

Obiekt wirtualny Push

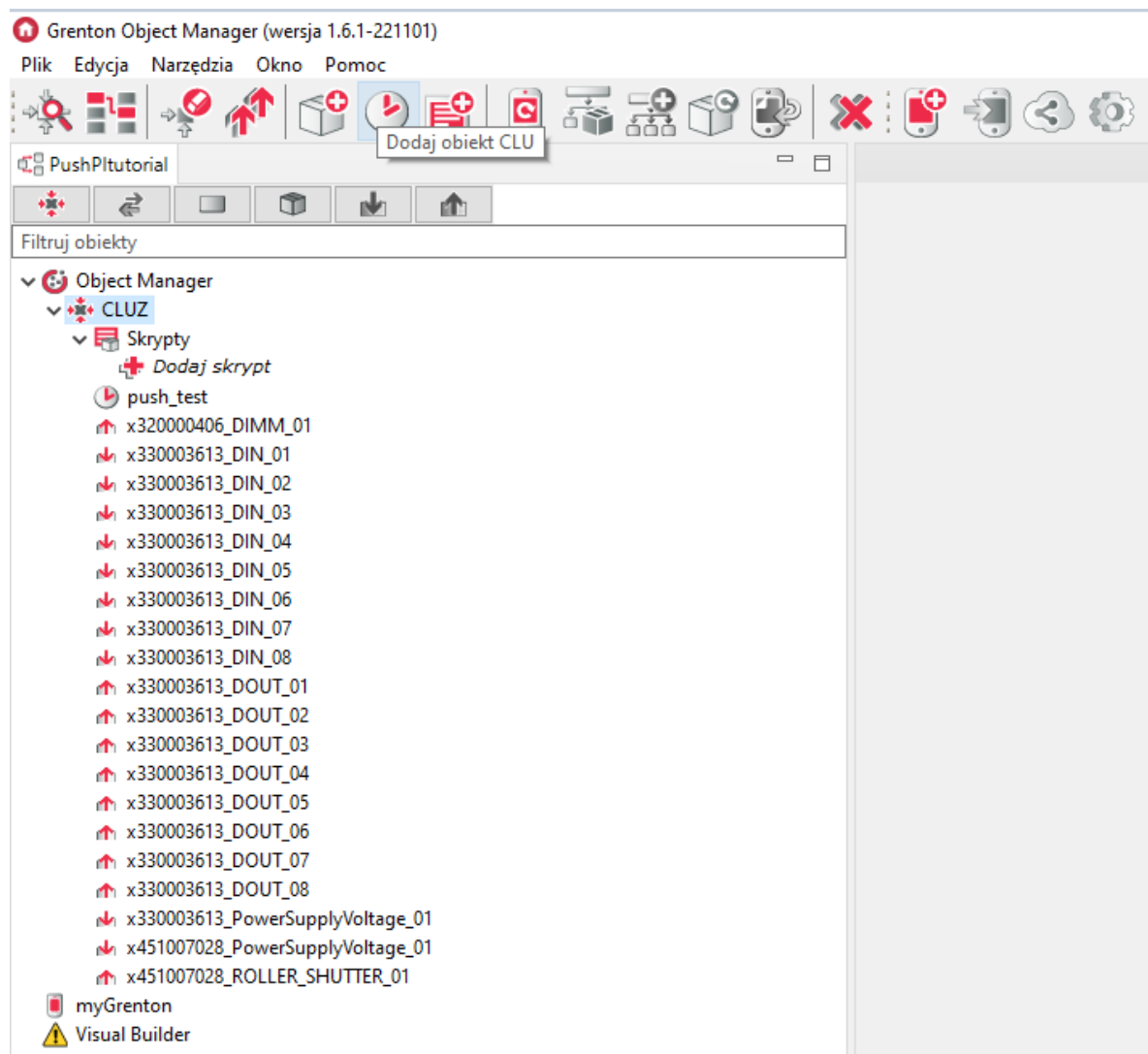
Niniejszy dokument przedstawia konfigurację obiektu wirtualnego Push.

