

12 CO Szene 740801

Verwendung des Applikationsprogramms

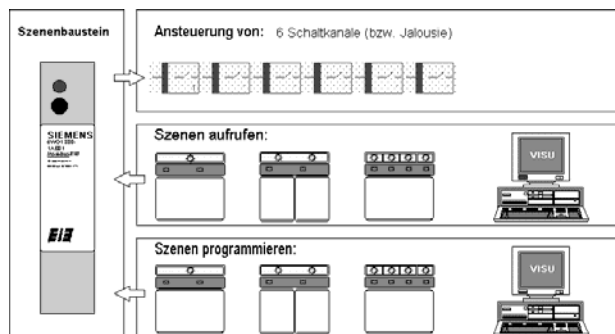
Produktfamilie: Kontroller
Produkttyp: Kontroller
Hersteller: Siemens

Name: Szenenbaustein N 300
Bestell-Nr.: 5WG1 300-1AB01

Funktionsbeschreibung

Dieses Applikationsprogramm ermöglicht das Speichern und Aufrufen von bis zu 4 Szenen, in denen definierte Schaltzustände von bis zu sechs 1-Bit Schaltkanälen (z.B. Beleuchtung ein/aus, Jalousie auf/ab, usw.) verwaltet werden können.

Die gewünschten Schaltzustände werden bei Aufruf einer Szene als 1-Bit Telegramme vom Szenenbaustein an die jeweiligen Aktoren gesendet.



Durch die Verwendung von mehreren Szenenbausteinen können beliebig viele Schaltkanäle über eine Szene angesprochen werden. Allerdings sollten nicht mehr als sechs Szenenbausteine (= 36 Schaltkanäle) über eine Szene gleichzeitig aufgerufen werden, da sonst der Bus durch das Abarbeiten der einzelnen Schaltruppen sehr lange für andere Informationen blockiert wäre.

Die Vorgabe der gewünschten Schaltzustände in den einzelnen Szenen erfolgt bei der Parametrierung der Applikation mit der ETS.

Die Schaltzustände können jedoch auch vom Benutzer mit Hilfe eines Tasters 4-fach mit der Applikation 11 S4 Szene 240D01 in einer Szene neu gespeichert werden. Das Speichern der vier Szenen erfolgt über zwei 1-Bit Schaltbefehle wobei mit einem „0“-Telegramm die Szene 1 bzw. 3 und mit einem „1“-Telegramm die Szene 2 bzw. 4 aufgerufen wird.

Damit wird der Szenenbaustein aufgefordert die aktuell eingestellten Schaltzustände der Schalt- bzw. Jalousieaktoren abzufragen und in der entsprechenden Szene zu speichern. Vor dem Programmieren einer Szene

müssen in den Aktoren mit den dafür vorgesehenen Sensoren die gewünschten Schaltzustände (Beleuchtung Ein/Aus, Jalousie Auf/Ab) eingestellt werden. Diese Werte bleiben auch nach einer Neuinitialisierung des Szenenbausteines (z.B. nach Busspannungsausfall) erhalten.

Das Abfragen der Schaltzustände erfolgt über die Gruppenadressen, die in den Objekten „Gruppe Programmieren“ eingetragen sind. Damit der Szenenbaustein in der Lage ist, über die Leseanforderung einen Status abzufragen, muß die dafür verwendete Gruppenadresse im Schalt- oder Statusobjekt eines Binärausgangs bzw. im Objekt „Jalousie Auf/Ab“ eines Jalousieschalters als „sendende Adresse“ eingetragen und das Leseflag gesetzt sein.

Das Aufrufen der vier Szenen erfolgt ebenfalls über zwei 1-Bit Schaltbefehle, wobei mit einem „0“-Telegramm die Szene 1 bzw. 3 und mit einem „1“-Telegramm die Szene 2 bzw. 4 aufgerufen wird.

Somit können die Szenen mit jedem beliebigen Schalttelegramm abgerufen und programmiert werden.

