Homematic Scriptprogrammierung

Teil 2 - Objekte, Datenpunkte und erste Scripte

	Admin Startseite > Programme und Verknüpfungen	> Programme > Programmerstellung		Alarmmeldungen (0) Abmelden
	Startseite Status und Bedienung Programme un	Verknänfungen Einstellungen		Geräte anlernen Hilfe
	Startseite Status und Bedienung Programme un Name Beschreibung Anweisenbeit Simu Bedingung: Wenn Startseite Simu Bedingung: Wenn Startseite Simu Bedingung: Wenn Startseite Simu Bedingung: Ones Startseite Simulation II Scr WHO Startseite Innus Simulation II Scr Startseite Innus Simulation II Scr	Variation Einstallinnann. Skript Barbolen	Sef))	Geräte anlernen Hilfe Geräte anlernen Hilfe ((. m., Sont) Alson .sofort usführen Bystemintern
	Aktivität: Sonst Vor dem Ausführen a	ne <mark>rel m</mark>		
	Abbrechen OK Einstellungen	als neues peichern Skript testen Drucken		
	Programm			
				$\langle \rangle$
Skrint hearbeite	n			
Skript Dearbeite				
foreach(itemID,	dom.GetObject("Anwese	nheitssimulation").EnumUsed	(Ds())	<u>^</u>
var item = dom	.GetObject(itemID);			
var device = do	om.GetObject(item.Devi	ce());		
if (item.IsType(Of(OT_CHANNEL))			
{	Tuna() Find("HM-LC.Sw"	>=0)		
{	Abs(). Lind Line CC-2M	/×=0)		
n=n+1;				
}				
if (device.Hss	Type().Find("HM-LC-Dim	")>=0)		-
n=n+1;				
\$val\$ =	\$this\$ = 709	99 \$src\$ =		Fehlerprüfung

Im zweiten Teil der Artikelserie über die Scriptprogrammierung beschäftigen wir uns mit Objekten und Datenpunkten und wir schreiben die ersten Scripte.

Schreiben eines Scripts

Starten Sie die WebUI der Homematic Zentrale. Klicken Sie im Menü unter "Programme und Verknüpfungen" auf den Untermenüpunkt "Programme und Zentralenverknüpfung".

	dmin	•	Alarmmeldungen (0)	Abmelden
	tartseite		Servicemeldungen (1)	
Startseite S	tatus und Bedienung Programme und Verknüpfungen Einstellungen			Geräte anlernen Hilfe
	FC Bedingungen 1 FC Bedingungen 1 FC Bedingungen 1: Bedeckt	Uhrzeit: Datum: Sonnenaufgang: Sonnenuntergang: Aktuelle Firmwareversion: Geräte-Update:	18:49 04.09.2016 06:50 19:52 2.21.10 Neue Geräte-Firmware verfügbe	ar (5)
	FC Temp Tag 1			
	FC Temp Tag 1: 23.00			

Nachdem die Konfigurationsdaten geladen wurden, können Sie ein Zentralenprogramm erstellen, indem Sie unten auf den Button "Neu" klicken.

Admin Startseite > Programme und Verknüpfunge	n > Programme	Alarmmeldungen (0) Abmelden Servicemeldungen (1) Coräte anleggen uilfe
Name Beschr	eibung Bedingung	Aktivität
Alarm ausschalten - Entschärfen	Systemzustand: Alarm_AUS bei bei Ånderung auslösen ist wahr	Systemzustand: ALARM INNEN sofort auf ist falsch setzen
ALARM INNEN	Kanalzustand: Wohnzimmer*Tuerkontakt*02:1 bei offen bei Änderung auslösen	Systemzustand: ALARM INNEN sofort auf ist wahr setzen
ALARM innen scharf EIN	Systemzustand: ANWESENHEIT bei bei Änderung auslösen nicht anwesend	Systemzustand: ALARM INNEN SCHARF sofort auf ist wahr setzen
ALARM LICHT AN AUDIO AN	Systemzustand: ALARM INNEN bei bei Änderung auslösen ist wahr	Kanalauswahl: Dimmer Esszimmer: 1 sofort Dimmwert auf 100.00 %
Zurück Neu Systemint eir	erne Programme Skript testen alle Progra bblenden drucke	amme alle Programme inkl. en Systeminterne drucken

