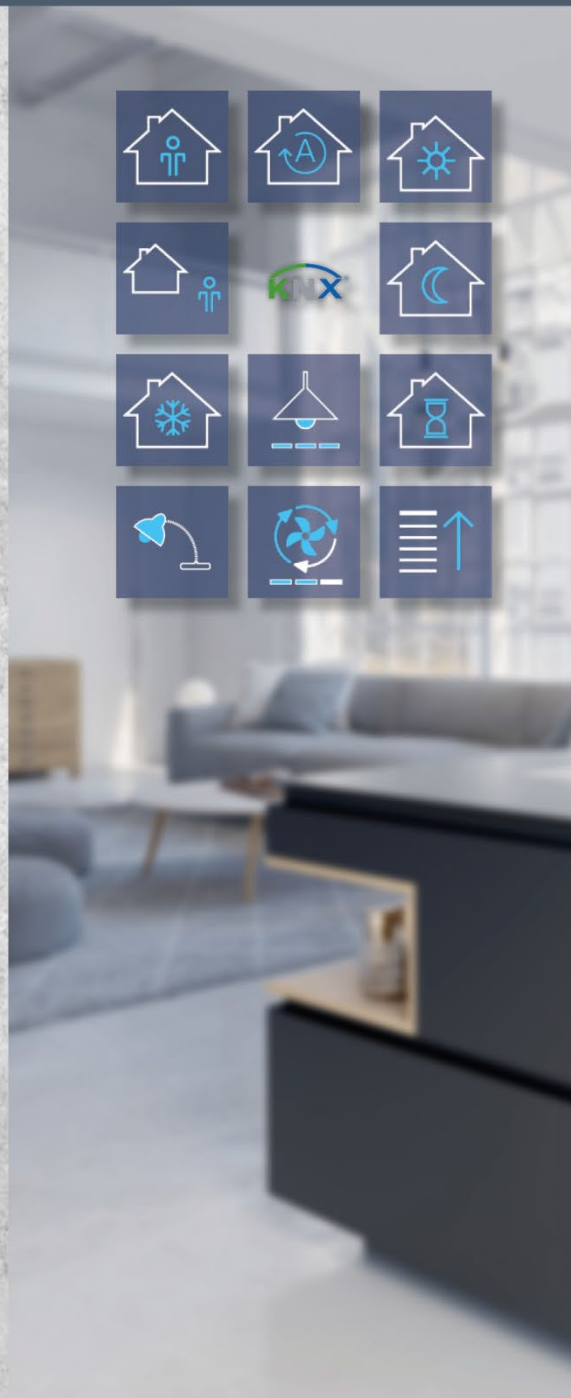


Touch_IT Serie | Manual Applikationsbeschreibung



1. Inhaltsverzeichnis

1. Inhaltsverzeichnis	1
2. Allgemein	6
2.1. Verfügbare Displays	6
2.1.1. Touch_IT-C3	6
2.1.2. Touch_IT-SMART	6
2.1.3. Touch_IT-AC35	6
2.1.4. Touch_IT-PC35	6
2.1.5. Touch_IT-AC4	7
2.1.6. Touch_IT-AC4-IP65	7
2.2. Verhalten bei Busspannungswiederkehr	7
2.3. Download-Schaltfläche	7
2.3.1. Andere	7
2.3.2. AC4	7
2.4. Zurücksetzen auf Werkseinstellungen	7
2.4.1. Andere	7
2.4.2. AC4	7
3. ETS-Anwendungsbeschreibung	8
3.1. Allgemein	8
3.1.1. Master-PIN	8
3.1.2. Use Pin for settings dialog	8
3.1.3. Layout	9
3.1.4. Icon theme	10
3.1.5. Display menu page	10
3.1.6. Display user language chooser	10
3.1.7. Page scheme	10
3.1.8. Global format identifiers	11
3.1.9. Additional identifiers	11
3.1.10. Page X Name [;Format]	11
3.1.11. Page 6 Name [;Format] (Alarm)	11
3.1.12. Use PIN for PageX	11
3.1.13. Use RTC	11
3.1.14. Use logic functions	12
3.2. Page X, Element X	12
3.2.1. Descriptor	12
3.2.2. Object Type	12
3.2.3. Element Type	12
3.2.4. Element Size	13
3.2.5. Interactive	13
3.2.6. Use Element PIN	13
3.2.7. Align steps	13
3.2.8. Expand horizontal	13
3.2.9. Expand vertical	13
3.2.10. Name [;Format]	13
3.3. Kommunikationsobjekte	14
3.3.1. Systemobjekt Nr. 1-5	14

d2 / Änderungen vorbehalten



3.3.2. RTC Objekt Nr. 6-31	14
3.3.3. Logikobjekt Nr. 32-62	14
3.3.4. Elementtypen Objekt Nr. 63-254	14
4. Element Type	15
4.1. 1 Bit	15
4.1.1. 1-bit-ON/OFF-Toggle-Text	16
4.1.2. 1-bit-ON/OFF-Toggle-Picture	17
4.1.3. 1-bit-ON/OFF-Toggle-Text with Value	18
4.1.4. 1-bit-ON/OFF-Toggle-Picture with Value	19
4.1.5. 1-bit-ON/OFF-Text with Value	20
4.1.6. 1-bit-ON/OFF-Picture with Value	21
4.1.7. 1-Bit-Value-Pushbutton	22
4.1.8. 1-bit-Quad-ON/OFF-Status/Toggle-Text	23
4.1.9. 1-bit-Quad-ON/OFF-Status/Toggle-Picture	24
4.1.10. 1-bit-Quad-Value-Pushbutton-Text	25
4.1.11. 1-bit-Quad-Value-Pushbutton-Picture	26
4.2. 1 Byte	27
4.2.1. 1-Byte-Value-Text-Button 0..255	28
4.2.2. 1-Byte-Value-Picture-Button 0..255	29
4.2.3. 1-Byte-Value-Slider 0..255	30
4.2.4. 1-Byte-Value-Text-Button -128..127	31
4.2.5. 1-Byte-Value-Picture-Button -128..127	32
4.2.6. 1-Byte-Value-Slider -128..127	33
4.2.7. 1-Byte-Value-Text-Button 0..100%	34
4.2.8. 1-Byte-Value-Picture-Button 0..100%	35
4.2.9. 1-Byte-Value-Slider 0..100%	36
4.2.10. 1-Byte-Value-Text-Button 0..360°	37
4.2.11. 1-Byte-Value-Picture-Button 0..360°	38
4.2.12. 1-Byte-Value-Slider 0..360°	39
4.2.13. 1-Byte-Value-Pushbutton	40
4.2.14. 1-Byte-Quad-Value/Change 0..255	41
4.2.15. 1-Byte-Quad-Value/Change -128..+127	42
4.2.16. 1-Byte-Quad-Value/Change 0..100%	43
4.2.17. 1-Byte-Quad-Value/Change 0..360°	44
4.3. 2 Byte	45
4.3.1. 2-Byte-Value-Text-Button 0..65535	46
4.3.2. 2-Byte-Value-Picture-Button 0..65535	47
4.3.3. 2-Byte-Value-Slider 0..65535	48
4.3.4. 2-Byte-Value-Text-Button -32768 .. 32767	49
4.3.5. 2-Byte-Value-Picture-Button -32768 .. 32767	50
4.3.6. 2-Byte-Value-Slider -32768 .. 32767	51
4.3.7. 2-Byte-Float-Text-Button	52
4.3.8. 2-Byte-Float-Picture-Button	53
4.3.9. 2-Byte-Float-Slider	54
4.3.10. 2-Byte-Value-Pushbutton	55
4.3.11. 2-Byte-Float-Value-Pushbutton	56

4.4. 3 Byte	57
4.4.1. 3-Byte-Time.....	58
4.4.2. 3-Byte-Date	59
4.5. 4 Byte	60
4.5.1. 4-Byte-Float-Text-Button	61
4.5.2. 4-Byte-Float-Picture-Button	62
4.5.3. 4-Byte-Float-Slider.....	63
4.5.4. 4-Byte-Value-Pushbutton.....	64
4.5.5. 4-Byte-Float-Value-Pushbutton.....	65
4.6. 14 Byte	66
4.6.1. 14-Byte-String-Pushbutton	67
4.6.2. 14-Byte-String	68
4.7. Scene Control.....	69
4.7.1. Scene-Control-Recall-Save	70
4.7.2. Scene-Control-Recall-Only	71
4.7.3. Scene-Control-Save-Only.....	72
4.7.4. Internal-Scene	73
4.8. Light/RGB Control.....	75
4.8.1. RGB-Dimmer-A	76
4.8.2. RGB-Dimmer-B	77
4.8.3. RGB-Dimmer-C	78
4.8.4. RGB-Dimmer-D	79
4.9. Dimmer Control.....	80
4.9.1. 4-Bit-Dimmer-Start-Stop	81
4.9.2. 4-Bit-Dimmer-Repeat.....	82
4.9.3. 8-Bit-Dimmer-Repeat.....	83
4.10. Shutter Control.....	84
4.10.1. Shutter-Blinds-Control-A.....	85
4.10.2. Shutter-Blinds-Control-B.....	86
4.10.3. Shutter-Blinds-Control-C.....	87
4.11. HVAC Control	88
4.11.1. HVAC-Setpoint-Control.....	89
4.11.2. HVAC-Mode-Control	90
4.11.3. HVAC-Mode-Control-Text.....	91
4.11.4. HVAC-Fan-Control	92
4.12. Timer	93
4.12.1. Alarmclock.....	94
4.12.2. Alarmtimer.....	95
4.12.3. Astroclock.....	96
4.12.4. 1-Bit-Timer-Profile	97
4.12.5. 1-Byte-Timer-Profile 0..100%.....	98
4.12.6. 1-Byte-Timer-Profile 0..255.....	99
4.12.7. 1-Byte-Timer-Profile HVAC.....	100
4.12.8. 2-Byte-Float-Timer-Profile.....	101
4.13. Datalogging.....	102
4.13.1. Telegrams	103

4.13.2. Line-Graph	104
4.13.3. Bar-Graph	105
5. Alarmseite	106
5.1. Wichtig	106
5.2. How to	106
5.3. Beispiel	106
6. Systemeinstellungen	107
6.1. Uhrzeit & Datum	107
6.2. Schriftarten	107
6.3. Standby	107
6.4. System & SD-Karte	108
6.5. Akustische Signale	108
6.6. Layout & Sprache	108
7. Bildschirmschoner	110
7.1. Standard	110
7.2. ETS-Parametereinstellungen	110
7.2.1. Parameter	110
7.2.2. Beispiele	111
7.2.3. Temperatur (SCRTEMP)	112
8. Übersetzung / Lokalisierung	113
8.1. Funktionsweiße	113
8.2. Präfix-Konvention	113
8.3. Vorhandene Benutzersprachendateien herunterladen	113
8.4. Neue Übersetzung erstellen	113
8.4.1. Empfohlene Standardschlüsselwertpaare	113
8.4.2. #LOCALE	114
8.4.3. Flaggen	115
8.5. Beispiel	116
9. Configurator	117
9.1. General	117
9.1.1. Verbindung herstellen	117
9.1.2. Update	117
9.1.3. Upload file	117
9.1.4. Screenshot	117
9.1.5. Reboot Device	117
9.2. Bildschirmschoner	117
9.3. Slideshow	118
9.4. User Icons	118
9.5. Logic	118
9.6. Troubleshooting	118
9.7. Snapshot	119
9.8. Sprachen	119
9.9. About	119
10. Logik	120
10.1. How to	120
10.2. Wichtig	120

10.3. Funktionen	120
10.3.1. KNX Funktionen	120
10.3.2. Systemfunktionen	121
10.3.3. Callback-Funktionen	121
10.3.4. Logik-Einstellungen	122
10.4. Beispiel	123
10.4.1. Gerät	123
10.4.2. Lua-Code	123
10.4.3. ETS	125
10.4.4. Icons	128
10.4.5. Inbetriebnahme	128
11. Icons	129
11.1. Größe	129
11.2. Namenskonvention	129
11.2.1. IMGSET On/Off Elementtypen	129
11.2.2. IMGSET Up/Down Elementtypen	130
11.2.3. IMGSETS Quad Element Typen	130
11.2.4. IMG	130
11.2.5. IMGVAL	131
11.3. Standardicons	132
11.3.1. Dunkle Icons	132
11.3.2. Helle Icons	135
12. Weitere Dokumente	138
13. Impressum	139

2. Allgemein

Die Touch_IT Produkte wurden für Visualisierungs- und Steuerungs-anwendungen in KNX-Systemen entwickelt, sie haben einen breiten Funktionsumfang:

Schalten und Dimmen, Statusanzeige, RGB-Steuerung, Ein/Aus mehrerer Geräte, Alarm Funktionen, Anzeigen und Einstellen der Heizsteuerungsparameter, Multi Room Funktionen, Astronomische Uhr, Wecker, Datenlogging...

Jede Seite und jedes Element kann durch eine globale oder dedizierte PIN geschützt werden und es besteht auch die Möglichkeit für ein benutzerdefiniertes Layout.

Die zugehörige ETS-Anwendung ist TouchIT_V2.knxprod

2.1. Verfügbare Displays

Weitere Informationen finden Sie in den Datenblättern auf unserer Website, einschließlich der verschiedenen Designoptionen für die Gehäuse.

Die Aluminiumgehäuse sind auch in anderen Oberflächen und Farben erhältlich, kontaktieren Sie unser Service-Team für weitere Informationen.

2.1.1. Touch_IT-C3

3,5" TFT Touchscreen mit 320x240 Pixel 256K Farben (RGB)
32-Bit-ARM-Prozessor, 200 MHz, 2 GByte Flash-Speicher, 512 MB RAM,
LINUX-Betriebssystem
Mini-USB-Anschluss und ein microSD-Steckplatz zur Datenspeicherung
Aluminiumgehäuse in 2 Designs und bis zu 4 Farben
Abmessungen (mm) 80 x 80 x 10
Holwand-/Unterputz-Dose Durchmesser 68mm



2.1.2. Touch_IT-SMART

IR-Temperatursensor
3,5" TFT Touchscreen mit 320x240 Pixel 256K Farben (RGB)
200MHz 32-Bit ARM Prozessor, 2GByte Flash Speicher, 512MB RAM
LINUX-Betriebssystem
Mini-USB-Anschluss und ein microSD-Steckplatz zur Datenspeicherung
Aluminiumgehäuse in 4 verschiedenen Farben
Abmessungen (mm) 80 x 80 x 12
Holwand-/Unterputz-Dose Durchmesser 68mm



2.1.3. Touch_IT-AC35

IR-Temperatursensor
3,5" TFT Touchscreen mit 320x240 Pixel 256K Farben (RGB)
32-Bit-ARM-Prozessor, 1 GHz, 8 GByte Flash-Speicher, 512 MB RAM
LINUX-Betriebssystem
Micro-USB-Anschluss und ein microSD-Steckplatz zur Datenspeicherung
Aluminiumgehäuse
Abmessungen (mm) 80 x 80 x 12
Holwand-/Unterputz-Dose Durchmesser 68mm



2.1.4. Touch_IT-PC35

IR-Temperatursensor
3,5" TFT Touchscreen mit 320x240 Pixel 256K Farben (RGB)
32-Bit-ARM-Prozessor, 1 GHz, 8 GByte Flash-Speicher, 512 MB RAM
LINUX-Betriebssystem
Micro-USB-Anschluss und ein microSD-Steckplatz zur Datenspeicherung
Kunststoffgehäuse
Abmessungen (mm) 96 x 96 x 15
Holwand-/Unterputz-Dose Durchmesser 68mm



d2 / Änderungen vorbehalten

2.1.5. Touch_IT-AC4

IR-Temperatursensor
IPS Touchscreen mit 800 x 480 Pixeln, 16M Farben
8 Core ARM-Prozessor, 1.2 GHz, 8 GByte Flash Memory, 1GB RAM
LINUX-Betriebssystem
Micro-USB-Anschluss und ein microSD-Steckplatz zur Datenspeicherung
Aluminiumgehäuse
Abmessungen (mm) 80,5 x 128 x 10,5
Holwand-/Unterputz-Dose Durchmesser 68mm



2.1.6. Touch_IT-AC4-IP65

IR-Temperatursensor
IPS Touchscreen mit 800 x 480 Pixeln, 16M Farben
8 Core ARM-Prozessor, 1.2 GHz, 8 GByte Flash Speicher, 1GB RAM
LINUX-Betriebssystem
Micro-USB-Anschluss und ein microSD-Steckplatz zur Datenspeicherung
Aluminiumgehäuse
Abmessungen (mm) 80,5 x 130 x 28,5
Aufputz Montage



2.2. Verhalten bei Busspannungswiederkehr

Alle Einstellungen und die ETS-Programmierung bleiben erhalten.

2.3. Download-Schaltfläche

2.3.1. Andere

Der Download-Button befindet sich auf der Rückseite des Geräts. Bei einigen Modellen ist er unter dem Etikett auf der Rückseite.

Es gibt auch einen Software-Download-Button in den Systemeinstellungen unter [System & SD-Karte](#)

2.3.2. AC4

Es gibt lediglich einen Software-Download-Button in den Systemeinstellungen unter [System & SD-Karte](#)

2.4. Zurücksetzen auf Werkseinstellungen

2.4.1. Andere

Trennen Sie USB und AUX. Halten Sie die Download-Taste gedrückt während Sie USB oder AUX anschließen und warten Sie, bis die Touchscreen-Kalibrierung auf dem Bildschirm angezeigt wird. Normalerweise dauert dies 40-60 Sekunden. Nach dem Drücken der 5 Kalibrierpunkte ist das Gerät zurückgesetzt.

2.4.2. AC4

Trennen Sie USB und AUX und schließen Sie einen von beiden wieder an. Wenn die Pinguine angezeigt werden, dann drücken Sie den Touchscreen an einer beliebigen Stelle und halten Sie ihn gedrückt, bis das Menü zum Zurücksetzen angezeigt wird. Bestätigen Sie durch Drücken von Reset.

3. ETS-Anwendungsbeschreibung

3.1. Allgemein

General									
Master PIN	0								
Use PIN for settings dialog	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes								
Layout	2X4-Layout								
Icon theme	<input checked="" type="radio"/> Bright <input type="radio"/> Dark (for bright surfaces)								
	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>7</td><td>8</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8
1	2								
3	4								
5	6								
7	8								
Display menu page	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes								
Display user language chooser	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes								
Page scheme	<input checked="" type="radio"/> 5 Pages / 1 Alarm Page <input type="radio"/> 6 Pages								
Global format identifiers	<input type="text"/>								
Additional identifiers	<input type="text"/>								
Page 1 Name [;Format]	<input type="text"/>								
Use PIN for Page2	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes								
Page 2 Name [;Format]	<input type="text"/>								
Use PIN for Page3	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes								
Page 3 Name [;Format]	<input type="text"/>								
Use PIN for Page4	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes								
Page 4 Name [;Format]	<input type="text"/>								
Use PIN for Page5	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes								
Page 5 Name [;Format]	<input type="text"/>								
Use PIN for Page6	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes								
Page 6 Name [;Format]	<input type="text"/>								
Use RTC	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes								
Use logic functions	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes								

3.1.1. Master-PIN

Definiert den Standard-PIN, der zum Schutz von Seiten, Elementen oder Einstellungen verwendet werden kann. Er muss separat in den Parametern aktiviert werden.

Beispiele:

Wert 0: Deaktiviert den PIN, auch wenn er für ein bestimmtes Objekt aktiviert ist, es sei denn, im Feld Format ist eine lokale PIN definiert.

Wert 1: Der Pin ist 0001

Wert 1234: Der Pin ist 1234

3.1.2. Use Pin for settings dialog

Mit YES, wird der Master-PIN zum Sichern der Systemeinstellungsseite verwendet. Dies funktioniert nur, wenn Master-PIN nicht 0 ist.

d2 / Änderungen vorbehalten

3.1.3. Layout

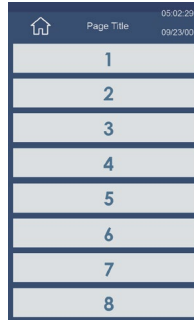
Definiert wie die 8 Elemente auf den Seiten positioniert werden. Wenn nicht alle 8 Elemente verwendet werden, dann hängt es von den Einstellungen [Expand horizontal](#) und [Expand vertical](#) ab, wie die Seite gefüllt wird.

2x4-Layout

Standard

1	2
3	4
5	6
7	8

AC4 in vertikaler Ausrichtung

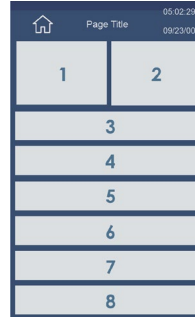


2+6-Layout

Standard

1	3
	4
	5
	6
2	7
	8

AC4 in vertikaler Ausrichtung



Custom Layout

Diese Layout-Option gibt dem Benutzer mehr Freiheit beim Einrichten der Seiten und dem konfigurieren anderer Optionen. Weitere Informationen finden Sie unter [Touch_IT-Creator / Benutzerdefiniertes Layout](#).

Pro	Con
Elemente sind frei positionierbar	Erfordert einen USB-Anschluss für Inbetriebnahme und Updates
Icon-Auswahl mit Vorschau	Erfordert zusätzliche Software (Touch_IT-Creator)
Benutzerdefinierte Icons	
Benutzerdefinierter Bildschirmschoner	
Benutzerdefinierter Hintergrundbilder	

Object Identifiers

Kopieren Sie den "Project string" aus dem Touch_IT-Creator und fügen Sie ihn in das Feld "Object Identifiers" ein. Wenn das benutzerdefinierte Layout verwendet wird, wird ein Teil der Anwendung über USB vom Touch_IT-Creator programmiert. Die Kommunikationsobjekte und verbundenen Gruppenadressen müssen jedoch mit der ETS programmiert werden.

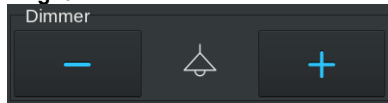
Die richtigen Kommunikationsobjekte sind nur verfügbar, wenn der aktuelle "Project string" eingefügt ist.

General		Master PIN	0
+ Page 1	Use PIN for settings dialog	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes	
+ Page 2	Layout	Custom Layout	
+ Page 3	Icon theme	<input checked="" type="radio"/> Bright <input type="radio"/> Dark (for bright surfaces)	
	Object Identifiers	0000000000000000;0000000000000000;000000000000	

3.1.4. Icon theme

Auswahl des verfügbaren Standard-Iconfarbschema. Dadurch wird auch die inverse Hintergrundfarbe festgelegt.

Bright



Helle Icons, dunkler Hintergrund

Dark



Dunkle Icons, heller Hintergrund

3.1.5. Display menu page

No

Es gibt keine Menüseite, das Gerät zeigt beim Start Seite 1 an. In den oberen Ecken befinden sich Pfeile, um von einer Seite zur nächsten zu gelangen. Es ist auch möglich, den JUMP-Formatparameter für Elemente einzurichten, um zwischen den Seiten zu wechseln.

Yes

Das Gerät zeigt beim Start eine Menüseite an. Es stehen verschiedene Menülayouts zur Verfügung, die durch den Parameters MTYPE im Feld **Global format identifiers** oder **Additional identifiers** festgelegt werden.

Der im Menü angezeigte Text und das Icon können ausgewählt werden, indem Sie den Namen von Seite X und ICO im **Page X Name [;Format]** Feld festlegen. Wenn kein ICO oder Name definiert ist, wird die Schaltfläche leer angezeigt.

Global format identifiers

Additional identifiers

Page 1 Name [;Format]

MTYPE=0



MTYPE=1



MTYPE=2

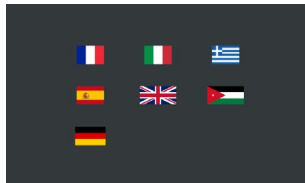


MTYPE=3



3.1.6. Display user language chooser

Aktiviert eine Flaggschaltfläche in der oberen linken Ecke des Displays. Diese Schaltfläche öffnet ein Auswahlmenü mit Optionen für verschiedene Sprachen. Es ist auch möglich, benutzerdefinierte Übersetzungsdateien hochzuladen, um auch den in den ETS Parametern definierten Text zu übersetzen. Weitere Informationen finden Sie unter [Übersetzung / Lokalisierung](#).



3.1.7. Page scheme

5 Pages / 1 Alarm Page

5 normale Seiten und 1 Alarmseite.

Weitere Informationen zur Alarmseite finden Sie unter [Alarmseite](#).

6 Pages

6 normale Seiten.

3.1.8. Global format identifiers

Wenn dieses Feld voll ist, kann das [Additional identifiers](#) Feld auf die gleiche Weise verwendet werden.

Dieses Feld wird für globale Parametereinstellungen verwendet.

Der Text vor dem ersten ; (Semikolon) wird als Titel auf der Menüseite angezeigt. Wenn kein Titel verwendet wird, muss das erste Symbol im Feld ein Semikolon sein.

Möglicher Parameter	
STDLONG =500	Timeout für langen Tastendruck in ms (Standard 500 ms)
STDREP =300	Wiederholrate bei langem Tastendruck in ms (Standard 300 ms)
INVSCR	Funktion von Kommunikationsobjektnummer 4 invertieren (Systemobjekt Nr. 1-5)
INVONOFF	Funktion von Kommunikationsobjektnummer 3 invertieren (Systemobjekt Nr. 1-5)

Beispiel für Menütitel

Global format identifiers: Hauptmenü;MTYPE=1



3.1.9. Additional identifiers

Dieses Feld kann auf die gleiche Weise wie das [Global format identifiers](#) Feld verwendet werden.

3.1.10. Page X Name [;Format]

Der Text vor dem ersten ; (Semikolon) wird auf der Menüseitenschaltfläche und als Titel auf der Seite angezeigt. Wenn kein Titel verwendet wird, muss das erste Symbol im Feld ein Semikolon sein.

Möglicher Parameter	
ICO =TERRASSE	Icon für die Menüseite (siehe Icons). Icon Name ohne Dateieindung.
LOGIC =fooName (arg)	Logik wird beim Drücken der Menüseitentaste ausgelöst. Deaktiviert den automatischen Seitensprung, sodass die Logikfunktion sys.set_page(pageNr_int) aufgerufen werden muss.
PIN =2340	Definiert einen 4-stellige PIN für diese Seite. Überschreibt den Master-PIN.

Custom layout Parameter	
T =x, y, color	Zeit auf der Seite. Beispiel: T=180,65,8,#ffffff
D =x, y, color	Datum auf Seite. Beispiel: D=120,220,8,#ffffff
S =x, y, w, h (, icon)	Link zu Systemeinstellungen. Beispiel: S=280,220,8,0,#ffffff
C =x, y, digits, color	Interne Temperatur. Beispiel: C=280,220,8,0,#ffffff
C1 =x, y, obj, digits, postfix, color	Kommunikationsobjektswert.

Beispiele	
Schalter;ICO=ONOFF b off	Seitenname: Schalter, Menüsymbol: ONOFF b off
; ICO=POOL; PIN=1234	Kein Seitenname, Menüsymbol: POOL, PIN für Seitenzugriff:1234

3.1.11. Page 6 Name [;Format] (Alarm)

Wenn für den ETS-Parameter [Page scheme](#) "5 Pages / 1 Alarm Page" gewählt wurde, stehen für die Alarmseite folgende zusätzliche Parameter zur Verfügung.

Zusätzliche Parameter	
BEEPOFF =3	Anzahl der Pieptöne, bevor das akustischen Alarmsignale ausgeschaltet wird (undefiniert = unendliche Pieptöne).
RESCAN =5	Erneutes scannen der Alarmgruppenobjekte nach x Sekunden.
SILENT	Lautloser Alarm.
AUTOHIDE	Alarm beenden, wenn die Bedingung nicht mehr erfüllt sind.

3.1.12. Use PIN for PageX

Wenn dieser Wert auf YES festgelegt ist, wird der Master-PIN zum Sichern der Seite verwendet. Dies funktioniert nur, wenn der Master-PIN nicht 0 ist oder eine PIN [Page X Name \[;Format \]](#) definiert wurde.

3.1.13. Use RTC

Aktiviert den Raumtemperaturregler. Weitere Informationen finden Sie unter [RTR](#).

3.1.14. Use logic functions

Aktiviert den LUA-Logikblock und die Logikgruppenobjekte. Weitere Informationen finden Sie unter [Logik](#).

Logic scheme

Die Option "Internal Only" kann verwendet werden, wenn keine zusätzlichen Kommunikationsobjekte für die Logik benötigt werden.

Schema	Verfügbare Kommunikationsobjekte			
	1 Bit	1 Byte	2 Byte	4 Byte
Internal Only	0	0	0	0
IO-Scheme 1	10	8	8	5
IO-Scheme 2	23	4	2	2
IO-Scheme 3	15	12	2	2

3.2. Page X, Element X

Jede der 6 Seiten kann mit bis zu 8 Elementen gefüllt werden. Jedes dieser Elemente kann über eine eigene Seite in der ETS konfiguriert werden.

1.8.2 TouchIT-Custom_A4-1 > Page 1 > Element 1:

General

Page 1

Element 1:

Element 2:

Element 3:

Element 4:

Element 5:

Element 6:

Element 7:

Element 8:

+ Page 2

+ Page 3

Descriptor

Object Type 1 Bit ▾

Element Type None ▾

Element Size Normal ▾

Interactive No Yes

Use Element PIN No Yes

Align steps No Yes

Expand horizontal No Yes

Expand vertical No Yes

Name [;Format]

1	2
3	4
5	6
7	8

3.2.1. Descriptor

ETS interner Parameter, der zur Kennzeichnung der Kommunikationsobjekte und der Parameterseite verwendet wird.

3.2.2. Object Type

Allgemeine Auswahl des Datentyps oder der Funktion vom Element.

3.2.3. Element Type

Auswahl des expliziten Typs für das Element. Für alle verfügbaren "Element typen" mit Beispielen und Beschreibung siehe [Element Type](#).

3.2.4. Element Size

Bestimmt, welche Icon- und Schrift-größe für das Element verwendet wird. Die Schriftgröße kann in den Systemeinstellungen auf dem Gerät angepasst werden. Die Symbolgröße ist vordefinierte 18, 28, 48, 88 Pixel für Small, Normal, Large, X-Large.



3.2.5. Interactive

Mit No, wird das Element nur zum Anzeigen eines Werts verwendet. Das bedeutet, dass auf dem Display keine Interaktion mit dem Element möglich ist.

3.2.6. Use Element PIN

Mit Yes, wird der Master-PIN zum Sichern des Elements verwendet. Dies funktioniert nur, wenn Master-PIN nicht 0 ist oder eine lokaler PIN in [Page X Name \[;Format \]](#) definiert wurde.

3.2.7. Align steps

Mit Yes werden die Werte zum Angleichen an die definierte Schrittgröße gerundet.

Beispiel

Schrittgröße ist 50 und aktueller Wert ist 130.

Mit Align steps sind die nächsten Werte 100 oder 150.

Ohne Align steps sind die nächsten Werte 80 oder 180.

3.2.8. Expand horizontal

Vergrößert das Element horizontal so weit wie möglich in die angrenzenden Rasterbereiche.

3.2.9. Expand vertical

Vergrößert Sie das Element vertikal so weit wie möglich in die angrenzenden Rasterbereiche.

3.2.10. Name [;Format]

Dieses Feld ist optional. Es ermöglicht die Benennung und weitere Anpassungen des ausgewählten Elementtyps vorzunehmen. Der Name wird vor dem ersten Semikolon (;) definiert. Wenn er weggelassen wird, muss vor dem ersten Formatparameter ein Semikolon eingefügt werden. Der Name wird über dem Element angezeigt. Dieser Name wird auch in Untermenüs einiger Elementtypen angezeigt, z.B. Timer, Datalogging,

Eine detaillierte Beschreibung mit Beispielen aller verfügbaren Elementtypen finden Sie im Abschnitt [Element Type](#).

3.3. Kommunikationsobjekte

3.3.1. Systemobjekt Nr. 1-5

Number	Name	Object Function	Description	Group Address	Length	C	R	W	T	U	Data Type	Priority
1	I Time	System Time input			3 bytes	C	R	W	T	U	time of day	Low
2	I Date	System Date input			3 bytes	C	R	W	T	U	date	Low
3	IO On/Off	System On/off			1 bit	C	R	W	T	U	switch	Low
4	IO Standby	System Standby			1 bit	C	R	W	T	U	switch	Low
5	I LED	System LED			1 byte	C	R	W	T	U	percentage (0..100%)	Low

Obj Nr	Name	Beschreibung
1	I Time	Festlegen oder Aktualisieren der Gerätesystemzeit
2	I Date	Festlegen oder Aktualisieren des Gerätesystemdatums
3	IO On/Off	Ausgang: 0: Gerät aus 1: Gerät an (auch wenn Bildschirmschoner angezeigt wird) Eingang: 0: Gerät aus 1: Gerät an, Seite 1 oder Menü anzeigen
4	IO Standby	Ausgang: 0: Gerät aus 1: Gerät an, Bildschirmschoner anzeigen Eingang: 0: Keine Aktion 1: Gerät an, Bildschirmschoner anzeigen
5	I LED	Ermöglicht die Steuerung der Benachrichtigungs-LED, die in einigen Hardwarekonfigurationen verfügbar ist

Die funktionsweiße von Objekt Nr. 3 kann mit dem Parameter INVONOFF und Objekt Nr. 4 mit dem Parameter INVSCR im Feld [Global format identifiers](#) invertiert werden.

3.3.2. RTC Objekt Nr. 6-31

Die verfügbaren Kommunikationsobjekte hängen vom gewählten Raumtemperaturregler ab. Weitere Informationen finden Sie unter [RTR](#).

3.3.3. Logikobjekt Nr. 32-62

Die verfügbaren Kommunikationsobjekte hängen vom ausgewählten Schema ab. Weitere Informationen finden Sie unter [Logik](#).






























3.3.4. Elementtypen Objekt Nr. 63-254

Jeder in den ETS-Parametern ausgewählte Elementtyp verfügt über bis zu 4 zugeordnete Kommunikationsobjekte. Jedes Kommunikationsobjekte beginnt mit zwei punktgetrennten Zahlen, die die Seite gefolgt vom Elementnummer angeben. Nach dem Kommunikationsobjektenamen wird der [Descriptor](#) getrennt durch _ (Unterstrich) angezeigt. Z.B. "6.8-D IO, Switching 4_test": Seite 6 Element Nr. 8 und der Deskriptor ist test.

Weitere Informationen zu allen verfügbaren Elementtypen finden Sie unter [Element Type](#).

4. Element Type

4.1. 1 Bit

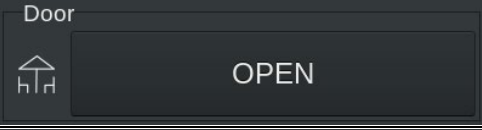
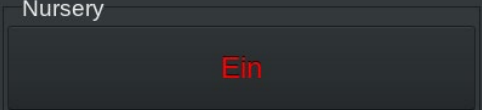
Bild	Nr.	Element Type
	Datentyp	Format
1-bit-ON/OFF-Toggle-Text 	1 2x 1 Bit	1-bit-ON/OFF-Toggle-Text B0, B1, ICO, TC, BCOL, NOBG, BSWAP, RDRQ, PIN, LOGIC, AL, AH
1-bit-ON/OFF-Toggle-Picture 	2 2x 1 Bit	1-bit-ON/OFF-Toggle-Picture IMGSET, ICO, NOBG, BSWAP, RDRQ, PIN, LOGIC, AL, AH
1-bit-ON/OFF-Toggle-Text with Value  	3 2x 1 Bit	1-bit-ON/OFF-Toggle-Text with Value W, B0, B1, L0, L1, ICO, TC, LCOL, BCOL, NOBG, BSWAP, LSWAP, RDRQ, PIN, LOGIC, AL, AH
1-bit-ON/OFF-Toggle-Picture with Value  	4 2x 1 Bit	1-bit-ON/OFF-Toggle-Picture with Value W, IMGSET, ICO, NOBG, BSWAP, LSWAP, RDRQ, PIN, LOGIC, AL, AH
  	5 2x 1 Bit	1-bit-ON/OFF-Text with Value W, B0, B1, L0, L1, ICO, TC, LCOL, BCOL, NOBG, BSWAP, LSWAP, RDRQ, PIN, LOGIC, AL, AH
1-bit-ON/OFF-Picture with Value   	6 2x 1 Bit	1-bit-ON/OFF-Picture with Value W, IMGSET, ICO, NOBG, BSWAP, LSWAP, RDRQ, PIN, LOGIC, AL, AH
1-Bit-Value-Pushbutton 	40 2x 1 Bit	1-Bit-Value-Pushbutton LABEL, PRESS, RELEASE, IMG, ICO, TC, JUMP, NOBG, PIN, LOGIC, LOGICR
1-bit-Quad-ON/OFF-Status/Toggle-Text    	85 4x 1 Bit	1-bit-Quad-ON/OFF-Status/Toggle-Text W, LABELS, ICO, TC, N, NOBG, RDRQ, PIN, ALARM
1-bit-Quad-ON/OFF-Status/Toggle-Picture    	86 4x 1 Bit	1-bit-Quad-ON/OFF-Status/Toggle-Picture W, IMGSETS, ICO, N, NOBG, RDRQ, PIN, ALARM
1-bit-Quad-Value-Pushbutton-Text    	87 4x 1 Bit	1-bit-Quad-Value-Pushbutton-Text W, LABELS, PRESS, ICO, N, J1, J2, J3, J4, NOBG, PIN
1-bit-Quad-Value-Pushbutton-Picture    	88 4x 1 Bit	1-bit-Quad-Value-Pushbutton-Picture W, PRESS, IMGSETS, ICO, N, J1, J2, J3, J4, NOBG, PIN

4.1.1. 1-bit-ON/OFF-Toggle-Text

Element Type Nr. 1

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Switching	1 bit	Hauptkommunikationsobjekt
B Input, Feedback	1 bit	Optionales Feedback-Kommunikationsobjekt. Wenn verbunden, so ist Gruppenobjekt A nur noch ein Ausgang.
N/A		
N/A		
Format		
B0 =Off		Text auf der Taste für Wert 0.
B1 =On		Text auf der Taste für Wert 1.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC =red		Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
BCOL =green		Taster Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
BSWAP		Tauscht den Inhalt auf den Tasten aus. Beim Drücken wird dann das Gegenteil von dem angezeigten Wert auf den Tasten gesendet.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
LOGIC =fooName (arg)		Ruft eine LUA-Logikfunktion beim Drücken vom Taster auf.
AL =0		Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH =1		Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info
Element zum Senden und Empfangen eines 1-Bit-Werts.

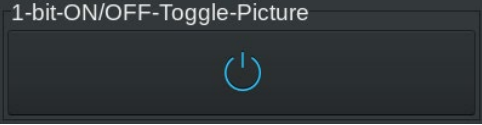
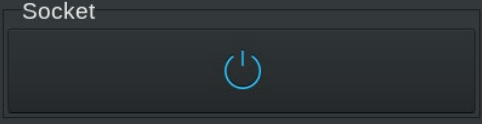
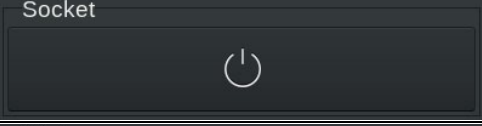
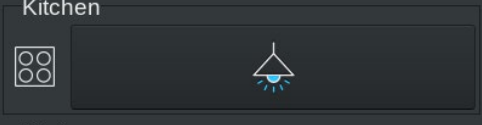
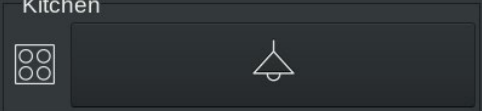
Beispiel	
	1-bit-ON/OFF-Toggle-Text
	Light;B0=Off;B1=On
	Door; ICO=TERRACE;B0=CLOSE;B1=OPEN
	Nursery;TC=red

4.1.2. 1-bit-ON/OFF-Toggle-Picture

Element Type Nr. 2

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Switching	1 bit	Hauptkommunikationsobjekt
B Input, Feedback	1 bit	Optionales Feedback-Kommunikationsobjekt. Wenn verbunden, so ist Gruppenobjekt A nur noch ein Ausgang.
N/A		
N/A		
Format		
IMGSET =ONOFF		Iconsatz der für die Taste/n und das Label verwendet wird. Das Argument ist der Iconsatzname ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
ICO =DOOR b on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
BSWAP		Tauscht den Inhalt auf den Tasten aus. Beim Drücken wird dann das Gegenteil von dem angezeigten Wert auf den Tasten gesendet.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
LOGIC =fooName (arg)		Ruft eine LUA-Logikfunktion beim Drücken vom Taster auf.
AL =0		Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH =1		Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info
Element zum Senden und Empfangen eines 1-Bit-Werts.

