version upgrades will be made available through

October 10, 2025.

**Will production of Nuvo products be reinstated in the future?**

There are no plans to reinstate production of Nuvo products.

**Still Have Questions?**

Please contact your sales rep or the customer care team at 844-957-3783 Monday through Friday between 8AM and 6PM EST.

## Sonos

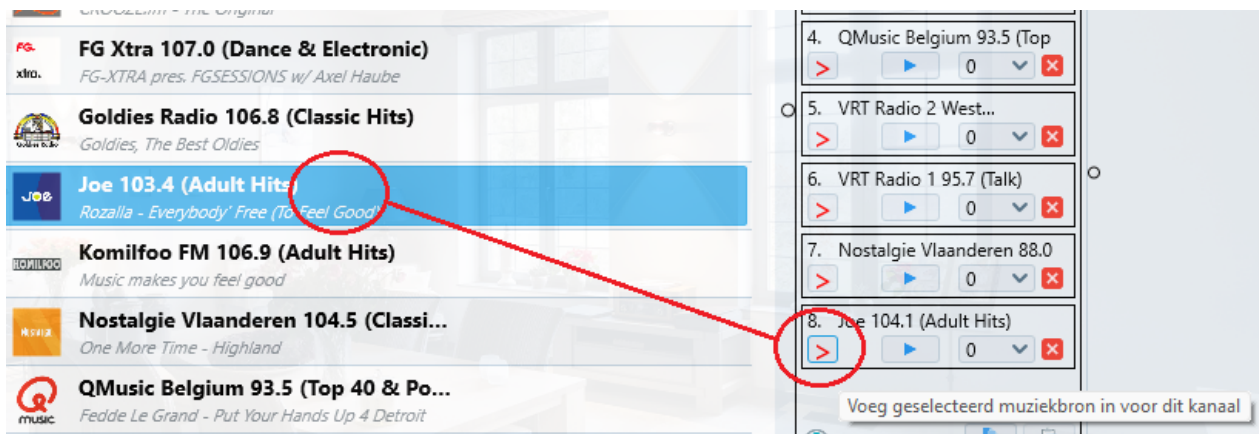
De verbinding met Sonos toestellen is enkel mogelijk met een BHS.  
Op de BHS dient ook de plugin geïnstalleerd zijn.  
Meer info vind je in de [handleiding van de BHS.](#)

Als je dit scherm opent, zie je alle Sonos toestel die je server gevonden heeft.  
De namen worden weergegeven zoals je ze in je Sonos setup ingegeven hebt.  
Je kan deze niet aanpassen via onze software.

The screenshot shows the BLConfig interface for Sonos. On the left, there is a sidebar with 'Hobbyruimte' and 'Kitchen' sections, and a 'Link een Member' section at the bottom showing '4.1 Kitchen'. The central area, titled 'Linken', contains a search bar and a list of radio stations with their logos and names, such as 'Beiaard radio 106.3 (Top 40 & Pop...)', 'clubfm 107.0 (Entertainment & Me...)', 'CROOZE.fm - The Original 104.2 (S...)', 'FG Xtra 107.0 (Dance & Electronic)', 'Goldies Radio 106.8 (Classic Hits)', 'Joe 103.4 (Adult Hits)', 'Komilfoo FM 106.9 (Adult Hits)', 'Nostalgie Vlaanderen 104.5 (Classi...)', 'QMusic Belgium 93.5 (Top 40 & Po...', 'Radio Apollo 106.8 (World Music)', 'Radio Beverland 106.1 (Top 40 & P...', and 'Radio Centraal 106.7 (World Music)'. The right sidebar, titled 'Link kanalen', shows a list of 8 channels with playback controls (play, volume, and stop) for each. At the top right, there are buttons for 'Back', 'Reset', and 'Meer...'. The bottom of the interface features playback controls for the selected channel.

Links onderaan link je een van onze members aan dit toestel.  
Speciaal hiervoor kan je de module 'Sonos Player' aanmaken, hoewel dit geen toestel op onze bus is.  
Hiervoor heb je minimaal versie 2.0.26 van de BLConfiguratiesoftware nodig.  
Hoe je een module aanmaakt, vind je op [deze pagina.](#)  
Opmerking: de testknoppen links onderaan (Start, pauze en volume) werken alleen als je de BLConfiguratiesoftware rechtstreeks op de BHS draait.

Centraal in het scherm kan je TuneIn zenders opzoeken.  
We kunnen alleen weergeven wat we via de RadioTime-website terug krijgen.  
Navigeren kan je via de lijst of via de knoppen 'Back' en 'Reset' (boven de lijst).  
Wanneer je een geldig station geselecteerd hebt, kan je dit in een 'kanaal' invoegen.  
Dit zie je aan de rode pijltjes in de respectievelijke kanalen.  
Klik op het rode pijltje van het gewenste kanaal om het geselecteerde kanaal in te voegen.



Als je het gewenste kanaal altijd op hetzelfde volume niveau wil starten, geef je die waarde in.  
 Als je het volume niet wil aanpassen, en dus op het 'huidige' niveau wil doorgaan, zet je de volume waarde op '0'.  
 Je kan je instelling testen met de play knop van het respectievelijke kanaal.

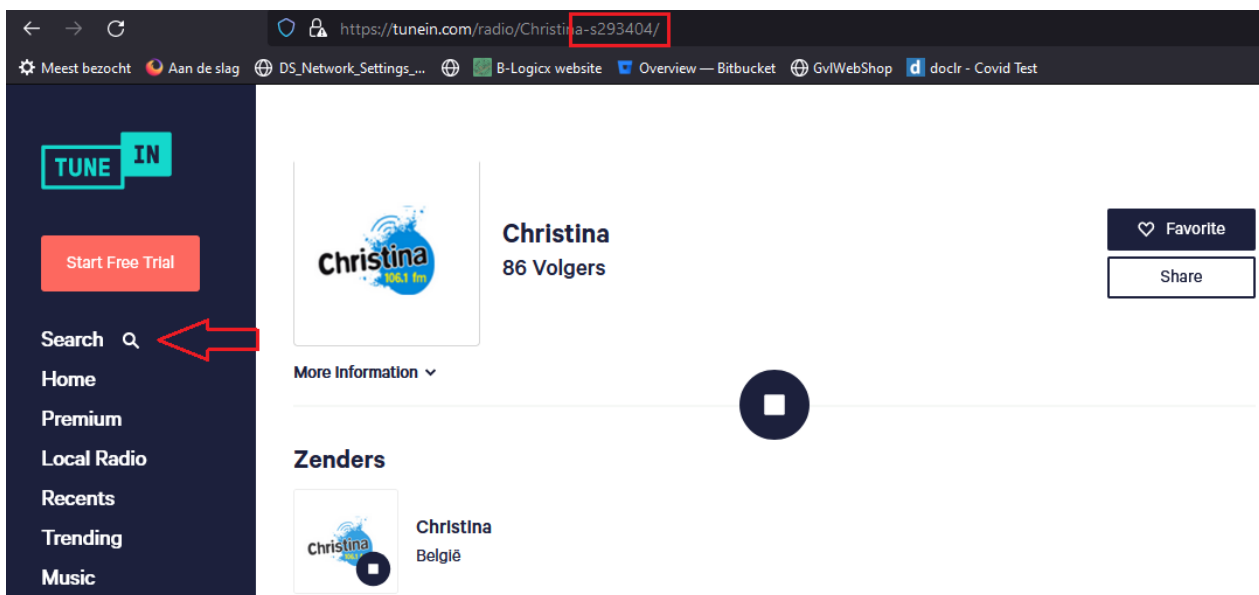
Mocht je toch een zender zoeken die je niet in de lijst terugvindt, kan je deze manueel opzoeken via de knop 'Meer...'

Deze leidt je naar de website: <https://tunein.com>

Via de zoekfunctie van deze site kan je je favoriete radio station opzoeken.

Eens je het station gevonden hebt, kopieer je het getal, achteraan in de link.

In onderstaand voorbeeld gaat het om: '293404'



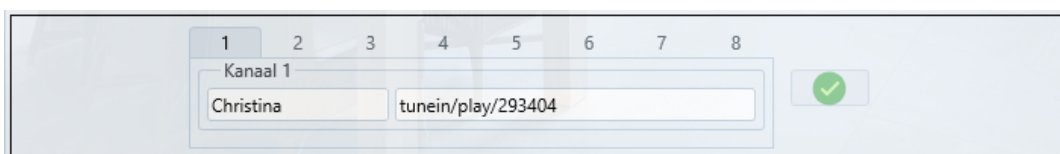
Via het oogje, rechts onderaan in het scherm, kan je de details van dit kanaal manueel aanpassen.

Selecteer het gewenste kanaal.

Geef de gewenste naam in het linkse veld

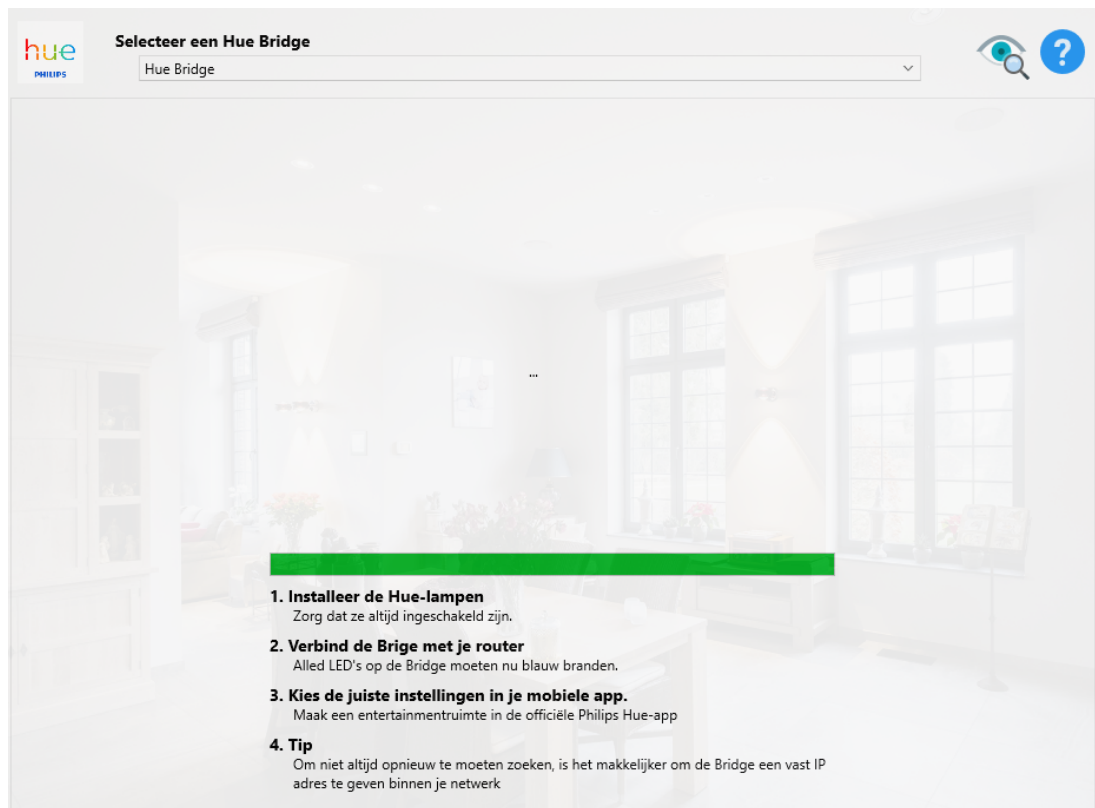
In het rechtse veld vul je in: 'tunein/play/' gevolgd door het getal van je favoriete station

Bevestig met de bewaar-knop.



