

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

ScÃ©na je spuÅ¡tÄ na (trigger) zmÄ nou vlastnosti (property) *value* zaÅ izeni s ID 48 (mÅÅ¾e jít napÅ . o hodnotu virtualního 2. relÄ© v FGS 221, tudiÅ¾ je tak moÅ¾né reagovat na vstup S2), jak je deklarovano v sekci %%properties.

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

Nakonec je povelem fibaro:startScene() spuÅ¡tÄ na jina scÃ©na s ID 2 - napÅ . jednoduÅje vytvoÅ ena v grafickÄ©m reÅ¾imu. ID scÃ©ny zjistite nejsnadnÄ ji v adresním Å adku webovÄ©ho prohlÅ¾eÅe a potÄ©, 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 rÅznÄ 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;
```

ID článku: 142

Naposledy upraveny: 16 Oct, 2014

Revision: 2

Fibaro / Z-Wave -> Programování v Lua pro HC2 -> Spuštění scény jako reakce na stisk S2 na FGS-221
a následným vyvolání další scény

<http://old-kb.yatun.cz/entry/142/>