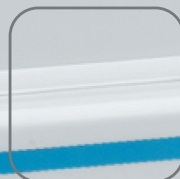
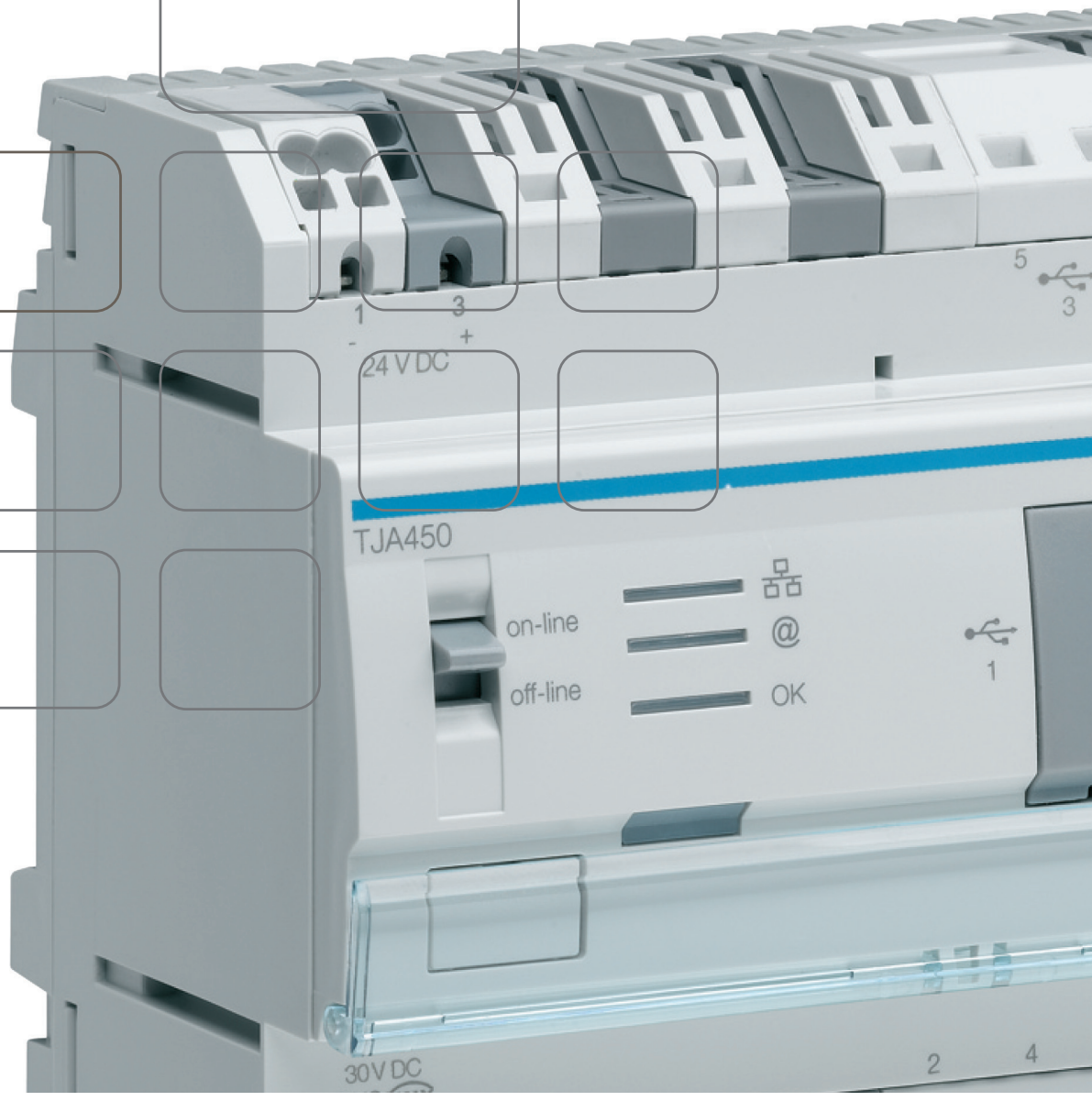


# domovea

## Séquences



tebis



## SOMMAIRE

Page

<b>1.</b>	<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>2</b>
<b>2.</b>	<b>INTERFACE DE NAVIGATION .....</b>	<b>3</b>
<b>3.</b>	<b>CREER UN AUTOMATISME.....</b>	<b>4</b>
<b>3.1</b>	<b>EXEMPLE 1 : VITESSE DE VENT ELEVEE.....</b>	<b>4</b>
<b>3.2</b>	<b>EXEMPLE 2 : MISE EN MARCHÉ ALARME.....</b>	<b>11</b>
<b>3.3</b>	<b>EXEMPLE 3 : PROTECTION CHALEUR .....</b>	<b>19</b>
<b>3.4</b>	<b>EXEMPLE 4 : NOTIFICATION ALARME .....</b>	<b>26</b>
<b>3.5</b>	<b>EXEMPLE 5 : PRISE DE VUE CAMERA SUR APPUI SONNETTE.....</b>	<b>33</b>
<b>4.</b>	<b>FONCTIONS AVANCEES.....</b>	<b>43</b>
<b>4.1</b>	<b>LISTE DES FONCTIONS AVANCEES .....</b>	<b>43</b>
4.1.1	Notifications.....	44
4.1.2	Boites de dialogue.....	45
4.1.3	Conditions.....	46
4.1.4	Attente active .....	51
4.1.5	Outils.....	55
<b>4.2</b>	<b>CONSTANTE / VARIABLE .....</b>	<b>60</b>
<b>4.3</b>	<b>LISTE DES DECLENCHEURS.....</b>	<b>62</b>
<b>4.4</b>	<b>STOCKER/IGNORER : .....</b>	<b>68</b>
<b>4.5</b>	<b>SEQUENCE SUR INITIALISATION.....</b>	<b>69</b>
<b>4.6</b>	<b>SEQUENCE SUR ERREUR OU STOP .....</b>	<b>69</b>
<b>5.</b>	<b>GLOSSAIRE .....</b>	<b>70</b>

## 1. INTRODUCTION

Il existe deux catégories de types d'automatismes dans domovea :

- La programmation

Les programmes sont utilisés pour automatiser des actions en fonction d'une contrainte temps. Les programmes peuvent être paramétrés depuis l'outil de configuration client final.

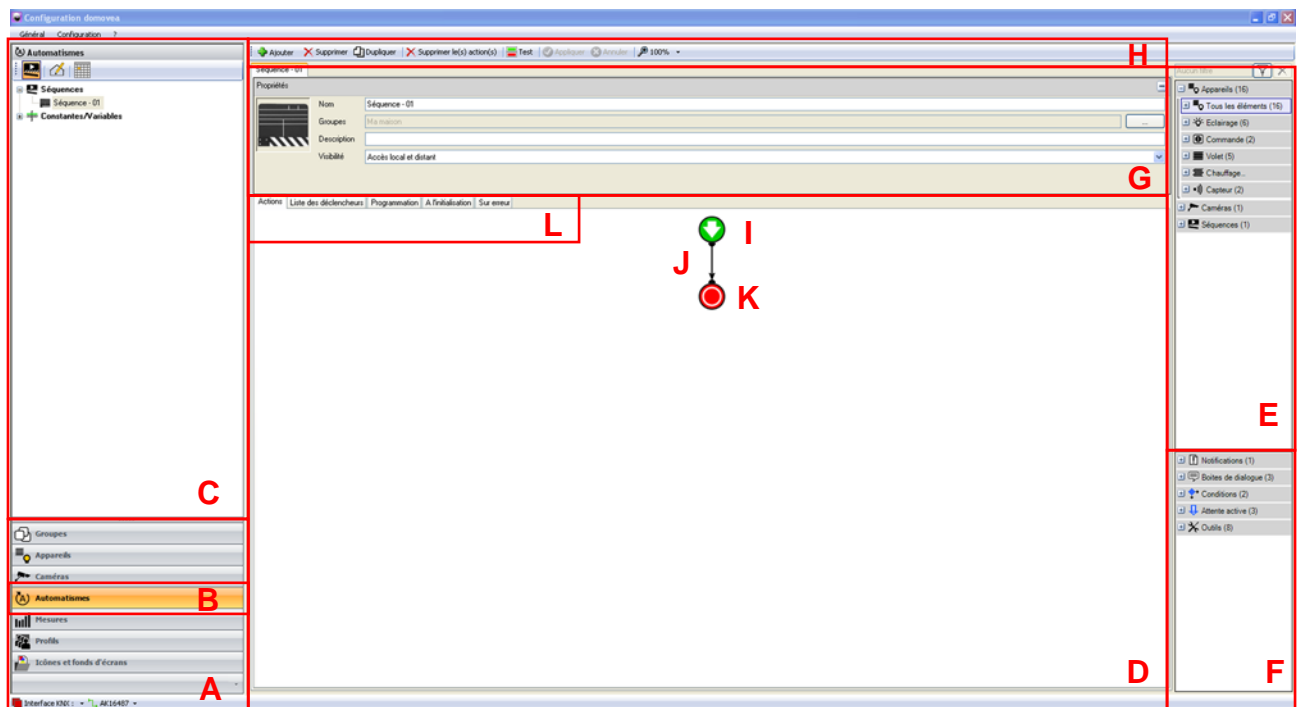
- Les séquences

Les séquences sont utilisées pour créer des scénarios complexes permettant d'exécuter des fonctions conditionnées ou non par des états de capteur. Les séquences peuvent être paramétrées depuis le configurateur domovea uniquement.

La suite de ce document ne traite que de la partie séquence, les fonctions de programmation sont traitées dans un document dédié.

## 2. INTERFACE DE NAVIGATION

L'interface de navigation de la partie Automatismes de l'outil de configuration est la suivante :



A : Liste des liens

B : Lien vers l'onglet automatismes

C : Liste des séquences

D : Séquences

E : Liste des appareils

F : Liste des fonctions avancées

G : Propriétés de la séquence

H : Barre de menu

I : Début de séquence

J : Corps de séquence

K : Fin de séquence

L : Liste des onglets

### 3. CREER UN AUTOMATISME

#### 3.1 EXEMPLE 1 : VITESSE DE VENT ELEVEE

Niveau : Facile

Utilise : Actions, Déclencheurs

##### **Séquence**

Une séquence est une suite ordonnée d'actions comprise entre un début et une fin de séquence.



##### **Actions**

Une action consiste en un changement d'état d'un appareil. Cette action peut être un mouvement de volet roulant, un allumage d'éclairage, une modification du mode de chauffage pour un thermostat ou encore l'envoi d'un e-mail.



##### **Déclencheurs**

Un déclencheur permet de lancer une séquence lors d'un événement particulier.

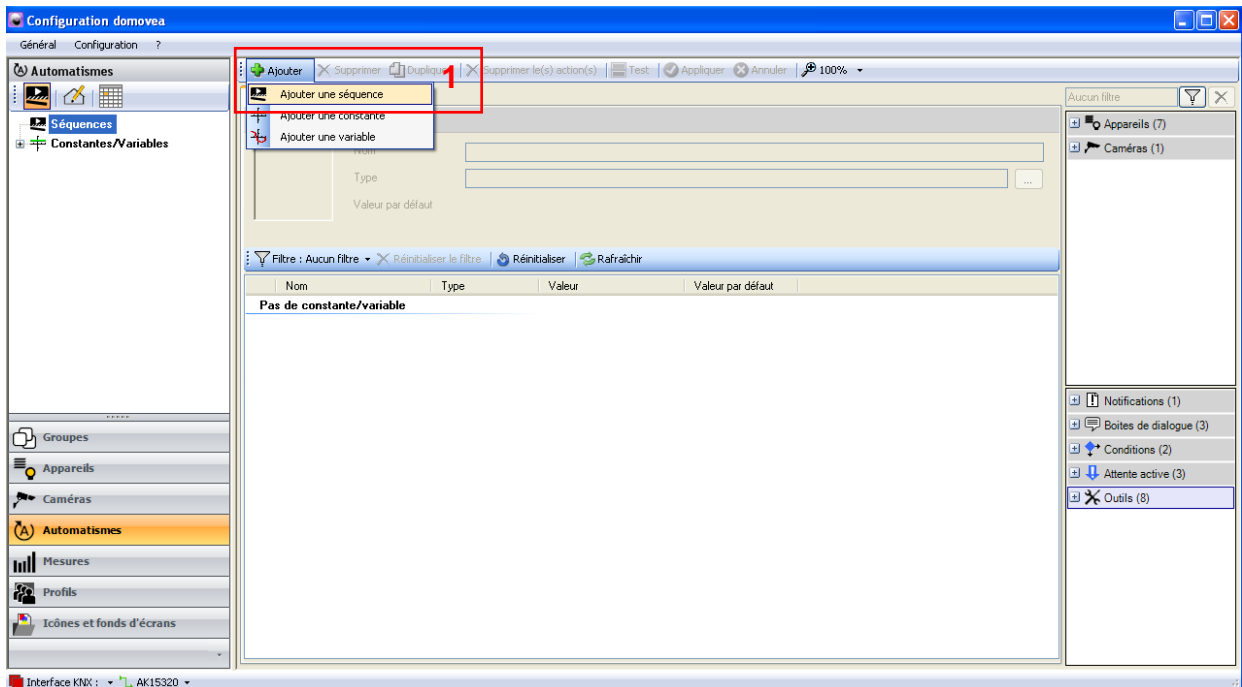


Le scénario **Vitesse de vent élevée** permet de fermer tous les volets de la maison, si la vitesse du vent est supérieure à 60 Km/h.

- **Création**

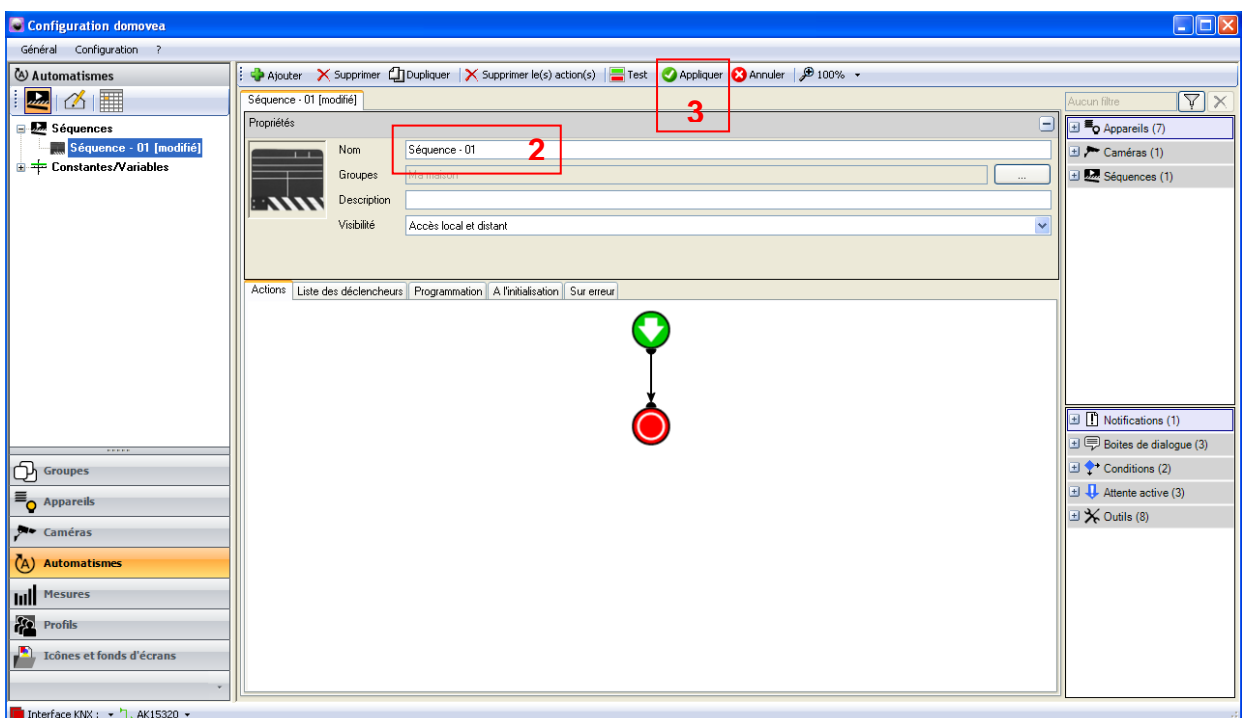
Pour créer le scénario **Vitesse de vent élevée** :

- Cliquer sur Automatismes dans la liste des liens,
- Cliquer sur **Ajouter** puis **Ajouter une séquence** (1) à partir de la barre de menu.



La séquence a bien été créée et apparait dans la liste des séquences. Pour une meilleure compréhension, on peut la renommer en modifiant le champ **Nom** (2).

- Renseigner le titre **Vitesse de vent élevée**.
- Cliquer sur **Appliquer** (3) pour valider.



- **Choix des appareils**

La prochaine étape consiste à choisir les appareils à affecter à cette séquence.

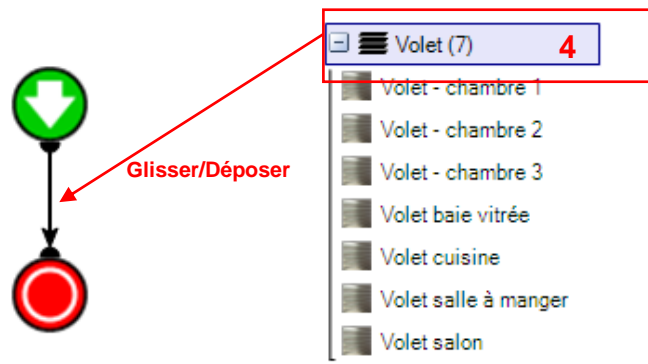
Pour choisir les appareils à affecter :

- Sélectionner les appareils dans la liste des appareils (4) et effectuer un glisser/déposer vers le corps de la séquence.

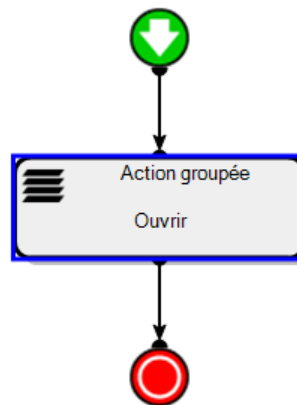
Dans cette application :

- Déplacer tous les appareils **volet**.

On peut tout aussi bien déplacer un appareil qu'un groupe d'appareil.



Les appareils (ou groupes d'appareils) concernés sont donc affichés au niveau du corps de la séquence.

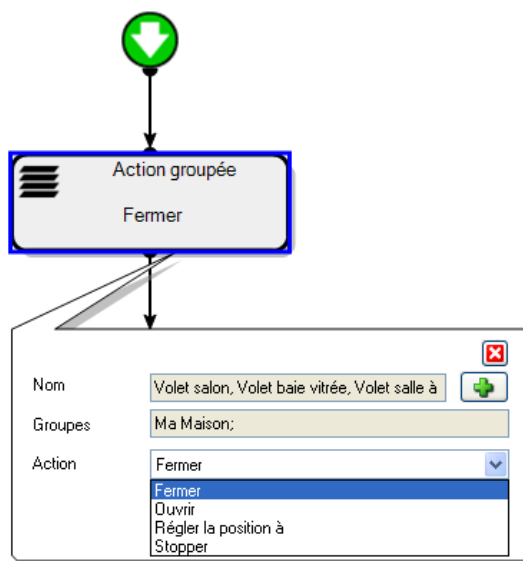


- **Actions**

Un double clic (ou un clic droit puis configuration) sur l'appareil concerné ouvrira ses propriétés. On peut ainsi choisir l'action à effectuer au cours de la séquence.

Dans la liste déroulante, sélectionner :

- **Fermer** pour les volets.

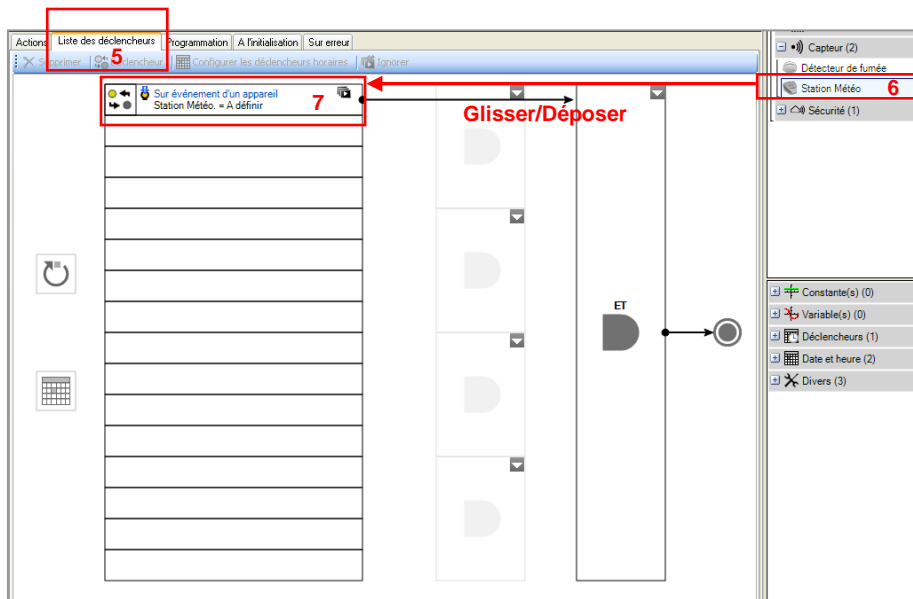




- **Ajout d'un déclencheur**

Pour ajouter un déclencheur :

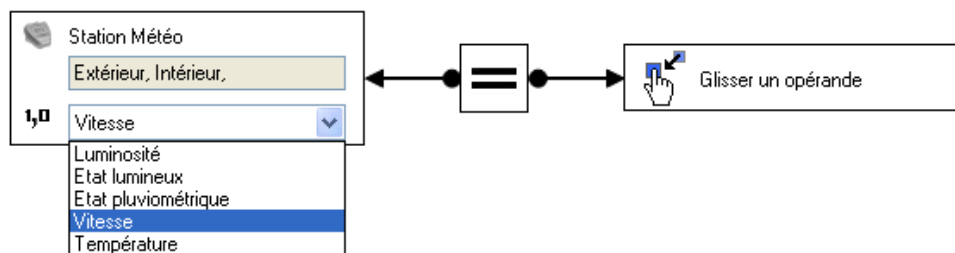
- Cliquer sur l'onglet **Liste des déclencheurs** (5) dans la liste des onglets,
- Sélectionner **Station météo** dans la liste des appareils (6),
- Effectuer un glisser/déposer dans une cellule du tableau (7).



L'opération de déclenchement apparaît dans la partie basse de l'écran.

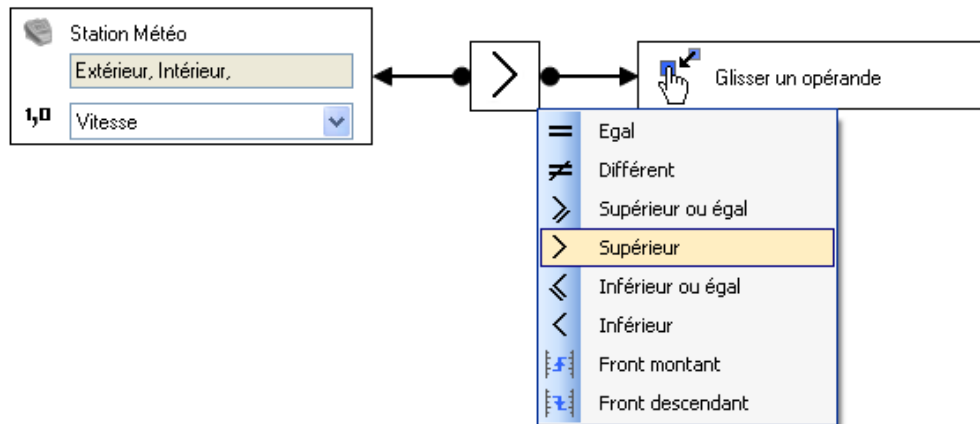
La partie gauche de l'opérande permet de sélectionner différents états météo.

- Sélectionner **Vitesse** dans le menu déroulant, pour cet exemple.



La partie centrale permet de définir le signe de la fonction.

- Sélectionner le **signe supérieur**,



La partie droite de l'opérande permet de définir la valeur pour laquelle on souhaite valider la fonction.

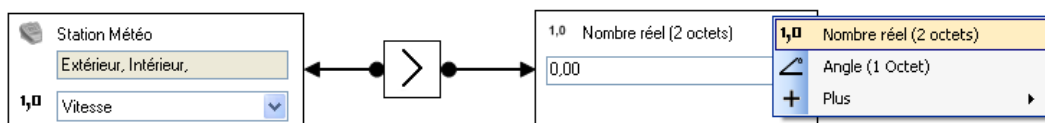
Effectuer un clic droit sur cet élément puis sélectionner l'élément **Saisie libre**.



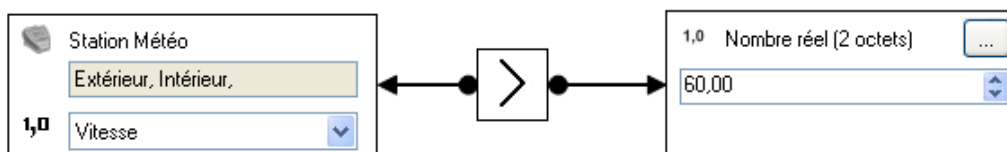
Dans le menu déroulant suivant, on peut définir le format de cette valeur.

