

eibPort

ComponentBuilder

BEDIENERHANDBUCH

Inhaltsverzeichnis

eiPort ComponentBuilder	3
Das Programmfenster	4
Das Menü Datei	5
Panel definieren	6
Datenpool	8
Hintergrund & Beschriftung	11
Statisches Element	13
Anzeigeelement	14
Bedienelement einfach	18
Bedienelement komplex	21
Projekt speichern	22
Komponenten verwenden	
Hochladen	23
Einfügen in die Visualisierung	24
Beispiele	26
Taster	26
Windrose	30

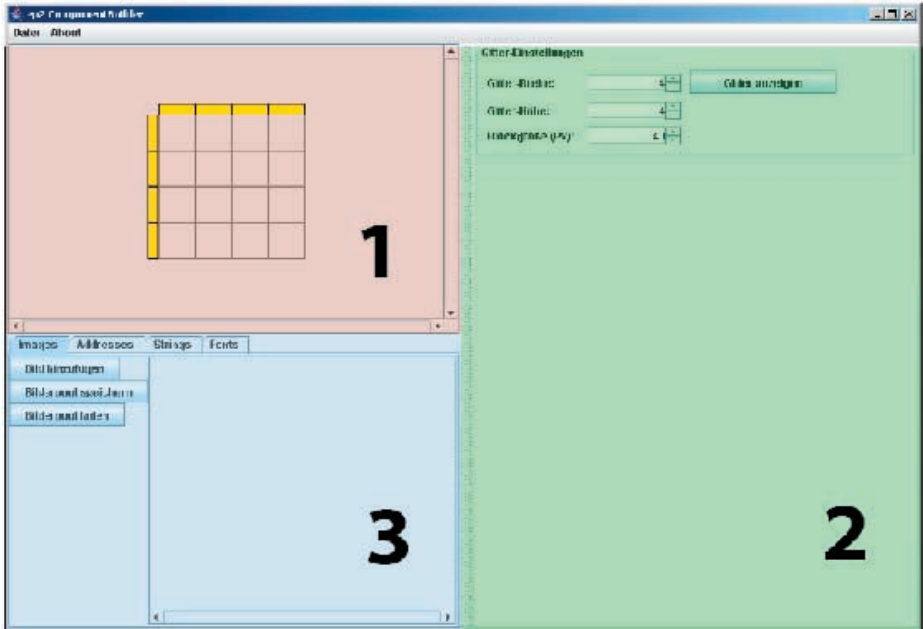
eibPort ComponentBuilder

Mit dem ComponentBuilder können Bedienpanels mit frei definierbaren statischen, Anzeige- und Bedienelementen erstellt werden. Die Bedienpanels können als Visualisierungselemente in eibPort eingefügt und mit Gruppenadressen verknüpft werden. So erhalten Sie eine individuelle Visualisierung mit eigenen Elementen, die Sie nach Ihren eigenen Vorstellungen erstellen können.

Wichtiger Hinweis

Die Benutzung des ComponentBuilders erfordert einige Einarbeitungszeit und ist ausdrücklich nicht für ungeübte Nutzer geeignet. Bitte halten Sie sich strikt an die Anleitung und beachten Sie die Hinweise!

Das Programmfenster



Das Programmfenster lässt sich in 3 Bereiche einteilen.

1. Schaltervorschau

In diesen Teil des Programmfensters sind die einzelnen Segmente des Panels zusehen. Zur Konfiguration können diese ausgewählt werden.

2. Konfiguration

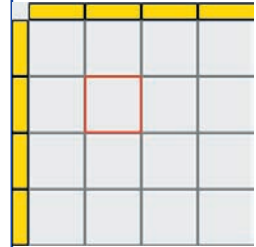
In der Konfiguration lässt sich die Größe der Segmente einstellen. Wird ein Segment ausgewählt erscheinen detaillierte Konfigurationsmöglichkeiten für dieses Segment.

3. Datenpools

In den Datenpools werden alle nötigen Daten des aktuellen Panels angelegt und verwaltet. Dazu gehören Bilder, Adressen, Strings (Zeichenketten) und Fonts (Schriftarten).

Das Menü Datei

- Öffnen Öffnet ein Panel mit der Endung .btn
- Speichern Speichert ein Panel mit der Endung .btn
- Schließen Beendet das Programm



Panel definieren

Ein Panel besteht aus minimal einer und maximal 10 x 10 (gesamt 100) einzelnen Schaltflächen und wird durch das Gitternetz dargestellt. Jedes Kästchen stellt ein Segment dar und kann als einer der vier Elementtypen definiert werden.

Gitter-Einstellungen

Gitter-Breite:

Gitter-Höhe:

Blockgröße (Px):

Information

Breite 40px

Höhe 40px

Gitter-Einstellungen

- Gitter-Breite Anzahl der Spalten, max 10
- Gitter-Höhe Anzahl der Zeilen, max 10
- Blockgröße (Px) Höhe/Breite eines Segments, max 200 Pixel. Gilt nicht mehr, wenn die Zeilenhöhe oder Spaltenbreite geändert wurde.
- Gitter anzeigen Ein-/Ausblenden des Gitternetzes
- Information Breite und Höhe der markierten Zelle

Spaltenbreite und Zeilenhöhe ändern

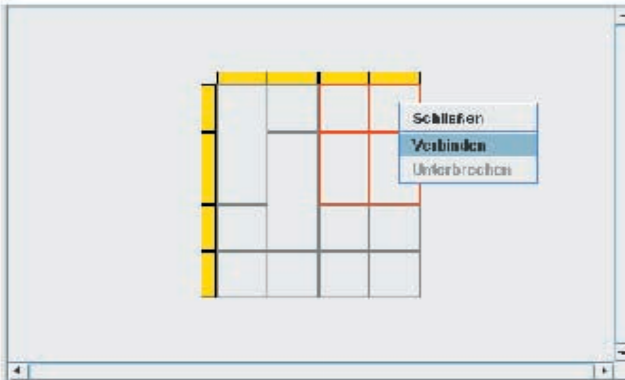
- Spaltenbreite Auf den gelben Balken über einer Spalte klicken. Im Eingabefeld die Breite wählen:
- Zeilenhöhe Auf den gelben Balken links neben einer Zeile klicken. Im Eingabefeld die Höhe wählen:

Blockgröße (Px):

Spalte 2

Segmente verbinden

Es können mehrere Segmente mit Hilfe der Control-Taste (Strg) ausgewählt und dann verbunden werden. Dazu die Control-Taste gedrückt halten und mit der Maus die entsprechenden Segmente auswählen. Über einen Rechtsklick auf die ausgewählten Segmente gelangt man in ein Popup-Menü mit der Option *Verbinden*. Es lassen sich aber nur Segmente verbinden, die zusammen ein rechteckiges Segment ohne „Lücken“ bilden. Mit dem Menüpunkt *Unterbrechen* können zuvor zusammengefügte Segmente wieder auf ihre ursprüngliche Teilung zurückgeführt werden.



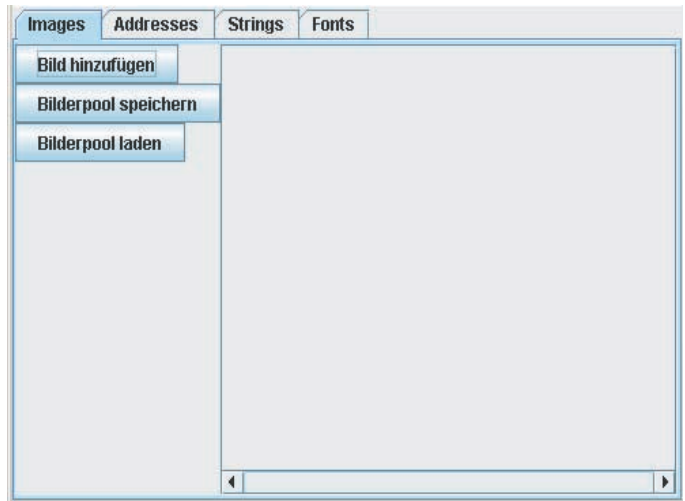
Datenpool

Der Datenpool dient zur Verwaltung aller benötigten Daten für den aktuellen Schalter. Diese Daten umfassen Grafiken, Adressen, Strings (Zeichenketten) und Fonts (Schriftarten). Diese Daten müssen zuvor in den einzelnen Pools angelegt werden, bevor sie bei der Erstellung der Panels verwendet werden können.

Images

Die Bilder für ein Panel können einzeln in den Pool geladen werden. Diese stehen dann bei der Grafikauswahl zur Verfügung und können als Hintergrund für die Segmente verwendet werden. Alle Bilder können zusammengefasst und in einem Bilderpool gespeichert werden. Diese Datei mit der Endung .pool kann später auch für andere Schalter wieder geladen werden. Somit kann sich mit der Zeit eine umfangreiche Bildersammlung entwickeln.

Es werden Bilddateien mit folgenden Bildformaten bzw. Endungen unterstützt: .jpeg / .jpg / .gif und .png



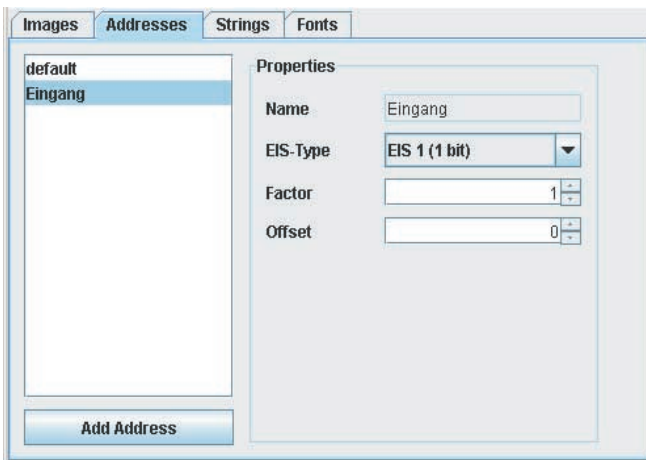
Über einen Rechtsklick können einzelne Bilder wieder aus dem Bilderpool gelöst werden.

Adressen

Im Adresspool werden Adressbeschreibungen vergeben, die im Visualisierungseditor durch die realen Gruppenadressen ersetzt werden. Eine Adresse wird definiert durch den EIS- Typ, Faktor und Offset.

Es werden folgende EIS- Typen unterstützt:

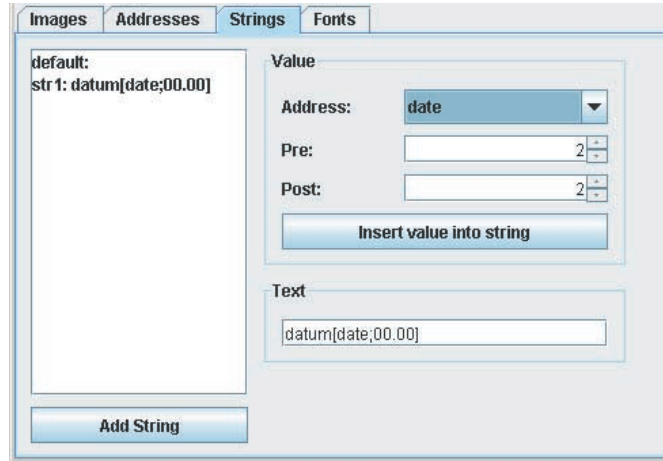
- EIS1: 1Bit schalten
- EIS3: 3 Byte Zeit (Faktor: 1, Offset : 0)
- EIS4: 3 Byte Datum (Faktor: 1, Offset : 0)
- EIS5: 2 Byte Fließkomma
- EIS6: 1 Byte 0-100%
- EIS9: 4 Byte Fließkomma
- EIS10: 2 Byte Integer
- EIS11: 4 Byte Integer
- EIS14: 1 Byte 0-255



