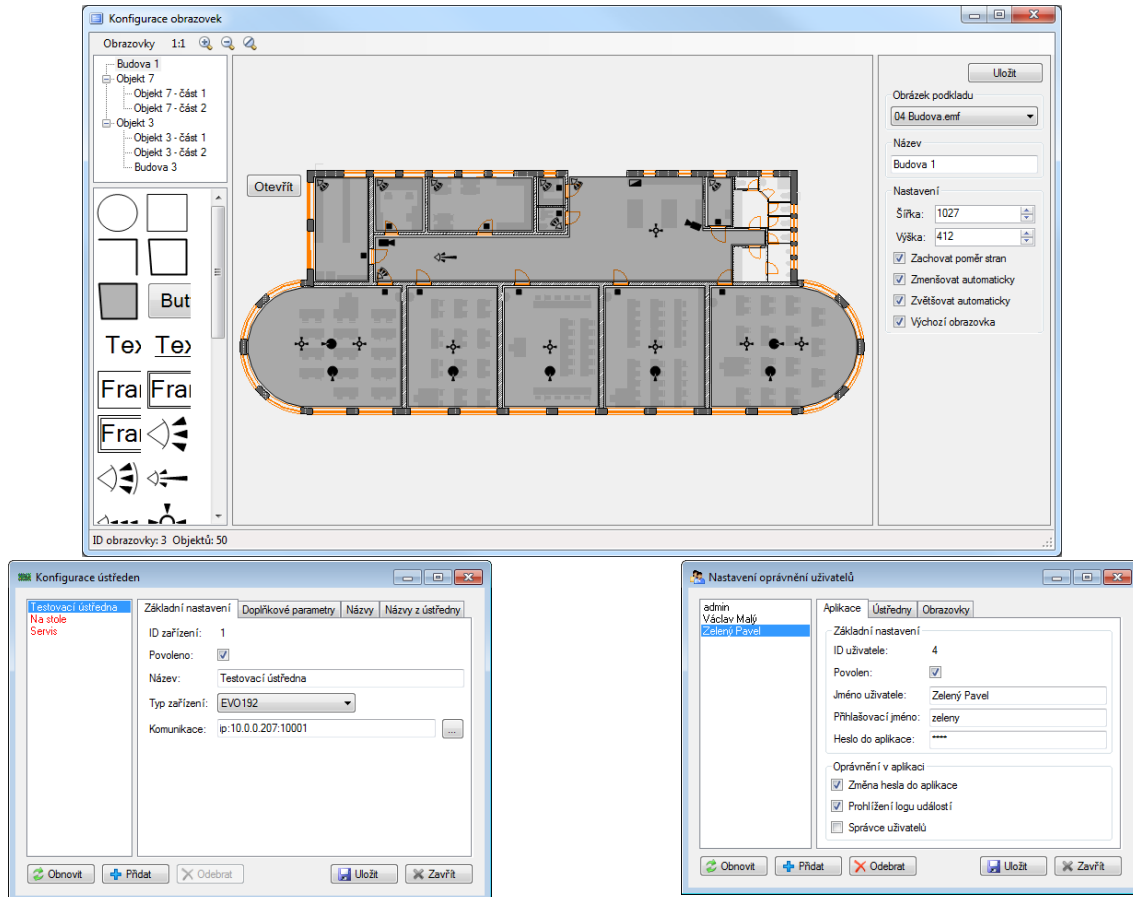


# SECURITY VIEW

verze 1.0

## Manuál správce



**VARIANT plus, spol. s r.o., U Obůrky 5, 674 01 TŘEBÍČ, tel.: 565 659 600**  
**technická linka 565 659 655 (pracovní doba 7:30 – 15:00)**  
[www.variant.cz](http://www.variant.cz)    [isb@variant.cz](mailto:isb@variant.cz)

Tato dokumentace je vytvořena pro potřeby společnosti VARIANT plus, spol. s r.o. a jejich zákazníků. Dokumentace je určena pouze a výhradně pro řádně proškolené pracovníky. Žádná její část nesmí být dále jakkoli šířena nebo dále zveřejňována bez předchozího písemného souhlasu společnosti VARIANT plus. Přestože bylo vynaloženo veškeré úsilí, aby informace v tomto manuálu byly úplné a přesné, nepřebírá naše firma žádnou odpovědnost v důsledku vzniklých chyb nebo opomenutí. Společnost VARIANT plus si vyhrazuje právo uvést na trh zařízení se změněnými softwarovými nebo hardwarovými vlastnostmi kdykoliv a bez předchozího upozornění.



Dokumentace vytvořena dne 30. 8. 2012  
 poslední korekce dne 18. 8. 2015



VARIANT plus s.r.o.

# OBSAH

1.	Úvod .....	3
2.	Instalace .....	4
2.1.	Serverová část aplikace .....	4
2.1.1.	Instalace serverové části .....	4
2.1.2.	Datový adresář .....	4
2.1.3.	Licenční soubor .....	4
2.1.4.	Nastavení serverové části .....	4
2.2.	Klientská část aplikace .....	4
2.2.1.	Instalace klienta .....	5
2.2.2.	Nastavení klienta .....	5
2.3.	Modul PRT3 .....	5
2.3.1.	Nastavení ústředny a modulu PRT3 .....	5
2.3.2.	Připojení modulu PRT3 k počítači .....	6
3.	Nastavení ústředny .....	8
4.	Nastavení obrazovek .....	10
4.1.	Vlastnosti obrazovky .....	11
4.2.	Vlastnosti grafického prvku .....	11
4.2.1.	Změna vlastností pomocí klávesnice a myši .....	11
4.2.2.	Změna vlastností pomocí panelu .....	12
5.	Správa uživatelů .....	15

# 1. Úvod

Manuál je určen pro instalaci, nastavení a správu Security View.

## Základní vlastnosti

- Vizualizační software umožňující sledování, ovládání, vyhodnocení a archivaci událostí z připojených ústředí EZS
- Software využívá architektury klient – server, kdy k jednomu serveru lze připojit až 16 ústředí EZS, a jejich stav sledovat z několika klientských stanic současně
- Stav lze vyhodnocovat pomocí změny barvy předdefinovaných značek, napojených na jednotlivé zóny a podsystémy, které lze vkládat do půdorysů monitorovaných objektů
- Jednotlivé události se zobrazují v logu s časovou značkou, identifikací zdroje vzniku, krátkým popisem a barevným odlišením podle důležitosti
- Vznik poplachu a poruchy je signalizován akusticky do potvrzení obsluhou
- V aplikaci lze vytvářet uživatelské účty pro přihlášení klientů k serveru. Každému lze přiřadit oprávnění platné v rámci aplikace
- Nízké nároky na HW počítače
- Kromě .NET Framework 3.5, který je již v počítači většinou přítomen, není potřeba instalovat žádné další aplikace
- Všechny datové soubory na jednom místě

## Parametry

Podporované ústředny	EVO192/48/96
Počet současně připojitelných ústředí	16 (1 v základní verzi, možnost přikoupení rozšíření)
Podporované typy souborů podkladů	JPG, PNG, EMF
Export historického logu	do formátu CSV
Počet uživatelů	administrátor + 100
Počet současně připojených uživatelů	60
Jazyková verze	česká

## Požadavky na HW a SW

Podporované operační systémy	Windows XP <b>Professional</b> nebo vyšší – minimálně 1GB RAM Windows 7/8/10 <b>Professional</b> nebo vyšší – minimálně 2GB RAM
Instalovaný software	.NET Framework 3.5 SP1
Místo na disku	Server – 2GB pro ukládání logu Klient – 50MB + místo na soubory podkladů obrazovek (stahují se ze serveru)

## Oprávnění v aplikaci

V aplikaci jsou dostupné dvě úrovně správců:

**Administrátor** – konfiguruje ústředny, obrazovky a spravuje oprávnění uživatelů v rámci aplikace. Přiřazuje uživatelům kód k jednotlivým ústřednám pro ovládání ústředny z aplikace. Uživatel s tímto oprávněním je v aplikaci pouze jeden

**Správce uživatelů** – nastavuje oprávnění uživatelů na ústředny a obrazovky. Přiřazuje uživatelům kód k jednotlivým ústřednám pro ovládání ústředny z aplikace. Může měnit oprávnění pouze na ústředny a obrazovky, které sám vidí. Uživatelů s tímto oprávněním může být v aplikaci více

**Upozornění:** Je doporučeno provádět změny v konfiguraci vždy jen z jednoho místa současně.

Při editaci stejné ústředny nebo uživatele z více míst se vždy uplatní údaje ukládané jako poslední. Obrazovky jsou ukládány jako celek, nelze je proto měnit z více míst současně.

