

HORIZONE SERVER

IN00B02WEB

MANUALE DI INSTALLAZIONE



Prodotto: IN00B02WEB
Descrizione: Horzone Server - Manuale di Installazione
Data: 10/04/2020
Versione: 1.4

Qualsiasi informazione all'interno di questo manuale può essere modificata senza alcun preavviso.

Questo manuale può essere scaricato gratuitamente dal sito internet: www.eelectron.com

Esclusione di responsabilità:

Nonostante la verifica che il contenuto di questo manuale corrisponda all'hardware e al software indicato nel titolo, le modifiche non possono essere escluse completamente. Pertanto Eelectron non si assume nessuna responsabilità in merito.

© 2020 Eelectron SpA. All rights reserved.

Microsoft, Windows, Windows 2000, Windows XP, Windows 2003, Windows Vista e Internet Explorer sono marchi commerciali o marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e in altri paesi. Java è un marchio di Sun Microsystems, Inc. negli Stati Uniti e in altri paesi.

Tutti gli altri nomi di prodotti menzionati nel presente documento sono marchi o marchi registrati dei rispettivi produttori.

Sommario

INTRODUZIONE	7
Informazioni sulla sicurezza	7
Copyright	7
PRIMA INSTALLAZIONE	8
Introduzione	8
Montaggio e Collegamenti	8
Connessione via rete	9
Primo accesso	11
Navigazione sicura HTTPS	13
Amministrazione e frontend	14
Ripristino indirizzo IP di fabbrica	16
Ripristino configurazione di fabbrica	16
PANORAMICA GENERALE	17
Introduzione	17
Interfaccia grafica amministrazione	17
Toolbar	18
Menu di navigazione	19
Ricerca	21
Workspace	23
SETUP	24
Introduzione	24
Lingua	24
Rete	24
Accesso con codice QR	26
Backup / Restore	29
Aggiornamento	30
Data / Ora	31
Email	33
Gestione moduli e licenze	34
Manutenzione	34
TECNOLOGIE	36
Introduzione	36
Bus di campo	36
Videosorveglianza	37
NFC	37
Reportistica e contabilizzazione	37

PERSONALIZZAZIONE	38
Temi grafici	38
Menu di navigazione	38
Gestione Preferiti	39
Personalizza rendering	40
Creazione di un rendering personalizzato	41
AMBIENTI	46
Introduzione	46
Creazione di un nuovo ambiente	46
Scelta del background	48
Inserimento di oggetti	49
Rimozione di un ambiente	50
Personalizzazione della mappa grafica	51
FUNZIONI	53
Introduzione	53
Assegnare la funzione ad un oggetto	53
Personalizzare le funzioni	53
Funzioni nel Frontend	54
WIDGET	56
Introduzione	56
Creazione di un widget	56
Assegnazione di oggetti	58
Template Generico	59
Gestione luci RGB	61
SCENARI	62
Introduzione	62
Creazione di un nuovo scenario	62
Aggiunta di azioni ad uno scenario	64
Scenari temporizzati	64
Personalizzazione dei ritardi	66
Scenari nel frontend	67
COLLEGAMENTI	69
Introduzione	69
Creare un nuovo collegamento	69
Gestione dal frontend	70
FUNZIONI AVANZATE	71
Introduzione	71

Eventi programmabili	71
Logiche	71
Condizioni	72
Variabili	73
Notifiche a video	74
Notifiche via email	76
Notifiche push	77
Operatori matematici	77
Orologi	79
String Pilots	80
Pianificazioni	81
Status byte	83
Repeaters	84
EVENTI	85
Introduzione	85
Eventi programmabili	85
Aggiunta di oggetti	86
Connessioni	88
Widget negli eventi programmabili	91
Rimozione di oggetti o connessioni	92
Selezione multipla	92
Cancellazione di un evento	92
Connessioni singole	92
SERVIZI CLOUD	94
Registrazione	94
Accesso remoto tramite cloud	96
Sincronizzazione cloud	97
Controllo tramite assistenti vocali	99
UTENTI E PERMESSI	102
Introduzione	102
Utenti e Gruppi utente	102
Creazione di un nuovo utente	102
Gruppi utente e diritti di accesso	103
OPZIONI	105
Home	105
Notifiche	106
Avanzate	107

ACCESSO REMOTO	108
Introduzione	108
REVISIONI	110

INTRODUZIONE

Informazioni sulla sicurezza

Questo manuale contiene le informazioni necessarie per poter operare in sicurezza con il dispositivo. Chiunque interagisca con il dispositivo deve prima aver letto questa documentazione, in particolar modo le presenti informazioni sulla sicurezza. Questo documento integra e non sostituisce qualunque normativa o direttiva di Legge in materia di sicurezza.

Il dispositivo è stato sviluppato utilizzando tecnologie allo stato dell'arte e seguendo le normative in termini di sicurezza vigenti al momento; non è possibile tuttavia escludere con certezza possibili danni o interazioni con altri dispositivi durante il suo esercizio. Il dispositivo è conforme alle guide linea EMC ed alle norme Europee armonizzate; eventuali modifiche al dispositivo possono inficiare la compatibilità EMC.

La tensione di alimentazione deve essere rigorosamente all'interno dell'intervallo indicato in questo manuale e sul dispositivo; pericolo di incendio o di esplosione in caso di alimentazione al di fuori di questo intervallo. L'apparecchiatura deve essere alimentata da un circuito di alimentazione limitato il cui isolamento dalla rete elettrica deve essere non inferiore a quello tra il circuito primario e secondario di un trasformatore di sicurezza secondo IEC 61558-2-6 o equivalente.

La dichiarazione di conformità CE del dispositivo può essere richiesta a Eelectron SpA , ai riferimenti riportati sul sito www.eelectron.com



In conformità con la direttiva 2002/96/EC i dispositivi elettronici devono essere smaltiti nelle apposite strutture e non nella raccolta di rifiuti solidi urbani.

Copyright

Le istruzioni tecniche, i manuali ed il software di HORIZONE SERVER sono soggetti a copyright; tutti i diritti sono riservati. La copia, riproduzione, traduzione e/o modifica, anche parziali, sono espressamente vietati salvo approvazione scritta da parte di Eelectron SpA.

PRIMA INSTALLAZIONE

Introduzione

HORIZONE SERVER è un webserver di supervisione per impianti di home & building automation basati sullo standard mondiale KNX e su alcuni tra i più diffusi sistemi tecnologici proprietari presenti sul mercato. La configurazione e l'utilizzo di HORIZONE SERVER avvengono interamente tramite pagine web, attraverso un comune browser da qualunque tipo di dispositivo o sistema operativo.

Montaggio e Collegamenti

HORIZONE SERVER è progettato per essere montato su guida DIN, alla stregua della maggior parte dei dispositivi elettrici.

Per il corretto funzionamento di HORIZONE SERVER è necessario prevedere i seguenti collegamenti:

- Alimentazione 12V / 24V DC (assorbimento 240 mA a 12V) mediante apposito morsetto in dotazione.
- Bus KNX mediante morsetto standard rosso-nero in dotazione
- Rete LAN mediante cavo cat. 5 o superiore e connettore RJ45 standard

Il LED frontale identificato come “POWER” segnala la presenza di alimentazione, mentre il LED “SERVICE” rimane normalmente spento, se non per segnalare particolari operazioni in corso.

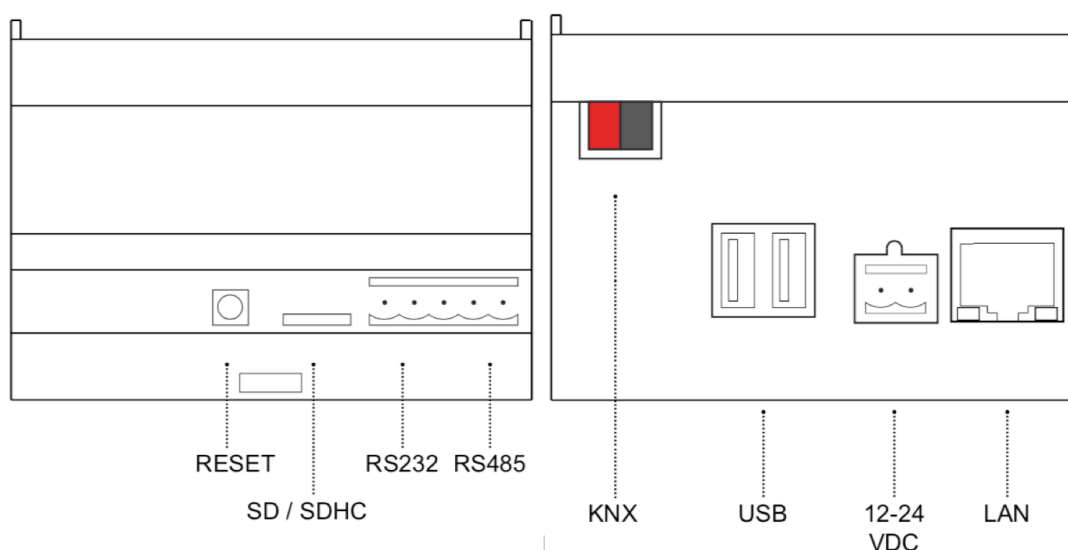
HORIZONE SERVER mette a disposizione inoltre le seguenti porte:

- Slot SD: permette di inserire una memoria SD/SDHC per aumentare lo spazio di memorizzazione
- Porta seriale RS232, RS485 e 2 porte USB: disponibili per integrazioni ed applicazioni avanzate



il collegamento al bus KNX non è indispensabile per la configurazione di HORIZONE SERVER, tuttavia è preferibile in quanto in sua assenza non è possibile verificarne il corretto funzionamento.

Le figure seguenti mostrano la dislocazione delle porte sui due lati del dispositivo.

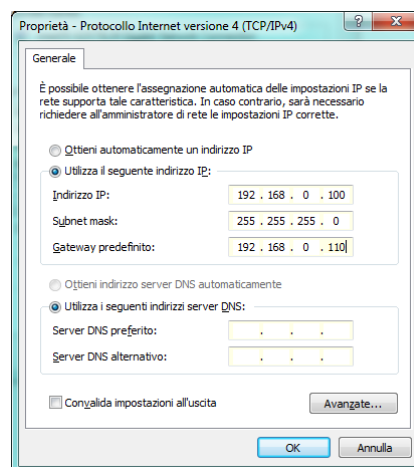
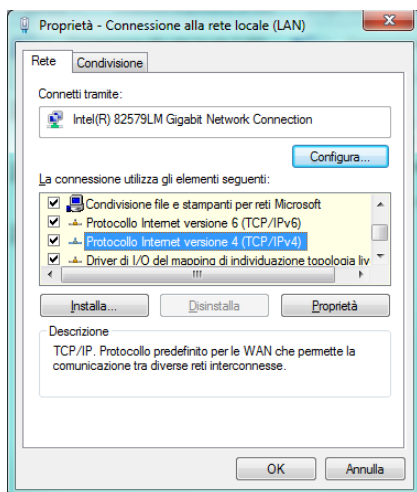


Connessione via rete

La configurazione e l'utilizzo di HORIZONE SERVER prevedono un collegamento alla rete domestica o aziendale. Per la configurazione iniziale di HORIZONE SERVER, così come in caso di assenza di una rete durante la fase di installazione, è necessario procedere come segue:

- Collegare HORIZONE SERVER al proprio PC attraverso un cavo di rete “cross-over” (o “incrociato”)
- Accedere alle impostazioni di rete del proprio PC, come illustrato nella documentazione del proprio sistema operativo
- Modificare le impostazioni del protocollo di comunicazione TCP/IP (versione 4) relative alla porta LAN a cui è collegato HORIZONE SERVER, ed impostare manualmente i seguenti parametri:
 - Indirizzo IP: 192.168.0.100
 - Maschera di rete: 255.255.255.0
 - Gateway predefinito: 192.168.0.110
 - Salvare ed attendere che le nuove impostazioni diventino effettive. Qualora venga richiesto, riavviare il sistema.

Le figure seguenti mostrano, a titolo di esempio, le finestre di configurazione della rete per un PC dotato di sistema operativo Windows.



Al termine di queste operazioni, aprire un browser internet e digitare, nella barra degli indirizzi, quanto segue:

<http://192.168.0.110>

Per una esperienza ottimale si consiglia di utilizzare i seguenti browser:

- Google Chrome
- Apple Safari

HORIZONE SERVER è inoltre compatibile con i seguenti browser:

- Mozilla Firefox
- Microsoft Edge
- Opera



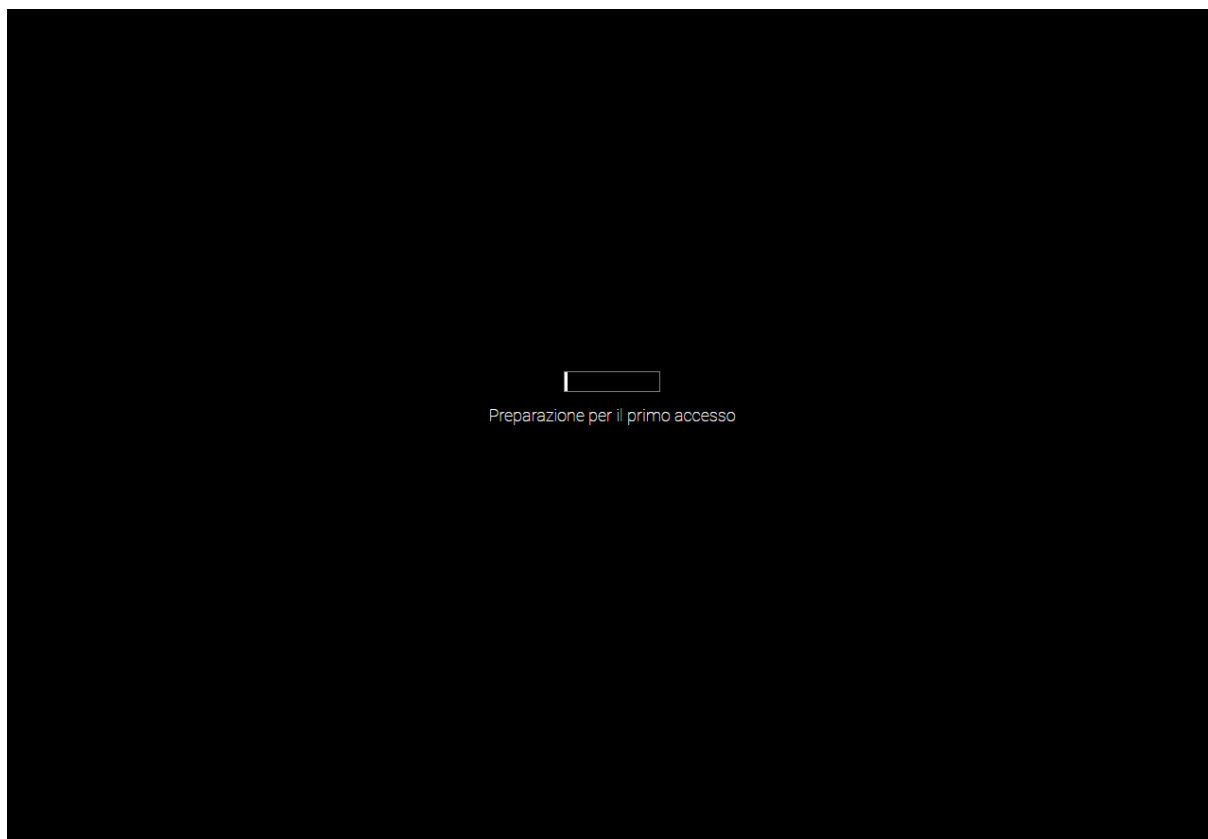
Si sconsiglia infine l'utilizzo dei seguenti browser in quanto non completamente compatibili con le funzioni utilizzate da HORIZONE SERVER:

- Internet Explorer (comunque in versione 9.0 o superiore)

La compatibilità con i browser è in continua evoluzione; si consiglia di consultare periodicamente la documentazione aggiornata per eventuali novità.

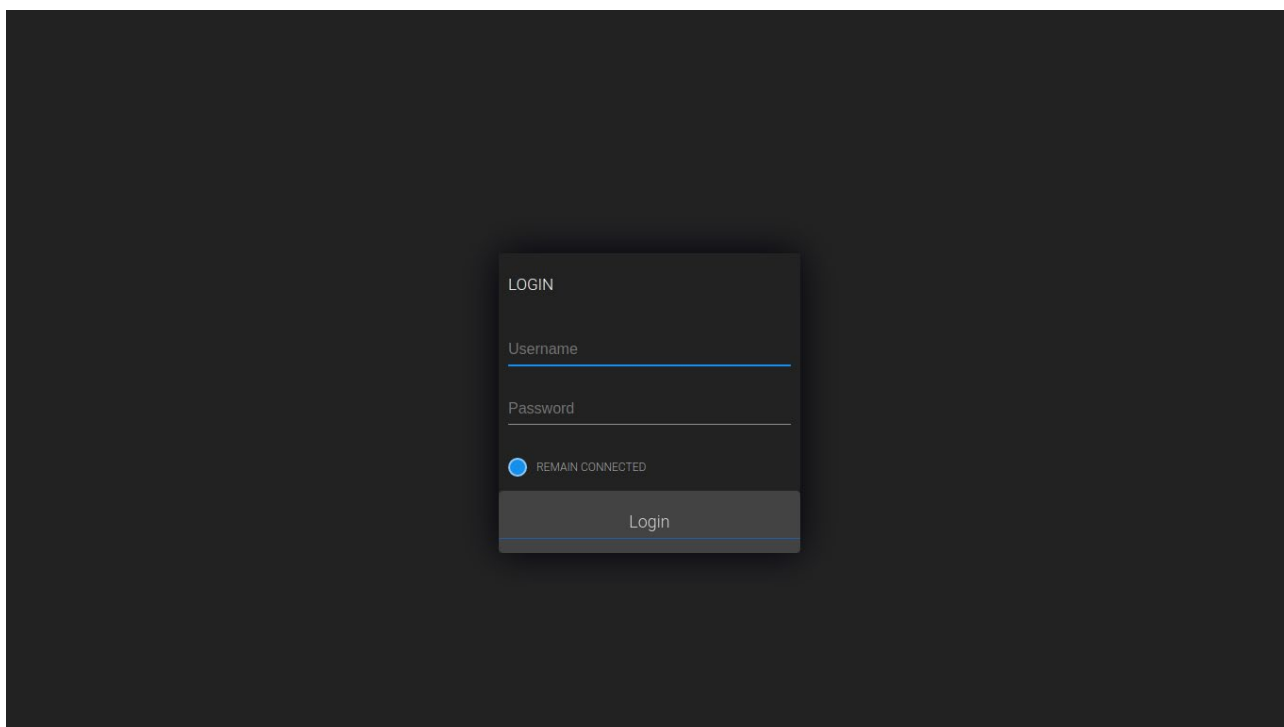
Primo accesso

La prima volta che si accede ad HORIZONE, il browser deve caricare alcuni dati nella cache locale per velocizzare la navigazione successiva; durante questa fase, viene mostrata la percentuale di avanzamento, come esemplificato nella figura seguente:



I meccanismi di cache di HORIZONE possono non essere compatibili con tutti i browser; in alcuni casi, è possibile che venga richiesta una autorizzazione per memorizzare localmente le cache, in questo caso è necessario acconsentire per il corretto funzionamento. E' possibile disattivare le cache come illustrato nella sezione di questo manuale.

Al termine del caricamento, viene chiesto di inserire le credenziali di accesso:



HORIZONE SERVER presenta di fabbrica i seguenti utenti preimpostati:

UTENTE	PASSWORD	DESCRIZIONE
admin	admin	Utente amministratore dell'impianto domotico. Ha i diritti di creare utenti e gestirne i diritti, e di configurare la supervisione
manager	manager	Utente dedicato all'installazione e configurazione della supervisione. Ha i diritti per configurare il progetto, ma non di intervenire sulle configurazioni di sistema.
user	user	Utente di base per connessioni da PC. Ha i diritti per poter visualizzare lo stato dell'impianto, navigare nelle pagine del WEBSERVER ed effettuare i comandi di base sul sistema domotico

Inserire le credenziali dell'utente "admin" e confermare per accedere alla schermata principale dell'ambiente di amministrazione di HORIZONE SERVER.

Navigazione sicura HTTPS

Quando si accede da remoto ad HORIZONE, è obbligatorio utilizzare il protocollo sicuro HTTPS. E' possibile forzare la navigazione sicura HTTPS anche in rete locale, specificandolo nell'indirizzo:

`https://192.168.0.110`

Per rendere più sicura la navigazione, in questo caso, è consigliabile generare un certificato SSL univoco, ed installare sul proprio PC / dispositivo i certificati CA di Eelectron SpA , come meglio dettagliato nel capitolo . In caso contrario, potrebbero verificarsi anomalie o malfunzionamenti, dovuti ai meccanismi di protezione del browser o dei plugin utilizzati per funzioni specifiche.



Se si utilizza il browser Google Chrome, è consigliabile navigare in HTTPS anche da locale, per usufruire appieno delle funzionalità offerte dall'assistente vocale.

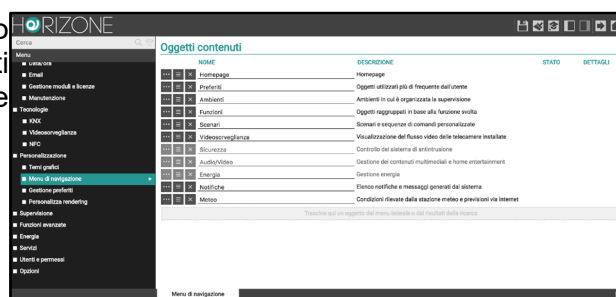
Amministrazione e frontend

HORIZONE SERVER è articolato in due ambienti distinti per la sua configurazione e per l'utilizzo da parte dell'utente finale:

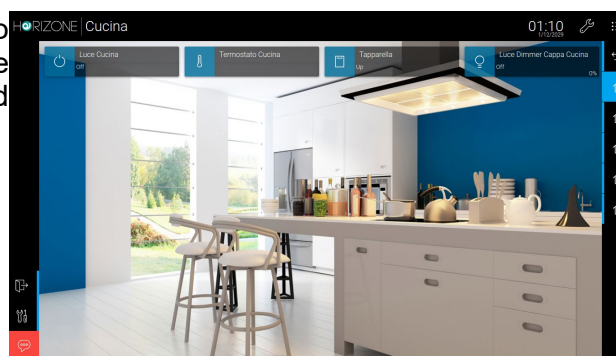
- **AMMINISTRAZIONE:** ambiente di lavoro con cui è possibile (in base ai diritti dell'utente con cui si accede) configurare ogni aspetto del WEBSERVER e della supervisione domotica
- **FRONTEND:** ambiente grafico pensato per l'utilizzo quotidiano della supervisione da parte dell'utente finale, con cui è possibile navigare all'interno delle pagine previste attraverso la sezione di CONFIGURAZIONE, inviare comandi ai dispositivi domotici e visionarne lo stato in tempo reale

Entrambi gli ambienti sono basati su tecnologia web, quindi gestibili integralmente attraverso un browser web; l'impostazione grafica è tuttavia differente:

L'ambiente di CONFIGURAZIONE è stato ottimizzato per offrire il maggior numero di strumenti grafici ed informazioni, con una grafica semplice e funzionale



L'ambiente di FRONTEND viceversa è stato curato in ogni minimo dettaglio grafico per offrire all'utente non esperto una esperienza di navigazione ed utilizzo gradevole ed intuitiva



Per passare da una sezione all'altra, procedere nel seguente modo:



Da AMMINISTRAZIONE a FRONTEND
Pulsante in alto a destra nella toolbar



Da FRONTEND a AMMINISTRAZIONE
Pulsante in basso a destra nella toolbar (non disponibile all'interno delle app)

In alternativa, è sufficiente “accodare” all'indirizzo le seguenti diciture:

SEZIONE	DICITURA	ESEMPIO
Amministrazione	context=configuration	http://192.168.0.110/horizone/modules/system/external/frame.php? context=configuration
Frontend	context=runtime	http://192.168.0.110/horizone/modules/system/external/frame.php? context=runtime



Per ottimizzare i tempi di configurazione, è possibile aprire contemporaneamente le due sezioni in altrettanti “TAB” del browser, e passare dall'una all'altra per vedere in anteprima il risultato del lavoro di configurazione.

NOTA: In certi casi è necessario aggiornare l'ambiente di FRONTEND semplicemente premendo il pulsante AGGIORNA del browser.

Ripristino indirizzo IP di fabbrica

In caso di necessità è possibile ripristinare l'indirizzo IP di fabbrica di HORIZONE SERVER utilizzando il pulsante di "RESET" disponibile sul lato del WEBSERVER. A tale scopo:

- Localizzare il pulsante "RESET" e procurarsi un cacciavite o altro attrezzo di diametro sufficiente per poter premere il pulsante attraverso il foro del case
- Premere il pulsante per almeno 10 secondi, fino a che il LED "SERVICE" sul frontale del dispositivo non inizia a lampeggiare, quindi rilasciare la pressione sul pulsante
- Entro i successivi 5 secondi, premere per 1 secondo il pulsante e rilasciare; entro un paio di secondi il LED frontale si accende fisso per un paio di secondi
- Quando il LED si spegne, il WEBSERVER è raggiungibile all'indirizzo IP di fabbrica (192.168.0.110)

Se il LED si spegne dopo la pressione lunga (10 secondi) prima di aver effettuato la pressione breve, ripetere l'intera procedura.

Ripristino configurazione di fabbrica

Qualora la configurazione effettuata renda impossibile l'accesso ad HORIZONE o il suo corretto utilizzo, è possibile ripristinare le condizioni di fabbrica, reimpostando l'indirizzo IP e svuotando il progetto di supervisione utilizzando il pulsante di "RESET" disponibile sul lato del WEBSERVER.

In questo caso, rispetto a quanto visto in precedenza per il ripristino dell'indirizzo IP, la procedura da seguire è la seguente:

- Localizzare il pulsante "RESET" e procurarsi un cacciavite o altro attrezzo di diametro sufficiente per poter premere il pulsante attraverso il foro del case
- Premere il pulsante per almeno 10 secondi, fino a che il LED "SERVICE" sul frontale del dispositivo non inizia a lampeggiare, quindi rilasciare la pressione sul pulsante
- Entro i successivi 5 secondi, premere e mantenere premuto il pulsante per almeno 10 secondi
- Quando il LED si accende fisso, rilasciare il pulsante ed attendere che si spenga
- Quando il LED si spegne, togliere e ripristinare l'alimentazione
- Attendere circa un minuto e accedere ad HORIZONE con l'indirizzo IP di fabbrica (192.168.0.110)

PANORAMICA GENERALE

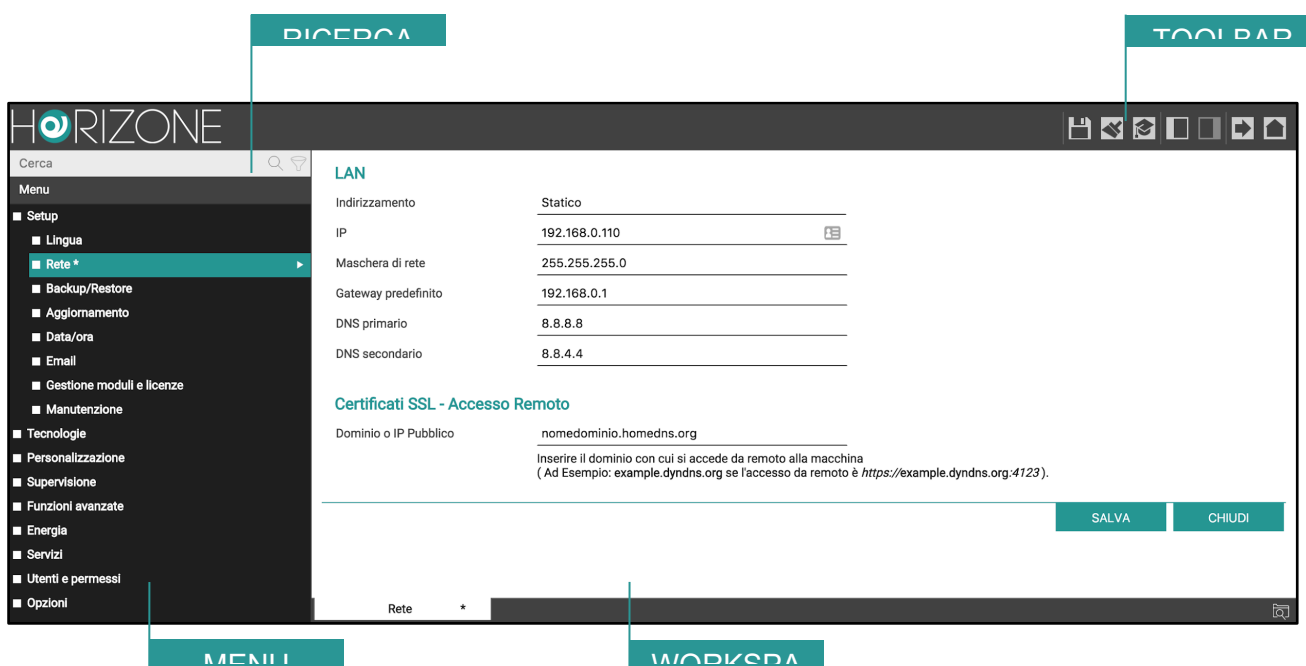
Introduzione

Questo capitolo presenta una panoramica dell'ambiente di configurazione di HORIZONE SERVER, descrivendo nel dettaglio i diversi strumenti messi a disposizione e consentendo di familiarizzare con l'ambiente di lavoro del webserver.

Interfaccia grafica amministrazione








L'ambiente di AMMINISTRAZIONE è articolato nelle seguenti sezioni:

RICERCA	Sempre disponibile in alto a sinistra, permette di cercare rapidamente oggetti in base ad una o più parole chiave
MENU	Menu ad albero che offre l'accesso ad ogni pagina o sezione del software, nonché di creare, modificare o cancellare oggetti
TOOLBAR	Sempre disponibile in alto, mette a disposizione una serie di pulsanti per eseguire le operazioni di più comune utilizzo
WORKSPACE	Sezione principale della pagina; inizialmente vuota, ospita le schede di oggetti o le pagine di configurazione del software. E' possibile utilizzare contemporaneamente più schede, passando tra di esse attraverso i "TAB" disponibili in alto una volta aperta almeno una pagina.



Toolbar

La toolbar mette a disposizione in qualunque momento i seguenti pulsanti:

SALVA SU FLASH		Permette di forzare il salvataggio del database sulla memoria flash persistente di HORIZONE SERVER, garantendo la persistenza dei dati anche a fronte di uno spegnimento del sistema. Il pulsante diventa rosso ad indicare la presenza di modifiche non salvate; il salvataggio persistente avviene automaticamente ogni 5 minuti, quindi non è necessario forzare il salvataggio a meno che non sia necessario spegnere il sistema prima che ciò avvenga.
CLOUD MANAGER		Permette di accedere ai servizi cloud integrati con HORIZONE SERVER, previa registrazione (gratuita). In particolare, consente di sincronizzare oggetti della supervisione, per poi essere controllati tramite servizi remoti, come ad esempio assistenti vocali
PULISCI CACHE		Forza la cancellazione di tutti i meccanismi di cache. Utilizzare questo pulsante solo in caso di necessità, qualora i contenuti a video non dovessero rispecchiare la configurazione effettuata.
BASE / AVANZATO		Permette di impostare il livello di visibilità delle funzioni e delle proprietà degli oggetti all'interno delle pagine; il livello BASE offre un accesso alle voci di più comune utilizzo e solo a quelle impostate come "VISIBILI", quello AVANZATO permette di gestire tutti i parametri e accedere agli oggetti nascosti Quando la modalità "AVANZATO" è attiva, questo pulsante risulta colorato di rosso
MOSTRA PANNELLI		Questi pulsanti permettono di mostrare o nascondere i pannelli laterali, rispettivamente sinistro (contenente MENU e RICERCA) e destro (informazioni aggiuntive in base alla pagina del WORKSPACE)
LOGOUT		Permette di chiudere la sessione di lavoro ed autenticarsi con un utente differente
FRONTEND		Permette di passare all'ambiente di supervisione per utenti finali e vedere il risultato della configurazione effettuata

Menu di navigazione

Il menu di navigazione permette di accedere a tutte le sezioni amministrative del WEBSERVER e di effettuare le principali operazioni sugli oggetti. Il menu si articola nelle seguenti sezioni principali:

SETUP	Contiene le pagine di configurazione e gestione generale del WEBSERVER
TECNOLOGIE	Permette di configurare le tecnologie che il WEBSERVER è in grado di gestire: KNX, videosorveglianza, VoIP, sistemi multimediali e di sicurezza etc...
PERSONALIZZAZIONE	Contiene le pagine con cui personalizzare l'aspetto grafico della supervisione ed il comportamento specifico del WEBSERVER
SUPERVISIONE	Permette di configurare la supervisione grafica da parte dell'utente finale: ambienti, funzioni, scenari
FUNZIONI AVANZATE	Permette di creare e modificare diverse tipologie di oggetti in grado di effettuare operazioni logiche avanzate
ENERGIA	Permette di accedere alle funzioni specifiche relative al controllo energia e dei carichi
SERVIZI	Consente il controllo di alcuni servizi utilizzati dal WEBSERVER per il suo funzionamento
UTENTI E PERMESSI	Permette di configurare gli account di accesso al sistema e stabilire quali diritti essi abbiano sulle diverse funzioni e sezioni della supervisione
CAMBIA PASSWORD	Pagina che consente a qualunque utente, anche con diritti di base, di modificare la propria password
OPZIONI	Consente la personalizzazione di alcune opzioni di funzionamento del WEBSERVER

Il menu ha la tipica struttura dei menu ad albero; al caricamento dell'ambiente di amministrazione esso mette a disposizione le sezioni di primo livello, mentre quelle di livello superiore sono accessibili "espandendo" le sezioni che le contengono. Tutte le operazioni di navigazione all'interno del menu possono essere effettuate con il mouse.

