The Trademark is a registered logo of the Konnex Association, is used with kind permission and does not signify certification by Konnex

DIVUS VISION

DIVUS VISION - Handbuch

Version 1.0

REV01-20191202

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

DIVUS GmbH
Pillhof 51
I-39057 Eppan (BZ) - Italien

Betriebsanleitungen, Handbücher und Software sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte bleiben vorbehalten. Das Kopieren, Vervielfältigen, Übersetzen, Umsetzen im Ganzen oder in Teilen ist nicht gestattet. Eine Ausnahme gilt für die Anfertigung einer Sicherungskopie der Software für den eigenen Gebrauch.

Änderungen des Handbuchs behalten wir uns ohne Vorankündigung vor. Die Fehlerfreiheit und Richtigkeit der in diesem Dokument und auf den mitgelieferten Speichermedien enthaltenen Daten können wir nicht garantieren. Anregungen zu Verbesserungen sowie Hinweise auf Fehler sind uns jederzeit willkommen. Die Vereinbarungen gelten auch für die speziellen Anhänge zu diesem Handbuch.

Die Bezeichnungen in diesem Dokument können Marken sein, deren Benutzung durch Dritte für eigene Zwecke die Rechte der Inhaber verletzen können.

Benutzerhinweise: Bitte lesen Sie das Handbuch vor dem ersten Einsatz und bewahren Sie es zur späteren Verwendung sorgfältig auf.

Zielgruppe: Das Handbuch ist für Anwender mit Vorkenntnissen in der PC- und Automatisierungstechnik geschrieben.

DARSTELLUNGSKONVENTIONEN

[TASTE]	Tasteneingaben des Benutzers werden in eckigen Klammern dargestellt, z.B. [STRG] oder [ENTF]
COURIER	Bildschirmausgaben werden in der Schriftart Courier beschrieben, z.B. `C:\>`
COURIER FETT	Tastatureingaben durch den Benutzer sind in Schriftart Courier fett beschrieben, z.B. **`C:\>DIR`**
„…“	Namen von auszuwählenden Schaltflächen, Menüs oder anderen Bildschirmelementen werden in „Gänsefüßchen“ wiedergegeben.
PIKTOGRAMME	Im Handbuch sind folgende Piktogramme zur Kennzeichnung bestimmter Textabschnitte verwendet:
⚠	*Achtung!* Möglicherweise gefährliche Situation. Sachschäden können die Folge sein.
ℹ	*Notizen* Tipps und ergänzende Hinweise
NEW	*Neu* Kennzeichnet Änderungen und neue Features

INHALTSVERZEICHNIS:

1 EINLEITUNG 6

1.1 EINFÜHRUNG 6

1.1.1 VORAUSSETZUNGEN 6

1.1.2 BEARBEITUNGSMODI 6

1.2 INSTALLATION 7

1.3 VISUALISIERUNG - NAVIGATION 7

1.4 GRAFISCHE BENUTZEROBERFLÄCHE – ALLGEMEIN 8

1.4.1 OBERE LEISTE 9

1.4.2 VERBINDUNGSSYMBOL 9

1.4.3 VISUALISIERUNGSBEREICH 9

1.4.4 MENÜ 9

1.4.5 ÜBERSICHT RÄUME 10

1.4.6 DETAILANSICHT RAUM 11

1.4.7 DETAILANSICHT ELEMENTE 11

2 VISION – EINSTELLUNGEN 12

2.1 ANMELDUNG 12

2.1.1 ABMELDUNG 12

2.2 MITTEILUNGEN 12

2.3 KONFIGURATION 13

2.3.1 VISUALISIERUNG 13

2.3.2 TREIBER 14

2.3.3 DATENPUNKTE 14

2.3.4 LOGIKEN 17

2.3.5 MITTEILUNGEN 18

2.3.6 AUTHENTIFIZIERUNG 18

2.3.7 IMPORT/EXPORT 19

2.4 KOPPELN 19

2.4.1 KOPPELN – GERÄTSEITIG 19

2.4.2 KOPPELN – CLIENTSEITIG 20

2.5 APP 21

2.5.1 SPRACHE 21

2.5.2 LOG 21

2.5.3 DEMO-MODUS 21

2.6 ÜBER VISION 21

3 ERSTELLEN EINER NEUEN VISUALISIERUNG 23

3.1 ERSTELLEN EINES NEUEN RAUMS 23

3.2 BEARBEITEN EINES RAUMS 23

3.3 VERSCHIEBEN EINES RAUMS (BZW. REIHENFOLGE DER RÄUME ÄNDERN) 24

3.4 NEUES ELEMENT EINEM RAUM HINZUFÜGEN 25

3.4.2 ELEMENTTYPEN 25

3.5 ELEMENT BEARBEITEN 33

3.5.1 ELEMENTFORMULAR AUFRUFEN 33

3.5.2 DATENPUNKTE EINES ELEMENTS VERKNÜPFEN 34

3.5.3 KOPIE EINE ELEMENTS ERSTELLEN 34

3.5.4 ELEMENT LÖSCHEN 34

3.6 SZENARIEN 35

3.6.1 SZENARIO ANLEGEN 35

3.6.2 SZENARIO BEARBEITEN 37

3.6.3 SZENARIO LÖSCHEN 37

3.7 ZEITPLANUNGEN 37

3.7.1 NEUE ZEITPLANUNG ERSTELLEN 37

3.7.2 ZEITPLANUNG BEARBEITEN 39

3.7.3 ZEITPLANUNG DEAKTIVIEREN/AKTIVIEREN 39

3.7.4 ZEITPLANUNG LÖSCHEN 40

4 TROUBLESHOOTING 41

4.1 PHYSIKALISCHE ADRESSE EINES TP-KNX-TREIBERS ÄNDERN 41

4.2 KNX-TREIBER ÄNDERN (VON TP AUF IP UMSTEIGEN ODER UMGEKEHRT) 41

4.3 BEARBEITETES PROJEKT VON CLIENT-GERÄT ZUM KNX IQ ÜBERTRAGEN 41

4.4 NOTIZEN 43

1 Einleitung

1.1 EINFÜHRUNG

Dieses Handbuch beschreibt die Anwendung DIVUS VISION, eine neue KNX-Visualisierungssoftware für DIVUS KNX IQ-Panels. DIVUS VISION finden Sie auf KNX IQ Touchpanels vorinstalliert. Ausserdem gibt es eine Version von DIVUS VISION, die von einem PC mit Windows-Betriebssystem ausgeführt werden kann.

Das DIVUS KNX IQ ist ein stand-alone System zur KNX-Visualisierung. Es spielt also gleichzeitig die Client- und die Serverrolle. Die Clientrolle besteht darin, über graphische Elemente die Steuerung des KNX-Systems zu ermöglichen. Die Serverrolle besteht darin, die Kommunikation zwischen KNX (oder anderen Technologien) und graphischer Oberfläche in beide Richtungen zu verwalten.

1.1.1 VORAUSSETZUNGEN

Voraussetzungen für DIVUS VISION sind:

- **1 DIVUS KNX IQ – Touchpanel**
- 1 Windows-PC mit entsprechender DIVUS VISION Software [optional od. auch alternativ zum KNX IQ]
- 1 mobiles Gerät mit iOS- oder Android-Betriebssystem und entsprechender DIVUS VISION Anwendung [optional]
- OPC-Export-Datei eines ETS-Projekts (KNX) [optional]
- Netzwerk mit aktiver Internetverbindung [optional]

Streng genommen braucht es also ausschließlich ein KNX IQ, um mit DIVUS VISION loszulegen, da man vom Panel selbst sei es eine Visualisierung realisieren oder bearbeiten kann, als auch eine KNX-Anlage über eine bestehende Visualisierung anzeigen und ansteuern kann. Ausserdem lässt sich ein Projekt auch im Offline-Modus (siehe 1.1.2) von der PC-Anwendung realisieren (und in einem zweiten Moment auf ein gekoppeltes Gerät übertragen).

1.1.2 BEARBEITUNGSMODI

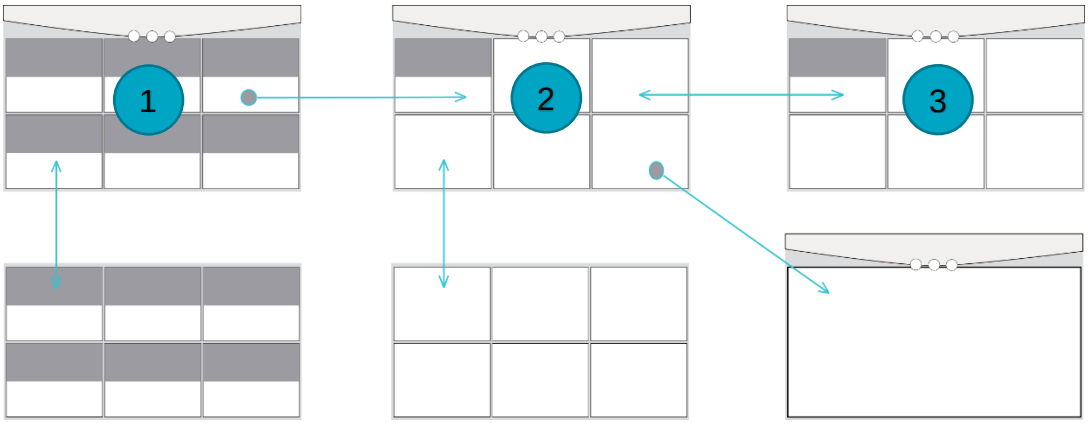
Allgemein gibt es mehrere unterschiedliche Bearbeitungsmodi:

- **Lokale Verbindung**
  Diese steht ausschließlich dem Systemintegrator für die Inbetriebnahme oder kurze Eingriffe zur Verfügung und bleibt für eine begrenzte Zeit aktiv.
- **Cloud-Verbindung**
  Diese steht dem Endbenutzer zur Verfügung, um mobile Geräte mit dem KNX IQ zu verbinden und dadurch die Visualisierung zu bedienen. Ausserdem ist sie auch für die Windows-Version von VISION verfügbar.
- **Offline-Programmierungsmodus**
  Dieser Modus erlaubt unabhängig vom verfügbaren Netzwerk auf dem PC an der Visualisierung zu arbeiten und in einem zweiten Moment das Projekt auf das KNX IQ zu übertragen.

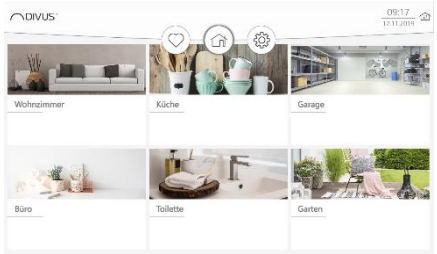
1.2 INSTALLATION

Die Desktop-Version von DIVUS VISION finden Sie im Downloadbereich unserer Webseite www.divus.eu. Die mobilen Versionen finden Sie ebenfalls auf unserer Homepage oder in den respektiven App-Stores für Android oder iOS.

1.3 VISUALISIERUNG - NAVIGATION



1 Homepage / Übersicht Räume



Hier werden bis max. 6 Räume im Raster angezeigt.

Das vertikale Scrollen ermöglicht weitere Räume zu erreichen, falls vorhanden.

Das horizontale Scrollen ermöglicht, den ersten (nach rechts) oder letzten (nach links) Raum zu erreichen.

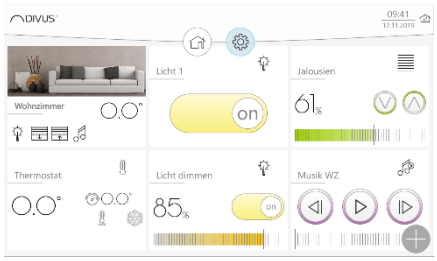
Das Anklicken eines der Räume ermöglicht, diesen direkt zu erreichen.

Das Anklicken eines Icons im unteren linken Bereich eines Raum-Kästchens ermöglicht, direkt diese Zentralfunktion anzusteuern. Genaueres dazu in Kapitel 1.4.5.1.

2 Raum

Die Raumdarstellung zeigt bis zu 5 der ersten Elemente seines Inhalts. Das erste Element zeigt den Raum selbst mit Namen und Zentralfunktionen.

Das vertikale Scrollen ermöglicht, weitere Elemente (max. 25) des Raumes zu erreichen.

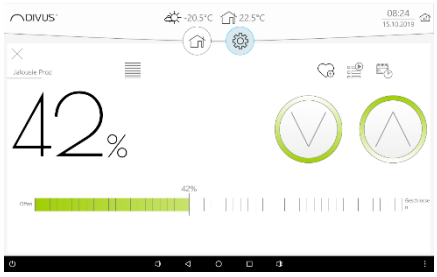


Das horizontale Scrollen ermöglicht, den nächsten (nach rechts) oder vorigen (nach links) Raum zu erreichen. Die Reihenfolge ist die, die man in der Homepage sieht.

Das Anklicken eines der Elemente ermöglicht, dessen Detailansicht direkt zu erreichen.

