



Corso base

Gli scenari

Abbandono – benvenuto

4

Gli scenari

In questa parte affronteremo:

- Creeremo uno scenario di abbandono e di benvenuto
- Pulsante tenuto
- Relè virtuali

Con le nozioni che avete siete già in grado di programmare un vero appartamento: occorre quindi che sappiate applicare quello che avete già imparato per programmare gli scenari più gettonati, ovvero **l'abbandono** ed il **benvenuto**.

Cosa è uno scenario?

Uno scenario è una serie di azioni automatizzate comandate da un unico comando. Tutto qui. Facciamo un esempio

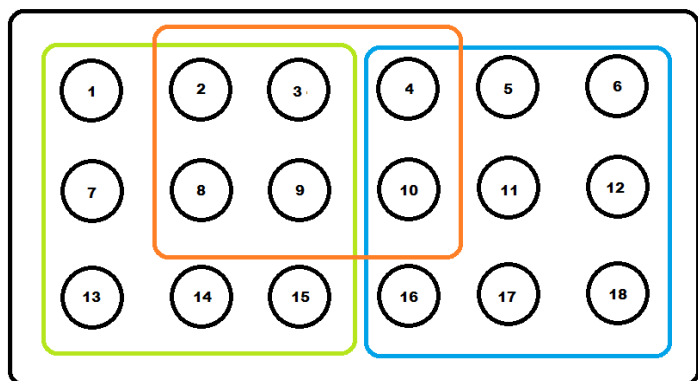
Arrivando a casa, apro la porta, accendo la luce delle scale, che si dovrà spegnere dopo 15 secondi (i tempi sono sempre velocizzati per rendere l'esercizio più fruibile), dopo 10", il tempo di salire le scale, si dovranno accendere le luci del corridoio e quelle della sala e, **se giorno**, alzare la tapparella.

In pratica non si tratta altro che di una serie di comandi, o meglio, di un solo comando che agisce su più elementi, magari tenendo conto di eventuali condizioni (se è giorno).

Le basi

Poche cose da sapere, ma essenziali

Siccome per scenario abbiamo detto che si intende una certa configurazione degli elementi che lo compongono, occorre tener conto che tutti gli elementi che lo compongono, anche quelli non direttamente utilizzati fanno parte dello uno scenario. Se per esempio, nella stanza con 18 luci della figura a fianco, lo scenario A interessa solo in accensione le luci contrassegnate dal riquadro rosso, occorrerà fare in modo che tutte le altre non lo disturbino, ovvero dovremmo spegnerle. Quindi



Quando si tratta uno scenario, occorre considerare tutti gli elementi dello stesso, anche quelli che apparentemente non servono.

Se, per esempio, accendendo le luci del riquadro rosso rimanesse accesa anche una luce di angolo, coinvolta magari in uno scenario precedente e non necessaria in questo, lo scenario percepito sarebbe differente da quello voluto.

Quali sono gli scenari più richiesti?

Senza dubbio **abbandono** e **benvenuto**, ovvero quella serie di cose che vogliamo avvengano quando si lascia la casa o vi si fa rientro.

Altri scenari sicuramente importanti e frequenti nelle richieste dei nostri clienti sono i **percorsi**, ovvero automatismi che ci permettono di andare da A a B nel modo più agevole, facciamo un esempio. Se di notte devo andare in bagno, vorrei che si accendesse la mia lampada del comodino, la luce del corridoio e quella del bagno, magari ad un livello più basso per non essere abbagliato.

Attivazione degli scenari.

Anche la modalità di attivazione di uno scenario va studiata per essere il più trasparente possibile al cliente, ovvero che il cliente la possa attivare nel modo a lui più congeniale. Ricordiamoci che la domotica deve adattarsi a chi la usa, non viceversa. Va anche detto, però, che gli esperti sarete voi, per cui dovrete essere voi a consigliare il cliente, in quanto non sempre le convinzioni che immagina siano le migliori poi, nella realtà lo siano.

Una delle modalità per comandare uno scenario che nel tempo si è dimostrata tra le più adatte è la funzione “tenuto”. Questa soluzione permette almeno due vantaggi rispetto ad un pulsante dedicato:

- Dovendo insistere con il comando diminuisce la possibilità di attivazioni non desiderate
- Occorrono meno punti di comando, ovvero meno confusione ed aspetto più gradevole della realizzazione.

