Obiekt wirtualny PresenceSensor

Niniejszy dokument przedstawia konfigurację obiektu wirtualnego PresenceSensor.

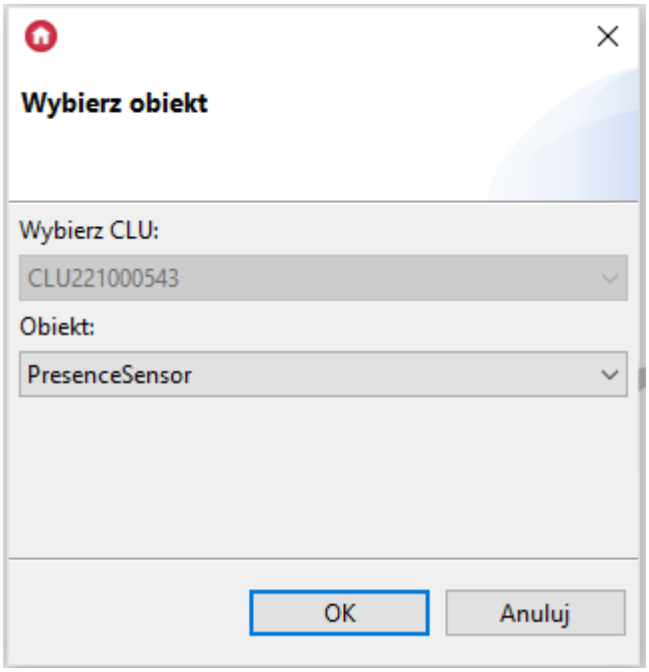
> Zaprezentowana konfiguracja została przygotowana na:
>
> - Object Manager v.1.6.1 (build 221101),
> - CLU Z-Wave v5.09.02 (build 2208)

W celu utworzenia obiektu wirtualnego `PresenceSensor` należy:

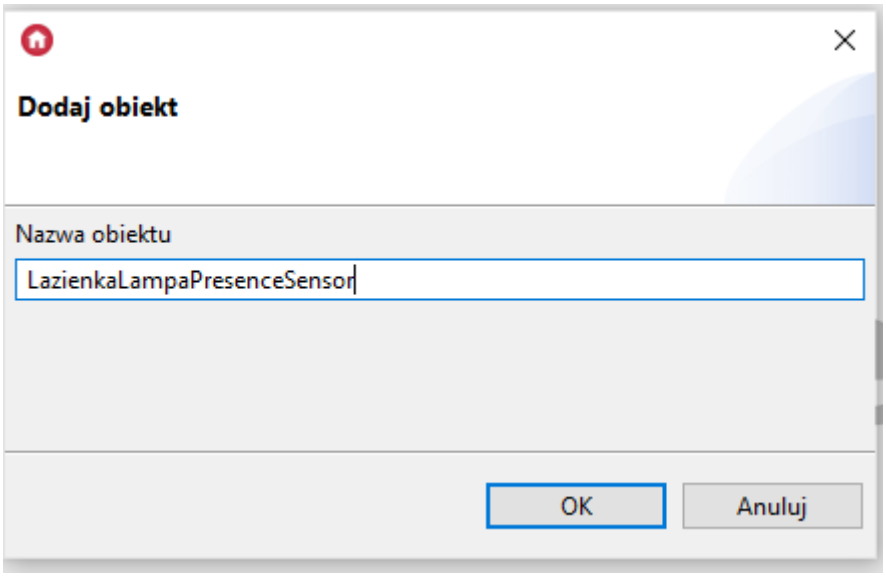
Utworzenie i konfiguracja obiektu

Przygotowanie

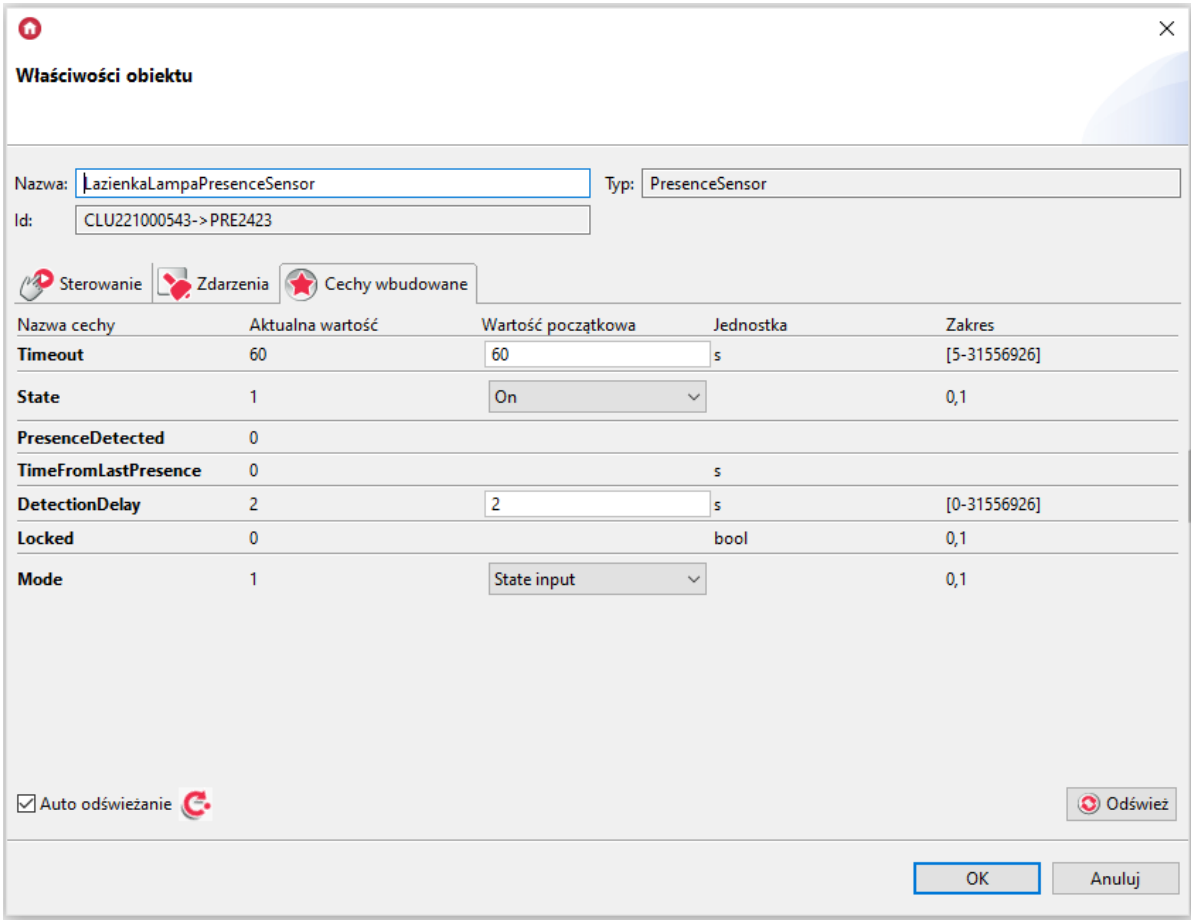
- Utwórz obiekt wirtualny `PresenceSensor`.



