



HomeMatic-Script Dokumentation

Teil 3: Beispiele

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	3
2	Beispiel 1: Maximale Temperatur anzeigen.....	4
2.1	Übersicht.....	4
2.2	Die Systemvariable „maximale Temperatur“	4
2.3	Das Programm „Maximale Temperatur“	5
2.4	Bedienung und Statusansicht	6
2.5	Diskussion	7
3	Beispiel 2: Daten an 19-Tasten-Fernbedienung senden	8
3.1	Programmierung	8
3.2	Symbole	9
3.3	Text.....	9
3.4	Einheit anzeigen.....	10
3.5	Ton ausgeben.....	10
3.6	Hintergrundbeleuchtung	10
3.7	Daten übertragen	11
3.8	Display löschen.....	11
3.9	Beispiel	11
4	Beispiel 3: Alle Schaltaktoren und Dimmer ausschalten	12
4.1	Übersicht.....	12
4.2	Das Programm „Licht aus“	12
4.3	Der Favorit „MyFavorite“	13
4.4	Bedienung	14
4.5	Diskussion.....	15

1 Einleitung

Mit der HomeMatic Zentrale ist es möglich, als Reaktion auf ein Ereignis ein Skript auszuführen. Hier wird eine eigene Skriptsprache verwendet, die im Folgenden als HomeMatic-Script bezeichnet wird.

HomeMatic-Script wird bei der HomeMatic Zentrale innerhalb von Programmen verwendet. Mit dieser Skriptsprache kann auf die Logikschicht der HomeMatic Zentrale zugegriffen werden. Dadurch lassen sich z.B. angelegte HomeMatic Komponenten bedienen.

Ziel der HomeMatic-Script Dokumentation ist es, dem Anwender einen Einblick in die Programmierung von Skripten zu geben, die mittels Programmen von der HomeMatic Zentrale benutzt werden können.

Die HomeMatic-Script Dokumentation besteht aus den folgenden 4 Dokumenten:

- Teil 1: Sprachbeschreibung
Beschreibt die Skriptsprache HomeMatic-Script.
- Teil 2: Objektmodell
Beschreibt auszugsweise das Objektmodell, welches der HomeMatic Zentrale zugrunde liegt.
- Teil 3: Beispiele
Eine Sammlung von Beispielen, welche den Umgang mit HomeMatic-Script praxisnah illustrieren.
- Teil 4: Datenpunkte
Gibt einen Überblick über die verfügbaren Datenpunkte der HomeMatic Geräte.

Bei diesem Dokument handelt es sich um Teil 3, Beispiele. Dieser Teil bietet eine Sammlung von Beispielskripten. Damit soll die Arbeitsweise der Skriptsprache verdeutlicht werden. Daneben werden einige interessante Anwendungen vorgestellt.

2 Beispiel 1: Maximale Temperatur anzeigen

Der Funk-Kombisensor „HM-WDS100-C6-O“ liefert eine Vielzahl an Informationen, wie die aktuelle Temperatur, relative Luftfeuchte, Regenmenge, Windgeschwindigkeit und einiges mehr. Eine Anzeige der maximalen Temperatur liefert der Sensor allerdings nicht.

In diesem Beispiel wird ein HomeMatic Skript vorgestellt, welches bei eingehenden Wetterdaten die maximale Temperatur berechnet.

2.1 Übersicht

Im Folgenden wird zunächst die Zustandsvariable „maximale Temperatur“ angelegt und mit dem Funk-Kombisensor verknüpft. Dadurch erreicht man, dass die Zustandsvariable in der Statusanzeige des Funk-Kombisensors mit angezeigt wird.

Anschließend wird das Programm „Maximale Temperatur“ erstellt. Es reagiert auf eingehende Temperaturdaten und aktualisiert die maximale Temperatur. Falls das Programm von Hand ausgeführt wird, soll es die maximale Temperatur mit dem aktuellen Temperaturwert initialisieren.

Schließlich wird kurz auf die Bedienung des Programms eingegangen und dessen Vor- und Nachteile diskutiert.

