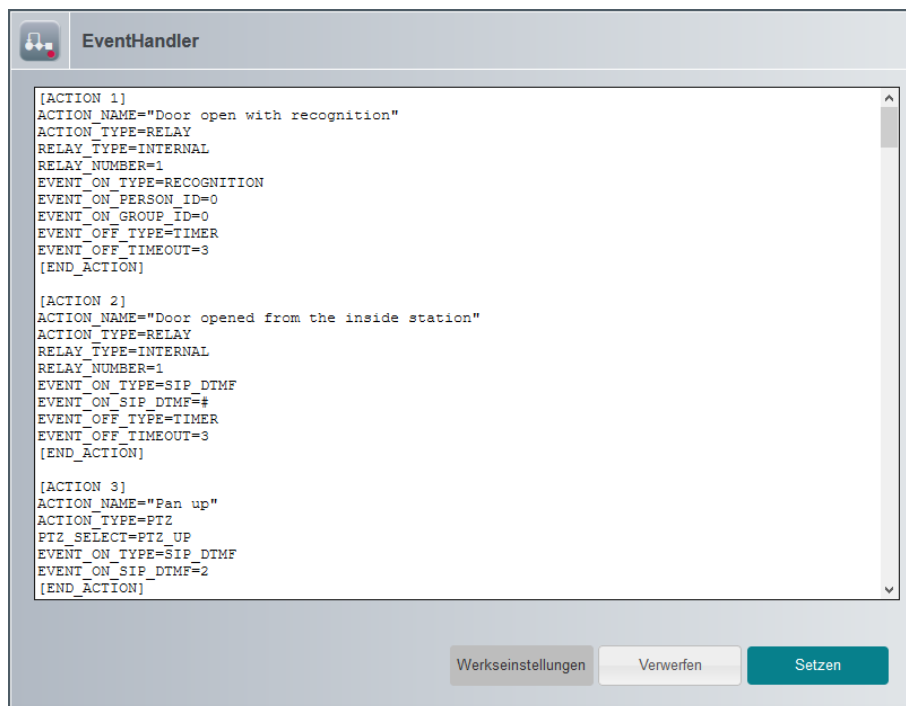


EventHandler

Handbuch



Versionsverlauf

Version	Datum	Autor	Kommentar
0.1 - 1.1	26.11.2015 – 24.10.2018	sgilge	Letzte Anpassung an Firmware- Version 6.3
1.2	25.06.2020	mfriedrich	Überarbeitung aller Actions
1.3	09.06.2021	lbittner	Kapitel 5.6, 5.13, 6.9 & 6.10 hinzugefügt

Inhalt

1	EINLEITUNG	4
2	FUNKTION	5
3	KONFIGURATION DES EVENTHANDLERS	7
4	SYNTAX	8
5	EVENTS	9
5.1	Zutrittskontrolle – RECOGNITION	9
5.2	Sabotagekontakt – TAMPER	11
5.3	Sabotagekontakt – TRIGGER_IN	12
5.4	Triggereingänge – TRIGGER_IN	13
5.5	Eingehendes SIP DTMF Signal – SIP_DTMF	14
5.6	SIP Verbindung aufbauen – SIP_CALL_TRYING	15
5.7	SIP Verbindung aufgebaut – SIP_CALL_ESTABLISHED	16
5.8	SIP-Anruf-Ereignis - SIP_CALL_READY	17
5.9	RFID Karte – RFID	18
5.10	PIN Code – PIN	19
5.11	Timer –TIMER	20
5.12	LCD Screen Buttons – PUSH_BUTTON	21
5.13	Event nach Ablauf eines Timers starten – FREE_TIMER	22
6	AKTIONEN	23
6.1	Relais schalten – RELAY	23
6.2	Video Pan-Tilt-Zoom – VIDEO_PTZ	24
6.3	SIP Ruf auslösen – SIP_CALL	25
6.4	SIP Ruf beenden – SIP_BYE	26
6.5	Audio laut-/stummschalten – SIP_TALK	27
6.6	HTTP Get Anfrage an einen HTTP Server senden – HTTP_GET	28
6.7	TCP Botschaft senden – TCP_OUTPUT	29
6.8	LCD Bildschirm schalten – LCD_SCREEN	30
6.9	Timer starten – START_TIMER	31
6.10	Bildschirm aufwecken – WAKE_UP	32

1 Einleitung

Der EventHandler wurde entwickelt, um die verschiedenen Anforderungen, die von den Kunden an uns herangetragen wurden, zu verwirklichen, ohne teure kundenspezifische Firmwareversionen erstellen zu müssen.