## Philips HUE

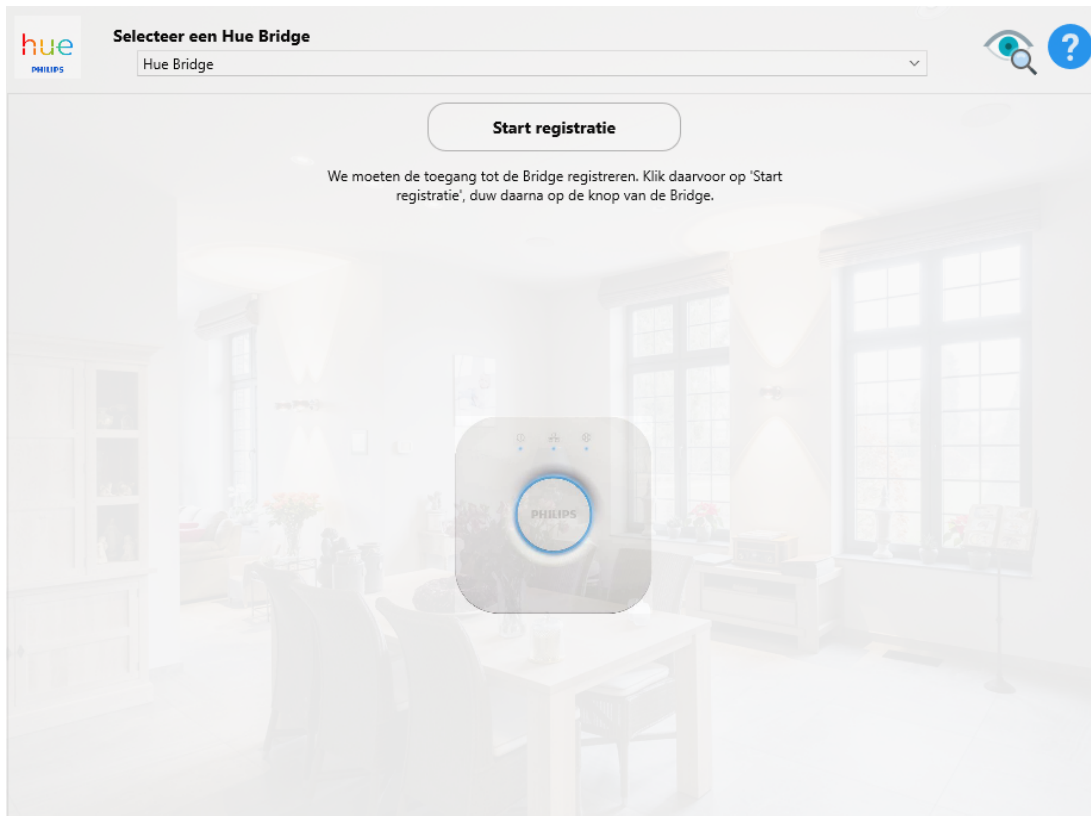
De Philips HUE Bridge wordt gevonden via het [UPnP scherm](#) in onze software. Wanneer je bridge nog niet verbonden is met het netwerk krijg je de volgende pagina:



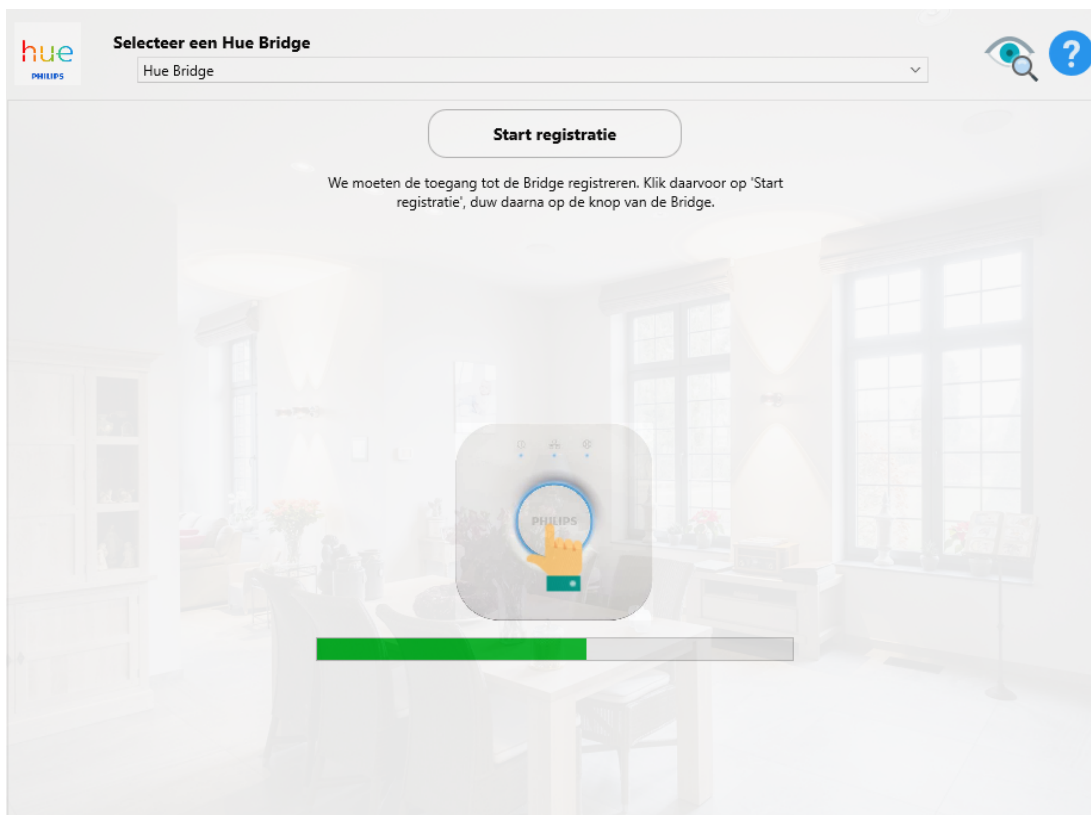
Let op: Als je bridge eerder wel al verbonden was met het netwerk, maar nu tijdelijk uitgeschakeld is, kan het gebeuren dat ze wel als 'aanwezig' geregistreerd staat. Hou daarom ook altijd de HUE-app op je smartphone bij de hand.

De verbinding van onze BHS met de HUE bridge moeten we eerst en vooral registreren. Dat gebeurt op de manier zoals voorzien is in de bridge.

- Druk in het scherm op 'Start registratie'
- Druk daarna op de hardware knop op de Hue bridge



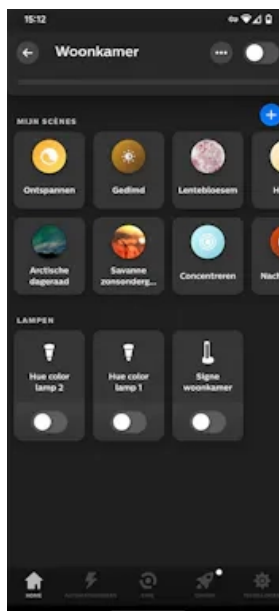
Druk binnen de halve minuut op de hardware knop om de registratie te voltooien.



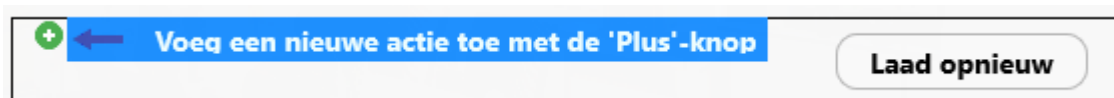
Wanneer de bridge geïnstalleerd is en de verbinding gemaakt is, kom je automatisch in het instelscherm. Voor de Hue-Bridge moet je **geen** B-Logicx Member aanmaken. Voor het eerst een Philips hue scène maken kan enige tijd in beslag nemen, aangezien je nog niet precies

weet hoe dit werkt. Volg de onderstaande stappen om (snel) een scène te maken in de app.

- Open de Philips Hue app op je smartphone of tablet
- Klik op de kamer of zone waar je de scène wilt gebruiken
- Klik op het blauwe plus-teken rechtsboven de scène tegels
- Kies voor "Aangepaste scène maken"
- Geef de nieuwe scene een duidelijke naam
- Kies de lamp(en) die je wilt gebruiken met de scène
- Pas de helderheid per lamp of groep aan
- Klik rechts bovenin op het sluiten icoontje
- Bewaar de scène in de app



Een Hue-scene kunnen we nu gaan linken aan een B-Logicx dimmergroep.  
Elk van onze dimmergroepen kan tot 8 sferen beheren.  
Elke Hue-scene kan je nu aan een B-Logicx sfeer koppelen.  
Klik daarvoor op de groene knop



Kies de B-Logicx sfeer die je wil gebruiken:



Herhaal deze stappen voor de gewenste sferen.

Zo krijg je bv onderstaand voorbeeld waarin de sferen voor het kantoor worden gebruikt om de Hue-scenes te sturen.

**Selecteer een Hue Bridge**

Hue Bridge

- ▲ Woonkamer (Niet gekoppeld)
  - Energie
  - Tyrell
- ▲ Kantoor (5. Kantoor)
  - Concentreren -> (5.221) Concentreren
  - Ontspannen -> (5.222) Ontspannen
  - Rusten -> (5.223) Rusten

**Laad opnieuw**

Hue scenes worden gekoppeld aan B-Logicx sferen.  
Kies de gewenste sfeer bij elke scene.

Het 'aan'-sturen van een scene gebeurt door het aansturen van een sfeer.  
Deze instellingen maak je hier, in dit scherm

Het 'uit'-sturen van een scene gebeurt door het uit sturen van de sfeergroep.  
Deze instellingen maak je in drukknoppen of alles uit,...

**Verbonden**

Dit overzicht betekent dat er 3 Hue-scenes zijn die aangestuurd worden door onze sferen. Niet meer, niet minder.

Dat betekent dan ook dat er nog 5 sferen in ons systeem zitten die de Hue-scenes niet beïnvloeden.