2.2 Die Systemvariable „maximale Temperatur“

Die Systemvariable „maximale Temperatur“ soll den maximalen Temperaturwert beinhalten. Es handelt sich um einen Zahlenwert, dessen Wertebereich zwischen -50 und 100°C liegt. Damit die Systemvariable in der Statusanzeige des Funk-Kombisensors verwendet werden kann, muss sie dem entsprechenden Kanal zugeordnet werden.

Die Konfigurationsseite der Systemvariablen erreicht man in der HomeMatic WebUI über den Menüpunkt „Systemkonfiguration→Systemvariable“. Dort erzeugt man die neue Systemvariable „maximale Temperatur“.

Systemvariable bearbeiten					
Name	Beschreibung	Variablentyp	Werte	Maßeinheit	Kanalzuordnung
maximale Temperatur		Zahl	Wertebereich: Minimalwert = 0 Maximalwert = 100	°C	Funk-Kombisensor <input type="radio"/> ohne <input checked="" type="radio"/> mit Kanalauswahl
Abbrechen		OK			

Der Variablentyp wird auf „Zahl“ festgelegt, der Wertebereich soll von -50 bis 100 gehen. Als Maßeinheit wird „°C“ verwendet. Wichtig ist zudem die Kanaluordnung. Hier wird der einzige Kanal des Funk-Kombisensors verwendet. Im Beispiel trägt dieser den Namen „Funk-Kombisensor“.

Nachdem die Systemvariable angelegt wurde, wird sie in der Statusanzeige des Funk-Kombisensors angezeigt. Allerdings ist ihr Wert mit „0.00“ vorbelegt.

2.3 Das Programm „Maximale Temperatur“

Nachdem die Systemvariable „maximale Temperatur“ angelegt wurde, soll das Programm „Maximale Temperatur“ erstellt werden. Dabei ist die unterschiedliche Schreibweise zu beachten (kleines „m“, großes „M“). Die HomeMatic Zentrale erlaubt es zwar, dass die Namen von Objekten verschiedener Typen identisch sind, die Funktion „dom.GetObject“ arbeitet jedoch nur dann korrekt, wenn die Bezeichner eindeutig sind. Da HomeMatic-Script zwischen Groß- und Kleinschreibung unterscheidet, sind die Bezeichner „maximale Temperatur“ (die Systemvariable) und „Maximale Temperatur“ (das Programm) verschieden und „dom.GetObject“ arbeitet wie erwartet.

Das Programm „Maximale Temperatur“ hat zwei Aufgaben:

1. Aktualisierung der maximalen Temperatur bei eingehenden Wetterdaten
2. Initialisierung der maximalen Temperatur bei manueller Auslösung

In der HomeMatic WebUI gelangt man über den Menüpunkt „Verknüpfungen und Programme → Programmherstellung und Zentralenverknüpfungen“ zu der Programmübersicht. Hier kann ein neues Programm erstellt werden:

Name	Beschreibung	Bedingung (Wenn...)	Aktivität (Dann..., Sonst...)	Aktion
Maximale Temperatur		Kanalzustand: Funk-Kombisensor bei Lufttemperatur im Wertebereich größer oder gleich -40.00° C auslösen auf Aktualisierung	Skript: var source... sofort ausführen	<input type="checkbox"/> system intern
Bedingung: Wenn...				
<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px;"> Kanalzustand Funk-Kombisensor bei Lufttemperatur im Wertebereich größer oder gleich -40.00° C auslösen auf Aktualisierung </div>				
<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px;"> + UND </div>				
<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px;"> + ODER </div>				
Aktivität: Dann... <input checked="" type="checkbox"/> Vor dem Ausführen alle laufenden Verzögerungen für diese Aktivitäten beenden (z.B. Retriggern).				
<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px;"> Skript var source = dom.GetObject("\$src\$"); var maxTemp = dom.GetO... sofort </div>				
<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px;"> + </div>				
Aktivität: Sonst... <input checked="" type="checkbox"/> Vor dem Ausführen alle laufenden Verzögerungen für diese Aktivitäten beenden (z.B. Retriggern).				
<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px;"> + </div>				

Als Bedingung für die Ausführung des Programms wird die Aktualisierung der Lufttemperatur verwendet. Das Programm wird bei jeder Aktualisierung ausgeführt. Als Aktivität wird das folgende Skript eingetragen:

