



Home- and Mediacontrol & Digital Signage System

Grundlagen

Inhaltsverzeichnis

1 Beschreibung und Versionen	- 3 -
1.1 Iseo-Komponenten	- 3 -
1.2 Iseo-Hardware	- 3 -
2 Einrichten des Netzwerks	- 4 -
3 Iseo Designer-Oberfläche	- 5 -
3.1 Die Arbeitsumgebung	- 5 -
3.2 Projektelemente	- 5 -
3.3 Hauptmenü und Symbolleiste	- 6 -
3.4 Objektleiste	- 8 -
3.5 Objekteigenschaften	- 10 -
3.6 Objektdarstellung	- 11 -
3.7 Seitenansicht	- 12 -
3.8 Befehlsfenster	- 13 -
3.9 Vorlagen	- 14 -
4 Projektelemente	- 15 -
4.1 Geräte	- 15 -
4.2 Variablen	- 16 -
4.3 Zeitgeber	- 17 -
4.4 Makros	- 18 -
4.5 Startbefehle	- 19 -
4.6 Geplante Ereignisse	- 19 -
4.7 Audio Dateien	- 20 -
4.8 Projektstruktur	- 20 -

1 Beschreibung und Versionen

Iseo ist die zukunftsweisende Technologie für die Geschäftsfelder Mediensteuerung, Gebäudeautomatisierung und Digital Signage. Unsere Systemphilosophie baut auf vorhandenen Standards wie z.B. IP-Netzwerke, PC-basierte Computer-Hardware oder bewährte Bus-Systeme wie KNX auf. Die gesamte Steuerungslogik und die grafische Aufbereitung werden auf den Anzeigegeräten gespeichert. Ein eigener Controller für die gesteuerten Geräte ist somit nicht erforderlich.

Bei der Entwicklung von Iseo wurde besonders Wert auf die Erlernbarkeit der Entwicklungsumgebung gelegt. So helfen dem AV-Systemintegrator sowohl vordefinierte Designs und Objektvorlagen, als auch ein Drag&Drop-Bedienkonzept bei der Erstellung seiner Mediensteuerungs- und Digital Signage-Projekte. Alle Konfigurations-Optionen können vom Entwickler in übersichtlichen Dialogen eingestellt werden. Die wichtigsten Projekt-Elemente sind während der Entwicklung immer am Hauptbildschirm sichtbar und können direkt verwendet werden. Iseo ist ein Integrations-Werkzeug. Für die Entwicklung von AV-Projekten mit schwierigen Aufgabenstellungen steht eine Vielzahl von Schnittstellen und Integrations-Möglichkeiten zur Verfügung.

1.1 Iseo-Komponenten

Iseo besteht aus zwei Software-Komponenten: dem **Iseo Designer** und dem **Iseo PC**. Mit Hilfe der kostenlosen Entwicklungsumgebung Iseo Designer werden Iseo-Projekte geplant und realisiert. Grafisches Editieren von Objektvorlagen und Designs sowie intuitive Zuweisung der Funktionen erfolgen in dieser Software. Iseo PC ist die ausführende Komponente und ist in verschiedenen Lizenzen verfügbar. Iseo PC wird auf den Endgeräten wie z.B. Touchpanels oder Digital Signage-PCs installiert und stellt die mit dem Iseo Designer gestalteten Oberflächen dar.

Für Iseo PC gibt es folgende Lizenzen:

Iseo	Lite	Advanced	Pro	Premium
Anzahl Seiten je Projekt	5	10	20	Unlimitiert
Anzahl Netzwerkverbindungen	2	5	10	Unlimitiert

1.2 Iseo-Hardware

Iseo kann auf jedem beliebigen Windows®-Gerät (XP, Vista, Windows7,...) eingesetzt werden. Für die iPhone-/iPod touch-/iPad-Geräte von Apple wurde eine spezielle Version der Iseo-Software entwickelt.

AV Stumpf bietet auch eigene Geräte an, die speziell für die Verwendung mit Iseo geeignet sind und bereits mit der Software vorinstalliert geliefert werden.

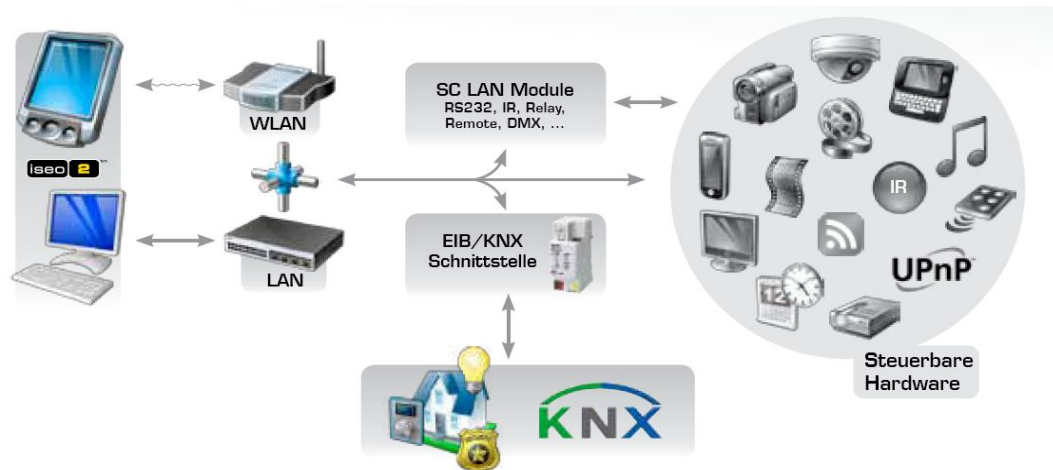


2 Einrichten des Netzwerks

Zu allen Geräten bzw. Subsystemen, die gesteuert werden sollen, ist eine funktionierende Netzwerkverbindung erforderlich. Sie können dazu handelsübliche WLAN-Verbindungen oder drahtgebundene LAN-Netzwerke verwenden. Dafür müssen unter Windows das Internetprotokoll (TCP/IP) und der Client für Microsoft-Netzwerke installiert sein. Die IP-Adressen der Geräte bzw. der LAN-Adapter müssen im gleichen Subnetz-Bereich liegen.

Beispiel: 192.168.1.1 bis 192.168.1.255, 10.0.0.1 bis 10.0.0.255, für die Adresse des Gerätes wird nur die letzte Zifferngruppe variiert.

Wichtig: Die IP-Adressen müssen fix sein und dürfen nicht automatisch bezogen werden.

