



De vloerverwarming automatisch uitschakelen in de zomer

Handleiding NL

Inhoud

In deze handleiding lichten we toe hoe u de pompschakelaar automatisch kunt in- en uitschakelen, bijvoorbeeld tijdens de zomer. Hierdoor kunt u aanzienlijk [besparen op de stroomkosten van de vloerverwarming](#).

Voorwaarden:

- De vloerverwarming (schakelaar) dient elke twee uur automatisch ingeschakeld te worden om te voorkomen dat de pomp te lang stil blijft staan. Vervolgens dient de vloerverwarmingspomp na tien minuten weer uit te gaan. De cyclus begint opnieuw.
- Deze cyclus moet uitgeschakeld kunnen worden door middel van een knop op het e-Centre.

Voorbereiding:

- Zorg ervoor dat de schakelaar ingeleerd is. In ons voorbeeld heet die schakelaar 'Pomp'.

Stap 1: Scènes aanmaken

Om deze situatie te kunnen realiseren moeten we allereerst vier scènes aanmaken, te weten:

- Een scène om de situatie in te schakelen, de vloerverwarming aan te zetten en de aftelklok van tien minuten in te schakelen (benaming: Logische waarde 1 Aan).
- Een scène om de vloerverwarming uit te schakelen en een aftelklok van één uur (is maximaal) in te schakelen (benaming: Vloer uit).
- Een scène om de aftelklok bij de uitgeschakelde vloerverwarming met één uur te verlengen (benaming: Aftelklok 3).
- Een scène om de situatie uit te schakelen en de vloerverwarming uit te schakelen (zodat deze niet onnodig aan blijft staan) (benaming: Logische waarde 1 Uit).

Stap 2: Scenario's aanmaken

Om deze situatie te kunnen realiseren moeten we vervolgens drie scenario's aanmaken, te weten:

- Een scenario waarbij de vloerverwarming uitgaat, nadat aftelklok 1 is afgelopen, mits de situatie geactiveerd is (benaming: Aftelklok 1 op 0 is vloer uit).
- Een scenario waarbij de vloerverwarming aangaat, nadat aftelklok 3 is afgelopen, mits de situatie geactiveerd is (benaming: Aftelklok 3 op 0 is vloer aan).
- Een scenario waarbij aftelklok 3 ingaat, nadat aftelklok 2 is afgelopen, mits de situatie geactiveerd is (benaming: Aftelklok 3 aan als 2 op 0 is).

Eindresultaat

Ten slotte lichten we het eindresultaat toe.

Stap 1.1: Scène 'Logische waarde 1 Aan'

- 1.1.1 Klik op 'Toevoegen' bij 'Scènes'
- 1.1.2 Geef de scène een naam. In ons voorbeeld 'Logische waarde 1 Aan'
- 1.1.3 Kies voor een knop op het Home scherm.
- 1.1.4 Kies een benaming en een icoontje. In ons voorbeeld: 'Vloer Aan'
- 1.1.5 Klik op 'Toevoegen' en kies de volgende instellingen (vink 'Expert mode' aan):
 - Groep: Variabelen
 - Eigenschap: Logische waarde 1
 - Actie: Instellen op
 - Waarde: Aan
- 1.1.6 Sla de instellingen op en klik wederom op 'Toevoegen'. Kies vervolgens:
 - Apparaat: Pomp
 - Eigenschap: Switch
 - Actie: Instellen op
 - Waarde: Aan
- 1.1.7 Sla de instellingen op en klik wederom op 'Toevoegen'. Kies vervolgens (vink 'Expert mode' aan):
 - Groep: Klok
 - Eigenschap: Aftelklok 1
 - Actie: Instellen op
 - Waarde: 600 (seconden)
- 1.1.8 Sla de instellingen en de scène op

Scènes



Geef de scène een naam en specificeer de acties die deze scène moet uitvoeren.

Scène naam:

Scèneknop:

Toon een knop voor deze scène op het Home scherm van het e-Centre.

Tekst regel 1:

Tekst regel 2:

Pictogram:



Selecteren...