- Wprowadź nazwę obiektu np. `LazienkaLampaPresenceSensor` i zatwierdź utworzenie obiektu klikając OK.



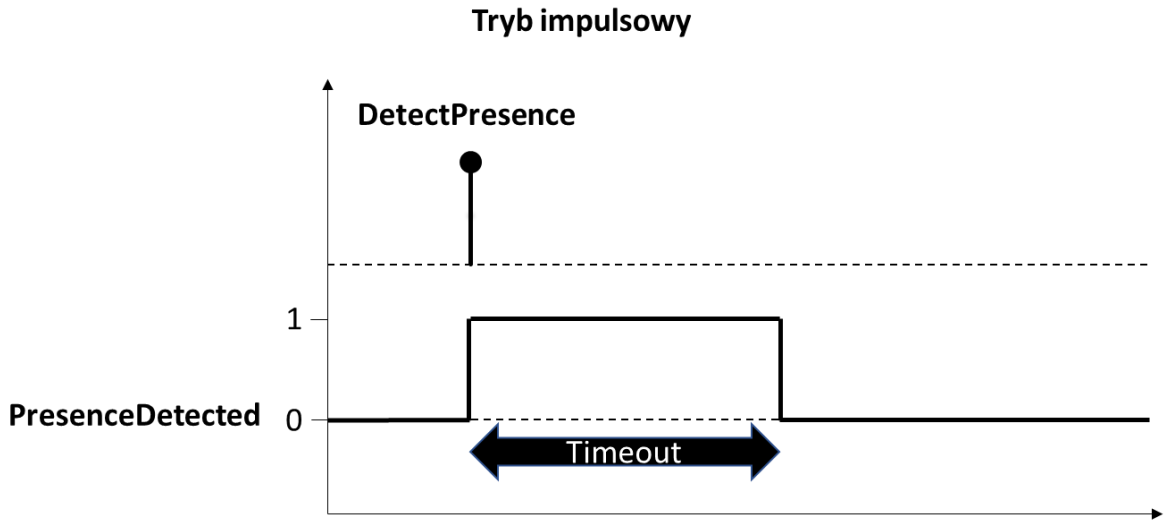
- Aby obiekt wirtualny działał, ustaw wartość początkową cechy `State` na *On*.



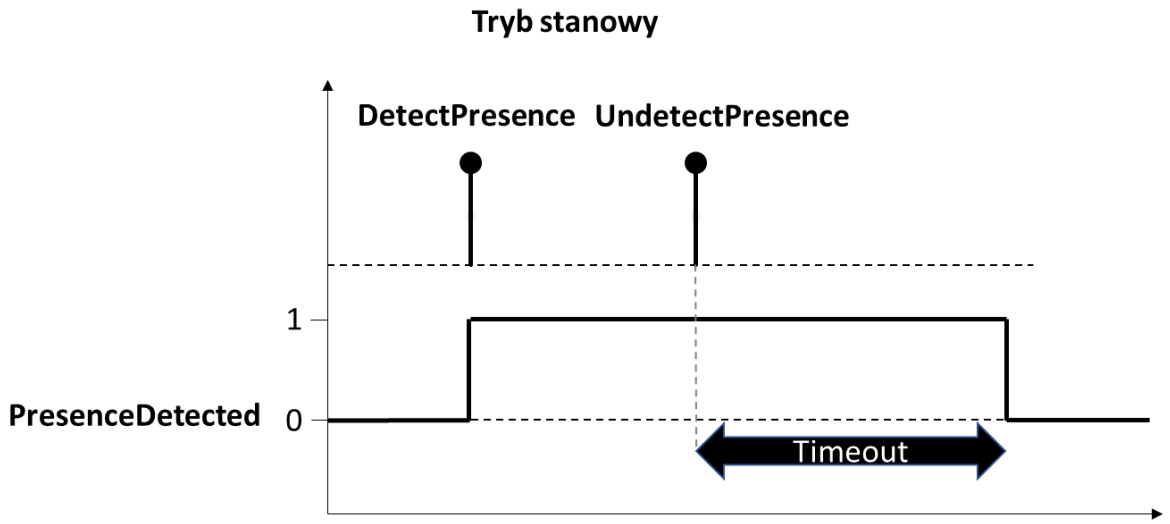
Tryby Pracy

Obiekt `PresenceSensor` może działać w dwóch trybach - impulsowym lub stanowym. Cecha wbudowana `PresenceDetected` zmienia stan z "0" na "1" w momencie wywołania metody `DetectPresence`. To kiedy następuje zmiana stanu z "1" na "0" zależy od wybranego trybu pracy obiektu.

