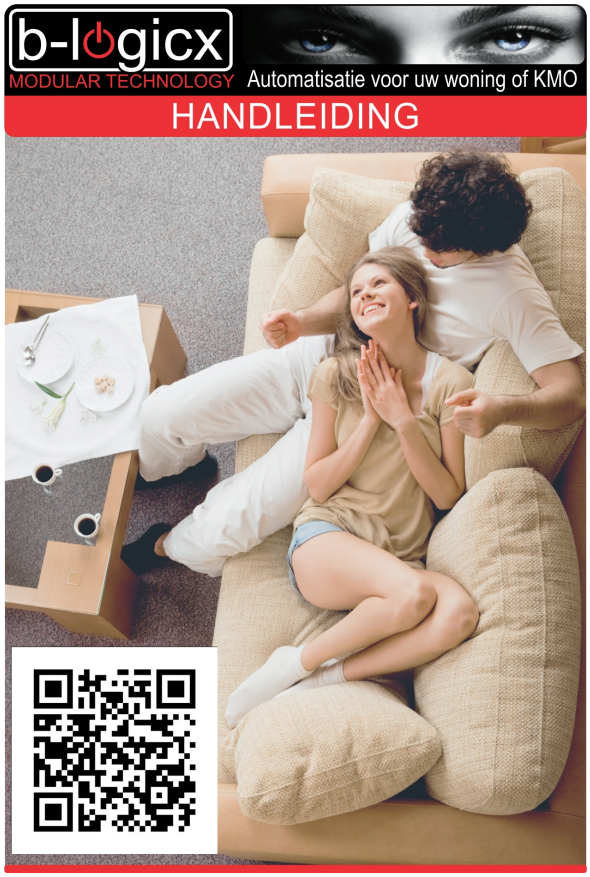


BLSXE3

Copyright © 2016 by B-Logicx. All Rights Reserved.

Inhoudstabel

Introductie 6
- Wat is er nieuw? 6
- SoftwareUpdates 7

Starten 9
- Systeemvereisten 9
- Software Installatie 10
- Bestandslocaties 11
- Afspraken 11
- Functies 12
- Bestanden inpakken 13
- Project verplaatsen 14
- Installatie problemen 14
- Software updates 16

Software opstarten 17
- Nieuw project 17
- Open project 17
- Project gegevens 18
- Verbinding testen 18
- Verbinding snel maken 19
- Hoofdscherm 20
- Hoofscherm Sneltoetsen 20
- Project problemen 21

Het Configuratiescherm 24
- Netwerkverbinding 24
- BusMonitor 26
- Help 27
- Updates 27
- Softwaregegevens 27
- Standaard Versies 27
- Thema's 28
- Taalinstellingen 28

Menu 29
- BLSXE3 29
  - Over de software 29
  - Controleren op updates 29
  - Readme 29
  - Bezoek onze website... 29
  - Contacteer ons... 30
  - Software geschiedenis 30
- Bestand 30
  - Open project 30
  - Nieuw project 30
  - Bewaar project 30
  - Dossiergegevens 31
  - Configuratiescherm 31
  - Laatst gekozen 31
  - Afsluiten 31

Extra schermen 31
BusMonitor historiek 31
Geavanceerd 32
Teststrings verzenden 32
Software gebruiken 33
Members aanpassen 33
Nieuwe member 34
Member wijzigen 34
Member verwijderen 35
Member adresseren 35
Zwevende module linken 36
Parameters 38
Module updaten 39
Module uitlezen 40
Print lijst 41
Modulescherm selectie 42
Member zoeken 42
Data invoegen 43
Assistent 45
BusMonitor 46
Historiek 47
Modules 48
INM 48
INM Algemeen 49
Tab Acties 49
INM Flank 50
Test 51
Timers 52
Blokkeeradres 53
Voorbeelden 53
RLM 55
RLM Algemeen 55
Ventilatorfunctie 56
Rolluikfunctie 57
Slave 58
DIM1K 58
Parameters 59
Sferen 60
Relaissturing 61
Nachtfunctie 61
Timers 61
LDM 62
Lichtsterkte 62
BDM 63
Voorwaardes 64
EXU 64
Voorwaardes 65
RTC 66
Actuele tijd 66
Acties 67

Tijden 67
Pulstimer 68
TSM 68
Online toestand 69
Instellingen 69
Comforts 70
Extra vermogen 71
Min Alarm 71
Max Alarm 72
Teksten 72
WSM 73
Instellingen 73
Te veel wind 75
Automatisch openen 75
Voorwaarden 75
NUV 76
AUD 77
ASD 78
ART24 78
DST 79
Algemeen 80
Teksten 80
Test 81
DSM 82
Algemeen 82
Teksten 83
Extra acties 84
Test 84
DMX 85
Kleuren kopiëren 86
Parameters 87
Loops 88
Sferen 90
Stuuradres 91
KLA 91
Codes 92
Uitgangen 93
Mastercode 93
Teksten 94
Deurcontact 94
PCTouchscreen & Mobile 96
Openen 96
Navigatieknoppen 97
Bedieningsknoppen 98
Aanmaken 99
Wijzigen 100
Knoppen volgorde 100
Sneltoetsen 101
Sneltoetsen communicatie 101
Reacties op de bus 102

Extra modules toevoegen 103
Exporteren 104
Exportbestanden installeren 105
Logische functies 107
And_Or 109
Loop 110
Glossary 113
Module Versies 114
Foutmeldingen 115
Nieuw tov de BLSXE versie 116

Introductie

Welkom bij de B-logicx handleiding voor de configuratiesoftware BLSoftXE3
Dit programma maakt jouw project toegankelijk voor **zowel het Windows als het MAC platform.**

De software vind je op de software pagina van onze site.

De handleiding is steeds terug te vinden op onze website.
Dmv de diverse helpknoppen in de schermen, kan je naar de betreffende pagina's gaan.
http://b-logicx.be/ManualNL/B-Logicx%20Handleiding%20BLSoftXE3.html?Introductie.html

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

We geven op de pagina Handleiding updates ook een lijstje mee van de wijzigingen.
Zo kan je steeds snel de wijzigingen even doornemen.

Eerste uitgavedatum van deze versie : september 2013
Datum van de laatste aanpassing: 23/11/2016 15:40

Wat is er nieuw?

Deze software versie wordt geleverd op Windows of MAC platform!
Beide versies hebben (bijna) hetzelfde uitzicht, en dezelfde functionaliteit.

Als je met een nog oudere versie werkt, neem dan contact met ons op.
We converteren dan je project en binnen geen tijd ben je up-to-date en kan je de recentste functionaliteit gebruiken.
Stuur een mail naar software@b-logicx.be of kijk op onze site www.b-logicx.be voor meer contactinfo.

Ons systeem is ZEER uitgebreid.
Dat wil zeggen dat onze software ook een en ander moet aankunnen.
Dat betekent ook dat er ook heel wat instellingen in terug te vinden zijn, maar laat dit je vooral niet afschrikken.
We gebruiken het voor zeer kleine sturingen (4 modules), maar we kunnen ook zeer complexe situaties aan.
Op dit moment beheren we meestal particuliere woningen, maar ook rusthuizen en KMO's beheren we op dit moment.

Sommige klanten hebben meer noden dan anderen.
Zo hebben we de sturing van hun autolift (met sensoren en beveiliging) volledig opgenomen in ons systeem.
We hebben altijd meer dan voldoende 'And' en 'Of' functies beschikbaar om dit te verwezenlijken.
Ons systeem gaat meestal zo ver (of verder) dan jouw interesse, noden of mogelijkheden.

Om de basis aan het werk te krijgen, heb je alleen wat gezond verstand en vooral logisch denken nodig.

SoftwareUpdates

BLSXE3_7.0.1.1, 23/11/2016 (Rel. nr. : 32)

Eerste stappen ter voorbereiding van de TDM-module (Touchscreen knoppen).
LDM: kleine aanpassingen ivm filteren.
DataMod: Aanmaken van een eerste dimmodule in een groep leidt tot crash. Opgelost.
Nieuw/Openen: Na manueel verplaatsen van een project kan verkeerde manipulatie leiden tot crash. Opgelost.

BLSXE3_7.0.1.0, 18/11/2016 (Rel. nr. : 31)

Grondige hervorming van de achterliggende basisstructuur, waardoor we op korte termijn klaar zijn voor server/cloud verbindingen en opslag.
Hierdoor wordt de software aanzienlijk sneller. Ook bewerken via MAC wordt een stuk sneller.
Eerste stappen zijn genomen om configuratiesoftware op tablet mogelijk te maken.

- **Zoekfunctie**: volledige vernieuwing van het scherm.
  Wordt nu constant aan de rechterkant van het scherm weergegeven, en is ingewerkt, zodat het scherm niet meer op de achtergrond verdwijnt.
  Aanklikken van een item leidt je nu rechtstreeks naar de oorsprong
- De software 'detecteert' vanaf nu **'Selecteerbare adressen'**.
  Dat betekent dat bv RLM's die gebruikt worden als stuurrelais voor de dimmer, eigenlijk nergens anders nog mogen gebruikt worden.
  Tot nu toe moest je dat zelf in de gaten houden, maar nu houdt de software er rekening mee.
  In de MembersLijst wordt dit nu al aangeduid met een :
  - Groene kleur: voor Members die je altijd en overal kan selecteren
  - Gele kleur: voor Members die je standaard niet selecteert, maar die je kan selecteren als het nodig is.
  - Rode kleur: voor Members die je niet zou mogen selecteren (bv in een 'alles uit'
- **Selectiescherm** houdt nu rekening met selecteerbare Members.
  Er is een instelling mogelijk voor ervaren gebruikers om ook niet- of minder selecteerbare Members te kiezen
- **Logische functies** zijn nu bereikbaar via een vaste knop in her hoofdscherm.
  Verbetering van oplijsting, zoekfuncties en begeleiding bij het aanmaken.
  Verwijderen van logische functies zorgt nu voor wissen, zowel in de module als in de software.
- **Verwijderen van een module**: er wordt nu alleen nog gezocht in datasets die nuttig zijn voor de huidige gebruiker. Onnodige bestanden worden niet meer aangemaakt.
- Een **automatische back**up wordt nu op de achtergrond genomen waardoor de opstartsnelheid verhoogt.
- De eerste **hints** zijn opnieuw zichtbaar waardoor automatisch meer uitleg kan gegeven worden. Wordt in de toekomst uitgebreid.
- **INM**: scherm vereenvoudigd, waardoor we de testfuncties nu geïntegreerd hebben. Ook aanpassingen voor de nieuwe versie (24) met multi-druk functies
  Schakelaars 7&8 (virtuele knoppen) zijn uit dit scherm verwijderd en krijgen een apart scherm. (zie volgend item)
- **Virtuele aansluitingen**: Er is nu een nieuw scherm (bereikbaar via hoofdscherm) waarin alle virtuele sturingen verzameld zitten.
  Standaard worden de 'altijd beschikbare' locaties (7&8) voorgesteld, maar ook uitzonderingen kunnen gebruikt worden blij plaatsgebrek.
  Zelfs de oude modules worden in dit scherm opgenomen.
  Begeleiding bij het aanmaken van de functies is voorzien.
- **Aanmaken van modules:** zal bij het aanmaken van modules altijd het volgende getal hoger zetten dan het huidig gebruikte adres.
  Enkel bij wijzigen van moduletype (en adres) of bij een volgende opstart van de software, zal opnieuw de EERSTE vrije module gebruikt worden.
- **Rolluikfuncties** blijven beschikbaar bij het aanmaken, maar zijn niet meer bereikbaar via het RLM

scherm. Dit moet nu gebeuren via de MembersLijst.
In elk scherm worden nu de rolluikfuncties van zowel RLM's als oude modules weergegeven.

- Project openen en Nieuw Project zitten samen in een nieuw venster en niet meer in het menu. Dit geeft een mogelijkheid om uit te breiden naar server/cloud verbindingen

Starten

Hoe starten met de software?

- Systeemvereisten
- Installeren
- Bestandslocaties
- Afspraken
- Functies
- Bestanden inpakken/zippen

Systeemvereisten

Om deze software te kunnen gebruiken zijn volgende voorwaarden gewenst:

- Een PC(Windows 7 of hoger) of MAC (vanaf 10.7)
- 45MB 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%

Windows XP

Deze software versie draait voorlopig nog altijd op **Windows XP** computers.
Het aanmaken van een nieuw project op een XP machine gaat niet volgens de standaardprocedure.
Een bestaand project openen en bewerken op een XP computer geeft geen problemen.
Als je geen ander toestel in de buurt hebt, en je moet toch een nieuw project starten, volg dan onderstaande handelingen:

- Ga naar c:\BLSXE\Files (is de standaard locatie voor de projecten)
- Maak hierin een nieuwe map aan (bv Peeters@Brussel)
- Ga IN de nieuwe map
- Maak hierin een nieuw bestand aan (bv rechtermuisknop+Nieuw+Tekstdocument, de naam Peeters.txt)
- Open de software
- Ga naar het menu bestand
- Selecteer 'Openen project'
- Tik onderaan, waar je de bestandsnaam kan ingeven *.* (sterretje + punt + sterretje)

- Selecteer het bestand dat je zonet hebt aangemaakt (Peeters.txt)
- De software opent nu een project op de correcte locatie en maakt de nodige bestanden aan.
- Vanaf hier ga je verder met de normale stappen.
- PS: nu mag het bestand (Peeters.txt) opnieuw verwijderd worden

Mocht het probleem hiermee niet verholpen zijn, neem dan contact met ons op.
Hou echter wel rekening met het feit dat Microsoft, noch onze software leveranciers, Windows XP nog verder ondersteunen

VISTA
In theorie zou onze software ook moeten draaien op een Windows Vista.
In de praktijk lijkt het niet altijd te lukken.
Hou er hier ook rekening mee dat je je computer best een upgrade geeft.

Software Installatie

Download en installeer het software pakket van de software pagina van onze site.
Kies voor de **XE3** versie

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

Voor deze software, VOOR versie BLXE3_7.0.0.0:
Binnen deze map wordt een map C:\BLSXE**Files** voorzien.
Standaard worden hier jouw projectgegevens geplaatst.
*Jouw **ProjectMap** dan in C:\BLSXE\Files\JouwProject@JouwWoonplaats*

Probeer in ieder geval te vermijden om meer dan 1 projectmap te hebben voor hetzelfde project.
Dit leidt alleen maar tot verwarring en fouten.
Ofwel staat je project op de 'oude' locatie, ofwel op de nieuwe, maar niet op beide locaties tegelijk.
Het geniet de voorkeur om de project in de Publieke Documenten te voorzien.
Dit bestaat op ELK toestel en is voor IEDEREEN beschikbaar.

Voor MAC gebruikers:
Het programma wordt in het rijtje van de apps geplaatst.
Voor je **ProjectMap** selecteer je de gewenste locatie.

Opmerking:
Je **ProjectMap** wordt automatisch aangemaakt op het moment dat je je project aanmaakt.
Dit moet je dus niet manueel doen.
Meer info over de bestandslocaties vind je op de pagina 'Bestandslocaties'.

Heb je problemen bij de installatie? Kijk op deze pagina.

Bestandslocaties

Voor beide platformen geldt dezelfde regel.

De programma gegevens zijn steeds te downloaden van de site. Hiervoor hoef je niets speciaal te doen.
Alle programma gegevens zitten altijd in dezelfde directory, n.l. de **ProgrammaMap**
Op geen enkel toestel werken we in registers e.d...
Zie ook op de pagina 'Software Installatie'.

Maak regelmatig een back-up van je **ProjectMap** en bewaar deze op een veilige locatie.
Als je wil kan je ons steeds een kopie sturen, wij bewaren die dan voor jou op onze server.
(Pak je map in en stuur dit bestand door naar software@b-logicx.be)
Meer info vind je op de pagina 'Bestanden inpakken'.

Afspraken

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)

Functies

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)
- **Status**: toestand opvragen
- **Direct**: o.a. timer sturingen
- **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

De 4 eerste functies worden het meest gebruikt.
De rest wordt zelden gebruikt of dient enkel voor de interne werking.
Het gebruik van deze functies is geautomatiseerd.

Als gegevens in de busmonitor lopen, zie je de functies, gevolgd door de groep, adres en het tijdstip voorbij komen.

Opmerking:
In drukknoppen wordt Toggle zeer veel gebruikt als het gaat om RLM's aansturen.
Je zorgt zelf voor de logica want je ziet dat de kamer donker is, je wil licht, dus druk je op een knop met de functie 'Toggle' om het licht te doen branden.

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 lichtsensor 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.*

Bestanden inpakken

Als je een kopie van je project naar ons wil doorsturen, kan dat op de gebruikelijke e-mailadressen.
Daarvoor moet je je bestanden inpakken of 'zippen'

- Selecteer je projectmap
- Klik op de rechtermuisknop
- Selecteer 'Comprimeer.....'
- Een nieuw bestand wordt aangemaakt. Mail dat naar ons.

Als je geen programma hebt om bestanden in te pakken, gebruik dan 7-Zip.

- Selecteer je projectmap
- Klik op de rechtermuisknop
  - Selecteer 7-zip
  - Selecteer 'Toevoegen aan .....Zip'

  of
  - Selecteer 'Kopiëren naar'
  - Selecteer 'Gecomprimeerde (gezipte) map.
- Een nieuw bestand wordt aangemaakt. Mail dat naar ons.

Project verplaatsen

- ProjectMap kopiëren.
- Op nieuwe PC/Mac programma installeren via download van de site.
- ProjectMap op dit toestel plaatsen.
- Verder werken

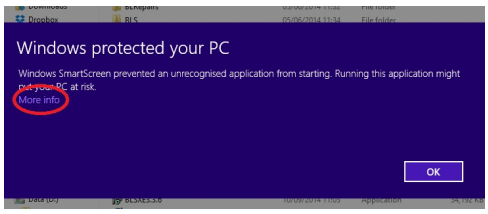
Projecten die aangemaakt met een Windows PC kunnen verder bewerkt worden met een MAC en vice versa.

Installatie problemen

Voor Windows gebruikers:

Windows Firewall:

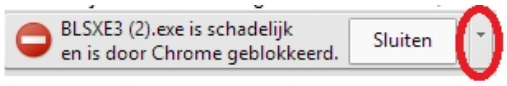
Afhankelijk van de instellingen van de firewall, kan het gebeuren dat je het volgend bericht krijgt als je de download wil openen:



Klik dan op More info (Meer info), je kan dan, in het volgend scherm, kiezen voor start.
Of een ander voorbeeld (W10):

WebBrowser

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

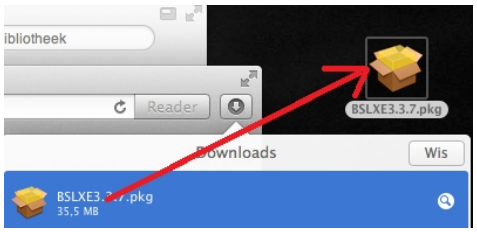


Bij de boodschap hoort altijd een extra optie, zoals het pijltje in het voorbeeld (Chrome).
Klik hierop, dan kan je ervoor kiezen om de installatie toch te starten.
Andere browsers hebben meestal gelijkaardige mogelijkheden

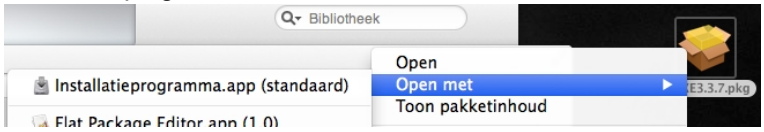
Mac OS ***Voor MAC gebruikers***:

Afhankelijk van de instellingen van je toestel kan het gebeuren dat je de download niet direct kan starten.
Je ziet dan volgend scherm

Je kan dan best je download naar het bureaublad slepen



Daarna klik je, met de rechtermuisknop, op het bestand, en kies je voor 'Openen met' en dan selecteer je 'Installatie programma'.



Dan kan je de installatie starten met 'Openen'

Software updates

Software opstarten

Na het downloaden en installeren kan je de software opstarten

De eerste keer met onze software werken.

- Als je onze software voor de eerste keer gebruikt, zal je automatisch een nieuw project kunnen aanmaken.
- Als je op deze computer al een project met een eerdere versie bewerkt hebt, neemt deze software gewoon over.
  Je hoeft verder niets te doen.
- 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** naar de definitieve locatie
  - start je de software op
  - open je het bestaande project

De netwerkverbinding staat standaard uitgeschakeld.
Je ziet nu het hoofdscherm en van hieruit kan je verder gaan.

Nieuw project

- Open het menu 'Bestand/Nieuw project'
- Geef een korte maar duidelijke naam. Dit zal uiteindelijk de naam van je ProjectMap worden.
  Ook als je later de map gaat inpakken, blijft deze naam in gebruik.
- Maak deze naam daarom dus zo uniek mogelijk.
  Wij stellen voor om ***UwFamilienaam@UwGemeente*** te gebruiken.
  Dat is niet verplicht, maar we krijgen regelmatig bestanden die 'Thuis' heten.
  Zo vinden we het jouwe niet makkelijk meer terug, laat staan dat we meerdere kopieën op de server zouden kunnen zetten.

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

Open project

- Open het menu 'Bestand/Open project'
- Ga **IN** je ProjectMap en selecteer een bestand. Maakt niet uit welk.
- Klik op 'Open'.

We maken geen gebruik van server data acces of andere geavanceerde technologie.
In principe kan je projecten openen die op andere toestellen staan, zoals NAS servers, netwerkschijven,...
We raden dit wel af.
Als een programma geopend staat en de verbinding met de externe schijf raakt verbroken, zou je in de problemen kunnen geraken.
We raden dus aan om een project altijd op de lokale computer te zetten alvorens te bewerken.

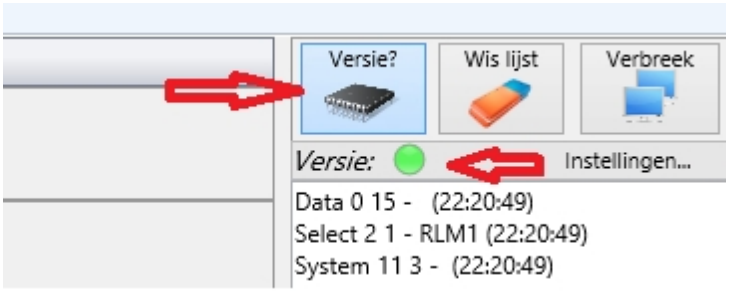
Project gegevens

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.
Dit kan je doen via het Menu/Projectgegevens...

Vul de gegevens van de eigenaar in
Vil de gegevens van degene die de installatie heeft opgebouwd in
Vul de gegevens van een van onze installateurs automatisch aan
Voor elk dossier kan je een logbestand (tekst) aanmaken. Dit wordt in het project bewaard.
Iedereen die onderhoud doet aan het project kan hier een relevante boodschap achterlaten.
Sluit het scherm af en bewaar de gegevens.

Verbinding testen

- Selecteer een willekeurige module.
- Vraag de versie op (Klik op het processor icoon)
- 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 busverbinding wel in orde is, maar de versie is niet correct ingevuld, verschijnt een rode led.
De gegevens worden automatisch aangepast, indien mogelijk.

Als je geen groene of rode 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)

Verbinding snel maken

Verbindingen worden ingesteld in het configuratie-scherm.

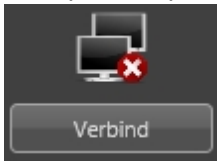
Als je een verbinding snel wil aan- en uitzetten, hoef je het configuratie-scherm niet altijd te openen.
Rechts bovenaan in het hoofdscherm kan je zien of de verbinding al dan niet gemaakt is

Gemaakte verbinding verbreken:

Onderstaande afbeelding laat zien dat er momenteel een verbinding is.
Klik op de knop 'Verbreek' om de verbinding te verbreken.

Een verbinding maken:

Onderstaande afbeelding laat zien dat er momenteel geen verbinding is.
Klik op de knop 'Verbind' om de verbinding te maken.



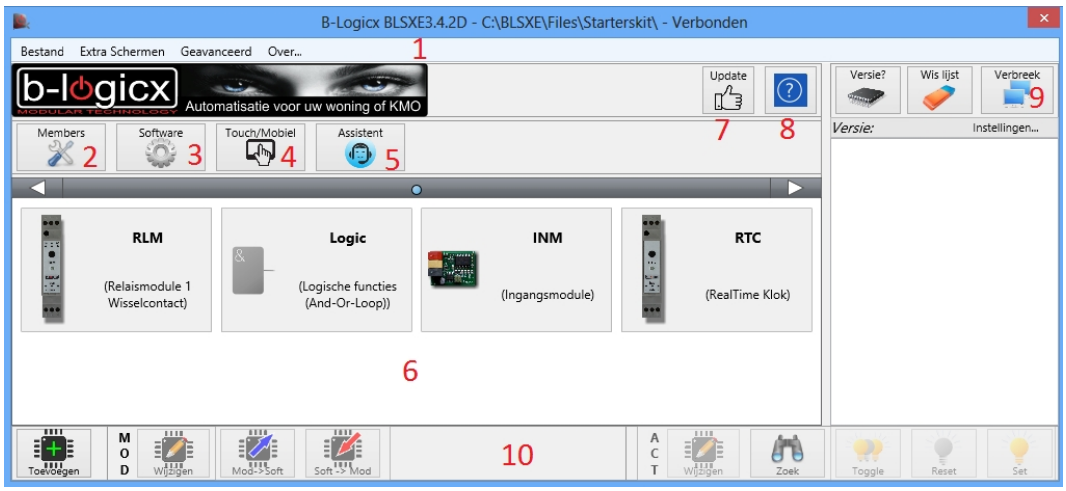
Opmerking:

Hou er rekening mee dat als de verbinding niet beschikbaar is, de software een hele tijd toch probeert om een verbinding te zoeken.

- Dat kan snel oplopen tot 25 à 30 seconden.
- In tussentijd kan je de software niet gebruiken.

- Mocht je de indruk hebben dat de software is vastgelopen: dit is zeker niet het geval.
- Heb voldoende geduld.

Hoofdscherm



1. Bovenaan vind je uiteraard de menu balk.

Project openen, aanmaken, help...
In een MAC venster staat de menu balk uiteraard niet hier, maar op de gekende plaats

2. Members aanpassen

Aanmaken, wijzigen, verwijderen,...

3. Software instellingen (Configuratie scherm)

Verbinding, thema's, navigatie,...

4. Touchscreen en mobile instellingen

Schermen, knoppen aanmaken, beheren,...

5. Assistent

Vragen, snelle antwoorden

6. Tegels

Enkel de aanwezige modules worden weergegeven.

7. Recentste versie van de software

Duim omhoog = dit is de recentste versie
Duim omlaag = dit is een verouderde versie

8. Help

Opent het help scherm (internet)

9. Busverbinding

Toestand van de verbinding, snel in- en uitschakelen
Meer info over de busmonitor is terug te vinden op de pagina van de busmonitor.

10. Menu balk sneltoetsen

Aanmaken, wijzigen, updaten,...
Meer info op de volgende pagina

De details vind je in de respectievelijke pagina's terug.

