

PROGRAMMA DI ESEMPIO

**Costruzione del programma
“COMANDO LUCE DA REMOTO
(TELEFONO FISSO O CELLULARE)”
con QUICKII**

Il Copyright del presente documento è proprietà di **Bytronic srl**.
La riproduzione e la duplicazione di qualsiasi parte dei contenuti di questo manuale non è permessa senza precedente consenso scritto.
Bytronic srl si riserva il diritto di fare cambiamenti nel presente documento senza notificarli.

Revisione del documento	Paragrafi variati	Data
1.0	Emissione documento	08.09.08

PROGRAMMA DI ESEMPIO

PLC: SERIE "FAB GIANT"

SCOPO DEL PROGRAMMA:

ACCENSIONE - SPEGNIMENTO LUCE (DA REMOTO) CON COMANDO A TONI DA TELEFONO FISSO O CELLULARE

ESIGENZE

COMANDI:

- 1) COMANDO DI ACCENSIONE O SPEGNIMENTO LUCE NOTTURNA CONDIZIONATA DA OROLOGIO SETTIMANALE E COMANDATA DA REMOTO.
- 2) -----
- 3) -----
- 4) -----

STATI:

- A) -----
- B) -----
- C) -----
- D) -----
- E) -----
- F) -----

DESCRIZIONE

- 1) FUNZIONE OROLOGIO INTEGRATA NEL PLC CHE COMANDA L' USCITA A RELE "Q1" (NORMALMENTE APERTO 10Aac) CON LA SEGUENTE MODALITA':

LUNEDI DALLE 21:00 ALLE 06:00
MARTEDI DALLE 21:00 ALLE 06:00
MERCOLEDI DALLE 21:00 ALLE 06:00
GIOVEDI DALLE 21:00 ALLE 06:00
VENERDI DALLE 21:00 ALLE 06:00
SABATO DALLE 21:00 ALLE 06:00
DOMENICA DALLE 21:00 ALLE 06:00

OLTRE A QUANTO SOPRA PREVEDIAMO LA POSSIBILITA' DI ACCENDERE E SPEGNERE LA LUCE NOTTURNA ANCHE DA REMOTO, TRAMITE TELEFONO, DURANTE IL PERIODO NOTTURNO PREVISTO NEL PROGRAMMA DELL' OROLOGIO SETTIMANALE.

L' UTENTE, DOPO AVER TELEFONATO AL NUMERO CORRISPONDENTE AL PLC, SENTE UN MESSAGGIO VOCALE CHE LO INVITA A INSERIRE LA PASSWORD.

A SEGUITO DELLA CORRETTA INSERIZIONE DELLA PASSWORD, CHE AVVIENE DIGITANDO UN CODICE A 4 CIFRE CON LA TASTIERA A TONI DEL TELEFONO, SEMPRE CON LA MEDESIMA DIGITERA' IL TASTO NUMERICO CORRISPONDENTE

PROGRAMMA DI ESEMPIO

ALLA ACCENSIONE O QUELLO CORRISPONDENTE ALLO SPEGNIMENTO COME PRECEDENTEMENTE PREVISTO NEL PROGRAMMA PRESENTE NEL PLC.
SEMPRE CON LA TASTIERA DEL TELEFONO E' POSSIBILE INTERROMPERE LA COMUNICAZIONE TELEFONICA CON IL PLC.

DOPO AVER COMPOSTO IL NUMERO TELEFONICO XXXXXXXX A CUI RISPONDE IL PLC, UN MESSAGGIO VOCALE DI INTRODUZIONE DELLA PASSWORD VERRA' ASCOLTATO DAL CHIAMANTE ("INSERIRE LA PASSWORD").
A QUESTO PUNTO DIGITARE * (ASTERISCO) SULLA TASTIERA A TONI E POI IN SUCCESSIONE LE CIFRE **1 2 3 4** CHE COSTITUISCONO LA PASSWORD DI FABBRICA. SE RICONOSCIUTA DAL PLC, SI ASCOLTERA' IL MESSAGGIO "PASSWORD CORRETTA INSERIRE CODICE COMANDO".