- W trybie impulsowym cecha wbudowana `PresenceDetected` zmienia stan z "1" na "0" po upłynięciu czasu równego wartości cechy Timeout od wywołania metody `DetectPresence`.

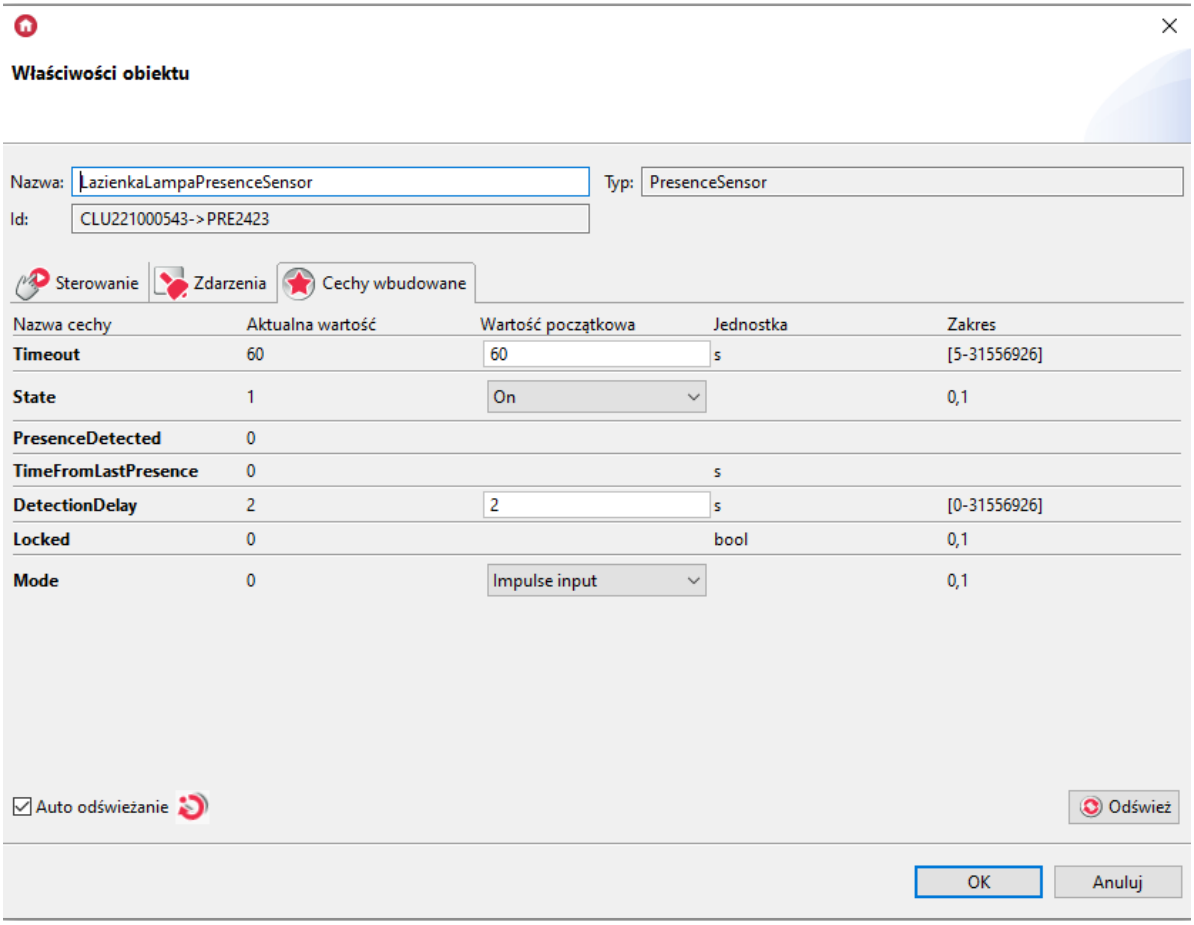


- W trybie stanowym cecha wbudowana `PresenceDetected` zmienia stan z "1" na "0" po upłynięciu czasu równego wartości cechy Timeout od wywołania metody `UndetectPresence`.