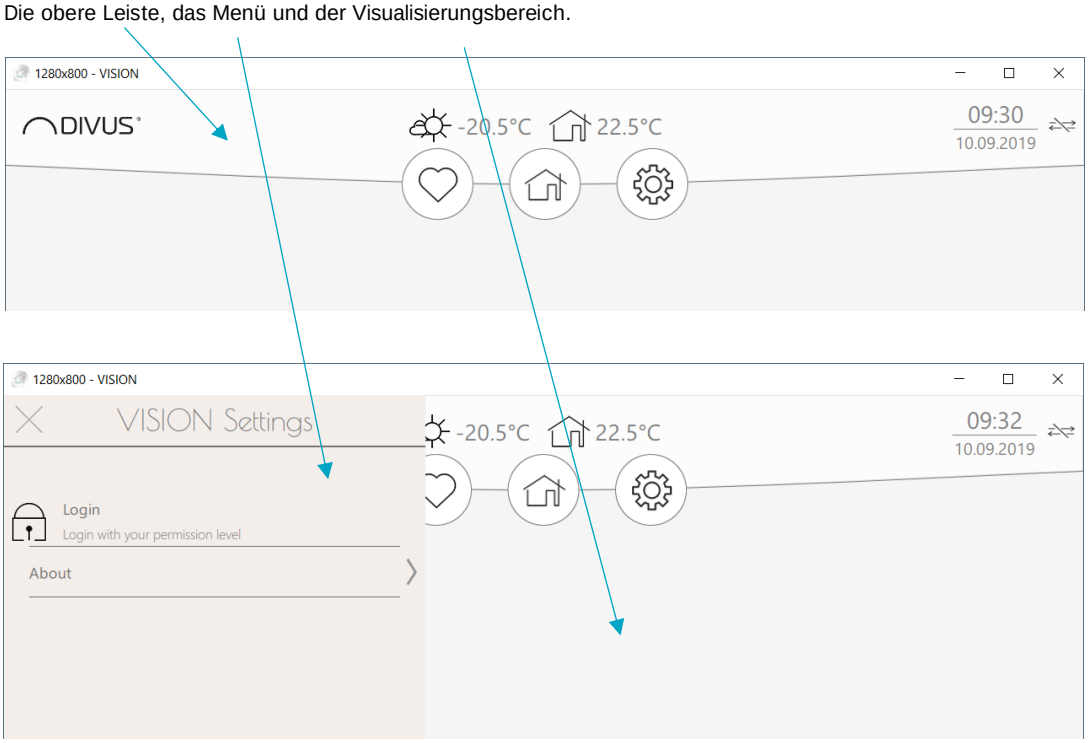
3 **Element**

Die Detailansicht eines Elements ist der tiefste Navigationspunkt der Hierarchie. Hier bedient man also das Element oder liest seinen Status und muss es dann schließen, um wieder in die nächsthöhere Ebene (Raum) zu gelangen.



1.4 GRAFISCHE BENUTZEROBERFLÄCHE – ALLGEMEIN

Die Benutzeroberfläche ist in 3 wesentliche Bereiche aufgeteilt:
Die obere Leiste, das Menü und der Visualisierungsbereich.



1.4.1 OBERE LEISTE

In der oberen Leiste befinden sich zentral die 4 Icons für Favoriten (sobald vorhanden), Homepage, Einstellungen und Benachrichtigungen (falls aktiviert) sowie Temperaturwerte (oberhalb) und aktuelles Datum und Uhrzeit (rechts). Dieser Bereich bleibt immer sichtbar.

1.4.2 VERBINDUNGSSYMBOL

Im rechten Eck der oberen Leiste befindet sich das Verbindugnssymbol, das den aktuellen Status der Verbindung zeigt. Hier die Übersicht dazu:

Symbol	Bedeutung
	Verbindungsaufbau
	Lokal verbunden
	Per Cloud verbunden (nur auf Client)
	Unbekannter Status
	Keine Verbindung (wird auch bei Offline-Modus und Demo-Modus angezeigt)
	Verbindungsfehler aufgetreten
	Wartet auf Verbindung mit Server-Dienst

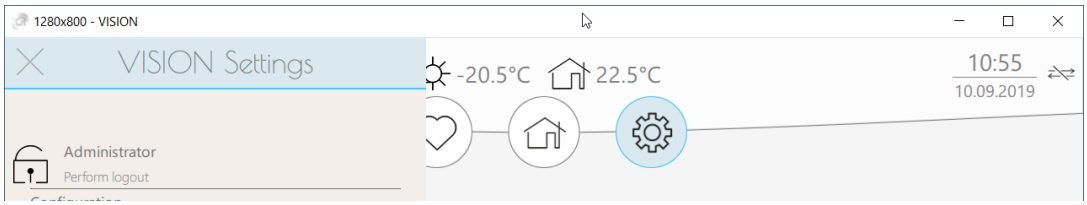
1.4.3 VISUALISIERUNGSBEREICH

Der größere Teil des Fensters ist natürlich für die Visualisierung selbst: hier sehen Sie die angelegten Räume oder die Elemente eines Raums oder besondere Einstellungsseiten wie z.B. beim Bearbeiten einer Zeitplanung oder eines Szenarios. Im unteren rechten Eck erscheint ein Plus-Icon (wenn Sie als Administrator angemeldet sind), welches je nach Kontext erlaubt, neue Objekte anzulegen: anfangs Räume, dann innerhalb eines Raums Elemente usw.).

1.4.4 MENÜ

Das Menü ist anfangs versteckt und erscheint, wenn man das Zahnradicon klickt/drückt. Die eigentliche Bearbeitung beginnt erst mit der Anmeldung über PIN-Code. Bei korrekter Anmeldung wird das Zahnradicon farbig (je nach Benutzer) und mehrere Menüpunkte und Funktionen werden erst dann sichtbar.

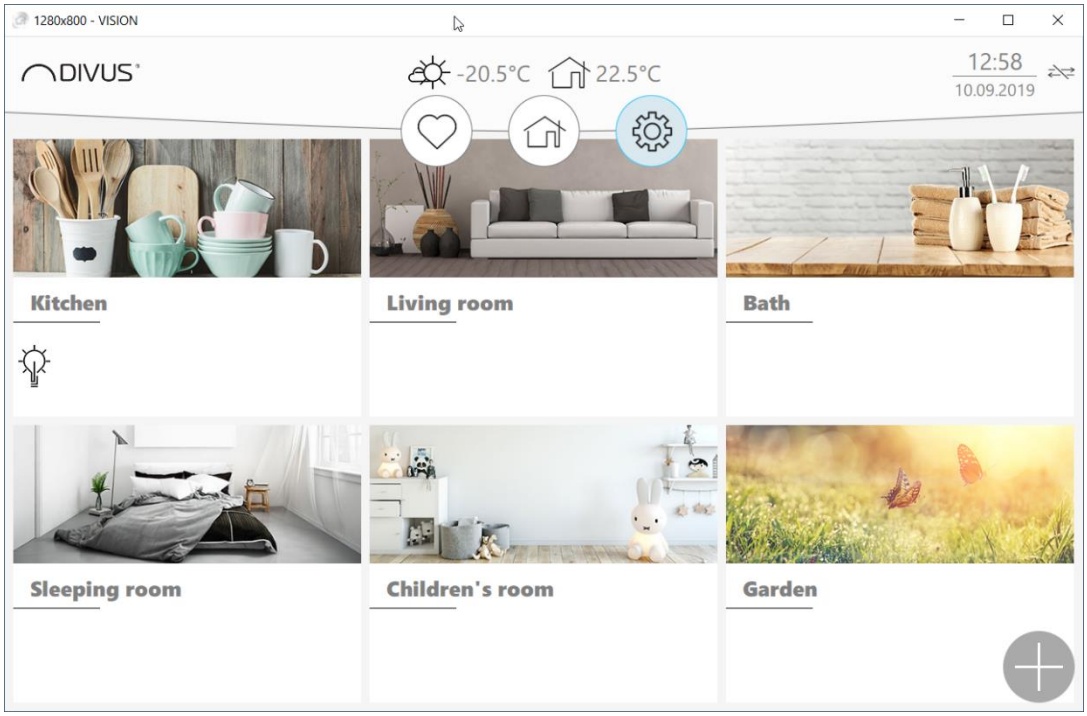
Um das Menü zu schließen gibt es zwei Möglichkeiten:



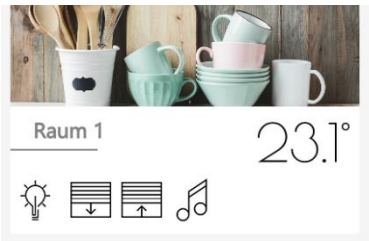
Entweder durch das X-Symbol ganz links oder durch das Zahnradicon schließen Sie das Menü.

1.4.5 ÜBERSICHT RÄUME

Diese Ansicht ist als Homepage der Visualisierung definiert. Die ersten 6 der maximal 12 Räume werden in entsprechenden Kacheln durch Name, Hintergrundbild und Zentralfunktionen dargestellt.
Das Scrollen nach unten/oben ermöglicht, eventuelle weitere Räume (also die vom 7. bis zum 12.) zu erreichen.
Durch einen Klick auf einen der Räume erreichen Sie dessen Detailansicht.



1.4.5.1 Zentralfunktionen



Für jeden Raum werden je nach Inhalt automatisch einige Zentralfunktionen erstellt, die auch aus dieser Ansicht aus bedient werden können. Es gibt einen Zentralschalter für Licht, Jalousien, und Musik sowie die Anzeige der Raumtemperatur. Diese Funktionen werden verfügbar, sobald mindestens ein Element dem Raum hinzugefügt wird, das dem entsprechenden Gerätetyp entspricht (also ein Licht, ein Jalousien-Schalter, ein Raumregler oder ein Musik-Element zur

Steuerung eines Audiosystems). Die Zentralfunktionen schalten wie folgt:

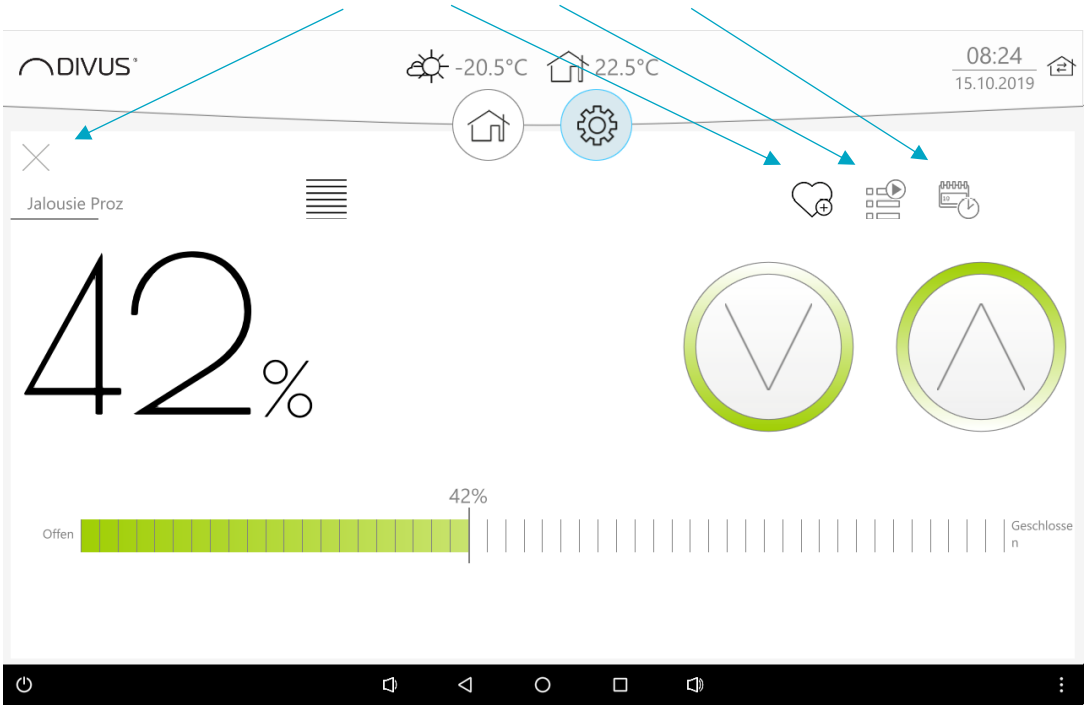
- Licht: alle ein/alle aus (toggle)
- Jalousien ab: alle ab
- Jalousien auf: alle auf
- Raumtemperatur zeigt Raumtemperatur an (Durchschnitt falls mehrere Sensoren vorhanden)
- Musik abspielen/pausieren (toggle)

1.4.6 DETAILANSICHT RAUM

In der Raum-Detailansicht wird standardmäßig nach demselben Schema wie für Räume in einem 6er-Raster der Inhalt des Raums gezeigt. In der ersten Position ist dabei immer die Kachel des Raumes selbst dargestellt. Das dient sei es zur besseren Orientierung, als auch um die Zentralfunktionen auch von hier aus bedienen zu können. Weitere Elemente erreicht man auch auf dieser Ebene durch Scrollen nach unten oder oben. Maximal 25 Elemente pro Raum können hinzugefügt werden.
Durch seitliches Scrollen erreicht man hingegen die anderen Räume auf derselben Ebene d.h. dessen Detailansichten.

1.4.7 DETAILANSICHT ELEMENTE

Hier wird jedes Element mit allen seinen Funktionen zur Bedienung angeboten.
Einige Icons haben alle Elemente gemeinsam, nämlich die zum
Schließen, Favoriten, Szenarien und Zeitplanungen



2 Vision – Einstellungen

2.1 ANMELDUNG

Durch die Anmeldung per PIN-Code werden gewisse Funktionen und Menüpunkte zugänglich. Ohne Anmeldung haben Sie zwar Zugriff auf die Visualisierung, können aber nichts ändern und bei gewissen Funktionen wird das PIN-Code-Fenster aufscheinen.