Dat betekent ook dat er nog een aantal Hue-scenes zouden kunnen bestaan in je bridge die je, los van onze sferen, kan gebruiken.

De werking is eenvoudig:

Bij elke aansturing van onze sfeer, wordt een commando naar de Hue-bridge gestuurd, waardoor de Hue-scene opgeroepen wordt.

Elke 'GroepsReset'-sturing uit ons systeem, stuurt de Hue-kamer uit.

Dit betekent dat voor deze dimmergroep de parameter 'Sfeer enkel aan' ingeschakeld moet worden, en dat je een aparte uit-knop moet voorzien.

Tip bij een 4-voudige drukknop, kan je 4 sferen voorzien 'bij indrukken' van de knop.

De knop rechtsonder zou je kunnen voorzien 'bij lang drukken' om de 'Groepsreset' van de dimgroep aan te sturen.



## API Links - Stembediening

Als je over een BHS beschikt, kan je evengoed zijn RESTFull server gebruiken om je installatie met stemcontrole te bedienen.

Aangezien elke installatie over een eigen server beschikt en we geen centrale server willen, moet je een paar dingen anders aanpakken.

Elke gebruiker kan zijn installatie bedienen via een URL.

Om deze te genereren, kan je de configuratiesoftware gebruiken.

1. Links selecteer je de gewenste Member.
2. Bovenaan selecteer je de gewenste functie.
3. Daaronder geef je aan of je het externe of het interne IP adres van je installatie wil gebruiken.

Als alle instellingen compleet zijn, wordt een URL gegenereerd in het tekstvak.

Test eerst de URL om te checken of er wel degelijk gebeurt wat er dient te gebeuren.

The screenshot shows the 'Generereer een URL voor voice control' (Generate a URL for voice control) interface. On the left is a sidebar with a list of members, including 'TV kijken 5.221 (SDim)', 'Diner 5.222 (SDim)', 'Bezoek 5.223 (SDim)', 'Ontbijt 5.224 (SDim)', 'Sfeer5 5.225 (SDim)', 'Sfeer6 5.226 (SDim)', 'Sfeer7 5.227 (SDim)', 'Sfeer8 5.228 (SDim)', 'Record Sfeer Dim 5.229 (SDim)', 'TV kijken 6.221 (SDim)', and 'Diner'. The main panel contains the following configuration options:

- Alle members tonen
- Welke functie wil je gebruiken? (Dropdown menu: Dimmer)
- Hoe wil je de BHS bereiken?
  - Extern IP gebruiken (Input field: 51.103.100.10)
  - Intern IP gebruiken (Input field: 192.168.55.6)
- Welke gebruikersnaam en wachtwoord gebruik je? (Input field: app\_user, Password field: .....
- URL (Text area: http://app\_user:Gwvnm@81.vos.10.205:40014/datasnap/rest/TServerMethodsBHS/CommandMemberID/87041356)
- Test button (Output: 5.221 TV kijken(OK))

Meer over de details vind je in de [handleiding van de BHS](#).

## HomeAssistant

Om onze modules aan te sturen met de HomeAssistant hebben we een eerste stap gezet. De HomeAssistant draait op je eigen, persoonlijk toestel.

Om de sturingen te laten werken, moet je het configuratiebestand (configuration.yaml) van je HomeAssistant aanpassen.

Als je niet weet hoe je hieraan begint, kunnen we je een voorzet geven op [de volgende pagina](#).

We zullen gebruik maken van http-links uit onze eigen API.

Meer info over hoe je deze genereert, vind je [op deze pagina](#).

Open je "configuration.yaml"-bestand en maak de volgende aanpassingen volgens onderstaand schema:

```
|
# Loads default set of integrations. Do not remove.
default_config:

# Load frontend themes from the themes folder
frontend:
  themes: !include_dir_merge_named themes

automation: !include automations.yaml
script: !include scripts.yaml
scene: !include scenes.yaml

rest_command:
  tweevijf:
    url: "http://app_user:GEHEIM@192.168.55.205:10014/datasnap/rest/TServerMethodsBHS/CommandMemberID/855892815/Toggle"
  tweezes:
    url: "http://app_user:GEHEIM@192.168.55.205:10014/datasnap/rest/TServerMethodsBHS/CommandMemberID/381972109/Toggle"
  tweedrie:
    url: "http://app_user:GEHEIM@192.168.55.205:10014/datasnap/rest/TServerMethodsBHS/CommandMemberID/1575493439/Toggle"
```

Voeg 'rest\_command:' to.

Op de volgende regel, 2 spaties, gevolgd door een gepaste omschrijving. Het dubbele punt niet vergeten op het einde.

Op de volgende regel, 4 spaties, gevolgd door 'url: ', gevolgd door de link naar onze member. Vergeet deze niet tussen dubbele aanhalingstekens te zetten.

In bovenstaand voorbeeld stuur ik de RLM's 2.5, 2.6 en 2.3 aan. Vandaar de namen.

Handigst en meest logisch zou zijn dat je daar ook de naam van de Member ingeeft zoals je hem in onze software gebruikt.

Daarna [herstart](#) je je HomeAssistant.

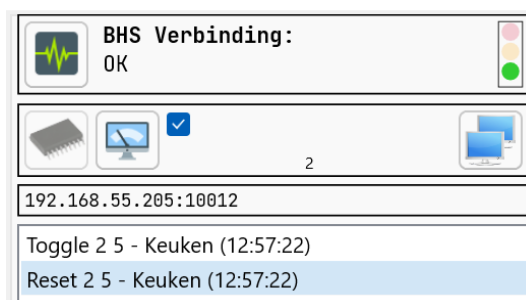
Nadat je HomeAssistant herstart is (wordt weergegeven, linksonder in de statusbalk) ga je eerst je ingave testen.

Ga daarvoor naar 'Ontwikkelhulpmiddelen' in de zijbalk., en selecteer 'services' bovenaan.

Daar kan je alle 'Restful commands' testen.

In onderstaand voorbeeld testen we 'tweevijf', welke een Toggle zou moeten versturen van RLM 2.5 uit ons systeem.

En dat gebeurt ook. Dat kan je volgen in de [busmonitor](#) van onze BLConfiguratiesoftware



En ook in de HomeAssistant user interface kan je het resultaat zien.

Onder 'Antwoord' zie je het antwoord dat de HomeAssistant teruggekregen heeft van de BHS, via onze eigen

## API.

De MemberID van de gestuurde Member, komt terug, samen met de verwerkte functie.  
De status '200' betekent dat alles verlopen is zoals het hoort.

Home Assistant

Ontwikkelhulpmiddelen

YAML-CONFIGURATIE STATUSSEN **SERVICES** SJABLONEN GEBEURTENISSEN STATISTIEKEN ASSIST

Met het service-ontwikkelhulpmiddel kun je elke beschikbare service in Home Assistant aanroepen.

Service: RESTful Command: tweevijf

```
1 service: rest_command.tweevijf
2 data: {}
3
```

GA NAAR UI-MODUS SERVICE AANROEPEN

Antwoord

```
1 content:
2 "855892815": Toggle
3 status: 200
4
```

KOPIEER NAAR KLEMBORD

Ontwikkelhulpmiddelen

Instellingen

Vanaf nu kan je eender welke van onze Members aansturen in elke automatisatie van de HomeAssistant. Bij het zoeken naar de 'services' ga je, bij de 'R' naar 'Restful Command: ' zoeken. Hier wordt ook duidelijk dat je best zinvolle namen aan de commando's geeft. Vandaar dat het kopiëren van de namen van onze Members het beste idee is.

In onderstaand voorbeeld zie je dat ik 'tweevijf' aanstuur op het moment dat mijn 'Apple iPhone 11 Battery level' onder 57% zakt.

Home Assistant

Nieuwe automatisering57%

TRACERING WEEERGEVEN

Wanneer

Apple iPhone 11 Battery Level batterijniveau gewijzigd

+ TRIGGER TOEVOEGEN

En als (optioneel)

Aan deze lijst met voorwaarden moet worden voldaan voordat de automatisering kan worden uitgevoerd. Aan een voorwaarde kan op elk moment wel of niet worden voldaan, bijvoorbeeld: 'Als Steve thuis is'. Je kunt bouwstenen gebruiken om complexere voorwaarden te creëren.

+ VOORWAARDE TOEVOEGEN + BOUWSTEEN TOEVOEGEN

Doe dan

Service aanroepen "rest\_command.example\_request"

Service: rest\_command.example\_request

- RESTful Command: Reload rest\_command.reload
- RESTful Command: tweedie rest\_command.tweedie
- RESTful Command: tweevijf rest\_command.tweevijf
- RESTful Command: tweezes rest\_command.tweezes

Ontwikkelhulpmiddelen

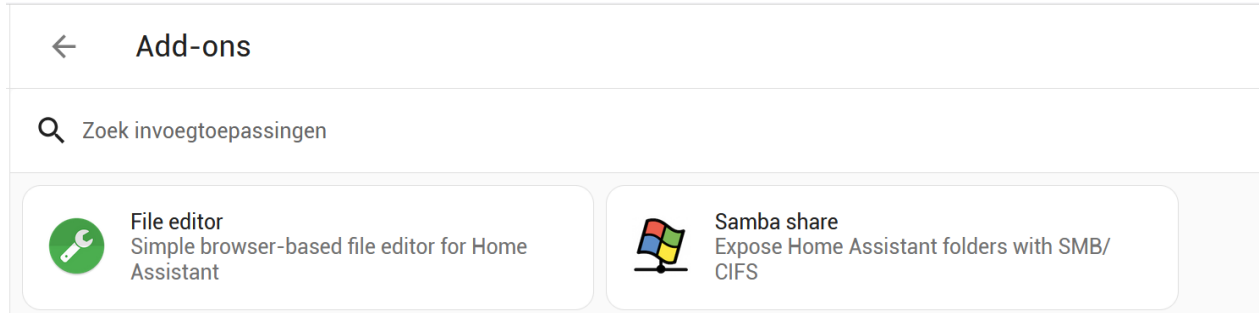
Instellingen

Meldingen

## Bestanden aanpassen

Bestanden van je HomeAssistant aanpassen kan op meerdere manieren. Via 'instellingen' kan je 'Add-ons' (invoegtoepassingen) gaan toevoegen. Wij bekijken er hier 2 van: De 'File editor' en de 'Samba share'.

Jij verkiest wat je makkelijkst vindt.