Mit dem Klick auf "Neues Programm" können Sie Ihrem Programm einen Namen geben, durch Klicken auf das grüne Plus-Zeichen (+) unter *Wenn …* erstellen Sie die Startbedingung für Ihr Script, und ein Klick auf das grüne Plus-Zeichen (+) unter *Dann …* führt Sie zur Auswahlmöglichkeit der Scriptprogrammierung.

Startseite	Admin Startseite > Programme und V Status und Bedienung Prog	erknüpfungen > Programme > Pro ramme und Verknüpfungen Eir	grammerstellung I <mark>stellungen</mark>	 Alarmmeldu Servicemeldu 	ngen (0) Abmelden ungen (1) Geräte anlernen Hilfe				
	Name Beschreibung Bedingung (Wenn) Aktivität (Dann, Sonst) Aktion								
•	Neues Programm				systemintern				
Bedingun	Bedingung: Wenn								
Aktivität:	Aktivität: Dann 🗹 Vor dem Ausführen alle laufenden Verzögerungen für diese Aktivitäten beenden (z.B. Retriggern).								
Aktivität: Sonst 🔽 Vor dem Ausführen alle laufenden Verzögerungen für diese Aktivitäten beenden (z.B. Retriggern).									
Abbre	Abbrechen OK Einstellungen als neues Skript testen Drucken								

Ein Mausklick auf "Script erstellen" öffnet den Scripteditor:

Admin	Skript bearbeiten	meldungen (0)	Abmelden
Startseite > Programme und Verknüpfung		emeidungen (1)	
Startseite Status und Bedienung Programme un			Geräte anlernen Hilfe
Name Beschreibung		الم	ktion
Scripttest		Sys	temintem
Bedingung: Wenn [Zeitsteuerung] V Täglich um 19:00 Uhr begin UND ODER V Aktivität: Dann Vor dem Ausführen alle faufen Skript V Skript erstellen sofort Aktivität: Sonst V Vor dem Ausführen Vor dem Ausführen			
Abbrechen OK Einstellu Progra	Abbrecht 108		

In dem geöffneten Scriptfenster können Sie Ihr Script schreiben. Ein Mausklick auf "Fehlerprüfung" prüft Ihr Script auf Syntaxfehler, und der Button "OK" speichert das Script und beendet den Editor. Danach müssen Sie noch das Zentralenprogramm mit einem Klick auf "OK" speichern.

Das Testen von Scripten

WICHTIG: Beachten Sie, dass bei den folgenden Beispielen zwischen Scriptvariablen, also jenen Variablen, welche Sie in Ihrem selbst geschriebenen Script verwenden, und den CCU-Systemvariablen, welche über die WebUI unter Einstellungen -> Systemvariable erstellt wurden, zu unterscheiden ist.

Um Scripte zu testen bzw. um Variableninhalte von in Scripten verwendeten Variablen sichtbar zu machen, können Sie die Werte der Variablen entweder mit dem Befehl "WriteLine" direkt beim Testen des Scripts ausgeben lassen oder die Scriptvariablen in CCU-Systemvariablen übergeben, um sie dann anzusehen.

Ausgabe von Variableninhalten mittels WriteLine:

Schreiben Sie in ein Script folgende Zeilen:

string Variablenwert="Hallo Welt"; WriteLine(Variablenwert);

Variablenwert ist die Scriptvariable, deren Wert Sie anschauen möchten und die mit dem WriteLine-Befehl ausgegeben wird. Wenn Sie den Scripteditor beenden (nicht den Programmeditor beenden!) und den Button "Script testen" anklicken, öffnet sich daraufhin ein Fenster "Script testen", in dem Sie nach dem Klick auf den Button "Ausführen" folgende Ausgabe sehen:

mme	> Programmerstellung		
inger	Einstellungen		
	Skript testen]	
	Eingabe:		
odus UR	WriteLine("Hallo Welt!");		2 12
rung	Ausoabe'		
li (len V	Hallo Welt!		