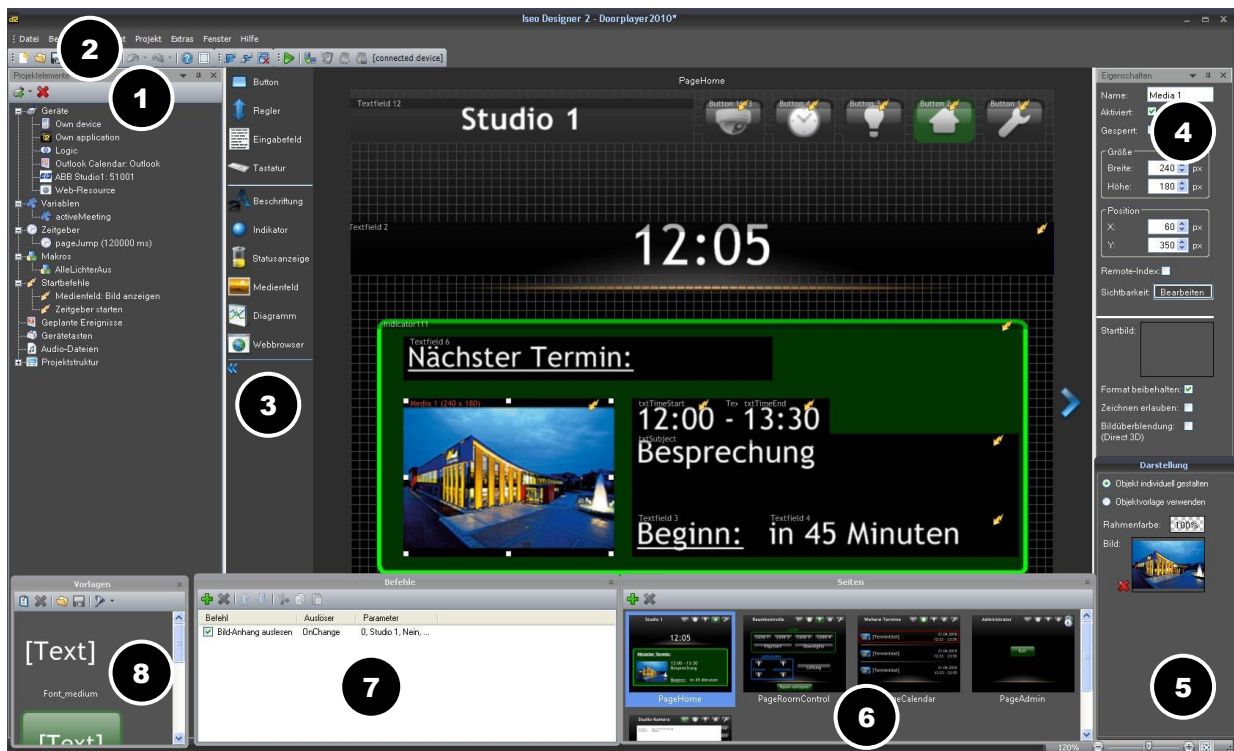


3 Iseo Designer-Oberfläche

Dieses Kapitel soll Ihnen in erster Linie auch als Nachschlagewerk dienen. Wenn Sie zum ersten Mal mit dem Iseo Designer arbeiten, schlagen wir vor, dass Sie ein zuerst mit der Arbeitsoberfläche experimentieren und bei unklaren Begrifflichkeiten bzw. Menüs in den folgenden Kapiteln nachschlagen.

3.1 Die Arbeitsumgebung

Mit dem IseoDesigner sind Sie der Architekt ihrer Multimedia-Umgebung. Die gerasterte Arbeitsfläche ist jener Bereich, den der Benutzer nach Fertigstellung des Projekts im Iseo auf dem Endgerät sieht.



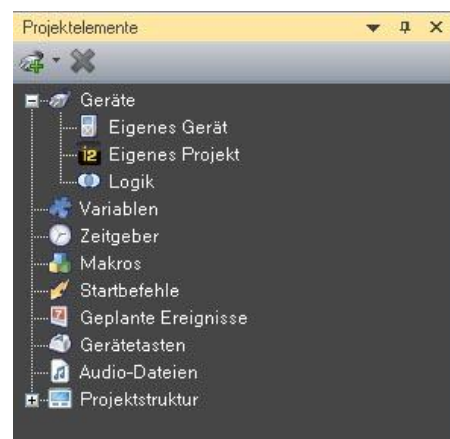
Die wichtigsten Komponenten der Arbeitsumgebung sind:



- | | |
|------------------------------|---------------------|
| 1 Projektelemente | 5 Objektdarstellung |
| 2 Hauptmenü und Symbolleiste | 6 Seitenansicht |
| 3 Objektleiste | 7 Befehlsfenster |
| 4 Objekteigenschaften | 8 Vorlagen |

3.2 Projektelemente

In diesem Fenster werden Geräte und andere Funktionen angelegt. Dafür sind folgende Kategorien verfügbar:

- Geräte
- Variablen
- Zeitgeber
- Makros
- Startbefehle
- Geplante Ereignisse
- Gerätetasten
- Audio-dateien
- Projektstruktur



Klicken Sie links im Programmfenster bei den Projektelementen mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Kategorie, oder auf den Button Element hinzufügen,  um ein Projektelement hinzuzufügen. Um ein Element zu löschen, klicken sie mit der rechten Maustaste auf das gewünschte Element und wählen Gerät entfernen, oder markieren das Element und klicken den Button Element löschen. .

Die einzelnen Projektelemente werden in Kapitel 4 noch ausführlich beschrieben.

3.3 Hauptmenü und Symbolleiste

Das Hauptmenü bietet neben den aus anderen Programmen bekannten Standardbefehlen (Kopieren, Einfügen, Drucken, usw.) eine Vielzahl von weiteren Funktionen und Befehlen. Nachgehend werden einzelne Menübefehle näher erläutert.

Menü > Datei

Der Menüpunkt *Datei* bietet sämtliche Funktionen zur Verwaltung und Organisation Ihres Projekts. Die Funktion *Neu* öffnet ein neues Projekt mit Hilfe des Projektassistenten. Mit den Punkten *Öffnen*, *Speichern* und *Speichern unter* können Sie ältere Projekte laden oder das aktuelle Projekt speichern. Um Ihr Projekt als Bild abzuspeichern, wählen Sie den Menüpunkt *Seite als Bild exportieren*. Bitte beachten Sie, dass Sie das Bild nur als *.jpg exportieren können.

Menü > Bearbeiten

Im Menü *Bearbeiten* lassen sich Arbeitsschritte rückgängig machen oder wiederherstellen, Objekte ausschneiden, kopieren, einfügen, löschen und auswählen. Diese Befehle beziehen sich nur auf die markierten Objekte.

Menü > Ansicht

Im Menü *Ansicht* können Sie Ihr Projekt zur leichteren Gestaltung einrastern und die Rasterlinien ändern.

Menü > Projekt

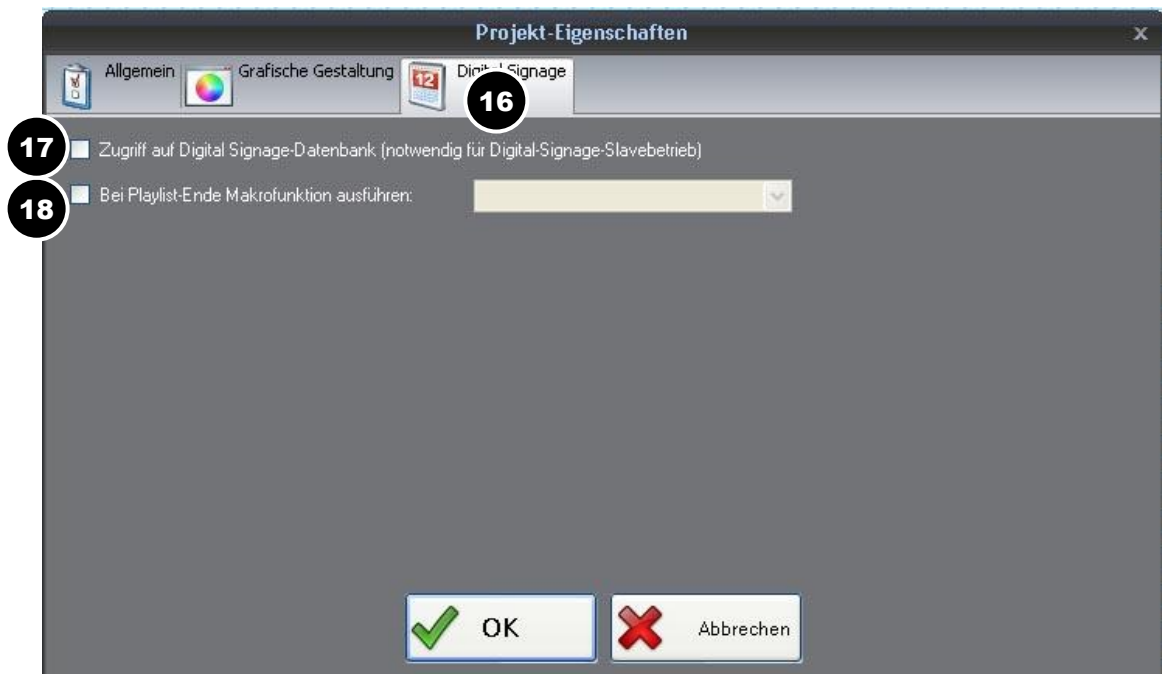
Das Menü *Projekt* ist in zwei Teilbereiche gegliedert. Im ersten Bereich können Sie die Projekteigenschaften definieren. Im Register *Allgemein* (1) können Sie im oberen Teil den *Projektnamen* (2) vergeben, die *Startseite* (3) festlegen, sowie das verwendete *Betriebssystem* (5) und die *Viewer Lizenz* (4) eingeben. Zudem können Sie durch anhängen des Feldes *Direct3D-fähig* (6) angeben, ob Ihr Endausgabegerät 3D-Animationen unterstützt. Im Unteren Teil (7) können Sie definieren, wie sich ein Medienfeld und ein Button bei gewissen Zuständen verhalten soll (Bildanzeige, Textanzeige etc.).