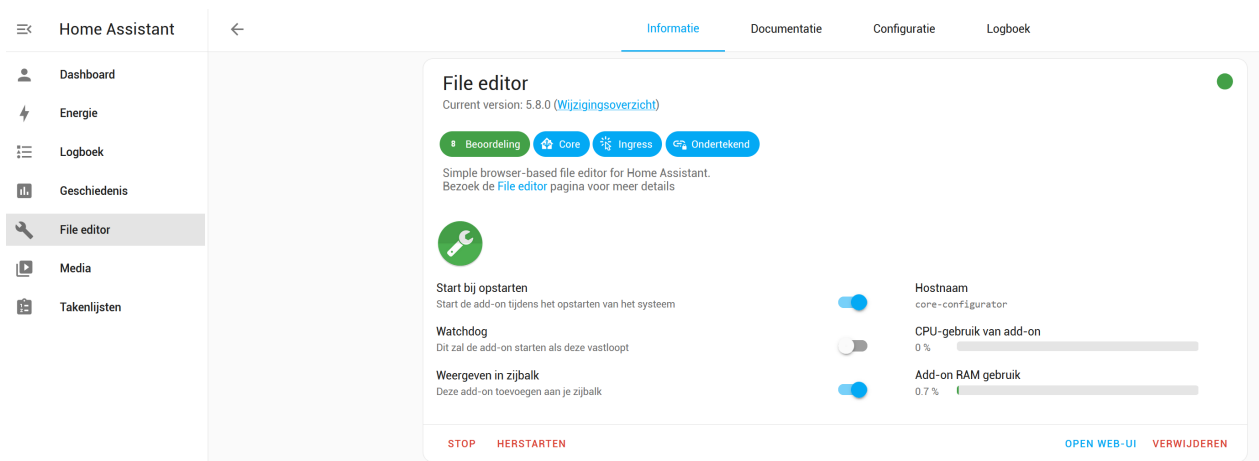


## File Editor

In het instellingenscherf van de File Editor, duid je 'Weergeven in zijbalk' aan, zodat hij steeds bereikbaar is.

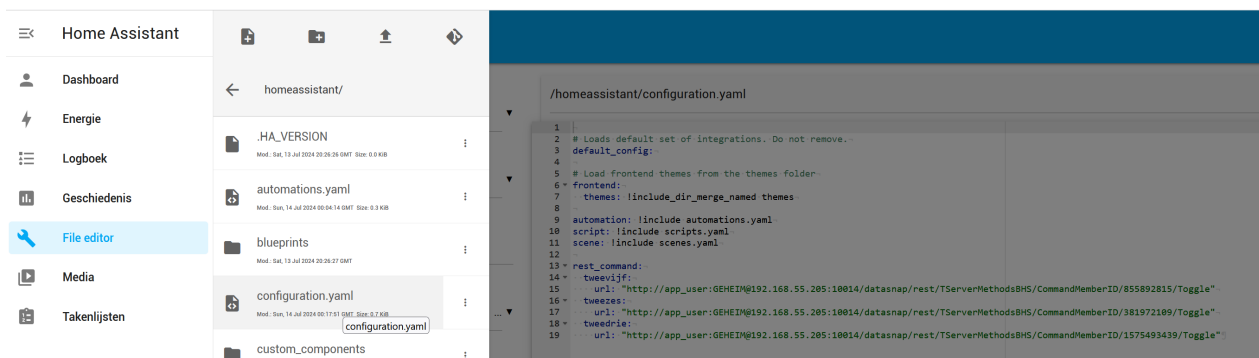
Uiteraard vink je ook 'Start bij opstarten' aan.

Aan de linkerkant, in de zijbalk zie je nu ook 'File Editor' staan.



Aan de linkerkant kan je navigeren naar het gewenste bestand.

Rechts zie je de inhoud van het bestand.



## Samba

Een veel gebruikte manier om bestanden te bereiken is 'Samba'.

Ook hiervoor is een manier voorzien in de HomeAssistant.

Kijk na dat 'Start bij opstarten' is aangevinkt. De watchdog aanvinken is ook altijd een plus, zodat je ziet waar ergens iets fout gaat.

Nadat je deze invoegtoepassing hebt geselecteerd, moet je onmiddellijk een paar instellingen maken.

Klik daarvoor, bovenaan, op 'Configuratie'.

Geef de naam die je voor je HomeAssistant wil op je netwerk bij 'Username', en voorzie een voldoende veilig wachtwoord onder 'Password'.

Hou er rekening mee dat je Home Assistant wel op je eigen netwerk draait, maar hij maakt altijd verbinding met het internet.

Vandaar ook de waarschuwing om een voldoende veilig en uniek wachtwoord te voorzien.

Je HomeAssistant is ook slim genoeg om je straks een waarschuwing te geven als hij je wachtwoord onvoldoende veilig vindt.

Pas eventueel je werkgroep aan onder 'Workgroep'.

'Compatibility mode' en 'Veto files' zijn geavanceerde instellingen waar we niet meteen wat mee kunnen.

Wat misschien, naar veiligheid toe, een goed idee is om 'Allowed hosts' aan te passen naar jouw situatie.

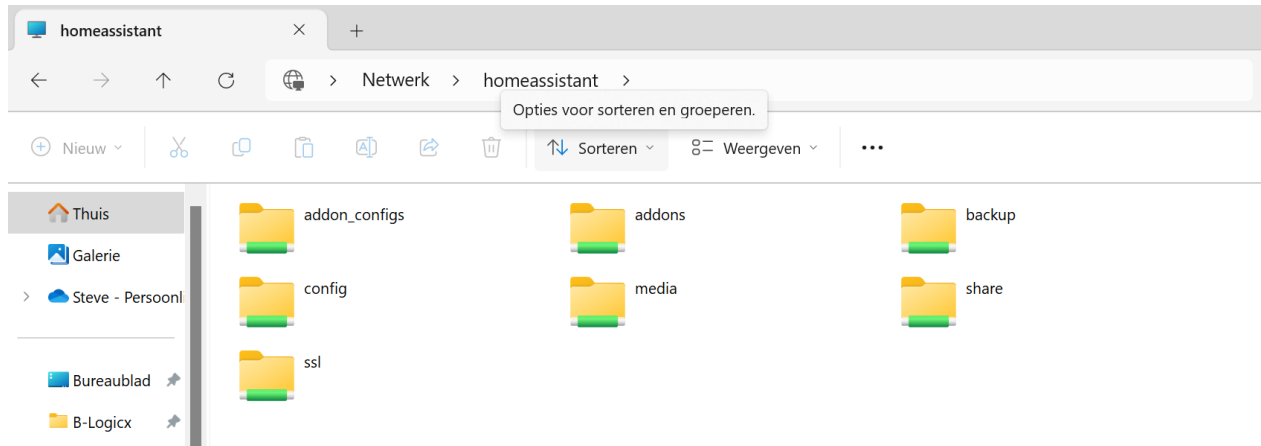
In onderstaand voorbeeld kunnen alleen de computers '192.168.55.203' en '192.168.55.205' bestanden aanpassen op de HomeAssistant via Samba.

Via Samba share is het de bedoeling om bestanden via je netwerk te bereiken.

Dat betekent dat er hier verder niets te zien is.

In de Windows-verkenner typ je '\\homeassistant' in de adresbalk.

Bij het aanmelden geef je de gebruikersnaam en paswoord die je eerder voorzien hebt.



En ook op een MAC kan je dus Samba gebruiken.

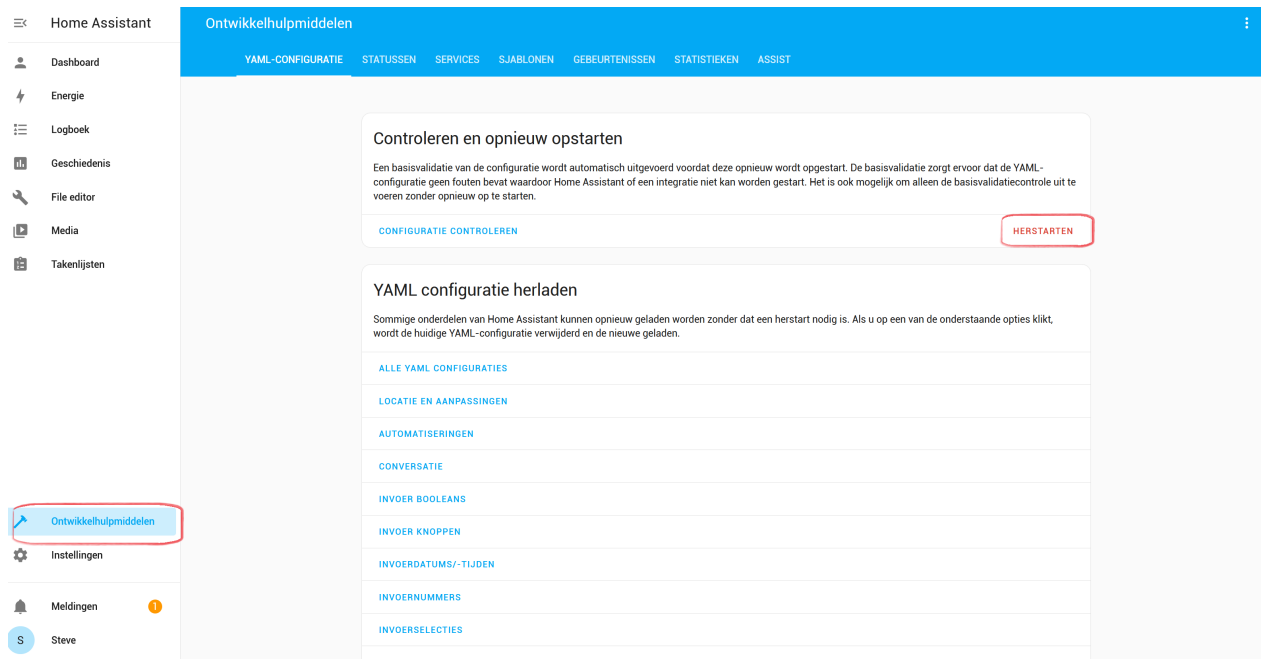
In Finder, klik je in het menu, op 'Go' en selecteer je 'Connect to server'  
Daar geef je in: ' smb://' gevolgd door het adres van de HomeAssistant.  
Ook hier wordt om je login-gegevens gevraagd.

## HomeAssistant herstarten

Na een aanpassing (bv op je configuratiebestand) kan het nodig zijn om de HomeAssistant te herstarten.  
Er zijn een paar manieren om dat te doen.

Een eerste is via de webinterface.

Ga naar 'Ontwikkelhulpmiddelen' en klik, rechtsboven, op 'Herstarten'



Alternatief kan je in de console 'Host reboot <Enter>' intikken

# BLConfig

Waiting for the Home Assistant CLI to be ready...



Welcome to the Home Assistant command line.

System Information  
Your username: `root` IP: `192.168.0.10`  
Your address: `192.168.0.10` Public: `Public: 192.168.0.10`

OS Version: Home Assistant OS 10.4  
Home Assistant Core: 2024.7.0

Home Assistant URL: `http://homeassistant.local:8123`  
Monitor URL: `http://homeassistant.local:8123`

**➤** `help` `show`

## Voorbeelden (geavanceerd)

---

### Geavanceerde voorbeelden

- [Rolluik met 1 drukknop](#)
- [2 Bewegingsmelders voor hetzelfde licht](#)
- [Tuinverlichting automatisch en constant](#)



## Rolluik met 1 drukknop

Standaard hebben we voor de bediening van rolluiken 2 drukknoppen voorzien. Voor elke richting 1. Elke knop heeft een dubbele functie en kan dus het rolluik in een richting starten, maar ook stoppen. De stopfunctie wordt alleen gebruikt als het rolluik niet helemaal naar boven of naar beneden moet.