## 2. Instalace

Při zprovoznování je doporučeno provádět jednotlivé kroky ve stejném pořadí, v jakém jsou uvedeny v tomto manuálu. Pro instalaci je potřeba mít administrátorské oprávnění na počítači.

### 2.1. Serverová část aplikace

Instaluje se pouze na jeden počítač. Je to služba, která se spouští automaticky po zapnutí počítače, komunikuje s ústřednami, loguje události, spravuje konfigurační soubory a zprostředkovává informace klientům.

#### 2.1.1. Instalace serverové části

Pro instalaci je potřeba mít **administrátorské oprávnění na počítači**. Při zapnutém UAC může být během instalace nezbytné potvrdit dialog pro povolení instalace. Před instalací nové verze může být potřeba nejprve v **Ovládacích panelech** odinstalovat předchozí verzi. Průvodce instalací se spustí pomocí **SeViewServerSetup.msi**.

#### 2.1.2. Datový adresář

Slouží pro ukládání veškerých dat aplikace. Adresář je automaticky vytvořen při prvním spuštění serverové části. Výchozí umístění adresáře je ve společném systémovém adresáři určeném pro data aplikací. Jeho umístění je závislé na použitém operačním systému:

Windows XP	C:\Documents and Settings\All Users\Data aplikací\SeViewSrv
Windows 7/8/10	C:\ProgramData\SeViewSrv (adresář ProgramData je skrytý, lze zadat cestu v průzkumníkoví)

Umístění datového adresáře je možné změnit dle potřeby uživatele editací konfiguračního souboru **app.xml**. Postup je popsán v další kapitole. Po instalaci je potřeba do datového adresáře nakopírovat **licenční soubor SeView.lic** a do podadresáře **Client\Screen** soubory obrazovek.

#### 2.1.3. Licenční soubor

Vztahuje se ke konkrétnímu převodníku GNOME232, který je součástí dodaného balení a musí být použit pro komunikaci s některou z ústředn. Bez něj nebude aplikace plně funkční. V případě selhání tohoto převodníku je nezbytné vadný zaslat zpět a vyžádat si vygenerování nového licenčního klíče. Problémy s licencí se zobrazují ve stavovém řádku klientské části aplikace.

Připojeno Zelený Pavel DEMO

Informace o problémech s licencí může být podbarvena žlutou barvou, což je upozornění na problém a vše je stále funkční. Pokud je informace o licenci podbarvena červenou barvou, aplikace přešla do režimu omezené funkčnosti, kdy nejde ovládat ústředny, přestanou se přenášet informace o změně stavu ústředny a zapisovat události do logu.

#### Příčiny selhání licence

DEMO – aplikace je provozována bez licence a bude funkční cca 10 minut. Je třeba nakopírovat do datového adresáře licenční soubor a restartovat serverovou část aplikace

Neověřená licence – po spuštění se nepodařilo ověřit licenci. Je třeba prověřit komunikaci s převodníkem GNOME232. Aplikace bude plně funkční cca 1 hodinu

Porucha komunikace s GNOME232 – při provozu došlo ke ztrátě komunikace s převodníkem na déle než 30 minut. Je třeba prověřit příčinu. Aplikace bude plně funkční cca 36 hodin. Je třeba se vyhnout restartu serverové části aplikace, došlo by ke zkrácení času plné funkčnosti

#### 2.1.4. Nastavení serverové části

Kromě běžné konfigurace, která je uložena v datovém adresáři, lze některé parametry nastavit v konfiguračním souboru **app.xml**. Tento soubor je umístěn přímo u nainstalované serverové části. Pro editaci stačí například Poznámkový blok, který je součástí Windows. Můžou být vyžadována administrátorská oprávnění na počítači.

Umístění souboru app.xml podle operačního systému:  
 Windows 32bit C:\Program Files\VARIANT\SeViewSrv  
 Windows 64bit C:\Program Files (x86)\VARIANT\SeViewSrv

Nastavitelné parametry:

Výchozí hodnota	Význam
<Comm Port="7001" />	Port pro komunikaci mezi klientem a serverem.
<Data Path="" />	Cesta k datovému adresáři. Je třeba uvést kompletní cestu. Například: Path="D:\Data"
<Log Name="SrvLog.txt" Level="1" />	Soubor pro logování chyb. Pokud není uvedena kompletní cesta, soubor se nachází v datovém adresáři

### 2.2. Klientská část aplikace

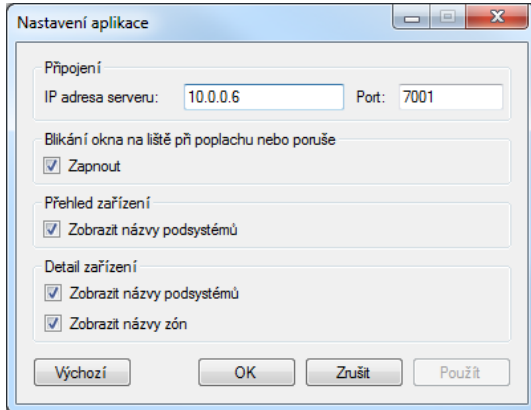
Klientská část aplikace může být současně nainstalována na více počítačích. Po přihlášení pod účtem administrátora slouží i jako konfigurační nástroj pro nastavení komunikace serveru s ústřednami, vytvoření a konfiguraci obrazovek a správu uživatelů. Po instalaci je v aplikaci dostupný pouze administrátor s přihlašovacím jménem **admin** a prázdným heslem. Po dokončení nastavení je nezbytné z důvodu bezpečnosti nastavit tomuto uživateli jiné heslo. Je možné uživatele i přejmenovat.

### 2.2.1. Instalace klienta

Pro instalaci je potřeba mít **administrátorské oprávnění na počítači**. Při zapnutém UAC může být během instalace nezbytné potvrdit dialog pro povolení instalace. Před instalací nové verze může být potřeba nejprve v **Ovládacích panelech** odinstalovat předchozí verzi. Průvodce instalací se spustí pomocí **SeViewSetup.msi**.

### 2.2.2. Nastavení klienta

Aplikace ukládá konfiguraci a pomocné soubory do adresáře v profilu právě přihlášeného uživatele, proto každý uživatel Windows může mít své vlastní nastavení. Pro spojení se serverem je nezbytné nastavit platné parametry připojení, které se nastavují v konfiguračním dialogu spustitelném z menu **Nastavení -> Konfigurace....** Parametry **Připojení** lze měnit pouze bez přihlášení nebo po přihlášení jako administrátor aplikace.

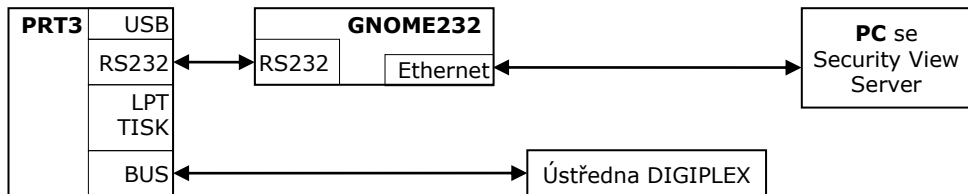


**IP adresa serveru** – je třeba vyplnit IP adresu počítače, na kterém je nainstalována serverová část aplikace. Pokud jsou obě části aplikace na jednom počítači, lze použít výchozí IP adresu 127.0.0.1

