



Studio SHC

Manual do usuário

Revisão 195 (ac60dfc) · 23/10/2026

shc-docs.web.app/studio-shc/

Sumário

Studio SHC	5
Primeiros passos	8
Como o Studio SHC funciona	8
Primeiro projeto de ponta a ponta	13
Acesso	16
Criar conta	16
Login	18
Esqueci minha senha	20
Perfil do usuário	22
Projetos	23
Lista de projetos	23
Criar projeto	26
Editar projeto	29
Compartilhar projeto	32
Licenças	35
Remover projeto	38
Dashboard	40
Dashboard	40
Devices Legados	42
Sincronização	45
Atualizar tudo	45
Dados divergentes (equipamento × Nuvem)	50
Dispositivos	54
Lista de dispositivos	54
Dispositivos descobertos na rede	60
Trocar ID do dispositivo	65
Detalhes do dispositivo	68
Recarregar descrições	72
Configurações do dispositivo	75
Importar e exportar cenas	79
Setup Wi-Fi	83
Atualizar firmware	88
Migração de firmware	94
Substituir dispositivo	97
Localizar por IP	100
Ambientes	103
Lista de ambientes	103
Criar ambiente	107

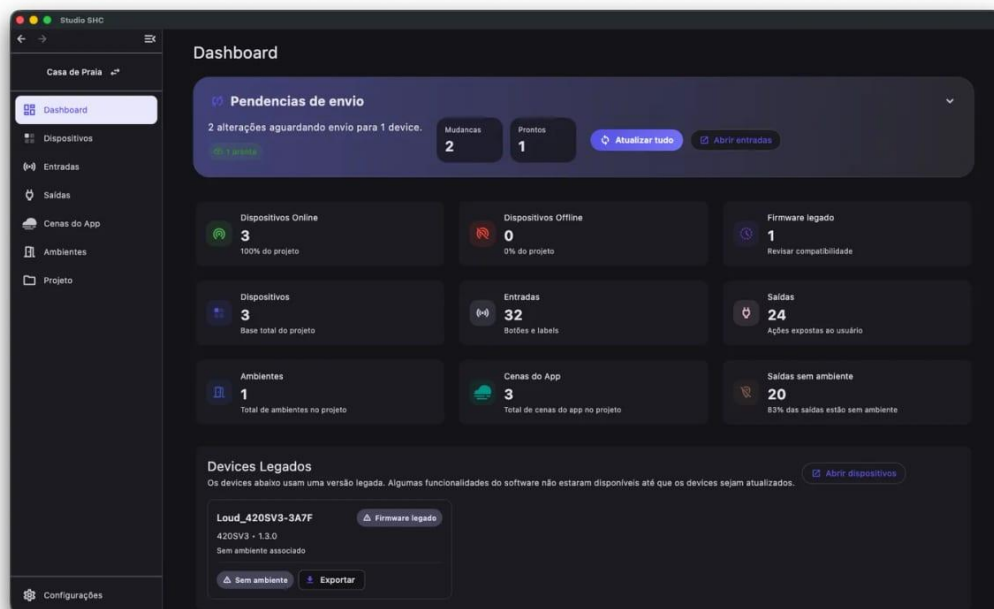
Vincular saídas e botões a ambientes	110
Adicionar botão ou pulsador por pressionamento	112
Saídas e entradas do ambiente	115
Editar ambiente	119
Saídas	122
Lista de saídas	122
Filtros e busca	128
Localizar saída	131
Controlar saídas	136
Associar botão a uma saída	139
Saídas agrupadas (zonas)	142
Editar ícone, nome e ambiente da saída	145
Entradas	149
Lista de entradas	149
Filtros e busca	155
Último pressionado	157
Opções do botão	160
Ação ao clicar	163
Ação ao segurar	168
Agendamento do botão	170
Editar nome de entrada	174
Cenas do App	176
Lista de cenas do app	176
Criar e editar cena do app	179
Adicionar ações a uma cena	183
Planta (tela Visual)	186
Visão geral	186
Ajustar os cômodos	190
Portas e janelas	196
Posicionar saídas e botões na planta	201
Fios e ligações	206
Salvar a planta e resolver conflitos	215
Acionar saídas e botões pela planta	220
Exportar a planta	224
Barra de ferramentas da planta	229
Painel lateral da planta	235
Atalhos de teclado da planta	239
Configurações	241
Configurações gerais	241

Tema	244
Notificações	245
Logs do app	247
Tráfego na rede	249
Forçar novo firmware	251
Networking	254
Perguntas frequentes	255
Perguntas frequentes	255
Como adiciono um dispositivo novo ao projeto?	256
Não sei de qual saída é esta lâmpada. Como descobrir?	257
Como deixo tudo com nome e ambiente certos?	258
Como descubro qual linha da lista é o botão que tenho na mão?	259
Como faço um botão da parede acender uma luz?	260
Quero que segurar o botão faça outra coisa. Como configuro?	261
Como repito a mesma configuração em vários botões?	262
Quais botões acionam esta luz? Como tiro um deles?	263
Como faço isso acontecer sozinho, em um horário?	264
Como ligo e desligo uma luz pelo Studio SHC?	265
Quero acionar várias coisas com um clique só. Como faço?	266
Como vejo e aciono o projeto pela planta?	267
Como dou acesso ao projeto para outra pessoa?	268
Configurei, mas o botão da parede continua igual. O que faço?	269
Um equipamento aparece offline. O que fazer?	270
Apareceu uma exclamação vermelha no dispositivo. O que é?	271
Política de privacidade	272

Studio SHC

O Studio SHC é o sistema usado para configurar e gerenciar seus equipamentos de automação residencial do grupo Austhen.

Com ele, você adiciona equipamentos, organiza ambientes, configura entradas e saídas, cria cenas, aciona os equipamentos e compartilha projetos. Este manual mostra como usar cada tela.



Baixar o Studio SHC

O Studio SHC está disponível nas lojas oficiais. Baixe a versão do aparelho que você usa.

O Studio SHC funciona em computador (Windows e Mac) e em tablet (iPad e tablet Android). Ele não funciona em celular.

Baixar para Windows

Instalar pela Microsoft Store

Baixar para iPad e Mac

Instalar pela App Store

Baixar para tablet Android

Instalar pelo Google Play

Depois de instalar, abra o Studio SHC e entre com seu e-mail e senha. Veja [Login](#).

Por onde começar

Escolha abaixo o assunto que deseja consultar:

Primeiros passos

Como o Studio SHC funciona e o primeiro projeto, do começo ao fim.

Acesso

Entrar no sistema, recuperar senha e alterar dados do seu perfil.

Projetos

Criar, editar, compartilhar, ativar licenças e remover projetos.

Dashboard

A tela inicial do projeto: métricas, alterações pendentes e firmware legado.

Sincronização

Enviar ao equipamento o que foi salvo na nuvem e resolver dados divergentes.

Dispositivos

Localizar, adicionar, configurar e atualizar equipamentos.

Ambientes

Organizar equipamentos e saídas por cômodos, como sala, cozinha e quartos.

Saídas

Controlar relés, persianas e zonas de áudio, localizar uma saída e acompanhar o estado dos equipamentos.

Entradas

Configurar botões, pulsadores e ações de toque.

Cenas do App

Criar ações rápidas para controlar vários equipamentos ao mesmo tempo.

Planta (tela Visual)

Desenhar a planta do projeto, posicionar saídas e botões e fazer as ligações.

Configurações

Tema, notificações, ações avançadas, comunicação, logs, ferramentas de rede e saída da conta.

Perguntas frequentes

Respostas curtas para as dúvidas do dia a dia, com link para o passo a passo.

Privacidade

Quais dados o Studio SHC usa e para que serve cada um.

Primeiros passos

Como o Studio SHC funciona

O Studio SHC é a ferramenta do instalador e do revendedor. Com ele, você monta a automação de um local e envia a configuração para os equipamentos. Esta página explica as ideias que aparecem em todas as telas. Cada seção termina com o link para a página que ensina a tarefa.

Para montar um projeto do começo ao fim, siga [Primeiro projeto de ponta a ponta](#).

Projeto

O projeto reúne tudo o que faz parte de uma instalação: os equipamentos, os ambientes, as entradas, as saídas e as cenas. Crie um projeto para cada local, como uma casa, um apartamento ou um escritório.

O projeto fica guardado na **Nuvem**, pela internet. Assim, ele aparece igual em qualquer computador ou tablet em que você entrar com a sua conta.

Na tela **Projeto**, você também registra as [licenças](#) do projeto.

- Para criar: [Criar projeto](#).
 - Para abrir e trocar de projeto: [Lista de projetos](#).
 - Para registrar uma licença: [Licenças](#).
-

Dono e convidado

O **dono do projeto** é a conta que criou o projeto. Só o dono altera a configuração: botões, saídas, ambientes, nomes, planta e equipamentos. Só ele envia as alterações aos equipamentos.

Você pode compartilhar o projeto com outras pessoas pelo e-mail da conta delas. Quem recebe o projeto compartilhado é um convidado. O convidado vê o projeto e o estado dos equipamentos, aciona saídas e cenas e vê a planta. Ele não altera a configuração.

Quando um botão ou uma tela some para você, confira se o projeto é seu ou se foi compartilhado com você.

- A lista completa do que cada um pode fazer: [O que a pessoa pode fazer](#).
 - Para compartilhar ou retirar o acesso: [Compartilhar projeto](#).
-

Equipamento

O equipamento é o aparelho instalado no local: um keypad, um módulo de relés, um módulo de persianas, um controle de áudio. Nas telas, o Studio SHC chama o equipamento de **dispositivo**: a tela **Dispositivos** é a lista dos equipamentos do projeto.

Cada equipamento tem um ID de 4 caracteres, que o Studio SHC usa para conversar com ele. Um equipamento pode estar em mais de um projeto. Em todos eles, é o mesmo aparelho: o que qualquer um deles envia é gravado nele.

O Studio SHC encontra os equipamentos pela rede local. O equipamento novo, ainda sem rede, entra na rede pelo assistente **Setup WiFi**. O equipamento que já está na rede aparece em **Dispositivos na Rede**, pronto para entrar no projeto.

Os equipamentos com firmware legado aparecem à parte, no Dashboard, e não podem ser editados enquanto estão **offline**. Veja [Devices Legados](#).

- Para conectar um equipamento novo à rede: [Setup Wi-Fi](#).
- Para adicionar ao projeto: [Dispositivos descobertos na rede](#).
- Para ver e configurar um equipamento: [Detalhes do dispositivo](#).

A descrição do equipamento

O próprio equipamento informa ao Studio SHC o que ele tem: as entradas, as saídas, as ações que cada saída aceita e os ajustes. Essa lista é a **descrição** do equipamento. É por ela que o Studio SHC monta as linhas das telas **Entradas** e **Saídas** e os blocos de configuração. Por isso, o que aparece muda conforme o modelo e a versão do firmware.

Quando falta alguma entrada, saída ou ação, ou depois de atualizar o firmware, use **Recarregar**. Ele busca a descrição de novo, sem mudar nada no equipamento.

- Para buscar de novo: [Recarregar descrições](#).
- O formato da descrição, para integradores: [Descrição \(@9\)](#).

Entrada e saída

A **entrada** dá o comando. É uma tecla de keypad ou um pulsador ligado ao equipamento. A tela **Entradas** lista os botões do projeto.

A **saída** recebe o comando. É o que o equipamento liga, desliga ou ajusta: uma luz ligada a um relé, uma persiana, uma zona de áudio. A tela **Saídas** lista as saídas do projeto.

Programar um botão é dizer quais saídas ele aciona e com qual valor. Você faz isso pela entrada, na aba **Ação ao clicar**, ou pela saída, na aba **Controlado por**. As duas abas mostram o mesmo vínculo.

- [Lista de entradas](#) e [Lista de saídas](#).
- Para descobrir qual saída acende uma lâmpada: [Localizar saída](#).
- Para descobrir qual linha é a tecla que você apertou: [Último pressionado](#).

Ambiente

O ambiente é um cômodo ou uma área do local, como Sala, Cozinha ou Varanda. Ele organiza o projeto: os filtros, a tela **Ambientes**, a planta e os quartos do app do morador usam os ambientes.

O ambiente é escolhido **por saída e por botão**, não pelo equipamento inteiro. Um módulo de relés pode ter saídas em vários cômodos: cada saída vai para o ambiente onde a carga está. Cada botão vai para o ambiente onde a tecla está instalada.

Na planta (tela **Visual**), cada ambiente é desenhado como um cômodo, e cada saída ou botão é um marcador dentro dele.

- Para criar: [Criar ambiente](#).
- Para escolher o ambiente de cada saída e de cada botão: [Vincular saídas e botões a ambientes](#).

- As palavras da planta: [Palavras usadas na planta](#).

Os três tipos de cena

No Studio SHC, “cena” aparece com três sentidos. Eles funcionam de jeitos diferentes.

	Ações do botão	Cena do App	Saída do tipo Cena
O que é	O que uma tecla da parede faz ao ser clicada ou segurada	Um cartão com várias ações, acionado pelo app	Uma cena gravada dentro do próprio equipamento
Quem aciona	O botão da parede	O play do Studio SHC ou o app do morador	Um botão, uma Cena do App ou o ícone da saída
Onde fica gravada	No equipamento do botão	No projeto, na Nuvem	No equipamento
Onde configurar	Tela Entradas , abas Ação ao clicar e Ação ao segurar	Tela Cenas do App	— (aparece pronta na tela Saídas)
Precisa de Atualizar tudo	Sim	Não	—

Ações do botão

Cada botão tem duas listas de ações: **Ação ao clicar**, para o toque rápido, e **Ação ao segurar**, para quando a tecla fica pressionada. Cada ação aciona uma saída com um valor, como ligar uma luz ou subir uma persiana. Um botão tem 30 posições, somando as duas listas.

- [Ação ao clicar](#), [Ação ao segurar](#) e o [limite de 30 posições](#).

Cena do App

A Cena do App aciona várias saídas com um clique no **play**, sem botão na parede. Ela não ocupa posições de nenhum botão. O app do morador mostra as mesmas Cenas do App.

- [Lista de cenas do app](#) e [Criar e editar cena do app](#).

Saída do tipo Cena

Alguns equipamentos guardam cenas próprias, com a intensidade de cada carga. Cada uma aparece na tela **Saídas** como uma saída do tipo **Cena**. Você aciona essa saída como qualquer outra: por um botão, por uma Cena do App ou pelo ícone.

- [Controlar saídas](#). Para integradores: [/ac/xcN](#).

Salvo no Studio SHC × gravado no equipamento

O que você configura no Studio SHC fica salvo na Nuvem na hora. O equipamento só recebe a alteração quando ela é enviada. Até lá, ele segue com a configuração anterior: o botão da parede faz o que fazia antes.

Cada alteração salva e ainda não enviada é uma **pendência**. Nas telas **Entradas** e **Saídas**, a linha com pendência mostra um **círculo azul**. O botão **Atualizar tudo** mostra quantas pendências o projeto tem e envia todas de uma vez.

O envio usa a rede local. Para enviar, use o Studio SHC num computador ou tablet ligado à mesma rede dos equipamentos. O equipamento com firmware atual pode ser configurado [offline](#): as alterações ficam pendentes até o próximo envio.

- Para enviar: [Atualizar tudo](#).

O que vai na hora

Estas funções gravam direto no equipamento, sem esperar o **Atualizar tudo**:

Função	O que vai para o equipamento	Página
Importar	O conteúdo do arquivo: cenas, configurações e nomes	Importar
Enviar, no bloco Configuração Wi-Fi	A rede Wi-Fi e a senha	Configuração Wi-Fi
Manter dados da Nuvem	O que está na Nuvem para aquele equipamento	Dados divergentes
Substituir dispositivo	As configurações do equipamento antigo, para o novo	Substituir dispositivo

Se o envio de **Importar**, **Manter dados da Nuvem** ou **Substituir dispositivo** não terminar, o que faltou vira pendência. Termine com **Atualizar tudo**.

Acionar não é configurar

Acionar manda um comando na hora e não muda a configuração. Não cria pendência. São acionamentos:

- o ícone de uma saída, na tela **Saídas** ou na planta;
- o **play** de uma Cena do App;
- o **play** de uma entrada, que executa as ações já gravadas no equipamento, como se você apertasse o botão.

Para testar uma ação que você mudou e ainda não enviou, use **Acender** e **Apagar**, nas opções do botão.

- [Controlar saídas](#), [Testar uma entrada pelo play](#) e [Acender, Apagar e play](#).

Dados divergentes

Há divergência quando o que está gravado no equipamento fica diferente do que está na Nuvem. Isso acontece quando alguém alterou o equipamento por fora do Studio SHC, ou quando o Studio SHC estava offline. Ao abrir o projeto, o Studio SHC compara os dois lados e marca o equipamento com uma **exclamação vermelha**.

Enquanto há divergência, o equipamento fica travado nas telas **Entradas** e **Saídas**, e as pendências dele saem do **Atualizar tudo**. Para destravar, escolha qual versão fica: a do equipamento ou a da Nuvem.

- Para resolver: [Dados divergentes](#).

Onde o Studio SHC funciona

O Studio SHC funciona instalado no computador (Windows e Mac) ou no tablet (iPad e Android). Ele não funciona em celular.

- Para baixar o app: [Baixar o Studio SHC](#).

App do morador

O morador usa outro app, o **Smart Home Control**, no celular. Ele mostra o mesmo projeto, com outros nomes:

No Studio SHC	No app do morador
Projeto	Casa
Ambiente	Quarto
Saída	Cada cartão da aba Dispositivos
Cena do App	Cena

O morador aciona as saídas e as cenas pelo celular. Quando o equipamento de uma saída está sem comunicação, o cartão mostra OFFLINE.

Para o morador ver a casa no app, [compartilhe o projeto](#) com o e-mail da conta dele.

- O manual do morador: [Smart Home Control](#).

Primeiro projeto de ponta a ponta

Este roteiro leva você do zero até um botão da parede acendendo uma luz. Cada etapa diz o que fazer, o que você vê no fim e qual página tem o passo a passo.

As ideias usadas aqui, como projeto, entrada, saída e pendência, estão em [Como o Studio SHC funciona](#).

Antes de começar:

- Use o Studio SHC num computador ou tablet. Veja [Baixar o Studio SHC](#).
- Ligue o computador ou tablet à mesma rede Wi-Fi em que os equipamentos vão ficar. A rede precisa ser de 2,4 GHz.
- Tenha por perto o nome e a senha dessa rede.

1. Crie a sua conta

Na tela de login, clique em **Criar conta** e preencha nome, e-mail e senha.

O Studio SHC entra na conta e abre a tela **Projetos**. Se você já tem conta, entre com ela.

- [Criar conta](#) · [Login](#)

2. Crie o projeto

Na tela **Projetos**, clique no +, dê um nome ao projeto, como **Casa Silva**, e clique em **Criar**.

O projeto aparece na lista. Clique no cartão para entrar. O Dashboard do projeto abre.

- [Criar projeto](#)

3. Ative a licença, se você tem uma

Se você recebeu um código de licença para este local, ative-o na tela **Projeto**.

A licença aparece com o status **Ativa**. A ativação é permanente: confira se está no projeto certo.

- [Licenças](#)

4. Adicione o equipamento

Ligue o equipamento. Na barra lateral, clique em **Dispositivos**. Depois, siga o caso do seu equipamento:

Situação	O que fazer	Página
Equipamento novo, sem rede (modo AP)	Clique em Setup WiFi e envie a rede e a senha	Setup Wi-Fi
Equipamento que já aparece em Dispositivos na Rede	Clique no + da linha dele	Adicionar um equipamento ao projeto

O equipamento aparece na área **Dispositivos**. As entradas e saídas dele aparecem nas telas **Entradas** e **Saídas**.

Se ele não aparecer, siga a lista [Se o equipamento não aparecer](#), em [Dispositivos descobertos na rede](#).

5. Descubra qual saída é cada lâmpada e dê nome a ela

Na tela **Saídas**, abra o assistente **Localizar saída**. Fique onde você enxerga a lâmpada e responda se ela está acesa.

O cartão final mostra a saída da lâmpada. Nele, dê um nome à saída, como **Luz da sala**, escolha o ambiente, como **Sala**, e clique em **Concluir**. Se o ambiente ainda não existe, crie na própria lista de ambientes.

A linha da saída mostra o nome e o ambiente novos. Repita para cada lâmpada.

- [Localizar saída](#) · [Editar ícone, nome e ambiente da saída](#) · [Criar ambiente](#)
-

6. Encontre o botão e dê nome e ambiente a ele

Na tela **Entradas**, clique em **Último pressionado** e aperte a tecla na parede. O Studio SHC abre a linha dela na lista. Dê um nome à tecla e escolha o ambiente onde ela está instalada.

- [Último pressionado](#) · [Editar nome](#) · [Editar o ambiente da entrada](#)
-

7. Programe o que o botão faz ao clicar

Na linha do botão, abra a aba **Ação ao clicar**. Em **Buscar saída**, escolha a saída da etapa 5, escolha o **Valor** e clique em **Salvar N ação(ões)**.

A ação aparece na lista do botão. A linha mostra o **círculo azul** de pendência: a configuração está salva, mas ainda não chegou ao equipamento.

- [Ação ao clicar](#)
-

8. Envie ao equipamento

Na barra lateral, clique em **Atualizar tudo**. Na janela **Atualizar devices**, clique em **Enviar N/M**.

Ao terminar, a linha de cada equipamento mostra o número de alterações enviadas e um sinal de visto.

- [Atualizar tudo](#)
-

9. Teste no botão da parede

Aperte o botão na parede.

A luz acende. Se nada acontecer, veja [Configurei, mas o botão da parede continua igual](#).

10. Crie uma Cena do App

Na barra lateral, clique em **Cenas do App** e no **+**. Dê um nome à cena, como **Boa noite**, adicione as saídas que ela aciona e clique em **Criar**.

A cena aparece num cartão. Clique no **play** para testar: as saídas mudam na hora, sem **Atualizar tudo**.

- [Criar e editar cena do app](#) · [Adicionar ações a uma cena](#)
-

11. Dê acesso ao morador

O morador precisa ter criado a conta no app antes.

Na barra lateral, clique em **Projeto**. Em **Compartilhar com**, adicione o e-mail da conta do morador e clique em **Salvar**.

A casa aparece para o morador no app Smart Home Control.

- [Compartilhar projeto](#)
-

Depois do primeiro projeto

- Para organizar o projeto num desenho da casa: [Planta](#).
- Para o botão fazer outra coisa quando a tecla fica pressionada: [Ação ao segurar](#).
- Para uma tecla disparar sozinha num horário: [Agendamento](#).
- Para dar acesso a outro instalador: [Compartilhar projeto](#).

Acesso

Criar conta

Para usar o Studio SHC, você precisa de uma conta. A conta também é exigida para receber um [projeto compartilhado](#).



Como criar a conta

- 1 Na tela de [Login](#), clique em **Criar conta**.
A tela **Nova conta** abre.
- 2 Se quiser, clique em **Adicionar foto** e escolha uma imagem. A foto é opcional. Você pode trocá-la depois em [Meu Perfil](#).
- 3 Digite seu nome no campo **Nome**.
- 4 Digite seu e-mail no campo **Email**. Use um e-mail que você acessa: o link de [redefinição de senha](#) vai para ele.
- 5 Digite uma senha no campo **Senha**, com pelo menos 6 caracteres.
- 6 Digite a mesma senha no campo **Repetir senha**.
- 7 Clique em **Criar conta**.
Aparece **Criando sua conta....** Em seguida, o Studio SHC entra na conta e abre a tela [Projetos](#).

Se você já tem conta, clique em **Entrar**, abaixo do formulário, para voltar à tela de login.

Se algo der errado

Os avisos abaixo aparecem embaixo do campo com problema:

Aviso no campo	O que fazer
Informe seu nome	Digite seu nome
Informe seu email	Digite seu e-mail
Email inválido — deve conter @	Confira o e-mail digitado
Informe uma senha	Digite uma senha
A senha precisa ter ao menos 6 caracteres	Use uma senha mais longa
Repita a senha	Digite a senha de novo no campo Repetir senha
As senhas não coincidem	Digite a mesma senha nos dois campos

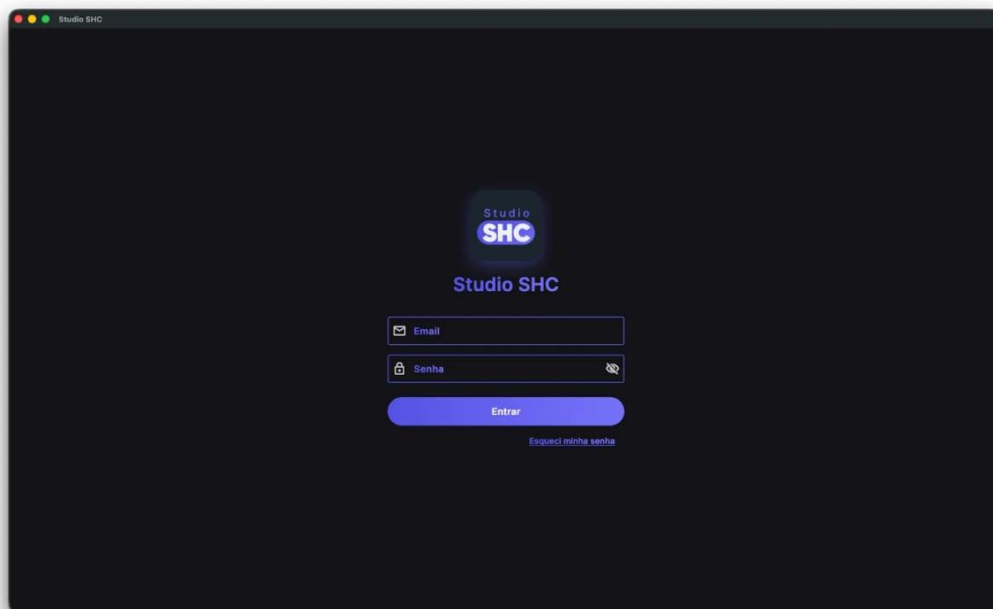
Depois de clicar em **Criar conta**, estas mensagens aparecem na parte de baixo da tela:

Mensagem exibida	O que fazer
Este email já está em uso	Já existe uma conta com esse e-mail. Entre pela tela de Login . Se esqueceu a senha, veja Esqueci minha senha
Senha muito fraca — use ao menos 6 caracteres	Use uma senha mais longa
Sem conexão. Verifique a internet e tente novamente	Confira a internet do aparelho e tente de novo
Muitas tentativas. Tente novamente mais tarde	Aguarde alguns minutos e tente de novo
Criação de contas indisponível. Fale com o suporte	Fale com o suporte

Login

A tela de **Login** é a primeira tela do Studio SHC. Nela, você entra com o e-mail e a senha da sua conta. Se esqueceu a senha, veja [Esqueci minha senha](#).

