

Applikationsbeschreibung

KNX/App-Schnittstelle V2

36141-00.REG

10.KNX36141-D.1910/191009



Alle Rechte, auch die Übersetzung in fremde Sprachen, vorbehalten. Ohne schriftliche Einwilligung des Herausgebers ist es nicht gestattet, das Dokument oder Teile daraus in irgend einer Form, mit Hilfe irgend eines Verfahrens zu kopieren, zu vervielfältigen oder zu verteilen oder unter Verwendung elektronischer Systeme zu übertragen.
Technische Änderungen vorbehalten.

1	Allgemein	1
2	Funktionsbeschreibung	2
2.1	Funktionsprinzip	2
2.2	Räume – Funktionen – Benutzer – Benutzerrechte	3
2.3	Anwesenheitssimulation	4
2.4	Webinterface der KNX/App-Schnittstelle	5
2.5	Zurücksetzen auf Werkseinstellungen	6
3	Die Applikation "KNX/App-Schnittstelle V2"	7
3.1	Übersicht	7
3.2	Kommunikationsobjekte	7
3.2.1	Objekttabelle Allgemein	7
3.2.2	Objekttabelle Funktionen	10
3.3	Parameter KNX/App-Schnittstelle	16
3.3.1	Parameterseite "Services"	16
3.3.2	Parameterseite "Allgemein"	17
3.3.3	Parameterseite "Home-Panel"	18
3.3.4	Parameterseite "Gebäudefunktionen"	19
3.3.5	Parameterseite "Smart Button"	21
3.3.6	Parameterseiten "Räume 1...12" und "Räume 13...24"	21
3.3.7	Parameterseiten "Raum x" ("Name des Raums")	22
3.3.8	Parameterseite "Benutzer 1...5"	27
3.3.9	Parameterseiten "Benutzer x" ("Name des Benutzers")	28
3.3.10	Parameterseiten "Zeitschaltuhr"	28
3.3.11	Parameterseite "Anwesenheitssimulation"	29
3.3.12	Parameterseiten "AS Kanal 1...10", "AS Kanal 11...20" und "AS Kanal 21...30"	29

1 Allgemein

Dieses Dokument erklärt die einzelnen Parameter der KNX/App-Schnittstelle V2 und dient als Konfigurationshilfe.



KNX/App-Schnittstelle V2
Applikation: KNX/App-Schnittstelle V2.0

Die KNX/App-Schnittstelle V2 verbindet KNX-Linien mit einem LAN bzw. Wireless Access Point, so dass die am KNX-Bus angeschlossenen Geräte mit dem Feller KNX-App V2 bedient werden können. Somit werden Smartphones und Tablets zur mobilen Fernbedienung von Geräten eingesetzt.

Es können bis zu 24 Räume mit je bis zu 12 Funktionen (z.B. Schalten, Dimmen, Jalousien, Szenen, Wert, Zwangsführung Raumthermostat, Fenster, Bewegung, Zeitschaltuhr mit Astrofunktion, Anwesenheitssimulation, Smart-Taste etc.) parametrierbar werden. Die KNX/App-Schnittstelle V2 unterstützt den gleichzeitigen Zugriff von 5 Endgeräten. Bis zu 5 Benutzer mit unterschiedlichen Zugriffsrechten können eingerichtet werden (siehe auch [Kapitel 2.2](#)).

Die Spannungsversorgung erfolgt über Power-over-Ethernet oder alternativ extern mit 12–30 V DC.

Technische Daten

Umgebungsbedingungen:

- Schutzart (IEC 60529) IP20, Einbau trocken
- Umgebungstemperatur Betrieb: –5 °C bis +45 °C
Lagerung: –25 °C bis +70 °C

Versorgung KNX

- Spannung 21–30 V DC SELV
- Anschluss KNX-Busanschlussklemme
- Leistungsaufnahme typ. 150 mW

Versorgung extern

- Spannung Power-over-Ethernet
alternativ: 12–30 V DC SELV
- Anschluss Anschlussklemmen
- Leistungsaufnahme < 1,5 W

Netzwerk

- Anschluss IP RJ45-Buchse
- IP-Kommunikation Ethernet 100BaseT (100 Mbit/s)
- Unterstützte Protokolle ARP, ICMP, IGMP, DHCP, UDP/IP, TCP/IP, KNXnet/IP (Core, Routing, Tunneling, Device Management)

Einbaubreite 36 mm (2 TE)



Hinweis:

Weitere Informationen zur Installation entnehmen Sie bitte der Installationsanleitung.

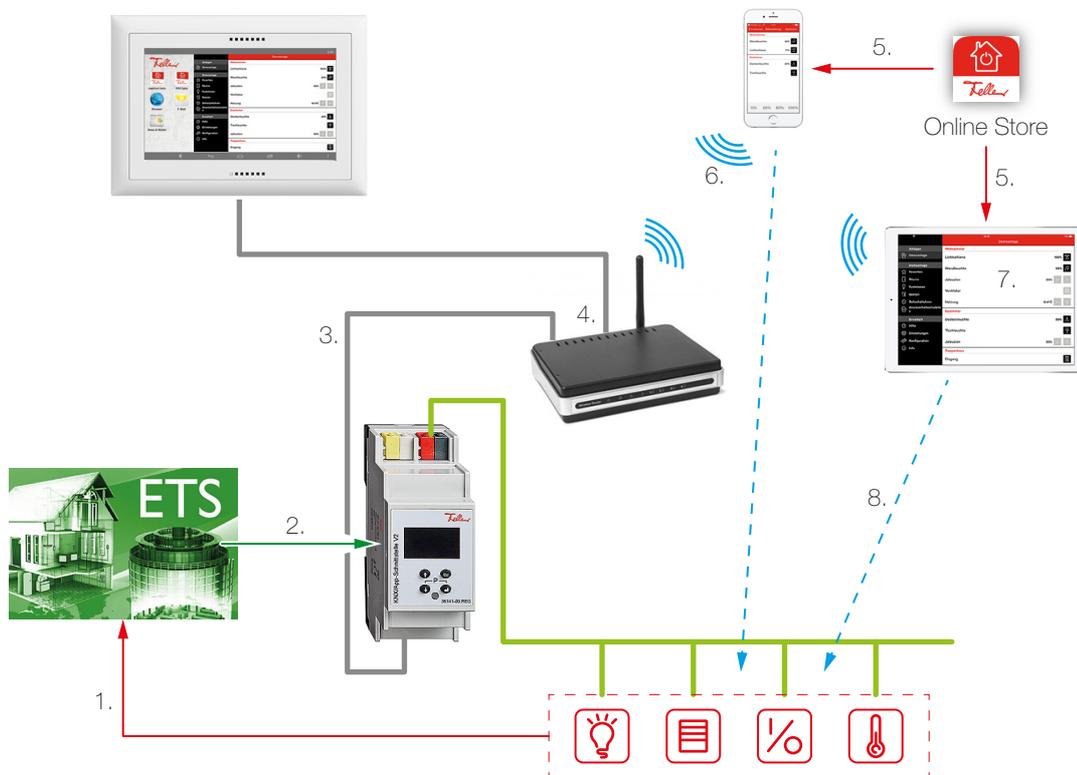


Die Feller KNX-App V2 (nachfolgend *KNX-App* genannt) kann gratis im Online Store bezogen werden.

2 Funktionsbeschreibung

2.1 Funktionsprinzip

Die Konfiguration und Inbetriebnahme erfolgen ganz einfach in der ETS ohne Plug-in.



1. Parametrieren Sie in der ETS bis zu 24 Räume mit je bis zu 12 Funktionen. Verknüpfen Sie immer die Rückmeldung der Aktoren/Sensoren mit den entsprechenden Kommunikationsobjekten (→ Kapitel 3.2.2) der KNX/App-Schnittstelle. Nur so kann gewährleistet werden, dass die KNX-App immer den aktuellen Zustand der zu bedienenden Funktionen aktualisiert.
2. Laden Sie die ETS-Applikation in die KNX/App-Schnittstelle V2.
3. Verbinden Sie die KNX/App-Schnittstelle mit dem Wireless Access Point.
Für ein korrektes Funktionieren muss die KNX/App-Schnittstelle mit einem Ethernet Netzwerk verbunden sein.
4. Die Funktionen Zeitschaltuhr, Anwesenheitssimulation und Smart Button kommunizieren über den Port **7005** mit der Feller KNX-App. Stellen Sie sicher, dass dieser Port aus dem WLAN erreichbar ist.
5. Beziehen Sie die Feller KNX-App V2 vom Online Store.
6. Bauen Sie eine Verbindung zwischen Mobilgerät und WLAN oder Home-Panel und Access Point auf.
7. Starten Sie die KNX-App und suchen Sie im Menüpunkt **Konfiguration** die Anlage oder fügen Sie sie hinzu.
Geben Sie den Benutzernamen und das Passwort, die Sie in der ETS eingerichtet haben, ein.
8. Jetzt erfolgt automatisch die Selbstkonfiguration und die Verbraucher können bedient werden.

2.2 Räume – Funktionen – Benutzer – Benutzerrechte

Mit der ETS-Applikation der KNX/App-Schnittstelle können bis zu 24 Räume mit je bis zu 12 Funktionen (z.B. Schalten, Dimmen, Jalousien, Szenen, Wert, Zwangsführung, Raumthermostat, Fenster, Bewegung etc.) parametrisiert werden. Bis zu 5 Benutzer mit unterschiedlichen Zugriffsrechten können eingerichtet werden. Der **Benutzer 1** hat Administratorenrechte und Zugriff auf alle definierten Räume und Funktionen.

Parameterseite "Räume x"	Parameterseite "Benutzer 1...5"				
	Benutzer 1	Benutzer 2	Benutzer 3	Benutzer 4	Benutzer 5
Raum 1	x				
Raum 2	x				
Raum 3	x				
...					
Raum 23	x				
Raum 24	x				



Am Ende dieser Applikationsbeschreibung finden Sie eine ausführliche Tabelle, in die Sie die Benutzerdaten für die Anlage eintragen können. Machen Sie sich eine Kopie oder laden Sie sich ein PDF ab dem Internet unter www.feller.ch herunter.

Feller KNX-App V2

Die Feller KNX-App V2 (nachfolgend *KNX-App* genannt) unterstützt den Endkunden bei der Steuerung, Anzeige und Überwachung der KNX-Anlage. Sie zeichnet sich aus durch eine intuitive Bedienung durch eigene Benutzereinstellungen, schnellen Zugriff auf die Funktionen, Flexibilität durch definierbare Szenen innerhalb der App und vieles mehr.

The image shows two screenshots of the Feller KNX-App V2 interface. The left screenshot shows the 'Funktionen' (Functions) menu with options like Beleuchtung, Jalousien, Steckdosen, Klima, Sicherheit, and Weitere Funktionen. The right screenshot shows the 'Demoanlage' control screen with a sidebar menu (Anlagen, Demoanlage, Favoriten, Räume, Funktionen, Szenen, Zeitschaltungen, Anwesenheitssimulation, Erweitert) and a main area for controlling various devices like Lichtschiene, Wandleuchte, Jalousien, Ventilator, Heizung, Deckenleuchte, Tischleuchte, and Treppenhaus. Green arrows point from text labels to specific elements in the app screenshots.

Parameterseite "Räume x"
Parameter Raum 1-24

App-Szenen

Parameterseite "Räume x"
Parameter
Raum x = Aktiviert
Name = Wohnzimmer

Parameterseite "Wohnzimmer"
Parameter
Funktion x = Schalten - Steckdose
Bezeichnung = Ventilator



Die KNX-App ermöglicht für jedes Mobilgerät eigene Benutzereinstellungen. Somit hat jeder Benutzer auf seinem Mobilgerät die Möglichkeit, eigene Favoriten anzulegen, Bezeichnungen und/oder Symbole zu ändern etc. Hat derselbe Benutzer zwei Mobilgeräte und will bei beiden Geräten die identischen Benutzereinstellungen verwenden, kann er diese in der KNX-App unter **Einstellungen** > **Versenden** versenden und empfangen.

2.3 Anwesenheitssimulation

Die Anwesenheitssimulation kennt zwei Modi: Aufzeichnen und Abspielen. Damit die Anwesenheitssimulation richtig funktioniert, ist es wichtig, dass immer der richtige Modus gewählt wird. Wenn jemand zu Hause ist, sollte immer Aufzeichnen aktiviert sein, wenn niemand zu Hause ist sollte Abspielen aktiviert werden. Je länger die Anwesenheitssimulation Daten sammeln kann um so besser ist die Qualität beim Abspielen.

Verhalten im Modus Aufzeichnen

In diesem Modus werden die empfangenen Telegramme der in der ETS ausgewählten Kanäle aufgezeichnet. Um die Anzahl aufgezeichneter Daten zu limitieren, wird für jeden Kanal pro Minute maximal ein Telegramm gespeichert. Wenn für einen einzelnen Kanal pro Minute mehr als ein Telegramm empfangen wird, so wird das letzte Telegramm dieser Sequenz gespeichert. Wird z.B. für einen 1-Bit-Kanal innerhalb einer Minute eine Sequenz von drei EIN/AUS-Befehlen empfangen, wird nur der letzte AUS-Befehl gespeichert.