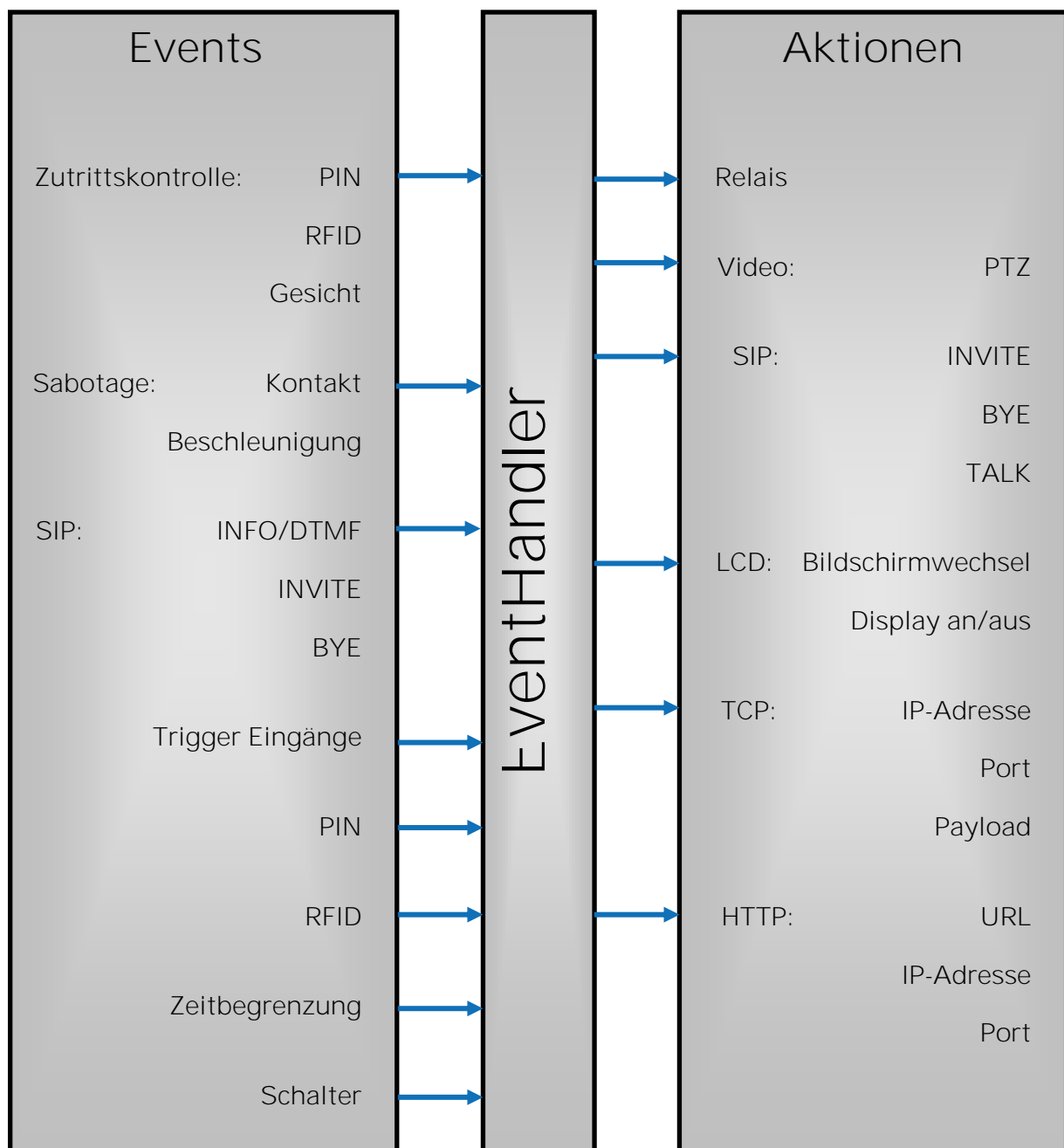
Mit dem EventHandler ist es möglich, gewisse Ereignisse (Events) gewissen Aktionen zuzuweisen. Um größtmögliche Flexibilität zu erreichen, erfolgt die kundenspezifische Konfiguration des EventHandlers über ein Konfigurationsfile, welches im WEB-Interface bearbeitet werden kann. Liegen keine kundenspezifischen Anforderungen vor, kann der EventHandler unverändert verwendet werden und die grundlegenden Einstellungen auf der Seite Schnittstellen-Konfiguration des WEB-Interface vorgenommen werden.

Die Konfiguration des EventHandlers sollte nicht vom Endkunden, sondern von einem geschulten Systemintegrator vorgenommen werden. Es wird empfohlen, basierend auf der Werkseinstellung, die Funktion auf die kundenspezifischen Wünsche einzustellen, indem neue Verknüpfungen hinzugefügt oder Verknüpfungen verändert werden. Beim Zurücksetzen des Gerätes auf Werkseinstellung werden auch etwaige Änderungen in der Konfiguration des EventHandlers zurückgesetzt. Die Konfiguration des EventHandlers kann aber auch unabhängig von den anderen Konfigurationen auf Werkseinstellung zurückgesetzt werden.



Bestehende ACTIONS sollten nicht gelöscht werden, es sei denn der Benutzer weiß was er tut.

2 Funktion



Der EventHandler verknüpft Ereignisse mit Aktionen. Es können bis zu 60 dieser Verknüpfungen konfiguriert werden. Hierbei können ein einzelnes Ereignis und eine einzelne Aktion auch in mehreren verschiedenen Verknüpfungen vorkommen.

Beispiel: Ein Zutrittsereignis schaltet (a) ein Relais, es wird (b) ein Video-Snapshot gemacht und (c) der Bildschirm zeigt „Zutritt gewährt“.

Sowohl die Aktionen als auch die Ereignisse werden durch Eigenschaften, die bei den Verknüpfungen angegeben werden genauer spezifiziert (z. B. Nummer des Relais, oder welches DTMF Signal). Aktionen, die bistabile Zustände haben, wie zum Beispiel Relais, können in einer Verknüpfung sowohl das Ereignis zum An- als auch das Ereignis zum Abschalten haben.