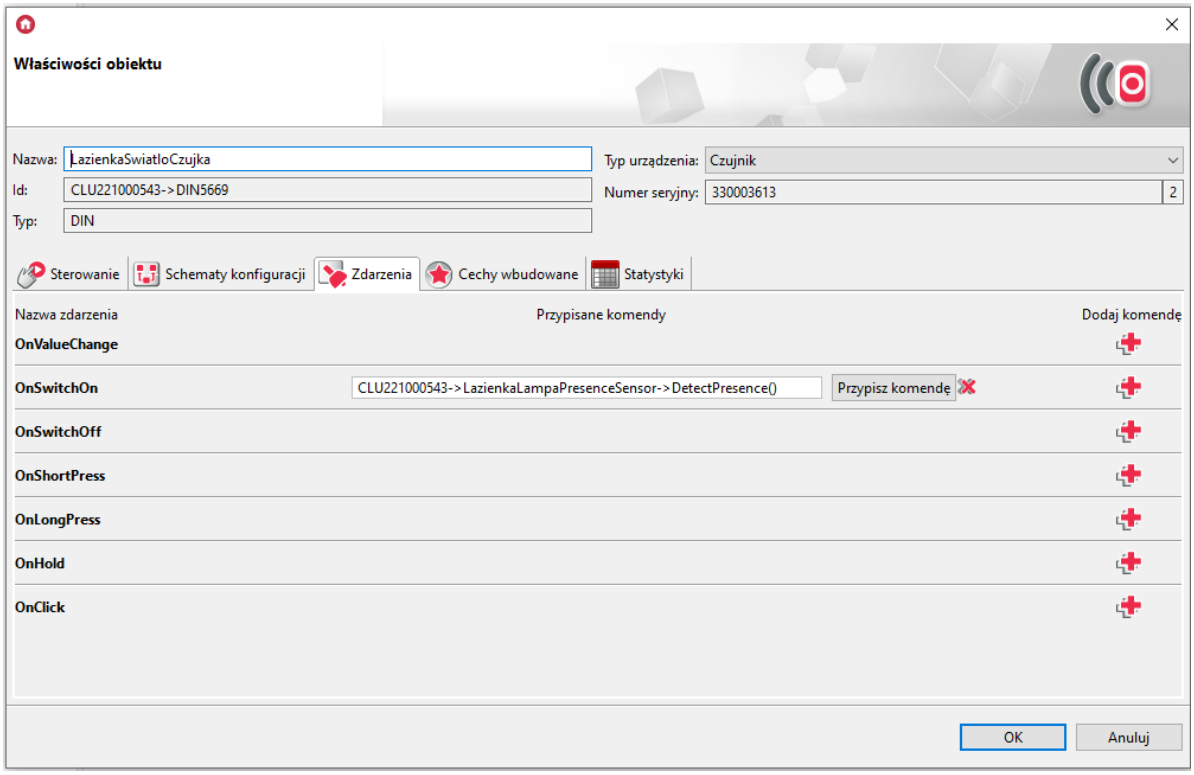


1. Tryb impulsowy

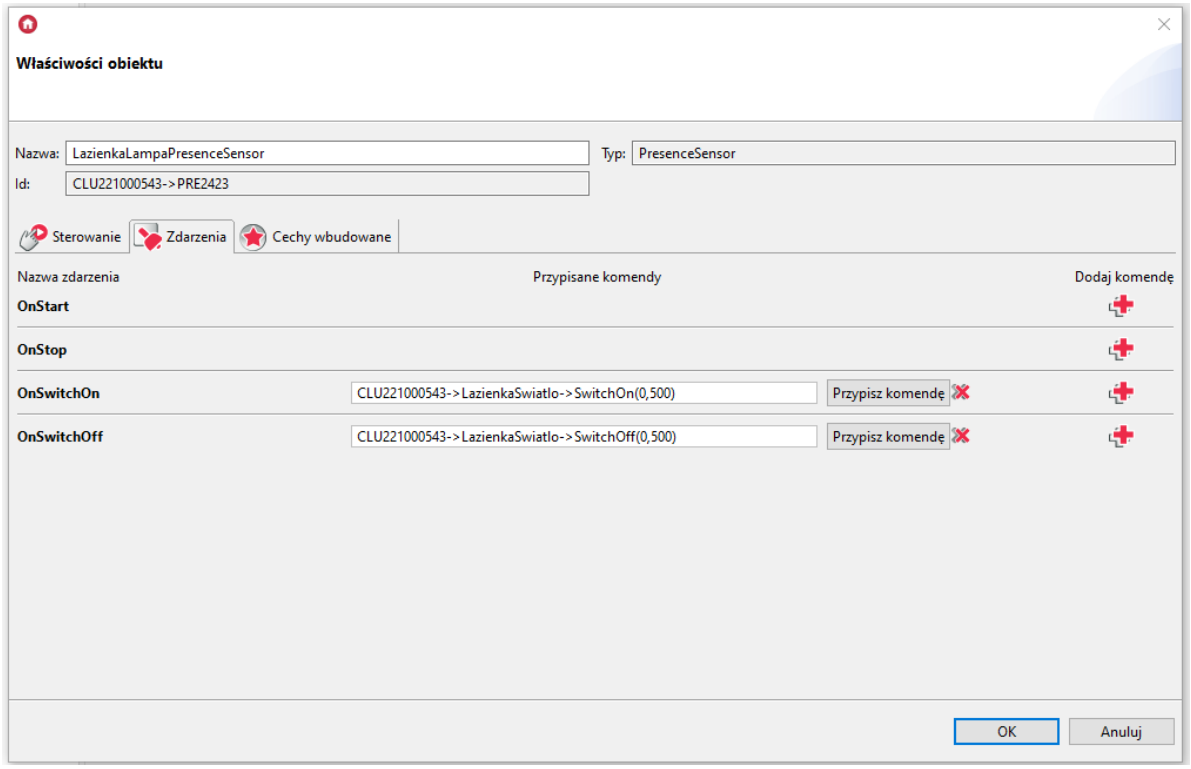
- Ustaw wartość cechy `Mode` obiektu `LazienkaSwiatloCzujka` na *Impulse input*.