Acties die door deze scène worden uitgevoerd:

Groep	Apparaat	Eigenschap	Actie	Waarde		
Variabelen	-	Logische waarde 1	Instellen op	Aan		
Z-Wave apparaten	Pomp	Switch	Instellen op	Aan		
Klok	-	Aftelklok 1	Instellen op	600 seconden		

Afbeelding 1: Scène 'Logische waarde 1 Aan'

Stap 1.2: Scène 'Logische waarde 1 Uit'

- 1.2.1 Klik op 'Toevoegen'
- 1.2.2 Geef de scène een naam. In ons voorbeeld 'Logische waarde 1 Uit'
- 1.2.3 Kies voor een knop op het Home scherm.
- 1.2.4 Kies een benaming en een icoontje. In ons voorbeeld: 'Vloer Uit'
- 1.2.5 Klik op 'Toevoegen' en kies de volgende instellingen (vink 'Expert mode' aan):
 - Groep: Variabelen
 - Eigenschap: Logische waarde 1
 - Actie: Instellen op
 - Waarde: Uit
- 1.2.6 Sla de instellingen op en klik wederom op 'Toevoegen'. Kies vervolgens:
 - Apparaat: Pomp
 - Eigenschap: Switch
 - Actie: Instellen op
 - Waarde: Uit
- 1.2.7 Sla de instellingen en de scène op

Scènes



Geef de scène een naam en specificeer de acties die deze scène moet uitvoeren.

Scène naam:

Scèneknop:

Toon een knop voor deze scène op het Home scherm van het e-Centre.

Tekst regel 1:

Tekst regel 2:

Pictogram:



Selecteren...

Acties die door deze scène worden uitgevoerd:

Groep	Apparaat	Eigenschap	Actie	Waarde		
Variabelen	-	Logische waarde 1	Instellen op	Uit		
Z-Wave apparaten	Pomp	Switch	Instellen op	Uit		

Afbeelding 2: Scène 'Logische waarde 1 Uit'

Stap 1.3: Scène 'Vloer Uit'

- 1.3.1 Klik op 'Toevoegen'
- 1.3.2 Geef de scène een naam. In ons voorbeeld 'Vloer Uit'
- 1.3.3 Klik op 'Toevoegen' en kies de volgende instellingen (vink 'Expert mode' aan):
 - Groep: Klok
 - Eigenschap: Aftelklok 2
 - Actie: Instellen op
 - Waarde: 3600 (seconden)
- 1.3.4 Sla de instellingen op en klik wederom op 'Toevoegen'. Kies vervolgens:
 - Apparaat: Pomp
 - Eigenschap: Switch
 - Actie: Instellen op
 - Waarde: Uit
- 1.3.5 Sla de instellingen en de scène op

Scènes



Geef de scène een naam en specificeer de acties die deze scène moet uitvoeren.

Scène naam:

Scènekноп:

Toon een knop voor deze scène op het Home scherm van het e-Centre.

Acties die door deze scène worden uitgevoerd:

Groep	Apparaat	Eigenschap	Actie	Waarde		
Klok	-	Aftelklok 2	Instellen op	3600 seconden		
Z-Wave apparaten	Pomp	Switch	Instellen op	Uit		

Afbeelding 3: Scène 'Vloer Uit'

Stap 1.4: Scène 'Aftelklok 3'

- 1.4.1 Klik op 'Toevoegen'
- 1.4.2 Geef de scène een naam. In ons voorbeeld 'Aftelklok 3'
- 1.4.3 Klik op 'Toevoegen' en kies de volgende instellingen (vink 'Expert mode' aan):
 - Groep: Klok
 - Eigenschap: Aftelklok 3
 - Actie: Instellen op
 - Waarde: 3600 (seconden)
- 1.4.4 Sla de instellingen en de scène op

Scènes



Geef de scène een naam en specificeer de acties die deze scène moet uitvoeren.

Scène naam:

Scèneknop:

Toon een knop voor deze scène op het Home scherm van het e-Centre.

Acties die door deze scène worden uitgevoerd:

Groep	Apparaat	Eigenschap	Actie	Waarde	
Klok	-	Aftelklok 3	Instellen op	3600 seconden	

Afbeelding 4: Scène 'Aftelklok 3'

Gedefinieerde scènes:

Naam	Knop	Pictogram	Tekst 1	Tekst 2	
Logische waarde 1 Aan	Ja		Vloer	Aan	
Logische waarde 1 Uit	Ja		Vloer	Uit	
Vloer uit	Nee				
Aftelklok 3	Nee				

Afbeelding 5: Totaaloverzicht scènes

Stap 2.1: Scenario: 'Aftelklok 1 op 0 is vloer uit'