Beispiel: Ein Relais wird bei einem SIP-DTMF Signal eingeschaltet und nach Ablauf eines Timers wieder abgeschaltet.

3 Konfiguration des EventHandlers

Für die meisten Anwendungsfälle muss der EventHandler nicht manuell editiert werden. Viele Fälle sind über die Schnittstellen-Konfiguration im WEB-GUI abgedeckt.

Möchte man weitere Lösungen implementieren, kann man über die Seite EventHandler im WEB-GUI den EventHandler über eine Beschreibungssprache konfigurieren.

Wurde der EventHandler über die Beschreibungssprache verändert, werden die meisten Felder der Seite Schnittstellen-Konfiguration deaktiviert.

Über den Browser-Button Werkseinstellungen können alle Änderungen im EventHandler wieder rückgängig gemacht und der EventHandler auf Werkseinstellungen zurückgesetzt werden.



Wird das Gerät über den Upload/Download Button im WEB-GUI auf Werkseinstellung zurückgesetzt, gehen ebenfalls alle Änderungen im EventHandler File verloren.

4 Syntax

Eine Verknüpfung beginnt immer mit der Zeile

```
[ACTION X]
```

Wobei x die Nummer der Verknüpfung ist. Die Nummer darf nur einmal im Dokument vorkommen. Es sind Nummern von 1 bis 60 erlaubt.



Neue ACTIONS sollten im Bereich zwischen der ACTION37 und der ACTION60 hinzugefügt werden.

Der Verknüpfung wird ein Name zugewiesen.

```
ACTION_NAME="Door open on recognition"
```



Alle ACTIONS, EVENTS und so weiter müssen in Großbuchstaben geschrieben werden. Kleinbuchstaben sind nur in Anführungszeichen erlaubt.

Jede Verknüpfung hat genau eine Aktion. Diese wird mit dem Aktionstyp und dessen Eigenschaften beschrieben.

```
ACTION_TYPE=RELAY  
RELAY_TYPE=INTERNAL  
RELAY_NUMBER=1
```

Jede Verknüpfung hat genau ein ON-Event. Dieses Ereignis wird mit dem Ereignistyp und dessen Eigenschaften beschrieben.

```
EVENT_ON_TYPE=RECOGNITION  
EVENT_ON_PERSON_ID=ff000002  
EVENT_ON_GROUP_ID=0
```

Gewisse Aktionen können auch ein OFF-Event beinhalten.

```
EVENT_OFF_TYPE=TIMER  
EVENT_OFF_TIMEOUT=3
```

Eine Verknüpfung endet immer mit der Zeile

```
[END_ACTION]
```


5 Events

5.1 Zutrittskontrolle – RECOGNITION

Wird eine Person über RFID, PIN, Gesicht oder einer Kombination dieser Merkmale identifiziert, wird immer das Event RECOGNITION ausgelöst. Hierbei wird für jede Person eine eindeutige Nummer (PERSON_ID) und die Gruppe (GROUP_ID), der diese Person zugeordnet ist, mitgeschickt.

Typ	EVENT_ON_TYPE EVENT_OFF_TYPE	RECOGNITION
Eigenschaft	EVENT_ON_PERSON_ID EVENT_OFF_PERSON_ID	<p>Wird als EVENT_XX_PERSON_ID=0 angegeben, wird der Event für alle Personen ausgeführt.</p> <p>Wird eine bestimmte Person ID angegeben, wird der Event nur bei Erkennung dieser Person ausgelöst.</p> <p>Die ID wird als Hexadezimalwert angegeben und kann im WEB-Interface bei Mouse-Over über den Feldnamen „Nachname“ angezeigt werden. (Siehe Abbildung 1)</p>
Eigenschaft	EVENT_ON_GROUP_ID EVENT_OFF_GROUP_ID	<p>Wird als EVENT_XX_GROUP_ID=0 angegeben, wird der Event für alle Personen ausgeführt.</p> <p>Wird eine bestimmte Group ID angegeben, wird der Event nur bei Erkennung von Personen ausgelöst, die dieser Gruppe zugeordnet sind. Die ID wird als Hexadezimalwert angegeben und kann im WEB-Interface bei Mouse-Over über den Feldnamen „Name“ angezeigt werden. (Siehe Abbildung 2)</p>

Beispiel: Öffnet Netzwerkrelais 1 für die Person mit der ID FF000002:

```
[ACTION X]
ACTION_NAME="Door 2 open with recognition"
ACTION_TYPE=RELAY
RELAY_TYPE=NETWORK
RELAY_NUMBER=1
EVENT_ON_TYPE=RECOGNITION
EVENT_ON_PERSON_ID=ff000002
EVENT_ON_GROUP_ID=0
EVENT_OFF_TYPE=TIMER
EVENT_OFF_TIMEOUT=3
[END_ACTION]
```



Es müssen für das RECOGNITION-Ereignis zwingend beide Eigenschaften verwendet werden: EVENT_ON_PERSON_ID und EVENT_ON_GROUP_ID