**Port** – komunikační port používaný na serveru, výchozí hodnota je 7001

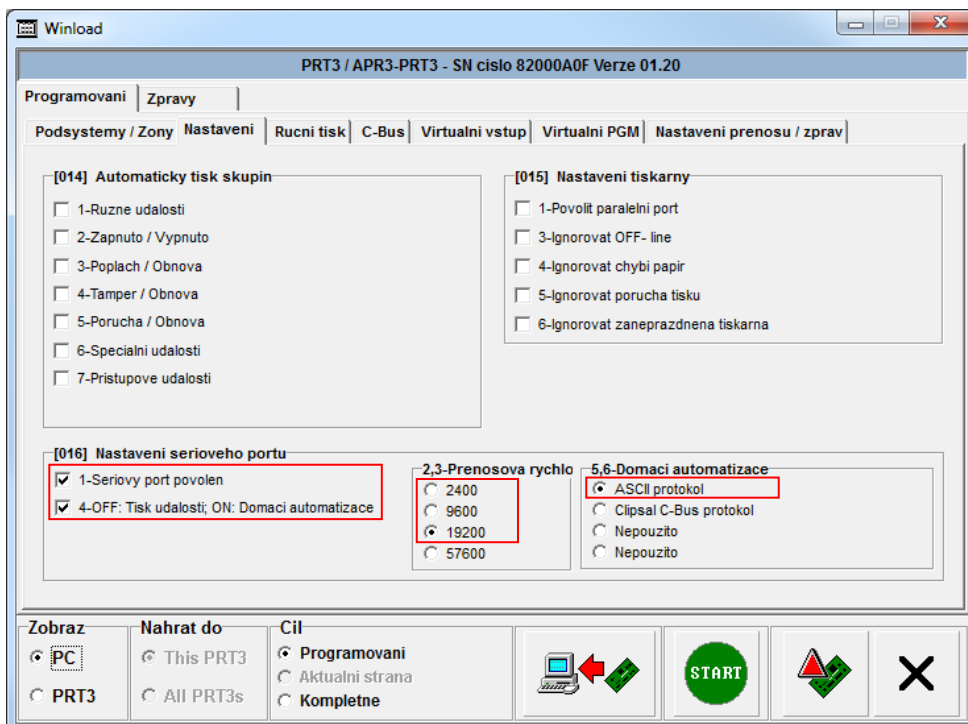
## 2.3. Modul PRT3

Připojuje se na sběrnici ústředny, ze které je i napájen. Modul odebírá maximálně 60mA, tento odběr je třeba započítat do celkového odběru při návrhu systému. Pro zprovoznění a fungování software je nezbytné zapojit minimálně jednu ústřednu s použitím modulu PRT3 a převodníku GNOME232, které jsou součástí dodávky. Ostatní ústředny s modulem PRT3 lze k počítači připojit pomocí USB nebo RS232.



### 2.3.1. Nastavení ústředny a modulu PRT3

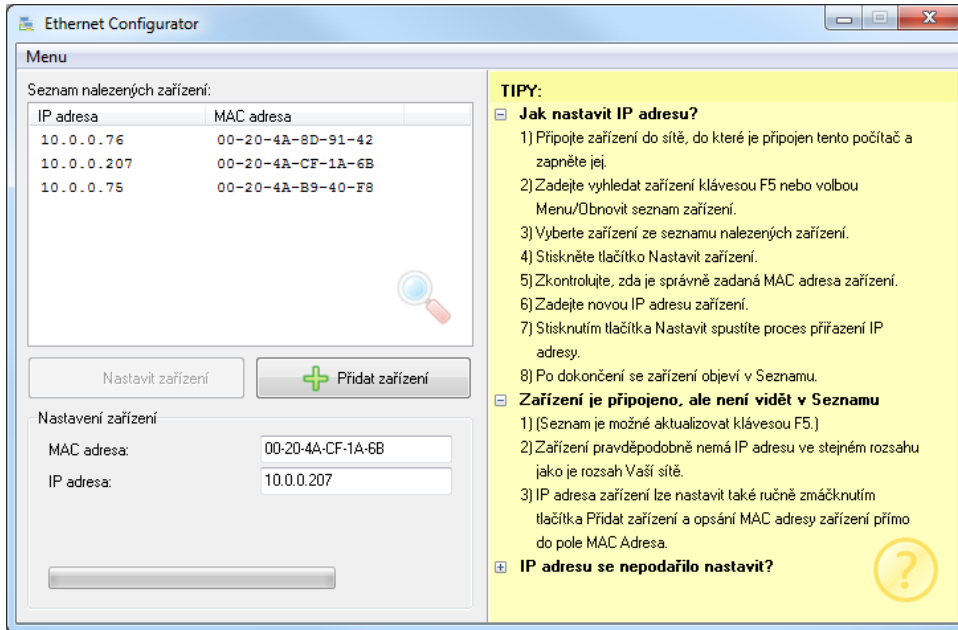
Po připojení modulu na sběrnici ústředny je třeba provést načtení modulů a přepis popisů z klávesnice v instalačním programování. Načtení modulů se u ústředny EVO provádí zadáním sekce [4006] a přepis popisů se provádí zadáním sekce [4004] + [SN číslo ústředny] + [tlačítko ACC]. Další nastavení modulu PRT3 lze provést pomocí aplikace Winload. Důležité je povolit sériový port, zapnout domácí automatizaci, nastavit správnou komunikační rychlost a vybrat ASCII protokol.



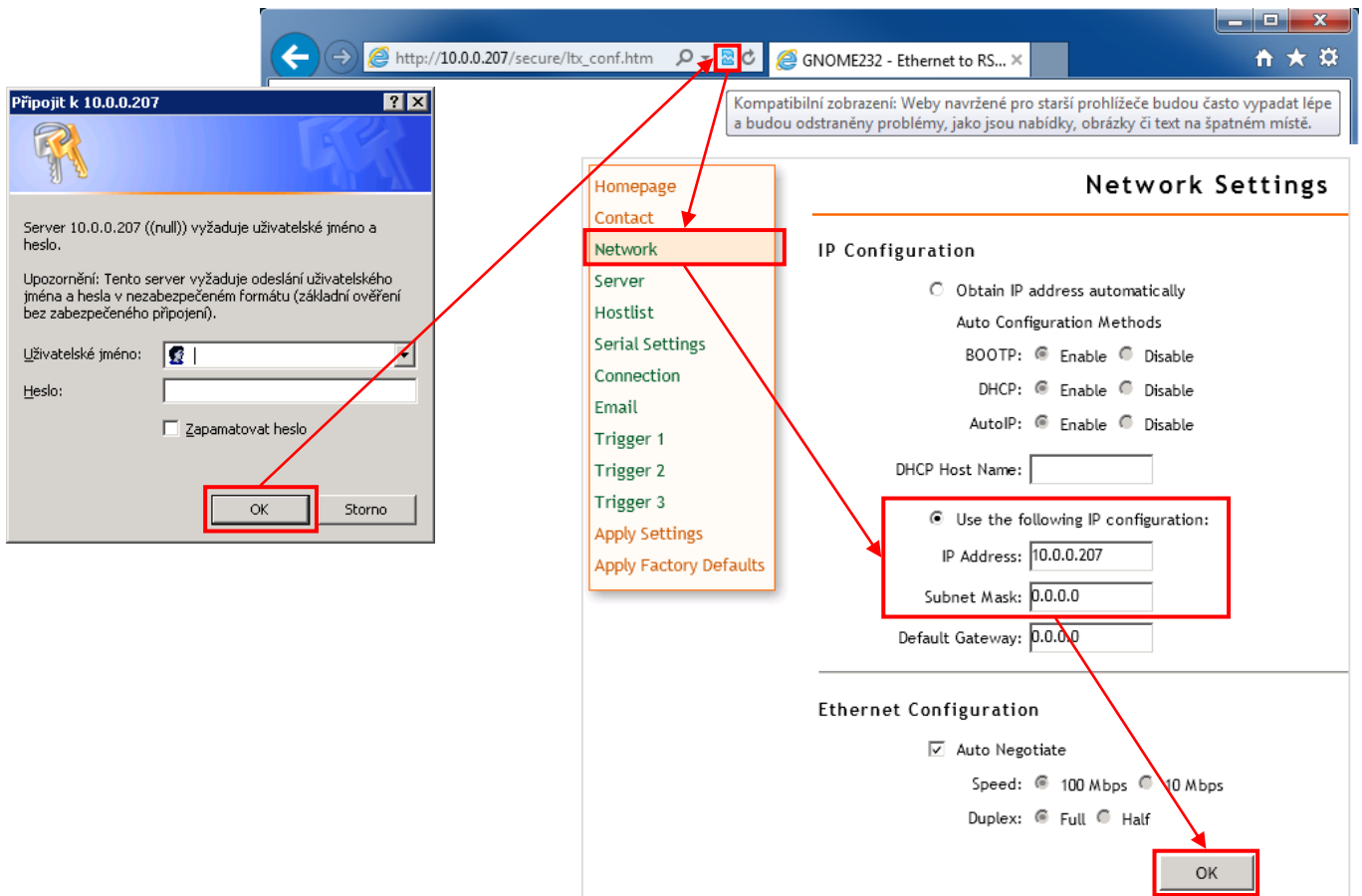
## 2.3.2. Připojení modulu PRT3 k počítači

### 2.3.2.1. S použitím převodníku GNOME232

Tímto způsobem lze komunikovat na větší vzdálenosti a připojit převodník i počítač do lokální sítě. Pro přiřazení IP adresy převodníku GNOME232 je nejlepší spustit aplikaci **EthernetConfigurator.exe**, která je na příloženém DVD v adresáři **DGP-LAN-set\Ethernet\_cofigurator\**. Přímou v aplikaci lze zobrazit detailní postup pro nastavení IP adresy.



