

# Okap Ciarko & Grenton

Niniejszy dokument przedstawia integracje systemu Grenton z okapem kuchennym firmy Ciarko.

Zaprezentowana konfiguracja została przygotowana na:

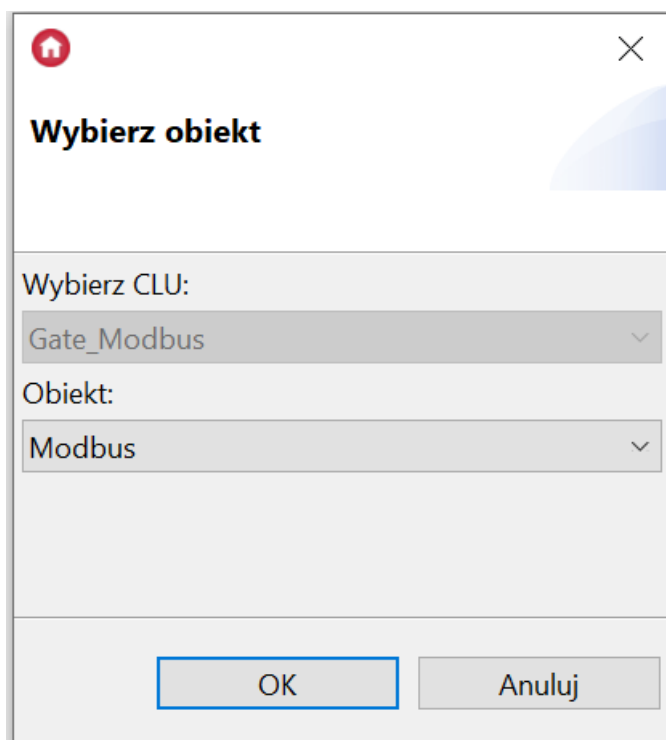
- Object Manager v.1.6.1 (build 221101),
- Gate Modbus 2.0 (FW v1.1.10 (build 2140)) nazwany `Gate_Modbus`,
- Okap Ciarko GT BOX

W celu wykonania integracji należy wykonać poniższe kroki:

## 1. Zmiana prędkości nawiewu

### Przygotowanie

- Utwórz obiekt wirtualny `Modbus`



Wybierz obiekt

Wybierz CLU:  
Gate\_Modbus

Obiekt:  
Modbus

OK Anuluj

- Wprowadź nazwę obiektu `FanSpeed` i uzupełnij cechy wbudowane:

**Właściwości obiektu**

Nazwa:  Typ:

Id:

Sterowanie  Zdarzenia  Cechy wbudowane

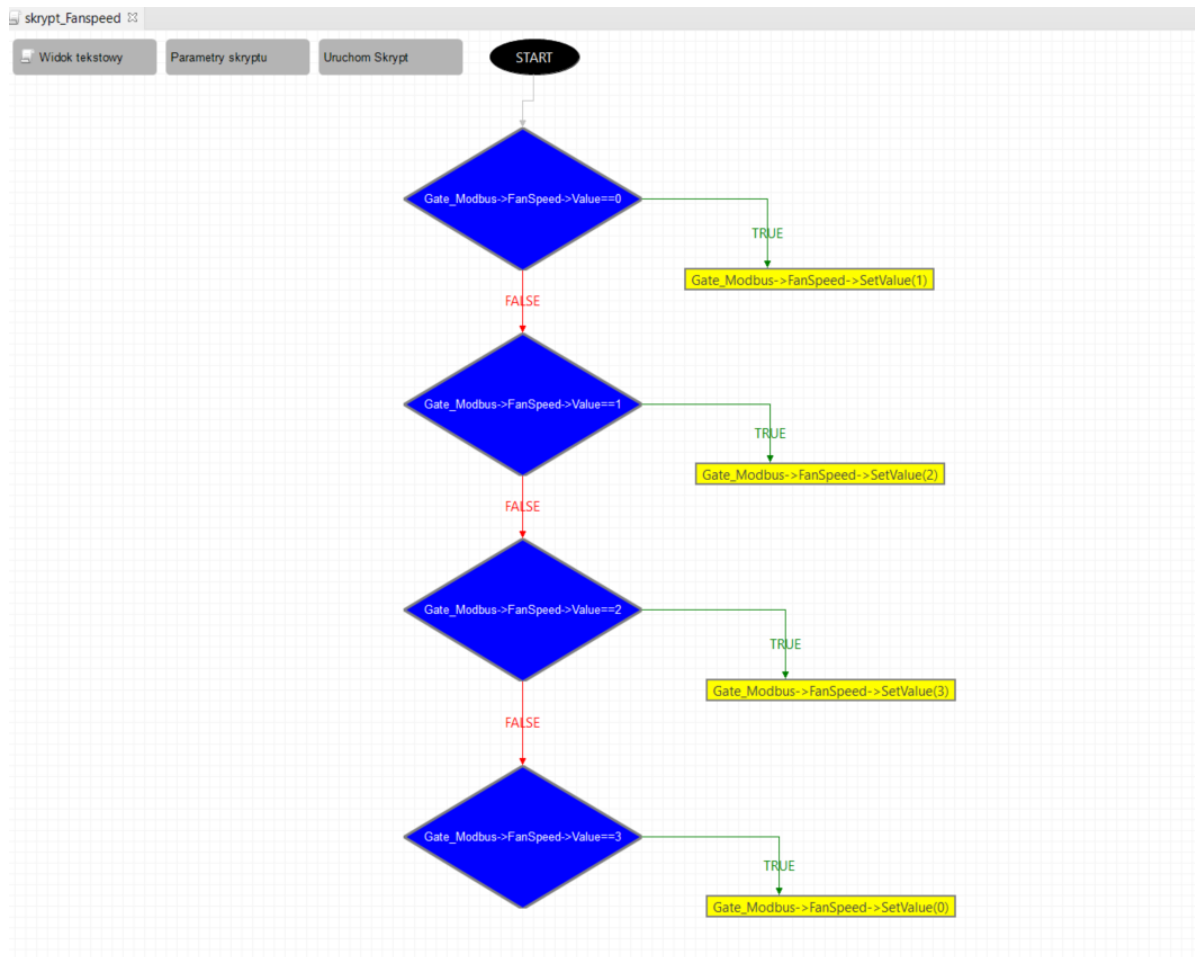
Nazwa cechy	Aktualna wartość	Wartość początkowa	Jednostka	Zakres
DeviceAddress	-	<input type="text" value="64"/>	number	[0-255]
AccessRights	-	<input type="text" value="ReadWrite"/>	-	0,1
RegisterAddress	-	<input type="text" value="0"/>	number	[0-65535]
TransmissionSpeed	-	<input type="text" value="9600"/>	bps	1200,2400,4800,9600,19200
ValueType	-	<input type="text" value="Number"/>	-	1,2,3
BitPosition	-	<input type="text" value="0"/>	number	[0-15]
BitCount	-	<input type="text" value="16"/>	number	[1-32]
RefreshInterval	-	<input type="text" value="1000"/>	number	[0-65535]
ResponseTimeout	-	<input type="text" value="100"/>	number	[10-65535]
Divisor	-	<input type="text" value="1"/>	number	[1-65535]
Endianness	-	<input type="text" value="NoSwap"/>	-	0,1,2,3
RegisterType	-	<input type="text" value="HoldingRegisters"/>	-	0,1,2,3
ErrorCode	-		number	
Value	-	<input type="text" value="0"/>	number	
RegisterValue	-		number	
StopBits	-	<input type="text" value="1"/>	-	0,1,2
Parity	-	<input type="text" value="None"/>	-	0,1,2

Auto odświeżanie

DeviceAddress - 64

RegisterAddress - 0

- Utwórz skrypt `skrypt_Fanspeed` , który pozwoli na sekwencyjną zmianę biegów wiatraka



wersja tekstowa:

```
if (Gate_Modbus->FanSpeed1->Value==0) then
Gate_Modbus->FanSpeed1->SetValue (1)
else
if (Gate_Modbus->FanSpeed1->Value==1) then
Gate_Modbus->FanSpeed1->SetValue (2)
else
if (Gate_Modbus->FanSpeed1->Value==2) then
Gate_Modbus->FanSpeed1->SetValue (3)
else
if (Gate_Modbus->FanSpeed1->Value==3) then
Gate_Modbus->FanSpeed1->SetValue (0)
end
end
end
end
```

- Skrypt można wywoływać w dowolny sposób np. przycisk w TouchPanel

**Właściwości obiektu**

Nazwa:  Typ urządzenia:

Id:  Numer seryjny:  1

Typ:

Sterowanie Schematy konfiguracji Zdarzenia Cechy wbudowane Statystyki

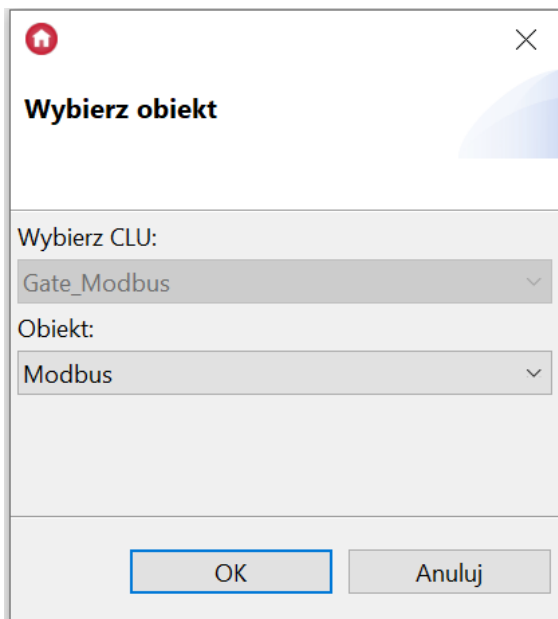
Nazwa zdarzenia	Przypisane komendy	Dodaj komendę
<b>OnChange</b>		
<b>OnSwitchOn</b>		
<b>OnSwitchOff</b>		
<b>OnShortPress</b>		
<b>OnLongPress</b>		
<b>OnHold</b>		
<b>OnClick</b>	<input type="text" value="CLU-&gt;skrypt_Fanspeed()"/> <input type="button" value="Przypisz komendę"/>	

Wyślij konfigurację na moduł Gate

## 2. Sterowanie oświetleniem

### Przygotowanie

- Utwórz obiekt wirtualny `Modbus`



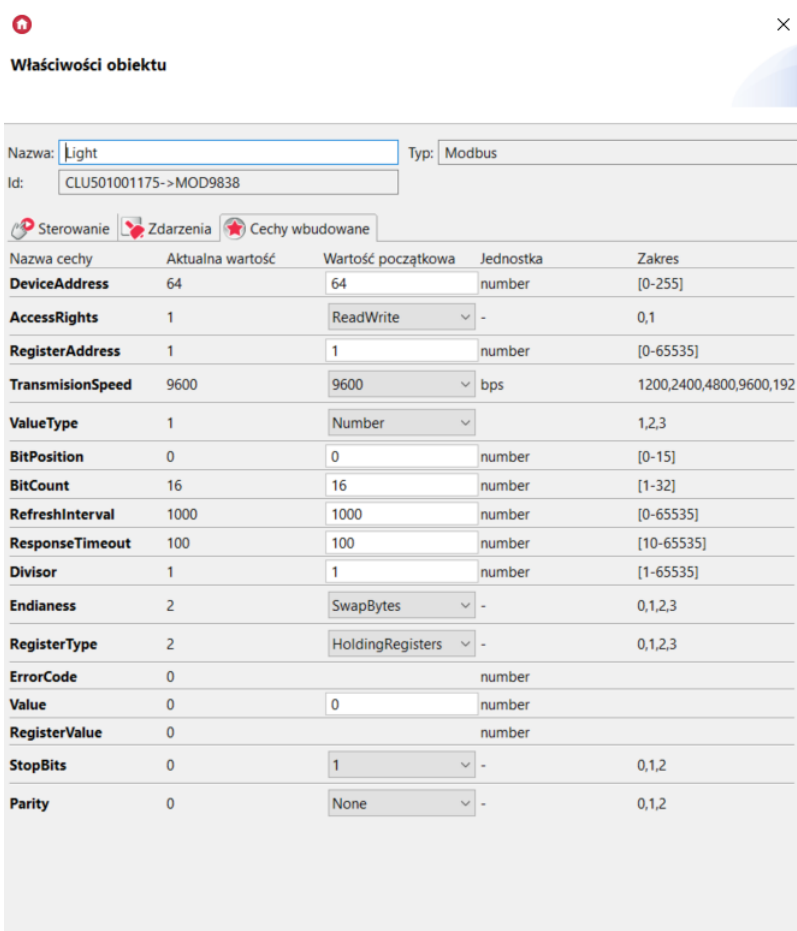
Wybierz obiekt

Wybierz CLU:  
Gate\_Modbus

Obiekt:  
Modbus

OK Anuluj

- Wprowadź nazwę obiektu `Light` i uzupełnij cechy wbudowane:



Nazwa: `Light` Typ: `Modbus`

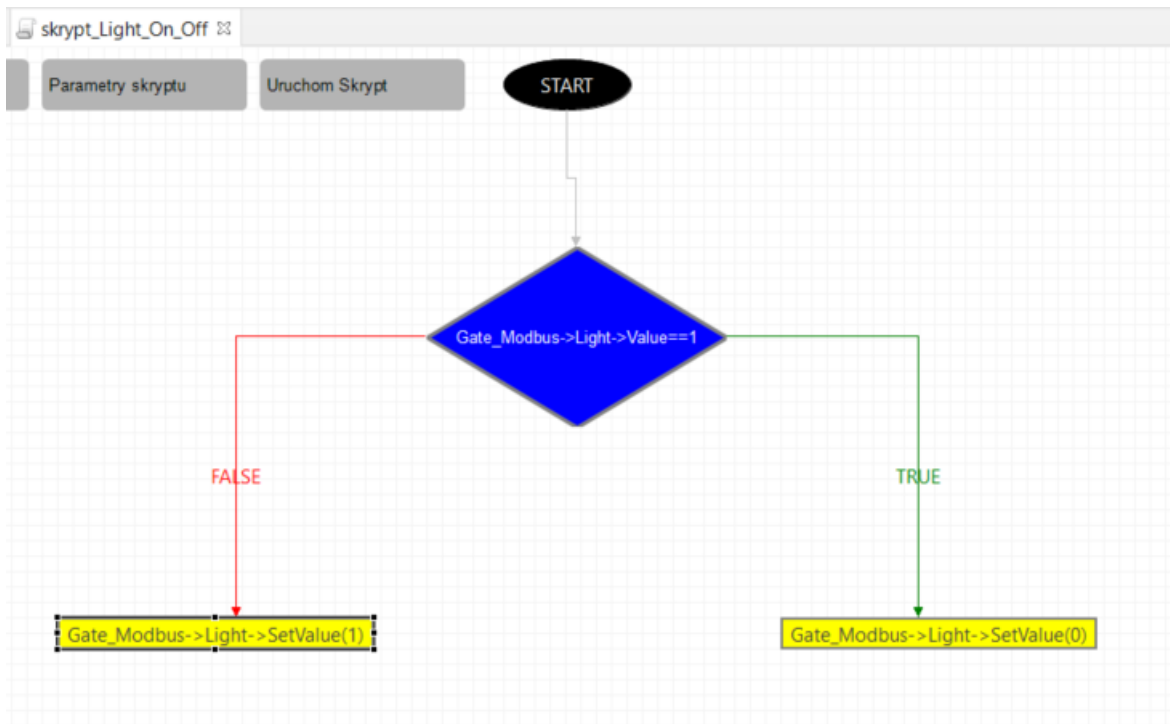
Id: `CLU501001175->MOD9838`

Sterowanie Zdarzenia Cechy wbudowane

Nazwa cechy	Aktualna wartość	Wartość początkowa	Jednostka	Zakres
<code>DeviceAddress</code>	64	64	number	[0-255]
<code>AccessRights</code>	1	ReadWrite	-	0,1
<code>RegisterAddress</code>	1	1	number	[0-65535]
<code>TransmissionSpeed</code>	9600	9600	bps	1200,2400,4800,9600,19200
<code>ValueType</code>	1	Number	-	1,2,3
<code>BitPosition</code>	0	0	number	[0-15]
<code>BitCount</code>	16	16	number	[1-32]
<code>RefreshInterval</code>	1000	1000	number	[0-65535]
<code>ResponseTimeout</code>	100	100	number	[10-65535]
<code>Divisor</code>	1	1	number	[1-65535]
<code>Endianness</code>	2	SwapBytes	-	0,1,2,3
<code>RegisterType</code>	2	HoldingRegisters	-	0,1,2,3
<code>ErrorCode</code>	0		number	
<code>Value</code>	0	0	number	
<code>RegisterValue</code>	0		number	
<code>StopBits</code>	0	1	-	0,1,2
<code>Parity</code>	0	None	-	0,1,2

```
DeviceAddress - 64  
RegisterAddress - 1
```

- Utwórz skrypt `skrypt_Fanspeed`, który będzie realizował sterowanie oświetleniem



wersja tekstowa:

```

if(Gate_Modbus->Light->Value==1) then
Gate_Modbus->Light->SetValue(0)
else
Gate_Modbus->Light->SetValue(1)
end
  
```

- Skrypt można wywołać w dowolny sposób np. przycisk w TouchPanel

🔔
✕

### Właściwości obiektu

Nazwa: <input type="text" value="Kuchnia_BUTTON_02"/>	Typ urządzenia: <input type="text" value=""/>
Id: <input type="text" value="CLU221001941-&gt;BUT8594"/>	Numer seryjny: <input type="text" value="260001245"/>   <input type="text" value="2"/>
Typ: <input type="text" value="BUTTON"/>	

🔧 Sterowanie
📄 Schematy konfiguracji
🔔 Zdarzenia
🌟 Cechy wbudowane
📊 Statystyki

Nazwa zdarzenia	Przypisane komendy	Dodaj komendę
<b>OnChange</b>		+
<b>OnSwitchOn</b>		+
<b>OnSwitchOff</b>		+
<b>OnShortPress</b>		+
<b>OnLongPress</b>		+
<b>OnHold</b>		+
<b>OnClick</b>	<input type="text" value="CLU-&gt;skrypt_Light_On_Off()"/> <input style="border: none; border-bottom: 1px solid #ccc;" type="button" value="Przypisz komendę"/> ✕	+

Wyślij konfigurację na moduł Gate