Facendo click su una voce del menu, essa viene evidenziata in colore blu; se la voce prevede sotto-voci, esse vengono caricate e mostrate sotto, espandendo di fatto la voce selezionata. Per chiudere la sezione, fare nuovamente click su di essa (una volta che essa è selezionata).

Se la voce selezionata del menu prevede una o più operazioni, esse vengono rese disponibili nella "TOOLBAR" in basso attraverso appositi pulsanti; le operazioni possono essere (in ordine da sinistra a destra):



CREA NUOVO	Permette di creare un nuovo oggetto all'interno della sezione selezionata. In base alla sezione specifica, viene consentita la creazione di tipologie
------------	---

	specifiche di oggetti; nel caso di più di una tipologia disponibile, viene mostrato un menu contestuale di scelta
MODIFICA	Permette di modificare le proprietà dell'oggetto selezionato aprendo la relativa scheda nel "WORKSPACE"
ELIMINA	Permette di eliminare la voce selezionata dal progetto
DUPLICA	Permette di copiare l'oggetto selezionato creandone uno nuovo con le medesime caratteristiche e relazioni con gli altri oggetti

Se la voce selezionata permette la modifica, quando viene selezionata risultano disponibili sulla destra tre "puntini", i quali rappresentano una scorciatoia rispetto alla pressione dell'apposito pulsante di modifica nella TOOLBAR.

Quando una voce è aperta nel WORKSPACE, sul lato destro è presente una freccia; alla chiusura del corrispondente TAB, la freccia viene nascosta e la voce del menu presenta nuovamente, se selezionata, i tre puntini di modifica.

Alcune sezioni del menu prevedono la possibilità di creare nuovi oggetti al loro interno; a tale scopo è disponibile nella toolbar in basso il pulsante "AGGIUNGI": alla pressione viene creato un nuovo oggetto (la cui tipologia dipende dal punto dell'albero in cui ci si trova) automaticamente selezionato; premendo a questo punto il pulsante "MODIFICA" (oppure i "tre puntini" a lato della voce nel menu) si accede alla sua scheda per modificarne le proprietà.

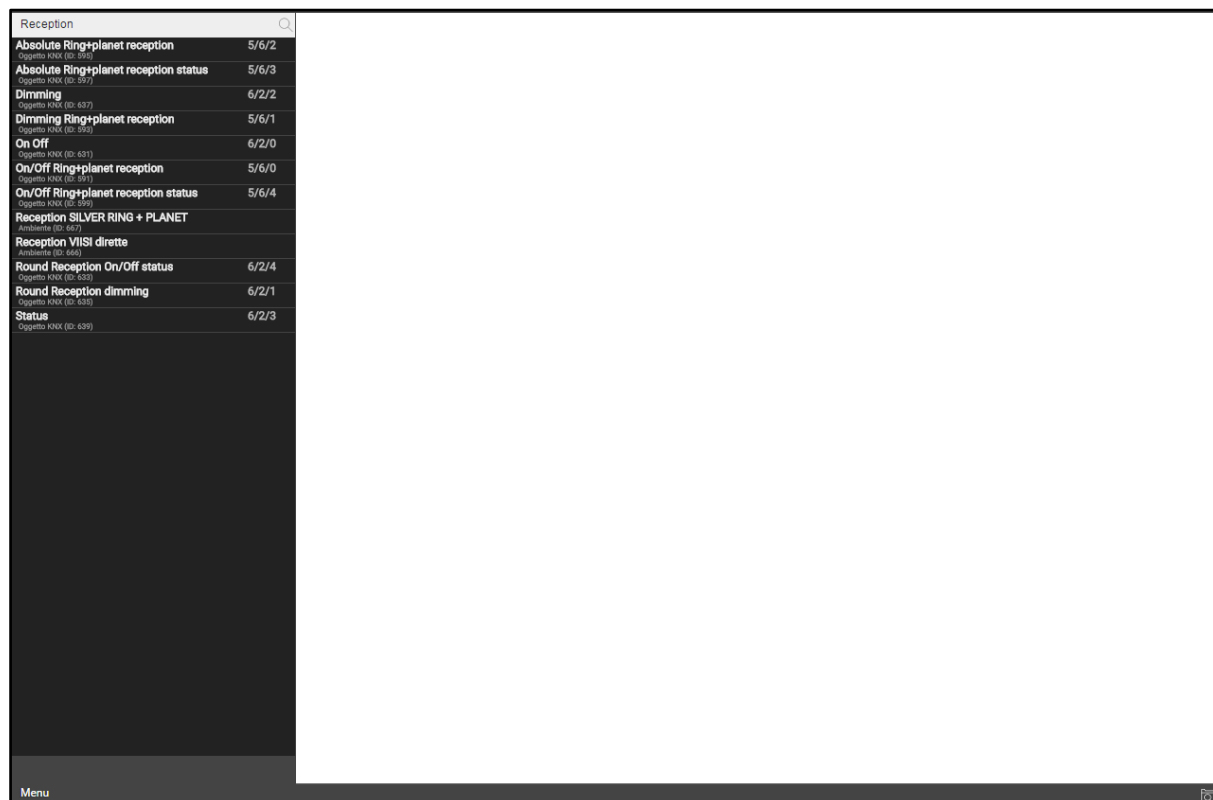
Per creare, ad esempio, un nuovo ambiente, è sufficiente quindi selezionare la voce "AMBIENTI" e premere il pulsante "AGGIUNGI"; il nuovo ambiente viene creato e collocato al fondo dell'elenco degli ambienti eventualmente già presenti.

Nel caso degli ambienti (come meglio dettagliato in seguito) è possibile anche creare sottoambienti di voci già presenti nel progetto, semplicemente selezionandoli e premendo successivamente il pulsante "AGGIUNGI".

E' possibile cancellare oggetti creati in precedenza selezionandoli e premendo il pulsante "ELIMINA"; questa operazione non è permessa selezionando voci di sistema.

Ricerca

Digitando una o più parole chiave nell'apposito campo, vengono cercati tutti gli oggetti all'interno del software che contengono tali parole nel nome o in una delle proprietà principali; i risultati vengono mostrati nella parte sinistra dell'interfaccia, che temporaneamente occupa lo spazio normalmente destinato al menu di navigazione:



I risultati della ricerca presentano le seguenti informazioni:

NOME	Nome identificativo dell'oggetto all'interno del database
TIPO	Tipo di oggetto; disponibile sotto il nome
ID	Indicato tra parentesi a fianco del tipo; è l'identificativo univoco di ogni oggetto, utile in alcuni particolari frangenti o per applicazioni particolari
ATTRIBUTO PRINCIPALE	Laddove disponibile, viene mostrato sulla destra il parametro più significativo dell'oggetto (es: l'indirizzo per gli oggetti KNX)

Facendo click su una voce dei risultati, essa viene evidenziata in colore grigio chiaro; come già visto nel caso del menu principale, se essa consente di effettuare operazioni esse risultano disponibili nella TOOLBAR disponibile in basso. Anche in questo caso, se l'oggetto lo permette, nella parte destra vengono mostrati tre puntini quale scorciatoia per l'apertura della scheda di modifica all'interno del WORKSPACE.



E' possibile modificare il nome di un oggetto direttamente dai risultati della ricerca, facendo doppio click su di esso, digitando il nuovo nome e facendo click in un altro punto della pagina (o, in alternativa, premendo il pulsante [INVIO] della tastiera)

E' possibile effettuare sui risultati della ricerca le seguenti operazioni:

MODIFICA	Apri la scheda degli oggetti selezionati
ELIMINA	Rimuove gli oggetti selezionati dal progetto
DUPLICA	Crea una copia degli oggetti selezionati

In particolare, il comando DUPLICA consente di realizzare una copia esatta di uno o più oggetti presenti nel progetto; al termine dell'operazione, viene ricaricata la ricerca, che contiene anche i nuovi oggetti (caratterizzati nel nome dalla dicitura "copia di ...").



La duplicazione di un oggetto crea una copia non soltanto dell'oggetto stesso, ma anche di tutte le sue relazioni con gli altri oggetti. Questo implica che l'oggetto sarà presente negli stessi ambienti in cui era presente l'oggetto originario, negli stessi scenari, logiche etc... Al termine della duplicazione, verificare che le relazioni presenti siano ancora valide per il nuovo oggetto, in caso contrario rimuoverle.

NOTA: se l'oggetto originario era collocato su una MAPPA GRAFICA, il nuovo oggetto sarà posizionato nella stessa mappa grafica sovrapposto al primo; in questo caso, modificare la mappa grafica e spostare il nuovo oggetto in un'altra posizione.

Il motore di ricerca permette anche la **selezione multipla** premendo il tasto CTRL durante la selezione con il click; in questo caso, le operazioni saranno effettuate su tutti gli oggetti selezionati.

dimming	
100 - Dimming	6/0/2
200 - Dimming	5/7/2
Dimming	5/1/2
Dimming	5/2/2 ...
Dimming	5/3/2
Dimming	5/4/2
Dimming	5/5/2
Dimming	6/1/2
Dimming	6/2/2
Dimming	6/1/1
Dimming Albero	5/1/1
Dimming Brooklyn	6/0/1
Dimming Brooklyn 100	5/7/1
Dimming Brooklyn round 200	5/3/1
Dimming GRing 300+180	5/6/1
Dimming Ring+planet reception	5/5/1
Dimming Sopralco Ingresso	5/2/1
Dimming Visi	5/4/1
On/Off Dimming Brooklyn Ingresso	6/2/1
Round Reception dimming	

I risultati della ricerca possono essere filtrati in base ad una determinata tipologia di oggetto; questo accade quando si entra nella scheda di un oggetto, e successivamente si preme sul titolo di una sezione della scheda (es: "ambienti a cui appartiene l'oggetto corrente").

In questo caso, viene automaticamente aperto il motore di ricerca ed effettuata una ricerca di tutti gli oggetti di un certo tipo, compatibili con il drag&drop nella sezione in questione; è sempre possibile digitare una o più parole chiave per restringere la ricerca.

La presenza di un filtro attivo è evidenziata dal simbolo del filtro e da un messaggio a video. Per disattivare il filtro, premere il simbolo del filtro a lato del campo di ricerca.

Workspace

Il WORKSPACE rappresenta l'area principale di lavoro dell'amministrazione. Esso prevede la possibilità di operare contemporaneamente su più di un TAB, ovvero su più pagine di configurazione; tali pagine vengono aperte quando si effettua una operazione di MODIFICA su un oggetto a partire dal MENU PRINCIPALE o dalla RICERCA.

I TAB aperti sono visualizzati nella TAB-BAR in basso; nel caso in cui vi sia un numero elevato di TAB aperti, è possibile accedere a quelli nascosti mediante l'apposito pulsante.



Per chiudere un TAB aperto, è sufficiente spostarsi su di esso con il mouse e fare click sul pulsante di chiusura (mostrato solo quando il mouse si trova su di esso). La corrispondente finestra viene chiusa; se sono presenti modifiche non salvate, viene chiesta conferma prima di effettuare la chiusura, con conseguente perdita dei dati.

SETUP

Introduzione

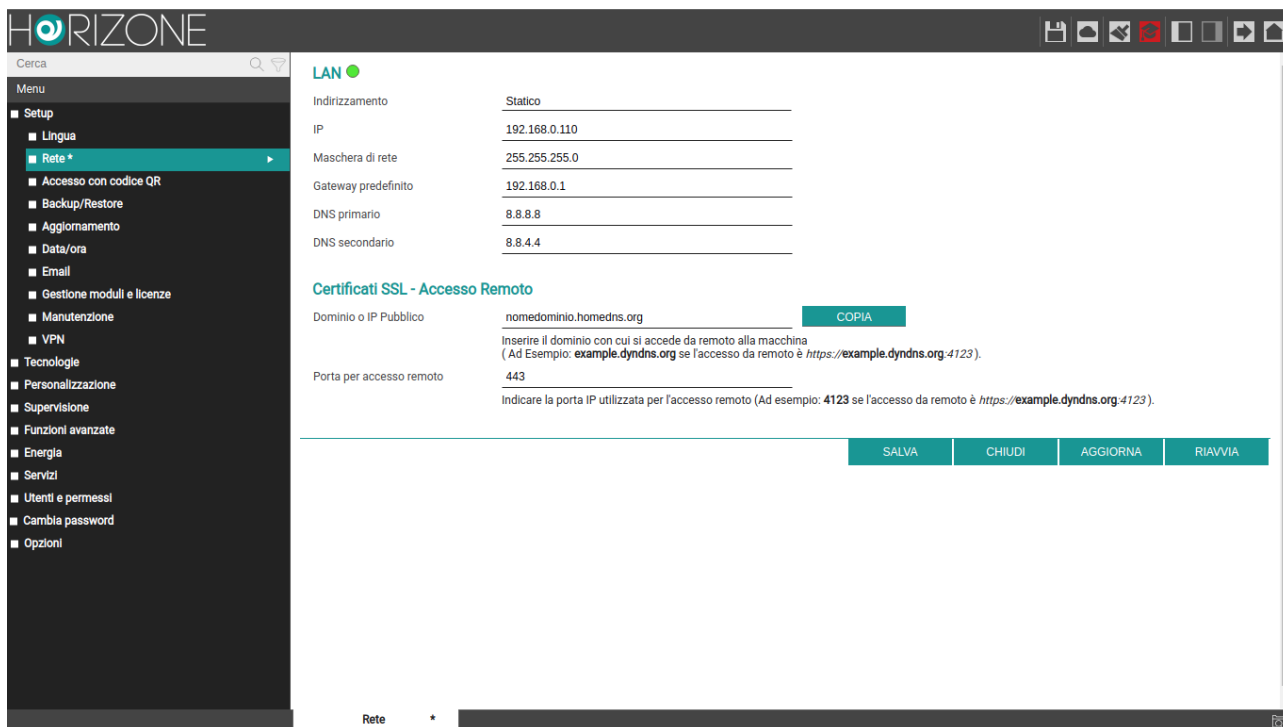
Questo capitolo approfondisce gli strumenti di amministrazione offerti da HORIZONE SERVER per la sua corretta installazione e manutenzione. Tutte le pagine descritte in questo capitolo sono accessibili tramite la sezione “SETUP” del menu di navigazione; alcune di esse potrebbero non risultare disponibili in base ai diritti dell'utente con cui si è effettuato l'accesso.

Lingua

Questa pagina permette di impostare la lingua da utilizzare nei diversi temi grafici; i temi sono utilizzati nell'ambiente di CONFIGURAZIONE o nel FRONTEND per generare l'interfaccia grafica. Selezionare una lingua tra quelle disponibili per i diversi temi, quindi premere il pulsante “SALVA” per confermare le modifiche; al termine del salvataggio verrà ricaricata la pagina, utilizzando le nuove impostazioni linguistiche.

Rete

Questa pagina permette di impostare i parametri di rete di HORIZONE SERVER:



HORIZONE

Cerca

Menu

- Setup
 - Lingua
 - Rete ***
 - Accesso con codice QR
 - Backup/Restore
 - Aggiornamento
 - Data/ora
 - Email
 - Gestione moduli e licenze
 - Manutenzione
 - VPN
- Tecnologie
- Personalizzazione
- Supervisione
- Funzioni avanzate
- Energia
- Servizi
- Utenti e permessi
- Cambia password
- Opzioni

LAN

Indirizzamento: Statico

IP: 192.168.0.110

Maschera di rete: 255.255.255.0

Gateway predefinito: 192.168.0.1

DNS primario: 8.8.8.8

DNS secondario: 8.8.4.4

Certificati SSL - Accesso Remoto

Domaino o IP Pubblico: nomedominio.homedns.org COPIA

Inserire il dominio con cui si accede da remoto alla macchina
(Ad Esempio: **example.dyndns.org** se l'accesso da remoto è **https://example.dyndns.org:4123**).

Porta per accesso remoto: 443

Indicare la porta IP utilizzata per l'accesso remoto (Ad esempio: **4123** se l'accesso da remoto è **https://example.dyndns.org:4123**).

SALVA CHIUDI AGGIORNA RIAVVIA

Rete *

I parametri richiesti sono:

INDIRIZZO IP	Indirizzo da assegnare ad HORIZONE SERVER; deve essere univoco nella rete, ed avere i primi tre numeri uguali a quelli degli altri dispositivi di rete (salvo diverse indicazioni da parte degli amministratori della rete LAN)
MASCHERA DI RETE	Impostare "255.255.255.0" salvo diversamente indicato dagli amministratori della rete LAN
GATEWAY PREDEFINITO	Indicare l'indirizzo IP del router internet (laddove presente) o del server di riferimento della rete, salvo diversamente indicato dagli amministratori della rete LAN. NOTA: per consentire l'accesso da remoto ad HORIZONE SERVER è fondamentale che questo parametro sia impostato esattamente all'indirizzo di rete del router internet (es: ADSL) con cui si vuole gestire l'accesso dall'esterno della rete LAN. Per ulteriori informazioni si rimanda all'apposita sezione del presente manuale.
DNS PRIMARIO DNS SECONDARIO	Indirizzi DNS per consentire ad HORIZONE SERVER di accedere ad internet (se in presenza di connessione di rete). Chiedere indicazioni agli amministratori di rete o lasciare le impostazioni di fabbrica in caso di dubbio.
DOMINIO O IP PUBBLICO	Nel caso in cui il WEBSERVER sia accessibile da remoto, è possibile inserire in questo campo, alternativamente: <ul style="list-style-type: none"> • L'indirizzo IP pubblico, se statico • Il nome del dominio DYNDNS (es: "prova.dyndns.org")
PORTA PER ACCESSO REMOTO	Se per accedere da remoto è necessario utilizzare una porta differente dalla 443 (per impostazioni specifiche sul router), indicarla in questo campo

Una volta modificati i parametri di rete, premere il pulsante "SALVA" per renderli effettivi; l'operazione di salvataggio richiede alcuni secondi, durante i quali viene mostrata una finestra di avanzamento. Se si è cambiato l'indirizzo IP, al termine la pagina verrà ricaricata al nuovo indirizzo. Se nel frattempo è necessario modificare anche la connessione di rete del proprio PC, ricaricare manualmente la pagina.



Prestate particolare attenzione all'esattezza dei dati prima di salvare, in quanto potrebbe non essere più possibile raggiungere correttamente HORIZONE SERVER attraverso la propria rete. In tal caso, ripristinare l'indirizzo IP di fabbrica attraverso il pulsante di reset seguendo le istruzioni riportate alla pag.

Se HORIZONE è collegato ad internet, durante il salvataggio dei parametri di rete viene generato automaticamente un nuovo certificato SSL, contenente al suo interno l'indirizzo IP locale e – se è stato specificato nel campo "dominio o IP pubblico" - quello per l'accesso da remoto. In questo modo, se sul proprio PC o dispositivo client si è installato il certificato Eelectron SpA, è possibile eliminare gli avvisi di sicurezza del browser, e garantire il 100% delle funzionalità anche navigando in HTTPS.



E' possibile anche generare un nuovo certificato SSL senza cambiare indirizzo IP attraverso la pagina MANUTENZIONE, come meglio dettagliato in seguito.

Accesso con codice QR

A partire dalla versione 1.3.0 di HORIZONE SERVER, è possibile velocizzare l'accesso dalle app Horizone Web Server per IOS e ANDROID, generando un codice QR – specifico per ogni utente – che contiene tutte le informazioni di accesso, rendendo quindi non più necessario configurare la app stessa.

La prima volta, o qualora cambi la configurazione di rete di HORIZONE SERVER, è necessario innanzitutto compilare le informazioni richieste nella sezione nello specifico:

DETTAGLI IMPIANTO

ETICHETTA PREDEFINITA	Nome che verrà assegnato all'impianto all'interno della app
-----------------------	---

IMPOSTAZIONI LOCALI

INDIRIZZO IP	Indirizzo IP di HORIZONE SERVER in rete locale Se vengono utilizzate due schede di rete (LAN e WIFI) specificare quale si vuole utilizzare
PORTA	Porta IP per l'accesso ad HORIZONE SERVER Se non si specifica nulla, verrà utilizzata la porta 80 per accesso HTTP, 443 per HTTPS
USA CONNESSIONE SICURA	Stabilisce se, in rete locale, debba essere utilizzato il protocollo sicuro HTTPS oppure (predefinito) accesso HTTP
RETI DI CASA	Inserire una o più nomi (SSID) di rete WIFI che si devono considerare come reti locali, nelle quali cioè HORIZONE SERVER è raggiungibile tramite indirizzo locale. Le reti devono essere inserite nel formato suggerito a video, ovvero ad esempio: ["rete1"] ["rete1","rete2"] ["rete1","rete2","rete3"]

IMPOSTAZIONI REMOTE

INDIRIZZO SERVER	<p>Specificare l'indirizzo IP pubblico oppure il nome di dominio (senza "https://" e senza numero di porta) per accesso remoto</p> <p>Se su HORIZONE SERVER è attivo il servizio di remotizzazione tramite cloud, questo campo non è scrivibile, e viene visualizzato l'indirizzo pubblico assegnato dal servizio cloud</p>
PORTA	Specificare la porta IP per accesso remoto, se diversa da 443
USA CONNESSIONE SICURA	<p>Normalmente questo campo deve rimanere attivo, perché HORIZONE SERVER non supporta connessioni non sicure (HTTP) da remoto.</p> <p><i>In condizioni di rete particolari, tuttavia, potrebbe essere necessario togliere questo flag; in tal caso, la porta IP deve essere 80 oppure altra porta HTTP (non SSL) eventualmente personalizzata a livello di rete / router</i></p>

OPZIONI AVANZATE

ABILITA CONTENUTI LOCALI	<p>Specifica se debba essere utilizzata o meno la suite di contenuti scaricati la prima volta dal server nelle app Horizone Web Server, per ottimizzare la navigazione.</p> <p><i>Questa opzione è attiva di predefinito; se disattivata, le app potrebbero mostrare un errore sui certificati SSL, se sul dispositivo non è stato installato il certificato CA di Eelectron.</i></p>
--------------------------	---

Una volta compilati tutti i campi, premere SALVA ed attendere alcuni secondi, dopo i quali la pagina risulta di nuovo modificabile.

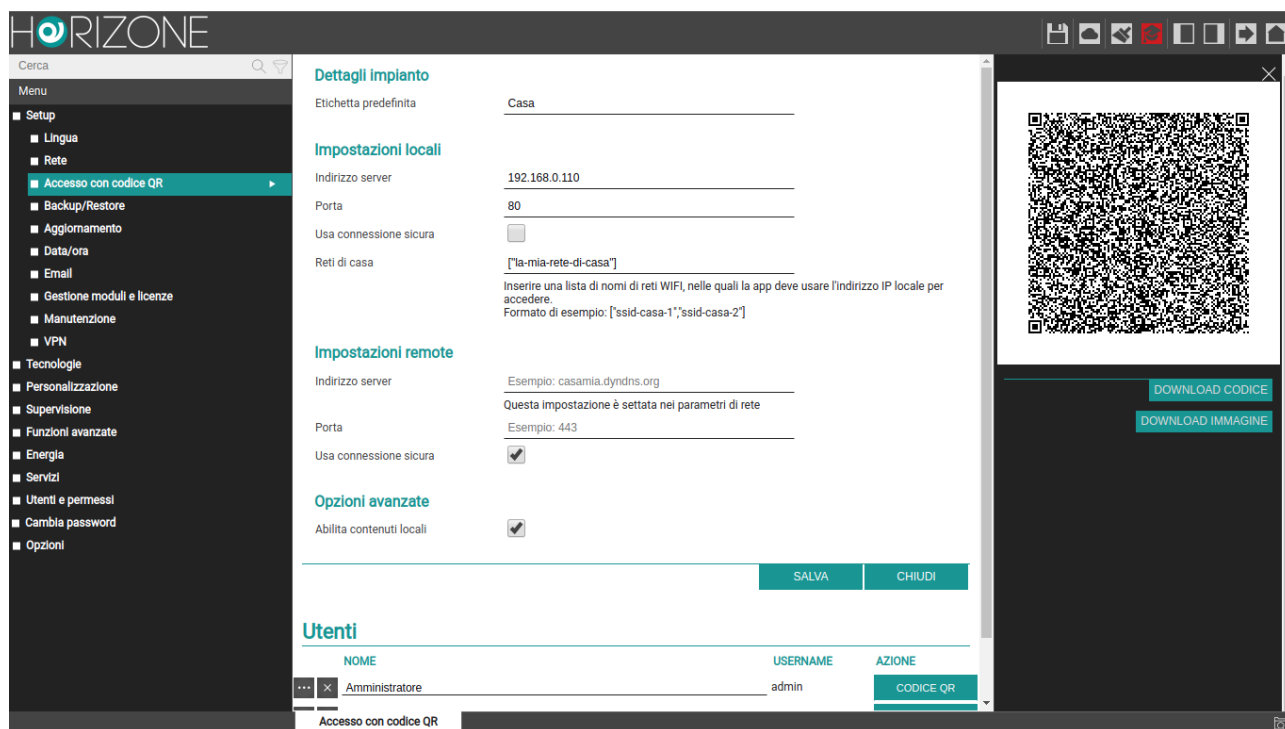
A questo punto, nella sezione sottostante, è disponibile l'elenco di tutti gli utenti di HORIZONE SERVER.

Per ognuno di essi, è possibile generare un codice QR univoco, contenente tutti i dati e le credenziali di accesso, da condividere all'utente in questione, per consentirgli un accesso veloce e sicuro (essendo il contenuto del codice criptato) tramite le app Horizone Web Server. A tale scopo:

- ☐ Identificare l'utente per il quale si desidera generare il codice
- ☐ Premere il pulsante CODICE QR
- ☐ Attendere alcuni secondi affinché nel pannello laterale venga visualizzato il codice
- ☐ Stampare o scansionare il codice QR direttamente a video, se si dispone della app nello stesso momento in cui lo si è generato

- ❑ Scaricare il codice mediante il pulsante DOWNLOAD ed inviarlo via mail / WhatsApp o altra app simile, che consente la condivisione di files

❑



Sul dispositivo mobile IOS o ANDROID, una volta installata la app Horizone Web Server, si procede in questo modo per accedere a HORIZONE SERVER:

- ❑ Se si è ricevuto il file via mail / WhatsApp / altra applicazione, semplicemente premere su di esso. Viene automaticamente aperta la app Horizone Web Server e viene creato un nuovo impianto al volo
- ❑ In alternativa, dall'interno della app, nella sezione IMPIANTI, premere sul simbolo del QR, ed inquadrare il codice stampato oppure a video

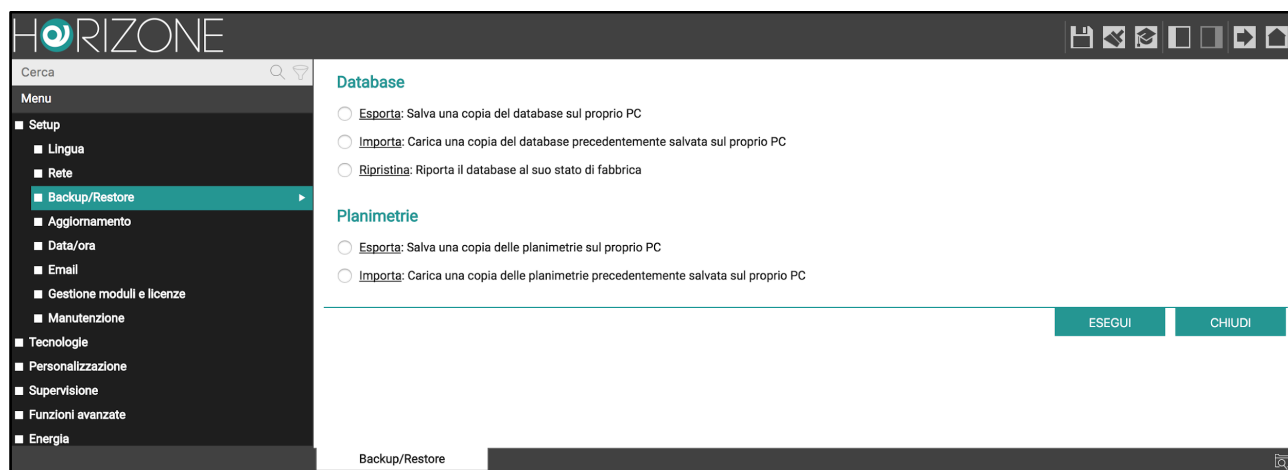


Se si modificano i dati di accesso a HORIZONE SERVER oppure le credenziali di un utente, è necessario creare un nuovo codice QR e ripetere la procedura, in quanto il codice precedente non è più valido.

Dall'interno delle app Horizone Web Server, in ogni caso, è sempre possibile modificare manualmente i parametri di progetto generati automaticamente tramite QR.

Backup / Restore

Questa pagina permette di effettuare una copia di backup del proprio progetto di supervisione o, viceversa, di importare un backup effettuato in precedenza (anche su un diverso HORIZONE SERVER oppure in HORIZONE PDK). E' possibile inoltre riportare HORIZONE SERVER alle impostazioni di fabbrica scegliendo l'apposita voce (l'indirizzo di rete non viene modificato).



Una volta scelta l'operazione che si desidera effettuare (e selezionato il file di backup nel caso di importazione) premere il pulsante "ESEGUI" ed attendere la fine delle operazioni, segnalata da un apposito messaggio a video. Non interrompere la procedura effettuando altre operazioni nel browser o chiudendolo, pena possibili malfunzionamenti.

In modo analogo, è possibile importare o esportare le mappe grafiche utilizzate come sfondi nel progetto di supervisione.

Aggiornamento

Questa voce permette di aggiornare il software presente all'interno di HORIZONE SERVER; utilizzare solo pacchetti di installazione ufficiali pena possibili malfunzionamenti. Per aggiornare HORIZONE SERVER procedere come segue:

- Salvare il pacchetto di aggiornamento (scaricato dal sito oppure ricevuto via email) sul proprio PC **senza decomprimerlo**
- Aprire la pagina di aggiornamento
- Selezionare il pacchetto di aggiornamento mediante il pulsante “SFOGLIA” (o similare, in base al proprio browser)
- Accertarsi di non disporre già della medesima versione software (riportata all'inizio della pagina)
- Fare click sul pulsante “AGGIORNA”



Per gli utenti Mac: se si scarica il pacchetto utilizzando il browser SAFARI oppure il client di posta elettronica MAIL, il pacchetto viene automaticamente scompattato; questo comporta il mancato funzionamento dell'aggiornamento. In questo caso, scaricare il pacchetto utilizzando un browser e/o client di posta elettronica differente.



Utilizzate esclusivamente i browser Google Chrome (in ambiente Windows) o Apple Safari (in ambiente Mac OSX) per effettuare l'aggiornamento; altri browser potrebbero indurre problemi e rendere inutilizzabile il webserver

La procedura di aggiornamento avviene completamente in modo automatico; attendere il completamento della procedura senza effettuare alcuna altra operazione sul browser e senza chiuderlo (pena possibile malfunzionamento del webserver). La procedura può richiedere anche diversi minuti, in base alla propria versione software e configurazione.

Al termine viene proposto un riepilogo sintetico dell'operazione, con la nuova versione software; per completare la procedura, premere sul pulsante “RIAVVIA” che provvede a riavviare il sistema operativo di HORIZONE SERVER.

Qualora la procedura di aggiornamento dovesse interrompersi per cause accidentali (es: interruzione dell'alimentazione, caduta della connessione di rete con il proprio PC), provate ad effettuare le seguenti operazioni:

- Spegnerne ed accendere nuovamente il webserver
- Attendere un minuto, quindi aprire il browser all'indirizzo IP di HORIZONE
- Attendere che la procedura di ripristino automatico venga completata, ed il webserver nuovamente riavviato



La procedura di ripristino automatico viene avviata anche eseguendo un ripristino completo da pulsante di reset.

Se il ripristino automatico non si sblocca (attendere almeno 15 minuti per sicurezza), contattate la nostra assistenza tecnica.