Zur Anmeldung öffnen Sie das Menü und wählen den ersten Punkt LOGIN.

Der Administrator-PIN-Code lautet 74269.

Um die Authentifizierung der unterschiedlichen Benutzer zu konfigurieren, gehen Sie nach der ersten Anmeldung im Menü auf Konfiguration – Authentifizierung. Genaueres erfahren Sie in Kapitel 2.3.6.

2.1.1 ABMELDUNG

An derselben Stelle wie für die Anmeldung finden Sie, sobald angemeldet, die Funktion zum Abmelden. Nach der Bearbeitung sollte sich ein Benutzer immer wieder abmelden. Ob ein Benutzer gerade angemeldet ist, sieht man auf ersten Blick durch das Zahnradicon: hat es einen farbigen Hintergrund, dann ist ein Benutzer angemeldet; ist der Hintergrund weiß, dann ist zur Zeit kein Benutzer angemeldet.

Nach 15 Minuten ohne Aktivität wird der angemeldete Benutzer automatisch abgemeldet.

2.2 MITTEILUNGEN

Dieser Menüpunkt dient zum Aufruf des Mitteilungs-Panels. Dieselbe Funktion kann auch über das Icon in der oberen Leiste aufgerufen werden, falls Mitteilungen aktiviert sind. Zur Konfiguration der Mitteilungen finden Sie den entsprechenden Punkt unter *Konfiguration – Mitteilungen* (siehe Kap. 2.3.5).

Allgemein gibt es 2 Sorten von Mitteilungen:

- *System-Level-Mitteilungen*, wodurch das System Warnungen oder Hinweise gibt. Diese Mitteilungen werden autonom vom System generiert und werden auch erzeugt, wenn Mitteilungen im Menü deaktiviert sind.

- *Benutzer-Level-Mitteilungen*, die bei benutzerdefinierten Ereignissen erscheinen. Diese Art von Mitteilungen kann vom Menü aus aktiviert oder deaktiviert werden. Dementsprechend wird auch das Icon in der oberen Leiste ein- oder ausgeblendet.

2.3 KONFIGURATION

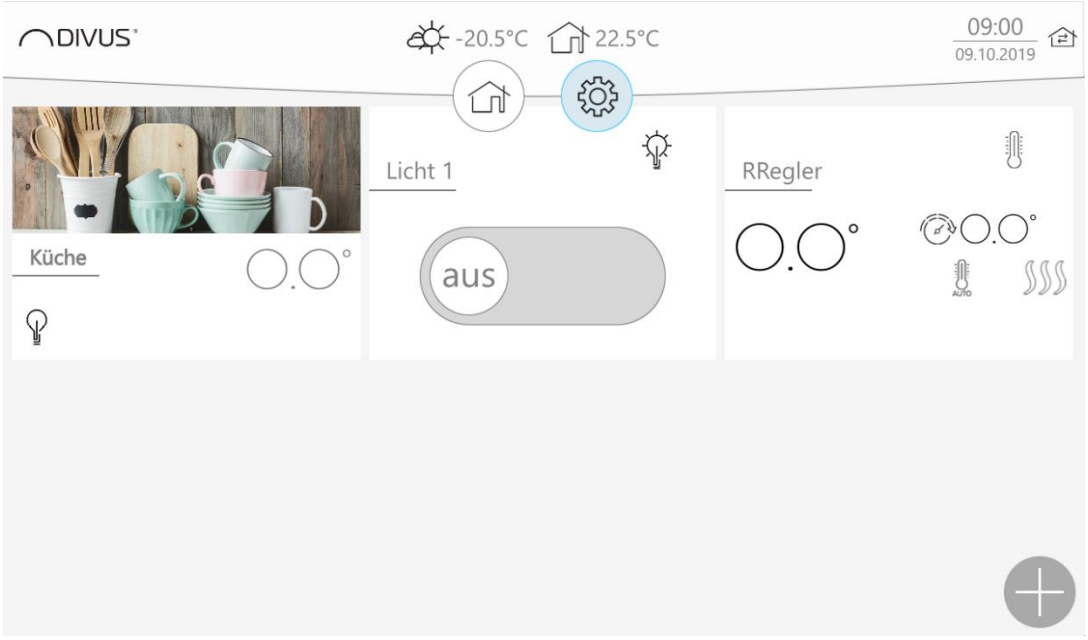
Der dritte Menüpunkt gibt Zugriff auf verschieden Unterpunkte zur Konfiguration von DIVUS VISION:

- Visualisierung
- Treiber
- Datenpunkte
- Logiken
- Mitteilungen
- Authentifizierung
- Import/Export

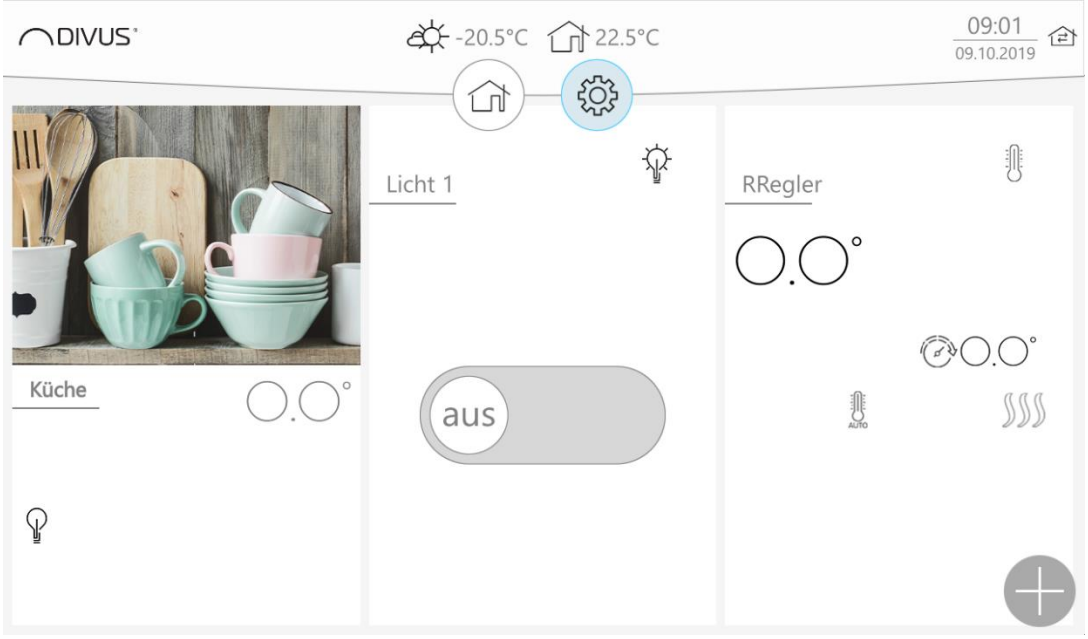
2.3.1 VISUALISIERUNG

Hier kann die Visualisierung personalisiert werden. Der Raster-Modus kann fix oder dynamisch sein. Fix bedeutet, der Raster hat eine fixe Aufteilung in 6 Kacheln – nicht besetzte bleiben frei. Dynamisch bedeutet, die Kacheln richten sich, je nach Anzahl, möglichst flächenfüllend aus.

Beispiel Fixer Raster-Modus mit 3 Elementen:



Beispiel Dynamischer Raster-Modus mit 3 Elementen:



Die standardmäßig angezeigte Uhrzeit mit Datum in der oberen Leiste kann nach Wunsch ausgeblendet werden.

Auch die Temperaturwerte für Innen und Aussen, die standardmäßig deaktiviert sind, kann man hier aktivieren und mit einem Datenpunkt verknüpfen. Sie erscheinen dann in der Mitte der oberen Leiste.

2.3.2 TREIBER

Hier werden die Treiber konfiguriert, die zur Unterstützung unterschiedlicher Technologien verwendet werden.

2.3.2.1 KNX

Je nach KNX IQ-Modell wählen Sie hier die gewünschte Einstellung zwischen:

- Direkte KNX-Bus-Kabelverbindung (TP)
- IP Tunneling über Netzwerkschnittstelle (IP)

2.3.3 DATENPUNKTE

Hier werden die Datenpunkte eines Projekts verwaltet. Es gibt eine Suchfunktion, einen Bereich für die Liste der verfügbaren Datenpunkte sowie das Plus-Icon, um neue Datenpunkte zu erstellen.

Ein Datenpunkt entspricht, im Fall von KNX, einer einzelnen Gruppenadresse oder einem Paar von Gruppenadressen, bestehend aus der Befehlsadresse und der entsprechenden Statusadresse.

Ausser dem Namen ist der DPT (Datenpunkttyp) eine nötige Information.

2.3.3.1 DTP (Datenpunkttyp) – Tabelle mit Beispielen

Diese Tabelle zeigt alle Datenpunkttypen, die von VISION unterstützt werden:

DPT 1	1 BIT	Schalter (ein/aus oder auf/ab usw.)
DPT 2	1 BIT gesteuert	(0...0 bis 1...1)
DPT 3	1/4/8 BIT gesteuert	Dimmer/Jalousien (0...0 bis 1...7)
DPT 4	1 Byte (CHAR)	Einzelner Buchstabe od. Symbol
DPT 5	1 Byte (%)	(0...100, 0...255 oder 0...360°)
DPT 6	1 Byte (%)	(-128...127)
DPT 7	2 Byte	(lux, mm, ms usw. 0...65535)
DPT 8	2 Byte	(Zeitdifferenz, Rotation usw. -32768...32767)
DPT 9	2 Byte (float)	Fließkommawerte (-671088,64...670760,96)
DPT 10	3 Byte	Uhrzeit
DPT 11 KNX	3 Byte	Datum
DPT 11 yyyy	4 Byte	0...4294967295
DPT 12	4 Byte	0...4294967295
DPT 13	4 Byte	-2147483648...2147483647
DPT 14	4 Byte	4-Oktett Float-Wert IEEE 754
DPT 15	4 Byte	Zutrittskontrolle (Status/Feedback)
DPT 16	14 Byte	Zeichenkette (max. 14 Buchstaben/Symbole)

2.3.3.2 Neuen Datenpunkt erstellen

Gehen Sie als Administrator im Menü auf Konfiguration – Datenpunkte – Datenpunktliste. Drücken Sie dann als erstes das Plus-Icon unten rechts im Menübereich.

Achtung: Ein Datenpunkt braucht einen entsprechenden Treiber. Falls Sie den gewünschten Treiber noch nicht definiert haben, dann tun Sie das bevor Sie die damit verbundenen Datenpunkte anlegen. Die Speicherung eines Datenpunkts ohne Treiber ist nicht möglich.

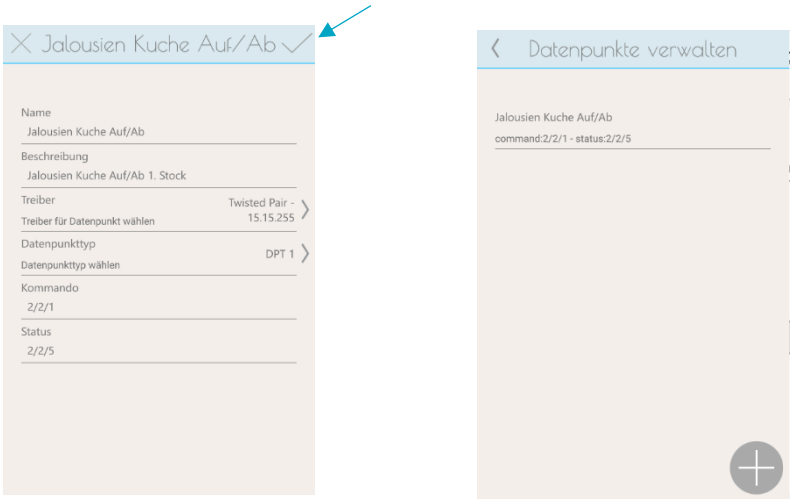
Daraufhin erscheint im Menübereich das Fenster „Datenpunkt hinzufügen" zur Eingabe der Eigenschaften des neuen Datenpunktes. Geben Sie also folgendes ein: Name, Beschreibung, Treiber, Datenpunkttyp, Befehl, Status.

Für einen neuen KNX-Datenpunkt wären das z.B.

- Name: *Jalousien Küche Auf/Ab*
- Beschreibung: *Jalousien Küche Auf/Ab 1. Stock*

- Treiber: *KNX (...)*
- Datenpunkttyp: DPT 1 (1 BIT)
- Befehl: *2/2/1*
- Status: *2/2/5*

Bestätigen Sie zuletzt mit dem Häkchen-Icon oben rechts die Eingabe. Der neue Datenpunkt wird gespeichert.



Datenpunkte können außerdem auch direkt über die Funktion „Verknüpfen" eines Elements erstellt werden. Der Unterschied dabei ist bloß, dass in diesem Fall gewisse Einstellungen schon vordefiniert und also nicht veränderbar sind. Genaueres dazu in Kapitel 3.5.2.