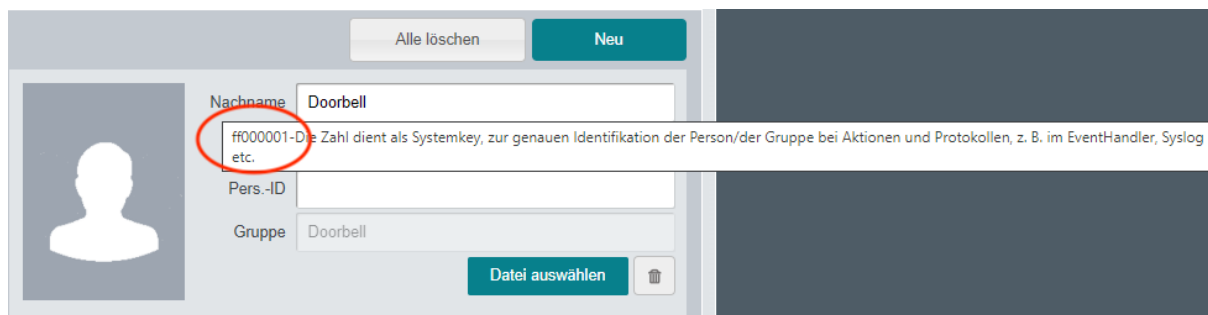


Abbildung 1: Tooltip vom Nachnamen einer Person mit der PERSON_ID

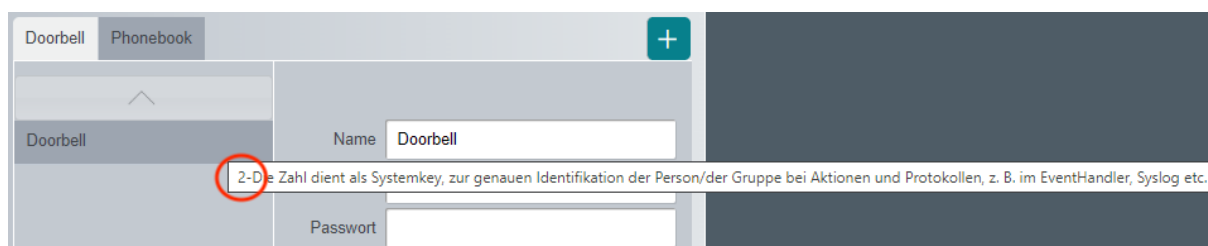


Abbildung 2: Tooltip vom Namen einer Gruppe mit der GROUP_ID

5.2 Sabotagekontakt – TAMPER

Wird entweder der Sabotagekontakt unterbrochen oder signalisiert der Beschleunigungssensor eine Lageveränderung, wird der Event TAMPER ausgelöst.

Typ	EVENT_ON_TYPE EVENT_OFF_TYPE	TAMPER
Eigenschaft	-	-

Beispiel: Schaltet das Alarmsystem über das Netzrelais 1, wenn der Sabotagekontakt geöffnet wird

```
[ACTION X]
ACTION_NAME="Alarm with sabotage input"
ACTION_TYPE=RELAY
RELAY_TYPE=NETWORK
RELAY_NUMBER=1
EVENT_ON_TYPE=TAMPER
EVENT_OFF_TYPE=TIMER
EVENT_OFF_TIMEOUT=3
[END_ACTION]
```



Das TAMPER-Ereignis wird nur von Türterminals mit der Artikelnummer 2100 verwendet. Für alle anderen Artikelnummern verwenden Sie bitte EVENT_ON_TYPE=TRIGGER_IN. (Siehe Kapitel 5.3)

5.3 Sabotagekontakt – TRIGGER_IN

Typ	EVENT_ON_TYPE EVENT_OFF_TYPE	TRIGGER_IN
Eigenschaft	EVENT_ON_TRIGGER EVENT_OFF_TRIGGER	Nummer des 2. Trigger Eingangs: 2
Eigenschaft	EVENT_ON_TRIGGER_EDGE	FALLING

Beispiel: Schaltet die Alarmanlage über das Netzwerkrelais 1, wenn die Verbindung vom Türterminal zum Gehäuse z.B. durch Sabotage unterbrochen wird.

```
[ACTION X]
ACTION_NAME="Alarm with sabotage input"
ACTION_TYPE=RELAY
RELAY_TYPE=NETWORK
RELAY_NUMBER=1
EVENT_ON_TYPE=TRIGGER_IN
EVENT_ON_TRIGGER=2
EVENT_ON_TRIGGER_EDGE=FALLING
EVENT_OFF_TYPE=TIMER
EVENT_OFF_TIMEOUT=3
[END_ACTION]
```

5.4 Triggereingänge – TRIGGER_IN

Fallende oder steigende Flanken an den Triggereingängen lösen TRIGGER_IN-Events aus. Als Eigenschaften der TRIGGER_IN-Events können die Nummer des Triggereingangs und die auslösende Flanke angegeben werden.