Deze manier van werken wordt door ons aangeraden, omdat het voor de eindgebruiker ook het makkelijkst is om de rolluiken te bedienen.

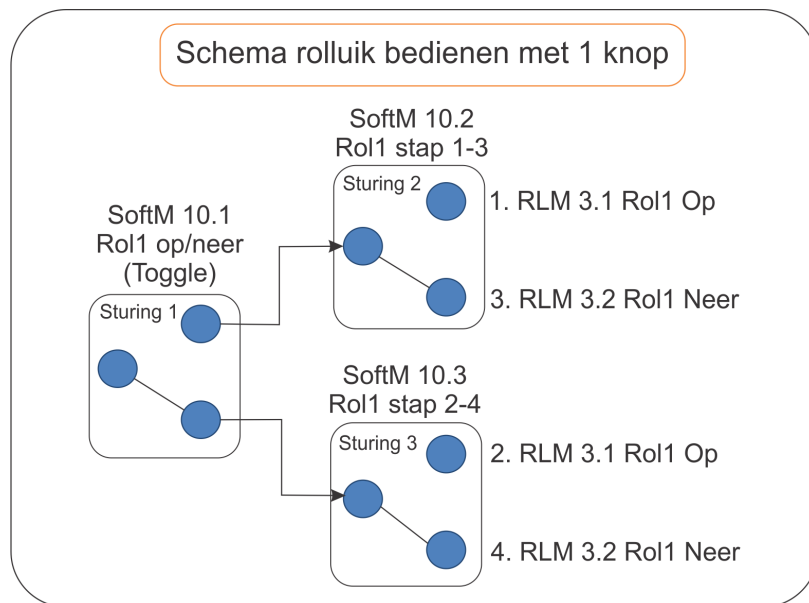
Af en toe wordt ons toch gevraagd om een rolluik met 1 knop te bedienen (in beide richtingen).

In dat geval kunnen we, in de software, een 2-deler maken.

Dat betekent dat 1 SoftwareMember 2 andere SoftwareMembers aanstuurt.

Op die manier kunnen we, onder 1 drukknop, 4 stappen creëren.

Schematisch kunnen we dat als volgt voorstellen:



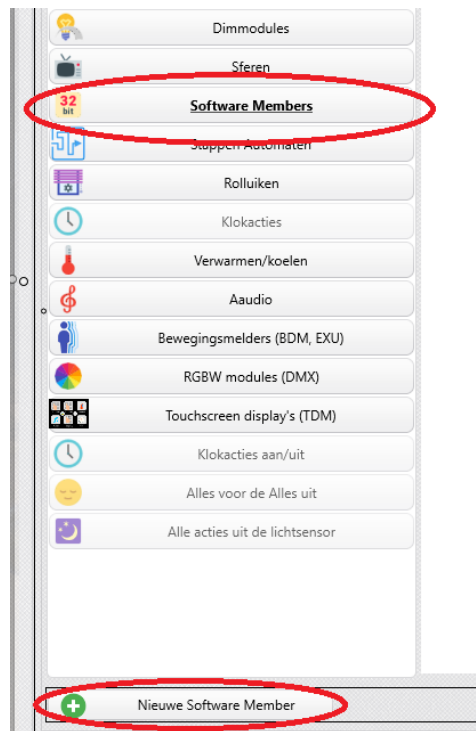
Om dit te kunnen realiseren hebben we het volgende nodig:

- Een INM met een drukknop waarmee we deze functie gaan aansturen.
- Een tweede INM (waarmee we zeker deze functie NIET aansturen).
- De 2 RLM's voor de aansturing van het rolluik.
- 3 SoftwareMembers die de 2-deler zullen bedienen.

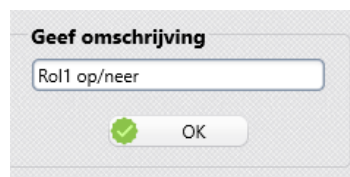
### Het stappenplan:

*(Ik ga ervan uit dat de RLM's voor het rolluik en de INM's reeds aangemaakt zijn.)*

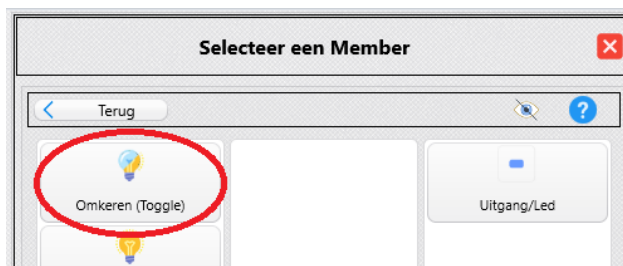
1. Ga naar de drukknop (in het scherm van de INM's) waarmee je de rol wil bedienen.
2. Klik op het groene bolletje om een actie in te voegen.
3. Selecteer de 'SoftwareMembers'.
4. Klik onderaan in het scherm op 'Nieuwe SoftwareMember'.



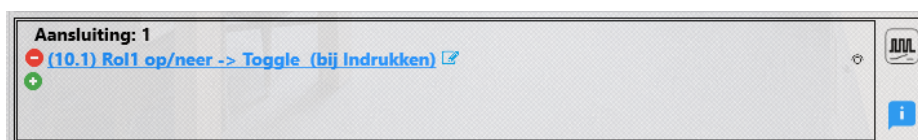
5. Geef de omschrijving 'Rol1 op/neer' in en bevestig met 'OK'.



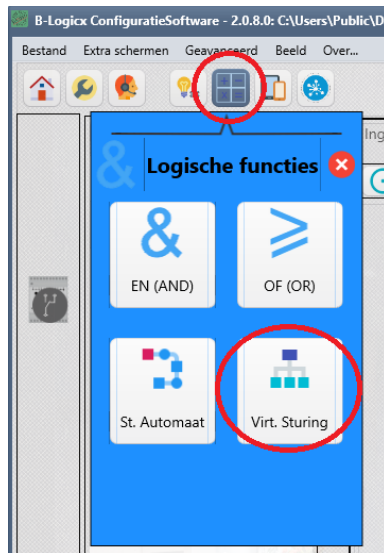
6. Kies dan voor de functie 'Toggle'.



Je krijgt volgend resultaat:



7. Selecteer in het hoofdscherm de 'Logische functies' en kies voor 'Virtuele sturingen'.



8. Klik op de knop 'Nieuwe functie' om een toe te voegen.

9. Selecteer 'Standaard functie'.

Centraal in het scherm staan nu alle mogelijke locaties waar je een virtuele sturing neer kan zetten.

*Er staat telkens ook bij genoteerd waar deze functie gehost wordt.*

*Het is belangrijk dat je nu een locatie selecteert in een module die NIET gebruikt wordt om er een drukknop voor deze functie op aan te sluiten.*

*Neem bv een module aan de andere kant van de woning waarvan je nooit verwacht om deze hiervoor te gebruiken.*

*In ons voorbeeld nemen we dus de module 'Keuken/Living' (1.2)*

10. Selecteer nu een locatie in module 'Keuken/Living'. Of je nu locatie 7 of 8 kiest maakt niet uit.

11. Klik op 'Volgende' om door te gaan.

12. Klik op 'SoftwareMember' om de SoftwareMembers zichtbaar te maken.

13. Selecteer 'Rol 1 op/neer' (10.1)

14. Selecteer de eerste regel van de 'Uit te voeren acties'

15. Voeg in 'Rol 1 stap 1-3' (10.2), en kies de functie 'Toggle'

*Dit betekent dat, telkens er een 'Set 10.1' op de bus komt, deze virtuele sturing zelf een 'Toggle 10.2' op de bus zet.*

*Deze stap is cruciaal voor stap 1 en stap 3 van de 2-deler.*

16. Selecteer de tweede regel van de 'Uit te voeren acties'

17. Voeg in: 'Rol 1 stap 2-4' (10.3), en kies de functie 'Toggle'

18. In de laatste kolom selecteer je nu 'Reactie bij Reset'.

*Dit betekent dat, telkens er een 'Reset 10.1' op de bus komt, deze virtuele sturing zelf een 'Toggle 10.3' op de bus zet.*

*Deze stap is cruciaal voor stap 2 en stap 3 van de 2-deler*

→

Rol 1 op/neer  
 1.2 (INM\_23 - 7)

>

Loc 7

**Te volgen member**

→

<input type="radio"/>	10	1	Rol 1 op/neer	Uitgang	▼	<input checked="" type="checkbox"/>
-----------------------	----	---	---------------	---------	---	-------------------------------------

**Uit te voeren acties**

→

<input type="radio"/>	10	2	Rol 1 stap 1-3	Toggle	Reactie bij Set	▼	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="radio"/>	10	3	Rol 1 stap 2-4	Toggle	Reactie bij Reset	▼	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="radio"/>						▼	<input type="checkbox"/>

19. Test wat je hier gemaakt hebt: elke keer je op de drukknop drukt, moet je nu Toggle 10.1 zien, gevolgd door Toggle 10.2 in het ene geval, en Toggle 10.3 in het andere geval.