- Do zdarzenia `OnSwitchOn` obiektu `LazienkaSwiatloCzujka` przypisz metodę `DetectPresence` obiektu `LazienkaLampaPresenceSensor`.

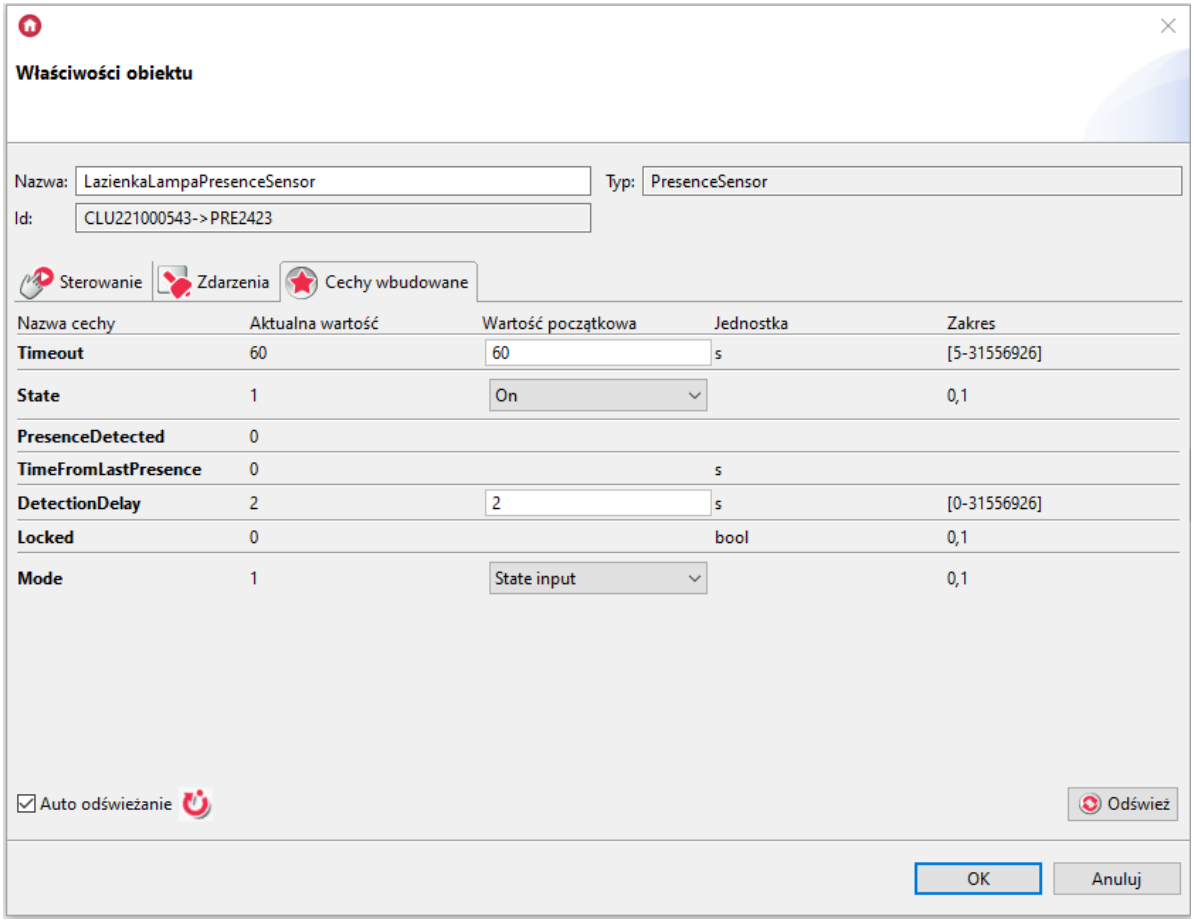


- Do zdarzenia `OnSwitchOn` obiektu `LazienkaLampaPresenceSensor` przypisz metodę zapalającą światło, a do zdarzenia `OnSwitchOff` obiektu `LazienkaLampaPresenceSensor` przypisz metodę gaszącą światło.

