

# Styring af PowerView

Denne QuickApp bruges til at styre enhed, som bruger protokollen PowerView. Eks. Gardiner fra Luxaflex

Den åbner for følgende muligheder

- Opsætning vha. Variable på QuickApp. Ikke nødvendigt at ændre i kode.
- Child enheder oprettes for hvert gardin.
- Enheder styres fra Matrix2PowerView scenen
- Enheder kan kaldes fra andre QA og scener

## Installation

Indlæs QuickApp

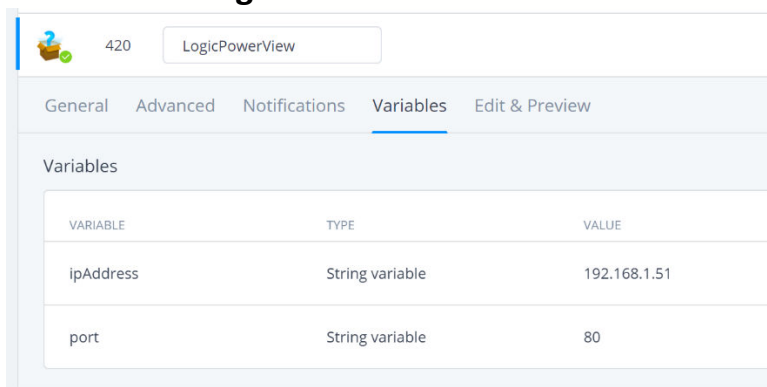
Klik på Variables

Tilret ipAddress

Tryk save

Opret en Lua-scene og tilføj indhold

## Variable: Konfiguration



VARIABLE	TYPE	VALUE
ipAddress	String variable	192.168.1.51
port	String variable	80

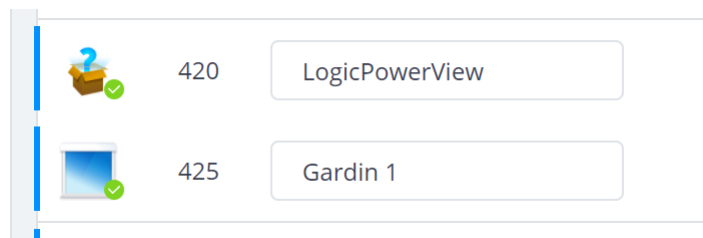
ipAddress: Her skal du klikke på blyanten og tilrette IP adressen til den din primære PowerView Hu har.



Port: normalt vil denne være 80, men bruger du en anden port, skal denne tilrettes

Hus at trykke Gem, når du er færdig

## PowerView enheder

Nu vil der automatisk blive oprettet child enheder, for hver PowerView enhed.



	420	LogicPowerView
	425	Gardin 1

Hvis du tilføjer flere enheder til din PowerView Hub, vil de automatisk dukke op her

Hvis du klikker på Edit & Preview, vil du kunne se oplysninger op din PowerView installation

Logic PowerView interface, Digevej 101



QuickApp:  
sw:0.9.2  
GateWay:  
s/n:C9FCDB03C3C7055E  
CPU:PV Hub2.0,  
rev:2.0.1056  
Radio:, rev:2.0.2122

**Netværk**

DHCP:Ja  
IP:192.168.1.51  
Gateway:192.168.1.1  
Mask:255.255.255.0  
DNS:192.168.1.1  
Mac:48:eb:62:ab:d3:64  
SSID:Fam Brodbaik WiFi Network  
Status: Forbundet

**Radio(RF):**

Id:0x1B08 (6920), Status:0

**Hub**

Fjernopkobling aktiv:Ja  
Autobackup:Nej  
Redigerbar:Ja  
Tidsstyring aktiv:Ja  
Opsætning afsluttet:Nej  
Lokal tid:Ja  
Tidsstyring aktiv:Ja  
Tider:  
- Timezone:Europe/Copenhagen  
- Offset:1.0 time(r)  
- Solopgang i min:0:0  
- Solnedgang i min:0:0  
- GPS: lo/la:0 / 0

Power Gw: Ikke fundet

Opdater

Opdater status

Opdater batt...

LogicOutlight - Styring af udelys efter Astrour

## Matrix2PowerView

Du kan lave en scene, som gør det let, at knytte Matrix taster til styring af PowerView enheder.

Den venstre del af scenen er kriteriet for, hvornår scenen skal kaldes. Her har vi valgt Matrix – scene, med id 93, skal kalde scenen.

