

GENERELL INFORMATION OM HÄNDELSE

Händelser i Telldus Live! öppnar för nya möjligheter för automation. Du kan själv lägga upp och anpassa händelser för att passa dina behov. Denna guide ger dig en introduktion till händelser och de olika funktioner som finns till hands.

NU BÖRJAR VI!

DU BEHÖVER



TELLDUS LIVE!



TELLSTICK NET/ZNET

1

live.telldus.com



2

live.telldus.com



3

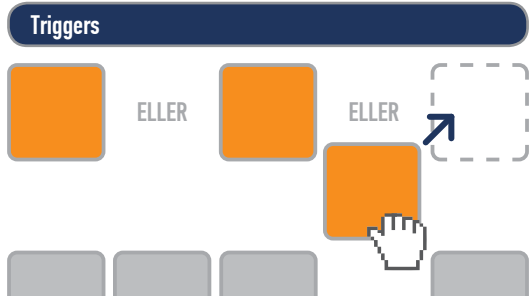
live.telldus.com

HÄNDELSE BÖRJAR ALLTID MED EN TRIGGER

En trigger startar en händelse och samma händelse kan ha flera triggers. En trigger kan vara en enhet som byter status, en sensor som går över, under eller är lika med ett visst värde, en specifik tid eller motorvärmaren.

En enhetstrigger kan aktiveras manuellt från Telldus Live! på webben eller i appen men det kan också ske från en fjärrkontroll eller en rörelse-detektor. Händelsen startar när en av dess triggers aktiveras.

För att lägga till en trigger i ditt event, drag en av ikonerna i funktions-fältet och släpp den i den streckade rutan.



En **enhetstrigger** startar händelsen när status för enheten ändras till det som angivits i triggeren.



En **sensortrigger** används för att starta en händelse när en sensor går över, under eller är lika med ett visst värde.



Soluppgångs-/solnedgångstrigger startar händelsen relativt solens upp- eller nedgång och kan användas med tidsförskjutning.



En **tidstrigger** startar händelsen vid en viss tid. Om du har uppgraderat ditt abonnemang till **Telldus Live! Premium** kan du ställa in triggeren att aktiveras en viss minut varje timme.



Motorvärmaren startar uppvärmningen av din bils motor baserat på temperatur och din önskade tid för avfärd.
Denna funktion kräver Telldus Live! Premium.



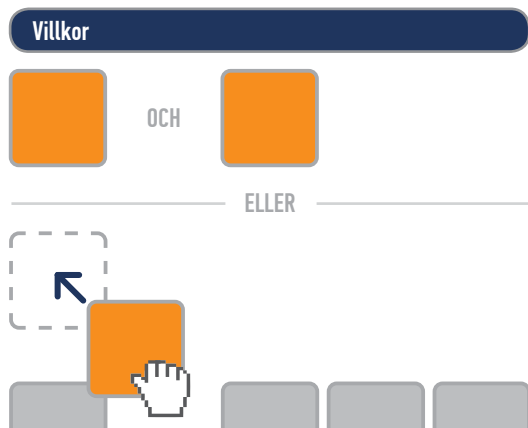
Notera! För att tids- och soluppgångs-/solnedgångsvillkor ska fungera är det viktigt att du har ställt in rätt tidszon och geografiskt läge för din plats. Detta görs under Hantera Platser → Klicka på din plats → Tidszon/Position.

VILLKOR ÄR VALFRIA MEN ANVÄNDBARA

Ett villkor som inte uppfylls kan förhindra att åtgärderna i händelsen utförs. En händelse behöver inte ha några villkor men kan ha ett eller flera.

Alla användare i Tellus Live! kan lägga till flera villkor med ELLER, t ex solen är uppe ELLER klockan är 18:00-20:00.

Användare som har **Tellus Live! Premium** kan lägga till flera villkor i följd med OCH, t ex solen är uppe OCH det är en vardag.



Ett **enhetsvillkor** avbryter händelsen om en viss enhet är av eller på.



Ett **sensorvillkor** avbryter händelsen om en sensors värde är över, under, eller lika med ett visst värde.



Soluppgångs-/solnedgångsvillkor avbryter händelsen om solen är uppe eller nere, och kan användas med tidsförskjutning.



Tidsvillkor avbryter händelsen om klockan är utanför ett angivet tidsintervall.



Dagsvillkor avbryter händelsen om dagen inte är bland de angivna dagarna i villkoret.

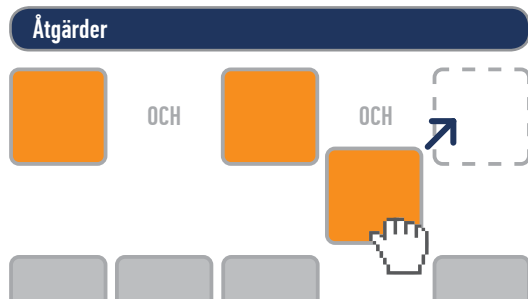


Notera! För att tids- och soluppgångs-/solnedgångsvillkor ska fungera är det viktigt att du har ställt in rätt tidszon och geografiskt läge för din plats. Detta görs under Hantera Platser → klicka på din plats → Tidszon/Position.