- 2.1.1 Klik op 'Toevoegen' bij 'Scenario's'
- 2.1.2 Geef het scenario een naam. In ons voorbeeld 'Aftelklok 1 op 0 is vloer uit'
- 2.1.3 Kies de scène 'Vloer uit'
- 2.1.4 Klik op 'Toevoegen' bij 'Gebeurtenissen...' en kies:
 - Groep: Klok
 - Eigenschap: Aftelklok 1
- 2.1.5 Sla de instellingen op en klik op 'Toevoegen' bij 'Voorwaarden...' en kies:
 - Groep: Klok
 - Eigenschap: Aftelklok 1
 - Voorwaarde: Gelijk aan
 - Waarde: 0 (seconden)
- 2.1.6 Sla de instellingen op en klik wederom op 'Toevoegen' bij 'Voorwaarden...' en kies:
 - Groep: Variabelen
 - Eigenschap: Logische waarde 1
 - Voorwaarde: Gelijk aan
 - Waarde: Aan
- 2.1.7 Sla de instellingen en het scenario op

Scenario's 

Geef het scenario een naam, selecteer de scène en configureer de gebeurtenissen en voorwaarden waarbij de scène uitgevoerd dient te worden.

Bijvoorbeeld - Verlichting inschakelen nadat een deur met deursensor is geopend.
Geef het scenario een naam, selecteer een scène om uitgevoerd te worden en stel gebeurtenissen en voorwaarden in.

Scenario naam:

Scène:

Gebeurtenissen die de scène kunnen activeren:

Groep	Apparaat naam	Eigenschap		
Klok	-	Aftelklok 1		

Voorwaarden waaronder de scène uitgevoerd mag worden:

Groep	Apparaat naam	Eigenschap	Voorwaarde	Waarde		
Klok	-	Aftelklok 1	Gelijk aan	0 seconden		
Variabelen	-	Logische waarde 1	Gelijk aan	Aan		

Afbeelding 6: Scenario 'Aftelklok 1 op 0 is vloer uit'

Stap 2.2: Scenario: 'Aftelklok 3 op 0 is vloer aan'

- 2.2.1 Klik op 'Toevoegen'
- 2.2.2 Geef het scenario een naam. In ons voorbeeld 'Aftelklok 3 op 0 is vloer aan'
- 2.2.3 Kies de scène 'Logische waarde 1 Aan'
- 2.2.4 Klik op 'Toevoegen' bij 'Gebeurtenissen...' en kies:
 - Groep: Klok
 - Eigenschap: Aftelklok 3
- 2.2.5 Sla de instellingen op en klik op 'Toevoegen' bij 'Voorwaarden...' en kies:
 - Groep: Klok
 - Eigenschap: Aftelklok 3
 - Voorwaarde: Gelijk aan
 - Waarde: 0 (seconden)
- 2.2.6 Sla de instellingen op en klik wederom op 'Toevoegen' bij 'Voorwaarden...' en kies:
 - Groep: Variabelen
 - Eigenschap: Logische waarde 1
 - Voorwaarde: Gelijk aan
 - Waarde: Aan
- 2.2.7 Sla de instellingen en het scenario op

Scenario's



Geef het scenario een naam, selecteer de scène en configureer de gebeurtenissen en voorwaarden waarbij de scène uitgevoerd dient te worden.

Bijvoorbeeld - Verlichting inschakelen nadat een deur met deursensor is geopend.

Geef het scenario een naam, selecteer een scène om uitgevoerd te worden en stel gebeurtenissen en voorwaarden in.

Scenario naam:

Scène:

Gebeurtenissen die de scène kunnen activeren:

Groep	Apparaat naam	Eigenschap		
Klok	-	Aftelklok 3		
<input type="button" value="Toevoegen"/>				

Voorwaarden waaronder de scène uitgevoerd mag worden:

Groep	Apparaat naam	Eigenschap	Voorwaarde	Waarde		
Klok	-	Aftelklok 3	Gelijk aan	0 seconden		
Variabelen	-	Logische waarde 1	Gelijk aan	Aan		
<input type="button" value="Toevoegen"/>						

Afbeelding 7: Scenario 'Aftelklok 3 op 0 is vloer aan'

Stap 2.3: Scenario: 'Aftelklok 3 aan als 2 op 0 is'

- 2.2.8 Klik op 'Toevoegen'
- 2.2.9 Geef het scenario een naam. In ons voorbeeld 'Aftelklok 3 aan als 2 op 0 is'
- 2.2.10 Kies de scène 'Aftelklok 3'
- 2.2.11 Klik op 'Toevoegen' bij 'Gebeurtenissen...' en kies:
- Groep: Klok
 - Eigenschap: Aftelklok 2
- 2.2.12 Sla de instellingen op en klik op 'Toevoegen' bij 'Voorwaarden...' en kies:
- Groep: Klok
 - Eigenschap: Aftelklok 2
 - Voorwaarde: Gelijk aan
 - Waarde: 0 (seconden)
- 2.2.13 Sla de instellingen op en klik wederom op 'Toevoegen' bij 'Voorwaarden...' en kies:
- Groep: Variabelen
 - Eigenschap: Logische waarde 1
 - Voorwaarde: Gelijk aan
 - Waarde: Aan
- 2.2.14 Sla de instellingen en het scenario op

Scenario's



Geef het scenario een naam, selecteer de scène en configureer de gebeurtenissen en voorwaarden waarbij de scène uitgevoerd dient te worden.