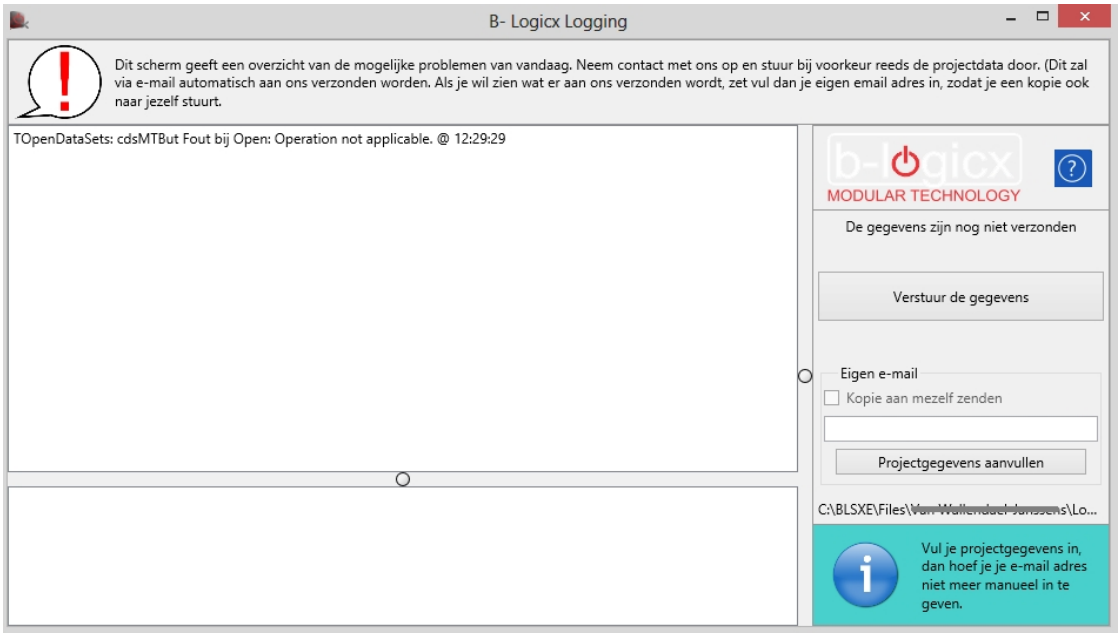
Hoofscherm Sneltoetsen

1. Toevoegen.
Members/modules toevoegen. Meer info
2. Members wijzigen
Member/module gegevens aanpassen. Meer info
3. Module uitlezen
Gegevens uit de module halen. Meer info
4. Module updaten
Module updaten. Meer info
5. Actie wijzigen
Gegevens van een actie aanpassen.
In tegenstelling tot de knop(2) die de module aanpast, zal deze knop de gekozen actie aanpassen.
6. Actie zoeken
De geselecteerde actie in alle modules opzoeken.
Een lijst van de gevonden resultaten wordt weergegeven. Meer info
7. Actie testen met 'Toggle'
De geselecteerde actie testen met de functie Toggle (omkeren)
8. Actie testen met 'Reset'
De geselecteerde actie testen met de functie Reset (uitschakelen)
9. Actie testen met 'Set'
De geselecteerde actie testen met de functie Set (inschakelen)

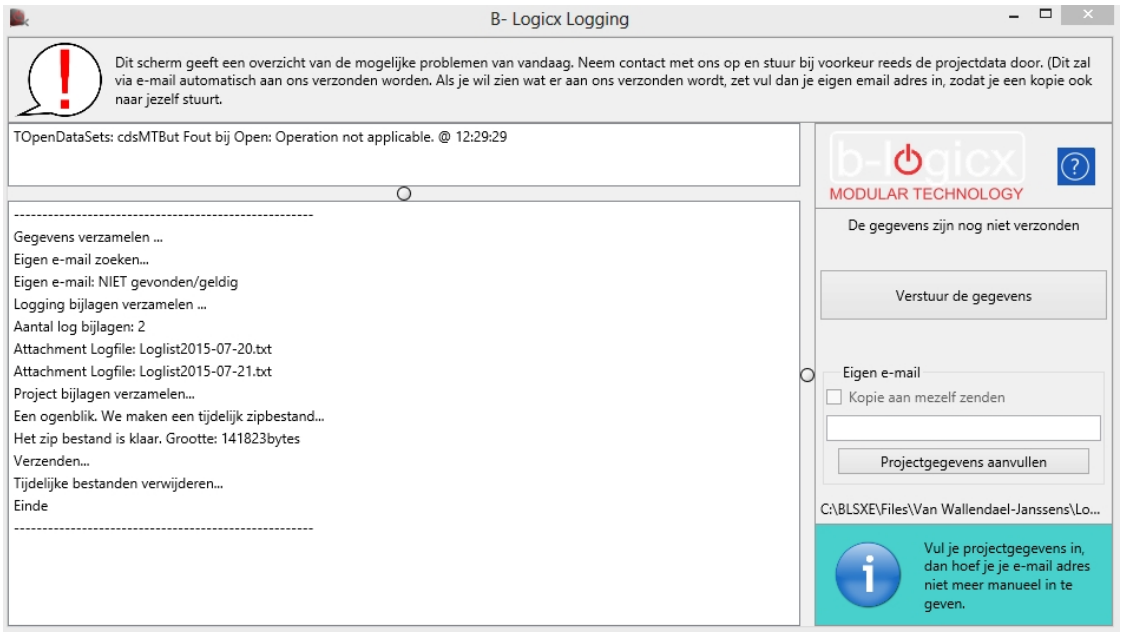
Project problemen

Je project is opgebouwd uit een aantal data sets die samen een geheel vormen.
Op het moment dat er een van deze niet meer correct (corrupt) is, krijg je een foutboodschap:

Je wordt van de fout op de hoogte gebracht, en je krijgt direct de kans om je project naar ons door te mailen.
Uiteraard enkel als je op dit moment een internetverbinding hebt.
Met deze gegevens kunnen we nagaan waar het probleem zich bevindt.
Als je 'Yes' aanklikt, ga je onmiddellijk naar volgend scherm:



Als je ook je projectgegevens correct hebt ingevuld, kan je meteen ook een kopie naar jezelf sturen. Je ziet dan letterlijk wat er naar ons gestuurd wordt. (Je e-mailadres wordt in de 'cc' ruimte van de mail toegevoegd)
In bovenstaand geval zijn de projectgegevens niet ingevuld.
Het zal ons en u toch wel wat tijd besparen als deze gegevens correct zijn ingevoerd.
Hoe je dit doet, vind je op de +Project gegevens
Je kan dit nu nog doen, met de knop 'Projectgegevens aanvullen'.
Dan kan je de knop 'Verstuur de gegevens' gebruiken om de gegevens te verzenden.
Je ziet een gelijkaardig scherm:

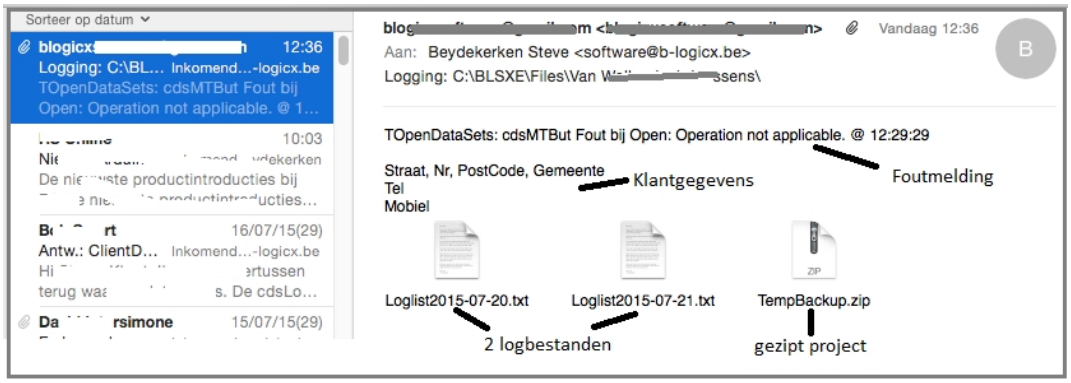


Hier kan je volgen wat we op dit moment kopiëren en verzenden.
Voor het verzenden gebruiken we een eigen e-mailaccount. Je hoeft hiervoor dus zelf niets in te stellen (smtp op poort 587).
Naast de log bestanden voorzien we een kopie van de projectmap.
Deze zippen we voor we ze versturen. Er is een grootte van max. 25MB voorzien.
In onderstaand voorbeeld, zie je dat er meer ruimte nodig is dan voorzien.
Deze hoeveelheid wordt niet verzonden.
Al onze bestanden die nodig zijn voor je project kunnen nooit meer dan 25MB zijn.
Dit wil zeggen dat er extra informatie in de projectmap zit, waar wij niets aan hebben.

Maak ruimte in deze map vrij of contacteer ons.

Aantal log bijlagen: 3
Attachment Logfile: Loglist2015-07-19.txt
Attachment Logfile: Loglist2015-07-20.txt
Attachment Logfile: Loglist2015-07-21.txt
Project bijlagen verzamelen...
Een ogenblik. We maken een tijdelijk zipbestand...
Het zip bestand is klaar. Grootte: 62181605bytes
De gegevens van het project zijn groter dan 25MB.
Deze hoeveelheid kan niet verzonden worden.
Tijdelijke bestanden verwijderen...
Einde

Wat wij zien als we je gegevens ontvangen lijkt hierop:



Het is belangrijk dat de datasets in orde gemaakt worden voor je verder gaat.
Daarom zie je bovenaan in het hoofdscherm dus de volgende aanpassing:

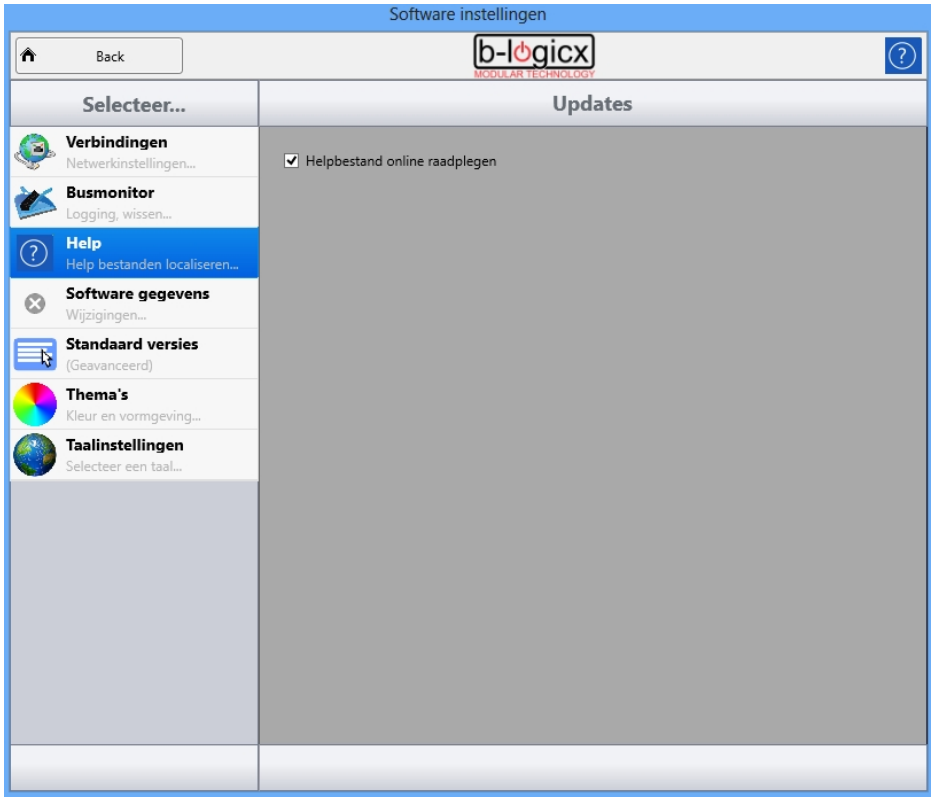
Het is belangrijk om niet zomaar verder te gaan.
Een of meerdere data sets zijn niet in orde en informatie kan verloren gaan.
Neem eerst contact met ons op:

- Via het log scherm (en zorg dat jouw contactgegevens compleet zijn)
- Via mail. Onze gegevens vind je op onze site
- Via telefoon. (Zorg zeker dat je Teamviewer geïnstalleerd en opgestart hebt)

Het Configuratiescherm

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

Je ziet



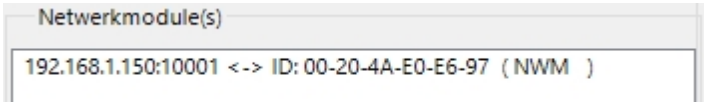
Netwerkverbinding

Selecteer 'Verbinding' in het configuratiescherm

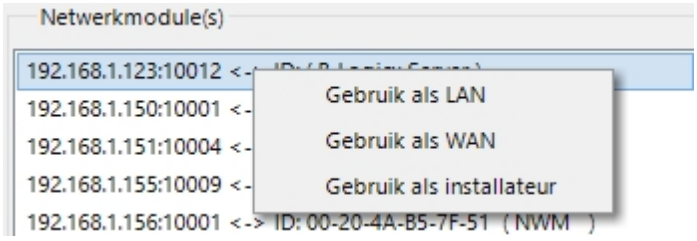
1. Welk IP Adres gebruiken?

Bij het openen van het onderdeel 'Verbindingen', worden de mogelijke verbindingen opgevraagd. Tijdens het opvragen, kan je geen andere instellingen wijzigen, en wordt dit aangetoond met volgend scherm:

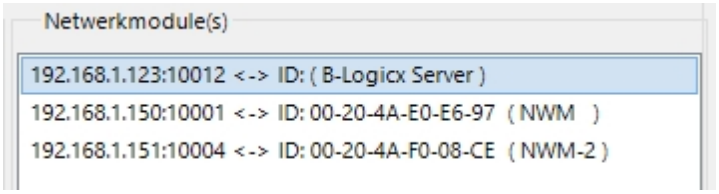
Als je 1 netwerkmodule in de installatie hebt, zie je volgend resultaat:
In dit geval is het IP adres: 192.168.1.151, de gebruikte poort is 10001



Je kan de gegevens gebruiken, in een van de drie instellingen, door rechts te klikken.



Afhankelijk van het aangesloten modules krijg je volgende vermeldingen voor de B-Logicx server, de NWM en de NWM-2.



2. Eindgebruiker

- Particuliere gebruikers met 1 installatie kiezen *'Lan verbinding gebruiken'*
- Voor verbinding via het internet of een tweede netwerkverbinding kan je de *'WAN verbinding gebruiken'* aanvinken.
- Beide adressen worden in het project opgeslagen en bij de volgende keer, hergebruikt.
- Ook na een softwareupdate blijven deze gegevens bewaard.

3. Installateur

- Als je installateur bent en met een vaste netwerkmodule werkt, selecteer je 'Lokaal IP adres'.

Deze verbinding wordt opgeslagen in de ProgrammaMap.
Voor iedere klant werk je dus met dezelfde netwerkmodule.

4. Het IP adres van de netwerkmodule bepalen (geavanceerd)

kan je via de userguides op de site.

- NWM: legt uit hoe je het IP adres op een lokaal netwerk kan bepalen

- NWM via WAN geeft een voorbeeld hoe je je netwerkmodule van op het internet kan bereiken. Aanpassing van de poortnummers wordt hier ook grafisch weergegeven.
- NO-IP: is een voorbeeld van een netwerkservice die je gratis een (internet)naam voor je module aanbiedt.

5. De Compoort

is in deze versie nog niet actief.

6. Afsluiten

Klik op de knop 'Back' om de wijzigingen op te slaan en de nieuwe gegevens te gebruiken.
Als je een verbinding hebt geselecteerd, wordt onmiddellijk geprobeerd om de verbinding tot stand te brengen.
Wanneer de verbinding niet kan gemaakt worden, zal de software dit aangeven. Pas de gegevens aan en probeer opnieuw.
Heb voldoende geduld. Als een verbinding niet direct kan bereikt worden, zal de computer enige tijd blijven proberen.
De software is niet vastgelopen, wacht tot de foutboodschap verschenen is voor je verder gaat.
Mac toestellen hebben de neiging van 20 tot 25 seconden te blijven proberen.

Opmerking:
Bij het openen van het configuratiescherm wordt de verbinding met de bus altijd stilgelegd.

BusMonitor

1. Data loggen en opslaan

Data die op de bus gekomen is, kan later terug opgevraagd worden, indien nodig.
Let op:

- de computer moet aanstaan om de gegevens te kunnen loggen.
- Als de computer in sleepmodus gaat, wordt ook niets gelogd.
- Kijk in de handleiding van de computer om deze instellingen aan te passen.

Als je de data wil loggen, vink je 'Data loggen en opslaan' aan.

- Telkens je het programma opstart, zal de software een nieuw logbestand voor die dag aanmaken.
- Er is maar 1 logbestand per dag mogelijk.
- Deze gegevens worden in je ProjectMap opgeslagen (BusMonintorYYYY-MM-DD.xml)
- De logbestanden worden automatisch gewist als ze ouder zijn dan 7 dagen
- Deze logbestanden kan je achteraf in de busmonitor openen, filteren,...
- Op deze manier kan je ontdekken wat er wanneer gebeurt en eventueel fout loopt.
- *De functie 'Data loggen' staat standaard uitgeschakeld*

Het bekijken van de bestanden wordt in het scherm van de Busmonitor Historiek beschreven

2. Online scherm wissen

- Als je gedurende een langere periode geen gegevens verstuurt, blijft de busmonitor vollopen met data.
- Om de computer niet onnodig te belasten, worden deze gegevens automatisch van het scherm gewist.
- Als 'Data loggen' ingeschakeld is, gaan deze gegevens niet verloren.
- Standaard gaat de software dit scherm zelf leegmaken na 600 adressen.
- Dit getal verhogen betekent een zwaardere belasting voor het geheugen van de computer.

Help

Standaard wordt op het internet gezocht naar de handleiding.
We raden dit aan, omdat hier steerds de recentste info op terug te vinden is.

Indien je geen internet beschikbaar hebt, kan je toch de lokale versie (meegeleverd met elke update) raadplegen.
Deze versie is meestal al verouderd omdat de helpinfo meestal aangepast wordt na de lancering van de nieuwe versie.

Updates

Deze parameter is niet meer beschikbaar vanaf versie 3.4.1.
Het automatisch zoeken naar updates is actief vanaf versie BLSXE3.0.28.

Als de parameter aan staat, zal bij iedere opstart gekeken worden of er een nieuwere versie is.
Indien dat het geval is, zal een bericht op het hoofdscherm weergegeven worden.

Het downloaden van de nieuwste versie kan dan starten op het moment dat de software gesloten wordt?
De installatie moet je manueel starten.

Je kan ook manueel naar updates zoeken. via het menu

Softwaregegevens

Als je niet wil dat er data naar de modules wordt gestuurd, of datasets worden aangepast, kan je dit vinkje aanzetten.
Deze functie kan handig zijn als

- Er meerdere gebruikers met dezelfde computer werken.
  De beheerder kan de installatie aanpassen, de andere gebruikers kunnen alleen bedienen zonder (ongewilde) wijzigingen door te sturen.
- Deze computer als demotoestel wordt gebruikt.
- Onderaan wordt het volledige pad van het project weergegeven ter info.

Open telkens het laatst gebruikte project:
Kan je uitschakelen. De software start dan altijd op met een keuzemenu

Standaard Versies

Functie voor de installateur.

Bij elke nieuwe update geven we vernieuwde bestanden mee. In principe hoef je hier dus niets aan te passen.
Mochten we tussen twee updates toch een vernieuwde versie uitbrengen, hoef je de standaard versie bij het aanmaken van members niet altijd manueel in te geven en kan je ze hier globaal wijzigen.

Thema's

Voor zij die een ander kleurtje wensen: ga je gang.

Van zodra je een thema hebt gekozen, wordt de nieuwe kleur weergegeven.
Als je terug naar de standaarkleuren wenst te gaan, moet je het progamma afsluiten en terug opstarten.

De thema's zijn beperkt op dit moment, later volgen er nog meer.

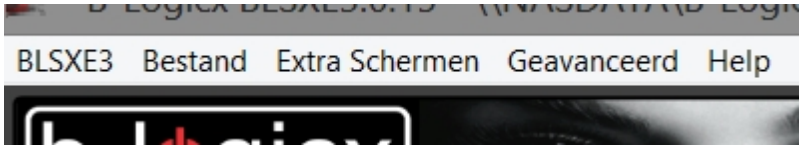
Taalinstellingen

Deze software is voorzien om in meerdere talen te gaan gebruiken.
Op dit moment is alleen Nederlands te selecteren.

Menu

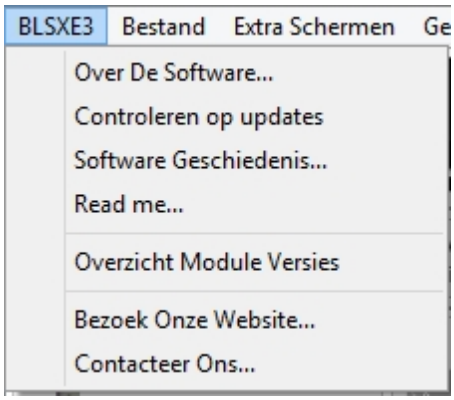
Het menu is een van de weinige dingen die er anders uitziet op beide platformen.

In tegenstelling tot de gewone Windows menu's is de algemene info hier aan de linkerkant te vinden onder 'BLSXE3', in plaats van onder het menu 'Help'.
Dit vloeit voort uit het feit dat de software op 2 verschillende platformen draait.
Het is even wennen, maar de functionaliteit blijft overeind.



BLSXE3

Dit onderdeel bevat algemene informatie over de software, modules en de site.
Dit lijkt voor Windows gebruikers op de verkeerde plaats te staan maar voor de compatibiliteit met MAC software hoort dat nu eenmaal op die plaats.



Over de software

Informatie over de software: Versie nummer en uitgave datum

Controleren op updates

Check opnieuw of dit de laatste versie is.
Het resultaat wordt weergegeven in het hoofdscherm: meer info

Readme

Informatie die je zeker moet gelezen hebben voor je met deze versie verder gaat.
In principe wordt dit scherm automatisch getoond als je een nieuwe update opent.

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 www.B-Logicx.be

Contacteer ons...

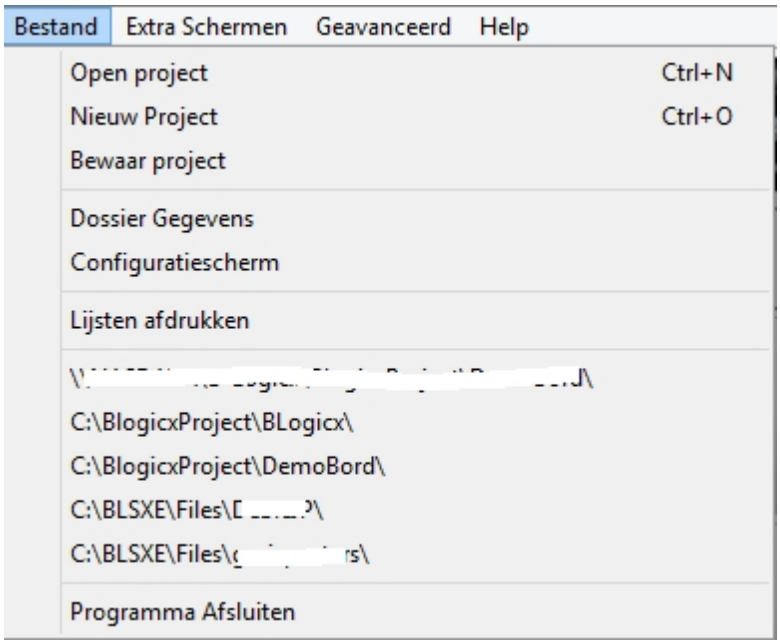
Opent de contactpagina van onze website.

Software geschiedenis

Geeft een link naar deze pagina in de handleiding.
Hier vind je meer info bij elke update.

Bestand

Informatie en selectie van projecten



Open project

Maak een bestaand project.
Bekijk de details op de pagina 'Open project'.

Nieuw project

Maak een nieuw project aan.
Hou rekening met een aantal raadgevingen op de pagina 'Nieuw project'.

Voor elke fysieke installatie kan er slechts 1 softwareproject aangemaakt worden.
Als je er een knoeiboel van gemaakt hebt, is het zinloos om een nieuw project aan te maken.
Er blijft steeds data in de modules achter.
Tracht altijd je bestaande project opnieuw in orde te brengen.

Bewaar project

Slaat alle datasets van het project op.

Is in principe niet nodig om dat manueel te doen.
Alle gegevens worden opgeslagen als ze worden ingevoerd, of als een scherm wordt afgesloten.

Dossiergegevens

1. Klantegegevens

Vul je gegevens in.
Op die manier kunnen we snel meer informatie achterhalen in geval dat de naam van het project voor ons onduidelijk is, of voor het geval we je moeten contacteren.

2. Installateurgegevens

Vul ook de gegevens in van degene die de installatie heeft gedaan.
Zo kunnen we misschien snel extra informatie opvragen mocht dat nodig zijn.

Deze info kan je manueel invullen, of je kan een van onze vaste installateurs in het lijstje selecteren zodat die gegevens automatisch worden ingevuld.

3. Logbestand

Informatie die je niet mag vergeten ivm de installatie kan je kwijt in een logbestand.

- Dit is informatie betreffende aansluitingen ed, en is alleen voor jou beschikbaar langs deze weg.
- Dit bestand wordt nergens anders in de software gebruikt en wordt nooit automatisch overschreven.
- Dat is een tekstbestand dat in je ProjectMap wordt opgeslagen. (logboek.doc)

Configuratiescherm

Ook van hieruit kan je het configuratiescherm bereiken.
De uitleg van het scherm vind je op de betreffende pagina.

Laatst gekozen

Weinig zinvol voor een particuliere gebruiker.
Voor een installateur des te meer.
Je kan hier heel snel overschakelen naar het laatst gebruikte project.
De 5 laatst gebruikte projecten worden hier weergegeven.
Eens ze uit de lijst verdwenen zijn, kan je ze nog openen via 'Open project' in het Menu/Bestand.

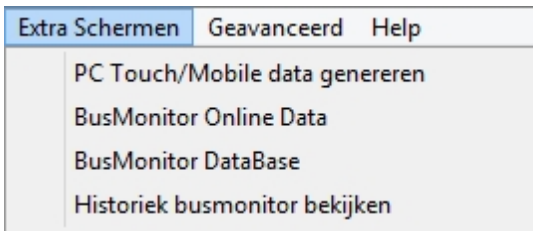
Afsluiten

Uiteraard willen we het programma op een bepaald moment afsluiten.
Dit item of rode bol (Mac) of kruisje (Win) doen hetzelfde werk.

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

Extra schermen

Touchscreen, mobile apps en busmonitor menu

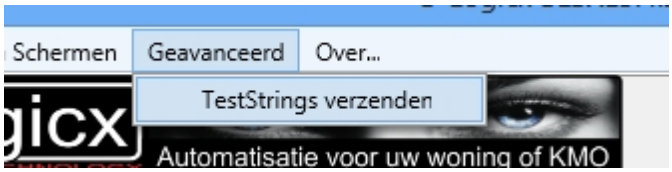


BusMonitor historiek

Als je ervoor koos om de data van de busmonitor te loggen, dan kan je deze hier oproepen.
Gedetailleerde info vind je op de busmonitorpagina.
Als je het loggen niet geactiveerd hebt, zal je ook geen data kunnen zien.

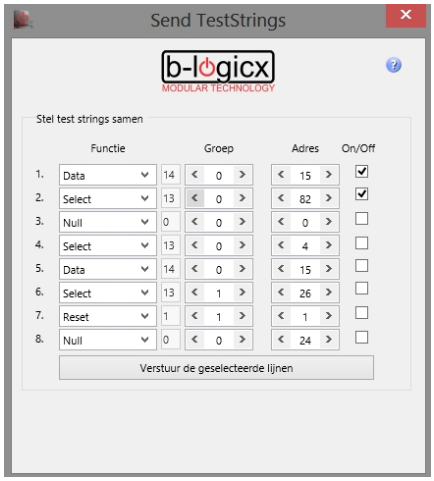
Geavanceerd

Geavanceerd menu.
Enkel voor geoefende gebruikers.



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.



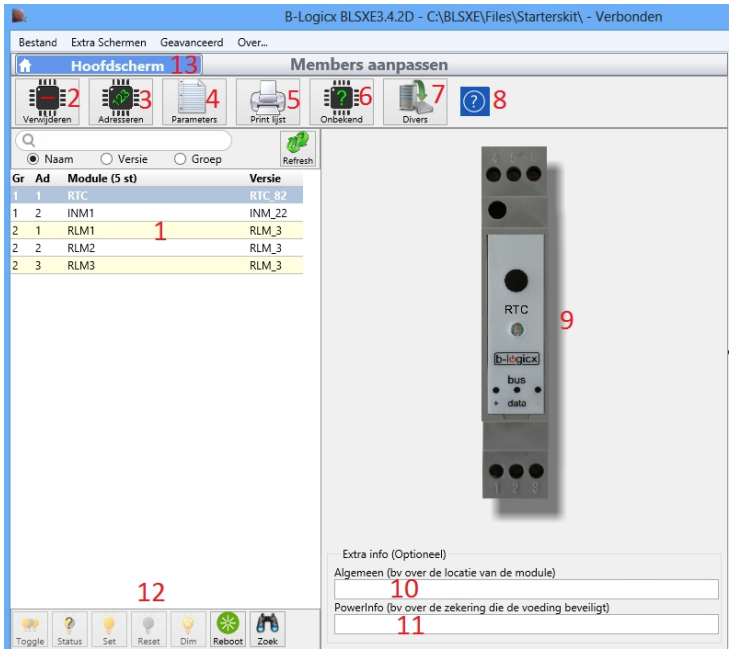
- Je kan tot 8 lijnen tegelijk versturen.
- Selecteer een functie, groep en adres
- Zet vinkje 'On/Off' aan om te versturen, of uit om niet te versturen.
- Verstuur de geselecteerde lijnen met de knop onderaan.

Bovenstaand voorbeeld:
Vraag de versie op van module 0. 82

Software gebruiken

Hier bekijken we de algemeenheden over de software.
Waar kan je wanneer naartoe?

Members aanpassen



1. Aanwezige modules

Is normaal gezien de lijst van de aanwezige modules, maar deze kan gefilterd worden op Naam, Versie of Groep/.

2. Een member verwijderen

Ga naar dit scherm om een Member uit de software te verwijderen

3. Een member adresseren

In dit scherm kan je modulaire toestellen adresseren

4. Parameters

Per member heb je een overzicht over de verschillende parameters

5. Print lijst

Maakt een afdruk van de lijst.
Je kan de lijst inkorten door hem eerst te filteren.

6. Onbekende members opzoeken

Na het uitlezen van het module kan het gebeuren dat je onbekende members in de lijst krijgt.
Dat zijn dan members die in het project zitten, maar door een softwarefout niet meer in de lijst staan.
Via dit scherm kan je de inhoud en type van de member opnieuw reconstrueren

7. Divers

Bewerkingen die je kunnen helpen bij de overgang van zeer oude software versies naar de huidige

8. Help

Opent de handleiding

9. Foto

Een foto van elke module wordt weergegeven om ze makkelijker te herkennen.

10. Extra info algemeen

Extra informatie, vrij te gebruiken. bv voor de locatie van de module

11. Extra info power

Extra informatie, vrij te gebruiken. bv voor de zekering

12. Snelle tests

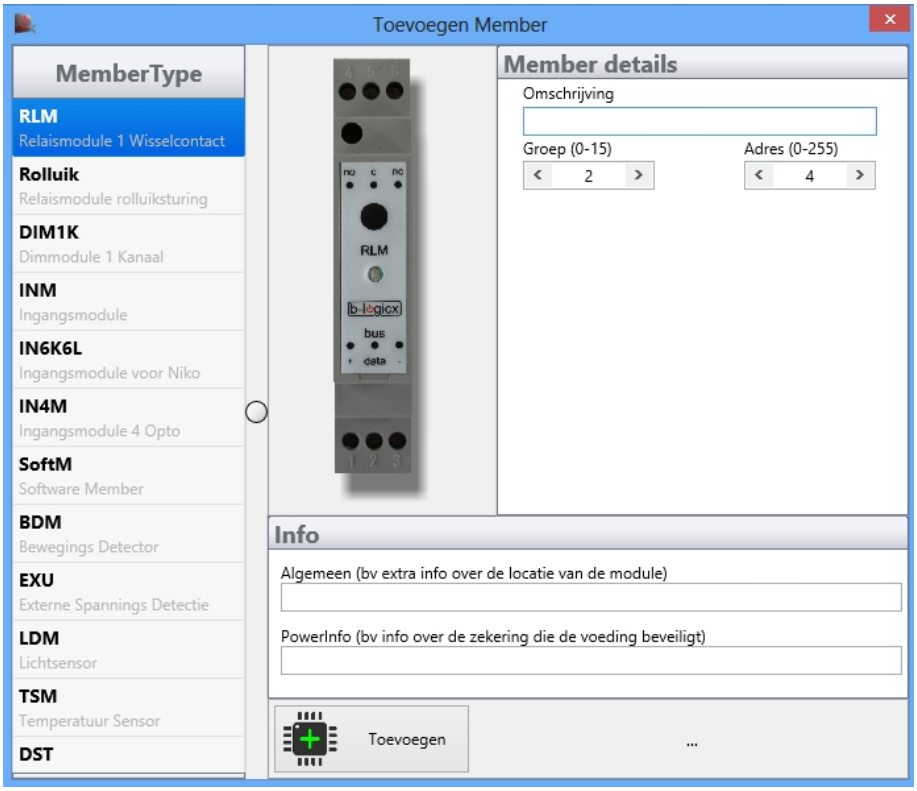
Deze knoppen komen vrij, afhankelijk van de mogelijkheden van de geselecteerde member.
Gebruik bv 'Toggle' om een RLM om te schakelen.

13. Afsluiten

Terugkeren naar het hoofdscherm

Details van de schermen vind je in de respectievelijke schermen.