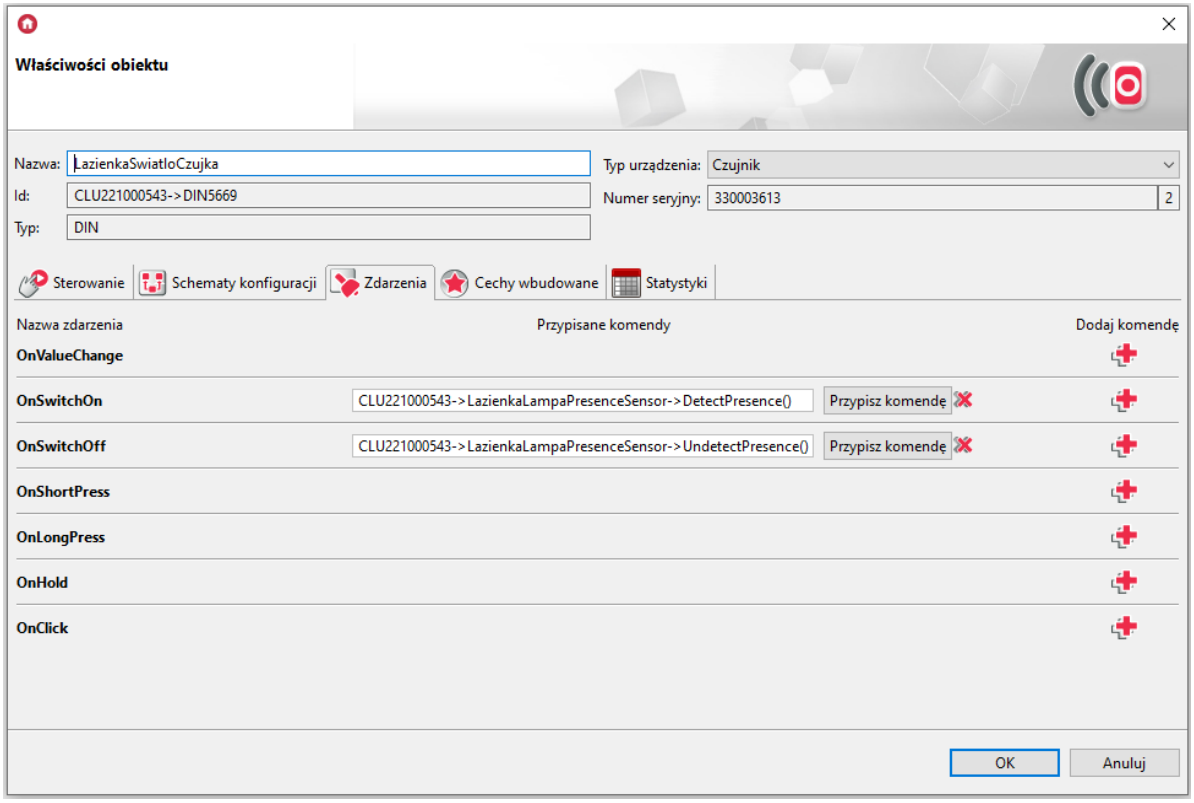


2.Tryb stanowy

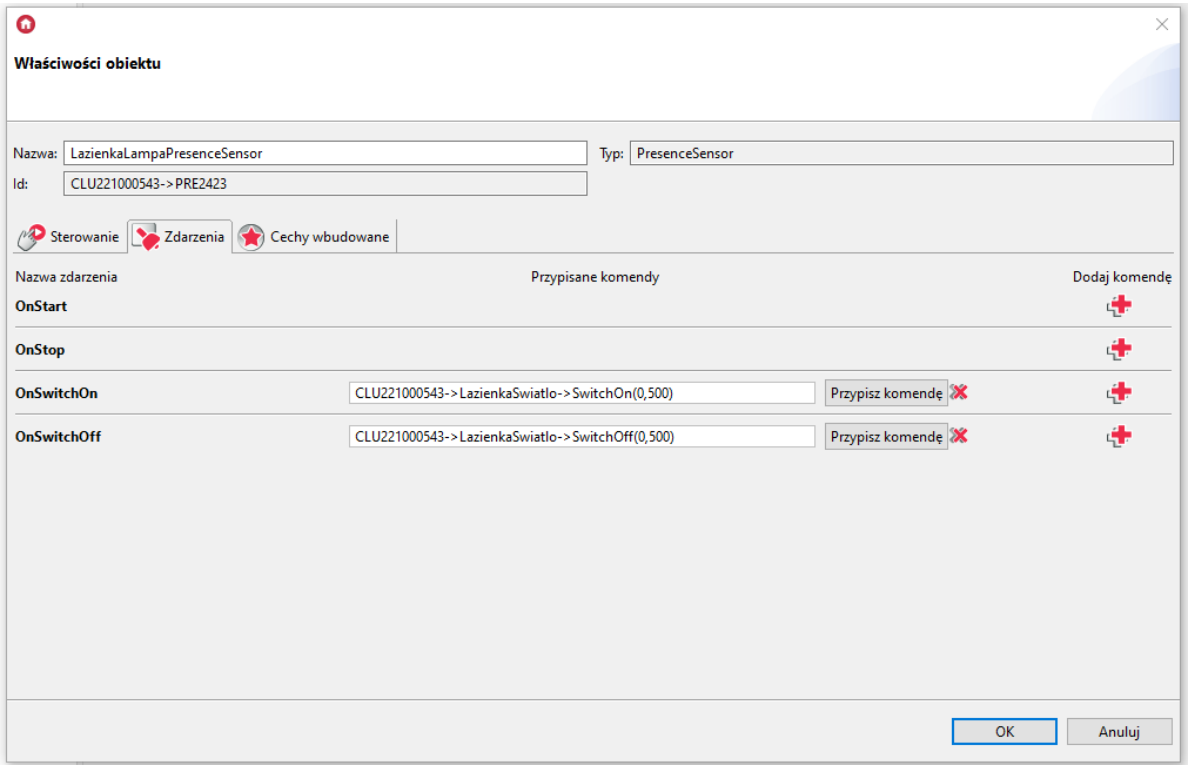
- Ustaw wartość cechy `Mode` obiektu `LazienkaSwiatloCzujka` na *State input*.



- Do zdarzenia `OnSwitchOn` obiektu `LazienkaSwiatloCzujka` przypisz metodę `DetectPresence` obiektu `LazienkaLampaPresenceSensor`, a do zdarzenia `OnSwitchOff` przypisz metodę `UndetectPresence`.



- Do zdarzenia `OnSwitchOn` obiektu `LazienkaLampaPresenceSensor` przypisz metodę zapalającą światło, a do zdarzenia `OnSwitchOff` obiektu `LazienkaLampaPresenceSensor` przypisz metodę gaszącą światło.