Naturalmente gli scenari possono essere attivati in parecchi modi differenti, come per esempio dai sensori volumetrici, compresi quelli utilizzati dall’allarme

Esempio:

Il sensore volumetrico della camera da letto mi rileva

- Dalle 23 alle 07 mi attiva il percorso per andare in bagno
- Dalle 7 alle 8 mi tira su le tapparelle, mi accende la macchinetta del caffè
- Dalle 9 in poi attiva l’allarme

Come vediamo da questo semplice esempio, anche qui il limite è la fantasia.

Altro “trucco” parecchio utile è quello di far sì che il comando non attivi direttamente lo scenario, ma passi attraverso un relè virtuale ed attivare lo scenario, ovvero i vari elementi che lo compongono, attraverso l’evento generato da quest’ultimo, perché questa apparente complicazione?

Immaginate di creare uno scenario complesso che coinvolga decine o centinaia di elementi; se come accade spesso, il nostro cliente lo volesse replicare anche da un altro punto di comando, sarebbe sufficiente comandare il relè virtuale di appoggio (ricordiamoci di fargli generare l’evento) anziché riscrivere tutto.

Un altro motivo per preferire l’evento di un relè per comandare gli scenari è la possibilità di creare varianti. All’inizio di questo incontro abbiamo ipotizzato uno scenario che, a seconda se sia notte o giorno, potesse fare cose differenti; nulla ci vieta di creare uno scenario che accenda le luci, uno che

tira su le tapparelle ed infine un altro che faccia certe azioni comuni, come aprire il garage, accendere il clima; accendere lo stereo con la nostra musica etc. potremmo attivare, con un comando quest'ultimo scenario, poi, a seconda sia giorno o notte, lo scenario più adatto.

In questo incontro faremo tutta la programmazione di un piccolo appartamento con

- Camera da letto con luce centrale e luce del comodino
- Cucina
- Corridoio
- Bagno
- Scala

Costruiremo lo scenario di abbandono, di benvenuto, uno percorso bagno che (nel prossimo incontro 4-B) si trasforma, di giorno, in un comando tapparelle.

Siamo già al quarto incontro per cui le cose saranno volutamente un po' più complesse e articolate; resterete tuttavia stupiti di quanto si possa fare con relativamente poco impegno.

Il progetto di riferimento è **Evolus scenario 1**

Lanciamo e-bus e creiamo un nuovo progetto, che chiameremo **scenario 1**

Aggiungiamo le solite centraline 00B115A0 e 00B215B0 che popoleremo come da figure sottostanti



Ora colleghiamo le luci ai relativi comandi in modalità passo-passo, eccetto il comando della luce della scala che collegheremo in modo solo accende temporizzata (10"). Avete già l'esperienza maturata negli incontri precedenti, per cui potreste fare tutto da soli, ma ne approfittiamo per imparare una cosa nuova, il **quick mode**.

