

INSTRUKCJA OBIEKTU WIRTUALNEGO TIMER

Tworzenie po stronie Object Manager

SPIS TREŚCI

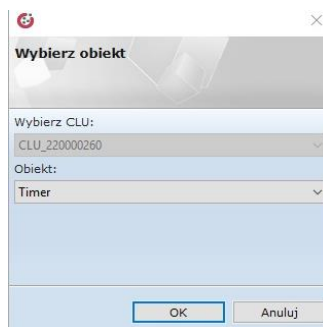
1. Dodawanie Obiektu Wirtualnego _____ 1
2. Konfiguracja Obiektu Wirtualnego _____ 2

1. Dodawanie Obiektu Wirtualnego

1. Otwórz program Object Manager
2. Stwórz nowy projekt i wykonaj CLU Discovery/ Otwórz istniejący projekt i skomunikuj się z CLU
3. Z menu głównego wybierz opcję *Dodaj Obiekt CLU*



4. Wybierz obiekt *Timer*




5. Zatwierdź przyciskiem OK
6. Wprowadź nazwę timera i zatwierdź przyciskiem OK

UWAGA! Nazwa nie może zawierać spacji.

7. Po stworzeniu obiektu na ekranie pokaże się okno konfiguracji obiektu wirtualnego Timer – posiada ono 3 zakładki
8. Okno można zamknąć i wysłać konfigurację na etapie stworzonego obiektu wirtualnego niczym nie sterującego bądź przejść do kroku *Konfiguracja Obiektu Wirtualnego*

2. Konfiguracja Obiektu Wirtualnego

1. Podstawowa Konfiguracja

- a. Obiekt wirtualny timer służy do wielokrotnego ciągłego lub jednorazowego odliczania ustawionego czasu, po którym możliwe jest wywołanie akcji
- b. Po pojawieniu się okna obiektu wirtualnego, otwórz zakładkę *Cechy wbudowane*
- c. Uzupełnij wartości początkowe cech *Time* oraz *Mode* (patrz: punkt 2c i 2d)
- d. Przejdź do zakładki *Zdarzenia*
- e. Dodaj żadaną metodę do zdarzenia *OnTimer* (patrz: punkt 3b)
- f. Zamknij okno konfiguracji timera
- g. Wyślij konfigurację (patrz: punkt 5)
- h. Otwórz ponownie obiekt wirtualny *Timer* z listy modułów podpiętych do CLU
- i. Przejdź do zakładki *Metody*
- j. Przy użyciu  wywołać metodę *Start*
- k. Wyślij konfigurację do CLU (w celu wykonania bardziej szczegółowej konfiguracji możesz skorzystać z poniższych wskazówek)
- l. Po wysłaniu konfiguracji upewnij się, że harmonogram jest w trybie działania (cecha *State* jest ustawiona na wartość 1 – patrz: punkt 6)

2. Zakładka Cechy wbudowane

- a. Zakładka umożliwia podgląd wartości określających obiekt wirtualny
- b. Przy tworzeniu konfiguracji należy wypełnić wartości początkowe cech obiektu wirtualnego w celu ustawienia jego działania
- c. Cecha *Time* odpowiedzialna jest za długość czasu, który jest odliczany po uruchomieniu działania termostatu
- d. Cecha *Mode* określa tryb pracy timera – *Interval* lub *CountDown* (patrz: punkt 3f)
- e. Cecha *State* określa stan obiektu wirtualnego. Stan o wartości 1 oznacza, że obiekt odlicza ustawiony w cesze *Time* czas. Wartość 0 oznacza, timer nie odlicza czasu
- f. Cecha *Value* przedstawia pozostały do wywołania metody *OnTimer* czas. Bezpośrednio po uruchomieniu timera cecha *Value* przedstawia tę samą wartość, która jest wpisana do cechy *Time*, po czym wartość ta zaczyna maleć w miarę odliczania

CLU_220000260->Timer


Nazwa: Typ:

Sterowanie
 Zdarzenia
 Cechy wbudowane


Nazwa cechy	Aktualna wartość	Wartość początkowa	Jednostka	Zakres
Time	1000	<input type="text" value="1000"/>	ms	
Mode	1	Interval		0,1
State	1	CountDown		0,1,2
Value	900		ms	

Auto odświeżanie

3. Zakładka Zdarzenia

- Obiektu wirtualny reaguje na 4 zdarzenia, do których można przypisać określone akcje, które mają się wykonywać po wystąpieniu zdarzeń
- Zdarzenie *OnTimer* wywoływane jest po zakończeniu odliczania obiektu wirtualnego przy zadanym w cesze *Time* czasu. Do zdarzenia można na przykład przypisać metodę sterującą na przykład wywoływaniem skryptu. Aby dodać metodę innego urządzenia bądź skryptu do zdarzenia należy użyć przycisku obok  metody
- Zdarzenie *OnStart* wywoływane jest w momencie, zmiany cechy *State* z 0 na 1 – uruchomieniu działania harmonogramu
- Zdarzenie *OnStop* wywoływane jest w momencie, zmiany cechy *State* z 1 na 0 – zatrzymaniu działania harmonogramu
- Zdarzenie *OnPause* wywoływane jest w momencie, wywołania metody *Pause*