A QUESTO PUNTO PER COMANDARE L' ACCENSIONE DELLE LUCI DIGITARE:

- * (ASTERISCO) E POI LA CIFRA NUMERICA **1** DALLA TASTIERA A TONI DEL TELEFONO (FISSO O CELLULARE) E IL RELE' DI COMANDO **Q1** DEL PLC COMMUTERA' DI STATO ALIMENTANDO L' ACCENSIONE DELLE LUCI.
- ALLO STESSO MODO DIGITANDO * (ASTERISCO) E POI LA CIFRA NUMERICA **0** IL RELE' DI COMANDO **Q1** DEL PLC TORNERA' NELLO STATO DI RIPOSO SPEGNENDO LE LUCI.
- LA DOPPIA INTRODUZIONE DA TASTIERA DEL CARATTERE **#** E **#** (CANCELLETTO) CHIUDERA' LA COMUNICAZIONE CON IL PLC.

- 2) RELE "**Q2**" (NORMALMENTE APERTO 10Aac) NON UTILIZZATO
- 3) RELE "**Q3**" (NORMALMENTE APERTO 10Aac) NON UTILIZZATO
- 4) RELE "**Q4**" (NORMALMENTE APERTO 10Aac) NON UTILIZZATO

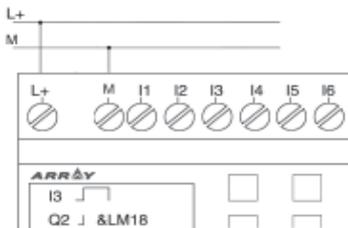
- A) INGRESSO "**I1**" --- NON UTILIZZATO.
- B) INGRESSO "**I2**" --- NON UTILIZZATO.
- C) INGRESSO "**I3**" --- NON UTILIZZATO.
- D) INGRESSO "**I4**" --- NON UTILIZZATO.
- E) INGRESSO "**I5**" --- NON UTILIZZATO.
- F) INGRESSO "**I6**" --- NON UTILIZZATO.

PROGRAMMA DI ESEMPIO

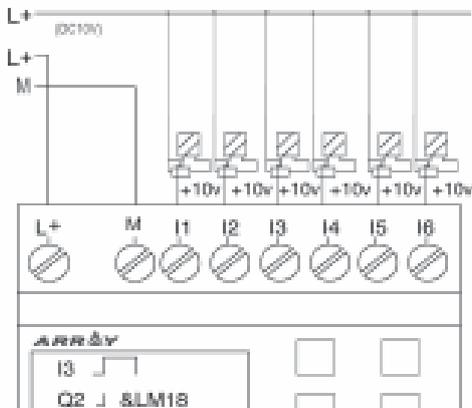
COME SCELTA DISPOSITIVO ADATTO A REALIZZARE QUANTO SOPRA ESPOSTO SI EVIDENZIA IL:



PLC AF-10MR-A ALIMENTAZIONE DA 85 Vac A 250 Vac

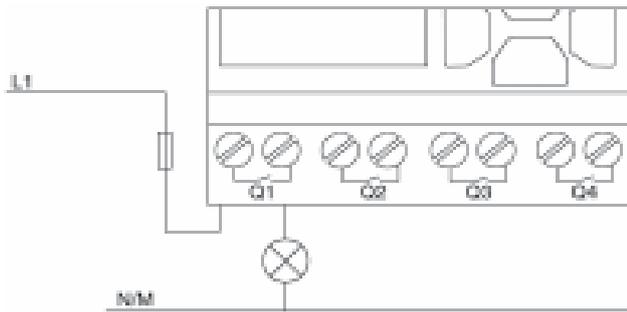


SEI INGRESSI IN Vac



PROGRAMMA DI ESEMPIO

QUATTRO USCITE A RELE' CON CONTATTO



COME OPZIONE AGGIUNTIVA

COMPONENTE AF-MUL



PROGRAMMA DI ESEMPIO

Nella documentazione è disponibile il programma FAB per QUICKII:

1. Programma FAB per QUICKII
DeComAF-10MR-A_AF-MUL.fab
2. schema a blocchi del programma
Comando luce da remoto – Schema a blocchi.pdf
3. Video della simulazione di funzionamento del programma
Comando luce da remoto - Simulazione.avi