

# Comandi Interni & Stati

Quando un oggetto viene aggiunto al **Sistema**, sarà accessibile un elenco di tutti i comandi relativi a quell'oggetto, se applicabile. Questi comandi possono essere utilizzati su un **pulsante generico**, all'interno del **modulo logico**, con il **gateway universale**, ecc. Alcuni oggetti, come il **Sonos Manager**, consentiranno anche di **leggere gli stati dei dispositivi**, utilizzando un oggetto interfaccia **Valore Analogico** o un **Comando Esteso**.

I comandi e gli stati sono suddivisi in 5 categorie:

- **Sistema**
- **Report e Gateway**
- **Servizi Interni**
- **Multimedia**
- **Sicurezza**

Le categorie saranno visibili **solo se gli oggetti correlati sono stati aggiunti** nella scheda **Sistema**.

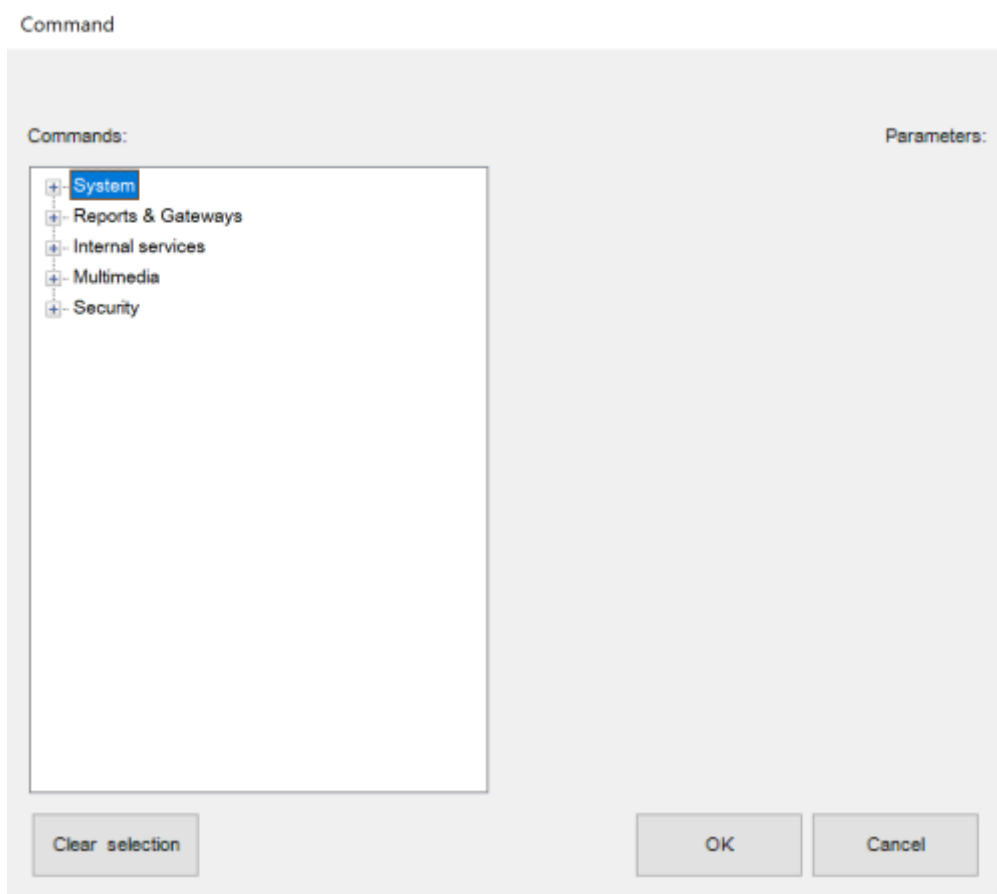


Figura 1: Comandi degli Oggetti Thinknx

# Sistema

I comandi disponibili nella categoria **Sistema** sono i seguenti:

## [Invia telegramma KNX 1 bit](#)

Questo comando viene utilizzato per inviare un valore a 1 bit sul bus KNX.

- **Gruppo KNX** Indirizzo di gruppo su cui inviare il valore.
- **Valore KNX** Può essere 1 o 0.

## [Invia telegramma KNX 1 byte](#)

Questo comando viene utilizzato per inviare un valore a 1 byte sul bus KNX.

- **Gruppo KNX** Indirizzo di gruppo su cui inviare il valore.
- **Valore KNX** Può essere un valore compreso tra 0 e 255.

Un pulsante generico può essere configurato per inviare un valore di dimmerazione fisso a un circuito di dimmer, ad esempio inviando il valore **128** per impostare la luce al **50%**.

## [Invia telegramma KNX Float 2 byte](#)

Questo comando viene utilizzato per inviare un valore in virgola mobile a 2 byte sul bus KNX.

- **Gruppo KNX** Indirizzo di gruppo su cui inviare il valore.
- **Valore KNX** Può essere un valore compreso tra -671088,64 e 670760,96.

Un pulsante generico può essere configurato per inviare un valore fisso di temperatura a un termostato, ad esempio **21.5** come setpoint.

## [Invia telegramma KNX Float 4 byte](#)

Questo comando viene utilizzato per inviare un valore in virgola mobile a 4 byte sul bus KNX.

- **Gruppo KNX** Indirizzo di gruppo su cui inviare il valore.
- **Valore KNX**

## [Invia telegramma KNX Stringa](#)

Questo comando viene utilizzato per inviare una stringa di **14 byte** sul bus KNX.

- **Gruppo KNX** Indirizzo di gruppo su cui inviare il valore.
- **Valore KNX** Testo della stringa da inviare.

### [Invia telegramma KNX 4 bit](#)

Questo comando viene utilizzato per inviare un valore a 4 bit sul bus KNX.

- **Gruppo KNX** Indirizzo di gruppo su cui inviare il valore.
- **Valore KNX** Può essere un valore compreso tra **0 e 15**.

Un pulsante generico può essere configurato per **ridurre (valori 0-7)** o **aumentare (valori 8-15)** il valore di dimmerazione di una luce. Può essere utilizzato anche per **cambiare la posizione di una tapparella**: usare **0-7 per ALZARE**, e **8-15 per ABBASSARE**. Ad esempio, inviando il valore **5** a un dimmer, la luminosità diminuirà del **6%**, mentre inviando il valore **10** a una tapparella, questa si abbasserà del **50%**.

### [Leggi indirizzo di gruppo KNX](#)

Questo comando viene utilizzato per **leggere un valore dal bus KNX**.

- **Gruppo KNX** Indirizzo di gruppo da cui leggere il valore.

### [Fai una pausa per un intervallo fisso](#)

Questo comando **mette in pausa il sistema** per un intervallo di tempo specificato in millisecondi.

- **Intervallo** Tempo in millisecondi.

Quando si salva una scena, a volte è necessaria una pausa tra due comandi, ad esempio **durante il salvataggio del numero di un canale TV**. Un altro utilizzo comune è nelle **scene di uscita**, per assicurarsi che il cliente abbia lasciato la casa prima di spegnere l'ultima luce.

### [Cambia Funzione e Pagina UI: GENERALE](#)

Questo comando consente di **reindirizzare tutti i client** a una funzione e una pagina specifica.

- **Funzione** Inserire il numero di indice della funzione di destinazione.
- **Pagina** Inserire il numero di indice della pagina di destinazione.

Utilizzando il **Gateway Universale**, si può configurare uno scenario per reindirizzare gli utenti alla pagina della **telecamera d'ingresso** quando il **campanello suona**.

### [Cambia Funzione e Pagina UI: CLIENT SPECIFICO](#)

Questo comando consente al **client specifico che lo invia** di accedere a una determinata funzione e pagina.

- **Funzione** Inserire il numero di indice della funzione di destinazione.
- **Pagina** Inserire il numero di indice della pagina di destinazione.

Si possono **posizionare pulsanti invisibili** sulla piantina della casa per ogni stanza, permettendo a ogni singolo client di **navigare tra le stanze** cliccando sulle aree corrispondenti.

## Invia Notifica Push

Questo comando consente di **inviare notifiche push** ai client. Accedendo alla pagina web del server e navigando in **Server -> Licenze e Codici**, è possibile **abilitare o disabilitare** la ricezione delle notifiche push per ciascun client.

- **Message** Inserire il messaggio da visualizzare sui client.
- **Numero massimo di notifiche push con lo stesso identificativo in 10 min** Questo parametro non è obbligatorio. Tuttavia, se impostato, il sistema limiterà il numero di notifiche push inviate entro 10 minuti. È utile quando il **trigger della notifica push** viene inviato frequentemente sul bus.
- **Identificativo della Notifica Push** Un breve testo descrittivo che permette al sistema di distinguere una notifica push da un'altra quando si applica il **rate limit**

Utilizzando il **Gateway Universale**, si può **inviare una notifica push** al client quando un valore **1-bit** viene ricevuto dal bus per segnalare che il **livello dell'acqua nel serbatoio è basso**. Il messaggio in questo caso può essere **"Livello acqua basso!"**. Se il valore **1-bit** viene inviato periodicamente sul bus con intervalli brevi, si può impostare un numero massimo di notifiche per evitare spam.



Le notifiche push funzionano solo con **connessione Internet attiva**. Inoltre, sia il **server** che il **client** devono avere la stessa versione del software Thinknx (**Thinknx Classic o Thinknx UP**)

## Esegui comando MS Windows: GENERALE

Questo comando consente di avviare un file **.exe** direttamente dall'applicazione ThinKnx su tutti i **Player per Windows**.

- **Comando**
- **Parametro**

Esempio: per aprire un file o una cartella specifica su Windows, inserire **"explorer.exe"** nel campo **Comando**, e nel campo **Parametro** inserire l'intero percorso della cartella o del file da aprire.

## Esegui comando MS Windows: CLIENT SPECIFICO

Questo comando consente di avviare un file **.exe** direttamente dall'applicazione ThinKnx **solo sul client specifico che lo invia**.

- **Comando**

- **Parametro**

Esempio: per aprire un file o una cartella specifica su Windows, inserire **“explorer.exe”** nel campo **Comando**, e nel campo **Parametro** inserire l'intero percorso della cartella o del file da aprire.

### [Richiama app iOS con URL](#)

Questa proprietà consente di avviare un'applicazione specifica su **dispositivi iOS** direttamente dall'app ThinKnx digitando l'URL corrispondente.

- **URL per richiamare l'app iOS** Inserire l'URL corretto per aprire l'app installata desiderata. Ad esempio, digitando <http://www.google.com> si aprirà automaticamente la pagina di Google su Safari. Un altro esempio è inserire **sonos://** per aprire l'app SONOS.

