

# Sterowanie oświetleniem

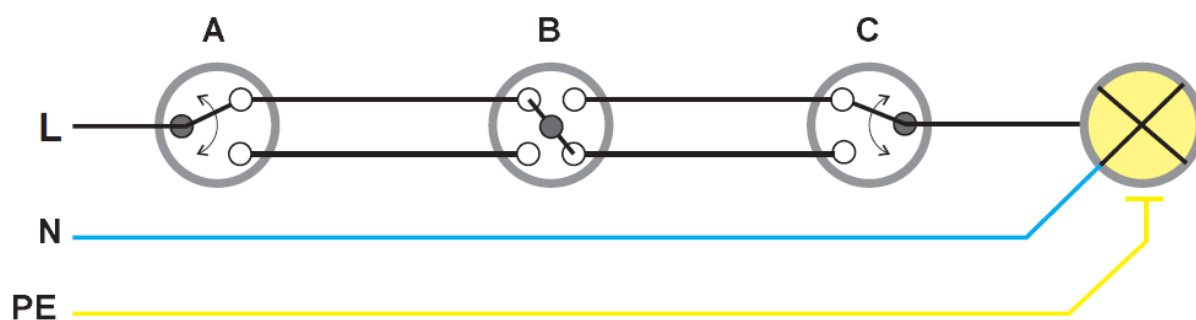
## Łącznik schodowy, krzyżowy

### Wstęp

Przy tradycyjnej instalacji każdy łącznik ma swoją funkcję, jest przypisany do danego obwodu oświetlenia. Przy instalacji automatyki budynkowej funkcjonalność łączników jest konfigurowana. Poniższe ćwiczenie pokaże jak w systemie IUVO wykonać łącznik schodowy, krzyżowy.

