

Productwijziging voor LDM

INHOUDSOPGAVE

1. Inleiding	2
2.1 Originele uitgave	3
2.2 Update LDM_92	3



1. Inleiding

Dit document beschrijft de wijzigingen in de firmware (=werking van de processor) van de LDM (Lichtsensoren).

We gaan niet ondoordacht om met wijzigingen in een module.
Daarom zullen we deze trachten grondig te testen.
Fouten of onvolmaaktheden zijn nooit uit te sluiten.

Om te weten welke versie van module je programmeert, is het belangrijk om de module versie op te vragen.

Als er software aanpassingen moeten gemaakt worden voor deze wijzigingen, worden deze afgestemd op de versie van de module.

In de het hoofdscherm van de software wordt een overzicht gegeven van alle members die in het project aanwezig zijn.

In de kolom 'Versie' staat steeds de membertersie vermeld.
Elke versie is opgebouwd uit een reek letters en getallen.
RLM_3, betekent RLM module, versie 3.

Wanneer je de versie van zo een module opvraagt, krijg je als antwoord van de module 'System 0 3'.
Het is belangrijk om te letten op 'System 0' dit betekent dat het om een b-logicx module gaat.
De '3' staat voor de moduleversie.

Voor meer details verwijzen we je door naar de b-logicx handleiding en het productoverzicht.
Beiden zijn terug te vinden op onze website.

In geval van twijfel, contacteer ons.
De contactgegevens vind je terug op onze website.

2.1 Originale uitgave

LDM_91: basisversie, uitgegeven juni 2011

2.2 Update LDM_92

LDM_92: uitgegeven, juli 2011.

1. **Reden:** Het verzenden van een combinatie van dezelfde groep en functie, binnen eenzelfde instelpunt, op de eerste lijn is niet mogelijk

Oplossen: beperking verwijderd

Probleem overbruggen: Volgorde van de acties wijzigen (zie voorbeeld)



The image shows four screenshots of a configuration interface, arranged in a 2x2 grid. Each screenshot shows a table of actions for a specific scenario. Red circles highlight the first action in each table, and red arrows point from the first action of one table to the first action of the next. The top two screenshots are labeled 'FOUT' (wrong) and the bottom two are labeled 'GOED' (good).

10	Donker buiten	Set	<input checked="" type="checkbox"/>
10 2	Licht buiten	Reset	<input checked="" type="checkbox"/>
0 0			<input type="checkbox"/>
n n			<input type="checkbox"/>

10	Licht buiten	Set	<input checked="" type="checkbox"/>
10 1	Donker buiten	Reset	<input checked="" type="checkbox"/>
0 0			<input type="checkbox"/>
n n			<input type="checkbox"/>

FOUT

10 2	Licht buiten	Reset	<input checked="" type="checkbox"/>
10 1	Donker buiten	Set	<input checked="" type="checkbox"/>
0 0			<input type="checkbox"/>
0 0			<input type="checkbox"/>

10 2	Licht buiten	Set	<input checked="" type="checkbox"/>
10 1	Donker buiten	Reset	<input checked="" type="checkbox"/>
0 0			<input type="checkbox"/>
0 0			<input type="checkbox"/>

GOED