Ausgabe bzw. Übergabe von Variableninhalten in eine CCU-Systemvariable:

Zunächst legen Sie eine Systemvariable über Einstellungen -> Systemvariable -> neu an.

Der Variablen geben Sie einen Namen, z. B. sTEST, als Variablentyp wählen Sie "Zeichenkette" (Textvariable).

In Ihrem Script schreiben Sie folgende Zeilen:

string Variablenwert ="Dieser Text wird übergeben"; dom.GetObject("sTEST").State(Variablenwert);

"sTEST" ist also der Name der CCU-Systemvariablen, die Sie zum Testen ansehen wollen – bitte den Namen genauso schreiben, wie Sie ihn beim Anlegen über die Weboberfläche geschrieben haben. Der Name steht in Ihrem Script zwischen Doppel-Hochkommata. Wenn Sie den Namen falsch schreiben, dann gibt es an der betreffenden Stelle im Script einen Fehler und das Script bricht ab.

Variablenwert ist die Scriptvariable, deren Wert Sie anschauen möchten.

Bei einer CCU-Systemvariablen vom Typ Zeichenkette (Text) könnte man für Variablenwert z. B. verwenden:

sTestausgabe= "dies steht dann in der CCU-Systemvariablen";

(s vor Testausgabe steht für engl. String = Text)

Bei einer CCU-Systemvariablen vom Typ Zahl könnte man für Variablenwert z. B. verwenden:

iWerteausgabe = 242;

(i vor Werteausgabe steht für Integer = Ganzzahl)

Die Variablenkennzeichnung (s bzw. i) vor dem eigentlichen Variablennamen kann verwendet werden, damit in längeren Scripten auch weit entfernt von der Deklarationsstelle der Variablentyp erkennbar ist.

Wollen Sie beispielsweise die weiter oben beschriebene Methode .Year() testen, dann können Sie, nachdem Sie eine CCU-Systemvariable mit dem Namen iTEST und dem Typ Zahl angelegt haben, folgendes Script schreiben:

time t = @2008-12-24 18:30:00@; integer iJahr = t.Year(); dom.GetObject("iTEST").State(iJahr);

Die Scripte können Sie z. B. durch einen Zeitpunkt der Zeitsteuerung oder einen Tastendruck eines Handsenders starten lassen, auch ein direktes Ausführen von Scripten ohne die Erstellung eines Zentralenprogramms ist über den Button "Skript testen" möglich. Wenn Sie die Variable iTEST in der WebUI unter Status und Bedienung -> Systemvariablen anschauen, sollte diese zu dem Zeitpunkt der Scriptausführung den Wert 2008 angenommen haben.

Neben der Übergabe von Werten aus einem Script in eine CCU-Systemvariable ist es auch möglich, den Inhalt von CCU-Systemvariablen per Script auszulesen, um diesen dann im Script weiter zu verarbeiten.

Inhalt einer CCU-Systemvariablen lesen:

var inhalt = dom.GetObject("name_der_CCU_Systemvariable").State();

(*name_der_CCU_Systemvariable* ist – wie oben beschrieben – der Name der CCU-Systemvariablen, exakt so geschrieben wie beim Anlegen der Systemvariablen über die Weboberfläche.)

Script: Ansteuerung der LED-Statusanzeige

Die LED-Statusanzeige dient dazu, Status mit 16 LEDs anzuzeigen, wobei jede LED die drei Farben Rot, Grün oder Gelb annehmen kann. Natürlich kann man jede LED in einem Zentralenprogramm ansteuern, dies macht bei 16 LEDs 16 Programme. Die Ansteuerung mehrerer Kanäle über ein Programm mit einer *WENN–DANN–SONST–Logik* wird nicht optimal funktionieren, da eine Gleichzeitigkeit von Statuswechseln eventuell nicht richtig angezeigt wird.