Nach der ersten Inbetriebnahme werden alle Daten eine Woche lang aufgezeichnet und pro Wochentag abgelegt. Wird weiterhin aufgezeichnet, werden die vorhandenen Daten sukzessive durch die neu aufgezeichneten ersetzt. Dies stellt sicher, dass immer die zuletzt aufgezeichneten Daten abgespielt werden.

Verhalten im Modus Abspielen

Im Modus Abspielen werden die gespeicherten Daten wieder auf den Bus gesendet. Im Detail werden hier zwei Fälle unterschieden:

- > Es sind Daten für einen identischen Wochentag vorhanden
In diesem Fall werden die Daten dieses Wochentages abgespielt. Wenn die Daten für den Tag nicht vollständig sind, wird ein Teil eines anderen Wochentages abgespielt. Wenn z.B. Daten für den Montagmorgen und Daten für den Sonntag vorhanden sind, werden am Montagmorgen die Daten des Montags und am Montagnachmittag die Daten des Sonntags abgespielt.
- > Es sind noch keine Daten für einen identischen Wochentag vorhanden
Fehlen die Daten für einen identischen Wochentag, werden die Daten eines anderen, bereits vorhandenen Tages abgespielt. Wird z.B. an einem Montag abgespielt und es sind erst Daten für einen Sonntag vorhanden, werden die Daten des Sonntages abgespielt.

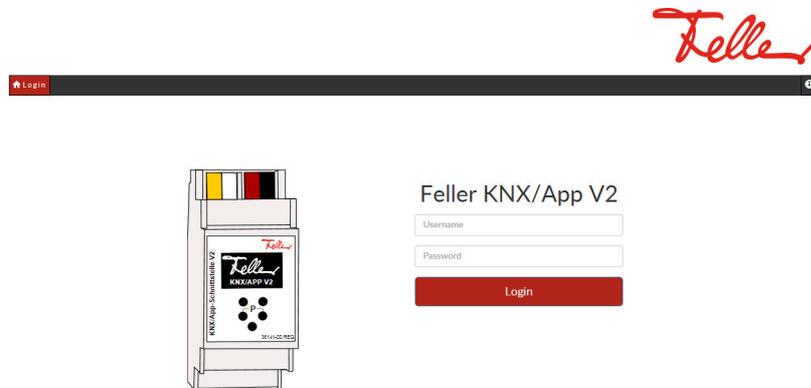


Am Ende dieser Applikationsbeschreibung finden Sie eine Beschreibung der Anwesenheitssimulation für den Endkunden. Machen Sie sich eine Kopie oder laden Sie sich ein PDF ab dem Internet unter www.feller.ch herunter und übergeben Sie es Ihrem Kunden.

2.4 Webinterface der KNX/App-Schnittstelle

Über das Webinterface der KNX/App-Schnittstelle können allgemeine Geräteeinstellungen vorgenommen werden. Um das Webinterface zu öffnen, gehen Sie wie folgt vor:

- Stellen Sie sicher, dass die IP-Adresse des Computers im gleichen Bereich wie die der KNX/App-Schnittstelle ist. Die aktuelle IP-Adresse wird auf dem Startbildschirm des Gerätedisplays angezeigt.
- Öffnen Sie einen Webbrowser.
- Geben Sie in der Adressleiste des Webbrowsers die IP-Adresse der KNX/App-Schnittstelle ein.



- Geben Sie den Benutzernamen und das Passwort ein.
Die Standard-Anmeldeeigenschaften für **Username** und **Password** sind jeweils *admin*. Diese sollten über einen Download in der ETS geändert werden (Parameterseite "Services" – Parameter **Benutzername** und **Password**).
- Klicken Sie auf **Login**. Die Seite **Device** wird angezeigt.

Die Seite **Device** ist in verschiedene Bereiche unterteilt:

General Im Bereich **General** können die allgemeinen Einstellungen wie Geräte-Name, physikalische KNX-Geräteadresse, Datum und Zeit geändert werden. Zudem kann sich die KNX/App-Schnittstelle in den Programmiermodus versetzt oder neu gestartet werden.

Device update Die Firmware der KNX/App-Schnittstelle kann durch den Benutzer aktualisiert werden. Hierzu wird die neue Firmware mit Drag-and-drop in das Feld **Drop file here** gezogen.

Den neusten Firmware-Update finden Sie im Internet unter www.feller.ch – **Downloads**

Network Hier kann (wie direkt am Gerät) die Art der Zuweisung der IP-Adresse (**DHCP** oder **Manual**) geändert und eine statische IP-Adresse mit Subnetzmaske und Gateway IP-Adresse vergeben werden.

Bei Änderung der IP-Adresse muss der Client erneut mit dem Webinterface verbunden werden.

ETS Hier werden Informationen zur geladenen ETS-Applikation angezeigt.

Connections In diesem Bereich befinden sich Informationen und Einstellungsmöglichkeiten zu BAOS binary UDP- und TCP-Client-Verbindungen, zu den Webservices, den REST Services sowie zu den KNXnet/IP-Tunneling-Verbindungen.

Hinweis: Wenn Sie **REST Services** deaktivieren ist es nicht mehr möglich über das Webinterface auf die KNX/App-Schnittstelle zuzugreifen. Die Funktion muss dann über einen ETS-Download wieder aktiviert werden.

Device Menu Das lokale User Interface (OLED) kann deaktiviert werden. Es können dann keine Einstellungen mehr über die Tasten auf dem Gerät vorgenommen werden. Die Menüs bleiben jedoch zugänglich und es können alle Informationen abgelesen werden.

Web Hier kann der Webserver deaktiviert werden.

Application **Hinweis:** Wenn Sie den Webserver deaktivieren ist es nicht mehr möglich, über das Webinterface auf die KNX/App-Schnittstelle zuzugreifen. Die Funktion muss dann über einen ETS-Download wieder aktiviert werden (Parameterseite "Services" – Parameter **HTTP Datei aktivieren** = *Aktiviert*).

Hardware / Versions Hier finden Sie allgemeine Informationen zu Hardware Type, Firmware Version, Application Version usw.

2.5 Zurücksetzen auf Werkseinstellungen

Ab Werk ist folgende Konfiguration eingestellt:

- Physikalische Adresse des Gerätes: **15.15.255**
- Physikalische Adresse der Tunneling-Verbindung: **15.15.240–247**
- IP-Adressen-Vergabe: **DHCP**

Sie können das Gerät wie folgt auf seine Werkseinstellungen zurücksetzen:

- Drücken Sie am Gerät auf die Pfeil-nach-unten-Taste ↓, um das Hauptmenü aufzurufen.
- Navigieren im Menü mit der Pfeil-nach-oben-Taste ↑ oder Pfeil-nach-unten-Taste ↓ zum Untermenü **Reset** und drücken Sie die Return-Taste ↵.
- Navigieren Sie mit der Pfeil-nach-unten-Taste ↓ zur Option **MASTER RESET**.
- Halten Sie die Return-Taste ↵ solange gedrückt, bis der Startbildschirm erscheint.



Nach dem Zurücksetzen auf die Werkseinstellungen muss ein erneuter ETS-Download ausgeführt werden.

3 Die Applikation "KNX/App-Schnittstelle V2"

3.1 Übersicht

Anzahl der Kommunikationsobjekte: 2000
 max. Anzahl der Gruppenadressen: 2000

Für die Planung sowie für die Inbetriebnahme und Diagnose einer KNX-Anlage ist eine Programmiersoftware notwendig: KNX Engineering Tool Software ETS Version 4.2 oder höher. Damit werden das Applikationsprogramm und dessen Parameter sowie die Adressen ausgewählt bzw. erstellt und in das Gerät geladen.

Die für die KNX/App-Schnittstelle V2 notwendige Produktdatenbank ist unter www.feller.ch erhältlich.

Das KNX-Zeichen bietet Gewähr dafür, dass die Produkte verschiedener Hersteller miteinander kommunizieren können und die Befehle von Geräten verschiedener Hersteller gleich verstanden werden (Befehlskompatibilität).

3.2 Kommunikationsobjekte

Kommunikationsflags:

Flag	Name	Bedeutung
L	Lesen	Objektstatus kann abgefragt werden (ETS, Display usw.)
S	Schreiben	Objekt kann empfangen
Ü	Übertragen	Objekt kann senden
A	Aktualisieren	Objekt kann Antwort auf eigene gesendete Leseanforderungen übernehmen



Die folgenden Objekte sind in Abhängigkeit der Parametrierung sichtbar.

Hinweis: Die Standard-Flags sollten nur im Sonderfall geändert werden.

3.2.1 Objekttabelle Allgemein

Nr.	Objektname	Funktion	Typ	DPT	Flags			
					L	S	Ü	A
1	Zeit	Anzeigen	3 bytes	10.001		x		
	3-Byte-Objekt zum Empfangen der Zeit für die Anzeige. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Allgemein" – Geräteuhr ist KNX-Zeitmaster = <i>Deaktiviert</i>							
1	Zeit	Zyklisch senden	3 bytes	10.001			x	
	3-Byte-Objekt zum Senden der aktuellen Zeit auf den Bus. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Allgemein" – Geräteuhr ist KNX-Zeitmaster = <i>Aktiviert</i>							
2	Datum	Anzeigen	3 bytes	11.001		x		
	3-Byte-Objekt zum Empfangen des Datums für die Anzeige. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Allgemein" – Geräteuhr ist KNX-Zeitmaster = <i>Deaktiviert</i>							
2	Datum	Zyklisch senden	3 bytes	11.001			x	
	3-Byte-Objekt zum Senden des aktuellen Datums auf den Bus. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Allgemein" – Geräteuhr ist KNX-Zeitmaster = <i>Aktiviert</i>							

Kommunikationsobjekte

Nr.	Objektname	Funktion	Typ	DPT	Flags			
					L	S	Ü	A
3	Aktivierung senden	Ein	1 bit	1.001			x	
	<p>1-Bit-Objekt zum Senden eines EIN-Telegramms beim Übergang vom Standby in des aktiven Modus durch Berührung.</p> <p>Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Home Panel" – EIN senden bei Berührung Home-Panel im Standby = <i>Aktiviert</i></p>							
					L	S	Ü	A
4	Nachtabsenkung	Displayhelligkeit reduzieren	1 bit	1.001		x		
	<p>1-Bit-Objekt zum Aktivieren oder Deaktivieren der Nachtabsenkung (reduzierte Helligkeit der Hintergrundbeleuchtung des Home-Panel-Bildschirms).</p> <p>Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Home Panel" – Nachtabsenkung Home-Panel Aktiv = <i>Aktiviert</i></p>							
					L	S	Ü	A
5	Präsenz	Ein/Aus	1 bit	1.001		x		
	<p>1-Bit-Objekt zum Empfangen eines EIN/AUS-Telegramms, um das Home-Panel aus dem Stand-by zu reaktivieren.</p> <p>Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Home Panel" – Funktion des Präsenzobjekts für das Home-Panel ungleich <i>Deaktiviert</i></p>							
					L	S	Ü	A
7	Aussentemperatur	<i>Datentyp</i>	*)	*)		x		
	<p>Objekt zum Empfangen und Anzeigen der aktuellen Aussentemperatur von einer KNX-Wetterstation. *) Der Datentyp ist abhängig vom Wert für den Parameter Datentyp.</p> <p>Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Gebäudefunktion" – Aussentemperatur = <i>Aktiviert</i></p>							
					L	S	Ü	A
8	Regen	1 Bit (DPT 1.xxx)	1 bit	1.001		x		
	<p>1-Bit-Objekt zum Empfangen und Anzeigen des aktuellen Regenstatus von einer KNX-Wetterstation.</p> <p>Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Gebäudefunktion" – Regen = <i>Aktiviert</i></p>							
					L	S	Ü	A
9	Windgeschwindigkeit	<i>Datentyp</i>	*)	*)		x		
	<p>Objekt zum Empfangen und Anzeigen der aktuellen Windgeschwindigkeit von einer KNX-Wetterstation. *) Der Datentyp ist abhängig vom Wert für den Parameter Datentyp.</p> <p>Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Gebäudefunktion" – Windgeschwindigkeit = <i>Aktiviert</i></p>							
					L	S	Ü	A
10	Aussenhelligkeit	<i>Datentyp</i>	*)	*)		x		
	<p>Objekt zum Empfangen und Anzeigen des aktuellen Helligkeitswerts von einer KNX-Wetterstation. *) Der Datentyp ist abhängig vom Wert für den Parameter Datentyp.</p> <p>Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Gebäudefunktion" – Aussenhelligkeit = <i>Aktiviert</i></p>							
					L	S	Ü	A
11	App-Szene	Abrufen/Speichern	1 byte	18.001		x		
	<p>1-Byte-Objekt zum Empfangen eines Szenabrufs von einer Smart-Taste.</p> <p>Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Smart Button" – App-Szene von KNX-Taster abrufbar = <i>Aktiviert</i></p>							

