## **Obiekt wirtualny Push**

Niniejszy dokument przedstawia konfigurację obiektu wirtualnego Push.

Zaprezentowana konfiguracja została przygotowana na:

- Object Manager v.1.6.1-221101
- CLU Z-Wave v5.09.02 (build 2208)

W celu utworzenia powiadomienia Push:

1. Zaznacz CLU, w ramach którego ma się znaleźć obiekt wirtualny Push, a następnie z menu górnego wybierz opcję "Dodaj obiekt CLU".

Plik Edycja Narzędzia Okno Pomoc
🐟 📭 🦃 🖈 😭 🖻 😫 🖬 🖓 🖓 👘 👘 🛞
C PushPltutorial
Filtruj oblekty
V 🚯 Object Manager
v v∰ CLUZ
V 🗟 Skrypty
ut Dodaj skrypt
push_test
↑ x320000406_DIMM_01
M X330003613_DIN_01
M X330003013_DHN_02
1 v220002612 DIN 04
220002612_DIN_04
ale v330003613 DIN 06
4 x330003613 DIN 07
4 x330003613 DIN 08
↑ x330003613 DOUT 01
↑ x330003613_DOUT_02
▲ x330003613_DOUT_03
★ x330003613_DOUT_04
▲ x330003613_DOUT_05
▲ x330003613_DOUT_08
🛃 x330003613_PowerSupplyVoltage_01
💀 x451007028_PowerSupplyVoltage_01
↑ x451007028_ROLLER_SHUTTER_01
i myGrenton
🗥 Visual Builder

2. W otwartym oknie wyboru odszukaj i wybierz obiekt Push.

0		×
Wybierz obiekt		
Wybierz CLU:		
CLUZ		$\sim$
Obiekt:		
Push		~
	ОК	Anuluj

a następnie nadaj mu nazwę.

0		×
Dodaj obiekt		
Nazwa obiektu		
push_test		
	ОК	Anuluj

3. Na ekranie pojawi się okno właściwości nowo utworzonego powiadomienia Push, w którym znajdują się trzy zakładki - Sterowanie, Zdarzenia, Cechy wbudowane:

0						×
Właści	wości obiektu					
Nazwa:	push_test		Typ: Push			
ld:	CLU221000543->PUS159	5				
🔗 St	erowanie 🚺 Zdarzenia	Cechy wbudowane				
Metoda	ı	Nazwa parametru	Wartoś	ić		Wywołaj
SetMe	ssage	Text	string [0-500]			$\triangleright$
ClearM	essage					$\triangleright$
SetTitle	e	Text	string [0-500]			$\triangleright$
ClearTi	tle					$\triangleright$
Send						$\triangleright$
SetInte	erval	Interval	number [1-86400]			$\triangleright$
					ОК	Anuluj

4. W zakładce Cechy wbudowane do cechy Title wpisz nagłówek, a do cechy Message wpisz treść powiadomienia Push.

0								×
Właści	wości obie	ektu						
Nazwa:	push_test				Typ: Push			
ld:	CLU22100	0543->PUS1	596					
🔗 St	erowanie	🍾 Zdarze	nia 😭 Cechy wbudowane					
Nazwa	cechy		Aktualna wartość	Wartość pocza	ątkowa	Jednostka	Zakres	
Messag	e		Drzwi zostały otwarte.	Drzwi zostały	otwarte.		[0-500]	
Title			Uwaga!	Uwaga!			[0-500]	
LastSer	dTime		nil					
Interva	I		1	1		s	[1-86400]	
Auto	odświeżan	ie 💽						3 Odśwież
							ОК	Anuluj

Możesz również zmienić wartość odstępu czasu pomiędzy kolejnymi notyfikacjami.

5. Tak utworzony obiekt wirtualny należy przypisać do zdarzenia w wybranym obiekcie (np. zdarzenie

OnSwitchOff Obiektu DIN1 modułu I/O 8/8 ).