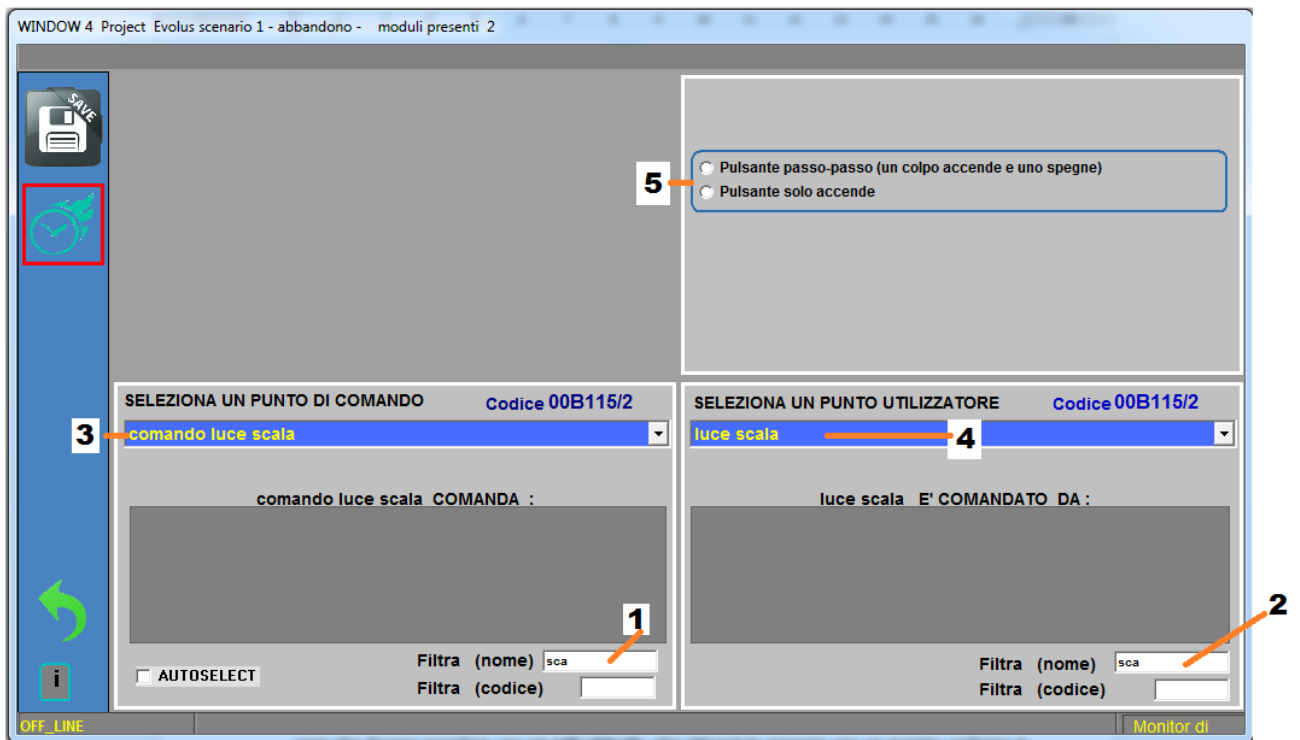


Come vedete, ci sono dei comandi in modalità tenuto; settatene il tempo a 3 decimi come già sapete fare.

Quick mode

Questa nuova modalità, che andiamo ad esplorare, ci permetterà di fare semplici programmazioni in modo veloce. È utile specialmente quando si debba fare una programmazione provvisoria in un cantiere o ci siano, in un grosso progetto, tantissimi elementi da associare e sarebbe scomodo visualizzarli nel loro insieme.

Scegliendo il quick mode, l'icona di borderà di rosso indicando che la funzione è attiva.



Come possiamo vedere, a quick mode attivo, basterà mettere nel filtro (1 o 2) parte della parola da ricercare, verrà riempito anche il filtro dell'altra finestra in modo da avere le combo di scelta 3 e 4 con poche voci e quindi di rapida consultazione. Anche le opzioni proposte sono minime e si limitano alle più usate in modo da snellire al massimo il lavoro.

A questo punto collegate tutte le luci in modo **passo-passo**, ad eccezione della luce delle scale, che sarà, come abbiamo detto, in modalità **solo accende** temporizzata; Se volete collegate le tapparelle in doppia modalità, ovvero passo-passo e manuale utilizzando il pulsante tenuto come abbiamo già visto nella lezione precedente.

Programmiamo e proviamo il tutto con la valigetta.

Come avrete notato, in alcuni punti la parola tapparella è scritta male, per correggere occorre andare in modifica moduli, con il metodo che preferite (dal menu principale o dal menu dei collegamenti cliccando sul codice del modulo) e modificarne le scritte.

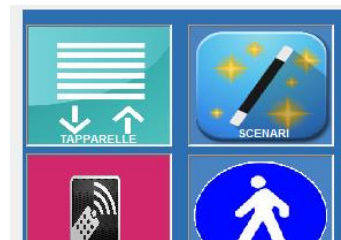
Scenario Abbandono

Ora creiamo il nostro primo scenario, l'**abbandono**.

Come possiamo notare non abbiamo creato nessun relè con il nome abbandono, questo perché scopriremo adesso una nuova caratteristica di E-bus2, ovvero la capacità di creare scenari in modo semplice.

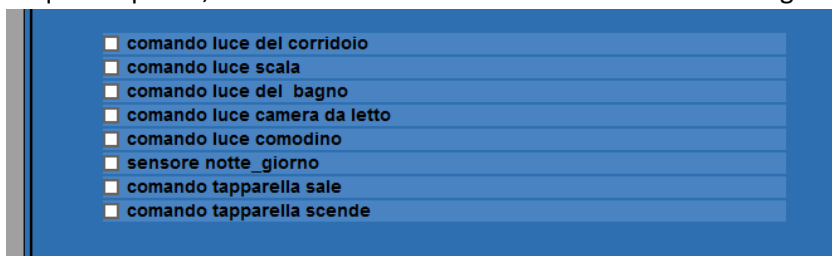


Entriamo, mediante l'apposita icona, nel menu **utility**. Clicchiamo sull'icona **scenari**. Si apre una parte nuova di E-bus, che ci permetterà di costruire scenari anche articolati in modo semplice. Seguiamo le istruzioni e battezziamo questo nuovo scenario abbandono; clicchiamo quindi su **prosegui**; ci verrà mostrata una finestra che ci dice che il relè virtuale chiamato abbandono è stato correttamente creato.