Nieuwe member



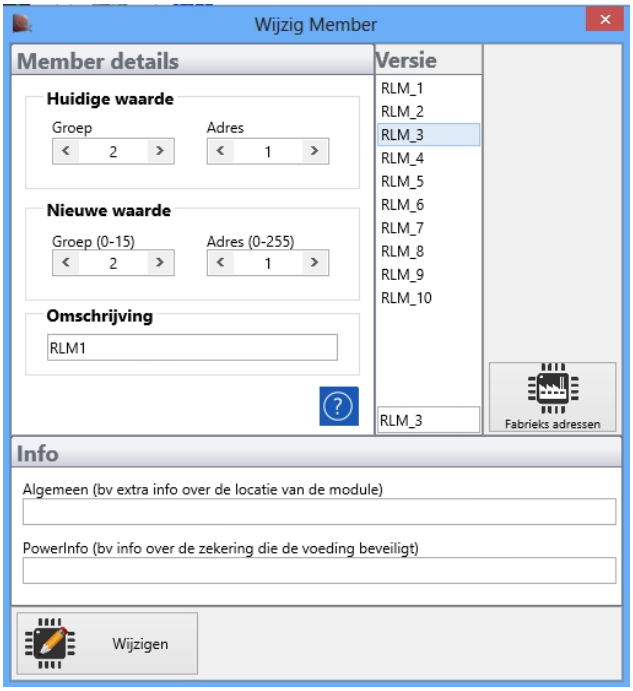
- Wordt in principe enkel gebruikt voor modulaire toestellen
- Selecteer een MemberType.
- De standaardgroep en eerste vrije adres worden voorgesteld.
- Standaardversie wordt automatisch gebruikt. De software past dit automatisch aan.
- Geef een korte, maar duidelijke omschrijving. Deze komt later ook 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. Dit zal automatisch gebeuren tijdens het linken
Als je niet weet wat zwevende of modulaire toestellen zijn, vind je hier meer info.

Member wijzigen

1. Wijzigen

In principe wordt hier de naam en de extra info aangepast.



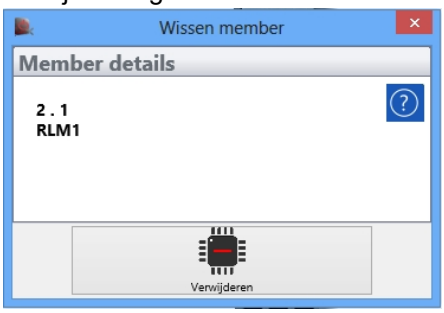
- Het aanpassen van de versie heeft vanaf versie 3.4.1 nog weinig zin.
  De software tracht deze altijd aante passen, indien mogelijk.
- Als je de groep en/of adres van een module wil aanpassen, dan vul je de betreffende vakken in.
  De huidige waarde is de waarde die de module op dit moment heeft.
  De nieuwe waarde is de waarde die de module zal krijgen na het wijzigen.
- Stuur de wijzigingen door met 'Wijzigen'

2. Oude modules vernieuwen

Als je een oude module vervangt door een nieuwe B-logicx module, moet je eerst de oude module uit de software verwijderen en vervolgens de nieuwe module aanmaken.
Pas de instellingen van de nieuwe module aan en stuur deze gegevens naar de module.

Member verwijderen

Verwijder de geslecteerde module met de knop 'Verwijderen'.



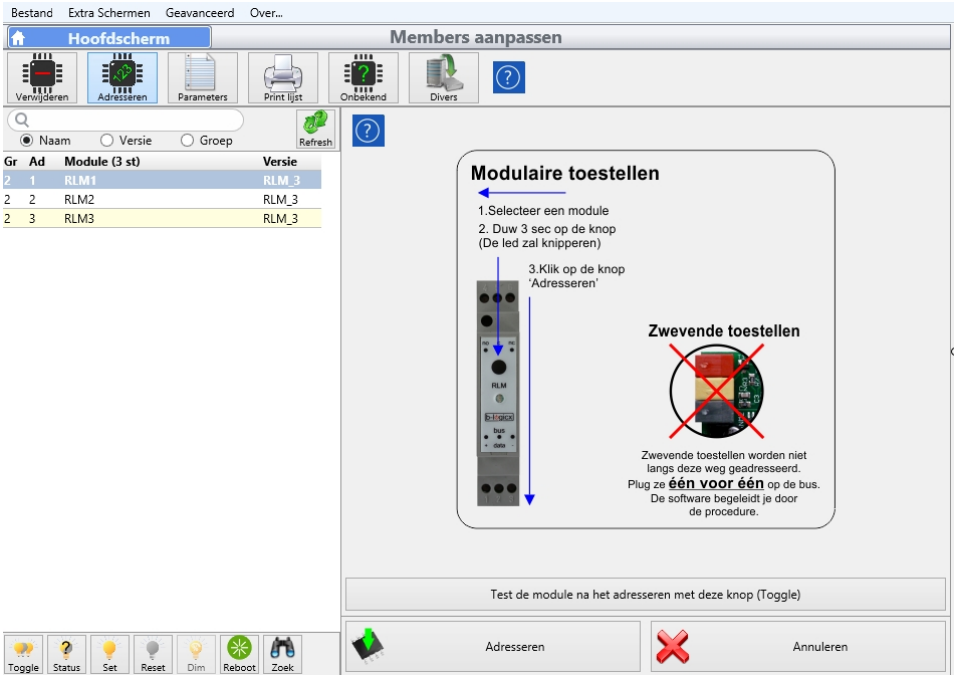
Alle data van deze module zal onherroepelijk gewist worden.

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:

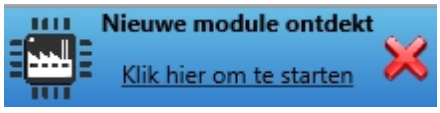
- Sluit de modules aan op de bus
- Maak elke module aan in de software
- Selecteer de module in de linkerkolom
- Duw 3 seconden op de adresseerknop van de module tot de led knippert
- Klik op de knop 'Adresseren' om de gegevens door te sturen, of annuleer.
- De software vraagt nu, ter controle, de versie van de module op.
  Het resultaat wordt dmv 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 adresseerknop 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 montagewijze.
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.

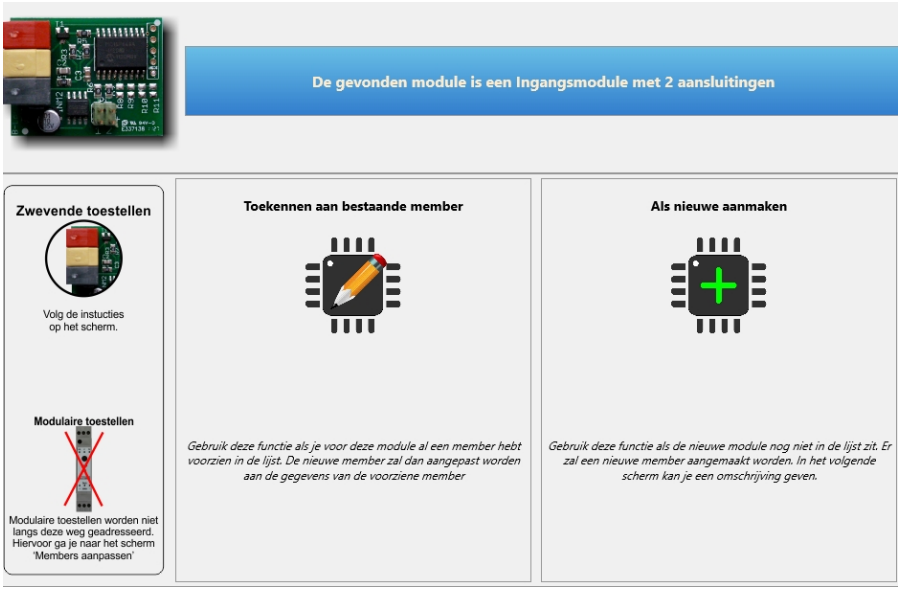


1. Standaard manier

- 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 aftakpunten 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 naamvoor de module in
- Klik op “Toevoegen”.
- De software vraagt nu, ter controle, de versie van de module op.
  Het resultaat wordt dmv 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



Opmerkingen:

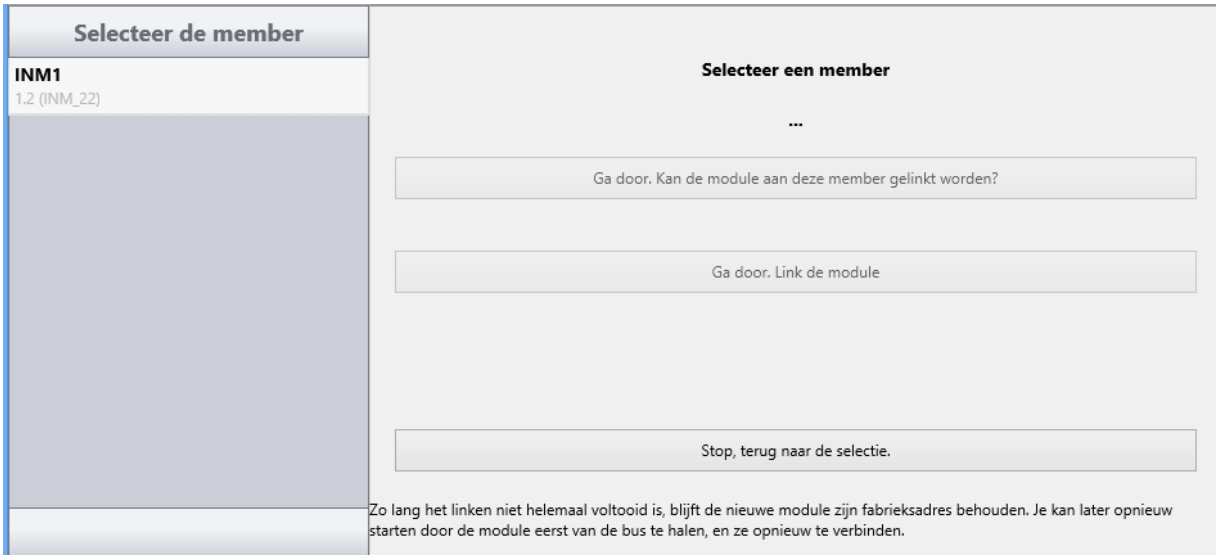
● Als je in je set een R4I6 hebt, zit er in die behuizing, naast 4 RMM's ook een INM.
In dit geval is deze INM GEEN zwevende module en moet ze aangemaakt worden als modulair toestel.
Ga dus naar 'Toevoegen' en selecteer INM.

● De software kan alleen nieuwe zwevende toestelen 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.

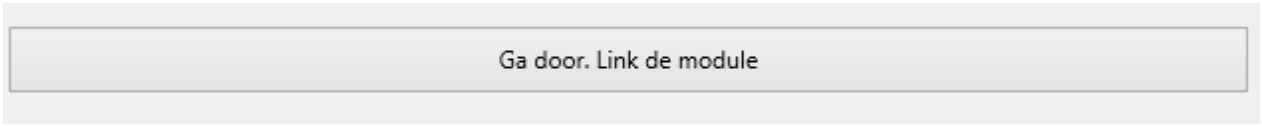
2. Reeds aanwezig in de lijst

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.



- 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'



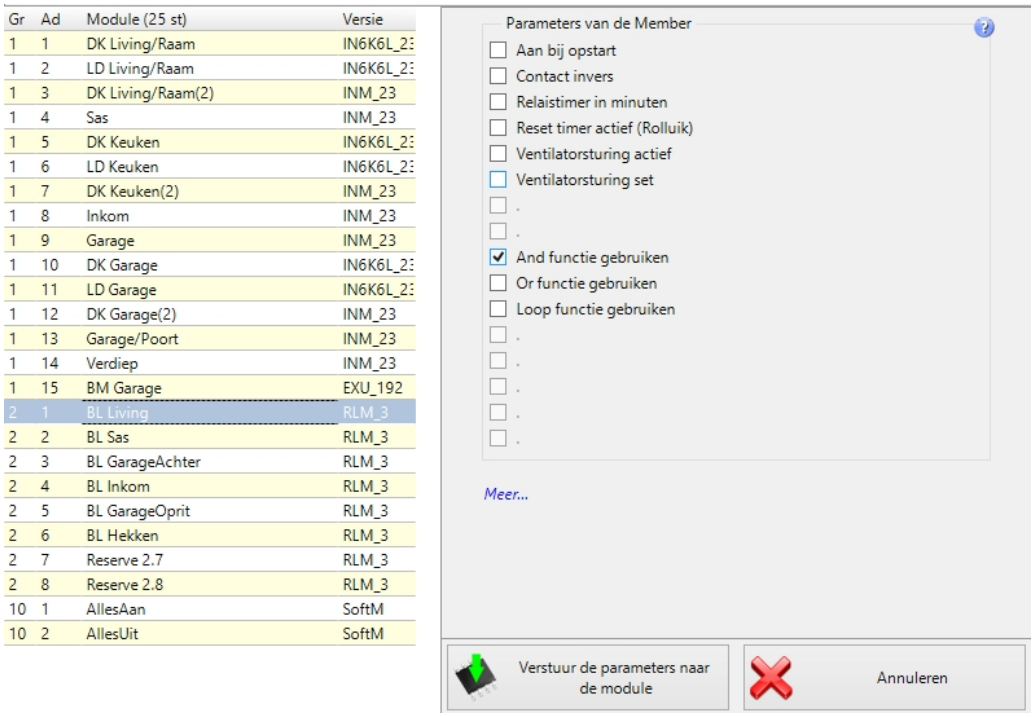
- Als het resultaat negatief is, geeft de software de volgende boodschap.
- Dit wil zeggen dat er nog een andere module met dezelfde groep en adres op de bus zit.
- Zoek deze eerst op, en zorg hier voor een oplossing.

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

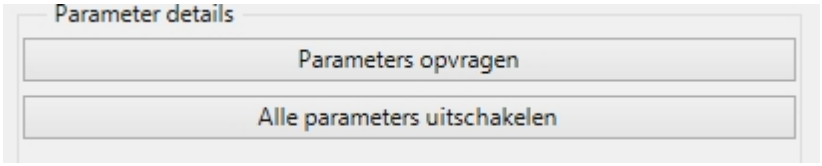
Parameters

(Geavanceerd)
In principe worden de parameters in de diverse schermen correct gezet.
Hier 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.
-



Via 'Meer' kan je:



- Parameters opvragen
- Alle parameters uitschakelen

Module updaten

- 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
- Zo niet, wordt het uitlezen onderbroken

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.

Module uitlezen

- Klik op 'Vraag de gegevens op' om 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.

Belangrijk:

- deze functie is alleen beschikbaar voor B-Logicx modules.
- Probeer het uitlezen niet te onderbreken, stop met bewerken tot dit scherm gesloten is

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.

Print lijst

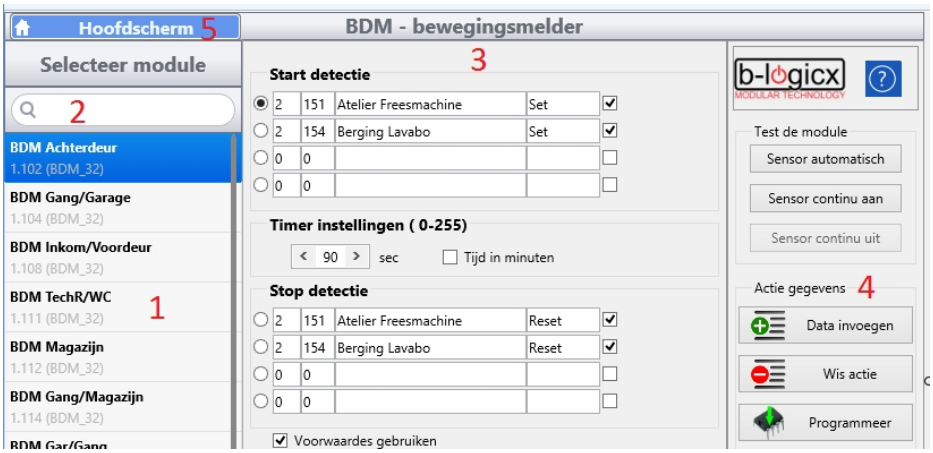
Op elk gewenst moment kan je de lijst van de members afdrukken.
Het aantal regels dat geprint wordt, is afhankelijk van de selectie die je hebt gemaakt.
Als je de filter stopt, worden alle members geprint.

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

Modulescherm selectie

Overzicht van een standaard modulescherm

(BDM als voorbeeld)
Deze indeling komt in de meeste schermen onder deze vorm terug.



1. Module selectie

Alle modules van hetzelfde/compatibel type worden in de lijst weergegeven.
Bovenaan de naam. Eronder groep, adres en versie.
De breedte van de lijst is variabel.
Hoe breder je scherm, hoe breder deze kolom.
In principe zou dit niet nodig moeten zijn, want een naam die in deze lijst niet past, is per definitie te lang.

2. Zoek een module

Tijdens het typen zoekt de software naar overeenkomsten.
De lijst krimpt onmiddellijk in.

3. Module details

Zal anders zijn voor elke module

4. Actie gegevens

- Data invoegen: Laat toe om een actie en functie te kiezen
- Wis actie: wist de geselecteerde actie (selectiebolletje voor de lijn)
- Programmeer: alle gegevens op het scherm worden naar de module gestuurd
  (Dit zijn niet noodzakelijk alle gegevens van de module, dus niet te verwarren met 'Update module'

5. Hoofscherm

Keer terug naar het hoofdscherm.

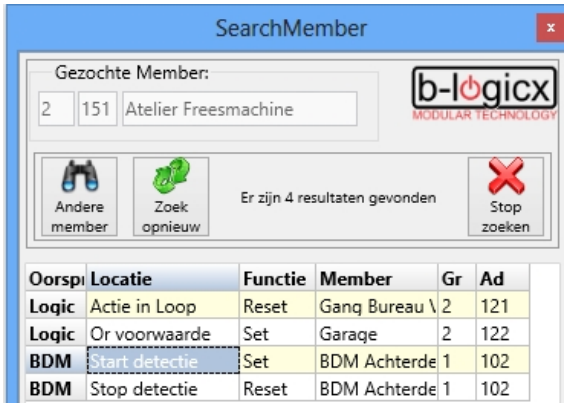
De details van de instelschermen zijn uiteraard anders per type module.
Hiervoor ga je naar de pagina's van de respectievelijke modules.

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

Resultaten worden op volgende wijze weergegeven



Je ziet aan bovenstaand voorbeeld dat de member 'Atelier freesmachine (2.151) op 4 plaatsen wordt bediend.
1x als actie in een Loop
1x als voorwaarde in een OR functie
2x in een bewegingsmelder (waarschijnlijk 1x aan en 1x uit)
Als je meer info wil over de omgeving (welke adressen zitten er nog in de buurt?) dan dubbelklik je op de regel die je interesseert.
Het bijhordende scherm wordt opgeroepen, en de juiste module wordt geladen.

Opmerking:

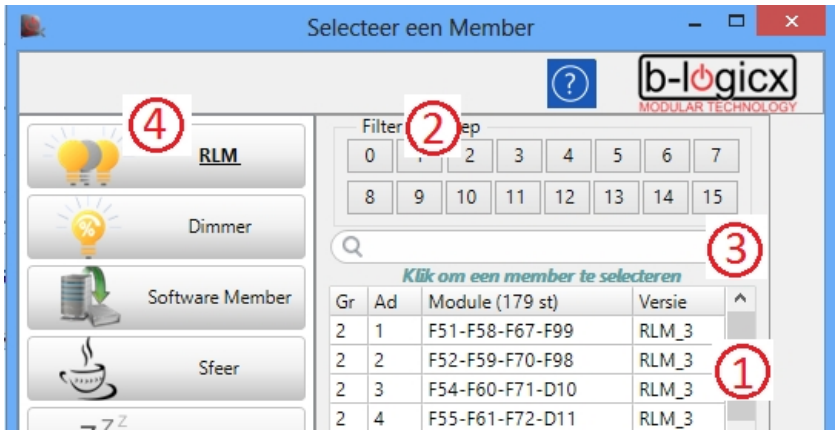
- Als je ergens een adres wist, wordt het zoekscherm automatisch afgesloten.
- Je kan vanuit dit scherm verder zoeken, met de knop 'Andere member'

Data invoegen

Vanaf versie BLSXE3.3.6b heeft dit onderdeel een grondige wijziging ondergaan.
Neem deze pagina dus zeker door, ook als je een ervaren gebruiker bent.

- Het invoegen van data is voor elk scherm ongeveer hetzelfde.
- Selecteer de actie die je wil invoegen met het keuzerondje voor de actie.
- Klik kan op de knop 'Data invoegen'.

- Na het aanklikken van deze knop kan je een Member kiezen
- 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.
- De gebruikelijke filtermethoden zijn beschikbaar:
  1. Je kan uiteraard scrollen uiteraard door de lijst scrollen.
  2. Je kan alle members uit een groep weergeven door op een knop bovenaan te klikken.
  3. Je kan members zoeken door een deel van te tekst in de zoekbalk in te geven
  4. Je kan de knoppen links gebruiken om de lijst op een type te filteren



- 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.

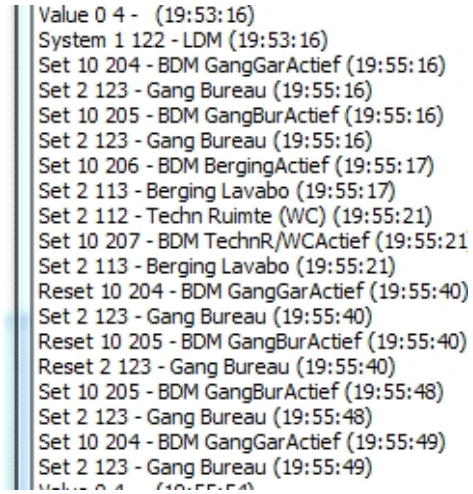
Opmerking: Onderstaand scherm met de functies wordt niet altijd weergegeven.
Als er slechts 1 functie bij je selectie past, heeft het tonen van dit gedeelte geen zin.
Daarom wordt de enige mogelijkheid automatisch geselecteerd en ingevuld.

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 ***online 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:



Wanneer er modules aangestuurd worden, zal de naam van de module steeds meegegeven worden.
Als de functies zuivere stuurwaardes zijn, zal geen naam weergegeven worden.
(Zie eerste 2 lijnen in bovenstaand voorbeeld).

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
- als er grote hoeveelheid gegevens niet bekeken werd (hoeveelheid is hier instelbaar)

Deze data kan opgeslagen worden om later te kunnen bekijken.
Dit wordt uitgelegd in het configuratiescherm.

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 gescrolld 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.

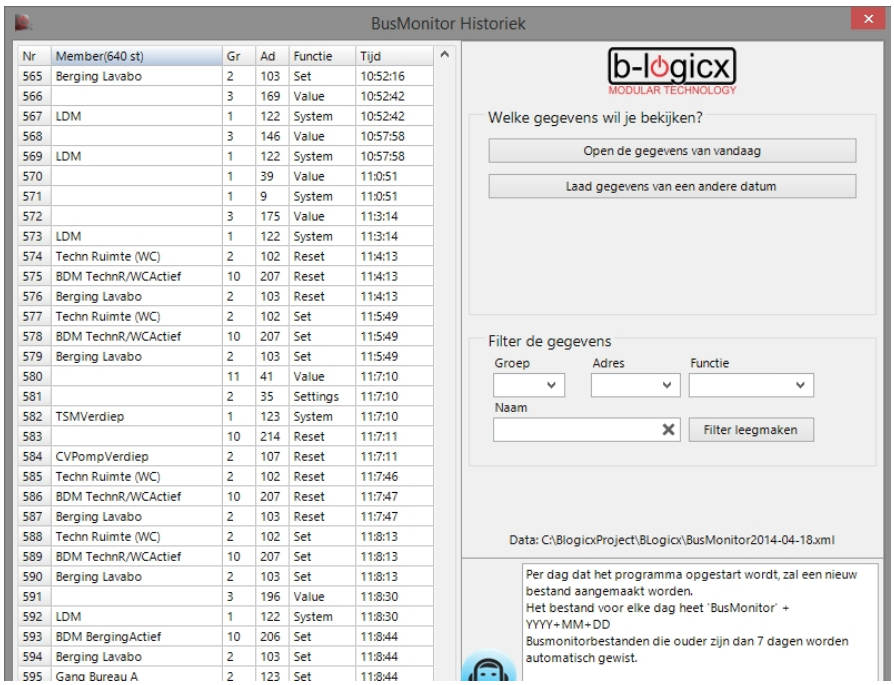
Historiek

Als je ervoor koos om de busmonitor data te loggen (in te stellen via het configuratiescherm) kan je deze data terug oproepen.
Dit scherm roep je op via 'Menu/Extra schermen/Historiek busmonitor bekijken'.

Standaard wordt de data van 'vandaag' geladen.
Als het loggen niet geactiveerd is, kan er uiteraard geen data weergegeven worden.

Eronder kan je dan gegevens van een andere datum laden, als die beschikbaar is.

In het filtervak kan je dan de gewenste gegevens zoeken.
Als je de filter dan terug uitschakelt, kan je zien wat er voor en na deze gebeurtenis verstuurd werd.



Modules

We hebben 2 soorten modules:

- De modulaire toestellen
  - Enkel voorzien voor montage op dinrail (zekeringkast)
  - Aansluiting via schroefklemmen
  - Worden opgenomen in de installatie door te adresseren.
  - Voorbeeld:

- De zwevende toestellen
  - Al dan niet vaste bevestiging
  - Aansluiting via Wago aansluitklemmen
  - Worden stuk voor stuk opgenomen in de installatie door te wijzigen
  - Voorbeeld:

Voor iedere soort zijn er uiteraard verschillende types mogelijk.
Via de productpagina van de site krijg je een overzicht van verschillende modules.

INM

Elke INM heeft dezelfde software aan boord.
Er zijn echter verschillende types INM.
In het overzicht krijg je telkens een afbeelding van het type dat je in je installatie hebt.
Volgens voorbeeld:

- 1.1: IN4M: modulaire voor DIN-rail montage met 4 ingangen, optisch gescheiden
- 1.2: INM2: standaard module met 2 in/uitgangen
- 1.3: INM6: standaard module met 6 in/uitgangen
- 1.5: INM4: standaard module met 4 in/uitgangen
- 1.8: IN6K6L: module voor 6 drukknoppen (gecombineerd met 6 LEDs)
- 1.9: IN6K6L: module voor 6 LEDs (gecombineerd met 6 drukknoppen)

INM Algemeen

Eens een INM module geselecteerd zie je het volgende

- 1. Een aansluiting, gebruikt als ingang (drukknop)
- 2. Een aansluiting, gebruikt als uitgang (LED)
- 3. Een lege aansluiting = geen afbeelding.
  Een gewiste aansluiting wordt ook weergegeven als ingang
- 4. Actie data. Merk het aansluitingsnummer op in de rand van het kader.
- 5. Tabs voor de verschillende instellingen (details op volgende pagina's)

Tab Acties

Naast de standaardbewerkingen zoals data invoegen, wissen en programmeren, kan je:

1. Flank aanpassen

- Nadat je een actie hebt ingevoegd, kan je eventueel de flank aanpassen via deze knop.

- De knop 'Data invoegen' verzorgt dit automatisch voor je.
- Gebruik je dus zelden.

2. Opmerkingen

- Voor elke regel kan je eventueel meer info toevoegen
  bv in geval dat je van je standaard manier van aansluiten zou afwijken.

INM Flank

Kies flank
Loslaten
Indrukken
Indrukken en loslaten
Kort drukken
Lang drukken
Pulsen
Reactie pulsen
Reactie bij Set
Reactie bij Reset
Uitgang
Uitgang invers volgen

Elke druk op een drukknop heeft verschillende gevolgen.
Wat voor de gewone gebruiker 'op een knop drukken' is, geeft ons een schat aan informatie.
Je kan aan elke actie een andere flank toekennen.
Normaal gezien hoef je deze keuze zelden te maken, het 'Data invoegen' verzorgt dit voor jou.

Indrukken

- De meest gebruikte
- Telkens je op de knop drukt sluit je het contact.

Loslaten

- Nadat je gedrukt hebt, laat je ook los.
- Wordt oa gebruikt om te kunnen dimmen.

Indrukken en loslaten

- In uitzonderlijke gevallen kan je iets twee keer verzenden door 1 keer op een knop te druken

Kort drukken

- Als je minder lang drukt dan de waarde van de druktimer
- Heeft geen zin als je op dezelfde knop geen 'lang drukken' gebruikt

Lang drukken

- Als je langer drukt dan de waarde van de druktimer
- Veel gebruikt voor 'Alles uit' functie

Uitgang

- Als je een uitgang programmeert (LED).
- Led volgt de toestand van het licht.

Uitgang invers volgen

- Als je een uitgang programmeert (LED).
- Led volgt de toestand van het licht **omgekeerd**.

Pulsen

- Als je verkiest om bv 3 keer te drukken binnen de 3 seconden i.p.v. lang drukken
- Aantal pulsen en tijd zijn instelbaar

Reactie pulsen

- Geavanceerde functie.
- Meer uitleg in specifieke voorbeelden.

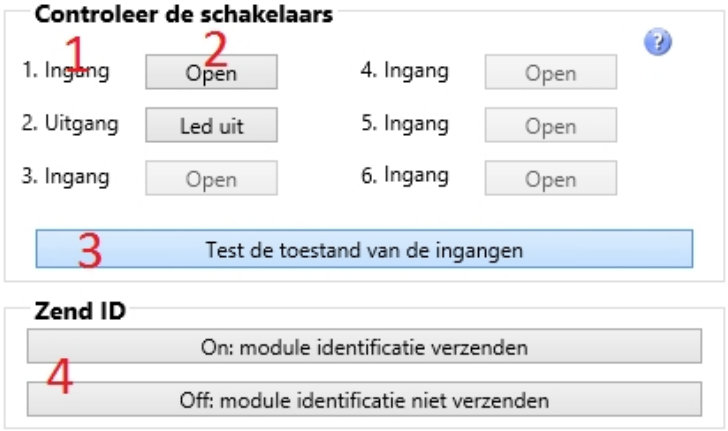
Reactie bij Set

- Geavanceerde functie.
- Meer uitleg in specifieke voorbeelden.

Reactie bij Reset

- Geavanceerde functie.
- Meer uitleg in specifieke voorbeelden.

Test



Als je op de tab 'Test' klikt, worden de gegevens van de betreffende module automatisch opgevraagd.

1. Ingang of uitgang

- Voor iedere aansluiting wordt weergegeven of die als ingang of uitgang is geprogrammeerd.
- Een niet gebruikte aansluiting wordt als ingang weergegeven.