2.3.3.3 Datenpunkt bearbeiten / löschen

Um einen bestehenden Datenpunkt zu bearbeiten oder zu löschen, öffnen Sie die Liste der Datenpunkte und halten Sie ihn gedrückt:

Daraufhin erscheinen die zwei Tasten zum Editieren oder Löschen des Datenpunktes. Wählen Sie Editieren, um dasselbe Formular aufzurufen, das Sie zum Erstellen des Datenpunkts benützt haben. Bei schon verknüpften Datenpunkten können Sie die Werte für Treiber und DPT nicht bearbeiten. Zum Löschen drücken Sie die rote Taste. Der Datenpunkt wird dadurch direkt gelöscht.

2.3.3.4 Suchfunktion

Wenn die Anzahl der Datenpunkte steigt und sie nicht mehr alle direkt im Fenster sichtbar sein können, wird die Suchfunktion am Anfang der Liste aktiviert. Während Sie ein Suchwort eingeben, werden die nicht entsprechenden Datenpunkte automatisch ausgefiltert. Sobald der gewünschte Datenpunkt sichtbar wird, können Sie die Eingabe unterbrechen und ihn auswählen (siehe dazu 2.3.3.3).

Die Suche ist sei es nach Name als auch nach Gruppenadresse möglich.

2.3.4 LOGIKEN

Diese Funktion zeigt anfangs bloss die Suchfunktion und die Plus-Taste unten rechts.

2.3.4.1 Neue Logik erstellen

Nach dem Drücken der Plus-Taste erscheint das Formular für die neue Logik. Als erstes gibt man einen Namen ein und wählt den Typ aus: zur Verfügung stehen 3 Typen, die in der folgenden Tabelle beschrieben werden:

Logik-Typ	Beschreibung
Bei Bedarf	Wird z.B. durch eine Zeitplanung angesteuert.
Auslöser	Bei jedem neuen Telegramm, das sich auf einen der weiter unten eingesetzten Datenpunkte bezieht (auch wenn der Wert derselbe bleibt), wird die Logik ausgewertet
Bei Wertänderung	Wird nur ausgewertet, wenn einer der eingesetzten Datenpukte eine effektive Wertänderung hat.

Geben Sie dann im Formularbereich „*If*" an, wann die Logik ausgelöst werden soll:

1. Das Element (z.B. ein Thermostat)
2. Die Funktion des Elements (z.B. die gemessene Temperatur)
3. Den Vergleichsoperator (kleiner, größer, gleich usw.)
4. Den Wert der Funktion des Elements (z.B. 5 für 5°)

Wiederholen Sie dann dieselbe Prozedur für eventuelle zusätzliche Auslöser (durch das kleine (+) hinzuzufügen) oder für die Funktion(en), die geschalten werden soll(en).

2.3.5 MITTEILUNGEN

Hier wird eine Option zum Aktivieren oder Deaktivieren der Mitteilungen angeboten, sowie der Zugriff auf die Liste der bestehenden Mitteilungen. Die Liste zeigt anfangs bloss die Suchfunktion und die Plus-Taste unten rechts.

2.3.5.1 Neue Mitteilung erstellen

Nach dem Drücken der Plus-Taste erscheint das Formular für die neue Mitteilung. Als erstes gibt man einen Namen ein und wählt den Typ aus; die Typen *Info*, *Warnung* und *Alarm* stehen für entsprechende Wichtigkeitsstufen in wachsender Reihenfolge.

Um eine Mitteilung bei einem gewissen Ereignis angezeigt zu kriegen, benötigt man dann eine Logik, wo der Zusammenhang zwischen Auslöser und Mitteilung im Detail definiert werden kann.

2.3.5.2 Mitteilung löschen

Halten Sie die Mitteilung in der Liste gedrückt, bis die Taste zum Löschen erscheint und drücken Sie diese dann.

2.3.6 AUTHENTIFIZIERUNG

Anfangs ist nur der Administrator als Benutzer aktiviert. Aktiviert heißt in diesem Kontext, er hat einen zugeordneten PIN-Code, wodurch er sich anmelden kann und dadurch die entsprechenden Benutzerrechte übernimmt. Umgekehrt gesehen heißt das, anfangs sind nur die Administrator-Rechte PIN-gesperrt und also nur durch Eingabe des PINs erreichbar. Dasselbe Prinzip gilt auch für die anderen Zugriffsstufen, wie in Folge erklärt.

2.3.6.1 Nicht angemeldeter Benutzer

Der nicht angemeldete Benutzer entspricht anfangs der „*Benutzer*"-Ebene. Wenn man dem *Benutzer* auch einen PIN-Code zuordnet, wird diese Ebene nur mehr über die PIN-Eingabe zugänglich. Gleichzeitig wird der nicht angemeldete Benutzer zurückgestuft auf die „*Operator*"-Ebene. Wird dieser Ebene ebenfalls ein PIN-Code zugeordnet, sinkt der nicht angemeldete Benutzer auf die tiefste Ebene des „*Betrachters*". Als solcher darf er die Visualisierung ausschließlich navigieren und ansehen, aber nicht schalten, ändern oder programmieren.

2.3.6.2 Operator

Diese Benutzerstufe darf die Visualisierung bedienen aber keine Konfigurationsänderungen durchführen.

2.3.6.3 Benutzer

Diese Benutzerstufe darf sei es bedienen als auch programmieren: Szenarien und Zeitplanungen stehen ihm zur Verfügung. Ausserdem darf er die Anordnung der Kacheln ändern.

2.3.6.4 Manager

Ein als „Manager" angemeldeter Benutzer unterscheidet sich vom „Benutzer" durch eine höhere Zugriffsstufe, die allerdings entsprechend programmiert werden muss. Siehe dazu Kapitel 3.5.1.2.

2.3.6.5 Administrator

Der Administrator hat die höchsten Zugriffrechte und kann dadurch alle Konfigurationsebenen erreichen und bedienen. Zusätzlich kann er die anderen Benutzer und ihre Zugriffsrechte auf einzelne Elemente verwalten.

2.3.7 IMPORT/EXPORT

Hier wird das Projekt selbst verwaltet. Das Exportieren entspricht der Speicherung des Projekts in einer Datei. Das Importieren entspricht dem Einlesen eines gespeicherten Projekts, wobei das aktuelle Projekt ersetzt wird. Das Zurücksetzen bringt die Projektkonfiguration auf den Ausgangsstatus zurück d.h. alle Änderungen werden gelöscht und ein neues Projekt kann angelegt werden.

2.3.7.1 Exportieren

Diese Funktion ermöglicht, durch einen File-Browser den Speicherort für das Projekt auszusuchen und daraufhin die Speicherung auszuführen.

2.3.7.2 Importieren

Diese Funktion erlaubt eine existierende Projektspeicherung in Form einer Datei mit .kiq-Endung auszuwählen und einzulesen. Das aktuelle Projekt wird dadurch ersetzt/überschrieben.

2.3.7.3 Zurücksetzen

Wenn Sie mit einem neuen Projekt loslegen möchten, setzten Sie das aktuelle Projekt durch diese Funktion auf die Werkseinstellungen zurück bzw. löschen es vollständig.

2.4 KOPPELN

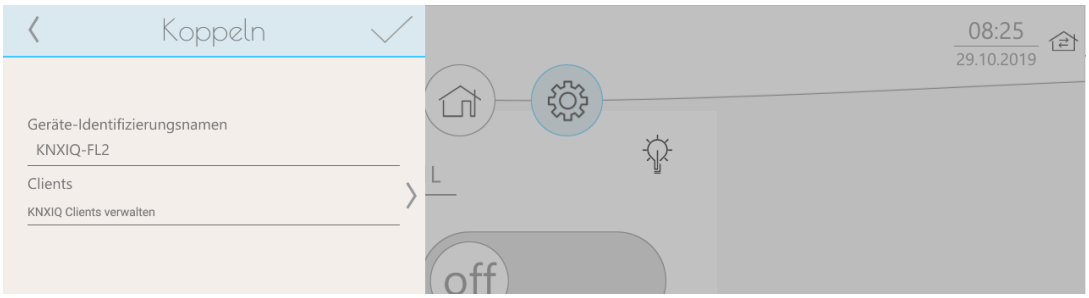
Hier können Clientgeräte verwaltet und die dazugehörigen Einstellungen konfiguriert werden. Die Einstellungen sind teilweise anders, je nachdem, ob man sie am Gerät oder an einem Client (z.B. an ihrem PC) betrachtet.

2.4.1 KOPPELN – GERÄTSEITIG

Auf dem Gerät, das von diesem Sichtpunkt gesehen den Server spielt, werden die Clients verwaltet. Die Reihenfolge ist diese:

1. Als Administrator im Menü auf KOPPELN drücken

2. Einen Identifizierungsnamen für das Gerät eingeben (dadurch wird es von den Clients aus erkannt)



3. Die Liste der Clientgeräte öffnen. Anfangs wird sie leer sein.

4. Durch die untere Plus-Taste ein neues Gerät anlegen.

5. Einen Name eintippen und dann einen Pairing-Code generieren.

6. Notieren Sie sich den generierten Code oder lassen Sie das Fenster offen: sie brauchen diesen Code dann für die clientseitige Konfiguration.

2.4.2 KOPPELN – CLIENTSEITIG

Von einem Client aus kann man den Zugriff auf ein oder mehrere Geräte konfigurieren. Als Clients gelten sei es PCs durch die VISION-Anwendung für Windows als auch mobile Geräte durch dessen iOS- oder Android-Anwendung. So koppeln Sie das Clientgerät mit einem DIVUS KNX IQ:

1. Als Administrator im Menü auf Geräte klicken / drücken

2. In der Liste die **Plus-Taste** rechts unten im Menü anklicken / drücken

3. Durch die Suchfunktion oder händisch die **Adresse** des Geräts eingeben.

4. Falls händisch konfiguriert dem Gerät auch einen **Namen** geben – über die Suchfunktion wird der Name automatisch übertragen.

5. Die **Seriennummer** wird durch die Suchfunktion übertragen und kann nicht händisch eingetragen werden.

6. **Offline-Modus**: aktivieren Sie dieses Feld, falls Sie vorhaben, anfangs ohne Verbindung zum Gerät am Projekt zu arbeiten. Dieses Feld kann später umgeschaltet werden. Siehe auch Kapitel 1.1.2.

7. **Default-Gerät**: falls Sie möchten, dass Ihre Clientanwendung beim Starten direkt mit diesem Gerät bzw. dieser Konfiguration startet, aktivieren Sie dieses Feld.

8. **Verbindungs-Modus**: wählen Sie hier zwischen „Cloud“ und „Direkt“. Siehe auch Kapitel 1.1.2.

9. Zuletzt klicken Sie auf „**Pairing starten**“ und geben den Code ein, den Sie zuerst auf dem Gerät generiert haben (siehe 2.4.1, Punkt 6). Warten Sie auf die Bestätigung der erfolgreichen Koppelung.

10. Sobald mindestens ein Gerät angelegt ist, können Sie es für die Arbeit oder Bedienung von der Client-Anwendung aus auswählen.

Gerät-Label	Bedeutung
PAIRED	Gekoppelt: Änderungen werden direkt auf das Gerät übertragen, Bedienung der Visualisierung ist ebenfalls möglich.
DEFAULT	Automatisch beim Start ausgewähltes Gerät.
DIREKT	Direkte Netzwerkverbindung (LAN)
CLOUD	Cloud-Verbindung

PROG

Offline-Modus: nicht gekoppelt bzw. getrennt. Änderungen bleiben auf dem Clientgerät gespeichert und können im Nachhinein übertragen werden. Befehle werden nicht über das Gerät an die Endgeräte geleitet.

2.5 APP

Hier können Anwendungseinstellungen wie Sprache, Logging und der Demo-Modus konfiguriert werden.

2.5.1 SPRACHE

Zur Auswahl stehen die Sprachen Englisch, Deutsch und Italienisch. „Auto" versucht die Sprache auszuwählen, die das Betriebssystem des Clients benützt. Sollte diese nicht zur Verfügung stehen, wird Englisch benützt.

2.5.2 LOG

Hier kann das Anwendungsspezifische Loggen aktiviert werden. Die Log-Datei kann dann bei Bedarf gelöscht werden oder an den DIVUS-Support versandt werden.

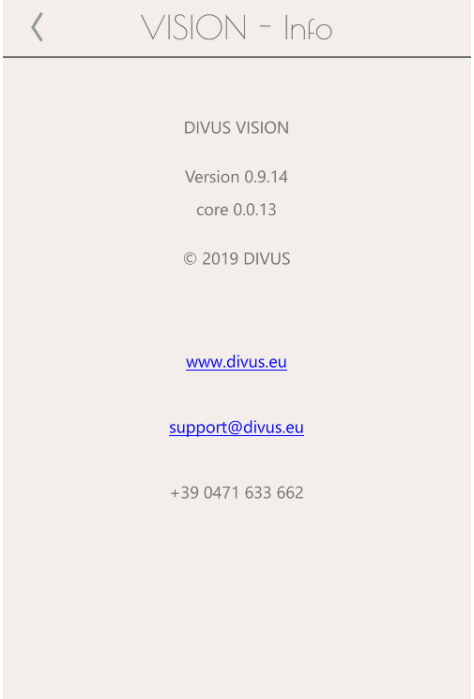
Achtung: Die Log-Funktion sollte nur bei Bedarf und am Besten im Absprache mit unserer Supportabteilung aktiviert werden und nach der Lösung eines Problems wieder deaktiviert werden, da sie das Speichermedium des KNX IQ sonst mit Schreibvorgängen belastet, die langfristig dessen Funktionalität beeinträchtigen können.

