

Nexo | Inteligentny dom

Logiki Nexo | "Ścieżki zejścia"

Suplement instalatora V5.17

Jedną z zalet systemu Nexo jest możliwość wykorzystywania funkcji programowych automatyki do zarządzania partycjami systemu alarmowego. Poniższy przykład przedstawia prostą wersję programu do automatycznego rozbrajania partycji przez osobę wchodzącą w obręb partycji od strefy partycji nie uzbrojonej. Funkcja potocznie nazywana jest "ścieżki zejścia" albo "nocne wędrówki". Służy do rozbrajania partycji nocnej (części domu uzbrojanej systemem alarmowym nocą) w trakcie gdy domownik wychodząc z sypialni chce np. skorzystać z uzbrojonej strefy w obrębie, której jest np. kuchnia.

Stopnie trudności: * - łatwe; ** - średnie, *** - zaawansowane, **** - trudne, VSOP - b. trudne

1 "ŚCIEŻKI ZEJŚCIA" *** 2

1 "ŚCIEŻKI ZEJŚCIA" ***

Zastosowanie

Służy do rozbrajania partycji nocnej (części domu uzbrajanej systemem alarmowym nocą) w trakcie gdy domownik wychodząc z sypialni chce np. skorzystać z uzbrojonej strefy w obrębie, której jest np. kuchnia.

Warunki techniczne

Stworzona partycja nocna systemu alarmowego
Czujnik ruchu przecinający drogę między częścią domu na noc nieuzbrajaną alarmem (np. piętro), a częścią uzbrajaną na noc (czujniki ruchu wiatrolapu, garażu, salonu, kuchni [zazwyczaj parter])

Zasada działania

Gdy zostanie naruszony czujnik ruchu (np. przy schodach), a partycja nocna będzie uzbrojona to system rozbraja partycję nocną na N minut.
Jeżeli partycja nocna została rozbrojona poprzez program automatyki "ścieżka zejścia" to każdorazowe naruszenie wybranych czujników ruchu partycji nocnej ponownie uruchamia odliczanie N minut do uzbrojenia alarmu.
Brak naruszeń czujników przez N minut powoduje automatyczne uzbrojenie partycji nocnej.
Cały program automatyki działa tylko wtedy gdy została uzbrojona partycja nocna.

Zalety

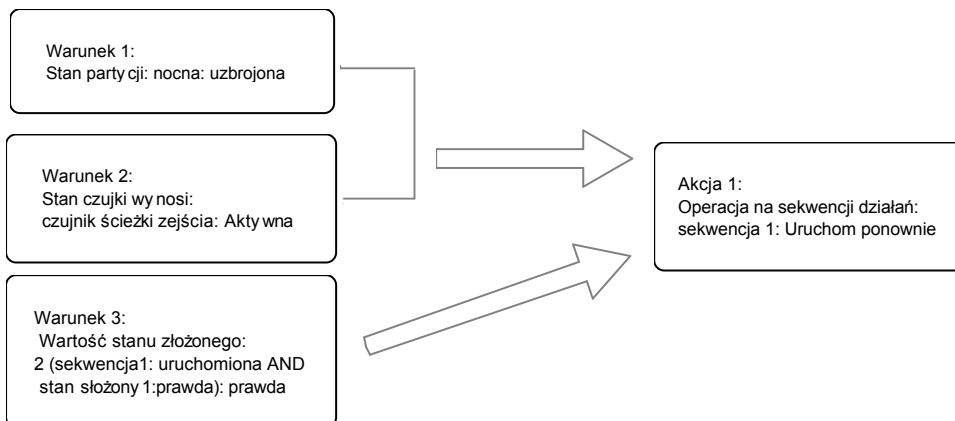
- Prosta zasada działania.

Wady

- Gdy domownik wróci do strefy nie uzbrojonej partycja nocna pozostaje przez N minut nie uzbrojona.

W3	W2	W1	A1
⊗	⊗	⊗	⊗
⊗	⊗	⊙	⊗
⊗	⊙	⊗	⊗
⊗	⊙	⊙	⊙
⊙	⊗	⊗	⊙
⊙	⊙	⊗	⊗
⊙	⊙	⊙	⊗

Szybkie ustawianie: 18



Kolejność programowania automatyki

- Dodaj sekwencję 1

Akcja1:
Bez oczekiwania; Uzbrój/Rozbrój partycję: Nocna;
Ustaw na stan: Rozbrój: Hasło zatrzymaj
Akcja2:
Stały czas; N: Uzbrój/Rozbrój partycję: Nocna;
Ustaw na stan: Uzbrój: Hasło

- Dodaj stan złożony 1

Funkcja logiczna: Suma (OR/LUB)
Warunek1:
Stan czujki wy nosi: Czujnik: Akty wna
Warunek 2 + kolejne:
Stan czujki wy nosi: Czujnik: Akty wna

- Dodaj stan złożony 2

Funkcja logiczna: Iloczyn (AND/ORAZ)
Warunek1:
Stan sekwencji: (sekwencja 1): Uruchomiona
Warunek2:
Wartość stanu złożonego: Stan złożony 1: prawda

- Logika dodaj (np. na zmianę warunków lub na zmianę warunków w określonym czasie [program automatyki funkcjonuje tylko w wyznaczonych godzinach])

- Dodaj warunek 1
- Dodaj warunek 2
- Dodaj warunek 3
- Dadać akcję 1
- Wypełnij tabelę prawdy
- Zakończ
- Testuj