Typ	EVENT_ON_TYPE EVENT_OFF_TYPE	TRIGGER_IN
Eigenschaft	EVENT_ON_TRIGGER EVENT_OFF_TRIGGER	Nummer des 2. Trigger Eingangs: 2
Eigenschaft	EVENT_ON_TRIGGER_EDGE	FALLING RISING

Beispiel: Schaltet auf den Screen „Zutritt gewährt“ bei externem Triggereingang (nützlich für externe Zutrittsserver, wenn Terminal als reiner Leser verwendet wird).

```
[ACTION X]
ACTION_NAME="Access granted on trigger in"
ACTION_TYPE=LCD_SCREEN
LCD_SCREEN_ID=ACCESS_GRANTED
EVENT_ON_TYPE=TRIGGER_IN
EVENT_ON_TRIGGER=1
EVENT_ON_TRIGGER_EDGE=FALLING
[END_ACTION]
```

5.5 Eingehendes SIP DTMF Signal – SIP_DTMF

Es wurde entweder über SIP-INFO oder über RFC2833 ein ASCII-Zeichen übermittelt.

Typ	EVENT_ON_TYPE EVENT_OFF_TYPE	SIP_DTMF
Eigenschaft	EVENT_ON_SIP_DTMF EVENT_OFF_SIP_DTMF	ASCII Zeichen

Beispiel: Öffnet die Tür bei eingehendem SIP-DTMF Signal ,#'. Dies ist ein Standardevent, der zum Türöffnen vom PC Doorkeeper verwendet wird.

```
[ACTION 2]
ACTION_NAME="Door opened from the inside station"
ACTION_TYPE=RELAY
RELAY_TYPE=INTERNAL
RELAY_NUMBER=1
EVENT_ON_TYPE=SIP_DTMF
EVENT_ON_SIP_DTMF=#
EVENT_OFF_TYPE=TIMER
EVENT_OFF_TIMEOUT=3
[END_ACTION]
```



Um mit fast allen SIP-Servern und SIP-Gegenstellen kompatibel zu sein, wird empfohlen, nur die standardmäßigen DTMF-Signale zu verwenden.

Bitte beachten Sie, dass die DTMF-Signale bereits in der Standardkonfiguration des EventHandlers mit einer ACTION belegt sind.

5.6 SIP Verbindung aufbauen – SIP_CALL_TRYING

Es wird versucht einen SIP-Anruf aufzubauen.

Typ	EVENT_ON_TYPE	SIP_CALL_TRYING
Eigenschaft	-	-

Beispiel: Schaltet das Licht ein, wenn versucht wird, eine SIP-Verbindung herzustellen und schaltet es nach 30 Sekunden wieder aus.

```
[ACTION X]
ACTION_NAME="Light when Call is started"
ACTION_TYPE=RELAY
RELAY_TYPE=INTERNAL
RELAY_NUMBER=1
EVENT_ON_TYPE=SIP_CALL_TRYING
EVENT_OFF_TYPE=TIMER
EVENT_OFF_TIMEOUT=30
[END_ACTION]
```

5.7 SIP Verbindung aufgebaut – SIP_CALL_ESTABLISHED

Ein SIP-Ruf wurde aufgebaut.

Typ	EVENT_ON_TYPE EVENT_OFF_TYPE	SIP_CALL_ESTABLISHED SIP_CALL_BYE
Eigenschaft	-	-

Beispiel: Schaltet das Licht ein, wenn eine SIP-Verbindung hergestellt ist, und schaltet es wieder aus, wenn der Anruf beendet wird.

```
[ACTION X]
ACTION_NAME="Light when Call is started"
ACTION_TYPE=RELAY
RELAY_TYPE=INTERNAL
RELAY_NUMBER=1
EVENT_ON_TYPE=SIP_CALL_ESTABLISHED
EVENT_OFF_TYPE=SIP_CALL_BYE
[END_ACTION]
```


5.8 SIP-Anruf-Ereignis - SIP_CALL_READY

Typ	EVENT_ON_TYPE EVENT_OFF_TYPE	SIP_CALL_READY
Eigenschaft	EVENT_ON_DIRECTION	INCOMING OUTGOING ALL
Eigenschaft	EVENT_ON_URI=""	Um bei allen Anrufen eine Aktion auszuführen, lassen Sie das Feld leer. Um das Ereignis durch einen bestimmten URI auszulösen, tätigen Sie zunächst einen eingehenden Anruf an die Türstation und notieren Sie die auf dem LCD-Bildschirm angezeigte URI (Siehe Abbildung 3)

Beispiel: Aktiviert Audio direkt für eingehende Anrufe

```
[ACTION X]
ACTION_NAME="Immediate audio on incoming calls"
ACTION_TYPE=SIP_TALK
EVENT_ON_TYPE=SIP_CALL_READY
EVENT_ON_DIRECTION=INCOMING
EVENT_ON_URI=""
[END_ACTION]
```

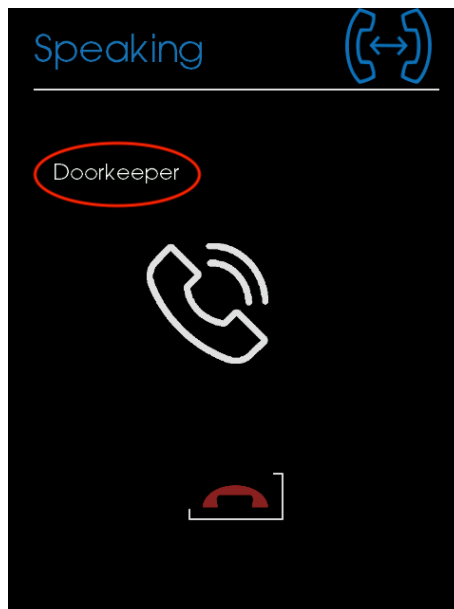


Abbildung 3: URI auf dem LCD-Bildschirm



Dies ist kein Standardereignis.
Die DoorKeeper-Apps können bei diesem Ereignis ein falsches Verhalten zeigen.