Beispiel	
<p>1-bit-ON/OFF-Toggle-Picture</p> 	1-bit-ON/OFF-Toggle-Picture
<p>Socket</p>  <p>Socket</p> 	; IMGSET=ONOFF
<p>Kitchen</p>  <p>Kitchen</p> 	Kitchen; ICO=KITCHEN; IMGSET=LIGHT

d2 / Änderungen vorbehalten

4.1.3. 1-bit-ON/OFF-Toggle-Text with Value

Element Type Nr. 3

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Switching	1 bit	Hauptkommunikationsobjekt
B Input, Feedback	1 bit	Optionales Feedback-Kommunikationsobjekt. Wenn verbunden, so ist Gruppenobjekt A nur noch ein Ausgang.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
B0 =Off		Text oder Icon auf der Schaltfläche für Wert 0. Icon Dateiname ohne Dateierweiterung.
B1 =On		Text oder Icon auf der Schaltfläche für Wert 1. Icon Dateiname ohne Dateierweiterung.
L0 =Off		Text oder Icon auf dem Label für Wert 0. Icon Dateiname ohne Dateierweiterung.
L1 =On		Text oder Icon auf dem Label für Wert 1. Icon Dateiname ohne Dateierweiterung.
ICO =DOOR b on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC =red		Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
LCOL =#FF0000		Label Text Farbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
BCOL =green		Taster Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
BSWAP		Tauscht den Inhalt auf den Tasten aus. Beim Drücken wird dann das Gegenteil von dem angezeigten Wert auf den Tasten gesendet.
LSWAP		Tauschen den Inhalt auf dem Label aus, sodass das Gegenteil des Kommunikationsobjektwerts angezeigt wird.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
LOGIC =fooName (arg)		Ruft eine LUA-Logikfunktion beim Drücken vom Taster auf.
AL =0		Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH =1		Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info

Element zum Senden und Empfangen eines 1-Bit-Werts.

Beispiel

	1-bit-ON/OFF-Toggle-Text with Value
	Button swap;B0=Off;B1=On;L0=Off;L1=On;BSWAP
	Label swap;B0=Off;B1=On;L0=Off;L1=On;LSWAP
	No background;B0=Off;B1=On;L0=Off;L1=On;NOBG
	Nursery;B0=HEATING;B1=COOLING;L0=CHILD_1;L1=Text
	Color;TC=red;BCOL=blue

uz / Änderungen vorbehalten

4.1.4. 1-bit-ON/OFF-Toggle-Picture with Value

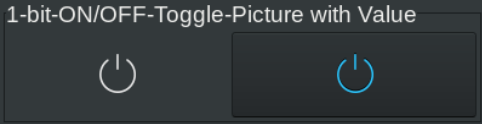
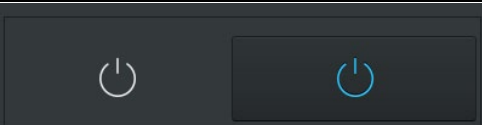
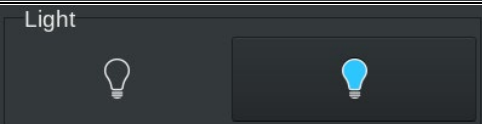
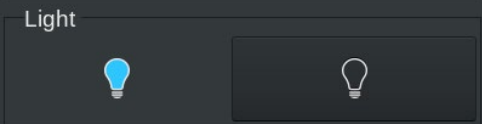
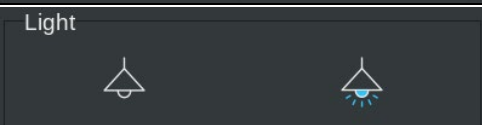
Element Type Nr. 4

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Switching	1 bit	Hauptkommunikationsobjekt
B Input, Feedback	1 bit	Optionales Feedback-Kommunikationsobjekt. Wenn verbunden, so ist Gruppenobjekt A nur noch ein Ausgang.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
IMGSET =ONOFF		Iconsatz der für die Taste/n und das Label verwendet wird. Das Argument ist der Iconsatzname ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
ICO =DOOR_b on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
BSWAP		Tauscht den Inhalt auf den Tasten aus. Beim Drücken wird dann das Gegenteil von dem angezeigten Wert auf den Tasten gesendet.
LSWAP		Tauschen den Inhalt auf dem Label aus, sodass das Gegenteil des Kommunikationsobjektwerts angezeigt wird.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
LOGIC =fooName (arg)		Ruft eine LUA-Logikfunktion beim Drücken vom Taster auf.
AL =0		Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH =1		Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info

Element zum Senden und Empfangen eines 1-Bit-Werts.

Beispiel

<p>1-bit-ON/OFF-Toggle-Picture with Value</p> 	1-bit-ON/OFF-Toggle-Picture with Value
	; IMGSET=ONOFF
<p>Light</p> 	Light; IMGSET=LIGHT1
<p>Light</p> 	
<p>Light</p> 	Light; IMGSET=LIGHT;NOBG

d2 / Änderungen vorbehalten

4.1.5. 1-bit-ON/OFF-Text with Value

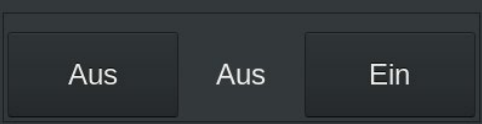
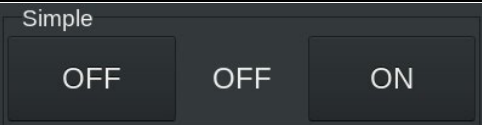

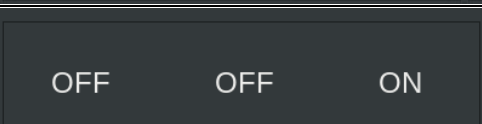
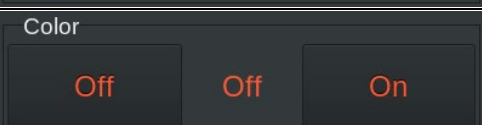
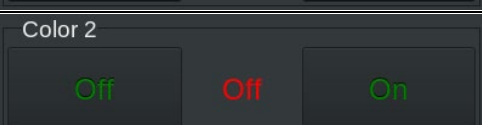
Element Type Nr. 5

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Switching	1 bit	Hauptkommunikationsobjekt
B Input, Feedback	1 bit	Optionales Feedback-Kommunikationsobjekt. Wenn verbunden, so ist Gruppenobjekt A nur noch ein Ausgang.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
B0 =Off		Text oder Icon auf der Schaltfläche für Wert 0. Icon Dateiname ohne Dateierweiterung.
B1 =On		Text oder Icon auf der Schaltfläche für Wert 1. Icon Dateiname ohne Dateierweiterung.
L0 =Off		Text oder Icon auf dem Label für Wert 0. Icon Dateiname ohne Dateierweiterung.
L1 =On		Text oder Icon auf dem Label für Wert 1. Icon Dateiname ohne Dateierweiterung.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC =red		Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
LCOL =#FF0000		Label Text Farbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
BCOL =green		Taster Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
BSWAP		Tauscht den Inhalt auf den Tasten aus. Beim Drücken wird dann das Gegenteil von dem angezeigten Wert auf den Tasten gesendet.
LSWAP		Tauschen den Inhalt auf dem Label aus, sodass das Gegenteil des Kommunikationsobjektwerts angezeigt wird.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
LOGIC =fooName (arg)		Ruft eine LUA-Logikfunktion beim Drücken vom Taster auf.
AL =0		Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH =1		Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info

Element zum Senden und Empfangen eines 1-Bit-Werts.

Beispiel

	1-bit-ON/OFF-Text with Value
	Simple;B0=OFF;B1=ON;L0=OFF;L1=ON
	Simple;B0=OFF;B1=ON;L0=LIGHT_b_off;L1=LIGHT_b_on
	;B0=OFF ;B1=ON ;L0=OFF ;L1=ON ;NOBG
	Color;TC=#FF5733;
	Color 2;BCOL=green;LCOL=#FF0000

d2 / Änderungen vorbehalten

4.1.6. 1-bit-ON/OFF-Picture with Value

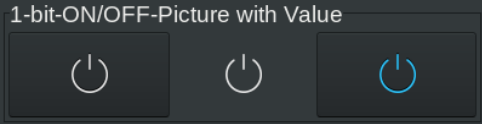
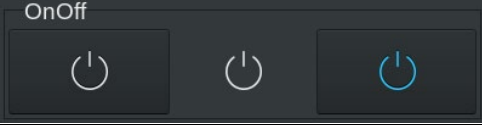
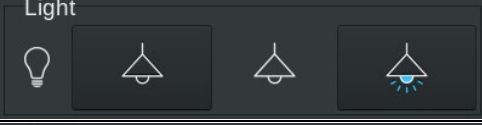

Element Type Nr. 6

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Switching	1 bit	Hauptkommunikationsobjekt
B Input, Feedback	1 bit	Optionales Feedback-Kommunikationsobjekt. Wenn verbunden, so ist Gruppenobjekt A nur noch ein Ausgang.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
IMGSET =ONOFF		Iconsatz der für die Taste/n und das Label verwendet wird. Das Argument ist der Iconsatzname ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
BSWAP		Tauscht den Inhalt auf den Tasten aus. Beim Drücken wird dann das Gegenteil von dem angezeigten Wert auf den Tasten gesendet.
LSWAP		Tauscht den Inhalt auf dem Label aus, sodass das Gegenteil des Kommunikationsobjektwerts angezeigt wird.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
LOGIC =fooName (arg)		Ruft eine LUA-Logikfunktion beim Drücken vom Taster auf.
AL =0		Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH =1		Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info

Element zum Senden und Empfangen eines 1-Bit-Werts.

Beispiel

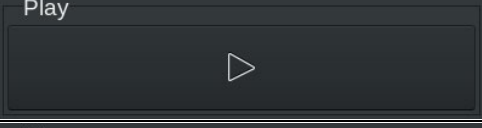
	1-bit-ON/OFF-Picture with Value
<p>OnOff</p> 	OnOff; IMGSET=ONOFF
<p>Light</p> 	Light; ICO=LIGHT1_b_off; IMGSET=LIGHT
<p>Reading</p> 	Reading; IMGSET=LIGHT3; NOBG

4.1.7. 1-Bit-Value-Pushbutton

Element Type Nr. 40

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, Value_	1 bit	Hauptkommunikationsobjekt. Sendet Werte bei PRESS und/oder RELEASE.
B Output, Value B	1 bit	Wenn dieses Kommunikationsobjekt verbunden ist, dann sendet Objekt A Werte bei PRESS und Objekt B bei RELEASE.
N/A		
N/A		
Format		
LABEL =Test		Text auf der Taste.
PRESS =1		Wert der beim Drücken der Taste gesendet wird.
RELEASE =0		Wert der beim Loslassen der Taste gesendet wird.
IMG =TERRACE		Icon das auf dem Taster angezeigt wird. Iconname ohne Dateierweiterung.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC =red		Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
JUMP =2		Springe zur Seitennummer x bei Tastendruck.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
LOGIC =fooName (arg)		Ruft eine LUA-Logikfunktion beim Drücken vom Taster auf.
LOGICR =fooName (arg)		Ruft eine LUA-Logikfunktion beim Loslassen vom Taster auf.

Info
Element zum Senden von 1-Bit-Werten beim Drücken und/oder loslassen der Taste.

Beispiel	
	1-Bit-Value-Pushbutton
	;PRESS=1;IMG=SEND
	Play;RELEASE=0;IMG=PLAY
	Stop;RELEASE=1;LABEL=Stop;TC=red
	Play;RELEASE=0;LABEL=Play;ICO=SAUNA;TC=green

d2 / Änderungen vorbehalten

4.1.8. 1-bit-Quad-ON/OFF-Status/Toggle-Text

Element Type Nr. 85

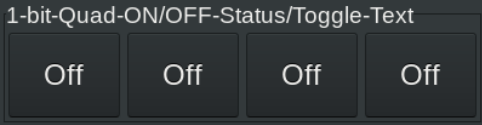
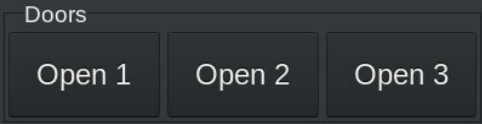
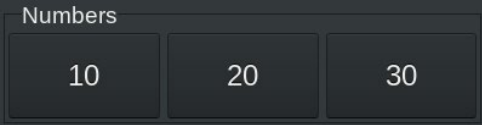

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Switching 1	1 bit	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
B IO, Switching 2	1 bit	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
C IO, Switching 3	1 bit	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
D IO, Switching 4	1 bit	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
Format		
W	=200	Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
LABELS	=ON, OFF, ON, OFF	Text für jede Taste.
ICO	=DOOR_b_on	Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC	=red	Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
N	=2	Anzahl der angezeigten Taster.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN	=2342	Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
ALARM		Akustischer Alarm, wenn der Wert 1 ist.

Info

Element zum Senden und Empfangen von 4 x 1-Bit-Werten.

LABELS = Beschriftung Taster 1 für Wert 1, Beschriftung Taster 1 für Wert 0, Beschriftung Taster 2 für Wert 1, Beschriftung Taster 2 für Wert 0, ...

Beispiel

	1-bit-Quad-ON/OFF-Status/Toggle-Text
	Doors;LABELS=Open 1,Close 1,Open 2,Close 2,Open 3,Close 3;N=3
	Numbers;LABELS=10,11,20,21,30,31;N=3
	Alarm;LABELS=ON 1,OFF 1,ON 2,OFF 2;N=2;ALARM;ICO=WARNING;TC=red

d2 / Änderungen vorbehalten


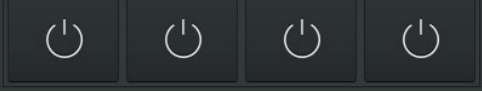
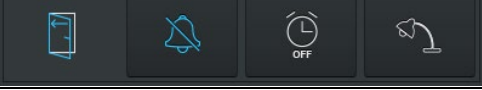
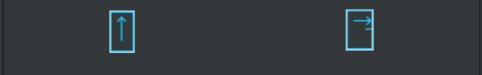
4.1.9. 1-bit-Quad-ON/OFF-Status/Toggle-Picture

Element Type Nr. 86

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Switching 1	1 bit	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
B IO, Switching 2	1 bit	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
C IO, Switching 3	1 bit	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
D IO, Switching 4	1 bit	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.

Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
IMGSETS =BELL, AL, LIGHT		Iconsatz der für die Taste/n verwendet wird. Das Argument ist der Name des Iconsatzes, ohne Dateierweiterung und ohne Suffix, durch Komma getrennt.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
N =2		Anzahl der angezeigten Taster.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
ALARM		Akustischer Alarm, wenn der Wert 1 ist.

Info
Element zum Senden und Empfangen von 4 x 1-Bit-Werten.

Beispiel	
<p>1-bit-Quad-ON/OFF-Status/Toggle-Picture</p> 	1-bit-Quad-ON/OFF-Status/Toggle-Picture
<p>Sockets</p> 	Sockets; IMGSETS=ONOFF
<p>Only 3</p> 	Only 3; IMGSETS=BELL, AL, LIGHT3; N=3; ICO=DOOR
	; IMGSETS=WINDOW, DOOR; N=2; ALARM; NOBG

d2 / Änderungen vorbehalten

4.1.10. 1-bit-Quad-Value-Pushbutton-Text

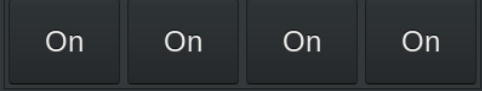
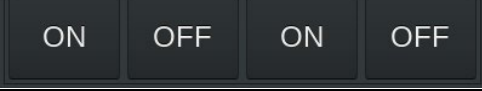

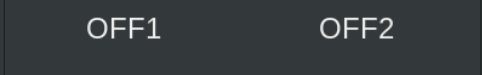
Element Type Nr. 87

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, Switching 1	1 bit	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
B Output, Switching 2	1 bit	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
C Output, Switching 3	1 bit	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
D Output, Switching 4	1 bit	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.

Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
LABELS =ON, OFF, ON, OFF		Text für jede Taste.
PRESS =1, 0, 1, 0		Wert für jeden Taster der beim Drücken gesendet wird.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
N =2		Anzahl der angezeigten Taster.
J1 =3		Taste 1 springe zu Seite x. x ist 0..5 für Seite 1..6.
J2 =2		Taste 2 springe zu Seite x. x ist 0..5 für Seite 1..6.
J3 =1		Taste 3 springe zu Seite x. x ist 0..5 für Seite 1..6.
J4 =0		Taste 4 springe zu Seite x. x ist 0..5 für Seite 1..6.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info
Element zum Senden von 4 x 1-Bit-Werten.

LABELS = Beschriftung Taster 1, Beschriftung Taster 2, ...
PRESS = Wert Taster 1, Wert Taster 2,...

Beispiel	
<p>1-bit-Quad-Value-Pushbutton-Text</p> 	1-bit-Quad-Value-Pushbutton-Text
<p>Example</p> 	Example; LABELS=ON, OFF, ON, OFF; PRESS=1, 0, 1, 0
<p>Only 3</p> 	Only 3; LABELS=1, 2, 3; N=3; ICO=SCENE2; J1=0; J2=1; J3=2
<p>No Button</p> 	No Button; LABELS=OFF1, OFF2; PRESS=0, 0; N=2; NOBG



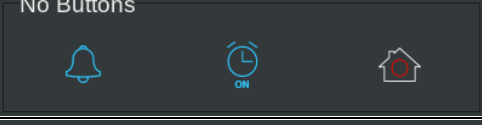

d2 / Änderungen vorbehalten

4.1.11. 1-bit-Quad-Value-Pushbutton-Picture

Element Type Nr. 88

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, Switching 1	1 bit	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
B Output, Switching 2	1 bit	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
C Output, Switching 3	1 bit	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
D Output, Switching 4	1 bit	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
Format		
W	=200	Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
PRESS	=1, 0, 1, 0	Wert für jeden Taster der beim Drücken gesendet wird.
IMGSETS	=BELL, AL, LIGHT	Iconsatz der für die Taste/n verwendet wird. Das Argument ist der Name des Iconsatzs, ohne Dateierweiterung und ohne Suffix, durch Komma getrennt.
ICO	=DOOR_b on	Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
N	=2	Anzahl der angezeigten Taster.
J1	=3	Taste 1 springe zu Seite x. x ist 0..5 für Seite 1..6.
J2	=2	Taste 2 springe zu Seite x. x ist 0..5 für Seite 1..6.
J3	=1	Taste 3 springe zu Seite x. x ist 0..5 für Seite 1..6.
J4	=0	Taste 4 springe zu Seite x. x ist 0..5 für Seite 1..6.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
PIN	=2342	Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info
Element zum Senden von 4 x 1-Bit-Werten.
PRESS = Wert Taster 1, Wert Taster 2,...

Beispiel	
	1-bit-Quad-Value-Pushbutton-Picture
	Bells; IMGSETS=BELL; PRESS=1, 1, 1, 1
	No Buttons; IMGSETS=BELL, AL, HC; N=3; NOBG
	Door and Window; IMGSETS=DOOR, WINDOW; N=2; PRESS=0, 1; ICO=DOOR

d2 / Änderungen vorbehalten

4.2. 1 Byte

Bild	Nr.	Element Type
	Datentyp	Format
1-Byte-Value-Text-Button 0..255 	10	1-Byte-Value-Text-Button 0..255
	2x 1 Byte	W, B+, B-, ICO, PF, STEPS, MIN, MAX, REP, NOBG, RDRQ, PIN, AL, AH
1-Byte-Value-Picture-Button 0..255 	11	1-Byte-Value-Picture-Button 0..255
	2x 1 Byte	W, IMGSET, IMGVAL, ICO, PF, STEPS, MIN, MAX, REP, NOBG, RDRQ, PIN, AL, AH
1-Byte-Value-Slider 0..255 	12	1-Byte-Value-Slider 0..255
	2x 1 Byte	W, ICO, PF, MIN, MAX, REP, RDRQ, PIN, AL, AH
1-Byte-Value-Text-Button -128..127 	13	1-Byte-Value-Text-Button -128..127
	2x 1 Byte	W, B+, B-, ICO, PF, STEPS, MIN, MAX, REP, NOBG, RDRQ, PIN, AL, AH
1-Byte-Value-Picture-Button -128..127 	14	1-Byte-Value-Picture-Button -128..127
	2x 1 Byte	W, IMGSET, IMGVAL, ICO, PF, STEPS, MIN, MAX, REP, NOBG, RDRQ, PIN, AL, AH
1-Byte-Value-Slider -128..127 	15	1-Byte-Value-Slider -128..127
	2x 1 Byte	W, ICO, PF, MIN, MAX, REP, RDRQ, PIN, AL, AH
1-Byte-Value-Text-Button 0..100% 	16	1-Byte-Value-Text-Button 0..100%
	2x 1 Byte	W, B+, B-, ICO, PF, STEPS, MIN, MAX, REP, NOBG, RDRQ, PIN, AL, AH
1-Byte-Value-Picture-Button 0..100% 	17	1-Byte-Value-Picture-Button 0..100%
	2x 1 Byte	W, IMGSET, IMGVAL, ICO, PF, STEPS, MIN, MAX, REP, NOBG, RDRQ, PIN, AL, AH
1-Byte-Value-Slider 0..100% 	18	1-Byte-Value-Slider 0..100%
	2x 1 Byte	W, ICO, PF, MIN, MAX, REP, RDRQ, PIN, AL, AH
1-Byte-Value-Text-Button 0..360° 	19	1-Byte-Value-Text-Button 0..360°
	2x 1 Byte	W, B+, B-, ICO, PF, STEPS, MIN, MAX, REP, NOBG, RDRQ, PIN, AL, AH
1-Byte-Value-Picture-Button 0..360° 	20	1-Byte-Value-Picture-Button 0..360°
	2x 1 Byte	W, IMGSET, IMGVAL, ICO, PF, STEPS, MIN, MAX, REP, NOBG, RDRQ, PIN, AL, AH
1-Byte-Value-Slider 0..360° 	21	1-Byte-Value-Slider 0..360°
	2x 1 Byte	W, ICO, PF, MIN, MAX, REP, RDRQ, PIN, AL, AH
1-Byte-Value-Pushbutton 	41	1-Byte-Value-Pushbutton
	2x 1 Byte	LABEL, PRESS, RELEASE, IMG, ICO, JUMP, NOBG, PIN, LOGIC, LOGICR
1-Byte-Quad-Value/Change 0..255 	89	1-Byte-Quad-Value/Change 0..255
	4x 1 Byte	LABELS, PRESS, IMGSETS, ICO, TC, PF, N, RDRQ
1-Byte-Quad-Value/Change -128..+127 	90	1-Byte-Quad-Value/Change -128..+127
	4x 1 Byte	LABELS, PRESS, IMGSETS, ICO, TC, PF, N, RDRQ
1-Byte-Quad-Value/Change 0..100% 	91	1-Byte-Quad-Value/Change 0..100%
	4x 1 Byte	LABELS, PRESS, IMGSETS, ICO, TC, PF, N, RDRQ
1-Byte-Quad-Value/Change 0..360° 	92	1-Byte-Quad-Value/Change 0..360°
	4x 1 Byte	LABELS, PRESS, IMGSETS, ICO, TC, PF, N, RDRQ

d2 / Änderungen vorbehalten

4.2.1. 1-Byte-Value-Text-Button 0..255

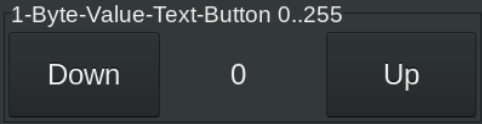
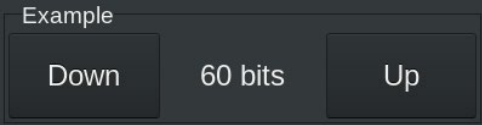
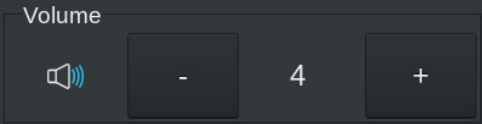
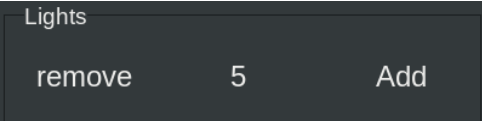
Element Type Nr. 10

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Value	1 Byte	Hauptkommunikationsobjekt
B Input, Feedback	1 Byte	Optionales Feedback-Kommunikationsobjekt. Wenn verbunden, so bleibt Gruppenobjekt A Eingang und Ausgang.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
B+ =Up		Text auf Plus-Taste.
B- =Down		Text auf der Minus-Taste.
ICO =DOOR_b on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
PF = °C		Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
STEPS =5		Anzahl der Schritte zwischen MIN und MAX.
MIN =7		Obere Wertgrenze.
MAX =10		Untere Wertgrenze.
REP =500		Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
AL =0		Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH =1		Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info

Element zum Senden und Empfangen eines 1-Byte-Werts.

Beispiel

	1-Byte-Value-Text-Button 0..255
	Example; B+=Up; B- =Down; MIN=0; MAX=200; STEPS=10; REP=1000; PF=bits
	Volume; B+=+; B-=-; MIN=0; MAX=11; STEPS=11; ICO=SOUND_up
	Lights; B+=Add; B-=remove; MIN=0; MAX=10; STEPS=10; NOBG

d2 / Änderungen vorbehalten

4.2.2. 1-Byte-Value-Picture-Button 0..255

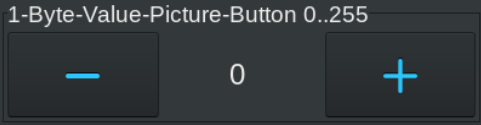
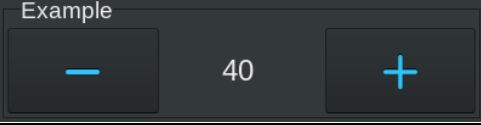
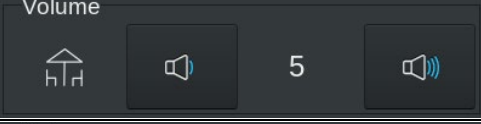
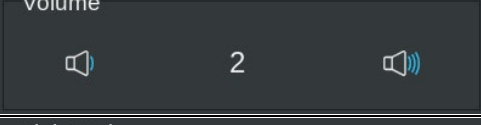

Element Type Nr. 11

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Value	1 Byte	Hauptkommunikationsobjekt
B Input, Feedback	1 Byte	Optionales Feedback-Kommunikationsobjekt. Wenn verbunden, so bleibt Gruppenobjekt A Eingang und Ausgang.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
IMGSET =ONOFF		Iconsatz der für die Taste/n und das Label verwendet wird. Das Argument ist der Iconsatzname ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
IMGVAL =LIGHTQUAL		Kommunikationsobjektswert abhängiger Symbolsatz. Das Argument ist der Iconsatz Name ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
ICO =DOOR_b on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
PF = °C		Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
STEPS =5		Anzahl der Schritte zwischen MIN und MAX.
MIN =7		Obere Wertgrenze.
MAX =10		Untere Wertgrenze.
REP =500		Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
AL =0		Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH =1		Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info

Element zum Senden und Empfangen eines 1-Byte-Werts.

Beispiel

	1-Byte-Value-Picture-Button 0..255
	Example; IMGSET=PM; MIN=0; MAX=200; STEPS=10; REP=1000
	Volume; IMGSET=SOUND; MIN=0; MAX=11; STEPS=11; ICO=TERRACE
	Volume; IMGSET=SOUND; MIN=0; MAX=11; STEPS=11; NOBG
	Light Color; IMGSET=PM; IMGVAL=LIGHTQUAL; STEPS=7

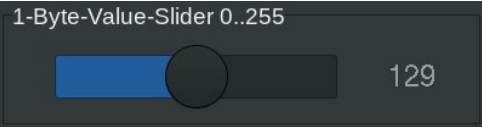
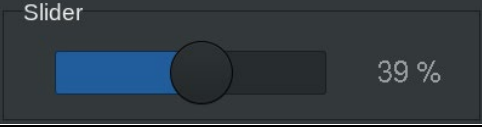
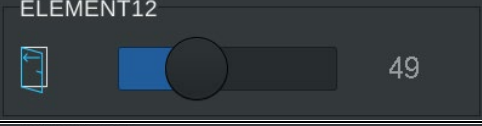

d2 / Änderungen vorbehalten

4.2.3. 1-Byte-Value-Slider 0..255

Element Type Nr. 12

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Value	1 Byte	Hauptkommunikationsobjekt
B Input, Feedback	1 Byte	Optionales Feedback-Kommunikationsobjekt. Wenn verbunden, so bleibt Gruppenobjekt A Eingang und Ausgang.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
ICO =DOOR_b on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
PF = °C		Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
MIN =7		Obere Wertgrenze.
MAX =10		Untere Wertgrenze.
REP =500		Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
AL =0		Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH =1		Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info
Element zum Senden und Empfangen eines 1-Byte-Werts.

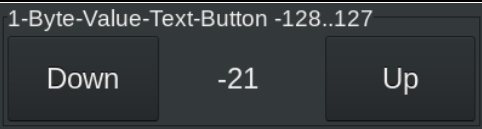
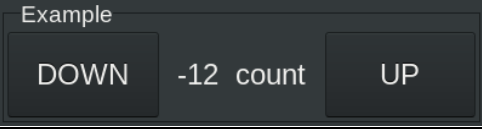
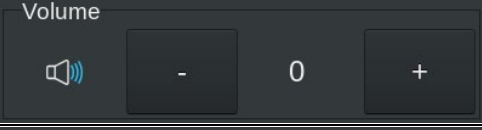
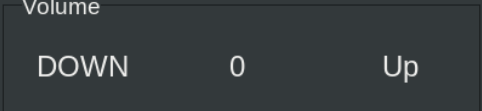
Beispiel	
	1-Byte-Value-Slider 0..255
	Slider;MIN=20;MAX=55;PF=%
	ELEMENT12; ICO=DOOR_b_on;MIN=20;MAX=100;W=1
	ELEMENT; ICO=VENTIL_COOLING;W=1

4.2.4. 1-Byte-Value-Text-Button -128..127

Element Type Nr. 13

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Value	1 Byte	Hauptkommunikationsobjekt
B Input, Feedback	1 Byte	Optionales Feedback-Kommunikationsobjekt. Wenn verbunden, so bleibt Gruppenobjekt A Eingang und Ausgang.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
B+ =Up		Text auf Plus-Taste.
B- =Down		Text auf der Minus-Taste.
ICO =DOOR_b on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
PF = °C		Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
STEPS =5		Anzahl der Schritte zwischen MIN und MAX.
MIN =7		Obere Wertgrenze.
MAX =10		Untere Wertgrenze.
REP =500		Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
AL =0		Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH =1		Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info
Element zum Senden und Empfangen eines 1-Byte-Werts.

Beispiel	
	1-Byte-Value-Text-Button -128..127
	Example; B+=UP; B-=DOWN; MIN=-128; MAX=128; STEPS=37; PF=count
	Volume; B+=+; B-=+; MIN=-11; MAX=11; STEPS=22; ICO=SOUND_up
	Volume; IB+=UP; B-=DOWN; MIN=-11; MAX=11; STEPS=22; NOBG

d2 / Änderungen vorbehalten

4.2.5. 1-Byte-Value-Picture-Button -128..127

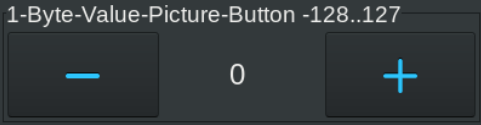
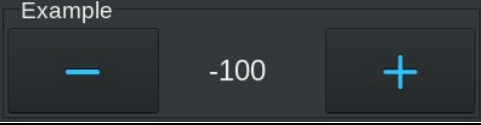
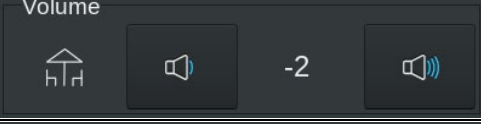
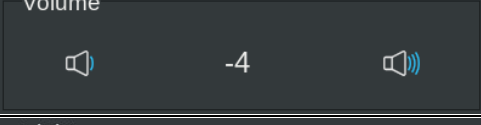

Element Type Nr. 14

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Value	1 Byte	Hauptkommunikationsobjekt
B Input, Feedback	1 Byte	Optionales Feedback-Kommunikationsobjekt. Wenn verbunden, so bleibt Gruppenobjekt A Eingang und Ausgang.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
IMGSET =ONOFF		Iconsatz der für die Taste/n und das Label verwendet wird. Das Argument ist der Iconsatzname ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
IMGVAL =LIGHTQUAL		Kommunikationsobjektswert abhängiger Symbolsatz. Das Argument ist der Iconsatz Name ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
ICO =DOOR_b on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
PF = °C		Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
STEPS =5		Anzahl der Schritte zwischen MIN und MAX.
MIN =7		Obere Wertgrenze.
MAX =10		Untere Wertgrenze.
REP =500		Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
AL =0		Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH =1		Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info

Element zum Senden und Empfangen eines 1-Byte-Werts.

Beispiel

	1-Byte-Value-Picture-Button -128..127
	Example; IMGSET=PM; MIN=-100; MAX=100; STEPS=10; REP=1000
	Volume; IMGSET=SOUND; MIN=-11; MAX=11; STEPS=22; ICO=TERRACE
	Volume; IMGSET=SOUND; MIN=-11; MAX=11; STEPS=22; NOBG
	Light; IMGSET=PM; IMGVAL=traffic_light; MIN=0; MAX=2

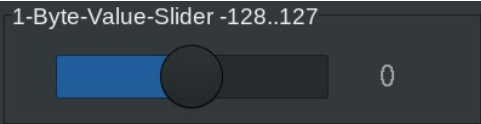
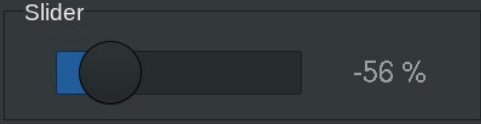
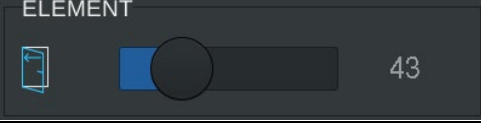

d2 / Änderungen vorbehalten

4.2.6. 1-Byte-Value-Slider -128..127

Element Type Nr. 15

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Value	1 Byte	Hauptkommunikationsobjekt
B Input, Feedback	1 Byte	Optionales Feedback-Kommunikationsobjekt. Wenn verbunden, so bleibt Gruppenobjekt A Eingang und Ausgang.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
ICO =DOOR_b on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
PF = °C		Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
MIN =7		Obere Wertgrenze.
MAX =10		Untere Wertgrenze.
REP =500		Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
AL =0		Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH =1		Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info
Element zum Senden und Empfangen eines 1-Byte-Werts.

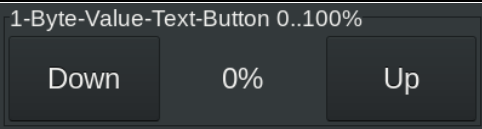
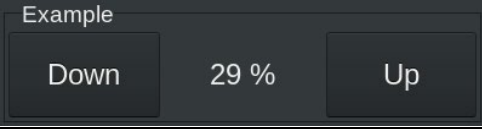
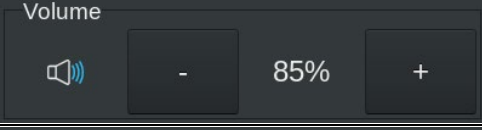
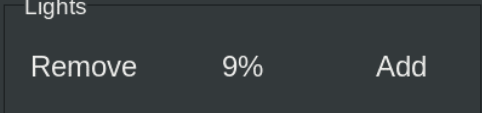
Beispiel	
	1-Byte-Value-Slider -128..127
	Slider;MIN=-100;MAX=100;PF=%
	ELEMENT;ICO=DOOR_b_on;MIN=20;MAX=100;W=1
	ELEMENT;ICO=VENTIL_COOLING;W=1

4.2.7. 1-Byte-Value-Text-Button 0..100%

Element Type Nr. 16

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Value	1 Byte	Hauptkommunikationsobjekt
B Input, Feedback	1 Byte	Optionales Feedback-Kommunikationsobjekt. Wenn verbunden, so bleibt Gruppenobjekt A Eingang und Ausgang.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
B+ =Up		Text auf Plus-Taste.
B- =Down		Text auf der Minus-Taste.
ICO =DOOR_b on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
PF = °C		Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
STEPS =5		Anzahl der Schritte zwischen MIN und MAX.
MIN =7		Obere Wertgrenze.
MAX =10		Untere Wertgrenze.
REP =500		Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
AL =0		Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH =1		Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info
Element zum Senden und Empfangen eines 1-Byte-Wertes 0..255, angezeigt als 0..100%.

Beispiel	
	1-Byte-Value-Text-Button 0..100%
<p>Example</p> 	Example; B+=Up; B- =Down; MIN=10; MAX=50; STEPS=4; REP=1000; PF= %
<p>Volume</p> 	Volume; B+=+; B-=-; STEPS=20; ICO=SOUND_up
<p>Lights</p> 	Lights; B+=Add; B-=Remove; MIN=0; MAX=10; STEPS=10; NOBG

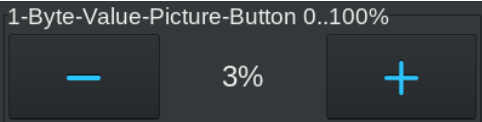
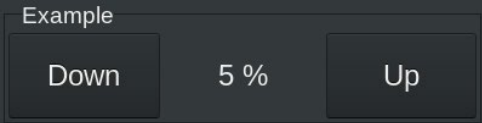
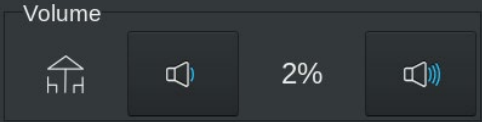
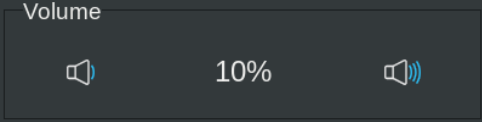

d2 / Änderungen vorbehalten

4.2.8. 1-Byte-Value-Picture-Button 0..100%

Element Type Nr. 17

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Value	1 Byte	Hauptkommunikationsobjekt
B Input, Feedback	1 Byte	Optionales Feedback-Kommunikationsobjekt. Wenn verbunden, so bleibt Gruppenobjekt A Eingang und Ausgang.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
IMGSET =ONOFF		Iconsatz der für die Taste/n und das Label verwendet wird. Das Argument ist der Iconsatzname ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
IMGVAL =LIGHTQUAL		Kommunikationsobjektswert abhängiger Symbolsatz. Das Argument ist der Iconsatz Name ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
ICO =DOOR_b on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
PF = °C		Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
STEPS =5		Anzahl der Schritte zwischen MIN und MAX.
MIN =7		Obere Wertgrenze.
MAX =10		Untere Wertgrenze.
REP =500		Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
AL =0		Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH =1		Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info
Element zum Senden und Empfangen eines 1-Byte-Wertes 0..255, angezeigt als 0..100%.

Beispiel	
	1-Byte-Value-Picture-Button 0..100%
	Example; IMGSET=PM; PF= %
	Volume; IMGSET=SOUND; MIN=0; MAX=50; ICO=TERRACE
	Volume; IMGSET=SOUND; MIN=0; MAX=11; STEPS=11; NOBG
	Light Color; IMGSET=PM; IMGVAL=LIGHTQUAL; STEPS=7

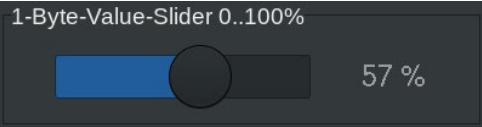
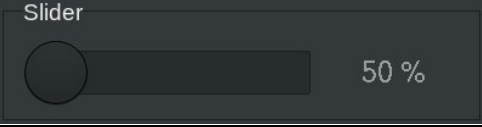

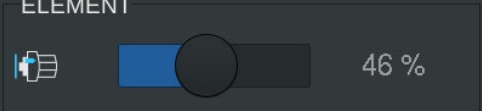
d2 / Änderungen vorbehalten

4.2.9. 1-Byte-Value-Slider 0..100%

Element Type Nr. 18

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Value	1 Byte	Hauptkommunikationsobjekt
B Input, Feedback	1 Byte	Optionales Feedback-Kommunikationsobjekt. Wenn verbunden, so bleibt Gruppenobjekt A Eingang und Ausgang.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
ICO =DOOR_b on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
PF = °C		Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
MIN =7		Obere Wertgrenze.
MAX =10		Untere Wertgrenze.
REP =500		Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
AL =0		Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH =1		Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info
Element zum Senden und Empfangen eines 1-Byte-Wertes 0..255, angezeigt als 0..100%.