Nastavení převodníku se provádí pomocí webového prohlížeče **Internet Explorer** nebo **Firefox**, Chrome použít nelze. Do adresního řádku prohlížeče se vyplní <http://ipAdresaZařizení> a potvrdí stiskem klávesy Enter. Před připojením k zařízení se zobrazí přihlašovací okno, které se potvrdí stiskem tlačítka **OK**. Pro korektní zobrazení všech informací je v **Internet Exploreru 10** a novějším nezbytné přepnout do **režimu kompatibility**. Veškeré změny konfigurace v zařízení je nezbytné potvrzovat stiskem tlačítka **OK** ve spodní části obrazovky. Změny se uplatní až po kliknutí na volbu **Apply Settings**.



Homepage  
Contact  
Network  
Server  
Hostlist  
Serial Settings  
**Connection**  
Email  
Trigger 1  
Trigger 2  
Trigger 3  
Apply Settings  
Apply Factory Defaults

### Connection Settings

**Connect Protocol**

Protocol: TCP

**Connect Mode**

Passive Connection:

Accept Incoming: Yes

Password Required:  Yes  No

Password:

Active Connection:

Active Connect: None

Start Character: 0x0D (in Hex)

Modem Mode: None

Mdm Esc Seq Pass Thru:  Yes  No

---

**Endpoint Configuration:**

Local Port: 10001  Auto increment for active connect

Remote Port: 0 Remote Host: 0.0.0.0

---

**Common Options:**

Telnet Mode: Disable Connect Response: None

Terminal Name:  Use Hostlist:  Yes  No LED: Blink

---

**Disconnect Mode**

On Mdm\_Ctrl\_In Drop:  Yes  No Hard Disconnect:  Yes  No

Check EOT(Ctrl-D):  Yes  No Inactivity Timeout: 0 : 0 (mins : secs)

Homepage  
Contact  
Network  
Server  
Hostlist  
**Serial Settings**  
Connection  
Email  
Trigger 1  
Trigger 2  
Trigger 3  
Apply Settings  
Apply Factory Defaults

### Serial Settings

**Port Settings**

Line speed: 19200 Character size: 8 Parity: None Stop Bit: 1

Flow Control: None

---

**Pack Control**

Enable Packing

Idle Time: 12 msec

Match 2 Byte Sequence:  Yes  No Send Frame Only:  Yes  No

Match Bytes: 0x00 0x00 (Hex) Send Trailing Bytes:  None  One  Two

---

**Flush Mode**

**Flush Input Buffer**

With Active Connect:  Yes  No

With Passive Connect:  Yes  No

At Time of Disconnect:  Yes  No

**Flush Output Buffer**

With Active Connect:  Yes  No

With Passive Connect:  Yes  No

At Time of Disconnect:  Yes  No

Po stisku dojde k restartu převodníku a uplatnění nového nastavení, které bylo předtím potvrzeno tlačítkem OK

### 2.3.2.2. Pomocí sériového portu

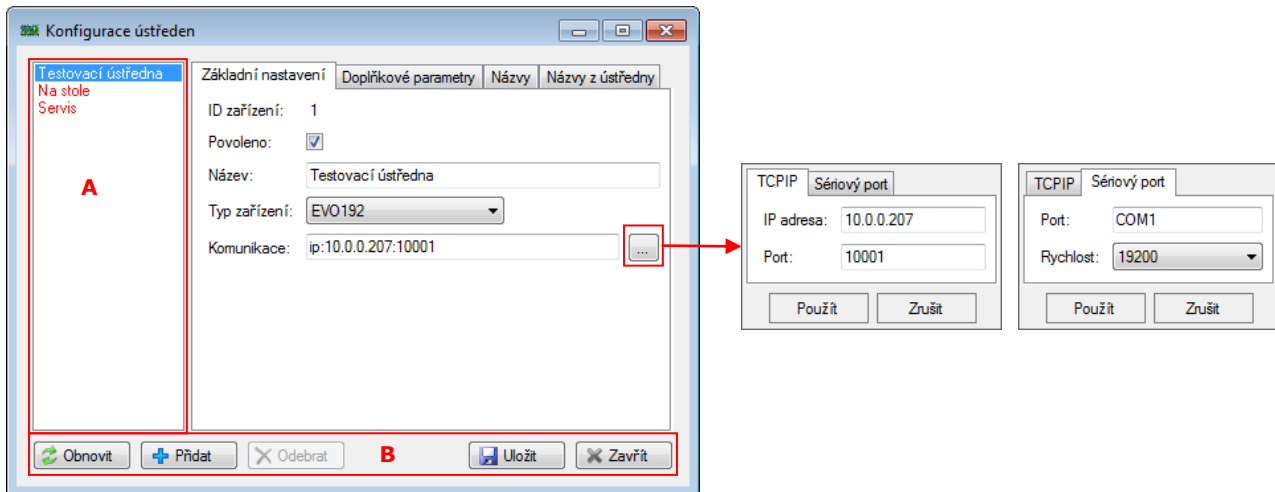
Pro připojení je potřeba nekřížený kabel pro připojení modemu zakončený konektory Canon 9F – 9M. Maximální délka kabelu by neměla překročit 15m.

### 2.3.2.3. Pomocí USB

Pro připojení je potřeba kabel USB A-B. Správná funkčnost dle specifikace rozhraní USB je garantována pouze při délce kabelu do 5m.

## 3. Nastavení ústředen

Nastavení ústředen může provádět pouze administrátor, kterému se po přihlášení objeví v menu **Nastavení** položka **Ústředny**.... Pro konfiguraci se otevře nové okno, ve kterém lze přidat, odebrat nebo změnit nastavení ústředny. Změna nastavení se po uložení projeví téměř ihned. Po uložení nové konfigurace nebo zvýšení některého počtu dojde k automatickému načtení nových názvů z modulu PRT3, pokud jsou dostupné.



### A Seznam konfigurací ústředen

Slouží pro výběr ústředny, která se má konfigurovat nebo má být zakázána, případně odstraněna. Zakázané ústředny jsou zobrazeny červeným písmem

### B Tlačítka

**Obnovit** – znovu načte konfiguraci ústředen ze serveru

**Přidat** – přidá novou konfiguraci ústředny

**Odebrat** – odstraní právě vybranou konfiguraci. Ústřednu 1 nelze odstranit

**Uložit** – uložení provedených změn. Po uložení dojde k automatickému načtení aktuálního stavu ze serveru

**Zavřít** – zavře okno pro změnu nastavení


### Záložka Základní nastavení

**ID zařízení** – jedinečné číslo sloužící pro identifikaci konfigurace, používané například v konfiguraci obrazovek pro napojení zobrazení stavu a příkazů. Je přidělováno automaticky

**Povoleno** – povolí nebo zakáže komunikaci s ústřednou

**Název** – název ústředny, pod kterým se ústředna objevuje všude v aplikaci

**Typ zařízení** – slouží pro výběr typu zařízení. Výběr typu má vliv na parametry zařízení

**Komunikace** – nastavení komunikace s ústřednou. Pro usnadnění lze použít tlačítko , po jehož stisku se otevře konfigurační dialog. Zde se přepnutím záložky vybere typ komunikace, nastaví parametry a potvrdí tlačítkem **Použít**

### Záložka Doplnkové parametry

Pokud je v oblasti **Parametry zařízení** nastaven některý parametr na hodnotu 0, je automaticky použita maximální hodnota pro vybraný typ zařízení.