Pour définir ce format :

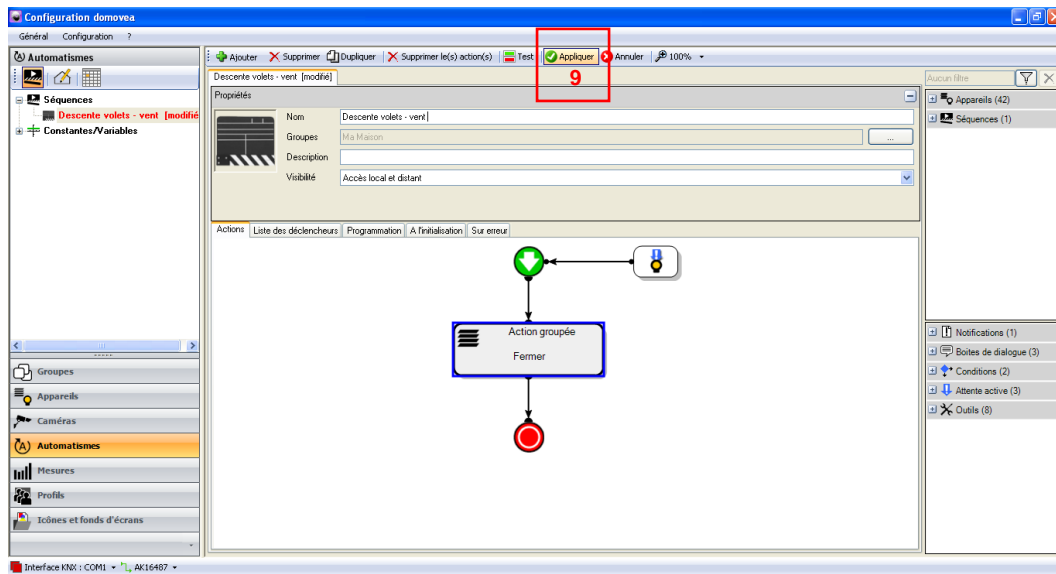
- Sélectionner **Nombre réel (2 octets)**,



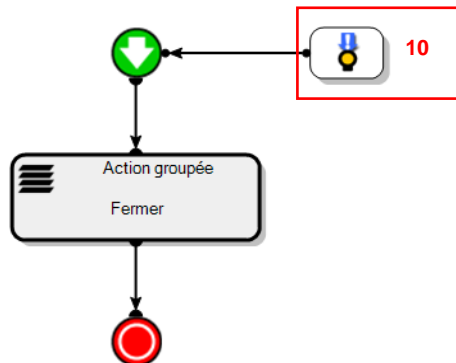
- Saisir le nombre **60**, pour 60 km/h (8).



- Cliquer sur **Appliquer** (9) dans l'onglet de la séquence pour valider les modifications.



Le déclencheur a bien été inséré devant le corps de séquence (10).



La séquence –**Vitesse de vent élevée** se lancera au moment où la vitesse du vent dépassera 60 km/h.

### 3.2 EXEMPLE 2 : MISE EN MARCHÉ ALARME

Niveau : Facile

Utilise : Actions, Déclencheurs, Outil délai

#### Séquence

Une séquence est une suite ordonnée d'actions.



#### Actions

Une action consiste en un changement d'état d'un appareil. Cette action peut être un mouvement de volet roulant, un allumage d'éclairage, une modification du mode de chauffage pour un thermostat ou encore l'envoi d'un e-mail.



#### Déclencheurs

Un déclencheur permet de lancer une séquence lors d'un événement particulier.



#### Délai

Un délai est une temporisation que l'on peut utiliser pour retarder une partie ou une séquence complète.

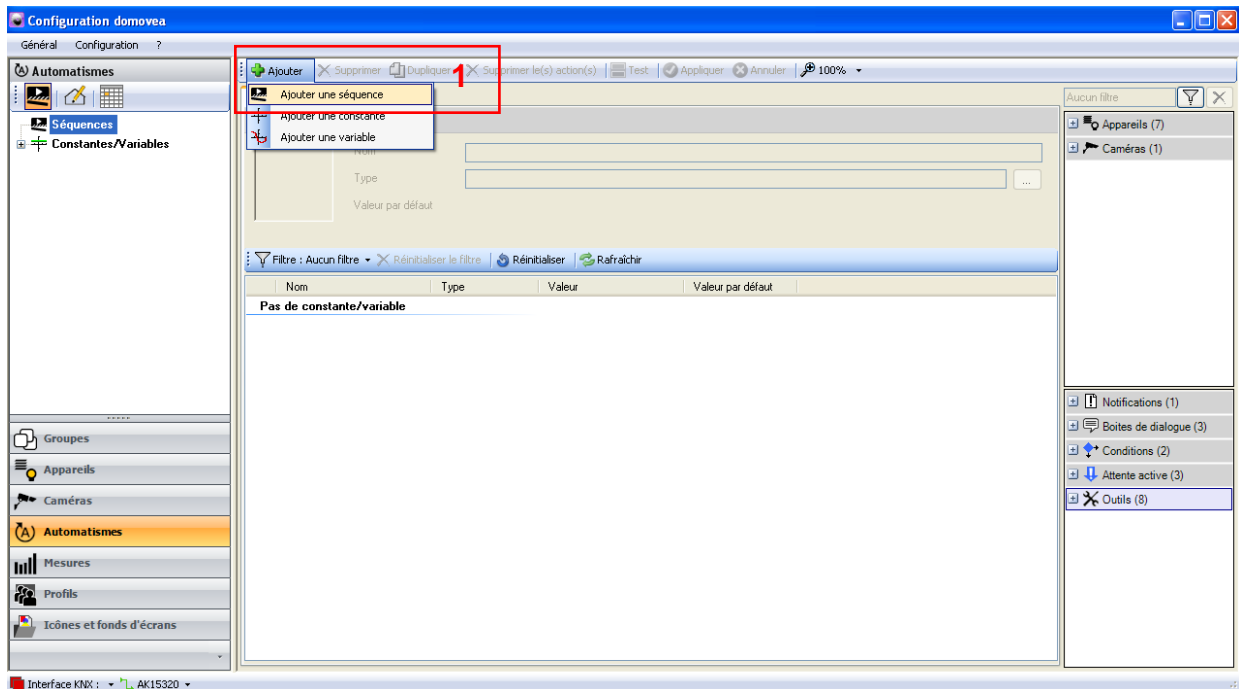


Le scénario **Mise en marche alarme** permet d'activer le mode économie sur les thermostats et d'éteindre l'ensemble des éclairages de la maison 20 secondes après la mise en marche du système d'alarme.

- **Création**

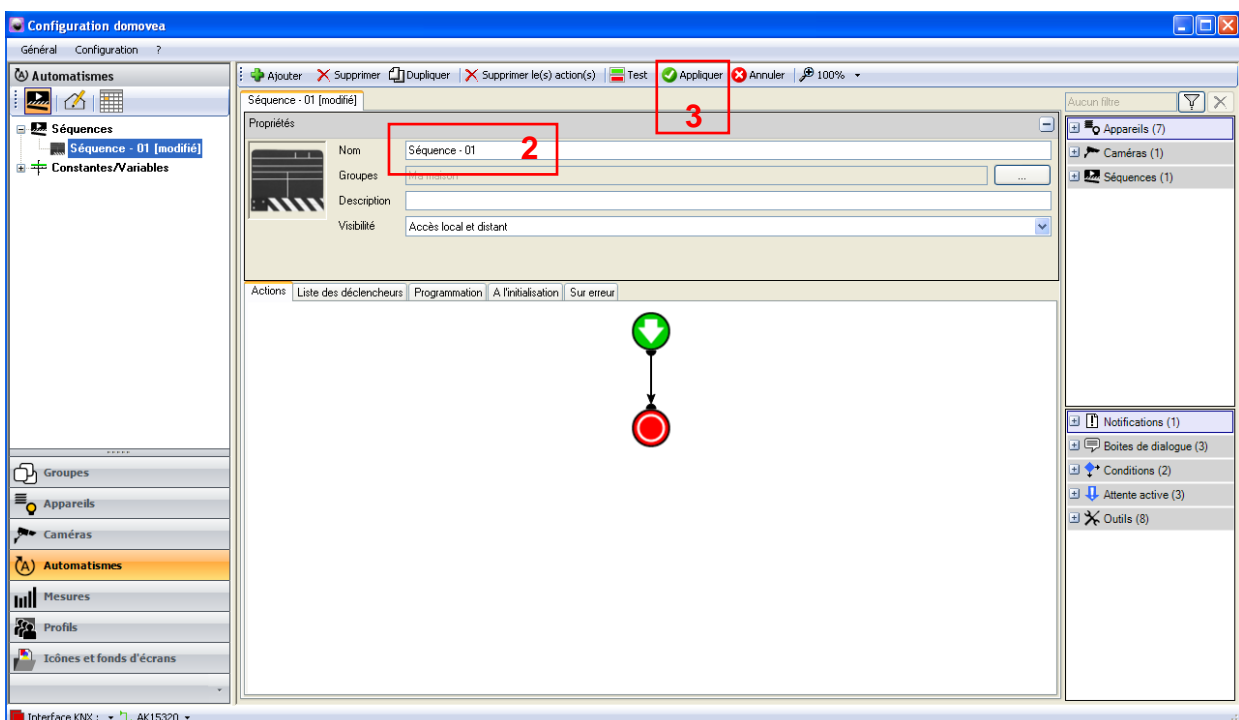
Pour créer le scénario **Mise en marche alarme** :

- Cliquer sur Automatismes dans la liste des liens,
- Cliquer sur **Ajouter** puis **Ajouter une séquence** (1) à partir de la barre de menu.



La séquence a bien été créée et apparait dans la liste des séquences. Pour une meilleure compréhension, on peut la renommer en modifiant le champ **Nom** (2).

- Renseigner le titre **Mise en marche alarme**.
- Cliquer sur **Appliquer** (3) pour valider.



- **Choix des appareils**

La prochaine étape consiste à choisir les appareils à affecter à cette séquence.

Pour choisir les appareils à affecter :

- Sélectionner les appareils dans la liste des appareils (4) et effectuer un glisser/déposer vers le corps de la séquence.

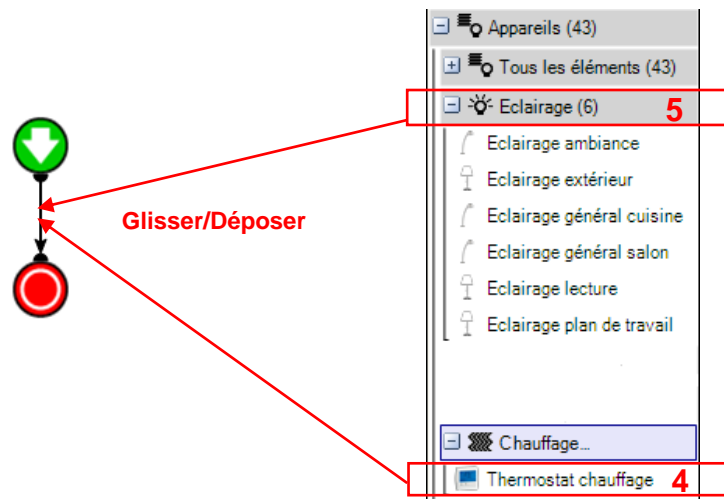
Dans cette application :

- Déplacer les groupes d'appareils **éclairage** et **le thermostat à piloter**.

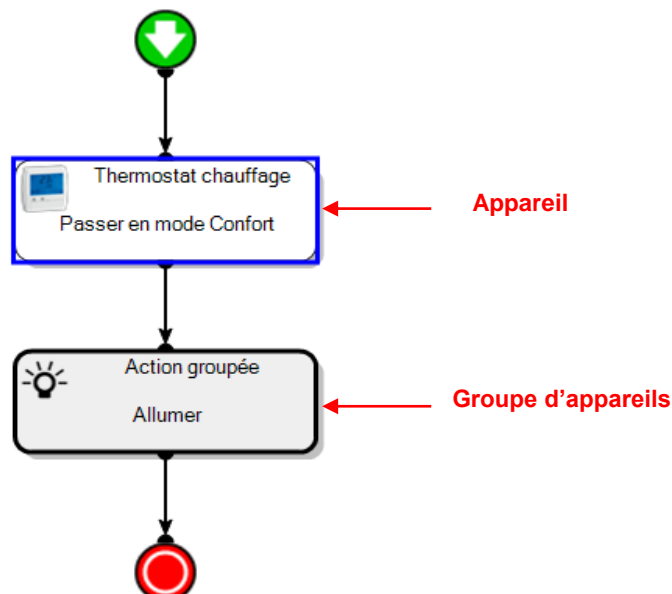
On peut tout aussi bien déplacer un appareil qu'un groupe d'appareil.

Pour déplacer un groupe d'appareils :

- Sélectionner le titre du groupe (5) et effectuer un glisser/déposer vers le corps de la séquence.



Les appareils (ou groupes d'appareils) concernés sont affichés au niveau du corps de la séquence.

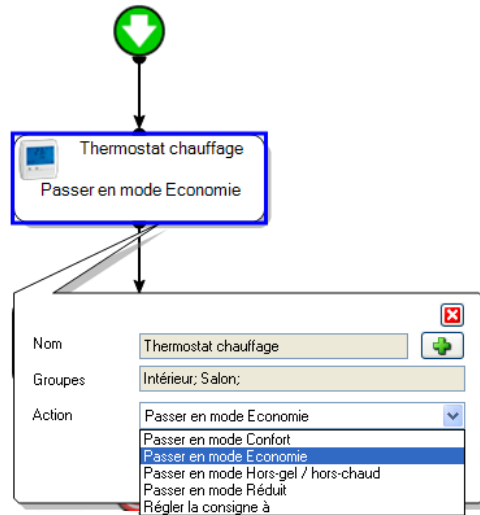


- **Actions**

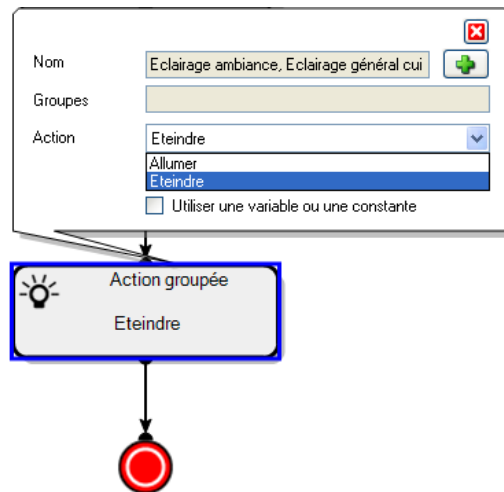
Un double clic (ou un clic droit puis configuration) sur l'appareil concerné ouvre ses propriétés. On peut ainsi choisir l'action à effectuer au cours de la séquence.

Dans les propriétés des appareils, sélectionner :

- **Passer en mode Economie** pour le thermostat,



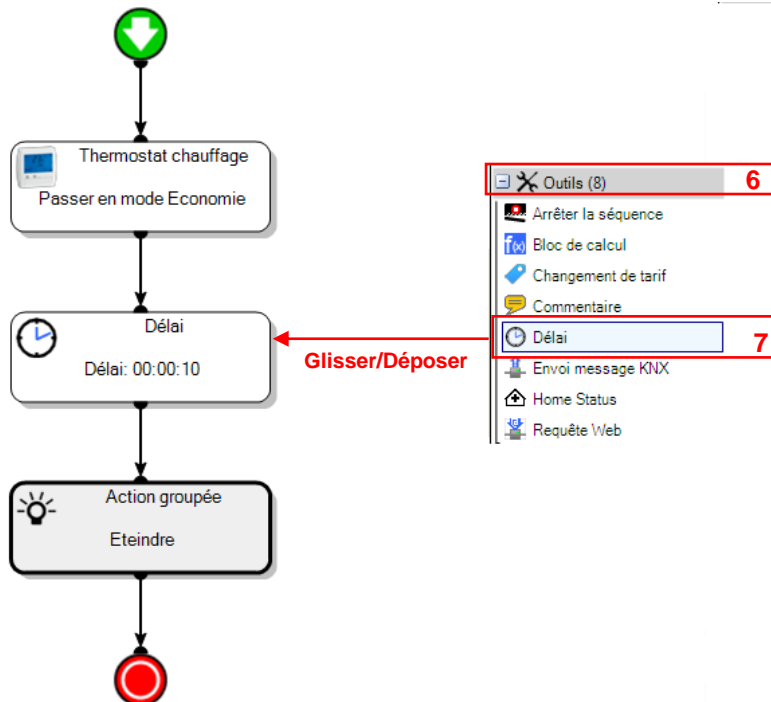
- **Eteindre** pour les lumières.



- **Outil délai**

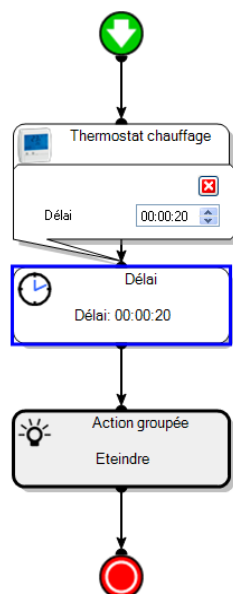
Pour temporiser l'extinction de l'éclairage, il faut ajouter un **outil délai** :

- Développer le menu **Outils** (6) dans la liste des **fonctions avancées**,
- Sélectionner l'objet **Délai** (7) et effectuer un glisser/déposer juste avant l'action que l'on veut temporiser. Toutes les actions placées après cet outil seront retardées.



Comme pour les actions, on peut accéder aux propriétés de cet outil après un double clic (ou un clic droit puis configuration).

Dans la fenêtre des propriétés, régler la temporisation sur la valeur 00:00:20. Le format de ce champ est hh:mm:ss.



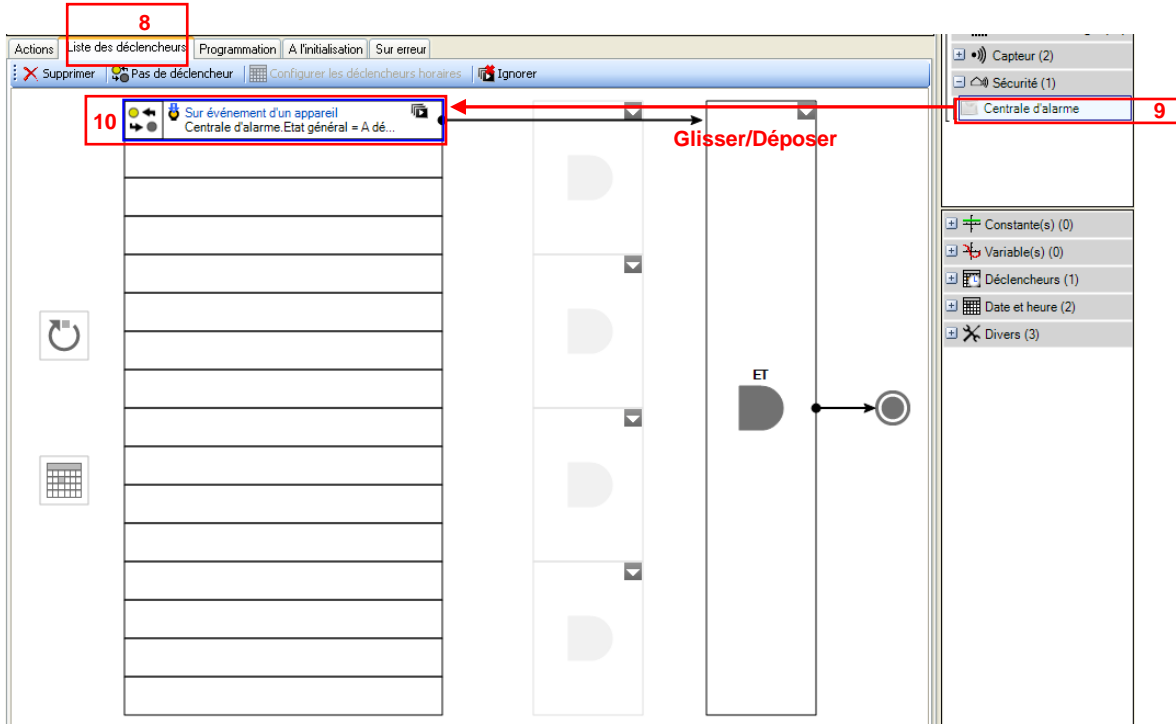
Dans cet exemple, l'extinction de l'éclairage sera retardée de 20 secondes.



- *Ajout d'un déclencheur*

Pour ajouter un déclencheur :

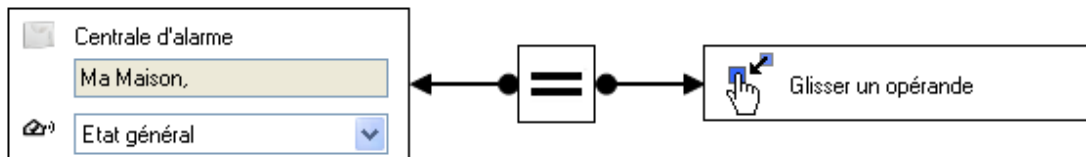
- Cliquer sur l'onglet **Liste des déclencheurs** (8) dans la liste des onglets,
- Sélectionner **Centrale d'alarme** dans la liste des appareils (9),
- Effectuer un glisser/déposer dans une cellule du tableau (10).



L'opération de déclenchement apparaît dans la partie basse de l'écran.

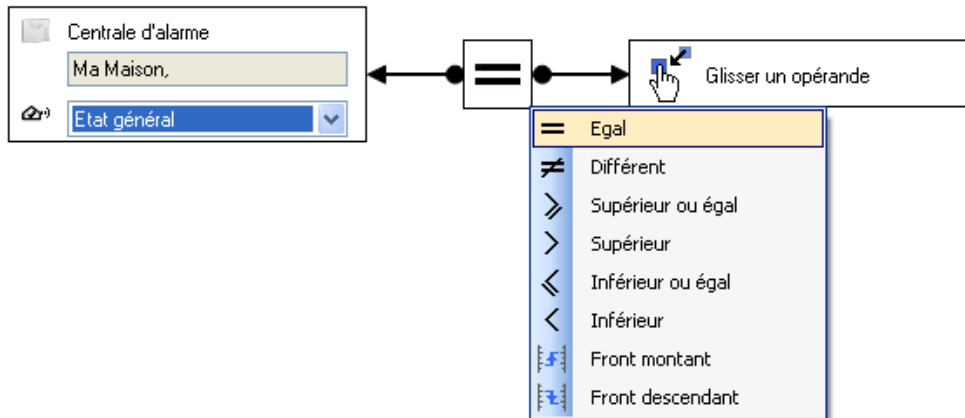
La partie gauche de l'opérande permet de sélectionner différents états d'alarmes.

Sélectionner **Etat général** dans le menu déroulant, pour cet exemple.



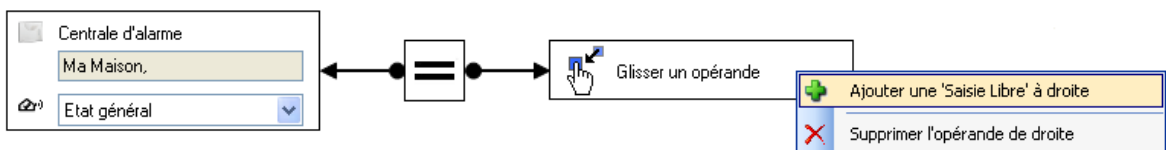
La partie centrale permet de définir le signe de la fonction.

- Sélectionner le **signe égal**.



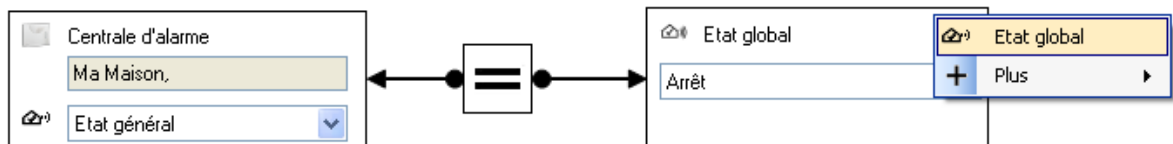
La partie droite de l'opérande permet de définir la valeur pour laquelle on souhaite valider la fonction.

Effectuer un clic droit sur cet élément puis sélectionner l'élément **Saisie libre**.

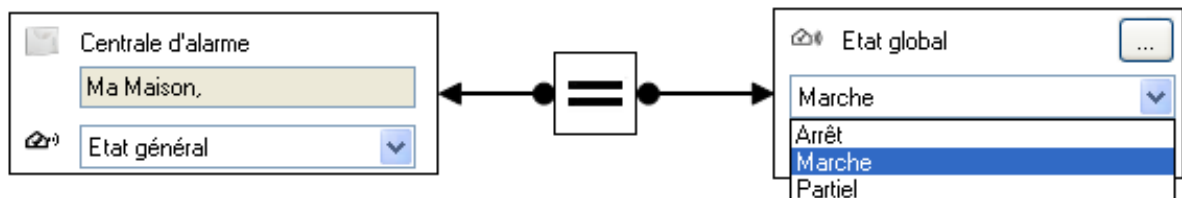


Dans le menu déroulant suivant, on peut définir les états.

