

Table of Contents

Programovani v Lua pro HC2	1
<u>Spuštění scény jako reakce na stisk S2 na FGS-221 a následné vyvolání</u> <u>další scény</u>	1
<u>Kod</u>	1
<u>Jiná varianta</u>	1
<u>Užití zlomky Lua kodu pro Fibaro HC2</u>	4
<u>Natření 3/4aluzii ovladanych modulem Fibaro FGRM-222 (3/4aluziový modul</u> <u>verze 2)</u>	4
<u>Nastavení hodnoty popisku (label) na virtualním zařízení</u>	4

Programovani v Lua pro HC2

Spuštění scény jako reakce na stisk S2 na FGS-221 a následně vyvolání další scény

Scéna je spuštěna (trigger) změnou vlastnosti (property) *value* zářezem s ID 48 (může jít např. o hodnotu virtualního 2. relé v FGS 221, tudíž je tak možné reagovat na vstup S2), jak je deklarováno v sekci `%%properties`.

Následná podmínka ověří, že ke spuštění došlo skutečně pomocí změny vlastnosti (nikoli např. stisknutím tlačítka Spustit nebo jinou spouštěcí událostí).

Nakonec je повеlem `fibaro:startScene()` spuštěna jiná scéna s ID 2 - např. jednoduše vytvořená v grafickém režimu. ID scény zjistíte nejjednodušeji v adresním řádku webového prohlížeče poté, co požadovanou scénou vyberete k editování.

<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);
```

Jiná varianta

Následující kód umožňuje na různých násobných kliky na vstupech S1 a S2 spustit rozdílné scény.

```

--[[
%% 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;
```

Užite si zlomky Lua kodu pro Fibaro HC2

Nastavení senzorů ovládaných modulem Fibaro FGRM-222 (senzorový modul verze 2)

```
fibaro:call(<device ID>, "setValue2", <nastavení v rozmezí 0-100>)
```

Parametr *Controlled Device* modulu musí být nastaven do režimu *Venetian blind*.

Nastavení hodnoty popisku (label) na virtuálním senzoru

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

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

131: ID senzoru, ze kterého se vyčítá vlastnost (proměnná) jménem *value*

217: ID virtuálního senzoru, do jehož popisku (label) jménem *ui.temperature.value* se zapisuje hodnota proměnné *temperature*