

Quand une lampe ne s'allume pas de manière aléatoire, vérifier si elle est encore bonne avant de penser au triac/thyristors.

Clavier Velleman Noir. (Commande V 1 0)

Procédure de connexion d'un clavier à un organe de puissance de lumières.

Mettre le clavier en mode apprentissage.

Pour cela appuyer la touche Backlight pendant au moins 2 secondes. Le voyant lumineux clignote différemment.

Choisir un des 4 claviers virtuels par pressions courte sur le bouton Backlight.

Mettre en connexion une boîte de puissance.

Appuie cours sur le bouton PGM. Cela entraîne un flash rapide.

Choisir la touche du clavier à associer à la configuration des sorties de ce boîtier puissance.

Effectuer « **Procédure de sélection des sorties à activer. »**

Le retour au fonctionnement normal du clavier s'effectue en appuyant pendant au moins 2 secondes le bouton Backlight

Clavier à membrane souple 16 touches. (Commande V 2 0)

Une pression courte sur # beep touche ON/OFF8

Passage en mode programmation : pression longue sur #

Attente connexion boîte puissance.

La lumière réseau clignote vite. On peut sélectionner une boîte puissance.

Si toute les lumières clignent il faut absolument choisir un clavier virtuel (A,B,C,D) avant de sélectionner la boîte puissance.

Appuyer sur le bouton **PGM** du boîtier puissance le clignotement change il est en phase avec le clavier.

Choisir sur le clavier une touche. Le voyant sur la carte puissance accélère.

Effectuer « **Procédure de sélection des sorties à activer. »**

Le retour au fonctionnement normal du clavier s'effectue par pression longue sur #.

Utilisation de la carte puissance V 1 X

Configurer un numéro pour **B_Id**.

Chacune des cartes utilisées doit avoir un numéro non encore pris dans le réseau sous peine de dysfonctionnement.

0	4	3	2	1	Mode carte en test des sorties. <ul style="list-style-type: none"> - Une pression sur Pgm < 30 ms permet de passer à la sortie suivante. La led L_out s'active pour indiquer celle actuellement en fonction. - Une pression sur Pgm > 30 ms permet d'activer ou désactiver toutes les sorties en même temps.
	x	x	x	x	
1	4	3	2	1	Mode carte en maître du réseau. <ul style="list-style-type: none"> - Pour que le système fonctionne il est impératif de n'avoir qu'un seul contrôleur maître dans le réseau (la maison).
				x	
	x	x	x		
2	4	3	2	1	Mode carte en passerelle. <ul style="list-style-type: none"> - Mode réservé à une connexion vers le réseau IP et vers téléphone.
			x		
	x	x		x	
3	4	3	2	1	Mode carte en nœud actif de routage réseau. <ul style="list-style-type: none"> - Pour transmettre l'information vers les points plus éloignés
			x	x	
	x	x			
.	.				.
15	4	3	2	1	Mode carte en nœud actif de routage réseau. <ul style="list-style-type: none"> - Pour transmettre l'information vers les points plus éloignés
	x	x	x	x	

Alimenter la carte en 5 volt

Placer le jumper J_power

Procédure de sélection des sorties à activer.

Une pression très courte (<30 ms) sur **PGM** de la partie puissance permet de faire défiler les sorties vers celle qui nous convient.

Une pression légèrement plus longue (30 ms >= et <= 80 ms) sur **PGM** permet de valider l'état de la sortie ON/OFF étant sélectionnée. Effectuer une pression très courte (<30 ms) pour passer à la sortie suivante. Recommencer la procédure de mémorisation de la sortie si nécessaire.

Un fois satisfait de la configuration, une pression plus longue (> 80 ms) sur **PGM** permet de mémoriser la configuration associée au bouton du clavier.

Une nouvelle pression (> 80 ms) sur le bouton **PGM** permet de quitter le mode programmation boîtier puissance. Sinon la procédure de mémorisation clavier vers sortie peut de nouveau être renouvelée.

Procédure de configuration du systeme.