Un pulsante generico può essere configurato per consentire al client di aprire un'altra applicazione sul dispositivo iOS.

### [Invia email ai destinatari](#)

Questo comando consente di **inviare un'email** utilizzando un account predefinito di ThinKnx.

- **Oggetto email** Inserire il titolo dell'email.
- **Destinatari email** Inserire gli indirizzi email dei destinatari.
- **Contenuto email** Inserire il testo del messaggio.

Se la casa del cliente è vuota e viene rilevata una presenza all'interno (**telegramma KNX 1-bit**), si può programmare uno scenario nel **Gateway Universale** per inviare un'email al proprietario della casa.

*Questo comando potrebbe non funzionare correttamente. In alternativa, aggiungere un **Account Email** nella scheda **Sistema** e selezionare il comando **“Invia email ai destinatari”**, disponibile nei **Servizi Interni**. Vedi [questa sezione](#) per maggiori informazioni.*

### [Invia tono DTMF durante chiamata citofonica](#)

Questo comando consente di inviare un **tono DTMF** (Dual-Tone Multi-Frequency) utilizzato in telefonia **durante una chiamata citofonica attiva sul client**.

- **Sequenza di toni DTMF** Inserire la sequenza di numeri da inviare durante la chiamata. In alcuni casi, potrebbe essere necessario terminare la sequenza con il simbolo **“#”**, a seconda dell'applicazione.

Un pulsante generico può essere configurato nella pagina del **Citofono** per inviare un tono DTMF e aprire il **cancello principale** quando una chiamata è in corso.

### [Effettua chiamata SIP](#)

Quando il **server Thinknx** è utilizzato come **PBX (centralino telefonico)**, è possibile effettuare **chiamate interne** tra tutti i dispositivi connessi.

- **Estensione da chiamare** Inserire il numero di estensione del dispositivo di destinazione.

Il proprietario della casa può avere un **pulsante generico** nell'app per chiamare **l'estensione del touch screen in cucina**, facilitando la comunicazione con il personale domestico.

[Avvia notifica audio su tutti i client](#)

Questo comando consente di **riprodurre un suono di notifica** su **tutti i client**.

- **Suono da riprodurre** Scegliere tra diversi tipi di suoni: 0 = Beep\_1, 1 = Beep\_2, 2 = Alarm\_1, 3 = Alarm\_2, 4 = Siren\_1, 5 = Siren\_2.
- **Durata del suono** Specificare la durata del suono in **secondi**. Se si inserisce **0**, il suono verrà riprodotto **all'infinito** finché non viene inviato un comando di stop.

Un pulsante di emergenza può essere installato nei **bagni** per inviare un **valore KNX 1-bit**. Utilizzando il **Gateway Universale**, questo valore può attivare il comando per **riprodurre un suono di allarme** su tutti i client.

[Ferma notifica audio su tutti i client](#)

Questo comando consente di **interrompere il suono di notifica** precedentemente avviato su tutti i client.

Vedere il comando sopra per un esempio.

## Report e Gateway

L'elenco seguente contiene tutti gli oggetti che possono essere aggiunti alla categoria **Report e Gateway**:

- [Gateway Hue](#)
- [Gateway Modbus](#)
- [Progetto Lutron](#)
- [Gateway Serial](#)
- [Gateway Ethernet](#)
- [Gateway MyHome](#)
- [Gateway Controllo  
Vocale](#)
- [Account IFTTT](#)
- [Gateway SMS](#)

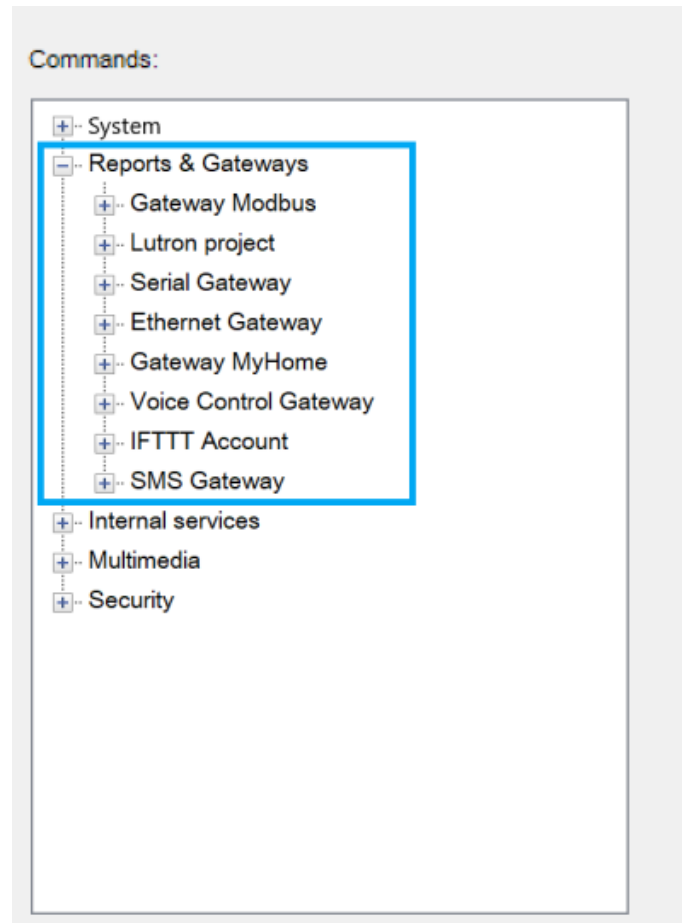


Figura 2: Report e Gateway

## Gateway Hue

I comandi disponibili nella categoria **Gateway Hue**, sotto **Report e Gateway**, sono i seguenti:

### [Accendi/Spegni elemento](#)

Questo comando consente di accendere o spegnere l'elemento Hue.

- **Valore** Scrivere **1** per accendere, **0** per spegnere.

### [Dimmerizza l'elemento a un valore](#)

Questo comando consente di impostare il valore desiderato del dimmer attraverso un parametro che può assumere un valore compreso tra 0 e 255.

- **Valore** Può essere compreso tra **0 e 255**.

### [Imposta la temperatura del colore \(bianco\)](#)

Questo comando consente di impostare la temperatura del colore dell'elemento.

- **Valore** Può essere compreso tra **0 e 255**, dove **0** corrisponde a **Luce Fredda (6500 K)** e **255** a **Luce Calda (2000 K)**.

### [Imposta il colore dell'elemento \(RGB\)](#)

Imposta il colore RGB dell'elemento attraverso la definizione di tre parametri per **Rosso, Verde e Blu**.

```
Ogni colore può assumere un valore compreso tra 0 e 255.  
* Valore Rosso Valore compreso tra 0 e 255.  
* Valore Verde Valore compreso tra 0 e 255.  
* Valore Blu Valore compreso tra 0 e 255.
```

## Gateway Modbus

I comandi disponibili nella categoria **Gateway Modbus**, sotto **Report e Gateway**, sono i seguenti:

### [Invia valore Modbus con funzione 5](#)

Questa funzione viene utilizzata per inviare un valore a un dispositivo Modbus che supporta la funzione 5, nota come **“write single coil”**.

- **Indirizzo Modbus** Indirizzo Modbus del dispositivo.
- **Indirizzo Coil** Indirizzo dell'uscita discreta (**i coil sono registri a 1 bit**).
- **Valore** Può essere **1 o 0**.

### [Invia valore Modbus con funzione 6](#)

Questa funzione viene utilizzata per inviare un valore a un dispositivo Modbus che supporta la funzione 6, nota come **“Write Single Holding Register”**.

- **Indirizzo Modbus** Indirizzo Modbus del dispositivo.
- **Indirizzo Registro** Registro dello slave.
- **Valore** Valore da scrivere.
- **N.Byte** Numero di byte da scrivere.

### [Invia valore Modbus con funzione 16](#)

Questa funzione viene utilizzata per inviare un valore a un dispositivo Modbus che supporta la funzione 16, nota come **“Write Multiple Holding Registers”**.

- **Indirizzo Modbus** Indirizzo Modbus del dispositivo.
- **Indirizzo Primo Registro** Registro dello slave.
- **Valore** Valore da scrivere.
- **N.Byte** Numero di byte da scrivere.



## Invia valore Modbus con funzione 22

Questa funzione viene utilizzata per inviare un valore a un dispositivo Modbus che supporta la funzione 22.

Questa funzione può essere utilizzata per **\*\*impostare o cancellare\*\*** singoli bit in un registro.

- \* **\*\*Indirizzo Modbus\*\*** Indirizzo Modbus del dispositivo.
- \* **\*\*Indirizzo Registro\*\*** Registro dello slave.
- \* **\*\*Valore\*\*** Valore da scrivere.
- \* **\*\*Maschera bit selezionati\*\*** Maschera di selezione dei bit da modificare.

## Progetto Lutron

I comandi disponibili nella categoria **Progetto Lutron**, sotto **Report e Gateway**, sono i seguenti:

### [Simula la pressione di un pulsante della tastiera](#)

Questo comando viene utilizzato per **simulare la pressione** di un pulsante su una tastiera Lutron installata.

- **Indirizzo di sistema della tastiera** Indirizzo della tastiera con il pulsante da simulare. La comunicazione avviene connettendosi al processore Lutron. L'indirizzo deve essere scritto nel seguente formato: **"processor:link:address"**.
- **Numero del pulsante da premere** Numero del pulsante sulla tastiera Lutron.

### [Simula il rilascio di un pulsante della tastiera](#)

Questo comando viene utilizzato per **simulare il rilascio** di un pulsante su una tastiera Lutron installata.

- **Indirizzo di sistema della tastiera** Indirizzo della tastiera con il pulsante da simulare. La comunicazione avviene connettendosi al processore Lutron. L'indirizzo deve essere scritto nel seguente formato: **"processor:link:address"**.
- **Numero del pulsante da rilasciare** Numero del pulsante sulla tastiera Lutron.

### [Simula la pressione prolungata di un pulsante della tastiera](#)

Questo comando viene utilizzato per **simulare una pressione prolungata** di un pulsante su una tastiera Lutron installata.

- **Indirizzo di sistema della tastiera** Indirizzo della tastiera con il pulsante da simulare. La comunicazione avviene connettendosi al processore Lutron. L'indirizzo deve essere scritto nel seguente formato: **"processor:link:address"**.
- **Numero del pulsante da mantenere premuto** Numero del pulsante sulla tastiera Lutron.

