



OPIS:

Każda z kontrolkek jest elementem wirtualnym i animowanym, tj. zmienia swój wygląd w zależności od stanu logicznego, w jakim się znajduje. Przyciski dotykowe wykorzystuje się w panelach dostępnych w *Zdalny dostęp*, a także w aplikacjach na urządzenia przenośne i poprzez stronę www. Kontrolka może służyć zarówno jako wyświetlacz, jak i wirtualny przycisk. Tryb pracy decyduje o sposobie sterowania wyjściem kontrolki.

Kontrolka może być użyta jako przycisk załącz/wyłącz. Należy ją umieścić na siatce panelu dotykowego.

WEJŚCIA			
rysunek	nazwa	typ	podłączenie
	Widok aktualnego stanu przycisku, dla stanu logicznego '0' ikona jest wyszarzona, dla stanu logicznego '1' zostaje wyświetlona aktywna ikona	binarne	Dowolny element

WYJŚCIA			
rysunek	nazwa	typ	podłączenie
	Stan przycisku dotykowego	binarne	Wejście stykowe przekaźnika lub dowolny moduł, sterownik, kontrolka lub bramka

Tryb obiektu	
	<p>Tryb pierwszy — proste naciśnięcie</p> <ul style="list-style-type: none"> Naciśnięcie powoduje wygenerowanie na wyjściu, na krótką chwilę (20 ms), stanu logicznego '1' Stan wyjścia kontrolki jest niezależny od stanu wejścia Zmiana wartości na wejściu kontrolki zmienia tylko jej widok, nie wpływa na stan wyjścia. Naciśnięcie na kontrolkę nie powoduje zmiany widoku, ale wpływa na stan wyjścia
	<p>Tryb drugi — włącz/wyłącz</p> <ul style="list-style-type: none"> Naciśnięcie powoduje zmianę stanu wyjściowego na przeciwny, ze stanu logicznego '0' na stan logiczny '1' lub odwrotnie Gdy wejście jest podłączone, zmiana wartości na wejściu kontrolki zmienia jej widok oraz stan wyjścia. Naciśnięcie na kontrolkę nie powoduje zmiany widoku, ale wpływa na stan wyjścia Gdy wejście nie jest podłączone, naciśnięcie na kontrolkę powoduje zmianę widoku oraz wpływa na stan wyjścia

Schemat połączenia

W poniższym schemacie połączenia zastosowano przykładowy zestaw kontrolerek służący do przedstawienia aktualnej sceny świetlnej oraz do jej zmiany. Przykłady są uniwersalne