Nr.	Objektname	Funktion	Typ	DPT	Flags			
					L	S	Ü	A
12	App-Szene	Programmiermodus-LED	3 bytes	232.600			x	
	3-Byte-Objekt zum Senden von RGB-Telegrammen, welche die LED-Farbe der Smart-Tasten für den Programmiermodus festlegt. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Smart Button" – App-Szene von KNX-Taster abrufbar = <i>Aktiviert</i>							
					L	S	Ü	A
1765	Alle Zeitschaltuhren	aktivieren/deaktivieren	1 bit	1.003		x		
	1-Bit-Objekt zum Freigeben oder Sperren der Zeitschaltuhren über den Bus. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Allgemein" – Zeitschaltuhr Aktiv = <i>Aktiviert</i> "Zeitschaltuhr" – Generelles Aktivierungsobjekt = <i>Aktiviert</i>							
					L	S	Ü	A
1771	Standort Breitengrad	Empfangen	4 bytes	14.007		x		
	4-Byte-Objekt zum Empfangen der Standortkoordinaten in Graden und Dezimalgraden Breite über den Bus. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Allgemein" – Zeitschaltuhr Aktiv = <i>Aktiviert</i> "Zeitschaltuhr" – Standortkoordinaten zur Laufzeit einstellbar = <i>Aktiviert</i>							
					L	S	Ü	A
1772	Standort Längengrad	Empfangen	4 bytes	14.007		x		
	4-Byte-Objekt zum Empfangen der Standortkoordinaten in Graden und Dezimalgraden Länge über den Bus. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Allgemein" – Zeitschaltuhr Aktiv = <i>Aktiviert</i> "Zeitschaltuhr" – Standortkoordinaten zur Laufzeit einstellbar = <i>Aktiviert</i>							
					L	S	Ü	A
1803	Anwesenheitssimulation	Anwesend/Abwesend	1 bit	1.001		x	x	
	1-Bit-Objekt zum Starten oder Stoppen der Anwesenheitssimulation über den Bus. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Allgemein" – Anwesenheitssimulation Aktiv = <i>Aktiviert</i>							
					L	S	Ü	A
1804–1833	Kanal x / <i>Beschriftung des Kanals</i>	Aufzeichnen/Abspielen	*)	*)		x	x	
	Objekt zum Senden und Empfangen von Telegrammen, die für die Anwesenheitssimulation aufgezeichnet oder abgespielt wird. *) Der Datentyp ist abhängig vom Wert für den Parameter Datentyp . Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Allgemein" – Anwesenheitssimulation Aktiv = <i>Aktiviert</i> "AS Kanal 1...10(11...20/21...30)" – Datentyp ungleich <i>Deaktiviert</i>							

3.2.2 Objekttable Funktionen



- > Für die Nummerierung der Objekte ist für jeden Raum ein Bereich von 73 möglichen Objekten reserviert. Raum 1 beginnt mit Nr. 13, Raum 2 mit 13+73=86, Raum 3 mit 86+73=159 etc.
- > Das 1. Objekt für jeden Raum ist für das Objekt <Name des Raums Temperatur – empfangen> reserviert.
- > Für die Nummerierung der einzelnen Funktionsobjekte ist für jede Funktion ein Bereich von 6 möglichen Objekten reserviert. Funktion 1 in Raum 1 beginnt mit Nr. 14, Funktion 2 in Raum 1 mit 14+6=20 etc.
- > Der Name eines Funktionsobjekts ist standardmässig <Raum x Funktion y> und wird in <Bezeichnung der Funktion> (Parameter **Bezeichnung**) geändert.

Wichtig! Damit die KNX-App richtig eingesetzt werden kann, müssen die Rückmeldungen der Aktoren/Sensoren immer mit den entsprechenden Rückmeldeobjekten der KNX/App-Schnittstelle V2 verknüpft werden.

Nr.	Objektname	Funktion	Typ	DPT	Flags			
					L	S	Ü	A
13, 86, + Offset 73	Name des Raums Temperatur	empfangen	2 bytes	9.001		x		
	2-Byte-Objekt zum Empfangen der von einem Raumthermostaten oder einem Temperaturfühler gemessenen Raumtemperatur. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Raumtemperatur anzeigen = Aktiviert							
	Bezeichnung der Funktion	EIN/AUS, Schalten	1 bit	1.001			x	
	1-Bit-Objekt zum Senden von Schalttelegrammen (EIN, AUS) an Schaltaktoren. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Schalten - Beleuchtung / Schalten - Steckdosen / Schalten - Weitere Funktionen							
	Bezeichnung der Funktion	EIN/AUS Rückmeldung, Schalten	1 bit	1.001		x		
	1-Bit-Objekt zum Empfangen der Schaltzustands (EIN/AUS) vom Schaltaktor (Rückmeldung). Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Schalten - Beleuchtung / Schalten - Steckdosen / Schalten - Weitere Funktionen							
	Bezeichnung der Funktion	EIN/AUS, Dimmen	1 bit	1.001			x	
	1-Bit-Objekt zum Senden eines Schalttelegramms (EIN, AUS) an einen Dimmaktor. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Dimmen - Beleuchtung							
	Bezeichnung der Funktion	heller/dunkler, Dimmen	4 bit	3.007			x	
	4-Bit-Objekt zum Senden von relativen Dimmtelegrammen an einen Dimmaktor. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Dimmen - Beleuchtung							
	Bezeichnung der Funktion	Wert, Dimmen	1 byte	5.001			x	
	1-Byte-Objekt zum Senden eines absoluten Dimmwerts (Helligkeitswert 0–100%) an einen Dimmaktor. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Dimmen - Beleuchtung							

Nr.	Objektname	Funktion	Typ	DPT	Flags			
					L	S	Ü	A
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	Wertrückmeldung, Dimmen	1 byte	5.001		x		
1-Byte-Objekt zum Empfangen eines eingestellten Dimmwerts (Helligkeitswert 0–100%) von einem Dimmaktor (Rückmeldung). Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Dimmen - Beleuchtung					L	S	Ü	A
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	Wert, RGB-Dimmen	3 bytes	232.600			x	
3-Byte-Objekt zum Senden von RGB-Telegrammen an einen DALI-Gateway, ein DALI-EVG o.ä. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Dimmen mit RGB-Farbwert - Beleuchtung und Datenpunkttyp = 3 Byte (1 Objekt)					L	S	Ü	A
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	Wertrückmeldung, RGB-Dimmen	3 bytes	232.600		x		
3-Byte-Objekt zum Empfangen von der eingestellten RGB-Werte von einem DALI-Gateway, DALI-EVG o.ä. (Rückmeldung). Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Dimmen mit RGB-Farbwert - Beleuchtung und Datenpunkttyp = 3 Byte (1 Objekt)					L	S	Ü	A
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	RGB-Dimmen, R	1 byte	5.001			x	
1-Byte-Objekt zum Senden des Rot-Farbwerts an einen DALI-Gateway, ein DALI-EVG o.ä. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Dimmen mit RGB-Farbwert - Beleuchtung und Datenpunkttyp = 1 Byte (3 Objekte)					L	S	Ü	A
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	RGB-Dimmen, G	1 byte	5.001			x	
1-Byte-Objekt zum Senden des Grün-Farbwerts an einen DALI-Gateway, ein DALI-EVG o.ä. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Dimmen mit RGB-Farbwert - Beleuchtung und Datenpunkttyp = 1 Byte (3 Objekte)					L	S	Ü	A
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	RGB-Dimmen, B	1 byte	5.001			x	
1-Byte-Objekt zum Senden des Blau-Farbwerts an einen DALI-Gateway, ein DALI-EVG o.ä. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Dimmen mit RGB-Farbwert - Beleuchtung und Datenpunkttyp = 1 Byte (3 Objekte)					L	S	Ü	A
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	Wertrückmeldung, RGB-Dimmen, R	1 byte	5.001		x		
1-Byte-Objekt zum Empfangen des eingestellten Rot-Farbwerts von einem DALI-Gateway, DALI-EVG o.ä. (Rückmeldung). Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Dimmen mit RGB-Farbwert - Beleuchtung und Datenpunkttyp = 1 Byte (3 Objekte)					L	S	Ü	A

Kommunikationsobjekte

Nr.	Objektname	Funktion	Typ	DPT	Flags			
					L	S	Ü	A
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	Wertrückmeldung, RGB-Dimmen, G	1 byte	5.001		x		
1-Byte-Objekt zum Empfangen des eingestellten Grün-Farbwerts von einem DALI-Gateway, DALI-EVG o.ä. (Rückmeldung). Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Dimmen mit RGB-Farbwert - Beleuchtung und Datenpunkttyp = 1 Byte (3 Objekte)					L	S	Ü	A
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	Wertrückmeldung, RGB-Dimmen, B	1 byte	5.001		x		
1-Byte-Objekt zum Empfangen des eingestellten Blau-Farbwerts von einem DALI-Gateway, DALI-EVG o.ä. (Rückmeldung). Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Dimmen mit RGB-Farbwert - Beleuchtung und Datenpunkttyp = 1 Byte (3 Objekte)					L	S	Ü	A
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	AUF/AB, Jalousie	1 bit	1.008			x	
1-Bit-Objekt zum Senden von Telegrammen, mit denen Jalousien auf- oder abwärts gefahren werden. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Jalousie - Jalousien					L	S	Ü	A
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	schritt/stopp, Jalousie	1 bit	1.007			x	
1-Bit-Objekt zum Senden von Telegrammen, mit denen Jalousien angehalten oder Lamellen verstellt werden. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Jalousie - Jalousien					L	S	Ü	A
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	Jalousieposition, Jalousie	1 byte	5.001			x	
1-Byte-Objekt zum Senden der Jalousieposition (0–100%) an einen Jalousieaktor. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Jalousie - Jalousien					L	S	Ü	A
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	Lamellenposition, Jalousie	1 byte	5.001			x	
1-Byte-Objekt zum Senden der Lamellenposition (0–100%) an einen Jalousieaktor. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Jalousie - Jalousien					L	S	Ü	A
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	Jalousiepos. Rückmeldung, Jal.	1 byte	5.001		x		
1-Byte-Objekt zum Empfangen der Jalousieposition (0–100%) von einem Jalousieaktor (Rückmeldung). Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Jalousie - Jalousien					L	S	Ü	A
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	Lamellenpos. Rückmeldung, Jal.	1 byte	5.001		x		
1-Byte-Objekt zum Empfangen der Lamellenposition (0–100%) von einem Jalousieaktor (Rückmeldung). Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Jalousie - Jalousien					L	S	Ü	A

Nr.	Objektname	Funktion	Typ	DPT	Flags			
					L	S	Ü	A
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	AUF/AB, Rollladen	1 bit	1.008			x	
1-Bit-Objekt zum Senden von Telegrammen, mit denen Rollladen auf- oder abwärts gefahren werden. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Rollladen - Jalousien								
					L	S	Ü	A
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	stopp, Rollladen	1 bit	1.007			x	
1-Bit-Objekt zum Senden von Telegrammen, mit denen Rollladen angehalten werden. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Rollladen - Jalousien								
					L	S	Ü	A
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	Rollladenposition, Rollladen	1 byte	5.001			x	
1-Byte-Objekt zum Senden der Rollladenposition (0–100%) an einen Jalousieaktor. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Rollladen - Jalousien								
					L	S	Ü	A
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	Rollladenpos. Rückmeldung	1 byte	5.001		x		
1-Byte-Objekt zum Empfangen der Rollladenposition (0–100%) von einem Jalousieaktor (Rückmeldung). Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Rollladen - Jalousien								
					L	S	Ü	A
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	abrufen/speichern, Szene	1 byte	18.001			x	
1-Byte-Objekt zum Abrufen oder Speichern von einer von max. 64 KNX-Szenen (nicht verwechseln mit den Szenen der KNX-App) im Aktor. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Szenen - Beleuchtung								
					L	S	Ü	A
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	Szene Fernauslösung	1 bit	1.017		x		
1-Bit-Objekt zum Auslösen einer Szene über den Bus. Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Szenen - Beleuchtung								
					L	S	Ü	A
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	Wert, senden	1 byte	5.001			x	
1-Byte-Objekt zum Senden eines Werts (0–100%) an einen Aktor (z.B. FanCoil). Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Wert (%) senden - Weitere Funktionen								
					L	S	Ü	A
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	Wert, Rückmeldung	1 byte	5.001		x		
1-Byte-Objekt zum Empfangen eines Werts (0–100%) von einem Aktor (Rückmeldung). Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Wert (%) senden - Weitere Funktionen								