## Simula il doppio tocco di un pulsante della tastiera

Questo comando viene utilizzato per **simulare un doppio tocco** di un pulsante su una tastiera Lutron installata.

- **Indirizzo di sistema della tastiera** Indirizzo della tastiera con il pulsante da simulare. La comunicazione avviene connettendosi al processore Lutron. L'indirizzo deve essere scritto nel seguente formato: **"processor:link:address"**.
- **Numero del pulsante da toccare due volte** Numero del pulsante sulla tastiera Lutron.

## Seleziona stato Sivoia

Questo comando viene utilizzato per controllare **tapparelle/persiane Lutron** tramite un dispositivo di controllo Sivoia.

- **Indirizzo di sistema del controllo Sivoia** Indirizzo del dispositivo di controllo Sivoia. La comunicazione avviene connettendosi al processore Lutron. L'indirizzo deve essere scritto nel seguente formato: **"processor:link:address"**.
- **Stato Sivoia da selezionare** O=aperto, C=chiuso, S=stop.

## Seleziona scena Grafik Eye

Questo comando viene utilizzato per **riprodurre una scena configurata** con il sistema **Lutron Grafik Eye**.

- **Indirizzo di sistema del Grafik Eye da controllare** Indirizzo del dispositivo Grafik Eye. La comunicazione avviene connettendosi al processore Lutron. L'indirizzo deve essere scritto nel seguente formato: **"processor:link:address"**.
- **Numero della scena da selezionare** Inserire il numero della scena (**0=OFF**).

## Imposta livello luci

Questo comando viene utilizzato per **impostare il livello di illuminazione** di un'uscita.

- **ID integrazione dell'uscita** ID dell'uscita da controllare.
- **Livello** Inserire un valore compreso tra **0 e 255** per impostare il livello di illuminazione.

## Avvia aumento del livello delle luci

Questo comando viene utilizzato per **avviare l'aumento** del livello di illuminazione dell'uscita desiderata.

- **ID integrazione dell'uscita** ID dell'uscita da controllare.

## Avvia diminuzione del livello delle luci

Questo comando viene utilizzato per **avviare la diminuzione** del livello di illuminazione dell'uscita desiderata.

- **ID integrazione dell'uscita** ID dell'uscita da controllare.

### [Ferma l'aumento o la diminuzione del livello delle luci](#)

Questo comando viene utilizzato per **fermare l'aumento o la diminuzione** del livello di illuminazione dell'uscita desiderata.

- **ID integrazione dell'uscita** ID dell'uscita da controllare.

## Gateway Serial

I comandi disponibili nella categoria **Gateway Serial**, sotto **Report e Gateway**, sono i seguenti:

### [Invia stringa senza terminazione](#)

Questo comando viene utilizzato per **inviare una stringa di testo senza terminazione**.

- **Stringa da inviare** Inserire la stringa da inviare al gateway seriale.

### [Invia stringa con terminazione CR](#)

Questo comando viene utilizzato per **inviare una stringa di testo con terminazione CR**, segnando la fine della linea.

- **Stringa da inviare** Inserire la stringa da inviare al gateway seriale.

### [Invia stringa esadecimale senza terminazione](#)

Questo comando viene utilizzato per **inviare una stringa esadecimale senza terminazione**.

- **Stringa da inviare** Inserire la stringa da inviare al gateway seriale.

### [Invia stringa esadecimale con terminazione CR](#)

Questo comando viene utilizzato per **inviare una stringa esadecimale con terminazione CR**, segnando la fine della linea.

- **Stringa da inviare** Inserire la stringa da inviare al gateway seriale.

## Gateway Ethernet

I comandi disponibili nella categoria **Gateway Ethernet**, sotto **Report e Gateway**, sono i seguenti:

### [Effettua una chiamata HTTP GET a un URL specificato](#)

Questo comando consente di **inviare una richiesta HTTP GET** per eseguire un comando.

- **URL**
- **Timeout di connessione** in millisecondi, valore predefinito **3000 ms**.

### [Effettua una chiamata HTTP GET a un URL specificato con nome utente e password](#)

Questo comando consente di **inviare una richiesta HTTP GET** con autenticazione per eseguire un comando.

- **URL**
- **Nome utente** per autenticarsi al server.
- **Password** per autenticarsi al server.
- **Timeout di connessione** in millisecondi, valore predefinito **3000 ms**.

### [Effettua una chiamata HTTP POST a un URL specificato](#)

Questo comando consente di **inviare una richiesta HTTP POST** per trasmettere dati a un server ed eseguire un comando.

- **URL**
- **Contenuto da inviare nella richiesta** È possibile inviare più campi e valori tramite lo stesso URL. La codifica utilizzata è basata su una versione precedente delle regole di codifica **percent-encoding** degli URI, con alcune modifiche come la normalizzazione delle nuove righe e la sostituzione degli spazi con "+" invece di "%20". Il tipo MIME utilizzato è **application/x-www-form-urlencoded**.
- **Timeout di connessione** in millisecondi, valore predefinito **3000 ms**.

### [Effettua una chiamata HTTP POST a un URL specificato con nome utente e password](#)

Questo comando consente di **inviare una richiesta HTTP POST** con autenticazione per trasmettere dati a un server ed eseguire un comando.

- **URL**
- **Contenuto da inviare nella richiesta**
- **Nome utente** per autenticarsi al server.
- **Password** per autenticarsi al server.
- **Timeout di connessione** in millisecondi, valore predefinito **3000 ms**.

### [Effettua una chiamata HTTP PUT a un URL specificato](#)

Questo comando consente di **inviare una richiesta HTTP PUT** per trasmettere dati a un server ed

eseguire un comando.

- **URL**
- **Contenuto da inviare nella richiesta**
- **Timeout di connessione** in millisecondi, valore predefinito **3000 ms**.

[Effettua una chiamata HTTP PUT a un URL specificato con nome utente e password](#)

Questo comando consente di **inviare una richiesta HTTP PUT** con autenticazione per trasmettere dati a un server ed eseguire un comando.

- **URL**
- **Contenuto da inviare nella richiesta**
- **Nome utente** per autenticarsi al server.
- **Password** per autenticarsi al server.
- **Timeout di connessione** in millisecondi, valore predefinito **3000 ms**.

[Effettua una chiamata HTTP DELETE a un URL specificato](#)

Questo comando consente di **inviare una richiesta HTTP DELETE** per trasmettere dati a un server esterno.

- **URL**
- **Contenuto da inviare nella richiesta**
- **Timeout di connessione** in millisecondi, valore predefinito **3000 ms**.

[Effettua una chiamata HTTP DELETE a un URL specificato con nome utente e password](#)

Questo comando consente di **inviare una richiesta HTTP DELETE** con autenticazione per trasmettere dati a un server esterno.

- **URL**
- **Contenuto da inviare nella richiesta**
- **Nome utente** per autenticarsi al server.
- **Password** per autenticarsi al server.
- **Timeout di connessione** in millisecondi, valore predefinito **3000 ms**.

[Invia stringa senza terminazione a un socket TCP](#)

Questo comando consente di **inviare una stringa a un host TCP** su una porta definita.

- **Stringa da inviare**
- **Host:porta**
- **Timeout di connessione** in millisecondi, valore predefinito **3000 ms**.
- **Tempo di attesa prima di chiudere la connessione dopo l'invio dei dati** in millisecondi, valore predefinito **100 ms**.

## Invia stringa con terminazione CR a un socket TCP

Questo comando consente di **inviare una stringa con terminazione CR** a un host TCP su una porta definita.

- **Stringa da inviare**
- **Host:porta**
- **Timeout di connessione** in millisecondi, valore predefinito **3000 ms**.
- **Tempo di attesa prima di chiudere la connessione dopo l'invio dei dati** in millisecondi, valore predefinito **100 ms**.

## Invia stringa esadecimale senza terminazione a un socket TCP

Questo comando consente di **inviare una stringa esadecimale a un host TCP** su una porta definita.

- **Stringa da inviare**
- **Host:porta**
- **Timeout di connessione** in millisecondi, valore predefinito **3000 ms**.
- **Tempo di attesa prima di chiudere la connessione dopo l'invio dei dati** in millisecondi, valore predefinito **100 ms**.

Per inviare **“hello world”**, è sufficiente convertire questo testo ASCII in esadecimale utilizzando uno strumento come

[<https://www.rapidtables.com/convert/number/ascii-to-hex.html>](<https://www.rapidtables.com/convert/number/ascii-to-hex.html>). La stringa HEX risultante da inviare sarà: **“68 65 6c 6c 6f 20 77 6f 72 6c 64”**.

## Invia stringa esadecimale con terminazione CR a un socket TCP

Questo comando consente di **inviare una stringa con terminazione CR**, segnando la fine della linea, a un host TCP su una porta definita.

- **Stringa da inviare**
- **Host:porta**
- **Timeout di connessione** in millisecondi, valore predefinito **3000 ms**.
- **Tempo di attesa prima di chiudere la connessione dopo l'invio dei dati** in millisecondi, valore predefinito **100 ms**.

Per inviare **“hello world”**, convertire il testo ASCII in HEX utilizzando uno strumento come [<https://www.rapidtables.com/convert/number/ascii-to-hex.html>](<https://www.rapidtables.com/convert/number/ascii-to-hex.html>). La stringa HEX da inviare sarà: **“68 65 6c 6c 6f 20 77 6f 72 6c 64”**.

## Invia stringa senza terminazione a un socket UDP

Questo comando consente di **inviare una stringa esadecimale** a un host UDP su una porta definita.

- **Stringa da inviare**
- **Host:porta**
- **Timeout di connessione** in millisecondi, valore predefinito **3000 ms**.
- **Tempo di attesa prima di chiudere la connessione dopo l'invio dei dati** in millisecondi, valore predefinito **100 ms**.

### Invia stringa con terminazione CR a un socket UDP

Questo comando consente di **inviare una stringa con terminazione CR**, segnando la fine della linea, a un host UDP su una porta definita.

- **Stringa da inviare**
- **Host:porta**
- **Timeout di connessione** in millisecondi, valore predefinito **3000 ms**.
- **Tempo di attesa prima di chiudere la connessione dopo l'invio dei dati** in millisecondi, valore predefinito **100 ms**.

### Invia stringa esadecimale senza terminazione a un socket UDP

Questo comando consente di **inviare una stringa esadecimale** a un host UDP su una porta definita.

- **Stringa da inviare**
- **Host:porta**
- **Timeout di connessione** in millisecondi, valore predefinito **3000 ms**.
- **Tempo di attesa prima di chiudere la connessione dopo l'invio dei dati** in millisecondi, valore predefinito **100 ms**.