Im Register *Grafische Gestaltung* (8) können Sie die *Bildschirmauflösung* (9) sowie die *Rasterbreite* (10) des Ausgabegerätes einstellen. Zudem können Sie den Hintergrund, entweder durch vorgegebene Vorlagen (11), oder durch Importieren (12) von Grafiken anpassen. Durch Klicken auf den Button *Bearbeiten* (13) können Sie die Vorlage editieren, durch Klicken auf den Button *Neu* (14) erstellen Sie eine Neue Vorlagen, der Button *Entfernen* (15) löscht die gewählte Vorlage.

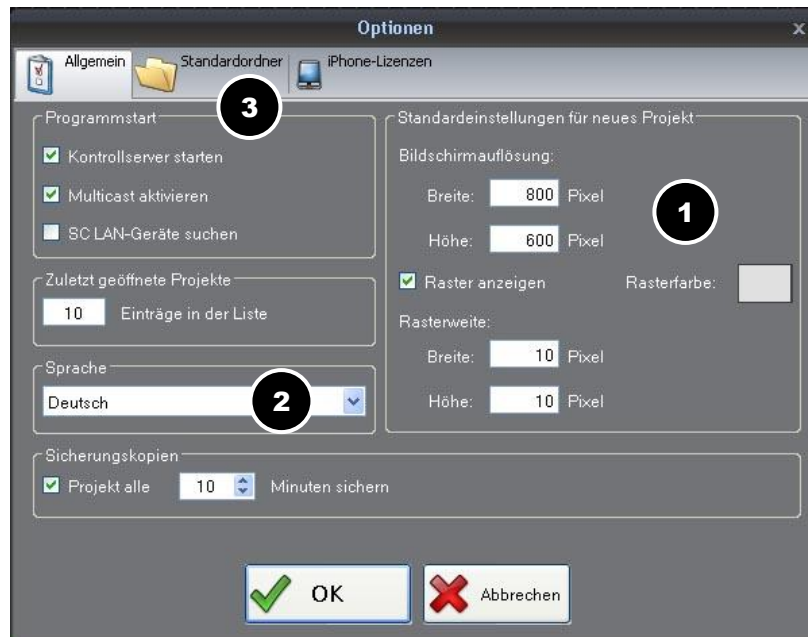


Das Register *Digital Signage* (16) ist nur für Digital Signage-Projekte relevant. Bei Digital Signage-Projekten müssen Sie das Feld *Zugriff auf Digital Signage-Datenbank* (17) anhaken. Zudem können Sie durch Anhaken des Feldes *Bei Playlist Ende Makrofunktionen ausführen* (18) ein Makro definieren.



Menü > Extras

Im Menü *Extras* können Sie in den Optionen Standardwerte (Auflösung (1), Sprache (2), Standardordner (3) etc.) definieren, welche nach jedem Start von Iseo Designer automatisch übernommen werden. Die Einstellungen werden automatisch beim nächsten Start von Iseo übernommen.



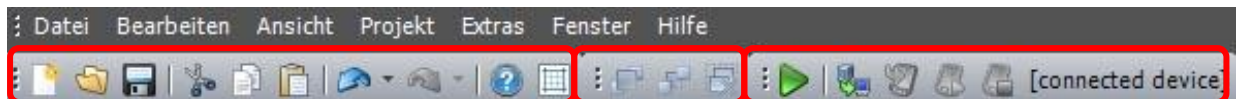
Menü > Fenster

Im Menü *Fenster* können Sie durch Anklicken Fenster sichtbar oder unsichtbar schalten.

Menü > Hilfe

Im Menü *Hilfe* können Sie einerseits die Hilfe aufrufen und andererseits Ihre Software aktualisieren. Mit *Zurücksetzen* stellen Sie die Standardeinstellung wieder her.

Symboleiste



Unter dem Hauptmenü finden Sie die Symboleiste. Die Symboleiste ist in drei Bereiche unterteilt. Im ersten Bereich finden Sie Buttons für häufig benötigte Funktionen. Im zweiten Bereich können Sie markierte Elemente einerseits in den Vordergrund oder den Hintergrund rücken oder entfernen. Im dritten Bereich können Sie das Projekt im Testviewer mittels Klick auf den Button starten oder es an das Endausgabegerät übertragen, sowie starten und beenden.

3.4 Objekteiste

Button

Wählen Sie den Button aus der Werkzeugleiste und ziehen Sie damit eine Fläche auf Ihrer Arbeitsumgebung. Im Eigenschaften-Fenster können Sie Position, Größe und Design ändern. Des Weiteren können Sie unter dem Reiter *Befehle* den Button programmieren. Mehr dazu im Kapitel 3.8.

Regler

An der gewünschten Stelle platziert, bieten uns auch die Regler wieder eine angenehme Flexibilität. Im Eigenschaften-Fenster können neben Position und Größe auch der Wertbereich, die Schrittweite und der Startwert eingestellt werden. Zudem können Sie durch Anklicken im Feld Ausrichtung wählen, ob es sich um einen vertikaler Regler horizontaler Regler handeln soll.

Eingabefeld

Das Textfeld dient hauptsächlich zum Anzeigen von Rückgabewerten und Adressen. Des Weiteren erlaubt es das Textfeld, einen bewegten Schriftzug zu erstellen. Hierfür wird ein Direct3D-kompatibles Gerät benötigt.

Nun erstellen Sie ein Textfeld. Im Eigenschaften-Fenster finden Sie neben der Größe, der Position oder des Schriftlayouts nun auch eine Option *Bewegung* und *Geschwindigkeit*. Hier können Sie einstellen, in welche Richtung und wie schnell sich Ihr Schriftzug bewegen soll.

Tastatur

Mit der Tastatur können Sie Zeichen, Zahlen und Buchstaben eingeben. Die Anzahl der Zeichen und Tasten lassen sich in den Eigenschaften festlegen. Um die eingegebenen Zeichen anzuzeigen benötigen Sie ein Textfeld.

Beschriftung

Eingabefelder dienen zur Beschriftung. In den Eigenschaften können Schriftart, Schriftgröße und Schriftfarbe eingestellt werden. Des Weiteren können Labels auch als Schaltflächen verwendet werden.

Indikator

Der Indikator dient zur Darstellung von Zuständen, zum Beispiel, ob ein Gerät verbunden ist oder nicht.

Statusanzeige

Durch die Statusanzeige ist es Ihnen möglich, variable Werte darzustellen. Ein Beispiel wäre die Verbindungsstärke oder der Akkustatus Ihres Gerätes.

Medienfeld

Das Medienfeld dient zur Darstellung von Bildern, Bildfolgen oder Filmen. In den Eigenschaften können Sie ein Startbild wählen. Dieses wird solange angezeigt, bis dieses mit einem anderen Bild, einem Film oder einer Bildfolge überschrieben wird. Um einen Film auf ein Medienfeld zu laden, erstellen sie einen Button und ein Medienfeld. Klicken Sie in den Buttoneigenschaften auf den Reiter *Befehle > Hinzufügen > Medienfeld: Video abspielen*. Geben Sie das gewünschte Medienfeld an, sowie den Pfad für die gewünschte Datei (z.B.: C:\Filme\Beispielfilm.wmv).

Um den Film als Schleife abzuspielen, wählen Sie für den Loop-Parameter den Wert 1, der Wert 0 steht für die normale Wiedergabe.

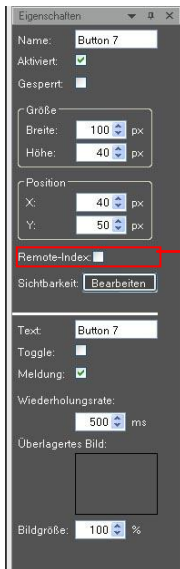
Diagramm

Mit Hilfe des Diagramms können Sie Werte und Daten, die von Variablen geliefert werden, grafisch darstellen und aufzeichnen (z. B. Veränderung der Temperaturwerte).

Webbrowser

Der Webbrowser dient zur Darstellung von Internetseiten. Um eine Internetseite anzuzeigen, erstellen Sie einen Webbrowser und einen Button. Im Fenster Eigenschaften geben Sie die URL von Ihrer gesuchte Internetseite, z.B.: <http://www.AVstumpfl.com>, ein.

3.5 Objekteigenschaften



Die auf der Arbeitsfläche positionierten Objekte, die in Ihrem Projekt verwendet werden, können in den Eigenschaften editiert werden. Dabei ist es irrelevant, ob es sich dabei um selbst erstellte Buttons, importierte Grafiken oder externe Medien-Dateien (*.wav, *.mp3, usw.) handelt.