2.5.3 DEMO-MODUS

Zu Demo-Zwecken lässt sich der entsprechende Modus aktivieren, der einige vorgefertigte Räume samt Elementen zeigt. Ihr aktuelles Projekt bleibt dabei erhalten d.h. sobald Sie den Demo-Modus verlassen geraten Sie wieder zum aktuellen Projekt.

2.6 ÜBER VISION

Hier kann die aktuelle Versionsnummer ausgelesen werden. Ausserdem finden Sie hier die Kontakteckdaten, um sich mit uns in Verbindung zu setzen.


VISION - Info
DIVUS VISION
Version 0.9.14
core 0.0.13
© 2019 DIVUS
www.divus.eu
support@divus.eu
+39 0471 633 662

3 Erstellen einer neuen Visualisierung

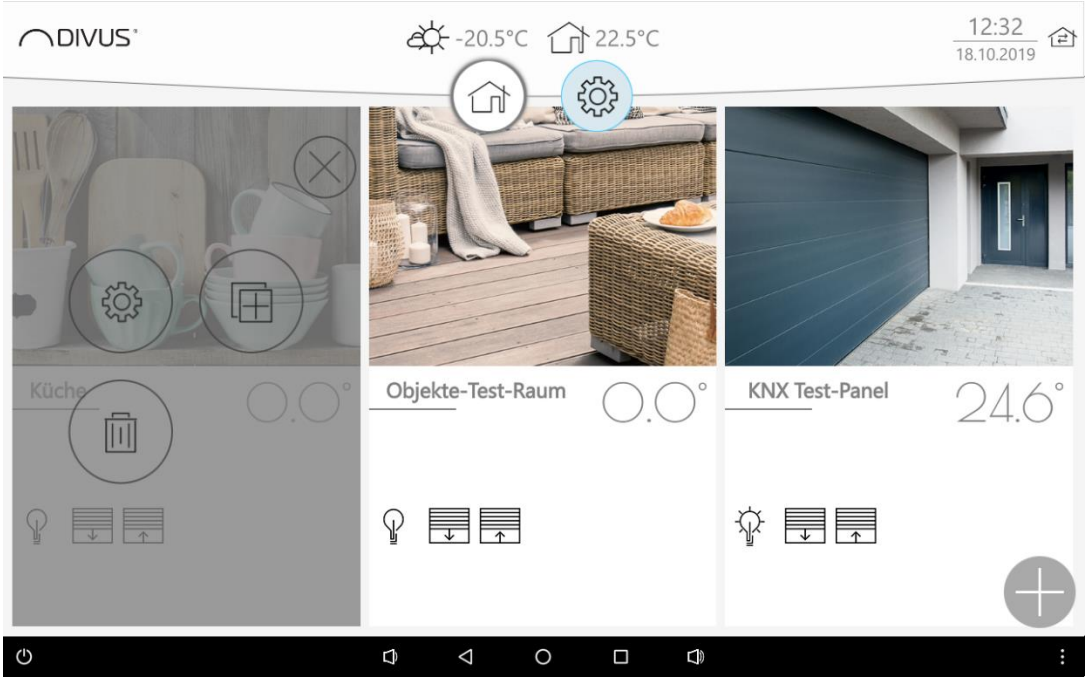
3.1 ERSTELLEN EINES NEUEN RAUMS

So erstellen Sie einen neuen Raum:

1. Melden Sie sich als Administrator an (siehe Kapitel 2.1)
2. Gehen Sie zur Raumübersicht – am schnellsten durch die Home-Taste.
3. Drücken Sie im unteren rechten Eck auf die Plus-Taste.
4. Geben Sie für den neuen Raum die gewünschten Daten ein (Name, Beschreibung, Bild)
5. Der neue Raum wird als letzter Raum nach den schon vorhandenen Räumen gezeigt.

3.2 BEARBEITEN EINES RAUMS

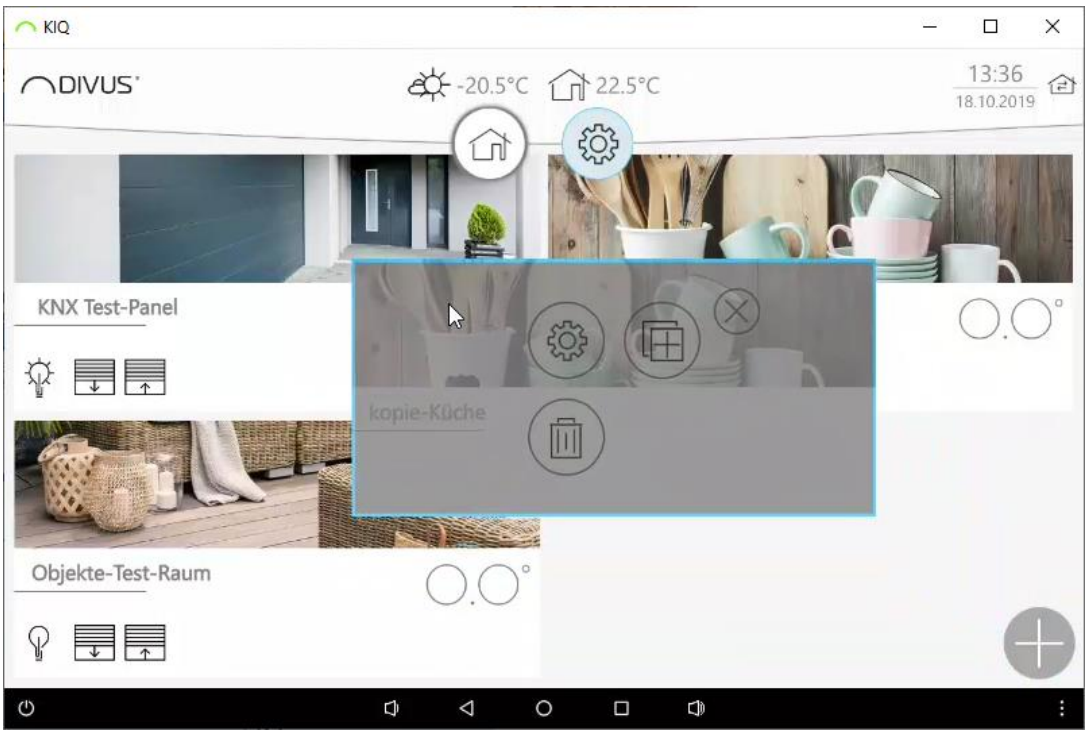
Um einen Raum zu bearbeiten, halten Sie den Finger oder Mauszeiger auf dessen Kachel gedrückt. Es erscheinen auf der Kachel mehrere Icons:



- Das *Zahnrad*-Symbol führt (zurück) zum Eingabeformular, wo Name, Beschreibung und Bild geändert werden können.
- Das *Kopieren*-Symbol ermöglicht, den Raum zu kopieren (samt Inhalt). Der kopierte Raum wird, wie ein neuer Raum, als letzter den vorhandenen Räumen hinzugefügt.
- Das *Mülleimer*-Symbol dient zum Löschen des Raumes. Dabei wird auch dessen Inhalt vollständig gelöscht.
- Das *X*-Symbol schließt dieses Bearbeitungsmenü und die Kachel wird wieder normal angezeigt.

3.3 VERSCHIEBEN EINES RAUMS (BZW. REIHENFOLGE DER RÄUME ÄNDERN)

1. Halten Sie Ihren Finger oder Mauszeiger auf einer Raumkachel gedrückt, bis das Bearbeitungsmenü erscheint.
2. Ziehen Sie es dann in die gewünschte Position.
3. Schließen Sie dann das Bearbeitungsmenü durch das X-Symbol. Die Kacheln werden neu angeordnet.



3.4 NEUES ELEMENT EINEM RAUM HINZUFÜGEN

1. Gehen Sie als Administrator in den gewünschten Raum.
2. Drücken Sie dann auf das Plus-Symbol unten rechts.
3. Im aufscheinenenden Formular geben Sie Name, Beschreibung und Typ an.
4. Nach der Typauswahl erscheint ein weiterer Menüpunkt namens Parameter, wo die Details des Elements weiter konfiguriert werden können. Die verfügbaren Typen werden in Folge beschrieben.

3.4.2 ELEMENTTYPEN

3.4.2.1 Ein/Aus

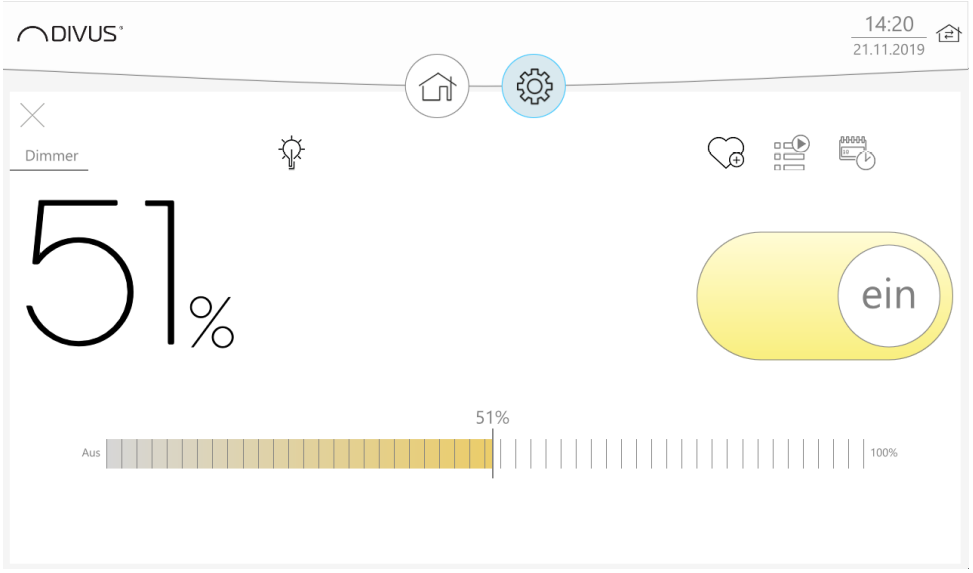
Dieser Typ dient für alle Schalter die zwei mögliche Zustände vorsehen: ein/aus, auf/ab, play/pause usw.

Nach der Auswahl dieses Typs erscheint als Parameter die Auswahl eines passenden Symbols und entsprechender Beschriftung der zwei Zustände. Zur Auswahl stehen:

	Allgemein Ein/Aus
	Licht Ein/Aus
	Präsenz Abwesend/Anwesend
	Tür Geschlossen/Offen
	Schloss Gesperrt/Entsperrt
	Alarm Alarm/Normal
	Fenster Geschlossen/Offen
	Türschloss Geschlossen/Offen
	Garage Offen/Geschlossen
	Lüftung Ein/Aus
	Last Ein/Aus
	Heizen Ein/Aus
	Klima Ein/Aus
	Steckdose Ein/Aus
	Sprinkler Ein/Aus
	Dachfenster Geschlossen/Offen

Ein Ein/Aus-Element hat einen einzigen Datenpunkt zu verknüpfen. Genaueres dazu in Kapitel 3.5.2.

3.4.2.2 Dimmer

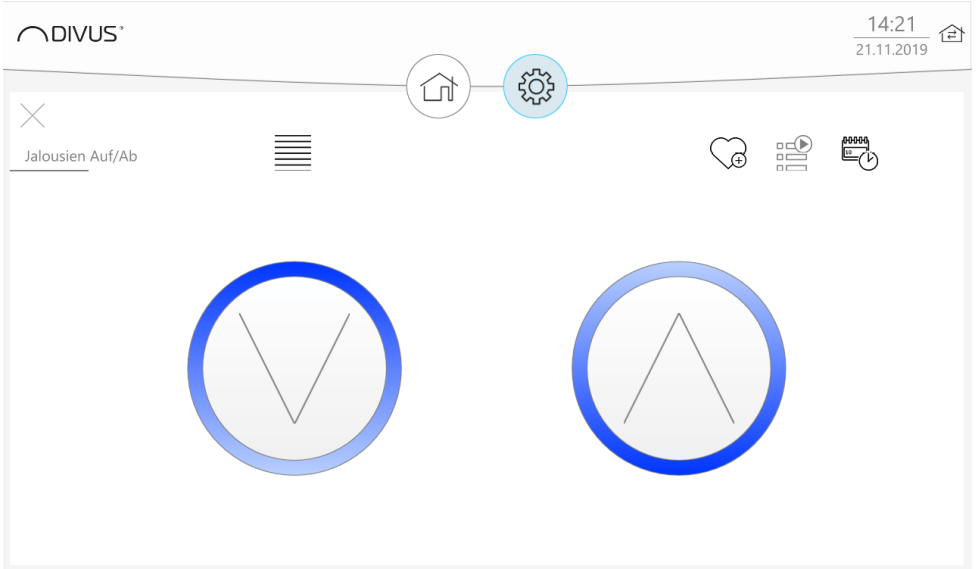


Dieser Elementtyp sieht keine Parameter vor. Er wird dann mit 2 Datenpunkten verknüpft:

- Ein/Aus (DPT 1)
- Dimmen (DPT 5)

Genaueres zur Verknüpfung von Datenpunkten in Kapitel 3.5.2.