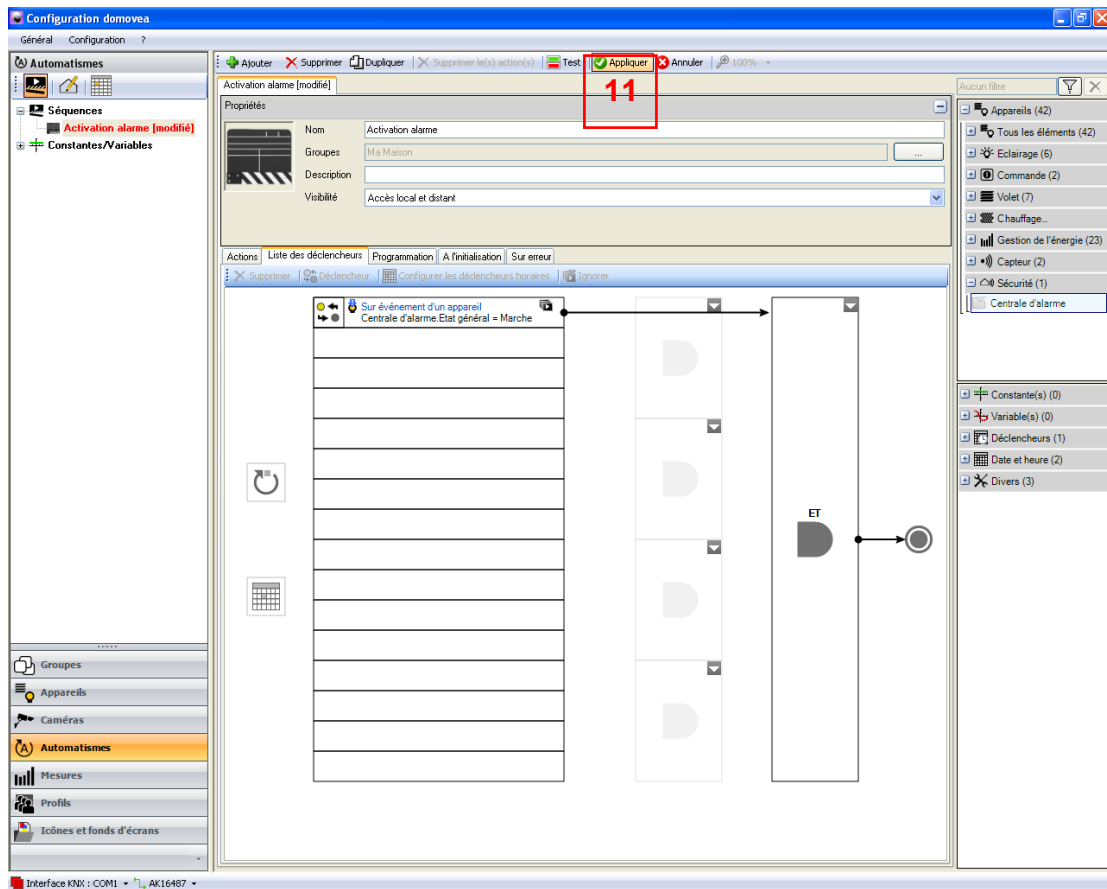
- Sélectionner **Etat global**,



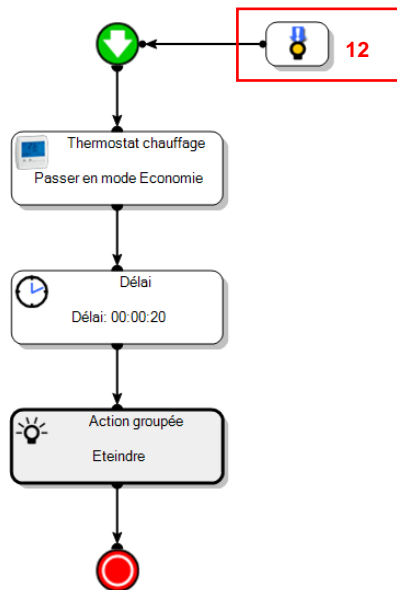
- Sélectionner **Marche**, pour activer l'alarme.



- Cliquer sur **Appliquer** (11) dans l'onglet de la séquence pour valider les modifications.



Le déclencheur a bien été inséré devant le corps de séquence (12).



La séquence **Mise en marche alarme** se lancera au moment où la centrale d'alarme sera activée.

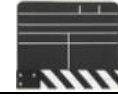
### 3.3 EXEMPLE 3 : PROTECTION CHALEUR

*Niveau : Facile*

*Utilise : Actions, Déclencheurs*

#### **Séquence**

*Une séquence est une suite ordonnée d'actions comprise entre un début et une fin de séquence.*



#### **Actions**

*Une action consiste en un changement d'état d'un appareil. Cette action peut être un mouvement de volet roulant, un allumage d'éclairage, une modification du mode de chauffage pour un thermostat ou encore l'envoi d'un e-mail.*



#### **Déclencheurs**

*Un déclencheur permet de lancer une séquence lors d'un événement particulier.*



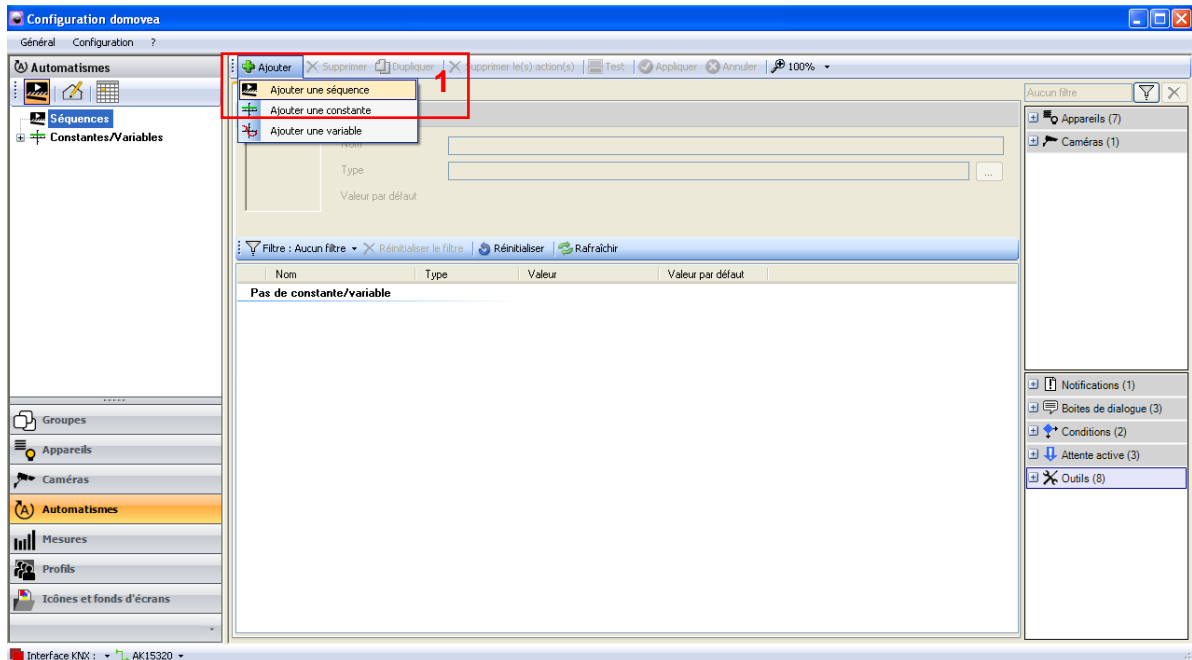
Le scénario –**Protection chaleur** permet de fermer tous les volets de la maison, si les 2 conditions ci-dessous sont réunies :

- la température extérieure est supérieure à 25°C,
- la température intérieure est supérieure à 20°C.

- **Création**

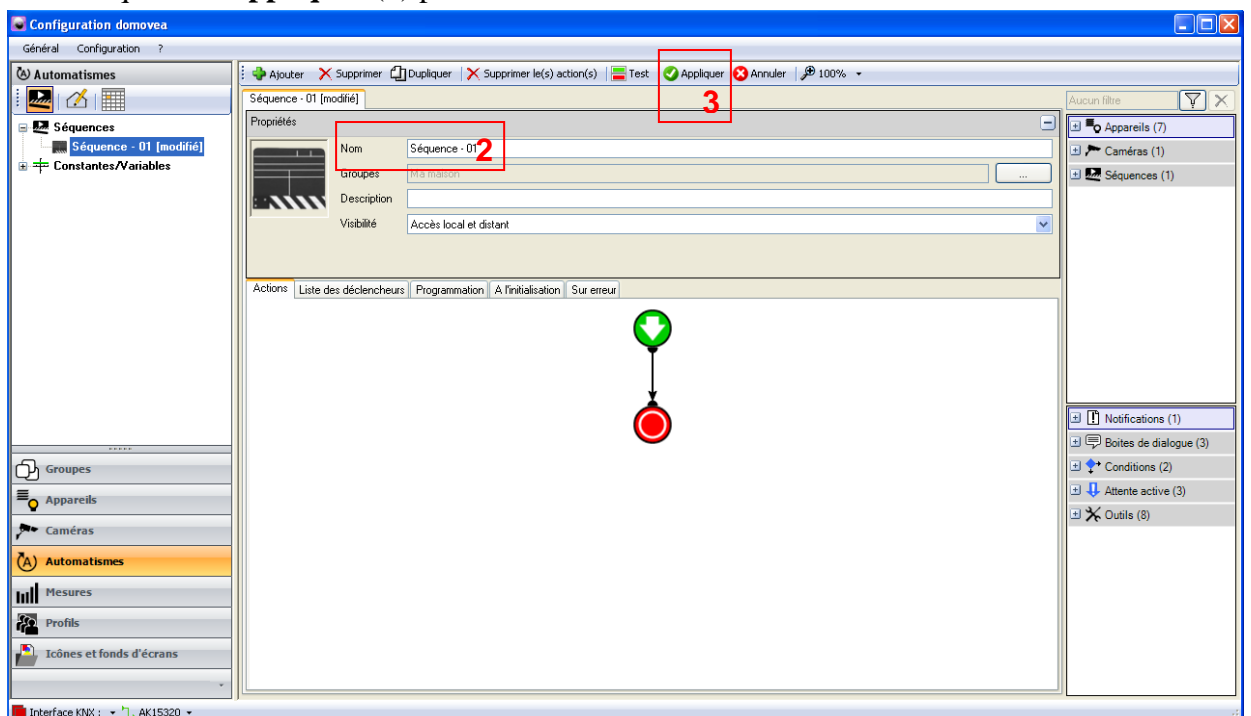
Pour créer le scénario **Protection chaleur** :

- Cliquer sur Automatismes dans la liste des liens,
- Cliquer sur **Ajouter** puis **Ajouter une séquence** (1) à partir de la barre de menu.



La séquence a bien été créée et apparaît dans la liste des séquences. Pour une meilleure compréhension, on peut la renommer en modifiant le champ **Nom** (2).

- Renseigner le nom **Protection chaleur**.
- Cliquer sur **Appliquer** (3) pour valider.



- **Choix des appareils**

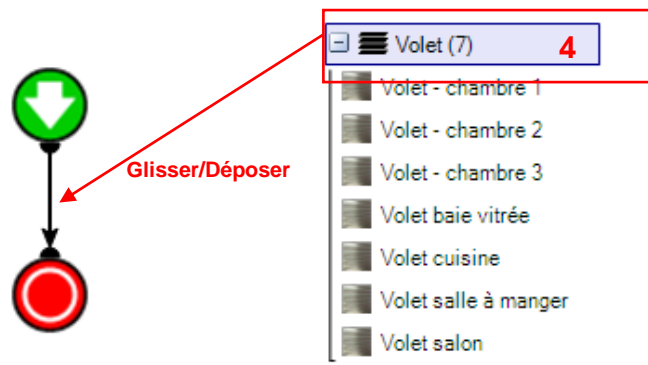
La prochaine étape consiste à choisir les appareils à affecter à cette séquence.

Pour choisir les appareils à affecter :

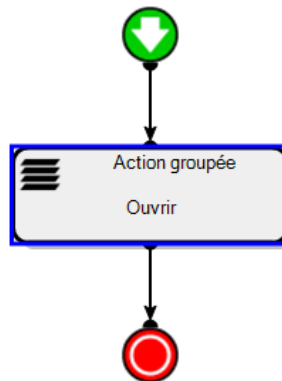
- Sélectionner les appareils dans la liste des appareils (4) et effectuer un glisser/déposer vers le corps de la séquence.

Dans cette application :

- Déplacer tous les appareils **volet**.



Les appareils (ou groupes d'appareils) concernés sont donc affichés au niveau du corps de la séquence.

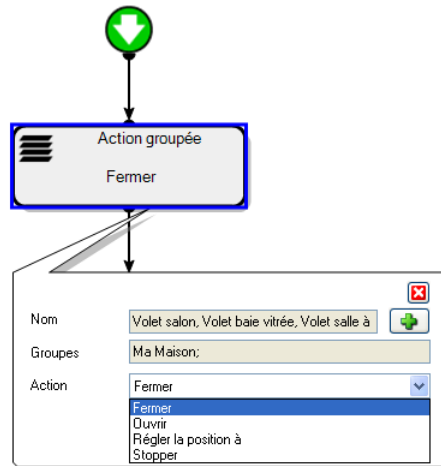


- **Actions**

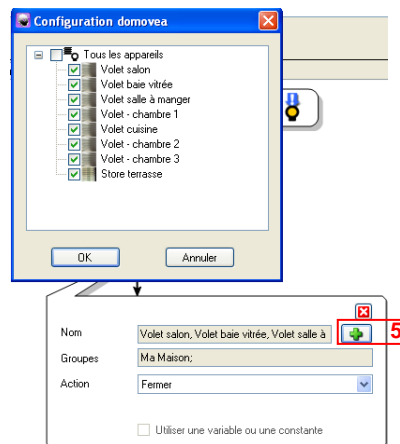
Un double clic (ou un clic droit puis configuration) sur l'appareil concerné ouvrira ses propriétés. On peut ainsi choisir l'action à effectuer au cours de la séquence.

Dans la liste déroulante, sélectionner :

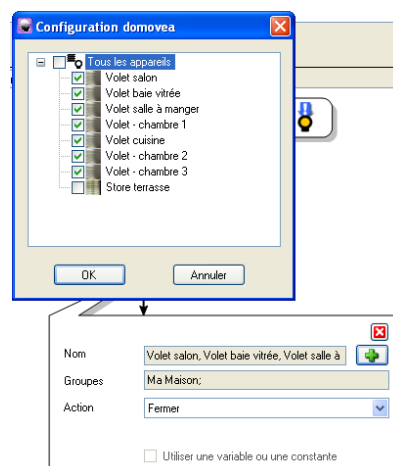
- **Fermer** pour les volets.



Tous les appareils volets sont cochés, il est possible de sélectionner les appareils individuellement au moyen du bouton + (5).



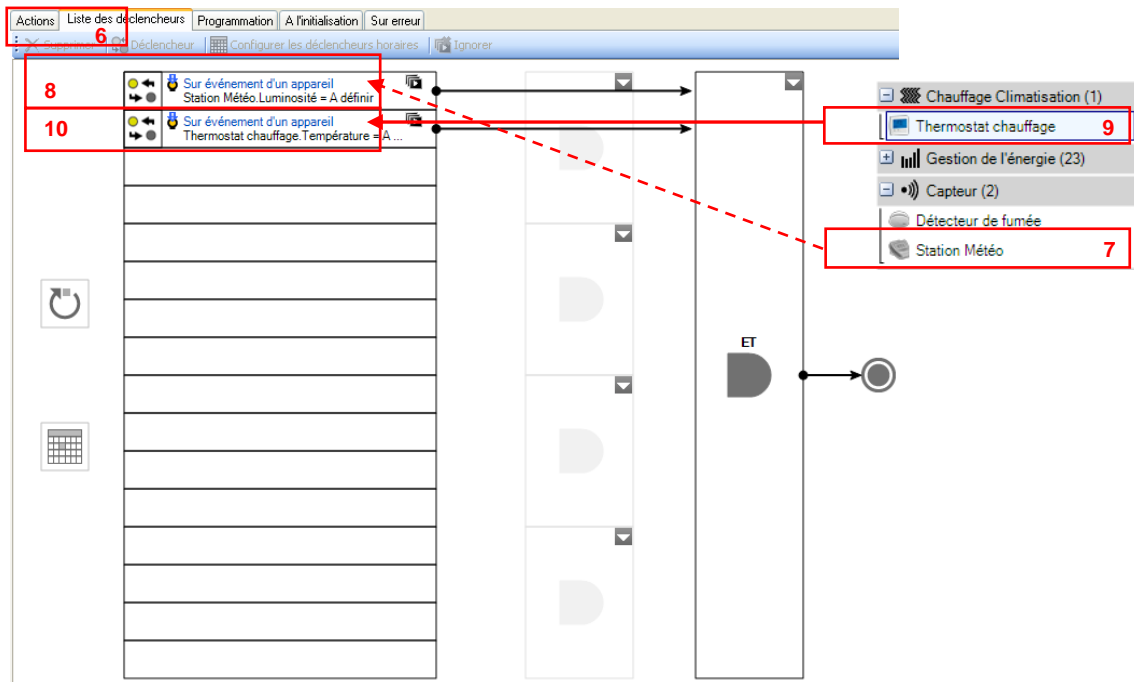
Dans cet exemple, nous ne souhaitons pas que le store de la terrasse soit piloté en même temps que tous les volets de la mainson, il suffit alors de le désélectionner.



• *Ajout d'un déclencheur*

Pour cet exemple il faut ajouter deux déclencheurs :

- Cliquer sur l'onglet **Liste des déclencheurs** (6) dans la liste des onglets,
- Sélectionner **Station météo** dans la liste des appareils (7), pour la température extérieure,
- Effectuer un glisser/déposer dans une cellule du tableau (8),
- Sélectionner également **Thermostat chauffage** dans la liste des appareils (9), pour la température intérieure,
- Effectuer un glisser/déposer dans une cellule du tableau (10).

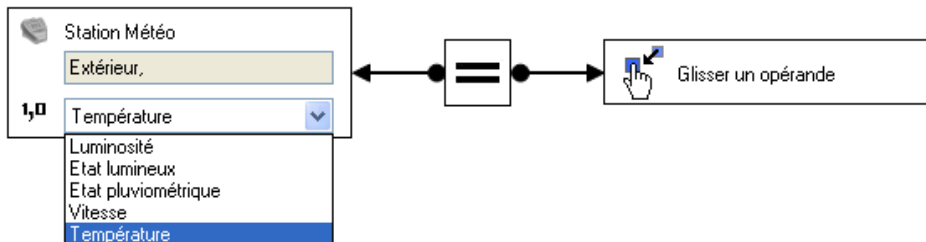


L'opération de déclenchement apparaît dans la partie basse de l'écran.

La partie gauche de l'opérande permet de sélectionner différents états météo.

Pour la température extérieure et intérieure :

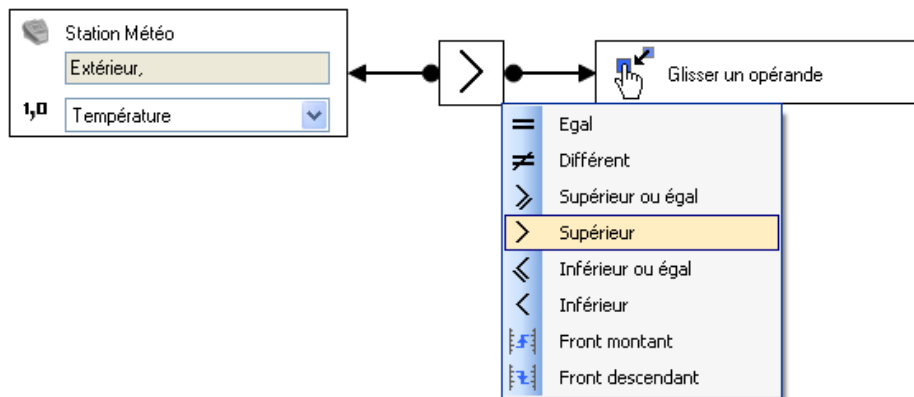
- Sélectionner **Température** dans le menu déroulant, pour cet exemple.





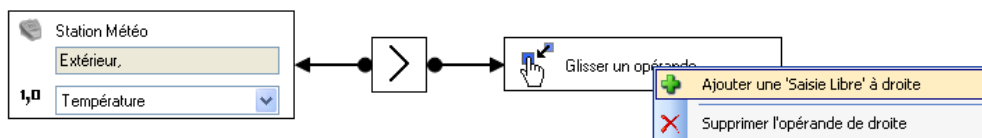
La partie centrale permet de définir le signe de la fonction.

- Sélectionner **le signe supérieur**, pour la température extérieure et intérieure.



La partie droite de l'opérande permet de définir la valeur pour laquelle on souhaite valider la fonction.

- Effectuer un clic droit sur cet élément puis sélectionner l'élément **Saisie libre**.



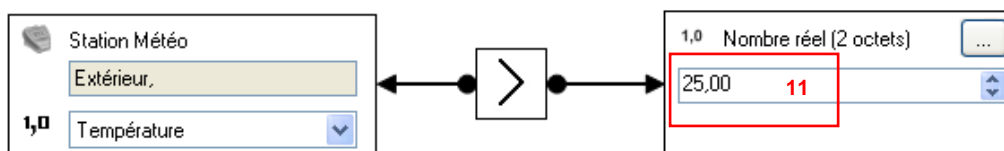
Dans le menu déroulant suivant, on peut définir le format de cette valeur.

Pour définir ce format :

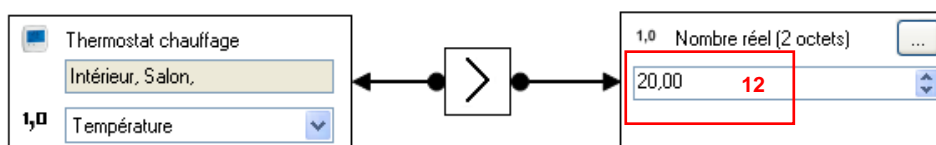
- Sélectionner **Nombre réel (2 octets)**,



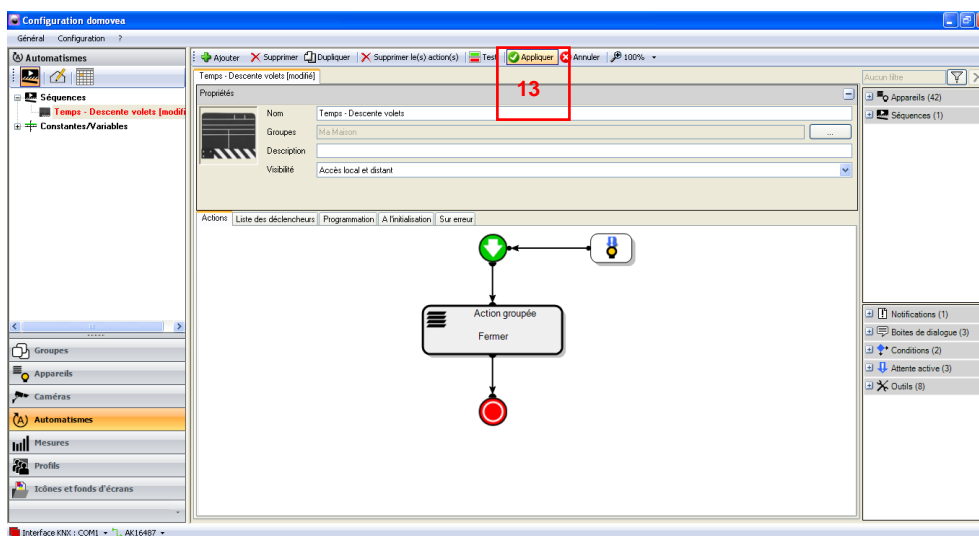
- Saisir le nombre **25**, pour 25°C (11), pour la température extérieure.



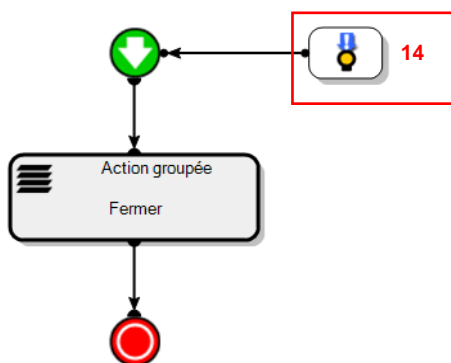
- Saisir le nombre **20**, pour 20°C (12), pour la température intérieure.



- Cliquer sur **Appliquer** (13) dans l'onglet de la séquence pour valider les modifications.



Le déclencheur a bien été inséré devant le corps de séquence (14).



La séquence **Protection chaleur** se lancera si la température extérieure est supérieure à 25°C et si la température intérieure est supérieure à 20°C.

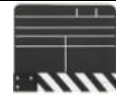
### 3.4 EXEMPLE 4 : NOTIFICATION ALARME

Niveau : Facile

Utilise : Actions, Déclencheurs, Notifications, Fonctions avancées

#### Séquence

Une séquence est une suite ordonnée d'actions.



#### Actions

Une action consiste en un changement d'état d'un appareil. Cette action peut être un mouvement de volet roulant, un allumage d'éclairage, une modification du mode de chauffage pour un thermostat ou encore l'envoi d'un e-mail.



#### Déclencheurs

Un déclencheur permet de lancer une séquence lors d'un événement particulier.



#### Notifications

L'outil notifications permet d'envoyer un e-mail ou d'afficher une fenêtre d'information sur l'écran du client.



#### Fonctions avancées

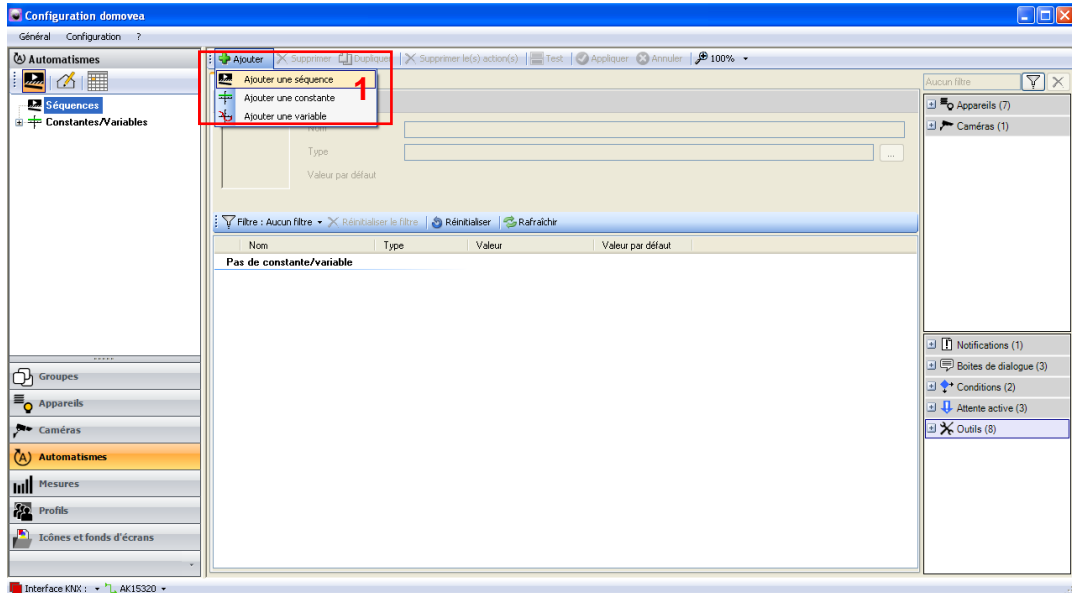
Les fonctions avancées permettent d'ajouter des tâches spéciales à une séquence. Ce peut être une formule de calcul, une condition SI, l'envoi d'un message ou encore l'envoi d'une requête web.