HomeMatic-Script Dokumentation

```
var source = dom.GetObject("$src$");
var maxTemp = dom.GetObject("maximale Temperatur");

if (source)
{
  if (source.Value() > maxTemp.Variable())
  {
    maxTemp.Variable(source.Value());
  }
}
else
{
  var wds = dom.GetObject("Funk-Kombisensor");
  var curTemp = wds.DPByHssDP("TEMPERATURE");
  maxTemp.Variable(curTemp.Value());
}
```

Wird das Programm durch eingehende Wetterdaten angestoßen, so ist dessen Quelle (\$src\$) definiert. Da es sich bei dem Auslöser um die aktuelle Lufttemperatur handelt, kann mit „source.Value()“ auf den Temperaturwert zugegriffen werden. Die maximale Temperatur wird auf den aktuellen Temperaturwert gesetzt, falls dieser größer ist als die bisherige maximale Temperatur.

Wenn keine Quelle für das Programm existiert, wird das Symbol \$src\$ nicht ersetzt und der Aufruf von „dom.GetObject“ in der ersten Zeile liefert „null“. Dies ist z.B. der Fall, wenn das Programm manuell ausgelöst wird. An dieser Stelle soll der maximale Temperaturwert mit der aktuellen Temperatur initialisiert werden.

Die aktuelle Temperatur verbirgt sich in dem Datenpunkt „TEMPERATURE“, der am einzigen Kanal des Funk-Kombisensors hängt. Das Skript holt sich zunächst diesen Kanal per „dom.GetObject“. Anschließend wird der Datenpunkt über die Methode „DPByHssDP“ gelesen und die Systemvariable „maximale Temperatur“ mit dessen Wert initialisiert.

Nachdem das Programm „Maximale Temperatur“ erstellt wurde, muss es auf „aktiv“ gesetzt werden und kann anschließend verwendet werden.

2.4 Bedienung und Statusansicht

Um den maximalen Temperaturwert zu initialisieren, muss das Programm „Maximale Temperatur“ einmal manuell gestartet werden. Dies geht am Besten über das WebUI und die Bedienoberfläche für Programme.

Anschließend kann man sich in der Statusanzeige den Funk-Kombisensor anzeigen lassen. Neben den üblichen Wetterdaten wird nun auch die maximale Temperatur angezeigt:

Verfügbare Kanäle im Gewerk

Name	Raum	Letzte Aktualisierung	Status	
Filter	Filter			
Funk-Kombisensor		13.11.2008 17:39:41	Lufttemperatur 22.40 °C aktuell kein Regen Windgeschwindigkeit 0.00 km/h Windrichtung Schwankungsbreite 0° Helligkeit 14 Regen gestern 0.00 mm	Relative Luftfeuchte 54% Regenmenge 1.18 mm Windrichtung 295° Sonnenscheindauer 0 Regen heute 1.18 mm maximale Temperatur 22.50 °C

2.5 Diskussion

Das Programm „Maximale Temperatur“ aktualisiert die maximale Temperatur. Das Skript, welches das Herzstück dieses Programms bildet, kann leicht auf andere Zwecke angepasst werden. So lassen sich auch die minimale Temperatur, maximale und minimale Luftfeuchtigkeit oder Windgeschwindigkeit anzeigen.

Allerdings arbeitet das Skript lediglich mit maximalen bzw. minimalen Werten. Häufig ist jedoch die maximale Tagestemperatur von Interesse. Zu diesem Zweck könnte man das Rahmenprogramm um ein Zeitmodul erweitern, welches die maximale Tagestemperatur einmal täglich zu einer festgelegten Uhrzeit zurücksetzt. Einen Anhaltspunkt, wie ein solches Programm aussehen kann, liefert das systeminterne Programm „Regentagesmenge“, welches für jeden angelernten Funk-Kombisensor die Werte „Regen heute“ und „Regen gestern“ aktualisiert.

3 Beispiel 2: Daten an 19-Tasten-Fernbedienung senden

Die 19-Tasten-Fernbedienung HM-RC-19 verfügt über ein Display, auf dem verschiedene Symbole und ein kurzer Text angezeigt werden können. Über HomeMatic-Script ist es möglich, das Display einer solchen Fernbedienung in ein Programm einzubinden.

