

# Edomo Basic

## Manual de programación

Módulo TÁCTIL  
Versión 1.12 01/04/2007

### INDICE

1	INTRODUCCIÓN .....	4
2	ESPECIFICACIONES .....	4
2.1	Módulo configuración pantalla táctil .....	4
2.1.1	Pestaña Localizaciones.....	4
2.1.2	Pestaña Menús.....	6
2.1.3	Pestaña Menús/Localización .....	7
2.1.4	Pestaña Editar Menús .....	9
2.1.5	Pestaña Imágenes.....	12
2.1.6	Pestaña Extras .....	14
3	MENÚS METEO, CLIMATIZACIÓN, HILO MUSICAL .....	15
3.1	Menú Meteo. ....	15
3.2	Menú Climatización. ....	17
3.3	Menú Hilo musical. ....	18
4	MODO DE EDICIÓN.....	19
4.1	Pestaña General.....	21
4.2	Pestaña Edición.....	22
5	TIPO DE ELEMENTOS.....	24
5.1	Indicador.....	25
5.1.1	Descripción.....	25
5.1.2	Configuración.....	25

## CONTINUACIÓN INDICE

5.2	Pulsador Sencillo .....	26
5.2.1	Descripción .....	26
5.2.2	Configuración.....	26
5.3	Interruptor .....	27
5.3.1	Descripción .....	27
5.3.2	Configuración.....	27
5.4	Regulación barra.....	28
5.4.1	Descripción .....	28
5.4.2	Configuración.....	29
5.5	Teclado numérico.....	30
5.5.1	Descripción .....	30
5.5.2	Configuración.....	31
5.6	Teclado Texto.....	32
5.6.1	Descripción .....	32
5.6.2	Configuración.....	32
5.7	Pasos .....	33
5.7.1	Descripción.....	33
5.7.2	Configuración.....	34
6	SOPORTE TÉCNICO .....	34

## 1 INTRODUCCIÓN

El objetivo de este manual es describir la configuración del **módulo Táctil**, uno de los módulos básicos del Edomo de Indomotika. Este módulo le permitirá la gestión de los elementos visuales de la pantalla táctil, contemplado la configuración y parametrización de todos los elementos con los que interactuará el usuario.

Podrá definir las localizaciones y los menús del proyecto. Una vez configurados, podrá asignar a cada localización los menús deseados. Así mismo, podrá introducir los distintos DataPoints (ver manual *Módulo configuración EIB*) en cada menú. No existe límite en el número de menús que se pueden crear ni tampoco en el número de DataPoints por menú.

Los menús personalizados, así como menú "Meteo", "Climatización" y "hilo Musical", permiten su configuración desde la pestaña "Edición menús".

Este módulo incluye una funcionalidad tipo "Post-It" para que los usuarios de la pantalla puedan dejar notas de aviso.

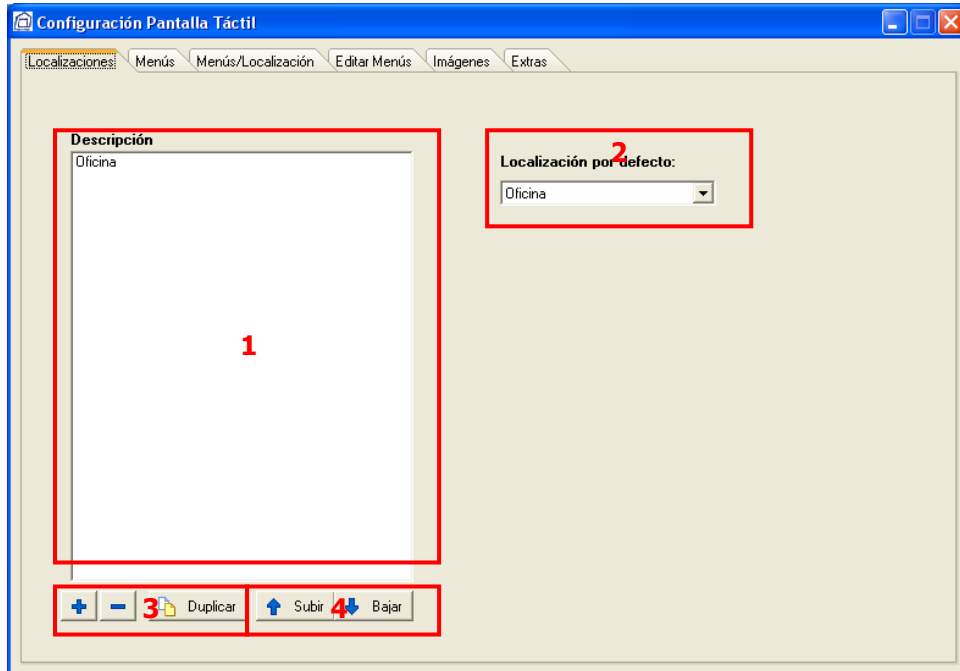
## 2 ESPECIFICACIONES

### 2.1 *Módulo configuración pantalla táctil*

Existen seis pestañas donde podrá definir la configuración de la pantalla táctil. A continuación le ofrecemos la descripción de cada una de ellas.

#### 2.1.1 Pestaña Localizaciones

En esta pestaña podrá añadir, modificar o borrar las localizaciones del proyecto.



- 1) El campo **Descripción** es un indicador que permite visualizar la lista de las localizaciones dadas de alta en el proyecto
- 2) El control **Localización por defecto** es una lista desplegable en la que deberá seleccionar la localización por defecto. Ésta será la que visualizará el usuario al inicio de la aplicación.
- 3) Pulsando el botón **+** puede añadir nuevas localizaciones a la lista y pulsado el botón **-** podrá eliminar la localización seleccionada. Al pulsar el botón **+** aparece en pantalla una ventana en la que deberá introducir el nombre que desea asignar a la nueva localización. El botón **Duplicar** le permite copiar una localización existente. Dicha

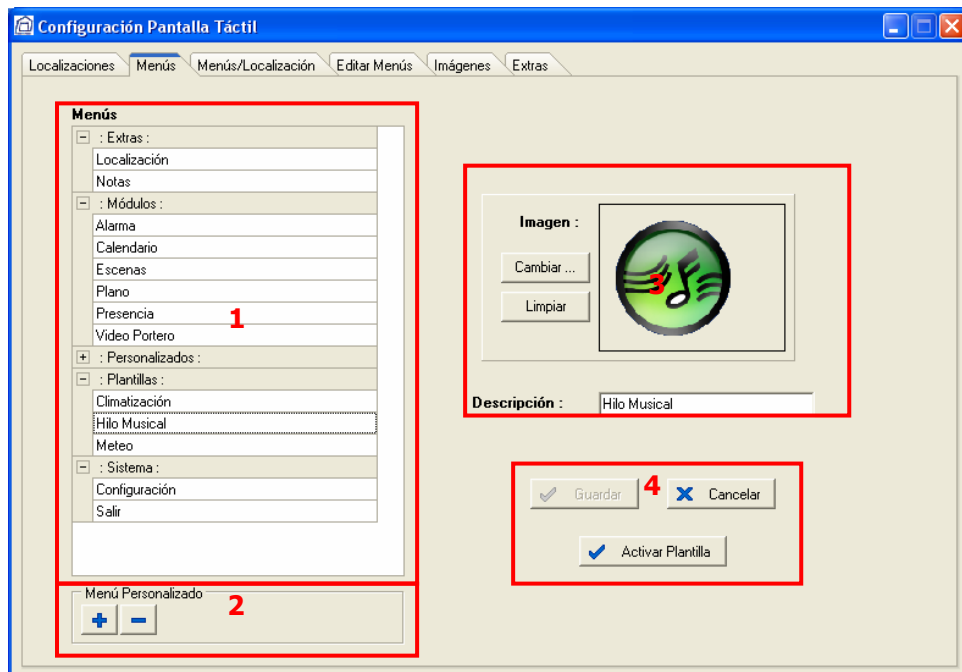
copia incluirá los menús asociados, no así los elementos pertenecientes a los menús de la localización copiada.