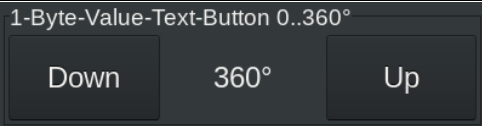
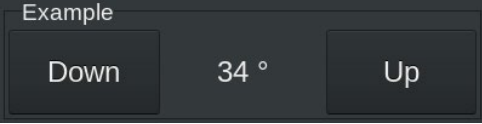
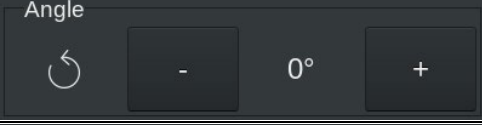
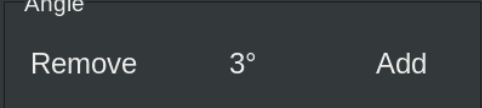
Beispiel	
	1-Byte-Value-Slider 0..100%
	Slider;MIN=50;MAX=100;PF=%
	ELEMENT;ICO=DOOR_b_on;MIN=20;MAX=100;W=1
	ELEMENT;ICO=VENTIL_COOLING;W=1

4.2.10. 1-Byte-Value-Text-Button 0..360°

Element Type Nr. 19

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Value	1 Byte	Hauptkommunikationsobjekt
B Input, Feedback	1 Byte	Optionales Feedback-Kommunikationsobjekt. Wenn verbunden, so bleibt Gruppenobjekt A Eingang und Ausgang.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
B+ =Up		Text auf Plus-Taste.
B- =Down		Text auf der Minus-Taste.
ICO =DOOR_b on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
PF = °C		Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
STEPS =5		Anzahl der Schritte zwischen MIN und MAX.
MIN =7		Obere Wertgrenze.
MAX =10		Untere Wertgrenze.
REP =500		Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
AL =0		Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH =1		Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info
Element zum Senden und Empfangen eines 1-Byte-Wertes 0..255, angezeigt als 0..360°.

Beispiel	
	1-Byte-Value-Text-Button 0..360°
<p>Example</p> 	Example; B+=Up; B- =Down; MIN=0; MAX=180; STEPS=10; REP=1000; PF= °
<p>Angle</p> 	Angle; B+=+; B=-; MIN=0; MAX=90; ICO=ACK_b_off
<p>Angle</p> 	Angle; B+=Add; B-=Remove; MIN=0; MAX=10; STEPS=10; NOBG

d2 / Änderungen vorbehalten

4.2.11. 1-Byte-Value-Picture-Button 0..360°

Element Type Nr. 20

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Value	1 Byte	Hauptkommunikationsobjekt
B Input, Feedback	1 Byte	Optionales Feedback-Kommunikationsobjekt. Wenn verbunden, so bleibt Gruppenobjekt A Eingang und Ausgang.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
IMGSET =ONOFF		Iconsatz der für die Taste/n und das Label verwendet wird. Das Argument ist der Iconsatzname ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
IMGVAL =LIGHTQUAL		Kommunikationsobjektwert abhängiger Symbolsatz. Das Argument ist der Iconsatz Name ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
ICO =DOOR_b on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
PF = °C		Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
STEPS =5		Anzahl der Schritte zwischen MIN und MAX.
MIN =7		Obere Wertgrenze.
MAX =10		Untere Wertgrenze.
REP =500		Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
AL =0		Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH =1		Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info

Element zum Senden und Empfangen eines 1-Byte-Wertes 0..255, angezeigt als 0..360°.

Beispiel

	1-Byte-Value-Picture-Button 0..360°
	Example; IMGSET=PM; PF= °
	Angle; IMGSET=UPDOWN5; MIN=0; MAX=90; ICO=ACK_b_off
	Angle; IMGSET=UPDOWN5; MIN=0; MAX=10; STEPS=10; NOBG
	Light Color; IMGSET=PM; IMGVAL=LIGHTQUAL; STEPS=7

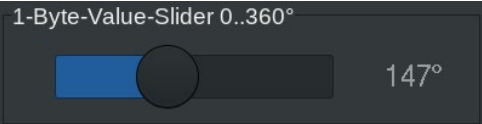
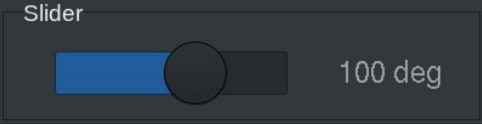
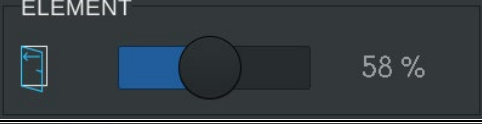
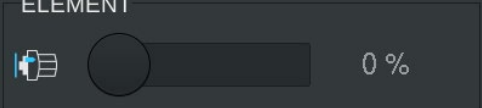
d2 / Änderungen vorbehalten

4.2.12. 1-Byte-Value-Slider 0..360°

Element Type Nr. 21

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Value	1 Byte	Hauptkommunikationsobjekt
B Input, Feedback	1 Byte	Optionales Feedback-Kommunikationsobjekt. Wenn verbunden, so bleibt Gruppenobjekt A Eingang und Ausgang.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
ICO =DOOR_b on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
PF = °C		Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
MIN =7		Obere Wertgrenze.
MAX =10		Untere Wertgrenze.
REP =500		Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
AL =0		Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH =1		Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info
Element zum Senden und Empfangen eines 1-Byte-Wertes 0..255, angezeigt als 0..360°.


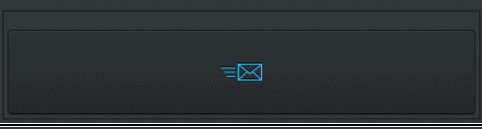
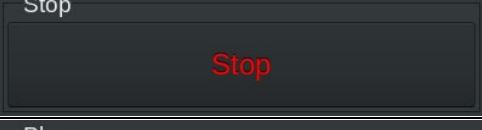
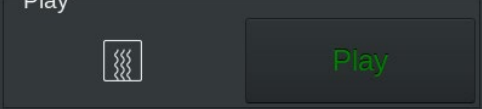
Beispiel	
	1-Byte-Value-Slider 0..360°
	Slider;MIN=180;MAX=360;PF=deg
	ELEMENT;ICO=DOOR_b_on;MIN=20;MAX=100;W=1
	ELEMENT;ICO=VENTIL_COOLING;W=1

4.2.13. 1-Byte-Value-Pushbutton

Element Type Nr. 41

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, Value_	1 Byte	Hauptkommunikationsobjekt. Sendet Werte bei PRESS und/oder RELEASE.
B Output, Value B	1 Byte	Wenn dieses Kommunikationsobjekt verbunden ist, dann sendet Objekt A Werte bei PRESS und Objekt B bei RELEASE.
N/A		
N/A		
Format		
LABEL =Test		Text auf der Taste.
PRESS =1		Wert der beim Drücken der Taste gesendet wird.
RELEASE =0		Wert der beim Loslassen der Taste gesendet wird.
IMG =TERRACE		Icon das auf dem Taster angezeigt wird. Iconname ohne Dateierweiterung.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
JUMP =2		Springe zur Seitennummer x bei Tastendruck.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
LOGIC =fooName (arg)		Ruft eine LUA-Logikfunktion beim Drücken vom Taster auf.
LOGICR =fooName (arg)		Ruft eine LUA-Logikfunktion beim Loslassen vom Taster auf.

Info
Element zum Senden von 1-Byte-Werten beim drücken und/oder loslassen der Taste.

Beispiel	
	1-Byte-Value-Pushbutton
	;PRESS=42;IMG=SEND
	Play;PRESS=11;RELEASE=33;IMG=PLAY
	Stop;RELEASE=22;LABEL=Stop;TC=red
	Play;RELEASE=0;LABEL=Play;ICO=SAUNA;TC=green

d2 / Änderungen vorbehalten

4.2.14. 1-Byte-Quad-Value/Change 0..255

Element Type Nr. 89

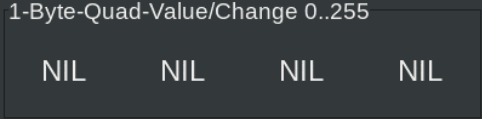
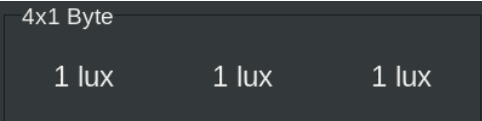
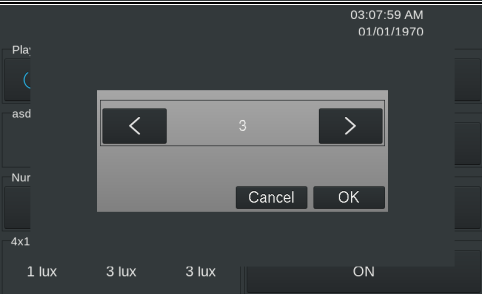


ETS Kommunikationsobjekt		
A Input, Value 1	1 Byte	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
A Input, Value 2	1 Byte	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
A Input, Value 3	1 Byte	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
A Input, Value 4	1 Byte	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
Format		
LABELS	=ON, OFF, ON, OFF	Text für jede Taste.
PRESS	=10, 0, 100, 0	Wert für jeden Taster der beim Drücken gesendet wird. Die Werte sind RAW-1-Byte-Werte, unskaliert.
IMGSETS	=BELL, AL, LIGHT	Iconsatz der für die Taste/n verwendet wird. Das Argument ist der Name des Iconsatzes, ohne Dateierweiterung und ohne Suffix, durch Komma getrennt.
ICO	=DOOR_b on	Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC	=red	Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
PF	= °C	Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
N	=2	Anzahl der angezeigten Taster.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.

Info

Element zum Senden und Empfangen von vier 1-Byte-Werten.

Wenn PRESS definiert ist, wird das Element zu einem Quad-Tastenelement. In diesem Fall können LABELS oder IMGSETS verwendet werden, um Textbeschriftungen oder Bilder für die Tasten festzulegen. Die mit PRESS definierten Werte werden an die zugehörigen Gruppenobjekte gesendet.

Beispiel

	1-Byte-Quad-Value/Change 0..255
	4x1 Byte;N=3;PF=lux;
	Menü für Wertänderung.
	Pushbutton;N=3;PRESS=1, 2, 3; LABELS=V1, V2, V3; ICO=TERRACE
	Pushbutton;N=3;PRESS=1, 2, 3; IMGSETS=BELL, AL, LIGHT3; ICO=TERRACE

d2 / Änderungen vorbehalten

4.2.15. 1-Byte-Quad-Value/Change -128..+127

Element Type Nr. 90

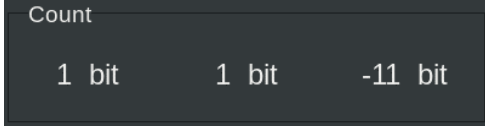
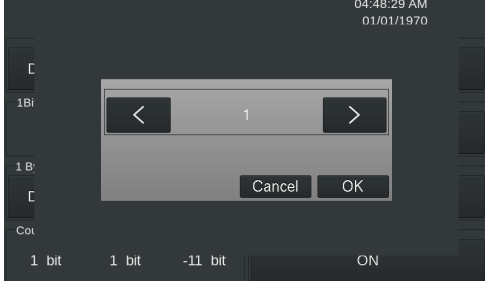
ETS Kommunikationsobjekt		
A Input, Value 1	1 Byte	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
A Input, Value 2	1 Byte	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
A Input, Value 3	1 Byte	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
A Input, Value 4	1 Byte	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
Format		
LABELS	=ON, OFF, ON, OFF	Text für jede Taste.
PRESS	=10, 0, 100, 0	Wert für jeden Taster der beim Drücken gesendet wird. Die Werte sind RAW-1-Byte-Werte, unskaliert.
IMGSETS	=BELL, AL, LIGHT	Iconsatz der für die Taste/n verwendet wird. Das Argument ist der Name des Iconsatzes, ohne Dateierweiterung und ohne Suffix, durch Komma getrennt.
ICO	=DOOR_b_on	Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC	=red	Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
PF	= °C	Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
N	=2	Anzahl der angezeigten Taster.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.

Info

Element zum Senden und Empfangen von vier 1-Byte-Werten.

Wenn PRESS definiert ist, wird das Element zu einem Quad-Tastenelement. In diesem Fall können LABELS oder IMGSETS verwendet werden, um Textbeschriftungen oder Bilder für die Tasten festzulegen. Die mit PRESS definierten Werte werden an die zugehörigen Gruppenobjekte gesendet.

Beispiel

	1-Byte-Quad-Value/Change -128..+127
	Count;N=3;PF= bit;
	Menü für Wertänderung.
	Pushbutton;N=3;PRESS=-1, 0, 1;LABELS=V-1, V0, V1;ICO=TERRACE
	Pushbutton;N=3;PRESS=-1, 0, 1;IMGSETS=BELL, AL, LIGHT3;ICO=TERRACE

d2 / Änderungen vorbehalten

4.2.16. 1-Byte-Quad-Value/Change 0..100%

Element Type Nr. 91

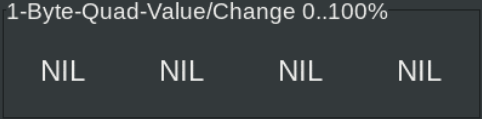
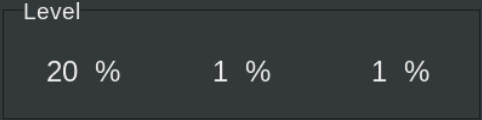
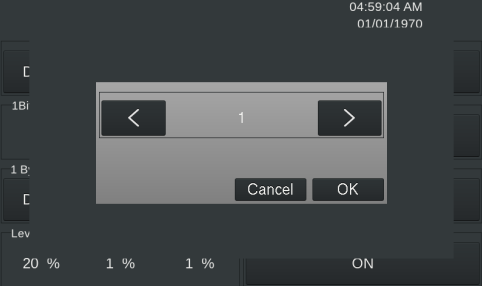
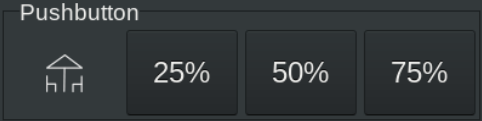

ETS Kommunikationsobjekt		
A Input, Value 1	1 Byte	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
A Input, Value 2	1 Byte	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
A Input, Value 3	1 Byte	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
A Input, Value 4	1 Byte	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
Format		
LABELS	=ON, OFF, ON, OFF	Text für jede Taste.
PRESS	=10, 0, 100, 0	Wert für jeden Taster der beim Drücken gesendet wird. Die Werte sind RAW-1-Byte-Werte, unskaliert.
IMGSETS	=BELL, AL, LIGHT	Iconsatz der für die Taste/n verwendet wird. Das Argument ist der Name des Iconsatzes, ohne Dateierweiterung und ohne Suffix, durch Komma getrennt.
ICO	=DOOR_b_on	Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC	=red	Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
PF	= °C	Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
N	=2	Anzahl der angezeigten Taster.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.

Info

Element zum Senden und Empfangen von vier 1-Byte-Werten.

Wenn PRESS definiert ist, wird das Element zu einem Quad-Tastenelement. In diesem Fall können LABELS oder IMGSETS verwendet werden, um Textbeschriftungen oder Bilder für die Tasten festzulegen. Die mit PRESS definierten Werte werden an die zugehörigen Gruppenobjekte gesendet.

Beispiel

	1-Byte-Quad-Value/Change 0..100%
	Level;N=3;PF= %;
	Value change menu.
	Pushbutton;N=3;PRESS=64, 128, 191; LABELS=25%, 50%, 75%; ICO=TERRACE
	Pushbutton;N=3;PRESS=64, 128, 191; IMGSETS=BELL, AL, LIGHT3; ICO=TERRACE

d2 / Änderungen vorbehalten

4.2.17. 1-Byte-Quad-Value/Change 0..360°

Element Type Nr. 92






ETS Kommunikationsobjekt		
A Input, Value 1	1 Byte	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
A Input, Value 2	1 Byte	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
A Input, Value 3	1 Byte	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
A Input, Value 4	1 Byte	Kommunikationsobjekt für den zugehörigen Kanal.
Format		
LABELS =ON, OFF, ON, OFF		Text für jede Taste.
PRESS =10, 0, 100, 0		Wert für jeden Taster der beim Drücken gesendet wird. Die Werte sind RAW-1-Byte-Werte, unskaliert.
IMGSETS =BELL, AL, LIGHT		Iconsatz der für die Taste/n verwendet wird. Das Argument ist der Name des Iconsatzes, ohne Dateierweiterung und ohne Suffix, durch Komma getrennt.
ICO =DOOR_b on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC =red		Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
PF = °C		Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
N =2		Anzahl der angezeigten Taster.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.

Info


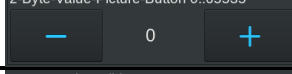
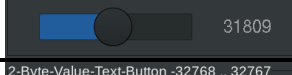
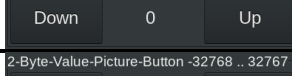

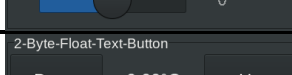
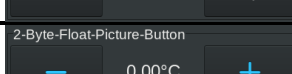
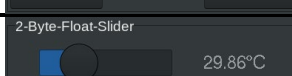
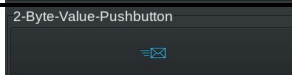
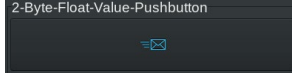

Element zum Senden und Empfangen von vier 1-Byte-Werten.

Wenn PRESS definiert ist, wird das Element zu einem Quad-Tastenelement. In diesem Fall können LABELS oder IMGSETS verwendet werden, um Textbeschriftungen oder Bilder für die Tasten festzulegen. Die mit PRESS definierten Werte werden an die zugehörigen Gruppenobjekte gesendet.

Beispiel

<div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px;"> <p>1-Byte-Quad-Value/Change 0..360°</p> <p style="text-align: center;">NIL NIL NIL NIL</p> </div>	1-Byte-Quad-Value/Change 0..360°
<div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px;"> <p>Direction</p> <p style="text-align: center;">2 ° 2 ° 2 °</p> </div>	Direction;N=3;PF=°
<div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px;"> <p>Direction</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  HTH </div> <div style="text-align: center;">90°</div> <div style="text-align: center;">180°</div> <div style="text-align: center;">270°</div> <div style="text-align: center;">360°</div> </div> </div>	Direction;PRESS=64,128,192,255;LABELS=90°,180°,270°,360°;ICO=TERRACE
<div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px;"> <p>Direction</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  HTH </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  ON </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> </div>	Direction;N=3;PRESS=64,128,192;IMGSETS=BELL,AL,LIGHT 3;ICO=TERRACE

4.3. 2 Byte

Bild	Nr.	Element Type
	Datentyp	Format
	22	2-Byte-Value-Text-Button 0..65535
	2x 2 Byte	W, B+, B-, ICO, TC, LCOL, BCOL, PF, STEPS, MIN, MAX, REP, NOBG, RDRQ, PIN, AL, AH
	23	2-Byte-Value-Picture-Button 0..65535
	2x 2 Byte	W, IMGSET, ICO, TC, LCOL, PF, STEPS, MIN, MAX, REP, NOBG, RDRQ, PIN, AL, AH
	24	2-Byte-Value-Slider 0..65535
	2x 2 Byte	W, ICO, PF, MIN, MAX, REP, RDRQ, PIN, AL, AH
	25	2-Byte-Value-Text-Button -32768 .. 32767
	2x 2 Byte	W, B+, B-, ICO, TC, LCOL, BCOL, PF, STEPS, MIN, MAX, REP, NOBG, RDRQ, PIN, AL, AH
	26	2-Byte-Value-Picture-Button -32768 .. 32767
	2x 2 Byte	W, IMGSET, ICO, TC, LCOL, PF, STEPS, MIN, MAX, REP, NOBG, RDRQ, PIN, AL, AH
	27	2-Byte-Value-Slider -32768 .. 32767
	2x 2 Byte	W, ICO, PF, MIN, MAX, REP, RDRQ, PIN, AL, AH
	30	2-Byte-Float-Text-Button
	2x 2 Byte	W, B+, B-, ICO, TC, LCOL, BCOL, PF, DC, STEPS, MIN, MAX, *, REP, NOBG, RDRQ, PIN, AL, AH
	31	2-Byte-Float-Picture-Button
	2x 2 Byte	W, IMGSET, ICO, TC, LCOL, PF, DC, STEPS, MIN, MAX, *, REP, NOBG, RDRQ, PIN, AL, AH
	32	2-Byte-Float-Slider
	2x 2 Byte	W, ICO, PF, DC, MIN, MAX, *, REP, RDRQ, PIN, AL, AH
	42	2-Byte-Value-Pushbutton
	2x 2 Byte	LABEL, PRESS, RELEASE, IMG, ICO, TC, JUMP, NOBG, PIN, LOGIC, LOGICR
	43	2-Byte-Float-Value-Pushbutton
	2x 2 Byte	LABEL, PRESS, RELEASE, IMG, ICO, TC, JUMP, NOBG, PIN, LOGIC, LOGICR

4.3.1. 2-Byte-Value-Text-Button 0..65535


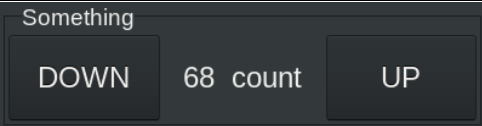
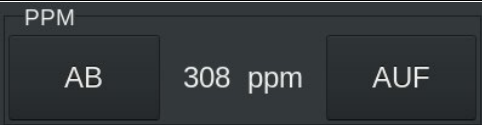
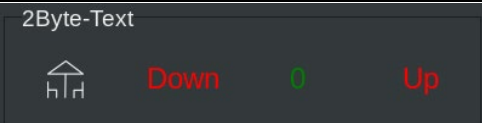
Element Type Nr. 22

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Value	2 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
B Input, Feedback	2 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
N/A		
N/A		
Format		
W	=200	Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
B+	=Up	Text auf Plus-Taste.
B-	=Down	Text auf der Minus-Taste.
ICO	=DOOR_b_on	Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC	=red	Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
LCOL	=#FF0000	Label Text Farbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
BCOL	=green	Taster Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
PF	= °C	Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
STEPS	=5	Anzahl der Schritte zwischen MIN und MAX.
MIN	=7	Obere Wertgrenze.
MAX	=10	Untere Wertgrenze.
REP	=500	Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN	=2342	Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
AL	=0	Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH	=1	Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info

Element zum Senden und Empfangen eines 2-Byte-Wertes.

Beispiel

	2-Byte-Value-Text-Button 0..65535
	Something;PF= count;B+=UP;B-=DOWN;MIN=50;MAX=200;STEPS=75
	PPM;PF= ppm;B+=AUF;B-=AB; MIN=300; MAX=1100;STEPS=400
	2Byte-Text;ICO=TERRACE;BCOL=red;LCOL=green;NOBG

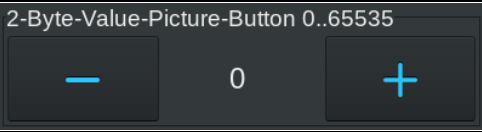
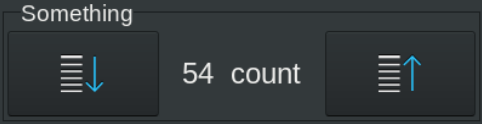
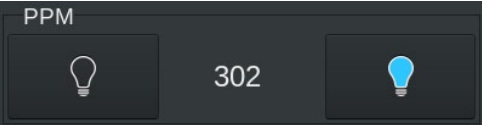
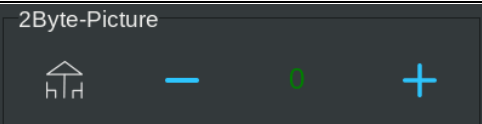
d2 / Änderungen vorbehalten

4.3.2. 2-Byte-Value-Picture-Button 0..65535

Element Type Nr. 23

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Value	2 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
B Input, Feedback	2 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
IMGSET =ONOFF		Iconsatz der für die Taste/n und das Label verwendet wird. Das Argument ist der Iconsatzname ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC =red		Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
LCOL =#FF0000		Label Text Farbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
PF = °C		Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
STEPS =5		Anzahl der Schritte zwischen MIN und MAX.
MIN =7		Obere Wertgrenze.
MAX =10		Untere Wertgrenze.
REP =500		Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
AL =0		Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH =1		Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info
Element zum Senden und Empfangen eines 2-Byte-Wertes.

Beispiel	
<p>2-Byte-Value-Picture-Button 0..65535</p> 	2-Byte-Value-Picture-Button 0..65535
<p>Something</p> 	Something; IMGSET=SHUTTER; PF=count; MIN=50; MAX=200; STEPS=75
<p>PPM</p> 	PPM; IMGSET=LIGHT1; MIN=300; MAX=1100; STEPS=400
<p>2Byte-Picture</p> 	2Byte-Picture; ICO=TERRACE; TC=green; NOBG

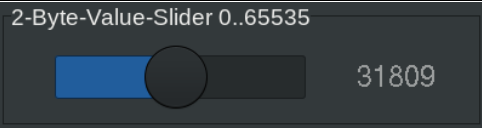

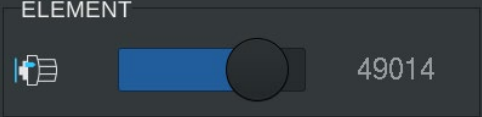
d2 / Änderungen vorbehalten

4.3.3. 2-Byte-Value-Slider 0..65535

Element Type Nr. 24

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Value	2 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
B Input, Feedback	2 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
ICO =DOOR_b on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
PF = °C		Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
MIN =7		Obere Wertgrenze.
MAX =10		Untere Wertgrenze.
REP =500		Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
AL =0		Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH =1		Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info
Element zum Senden und Empfangen eines 2-Byte-Wertes.

Beispiel	
	2-Byte-Value-Slider 0..65535
	2Byte-Slider;MIN=50;MAX=200
	ELEMENT; ICO=VENTIL_COOLING; W=1

4.3.4. 2-Byte-Value-Text-Button -32768 .. 32767

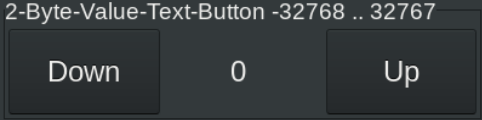
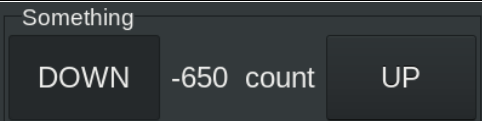
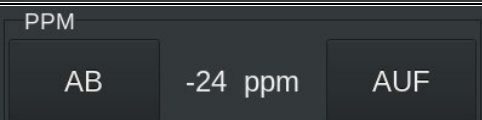
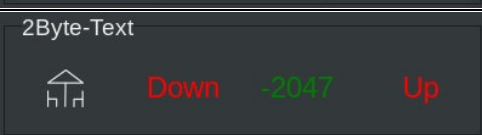
Element Type Nr. 25

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Value	2 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
B Input, Feedback	2 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
N/A		
N/A		
Format		
W	=200	Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
B+	=Up	Text auf Plus-Taste.
B-	=Down	Text auf der Minus-Taste.
ICO	=DOOR_b_on	Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC	=red	Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
LCOL	=#FF0000	Label Text Farbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
BCOL	=green	Taster Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
PF	= °C	Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
STEPS	=5	Anzahl der Schritte zwischen MIN und MAX.
MIN	=7	Obere Wertgrenze.
MAX	=10	Untere Wertgrenze.
REP	=500	Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN	=2342	Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
AL	=0	Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH	=1	Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info

Element zum Senden und Empfangen eines 2-Byte-Wertes.

Beispiel

	2-Byte-Value-Text-Button -32768 .. 32767
	Something;PF= count;B+=UP;B-=DOWN; MIN=-2000; MAX=100
	PPM;PF= ppm;B+=AUF;B-=AB; MIN=-300; MAX=800;STEPS=400
	2Byte-Text; ICO=TERRACE;BCOL=red;LCOL=green;NOBG

d2 / Änderungen vorbehalten

4.3.5. 2-Byte-Value-Picture-Button -32768 .. 32767

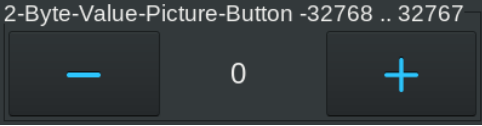
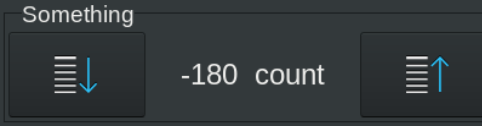
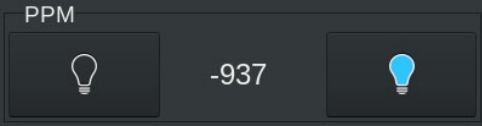
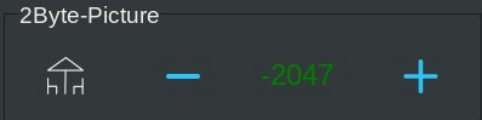
Element Type Nr. 26

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Value	2 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
B Input, Feedback	2 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
IMGSET =ONOFF		Iconsatz der für die Taste/n und das Label verwendet wird. Das Argument ist der Iconsatzname ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC =red		Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
LCOL =#FF0000		Label Text Farbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
PF = °C		Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
STEPS =5		Anzahl der Schritte zwischen MIN und MAX.
MIN =7		Obere Wertgrenze.
MAX =10		Untere Wertgrenze.
REP =500		Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
AL =0		Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH =1		Alarm ober Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info

Element zum Senden und Empfangen eines 2-Byte-Wertes.

Beispiel

<p>2-Byte-Value-Picture-Button -32768 .. 32767</p> 	2-Byte-Value-Picture-Button -32768 .. 32767
<p>Something</p> 	Something;IMGSET=SHUTTER;PF= count; MIN=-3000; MAX=-100
<p>PPM</p> 	PPM; IMGSET=LIGHT1; MIN=-20000; MAX=10000
<p>2Byte-Picture</p> 	2Byte-Picture; ICO=TERRACE; TC=green; NOBG

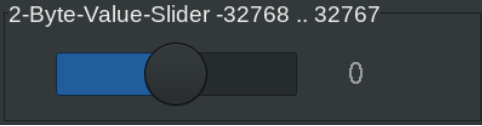
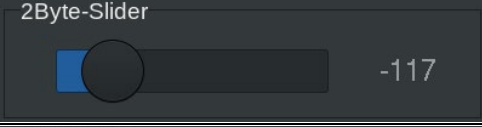
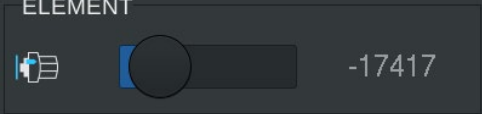
d2 / Änderungen vorbehalten

4.3.6. 2-Byte-Value-Slider -32768 .. 32767

Element Type Nr. 27

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Value	2 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
B Input, Feedback	2 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
ICO =DOOR_b on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
PF = °C		Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
MIN =7		Obere Wertgrenze.
MAX =10		Untere Wertgrenze.
REP =500		Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
AL =0		Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH =1		Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info
Element zum Senden und Empfangen eines 2-Byte-Wertes.

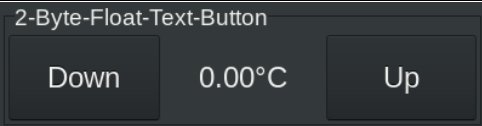
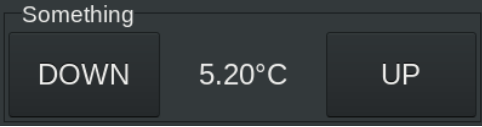
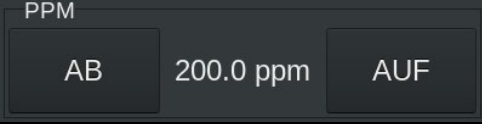
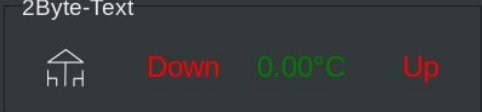
Beispiel	
	2-Byte-Value-Slider -32768 .. 32767
	2Byte-Slider;MIN=-200;MAX=200
	ELEMENT;ICO=VENTIL_COOLING;W=1

4.3.7. 2-Byte-Float-Text-Button

Element Type Nr. 30

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Value	2 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
B Input, Feedback	2 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
N/A		
N/A		
Format		
W	=200	Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
B+	=Up	Text auf Plus-Taste.
B-	=Down	Text auf der Minus-Taste.
ICO	=DOOR_b_on	Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC	=red	Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
LCOL	=#FF0000	Label Text Farbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
BCOL	=green	Taster Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
PF	= °C	Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
DC	=2	Anzahl der dargestellten Dezimalstellen.
STEPS	=5	Anzahl der Schritte zwischen MIN und MAX.
MIN	=7	Obere Wertgrenze.
MAX	=10	Untere Wertgrenze.
*	=100	Multiplikator für den angezeigten Wert.
REP	=500	Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN	=2342	Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
AL	=0	Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH	=1	Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info
Element zum Senden und Empfangen eines 2-Byte-Wertes.

Beispiel	
	2-Byte-Float-Text-Button
	Something; PF=°C; B+=UP; B-=DOWN; MIN=-10; MAX=30
	PPM; PF= ppm; B+=AUF; B-=AB; MIN=0; MAX=10; DC=1; *=100; STEPS=5
	2Byte-Text; ICO=TERRACE; BCOL=red; LCOL=green; NOBG

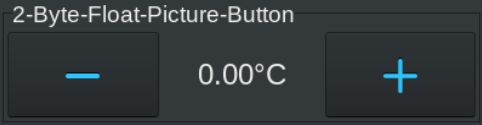
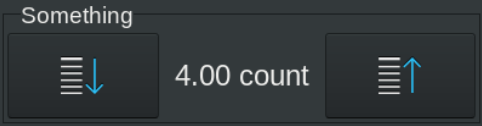
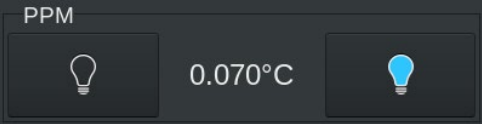
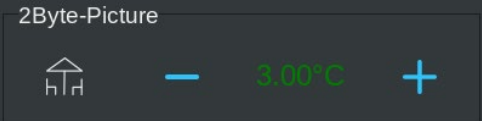
d2 / Änderungen vorbehalten

4.3.8. 2-Byte-Float-Picture-Button

Element Type Nr. 31

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Value	2 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
B Input, Feedback	2 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
IMGSET =ONOFF		Iconsatz der für die Taste/n und das Label verwendet wird. Das Argument ist der Iconsatzname ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC =red		Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
LCOL =#FF0000		Label Text Farbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
PF = °C		Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
DC =2		Anzahl der dargestellten Dezimalstellen.
STEPS =5		Anzahl der Schritte zwischen MIN und MAX.
MIN =7		Obere Wertgrenze.
MAX =10		Untere Wertgrenze.
* =100		Multiplikator für den angezeigten Wert.
REP =500		Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
AL =0		Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH =1		Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info
Element zum Senden und Empfangen eines 2-Byte-Wertes.

Beispiel	
	2-Byte-Float-Picture-Button
	Something; IMGSET=SHUTTER; PF= count
	PPM; IMGSET=LIGHT1; DC=3; *=0.01;
	2Byte-Picture; ICO=TERRACE; TC=green; NOBG

d2 / Änderungen vorbehalten

4.3.9. 2-Byte-Float-Slider

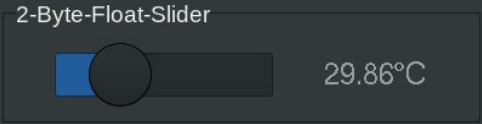


Element Type Nr. 32

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Value	2 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
B Input, Feedback	2 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
ICO =DOOR_b on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
PF = °C		Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
DC =2		Anzahl der dargestellten Dezimalstellen.
MIN =7		Obere Wertgrenze.
MAX =10		Untere Wertgrenze.
* =100		Multiplikator für den angezeigten Wert.
REP =500		Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
AL =0		Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH =1		Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info

Element zum Senden und Empfangen eines 2-Byte-Wertes.

Beispiel

	2-Byte-Float-Slider
	2Byte-Slider;MIN=-200.2;MAX=200.2
	ELEMENT;ICO=VENTIL_COOLING;W=1

d2 / Änderungen vorbehalten

4.3.10. 2-Byte-Value-Pushbutton

Element Type Nr. 42

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, Value	2 Byte	Hauptkommunikationsobjekt. Sendet Werte bei PRESS und/oder RELEASE.
B Output, Value B	2 Byte	Wenn dieses Kommunikationsobjekt verbunden ist, dann sendet Objekt A Werte bei PRESS und Objekt B bei RELEASE.
N/A		
N/A		
Format		
LABEL =Test		Text auf der Taste.
PRESS =1		Wert der beim Drücken der Taste gesendet wird.
RELEASE =0		Wert der beim Loslassen der Taste gesendet wird.
IMG =TERRACE		Icon das auf dem Taster angezeigt wird. Iconname ohne Dateierweiterung.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC =red		Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
JUMP =2		Springe zur Seitennummer x bei Tastendruck.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
LOGIC =fooName (arg)		Ruft eine LUA-Logikfunktion beim Drücken vom Taster auf.
LOGICR =fooName (arg)		Ruft eine LUA-Logikfunktion beim Loslassen vom Taster auf.

Info

Element zum Senden von 2-Byte-Integer-Werten beim drücken und/oder loslassen der Taste.

Beispiel

	2-Byte-Value-Pushbutton
	; PRESS=42; IMG=SEND
	Play; PRESS=11; RELEASE=33; IMG=PLAY
	Stop; RELEASE=22; LABEL=Stop; TC=red
	Play; RELEASE=0; LABEL=Play; ICO=SAUNA; TC=green

d2 / Änderungen vorbehalten

4.3.11. 2-Byte-Float-Value-Pushbutton

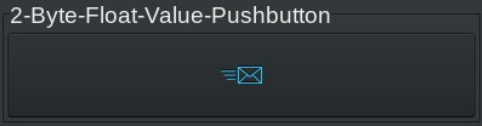
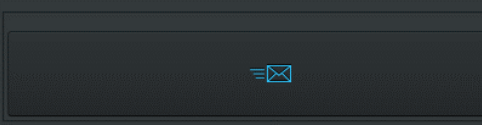
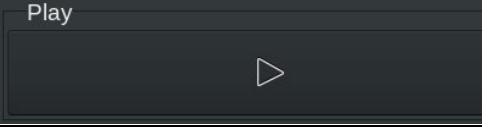
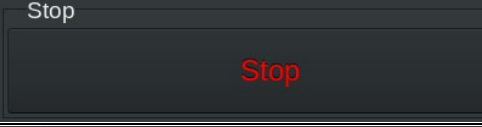
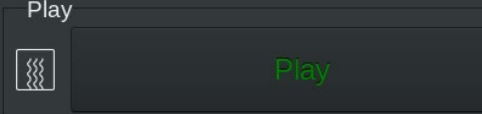
Element Type Nr. 43

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, Value	2 Byte	Hauptkommunikationsobjekt. Sendet Werte bei PRESS und/oder RELEASE.
B Output, Value B	2 Byte	Wenn dieses Kommunikationsobjekt verbunden ist, dann sendet Objekt A Werte bei PRESS und Objekt B bei RELEASE.
N/A		
N/A		
Format		
LABEL =Test		Text auf der Taste.
PRESS =1		Wert der beim Drücken der Taste gesendet wird.
RELEASE =0		Wert der beim Loslassen der Taste gesendet wird.
IMG =TERRACE		Icon das auf dem Taster angezeigt wird. Iconname ohne Dateierweiterung.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC =red		Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
JUMP =2		Springe zur Seitennummer x bei Tastendruck.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
LOGIC =fooName (arg)		Ruft eine LUA-Logikfunktion beim Drücken vom Taster auf.
LOGICR =fooName (arg)		Ruft eine LUA-Logikfunktion beim Loslassen vom Taster auf.

Info

Element zum Senden von 2-Byte-Float-Werten beim drücken und/oder loslassen der Taste.

Beispiel

	2-Byte-Float-Value-Pushbutton
	;PRESS=42.2;IMG=SEND
	Play;PRESS=11.1;RELEASE=33.1;IMG=PLAY
	Stop;RELEASE=22.1;LABEL=Stop;TC=red
	Play;RELEASE=0.0;LABEL=Play;ICO=SAUNA;TC=green

d2 / Änderungen vorbehalten

4.4. 3 Byte

Bild	Nr.	Element Type
	Datentyp	Format
3-Byte-Time 00:00:00	50	3-Byte-Time
	2x3 Byte	ICO, TC, ACTUAL, LONG, RDRQ, PIN
3-Byte-Date 00/00/00	51	3-Byte-Date
	2x3 Byte	ICO, TC, ACTUAL, LONG, RDRQ, PIN

4.4.1. 3-Byte-Time

Element Type Nr. 50

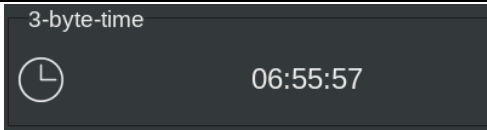
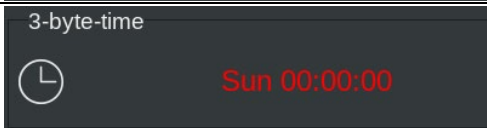
ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Time	3 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
B Input, Feedback	3 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
N/A		
N/A		

Format		
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC =red		Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
ACTUAL		Zeigt die Systemzeit/das Datum anstelle von Kommunikationsobjektwerten an.
LONG		Verwenden der langen Formatierung
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info
Element zum Senden und Empfangen eines 3-Byte-Zeitwerts.