3.1 Programmierung

Das Display der 19-Tasten-Fernbedienung besitzt eine Vielzahl von Datenpunkten. Diese stellen die einzelnen Symbole und Funktionen des Displays dar. Die Programmierung verläuft immer nach dem gleichen Schema:

1. Setzen der Datenpunkte
2. Übertragen der Konfiguration

Zuerst werden alle Datenpunkte so gesetzt, dass sie der gewünschten Darstellung entsprechen. Anschließend wird die gesamte Konfiguration an die Fernbedienung übertragen.

Die einzelnen Datenpunkte können mittels `dom.GetObject` ermittelt werden. Jeder Datenpunkt hat einen eindeutigen Namen, der nach dem folgenden Schema aufgebaut ist:

```
BidCos-RF.<Seriennummer der Fernbedienung>:18.<Name des Datenpunkts>
```

Hätte eine 19-Tastenfernbedienung z.B. die Seriennummer „ACB1234567“, dann würde die vollständige Bezeichnung des Datenpunkts „TEXT“ wie folgt aussehen:

```
BidCos-RF.ACB1234567:18.TEXT
```

Ein Skript könnte dann so auf diesen Datenpunkt zugreifen:

```
var dpText = dom.GetObject("BidCosRF.ACB1234567:18.TEXT");
```

Welche Datenpunkte verfügbar sind und was diese bewirken ist im Folgenden beschrieben.

3.2 Symbole

Die 19-Tasten-Fernbedienung kann verschiedene Symbole anzeigen. Für jedes dieser Symbole existiert ein eigener Datenpunkt. Die folgende Tabelle listet die verfügbaren Datenpunkte und die damit verbundenen Symbole auf:

Datenpunkt	Symbol
BULB	Glühbirne
SWITCH	Schalter
WINDOW	Fenster
DOOR	Tür
BLIND	Jalousie
SCENE	Abspiel-Knopf
PHONE	Telefon
CLOCK	Uhr
BELL	Glocke
ARROW_UP	Pfeil nach oben
ARROW_DOWN	Pfeil nach unten

Jedes Symbol kann einzeln aktiviert werden. Symbole, die nicht aktiviert wurden, erscheinen auch nicht auf der Fernbedienung. Angenommen, eine Fernbedienung hätte die Seriennummer „ABC1234567“, dann aktiviert das folgende Skript das Uhren-Symbol:

```
dom.GetObject("BidCos-RF.ABC1234567:18.CLOCK").State(1);
```

3.3 Text

```
dom.GetObject("BidCos-RF.ABC1234567:18.TEXT").State("HALLO");
```

Über den Datenpunkt „TEXT“ kann man eine kurze Mitteilung auf dem Display der 19-Tasten-Fernbedienung anzeigen. Es können bis zu 5 Zeichen angezeigt werden. Sonderzeichen sind jedoch nicht erlaubt und werden durch Leerzeichen ersetzt.

HomeMatic-Script Dokumentation

3.4 Einheit anzeigen

```
dom.GetObject("BidCos-RF.ABC1234567:18.UNIT").State(3);
```

Auf der rechten Seite des Displays kann das Symbol für eine Einheit angezeigt werden. Dabei stehen folgende Einheiten zur Wahl:

- 0: keine Einheit
- 1: das Prozent-Zeichen (%)
- 2: Watt (W)
- 3: Grad Celsius (°C)
- 4: Grad Fahrenheit (°F)

3.5 Ton ausgeben

```
dom.GetObject("BidCos-RF.ABC1234567:18.BEEP").State(1);
```

Zusätzlich zu der optischen Ausgabe kann auch eine akustische Meldung aktiviert werden. Der entsprechende Datenpunkt heißt „BEEP“ und unterstützt die folgenden Werte:

- 0: Ton aus
- 1: Ton 1
- 2: Ton 2
- 3: Ton 3

3.6 Hintergrundbeleuchtung

```
dom.GetObject("BidCos-RF.ABC1234567:18.BACKLIGHT").State(2);
```

Über den Datenpunkt „BACKLIGHT“ lässt sich das Verhalten der Hintergrundbeleuchtung steuern:

- 0: keine Hintergrundbeleuchtung
- 1: Hintergrundbeleuchtung ein
- 2: Hintergrundbeleuchtung blinkt langsam
- 3: Hintergrundbeleuchtung blinkt schnell

3.7 Daten übertragen

```
dom.GetObject("BidCos-RF.ABC1234567:18.SUBMIT").State(1);
```

Bisher wurde lediglich festgelegt, welche Symbole das Display anzeigen soll und wie sich die Fernbedienung dabei verhält. Erst mit Übertragung der Konfiguration an das Display werden die Einstellungen wirksam. Für die Übertragung existiert der Datenpunkt „SUBMIT“.