Le scénario –**Notification alarme** permet d'envoyer un mail et d'afficher un popup quand le système d'alarme détecte une intrusion.

- **Création**

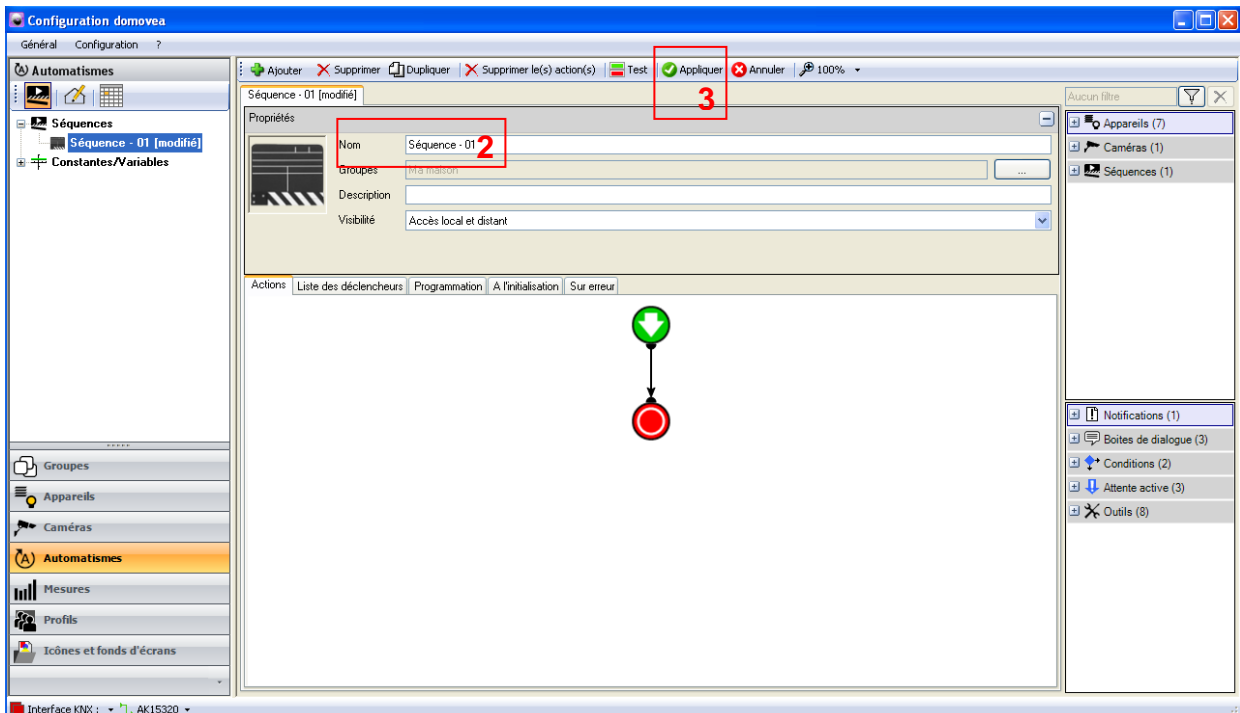
Pour créer le scénario **Notification alarme** :

- Cliquer sur Automatismes dans la liste des liens,
- Cliquer sur **Ajouter** puis **Ajouter une séquence** (1) à partir de la barre de menu.



La séquence a bien été créée et apparaît dans la liste des séquences. Pour une meilleure compréhension, on peut la renommer en modifiant le champ **Nom** (2).

- Renseigner le nom **Notification alarme**.
- Cliquer sur **Appliquer** (3) pour valider.



- **Choix des appareils**

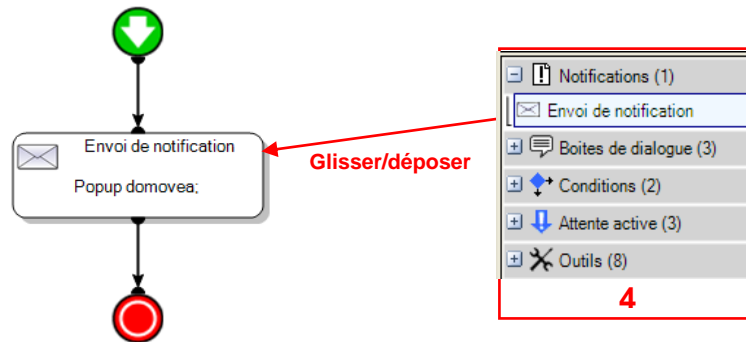
La prochaine étape consiste à choisir les appareils à affecter à cette séquence.

Pour choisir les appareils à affecter :

- Sélectionner les appareils dans la liste des appareils et fonctions avancées (4) et effectuer un glisser/déposer vers le corps de la séquence.

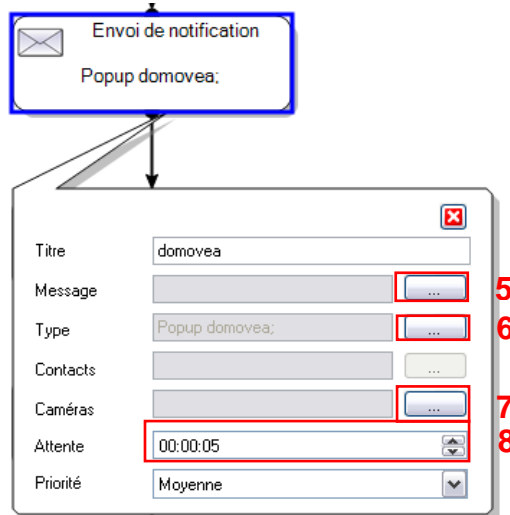
Dans cette application :

- Déplacer la fonction avancée **Envoi de notification**.



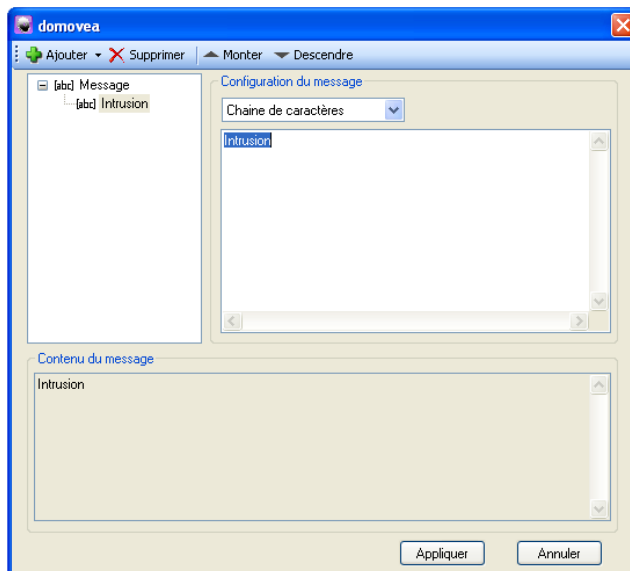
- **Notification**

Il faut définir ce qui sera envoyé dans la notification.  
Un double clic sur l'action **Envoi de notification** ouvre ses propriétés.



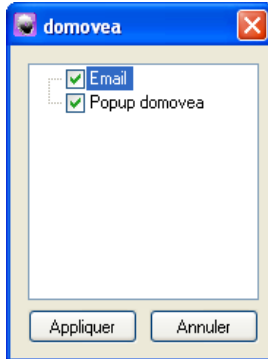
Le champ **Message** permet de renseigner le message à visualiser. Pour renseigner ce message :

- Cliquer sur le bouton (5),
- Cliquer sur **Ajouter** puis **Chaine de caractères**,
- Renseigner le message à faire apparaître.



Le champ **Type** (6) permet de sélectionner le type de notification voulu.

- L'objet **Email** sert à envoyer un e-mail tandis que **Popup domovea** affichera une fenêtre sur le client.
- Cocher les cases **Email** et **Popup domovea**.



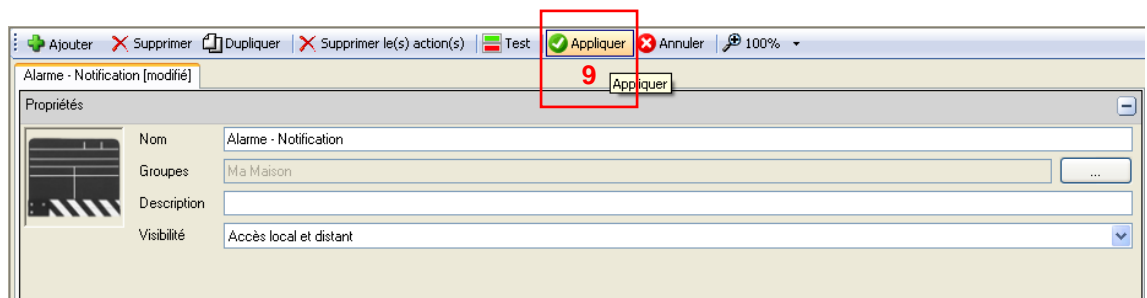
- Indiquer le destinataire de l'e-mail dans le champ **Contacts** (7).

Les contacts sélectionnables doivent préalablement avoir été enregistrés dans la configuration du serveur (voir la documentation de configuration domovea).



Le champ **Attente** (8) sert à définir le temps pendant lequel la notification devra rester affichée.

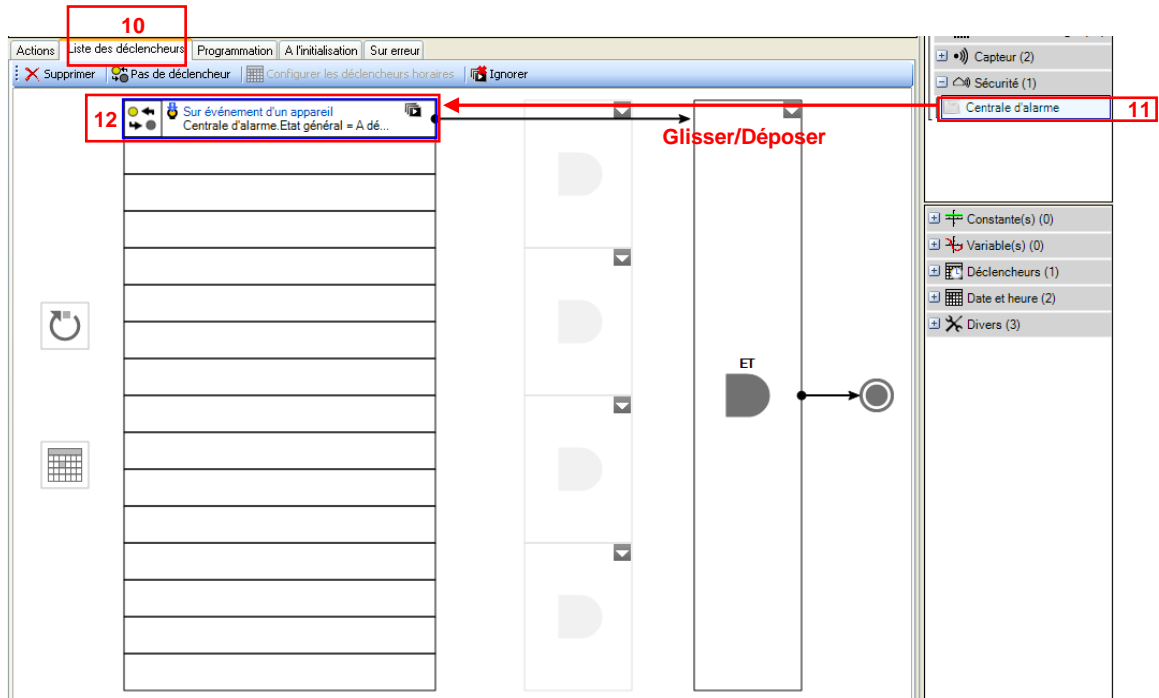
- Cliquer sur **Appliquer** (9) dans l'onglet de la séquence pour valider les modifications.



• *Ajout d'un déclencheur*

Pour ajouter un déclencheur :

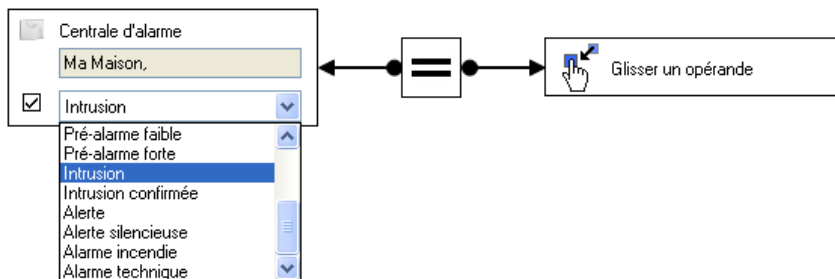
- Cliquer sur l'onglet **Liste des déclencheurs** (10) dans la liste des onglets,
- Sélectionner **Centrale d'alarme** dans la liste des appareils (11),
- Effectuer un glisser/déposer dans une cellule du tableau (12).



L'opération de déclenchement apparaît dans la partie basse de l'écran.

La partie gauche de l'opérande permet de sélectionner différents états d'alarme.

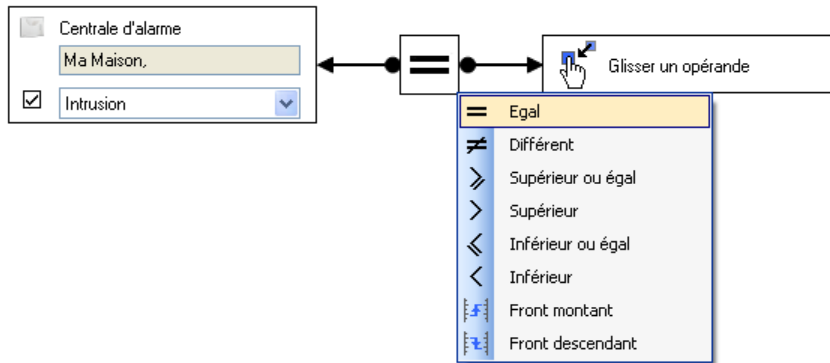
- Sélectionner **Intrusion** dans le menu déroulant, pour cet exemple.





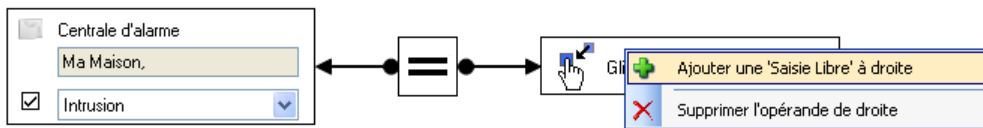
La partie centrale permet de définir le signe de la fonction.

- Sélectionner le **signe égal**.



La partie droite de l'opérande permet de définir la valeur pour laquelle on souhaite valider la fonction.

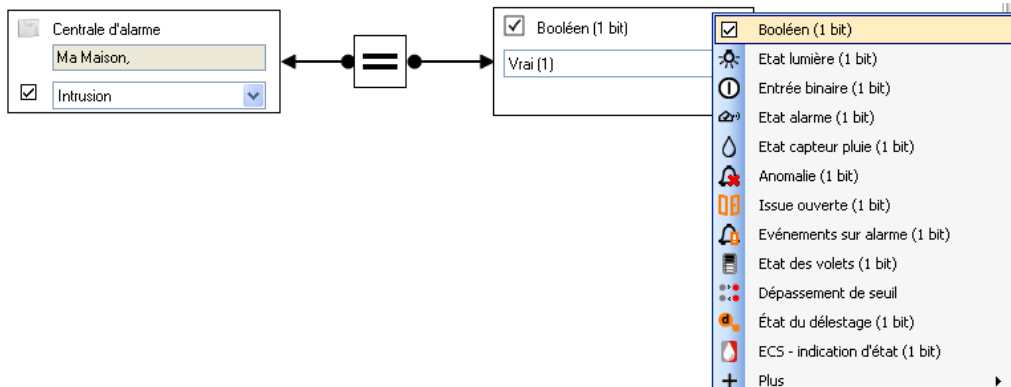
Effectuer un clic droit sur cet élément puis sélectionner l'élément **Saisie libre**.



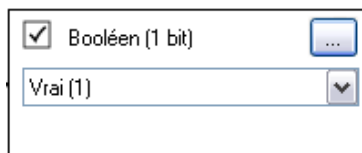
Dans le menu déroulant qui suit, on peut définir le format de cette valeur.

Pour définir ce format :

- Sélectionner **Booléen (1 bit)**,



- Sélectionner la valeur **Vrai (1)**.



Le scénario –**Notification alarme** sera exécuté au moment où l'alarme se déclenchera.

### 3.5 EXEMPLE 5 : PRISE DE VUE CAMERA SUR APPUI SONNETTE

Niveau : Difficile

Utilise : Actions, Déclencheurs, Home Status, Notifications, Fonctions avancées

#### Séquence

Une séquence est une suite ordonnée d'actions.



#### Actions

Une action consiste en un changement d'état d'un appareil. Cette action peut être un mouvement de volet roulant, un allumage d'éclairage, une modification du mode de chauffage pour un thermostat ou encore l'envoi d'un e-mail.



#### Déclencheurs

Un déclencheur permet de lancer une séquence lors d'un événement particulier.



#### Home Status

Le Home Status est un état général de la maison. Il est possible d'activer ou de désactiver des séquences en fonction de ce statut.



#### Notifications

L'outil notifications permet d'envoyer un e-mail ou d'afficher une fenêtre d'information sur l'écran du client.



#### Fonctions avancées

Les fonctions avancées permettent d'ajouter des tâches spéciales à une séquence. Ce peut être une formule de calcul, une condition SI, l'envoi d'un message ou encore l'envoi d'une requête web.

Le but de cet exemple est de créer une prise de vue d'une caméra au moment de l'appui sur la sonnette si le Home Status est en mode **absence courte** ou **absence longue**.

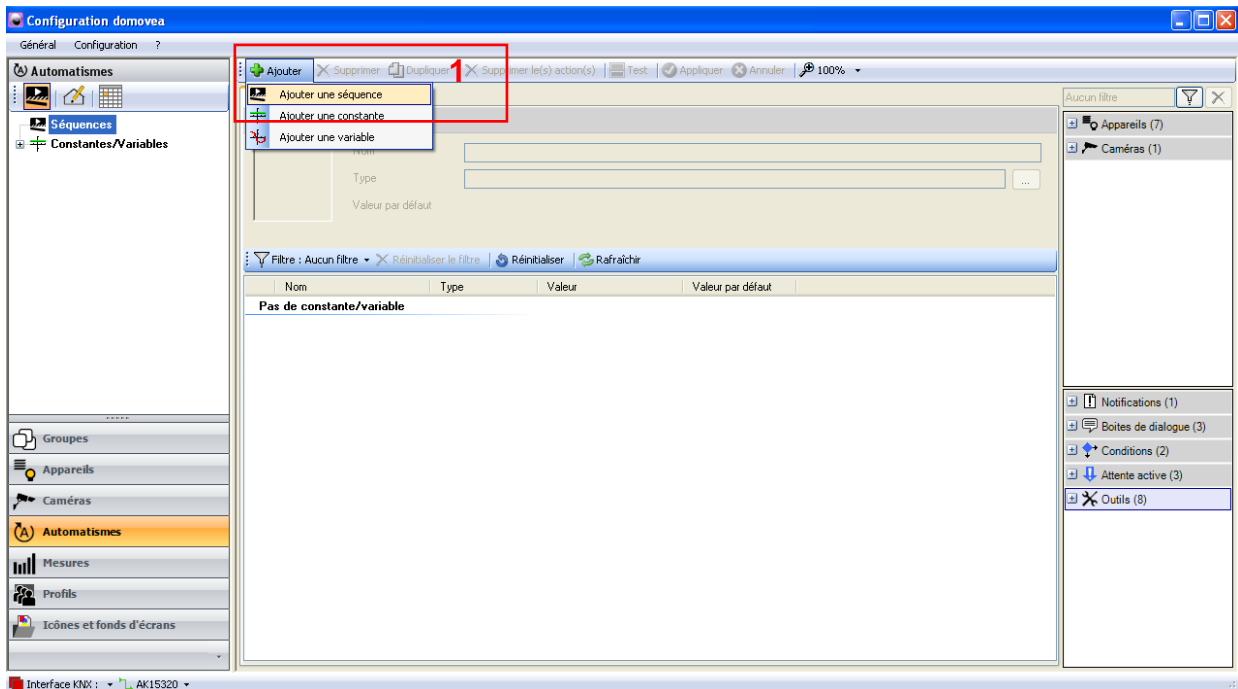
Une notification incluant l'image de la caméra sera également affichée sur l'écran du client.

L'éclairage extérieur s'allumera pendant 1 minute 30.

- **Création**

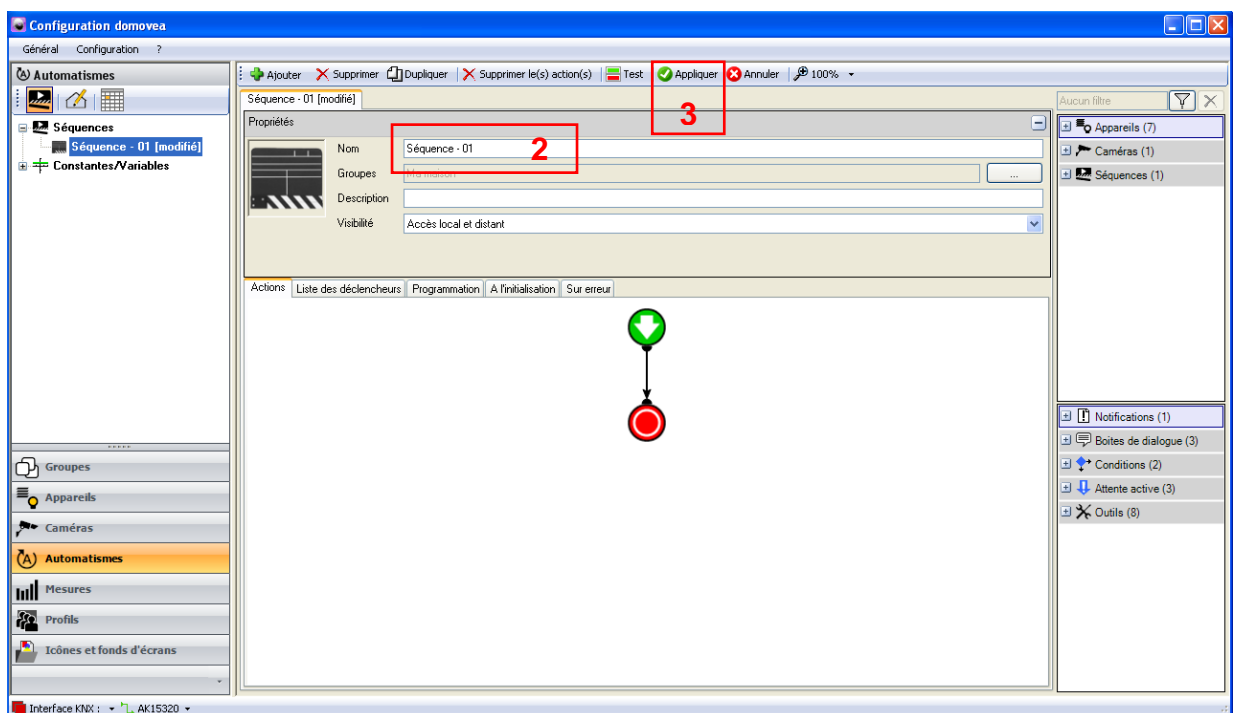
Pour créer le scénario **Prise de vue caméra sur appui sonnette** :

- Cliquer sur Automatismes dans la liste des liens,
- Cliquer sur **Ajouter** puis **Ajouter une séquence** (1) à partir de la barre de menu.



La séquence a bien été créée et apparaît dans la liste des séquences. Pour une meilleure compréhension, on peut la renommer en modifiant le champ **Nom** (2).

- Renseigner le titre **Prise de vue caméra sur appui sonnette**.
- Cliquer sur **Appliquer** (3) pour valider.



- **Choix des appareils**

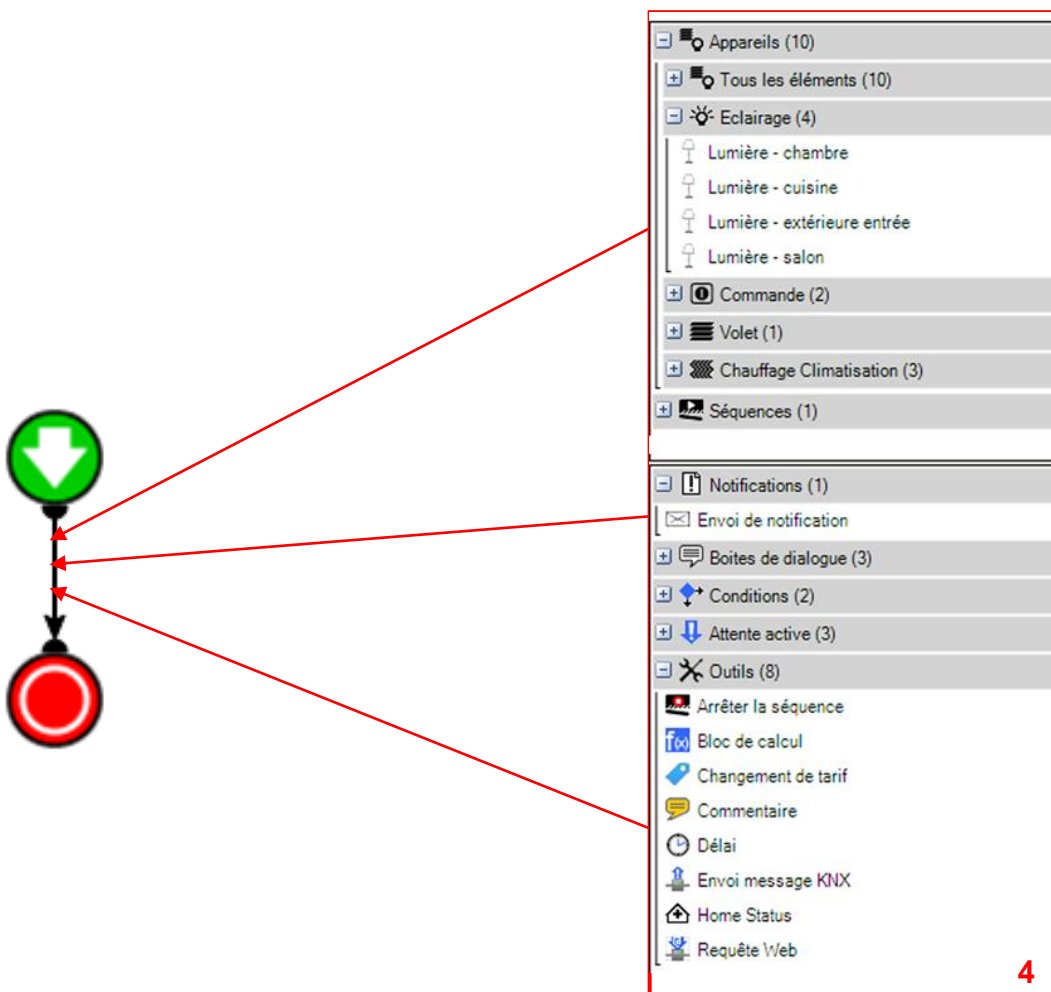
La prochaine étape consiste à choisir les appareils à affecter à cette séquence.