### Lua Editor

ERKLÆRINGER (Betingelser/Triggers)

```
1  {
2    conditions = { {
3      id = 93,
4      isTrigger = true,
5      operator = "anyValue",
6      property = "centralSceneEvent",
7      type = "device"
8    } },
9    operator = "any"
10 }
```

Når man vil tilføje flere Matrixer til scenen, tilføjer man yderligere en i listen

### Lua Editor

ERKLÆRINGER (Betingelser/Triggers)

```
1  {
2    conditions = { {
3      id = 93,
4      isTrigger = true,
5      operator = "anyValue",
6      property = "centralSceneEvent",
7      type = "device"
8    } },
9    {
10     id = 105,
11     isTrigger = true,
12     operator = "anyValue",
13     property = "centralSceneEvent",
14     type = "device"
15   } },
16   operator = "any"
17 }
```

Den højre del af scenen er den der vælger hvilke taster, som skal styre og hvilken enhed der skal styres. I følgende eksempel er de to Matrix'er lagt ind, til styring af 3 gardiner

#### HANDLINGER

```
1 local powerViewMasterId = 420;          -- PowerView QuickApp
2 local devMap =
3   {
4     ["93"] = { ["3"] = { devId = 100, pwId = 425 }, }, -- Matrix M, Gardin 1
5     ["105"] = { ["3"] = { devId = 112, pwId = 426 }, -- Matrix M, Gardin 2
6               ["4"] = { devId = 114, pwId = 427 }, }, -- Matrix M, Gardin 3
7   }
8
9
10 -- Koden herunder skal ikke rettes
11 local mId = tostring(sourceTrigger.id);          -- Matrix-scene id
12 local keyId = tostring((sourceTrigger.value or {}).keyId or 0); -- button index (1 - 4)
13 fibaro.debug(tag,"Matrix2PowerView:");
14 if (devMap[mId] ~= nil and devMap[mId][keyId] ~= nil) then
15   local data = { sourceTrigger = sourceTrigger, deviceMap = devMap }
16   -- fibaro.debug(tag,"Matrix2PowerView: fibaro.call(" .. powerViewMasterId .. ',switchAction', " .. json.encode(data) .. ")");
17   fibaro.call(powerViewMasterId,"switchAction",json.encode(data))
18 end
19
```

Den første linje skal rettes, så powerViewMasterId er lig med id'en på QuickApp'en **LogicPowerView**.

Se eksempel på id længere oppe i dokumentet under **PowerView enheder**

Den næste del er en liste af bindinger

Hvis vi kigger på første linje

```
["93"] = { ["3"] = { devId = 100, pwId = 425 }, }, -- Matrix M, Gardin 1
```

**93** er id på Matrix'ens Scene child enheden.





Denne id er også den, der angives i venstre side.

**3** er den ønskede tast, som skal styre gardinet

**100** er id på tast 3, så vi kan vise rødt og grønt lys.

**425** er id på den PowerView enhed der skal styres

De to følgende linjer, er et eksempel på, hvordan 2 taster på samme Matrix, kan styre forskellige gardiner.

	93	M:Scene
	96	M:Tryk 1 LED
	98	M:Tryk 2 LED
	100	M:Tryk 3 LED
	102	M:Tryk 4 LED
	103	M:lampeudtag

## Kaldes fra andre scener

Hvis du vil have dine gardiner til at indgå i en scene, kan du både bruge dem i block scener og i Lua scener

Her er et eksempel på en block scene. Vil du se den i Lua, kan du kopiere scenen til Lua.

Følgende er et eksempel på et gardin, som lukker, når Sluk alt scenen køres

Scener

SA:Sluk alt

The screenshot displays a configuration interface for a scene named "SA:Sluk alt". It is divided into two main sections: "ALLE AF DISSE ER SANDE" (All of these are true) and "GØR FØLGENDE" (Do the following).

**ALLE AF DISSE ER SANDE:** This section contains two "Enkel" (Simple) blocks, each with a green "ENHED" (Unit) label on the left. The top block is configured with "Teknik | Scener" as the technique, "AC:Scene" as the scene type, and "Central Scene ID" as the identifier. It is triggered by "Button 2" pressed "2x". The bottom block is configured with "G:scene NY" as the scene type and "Central Scene ID" as the identifier, triggered by "Button 1" pressed "2x". Both blocks have a checked "Prøv som trigger" (Try as trigger) option. The two blocks are connected by an "ELLER" (OR) button.

**GØR FØLGENDE:** This section is titled "Gør følgende" and contains a "Gruppe" (Group) block and three "Enkel" blocks, all with green "ENHED" labels. The "Gruppe" block contains a "Multiniveau kontakt" (Multilevel contact) and a "Turn off" action. The first "Enkel" block is triggered by a "Hjem | Vin rum" (Home | Wine room) button and contains a "V:lampeudtag" (V:light outlet) and a "Turn off" action. The second "Enkel" block is triggered by a "Default Section | Default Room" button and contains a "Gardin 1" (Curtain 1) and a "Close" action. The blocks are connected by "OG" (AND) buttons. At the bottom of this section is a "PLACER BLOK HER" (Place block here) button.