Kommunikationsobjekte

Nr.	Objektname	Funktion	Typ	DPT	Flags			
					L	S	Ü	A
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	Datentyp, Wert	*)	*)		x		
<p>Objekt zum Empfangen und Anzeigen von Werten eines frei wählbaren Datentyps. Dieses Objekt wird nicht gesendet, es dient ausschliesslich zur Anzeige innerhalb der KNX-App. *) Der Datentyp ist abhängig vom Wert für den Parameter Datentyp.</p> <p>Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Wert anzeigen - Weitere Funktionen</p>								
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	AUS/AUTO/EIN, Zwangsführung	2 bit	2.001			x	
<p>2-Bit-Objekt zum Senden von Zwangstelegrammen. Polarität (Bit 1 / Bit 0): 0x = keine Zwangsführung (Normalbetrieb) ; 10 = zwangsgeführt ausschalten ; 11 = zwangsgeführt einschalten</p> <p>Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Zwangsführung Aus/Auto/Ein - Weitere Funktionen</p>								
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	AUS/AUTO/EIN Rückm, Zwangsf.	2 bit	2.001		x		
<p>2-Bit-Objekt zum Empfangen von Zwangstelegrammen (Rückmeldung). Polarität (Bit 1 / Bit 0): 0x = keine Zwangsführung (Normalbetrieb) ; 10 = zwangsgeführt ausgeschaltet ; 11 = zwangsgeführt eingeschaltet</p> <p>Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Zwangsführung Aus/Auto/Ein - Weitere Funktionen</p>								
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	Temperatur Soll, Vorgabe	2 bytes	9.001			x	
<p>2-Byte-Objekt zum Senden einer Vorgabe des Basis-Sollwerts an einen Raumthermostaten.</p> <p>Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Raumthermostat - Klima und Solltemperatur auswählen = Aktiviert</p>								
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	Temperatur Soll, Eingestellt	2 bytes	9.001		x		
<p>2-Byte-Objekt zum Empfangen des Basis-Sollwerts von einem Raumthermostaten (Rückmeldung).</p> <p>Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Raumthermostat - Klima</p>								
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	Temperatur Ist, Regelgrösse	2 bytes	9.001		x		
<p>2-Byte-Objekt zum Empfangen der von einem Raumthermostaten oder einem Temperaturfühler gemessenen Isttemperatur (Rückmeldung).</p> <p>Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Raumthermostat - Klima</p>								
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	Reglerbetriebsart, alle Arten	1 byte	20.102			x	
<p>1-Byte-Objekt zum Umschalten der Betriebsart des Raumthermostaten gemäss der KNX-Spezifikation. Werte: 01 = Komfortbetrieb ; 02 = Standbybetrieb ; 03 = Nachtbetrieb ; 04 = Frost-/Hitzeschutz.</p> <p>Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: "Name des Raums" – Funktion x = Raumthermostat - Klima und Betriebsart auswählen = Aktiviert</p>								

Nr.	Objektname	Funktion	Typ	DPT	Flags			
					L	S	Ü	A
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	Wertrückmeldung, Betriebsart	1 byte	20.102		x		
<p>1-Byte-Objekt zum Empfang der aktuellen Betriebsart des Raumthermostaten gemäss der KNX-Spezifikation (Rückmeldung).</p> <p>Werte: 01 = Komfortbetrieb ; 02 = Standbybetrieb ; 03 = Nachtbetrieb ; 04 = Frost-/Hitzeschutz.</p> <p>Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: <i>"Name des Raums"</i> – Funktion x = <i>Raumthermostat - Klima</i></p>								
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	1 Bit, Status	1 bit	1.011		x		
<p>1-Bit-Objekt zum Empfang von Staus-Rückmeldungen.</p> <p>Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: <i>"Name des Raums"</i> – Funktion x = <i>Status</i> und Typ = <i>1-Bit - Weitere Funktionen</i></p>								
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	AUF/ZU Rückmeldung, Fenster	1 bit	1.019		x		
<p>1-Bit-Objekt zum Empfang von Fensterkontakt-Rückmeldungen.</p> <p>Polarität: 1 = Fenster geöffnet ; 0 = Fenster geschlossen.</p> <p>Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: <i>"Name des Raums"</i> – Funktion x = <i>Status</i> und Typ = <i>Fenster - Alarm</i></p>								
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	AUF/ZU Rückmeldung, Türe	1 bit	1.019		x		
<p>1-Bit-Objekt zum Empfang von Türkontakt-Rückmeldungen.</p> <p>Polarität: 1 = Türe geöffnet ; 0 = Türe geschlossen.</p> <p>Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: <i>"Name des Raums"</i> – Funktion x = <i>Status</i> und Typ = <i>Türe - Alarm</i></p>								
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	JA/NEIN Rückmeldung, Regen	1 bit	1.002		x		
<p>1-Bit-Objekt zum Empfang eines Regenalarms von einer KNX-Wetterstation.</p> <p>Polarität: 1 = Regen ; 0 = kein Regen.</p> <p>Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: <i>"Name des Raums"</i> – Funktion x = <i>Status</i> und Typ = <i>Regen - Alarm</i></p>								
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	JA/NEIN Rückmeldung, Anwesnh.	1 bit	1.005		x		
<p>1-Bit-Objekt zum Empfang einer Meldung über Anwesenheit von einem Bewegungs- oder Präsenzmelder.</p> <p>Polarität: 1 = Bewegung ; 0 = keine Bewegung.</p> <p>Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: <i>"Name des Raums"</i> – Funktion x = <i>Status</i> und Typ = <i>Bewegung - Alarm</i></p>								
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	JA/NEIN Rückmeldung, Rauch	1 bit	1.005		x		
<p>1-Bit-Objekt zum Empfang eines Rauchalarms von einem Rauchmelder.</p> <p>Polarität: 1 = Rauch ; 0 = kein Rauch.</p> <p>Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: <i>"Name des Raums"</i> – Funktion x = <i>Status</i> und Typ = <i>Rauch - Alarm</i></p>								
	<i>Bezeichnung der Funktion</i>	14 Byte Text - Alarm	14 bytes	16.000		x		
<p>14-Byte-Objekt zum Empfang einer Alarmmeldung.</p> <p>Das Objekt ist sichtbar bei folgender Parametereinstellung: <i>"Name des Raums"</i> – Funktion x = <i>Status</i> und Typ = <i>14 Byte Text - Alarm</i></p>								

3.3 Parameter KNX/App-Schnittstelle

Zuerst müssen die gewünschten Parameter in der ETS-Applikation eingestellt werden. Diese Parametereinstellungen werden beim ETS-Download auf der KNX/App-Schnittstelle V2 abgespeichert. Vor dem ETS-Download muss die KNX/App-Schnittstelle V2 mit einer eindeutigen physikalischen Adresse durch die ETS programmiert werden.



Hinweis: Generell von oben nach unten parametrieren.

3.3.1 Parameterseite "Services"

Auf der Parameterseite "Services" können Sie verschiedene Zugriffsmöglichkeiten auf die KNX/App-Schnittstelle V2 aktivieren oder deaktivieren.

Parameter **Tunneling aktivieren** legt fest, ob die KNXnet/IP-Tunneling-Verbindung ein- oder ausgeschaltet ist.

Tunneling aktivieren	<i>Deaktiviert</i> Aktiviert
<i>Deaktiviert</i>	Die KNX/App-Schnittstelle kann nicht mehr als ETS-Programmierschnittstelle verwendet werden.
<i>Aktiviert</i>	Die ETS nutzt das KNXnet/IP-Tunneling-Protokoll um über IP eine Verbindung zum KNX-Bus herzustellen.

Parameter **HTTP Datei aktivieren** legt fest, ob über das Webinterface (→ [Kapitel 2.4](#)) auf die KNX/App-Schnittstelle zugegriffen werden kann.

HTTP Datei aktivieren	<i>Deaktiviert</i> Aktiviert
<i>Deaktiviert</i>	Es ist nicht mehr möglich, über das Webinterface auf die KNX/App-Schnittstelle zuzugreifen.

Parameter **Search request aktivieren** legt fest, ob KNXnet/IP Search Requests beantwortet werden oder nicht.

Search request aktivieren	<i>Deaktiviert</i> Aktiviert
<i>Deaktiviert</i>	Der ETS und der KNX-App ist es nicht mehr möglich, die KNX-Programmierschnittstelle der KNX/App-Schnittstelle im Netzwerk automatisch zu finden.

Parameter **Servicemenu aktivieren** legt fest, ob Geräteeinstellungen direkt am Gerät über das lokale User Interface (OLED) vorgenommen werden können.

Servicemenu aktivieren	<i>Deaktiviert</i> Aktiviert
<i>Deaktiviert</i>	Es können keine Einstellungen mehr über die Tasten auf dem Gerät vorgenommen werden. Die Menüs bleiben jedoch zugänglich und es können alle Informationen abgelesen werden.

Web Login

Parameter **Benutzername** definiert den Benutzernamen für den Zugriff auf das Webinterface. Der Standard-Benutzername ist **admin**.

Benutzername max. 20 Zeichen

Parameter **Passwort** definiert das Passwort für den Zugriff auf das Webinterface. Das Standard-Passwort ist **admin**. Gross-/Kleinschreibung beachten!

Passwort max. 20 Zeichen

3.3.2 Parameterseite "Allgemein"

Auf der Parameterseite "Allgemein" legen Sie fest, ob die Zeitschaltuhr und die Anwesenheitssimulation mit der KNX-App verwendet werden können.

Parameter	Geräteuhr ist KNX-Zeitmaster legt fest, ob die KNX/App-Schnittstelle als Zeitmaster verwendet wird, der Datum und Uhrzeit auf den Bus sendet.						
	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;">Geräteuhr ist KNX-Zeitmaster</td> <td>Deaktiviert <i>Aktiviert</i></td> </tr> <tr> <td><i>Deaktiviert</i></td> <td>Die KNX/App-Schnittstelle empfängt die Zeiteinstellung über den Bus. Das Objekt 1 <Zeit – Anzeigen> ist sichtbar. Das Objekt 2 <Datum – Anzeigen> ist sichtbar.</td> </tr> <tr> <td><i>Aktiviert</i></td> <td>Die KNX/App-Schnittstelle sendet die aktuelle Zeiteinstellung 1 mal täglich auf den Bus. Das Objekt 1 <Zeit – Zyklisch senden> ist sichtbar. Das Objekt 2 <Datum – Zyklisch senden> ist sichtbar.</td> </tr> </table>	Geräteuhr ist KNX-Zeitmaster	Deaktiviert <i>Aktiviert</i>	<i>Deaktiviert</i>	Die KNX/App-Schnittstelle empfängt die Zeiteinstellung über den Bus. Das Objekt 1 <Zeit – Anzeigen> ist sichtbar. Das Objekt 2 <Datum – Anzeigen> ist sichtbar.	<i>Aktiviert</i>	Die KNX/App-Schnittstelle sendet die aktuelle Zeiteinstellung 1 mal täglich auf den Bus. Das Objekt 1 <Zeit – Zyklisch senden> ist sichtbar. Das Objekt 2 <Datum – Zyklisch senden> ist sichtbar.
Geräteuhr ist KNX-Zeitmaster	Deaktiviert <i>Aktiviert</i>						
<i>Deaktiviert</i>	Die KNX/App-Schnittstelle empfängt die Zeiteinstellung über den Bus. Das Objekt 1 <Zeit – Anzeigen> ist sichtbar. Das Objekt 2 <Datum – Anzeigen> ist sichtbar.						
<i>Aktiviert</i>	Die KNX/App-Schnittstelle sendet die aktuelle Zeiteinstellung 1 mal täglich auf den Bus. Das Objekt 1 <Zeit – Zyklisch senden> ist sichtbar. Das Objekt 2 <Datum – Zyklisch senden> ist sichtbar.						
Parameter	Zeitschaltuhr Aktiv legt fest, ob die Zeitschaltuhr-Funktion in der KNX-App sichtbar ist.						
	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;">Zeitschaltuhr Aktiv</td> <td>Deaktiviert <i>Aktiviert</i></td> </tr> <tr> <td><i>Deaktiviert</i></td> <td>Die Zeitschaltuhr-Funktion ist deaktiviert und in der KNX-App nicht sichtbar.</td> </tr> <tr> <td><i>Aktiviert</i></td> <td>Zeitschaltuhren können in der KNX-App erstellt werden. Die Parameterseite "Zeitschaltuhr" ist sichtbar.</td> </tr> </table>	Zeitschaltuhr Aktiv	Deaktiviert <i>Aktiviert</i>	<i>Deaktiviert</i>	Die Zeitschaltuhr-Funktion ist deaktiviert und in der KNX-App nicht sichtbar.	<i>Aktiviert</i>	Zeitschaltuhren können in der KNX-App erstellt werden. Die Parameterseite "Zeitschaltuhr" ist sichtbar.
Zeitschaltuhr Aktiv	Deaktiviert <i>Aktiviert</i>						
<i>Deaktiviert</i>	Die Zeitschaltuhr-Funktion ist deaktiviert und in der KNX-App nicht sichtbar.						
<i>Aktiviert</i>	Zeitschaltuhren können in der KNX-App erstellt werden. Die Parameterseite "Zeitschaltuhr" ist sichtbar.						
Parameter	Anwesenheitssimulation Aktiv legt fest, ob die Anwesenheitssimulation-Funktion in der KNX-App sichtbar ist.						
	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;">Anwesenheitssimulation Aktiv</td> <td>Deaktiviert <i>Aktiviert</i></td> </tr> <tr> <td><i>Deaktiviert</i></td> <td>Die Anwesenheitssimulation ist deaktiviert und in der KNX-App nicht sichtbar.</td> </tr> <tr> <td><i>Aktiviert</i></td> <td>Mit der KNX-App kann die Aufzeichnung der eingerichteten Anwesenheitssimulation gestartet und wieder abgespielt werden. Die Parameterseite "Anwesenheitssimulation" ist sichtbar. Das Objekt 1803 <Anwesenheitssimulation – Anwesend/Abwesend> ist sichtbar.</td> </tr> </table>	Anwesenheitssimulation Aktiv	Deaktiviert <i>Aktiviert</i>	<i>Deaktiviert</i>	Die Anwesenheitssimulation ist deaktiviert und in der KNX-App nicht sichtbar.	<i>Aktiviert</i>	Mit der KNX-App kann die Aufzeichnung der eingerichteten Anwesenheitssimulation gestartet und wieder abgespielt werden. Die Parameterseite "Anwesenheitssimulation" ist sichtbar. Das Objekt 1803 <Anwesenheitssimulation – Anwesend/Abwesend> ist sichtbar.
Anwesenheitssimulation Aktiv	Deaktiviert <i>Aktiviert</i>						
<i>Deaktiviert</i>	Die Anwesenheitssimulation ist deaktiviert und in der KNX-App nicht sichtbar.						
<i>Aktiviert</i>	Mit der KNX-App kann die Aufzeichnung der eingerichteten Anwesenheitssimulation gestartet und wieder abgespielt werden. Die Parameterseite "Anwesenheitssimulation" ist sichtbar. Das Objekt 1803 <Anwesenheitssimulation – Anwesend/Abwesend> ist sichtbar.						