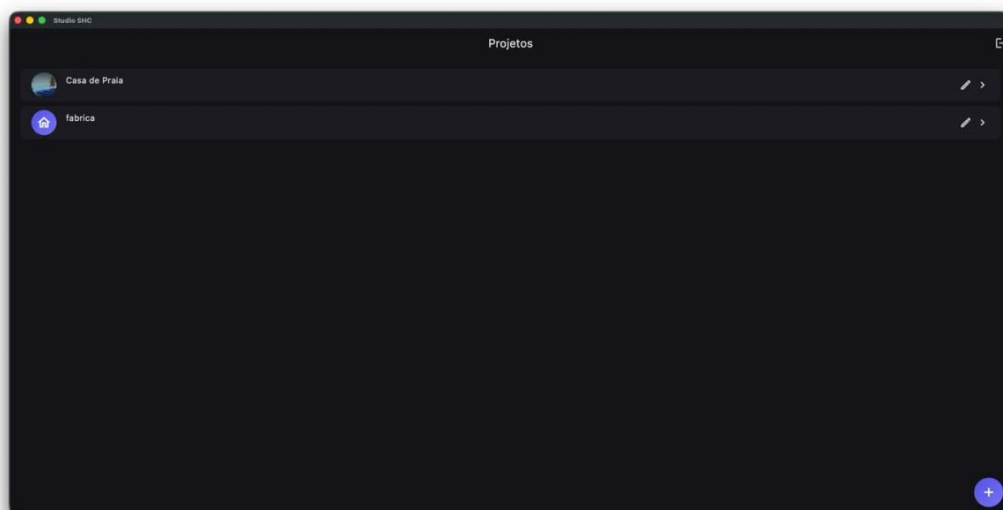
Se ainda não tem conta, veja [Criar conta](#).



Como entrar no sistema

- 1 Abra o **Studio SHC** no seu tablet ou computador. Se ainda não instalou, veja [Baixar o Studio SHC](#).
- 2 Digite seu e-mail no campo **Email**.
- 3 Digite sua senha no campo **Senha**. Para conferir o que digitou, clique no ícone de olho (dica **Mostrar senha**).
- 4 Clique em **Entrar** ou pressione **Enter**.

A tela **Projetos** abre.



O Studio SHC mantém você conectado neste aparelho até você sair da conta. Veja [Sair da conta](#).

Caso não consiga entrar

Mensagem exibida	O que significa	O que fazer
Email ou senha incorretos	O e-mail ou a senha não conferem	Confira o que digitou, inclusive espaços antes ou depois do e-mail
Usuário não encontrado	Não existe conta com esse e-mail	Confira o e-mail ou fale com o suporte
Muitas tentativas. Tente novamente mais tarde	Houve muitas tentativas em pouco tempo	Aguarde alguns minutos e tente de novo
Usuário desativado	A conta foi desativada	Fale com o suporte
Email inválido	O e-mail não está em um formato válido	Confira se o e-mail tem @ e domínio
Erro ao fazer login	Ocorreu uma falha inesperada	Tente de novo ou fale com o suporte

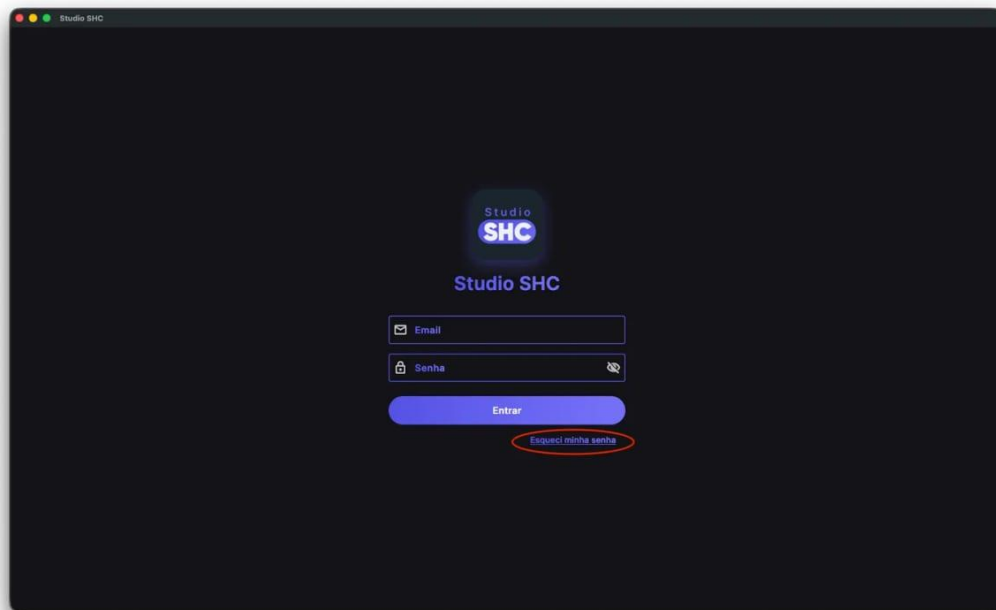
Esqueci minha senha

Para criar uma nova senha, peça um e-mail de redefinição na tela de login. Use este caminho também para trocar uma senha que você lembra: a troca de senha só existe na tela de login.

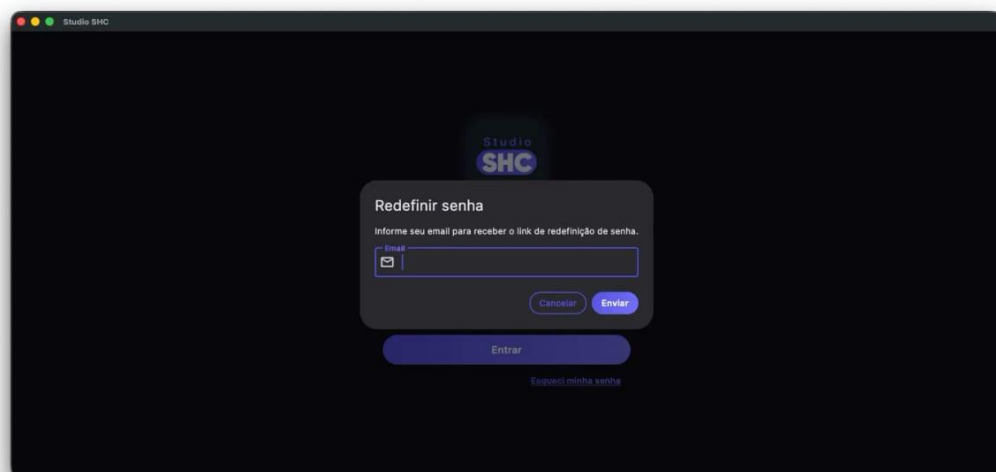
Como recuperar sua senha

Antes de começar: se você está conectado, saia da conta para voltar à tela de login. Veja [Sair da conta](#).

- 1 Na tela de [Login](#), clique em **Esqueci minha senha**.



- 2 Na janela **Redefinir senha**, confira o campo **Email**. Ele já vem preenchido se você digitou o e-mail na tela de login.



- 3 Clique em **Enviar**.
Aparece a mensagem **Email de redefinição enviado para seguida do seu e-mail**.
- 4 Abra o e-mail de redefinição e siga as instruções para criar a nova senha.



5 Volte ao Studio SHC e entre com a nova senha.

A troca de senha encerra a sessão nos outros aparelhos em que você estava conectado. Neles, entre de novo com a nova senha.

Caso não receba o e-mail

Situação	O que fazer
O e-mail foi digitado errado	Volte e informe o e-mail certo, sem espaços antes ou depois
O e-mail caiu no spam	Procure na pasta de spam ou lixo eletrônico
O e-mail ainda não chegou	Aguarde alguns minutos
O link expirou	Repita o processo para receber um novo e-mail
O e-mail não tem conta cadastrada	Use o mesmo e-mail com que você entra no Studio SHC

Mensagens de erro

Mensagem exibida	O que significa	O que fazer
Email inválido	O e-mail não está em um formato válido	Confira o e-mail digitado
Usuário não encontrado	Não existe conta com esse e-mail	Confira o e-mail usado no cadastro
Muitas tentativas. Tente novamente mais tarde	Houve muitas tentativas em pouco tempo	Aguarde alguns minutos e tente de novo
Erro ao enviar email de redefinição	Houve uma falha ao enviar o e-mail	Tente de novo ou fale com o suporte

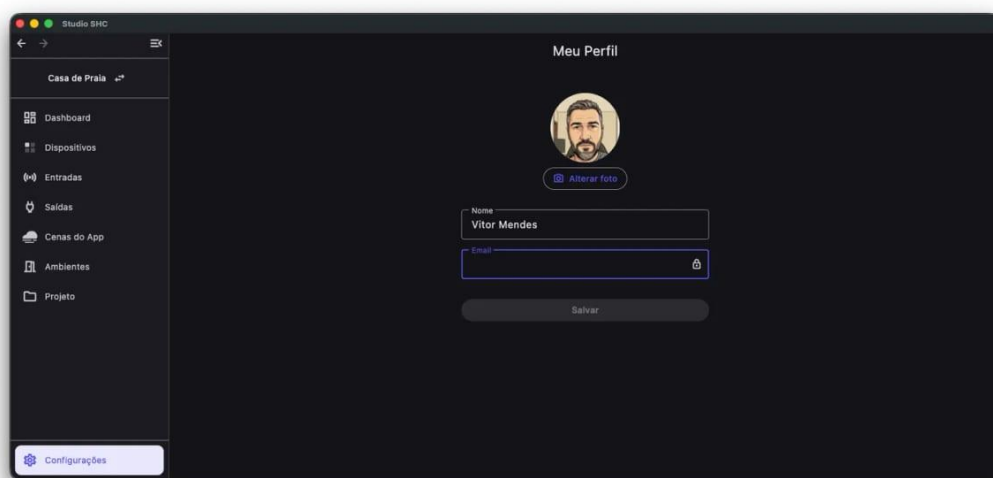
Perfil do usuário

Na tela **Meu Perfil**, você altera sua foto e o nome que aparece no Studio SHC. Em projetos compartilhados, as outras pessoas veem esse nome e essa foto.

O e-mail da conta não muda pelo app: para trocá-lo, fale com o suporte. Para trocar a senha, saia da conta e use [Esqueci minha senha](#).

Como acessar

- Em **Configurações**, clique no seu nome, na seção **Conta**.
- No computador, você também pode usar o menu **Usuário > Meu perfil**.



Como trocar a foto ou o nome

- 1 Para trocar a foto, clique em **Alterar foto** e escolha uma imagem do seu aparelho.
A foto nova aparece no círculo do perfil.
- 2 Para trocar o nome, digite o novo nome no campo **Nome**.
- 3 Clique em **Salvar**.
Aparece **Perfil atualizado**. A foto e o nome novos passam a aparecer no Studio SHC.

⚠ Atenção

A foto e o nome só ficam gravados depois que você clica em **Salvar**.

Se algo der errado

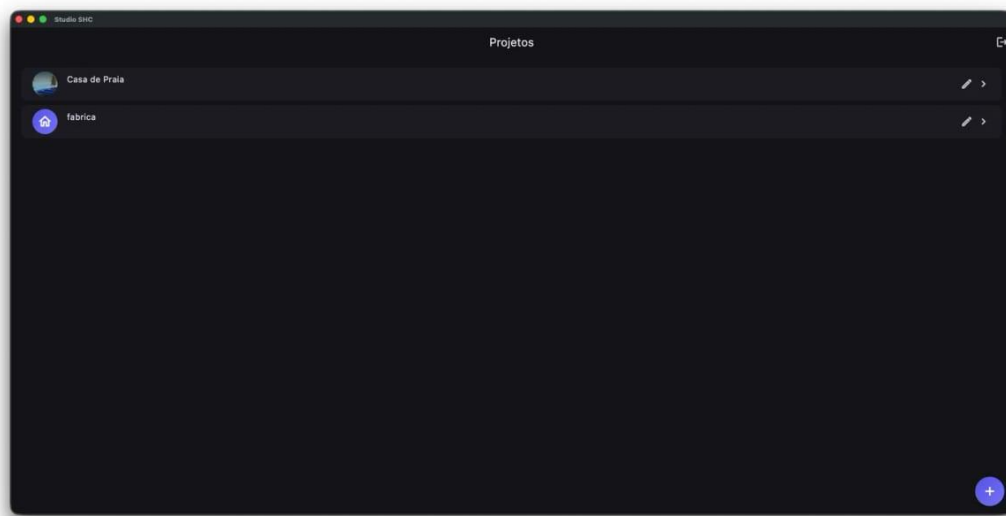
Mensagem exibida	O que fazer
Erro ao enviar imagem: seguido da falha	Confira a internet do aparelho e escolha a imagem de novo
Erro ao salvar: seguido da falha	Confira a internet do aparelho e clique em Salvar de novo

Projetos

Lista de projetos

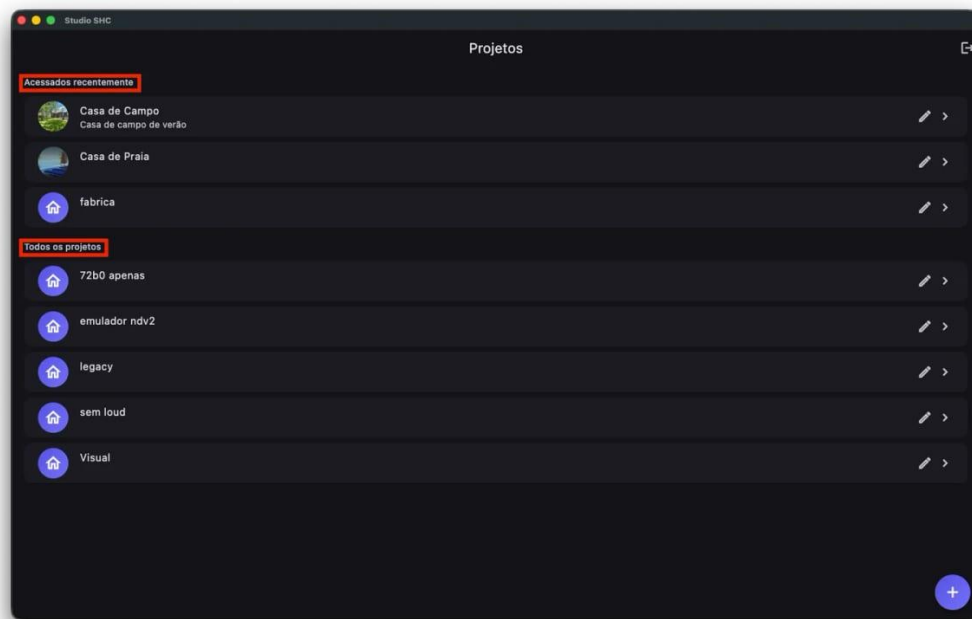
Depois do login, o Studio SHC abre a tela **Projetos**. Cada projeto representa uma instalação, como uma casa, um apartamento ou um escritório.

A lista mostra os projetos que você criou e os compartilhados com você. Cada projeto aparece em um cartão com nome, descrição e imagem. O ícone de lápis no cartão abre a [edição do projeto](#) sem entrar nele, e o botão + cria um [projeto novo](#).



Como a lista é organizada

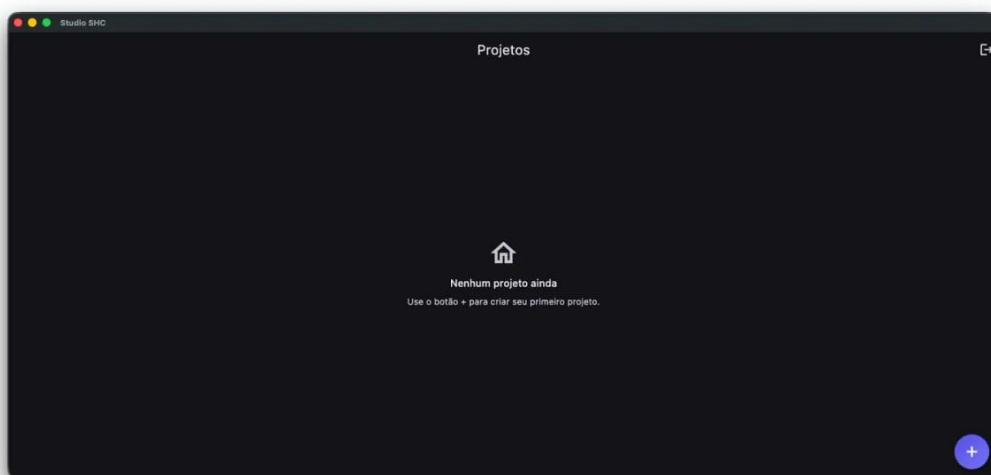
- **Acessados recentemente:** os últimos 3 projetos abertos neste aparelho, do mais recente para o mais antigo.
- **Todos os projetos:** os demais, em ordem alfabética.



Os recentes são de cada aparelho: o tablet e o computador podem mostrar recentes diferentes. Antes de você abrir o primeiro projeto no aparelho, a lista aparece só em ordem alfabética, sem os títulos das seções.

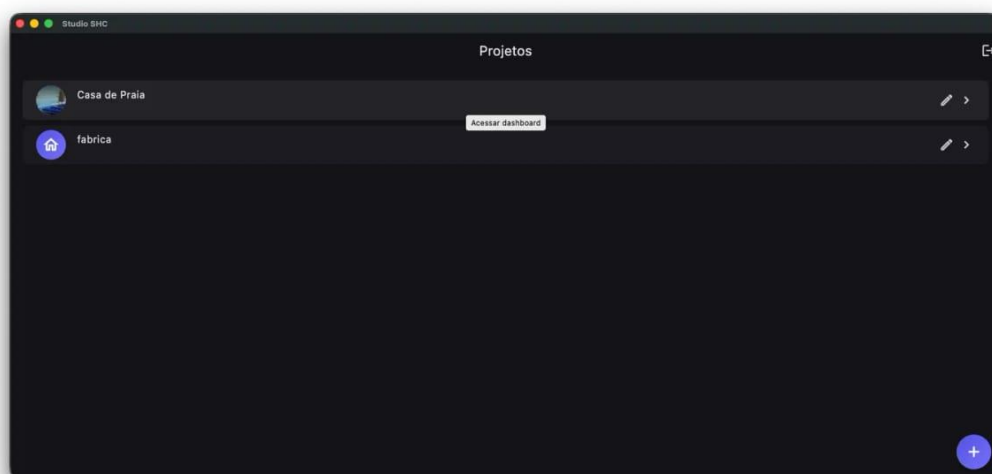
Quando não há nenhum projeto

Sem nenhum projeto, a tela mostra Nenhum projeto ainda e a orientação Use o botão + para criar seu primeiro projeto.



Como acessar um projeto

Clique no cartão do projeto. O Studio SHC abre o [Dashboard](#) desse projeto.



Trocar de projeto

Dentro de um projeto, clique no ícone de troca (duas setas), ao lado do nome do projeto, no topo da barra lateral. A dica do ícone é **Trocar projeto**. No computador, você também pode usar o menu **Projetos > Selecionar Projetos**.

Como sair da conta

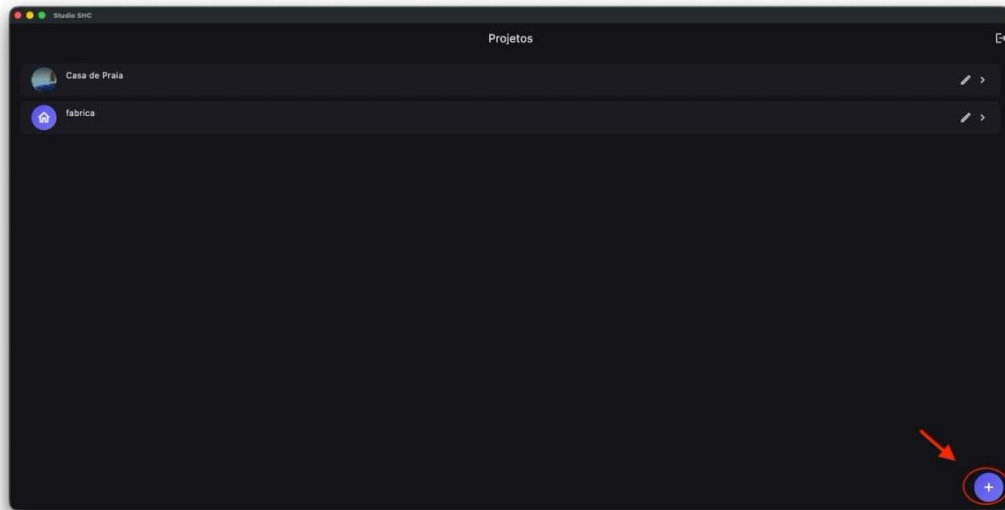
O ícone de **Sair**, no canto superior direito da tela **Projetos**, encerra a sessão. Veja [Sair da conta](#).

Criar projeto

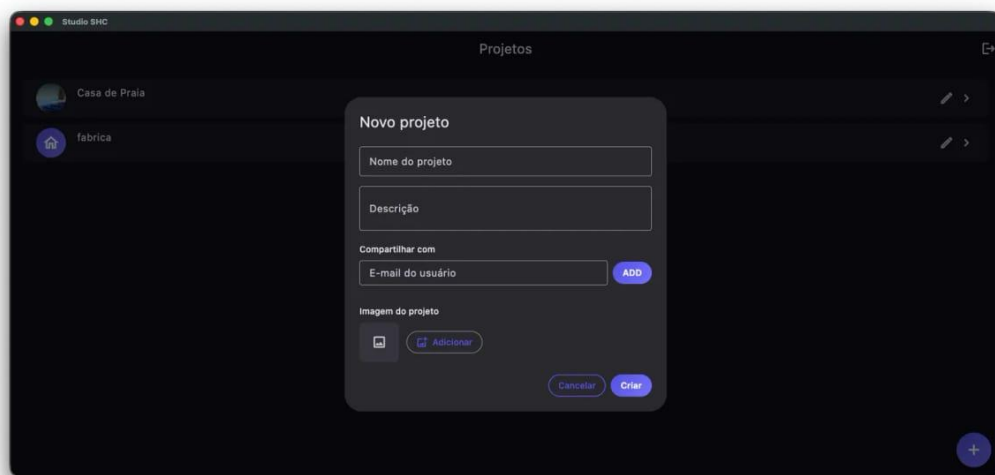
Um **projeto** reúne tudo o que faz parte de uma instalação: equipamentos, ambientes, entradas, saídas e cenas. Crie um projeto para cada local, como uma casa, um apartamento ou um escritório.

Como criar um projeto

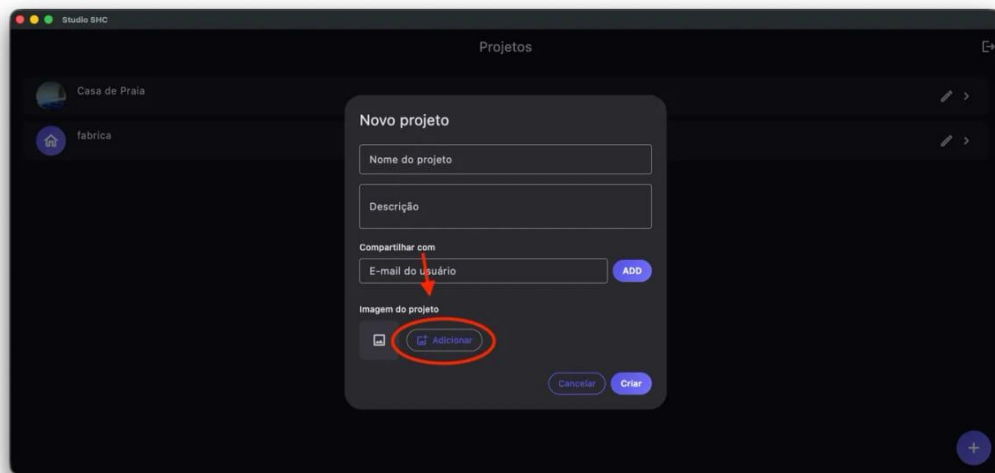
- 1 Na tela de [Lista de projetos](#), clique no botão **+**, no canto inferior direito.



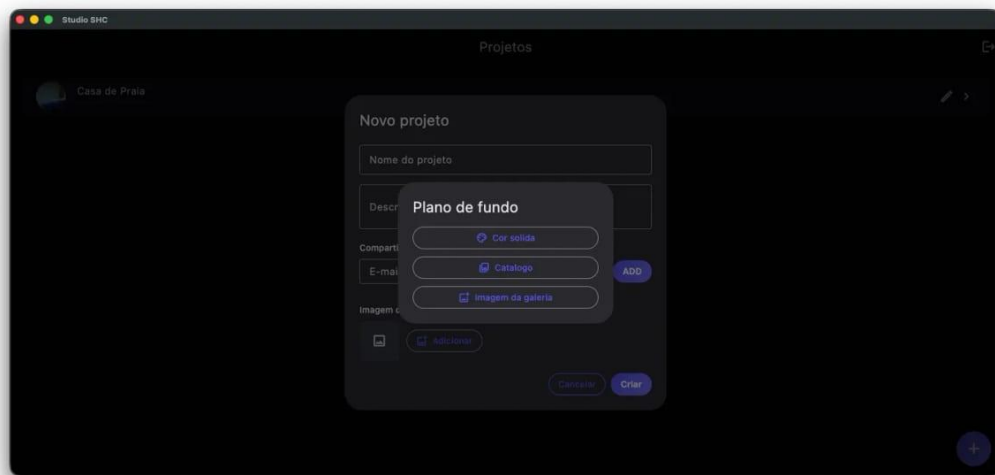
A janela **Novo projeto** abre.



- 2 Preencha o campo **Nome do projeto**, que é obrigatório. Use um nome fácil de reconhecer, como **Casa** ou **Residência João**.
- 3 Se quiser, preencha a **Descrição**.
- 4 Se quiser dar acesso a outra pessoa já agora, adicione o e-mail dela na área **Compartilhar com**. Veja [Como adicionar um usuário](#).
- 5 Para escolher uma imagem ou cor, clique em **Adicionar**, ao lado da imagem do projeto.



- 6 Escolha **Cor sólida**, uma imagem pronta do **Catálogo** ou uma **Imagem da galeria** do seu aparelho.

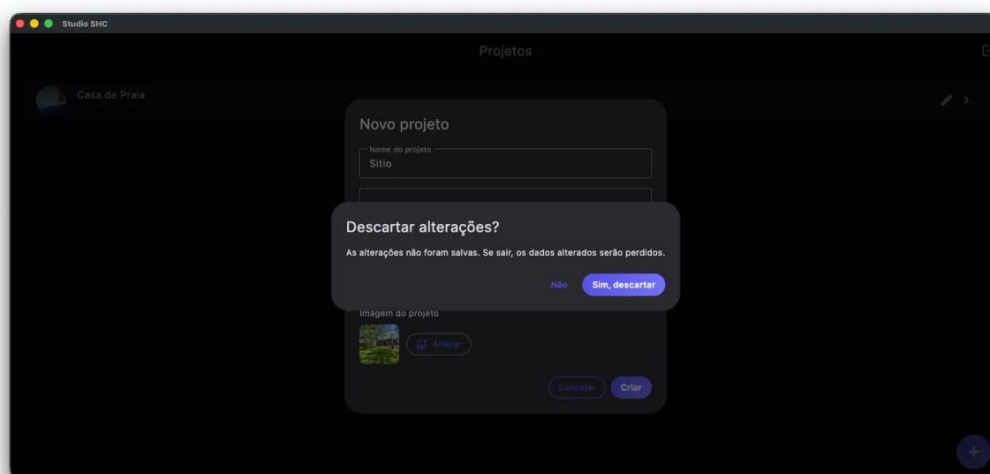


- 7 Clique em **Criar**.