2. Testknoppen

2.1 Ingang:

- De tekst op deze knoppen wijzigt naar 'Open' of 'Gesloten' naargelang de drukknop is ingedrukt of niet.
- Deze knoppen verzenden exact wat de aangesloten knoppen zouden verzenden.
  LET OP:

Als je op de busmonitor wil volgen wat er verzonden wordt, moet je het volgende in acht nemen:
Klik op de knop en hou hem ingedrukt. Je ziet nu wat verzonden wordt bij het indrukken.
Laat vervolgens de knop los, en dan zie je wat verstuurd wordt bij het loslaten.
Als je te snel drukt, worden de reactie bij het indrukken direct gewist en vervangen door het loslaten.

- Als deze softwareknoppen werken en je echte drukknoppen verzenden niets, moet je de bedrading van je knop nakijken.

2.2 Uitgang:

- Voor leds hebben deze knoppen geen functie.
- Enkel de toestand van de led wordt hierop weergegeven.

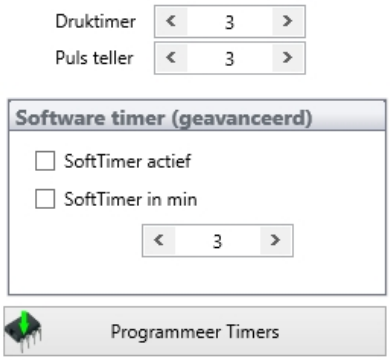
3. Toestand opvragen

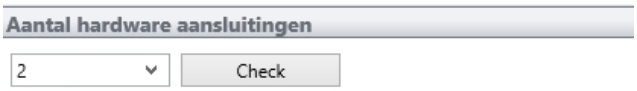
- Na het openen van de tab kan de toestand van de drukknoppen wijzigen (door erop te drukken).
- De huidige toestand vraag je op door op deze knop te klikken.

4. Module identificatie

- Geavanceerde functie
- Kan aan of uit gezet worden.
- De ganse groep zal zijn identificatie verzenden als er op een knop gedrukt wordt.

Timers





Alle timer instellingen gelden voor de ganse module, nooit per aansluiting.
Gebruik 'Programmeer Timers' om enkel deze gegevens door te sturen.

Pulsteller

Deze timer heeft enkel nut als een actie is ingesteld als pulsteller
Bepaalt het aantal pulsen die moeten geteld worden voor een actie wordt uitgevoerd.

Druktimer

- Heeft een dubbele functie
  - Geeft het verschil aan tussen kort en lang drukken.
    vb langer dan 3sec drukken = lang drukken, korter drukken = kort drukken.
  - Geeft de periode aan waarin het aantal pulsen moet binnenkomen voor een actie wordt uitgevoerd.
    vb als 3 pulsen binnenkomen binnen 3 sec wordt de actie uitgevoerd
    Als langer dan 3 sec geen pulsen meer geteld worden, wordt ook de pulsteller op gezet.

Software Timer

Voor ervaren gebruikers.
Bepaalt de tijd van de timerfunctie voor een software timer
Activeren of deactiveren
De timer in minuten (of in seconden)
Meer info in gedetailleerd voorbeeld.

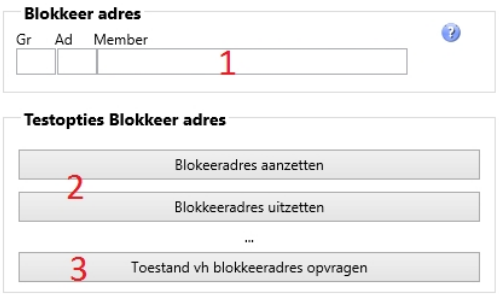
Blokkeeradres

Het 'blokkeeradres' 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.



- 1. Weergave van het blokkeeradres
- 2. Het gebruikte blokkeeradres gebruikten door aan en uit te zetten
- 3. Toestand van het adres opvragen.
  Erboven wordt de toestand weergegeven
  - Actief: knoppen kunnen niet gebruikt worden
  - Niet Actief: knoppen kunnen gebruikt worden

Voorbeelden

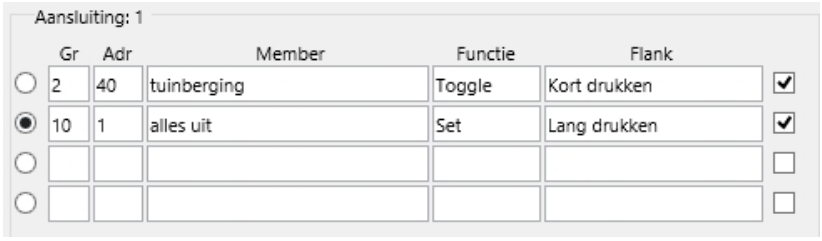
Kort & lang drukken

Stel:

- Je hebt een drukknop aan de achterdeur.
- Je wil de verlichting bedienen
- Je wil ook een alles uit op dezelfde knop.

1. Selecteer de module
2. Selecteer de knop (Aansluiting 1 in dit voorbeeld)
3. Selecteer de eerste actie lijn
4. Klik 'Data Invoegen'
5. Selecteer 'Toggle'
6. Selecteer de gewenste member (Tuinberging in dit voorbeeld)
7. Dubbelklik op het tekstvak van de flank
8. Selecteer 'Kort drukken'
9. Selecteer de volgende actie lijn
10. Selecteer 'Set'
11. Selecteer de gewenste member (Alles uit in dit voorbeeld)
12. Dubbelklik op het tekstvak van de flank
13. Selecteer 'Lang drukken'
14. 'Programmeer' en test

Verschil tussen kort en lang drukken is instelbaar via de timer



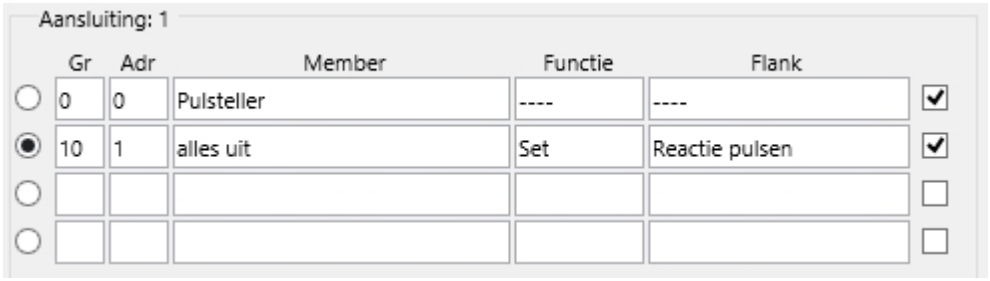
Pulsteller

Deze functie bestaat enken t.e.m. versie 23.
Vanaf versie 24 heeft de pulsteller heel andere mogelijkheden.
Zie de pagina pulsteller
Stel:

- Je hebt een 'Alles uit' knop voorzien.
- Je wilt deze (of een andere functie) 'per ongeluk' voorkomen

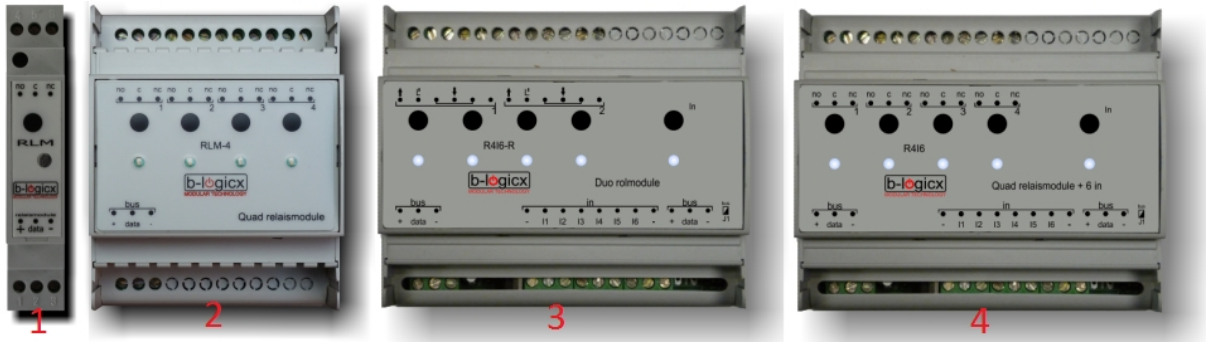
1. Selecteer de module
2. Selecteer de knop (Aansluiting 1 in dit voorbeeld)
3. Selecteer de eerste actie lijn
4. Klik 'Data invoegen'
5. Selecteer 'Pulsingang'
6. Selecteer de volgende actie lijn
7. Selecteer 'Set'
8. Selecteer de gewenste member (Alles uit in dit voorbeeld)
9. Dubbelklik op het tekstvak van de flank
10. Selecteer 'Lang drukken'
11. 'Programmeer' en test

Aantal pulsen en de duurtijd zijn instelbaar via de timer
Als een ingang is ingesteld als pulstimer zijn andere flanken niet meer bruikbaar



RLM

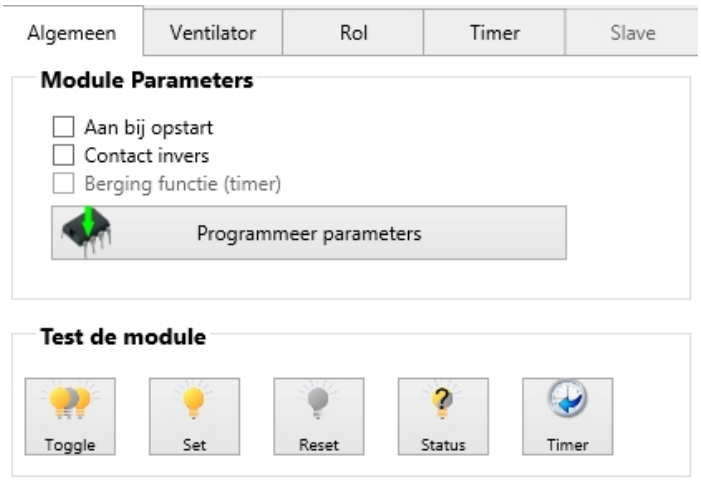
De relaismodule (RLM) is beschikbaar in verschillende vormen.



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)

Buiten de standaardmodule (1) hebben alle andere toestellen 4 RLM modules aan boord.
Dat betekent dat je de bus slechts 1 keer hoeft aan te sluiten, maar dat je in de software dus 4 RLM modules beschikbaar hebt.
Je moet dus ook 4 keer een RLM module aanmaken.

RLM Algemeen



1. Het contact

- Elke RLM heeft altijd een wisselcontact.
- Daarom kunnen we met deze module oplossingen bieden aan verschillende vragen.
- Contact omschakelen (Toggle)
- Contact inschakelen (Set)
- Contact uitschakelen (Reset)
- Contact tijdelijk inschakelen(Timer)
- De toestand van het contact kan altijd worden opgevraagd of weergegeven.

Je kan voor elk contact beslissen of:

- Het contact moet sluiten bij opstart (bv gebruikt voor kelders of technische ruimtes)
- Het contact invers moet werken (bv productieruimtes)

2. Extra mogelijkheden

- Ventilator functie
- Rolluikfunctie

3. Logische functies

Elke module heeft ook een logische AND, OR en een LOOP. Meer op deze pagina.

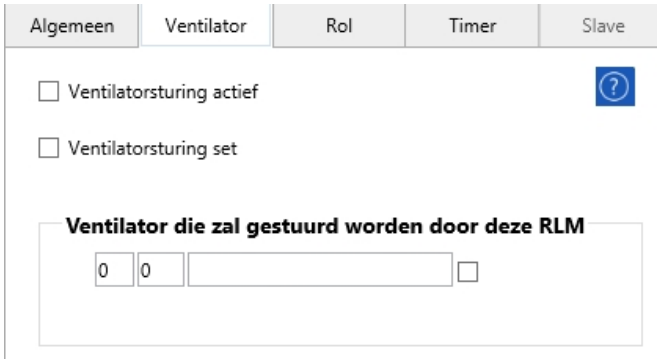
Ventilatorfunctie

Voor typische badkamer- en toiletventilatoren hebben we een eenvoudige software oplossing.
RLM1 bedient het licht.
RLM2 bedient de ventilator

Ga als volgt te werk:

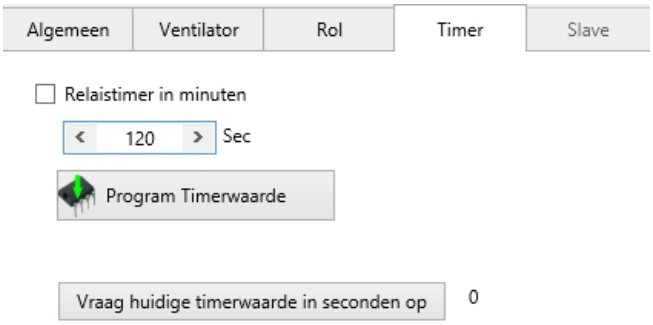
Stap 1

Ga naar RLM1 (Licht) en selecteer de tab 'Ventilator'
Klik op 'Data invoegen' en selecteer de RLM van de ventilator
Stuur deze gegevens naar de module met 'Programmeer Ventilator'



Stap2

Ga naar RLM2 (Ventilator) en selecteer de tab 'Timer'.
Vul de gewenste nalooptijd in.
Stuur deze gegevens naar de module met 'Program Timerwaarde'



Parameter 'Ventilatorsturing set'

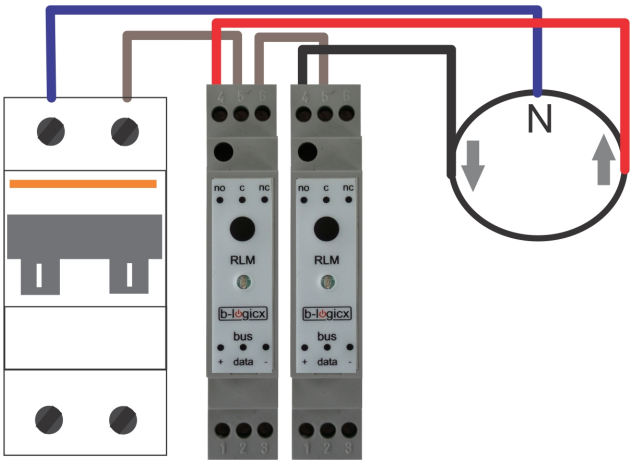
Hier kan je beslissen wanneer de ventilator moet beginnen draaien.

- Als de parameter ingeschakeld is, begint de ventilator altijd te draaien als het licht AAN gaat.
  Op het moment dat de ventilator nog draait (bv van een vorig timercommando) zal de ventilator blijven draaien
- Als de parameter uitgeschakeld is, zal de ventilator pas beginnen draaien op het moment dat het licht UIT gaat.
  Op het moment dat de ventilator nog draait terwijl het licht aangaat, zal de ventilator Uit gestuurd worden.

Ventilatoren met meerdere snelheden kunnen bediend worden door extra RLM's en logische functies.

Rolluikfunctie

We hebben geen aparte rolluikmodules, maar we gebruiken hiervoor 2 RLM's.
1 voor op en 1 voor neer.
De typische rolluikbediening wordt volledig in de software behandeld.
Sluit de RLM's aan volgens volgend voorbeeld:



Opmerking:
In de software maak je deze RLM's aan als 'Rolluik'.
Op dit moment maak je in één keer 2 modules aan (voor op en voor neer)

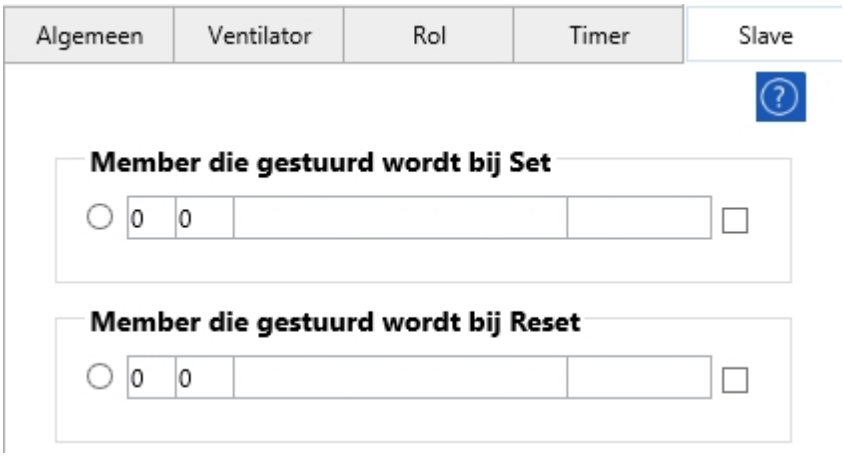
Ook voor rolluiken op gelijkspanning gebruiken we RLM's
Meer info vind je altijd terug op onze site op deze pagina.

Slave

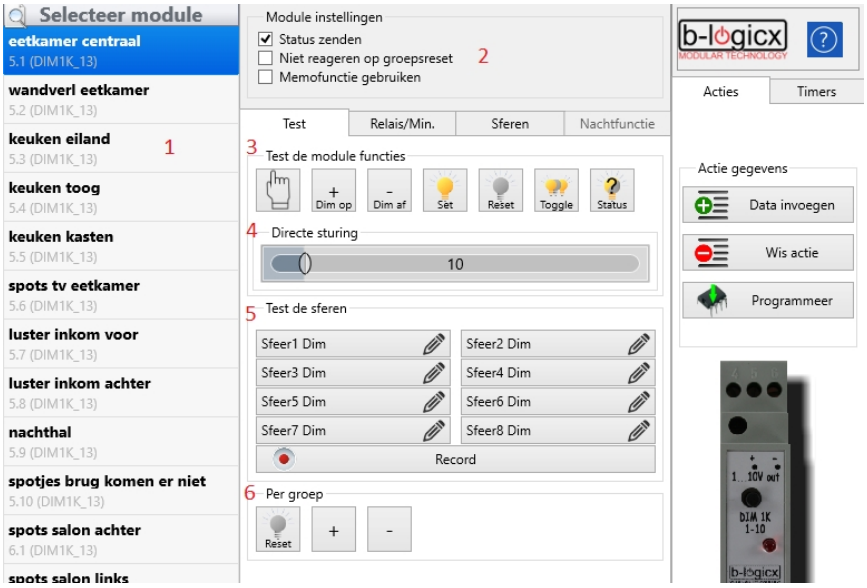
Deze functie is pas actief in RLM's vanaf versie 4

Soms komt het, wegens omstandigheden, voor dat in eenzelfde ruimte 2 lichtpunten zijn, die elk van uit een ander bord gevoed worden.
Bijgevolg heb je 2 RLM's die los van elkaar bekabeld zijn.
Als je 2 RLM's samen wil laten schakelen, kan je ervoor kiezen om een Master/Slave functie te maken.

In de eerste (Master) RLM, kan je dan Slave- acties invullen.
Er wordt een onderscheid gemaakt tussen wat er moet verzonden worden bij 'Set' en bij 'Reset'.



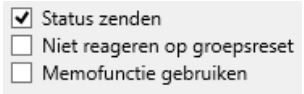
DIM1K



Testen

- Selecteerd de gewenste module
- Algemene paramters van de module
- Test de module (*het resultaat van wat je ziet, hangt af van de instellingen van de module*)
    - Dimmen: Kort drukken = omschakelen. Lang drukken is dimmen. Als deze knop ingedrukt blijft als de module aan haar maximum- of minimumwaarde gekomen is, keert de dimrichting om.
    - Opdimmen: Kort drukken = omschakelen. Lang drukken is opdimmen. Als deze knop ingedrukt blijft als de module aan haar maximumwaarde gekomen is, stopt het dimmen
    - Afdimmen: Kort drukken = omschakelen. Lang drukken is afdimmen. Als deze knop ingedrukt blijft als de module aan haar minimumwaarde gekomen is, stopt het dimmen
    - Set: de module wordt naar maximum gestuurd
    - Reset: de module wordt naar minimum gestuurd
    - Toggle: minimum wordt maximum of maximum wordt minimum
    - Status: opvragen van de toestand van de module. Het resultaat is te zien in de busmonitor
    - Directe sturing: schuif de balk naar de gewenste positie. (*Deze schuifbalk past zich niet automatisch aan aan de toestand van de module*)
- Test de sferen
    - 8 sferen: gaan aan (en/of uit, afhankelijk van de instellingen)
    - Wijzig de tekst van de sferen door op het icoon te klikken
    - Sla de sfeer op door op de 'record' knop te klikken
- Test de groepssturingen (Dit wil zeggen dat alle modules in de groep aangestuurd worden)
    - Reset: alle modules worden uitgeschakeld
    - Dim op: alle modules dimmen op
    - Dim af: alle modules dimmen af

Parameters



Status zenden:

'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.

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

Memofunctie gebruiken

Bij uitschakelen onthoudt de module de lichtsterkte.
Kort drukken om terug in te schakelen, zet de onthouden lichtsterkte terug.
PAS OP:

1. *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.
2. *Vanaf versie 14 worden waardes pas opgenomen vanaf 20%. Alle waardes eronder, of als de nachtfunctie actief is, worden genegeerd*

Sferen

Als je wil gebruik maken van sferen, kan je bepaalde delen van de woning in een bepaalde toestand brengen door 1 druk op een knop.
Hiervoor moet je met het volgende rekening houden:

- Elke sfeer wordt gebruikt binnen 1 groep.
  bv de dimmers van de living in groep 5, de dimmers voor de keuken in groep 6, bureau in groep 7,...
  Stel dat je de keuken en de living altijd tegelijk wil bedienen, zet je die modules allemaal in dezelfde groep.
- Theoretisch is het dus mogelijk om meer dan 200 dimmodules in dezelfde sfeer te zetten.
- Aangezien we 16 groepen hebben, is het mogelijk om 16 verschillende groepen apart in een sfeer onder te brengen.
- Elke module kan je apart uitsluiten van deelname aan een sfeer.
- Elke dimmodule kan bovendien nog 2 members onthouden en zo bv stopcontacten voor staande lampen bedienen
- RGB modules kunnen ook deel uitmaken van eenzelfde sfeer van standaarddimmers.

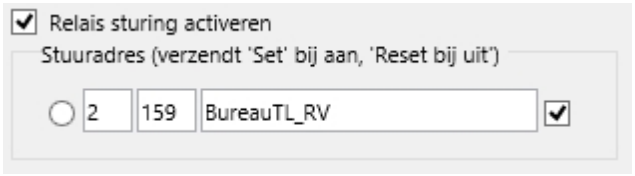
Een Sfeer instellen

1. Je gaat hierbij te werk, net zoals je dat met de echte knoppen (of via apps) zou doen.
2. Zet alle lichtpunten binnen dezelfde groep in een bepaalde stand (zoals je zou willen)
3. Klik op de knop 'Record'
   De software zal vragen om nu op een welbepaalde sfeerknop te drukken
4. Klik op een sfeerknop naar keuze.
5. De sfeer is nu opgenomen, ga voor de rest van de sferen op dezelfde manieren te werk.

Sfeerparameters

- Sferen uitschakelen: parameter aan wil zeggen dat deze module niet naar sfeercommando's luistert.
- 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. Duid daarom 1 module aan als 'Master'
- Sfeeracties gebruiken: Elke module kan de toestand van 2 RLM's onthouden om deze bij een sfeer aan- of uit te schakelen.

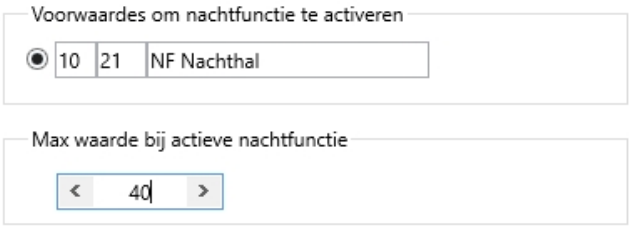
Relaissturing



Relaissturing

Zet de parameter aan als je de relaissturing wil activeren.
De relaissturing wordt gebruikt als een member (RLM) de toestand van de dimmer moet volgen.
Als de dimmer uitgestuurd wordt, wordt de RLM uitgestuurd.
Als de dimmer aangestuurd wordt, gaat de RLM aan.
Wordt bv gebruikt om TL lampen of LED voedingen te dimmen.

Nachtfunctie

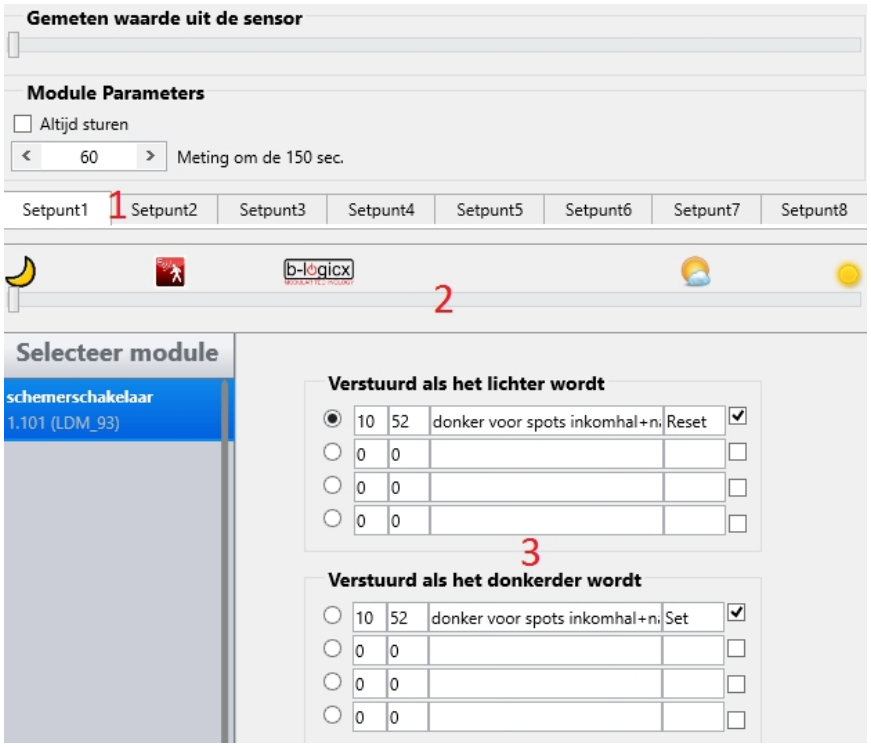


Timers

- Dimsnelheid: 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'
Sla de instellingen op met 'Programmeer timers'

LDM



Instellingen

- 1. 8 verschillende setpunten kunnen geselecteerd worden
- 2. Geef een waarde aan het setpunt via de schuifbalk
- 3. Elk setpunt detecteert of het op dat moment lichter of donkerder wordt.
  Geef daarom maximum 4 acties bij elk item.

Lichtsterkte

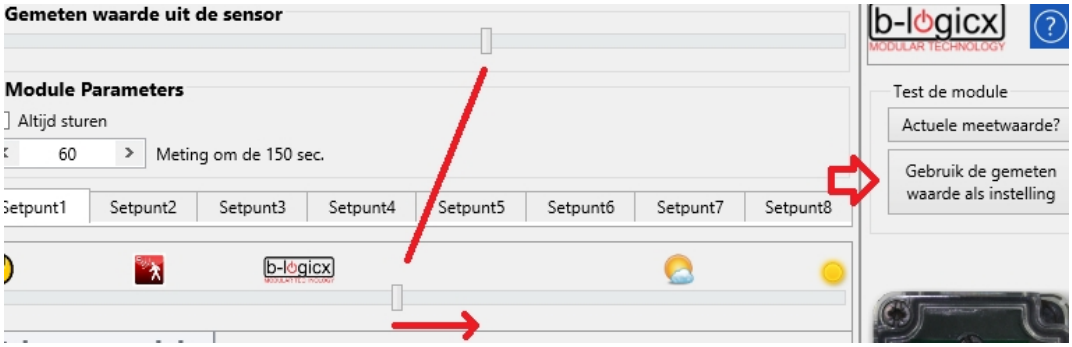
Schuifbalk

Instelling uiterst links = donker
Instelling uiterst rechts = zonlicht

De instelling die je moet gebruiken is afhankelijk van waar de module is opgesteld.
We geven je een aantal richtwaarden mee:

- 1. Donker: bv tuinverlichting kan aangestoken worden
- 2. Detector: bv detectoren aan de oprit kunnen ingeschakeld worden
- 3. Reclame: bv reklameverlichting kan aangestoken worden

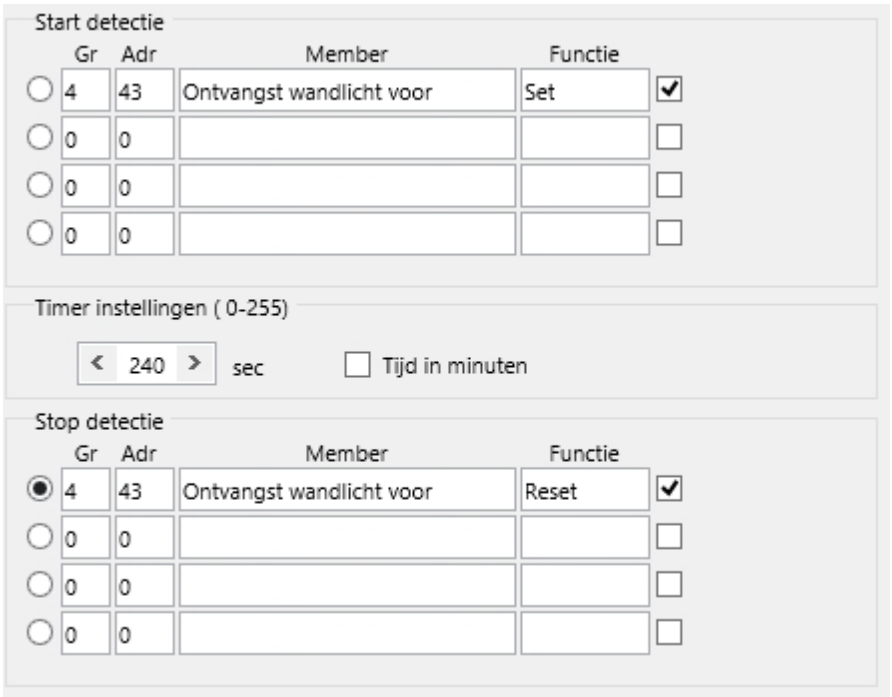
- 4.Lichte bewolking: detectoren binnenverlichting kunnen uitgeschakeld worden
- 5. Zonlicht: zonnewering kan bediend worden.



- De correcte instelling wordt best ter plaatse en online ingesteld.
- Nadat je een voorlopige waarde hebt ingesteld, kan je op het moment van de correcte lichtsterkte, op de knop 'Actuele meetwaarde klikken'.
- In de bovenste schuifbalk zal dan aangegeven worden hoe groot de lichtsterkte op dit moment is.
- Je kan deze waarde rechtstreeks in je setpunt zetten door de knop 'Gebruik gemeten waarde als instelling' aan te klikken.

Vergeet 'Programmeer' niet als je een wijziging aanbrengt.