Wenn ACTUAL verwendet wird, werden die Kommunikationsobjekte inaktiv und das Untermenü deaktiviert.

Beispiel

	3-Byte-Time
	3-byte-time; ICO=CLOCK_ICO; ACTUAL
	3-byte-time; ICO=CLOCK_ICO; LONG; TC=red
	Durch drücken des Werts wird das Menü geöffnet. Beim Drücken der OK-Taste wird die Uhrzeit auf das zugehörige Kommunikationsobjekt gesendet.

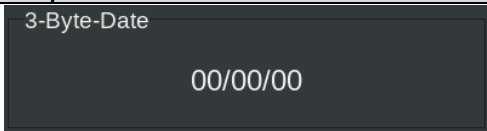
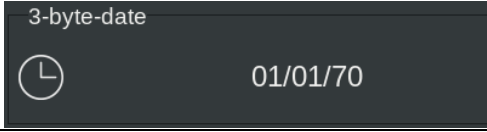
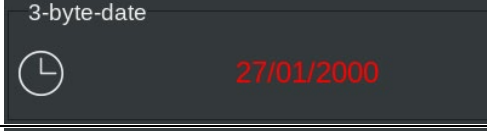
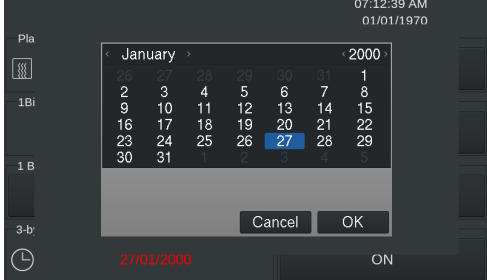
4.4.2. 3-Byte-Date

Element Type Nr. 51

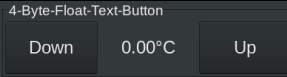
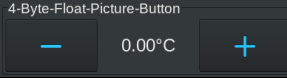
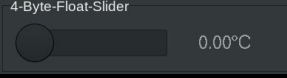
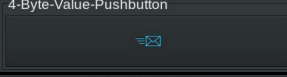
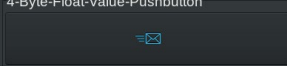
ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Time	3 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
B Input, Feedback	3 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
N/A		
N/A		
Format		
ICO =DOOR_b on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC =red		Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
ACTUAL		Zeigt die Systemzeit/das Datum anstelle von Kommunikationsobjektwerten an.
LONG		Verwenden der langen Formatierung
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info
Element zum Senden und Empfangen eines 3-Byte-Datumwertes.

Wenn ACTUAL verwendet wird, werden die Kommunikationsobjekte inaktiv und das Untermenü deaktiviert.

Beispiel	
	3-Byte-Date
	3-byte-date;ICO=CLOCK_ICO;ACTUAL
	3-byte-date;ICO=CLOCK_ICO;LONG;TC=red
	Durch Drücken des Werts wird das Menü geöffnet. Beim drücken der OK-Taste wird das Datum auf das zugehörige Kommunikationsobjekt gesendet.

4.5. 4 Byte

Bild	Nr.	Element Type
	Datentyp	Format
	33	4-Byte-Float-Text-Button
	2x4 Byte	W, B+, B-, ICO, TC, LCOL, BCOL, PF, DC, STEPS, MIN, MAX, *, REP, INT, UINT, NOBG, RDRQ, PIN, AL, AH
	34	4-Byte-Float-Picture-Button
	2x4 Byte	W, IMGSET, ICO, TC, LCOL, PF, DC, STEPS, MIN, MAX, *, REP, INT, UINT, NOBG, RDRQ, PIN, AL, AH
	35	4-Byte-Float-Slider
	2x4 Byte	W, ICO, PF, DC, MIN, MAX, *, REP, INT, UINT, RDRQ, PIN, AL, AH
	44	4-Byte-Value-Pushbutton
	2x4 Byte	LABEL, PRESS, RELEASE, IMG, ICO, TC, JUMP, NOBG, PIN, LOGIC, LOGICR
	45	4-Byte-Float-Value-Pushbutton
	2x4 Byte	LABEL, PRESS, RELEASE, IMG, ICO, TC, JUMP, NOBG, PIN, LOGIC, LOGICR

4.5.1. 4-Byte-Float-Text-Button

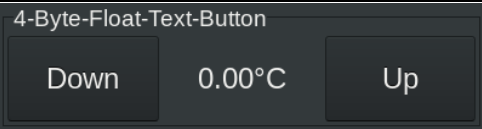
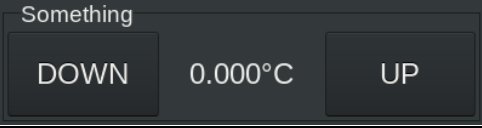
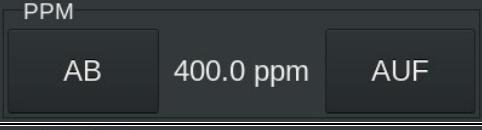
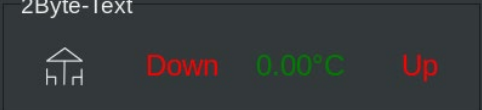
Element Type Nr. 33

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Value	4 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
B Input, Feedback	4 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
N/A		
N/A		
Format		
W	=200	Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
B+	=Up	Text auf Plus-Taste.
B-	=Down	Text auf der Minus-Taste.
ICO	=DOOR_b_on	Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC	=red	Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
LCOL	=#FF0000	Label Text Farbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
BCOL	=green	Taster Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
PF	= °C	Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
DC	=2	Anzahl der dargestellten Dezimalstellen.
STEPS	=5	Anzahl der Schritte zwischen MIN und MAX.
MIN	=7	Obere Wertgrenze.
MAX	=10	Untere Wertgrenze.
*	=100	Multiplikator für den angezeigten Wert.
REP	=500	Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
INT		Verschiebung des Zahlenbereichs auf 4 Byte Integer. Dpt13. *
UINT		Verschiebung des Zahlenbereichs auf 4 Byte unsignierte Integer. DPT12. *
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN	=2342	Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
AL	=0	Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH	=1	Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info

Element zum Senden und Empfangen eines 4-Byte-Wertes.

Beispiel

	4-Byte-Float-Text-Button
	Something; PF=°C; B+=UP; B-=DOWN; MIN=-10; MAX=10; DC=3; STEPS=20000
	PPM; PF= ppm; B+=AUF; B-=AB; MIN=0; MAX=10; DC=1; *=100; STEPS=5
	2Byte-Text; ICO=TERRACE; BCOL=red; LCOL=green; NOBG

d2 / Änderungen vorbehalten

4.5.2. 4-Byte-Float-Picture-Button

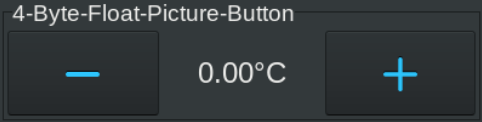
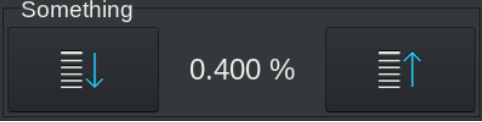
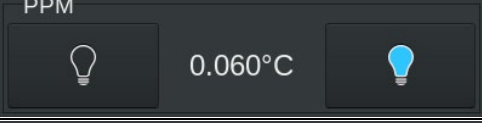
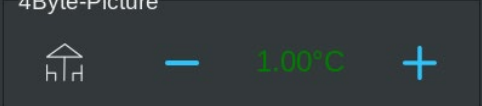
Element Type Nr. 34

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Value	4 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
B Input, Feedback	4 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
IMGSET =ONOFF		Iconsatz der für die Taste/n und das Label verwendet wird. Das Argument ist der Iconsatzname ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC =red		Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
LCOL =#FF0000		Label Text Farbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
PF = °C		Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
DC =2		Anzahl der dargestellten Dezimalstellen.
STEPS =5		Anzahl der Schritte zwischen MIN und MAX.
MIN =7		Obere Wertgrenze.
MAX =10		Untere Wertgrenze.
* =100		Multiplikator für den angezeigten Wert.
REP =500		Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
INT		Verschiebung des Zahlenbereichs auf 4 Byte Integer. Dpt13. *
UINT		Verschiebung des Zahlenbereichs auf 4 Byte unsignierte Integer. DPT12. *
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
AL =0		Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH =1		Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info

Element zum Senden und Empfangen eines 4-Byte-Wertes.

Beispiel

	4-Byte-Float-Picture-Button
	Something; IMGSET=SHUTTER; PF= %; MIN=-10; MAX=30; DC=3
	PPM; IMGSET=LIGHT1; DC=3; *=0.01;
	4Byte-Picture; ICO=TERRACE; TC=green; NOBG

d2 / Änderungen vorbehalten

4.5.3. 4-Byte-Float-Slider

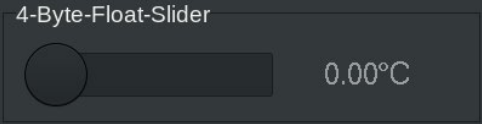
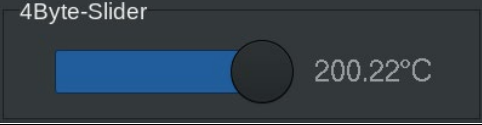

Element Type Nr. 35

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Value	4 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
B Input, Feedback	4 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
N/A		
N/A		
Format		
W	=200	Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
ICO	=DOOR_b on	Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
PF	= °C	Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
DC	=2	Anzahl der dargestellten Dezimalstellen.
MIN	=7	Obere Wertgrenze.
MAX	=10	Untere Wertgrenze.
*	=100	Multiplikator für den angezeigten Wert.
REP	=500	Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
INT		Verschiebung des Zahlenbereichs auf 4 Byte Integer. Dpt13. *
UINT		Verschiebung des Zahlenbereichs auf 4 Byte unsignierte Integer. DPT12. *
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN	=2342	Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
AL	=0	Alarm unterer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.
AH	=1	Alarm oberer Grenzwert. Funktioniert nur auf Alarmseite.

Info

Element zum Senden und Empfangen eines 4-Byte-Wertes.

Beispiel

	4-Byte-Float-Slider
	4Byte-Slider;MIN=-200.22;MAX=200.22
	ELEMENT;ICO=VENTIL_COOLING;W=1

d2 / Änderungen vorbehalten

4.5.4. 4-Byte-Value-Pushbutton

Element Type Nr. 44

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, Value	4 Byte	Hauptkommunikationsobjekt. Sendet Werte bei PRESS und/oder RELEASE.
B Output, Value B	4 Byte	Wenn dieses Kommunikationsobjekt verbunden ist, dann sendet Objekt A Werte bei PRESS und Objekt B bei RELEASE.
N/A		
N/A		
Format		
LABEL =Test		Text auf der Taste.
PRESS =1		Wert der beim Drücken der Taste gesendet wird.
RELEASE =0		Wert der beim Loslassen der Taste gesendet wird.
IMG =TERRACE		Icon das auf dem Taster angezeigt wird. Iconname ohne Dateierweiterung.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC =red		Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
JUMP =2		Springe zur Seitennummer x bei Tastendruck.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
LOGIC =fooName (arg)		Ruft eine LUA-Logikfunktion beim Drücken vom Taster auf.
LOGICR =fooName (arg)		Ruft eine LUA-Logikfunktion beim Loslassen vom Taster auf.

Info

Element zum senden von 4-Byte-Integer-Werten beim drücken und/oder loslassen der Taste.

Beispiel

	4-Byte-Value-Pushbutton
	4Byte;PRESS=-6500; LABEL=OFF
	4Byte;PRESS=10050; IMG=BELL_b_on;
	Stop;RELEASE=22; LABEL=Stop;TC=red
	Play;RELEASE=0.0; LABEL=Play; ICO=SAUNA;TC=green

d2 / Änderungen vorbehalten

4.5.5. 4-Byte-Float-Value-Pushbutton

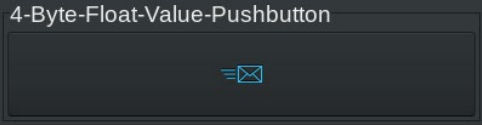
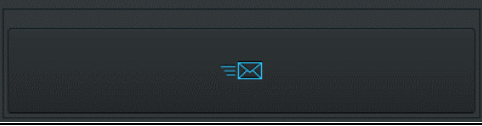
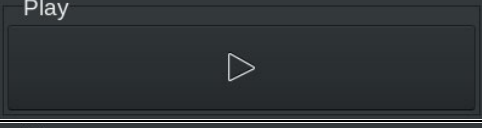
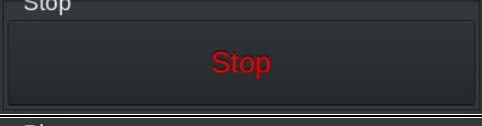
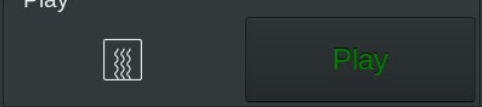
Element Type Nr. 45

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, Value	4 Byte	Hauptkommunikationsobjekt. Sendet Werte bei PRESS und/oder RELEASE.
B Output, Value B	4 Byte	Wenn dieses Kommunikationsobjekt verbunden ist, dann sendet Objekt A Werte bei PRESS und Objekt B bei RELEASE.
N/A		
N/A		
Format		
LABEL =Test		Text auf der Taste.
PRESS =1		Wert der beim Drücken der Taste gesendet wird.
RELEASE =0		Wert der beim Loslassen der Taste gesendet wird.
IMG =TERRACE		Icon das auf dem Taster angezeigt wird. Iconname ohne Dateierweiterung.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC =red		Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
JUMP =2		Springe zur Seitennummer x bei Tastendruck.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
LOGIC =fooName (arg)		Ruft eine LUA-Logikfunktion beim Drücken vom Taster auf.
LOGICR =fooName (arg)		Ruft eine LUA-Logikfunktion beim Loslassen vom Taster auf.

Info


Element zum Senden von 4-Byte-Float-Werten beim drücken und/oder loslassen der Taste.

Beispiel

	4-Byte-Float-Value-Pushbutton
	;PRESS=42.2;IMG=SEND
	Play;PRESS=11.1;RELEASE=33.1;IMG=PLAY
	Stop;RELEASE=22.1;LABEL=Stop;TC=red
	Play;RELEASE=0.0;LABEL=Play;ICO=SAUNA;TC=green

d2 / Änderungen vorbehalten

4.6. 14 Byte

Bild	Nr.	Element Type
	Datentyp	Format
14-Byte-String-Pushbutton 	46	14-Byte-String-Pushbutton
	1x14 Byte	LABEL, PRESS, RELEASE, IMG, ICO, TC, JUMP, NOBG, PIN, LOGIC, LOGICR
14-Byte-String Hello World!	52	14-Byte-String
	1x14 Byte	TEXT, ICO, TC, RDRQ

4.6.1. 14-Byte-String-Pushbutton

Element Type Nr. 46


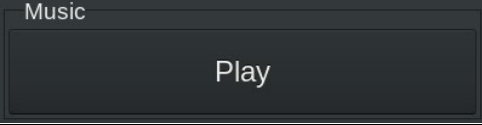

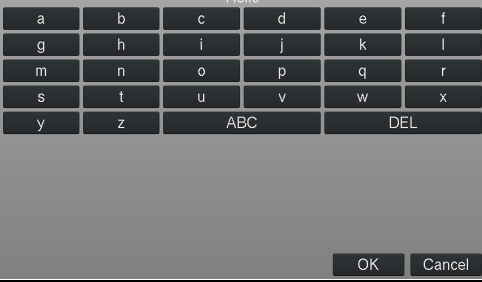
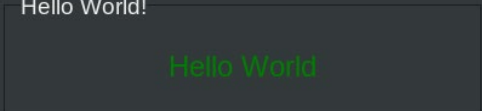
ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, String	14 Byte	Hauptkommunikationsobjekt. Sendet Werte bei PRESS und/oder RELEASE.
N/A		
N/A		
N/A		
Format		
LABEL =Test		Text auf der Taste.
PRESS =1		Wert der beim Drücken der Taste gesendet wird.
RELEASE =0		Wert der beim Loslassen der Taste gesendet wird.
IMG =TERRACE		Icon das auf dem Taster angezeigt wird. Iconname ohne Dateierweiterung.
ICO =DOOR_b on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC =red		Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
JUMP =2		Springe zur Seitennummer x bei Tastendruck.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
LOGIC =fooName (arg)		Ruft eine LUA-Logikfunktion beim Drücken vom Taster auf.
LOGICR =fooName (arg)		Ruft eine LUA-Logikfunktion beim Loslassen vom Taster auf.

Info

Element zum Senden von 14-Byte-String-Werten beim drücken und/oder loslassen der Taste.

Wenn PRESS oder RELEASE der Wert KEYPAD zugewiesen wird, dann öffnet sich beim drücken/loslassen der Taste ein Untermenü. Mit diesem Menü kann eine benutzerdefinierte 14-Byte-Zeichenfolge eingegeben und durch Drücken von OK gesendet werden.

Beispiel

	14-Byte-String-Pushbutton
	Music;PRESS=PLAY; LABEL=Play;
	Keypad;PRESS=OPEN ;RELEASE=KEYPAD;IMG=CHECK_b_off
	Wenn PRESS oder RELEASE der Wert KEYPAD zugewiesen wird, dann öffnet sich beim drücken/loslassen der Taste ein Untermenü.
	Hello World!;LABEL=Hello World;PRESS=World;NOBG;TC=green;LOGICR=sys.message ('world')


d2 / Änderungen vorbehalten

4.6.2. 14-Byte-String


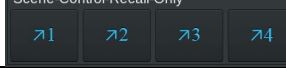
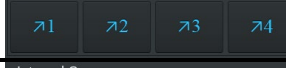
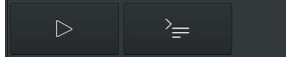
Element Type Nr. 52

ETS Kommunikationsobjekt		
A Input, String	14 Byte	Hauptkommunikationsobjekt.
N/A		
N/A		
N/A		
Format		
TEXT =Hallo		Standardtext.
ICO =DOOR b on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC =red		Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.

Info
Element zum Empfangen von 14-Byte-String-Werten.

Beispiel	
<div style="background-color: #333; color: white; padding: 10px; text-align: center;"> 14-Byte-String Hello World! </div>	14-Byte-String
<div style="background-color: #333; color: white; padding: 10px; text-align: center;"> 14Byte Hello world </div>	14Byte;TEXT=Hello world
<div style="background-color: #333; color: white; padding: 10px; text-align: center;"> Image  UG </div>	Image;ICO=TREBLE;TC=green;TEXT=UG

4.7. Scene Control

Bild	Nr.	Element Type
	Datentyp	Format
	55	Scene-Control-Recall-Save
	4x1 Byte	NAMES, IMAGES, ICO, TC, TO, N, MOD, SCENES, NOBG, PIN, PPIN
	56	Scene-Control-Recall-Only
	4x1 Byte	NAMES, IMAGES, ICO, N, MOD, SCENES, NOBG, PIN
	57	Scene-Control-Save-Only
	4x1 Byte	NAMES, IMAGES, ICO, N, MOD, SCENES, NOBG, PIN
	58	Internal-Scene
	4x1 Byte	ICO, NOBG, SELECT, PLAYONLY, PLAYSTOP, ONSTART, SCGRP

4.7.1. Scene-Control-Recall-Save

Element Type Nr. 55

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, Scene Control 1	1 Byte	Kommunikationsobjekt.
B Output, Scene Control 2	1 Byte	Kommunikationsobjekt.
C Output, Scene Control 3	1 Byte	Kommunikationsobjekt.
D Output, Scene Control 4	1 Byte	Kommunikationsobjekt.

Format		
NAMES =Day, Night, Relax		Text für jede Taste.
IMAGES =, , BELL_1_off		Icons, die für die Tasten verwendet werden. Icons überschreiben Text (NAMES). Iconname ohne Dateierweiterung, durch Komma getrennt.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC =red		Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
TO =500		Zeitraum, um zwischen kurzem und langem Tastendruck zu unterscheiden, in Millisekunden.
N =2		Anzahl der angezeigten Taster.
MOD =SINGLE		Verfügbare Argumente siehe Info-Box.
SCENES =4, 8, 16		Szene/n zum Aktivieren oder Lernen. Wert 0 ist DPT18.001 Szene 1.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
PPIN =4242		Definieren einen lokalen PIN für die sekundäre Funktion des Elements. Überschreibt den PIN-Parameter. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info

Element zum Aktivieren und lernen von bis zu 4 Szenen mit DPT 18.001.

In der Standardkonfiguration aktiviert das Element eine Szene bei kurzem Tastendruck und lernt sie bei einem langen Tastendruck. Die Standardszenen sind 1..4 auf den vier Tasten. Die gesamte Kommunikation erfolgt über das Kommunikationsobjekt "A Output, Scene Control 1".


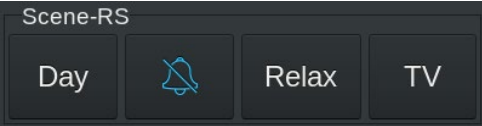

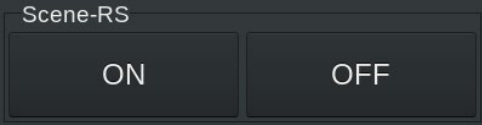
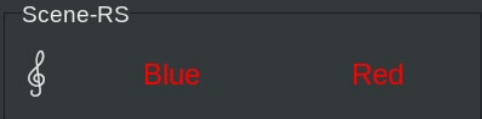
Mögliche Argumente für den MODE Parameter sind:

SINGLE: Lernen und aktivieren über Kommunikationsobjekt "A Output, Scene Control 1".

DUAL: Lernen über das Kommunikationsobjekt "B Output, Scene Control 2" und aktivieren über das Kommunikationsobjekt "A Output, Scene Control 1". Nur für diesen Modus sendet lernen und aktivieren den gleichen Wert (0..64).

DIFF: Jedes Kommunikationsobjekt "X Output, Scene Control X" lernt und aktiviert separat mit dem zugehörigen Taster.

Beispiel

	Scene-Control-Recall-Save
	Scene-RS; TO=1000; IMAGES=, BELL_1_off; NAMES=Day, Night, Relax, TV; SCENES=4, 8, 16, 32
	Menü für Szenen lernen.
	Scene-RS; N=2; NAMES=ON, OFF; MOD=DUAL
	Scene-RS; N=2; NAMES=Blue, Red; TC=red; ICO=TREBLE; MOD=DIFF; NOBG; PIN=1234; PPIN=4321

d2 / Änderungen vorbehalten

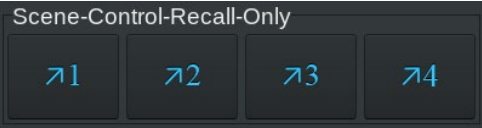
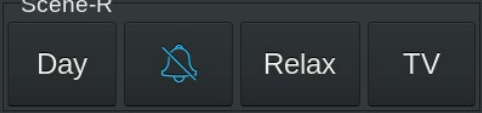
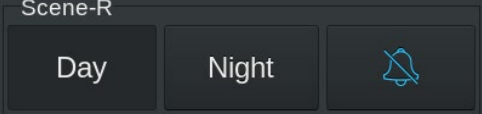
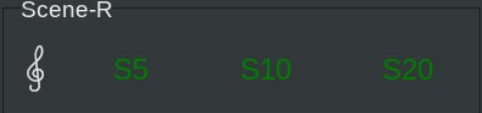
4.7.2. Scene-Control-Recall-Only

Element Type Nr. 56

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, Scene Control 1	1 Byte	Kommunikationsobjekt.
B Output, Scene Control 2	1 Byte	Kommunikationsobjekt.
C Output, Scene Control 3	1 Byte	Kommunikationsobjekt.
D Output, Scene Control 4	1 Byte	Kommunikationsobjekt.
Format		
NAMES =Day, Night, Relax		Text für jede Taste.
IMAGES =, , BELL_1_off		Icons, die für die Tasten verwendet werden. Icons überschreiben Text (NAMES). Iconname ohne Dateierweiterung, durch Komma getrennt.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
N =2		Anzahl der angezeigten Taster.
MOD =SINGLE		Verfügbare Argumente siehe Info-Box.
SCENES =4, 8, 16		Szene/n zum Aktivieren oder Lernen. Wert 0 ist DPT18.001 Szene 1.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info
Element zum Aktivieren von bis zu 4 Szenen mit DPT 18.001.
In der Standardkonfiguration aktiviert das Element eine Szene bei kurzem Tastendruck. Die Standardszenen sind 1..4 auf den vier Tasten. Die gesamte Kommunikation erfolgt über das Kommunikationsobjekt "A Output, Scene Control 1".

Mögliche Argumente für den MODE Parameter sind:
SINGLE: Aktivieren über Kommunikationsobjekt "A Output, Scene Control 1".
DIFF: Jedes Kommunikationsobjekt "X Output, Scene Control X" aktiviert separat mit dem zugehörigen Taster.

Beispiel	
	Scene-Control-Recall-Only
	Scene- R;MOD=DIFF;IMAGES=, BELL_1_off;NAMES=Day, Night, Relax, TV;SCENES=4, 8, 16, 32
	Scene- R;N=3;IMAGES=, , BELL_1_off;NAMES=Day, Night, Relax;SCENES=4, 8, 16
	Scene- R;N=3;NAMES=S5, S10, S20;SCENES=4, 9, 19;NOBG;ICO=TREBLE;TC=green

d2 / Änderungen vorbehalten

4.7.3. Scene-Control-Save-Only


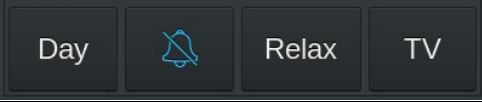
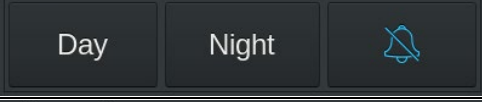
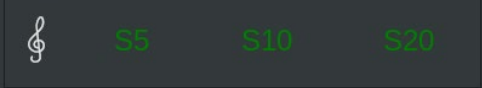
Element Type Nr. 57

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, Scene Control 1	1 Byte	Kommunikationsobjekt.
B Output, Scene Control 2	1 Byte	Kommunikationsobjekt.
C Output, Scene Control 3	1 Byte	Kommunikationsobjekt.
D Output, Scene Control 4	1 Byte	Kommunikationsobjekt.

Format		
NAMES =Day, Night, Relax		Text für jede Taste.
IMAGES =, , BELL_1_off		Icons, die für die Tasten verwendet werden. Icons überschreiben Text (NAMES). Iconname ohne Dateierweiterung, durch Komma getrennt.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
N =2		Anzahl der angezeigten Taster.
MOD =SINGLE		Verfügbare Argumente siehe Info-Box.
SCENES =4, 8, 16		Szene/n zum Aktivieren oder Lernen. Wert 0 ist DPT18.001 Szene 1.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info
 Element zum Lernen von bis zu 4 Szenen mit DPT 18.001.
 In der Standardkonfiguration lernt das Element eine Szene bei kurzem Tastendruck. Die Standardszenen sind 1..4 auf den vier Tasten. Die gesamte Kommunikation erfolgt über das Kommunikationsobjekt "A Output, Scene Control 1".

Mögliche Argumente für den MODE Parameter sind:
 SINGLE: Lernen über Kommunikationsobjekt "A Output, Scene Control 1".
 DIFF: Jedes Kommunikationsobjekt "X Output, Scene Control X" lernt separat mit dem zugehörigen Taster.

Beispiel	
	Scene-Control-Save-Only
	Scene-S S;MOD=DIFF;IMAGES=, BELL_1_off;NAMES=Day, Night, Relax, TV;SCENES=4, 8, 16, 32
	Scene-S S;N=3;IMAGES=, , BELL_1_off;NAMES=Day, Night, Relax;SCENES=4, 8, 16
	Scene-S S;N=3;NAMES=S5, S10, S20;SCENES=4, 9, 19;NOBG;ICO=TREBLE;TC=green

d2 / Änderungen vorbehalten

4.7.4. Internal-Scene

Element Type Nr. 58

ETS Kommunikationsobjekt		
A Input, Trigger	1 Bit	Start-/Stopp-Sequenzabarbeitung.
B IO, Enable	1 Bit	Deaktiviert die Möglichkeit die Sequenz mit Kommunikationsobjekt "A Input, Trigger" zu starten.
N/A		
N/A		
Format		
ICO =DOOR_b on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
SELECT =62,66,70		Begrenzt die auswählbaren Kommunikationsobjekte im Untermenü durch ihre Objektnummer.
PLAYONLY		Zeigt nur die Playtaste an.
PLAYSTOP		Zeigt nur die Play- und Stopp-Taste an.
ONSTART		Startet die Sequenz automatisch beim Systemstart.
SCGRP =1		Definiert die Gruppennummer von diesem Element. Wenn eine interne Szene begonnen wird, so werden alle anderen internen Szenen mit derselben SCGRP-Nummer angehalten. (x: 1..16)

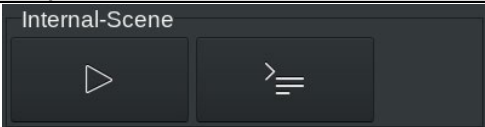
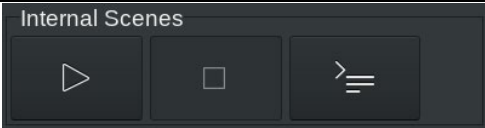
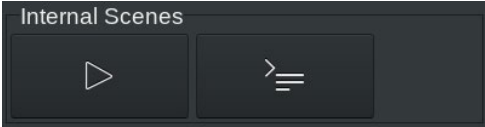

Info
Mit diesem Element ist es möglich, Werte auf Kommunikationsobjekten anderer aktiver Elementtypen zu schreiben. Dies geschieht, indem im Untermenü bis zu 32 Aktionen definiert werden, um eine Sequenz zu erstellen. Nach dem drücken von Play oder dem Auslösen über das Kommunikationsobjekt "A Input, Trigger" wird die Sequenz abgearbeitet. Eine Aktion kann als "loop" definiert werden, dadurch startet die Sequenz erneut, bis die Stopp- oder Pause-Taste gedrückt wird oder bis sie durch das Kommunikationsobjekt gestoppt wird. Es ist möglich, für jede Aktion eine Verzögerung zu definieren. Kommunikationsobjekt "B IO, Enable" beeinflusst nur Kommunikationsobjekt "A Input, Trigger", es ist weiterhin möglich, die Sequenz per Tastendruck zu starten.

Im Untermenü sind nur Kommunikationsobjekte mit einer verbundenen Gruppenadresse verfügbar.

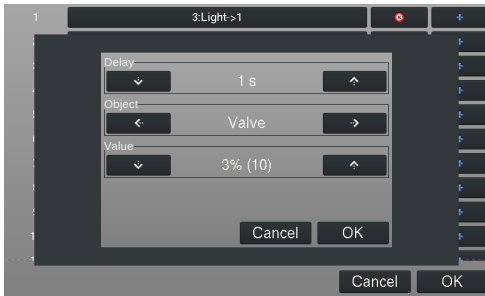
Der Objektname im Untermenü wird in absteigender Priorität wie folgt generiert:

- Parameter INAME definiert im Elementtypen "Name [; Format]" Feld. Z.B. würde "Door;INAME=Main Door;" "Main Door" im Untermenü anzeigen.
- Name definiert in "Name [; Format]" Feld. Z. B. würde "Door;" "Door" im Untermenü anzeigen.
- Kommunikationsobjektnummer. Z.B. Objekt.247

Unterstützte Objekttypen sind: 1 Bit, 1 Byte, 2 Byte Float, Scene

Beispiel	
	Internal-Scene
	Internal Scenes;PLAYSTOP;
	Internal Scenes;PLAYONLY;
	Untermenü. Fügen beim drücken von + Aktionen davor ein und löscht Aktionen mit x.

d2 / Änderungen vorbehalten

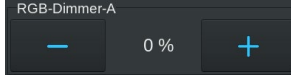
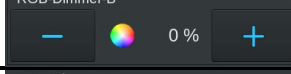
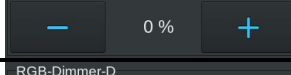



Untermenü zum definieren der Aktion.



Internal Scenes;ICO=TIMER_ICO;NOBG

4.8. Light/RGB Control

Bild	Nr.	Element Type
	Datentyp	Format
	76	RGB-Dimmer-A
	4x1 Byte	W, B+, B-, IMGSET, ICO, BCOL, STEPS, RGBH, RGBW, NOBG, RDRQ, PIN
	77	RGB-Dimmer-B
	4x1 Byte	W, B+, B-, IMGSET, ICO, BCOL, STEPS, RGBH, RGBW, NOBG, RDRQ, PIN
	78	RGB-Dimmer-C
	4x1 Byte	W, B+, B-, IMGSET, ICO, BCOL, STEPS, RGBH, RGBW, NOBG, RDRQ, PIN
	79	RGB-Dimmer-D
	4x1 Byte	W, B+, B-, IMGSET, ICO, BCOL, STEPS, RGBH, RGBW, NOBG, RDRQ, PIN

4.8.1. RGB-Dimmer-A

Element Type Nr. 76

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, Red	1 Byte	Wert roter Kanal.
B Output, Green	1 Byte	Wert grüner Kanal.
C Output, Blue	1 Byte	Wert blauer Kanal.
D Output, White	1 Byte	Wert weißer (oder helligkeits-) Kanal.

Format		
W	=200	Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
B+	=Up	Text auf Plus-Taste.
B-	=Down	Text auf der Minus-Taste.
IMGSET	=ONOFF	Iconsatz der für die Taste/n und das Label verwendet wird. Das Argument ist der Iconsatzname ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
ICO	=DOOR_b_on	Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
BCOL	=green	Taster Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
STEPS	=5	Anzahl der Schritte zwischen MIN und MAX.
RGBH		RGB + Helligkeit. Siehe Info-Box.
RGBW		RGB + Weiß. Siehe Info-Box.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN	=2342	Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info

Mit diesem Element ist es möglich, eine Farbe auszuwählen und die 1 Byte rot, grün, blau Werte mit einem optionalen 1 Byte Weißwert auszugeben. Es ist auch möglich, die Ausgänge mit der linken und rechten Taste zu dimmen und ein- und auszuschalten.

Wenn die Farbe im Untermenü geändert wird, so werden die Werte der Kommunikationsobjekte mit jeder Änderung aktualisiert.

Durch Drücken des Wertes/Symbols wird das Farbenuntermenü geöffnet.

Ein kurzer Tastendruck schaltet EIN/AUS, 0%/100%.

Ein langer Tastendruck dimmt die Werte nach oben/unten.

Standard: $W = \max(R,G,B)$. Die Taster ändern die Werte aller Kommunikationsobjekte.

RGBW: $W = \min(R,G,B)$. Die Taster ändern die Werte aller Kommunikationsobjekte.

RGBH: Das Untermenü ändert die Werte der R,G,B-Kommunikationsobjekte. Die Schaltflächen ändern den Wert des W-Kommunikationsobjekts.

Beispiel

	RGB-Dimmer-A
	RGB-A; B-=Down; B+=Up; STEPS=10;
	Untermenü zur Farbanpassung. Öffnen durch Drücken auf den Wert.
	RGB-A; IMGSET=LIGHT1; RGBW;
	RGB-A; B-=Down; B+=Up; NOBG; BCOL=green; ICO=ACT_b_off

d2 / Änderungen vorbehalten

4.8.2. RGB-Dimmer-B

Element Type Nr. 77

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, Red	1 Byte	Wert roter Kanal.
B Output, Green	1 Byte	Wert grüner Kanal.
C Output, Blue	1 Byte	Wert blauer Kanal.
D Output, White	1 Byte	Wert weißer (oder helligkeits-) Kanal.
Format		
W	=200	Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
B+	=Up	Text auf Plus-Taste.
B-	=Down	Text auf der Minus-Taste.
IMGSET	=ONOFF	Iconsatz der für die Taste/n und das Label verwendet wird. Das Argument ist der Iconsatzname ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
ICO	=DOOR_b_on	Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
BCOL	=green	Taster Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
STEPS	=5	Anzahl der Schritte zwischen MIN und MAX.
RGBH		RGB + Helligkeit. Siehe Info-Box.
RGBW		RGB + Weiß. Siehe Info-Box.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN	=2342	Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info

Mit diesem Element ist es möglich, eine Farbe auszuwählen und die 1 Byte rot, grün, blau Werte mit einem optionalen 1 Byte Weißwert auszugeben. Es ist auch möglich, die Ausgänge mit der linken und rechten Taste zu dimmen und ein- und auszuschalten.

Wenn die Farbe im Untermenü geändert wird, so werden die Werte der Kommunikationsobjekte mit jeder Änderung aktualisiert.

Durch Drücken des Wertes/Symbols wird das Farbenuntermenü geöffnet.

Ein kurzer Tastendruck schaltet EIN/AUS, 0%/100%.

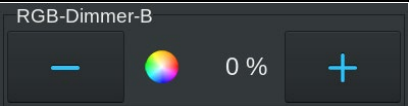
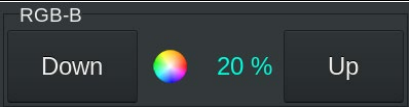
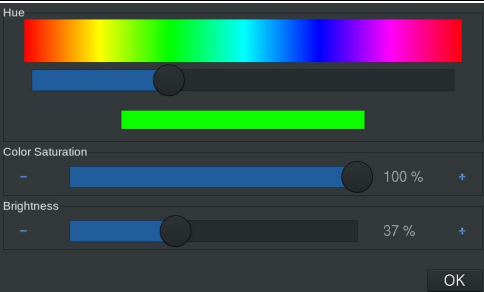
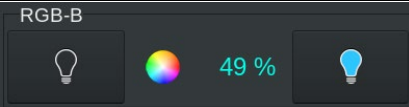
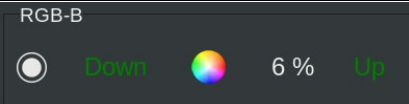
Ein langer Tastendruck dimmt die Werte nach oben/unten.

Standard: W = max(R,G,B). Die Taster ändern die Werte aller Kommunikationsobjekte.

RGBW: W = min(R,G,B). Die Taster ändern die Werte aller Kommunikationsobjekte.

RGBH: Das Untermenü ändert die Werte der R,G,B-Kommunikationsobjekte. Die Schaltflächen ändern den Wert des W-Kommunikationsobjekts.

Beispiel

	RGB-Dimmer-B
	RGB-B; B-=Down; B+=Up; STEPS=10;
	Untermenü zur Farbanpassung. Öffnen durch Drücken auf das Icon.
	RGB-B; IMGSET=LIGHT1; RGBW;
	RGB-B; B-=Down; B+=Up; NOBG; BCOL=green; ICO=ACT_b_off

d2 / Änderungen vorbehalten

4.8.3. RGB-Dimmer-C

Element Type Nr. 78

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, Red	1 Byte	Wert roter Kanal.
B Output, Green	1 Byte	Wert grüner Kanal.
C Output, Blue	1 Byte	Wert blauer Kanal.
D Output, White	1 Byte	Wert weißer (oder helligkeits-) Kanal.
Format		
W	=200	Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
B+	=Up	Text auf Plus-Taste.
B-	=Down	Text auf der Minus-Taste.
IMGSET	=ONOFF	Iconsatz der für die Taste/n und das Label verwendet wird. Das Argument ist der Iconsatzname ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
ICO	=DOOR_b_on	Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
BCOL	=green	Taster Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
STEPS	=5	Anzahl der Schritte zwischen MIN und MAX.
RGBH		RGB + Helligkeit. Siehe Info-Box.
RGBW		RGB + Weiß. Siehe Info-Box.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN	=2342	Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info

Mit diesem Element ist es möglich, eine Farbe auszuwählen und die 1 Byte rot, grün, blau Werte mit einem optionalen 1 Byte Weißwert auszugeben. Es ist auch möglich, die Ausgänge mit der linken und rechten Taste zu dimmen. Wenn die Farbe im Untermenü geändert wird, so werden die Werte der Kommunikationsobjekte mit jeder Änderung aktualisiert.