3.4.2.3 Jalousien Auf/Ab

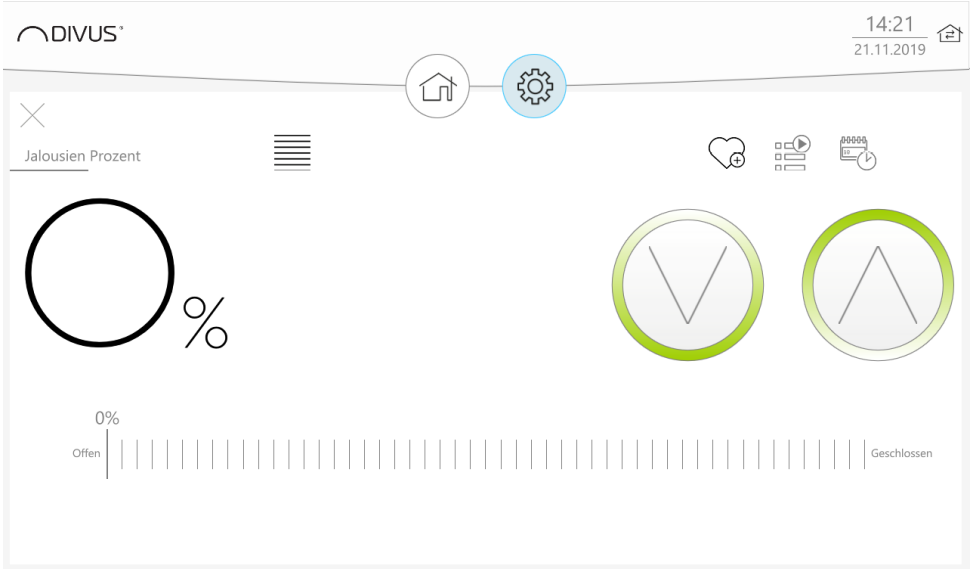


Dieser Elementtyp sieht keine Parameter vor. Er wird dann mit 2 Datenpunkten verknüpft:

- Jalousien Auf/Ab (DPT 1)
- Jalousien Auf/Ab Schritt (Stopp) (DPT 1)

Genaueres zur Verknüpfung von Datenpunkten in Kapitel 3.5.2.

3.4.2.4 Jalousien prozentuell

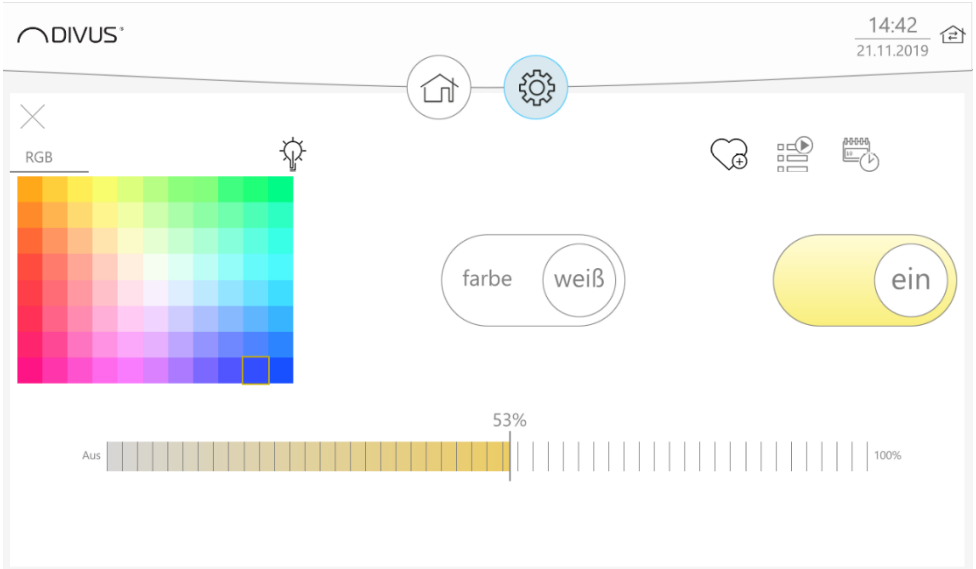


Dieser Elementtyp sieht keine Parameter vor. Er wird dann mit 3 Datenpunkten verknüpft; die ersten zwei sind dieselben wie für Elementtyp Jalousien Auf/Ab. Dazu kommt ein 3. Datenpunkt für

- Jalousie Position (DPT 5)

Genaueres zur Verknüpfung von Datenpunkten in Kapitel 3.5.2.

3.4.2.5 RGB



Dieser Elementtyp sieht 2 Parameter vor: Die Farbe Weiß (für RGBW-Geräte) und der Dimmer lassen sich aktivieren oder deaktivieren. Fix dabei sind die Datenpunkte für Rot, Grün und Blau sowie der zum Ein- und Ausschalten. Also insgesamt:

- Ein/Aus (DPT 1)
- RGB Farbe Rot (DPT 5)
- RGB Farbe Grün (DPT 5)
- RGB Farbe Blau (DPT 5)
- RGB Farbe Weiß (DPT 5)
- Dimming (DPT 5)

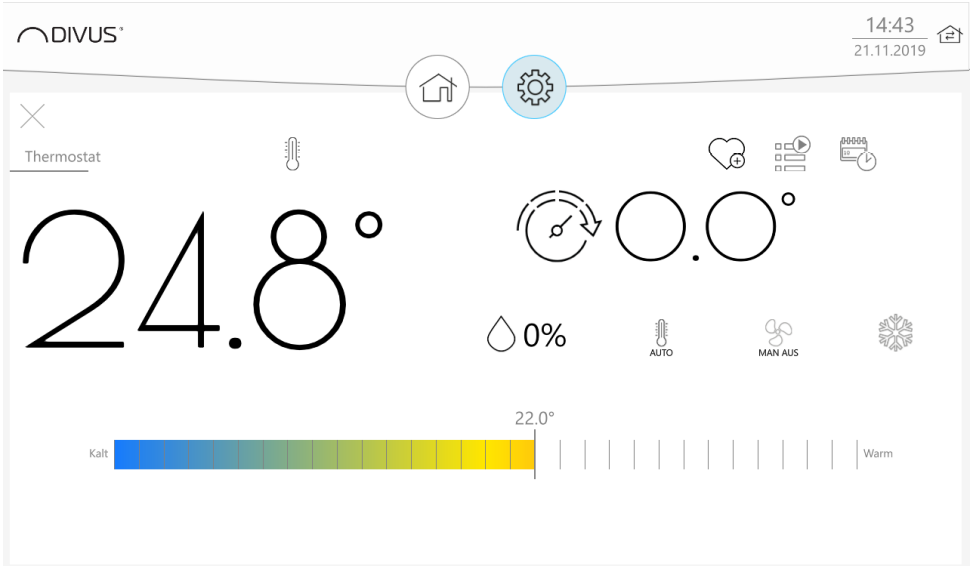
Für die Bedienung von RGBW gilt folgendes:

- Bei Farbe/Weiß-Schalter auf ***weiß*** schalten Sie über den Schieberegler unten den Wert der weißen Farbe (%).
- Bei Farbe/Weiß-Schalter auf ***farbe*** schalten Sie über den Schieberegler unten den Helligkeitswert des Lichts.

Achtung: RGB-Gruppenadressen der Art DPT 232 (3 Byte) werden nicht unterstützt. Konfigurieren Sie stattdessen die Farben in der ETS als getrennte (1 Byte) Werte.

Genaueres zur Verknüpfung von Datenpunkten in Kapitel 3.5.2.

3.4.2.6 Thermostat

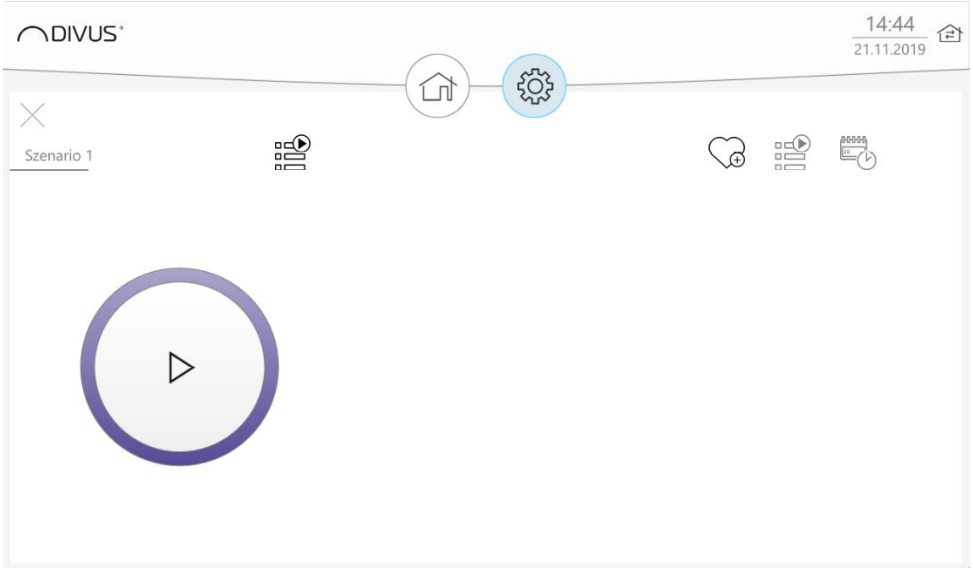


Dieser Elementtyp ist der mit dem breitesten Funktionsumfang, wie das physikalische Gerät auch schon. Zu dessen Parametern gehören:

- Ventilator-Typ
  - a. Kein
  - b. Ein/Aus (nur Status) (DPT 1)
  - c. Aus/Geschwindigkeit 1-3 (nur Status) (DPT 1 + DPT 5)
  - d. Auto/[Man Aus/Ein] (DPT 1)
  - e. Auto/[Man Aus/Geschwindigkeit 1-3] (DPT 1 + DPT 5)
  - f. Auto/Man (DPT 1)
- Ventilator Auto/Man invertieren (0/1 od. 1/0)
- Winter/Sommer invertieren (0/1 od. 1/0)
- Betriebsmodus aktivieren
- Feuchtigkeit aktivieren
- Effektiven Sollwert aktivieren
- Sollwert aktivieren
- Status-Symbol aktivieren

- Winter/Sommer aktivieren
- Sollwert-Offset aktivieren
  a. Schrittweite Offset
  b. Min. Wert Offset
  c. Max. Wert Offset

3.4.2.7 Szenario

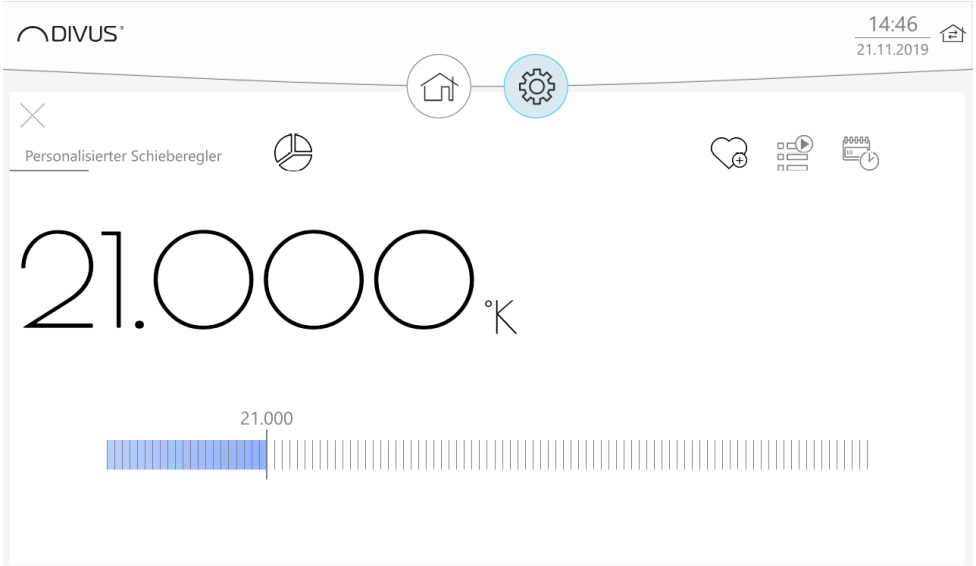


Dieser Elementtyp bietet Szenarien zur Bedienung an. Dabei sind sei es VISION-Szenarien als auch KNX-Szenen unterstützt. Die Parameter sind:

- *Szenario-Typ* (Vision/KNX)
- *Anhaltbar* (während der Ausführung zu unterbrechen oder nicht)
- *Einlernen* (speichert die aktuellen Werte der beteiligten Funktionen und schaltet sie ab dann auf die neuen Werte)
- *Szenario-Wert* (**nur für KNX** – Nummer der aufzurufenden Szene)

Für den Typ *KNX* wird die Verknüpfung des entsprechenden Datenpunkts aktiviert. Für Vision-Szenarien bleibt diese Option versteckt.