Data / Ora

Questa pagina permette di impostare una serie di opzioni relative all'orologio di sistema.

Nella sezione **data e ora** è possibile inserire manualmente l'ora del sistema; durante il salvataggio dell'ora, e conseguente riavvio di tutti i servizi di comunicazione, viene mostrata una pagina con un messaggio di avviso.



In alcune condizioni, il salvataggio di un'ora differente da quella precedentemente impostata nel webserver può comportare la visualizzazione di una pagina di errore di "gateway timeout".

In questo caso, ricaricare semplicemente la pagina; se il problema persiste, spegnere ed accendere il webserver, attendere circa un minuto e riconnettersi.

La sezione **fuso orario** permette di stabilire il fuso orario di lavoro di HORIZONE SERVER, se diverso da quello predefinito.

La sezione **sincronizza data/ora verso KNX** permette di inviare la data/ora di HORIZONE SERVER sul bus KNX, su un indirizzo di gruppo opportunamente selezionato. Se la licenza KNX è attiva ed è stato importato almeno un indirizzo di tipo data/ora, sceglierlo nel menu a tendina, e specificare quando inviare il dato sul bus.

La sezione **sincronizza data/ora da** permette viceversa di aggiornare automaticamente l'ora di HORIZONE SERVER, attraverso un servizio internet oppure da un orologio KNX. Nel caso di aggiornamento internet ("server NTP"), specificare un *time server* (se diverso da quello predefinito) e ogni quanti minuti effettuare la sincronizzazione. Nel caso viceversa di aggiornamento da un orologio KNX, selezionare l'indirizzo di gruppo relativo all'ora e quello della data mediante gli appositi menu a tendina (dopo aver importato da ETS un progetto contenente questi indirizzi). In questo caso, l'orologio di sistema viene aggiornato ogni qualvolta transiti l'informazione di data/ora sul bus.

La sezione **riavvio pianificato dei servizi** infine, permette di riavviare automaticamente i servizi di comunicazione alla base di HORIZONE SERVER, potendo scegliere in quali giorni della settimana ed a che ora effettuare questa operazione. Normalmente non è necessario effettuare questa operazione, quindi si consiglia di lasciare invariate le impostazioni di fabbrica salvo esigenze particolari.

HORIZONE

Cerca

Menu

- Setup
 - Lingua
 - Rete
 - Backup/Restore
 - Aggiornamento
 - Data/ora
 - Email
 - Gestione moduli e licenze
 - Manutenzione
- Tecnologie
- Personalizzazione
- Supervisione
- Funzioni avanzate
- Energia

Fuso Orario

Area

Europe

Città

Rome

Sincronizza data/ora verso KNX

Invio data/ora sul bus KNX

Nessun indirizzo KNX di data ora importato.

Sincronizza data/ora da

Tipo sincronizzazione

Server NTP

Server NTP

pool.ntp.org

Ogni (Minuti)

20

Riavvio Pianificato dei Servizi

Data/ora

Email

Questa pagina permette di configurare i parametri di connessione di HORIZONE SERVER ad un server SMTP per l'invio di messaggi di posta elettronica:

SERVER SMTP	Indirizzo o nome del server SMTP a cui appoggiare l'invio delle email
PORTA	Porta con cui comunicare con il server SMTP
UTILIZZO PROTOCOLLO SSL	Abilitazione della cifratura SSL, in base a come richiesto dal server SMTP
ABILITA AUTENTICAZIONE SUL SERVER	Attivazione o meno dell'autenticazione sul server (solitamente richiesta)
UTENTE PASSWORD	Credenziali con cui autenticarsi sul server SMTP
INDIRIZZO MITTENTE	Specificare l'indirizzo mittente con cui devono essere visualizzate le email qualora diverso da quello con cui ci si autentica sul server (se consentito dal server SMTP)

Esempio di configurazione per GMAIL:

SERVER SMTP	smtp.gmail.com
PORTA	465
UTILIZZO PROTOCOLLO SSL	Sì
ABILITA AUTENTICAZIONE SUL SERVER	Sì
UTENTE PASSWORD	<i>Inserire il proprio indirizzo Gmail completo e la propria password di accesso</i>
INDIRIZZO MITTENTE	<i>Specificare nuovamente il proprio indirizzo Gmail completo, oppure lasciare vuoto</i>

Per poter inviare notifiche email tramite un account GMAIL, è necessario anche effettuare le seguenti operazioni:



- Accedere alla sezione ACCOUNT PERSONALE
- Identificare la voce ACCESSO E SICUREZZA
- Accedere alla sezione APP E SITI COLLEGATI
- Al suo interno, abilitare la voce CONSENTI APP MENO SICURE (impostandola a ON)

Gestione moduli e licenze

Questa pagina permette di inserire le licenze necessarie per il corretto funzionamento di HORIZONE SERVER; normalmente il webserver viene già dotato delle licenze al momento della vendita, tuttavia determinati contenuti opzionali non acquistati contestualmente ad HORIZONE SERVER potrebbero necessitare di un codice di licenza aggiuntivo per funzionare.

Qualora si debba modificare la licenza base del prodotto, inserirla nella sezione "PRODOTTI", sostituendola a quella preesistente.

Se si desidera viceversa attivare un nuovo modulo opzionale, identificarlo nella lista (i moduli disponibili sono raggruppati per categoria) e inserire la licenza nella corrispondente casella. Una volta inserite tutte le licenze necessarie, premere il pulsante "SALVA" ed attendere alcuni secondi. Al termine dell'operazione, la pagina viene ricaricata completamente per rendere disponibili le nuove funzionalità.

Manutenzione

Questa pagina permette di monitorare lo stato di funzionamento del webserver, ed effettuare alcune operazioni di ripristino.

Nella sezione **stato del sistema** sono visualizzate le seguenti informazioni:

TEMPO DA ULTIMO AVVIO	Tempo di accensione del webserver
MEMORIA RAM LIBERA MEMORIA RAM UTILIZZATA	Memoria RAM rispettivamente libera o utilizzata

E' inoltre possibile scaricare sul proprio PC / MAC il file di log dei servizi di comunicazione; questo file può fornire al nostro servizio di assistenza clienti informazioni utili per risolvere eventuali problemi.

Nella sezione **operazioni**, viceversa, è possibile svolgere le seguenti attività:

RIAVVIA SERVIZI DI COMUNICAZIONE	Forza il riavvio dei servizi di comunicazione, che gestiscono il dialogo con le tecnologie e svolgono le operazioni logiche. Provare questa operazione qualora si verificano problemi nella comunicazione con le tecnologie, oppure non siano state recepite automaticamente eventuali modifiche alla configurazione.
RIAVVIA IL SISTEMA	Forza il riavvio del dispositivo senza dover intervenire manualmente sull'alimentazione
RIAVVIA SERVIZI WEB	Forza il riavvio dell'interfaccia web e dei servizi ad essa correlati. Provare questa operazione qualora siano presenti problemi legati all'interfaccia grafica, eventualmente da uno specifico dispositivo client.

RIGENERA CERTIFICATI WEB	<p>Permette di generare un nuovo certificato SSL personalizzato, operazione necessaria per rendere sicura la comunicazione ed eliminare gli avvisi di sicurezza del browser.</p> <p><i>Nota: richiede un accesso internet.</i></p>
RIGENERA CONTENUTI LOCALI PER DISPOSITIVI MOBILI	<p>Consente di rigenerare la suite software che viene scaricata dalle app IOS e Android al primo collegamento, in modo da ridurre i successivi trasferimenti di dati, e rendere quindi molto più veloce l'accesso e la navigazione.</p> <p>In condizioni normali, questa suite viene generata a fronte di ogni aggiornamento software. In particolari situazioni, tuttavia, potrebbe essere necessario rigenerare questo archivio; in questo caso specifico, una volta effettuata l'operazione, devono essere anche cancellate le cache all'interno della app, nello specifico:</p> <p>Horizone PER IOS</p> <ul style="list-style-type: none">• Premere il pulsante di pulizia cache <p>Horizone PER ANDROID</p> <ul style="list-style-type: none">• IMPOSTAZIONI > CANCELLA ARCHIVI IN CACHE• IMPIANTI > Selezione impianto > CANCELLA CACHE

TECNOLOGIE

Introduzione

HORIZONE SERVER permette di gestire numerose tecnologie, integrando i rispettivi protocolli di comunicazione e rendendole disponibili sotto forma di oggetti, che l'utente può inserire nella supervisione e far interagire tra di loro attraverso modalità e strumenti descritte nel seguito di questo manuale.

Per ognuna delle tecnologie gestite da HORIZONE SERVER è disponibile un manuale di installazione e configurazione dedicato; questo capitolo offre quindi solo una panoramica generale delle tecnologie, rimandando i dettagli specifici ai rispettivi manuali. I manuali sono disponibili per il download nell'area SUPPORTO del sito www.eelectron.com

Le tecnologie sono gestite da altrettanti *moduli*, che possono essere o meno attivi nel proprio HORIZONE SERVER; le voci del menu di amministrazione e le funzionalità di un modulo sono disponibili solo se questo è attivo. Per attivare un modulo, è necessario inserire la corrispondente licenza di attivazione, come descritto in precedenza. Per richiedere la licenza di attivazione di un modulo, contattate il nostro servizio clienti.

Bus di campo

HORIZONE SERVER è in grado di gestire i seguenti bus di campo:

TECNOLOGIA	DESCRIZIONE
KNX	<p>Standard mondiale per l'automazione degli edifici.</p> <p>HORIZONE SERVER può interagire direttamente con il bus KNX attraverso l'interfaccia integrata; è sufficiente quindi connettere i due fili del bus al corrispondente connettore.</p>
MODBUS	<p>Protocollo standard ampiamente utilizzato per l'automazione industriale e per la gestione di numerosi sistemi tecnologici.</p> <p>HORIZONE SERVER può interagire direttamente con una o più linee Modbus via TCP/IP oppure tramite porta RS485 (o tramite porta RS232 e adattatore RS232-RS485 per le versioni di HORIZONE che non dispongono di porta RS485 integrata).</p>

Per ulteriori dettagli, si rimanda ai manuali dedicati alla configurazione della supervisione di queste tecnologie.

Videosorveglianza

HORIZONE SERVER prevede la possibilità di visualizzare flussi di telecamere IP all'interno della supervisione.

Per ulteriori dettagli, si rimanda al manuale dedicato alla configurazione della videosorveglianza all'interno di HORIZONE SERVER.

NFC

HORIZONE SERVER permette di automatizzare azioni sull'impianto domotico tramite l'interazione dei propri dispositivi mobili con tag NFC opportunamente configurati.

Questo modulo è disponibile in forma limitata, con supporto fino a 5 tag NFC, per tutte le versioni di HORIZONE SERVER, previa inserimento di codice di attivazione; è possibile richiedere gratuitamente il codice per il proprio HORIZONE SERVER contattando il nostro servizio clienti.

Per ulteriori informazioni, si rimanda al manuale di configurazione ed utilizzo di questa tecnologia.

Reportistica e contabilizzazione

HORIZONE SERVER offre un potente sistema di reportistica e contabilizzazione, in grado di memorizzare dati provenienti da diverse tecnologie, elaborarli e presentarli sotto forma di grafici o file di export.

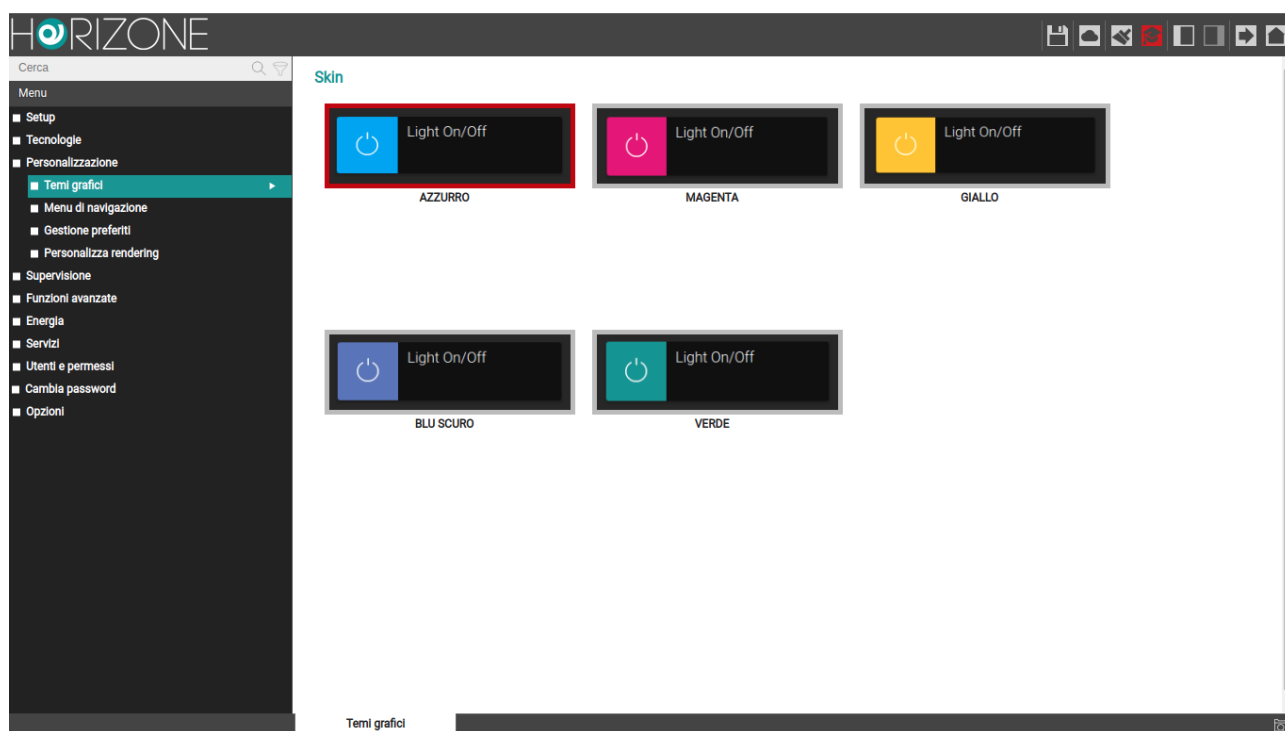
Questo modulo è presente in forma limitata (a supporto della gestione energia) in tutte le versioni di HORIZONE SERVER, e necessita viceversa di un codice di attivazione per la generazione personalizzata di grafici e report.

Per ulteriori dettagli, si rimanda al manuale di configurazione ed utilizzo della reportistica e contabilizzazione in HORIZONE SERVER.

PERSONALIZZAZIONE

Temi grafici

HORIZONE SERVER mette a disposizione più temi grafici per la visualizzazione dei contenuti nel FRONTEND; questa pagina permette di selezionare quale tema utilizzare tra quelli disponibili:



Premi sull'anteprima del tema che desideri utilizzare; l'impostazione viene immediatamente resa operativa, ed è possibile visualizzare la nuova grafica accedendo al FRONTEND con l'apposito pulsante in alto a destra.

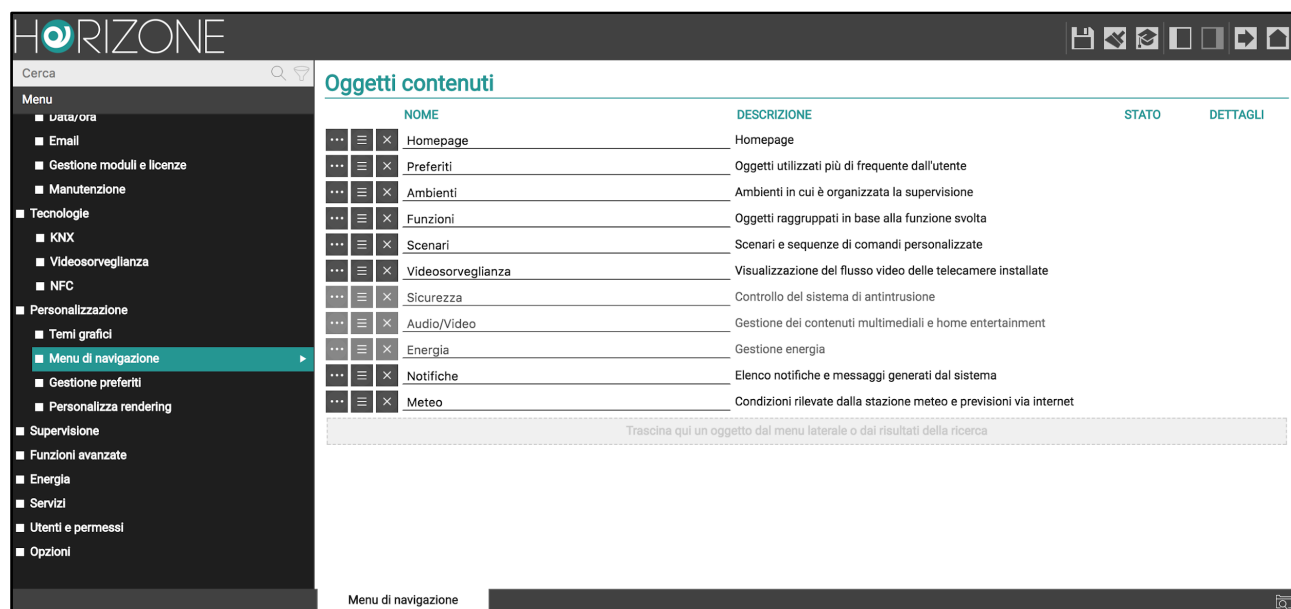
Menu di navigazione

Questa pagina permette di personalizzare le voci presenti nel MENU DI NAVIGAZIONE del FRONTEND, stabilire quali siano visibili, aggiungere nuove voci e decidere in quale ordine esse debbano essere mostrate.

Attivando la modalità di visualizzazione "AVANZATO" (pulsante nella toolbar in alto), è possibile stabilire quali voci predefinite debbano essere visibili nel FRONTEND; per nascondere una voce, rimuovere il flag nella colonna "VISIBILE". Per modificare l'ordine di visualizzazione delle voci, trascinarle in cima o al fondo della lista, attraverso il pulsante di ordinamento.

E' possibile inoltre modificare la dicitura di una delle voci predefinite, semplicemente cambiando il nome con la corrispondente casella di testo.

Infine, è possibile aggiungere una nuova voce di menu, trascinando dall'albero laterale o dal motore di ricerca un oggetto di tipo AMBIENTE o COLLEGAMENTO (come meglio dettagliato in seguito).



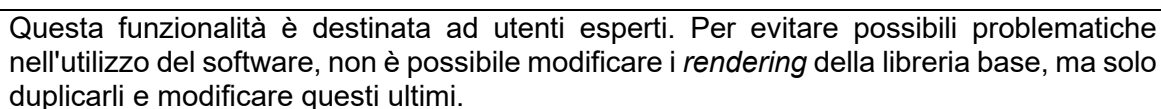
Gestione Preferiti

Questa pagina permette di gestire gli oggetti contrassegnati come PREFERITI nel FRONTEND; questo elenco è inizialmente vuoto, e può essere popolato direttamente dall'utente finale selezionando uno o più oggetti ed inserendoli, appunto, nei PREFERITI. I PREFERITI sono accessibili dal MENU PRINCIPALE e dalla pagina HOME.

In questa pagina di configurazione è possibile modificare l'elenco degli oggetti presenti nei PREFERITI; in particolare:

- Per rimuovere un oggetto dai PREFERITI, selezionare il pulsante "RIMUOVI" corrispondente dall'elenco
- Per cambiare l'ordine di visualizzazione degli oggetti, selezionare il pulsante azzurro "ORDINA" e trascinare, uno alla volta, gli oggetti nella nuova posizione desiderata
- Per aggiungere nuovi oggetti, cercarli con il MOTORE DI RICERCA e trascinarli all'interno di questo elenco

Questa sezione permette di modificare l'aspetto grafico degli oggetti, estendendo la libreria base dei cosiddetti “rendering”, ovvero i set di icone ed attributi che regolamentano il modo con cui HORIZONE SERVER visualizza e gestisce in interfaccia utente le diverse tipologie di oggetto.



Le *rendering* sono un insieme di icone ed attributi utilizzati da HORIZONE SERVER per stabilire l'aspetto grafico ed il modo con cui l'utente interagisce nel FRONTEND con le diverse tipologie di oggetto. HORIZONE SERVER possiede una libreria base di *rendering* che può essere estesa, duplicando uno o più *rendering* base e modificandone le proprietà.

Per accedere alla pagina di gestione dei *rendering*, selezionare “PERSONALIZZAZIONE” dal MENU di AMMINISTRAZIONE, quindi “PERSONALIZZA RENDERING”. La pagina si presenta come nell'esempio seguente:

L'elenco dei *rendering* disponibili mostra le seguenti informazioni:

NOME	Etichetta identificativa del <i>rendering</i> , che viene mostrata nei popup di selezione dei rendering/icone nelle schede dei rispettivi oggetti
IMMAGINE	Icona rappresentativa del <i>rendering</i> , spesso utilizzata come immagine di anteprima per agevolare la scelta del <i>rendering</i> stesso
TIPI DI OGGETTO	Tipologie di oggetto a cui può essere associato il <i>rendering</i>
CODIFICA	Laddove disponibile, evidenzia la codifica dati relativa al <i>rendering</i>
VALORI	Laddove specificati, i valori di minimo / massimo / step del <i>rendering</i>
LIVELLO	Evidenzia se il <i>rendering</i> è di sistema oppure personalizzato dall'utente

I pulsanti in corrispondenza di ogni voce permettono di effettuare le seguenti operazioni:

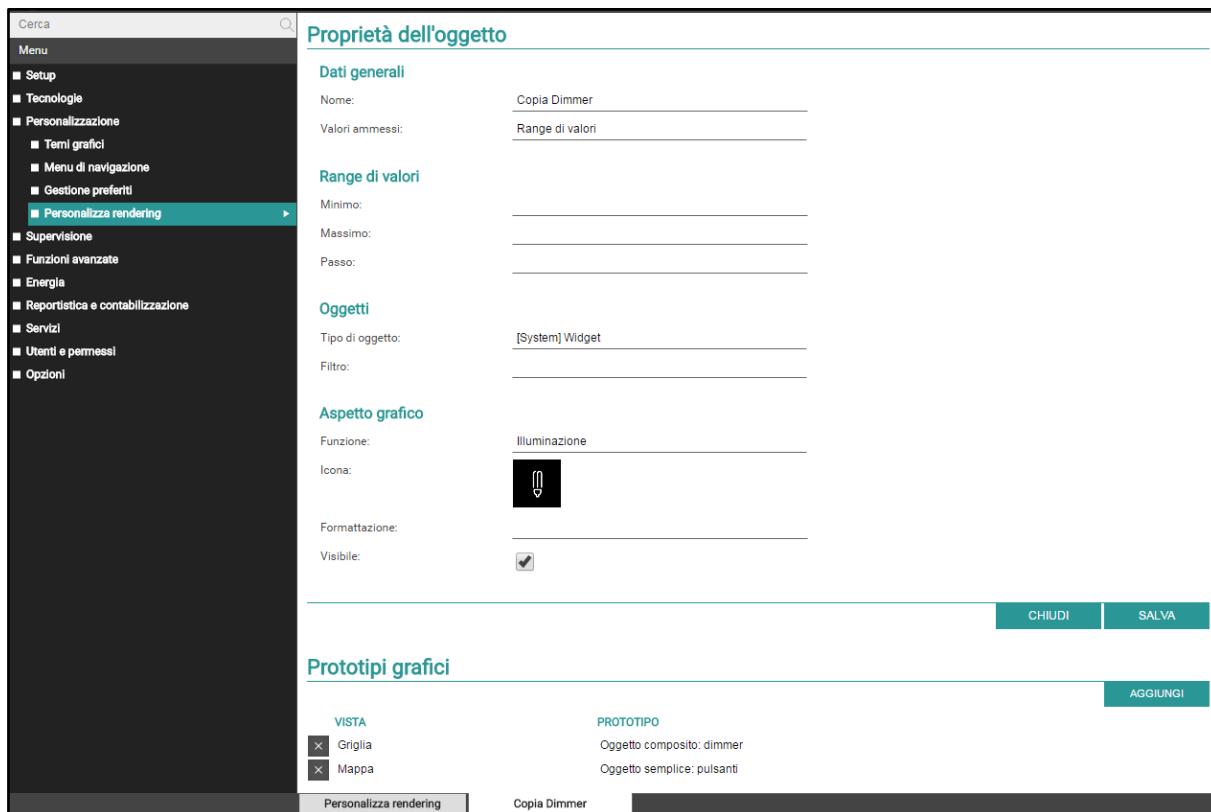
MODIFICA	Consente di accedere alla scheda del <i>rendering</i> e modificarne le proprietà. Questa operazione è possibile solo per i <i>rendering</i> di livello UTENTE
DUPLICA	Permette di duplicare un <i>rendering</i> al fine di modificarlo, partendo dalle proprietà del <i>rendering</i> originale
ELIMINA	Rimuove il rendering dal database. Questa operazione è possibile solo per i <i>rendering</i> di livello UTENTE.



Volendo creare un proprio *rendering* personalizzato, si consiglia di partire sempre dal *rendering* della libreria base il più possibile simile al risultato desiderato, in modo da dover modificare il minor numero di impostazioni.

Creazione di un rendering personalizzato

Per creare un nuovo rendering, è necessario duplicarne uno esistente. Una volta ricaricata la lista (i rendering personalizzati sono sempre all'inizio della lista) è possibile accedere alla sua scheda:



Nella sezione PROPRIETA' è possibile specificare quanto segue:

NOME	Etichetta identificativa del <i>rendering</i>
VALORI AMMESSI	Permette di stabilire se il <i>rendering</i> debba prevedere un set limitato di opzioni ("ELENCO DI OPZIONI") oppure un range di possibili valori ("RANGE DI VALORI") compresi tra un minimo ed un massimo.
MINIMO MASSIMO PASSO	Qualora si sia specificato "RANGE DI VALORI" al punto precedente, è necessario stabilire gli estremi del range, e con quale passo i valori possano variare al loro interno. Tipicamente quest'ultima opzione permette di stabilire la "discretizzazione" o "granularità" del <i>rendering</i> (tipicamente utilizzata dai pulsanti +/- nel FRONTEND)
TIPO DI OGGETTO	Permette di scegliere il tipo di oggetto a cui potrà essere assegnato il <i>rendering</i> ; selezionarne uno tra quelli disponibili nel menu a tendina
FILTRO	Se l'oggetto prescelto lo prevede, questo campo permette di impostare un ulteriore filtro sul tipo o codifica di dato. Nel caso degli oggetti KNX, ad esempio, questo campo prevede la scelta della lunghezza (in bit/byte) del dato che transita sul bus
FUNZIONE	Permette di scegliere quale FUNZIONE debba essere assegnata agli oggetti affinché il <i>rendering</i> possa essere scelto nell'apposito popup di selezione
ICONA	Permette di assegnare un'icona rappresentativa del <i>rendering</i> , scegliendola tra quelle disponibili nella libreria base, ovvero caricandola dal proprio PC/MAC attraverso il pulsante UPLOAD.

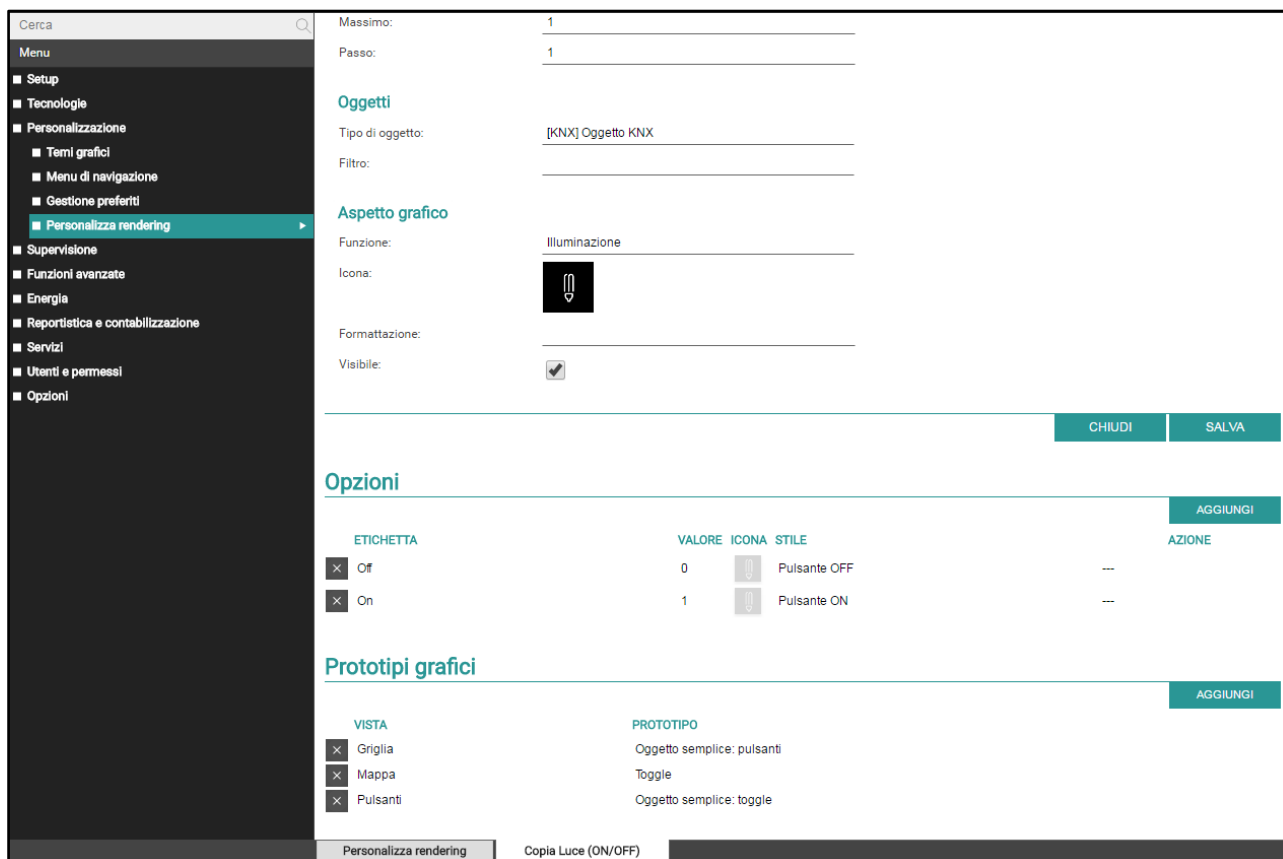
	<p>NOTA: nel caso di <i>rendering</i> che prevedono un ELENCO DI OPZIONI, questa icona ha il solo compito di identificare il <i>rendering</i> stesso, in quanto l'icona utilizzata per rappresentare lo stato degli oggetti viene scelta di volta in volta dall'elenco (sottostante) di opzioni, in base al valore di ogni oggetto.</p>
FORMATTAZIONE	<p>Permette di assegnare un particolare formato al valore numerico degli oggetti; la formattazione deve essere specificata utilizzando i cosiddetti "segnaposti printf", come ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • %s → Stringa senza formattazione (implicito se non specificato) • %0.2f → Valore numerico con 2 cifre decimali • %s kWh → Stringa seguita da unità di misura "kWh" • %s %% → Stringa seguita da carattere "%" <p>Per ulteriori informazioni sui segnaposto del formato printf, si rimanda a: http://it.wikipedia.org/wiki/Printf#Segnaposti_del_formato_printf</p> <p>NOTA: questa opzione viene utilizzata solo nel caso di rendering con RANGE DI VALORI</p>
VISIBILE	<p>Permette di stabilire se il <i>rendering</i> debba essere visibile nei popup di selezione, oppure nascosto</p>

Nel caso di *rendering* con **elenco di opzioni**, l'omonima sezione successiva permette di impostare gli attributi caratteristici di ogni possibile valore gestito dal *rendering* stesso:

ETICHETTA	Etichetta utilizzata per rappresentare sotto forma di testo il valore corrente dell'oggetto (es: "accesa", "spenta")
VALORE	Valore numerico corrispondente all'opzione corrente (es: 1,0)
ICONA	Icona grafica utilizzata per rappresentare visivamente lo stato dell'oggetto. E' possibile scegliere un'icona all'interno della libreria base, oppure caricarne una personalizzata tramite il pulsante UPLOAD
STILE	Permette di stabilire lo stile del pulsante, scegliendolo tra quelli disponibili. Questo parametro influisce esclusivamente sui PULSANTI in GRIGLIA e MAPPA GRAFICA, e può quindi essere tralasciato per i <i>rendering</i> che non prevedono questo tipo di rappresentazione grafica (es: tutti i <i>rendering</i> che prevedono uno "slider", una casella di testo, i pulsanti +/- etc... non ne necessitano)
AZIONE	Permette di scegliere il comando specifico da inviare all'oggetto quando si sceglie l'opzione corrente. In condizioni normali, non selezionare alcuna voce: in questo modo, il <i>rendering</i> utilizzerà per tutti i valori l'azione predefinita per il tipo di oggetto selezionato in precedenza

E' possibile aggiungere nuove opzioni tramite l'apposito pulsante AGGIUNGI; in questo caso, la nuova opzione viene automaticamente generata incrementando l'ultimo valore disponibile di 1, fatta salva la possibilità di modificarlo successivamente in base alle proprie esigenze.