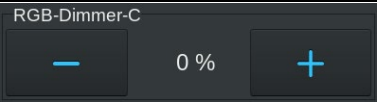
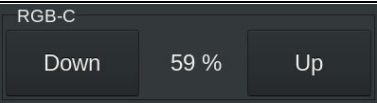
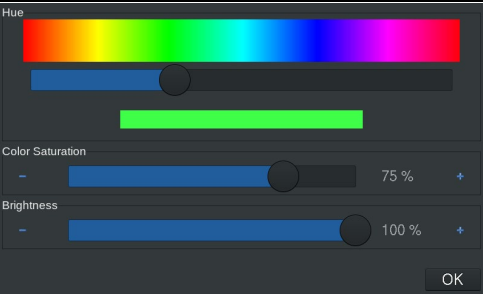
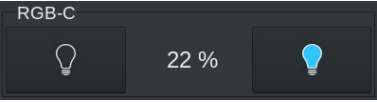
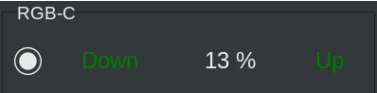
Durch Drücken des Wertes/Symbols wird das Farbenuntermenü geöffnet. Ein kurzer Tastendruck dimmt die Werte nach oben/unten.

Standard: $W = \max(R,G,B)$. Die Taster ändern die Werte aller Kommunikationsobjekte.

RGBW: $W = \min(R,G,B)$. Die Taster ändern die Werte aller Kommunikationsobjekte.

RGBH: Das Untermenü ändert die Werte der R,G,B-Kommunikationsobjekte. Die Schaltflächen ändern den Wert des W-Kommunikationsobjekts.

Beispiel

	RGB-Dimmer-C
	RGB-C; B-=Down; B+=Up; STEPS=10;
	Untermenü zur Farbanpassung. Öffnen durch Drücken auf den Wert.
	RGB-C; IMGSET=LIGHT1; RGBW;
	RGB-C; B-=Down; B+=Up; NOBG; BCOL=green; ICO=ACT_b_off

d2 / Änderungen vorbehalten

4.8.4. RGB-Dimmer-D

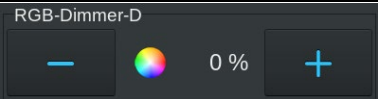
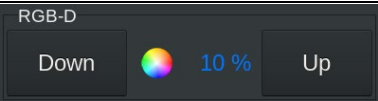
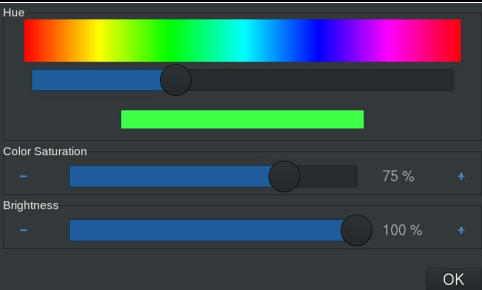
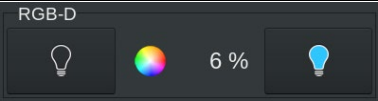

Element Type Nr. 79

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, Red	1 Byte	Wert roter Kanal.
B Output, Green	1 Byte	Wert grüner Kanal.
C Output, Blue	1 Byte	Wert blauer Kanal.
D Output, White	1 Byte	Wert weißer (oder helligkeits-) Kanal.
Format		
W	=200	Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
B+	=Up	Text auf Plus-Taste.
B-	=Down	Text auf der Minus-Taste.
IMGSET	=ONOFF	Iconsatz der für die Taste/n und das Label verwendet wird. Das Argument ist der Iconsatzname ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
ICO	=DOOR_b_on	Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
BCOL	=green	Taster Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
STEPS	=5	Anzahl der Schritte zwischen MIN und MAX.
RGBH		RGB + Helligkeit. Siehe Info-Box.
RGBW		RGB + Weiß. Siehe Info-Box.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN	=2342	Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info
Mit diesem Element ist es möglich, eine Farbe auszuwählen und die 1 Byte rot, grün, blau Werte mit einem optionalen 1 Byte Weißwert auszugeben. Es ist auch möglich, die Ausgänge mit der linken und rechten Taste zu dimmen. Wenn die Farbe im Untermenü geändert wird, so werden die Werte der Kommunikationsobjekte mit jeder Änderung aktualisiert.

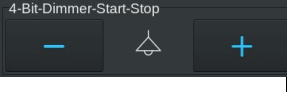
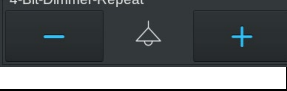

Durch Drücken des Wertes/Symbols wird das Farbenuntermenü geöffnet.
Ein kurzer Tastendruck dimmt die Werte nach oben/unten.

Standard: W = max(R,G,B). Die Taster ändern die Werte aller Kommunikationsobjekte.
RGBW: W = min(R,G,B). Die Taster ändern die Werte aller Kommunikationsobjekte.
RGBH: Das Untermenü ändert die Werte der R,G,B-Kommunikationsobjekte. Die Schaltflächen ändern den Wert des W-Kommunikationsobjekts.

Beispiel	
	RGB-Dimmer-D
	RGB-D; B-=Down; B+=Up; STEPS=10;
	Untermenü zur Farbanpassung. Öffnen durch Drücken auf das Icon.
	RGB-D; IMGSET=LIGHT1; RGBW;
	RGB-D; B-=Down; B+=Up; NOBG; BCOL=green; ICO=ACT_b_off

d2 / Änderungen vorbehalten

4.9. Dimmer Control

Bild	Nr.	Element Type
	Datentyp	Format
 <p>4-Bit-Dimmer-Start-Stop</p>	70	4-Bit-Dimmer-Start-Stop
	2x 1 Bit 1x 4 Bit 1x 1 Byte	W, L0, L1, B+, B-, IMGSET, ICO, TC, LCOL, BCOL, STEPS, TO, REP, NOBG, RDRQ, PIN
 <p>4-Bit-Dimmer-Repeat</p>	71	4-Bit-Dimmer-Repeat
	2x 1 Bit 1x 4 Bit 1x 1 Byte	W, L0, L1, B+, B-, IMGSET, ICO, TC, LCOL, BCOL, STEPS, TO, REP, NOBG, RDRQ, PIN
	72	8-Bit-Dimmer-Repeat
	2x 1 Bit 2x 1 Byte	W, L0, L1, B+, B-, IMGSET, ICO, TC, LCOL, BCOL, STEPS, TO, REP, NOBG, RDRQ, PIN

4.9.1. 4-Bit-Dimmer-Start-Stop

Element Type Nr. 70

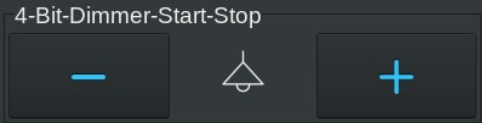
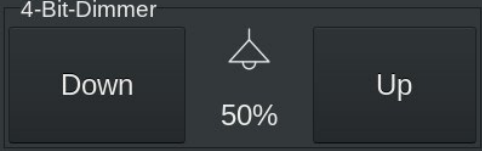
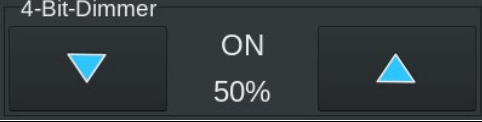
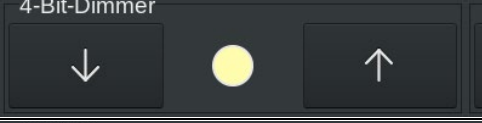

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, ON/OFF	1 Bit	Ausgang für kurzen Tastendruck.
B Input, ON OFF Feedback	1 Bit	Feedback für den angezeigten Ein-/Aus-Status.
C Output, Dimming	4 Bit	Ausgang für lange Taste druck.
D Input, Value Feedback	1 Byte	0..100% Feedback, angezeigt zwischen den Tasten.
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
L0 =Off		Text auf dem Label für Wert 0.
L1 =On		Text auf dem Label für Wert 1.
B+ =Up		Text auf Plus-Taste.
B- =Down		Text auf der Minus-Taste.
IMGSET =ONOFF		Iconsatz der für die Taste/n und das Label verwendet wird. Das Argument ist der Iconsatzname ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC =red		Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
LCOL =#FF0000		Label Text Farbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
BCOL =green		Taster Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
STEPS =10		Anzahl der Schritte zwischen 0 und 100%.
TO =500		Zeitraum, um zwischen kurzem und langem Tastendruck zu unterscheiden, in Millisekunden.
REP =500		Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info

4-Bit-Dimmerelement. Sendet eine erhöhen/verringern um x Prozent bei langem drücken der Taste und bricht diese beim Loslassen der Taste ab. Zeigt den Ein-/Aus-Zustand an und Werte vom Kommunikationsobjekt "D Input, Value Feedback" werden zwischen den Tastern angezeigt, skaliert auf 0..100%.

Ein kurzer Tastendruck schaltet das Kommunikationsobjekt "A Output, ON/OFF" um.
Ein langer Tastendruck dimmt das Kommunikationsobjekt "C Output, Dimming".

Beispiel

	4-Bit-Dimmer-Start-Stop
	4-Bit-Dimmer; B-=Down; B+=Up; STEP=10;
	4-Bit-Dimmer; IMGSET=UPDOWN5; L0=OFF; L1=ON
	4-Bit-Dimmer; IMGSET=UPDOWN4; IMGVAL=LIGHTQUAL; L0=OFF; L1=ON
	4-Bit-Dimmer; B-=Down; B+=Up; L0=OFF; L1=ON; ICO=LIVING; LCOL=blue; BCOL=green; NOBG

d2 / Änderungen vorbehalten

4.9.2. 4-Bit-Dimmer-Repeat

Element Type Nr. 71

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, ON/OFF	1 Bit	Ausgang für kurzen Tastendruck.
B Input, ON OFF Feedback	1 Bit	Feedback für den angezeigten Ein-/Aus-Status.
C Output, Dimming	4 Bit	Ausgang für lange Taste druck.
D Input, Value Feedback	1 Byte	0..100% Feedback, angezeigt zwischen den Tasten.
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
L0 =Off		Text auf dem Label für Wert 0.
L1 =On		Text auf dem Label für Wert 1.
B+ =Up		Text auf Plus-Taste.
B- =Down		Text auf der Minus-Taste.
IMGSET =ONOFF		Iconname der für die Taste/n und das Label verwendet wird. Das Argument ist der Iconname ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC =red		Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcode (# FF0000).
LCOL =#FF0000		Label Text Farbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcode (# FF0000).
BCOL =green		Taster Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcode (# FF0000).
STEPS =10		Anzahl der Schritte zwischen 0 und 100%.
TO =500		Zeitraum, um zwischen kurzem und langem Tastendruck zu unterscheiden, in Millisekunden.
REP =500		Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

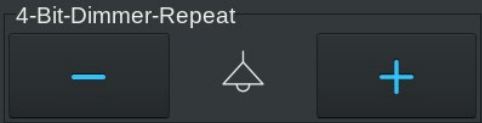
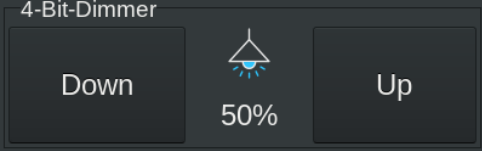
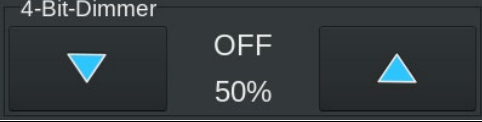
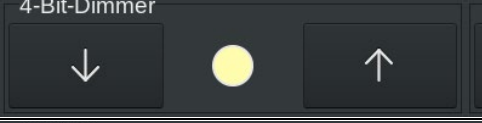

Info

4-Bit-Dimmerelement. Sendet eine erhöhen/verringern um x Prozent alle REP Millisekunden bei langem drücken der Taste und bricht diese beim Loslassen der Taste ab. Zeigt den Ein-/Aus-Zustand an und Werte vom Kommunikationsobjekt "D Input, Value Feedback" werden zwischen den Tastern angezeigt, skaliert auf 0..100%.

Ein kurzer Tastendruck schaltet das Kommunikationsobjekt "A Output, ON/OFF" um.

Ein langer Tastendruck dimmt das Kommunikationsobjekt "C Output, Dimming".

Beispiel

	4-Bit-Dimmer-Repeat
	4-Bit-Dimmer; B-=Down; B+=Up; STEP=10;
	4-Bit-Dimmer; IMGSET=UPDOWN5; L0=OFF; L1=ON
	4-Bit-Dimmer; IMGSET=UPDOWN4; IMGVAL=LIGHTQUAL; L0=OFF; L1=ON
	4-Bit-Dimmer; B-=Down; B+=Up; L0=OFF; L1=ON; ICO=LIVING; LCOL=blue; BCOL=green; NOBG

d2 / Änderungen vorbehalten

4.9.3. 8-Bit-Dimmer-Repeat

Element Type Nr. 72

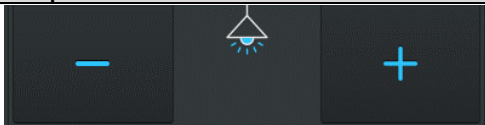
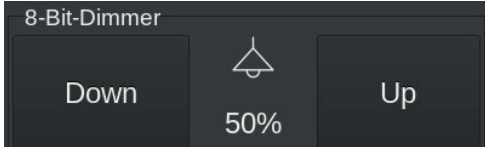
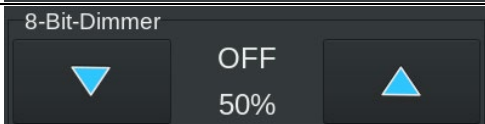
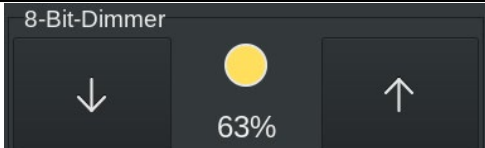
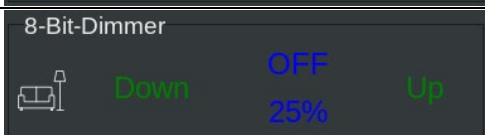
ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, ON/OFF	1 Bit	Ausgang für kurzen Tastendruck.
B Input, ON OFF Feedback	1 Bit	Feedback für den angezeigten Ein-/Aus-Status.
C Output, Value	1 Byte	Ausgang für lange Taste druck.
D Input, Value Feedback	1 Byte	0..100% Feedback, angezeigt zwischen den Tasten.
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
L0 =Off		Text auf dem Label für Wert 0.
L1 =On		Text auf dem Label für Wert 1.
B+ =Up		Text auf Plus-Taste.
B- =Down		Text auf der Minus-Taste.
IMGSET =ONOFF		Iconsatz der für die Taste/n und das Label verwendet wird. Das Argument ist der Iconsatzname ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC =red		Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
LCOL =#FF0000		Label Text Farbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
BCOL =green		Taster Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
STEPS =10		Anzahl der Schritte zwischen 0 und 100%.
TO =500		Zeitraum, um zwischen kurzem und langem Tastendruck zu unterscheiden, in Millisekunden.
REP =500		Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info

8-Bit-Dimmerelement. Sendet einen sich größer/kleiner werdenden 1 Byte Wert alle REP Millisekunden bei langem drücken der Taste. Während des langen Tastendrucks wird der interne Wert angezeigt und wenn das Kommunikationsobjekt "D Input, Value Feedback" verbunden ist und bereits einen Wert erhalten hat, dann wird dieser nach dem loslassen der Taste angezeigt. Das Icon zeigt den AN/AUS an.


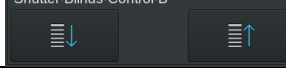
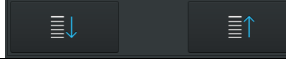
Ein kurzer Tastendruck schaltet das Kommunikationsobjekt "A Output, ON/OFF" um.
Ein langer Tastendruck dimmt das Kommunikationsobjekt "C Output, Dimming".

Beispiel

	8-Bit-Dimmer-Repeat
	8-Bit-Dimmer; B-=Down; B+=Up; STEP=10;
	8-Bit-Dimmer; IMGSET=UPDOWN5; L0=OFF; L1=ON
	8-Bit-Dimmer; IMGSET=UPDOWN4, IMGVAL=LIGHTQUAL; L0=OFF; L1=ON
	8-Bit-Dimmer; B-=Down; B+=Up; L0=OFF; L1=ON; ICO=LIVING; LCOL=blue; BCOL=green; NOBG

d2 / Änderungen vorbehalten

4.10. Shutter Control

Bild	Nr.	Element Type
	Datentyp	Format
	73	Shutter-Blinds-Control-A
	2x 1 Bit 1x 1 Byte	W, B+, B-, IMGSET, IMGVAL, ICO, TO, NOBG, RDRQ, PIN
	74	Shutter-Blinds-Control-B
	2x 1 Bit 1x 1 Byte	W, B+, B-, IMGSET, IMGVAL, ICO, TO, REP, NOBG, RDRQ, PIN
	75	Shutter-Blinds-Control-C
	2x 1 Bit 1x 1 Byte	W, B+, B-, IMGSET, IMGVAL, ICO, TO, NOBG, RDRQ, PIN

4.10.1. Shutter-Blinds-Control-A

Element Type Nr. 73

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, LONG	1 Bit	Ausgang für kurzen Tastendruck.
B Output, SHORT	1 Bit	Ausgang für lange Taste druck.
N/A		
D Input, Position Feedback	1 Byte	0..100% Feedback, angezeigt zwischen den Tasten.
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
B+ =Up		Text auf Plus-Taste.
B- =Down		Text auf der Minus-Taste.
IMGSET =ONOFF		Iconsatz der für die Taste/n und das Label verwendet wird. Das Argument ist der Iconsatzname ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
IMGVAL =LIGHTQUAL		Kommunikationsobjektswert abhängiger Symbolsatz. Das Argument ist der Iconsatz Name ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TO =500		Zeitraum, um zwischen kurzem und langem Tastendruck zu unterscheiden, in Millisekunden.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info

Standardelement für Jalousien und Raffstore. Der lange Tastendruck wird verwendet, um Jalousien nach oben/unten zu bewegen und ein kurzer Tastendruck wird verwendet, um die Bewegung zu stoppen oder die Lamellen zu verstellen. Werte vom Kommunikationsobjekt "D Input, Value Feedback" werden zwischen den Tastern angezeigt.

Ein kurzer Tastendruck:

Sendet 1-Bit-Trigger auf das Kommunikationsobjekt "B Output, SHORT".

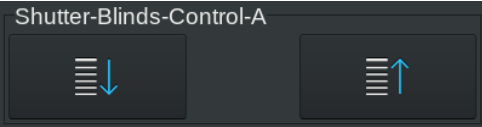
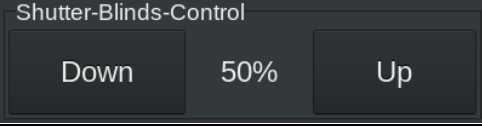
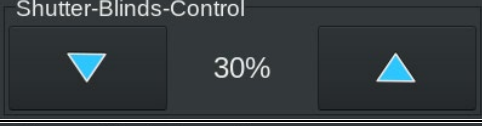
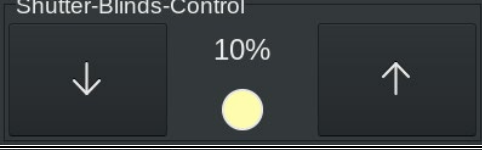
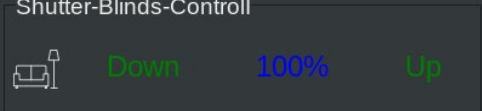
Stoppt Jalousien, wenn sie sich bewegen. Löst die Schrittbewegung zur Lamelleneinstellung aus, wenn die Jalousien stehen.

Ein langer Knopfdruck:

Sendet 1 Bit auf/ab an das Kommunikationsobjekt "A Output, LONG".

Beginnt lange Bewegungsfahrt. Unterbrechen der Fahrt mit kurzem Tastendruck.

Beispiel

	Shutter-Blinds-Control-A
	Shutter-Blinds-Control;B-=Down; B+=Up
	Shutter-Blinds-Control;IMGSET=UPDOWN5;
	Shutter-Blinds-Control;IMGSET=UPDOWN4;IMGVAL=LIGHTQUAL
	Shutter-Blinds-Control;B-=Down;B+=Up; ICO=LIVING;LCOL=blue;BCOL=green;NOBG

d2 / Änderungen vorbehalten

4.10.2. Shutter-Blinds-Control-B

Element Type Nr. 74

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, LONG	1 Bit	Ausgabe lang.
B Output, SHORT	1 Bit	Ausgang kurz.
N/A		
D Input, Position Feedback	1 Byte	0..100% Feedback, angezeigt zwischen den Tasten.
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
B+ =Up		Text auf Plus-Taste.
B- =Down		Text auf der Minus-Taste.
IMGSET =ONOFF		Iconname der für die Taste/n und das Label verwendet wird. Das Argument ist der Iconname ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
IMGVAL =LIGHTQUAL		Kommunikationsobjektswert abhängiger Symbolsatz. Das Argument ist der Iconname ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TO =500		Zeitraum, um zwischen kurzem und langem Tastendruck zu unterscheiden, in Millisekunden.
REP =500		Tastendruckwiederholungsintervall bei langem Tastendruck, in Millisekunden.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info

Element für Jalousien und Raffstore.

Werte vom Kommunikationsobjekt "D Input, Value Feedback" werden zwischen den Tastern angezeigt.

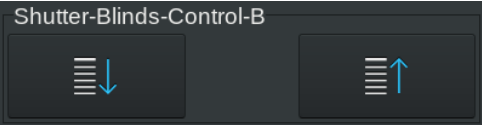
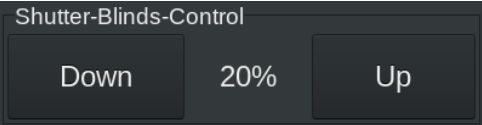

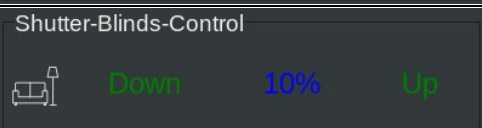
Ein kurzer Tastendruck:

Sendet 1 Bit auf/ab an das Kommunikationsobjekt "B Output, SHORT" alle REP Millisekunden für TO Millisekunden. Nach TO Millisekunden stoppt die Ausgabe auf "B Output, SHORT" und ein einzelner 1 Bit auf/ab Wert wird auf Kommunikationsobjekt "A Output, LONG" gesendet.

Ein langer Knopfdruck:

Keine Aktion.

Beispiel

	Shutter-Blinds-Control-B
	Shutter-Blinds-Control; B-=Down; B+=Up; REP=250;
	Shutter-Blinds-Control; IMGSET=UPDOWN4; IMGVAL=LIGHTQUAL
	Shutter-Blinds-Control; B-=Down; B+=Up; ICO=LIVING; LCOL=blue; BCOL=green; NOBG

d2 / Änderungen vorbehalten

4.10.3. Shutter-Blinds-Control-C

Element Type Nr. 75

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, LONG	1 Bit	Ausgabe lang.
B Output, SHORT	1 Bit	Ausgang kurz.
N/A		
D Input, Position Feedback	1 Byte	0..100% Feedback, angezeigt zwischen den Tasten.
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
B+ =Up		Text auf Plus-Taste.
B- =Down		Text auf der Minus-Taste.
IMGSET =ONOFF		Iconsatz der für die Taste/n und das Label verwendet wird. Das Argument ist der Iconsatzname ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
IMGVAL =LIGHTQUAL		Kommunikationsobjektswert abhängiger Symbolsatz. Das Argument ist der Iconsatz Name ohne Dateierweiterung und ohne Suffix.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TO =500		Zeitraum, um zwischen kurzem und langem Tastendruck zu unterscheiden, in Millisekunden.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info

Element für Jalousien und Raffstore. Der lange Tastendruck wird verwendet, um Jalousien nach oben/unten zu bewegen und ein kurzer Tastendruck wird verwendet, um die Bewegung zu stoppen oder die Lamellen zu verstellen. Werte vom Kommunikationsobjekt "D Input, Value Feedback" werden zwischen den Tastern angezeigt.

Dieses Element wird verwendet, wenn der Aktuator keinen Schrittbefehl zum Einstellen der Lamellen unterstützt. Z.B. bewegen sich die Jalousien mit geschlossenen Lamellen nach unten und bei Aufwärtsbewegung öffnen sich die Lamellen.

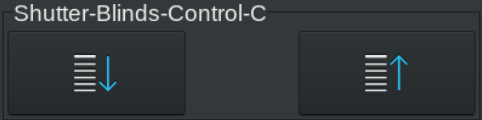
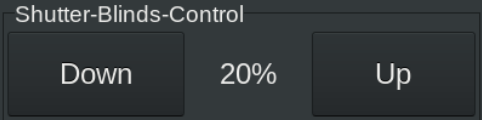


Normalerweise wird das Timeout für den langen Tastendruck (TO) auf einen Wert gesetzt, der größer als die Zeit ist, den die Lamellen zum öffnen/schließen benötigen.

Tastendruck:
Sendet 1 Bit auf/ab auf das Kommunikationsobjekt "A Output, LONG".
Startet Lamellen(/Jalousien) Bewegung.

Taster loslassen vor TO Millisekunden:
Sendet 1 Bit Trigger auf das Kommunikationsobjekt "B Output, SHORT".
Stoppt Lamellen(/Jalousien) Bewegung.




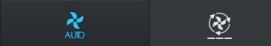
Taster loslassen nach TO Millisekunden:
Keine Aktion.
Lamellen(/Jalousien) Bewegung fortsetzen. Unterbrechen der Fahrt mit kurzem Tastendruck.

Beispiel

	Shutter-Blinds-Control-C
	Shutter-Blinds-Control;B-=Down; B+=Up;TO=3000
	Shutter-Blinds-Control; IMGSET=UPDOWN4; IMGVAL=LIGHTQUAL; TO=3000
	Shutter-Blinds-Control;B-=Down; B+=Up; ICO=LIVING; LCOL=blue; BCOL=green; NOBG; TO=3000

d2 / Änderungen vorbehalten

4.11. HVAC Control

Bild	Nr.	Element Type
	Datentyp	Format
HVAC-Setpoint-Control 	80	HVAC-Setpoint-Control
	4x 2 Byte	W, TEXT, ICO, TC, DC, STEP, T, MIN, MAX, TO, SENDONTO, NOBG, RDRQ, INTERN, MASK, PIN
HVAC-Mode-Control 	81	HVAC-Mode-Control
	1x 1 Byte 1x 2 Byte	W, ICO, TC, DC, NOBG, RDRQ, INTERN, TSET, MASK, PIN
HVAC-Mode-Control-Text 	82	HVAC-Mode-Control-Text
	1x 1 Byte 1x 2 Byte	W, ICO, TC, LCOL, BCOL, DC, NOBG, RDRQ, INTERN, TSET, MASK, PIN
HVAC-Fan-Control 	83	HVAC-Fan-Control
	1x 1 Bit 1x 1 Byte	W, ICO, NOBG, RDRQ, INTERN, FANSTAGE

4.11.1. HVAC-Setpoint-Control

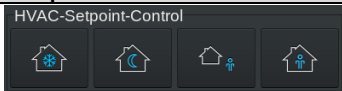
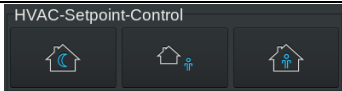
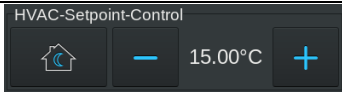
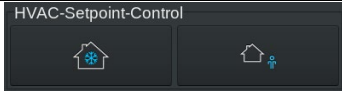
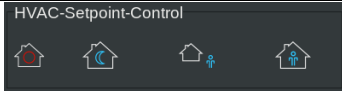
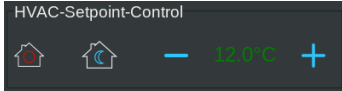
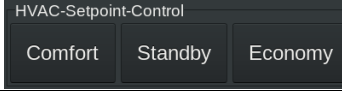
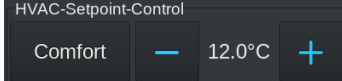
Element Type Nr. 80

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, Protection Setpoint	2 Byte	Protection Modus Temperatursollwert.
B Output, Night Setpoint	2 Byte	Night Modus Temperatursollwert.
C Output, Standby Setpoint	2 Byte	Standby Modus Temperatursollwert..
D Output, Comfort Setpoint	2 Byte	Comfort Modus Temperatursollwert.
Format		
W	=200	Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
TEXT		Anzeigen von Text anstelle von Icons.
ICO	=DOOR_b_on	Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC	=red	Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
DC	=2	Anzahl der dargestellten Dezimalstellen.
STEP	=1.5	Wertänderung pro Schritt/Tastendruck.
T	=7:15:18:22	Anfangswerte für Temperatursollwerte. (T=Protection:Night:Standby:Comfort)
MIN	=7:15:18:15	Obere Wertgrenze. (MIN=Protection:Night:Standby:Comfort)
MAX	=8:17:20:30	Niedrigere Wertgrenze. (MAX=Protection:Night:Standby:Comfort)
TO	=500	Zeitraum, um automatisch vom Sollwertmenü in den Standardanzeigezustand zurückzukehren, in Sekunden.
SENDONTO		Wenn die Sollwertänderung nicht per Knopfdruck bestätigt wird, so wird der Wert automatisch nach TO ohne Benutzerbestätigung gesendet.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
INTERN		Element ist direkt mit dem internen RTR (Raumtemperaturregler) verbunden. Kommunikationsobjekte müssen nicht verbunden werden. Protection Sollwert wird entfernt.
MASK	=1000	Ausmaskieren von bestimmten Tasten/Sollwerten. MASK=Comfort Standby Night Protection (0: angezeigt, 1: entfernt)
PIN	=2342	Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info

Element zum Ändern von bis zu vier Sollwerten. Durch drücken der Sollwerttaste kann der entsprechende Wert im Sollwertmenü geändert werden. Um den neuen Wert zu senden, muss der Taster links im Sollwertmenü gedrückt werden.

Beispiel

	HVAC-Setpoint-Control
	HVAC-Setpoint-Control; TO=5; DC=2; MIN=0:-5:18:15; MAX=0:17:20:30; T=0:15:18:22; INTERN; STEP=1.5
	Sollwertmenü.
	HVAC-Setpoint-Control; TO=5; DC=1; MASK=1010; MIN=6:0:18:0; MAX=8:0:20:0; T=7:0:18:0; SENDONTO; TO=10
	HVAC-Setpoint-Control; MASK=0001; NOBG; TC=green; ICO=HC_b_on
	Sollwertmenü.
	HVAC-Setpoint-Control; TEXT; MASK=0001
	Sollwertmenü.

d2 / Änderungen vorbehalten

4.11.2. HVAC-Mode-Control


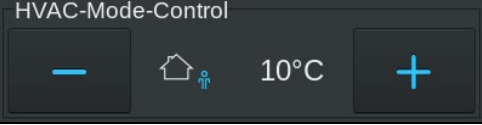
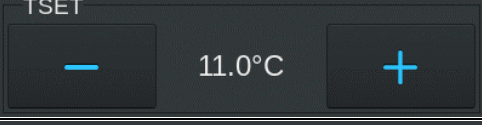

Element Type Nr. 81

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, HVAC-Mode	1 Byte	HVAC-Modus DPT20.102.
B Input, Temperature Feedback	2 Byte	Temperaturfeedback, angezeigt zwischen den Tasten.
N/A		
N/A		
Format		
W	=200	Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
ICO	=DOOR b on	Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC	=red	Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
DC	=2	Anzahl der dargestellten Dezimalstellen.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
INTERN		Element ist direkt mit dem internen RTR (Raumtemperaturregler) verbunden. Kommunikationsobjekte müssen nicht verbunden werden. Protection Sollwert wird entfernt.
TSET		Sendet 1 (Inkrement, + Taste) oder 0 (Dekrement, - Taste) auf "A Output, HVAC-Mode". Entfernt das HVAC-Modus-Icon.
MASK	=10001	Ausmaskieren bestimmter Modi. MASK=Protection Night Standby Comfort Automatic (0: angezeigt, 1: entfernt)
PIN	=2342	Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info

Element mit Icons, um zwischen dem 1-Byte-HVAC-Modus DPT20.102 zu wechseln.
Werte vom Kommunikationsobjekt "B Input, Temperature Feedback" werden zwischen den Tastern angezeigt.

Beispiel

	HVAC-Mode-Control
	HVAC-Mode-Control; INTERN; MASK=10001; DC=0
	TSET; TSET
	HVAC-Mode-Control; NOBG; TC=green; ICO=POOL

d2 / Änderungen vorbehalten

4.11.3. HVAC-Mode-Control-Text

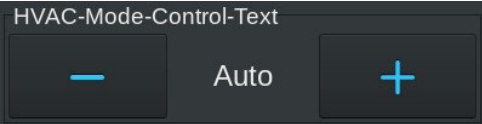
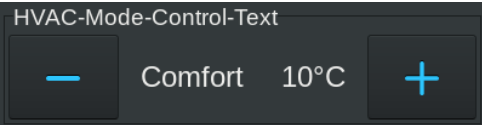
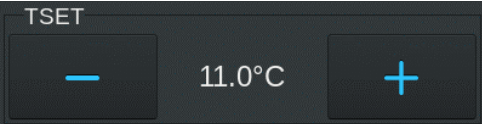
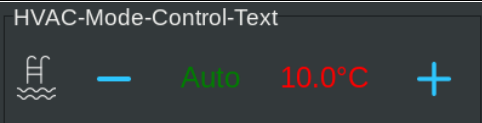
Element Type Nr. 82

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, HVAC-Mode	1 Byte	HVAC-Modus DPT20.102.
B Input, Temperature Feedback	2 Byte	Temperaturfeedback, angezeigt zwischen den Tasten.
N/A		
N/A		
Format		
W	=200	Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
ICO	=DOOR b on	Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC	=red	Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
LCOL	=#FF0000	Label Text Farbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
BCOL	=green	Taster Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
DC	=2	Anzahl der dargestellten Dezimalstellen.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
INTERN		Element ist direkt mit dem internen RTR (Raumtemperaturregler) verbunden. Kommunikationsobjekte müssen nicht verbunden werden. Protection Sollwert wird entfernt.
TSET		Sendet 1 (Inkrement, + Taste) oder 0 (Dekrement, - Taste) auf "A Output, HVAC-Mode". Entfernt das HVAC-Modus-Icon.
MASK	=10001	Ausmaskieren bestimmter Modi. MASK=Protection Night Standby Comfort Automatic (0: angezeigt, 1: entfernt)
PIN	=2342	Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info

Element mit Text, um zwischen dem 1-Byte-HVAC-Modus DPT20.102 zu wechseln.
Werte vom Kommunikationsobjekt "B Input, Temperature Feedback" werden zwischen den Tastern angezeigt.

Beispiel

	HVAC-Mode-Control-Text
	HVAC-Mode-Control-Text; INTERN; MASK=10001; DC=0
	TSET; TSET
	HVAC-Mode-Control-Text; NOBG; BCOL=green; ICO=POOL; LCOL=red

d2 / Änderungen vorbehalten

4.11.4. HVAC-Fan-Control

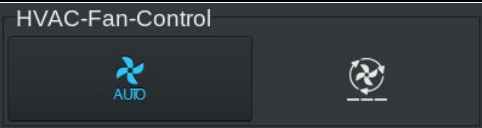
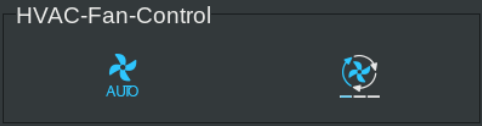
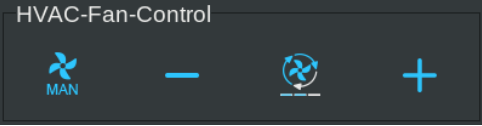
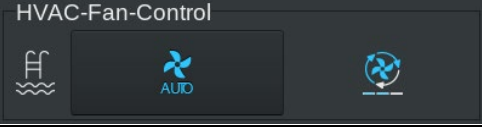
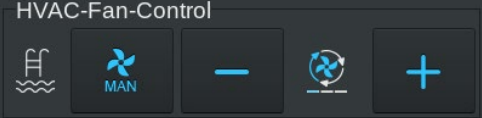
Element Type Nr. 83

ETS Kommunikationsobjekt		
A IO, Switch Manual/Auto	1 Bit	Lüftersteuerung Auto oder Manuell.
B IO, Fan Speed	1 Byte	Ausgang Lüfter Geschwindigkeit 0..3 oder 0..100%.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
ICO =DOOR_b on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
INTERN		Element ist direkt mit dem internen RTR (Raumtemperaturregler) verbunden. Kommunikationsobjekte müssen nicht verbunden werden. Protection Sollwert wird entfernt.
FANSTAGE		Ausgang 0, 1, 2, 3 anstelle von 0%, 33%, 66%, 100%.

Info
HVAC Lüfter Steuerelement mit Automatik/Manuell Umschalter.



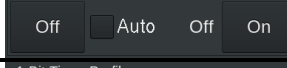

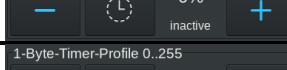
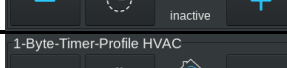
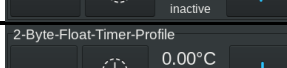

Auto-Modus: Die Lüftergeschwindigkeit wird angezeigt.

Manueller Modus: Die Lüftergeschwindigkeit kann zwischen 0..3 oder 0..100% eingestellt werden.

Beispiel	
	HVAC-Fan-Control
	HVAC-Fan-Control;NOBG;FANSTAGE
	Lüftermenü.
	HVAC-Fan-Control;ICO=POOL;
	Lüftermenü.

d2 / Änderungen vorbehalten

4.12. Timer

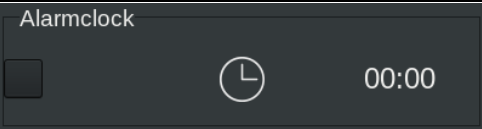
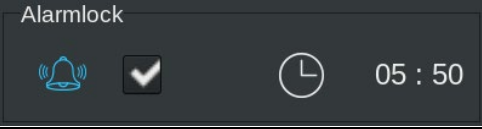
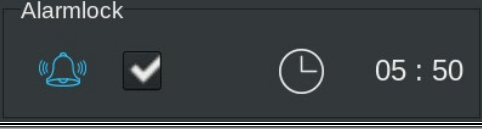
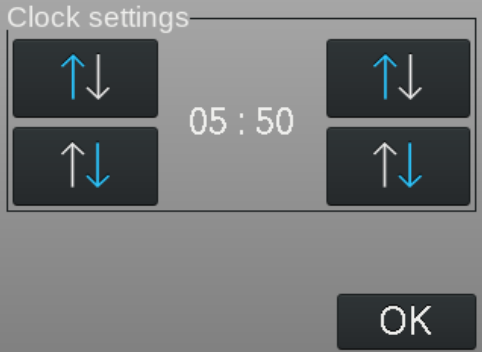
Bild	Nr.	Element Type
	Datentyp	Format
	60	Alarmclock
	2x 1 Bit	W, ICO, NOBG, RDRQ, ALTO, SILENT, PIN, PPIN
	61	Alarmtimer
	2x 1 Bit	W, ICO, NOBG, RDRQ, ALTO, SILENT, PIN, PPIN
	59	Astroclock
	2x 1 Bit	B0, B1, L0, L1, ICO, TC, LCOL, BCOL, INV, PIN, PPIN
	62	1-Bit-Timer-Profile
	2x 1 Bit	W, L0, L1, IMG, ICO, TC, PF, NOBG, RDRQ, OVRTO, PIN, PPIN
	63	1-Byte-Timer-Profile 0..100%
	1x 1 Bit 1x 1 Byte	W, IMG, ICO, TC, PF, STEP, MIN, MAX, NOBG, RDRQ, OVRTO, PIN, PPIN
	64	1-Byte-Timer-Profile 0..255
	1x 1 Bit 1x 1 Byte	W, IMG, ICO, TC, PF, STEP, MIN, MAX, NOBG, RDRQ, OVRTO, PIN, PPIN
	65	1-Byte-Timer-Profile HVAC
	1x 1 Bit 1x 1 Byte	W, IMG, ICO, NOBG, RDRQ, OVRTO, INTERN, MASK, PIN, PPIN
	66	2-Byte-Float-Timer-Profile
	1x 1 Bit 1x 2 Byte	W, IMG, ICO, TC, PF, DC, STEP, MIN, MAX, NOBG, RDRQ, OVRTO, PIN, PPIN

4.12.1. Alarmclock

Element Type Nr. 60

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, Timer	1 bit	Timer-Alarmausgabe.
B IO, Timer Enable	1 bit	Timer aktivieren/starten.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
ICO =DOOR b on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
ALTO =30		Zeit bis das akustische Alarmsignal verstummt, in Sekunden.
SILENT		Lautloser Alarm.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
PPIN =4242		Definieren einen lokalen PIN für die sekundäre Funktion des Elements. Überschreibt den PIN-Parameter. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info
Wecker Element, um zu einer bestimmten Uhrzeit ein akustisches Alarmsignal auszulösen und einen Wert zu senden. Das Untermenü, zum Einstellen der Alarmzeit, wird durch drücken des Zeitwertes geöffnet.