Am Ende dieser Applikationsbeschreibung finden Sie eine Beschreibung der Astrofunktion der Zeitschaltuhren sowie der Anwesenheitssimulation für den Endkunden. Machen Sie sich eine Kopie oder laden Sie sich ein PDF ab dem Internet unter www.feller.ch herunter und übergeben Sie es Ihrem Kunden.

3.3.3 Parameterseite "Home-Panel"

Auf der Parameterseite "Home-Panel" definieren Sie allgemeine Merkmale für das Home-Panel.

Parameter **EIN senden bei Berührung Home-Panel im Standby** legt das Verhalten beim Berühren des Home-Panels im Stand-by fest.

EIN senden bei Berührung Home-Panel im Standby	Deaktiviert <i>Aktiviert</i>
<i>Deaktiviert</i>	Beim Berühren des Home-Panel-Bildschirms wird kein Telegramm auf den Bus gesendet.
<i>Aktiviert</i>	Es wird ein 1-Bit-Objekt erzeugt, das bei einer Berührung des Home-Panel-Bildschirms im Stand-by auf den Bus gesendet wird, um eine Aktion auszulösen. Das Objekt 3 <Aktivierung senden – Ein> ist sichtbar.

Parameter **Nachtabenkung Home-Panel Aktiv** legt fest, ob die Helligkeit des Home-Panel-Bildschirms während der Nacht reduziert werden kann.

Nachtabenkung Home-Panel Aktiv	Deaktiviert <i>Aktiviert</i>
<i>Deaktiviert</i>	Der Home-Panel-Bildschirm leuchtet mit der für den Normalbetrieb definierten Helligkeit.
<i>Aktiviert</i>	Wird auf das Objekt 4 <Nachtabenkung – Displayhelligkeit reduzieren> ein EIN-Telegramm gesendet, so leuchtet der Home-Panel-Bildschirm nur noch mit der für die Nachtabenkung festgelegten Helligkeit. Wird auf das Objekt 4 <Nachtabenkung – Displayhelligkeit reduzieren> ein AUS-Telegramm gesendet, so leuchtet der Home-Panel-Bildschirm wieder mit der für den Normalbetrieb definierten Helligkeit. Das Objekt 4 <Nachtabenkung – Displayhelligkeit reduzieren> ist sichtbar.

Parameter **Funktion des Präsenzobjekts für das Home-Panel** legt fest, ob das Home-Panel durch den Empfang eines EIN/AUS-Telegramm vom Bus aus dem Stand-by aufwacht.

Funktion des Präsenzobjekts für das Home-Panel	Deaktiviert <i>Aufwachen bei EIN-Telegramm</i> <i>Aufwachen bei AUS-Telegramm</i>
<i>Deaktiviert</i>	Das Home-Panel kann nicht über den Bus aus dem Stand-by in den Normalbetrieb geholt werden.
<i>Aufwachen bei EIN-Telegramm</i>	Wird auf dem Objekt 5 <Präsenz – Ein/Aus> ein EIN-Telegramm empfangen, so wacht das Home-Panel aus dem Stand-by auf. Das Objekt 5 <Präsenz – Ein/Aus> ist sichtbar.
<i>Aufwachen bei AUS-Telegramm</i>	Wird auf dem Objekt 5 <Präsenz – Ein/Aus> ein AUS-Telegramm empfangen, so wacht das Home-Panel aus dem Stand-by auf. Das Objekt 5 <Präsenz – Ein/Aus> ist sichtbar.

3.3.4 Parameterseite "Gebäudedefunktionen"

Auf der Parameterseite "Gebäudedefunktion" definieren Sie, welche Informationen von einer Wetterstation (z.B. 4724-8F.MS) in der Kopfzeile der KNX-App angezeigt werden sollen. Wenn alle vier Parameter der Parameterseite "Gebäudedefunktion" deaktiviert sind, wird anstelle der Wetterdaten die Notification Bar des Mobilgerätes angezeigt.

Parameter **Aussentemperatur** legt fest, ob in der Kopfzeile der KNX-App die Aussentemperatur angezeigt wird.

Aussentemperatur

Deaktiviert

Aktiviert

Deaktiviert

Die Aussentemperatur wird nicht angezeigt.

Aktiviert

Die Aussentemperatur kann mit einem über den Parameter **Datentyp** wählbaren Objekt über den Bus empfangen und in der Kopfzeile angezeigt werden.

Die Parameter **Datentyp** und **Einheit** sind sichtbar.

Das Objekt 7 <Aussentemperatur – *Datentyp*> ist sichtbar.

Parameter **Regen** legt fest, ob in der Kopfzeile der KNX-App bei Regen ein Regelsymbol angezeigt wird.

Regen

Deaktiviert

Aktiviert

Deaktiviert

Das Regensymbol wird nicht angezeigt.

Aktiviert

Wird auf dem Objekt 8 <Regen – 1 Bit (DPT 1.xxx)> ein EIN-Telegramm empfangen, so wird das Symbol "Regen" ☔ in der Kopfzeile angezeigt.

Wird auf dem Objekt 8 <Regen – 1 Bit (DPT 1.xxx)> ein AUS-Telegramm empfangen, so wird das Symbol "kein Regen" ☔ in der Kopfzeile angezeigt.

Das Objekt 8 <Regen – 1 Bit (DPT 1.xxx)> ist sichtbar.

Parameter **Windgeschwindigkeit** legt fest, ob in der Kopfzeile der KNX-App die Windgeschwindigkeit angezeigt wird.

Windgeschwindigkeit

Deaktiviert

Aktiviert

Deaktiviert

Die Windgeschwindigkeit wird nicht angezeigt.

Aktiviert

Die Windgeschwindigkeit kann mit einem über den Parameter **Datentyp** wählbaren Objekt über den Bus empfangen und in der Kopfzeile angezeigt werden.

Die Parameter **Datentyp** und **Einheit** sind sichtbar.

Das Objekt 9 <Windgeschwindigkeit – *Datentyp*> ist sichtbar.

Parameter **Aussenhelligkeit** legt fest, ob in der Kopfzeile der KNX-App die Aussenhelligkeit angezeigt wird.

Aussenhelligkeit

Deaktiviert

Aktiviert

Deaktiviert

Die Aussenhelligkeit wird nicht angezeigt.

Aktiviert

Die Aussenhelligkeit kann mit einem über den Parameter **Datentyp** wählbaren Objekt über den Bus empfangen und in der Kopfzeile angezeigt werden.

Die Parameter **Datentyp** und **Einheit** sind sichtbar.

Das Objekt 10 <Aussenhelligkeit – *Datentyp*> ist sichtbar.

Parameter KNX/App-Schnittstelle

Parameter **Datentyp** legt den Datentyp für das Empfangen und Anzeigen eines Wertes fest.

Datentyp	<i>1 Bit (DPT 1.xxx)</i>
	<i>1 Byte Prozent (DPT 5.001)</i>
	<i>1 Byte ohne Vorzeichen (DPT 5.xxx)</i>
	<i>1 Byte mit Vorzeichen (DPT 6.xxx)</i>
	<i>2 Byte ohne Vorzeichen (DPT 7.xxx)</i>
	<i>2 Byte mit Vorzeichen (DPT 8.xxx)</i>
	2 Byte Gleitkomma (DPT 9.xxx)
	<i>4 Byte ohne Vorzeichen (DPT 12.xxx)</i>
	<i>4 Byte mit Vorzeichen (DPT 13.xxx)</i>
	<i>4 Byte Gleitkomma (DPT 14.xxx)</i>

Parameter **Einheit** legt die mit dem Wert anzuzeigende Einheit (Text) fest.

Einheit	max. 5 Zeichen
----------------	----------------

3.3.5 Parameterseite "Smart Button"

Mit der KNX-App definierte Szenen, die nach dem Erstellen in der KNX/App-Schnittstelle abgelegt sind, können mit dafür vorgesehenen Smart-Tasten der KNX-Taster gekoppelt und von diesen abgerufen werden. Wird die Programmierung in der KNX-App gestartet, blinken die LEDs aller möglichen Smart-Tasten in der festgelegten Farbe. Die Id der App-Szene wird auf der Smart-Taste abgelegt, wenn diese innerhalb der vorgegebenen Zeit am KNX-Taster gedrückt wird. Nun kann die App-Szene nicht nur mit der KNX-App sondern auch durch Drücken der Smart-Taste am KNX-Taster abgerufen werden.

Um Tasten als Smart-Tasten verwenden zu können, muss das jeweilige Szeneabrufobjekt der Taste mit dem Objekt 11 <App-Szene – Abrufen/Speichern> und das jeweilige LED-Objekt mit dem Objekt 12 <App-Szene – Programmiermodus-LED> verknüpft werden.

Parameter **App-Szene von KNX-Taster abrufbar** legt fest, ob mit der KNX-App definierte App-Szenen von Smart-Tasten von KNX-Tastern abgerufen werden können.

**App-Szene von KNX-Taster
abrufbar** *Deaktiviert*
Aktiviert

Deaktiviert

Es können keine App-Szenen KNX-Tastern abgerufen werden.

Aktiviert

Mit der KNX-App definierte Szenen können von Smart-Tasten der KNX-Taster abgerufen werden.

Das Objekt 11 <App-Szene – Abrufen/Speichern> ist sichtbar.

Das Objekt 12 <App-Szene – Programmiermodus-LED> ist sichtbar.

Parameter **Rot**, **Grün** und **Blau** definiert die Farbe der LEDs der Smart-Tasten für den Programmiermodus. Wird in der KNX-App die Programmierung der App-Szene gestartet, blinken alle Smart-Tasten, die für die Speicherung in Frage kommen, in der festgelegten Farbe.

Rot

Grün

Blau

0...255

Parameter **Timeout für das Speichern der Szene** legt fest, innerhalb welcher Zeit auf eine Smart-Taste gedrückt werden muss, um die Id der App-Szene auf dieser zu speichern

**Timeout für das Speichern der
Szene** *30 Sekunden*
1 Minute
2 Minuten
5 Minuten

3.3.6 Parameterseiten "Räume 1...12" und "Räume 13...24"

Auf der Parameterseiten "Räume 1...12" und "Räume 13...24" definieren Sie gemäss den Vorgaben Ihres Endkunden, in welchen Räumen Funktionen mit der KNX-App bedient werden.

Parameter **Raum x** aktiviert den jeweiligen Raum für die KNX-App. Pro Raum bestimmen Sie auf der entsprechenden Parameterseite "Raum x" ("*Name des Raums*") (→ [Kapitel 3.3.7](#)) die ausführbaren Aktionen.

Raum x *Deaktiviert*
Aktiviert

Deaktiviert

Der Raum wird nicht benötigt, er erscheint nicht in der KNX-App.

Aktiviert

Für diesen Raum werden bis zu 12 Funktionen definiert.

Der Parameter **Name** ist sichtbar.

Die Parameterseite "Raum x" ist sichtbar.

Parameter **Name** weist dem Raum einen aussagekräftigen Namen (z.B. Wohnzimmer) zu.

Name max. 25 Zeichen

Die Parameterseite "Raum x" wird in "*Name des Raums*" umbenannt.

3.3.7 Parameterseiten "Raum x" ("*Name des Raums*")

Auf der Parameterseiten "Raum x" ("*Name des Raums*") können Sie pro Raum bis zu 12 Funktionen definieren. Die Funktionen werden in der KNX-App pro Raum (Räume) und unterteilt nach Kategorie (Funktionen) dargestellt.