Analogamente, è possibile rimuovere una opzione attraverso il corrispondente pulsante all'inizio della riga.



Infine, è necessario associare il *rendering* ad uno o più **prototipi grafici** per le diverse visualizzazioni del FRONTEND. I *prototipi grafici* contengono la definizione dell'HTML utilizzato per generare gli elementi nelle pagine – nelle diverse visualizzazioni - e nei popup. *Rendering* differenti possono utilizzare gli stessi *prototipi* per la visualizzazione in una pagina: basti pensare a tutti i rendering relativi, ad esempio, alle luci ON/OFF, che appaiono tutti nel medesimo modo (medesimo *prototipo*) ma hanno icone differenti.

La sezione al fondo della scheda permette di associare il *rendering* ai diversi prototipi in base alle diverse viste; le viste disponibili sono:

GRIGLIA	Utilizzata per la visualizzazione di oggetti negli AMBIENTI, nelle FUNZIONI e nei PREFERITI
MAPPA GRAFICA	Utilizzata per la visualizzazione degli oggetti negli AMBIENTI previa scelta del corrispondente template
PULSANTI	Utilizzata per la visualizzazione degli oggetti negli AMBIENTI previa scelta del corrispondente template
POPUP	Utilizzata per la visualizzazione degli oggetti sotto forma di popup; questa vista è utilizzabile solo per gli oggetti compositi

Una volta scelta la vista, viene proposto un elenco di possibili PROTOTIPI utilizzabili; selezionare quello più affine in base alle proprie esigenze.



Un *rendering* non può essere utilizzato in una pagina / popup senza essere stato preventivamente associato ad un *prototipo grafico* per quella vista. Quando si duplica un *rendering*, il sistema associa automaticamente il nuovo *rendering* ai *prototipi grafici* di quello originale. Salvo esigenze particolari, pertanto, non è necessario modificare queste associazioni; è tuttavia opportuno accertarsi che tali associazioni siano presenti nella scheda del nuovo *rendering*.

AMBIENTI

Introduzione

Questo capitolo illustra come creare e personalizzare gli ambienti in cui articolare la navigazione dell'utente finale nella supervisione dell'impianto domotico. Tipicamente si propone infatti all'utente una visuale delle funzioni domotiche il più possibile fedele alla loro reale disposizione all'interno dell'edificio, in modo che sia intuitivo andare a ricercarle nel software di supervisione.

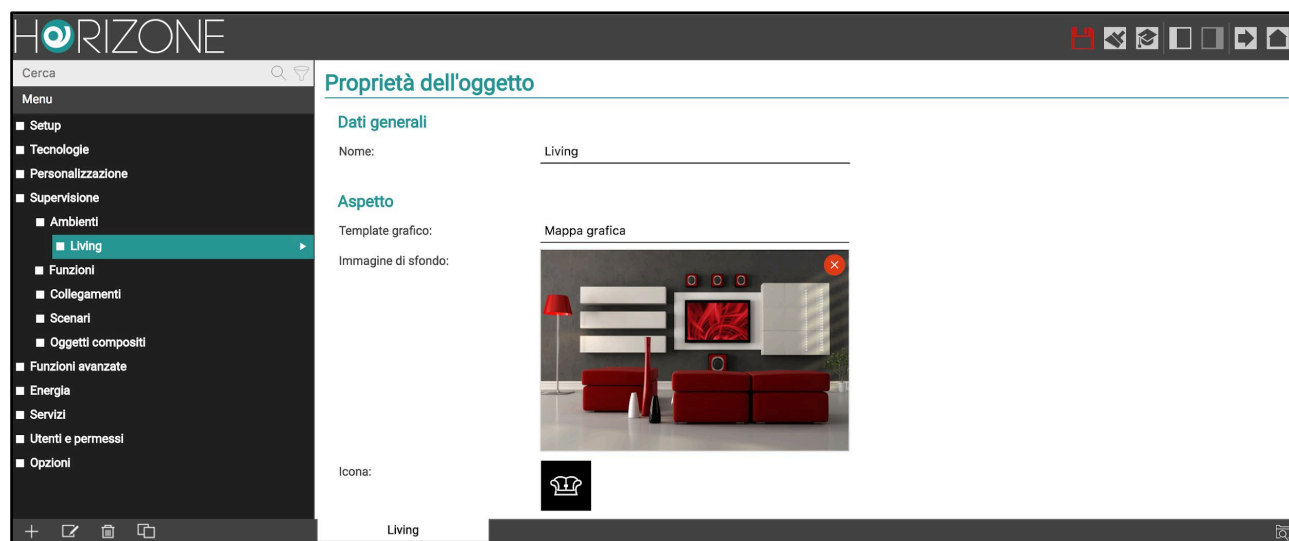
Questo criterio non è peraltro strettamente necessario: HORIZONE SERVER permette di configurare come AMBIENTI anche raggruppamenti liberi di oggetti, non necessariamente associati ad una stanza o una parte dell'edificio.

Creazione di un nuovo ambiente


Per creare un nuovo ambiente in HORIZONE SERVER è sufficiente:


- Accedere alla sezione CONFIGURAZIONE
- Selezionare la voce SUPERVISIONE → AMBIENTI del menu di navigazione
- Premere il pulsante “AGGIUNGI” nella toolbar in basso

Il nuovo ambiente viene creato all'interno della voce AMBIENTI; se si desidera creare il nuovo ambiente all'interno di un altro ambiente, selezionare quest'ultimo prima di premere il pulsante “AGGIUNGI”. La scheda del nuovo ambiente si presenta come nella figura seguente:



Le proprietà messe a disposizione per il nuovo ambiente sono:

NOME	Nome identificativo dell'ambiente, utilizzato in tutti i punti del software che prevedono la navigazione al suo interno
TEMPLATE GRAFICO	<p>Permette di scegliere il layout grafico con cui verrà visualizzato il contenuto dell'ambiente nel FRONTEND. Sono previsti i seguenti template:</p> <ul style="list-style-type: none"> • GRIGLIA: gli oggetti vengono mostrati in tabella; è possibile mostrare un'immagine evocativa dell'ambiente in alto, a destra o a sinistra degli oggetti • MAPPA GRAFICA: gli oggetti vengono posizionati direttamente su un'immagine di sfondo
IMMAGINE DI SFONDO	<p>Se il template prescelto prevede la visualizzazione di un'immagine di sfondo, facendo click su questa voce è possibile sceglierne una tra quelle disponibili:</p> <div data-bbox="625 943 1323 1361" data-label="Image">  </div> <p>E' possibile caricare nuove immagini premendo il pulsante "UPLOAD" e selezionando un file sul proprio PC; dopo alcuni secondi (nei quali il file viene trasferito sul webserver) esso sarà disponibile nell'elenco.</p> <p>Facendo click su un'anteprima, l'immagine corrispondente viene scelta come sfondo per l'ambiente.</p>

ICONA	<p>Permette di assegnare un'icona all'ambiente, selezionandola tra quelle disponibili:</p>  <p>Facendo click su un'icona essa viene assegnata all'ambiente e la finestra di selezione chiusa.</p>
ABILITA AUTO SIZING	Permette di ridimensionare automaticamente la pagina (se in modalità "mappa") in base alla risoluzione del client

Attivando il livello di accesso "AVANZATO" è inoltre possibile impostare le seguenti informazioni:

VISIBILE	Stabilisce se l'ambiente debba o meno essere visibile nel FRONTEND
APRI NEL MENU DI NAVIGAZIONE	Stabilisce se, accedendo a questo ambiente, il menu di navigazione del FRONTEND debba aprirsi oppure rimanere al livello precedente. Questa opzione viene modificata in automatico in base alla presenza, nell'ambiente, di sotto-ambienti oppure altri oggetti che prevedono la visualizzazione nel menu, ma può essere forzata manualmente
ABILITA CONTROLLO PIN	Permette di proteggere l'accesso all'ambiente mediante un PIN numerico
NUOVO PIN RIPETI PIN	In caso di abilitazione PIN, permette di impostare il PIN di protezione



La visualizzazione potrebbe essere differente accedendo con dispositivi mobili quali smartphone e tablet; HORIZONE SERVER adatta infatti automaticamente il layout per meglio adeguarsi alle possibilità grafiche di questi dispositivi. Per ulteriori dettagli si rimanda al "Manuale di utilizzo".

Scelta del background

L'immagine scelta come sfondo deve avere un formato compatibile con la visualizzazione da un browser; si consiglia il formato JPG o in alternativa PNG (se si vuole sfruttare l'effetto di trasparenza offerto da quest'ultimo formato grafico). Le dimensioni dell'immagine devono essere calibrate (con un software di grafica, prima di caricarle in HORIZONE SERVER) tenendo presente che:

- Nella visualizzazione MAPPA GRAFICA lo sfondo viene visualizzato in dimensioni reali, senza ridimensionamento; l'immagine viene allineata in alto a sinistra
- Nella visualizzazione GRIGLIA lo sfondo viene adattato in larghezza o in altezza (a seconda della posizione dell'immagine) in modo da occupare sempre tutto lo spazio dedicato all'immagine in modo ottimale



Caricare immagini di grandi dimensioni (es: fotografie ad alta risoluzione) comporta quindi il duplice svantaggio di una maggiore lentezza nel caricamento (dovendo transitare via rete ogni volta che il browser accedere all'ambiente) e, nel caso della MAPPA GRAFICA, la visualizzazione di solo una porzione dell'immagine stessa.

Nel caso di template MAPPA, la grafica può essere ridimensionata automaticamente per adattarsi alla larghezza dell'immagine di sfondo, attivando l'opzione AUTO SIZING. La dimensione degli oggetti sarà ridimensionata in modo proporzionale, in modo da garantire sempre lo stesso posizionamento sulla grafica.



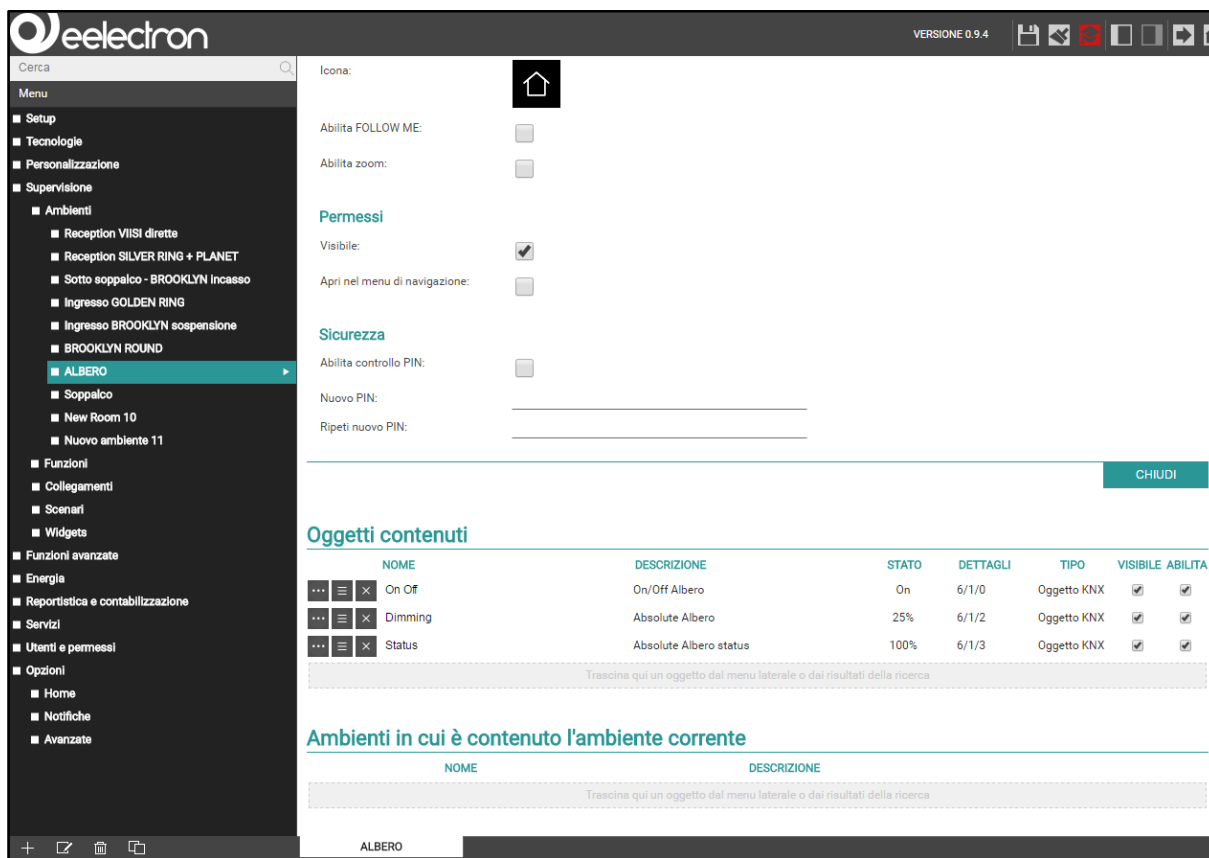
Si consiglia di **disattivare** l'opzione AUTO SIZING durante la configurazione della mappa grafica, in modo da operare in modo il più fedele possibile alla risoluzione nativa dello sfondo. Solo successivamente attivare l'opzione per adattare la pagina ai vari client.

Per garantire un corretto utilizzo ed una visualizzazione adeguata, lo zoom viene limitato tra due valori minimo e massimo, che per impostazioni predefinite sono impostati rispettivamente al 70% ed al 130%. E' possibile modificare questi limiti nella sezione PERSONALIZZAZIONE → OPZIONI → MAPPA GRAFICA; per evitare ad esempio che la mappa venga ingrandita su schermi di grandi dimensioni, ma viceversa venga solo ridimensionata nel caso di schermi piccoli, è possibile forzare a 100% il fattore massimo di zoom.

Inserimento di oggetti

Una volta creato un ambiente è possibile inserirvi all'interno oggetti, ad esempio per inviare comandi all'impianto domotico, eseguire scenari etc... A tale scopo:

- Aprire la scheda dell'ambiente
- Cercare gli oggetti che si intende inserire nell'ambiente attraverso il motore di ricerca, oppure identificarli nell'albero laterale
- Trascinare gli oggetti all'interno della lista (eventualmente sfruttando la selezione multipla dei risultati di ricerca)
- Spostare eventualmente gli oggetti in modo da ottenere l'ordinamento desiderato



L'ordine degli elementi in un ambiente ha il seguente effetto:

- In GRIGLIA, determina l'ordine con cui vengono visualizzati gli oggetti, partendo da in alto a sinistra per finire in basso a destra
- In MAPPA, determina la “profondità” degli oggetti rispetto all'utente; gli ultimi oggetti della lista vengono disegnati in primo piano rispetto a chi guarda.

In qualunque momento è sempre possibile rimuovere un oggetto da un ambiente premendo il corrispondente pulsante “RIMUOVI”; questa operazione non cancella l'oggetto dal progetto ma lo toglie semplicemente dall'ambiente.



Gli eventuali sotto-ambienti di un ambiente sono elencati nella stessa lista assieme agli altri tipi di oggetti; essi tuttavia, nel FRONTEND, non risultano visibili nella visuale GRIGLIA, ma solo nel menu di navigazione. Per cambiare l'ordine con cui vengono elencati intervenire sull'ordinamento nella scheda dell'ambiente.

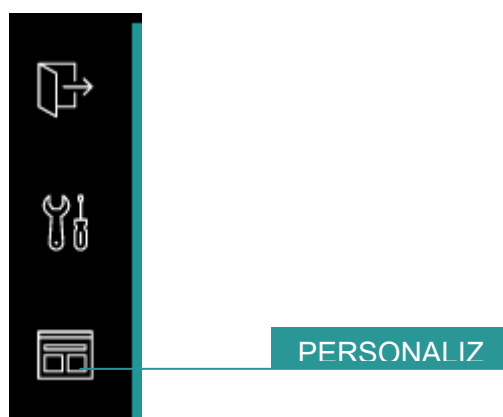
Rimozione di un ambiente

Per rimuovere un ambiente dal progetto è sufficiente selezionarlo nel menu di CONFIGURAZIONE o tra i risultati della ricerca, e premere il pulsante ELIMINA (come qualunque altro tipo di oggetti).

L'eliminazione di un ambiente non comporta la cancellazione degli oggetti in esso contenuti che risultano comunque disponibili nel progetto (eventualmente accessibili negli altri ambienti in cui sono stati collocati, o nelle viste FUNZIONE).

Personalizzazione della mappa grafica

La personalizzazione di un ambiente con visualizzazione MAPPA GRAFICA avviene direttamente dall'ambiente FRONTEND; se l'utente possiede i necessari diritti, risulta disponibile un'icona nella toolbar con cui attivare la modalità modifica:

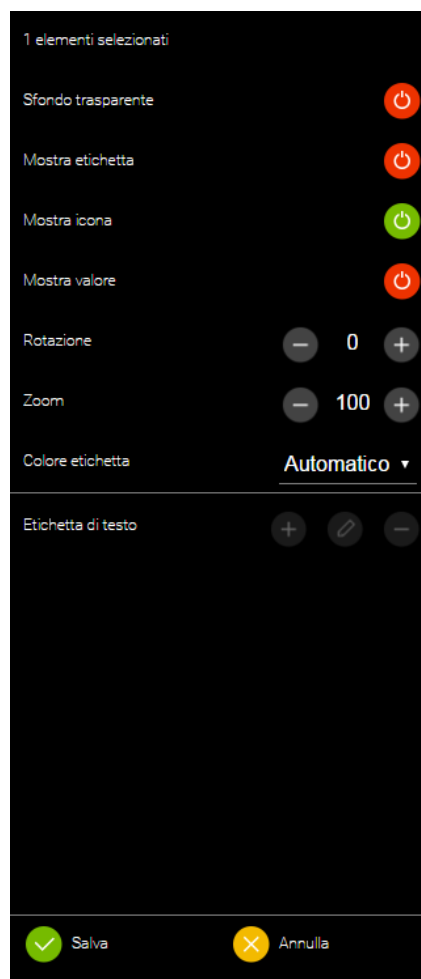


In questa modalità è possibile:

- Trascinare gli oggetti nella posizione desiderata (inizialmente sono tutti sovrapposti in alto a sinistra)
- Personalizzare l'aspetto di ogni oggetto
- Inserire eventuali etichette di testo

E' possibile anche inserire aree sensibili per navigare all'interno dei sotto-ambienti semplicemente collocando gli ambienti sulla mappa grafica, e ridimensionando opportunamente l'area trasparente in modo da farla coincidere con gli elementi dell'immagine di sfondo che "rimandano" all'ambiente stesso.

Durante la modalità modifica il menu laterale viene temporaneamente sostituito dalla seguente barra strumenti:



Le voci del menu sono visibili o meno in base alla selezione; per selezionare un elemento è sufficiente fare click su di esso. Per selezionare più elementi, tenere premuto il tasto CTRL.

Per inserire un'etichetta di testo, deselezionare tutti gli elementi (utilizzando il tasto CTRL e facendo click su tutti gli elementi precedentemente selezionati), quindi premere il pulsante "+" nella sezione "etichetta di testo". Viene inserita una nuova *label* in alto a sinistra.

A quel punto, trascinarla nel punto desiderato della pagina, regolare la dimensione del testo (attraverso l'opzione "zoom"), il colore e l'eventuale rotazione; per evidenziare maggiormente il testo, togliere l'opzione di sfondo trasparente.

Per modificare il testo, fare click sull'icona di modifica dell'etichetta, quindi digitare il nuovo testo, e premere OK per confermare (o ANNULLA, viceversa, per ripristinare il contenuto precedente).

Al termine delle modifiche alla pagina, premere SALVA per confermare o ANNULLA per ripristinare la posizione e l'aspetto originale degli oggetti.


FUNZIONI

Introduzione

HORIZONE SERVER permette di assegnare ad ogni oggetto una “funzione”, ovvero una categoria di appartenenza. A prescindere dalla tecnologia di riferimento, gli oggetti aventi la stessa funzione possono essere gestiti dall'utente in modo uniforme, attraverso una apposita sezione del FRONTEND.

Assegnare la funzione ad un oggetto

Gli oggetti che prevedono la possibilità di essere associati ad una funzione, mettono a disposizione l'omonimo menu a tendina nella loro scheda:



The screenshot displays the 'Proprietà dell'oggetto' (Object Properties) window. On the left, a list of objects is shown under the 'dimming' category. The main panel is divided into sections: 'Dati generali' (General Data), 'Aspetto' (Appearance), and 'Permessi' (Permissions). In the 'Aspetto' section, the 'Funzione' (Function) dropdown menu is highlighted with a callout box labeled 'FUNZIONE'.

Personalizzare le funzioni

E' possibile stabilire quali funzioni debbano essere visibili nel FRONTEND selezionando la voce SUPERVISIONE → FUNZIONI nel menu laterale, e attivando la modalità AVANZATO (pulsante in alto a destra nella toolbar):



L'elenco permette di:

- Modificare la descrizione della funzione nel menu del FRONTEND
- Cambiare l'ordine delle funzioni nel menu di navigazione del FRONTEND trascinandole nell'ordine prescelto
- Nascondere alcune funzioni non utilizzate nella supervisione, o alle quali non si desidera offrire accesso dal menu di navigazione del FRONTEND

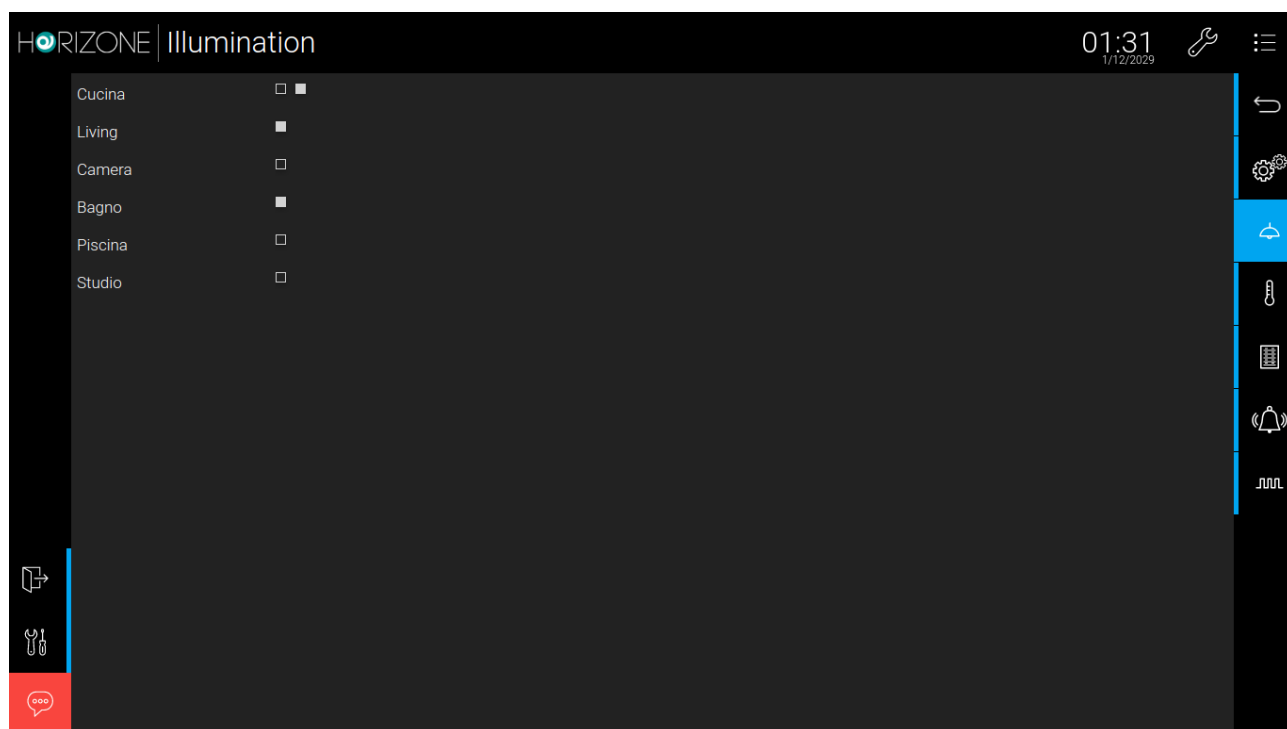
Funzioni nel Frontend

Selezionando nel FRONTEND la voce FUNZIONI dal menu di navigazione, viene proposto l'elenco delle funzioni visibili; selezionando una di queste, viene mostrata una pagina contenente tutti gli oggetti di quel tipo, suddivisi per ambiente.

Inizialmente gli ambienti sono chiusi; in questa modalità, gli oggetti sono rappresentati da "quadratini", colorati se gli oggetti sono accesi (lo stato di "acceso" dipende dalla funzione specifica). Premendo il nome di un ambiente, esso viene espanso per mostrare tutti gli oggetti presenti al suo interno (della funzione corrente), come in questo esempio:



Gli oggetti che non sono inseriti in almeno un ambiente non vengono visualizzati nella sezione FUNZIONI.



WIDGET

Introduzione

Alcune tecnologie prevedono oggetti separati per i singoli comandi o stati di un dispositivo, che si vorrebbe però aggregati in un unico *widget* grafico. Alcuni esempi (per la tecnologia KNX):

DIMMER	<ul style="list-style-type: none"> • Accensione / spegnimento • Regolazione della luminosità
TAPPARELLE	<ul style="list-style-type: none"> • Movimentazione su / giù • Arresto della movimentazione • Eventuale regolazione percentuale • Eventuale regolazione delle lamelle
TERMOSTATO	<ul style="list-style-type: none"> • Temperatura misurata • Setpoint comandato (uno o più, in base alla modalità e stagione) • Setpoint corrente • Modalità operativa • Stagione • Stato del riscaldamento / raffrescamento • Modalità automatica / manuale • Velocità fancoil • ...

Per raccogliere tutti questi oggetti in un unico *widget*, HORIZONE SERVER mette a disposizione lo strumento dei WIDGET.

Creazione di un widget

Per creare un nuovo WIDGET si procede analogamente a quanto visto per altre tipologie di oggetto, ovvero:

- Accedere alla apposita sezione nel menu di CONFIGURAZIONE (SUPERVISIONE → WIDGET)
- Premere il pulsante AGGIUNGI
- Accedere alla scheda del nuovo oggetto per impostarne le proprietà

La scheda del widget presenta le seguenti proprietà:

NOME	Nome identificativo del widget
TEMPLATE	Layout grafico utilizzato per aggregare i sotto-oggetti
FUNZIONE	Funzione a cui far appartenere il widget (facoltativa)

Il TEMPLATE è una scelta fondamentale per la successiva configurazione del widget, in quanto influenza non soltanto l'aspetto grafico finale, ma anche i criteri di assegnazione dei sotto-oggetti. I template previsti nella configurazione base di HORIZONE SERVER sono:

DIMMER	Permette di associare in un unico oggetto i comandi ON/OFF e VALORE PERCENTUALE di un attuatore dimmer.
TAPPARELLA SU/GIU/STOP	Permette di associare in un unico oggetto i comandi SU/GIU e STOP di un attuatore per tapparelle / motorizzazioni KNX.
TAPPARELLA SU/GIU/PERCENTUALE	Analogo al precedente, prevede il comando percentuale della motorizzazione al posto dello STOP
VENEZIANE	Permette di gestire attuatori per veneziane, inviando comandi SU/GIU e APERTURA/CHIUSURA delle LAMELLE
TERMOSTATO	<p>Permette di raggruppare tutti i comandi e gli stati di un termostato in un unico popup; disponibili diverse tipologie di template in base alla tipologia di termostato.</p> <p>Premendo sul widget viene aperto un popup contenente tutti i dettagli della zona clima.</p>
RGB	<p>Permette di gestire simultaneamente i comandi di un controllore RGB, costituito dai singoli comandi di colore e dalle eventuali accensioni o regolazioni di intensità</p> <p>Premendo sul widget viene aperto un popup che permette, oltre a selezionare il colore e regolare l'intensità, di creare uno o più colori preferiti (utilizzando la toolbar in basso) da richiamare successivamente.</p>
TEMPERATURA COLORE	<p>Permette di gestire la scelta della temperatura colore attraverso la regolazione continua di due dimmer caratterizzati da una diversa temperatura di bianco.</p> <p>Premendo sul widget viene aperto un popup che permette di selezionare, su una mappa cromatica, l'intensità della luce (crescente verso l'alto) e la sua temperatura, da bianco freddo (a sinistra) a caldo (destra).</p> <p>Oltre ai due oggetti di controllo dei rispettivi dimmer, è possibile associare/creare anche due oggetti (tipicamente variabili – vedi apposita sezione di questo manuale più avanti) per l'inserimento nel popup del valore di temperatura minimo e massimo: in questo caso il valore può essere scritto direttamente nella colonna "ETICHETTA" della pagina in amministrazione</p>
STAZIONE METEO	<p>Permette di aggregare tutti gli oggetti relativi ad una stazione meteorologica in un unico popup.</p> <p>Questo particolare template, oltre a poter essere inserito negli ambienti, viene automaticamente visualizzato selezionando la voce "METEO" del menu di navigazione nel FRONTEND.</p>
ZONA AUDIO MULTIROOM	Permette di combinare in un unico popup gli oggetti di controllo di una zona di un sistema audio multiroom.

	Premendo sul widget viene aperto un popup che permette di controllare la riproduzione ed il volume della zona di diffusione audio.
GENERICO	Permette di configurare una aggregazione libera di oggetti all'interno di un unico popup (vv. sezione specifica a seguire)

In base alla scelta del TEMPLATE il widget predispone una serie di filtri e di regole con cui identificare i sotto-oggetti; è fondamentale infatti che il widget “conosca” il ruolo di ciascuno degli oggetti associati in modo da saperlo collocare nell'esatta e corretta posizione del template grafico.

Assegnazione di oggetti

Una volta scelto il template, è necessario trascinare nella sezione “sotto-oggetti” (dall'albero laterale o dal motore di ricerca) gli oggetti che devono comporre il widget.

Per ogni oggetto va scelto il cosiddetto IDENTIFICATIVO, ovvero stabilire il “ruolo” del singolo oggetto. Il menu a tendina, contenente le possibili scelte, viene filtrato in base al tipo di oggetto, in modo da impedire l'assegnazione di sotto-oggetti non compatibili.



Selezionando un IDENTIFICATIVO per un sotto-oggetto, gli viene automaticamente assegnato il *rendering grafico* previsto dal template, al fine di garantire la massima coerenza grafica.

E' comunque possibile modificare successivamente il *rendering* di un sotto-oggetto attraverso la sua scheda; questa scelta viene mantenuta a patto che non venga nuovamente assegnato un diverso IDENTIFICATIVO allo stesso oggetto nell'ambito di un widget.

E' possibile anche aggiungere nuovi sotto-oggetti, non ancora presenti nel progetto, attraverso il pulsante AGGIUNGI; in questo caso, vengono create altrettanti variabili (vedi capitolo FUNZIONI AVANZATE di questo manuale per ulteriori dettagli), che possono essere successivamente associate a funzionalità della supervisione (comandi domotici, script personalizzati, logiche etc...)

La casella di selezione “VISIBILE ALTROVE” è una scorciatoia per nascondere tutti gli oggetti appartenenti ad un widget dalle pagine di supervisione; tipicamente infatti, una volta associati tali oggetti ad un widget, si desidera solo più vedere quest'ultimo negli ambienti e (soprattutto) nelle pagine delle funzioni.

Infine, è possibile stabilire quali tra gli oggetti elencati debba essere abilitato per la pianificazione a calendario da parte dell'utente finale. Non è obbligatorio selezionare un oggetto per la pianificazione: se non si seleziona nessun oggetto, non sarà possibile effettuare pianificazioni sull'oggetto composito.

Template Generico

Tra i TEMPLATE messi a disposizione per la creazione dei widget è presente anche la voce “GENERICO”, che consente di creare aggregazioni libere e flessibili di oggetti all'interno di altrettante finestre popup.

