

Rzuty pomieszczeń - dodawanie do aplikacji mobilnej

Numer dokumentu: PO-144 Wersja: 2.0 Data publikacji: 22 listopada 2024

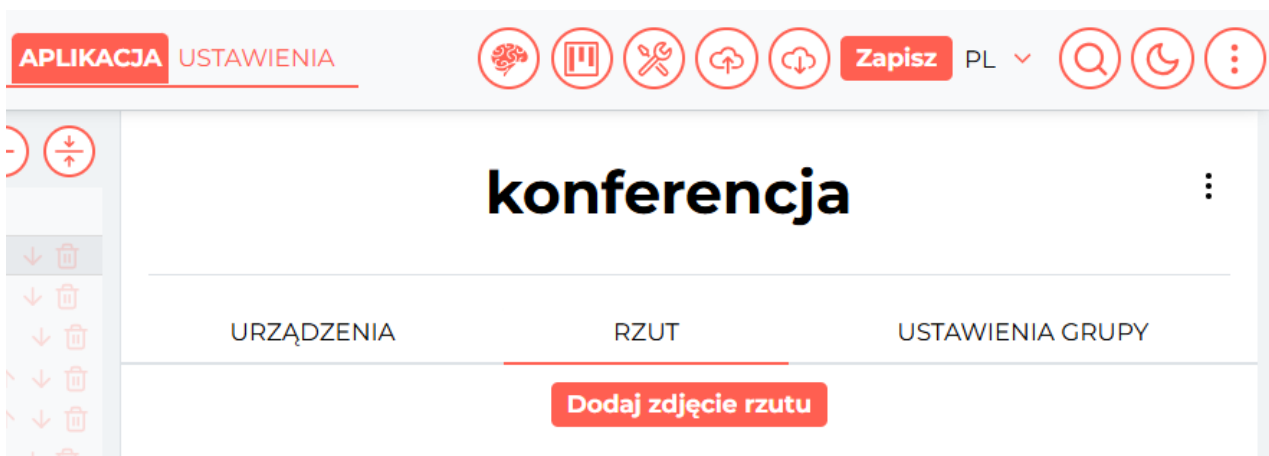
Wstęp

W Ampio UNI w zakładce *MIEJSCA* możemy grupować elementy nie tylko jako lista, ale również rozmieszczać je na rzutach. Z rzutów możemy sterować obiektami, jak i również poruszać się między różnymi grupami.