BDM



- Geef max 4 members die moeten verstuurd worden als beweging gedetecteerd is.
- Geef de waarde die je wenst voor de timer.
- Selecteer of je de tijdwaarde in minuten of seconden wil.

- Geef max 4 members die moeten verstuurd worden als de timer is afgelopen.

Opmerking:

We hebben geen aparte aanwezigheidsmelders, alleen bewegingsmelders.
Onze toestellen kunnen makkelijk als aanwezigheidsmelder ingesteld worden.
Vul alleen de lijnen bij 'stop detectie' in, en je hebt een aanwezigheidsmelder.

Voorwaardes

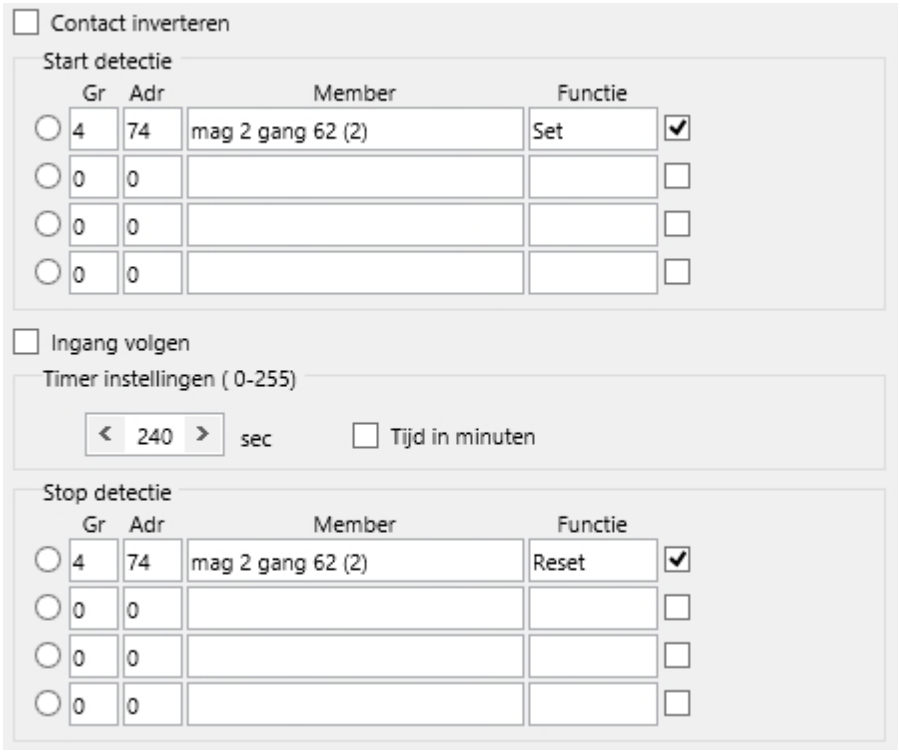
Voorwaardes gebruiken

- Zet de parameter aan als je voorwaardes wil gebruiken.
- Geef maximum 4 voorwaardes op
- 'Start detectie' wordt dan pas verstuurd als alle voorwaardes voldaan zijn en er beweging is.
- Als je slechts 1 voorwaarde nodig hebt, laat je de andere leeg.
- Niet gebruikt voorwaardes worden weergeven als 'Waar'

Voorwaardes testen

- Voorwaardes geforceerd in en uit schakelen door ze te selecteren en testknoppen te gebruiken.
- Klik op de tekening om de huidige toestand weer te geven.

EXU



- Geef het soort contact op.
  Standaard = spanning op de EXU=> start detectie.
  Als je actie wil op het moment dat de spanning eraf gaat, zet je 'Contact inverteren' aan.
- Geef max 4 members die moeten verstuurd worden als beweging gedetecteerd is.
- Geef de waarde die je wenst voor de timer.
- Selecteer of je de tijdwaarde in minuten of seconden wil.
- Als je geen timer wil, kan je de toestand van het ingangscontact volgen. Zet de parameter dan aan.
- Geef max 4 members die moeten verstuurd worden als de timer is afgelopen of als het ingangscontact terug in de standaardsituatie komt.

Voorwaardes

Voorwaardes gebruiken

- Zet de parameter aan als je voorwaardes wil gebruiken.
- Geef maximum 4 voorwaardes op
- 'Start detectie' wordt dan pas verstuurd als alle voorwaardes voldaan zijn en er beweging is.

- Als je slechts 1 voorwaarde nodig hebt, laat je de andere leeg.
- Niet gebruikt voorwaardes worden weergeven als 'Waar'

Voorwaardes testen

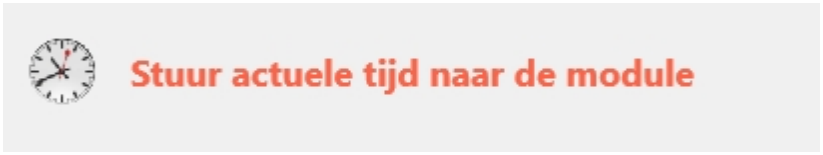
- Voorwaardes geforceerd in en uit schakelen door ze te selecteren en testknoppen te gebruiken.
- Klik op de tekening om de huidige toestand weer te geven.

RTC

- Bovenaan in het midden kan je je RTC's kiezen.
- Als je er slechts 1 hebt, wordt die onmiddellijk geladen.
- Je vindt de 24 acties terug aan de linkerkant.

Actuele tijd

- Als je een module selecteert, kan je onderaan de actuele tijd (van de computer) naar de module stuurt.
- Zo lang dat niet gebeurd is, staat de tekst in het oranje.
  Van zodra je de actuele tijd doorgestuurd hebt, wijzigt de tekst naar zwart.
- Dit blijft zo gedurende gans de sessie.
  De volgende keer dat je de software opstart, zal de tekst terug oranje zijn.
- Als je meerdere modules hebt, wordt de tijd slechts naar 1 module tegelijk gestuurd.
  Als je de volgende module selecteert, wordt de tekst terug oranje, tot je ook die weer overgestuurd hebt.

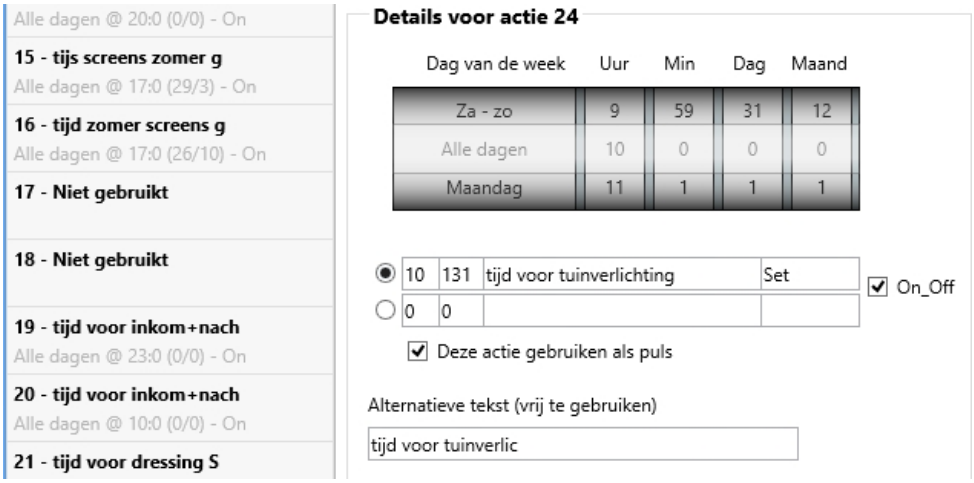


- Geen automatische zomer/wintertijd aanpassing.

Acties

1. Acties

- 24 acties beschikbaar
- 2 members per actie te versturen
- Een actie invullen
    - Data invoegen en member selecteren
    - Tijd instellen
    - Programmeren



2. Opties:

- Eventueel alternatieve tekst voor elke actie (als je de memberomschrijving niet wenst)
- Elke actie kan individueel aan en uitgezet worden 'On_Off'. Alle instellingen blijven dan behouden, waardoor je de actie eenvoudig terug kan aan zetten. (bv voor gebruik als wekker)
- Een actie kan gebruikt worden als 'Puls'
    - Eerste member wordt verstuurd op het gekozen tijdstip
    - Tweede member wordt verstuurd na het aflopen van de pulstimer

Tijden

1. Stel zelf een tijd samen

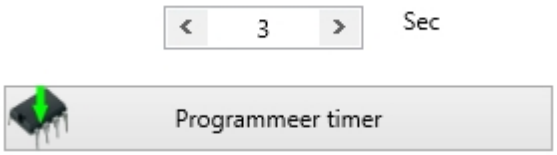
- Zet het vinkje uit om het automatisch aanpassen uit te schakelen
- Zet de waardes op de gewenste stand.
- Stuur door naar de module met 'Zend'
- Zie of je actie werkt en wat ze uitvoert.
- Vergeet op het einde niet om de correcte tijd terug naar de module te sturen.
    - Vinkje aanzetten
    - Doorsturen met 'Zend'

2. Opvragen

- Klik op '?' om de huidige tijd van de module op te vragen.
- Zo weet je meteen of ze correct loopt.

Pulstimer

- Als je een actie als puls gebruikt, kan je hier de pulstimerwaarde aanpassen.
- Waarde in seconden tussen 1 en 255
- Deze waarde is geldig voor de ganse module en niet aanpasbaar per actie.



TSM

Elke temperatuursensor (TSM) heeft een werkbereik tussen 0°C en 99°C
Het is mogelijk om 4 vooraf bepaalde punten in te stellen (presets).
Deze punten noemen we Comforts.

Comforts zijn in te stellen via

- Temperatuurdisplay (DST)
- PC
- Touchscreen
- App

Om veiligheidsredenen (vorstbeveiliging) kan de temperatuur, in normale omstandigheden, niet onder de 5°C worden ingesteld.

- Er wordt zelden gebruik gemaakt van rechtstreekse temperatuurinstelling.
- Temperatuurregeling kan in combinatie met RTC en logische functies volledig geautomatiseerd worden.

- In de zomerperiode zet je de temperaturen manueel laag.
- Eventuele vergissingen worden dan door de automatisatie terug rechtgezet.
- In de tussen seizoenen kan je de temperaturen geleidelijk hoger of lager zetten.
- Manuele sturingen worden dus door de automatisatie op tijd en stond aangepast.

Voorbeeld:
7u00: Comfort 2
8u45: Comfort 1
17u15: Comfort 2
22u30: Comfort 1

Instellingen tijdens de winter:
Comfort 1: 18°C
Comfort 2: 21°C

Instellingen tijdens de zomer:
Comfort 1: 5°C
Comfort 2: 5°C

-

- Hou rekening met de voorschriften van de verwarmingsinstallateur.
- Grote schommelingen zijn meestal niet energiezuinig.

Online toestand

Als je een module geselecteerd hebt, komt rechts in het scherm de online informatie:

- **Temp:**

De actueel gemeten temperatuur

- **Instelling:**

Ingestelde waarde van de sensor

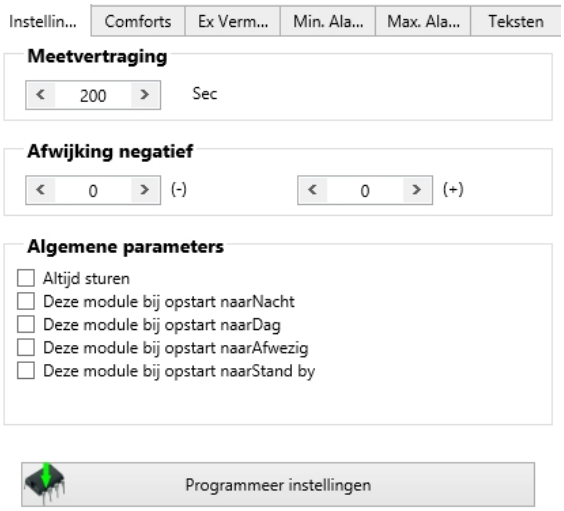
- **Comfort:**

De tekst van de geselecteerde comfort

- **Toestand:**

Verwarming aangestuurd of niet.

Instellingen



Algemene instellingen

- Meetvertraging
  - Afhankelijk van het type verwarming
  - Heteluchtverwarming moet sneller schakelen (+/- 30sec)
  - Radiatoren moeten trager schakelen (+/- 120sec)
  - Proefondevindelijk testen en aanpassen indien nodig

- Afwijking negatief/positief
  - Kunnen aangepast worden om de metingen aan te passen.
  - Instelbaar per halve graad
  - Instellen naar eigen gevoel

Module parameters

- Comfort bij opstart
  - Selecteer de comfort die moet gestart worden bij opstarten van de module
  - Wordt geactiveerd na elke stroomonderbreking
  - Indien niets geselecteerd, wordt Comfort1 gebruikt

- Altijd zenden
  - Kan geactiveerd worden om elke meetperiode te laten sturen
  - Standaard uitgeschakeld. Enkel wijzigingen in de toestand worden gestuurd.

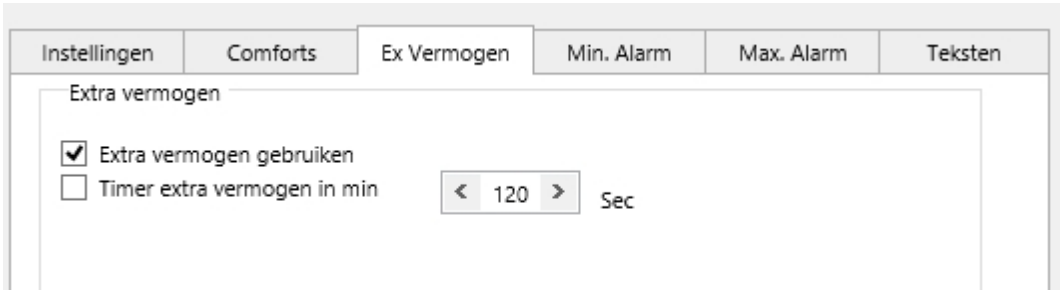
Comforts

Stel voor iedere comfort de gewenste temperatuur in.
Na het programmeren kan je deze direct testen met 'Stuur test'.

- Selecteer de acties die moeten uitgevoerd worden wanneer er verwarmd moet worden
- en die acties die bij het stoppen met verwarmen moeten uitgevoerd worden.

De teksten bij ieder comfort worden weergegeven zoals je ze hebt ingesteld.

Extra vermogen



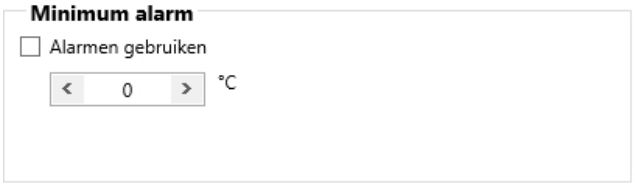
Extra vermogen kan ingeschakeld worden als binnen een bepaalde tijd de gewenste temperatuur niet is bereikt.
Meestal gebruikt voor industriële toepassingen.

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

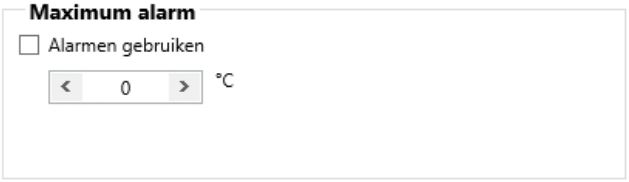


Minimum alarm kan gebruikt worden om aan te geven wanneer een minimum temperatuur bereikt wordt. Meestal gebruikt voor industriële toepassingen.
Mag niet gebruikt worden om voedingswaren, medische of andere kritieke toepassingen te monitoren.

Instellingen:

- Schakel de parameter in
- Geef te minimum temperatuur in.
- Stel de acties in die moeten verstuurd worden
- Alarmen worden gereset door 'Reset' naar de module te sturen

Max 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 te maximum temperatuur in.
- Stel de acties in die moeten verstuurd worden
- Alarmen worden gereset door 'Reset' naar de module te sturen

Teksten

- De 4 comforts worden elk voorzien van een tekst.

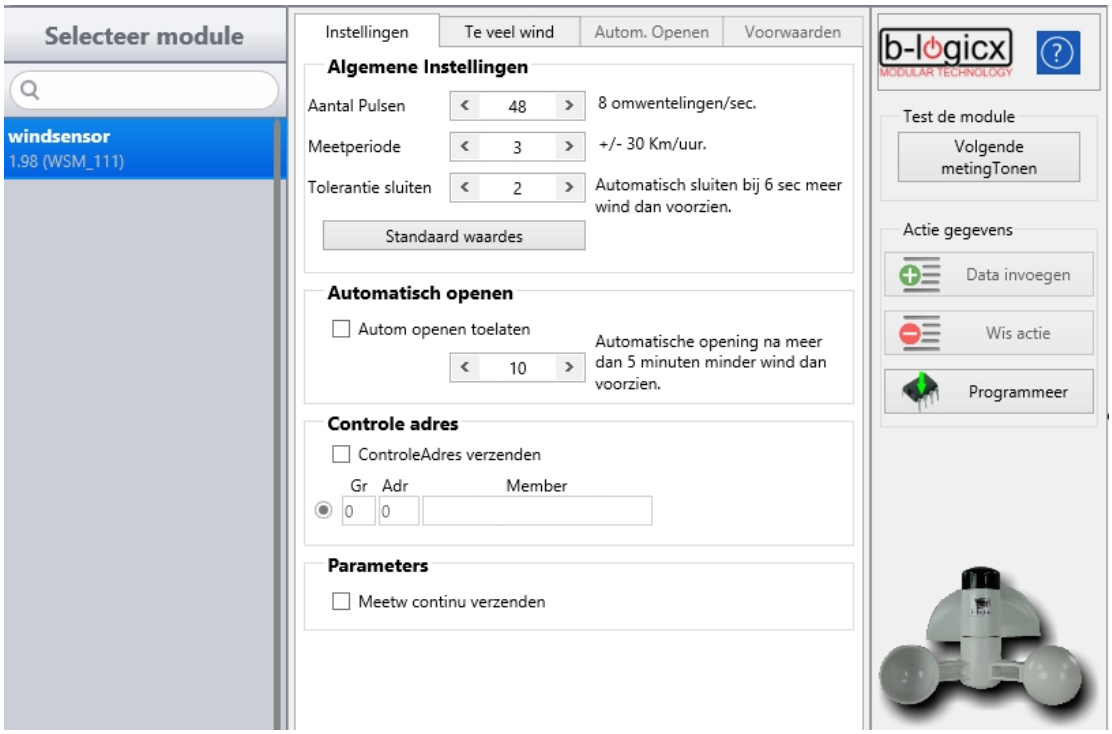
- Standaard teksten zijn hierboven afgebeeld.
- Worden per project opgeslagen.
- Worden weergegeven in PC, app en touchscreen

WSM

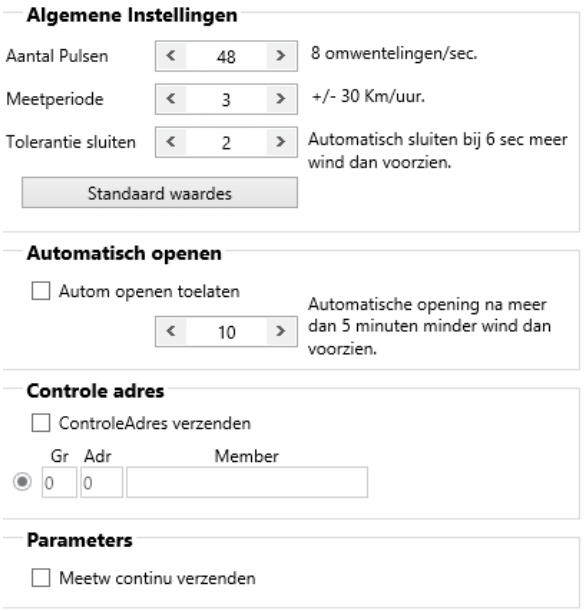
De windsensor WSM meet continu de windsnelheid.
Wanneer de ingestelde drempel bereikt wordt, zullen de acties 'teveel wind' verzonden worden, zonder enige beperking.

Indien gewenst kan deze module, wanneer er een bepaalde periode minder wind is dan in de drempelwaarde voorzien, ook automatisch laten openen.
Hieraan kan je zelfs een aantal voorwaarden koppelen.

Let bij de installatie altijd op:
Als je voor- en achteraan van hetzelfde gebouw 2 zonnetenten installeert, mag je deze nooit via dezelfde sensor sturen.
Een windsensor moet je altijd in de buurt van de zonnetent plaatsen.



Instellingen



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 zonnewering.
  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.

Parameters

- Automatisch openen toelaten.
  - Hiermee kan je de zonnetent automatisch laten openen, als de windsnelheid lager is dan de drempelwaarde.
  - De tijd 'Tolerantie openen' moet verstreken zijn voor het automatisch openen kan starten.
  - Eventueel kunnen er ook nog voorwaarden aan toegekend worden. (Zie voorwaarden)

- Meetwaarde continu verzenden.
  - Zet deze parameter aan om de sensor te testen.
  - Normaal gesproken zendt de sensor pas als het nodig is, en houdt hij alle overbodige informatie van de bus.
  - Tijdens het testen kan het ideaal zijn om alle informatie te zien, ook als er weinig wind is.
  - Zet de parameter bij het einde van het testen terug af. Dit zal het achteraf makkelijker maken om de data te ontleden

- Als je toch de meetwaarde wil bekijken, klik dan op de knop 'Volgende meting?

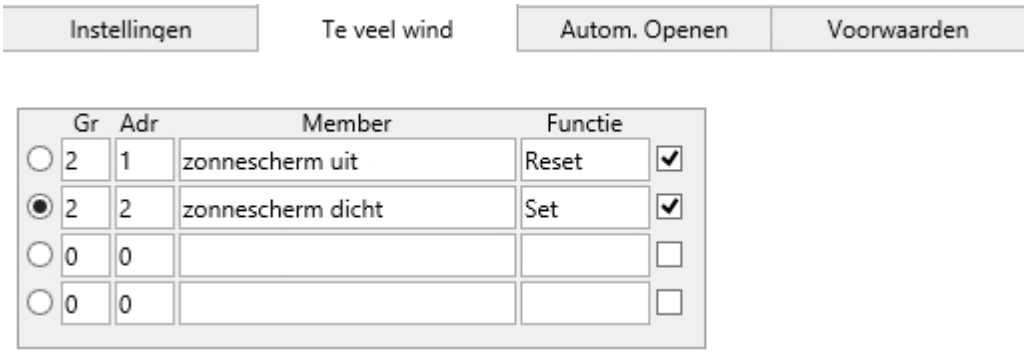
Controle adres

- Indien gewenst voeg je een member toe.
- Deze zendt 'Set' op het moment dat de drempelwaarde overschreden wordt.
- 'Reset' wordt verzonden als de windsnelheid onder de drempelwaarde komt.

- Deze member kan dus gebruikt worden om leds aan te sturen en ook om verder te gebruiken in automatisatie.

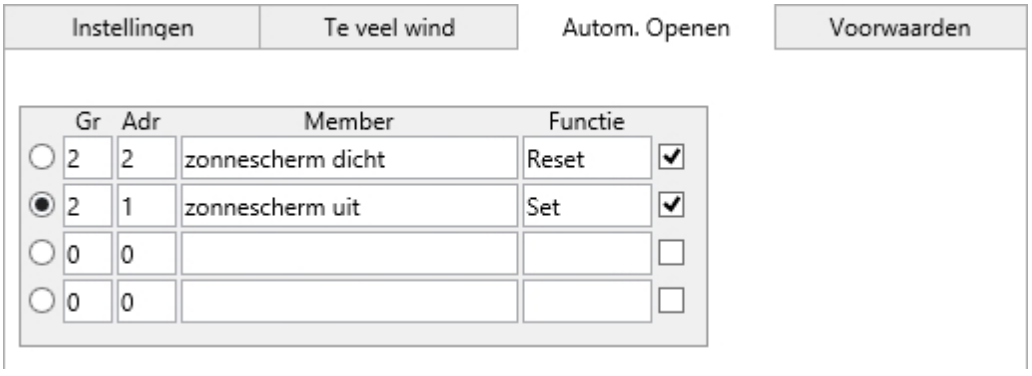
BELANGRIJK:
Als je wil automatiseren, hou er dan altijd rekening mee dat het dichttrekken van een zonnetent NOOIT achter een logische functie mag zetten.
Het zou kunnen gebeuren dat niet alle voorwaarden voldaan zijn, waardoor de zonnetent niet tijdig dichttrekt.
De members, geprogrammeerd onder 'te veel wind' worden altijd verzonden als de drempelwaarde bereikt wordt, ongeacht de toestand van een (logische) functie.

Te veel wind



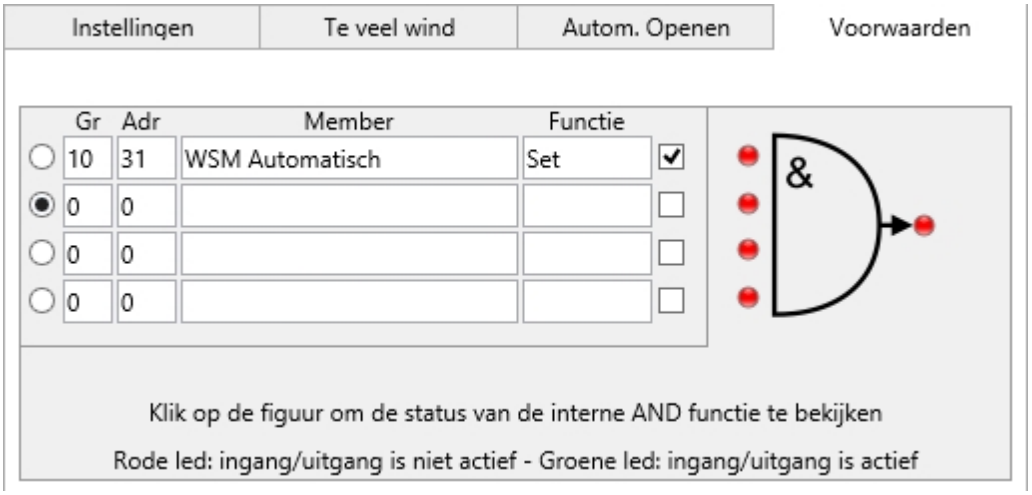
- Vul de adressen in die bij het overschrijden van de drempelwaarde moeten verstuurd worden.
- Hou rekening met bovenstaand voorbeeld.
- Eerst het uitsturen resetten, dan pas het intrekken aansturen

Automatisch openen



- Vul de adressen in die bij het automatisch openen moeten verstuurd worden.
- Hou rekening met bovenstaand voorbeeld.

Voorwaarden



- Vul hier de voorwaarden in die moeten voldaan zijn voor het automatisch openen mag verstuurd worden;
- Als je slechts 1 voorwaarde hebt, vul dan ook slechts 1 voorwaarde in.
- Alle ingevulde voorwaarden moeten voldaan zijn voor het automatisch openen kan starten.
- Klik op de tekening om een test op te vragen
  Alle voorwaarden die voldaan zijn, zullen dan aangegeven worden met een groene led.
  Voorwaarden die niet voldaan zijn, worden aangegeven met een rode led.

Werking:

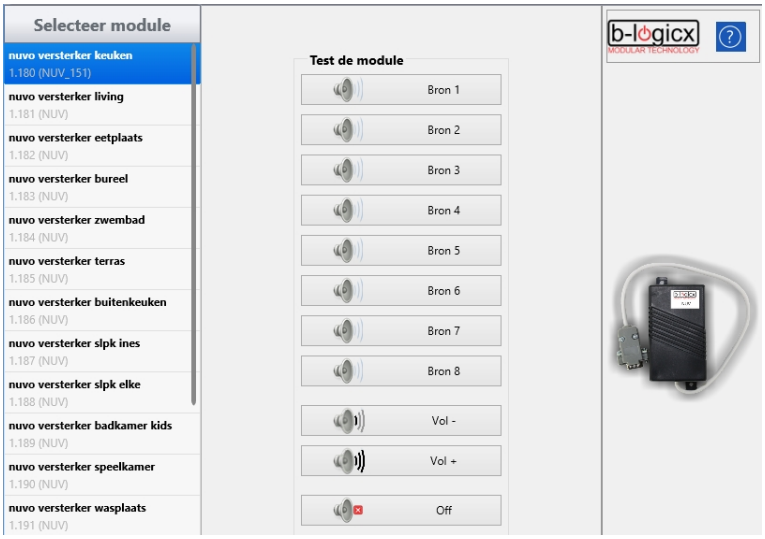
- Het automatisch openen wordt pas gestart als alle voorwaarden voldaan zijn, maar ook de timer 'Tolerantie openen' voldaan is.
- De timer 'Tolerantie openen' wordt pas opnieuw gestart als de drempelwaarde is overschreven
  Hou er dus rekening mee dat de voorwaarden niet zomaar gebruikt kunnen worden als 'knop' voor het openen en sluiten.
  Je moet altijd rekening houden me de 'Tolerantie openen' - timer.
  Deze kan ervoor zorgen dat niet direct open gestuurd wordt als alle voorwaarden voldaan worden.
- Als 1 van de voorwaarden niet meer voldaan is, worden altijd de members bij 'te veel wind' verstuurd.
- Mocht je dat nodig vinden kan je een (combinatie van) functies zelf creëren, en het resultaat daarvan als voorwaarde in deze sensor toevoegen.
  Zo bepaal je zelf wanneer de zonnewering sluit

Voorbeeld:

Je kan een actie uit een LDM en een actie uit een TSM in de voorwaarden invullen.
Op die manier kan de zonnetent pas openen als er genoeg zon is, EN als binnen de temperatuur hoog genoeg is.
Zo win je in de tussenseizoenen een pak gratis energie.

NUV

- Selecteer een ruimte.
- Test het geluid met de respectievelijke knoppen



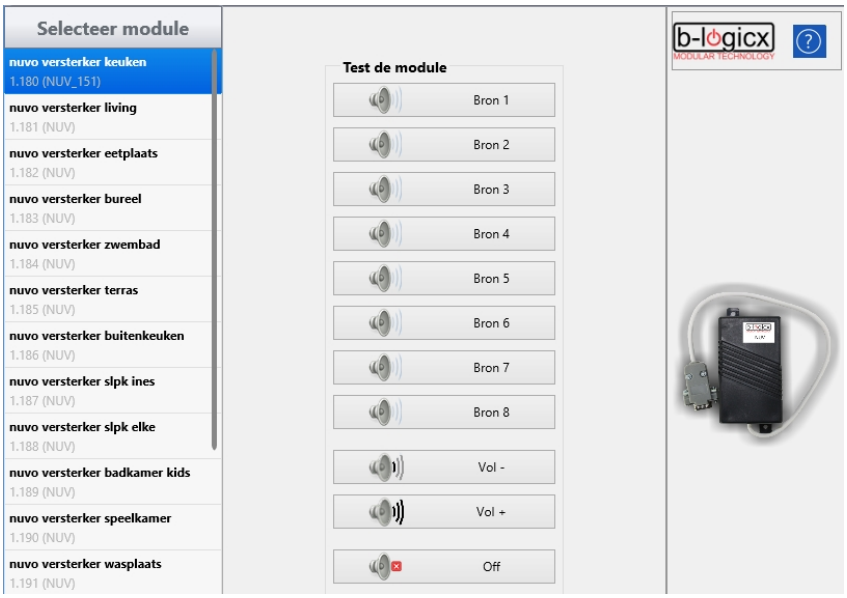
Wijzig de namen van de ruimte met de identificatie knop (rechts bovenaan).