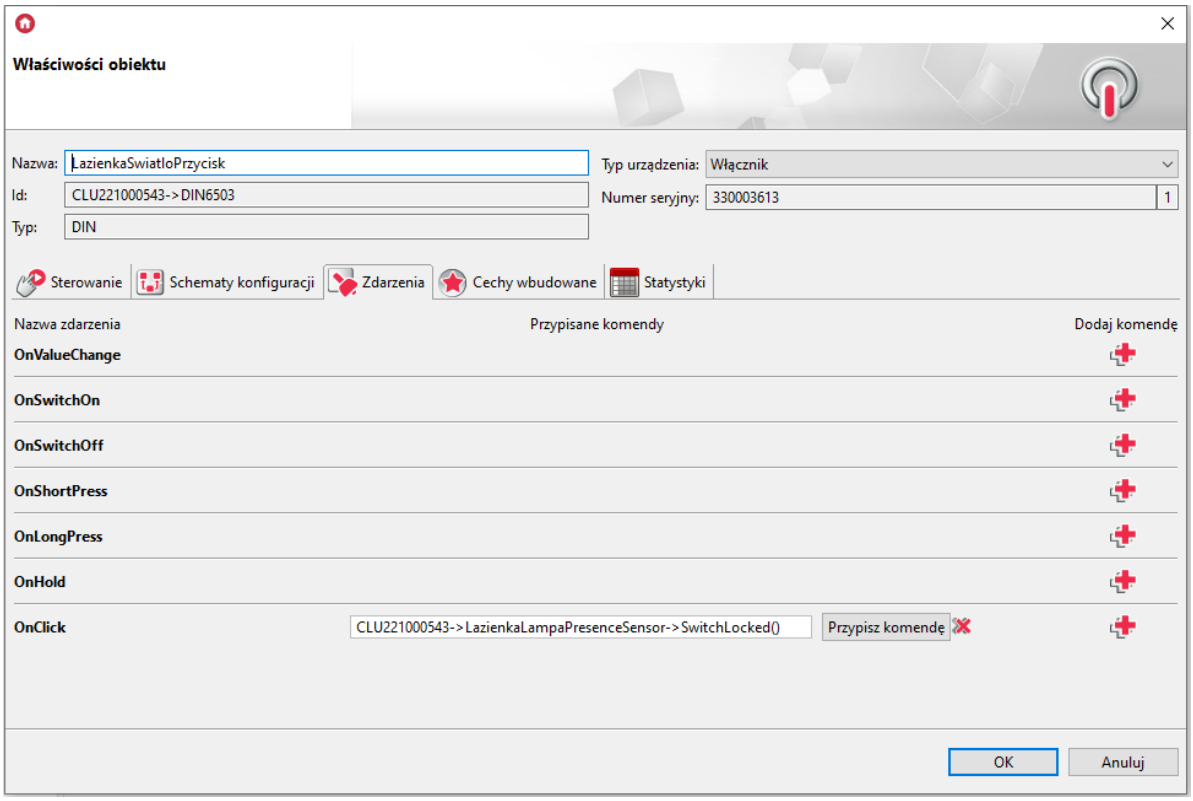


Blokowanie

W przypadku gdy chcemy, żeby czujka nie gasiła światła możemy do tego wykorzystać cechę `Locked`. Cechę tą możemy zmieniać na dwa sposoby - z przycisku monostabilnego lub bistabilnego.

1. Przycisk monostabilny

- Pod zdarzenie `OnClick` obiektu `LazienkaSwiatloPrzycisk` podepnij metodę `SwitchLocked` obiektu `LazienkaLampaPresenceSensor`.