- 4) Los botones **Subir** y **Bajar** permiten establecer la prioridad de las distintas localizaciones, de forma que el usuario visualizará las localizaciones según el orden establecido en la lista (1). Para desplazar una localización, en primer lugar debe seleccionarla pulsando sobre ella (con lo que aparecerá resaltada en color azul) y a continuación haciendo uso de los botones **Subir** y **Bajar** ubicarla en su posición final.

### 2.1.2 Pestaña Menús

Esta pestaña le permitirá cambiar los iconos de los menús, así como crear nuevos menús "personalizados".

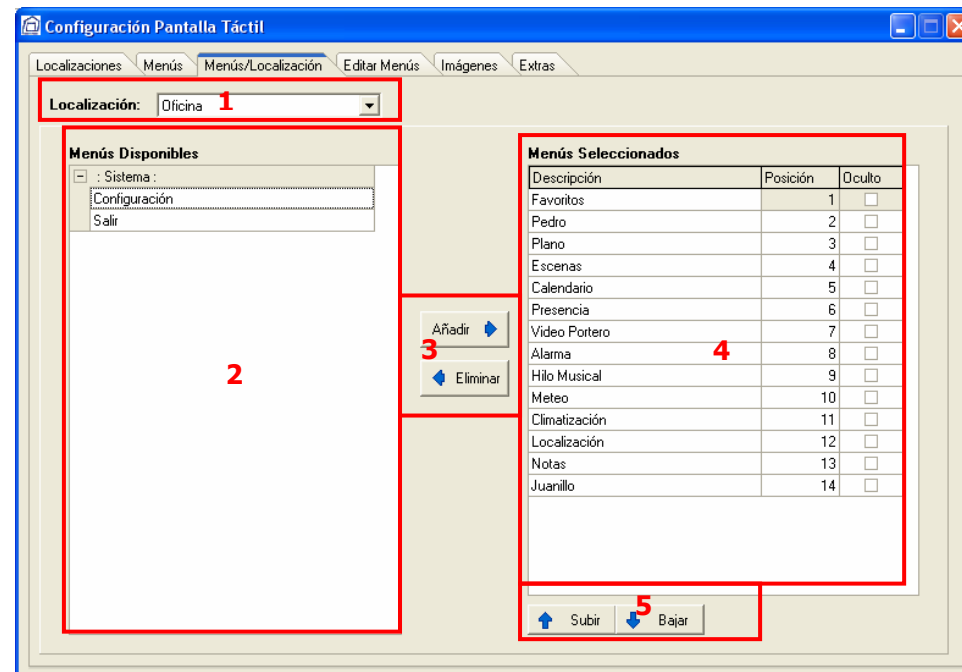
- 1) En el indicador **Menús** se visualizará la lista de menús que han sido creados en el proyecto.
- 2) Pulsando el botón **+** puede añadir nuevos menús "personalizados" a la lista. Al pulsar dicho botón se visualizará en pantalla una ventana en la que debe especificar el nombre que desea dar al menú que va a crear. Para eliminar un menú "personalizado" creado anteriormente debe seleccionarlo en la lista y a continuación pulsar el botón **-**. Si el menú seleccionado no es un menú "personalizado" la aplicación le recordará que sólo los menús "personalizados" pueden ser borrados, en caso contrario le solicitará confirmación de la acción.
- 3) En el indicador **Imagen** visualizará la imagen asociada al menú seleccionado en la lista **Menús**. Podrá cambiar la imagen de la totalidad de los menús, para ello debe pulsar el botón **Cambiar**. También podrá modificar la **Descripción** de todos los menús, editando directamente dicho campo.
- 4) Pulse el botón **Guardar** para aceptar y guardar los cambios realizados. Pulse el botón **Cancelar** para descartar dichos cambios.



### 2.1.3 Pestaña Menús/Localización

En la pestaña **Menús/Localización** podrá especificar de entre los menús disponibles cuáles han de estar activos para cada localización definida en el proyecto. Además, también podrá configurar el orden de los menús y/o ocultarlos. Un menú oculto no será accesible por el usuario del Edomo. A continuación se describe la composición de esta pestaña:

- 1) El control de tipo lista desplegable **Localización** le permite seleccionar la localización a editar.



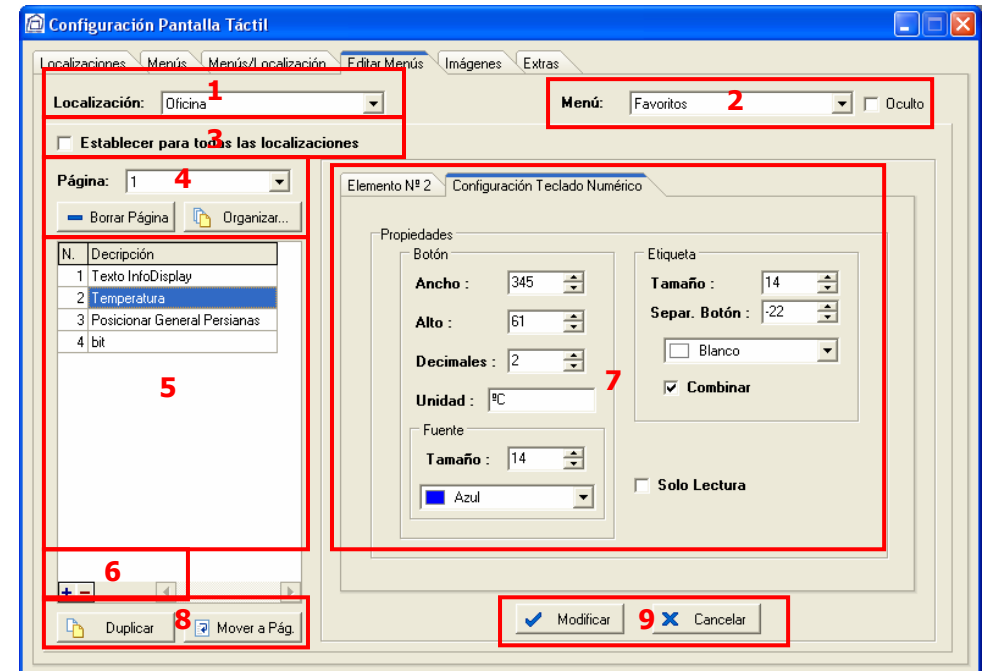
- 2) En el indicador **Menús disponibles** se visualizará la lista de los menús definidos en el proyecto y que son susceptibles de ser incorporados en la localización seleccionada en el control **Localización**.
- 3) Para incorporar un menú a la localización debe seleccionar el menú en la lista **Menús Disponibles** y a continuación pulsar el botón **Añadir**, automáticamente el menú seleccionado aparecerá incorporado en la lista **Menús seleccionados**. El botón **Eliminar** permite realizar la operación inversa, es decir, pasa a la lista de **Menús disponibles** el menú seleccionado en la lista **Menús seleccionados**.