Strings

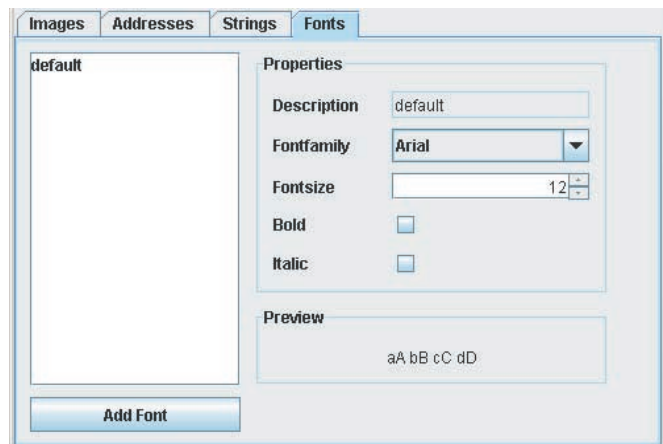
Die Strings (Zeichenketten) können auch Werte aus Adressobjekten darstellen. Dazu wird die Adresse ausgewählt und Vor- sowie Nachkommastellen angegeben und anschließend mit den Button „insert value into string“ in den Text an der Stelle des Cursors eingefügt.

Die angegebenen Texte können später im Visualisierungseditor noch geändert werden, z.B. in eine andere Sprache.



Fonts

Hier können verschiedene Schriftarten für die Texte bzw. Zeichenketten angelegt werden. Die Preview zeigt die aktuell eingestellte Schriftart in der angegebenen Größe und Stil (Bold (fett) / Italic (kursiv)). Es wird empfohlen hauptsächlich gängige Schriftarten zu verwenden, damit die Visualisierung auf unterschiedlichen Betriebssystemen gleich aussieht.



Hintergrund & Beschriftung

Bei allen Elementtypen kann die Darstellung der Elemente bezüglich des Hintergrunds und der Beschriftung definiert werden.

Hintergrund

The screenshot shows a configuration window titled 'Hintergrund'. It has three rows of controls:

- Hintergrundtyp:** A dropdown menu currently showing 'Transparent'.
- Farbe:** A button labeled 'Choose color'.
- Grafik:** A dropdown menu showing 'Ab.gif', a small downward arrow, and a plus sign button.

Hintergrundtyp

Transparent: die Schaltfläche wird transparent dargestellt. Elemente, die in der Visualisierung hinter dem Panel liegen bzw. der Seitenhintergrund sind dann sichtbar.

Farbe: eine Hintergrundfarbe kann aus den Farbpaletten gewählt werden.

Grafik: eine Grafik (JPG oder GIF) kann als Hintergrund verwendet werden.

Farbe

Auf die Schaltfläche Choose Color klicken und eine Farbe wählen. Nur verfügbar, wenn als Hintergrundtyp *Farbe* gewählt wurde.

Grafik

Auf den Pfeil klicken und ein Bild aus dem Menü wählen oder auf das Plus-Zeichen klicken und ein Bild von der Festplatte einfügen. Im Menü befinden sich alle Grafiken aus dem Datenpool. Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn als Hintergrundtyp *Grafik* gewählt wurde.

Textauswahl

Hier werden Text und Schriftart für eine Beschriftung ausgewählt. Die verschiedenen Zeichenketten und Schriftarten können im Datenpool definiert werden.

Text

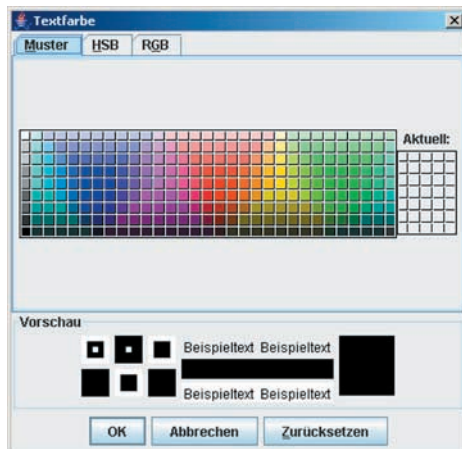
Auf den Pfeil klicken und einen bereits erstellten Text wählen, der im Datenpool/Strings(Zeichenkette) erstellt wurde.

Schriftart

Auf den Pfeil klicken und eine bereits definierte Schriftart aus den Datenpool/Fonts(Schriftarten) wählen.

Textfarbe

Auf die Schaltfläche klicken und eine Farbe wählen.



Statisches Element

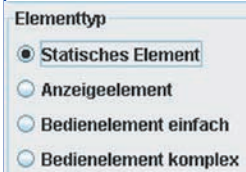
Statische Elemente dienen zum Einem der grafischen Gestaltung von Bedienpanels. So können z.B. sehr schmale statische Elemente einen Rahmen um ein Schaltelement formen oder als optische Trennbalken zwischen verschiedenen aktiven Elementen dienen. Bei dem Hintergrundtyp Transparent werden die Elemente unter dem Bedienpanels bzw. der Hintergrund der Visualisierungsseite sichtbar. Es können auch Grafiken und Bilder eingefügt werden.

Zum Anderen können statische Elemente als Beschriftungsfelder genutzt werden.

Statisches Element definieren

In ein Segment klicken und den Elementtyp *Statisches Element* aktivieren. Die Parameter Hintergrund und Textauswahl können definiert werden. Lesen Sie dazu den Abschnitt „Hintergrund & Beschriftung“.

Wichtig: Klicken Sie bei der Konfiguration nach Veränderung auf den Button **Übernehmen** am unteren Fensterrand. Ansonsten werden die Änderungen nicht übernommen.



Anzeigeelement

Anzeigeelemente dienen der Signalisierung von Zuständen und der Anzeige von Text und Werten (z.B. Temperaturen). Zustände können durch Farben, Grafiken und Text mit Werten signalisiert werden. Die Darstellung eines Anzeigeelements wird über Regeln bestimmt, wobei Regeln für bestimmte Zustände (z.B. EIN) und Schwellwerte (z.B. größer 20) definiert werden können.