Konfiguracja w Ampio Designer

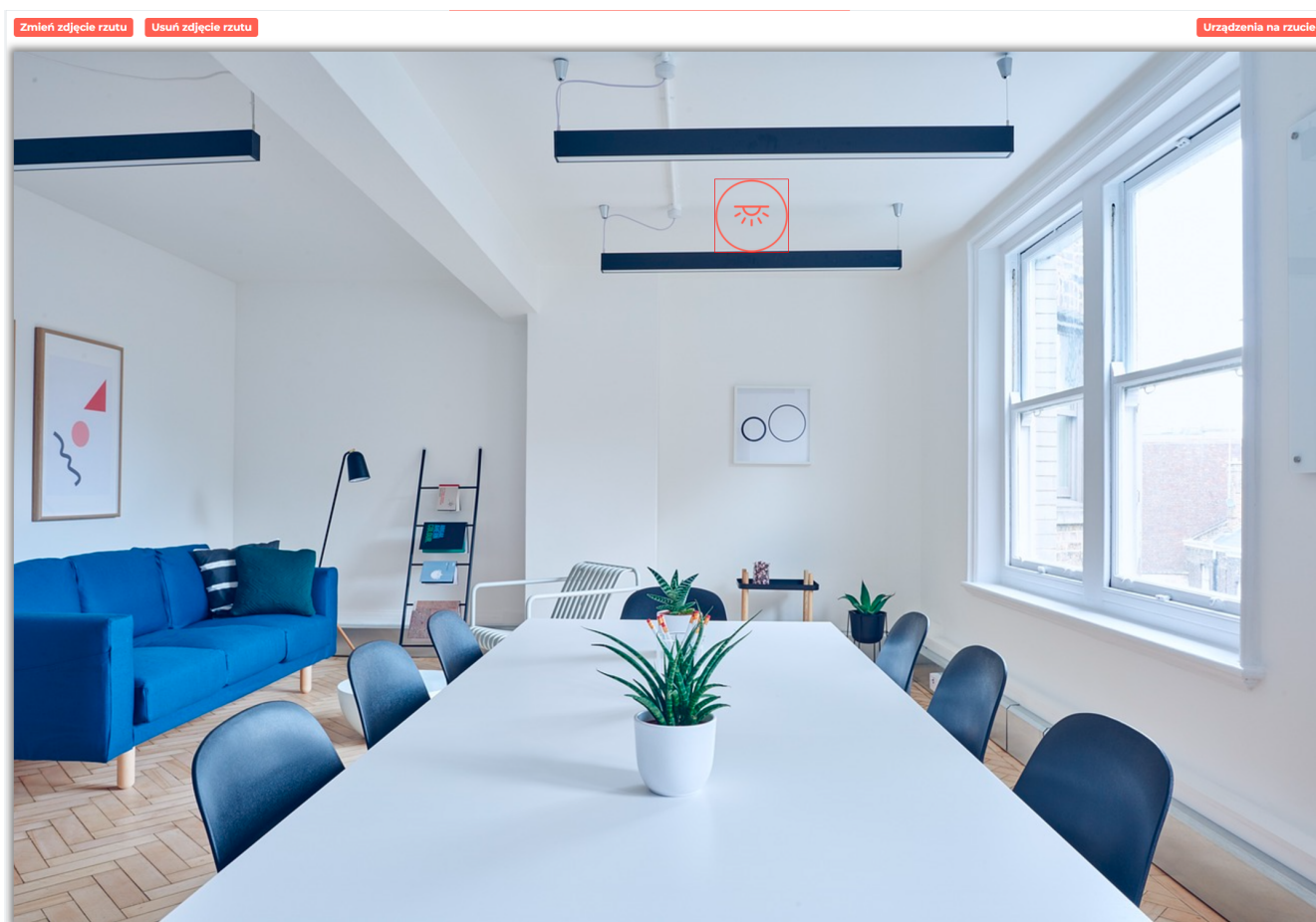
Dodawanie rzutów

Aby dodać rzut do grupy w aplikacji mobilnej, należy w Ampio Designer przejść do zakładki *LOGIKA*, a następnie nad nazwą grupy wybrać *RZUT*.



Dodawanie obiektów do rzutu

Aby na rzut nałożyć obiekt należy wybrać *Urządzenia na rzucie* i wybrać odpowiedni obiekt. Zmiana ikony dla obiektu dostępna jest w ustawieniach obiektu.