*Het resultaat dat je eerst ziet is niet voorspelbaar, want het hangt af van het vorige resultaat. Op dit moment is het eerste deel (wat op het grafisch overzicht overeenkomt met 'Sturing1') klaar.*

20. Klik op de knop 'Nieuwe functie' om een toe te voegen.

21. Selecteer 'Standaard functie'.

22. Kies nu een virtuele sturing die NIET in een module zit waar je net de eerste virtuele sturing hebt ingezet.

*In de praktijk mag je eender welke locatie kiezen, ook de module waaraan je de drukknop hebt gekoppeld. Je moet er alleen op letten dat je NOOIT dezelfde module als de oorsprong van het signaal selecteert. In ons voorbeeld mag je 'Keuken/Living' dus nooit gebruiken.*

23. Selecteer dus locatie 7 van module 'Living/keuken' en klik op 'Volgende' om door te gaan.

*Ook hier maakt het weer niet echt uit of je locatie 7 of 8 kiest.*

24. Selecteer de 'Te volgen member' en voeg in: 'Rol1 stap 1-3' (10.2)

25. Selecteer de eerste regel van de 'Uit te voeren acties'

26. Voeg in: (Kies voor 'Rolluik') en selecteer 'Rol 1 op' (3.1), kies dan voor 'Rolluik op/neer (standaard).

27. Selecteer de tweede regel van de 'Uit te voeren acties' en wijzig in de laatste kolom 'Reactie bij Set'

→

Rol 1 stap 1-3  
 1.1 (INM\_24 - 7)

>

→

Rol 1 op/neer  
 1.2 (INM\_24 - 7)

>

Loc 7

**Te volgen member**

→

<input type="radio"/>	10	2	Rol 1 stap 1-3	Uitgang	▼	<input checked="" type="checkbox"/>
-----------------------	----	---	----------------	---------	---	-------------------------------------

**Uit te voeren acties**

→

<input type="radio"/>	3	2	Rol 1 Neer	Reset	Reactie bij Set	▼	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="radio"/>	3	1	Rol 1 Op	Toggle	Reactie bij Set	▼	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="radio"/>						▼	<input type="checkbox"/>

28. Klik op de knop 'Nieuwe functie' om een toe te voegen.

29. Selecteer 'Standaard functie'.

*Ook hier moet je erop letten dat je NOOIT dezelfde module als de oorsprong van het signaal selecteert. In ons voorbeeld mag je 'Keuken/Living' dus nooit gebruiken.*

30. Selecteer de 'Te volgen member' en voeg in: 'Rol1 stap 1-3' (10.2)

31. Selecteer dus locatie 8 van module 'Living/keuken' en klik op 'Volgende' om door te gaan.

32. Selecteer de eerste regel van de 'Uit te voeren acties'
33. Voeg in: (Kies voor 'Rolluik') en selecteer 'Rol 1 neer' (3.2), kies dan voor 'Rolluik op/neer (standaard).
34. Selecteer de eerste regel van de 'Uit te voeren acties' en wijzig in de laatste kolom 'Reactie bij Reset'
35. Selecteer de tweede regel van de 'Uit te voeren acties' en wijzig in de laatste kolom 'Reactie bij Reset'

36. Klik op de knop 'Nieuwe functie' om een toe te voegen.
37. Selecteer 'Standaard functie'.
38. Kies nu een virtuele sturing die NIET in een module zit waar je net de eerste virtuele sturing hebt ingezet.

*In de praktijk mag je eender welke locatie kiezen, ook de module waaraan je de drukknop hebt gekoppeld. Je moet er alleen op letten dat je NOOIT dezelfde module als de oorsprong van het signaal selecteert. In ons voorbeeld mag je 'Keuken/Living' dus nooit gebruiken.*

39. Selecteer dus locatie 7 van module 'Living/keuken' en klik op 'Volgende' om door te gaan.

*Ook hier maakt het weer niet echt uit of je locatie 7 of 8 kiest. Zoals je ziet, maak ik in dit voorbeeld, met slechts 2 INM's, niet alleen gebruik van locatie 7 of 8. Meer info hierover vind je in de rubriek 'Virtuele Sturingen'!*

40. Selecteer de 'Te volgen member' en voeg in: 'Rol1 stap 2-4' (10.3)
41. Selecteer de eerste regel van de 'Uit te voeren acties'
42. Voeg in: (Kies voor 'Rolluik') en selecteer 'Rol 1 op' (3.1), kies dan voor 'Rolluik op/neer (standaard).
43. Selecteer de tweede regel van de 'Uit te voeren acties' en wijzig in de laatste kolom 'Reactie bij Set'

44. Klik op de knop 'Nieuwe functie' om een toe te voegen.
45. Selecteer 'Standaard functie'.

*Ook hier moet je erop letten dat je NOOIT dezelfde module als de oorsprong van het signaal selecteert. In ons voorbeeld mag je 'Keuken/Living' dus nooit gebruiken.*

46. Selecteer de 'Te volgen member' en voeg in: 'Rol1 stap 2-4' (10.3)

47. Selecteer dus locatie 8 van module 'Living/keuken' en klik op 'Volgende' om door te gaan.
48. Selecteer de eerste regel van de 'Uit te voeren acties'
49. Voeg in: (Kies voor 'Rolluik') en selecteer 'Rol 1 neer' (3.2), kies dan voor 'Rolluik op/neer (standaard).
50. Selecteer de eerste regel van de 'Uit te voeren acties' en wijzig in de laatste kolom 'Reactie bij Reset'
52. Selecteer de tweede regel van de 'Uit te voeren acties' en wijzig in de laatste kolom 'Reactie bij Reset'

**Loc 6**

- Rol 1 stap 1-3  
1.1 (INM\_24 - 7) >
- Rol 1 stap 1-3  
1.1 (INM\_24 - 8) >
- Rol 1 stap 2-4  
1.2 (INM\_24 - 5) >
- Rol 1 stap 2-4  
1.2 (INM\_24 - 6) >
- Rol 1 op/neer  
1.2 (INM\_24 - 7) >

**Te volgen member**

<input checked="" type="radio"/>	10	3	Rol 1 stap 2-4	Uitgang	v	<input checked="" type="checkbox"/>
----------------------------------	----	---	----------------	---------	---	-------------------------------------

**Uit te voeren acties**

<input type="radio"/>	3	1	Rol 1 Op	Reset	Reactie bij Reset	v	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="radio"/>	3	2	Rol 1 Neer	Toggle	Reactie bij Reset	v	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="radio"/>						v	<input type="checkbox"/>

## 2 Bewegingsmelders voor hetzelfde licht

### Het probleem:

Het gebeurt regelmatig dat, bv in een gang of inkomhal, het niet volstaat om het licht aan te sturen met slechts 1 bewegingsmelder.

Je moet dan met twee (of meer) bewegingsmelders hetzelfde licht aansturen.

Als je dan, zoals gewoonlijk, elke bewegingsmelder zomaar hetzelfde licht laat aan (en uit) sturen, kan je onverwachte resultaten krijgen.

Het meest voorkomende probleem lijkt dan dat een bewegingsmelder na een tijdje, voor een bepaalde tijd 'niet meer werkt'.

Veel is dus afhankelijk van hoe je de bewegingsmelders (of in welke volgorde) activeert



Waarom dit kan fout lopen:

Actie	Timer 1	Timer 2
Je gaat van links naar rechts door de gang en activeert Sensor 1. Het licht gaat aan.	20	0
Je gaat verder naar rechts en je activeert Sensor 2. Ook deze stuurt het licht aan.	12	20
Beide timers in de sensoren zijn nu actief en tellen continu af. Het licht is aan, dus ondernemen ze geen actie meer.	8	16
Je komt nu terug in de buurt van Sensor 2. Je triggert dus zijn timer en die van Sensor 1 loopt af.	0	20

Het gevolg is dus dat Sensor 1 het licht nu uit stuurt, terwijl je nog voor Sensor 2 staat, en zijn timer nog loopt.

Je staat nu in het donker en de timer van Sensor 2 moet eerst afgelopen zijn voor hij het licht terug kan inschakelen.

Dit is dus het moment dat je denkt dat Sensor 2 'niet werkt'.

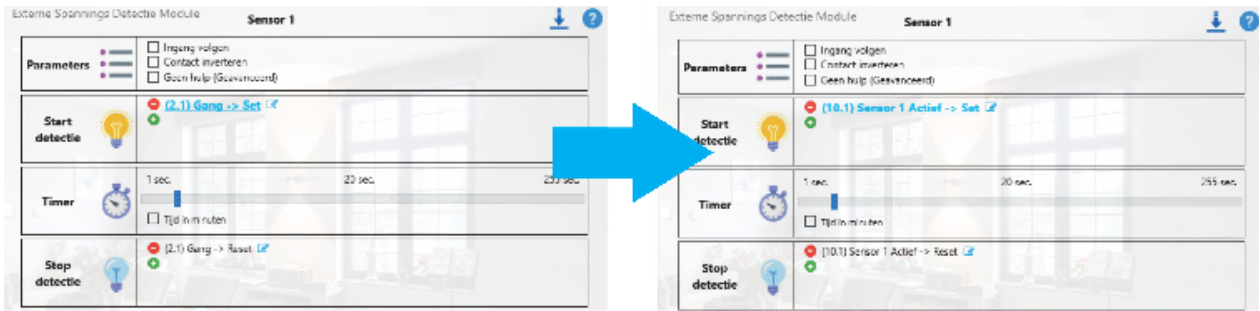
### De oplossing:

is vrij eenvoudig.

Je activeert een [of-functie](#) in het scherm van de [Logica](#) en de sturing wordt via SoftwareMembers doorgegeven.

### De te nemen stappen:

1. Ga naar Sensor 1 en wijzig de eerste regel.
2. Selecteer 'Toon alleSoftwareMembers' en klik op 'Nieuwe toevoegen' (onderaan)
3. Geef de nieuwe naam 'Sensor 1'
4. Kies de functie 'Set'



5. Herhaal stap 1-4 voor de tweede sensor. (En eventueel voor meerdere sensoren die hetzelfde licht moeten bedienen.)

Je hebt nu 2 sensoren die elk een andere SoftwareMember aansturen, maar nu brandt het licht nog niet. Deze 2 SoftwareMembers zullen we nu via een of-functie het licht laten aansturen.

6. Open daarom het scherm van de 'Logica'



7. Kies voor 'Nieuwe functie'

8. Selecteer de 'Or-functie' (Of-functie)

9. Volg de instructies op het scherm en selecteer een RLM

10. Klik op 'Volgende' en geef een duidelijke omschrijving voor deze functie (bv 'Gang via sensors')

11. Vul de functie zelf in volgens onderstaand voorbeeld

Ingangen / Voorwaarden				
<input type="radio"/>	10	1	Sensor 1 Actief	Set
<input type="radio"/>	10	2	Sensor 2 Actief	Set
<input type="radio"/>	0	0		
<input type="radio"/>	0	0		
<input type="radio"/>	0	0		
Voorwaarde die deze functie toelaat				
<input type="radio"/>	0	0		

Acties verstuurd bij WAAR				
<input type="radio"/>	2	1	Gang	Set
<input type="radio"/>	0	0		
<input type="radio"/>	0	0		
<input type="radio"/>	0	0		

Acties die verstuurd bij NIET WAAR				
<input checked="" type="radio"/>	2	1	Gang	Reset
<input type="radio"/>	0	0		
<input type="radio"/>	0	0		
<input type="radio"/>	0	0		

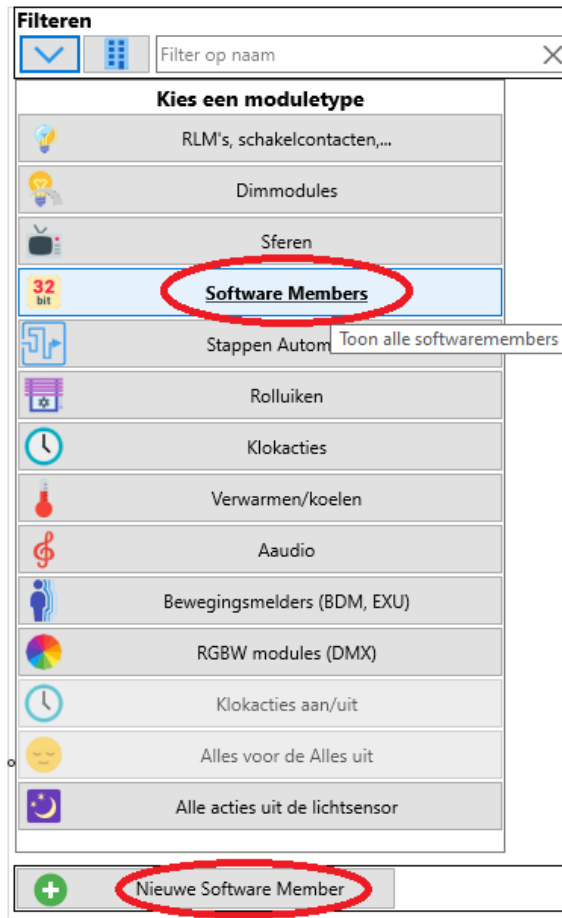
Uit dit voorbeeld kan je afleiden dat de verlichting van de Gang zal branden als een van de twee sensoren actief is, en pas zal uitgaan wanneer beide sensoren niet meer actief zijn.