Beispiel	
	Alarmclock
	Alarmclock; ICO=RING; ALTO=5
	Alarmclock; ICO=RING; SILENT
	Das Untermenü wird durch drücken auf die Zeit geöffnet. Format (hh:mm)

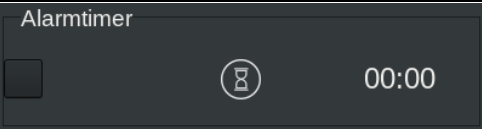
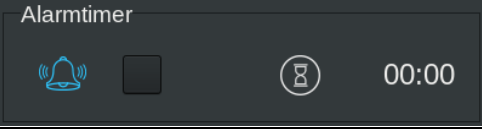
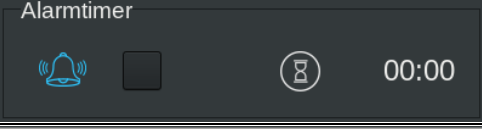
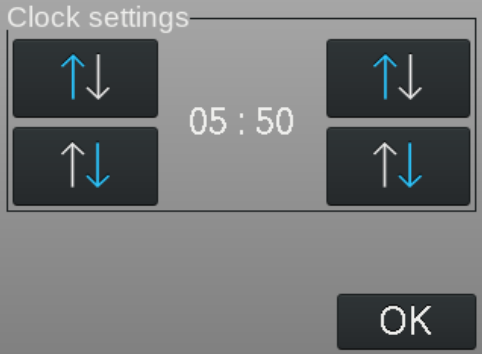
d2 / Änderungen vorbehalten

4.12.2. Alarmtimer

Element Type Nr. 61

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, Timer	1 bit	Timer-Alarmausgabe.
B IO, Timer Enable	1 bit	Timer aktivieren/starten.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
ICO =DOOR b on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
ALTO =30		Zeit bis das akustische Alarmsignal verstummt, in Sekunden.
SILENT		Lautloser Alarm.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
PPIN =4242		Definieren einen lokalen PIN für die sekundäre Funktion des Elements. Überschreibt den PIN-Parameter. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info
 Timerelement, um nach einer bestimmten Zeit ein akustisches Alarmsignal auszulösen und einen Wert zu senden.
 Das Untermenü, zum Einstellen der Alarmzeit, wird durch drücken des Zeitwertes geöffnet.

Beispiel	
	Alarmtimer
	Alarmtimer; ICO=RING; ALTO=5
	Alarmtimer; ICO=RING; SILENT
	Das Untermenü wird durch drücken auf die Zeit geöffnet. Format (mm:ss)

d2 / Änderungen vorbehalten

4.12.3. Astroclock

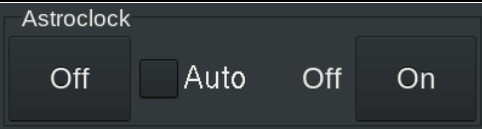


Element Type Nr. 59

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, Timer	1 bit	Timer-Alarmausgabe.
B IO, Timer Enable	1 bit	Timer aktivieren/starten.
N/A		
N/A		
Format		
B0 =Off		Text auf der Taste für Wert 0.
B1 =On		Text auf der Taste für Wert 1.
L0 =Off		Text auf dem Label für Wert 0.
L1 =On		Text auf dem Label für Wert 1.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC =red		Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
LCOL =#FF0000		Label Text Farbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
BCOL =green		Taster Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
INV		Ausgabewert invertieren. Der Standardwert zwischen Sonnenaufgang und Sonnenuntergang (Tag) ist 0.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
PPIN =4242		Definieren einen lokalen PIN für die sekundäre Funktion des Elements. Überschreibt den PIN-Parameter. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info
Dieses Element sendet eine 1 bei Sonnenuntergang und eine 0 bei Sonnenaufgang auf das Kommunikationsobjekt "A Output, Timer". Dies geschieht durch die Angabe geografischer Koordinaten und der richtigen Systemzeit.

Standardwerte für die "sunset height" sind:
 0° Sonnenaufgang/-untergang
 -6° zivile Dämmerung/Morgendämmerung
 -12° nautische Dämmerung/Morgendämmerung
 -18° astronomische Dämmerung/Morgendämmerung

Beispiel

	Astroclock
	;BCOL=red;LCOL=blue
	Astroclock;L0=Off;L1=Alarm;B0=OFF;B1=ON
	Das Untermenü wird durch drücken auf die Zeit geöffnet.

d2 / Änderungen vorbehalten

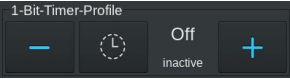
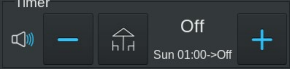

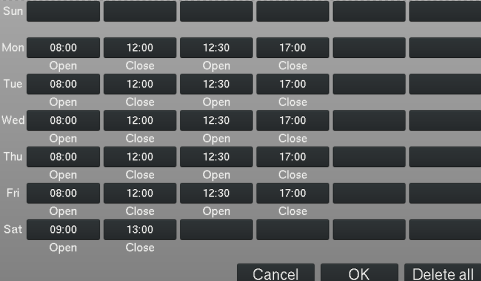
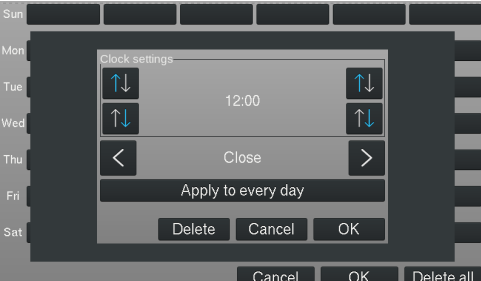
4.12.4. 1-Bit-Timer-Profile

Element Type Nr. 62

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, Profile	1 bit	Wochenzeitschaltuhr Wert Ausgang.
B IO, Profile Enable	1 bit	Wochenzeitschaltuhr Aktivieren.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
L0 =Off		Text auf dem Label für Wert 0.
L1 =On		Text auf dem Label für Wert 1.
IMG =TERRACE		Icon das auf dem Taster angezeigt wird. Iconname ohne Dateierweiterung.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC =red		Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
PF = °C		Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
OVRTO =2		Zeitraum in Minuten nach einem Benutzereingriff, bis zur Rückkehr zu den geplanten Werten.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
PPIN =4242		Definieren einen lokalen PIN für die sekundäre Funktion des Elements. Überschreibt den PIN-Parameter. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info
Element zum Senden von Werten gemäß einem vom Endbenutzer definierten Zeitplan.
Der Wochenzeitschaltuhr kann durch drücken des Wertes zwischen den Tasten oder über das Gruppenobjekt "B IO, Profile Enable" aktiviert/deaktiviert werden. Das Menü für den Zeitplan wird durch Drücken des Icons geöffnet.
Durch drücken der äußeren Tasten ist es immer möglich, den Wert zu ändern und dadurch Zeitplan zu überschreiben. Wenn der Wert manuell geändert wurde und die Wochenzeitschaltuhr aktiviert ist, so wird der manuelle Wert nach OVRTO mit dem geplanten Wert überschrieben.

Beispiel

	1-Bit-Timer-Profile
	Timer; ICO=SOUND_up; IMG=TERRACE
	Door; L0=Close; L1=Open; TC=blue
	Menü Zeitplan.
	Menü Zeitplaneintrag.

d2 / Änderungen vorbehalten

4.12.5. 1-Byte-Timer-Profile 0..100%

Element Type Nr. 63

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, Profile	1 Byte	Wochenzeitschaltuhr Wert Ausgang.
B IO, Profile Enable	1 bit	Wochenzeitschaltuhr Aktivieren.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
IMG =TERRACE		Icon das auf dem Taster angezeigt wird. Iconname ohne Dateierweiterung.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC =red		Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
PF = °C		Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
STEP =1.5		Wertänderung pro Schritt/Tastendruck.
MIN =7		Obere Wertgrenze.
MAX =10		Untere Wertgrenze.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
OVRTO =2		Zeitraum in Minuten nach einem Benutzereingriff, bis zur Rückkehr zu den geplanten Werten.
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
PPIN =4242		Definieren einen lokalen PIN für die sekundäre Funktion des Elements. Überschreibt den PIN-Parameter. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info

Element zum Senden von Werten gemäß einem vom Endbenutzer definierten Zeitplan.
Der Wochenzeitschaltuhr kann durch drücken des Wertes zwischen den Tasten oder über das Gruppenobjekt "B IO, Profile Enable" aktiviert/deaktiviert werden. Das Menü für den Zeitplan wird durch Drücken des Icons geöffnet.
Durch drücken der äußeren Tasten ist es immer möglich, den Wert zu ändern und dadurch Zeitplan zu überschreiben. Wenn der Wert manuell geändert wurde und die Wochenzeitschaltuhr aktiviert ist, so wird der manuelle Wert nach OVRTO mit dem geplanten Wert überschrieben.

Beispiel

	1-Byte-Timer-Profile 0..100%
	Door; TC=blue; STEP=5; NOBG; PF=X
	Volume; ICO=SOUND_up; IMG=TERRACE; MIN=0; MAX=50;
	Menü Zeitplan.
	Menü Zeitplaneintrag.

d2 / Änderungen vorbehalten

4.12.6. 1-Byte-Timer-Profile 0..255

Element Type Nr. 64

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, Profile	1 Byte	Wochenzeitschaltuhr Wert Ausgang.
B IO, Profile Enable	1 bit	Wochenzeitschaltuhr Aktivieren.
N/A		
N/A		
Format		
W	=200	Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
IMG	=TERRACE	Icon das auf dem Taster angezeigt wird. Iconname ohne Dateierweiterung.
ICO	=DOOR_b_on	Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC	=red	Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcodes (# FF0000).
PF	= °C	Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
STEP	=1.5	Wertänderung pro Schritt/Tastendruck.
MIN	=7	Obere Wertgrenze.
MAX	=10	Untere Wertgrenze.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
OVRTO	=2	Zeitraum in Minuten nach einem Benutzereingriff, bis zur Rückkehr zu den geplanten Werten.
PIN	=2342	Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
PPIN	=4242	Definieren einen lokalen PIN für die sekundäre Funktion des Elements. Überschreibt den PIN-Parameter. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info

Element zum Senden von Werten gemäß einem vom Endbenutzer definierten Zeitplan. Der Wochenzeitschaltuhr kann durch drücken des Wertes zwischen den Tasten oder über das Gruppenobjekt "B IO, Profile Enable" aktiviert/deaktiviert werden. Das Menü für den Zeitplan wird durch Drücken des Icons geöffnet. Durch drücken der äußeren Tasten ist es immer möglich, den Wert zu ändern und dadurch Zeitplan zu überschreiben. Wenn der Wert manuell geändert wurde und die Wochenzeitschaltuhr aktiviert ist, so wird der manuelle Wert nach OVRTO mit dem geplanten Wert überschrieben.

Beispiel

	1-Byte-Timer-Profile 0..255
	Door; TC=blue; STEP=5; NOBG; PF= X
	Volume; ICO=SOUND_up; IMG=TERRACE; MIN=0; MAX=11;
	Menü Zeitplan.
	Menü Zeitplaneintrag.

d2 / Änderungen vorbehalten

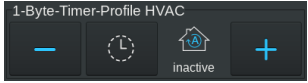

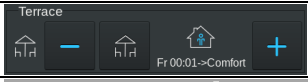

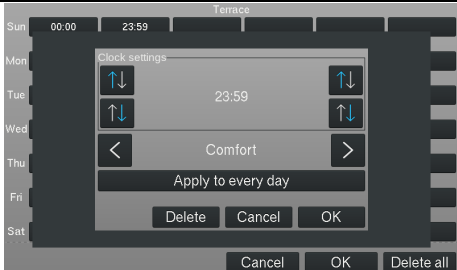
4.12.7. 1-Byte-Timer-Profile HVAC

Element Type Nr. 65

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, Profile	1 Byte	Wochenzeitschaltuhr Wert Ausgang.
B IO, Profile Enable	1 bit	Wochenzeitschaltuhr Aktivieren.
N/A		
N/A		
Format		
W =200		Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
IMG =TERRACE		Icon das auf dem Taster angezeigt wird. Iconname ohne Dateierweiterung.
ICO =DOOR_b_on		Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
OVRTO =2		Zeitraum in Minuten nach einem Benutzereingriff, bis zur Rückkehr zu den geplanten Werten.
INTERN		Element ist direkt mit dem internen RTR (Raumtemperaturregler) verbunden. Kommunikationsobjekte müssen nicht verbunden werden. Protection Sollwert wird entfernt.
MASK =10001		Ausmaskieren bestimmter Modi. MASK=Protection Night Standby Comfort Automatic (0: angezeigt, 1: entfernt)
PIN =2342		Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
PPIN =4242		Definieren einen lokalen PIN für die sekundäre Funktion des Elements. Überschreibt den PIN-Parameter. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info
Element zum Senden von Werten gemäß einem vom Endbenutzer definierten Zeitplan. Der Wochenzeitschaltuhr kann durch drücken des Wertes zwischen den Tasten oder über das Gruppenobjekt "B IO, Profile Enable" aktiviert/deaktiviert werden. Das Menü für den Zeitplan wird durch Drücken des Icons geöffnet. Durch drücken der äußeren Tasten ist es immer möglich, den Wert zu ändern und dadurch Zeitplan zu überschreiben. Wenn der Wert manuell geändert wurde und die Wochenzeitschaltuhr aktiviert ist, so wird der manuelle Wert nach OVRTO mit dem geplanten Wert überschrieben.

Beispiel

	1-Byte-Timer-Profile HVAC
	Test; TC=blue; NOBG; OVRTO=15; MASK=11100
	Terrace; ICO=TERRACE; IMG=TERRACE; INTERN
	Menü Zeitplan.
	Menü Zeitplaneintrag.

d2 / Änderungen vorbehalten

4.12.8. 2-Byte-Float-Timer-Profile

Element Type Nr. 66

ETS Kommunikationsobjekt		
A Output, Profile	2 Byte	Wochenzeitschaltuhr Wert Ausgang.
B IO, Profile Enable	1 bit	Wochenzeitschaltuhr Aktivieren.
N/A		
N/A		
Format		
W	=200	Versucht die Breite vom Label auf x Pixel (oder %) zu vergrößern/verkleinern.
IMG	=TERRACE	Icon das auf dem Taster angezeigt wird. Iconname ohne Dateierweiterung.
ICO	=DOOR_b_on	Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
TC	=red	Textfarbe. HTML-Farbname (rot) oder Hex-Farbcode (# FF0000).
PF	= °C	Einheit, wird nach dem Wert angezeigt.
DC	=2	Anzahl der dargestellten Dezimalstellen.
STEP	=1.5	Wertänderung pro Schritt/Tastendruck.
MIN	=7	Obere Wertgrenze.
MAX	=10	Untere Wertgrenze.
NOBG		Anzeigen vom Taster direkt auf dem Hintergrund, ohne den Umriss. Die berührungsempfindlichen Bereiche bleiben gleich.
RDRQ		Senden Sie eine Leseanforderung für das/die Kommunikationsobjekt/e beim Systemstart.
OVRTO	=2	Zeitraum in Minuten nach einem Benutzereingriff, bis zur Rückkehr zu den geplanten Werten.
PIN	=2342	Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)
PPIN	=4242	Definieren einen lokalen PIN für die sekundäre Funktion des Elements. Überschreibt den PIN-Parameter. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

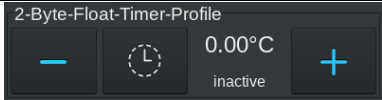
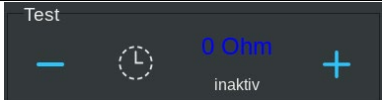
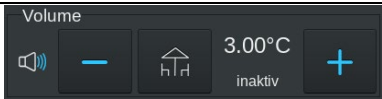

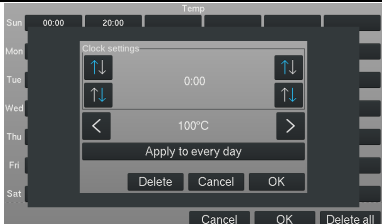
Info

Element zum Senden von Werten gemäß einem vom Endbenutzer definierten Zeitplan.

Der Wochenzeitschaltuhr kann durch drücken des Wertes zwischen den Tasten oder über das Gruppenobjekt "B IO, Profile Enable" aktiviert/deaktiviert werden. Das Menü für den Zeitplan wird durch Drücken des Icons geöffnet.

Durch drücken der äußeren Tasten ist es immer möglich, den Wert zu ändern und dadurch Zeitplan zu überschreiben. Wenn der Wert manuell geändert wurde und die Wochenzeitschaltuhr aktiviert ist, so wird der manuelle Wert nach OVRTO mit dem geplanten Wert überschrieben.

Beispiel

	2-Byte-Float-Timer-Profile
	Test; TC=blue; STEP=5; NOBG; PF= Ohm; MIN=0; MAX=100; DC=0
	Volume; ICO=SOUND_up; IMG=TERRACE; MIN=0; MAX=50;
	Menü Zeitplan.
	Menü Zeitplaneintrag.

d2 / Änderungen vorbehalten

4.13. Datalogging

Bild	Nr.	Element Type
	Datentyp	Format
Telegrams	95	Telegrams
Telegrams	N/A	LABEL, ICO, PIN
Line-Graph	96	Line-Graph
Line-Graph	N/A	LABEL, ICO, DGRM, PIN
Bar-Graph	97	Bar-Graph
Bar-Graph	N/A	LABEL, ICO, DGRM, PIN

4.13.1. Telegrams

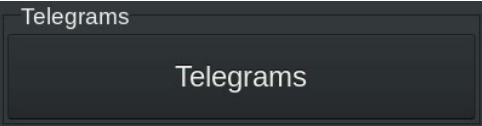
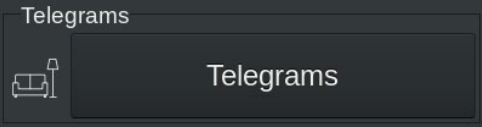
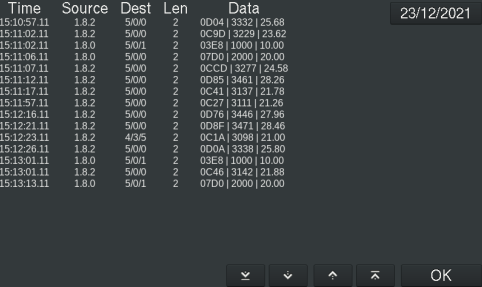
Element Type Nr. 95

ETS Kommunikationsobjekt		
N/A		
N/A		
N/A		
N/A		
Format		
LABEL	=Test	Text auf der Taste.
ICO	=DOOR b on	Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
PIN	=2342	Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

Info
Für diesen Elementtyp wird eine SD-Karte (FAT32) benötigt. Nach dem einstecken der Karte muss diese in den Systemeinstellungen unter System & SD-Card eingehängt werden und das Datalogging aktiviert werden.

Dieses Element zeigt protokollierte Telegramme in einem Tabellenformat an.

Beispiel

	Telegrams
	Telegrams; ICO=LIVING
	Untermenü.

d2 / Änderungen vorbehalten

4.13.2. Line-Graph

Element Type Nr. 96

ETS Kommunikationsobjekt		
N/A		
N/A		
N/A		
N/A		
Format		
LABEL	=Test	Text auf der Taste.
ICO	=DOOR b on	Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
DGRM	=a/b[/c],t,n,p,c :...	Auswahl bestimmter Gruppenadressen und Definition des Erscheinungsbildes im Diagramm. Details siehe Info-Box.
PIN	=2342	Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)



Info

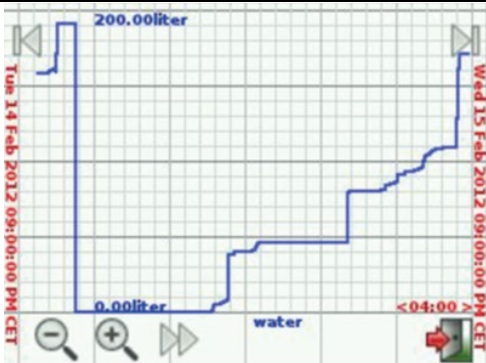
Für diesen Elementtyp wird eine SD-Karte (FAT32) benötigt. Nach dem einstecken der Karte muss diese in den Systemeinstellungen unter System & SD-Card eingehängt werden und das Datalogging aktiviert werden.

Dieses Element stellt protokollierte Telegramme in bis zu drei Kurven in einem Diagramm dar. Die Schaltfläche für dieses Element wird nur angezeigt, wenn ein gültiger DGRM definiert ist.

DGRM=a/b[/c],t,n,p,c: ...
a/b[/c]: Gruppenadresse
t: Hauptnummer des Datenpunkttyps (DPT). Z.B. für DPT9.001 Temperatur wäre es 9
n: Angezeigter Name
p: Postfix/Einheit wird beim Wert angezeigt.
c: Farbe

Nur die Gruppenadresse und der Datenpunkttyp sind notwendig, der Rest kann weggelassen werden.
Beispiel: DGRM=1/2/2,12:1/2/3,12:1/2/4,12

Beispiel	
	Line-Graph
	Line-Graph; LABEL=Line-Graph; DGRM=6/4/3,14,water,liter,blue;



Untermenü.

4.13.3. Bar-Graph

Element Type Nr. 97

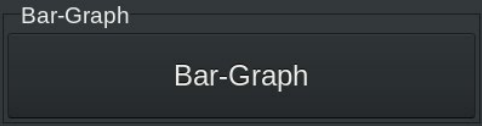
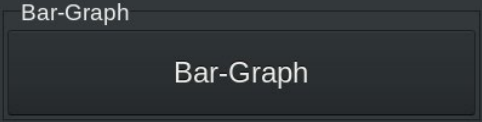
ETS Kommunikationsobjekt		
N/A		
N/A		
N/A		
N/A		
Format		
LABEL	=Test	Text auf der Taste.
ICO	=DOOR b on	Icon links vom Element. Iconname ohne Dateierweiterung.
DGRM	=a/b[/c], t, n, p, c :...	Auswahl bestimmter Gruppenadressen und Definition des Erscheinungsbildes im Diagramm. Details siehe Info-Box.
PIN	=2342	Definieren einen lokalen PIN für die primäre (und sekundäre) Funktion des Elements. Funktioniert nur wenn "Use Element PIN" auf YES gestellt ist. (PIN=1 wird nicht unterstützt, trifft auch auf z. B. 0001 zu)

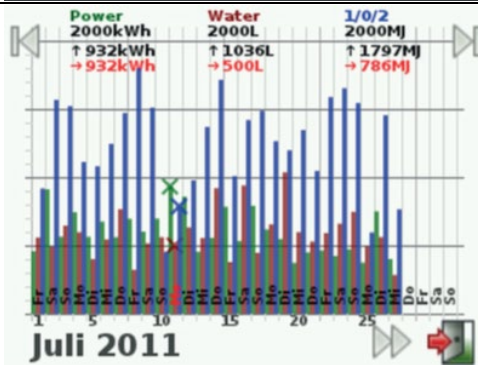
Info
Für diesen Elementtyp wird eine SD-Karte (FAT32) benötigt. Nach dem einstecken der Karte muss diese in den Systemeinstellungen unter System & SD-Card eingehängt werden und das Datalogging aktiviert werden.

Dieses Element stellt protokollierte Telegramme als Balkendiagramm für bis zu drei Gruppenadressen dar. Die Schaltfläche für dieses Element wird nur angezeigt, wenn ein gültiger DGRM definiert ist.

DGRM=a/b[/c],t,n,p,c: ...
a/b[/c]: Gruppenadresse
t: Hauptnummer des Datenpunkttyps (DPT). Z.B. für DPT9.001 Temperatur wäre es 9
n: Angezeigter Name
p: Postfix/Einheit wird beim Wert angezeigt.
c: Farbe

Nur die Gruppenadresse und der Datenpunkttyp sind notwendig, der Rest kann weggelassen werden.
Beispiel: DGRM=1/2/2,12:1/2/3,12:1/2/4,12

Beispiel	
	Bar-Graph
	Bar-Graph; LABEL=Bar-Graph; DGRM=1/0/0,14, Power, kWh, green: 1/0/1,14, Water, L, red: 1/0/2,14, 1/0/2, blue;



Untermenü.

5. Alarmseite

Die Elemente auf der Alarmseite können mit den Parametern AL (Alarm untere Grenzwert) und AH (Alarm oberer Grenzwert) im `Name [;Format]` Feld verwendet werden. Wenn der Wert einen Grenzwert überschreitet, dann wird die Alarmseite angezeigt und ein akustische Alarm Signal ertönt. Es sind weitere Einstellungen in den ETS Parameter im `Page 6 Name [;Format] (Alarm)` Feld und in den Systemeinstellungen verfügbar, z.B. Lautstärke, Signallänge, lautlos,

5.1. Wichtig

Der Alarm wird nur ausgelöst, wenn der Wert den Grenzwert überschreitet.

Beispiel:

AL=100, vorheriger Wert war 200, neuer gesendeter Wert ist 10 > Alarm wird ausgelöst > Alarm bestätigt > neuer Wert 50 > es wird kein Alarm ausgelöst.

5.2. How to

1. ETS-Parameter setzen `Page scheme` auf "5 Pages / 1 Alarm Page".
2. Bei Bedarf Parameter zum `Page 6 Name [;Format] (Alarm)` Feld hinzufügen.
3. Elemente auf der Alarmseite einfügen.
 - a. In den ETS-Parameter unter "Alarm Page" Element X ein Element mit Unterstützung für die Parameter AL und AH hinzufügen (siehe **Element Type**).
 - b. AL und/oder AH in entsprechenden `Name [;Format]` Feld definieren.
4. Kommunikationsobjekte der Elemente auf der Alarmseite mit Gruppenadressen verbinden.
5. Gerät mit der ETS programmieren.
6. Zum Auslösen vom Alarm werte an die Kommunikationsobjekte senden.

5.3. Beispiel

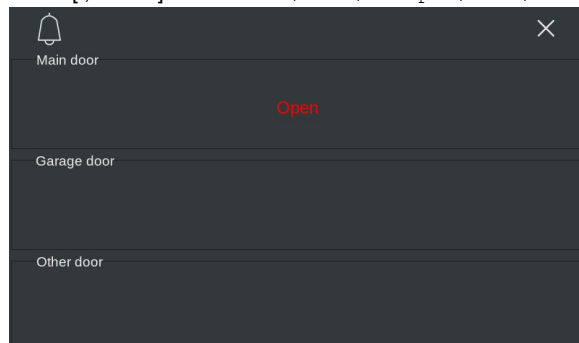
Beim Öffnen von Türen mit Kontaktschaltern soll ein Alarm ausgelöst werden.

1.8.2 TouchIT AC4 > Alarm Page > Element 1: Alarm main door

+ Page 1	Descriptor	Alarm main door								
+ Page 2	Object Type	1 Bit								
+ Page 3	Element Type	1-bit-ON/OFF-Toggle-Text with Value								
+ Page 4	Element Size	Normal								
+ Page 5	Interactive	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes								
+ Page 5	Use Element PIN	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes								
- Alarm Page	Align steps	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Yes								
Element 1: Alarm main door	Expand horizontal	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Yes								
Element 2:	Expand vertical	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes								
Element 3: Alarm garage door	Name [;Format]	Main door;AL=1;L0=Open;L1= ;TC=red								
Element 4:		<table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>7</td><td>8</td></tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	8
1	2									
3	4									
5	6									
7	8									
Element 5: Alarm other door										
Element 6:										

Einstellungen für ein Element auf der Alarmseite. Die anderen Elemente auf der Alarmseite sind auf die gleiche Weise parametrisiert.

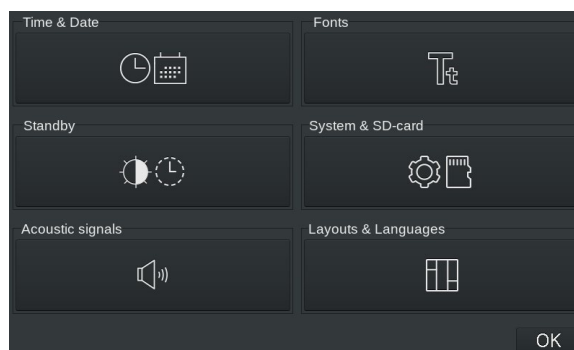
Name [;Format]: Main door;AL=1;L0=Open;L1= ;TC=red



6. Systemeinstellungen

Öffnen der Systemeinstellungen auf Geräten mit Standardlayout:
Andere:
Drücken des Schraubenschlüssel/Zahnrad Icons.
AC4:
Auf der Menüseite oder der ersten Seite mit zwei Fingern nach rechts wische.

Bei Custom Layouts ist die Schaltfläche für die Systemeinstellungen benutzerdefiniert.

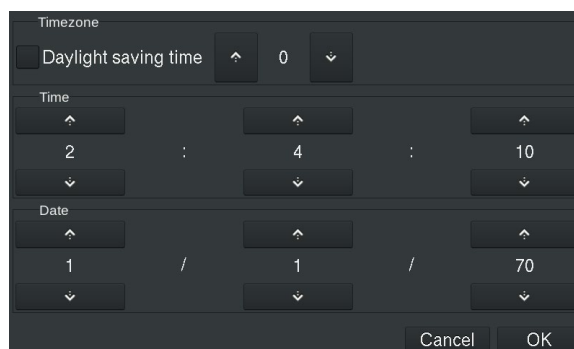


6.1. Uhrzeit & Datum

Aktivieren der Sommerzeit.

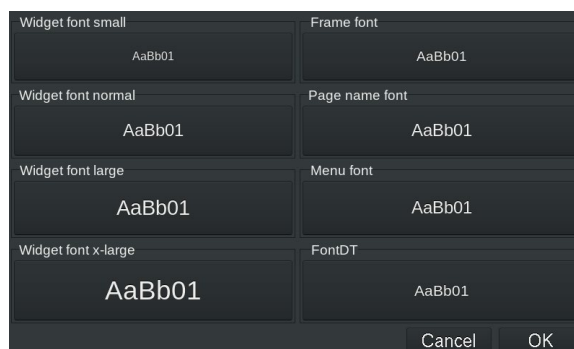
Zeitzone festlegen.

Systemzeit und das Systemdatum manuell festlegen. Uhrzeit und Datum können auch mit Kommunikationsobjekt 1 und 2 eingestellt werden.



6.2. Schriftarten

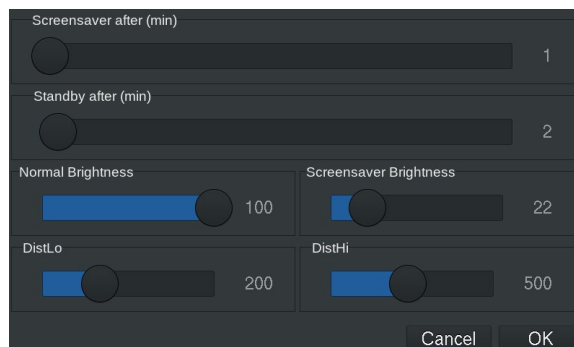
Anpassen von Schriftgrößen und Schrifttypen.



6.3. Standby

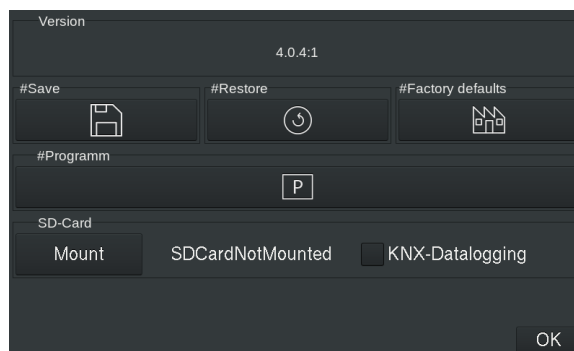
Timeout-Einstellungen für Bildschirmschoner und Standby. Wenn eines der beiden Werte auf 0 gesetzt ist, ist die Funktion deaktiviert. Wenn z.B. "Screensaver after (min)" deaktiviert ist, geht das Gerät nach "Standby after (min)" in den Standby-Modus.

Einstellungen für die Bildschirmhelligkeit.



6.4. System & SD-Karte

Version	Firmware-Version
Save	Speichern der Systemeinstellungen
Restore	Wiederherstellen der gespeicherten Systemeinstellungen
Factory defaults	Zurücksetzen der Systemeinstellungen auf die Werkseinstellungen
Program	KNX Download-Button
SD Card Mount	Manuelles ein-/aushängen der FAT32-formatierten SD-Karte. Nach dem ersten manuellen einhängen wird die Karte automatisch beim Booten eingehängt.
KNX-Datalogging	Wenn diese Option aktiviert ist, wird der gesamte Datenverkehr aller verbunden Gruppenadressen auf der SD-Karte gespeichert. Startet automatisch beim Booten, wenn diese Option einmal aktiviert wurde.



6.5. Akustische Signale

Einstellungen für die akustischen Signale:

- Lautstärke
- Frequenz
- Signaldauer bei Berührung
- Alarmlautstärke



6.6. Layout & Sprache

Sprache auswählen. Für weitere siehe [Übersetzung / Lokalisierung](#).

Wenn eines der Standardlayouts verwendet wird, kann ausgewählt werden, ob Uhrzeit und Datum in der oberen Navigationsleiste angezeigt werden.

Bildschirmschoner:

Mögliche Elemente, die im Bildschirmschonermodus angezeigt werden:

A-Clock	Analoguhr
D-Clock	Digitaluhr
Date	Datum
Temperature	Temperatur

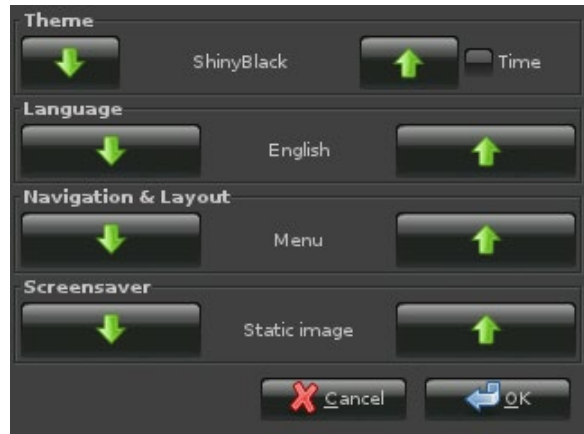


Slideshow(s) definiert das Intervall zwischen Hintergrundbildern, die im Bildschirmschonermodus angezeigt werden, in Sekunden.

Weitere Informationen zu benutzerdefinierten Bildschirmschonern siehe [Bildschirmschoner](#).

AC4: Beim Wert 0 wird ein zufälliges statisches Bild aus der hochgeladenen Slideshow angezeigt.

Auf älteren Geräten ist es auch möglich, aus verschiedenen Themes und Navigationsmenüs direkt auf dem Gerät zu wählen. Siehe Bilder unten.



Theme



Navigation & Layout



7. Bildschirmschoner

Einstellungen für den Bildschirmschoner sind in den Systemeinstellungen ([Layout & Sprache](#)).

7.1. Standard



Slideshow blue01.. 04.png

7.2. ETS-Parametereinstellungen

Der Bildschirmschoner kann über die ETS-Parameterfelder [Global format identifiers](#) oder [Additional identifiers](#) konfiguriert werden. Vor dem ersten Parameter muss ein Semikolon (;) stehen.

Alles, was in der ETS definiert ist, überschreibt die Systemeinstellungen auf dem Gerät, z.B. ist es nicht möglich, eine analoge Uhr in den Systemeinstellungen des Geräts zu aktivieren, wenn diese in den ETS-Parameter deaktiviert ist.

7.2.1. Parameter

Jeder der folgenden Parameter kann nur einmal verwendet werden. Z.B. ist es nicht möglich, mit SCROBJ mehr als einen Wert anzuzeigen.

Analoge Uhr

SCRACLK	=x,y,w,style	Beispiel= 20,20,180,radium
x		x-Koordinate. Bildschirm oben links zum Element oben links. [Pixel]
y		y-Koordinate. Bildschirm oben links zum Element oben links. [Pixel]
w		Elementbreite [Pixel]
style		Verfügbare Optionen: antique, default, fdo, funky, gremlin, impulse, radium, silvia, simple, tango, zen
=N		Element deaktivieren

Digitale Uhr

SCRCLK	=x,y,w,color	Beispiel=5,80,310,lightgrey
x		x-Koordinate. Bildschirm oben links zum Element oben links. [Pixel]
y		y-Koordinate. Bildschirm oben links zum Element oben links. [Pixel]
w		Elementbreite [Pixel]
color		HTML-Farbname (rot) oder HEX-Farbcodes (#FF0000)
=N		Element deaktivieren

Datum

SCRDATE	=x,y,w,color	Beispiel= 5.200.220,hellgrau
x		x-Koordinate. Bildschirm oben links zum Element oben links. [Pixel]
y		y-Koordinate. Bildschirm oben links zum Element oben links. [Pixel]
w		Elementbreite [Pixel]
color		HTML-Farbname (rot) oder HEX-Farbcodes (#FF0000)
=N		Element deaktivieren

Temperatur

SCRTEMP	=x,y,w,d,color	Beispiel= 250,200,70,2,lightgrey
x		x-Koordinate. Bildschirm oben links zum Element oben links. [Pixel]
y		y-Koordinate. Bildschirm oben links zum Element oben links. [Pixel]
w		Elementbreite [Pixel]
d		Angezeigte Dezimalstellen
color		HTML-Farbname (rot) oder HEX-Farbcodes (#FF0000)
=N		Element deaktivieren

Hintergrundfarbe

SCRBG	=color	HTML-Farbname (rot) oder HEX-Farbcodes (#FF0000)
-------	--------	--

Textfarbe

Wird für alle Bildschirmschonerelemente verwendet, es sei denn, für das Element selbst wurde bereits eine Farbe definiert.

SCRTEXT	=color	HTML-Farbname (rot) oder HEX-Farbcodes (#FF0000)
---------	--------	--

d2 / Änderungen vorbehalten

Hintergrundfarbe Text

SCRXTBG =color

HTML-Farbname (rot) oder HEX-Farbcodes (#FF0000)

Kommunikationsobjektwert

SCR OBJ =obj, x, y, w,
digits, postfix, color

Beispiel=250,200,70,2,lightgrey

Obj	KNX-Kommunikationsobjektnummer
x	x-Koordinate. Bildschirm oben links zum Element oben links. [Pixel]
y	y-Koordinate. Bildschirm oben links zum Element oben links. [Pixel]
w	Elementbreite [Pixel]
digits	Angezeigte Dezimalstellen
postfix	Text, der nach dem Wert angezeigt wird (z. B. Einheiten °C)
color	HTML-Farbname (rot) oder HEX-Farbcodes (#FF0000)

Diashow-Intervall

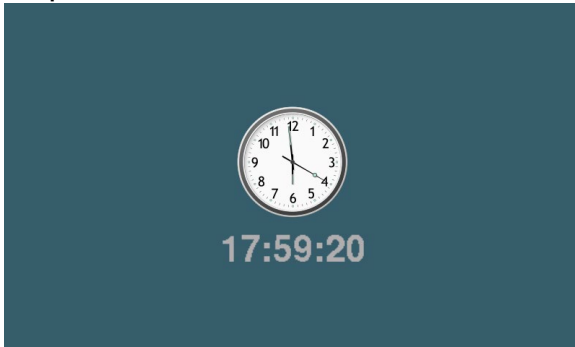
SLIDETIME =time

Definiert das Intervall zwischen Hintergrundbildern, die im Bildschirmschonermodus angezeigt werden, in Sekunden. Wenn dieser Wert auf 0 gesetzt ist, wird ein zufälliges statisches Bild angezeigt.

7.2.2. Beispiele

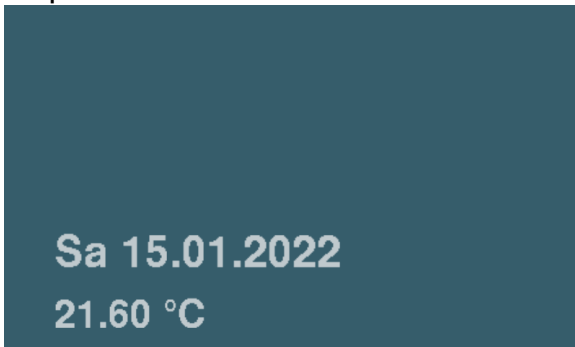
Die Zeichenfolgen unter den Beispielen können in die [Global format identifiers](#) oder [Additional identifiers](#) eingefügt.