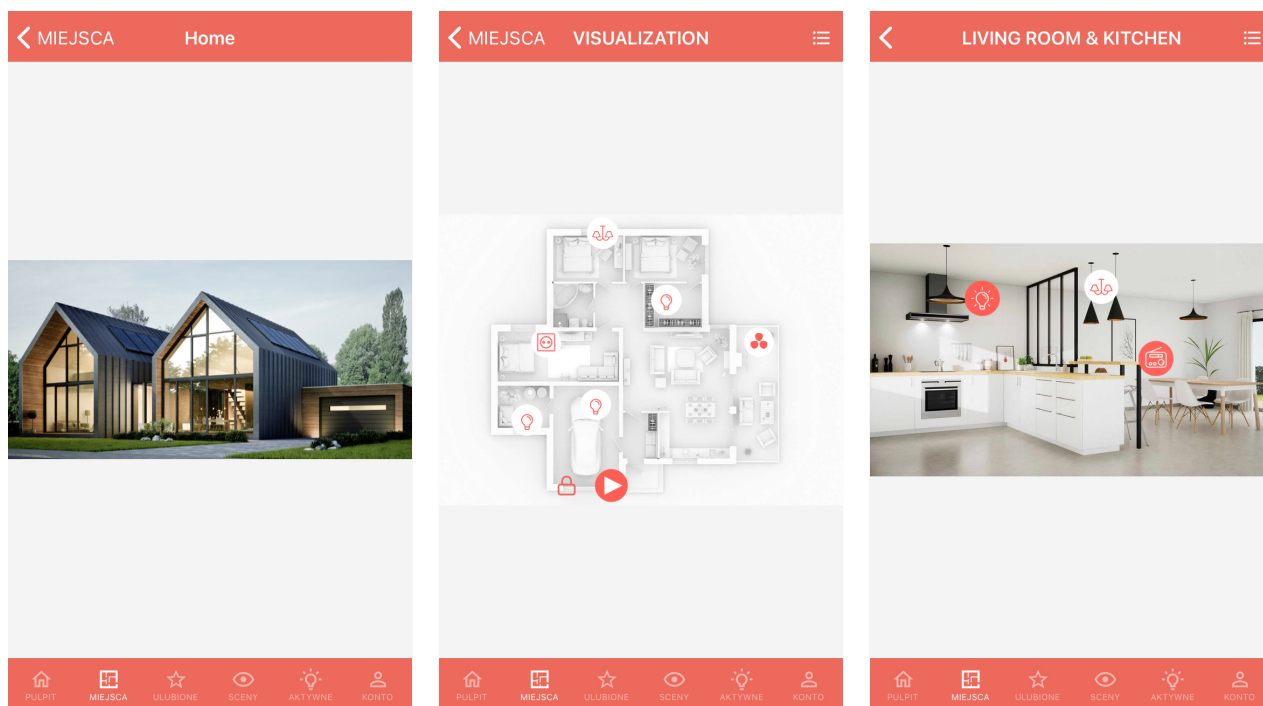


Z lewej strony pojawi się dodatkowe Menu, które ułatwia precyzyjne układanie i zmianę rozmiaru obiektów.

URZĄDZENIA NA RZUCIE						
Dodaj urządzenia do grupy: Szukaj						
<small>(Uwaga: wartości graniczne dla X i Y wynoszą od 1 do 702. Wartości te są następnie przeliczane na wartości wynikające z proporcji szkicu)</small>						
POKAŻ NA RZUCIE	NAZWA	X	Y	SZER.	WYS.	UKRYJ
<input checked="" type="checkbox"/>	lamp 1	378	103	60	60	<input type="checkbox"/>

Na koniec zapisujemy zmiany poprzez użycie przycisku *Zapisz* w prawym górnym rogu.

Przykładowe zastosowanie rzutów



Naszym rzutem może być plan budynku, jego zdjęcie, widok pomieszczenia, każdy dowolny obraz przez nas wybrany. Na rzutach możemy umieszczać ikony i zaznaczać, w jakim obszarze na rzucie ma się odbywać zadana funkcjonalność. Możemy sterować wartością naszych obiektów lub przechodzić do innego miejsca wybierając pewien obszar naszego domu, np. łazienka, sypialnia, etc.