Beispiel:

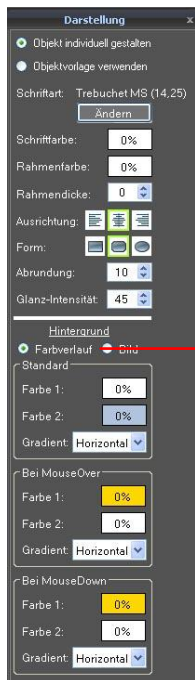
Platzieren Sie einen Button im Arbeitsbereich. Markieren Sie das gewünschte Objekt, sodass die Eigenschaften im Eigenschaften-Fenster angezeigt werden. Im Feld *Name* geben Sie den Name des Objekts im Projekt an. Dieser muss zwingend vergeben werden. Durch Entfernen des Häkchens *Aktiviert* können Sie das Objekt deaktivieren, so dass es zwar sichtbar ist, aber keine Funktionen mehr ausführt. Durch Setzen des Häkchens *Gesperrt* wird das Objekt in seiner Größe und Position fixiert. Im Feld *Größe* können Sie die Breite und Höhe des Objekts definieren. Die Position bestimmt die Lage des Objektes auf der X- und Y- Achse im Arbeitsbereich.

Der *Remote-Index* ist ein Fernsteuer-Index. Er ist zwingend erforderlich, wenn das Objekt von anderen Applikationen gesteuert oder verwendet werden soll. Jeder Remoteindex kann, bezogen auf eine Objektart, nur einmal vergeben werden. Wenn Sie das Häkchen setzen, wird automatisch der erste freie Index eingetragen.

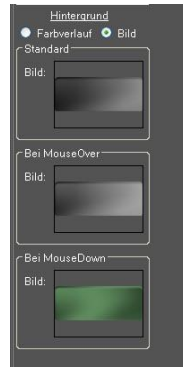
Unter *Sichtbarkeit* können Sie eine Bedingung für die Sichtbarkeit des Objekts angeben. Sie können das Objekt beim Eintreten bestimmter Bedingungen nicht darstellen. Dies ist beispielsweise nützlich, wenn Fehlbedienungen ausgeschlossen werden sollen. Sollte das Objekt nicht oder nur unter bestimmten Bedingungen sichtbar sein, klicken Sie auf den Button *Bearbeiten* und geben entsprechend die Bedingung an. Im Feld *Text* können Sie das Objekt beschriften. Durch Anklicken des Häkchens *Toggle* können Sie dem Objekt zwei Zustände zuweisen (z.B. ein/aus).

Durch klicken auf das Feld *Überlagertes Bild* können Sie Buttons mit Symbolen wie Lautsprecher, Projektor etc. ergänzen. Das ist sehr praktisch, weil Sie dadurch Buttons von bestehenden Vorlagen für Ihre Zwecke modifizieren können. Damit das Vorlagendesign erhalten bleibt, sollten die Symbole einen transparenten Hintergrund bzw. einen Alphakanal haben und in einem entsprechenden Format wie GIF, PNG oder TIF gespeichert sind. Es ist natürlich auch möglich, normale Bilder ohne Transparenz zu verwenden. Die *Bildgröße* können Sie dementsprechend prozentuell vergrößern oder verkleinern.

3.6 Objektdarstellung



In der Objektdarstellung kann das Erscheinungsbild des Objektes editiert werden. Sie können entweder eine vordefinierte Objektvorlage verwenden (Erstellung von Objektvorlagen siehe Kapitel 3.9.) oder das Objekt individuell gestalten.



Beispiel:



Platzieren Sie einen Button im Arbeitsbereich. Setzen Sie das Häkchen vor 'Objekt individuell gestalten'. Das Feld 'Darstellung' ist in zwei Teilbereiche gegliedert.

Im oberen Teilbereich können Sie einerseits die *Schriftart*, die *Schriftfarbe*, die *Rahmenfarbe*, die *Rahmendicke* und die *Ausrichtung* des Textes im Button definieren, andererseits die *Form* des Objektes verändern. Als Form können Sie Rechteck, Abgerundetes Rechteck und Ellipsen bzw. Kreise gestalten. Wählen Sie die Form Abgerundetes Rechteck können Sie den Abrundungsgrad im Feld *Abrundung* eingeben (0-100), wobei der Wert 0 ein Rechteck ergibt. Die Glanzintensität lässt das Objekt dreidimensional erscheinen. Auch hier liegt der Bereich zwischen 0 - 100 wobei der Wert 0 eine 2-dimensionale Darstellung ergibt.

Im unteren Teilbereich können Sie den *Hintergrund* des Buttons gestalten. Hier können Sie entweder einen *Farbverlauf* oder ein *Bild* definieren. Wenn Sie auf Farbverlauf klicken können Sie im Feld *Standard* dem Button eine oder zwei unterschiedliche Farben zuweisen. Klicken Sie auf dem Farbfeld mit der rechten Maustaste erscheint ein Transparenz-Pop-up. Hier können Sie die Transparenz in 10% Stufen von 0% bis 100% einstellen. Der *Gradient* gibt den Verlauf an. Sie können zwischen Horizontalen, Vertikalen und Diagonalen Verlauf wählen. Die soeben beschriebenen Eigenschaften können Sie auch für *MouseOver* und *MouseDown* durchführen.

Klicken Sie im unteren Teilbereich auf *Bild* können Sie durch Klicken auf das Bildfeld Bilder als Hintergrundgrafik hinzufügen.

3.7 Seitenansicht

In diesem Fenster befinden sich alle Seiten der Oberfläche. Nach dem Markieren einer Seitenvorschau erscheint die Seite im Oberflächeneditor. Durch Klicken auf den Button  können Sie Seiten hinzufügen, durch Klicken auf den Button  wird die markierte Seite entfernt.



Im Fenster Eigenschaften können Sie im Feld *Name* den Namen der Seite festlegen. Durch Anklicken des Häkchens *Startseite* wird die markierte Seite als Startseite angezeigt beim Laden angezeigt





Der Zugang zu Seiten mit sensiblen Funktionen lässt sich durch ein *Passwort* schützen, das bedeutet dass beim Aufrufen der Seite auf dem Endgerät das Passwort zuerst eingegeben werden muss. Das Passwort muss aus den Zahlen 0-9 bestehen.

Zeichen sind keine erlaubt, da bei der Passwortabfrage nur die Buttons 0-9, < (Backspace/Rückschritt), C (Cancel/Löschen) für die Eingabe des Passwortes vorhanden sind. Zusätzlich hält Iseo noch die Taste Zurück bereit, um auf den Ausgangsbildschirm zurückzukehren.


3.8 Befehlsfenster

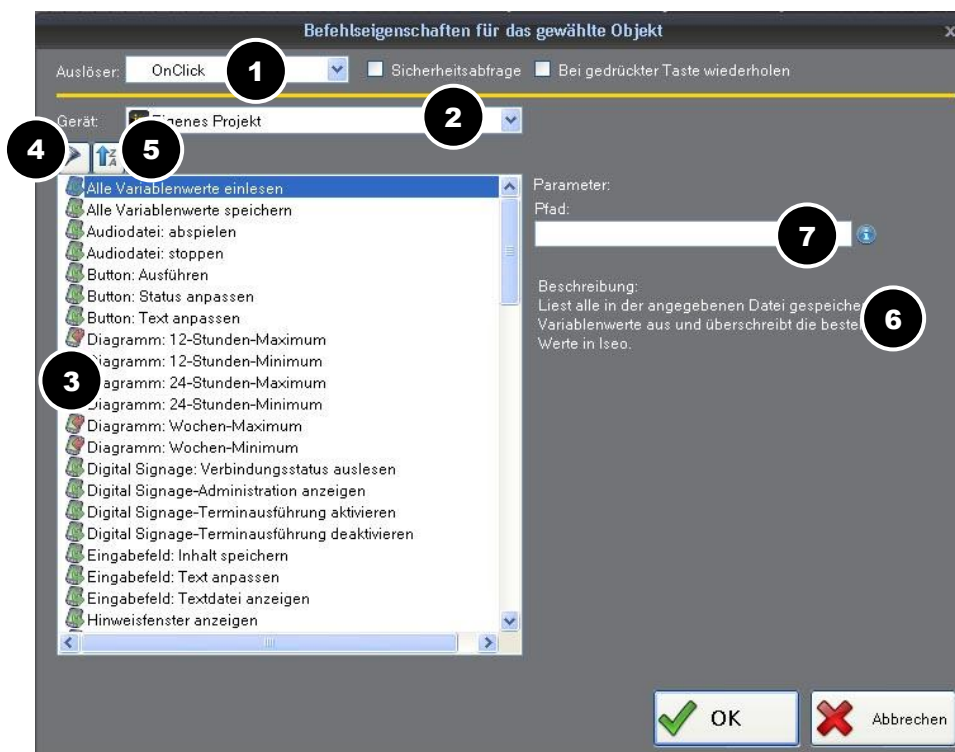
Um einem Objekt eine Aufgabe zuzuweisen, existieren im Iseo Designer sogenannte Befehle. Sie sind in den Objekteigenschaften unter der Registerkarte Befehle zu finden.



