

PODSTAWOWA KONFIGURACJA SMART PANELU

SPIS TREŚCI

1. WYPOSAŻENIE PANELU	1
2. PODŁĄCZENIE PANELU DO CLU	1
3. INFORMACJE POMOCNE PRZY TWORZENIU KONFIGURACJI.....	2
4. TWORZENIE KONFIGURACJI PRZYCISKÓW I WYŚWIETLACZA	3
5. TWORZENIE KONFIGURACJI SENSORA GESTÓW.....	3
6. TWORZENIE KONFIGURACJI CZUJNIKA ZBLIŻENIA.....	4

1. WYPOSAŻENIE PANELU

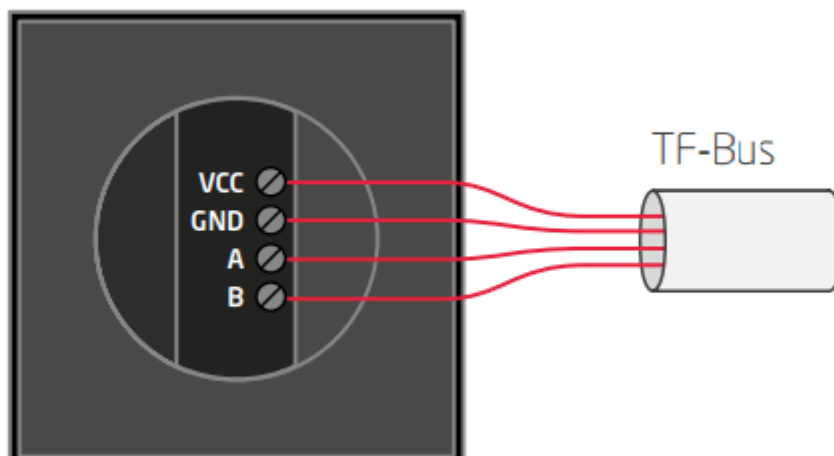
1. Panel dotykowy z wyświetlaczem składa się z:

- Wyświetlacza OLED
- 4 Przycisków dotykowych
- Sensora gestów rozpoznającego 4 gesty
- Sensora zbliżenia/ obecności
- Sensora temperatury
- Sensora natężenia światła

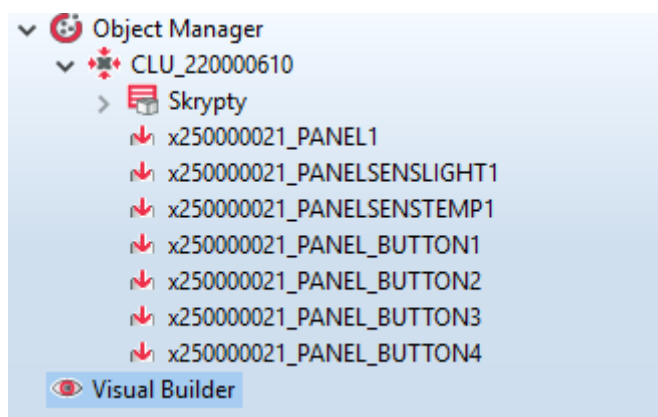
2. PODŁĄCZENIE PANELU DO CLU

1. Aby podłączyć panel do konfiguracji modułów, ostatni moduł połącz ze złączką ARK, do której podłącz panel z wyświetlaczem przy pomocy skrętki zgodnie z poniższym opisem:

- Parę skręconych dwóch przewodów podłączyć do zacisku V
- Drugą parę skręconych dwóch przewodów podłączyć do zacisku GND
- Po jednym przewodzie z trzeciej pary podłączyć do zacisków A i B



2. Wolne końce przewodów podłącz w ten sam sposób do złączki ARK
3. Otwórz program *Object Manager*
4. Stwórz nowy projekt i wykonaj *CLU Discovery* lub Otwórz istniejący projekt i skomunikuj się z CLU
5. Upewnij się, że na liście modułów znajdują się następujące elementy




6. Jeśli tak, przejdź do tworzenia konfiguracji, w przeciwnym wypadku skontaktuj się z działem *Support*

3. INFORMACJE POMOCNE PRZY TWORZENIU KONFIGURACJI

1. Konfiguracja panelu z wyświetlaczem różni się od klasycznego panelu dotykowego Grenton między innymi tym, że oprócz cech, metod oraz zdarzeń każdego z przycisków oraz czujników temperatury i natężenia światła mamy również do dyspozycji cechy, metody i zdarzenia dla samego Panelu – obsługujące ekran oraz sensor gestów