- Enkel de groep en adres van de eerste ruimte (Master) zijn instelbaar.
- De rest van de ruimtes volgt automatisch op de gegevens van de Master.
- De namen van **alle** ruimtes zijn aanpasbaar.

Aan de instellingen van deze module is verder niets aan te passen.

AUD

- Selecteer een ruimte.
- Test het geluid met de respectievelijke knoppen



Wijzig de namen van de ruimte met de identificatie knop (rechts bovenaan).

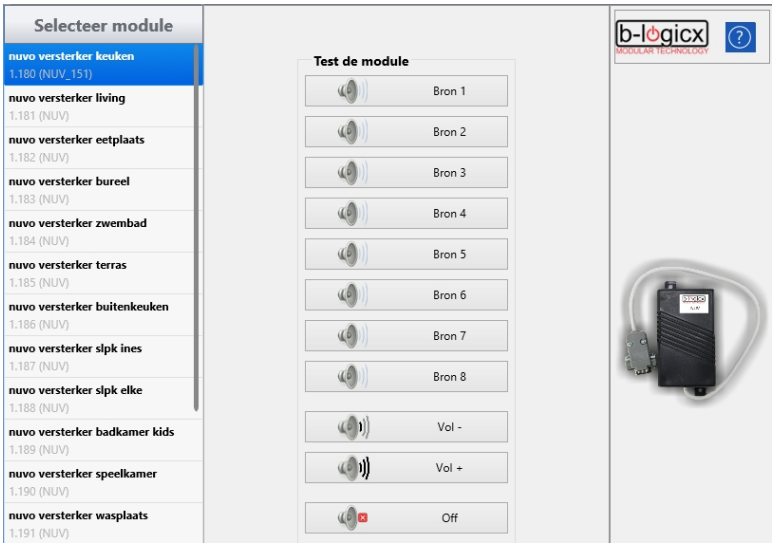
- Enkel de groep en adres van de eerste ruimte (Master) zijn instelbaar.

- De rest van de ruimtes volgt automatisch op de gegevens van de Master.
- De namen van **alle** ruimtes zijn aanpasbaar.

Aan de instellingen van deze module is verder niets aan te passen.
Instellingen zoals startvolume e.d. … worden in het multiroom toestel aangepast.

ASD

- Selecteer een ruimte.
- Test het geluid met de respectievelijke knoppen



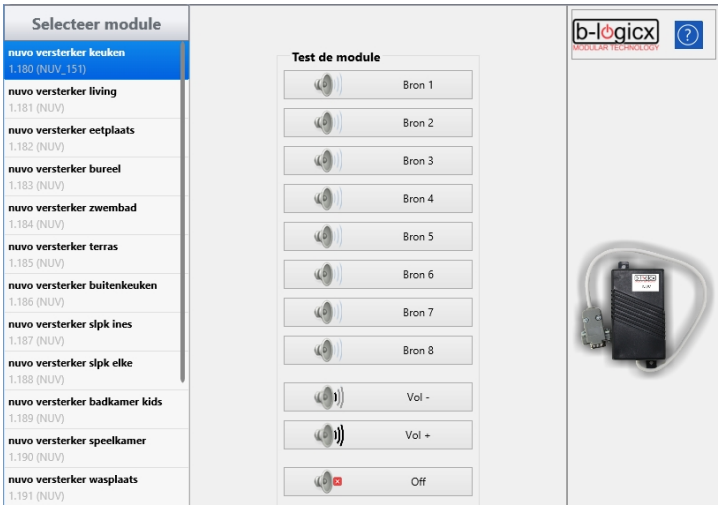
Wijzig de namen van de ruimte met de identificatie knop (rechts bovenaan).

- Enkel de groep en adres van de eerste ruimte (Master) zijn instelbaar.
- De rest van de ruimtes volgt automatisch op de gegevens van de Master.
- De namen van **alle** ruimtes zijn aanpasbaar.
- In principe kan je deze module verder niet programmeren.

Aan de instellingen van deze module is verder niets aan te passen.

ART24

- Selecteer een ruimte.
- Test het geluid met de respectievelijke knoppen



Wijzig de namen van de ruimte met de identificatie knop (rechts bovenaan).

- Enkel de groep en adres van de eerste ruimte (Master) zijn instelbaar.
- De rest van de ruimtes volgt automatisch op de gegevens van de Master.
- De namen van **alle** ruimtes zijn aanpasbaar.

Aan de instellingen van deze module is verder niets aan te passen.

DST

Algemene instellingen

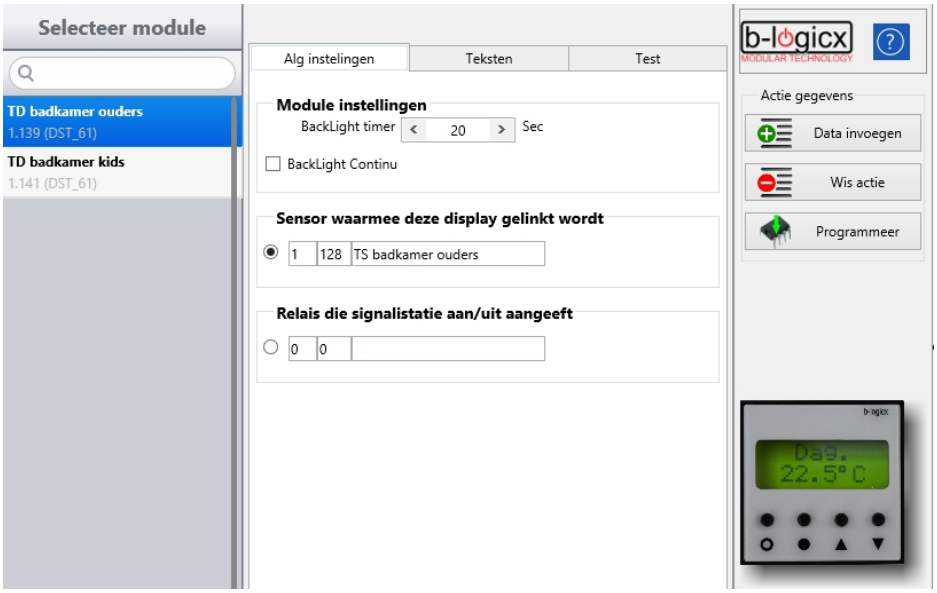
- Instellingen back-light
- Verbinding met de thermostaat
- Weergave van de status

Teksten

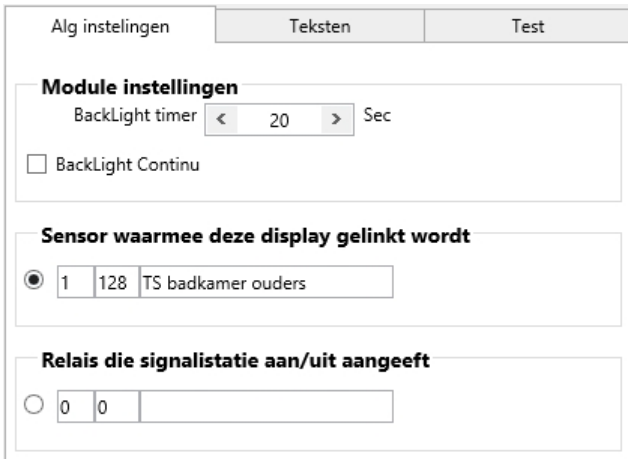
- Geef weer welke tekst op het display verschijnt

Test

- Al wat je met de display kan versturen, kan je van hieruit testen.
- Back-light kan je aan en uit zetten.



Algemeen



Back-light

- Maak zelf de keuze tussen continu aan of timer
- Indien timer, dan instelbaar tussen 1 en 255 seconden

Sensor

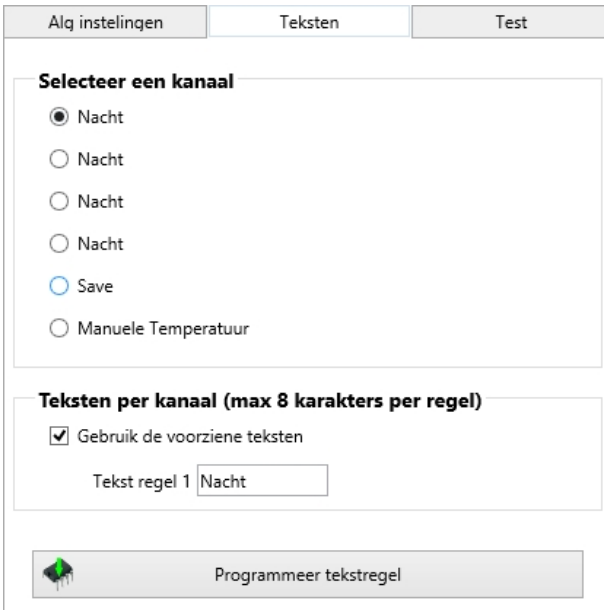
- Selecteer de sensor waarvan deze display zijn info krijgt.

Relais

- Selecteer de member die zorgt voor de signalisatie van de status.

(is meestal de RLM van de pomp of aansturing van de ketel.)

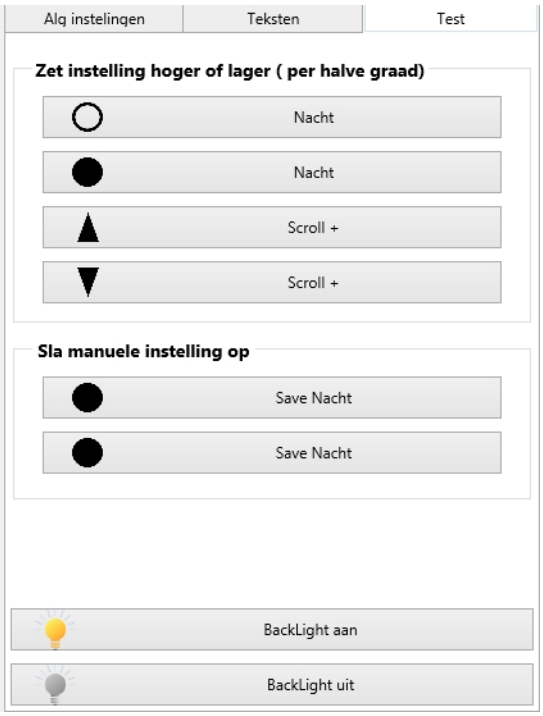
Teksten



- 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



- 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.

DSM

Algemene instellingen

- Back-Light
- Verbinding met de communicatiemodule
- Scroll volgorde

Teksten

- Geef weer welke tekst op het display verschijnt

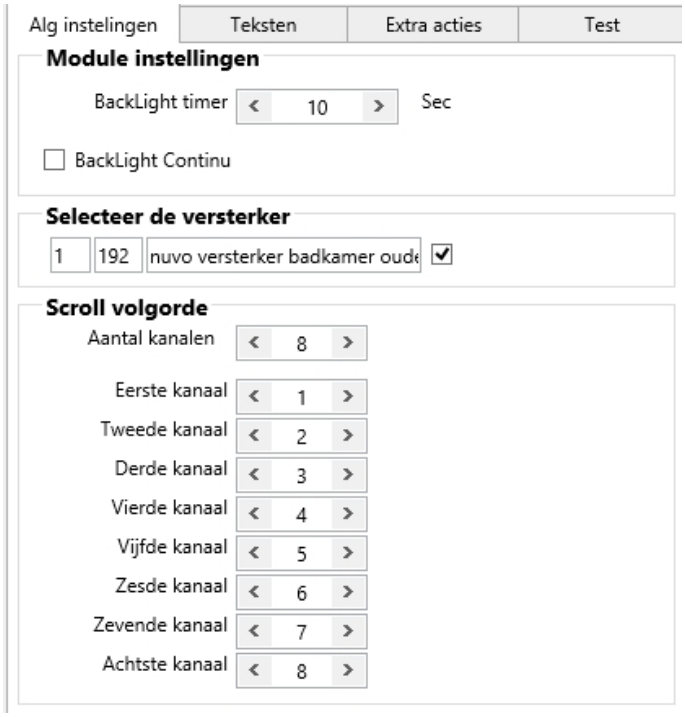
Extra acties

- Per kanaal een actie verzenden

Test

- Al wat je met de display kan versturen, kan je van hieruit testen.
- Back-light kan je aan en uit zetten.

Algemeen



Back-light

- Maak zelf de keuze tussen continu aan of timer
- Indien timer, dan instelbaar tussen 1 en 255 seconden

Versterker

- Selecteer de ruimte waarmee deze display communiceert.

Scroll volgorde

- Bedienden van de display is scrollen door de verschillende bronnen.
- Zet daarom je favoriete bron op de eerste plaats.
- Geef het aantal te scrollen kanalen op.

Aangezien niet elke versterker 8 bronnen heeft, kan je het aantal hier opgeven.

Teksten

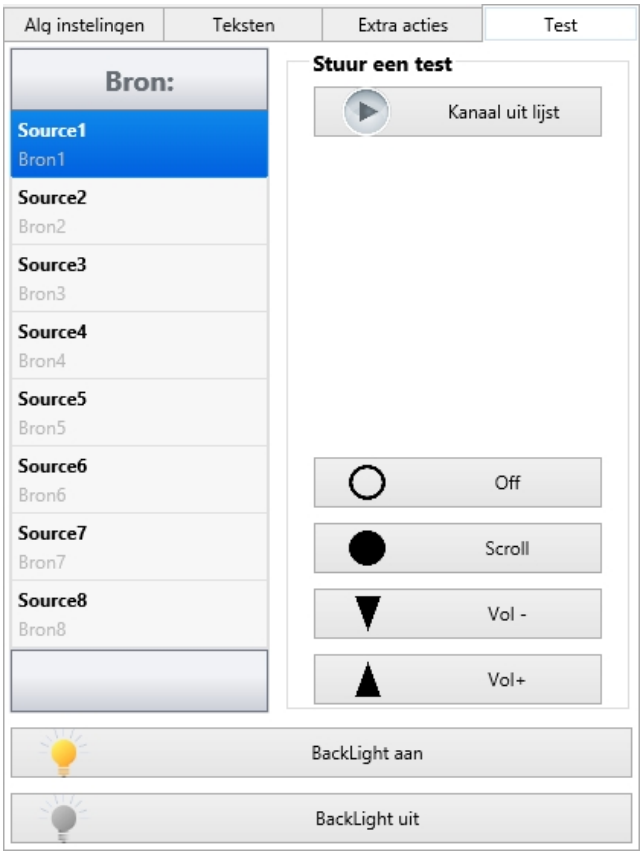
- Geef voor ieder item de tekst die je wil weergeven op de display.
- Geef **maximum 8 karakters** per regel.
- 2 regels per kanaal

Standaard staan deze teksten vooraf ingevuld met standaardteksten.

Extra acties

- Voor elk item kan je 2 extra members versturen.
- Wordt gebruikt om niet B-Logicx versterkers aan te sturen.
- Kan dus ook gebruikt worden om sfeerverlichting aan te steken bij een bepaalde bron.

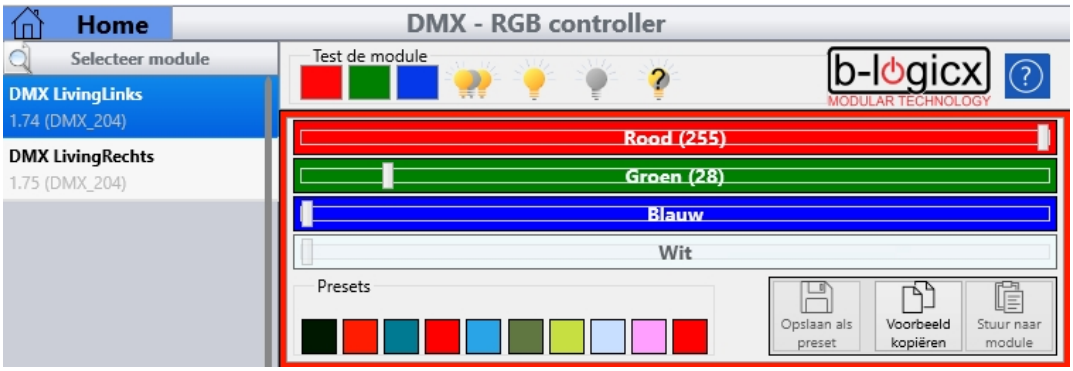
Test



- Alle tests worden naar de display gestuurd. Deze zal ze op zijn beurt naar de versterker doorsturen.
- Selecteer een bron en klik dan de gewenste test aan.
- 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.

DMX



1. Standaard menu

Net als alle andere schermen vind je hier bovenaan het standaard menu.

2 Testkleuren

Na de aansluiting test je best of de kleurkanalen goed zijn aangesloten.
Klik op de rode knop om de module naar rood te sturen, groen voor de groene kleur en blauw voor de blauwe kleur.
Het activeren van een kleur schakelt de andere kleuren automatisch uit.
De kleur wordt met deze knoppen op maximum gezet.

3. Deze module kan je snel aan en uitschakelen met nog meer testknoppen.

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 via de tab 'Parameters' (volgende pagina)

4. Schuifbalken.

Elk kanaal kan je op de gewenste waarde schuiven tussen minimum en maximum.

5 Verzendknoppen.

Klik op de zendknoppen om de gekozen waardes in 1stap naar de module te sturen.
Als je 'Fade' inschakelt, worden alle kanalen samen aangestuurd en zal de module vertraagd naar de gekozen waardes gaan.
De 'Fade' waarde is instelbaar via de tab 'Parameters' (volgende pagina)
Onder de presets wordt een voorbeeld van de kleur weergegeven.

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.

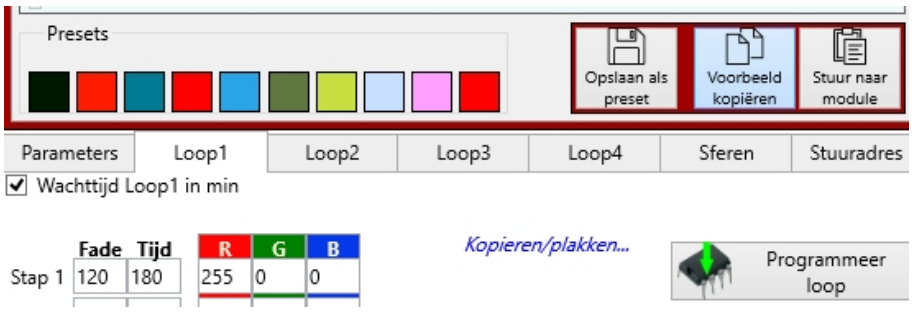
6. Presets.

Als je bepaalde favoriete kleuren hebt, kan je deze bewaren, zodat je ze later snel kan oproepen.
De waarde die in het geheugen gezet werd, wordt opgeslagen door de disketteknop.
Daarna selecteer je het gewenste selectie rondje.
De opgeslagen kleur wordt onmiddellijk weergegeven in het pallet.

7 Kopieren & plakken.

Kopieren betekent dat de waarde van de schuifbalken in het geheugen geplaatst wordt.
De geselecteerde kleur wordt onmiddellijk weergegeven in het kader rond de 'kopieer en plakken toetsen'.
Plakken betekent dat je een eerder opgeslagen waarde naar de schuifbalken brengt, en de module met deze waardes aanstuurt.

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:
  - Opslaan als preset met de knop 'Opslaan als preset'
  - Naar de module sturen met de knop 'Stuur naar module'
  - Plakken in een loop.

Opslaan als preset

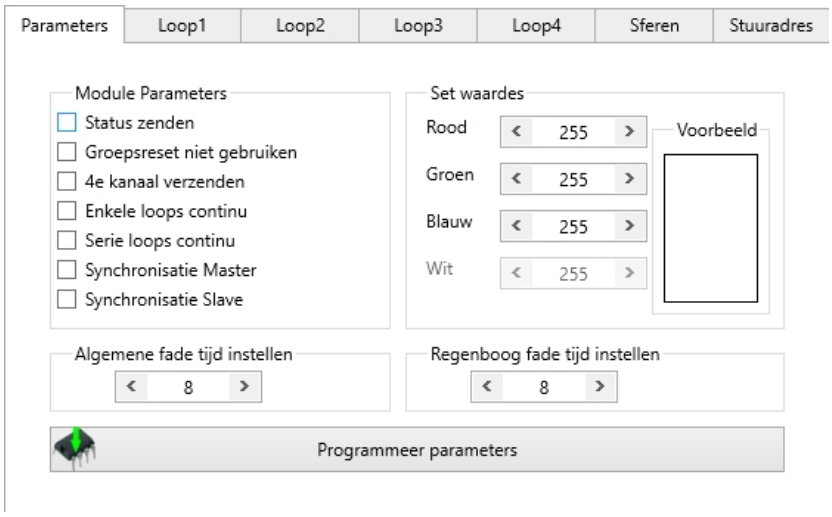
Klik op 1 van de accept knoppen boven de presetknoppen of annuleer

Plakken in een loop

1. Om het scherm niet te vol te zetten, worden de kopieren/plakken knoppen standaard verborgen.
Je kan ze activeren door op de link 'Kopiëren/plakken' te klikken

2. Naast de gegevens voor elke stap krijg je nu een 'Kopieer' en een 'Plak' knop
Elke lijn kan je zo invullen of hergebruiken.
Een ingevulde lijn kan je eerst 'Kopieren' en dan via de knop 'Stuur naar module' in real-time controleren op de led(strip)

Parameters



1. Module 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.

- **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**

Op het menu dat je een enkele loop activeert, zal deze herbeginnen op het moment dat hij afgelopen is.
Een commando is nodig om de loop te stoppen.
Meer info op de volgende pagina van de loops.

- **Serie loops continu**

Op het moment dat je meerdere loops na elkaar start, zal deze cyclus van loops opnieuw gestart worden als die afgelopen is.
Een commando is nodig om deze reeks te stoppen.

- **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 groepssturingscommando'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 standaar groepscommando's.

Algemene fade tijd & regenboog fade tijd instellen

Als je een module naar een bepaalde waarde stuurt heb je de keuze uit 2 mogelijkheden:

- ofwel wordt de gekozen kleur in 1 stap aangemaakt, wat een flitsend effect kan geven.
- ofwel wordt de gekozen kleur langzaam opgebouwd. De tijd dat de module hierover doet, stel je hier in.

De tijd dat de module zal nemen om tot de gewenste kleur te komen, is afhankelijk van het aantal te nemen stappen.
Standaard gebruiken we de waarde 8, welke een goed resultaat is.
Let op: de maximum waarde is 255
Als de module van uit naar volledig maximum moet gaan kan dit een aantal minuten duren. Misschien krijg je de indruk dat de module niet werkt zoals het hoort.

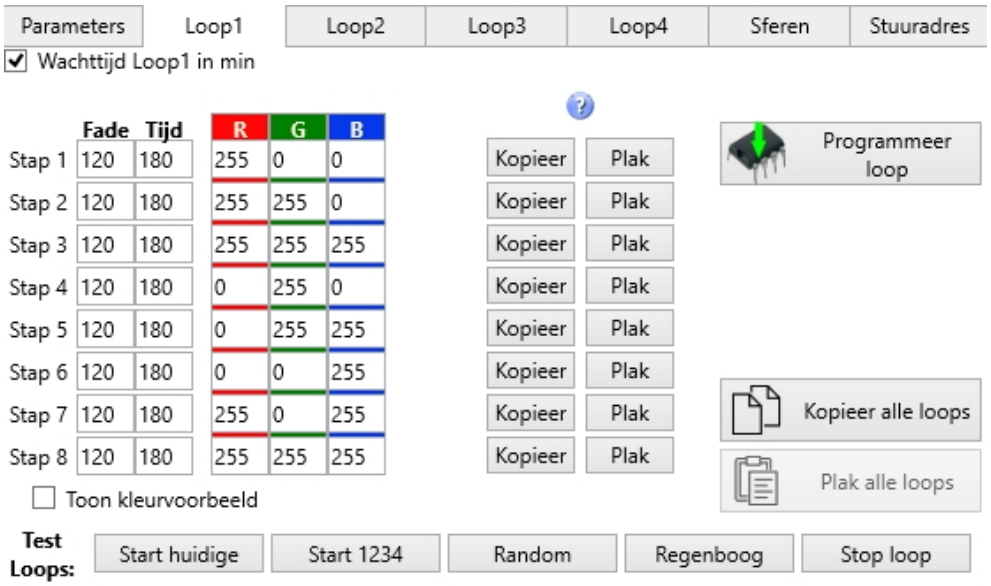
Setwaardes

Normaal gezien betekent 'Toggle' omkeren tussen aan en uit.
Deze module biedt meer mogelijkheden, dus gebruiken we ze.
Het kan zijn dat mensen ervoor kiezen om slechts gebruik te maken van 1 enkele kleur om een accent te leggen.
Je kan je gewenste kleur dus als 'Setwaarde' gebruiken.
Op die manier wisselt de functie 'Toggle' dus tussen 0 en je favoriete kleur.
Standaard staan de waardes allemaal op 255, wat overeenkomt met 'Wit'

Programmeer parameters

Alle bovenstaande instellingen worden naar de module gestuurd met de knop 'Programmeer parameters'

Loops



- In totaal zijn er 4 loops in te stellen.
- Een 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)
    - **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 tijdseenheid is seconden. Via de parameter bovenaan kan je deze tijd in minuten zetten
    - **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
- Vergeet na het instellen zeker niet om de gegevens naar de module te sturen via de knop 'Programmeer loop'
- De knoppen 'Kopieer alle loops' en 'Plak alle loops' zijn voorzien om de 4 loops van de module tegelijkertijd te kopieren om zo in een andere module geplakt te kunnen worden.
  De 4 loops worden altijd tegelijk gekopieerd en geplakt

Testen van loops

Onderaan in het scherm:

- Start de huidige loop
- Start loop1, dan 2, dan 3 en dan 4
- Start loops in willekeurige volgorde
- Start een aparte loop die kleuren varieert tussen 0 en wit (alles maximum)
  Deze loop is niet instelbaar
- Stop de loop(s)

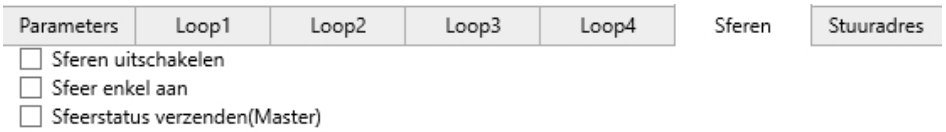
Kleurvoorbeeld

	Fade	Tijd	R	G	B
Stap 1	120	180	255	0	0
Stap 2	120	180	255	255	0
Stap 3	120	180	255	255	255
Stap 4	120	180	0	255	0
Stap 5	120	180	0	255	255
Stap 6	120	180	0	0	255
Stap 7	120	180	255	0	255
Stap 8	120	180	255	255	255

Toon kleurvoorbeeld

Indien je het bijhorende vinkje aanzet, krijg je onmiddellijk een voorbeeld van de ingestelde kleur.
Let wel: de voorstelling op het scherm kan afwijken met het uiteindelijke resultaat van de module.

Sferen



Net als bij de dimmodules, kunnen de DMX modules sferen gebruiken.
Lees hierover meer op de sfeer pagina van de dimmodule

Om een sfeer te testen klik je op 1 van de sfeerknoppen.
Om een sfeer op te nemen, zet je eerst alle toestellen in de gewenste stand, klik dan op de 'Record' knop, en klik uiteindelijk op de knop van de sfeer die je wil opnemen.

Parameters

- **Sferen uitschakelen**

Je kan deze module niet laten schakelen met sfeercommando's.

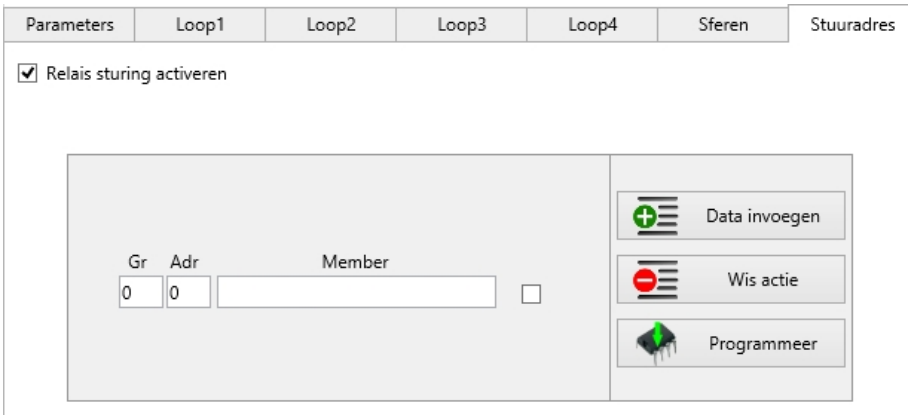
- **Sfeer enkel aan.**

Sfeercommando's lijken op de 'Toggle' functie.
Als de sfeer uit staat, gaat de sfeer aan en andersom.
Dit kan je vermijden door deze parameter aan te zetten.
Elk sfeercommando zal de sfeer altijd 'aan' sturen.