A janela fecha e o novo projeto aparece na lista. Clique no cartão para entrar nele.

Se desistir de criar o projeto

Se você fechar a janela com dados preenchidos, o Studio SHC pergunta se quer descartar as alterações.



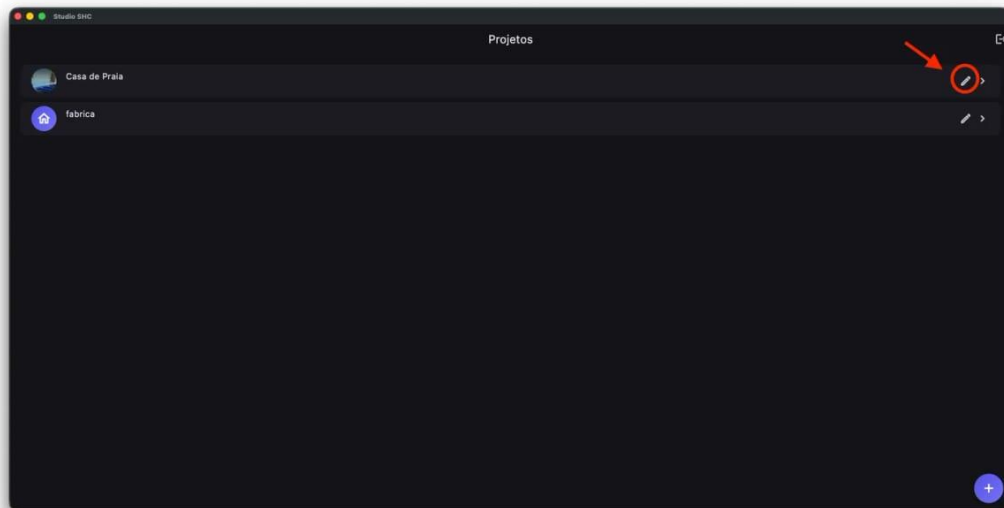
Editar projeto

A tela **Projeto** reúne os dados do projeto: nome, descrição, imagem, [usuários compartilhados](#) e [licenças](#). No topo, o ícone de lixeira remove o projeto. Veja [Remover projeto](#).

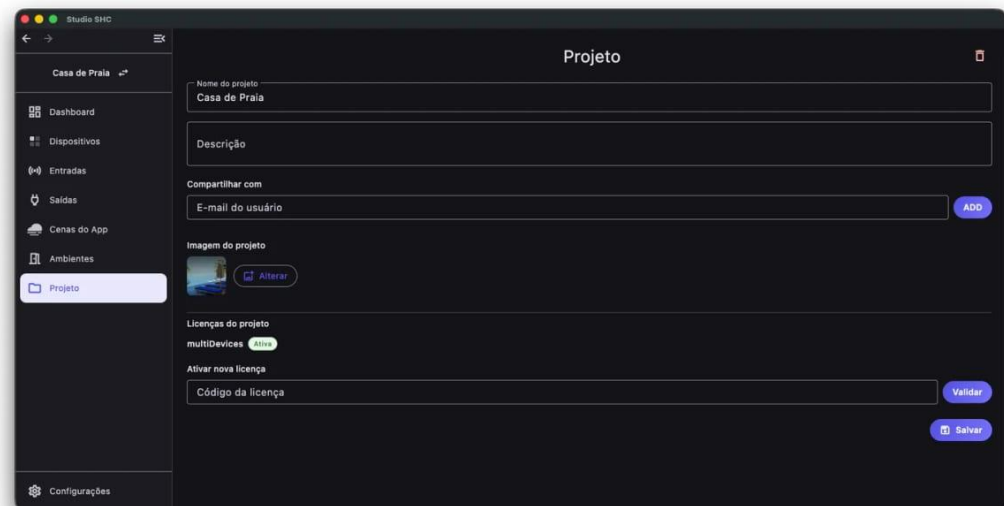
Só o dono do projeto altera esses dados. Veja [O que a pessoa pode fazer](#).

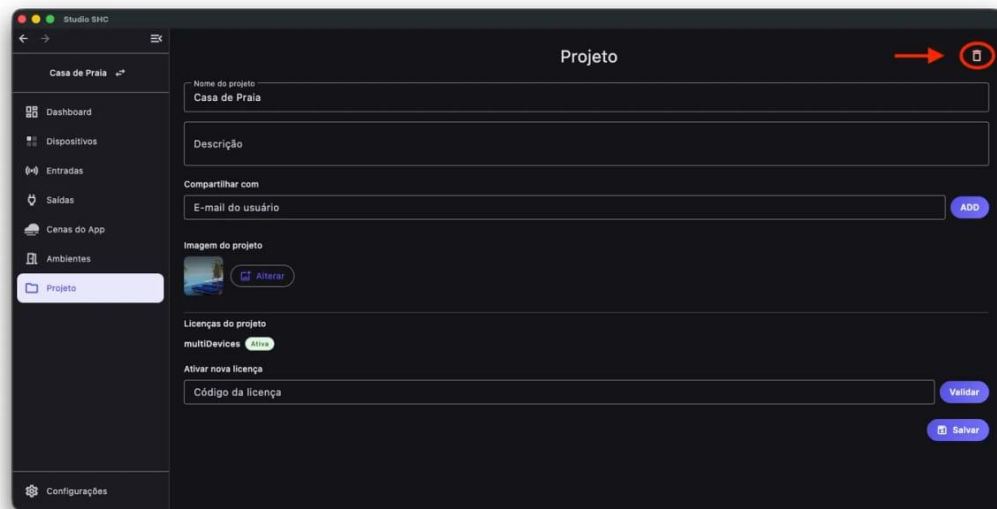
Como acessar a edição do projeto

- Pela lista de projetos: clique no ícone de lápis no cartão do projeto. Você não precisa entrar no projeto.



- Dentro do projeto: na barra lateral, clique em **Projeto**.

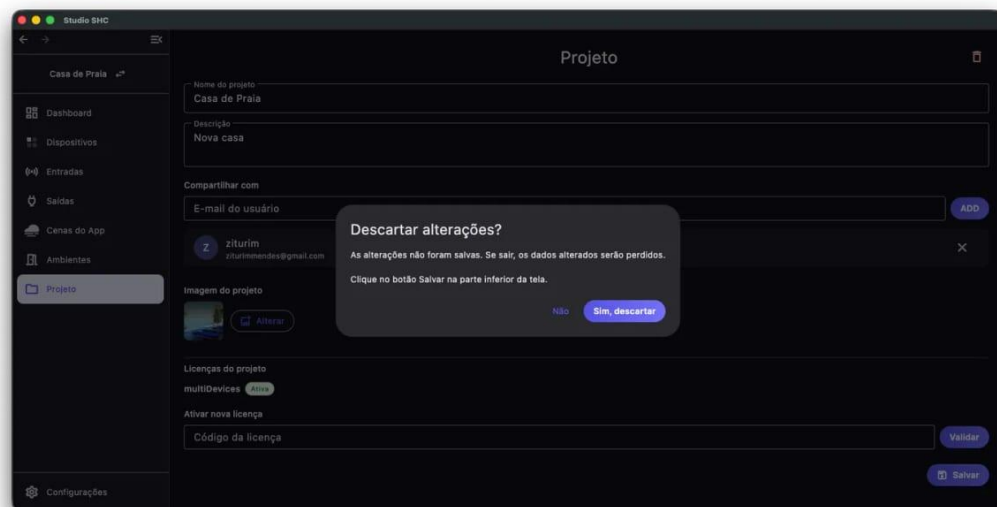




Como alterar as informações do projeto

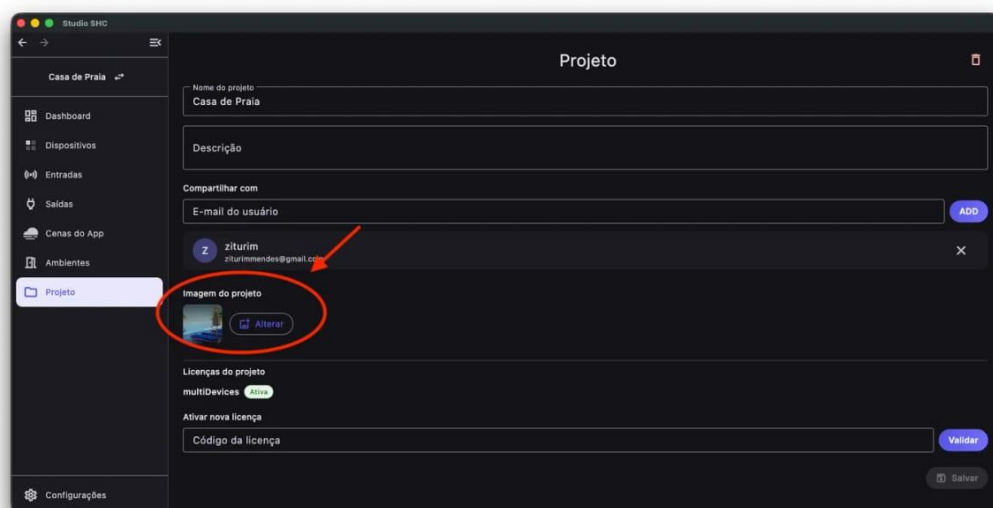
- 1 Na tela **Projeto**, altere o nome, a descrição ou a lista de compartilhamento.
- 2 Clique em **Salvar**.

Se você sair da tela sem salvar, o Studio SHC pergunta se quer descartar as alterações.



Como alterar a imagem ou cor do projeto

- 1 Na área **Imagem do projeto**, clique em **Adicionar** ou **Alterar**.



- 2 Escolha **Cor sólida**, uma imagem do **Catálogo** ou uma **Imagem da galeria** do seu aparelho.
- 3 Clique em **Salvar**.

Compartilhar projeto

Para dar acesso a um projeto seu, adicione o e-mail da pessoa na área **Compartilhar com** do projeto. Ela precisa ter uma conta. É a mesma conta no Studio SHC e no app Smart Home Control.

Assim que você salva, o projeto aparece na lista de projetos da pessoa, sem que ela precise entrar de novo.

O compartilhamento também dá acesso ao projeto pelo app Smart Home Control, o app do morador.

O que a pessoa pode fazer

O dono do projeto é a conta que criou o projeto. Quem recebe o projeto compartilhado usa o projeto, mas não altera a configuração.

Quem recebe o projeto compartilhado pode:

- ver o projeto, os ambientes, as entradas, as saídas e o estado dos equipamentos;
- acionar saídas e cenas;
- exportar as cenas de um equipamento (**Exportar**, nos [Detalhes do dispositivo](#));
- ver a planta, sem alterar;
- sair do projeto.

Quem recebe o projeto compartilhado também pode criar Cenas do App e editar as que criou. A cena aparece para o dono do projeto e para quem a criou.

Só o dono do projeto pode:

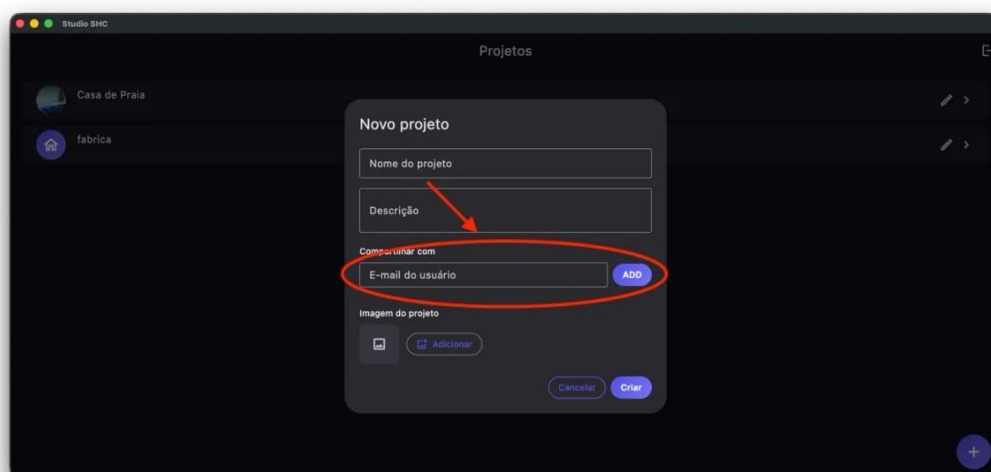
- alterar botões, saídas, ambientes, nomes, a planta e os dados do projeto;
- enviar alterações aos equipamentos (**Atualizar tudo**);
- na tela **Dispositivos**, em **Dispositivos na Rede**: adicionar equipamentos ao projeto (+), usar **Setup WiFi** e **Trocar ID**;
- na tela **Dispositivos**, na área **Dispositivos**: remover um equipamento do projeto (lixeira, dica **Remover do projeto**);
- nos [Detalhes do dispositivo](#): usar **Recarregar**, **Importar** e **Firmware**, e ver os [blocos de configuração](#);
- usar **Migrar**, **Forçar firmware** e **Substituir dispositivo**;
- compartilhar, ativar licenças e remover o projeto.

Na tela **Projeto**, quem recebeu o projeto vê o nome e a descrição, sem poder alterar. Para deixar o projeto, veja [Sair de um projeto compartilhado](#).

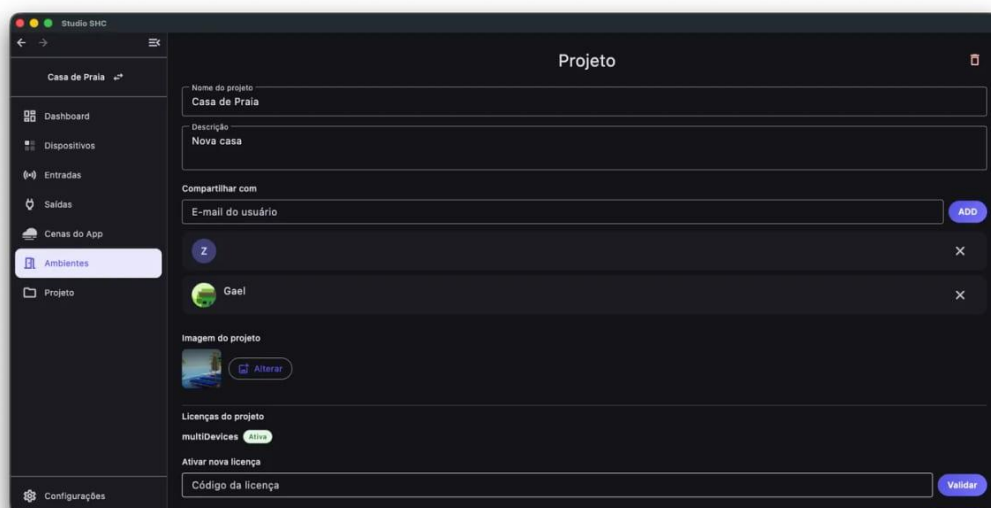
Como adicionar um usuário

A área **Compartilhar com** aparece ao [criar](#) e ao [editar](#) um projeto.

- 1 No campo **E-mail do usuário**, digite o e-mail da pessoa.
- 2 Clique em **ADD**, ao lado do campo, ou pressione **Enter**.



A pessoa aparece em um cartão abaixo do campo, com a foto ou as iniciais, o nome e o e-mail.



3 Clique em Criar (projeto novo) ou em Salvar (projeto existente).

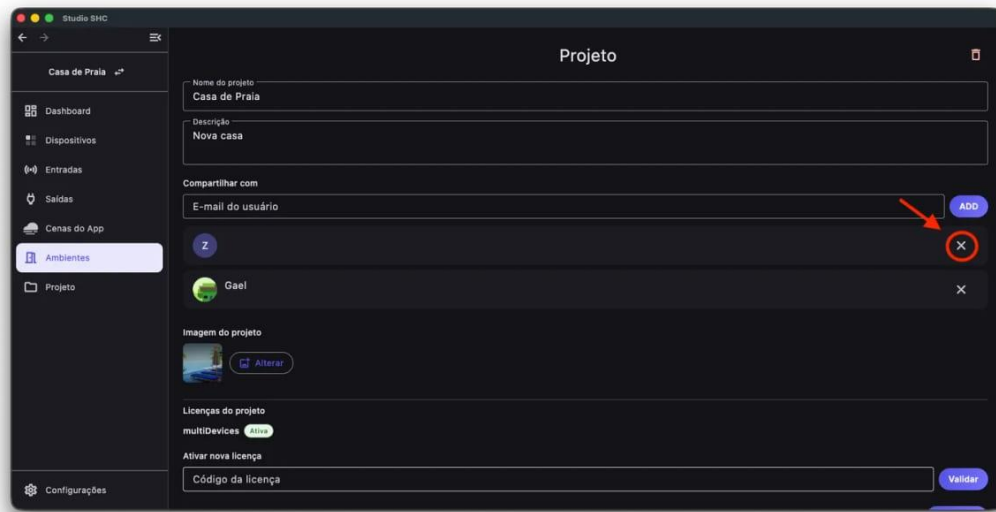
A pessoa só recebe o acesso depois que você cria ou salva o projeto.

Caso não consiga adicionar o usuário

Mensagem exibida	O que significa	O que fazer
Email é obrigatório	O campo de e-mail está vazio	Digite o e-mail do usuário
Email inválido	O e-mail não está em um formato válido	Confira o e-mail digitado
Usuário já adicionado	A pessoa já está na lista de compartilhamento	Nenhuma ação necessária
Usuário não encontrado	O e-mail não pertence a nenhuma conta	Confira o e-mail ou peça para a pessoa criar uma conta
Erro ao buscar usuário	O app não conseguiu concluir a busca	Tente novamente

Como remover um usuário

- 1 Abra a tela **Projeto**. Veja [Editar projeto](#).
- 2 Na lista de usuários compartilhados, clique no X do cartão da pessoa (dica **Remover usuário**).



- 3 Na janela **Remover usuário**, clique em **Sim**.
 - 4 Clique em **Salvar**.
- A pessoa perde o acesso depois que você salva. Nada do projeto é apagado.

Licenças

Na tela **Projeto**, você registra as **licenças** do projeto. O Studio SHC funciona da mesma forma com ou sem licença ativa.

A licença ativa libera mais celulares de convidados no [app Smart Home Control](#):

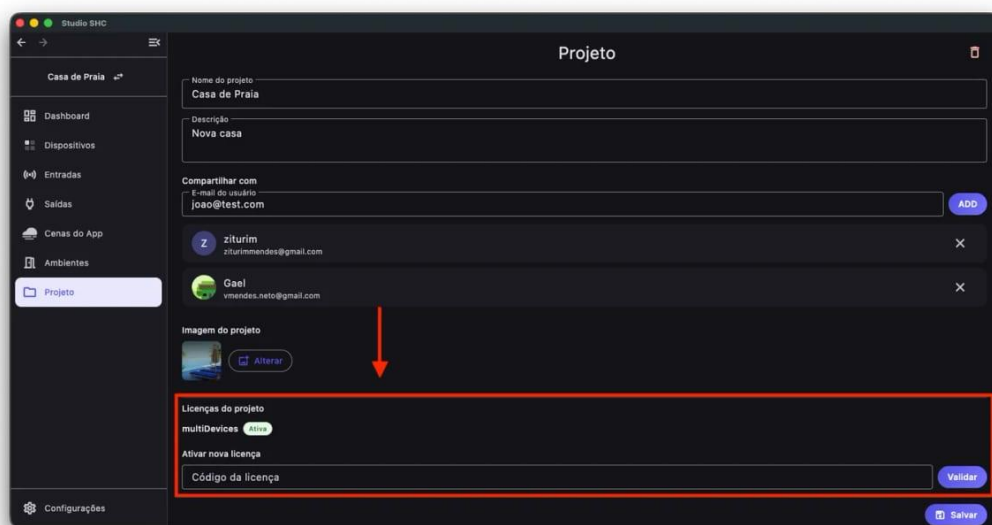
- o dono do projeto entra em qualquer celular, com ou sem licença;
- sem licença ativa, entram só os celulares de convidados já registrados no projeto; se nenhum estiver registrado, o primeiro celular de convidado que abrir o projeto no app é registrado;
- com licença ativa, os convidados entram em quantos celulares quiserem.

Para ativar uma licença, você precisa de um **código de licença**, fornecido pela Smart Home Control ou por um revendedor autorizado.

Só o [dono do projeto](#) vê e ativa licenças.

Onde ver as licenças do projeto

- 1 Entre no projeto e, na barra lateral, clique em **Projeto**.
- 2 Role a tela até a seção **Licenças do projeto**.



Cada licença aparece com um identificador e o status **Ativa** ou **Inativa**. Sem nenhuma licença, a seção mostra **Este projeto não possui licenças**.

Como ativar uma nova licença

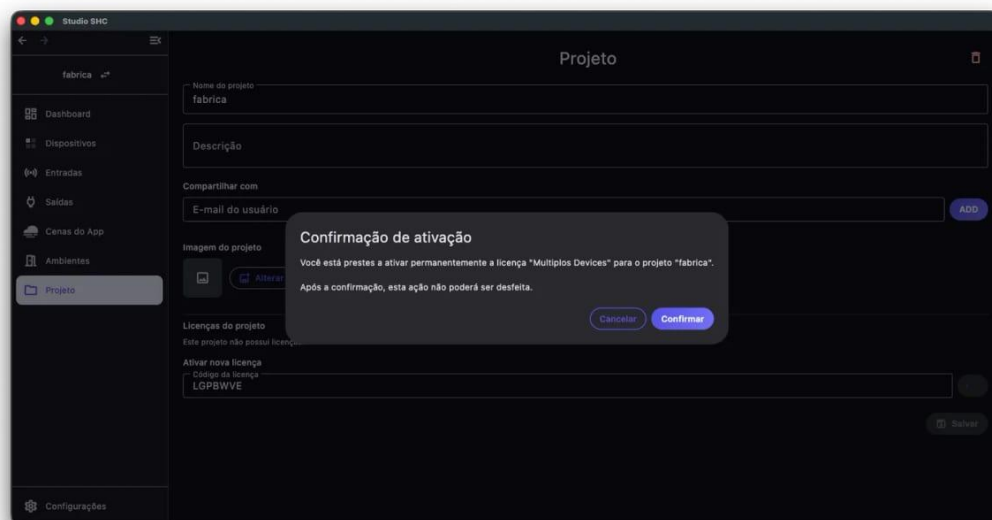
- 1 Na área **Ativar nova licença**, digite ou cole o código no campo **Código da licença**.

Dica

Você pode colar o código com espaços, letras minúsculas ou traços. O app ajusta o formato.

- 2 Clique em **Validar** ou pressione **Enter**.

Se o código for válido, aparece a janela de confirmação.



- 3 Confira se está no projeto certo e clique em **Confirmar**.

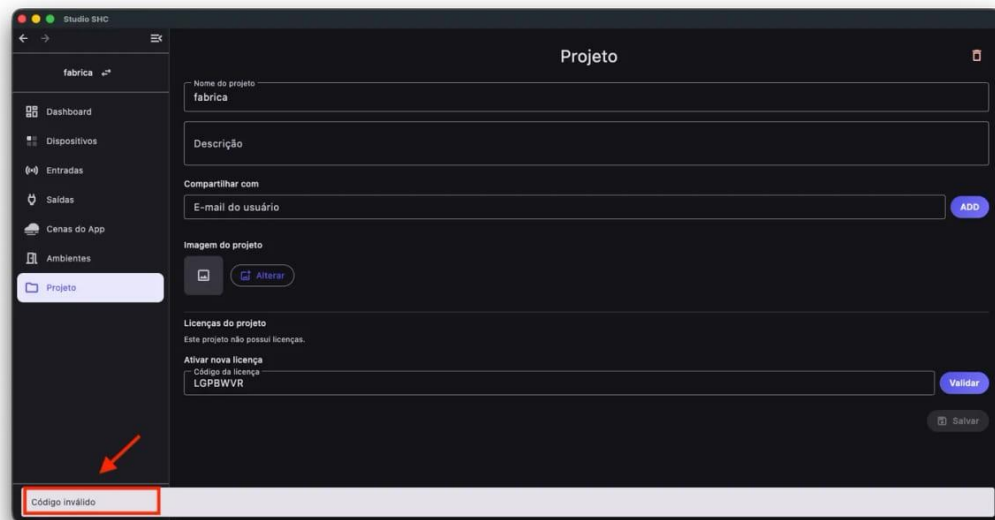
⚠ Atenção

A ativação é permanente: você não consegue desativar a licença pelo app. Se ativou no projeto errado, fale com o suporte.

A licença aparece na lista com o status **Ativa**. Ela é gravada na confirmação, sem precisar clicar em **Salvar**.

Caso não consiga ativar a licença

Mensagem exibida	O que significa	O que fazer
Digite um código válido	O campo está vazio ou o código não pôde ser lido	Digite ou cole o código de novo
Código inválido	O código não foi encontrado	Confira o código digitado
Código já foi utilizado	Cada código vale uma vez, e este já foi ativado	Confira se está usando o código certo
Código expirado	O prazo de validade do código terminou	Fale com o suporte ou com o revendedor
Código inválido (sem tipo de licença)	O código tem um problema de cadastro	Fale com o suporte
Este projeto já possui esta licença ativa	Esse tipo de licença já está ativo no projeto	Nenhuma ação necessária
Erro ao validar código	O app não conseguiu verificar o código	Tente novamente



Remover projeto

Na tela Projeto, o **dono** remove o projeto. Quem recebeu um projeto compartilhado sai dele pelo mesmo lugar.

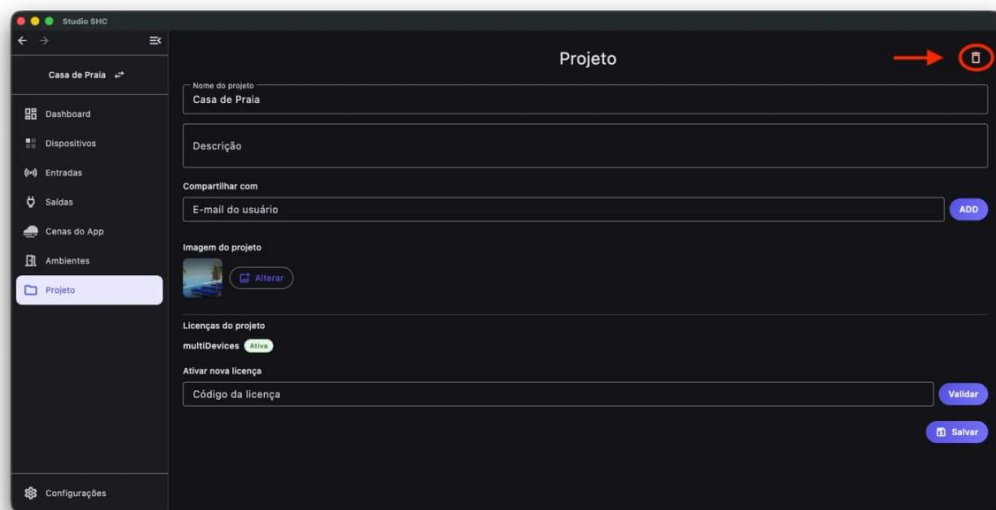
Como remover um projeto seu

Antes de começar: só o dono do projeto remove o projeto.