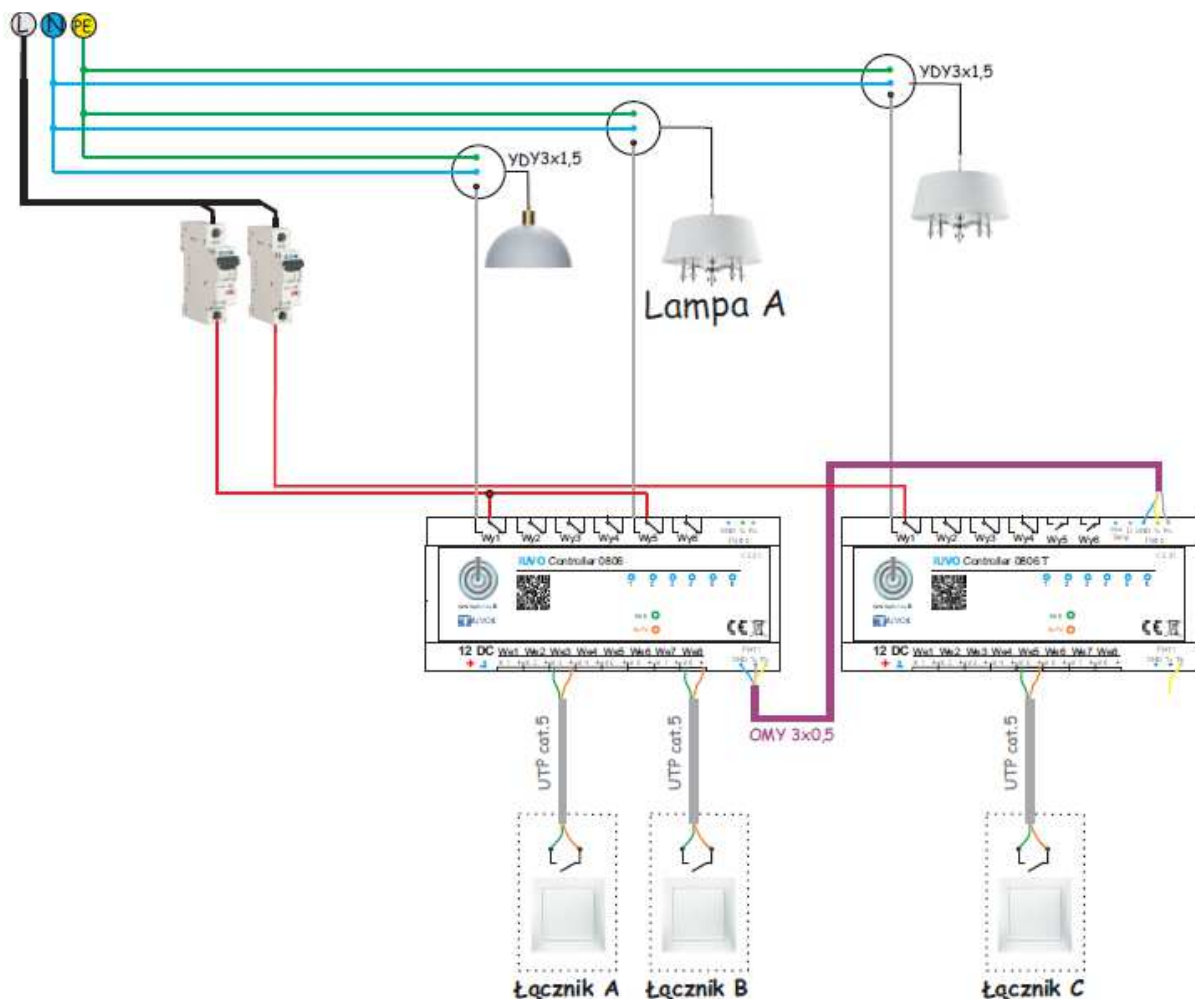
### Cel ćwiczenia

Na poniższym rysunku pokazany jest schemat ideowy sterowania oświetleniem który składa się z dwóch łączników schodowych i jednego krzyżowego w tradycyjnej instalacji. Łącznik A,B oraz C może włączyć, wyłączyć oświetlenie. Należy wykonać taką instalację na systemie IUVO.



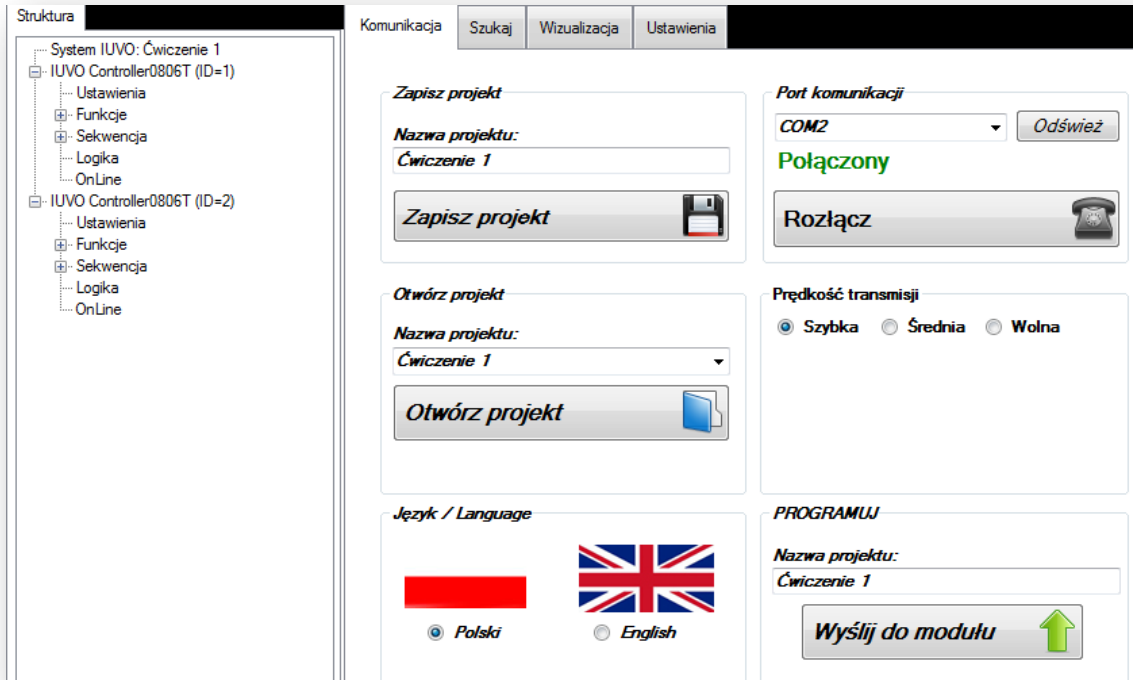
## Wykonanie instalacji w Systemie IUVO

Do wejść sterowników IUVO należy podłączyć łączniki. Zalecane jest stosowanie łączników monostabilnych „dzwonekowych”. Przy takich łącznikach można uzyskać więcej opcji- krótkie naciśnięcie oraz długie przytrzymanie łącznika. Czas krótkiego oraz długiego naciśnięcia jest dowolnie konfigurowany.