- 4) En la lista **Menús seleccionados** se pueden visualizar y configurar los menús asignados a la localización a su vez seleccionada en el control **Localización**. En dicha lista se puede ver además de la descripción de los mismos, la posición del menú dentro de la lista de menús. Además, asociado a cada menú seleccionado se dispone del control **Oculto** que los permite hacer inaccesibles al usuario.
- 5) Para modificar la posición de un menú dentro de la lista de **Menús seleccionados** dispone de los botones **Subir** y **Bajar**.

## 2.1.4 Pestaña Editar Menús

Esta pestaña le permitirá la edición de los elementos de los menús "personalizados", así como la parametrización de los valores de los menús "Meteo", "Climatización" e "Hilo musical" (véase apartado 3 de este manual). Podrá configurar los elementos que pertenecen a cada uno de los menús definidos. Para ello tendrá que seleccionar en primer lugar la localización a la que pertenece el menú y posteriormente el menú a editar:

- 1) En la lista desplegable **Localización** seleccionará la localización.
- 2) En el control **Menú**, también de tipo lista desplegable, debe seleccionar el menú a editar.
- 3) Con la opción **Establecer para todas las localizaciones** podrá hacer que el menú seleccionado en el control **Menú** aparezca en todas las localizaciones.
- 4) En la lista desplegable **Página** podrá seleccionar la página del menú a editar. Si es la primera vez que accede a la configuración del menú la única opción disponible en este control será *Nueva página*. Pulse el botón **Borrar página**, para eliminar la página seleccionada en la lista **Página**, siempre se solicitará confirmación de esta acción. El botón **Organizar** le permitirá distribuir los elementos en las páginas como desee. Al pulsar este botón se abre una ventana que permite personalizar la organización de los elementos visuales que aparecen en pantalla (véase apartado 4 de este manual).



- 5) En este indicador visualizará la lista de los elementos que forman el menú que está editando. Cada elemento de la lista se caracteriza por dos campos: el campo *Num* que informa del número del elemento y su posición, y el campo *Descripción* que hace referencia a la descripción del elemento.
- 6) El botón **+** le permitirá añadir un nuevo elemento al menú, mientras que el botón **-** le permitirá eliminar del menú el elemento seleccionado de la lista.
- 7) Este control consta de dos pestañas, que le permitirá configurar y parametrizar los elementos ha crear. La descripción detallada de las mismas se recoge en el apartado 2.1.4.1.

- 8) Pulse el botón **Duplicar** para duplicar el elemento seleccionado. Con el botón **Mover a Pág.** podrá mover el elemento seleccionado a la página que seleccione o bien a una nueva.
- 9) Cuando está incorporando un nuevo elemento, en esta zona distinguirá los botones **Guardar**, para aceptar y guardar el nuevo elemento, y **Cancelar**, para abortar la incorporación del nuevo elemento. Sin embargo si lo que está efectuando es una modificación de un elemento creado anteriormente (para lo cual debe haberlo seleccionado previamente de la lista de **Elementos**), visualizará los botones **Modificar**, que le permitirá aceptar y guardar los cambios realizados sobre el elemento, y el botón **Cancelar** con el que podrá deshacer dichos cambios.

### 2.1.4.1 Pestaña para la definición del elemento a crear.

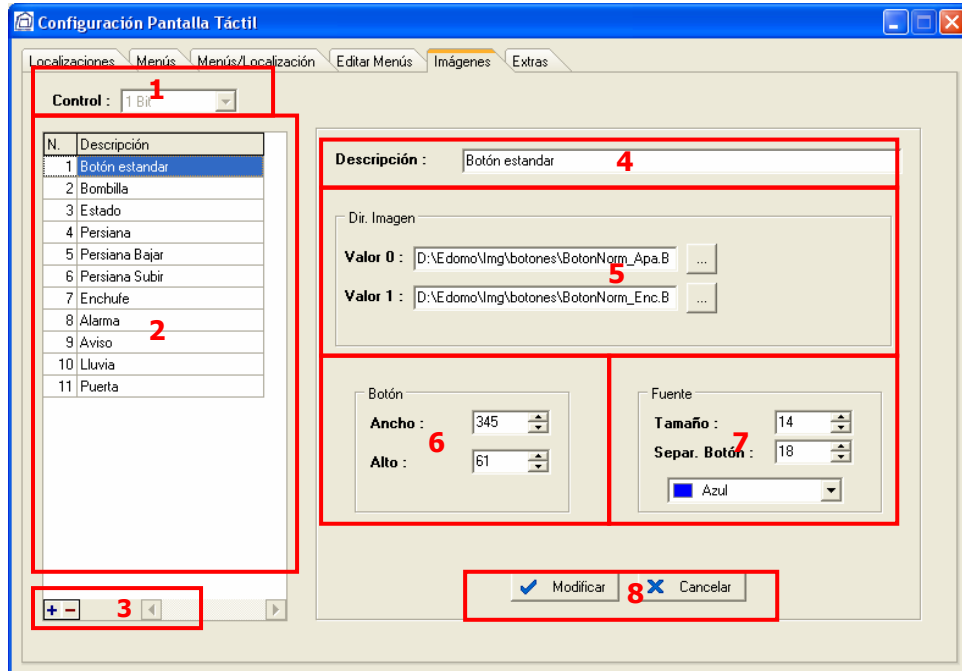
- 1) En el campo **Descripción** definirá el nombre del elemento. Este nombre será el que visualizará el usuario en la pantalla.

- 2) El control **Objeto** es una lista desplegable donde deberá seleccionar el objeto EIB (véase manual de programación del módulo EIB) con el que interactuará el usuario.
- 3) El control **Tipo** también es de tipo lista desplegable y le servirá para seleccionar el tipo de control que quiera asociar al elemento que está configurando. Existen 7 tipos de controles diferentes que podrá escoger en función del comportamiento que estime oportuno para dicho elemento.  
  
