

Planen und Projektieren von EIB/KNX mit der ETS 3

Mit dem Softwaretool ETS 3 bietet die Konnex Association dem Planer und Installateur von EIB/KNX die dritte Generation der ETS-Software. Vor allem die Änderungen bei den Betriebssystemen (Windows ME, NT, 2000, XP) und bei der PC-Hardware waren ein Hauptgrund dafür, eine komplett neue ETS-Version zu entwickeln, die nicht auf der alten ETS 2 basiert. Außerdem gab es den dringenden Wunsch nach einer einfachen Einsteigerversion, die dem Anfänger den Beginn mit EIB/KNX erleichtert.

1 Umstieg von der ETS 2

Weltweit verfügen heute mehr als 20 000 ETS-Lizenznehmer über ein exzellentes Fachwissen zum Thema EIB/KNX-Haus- und Gebäudesystemtechnik. Mit der Version ETS 2 konnten in den vergangenen Jahren sehr gute Erfolge bei der Planung und Konfiguration von EIB/KNX-Projekten erzielt werden. Doch der technische Fortschritt und der Wunsch nach neuen Möglichkeiten der Bearbeitung verlangten nach einer verbesserten Software. Das Ergebnis liegt mit der ETS 3 vor. Die Oberfläche der ETS 3 ist ähnlich wie die Bedienoberfläche der ETS 2 aufgebaut. Der ETS 2-Kenner wird sich daher in der ETS 3 Professional nach kurzer Zeit sicher und „zuhause“ fühlen. Mit der optimierten Bedienoberfläche und deren vielfältigen Konfigurationsmöglichkeiten steht ein hervorragendes Werkzeug für die weitere positive Entwicklung von EIB/KNX zur Verfügung. Dabei hilft der gut strukturierte innere Aufbau der ETS 3 mit definierten und gut dokumentierten Schnittstellen.

2 Tester- und Starter-Version

Das kostenlose Lernprogramm ETS 3 Tester ermöglicht den Einstieg in die EIB/KNX-Bus-technik. Unterstützt von praxisnahen Beispielen wird der Weg zur sicheren Planung von EIB/KNX-Projekten aufgezeigt (Bild 1). Die einfach zu bedienende Software zeigt auf anschauliche Weise, wie sich zum Beispiel eine Einzelraum-Heizungsregelung realisieren lässt oder wie die Zentralsteuerung in Kombination mit Heizung, Beschattung und Beleuchtung umgesetzt wird.

Die Software ETS 3 Starter ermöglicht den direkten Einstieg in die Haus- und Gebäudesystemtechnik mit EIB/KNX (Bild 2). Der Starter ist anwenderfreundlich und hat eine übersichtliche Bedienoberfläche. Mit der Software wurde eine Zwischenstufe auf dem Weg zum EIB/KNX-Profi geschaffen. Ohne zunächst das gesamte Spezialwissen des Bussystems beherrschen zu müssen, kann der Elektroinstallateur mit der Projektierung und Ausführung

von kleinen Projekten beginnen und sich mit dem Einbau und der Verwendung von EIB/KNX-Geräten vertraut machen. Auf jeden Fall ist die Realisierung einer voll funktionsfähigen EIB/KNX-Anlage mit der ETS 3 Starter möglich. Es gibt aber Einschränkungen, denn nicht alle EIB/KNX-Geräte können mit dem Starter projektiert werden und die Anzahl der Geräte auf einer Linie ist auf maximal 64 limitiert. Außerdem gibt es eine Beschränkung auf definierte Funktionen und eine geringe Manipulationsmöglichkeit der Parameter.

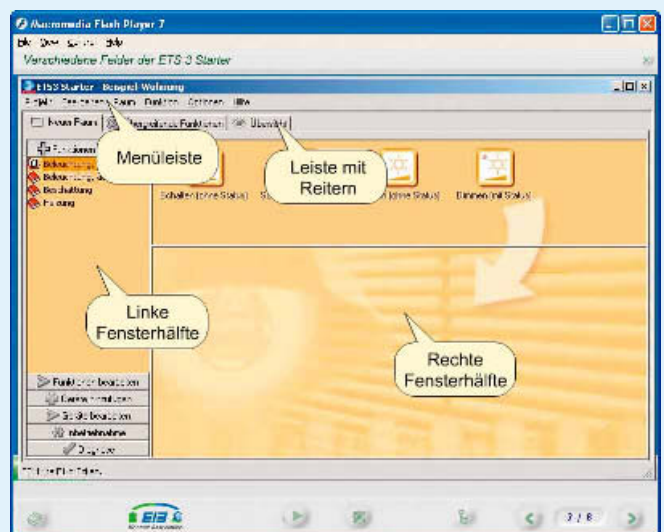
3 ETS 3 Professional

Die ETS 3 Professional ist der direkte Nachfolger der ETS 2. Bei der Neuentwicklung wurde darauf geachtet, dass mit der ETS 2 erstellte Datenbanken und Projekte in das neue Programm übernommen werden können. Als wichtigste Neuerungen sind folgende Funktionen zu nennen:

- ein Standardbrowser, der alle gewünschten Elemente anzeigt (Bild 3)
- Reduzierung der Mausclicks um mehr als 50 Prozent
- sehr übersichtliche Form des Parameterdialogs
- zeitaufwändige Operationen können im Hintergrund abgearbeitet werden
- direkte Korrektur unbeabsichtigter Operationen
- USB-Schnittstelle und neue Diagnosemöglichkeiten (Bild 4).

