

Nouveautés

- Durée à 0 autorisée et exploitée :
`GEA.add(true, 0, "Démarrage de GEA à #time# le #date#")`
permet de lancer l'action au démarrage de GEA
- `GEA.add(73, 30, "", {"Inverse"})`
peux être écrit
`GEA.add("73!", 30, "")`
Le ! Signifie "inverse"
- Dans les actions, l'id peut être multiple
`GEA.add(true, 30, "", {"TurnOn", {100, 101, 102}})`
Allumera donc les 3 modules
- Dans les actions, les variables globales peuvent être multiple
`GEA.add(true, 30, "", {"Global", {"VG1", "VG2"}, "Texte"})`
VG1 et VG2 prendront donc "Texte" comme valeur
- Création automatique de la variable GEA_Tasks si besoin
- Contrôle supplémentaire pour assister l'utilisateur
- Sous-commande acceptée :
`GEA.add({"Global", "Test1", {"Global", "Test2"}}, 30, "Variable identique si Test1 = Test2")`
`GEA.add(true, 30, "On copie la valeur dans une variable globale la valeur du module 101", {"Global", "Test", {"Value", 101}})`
- Pour les développeurs, simplicité d'ajout de nouvelle condition/action
- Paramètre supplémentaire pour afficher votre message dans la console au lieu du message par défaut `GEA.add(condition, durée, message, actions, "<A afficher dans la console>")`
- Détection automatique de la langue a utilisé si elle a été traduite (Anglais par défaut)

Modifications

- Réécriture complète du code (diminution de plus de 30% du nombre de ligne)
- `GEA.add(..., 30, "", {{"Time", "12:00", "12:00"}})` devient
`GEA.add({... , {{"Time", "12:00", "12:00"}}, 30 , "")`
les conditions Time, Days, Dates, DST, NODST passe au début dans les conditions et non plus dans les actions comme auparavant.
Cette modification est automatique vous n'avez pas besoin de modifier votre code.
- La gestion des regex a été modifiée, si vous souhaitez utilisé un regex, il vous faudra le préfixé par "#r#"
Exemple, si la météo est rain ou cloudy
`GEA.add({"Weather", "#r#rain|cloudy"}, 30, "Pas beau")`
- Lors de déclenchements immédiat, GEA va maintenant vérifier l'ID de TOUTES les conditions pour savoir s'il doit traiter ou non la donnée (anciennement seule la 1ère condition était contrôlée)
- Détection automatique de la version V4+ ou V3
- Le nom des modules n'apparaît plus dans la console pour éviter les soucis de performance de la v4, utilisé #name# dans le message pour l'obtenir si besoin
- `GEA.add(73, -1, "Le module #name# dans la pièce #room# vient de s'allumer")`
#value[1]# ..#value[9]# n'ont plus de limite (9 maximum sur l'ancienne version)
- Utilisation du setTimeout au lieu d'un sleep pour le fonctionnement de GEA
- La fonction userCode() a été modifiée pour corespondre au code de tibahut soit sindée en config() et setEvents()

Modifications des options

Modifié	{ "TurnOn" [, <id>] [, <durée>] }	Allume un module puis l'éteint automatiquement après la durée, il peut aussi être une condition
Modifié	{ "TurnOff" [, <id>] [, <durée>] }	Eteint un module puis l'allume automatiquement après la durée, il peut aussi être une condition
Modifié	{ "Time" , <debut> [, <fin>] }	Si l'heure de fin n'est pas renseignée, on prend la même heure que celle de début
Modifié	{ "Dates" , <debut> [, <fin>] }	Si la date de fin n'est pas renseignée, on prend la même date que celle de début
Modifié	{ "Weather" [, <propriété>] , <value> }	Possibilité de préciser une autre propriété (Wind, Temperature, Pressure, Humidity, ...)
Modifié	{ "Inverse" [, <no condition>] }	Permet de spécifier le numéro de la condition à inverser (1ère par défaut)
Ajouté	{ "Switch" [, <id>] }	Allume ou éteint un module selon son état
Ajouté	{ "Value2" [, <id>] , <valeur> }	Idem à { "Value" , ... } mais pour la valeur2 (stores venitiens)
Ajouté	{ "setArmed" [, <id>] }	Arme un module
Ajouté	{ "setDisarmed" [, <id>] }	Désarme un module
Ajouté	{ "Killscenario" , <id> }	Tue un scénario selon son identifiant
Ajouté	{ "PictureToEmail" , <id cam> , <email> }	Envoi l'image de la caméra à une adresse e-mail
Ajouté	{ "ApiPut" , <url> , <properties> }	Effectue un put
Ajouté	{ "ApiPost" , <url> , <properties> }	Effectue un post
Ajouté	{ "ApiGet" , <url> }	Effectue un get de l'url
Ajouté	{ "Sleep" , <secondes> , <action> }	Effectue une action dans X secondes { "Sleep" , 2 , { "TurnOn" , 73 } } utilise setTimeout
Ajouté	{ "EnableScenario" , <id> }	Active le scénario ou savoir si le scénario est activé
Ajouté	{ "DisableScenario" , <id> }	Désactive le scénario ou savoir si le scénario est désactivé
Ajouté	{ "SetRunConfigScenario" , <id> , <runconfig> }	Permet de connaître/changer le mode d'exécution d'un scénario
Ajouté	{ "CountScenes" , <id> }	Retourne le nombre de scènes en cours d'exécution
Ajouté	{ "DebugMessage" , <id> , <elementid> , <message> , <type> }	Ecrit dans la console de l'object précisé
Ajouté	{ "Popup" , <titre> , <message> }	Ajoute une popup dans le gestionnaire de notification
Ajouté	{ "Filters" , <"lights" "blind"> , <action> }	Effectue l'action sur tout les modules de type light ou blind (turnon, turnoff, close, open, ...)
Ajouté	{ "CentralSceneEvent" , <id> , <key> , <attribute> }	Retourne vrai si le CentralSceneEvent déclencheur correspond à ces critères
Ajouté	{ "Frequency" , <jour> , <frequence> }	Exemple, tous les dimanches ou un dimanche sur 2 { "Frequency" , "Sunday" , 2 }
Ajouté	{ "RebootHC2" }	Redémarre la box
Ajouté	{ "ShutDownHC2" }	Eteint la box
Ajouté	{ "Depend" , <taksid> }	Dépend d'une autre tâche, ne sera exécuté que si la "taskid" a préalablement été exécutée
Ajouté	{ "VariableCache" , <nom variable> , <valeur> }	Permet de stocker une valeur et de la récupérer plus tard (uniquement dans la scène principale)
Ajouté	{ "Info" , <propriété> }	Retourne la propriété contenu dans /settings/info
Supprimé	{ "Groupe" , <id groupe> }	Supprimé

Synonymes

Signifie que vous pouvez faire {"VirtualDevice", 30, 1} ou {"VD", 30, 1} ou {"PressButton", 30, 1}

VirtualDevice	VD, PressButton
Scenario	Scene, Start
KillScenario	KillScene
EnableScenario	EnableScene, isSceneEnabled
DisableScenario	DisableScene, isSceneDisabled
SetRunConfigScenario	RunConfigScene
Dead	WakeUp
Picture	Photo
PictureToEmail	PhotoToMail
ThermostatLevel	Thermostat
Program	StartProgram
Portable	Push
Value2	Slide, Orientation
Frequency	DayEvenOdd