En función de la opción seleccionada en el control **Tipo** variarán los indicadores y controles que formarán la segunda de las pestañas de *configuración* del elemento. En el apartado 5 del presente manual se recoge la descripción de los distintos tipos de controles junto con los parámetros de configuración asociados a cada uno de ellos.
- 4) En los campos **Coord. X** y **Coord. Y** podrá visualizar y especificar las coordenadas x e y que definirán la posición del elemento en pantalla. También podrá situar los distintos elementos en la pantalla haciendo uso del *Modo de Edición* del módulo táctil (véase apartado 4).

### 2.1.5 Pestaña Imágenes

Le permitirá editar las imágenes que dispondrá a la hora de crear o editar los elementos en la pestaña *Editar Menús* (véase apartado 2.1.4).

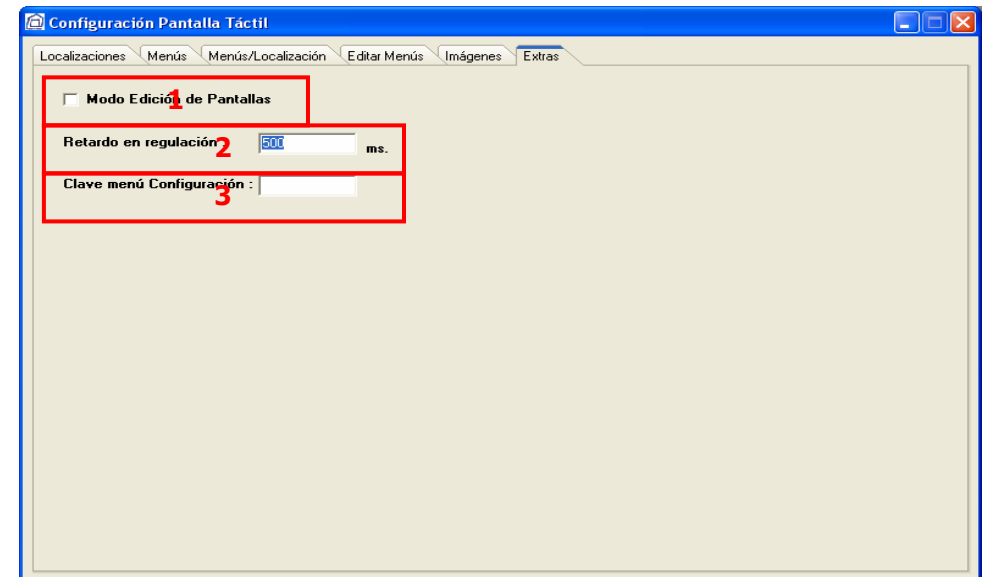
- 1) La lista desplegable **Control** se encuentra inhabilitada en la versión v1.12.
- 2) En este indicador podrá visualizar la lista de las imágenes configuradas para el proyecto. Cada una de las imágenes creadas se identifica por un número asignado de forma automática, *N*, y una *Descripción* con el nombre asignado a la imagen. Es conveniente destacar que en este contexto nos referimos como imagen al conjunto formado por los iconos (activo/inactivo) y las dimensiones y formatos de texto de los mismos.



- 3) Pulsando el botón **+** podrá añadir un nueva imagen a la lista, mientras que pulsado el botón **-** eliminará la imagen seleccionada. Siempre se solicitará confirmación de la operación de borrado.
- 4) En el campo **Descripción** podrá especificar la descripción que desea asignar a la imagen.
- 5) En el campo **Valor 0** deberá especificar el icono que desea se visualice en pantalla para el valor 0, mientras que en el campo **Valor 1** seleccionará el icono que se visualizará en pantalla para el valor 1.
- 6) En los campos **Ancho** y **Alto** de la zona **Botón** podrá establecer el ancho y alto de los iconos.

- 7) En los campos **Tamaño** y **Separ. Botón** puede definir el tamaño de la fuente y la separación de la descripción con relación al icono para la imagen seleccionada. Así mismo en la lista desplegable ubicada en esta zona podrá seleccionar el color de la fuente.
- 8) Cuando está incorporando una nueva imagen, en esta zona distinguirá los botones **Guardar**, para aceptar y guardar la nueva imagen, y **Cancelar**, para abortar la incorporación de la nueva imagen. Sin embargo si lo que está efectuando es una modificación de una imagen creada anteriormente, visualizará los botones **Modificar**, que le permitirá aceptar y guardar los cambios realizados sobre la imagen, y el botón **Cancelar** con el que podrá deshacer dichos cambios.

## 2.1.6 Pestaña Extras



- 1) El control **Modo edición de pantalla** le permite activar/desactivar el modo de edición de pantalla. Cuando este modo está activado podrá editar los elementos de los menús directamente desde la pantalla (véase apartado 4 de este manual).
- 2) En el campo **Retardo en regulación** podrá establecer un retardo genérico entre cada escritura al bus EIB.
- 3) Para proteger el acceso al módulo de *Configuración pantalla táctil* introduzca una clave en el campo **Clave menú Configuración**.

### 3 MENÚ METEO, CLIMATIZACIÓN, HILO MUSICAL.

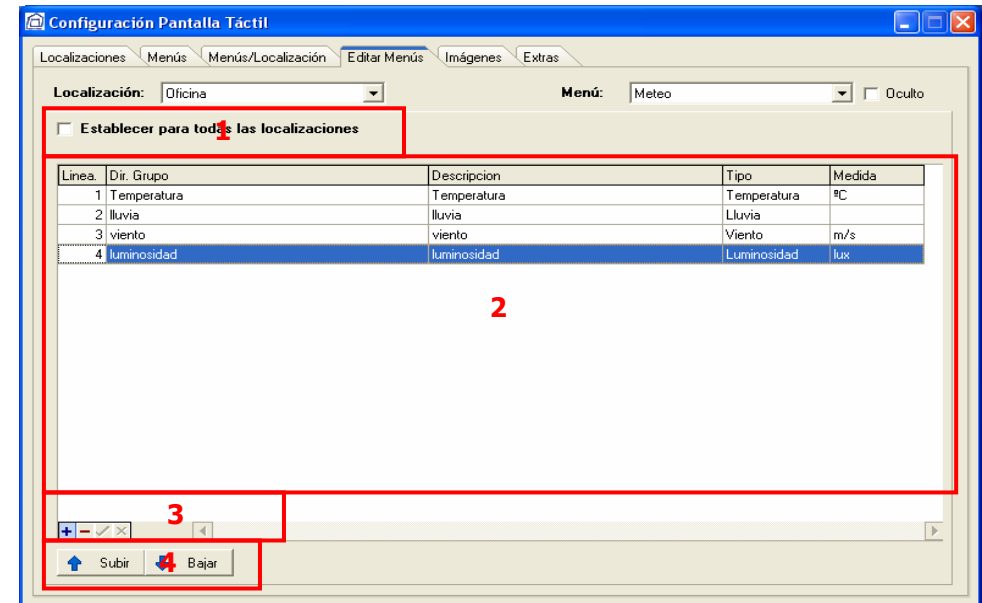
En este apartado se describen los controles e indicadores que encontrará en la pestaña *Editar Menús* cuando el menú seleccionada es uno de los tres siguientes: *Meteo* (apartado 3.1), *Climatización* (3.2) e *Hilo musical* (3.3).