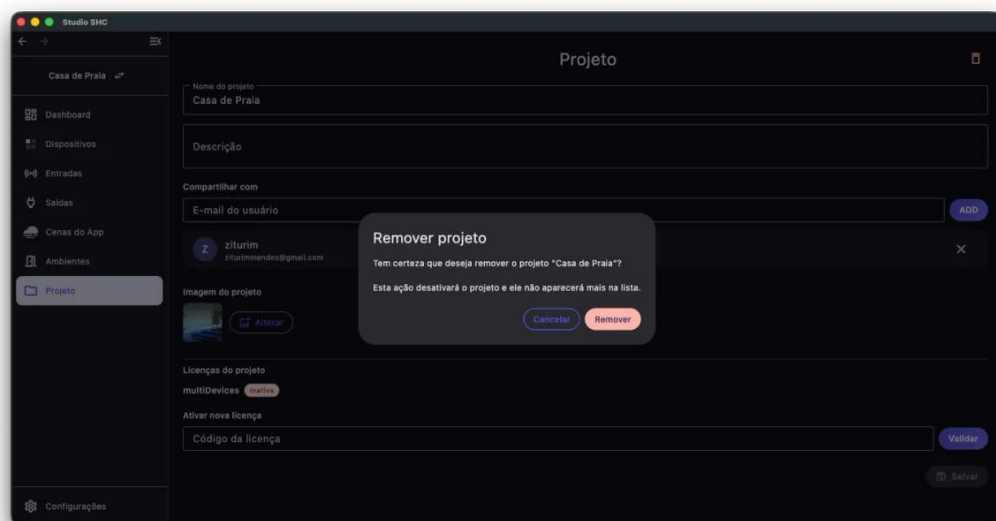
⚠ Atenção

Você não consegue desfazer a remoção pelo app. Se removeu um projeto por engano, fale com o suporte.

- 1 Entre no projeto e, na **barra lateral**, clique em **Projeto**.
- 2 No topo da tela **Projeto**, clique no ícone de lixeira (dica **Excluir projeto**).



- 3 Na janela **Remover projeto**, clique em **Remover**.



O Studio SHC volta para a [Lista de projetos](#), já sem o projeto.

O que acontece com o projeto e os equipamentos

O projeto sai da sua lista e da lista de todas as pessoas com quem você o compartilhou.

Os equipamentos não são apagados. O que já está gravado neles, como Wi-Fi, botões e cenas, continua funcionando.

Para usar esses equipamentos em outro projeto, abra o outro projeto e adicione cada um pela seção **Dispositivos na Rede**. Veja [Adicionar um equipamento ao projeto](#).

Sair de um projeto compartilhado com você

Sair remove só o seu acesso. O projeto continua igual para o dono e para as outras pessoas.

- 1 Entre no projeto e, na **barra lateral**, clique em **Projeto**.
- 2 No topo da tela **Projeto**, clique no ícone de sair (dica **Sair do projeto**).
- 3 Na janela **Sair do projeto**, clique em **Sair**.

O projeto sai da sua lista. Para voltar a ter acesso, o dono precisa compartilhar o projeto de novo.

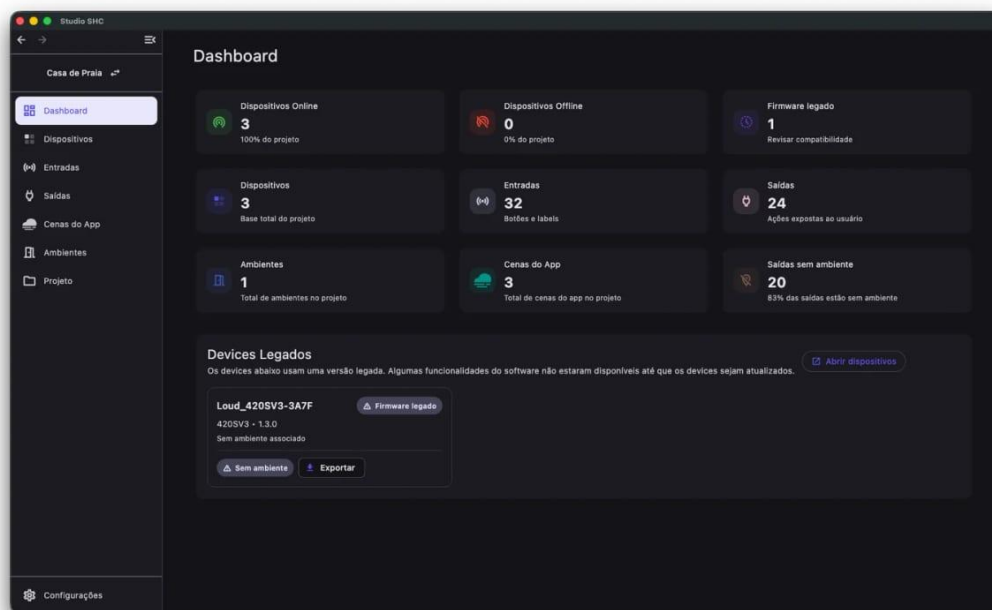
Se algo der errado

Mensagem exibida	O que fazer
Erro ao remover projeto: seguido da falha	Confira a internet do aparelho e tente de novo
Erro ao sair do projeto: seguido da falha	Confira a internet do aparelho e tente de novo

Dashboard

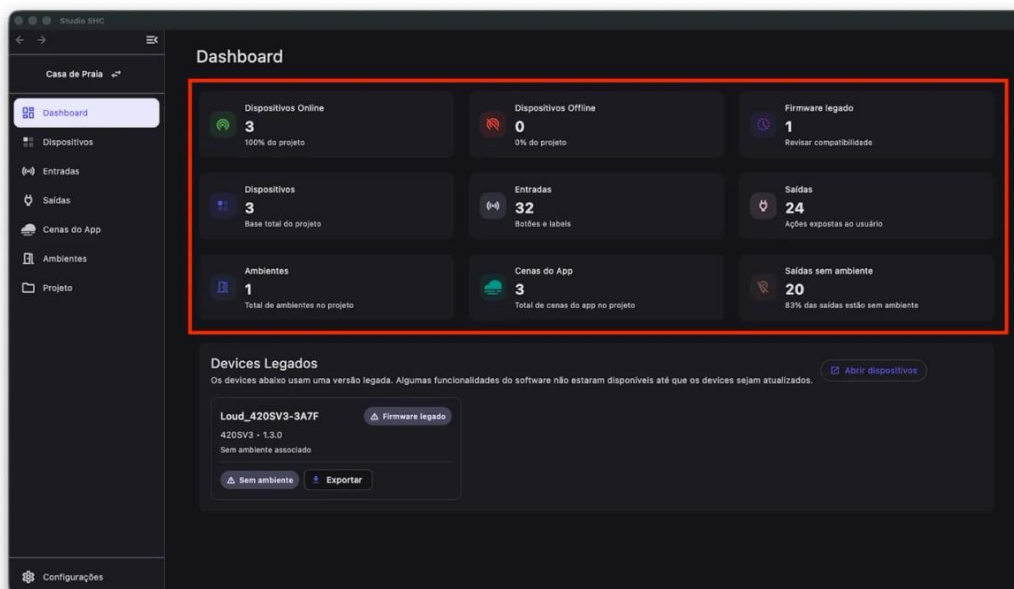
Dashboard

O Dashboard é a tela inicial do projeto. Ele abre quando você entra em um projeto e mostra um resumo: os cartões de métricas, o cartão **Pendências de envio** e a lista de equipamentos com firmware legado. Para voltar a ele, clique em **Dashboard** na barra lateral.



Métricas

Os cartões ficam no alto do Dashboard. Cada um mostra um número e, embaixo, uma linha curta que explica o valor. Clique no cartão para abrir a tela indicada.



Cartão	O que mostra	Ao clicar
Dispositivos Online	Equipamentos que estão respondendo	—
Dispositivos Offline	Equipamentos sem comunicação no momento	—
Firmware legado	Equipamentos com firmware anterior à versão 3.0.0. Com zero, a linha de baixo mostra Base atualizada ; com algum, Revisar compatibilidade	Leva até a seção Devices Legados
Dispositivos	Total de equipamentos do projeto	Abre Dispositivos
Entradas	Total de entradas (botões)	Abre Entradas
Saídas	Total de saídas	Abre Saídas
Ambientes	Total de ambientes e quantos estão vazios	Abre Ambientes
Cenas do App	Total de cenas do app	Abre Cenas do App
Saídas sem ambiente	Saídas ainda sem ambiente	Abre Saídas
Descrições pendentes	Equipamentos com descrições ainda carregando ou com falha. Veja Descrições pendentes	—

Descrições pendentes

A descrição é a lista de entradas, saídas e ações que cada equipamento informa ao Studio SHC. O cartão **Descrições pendentes** só aparece enquanto alguma descrição está carregando ou falhou. Logo depois de entrar no projeto, é normal ver **Sincronização de descrições em andamento**.

Se a linha de baixo mostrar **N com falha**, abra o equipamento e use **Recarregar** (só o [dono do projeto](#)). Veja [Recarregar descrições](#).

Pendências de envio

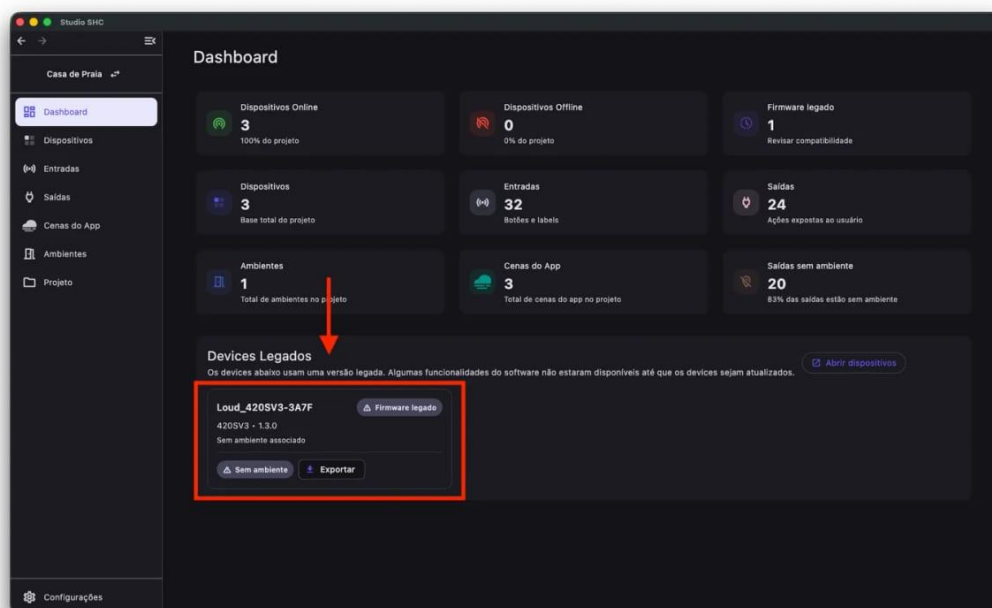
Quando há alterações que ainda não foram enviadas aos equipamentos, aparece o cartão **Pendências de envio** acima das métricas, com o botão **Atualizar tudo**. Veja [Atualizar tudo](#).

Equipamentos com firmware legado

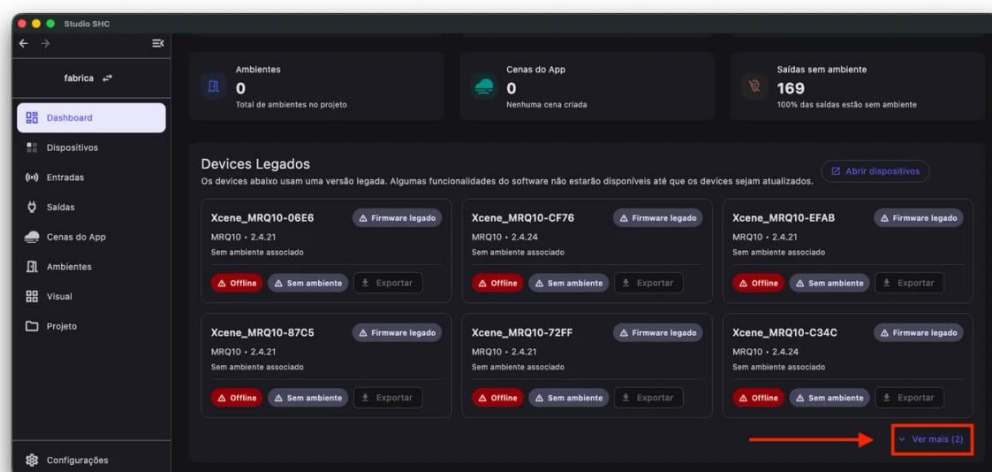
Quando o projeto tem equipamentos com firmware legado, a seção **Devices Legados** aparece no Dashboard. Veja [Devices Legados](#).

Devices Legados

A seção **Devices Legados** do [Dashboard](#) lista os equipamentos com firmware legado, ou seja, com versão anterior à 3.0.0. Ela só aparece quando o projeto tem pelo menos um equipamento nessa situação.

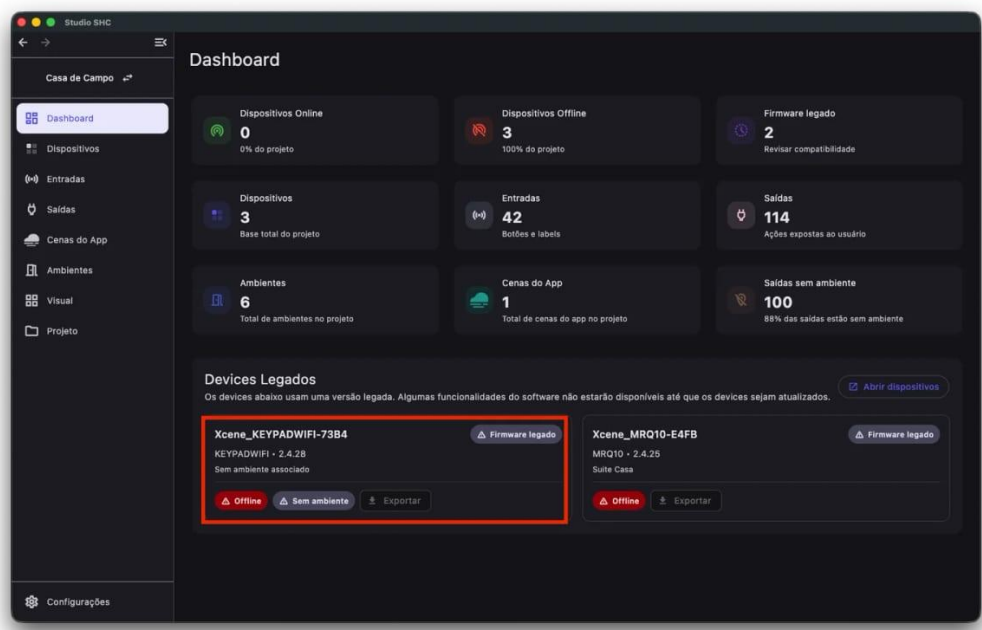


O botão **Abrir dispositivos**, no canto superior direito da seção, abre a tela [Dispositivos](#). A seção mostra 6 equipamentos por vez. Clique em **Ver mais (N)**, no canto inferior direito, para mostrar os outros.



O que aparece em cada cartão

Cada cartão mostra o nome, o modelo, a versão do firmware e o ambiente do equipamento (ou **Sem ambiente associado**), além dos avisos e dos botões **Exportar** e **Migrar**. Clique no cartão para abrir os [Detalhes do dispositivo](#).

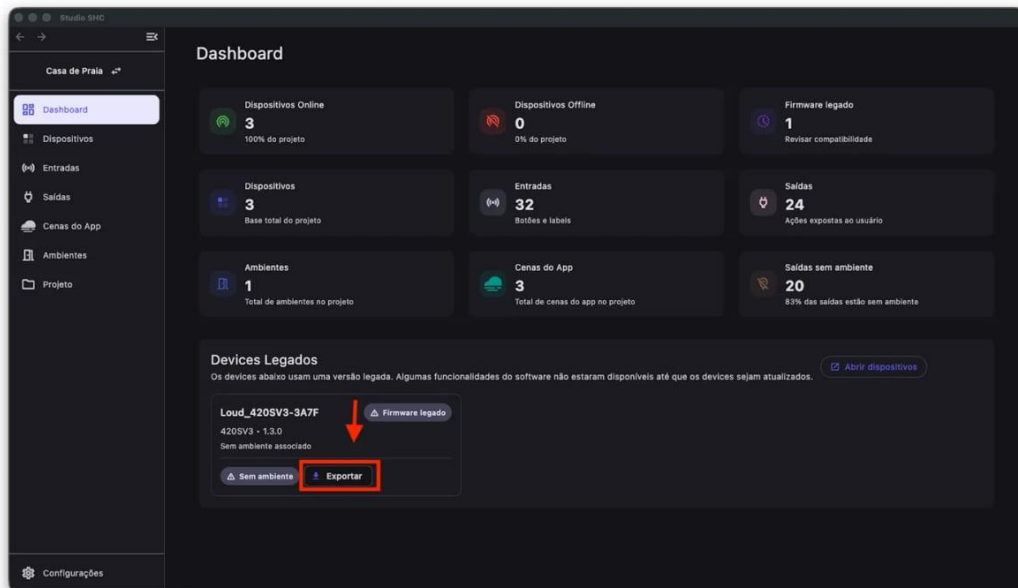


Aviso	O que significa	O que fazer
Firmware legado	O equipamento usa firmware anterior à versão 3.0.0	Migre o firmware, se o botão Migrar aparecer
Offline	O equipamento não está se comunicando	Confira se ele está ligado e na mesma rede
Sem ambiente	O equipamento não está em nenhum ambiente	Vincule-o a um ambiente. Veja Vincular saídas e botões a ambientes
Falha ao carregar descrições	O Studio SHC não recebeu a lista completa de entradas, saídas e ações do equipamento	O dono do projeto usa Recarregar nos Detalhes do equipamento. Veja Recarregar descrições
N pendências prontas	O equipamento tem alterações aguardando envio e está pronto para recebê-las	Use Atualizar tudo

Exportar as cenas do equipamento

O **Exportar** do cartão (dica **Exportar do Device**) guarda em um arquivo as cenas gravadas dentro do equipamento. Use antes de [migrar o firmware](#). Para saber a diferença entre esta exportação e a dos Detalhes do dispositivo, veja [Importar e exportar cenas](#).

Antes de começar: o equipamento precisa estar online. Offline, o botão fica desativado, com a dica **Device offline**.

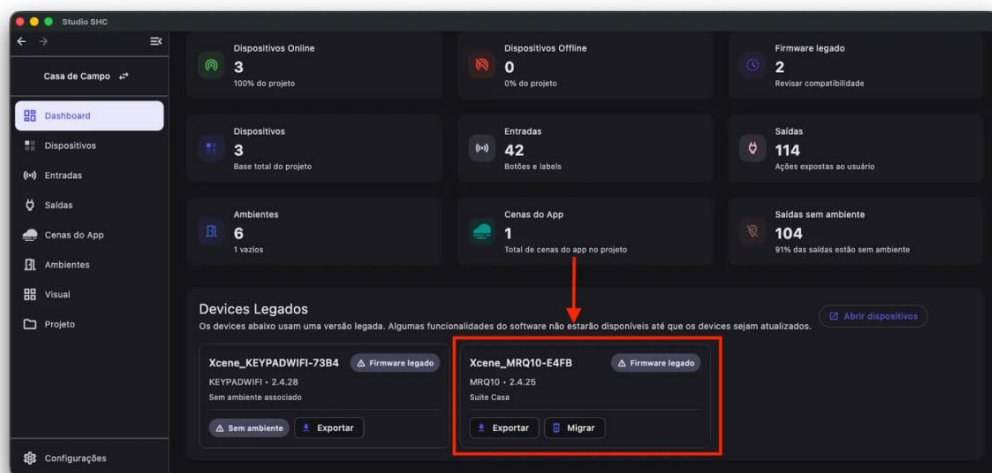


- 1 No cartão do equipamento, clique em **Exportar**.
- 2 Na janela **Exportar Cenas**, clique em **Iniciar Coleta** e aguarde.
- 3 Clique em **Salvar Arquivo** e escolha onde salvar.
Aparece **Arquivo salvo com sucesso**.

Para trazer as cenas de volta, veja [Importar](#).

Migrar o firmware do equipamento

O botão **Migrar** aparece quando existe um firmware de migração publicado para o modelo do equipamento. Só o dono do projeto vê o botão. Com o equipamento offline, ele fica desativado, com a dica **Device offline**.



Clique em **Migrar** para abrir a tela **Migração de Firmware**. Veja o passo a passo em [Migração de firmware](#).

Sincronização

Atualizar tudo

As alterações de configuração ficam guardadas na Nuvem do Studio SHC até serem enviadas aos equipamentos. Cada alteração guardada e ainda não enviada é uma **pendência**. A função **Atualizar tudo** envia de uma só vez todas as pendências do projeto.

Antes de começar:

- Só o dono do projeto vê o botão. Veja [O que a pessoa pode fazer](#).
- O envio usa a rede local: use o Studio SHC no computador ou tablet ligado à mesma rede dos equipamentos.

Onde fica o botão

Os três lugares abrem a mesma janela:

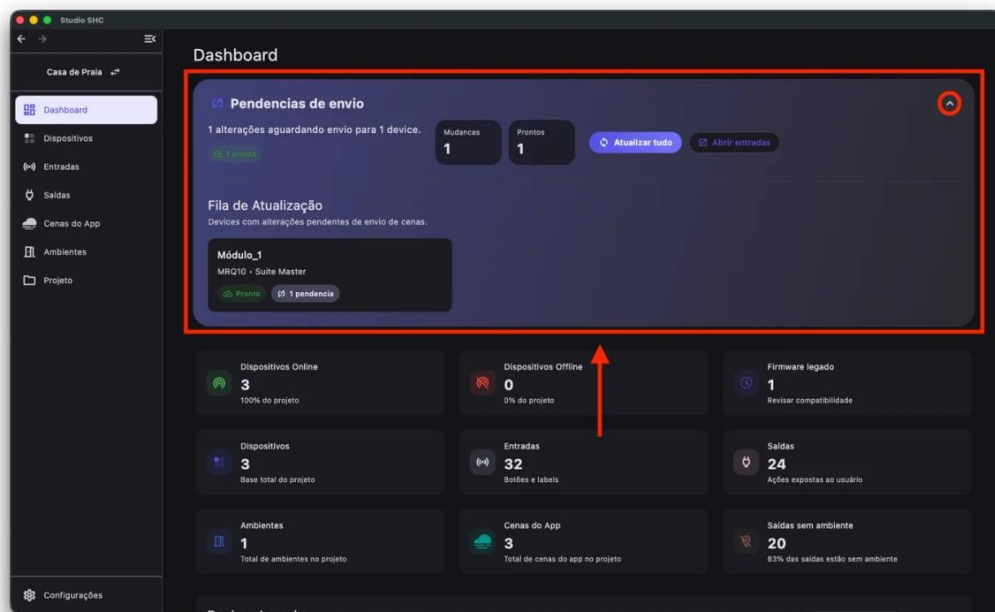
Lugar	Quando aparece
Barra lateral do projeto, logo acima de Configurações	Sempre. Sem pendências, fica desativado, com a dica Nenhuma alteração pendente para enviar
Cartão Pendências de envio do Dashboard	Só quando há alterações pendentes
Cabeçalho das telas Entradas e Saídas	Só quando há alterações pendentes

Na barra lateral e nos cabeçalhos, o botão mostra quantas alterações estão pendentes, por exemplo **Atualizar tudo (3)**.

Com alterações pendentes, o botão **Atualizar tudo** da barra lateral e dos cabeçalhos fica roxo, da mesma cor do botão **Salvar**. Sem pendências, o botão da barra lateral fica cinza e desativado.

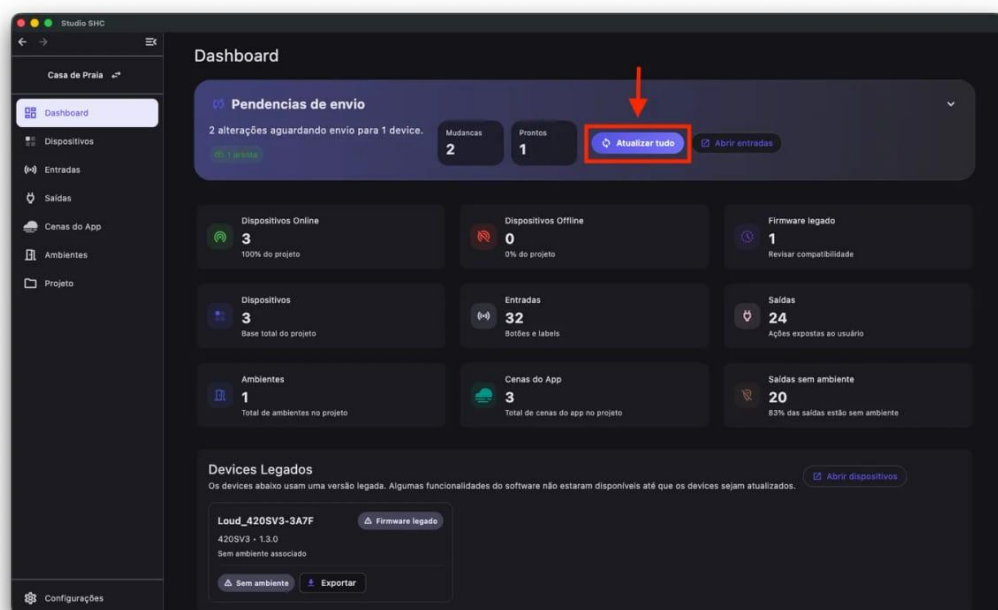
Nos [Detalhes do dispositivo](#), cada configuração alterada e ainda não enviada tem uma bolinha azul na frente do nome. Depois do envio, a bolinha some. Veja [Configurações do dispositivo](#).

O cartão **Pendências de envio** fica acima das métricas do Dashboard. Ele mostra quantas alterações aguardam envio e quantos equipamentos estão prontos para recebê-las. Clique no título do cartão para ver a **Fila de Atualização**: cada equipamento aparece como **Pronto** ou **Offline**.

