

# OBJECT MANAGER V1.2.0

## (BUILD 180202) RELEASE NOTES

Niniejszy dokument przedstawia opis wprowadzonych zmian wprowadzonych w Object Manager w wersji v1.2.0.

Aby uzyskać więcej szczegółów, prosimy o zapoznanie się z informacjami znajdującymi się na naszej stronie suportowej.

## SPIS TREŚCI

1. Nowe funkcjonalności	1
2. Zmiany / Udoskonalenia	2
3. Naprawione błędy	2
4. Zalecane wymagania sprzętowe	3
5. Proces instalacji i uruchomienie	3
6. Więcej informacji	3

## 1. NOWE FUNKCJONALNOŚCI

- **Pomiar Mediów** – możliwość ustawienia oraz śledzenia zużycia energii dla danego obiektu podłączonego do systemu Grenton.
- **Tworzenie kopii zapasowej** – możliwość wykonywania kopii zapasowych dla danego projektu.
- **Przenieś do kontenera** – opcja dostępna w menu kontekstowym drzewa obiektów, umożliwia szybsze grupowe dodanie obiektów do utworzonego kontenera.
- **Panel Statystyka** – umożliwia dodanie Pomiaru mediów do interfejsu aplikacji mobilnej.
- **Panel Kamera** – umożliwia zdefiniowanie obszaru, na którym wyświetlony jest strumień RTPS na stronie interfejsu mobilnego.

- **Domofon** – umożliwia skonfigurowanie interfejsu aplikacji mobilnej do korzystania z serwera SIP oraz domofonu.
- **Zmiana skórki** – umożliwia zmianę skórki dla utworzonego interfejsu.
- **Zmiana rozdzielczości** – umożliwia zmianę rozdzielczości dla utworzonego interfejsu.
- **Klonowanie interfejsów** – umożliwia skopiowanie całego interfejsu wraz z zdefiniowaniem nowej skórki oraz rozdzielczości.
- **Eksport pliku interfejsu do .ZIP** – umożliwia wygenerowanie pliku .ZIP, który może zostać zaimportowany na aplikację mobilnej Home Manager.
- **Nowe zdarzenie:** Dodanie nowego zdarzenia *OnHolidayModeOff* dla obiektu wirtualnego Termostat.
- **Możliwość Przybliżania / Oddalania** podglądu w Symulatorze UI Visual Buildera.
- **Grupowa zmiana:** Możliwość zaznaczenia kilku komponentów i grupowej zmiany odległości pomiędzy komponentami w VB.

## 2. ZMIANY / UDOSKONALENIA

- Zmiana nowego ekranu startowego Grenton Object Manager.
- Dodanie nowych informacji odnośnie licencji w oknie „O Programie”.
- Skrócenie czasu timeout po wprowadzeniu błędnej wartości dla SecretKey (klucz szyfrujący jednostki CLU).
- Automatyczne uzupełnianie komponentów: Przycisk 2-stanowy oraz Slider – wybranie Źródła dla komponentów skutkuje automatycznym uzupełnieniem zdarzeń oraz parametru Text (Uwaga! Nie dotyczy wszystkich cech obiektów).
- Dodanie brakujących grafik dla skórki BasicSkin\_ExtraLarge oraz BasicSkin\_Medium.
- Dodanie możliwości tworzenia termostatów, posiadających jako Źródło/Odbiornik cechy użytkownika CLU.
- Dokonano ujednolicenia kodowania znaków na UTF-8 we wszystkich plikach projektu.
- Ujednolicono wyświetlanie wartości cech do 2 miejsc po przecinku (Przykładowo: cecha Value obiektu OneWire) .
- Dodano utrzymywanie widoku drzewa obiektów z poprzedniej wykonanej operacji dla dodawania metod do zdarzeń.
- Dodanie nowego języka dla Object Managera - język angielski.
- Możliwość tworzenia własnej rozdzielczości w trybie zaawansowanym generatora GUI dla interfejsów.

## 3. NAPRAWIONE BŁĘDY

- Błędne przeliczenie wykresu w zakładce Harmonogram dla obiektów: Harmonogram oraz Termostat po zmianie zakresu Min, Max.
- Błędne wyświetlanie listy obiektów (grupowania obiektów) po dokonaniu edycji nazwy obiektu.
- Niepoprawne generowanie orientacji stron dla automatycznie wygenerowanego interfejsu o rozdzielczości własnej.
- Niepoprawna wielkość czcionki tekstu komponentu Radio dla interfejsów posiadających skórki BasicSkin\_Large.
- Niepoprawnie wyświetlanie tekstu komponentów Przycisk, Przycisk 2-stanowy Radio.

- Brak możliwości dodania do komponentu „Warunek” cechy M0/M1 modułu Roller Shutter.
- Błędnie dodawany w skrypcie blok warunku dla cechy State obiektu Kalendarz.
- Niepoprawne tworzenie cechy Rule obiektu wirtualnego Kalendarz w przypadku wykorzystania opcji 'Dni parzyste/Dni nieparzyste'.
- Brak wyświetlania wartości cechy Value% modułu Analog In/Out w Symulatorze UI Visual Buildera.

## 4. ZALECANE WYMAGANIA SPRZĘTOWE

- **System operacyjny:** Windows 7 lub wyższy
- **Pamięć RAM:** min. 4 GB
- **Dostępna przestrzeń na dysku:** min. 500 MB

### ***Uwaga!!***

Aby możliwe było korzystanie z Object Managera v.1.2.0, wymagane jest posiadanie na jednostce centralnej **CLU firmware w wersji co najmniej 4.07.29**. Jeżeli Państwa CLU nie posiada wymienionej wersji, prosimy o kontakt z naszym Działem Wsparcia Technicznego

## 5. PROCES INSTALACJI I URUCHOMIENIE

1. Pobrać plik object-manager-1.2.0.180202.exe.
2. Uruchomić pobrany plik.
3. Wybrać ścieżkę instalacji Object Managera.
4. Rozpocząć wypakowywanie klikając w przycisk *Extract*.
5. Po wypakowaniu uruchomić plik om.exe znajdujący się w katalogu */object-manager-1.2.0.180202*

## 6. WIĘCEJ INFORMACJI

Dalsze informacje na temat instalacji i konfiguracji systemu Grenton można znaleźć na Portalu Dla Instalatorów: <https://support.grenton.pl/pl/support/solutions>

Jeśli powyższe informacje okażą się niewystarczające do realizacji wdrożenia, prosimy o kontakt z Działem Wsparcia Grenton – informacje kontaktowe poniżej.



Grenton Sp. z o.o.  
ul. Na Wierchowinach 3  
30-222 Kraków, Polska

**Dział Wsparcia Technicznego:**

Tel.: +48 12 200 26 06

e-mail: [support@grenton.com](mailto:support@grenton.com)

**Grenton Sp. z o.o**  
**Na Wierchowinach 3**  
**30-222 Kraków**

Tel.: +48 12 2002 998

e-mail: [grenton@grenton.com](mailto:grenton@grenton.com)