Durch klicken auf den Button  kann ein Befehl hinzugefügt durch Klicken auf den Button  wird der markierte Befehl entfernt.

Beispiel:

Platzieren sie einen Button im Arbeitsbereich. Doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf das Objekt, oder klicken Sie im Befehlsfenster auf den Button.  Das Befehlseigenschaftenfenster erscheint.



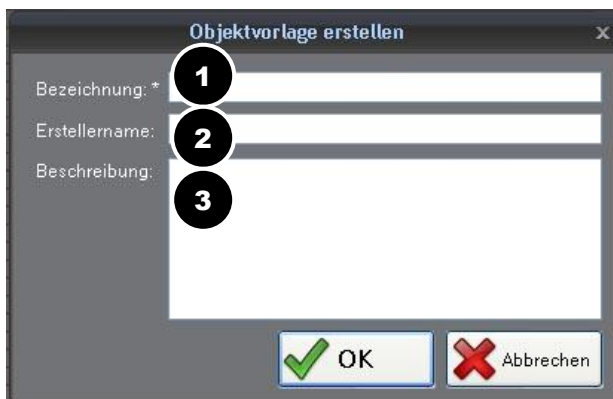
Mit einem gewählten Auslöser (1) wählen Sie den gewünschten Zeitpunkt, wann ein Objekt ein Event ausführen soll (z.B.: OnClick). Bei Gerät (2) wählen Sie das Gerät, das Sie steuern möchten. In der Liste tauchen alle Geräte auf, die Sie bei den Projektelementen unter Geräte angelegt haben oder Systemgeräte sind. An den Symbolen (3) vor dem Befehl können Sie erkennen, ob dieser ausliest oder sendet. Sie können die objektbezogene Filterung ein oder ausschalten (4). Mit dem Button (5) lässt sich die alphabetische Sortierung ändern. Wenn Sie einen Befehl markieren, erscheint rechts neben der Auswahlliste (6) eine kurze Beschreibung dieser Funktion. Wenn Befehle weitere Parameter (7) benötigen, erscheinen entsprechende Eingabefelder.

Es ist möglich, einem Objekt mehrere Befehle zuzuweisen, welche nacheinander abgearbeitet werden. Die Reihenfolge lässt sich auch später noch ändern, indem Sie die Befehle mit den Buttons nach oben bzw. unten verschieben.

Wichtig: In jedem Projekt muss eine Möglichkeit existieren um das laufende Projekt zu beenden. Dies lösen wir mit dem Befehl *Programm beenden* aus.

3.9 Vorlagen

Der Iseo Designer bietet Ihnen die Möglichkeit, neben den Standarddesigns individuelle Gestaltungen zu realisieren und als Vorlagen abzuspeichern.



Beispiel:

Platzieren Sie einen Button im Arbeitsbereich. Gestalten Sie diesen nach Ihren Vorstellungen (siehe Kapitel 3.5 und 3.6). Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt und wählen Sie im Pop-Up-Menü *Als Projektvorlage speichern*. Im Fenster *Objektvorlage erstellen* können Sie die Bezeichnung (1), den Erstellernamen (2) sowie eine Beschreibung (3) der Vorlage hinzufügen. Nach Klicken auf den Button *OK* wird nun im Vorlagenfenster das Objekt als Vorlage angezeigt.



Um mehr Übersicht bei der Auswahl der Vorlagen zu haben, können Sie die angezeigten Vorlagen nach Objektarten filtern. Wenn Sie auf den Filter klicken, können Sie die anzuzeigenden Objektvorlagen wählen bzw. abwählen. Durch Klicken auf den Speicher-Button können Sie alle Vorlagen des aktuellen Projekts auf der Festplatte speichern und später in anderen Projekten verwenden, indem Sie auf den Importieren-Button klicken.

4 Projektelemente

4.1 Geräte

Im Geräte-Pool eines Projektes finden Sie drei Geräte, die beim Anlegen eines neuen Projekts automatisch erstellt werden:

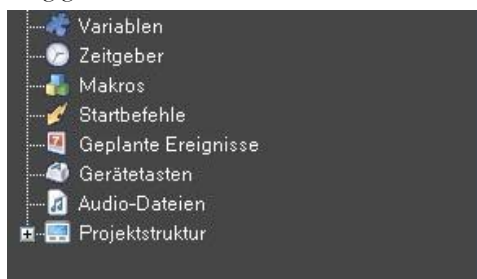


Eigenes Gerät: für die Steuerung der Iseo-Hardware-Funktionen.

Eigenes Projekt: für die Steuerung von Oberflächen- und Iseo-System-Funktionen.

Logik: zur Ausführung von logischen Operationen für bedingte Funktionen.

Im Iseo Designer können Sie die unten aufgeführten Geräte-Typen dem Geräte-Pool hinzufügen und deren Funktionen dann als Befehl einem grafischen Objekt zuordnen. All diese Geräte müssen per Netzwerk direkt oder indirekt erreichbar sein. Wenn Geräte keinen Netzwerkanschluss besitzen, können sie durch entsprechende Adapter netzwerkfähig gemacht werden.



Klicken Sie links im Programmfenster bei den Projektelementen mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Kategorie um ein Projektelement hinzuzufügen. Um ein Element zu löschen klicken sie mit der rechten Maustaste auf das gewünschte Element und wählen Gerät entfernen.

Folgende Geräte können hinzugefügt werden:

- **Iseo:** zur Steuerung anderer Geräte auf denen Iseo läuft, z. B. SC MediaEngine
- **Wings Platinum:** zur Steuerung eines PCs, auf dem unsere Multimedia-Software Wings Platinum läuft.
- **HD Player:** zur Steuerung eines Stumpfl HD Player Lite oder HD Player Plus
- **SC LAN IRin/out:** zur Steuerung mit unserem IR-Modul, das beliebige, IR-fernsteuerbare Geräte steuern kann, siehe auch IR-steuerbare Geräte.
- **SC LAN Relay 8 out :** für Schaltfunktionen mit unserem Relais-Modul, das 8 eingebaute Relais bietet.
- **SC LAN Remote 8 in:** für Schalteingänge unseres Remote-Moduls, es bietet 8 Eingänge zur Auswertung von Tastern, Lichtschranken, Bewegungsmeldern etc.
- **SC LAN DMX512 in/out:** für die Steuerung von Geräten mit unserem DMX-Modul.
- **SC Master Lite ..4 ..16:** für die Steuerung eines autarken SC Master, an dem optional weitere SC Net-Module angeschlossen sein können. Wählen Sie den Geräte-Typ entsprechend Ihrer SC Master-Variante, also SC Master Lite, SC Master 2/4 oder SC Master 6/16.
- **SC Net-Module :** für die Steuerung von SC Modulen ohne SC Master.
- **SC PC Control:** ermöglicht die Steuerung von PCs, auf denen unser Freeware-Tool SC PC Control läuft.
- **AV Stumpfl Keyboard:** für die Steuerung von Iseo mit dem Tastatur-Modul.
- **Benutzerdefiniert :** zur Steuerung beliebiger Geräte mit seriellen Befehlen. Wählen Sie darunter den Treiber des Gerätes. Falls kein Treiber verfügbar ist, können Sie Befehle auch direkt eingeben
- **ABB IP/EIB Gateway:** zur Steuerung von Haustechnik nach dem KNX/EIB-Standard
- **Siemens IP Router N146:** zur Steuerung von Haustechnik nach dem KNX/EIB-Standard
- **Siemens IP Interface N148 :** zur Steuerung von Haustechnik nach dem KNX/EIB-Standard. Das IP Interface N148 lässt nur einen Client zu, also nur ein Iseo Touch Panel.
- **MIX 16x4 AUDIO:** zur Steuerung des Lightware Zonenmixers.
- **Outlook Calendar/Exchange Server:** zur Darstellung und Steuerung von Informationen aus einem Outlook-Kalender
- **RSSFeed:** zur Darstellung von RSSFeeds der angegebenen URL in Textfeldern, siehe RSSFeeds anzeigen.
- **WebRessource:** zur Darstellung von Webcam-Bildern und Texten von einem URL oder für das Senden von HTTP-Requests, beispielsweise für die Steuerung einer Webcam.
- **UPnP Devices :** zur Steuerung von Medienservern nach dem UPnP-Protokoll