- 1 : Un appui long sur le btn BackLight
- 2 : Appuis cours sur pgm de boitier puissance
- 3 : Choix d'un mode puis sélection d'une touche sur boitier commande
- 4 : Sélection et mémorisation des sorties sur boitier puissance.
- 5 : Mémorisation sur le boitier commande. Retour au mode normal
- 6 : Sortie du mode programmation sur le module puissance. Retour mode normal

- **BC** : Boitier Commande
 - **BP** : Boitier Puissance
 - **L1_{BC}** : Led n°1 du boitier de commande. Information état boitier.
 - **L1_{BP}** : Led n°1 du boitier de puissance. Information état boitier.
 - **LS_N** : Led indiquant la sortie N [1..8] de **BP**.
 - **CLI_T1** : Clignotement type 1, Recherche Réseau/ Transfert Réseau
 - **CLI_T2** : Clignotement type 2, Réseau formé
 - **CLI_T3** : Clignotement type 3, Passage en mode programmation du boitier
 - **CLI_T4** : Clignotement type 4, Recherche/Attente Association 1 couple **BC <-> BP**
 - **CLI_T5** : Clignotement type 5, Association couple **BC <-> BP** établit.
 - **CLI_T6** : Clignotement type 6, programmation sortie en fonction touche.
 - **CLI_T7** : Clignotement type 7, attente confirmation commande.
-
- **Etablissement d'une liaison entre éléments**
 - Etat initial **L1_{BC}**, **L1_{BP}** clignotement **CLI_T2**.
 - Effectuer une pression longue sur **P1_{BC}**, **L1_{BC}** clignotement **CLI_T4**.
 - Effectuer une pression courte sur **PGM_{BP}**, **L1_{BP}** clignotement **CLI_T4** pendant au maximum 5s ?
 - Si l'association est établit **L1_{BC}** et **L1_{BP}** **CLI_T5**.
 - Sinon **L1_{BC}** clignotement **CLI_T4** et **L1_{BP}** clignotement **CLI_T3**.
-
- **Association Etablit : Configuration lien touche**
 - Etats led **L1_{BC}** et **L1_{BP}** clignotement **CLI_T5**.
 - Sélectionner une touche pour programmation. Pendant le temps de transfert réseau **L1_{BC}** **CLI_T1** puis une fois acquitté par **BP** **CLI_T6** sur **BC** et **BP**.
-
- **Sélection sortie(s) pour touche choisit**
 - Etats led **L1_{BC}** et **L1_{BP}** **CLI_T6**.
 - Effectuer une pression courte sur **PGM_{BP}** **LS_N** indique la sortie sélectionnée.
 - Effectuer une pression d'une durée moyenne sur **PGM_{BP}** **LS_N** reste allumé si elle n'était pas déjà choisit, sinon elle s'éteint.
 - Quand la sélection est terminée, effectuer une pression d'une durée longue sur **PGM_{BP}** les sorties qui ont été sélectionnées s'allument furtivement pour indiquer la programmation en cours. **L1_{BP}** clignotement **CLI_T7**.
 - Une pression courte sur **PGM_{BP}** annule la configuration et entraine un retour à l'état initial du cas.
 - Une pression d'une durée longue sur **PGM_{BP}** confirme la programmation et l'envoi à **BC**. **L1_{BP}** clignotement **CLI_T1**. Puis après acquittement de **BP**, **L1_{BP}** clignotement **CLI_T5**.
-
- **Confirmation : Configuration lien touche**
 - Etats led **L1_{BC}** clignotement **CLI_T7**, **L1_{BP}** clignotement **CLI_T5**
 - Une pression courte sur **P1_{BC}** annule la configuration puis **L1_{BC}** clignotement **CLI_T5**.
 - Une pression longue sur **P1_{BC}** confirme la configuration puis **L1_{BC}** clignotement **CLI_T5**.

Dans le répertoire :

C:\Jennic\Application\metadata\plugins\org.eclipse.cdt.make.core

Les fichiers *.sc contiennent l'arborescence des fichiers texte d'inclusions H pour le projet.

```
<includePath path="C:\cygwin\lib\gcc\i686-pc-cygwin\3.4.4\include"/>
<includePath path="C:\cygwin\usr\include"/>
<includePath path="C:\cygwin\usr\include\w32api"/>
<includePath path="C:\Jennic\Components\AppApi\Include"/>
<includePath path="C:\Jennic\Components\AppQueueApi\Include"/>
<includePath path="C:\Jennic\Components\Common\Include"/>
<includePath path="C:\Jennic\Components\HardwareApi\Include"/>
<includePath path="C:\Jennic\Components\Jenie\Include"/>
<includePath path="C:\Jennic\Components\JennicLogo\Include"/>
<includePath path="C:\Jennic\Components\MAC\Include"/>
<includePath path="C:\Jennic\Components\PDM\Include"/>
<includePath path="C:\Jennic\Components\Random\Include"/>
<includePath path="C:\Jennic\Components\Timerserver\Include"/>
<includePath path="C:\Jennic\Components\Utilities\Include"/>
```