#### 3.1 Menú Meteo.

Usted podrá configurar los elementos que constituirán el contenido del menú *Meteo*, configurando para cada dirección de grupo la descripción, la unidad de medida y el tipo. Se contemplan los siguientes tipos:

- *Desconocido*.
- *Lluvia*, tipo de dato DPT\_bool (1002), 1bit.
- *Luminosidad*, tipo de dato DPT\_Value\_lux (9004), 2byte.
- *Viento*, tipo de dato DPT\_Value\_wsp (9005), 2byte.
- *Temperatura*, tipo de dato DPT\_Value\_temp (9001), 2byte.

- 1) Con la opción **Establecer para todas las localizaciones** podrá hacer que el menú *Meteo* aparezca en todas las localizaciones.



- 2) En esta zona se localiza la lista para la visualización de los elementos configurados, consta de los siguientes campos:
  - *Línea*. Número secuencial asignado de forma automática al añadir un nuevo elemento en el menú *Meteo*.
  - *dir. Grupo*. En esta lista desplegable podrá seleccionar la dirección de grupo asociada al elemento a incorporar.
  - *Descripción*. En este campo establecerá el nombre del nuevo elemento. Este será el nombre que se visualizará en pantalla.
  - *Tipo*. Podrá seleccionar entre los cinco tipos de datos meteo el tipo de dato que espera recibir por la dirección de grupo configurada.
  - *Medida*. En este campo podrá definir la unidad de medida utilizada.



- 3) Pulsando el botón **+** puede añadir un nuevo elemento a la lista. Pulsado el botón **✓** aceptará los cambios realizados en el elemento de la lista seleccionado en ese instante, mientras que pulsando **x** cancelará dichos cambios. Haciendo uso del botón **-** podrá eliminar el elemento seleccionado
- 4) Los botones **Subir** y **Bajar** permiten modificar el orden de los elementos en la lista.

### 3.2 Menú Climatización.

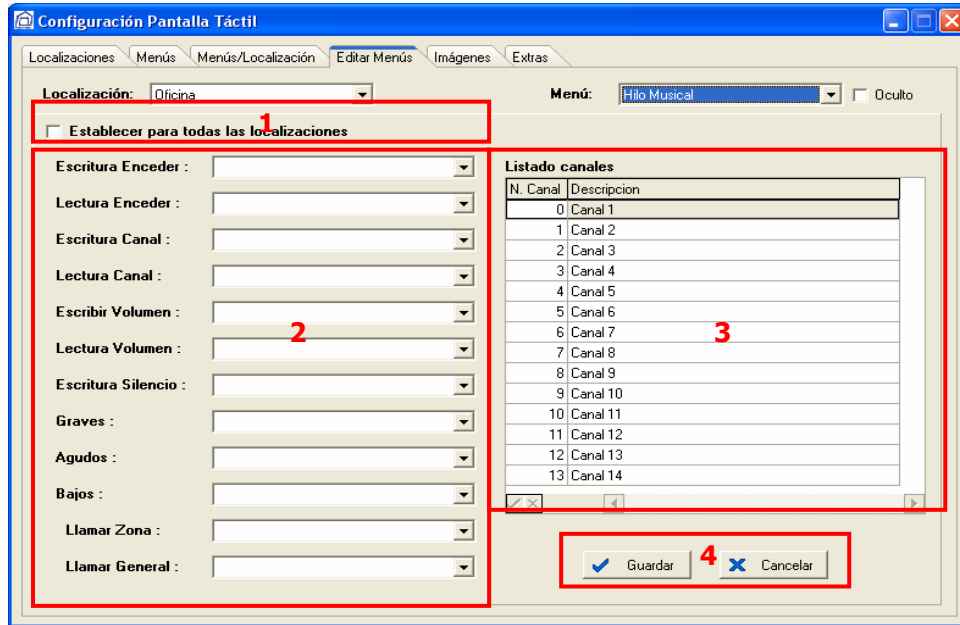
Usted podrá parametrizar los elementos del sistema de climatización, especificando las direcciones de grupo para cada uno de los controles.

- 1) Con la opción **Establecer para todas las localizaciones** podrá hacer que el menú *Climatización* aparezca en todas las localizaciones.
- 2) En esta zona se ubican un total de nueve controles de tipo lista desplegable en los que podrá seleccionar las direcciones de grupo para las distintas funcionalidades asociadas con la climatización: accionar frío, accionar calor, bloqueo, protección de extremos, modo confort, modo noche, temperatura de consigna, temperatura real y temperatura de confort. Además en el control **Unidad Temperatura** podrá especificar las unidades que desea utilizar.
- 3) Pulse el botón **Guardar** para aceptar y guardar los cambios realizados y el botón **Cancelar** para descartarlos. Pulse el botón **Borrar datos** para vaciar el contenido de todos los controles y comenzar una nueva configuración.

### 3.3 Menú Hilo musical.

Este menú le permitirá la parametrización de los elementos del hilo musical para los sistemas WHD-AM840.

- 1) Con la opción **Establecer para todas las localizaciones** podrá hacer que el menú *Hilo Musical* aparezca en todas las localizaciones.
- 2) Existen 12 direcciones de grupo para el funcionamiento del hilo musical, se tratan de direcciones cuyo tipo de dato deberá ser de tipo 1 BIT, salvo la dirección de grupo para el *Volumen* que es del tipo DPT\_Scalling (5001) y la dirección de grupo para la *Lectura del canal* que es del tipo DPT\_ReposValue (5004).
- 3) En el indicador **Listado canales** podrá visualizar la lista de los canales configurados.
- 4) Pulse el botón **Guardar** para aceptar y guardar los cambios realizados y el botón **Cancelar** para descartarlos.

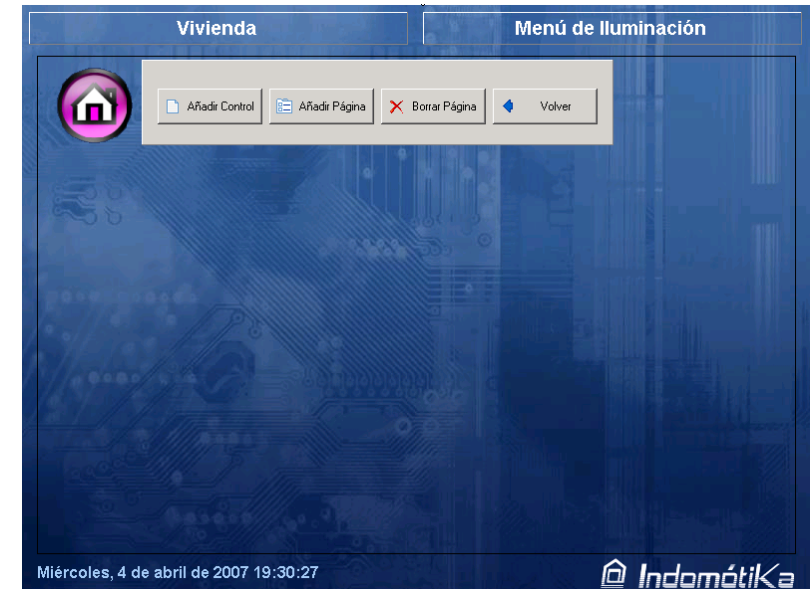


## 4 MODO DE EDICIÓN

El modo edición le permitirá gestionar de forma muy cómoda los elementos visuales de la pantalla, pudiendo generar nuevos elementos en tiempo de diseño, crear nuevas páginas, así como realizar la configuración de los parámetros de los elementos seleccionados.