Selezionando la voce “GENERICO” come TEMPLATE, vengono mostrate le seguenti proprietà generali altrimenti non disponibili:

ETICHETTA TAB 1	Etichetta da assegnare rispettivamente ai “tab” in cui è possibile organizzare i sotto-oggetti (massimo 3) – Lasciare vuoto per non mostrare alcuna etichetta
ETICHETTA TAB 2	
ETICHETTA TAB 3	

Il template GENERICO prevede la visualizzazione dei sotto-oggetti all'interno di una finestra popup (analogamente a quanto visto per alcune tipologie di template predefiniti) nelle seguenti sezioni:
Il DISPLAY è un'area destinata a mostrare informazioni di stato di uno o più sotto-oggetti; esso contiene a sua volta le seguenti aree:

VALORE CENTRALE	Valore mostrato al centro del display, con dimensione dei caratteri incrementata rispetto alle altre indicazioni di stato
VALORE ALTO/SINISTRA VALORE ALTO/DESTRA VALORE BASSO/SINISTRA VALORE BASSO/DESTRA	Valore mostrato rispettivamente nei 4 angoli del display Ogni valore può essere accompagnato da una ETICHETTA personalizzata configurabile in amministrazione
SOTTOTITOLO	Valore mostrato al centro del display, sotto il valore centrale

La SEZIONE PRINCIPALE può contenere fino a 10 oggetti, che vengono mostrati uno sotto l'altro; in base alla tipologia di widget, essi possono presentarsi sotto forma di pulsantiere, slider, pulsanti di incremento/decremento etc... in modo del tutto analogo a quanto avviene nei BOX di visualizzazione degli oggetti nelle pagine in GRIGLIA e MAPPA. Anche per questi oggetti è possibile associare una ETICHETTA personalizzata che, se presente, viene mostrata sopra gli oggetti stessi.

La parte inferiore del popup permette di organizzare altri oggetti (fino ad un massimo di 30 oggetti, suddivisi in 3 gruppi da massimo 10 oggetti ciascuno) in sezioni visibili alternativamente selezionando il corrispondente TAB. L'etichetta di intestazione dei TAB può essere personalizzata nella scheda del widget come visto in precedenza; i TAB privi di oggetti non vengono visualizzati. Anche gli oggetti presenti nei TAB, alla stregua di quelli inseriti nella SEZIONE PRINCIPALE, possono essere dotati di ETICHETTA personalizzata.

Per associare gli oggetti al widget generico è sufficiente procedere come già illustrato in precedenza per qualunque altra tipologia; in questo caso, il menu a tendina “IDENTIFICATIVO” permette di stabilire se l'oggetto debba essere inserito nel DISPLAY (e, in particolare, in quale posizione) nella SEZIONE PRINCIPALE (numerati da 1 a 10) o nei 3 TAB (anche in questo caso, per ognuno di essi, numerati da 1 a 10).

Per ognuno dei sotto-oggetti è possibile specificare anche l'ETICHETTA personalizzata che, se impostata, viene mostrata sovrapposta agli oggetti, come già evidenziato in precedenza.



Prestare attenzione a non associare più di un oggetto allo stesso IDENTIFICATIVO; in caso contrario, non tutti gli oggetti potrebbero essere visualizzati nel popup.

Viceversa, il medesimo oggetto può essere associato più volte al widget, per farlo comparire in più punti (es: nel DISPLAY come informazione di stato e nelle sezioni sottostanti per poter essere comandato).

L'oggetto associato come "DISPLAY – VALORE CENTRALE" viene utilizzato per costruire la grafica del widget in GRIGLIA e in MAPPA GRAFICA; in particolare, sia l'icona che il valore mostrati a sinistra del pulsante di apertura del popup si riferiscono a questo oggetto.

Gestione luci RGB

I widget di gestione di luci RGB prevedono, oltre al controllo in tempo reale del colore, la possibilità di impostare uno o più PREFERITI (o "PRESET") da parte dell'utente finale, richiamabili in un successivo momento.

Per memorizzare un nuovo colore preferito è sufficiente premere il pulsante "+"; a quel punto, selezionare il colore desiderato attraverso il selettore in alto, quindi premere il pulsante "MEMO". Per richiamare in un successivo momento il colore, è sufficiente fare click su di esso. Infine, il pulsante di eliminazione consente di cancellare un preset non più utilizzato.

Questi oggetti possono essere rinominati e/o inseriti all'interno di scenari, eventi o logiche; ogni volta che vengono comandati, il corrispondente colore verrà impostato nel dispositivo RGB.

SCENARI

Introduzione

HORIZONE SERVER permette di creare sequenze di comandi personalizzati, anche intervallati da temporizzazioni, richiamabili successivamente dalla grafica del FRONTEND oppure tramite logiche, pianificazioni, eventi etc...

Gli scenari possono essere creati in amministrazione oppure direttamente nel FRONTEND. Nel primo caso, gli scenari possono essere protetti per evitare che vengano modificati o cancellati dall'utente finale.



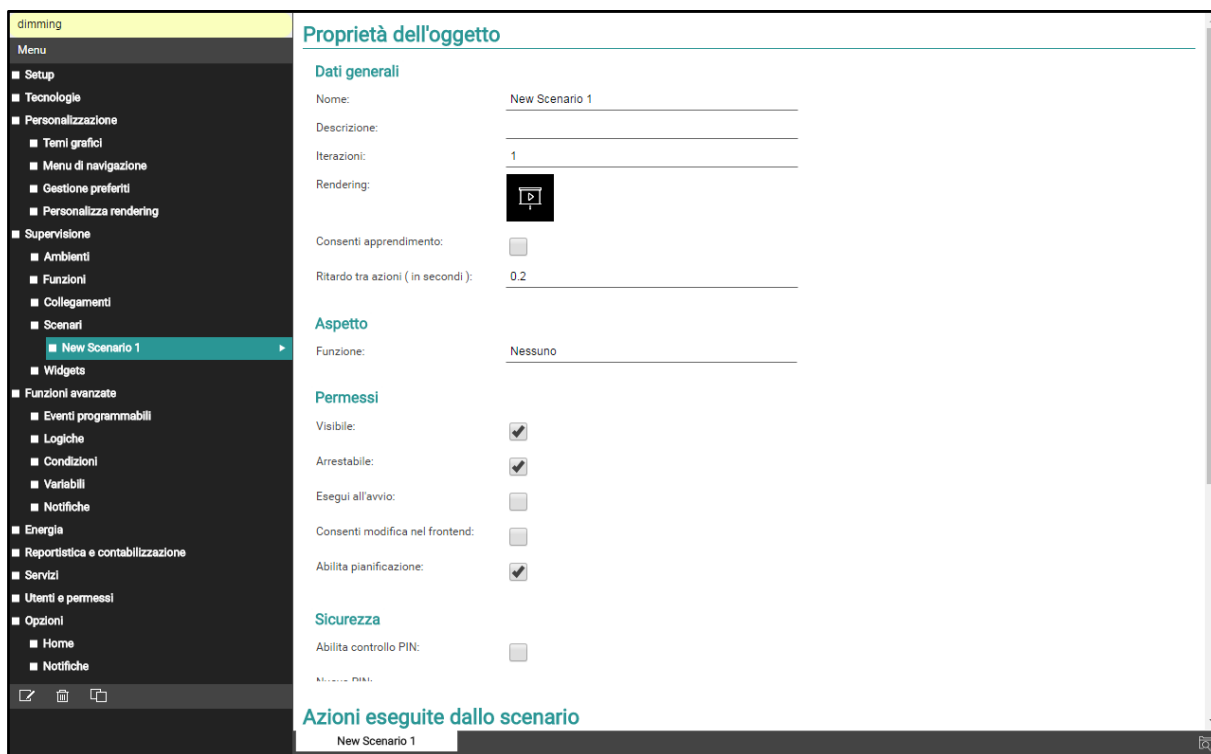
Nonostante la medesima dicitura, gli scenari di HORIZONE SERVER non sono l'analogo dei cosiddetti "scenari KNX" configurabili tramite ETS; gli scenari di HORIZONE SERVER non hanno infatti corrispondenza nel progetto ETS, trattandosi di funzionalità interamente software. Gli scenari di HORIZONE SERVER sono inoltre molto più flessibili di quelli ETS, potendo incorporare tipologie di comandi differenti e ritardi tra l'esecuzione dei comandi.

Creazione di un nuovo scenario

Per creare un nuovo scenario in AMMINISTRAZIONE è necessario procedere nel seguente modo:

- Accedere all'ambiente di CONFIGURAZIONE di HORIZONE SERVER
- Selezionare SUPERVISIONE → SCENARI dal menu di navigazione
- Premere il pulsante "AGGIUNGI" per creare un nuovo scenario

Il nuovo scenario risulta disponibile nell'elenco (inizialmente vuoto) di scenari; accedendo successivamente alla sua scheda viene mostrata una pagina simile alla seguente:



Quando è selezionato il livello di accesso “BASE” è possibile impostare le seguenti proprietà dello scenario:

NOME	Nome identificativo dello scenario
RENDERING	Set grafico utilizzato per la rappresentazione grafica dello scenario nelle pagine di supervisione
FUNZIONE	Funzione a cui appartiene lo scenario
VISIBILE	Stabilisce se lo scenario debba o meno essere visibile nel FRONTEND
ESEGUI ALL'AVVIO	Se selezionato, lo scenario viene eseguito quando il sistema viene avviato
CONSENTI MODIFICA NEL FRONTEND	Stabilisce se lo scenario possa o meno essere modificato (o cancellato) dall'utente finale nel FRONTEND

Con il livello “AVANZATO” è possibile inoltre specificare:

ITERAZIONI	Numero di volte in cui la sequenza di comandi, che costituisce lo scenario, deve essere ripetuta. Normalmente il numero di iterazioni è pari ad “1”; specificare un valore superiore se si desidera creare un ciclo.
CONSENTI APPRENDIMENTO	Abilita la funzione di apprendimento dello scenario da parte dell'utente finale. Mediante la pressione del pulsante “APPRENDI”, vengono memorizzati gli stati effettivi degli oggetti associati allo scenario come azioni, in modo da riproporli alla successiva esecuzione
RITARDO TRA AZIONI	Permette di specificare un ritardo, espresso in secondi, tra le azioni dello scenario. Questo tipo di ritardo è fisso tra tutte le azioni, per ritardi personalizzati vedere in seguito

ARRESTABILE	Permette di stabilire se lo scenario possa o meno essere arrestato una volta mandato in esecuzione (solo per scenari con temporizzazioni – vedi dopo)
ABILITA PIANIFICAZIONE	Permette di pianificare lo scenario nel frontend. Se questa opzione non viene selezionata, non è possibile pianificare lo scenario.



I nuovi scenari sono automaticamente inseriti nella omonima voce del menu di navigazione del FRONTEND; essi tuttavia possono essere inseriti all'interno di uno o più ambienti trascinandoli all'interno della relativa scheda.

Aggiunta di azioni ad uno scenario

Una volta creato uno scenario è necessario associarvi una o più azioni; a tale scopo:

- Espandere la sezione “AZIONI ASSOCIATE” nella scheda dello scenario
- Cercare gli oggetti che si desidera comandare con lo scenario attraverso il MOTORE DI RICERCA
- Trascinare gli oggetti all'interno della lista “AZIONI ASSOCIATE”, avendo cura di posizionarli nello stesso ordine con cui si desidera che avvenga la sequenza di comandi
- Per ogni oggetto trascinato, specificare l' AZIONE da compiere e, se richiesto, il VALORE da inviare. Nel caso di oggetti KNX, selezionare “SCRIVI” come azione ed il valore – tra quelli proposti, in base al tipo di oggetto – da inviare sul bus quando viene seguito lo scenario

Scenari temporizzati

E' possibile interporre tra le azioni di comando di uno scenario uno o più comandi di attesa, che ritardano l'esecuzione delle azioni successive (in base al punto della sequenza in cui il ritardo viene collocato) e permettono quindi di realizzare sequenze articolate nel tempo.

I comandi di attesa sono oggetti a tutti gli effetti, e come tali possono essere inseriti all'interno della sequenza di comando di uno scenario trascinandoli all'interno della lista “AZIONI ASSOCIATE” dopo essere stati cercati con il motore di ricerca. HORIZONE SERVER presenta una serie di ritardi “standard” che possono essere concatenati per ottenere la temporizzazione desiderata:

- 1 secondo
- 2 secondi
- 5 secondi
- 10 secondi
- 15 secondi
- 20 secondi
- 30 secondi
- 1 minuto
- 2 minuti
- 5 minuti
- 10 minuti
- 15 minuti
- 20 minuti

- 30 minuti
- 1 ora
- 2 ore
- 3 ore
- 6 ore
- 12 ore
- 24 ore

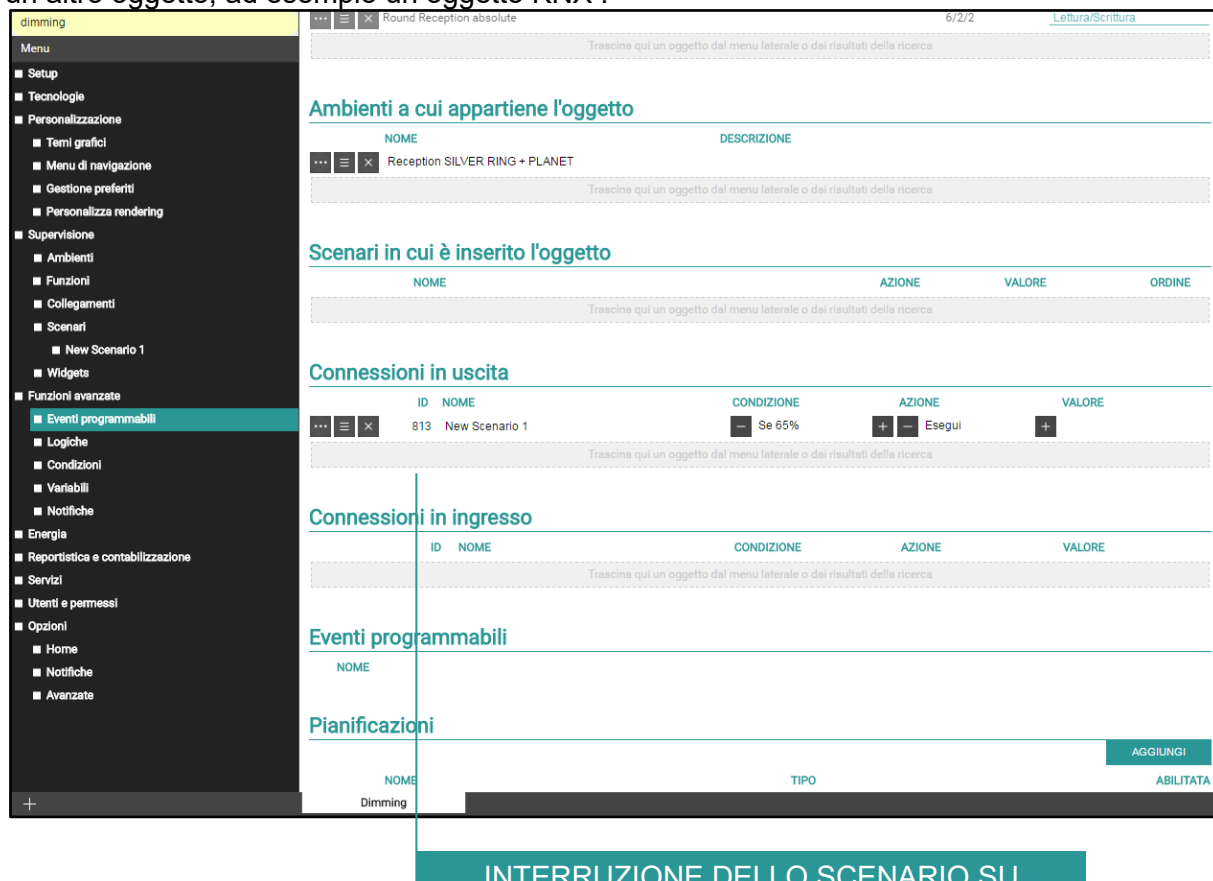
Tutti i comandi di attesa hanno come nome “Wait (...)” dove tra parentesi è indicato il relativo tempo di attesa; possono quindi essere cercati indicando “wait” come parola chiave.



Poiché i comandi di attesa, trattandosi di oggetti di sistema, sono memorizzati all'interno del database con dicitura in inglese, non possono essere ricercati specificando esattamente la dicitura italiana che compare a video; se si desidera cercare un particolare comando di attesa, digitare oltre a “wait” anche il numero corrispondente al tempo di attesa eventualmente seguito dai suffissi “sec”, “min” o “hour”.

Gli scenari con temporizzazione, una volta mandati in esecuzione, possono essere arrestati, mentre si trovano in uno stato di attesa; a tale scopo in interfaccia grafica è presente il pulsante “ARRESTA”. Arrestando uno scenario in esecuzione se ne interrompe la sequenza, che non viene quindi portata a termine; non viene peraltro ripristinato lo stato originario del sistema prima dell'esecuzione dello scenario stesso, a tale scopo è necessario eventualmente predisporre altri comandi e/o scenari.

L'arresto di uno scenario temporizzato, inoltre, può essere impostato come azione al cambio di stato di un altro oggetto, ad esempio un oggetto KNX :



The screenshot shows the Horizon software interface. On the left is a dark sidebar menu with various categories. The main area is white and displays the configuration for a scenario named 'New Scenario 1'. The interface includes several sections: 'Ambienti a cui appartiene l'oggetto', 'Scenari in cui è inserito l'oggetto', 'Connessioni in uscita', 'Connessioni in ingresso', 'Eventi programmabili', and 'Pianificazioni'. A red box highlights the 'Eventi programmabili' section, and a red arrow points to the 'INTERROZIONE DELLO SCENARIO SU' button at the bottom.

Personalizzazione dei ritardi

Gli oggetti di tipo “RITARDO”, con cui è possibile inserire temporizzazioni all'interno degli scenari, possono essere personalizzati nel seguente modo:

- Ricercare il comando di ritardo desiderato attraverso il motore di ricerca
- Duplicarlo nel caso si tratti di un ritardo standard e/o utilizzato in altri scenari (in caso contrario, la modifica della temporizzazione andrebbe ad impattare anche in altri punti del software)
- Selezionare l'oggetto (eventualmente duplicato) e modificarlo alla stregua degli altri oggetti

La scheda degli oggetti RITARDO prevede l'inserimento di ORE, MINUTI e SECONDI con cui si vuole sospendere l'esecuzione dello scenario; è possibile inserire solo valori numerici interi, tali per cui il ritardo sia compreso da 1 secondo e 23 ore, 59 minuti e 59 secondi.

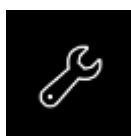
La scheda mostra anche un riepilogo degli scenari in cui l'oggetto RITARDO è inserito. Non è possibile tuttavia associare il ritardo agli scenari da questo elenco; trascinare piuttosto il RITARDO stesso all'interno delle schede degli scenari in cui si intende utilizzarlo.

Scenari nel frontend

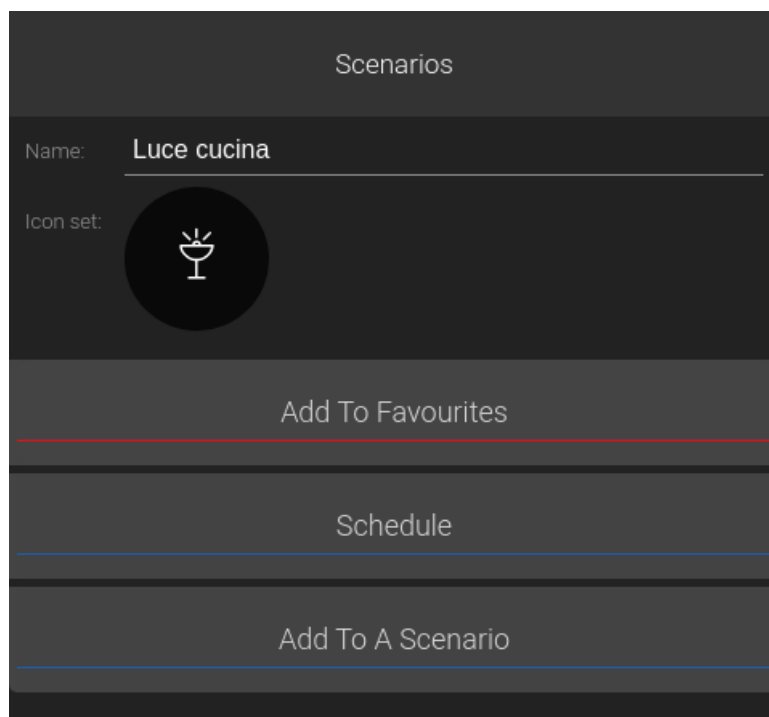
E' possibile creare, modificare o eliminare scenari anche direttamente dal FRONTEND, senza accedere all'AMMINISTRAZIONE.

Per creare un nuovo scenario, procedere come segue:

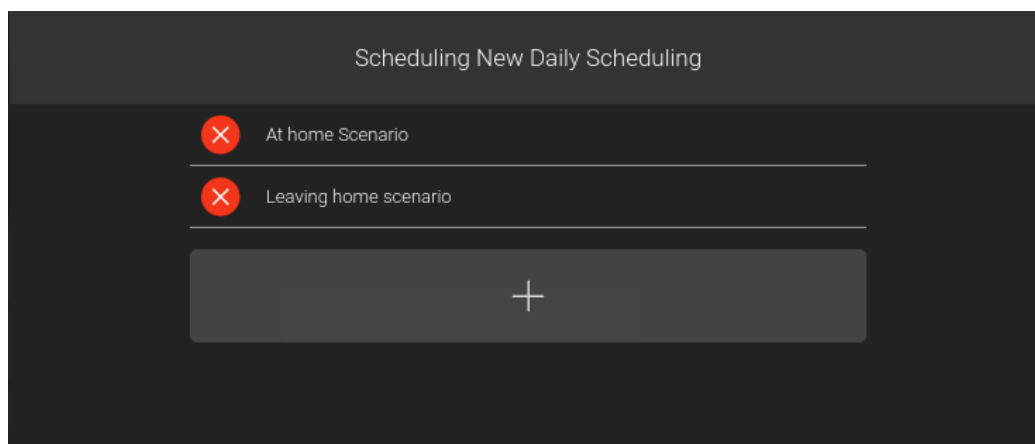
- Entrare in un ambiente o pagina funzione che contiene gli oggetti che si desidera inserire in uno scenario
- Premere il pulsante MODIFICA nella toolbar in alto a destra



- Selezionare l'oggetto da inserire nello scenario
- Premere il pulsante AGGIUNGI AD UNO SCENARIO



Viene proposta una lista degli scenari già esistenti, con la possibilità di crearne uno nuovo:



Premendo il nome di uno scenario, si accede al suo popup di modifica, che permette di:

- Modificare il nome dello scenario
- Cambiare l'ordine delle azioni
- Inserire una o più temporizzazioni tra le azioni
- Aggiungere ulteriori azioni, o rimuovere le azioni esistenti
- Rimuovere lo scenario

Per ogni oggetto aggiunto allo scenario è necessario scegliere l'azione o il valore da inviare; è inoltre possibile rimuovere l'azione dallo scenario (non viene cancellato l'oggetto corrispondente) oppure ritardare l'esecuzione dell'azione (rispetto alle precedenti) aggiungendo una temporizzazione.



E' possibile aggiungere lo stesso oggetto più di una volta ad uno scenario, per fare azioni diverse (es: accendere una luce, attendere un certo tempo e poi spegnerla)

Per aggiungere una nuova azione, è possibile procedere in due modi:

- Se il nuovo oggetto si trova nella stessa pagina da cui si è partiti, premere il pulsante AGGIUNGI, selezionare il nuovo oggetto e procedere in questo modo per tutte le azioni desiderate
- Se viceversa il nuovo oggetto si trova in un'altra pagina, chiudere questo popup, spostarsi nella pagina desiderata e ripetere tutte le operazioni viste in precedenza

E' possibile simulare lo scenario attraverso i pulsanti PLAY e STOP, e pianificare l'esecuzione a calendario attraverso l'omonimo pulsante.

COLLEGAMENTI

Introduzione

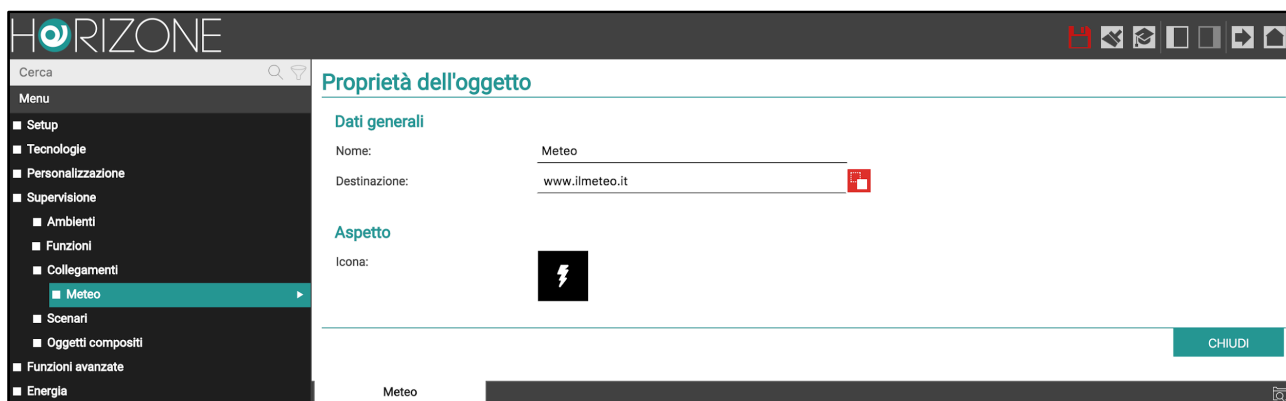
Gli oggetti di tipo COLLEGAMENTO permettono di configurare scorciatoie grafiche per il caricamento, all'interno del RUNTIME di HORIZONE SERVER, di pagine della supervisione o risorse disponibili in rete LAN/internet, senza necessariamente rispettare la gerarchia di navigazione degli ambienti.

Creare un nuovo collegamento

Per creare un nuovo oggetto di tipo collegamento è necessario procedere come segue:

- Accedere all'ambiente di CONFIGURAZIONE di HORIZONE SERVER
- Selezionare SUPERVISIONE → COLLEGAMENTI dal menu di navigazione
- Premere il pulsante “AGGIUNGI” per creare un nuovo collegamento

Selezionando a questo punto il nuovo oggetto e accedendo alla sua scheda (tramite i “tre puntini” a lato del nome oppure il pulsante MODIFICA della toolbar, come già visto per altri tipi di oggetto) viene mostrata una pagina simile a quella riportata nella figura seguente:



E' possibile specificare le seguenti proprietà:

NOME	Nome identificativo del collegamento, utilizzato nel RUNTIME
DESCRIZIONE	Descrizione del collegamento
DESTINAZIONE	Pagina visualizzata quando si seleziona il COLLEGAMENTO; può essere un percorso (URL) manuale oppure un oggetto della supervisione, come dettagliato in seguito
ICONA	Selezionare un'icona da attribuire al collegamento, scegliendola tra tutte quelle disponibili nella libreria grafica di HORIZONE SERVER

La DESTINAZIONE può essere di due tipi:

- Un percorso (URL) relativo ad una pagina web in rete: in questo caso, digitare l'indirizzo nel campo di testo
- Un oggetto della supervisione di tipo AMBIENTE: in questo caso, trascinare l'oggetto dopo averlo cercato con il motore di ricerca

Per passare tra le due modalità è sufficiente fare click sull'icona a lato del campo DESTINAZIONE: alternativamente, viene mostrato un campo di testo oppure un'area in cui trascinare l'oggetto.

Una volta creato l'oggetto COLLEGAMENTO, è possibile – mediante drag & drop dall'albero o dal motore di ricerca – effettuare le seguenti operazioni:

- Inserirlo all'interno di un AMBIENTE:
- aprire la scheda dell'AMBIENTE
- cercare il COLLEGAMENTO con il motore di ricerca
- trascinarlo nella sezione “CONTENUTO” della scheda dell'ambiente stesso

E' possibile inserirlo nel MENU DI NAVIGAZIONE del FRONTEND:

- selezionare la voce “MENU DI NAVIGAZIONE” nella sezione “PERSONALIZZAZIONE”
- cercare il COLLEGAMENTO con il motore di ricerca
- trascinarlo all'interno dell'elenco delle voci del menu di navigazione, stabilendo (mediante trascinamento) in quale ordine visualizzarlo rispetto alle altre voci

Gestione dal frontend

Una volta inserito in uno o più punti della supervisione, il COLLEGAMENTO si presenta come una voce nel MENU DI NAVIGAZIONE laterale. Selezionando questa voce, viene caricata la pagina desiderata; nel caso di risorse di rete, esse vengono visualizzate all'interno della finestra popup del BROWSER.

FUNZIONI AVANZATE

Introduzione

Questo capitolo presenta una serie di funzioni avanzate messe a disposizione da HORIZONE SERVER per arricchire le funzioni di automazione all'interno dell'impianto di automazione edifici. Salvo diversamente indicato, queste funzioni vengono realizzate attraverso oggetti software destinati ad essere gestiti tramite il solo ambiente di CONFIGURAZIONE, e non visibili pertanto dall'utente finale nel FRONTEND.

Eventi programmabili

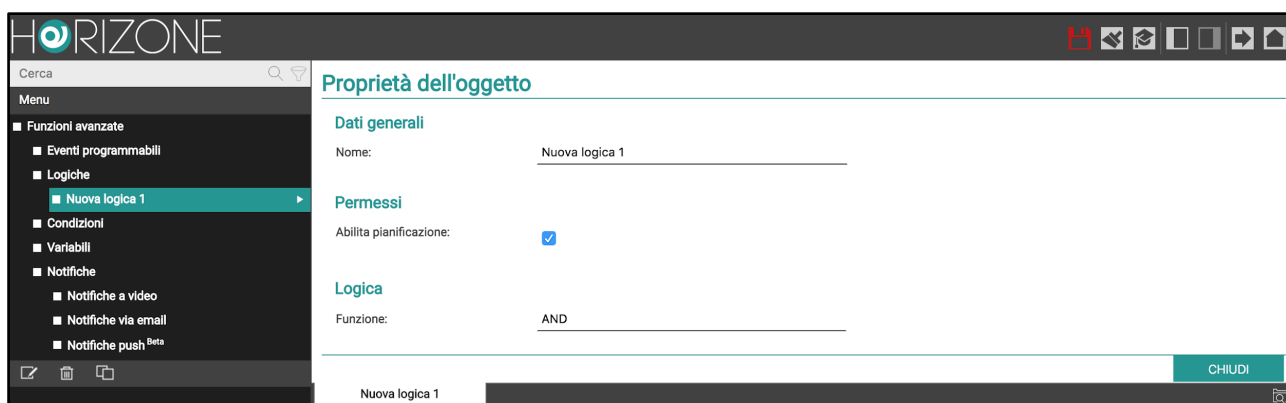
Questa particolare sezione permette di realizzare reti logiche complesse tra oggetti, come meglio illustrato nell'apposito capitolo in seguito. Si consiglia di approfondire questo tema dopo aver visionato le altre funzioni avanzate, perché queste vengono tipicamente utilizzate all'interno degli eventi programmabili.

Logiche

HORIZONE SERVER permette di configurare uno o più oggetti di tipo LOGICA, il cui valore viene calcolato in base ad una espressione di tipo AND/OR tra due o più altri oggetti del sistema. In base al risultato dell'espressione logica è possibile effettuare in cascata altre operazioni su altrettanti oggetti del software.

Per creare una nuova logica è necessario:

- Accedere alla sezione CONFIGURAZIONE di HORIZONE SERVER
- Selezionare la voce FUNZIONI AVANZATE → LOGICHE nel menu di navigazione
- Premere il pulsante “AGGIUNGI” per creare una nuova logica, quindi accedere alla sua scheda
- Assegnare un nome alla nuova logica



Trascinare all'interno della sezione “CONNESSIONI IN INGRESSO” gli oggetti su cui si intende effettuare la logica, dall'albero laterale o cercandoli con il motore di ricerca.

A questo punto è necessario stabilire il tipo di espressione logica da utilizzare, scegliendo tra:

- AND
- OR
- NOT
- Espressione libera

Nei primi 3 casi, viene applicato l'operatore scelto agli oggetti inseriti in ingresso (nel caso della NOT, viene utilizzato solo un ingresso).

Nell'ultimo caso, può essere scritta manualmente l'espressione logica, utilizzando gli ID degli ingressi, tenendo presente i seguenti criteri:

- L'espressione logica viene calcolata sugli ingressi “a due per due”, ovvero il risultato dell'espressione tra i primi due ingressi viene messo in AND/OR con il terzo e via dicendo
- L'espressione logica va scritta concatenando gli ID degli ingressi con le parole chiave “AND”, “OR” o “NOT” (scritti in maiuscolo) separate da spazio

Per negare un ingresso far precedere il suo ID con la parola chiave “NOT”

Una volta impostata l'espressione, è necessario inserire almeno una “uscita” in modo che l'oggetto LOGICA svolga un ruolo attivo nell'impianto; lo stato dell'oggetto LOGICA cambia infatti automaticamente ogni qualvolta cambi di stato uno dei suoi ingressi, ma è necessario creare un EVENTO che piloti altri oggetti per avere un riscontro tangibile di questo cambio di stato.