**Počet PGM akcí** – nastavení počtu PGM akcí, k nimž lze po uložení změny nastavit názvy a jejichž tlačítka budou dostupná v detailním zobrazení stavu ústředny. Zobrazování tlačítek PGM akcí v detailu ústředny lze zakázat nastavením na hodnotu -1

**Omezení počtu zón** – slouží pro nastavení počtu zón, jejichž stav a název se má vyčítat z modulu PRT3

**Omezení počtu uživatelů** – slouží pro nastavení počtu uživatelů, jejichž jména se mají vyčítat z modulu PRT3

**Perioda komunikace** – perioda dotazování ústředny pro ověření komunikace

**Timeout komunikace** – maximální časový limit pro úspěšné dokončení odeslání příkazu modulu PRT3, po překročení tohoto času dojde k vyhlášení poruchy komunikace. Nastavená hodnota je optimální pro lokální připojení

**Čekání na odpověď** – maximální časový limit pro doručení odpovědi z modulu PRT3. Po překročení tohoto času bude poslední příkaz 2x opakován a poté vyhlášena porucha komunikace



## Záložka Názvy

Základní nastavení		Doplňkové parametry		Názvy		Názvy z ústředny	
Index	Dveře	Index	PGM akce	Index	PGM akce	Index	PGM akce
1	Vchod 1	1	Otevřít bránu	1	Otevřít bránu		
2	Vchod 2	2	Zavřít bránu	2	Zavřít bránu		
3	Východ 2	3		3			
4		4		4			
5		5		5			
6		6		6			
7		7		7			
8		8		8			
9							
10							

Slouží pro uživatelské pojmenování čteček/dveří a PGM akcí. Tyto údaje není možné získat z modulu PRT3, proto je pro větší přehlednost umožněno si je pro potřeby zobrazení v aplikaci nastavit ručně

## Záložka Názvy z ústředny

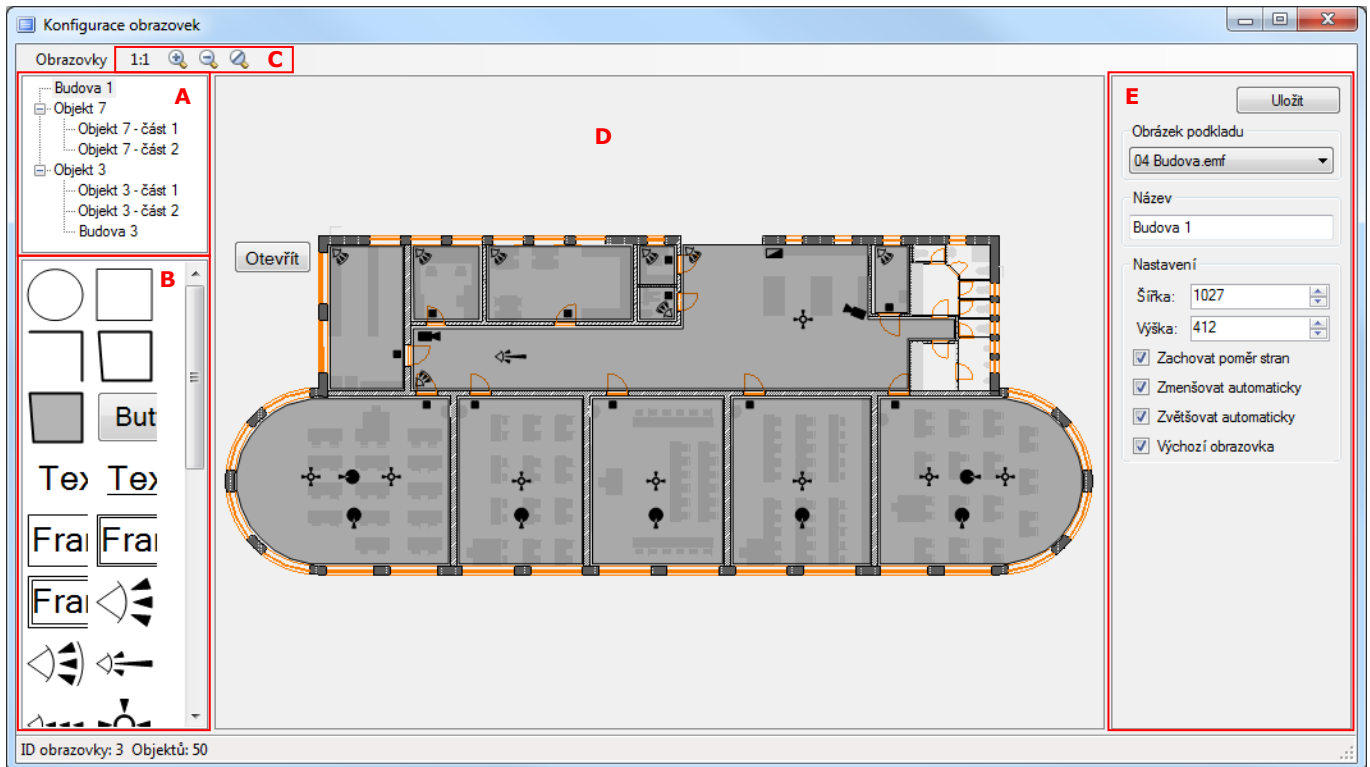
Základní nastavení		Doplňkové parametry		Názvy		Názvy z ústředny	
Index	Podsystemy	Zóny	Uživatelé	Index	Podsystemy	Zóny	Uživatelé
1	1 PODSYSTEM	Zone 001	MASTER				
2	2 PODSYSTEM	Zone 002	Zeleny Pavel				
3	3 PODSYSTEM	Zone 003	Maly Vaclav				
4	4 PODSYSTEM	Zone 004	Maly Vaclav				
5		INFRA ZAVORA	Zeleny Pavel				
6	Kancelare	PLOT	USER 006				
7		PIR VENKOVNI	USER 007				
8	VENKOVNI PROST	INFRAZAVORA	USER 008				
9		PIR	USER 009				
10		Dvere,terasa	USER 010				

Načíst názvy z ústředny

Zobrazuje názvy podsystémů, zón a jmen uživatelů, tak jak byly načteny z modulu PRT3. Pro opakované načtení po změnách v konfiguraci ústředny lze použít tlačítka ve spodní části

## 4. Nastavení obrazovek

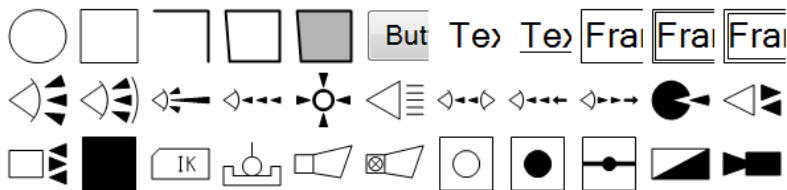
Nastavení obrazovek může provádět pouze administrátor, kterému se po přihlášení objeví v menu **Nastavení** položka **Obrazovky**.... Pro konfiguraci se otevře nové okno, ve kterém lze přidat, odebrat nebo změnit nastavení obrazovek. Přiřazují se zde podkladové obrázky jednotlivým obrazovkám, nastavuje způsob zobrazení, vkládají a konfiguruje prvky na obrazovkách. Obrazovky jsou ukládány jako celek, nelze je proto měnit z více míst současně. Změna nastavení se po uložení projeví téměř ihned.



### A Stromová struktura obrazovek

Slouží pro výběr obrazovky, která se má konfigurovat, přesunout nebo odstranit. Jednotlivé obrazovky lze ve struktuře přesunout přetažením pomocí myši. Po kliknutí pravým tlačítkem se zobrazí menu, pomocí kterého lze přidávat, přesouvat nebo odebírat jednotlivé obrazovky. Pro nastavení vlastností obrazovky je určena oblast **E**. Při odebírání obrazovky dojde k odstranění i všech obrazovek, které jsou přiřazeny pod odebíranou.

### B Výběr nového grafického prvku pro vložení



Slouží pro výběr nového grafického prvku, který lze dvojklikem nebo uchopením a tažením pomocí myši vložit do editační plochy **D**.

### C Ovládání zobrazení obrazovky

Zobrazení lze ovládat pomocí symbolů v menu nebo pomocí myši. Kliknutím levým tlačítkem myši do prostoru, kde není žádný grafický prvek a tažením do stran lze posouvat celou plochu obrazovky i se všemi prvky. Pokud bylo kliknuto do plochy obrazovky **E**, lze pomocí kolečka myši měnit přiblížení v závislosti na směru točení kolečka.