4.2 Variablen

Wenn Funktionen nur unter bestimmten Bedingungen ausgeführt werden sollen, können Sie dies durch Systemvariablen, die beispielsweise Rückmeldungen anderer Geräte sind, realisieren. Die folgenden Aspekte sind dabei wichtig:

Systemvariablen : sind veränderlich Werte, die von Rückmeldungen anderer Geräte und Applikationen, von Sensoren oder von anderen Objekten der Oberfläche stammen können und bestimmte Zustände repräsentieren, siehe Systemvariablen hinzufügen

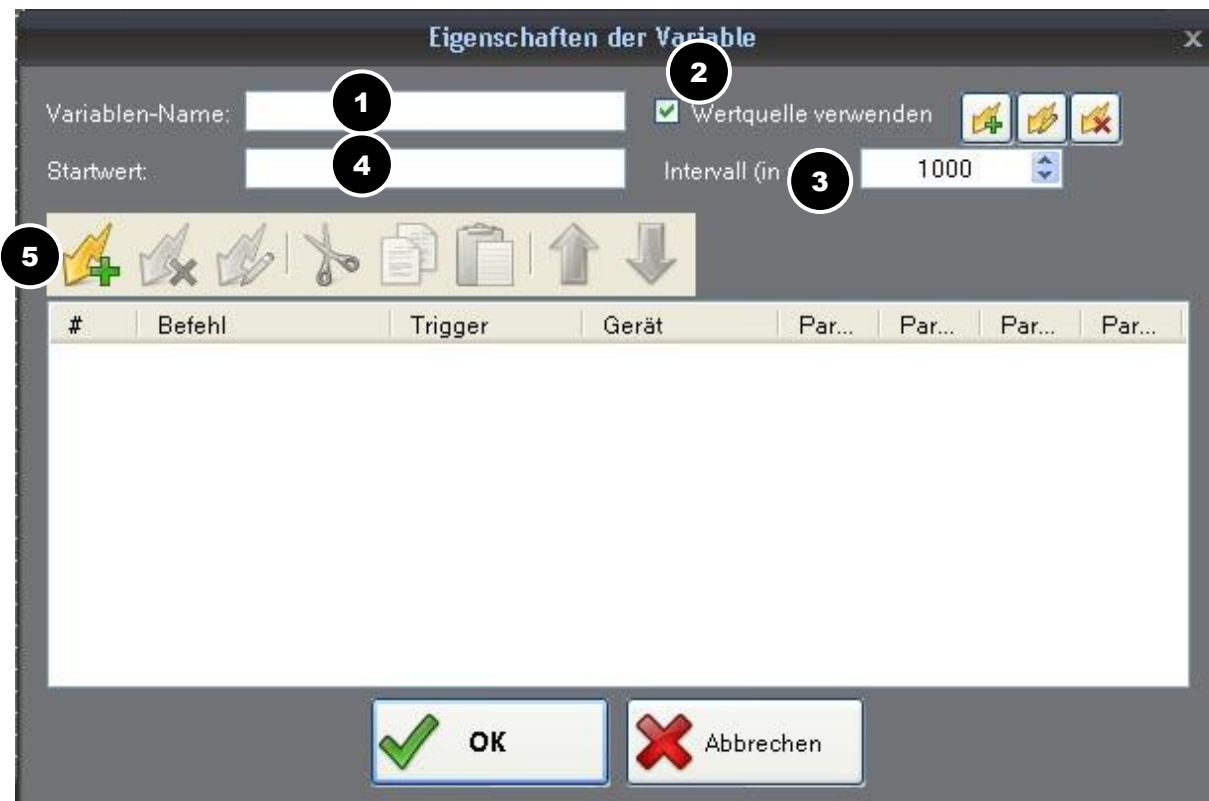
Bedingung: sind erforderlich, um Fälle zu unterscheiden. Sie können also eine Variable, z. B. den gemeldeten Wert eines Gerätes mit einem frei definierten zweiten Wert oder einer zweiten Variablen vergleichen. Das Ergebnis dieses Vergleichs (wahr oder unwahr), wird dann zur Ausführung von Befehle herangezogen.

Bedingte Funktionen in der Event-Liste eines Objekts: lassen sich mit dem Logik-Befehl **Bedingte Befehle (If-Abfrage)** realisieren. Wird z. B. der Button geklickt, werden die Befehle nur ausgeführt, wenn zu diesem Zeitpunkt die Bedingung erfüllt ist.

Permanente Überwachung der Bedingungen: ermöglicht die Auslösung von Befehlen, sobald die Bedingung erfüllt, der Vergleich also wahr ist. Es findet eine permanente Überwachung mit einem Intervall von einer Sekunde statt. Dies ist praktisch, wenn z. B. eine Temperatur per Sensor überwacht wird und ab einem bestimmten Wert eine Jalousie heruntergefahren werden soll.

Bedingte Sichtbarkeit von Objekten der Oberfläche: ermöglicht, beim Eintreten bestimmter Bedingungen Objekte nicht darzustellen. Dies ist beispielsweise nützlich, wenn Fehlbedingungen ausgeschlossen werden sollen.

Um eine Variable zu benutzen, muss diese zuerst angelegt werden. Hierzu klicken mit einem Rechtsklick auf *Variable* im Reiter *Projektelemente* und wählen Sie *Variable hinzufügen*.