Bijvoorbeeld - Verlichting inschakelen nadat een deur met deursensor is geopend.

Geef het scenario een naam, selecteer een scène om uitgevoerd te worden en stel gebeurtenissen en voorwaarden in.

Scenario naam:

Scène:

Gebeurtenissen die de scène kunnen activeren:

Groep	Apparaat naam	Eigenschap		
Klok	-	Aftelklok 2		
<input type="button" value="Toevoegen"/>				

Voorwaarden waaronder de scène uitgevoerd mag worden:

Groep	Apparaat naam	Eigenschap	Voorwaarde	Waarde		
Klok	-	Aftelklok 2	Gelijk aan	0 seconden		
Variabelen	-	Logische waarde 1	Gelijk aan	Aan		
<input type="button" value="Toevoegen"/>						

Afbeelding 8: Scenario: 'Aftelklok 3 aan als 2 op 0 is'



De onderstaande lijst toont een overzicht van alle scenario's.

Scenario's zijn geautomatiseerde scènes, met andere woorden: U kunt gebeurtenissen of voorwaarden opgeven om een scène automatisch te laten uitvoeren. Bijvoorbeeld, het inschakelen van de verlichting in een ruimte nadat een deur met deursensor is geopend.

Let op! Het is ook mogelijk om gebruik te maken van de (speciale) wizards pagina om geautomatiseerde scènes eenvoudiger in te stellen.

Gedefinieerde scenario's:

Scenario	Scène		
Aftelklok 3 aan als 2 op 0 is	Aftelklok 3		
Aftelklok 3 op 0 is vloer aan	Logische waarde 1 Aan		
Aftelklok 1 op 0 is vloer uit	Vloer uit		

[Toevoegen](#)

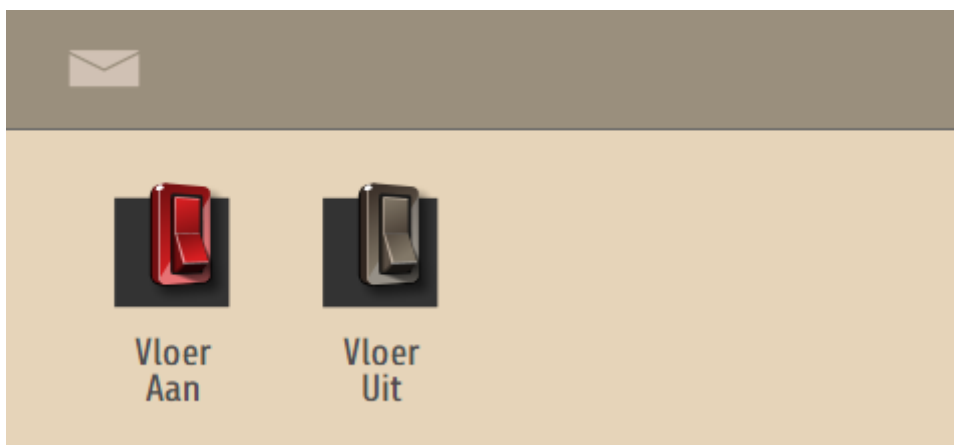
Afbeelding 9: Totaaloverzicht Scenario's

Eindresultaat

Er zijn nu twee scènes bijgekomen op uw e-Centre. De scène 'Vloer aan' activeert de situatie waarin de vloerverwarming tien minuten aangaat en vervolgens twee uur uit. Daarna begint de cyclisch weer opnieuw. Bij de scène 'Vloer uit' wordt de hele situatie gedeactiveerd en gaat de vloerverwarming uit.

Tip: Zet de tijden van de aftelklokken eerst even op een paar seconden. U kunt dan goed testen of alle instellingen juist zijn toegepast en of het werkt.

Let op: Gebruik voor de overige pompen andere waardes voor de aftelklokken en de logische waarde. Bijvoorbeeld: Logische waarde 2 en Aftelklokken 4, 5 en 6.



Afbeelding 10: Nieuwe scèneknoppen op het e-Centre