A tale scopo è sufficiente trascinare nella sezione “CONNESSIONI IN USCITA” uno o più oggetti che si desidera comandare al cambio di stato della logica stessa; per ognuno di essi specificare:

CONDIZIONE	Valore in cui si deve portare la LOGICA per determinare l'esecuzione dell'EVENTO – Specificare “AD OGNI CAMBIAMENTO DI VALORE” per passare lo stato della logica all'oggetto ogni qualvolta essa cambi, oppure filtrare l'esecuzione solo sullo stato “VERIFICATA” o “NON VERIFICATA” della logica
AZIONE	Azione da eseguire sull'oggetto – Dipende dal tipo di oggetto
VALORE	Valore da passare all'oggetto durante l'azione (se previsto). E' possibile scegliere un valore specifico (tra quelli disponibili in base al tipo di oggetto prescelto) oppure i valori “speciali” “VALORE CORRENTE” e “VALORE CORRENTE NEGATO” che dipendono dinamicamente dallo stato della LOGICA

Condizioni

Le CONDIZIONI sono oggetti che permettono di effettuare confronti sul valore di uno o più oggetti, ed eseguire eventi in base al risultato del confronto.

Per creare una nuova condizione è necessario innanzitutto:

- Accedere alla sezione CONFIGURAZIONE di HORIZONE SERVER
- Selezionare la voce FUNZIONI AVANZATE → CONDIZIONI nel menu di navigazione
- Premere il pulsante “AGGIUNGI” per creare una nuova condizione, quindi accedere alla sua scheda
- Assegnare un nome alla nuova condizione

A questo punto, è necessario trascinare un oggetto nel campo OGGETTO DI RIFERIMENTO, scegliere una condizione tra quelle disponibili ed inserire uno o più termini di confronto (in base al tipo di condizione), operando in due modi possibili:

- Inserire manualmente un valore con cui effettuare il confronto
- Abilitare la modalità drag&drop (con il pulsante sulla destra) e trascinare un oggetto, il cui valore verrà utilizzato per il confronto



Ogni qualvolta il valore dell'oggetto di riferimento, e degli oggetti di confronto se presenti, la condizione viene ricalcolata, e in base al risultato vengono attivate le uscite.

Variabili

Le VARIABILI sono particolari oggetti “virtuali” che possono essere utilizzati all'interno della supervisione per memorizzare valori ed eseguire eventi senza dover ricorrere ad oggetti “reali”.

Le variabili possono essere collocate negli ambienti (dopo averne personalizzato l'aspetto grafico) o essere utilizzate come punto di partenza o di arrivo di CONNESSIONI ed EVENTI; al cambio di stato, tuttavia, essi non svolgono nessuna azione particolare, se non quelle previste – appunto – come CONNESSIONI IN USCITA. Per ulteriori informazioni si rimanda al capitolo .

Una volta creata una nuova variabile (premendo il pulsante “AGGIUNGI” dopo aver selezionato la voce FUNZIONI AVANZATE → VARIABILI nel menu di navigazione della CONFIGURAZIONE) è possibile specificare le seguenti proprietà:

NOME	Identifica la variabile all'interno della supervisione
DESCRIZIONE	Descrizione facoltativa
RENDERING	Set grafico con cui identificare la variabile. Viene proposto l'elenco completo di tutte le icone disponibili per gli oggetti delle diverse tecnologie; viene lasciato all'utente il compito di scegliere una tipologia di icona adatta all'oggetto
TIPO DI VALORE	Selezionare il tipo di valore da memorizzare nella variabile, scegliendo tra: FLAG BOOLEANO: solo 1 oppure 0 NUMERICO INTERO: numero senza cifre decimali NUMERICO RAZIONALE: numero con cifre decimali STRINGA: testo

In modalità AVANZATO è inoltre possibile impostare:

FORMATTAZIONE	Permette di impostare una formattazione personalizzata del valore numerico, utilizzando la convenzione “sprintf”. Esempi: %s%% → Valore seguito da simbolo “%” %0.2f → Valore arrotondato a 2 cifre decimali %0.1f°C → Valore arrotondato ad 1 cifra decimale seguito da “°C”
VISIBILE	Permette di stabilire se l'oggetto debba o meno essere visibile nella supervisione
ABILITATO IN COMANDO	Togliendo questa opzione, l'oggetto risulta in sola lettura
ABILITA PIANIFICAZIONE	Permette di abilitare la pianificazione di questo oggetto nel FRONTEND
ABILITA CONTROLLO PIN	Permette di proteggere il comando dell'oggetto tramite un codice PIN, da inserire negli appositi campi (due volte per questioni di sicurezza)

Notifiche a video

Le notifiche a video sono messaggi che HORIZONE SERVER mostra nel FRONTEND a fronte di eventi previsti in fase di configurazione.

Per creare una notifica a video:

- Accedere all'AMMINISTRAZIONE

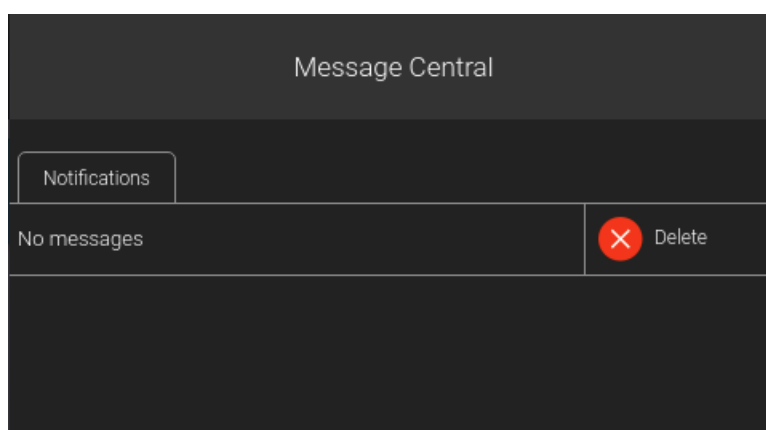
- Selezionare FUNZIONI AVANZATE → NOTIFICHE → NOTIFICHE A VIDEO
- Premere il pulsante AGGIUNGI della toolbar
- Accedere alla scheda del nuovo oggetto

Vengono richieste le seguenti informazioni:

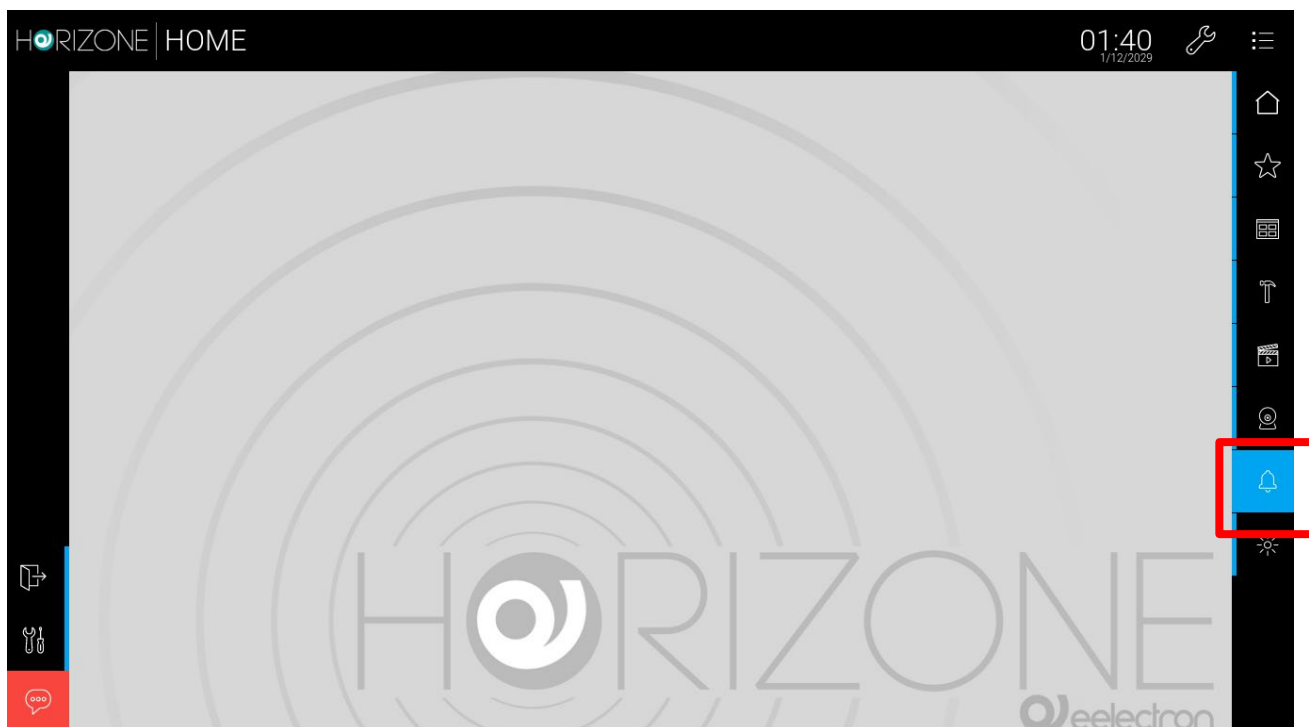
NOME	Identifica la notifica all'interno del progetto
TESTO DEL MESSAGGIO	Messaggio che verrà visualizzato nel FRONTEND
TIPO	Selezionare la tipologia tra “allarme”, “avvertimento” o “informazione”

Una volta creata una notifica, è necessario associarla ad almeno un altro oggetto attraverso una CONNESSIONE PASSIVA in modo che, al variare di stato di quest'ultimo, il sistema generi effettivamente il messaggio. Trascinare gli oggetti dal menu laterale o dal motore di ricerca e selezionare quali valori debbano determinare l'effettivo invio del messaggio.

In base al tipo scelto, nel FRONTEND verrà aperto o meno il centro messaggi in modo automatico, ed eventualmente riprodotto un effetto sonoro, in base a quanto impostato nelle opzioni (come visto nella sezione di questo manuale):



La presenza di uno o più messaggi non letti viene evidenziata anche nel menu laterale e nella pagina HOME:



Notifiche via email

Le notifiche email sono messaggi di posta elettronica che HORIZONE SERVER invia ad uno o più destinatari a fronte di eventi prestabiliti.

Per creare una notifica email:

- Accedere all'AMMINISTRAZIONE
- Selezionare FUNZIONI AVANZATE → NOTIFICHE → NOTIFICHE VIA EMAIL
- Premere il pulsante AGGIUNGI della toolbar
- Accedere alla scheda del nuovo oggetto

Vengono richieste le seguenti informazioni:

NOME	Identifica la notifica all'interno del progetto
DESTINATARI	Uno o più indirizzi email (separati da virgola o punto e virgola) a cui inviare la notifica
OGGETTO MAIL	<i>Subject</i> della mail
MESSAGGIO	Messaggio all'interno della mail

In modalità AVANZATO è possibile inserire anche indirizzi in CC e CCN.

Una volta creata una notifica, è necessario associarla ad almeno un altro oggetto attraverso un EVENTO (PASSIVO per la notifica, ATTIVO per l'oggetto in questione) in modo che, al variare di stato di quest'ultimo, il sistema generi effettivamente il messaggio. Trascinare gli oggetti dal menu

laterale o dal motore di ricerca e selezionare quali valori debbano determinare l'effettivo invio del messaggio.



L'invio delle notifiche email è soggetto alle impostazioni inserite nella sezione SETUP → EMAIL come illustrato nella sezione di questo manuale.

Notifiche push

HORIZONE SERVER può inviare messaggi all'utente sotto forma di notifiche push, purché sia stata installata sul dispositivo mobile l'app HORIZONE (disponibile sia per IOS che per ANDROID).

Per abilitare uno smartphone o un tablet alle notifiche push, è sufficiente accedere una volta all'HORIZONE SERVER con la app HORIZONE; da quel momento, verranno ricevute in automatico le notifiche, anche se la app è spenta o in background, e il dispositivo è in stand-by.

Per impostazione predefinita, tutte le notifiche a video vengono inviate anche sotto forma di notifiche push; per modificare questa impostazione, è sufficiente accedere alla sezione

FUNZIONI AVANZATE → NOTIFICHE → NOTIFICHE PUSH → OPZIONI

e rimuovere la selezione all'opzione relativa.

E' possibile anche creare manualmente delle notifiche che vengano inviate solo tramite push; a tale scopo:

- Selezionare la sezione NOTIFICHE PUSH
- Premere il pulsante AGGIUNGI
- Accedere alla scheda del nuovo oggetto
- Inserire i dati richiesti

La notifica push richiede le seguenti informazioni:

NOME	Identifica la notifica all'interno del progetto
TITOLO	Nei dispositivi che lo supportano, viene utilizzato come titolo della notifica
MESSAGGIO	Testo del messaggio da inviare ai dispositivi

Operatori matematici

Questa sezione permette all'installatore di eseguire semplici operazioni matematiche, come la somma, la sottrazione, la moltiplicazione e la divisione tra i valori di altri oggetti. Classico esempio di questa esigenza è il calcolo della potenza (o energia) complessiva di un impianto trifase partendo dai dati delle singole fasi.

Per creare un nuovo operatore matematico, come per tutte le voci del menù, occorre selezionare la voce nel menù laterale e premere sul + in basso a sinistra, dopo aver evidenziato la sezione

FUNZIONI AVANZATE → OPERATORI MATEMATICI

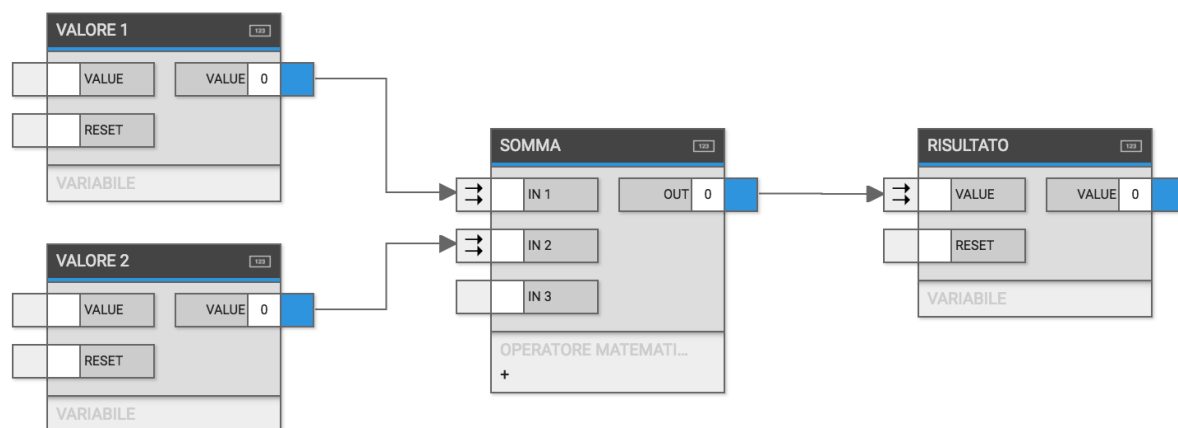
Le proprietà principali per gestire un operatore matematico sono:

NOME	Etichetta identificativa dell'operatore matematico, che viene mostrata nelle connessioni in uscita/ingresso degli oggetti associati.
OPERAZIONE	Voce che permette di scegliere il tipo di operazione da effettuare. Si può scegliere quattro tipi di operazioni: <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> + addizione; <input type="checkbox"/> - sottrazione; <input type="checkbox"/> x moltiplicazione; <input type="checkbox"/> : divisione
TIPO	Indica il formato numerico che viene utilizzato: <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Numerico - Intero se si utilizzano numeri interi; <input type="checkbox"/> Numerico - Razionale se si utilizzano numeri con la virgola. <p>Questa voce deve essere sempre impostata per il corretto funzionamento dell'operatore, e deve essere configurata in modo coerente con l'oggetto associato nelle CONNESSIONI IN USCITA.</p>
CONNESSIONI IN USCITA	Sezione in cui si inserisce l'oggetto su cui eseguire l'operazione scelta in precedenza.
CONNESSIONI IN INGRESSO	Sezione in cui si inseriscono gli oggetti di riferimento per le operazioni matematiche.
EVENTI PROGRAMMABILI	Scheda in cui verrà mostrato se l'operazione matematica è inserita all'interno di un evento programmabile.

Per configurare un operatore matematico occorre selezionare l'OPERAZIONE da eseguire e il TIPO di dato su cui fare il calcolo, se intero o con virgola.

Inserire quindi nelle CONNESSIONI IN INGRESSO gli oggetti che dovranno essere il fattore di calcolo, mentre nelle CONNESSIONI IN USCITA l'oggetto che deve contenere il risultato dell'operazione.

Gli operatori matematici possono essere anche configurati all'interno degli EVENTI PROGRAMMABILI, trascinando in ingresso gli oggetti che devono essere utilizzati come operatore, in uscita quello che deve contenere il risultato, e ovviamente selezionando l'operazione da eseguire:



Per ulteriori informazioni si rimanda al capitolo dedicato agli EVENTI.

Orologi

Gli orologi operano come le pianificazioni, ma a differenza di queste ultime possono essere inseriti all'interno di un Evento programmabile oppure anche solo in un semplice ambiente; se inseriti in un singolo ambiente possono essere utilizzati come Pianificazione collettiva di diversi oggetti.

Le opzioni che contraddistinguono questi oggetti sono:

NOME	Etichetta identificativa dell'orologio, che viene mostrata nelle connessioni in uscita/ingresso degli oggetti associati.
ABILITA PIANIFICAZIONE	Permette di abilitare o meno una pianificazione sugli orologi, di default attiva.
AMBIENTI A CUI APPARTIENE L'OGGETTO	Scheda in cui si inserisce l'ambiente dove poter accedere per pianificare gli oggetti desiderati.
CONNESSIONI IN USCITA	Sezione in cui si inserisce l'oggetto su cui eseguire la pianificazione.

Per configurare un nuovo Orologio occorre inserire gli oggetti da pianificare nelle Connessioni in uscita, scegliendo la condizione opportuna per eseguire un'azione ad un'ora stabilita in seguito, e inserire quest'ultimo all'interno di un Ambiente dove poter modificare la pianificazione.

Nel FRONTEND di HORIZONE SERVER l'orologio, quando aperto, viene configurato come una normale pianificazione.

Questi oggetti possono anche essere utilizzati all'interno degli eventi programmabili.

Per modificare la condizione tra l'orologio e l'oggetto in relazione, basta premere con il tasto destro sulla freccia di collegamento. Per ulteriori informazioni si rimanda al capitolo dedicato agli EVENTI.

String Pilots

HORIZONE SERVER consente di comandare apparati via rete tramite l'invio di stringhe, grazie agli oggetti di tipo String Pilot. Questi oggetti possono aprire una connessione TCP, UDP o HTTP con un dispositivo in rete, ed inviare una stringa di comando, a fronte di un evento in ingresso, come ad esempio il cambio di stato di un altro oggetto, oppure l'esito di una logica.

Per creare un nuovo String Pilot, come per tutte le voci del menù, occorre selezionare la voce nel menù laterale e premere sul + in basso a sinistra, dopo aver evidenziato la sezione

AMMINISTRAZIONE → FUNZIONI AVANZATE → STRING PILOTS

Le proprietà principali per gestire uno String Pilot sono:

NOME	Identifica lo string pilot all'interno del progetto
INDIRIZZO IP PORTA IP	Specificare rispettivamente l'indirizzo e la porta IP del dispositivo da comandare (la porta dipende dal protocollo da utilizzare; indicare 80 in caso di chiamate HTTP)
PROTOCOLLO	Selezionare il protocollo da utilizzare tra HTTP, TCP o UDP
STRINGA	Inserire la stringa da inviare al dispositivo

Nel caso di chiamate HTTP, la STRINGA verrà concatenata all'indirizzo IP e la porta; le informazioni inserite nell'esempio precedente (che permette di aprire la serratura di un videocitofono IP 2N) vengono concatenate in questa chiamata:

http://192.1680.110:80/api/switch/ctrl?switch=1&action=on

Lo string pilot può essere inserito in uno scenario, pianificato oppure collegato ad altri oggetti mediante una CONNESSIONE IN INGRESSO oppure un EVENTO PROGRAMMABILE. In questo modo, l'invio della stringa al dispositivo può essere automatizzata. Per ulteriori informazioni si rimanda al capitolo dedicato agli EVENTI.

Pianificazioni

E' possibile pianificare l'esecuzione di comandi sugli oggetti sia su base settimanale che annuale, creando una o più pianificazioni. E' possibile pianificare un oggetto in due modi:

- Nel FRONTEND, premendo il pulsante PIANIFICA nella toolbar e poi selezionando l'oggetto che si desidera comandare (per ulteriori dettagli, si rimanda al MANUALE DI UTILIZZO)
- In AMMINISTRAZIONE, all'interno della sua scheda di dettaglio, come meglio dettagliato a seguire

All'interno della scheda di un oggetto in amministrazione, identificare la sezione PIANIFICAZIONI e premere il pulsante +; viene creata una nuova pianificazione, che è possibile modificare premendo il corrispondente pulsante di MODIFICA.

Nel pannello laterale è possibile specificare quanto segue:

NOME	Etichetta identificativa della pianificazione; verrà vista anche nel FRONTEND
TIPO	Scegliere se la pianificazione debba essere di tipo SETTIMANALE o ANNUALE
PROFILO AZIONI GIORNALIERE	Aggiungere uno o più comandi (mediante il pulsante AGGIUNGI) specificando per ognuno: <ul style="list-style-type: none">□ ora e minuti nel quale inviare il comando□ azione da eseguire□ valore da passare (se previsto dalla azione / tipologia di oggetto)
CALENDARIO PIANIFICAZIONE	In caso di pianificazione settimanale, evidenziare (in rosso) in quali giorni della settimana debba essere eseguito il profilo di azioni. In caso di pianificazione annuale, viceversa, scegliere le date a calendario.

Una volta confermate le modifiche con il pulsante SALVA, abilitare la pianificazione mediante l'apposita casella di selezione nella lista delle pianificazioni, nella scheda dell'oggetto.

E' possibile abilitare o disabilitare le pianificazioni a fronte di eventi, utilizzando l'oggetto **schedule manager**, disponibile nel menu

FUNZIONI AVANZATE → PIANIFICAZIONI → SCHEDULE MANAGERS

Questo tipo di oggetto permette di ricevere in ingresso un evento da un altro oggetto (es: logica, scenario etc...) e abilitare una o più pianificazioni, di uno o più oggetti associati. Dopo aver creato un nuovo *schedule manager* è possibile accedere alla sua scheda per configurarlo come segue:

NOME	Etichetta identificativa dello schedule manager, per la sua identificazione successiva nel progetto
OGGETTI DA CONTROLLARE	<p>Trascinare in questa lista uno o più oggetti dal menu laterale oppure dai risultati della ricerca.</p> <p>Per ogni oggetto trascinato impostare quanto segue:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Condizione: stabilire quando debba essere inviato il comando di abilitazione della pianificazione (se ogni qualvolta cambia lo stato dello schedule manager, oppure solo se impostato ad ON o OFF) <input type="checkbox"/> PIANIFICAZIONE: scegliere la pianificazione dell'oggetto da abilitare / disabilitare, oppure la voce "TUTTE LE PIANIFICAZIONI" per comandarle tutte <input type="checkbox"/> VALORE: specificare se, a seguito di cambio di stato dello schedule manager, le pianificazioni debbano essere disattivate sempre (OFF), abilitate sempre (ON) oppure allineate allo stato dello schedule manager (VALORE CORRENTE) oppure ancora, al suo stato invertito (VALORE NEGATO)
CONNESSIONI IN INGRESSO	Trascinare in questa sezione gli oggetti che devono pilotare lo schedule manager

In alternativa alle connessioni in ingresso, è possibile associare lo schedule manager ad altri oggetti tramite gli EVENTI PROGRAMMABILI, come meglio descritto nel capitolo ad essi dedicato.

Status byte

Gli STATUS BYTE sono oggetti in grado di ricevere in ingresso un valore composto da sotto-informazioni (a livello di singolo bit oppure raggruppamenti di bit) che devono essere “scomposti” ed interpretati singolarmente.

Questo tipo di informazioni “aggregate” in un unico byte (o gruppi di byte) sono spesso utilizzate sia in ambito KNX che MODBUS.

Una volta creato un nuovo STATUS BYTE mediante il pulsante AGGIUNGI (+) dell'albero laterale, una volta selezionata la voce

FUNZIONI AVANZATE → STATUS BYTE

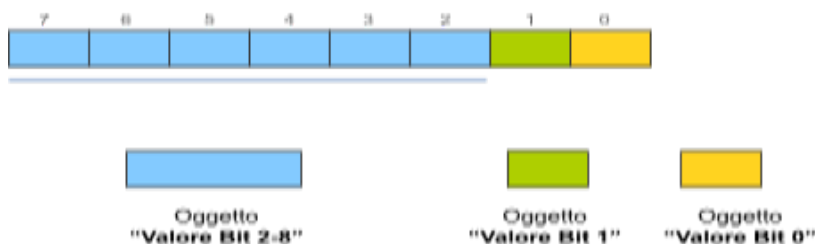
accedendo alla sua scheda, è possibile trascinare il valore da decodificare (nella sezione CONNESSIONI IN INGRESSO) ed aggiungere viceversa, nella sezione CONNESSIONI IN USCITA, i sotto-oggetti che dovranno ospitare le sotto-informazioni del valore ricevuto in ingresso

In alternativa, è possibile trascinare nelle CONNESSIONI IN USCITA oggetti già esistenti (invece di crearli nuovi) perché, ad esempio, questi sotto-valori devono essere a loro volta inviati su bus (es: KNX).

Per ognuno degli oggetti inseriti (o trascinati) in uscita, è possibile specificare:

BOOLEANO	Stabilisce se l'oggetto è di tipo ON/OFF oppure numerico
OFFSET	Indice del bit di partenza, rispetto al valore in ingresso
LUNGHEZZA	Numero di bit da considerare, a partire da OFFSET Campo disponibile solo per oggetti non di tipo BOOLEAN

Dopo ogni modifica alla configurazione, premere il pulsante AGGIORNA; la colonna ESEMPIO aiuta ad identificare quali bit vengano presi in considerazione da ciascun sotto-oggetto, ipotizzando che in ingresso il valore sia su un singolo byte. La figura seguente mostra in modo grafico la scomposizione dello status byte nelle 3 componenti, a cui si riferisce lo screenshot di esempio precedente:



Provando a simulare l'invio di valori all'oggetto in ingresso tramite la sua colonna STATO, è possibile verificare in tempo reale che i sotto-oggetti vengano valorizzati correttamente.

Repeaters

In alcune particolari situazioni, può essere utile inviare periodicamente il valore di uno o più oggetti alle rispettive tecnologie, per “ribadire” il loro stato (rispetto a quanto presente in HORIZONE SERVER) onde evitare che, per qualche ragione, si determini un disallineamento.

A tale scopo si può usare un REPEATER; questo particolare oggetto permette di ribadire il valore di uno o più oggetti collegati come CONNESSIONI IN USCITA, al presentarsi di una delle seguenti condizioni:

- ❑ Ciclicamente, con un determinato tempo (se configurato in modalità “loop”)
- ❑ Al presentarsi di una determinata condizione su un oggetto associato nelle CONNESSIONI IN INGRESSO (modalità no “loop”)

Nel primo caso, è necessario abilitare il selettore “loop” e (tipicamente) quello di esecuzione all'avvio (affinché l'esecuzione venga avviata all'accensione del webserver), specificando una tempistica di ripetizione del ciclo (in ms). Una volta impostati i parametri, il REPEATER deve essere avviato con il pulsante AVVIA.

Nel secondo caso, viceversa, non si imposta il flag di loop, e si deve associare almeno un oggetto nelle CONNESSIONI IN INGRESSO, specificando un eventuale filtro sullo stato che deve determinare l'esecuzione del repeater.

In entrambi i casi, è possibile impostare un tempo (in secondi) tra l'esecuzione di un comando ed il successivo, nella lista di oggetti associati.



Il REPEATER ha un comportamento per molti aspetti simile ad uno SCENARIO, trattandosi di una sequenza di comandi inviati ad una lista prestabilita di oggetti. Lo SCENARIO tuttavia invia sempre i medesimi valori impostati in fase di configurazione, mentre il REPEATER invia lo stesso valore che ogni oggetto associato ha in quel momento.

EVENTI

Introduzione

HORIZONE SERVER permette di connettere tra di loro oggetti per eseguire azioni automatiche al cambio di stato, o più in generale al verificarsi di determinati eventi sulle tecnologie gestite dalla supervisione. E' possibile connettere oggetti:

- All'interno di un EVENTO PROGRAMMABILE, ovvero una rete logica complessa da configurare mediante un editor grafico
- Direttamente nella sua scheda di modifica, attraverso una CONNESSIONE DIRETTA

Eventi programmabili

Gli eventi programmabili sono reti logiche che connettono due o più oggetti per realizzare funzionalità automatiche al verificarsi di determinati eventi (tipicamente, cambi di stato) nell'impianto. Per creare un nuovo evento programmabile, è sufficiente premere il pulsante AGGIUNGI una volta selezionata la sezione EVENTI PROGRAMMABILI all'interno delle FUNZIONI AVANZATE; accedendo a quel punto al nuovo oggetto, viene mostrata una pagina bianca come nella figura seguente:



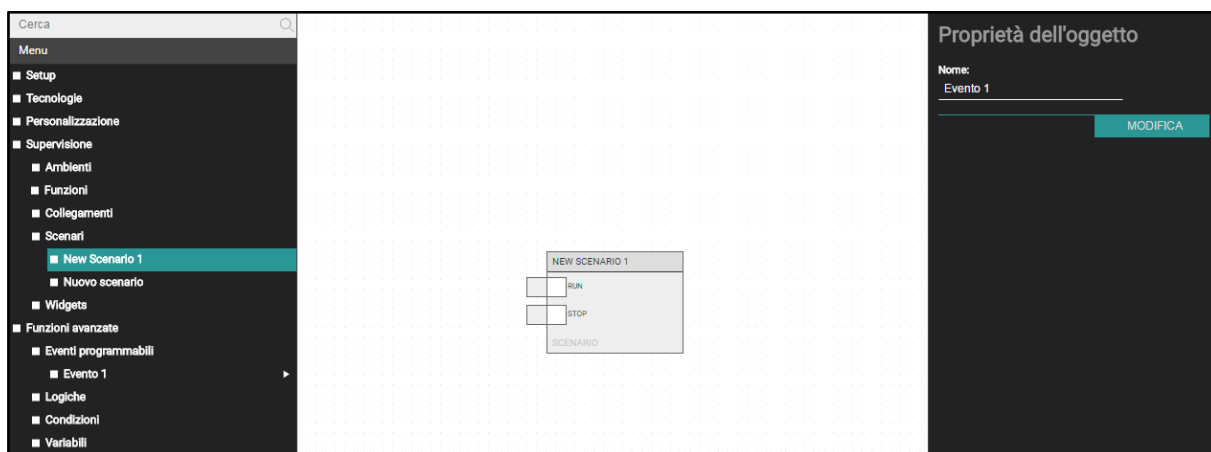
Per modificare il nome dell'evento, è sufficiente premere il tasto destro del mouse in qualunque area della pagina; viene automaticamente aperto il pannello laterale destro, che permette di modificare l'etichetta associata all'evento:



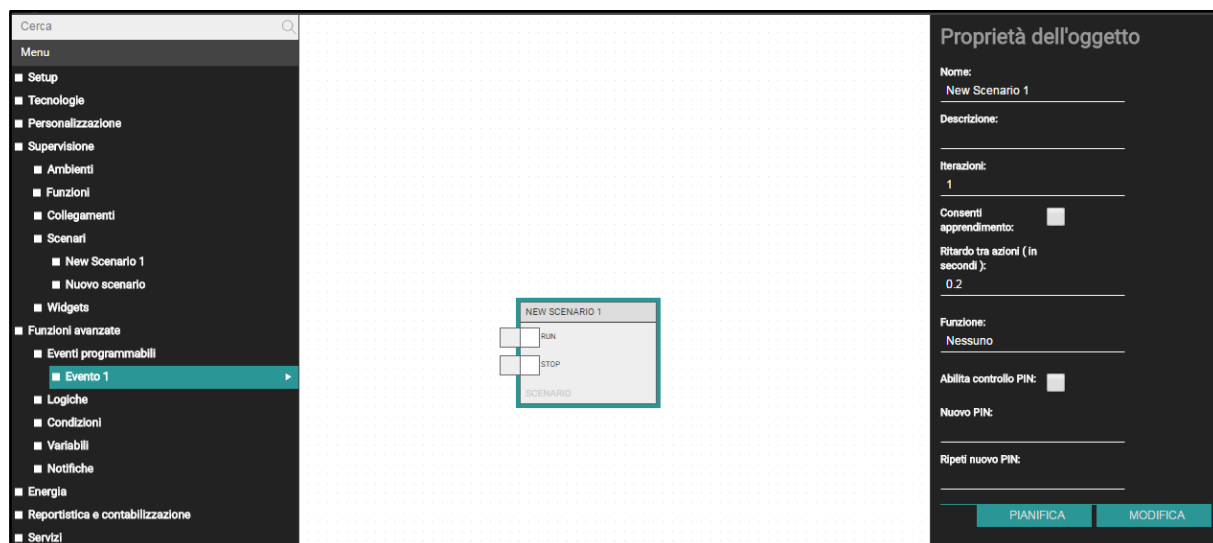
A questo punto è possibile iniziare a trascinare gli oggetti che si desidera connettere in una rete logica, dall'albero laterale oppure dai risultati della ricerca.