- 1:1 - přepne zobrazení tak, aby jeden bod obrazovky odpovídal jednomu bodu na monitoru
- přiblížení
- oddálení
- reset přiblížení na výchozí hodnoty, odpovídající nastavení obrazovky

### D Editační plocha obrazovky

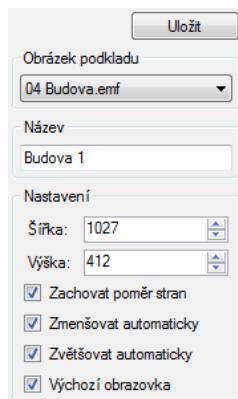
Zobrazuje podkladový obrázek a na něj vložené grafické prvky. Umožňuje vkládání, přesouvání a výběr grafických prvků pro změnu jejich vlastností, případně odstranění.

## E Panel vlastností vybraného objektu

Zde se zobrazují vlastnosti aktuálně vybraného objektu. Po výběru obrazovky ve Stromové struktuře **A** nebo po kliknutí do volného prostoru na editační ploše **D** se zobrazí vlastnosti aktuálně vybrané obrazovky. Po kliknutí na grafický prvek v editační ploše **D** se zobrazí vlastnosti vybraného grafického prvku. Pokud je vybráno více prvků, zobrazují se hodnoty jen u vlastností, které jsou společné pro všechny vybrané prvky.

### 4.1. Vlastnosti obrazovky

Před konfigurací obrazovek je potřeba nakopírovat soubory podkladů obrazovek do datového adresáře serverové části aplikace. Soubory musí být umístěny do podadresáře **Client\Screen**. Jsou podporovány soubory typu **PNG, JPG, EMF** do velikosti maximálně 10MB a rozměru 8192 x 8192 bodů. Seznam dostupných podkladů obrazovek je vytvářen vždy při spuštění serverové části aplikace. Nastavené vlastnosti obrazovky se projevují jak v editačním režimu, tak v zobrazovacím režimu. Obrázek podkladu vymezuje plochu, kterou se aplikace při zachování výchozích hodnot snaží zobrazit celou.



Tlačítko **Uložit** – uložení všech obrazovek

**Obrázek podkladu** – výběr obrázku podkladu. Po změně výběru se nastaví **Šířka** a **Výška** podle rozměrů aktuálně vybraného obrázku

**Název** – pojmenování obrazovky. Zobrazuje se ve stromové struktuře

**Šířka, Výška** – slouží pro nastavení rozměrů podkladového obrázku. Tímto způsobem lze obrázek zmenšit nebo zvětšit na rozměr, který má odpovídat zobrazení 1:1

**Zachovat poměr stran** – pokud je zaškrtnuto, při změně Šířky obrázku se automaticky dopočítává Výška tak, aby byl zachován poměr stran obrázku. Taktéž při změně Výšky se dopočítává Šířka. Po překročení maximálních rozměrů přepočítání přestane fungovat

**Zmenšovat automaticky** – povolí automatické zmenšování obrazovky tak, aby se vešel celý obrázek podkladu do aktuálně dostupné plochy

**Zvětšovat automaticky** – povolí automatické zvětšování obrazovky tak, aby obrázek podkladu optimálně vyplnil dostupnou plochu

**Výchozí obrazovka** – obrazovka, která se zobrazí jako první po přihlášení uživatele do aplikace

### 4.2. Vlastnosti grafického prvku

Je doporučeno vkládat do obrazovky grafické prvky pouze do plochy vymezené obrázkem podkladu. Vlastnosti grafických prvků lze nastavovat pomocí myši, klávesnice a editačního panelu.

#### Typy grafických prvků

**Základní tvary** – mezi základní tvary patří obdélník a elipsa

**Polygon a čára** – jsou definovány jako pole bodů. Nelze měnit velikost, lze přesouvat jako celek nebo každý bod zvlášť. Jsou zobrazeny vždy za ostatními prvky

**Tlačítko** – je určeno pro přiřazení a vykonávání příkazů. Jsou vždy zobrazeny před ostatními prvky




**Text** – může být zobrazen jako samotný text, podtržený, orámovaný nebo dvojité orámovaný

**Symboly** – slouží například pro zobrazení typu snímače nebo jednotlivých prvků umístěných v objektu






#### 4.2.1. Změna vlastností pomocí klávesnice a myši

Prvky lze přesouvat nebo jim měnit velikost pomocí myši nebo klávesnice. Přesouvání nebo změnu velikosti prováděnou pomocí myši lze kdykoliv přerušit stiskem klávesy ESC. Po stisku této klávesy se prvky vrátí na původní místo nebo velikost. Ovládání pomocí klávesnice je učeno především pro jemné doladění umístění prvku nebo bodu.

Používané kurzory:

-  šipka – běžný kurzor myši
-  výběr – kurzor myši po najetí na nějaký prvek. Kliknutím levým tlačítkem myši lze prvek označit. Pokud je při kliknutí držena klávesa CTRL, lze označovat nebo odznačovat další prvky
-  přesun – kurzor myši pro změnu velikosti prvku, případně pro přesouvání bodu polygonu nebo čáry

Možné způsoby zobrazení prvků při označení nebo zvýraznění:

-  prvek bez označení a zvýraznění
-  zvýrazněný prvek pomocí menších čtverečků po najetí kurzorem myši
-  označený prvek pomocí větších čtverečků se zvýrazněným bodem pro editaci
-  označený prvek se zvýrazněným bodem a zvýrazněním po najetí kurzorem myši
-  při označení více prvků nelze myší měnit velikost nebo přesouvat bod. Oba prvky jsou označeny, prvek vpravo je zvýrazněn po najetí kurzorem myši

Požadovaná akce	Postup
Přesunutí jednoho nebo více prvků	uchopením a tažením pomocí levého tlačítka myši za libovolný označený prvek ve chvíli, kdy je zobrazen kurzor pro výběr pomocí směrových šipek po jednom bodu, při držení klávesy CTRL po deseti bodech
Výběr bodu označeného prvku	je třeba přesunout kurzor myši na požadovaný bod prvku tak, aby se zobrazil kurzor pro přesun při stisknutí levé klávese ALT lze pomocí směrových šipek přepínat mezi jednotlivými body polygonu nebo čáry. Právě vybraný bod je zobrazen odlišnou barvou
Změna velikosti prvku nebo přesun bodu polygonu a čáry	je třeba vybrat prvek a bod prvku. Uchopením a tažením pomocí levého tlačítka myši lze měnit velikost prvku nebo přesouvat bod polygonu při stisknutí klávese SHIFT pomocí směrových šipek po jednom bodu při současném držení kláves SHIFT+CTRL pomocí směrových šipek o deset bodů
Otočení prvku	při stisknutí levé klávese ALT pomocí směrových šipek nahoru a dolů o 15 stupňů při stisknutí levé klávese ALT pomocí směrových šipek doleva a doprava o 1 stupeň
Odstranění jednoho nebo více prvků	kliknutím pravým tlačítkem myši na prvku se zobrazí menu. Kliknutím na položku <b>Odstranit</b> dojde k odstranění označených prvků stiskem klávesy DELETE
Přidání nového bodu polygonu nebo čáry	při stisknutí klávesy CTRL a kliknutí na bod označeného prvku tak, aby byl zobrazen kurzor přesun je třeba vybrat prvek a bod prvku. Po stisku kombinace CTRL+INSERT dojde k přidání nového bodu
Odstranění bodu polygonu nebo čáry	při stisknutí klávesy SHIFT a kliknutí na bod označeného prvku tak, aby byl zobrazen kurzor přesun je třeba vybrat prvek a bod prvku. Po stisku kombinace SHIFT+DELETE dojde k odstranění bodu
Přesun prvku dopředu / dozadu	kliknutím pravým tlačítkem myši na prvku se zobrazí menu. Kliknutím na položku <b>Přesunout dopředu</b> nebo <b>Přesunout dozadu</b> dojde k přesunutí všech označených prvků. Tlačítko bude vždy před ostatními prvky a čára s polygonem zůstanou za ostatními prvky.

#### 4.2.2. Změna vlastností pomocí panelu

Většinu dostupných vlastností pro vybraný prvek lze nastavovat pomocí panelu, zobrazeného v pravé části okna pro nastavení obrazovek. Panel slouží zároveň pro zobrazení i změnu vlastností právě vybraných prvků. V závislosti na typu vybraného grafického prvku mohou být dostupné jen některé parametry. Při výběru více prvků různých typů budou dostupné jen ty parametry, které lze nastavit u všech vybraných prvků. Hodnoty budou zobrazeny jen ty, které jsou u všech vybraných prvků shodné. Změna hodnoty se projeví u všech vybraných prvků.