## Tuinverlichting automatisch en constant

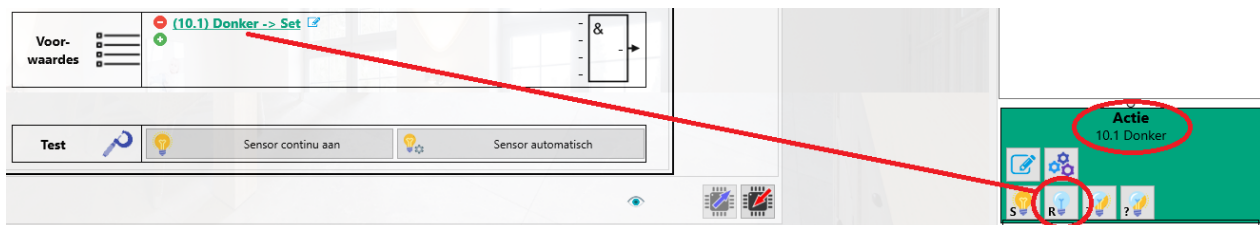


5. Vul de eerste voorwaarde in (groene rondje met plus)
6. Selecteer als 'moduletype' voor 'SoftwareMembers'.
7. Maak via de knop 'Nieuwe Software Member', onderaan, een nieuwe SoftwareMember aan en noem hem 'Donker'.



Merk op dat je niet voor elke functie een nieuwe SoftwareMember moet aanmaken. Stel dat je in een andere functie al een 'Donker' (of wat gelijkwaardig) hebt, je deze hier opnieuw kan gebruiken. Naar analogie kan je de 'Donker' die je nu aanmaakt, ook later weer elders hergebruiken.

8. Kies voor de functie 'Set'.



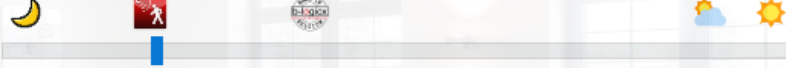





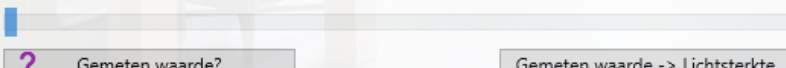


Merk op dat je het nu meteen ook 'Niet Donker' kan maken. Als de voorwaarde is geselecteerd (vetgedrukt en accentkleur) kan je, rechts onderaan de busmonitor, deze actie op de bus verzenden. Gebruik daar de knop 'Reset' om 'Donker' niet waar te maken. Test de sensor nu opnieuw door weer door de lens te lopen. Het licht gaat nu niet meer aan.

Nu moeten we bepalen wanneer het donker wordt.

9. Ga naar het hoofdscherm (of gebruik de knop bovenaan 'Kies een module') en selecteer de 'LDM'.
10. Selecteer 'Schakelpunt 1'

11. Voeg de actie toe 'Bij donkerder' (groene rondje met plus)
12. Kies 'Donkerder' (terug te vinden onder de 'SoftwareMembers')
13. Kies de functie 'Set'
14. Zet de 'Lichtsterkte' op de gewenste waarde.

<b>Timer</b> 	10 sec <span style="float: right;">3:39 min. 11:15 min</span> <input type="checkbox"/> Bij ELKE meting versturen
<b>Selecteer een schakelpunt:</b>	
<u>Schakelpunt 1</u> Schakelpunt 2	Schakelpunt 3 Schakelpunt 4
Schakelpunt 5 Schakelpunt 6	Schakelpunt 7 Schakelpunt 8
<b>Licht sterkte</b> 	
<b>Bij donkerder</b> 	
<b>Bij lichter</b> 	
<b>Test</b> 	 ? Gemeten waarde? <span style="float: right;">Gemeten waarde -&gt; Lichtsterkte</span>

*Merk op dat de software hier ook weer 'Bij lichter' automatisch invult, met de functie 'Reset'*  
*Gebruik de knoppen 'Gemeten waarde' en 'Gemeten waarde -> Lichtsterkte', onderaan in het scherm om de juiste waarde te bepalen als het schemert.*  
[Meer info over het instellen van de LDM.](#)

Tussen 23u en 6u kan het licht dus automatisch aan en uit gaan.

Nu moeten we er nog voor zorgen dat tot 23u en vanaf 6u het licht constant brandt (op voorwaarde dat het donker is natuurlijk).

Daarvoor activeren we een And-functie.

15. Ga naar het scherm van de [logische functies](#)

16. Selecteer 'And' en maak een [nieuwe functie](#) aan.

17. Geef een bondige, logische omschrijving (bv Buitenlicht constant)

18. Bevestig met 'Volgende'

19. Vul de eerste voorwaarde in met 'Donker' (bij de SoftwareMembers) en kies de functie 'Set'

20. Vul de tweede voorwaarde in.

Hiervoor moet je weer een nieuwe 'SoftwareMember' aanmaken.

Noem hem Buitenlicht 23-6. Zie punt7

En kies ook hier weer voor de functie 'Set'

21. Vul de eerste actie bij 'Acties verstuurd bij waar' in.

Ga bij de 'ModuleTypes' op zoek naar 'BDM/EXU' en selecteer daar de BDM/EXU die je gebruikt om de buitenverlichting te sturen.

Kies de functie 'Manueel aan (Set)'

22. Vul de eerste actie bij 'Acties verstuurd bij niet waar' in.

Kies de functie 'Automatisch (Reset)'

**Ingangen / Voorwaarden**

<input type="radio"/>	10	1	Donker	Set
<input type="radio"/>	10	2	Buitenlicht 23-6	Set
<input type="radio"/>	0	0		
<input type="radio"/>	0	0		
<input type="radio"/>	0	0		

Voorwaarde die deze functie overbrugt

<input type="radio"/>	0	0		
-----------------------	---	---	--	--

**Acties verstuurd bij WAAR**

<input type="radio"/>	1	2	BM Oprit	Set
<input type="radio"/>	0	0		
<input type="radio"/>	0	0		
<input type="radio"/>	0	0		

**Acties die verstuurd bij NIET WAAR**

<input checked="" type="radio"/>	1	2	BM Oprit	Reset
<input type="radio"/>	0	0		
<input type="radio"/>	0	0		
<input type="radio"/>	0	0		

De And-functie kan je meteen ook manueel testen door de ingangen te beïnvloeden. Zie punt 8.

Nu moeten we enkel de klok nog instellen.

Ga daarvoor weer (via het hoofdscherm) naar de RTC.

23. Selecteer 'Actie 1' (Links in de lijst)

24. Voeg een actie toe (groene rondje met plus)

Kies de actie 'Buitenlicht 23-6' en selecteer de functie 'Set'

25. Stel het uur in op '6' (en pas de rest desgewenst aan)

26. Selecteer 'Actie 2'

27. Voeg een actie toe (groene rondje met plus)

Kies de actie 'Buitenlicht 23-6' en selecteer de functie 'Reset'.

28. Stel het uur in op '23'

RealTime Klok

**Klok**

Dag van de week  
Alle dagen

Tijdstip van de actie

Uur Min Dag Maand  
23 0 0 0

De actie

(10.2) Buitenlicht 23-6 -> Reset

Deze actie is actief

Deze actie gebruiken als puls

[Meer info over het instellen van de RTC](#)

## Veel gemaakte fouten

---

Niet dat er zoveel fouten gemaakt worden, maar toch kan het handig zijn om een paar regelmatig gemaakte bunders te vermijden.

## Onduidelijke info

Het is in je eigen belang om zo efficiënt mogelijk met informatie om te gaan.

Het kan veel moeite lijken om ergens een duidelijke naam aan te geven.

Op het moment dat je info voorziet, kan het heel duidelijk lijken, maar zelfs een paar weken later kan het al een kluwen lijken.

Een van die voorbeelden is een INM die je niet achter een drukknop steekt, maar bv in een alarmcentrale.

Dit voorbeeld is uitgewerkt in [volgend item](#).

## INM niet achter drukknoppen

De goedkoopste manier om een 'koppeling' met externe systemen te maken, is een INM (ingangen) van ons systeem te koppelen met uitgangen van het externe systeem.

In volgend voorbeeld worden er 4 potentiaal vrije uitgangen van een alarm gekoppeld aan een INM4.

Om het voor iedereen zo makkelijk mogelijk te maken, maak je dan ook onmiddellijk 4 SoftwareMembers aan.

Werkwijze: voor elk contact 1 aparte SoftwareMember.

Voordelen:

- Het is voor iedereen duidelijk wat welk contact verondersteld wordt te doen.  
De alarminstallateur programmeert de contacten en test die ook.  
Standaard vragen we om het contact te sluiten als de voorwaarde zich voordoet en te openen als de voorwaarde wegvalt.  
Dit wordt soms ook 'houdcontact' genoemd.
- De SoftwareMember wordt later hergebruikt voor automatisatie

Onderstaand voorbeeld is een voorbeeld van hoe een INM geprogrammeerd werd:

Knop 1 is omschreven als 'Alles aan', en stuurt ook nog alle rollen op, en stuurt een blokeeradres aan.

Knop 2 is volledig leeg

Knop 3 is omschreven als 'rollen op' en stuurt ook nog de alles aan van boven en de alles aan van beneden.

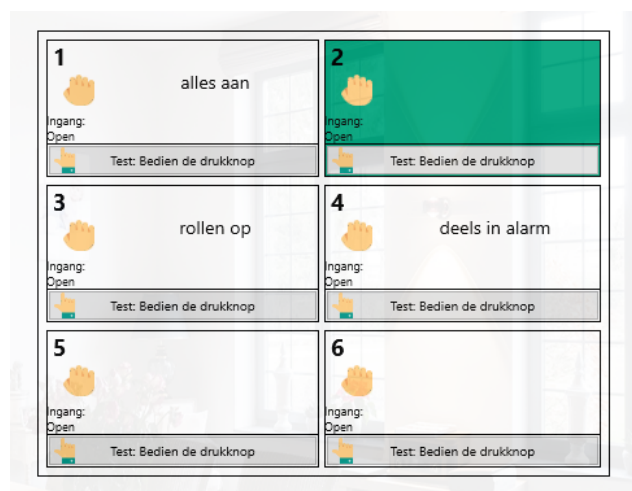
Knop 4 is omschreven als als 'deels in alarm'

En dat is meteen de enige knop waarvan je bijna zeker kan zijn wat hij doet.