4. Zakładka Metody

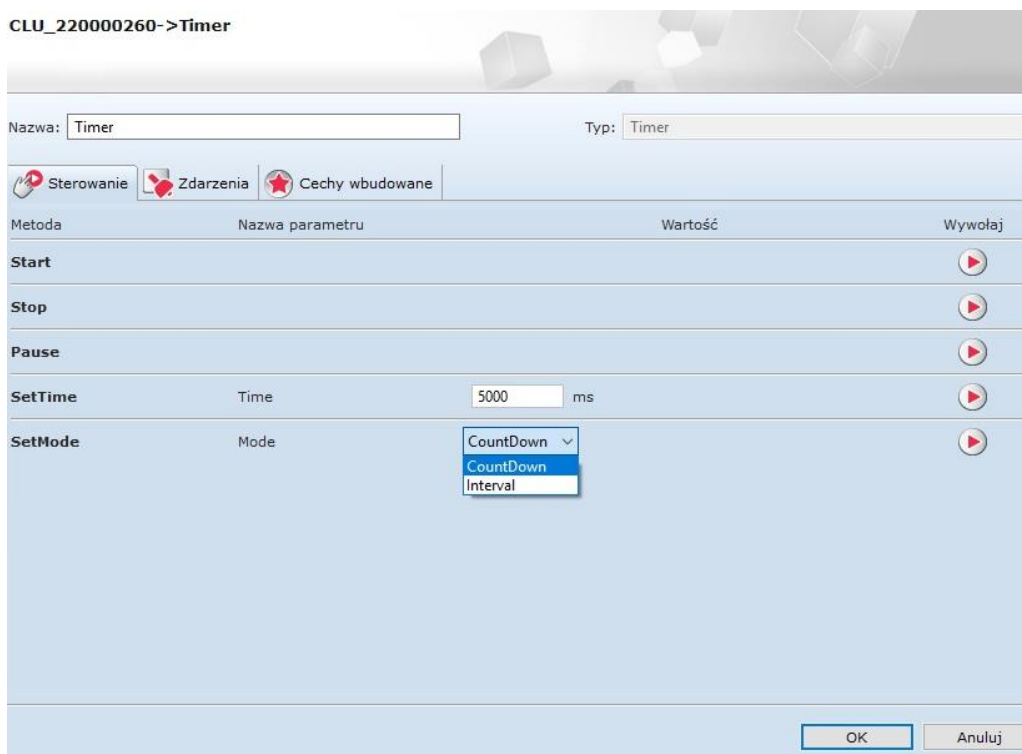
- Zakładka ta zawiera 5 metod, które można ustawić jako akcje dla wystąpienia określonych zdarzeń, bądź też można je wywołać klikając na przycisk  przy danej metodzie
- Metoda *Start* służy do uruchomienia działania obiektu wirtualnego. Wywołanie metody ustawia cechę *State* obiektu na wartość 1
- Metoda *Stop* służy do zatrzymania działania obiektu wirtualnego. Metoda ustawia wartość cechy *State* na 0

- d. Metoda *Pause* służy do chwilowego zatrzymania odliczania obiektu wirtualnego. Po wznowieniu odliczania przy pomocy metody *Start* timer kontynuuje odliczanie od zatrzymanego momentu
- e. Metoda *SetTime* służy do ustawiania cechy *Time* odpowiedzialnej za długość odliczanego czasu.

UWAGA! Jeśli po wykonaniu metody, CLU zostanie zresetowane, cecha *Time* będzie ustawiona tak jak przy pierwszym wykonywaniu i wysłaniu konfiguracji do CLU

- f. Metoda *SetMode* służy do ustawiania trybu timera
 - *Interval* - w tym trybie timer dokonuje odliczania czasu, po którym wywoływana jest metoda *OnTimer* oraz timer rozpoczyna kolejne odliczanie
 - *CountDown* – w tym trybie timer dokonuje odliczenia czasu, po którym wywoływana jest metoda *OnTimer* oraz timer wyłącza się

UWAGA! Jeśli po wykonaniu metody, CLU zostanie zresetowane, cecha *Mode* będzie ustawiona tak jak przy pierwszym wykonywaniu i wysłaniu konfiguracji do CLU



- 5. Po zakończeniu ustawień wyślij konfigurację do CLU



- 6. Upewnij się czy cechy *State* wszystkich utworzonych odliczających timerów są równe 1. Aby to sprawdzić, dwukrotnie kliknij na obiekt wirtualny Timer na liście modułów i przejdź do zakładki *Cechy*. Jeśli nie, uruchom go używając metody *Start* w każdym harmonogramie

CLU_220000260->Timer

Nazwa: Typ:

Sterowanie Zdarzenia Cechy wbudowane

Nazwa cechy	Aktualna wartość	Wartość początkowa	Jednostka	Zakres
Time	1000	<input type="text" value="1000"/>	ms	
Mode	1	<input type="text" value="Interval"/>		0,1
State	1			0,1,2
Value	300		ms	

Auto odświeżanie