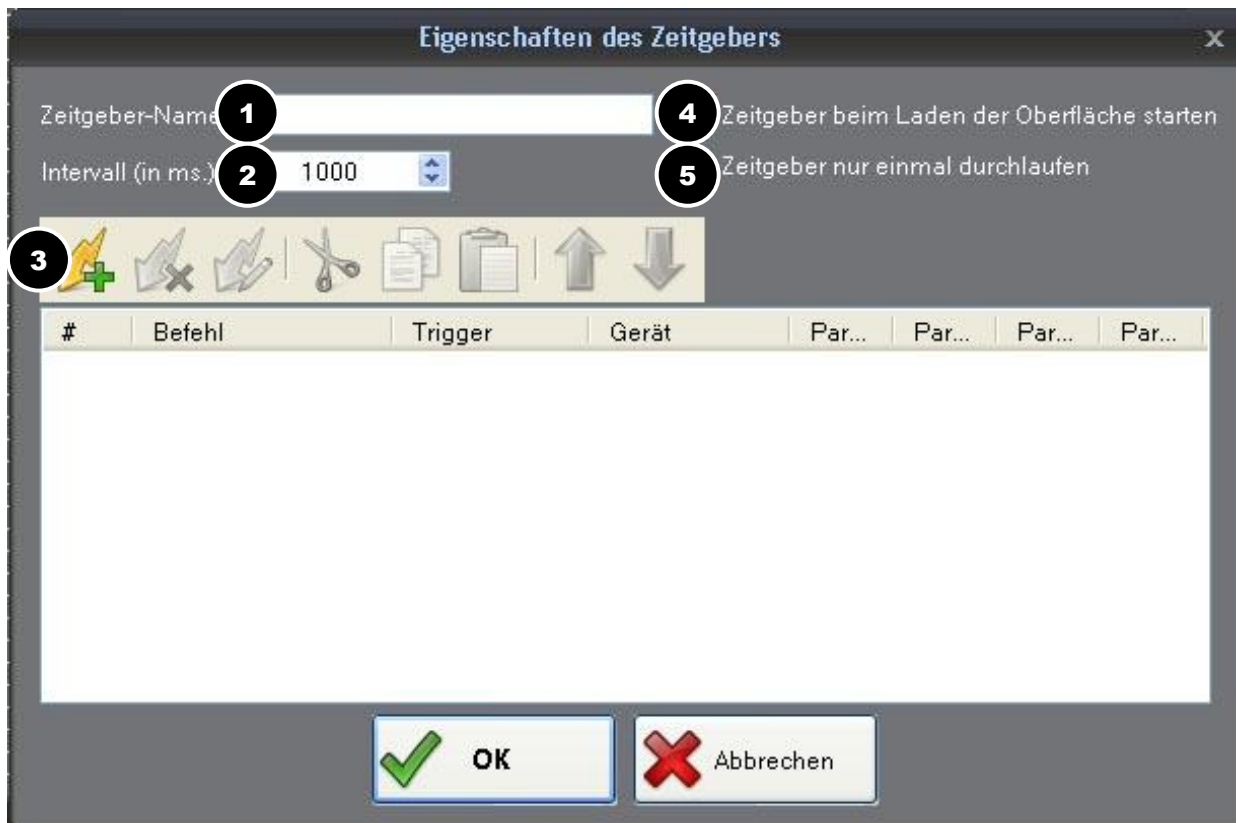


Unter Variablenname (1) geben Sie einen sinnvollen Namen für die Variable ein. Wenn Sie Wertquelle (2) anhaken, können Sie der Variable Befehle hinzufügen, welche im Intervall (3) ausgeführt werden. Soll beim Laden eines Projektes ein Wert zugewiesen werden, so kann man diesen im Feld Startwert (4) eintragen. Soll die Variable Werte aus Geräten oder Funktionen auslesen, so fügen Sie hier den passenden Event hinzu (5) und schließen Sie den Dialog durch Klicken auf *OK*.

4.3 Zeitgeber

Sie können Befehle auch durch einen Zeitgeber auslösen lassen. Im Vergleich zur Steuerung durch einen Button kann dies je nach Situation vorteilhaft sein.

Es können Funktionen einmalig nach einer bestimmten Zeit ausgeführt werden oder wiederkehrend in einem vorgegebenen Intervall. Auf diese Weise können Sie zum Beispiel festlegen, dass eine Lüftung nach Beginn der Veranstaltung maximal drei Stunden läuft. Zeitgeber lassen sich beim Laden der Oberfläche oder durch einen Button starten.



Klicken Sie bei den Projektelementen mit der rechten Maustaste auf die Kategorie *Zeitgeber* und wählen Sie *Neuer Zeitgeber...*

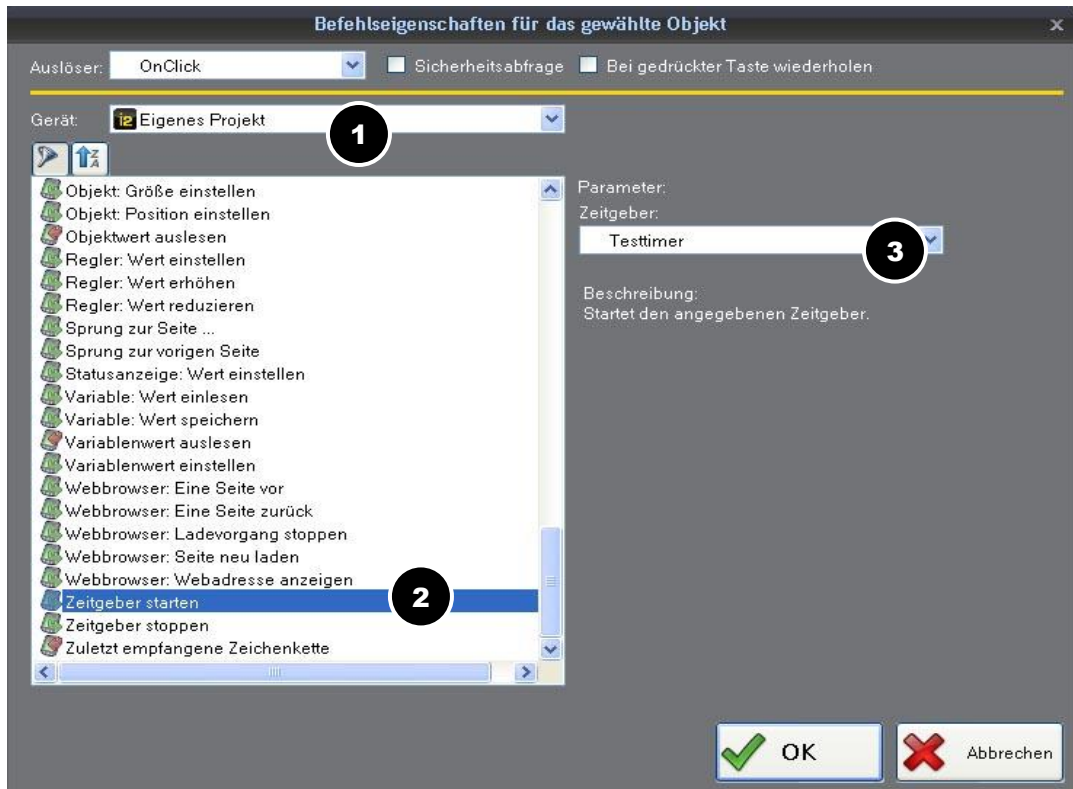
Geben Sie im Feld *Zeitgeber-Name* (1) die gewünschte Bezeichnung an. Tragen Sie bei *Intervall* die Zeit in Millisekunden für das Intervall (2) ein, also die Zeit, die vergehen soll bis die Befehle zum ersten Mal ausgelöst werden. Die Befehle werden anschließend in diesem Intervall wiederholt ausgelöst, sofern der *Zeitgeber* nicht gestoppt wird.

Klicken Sie nun auf den Button *Befehl Hinzufügen* (3), um die gewünschten Befehle zu erstellen. Wählen Sie im erscheinenden Dialog das zu steuernde Gerät. Danach können Sie aus der Befehlsliste die gewünschte Funktion durch Anklicken auswählen.

Es gibt oben im Dialog noch zwei Optionen für die Ausführung der Befehle:

Zeitgeber beim Laden der Oberfläche starten (4) startet den *Zeitgeber*, sobald die Oberfläche geladen ist. Dies ist praktisch für Funktionen, die nach einem Neustart verzögert ausgeführt werden sollen. *Zeitgeber nur einmal durchlaufen* (5) generiert den Befehl *Zeitgeber stoppen*. Dieser Befehl deaktiviert den *Zeitgeber* nach dem ersten Durchlauf, alle Befehle werden also nur einmal ausgeführt. Schließen Sie die Erstellung des *Zeitgebers* durch Klicken auf *OK* ab.

Um den *Zeitgeber* zu testen verknüpfen sie den *Zeitgeber* mit einem Button und weisen den konfigurieren folgenden Befehl.

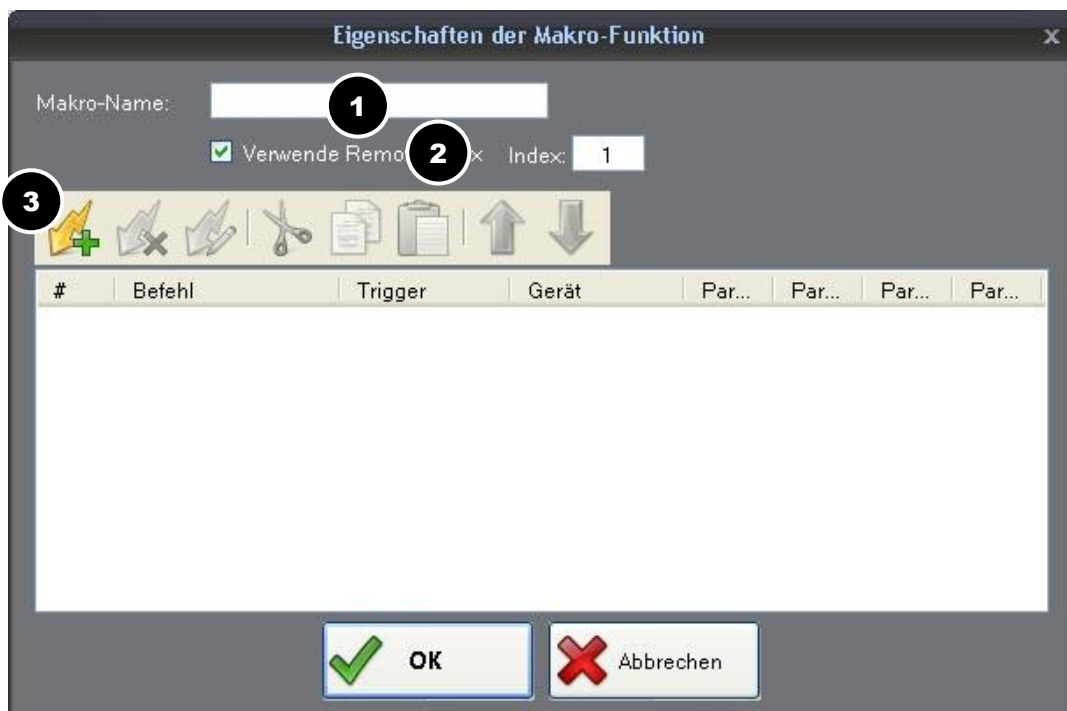


Wählen Sie unter *Gerät* > *Eigenes Projekt* (1) und darunter den Befehl *Zeitgeber starten* (2). Wählen Sie rechts unter den Parametern den gewünschten *Zeitgeber* und schließen Sie den Dialog mit OK.