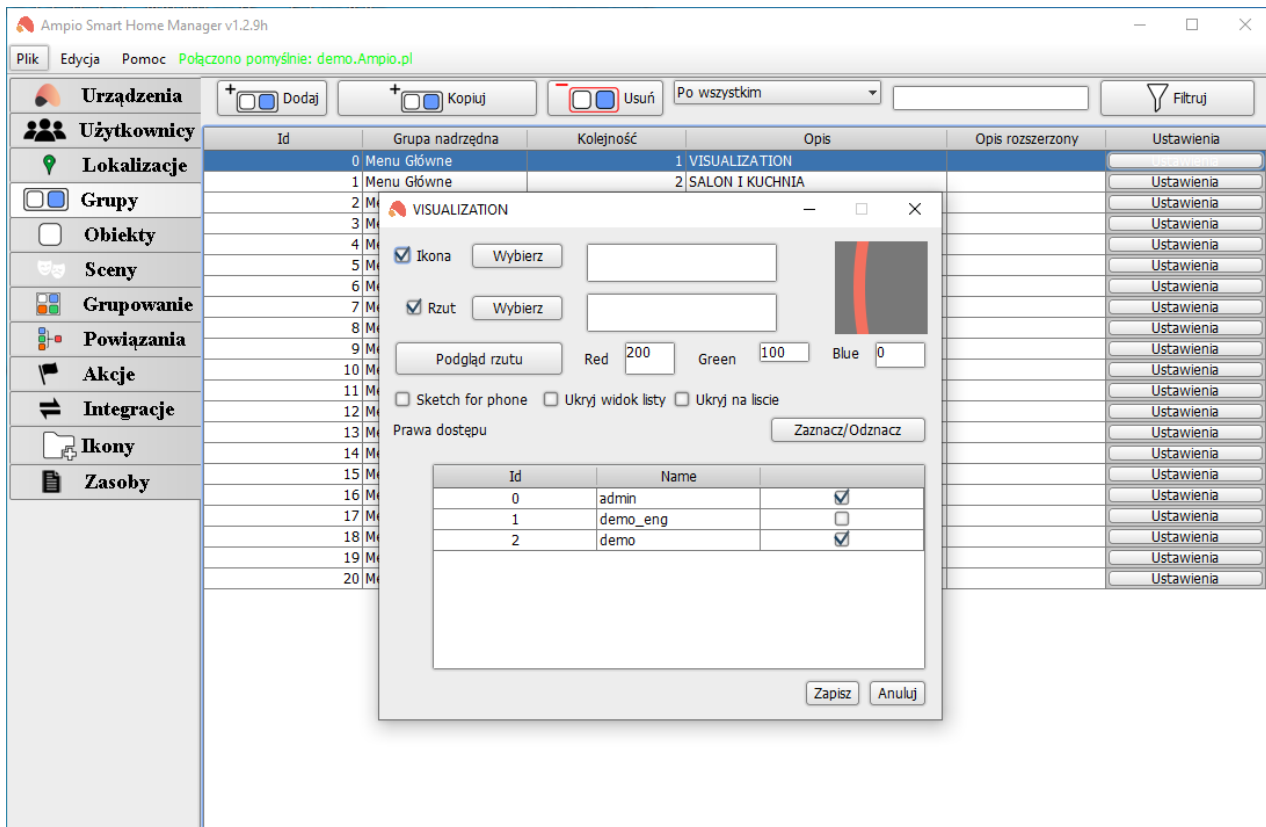
Konfiguracja w Smart Home Manager*

*od stycznia 2024 roku oprogramowanie Smart Home Manager nie jest już rozwijane. Zaleca się korzystanie z niego tylko w uzasadnionych przypadkach.

Dodawanie rzutów

Aby dodać nowe rzuty, należy zalogować się do aplikacji Smart Home Manager. Niezbędna jest znajomość hasła administratora do serwera oraz adresu IP. Jeśli nie wiesz, jak zalogować się do aplikacji Smart Home Manager, skorzystaj z poradnika: [konfiguracja serwera M-SERV](#)

Po poprawnym zalogowaniu przechodzimy do zakładki *Grupy*, a następnie odnajdując na liście grupę, dla której chcemy dodać widok rzutu, przechodzimy do jej ustawień.



Zaznaczamy obecność rzutu dla danej grupy i wybieramy obraz znajdujący się na naszym komputerze, który ma pełnić rolę rzutu dla danej grupy. Po zapisaniu zmian musimy pamiętać, aby zapisać konfigurację na serwerze, np. po przez użycie skrótu *Ctrl+S*, lub z poziomu górnego menu.