5.9 RFID Karte – RFID

Im Gegensatz zum RECOGNITION Event kann beim RFID Event direkt die RFID-UID angegeben werden. Damit kann eine Karte zum Schalten einer Funktion konfiguriert werden, ohne dass diese RFID-Karte einer Person zugeordnet sein muss.

Typ	EVENT_ON_TYPE EVENT_OFF_TYPE	RFID
Eigenschaft	EVENT_ON_RFID EVENT_OFF_RFID	UID der RFID Karte z.B. EVENT_ON_RFID=A003FBE4

Beispiel: Schaltet das Alarmsystem über das Netzrelais 1 ein, wenn eine RFID-Karte mit der UID ABCDEF vor das Gerät gehalten wird und schaltet das Alarmsystem aus, wenn eine RFID-Karte mit der UID FEDCBA vor das Gerät gehalten wird.

```
[ACTION X]
ACTION_NAME="Alarm off on RFID"
ACTION_TYPE=RELAY
RELAY_TYPE=NETWORK
RELAY_NUMBER=1
EVENT_ON_TYPE=RFID
EVENT_ON_RFID=ABCDEF
EVENT_OFF_TYPE=RFID
EVENT_ON_RFID=FEDCBA
[END_ACTION]
```

5.10 PIN Code – PIN

Im Gegensatz zum RECOGNITION Event kann beim PIN Event direkt die PIN-Nummer angegeben werden. Damit kann eine PIN zum Schalten einer Funktion konfiguriert werden, ohne dass diese PIN einer Person zugeordnet sein muss.

Typ	EVENT_ON_TYPE EVENT_OFF_TYPE	PIN
Eigenschaft	EVENT_ON_PIN EVENT_OFF_PIN	PIN Nummer

Beispiel: Schaltet das Alarmsystem über das Netzwerkrelais 1 ein, wenn die PIN-Nummer 1234 eingegeben wird, und schaltet das Alarmsystem aus, wenn die PIN-Nummer 4321 eingegeben wird.

```
[ACTION X]
ACTION_NAME="Alarm off on PIN"
ACTION_TYPE=RELAY
RELAY_TYPE=NETWORK
RELAY_NUMBER=1
EVENT_ON_TYPE=PIN
EVENT_ON_PIN=1234
EVENT_OFF_TYPE=PIN
EVENT_OFF_PIN=4321
[END_ACTION]
```

5.11 Timer –TIMER

Bei bistabilen Aktionen, wie z. B. Relais schalten, kann als OFF Event ein TIMER Event konfiguriert werden. Der Timer wird beim Schalten der Aktion gestartet. Ist der Timer abgelaufen, wird abgeschaltet.

Typ	EVENT_ON_TYPE EVENT_OFF_TYPE	TIMER
Eigenschaft	EVENT_OFF_TIMEOUT	Timeout in Sekunden

Beispiel: Siehe Kapitel 5.5

5.12 LCD Screen Buttons – PUSH_BUTTON

Jedes Listenelement der Gruppen- und Telefonbuchseite kann (zusätzlich zu der normalen Funktion, wie SIP-Ruf) einen Event auslösen. Wenn (ohne SIP-RUF) nur das Event ausgelöst werden soll, muss eine Gruppe verwendet werden, der keine Personen zugewiesen wurde, bzw. eine Person verwendet werden, die keine SIP-URI eingetragen hat, aber der Haken bei „Telefonbuch“ gesetzt ist.

Typ	EVENT_ON_TYPE EVENT_OFF_TYPE	PUSH_BUTTON
Eigenschaft	EVENT_ON_PUSHBUTTON_ID EVENT_OFF_PUSHBUTTON_ID	Die ID des Buttons entspricht der ID der Gruppe oder Person, die der Button repräsentiert. Siehe Abbildung 1 und Abbildung 2 auf Seite 10. Personen-IDs beginnen immer mit ffxxxxxx und müssen von Gruppen-IDs unterschieden werden.

Beispiel: Implementierung eines Lichtschalters auf dem Homescreen (Gruppen ID=1)

```
[ACTION X]
ACTION_NAME="Light"
ACTION_TYPE=RELAY
RELAY_TYPE=INTERNAL
RELAY_NUMBER=2
EVENT_ON_TYPE=PUSH_BUTTON
EVENT_ON_PUSHBUTTON_ID=1
EVENT_OFF_TYPE=TIMER
EVENT_OFF_TIMEOUT=60
[END_ACTION]
```

Beispiel: Implementierung einer Werkstattklingel auf dem Homescreen (Personen ID = FF000018)

```
[ACTION X]
ACTION_NAME="Workshop bell"
ACTION_TYPE=RELAY
RELAY_TYPE=INTERNAL
RELAY_NUMBER=2
EVENT_ON_TYPE=PUSH_BUTTON
EVENT_ON_PUSHBUTTON_ID=FF000018
EVENT_OFF_TYPE=TIMER
EVENT_OFF_TIMEOUT=1
[END_ACTION]
```

5.13 Event nach Ablauf eines Timers starten – FREE_TIMER

Nach Ablauf einer Aktion „START_TIMER“ wird ein „FREE_TIMER“-Event benötigt, welches nach Ablauf des Timers startet.