Kommunikationsobjekte

Produkt		Applikation	Bestellnummer
Nr.	Funktion	Objektname	Typ
1	Szenenbaustein N 300	12 CO Szene 740801	5WG1 300-1AB01
<input type="checkbox"/>	0 Gruppen abrufen	Gruppe 1	1 Bit
<input type="checkbox"/>	1 Gruppen programmieren	Gruppe 1	1 Bit
<input type="checkbox"/>	2 Gruppen abrufen	Gruppe 2	1 Bit
<input type="checkbox"/>	3 Gruppen programmieren	Gruppe 2	1 Bit
<input type="checkbox"/>	4 Gruppen abrufen	Gruppe 3	1 Bit
<input type="checkbox"/>	5 Gruppen programmieren	Gruppe 3	1 Bit
<input type="checkbox"/>	6 Gruppen abrufen	Gruppe 4	1 Bit
<input type="checkbox"/>	7 Gruppen programmieren	Gruppe 4	1 Bit
<input type="checkbox"/>	8 Gruppen abrufen	Gruppe 5	1 Bit
<input type="checkbox"/>	9 Gruppen programmieren	Gruppe 5	1 Bit
<input type="checkbox"/>	10 Gruppen abrufen	Gruppe 6	1 Bit
<input type="checkbox"/>	11 Gruppen programmieren	Gruppe 6	1 Bit
<input type="checkbox"/>	12 Szenen abrufen	Szene 1 / 2	1 Bit
<input type="checkbox"/>	13 Szenen abrufen	Szene 3 / 4	1 Bit
<input type="checkbox"/>	14 Programmieren	Szene 1 / 2	1 Bit
<input type="checkbox"/>	15 Programmieren	Szene 3 / 4	1 Bit

Hinweis

Die Ansicht der Objekte kann individuell gestaltet werden, d.h. diese Ansicht kann variieren.

12 CO Szene 740801

Obj	Funktion	Objektname	Typ	Flag
0	Gruppe abrufen	Gruppe 1	1 Bit	AKÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt wird bei Abruf einer Szene der dafür abgespeicherte Schalt.- bzw. Jalousiebefehl an die Gruppe 1 gesendet. Die Adresse muß auch in den entsprechenden Aktoren dieser Gruppe im Schaltobjekt bzw. im Objekt Jalousie Auf/Ab eingetragen sein.				
1	Gruppe programmieren	Gruppe 1	1 Bit	AKSÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt wird beim Programmieren einer Szene der aktuelle Schaltzustand der Gruppe 2 abgefragt. Die Adresse muß auch in einem Schalt.- oder Statusobjekt eines Binärausgangs bzw. im Objekt Jalousie Auf/Ab eines Jalousieschalters „sendend“ eingetragen sein.				
2	Gruppe abrufen	Gruppe 2	1 Bit	AKÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt wird bei Abruf einer Szene der dafür abgespeicherte Schalt.- bzw. Jalousiebefehl an die Gruppe 2 gesendet. Die Adresse muß auch in den entsprechenden Aktoren dieser Gruppe im Schaltobjekt bzw. im Objekt Jalousie Auf/Ab eingetragen sein.				
3	Gruppe programmieren	Gruppe 2	1 Bit	AKSÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt wird beim Programmieren einer Szene der aktuelle Schaltzustand der Gruppe 2 abgefragt. Die Adresse muß auch in einem Schalt.- oder Statusobjekt eines Binärausgangs bzw. im Objekt Jalousie Auf/Ab eines Jalousieschalters „sendend“ eingetragen sein.				
4	Gruppe abrufen	Gruppe 3	1 Bit	AKÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt wird bei Abruf einer Szene der dafür abgespeicherte Schalt.- bzw. Jalousiebefehl an die Gruppe 3 gesendet. Die Adresse muß auch in den entsprechenden Aktoren dieser Gruppe im Schaltobjekt bzw. im Objekt Jalousie Auf/Ab eingetragen sein.				
5	Gruppe programmieren	Gruppe 3	1 Bit	AKSÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt wird beim Programmieren einer Szene der aktuelle Schaltzustand der Gruppe 3 abgefragt. Die Adresse muß auch in einem Schalt.- oder Statusobjekt eines Binärausgangs bzw. im Objekt Jalousie Auf/Ab eines Jalousieschalters „sendend“ eingetragen sein.				
6	Gruppe abrufen	Gruppe 4	1 Bit	AKÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt wird bei Abruf einer Szene der dafür abgespeicherte Schalt.- bzw. Jalousiebefehl an die Gruppe 4 gesendet. Die Adresse muß auch in den entsprechenden Aktoren dieser Gruppe im Schaltobjekt bzw. im Objekt Jalousie Auf/Ab eingetragen sein.				