Dodawanie obiektów do rzutu

Aby dowiedzieć się więcej na temat obiektów i ich konfiguracji odwiedź nasz poradnik: [Obiekty - konfiguracja w Smart Home Manager](#). Umieszczanie obiektu na naszym rzucie zaczynamy od wejścia do zakładki *Grupowanie* w Smart Home Manager i wybieramy grupę, dla której dodaliśmy wcześniej widok rzutu. Aby obiekt mógł znajdować się na naszym rzucie musi należeć do tej grupy.

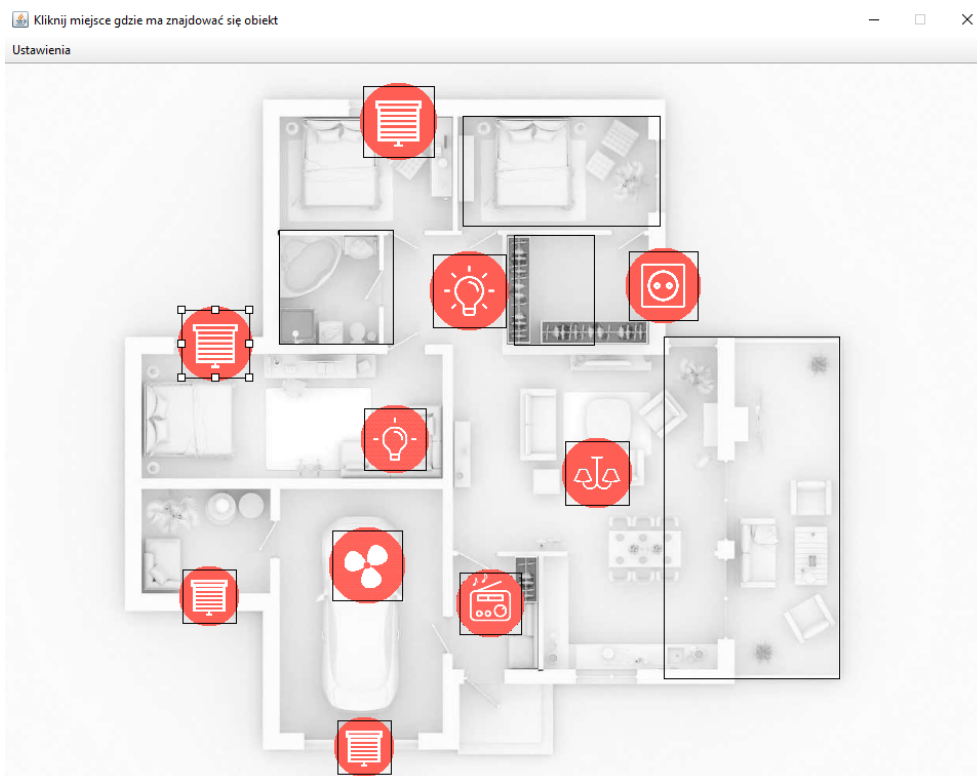
Ampio Smart Home Manager v1.2.9h

Plik Edycja Pomoc Połączono pomyślnie: demo.Ampio.pl

Wybierz grupę: 0 VISUALIZATION Tylko pogrupowane Po wszystkim Filtruj

Należy	ID	Nazwa obiektu	Nazwa urządzenia	Ustawienia	LP	X,Y	Wybierz
<input checked="" type="checkbox"/>	16	Brama garażowa	14:	Ustawienia	6	231,636	Wybierz
<input checked="" type="checkbox"/>	252	Gniazdko	102:Master	Ustawienia	15	436,179	Wybierz
<input checked="" type="checkbox"/>	534	Rolety Parter	ccf6:	Ustawienia	8	249,18	Wybierz
<input checked="" type="checkbox"/>	535	Rolety Sypialnia	ccf6:	Ustawienia	7	122,236	Wybierz
<input checked="" type="checkbox"/>	536	Rolety z Lamelkami	ccf6:	Ustawienia	9	123,489	Wybierz
<input checked="" type="checkbox"/>	642	Radio	102:Master	Ustawienia	12	317,492	Wybierz
<input checked="" type="checkbox"/>	754	Lamp	102:Master	Ustawienia	11	391,364	Wybierz
<input checked="" type="checkbox"/>	755	Wentylator	102:Master	Ustawienia	14	228,451	Wybierz
<input checked="" type="checkbox"/>	756	Światło	102:Master	Ustawienia	10	250,332	Wybierz
<input checked="" type="checkbox"/>	764	DO SALONU	102:Master	Ustawienia	1	460,262	Wybierz
<input checked="" type="checkbox"/>	765	DO ŁAZIENKI	102:Master	Ustawienia	2	190,158	Wybierz
<input checked="" type="checkbox"/>	766	DO SYPIALNI	102:Master	Ustawienia	3	319,47	Wybierz
<input checked="" type="checkbox"/>	767	DO GARDEROBY	102:Master	Ustawienia	4	355,163	Wybierz
<input checked="" type="checkbox"/>	849	Oswietlenie	102:Master+pow	Ustawienia	5	0,0	Wybierz
<input checked="" type="checkbox"/>	1545	Kamera	102:Master	Ustawienia	16	0,0	Wybierz
<input checked="" type="checkbox"/>	1939	RGB	8d08:RGB	Ustawienia	13	298,182	Wybierz