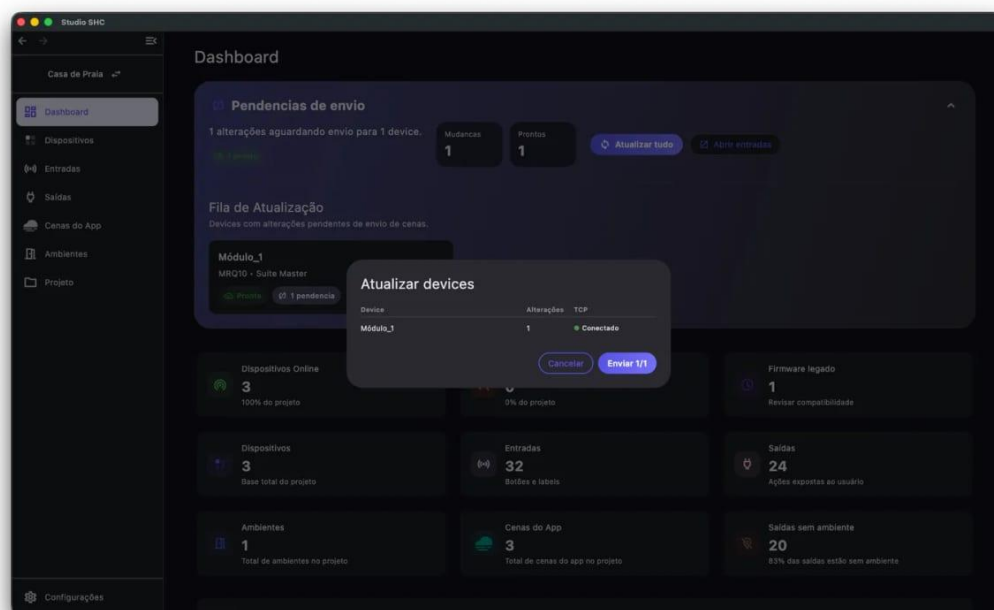


Como atualizar tudo

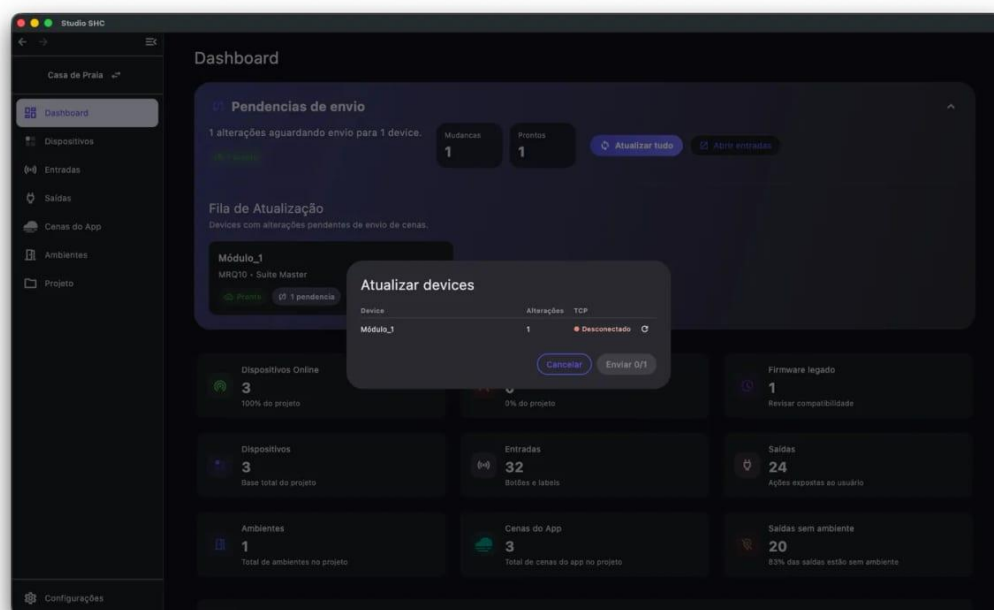
- 1 Clique em Atualizar tudo.



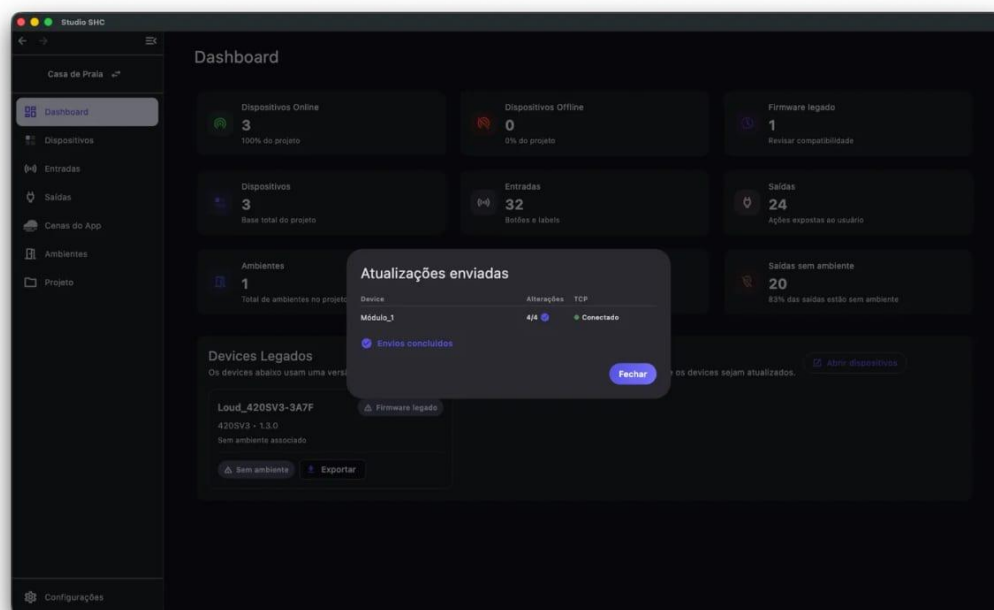
A janela Atualizar devices abre, com os equipamentos que têm alterações pendentes, a quantidade de alterações de cada um e o status da conexão.



- 2 Confira o status de cada equipamento na [tabela de status](#). Se algum aparecer como **Desconectado**, clique no botão de conectar ao lado do status.



Quando a conexão é feita, o status muda para **Conectado**.



- 3 Clique em **Enviar N/M**. O botão mostra quantos equipamentos estão prontos (N) do total com pendências (M).

Se algum equipamento não estiver pronto, a janela **Envio parcial** lista quais ficarão de fora. Clique em **Enviar** para enviar só aos prontos.

- 4 Aguarde o envio. Cada linha mostra o andamento.
Ao terminar, a janela passa a se chamar **Atualizações enviadas**. Se tudo foi enviado, ela fecha sozinha em 5 segundos. Se algo falhou, ela continua aberta: confira o resultado e clique em **Fechar**.

Status de cada equipamento

Status	O que significa	O que fazer
Conectado	O equipamento está pronto para receber as alterações	Nada
Pronto (HTTP)	Equipamento com firmware legado, com endereço conhecido. Ele também recebe as alterações	Nada
Desconectado	O app sabe o endereço do equipamento, mas não está conectado a ele	Clique no botão de conectar
TCP:Erro	A última tentativa de conexão falhou. Passe o mouse sobre o status para ver o erro	Confira se o equipamento está ligado e na mesma rede, e tente conectar de novo
Sem IP	O app não sabe o endereço do equipamento na rede	Confira se ele está ligado e na mesma rede. Se continuar, use Localizar por IP

Resultado da atualização

O que aparece na linha	O que significa
Número de alterações enviadas e um sinal de visto	As alterações chegaram ao equipamento
Ícone de erro	O envio falhou. Passe o mouse sobre o ícone para ver o motivo
Número de alterações enviadas e um ícone de alerta, com a dica Enviado, mas TCP caiu — device pode ter reiniciado	As alterações foram enviadas, mas a conexão com o equipamento caiu logo depois
Ícone de cancelado, com a dica Não enviado — device desconectado	O equipamento não estava pronto e ficou de fora

As alterações que não chegaram continuam pendentes. Ligue o equipamento, confira a rede e use **Atualizar tudo** de novo.

Para enviar a um só equipamento, use a tela [Detalhes do dispositivo](#).

Dados divergentes (equipamento × Nuvem)

Há divergência quando o que está guardado dentro do equipamento é diferente do que está salvo na Nuvem do Studio SHC. O Studio SHC marca o equipamento e espera você escolher qual versão manter, pelo botão **Resolver**.

Como resolver

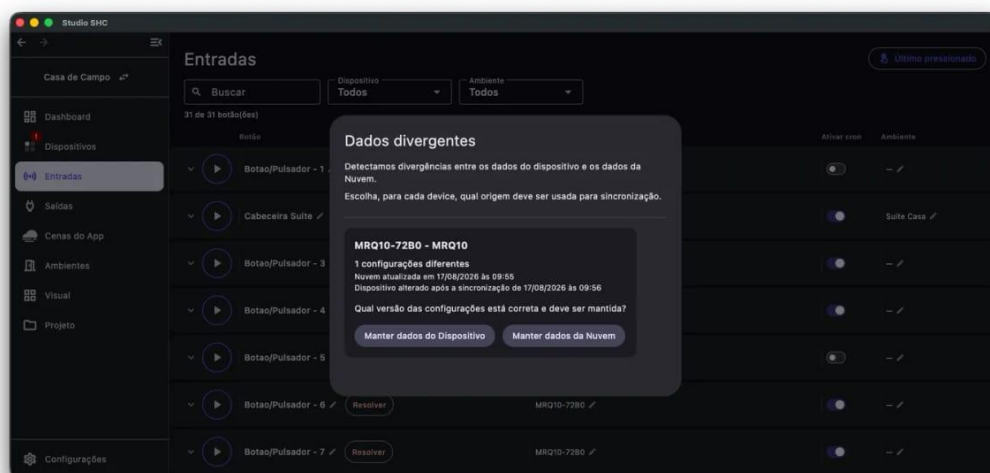
Antes de começar: descubra qual versão está certa. A data mostrada é a da última sincronização, e a alteração no equipamento aconteceu depois dela. Na dúvida, pergunte a quem configurou o equipamento.

⚠ Atenção

A versão que você não escolher é perdida. Compare o conteúdo nas telas **Entradas** e **Saídas** antes de decidir. Para guardar uma cópia do que está na Nuvem, use antes o **Exportar**: veja [Importar e exportar cenas](#).

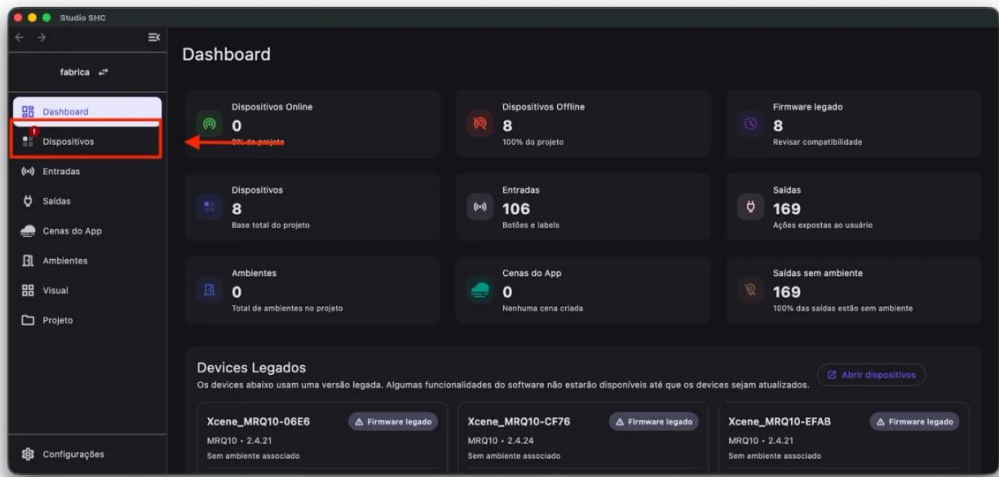
- 1 Clique em um dos sinais de divergência, por exemplo o **Resolver** da barra de ações dos [Detalhes do dispositivo](#). Veja [Onde a divergência aparece](#).
Abra a janela **Dados divergentes**, com um cartão por equipamento.
- 2 No cartão do equipamento, clique na versão que deve ficar:
 - **Manter dados do Dispositivo:** o que está dentro do equipamento vai para a Nuvem e substitui o que estava lá. Use quando alguém ajustou as cenas direto no equipamento.
 - **Manter dados da Nuvem:** o que está na Nuvem vai para o equipamento. Use quando você editou pelo Studio SHC e o equipamento ficou para trás.
- 3 Repita para cada equipamento listado.
Quando o último for resolvido, a janela fecha sozinha e o sinal de divergência some.

Se o cartão mostrar **A Nuvem não possui essas configurações** — só é possível manter os dados do dispositivo., o botão **Manter dados da Nuvem** não aparece. Use **Manter dados do Dispositivo**.



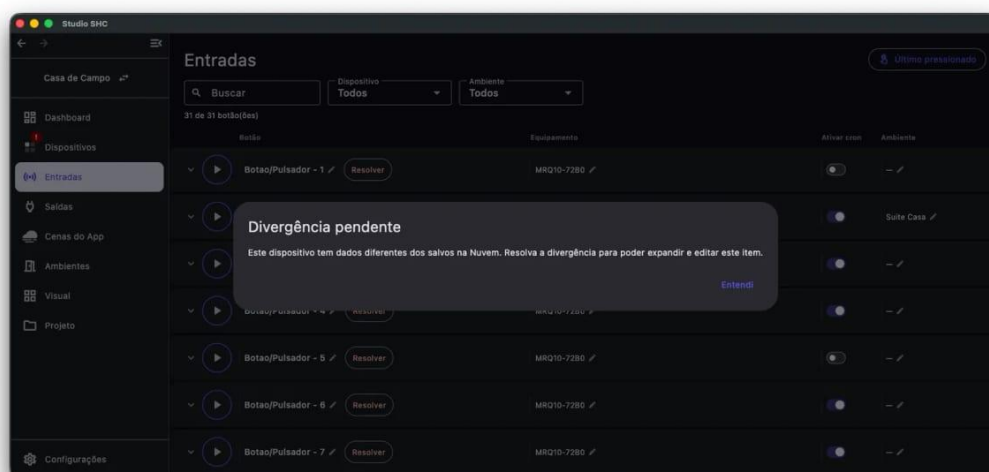
Onde a divergência aparece

Sinal	Onde aparece	O que acontece ao clicar
Selo vermelho de exclamação sobre o ícone	Item Dispositivos da barra lateral	Abre a tela Dispositivos . O selo só some quando a divergência for resolvida
Marcador de exclamação vermelha antes do nome	Tela Dispositivos , coluna Nome	Abre a janela Dados divergentes já filtrada nesse equipamento. A dica é Dados divergentes – toque para resolver
Botão Resolver , em vermelho, à direita do nome	Cabeçalho dos itens recolhíveis das telas Entradas e Saídas	Abre a janela Dados divergentes . A dica é Este dispositivo tem dados diferentes dos salvos na Nuvem. Resolva para editar.
Segmento Resolver , primeiro da barra de ações	Tela Detalhes do dispositivo	Abre a janela Dados divergentes . A dica é Dados divergentes entre dispositivo e Nuvem



Item travado enquanto houver divergência

Enquanto o botão **Resolver** estiver no cabeçalho de um item das telas **Entradas** ou **Saídas**, o item não abre e não pode ser editado. Ao clicar no cabeçalho, aparece o aviso **Divergência pendente**. [Resolva a divergência](#) para voltar a editar.



O cartão de cada equipamento

Linha	O que mostra
Título	Nome e modelo do equipamento
Contagem	Quantas configurações estão diferentes
Data da Nuvem	Nuvem atualizada em com data e hora, ou Data da Nuvem indisponível
Data do equipamento	Dispositivo alterado após a sincronização de com data e hora, ou Dispositivo alterado fora do app (sem registro de sincronização)
Pergunta	Qual versão das configurações está correta e deve ser mantida?
Botões	Manter dados do Dispositivo e Manter dados da Nuvem

Efeito no Atualizar tudo

Enquanto um conjunto de dados estiver divergente, as pendências dele **saem da fila** do [Atualizar tudo](#). Se pendências sumiram da fila, confira se o equipamento tem divergência.

Para enviar mesmo assim, clique em **Resolver** e depois em **Manter dados da Nuvem**.

Equipamento recém-substituído

Quando o equipamento foi trocado pela tela [Substituir dispositivo](#), a divergência é resolvida sozinha. O Studio SHC mantém os dados da Nuvem, sem abrir nenhuma janela.

Quando o Studio SHC confere

Ao entrar em um projeto, o Studio SHC compara o que cada equipamento da geração 3.x tem guardado com o que está na Nuvem:

Situação	O que o Studio SHC faz
Os dois lados estão iguais	Nada
A Nuvem está na frente, porque alguém editou pelo Studio SHC	Cria uma pendência na fila do Atualizar tudo
O equipamento está na frente, porque alguém alterou direto nele ou o Studio SHC estava offline	Marca o equipamento como divergente

Equipamentos de firmware legado não passam por essa conferência.

Se algo der errado

Mensagem exibida	O que significa	O que fazer
O dispositivo não respondeu à solicitação de dados. Verifique a conexão e tente novamente.	Nenhum item veio do equipamento ao usar Manter dados do Dispositivo	Confira se ele está ligado e na mesma rede, clique em OK e tente de novo
Sincronização parcial: com a contagem de itens recebidos	Só parte dos dados chegou	Clique em OK e depois em Manter dados do Dispositivo de novo para buscar os itens restantes
Falha ao atualizar o dispositivo com os dados da Nuvem. Pendências criadas em "Atualizar tudo".	O envio para o equipamento não terminou	O envio virou pendência. Termine pelo Atualizar tudo

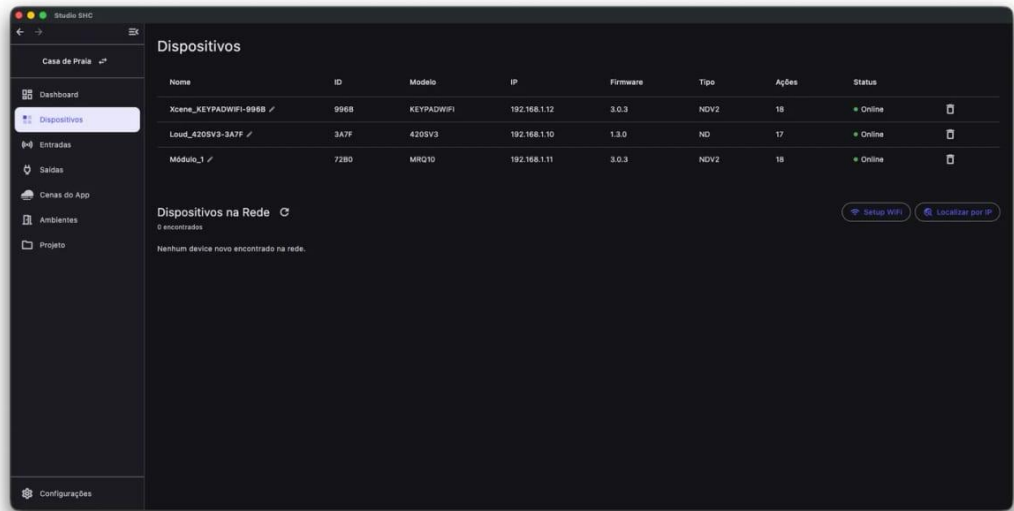
As duas primeiras mensagens aparecem na janela **Falha ao atualizar o banco**, com o botão **OK**. Depois de uma falha, a janela **Dados divergentes** mostra o botão **Fechar**, para você sair e tentar mais tarde.

Dispositivos

Lista de dispositivos

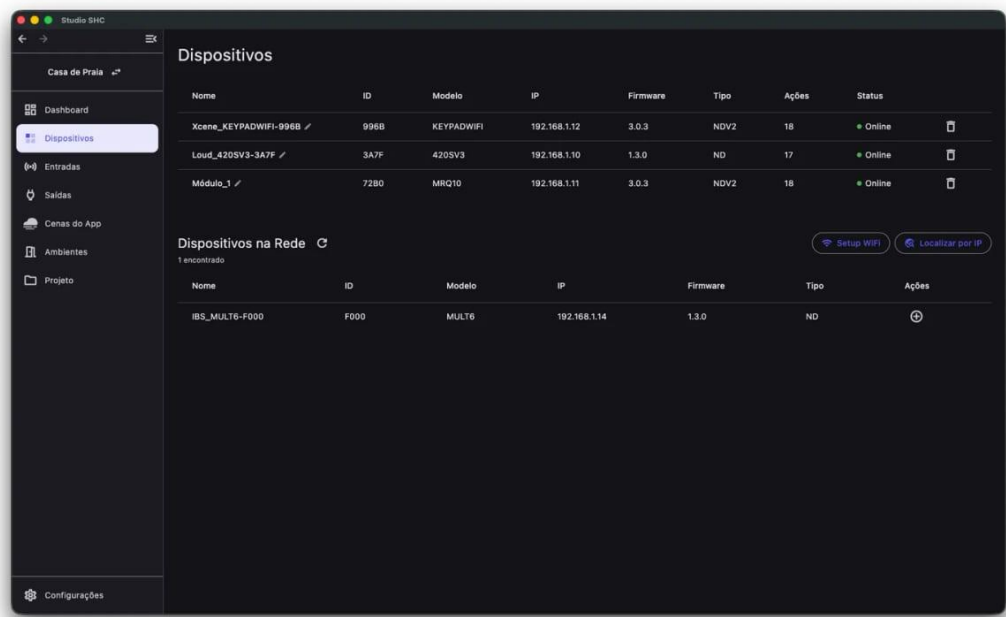
A tela **Dispositivos** mostra os equipamentos (dispositivos) do projeto atual: se estão online, o nome de cada um e o acesso aos detalhes.

Para abrir, clique em **Dispositivos** na barra lateral do projeto.



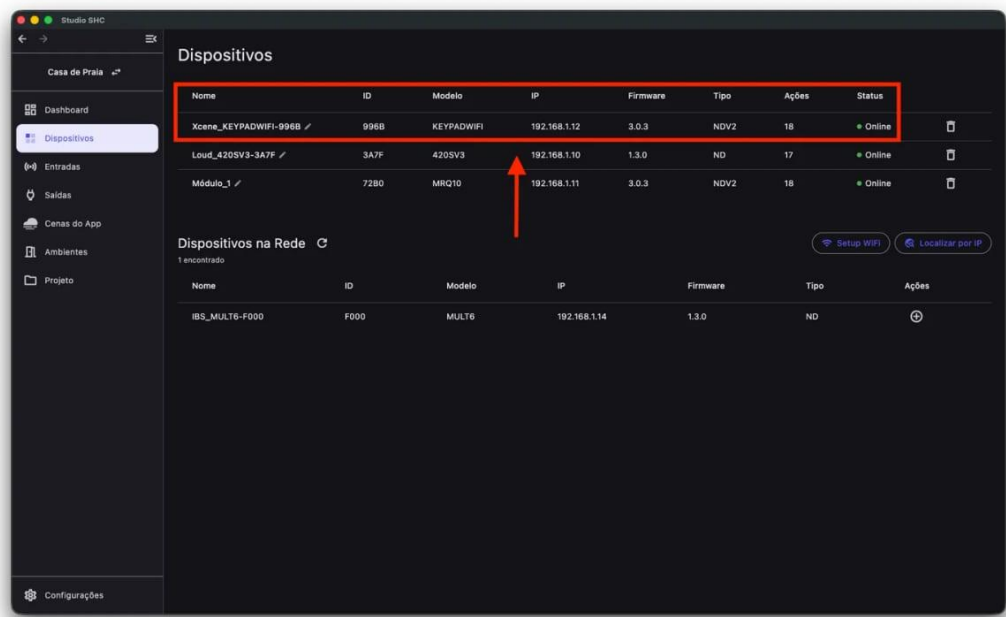
A tela tem duas áreas:

Área	O que mostra
Dispositivos	Os equipamentos que já fazem parte do projeto
Dispositivos na Rede	Equipamentos encontrados na rede que ainda podem ser adicionados. Veja Dispositivos descobertos na rede



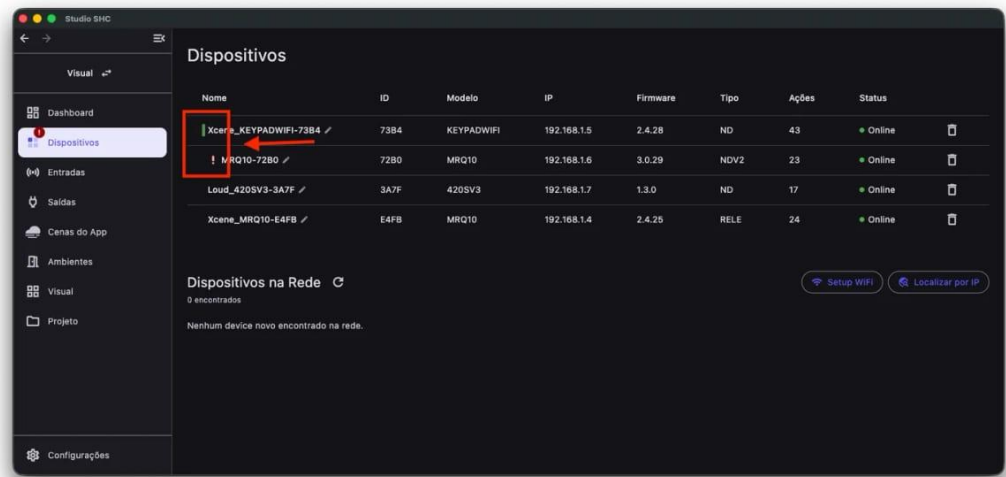
Colunas da lista

Coluna	O que mostra
Nome	Nome de exibição do equipamento
ID	Código de 4 caracteres que identifica o equipamento na rede (os 4 últimos caracteres do MAC, salvo se você trocou o ID)
Modelo	Código do modelo, como aparece no firmware. Ex.: KEYPADWIFI é o Keypad Xcene, KEYPADWIFI485 é o Keypad 485, MRQ10 é o MRQ 10
IP	Endereço do equipamento na rede
Firmware	Versão do firmware instalada
Tipo	Função do firmware instalado, como RELE ou PERSIANA no MRQ 10
Ações	Ações carregadas em relação ao total (ex.: 6/18). Se os números forem diferentes, veja Recarregar descrições
Status	Online : o equipamento responde ao Studio SHC. Offline : não responde no momento



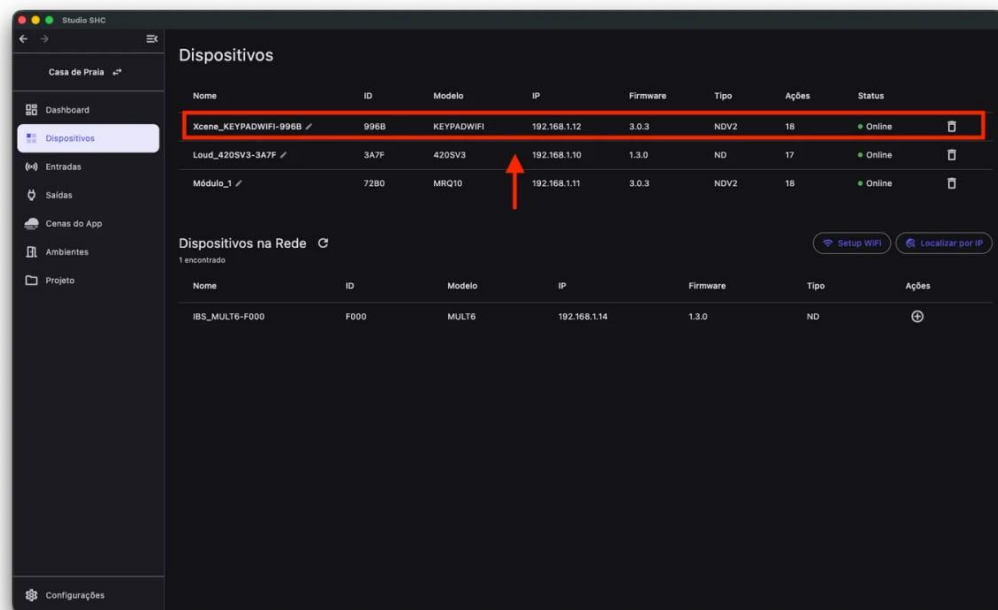
Marcadores na coluna Nome

Marcador	O que indica	O que fazer
Barra vertical verde à esquerda do nome	O último botão físico pressionado veio desse equipamento. A dica é Último botão pressionado neste dispositivo	Use para confirmar de qual equipamento veio o acionamento
Exclamação vermelha antes do nome	O equipamento tem dados diferentes dos salvos na Nuvem. A dica é Dados divergentes – toque para resolver	Toque no marcador e escolha qual versão manter. Veja Dados divergentes

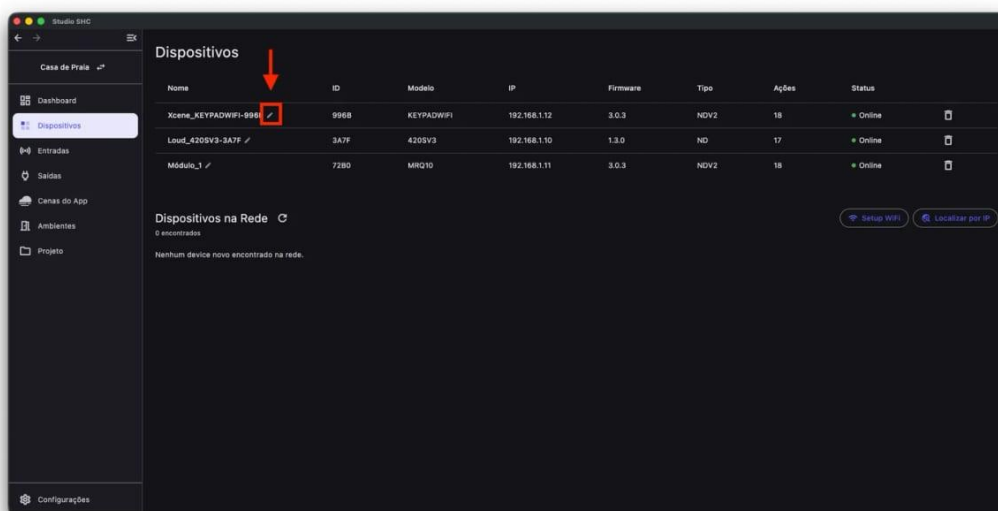


Abrir, renomear e remover

- **Abrir os detalhes:** clique na linha do equipamento, fora do campo de nome e do ícone de lixeira. Abre a tela [Detalhes do dispositivo](#).