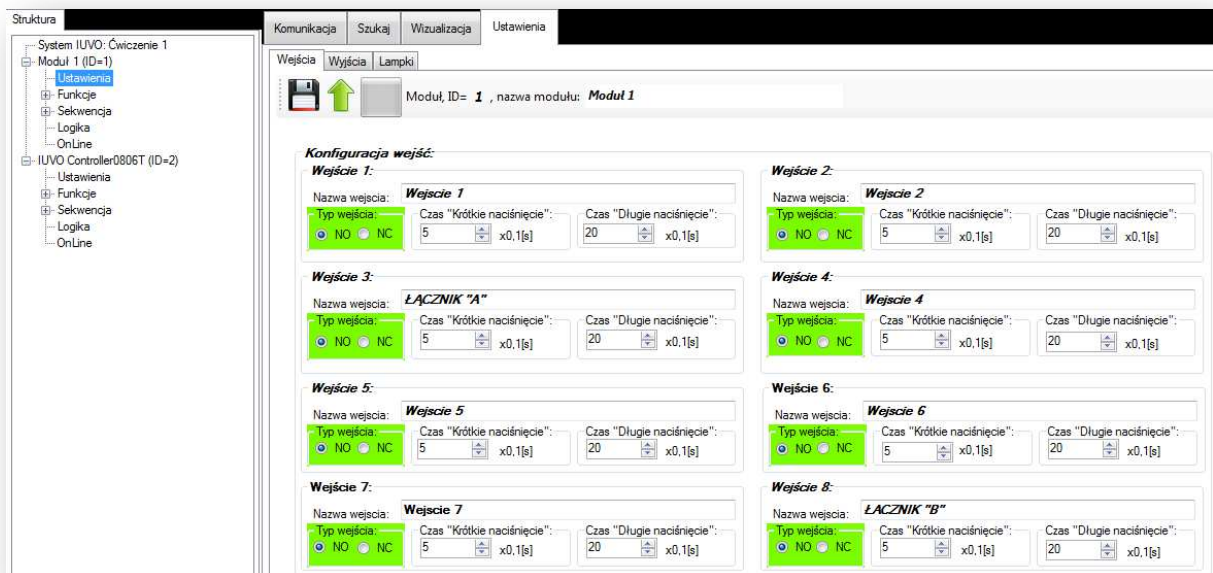


Łącznik A, B oraz C ma sterować lampą podłączoną do wyjścia 5 w module o ID=1. Łącznik A jest podłączony do wejścia 3 w module o ID=1, łącznik B jest podłączony do wejścia 8 w module o ID=1, łącznik C jest podłączony do wejścia 5 w module o ID=2

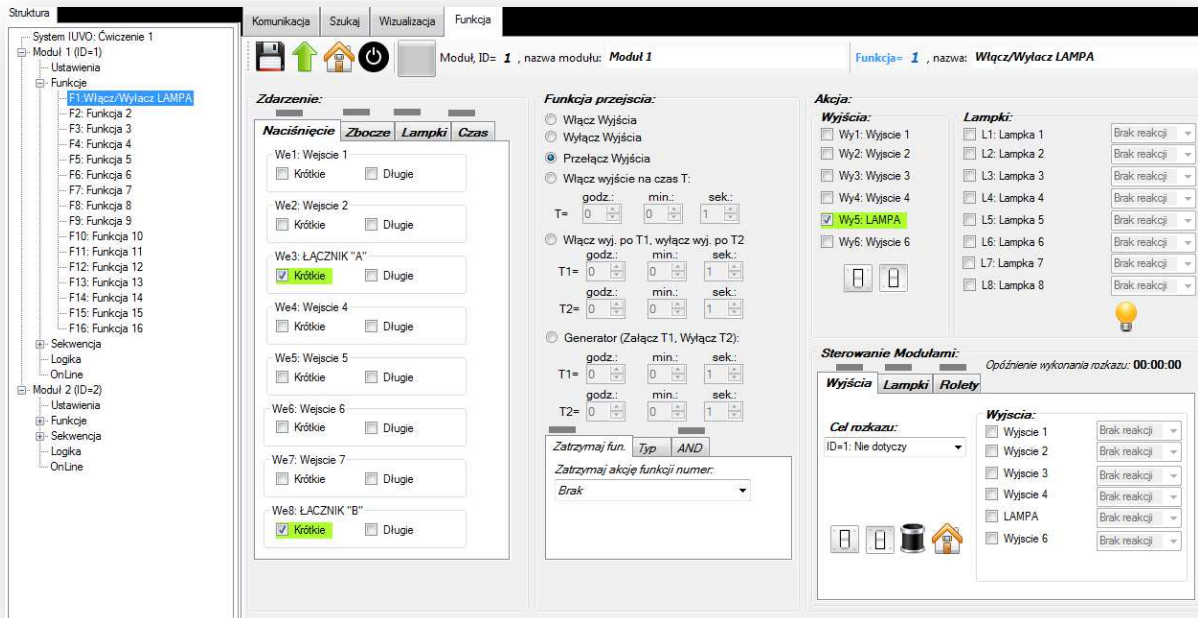
Po rozpoznaniu modułów, należy zapisać projekt do pliku. Projekt został nazwany Ćwiczenie1.