3.4.2.8 Personalisierter Schieberegler



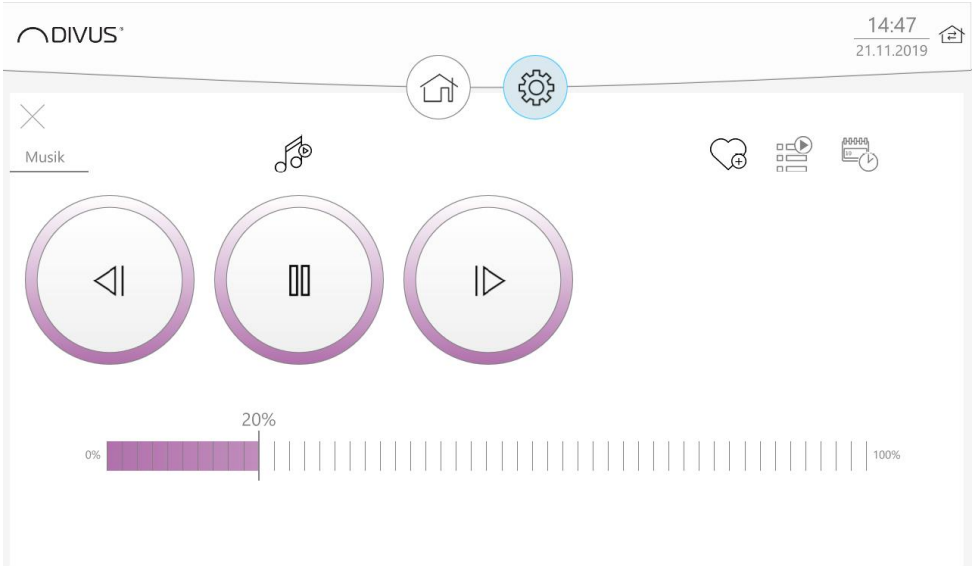
Der personalisierte Schieberegler ist für viele Zwecke einsetzbar. Diese Symbole stehen zur Verfügung:

	Kein (Element bleibt ohne Icon)
	Allgemein
	Zähler
	Daten
	Feuchtigkeit
	Heizen
	Licht
	Kühlen
	Temperatur
	Wetter
	Lüftung
	Energie
	Allgemeiner Messwert

Ausser dem Symbol finden Sie unter PARAMETER die folgenden Optionen:

Steuer-Elemente	Alle, Nur Schieberegler, Nur Wertanzeige zur Auswahl
Maßeinheit	Wird nach dem Wert gezeigt (z.B. °K)
Kommastellen	Anzahl der Kommastellen
Label min.	Wird links vom Schieberegler angezeigt
Label max.	Wird rechts vom Schieberegler angezeigt
Wert min.	Minimaler Wert (kleinster Wert des möglichen Wertebereichs)
Max. Wert	Maximaler Wert (größter Wert des möglichen Wertebereichs)
Schrittweite ticks	Wert zwischen 2 vertikalen Strichen (ticks)
Schrittweite Schieberegler	Kleinstmögliche Verschiebung des Schiebereglers

3.4.2.9 Musik



Die Parameter für das Musik-Element sind:

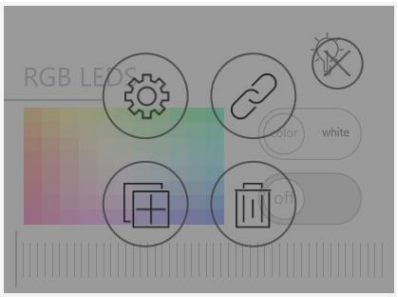
Play/Pause invertieren	Deaktiviert: 0 Pause, 1 Play – Aktiviert 1 Pause, 0 Play
Aktiviere Laustärkeregelung	Aktiviert/deaktiviert die *Lautstärkeregelung*
Aktiviere Nächster/Vorheriger Titel	Aktiviert/deaktiviert *Nächster/Vorheriger Titel*

Wert für Vorheriger Titel	Aktiviert: sendet 1, Deaktiviert: sendet 0
Aktiviere Titelinformationen	Aktiviert/deaktiviert Tracktitel und -interpret

Die verknüpfbaren Funktionen sind dann natürlich jene, die unter PARAMETER aktiviert wurden.

3.5 ELEMENT BEARBEITEN

Ähnlich wie bei Räumen (siehe Kapitel 3.2) bringen Sie ein Element in den Bearbeitungsmodus, indem Sie dessen Kachel gedrückt halten, bis die Bearbeitungssymbole erscheinen.



3.5.1 ELEMENTFORMULAR AUFRUFEN

Falls Sie den Namen oder andere wesentliche Eigenschaften des Elements bearbeiten möchten, drücken Sie das Zahnradicon. Neben den Feldern Name und Beschreibung, haben Sie hier Zugriff auf die Untermenüs *Typ* (siehe Kap. 3.4.2), *Parameter* und *Allgemein*.

3.5.1.1 Untermenü Parameter

Je nach Elementtyp finden Sie hier unterschiedliche Konfigurationsmöglichkeiten, die die Eigenschaften des Elements im Detail definieren lassen.

3.5.1.2 Untermenü Allgemein

Hier lassen sich allgemeine Einstellungen definieren, die die Funktionalität des Bedienelements beeinflussen:

- *Authorisierungs-Ebene* Durch die explizite Zuordnung eines Elements an eine bestimmte Benutzerebene, wird diese für den Zugriff (Besitz) des Elements bestimmt. Gleichzeitig bedeutet dies, dass tiefere Zugriffsebenen keinen Zugriff (mehr) auf die Funktionalität des Elements haben. Gesperrte Elemente bleiben zwar sichtbar, beim Anklicken/Drücken einer Taste erscheint aber das Fenster zur PIN-Eingabe. Die korrekte Eingabe eines authorisierten PIN-Codes bleibt für 10 Sekunden aktiv. In dieser Zeit kann man also auch mehrere Elemente schalten, die der entsprechenden Ebene zugeordnet sind. Nach den 10 Sekunden springt man auf die vorige Authorisierungs-Ebene zurück.

- *Sichtbar* Macht das Element sichtbar/versteckt

- *Aktiviere Zeitplanung* Das Element lässt sich in Zeitplanungen steuern
- *Aktiviere Szenarien* Das Element lässt sich in Szenarien einbinden
- *Nur Statusanzeige* Das Element dient zur Bedienung (deaktiviert) oder nur zur Anzeige (aktiviert) d.h. die Werte werden angezeigt aber können nicht geändert werden.

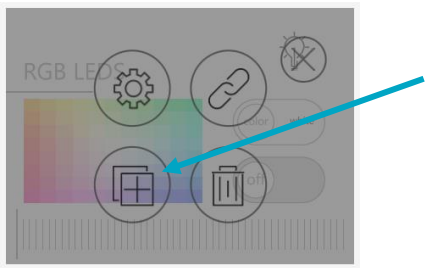
3.5.2 DATENPUNKTE EINES ELEMENTS VERKNÜPFEN

Diese Funktion verknüpft das visuelle Element mit der gewünschten Funktion im Hintergrund. Je nach Elementtyp kann es eine einzige oder auch eine Vielfalt von Funktionen geben, die Sie hier verknüpfen können. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten:

- Sie können einen existierenden Datenpunkt für die Verknüpfung auswählen (es werden automatisch nur die Elemente des passenden Datenpunkttyps angezeigt)
- Sie können einen neuen Datenpunkt anlegen. In diesem Fall wird automatisch der passende Datenpunktyp vorausgewählt – Sie brauchen also nur mehr einen Namen und die Gruppenadresse(n) einzugeben.

3.5.3 KOPIE EINES ELEMENTS ERSTELLEN

Halten Sie den Mauszeiger oder Finger auf dem Element gedrückt, bis das Bearbeitungsmenü erscheint. Drücken Sie dann auf das Kopieren-Icon.

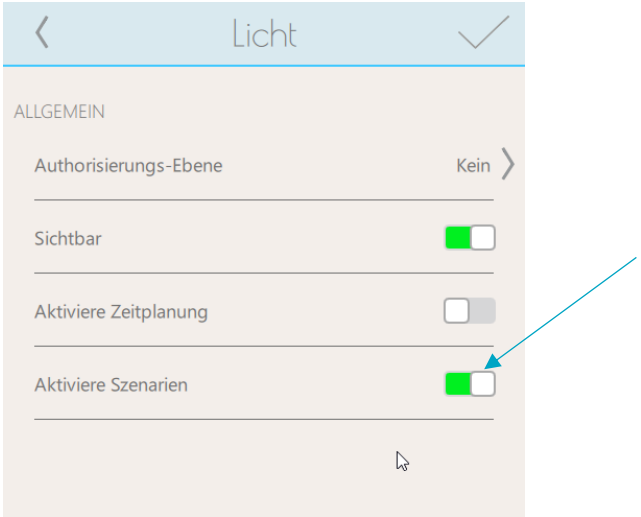


3.5.4 ELEMENT LÖSCHEN

Halten Sie den Mauszeiger oder Finger auf dem Element gedrückt, bis das Bearbeitungsmenü erscheint. Drücken Sie dann auf das Löschen-Icon (Papierkorb).

3.6 SZENARIEN

Allgemein können in Szenarien nur Elemente einbezogen werden, die dafür aktiviert worden sind. Diese Einstellung finden Sie unter den allgemeinen Einstellungen des Elements:



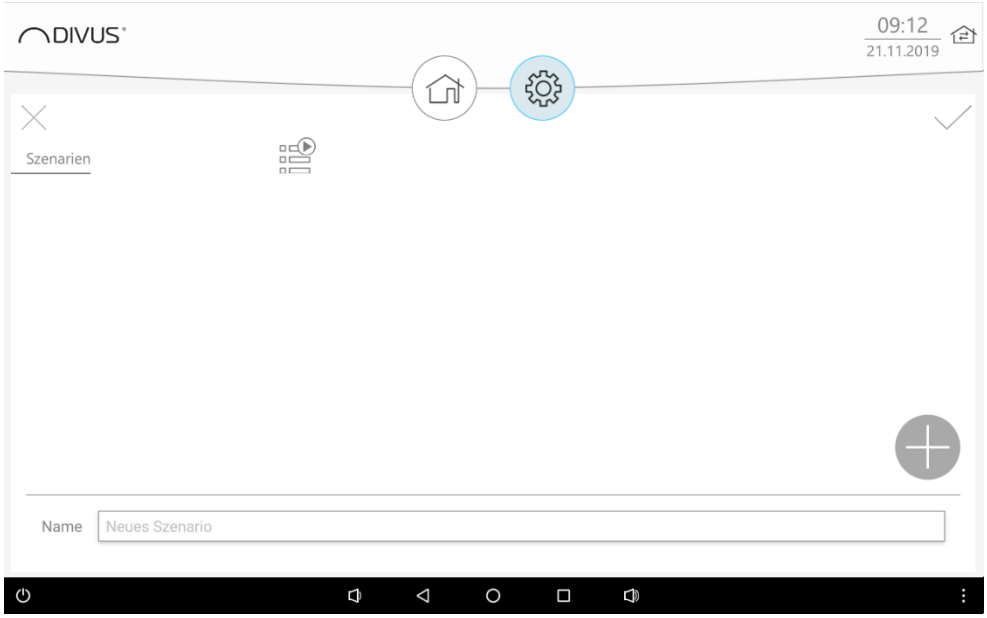
3.6.1 SZENARIO DIREKT ALS ELEMENT ANLEGEN

1. Gehen Sie als Administrator in den gewünschten Raum
2. Fügen Sie über das Plus-Symbol ein neues Element vom Typ *Szenario* hinzu
3. Dadurch wird ein neues, leeres Szenario erstellt und im Raum angezeigt.

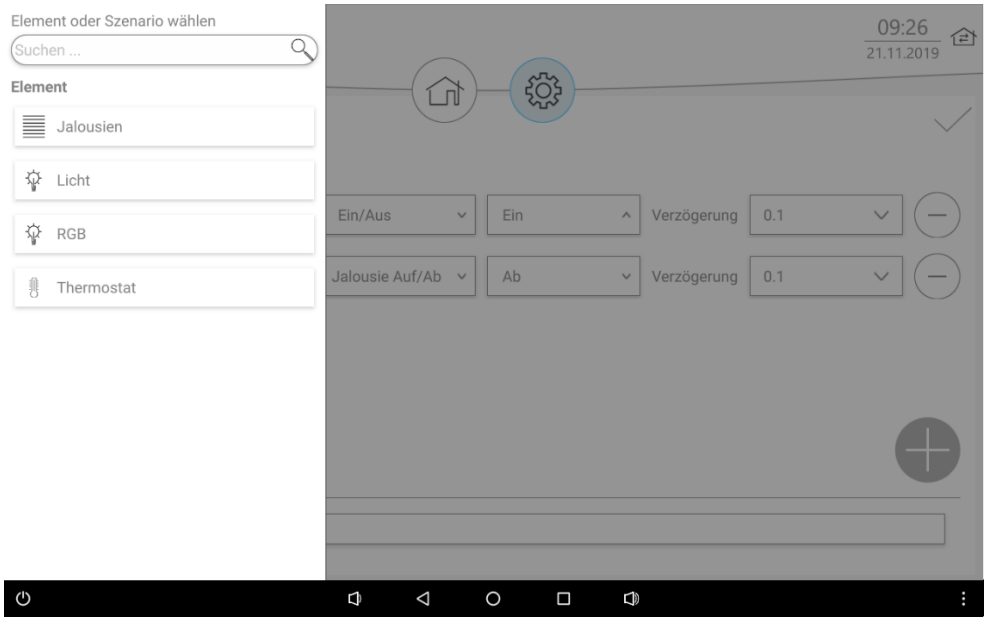
3.6.2 SZENARIO VON ANDEREM ELEMENT AUS ANLEGEN