ÅTGÄRDER UTFÖRS

När en händelse triggats och villkoren är uppfyllda kommer samtliga tillagda åtgärder att utföras. Det går att lägga till flera åtgärder av samma eller olika typ.

Användare med **Tellus Live! Premium** har tillgång till e-post-, SMS- och URL-åtgärder.



En **enhetsåtgärd** sätter på, stänger av eller dimmar en enhet till en specifik nivå.



En **push-åtgärd** skickar ett meddelande med push till din mobiltelefon.



En **e-poståtgärd** skickar ett meddelande till en angiven e-postadress.
Denna funktion kräver Tellus Live! Premium.



En **SMS-åtgärd** skickar ett meddelande som SMS till din mobiltelefon.
Denna funktion kräver Tellus Live! Premium.



Med en **URL-åtgärd** kan du göra en egen HTTP-begäran för att genomföra ännu mer avancerade åtgärder.
Denna funktion kräver Tellus Live! Premium.



Notera! För att SMS-åtgärder ska fungera så behöver du ha SMS-krediter tillgängliga på ditt konto. Gå till teld.us/premium för mer information.



Tips 1! Ofta behöver man skapa flera händelser för att lösa ett problem, t ex måste man ha två händelser för att kunna styra ett element mellan två temperaturer. En händelse som hanterar när temperaturen sjunker och en som hanterar när temperaturen stiger. Ibland behöver man bara en händelse för att lösa flera saker, t ex om man vill att en lampa ska tändas och ett e-postmeddelande ska skickas när en magnetbrytare triggas, då kan man lägga till både en enhetsåtgärd och en e-poståtgärd i en och samma händelse. Om man däremot även vill att det ska skickas e-post när magnetbrytaren återställs behöver man skapa en händelse till.



Tips 2! Ibland kan det vara bra att använda sig av enheter som faktiskt inte styr någon mottagare. Ett sådant fall kan vara då du vill kunna tända en dimmer-mottagare till en specifik dimnivå genom att trycka på ON istället för att varje gång välja den specifika nivån. Då kan man skapa en ny enhet som inte styr någon enhet (en dummy-enhet), sedan lägger man in denna enhet som enhetstrigger i händelsen. Som åtgärd väljer man sedan dimmer-enheten med en specifik dimnivå. För mer information vänligen se guiden **“Dimma till en specifik nivå”** eller **“Skapa Makron/Scener”**.

EXAMPEL 1

SCENARIO: Du vill ha ett lätt sätt att styra flera enheter samtidigt och även ställa in specifika dimnivåer för några av dem.

LÖSNING: Skapa en händelse som ser ut som nedan. Notera att enhetstriggern är en dummy-enhet. För mer information om detta exempel vänligen se guiden **“Skapa Makron/Scener”**.

Triggers



Dummy-enhetstrigger: På

När status ändras till “På” så triggas händelsen.

Villkor

Villkor

Inga villkor behövs för detta scenario.

Åtgärder



Enhetsåtgärder: På eller Dim

Lägg till alla enheter du vill styra här.

EXAMPEL 2

SCENARIO: Du vill att en lampa tänds när en rörelsedetektor triggas, men bara efter solens nedgång.

LÖSNING: Skapa en händelse som ser ut som nedan.

Triggers



Enhetstrigger: Rörelsedetektor På

När rörelse detekteras så triggas händelsen.

Villkor



Villkor: Solen är nere

Åtgärderna utförs endast om solen är nere.

Åtgärder



Enhetsåtgärd: Lampa På

Lägg till en enhetsåtgärd för att tända lampan.



Notera! För att solnedgångsvillkoret ska fungera är det viktigt att du har ställt in rätt tidszon och geografiskt läge för din plats, detta görs på sidan Hantera Platser → klicka på din plats → Tidszon/Position. Vissa 433,92 MHz rörelsedetektorer sänder en signal i upp till 10 sekunder när den triggas. Detta kan störa andra signaler, som i detta exempel, när en enhet ska styras. Om så är fallet kan en fördröjning behöva användas på din enhetsåtgärd (**kräver TellDus Live! Premium**), alternativt använd en Z-Wave rörelsedetektor istället.



UPPGRADERA TILL TELLDUS LIVE! PREMIUM

För att kunna utnyttja alla funktioner i TellDus Live! fullt ut behöver du uppdatera ditt abonnemang till **Premium**.

Då får du tillgång till att skicka SMS-meddelanden och e-mail, se utökad sensorhistorik och många andra smarta funktioner och förmåner.

Läs mer och uppdatera ditt konto på teld.us/premium