Hodnoty v číselných zadávacích políčkách lze měnit zadáním čísla nebo pomocí šipek nahoru a dolů. Většina editačních políček se při chybně zadaném údaji podbarví světle červeně.

**Varianta** – výběr varianty grafického prvku, pokud jsou pro daný typ prvku k dispozici

**Napojení / barva** – určuje barvu grafického prvku. Barva může být buďto stálá nebo proměnlivá podle stavu, na který je prvek napojen. Detaily zadávání vazby jsou popsány dále

**Příkaz** – prvku lze přiřadit příkaz, který může být při aktivaci vykonán, pokud je to uživateli povoleno. K aktivaci dochází u Tlačítka kliknutím na prvek levým tlačítkem myši. U ostatních typů prvků je k aktivaci příkazu potřeba dvojklik levým tlačítkem myši. Detaily zadávání příkazů jsou popsány dále

**Popisek** – u Tlačítka a Textu slouží pro zadání textu, zobrazeného v prvku. U ostatních typů prvků může být použit pro nastavení textu, který se má zobrazit po najetí myši na prvek. Má přednost před popisem získaným z ústředny

**Síla čáry** – určuje sílu čáry použitou při kreslení prvku. Uplatňuje se u Základních tvarů, Polygonu a Čáry


**Úhel** – natočení všech vybraných prvků na nastavenou hodnotu

Tlačítka **-15**, **+15** – slouží pro změnu natočení všech vybraných objektů o 15 stupňů doleva nebo doprava

**Umístění X, Y** – pro Tlačítko a Text zobrazuje levý horní roh, pro Čáru a Polygon zobrazuje polohu vybraného bodu a pro ostatní typy prvků zobrazuje polohu středu

**Šířka, Výška** – určuje velikost prvku všech typů, kromě Čáry a Polygonu

##### 4.2.2.1. Napojení / barva

Tuto vlastnost lze měnit u všech typů prvků kromě tlačítek. Napojení nebo barvu lze nastavit přímo zadáním příslušného textového řetězce do políčka **A** nebo kliknutím na tlačítko  spustit průvodce. V průvodci se přepnutím záložek vybere, jestli bude barva prvku určena stavem nebo přiřazena napevno. Napojené prvky jsou zobrazeny černou barvou, ostatní podle přiřazené barvy. Při napojování jsou nabízeny pouze ústředny, které jsou v nastavení ústředny povoleny.

## A Editační políčko

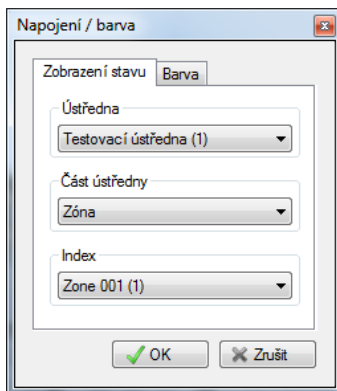
Slouží pro zobrazení nebo přímé zadání textového řetězce, který určuje barvu nebo napojení na zobrazení stavu. Při chybně zadané hodnotě se podbarví světle červeně.

Zápis	Popis	Příklady
#RRGGBB	Zobrazení barvy <b>Část Význam</b> RR hexadecimálně zadaná intenzita červené GG hexadecimálně zadaná intenzita zelené BB hexadecimálně zadaná intenzita modré	#000000 – černá #FF0000 – červená #00FF00 – zelená
DX	Zobrazení stavu komunikace s ústřednou <b>Část Význam</b> X identifikátor ústředny v aplikaci	D1 – stav komunikace s ústřednou 1
DX/YZ	Zobrazení stavu části ústředny <b>Část Význam</b> X identifikátor ústředny v aplikaci Y typ části ústředny. Může nabývat hodnot: <b>Znak Význam</b> A podsystém D dveře / čtečka – zobrazují se jen události, ne přímo stav Z zóna Z index části ústředny	D1/A2 – stav podsystému 2 v ústředně 1 D2/D5 – stav dveří (čtečky) 5 v ústředně 2 D3/Z24 – stav zóny 24 v ústředně 3

## B Doplnkové informace

Skládá se ze dvou řádků, které zobrazují informace odpovídající textu zadanému v editačním políčku **A**. Při zadávání vazby se zobrazuje v prvním řádku název a identifikátor ústředny, ve druhém řádku se zobrazuje název a číslo vybrané části ústředny. Při chybně zadaných údajích se místo textu příslušný řádek podbarví světle červeně. Při zadávání barvy zobrazují oba řádky vybranou barvu, výchozí je černá.

### Průvodce – Záložka Zobrazení stavu



Nastavení je třeba provádět vždy od vrchu dolů. Změna parametru ovlivní všechny parametry umístěné níže.

**Ústředna** – rozbalovací seznam pro výběr ústředny

**Část ústředny** – rozbalovací seznam pro výběr části ústředny:

Ústředna – pro zobrazení stavu komunikace s ústřednou

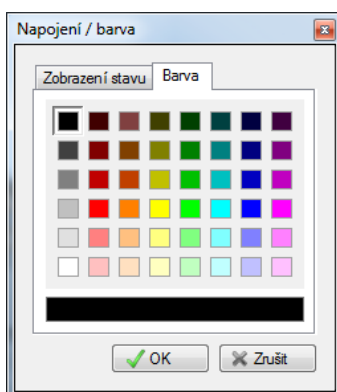
Podsystém – pro zobrazení stavu podsystému

Zóna – pro zobrazení stavu zóny

Dveře – změna barvy při vzniku události na dveřích nebo čtečce

**Index** – rozbalovací seznam pro výběr indexu části ústředny. Pokud je jako část ústředny vybrána ústředna, tento parametr se nenastavuje

### Průvodce – Záložka Barva




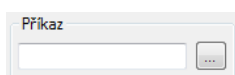
Ve střední části jsou zobrazeny obdélníčky, sloužící pro výběr barvy. Právě vybraný obdélníček je zvýrazněn rámečkem. Výběr požadované barvy lze provést kliknutím levým tlačítkem myši na příslušný barevný obdélníček. Změna výběru se projeví i na barvě obdélníku ve spodní části.

Ve spodní části je zobrazen dlouhý obdélník v aktuálně zvolené barvě.

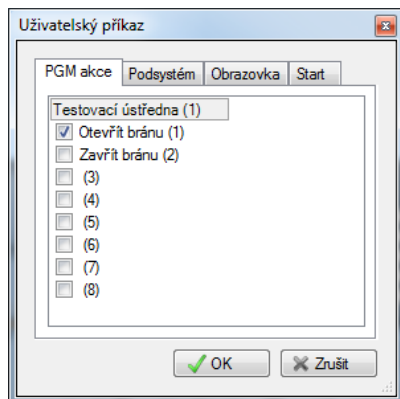
Pokud je požadována jiná barva, je třeba zavřít průvodce a barvu nastavit v textové podobě v příslušném editačním políčku v panelu vlastností prvku.

#### 4.2.2.2. Příkaz

Zadávání příkazu v editačním políčku není nijak hlídáno, proto je lepší použít průvodce kliknutím na tlačítko . V průvodci se přepínáním záložek vybírá typ příkazu, který má být přiřazen.



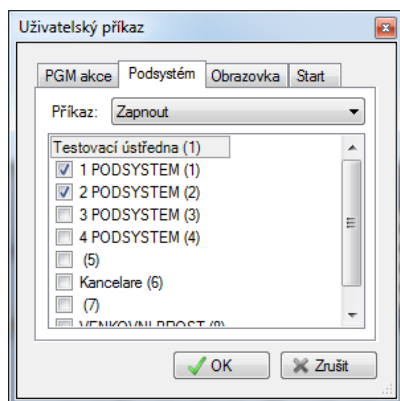
## Průvodce – Záložka PGM akce



Příkaz aktivuje PGM akce v ústředně. PGM akce lze využít pro ovládání PGM.

Zaškrtnutí seznam – slouží pro výběr PGM akcí, které mají být příkazem aktivovány

## Průvodce – Záložka Podsystem



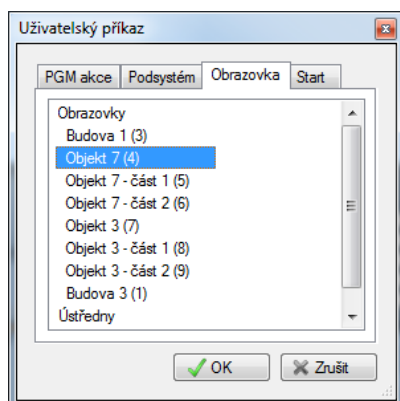
Je určeno pro ovládání podsystémů.