Die LED-Anzeige im Beispiel soll den Namen Anzeige_Wohnzimmer haben. Die Kanäle heißen dann z. B.:

Anzeige_Wohnzimmer:1, Anzeige_Wohnzimmer:2, Anzeige_Wohnzimmer:3 usw.

Die Ansteuerung der LEDs erfolgt nun folgendermaßen:

Kanal 1	Rot einschalten	<pre>dom.GetObject("Anzeige_Wohnzimmer:1").DPByHssDP("LED_STATUS").State(1);</pre>
Kanal 2	Grün einschalten	<pre>dom.GetObject("Anzeige_Wohnzimmer:2").DPByHssDP("LED_STATUS").State(2);</pre>
Kanal 7	Orange einschalten	<pre>dom.GetObject("Anzeige_Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED_STATUS").State(3);</pre>
Kanal 1	Ausschalten	<pre>dom.GetObject("Anzeige_Wohnzimmer:1").DPByHssDP("LED_STATUS").State(0);</pre>

Wie wir bereits wissen, setzt die Methode .State(wert) einen Kanal mit dem Wert wert.

Das Script besteht aus 16 Blöcken, einer für jede LED. Die Blöcke können, je nachdem welches Element/Gerät abgefragt wird, ein unterschiedliches Aussehen haben.

Bevor eine LED eines Kanals auf einen anderen Zustand umgeschaltet wird, wird abgefragt, ob sie nicht eventuell bereits den Zielzustand hat – in diesem Fall erfolgt keine Ansteuerung!



Beispielscript:

Im Beispielscript werden lediglich drei LEDs angesteuert, die LEDs 1, 7 und 9. Die Elemente, deren Zustände angezeigt werden sollen, sind eine CCU-Systemvariable, ein Drehgriffschalter sowie ein Unterputz-Aktor. Im Einzelnen:

LED 1 zeigt den Zustand der Systemvariablen Bewässerungsautomatik Terrasse an (Zeile 1 bis 17):

Bewässerungsautomatik Terrasse = true \rightarrow LED 1 Rot ein Bewässerungsautomatik Terrasse = false \rightarrow LED 1 Grün ein

LED 7 zeigt den Zustand eines Fenster-Drehgriffschalters Musikzimmer*Fensterkontakt*01 an (Zeile 18 bis 57):

 $\begin{array}{l} Musikzimmer*Fensterkontakt*01 = verriegelt \rightarrow LED \ 7 \ Grün \ ein\\ Musikzimmer*Fensterkontakt*01 = gekippt \rightarrow LED \ 7 \ Rot \ ein\\ Musikzimmer*Fensterkontakt*01 = offen \rightarrow LED \ 7 \ Rot \ ein\\ Musikzimmer*Fensterkontakt*01 = Batterie \ leer \rightarrow LED \ 7 \ 0range \ ein\\ \end{array}$

LED 9 zeigt den Zustand eines Unterputz-Aktors *Terrassenbewaesserung* an (Zeile 58 bis 74):

Terrassenbewaesserung = EIN \rightarrow LED 9 Rot ein Terrassenbewaesserung = AUS \rightarrow LED 9 Grün ein

Für die LED 1 (Anzeige der Zustände einer CCU-Systemvariablen) gibt es zwei Anzeigemöglichkeiten, da es sich um eine boolesche Variable handelt: *true* und *fals*e.

Insofern reicht es aus, z. B. den Zustand false abzufragen (Zeile 4) und den anderen möglichen Zustand (true) dann einfach im ELSE-Zweig zu verarbeiten (Zeile 12 bis 16).

Beim Drehgriffkontakt (Fensterkontakt) sollen eine leere Batterie mit der Farbe Orange, die Zustände geschlossen mit Grün und sowohl gekippt als auch offen mit Rot angezeigt werden. Die Anzeige des Batteriezustands (im Fehlerfall!) soll Vorrang haben, insofern die Zeile 21 mit der Abfrage auf *LOWBAT* am Anfang steht und die Alternativen dann jeweils mit *ELSE* angeschlossen werden.