Obj	Funktion	Objektname	Typ	Flag
7	Gruppe programmieren	Gruppe 4	1 Bit	AKSÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt wird beim Programmieren einer Szene der aktuelle Schaltzustand der Gruppe 4 abgefragt. Die Adresse muß auch in einem Schalt.- oder Statusobjekt eines Binärausgangs bzw. im Objekt Jalousie Auf/Ab eines Jalousieschalters „sendend“ eingetragen sein.				
8	Gruppe abrufen	Gruppe 5	1 Bit	AKÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt wird bei Abruf einer Szene der dafür abgespeicherte Schalt.- bzw. Jalousiebefehl an die Gruppe 5 gesendet. Die Adresse muß auch in den entsprechenden Aktoren dieser Gruppe im Schaltobjekt bzw. im Objekt Jalousie Auf/Ab eingetragen sein.				
9	Gruppe programmieren	Gruppe 5	1 Bit	AKSÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt wird beim Programmieren einer Szene der aktuelle Schaltzustand der Gruppe 5 abgefragt. Die Adresse muß auch in einem Schalt.- oder Statusobjekt eines Binärausgangs bzw. im Objekt Jalousie Auf/Ab eines Jalousieschalters „sendend“ eingetragen sein.				
10	Gruppe abrufen	Gruppe 6	1 Bit	AKÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt wird bei Abruf einer Szene der dafür abgespeicherte Schalt.- bzw. Jalousiebefehl an die Gruppe 6 gesendet. Die Adresse muß auch in den entsprechenden Aktoren dieser Gruppe im Schaltobjekt bzw. im Objekt Jalousie Auf/Ab eingetragen sein.				
11	Gruppe programmieren	Gruppe 6	1 Bit	AKSÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt wird beim Programmieren einer Szene der aktuelle Schaltzustand der Gruppe 6 abgefragt. Die Adresse muß auch in einem Schalt.- oder Statusobjekt eines Binärausgangs bzw. im Objekt Jalousie Auf/Ab eines Jalousieschalters „sendend“ eingetragen sein.				
12	Szene abrufen	Szene 1/2	1 Bit	AKSÜ
Über die Gruppenadressen in diesem Objekt werden die Szenen 1 und 2 abgerufen. Bei Empfang eines „0“-Telegramms sendet der Szenenbaustein die gespeicherten Schalt.- bzw. Jalousiebefehle der Szene 1 über die Objekte „Gruppen abrufen“ an die adressierten Aktoren. Szene 2 wird entsprechend bei Empfang eines „1“-Telegramms eingestellt.				
13	Szene abrufen	Szene 3/4	1 Bit	AKSÜ
Über die Gruppenadressen in diesem Objekt werden die Szenen 3 und 4 abgerufen. Bei Empfang eines „0“-Telegramms sendet der Szenenbaustein die gespeicherten Schalt.- bzw. Jalousiebefehle der Szene 3 über die Objekte „Gruppen abrufen“ an die adressierten Aktoren. Szene 4 wird entsprechend bei Empfang eines „1“-Telegramms eingestellt.				

12 CO Szene 740801

Obj	Funktion	Objektname	Typ	Flag
14	programmieren	Szene 1/2	1 Bit	AKSÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt werden die Szenen 1 und 2 programmiert. Bei Empfang eines „0“-Telegramms liest der Szenenbaustein die aktuellen Schaltzustände der entsprechenden Binärausgänge und Jalousieschalter über die Objekte „Gruppe programmieren“ aus und speichert diese in der Szene 1 ab. Szene 2 wird entsprechend bei Empfang eines „1“-Telegramms programmiert.				
15	programmieren	Szene 3/4	1 Bit	AKSÜ
Über die Gruppenadresse in diesem Objekt werden die Szenen 3 und 4 programmiert. Bei Empfang eines „0“-Telegramms liest der Szenenbaustein die aktuellen Schaltzustände der entsprechenden Binärausgänge und Jalousieschalter über die Objekte „Gruppe programmieren“ aus und speichert diese in der Szene 3 ab. Szene 4 wird entsprechend bei Empfang eines „1“-Telegramms programmiert.				