1. Gehen Sie auf ein für Szenarien aktiviertes Element
2. Drücken Sie das Szenarien-Icon

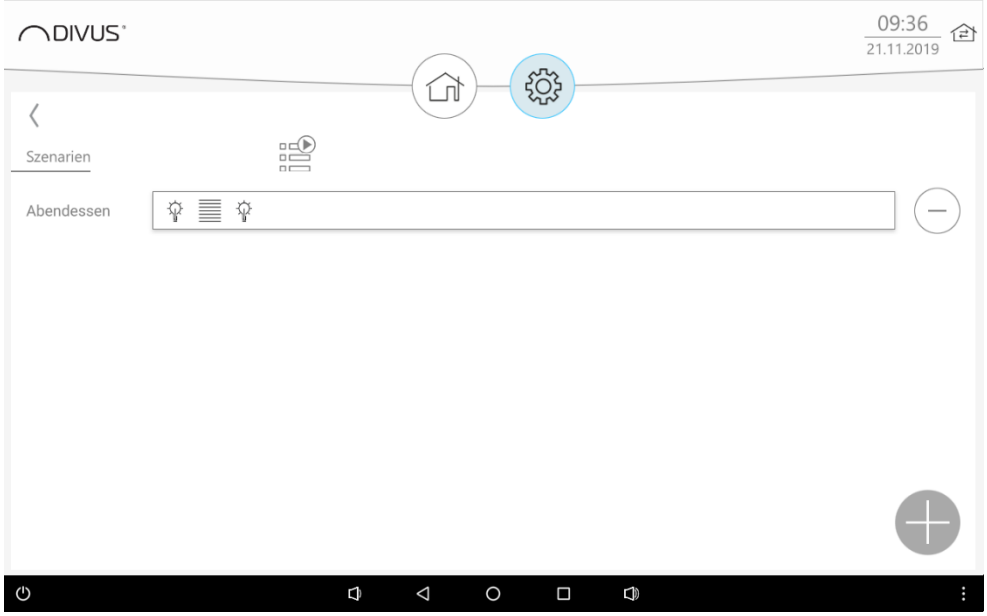
3. Das Konfigurationsfenster für Szenarien öffnet sich: wählen Sie ein existierendes oder legen Sie ein neues an:



4. Geben Sie (für ein neues) einen Namen ein und fügen Sie dann die gewünschten Elemente hinzu



5. Speichern Sie am Ende durch das ✓-Symbol. Die Liste zeigt nun das neue Szenario:



3.6.3 SZENARIO BEARBEITEN

Gehen Sie wie beim Anlegen vor, um die Liste der verfügbaren Szenarien zu erreichen und klicken Sie das Szenario an, das bearbeitet werden soll. Speichern Sie am Ende durch das ✓-Symbol Ihre Änderungen.

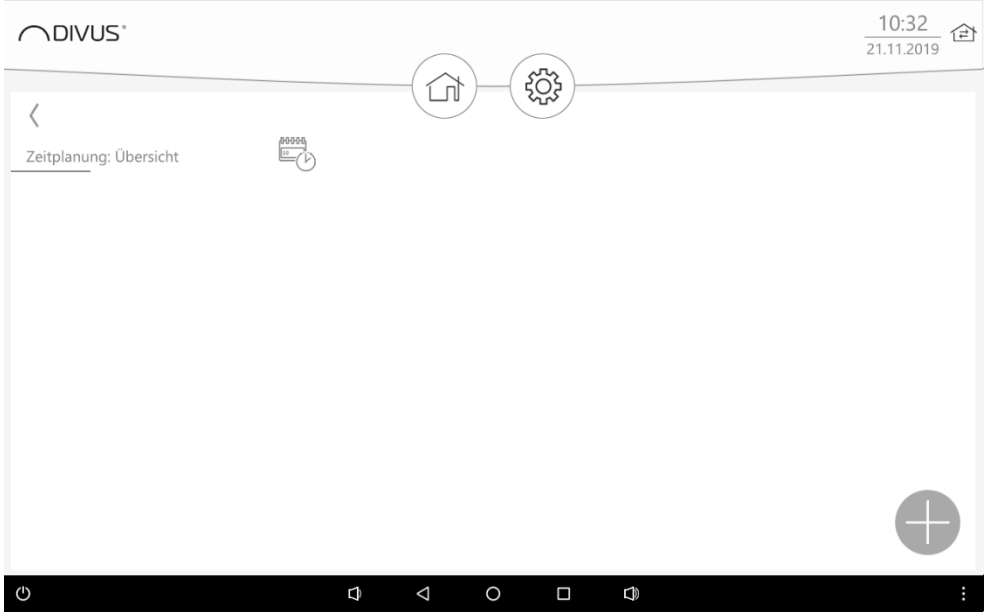
3.6.4 SZENARIO LÖSCHEN

Gehen Sie wie beim Anlegen vor, um die Liste der verfügbaren Szenarien zu erreichen. Klicken Sie dann das Minus-Symbol am rechten Ende der Zeile des zu löschenden Szenarios. Bestätigen Sie das Löschen in der Meldung, die dann erscheint.

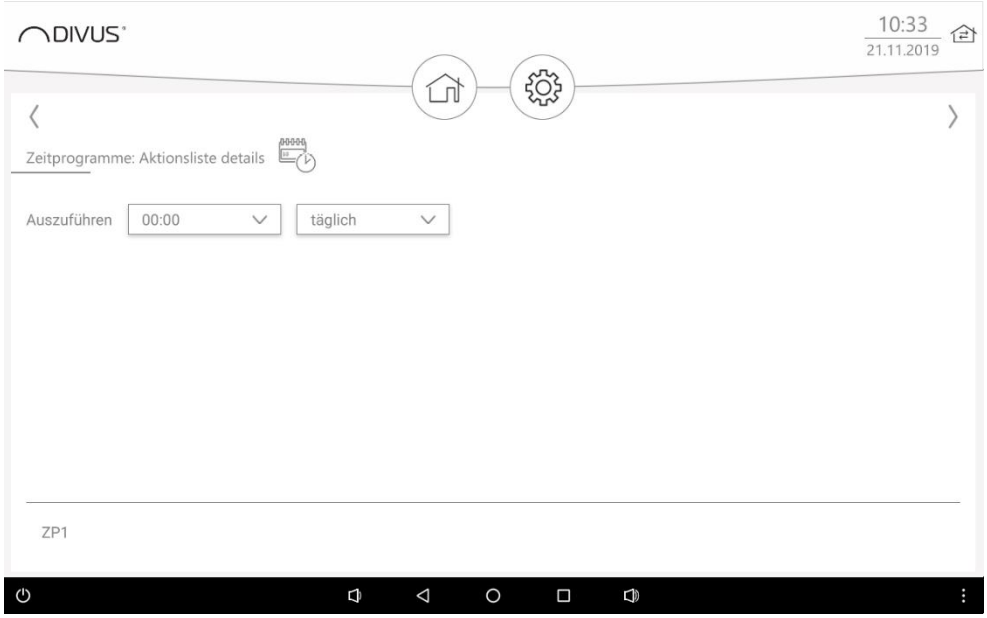
3.7 ZEITPLANUNGEN

3.7.1 NEUE ZEITPLANUNG ERSTELLEN

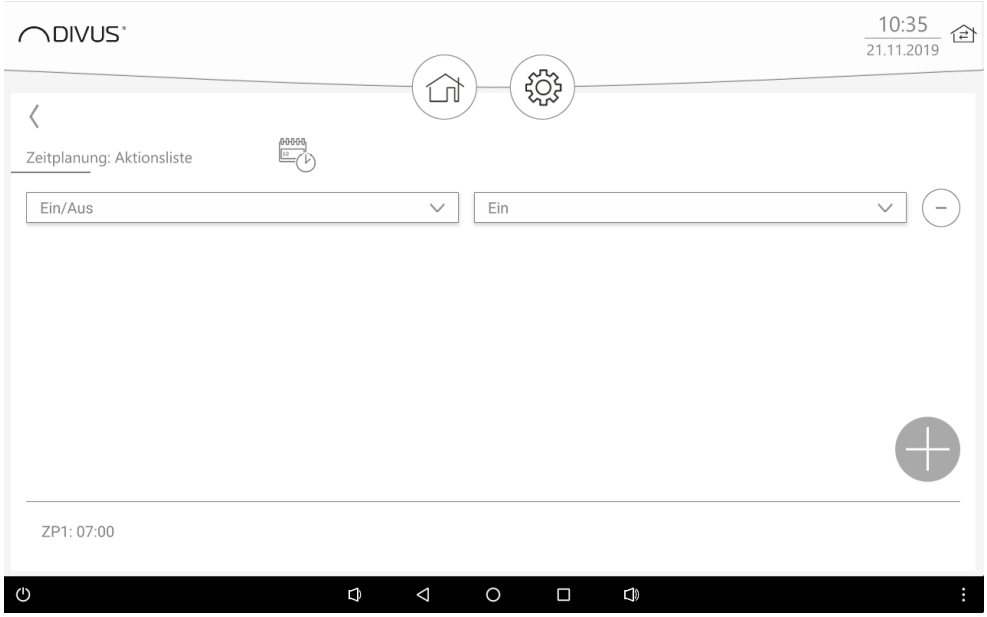
1. Gehen Sie in die Detailansicht des Elements, für das Sie eine Zeitplanung erstellen möchten
2. Drücken Sie das Zeitplanung-Icon
3. Das Konfigurationsfenster für Zeitplanungen öffnet sich. Drücken Sie das Plus-Symbol.



4. Geben Sie Uhrzeit und Frequenz des ersten Befehls ein. Drücken Sie dann den Pfeil rechts.



5. Wählen Sie hier die Funktion des Elements, das zeitgeplant werden soll und dessen Wert.



6. Gehen Sie zurück zur Aufgabenliste und wiederholen Sie eventuell die Schritte 4 und 5 für weitere zeitgeplante Befehle. Speichern Sie am Ende durch das ✓-Symbol.

3.7.2 ZEITPLANUNG BEARBEITEN

1. Gehen Sie auf die Detailansicht des gewünschten Elements.
2. Klicken/Drücken Sie auf das Zeitplanung-Icon.
3. Wählen Sie die gewünschte Zeitplanung und bearbeiten Sie daraufhin dessen gewünschte Aufgaben.

3.7.3 ZEITPLANUNG DEAKTIVIEREN/AKTIVIEREN

1. Gehen Sie auf die Detailansicht des gewünschten Elements.
2. Klicken/Drücken Sie auf das Zeitplanung-Icon.
3. Durch den Schalter rechts (vor dem Minus-Symbol) können Sie die Zeitplanung deaktivieren (Schalter nach links) oder aktivieren (Schalter nach rechts). Neu angelegte Zeitplanungen sind anfangs automatisch aktiviert.

3.7.4 ZEITPLANUNG LÖSCHEN

1. Gehen Sie auf die Detailansicht des gewünschten Elements.
2. Klicken/Drücken Sie auf das Zeitplanung-Icon.
3. Durch das Minus-Symbol können Sie die Zeitplanung löschen.

4 Troubleshooting

4.1 Physikalische Adresse eines TP-KNX-Treibers ändern

Um die vordefinierte physikalische Adresse eines KNX-Treibers zu ändern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Als Administrator angemeldet, gehen Sie zu *Konfiguration - Treiber - KNX*, um die Treiberliste zu erreichen.
2. Wählen Sie den gewünschten Treiber aus
3. Bearbeiten Sie die Adresse unter *Physikalische Adresse*.
4. Speichern Sie mit dem „✓"-Symbol

4.2 KNX-TREIBER ÄNDERN (VON TP AUF IP UMSTEIGEN ODER UMGEKEHRT)

Wenn Sie ein Projekt von einem KNX IQ TP auf ein KNX IQ IP übertragen (oder umgekehrt), müssen sie die Treiber-Konfiguration ändern. Wichtig hier ist, **nicht den aktuellen Treiber zu löschen und einen neuen anzulegen sondern den existierenden zu bearbeiten**! Dadurch aktualisieren Sie alle Datenpunkte, die bisher für den anderen, nicht mehr existierenden Treiber konfiguriert waren und sie müssen diese nicht einzeln ändern.

4.3 BEARBEITETES PROJEKT VON CLIENT-GERÄT ZUM KNX IQ ÜBERTRAGEN

Wenn man die Bearbeitung im Offline-Modus beendet hat und das Projekt auf das KNX IQ übertragen will, geht man so vor:

1. Melden Sie sich auf dem Client-Gerät als Administrator an.
2. Gehen Sie zur Liste der Geräte im Menü unter *Geräte* und wählen Sie das Gerät aus, wofür Sie das Projekt übertragen wollen.
3. Halten Sie die Zeile des Geräts gedrückt und gehen Sie dann auf EDITIEREN.
4. Deaktivieren Sie im Geräteformular den Offline-Modus und kontrollieren Sie, dass die anderen Eingaben (noch) korrekt sind.
5. Speichern Sie.
6. Nun werden sich die 2 Geräte versuchen zu verbinden.

7. Wenn die Verbindung klappt, folgt eine automatische Kontrolle der jeweiligen Projekte. Die möglichen Fälle sind diese:

   A. Client-Gerät hat lokale Projektdaten. In diesem Fall erscheint eine Meldung mit der Wahl, in welche Richtung synchronisiert werden soll. In unserem Fall wählen wir also, das Projekt vom Client-Gerät auf das KNX IQ-Gerät zu übertragen. Es wäre trotzdem auch möglich, das lokale Projekt mit dem des KNX IQ zu überschreiben.

   B. Client-Gerät hat keine Projektdaten. In diesem Fall wird das Projekt vom KNX IQ auf das Client-Gerät übertragen.

4.4 NOTIZEN