-	
1	
2	!LED 01 / SysVar Bewässerungsautomatik Terrasse
3	
4	if (dom.GetObject("Bewässerungsautomatik Terrasse").State()==false)
5	
6	if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:1").DPByHssDP("LED STATUS").State() != 2)
/	
8	dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:1").DPByHssDP("LED STATUS").State(2);
9	
10	
10	else
12	
1.4	i (dom.Getubject("Anzeige wonnzimmer:1").DPBYHSSDP("LED STATUS").State() != 1)
14	
10	dom.Getobject(Anzeige Wohnzinmer:1).Debynssbr(LED StAte(1);
17	
10	
10	IIED 07 / Drobariffschalter Musikzimmer*Eensterkontakt*01.1
20	
21	if (dom GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01.1") DPBvHssDP("LOWBAT") State()==true)
22	{
2.3	if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPBvHssDP("LED_STATUS").State() != 3)
24	
25	dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPBvHssDP("LED STATUS").State(3);
26	
27	
28	else
28 29	else {
28 29 30	<pre>else {</pre>
28 29 30 31	<pre>else { ((dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State()==0) {</pre>
28 29 30 31 32	<pre>else { (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State()==0) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() != 2) } }</pre>
28 29 30 31 32 33	<pre>else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State()==0) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() != 2) {</pre>
28 29 30 31 32 33 34	<pre>else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State()==0) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() != 2) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State(2); } }</pre>
28 29 30 31 32 33 34 35	<pre>else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State()==0) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() != 2) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State(2); } }</pre>
28 29 30 31 32 33 34 35 35 36	<pre>else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State()==0) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() != 2) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State(2); } } }</pre>
28 29 30 31 32 33 34 35 36 37	<pre>else {</pre>
28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 37 38	<pre>else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State()==0) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() != 2) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State(2); } else { dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State()==1) } </pre>
28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40	<pre>else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State()==0) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() != 2) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State(2); } else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State()==1) { } } } }</pre>
28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40	<pre>else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State()==0) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() != 2) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State(2); } } else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State()==1) { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State()==1) { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State()==1) } } }</pre>
28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41	<pre>else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State() ==0) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() != 2) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State(2); } } else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State() ==1) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() ==1) { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("LED STATUS").State() !=1) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() !=1) } } } </pre>
28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43	<pre>else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State()==0) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() != 2) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State(2); } } else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State()==1) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State()!=1) {</pre>
28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44	<pre>else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State()==0) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() != 2) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State(2); } else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State()==1) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State()==1) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State()!=1) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State(1):=1) {</pre>
28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44	<pre>else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State() ==0) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() != 2) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State(2); } } else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State()==1) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State()==1) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State()!=1) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State()!=1) {</pre>
28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46	<pre>else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State() ==0) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() != 2) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State(2); } } else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State()==1) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State()==1) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State()!=1) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State()!=1) {</pre>
28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47	<pre>else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State() ==0) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() != 2) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State(2); } else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State()==1) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State()==1) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State()!=1) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State()!=1) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State(1); } else {</pre>
28 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 44 45 46 7 48	<pre>else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State() ==0) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() != 2) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State(2); } } else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State() ==1) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() !=1) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() !=1) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State(1); } else { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State(1); } else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State() !=2) } } } </pre>
28 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 44 45 49	<pre>else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State() ==0) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() != 2) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State(2); } } else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State()==1) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State()!=1) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State()!=1) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State()!=1) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State()!=1) {</pre>
28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 950	<pre>else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State()==0) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() != 2) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State(2); } else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State()==1) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State()!=1) {</pre>
28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 45 50 51	<pre>else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State() ==0) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() != 2) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State(2); } else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State() ==1) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() !=1) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State(1);</pre>
28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 44 45 46 47 48 49 50 51 52	<pre>else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State() ==0) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() != 2) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State(2); } } else { ((dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State() ==1) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() !=1) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() !=1) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State(1); } else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State() ==2) { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State() !==2) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() != 1) } } } } </pre>
$\begin{array}{c} 28\\ 29\\ 30\\ 31\\ 32\\ 33\\ 34\\ 35\\ 36\\ 37\\ 38\\ 39\\ 40\\ 41\\ 42\\ 43\\ 44\\ 45\\ 46\\ 47\\ 48\\ 49\\ 50\\ 51\\ 52\\ 53\\ 52\\ 53\\ \end{array}$	<pre>else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State() ==0) { if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() != 2) { dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State(2); } else { if (dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State() ==1) if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() !=1) if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State(1); dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:7").DPByHssDP("LED STATUS").State() !=1) { dom.GetObject("Musikzimmer*Fensterkontakt*01:1").DPByHssDP("STATE").State() ==2) {</pre>