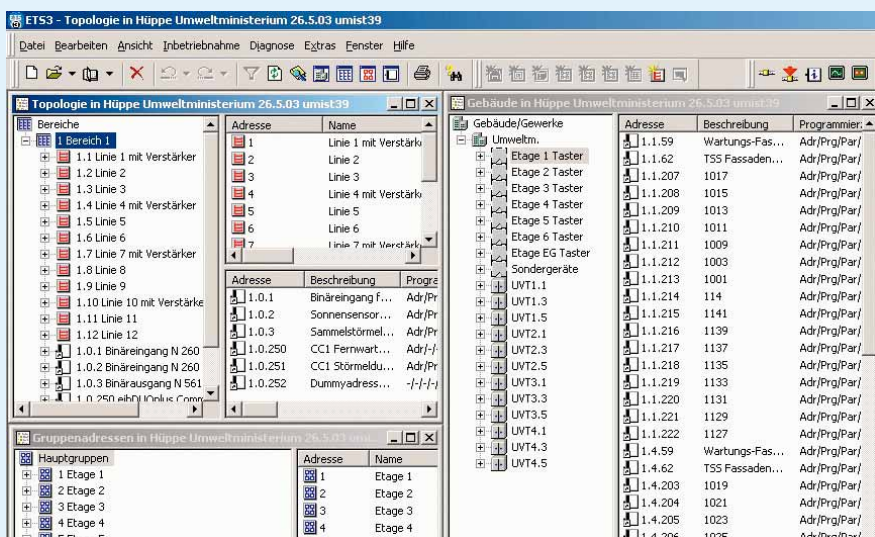
Die Bedienoberfläche besteht aus mehreren Fenstern mit Explorern für die Elemente des auszuführenden Projekts. Projekte, die mit der Starter-Version erstellt wurden, können mit der ETS 3 Professional verändert und erweitert werden. Der Rückweg zum Starter ist dann aber nicht mehr möglich.

1 ETS Tester ist ein kostenloses Lernprogramm für den ersten Einstieg in die EIB/KNX-Welt

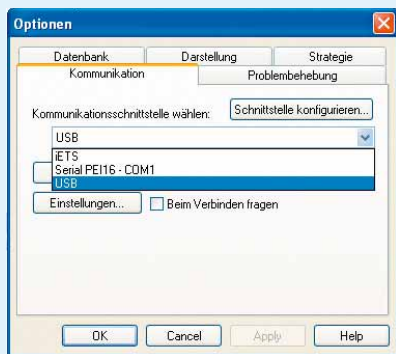


2 Mit der Starter-Version lassen sich erste Projekte planen und ausführen





3 Oberflache der ETS 3 Professional



4 Eine USB-Schnittstelle erleichtert vor allem die Arbeit mit Notebooks, die serienmaig immer seltener mit einem seriellen (COM-) Port ausgestattet sind

des ausgewahlten Objekts an. Dies reduziert die Mausklicks um mehr als 50 Prozent gegenuber der ETS 2. anderungen werden auch hier sofort beim Verlassen eines Feldes in der Datenbank gespeichert. Zu den Objekten konnen auch Kommentare, teilweise mit Statusfunktionen zur Fertigstellung, abgelegt werden.

3.3 Parameterdialog

Die Parameter stellt die ETS 3 in sehr ubersichtlicher Form dar. Die Parameterseiten sind jetzt in einer Baumdarstellung strukturiert. Die Wertebereiche werden dabei automatisch eingeblendet, was die Eingabe erheblich erleichtert. Der Parameterdialog ist fur neue Eingabelemente bereits vorbereitet.

3.4 Neue Funktionen

In einer Favoritenliste konnen hufig benotigte Objekte abgelegt werden. Damit ist ein schneller Zugriff auf wichtige Zentralgruppenadressen, Gerate oder Herstellerprodukte moglich.

Wahrend im Hintergrund zeitaufwandige Operationen, wie das Programmieren von Geraten, ablaufen, kann zeitgleich mit der ETS 3 Professional weitergearbeitet werden.

Samtliche Projektierungs-Operationen lassen sich ruckgangig machen. Dies erspart lastige Sicherheitsabfragen. Unbeabsichtigte Operationen konnen sofort korrigiert werden. Dieser eingebaute „Ruckwarts-gang“ macht das Arbeiten flussiger und risikoloser.

Zusatzfunktionen sind mit der neuen ETS 3 einfacher zu integrieren. So kann die Software jederzeit um individuelle Wunschfunktionen aufgerustet werden. Auerdem unterstutzt die ETS 3 jetzt die USB-Schnittstelle und bietet neue Diagnosemoglichkeiten.

3.1 Browser

In der ETS 3 Professional gibt es keine speziellen Browser fur z. B. Topologie oder Gruppenadressen, sondern nur einen Standardbrowser, der die gewunschten Elemente anzeigt. Dabei konnen auch beliebige Ausschnitte der Daten in neuen Browserfenstern angezeigt werden. Die Anzahl der offenen Fenster ist nicht begrenzt. Operationen werden durch die angezeigten Objekte selbst festgelegt und konnen per Kontextmenu erreicht oder per Drag and Drop ausgefuhrt werden. Wenn ein Gerat programmiert werden soll, das unmittelbar zuvor verandert wurde, ist es nicht mehr erforderlich, ein anderes Browserfenster zu offnen. Somit kann wesentlich leichter und zugiger gearbeitet werden.

3.2 Eigenschaftsdialog

Zur Anzeige und Veranderung aller Merkmale eines Objektes wird ein Dialog mit meist mehreren Eigenschaftsseiten verwendet. Dieser Dialog zeigt stets die Eigenschaften