Na communicatie met de alarminstallateur blijkt dat knop 1 gesloten wordt bij 'inbraak', knop 3 bij 'brandalarm'.

Als het uitgelegd wordt, lijkt het logisch, maar dit kan je van op afstand niet programmeren.

Dit kan je zo niet achterlaten.



Een kleine aanpassing maakt dit scherm een pak duidelijker

Rechts onderaan in het scherm, vind je een blauwe knop waarachter je, per drukknop, informatie kwijt kan.

Voor elke knop schrijf je hier handmatig de nodig info. Daarna kan je welke actie dan ook aan de knop linken en toch het overzicht behouden

<ul style="list-style-type: none"> <li>trap/nachthal 1.30 (INM_23, INM6)</li> <li>slaapk. voor/ nachthal 1.31 (INM_23, INM6)</li> <li>slaapk. voor/berging 1.32 (INM_23, INM6)</li> <li>slaapk voor/ gang 2 1.35 (INM_23, INM4)</li> <li>raam living 1.36 (INM_24, INM2)</li> <li>slaapk. voor/bedL 1.37 (INM_24, INM4)</li> <li><b>alarmcentrale</b> 1.39 (INM_23, INM6)</li> <li>bureau gang 1.40 (INM_23, INM6)</li> <li>berging/wc 1.41 (INM_23, INM2)</li> <li>wc/gang 1.42 (INM_23, INM4)</li> <li>berging/gang beneden 1.43 (INM_24, INM4)</li> </ul>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>1</b> <span style="border: 1px solid red; border-radius: 50%; padding: 2px;">alles aan</span></p> <p>KnopInfo: Alarmcontact inbraakalarm</p> <p>Test: Bedien de drukknop</p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>2</b> Alarm Voll. gewapend</p> <p>KnopInfo: Alarm contact volledige wapening</p> <p>Test: Bedien de drukknop</p> </div>
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>3</b> <span style="border: 1px solid red; border-radius: 50%; padding: 2px;">rollen op</span></p> <p>KnopInfo: Alarm contact brandalarm</p> <p>Test: Bedien de drukknop</p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>4</b> Alarm Deel gewapend</p> <p>KnopInfo: Alarmcontact deels gewapend</p> <p>Test: Bedien de drukknop</p> </div>
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>5</b></p> <p>Test: Bedien de drukknop</p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>6</b></p> <p>Test: Bedien de drukknop</p> </div>
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>Aansluiting: 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⊖ (10.42) alles aan -&gt; Set (bij Indrukken) <a href="#">?</a></li> <li>⊖ (10.40) rollen op -&gt; Set (bij Indrukken) <a href="#">?</a></li> <li>⊖ (10.41) blokeren schak. -&gt; Set (bij Indrukken) <a href="#">?</a></li> <li>⊖ (10.41) blokeren schak. -&gt; Reset (bij Loslaten) <a href="#">?</a></li> </ul> </div>	

Ter info: in bovenstaande figuur staat ook nog een (grove) fout.

Door het schakelen van 1 contact worden 3 stappenautomaten aangestuurd. Dit is uit en boze.

Hoe je dit beter oplost, tonen we aan in het volgende onderwerp: [meerdere StappenAutomaten tegelijk aansturen](#).



## Afspraken

---

Hieronder geven we wat afspraken aan.

Er zijn bindende en niet bindende afspraken.

**Deze lijst hoef je niet te kennen.**

**De standaard instellingen van de software zorgen ervoor dat je adressering volgens deze afspraken opgebouwd wordt.**

Probeer deze ook te respecteren, en bij het aanmaken van modules niet te veel manueel adressen aan te passen.

Onze ervaring heeft aangetoond dat het manueel aanpassen meer tot ellende dan tot vooruitgang leidt.

Ons adressen systeem is opgebouwd uit :

- **16 groepen**, van 0 t/m15
- **256 adressen**, van 0 t/m 255

Deze kunnen in principe vrij toegekend worden, op enkele uitzonderingen na.

Iedere module of software adres dat aangemaakt wordt, wordt opgebouwd uit deze combinatie van een groep en een adres, vergezeld van een omschrijving.

Deze combinatie zullen we omschrijven als een '**Member**' (= lid van).

In totaal zijn meer dan 4000 combinaties te maken. Dit wil dus ook zeggen dat we vooraf bepaalde afspraken moeten maken om problemen te vermijden.

### **Bindende afspraken:**

- Een zelfde combinatie van groep en adres mag nooit 2 keer voorkomen binnen dezelfde installatie. Bij het aanmaken van members zal de software hierop controle uitvoeren.
- De adressen 0, 253-255 uit iedere groep worden niet gebruikt door de eindgebruiker. Ze zijn voorbehouden voor groepssturingen.
- Voor groepssturingen van dimmers reserveren we in iedere groep de adressen 219 t/m 230.  
*Als er geen dimmers in de groep gebruikt worden, kunnen deze adressen wel door andere modules ingenomen worden.*
- In groep 0 is het gebruik van adressen pas toegestaan vanaf 100
- Modules worden in principe geleverd met een standaard adres. De lijst van deze adressen is steeds terug te vinden op de website bij het productoverzicht.  
Wijzig hun gegevens van zodra je ze in je installatie opneemt.

### **Niet bindende afspraken:**

(Je kan afwijken van de niet bindende afspraken)

- De volledige groep 0 wordt in principe niet gebruikt. Deze is voorzien voor de fabrikant.
- Groep 1 wordt gebruikt om alle ingangen te verzamelen (drukknoppen, sensoren,...)
- Groep 2 is de hoofdgroep voor de relaismodules voor de verlichting
- Groep 3 is de groep voor de relaismodules van de rolluiken.
- Groep 5 is in principe de eerste groep van de dimmers. Voor het adressen van dimmers kijk je eerst op de pagina [Sferen](#).
- Groep 10 is de verzameling van softwaremembers
- Als je werkt Buslinkmodules zet je de automatisatie binnen de eigen link
- 

*Elke keer dat je een nieuwe member wil aanmaken, zal de software je een groep en adres voorstellen. Probeer je hieraan te houden. Het zal de dingen later alleen maar eenvoudiger maken.*

### **Opstartende modules:**

Merk op dat modules, wanneer ze onder spanning worden gebracht, een bepaalde tijd nodig hebben om op te starten.

De opstarttijd is afhankelijk van de groep en het adres dat de module gekregen heeft.

Per groep is er ongeveer 10sec voorzien om op te starten.

Een module in groep 1 heeft 10 sec nodig (=1x10)

Een module in groep 11 heeft 110 sec nodig (=11x10)

OPGEPAST:

Begin 2024 hebben we een enorme verbetering in het busprotocol kunnen realiseren.

Als gebruiker zou je daar weinig of niets mogen van merken, maar deze evolutie zou het je, op termijn, makkelijker moeten maken.

Deze modules starten namelijk ook **onmiddellijk** op wanneer ze onder spanning komen.

## Glossary

---

Verklarende woorden lijst voor specifieke benamingen

- **ProgrammaMap/ProgrammaDirectory:** Map waarin de programma gegevens worden opgeslagen. Deze wordt automatisch aangemaakt of wordt vernieuwd wanneer je een update installeert.
- **ProjecMap/ProjecDirectory:** Map waarin je projectgegevens staan. Deze map is uniek voor iedere installatie. Maak op geregelde tijden een back-up.
- **Member:** Een combinatie van groep en adres welke een een toestel, stuuradres of een softwaremember omschrijft.
- **SoftwareMember:** Een combinatie van groep en adres van een fictieve module, welke kan gebruikt worden om de installatie te automatiseren.
- **Sfeer:** Toestand van de gedimde verlichting en RGB sturing die eenvoudig kan opgenomen en terug opgeroepen worden om (een deel) van de woning in een bepaalde toestand of sfeer te zetten (bv TV-kijken, diner, bezoek,...)
- **Dataset:** verzameling van gegevens. Kan vergeleken worden met een database.

## Vlag

Een vlag is misschien niet zomaar te verklaren in 1 zin, daarom maken we er hier een beetje meer plaats voor.

Een vlag (van 'flag', in het Engels, want afgeleid vanuit software) is een soort aan/uit-schakelaar die gebruikt wordt om iets aan te geven of te controleren.

Het is een eenvoudige manier van een bepaalde toestand weer te geven.

Een voorbeeld om het duidelijker te maken:

'Donker reclame', is een makkelijke, korte omschrijving die weergeeft dat het buiten donker genoeg geworden is om de reclameverlichting te laten branden.

Hieraan koppelen we een SoftwareMember.

Die geven we uiteraard dezelfde naam, nl **'Donker reclame'**.

Deze vlag (je kan ze ook 'voorwaarde' noemen, in dit geval) heeft altijd 2 schakelmomenten, nl, wanneer het donker genoeg wordt, en eentje wanneer het niet meer donker genoeg is.

De beste manier om deze vlag te sturen is dus de Astroklok (of de lichtsensoren).

In de Astroklok neem je een 'schemervlag' en daar bepaal je de schakelmomenten bij zonsopgang en zonsondergang.

Je zal zien dat je zelf nog een offset (compensatie) per schakelmoment kan toevoegen, maar dat je de functie niet zelf kan bepalen.

De Astro klok is 'de baas' (of 'Master') van deze SoftwareMember.

Vandaar dat deze zal bepalen wanneer 'Set' of 'Reset' verstuurd zal worden.

Dit gezegd zijnde, versta je dat er ook maar 1 module 'eigenaar' kan zijn van deze SoftwareMember.

Wanneer een andere module, of een manuele handeling 'Donker reclame' zou aansturen, kan je ongewenste effecten krijgen.

In geen enkele andere module mag je deze SoftwareMember nog aansturen.

Heel duidelijk: niet 'aansturen', wel gebruiken natuurlijk.

Alle modules die 'voorwaarden' gebruiken, kunnen deze software nu 'zien'.

Je kan dus bewegingsmelders, EN-functies, OF-functies, Windsensoren,... voorzien van deze SoftwareMember.

Ze kunnen allemaal met dezelfde SoftwareMember jouw installatie beheren.

Meer nog, sinds de invoering van de Astroklok, kunnen we nog meer.

Ook de 'Events' in de Astroklok kan gebruik maken van deze vlaggen.

## Updates

---

2.11.0.80 INM: het printen van de lijst wordt beperkt tot enkel de ingevulde data.