

Table of Contents

<u>Programovani v Lua pro HC2</u>	1
<u>SpuÅjtÄ ni scÄony jako reakce na stisk S2 na FGS-221 a naslednÄ vyvolani dalÄji scÄony</u>	1
<u>Kod</u>	1
<u>Jina varianta</u>	1
<u>UÅ¾iteÄ nÄ zlomky Lua kodu pro Fibaro HC2</u>	4
<u>NatoÄ eni Å¾aluzii ovladanych modulem Fibaro FGRM-222 (Å¾aluziový modul verze 2)</u>	4
<u>Nastaveni hodnoty popisku (label) na virtualnim zaÅ izeni</u>	4

Programovani v Lua pro HC2

SpuÅ¡titÄ ni scÃ©ny jako reakce na stisk S2 na FGS-221 a naslednÄ vyvolani dalÅji scÃ©ny

ScÃ©na je spuÅ¡titÄ na (trigger) zmÄ nou vlastnosti (property) *value* zaÅ izeni s ID 48 (mÅÅ¾e jit napÅ . o hodnotu virtualniho 2. relÄ v FGS 221, tudiÅ¾e tak moÅ¾nÃ© reagovat na vstup S2), jak je deklarovano v sekci %%properties.

NaslednÄ podminka ovÄ Å i, Å¾e ke spuÅ¡titÄ ni doÅlo skuteÄ nÄ pomocí zmÄ ny vlastnosti (nikoli napÅ . stisknutim tlaÄ itka Spustit nebo jinou spuÅ¡titÄ ci udalosti).

Nakonec je povelem fibaro:startScene() spuÅ¡titÄ na jina scÃ©na s ID 2 - napÅ . jednoduÅje vytvoÅ ena v grafickÄm reÅ¾imu. ID scÃ©ny zjistite nejsnadnÄ ji v adresnim Å adku webovÃ©ho prohliÅ¾eÄ e potÃ©, co poÅ¾adovanou scÃ©nu vyberete k editovani.

<http://ipadresahc2/fibaro/cz/scenes/edit.html?sid=2>

Kod

```
-- [ [  
%% properties  
48 value  
%% globals  
--]]  
fibaro:debug ("scene triggered");  
  
local trigger = fibaro:getSourceTrigger();  
if (trigger['type'] ~= "property") then  
    fibaro:debug ("Unexpected source trigger '" .. trigger['type'] ..  
"');  
    fibaro:abort ();  
end  
  
fibaro:debug ("scene activated");  
  
fibaro:startScene(2);
```

Jina varianta

Nasledujici kod umoÅ¾nÅ uje na rÅzne nasobnÄ kliky na vstupech S1 a S2 spustit rozdilnÄ scÃ©ny.

```

--[ [
%% properties
507 sceneActivation
%% globals
--]]
local id= 507;
local name = fibaro:getName(id)
fibaro:debug(name);
local name = tonumber(fibaro:getValue(id, "sceneActivation"));
if (tonumber(fibaro:getValue(id, "sceneActivation"))==16)
then
fibaro:debug("1 click s1 "..name);
elseif (tonumber(fibaro:getValue(id, "sceneActivation"))==26)
then
fibaro:debug("1 click s2 "..name);
elseif (tonumber(fibaro:getValue(id, "sceneActivation"))==25)
then
fibaro:debug("3 click s2 "..name);
elseif (tonumber(fibaro:getValue(id, "sceneActivation"))==15)
then
fibaro:debug("3 click s1 "..name);
elseif (tonumber(fibaro:getValue(id, "sceneActivation"))==14)
then
fibaro:debug("2 click s1 "..name);
elseif (tonumber(fibaro:getValue(id, "sceneActivation"))==24)
then
fibaro:debug("2 click s2 "..name);
elseif (tonumber(fibaro:getValue(id, "sceneActivation"))==12)
then
fibaro:debug("hold click s1 "..name);
elseif (tonumber(fibaro:getValue(id, "sceneActivation"))==13)
then
fibaro:debug("release click s1 "..name);
elseif (tonumber(fibaro:getValue(id, "sceneActivation"))==22)
then
fibaro:debug("hold click s2 "..name);
elseif (tonumber(fibaro:getValue(id, "sceneActivation"))==23)
then
fibaro:debug("release click s2 "..name);
elseif (tonumber(fibaro:getValue(id, "sceneActivation"))==10)
then
fibaro:debug("change from turn off to turn on s1 "..name);
elseif (tonumber(fibaro:getValue(id, "sceneActivation"))==11)
then
fibaro:debug("change from turn on to turn off s1 "..name);
elseif (tonumber(fibaro:getValue(id, "sceneActivation"))==20)

```

```
then
fibaro:debug("change from turn off to turn on s2 '..name)';
elseif (tonumber(fibaro:getValue(id, "sceneActivation"))==21)
then
fibaro:debug("change from turn on to turn off s2 '..name)';
elseif (tonumber(fibaro:getValue(id, "sceneActivation"))==17)
then
fibaro:debug("up '..name)';
elseif (tonumber(fibaro:getValue(id, "sceneActivation"))==18)
then
fibaro:debug("down '..name)';
end;
```

UÅ¾iteÄ nÃ© zlomky Lua kodu pro Fibaro HC2

NatoÄ eni Å¾aluzii ovladanych modulem Fibaro FGRM-222 (Å¾aluziový modul verze 2)

fibaro:call(<device ID>, "setValue2", <nastoceni v rozmezi 0-100>)

Parametr *Controlled Device* modulu musi byt nastaven do reÅ¾imu *Venetian blind*.

Nastaveni hodnoty popisku (label) na virtualnim zaÅ izeni

local temperature = fibaro:getValue(131, "value")

fibaro:call(217, 'setProperty', 'ui.temperature.value',temperature.." C")

131: ID zaÅ izeni, ze kterÃ©ho se vyÅ ita vlastnost (promÄ nna) jmÃ©nem *value*

217: ID virtualni zaÅ izeni, do jehoÅ¾ popisku (label) jmÃ©nem *ui.temperature.value* se zapisuje hodnota promÄ nnÃ© *temperature*