Elementtyp

- Statisches Element
- Anzeigeelement
- Bedienelement einfach
- Bedienelement komplex

Anzeigeelement definieren

In ein Segment klicken und den Elementtyp *Anzeigeelement* aktivieren

Wichtig: Klicken Sie bei der Konfiguration nach Veränderung auf den Button **Übernehmen** am unteren Fensterrand. Ansonsten werden die Änderungen nicht übernommen.

Regeln konfigurieren

Über Regeln wird definiert, welche Darstellung des Segmentes bei welchen Werten gilt. Bei jeder Regel ist eine Darstellung für das jeweilige Segment hinterlegt. Ist eine Regel erfüllt, nimmt das Segment diese Darstellung an. Es können Regeln für bestimmte Werte (1; 2; 10; 2,25), für Schwellwerte (<20; >2,5) und für Wertebereiche erstellt werden.

Regel **default**

Diese Regel gilt, wenn keine andere Regel erfüllt ist und bestimmt in diesem Fall die Darstellung des Elements. Diese Regel kann konfiguriert aber nicht gelöscht werden.

Editieren

Ein Klick auf eine Regel in der Spalte *Editieren* öffnet das Parameterfenster und die Regelparameter können bearbeitet werden.

Löschen

Ein Klick auf eine Regel in der Spalte *Löschen* löscht die Regel

Als neu editieren

Ein Klick auf eine Regel in der Spalte *Als neu editieren* erstellt eine neue Regel auf Basis der bestehenden Regel.

Neue Regel

Über den Button „Neue Regel“ können neue bzw. weitere Regeln angelegt werden.



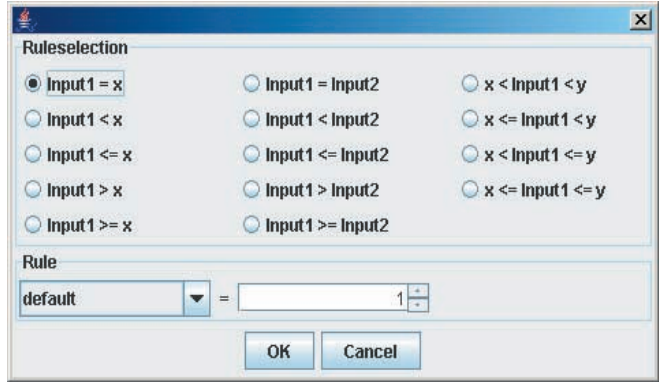
The image shows a dialog box titled "Anzeigeregeln konfigurieren" with a close button (X) in the top right corner. The dialog is organized into four sections:

- Grundeinstellung:** Contains a text input field labeled "Wert".
- Hintergrund:** Contains three controls: a dropdown menu for "Hintergrundtyp" set to "Transparent", a "Choose color" button for "Farbe", and a dropdown menu for "Grafik" with a "+" button to its right.
- Textauswahl:** Contains three controls: a dropdown menu for "Text", a dropdown menu for "Schriftart" set to "default", and a "Farbe auswä..." button for "Textfarbe".

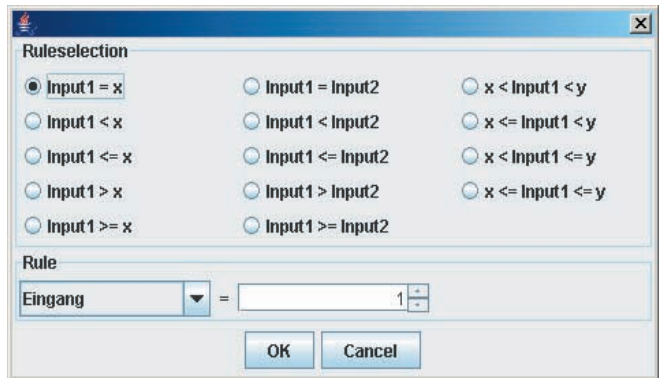
At the bottom of the dialog are two buttons: "Speichern" and "Schließen".

Grundeinstellung

Über einen Klick in das Feld Wert gelangt man zur Regelauswahl. In der Regelauswahl stehe eine umfangreiche Auswahl von Bedingungen zur Verfügung. Die Regeldefinition im unteren Teil des Fensters passt sich dem gewählten Regelformat an.



Zur Definition einer Regel muss eine Adresse ausgewählt werden. Die Auswahl der zur Verfügung stehenden Adressen (alle im Datenpool befindlichen Adressen) zeigt sich bei einem Klick auf den Pfeil. Im rechten Feld sind die entsprechenden Werte zur Regel anzugeben. Die nachfolgende Abbildung zeigt ein Beispiel.



Um diese Regel zu verwenden klicken Sie auf „OK“.

Die Einstellungen für Hintergrund und Testauswahl sind im Kapitel „Hintergrund & Beschriftung“ beschrieben.

Die neue Regel wird über einen Klick auf den Button Speichern angelegt.

Regel anzeigen

Im Menü „Regel anzeigen“ unter dem Regeleditor werden alle definierten Regeln aufgelistet. Die Darstellung der gewählten Regel wird im Editor angezeigt. So ist es möglich, die verschiedenen Darstellungen der Schaltzustände von Elementen zu überprüfen.



Wichtig: Klicken Sie bei der Konfiguration nach Veränderung auf den Button „Übernehmen“ am unteren Fensterrand. Ansonsten werden die Änderungen nicht übernommen.

Prioritätsreihenfolge

Wenn mehrere Regeln gleichzeitig erfüllt sind greif die Regel mit der höchsten Priorität. Die Priorität ist folgender Maßen festgelegt:

1. Feste Vergleiche ($\text{input1} = x$)
2. Wertebereiche ($x < \text{input1} > y$)
3. größer / kleiner ($\text{input1} < x$)

Wenn die Priorität identisch ist, dann werden die Regeln über ein Ranking gewichtet.