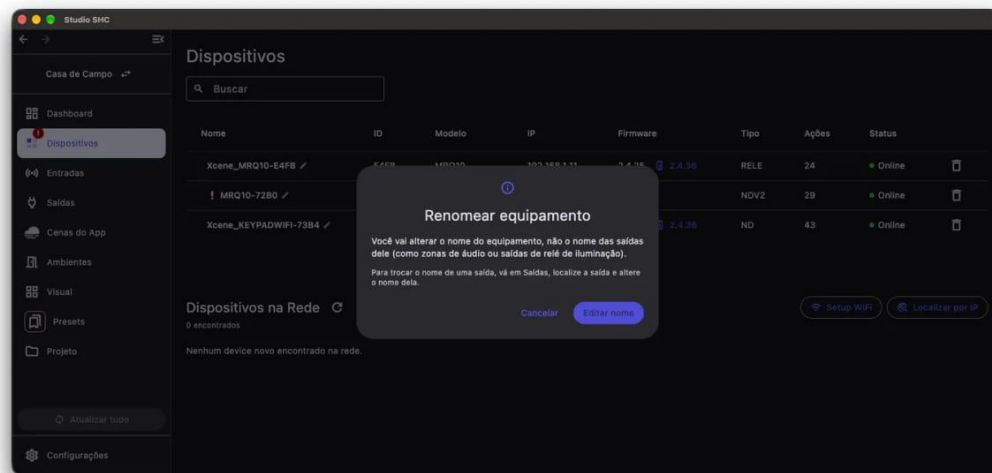
- **Renomear:** clique no lápis do campo Nome, digite o nome novo e pressione **Enter** (ou clique no ícone de confirmar, dica **Salvar**). O nome novo aparece na lista.



- **Remover do projeto:** veja [Remover do projeto](#), abaixo.

Aviso Renomear equipamento

Ao clicar no lápis do nome de um equipamento, aparece o aviso **Renomear equipamento**. Só o nome do equipamento muda. O nome das saídas dele, como zonas de áudio e relés, fica igual.



- Para continuar, clique em **Editar nome**.
- Para desistir, clique em **Cancelar**.

Para trocar o nome de uma saída, veja [Editar nome e ambiente da saída](#).

Equipamento acessado pelo modo AP

Se o equipamento foi adicionado pela rede dele (modo AP), a linha dele mostra um ícone de **Wi-Fi** na coluna **Firmware**, depois da versão. O ícone mostra que o Studio SHC está falando com o equipamento direto pela rede dele, e abre o [Setup WiFi](#) para colocá-lo na rede da casa.

O ícone fica desabilitado quando:

- o equipamento está **Offline**. A dica é **Setup WiFi indisponível: dispositivo offline**;
- o computador ou tablet não está na rede do equipamento. A dica é **Setup WiFi indisponível: conecte este computador ao WiFi do dispositivo (rede do AP)**.

O ícone some quando o equipamento responde pela rede da casa. Até lá, ele continua na linha, desabilitado.

Para adicionar um equipamento novo, use [Dispositivos na Rede](#) ou, se ele ainda não tem Wi-Fi, o [Setup WiFi](#).

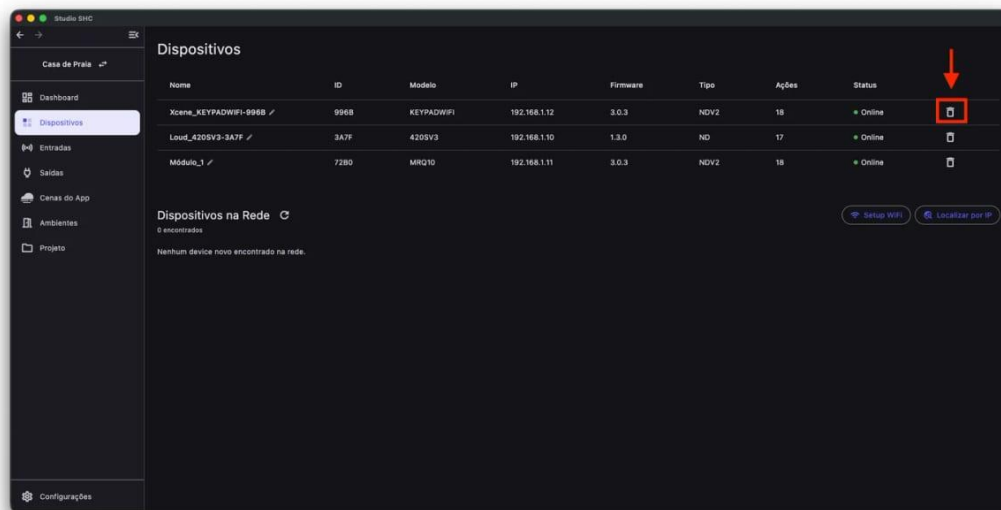
Remover do projeto

Para tirar um equipamento do projeto, use a lixeira da linha dele.

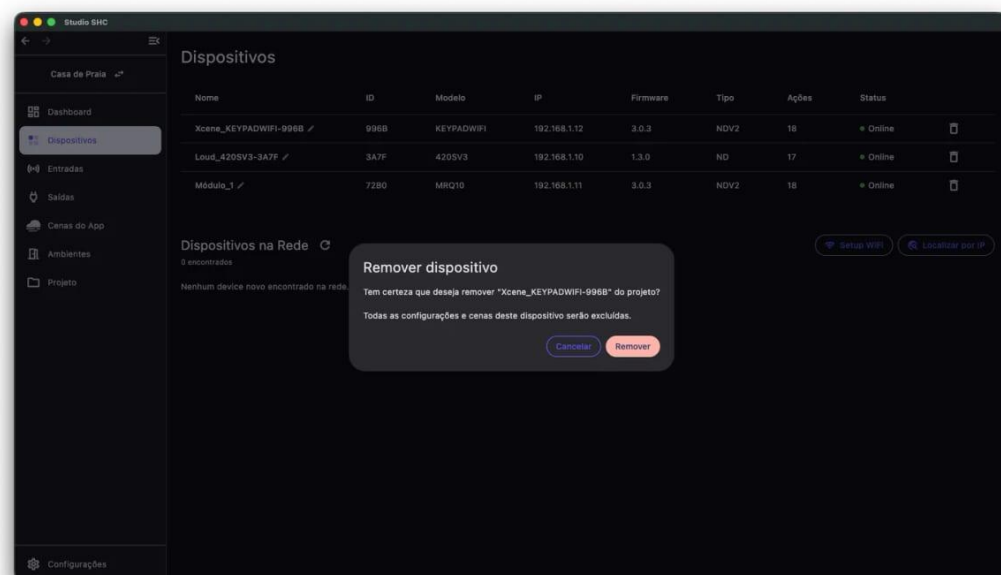
Antes de começar:

- Só o [dono do projeto](#) vê a lixeira.
- A remoção apaga do projeto as configurações e as cenas desse equipamento. Para guardar uma cópia antes, use [Exportar](#). Veja [Exportar](#).

- 1 Na linha do equipamento, clique no ícone de lixeira (dica **Remover do projeto**).



- 2 Na janela Remover dispositivo, clique em Remover.



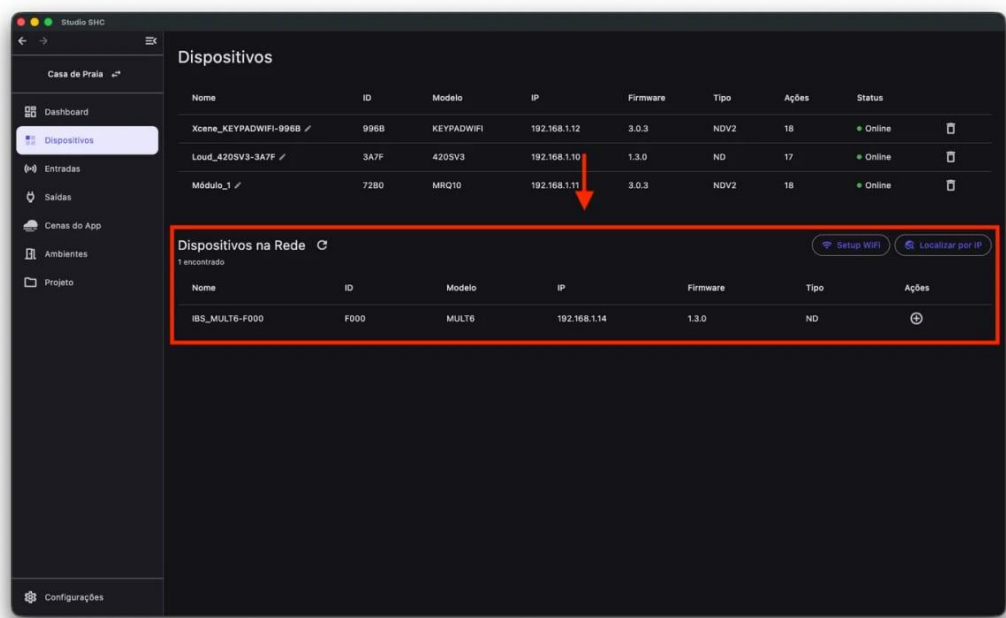
Aparece a mensagem com o nome do equipamento seguido de **removido do projeto**. O equipamento sai da lista e dos ambientes do projeto.

O que já está gravado dentro do equipamento continua lá. Se ele estiver online, ele volta a aparecer em **Dispositivos na Rede**, de onde pode ser adicionado de novo.

Se aparecer **Erro ao remover**: seguido da falha, confira a internet do aparelho e tente de novo.

Dispositivos descobertos na rede

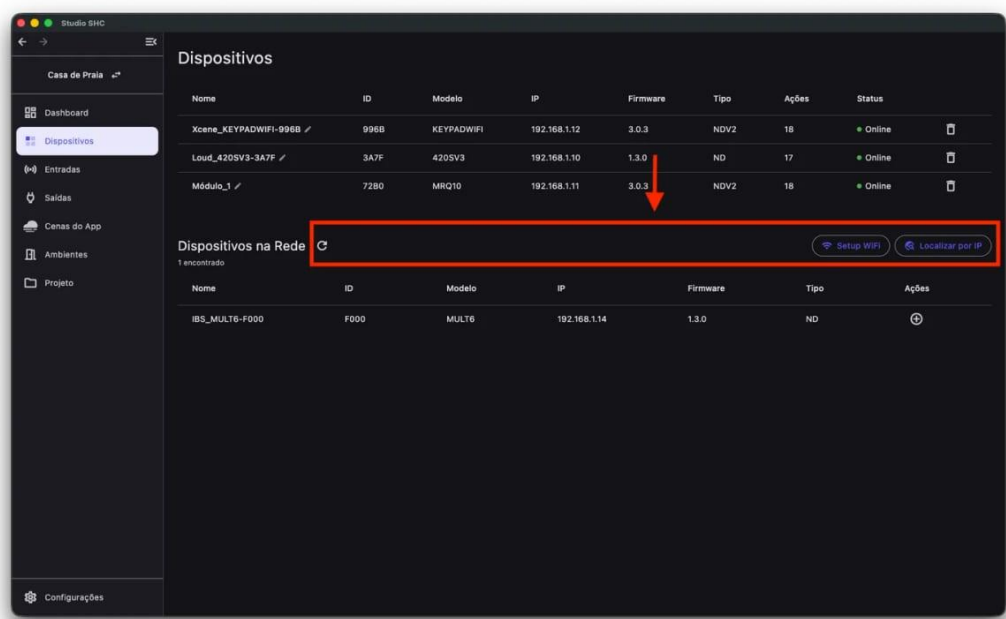
A seção **Dispositivos na Rede**, na tela **Dispositivos**, lista os equipamentos da mesma rede local do Studio SHC que ainda não fazem parte deste projeto, inclusive os que estão em outro projeto. É por ela que você adiciona equipamentos ao projeto.

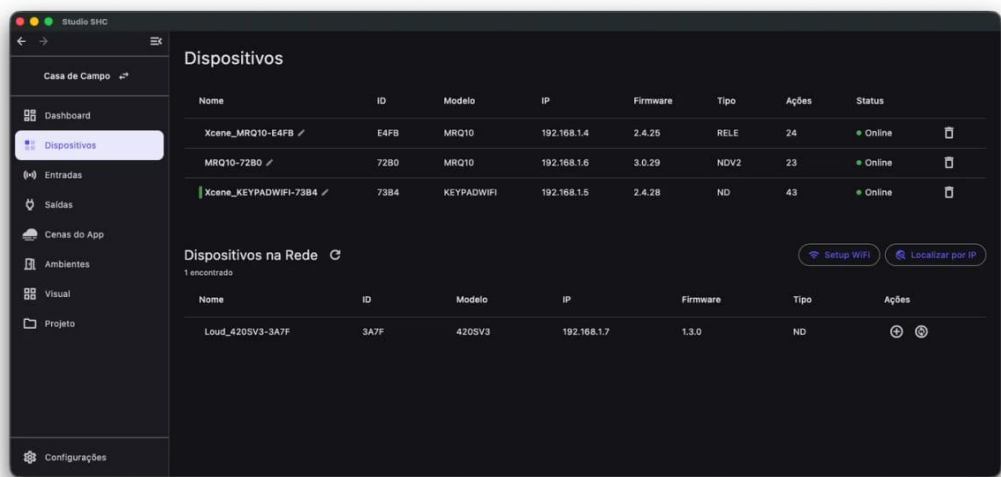


A busca é automática. Se nenhum equipamento for encontrado, aparece **Nenhum device novo encontrado na rede**.

Colunas da tabela

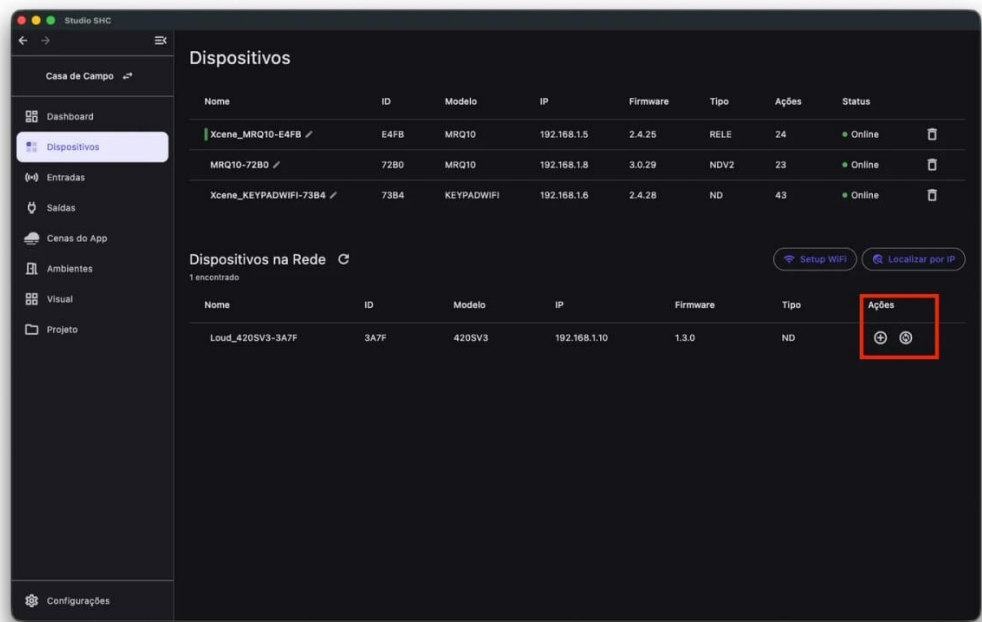
A tabela tem as mesmas colunas da [lista de dispositivos](#): **Nome**, **ID**, **Modelo**, **IP**, **Firmware**, **Tipo** e **Ações**. A barra verde à esquerda do nome também aparece aqui, mesmo para equipamentos fora do projeto.





Botões da coluna Ações

Botão	O que faz
+	Adiciona o equipamento ao projeto. A dica é Adicionar ao projeto
Ícone de Wi-Fi	Aparece quando o equipamento ainda não tem rede configurada. Nos de firmware mais antigo, fica no lugar do +. Abre o Setup Wi-Fi . A dica é Setup Wi-Fi
Ícone de troca	Troca o ID do equipamento. A dica é Trocar ID . Veja Trocar ID do dispositivo

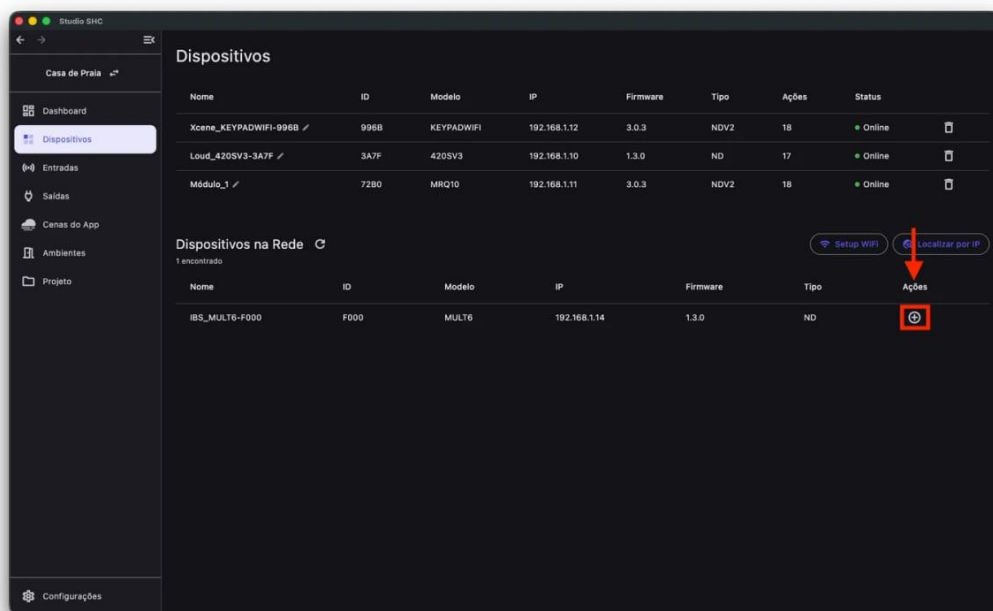


Com o computador ou tablet conectado à rede do próprio equipamento (modo AP), o equipamento com firmware 3.0.0 ou mais novo mostra o + e o ícone de Wi-Fi lado a lado. Os de firmware mais antigo mostram só o ícone de Wi-Fi. Veja [Adicionar pelo modo AP](#).

Adicionar um equipamento ao projeto

Antes de começar: só o **dono do projeto** vê o botão +.

- 1 Encontre o equipamento na seção **Dispositivos na Rede**.
- 2 Clique em + na coluna **Ações**.



O equipamento sai desta seção e aparece na lista principal de **Dispositivos**. Aparece a mensagem com o nome do equipamento seguido de **adicionado ao projeto**.

Um equipamento pode estar em vários projetos ao mesmo tempo. Se ele já estava em outro projeto, continua lá: passa a fazer parte dos dois.

⚠ Atenção

Nos dois projetos, é o mesmo aparelho. O que qualquer um dos projetos envia ao equipamento, como **Atualizar tudo** ou **Importar**, é gravado nele.

Se os dois projetos têm configurações diferentes para o equipamento, ao entrar num deles o Studio SHC avisa que o equipamento está divergente dos dados da Nuvem. Você escolhe manter os dados do equipamento ou os da Nuvem. Veja [Dados divergentes](#).

Se aparecer **Erro ao adicionar**: seguido da falha, confira a internet do aparelho e clique em + de novo.

Adicionar pelo modo AP

Você pode adicionar ao projeto um equipamento que ainda não entrou no Wi-Fi da casa, conectando-se direto à rede dele (modo AP). Assim dá para montar cenas e configurações em campo antes de ele ir para a rede da casa.

Antes de começar: o equipamento precisa ter firmware 3.0.0 ou mais novo.

- 1 Conecte o computador ou tablet à rede do equipamento, com a senha **12345678**.
- 2 Na seção **Dispositivos na Rede**, clique em + na linha do equipamento.

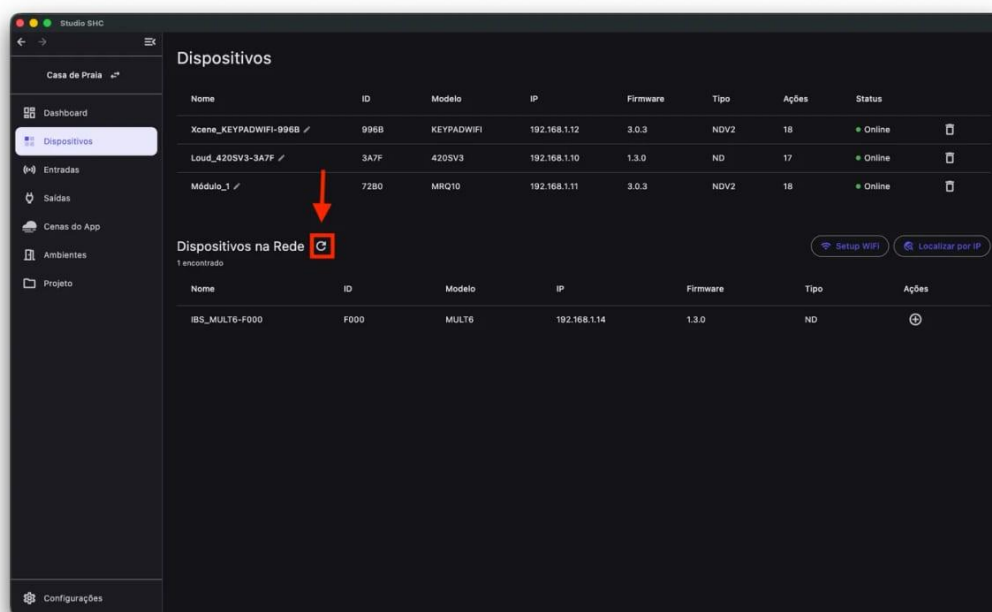
O equipamento passa para a lista principal de **Dispositivos**, com o ícone de **Wi-Fi** na linha dele. Esse ícone mostra que ele está sendo acessado direto pela rede dele. Veja a [lista de dispositivos](#).

Sem internet, o que você faz fica guardado no computador ou tablet e é enviado sozinho para a Nuvem quando a internet voltar.

Quando terminar, clique no ícone de **Wi-Fi** da linha do equipamento para colocá-lo na rede da casa com o [Setup WiFi](#).

Atualizar a busca

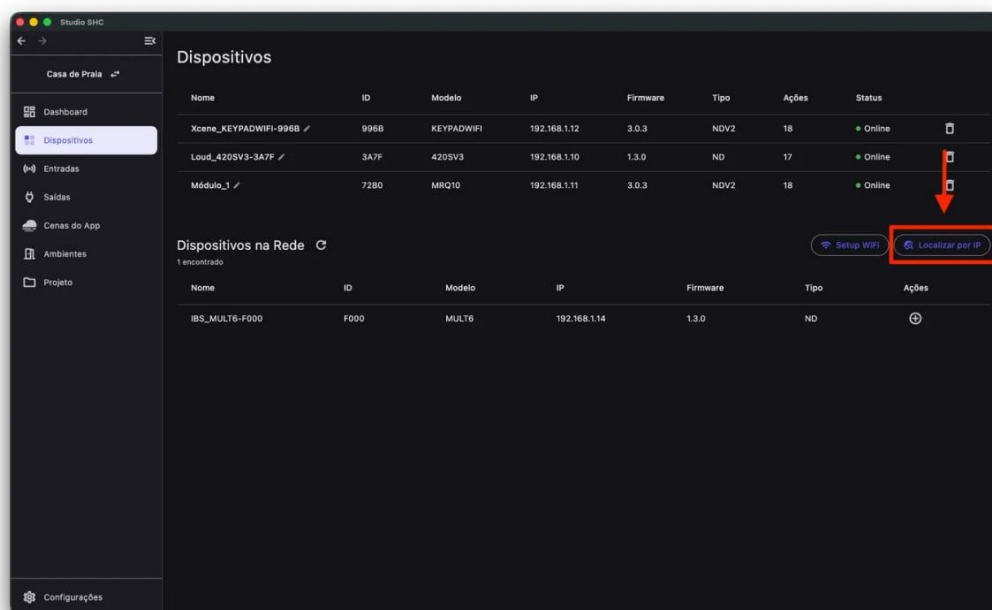
Se você acabou de ligar um equipamento e ele não apareceu, clique no ícone de **atualizar** (seta circular) ao lado do título da seção. A lista é limpa, a busca recomeça e aparece **Reenviada descoberta na rede**.