Dans le repertoire :

C:\Jennic\Application\metadata\plugins\org.eclipse.cdt.core

On retrouve des fichiers *.pdom qui sont des compilations des fichiers *.sc. Donc pour rajouter a la main de nouveau include :

- Fermer le projet
- Modifier le fichier sc du projet
- Effacer le fichier pdom du projet
- Ouvrir de nouveau le projet

On obtient les includes dans l'arborescence du projet.

```
#define C_MAX_BOXES 20
```

```
typedef enum
```

```
{  
    E_FLASH_BP_TEST_SORTIES = 0x00,  
    E_FLASH_RECHERCHE_RESEAU = 0x01,  
    E_FLASH_RECHERCHE_BC = 0x01,  
    E_FLASH_ERREUR_DECTECTEE = 0x03,  
    E_FLASH_RESET_POSSIBLE = 0x05,  
    E_FLASH_EN_ATTENTE_TOUCHE_BC = 0x07,  
    E_FLASH_LIAISON_BP_BC_ON = 0x07,  
    E_FLASH_ERASE_RESET_POSSIBLE=0x09,  
    E_FLASH_RESEAU_ACTIF = 0x10,  
    E_FLASH_BP_EN_CONFIGURATION_SORTIES=0x20,  
    E_FLASH_FIN = 0xFF  
} ebpLedInfo;
```

```
typedef enum{
```

```
    E_KPD_A,  
    E_KPD_B,  
    E_KPD_C,  
    E_KPD_D,  
    E_KPD_0,  
    E_KPD_1,  
    E_KPD_2,  
    E_KPD_3,  
    E_KPD_4,  
    E_KPD_5,  
    E_KPD_6,  
    E_KPD_7,  
    E_KPD_8,  
    E_KPD_9,  
    E_KPD_ALL, /// touche *  
    E_KPD_NONE,  
    E_KPD_MODE, /// touche #  
    E_KPD_END_DEF  
}PBAR_KIT_8046;
```

```
case E_CLAV_MODE_NOT_SET:
```

```
TimePgmPressed<30      : APP_STATE_RECHERCHE_CLAVIER  
TimePgmPressed < 100    : Bascule show net ON/OFF  
TimePgmPressed > 100    : APP_STATE_FIN_CFG_BOX
```



```
case E_CLAV_MODE_1:
```

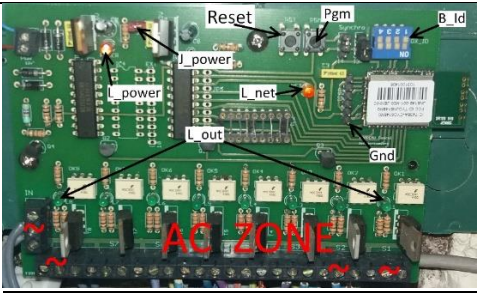

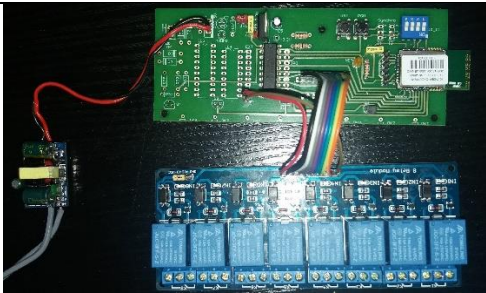

```
dip switch = 0          : test des sorties  
TimePgmPressed<30      : selection d'une sortie  
TimePgmPressed>30      : bascule ON/OFF de toutes les sorties
```

```
dip switch > 0 et < C_MAX_BOXES : programmation des sorties
```

```
TimePgmPressed<30      : selection d'une sortie  
TimePgmPressed<80      : memorisation de cette sortie  
TimePgmPressed>80      : transfert de la config globale au clavier
```

Modules Puissances

	
<u>V 0 0</u>	<u>V 1 0</u>

			
<u>V 1 1</u>	<u>V_1_2</u>	<u>V 1 3</u>	<u>V 2 0</u>

Modules commandes

	
<u>V 1 0</u>	<u>V 2 0</u>