Symbole, die vor der Übertragung nicht gesetzt wurden, werden nicht angezeigt.

3.8 Display löschen

Um das Display der Fernbedienung komplett zu löschen, kann das folgende Skript verwendet werden:

```
dom.GetObject("BidCos-RF.ABC1234567:18.TEXT").State("");  
dom.GetObject("BidCos-RF.ABC1234567:18.SUBMIT").State(1);
```

Im Beispiel hat die Fernbedienung die Seriennummer „ABC1234567“. Diese muss im praktischen Einsatz durch die Seriennummer der betreffenden Fernbedienung ersetzt werden.

3.9 Beispiel

Das folgende Skript meldet einen Alarm an die 19-Tasten Fernbedienung. Dabei steht auf dem Display das Wort „Alarm“ und das Glockensymbol wird angezeigt. Zusätzlich blinkt die Hintergrundbeleuchtung der Fernbedienung schnell. Zur akustischen Untermalung wird schließlich Ton 3 gespielt.

Im Beispiel hat die Fernbedienung die Seriennummer „ABC1234567“. Diese muss im praktischen Einsatz durch die Seriennummer der betreffenden Fernbedienung ersetzt werden.

```
dom.GetObject("BidCos-RF.ABC1234567:18.TEXT").State("ALARM");  
dom.GetObject("BidCos-RF.ABC1234567:18.BELL").State(1);  
dom.GetObject("BidCos-RF.ABC1234567:18.BACKLIGHT").State(3);  
dom.GetObject("BidCos-RF.ABC1234567:18.BEEP").State(3);  
dom.GetObject("BidCos-RF.ABC1234567:18.SUBMIT").State(1);
```

4 Beispiel 3: Alle Schaltaktoren und Dimmer ausschalten

Über die HomeMatic Zentrale kann man Kanäle in Räumen und Gewerken organisieren. Darüber hinaus kann man Favoriten anlegen, um die Bedienung und Überwachung von Funktionseinheiten zu vereinfachen.

Häufig möchte man auf alle Kanäle innerhalb eines Raums, Gewerks oder eines Favoriten gleichzeitig zugreifen. In diesem Beispiel wird demonstriert, wie man alle Schaltaktoren und Dimmer in einem Favoriten per HomeMatic Skript ausschaltet. Das Skript hat gegenüber einem herkömmlichen Programm den Vorteil, dass man ein Gerät in den Favoriten aufnehmen oder entfernen kann, ohne dass Skript zu verändern. Im Weiteren lässt sich das Skript leicht auf Räume und Gewerke übertragen.

4.1 Übersicht

Ziel dieses Beispiels ist es den neuen Favoriten „MyFavorite“ anzulegen. Dieser enthält eine Menge von Funk-Zwischenstecker-Schaltaktoren des Typs HM-LC-Sw1-PI (Leuchten), Funk-Zwischenstecker-Dimmaktoren des Typs HM-LC-Dim1L-PI (Dimmer) sowie das Programm „Licht aus“. Optional können weitere Elemente in den Favoriten „MyFavorite“ aufgenommen werden.

Über das Programm „Licht aus“ sollen später alle Leuchten und Dimmer, die dem Favoriten zugeordnet sind, ausgeschaltet werden. Dazu wird zunächst das Programm „Licht aus“ erstellt. Anschließend wird der Favorit „MyFavorite“ erzeugt.

4.2 Das Programm „Licht aus“

Das Programm „Licht aus“ hat die Aufgabe sämtliche Leuchten und Dimmer, die dem Favoriten „MyFavorite“ zugeordnet sind, auszuschalten.