Hinweise:

- > Die KNX-App ordnet jede Funktion automatisch einer der Kategorien *Beleuchtung*, *Jalousien*, *Steckdosen*, *Klima*, *Alarm* oder *Weitere Funktionen* zu (ersichtlich im 2. Teil des Werts für den Parameter **Funktion x**). Diese kann innerhalb der KNX-App nicht geändert werden.
- > Die KNX-App weist jeder Funktion automatisch ein Standardsymbol zu. Dieses kann innerhalb der KNX-App durch den Endkunden verändert werden.
Beispiel Beleuchtung: Standardsymbol  ändern in 
- > Die KNX-App übernimmt bei der Selbstkonfiguration die Reihenfolge der Funktionsdefinitionen. Achten Sie deshalb auf eine sinnvolle Abfolge. Die Reihenfolge kann innerhalb der KNX-App durch den Endkunden verändert werden, Änderungen werden jedoch **nicht** in die ETS-Applikation zurückgeschrieben.
- > Soweit möglich bleiben Änderungen des Endkunden auch nach einem ETS-Download erhalten.
- > Möchte der Endkunde alle seinen persönlichen Einstellungen zurücksetzen, können die ETS-Bezeichnungen in der KNX-App neu geladen werden (Menüpunkt **Konfiguration** > **KNX-App-Schnittstellen** > **Bearbeiten** > **ETS Bezeichnungen laden**).

Hinweise zu den Objekten (→ [Kapitel 3.2.2](#)):

- > Für die Nummerierung der Objekte ist für jeden Raum ein Bereich von 73 möglichen Objekten reserviert. Raum 1 beginnt mit Nr. 13, Raum 2 mit 13+73=86, Raum 3 mit 86+73=159 etc.
- > Das 1. Objekt für jeden Raum ist für das Objekt *<Name des Raums Temperatur – empfangen>* reserviert.
- > Für die Nummerierung der einzelnen Funktionsobjekte ist für jede Funktion ein Bereich von 6 möglichen Objekten reserviert. Funktion 1 in Raum 1 beginnt mit Nr. 14, Funktion 2 in Raum 1 mit 14+6=20 etc.
- > Der Name eines Funktionsobjekts ist standardmässig *<Raum x Funktion y>* und wird in *<Bezeichnung der Funktion>* geändert.

Parameter **Raumtemperatur anzeigen** legt fest, ob in der KNX-App in der Titelzeile der Raumansicht die aktuelle Raumtemperatur angezeigt wird.

Raumtemperatur anzeigen

Deaktiviert

Aktiviert

Deaktiviert

Die Raumtemperatur wird nicht angezeigt.

Aktiviert

Die Raumtemperatur kann mit einem 2-Byte-Objekt über den Bus empfangen und in der Titelzeile angezeigt werden.

Das Objekt *<Name des Raums Temperatur – empfangen>* ist sichtbar.

Parameter **Funktion 1(-12)** legt fest, welche Funktion in diesem Raum ausgeführt werden kann.

Funktion 1(-12)

Nicht aktiv

Schalten - Beleuchtung

Schalten - Steckdosen

Schalten - Weitere Funktionen

Dimmen - Beleuchtung

Dimmen mit RGB-Farbwert - Beleuchtung

Jalousie - Jalousien

Rollladen - Jalousien

Szenen - Beleuchtung

Wert (%) senden - Weitere Funktionen

Wert anzeigen - Weitere Funktionen

Zwangsführung Aus/Auto/Ein - Weitere Funktionen

Raumthermostat - Klima

Status

Nicht aktiv

Die entsprechende Funktion ist nicht aktiv.

Schalten - Beleuchtung

Eine Leuchte kann ein- und ausgeschaltet werden.

Der Parameter **Funktion Schalten** ist sichtbar.

Das Objekt *<x – EIN/AUS, Schalten>* ist sichtbar.

Das Objekt *<x – EIN/AUS Rückmeldung, Schalten>* ist sichtbar.

<i>Schalten - Steckdosen</i>	<p>Eine geschaltete Steckdose kann ein- und ausgeschaltet werden.</p> <p>Der Parameter Funktion Schalten ist sichtbar.</p> <p>Das Objekt <x – EIN/AUS, Schalten> ist sichtbar.</p> <p>Das Objekt <x – EIN/AUS Rückmeldung, Schalten> ist sichtbar.</p>
<i>Schalten - Weitere Funktionen</i>	<p>Eine beliebige Last kann ein- und ausgeschaltet werden.</p> <p>Der Parameter Funktion Schalten ist sichtbar.</p> <p>Das Objekt <x – EIN/AUS, Schalten> ist sichtbar.</p> <p>Das Objekt <x – EIN/AUS Rückmeldung, Schalten> ist sichtbar.</p>
<i>Dimmen - Beleuchtung</i>	<p>Eine Leuchte kann gedimmt werden.</p> <p>Das Objekt <x – EIN/AUS, Dimmen> ist sichtbar.</p> <p>Das Objekt <x – heller/dunkler Dimmen> ist sichtbar.</p> <p>Das Objekt <x – Wert, Dimmen> ist sichtbar.</p> <p>Das Objekt <x – Wertrückmeldung, Dimmen> ist sichtbar.</p>
<i>Dimmen mit RGB-Farbwert - Beleuchtung</i>	<p>Bei einer LED-Leuchte kann die Helligkeit und Farbe gesteuert werden.</p> <p>Der Parameter Datenpunkttyp ist sichtbar.</p> <p>In Abhängigkeit vom Wert für den Parameter Datenpunkttyp ist ein entsprechendes Objekt sichtbar.</p>
<i>Jalousie - Jalousien</i>	<p>Eine Jalousie kann auf- und abgefahren werden.</p> <p>Das Objekt <x – AUF/AB, Jalousie> ist sichtbar.</p> <p>Das Objekt <x – schritt/stopp, Jalousie> ist sichtbar.</p> <p>Das Objekt <x – Jalousieposition, Jalousie> ist sichtbar.</p> <p>Das Objekt <x – Lamellenposition, Jalousie> ist sichtbar.</p> <p>Das Objekt <x – Jalousiepos. Rückmeldung, Jal.> ist sichtbar.</p> <p>Das Objekt <x – Lamellenpos. Rückmeldung, Jal.> ist sichtbar.</p>
<i>Rollladen - Jalousien</i>	<p>Ein Rollladen kann auf- und abgefahren werden.</p> <p>Das Objekt <x – AUF/AB, Rollladen> ist sichtbar.</p> <p>Das Objekt <x – stopp, Rollladen> ist sichtbar.</p> <p>Das Objekt <x – Rollladenposition, Rollladen> ist sichtbar.</p> <p>Das Objekt <x – Rollladenpos. Rückmeldung> ist sichtbar.</p>
<i>Szenen - Beleuchtung</i>	<p>Eine im Aktor gespeicherte KNX-Szene kann abgerufen und ggf. gespeichert werden.</p> <p>Die Parameter Szene abrufen/speichern und Szenennummer sind sichtbar.</p> <p>Das Objekt <x – abrufen/speichern, Szene> ist sichtbar.</p> <p>Das Objekt <x – Szene Fernauslösung> ist sichtbar.</p>
<i>Wert (%) senden - Weitere Funktionen</i>	<p>Ein Wert in Prozent kann an ein Gerät gesendet (z.B. Lüfter) werden.</p> <p>Der Parameter Wert invertieren ist sichtbar.</p> <p>Das Objekt <x – Wert, senden> ist sichtbar.</p> <p>Das Objekt <x – Wert, Rückmeldung> ist sichtbar.</p>
<i>Wert anzeigen - Weitere Funktionen</i>	<p>Der gemeldete Wert wird unter <i>Weitere Funktion</i> angezeigt.</p> <p>Die Parameter Datentyp und Einheit sind sichtbar.</p> <p>In Abhängigkeit vom Wert für den Parameter Datentyp ist das Objekt <x – <i>Datentyp</i>, Wert> ist sichtbar.</p>
<i>Zwangsführung Aus/Auto/Ein - Weitere Funktionen</i>	<p>Ein Gerät kann zwangsgeführt ein- oder ausgeschaltet werden.</p> <p>Das Objekt <x – AUS/AUTO/EIN, Zwangsführung> ist sichtbar.</p> <p>Das Objekt <x – AUS/AUTO/EIN Rückm, Zwangsf.> ist sichtbar.</p>
<i>Raumthermostat - Klima</i>	<p>Die Einstellungen eines Raumthermostaten können angezeigt und wenn freigegeben geändert werden.</p> <p>Die Parameter Solltemperatur auswählen und Betriebsarten auswählen sind sichtbar.</p> <p>Das Objekt <x – Temperatur Soll, Eingestellt> ist sichtbar.</p> <p>Das Objekt <x – Temperatur Ist, Regelgrösse> ist sichtbar.</p> <p>Das Objekt <x – Wertrückmeldung, Betriebsart> ist sichtbar.</p>

Parameter KNX/App-Schnittstelle

Status Der gemeldete Status wird angezeigt.
Der Parameter **Typ** ist sichtbar.
In Abhängigkeit vom Wert für den Parameter **Typ** ist ein entsprechendes Objekt sichtbar.

Parameter **Bezeichnung** weist der Funktion eine aussagekräftige Bezeichnung (z.B. Kronleuchter) zu.

Bezeichnung max. 20 Zeichen



Hinweis:

> Die Bezeichnung kann innerhalb der KNX-App durch den Endkunden verändert werden.

Parameter **Funktion Schalten** legt fest, welchen Befehl ein Tastendruck mit der Grundfunktion Schalten auslöst.

Funktion Schalten

Drücken: UM

Drücken: EIN

Drücken: AUS

Drücken: UM

Wird die Taste gedrückt, so wird der Zustand des Objekts <x – EIN/AUS, Schalten> invertiert und übertragen.

Drücken: EIN

Wird die Taste gedrückt, so wird ein EIN-Telegramm an das Objekt <x – EIN/AUS, Schalten> gesendet.

Drücken: AUS

Wird die Taste gedrückt, so wird ein AUS-Telegramm an das Objekt <x – EIN/AUS, Schalten> gesendet.

Parameter **Datenpunkttyp** legt fest, mit welchem Datenformat die numerischen Anteile der Farben Rot, Grün und Blau über den Bus gesendet werden soll.

Datenpunkttyp

3 Byte (1 Objekt)

1 Byte (3 Objekte)

3 Byte (1 Objekt)

Die RGB-Werte werden mit einem 3-Byte-Objekt gesendet und empfangen.

Die Objekte <x – Wert, RGB-Dimmen> und <x – Wertrückmeldung, RGB-Dimmen> sind sichtbar.

Hinweis: Beachten Sie, dass nicht alle DALI-Gateways, DALI-EVGs o.ä. 3-Byte-Objekte unterstützen.

1 Byte (3 Objekte)

Die RGB-Werte werden mit 3 einzelnen 1-Byte-Objekten gesendet und empfangen.

Die Objekte <x – Wert, RGB-Dimmen, R>, <x – Wert, RGB-Dimmen, G> und <x – Wert, RGB-Dimmen, B> sowie <x – Wertrückmeldung, RGB-Dimmen, R>, <x – Wertrückmeldung, RGB-Dimmen, G> und <x – Wertrückmeldung, RGB-Dimmen, B> sind sichtbar.

Parameter **Szene abrufen/speichern** legt fest, welche Befehle ein KNX-Szenenaufruf auslöst.

Szene abrufen/speichern	Szene abrufen/speichern <i>Szene abrufen</i>
<i>Szene abrufen/speichern</i>	Wird die Taste kurz gedrückt, so wird ein einfacher Szenenabruf erzeugt. Wird die Taste lang gedrückt, wird ein Speichertelegramm auf den Bus gesendet und die beteiligten Aktoren speichern den aktuellen Wert.
<i>Szene abrufen</i>	Wird die Taste kurz gedrückt, so wird ein einfacher Szenenabruf erzeugt. Ein langer Tastendruck hat keine Funktion.



Die KNX-App unterscheidet zwischen App-Szenen und KNX-Szenen:

App-Szenen werden vollständig innerhalb der KNX-App definiert und sind in der KNX/App-Schnittstelle abgelegt. Sie können unter dem Menüpunkt *Szenen* hinzugefügt, umbenannt, definiert und/oder gelöscht werden.

KNX-Szenen werden vom Systemintegrator konfiguriert und können dadurch von verschiedenen Bedienstellen im Gebäude und auch durch die KNX-App ausgelöst werden. KNX-Szenen werden unter der Funktion *Beleuchtung* angezeigt.

Parameter **Szenennummer** legt die entsprechende Szenennummer im Aktor fest.

Szenennummer	1...64
	Hinweis: Nicht alle Aktoren unterstützen die maximale Anzahl von 64 Szenen.

Parameter **Wert invertieren** legt fest, ob der eingegebene Wert (**Funktion = Wert (%) senden - Weitere Funktionen**) invertiert wird.

Wert invertieren	Deaktiviert <i>Aktiviert</i>
<i>Deaktiviert</i>	Der Wert wird als 1-Byte-Objekt in Prozent gesendet oder empfangen.
<i>Aktiviert</i>	Der Wert wird invertiert (0% → 100%, 20% → 80%, ..., 100% → 0%) und als 1-Byte-Objekt in Prozent gesendet oder empfangen.

Parameter **Datentyp** legt den Datentyp für das Empfangen und Anzeigen eines Wertes (**Funktion = Wert anzeigen - Weitere Funktionen**) fest.