Zaprezentowana konfiguracja została przygotowana na:

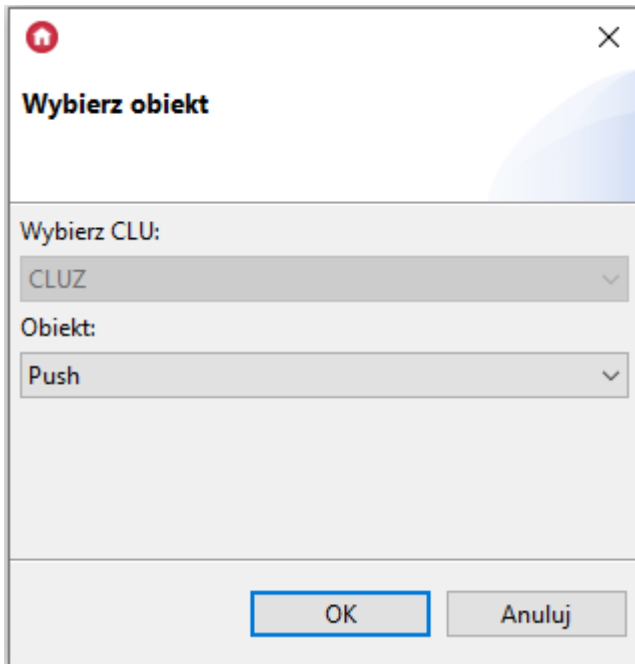
- Object Manager v.1.6.1-221101
- CLU Z-Wave v5.09.02 (build 2208)

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".



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



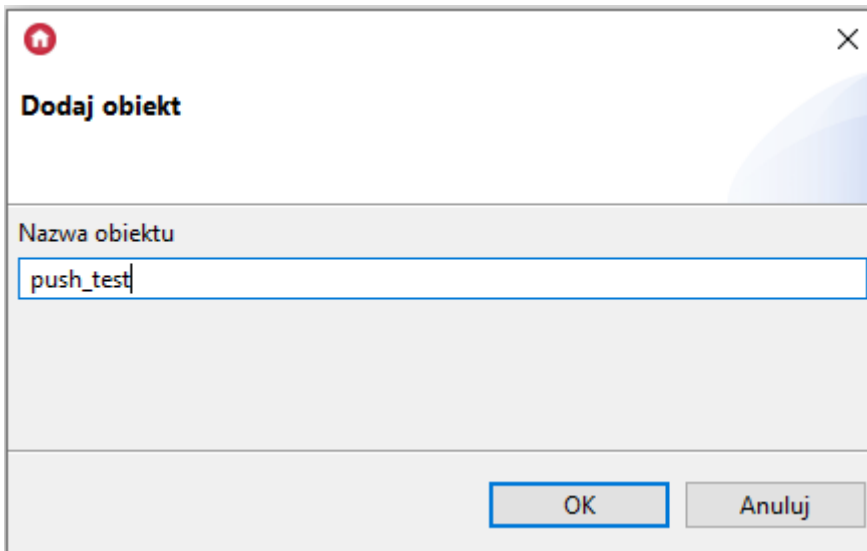
Wybierz obiekt

Wybierz CLU:
CLUZ

Obiekt:
Push

OK Anuluj

a następnie nadaj mu nazwę.



Dodaj obiekt

Nazwa obiektu
push_test

OK Anuluj

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

Właściwości obiektu

Nazwa: Typ:

Id:

Sterowanie Zdarzenia Cechy wbudowane

Metoda	Nazwa parametru	Wartość	Wywołaj
SendMessage	Text	<input type="text"/> string [0-500]	<input type="button" value="▶"/>
ClearMessage			<input type="button" value="▶"/>
SetTitle	Text	<input type="text"/> string [0-500]	<input type="button" value="▶"/>
ClearTitle			<input type="button" value="▶"/>
Send			<input type="button" value="▶"/>
SetInterval	Interval	<input type="text" value=""/> number [1-86400]	<input type="button" value="▶"/>

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

Właściwości obiektu

Nazwa: Typ:

Id:

Sterowanie Zdarzenia Cechy wbudowane

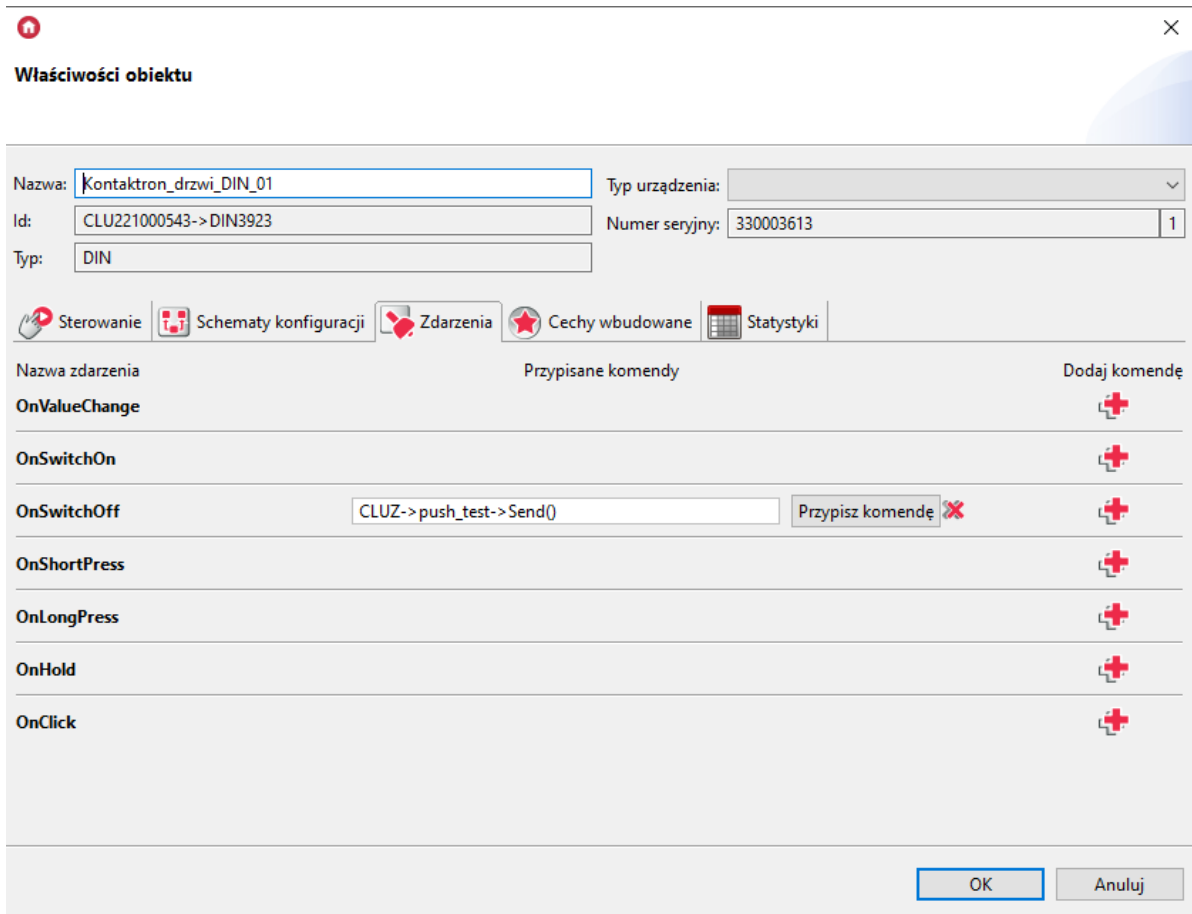
Nazwa cechy	Aktualna wartość	Wartość początkowa	Jednostka	Zakres
Message	Drzwi zostały otwarte.	<input type="text" value="Drzwi zostały otwarte."/>		[0-500]
Title	Uwaga!	<input type="text" value="Uwaga!"/>		[0-500]
LastSendTime	nil			
Interval	1	<input type="text" value="1"/>	s	[1-86400]

