

SonosManager

Denne QuickApp bruges til at håndtere SONOS højtalere i huset.

Den åbner for følgende muligheder

- Finder automatisk alle SONOS højtalere i netværket og opretter underenheder for hver.
 - De navngives automatisk som i SONOS app'en
- De enkelte SONOS enheder kan styres til følgende
 - Play, Stop, Pause, Previous, Next
 - Justerer lyden op og ned
 - Vælge de 4 første Favoriter
- Matrix kan let opsættes til at kontrollere SONOS, via scenen Matrix2Sonos
 - Enkeltklik = Play, Enkeltklik igen = Stop
 - Holdt inde = Lyden op, Holdt inde = Lyden ned
 - Dobbeltklik = Næste nummer i playlister
 - Trippelklik = Næste Favorit fra specifik liste eller den fulde liste
- Mulighed for at kalde fra andre scener eller QuickApps
 - Play(), stop(), toggle(), pause(), prev(), next()
 - setVolume(vol), prevSource(), nextSource()
 - say(msg,vol,voice), playFavorite(title,vol), playRadio(channel,vol)
- Variable på SonosManager kan tilpasse funktionerne
 - Radios = en liste af radiokanaler, som kan vælges i playRadio
- Variable på Sonos enhed kan bruges til tilpasning
 - favoriteList Kan angives med titel eller id på favorit

Installation

Indlæs QuickApp, SonosManager.

Opret en Lua-scene og tilføj indhold fra denne manual

Variable: Konfiguration

!! Hvis ikke QuickAppen viser de rigtige oplysninger, kan du prøve følgende
Klik på Genstart QA

Lua-Scene Matrix2Sonos

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

Den venstre del af scenen er kriteriet for, hvornår scenen skal kaldes.
Denne scene tjekker om der bliver klikket på Matrix med id 65.

```
{
  conditions = { {
    id = 65,
    isTrigger = true,
    operator = "anyValue",
    property = "centralSceneEvent",
    type = "device"
  } },
  operator = "any"
}
```

Den højre del af scenen er den der vælger hvilke taster, som skal styre og hvilken enhed der skal styres.
I følgende eksempel er Matrix'en lagt ind, til styring af Sonos i Køkken

```
local qaName = "SonosManager";
local devMap =
{
  ["65"] = { ["4"] = { devId = 74, sonosId = "Køkken" } },      -- Matrix B, Køkken
}

-- Følgende skal ikke rettes
local qa = (api.get("/devices?name=" .. qaName) or {})[1];
if (qa == nil) then qa = (api.get("/devices?name=" .. qaName .. "%20Org") or {})[1]; end
local qaId = qa.id or 0;
if (qaId == nil or qaId == 0) then
  fibaro.debug(tag, "QA LogicTahomaSwitch not found");
  return;
end

local mId = tostring(sourceTrigger.id);                        -- Matrix-scene id
local keyId = tostring((sourceTrigger.value or {}).keyId or 0); -- button index (1 - 4)
```

```

if (devMap[mId] ~= nil and devMap[mId][keyId] ~= nil) then
    local data = { sourceTrigger = sourceTrigger, deviceMap = devMap }
-- fibaro.debug(tag,"Matrix2Sonos: fibaro.call(",qaId,", 'switchAction',",json.encode(data),")");
    fibaro.call(qaId,"switchAction",json.encode(data))
end

```

Kald SonosManager eller Sonos fra Scener eller QuickApps

Du kan oprette en almindelig blok-scene og vælge Sonos højttaleren i højre side.

På den kan vælges kommandoerne Play, Stop, Pause, Prev, Next og Set volume og Set mute

Har du behov for mere avancerede funktioner, skal du lave en Lua scene.

Her kan du kalde din højttaler med følgende syntax

Hub.call({sonosId}, cmd, args) -- Eks: Hub.Call({135}, 'PlayRadio', 'P3')

SonosId er den enkelte højttalers id, som du kan finde i enhedslisten.

cmd er den kommando der skal udføres.

args skal kun angives, hvis der er argumenter til funktionen. Der kan være flere argumenter adskilt af komma.

Cmd	Args	Beskrivelse
say	msg, vol, lang	Msg er den tekst der skal siges vol er den volume, som beskeden skal siges med Lang er den stemme, som skal bruges. Naja er default. Yderligere stemmer på https://ttsmp3.com
playFavorite	title, vol	Title findes i listen Favorites på QuickApp'en vol er den volume, som beskeden skal siges med
playRadio	ch, vol	Ch er den ønskede radio kanal. P1, P2, P3, P4 eller P5 vol er den volume, som beskeden skal siges med. ch kan angives i variabelen radios via Lua kode
playFile	file, vol, pause	file er den ønskede mp3-fil, der skal spilles. vol er den volume, som beskeden skal siges med. pause er tiden, som skal gå før musikken starter igen. Default er 10 sek. Hvis 0 starter musikken ikke.
play		Afspiller den allerede valgte musik
stop		Stopper afspilling

pause		Stopper afspilling
toggle		Skifter mellem Play og Stop
prev		Hopper til forrige nummer i en playliste
next		Hopper til næste nummer i en playliste
setMute	flag	Flag er true/1 eller false/0
setVolume	level	Level er i %. Eks 35
toggleVolumeChange		Skifter mellem at skrue op eller skrue ned
stopVolumeChange		Stopper ændring i af lydstyrke
incVolume		Hæver lydniveau med 1
decVolume		Sænker lydniveau med 1