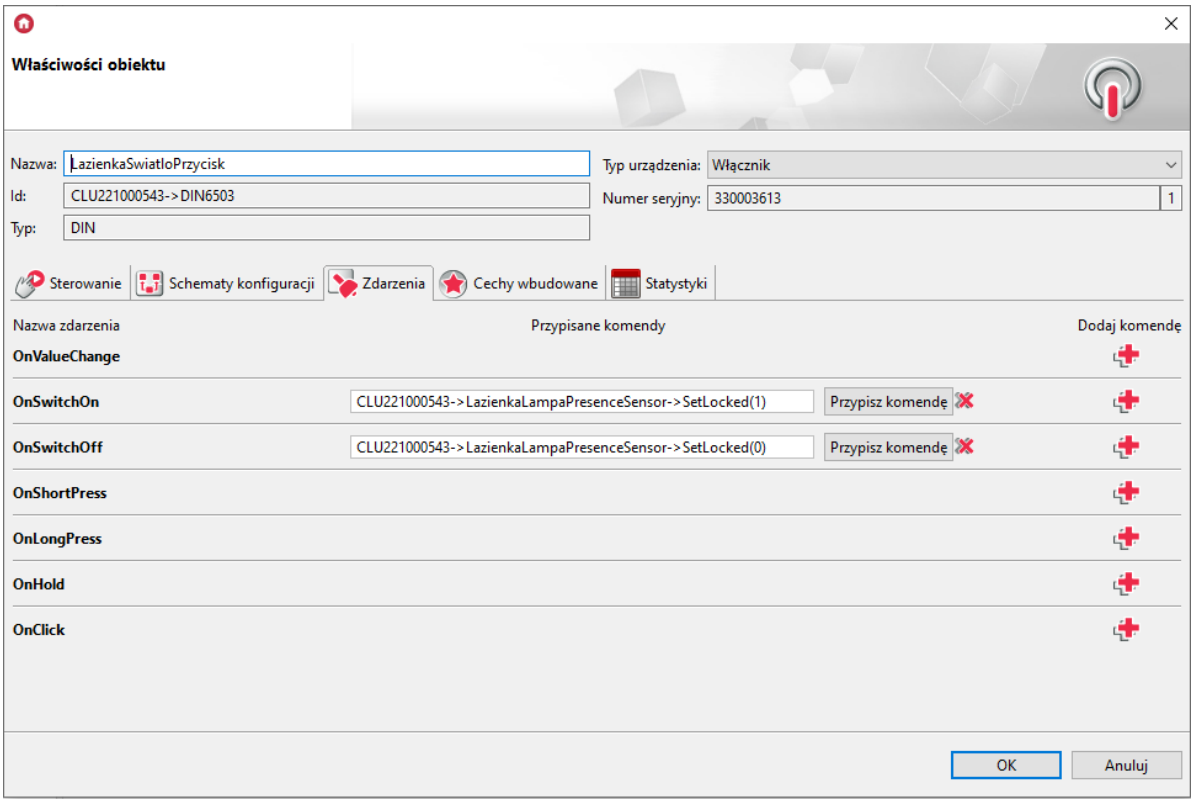


Wywołanie kliknięcia za pomocą włącznika, gdy światło jest wyłączone, załączy światło na stałe - do następnego wywołania metody.

Wywołanie kliknięcia za pomocą włącznika, gdy światło jest włączone spowoduje, że światło wyłączy się.

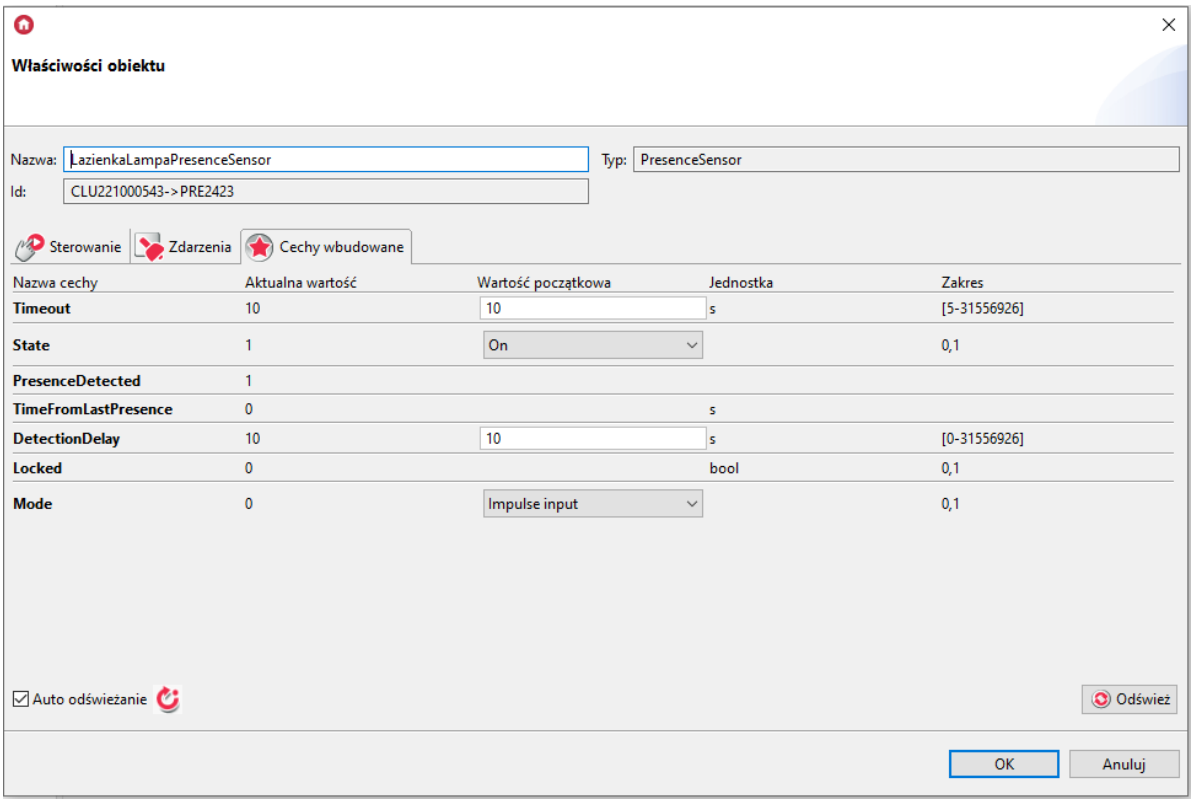
2. Przycisk bistabilny

- Pod zdarzenie `OnSwitchOn` obiektu `LazienkaSwiatloPrzycisk` podepnij metodę `SetLocked(1)` obiektu `LazienkaLampaPresenceSensor`.
- Pod zdarzenie `OnSwitchOff` obiektu `LazienkaSwiatloPrzycisk` podepnij metodę `SetLocked(0)` obiektu `LazienkaLampaPresenceSensor`.



Załączenie przełącznika spowoduje zapalenie światła, gdy jest zgaszone, a w przypadku gdy jest zapalone zablokuje zgaszenie. Po wyłączeniu przełącznika światło gaśnie.

Opóźnienie zadziałania czujki

Po wymuszeniu zgaszenia światła za pomocą przycisku można ustawić opóźnienie dla kolejnego załączenia światła.

- Do wartości początkowej cechy wbudowanej `DetectionDelay`, wpisz wartość opóźnienia wyrażoną w sekundach.