Datentyp	1 Bit (DPT 1.xxx) 1 Byte Prozent (DPT 5.001) 1 Byte ohne Vorzeichen (DPT 5.xxx) 1 Byte mit Vorzeichen (DPT 6.xxx) 2 Byte ohne Vorzeichen (DPT 7.xxx) 2 Byte mit Vorzeichen (DPT 8.xxx) 2 Byte Gleitkomma (DPT 9.xxx) 4 Byte ohne Vorzeichen (DPT 12.xxx) 4 Byte mit Vorzeichen (DPT 13.xxx) 4 Byte Gleitkomma (DPT 14.xxx)
-----------------	--

Parameter **Einheit** legt die mit dem Wert (**Funktion = Wert anzeigen - Weitere Funktionen**) anzuzeigende Einheit (Text) fest.

Einheit	max. 5 Zeichen
----------------	----------------

Parameter KNX/App-Schnittstelle

Parameter	Solltemperatur auswählen legt fest, ob die Solltemperatur der aktuellen Betriebsart geändert werden darf.
Solltemperatur auswählen	Deaktiviert <i>Aktiviert</i>
<i>Deaktiviert</i>	Die Solltemperatur wird nur angezeigt und kann nicht geändert werden.
<i>Aktiviert</i>	Die Solltemperatur kann dem Raumthermostat mit dem 2-Byte-Objekt <x – Temperatur Soll, Vorgabe> vorgegeben werden.
Parameter	Betriebsarten auswählen legt fest, ob die Betriebsart des Raumthermostaten umgeschaltet werden darf.
Betriebsarten auswählen	Deaktiviert <i>Aktiviert</i>
<i>Deaktiviert</i>	Die Betriebsart wird nur angezeigt und kann nicht umgeschaltet werden.
<i>Aktiviert</i>	Die Betriebsart wird gemäss der KNX-Spezifikation mit dem 1-Byte-Objekt <x – Reglerbetriebsart, alle Arten> umgeschaltet.
Parameter	Typ legt die Art des gemeldeten Status fest.
Typ	1-Bit - Weitere Funktionen <i>Fenster - Alarm</i> <i>Türe - Alarm</i> <i>Regen - Alarm</i> <i>Bewegung - Alarm</i> <i>Rauch - Alarm</i> <i>14 Byte Text - Alarm</i>
<i>1-Bit - Weitere Funktionen</i>	Der gemeldete Status wird unter <i>Weitere Funktion</i> angezeigt. Das Objekt <x – 1 Bit, Status> ist sichtbar.
<i>Fenster - Alarm</i>	Der von einem Fensterkontakt gemeldete Status wird unter der Funktionen <i>Alarm</i> angezeigt. Das Objekt <x – AUF/ZU Rückmeldung, Fenster> ist sichtbar.
<i>Türe - Alarm</i>	Der von einem Türkontakt gemeldete Status wird unter der Funktionen <i>Alarm</i> angezeigt. Das Objekt <x – AUF/ZU Rückmeldung, Türe> ist sichtbar.
<i>Regen - Alarm</i>	Der von einer KNX-Wetterstation (z.B. Feller 4724-8F.MS) gemeldete Regenalarm wird unter der Funktionen <i>Alarm</i> angezeigt. Das Objekt <x – JA/NEIN Rückmeldung, Regen> ist sichtbar.
<i>Bewegung - Alarm</i>	Die von einem Bewegungs- oder Präsenzmelder gemeldete Anwesenheit wird unter der Funktionen <i>Alarm</i> angezeigt. Das Objekt <x – JA/NEIN Rückmeldung, Anwesenh.> ist sichtbar.
<i>Rauch - Alarm</i>	Der von einem Rauchmelder gemeldete Rauchalarm wird unter der Funktionen <i>Alarm</i> angezeigt. Das Objekt <x – JA/NEIN Rückmeldung, Rauch> ist sichtbar.
<i>14 Byte Text - Alarm</i>	Der gemeldete Text wird unter der Funktionen <i>Alarm</i> angezeigt. Das Objekt <x – 14 Byte Text - Alarm> ist sichtbar.

3.3.8 Parameterseite "Benutzer 1...5"

Auf der Parameterseite "Benutzer 1...5" können Sie bis zu 5 Benutzer mit entsprechenden Benutzerrechten einrichten.



Hinweis:

> Die KNX-App benutzt die Zeichenkodierung ISO 8859-1 (Latin-1, Westeuropäisch). Um Probleme zu vermeiden, muss in der ETS die Codepage **Unicode (UTF-8)** eingestellt werden.

Parameter **Benutzer 1** definiert den Benutzer mit Zugriff auf alle definierten Räume. Er hat die Benutzerrechte eines Administrators und kann nicht deaktiviert werden.

Benutzer 1 *Aktiviert*

Aktiv

Die Parameter **Name** und **Passwort** sind sichtbar.

Parameter **Benutzer 2–5** definiert einen Benutzer mit festzulegenden Benutzerrechten.

Benutzer 2–5 *Deaktiviert*

Aktiviert

Deaktiviert

Der Benutzer ist nicht aktiv.

Aktiviert

Der Benutzer ist aktiv.

Die Parameter **Name**, **Passwort** und **Benutzerrechte** sind sichtbar.

Die Parameterseite "Benutzer x" ist sichtbar

Parameter **Name** weist dem Benutzer einen aussagekräftigen Benutzernamen zu.

Name

max. 10 Zeichen

Die Parameterseite "Benutzer x" wird in "*Name des Benutzers*" umbenannt.

Parameter **Passwort** definiert das Benutzerpasswort. Dieses muss zusammen mit dem Benutzernamen in der KNX-App eingegeben werden, um die entsprechenden Funktionen ausführen zu können.
Gross-/Kleinschreibung beachten!

Passwort

max. 10 Zeichen

Parameter **Benutzerrechte** weist dem Benutzer seine Benutzerrechte zu.

Benutzerrechte

Administrator

Key-User

Nur Bedienen

Administrator

Der Administrator hat Zugriff auf alle definierten Räume (unabhängig vom Parameter **Benutzer y hat Zugriff auf Raum x**) und vollen Zugriff auf alle Funktionen. Er hat vollen Zugriff auf die Einstellungen und die Konfiguration.

Key-User

Der Key-User hat Zugriff auf die in der ETS freigegebenen Räume (Parameter **Benutzer y hat Zugriff auf Raum x = Aktiviert**), hat vollen Zugriff auf die App-Szenen und die Zeitschaltuhr und kann die Anwesenheitssimulation aktivieren/deaktivieren. Er hat vollen Zugriff auf die Einstellungen und die Konfiguration.

Nur Bedienen

Der Nur-Bedienen- Benutzer hat Zugriff auf die in der ETS freigegebenen Räume (Parameter **Benutzer y hat Zugriff auf Raum x = Aktiviert**), kann App-Szenen nur abrufen und hat keinen Zugriff auf die Zeitschaltuhr und die Anwesenheitssimulation. Er hat vollen Zugriff auf die Einstellungen und die Konfiguration.

3.3.9 Parameterseiten "Benutzer x" ("Name des Benutzers")

Auf der Parameterseiten "Benutzer x" ("Name des Benutzers") legen Sie für den jeweiligen Benutzer fest, auf welche Räume er Zugriff hat (siehe auch [Kapitel 2.2](#)).



Die Zugriffsrechte können **nicht** auf einzelne Funktionen in einem Raum eingeschränkt werden. Dies können Sie nur realisieren, indem Sie einen physikalischen Raum (z.B. das Wohnzimmer) in mehrere logische Räume (z.B. Raum 1 = Wohnzimmer Licht, Raum 2 = Wohnzimmer Jalousien und Raum 3 = Wohnzimmer Steuerung) unterteilen und die Rechte für die Räume 1–3 entsprechend zuweisen.

Parameter **Benutzer y hat Zugriff auf Raum x** legt fest, ob der entsprechende Benutzer die für diesen Raum definierten Funktionen ausführen darf.

Benutzer y hat Zugriff auf Raum x *Deaktiviert*
Aktiviert

3.3.10 Parameterseiten "Zeitschaltuhr"

Auf der Parameterseiten "Zeitschaltuhr" geben Sie bei aktivierter Zeitschaltuhr (→ [Kapitel 3.3.2](#)) die groben Koordinaten des Gebäudes für die Astrofunktion ein.

Parameter **Beschriftung** legt fest, wie die Zeitschaltuhr-Funktion in der KNX-App benannt wird.

Beschriftung max. 20 Zeichen

Parameter **Generelles Aktivierungsobjekt** legt fest, ob alle in der KNX-App definierten Zeitschaltuhren über den Bus freigegeben oder gesperrt werden können.

Generelles Aktivierungsobjekt *Deaktiviert*
Aktiviert

Deaktiviert Die Zeitschaltuhren können nicht über den Bus freigegeben oder gesperrt werden.

Aktiviert Die Zeitschaltuhren können mit einem 1-Bit-Objekt über den Bus freigegeben oder gesperrt werden.

Das Objekt 1765 <Alle Zeitschaltuhren– aktivieren/deaktivieren> ist sichtbar.

Parameter **Breitengrad des Standorts [°]** und **Längengrad des Standorts [°]** geben die Koordinaten des Standorts des Gebäudes in Grad an. Die Koordinaten eines gewünschten Orts können z.B. im Internet unter www.geonames.org abgefragt werden.

Breitengrad des Standorts [°] 0...90

Längengrad des Standorts [°] 0...180

Parameter **Position** geben die Himmelsrichtungen der Koordinaten im Bezug zum Äquator und dem Meridian von Greenwich an.

Position *Nord / Süd*
Ost / West

Parameter **Standortkoordinaten zur Laufzeit einstellbar** legt fest, ob die Standortkoordinaten über den Bus gesendet werden können.

Standortkoordinaten zur Laufzeit einstellbar *Deaktiviert*
Aktiviert

Deaktiviert Die Standortkoordinaten werden nicht über den Bus gesendet.

Aktiviert Die genauen Standortkoordinaten können mit zwei 4-Byte-Objekten über den Bus gesendet werden.

Die Objekte 1771 <Standort Breitengrad – Empfangen> und 1772 <Standort Längengrad – Empfangen> sind sichtbar.

3.3.11 Parameterseite "Anwesenheitssimulation"

Parameter **Beschriftung** weist der Anwesenheitssimulation eine aussagekräftige Bezeichnung zu.

Beschriftung max. 20 Zeichen

Parameter **Aufzeichnungsintervall** ist reserviert für zukünftige Erweiterungen.

Parameter **Wartezeit bis Aktivierung beim Abspielen** legt fest, wie lange der Beginn der Anwesenheitssimulation nach dem Einschalten verzögert wird.

Wartezeit bis Aktivierung beim Abspielen *Keine*
10 Sekunden / 30 Sekunden / 1 Minute / 2 Minuten

Keine Die Anwesenheitssimulation wird sofort nach dem Einschalten gestartet.

10 Sekunden / 30 Sekunden / 1 Minute / 2 Minuten Die Anwesenheitssimulation wird nach dem Einschalten um die definierte Zeit verzögert. Während dieser Sperrzeit kann das Haus verlassen werden ohne dass die Anwesenheitssimulation schon aktiv ist.

3.3.12 Parameterseiten "AS Kanal 1...10", "AS Kanal 11...20" und "AS Kanal 21...30"

Auf den Parameterseiten "AS Kanal 1...10", "AS Kanal 11...20" und "AS Kanal 21...30" können Sie bis zu 30 Anwesenheitssimulationskanäle definieren.

Pro Anwesenheitssimulationskanal wird ein Verbraucher (Gruppenadresse) eingetragen, der von der Anwesenheitssimulation der KNX/App-Schnittstelle aufgezeichnet und abgespielt werden soll. Dies sollte von Vorteil ein Verbraucher (Licht, Jalousie) sein, dessen Status auch von ausserhalb des Gebäudes wahrgenommen werden kann.

Benutzer mit Administratorrecht können mit der KNX-App einzelne Anwesenheitssimulationskanäle (Verbraucher) von der Aufzeichnung ausschliessen oder freigeben.

Parameter **Beschriftung Seite Kanal 1...10(11...20/21...30)** weist der KNX-App Seite eine aussagekräftige Bezeichnung zu.

Beschriftung Seite Kanal 1...10 max. 20 Zeichen

Beschriftung Seite Kanal 11...20

Beschriftung Seite Kanal 21...30

Parameter **Beschriftung Kanal x** weist dem Anwesenheitssimulationskanal eine aussagekräftige Bezeichnung zu.

Beschriftung Kanal x max. 20 Zeichen

Das Objekt 1803+x <Kanal x – Aufzeichnen/Abspielen> wird in <Beschriftung des Kanals – Aufzeichnen/Abspielen> umbenannt.

Parameter **Datentyp** definiert den Datentyp des Anwesenheitssimulationskanals. Er muss mit dem Datentyp des zu verknüpfenden externen Objekts übereinstimmen.

Datentyp *Deaktiviert*
1 Bit (DPT 1.xxx)
2 Bit (DPT 2.xxx)
4 Bit (DPT 3.xxx)
1 Byte (DPT 5.xxx)
2 Byte (DPT 7.xxx)
3 Byte (DPT 232.600)
4 Byte (DPT 12.xxx)
14 Byte (DPT 16.xxx)

Deaktiviert Der Anwesenheitssimulationskanal ist nicht aktiv.