Beispiel 1



;SCRBG=#365D6B;SCRACLK=310,130,180;SCRCLK=300,315,180,#B1AEAF;SCRDATE=N;SCRTEMP=N

Beispiel 2



SCRBG=#365D6B;SCRACLK=N;SCRCLK=N;SCRDATE=70,312,417,#BFC9CD;SCRTEMP=70,402,195,2,#BFC9CD

Beispiel 3



;SCR OBJ=75,367,222,400,0,ppm BOARDROOM,#E6F8CE;SCRDATE=N;SCRTEMP=N;SCRACLK=N;SCRCLK=N;

d2 / Änderungen vorbehalten

7.2.3. Temperatur (SCRTEMP)

Die von SCRTEMP angezeigte Temperatur ist dieselbe, welche von der RTR verwendet wird. Wenn das Gerät über einen internen Sensor verfügt, kann dieser als Quelle verwendet werden oder es kann über den KNX-Bus ein Wert bereitgestellt werden. Es ist auch möglich, einen gewichteten Mittelwert aus beiden zu verwenden.

8. Übersetzung / Lokalisierung

Mit benutzerdefinierten Sprachdateien ist es möglich, die Konfiguration in verschiedenen Sprachen für den Endbenutzer bereitzustellen, ohne dass die ETS-Parameter für verschiedene Sprachen geändert werden müssen.

8.1. Funktionsweise

Auf dem Gerät befinden sich zwei Übersetzungssysteme:

- User
 - o Dateien befinden sich in /opt/languages/usr
 - o Sprache wird im Flaggenmenü ausgewählte (Zum aktivieren des Menüs siehe: [Display user language chooser](#))
 - o Aktualisiert dynamisch ohne Neustart
 - o Dateien können mit dem Konfigurator hochgeladen werden, siehe [Sprachen](#).
 - o Alles kann damit übersetzt werden
- System
 - o Dateien befinden sich in /opt/languages/system
 - o Sprache wird in den Systemeinstellungen ausgewählte: [Layout & Sprache](#)
 - o Für die Aktualisierung ist ein Neustart erforderlich. Wenn die Systemeinstellungen mit der Schaltfläche OK verlassen werden, dann erfolgt automatisch ein Neustart.

Das System prüft zunächst die User Dateien für eine Übersetzung, wenn diese dort fehlt, überprüft es System-Dateien und wenn diese auch dort fehlt, wird der Schlüssel angezeigt.

Der Dateiname der User Datei definiert die angezeigte Flagge (siehe [Flaggen](#)) in der Sprachauswahl und die #LOCALE Variable (siehe [#LOCALE](#)) der User Datei definiert z.B., wie Uhrzeit und Datum angezeigt werden.

8.2. Präfix-Konvention

Die folgenden Präfixe sind nicht notwendig, sie werden aber für eine besser Lesbarkeit empfohlen.

Präfix	Beispiel	Beschreibung
#	#mainmenu	Systemeintrag
\$	\$LAMPS	Benutzereintrag

8.3. Vorhandene Benutzersprachendateien herunterladen

1. Verwenden Sie das Konfigurator-Tool, um einen Snapshot zu erstellen: [Snapshot](#)
2. Öffnen Sie die heruntergeladene *.tgz Datei mit z.B. winrar
3. Die Sprachdateien befinden sich unter \opt\languages\usr

8.4. Neue Übersetzung erstellen

1. Flagge auswählen (siehe [Flaggen](#)) und Datei mit dem Flag-Namen und .txt Dateierweiterung erstellen. Z.B. "en.txt".
2. Datei öffnen und die [Empfohlene Standardschlüsselwertpaare](#) einfügen.
3. Wert für #LOCALE festlegen (siehe [#LOCALE](#)). Z.B. #LOCALE=en_GB.UTF-8.
4. Definieren der eigenen Schlüsselwertpaare. Z.B. \$ALARM=Alarm.
5. Kopieren der Sprachdatei zum Übersetzen. Anpassungen gemäß Punkt 1 bis 3 vornehmen und übersetzen aller Werte.
6. Laden Sie alle erstellten Sprachdateien mit dem Konfigurator hoch (siehe [Sprachen](#))
7. Aktivieren der Benutzersprachenauswahl in den ETS-Parameter (siehe [Display user language chooser](#))
8. Verwenden der Schlüsselwörter in den ETS-Parametern. Z.B. \$ALARM.
9. ETS-Download ausführen.
10. (Falls erforderlich, Gerät neustarten.)

8.4.1. Empfohlene Standardschlüsselwertpaare

Diese Schlüsselwertpaare übersetzen einige Standardtexte und es wird empfohlen, sie den User-Übersetzungsdateien hinzuzufügen.

```
Loff=OFF
Lon=ON
Bon=ON
Boff=OFF
menu=MENU
#mainmenu=Main menu
Bup=UP
Bdown=DOWN
```

8.4.2. #LOCALE

Language name	#LOCALE	Language name	#LOCALE
Afrikaans	af_ZA.UTF-8	Japanese	ja_JP.UTF-8
Albanian	sq_AL.UTF-8	Kannada	kn_IN.UTF-8
Arabic	ar_SA.UTF-8	Khmer	km_KH.UTF-8
Basque	eu_ES.UTF-8	Korean	ko_KR.UTF-8
Belarusian	be_BY.UTF-8	Lao	lo_LA.UTF-8
Bosnian	bs_BA.UTF-8	Lithuanian	lt_LT.UTF-8
Bulgarian	bg_BG.UTF-8	Latvian	lat.UTF-8
Catalan	ca_ES.UTF-8	Malayalam	ml_IN.UTF-8
Croatian	hr_HR.UTF-8	Malaysian	ms_MY.UTF-8
Chinese (Simplified)	zh_CN.UTF-8	Maori (Ngai Tahu)	mi_NZ.UTF-8
Chinese (Traditional)	zh_TW.UTF-8	Maori (Waikoto Uni)	mi_NZ.UTF-8
Czech	cs_CZ.UTF-8	Mongolian	mn.UTF-8
Danish	da_DK.UTF-8	Norwegian	no_NO.UTF-8
Dutch	nl_NL.UTF-8	Norwegian (Primary)	no_NO.UTF-8
English	en.UTF-8	Nynorsk	nn_NO.UTF-8
English (US)	en.UTF-8	Polish	pl.UTF-8
Estonian	et_EE.UTF-8	Portuguese	pt_PT.UTF-8
Farsi	fa_IR.UTF-8	Portuguese (Brazil)	pt_BR.UTF-8
Filipino	fil_PH.UTF-8	Romanian	ro_RO.UTF-8
Finnish	fi_FI.UTF-8	Russian	ru_RU.UTF-8
French	fr_FR.UTF-8 or fr_CH.UTF-8 or fr_BE.UTF-8	Samoan	mi_NZ.UTF-8
French (Canada)	fr_CA.UTF-8	Serbian	sr_CS.UTF-8
Gaelic	ga.UTF-8	Slovak	sk_SK.UTF-8
Gallego	gl_ES.UTF-8	Slovenian	sl_SI.UTF-8
Georgian	ka_GE.UTF-8	Somali	so_SO.UTF-8
German	de_DE.UTF-8	Spanish	es_ES.UTF-8
Greek	el_GR.UTF-8	Swedish	sv_SE.UTF-8
Gujarati	gu.UTF-8	Tagalog	tl.UTF-8
Hebrew	he_IL.utf8	Tamil	ta_IN.UTF-8
Hindi	hi_IN.UTF-8	Thai	th_TH.UTF-8
Hungarian	hu.UTF-8	Tongan	mi_NZ.UTF-8'
Icelandic	is_IS.UTF-8	Turkish	tr_TR.UTF-8
Indonesian	id_ID.UTF-8	Ukrainian	uk_UA.UTF-8
Italian	it_IT.UTF-8	Vietnamese	vi_VN.UTF-8

8.4.3. Flaggen



az / Anmerkungen vorbehalten

8.5. Beispiel

Descriptor

Object Type

Element Type

Element Size

Interactive No Yes

Use Element PIN No Yes

Align steps No Yes

Expand horizontal No Yes

Expand vertical No Yes

Name [;Format]

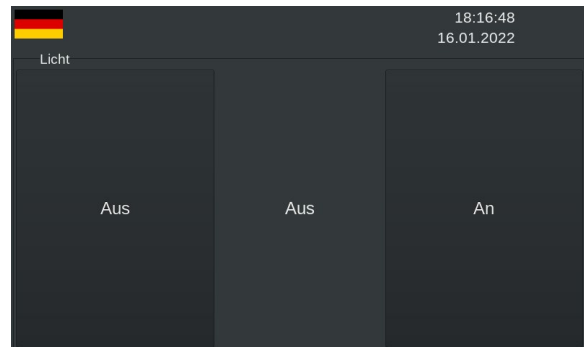
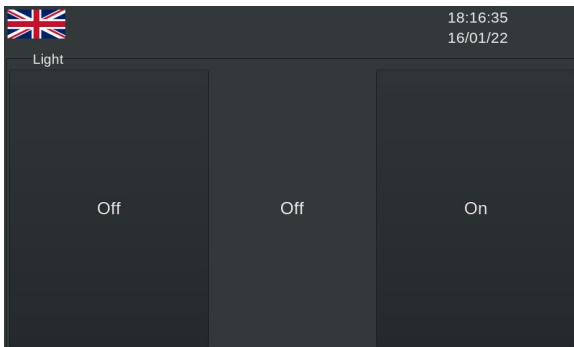
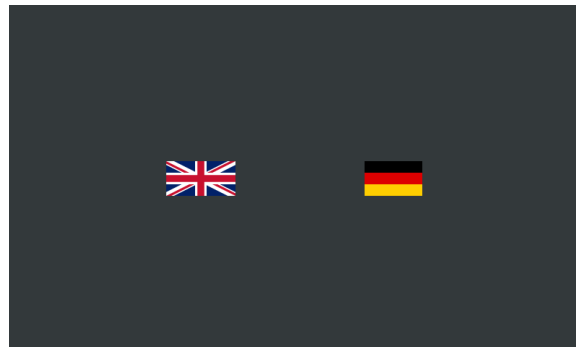
1	2
3	4
5	6
7	8

en.txt

```
#LOCALE=en_GB.UTF-8
Loff=OFF
Lon=ON
Bon=ON
Boff=OFF
menu=MENU
#mainmenu=Main menu
Bup=UP
Bdown=DOWN
$LIGHT=Light
$B_OFF=Off
$B_ON=On
$L_OFF=Off
$L_ON=On
```

de.txt

```
#LOCALE=de_DE.UTF-8
Loff=AUS
Lon=EIN
Bon=EIN
Boff=AUS
menu=MENU
#mainmenu=Hauptmenü
Bup=HOCH
Bdown=RUNTER
$LIGHT=Licht
$B_OFF=Aus
$B_ON=An
$L_OFF=Aus
$L_ON=An
```



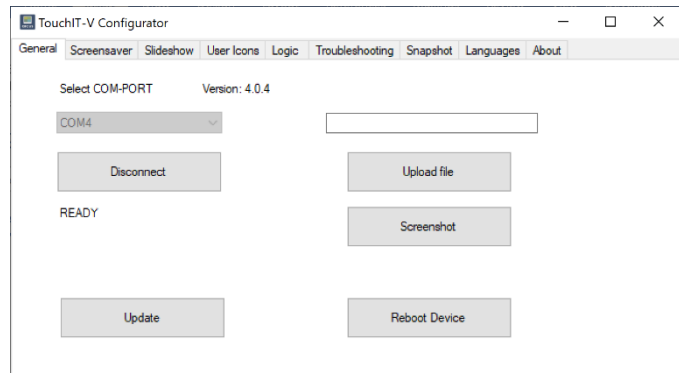
9. Configurator

Die Configurator Software ist auf unserer Website verfügbar.

9.1. General

9.1.1. Verbindung herstellen

1. Configurator-Software von unserer Website herunterladen und installieren.
2. TouchIT per USB mit Ihrem PC verbinden.
3. Configurator-Software starten.
4. Auf der Registerkarte "General" unter "Select COM-PORT" den COM-Port auswählen.
Wenn mehr als ein COMx aufgeführt ist: Gerät trennen, Liste prüfen, Gerät erneut anschließen und neu hinzugefügten Eintrag verwenden.
5. "Verbinden" Klicken.
6. Bei einer erfolgreichen Verbindung wird die Versionsnummer neben "Select COM-PORT" angezeigt.



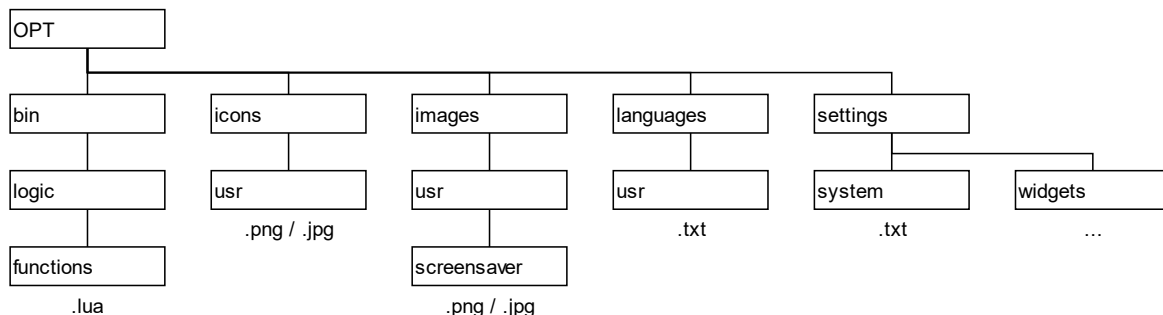
9.1.2. Update

Eine bereitgestellte tgz-Datei kann mit dem Update-Button hochgeladen werden.

9.1.3. Upload file

Pfad zum Upload-Ziel in das Textfeld über dem Button "Upload file" eingeben, z.B. /opt/languages/usr/, Button "Upload file" drücken und Datei auswählen.

Dies kann in einigen Ausnahmefällen nützlich sein, aber für die meisten Anwendungsfälle gibt es eine passende Registerkarte. Der Baum unten zeigt einige nützliche Speicherorte.



9.1.4. Screenshot

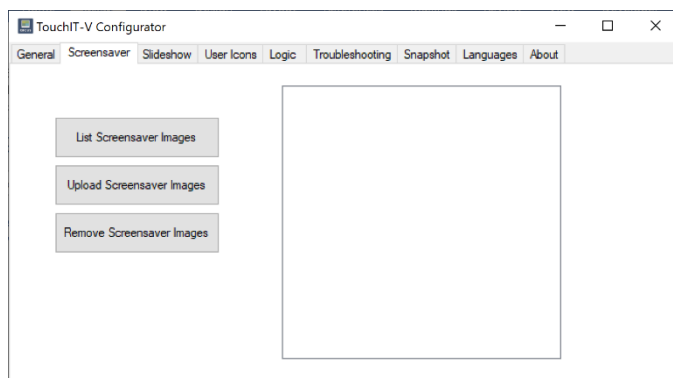
Durch Drücken der Taste "Screenshot" werden die auf dem Gerät angezeigten Inhalte gespeichert und als Bild auf dem PC abgelegt.

9.1.5. Reboot Device

Taste "Reboot Device" drücken, um das angeschlossene Gerät neu zu starten.

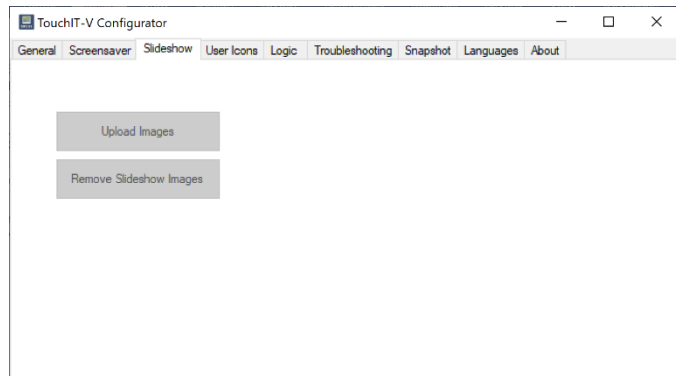
9.2. Bildschirmschoner

Der Standard-Bildschirmschoner wird ersetzt, wenn ein benutzerdefinierter hochgeladen wird. Die Bilder müssen png-Dateien sein, mit einer Auflösung von 320x240 Pixeln oder 800 x 480 Pixeln, abhängig von der Auflösung des Displays.



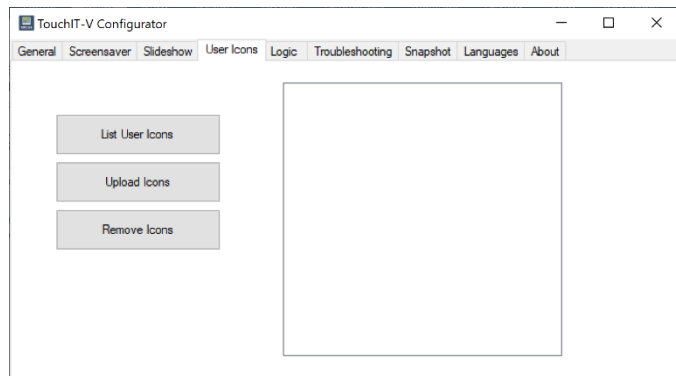
9.3. Slideshow

Wird auf älteren Geräten verwendet, um Bilder für die Bildschirmschoner-Diashow hochzuladen. Die Bilder müssen png-Dateien mit einer Auflösung von 320x240 Pixeln sein.



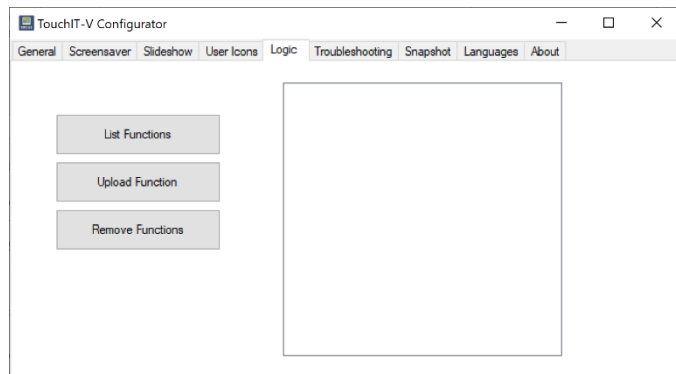
9.4. User Icons

Hochladen von Benutzerdefinierten Icons. Das Dateiformat der Icons muss png sein. Die Icons werden auf dem Gerät nicht in der Größe skaliert, sodass die Icons in der Größe angezeigt werden, in der diese hochgeladen wurden. Die Icons müssen auch korrekt benannt sein. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt [Icons](#).



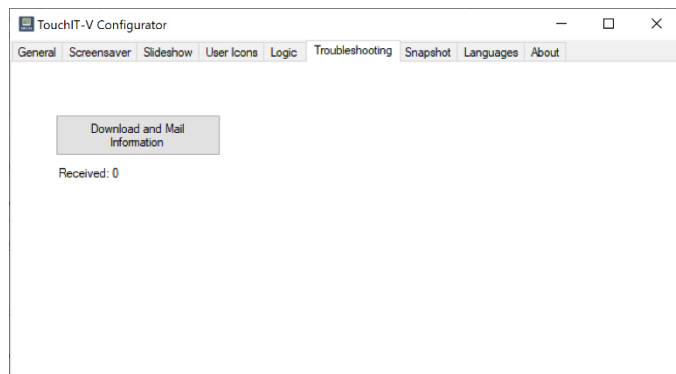
9.5. Logic

Das Gerät unterstützt in LUA geschriebene Logik. Als Dateieindung sollte .lua verwendet werden. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt [Logik](#).



9.6. Troubleshooting

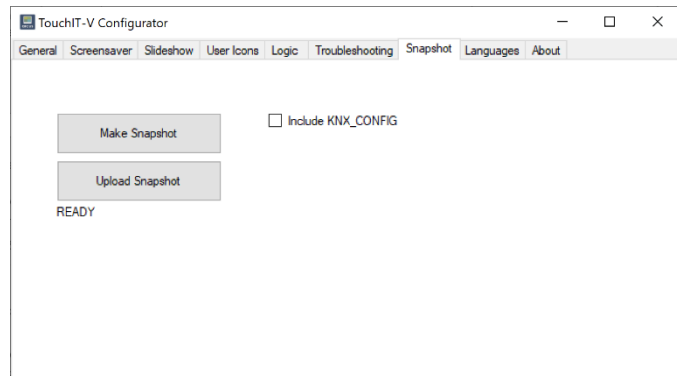
Wenn vom Support angefordert, können Teile der Einstellungen mit dieser Funktion heruntergeladen und per E-Mail verschickt werden.



9.7. Snapshot

Erstellen und Wiederherstellen von Snapshots. Die Snapshots enthalten Benutzerlogik, Symbole, Bilder, ... und werden verwendet, um ein Backup vom Gerät zu erstellen bzw. wiederherzustellen. Wenn Include KNX_CONFIG aktiviert ist, dann ist die gesamte Konfiguration der ETS ebenfalls im Snapshot enthalten.

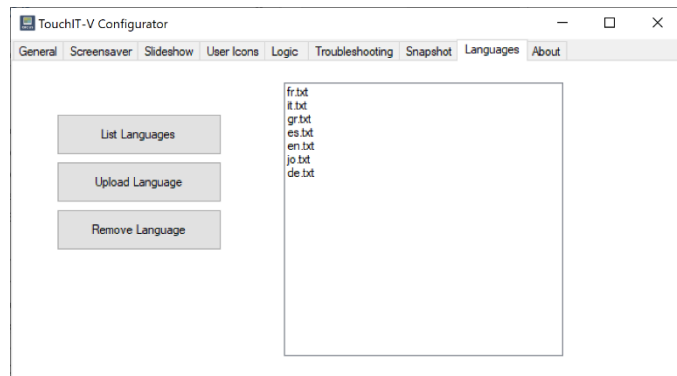
Nach der Wiederherstellung des Snapshots über Upload Snapshot muss das Gerät neu gestartet werden. Z.B. Registerkarte General > Reboot Device.



9.8. Sprachen

Dateien für die Übersetzung/Lokalisierung werden mit diesen Funktionen hochgeladen.

Weitere Informationen, einschließlich der erforderlichen Formatierung der txt-Dateien, sind im Abschnitt [Übersetzung / Lokalisierung](#) beschrieben.



9.9. About

Zeigt Configurator Version.



10. Logik

LUA wird als Programmiersprache für den Logikblock verwendet und es stehen einige spezielle [Funktionen](#) zur Verfügung. Dieser Logikbaustein kann für viele Anwendungen verwendet werden, z.B.:

- Manipulieren von Werte von Kommunikationsobjekten und damit Senden und Empfangen von Daten an/von verbundenen Gruppenadressen.
- Verknüpfen von Tasten auf dem Display mit Logikfunktionen.
- Springen auf Seiten vom Display für benutzerdefinierte Menüimplementierungen.
- Kundenspezifische akustische Signale.
- Zeitbasierte Ereignisse.

10.1. How to

1. Logikdateien mit .lua Dateierweiterung per USB mit dem [Configurator](#) hochladen.
2. Logikblock in den ETS-Parameter aktivieren: [Use logic functions](#)
3. Bei Bedarf ein Logikschema auswählen: [Logic scheme](#)
4. ETS-Download durchführen

10.2. Wichtig

- ETS-Kommunikationsobjekte beginnen bei 1, die Zählung Logikgruppenobjekte beginnt bei 0. Beispielsweise liest `knx.get_float(10)` den Wert des Kommunikationsobjekte Nummer 11.
- Wenn eine neue/geänderte Logikdatei hochgeladen wird, ist ein Neustart erforderlich. Es genügt auch, einen partiellen ETS-Download durchzuführen.
- Nur Logik Kommunikationsobjekte lösen die Callback-Funktionen `knx_value_changed()` und `knx_value_update()` aus.
- Werte können in auf alle Kommunikationsobjekte des Geräts geschrieben werden.
- Es ist möglich, nicht Logikkommunikationsobjekte abzufragen.
- Wenn keine Gruppenadresse mit einem Kommunikationsobjekte verbunden ist, dann werden keine Daten auf den Bus gesendet.
- Es muss eine Gruppenadresse mit dem Kommunikationsobjekte verbunden sein, damit das entsprechende interne Element auf dem Display den Wert aktualisiert/anzzeigt. Um den Busverkehr zu reduzieren, kann das Kommunikations-Flag deaktiviert werden.
- DPT9 2 Byte Floatwerte werden als 2 Byte Integer gelesen und geschrieben, die Werte können mit den bereitgestellten Funktionen `dpt9_to_int` und `int_to_dpt9` konvertiert werden.
- Der Logikblock muss in der ETS aktiviert sein.

10.3. Funktionen

10.3.1. KNX Funktionen

`text1_str, text2_str, ... = knx.get_string(comObjNr1_int, comObjNr2_int, ...)`

Lesen von einem oder mehreren 14 Byte String/s von Kommunikationsobjekten.

`comObjNrX_int` ist eine KNX- Kommunikationsobjektnummer.

`val1_int, val2_int, ... = knx.get_integer(comObjNr1_int, comObjNr2_int, ...)`

Lesen von einem oder mehreren 1..4 Byte Integer/n von Kommunikationsobjekten. Wird auch für 2 Byte Float DPT9 verwendet, z.B. `val_float = knx.dpt9_to_int(knx.get_integer(comObjNr_int))/100,0`

`comObjNrX_int` ist eine KNX-Gruppenobjektnummer.

`val1_float, val2_float, ... = knx.get_float (comObjNr1_int, comObjNr2_int, ...)`

Lesen von einem oder mehreren 4 Byte Float/s von Kommunikationsobjekten.

`comObjNrX_int` ist eine KNX-Gruppenobjektnummer.

`knx.set_string(comObjNr_int, text_str)`

Schreiben von einem 14-Byte-String auf eine angegebene Kommunikationsobjektnummer.

`comObjNrX_int` ist eine KNX-Kommunikationsobjektnummer.

`text_str` ist der zu schreibende Wert.

`knx.set_integer(comObjNr_int, length_int, value_int)`

Schreiben von einem 1..4 Byte Integer mit angegebene Länge auf eine angegebene Kommunikationsobjektnummer.

`comObjNrX_int` ist eine KNX- Kommunikationsobjektnummer.

`length_int` ist die Integer Länge in Byte.

`value_int` ist der zu schreibende Wert.

`knx.set_float(ComObjNr_int, value_float)`

Schreiben von einem 4-Byte-Float auf eine angegebene Kommunikationsobjektnummer.

`comObjNrX_int` ist eine KNX-Kommunikationsobjektnummer.

`value_float` ist der zu schreibende Wert.

d2 / Änderungen vorbehalten

```
value_int = knx.dpt9_to_int(value_int)
Konverter zum Lesen von 2 Byte Float DPT9. Beispiel:
value_float = knx.dpt9_to_int(knx.get_integer(comObjNr_int)) / 100,0
```

```
value_int = knx.int_to_dpt9(value_int)
Konverter zum Schreiben von 2 Byte Float DPT9. Beispiel:
knx.set_integer(comObjNr_int, 2, knx.int_to_dpt9(value_float * 100.0))
```

```
status_int = knx.tx_idle(comObjNr_int)
Überprüfen ob das Kommunikationsobjekt den Sendevorgang abgeschlossen hat.
```

10.3.2. Systemfunktionen

sys.timeout(timeout_ms_int [, callbackArgument])
Initialisieren die Timeout-Callback-Funktion. timeout([callbackArgument]) wird nach timeout_ms_int Millisekunden aufgerufen und die optionalen callbackArgument werden übergeben.

sys.set_page(pageNr_int)
PageNr_int anzeigen. Weckt das Gerät aus Stand-by-Modus auf.
pageNr_int: 1..6

sys.set_brightness(percent_int)
Stellt die Bildschirmhelligkeit ein (0..100).

sys.beep(duration_ms_int{, frequency_hz_int [, volume_int]})
Sendet ein akustisches Signal für duration_ms_int mit dem frequency_hz_int und einer Lautstärke von volume_int (0..15).

sys.put_setting(name_str, value)
Erstellen/schreiben einer variable in den nicht flüchtigen Flash-Speicher.
name_str ist der Variablenname
value ist der zu speichernder Wert

value = **sys.get_setting**(name_str)
Lesen von variablen aus dem nicht flüchtigen Flash-Speicher.
name_str ist der Variablenname
value ist der gelesene Wert

sys.signal_obj(comObjNr_int)
Erzwingt eine Aktualisierung der angezeigten Elemente, die zum Kommunikationsobjekte mit der Nummer comObjNr_int gehören.

sys.message(text_str)
Zeigen ein Meldungsdialogfeld an, das text_str enthält. Der Dialog muss manuell per Tastendruck quittiert werden.

sys.settings_dialog(settingsName_str)
Öffnet einen Dialog, um Werte in der Einstellungstabelle mit dem Namen settingsName_str zu ändern. Das Argument ist der Name der Einstellungstabellenvariablen als Zeichenfolge.

sys.read_settings(settingsName_str)
Lesen einer Einstellungstabelle mit dem Namen settingsName_str aus dem nichtflüchtigen Flash-Speicher. Das Argument ist der Name der Einstellungstabellenvariablen als Zeichenfolge.

sys.write_settings(settingsName_str)
Schreiben einer Einstellungstabelle mit dem Namen settingsName_str in einen nichtflüchtigen Flash-Speicher. Das Argument ist der Name der Einstellungstabellenvariablen als Zeichenfolge.

10.3.3. Callback-Funktionen

knx_value_changed(comObjNr_int)
Wird aufgerufen, wenn sich ein KNX-Wert geändert hat. Das Argument ist die KNX- Kommunikationsobjektnummer des Objekts, dessen Wert sich geändert hat.

knx_value_update(comObjNr_int)
Wird aufgerufen, wenn ein KNX-Wert aktualisiert wurde (derselbe Wert wurde erneut empfangen). Das Argument ist die KNX- Kommunikationsobjektnummer des Objekts, dessen Wert aktualisiert wurde.

settings_set(settingsName_str)
Wird aufgerufen, wenn ein Einstellungsdialog durch Drücken der OK-Taste geschlossen wurde. Kann verwendet werden, um die Einstellungen mit sys.write_settings zu speichern. Das Argument ist der Name der Einstellungstabellenvariablen als Zeichenfolge.

d2 / Änderungen vorbehalten

`timeout` ([callbackArgument])

Wird nach dem Timeout aufgerufen, welcher mit `sys.timeout` eingerichtet wurde. Das optionale `callbackArgument` wird ebenfalls von `sys.timeout` übergeben.

Wenn diese Funktion 0 zurückgibt, wird die Schleife fortgesetzt und der `timeout` wird nach dem ursprünglich mit `sys.timeout` eingerichteten Intervall erneut aufgerufen. Wenn 1 zurückgegeben wird, stoppt die Schleife und der `timeout` wird nicht erneut aufgerufen, es sei denn, er wird erneut mit `sys.timeout` eingerichtet.

10.3.4. Logik-Einstellungen

Die Logikeinstellungen ermöglichen Einstellungen, die im nichtflüchtigen Flash-Speicher gespeichert sind, mit einem speziellem Einstellungsdialogfeld. Es kann mehr als eine Einstellungstabelle geben, aber nur die Tabelle mit dem Namen " settings" ist in den Geräteeinstellungen unter Logik zugänglich. Andere Tabellen mit einem anderen Namen können durch Aufruf von `sys.settings_dialog(settingsName_str)` angezeigt werden. Wenn die Einstellungen geändert wurden und der Dialog mit OK verlassen wurde, dann wird die Callback-Funktion `settings_set(settingsName_str)` ausgeführt und kann verwendet werden, um die geänderten Einstellungen mit `sys.write_settings(settingsName_str)` auf nichtflüchtigem Flash zu speichern. `sys.read_settings(settingsName_str)` sollte beim Systemstart ausgeführt werden, um die Einstellungstabelle aus dem nichtflüchtigen Flash zu lesen und als globale Variable mit dem Namen " settingsName_str" bereitzustellen.

Struktur

`settingsName = { {name, min, max, val, dc}, {name, min, max, val, dc}, ... (bis zu 8 Einträge) }`

`val`: Ausgangswert

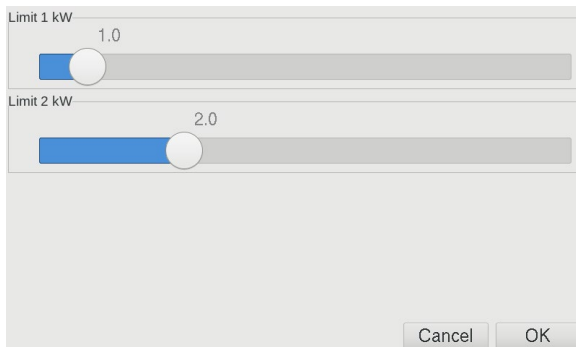
`dc`: Anzahl der Nachkommastellen

Beispiel 1

Einstellungen, auf die über die Gerätesystemeinstellungen unter Logik zugegriffen werden kann.

```
settings = {
  {name = "Limit 1 kW", min = 0.5, max = 6.0, val = 1.0, dc = 1.0},
  {name = "Limit 2 kW", min = 0.5, max = 6.0, val = 2.5, dc = 1.0},
}
function settings_set(settingsName_str)
  sys.write_settings(settingsName_str)
end
sys.read_settings("settings")

sys.message(settings[1].val)
```



Beispiel 2

```
other_settings = {
  {name = "test 1", min = 0.5, max = 6.0, val = 1.0, dc = 1.0},
  {name = "test 2", min = 0.5, max = 6.0, val = 2.5, dc = 1.0},
}
function settings_set(settingsName_str)
  sys.write_settings(settingsName_str)
end
sys.read_settings("other_settings ")

sys.settings_dialog("other_settings")

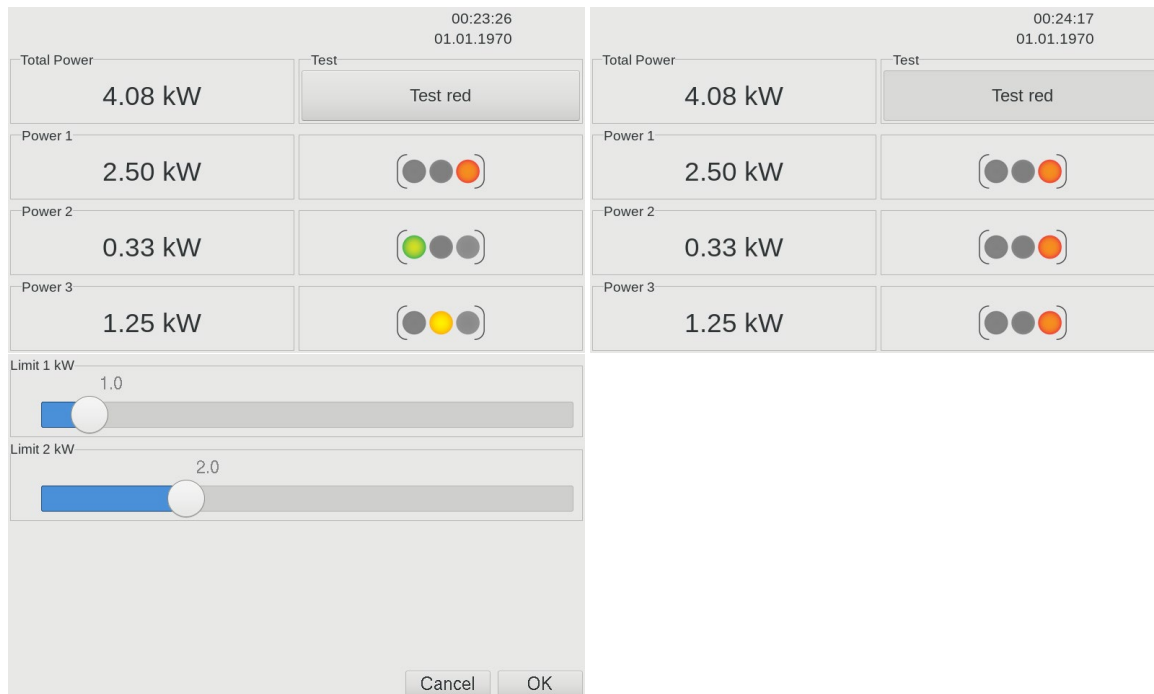
sys.message(settings[1].val)
```

10.4. Beispiel

In diesem Beispiel schaltet eine Ampel von grün auf gelb und rot um, wenn zwei entsprechende Grenzwerte überschritten werden. Die Limits können in den Einstellungen auf dem Gerät geändert werden. Dies geschieht für drei Kanäle.

Es wird auch die Summe aller drei Werte berechnet und angezeigt. Ein Taster schaltet alle Ampeln beim Drücken auf Rot und beim Loslassen auf den ursprünglichen Wert.

10.4.1. Gerät



The screenshot shows two states of the device interface. The left state shows a 'Test red' button and three power channels: Power 1 (2.50 kW, red), Power 2 (0.33 kW, green), and Power 3 (1.25 kW, yellow). The right state shows the same power levels but with all three channels in red. Below the power channels are two sliders for 'Limit 1 kW' (set to 1.0) and 'Limit 2 kW' (set to 2.0). At the bottom are 'Cancel' and 'OK' buttons.