Um das Programm zu erstellen, wird in der HomeMatic WebUI unter „Programmerstellung und Zentralenverknüpfungen“ ein neues Programm angelegt. Das Programm erhält den Namen „Licht aus“ und besitzt keine Bedingungen. Als neue Aktivität wird das folgende Skript angelegt:

```
var myFavorite = dom.GetObject("MyFavorite");
string itemId;
foreach(itemId, myFavorite.EnumUsedIDs())
{
    var item = dom.GetObject(itemId);
    if (item.IsTypeOf(OT_CHANNEL))
    {
        var device = dom.GetObject(item.Device());
        if (device.HssType() == "HM-LC-Sw1-PI") { item.State(0); }
        if (device.HssType() == "HM-LC-Dim1L-PI") { item.State(0.0); }
    }
}
```

Das Skript holt sich zunächst den Favoriten „MyFavorite“. Anschließend wird durch alle Elemente des Favoriten iteriert. Favoriten können verschiedene Elemente haben: Kanäle, Programme, Systemvariablen und Separatoren. Hier sind jedoch nur Kanäle von Interesse.

Findet das Skript einen Kanal, entscheidet es in Abhängigkeit vom Gerätetyp was geschehen soll. Handelt es sich um eine Leuchte („HM-LC-Sw1-PI“) oder einen Dimmer („HM-LC-Dim1L-PI“), werden die Kanäle ausgeschaltet. Dazu wird der Zustand des jeweiligen Kanals auf 0 gesetzt. Es ist zu beachten, dass der Zustand eines Dimmers durch eine Gleitkommazahl repräsentiert wird. Aus diesem Grund werden die Dimmer auf 0.0 gesetzt. Alle übrigen Kanäle werden von dem Skript nicht beeinflusst.

Das fertige Programm wird von der HomeMatic WebUI wie folgt dargestellt:

Name	Beschreibung	Bedingung (Wenn...)	Aktivität (Dann..., Sonst...)	Aktion
Licht aus			Skript: var myFavo... sofort ausführen	<input type="checkbox"/> system intern
Bedingung: Wenn...				
+ <input checked="" type="checkbox"/> Vor dem Ausführen alle laufenden Verzögerungen für diese Aktivitäten beenden (z.B. Retriggern).				
Skript <input type="text" value='var myFavorite = dom.GetObject("MyFavorite"); string itemId;...'/> <input type="text" value="sofort"/>				
+ <input type="checkbox"/> Vor dem Ausführen alle laufenden Verzögerungen für diese Aktivitäten beenden (z.B. Retriggern).				
Aktivität: Sonst...				

Nachdem das Programm mit „OK“ fertig gestellt wurde, muss es noch auf Aktiv gesetzt werden.

4.3 Der Favorit „MyFavorite“

Nachdem das Programm „Licht aus“ erstellt wurde, kann ein neuer Favorit angelegt werden. Dies geschieht in der WebUI im Menüpunkt Systemkonfiguration → Favoriten.

Dem Favoriten werden verschiedene Leuchten und Dimmer hinzugefügt sowie das Programm „Licht aus“. Die folgende Abbildung zeigt ein Beispiel für „MyFavorite“:

HomeMatic-Script Dokumentation

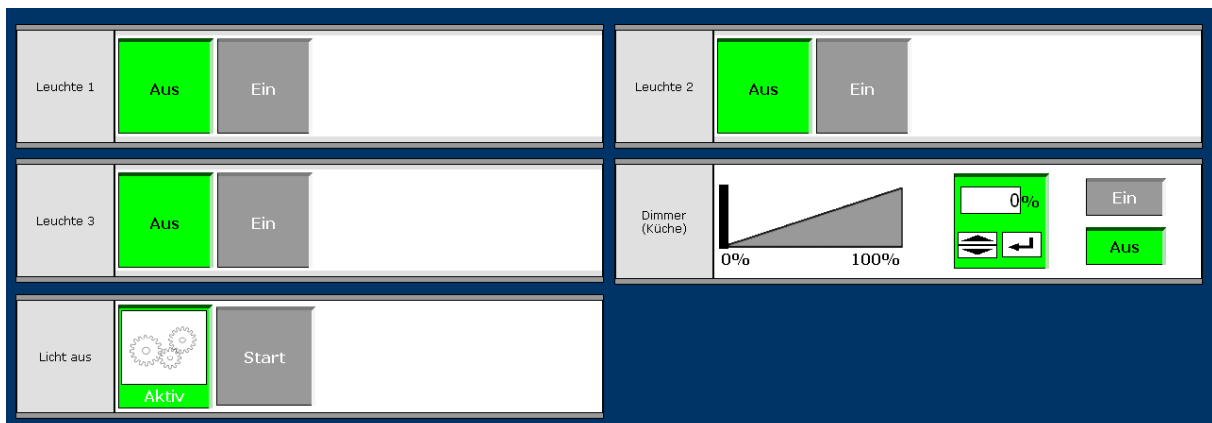
Favoritenbeschreibung									
Name	Beschreibung	Spaltenzahl	Spaltenausrichtung	Positionierungsvorschau	Namensfeld Position	Endgerät	Benutzer	Aktion	
MyFavorite		2	zentriert	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap; gap: 2px;"> 1 2 3 4 5 </div>	oben	PC	Admin	Löschen	