4.4 Makros

Mehrere Befehle können als Makro zusammengefasst und dann mit dem Befehl *Makro ausführen* ausgelöst werden. Dies reduziert bei wiederkehrenden Befehlsfolgen den Programmieraufwand. Auch das Ändern, z. B. von Werten in den Befehlen, kann dann zentral im Makro vorgenommen werden.

Klicken Sie bei den Projektelementen mit der rechten Maustaste auf die Kategorie *Makros* und wählen Sie *Neues Makro*.



Geben Sie im Feld *Makro-Name* (1) die gewünschte Bezeichnung. Klicken Sie auf *Befehle hinzufügen* (3) und konfigurieren Sie den gewünschte Befehl, wie Sie es von anderen Objekten kennen (siehe auch *Event-Eigenschaften und Befehle bearbeiten und kombinieren*). Fügen Sie auf gleiche Weise alle gewünschten Befehle hinzu und klicken Sie auf OK.

Alle in der Kategorie Makros verfügbaren Makros können Sie über den Befehl Makro auslösen von Eigenes Projekt wählen und auslösen. Makros lassen sich auch direkt mit einer externen Tastatur auslösen, z.B. AV Stumpfl Keyboard. Sollten die Makros extern ausgelöst werden haken Sie *Verwende Remote-Index* (2) an und geben den Index an.

4.5 Startbefehle

Unter Startbefehle können Sie jene Ereignisse und Befehle definieren welche sofort beim Start der Oberfläche ausgeführt werden sollen. Als Auslöser kann nur *OnLoad* ausgewählt werden.

4.6 Geplante Ereignisse

Sie können Befehle auch Zeit gesteuert ausführen lassen. Sie legen also ein Ereignis mit einer bestimmten Zeit an und fügen dann die Befehle hinzu, die zu der angegebenen Zeit ausgeführt werden sollen.

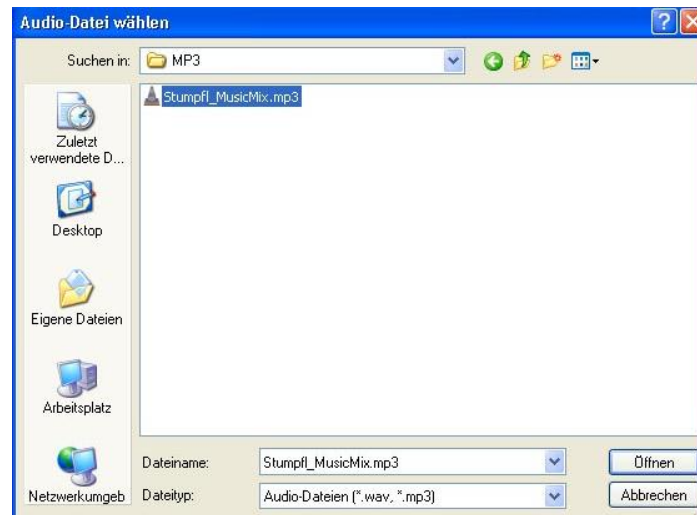
#	Befehl	Trigger	Gerät	Par...	Par...	Par...	Par...

Klicken Sie bei den Projektelementen mit der rechten Maustaste auf die Kategorie Geplante Ereignisse und wählen Sie Neues geplantes Ereignis. Geben Sie bei Name den gewünschten *Namen* (1) für das neue Ereignis an. Geben Sie bei *Uhrzeit*(2) den gewünschten Zeitpunkt für die Ausführung des Ereignisses in Stunden und Minuten an. Setzen Sie vor den Wochentagen (3), an denen das Ereignis ausgeführt werden soll, ein Häkchen. Fügen Sie nun die gewünschten Befehle hinzu (4) und schließen Sie den Dialog durch Klicken auf OK.

Die Funktion *Geplante Ereignisse* ist aktiv, wenn die Oberfläche gestartet ist und die Verbindungen vorhanden sind.

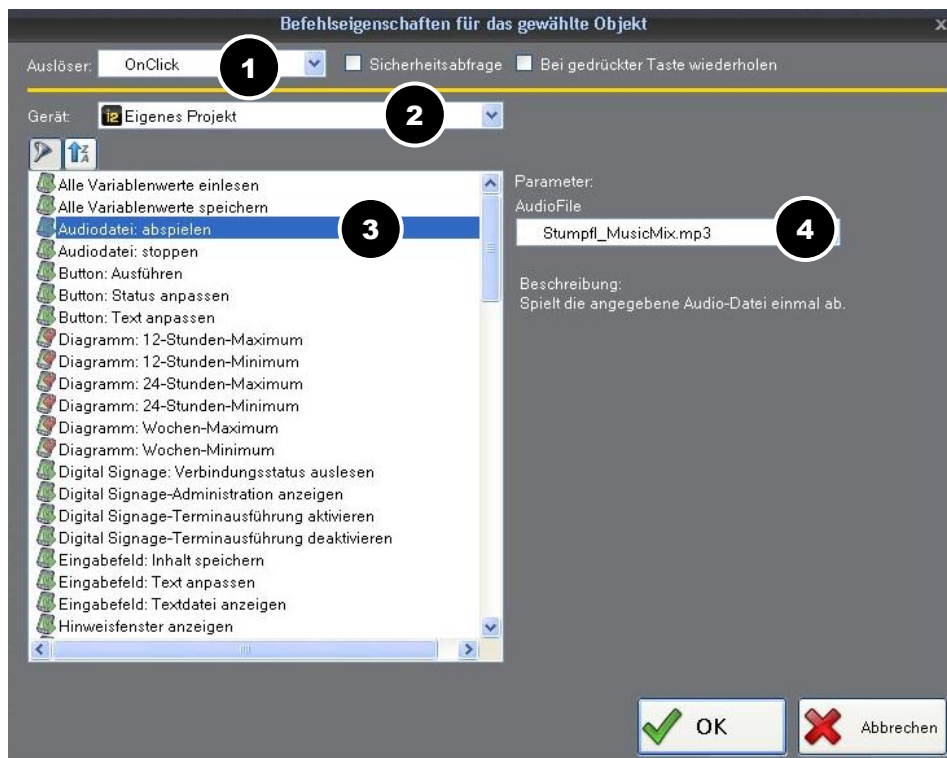
4.7 Audio Dateien

Die Wiedergabe von Audio kann zurzeit nur für das Abrufen von kompletten Audiodateien genutzt werden, z. B. kurze Töne beim Drücken einer Taste.



Zunächst müssen Sie die Audiodateien, die Sie verwenden möchten, zu den Projektelementen hinzufügen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Kategorie Audio-Dateien und wählen Sie *Neue Audio-Datei...* Wählen Sie im Dateidialog die gewünschte Audiodatei und klicken Sie auf *Öffnen*.

Doppelklicken Sie nun den Button, dem eine Audiodatei zugeordnet werden soll, so dass sich die Befehlseigenschaften öffnen, und konfigurieren Sie den Befehl wie folgt:



Wählen Sie den gewünschten Auslöser (1) und als Gerät *Eigenes Projekt* (2). Als Befehl wählen Sie *Audiodatei: abspielen* (3) und wählen rechts bei Parameter unter *AudioFile* (4) die gewünschte Audiodatei aus.

4.8 Projektstruktur

In der Projektstruktur werden alle Projektseiten und alle zugehörigen Objekte in einer Baumstruktur angezeigt. Durch Klicken auf das Objekt wird dieses im Arbeitsbereich markiert und kann bearbeitet werden.