Se o equipamento não aparecer

Confira, nesta ordem:

- 1 O equipamento está ligado.
- 2 Ele já tem Wi-Fi configurado. Se não tem, use o [Setup Wi-Fi](#).
- 3 Ele está na mesma rede do computador ou tablet. Para conferir, abra a página dele pelo nome na rede: veja Localizar na rede do [Keypad 485](#), do [Keypad Xcene](#) ou do [MRQ 10](#).
- 4 O Studio SHC está usando a interface de rede certa. Veja [Networking](#).
- 5 Se mesmo assim não aparecer, clique em **Localizar por IP** e informe o endereço ou a faixa. Veja [Localizar por IP](#).



📘 VPN

Pela VPN (conexão remota com a rede do local), a busca automática não chega aos equipamentos. Use primeiro **Localizar por IP**. Depois que o Studio SHC conhece o endereço, o ícone de **atualizar** passa a alcançar o equipamento.

Trocar ID do dispositivo

O ID é o código de 4 caracteres com que o Studio SHC conversa com cada equipamento. De fábrica, são os 4 últimos caracteres do MAC. **Trocar ID** muda esse código em um equipamento da tabela **Dispositivos na rede**.

Use quando:

- dois equipamentos da instalação respondem pelo mesmo ID;
- você quer reservar um ID específico para um equipamento antes de adicioná-lo ao projeto.

Para trocar um equipamento quebrado por outro mantendo as configurações do projeto, use [Substituir dispositivo](#).

Antes de começar

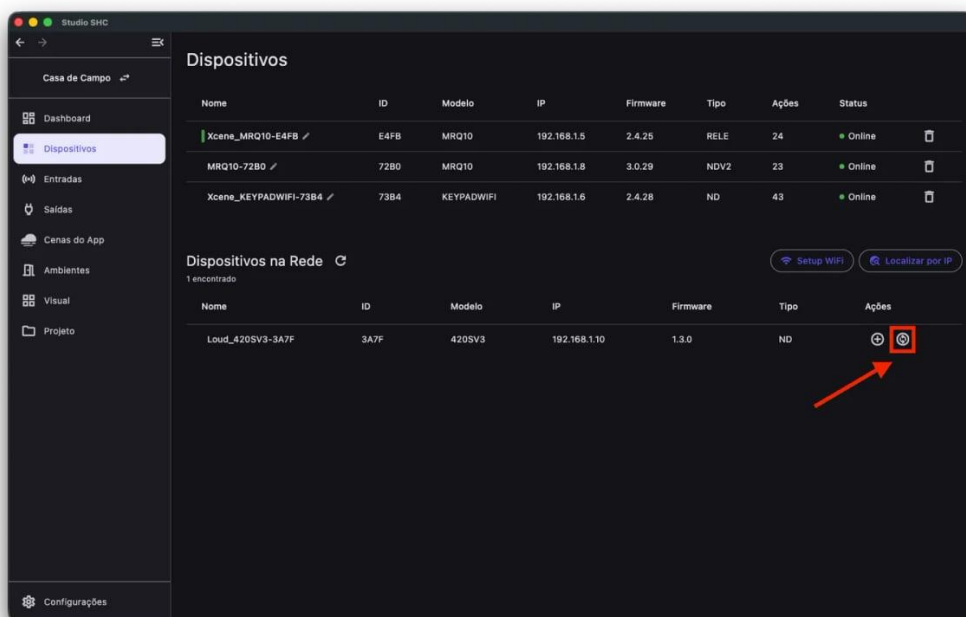
- Só o [dono do projeto](#) vê o ícone de troca (dica **Trocar ID**).
- O equipamento está ligado, na mesma rede do computador ou tablet, e aparece em **Dispositivos na rede**. Se não aparecer, use [Localizar por IP](#).
- Anote o ID atual e o novo.
- Confirme que nenhum outro equipamento ligado usa o ID novo.
- O equipamento precisa ser desligado e ligado logo depois da troca. Tenha acesso à alimentação dele.

Atenção

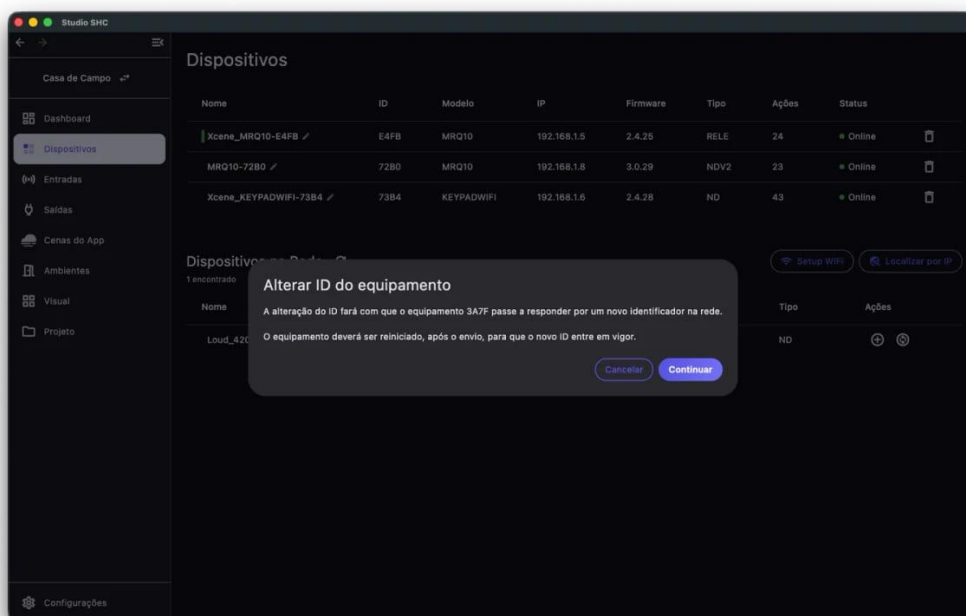
Não mantenha dois equipamentos ligados na mesma rede com o mesmo ID. Para reaproveitar um ID que já foi de outro equipamento, desligue o outro ou troque o ID dele antes.

Trocar o ID

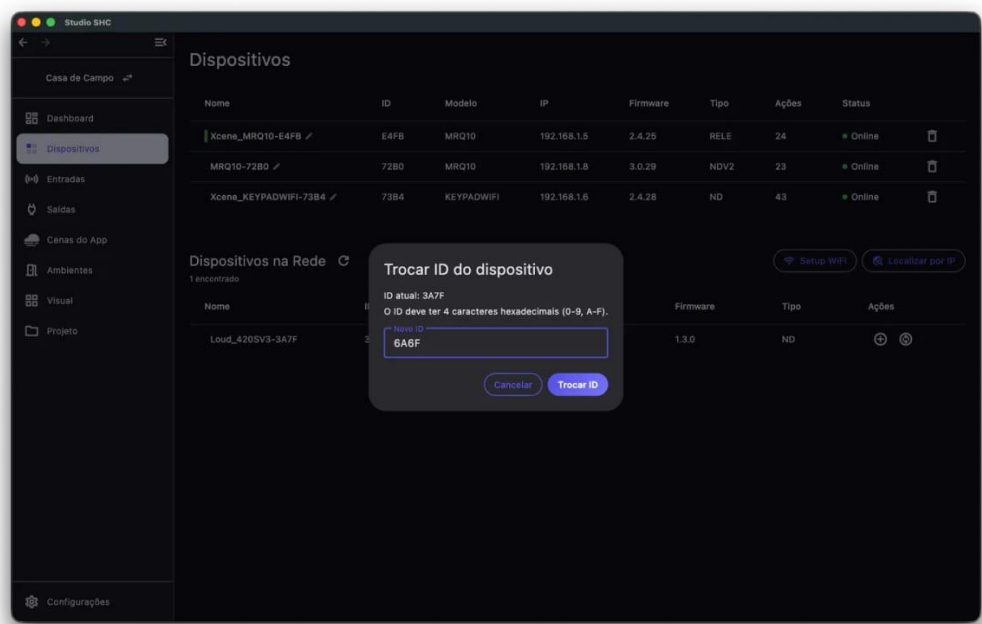
- 1 Na tela **Dispositivos**, seção **Dispositivos na rede**, clique no ícone de **troca** na coluna **Ações** do equipamento.



- 2 Leia o aviso **Alterar ID do equipamento** e clique em **Continuar**.



- 3 Na janela **Trocar ID do dispositivo**, digite no campo **Novo ID** os 4 caracteres novos, usando 0 a 9 e A a F (ex.: 6A6F).



4 Clique em **Trocar ID**. Se o valor não for aceito, a janela mostra o motivo:

Mensagem	O que corrigir
Insira 4 caracteres válidos	Use exatamente 4 caracteres, de 0 a 9 e de A a F
O ID 0000 é reservado.	Escolha outro ID: 0000 é o endereço de envio para todos os equipamentos
O novo ID deve ser diferente do atual.	Digite um ID diferente do atual

5 Quando aparecer **ID enviado com sucesso**, clique em **Entendi**.

6 Desligue e ligue o equipamento. Só depois disso ele passa a responder pelo ID novo.

Ao fechar a confirmação, o Studio SHC refaz a busca na rede, e a tabela passa a mostrar o ID novo depois do reinício.

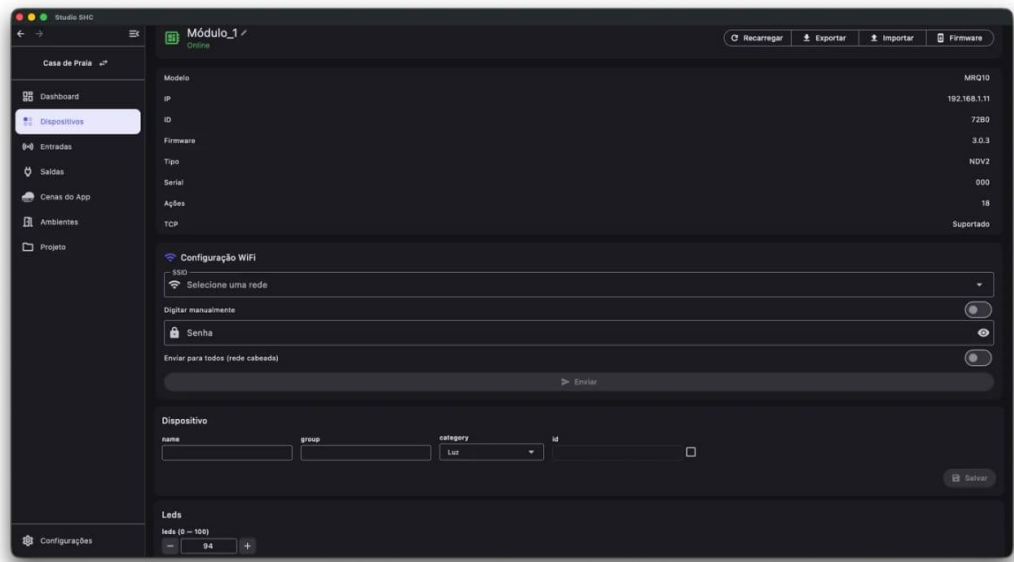
Se algo der errado

Mensagem exibida	O que fazer
O dispositivo XXXX não confirmou a troca de ID. Verifique se ele está ligado e acessível na rede.	Confira se o equipamento está ligado e na mesma rede. Atualize a busca e tente de novo
Erro ao enviar o novo ID: seguido da falha	Confira a rede e tente de novo. Se persistir, use Localizar por IP para confirmar que o equipamento está acessível
O equipamento continua com o ID antigo	Confira se ele foi desligado e ligado depois do envio

Detalhes do dispositivo

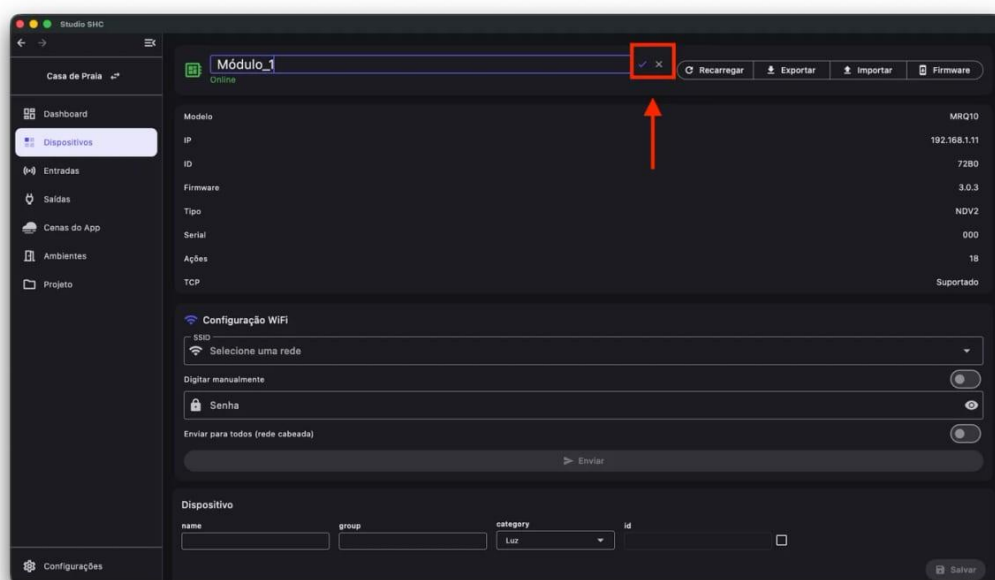
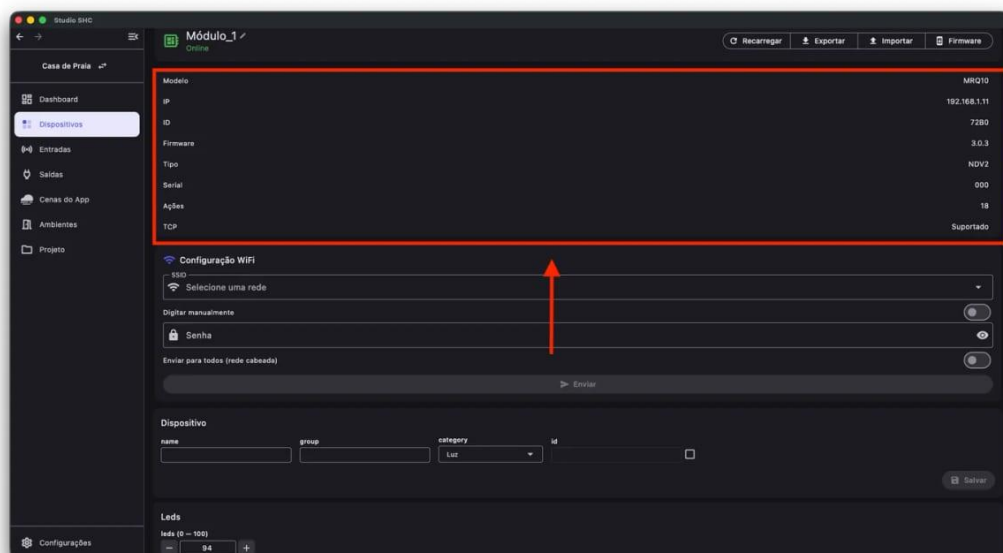
A tela **Detalhes do dispositivo** reúne os dados de um equipamento do projeto, as ações sobre ele e os blocos de configuração.

Para abrir, na tela [Dispositivos](#), clique na linha do equipamento, fora do campo de nome e do ícone de lixeira.



Informações do equipamento

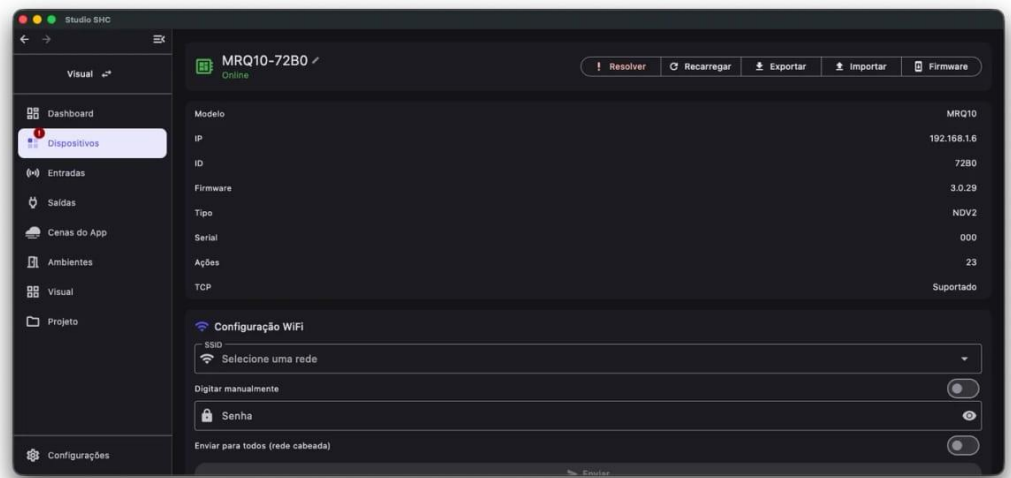
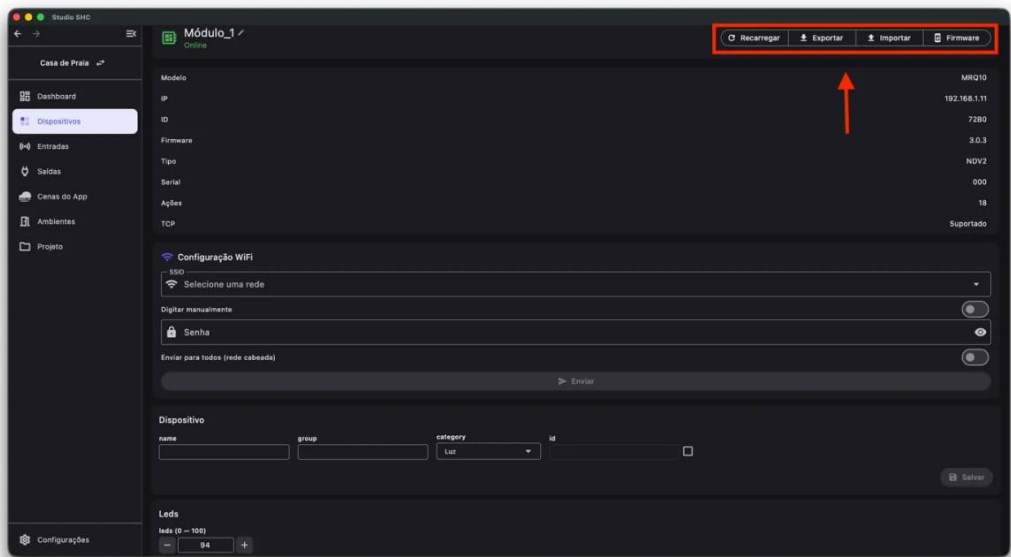
Informação	O que mostra
Nome	Nome de exibição. Para trocar, clique no lápis, digite e clique em confirmar (ou X para cancelar)
Modelo	Código do modelo, como aparece no firmware
IP	Endereço atual na rede
MAC	Código de fábrica da placa de rede. Os 4 últimos caracteres formam o ID de fábrica
Firmware	Versão do firmware instalada
Status	Online ou offline



Antes de editar o nome, aparece o aviso Renomear equipamento. Veja [Aviso Renomear equipamento](#).

Barra de ações

Botão	O que faz
Resolver	Aparece em primeiro lugar, com exclamação vermelha, quando o equipamento tem dados diferentes dos salvos na Nuvem. Abre a escolha entre Manter dados do Dispositivo e Manter dados da Nuvem . Veja Dados divergentes
Conectar	Tenta reconectar com o equipamento offline
Recarregar	Busca de novo as entradas, saídas e ações do equipamento. Veja Recarregar descrições
Exportar	Salva em arquivo as cenas e configurações que estão na Nuvem (dica Exportar do banco de dados). Veja Importar e exportar cenas
Importar	Carrega um arquivo exportado e envia ao equipamento (dica Importar cenas)
Firmware	Abre a tela Atualizar firmware (dica Atualizar Firmware)



Recarregar, Importar e Firmware aparecem só para o dono do projeto.

Com o equipamento offline, Recarregar fica desativado, com a dica **Device offline**.

Equipamento legado offline

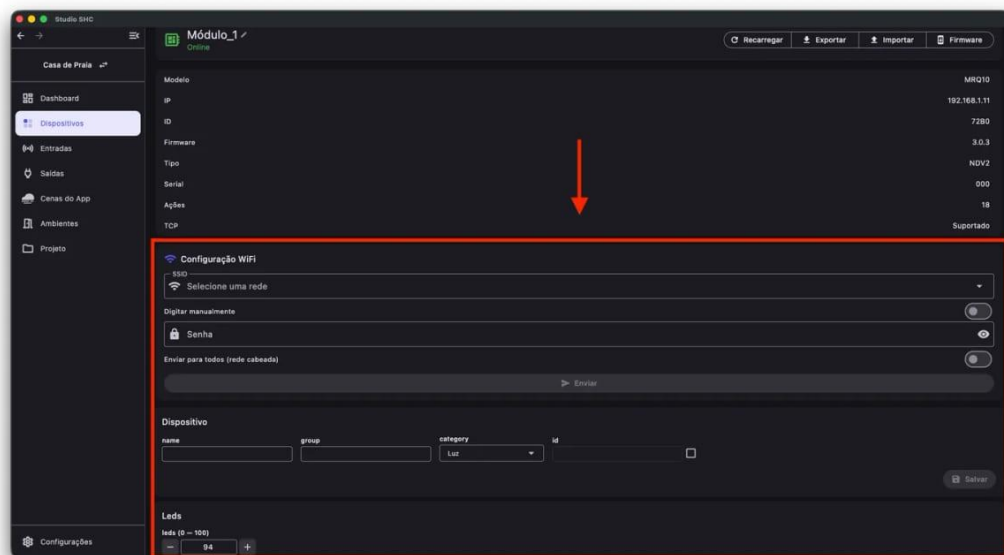
Um equipamento de [firmware legado](#) só pode ser editado online. Enquanto ele estiver offline:

- Exportar, Importar e Firmware ficam desativados, com a dica **Dispositivo na versão legacy, não funciona offline. Reconecte para editar.**
- Os blocos de configuração ficam bloqueados. Veja [Configurações do dispositivo](#).
- Conectar continua disponível.

Para voltar a editar, confira se o equipamento está ligado e na mesma rede e clique em **Conectar**.

Configurações

Abaixo da barra de ações ficam os blocos de configuração do equipamento, inclusive o bloco **Configuração WiFi**. Veja [Configurações do dispositivo](#).



Remover do projeto

O equipamento sai do projeto pela lixeira da tela **Dispositivos**. Veja [Remover do projeto](#).

Recarregar descrições

O botão **Recarregar** busca de novo, no equipamento, a lista de entradas, saídas e ações que ele oferece. Ele não muda nada no equipamento: só atualiza o que o Studio SHC mostra. Essa lista é a descrição do equipamento; o formato dela está em [Descrição \(@9\)](#), para integradores.

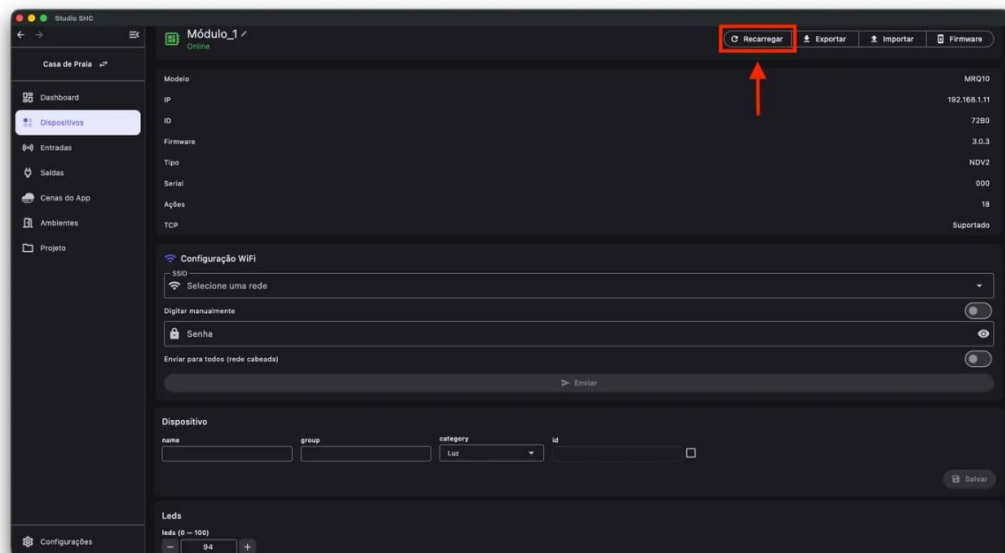
Use **Recarregar** quando:

- alguma entrada, saída ou ação do equipamento não aparece no Studio SHC;
- o firmware do equipamento foi atualizado, migrado ou teve o tipo trocado;
- o campo **Ações** mostra um número parcial, como **6/18**, ou o botão **Recarregar** está vermelho.

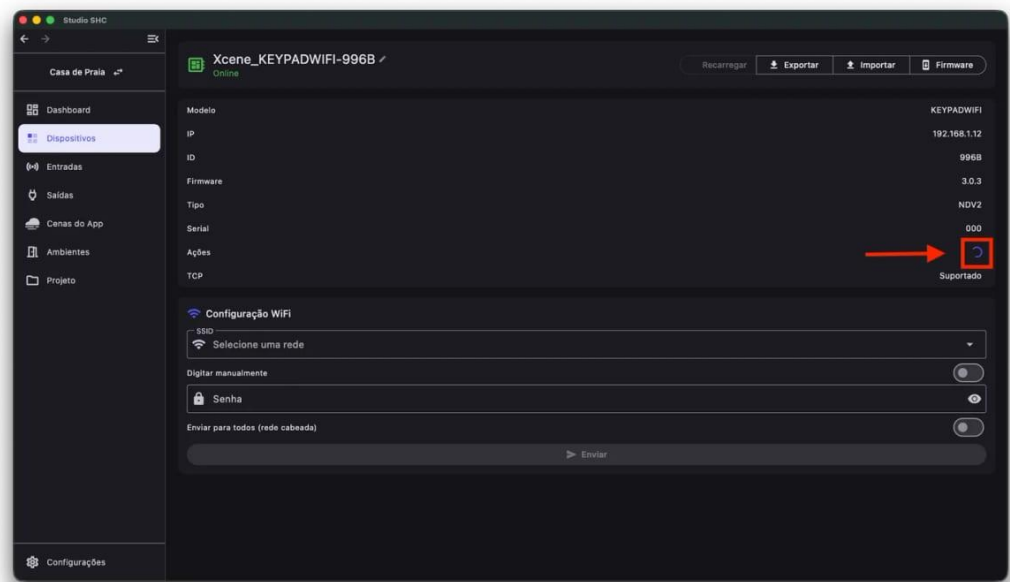
Recarregar

Antes de começar: só o [dono do projeto](#) vê o botão **Recarregar**.