Aggiunta di oggetti

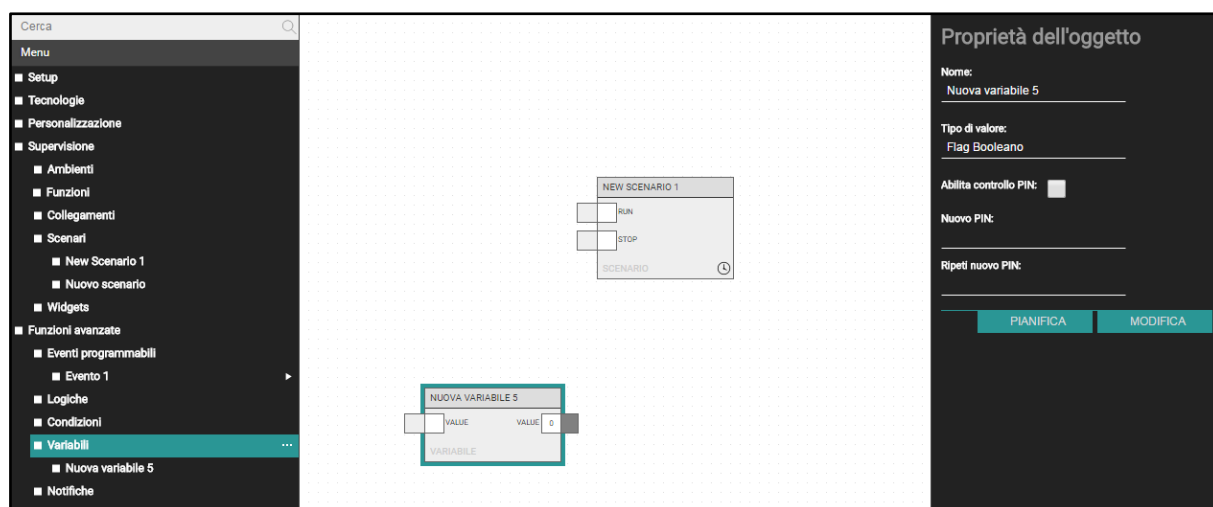
Ipotizziamo ad esempio di voler gestire l'irrigazione automatica, per la quale sia già stato predisposto uno scenario; è sufficiente cercarlo e trascinarlo in un qualunque punto dell'area di lavoro:



Facendo click con il tasto destro sull'oggetto, è possibile consultarne le proprietà principali nel pannello laterale (che permette anche di accedere alla sua scheda di dettaglio, attraverso il pulsante MODIFICA):

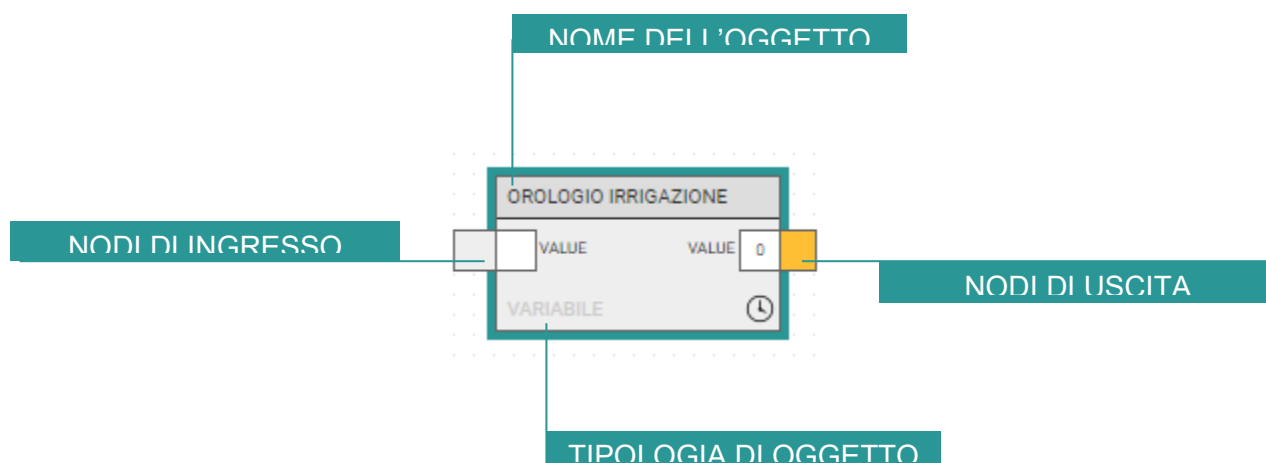


Volendo pianificare l'esecuzione dello scenario, è possibile creare una nuova variabile (che sarà successivamente inserita nel FRONTEND e pianificata da parte dell'utente, secondo quanto meglio dettagliato nel MANUALE DI UTILIZZO) e trascinarla nello spazio di lavoro (non è necessario preventivamente aprire la sua scheda di dettaglio):

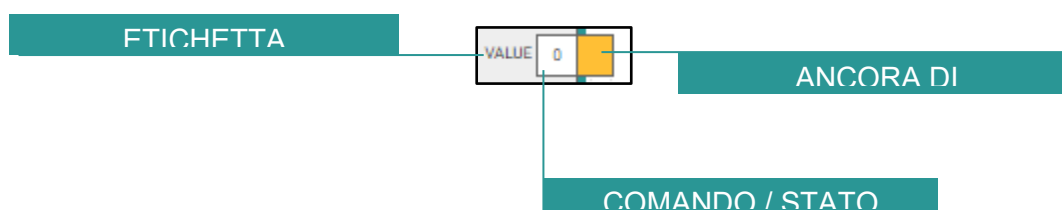


Anche in questo caso, è possibile modificare le proprietà principali della variabile (nome e tipo di dati) nel pannello laterale.

Come si può intuire, gli oggetti sono rappresentati, all'interno degli eventi programmabili, come “blocchi” costituiti da uno o più “nodi” laterali; i nodi rappresentano gli ingressi (lato sinistro) e le uscite (lato destro) che possono essere connessi con altri oggetti (o più precisamente, con nodi di altri oggetti):



I nodi in particolare sono costituiti dai seguenti elementi:

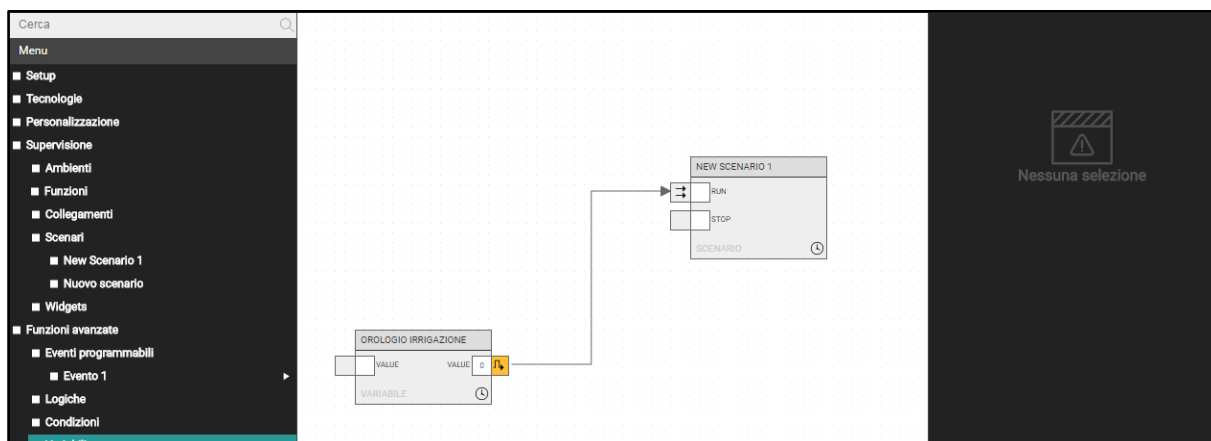


L'etichetta (una sigla in inglese) permette di identificare il nodo, soprattutto nel caso di blocchi con più nodi. Il valore mostra lo stato dell'oggetto in tempo reale (e può essere modificato, come illustrato in seguito) mentre il connettore va utilizzato per creare una connessione con altri oggetti.









Connessioni



A questo punto è possibile collegare i due oggetti, per far sì che al cambio di stato dell'oggetto orologio venga eseguito lo scenario. A tale scopo:

- Selezionare l'oggetto di origine della nuova connessione (l'orologio in questo caso)
- Premere (con il tasto sinistro del mouse) il connettore di un nodo di uscita (il valore dell'orologio, nel caso specifico) e, tenendo premuto, collegarlo con il connettore di un nodo di ingresso di un altro blocco (nel nostro esempio, il nodo “RUN” dello scenario, che lo mette in esecuzione)

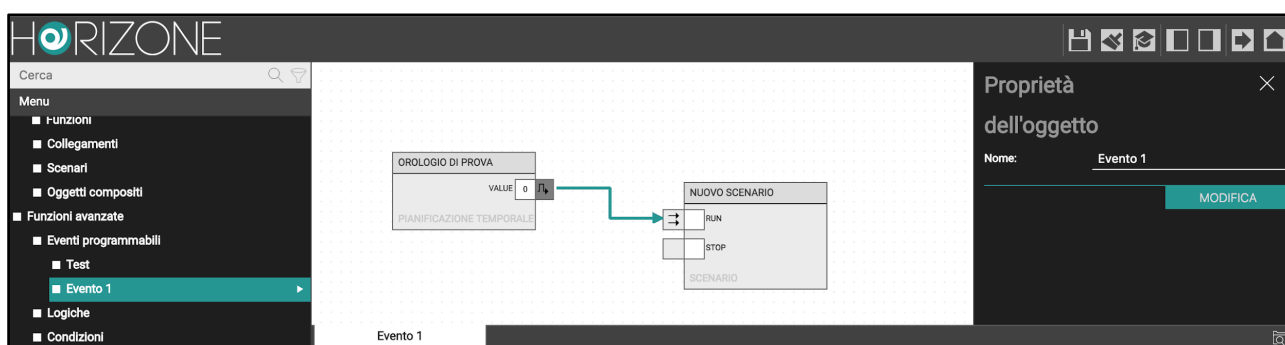


Una volta connessi, i nodi visualizzano nei rispettivi connettori un simbolo, che rappresenta il funzionamento della connessione. In particolare:

TIPO DI NODO		FUNZIONAMENTO
Uscita digitale		Entrambi i fronti Viene passato il valore al destinatario della connessione sia in caso di fronte di salita che di discesa
		Fronte di salita Viene passato il valore al destinatario della connessione solo su fronte di salita
		Fronte di discesa Viene passato il valore al destinatario della connessione solo su fronte di discesa
Uscita analogica		Tutti i valori Qualunque valore assuma il nodo, viene passato al destinatario della connessione
		Filtro Solo un valore specifico viene passato al destinatario della connessione
Ingresso (tutti i tipi)		Valore corrente Viene passato al nodo il valore ricevuto dall'origine della connessione
Ingresso digitale		Valore negato Viene passato al nodo il valore invertito (tra 1 e 0) rispetto all'origine della connessione
		Valore ON Viene passato il solo valore ON, a prescindere da quanto ricevuto dall'oggetto di origine della connessione

		Valore OFF Viene passato il solo valore OFF, a prescindere da quanto ricevuto dall'oggetto di origine della connessione
Ingresso analogico		Valore specifico Viene passato un valore specifico, a prescindere da quanto ricevuto dall'oggetto di origine della connessione

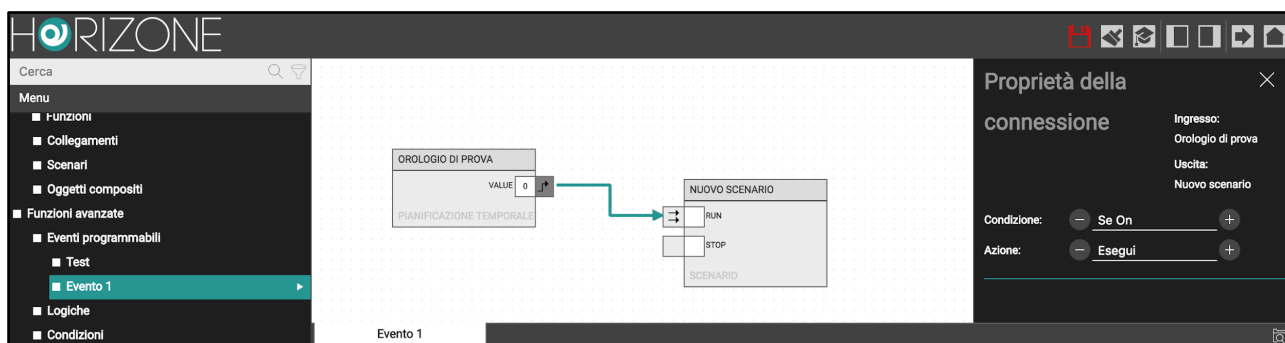
Per modificare il comportamento di una connessione, è sufficiente fare click con il tasto destro del mouse sopra di essa; i parametri della connessione sono modificabili nel pannello laterale, come nell'esempio seguente:



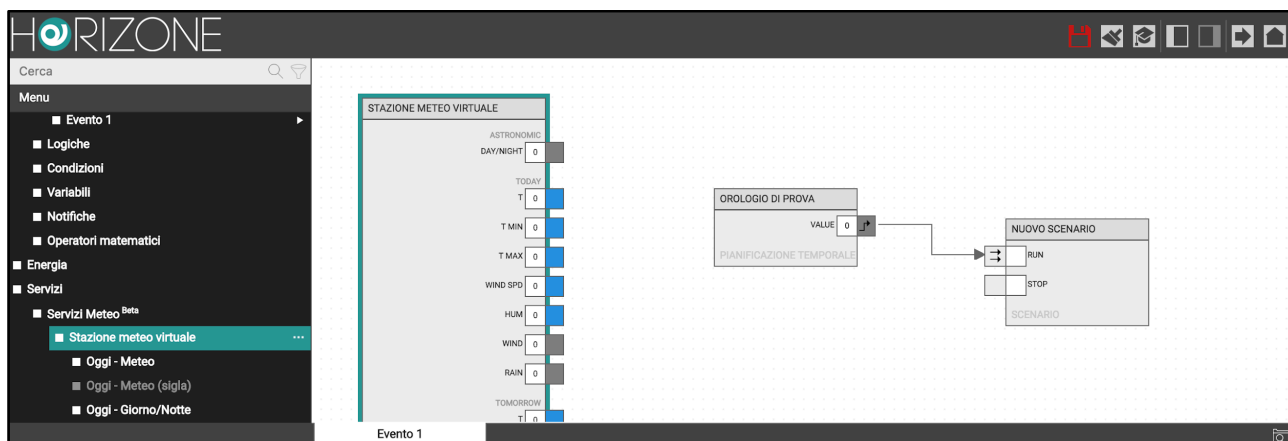
In base alla tipologia degli oggetti coinvolti, possono essere richieste le seguenti proprietà:

CONDIZIONE	Filtro sul valore dell'oggetto di origine della connessione. Selezionare la voce "SEMPRE" per non imporre filtri sul valore, e percorrere la connessione ad ogni cambiamento di valore
AZIONE	Operazione da eseguire sull'oggetto di destinazione
VALORE	Valore da passare all'oggetto di destinazione (ove previsto)

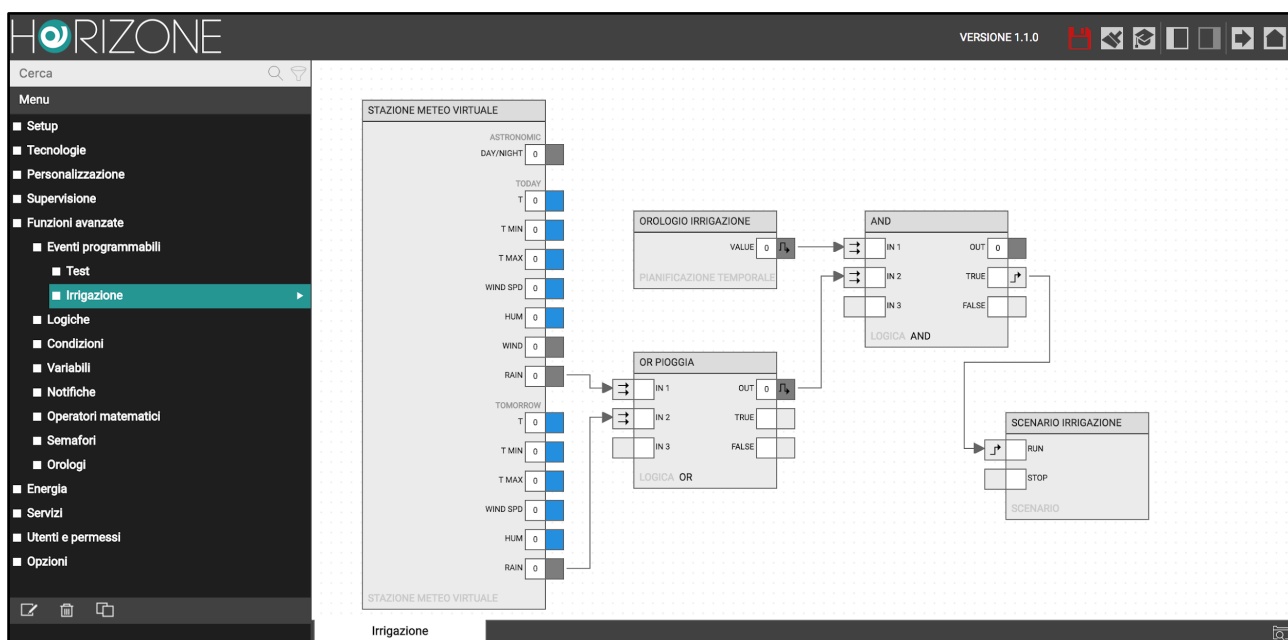
Nell'esempio specifico, ad esempio, è possibile modificare la connessione per far sì che lo scenario venga eseguito solo quando l'orologio è ad ON:



E' possibile articolare in modo più complesso l'evento programmabile coinvolgendo altri oggetti; nell'esempio dell'irrigazione, ad esempio, è possibile condizionare l'esecuzione pianificata dello scenario al fatto che non sia prevista pioggia, sfruttando il servizio meteo integrato di HORIZONE SERVER: trascinate innanzitutto il servizio meteo dal menu laterale...



... e poi create degli oggetti di tipo LOGICA per combinare opportunamente l'allarme pioggia (per oggi e per domani) e l'orologio. La logica finale può essere articolata come nella figura seguente:



Come si può vedere dagli esempi, i blocchi possono avere più nodi sia in ingresso che in uscita; alcuni blocchi, come ad esempio le LOGICHE, hanno un numero variabile di nodi in base alle connessioni attive, in modo da avere sempre un nodo libero per poter connettere un nuovo oggetto (fino al massimo previsto).

Widget negli eventi programmabili

I widget, così come oggetti speciali come la stazione meteo dell'esempio, hanno più nodi che rappresentano i sotto-oggetti, ognuno con il proprio stato; in questo caso, connettere il nodo equivale ad inviare comandi sul sotto-oggetto, oppure associare ad un cambio di stato di questi sotto-oggetti un comando verso altri oggetti.

Rimozione di oggetti o connessioni

Per rimuovere un oggetto da un evento programmabile, è sufficiente selezionarlo e premere il tasto CANC della tastiera; l'oggetto e tutte le sue connessioni vengono rimosse. L'oggetto non viene rimosso dal progetto, ma solo dall'evento programmabile.

Analogamente, è possibile cancellare una singola connessione selezionandola e premendo il tasto CANC.

Selezione multipla

E' possibile selezionare più di un oggetto tenendo premuto il tasto sinistro ed evidenziando un'area rettangolare dell'area di lavoro; tutti gli oggetti compresi nell'area vengono selezionati, e possono essere successivamente spostati (drag & drop) o cancellati.

Cancellazione di un evento

E' possibile rimuovere integralmente un evento programmabile selezionandolo nel menu laterale e premendo il tasto RIMUOVI della toolbar. Tutte le connessioni tra gli oggetti in esso contenuti vengono cancellate; gli oggetti viceversa rimangono disponibili nel progetto per altre logiche, o per la visualizzazione in supervisione.

Connessioni singole

Come anticipato in precedenza, è possibile connettere due oggetti direttamente senza dover creare un evento programmabile. Questo tipo di connessione diretta veniva chiamato "EVENTI ATTIVI" o "EVENTI PASSIVI" nelle versioni di HORIZONE antecedenti alla 2.2

Per connettere due oggetti, procedere come segue:

- Accedere alla scheda di uno dei due oggetti
- Identificare la sezione CONNESSIONI IN INGRESSO o CONNESSIONI IN USCITA
- Le CONNESSIONI IN INGRESSO permettono di associare un altro oggetto, il cui cambio di valore determini un'azione sull'oggetto corrente
- Le CONNESSIONI IN USCITA viceversa permettono di effettuare un'azione su un altro oggetto al cambio di stato dell'oggetto corrente
- Trascinare dal menu laterale o dai risultati della ricerca l'altro oggetto che si desidera connettere
- Compilare le proprietà richieste per la connessione, che – analogamente a quanto visto in precedenza per le connessioni all'interno di un evento programmabile (sezione) - dipendono dal tipo di oggetti coinvolti, e possono essere le seguenti:

CONDIZIONE	Filtro sul valore dell'oggetto di origine della connessione. Selezionare la voce "SEMPRE" per non imporre filtri sul valore, e percorrere la connessione ad ogni cambiamento di valore
AZIONE	Operazione da eseguire sull'oggetto di destinazione della connessione

VALORE	Valore da passare all'oggetto di destinazione (laddove l'azione lo preveda)
--------	---

Un oggetto può contemporaneamente avere connessioni dirette e connessioni realizzate all'interno di eventi programmabili. Per distinguere queste due tipologie di connessione, nel secondo caso è presente un simbolo, come evidenziato nella figura seguente:

Connessioni in uscita

ID	NOME	CONDIZIONE	AZIONE	VALORE
530	AND	<div> <div></div> <div>Sempre</div> </div>	<div> <div></div> <div>Valuta</div> </div>	

Trascina qui un oggetto dal menu laterale o dai risultati della ricerca

Le connessioni create all'interno di eventi programmabili non possono essere modificate dalla scheda degli oggetti coinvolti. Premendo sul simbolo giallo, viceversa, è possibile aprire direttamente l'evento di appartenenza.

SERVIZI CLOUD

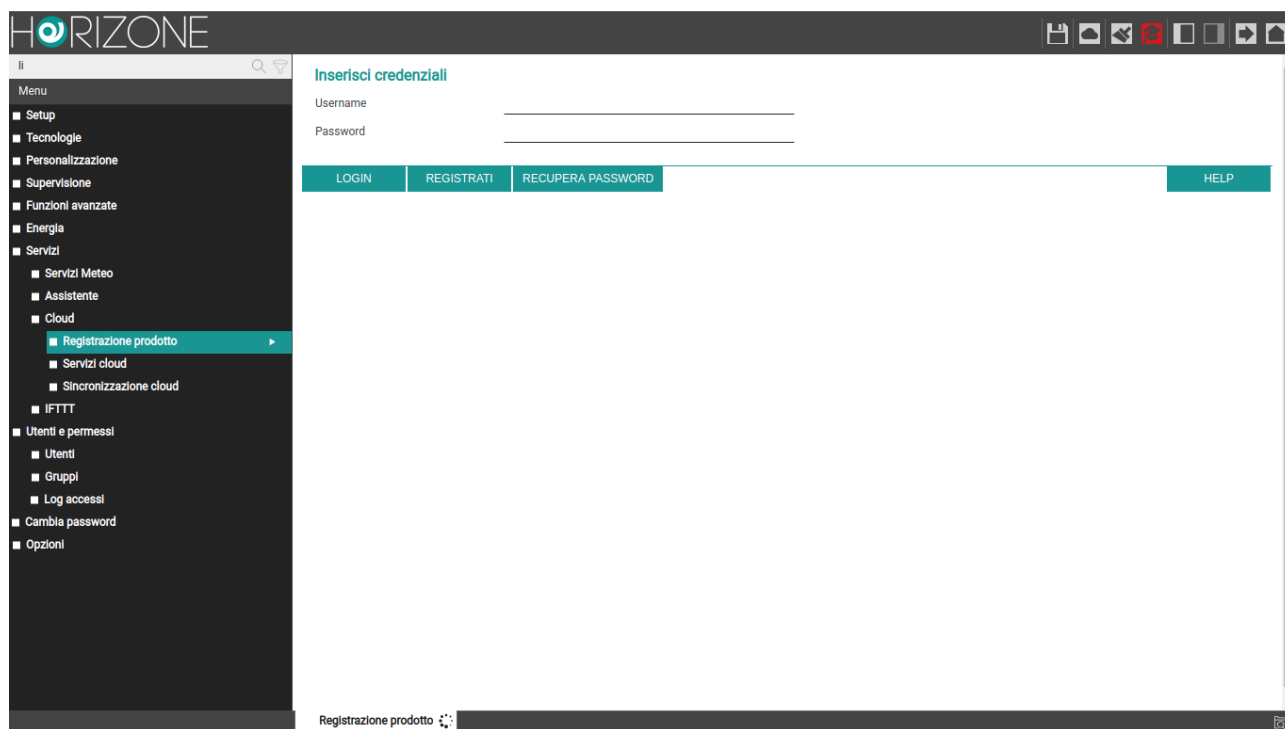
Registrazione

HORIZONE SERVER può essere registrato sul cloud di *Eelectron* per usufruire di servizi esclusivi, che ne potenziano il funzionamento locale.

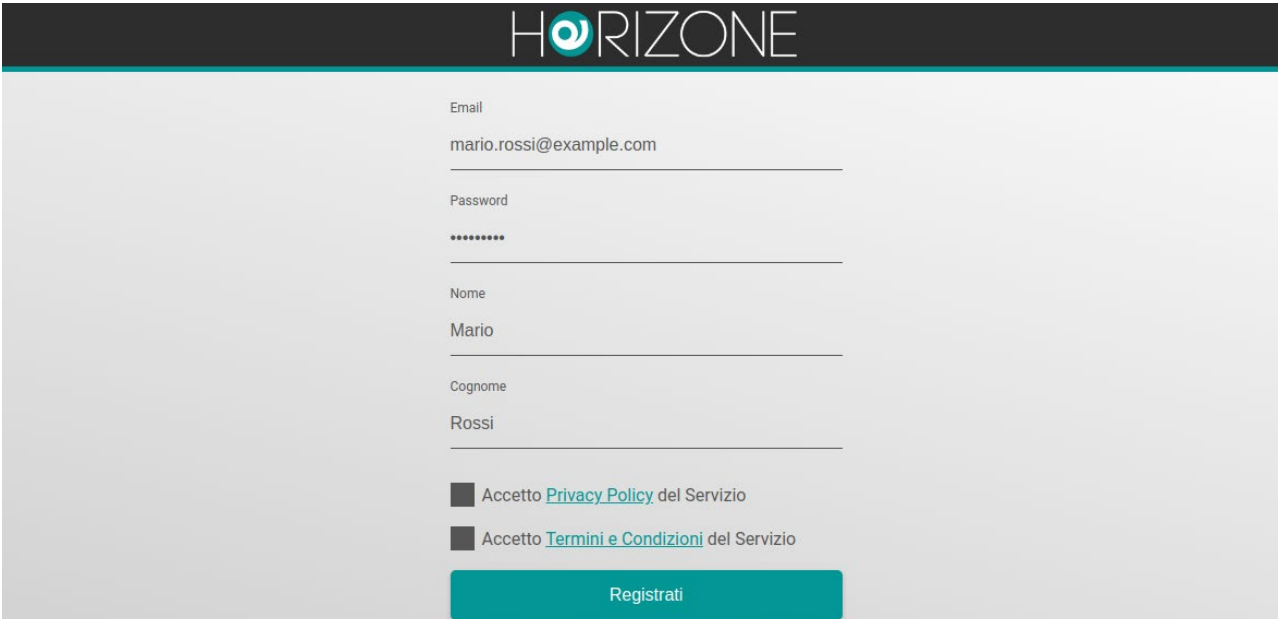
Il primo passo è creare un account gratuito sul cloud. Premendo sull'icona cloud nella toolbar in alto, oppure accedendo alla voce del menu di amministrazione

SERVIZI → CLOUD → REGISTRAZIONE PRODOTTO

è possibile inserire le proprie credenziali cloud, se già disponibili...



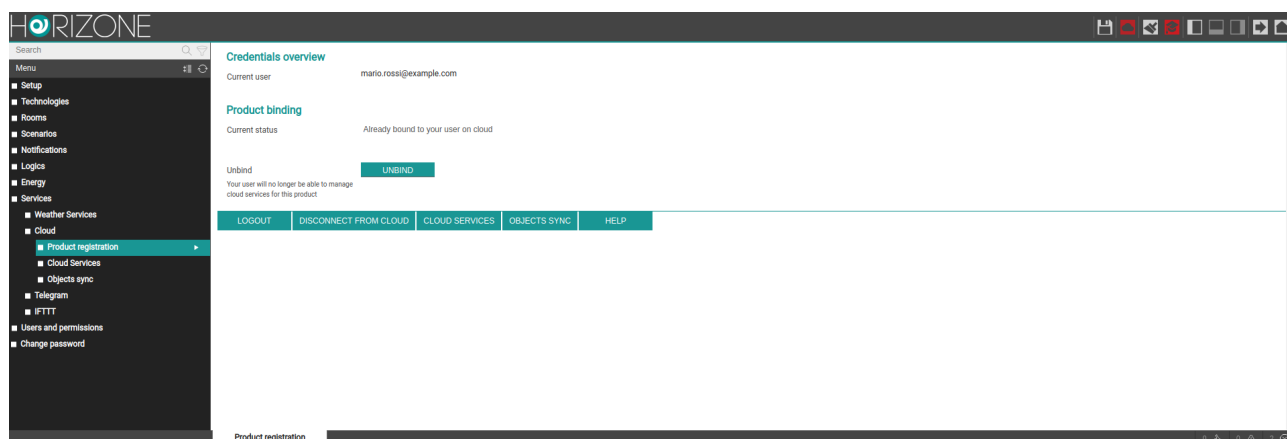
... oppure, premendo sul pulsante REGISTRATI, creare al volo un nuovo account:



Una volta inserite le credenziali, è possibile associare l'utente corrente, con cui si è entrati in HORIZONE SERVER, al proprio account su cloud. E' possibile scegliere due tipi di associazione:

PROPRIETARIO	<p>Si disporrà dei diritti completi su HORIZONE SERVER, ed una gestione completa dei servizi associati al cloud.</p> <p>Sarà inoltre possibile comandare le funzioni di HORIZONE SERVER attraverso servizi su cloud ed assistenti vocali</p>
INSTALLATORE	<p>Si sarà associati ad HORIZONE SERVER in qualità di tecnico addetto all'installazione e configurazione.</p> <p>Non sarà possibile comandare oggetti tramite assistenti vocali e cloud.</p>

Premendo il corrispondente pulsante, si abbina l'utente corrente di questo HORIZONE SERVER all'account su cloud inserito; dopo alcuni secondi, viene mostrata la seguente schermata di riepilogo:

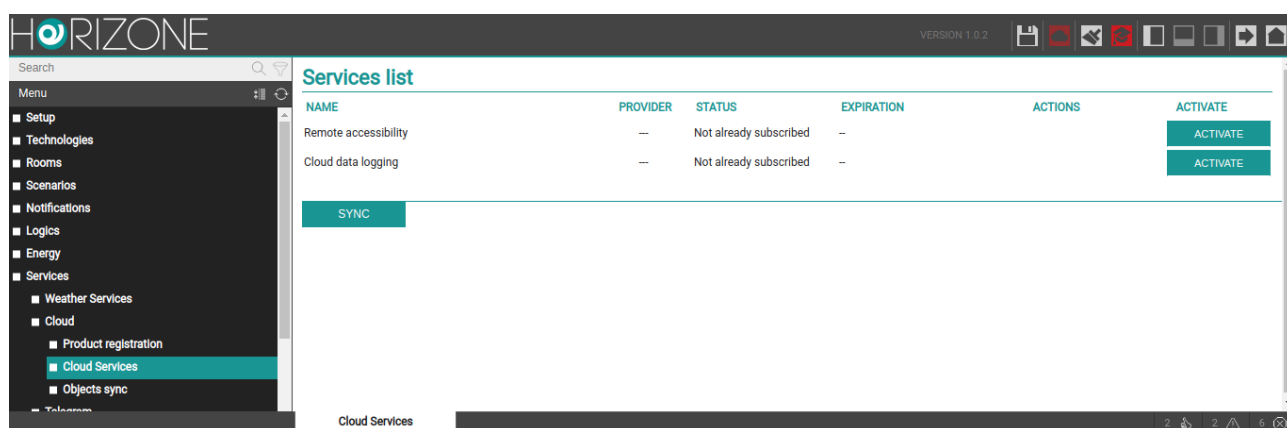


A questo punto è possibile accedere alle seguenti sezioni:

Servizi cloud	Permette di attivare sul server servizi basati su cloud, come l'accesso remoto senza apertura di porte sul router
Sincronizzazione cloud	Permette di registrare widget della supervisione sul cloud, affinché li si possa comandare attraverso servizi esterni, come gli assistenti vocali Alexa e Google

Accesso remoto tramite cloud

La pagina SERVIZI CLOUD permette di attivare il servizio di remotizzazione, che consente di accedere a HORIZONE SERVER senza aprire porte IP sul router internet:



Premendo il pulsante di attivazione del servizio, viene effettuata una richiesta al cloud, che dopo alcuni secondi invia una email di conferma al richiedente (la stessa email con cui si è fatto accesso alla sezione cloud) contenente:

- L'indirizzo a cui è possibile accedere da remoto (da inserire direttamente nel browser, oppure nella app HORIZONE SERVER)

Una volta attivato il servizio (potrebbero essere necessari alcuni minuti, prima che entri in circolo e sia operativo), è possibile vedere l'indirizzo IP remoto di HORIZONE SERVER anche nelle seguenti pagine:

- SETUP → RETE
- SETUP → ACCESSO CON QR

In entrambe le pagine, laddove in assenza di questo servizio sarebbe possibile inserire manualmente i riferimenti del proprio IP pubblico o DNS dinamico, in questo caso non è possibile effettuare modifiche manuali, ed è possibile viceversa copiare l'indirizzo cloud, per essere utilizzato nel browser o nelle app, oppure condiviso ad altri utenti.