Per inviare **“hello world”**, convertire il testo ASCII in HEX utilizzando uno strumento come [<https://www.rapidtables.com/convert/number/ascii-to-hex.html>](<https://www.rapidtables.com/convert/number/ascii-to-hex.html>). La stringa HEX da inviare sarà: **“68 65 6c 6c 6f 20 77 6f 72 6c 64”**.

### Invia stringa esadecimale con terminazione CR a un socket UDP

Questo comando consente di **inviare una stringa esadecimale con terminazione CR**, segnando la fine della linea, a un host UDP su una porta definita.

- **Stringa da inviare**
- **Host:porta**
- **Timeout di connessione** in millisecondi, valore predefinito **3000 ms**.
- **Tempo di attesa prima di chiudere la connessione dopo l'invio dei dati** in millisecondi, valore predefinito **100 ms**.

Per inviare **“hello world”**, convertire il testo ASCII in HEX utilizzando uno strumento come [<https://www.rapidtables.com/convert/number/ascii-to-hex.html>](<https://www.rapidtables.com/convert/number/ascii-to-hex.html>). La stringa HEX da inviare sarà: **“68 65 6c 6c 6f 20 77 6f 72 6c 64”**.

### Invia stringa esadecimale senza terminazione a un socket UDP in multicast

Questo comando consente di **inviare una stringa esadecimale** a un host UDP **supportando multicast** su una porta definita. I caratteri devono essere separati da uno **spazio**.

- **Stringa da inviare**
- **Host:porta**
- **Timeout di connessione** in millisecondi, valore predefinito **3000 ms**.
- **Tempo di attesa prima di chiudere la connessione dopo l'invio dei dati** in millisecondi, valore predefinito **100 ms**.

Per inviare **“hello world”**, convertire il testo ASCII in HEX utilizzando uno strumento come [<https://www.rapidtables.com/convert/number/ascii-to-hex.html>](<https://www.rapidtables.com/convert/number/ascii-to-hex.html>). La stringa HEX da inviare sarà: **“68 65 6c 6c 6f 20 77 6f 72 6c 64”**.

#### [Invia stringa esadecimale con terminazione CR a un socket UDP in multicast](#)

Questo comando consente di **inviare una stringa esadecimale con terminazione CR**, segnando la fine della linea, a un host UDP **supportando multicast** su una porta definita.

- **Stringa da inviare**
- **Host:porta**
- **Timeout di connessione** in millisecondi, valore predefinito **3000 ms**.
- **Tempo di attesa prima di chiudere la connessione dopo l'invio dei dati** in millisecondi, valore predefinito **100 ms**.

Per inviare **“hello world”**, convertire il testo ASCII in HEX utilizzando uno strumento come [<https://www.rapidtables.com/convert/number/ascii-to-hex.html>](<https://www.rapidtables.com/convert/number/ascii-to-hex.html>). La stringa HEX da inviare sarà: **“68 65 6c 6c 6f 20 77 6f 72 6c 64”**.

#### [Invia richiesta SOAP a un URL specificato](#)

Questo comando consente di **inviare una richiesta SOAP (Simple Object Access Protocol)** a un URL. SOAP è un protocollo di messaggistica basato su XML per lo scambio di informazioni tra computer.

- **URL**
- **Envelope SOAP** Definisce l'inizio e la fine del messaggio. È un elemento obbligatorio.
- **Azione SOAP** Indica l'intento della richiesta HTTP SOAP.

#### [Stabilisci sessione SSH ed esegui comandi](#)

Questo comando consente di **stabilire una sessione SSH con un server** per eseguire determinati comandi. Secure Socket Shell (**SSH**) è un protocollo di rete che consente agli utenti, in particolare agli amministratori di sistema, di **accedere in modo sicuro a un computer su una rete non protetta**.

- **Nome host server SSH**
- **Porta server SSH**
- **Nome utente**



- **Password**
- **Comandi da inviare** I comandi devono essere racchiusi tra **virgolette doppie** e separati da uno **spazio**, esempio: "cmd one" "cmd two" "etc"

Applicazione: Questa sessione può essere utilizzata per **connettersi al router/access point di casa tramite Thinknx**.

## Gateway MyHome

I comandi disponibili nella categoria **Gateway MyHome**, sotto **Report e Gateway**, sono i seguenti:

### [Avvia uno scenario](#)

Questo comando consente di **avviare uno scenario** configurato nel sistema MyHome.

- **Numero dello scenario** Come configurato in MyHome.
- **Pannello di controllo**
- **Interfaccia (I)**

### [Luci: controllo punto a punto ON/OFF](#)

Questo comando consente di **inviare un comando ON o OFF** a un punto luce.

- **Stanza (A)** Come configurata in MyHome.
- **Punto luce (PL)**
- **Interfaccia (I)**
- **ON/OFF** Inserire **0** per spegnere e **1** per accendere.

### [Luci: controllo punto a punto DIMMER](#)

Questo comando consente di **inviare un valore di dimmerazione** a un dimmer.

- **Stanza (A)** Come configurata in MyHome.
- **Punto luce (PL)**
- **Interfaccia (I)**
- **Livello dimmer** Inserire un valore compreso tra **0 e 255**.

### [Luci: controllo punto a punto TEMPORIZZATO](#)

Questo comando consente di **inviare un valore ON temporizzato** a un punto luce.

- **Stanza (A)** Come configurata in MyHome.
- **Punto luce (PL)**
- **Interfaccia (I)**
- **Durata ON (min)** I valori possono essere **0.5, 1, 2, 3, 4, 5 o 15 min**.

### [Luci: controllo stanza ON/OFF](#)

Questo comando consente di **inviare un comando ON o OFF** a un'intera stanza.

- **Stanza (A)** Come configurata in MyHome.
- **Interfaccia (I)**
- **ON/OFF** Inserire **0** per spegnere e **1** per accendere.

### [Luci: controllo stanza TEMPORIZZATO](#)

Questo comando consente di **inviare un valore ON temporizzato** a un'intera stanza.

- **Stanza (A)** Come configurata in MyHome.
- **Interfaccia (I)**
- **Durata ON (min)** I valori possono essere **0.5, 1, 2, 3, 4, 5 o 15 min.**

### [Luci: controllo gruppo ON/OFF](#)

Questo comando consente di **inviare un comando ON o OFF** a un gruppo di punti luce.

- **Gruppo** Come configurato in MyHome.
- **Interfaccia (I)**
- **ON/OFF** Inserire **0** per spegnere e **1** per accendere.

### [Luci: controllo gruppo DIMMER](#)

Questo comando consente di **inviare un valore di dimmerazione** a un gruppo di punti luce.

- **Gruppo** Come configurato in MyHome.
- **Interfaccia (I)**
- **Livello dimmer** Inserire un valore compreso tra **0 e 255.**

### [Luci: controllo gruppo TEMPORIZZATO](#)

Questo comando consente di **inviare un valore ON temporizzato** a un gruppo di punti luce.

- **Gruppo** Come configurato in MyHome.
- **Interfaccia (I)**
- **Durata ON (min)** I valori possono essere **0.5, 1, 2, 3, 4, 5 o 15 min.**

### [Luci: controllo generale ON/OFF](#)

Questo comando consente di **inviare un comando ON o OFF** a **tutti** i punti luce.

- **ON/OFF** Inserire **0** per spegnere e **1** per accendere.

### Luci: controllo generale DIMMER

Questo comando consente di **inviare un valore di dimmerazione** a **tutti** i punti luce.

- **Livello dimmer** Inserire un valore compreso tra **0 e 255**.

### Luci: controllo generale TEMPORIZZATO

Questo comando consente di **inviare un valore ON temporizzato** a **tutti** i punti luce.

- **Durata ON (min)** I valori possono essere **0.5, 1, 2, 3, 4, 5 o 15 min**.

### Automazione: controllo punto a punto

Questo comando consente di **controllare una singola tapparella**, inviando un comando di salita, discesa o stop.

- **Stanza (A)** Come configurata in MyHome.
- **Punto automazione (PL)**
- **Interfaccia (I)**
- **Stop/Salita/Discesa** Inserire **0** per Stop, **1** per Salita, **2** per Discesa.

### Automazione: controllo gruppo

Questo comando consente di **controllare un gruppo di tapparelle**, inviando un comando di salita, discesa o stop.

- **Gruppo** Come configurato in MyHome.
- **Interfaccia (I)**
- **Stop/Salita/Discesa** Inserire **0** per Stop, **1** per Salita, **2** per Discesa.

### Automazione: controllo stanza

Questo comando consente di **controllare tutte le tapparelle di una stanza**.

- **Stanza** Come configurata in MyHome.
- **Interfaccia (I)**
- **Stop/Salita/Discesa** Inserire **0** per Stop, **1** per Salita, **2** per Discesa.

### Automazione: controllo generale

Questo comando consente di **controllare tutte le tapparelle**.

- **Stop/Salita/Discesa** Inserire **0** per Stop, **1** per Salita, **2** per Discesa.

## [Controllo temperatura: Setpoint](#)

Questo comando consente di **modificare il setpoint** in una zona.

- **Zona (ZA, ZB)** Come configurata in MyHome.
- **Temperatura** Inserire il valore della temperatura in °C.

## [Controllo temperatura: abilita o disabilita](#)

Questo comando consente di **abilitare/disabilitare il termostato**.

- **Zona (ZA, ZB)** Come configurata in MyHome.
- **Abilita o disabilita** Inserire **1** per abilitare e **0** per disabilitare.

## [Audio: Controllo volume](#)

Questo comando consente di **controllare il volume di un altoparlante**.

- **Stanza (A)** Come configurata in MyHome.
- **Altoparlante (PF)**
- **Volume** Il numero deve essere compreso tra **0 e 255**.

## [Audio: Controllo altoparlante ON/OFF](#)

Questo comando consente di **accendere o spegnere un altoparlante**.

- **Stanza (A)** Come configurata in MyHome.
- **Altoparlante (PF)**
- **ON/OFF** Inserire **1** per accendere e **0** per spegnere.

## **Gateway Controllo Vocale**

I comandi disponibili nella categoria **Gateway Controllo Vocale**, sotto **Report e Gateway**, sono i seguenti:

### [Riavvia il gateway Homekit](#)

Questa funzione consente di **riavviare il gateway Homekit** abilitato dalla pagina web del server.