Pour choisir les appareils à affecter :

- Sélectionner les appareils dans la liste des appareils et fonctions avancées (4) et effectuer un glisser/déposer vers le corps de la séquence.

Dans cette application :

- Déplacer les appareils **Lumière extérieur entrée** et la fonction avancée **Envoi de notification**,
- Ajouter un outil **Délai** et à nouveau l'appareil **Lumière extérieur entrée**.

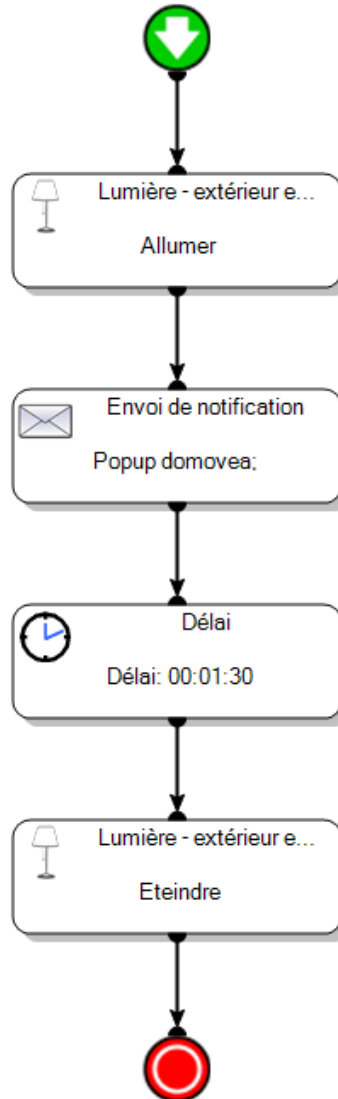


- **Actions**

Au moment du lancement de la séquence, l'éclairage sera donc allumé et une notification sera envoyée sur le client.

Une temporisation sera également lancée.

La fin de cette temporisation provoquera l'extinction de l'éclairage.



- *Notification*

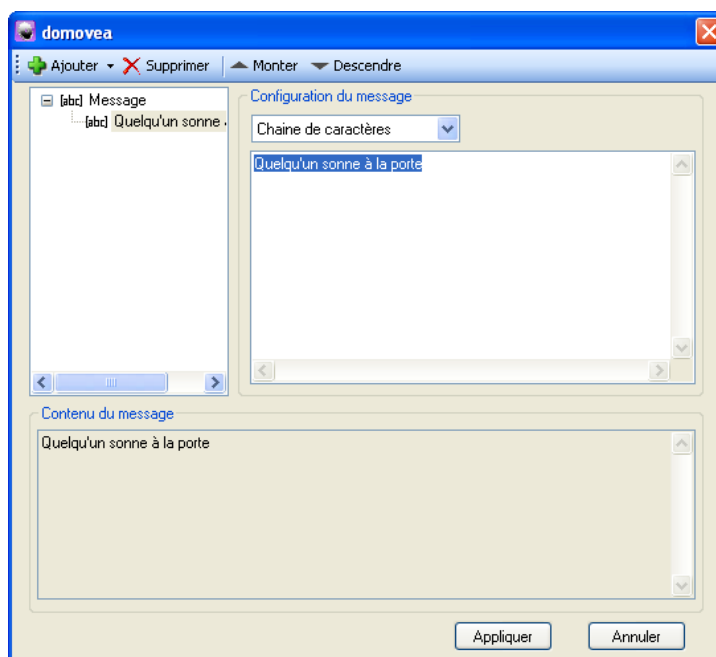
Il reste désormais à définir ce qui sera envoyé dans la notification.

Un double clic sur l'action **Envoi de notification** ouvre ses propriétés.



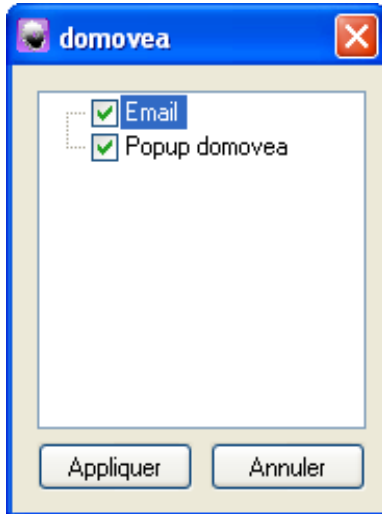
Le champ **Message** permet de renseigner le message à visualiser. Pour renseigner ce message :

- Cliquer sur le bouton (5),
- Cliquer sur **Ajouter** puis **Chaine de caractères**,
- Renseigner le message à faire apparaître.



Le champ **Type** (6) permet de sélectionner le type de notification voulu.

- L'objet **Email** sert à envoyer un e-mail tandis que **Popup domovea** affichera une fenêtre sur le client.
- Cocher les cases **Email** et **Popup domovea**.

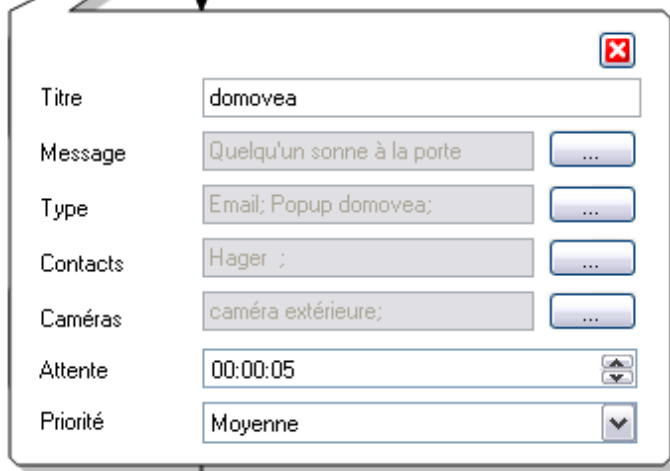
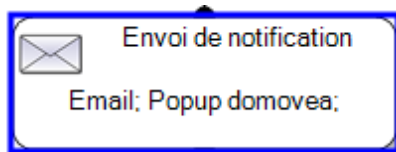
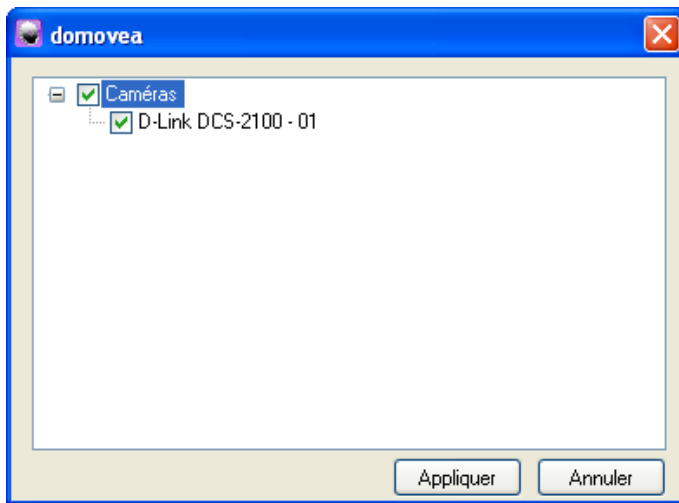


- Indiquer le destinataire de l'e-mail dans le champ **Contacts** (7).

Les contacts sélectionnables doivent préalablement avoir été enregistrés dans la configuration du serveur (voir la documentation de configuration domovea).

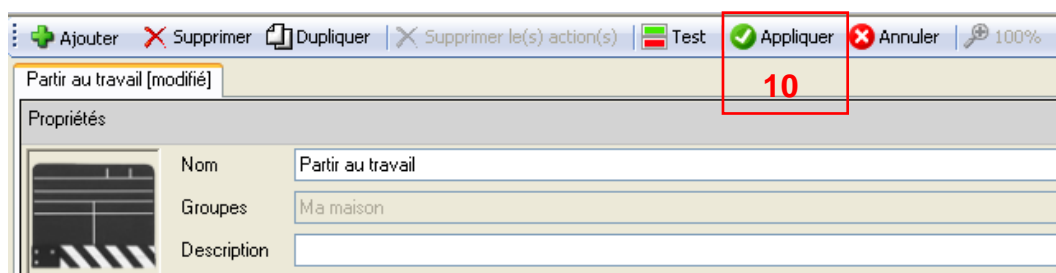


Le champ **Caméras** (8) permet de sélectionner la caméra pour l'envoi d'une image.



Le champ **Attente** (9) sert à définir le temps pendant lequel la notification devra rester affichée. On vient donc de créer une notification qui affichera sur le client et enverra par e-mail une image de la **Caméra entrée**.

- Cliquer sur **Appliquer** (10) dans l'onglet de la séquence pour valider les modifications.



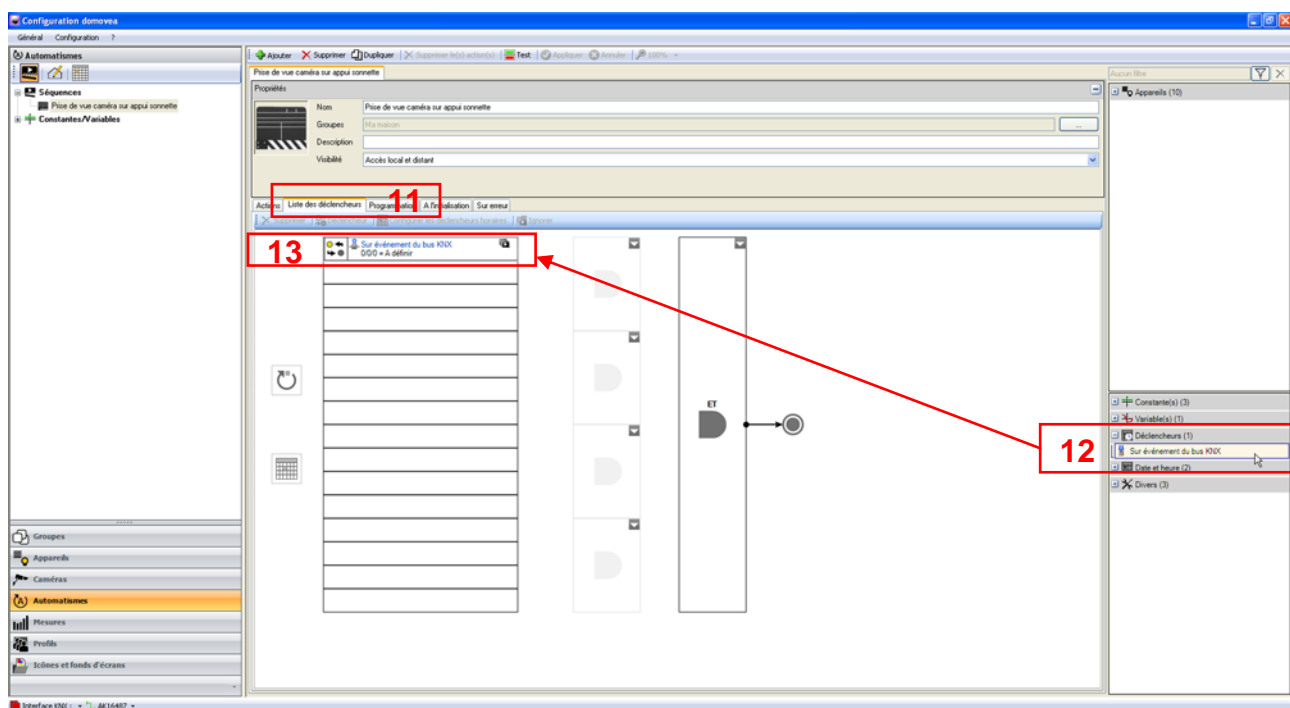


- **Déclencheur**

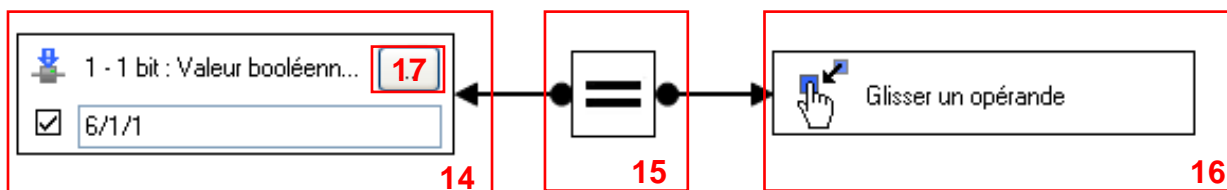
Il reste désormais à ajouter un déclencheur à cette séquence.

Pour ajouter un déclencheur :

- Cliquer sur l'onglet **Liste des déclencheurs** dans la liste des onglets (11),
- Sélectionner **Sur événement du bus KNX** (12) dans la liste des déclencheurs car la sonnette n'est pas référencée dans la liste des appareils,
- Effectuer un glisser/déposer dans une cellule du tableau (13).



L'opération de déclenchement apparaît dans la partie basse de l'écran.

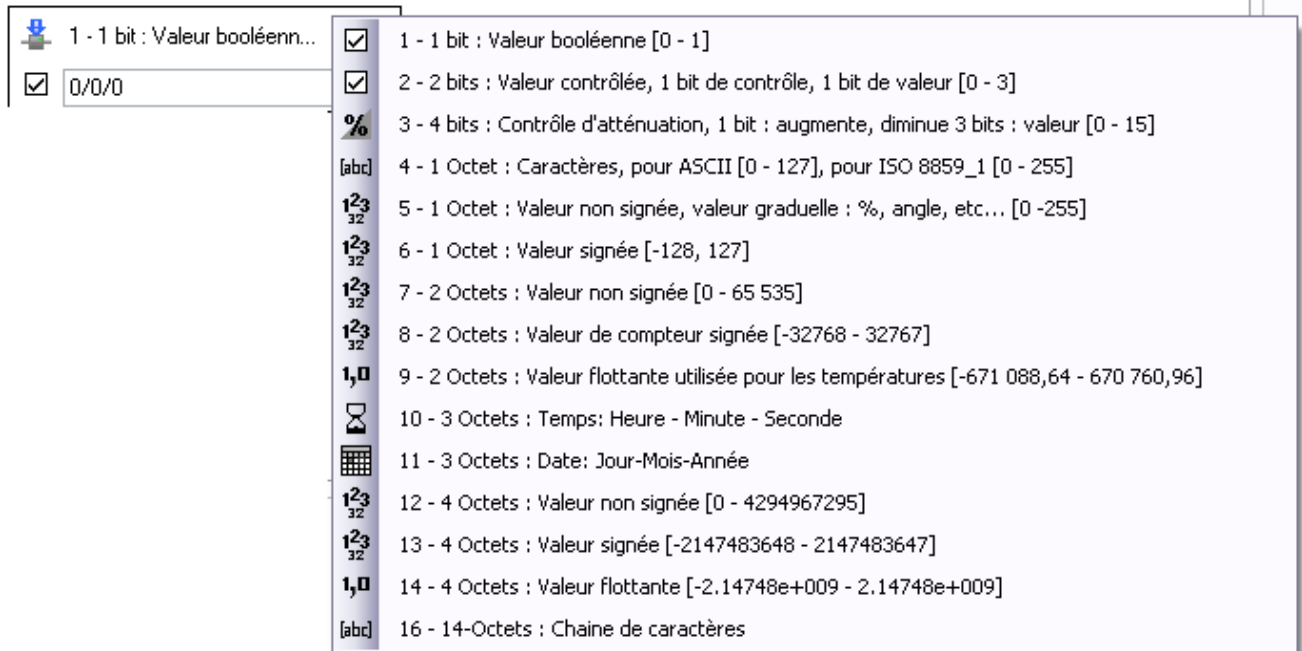


La partie gauche de l'opérande (14) contient l'adresse de groupe que l'on veut utiliser pour lancer le scénario.

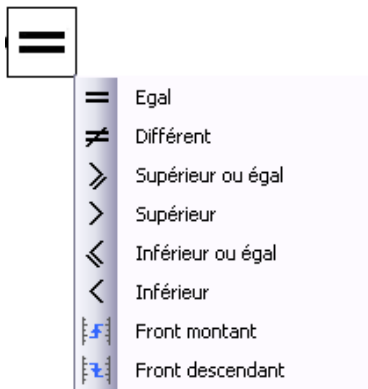
Un appui sur le bouton (17) permet de choisir le format de cette adresse.

Dans le cas d'une sonnette :

- Sélectionner l'objet **1 bit : Valeur booléenne [0 – 1]**,
- Renseigner ensuite l'adresse de groupe adéquate (6/1/1 par exemple).

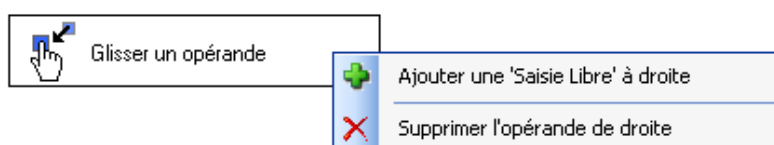


La partie centrale (15) permet de définir le signe de la fonction.



La partie droite de l'opérande (16) permet de définir la valeur pour laquelle on souhaite valider la fonction.

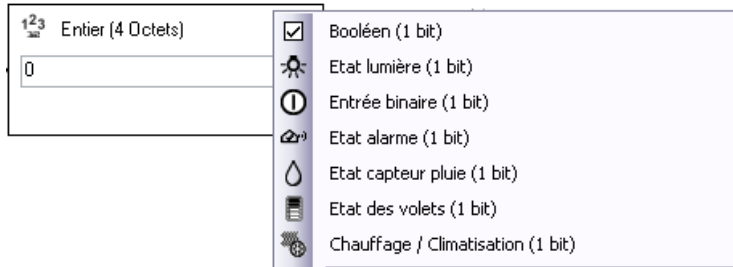
Effectuer un clic droit sur cet élément puis sélectionner l'élément **Saisie libre**.



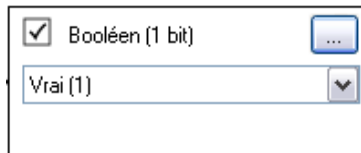
Dans le menu déroulant qui suit, on peut définir le format de cette valeur.

Pour définir ce format :

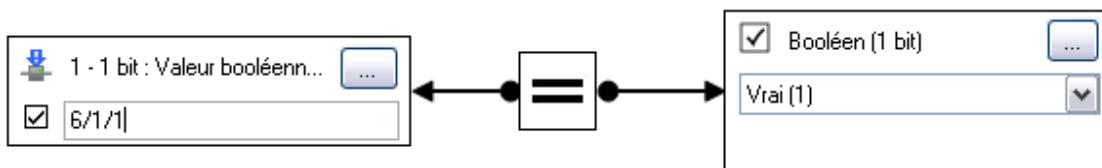
- Sélectionner **Booléen (1 bit)**,



- Sélectionner la valeur **Vrai (1)**.



Cette fonction sera donc validée au moment où l'adresse de groupe 6/1/1 (adresse de la sonnette) renverra la valeur 1.



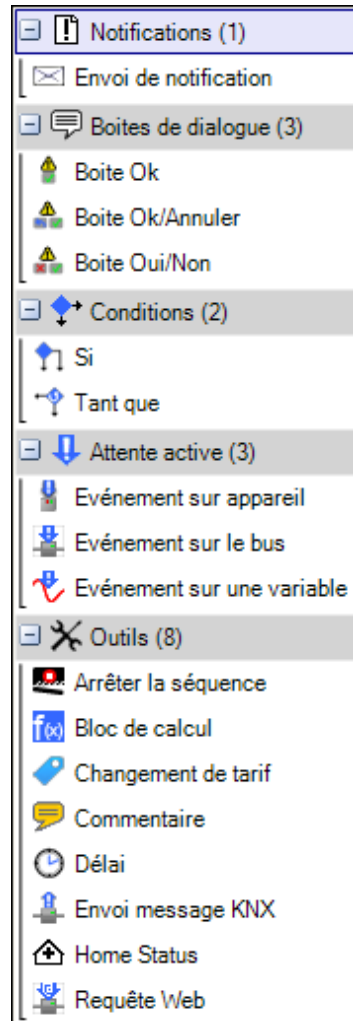
Le scénario **Prise de vue caméra** sera exécuté à chaque fois que cette fonction sera validée, c'est-à-dire, à chaque appui sur la sonnette.

## 4. FONCTIONS AVANCEES

### 4.1 LISTE DES FONCTIONS AVANCEES

Cette partie liste toutes les fonctions avancées mises à disposition de l'installateur et de l'utilisateur pour créer divers scénarios.

Les paramètres de chaque fonction sont listés. Dans certains cas, des compléments d'informations sont apportés pour une meilleure compréhension.



#### 4.1.1 NOTIFICATIONS

Permet d'envoyer un e-mail ou d'afficher une fenêtre d'information sur l'écran du client.

##### Envoi de notification :

**Titre** : Permet de renseigner le titre de la notification.

**Message** : Permet de renseigner le message à visualiser.

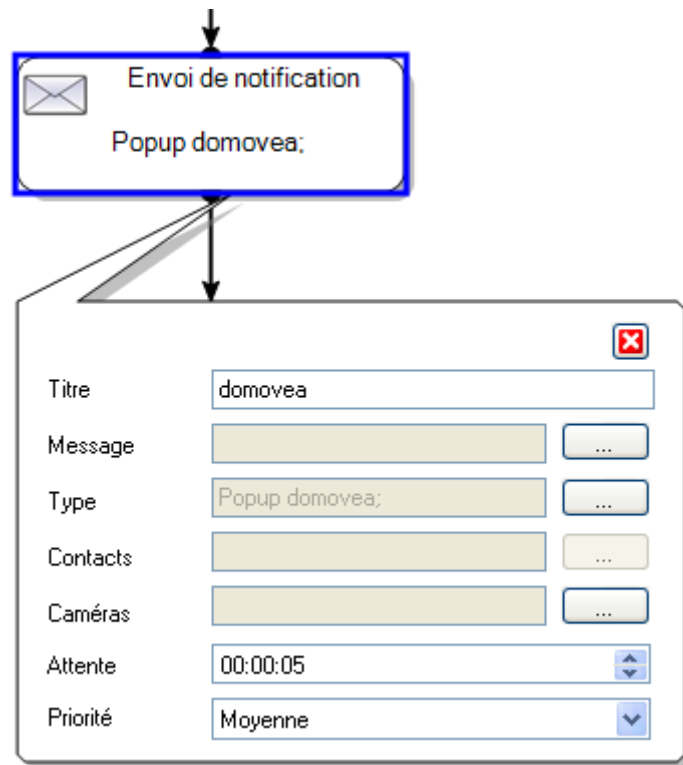
**Type** : Permet de sélectionner le type de notification voulu (E-mail ou Popup domovea).

**Contacts** : Permet d'indiquer le destinataire de l'e-mail. Les contacts sélectionnables doivent avoir été préalablement enregistrés dans la configuration du serveur (voir la documentation de configuration domovea).

**Caméras** : Permet de sélectionner la caméra pour l'envoi d'une image.

**Attente** : Permet de définir le temps pendant lequel la notification devra rester affichée.

**Priorité** : Trois niveaux de priorités sont disponibles : *Faible, Moyenne* ou *Haute*.



#### 4.1.2 BOITES DE DIALOGUE

##### Boite Ok :

Permet d'afficher une fenêtre de confirmation sur l'écran du client (**Ok**) associée à un message. On peut ainsi arrêter une séquence dans l'attente d'une confirmation physique sur le client.

**Titre** : Permet de renseigner le titre de la notification.

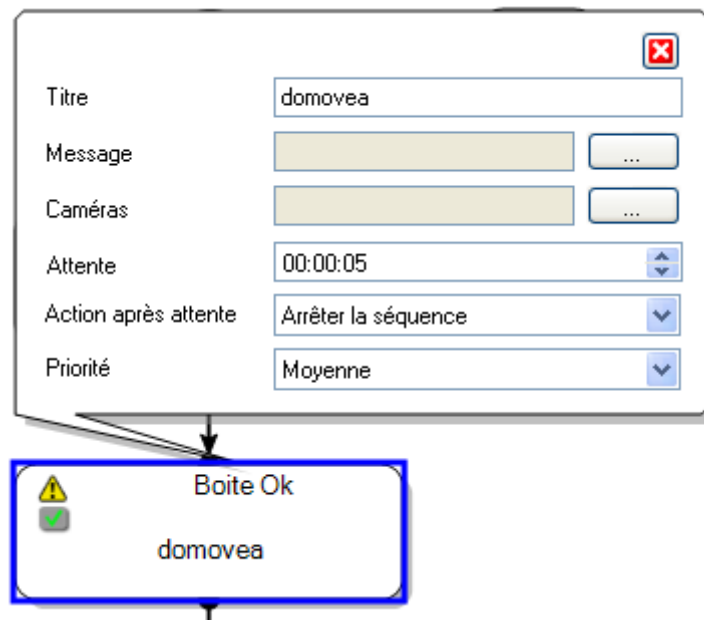
**Message** : Permet de renseigner le message à visualiser.

