

INHALT

Das Paket enthält die im folgenden beschriebenen Daten.

■ Software

Applikations-Software:

für ETS 2: *ETS2_MasterControl_1v04.exe*

für ETS 3: *ETS3_MasterControl_1v04.exe*

Client-Software:

master-control_client 1v01.exe

Die Client-Software ermöglicht den Zugriff auf das Berker Master Control über einen PC, um Einstellungen für die Kommunikationsdienste vorzunehmen.

■ Musterprojekte

Musterprojekt bmc.cts

Das Musterprojekt enthält die beispielhaft gestaltete Bedienoberfläche für ein zweigeschossiges Einfamilienhaus. Es sind Bedienseiten für acht Räume angelegt. Des Weiteren sind eine Alarm- und eine Wetterseite sowie die Nutzung von E-Mail und RSS-Newsfeeds dargestellt. Die Navigation erfolgt über die mit Beschriftung oder Symbolen versehenen Touch-Bedienflächen.

Hinweis:

Um eine busunabhängige Navigation zu ermöglichen, ist das Musterprojekt mit internen Gruppenadressen realisiert worden. Soll die Vorlage in ein reales Projekt eingebunden werden, sind die Gruppenadressen und Funktionen anzupassen.

Vorlagenprojekt bmc.cts

Das Vorlagenprojekt ist ähnlich aufgebaut, wie das Musterprojekt, jedoch sind Touch-Bedienflächen neutral gestaltet.

Hinweis:

Im Projekt sind keine Gruppenadressen angelegt. Nach dem Einfügen des Vorlagenprojektes sind Bedienflächen nicht sichtbar, da deren Status undefiniert ist. Die Bedienflächen werden sichtbar bei Verknüpfung mit einem entsprechenden Objekt, welches den Status zurückgibt.

Projekt in die ETS einfügen:

- Wenn die Berker Master Control-Applikation auf dem System noch nicht installiert ist:
Applikationssoftware installieren
- ETS öffnen
- Falls noch nicht erfolgt, Berker Master Control in die ETS importieren
- Berker Master Control in das gewünschte Projekt einfügen
- Parameteransicht des Gerätes öffnen
- Im Menü „Gerät – Vorlage-Importieren“ der Parameteransicht das betreffende Musterprojekt auswählen und importieren.
- In der folgenden Abfrage die Option „Import mit ETS-Gruppenadressen“ auswählen und bestätigen.
- „Import beendet“ bestätigen → das Projekt kann verwendet werden.

■ Bild-Dateien

Ordner: *graphik*

Sammlung der in den Projekten verwendeten Bilddaten und Symbole.

Hinweise:

Zum Anpassen der Bilder sind Vorkenntnisse in der Bildbearbeitung nötig.

Die Bilddaten können z.B. mit „Adobe Photoshop Elements“ (> Version 2) bearbeitet werden. Die Bildspeicherung erfolgt optimal im BMP-Format 16 Bit, erweiterter BMP-Modus „X4, R4, G4, B4“