Auto odświeżanie

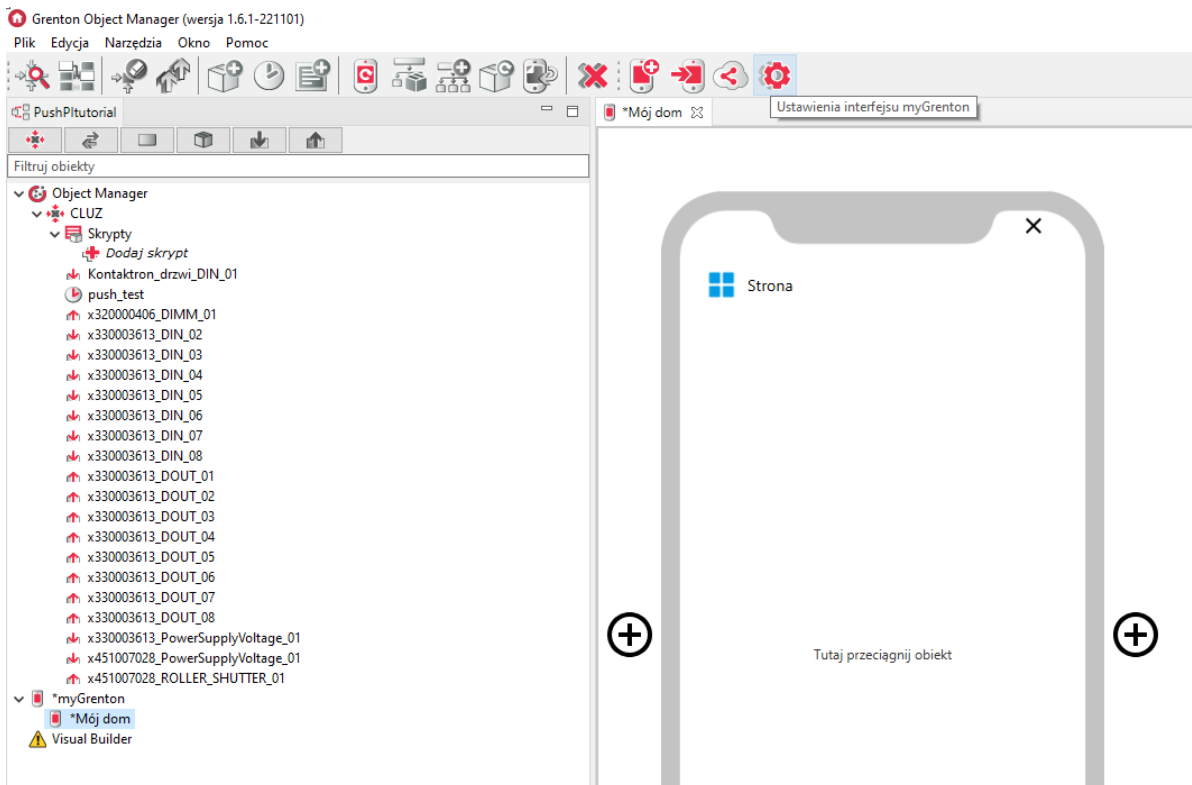
Możesz również zmienić wartość odstępu czasu pomiędzy kolejnymi notyfikacjami.