Maximale Anzahl der Gruppenadressen: 16

Maximale Anzahl der Zuordnungen: 16

Parameter

Programmieren

Programmieren | Szene 1 | Szene 2 | Szene 3 | Szene 4 |

Verwendete Gruppen:

Parameter	Einstellungen
Verwendete Gruppen	Gruppe 1 bis 6 Gruppe 1 bis 5 Gruppe 1 bis 4 Gruppe 1 bis 3 Gruppe 1 bis 2 Gruppe 1
Werden weniger als sechs Gruppen im Szenenbaustein verwendet, müssen die restlichen gesperrt werden. Dabei ist es nur möglich von Gruppe 1 in Richtung Gruppe 6 freizugeben. Dazwischen liegende Gruppen können nicht ausgespart werden. Die Kommunikationsobjekte einer freigegebenen Gruppe müssen mit einer Adresse belegt sein. Andernfalls führt dies zum Fehlverhalten des Szenenbausteins führt.	
„Gruppe 1 bis 6“: Die Gruppen 1 bis 6 sind freigegeben. Die Objekte 0 - 11 werden verwendet.	
„Gruppe 1 bis 5“: Die Gruppen 1 bis 5 sind freigegeben. Die Objekte 0 - 9 werden verwendet.	
„Gruppe 1 bis 4“: Die Gruppen 1 bis 4 sind freigegeben. Die Objekte 0 - 7 werden verwendet.	
„Gruppe 1 bis 3“: Die Gruppen 1 bis 3 sind freigegeben. Die Objekte 0 - 5 werden verwendet.	
„Gruppe 1 bis 2“: Die Gruppen 1 bis 2 sind freigegeben. Die Objekte 0 - 3 werden verwendet.	
„Gruppe 1“: Die Gruppe 1 ist freigegeben. Die Objekte 0 und 1 verwendet.	

Szene 1

Programmieren | **Szene 1** | Szene 2 | Szene 3 | Szene 4 |

Startwert, Gruppe 1:

Startwert, Gruppe 2:

Startwert, Gruppe 3:

Startwert, Gruppe 4:

Startwert, Gruppe 5:

Startwert, Gruppe 6:

Die Funktion und die Parameter der Szenen 1 bis 4 sind identisch.

Parameter	Einstellungen
Startwert, Gruppe 1:	EIN / AB AUS / AUF
Startwert, Gruppe 2:	EIN / AB AUS / AUF
Startwert, Gruppe 3:	EIN / AB AUS / AUF
Startwert, Gruppe 4:	EIN / AB AUS / AUF
Startwert, Gruppe 5:	EIN / AB AUS / AUF
Startwert, Gruppe 6:	EIN / AB AUS / AUF
Mit diesen Parametern werden die in der Szene 1 gewünschten Schaltzustände der sechs Gruppen eingetragen. Damit ist es möglich Szeneneinstellungen zu Projektieren und diese nach dem Laden des Szenenbausteins über die ETS direkt zu verwenden. Die Werte bleiben im Szenenbaustein so lange erhalten, bis sie über ein „0“-Telegramm auf das Objekt „Programmieren Szene 1/2“ durch Auslesen der aktuellen Schaltzustände der Aktoren überschrieben werden. „EIN / AB“: Beim Abruf der Szene 1 wird je nach verwendeter Funktion die entsprechende Beleuchtungsgruppe eingeschaltet bzw. die Jalousiegruppe nach unten gefahren. „AUS / AUF“: Beim Abruf der Szene 1 wird je nach verwendeter Funktion die entsprechende Beleuchtungsgruppe ausgeschaltet bzw. die Jalousiegruppe nach oben gefahren.	

12 CO Szene 740801

Raum für Notizen