Das Objekt 1803+x <Kanal x – Aufzeichnen/Abspielen> ist nicht sichtbar.

Symbols

Breitengrad des Standorts	28
Längengrad des Standorts	28
A	
Anwesenheitssimulation Aktiv	17
App-Szene von KNX-Taster abrufbar	21
Aufzeichnungsintervall	29
Aussenhelligkeit	19
Aussentemperatur	19
B	
Benutzer 1	27
Benutzer 2–5	27
Benutzer y hat Zugriff auf Raum x	28
Benutzername	16
Benutzerrechte	27
Beschriftung	28, 29
Beschriftung Kanal x	29
Beschriftung Seite Kanal 1..10	29
Beschriftung Seite Kanal 11..20	29
Beschriftung Seite Kanal 21..30	29
Betriebsarten auswählen	26
Bezeichnung	24
Blau	21
D	
Datenpunkttyp	24
Datentyp	20, 25, 29
E	
EIN senden bei Berührung Home-Panel im Standby	18
Einheit	20, 25
F	
Funktion 1(–12)	22
Funktion des Präsenzobjekts für das Home-Panel	18
Funktion Schalten	24
G	
Generelles Aktivierungsobjekt	28
Geräteuhr ist KNX-Zeitmaster	17
Grün	21
H	
HTTP Datei aktivieren	16
N	
Nachtabsenkung Home-Panel Aktiv	18
Name	21, 27
P	
Passwort	16, 27
Position	28
R	
Raum x	21
Raumtemperatur anzeigen	22
Regen	19
Rot	21
S	
Search request aktivieren	16
Servicemenu aktivieren	16
Solltemperatur auswählen	26
Standortkoordinaten zur Laufzeit einstellbar	28
Szene abrufen/speichern	25
Szenennummer	25

INDEX PARAMETER

T		
	Timeout für das Speichern der Szene	21
	Tunneling aktivieren	16
	Typ	26
W		
	Wartezeit bis Aktivierung beim Abspielen	29
	Wert invertieren	25
	Windgeschwindigkeit	19
Z		
	Zeitschaltuhr Aktiv	17

Benutzerdaten der Anlage

Anlage:

KNX/App-Schnittstelle Gerätename:

	Benutzer 1	Benutzer 2	Benutzer 3	Benutzer 4	Benutzer 5
Benutzername:
Benutzerrecht:	<i>Administrator</i>
Passwort:
Raum 1	x				
Raum 2	x				
Raum 3	x				
Raum 4	x				
Raum 5	x				
Raum 6	x				
Raum 7	x				
Raum 8	x				
Raum 9	x				
Raum 10	x				
Raum 11	x				
Raum 12	x				
Raum 13	x				
Raum 14	x				
Raum 15	x				
Raum 16	x				
Raum 17	x				
Raum 18	x				
Raum 19	x				
Raum 20	x				
Raum 21	x				
Raum 22	x				
Raum 23	x				
Raum 24	x				



Die Feller KNX-App V2 kann gratis im Online Store bezogen werden

Anwesenheitssimulation

Mit der  **Anwesenheitssimulation** der Feller KNX-App können Sie ausstehenden Personen den Eindruck vermitteln, dass Ihr Zuhause belebt ist, wenn sich niemand darin befindet. So können Sie über einen bestimmten Zeitraum beliebige Aktivitäten, wie Beleuchtungen ein-/ausschalten oder Jalousien rauf-/runterfahren, aufzeichnen und bei Abwesenheit automatisch abspielen lassen. So wird die reale Nutzung perfekt simuliert und Ihr Zuhause sieht auch dann bewohnt aus, wenn Sie z.B. in den Ferien sind.



Damit eine Aufzeichnung und das Abspielen möglich sind, hat Ihr Systemintegrator bei der Konfiguration Ihrer Anlage bestimmte Verbraucher (z.B. Deckenleuchten im Wohn- und Esszimmer, Lamellenstoren im Schlafzimmer etc.) der Anwesenheitssimulation zugeordnet. Falls Sie Fragen oder Änderungswünsche dazu haben, wenden Sie sich bitte an Ihren Systemintegrator.

Die Anwesenheitssimulation kennt zwei Modi: **Aufnehmen** und **Abspielen**.

Damit sie richtig funktioniert, ist es wichtig, dass Sie immer den richtigen Modus wählen.

Aktivieren Sie immer **Aufnehmen**, wenn jemand zu Hause ist und aktivieren Sie **Abspielen**, wenn Sie längere Zeit abwesend sind. Je länger die Anwesenheitssimulation Daten sammeln kann um so besser ist die Qualität der Simulation.

Funktionsweise

- > wenn **Aufnehmen** aktiviert ist

In diesem Modus werden die Schaltbefehle der ausgewählten Verbraucher aufgezeichnet.

Um die Anzahl aufgezeichneter Daten zu limitieren, wird für jeden Verbraucher pro Minute maximal ein Schaltbefehl gespeichert. Wenn für einen einzelnen Verbraucher pro Minute mehr als ein Befehl registriert wird, so wird der letzte dieser Sequenz gespeichert.

Beispiel: eine Deckenleuchte im Esszimmer wird innerhalb einer Minute mehrmals ein- und wieder ausgeschaltet
→ es wird nur der letzte Zustand der Leuchte gespeichert.

Nach der ersten Inbetriebnahme werden alle Daten eine Woche lang aufgezeichnet und pro Wochentag abgelegt. Wird weiterhin aufgezeichnet, werden die vorhandenen Daten sukzessive durch die neu aufgezeichneten ersetzt. Dies stellt sicher, dass immer die zuletzt aufgezeichneten Daten abgespielt werden.

- > wenn **Abspielen** aktiviert ist

In diesem Modus werden die Verbraucher anhand der gespeicherten Daten geschaltet. Im Detail werden hier zwei Fälle unterschieden:

- Es sind Daten für einen identischen Wochentag vorhanden

In diesem Fall werden die Daten dieses Wochentags abgespielt. Wenn die Daten für den Tag nicht vollständig sind, wird ein Teil eines anderen Wochentags abgespielt.

Beispiel: es sind nur Daten für den Montagmorgen und Daten für den gesamten Sonntag vorhanden

→ am Montagmorgen werden die Daten des Montags und am Montagnachmittag die des Sonntags abgespielt.

- Es sind noch keine Daten für einen identischen Wochentag vorhanden

Fehlen die Daten für einen identischen Wochentag, werden die Daten eines anderen, bereits vorhandenen Tages abgespielt.

Beispiel: es sind erst Daten für einen Sonntag vorhanden, aber für einen Montag noch nicht

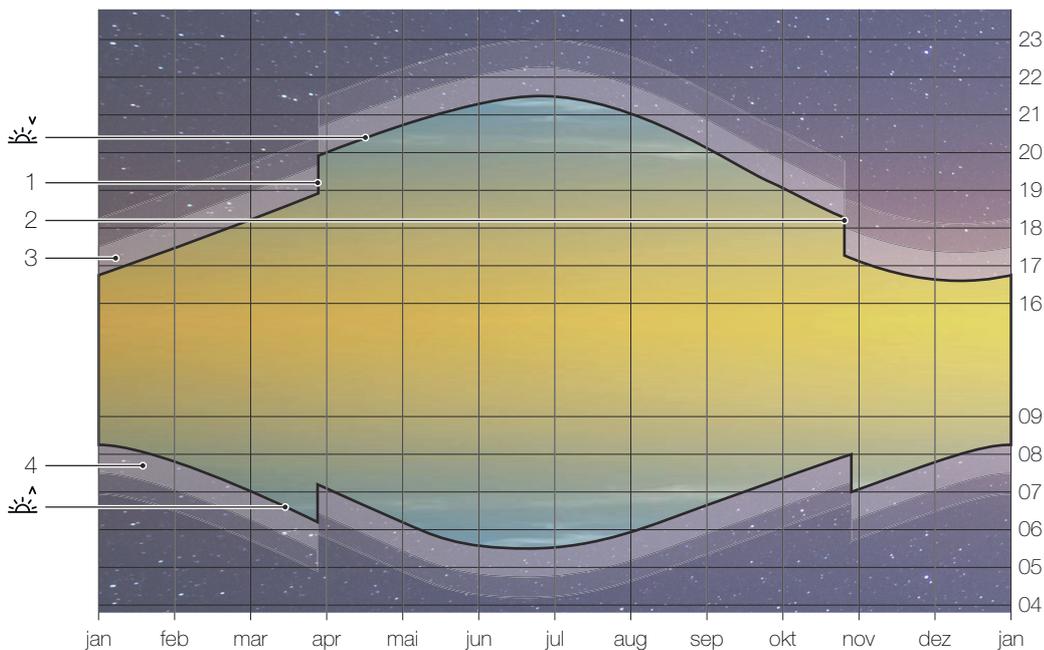
→ am Montag werden auch die Daten des Sonntags abgespielt.

Zeitschaltuhren – Astrofunktion

Mit der Astrofunktion der ☉ **Zeitschaltuhren** der Feller KNX-App können Schaltzeiten täglich der sich jahreszeitlich verändernden Tageslänge angepasst werden. Dies bedeutet, dass z.B. im Herbst, wenn die Tage kürzer werden, die Schaltzeiten am Morgen später und am Abend früher ausgeführt werden.

Funktionsweise

Die Astrofunktion koppelt die Schaltzeit mit dem Zeitpunkt des Sonnenaufgangs  oder Sonnenuntergangs . Ausgehend von der ausgewählten Zeitdifferenz (**früher** oder **später**) wird für jeden folgenden Tag fortan die Schaltzeit berechnet aus Zeitpunkt des Sonnenaufgangs resp. -untergangs plus resp. minus gespeichertem Wert.



 Sonnenuntergang, Sonne unterschreitet den Horizont

 Sonnenaufgang, Sonne überschreitet den Horizont

- 1 Umstellung auf Sommerzeit (MESZ), jeweils am letzten Sonntag im März
- 2 Umstellung auf Normalzeit/Winterzeit (MEZ), jeweils am letzten Sonntag im Oktober
- 3 Abenddämmerung, während der Bürgerlichen Dämmerung (Dauer im Durchschnitt ca. 40 Minuten) kann man noch ohne künstliches Licht lesen.
- 4 Morgendämmerung

Einsatzbereich

Die Astrofunktion kann natürlich für jede Tageszeit aktiviert werden. Sie macht jedoch nur in der Zeit um den Sonnenaufgang resp. -untergang Sinn. Die Zeiten um die Tagesmitte sind relativ «konstant», da sich mit den Jahreszeiten «nur» die Höhe der Sonne über dem Horizont ändert.

So erreicht z.B. am 8. April die Sonne ihren Höchststand um 12:28 Uhr mit einem Winkel von 49° 57' über dem Horizont, am 1. August um 12:32 Uhr mit 60° 33' und am 12. Dezember um 12:20 Uhr mit nur 19° 31'.

Beispiel:

Die Aussenleuchte soll 65 Minuten nach Sonnenuntergang eingeschaltet werden.

Am 8. April erstellen Sie eine **Neue Zeitschaltuhr** und ein **Neues Ereignis**.

Dabei zeigt Ihnen die App an, dass die Sonne um **↑ 06:50** aufgeht und um **↓ 20:05** untergeht.

Sie wählen das Sonnenuntergang-Icon  und **1 h 05 min später**.

Ausgehend von dieser Eingabe wird für jeden folgenden Tag der Schaltzeitpunkt errechnet aus Zeitpunkt des Sonnenuntergangs plus 65 Minuten.

Somit ergeben sich künftig z.B. folgende Einschaltzeiten:

am 21.06 um 22:31, am 01.08 um 22:05, am 02.09 um 21:10 oder am 12.12 um 17:42.

In der Liste der Ereignisse wird jeweils der Schaltzeitpunkt für den aktuellen Tag (am 16. September z.B. 20:42) sowie der früheste und der späteste Schaltzeitpunkt (in diesem Beispiel: Astro: 17:42 – 22:31 ↓) angezeigt.

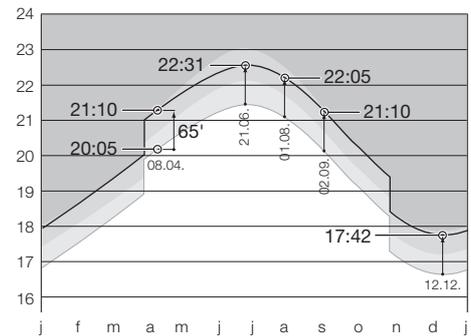
Somit können Sie mögliche Überschneidungen beim Festlegen des Ausschaltzeitpunkts vermeiden (d.h. in diesem Beispiel nicht vor 22:32).

Astro

↑ 06:50 ↓ 20:05



0	04	früher
1	h 05 min	später
2	06	
	07	
	08	



Verbraucher

 **Aussenleuchte** >

Typ

AUTO **Automation** >

Ereignisse

-  **20:42** **Ereignis 1** 
Astro: 17:42 - 22:31 ↓
-  **23:00** **Ereignis 2** 