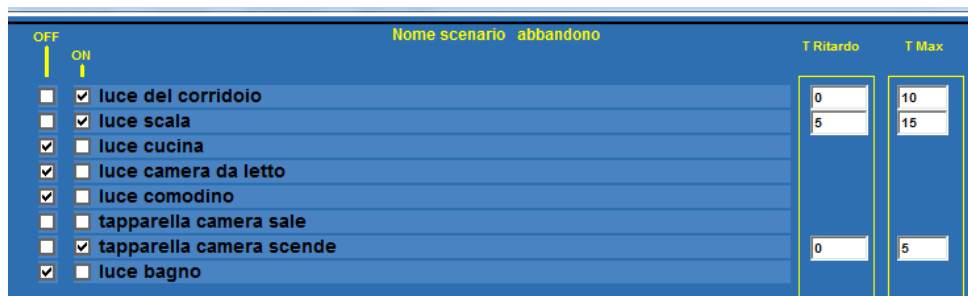
Come funziona: Il programma cerca, in automatico le centraline a relè (EV15 e EV11) inserite nel progetto che hanno il relè virtuale 6 non utilizzato e lo usa per creare il relè dello scenario. Se non avete nessun relè virtuale 6 libero, E-bus2 vi avvertirà dell'impossibilità di procedere in automatico

A questo punto, il software vi mostrerà un elenco con tutte gli ingressi disponibili nel progetto;



scegliete quelli da cui volete avviare questo scenario. Il programma provvederà in automatico a trasformare l'ingresso, o gli ingressi scelti in modalità tenuto, ed a collegarli al relè appena fatto.

Scegliamo il comando luce del corridoio. E clicchiamo su avanti. Dopo qualche istante ci appare la schermata che ci mostrerà tutte le uscite del nostro progetto. A questo punto scegliamo quelle che dovranno spegnersi e quelle che vorremo si accendano



all'attivarsi del nostro scenario. Come possiamo vedere dai settaggi della figura sopra, all'attivazione dello scenario abbandono, vogliamo che:

- La luce del corridoio si accenda per 10" per darci la possibilità di uscire in modo agevole
- Dopo 5 secondi si accenda la luce della scala per 15"
- Tutte le altre luci si spengano
- Il motore che fa scendere la tapparella si attivi per 5"

Clicchiamo nuovamente su avanti e, dopo alcuni istanti il sistema avrà costruito lo scenario di abbandono secondo le nostre indicazioni. Clicchiamo su OK per confermare.

Come possiamo vedere, con E-bus2 anche la costruzione di uno scenario è molto semplice. Quanti scenari si possono fare? in automatico tanti quanti sono i relè 6 liberi disponibili.

Quindi, siccome disponiamo di 2 EV15, abbiamo ancora un relè 6 disponibile, per cui proviamo a fare un secondo scenario, il benvenuto, ovvero programmeremo la serie di operazioni che vogliamo accadano al nostro rientro.

Scenario benvenuto

Torniamo quindi nella pagina scenari, clicchiamo sull'icona scenari e chiamiamo questo nuovo scenario **benvenuto**.

Dopo l'avviso ci verranno mostrati tutti gli ingressi disponibili nel nostro progetto e scegliamo quello da cui vogliamo che il nostro scenario di benvenuto sia attivato; la logica ci suggerisce che sia il primo pulsante all'ingresso, ovvero quello della luce delle scale.

Scegliamolo e clicchiamo su **prosegui**.

Ci viene quindi, come già sappiamo, mostrata la schermata con tutte le uscite del progetto e facciamo in modo che:

Nome scenario benvenuto		T Ritardo	T Max
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> luce del corridoio	5	0
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> luce scala	0	15
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> luce cucina		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> luce camera da letto		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> luce comodino		
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> tapparella camera sale	0	5
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> tapparella camera scende		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> luce bagno		

- Si accenda per 15" la luce della scala
- Dopo 5" si accenda la luce del corridoio. Come possiamo vedere dalla figura sopra, come tempo di accensione questa volta abbiamo messo 0, perché non vogliamo che la luce si spenga da sola. Naturalmente potremo temporizzarla a piacere, ma in questo caso non è necessario, in quanto non vogliamo che ci possa lasciare al buio all'improvviso.
- Attiviamo anche il motore di apertura della tapparella, per 5" (ricordiamoci che per gli esempi usiamo tempi ridotti)

Le altre luci, in quanto sicuramente spente, non sono toccate. Nel caso che la casa fosse abitata, è comunque bene non spegnere luci magari in uso da qualcuno rientrato prima di noi.