**Caméras** : Permet de sélectionner la caméra pour l'envoi d'une image.

**Attente** : Permet de définir le temps pendant lequel la notification devra rester affichée.

**Action après attente** : Deux actions sont disponibles : *Arrêter la séquence* ou *Continuer la séquence*.

**Priorité** : Trois niveaux de priorités sont disponibles : *Faible*, *Moyenne* ou *Haute*.

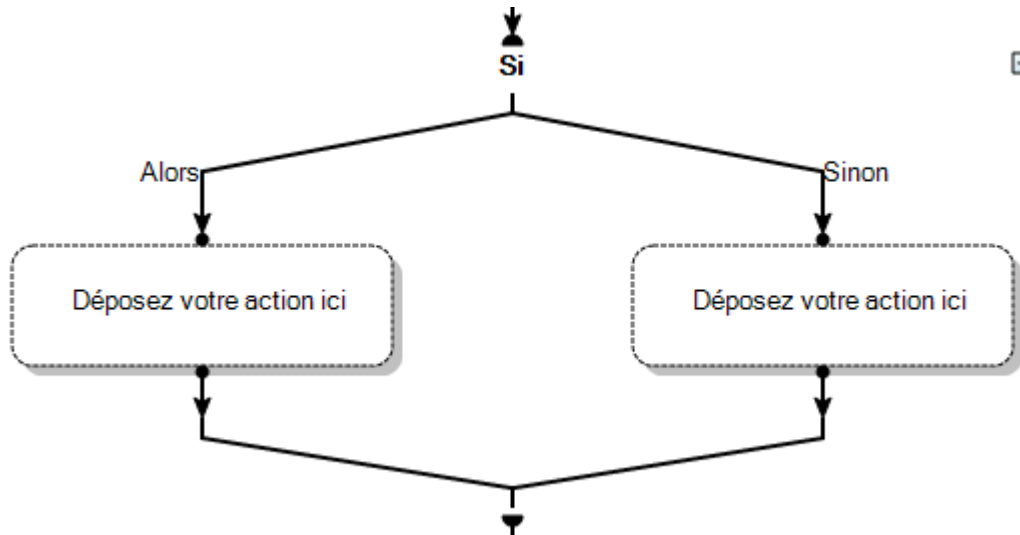


### 4.1.3 CONDITIONS

Permet d'ajouter des fonctions *Si* et *Tant que* dans une séquence.

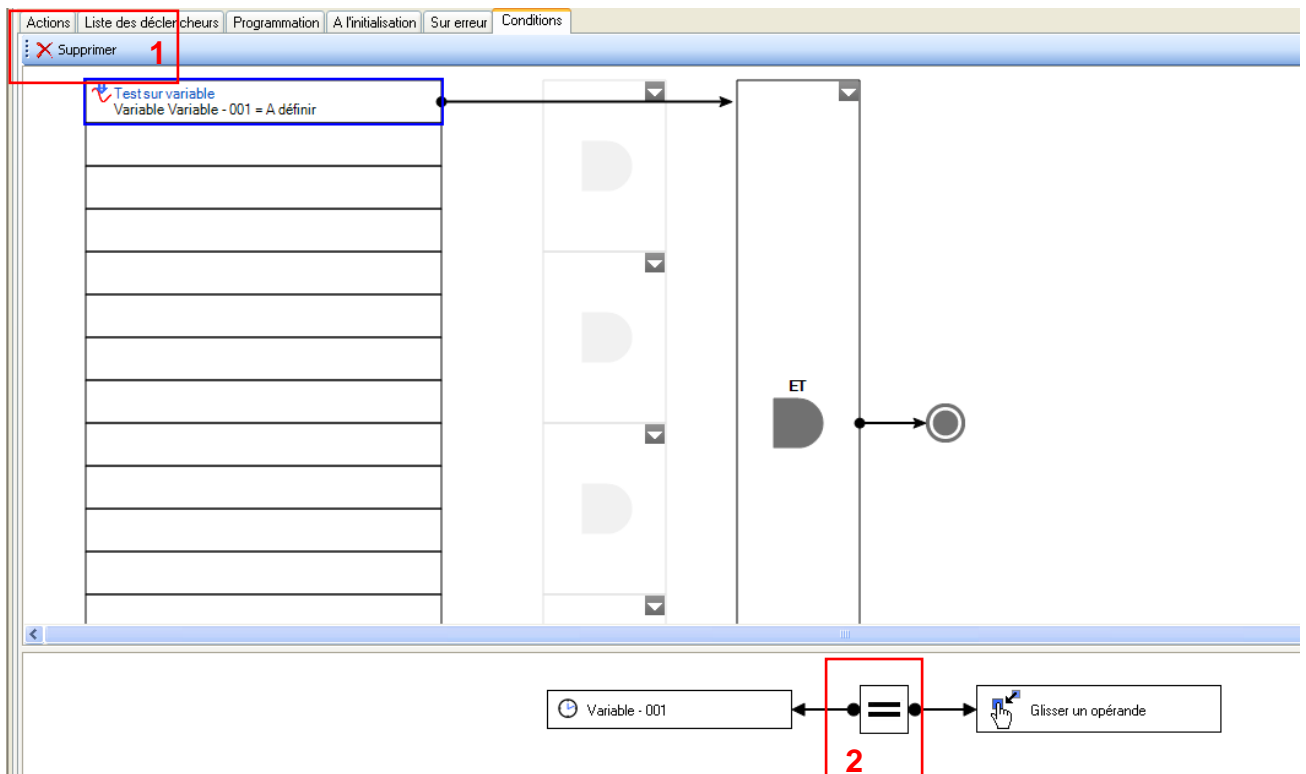
#### Condition Si :

La condition *Si* permet d'effectuer une liste d'actions particulière en fonction d'une condition.

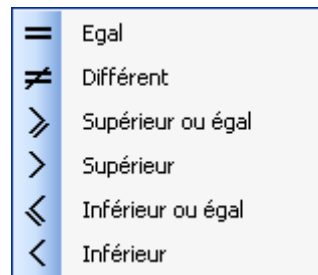


Cliquer sur **Si** pour définir la condition.

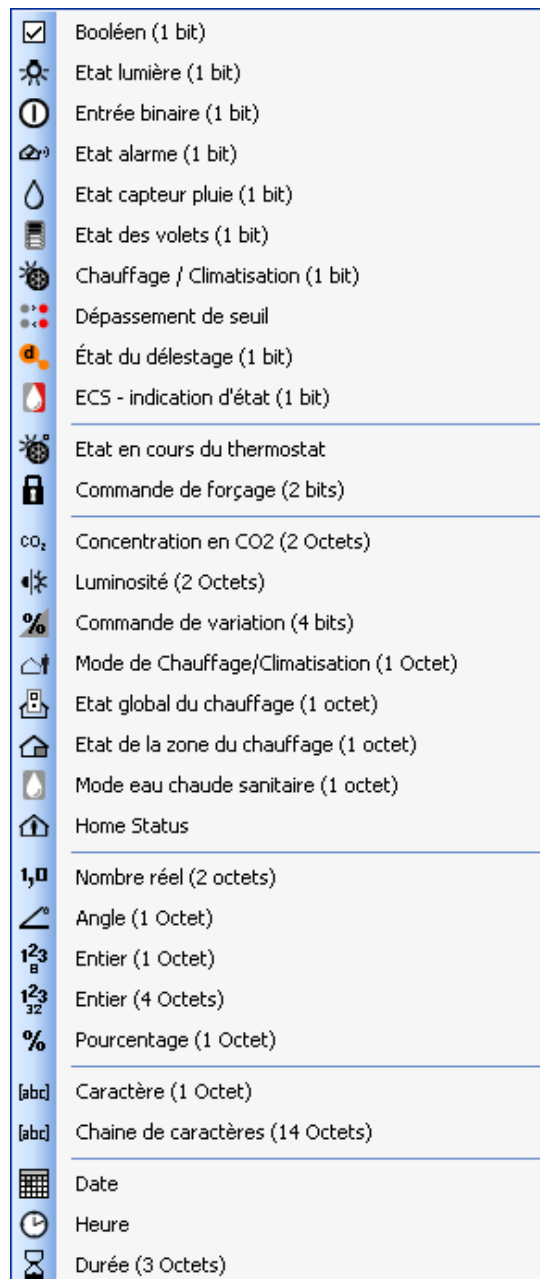
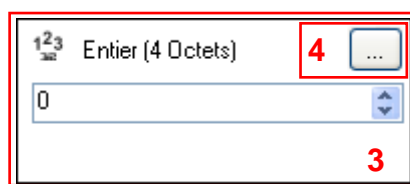
**Supprimer (1)** : Permet de supprimer l'opérande ou le connecteur logique sélectionné.



**Opérateur (2)** : Permet de définir le signe de la fonction (*Egal, Différent, Supérieur ou égal, Supérieur, Inférieur ou égal ou Inférieur*).



**Saisie libre (3)** : Différents formats sont disponibles (4) :





- **Booléen (1 bit)** : Vrai (1) ou Faux (0),
- **Etat lumière (1 bit)** : Lumière allumée ou Lumière éteinte,
- **Entrée binaire (1 bit)** : Entrée binaire active ou Entrée binaire inactive,
- **Etat alarme (1 bit)** : Alarme active ou Alarme inactive,
- **Etat capteur de pluie (1 bit)** : Pluie détectée ou Pluie non détectée,
- **Etat des volets (1 bit)** : Ouvert ou Fermé,
- **Chauffage / Climatisation (1 bit)** : Climatisation ou Chauffage,
- **Dépassement de seuil** : Alerte ou Normal,
- **État du délestage (1bit)** : Activé ou désactivé,
- **ECS – indication d'état** : Actif ou inactif,
- **État en cours du thermostat** : En veille ou refroidissement en cours ou chauffage en cours,
- **Commande de forçage (2 bits)** : Aucun forçage, Arrêt; Aucun forçage, Marche; Forçage, Arrêt ou Forçage, Marche,
- **Concentration en CO2 (2 octets)** : Air de très bonne qualité (inférieur à 500 ppm), Air de bonne qualité (500 - 800 ppm), Sensation d'air de mauvaise qualité (800 - 1200 ppm), Local mal aéré (1200 - 1600 ppm) ou Air de mauvaise qualité (supérieur à 1600 ppm),
- **Luminosité (2 octets)** : Plein soleil (supérieur à 90000 lux), Partiellement nuageux (70000 - 90000 lux), Nuageux (25000 - 70000 lux), Pluvieux (3750 - 25000 lux), Pièce éclairée par le soleil (800 - 3750 lux), Eclairage par néon (500 - 800 lux), Eclairage avec un lustre (200 - 500 lux), Eclairage par une ampoule (30 - 200 lux) ou Noir (0 – 30 lux),
- **Commande de variation (4 bits)** : Diminuer 100%, Diminuer 50%, Diminuer 25%, Diminuer 12%, Diminuer 6%, Diminuer 3%, Diminuer 1%, Augmenter 100%, Augmenter 50%, Augmenter 25%, Augmenter 12%, Augmenter 6%, Augmenter 3% ou Augmenter 1%,
- **Mode de Chauffage/Climatisation (1 octet)** : Mode confort, Mode économie, Mode réduit ou Mode hors-gel / hors-chaud,
- **Etat global du chauffage (1 octet)** : Automatique, Absence courte, Absence longue, Vacances en réduit, Vacances en hors-gel, Forçage hors-gel ou Arrêt du chauffage,
- **Etat de la zone du chauffage (1 octet)** : Automatique, Dérogation, Dérogation temporisée, Absence PIR, Abaissement tarifaire, Priorité ou Fenêtre ouverte,
- **Mode eau chaude sanitaire (1 octet)** : Automatique, Dérogation marche ou Forçage arrêt,
- **Home Status** : A la maison, Absence courte, Absence longue, Surveillance, Nuit, Invité, Ne pas déranger ou Manuel,
- **Nombre réel (2 octets)**
- **Angle (1 octet)**
- **Entier (1 octet)**
- **Entier (4 octets)**
- **Pourcentage (1 octet)**
- **Caractère (1 octet)** : permet de renseigner un seul caractère,
- **Chaine de caractères (14 octets)** : permet de renseigner 14 caractères,
- **Date** : Date, Un mois (janvier - décembre), Une année, Jour de la semaine (lundi -

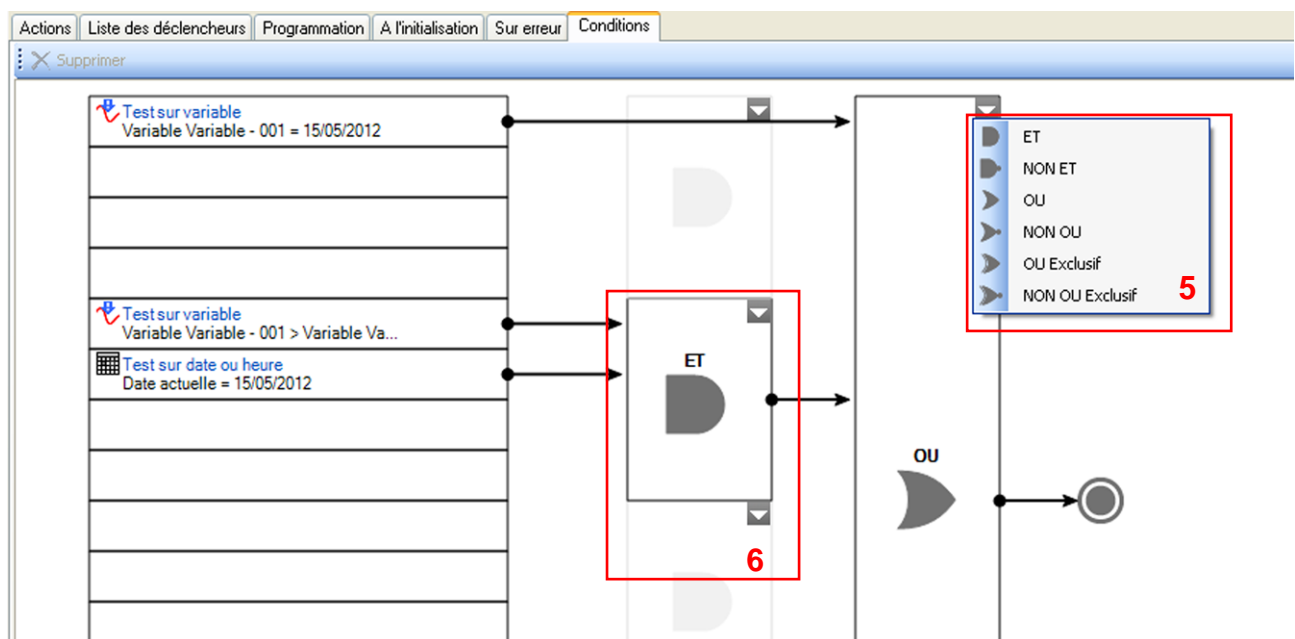
dimanche), *Jour du mois* (1 - 31), *Jour de l'année* (1 - 365),

- **Heure**
- **Durée**

#### **Choix du connecteur logique (5) :**

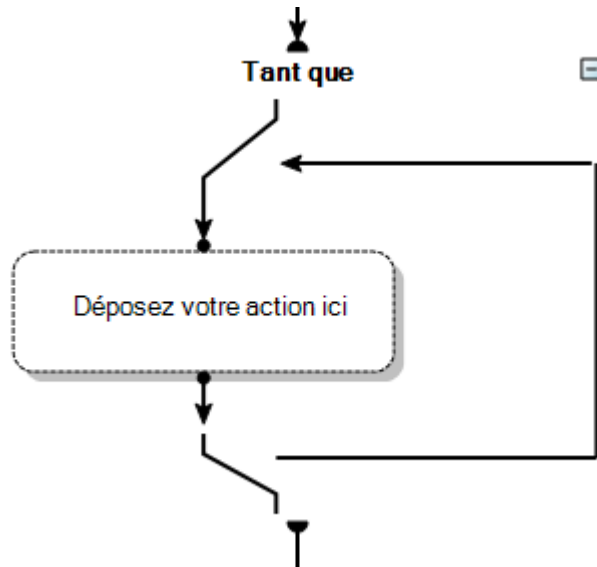
- **ET** : Permet d'ajouter une fonction **ET** à la condition.  
À deux opérandes, qui peuvent avoir chacun la valeur 1 ou 0, elle associe un résultat qui a la valeur 1 seulement si les deux opérandes ont la valeur 1.
- **NON ET** : Permet d'ajouter une fonction **NON ET** à la condition.  
À deux opérandes, qui peuvent avoir chacun la valeur 1 ou 0, elle associe un résultat qui a la valeur 1 seulement si au moins l'un des deux opérandes a la valeur 0.
- **OU** : Permet d'ajouter une fonction **OU** à la condition.  
À deux opérandes, qui peuvent avoir chacun la valeur 1 ou 0, elle associe un résultat qui a la valeur 1 seulement si au moins l'un des deux opérandes a la valeur 1.
- **NON OU** : Permet d'ajouter une fonction **NON OU** à la condition.  
À deux opérandes, qui peuvent avoir chacun la valeur 1 ou 0, elle associe un résultat qui a la valeur 1 seulement si les deux opérandes ont la valeur 0.
- **OU Exclusif** : Permet d'ajouter une fonction **OU Exclusif** à la condition.  
À deux opérandes, qui peuvent avoir chacun la valeur 1 ou 0, elle associe un résultat qui a la valeur 1 seulement si les deux opérandes ont des valeurs distinctes.
- **NON OU Exclusif** : Permet d'ajouter une fonction **NON OU exclusif** à la condition.  
À deux opérandes, qui peuvent avoir chacun la valeur 1 ou 0, elle associe un résultat qui a la valeur 1 seulement si les deux opérandes ont des valeurs identiques.

**Choix d'un second connecteur logique (6) :** Permet d'ajouter un second niveau de condition en utilisant les mêmes éléments décrits précédemment.



### Condition Tant Que :

La condition *Tant que* permet d'effectuer des actions tant qu'une condition n'est ou n'est pas respectée.



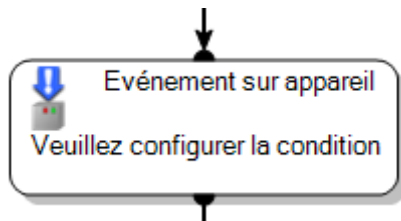
Cliquer sur **Tant que** pour définir la condition.

On retrouve, dans cette condition, les mêmes éléments que dans la condition *Si* décrite précédemment.

#### 4.1.4 ATTENTE ACTIVE

Permet de bloquer une séquence et de conditionner le redémarrage de celle-ci à un événement.

**Événement sur appareil :**

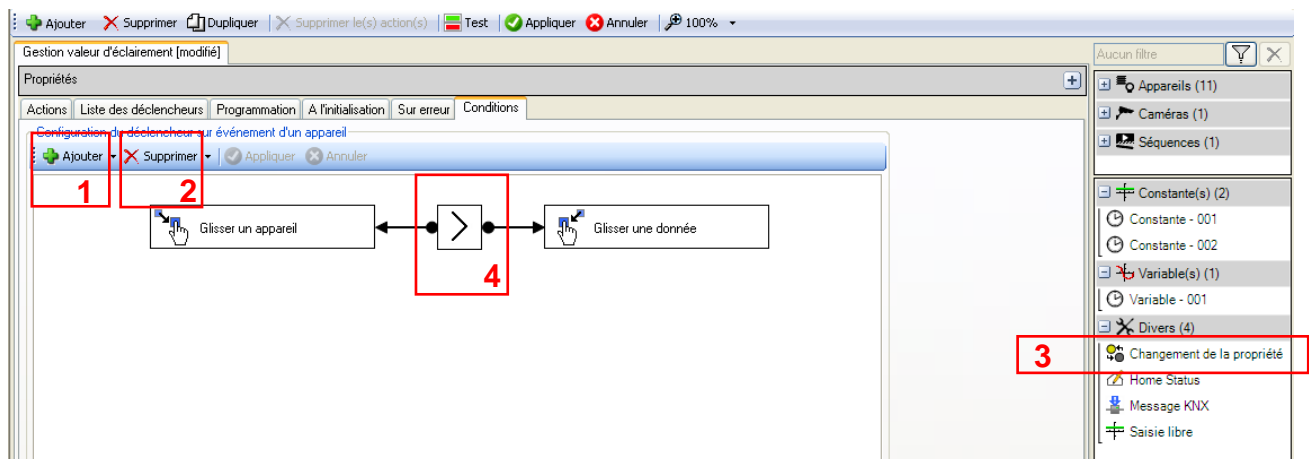


**Ajouter (1) :** Permet d'ajouter un appareil à gauche de l'opérande et une saisie libre à droite de l'opérande.

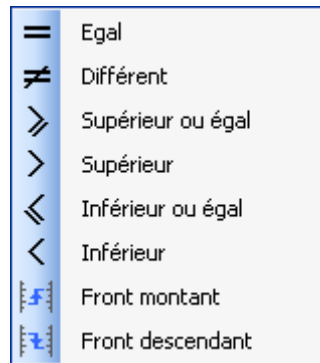
NOTA : Voir §.4.1.3 pour visualiser les différents formats liés à la saisie libre.

**Supprimer (2) :** Permet de supprimer l'opérande de gauche ou de droite.

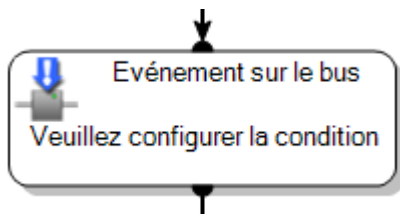
**Changement de la propriété (3) :** Permet de créer un déclencheur qui sera lancé à chaque fois que la valeur de la propriété est modifiée.



**Opérateur (4)** : Permet de définir le signe de la fonction (*Egal, Différent, Supérieur ou égal, Supérieur, Inférieur ou égal, Inférieur, Front montant* (passage de la valeur binaire 0 à la valeur binaire 1) ou *Front descendant* (passage de la valeur binaire 1 à la valeur binaire 0)).



**Evénement sur le bus :**

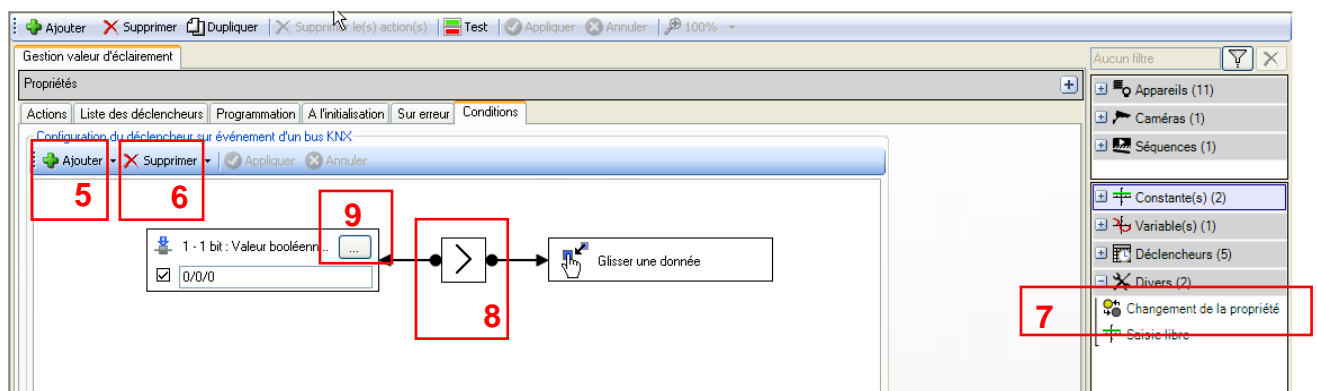


**Ajouter (5)** : Permet d'ajouter une saisie libre à droite de l'opérande.









NOTA : Voir §.4.1.3 pour visualiser les différents formats liés à la saisie libre.

**Supprimer (6)** : Permet de supprimer l'opérande de droite.



**Changement de la propriété (7)** : Permet de créer un déclencheur qui sera lancé à chaque fois que la valeur de la propriété est modifiée.



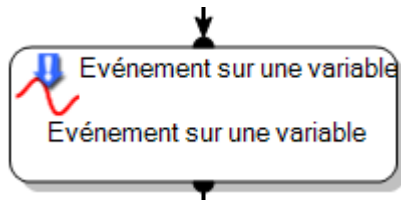
**Opérateur (8)** : Permet de définir le signe de la fonction (*Egal, Différent, Supérieur ou égal, Supérieur, Inférieur ou égal, Inférieur, Front montant* (passage de la valeur binaire 0 à la valeur binaire 1) ou *Front descendant* (passage de la valeur binaire 1 à la valeur binaire 0)).