0						×
Właści	wości obiektu					
Nazwa:	Kontaktron_drzwi_DIN_01		Typ urządzenia:			~
ld:	CLU221000543->DIN3923		Numer seryjny:	330003613		1
Тур:	DIN					
🔗 St	erowanie 🔚 Schematy konfigura	cji 🔖 Zdarzenia 🈭 Cechy	wbudowane	Statystyki		
Nazwa	zdarzenia	Przypisar	ne komendy			Dodaj komende
OnValu	eChange					i 🕂
OnSwit	chOn					i <del>, t</del>
OnSwit	chOff	CLUZ->push_test->Send()		Przypisz kome	ndę 💥	i <del>(†</del>
OnShor	tPress					i <del>, t</del>
OnLong	Press					i <del>, t</del>
OnHold	I					d <b>e</b>
OnClick						i <del>, </del>
					ОК	Anuluj

## 6. Wyślij konfigurację do CLU oraz przejdź do ustawień interfejsu myGrenton.

O Grenton Object Manager (wersja 1.6.1-221101) Plik Edycja Narzędzia Okno Pomoc		
* 1 * * * * * * * * * * * * * * * * * *	* 💕	
C PushPltutorial	🔳 *Mój do	om 🔀 Ustawienia interfejsu myGrenton
	-	
✓ Object Manager		
v · · · CLUZ		X
V M Skrypty		
Le Kastaltan devi DIN 01		
		Strona
push_test 220000406 DIMM 01		
Ma x320003613 DIN 02		
A x330003613_DIN_03		
x330003613 DIN 04		
×330003613 DIN 05		
×330003613 DIN 06		
×330003613_DIN_07		
x330003613_DIN_08		
x330003613_DOUT_01		
n x330003613_DOUT_02		
x330003613_DOUT_05		
A x330003613_DOUT_08	A	
A x330003613_PowerSupplyVoltage_01	J	Tutai przeciagnii obiekt
M x451007028_Powersuppiyvoitage_01		Tutaj przeciągnij obiekt
*Mói dom		
Visual Builder		

7. Po kliknięciu ikony pojawi się okno z ustawieniami interfejsu.

🙃 Ustawienia interfejsu				×
Nazwa / ikona	🚹 Mój	dom		
Motyw interfejsu	blue	•	~	
Logo - tryb jasny	Gren	ton		Zmień
5 7 5 7				Przywróć domyślne
Logo - tryb ciemny	Gren	ton	Ľ	Zmień
<u> </u>				Przywróć domyślne
Blokuj dostęp przez chmurę				
	Wybór	Nazwa Obiektu	N	umer Seryjny CLU
	$\checkmark$	push_test	2210	000543
Obiekty notyfikacji push				
				Zamknij

Upewnij się że wszystkie powiadomienia Push, które mają być aktywne są zaznaczone.

8. W pozycji "*Obiekty notyfikacji push*" należy wybrać notyfikacje, które chcemy aktywować w danym interfejsie myGrenton, a następnie wysłać interfejs na urządzenie mobilne:



9. Po poprawnym przesłaniu interfejsu na urządzenie z aplikacją myGrenton, w jego ustawieniach zezwól na otrzymywanie powiadomień Push.

15:24	-d 🕈 🚯
← Dom	
Interfejs	
Zmień nazwę interfejsu	
Zmień ikonę	
<b>Typ połączenia</b> Wybierz sposób połączenia z systemem	
Tryb ciemny	
Wyświetl kartę z logo	
Powiadomienia push	
Usuń ten interfejs na zawsze	
	۹

10. Od tego momentu wyłączenie wejścia Kontaktron\_drzwi\_DIN1 powoduje pojawienie się powiadomienia Push.



Pamiętaj, że wysłanie większej ilości powiadomień z jednego obiektu Push skutkuje dodaniem ich do kolejki i pojawianiem się na urządzeniu w odstępach czasu określonych cechą *Interval*. Jednocześnie w kolejce do wysłania może znajdować się maksymalnie 10 wiadomości. Jeśli w kolejce pojawi się więcej niż 10 wiadomości, wygenerowane zostanie zdarzenie przepełnienia kolejki OnOverflow, a na urządzenie zostanie wysłane ostatnie 10 wiadomości.