**Příkaz** – slouží pro výběr příkazu

- Vypnout
- Zapnout
- Zapnout Force
- Zapnout Stay
- Zapnout Stay bez zpoždění (Instant)

Zaškrtnutí seznam – výběr podsystémů, na kterých má být příkaz proveden

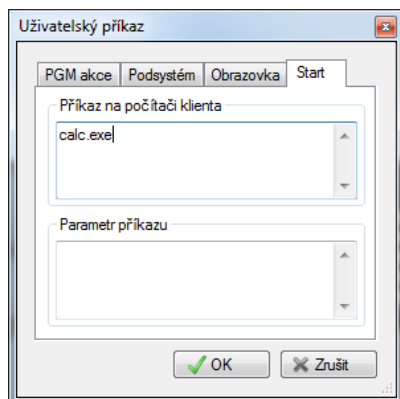
## Průvodce – Záložka Obrazovka



Slouží pro přepnutí zobrazení z aktuální obrazovky na jinou. Lze použít například pro navigaci mezi obrazovkami, kdy jedna přehledová obsahuje pouze podsystémy a dvojklikem na podsystém se dá přepnout na obrazovku zobrazující stav vybraného podsystému a jednotlivých zón. Je možné se tímto způsobem přepnout i na přehled ústředny nebo detail ústředny.

Seznam obrazovek – výběr cílové obrazovky. Výběr je zvýrazněn odlišnou barvou

## Průvodce – Záložka Start



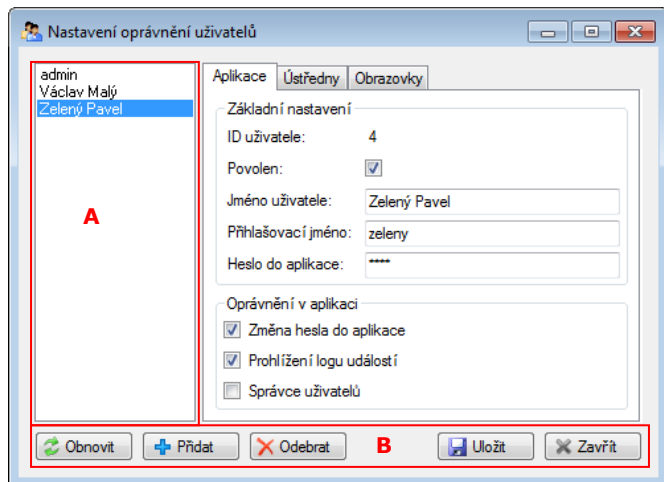
Zadání příkazu s parametry pro spuštění aplikace na klientském počítači. Lze využít pro spuštění externích aplikací souvisejících se zobrazeným prvkem nebo k otevření URL adresy v internetovém prohlížeči.

**Příkaz na počítači klienta** – slouží pro zadání aplikace, která se má spustit

**Parametry příkazu** – zadání parametrů, které jsou předány spuštěné aplikaci. Pokud je políčko prázdné, aplikace je spuštěna bez parametrů

## 5. Správa uživatelů

Správu uživatelů může provádět administrátor nebo uživatelé s oprávněním **Správce uživatelů**. Správce může měnit oprávnění ostatním uživatelům pouze na ty ústředny a obrazovky, u kterých má sám oprávnění Zobrazit. Administrátor automaticky vidí vše a toto oprávnění mu nelze odebrat. Konfigurační okno pro přidávání, odebrání nebo změnu oprávnění uživatelů lze vyvolat z menu **Nastavení -> Uživatelé....** Většina změn oprávnění se projeví téměř ihned po uložení.



### A Seznam uživatelů

Slouží pro výběr uživatele, kterému se má měnit jméno, heslo, oprávnění nebo který má být zakázán, případně odstraněn. Zakázání uživatelé jsou v seznamu zobrazení červeným písmem

### B Tlačítka

**Obnovit** – znovu načte konfiguraci uživatelů ze serveru

**Přidat** – přidá nového uživatele

**Odebrat** – odstraní právě vybraného uživatele. Administrátora nelze odstranit

**Uložit** – uložení provedených změn. Po uložení dojde k automatickému načtení aktuálního stavu ze serveru

**Zavřít** – zavře okno pro změnu nastavení

### Záložka Aplikace

**ID uživatele** – jedinečné číslo sloužící pro identifikaci uživatele v aplikaci. Je přidělováno automaticky

**Povoleno** – povolí nebo zakáže uživatele. Zakázanému uživateli není povoleno se přihlásit. Administrátora nelze zakázat

**Jméno uživatele** – pod tímto jménem je uživatel zobrazován všude v aplikaci

**Přihlašovací jméno** – jméno vyplňované při přihlášení do aplikace. Rozlišují se i malá a velká písmena

**Heslo do aplikace** – heslo pro přihlášení do aplikace. Rozlišují se i malá a velká písmena. Změna hesla se projeví až při novém přihlášení uživatele

**Změna hesla do aplikace** – uživateli je umožněno, aby si sám mohl změnit heslo do aplikace

**Prohlížení logu událostí** – uživateli je umožněno zobrazit okno pro prohlížení a export událostí z historie

**Správce uživatelů** – uživateli je umožněno nastavovat oprávnění ostatním uživatelům. Administrátora smí nastavovat pouze administrátor

## Záložka Ústředny

Slouží pro přiřazení oprávnění uživatele na ústředny v rámci aplikace. Skutečné oprávnění pro ovládání podsystémů je dáno oprávněním, které je přiřazeno k příslušnému kódu v ústředně. Každý řádek tabulky odpovídá jedné ústředně. Ovlivňuje zobrazení tlačítek PGM akcí v **Detailu ústředny** a položek v menu pro ovládání podsystémů.

Aplikace Ústředny									
Id	Ústředna	Kód v ústředně	Zobrazit	PGM akce	Vypnout	Zapnout	Force	Stay	Instant
1	Testovací ústředna	----	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Id** – identifikátor ústředny v aplikaci. Políčko je pouze pro čtení

**Ústředna** – název ústředny. Políčko je pouze pro čtení

**Kód v ústředně** – kód uživatele v ústředně, který je odeslán při příkazech pro vypnutí nebo zapnutí podsystému

**Zobrazit** – uživatel smí vidět stav ústředny. Bez tohoto oprávnění nelze ústřednu ani ovládat

**PGM akce** – ovlivňuje zobrazení tlačítek PGM akcí v **Detailu ústředny**. Pokud není zaškrtnuto, uživatel tlačítka nevidí. Zobrazení tlačítek je závislé i na nastavení ústředny

**Vypnout** – uživateli je v menu pro ovládání podsystému zobrazena volba **Vypnout**

**Zapnout** – uživateli je v menu pro ovládání podsystému zobrazena volba **Zapnout**

**Force** – uživateli je v menu pro ovládání podsystému zobrazena volba **Zapnout Force**

**Stay** – uživateli je v menu pro ovládání podsystému zobrazena volba **Zapnout Stay**

**Instant** – uživateli je v menu pro ovládání podsystému zobrazena volba **Zapnout Stay bez zpoždění**

## Záložka Obrazovky

Slouží pro přiřazení oprávnění uživatele na obrazovky. Každý řádek tabulky odpovídá jedné obrazovce. Ovlivňuje zobrazení obrazovek a vykonávání příkazů, přiřazených grafickým prvkům na obrazovce.

Aplikace Ústředny Obrazovky			
Id	Obrazovka	Zobrazit	Povely
1	Přehled	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Budova 1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Budova 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Id** – identifikátor obrazovky v aplikaci. Políčko je pouze pro čtení

**Obrazovka** – název obrazovky. Políčko je pouze pro čtení

**Zobrazit** – uživatel smí obrazovku zobrazit a ovládat podsystémy podle oprávnění přiřazených na ústřednu

**Povely** – při zaškrtnutí uživatel smí vykonávat příkazy, přiřazené grafickým prvkům na obrazovce. Případné oprávnění pro ovládání podsystému je dáno pouze oprávněním přiřazeným ke kódu v ústředně a uživatel může tímto způsobem například zapnout podsystém, přestože v menu pro ovládání podsystému tuto volbu nevidí