- Bei Wertebereichen hat die Regel das höhere Ranking, die den engeren Wertebereich definiert.
- Bei größer / kleiner - Bereichen „gewinnt“ die Regel, deren Differenz zu dem Wert auf Input1 am geringsten ist.

Sollte auch das Ranking mehrerer Regeln identisch sein, so wird die obere Regel der Liste verwendet.

Bedienelement einfach

Mit dem Bedienelement einfach können Schalter und Taster erstellt werden. Beim Drücken und Loslassen eines Elements kann jeweils ein Zustand gesendet werden. Die Darstellung eines einfachen Bedienelements ist für die Zustände Standard, Mouseover (wenn der Mauszeiger auf das Element zeigt) und Mouse pressed (wenn das Element betätigt wird) definierbar.

Elementtyp

- Statisches Element
- Anzeigeelement
- Bedienelement einfach
- Bedienelement komplex

Bedienelement einfach definieren

In ein Element klicken und den Elementtyp *Bedienelement einfach* aktivieren.

Wichtig: Klicken Sie bei der Konfiguration nach Veränderung auf den Button **Übernehmen** am unteren Fensterrand. Ansonsten werden die Änderungen nicht übernommen.

Basiskonfiguration

Basiskonfiguration

Beim Drücken

Beim Loslassen

Aussehen

Aussehen ▼

Aktivieren

Hintergrund

Hintergrundtyp ▼

Farbe

Grafik ▼ +

Textauswahl

Text ▼

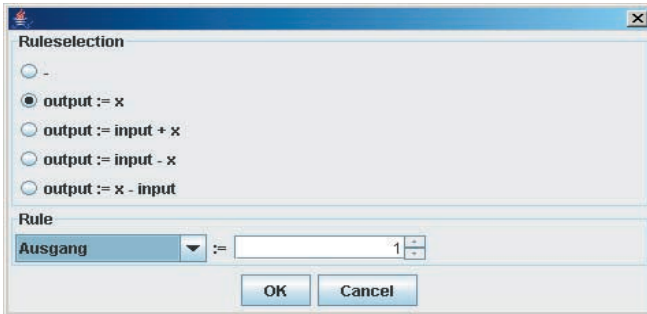
Schriftart ▼

Textfarbe

Beim Drücken

Hier wird festgelegt welcher Wert beim Drücken gesendet wird. Dies können bestimmte oder berechnete Werte sein.

Ein Klick auf das Feld „Beim Drücken“ öffnet eine Auswahl der Möglichkeiten.



Im unteren Teil befindet sich die Auswahl der zur Verfügung stehenden Adressen (alle im Datenpool).

Bei dem abgebildeten Beispiel (oben) wird bei jedem Drücken des Bedienelements eine „1“ auf die Adresse Ausgang gesendet.

Es kann auch die Differenzen bzw die Summe von einer Adressen und einem festen Wert x über den Ausgang gesendet werden.

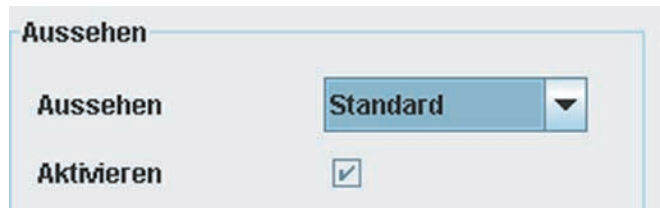
Beim Loslassen

Die Einstellungen für das Senden beim Loslassen des Bedienelements erfolgen auf die gleiche Art und Weise wie beim Drücken.

Zusammen mit diesen beiden Funktionen kann z.B. ein Taster realisiert werden, der beim Drücken eine „1“ und sobald er wieder losgelassen wird eine „0“ sendet

Aussehen

Hier können die Darstellungen für die drei Zustände definiert werden. Damit die Darstellung geändert werden kann, muss die Option Aktivieren gesetzt werden.



Standard

Diese Einstellungen von Hintergrund und Textauswahl gelten für die Darstellung im normalen Zustand.

Mosueover

Diese Darstellung wird in der Visualisierung beim Überfahren des Bedienelements mit dem Mauszeiger sichtbar. Es kann zum Beispiel der aktuelle Wert / Zustand in Form einer Zeichenkette gezeigt werden.

Mouse pressed

Diese Darstellung gilt, wenn das Element betätigt wird.

Für die Parametrierung von Hintergrund und Textauswahl lesen Sie das Kapitel „Hintergrund & Beschriftung“.

Wichtig: Klicken Sie bei der Konfiguration nach Veränderung auf den Button Übernehmen am unteren Fensterrand. Ansonsten werden die Änderungen nicht übernommen.

Bedienelement komplex

Mit diesem Element lassen sich komplexe Bedienelemente realisieren. Dieses Bedienelement ist eine Kombination aus einem Anzeige- und einem einfachen Bedienelement. Es ist ein eingangsabhängiges Bedienelement. Damit lässt sich zum Beispiel ein Jalousieschalter erstellen, der bei Windalarm seine Funktion deaktiviert.

Über Regeln wird bestimmt welche Werte beim Betätigen gesendet werden. Diese Regeln bestimmen ebenso die Darstellung des Elements.

Bedienelement komplex definieren

In ein Element klicken und den Elementtyp *Bedienelement komplex* aktivieren.

Wichtig: Klicken Sie bei der Konfiguration nach Veränderung auf den Button Übernehmen am unteren Fensterrand. Ansonsten werden die Änderungen nicht übernommen.

Konfiguration

Um den Umgang mit diesem Element möglichst verständlich zu gestalten wurden die Einstellungsmöglichkeiten von den anderen Elementtypen übernommen. Die Konfiguration und das Anlegen der Regeln erfolgt wie bei dem Anzeigeelement, siehe Kapitel „Anzeigeelement“. Für die Konfiguration der Bedienfunktionen siehe Kapitel „Bedienelement einfach“.

