

PL221X00

Cubik-VH

v1.0

Manual de programación



Índice

1	DESCRIPCIÓN GENERAL	3
2	INFORMACIÓN TÉCNICA	4
3	PROGRAMACIÓN	5
3.1	INFORMACIÓN DEL PROGRAMA DE APLICACIÓN	5
3.2	TABLA DE OBJETOS DE COMUNICACIÓN	5
3.3	DESCRIPCIÓN DE OBJETOS	5
4	INSTALACIÓN	7

1 Descripción general

El Cubik-VH (Ref. PL221X00) es un dispositivo para puerta de habitación de hotel. Dispone de dos iconos que permiten diferenciar entre el modo “No molestar” (DND) y el modo “Hacer la habitación” (MUR). Además, cuenta con un botón de timbre y un indicador impreso del número de habitación.

En cuanto a su funcionamiento:

- Cuando se encuentra activo el modo “No molestar” (DND), tanto el LED del timbre como el LED de “No molestar” (DND) se encontrarán encendidos en rojo, mientras que el LED de “Hacer la habitación” (MUR) estará apagado
- Cuando se encuentra activo el modo “Hacer la habitación”, el LED de “Hacer la habitación” (MUR) se encenderá en verde. El LED de “No molestar” (DND) estará apagado. En cuanto al LED del timbre, se mostrará verde en caso de que la habitación este ocupada y apagado si está desocupada.
- Si tanto el modo “No molestar” (DND) como el modo “Hacer la habitación” (MUR) se encuentran desactivados, los LEDs de “No molestar” (DND) y “Hacer la habitación” (MUR) estarán apagados y el LED del timbre estará verde cuando la habitación este ocupada y apagado cuando la habitación se encuentre desocupada.

2 Información técnica

Alimentación KNX	29 Vdc del bus KNX
Consumo de corriente KNX	15 mA del bus KNX Equivalente a 3 dispositivos de BUS*
Montaje	En caja de registros
Dimensiones	129 x 88 x 6 mm
Conexiones	Terminal de conexión a bus KNX
Rangos de temperatura ambiente	Funcionamiento: -10 °C / 55 °C Almacenamiento: -30 °C / 60 °C Transporte: -30 °C / 60 °C
Normativas	De acuerdo con las directivas de compatibilidad electromagnética y bajo voltaje: EN 50090-2-2 / UNE-EN 61000-6-3:2007 / UNE-EN 61000-6-1:2007 / UNE-EN 61010-1.
Entradas	1 área táctil
Salidas	2 indicadores de estado

* 1 dispositivo de BUS = 5 mA

3 Programación

3.1 Información del programa de aplicación

Fabricante: Ingenium

Aplicación: Cubik-VH

Número máximo de objetos de comunicación: 7

Número máximo de asociaciones: 7

Versión: 1.0

3.2 Tabla de objetos de comunicación

Objeto	Nombre Función	Longitud	DPT	Flags		
0	DND Mode	1 bit	1.001	C	W	
3	MUR mode	1 bit	1.001	C	W	
6	BELL- Button action	1 bit	1.001	C		T
9	DND mode status	1 bit	1.001	C	R	T
10	MUR mode status	1 bit	1.001	C	R	T
11	BELL LED – Occupied room	1 bit	1.001	C	W	
12	BELL LED – Occupied room status	1 bit	1.001	C	R	

3.3 Descripción de objetos

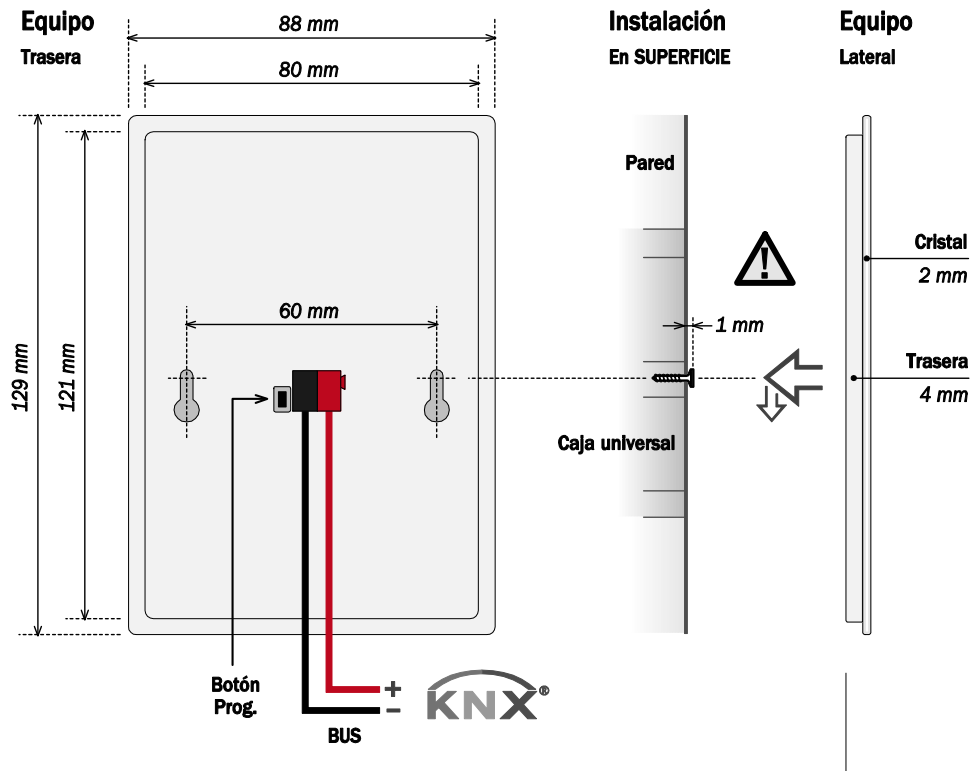
Objeto	Objeto 0: DND Mode
Función	Objeto de comunicación de 1 bit para activar el modo “No molestar” (DND).
Descripción	Escribiendo en este objeto es posible activar (=1) o desactivar (=0) el modo “No molestar” (DND).
Objeto	Objeto 3: MUR Mode
Función	Objeto de comunicación de 1 bit para activar el modo “Hacer la habitación” (MUR).
Descripción	Escribiendo en este objeto es posible activar (=1) o desactivar (=0) el modo “Hacer la habitación” (MUR).
Objeto	Objeto 6: Bell - Button action
Función	Objeto de comunicación de 1 bit que se activa al pulsar el área táctil del dispositivo
Descripción	El objeto enviará un “1” mientras se esté pulsando el área táctil del dispositivo, que se corresponde con el timbre, y enviará un “0” cuando no se este pulsando.