- **Sfeerstatus verzenden**

Elke sfeer zal normaal gezien meerdere DMX of dimmers aanspreken.
Slechts 1 module moet de gekozen sfeer signaleren.
Duid daarom 1 module uit de groep aan als 'Master'

Stuuradres



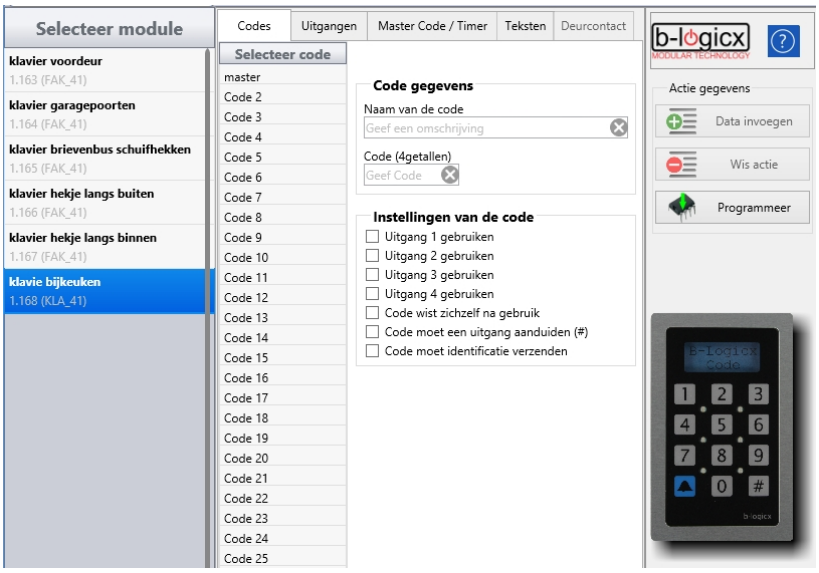
Deze module kan bv een RLM aansturen om de vermogenvoeding te activeren of te onderbreken.
Als 1 van de kanalen boven 1% gestuurd wordt, wordt het stuuradres met de functie 'Set' verzonden.
Als alle kanalen op 0 gezet worden, wordt het stuuradres met de functie 'Reset' verzonden.
Je kan hier dus zelf geen functie kiezen.

- Zet de parameter (bovenaan) aan om het stuuradres te kunnen activeren.
- Selecteer, via 'Data invoegen' de gewenste member.
- Klik op 'Programmeer'

KLA

Dit scherm wordt gebruikt voor 2 soorten modules.

- De KLA, ons eigen codeklavier
- De FAK, een module die oa wordt gebruikt bij Fasttel codeklavieren
  Op deze laatste modules, zit een extra contact dat kan gebruikt worden om de bediening van het deurcontact op in te lezen.



1. Codes

Alle instellingen per code

2. Uitgangen

- 4 Members te versturen voor 4 uitgangen.
- Uitgang voor beldrukknop

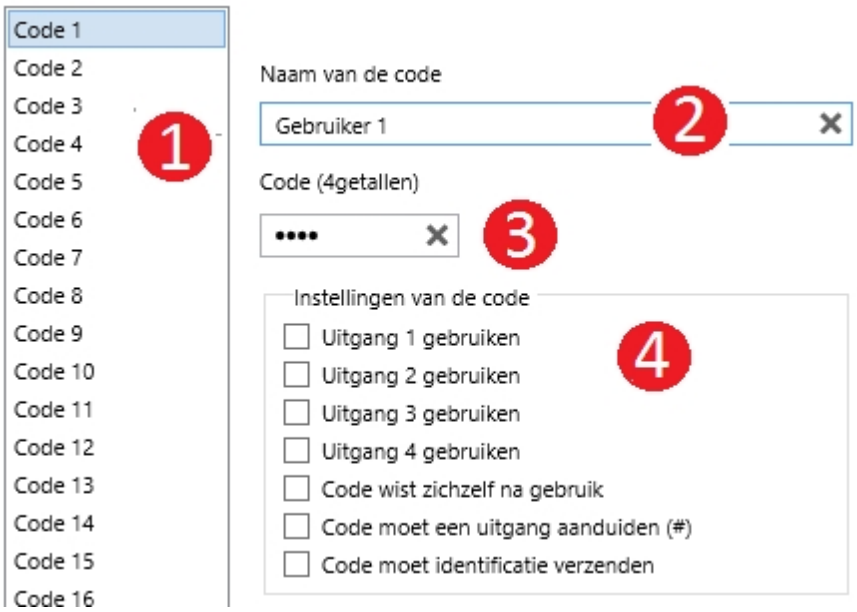
3. Master code & Timer

- Mastercode
- Timer instelling voor eventuele geldigheidsduur van een code

3. Teksten

- Instellen algemene/welkomstboodschap
- Instellen teksten bij gebruik van de uitgangen

Codes



1. Selecteer een code

Max 30 codes per toestel te gebruiken

2. Naam van de code

Geef een naam voor elke gebruiker

3 Code

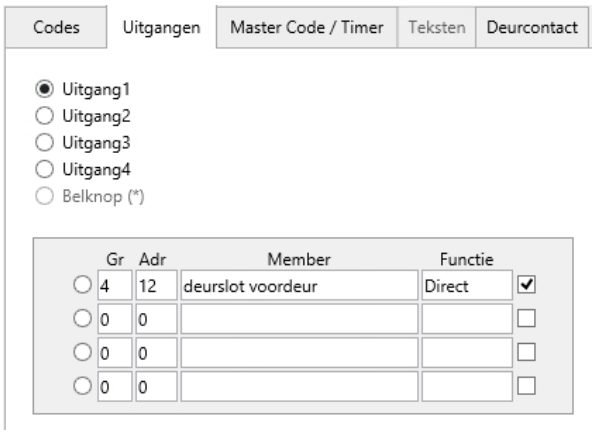
Geef een code, bestaande uit 4 getallen

4. Instellingen

- Selecteer de uitgang die door deze code moet aangestuurd worden.
  Een code kan alle 4 de uitgangen aansturen.
- Code wist zichzelf na gebruik.
  Indien aangevinkt blijft de code na gebruik nog max. 42 min geldig.
  Daarna vervalt ze onherroepelijk.
  Via PC software kan ze terug geactiveerd worden.
- Code moet een uitgang aanduiden
  Indien aangevinkt *moet na de code de #-toets ingedrukt worden + het nummer van de uitgang die moet aangestuurd worden (1, 2, 3 of 4)*
  Indien niet aangevinkt verstuurt de code onmiddellijk alle aangeduide uitgangen.

- Code moet identificatie verzenden
  Telkens de code gebruikt wordt, zal de module de gebruikte code en de aangestuurde uitgang meegeven.

Uitgangen



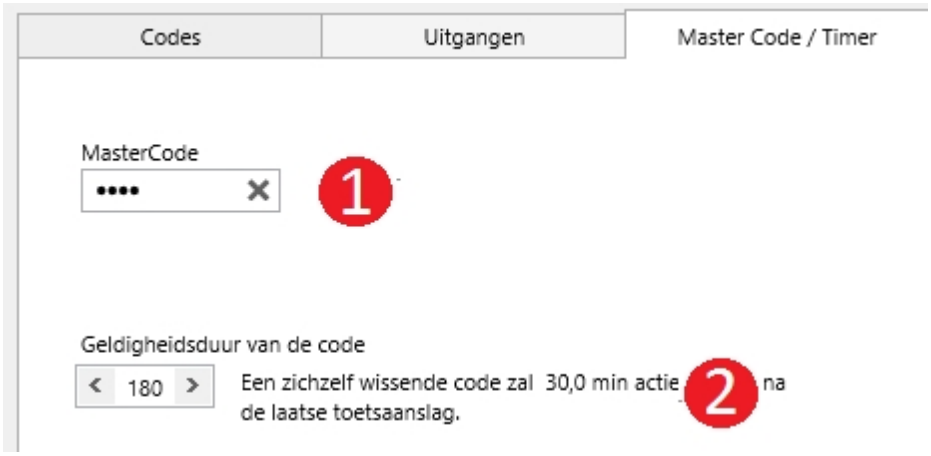
1. Selecteer de gewenste uitgang

- Tot 4 uitgangen aanstuurbaar per code.
- Tot 4 members aan te sturen per uitgang
- Beldrukknop op het toestel heeft een dubbele functie
  - Bij het invoeren van een code annuleert deze knop de ingave.
  - Buiten het gebruik van codes kan deze toets een aparte (bel)uitgang versturen.

2. Acties

Voer de acties in en programmeer op de standaard manier

Mastercode



1. Mastercode

- Geef de mastercode in 4 getallen.
- Deze code kan zichzelf nooit wissen
- Na de code moet de #-toets ingedrukt worden + het nummer van de uitgang die moet aangestuurd worden (1, 2, 3 of 4)

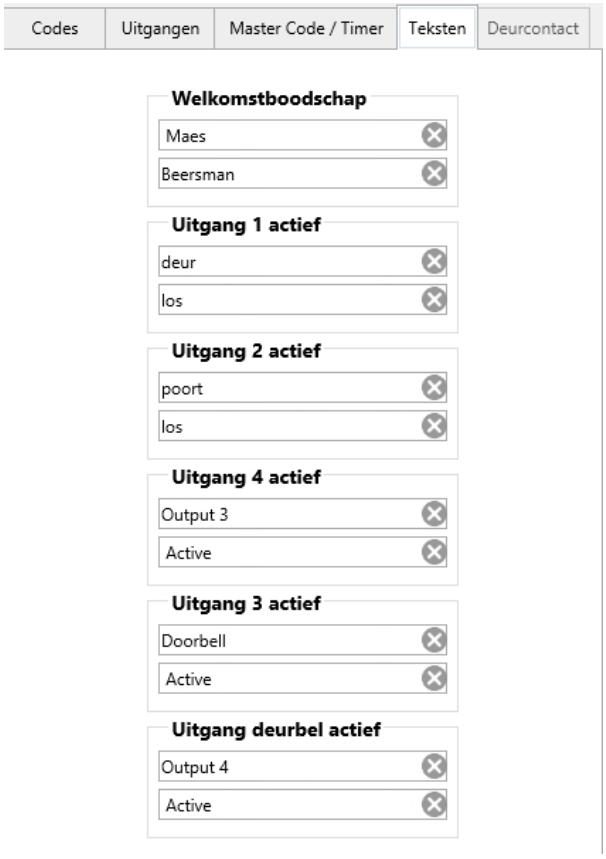
2. Geldigheidsduur

- Geef de geldigheidsduur van een te wissen code in.

- Pas de timer aan met de pijltoetsen.

Teksten

Teksten kunnen alleen gebruikt worden bij onze eigen klavieren, niet in de FAK-modules



1. Selecteer een item

- Voor elk item dat op het display kan weergegeven worden, zijn er 2 lijnen van 8 karakters beschikbaar.
- De welkomstboodschap is de tekst die standaard op het display wordt weergegeven. Meestal gebruikt voor de bedrijfs- of firmanaam.
- De tekst van de uitgangen wordt weergegeven op het moment dat de uitgang geactiveerd wordt. Dit gedurende 10 seconden, en om de bevestiging van de activering weer te geven.
- Beldrukknop op het toestel heeft een dubbele functie
    - Bij het invoeren van een code annuleert deze knop de ingave en wordt er geen aparte tekst weergegeven. Het display schakelt direct over naar de welkomstboodschap.
    - Buiten het gebruik van codes kan deze toets een aparte (bel)uitgang versturen. Gedurende 10 seconden wordt de tekst van de beldrukknop weergegeven om de bevestiging van de activering van de belknop weer te geven.

2. Bewaren

Klik op de programmeerknop om de teksten naar de module te sturen.

Deurcontact

Het deurcontact kan alleen gebruikt worden in de FAK-modules, niet in onze klavieren

Acties die verstuurd worden als het deurslot geactiveerd wordt

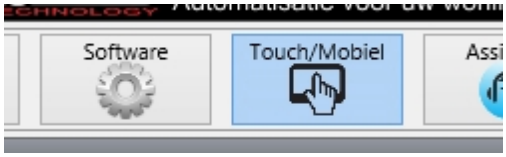
	Gr	Adr	Member	Functie	
○	0	0			☐
○	0	0			☐
○	0	0			☐
○	0	0			☐

Acties die verstuurd worden als de deurslottimer afgelopen is.
(Timerwaarde wordt bepaald door het Fasttel codeklavier

	Gr	Adr	Member	Functie	
○	0	0			☐
○	0	0			☐
○	0	0			☐
○	0	0			☐

PCTouchscreen & Mobile

- Je kan je installatie bedienen via Touchscreens of mobiele apps.
  Hiervoor zet je zelf een structuur op poten.
  Open dit scherm via het hoofdscherm.



Daarna zie je volgend scherm:

- Het Touch/Mobile gedeelte van de software heeft een eigen navigatie.
- De knop 'Hoofdscherm' blijft actief. Deze zal je naar het hoofdscherm sturen.
- Eronder komt een 'Back' toets, deze zal je vanuit elk deelscherm terug naar het keuzescherm van Touch/Mobile (zie voorbeeld hierboven) brengen.

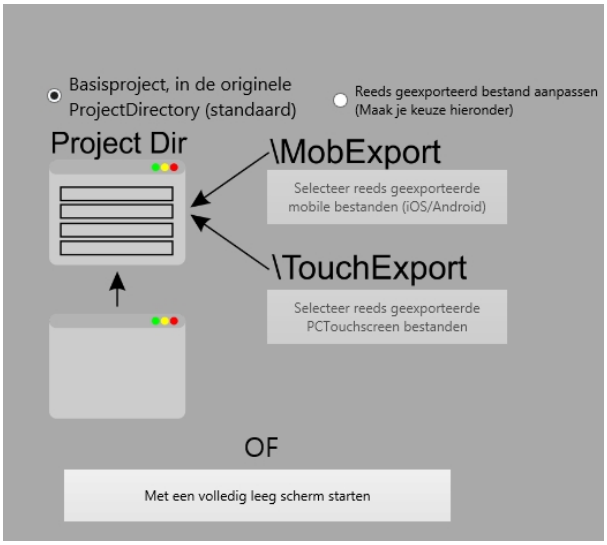
1. Maak een onderscheid tussen een Mobiele toepassing en een Touchscreen.
   In een Mobiele toepassing hebben we geen sneltoetsen, en geen reactie op de bus (5-7)
2. Een bestaande configuratie aanpassen of een nieuwe aanmaken
3. De navigatieknoppen en bedieningsknoppen instellen
4. Extra modules toevoegen
5. Sneltoetsen instellen (enkel bij Touchscreen)
6. Sneltoetsen voor communicatie instellen (enkel bij Touchscreen)
7. Reacties op de bus instellen (enkel bij Touchscreen)
8. De gemaakte instellingen exporteren

Openen

- Voor je knoppen instelt, kan je kiezen welk project je gaat bewerken.

Waarom meerdere projecten in 1 installatie?

- In gewone huishoudelijke installaties lijkt dit minder van toepassing, maar kan deze functie ook perfect gebruikt worden.
  Als je meerdere toestellen wil voorzien van een b-logicx-sturing (export), dan hoeven die niet allemaal dezelfde functie hebben.
  Stel dat je een toestel met beperkte functiewil, dan kan je een bestaande export openen, een aantal functies eruit halen en opslaan onder een andere naam
- Het aantal exports is onbeperkt.



1. Basisproject

- Het laatst gebruikte basisproject aanpassen. Dit kan leeg zijn, als je dit scherm voor de eerste keer gebruikt.
- Als je eigen project wil aanpassen of uitbreiden, hoef je dit scherm dus zelfs niet te openen.

2. Reeds geëxporteerd bestand aanpassen

- 3. Selecteer een reeds geëxporteerde mobiele structuur
- 4. Of selecteer een reeds geëxporteerde touchscreen structuur

5. Start met een volledig leeg scherm

- Als je al een structuur hebt opgezet, wordt deze volledig leeggemaakt om met nieuwe schermen te beginnen.
  Als je de bestaande structuur reeds hebt geëxporteerd, kan je deze later nog openen. Als je nog niet hebt geëxporteerd, dan ben je hem onherroepelijk kwijt.

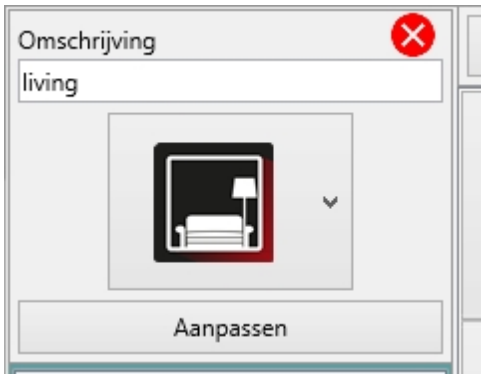
Navigatieknoppen

Aan de linkerkant van het scherm kan je navigatieknoppen aanmaken.
Op die manier kan je je mobiele toepassing of touchscreen makkelijk en overzichtelijk indelen.

1. Je kan knoppen toevoegen
2. Je kan knoppen verwijderen
3. Je kan de tekst van de knoppen aanpassen.

1. Toevoegen

- Klik op de knop 'Toevogen'
- Geef een omschrijving
- Klik op 'Aanmaken'
- Sluit af met het rode kruisje

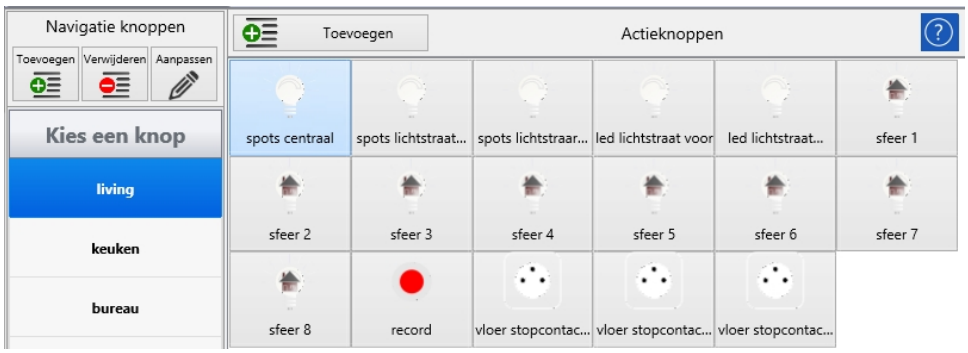


Als je de volgorde van de knoppen wil aanpassen, kan je dat via het 'Indexeren' scherm.

Van zodra je een navigatieknop aanklikt, worden de bijhorende actieknoppen in het rechtse gedeelte van het scherm weergegeven.
Als je nog geen actieknoppen aangemaakt hebt, moet je dat eerst doen.

Bedieningsknoppen

Als je een navigatieknop geselecteerd hebt, krijg je aan de rechterkant van het scherm de bijhorende actieknoppen (of bedieningsknoppen).



Het aantal actieknoppen dat je kan aanmaken is in principe onbeperkt.
Hou er wel rekening mee dat een te veel aan knoppen het geheel onoverzichtelijk maakt.

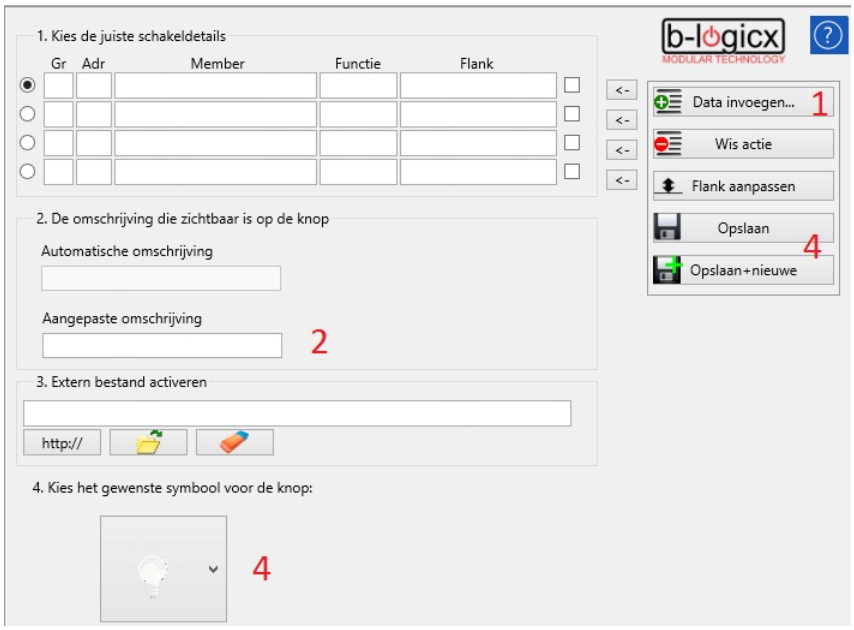
Je kan deze knoppen nu aanklikken, zodat ze versturen, wat ze zouden doen alsof ze op een mobiel toestel of een touchscreen zouden doen.
Op die toepassingen zouden ze ook de toestand van de actie weergeven, wat ze op dit scherm NIET doen.

Als je nog geen knoppen hebt aangemaakt, moet je dat wel eerst doen.

Aanmaken

Klik op de groene knop, links bovenaan om het aanmaken van een knop te starten

Het aanmaken van een actieknop lijkt sterk op het invullen van een INM
Per actie zijn er dus ook 4 registers beschikbaar.



Standaard wijze

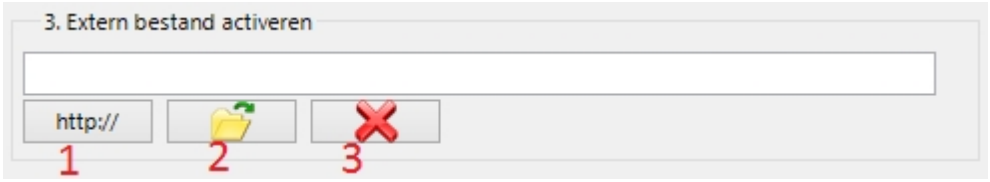
1. Klik op de knop 'Data invoegen' en selecteer de nodige gegevens.
2. De automatische naam die bij de actie hoort wordt weergegeven in het betreffende vak.
   Als die niet voldoet, kan je een 'Aangepaste omschrijving' voor deze knop geven.
   Let op: de automatische omschrijving wordt automatisch aangepast als je de Membernaam wijzigt. De aangepaste omschrijving moet je manueel wijzigen.
3. Kies een passend symbool uit de lijst.
   Als je al een eerdere versie gebruikt hebt, worden de symbolen automatisch aangepast.
4. Kies voor opslaan om op te slaan, en terug te gaan naar het knoppenscherm, of kies voor 'Opslaan +nieuwe' om onmiddellijk over te gaan tot het aanmaken van een nieuwe knop.

Uitgebreidere functies (geavanceerd)

- Een actie aan de knop linken.
  Dit gebeurt standaard volledig automatisch. Als je meerdere registers gebruikt en niet de standaardactie wil gebruiken, klik dan op één van de vier knoppen naast de registers. De naam van de 'Automatische omschrijving' wordt ook aangepast aan de gekozen knop.

- Een extern bestand activeren.

Bij elke druk op een knop kan je een extern bestand activeren.
Dat kan een webpagina zijn om een camera te tonen, een geluidsbestand,...



1. Naamveld wordt gestart met 'http://', vul dit aan met de gewenste netwerklink.
2. Kies het gewenste bestand. Zorg dat het bestand op die locatie ook altijd beschikbaar blijft.
3. Gebruik geen extern bestand bij deze knop.

Wijzigen

Als je een bestaande knop wil wijzigen of verwijderen, klik je met de rechtermuisknop, op de gewenste knop.

- Kies dan voor 'Verwijderen'. (Deze knop heeft geen 'undo'-functie
- of Kies voor wijzigen.

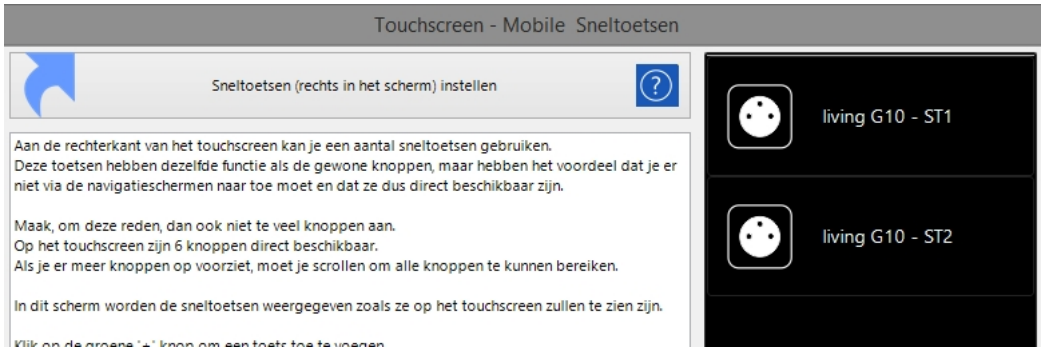
Knoppen volgorde

In het bovenste gedeelte vind je de navigatie-knoppen. In het onderste de actie-knoppen.
Om een knop te verplaatsen, selecteer je hem en ga je met de pijltoetsen een plaats naar boven of naar onder.
Wanneer je een andere navigatie kiest, krijg je onderaan onmiddellijk de bijhorende acties.
Je kan de ganse structuur hier dus verplaatsen zonder telkens terug naar het knoppenscherm te keren.
Als je dit scherm afsluit, krijg je onmiddellijk het knoppenscherm met de nieuwe volgorde.

De resetknoppen en 'Meer details...' hoef je in principe niet te gebruiken en zijn gereserveerd voor geavanceerd gebruik.

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.
Het aantal sneltoetsen is onbeperkt, maar door een lange lijst scrollen zal het voordeel van deze knoppen tegenwerken.
Deze knoppen heten 'sneltoetsen' om dat ze snel beschikbaar zouden zijn.



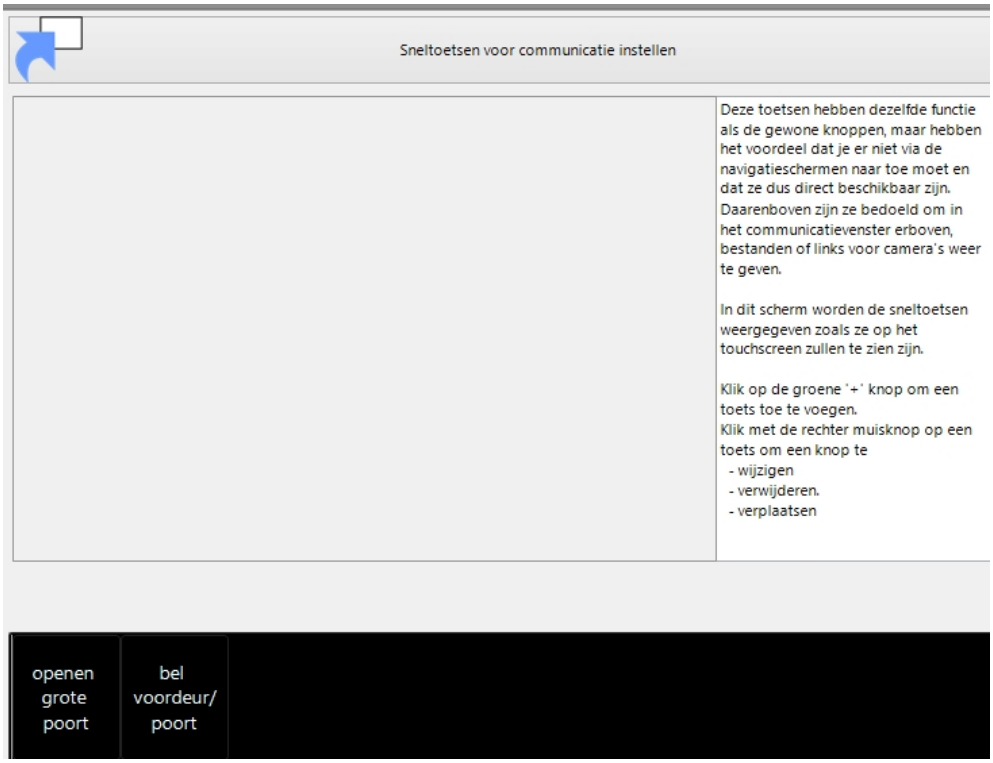
Het aanmaken en wijzigen gaan op dezelfde manier als de standaard actie knoppen.
Ook hier is geen terugmelding mogelijk in dit scherm, wel in de geëxporteerde toepassingen.

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.
Deze toetsen worden meestal gebruikt om een actie uit te voeren en een externe functie te starten.
Je kan hier dus onmiddellijk de poort openen en het camerabeeld oproepen, of gewoon een camera oproepen, zonder een actie uit te voeren.
Het aantal sneltoetsen is onbeperkt, maar door een lange lijst scrollen zal het voordeel van deze knoppen 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.

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 geluidsfragment 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 vd 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

Extra modules toevoegen

In elke mobiele toepassing kunnen 3 modules, met hun specifieke eigenschappen, toegevoegd worden:

- Thermostaten (TSM)
- Klokken (RTC)
- RGB sturingen (DMX)

In vele toepassingen kan het de bedoeling zijn dat niet iedereen (elke app) alle thermostaten of klokken kan bedienen.
bv in een winkel is het niet de bedoeling dat een demotoestel de projectklok kan bedienen, maar wel een demoklok.

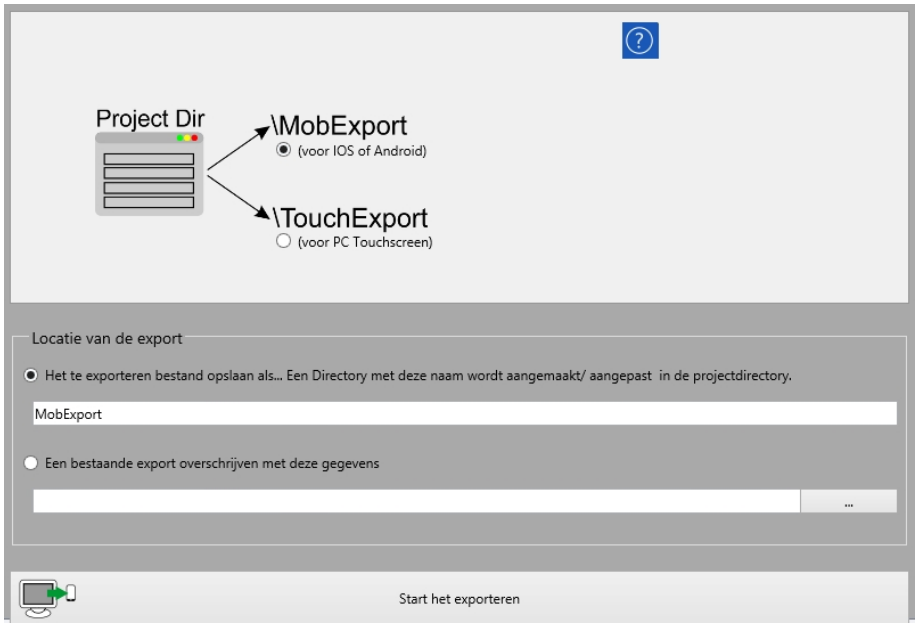
Aan de andere kant kunnen de winkeleigenaars wel de projectklok gebruiken, en hebben ze weinig aan het gebruik van de demoklok.

In privewoningen worden de apps van de kinderen soms niet voorzien van de klok of thermostaat.

- Aan de linkerkant zie je, per type, het aantal modules dat voor jouw installatie beschikbaar is.
  Klik op de pijltoetsen om ze toe te voegen.
- Aan de rechterkant zie je de modules die je toegevoegd hebt aan je basis.
  Klik op de pijltoets om de module uit de lijst te halen.