Ergänzung zum komplexen Bedienelement

Das komplexe Bedienelement verfügt über einen zusätzlichen Parameter.

Wert beibehalten

Wenn gesetzt, gilt die aktuelle Regel auch dann, wenn sich zwischen dem Drücken und dem Loslassen der Maustaste der Eingangswert ändert.

Elementtyp

- Statisches Element
- Anzeigeelement
- Bedienelement einfach
- Bedienelement komplex

Projekt speichern

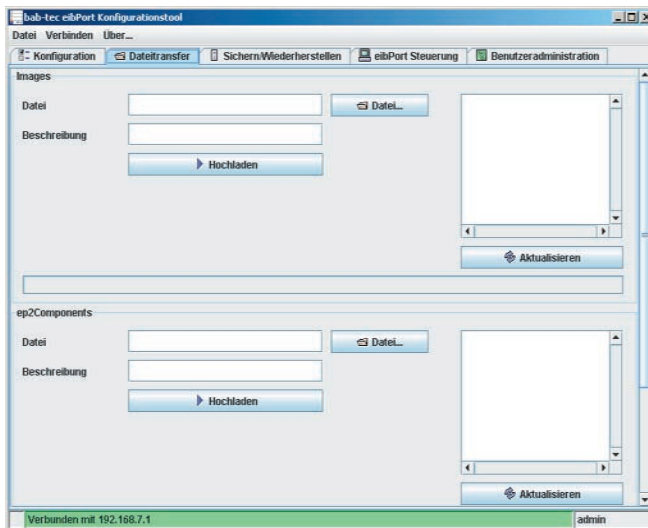
Nach der Konfiguration wird das Projekt gespeichert. Wählen Sie aus dem Menü Datei den Eintrag Speichern und geben Sie dem Panel einen Namen.

Komponenten verwenden

Um die selbst erstellten Schaltflächen und Anzeigen in der Visualisierung verwenden zu können, müssen diese abgespeichert und in den eibPort geladen werden.

Hochladen

Die abgespeicherten Komponenten können über das Konfigurationstool in den eibPort geladen werden. Gehen Sie dazu in das System und klicken Sie auf die Lasche „Dateitransfer“.



Im mittleren Teil der Maske „ep2Components“ lassen sich die gespeicherten Dateien hochladen. Ein Klick auf den Button „Aktualisieren“ zeigt die bereits in den eibPort geladenen Komponenten.

Über den Button „Datei“ kann man den entsprechenden Pfad der Datei auswählen und anschließend mit einem Klick auf den Button „Hochladen“ in den eibPort hochladen.

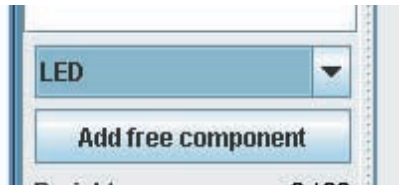
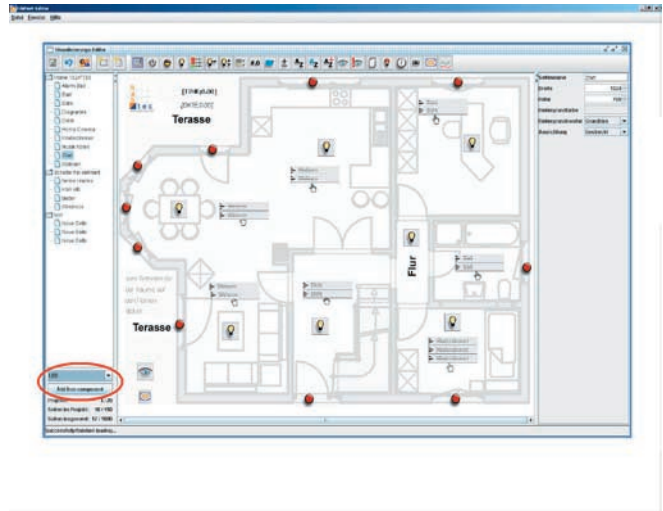
Hinweis: Die Anzahl der Komponenten ist auf 20 bzw. 5000 KB begrenzt.

Die einzelnen Komponenten lassen sich über einen „Rechtsklick“ löschen

Einfügen in die Visualisierung

Mit den selbst erstellten Schaltflächen oder Anzeigen lassen sich die einzelnen Seiten der Visualisierung ganz individuell gestalten.

Im linken unteren Bereich des Visualisierungs- Editors befindet sich die Auswahl aller hochgeladenen Komponenten.



Über diesen Button wird die Ausgewählte Komponente in die gerade geöffnete Seite eingefügt. Die Positionierung erfolgt in der gleichen Weise wie bei den restlichen Objekten.

Die Parametereinstellungen erscheinen, wie bei den anderen Objekten, auf der rechten Bildschirmseite. Die Bedeutung dieser hängt von den festgelegten Einstellungen im Schaltereditor ab. Daher ist es ratsam für die Ein- und Ausgangsadressen sinnvolle Bezeichnungen zu wählen und die verwendeten EIS-Typen in die Bezeichnung einfließen zu lassen.

Hinweis: Wenn Schalter/Anzeigen nachträglich im Schaltereditor bearbeitet werden, müssen diese neu in den eibPort geladen und neu parametrisiert werden.

Beispiele

Im folgenden Kapitel findet eine Beschreibung von Beispielen, die die Vorgehensweise bei der Gestaltung von Bedienelementen für die Visualisierung verdeutlichen.