Para poder utilizar el modo de edición tendrá que activarlo previamente. Para ello dispone del control **Modo Edición Pantallas** ubicado en la pestaña **Extras** de la ventana de *Configuración de la Pantalla Táctil* (véase apartado 2.1.6). Una vez haya activado este modo debe cerrar la ventana de *Configuración de la Pantalla Táctil* y la ventana de configuración del Edomo. Posteriormente, podrá ir entrando en los diferentes menús de su

proyecto y comprobará que en la esquina superior izquierda de la pantalla, y sólo cuando se encuentra dentro de un menú *personalizado*, aparecerá el botón **Editar**. Si pulsa éste botón, aparecerá una barra de herramientas como la mostrada en la figura siguiente. En ella se sitúan cuatro botones:



- **Añadir Página.** Pulsando este botón podrá añadir nuevas páginas al menú en el que se encuentra. Al añadir una página el foco se sitúa automáticamente en la nueva página. Puede hacer uso de las flechas localizadas en la esquina superior derecha de la pantalla para desplazarse de una página a otra.
- **Borrar página.** Pulse este botón cuando quiera eliminar la página en la que se encuentra. Se solicitará confirmación de la eliminación.

- Pulsando el botón **Volver** se cerrará la barra de herramientas volviéndose a visualizar en pantalla el botón **Editar**. Para salir del modo de edición, debe volver a entrar en la ventana de *Configuración de la Pantalla Táctil*, concretamente en la pestaña *Extras* y desactivar la opción **Modo Edición Pantallas**.
- **Añadir Control** le permitirá añadir un nuevo elemento a la página actual del menú en el que se encuentra. En el caso que se muestra en la imagen anterior se insertaría un nuevo elemento en el *Menú de Iluminación* de la localización *Vivienda*.

Al pulsar el botón **Añadir Control** aparecerá en la parte superior de la pantalla un nueva barra de herramientas con dos pestañas que le permitirá gestionar y parametrizar los valores del elemento que va a añadir. A continuación se describen estas dos pestañas.

## 4.1 Pestaña General

- En la lista desplegable **Objeto** podrá seleccionar el objeto EIB con el que relacionará el elemento que va a incorporar.
- En el campo **Descripción** deberá especificar el nombre del elemento, que será el que se visualice en la pantalla.
- La selección del tipo de elemento que desea añadir la realizará en la lista desplegable **Tipo**.
- Una vez que ha seleccionado el tipo debe proceder a la configuración del mismo. Para ello debe pulsar el botón **Configurar tipo**. Con la pulsación de este botón se visualizará en pantalla un aviso recordándole que antes de configurar el elemento debe ser

almacenado y a continuación se abrirá una ventana para la parametrización de los valores específicos del elemento (véase el apartado 5).

- Podrá utilizar los controles **X** e **Y**, coordenada x y coordenada y respectivamente, para situar el elemento en la pantalla o bien podrá situar el elemento arrastrándolo con el ratón hasta su posición definitiva.

También podrá utilizar el ratón para modificar el tamaño del elemento incorporado, sin necesidad de recurrir a la ventana de configuración (pulsando el botón **Configurar Tipo**). Para ello deberá situar el ratón sobre el rectángulo azul asociado al elemento, y pulsar sin soltar el ratón hasta obtener el tamaño que desee.

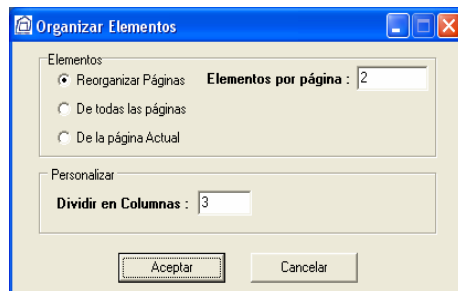
- Pulse el botón **Guardar** tras seleccionar el **Tipo** del elemento antes de proceder a su configuración, pulsando el botón **Configurar Tipo**. Pulse el botón **Cancelar** para regresar a la barra de botones del modo *Edición*.

## 4.2 Pestaña Edición

En la pestaña de *Edición* se recogen los siguientes botones:

- **Duplicar**. Permite crear un nuevo elemento exactamente igual al seleccionado manteniendo la misma configuración que el original salvo la descripción. La réplica se crea sobre el elemento original por lo que deberá desplazarlo, bien utilizando el ratón o haciendo uso de los controles **X** e **Y** de la pestaña *General*.

- **Mover a página.** Le permite desplazar el elemento seleccionado a la página que seleccione en la lista que se despliega al pulsar este botón. Si sólo existe una página en el momento de pulsar el botón le permitirá crear una nueva página.
- Pulse el botón **Eliminar** para eliminar el elemento seleccionado. Se solicitará confirmación de la acción.
- Pulse el botón **Copiar Formato** para copiar el formato (tamaño y color de letra y desplazamiento del texto) del elemento seleccionado.
- **Pegar Formato** le permitirá pegar el formato previamente copiado en el elemento seleccionado. Pulse este botón y a continuación el elemento al que desea pegar el formato.
- Pulse el botón **Guardar** para almacenar los cambios. Pulse el botón **Cancelar** para regresar a la barra de botones del modo *Edición*.
- **Organizar.** Pulse este botón para definir los parámetros de organización para los elementos visualizados en pantalla. Si la organización de los elementos en pantalla no se ajustan a los deseados podrá volverlos a organizar nuevamente. Al pulsar este botón se abre la siguiente ventana en pantalla:



Se contemplan las siguientes opciones:

- *Reorganizar páginas.* Podrá distribuir los elementos que se visualizarán en pantalla, según el valor especificado en el control *Elementos por página*. Aparecerán tantos elementos en pantalla como especifique.
- *De todas las páginas.* Seleccionando esta opción distribuirá los elementos que se visualizan en pantalla en tantas columnas como especifique en el control *Dividir en columnas*.
- *De la página actual.* Seleccione esta opción para distribuir los elementos que visualice en la pantalla actual en tantas columnas como especifique en el control *Dividir en columnas*.
- *Dividir en columnas.* Este campo le permitirá especificar el número de columnas en que se agruparán los elementos de la página.

## 5 TIPO DE ELEMENTOS

Tal como se ha visto en apartados anteriores, para la creación de los elementos visuales de la pantalla, será necesario especificar el **Tipo** del elemento y llevar a cabo la configuración de diferentes parámetros.