## **Account IFTTT**

I comandi disponibili nella categoria **Account IFTTT**, sotto **Report e Gateway**, sono i seguenti:

### [Attiva un evento con parametri](#)

Questa funzione consente di **inviare un comando da Thinknx** per attivare un evento configurato su un servizio **IFTTT**. Il servizio configurato in questo caso richiede **alcuni valori** prima dell'esecuzione.

- **Identificazione evento** L'identificativo deve corrispondere a quello inserito sul sito web di IFTTT.
- **Valore da passare come ingrediente 1** Valore 1 richiesto dal servizio su IFTTT.
- **Valore da passare come ingrediente 2** Valore 2 richiesto dal servizio su IFTTT.
- **Valore da passare come ingrediente 3** Valore 3 richiesto dal servizio su IFTTT.

### [Attiva un evento](#)

Questa funzione consente di **inviare un comando da Thinknx** per attivare un evento configurato su un servizio **IFTTT**.

- **Identificazione evento** L'identificativo deve corrispondere a quello inserito sul sito web di IFTTT.

—

## Gateway SMS

I comandi disponibili nella categoria **Gateway SMS**, sotto **Report e Gateway**, sono i seguenti:

### [Invia SMS a numeri con testo](#)

Questa funzione consente di **inviare un SMS a più numeri di telefono** contemporaneamente.

- **Contenuto del testo SMS** Corpo del messaggio.
- **Numeri di telefono dei destinatari** Usare il carattere “;” per separare più destinatari. I numeri devono essere inseriti in formato internazionale **senza il “+” o “00” iniziale**.

## Servizi Interni

L'elenco seguente contiene tutti gli oggetti che possono essere aggiunti alla categoria **Servizi Interni**:

- [Scena](#)
- [Simulatore di Presenza](#)
- [Cronotermostato](#)
- [Account Email](#)
- [Sensori Thinknx](#)
- [Irrigazione](#)
- [RGB](#)

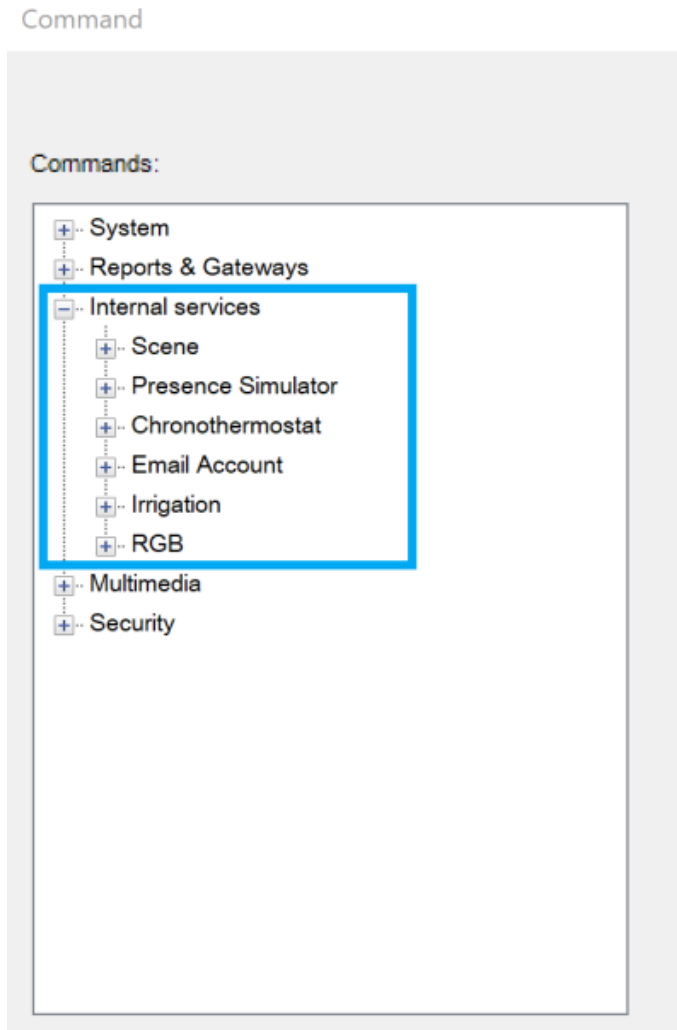


Figura 3: Servizi Interni

## Scena

Dopo aver selezionato **Scena**, verrà mostrato un elenco di tutte le scene aggiunte nel **Sistema**. I comandi disponibili per ogni scena sono i seguenti:

### Avvia scena

Questo comando consente di **eseguire la scena selezionata**.

### Interrompi esecuzione scena

Questo comando consente di **interrompere l'esecuzione di una scena**.

## Simulatore di Presenza

I comandi disponibili dopo aver selezionato **Simulatore di Presenza** e aperto l'albero del simulatore sono i seguenti:

### [Avvia la simulazione di presenza](#)

Questo comando consente di **avviare la simulazione di presenza**, configurata nell'oggetto **Simulazione Presenza** nel Sistema.

### [Ferma la simulazione di presenza](#)

Questo comando consente di **fermare la simulazione di presenza**, configurata nell'oggetto **Simulazione Presenza** nel Sistema.

—

## Cronotermostato

Dopo aver selezionato **Cronotermostato**, verrà mostrato un elenco di tutti i cronotermostati aggiunti nel **Sistema**. Il comando disponibile per ogni cronotermostato è il seguente:

### [Abilita/Disabilita modalità Crono](#)

Questo comando consente di **attivare o disattivare il controllo del setpoint** in base alla programmazione configurata dal cliente.

- **Abilita/Disabilita** Invia **1** per abilitare e **0** per disabilitare.

—

## Account Email

Dopo aver selezionato **Account Email**, verrà mostrato un elenco di tutti gli **account email creati** nel Sistema. Il comando disponibile per ogni account è il seguente:

### [Invia email ai destinatari](#)

Questo comando consente di **inviare un'email** a un gruppo di destinatari.

- **Oggetto email**
- **Destinatari email** Separare gli indirizzi con “;”.
- **Contenuto email** Corpo del messaggio.

## Sensori Thinknx

Dopo aver selezionato **Sensori Thinknx**, verrà mostrato un elenco di tutti i **sensori Thinknx creati** nel Sistema. Gli stati disponibili per ogni sensore sono i seguenti:

### [Ottieni umidità attuale](#)

Questo comando consente di **leggere il valore di umidità** dal sensore selezionato.

### [Ottieni luminosità attuale](#)

Questo comando consente di **leggere il valore di luminosità** dal sensore selezionato.

### [Ottieni temperatura attuale](#)

Questo comando consente di **leggere il valore di temperatura** dal sensore selezionato.

## Irrigazione

Il comando disponibile dopo aver selezionato **Irrigazione** e aperto il menu **“Crono-Irrigazione”** è il seguente:

### [Abilita/Disabilita modalità Crono](#)

Questo comando consente di **attivare o disattivare il funzionamento delle zone di irrigazione** in base alla programmazione configurata dal cliente.

## RGB

Dopo aver selezionato **RGB**, verrà mostrato un elenco di tutti gli oggetti RGB aggiunti nel **Sistema**. I comandi disponibili per ogni oggetto RGB sono i seguenti:

### [Avvia sequenza RGB in modalità shuffle con tempo in secondi](#)

Questo comando consente di **riprodurre una sequenza di tutti i colori preferiti in modalità casuale**, definendo il tempo di transizione tra un colore e l'altro.

- **Tempo** Intervallo prima di passare a un nuovo colore, in secondi.

### [Avvia sequenza RGB in modalità ripetizione con tempo in secondi](#)



Questo comando consente di **riprodurre una sequenza di tutti i colori preferiti in ordine**, ripetendoli una volta completata la sequenza, con un tempo di transizione tra un colore e l'altro.

- **Tempo** Intervallo prima di passare a un nuovo colore, in secondi.

[Ferma la sequenza RGB e spegni la luce](#)

Questo comando consente di **fermare una sequenza RGB in esecuzione e spegnere la luce RGB**.

[Salva il colore attuale nella posizione preselezionata](#)

Questo comando consente di **salvare il colore attuale in uno degli slot disponibili nei preferiti**.

- **Posizione preselezionata** Numero dello slot in cui salvare il colore (valore compreso tra **0 e 9**).

[Richiama il colore precedentemente salvato nella posizione preselezionata](#)

Questo comando consente di **impostare il colore delle luci RGB** utilizzando il colore salvato nello slot selezionato.

- **Posizione preselezionata** Numero dello slot corrispondente al colore desiderato (valore compreso tra **0 e 9**).

—

## Multimedia

L'elenco seguente contiene tutti gli oggetti che possono essere aggiunti alla categoria **Multimedia**:

- [Matrice Video](#)
- [Matrice Audio](#)
- [Display](#)
- [Home Theater](#)
- [Media Player](#)
- [Sonos Manager](#)
- [Trasmettitore IR](#)

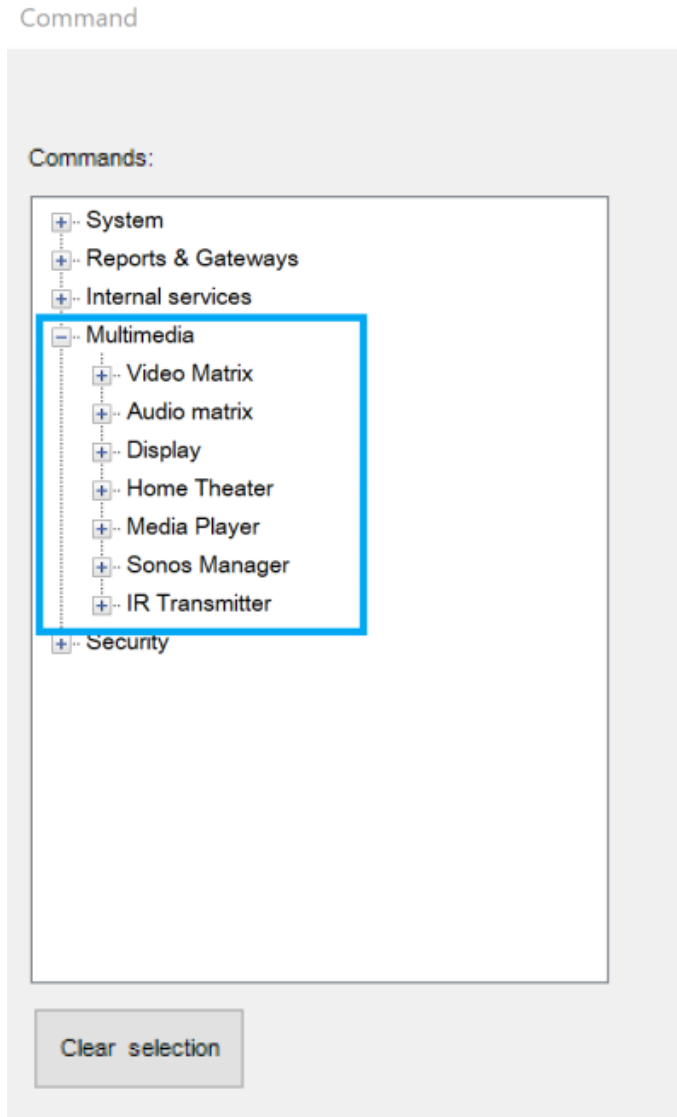


Figura 4: Multimedia

## Matrice Video

Dopo aver selezionato **Matrice Video**, verrà mostrato un elenco di tutte le matrici video aggiunte nel **Sistema**. I comandi disponibili per ogni matrice video sono i seguenti:

[Disconnetti l'input da tutti gli output](#)

Questo comando consente di **disconnettere tutti gli input collegati agli output**.