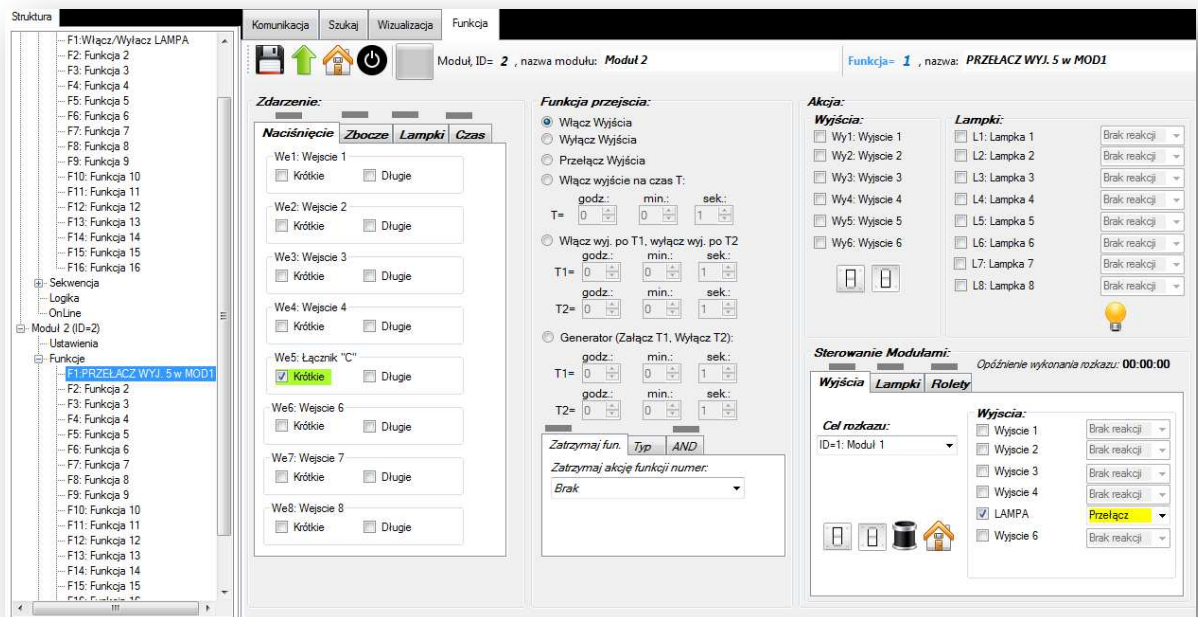
Następnie należy przejść w drzewie do gałęzi Ustawienia i nadać nazwy wejściom, wyjściom oraz modułom. Ułatwi to dalszą konfigurację.



Po opisaniu wejść/ wyjść należy przejść do konfiguracji funkcji. W module 1 zostanie wykorzystana funkcja 1. Zdarzeniem jest krótkie naciśnięcie łącznika A lub B, które spowoduje przełączenie wyjścia numer 5 w module 1.



Następnie należy skonfigurować akcję w module o ID=2. Krótkie zwarcie wejścia 5 w module o ID=2, ma spowodować przełączenie wyjścia 5 w module o ID=1.




Po zakończeniu konfiguracji, należy przejść do zakładki **Komunikacja** zapisać projekt, następnie wystać go do modułów.



Komunikacja Szukaj Wizualizacja Funkcja

**Zapisz projekt**


Nazwa projektu:  
Ćwiczenie 1

Zapisz projekt 


**Port komunikacji**


COM2  

**Połączony**

Rozłącz 

**Otwórz projekt**



Nazwa projektu:  
Ćwiczenie 1 

Otwórz projekt 

**Prędkość transmisji**

Szybka  Średnia  Wolna


**Język / Language**

Polski  English

**PROGRAMUJ**

Nazwa projektu:  
Ćwiczenie 1

Wyślij do modułu 

AT+RST=0 / Restart po zaprogramowaniu  
 AT+Init=ID,Out 1,Out 2...Out 6<BR>

RESET