Jak możemy zauważyć, po prawej stronie znajduje się kolumna z współrzędnymi położenia danego obiektu na rzucie. Aby graficznie ustalić położenie tego obiektu, wybieramy pozycję *Wybierz* z ostatniej kolumny



Wyświetli nam się widok naszego rzutu. Mamy tutaj możliwość ustawienia obiektu w odpowiednim miejscu, jak i również zmiany jego rozmiaru. Ustawienie rozmiaru naszej ikony jest jednoznaczne z określeniem obszaru, w którym obiekt

będzie sterowalny poprzez kliknięcie. Gdy wybierzemy już ostateczną pozycję naszego obiektu, możemy zamknąć okno krzyżykiem.

Co, jeśli chcemy, aby obiekt wyświetlał się tylko na rzucie, ale nie był widoczny na liście w danej grupie? W takim wypadku znajdując się cały czas w tej samej zakładce co wcześniej, przechodzimy do okna *Ustawienia* dla naszego obiektu. Znajduje się tu kilka opcji, a w nich między innymi *Pokazuj obiekt tylko na rzucie*. Zaznaczenie okienka i zapisanie ustawień pozwoli na uzyskanie takiego efektu.

Pamiętaj, aby wszelkie zmiany były widoczne w Ampio UNI należy zapisać konfigurację na serwerze.

Poruszanie się między grupami przy pomocy rzutów

Do zastosowania takiej konfiguracji będziemy musieli stworzyć ręcznie obiekt typu grupa. Robimy to w zakładce *Obiekty*, klikając *Dodaj* i w ustawieniach wybierając *Typ Obiektu* jako *Grupa*. Teraz, aby nasz obiekt był odnośnikiem do wybranej grupy, musimy mu przypisać w interpretacji ID grupy. Czyli przechodzimy do zakładki grupy i sprawdzamy ID grupy. Przykładowo, grupa *Kuchnia* będzie miała ID nr 13 - zapamiętujemy i wracamy do zakładki *Obiekty*. Następnie, w polu numeru dla naszego obiektu przypisujemy zapamiętaną liczbę, która w naszym wypadku jest liczbą 13. Dalsza część dodawania obiektu do rzutu odbywa się w sposób identyczny, jak zostało to opisane w poprzednim punkcie. W taki sposób kliknięcie zaznaczonego obszaru na naszym rzucie przekieruje nas do przypisanej grupy.



Gotowe! Zapisz konfigurację na serwerze i korzystaj z możliwości sterowania swoim domem z widoku dodanych rzutów.