Taster

Aufgabenstellung:

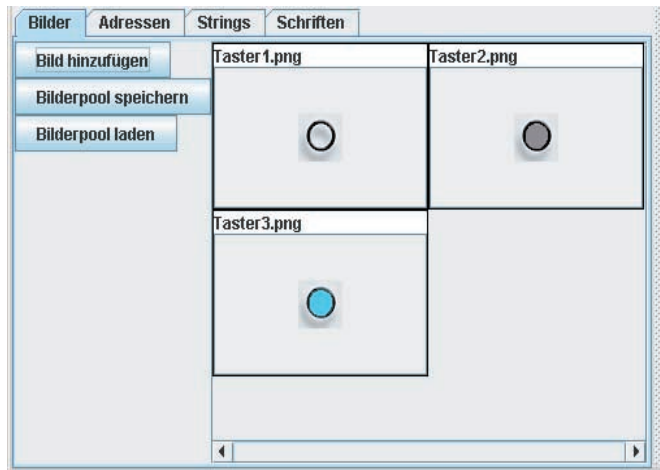
Für die Visualisierung soll ein Taster erstellt werden, der folgende Eigenschaften aufweist:

- Beim Drücken soll eine „1“ gesendet werden.
- Beim Loslassen soll eine „0“ gesendet werden.

Als weitere Eigenschaft soll der Taster ein Beschriftungsfeld haben.

1. Bilder

Für die Darstellung des Tasters können beliebige Grafiken genutzt werden. Diese Grafiken müssen dazu in den Bilderpool geladen werden s.h. Kapitel „Datenpool“. In diesem Beispiel werden für die verschiedenen Ansichten Standard, Mouseover und Maus gedrückt unterschiedliche Grafiken verwendet.



2. Anlegen der Adressen

Im Datenpool wird eine Adresse angelegt, die der Taster senden soll. Diese Adresse erhält folgende Parameter:

Name: Eingang

EIS- Typ: EIS 1

Faktor: 1

Offset: 0

The screenshot shows the 'Adressen' tab. On the left, a list contains 'default' and 'Eingang'. On the right, the 'Eigenschaften' section has the following values: Name: Eingang, EIS-Typ: EIS 1 (1 bit), Faktor: 1, and Offset: 0. A button labeled 'Adresse hinzufügen' is located at the bottom left of the main area.

3. String anlegen

Für das Beschriftungsfeld wird ein String angelegt. Der Text in dem Beschriftungsfeld ist später im Visualisierungseditor editierbar.

The screenshot shows the 'Strings' tab. On the left, a list contains 'default:' and 'str 1: Licht'. On the right, the 'Wert' section has the following values: Adresse: default, Vorkommas...: 1, and Nachkomm...: 2. Below these is a button labeled 'Füge Wert in den String ein'. The 'Text' section has a text box containing 'Licht'. A button labeled 'String hinzufügen' is located at the bottom left of the main area.

4. Schrift definieren

Für den angelegten String wird eine Schrift mit den Eigenschaften Schriftart, Schriftgröße,... definiert.

5. Gitternetz definieren

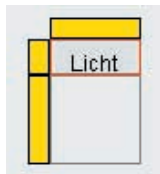
Das Gitternetz für den Taster setzt sich aus 2 Segmenten zusammen, Taster und Beschriftungsfeld.



6. Beschriftungsfeld

Das obere Segment soll als Beschriftungsfeld dienen. Dazu wird es als Statisches Element definiert und entsprechend parametrisiert: Die folgende Abbildung zeigt die Einstellungen:

Elementtyp <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="radio"/> Statisches Element<input type="radio"/> Anzeigeelement<input type="radio"/> Bedienelement einfach<input type="radio"/> Bedienelement komplex	Hintergrund <p>Hintergrundtyp: Farbe</p> <p>Farbe: Farbe auswä...</p> <p>Grafik: Taster1.png +</p>
	Textauswahl <p>Text: Licht</p> <p>Schriftart: Beschriftung</p> <p>Textfarbe: Farbe auswä...</p>

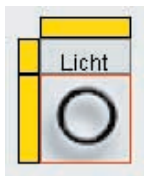


7. Tasterelement

Das untere Segment soll das Bedienelement darstellen.
Dieses Segment wird als Bedienelement einfach definiert.

The screenshot shows a configuration window for a button element. On the left, under 'Elementtyp', the radio button 'Bedienelement einfach' is selected. The main area is divided into several sections:

- Basiskonfiguration:** Contains two input fields: 'Beim Drücken' with the value 'Eingang := 1.0' and 'Beim Loslassen' with the value 'Eingang := 0.0'.
- Aussehen:** Includes a dropdown menu for 'Aussehen' set to 'Standard' and a checked checkbox for 'Aktivieren'.
- Hintergrund:** Includes a dropdown for 'Hintergrundtyp' set to 'Grafik', a 'Farbe' field with a 'Farbe auswä...' button, and a 'Grafik' field with a dropdown set to 'Taster1.png' and a '+' button.
- Textauswahl:** Includes a 'Text' field, a 'Schriftart' dropdown set to 'default', and a 'Textfarbe' field with a 'Farbe auswä...' button.



Neben der „Standard“ Ansicht werden ebenfalls die Ansichten „Mausüber“ und „Maus gedrückt“ mit unterschiedlichen Grafiken als Hintergrund parametrierbar.

Wichtig: Klicken Sie bei der Konfiguration nach Veränderung auf den Button Übernehmen am unteren Fensterrand. Ansonsten werden die Änderungen nicht übernommen.

8. Panel speichern

Die Datei muss nun nur noch gespeichert werden. Dies erfolgt unter dem Menü Datei > Speichern.

9. Laden der Datei in den eibPort

Das Laden der Datei in den eibPort ist im Kapitel „Komponenten verwenden“ genau beschrieben.

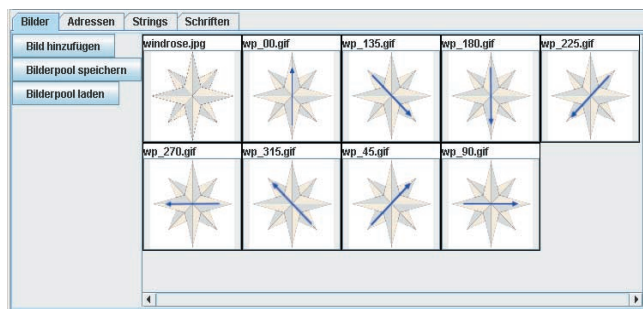
Windrose

Aufgabenstellung:

Die Windrichtung wird von einer EIB- Wetterstation als EIS 6 (0-100%) auf eine Gruppenadresse gesendet. Diese soll in der Visualisierung als Windrose dargestellt werden. Die Darstellung soll sich auf die Windrichtungen N, NO, O, SO, S, SW, W, NW beschränken.