2. Wyświetlacz, w który wyposażony jest panel dotykowy, ma rozdzielczość 128x64 px
3. Panel może pracować w dwóch trybach pracy – wyświetlającym ikony (wyświetlacz podzielony jest na 4 pola) lub w trybie rysowania wykorzystując całe pole wyświetlacza
4. Panel dotykowy wyposażony jest w slot karty microSD, który służy do przechowywania domyślnych ikon wyświetlanych na panelu. Pliki mają być umieszczone w katalogu głównym karty z rozszerzeniem .bmp¹

4. TWORZENIE KONFIGURACJI PRZYCISKÓW I WYŚWIETLACZA

1. Otwórz klikając dwukrotnie na liście modułów obiekt *PANEL_BUTTONX* (gdzie X to numer jednego z 4 przycisków)
2. Przejdź do zakładki Zdarzenia
3. Aby skonfigurować działanie przycisków przypisz metody do określonych zdarzeń klikając w  po prawej stronie okna (działa to tak samo jak w przypadku klasycznego panelu Grenton)
4. Pole wyświetlacza danego przycisku jest opisane przez 3 cechy (aby je wyświetlić przejść do zakładki Cechy):
 - a. *Label* – cecha określająca tekst przypisany do danego przycisku
 - b. *ICON_A* – cecha określająca nazwę ikony przypisanej do danego przycisku, gdy panel znajduje się w trybie monostabilnym, bądź dla trybu bistabilnego dla cechy Value = 0
 - c. *ICON_B* – cecha określająca nazwę ikony przypisanej do danego przycisku, gdy panel znajduje się w trybie bistabilnym dla cechy Value = 1. Jeśli chcemy przypisać tę samą ikonę, ale o odwróconej kolorystyce wpisujemy tą samą nazwę poprzedzając ją „~” (np. „~icon5”)
5. Powyższe cechy można ustawić w zakładce Cechy lub wykorzystując metody (dostępne w zakładce Metody *SetLabel*, *SetIconA*, *SetIconB*)


UWAGA! Metody *SetIcon* mają wyższy priorytet niż metoda *SetLabel*

6. Wyślij konfigurację do CLU

5. TWORZENIE KONFIGURACJI SENSORA GESTÓW

1. Otwórz przez dwuklik obiekt Panel
2. Przejdź do zakładki Zdarzenia

¹ Pełna lista dostępnych ikon oraz sposobu montażu karty microSD znajduje się w dokumentacji produktu: http://www.grenton.pl/upload/files/PL/GRENTON_SMART_PANEL_TF-Bus.pdf

3. Przypisz metody do zdarzeń *OnUp*, *OnDown*, *OnLeft*, *OnRight* klikając w po  prawej stronie od każdej z metod
4. Możliwa jest podmiana domyślnie wyświetlanych ikon przy wywoływaniu gestów – przejdź do zakładki cechy i wpisz nazwy żądanych ikon bez rozszerzenia. Aby użyć ikon, muszą one być wgrane na kartę microSD z rozszerzeniem *.bmp*
5. Zamknij okno zatwierdzając OK
6. Wyślij konfigurację do CLU

6. TWORZENIE KONFIGURACJI CZUJNIKA ZBLIŻENIA

1. Otwórz przez dwuklik obiekt Panel
2. Otwórz zakładkę Cechy
3. Czujnik zbliżenia opisany jest przez 3 cechy:
 - a. *ProximitySens* – określająca czułość sensora zbliżenia
 - b. *ProximityTimeout* – określająca czas, po jakim wyświetlacz zostaje wygaszony, gdy nie zostanie wykryty ruch
 - c. *ProximityValue* – zwracająca przybliżoną odległość w centymetrach od panelu do obiektu²
4. Powyższe cechy można również ustawiać przy pomocy metod *SetProximitySens* oraz *SetProximityTimeout* (widoczne w zakładce Metody obiektu Panel)
5. Przy zareagowaniu czujnika zbliżenia generowane jest zdarzenie *OnProximityDetect* (widoczne w zakładce Zdarzenia obiektu Panel). Można do niego dodać dodatkowe zdarzenia
6. Wyślij konfigurację do CLU

² Dokładność pomiaru zależy od warunków oświetlenia oraz kolorystyki obiektu zbliżanego