Existen unas características básicas que son comunes a todos los tipos de elementos, como son: *Descripción*, *objeto EIB*, *coord. X*, y *coord. Y*, que han sido definidos anteriormente.

Al seleccionar un **tipo** de elemento determinado, al nuevo elemento se le asociarán características internas que afectarán a la funcionalidad y comportamiento del mismo en la pantalla táctil. Para cada uno de los tipos usted podrá definir características individuales como pueden ser *Valor a enviar*.

A continuación se describen detalladamente los distintos tipos de elementos que actualmente, en su versión 1.12, soporta el Edomo.

## 5.1 Indicador

### 5.1.1 Descripción

Un elemento de este tipo, permite la visualización en pantalla del estado de un objeto EIB cuya dirección de grupo de lectura o variable sea de tipo 1bit. Ejemplos de indicadores podrían ser:



### 5.1.2 Configuración

- 1) En la lista desplegable **Imagen** podrá seleccionar la imagen que quiere asociar al elemento (véase apartado 2.1.5).
- 2) En los campos **Ancho** y **Alto** de la zona *Botón* podrá establecer el ancho y alto del elemento.
- 3) En los campos **Tamaño** y **Separ. Botón** puede definir el tamaño de la fuente y la separación de la descripción con relación al icono de la imagen seleccionada en **Imagen**. Así mismo en la lista desplegable ubicada en esta zona podrá seleccionar el color de la fuente.
- 4) Pulse el botón **Guardar** para aceptar y guardar los cambios realizados. Pulse el botón **Cancelar** para descartar dichos cambios

## 5.2 Pulsador Sencillo

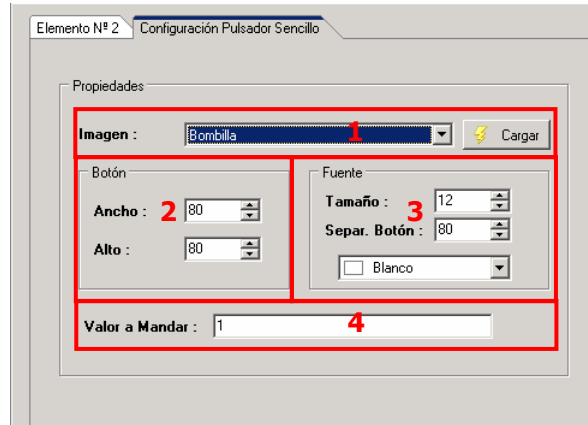
### 5.2.1 Descripción

Un elemento de este tipo, envía el valor previamente configurado al objeto EIB asociado al elemento, cuando el usuario pulse sobre él. Un elemento de este tipo no actúa como indicador, es decir no refleja el estado actual del objeto, a pesar de que se puedan utilizar las mismas imágenes en ambos casos.

### 5.2.2 Configuración

- 1) En la lista desplegable **Imagen** podrá seleccionar la imagen que quiere asociar al elemento (véase apartado 2.1.5).
- 2) En los campos **Ancho** y **Alto** de la zona *Botón* podrá establecer el ancho y alto del elemento.
- 3) En los campos **Tamaño** y **Separ. Botón** puede definir el tamaño de la fuente y la separación de la descripción con relación al icono de la imagen seleccionada en **Imagen**. Así mismo en la lista desplegable ubicada en esta zona podrá seleccionar el color de la fuente.

- 4) En el campo **Valor a enviar** especificará el valor que desea enviar a la dirección EIB asociada al elemento cuando el usuario pulse sobre él.



## 5.3 Interruptor

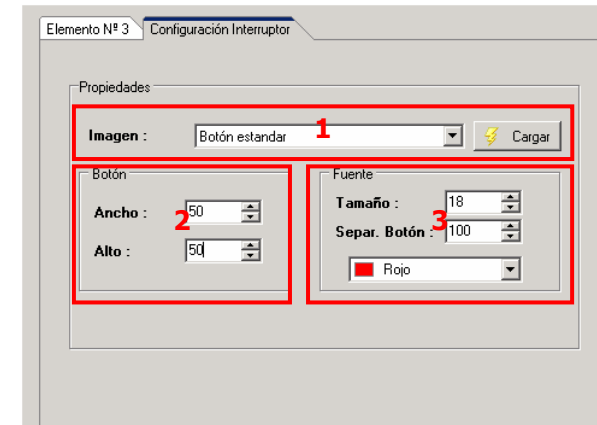
### 5.3.1 Descripción

Un elemento de este tipo, enviará al objeto EIB, mediante pulsaciones alternativas, un valor contrario al valor de lectura actual, simulando el funcionamiento de un interruptor convencional. Los elementos tipo interruptor, a diferencia del pulsador sencillo, sí reflejan el estado actual del objeto EIB.

### 5.3.2 Configuración

- 1) En la lista desplegable **Imagen** podrá seleccionar la imagen que quiere asociar al elemento (véase apartado 2.1.5).
- 2) En los campos **Ancho** y **Alto** de la zona *Botón* podrá establecer el ancho y alto del elemento.

- 3) En los campos **Tamaño** y **Separ. Botón** puede definir el tamaño de la fuente y la separación de la descripción con relación al icono de la imagen seleccionada en **Imagen**. Así mismo en la lista desplegable ubicada en esta zona podrá seleccionar el color de la fuente.



## 5.4 Regulación barra

### 5.4.1 Descripción

Los elementos de este tipo, podrán enviar diferentes valores al objeto EIB en función del desplazamiento de la barra. Un elemento de este tipo reflejará el estado actual del objeto EIB asociado. A continuación se muestra el aspecto que presenta un elemento de tipo *Regulación Barra*:



## 5.4.2 Configuración



- 1) En el lista **Orientación** podrá seleccionar una de las siguientes opciones: horizontal y vertical. Puede modificar el ancho de la barra haciendo uso del control **Ancho**. En los campos **Mínimo** y **Máximo** deberá especificar los valores correspondientes a los dos extremos de la barra, izquierdo y derecho, respectivamente.
- 2) En los campos **Tamaño** y **Separ. Botón** puede definir el tamaño de la fuente y la separación de la descripción con relación a la barra. Así mismo en la lista desplegable ubicada en esta zona podrá seleccionar el color de la fuente. En el campo **Unidad** podrá especificar las unidades de los valores representados en el elemento.
- 3) Active la opción **Sólo Lectura** si desea que la barra de regulación sólo muestre el estado actual del objeto EIB asociado.