Typ	EVENT_ON_TYPE	FREE_TIMER
Eigenschaft	EVENT_ON_TIMER_ID	Die ID entspricht der ID des Timers, welcher mit der Aktion „START_TIMER“ gestartet worden ist (siehe Kapitel 6.9): 1...10

Dies kann dazu genutzt werden, um die SIP-Verbindung verzögert abzubauen, nachdem das Relay geschaltet wurde.

Beispiel: Die erste Aktion startet durch drücken der Telefontaste ‚#‘ einen Timer mit der ID-Nummer 1 und einer Dauer von 5 Sekunden.

Nach Ablauf dieses Timers wird das zweite Event ausgeführt, welches die SIP-Verbindung abbaut.

```
[ACTION xx]
ACTION_NAME="Timer 1"
ACTION_TYPE=START_TIMER
TIMER_ID=1
TIMER_TIMEOUT=5
EVENT_ON_TYPE=SIP_DTMF
EVENT_ON_SIP_DTMF=#
[END_ACTION]
```

```
[ACTION xx]
ACTION_NAME="Call_BYE"
ACTION_TYPE=SIP_BYE
EVENT_ON_TYPE=FREE_TIMER
EVENT_ON_TIMER_ID=1
[END_ACTION]
```

6 Aktionen

6.1 Relais schalten – RELAY

Die Aktion RELAY schaltet eines der internen Relais oder ein Netzwerkrelais. Die Aktion RELAY hat sowohl ein ON- als auch ein OFF-Event.

Typ	ACTION_TYPE	RELAY
Eigenschaft	RELAY_TYPE	INTERNAL NETWORK (die Adresse des Netzwerkrelais wird im Web-Interface konfiguriert)
Eigenschaft	RELAY_NUMBER	INTERNAL: 1...2 (je nach Gerätetyp) NETWORK: 1...6

Beispiel: Siehe Kapitel 5.5 und 5.9.

6.2 Video Pan-Tilt-Zoom – VIDEO_PTZ

Mit der Aktion VIDEO_PTZ kann der Bildausschnitt (ROI) des Farbsensors verändert werden.

Typ	ACTION_TYPE	PTZ
Eigenschaft	PTZ_SELECT	PTZ_LEFT PTZ_RIGHT PTZ_UP PTZ_DOWN PTZ_CENTER PTZ_ZOOM_IN PTZ_ZOOM_OUT Zum Abrufen der voreingestellten Positionen: PTZ_PRESET1 PTZ_PRESET2 PTZ_PRESET3

Beispiel: Schaltet auf voreingestellte Ansicht 2 (Standardevent)

```
[ACTION 11]
ACTION_NAME="PTZ Preset2"
ACTION_TYPE=PTZ
PTZ_SELECT=PTZ_PRESET2
EVENT_ON_TYPE=SIP_DTMF
EVENT_ON_SIP_DTMF=7
[END_ACTION]
```


6.3 SIP Ruf auslösen – SIP_CALL

Mit der Aktion SIP_CALL wird ein SIP-Ruf initiiert.

Typ	ACTION_TYPE	SIP_CALL
Eigenschaft	SIP_CALL_KEY	ID der anzurufenden Person. Die ID einer Person wird im Web-Interface im Bereich Zutrittskontrolle angezeigt (Siehe Abbildung 1 auf Seite 10)

Beispiel: Ein SIP Ruf wird über eine externe Klingel ausgelöst, welche am Triggereingang angeschlossen ist.

```
[ACTION X]
ACTION_NAME="External Doorbell"
ACTION_TYPE=SIP_CALL
SIP_CALL_KEY=ff000000
EVENT_ON_TYPE=TRIGGER_IN
EVENT_ON_TRIGGER=1
EVENT_ON_TRIGGER_EDGE=FALLING
[END_ACTION]
```



Für normale SIP-Rufe über die Listenelemente (Telefonbuch) sollen keine Events verwendet werden. Der normale SIP-Ruf wird nicht über den EventHandlerler gesteuert.

6.4 SIP Ruf beenden – SIP_BYE

Mit der Aktion SIP_BYE wird ein SIP-Ruf beendet.

Typ	ACTION_TYPE	SIP_BYE
Eigenschaft	-	-

Beispiel: Ein SIP Ruf wird über einen Schalter gestartet und auch beendet

```
[ACTION X]
ACTION_NAME="TRIGGER1 SIP CALL"
ACTION_TYPE=SIP_CALL
SIP_CALL_KEY=ff000000
EVENT_ON_TYPE=TRIGGER_IN
EVENT_ON_TRIGGER=1
EVENT_ON_TRIGGER_EDGE=RISING
[END_ACTION]
```

```
[ACTION Y]
ACTION_NAME="TRIGGER1 SIP BYE"
ACTION_TYPE=SIP_BYE
EVENT_ON_TYPE=TRIGGER_IN
EVENT_ON_TRIGGER=1
EVENT_ON_TRIGGER_EDGE=FALLING
[END_ACTION]
```

6.5 Audio laut-/stummschalten – SIP_TALK

Mit der Aktion SIP_TALK wird das Audiosignal an- oder abgeschaltet. Die Aktion SIP-TALK hat sowohl ein ON- als auch ein OFF-Event.