	Egal
	Différent
	Supérieur ou égal
	Supérieur
	Inférieur ou égal
	Inférieur
	Front montant
	Front descendant

**Format (9)** : Permet de choisir le format de l'adresse.

<input checked="" type="checkbox"/>	1 - 1 bit : Valeur booléenne [0 - 1]
<input checked="" type="checkbox"/>	2 - 2 bits : Valeur contrôlée, 1 bit de contrôle, 1 bit de valeur [0 - 3]
<input checked="" type="checkbox"/>	3 - 4 bits : Contrôle d'atténuation, 1 bit : augmente, diminue 3 bits : valeur [0 - 15]
[abc]	4 - 1 Octet : Caractères, pour ASCII [0 - 127], pour ISO 8859_1 [0 - 255]
$\frac{1^2_3}{32}$	5 - 1 Octet : Valeur non signée, valeur graduelle : %, angle, etc... [0 -255]
$\frac{1^2_3}{32}$	6 - 1 Octet : Valeur signée [-128, 127]
$\frac{1^2_3}{32}$	7 - 2 Octets : Valeur non signée [0 - 65 535]
$\frac{1^2_3}{32}$	8 - 2 Octets : Valeur de compteur signée [-32768 - 32767]
1,0	9 - 2 Octets : Valeur flottante utilisée pour les températures [-671 088,64 - 670 760,96]
	10 - 3 Octets : Temps: Heure - Minute - Seconde
	11 - 3 Octets : Date: Jour-Mois-Année
$\frac{1^2_3}{32}$	12 - 4 Octets : Valeur non signée [0 - 4294967295]
$\frac{1^2_3}{32}$	13 - 4 Octets : Valeur signée [-2147483648 - 2147483647]
1,0	14 - 4 Octets : Valeur flottante [-2.14748e+009 - 2.14748e+009]
[abc]	16 - 14-Octets : Chaîne de caractères

**Événement sur une variable :**

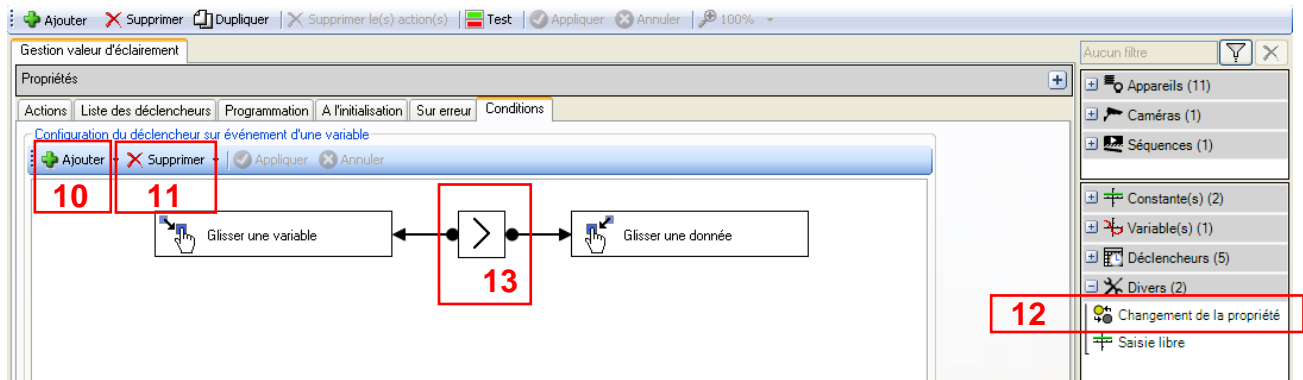


**Ajouter (10)** : Permet d'ajouter une saisie libre à droite de l'opérande.

NOTA : Voir §.4.1.3 pour visualiser les différents formats liés à la saisie libre.

**Supprimer (11)** : Permet de supprimer l'opérande de gauche ou de droite.

**Changement de la propriété (12)** : Permet de créer un déclencheur qui sera lancé à chaque fois que la valeur de la propriété est modifiée.



**Opérateur (13)** : Permet de définir le signe de la fonction (*Egal, Différent, Supérieur ou égal, Supérieur, Inférieur ou égal, Inférieur, Front montant* (passage de la valeur binaire 0 à la valeur binaire 1) ou *Front descendant* (passage de la valeur binaire 1 à la valeur binaire 0)).

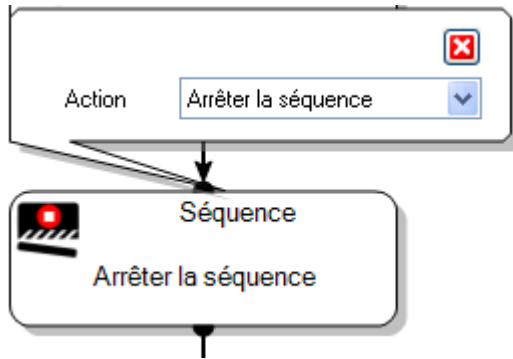
=	Egal
≠	Différent
≥	Supérieur ou égal
>	Supérieur
≤	Inférieur ou égal
<	Inférieur
↑	Front montant
↓	Front descendant

### 4.1.5 OUTILS

#### Arrêter la séquence :

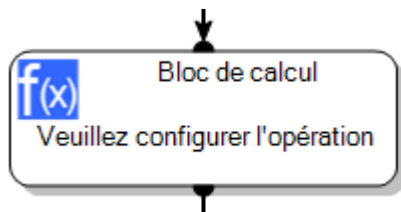
Permet d'arrêter une séquence.

**Action** : Deux actions sont disponibles : *Arrêter la séquence* ou *Jouer la séquence d'erreur* (voir §.4.5 - Séquence sur erreur).



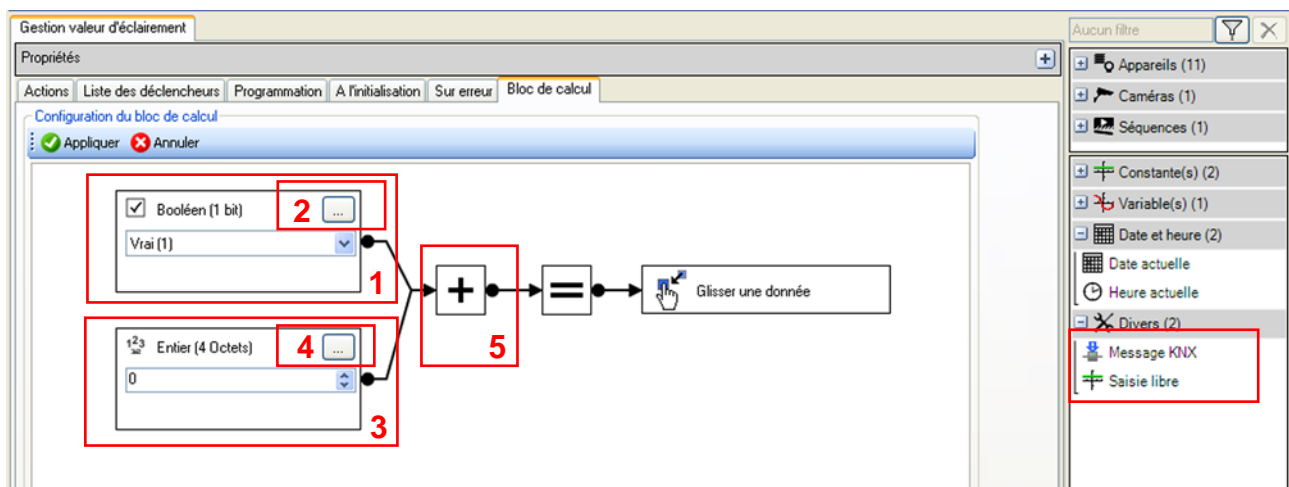
#### Bloc de calcul :

Permet d'effectuer des calculs. Cet outil peut par exemple calculer la moyenne de la température de la maison.






**Message KNX (1)** : Voir §.4.1.4 pour visualiser les différents formats disponibles (2).

**Saisie libre (3)** : Voir §.4.1.3 pour visualiser les différents formats disponibles (4).



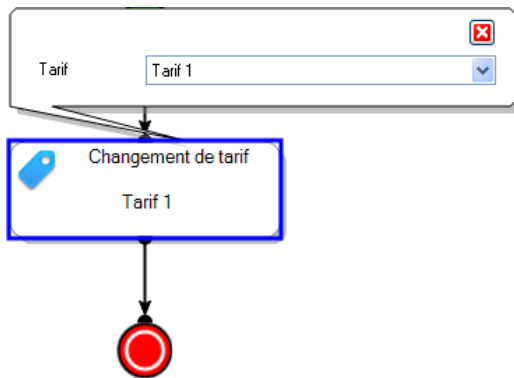


**Opérateur (5)** : Permet de définir le signe du bloc de calcul (*Addition, Soustraction, Multiplication, Division, Minimum, Maximum, Cosinus, Sinus, Tangente, Absolue* ou *Affecter la valeur*).

+	Addition
-	Soustraction
×	Multiplication
÷	Division
min	Minimum
max	Maximum
	Cosinus
	Sinus
	Tangente
abs	Absolue
x=	Affecter la valeur

### Changement de tarif :

Permet le changement de tarif pour le comptage d'énergie électrique. Ce changement de tarif affecte tous les appareils de comptage présents dans domovea. La liste conditionnelle du choix de tarif est dépendante du type d'abonnement défini dans la fonction mesure.



### Commentaire :

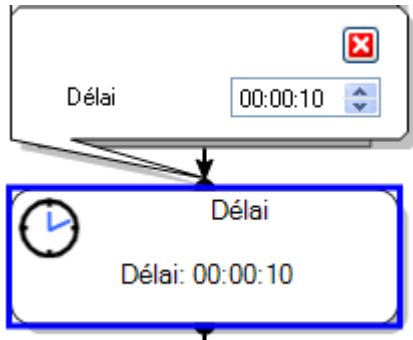
Permet d'ajouter un commentaire sur le diagramme des séquences.

Ajouter un commentaire ici

Cliquer sur la fenêtre pour renseigner le commentaire.

### Délai :

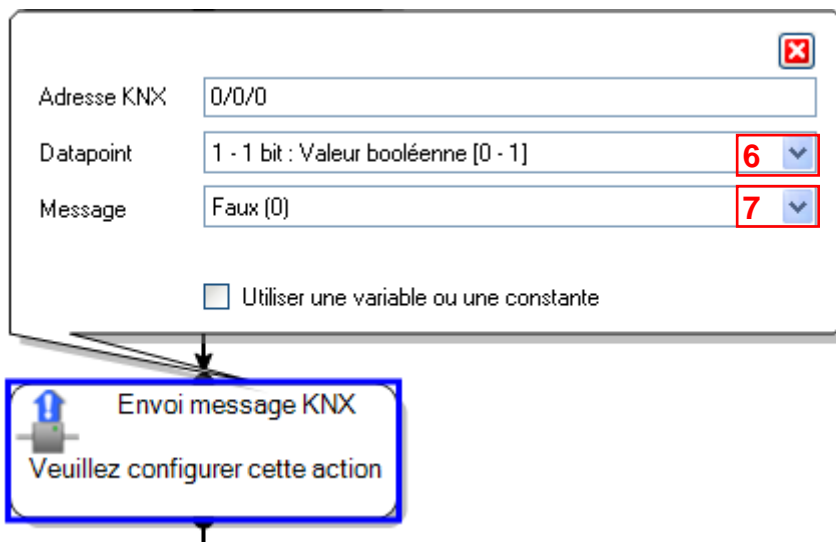
Permet d'ajouter un temps d'attente avant l'exécution des actions suivantes.



### Envoi message KNX :

Permet d'envoyer un message sur le bus KNX.

**Adresse KNX** : Permet de renseigner l'adresse KNX concernée par le message.



**Datapoint** : Permet de définir le format du message à envoyer sur le bus KNX.

**Message** : Permet de définir le message à envoyer sur le bus KNX.

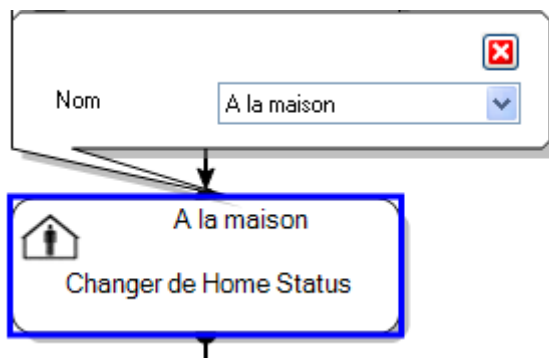
Le tableau suivant liste tous les formats disponibles dans le menu déroulant **Datapoint** (6) avec les **Messages** associés (7) :

Datapoint	Message
1 - 1 bit : Valeur booléenne [0 - 1]	Faux (0) ou Vrai (1)
2 - 2 bits : Valeur contrôlée, 1 bit de contrôle, 1 bit de valeur [0 - 3]	0 - 3
3 - 4 bits : Contrôle d'atténuation, 1 bit : augmente, diminue 3 bits : valeur [0 - 15]	Augmenter 100%, Augmenter 50%, Augmenter 25%, Augmenter 12%, Augmenter 6%, Augmenter 3%, Augmenter 1%, Diminuer 100%, Diminuer 50%, Diminuer 25%, Diminuer 12%, Diminuer 6%, Diminuer 3%, Diminuer 1%
4 - 1 Octet : Caractères, pour ASCII [0 - 127], pour ISO 8859_1 [0 - 255]	
5 - 1 Octet : Valeur non signée, valeur graduelle : %, angle, etc ... [0 - 255]	0 - 255
6 - 1 Octet : Valeur signée [-128, 127]	-128 - 127
7 - 2 Octets : Valeur non signée [0 - 65 535]	0 - 65535
8 - 2 Octets : Valeur de compteur signée [-32768 - 32767]	-32768 - 32767
9 - 2 Octets : Valeur flottante utilisée pour les températures [-671 088,64 - 670 760,96]	
10 - 3 Octets : Temps : Heure - Minute - Seconde	
11 - 3 Octets : Date : Jour - Mois - Année	
12 - 4 Octets : Valeur non signée [0 - 4294967295]	0 - 4294967295
13 - 4 Octets : Valeur signée [-2147483648 - 2147483647]	-2147483648 - 2147483647
14 - 4 Octets : Valeur flottante [-2.14748e+009 - 2.14748e+009]	-2.14748e+009 - 2.14748e+009
16 - 14-Octets : Chaîne de caractères	14 caractères

### Home Status :

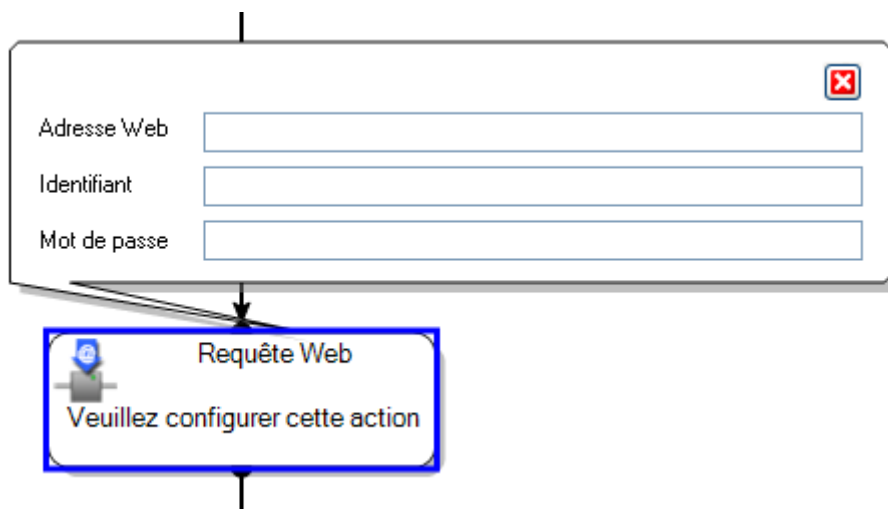
Permet de changer le Home Status courant.

**Nom** : Huit statuts sont disponibles : *A la maison, Absence courte, Absence longue, Surveillance, Nuit, Invité, Ne pas déranger ou Manuel.*



### Requête Web :

Permet d'effectuer une requête Web pour piloter un élément supportant ce type de protocole.

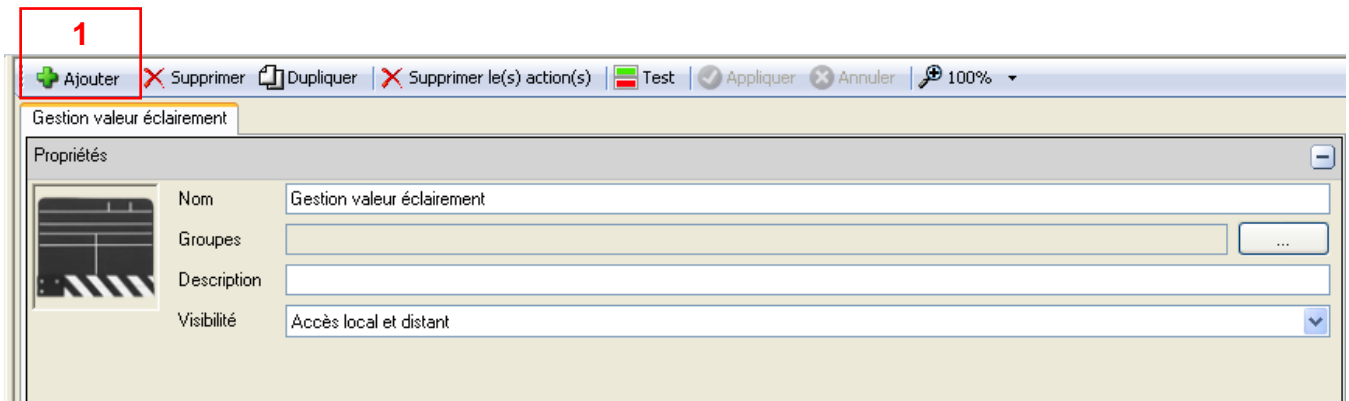


## 4.2 CONSTANTE / VARIABLE

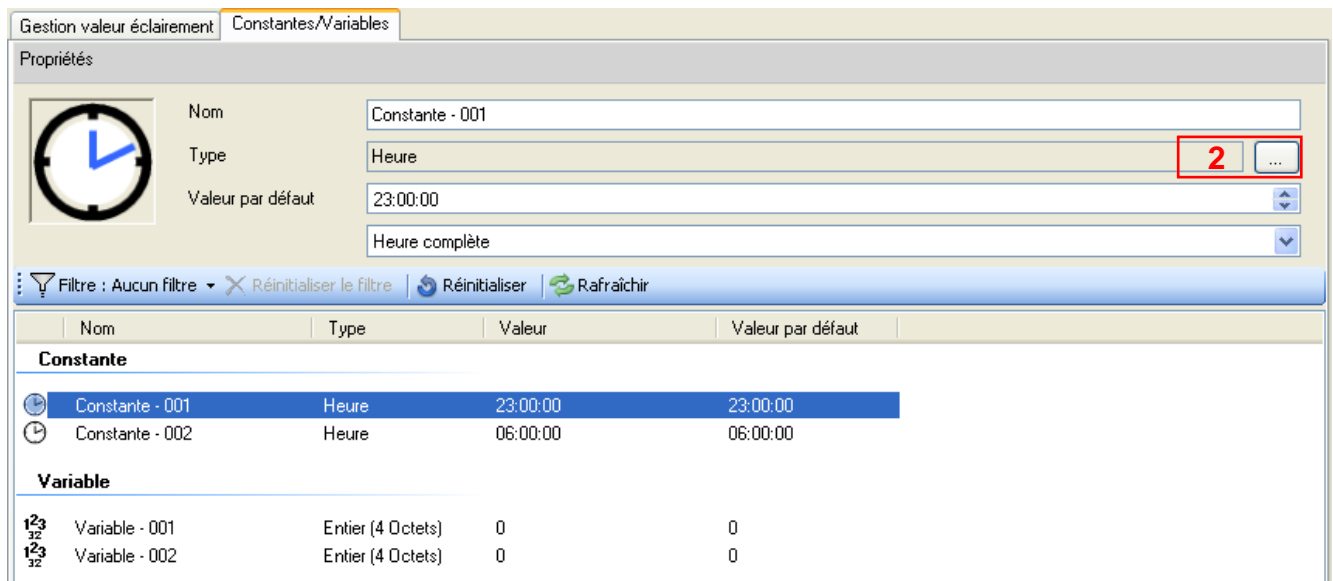
### Ajouter une constante :

Une constante est une valeur pré paramétrée et non modifiable par le client. Elle peut être utilisée dans plusieurs séquences.

Pour ajouter une constante, cliquer sur **Ajouter** (1) puis sélectionner **Ajouter une constante** dans la barre de menu.



**Type** : Voir §.4.1.3 pour visualiser les différents formats (2).



**Valeur par défaut** : Selon le type de constante choisie, la valeur par défaut diffère

Exemple :

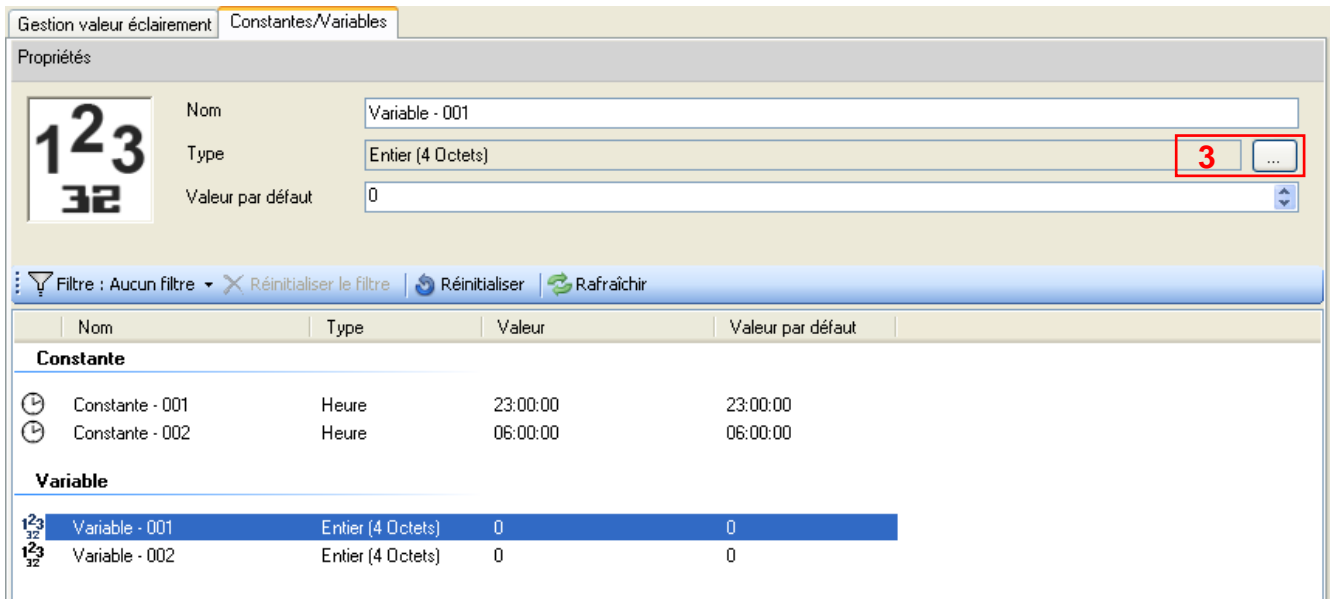
- **Etat lumière (1 bit)** : *Lumière allumée* ou *Lumière éteinte*,
- **Etat des volets (1 bit)** : *Ouvert* ou *Fermé*,

### Ajouter une variable :

Une variable est liée à un objet ou à un appareil, elle prend une valeur et la modifie à chaque fois que l'appareil ou l'objet qui la concerne est modifié.

Pour ajouter une variable, cliquer sur **Ajouter** puis sélectionner **Ajouter une variable** dans la barre de menu.



**Type** : Voir §.4.1.3 pour visualiser les différents formats (3).



Propriétés

Nom: Variable - 001  
Type: Entier (4 Octets) **3** ...  
Valeur par défaut: 0

Filter: Aucun filtre | Réinitialiser le filtre | Réinitialiser | Rafraîchir

	Nom	Type	Valeur	Valeur par défaut
<b>Constante</b>				
⌚	Constante - 001	Heure	23:00:00	23:00:00
⌚	Constante - 002	Heure	06:00:00	06:00:00
<b>Variable</b>				
	Variable - 001	Entier (4 Octets)	0	0
	Variable - 002	Entier (4 Octets)	0	0

**Valeur par défaut** : Selon le type de variable choisie, la valeur par défaut diffère

Exemple :

- **Etat lumière (1 bit)** : *Lumière allumée* ou *Lumière éteinte*,
- **Etat des volets (1 bit)** : *Ouvert* ou *Fermé*,

NOTA : Voir §.3.6 (exemple 6) pour affecter une valeur à une variable.

### 4.3 LISTE DES DECLENCHEURS

Un déclencheur permet de lancer une séquence lors d'un événement particulier.

Pour ajouter un déclencheur :

- Cliquer sur l'onglet **Liste des déclencheurs** (1) dans la liste des onglets,

Pour les déclencheurs : **Sur événement d'un appareil** (2), **Sur événement d'une variable** (3) ou **Sur événement du bus KNX** (4) :

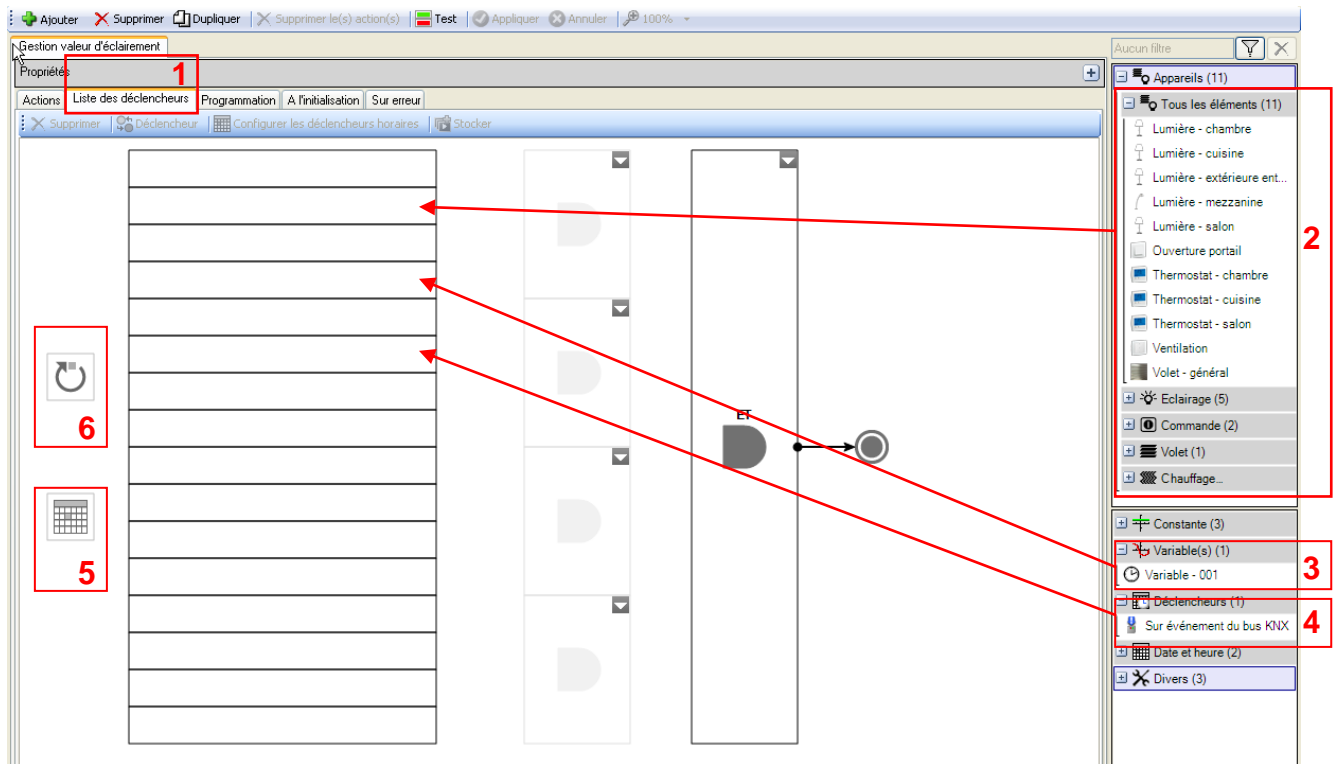
- Sélectionner l'élément et effectuer un glisser/déposer dans une des cellules du tableau.