1. Bilder/Grafiken

Für die Darstellung der verschiedenen Windrichtungen werden separate Grafiken mit einem Bildbearbeitungsprogramm erstellt. Anschließend werden diese in den Bilderpool des ComponentBuilder geladen s.h. Kapitel Datenpool. Die folgende Abbildung zeigt den Datenpool nach dem Laden der Grafiken.



2. Anlegen der Adressen

Für die Darstellung der Windrichtung wird mit der Schaltfläche „Adresse hinzufügen“ eine neue Adresse angelegt. diese Adresse erhält folgende Parameter:

Name: Windrichtung
EIS- Typ: EIS 6 (0-100%)
Faktor: 1
Offset: 0



3. Strings anlegen

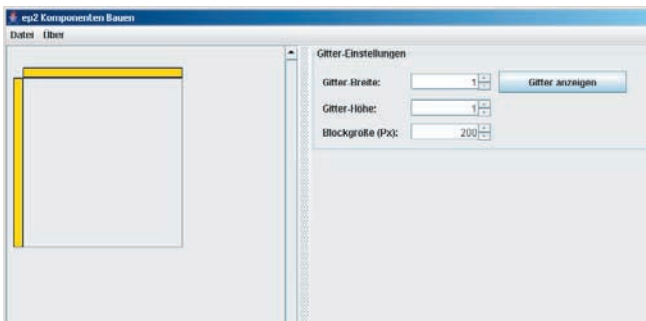
Für diese Aufgabenstellung sind keine Beschriftungen erforderlich, somit entfällt dieser Schritt.

4. Schriften definieren

Dieser Schritt entfällt ebenfalls, da keine Strings angelegt wurden.

5. Gitternetz definieren

Für diese Darstellung ist ein Panel mit einer Anzahl von 1 x1 Segment ausreichend. Das Segments hat in diesem Fall eine Größe von 200 x 200 Pixel



6. Element- Typ festlegen

Für dieses Segment wird der Element- Typ Anzeigeelement gewählt.

7. Regeln definieren

Die Darstellung dieses Elementes wird nach Regeln entschieden. Das bedeutet für die Windrose, dass für jede Windrichtung eine Regel definiert werden muss.

Beispiel: Regel für Windrichtung Osten (90°)

Da nur bestimmte Windrichtungen angezeigt werden sollen, werden hier als Regeln Wertebereiche verwendet. Für die Windrichtung Osten (90°) ergibt sich bei gleichmäßiger Verteilung ein Wertebereich von 67,5°- 112,5°. Da der Wert für die Windrichtung im Bereich von 0-100% und nicht 0°- 360°empfangen wird, müssen die Werte umgerechnet werden. Der umgerechnete Wertebereich lautet für diesen Fall 18,75-31,25%. Über einen Klick in das Feld Wert gelangt man zur Regelauswahl in der die Adresse „Windrichtung“ ausgewählt und der Wertebereich eingetragen wird.

Die folgenden Abbildungen zeigen die Regelauswahl.



Nach der Regelauswahl wird die Darstellung für dieses Element festgelegt, die das Element bei erfüllter Regel annehmen soll. Für unseres Beispiel verwenden wir als Hintergrundtyp Grafik und in der Grafikauswahl das entsprechende Bild für die Windrichtung Osten (90°). Anschließend muss die Regel gespeichert werden.

Anzeigeregeln konfigurieren

Grundeinstellung

Wert: 18.75 <= Windrichtung...

Hintergrund

Hintergrundtyp: Grafik

Farbe: Farbe auswä...

Grafik: wp_90.gif

Textauswahl

Text:

Schriftart: default

Textfarbe: Farbe auswä...

Speichern Schließen

Für die restlichen Windrichtungen werden weitere Regeln definiert, dazu wird auf die gleiche Art und Weise vorgegangen.

Elementtyp

- Statisches Element
- Anzeigeelement
- Bedienelement einfach
- Bedienelement komplex

Regeln konfigurieren

Neue Regel		
Editieren	Löschen	Als neu ...
default		Als ne...
0.0 <= Windrichtung < 6.25	Lösch...	Als ne...
6.25 <= Windrichtung < 18.75	Lösch...	Als ne...
18.75 <= Windrichtung < 31.25	Lösch...	Als ne...
31.25 <= Windrichtung < 43.19	Lösch...	Als ne...
43.19 <= Windrichtung < 56.25	Lösch...	Als ne...
56.25 <= Windrichtung < 68.75	Lösch...	Als ne...
68.75 <= Windrichtung < 70.13	Lösch...	Als ne...
70.13 <= Windrichtung < 93.75	Lösch...	Als ne...
93.75 <= Windrichtung < 100.0	Lösch...	Als ne...

Regel anzeigen: 6.25 <= Windri...

Übernehmen Zurücksetzen Ausgangswerte

Wichtig: Klicken Sie bei der Konfiguration nach Veränderung auf den Button Übernehmen am unteren Fensterrand. Ansonsten werden die Änderungen nicht übernommen.

8. Panel speichern

Wenn alle Regel definiert und deren Darstellung festgelegt wurden ist die Windrose fertig. Die Datei muss nun nur noch gespeichert werden. Dies erfolgt unter dem Menü Datei > Speichern.

9. Laden der Datei in den eibPort

Das Laden der Datei in den eibPort ist im Kapitel „Komponenten verwenden“ genau beschrieben.

b.a.b-technologie gmbh
Heinrich-Hertz-Straße 4

59423 Unna



Tel. 0 23 03 25 30 1-0
Fax. 0 23 03 25 30 1-490
E-Mail. info@bab-tec.de
Internet: www.bab-tec.de