Objeto	Objeto 9: DND Mode status
Función	Objeto de comunicación de 1 bit para lectura o notificación del estado actual del modo “No molestar” (DND).
Descripción	Mediante este objeto es posible leer o notificar si el modo “No molestar” (DND) se encuentra activado o desactivado. La polaridad es la misma que el objeto de escritura (1=activado, 0=desactivado)
Objeto	Objeto 10: MUR Mode status
Función	Objeto de comunicación de 1 bit para lectura o notificación del estado actual del modo “Hacer la habitación” (MUR).
Descripción	Mediante este objeto es posible leer o notificar si el modo “Hacer la habitación” (MUR) se encuentra activado o desactivado. La polaridad es la misma que el objeto de escritura (1=activado, 0=desactivado)
Objeto	Objeto 11: Bell LED – Occupied room
Función	Objeto de comunicación de 1 bit para cambiar entre “Habitación ocupada” y “Habitación desocupada”.
Descripción	Escribiendo en este objeto es posible cambiar entre “Habitación ocupada” (=1) o “Habitación desocupada” (=0).
Objeto	Objeto 12: Bell LED – Occupied room status
Función	Objeto de comunicación de 1 bit para lectura o notificación del estado actual de la habitación: “Habitación ocupada” o “Habitación desocupada”.
Descripción	Mediante este objeto es posible leer o notificar si la habitación se encuentra ocupada o desocupada. La polaridad es la misma que el objeto de escritura (1=“Habitación ocupada”, 0=“Habitación desocupada”)

4 Instalación

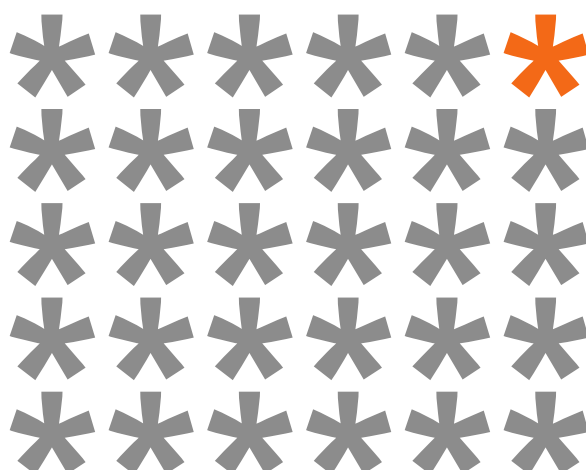


El equipo se instala colgado de las 2 ranuras paralelas situadas en su parte trasera. Se utilizan 2 tornillos de cabeza cónica en pared, y/o caja de mecanismos universal. Es **MUY IMPORTANTE** que la cabeza de los tornillos sobresalga 1 mm de la pared.



Alimente las líneas de bajo voltaje (bus) en conductos separados de la alimentación principal (230Vac) para asegurar que existe el suficiente aislamiento y para evitar interferencias.

No conecte la alimentación principal (230Vac) o cualquier otro voltaje externo a ningún punto del bus ni a las entradas de los equipos.



KNX products by ingenium



Ingenium, Ingeniería y Domótica S.L.

Parque Tecnológico de Asturias, Parcela 50

33428 Llanera, Asturias, Spain

T (+34) 985 757 195

tec@besknx.com

www.besknx.com

www.ingeniumsl.com

Limitación de responsabilidad: Este documento puede presentar cambios o ciertos errores. Los contenidos se revisan continuamente de acuerdo al hardware y el software pero no se pueden descartar posibles desviaciones. Por favor, infórmenos sobre cualquier sugerencia. Cualquier modificación será incorporada a nuevas versiones de este manual.

Versión del manual: v1.0