Pour un déclencheur **Horaire** :

- Double cliquer sur l'icône (5).

Pour un déclencheur **Cyclique** :

- Cliquer sur l'icône (6).



• **Sur événement d'un appareil**

Permet de lancer une séquence au moment du changement d'état d'un appareil.

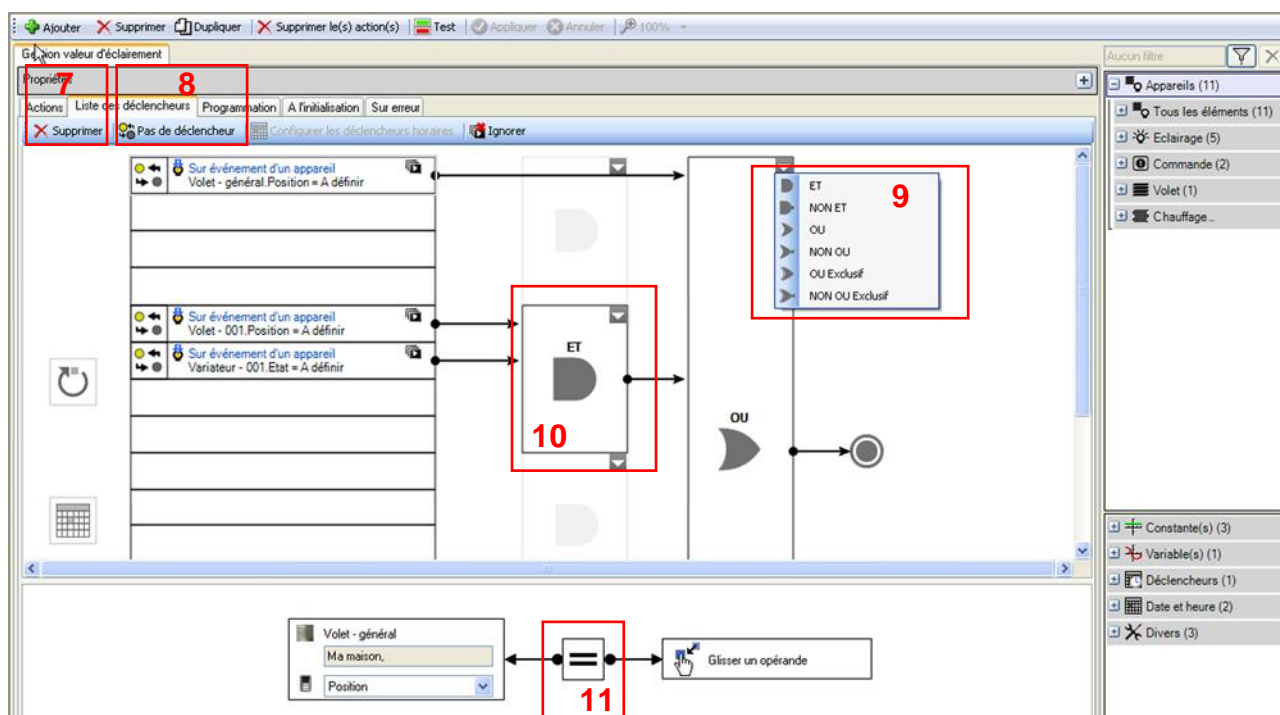
Exemple : Baisser les volets si le capteur de température extérieure détecte une valeur de température supérieure à 32°C.

**Supprimer (7)** : Permet de supprimer l'appareil ou le connecteur logique sélectionné.

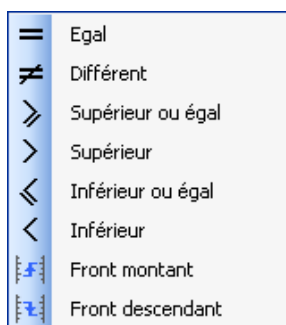
**Pas de déclencheur (8)** : Permet de créer un déclencheur qui sera lancé à chaque fois que la valeur de la propriété est modifiée.

**Choix du connecteur logique (9) (10)** : Permet d'ajouter un ou plusieurs connecteurs logiques.

NOTA : Voir §.4.1.3 pour la définition des différents connecteurs logiques



**Opérateur (11)** : Permet de définir le signe de la fonction (*Egal, Différent, Supérieur ou égal, Supérieur, Inférieur ou égal, Inférieur, Front montant* (passage de la valeur binaire 0 à la valeur binaire 1) ou *Front descendant* (passage de la valeur binaire 1 à la valeur binaire 0)).





- **Sur événement du bus KNX**

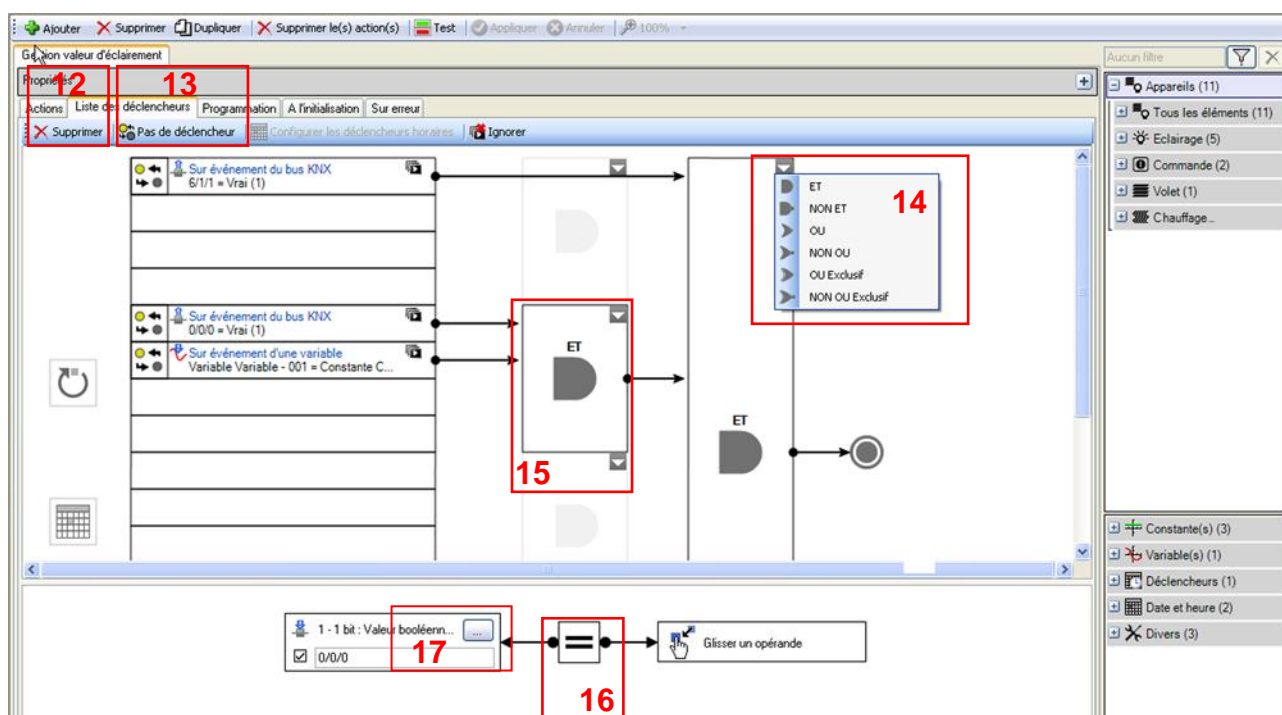
Permet de lancer une séquence au moment de la lecture d'une valeur choisie sur le bus.  
Exemple : Un appui sur un bouton poussoir de sonnette (non répertorié dans domovea) pourrait enclencher un carillon et allumer un éclairage pendant 30s.

**Supprimer (12)** : Permet de supprimer l'événement du bus KNX ou le connecteur logique sélectionné.

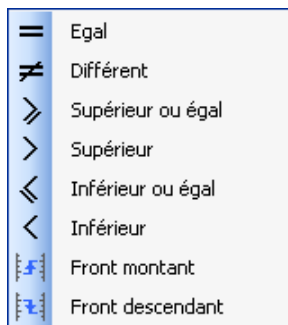
**Pas de déclencheur (13)** : Permet de créer un déclencheur qui sera lancé à chaque fois que la valeur de la propriété est modifiée.

**Choix du connecteur logique (14) (15)** : Permet d'ajouter un ou plusieurs connecteurs logiques.

NOTA : Voir §.4.1.3 pour la définition des différents connecteurs logiques



**Opérateur (16)** : Permet de définir le signe de la fonction (*Egal, Différent, Supérieur ou égal, Supérieur, Inférieur ou égal, Inférieur, Front montant* (passage de la valeur binaire 0 à la valeur binaire 1) ou *Front descendant* (passage de la valeur binaire 1 à la valeur binaire 0)).



**Format (17)** : Permet de choisir le format de l'adresse.

NOTA : Voir §.4.1.4 pour visualiser les différents formats.

• **Sur événement d'une variable**

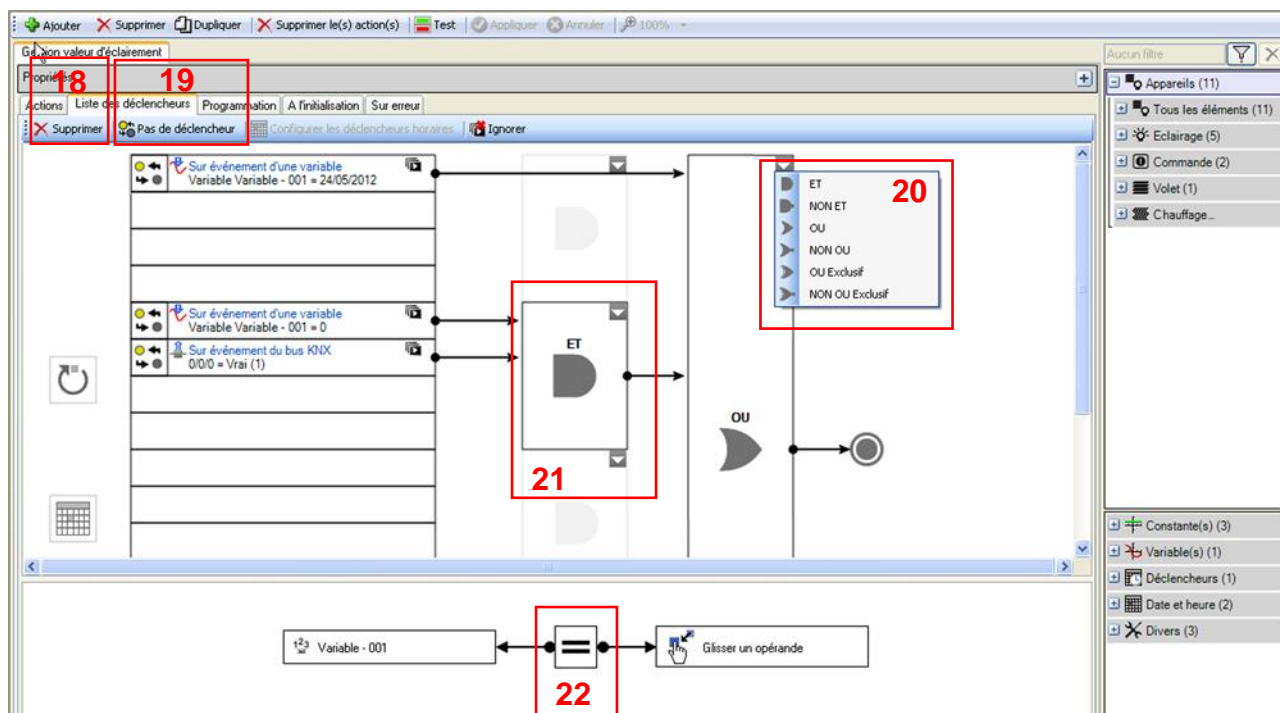
Permet de lancer une séquence en fonction de l'état d'une variable.

**Supprimer (18)** : Permet de supprimer la variable ou le connecteur logique sélectionné.

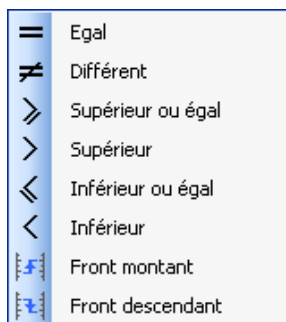
**Pas de déclencheur (19)** : Permet de créer un déclencheur qui sera lancé à chaque fois que la valeur de la propriété est modifiée.

**Choix du connecteur logique (20) (21)** : Permet d'ajouter un ou plusieurs connecteurs logiques.

NOTA : Voir §.4.1.3 pour la définition des différents connecteurs logiques



**Opérateur (22)** : Permet de définir le signe de la fonction (*Egal, Différent, Supérieur ou égal, Supérieur, Inférieur ou égal, Inférieur, Front montant* (passage de la valeur binaire 0 à la valeur binaire 1) ou *Front descendant* (passage de la valeur binaire 1 à la valeur binaire 0)).



- **Horaire**

Permet de lancer une séquence à un moment précis.

Exemple : Ouvrir les volets motorisés le matin à une heure définie par avance.

**Ajouter (23)** : Permet d'ajouter un déclencheur horaire

The screenshot shows the 'Liste des déclencheurs' window. At the top, there are tabs for 'Action 23', 'Liste des déclencheurs', 'Programmation', 'A l'initialisation', and 'Sur erreur'. Below the tabs, there are buttons for '+ Ajouter', 'X Supprimer', '✓ Appliquer', and 'X Annuler'. The main area is titled 'Description' and contains the text 'Horaire' and 'Quotidien, Démarre le 22/05/2012 à 15:00, tous les jours'. Below this, there is a section for 'Périodicité' (24) with radio buttons for 'Une seule fois', 'Quotidien', 'Hebdomadaire', 'Mensuel', and 'Annuel'. To the right of these buttons is a 'Tous les' field with a dropdown set to '1' and the unit 'jours'. Below the 'Périodicité' section is the 'Plage de périodicité' (25) section. It has a 'Date de démarrage' field set to 'mardi 22 mai 2012' and a 'Pas de date de fin' radio button selected. There is also a 'Fin le' field set to 'mercredi 23 mai 2012'. Below this, there is a 'Heure de démarrage' field set to '15:00' and an 'Ephémérides' dropdown set to 'Lever du soleil'. At the bottom, there are 'Décalage horaire' fields for 'heures' (set to 0) and 'minutes' (set to 0), and a 'Configuration' dropdown set to 'après' with the text 'date initiale'.

**Périodicité (24)** : Permet de définir la fréquence de déclenchement. Cinq périodicités sont disponibles :

- **Une seule fois** :

The screenshot shows the 'Périodicité' settings window. It has a title bar 'Périodicité' and a list of radio buttons: 'Une seule fois', 'Quotidien', 'Hebdomadaire', 'Mensuel', and 'Annuel'. The 'Une seule fois' radio button is selected.

▪ **Quotidien :**

Périodicité

Une seule fois

Quotidien

Hebdomadaire

Mensuel

Annuel

Tous les  jours

▪ **Hebdomadaire :**

Périodicité

Une seule fois

Quotidien

Hebdomadaire

Mensuel

Annuel

Toutes les  semaines

Lundi  Mardi  Mercredi  Jeudi

Vendredi  Samedi  Dimanche

▪ **Mensuel :**

Périodicité

Une seule fois

Quotidien

Hebdomadaire

Mensuel

Annuel

Tous les  tous les  mois

Le   tous les  mois

▪ **Annuel :**

Périodicité

Une seule fois

Quotidien

Hebdomadaire

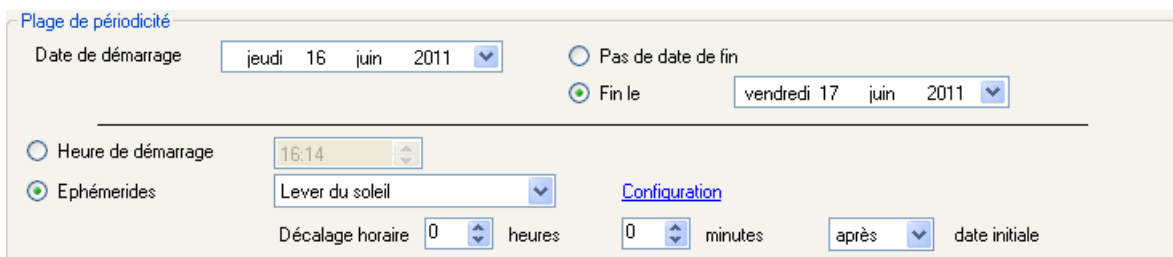
Mensuel

Annuel

Chaque

Le   de

**Plage de périodicité (25) :** Permet de définir la plage de périodicité du déclencheur.



- **Cyclique**

Permet de lancer une séquence cycliquement.

Exemple : Relancer un chauffe-eau toutes les 3h.

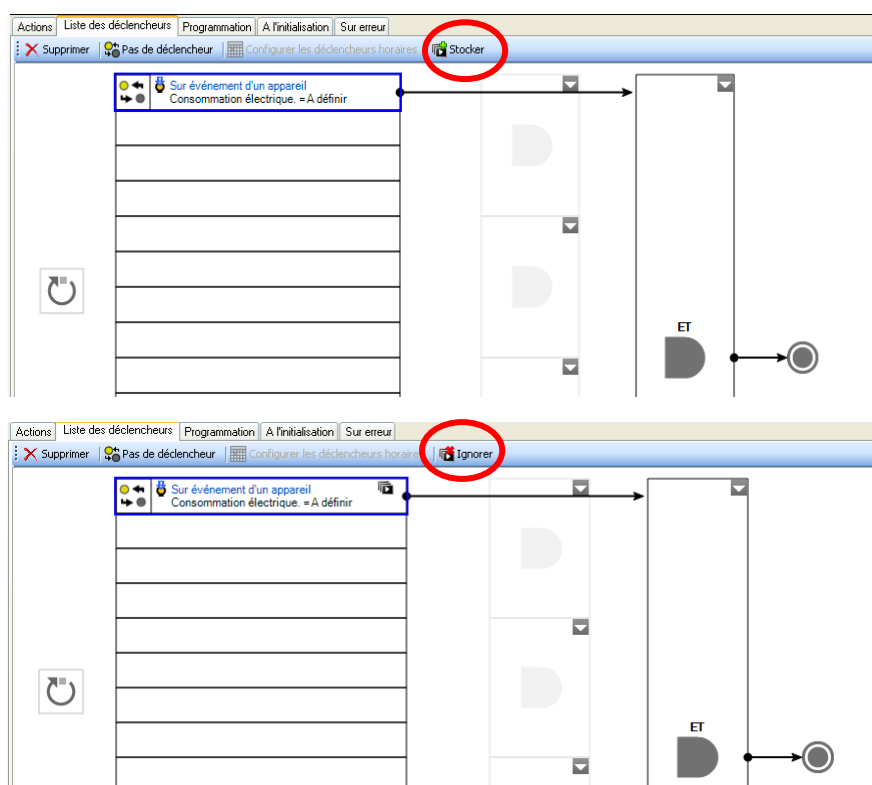
**Délai (26) :** Permet de définir le délai entre deux déclenchements (format : hh:mm:ss).



#### 4.4 STOCKER/IGNORER :

Cette fonction permet de définir s'il faut ou non enregistrer les déclencheurs pendant l'exécution d'une séquence.

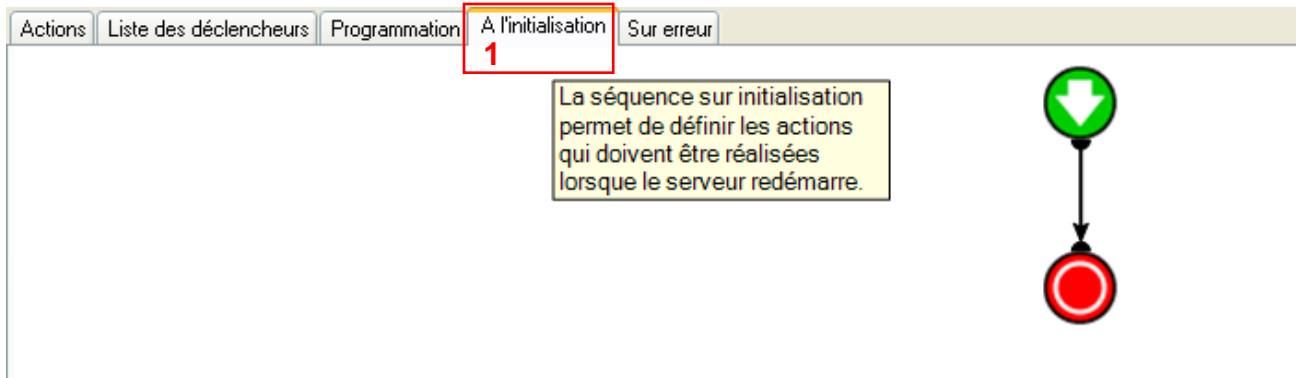
Si le stockage est activé et qu'une nouvelle occurrence du déclencheur intervient alors que la séquence est toujours en cours d'exécution (pendant une phase de temporisation par exemple), le déclencheur sera enregistré et la séquence sera ré-exécutée juste après sa première exécution.



## 4.5 SEQUENCE SUR INITIALISATION

La séquence sur initialisation permet de définir les actions qui doivent être réalisées lors d'un redémarrage du serveur ou de la reconnexion de celui-ci au bus.

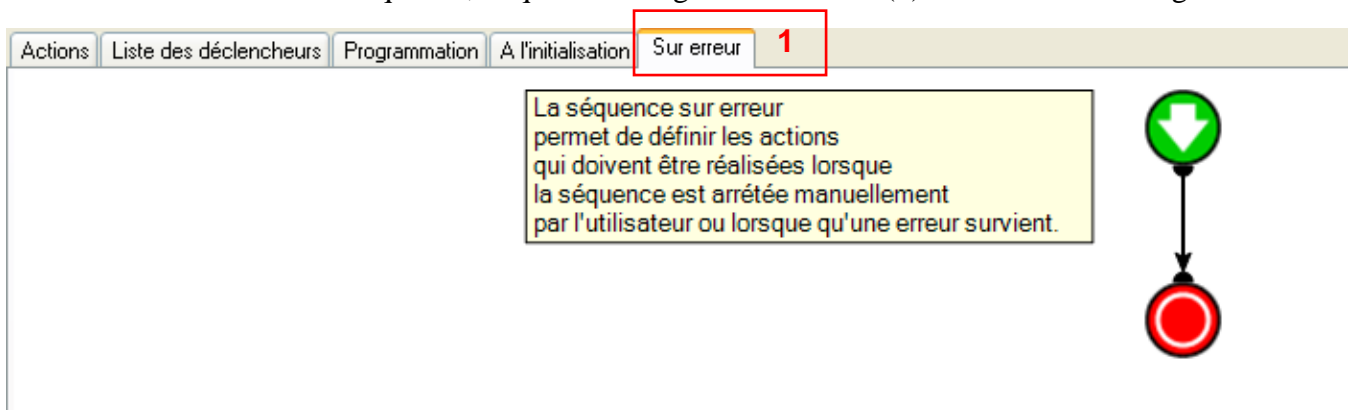
Pour définir cette séquence, cliquer sur l'onglet **A l'initialisation** (1) dans la liste des onglets.



## 4.6 SEQUENCE SUR ERREUR OU STOP

La séquence sur erreur ou stop permet de définir les actions qui doivent être réalisées lorsque la séquence est arrêtée manuellement par l'utilisateur ou lorsque qu'une erreur survient.

Pour définir cette séquence, cliquer sur l'onglet **Sur erreur** (1) dans la liste des onglets.



## 5. GLOSSAIRE

### **Séquence**

*Une séquence est une suite ordonnée d'actions.*



### **Actions**

*Une action consiste en un changement d'état d'un appareil. Cette action peut être un mouvement de volet roulant, un allumage d'éclairage, une modification du mode de chauffage pour un thermostat ou encore l'envoi d'un e-mail.*



### **Déclencheurs**

*Un déclencheur permet de lancer une séquence lors d'un événement particulier.*



### **Home Status**

*Le Home Status est un état général de la maison. Il est possible d'activer ou de désactiver des séquences en fonction de ce statut.*



### **Fonctions avancées**

*Les fonctions avancées permettent d'ajouter des tâches spéciales à une séquence. Ce peut être une formule de calcul, une condition SI, l'envoi d'un message ou encore l'envoi d'une requête web.*

### **Délai**

*Un délai est une temporisation que l'on peut utiliser pour retarder une partie ou une séquence complète.*



### **Notifications**

*L'outil notifications permet d'envoyer un e-mail ou d'afficher une fenêtre d'information sur l'écran du client.*



### **Constantes**

*Une constante est une valeur pré paramétrée et non modifiable par le client.*



### **Variables**

*Une variable est liée à un objet ou à un appareil, elle prend une valeur et la modifie à chaque fois que l'appareil ou l'objet qui la concerne est modifié.*