Kanäle und Systemvariable in der Favoritenseite									
		kanal hinzufügen	Systemvariable hinzufügen	Programm hinzufügen	Separator hinzufügen				
Position	Name	Typenbezeichnung	Bild	Bezeichnung	Seriennummer	Gewerk	Raum	Funktion	Aktion
Filter				Filter		Filter	Filter		
1	Leuchte 1	HM-LC-Sw1-Pl Ch:1		Funk- Zwischenstecker- Schaltaktor 1fach	EEQ0002927:1	Licht	Büro	<input checked="" type="radio"/> Bedienung <input type="radio"/> Status	Löschen
2	Leuchte 2	HM-LC-Sw1-Pl Ch:1		Funk- Zwischenstecker- Schaltaktor 1fach	EEQ0003057:1	Licht	Büro	<input checked="" type="radio"/> Bedienung <input type="radio"/> Status	Löschen
3	Leuchte 3	HM-LC-Sw1-Pl Ch:1		Funk- Zwischenstecker- Schaltaktor 1fach	EEQ0002772:1	Licht	Büro	<input checked="" type="radio"/> Bedienung <input type="radio"/> Status	Löschen
4	Dimmer (Küche)	HM-LC-Dim1L-Pl Ch:1		Funk- Zwischenstecker- Dimmaktor 1fach Phasenanschnitt	EEQ0010661:1	Licht	Küche	<input checked="" type="radio"/> Bedienung <input type="radio"/> Status	Löschen
5	Licht aus							<input checked="" type="radio"/> Bedienung <input type="radio"/> Status	Löschen

Optional können auch weitere Elemente in den Favoriten aufgenommen werden.

4.4 Bedienung

Die Arbeitsweise des Programms „Licht aus“ lässt sich am Besten in der Favoritenansicht demonstrieren. Unter dem Punkt „Favoriten“ erscheint in der HomeMatic WebUI der neue Favorit „MyFavorite“. Dessen Favoritenansicht sollte der im folgenden Bild ähneln:



Zum Testen können Zunächst alle Leuchten und Dimmer eingeschaltet werden. Sobald jedoch das Programm „Licht aus“ gestartet wird, werden die betreffenden Leuchten und Dimmer ausgeschaltet.

4.5 Diskussion

Das Skript, welches das Herzstück des Programms „Licht aus“ bildet, schaltet alle Leuchten und Dimmer im Favoriten „MyFavorite“ aus. Anstatt des Namens „MyFavorite“ kann auch der jedes anderen Favoriten stehen. Auch Räume und Gewerke lassen sich über diesen Weg nutzen. Die einzige Bedingung ist, dass der Name des Favoriten, Raumes oder Gewerks eindeutig ist, damit er von „dom.GetObject“ gefunden wird.

Beim Skript ist jedoch zu beachten, dass es keine Ausnahmen zulässt: Eventuell sollen zwar viele Geräte in einem Raum ausgeschaltet werden, einige sollen jedoch aktiv bleiben. Hier bieten sich zwei unterschiedliche Lösungen an:

1. Man definiert einen eigenen Favoriten, der lediglich die Geräte enthält, die tatsächlich ausgeschaltet werden sollen.
2. Man erweitert das Skript um eine explizite Ausnahmebehandlung. Dann muss man jedoch das Skript anpassen, sobald ein Gerät hinzugefügt oder entfernt wird, für das die Ausnahme gilt.