Typ	ACTION_TYPE	SIP_TALK
Eigenschaft	-	-

Beispiel: Audio an- und abschalten über ,*' am Telefon (Standardevent)

```
[ACTION 26]
ACTION_NAME="Talk"
ACTION_TYPE=SIP_TALK
EVENT_ON_TYPE=SIP_DTMF
EVENT_ON_SIP_DTMF=*
EVENT_OFF_TYPE=SIP_DTMF
EVENT_OFF_SIP_DTMF=*
[END_ACTION]
```

6.6 HTTP Get Anfrage an einen HTTP Server senden – HTTP_GET

Mit der Aktion HTTP_GET wird ein HTTP_GET Header an die definierte URL geschickt.

Dies kann dazu verwendet werden Hausautomatisierungssysteme (wie zum Beispiel Crestron) anzusteuern.

Typ	ACTION_TYPE	HTTP_GET
Eigenschaft	HTTP_URL	Beschreibt den zu sendenden HTTP-Header in dem Format http://user:passwort@ip-adresse/schalte/alarmanlage oder http://ip-adresse/schalte/licht
Eigenschaft	HTTP_AUTHENTICATION	BASIC DIGEST Art der Authentifizierung nach RFC2617

Beispiel: Signal an Hausautomatisierung, um das Licht zu schalten

```
[ACTION X]
ACTION_NAME="Send http request with recognition"
ACTION_TYPE=HTTP_GET
HTTP_URL=http://ip-address/switch/light
HTTP_AUTHENTICATION=DIGEST
EVENT_ON_TYPE=RECOGNITION
EVENT_ON_PERSON_ID=ff000001
EVENT_ON_GROUP_ID=0
[END_ACTION]
```



Der ACTION_NAME wird als Meldung auf dem LCD-Bildschirm angezeigt, um dem Benutzer eine Rückmeldung zu geben.

6.7 TCP Botschaft senden – TCP_OUTPUT

Mit dieser Aktion wird ein String über eine TCP-Verbindung ausgegeben.

Typ	ACTION_TYPE	TCP_OUTPUT
Eigenschaft	TCP_OUTPUT_IP	IP Adresse oder DNS TCP-Verbindung 192.168.1.20
Eigenschaft	TCP_OUTPUT_PORT	Remote Port der TCP-Verbindung
Eigenschaft	TCP_OUTPUT_STRING	String, der gesendet werden soll. Maximale Stringlänge sind 127 Zeichen.

Beispiel:

```
[ACTION X]
ACTION_NAME="TCP Out"
ACTION_TYPE=TCP_OUTPUT
TCP_OUTPUT_IP=192.168.2.91
TCP_OUTPUT_PORT=80
TCP_OUTPUT_STRING="This string has been sent via TCP_OUTPUT"
EVENT_ON_TYPE=TRIGGER_IN
EVENT_ON_TRIGGER=2
EVENT_ON_TRIGGER_EDGE=FALLING
[END_ACTION]
```

6.8 LCD Bildschirm schalten – LCD_SCREEN

Schaltet auf einen bestimmten Screen um. Dies kann dazu verwendet werden, um z. B. einen Alarm auszuschalten, wenn eine dazu autorisierte Person erkannt wurde.

Typ	ACTION_TYPE	LCD_SCREEN
Eigenschaft	LCD_SCREEN_ID	Auswahl der Anzeige: ACCESS_GRANTED ACCESS_DENIED ACCESS_WAIT DIALOG_GREEN DIALOG_RED DIALOG_YELLOW DIALOG_GREY PIN_SCREEN ALIGNMENT_SCREEN
Eigenschaft	LCD_SCREEN_TEXT	Zeigt den gewünschten Text. Kann nur verwendet werden mit DIALOG_xxx und ACCESS_DENIED. Max. 100 Zeichen

Beispiel: Siehe Kapitel 5.4

6.9 Timer starten – START_TIMER

Startet einen von zehn verschiedenen Timern, welcher nach Ablauf der Zeit das Event „FREE_TIMER“ mit der dazugehörigen ID ausführt.

Typ	ACTION_TYPE	START_TIMER
Eigenschaft	TIMER_ID	Es stehen zehn Timer-IDs zur Verfügung: 1...10
Eigenschaft	TIMER_TIMEOUT	Timeout in Sekunden

Beispiel: Siehe Kapitel 5.13

6.10 Bildschirm aufwecken – WAKE_UP

Mit dieser Aktion wird der eingestellte Screensaver beendet und das Hauptmenü angezeigt.

Typ	ACTION_TYPE	WAKE_UP
Eigenschaft	-	-

Beispiel: Wird der Bewegungsmelder ausgelöst, welcher am Trigger 2 – Eingang am Türterminal angeschlossen ist, so beendet sich der Bildschirmschoner und zeigt das Telefonbuch an.

```
[ACTION X]
ACTION_NAME="End Screensaver"
ACTION_TYPE=WAKE_UP
EVENT_ON_TYPE=TRIGGER_IN
EVENT_ON_TRIGGER=1
EVENT_ON_TRIGGER_EDGE=RISING
[END_ACTION]
```