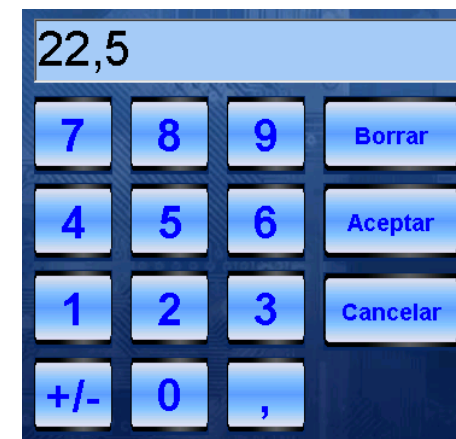
## 5.5 Teclado numérico

### 5.5.1 Descripción

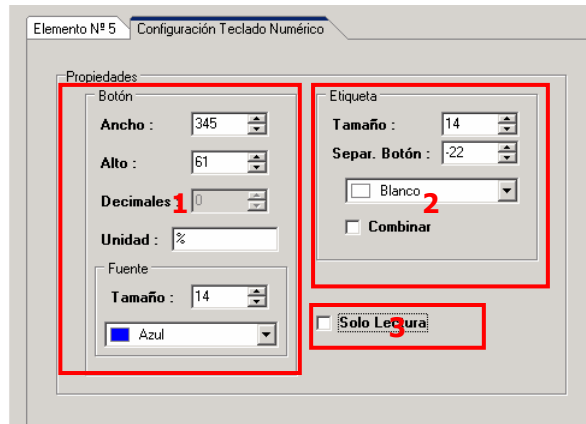
Los elementos de este tipo, permiten el envío al objeto EIB asociado de un valor definido por el usuario, a través de la pulsación de los valores deseados en un teclado numérico. Un elemento de este tipo reflejará el valor actual del objeto EIB al que representa. El aspecto que ofrecen estos controles es el que sigue:



Al pulsar sobre el elemento se despliega un teclado para la selección del valor como el mostrado a continuación.



## 5.5.2 Configuración



- 1) En los campos **Ancho** y **Alto** de la zona *Botón* podrá establecer el ancho y alto del elemento. Podrá especificar el número de decimales que desea utilizar en la representación del valor numérico en el campo **Decimales**. En el campo **Unidad** podrá especificar las unidades de los valores representados en el elemento. En el campo **Tamaño** podrá especificar el tamaño de fuente con el que desea visualizar el valor numérico, y en la lista desplegable asociada podrá seleccionar el color de fuente que se utilizará.
- 2) En los campos **Tamaño** y **Separ. Botón** de la zona *Etiqueta* puede definir el tamaño de la fuente y la separación de la descripción con relación a la barra. Así mismo en la lista desplegable ubicada en esta zona podrá seleccionar el color de la fuente de la etiqueta. Active la opción **Combinar** si desea que aparezcan combinados en el interior de la barra los literales de la etiqueta y valor.
- 3) Active la opción **Sólo Lectura** si desea que la barra de regulación sólo muestre el estado actual del objeto EIB asociado.

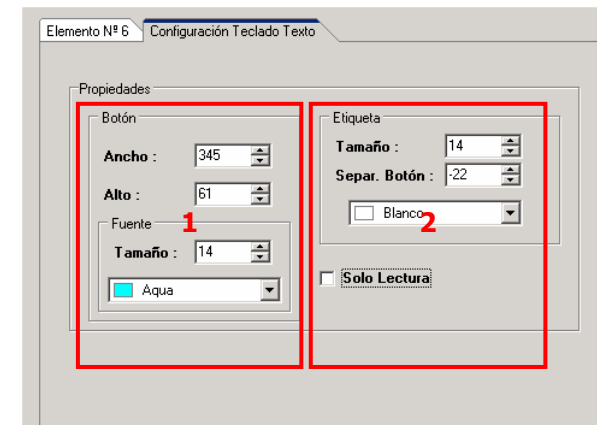
## 5.6 Teclado Texto

### 5.6.1 Descripción

Los elementos de este tipo, permiten el envío (al objeto EIB) de un texto definido por el usuario, mediante la pulsación de los valores deseados en un teclado convencional. Al pulsar sobre el elemento se despliega el teclado que permite introducir el texto deseado. Un elemento de este tipo reflejaría el valor de lectura actual del objeto EIB.



### 5.6.2 Configuración





- 1) En los campos **Ancho** y **Alto** de la zona *Botón* podrá establecer el ancho y alto del elemento. También podrá especificar el **Tamaño** y el color de la fuente con el que se visualizará el texto.
- 2) En los campos **Tamaño** y **Separ. Botón** de la zona *Etiqueta* puede definir el tamaño de la fuente y la separación de la descripción con relación a la barra. Así mismo en la lista desplegable ubicada en esta zona podrá seleccionar el color de la fuente de la etiqueta. Active la opción **Combinar** si desea que aparezcan combinados en el interior de la barra los literales de la etiqueta y valor. Active la opción **Sólo Lectura** si desea que la barra de regulación sólo muestre el estado actual del objeto EIB asociado.

## 5.7 Pasos

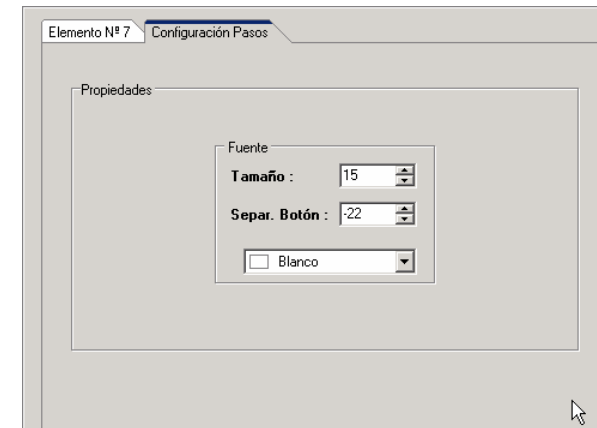
### 5.7.1 Descripción

Los elementos de este tipo permiten el envío de los valores, los cuales pueden especificarse utilizando incrementos o saltos (elementos de 4 bits). Al pulsar en la parte central del control se despliega una lista en la que podrá seleccionar el tamaño del salto a emplear (1, 3, 6, 12, 25, 50 ó 100%). El aumento o disminución de los valores a enviar se consigue pulsando los botones **+** y **-** respectivamente. El aspecto que ofrecerá al usuario un control *Pasos* es:



### 5.7.2 Configuración

En los campos **Tamaño** y **Separ. Botón** puede definir el tamaño de la fuente y la separación de la descripción con relación a la barra. Así mismo en la lista desplegable ubicada en esta zona podrá seleccionar el color de la fuente de la etiqueta.



## 6 SOPORTE TÉCNICO

Nuestro Soporte Técnico está a su disposición para ayudarle a resolver cualquier incidencia relacionada con el uso de los productos Edomo.

Puede utilizar cualquiera de los siguientes medios para disponer de ayuda técnica relacionada con su producto:

- Por teléfono:

En el número 986 84 52 58 de 9:00 a 14:30 y de 16:30 a 19:00

- Por email:

Enviando un mensaje a *info@indomotika.com*

- Por web:

Visitando <http://edomo.indomotika.com>

- Por fax:

Enviando su consulta al número 986 85 66 11



INDOMOTIKA - c/ MICHELENA, 20 - 36002 PONTEVEDRA

TEL: 986 84 52 58 - FAX: 986 85 66 11

EMAIL: INFO@INDOMOTIKA.COM - WEB: WWW.INDOMOTIKA.COM