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

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




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



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

Ustawienia interfejsu

Nazwa / ikona  Mój dom

Motyw interfejsu blue

Logo - tryb jasny **Grenton**

Logo - tryb ciemny **Grenton**

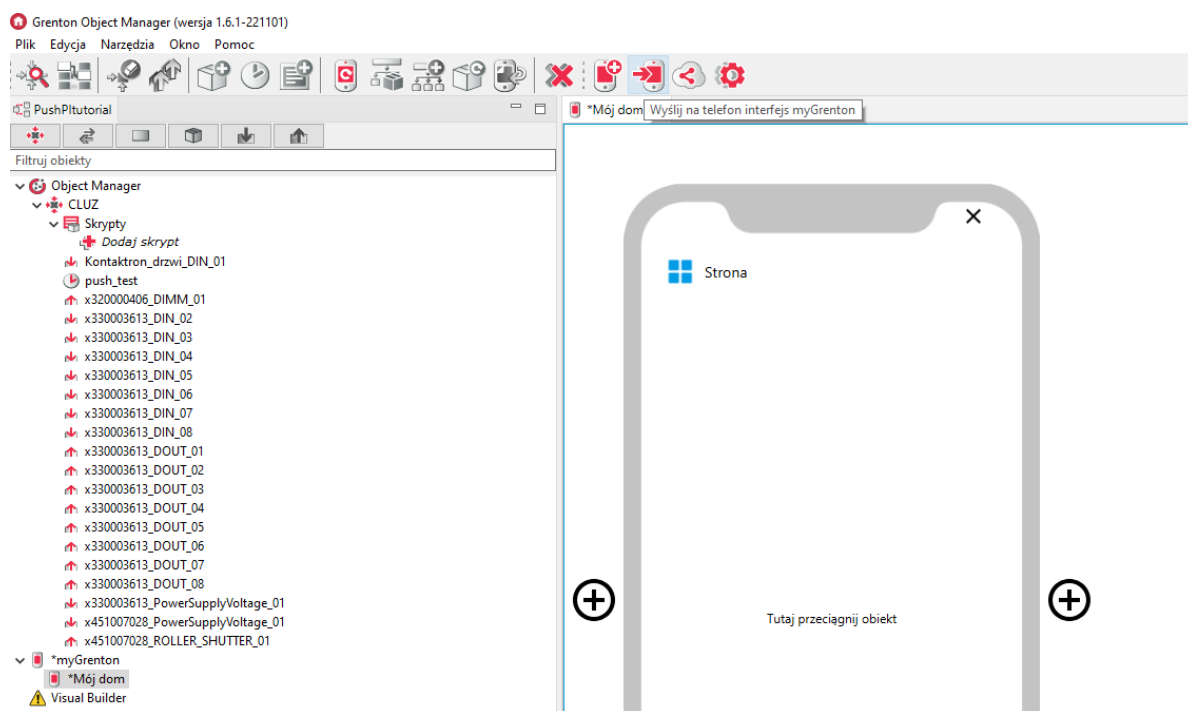
Blokuj dostęp przez chmurę

Obiekty notyfikacji push

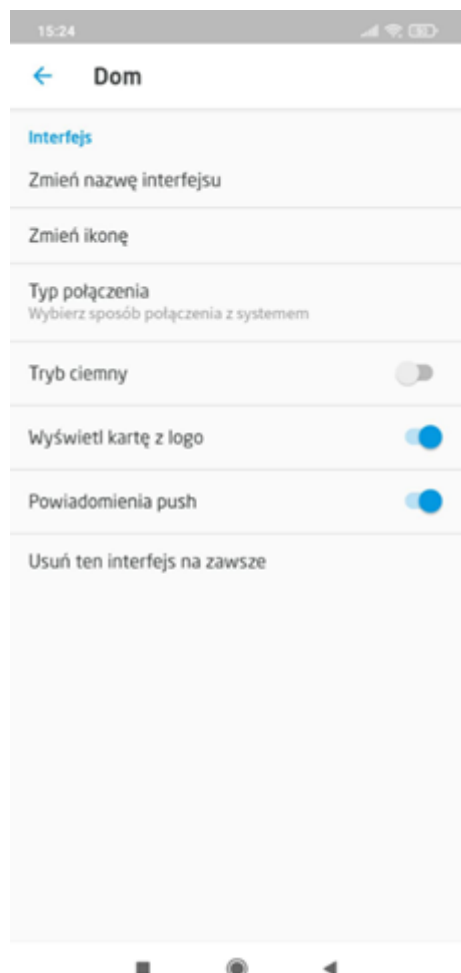
Wybór	Nazwa Obiektu	Numer Seryjny CLU
<input checked="" type="checkbox"/>	push_test	221000543
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		

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

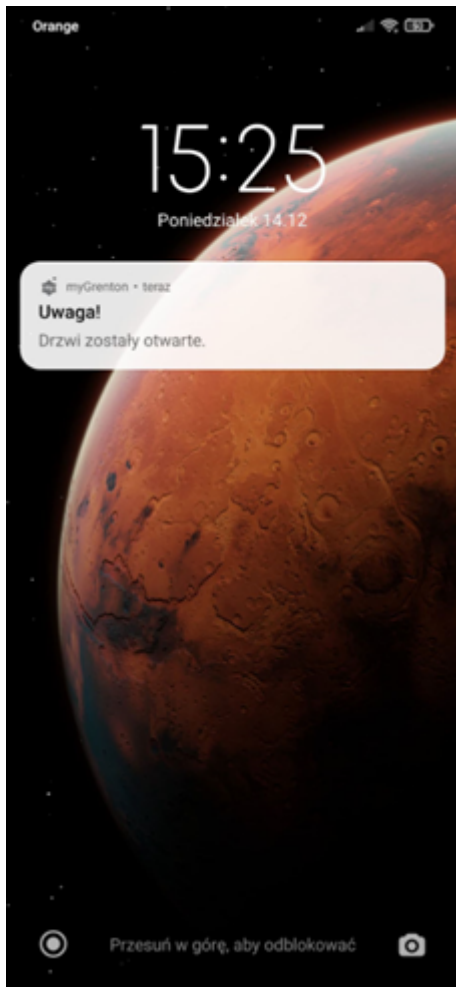
8. W pozycji "Obiekty notyfikacji push" należy wybrać notyfikację, które chcemy aktywować w danym interfejsie myGrenton, a następnie wysłać interfejs na urządzenie mobilne:



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



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.