[Disconnetti l'input dall'output selezionato](#)

Questo comando consente di **disconnettere l'input collegato all'output desiderato**.

- **Numero Output**

[Imposta l'input selezionato sull'output selezionato](#)

Questo comando consente di **associare un input a un output specifico**.

- **Numero Input**
- **Numero Output**

### Matrice Audio

Dopo aver selezionato **Matrice Audio**, verrà mostrato un elenco di tutte le matrici audio aggiunte nel **Sistema**. I comandi disponibili per ogni matrice audio sono i seguenti:

[Imposta l'input selezionato sull'output selezionato](#)

Questo comando consente di **associare un input a uno o più output**.

- **Numero Input**
- **Numero Output** Utilizzare la virgola “,” per inviare a più output.

[Disconnetti l'input da tutti gli output](#)

Questo comando consente di **disconnettere gli input da tutti gli output**.

[Attiva o disattiva il mute sull'output selezionato](#)

Questo comando consente di **attivare o disattivare il mute** su uno o più output.

- **Numero Output** Utilizzare la virgola “,” per inviare a più output.
- **Valore Mute 1** = Muto, **0** = Non muto.

[Aumenta il volume sull'output selezionato](#)

Questo comando consente di **umentare il volume** sull'output selezionato.

```
L'aumento del volume è di **1 unità**.  
* **Numero Output** Utilizzare la virgola **","** per inviare a più output.
```

[Diminisci il volume sull'output selezionato](#)

Questo comando consente di **diminuire il volume** sull'output selezionato.

La riduzione del volume è di **\*\*1 unità\*\***.  
\* **\*\*Numero Output\*\*** Utilizzare la virgola **\*\*",\*\*** per inviare a più output.

### [Imposta il volume sull'output selezionato](#)

Questo comando consente di **impostare un valore di volume specifico** sull'output selezionato.

- **Numero Output** Utilizzare la virgola **"",** per inviare a più output.
- **Volume** Valore compreso tra **0 e 100**.

—

### **Display**

Dopo aver selezionato **Display**, verrà mostrato un elenco di tutti i display aggiunti nel **Sistema**. I comandi disponibili per ogni display sono i seguenti:

#### [Imposta il numero del canale TV](#)

Questo comando consente di **cambiare il canale TV** al numero desiderato.

- **Numero Canale**

#### [Imposta la sorgente video](#)

Questo comando consente di **cambiare la sorgente video** sul televisore.

- **Numero Sorgente**

#### [Accendi o metti in standby il dispositivo](#)

Questo comando consente di **accendere la TV o metterla in modalità standby**.

- **Valore Alimentazione 1** = Acceso, **0** = Standby.

#### [Imposta il volume audio](#)

Questo comando consente di **impostare un valore specifico per il volume del televisore**.

- **Livello Volume** Valore compreso tra **0 e 100**.

#### [Aumenta il volume audio](#)

Questo comando consente di **augmentare il volume** della TV.

### Diminuisce il volume audio

Questo comando consente di **diminuire il volume** della TV.

## Home Theater

Dopo aver selezionato **Home Theater**, verrà mostrato un elenco di tutti i dispositivi Home Theater aggiunti nel **Sistema**. I comandi disponibili per ogni dispositivo sono i seguenti:



A seconda della marca del dispositivo Home Theater selezionato nel Sistema, alcuni comandi potrebbero non essere applicabili.



I valori inseriti nei comandi variano in base alle specifiche del protocollo di ciascun marchio.

### Accendi o metti in standby il dispositivo

Questo comando consente di **accendere il dispositivo o metterlo in modalità Standby**.

```
Il comando viene inviato singolarmente a ciascuna zona.  
* **Sottozona**  
* **Valore di alimentazione** Questo valore varia in base alla marca del  
dispositivo Home Theater. Per maggiori informazioni, contattare  
**support@thinknx.com**.
```

### Attiva o disattiva il mute sull'uscita principale

Questo comando consente di **attivare o disattivare il mute** sull'uscita della sottozona selezionata.

- **Sottozona**
- **Valore mute** Questo valore varia in base alla marca del dispositivo Home Theater. Per maggiori informazioni, contattare **support@thinknx.com**.

### Aumenta il volume sull'uscita principale

Questo comando consente di **augmentare il volume** sulla sottozona selezionata.

- **Sottozona**

### [Diminuisce il volume sull'uscita principale](#)

Questo comando consente di **diminuire il volume** sulla sottozona selezionata.

- **Sottozona**

### [Imposta il volume sull'uscita principale](#)

Questo comando consente di **impostare un valore specifico per il volume** dell'uscita selezionata.

- **Sottozona**
- **Volume** Valore compreso tra **0 e 100**.

### [Aumenta i bassi sull'uscita principale](#)

Questo comando consente di **aumentare i bassi** sull'uscita.

### [Diminuisce i bassi sull'uscita principale](#)

Questo comando consente di **diminuire i bassi** sull'uscita.

### [Aumenta gli alti sull'uscita principale](#)

Questo comando consente di **aumentare gli alti** sull'uscita.

### [Diminuisce gli alti sull'uscita principale](#)

Questo comando consente di **diminuire gli alti** sull'uscita.

### [Abilita o disabilita il Subwoofer](#)

Questo comando consente di **abilitare o disabilitare il subwoofer**.

- **Abilitazione subwoofer**

### [Seleziona la sorgente per l'uscita principale](#)

Questo comando consente di **impostare la sorgente desiderata** per l'uscita principale della zona selezionata.

- **Sottozona**
- **Sorgente principale**

[Seleziona la sorgente audio per la sorgente principale selezionata](#)

Questo comando consente di **impostare la sorgente audio principale**.

- **Sottozona**
- **Sorgente audio principale**

[Seleziona la sorgente video per la sorgente principale selezionata](#)

Questo comando consente di **impostare la sorgente video principale**.

- **Sottozona**
- **Sorgente video principale**

[Leggi la frequenza del sintonizzatore](#)

Questo comando consente di **ottenere il valore della frequenza attuale** del sintonizzatore.

[Leggi la stazione del sintonizzatore](#)

Questo comando consente di **ottenere il valore della stazione attuale** del sintonizzatore.

[Aumenta la frequenza del sintonizzatore](#)

Questo comando consente di **umentare la frequenza del sintonizzatore**.

[Diminuisci la frequenza del sintonizzatore](#)

Questo comando consente di **diminuire la frequenza del sintonizzatore**.

[Passa alla stazione successiva del sintonizzatore](#)

Questo comando consente di **scansionare la stazione successiva** del sintonizzatore.

[Passa alla stazione precedente del sintonizzatore](#)

Questo comando consente di **scansionare la stazione precedente** del sintonizzatore.

### [Avvia la ricerca automatica del sintonizzatore](#)

Questo comando consente di **avviare la ricerca automatica delle stazioni** sul sintonizzatore.

### [Interrompi la ricerca automatica del sintonizzatore](#)

Questo comando consente di **fermare la ricerca automatica delle stazioni** sul sintonizzatore.

### [Seleziona la modalità digitale per l'uscita principale](#)

Questo comando consente di **selezionare la modalità digitale** sul dispositivo.

- **Modalità Digitale**

### [Seleziona la modalità surround per l'uscita principale](#)

Questo comando consente di **selezionare la modalità surround** sul dispositivo.

- **Modalità Surround**

### [Mostra/nasconde il menu di configurazione del telecomando](#)

Questo comando consente di **mostrare o nascondere il menu OSD (On Screen Display)** del telecomando.

- **OSD Setup 1** = Mostra il menu OSD, **0** = Nascondi il menu OSD.

### [Simula la pressione del tasto cursore su](#)

Questo comando consente di **simulare il comando "Cursore Su"** del telecomando.

### [Simula la pressione del tasto cursore giù](#)

Questo comando consente di **simulare il comando "Cursore Giù"** del telecomando.

### [Simula la pressione del tasto cursore destra](#)

Questo comando consente di **simulare il comando "Cursore Destra"** del telecomando.

### [Simula la pressione del tasto cursore sinistra](#)



Questo comando consente di **simulare il comando “Cursore Sinistra”** del telecomando.

[Simula la pressione del tasto Enter](#)

Questo comando consente di **simulare la pressione del tasto “Enter”** del telecomando.

[Simula la pressione del tasto Back/Return](#)

Questo comando consente di **simulare la pressione del tasto “Back/Return”** del telecomando.

[Simula la pressione del tasto Option](#)

Questo comando consente di **simulare la pressione del tasto “Option”** del telecomando.

[Simula la pressione del tasto Info](#)

Questo comando consente di **simulare la pressione del tasto “Info”** del telecomando.

[Invia un comando personalizzato](#)

Questo comando consente di **inviare un comando personalizzato al dispositivo**.

- **Comando da inviare al dispositivo** Fare riferimento alle specifiche del protocollo Denon/Marantz.

—

Gli stati disponibili da leggere dal sistema Home Theater quando è configurato come **Denon** sono i seguenti:

[Ottieni l'input attivo](#)

Questo comando consente di **leggere l'input attualmente selezionato** sul sistema AVR.

[Ottieni lo stato di alimentazione del dispositivo](#)

Questo comando consente di **leggere lo stato di alimentazione** del dispositivo.

[Ottieni il volume attuale](#)

Questo comando consente di **leggere il volume attualmente impostato** sul dispositivo.

[Ottieni il tipo di audio selezionato](#)

Questo comando consente di **leggere il tipo di audio attualmente selezionato**.