Exporteren

Eens je de structuur hebt samengesteld, kan je de bestanden klaarmaken voor gebruik op de mobiele toestellen of het touchscreen.
Dit noemen we exporteren.



Maak rechts boven je keuze tussen 'MobExport' voor mobiele toepassingen. Zowel voor IOS als voor Android.
Of 'TouchExport' voor Windows computers.

Eens je dit gedaan hebt, zal een naam voor de export voorgesteld worden.
Pas deze aan indien je dat nodig acht.
Bij een volgende export wordt de naam aangepast naar bv TouchExport1, TouchExport2,...
Dit betekent dat een map met die naam zal aangemaakt worden in de projectdirectory.
Hierin worden dan de geëxporteerde bestanden geplaatst.

Klik op 'Start het exporteren' om het kopiëren van de bestanden te starten.

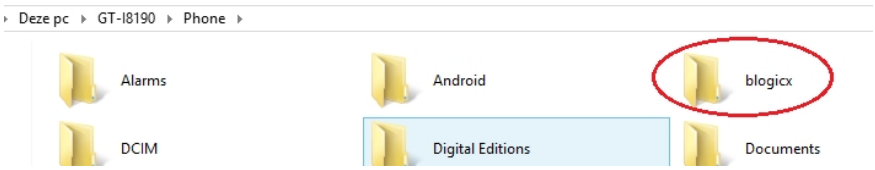
Exportbestanden installeren

1. PCTouchscreen

Kopieer de exportmap naar je toestel.
Open het 'Instellingen' scherm
Selecteer bij 'Projectlocatie' een van je bestanden in de exportmap.

2. Android toestel

1. Download de app
2. Maak in de hoofddirectory van je toestel een map 'blogicx' aan.



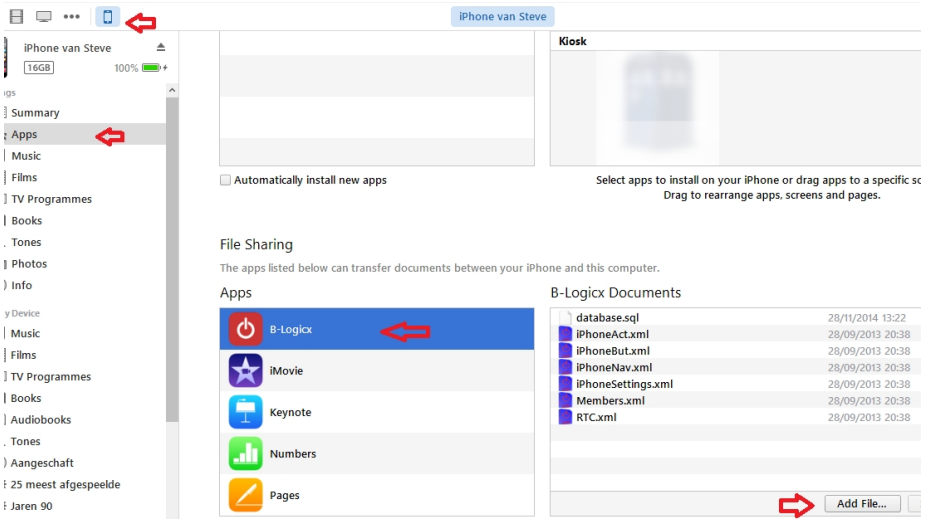
3. Kopieer de bestanden uit de exportmap hier naar toe.
4. Open de app.
5. De details van de volgende instructies zijn afhankelijk van het toestel
6. Selecteer 'Maak een nieuw gebouw aan' en geef het een naam
   (Sleutelicoon rechts boven of een softwareknop links onder, naast de hardwareknop bv op een

Samsung Galaxy 3 mini)

7. Geef het IP adres + poort van de netwerkmodule of server in.

3. IOS toestel (iPad, iPhone of iPod)

1. Download de app
2. Open iTunes en maak verbinding met je toestel
3. Ga naar 'Apps' en selecteer de BLogicx app (in de lijst onderaan)



4. Klik op 'Voeg toe' en selecteer de bestanden in de exportmap
5. Open de app
6. Klik op 'Nieuw gebouw' en geef een naam in
7. Selecteer het nieuwe gebouw en klik rechtsboven op het icoon om te wijzigen
8. Geef het IP adres + poort van de netwerkmodule of server in.

Algemeen

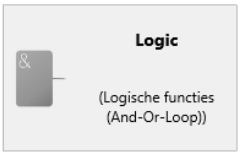
Als je een scherm opent (wat bij de configuratie een navigatieknop was), zal het toestel eerst de status van alle acties op het scherm opvragen en weergeven.
Dit neemt een korte periode (afhankelijk van het aantal knoppen) in beslag.
Daarna kan je de knoppen gebruiken.

Logische functies

1. Beginnen met logische functies

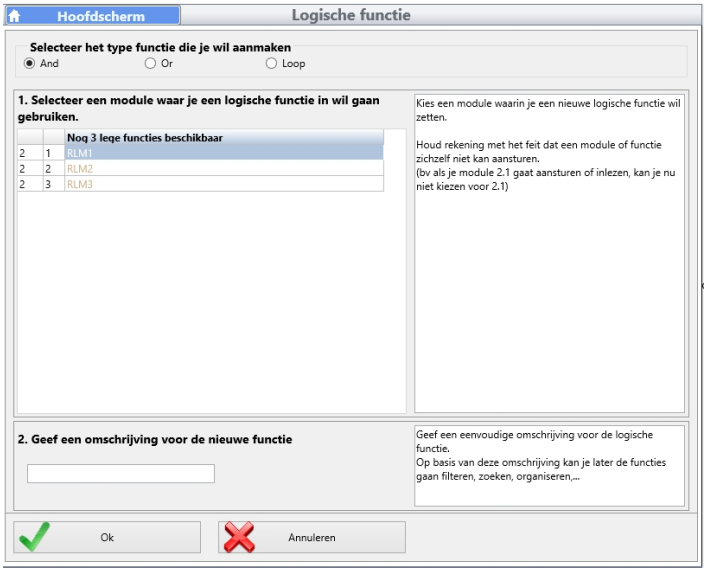
Elke logische functie wordt in een RLM 'gehost'.
Dat betekent dat we ruimte in een RLM vrijmaken voor een bepaalde logische functie.
Elke RLM kan een And(EN)-functie, een Or(OF)-functie en een LOOP-functie beheren.
De werking van de logische functies vind je terug in de UserGuides van de RLM op de website.

Het scherm voor het instellen van de logische functies kan je bereiken via het hoofdscherm.
Klik op de tegel 'Logic' om het scherm te openen



Dit scherm bereik je via de tegel 'Logic' in het hoofdscherm.
Wanneer er nog geen logische functie in je project hebt, opent het aanmaakscherm onmiddellijk.

- Selecteer dan het type functie dat je wil aanmaken.
- Duid de RLM aan die je wil gebruiken
- Geef een korte, maar duidelijke omschrijving
- Bevestig met 'OK'

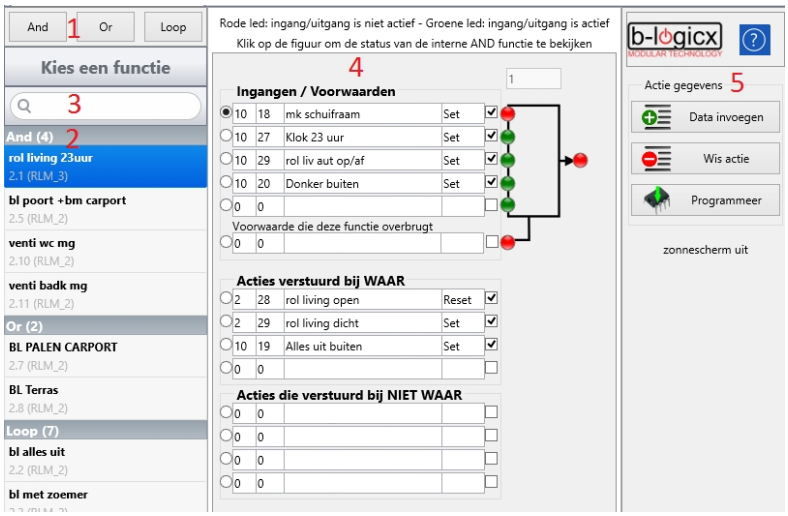


2. Functies aanmaken/wijzigen

Eens je een functie hebt aangemaakt, zal het aanmaakscherm niet meer automatisch verschijnen.

1. Je kan het terug oproepen met de knoppen onderaan de functieselectie.
2. Je kan er ook de knoppen vinden om een functie te verwijderen
3. Een omschrijving aanpassen is ook mogelijk

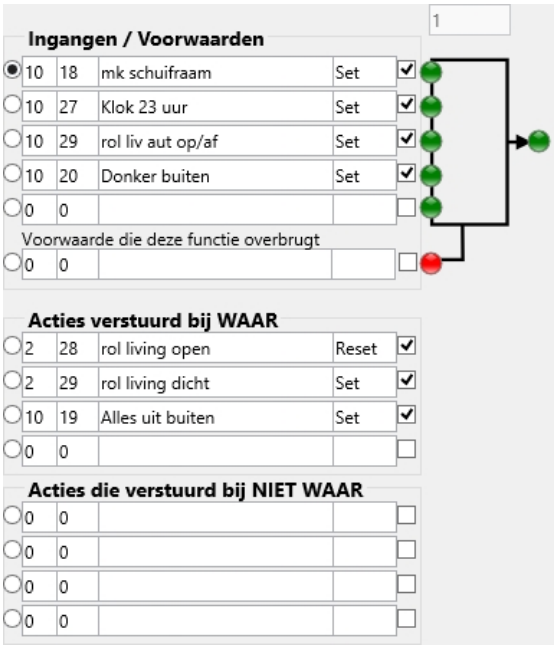
3. Overzicht van het scherm



1. Als er meer functies zijn dan er in de lijst passen, krijg je bovenaan de mogelijkheid om rechtstreeks naar de gewenste functie te gaan
   Als alle functies in de lijst passen, zijn deze knoppen niet zichtbaar
2. Alle functies zitten in de lijst, gesorteerd op memberinfo van de host.
   Naast elke functie krijg je het aantal gebruikte functies van dat type
3. Geef een deel van de omschrijving om het filteren van de lijst te starten.
4. Het functiescherm (is anders voor elke functie)
5. Het gekende voor de actiegegevens

And Or

Het invullen van de OR en de AND functie is grotendeels hetzelfde. Verschillen worden aangeduid.



Ingangen

- 5 Or voorwaardes te gebruiken.
- Voorwaardes die je niet gebruikt, vul je niet in.
- Elke voorwaarde kan met het vinkje tijdelijk uitgeschakeld worden voor testdoeleinden.
- 6e voorwaarde
    - OR: deze kan de Or functie toestaan of blokkeren.
    - AND: deze kan de Or functie overbruggen.

Uitgangen

- 4 acties aan te sturen als de berekening van de functie WAAR is.
- 4 acties aan te sturen als de berekening van de functie ONWAAR is.
- Acties die je niet gebruikt, vul je niet in
- Elke actie kan met het vinkje tijdelijk uitgeschakeld worden voor testdoeleinden.

Data invoegen

- Selecteer de ingang of uitgang die je wil invoegen met het keuzerondje voor de actie.
- Klik 'Data invoegen.
- Selecteer de gewenste functie (Voor de ingangen kan je enkel 'Set' of 'Reset' selecteren.
- Selecteer een Member.

Wissen

- Elke ingang of uitgang die je niet meer gebruikt, wis je.
- Selecteer de ingang of uitgang die je wil invoegen met het keuzerondje voor de actie.
- Klik 'Wis geselecteerde actie'.

Programmeren

- Elke wijziging die aan de functie wordt aangebracht, moet naar de module gestuurd worden met de knop 'Programmeer functie'.
- Onderaan vind je een vinkje waarmee je de functie volledig kan uitschakelen door het vinkje uit te zetten.
- Als je ze terug wil inschakelen, zet je het vinkje terug aan.
- Elke wijziging op dit scherm, stuur je door met de programmeerknop.

Testen

- Elke wijziging kan/moet je testen.
- Daarvoor moeten de ingangen aan- en uitgestuurd kunnen worden.
- Dit betekent dat een actie met 'Set' of 'Reset' op de bus moet gestuurd worden.
- Aangezien je niet altijd alle ingangen automatisch kan sturen, zoals bv het alarm aan en uit, of licht en donker, hebben we daarvoor testknoppen voorzien.
- Selecteer de ingang die je wil testen met het keuzerondje voor de actie.
- Klik op de knop 'Reset' of 'Set'

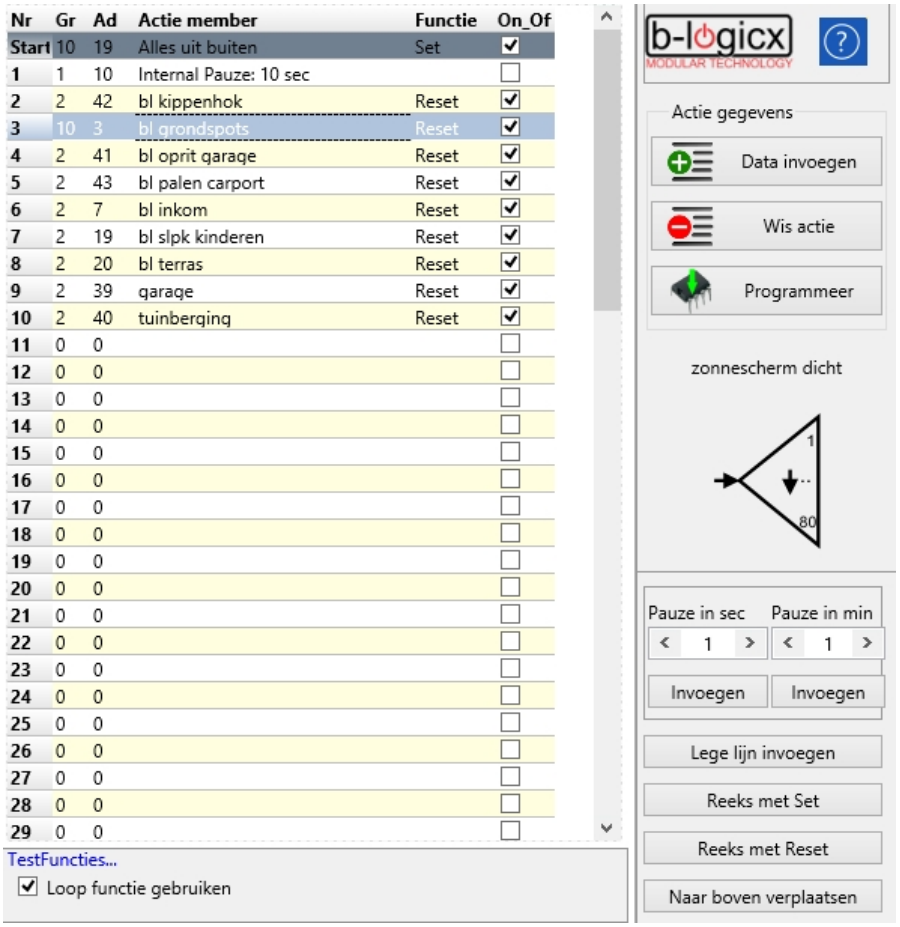
Online weergave

- Als je een werkende functie selecteert, wordt onmiddellijk online data van de toestand weergegeven.
- Een rode led geeft aan dat de ingang of uitgang ONWAAR is.
- Een groene led geeft aan de de ingang of uitgang WAAR is.
- Niet gebruikte voorwaardes worden weergegeven alsof ze WAAR zijn.
- Als het scherm blijft openstaan, kan de toestand van de ingangen veranderen
    - Door de testknoppen,
    - of door de dagelijkse werking van het systeem.
- Als je de toestand opnieuw wil opvragen, klik je op de tekening van de functie in het midden van het scherm.

Loop

De LOOP is eigenlijk niet meer dan een lijst van gegevens die verstuurd worden, op het moment dat het 'Startadres' op de bus gedetecteed wordt.
Wat je ook met een drukknop of sensor kan aansturen, kan je ook door een loop laten versturen.
De Loop is dan ook de ideale functie om bv een 'Alles uit'- functie mee te maken.
In onderstaand voorbeeld zie je een 'Alles uit buiten' die ervoor zal zorgen dat alle tuinverlichting uitgeschakeld wordt.
Het 'Startadres', (met memberinfo 10.19) kan op verschillende plaatsen op de bus gezet worden

- Je kan een drukknop hebben die dat verstuurt, als je erop duwt
- Je kan dit versturen via een klokactie
- je kan dit versturen via And, Or,...



1. Het startadres

Het startadres staat steeds bovenaan de lijst.
Je vult dit in via 'Data invoegen', zonder functie.
De software zorgt ervoor dat hier altijd 'Set' ingevuld wordt.
Wanneer 'Set 10.19' op de bus gestuurd wordt, zal de LOOP gestart worden.
Alle 80 lijnen, die na het startadres komen, zullen uitgevoerd worden zoals je ze hebt ingesteld.
Dat kan gaan van inschakelen, uitschakelen, thermostaten of geluid bedienen,...
Voor het startadres worden meestal softwaremembers gebruikt.
In het scherm 'Data invoegen' hoef je je weinig aan te trekken van 'Set' of 'Reset'.
Daar zullen de functies 'Start Loop' en 'Stop Loop' terugvinden.
In het scherm 'Data invoegen' kan je ook filteren op startadressen van loops.
Je hoeft hiervoor niets speciaals te doen. Vanaf een startadres wordt ingevuld, wordt het automatisch in de keuzevakken meegegeven.

2. Acties invoegen

Na het startadres heb je dus 80 mogelijkheden om wat dan ook te versturen.
Als de loop gestart is, zullen alle acties verstuurd worden in de volgorde dat je ze hebt ingevoerd.
Alls de loop aan het laatste adres gekomen is, zal hij stoppen.
Het is dus niet nodig om een stopcommando te geven.
Mocht je de loop toch willen stoppen, verstuur je een 'Reset' ipv 'Set' van het startadres.
Acties die je niet nodig hebt, vul je niet in.
Als er in een reeks acties een lege staat, wordt deze gewoon overgeslagen.
Je kan in een actie ook het startadres van een andere LOOP invoeren om vanuit deze LOOP een andere te starten.

Als je veel adressen na elkaar met dezelfde functie wil gebruiken, kan je daarom de knoppen 'Reeks met Set' en 'Reeks met Reset' gebruiken.
Het scherm 'Data invoegen' wordt dan geopend (zonder functiekeuze) en elk adres dat je dan aanklikt, wordt in deze lijst opgenomen.
Sluit het scherm 'Data invoegen' af om het invoegen van een reeks te stoppen.

3. Wachttijden invoegen

Het is, elektrisch gezien, meestal geen goed idee om alle lichten tegelijk uit te schakelen.
Daarom hebben we in een LOOP wachttijden voorzien.
Elk van de 80 acties kan je invullen als wachttijd.
Aan de rechterkant kan je een wachttijd in seconden of minuten aanduiden en 'Invoegen'
Het aantal wachttijden in een LOOP is onbeperkt.
Op deze manier kan een LOOP een aantal uren lopen, zodat deze ook geschikt is om een aanwezigheidssimulatie mee te maken.

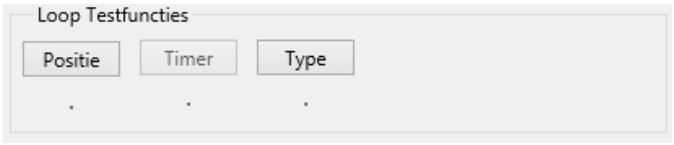
4. Acties invoegen en verplaatsen

Om niet alle lijnen manueel te moeten verplaatsen zijn daar voor 2 knoppen voorzien.

- 'Lege lijn invoegen' zal alle lijnen die erachter staan, naar onder verplaatsen.
  Als de laatste lijn niet leeg is, zal de software dit melden, en vragen of deze mag overschreven worden (met de voorlaatste)
  De ingevoegde lijn is leeg, en moet je dan nog invullen (met 'Data invoegen') of mag je ook leeg laten.
- 'Naar boven verplaatsen' kan je gebruiken om de ganse reeks een lijn naar boven te verplaatsen.
  Als er op de vorige actie gegevens waren ingevuld, worden ze overschreven
- Voor beide knoppen is er geen 'undo' voorzien.

5. Testen

Je kan de Loop testen door op de lijn van het startadres te klikken en dan (helemaal rechtsonder in het scherm) op de testknop 'Set' van de acties te klikken.
Je zal de loop zien starten, en elke actie één-voor-één zien uitvoeren.
Als je nog meer info wil, kan je, onderaan in het scherm, nog een aantal testfuncties vinden.
'Positie' vraagt het actienummer op van waar de LOOP op dit moment mee bezig is.
'Timer' is actief als de LOOP nu een interne timer afwerkt. Hij laat je de lopende timerwaarde zien.
'Type' geeft weer of de LOOP al dan niet gestart is, en op welke manier.



Glossary

Verklarende woordenlijst voor specifieke benamingen

- **ProgrammaMap/ProgrammaDirectory**: Map waarin de programmagegevens 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 backup**.**
- **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.

Module Versies

Code	Omschrijving	Versies	(t/m)	Huidige	Fabrieksadres
RLM	Relaismodule wisselcontact	1	10	4	0.1
DIM1K	Dimmodule 0-10V 1 Kanaal	11	20	13	0.1
INM2	Ingangsmodule 2 aansluitingen	21	30	23	0.2
INM4	Ingangsmodule 4 aansluitingen	21	30	23	0.2
INM6	Ingangsmodule 6 aansluitingen	21	30	23	0.2
INM6K6L-24V	Ingangsmodule 6 knoppen - 6 LEDs 24V	21	30	23	0.46 + 0.47
IN4M	Ingangsmodule 4 aansluitingen (Optisch gescheiden)	21	30	23	0.2
BDM	Bewegingsmelder	31	40	32	0.3
KLA	Klavier voor toegangscontrole	41	50	41	0.4
TSM	Thermostaat sensor	51	60	52	0.5
DST	Thermostaat display	61	70	61	0.6
DSM	Muziek display	71	80	71	0.7
RTC	Real time klok 24 acties	81	90	82	0.8
LDM	Lichtsensor 8 softwarekanalen	91	100	92	0.9
STM	Status module	101	110	101	0.10
WSM	Windsnelheidsmeter	111	120	111	0.11
VDM*	Vocht sensor	121	130		0.12
RSM	Communicatiemodule RS232	131	140	131	0.13
NWM	Communicatiemodule Netwerk	141	150	141	0.14
NUV	Nuvo Essentia Home Audio Communicatie Module	151	160	151	0.15
AUD	Audac Communicatie Module	161	170	162	0.45
ASD	Art Sound Communicatie Module	171	180	171	0.35
ART24	Art Sound Communicatie Module voor 2.4	171	180	171	0.35
AUD	Audac Communicatie Module	161	170	162	0.45
EXU	Externe spanningsinlezing voor bewegingsmelders,....	191	200	191	0.44
DMX	DMX Communicatie voor dimmers, RGB sturingen	201	210		0.45

* nog niet beschikbaar

Foutmeldingen

Op sommige momenten kan een of ander fout lopen.
Hier geven we een overzicht van mogelijke meldingen en hun oplossingen.

BLSXE-Error1:
Het geselecteerde project kan niet geopend worden.
1 of meer bestanden kunnen niet geopend worden omdat ze niet aanwezig zijn of omdat ze beschadigd zijn.
Probeer een ander project te openen of neem contact met ons op via software@b-logicx.be

BLSXE-Error2:
Het geselecteerde project wordt niet teruggevonden.
Het project staat niet meer op de locatie waar het laatst werd gebruikt.
Ga in het menu 'Bestand' en kies voor 'Openen'. Selecteer het correcte project

BLSXE-Error3:
Het wijzigen kan nu niet uitgevoerd worden.
De geselecteerde actie kan via dit scherm niet gewijzigd worden.
Ga naar het overzicht 'Members aanpassen' in het hoofdscherm.
Selecteer daar de gewenste member en wijzig hier.

BLSXE-Error4:
Het project dat je probeert aan te maken bestaat al.
Je hebt, tijdens het aanmaken, een locatie gekozen waar reeds een project in bestaat.
Kies een andere locatie

BLSXE-Error5:
Een backupdirectory kan niet aangemaakt worden.
De locatie waar de backupdirectory aangemaakt moet worden is tegen schrijven beveiligd.
Hef de schrijfbeveiliging op.
(De locatie van de backupdirectory is dezelfde als die van het programma (Standaard (C:\BLSXE in WIN) en (Programma's/BLSXE in MAC))

BLSXE-Error6:
Een automatische backup kan nu niet aangemaakt worden.
Een zip bestand kan, tijdens de opstart niet aangemaakt worden.
Waarschijnlijk is deze locatie beveiligd tegen schrijven.
Heft de schrijfbeveiliging op.
(De locatie van de backupdirectory is dezelfde als die van het programma (Standaard (C:\BLSXE in WIN) en (Programma's/BLSXE in MAC))

BLSXE-Error7:
Modulegegevens ontbreken voor de geselecteerde module.
Minstens 1 module zonder membertype is ontdekt. De oorzaak hiervan is waarschijnlijk een fout tijdens de conversie.
Dat betekent dat deze fout enkel voorkomt bij oudere installaties (voor 2012).
De software (vanaf 3.4.12 lost dit probleem automatisch op)

Nieuw tov de BLSXE versie

Wat is er nieuw in BLSXE3( ) t.o.v. de BLSXE( )

Deze info is voor gebruikers van oude softwareversies die overschakelen naar de huidige versie!!

1. Het belangrijkste eerst

- Bestaande projecten die eerder reeds bewerkt werden met de BLSXE software, kunnen met deze versie verder bewerkt worden.
- Je opent de nieuwe software en gaat verder waar je met de vorige bent gestopt.
- Je kan zelfs teruggaan naar de BLSXE versie als je al met de BLSXE3 hebt gewerkt, hoewel in de oude versie niet alle functionaliteit van de nieuwe in zit.
- De BLSXE is bij deze afgeschreven.
- Ze blijft beschikbaar maar wordt niet meer aangepast.

2. Bestandslocaties

- Blijven ongewijzigd.
- Standaard zullen we de software & bestanden ook in ‘c:\BLSXE' zetten.
- Meer info op de pagina van de installatie

3. Platform

- Deze versie is te downloaden voor Windows (XP – W8) **en** voor MAC.
- Geen ondersteuning meer voor Win98.
- Verder zijn dezelfde functies en schermen beschikbaar op beide platformen.
- Het enige verschil zal de specifieke Windows of Mac- look zijn.

4. Uitzicht (gebruikers interface)

- Het uitzicht van deze software versie is heel anders dan we tot nu toe gewoon waren.
- Startscherm = Tegelvenster = overzichtelijker.
  Als je een bestaand project voor de eerste keer opstart, zullen de tegels berekend en automatisch opgebouwd worden.
- Elke tegel staat voor een MemberType (RLM, INM,…) waardoor het opzoeken van modules veel overzichtelijker wordt.
- Eens een bepaald type gekozen, komt een volgend tegeloverzicht van de gekozen Member. Filteren is ook hier weer mogelijk.
  Hier zal je opmerken dat de invoervelden logischer zijn opgebouwd, voor zover mogelijk.

5. Programmeren

- Elk (deel)scherm heeft nog 1 ‘Program'-knop.
  In tegenstelling tot eerdere versies, waar je verschillende instellingen met verschillende ‘Program'-knoppen moest/kon bedienen, zal alles wat je nu op je scherm ziet met 1 knop geprogrammeerd worden.

In sommige gevallen zal de ganse module met 1 knop geprogrammeerd worden, in andere gevallen is programmeren per item (setpunt,...) nodig.

-

- Elke data lijn van een member is voorzien van een checkbox waardoor deze, voor testdoeleinden, tijdelijk kan uitgeschakeld worden.
- De data lijn wordt geselecteerd door op het bolletje voor de naam te klikken.
- Daar waar je vroeger elke parameter apart moest instellen, doen we dit nu automatisch, afhankelijk van de gekozen instellingen.
  Dit wil niet zeggen dat je alle parameters mag vergeten, want als een RLM moet inschakelen bij opstart, kunnen we dit nooit afleiden uit de software, en moet je die parameter kunnen terugvinden.
- Het invoegen van data in modules is principe nog hetzelfde, maar verder uitgebreid met begeleiding en ondersteuning.
- Het uitlezen van modules wordt minder gedetailleerd en dus minder onduidelijk én makkelijker in gebruik.

6. Versie

- De knop ‘Versie' verdwijnt uit het gezicht en wordt vervangen door een icoon.
- Rechtsboven naast het logo blijft de vertrouwde functie beschikbaar.
- In het busmonitor venster zal via een groene (OK) of rode LED weergegeven worden of de versie correct is of niet.

7. Busmonitor

- De vertrouwde busmonitor zit ook in een nieuw jasje, maar nog belangrijker is dat deze data kan opslaan.
- Per dag dat je de software opent, kan je een nieuw bestand laten aanmaken.
- De BLSXE3 software kan deze data onmiddellijk terug opvragen en desnoods gesorteerd weergeven.
- Standaard staat deze functie uitgeschakeld. Via het configuratiescherm kan je deze inschakelen.
- Let op: per dag kunnen enkele honderden kilobytes opgeslagen worden. Deze bestanden worden niet automatisch gewijzigd.

8. Naamsverandering en automatisatie

- Voorwaarden
  - Voor elke module die ze heeft, heet de ‘interne Andfunctie' nu ‘Voorwaarde', wat duidelijker blijkt

te zijn.
    - Telkens je het modulescherm opent, zal de toestand van voorwaardes onmiddellijk weergegeven worden.
- Logische functies
    - Het invoeren van loops wordt vergemakkelijkt, zodat reeksen eenvoudig kunnen ingevoerd worden.
    - Net als de And en de Or functie worden de loops functies losgemaakt van het standaard RLM scherm.
- In ingewikkelde schermen zoals de LDM is tijd geïnvesteerd om deze serieus te vereenvoudigen.
- Het configuratiescherm is nog meer uitgebreid, maar overzichterlijker.
- Van de 'oude' modules zijn de domoruptors, relaiskaarten, drukknopprinten, dimmers en infrarood nog beschikbaar.
  De rest van de modules is niet te programmeren via de BLSXE3.
  Contacteer ons voor een upgrade/vervanging indien nodig.
  Je kan de BLSXE nog steeds achter de hand houden als noodoplossing.
  Deze blijft nog beschikbaar op de site, maar wordt niet meer verder onderhouden.

Probeer steeds de laatste versie te downloaden zodat eventuele bugs al opgelost zijn, maar mocht je er zelf nog een ontdekken, laat het ons dan weten op software@b-logicx.be