55	}
56	}
57	}
58	·
59	!LED 09 / UP Schalter Terrassenbewaesserung
60	!
61	if (dom.GetObject("Terassenbewaesserung").DPByHssDP("STATE").State()==true)
62	
63	if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:9").DPByHssDP("LED STATUS").State() != 1)
64	
65	dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:9").DPByHssDP("LED STATUS").State(1);
66	}
67	}
68	else
69	
70	if (dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:9").DPByHssDP("LED STATUS").State() != 2)
71	
72	<pre>dom.GetObject("Anzeige Wohnzimmer:9").DPByHssDP("LED STATUS").State(2);</pre>
73	}
74	

Im dritten Beispiel gibt es beim Unterputz-Aktor – wie bei der booleschen CCU-Systemvariablen auch – lediglich die Zustände true und false. Die Struktur ist demnach gleich wie beim Beispiel LED 1.

Gestartet wird das Script durch die gleichen Elemente, die im Script auch verarbeitet werden, im Beispiel also:

Startseite Sta	tus und Bedienung	Programme und	Verknüpfun	gen Einstellu	ngen		
AN	ZEIGE LED16 WOHNZ	IMMER					Kanalzustand: Musikzin
Bedingung: We	enn						
Geräteauswa	Musikzimm	er*Fensterkontakt*	01:1 bei 🗗	insterzustand: ve	erriegelt 💙 bei A	inderung auslösen	V 9
Geräteauswa	Musikzimm	er*Fensterkontakt*	01:1 bei 👔	ensterzustand: ge	:Kippt 💙 bei /	inderung auslösen	•
ODER Geräteauswa UND	hl V Musikzimm	er*Fensterkontakt*	01:1 bei 🕫	insterzustand: of	fen 💙 bei /	inderung auslösen	•
ODER							
	Musikzimm	er*Fensterkontakt*	01:1 bei 🗈	atterie leer	V bei /	inderung auslösen	•
ODER							
Geräteauswa	Musikzimm	er*Fensterkontakt*	01:1 bei 📑	atterie OK	V bei ?	inderung auslösen	•
ODER							
Geräteauswa	Terassenbe	waesserung bei Sci	altzustand: «	tin 💙 bei Ak	tualisierung auslõse	•	
ODER							
Geräteauswa	Terassenbe	waesserung bei Sci	altzustand: a	bei Ān	derung auslösen	✓ ³	
ODER	nd V Bewässeru	ngsautomatik Teras	<u>se</u> bei <mark>ist w</mark>	ahr 🔽 bei Ar	iderung auslösen	♥ 8	
UND	<u>~</u>						
ODER							
Systemzusta	Systemzustand V Bewässerungsautomatik Terasse bei ist falsch V bei Änderung auslösen V V						
Aktivität: Dann 🗹 Vor dem Ausführen alle laufenden Verzögerungen für diese Aktivitäten beenden (z.B. Retriggern).							
Skript	Skript V ILED Statusanzeige ! sofort V 3						
Aktivität: Sons	it 💙	Vor dem Ausführen	alle laufen	den Verzögeru	ngen für diese Ak	tivitäten beenden	(z.B. Retriggern).
Abbrechen	ок	Einstellungen als Programm spei	s neues ichern	Skript testen	Drucken		

Ausblick

Im dritten Teil dieser Reihe werden wir uns mit dem Namensraum-System beschäftigen sowie weitere Beispiele für Scripte zeigen.