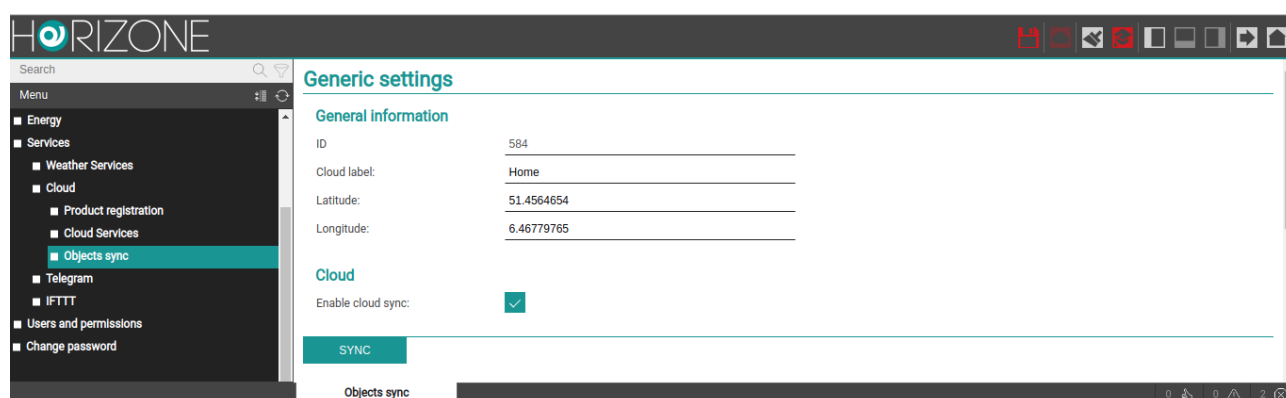
Poiché l'indirizzo cloud è costituito da caratteri casuali, e pertanto non di facile memorizzazione, si consiglia di condividere l'accesso a HORIZONE SERVER mediante QR, come illustrato in precedenza nella sezione SETUP

Anche nel caso in cui si associno più utenti di HORIZONE SERVER ad altrettanti account su cloud, è necessario attivare l'accesso remoto una volta soltanto; una volta attivo, infatti, esso rende disponibile HORIZONE SERVER per l'accesso dall'esterno, a prescindere dall'utente che poi materialmente effettua l'accesso.

Sincronizzazione cloud

Tramite questa sezione è possibile sincronizzare HORIZONE SERVER sul cloud, identificando una serie di *widget* che possano essere controllati da servizi esterni, come ad esempio gli assistenti vocali Alexa e Google.

Per prima cosa, è opportuno identificare il proprio HORIZONE SERVER con una etichetta e con le coordinate del luogo in cui è installato:



Queste informazioni non sono strettamente indispensabili, ma permettono una più agevole identificazione del server sul cloud. Ad ogni eventuale modifica, va premuto il pulsante SINCRONIZZA.

All'interno delle pagine di configurazione, siano esse un ambiente, la lista dei widget di una determinata tecnologia, oppure la scheda di dettaglio, è possibile attivare la sincronizzazione su cloud di uno o più widget / oggetti della supervisione.

Inizialmente il selettore è arancione, ad indicare che la sincronizzazione con il cloud non è ancora avvenuta. Una volta selezionati tutti gli oggetti da sincronizzare, premendo nuovamente l'indicatore cloud nella toolbar, è possibile rivedere il riepilogo degli oggetti, e dare il via alla procedura con il pulsante SINCRONIZZA.

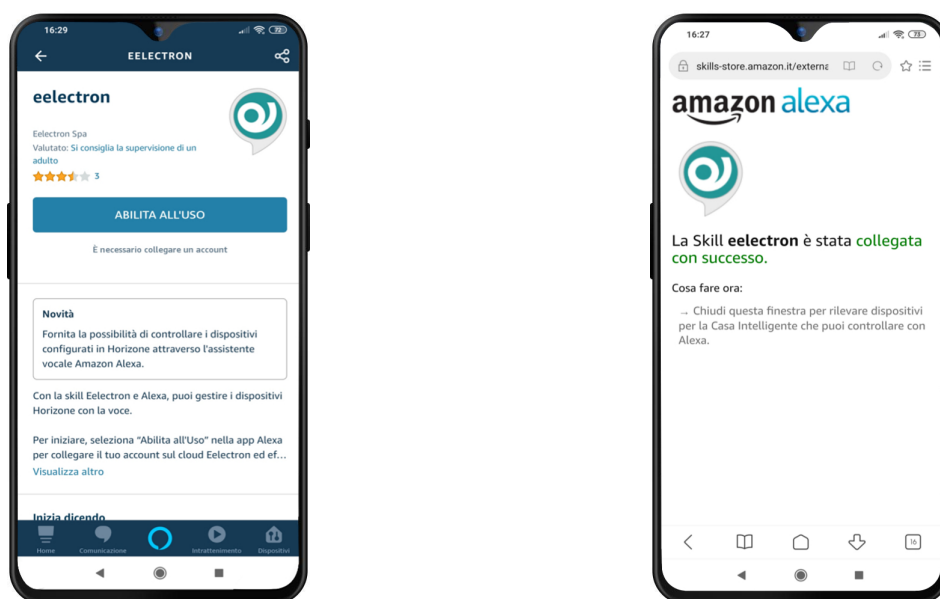
Al termine della procedura, tutti gli oggetti vengono contrassegnati in colore verde, fintanto che una nuova modifica alla loro configurazione non avvenga; in quest'ultimo caso, sarà nuovamente necessario effettuare una sincronizzazione. Lo stato dell'indicatore cloud nella toolbar – verde o rosso – indica la presenza o meno di oggetti da sincronizzare.

Qualora un oggetto continui a risultare arancione al termine di una sincronizzazione, è necessario verificare la sua configurazione; nel caso di widget compositi, ad esempio, potrebbe mancare il numero minimo di sotto-oggetti indispensabili per la sua corretta gestione tramite cloud.

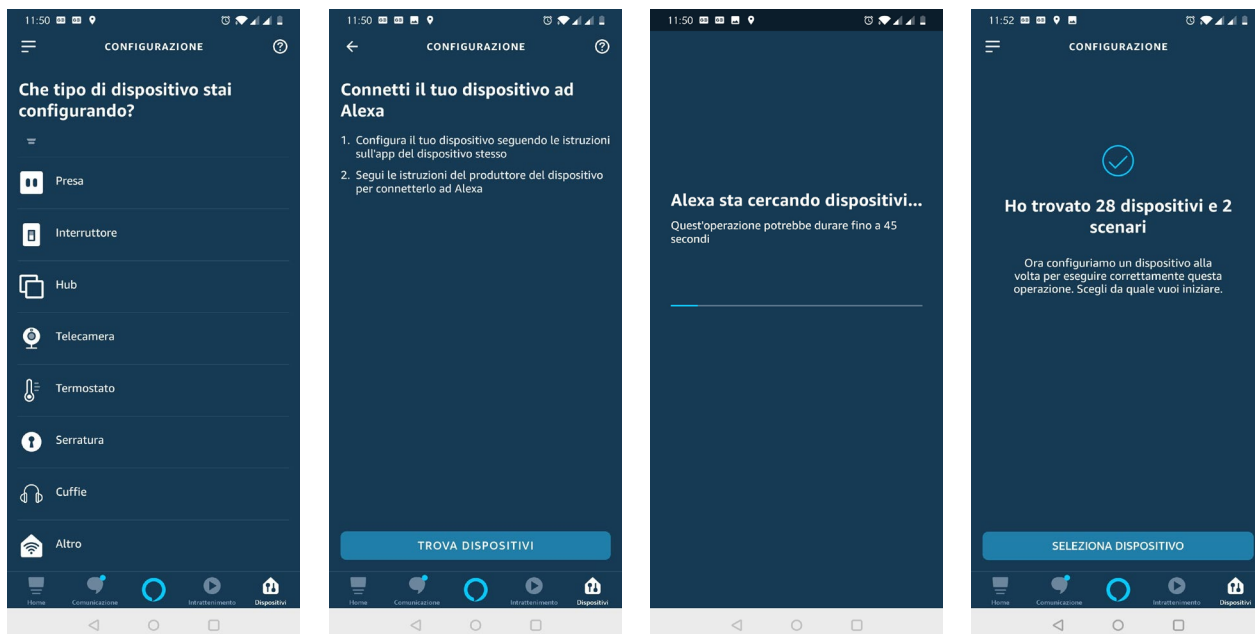
Controllo tramite assistenti vocali

Una volta sincronizzati correttamente i widget, è possibile controllarli tramite gli assistenti vocali Alexa e Google Assistant, attraverso la gestione della *smart home* dei rispettivi sistemi (app “Alexa” nel caso di Amazon, “Home” per Google). In questo capitolo verrà descritta a titolo esemplificativo la procedura per Alexa.

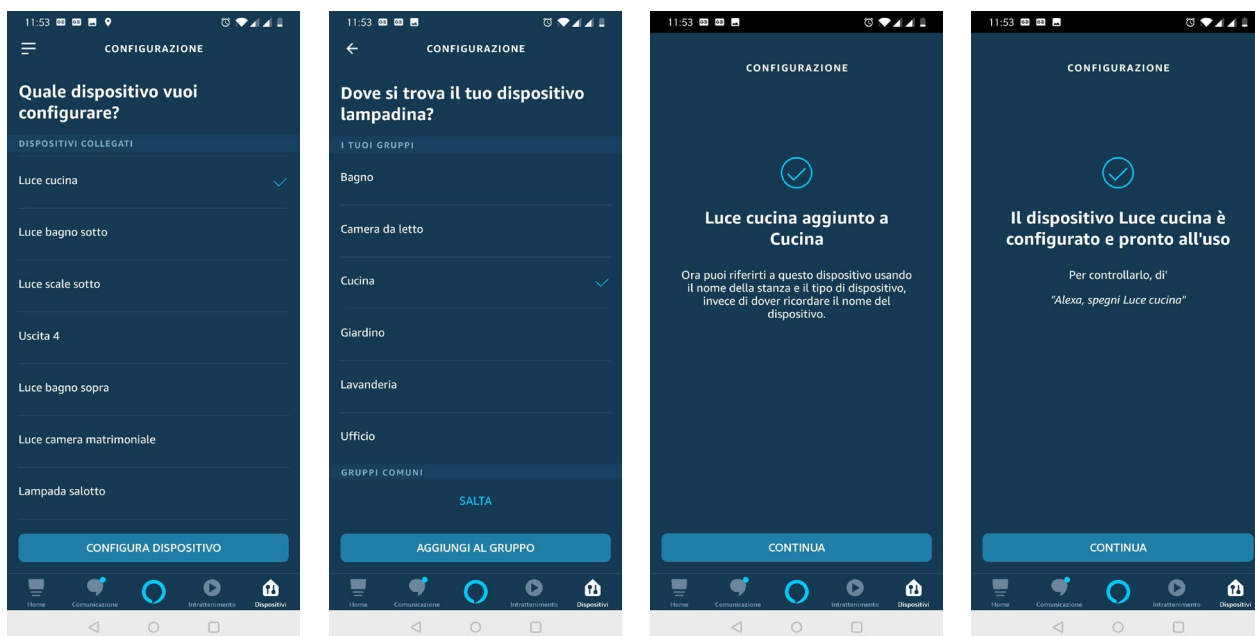
Come primo step è necessario attivare la skill eelectron all'interno delle app di Alexa e Google Home; durante la procedura, viene richiesto di associare l'account sul cloud *Eelectron* (con il quale è stata effettuata la procedura descritta in precedenza):



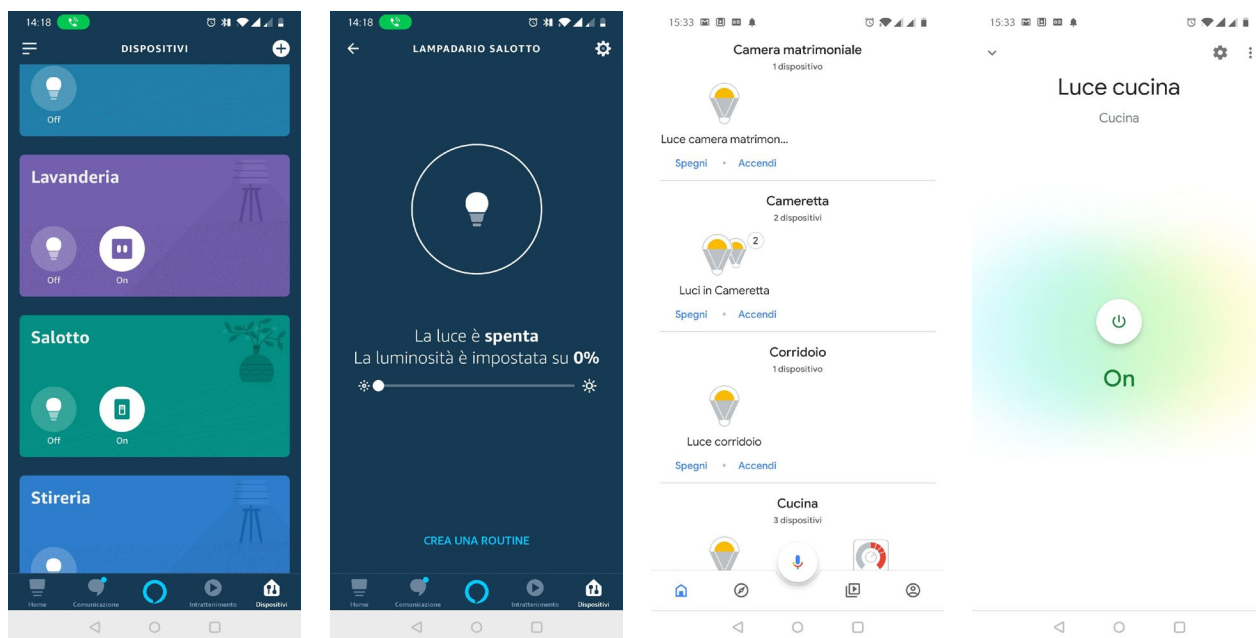
A questo punto è necessario lanciare una scansione per la ricerca di nuovi dispositivi:



Una volta terminata la procedura, per ognuno dei dispositivi, è possibile effettuare un'associazione con un gruppo, per identificarlo più facilmente (e poter fare comandi di gruppo, oppure riferirsi a voce con il nome del gruppo):



A questo punto, è possibile controllare le nuove funzioni con la voce, oppure con la grafica della app Alexa / Google Home:



Per una lista delle parole chiave specifiche, si rimanda alla documentazione di Alexa e di Google Assistant; ecco alcuni esempi di richieste più comuni:

Alexa, accendi la luce in cucina

Alexa, imposta la luce in salotto al 70%

Alexa, aumenta la luce in camera del 20%

Alexa, imposta la temperatura in cucina a 21 gradi

Alexa, dimmi la temperatura in salotto

Alexa, esegui spegni tutto

Si tenga presente che non tutte le funzionalità di HORIZONE SERVER possono essere gestite con Alexa e Google Assistant, perché i modelli di questi sistemi sono estremamente semplificati e riduttivi, rispetto alle funzionalità offerte da un sistema KNX.

A tale scopo, è stato introdotto in HORIZONE SERVER un indicatore, che mette in evidenza se un determinato widget / oggetto possa essere comandato con la voce oppure quali sotto-oggetti lo siano, nel caso di widget composti.

UTENTI E PERMESSI

Introduzione

Questo capitolo illustra la gestione utenti di HORIZONE SERVER e come personalizzarla in base alle proprie esigenze, per garantire un accesso sicuro e versatile alle pagine di supervisione.

Utenti e Gruppi utente

L'autenticazione in HORIZONE SERVER si basa su due tipologie di oggetti:

- **UTENTI:** sono i veri e propri account di accesso alla supervisione, identificati da uno "username" ed una "password". Gli utenti non sono tenutari di permessi e privilegi, ma possono appartenere ad uno o più GRUPPI UTENTE che ne determinano il livello di accesso al software
- **GRUPPI UTENTE:** detengono i permessi di accesso alle diverse funzioni del software. Modificando un permesso ad un gruppo, si influisce simultaneamente su tutti gli utenti che ne fanno parte.

Creazione di un nuovo utente

Per creare un nuovo utente, alla stregua delle altre tipologie di oggetto viste in precedenza:

- Accedere all'ambiente di CONFIGURAZIONE di HORIZONE SERVER
- Selezionare la voce UTENTI E PERMESSI → UTENTI
- Premere il pulsante "AGGIUNGI" ed accedere alla scheda dell'oggetto appena creato

La scheda degli utenti permette di impostare le seguenti proprietà:

NOME	Etichetta con cui viene identificato l'utente (<u>non</u> utilizzato per effettuare l'accesso)
USERNAME	Nome utilizzato per accedere al sistema – <u>Deve essere composto da caratteri alfanumerici senza spazi o caratteri speciali</u>
PASSWORD	Parola chiave per accedere al sistema – <u>Deve essere composta da caratteri alfanumerici senza spazi</u>
INDIRIZZO IP FIDATO	Facoltativo – Permette di specificare un indirizzo IP della rete LAN su cui verrà effettuato automaticamente l'accesso con questo utente, senza richiedere la password

L'utente può poi essere oggetto di eventi, per gestire in automatico le seguenti tipologie di azioni su tutte le postazioni di supervisione in cui, in un dato momento, è autenticato:

- **SALTO PAGINA:** permette di caricare in automatico una determinata pagina su tutti i browser (o APP per dispositivi mobili) in cui l'utente ha fatto accesso
- **CHIAMATA VOIP:** permette di effettuare una chiamata per far squillare tutte le postazioni in cui l'utente ha fatto accesso (richiede licenza VOIP)

Per configurare un SALTO PAGINA a livello di utente, è necessario:

- Trascinare l'oggetto che provoca l'evento (es: un oggetto KNX) all'interno della sezione **CONNESSIONI IN INGRESSO**
- Specificare la **CONDIZIONE** nella quale deve essere generata l'azione (scegliendola tra i possibili valori resi disponibili dall'oggetto appena trascinato)
- Specificare **"REDIRIGERE"** come azione da effettuare

Impostare a questo punto nella colonna **"VALORE"** la pagina che il browser deve aprire su evento, potendo specificare:

- L'indirizzo di una qualunque pagina web esterna alla supervisione
- Un ambiente della supervisione

Nel primo caso è sufficiente scrivere l'indirizzo nel campo di testo; viceversa, premere il pulsante rosso per passare alla modalità "trascinamento" e trascinare nell'area preposta l'oggetto di tipo **AMBIENTE** in cui si desidera che il browser vada, sempre su evento.



La configurazione degli eventi sugli **UTENTI** è molto simile a quanto visto in precedenza per gli oggetti di tipo **CLIENT** (sezione di questo manuale); mentre in quel caso gli eventi si limitano ad operare su una singola postazione, tuttavia, in questo caso essi interessano in modo dinamico tutte le postazioni in cui, quando si verifica l'evento, ha fatto accesso un dato utente.

Gruppi utente e diritti di accesso

Accedendo alla scheda di un **GRUPPO UTENTE** – sia esso predefinito oppure creato manualmente – è possibile (oltre a specificarne il nome) stabilire quali utenti vi facciano parte, trascinandoli dal menu ad albero o dal motore di ricerca nell'apposita sezione **"UTENTI APPARTENENTI AL GRUPPO CORRENTE"**.

Cerca
Menu

- Setup
- Tecnologie
- Personalizzazione
- Supervisione
- Funzioni avanzate
- Energia
- Reportistica e contabilizzazione
- Servizi
- Utenti e permessi
 - Utenti
 - Gruppi
 - Amministratori
 - Utenti
 - Log accessi
- Opzioni

Proprietà dell'oggetto

Dati generali

Nome:

Descrizione:

CHIUDI

Utenti appartenenti al gruppo corrente

NOME
user
admin

Trascina qui un oggetto dal menu laterale o dai risultati della ricerca

Oggetti di proprietà esclusiva del gruppo corrente

NOME	DESCRIZIONE	TIPO
Trascina qui un oggetto dal menu laterale o dai risultati della ricerca		

Permessi specifici posseduti dal gruppo corrente

NOME	DESCRIZIONE
Trascina qui un oggetto dal menu laterale o dai risultati della ricerca	

E' possibile inoltre assegnare al GRUPPO UTENTI uno o più oggetti della supervisione, rendendoli in questo modo "privati" ed accessibili solo agli UTENTI appartenenti al GRUPPO UTENTI stesso: a tale scopo, è sufficiente trascinare gli oggetti desiderati nella sezione "OGGETTI DI PROPRIETA' ESCLUSIVA DEL GRUPPO CORRENTE".



Una volta assegnato un oggetto ad un gruppo utente, non è più possibile utilizzarlo da parte di utenti estranei al gruppo stesso; è quindi importante prestare attenzione a queste operazioni, per evitare situazioni nelle quali non si sia più in grado di utilizzare oggetti o modificare queste impostazioni. A tale scopo, si consiglia di associare sempre gli oggetti "privati" al gruppo utenti degli AMMINISTRATORI (in modo che "admin" possa sempre operare su di essi), ed eventualmente – in aggiunta – agli altri gruppi utente che si desidera abbiano il controllo di quegli oggetti.

OPZIONI

Home

Permette di impostare l'aspetto grafico della pagina HOME della sezione FRONTEND. Le opzioni disponibili sono:

REINDIRIZZA AUTOMATICAMENTE AI PREFERITI	Selezionando questa voce, la pagina HOME viene di fatto nascosta e sostituita con la pagina PREFERITI, che contiene gli oggetti di più frequente utilizzo da parte dell'utente finale
--	---

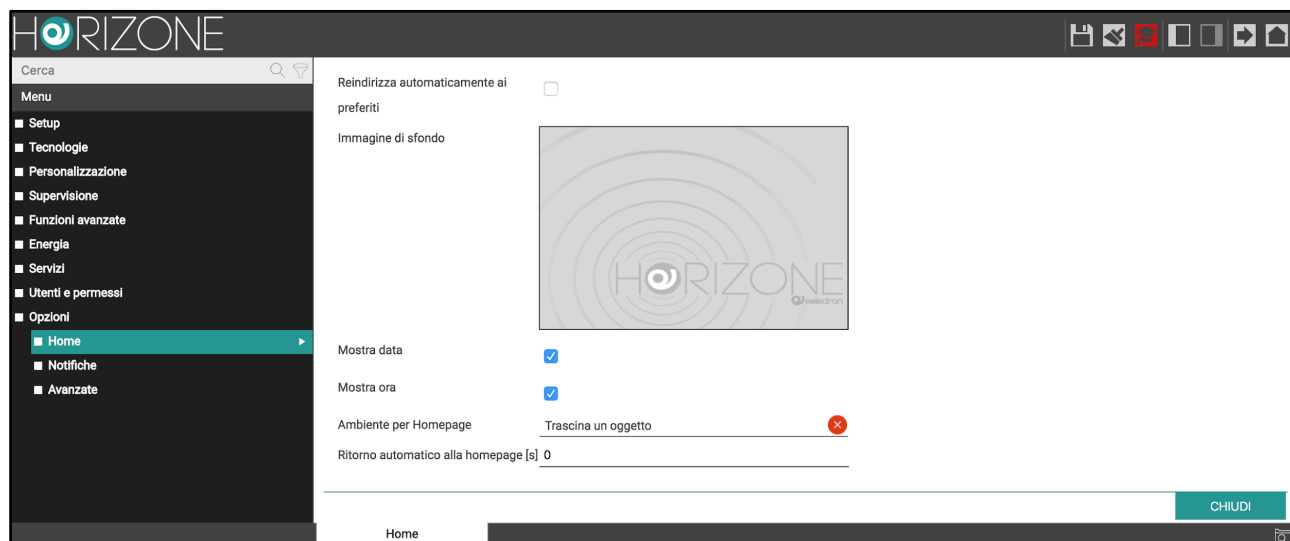


IMMAGINE DI SFONDO	Immagine da utilizzare come sfondo
MOSTRA DATA MOSTRA ORA	Permettono di attivare o meno la visualizzazione di data e ora nella pagina HOME. NOTA: data e ora sono sincronizzati con l'orologio interno di HORIZONE SERVER e non con il browser
AMBIENTE PER HOMEPAGE	Trascinare qui un ambiente della supervisione per utilizzarlo come pagina iniziale
RITORNO AUTOMATICO ALLA HOMEPAGE	Tempo (in secondi) oltre il quale, in caso di inattività, si ritorna automaticamente alla pagina iniziale

Notifiche

Questa pagina permette di impostare le opzioni predefinite per le notifiche a video di HORIZONE SERVER, mediante le quali è possibile avvisare l'utente di particolari eventi o anomalie (come meglio descritto in seguito, nella sezione "FUNZIONI AVANZATE").

Le notifiche a video possono essere di tre tipologie, in ordine decrescente di priorità: allarme, avvertimento e informazione. Per ognuno di questi livelli è possibile impostare le seguenti opzioni:

MOSTRA CENTRO MESSAGGI	Selezionare questa opzione per aprire automaticamente il centro messaggi (nel FRONTEND) quando arriva una nuova notifica di questo tipo
ABILITA NOTIFICA SONORA	Selezionare questa opzione per riprodurre un suono quando arriva una nuova notifica di questo tipo
ABILITA NOTIFICA SONORA CICLICA	Selezionare questa opzione se l'effetto sonoro debba continuare a suonare finché presente almeno un messaggio non letto di questo tipo
NOTIFICA SONORA OGNI	Se l'opzione precedente è attiva, specificare ogni quanti secondi debba essere riprodotto l'effetto sonoro per le notifiche di questo tipo

Cerca
Menu

- Setup
- Tecnologie
- Personalizzazione
- Supervisione
- Funzioni avanzate
- Energia
- Reportistica e contabilizzazione
- Servizi
- Utenti e permessi
- Opzioni
 - Home
 - **Notifiche**
 - Avanzate

Mostra centro messaggi per notifiche di tipo 'allarme' ☒
Abilita notifica sonora per notifiche di tipo 'allarme' ☐
Abilita notifica sonora ciclica 'allarme' ☐
Notifica sonora 'allarme' ogni (60 secondi)
Mostra centro messaggi per notifiche di tipo 'avvertimento' ☐
Abilita notifica sonora per notifiche di tipo 'avvertimento' ☐
Abilita notifica sonora ciclica 'avvertimento' ☐
Notifica sonora 'avvertimento' ogni (300 secondi)
Mostra centro messaggi per notifiche di tipo 'informazione' ☐
Abilita notifica sonora per notifiche di tipo 'informazione' ☐
Abilita notifica sonora ciclica 'informazione' ☐
Notifica sonora 'informazione' ogni (0 secondi)

CHIUDI

Avanzate

Questa sezione permette di modificare impostazioni che determinano il funzionamento del software; si consiglia la modifica di questi parametri solo da parte di utenti esperti e/o dietro suggerimento dell'assistenza tecnica:

ABILITA CACHE HTML CLIENT	Abilita la sincronizzazione nel browser di informazioni per velocizzare i successivi accessi (prima sincronizzazione iniziale)
ABILITA CACHE HTML SERVER	Abilita il salvataggio sul webserver dei files di più comune utilizzo per velocizzare il successivo utilizzo anche da parte di PC / browser che non hanno mai navigato all'interno di HORIZONE SERVER
ABILITA CACHE DB CLIENT	Abilita il salvataggio, durante la navigazione, delle informazioni relative agli oggetti presenti nelle diverse pagine, per velocizzare il successivo accesso ai medesimi contenuti
TEMPO DI POLLING	Permette di modificare la tempistica (in secondi) con la quale vengono aggiornati gli stati degli oggetti nelle pagine. Si sconsiglia l'utilizzo di numero inferiori ad 1 (default)
TEMPO DI INATTIVITA' PER <i>IDLE</i>	Permette di specificare il tempo (in secondi) oltre il quale il polling degli stati entra in modalità " <i>idle</i> ", ovvero rallentata, per ridurre il carico sulla rete e sulle risorse del client. Specificare "-1" per disattivare la modalità <i>idle</i> . <i>Nota: non appena l'utente interagisce, in qualunque modo, con l'interfaccia grafica, il polling torna in modalità normale</i>
TEMPO DI POLLING IN <i>IDLE</i>	Permette di specificare il tempo tra un aggiornamento di stato ed il successivo, quando ci si trova in modalità <i>idle</i> .
ABILITA "TAP" (CLICK VELOCE) SU MOBILE	Permette di velocizzare la pressione sugli elementi grafici da dispositivi mobili. Disattivare in caso di problemi di compatibilità con il proprio dispositivo client.

ACCESSO REMOTO

Introduzione

Questo capitolo illustra come configurare la propria rete per consentire l'accesso da remoto ad HORIZONE SERVER, per fruire della supervisione anche quando non si è all'interno dell'edificio.

Per poter accedere ad HORIZONE SERVER attraverso internet, è necessario:

- Accertarsi che la configurazione di rete di HORIZONE SERVER abbia come “GATEWAY PREDEFINITO” l'indirizzo IP del router internet attraverso cui si desidera effettuare l'accesso remoto
- Configurare il router con cui si accede ad internet (tipicamente, un router ADSL) in modo da effettuare un port forwarding della porta 443 e della porta 22 sull'indirizzo IP assegnato a HORIZONE SERVER, specificando “TCP” come tipo di pacchetti

Nel caso in cui le porte pubbliche 443 e/o 22 siano già occupate da altri dispositivi, è possibile specificare porte differenti nelle regole di *port forwarding*, purché tali regole indirizzino le richieste esterne sulle porte 443 e 22 (rispettivamente) all'interno della rete LAN.

Per ulteriori informazioni, si rimanda alla documentazione del proprio router internet.

Accessibilità remota tramite cloud

E' possibile attivare un servizio di remotizzazione che consente di accedere al webserver senza aprire porte sul router, attraverso il supporto del cloud.

Dopo aver abbinato HORIZONE SERVER al proprio account sul cloud di Eelectron, come illustrato nel capitolo "SERVIZI CLOUD: Registrazione" di questo manuale, è sufficiente accedere alla pagina

SERVIZI → CLOUD → SERVIZI CLOUD

e premere ATTIVA in corrispondenza del servizio ACCESSIBILITA' REMOTA.

Una volta che il servizio è stato abilitato da nostro servizio clienti, esso risulta attivo nella lista, e non richiede ulteriori configurazioni. Accedendo alla pagina

SETUP → RETE

nella sezione ACCESSO REMOTO viene visualizzato l'indirizzo pubblico assegnato dal cloud, al quale è possibile puntare per accedere a HORIZONE SERVER.

Se si utilizza la funzione ACCESSO CON QR, il codice QR di accesso al webserver per le app, contiene automaticamente questo indirizzo pubblico, e non è quindi necessario digitarlo manualmente nella app.

REVISIONI

DATA	RIFERIMENTO	COMMENTI
06/04/2017	IN00B02WEBFI00060101	Prima stesura
06/06/2017	IN00B02WEBFI00060102	Aggiunti screenshot, correzioni minori
15/12/2017	IN00B02WEBFI00060103	Adeguamento contenuti e screenshot a versione software 1.0.2, restyling impaginazione
10/04/2020	IN00B02WEBFI00060140	Adeguamento a versione software 1.4
04/11/2020	IN00B02WEBFI00060106	Aggiornata sezione riguardante il Cloud

Copyright 2020 Eelectron SpA
All rights reserved
<http://www.eelectron.com>