[Ottieni il tipo di video selezionato](#)

Questo comando consente di **leggere il tipo di video attualmente selezionato**.

[Ottieni il testo visualizzato dal dispositivo](#)

Questo comando consente di **leggere il testo attualmente mostrato** sul display del dispositivo.

## **Sonos Manager**

Dopo aver selezionato **Sonos Manager**, verrà mostrato un elenco di tutti i **player Sonos** creati nella scheda **Sistema**. I comandi disponibili per ogni player sono i seguenti:

[Metti il dispositivo in stato PLAY](#)

Questo comando consente di **avviare la riproduzione della musica** sul player selezionato.

[Metti il dispositivo in stato STOP](#)

Questo comando consente di **fermare la riproduzione della musica** sul player selezionato.

[Aumenta il volume del dispositivo](#)

Questo comando consente di **augmentare il volume** sul player selezionato.

[Diminuisce il volume del dispositivo](#)

Questo comando consente di **diminuire il volume** sul player selezionato.

[Salta alla traccia successiva](#)

Questo comando consente di **passare alla traccia successiva**.

### [Torna alla traccia precedente](#)

Questo comando consente di **tornare alla traccia precedente**.

### [Imposta un valore specifico per il volume](#)

Questo comando consente di **impostare il volume a un livello desiderato**.

- **Volume desiderato** Valore compreso tra **0 e 100**.

### [Metti il dispositivo in stato MUTE](#)

Questo comando consente di **attivare/disattivare il mute** sul player.

- **Valore Mute 1** = Audio attivo, **0** = Audio muto.

### [Riproduci l'audio dall'ingresso Audio IN del player](#)

Questo comando consente di **riprodurre la musica proveniente dall'ingresso analogico del player**.

### [Riproduci l'audio dall'ingresso Audio IN di un altro player](#)

Questo comando consente di **riprodurre la musica proveniente dall'ingresso analogico di un altro player Sonos**.

- **Identificatore univoco del player di zona** Questo identificatore può essere trovato accedendo al **Sonos Manager** nella scheda **Sistema**, nella sezione **Players**.

### [Riproduci un file audio da rete](#)

Questo comando consente di **riprodurre un file condiviso sulla rete utilizzando il suo URL**.

- **URL del file** Deve seguire il formato **://192.168.2.5/Music/abc.mp3**

### [Riproduci un flusso audio in streaming](#)

Questo comando consente di **riprodurre un flusso audio da un URL di streaming**.

- **URL di streaming** Deve seguire il formato **://myradiostream.com:800**

### [Abilita/Disabilita modalità Repeat](#)

Questo comando consente di **abilitare o disabilitare la modalità ripetizione**.

- **Valore Repeat 1** = Abilitato, **0** = Disabilitato.

#### [Abilita/Disabilita modalità Shuffle](#)

Questo comando consente di **abilitare o disabilitare la modalità Shuffle**.

- **Valore Shuffle 1** = Abilitato, **0** = Disabilitato.

#### [Avvia una Playlist dal suo numero](#)

Questo comando consente di **avviare la riproduzione di una playlist selezionata in base al numero**.

- **Numero della playlist**

#### [Avvia una Playlist dal suo nome](#)

Questo comando consente di **avviare la riproduzione di una playlist selezionata in base al nome**.

- **Nome della playlist**

#### [Riproduci un elemento dai preferiti in base al numero](#)

Questo comando consente di **riprodurre un elemento dai preferiti selezionato in base al numero**.

- **Numero del preferito**

—

Gli stati disponibili per la lettura dai player Sonos sono i seguenti:

#### [Ottieni lo stato Mute](#)

Questo comando consente di **leggere lo stato Mute** del dispositivo.

#### [Ottieni l'album della traccia attuale](#)

Questo comando consente di **leggere l'album della traccia attualmente in riproduzione**.

### Ottieni l'artista della traccia attuale

Questo comando consente di **leggere l'artista della traccia attualmente in riproduzione**.

### Ottieni l'URL della copertina della traccia attuale

Questo comando consente di **leggere l'URL della copertina dell'album della traccia attualmente in riproduzione**.

### Ottieni il titolo della traccia attuale

Questo comando consente di **leggere il titolo della traccia attualmente in riproduzione**.

### Ottieni il volume attuale

Questo comando consente di **leggere il livello del volume attuale** del dispositivo.

### Ottieni l'ultima playlist avviata

Questo comando consente di **leggere l'ultima playlist avviata** sul dispositivo.

### Ottieni lo stato di riproduzione

Questo comando consente di **leggere lo stato di riproduzione** del player.

### Ottieni lo stato Repeat

Questo comando consente di **leggere se la funzione di ripetizione è attivata o disattivata**.

### Ottieni lo stato Shuffle

Questo comando consente di **leggere se la funzione di riproduzione casuale è attivata o disattivata**.

## Media Player

Dopo aver selezionato **Media Player**, verrà mostrato un elenco di tutti i media player aggiunti nel **Sistema**. I comandi disponibili per ogni media player sono i seguenti:

### [Naviga verso l'alto nell'interfaccia utente](#)

Simula il comando "**Freccia su**".

### [Naviga verso il basso nell'interfaccia utente](#)

Simula il comando "**Freccia giù**".

### [Naviga verso destra nell'interfaccia utente](#)

Simula il comando "**Freccia destra**".

### [Naviga verso sinistra nell'interfaccia utente](#)

Simula il comando "**Freccia sinistra**".

### [Seleziona l'elemento attuale nell'interfaccia utente](#)

Seleziona l'oggetto attualmente evidenziato nell'interfaccia utente.

(Simula il comando **"OK"** o **"Enter"**).

### [Torna alla pagina precedente nell'interfaccia utente](#)

Ritorna alla pagina precedente.

(Simula il comando **"Back"** o **"Return"**).

### [Mostra il menu contestuale nell'interfaccia utente](#)

Visualizza il menu dell'oggetto attuale.

(Simula il comando **"Menu"**).

### [Mostra il popup di informazioni](#)

Visualizza un popup con le informazioni relative al programma attuale.

(Simula il comando **"Info"**).

## [Vai alla homepage dell'interfaccia grafica](#)

Reindirizza alla homepage della GUI.

```
(Simula il comando **"Home"**).
```

## [Mostra l'On-Screen Display del player attuale](#)

Visualizza un popup con l'**On-Screen Display** del player attuale.

## [Avvia la riproduzione di un file o di un elemento del database](#)

Avvia la riproduzione di un file specificato.

```
Il percorso del file può essere specificato regolando il parametro **"File path"**.
```

## [Riproduci/Pausa il player](#)

Avvia o mette in pausa la riproduzione del player attuale.

## [Ferma la riproduzione del player](#)

Ferma la riproduzione del player attuale.

## [Salta alla traccia successiva](#)

Salta la traccia attuale e avvia la successiva.

## [Salta alla traccia precedente](#)

Salta la traccia attuale e avvia quella precedente.

## [Avanza rapidamente nell'elemento in riproduzione](#)

Avanza velocemente nell'elemento in riproduzione.

## [Riavvolgi rapidamente nell'elemento in riproduzione](#)

Riavvolge velocemente l'elemento in riproduzione.

### Aumenta il volume del player

Aumenta il volume.

### Diminuisce il volume del player

Diminuisce il volume.

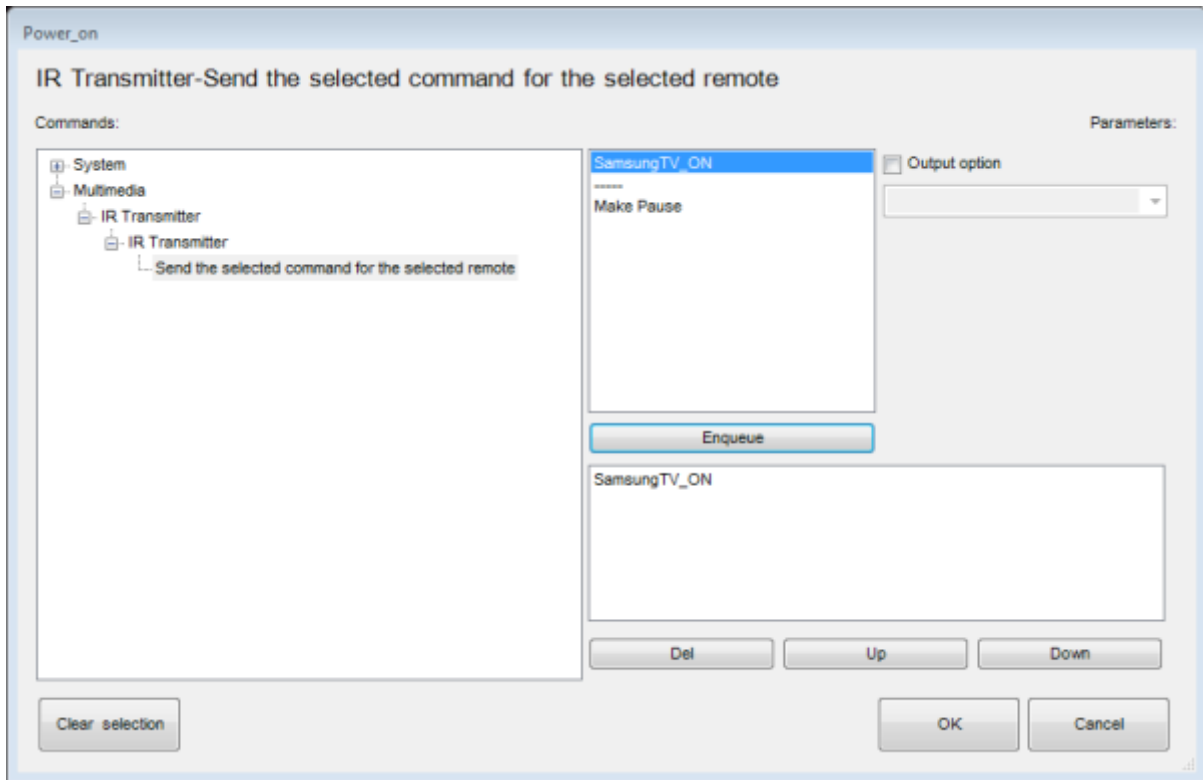
—

## Trasmittitore IR

Dopo aver selezionato **Trasmittitore IR**, verrà mostrato un elenco di tutti i trasmettitori IR creati nella scheda **Sistema**. I comandi disponibili per ogni trasmettitore IR sono i seguenti:

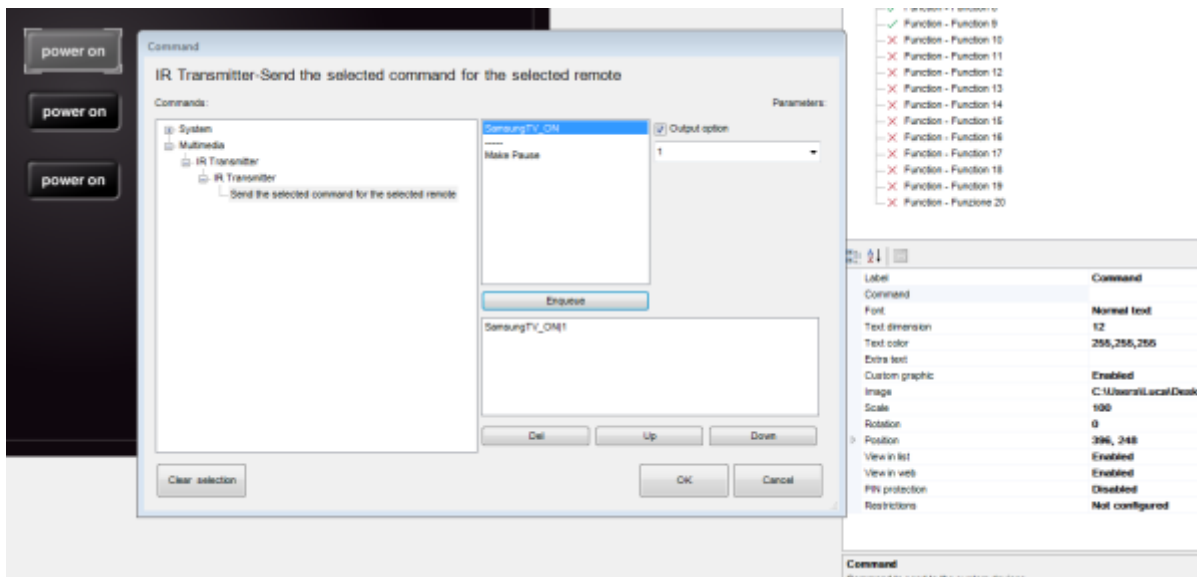
### Invia il comando selezionato per il telecomando selezionato

Questo comando consente di **inviare un comando IR selezionandolo dall'elenco**.

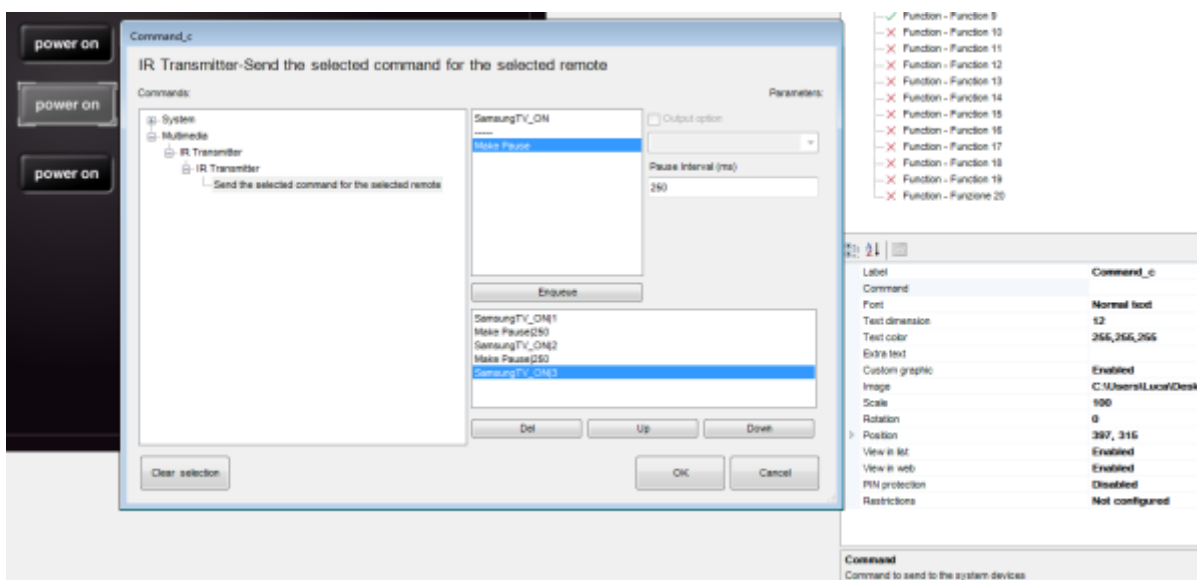


Se si desidera selezionare un'uscita definita diversa da quella predefinita, prima di accodare il comando è possibile **abilitare l'opzione "Output"** e selezionare l'uscita desiderata dall'elenco. Il comando accodato apparirà nell'elenco dei comandi da eseguire con un indice corrispondente all'uscita selezionata.





È possibile creare macro complesse di operazioni IR semplicemente accodando più comandi. I comandi possono essere separati da pause aggiungendo l'elemento **“Fai una pausa”** per garantire una migliore ricezione. La sequenza visualizzata nella finestra in basso può essere modificata eliminando singoli elementi o spostandoli utilizzando i pulsanti **“Su” e “Giù”**.



## Sicurezza

L'elenco seguente contiene tutti gli oggetti che possono essere aggiunti alla categoria **Sicurezza**:

- Dispositivo d'Allarme
- Centrale

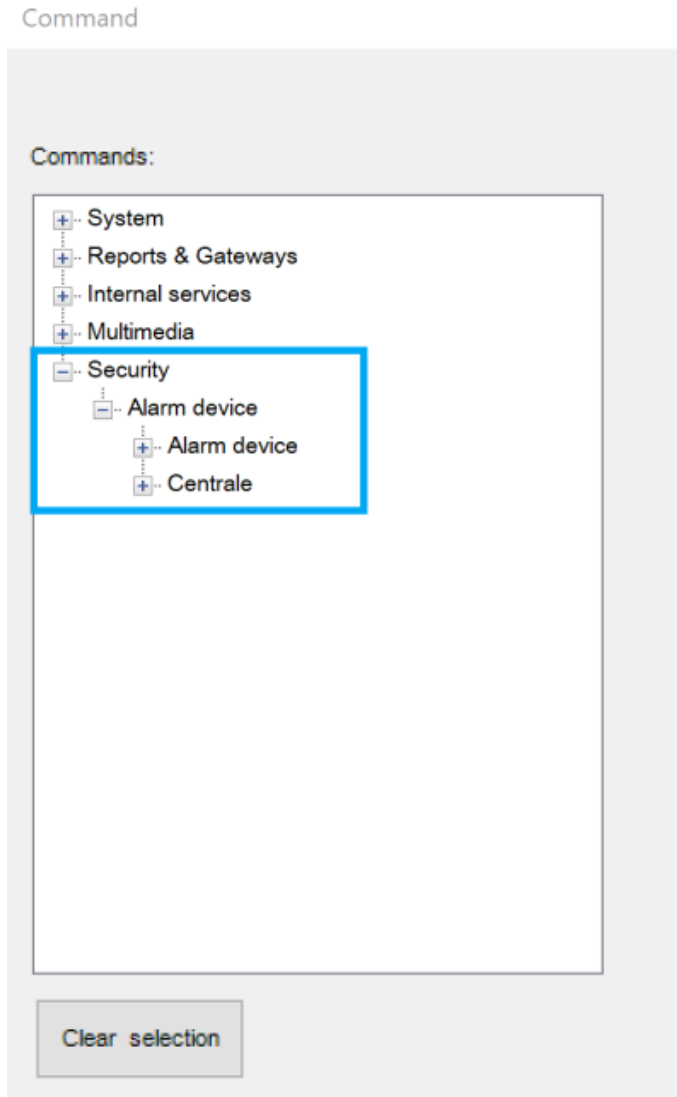


Figura 5: Sicurezza

## Dispositivo d'Allarme

Dopo aver selezionato **Sicurezza**, verrà mostrato un elenco di tutti i **dispositivi d'allarme e centrali** aggiunti nel **Sistema**. I comandi disponibili per ogni dispositivo sono i seguenti:

[Attiva una partizione specifica con codice](#)

Questo comando consente di **attivare una partizione dell'allarme** utilizzando il relativo codice PIN.

- **Numero Partizione**
- **Codice PIN**

[Disattiva una partizione specifica con codice](#)

Questo comando consente di **disattivare una partizione dell'allarme** utilizzando il relativo codice PIN.

- **Numero Partizione**
- **Codice PIN**

[Attiva tutte le partizioni con codice](#)

Questo comando consente di **attivare tutte le partizioni dell'allarme** utilizzando un codice PIN comune.

- **Codice PIN**

[Disattiva tutte le partizioni con codice](#)

Questo comando consente di **disattivare tutte le partizioni dell'allarme** utilizzando un codice PIN comune.

- **Codice PIN**

[Accendi o spegni un'uscita specifica](#)

Questo comando consente di **controllare un'uscita specifica** del sistema di allarme.

- **Numero dell'uscita da controllare**
- **Nuovo stato dell'uscita ON=1, OFF=0.**

—

## Centrale

Dopo aver selezionato **Sicurezza**, verrà mostrato un elenco di tutti i **dispositivi d'allarme e centrali** aggiunti nel **Sistema**. I comandi disponibili per ogni centrale sono i seguenti:

[Attiva una partizione specifica con codice](#)

Questo comando consente di **attivare una partizione dell'allarme** utilizzando il relativo codice PIN.

- **Numero Partizione**
- **Codice PIN**

[Disattiva una partizione specifica con codice](#)

Questo comando consente di **disattivare una partizione dell'allarme** utilizzando il relativo codice PIN.

- **Numero Partizione**
- **Codice PIN**

### [Attiva tutte le partizioni con codice](#)

Questo comando consente di **attivare tutte le partizioni dell'allarme** utilizzando un codice PIN comune.

- **Codice PIN**

### [Disattiva tutte le partizioni con codice](#)

Questo comando consente di **disattivare tutte le partizioni dell'allarme** utilizzando un codice PIN comune.

- **Codice PIN**

### [Accendi o spegni un'uscita specifica](#)

Questo comando consente di **controllare un'uscita specifica** del sistema di allarme.

- **Numero dell'uscita da controllare**
- **Nuovo stato dell'uscita ON=1, OFF=0.**

From:  
<http://www.thinknx.com/wiki/> - **Learning Thinknx**

Permanent link:  
<http://www.thinknx.com/wiki/doku.php?id=prova3>

Last update: **2025/02/13 14:24**