10.4.2. Lua-Code

Der folgende Quellcode sollte als `electric_power.lua` gespeichert werden.

```
-- 2 Byte float

level_epower1_o_ObjNr = 74 -- 1 Byte
level_epower2_o_ObjNr = 82 -- 1 Byte
level_epower3_o_ObjNr = 90 -- 1 Byte

lookup_level_ObjNr = {
    [electric_power_1_I_ObjNr] = level_epower1_o_ObjNr,
    [electric_power_2_I_ObjNr] = level_epower2_o_ObjNr,
    [electric_power_3_I_ObjNr] = level_epower3_o_ObjNr
}

function update_integer(objNr ,bytes ,val)
    if knx.get_integer(objNr) ~= val then
        knx.set_integer(objNr,bytes,val)
        sys.signal_obj(objNr)
    end
end

function get_2Byte_float(objNr) -- write KNX dpt9
    return knx.dpt9_to_int(knx.get_integer(objNr))/100.0
end

function set_2Byte_float(objNr, val) -- read KNX dpt9
    i = knx.int_to_dpt9(val*100.0)
    update_integer(objNr, 2, i)
end

function eval_level(power_ObjNr, level_ObjNr)
    power = get_2Byte_float(power_ObjNr)
    limit1 = settings[1].val
    limit2 = settings[2].val

    if power > limit2 then
```

d2 / Änderungen vorbehalten


```

        level = 2
    elseif power > limit1 then
        level = 1
    else
        level = 0
    end
    update_integer(level_ObjNr ,1 ,level)
end

function update_levels()
    for power_ObjNr, level_ObjNr in pairs(lookup_level_ObjNr) do
        eval_level(power_ObjNr, level_ObjNr)
    end
end

function update_power_sum()
    power_sum = 0
    for power_ObjNr, _ in pairs(lookup_level_ObjNr) do
        val = get_2Byte_float(power_ObjNr)
        power_sum = power_sum + val
    end
    set_2Byte_float(electric_power_sum_0_ObjNr, power_sum)
end

function push_button(state)
    if state == 'press' then
        level = 2
        for _, level_ObjNr in pairs(lookup_level_ObjNr) do
            update_integer(level_ObjNr, 1, level)
        end
    elseif state == 'release' then
        update_levels()
    end
end

function settings_set(x)
    sys.write_settings(x)
    update_levels()
end

function knx_value_changed(x)
    changed_ObjNr = x
    if lookup_level_ObjNr[changed_objNr] ~= nil then -- a electric power_x value has changed
        eval_level(changed_objNr, lookup_level_ObjNr[changed_objNr])
        update_power_sum()
    end
end

function knx_value_update(x)
    knx_value_changed(x)
end

sys.read_settings("settings")

```

10.4.3. ETS

Parameter

1.8.2 TouchIT AC4 > General

<div style="background-color: #f0f0f0; padding: 2px 5px; border-bottom: 1px solid #ccc;">General</div> <div style="padding: 2px 5px; border-bottom: 1px solid #ccc;">+ Page 1</div> <div style="padding: 2px 5px; border-bottom: 1px solid #ccc;">+ Page 2</div> <div style="padding: 2px 5px; border-bottom: 1px solid #ccc;">+ Page 3</div> <div style="padding: 2px 5px; border-bottom: 1px solid #ccc;">+ Page 4</div> <div style="padding: 2px 5px; border-bottom: 1px solid #ccc;">+ Page 5</div> <div style="padding: 2px 5px; border-bottom: 1px solid #ccc;">+ Page 6</div>	<p>Master PIN <input style="width: 100%;" type="text" value="0"/></p> <p>Use PIN for settings dialog <input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes</p> <p>Layout <input style="width: 100%;" type="text" value="2X4-Layout"/></p> <p>Icon theme <input type="radio"/> Bright <input checked="" type="radio"/> Dark (for bright surfaces)</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>7</td><td>8</td></tr> </table> <p>Display menu page <input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes</p> <p>Display user language chooser <input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes</p> <p>Page scheme <input type="radio"/> 5 Pages / 1 Alarm Page <input checked="" type="radio"/> 6 Pages</p> <p>Global format identifiers <input style="width: 100%;" type="text" value=";LOGIC=electric_power.lua"/></p> <p>Additional identifiers <input style="width: 100%;" type="text"/></p> <hr/> <p>Page 1 Name [;Format] <input style="width: 100%;" type="text"/></p> <hr/> <p>Use PIN for Page2 <input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes</p> <p>Page 2 Name [;Format] <input style="width: 100%;" type="text"/></p> <hr/> <p>Use PIN for Page3 <input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes</p> <p>Page 3 Name [;Format] <input style="width: 100%;" type="text"/></p> <hr/> <p>Use PIN for Page4 <input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes</p> <p>Page 4 Name [;Format] <input style="width: 100%;" type="text"/></p> <hr/> <p>Use PIN for Page5 <input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes</p> <p>Page 5 Name [;Format] <input style="width: 100%;" type="text"/></p> <hr/> <p>Use PIN for Page6 <input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes</p> <p>Page 6 Name [;Format] <input style="width: 100%;" type="text"/></p> <hr/> <p>Use RTC <input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes</p> <hr/> <p>Use logic functions <input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Yes</p> <p>Logic scheme <input style="width: 100%;" type="text" value="IO-Schema 1"/></p>	1	2	3	4	5	6	7	8
1	2								
3	4								
5	6								
7	8								

Group Objects
Channels
Parameters

1.8.2 TouchIT AC4 > Page 1 > Element 1: Total Power

General	Descriptor	Total Power								
Page 1	Object Type	2 Byte								
Element 1: Total Power	Element Type	2-Byte-Float-Text-Button								
Element 2: Test Red	Element Size	X-Large								
Element 3: Power 1	Interactive	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes								
Element 4: level epower 1	Use Element PIN	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes								
Element 5: Power 2	Align steps	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Yes								
Element 6: level epower 2	Expand horizontal	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Yes								
Element 7: Power 3	Expand vertical	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Yes								
Element 8: level epower 3	Name [;Format]	Total Power;PF= kW;DC=2								
Page 2	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>7</td><td>8</td></tr> </table>		1	2	3	4	5	6	7	8
1	2									
3	4									
5	6									
7	8									
Page 3										

1.8.2 TouchIT AC4 > Page 1 > Element 2: Test Red

General	Descriptor	Test Red								
Page 1	Object Type	1 Bit								
Element 1: Total Power	Element Type	1-Bit-Value-Pushbutton								
Element 2: Test Red	Element Size	Normal								
Element 3: Power 1	Interactive	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Yes								
Element 4: level epower 1	Use Element PIN	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes								
Element 5: Power 2	Align steps	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Yes								
Element 6: level epower 2	Expand horizontal	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Yes								
Element 7: Power 3	Expand vertical	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Yes								
Element 8: level epower 3	Name [;Format]	Test; LABEL=Test red;LOGIC=push_button('press');LOG								
Page 2	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>7</td><td>8</td></tr> </table>		1	2	3	4	5	6	7	8
1	2									
3	4									
5	6									
7	8									
Page 3										

Name [;Format]: Test; LABEL=Test red;LOGIC=push_button('press');LOGICR=push_button('release')

1.8.2 TouchIT AC4 > Page 1 > Element 3: Power 1

General	Descriptor	Power 1								
- Page 1	Object Type	2 Byte								
Element 1: Total Power	Element Type	2-Byte-Float-Text-Button								
Element 2: Test Red	Element Size	X-Large								
Element 3: Power 1	Interactive	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes								
Element 4: level epower 1	Use Element PIN	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes								
Element 5: Power 2	Align steps	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Yes								
Element 6: level epower 2	Expand horizontal	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Yes								
Element 7: Power 3	Expand vertical	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Yes								
Element 8: level epower 3	Name [;Format]	Power 1;PF= kW;DC=2								
+ Page 2		<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td></tr><tr><td>3</td><td>4</td></tr><tr><td>5</td><td>6</td></tr><tr><td>7</td><td>8</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8
1	2									
3	4									
5	6									
7	8									
+ Page 3										

1.8.2 TouchIT AC4 > Page 1 > Element 4: level epower 1

General	Descriptor	level epower 1								
- Page 1	Object Type	1 Byte								
Element 1: Total Power	Element Type	1-Byte-Value-Picture-Button 0..255								
Element 2: Test Red	Element Size	Normal								
Element 3: Power 1	Interactive	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes								
Element 4: level epower 1	Use Element PIN	<input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Yes								
Element 5: Power 2	Align steps	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Yes								
Element 6: level epower 2	Expand horizontal	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Yes								
Element 7: Power 3	Expand vertical	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Yes								
Element 8: level epower 3	Name [;Format]	;IMGVAL=traffic_light								
+ Page 2		<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td></tr><tr><td>3</td><td>4</td></tr><tr><td>5</td><td>6</td></tr><tr><td>7</td><td>8</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8
1	2									
3	4									
5	6									
7	8									
+ Page 3										

Kanal 2 und 3 sind identisch parametrisiert, nur entsprechend benannt.

Kommunikationsobjekte

Number	Name	Object Function	Description	Group Address	Length
39	IO Logic 1-Bit 7	Logic			1 bit
40	IO Logic 1-Bit 8	Logic			1 bit
41	IO Logic 1-Bit 9	Logic			1 bit
42	IO Logic 1-Byte 0	Logic			1 byte
43	IO Logic 1-Byte 1	Logic			1 byte
44	IO Logic 1-Byte 2	Logic			1 byte
45	IO Logic 1-Byte 3	Logic			1 byte
46	IO Logic 1-Byte 4	Logic			1 byte
47	IO Logic 1-Byte 5	Logic			1 byte
48	IO Logic 1-Byte 6	Logic			1 byte
49	IO Logic 1-Byte 7	Logic			1 byte
50	IO Logic 2-Byte 0	Logic	electric power 1	1/1/0	2 bytes
51	IO Logic 2-Byte 1	Logic	electric power 2	1/1/1	2 bytes
52	IO Logic 2-Byte 2	Logic	electric power 3	1/1/2	2 bytes
53	IO Logic 2-Byte 3	Logic			2 bytes
54	IO Logic 2-Byte 4	Logic			2 bytes
55	IO Logic 2-Byte 5	Logic			2 bytes
56	IO Logic 2-Byte 6	Logic			2 bytes
57	IO Logic 2-Byte 7	Logic			2 bytes
58	IO Logic 4-Byte 0	Logic			4 bytes
59	IO Logic 4-Byte 1	Logic			4 bytes
60	IO Logic 4-Byte 2	Logic			4 bytes
61	IO Logic 4-Byte 3	Logic			4 bytes
62	IO Logic 4-Byte 4	Logic			4 bytes
63	1.1-A IO, Value_Total Power	2-Byte Float Value	sum electric power	1/1/3	2 bytes
64	1.1-B Input, Feedback_Total Power	2-Byte Float Value			2 bytes
67	1.2-A Output, Value_Test Red	1-Bit Value Button			1 bit
68	1.2-B Output, Value_B_Test Red	1-Bit Value Button			1 bit
71	1.3-A IO, Value_Power 1	2-Byte Float Value	electric power 1	1/1/0	2 bytes
72	1.3-B Input, Feedback_Power 1	2-Byte Float Value			2 bytes
75	1.4-A IO, Value_level epower 1	1-Byte Value	level epower 1	1/1/4	1 byte
76	1.4-B Input, Feedback_level epower 1	1-Byte Value			1 byte
79	1.5-A IO, Value_Power 2	2-Byte Float Value	electric power 2	1/1/1	2 bytes
80	1.5-B Input, Feedback_Power 2	2-Byte Float Value			2 bytes
83	1.6-A IO, Value_level epower 2	1-Byte Value	level epower 2	1/1/5	1 byte
84	1.6-B Input, Feedback_level epower 2	1-Byte Value			1 byte
87	1.7-A IO, Value_Power 3	2-Byte Float Value	electric power 3	1/1/2	2 bytes
88	1.7-B Input, Feedback_Power 3	2-Byte Float Value			2 bytes
91	1.8-A IO, Value_level epower 3	1-Byte Value	level epower 3	1/1/6	1 byte
92	1.8-B Input, Feedback_level epower 3	1-Byte Value			1 byte

Nur Logikkommunikationsobjekte nr. 32-62 lösen `knx_value_changed` und `knx_value_update` aus, so dass die Gruppenadressen für elektrische Leistung x mit Logikobjekten und den Objekten der Anzeigeelemente verbunden sind.

10.4.4. Icons

Benutzerdefinierte Symbole für die Ampeln.

Dateiname	Icon
traffic_light_0.png	
traffic_light_1.png	
traffic_light_2.png	

10.4.5. Inbetriebnahme

1. LUA-Quellcodes als `electric_power.lua` speichern.
2. Icons unter dem Namen aus der Tabelle speichern.
3. TouchIT [Configurator](#) starten und Logik und Icons hochladen.
4. ETS-Projekt erstellen und gerät Programmieren.
5. Durch das senden von Werten an die Gruppenadresse "electric power x" sollte sich die Ampel ändern, wenn die in den Geräteeinstellungen festgelegten Grenzwerte überschritten werden.

11. Icons

11.1. Größe

Die Standard-Icongrößen sind in der folgenden Tabelle dargestellt, die Tabelle zeigt auch die entsprechende **Element Size**. Icons werden auf dem Gerät nicht skaliert, daher müssen benutzerdefinierte Icons die richtige Größe haben. Sie müssen der **Namenskonvention** folgen und der Dateityp muss png sein.

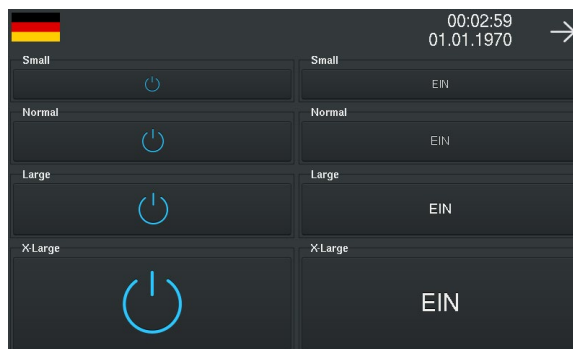
Element Size	Standardicongröße [Pixel]	
	320 x 240 Pixel	800 x 480 Pixel
Small	18x18	28x28
Normal	28x28	42x42
Large	48x48	58x58
X-Large	88x88	116 x 116

Element Size

Interactive

Use Element PIN

Align steps



11.2. Namenskonvention

Icondateinamen sollten keine Sonderzeichen oder Leerzeichen enthalten. Für IMGSET wird die richtige Suffix im Dateinamen benötigt, damit das Icon der richtigen Funktion zugeordnet werden kann. Bei der Verwendung von Icons mit den Parametern IMGSET und IMG werden Suffix und Dateierdung wegelassen, z.B. ;IMGSET=ONOFF.





Welcher der folgenden Parameter verwendet wird, hängt vom verwendeten **Element Type** ab.

11.2.1. IMGSET On/Off Elementtypen

Namenskonvention

	Dateiname	
Taster	xxx_b_on.png	xxx_b_off.png
Label	xxx_l_on.png	xxx_l_off.png

Beispiel

	ONOFF_b_on.png
	ONOFF_b_off.png
	ONOFF_l_on.png
	ONOFF_l_off.png



ETS Parameter Name [;Format] ; IMGSET=ONOFF

11.2.2. IMGSET Up/Down Elementtypen

Namenskonvention

	Dateiname	
Taster	xxx_b_up.png	xxx_b_down.png

Beispiel

	PM_up.png
	PM_down.png
ETS Parameter ; IMGSET=PM Name [;Format]	





11.2.3. IMGSETS Quad Element Typen

Wichtiger S am Ende von IMGSETS

Namenskonvention





	Dateiname	
Label	xxx_l_on.png	xxx_l_off.png

Beispiel

	AL_l_off.png
	AL_l_off.png
	BELL_l_off.png
	BELL_l_on.png
ETS Parameter ; IMGSETS=BELL, AL Name [;Format]	

11.2.4. IMG

Beispiel

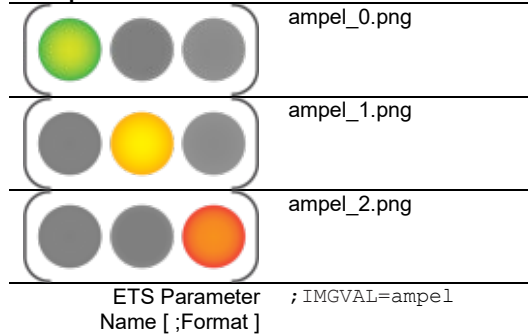
	RING.png
	CLOCK_ICO.png
	SENDEN.png
	ILLUMINATION.png
ETS Parameter ; IMG=ILLUMINATION Name [;Format]	

11.2.5. IMGVAL

Dies ermöglicht ein vom KNX-Wert abhängiges Icon. Im folgenden Beispiel würden `ampel_0.png` beim Wert 0, `ampel_1.png` beim Wert 1 und `ampel_2.png` für den Wert 2 und höher angezeigt.

Es muss immer ein Bild mit dem Dateinamen `**_0.png` vorhanden sein, dieses darf nicht weggelassen werden.

Beispiel

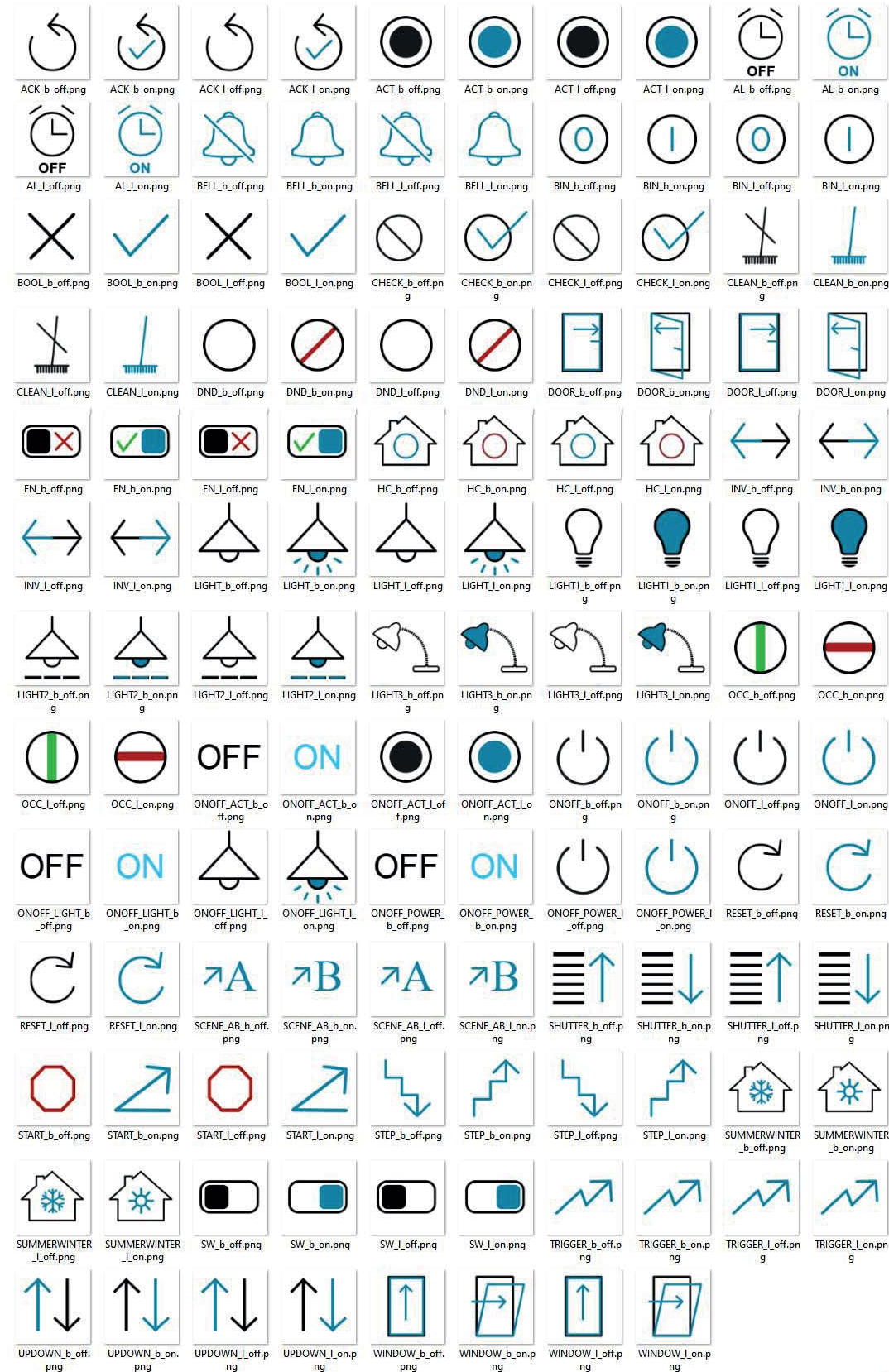


11.3. Standardicons

Alle Standardicons sind in Small, Normal, Large und XLarge verfügbar.

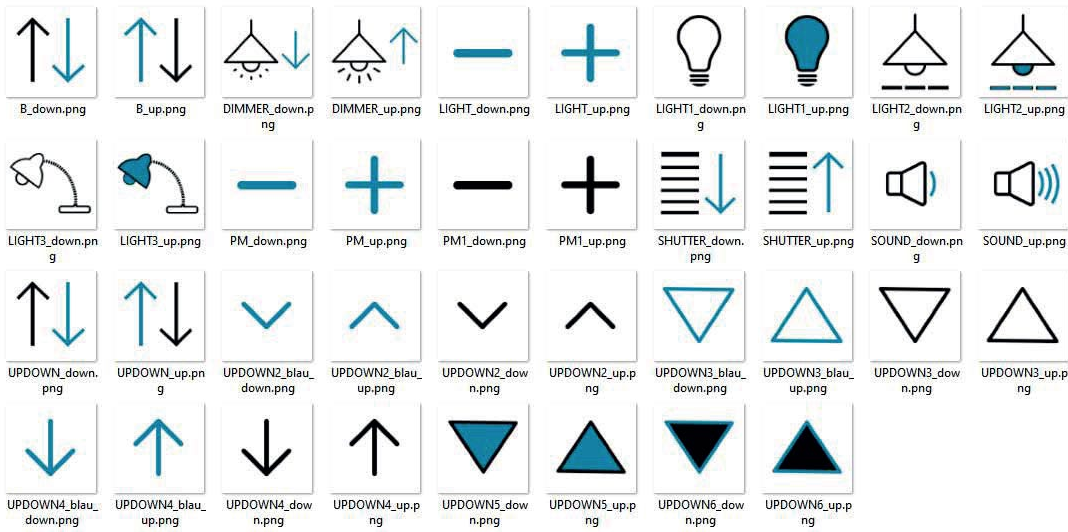
11.3.1. Dunkle Icons

IMGSET On/Off

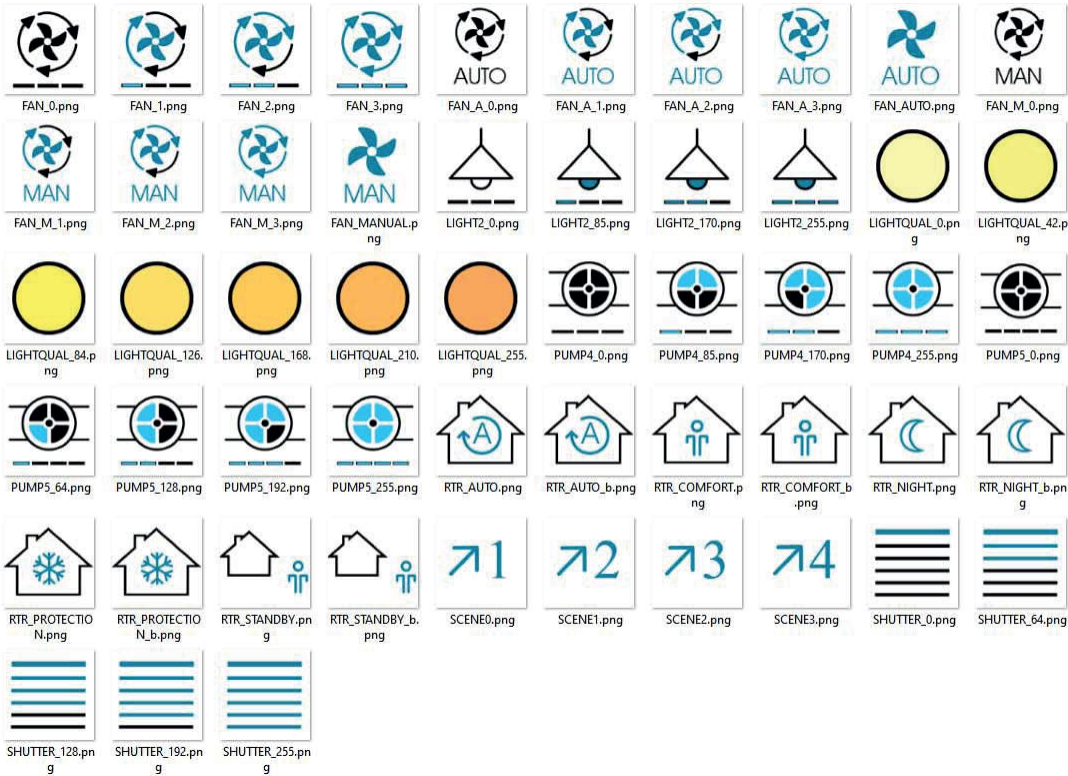


d2 / Änderungen vorbehalten

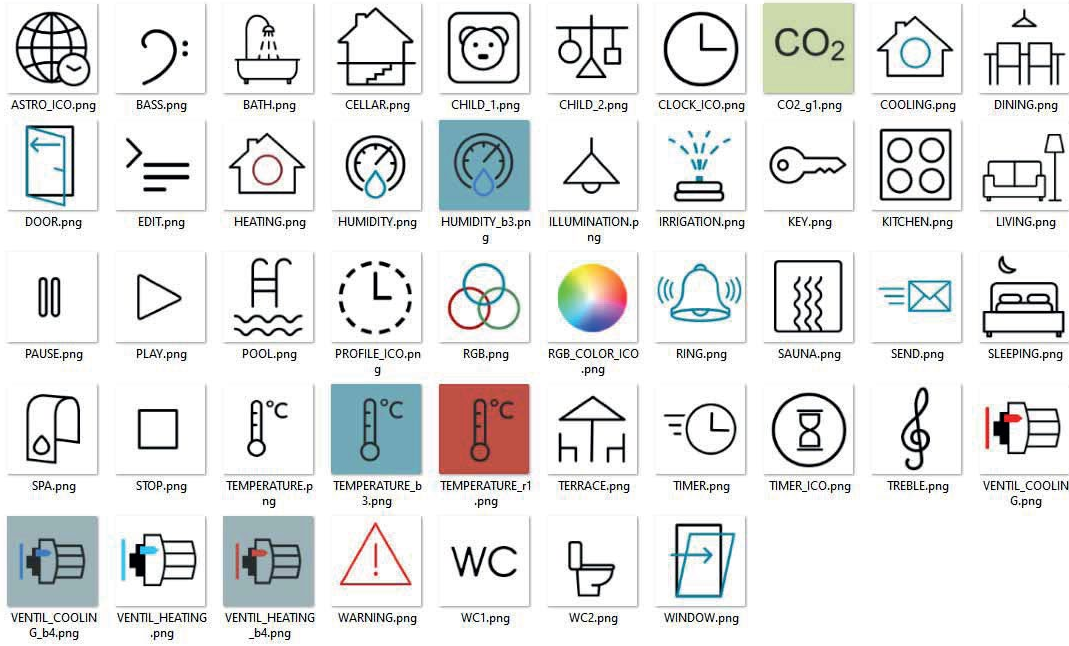
IMGSET Up/Down



IMGVAL

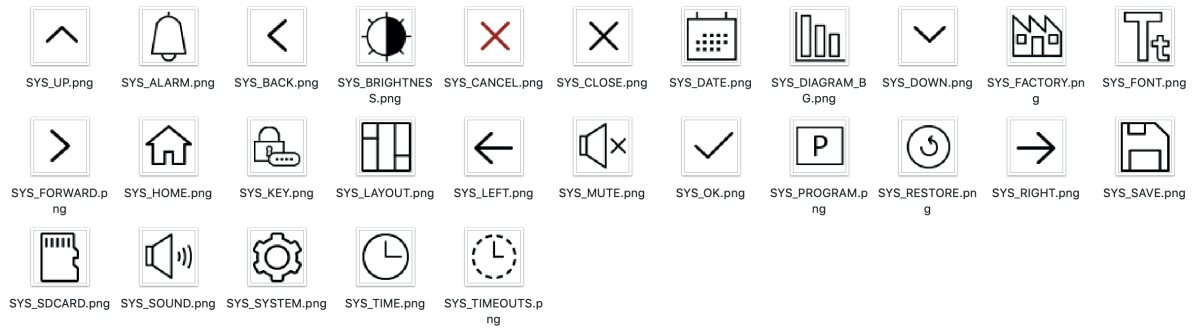


IMG



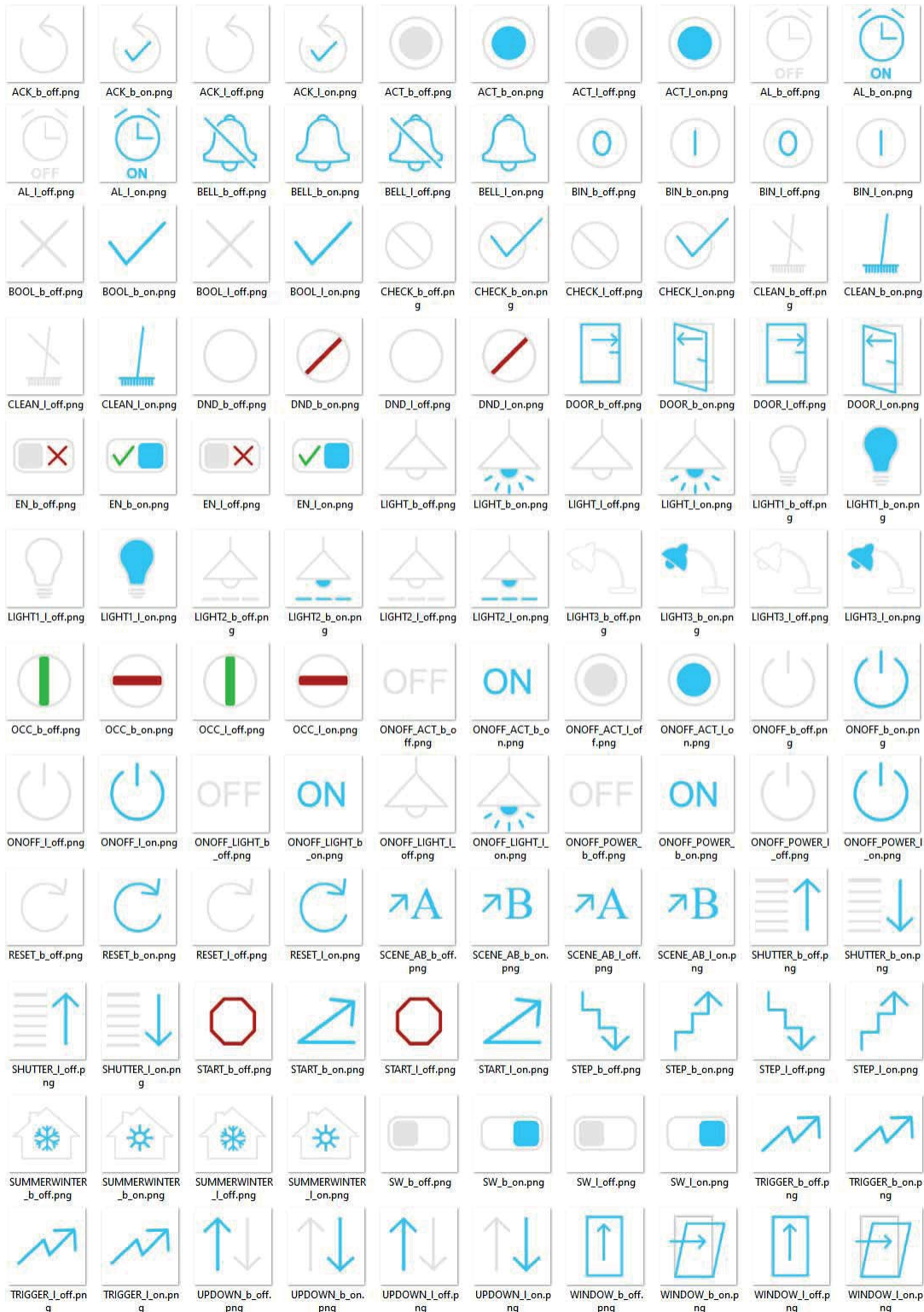
Systemicons

Nur in 32x32 / 48x48 Pixel verfügbar

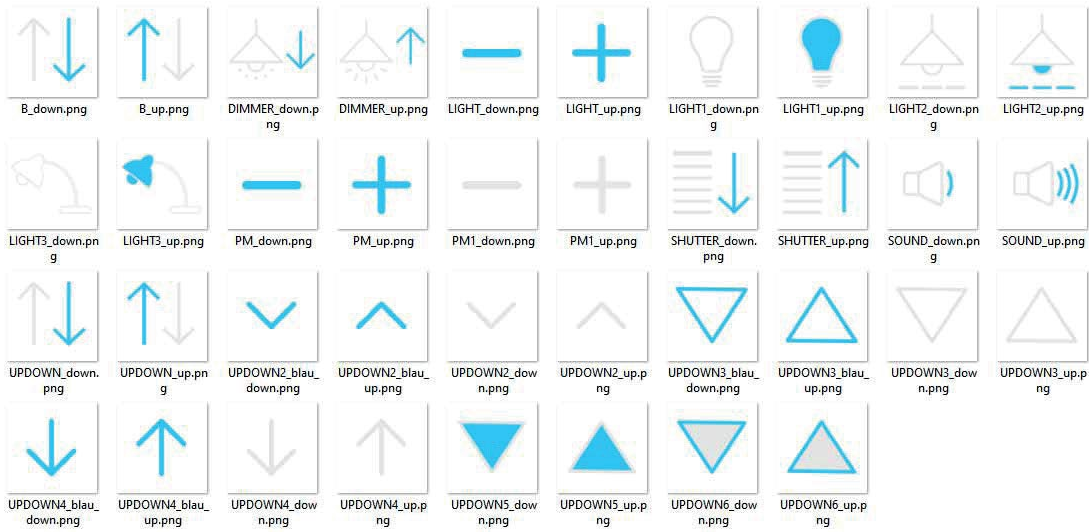


11.3.2. Helle Icons

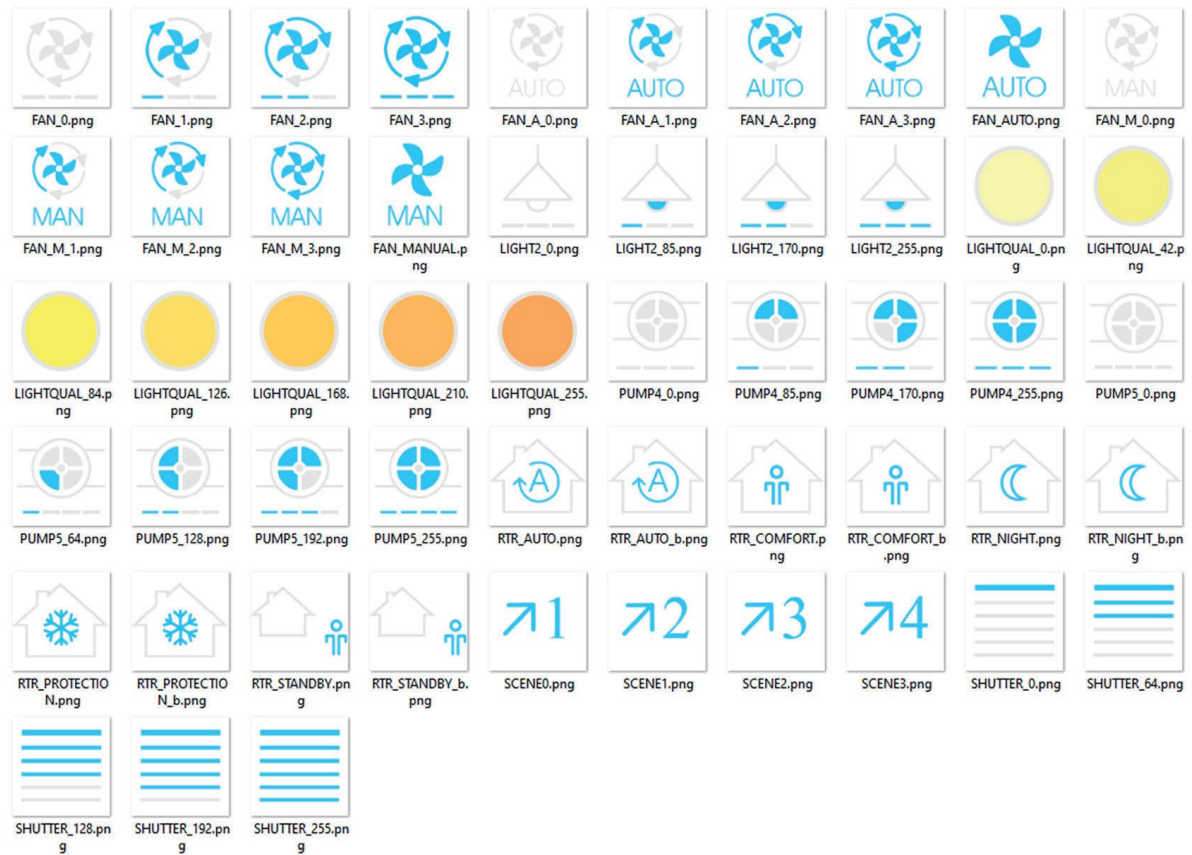
IMGSET On/Off



IMGSET Up/Down



IMGVAL

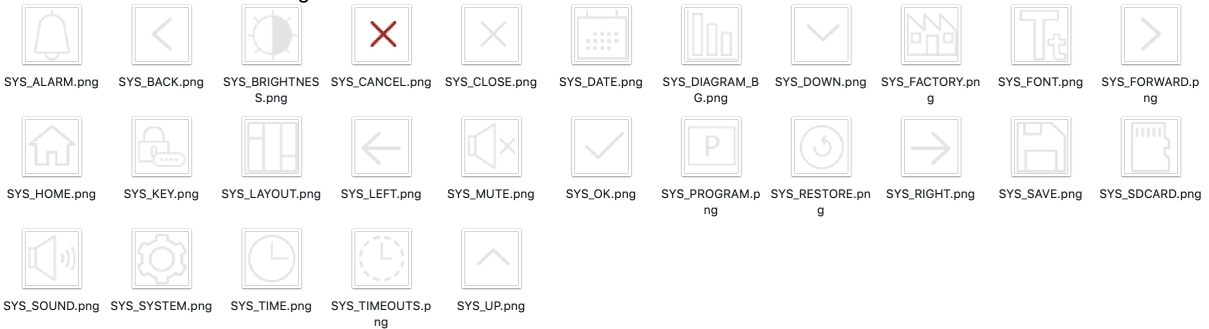


IMG



Systemicons

Nur in 32x32 / 48x48 Pixel verfügbar



12. Weitere Dokumente

Zu den weiteren Dokumenten (RTR, Benutzerdefiniertes Layout |Touch_IT Creator) bitte service@arcus-eds kontaktieren.

13. Impressum

Herausgeber: Arcus-EDS GmbH, Rigaer Str. 88, 10247 Berlin
Verantwortlich für den Inhalt: Hjalmar Hevers, Reinhard Pegelow

Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit Genehmigung der Arcus-EDS GmbH gestattet.
Alle Angaben ohne Gewähr, technische Änderungen und Preisänderungen vorbehalten.

Haftung

Die Auswahl der Geräte und die Feststellung der Eignung der Geräte für einen bestimmten Verwendungszweck liegen allein in der Zuständigkeit des Käufers. Für diese wird keine Haftung oder Gewährleistung übernommen. Die Angaben in den Katalogen und Datenblättern stellen keine Zusicherung spezieller Eigenschaften dar, sondern ergeben sich aus Erfahrungswerten und Messungen. Haftung für Schäden, die durch fehlerhafte Bedienung/Projektierung oder Fehlfunktionen der Geräte entstehen, ist ausgeschlossen. Vielmehr hat der Betreiber/Projektierer sicher zu stellen, dass Fehlbedienungen, Fehlprojektierungen und Fehlfunktionen keine weiterführenden Schäden verursachen können.

Sicherheitsvorschriften

Achtung! Einbau und Montage elektrischer Geräte darf nur durch eine Elektrofachkraft erfolgen. Die Einhaltung der entsprechenden Sicherheitsvorschriften des VDE, des TÜV und der zuständigen Energieversorgungsunternehmen sind vom Käufer/Betreiber der Anlage sicherzustellen. Für Mängel und Schäden, die durch unsachgemäßen Einsatz der Geräte oder durch Nichtbeachtung der Bedienungsanleitungen entstehen, wird keine Gewährleistung übernommen.

Entsorgung



Das Symbol der durchgestrichenen Mülltonne auf dem Gerät oder der Verpackung bedeutet, dass das Produkt am Ende seiner Nutzungsdauer nicht mit anderem allgemeinen Abfall entsorgt werden darf.

Gewährleistung

Wir leisten Gewähr im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen.
Bitte nehmen Sie im Falle einer Reklamation mit uns Kontakt auf und schicken Sie das Gerät, mit einer Fehlerbeschreibung, an unsere unten genannte Firmenadresse.

Hersteller



Das CE-Zeichen ist ein Freiverkehrszeichen, das sich ausschließlich an die Behörde wendet und keine Zusicherung von Eigenschaften beinhaltet.



Eingetragenes Warenzeichen der Konnex Association

Impressum

Herausgeber: Arcus-EDS GmbH, Rigaer Str. 88, 10247 Berlin

Verantwortlich für den Inhalt: Hjalmar Hevers, Reinhard Pegelow

Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit Genehmigung der Arcus-EDS GmbH gestattet.

Alle Angaben ohne Gewähr, technische Änderungen und Preisänderungen vorbehalten.

Haftung

Die Auswahl der Geräte und die Feststellung der Eignung der Geräte für einen bestimmten Verwendungszweck liegen allein in der Zuständigkeit des Käufers. Für diese wird keine Haftung oder Gewährleistung übernommen. Die Angaben in den Katalogen und Datenblättern stellen keine Zusicherung spezieller Eigenschaften dar, sondern ergeben sich aus Erfahrungswerten und Messungen. Haftung für Schäden, die durch fehlerhafte Bedienung/Projektierung oder Fehlfunktionen der Geräte entstehen, ist ausgeschlossen. Vielmehr hat der Betreiber/Projektierer sicher zu stellen, dass Fehlbedienungen, Fehlprojektierungen und Fehlfunktionen keine weiterführenden Schäden verursachen können.

Sicherheitsvorschriften

Achtung! Einbau und Montage elektrischer Geräte darf nur durch eine Elektrofachkraft erfolgen.

Die Einhaltung der entsprechenden Sicherheitsvorschriften des VDE, des TÜV und der zuständigen Energieversorgungsunternehmen sind vom Käufer/Betreiber der Anlage sicherzustellen. Für Mängel und Schäden, die durch unsachgemäßen Einsatz der Geräte oder durch Nichtbeachtung der Bedienungsanleitungen entstehen, wird keine Gewährleistung übernommen.

Entsorgung



Das Symbol der durchgestrichenen Mülltonne auf dem Gerät oder der Verpackung bedeutet, dass das Produkt am Ende seiner Nutzungsdauer nicht mit anderem allgemeinen Abfall entsorgt werden darf.


Gewährleistung

Wir leisten Gewähr im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen.

Bitte nehmen Sie im Falle einer Reklamation mit uns Kontakt auf und schicken Sie das Gerät, mit einer Fehlerbeschreibung, an unsere unten genannte Firmenadresse.

Hersteller



 Das CE-Zeichen ist ein Freiverkehrszeichen, das sich ausschließlich an die Behörde wendet und keine Zusicherung von Eigenschaften beinhaltet.



Eingetragenes Warenzeichen der Konnex Association