- 1 Na tela [Detalhes do dispositivo](#), clique em **Recarregar**.



- 2 Aguarde. Equipamentos com muitas entradas e saídas demoram mais.



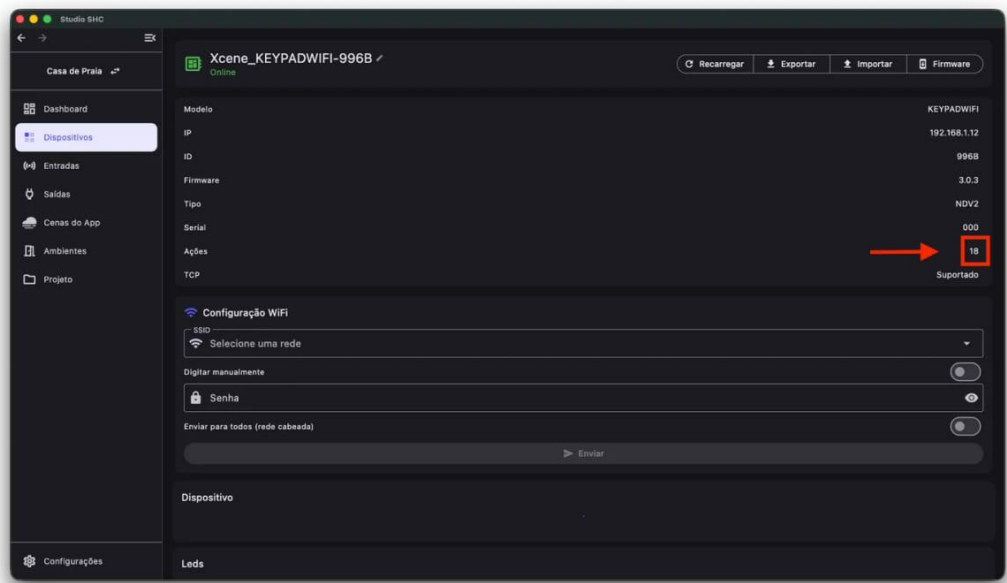
3 Confira o campo **Ações** e as entradas e saídas do equipamento.

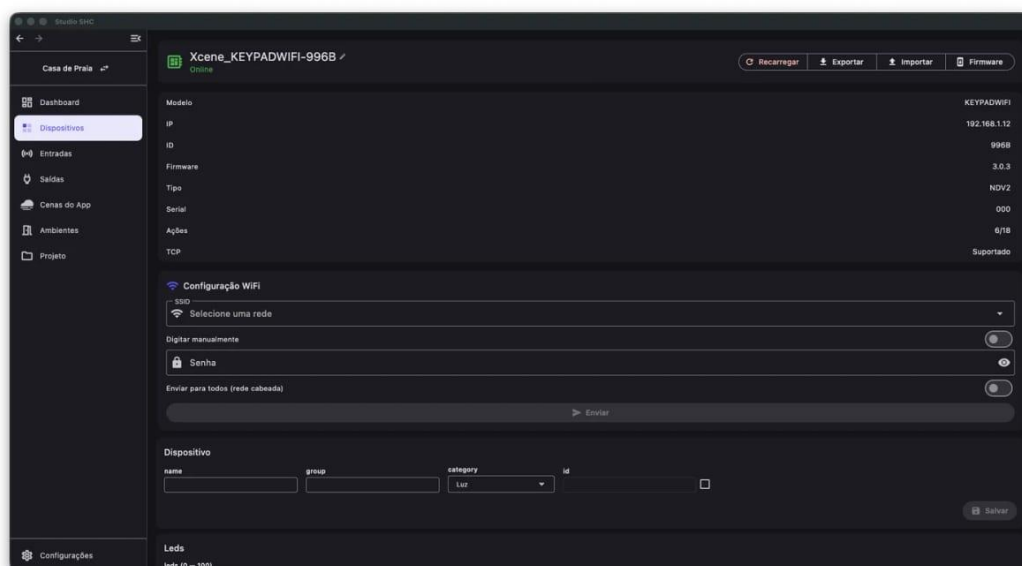
Com o equipamento offline, o botão fica desativado, com a dica **Device offline**.

O campo Ações

O campo **Ações** mostra quantas ações do equipamento o Studio SHC carregou:

Valor	O que significa
6/18	Carregou 6 de 18 ações. Faltam ações: o botão Recarregar fica vermelho
18	Carregou todas as ações



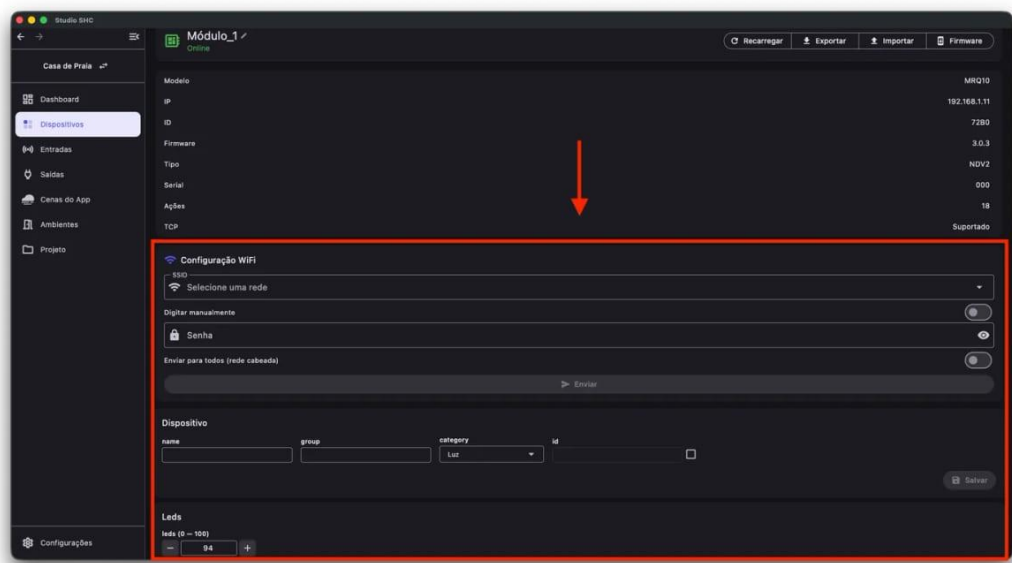


Se não conseguir recarregar

Se der erro ou o botão continuar vermelho, confira se o equipamento está ligado e online e se o computador ou tablet está na mesma rede. Depois, clique em **Recarregar** de novo.

Configurações do dispositivo

Os blocos de configuração ficam na tela [Detalhes do dispositivo](#), abaixo da barra de ações. Cada bloco reúne os ajustes de uma parte do equipamento. Só o [dono do projeto](#) vê os blocos.



Quais blocos aparecem

O próprio equipamento informa ao Studio SHC quais ajustes ele tem. Por isso, os blocos e os campos mudam conforme o modelo e a versão do firmware. Exemplos:

Bloco	O que ajusta
Dispositivo	Dados gerais do equipamento
Leds	Intensidade dos LEDs
Bluetooth	Nome e senha do Bluetooth, nos modelos que têm Bluetooth
Zona	Ajustes das zonas de áudio
Configuração WiFi	Rede Wi-Fi do equipamento

Editar e salvar

- 1

Altere o campo do bloco.

A alteração é salva sozinha quando você para de digitar por meio segundo ou quando sai do campo.
- 2

Confira a bolinha azul na frente do nome da configuração.

A bolinha mostra que a alteração está salva na Nuvem, mas ainda não chegou ao equipamento. Cada alteração assim é uma pendência.
- 3

Para enviar ao equipamento, use [Atualizar tudo](#).

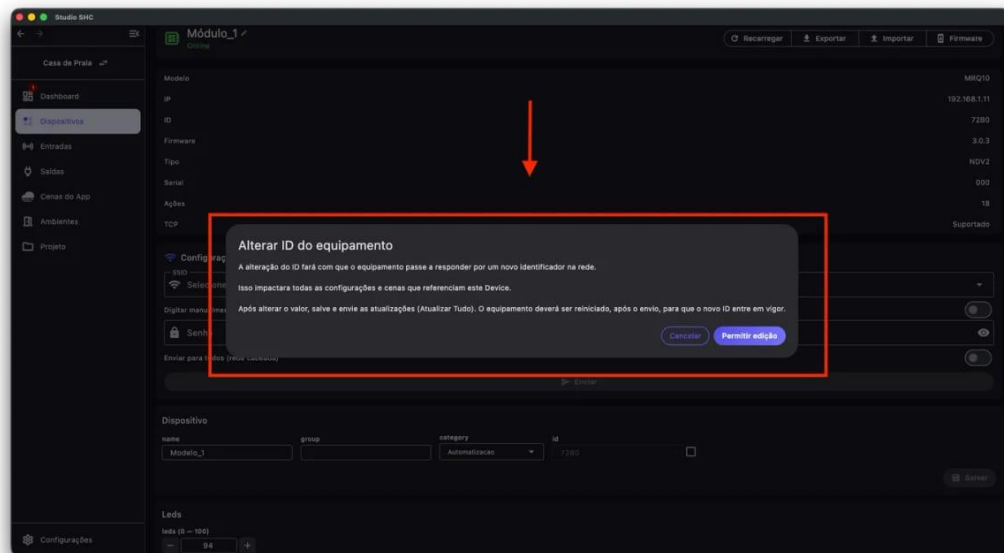
Depois do envio, a bolinha some.

O ID do equipamento é diferente dos outros campos: ele é salvo só quando você sai do campo, e só com exatamente 4 caracteres, de 0 a 9 e de A a F. Com outro valor, aparece **O ID deve ter exatamente 4 caracteres hexadecimais (0-9, A-F). O valor não foi salvo.** Se você desmarcar a caixa que libera a troca do ID, o ID anterior volta.

O bloco **Configuração WiFi** é diferente: ele envia na hora. Veja [Configuração Wi-Fi](#).

No MRQ 10, o bloco **Blinds** escolhe quantos pares de relés viram persiana. Veja [Persianas no firmware Relé](#).

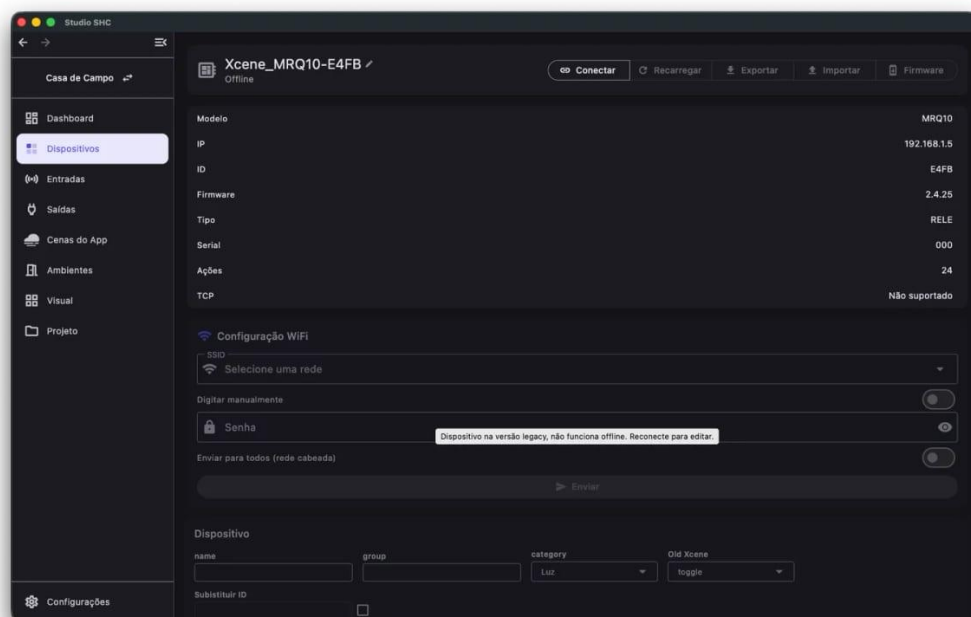
Campos que identificam o equipamento ou mudam o funcionamento dele pedem confirmação antes da alteração. Confirme só se tiver certeza do valor.



Se der erro ao salvar, confira se o equipamento está online e na mesma rede.

Blocos bloqueados

Um equipamento de **firmware legado** offline fica com todos os blocos esmaecidos, inclusive **Configuração WiFi**. Ao tocar no bloco (ou passar o cursor, no computador), aparece **Dispositivo na versão legacy, não funciona offline. Reconecte para editar.**



Para voltar a editar, confira se o equipamento está ligado e na mesma rede e clique em **Conectar**, na barra de ações dos [Detalhes do dispositivo](#).

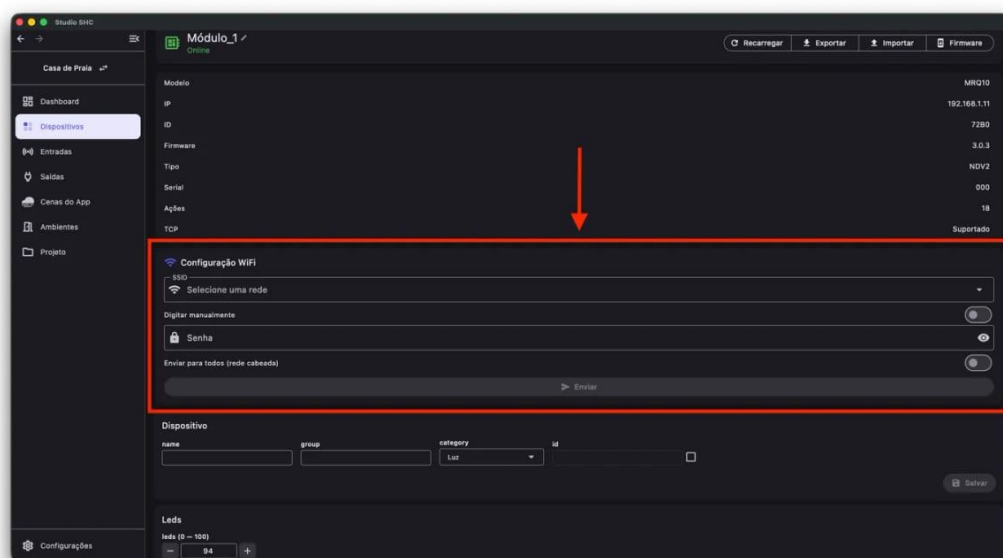
Configuração Wi-Fi

Use o bloco **Configuração WiFi** para trocar a rede Wi-Fi de um equipamento que já está no projeto. Este bloco não tem **Salvar**: o botão **Enviar** manda a rede e a senha direto para o equipamento.

Para um equipamento novo, que ainda não está em nenhuma rede, use o [Setup WiFi](#).

Antes de começar:

- O equipamento está online. Offline, o botão **Enviar** fica desativado.
- A rede nova é de 2,4 GHz, e você sabe o nome e a senha dela.



- 1 Clique no campo **SSID** (Selecione uma rede).

O equipamento procura as redes Wi-Fi ao alcance dele e mostra a lista.

- 2 Escolha a rede. Se ela não estiver na lista, ligue a chave **Digitar manualmente** e digite o nome da rede no campo **SSID**.
- 3 Digite a senha da rede no campo **Senha**.
- 4 Clique em **Enviar**.

Aparece **Credenciais WiFi** enviadas com sucesso.

Com a senha errada, o equipamento não se conecta à rede nova e volta ao **modo AP**.

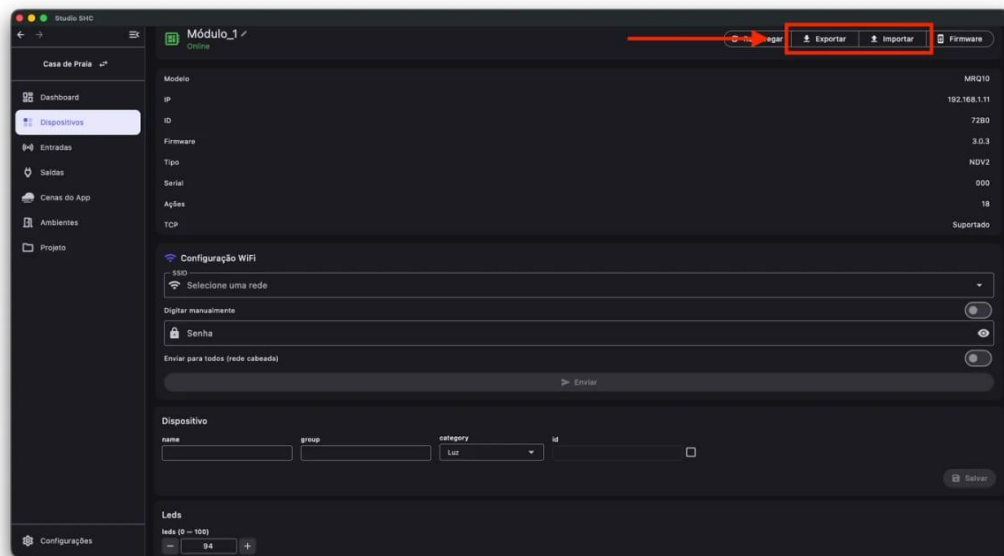
Mensagem exibida	O que fazer
Device offline. Fique online para escanear redes.	Confira se o equipamento está ligado e na mesma rede. Depois, clique em Conectar nos Detalhes do dispositivo
Timeout — nenhuma rede encontrada	Clique no campo SSID de novo. Se a rede continuar fora da lista, use Digitar manualmente
Erro ao enviar credenciais WiFi	Confira se o equipamento está online e tente de novo

Entradas físicas

Para configurar o que cada botão ou pulsador faz no projeto, use a tela [Entradas](#).

Importar e exportar cenas

Os botões **Exportar** e **Importar**, no topo da tela [Detalhes do dispositivo](#), salvam e restauram em arquivo as cenas e configurações de um equipamento. Use para guardar uma cópia antes de mexer nas cenas, restaurar uma configuração anterior ou copiar a configuração para outro equipamento compatível.



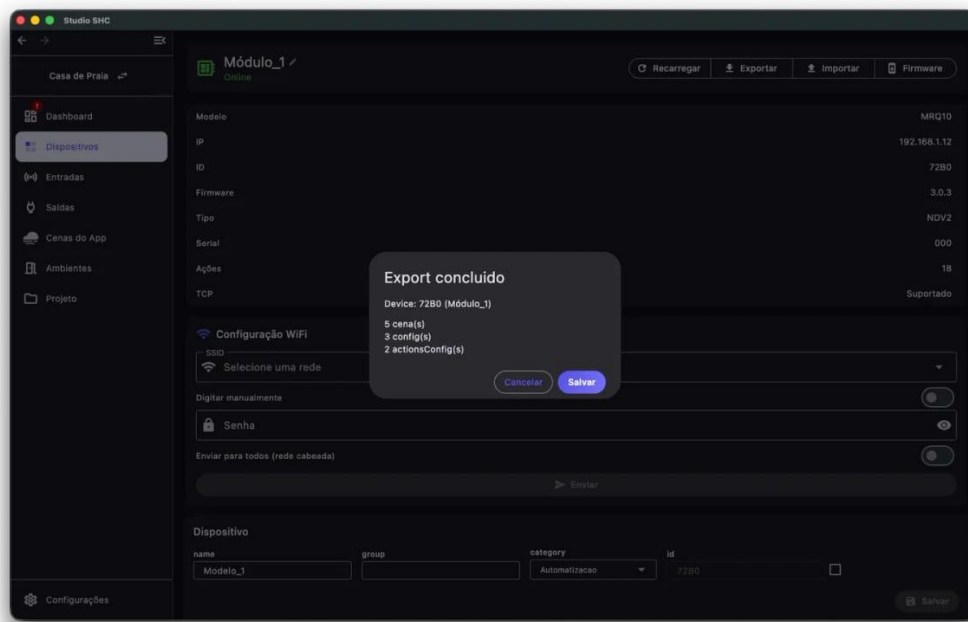
As duas exportações

O Studio SHC tem dois botões **Exportar**, que copiam coisas diferentes:

Onde fica	O que vai para o arquivo
Detalhes do dispositivo (dica Exportar do banco de dados)	O que está na Nuvem para esse equipamento: cenas e configurações. O que está gravado só dentro do equipamento, e ainda não foi para a Nuvem, não entra
Cartão do equipamento em Devices Legados , no Dashboard (dica Exportar do Device)	As cenas gravadas dentro de um equipamento de firmware legado. Use antes de migrar o firmware

Exportar

- 1 Nos Detalhes do dispositivo, clique em **Exportar**.
Abra a janela **Exportar do banco de dados**.



- 2 Quando aparecer **Export concluído**, com a contagem de cenas e configurações, clique em **Salvar**.
- 3 Escolha a pasta e confirme.
Aparece **Arquivo salvo com sucesso**.

Se aparecer a janela **Erro ao exportar**, confira a internet do aparelho, clique em **Fechar** e tente de novo.

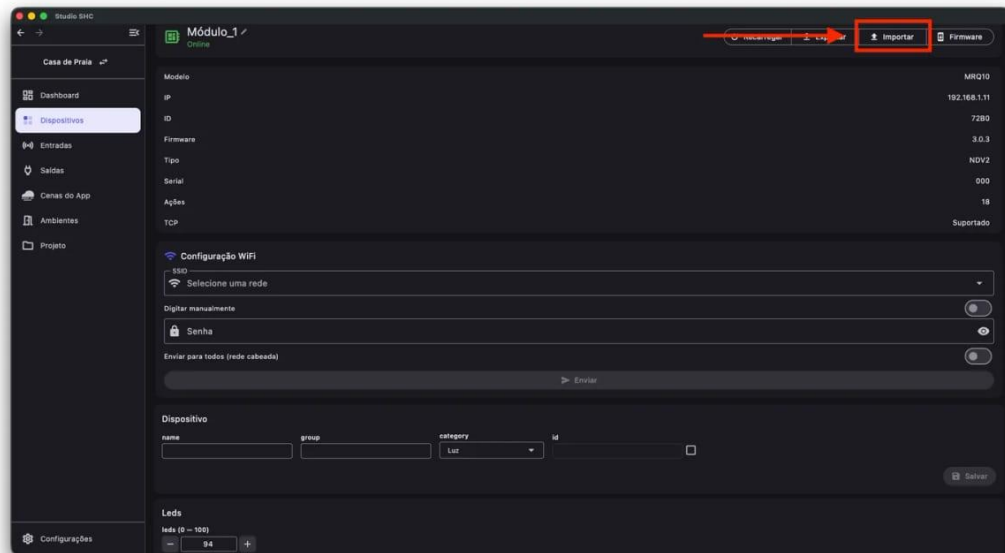
Importar

Importar grava o conteúdo do arquivo na Nuvem e, em seguida, envia ao equipamento.

Antes de começar:

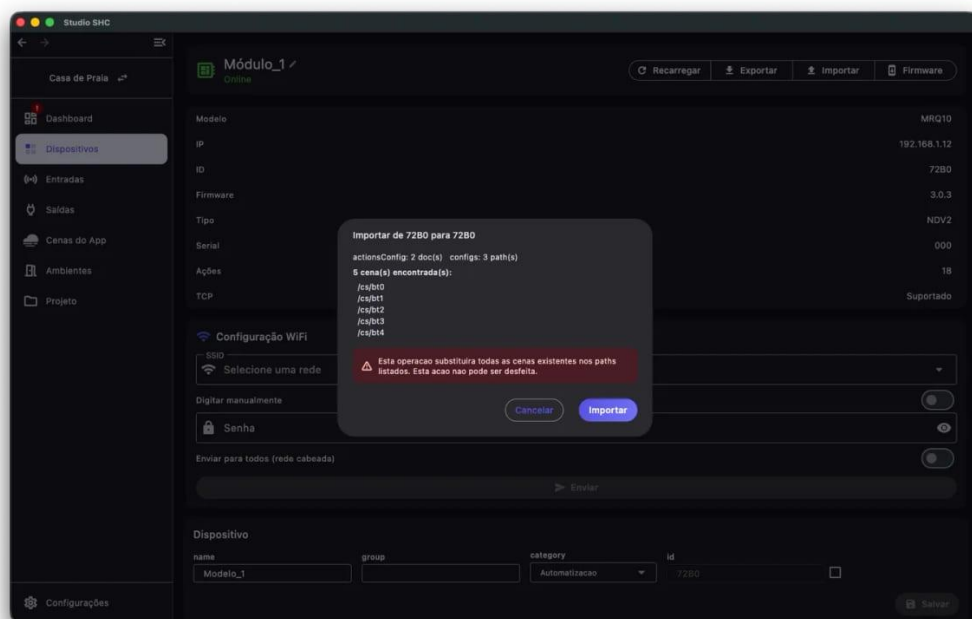
- Só o **dono do projeto** vê o botão **Importar**.
- Use um arquivo **.json** exportado pelo Studio SHC.
- A importação substitui as cenas, as configurações e os nomes que já existem no equipamento, e não pode ser desfeita. Para guardar o que existe hoje, **exporte** antes.

- 1 Clique em **Importar** e escolha o arquivo.



Se o arquivo veio de outro equipamento, abra a janela **Device diferente**.

- 2 Na janela **Device diferente**, confirme só se os dois equipamentos forem compatíveis: clique em **Continuar**.



- 3 Na janela seguinte, confira a origem e o destino (**Importar de ... para ...**) e a lista de cenas encontradas.
- 4 Clique em **Importar** e aguarde.
- 5 Leia o resumo da janela **Importação concluída**. Ele mostra quantos itens foram:
 - **importados**: gravados na Nuvem;
 - **enviados**: recebidos pelo equipamento;
 - **com falha**: não enviados.
- 6 Clique em **Fechar**.

Se algo der errado

Mensagem exibida	O que fazer
Selecione um arquivo JSON exportado pelo app.	Escolha um arquivo <code>.json</code> exportado pelo Studio SHC
Arquivo JSON inválido ou Formato de arquivo não reconhecido	O arquivo não foi exportado pelo Studio SHC ou está danificado. Escolha outro arquivo
Arquivo não contém cenas, configurações ou nomes. Selecione um JSON exportado pelo app.	O arquivo está vazio. Exporte de novo e escolha o arquivo novo
Erro ao ler arquivo: seguido da falha	Confira se o arquivo abre no aparelho e tente de novo
As alterações foram importadas mas não foi possível enviar para o device. Verifique se ele está online e envie pelo botão “Atualizar tudo” no Dashboard.	O que não foi enviado ficou pendente. Reconecte o equipamento e use Atualizar tudo
Erro ao enviar para o device. Verifique a conexão e tente novamente pelo botão “Atualizar tudo” no Dashboard.	Os itens com falha ficaram pendentes. Confira a rede e use Atualizar tudo
Janela Importação interrompida, com O banco de dados não respondeu e a importação foi interrompida.	Confira a internet do aparelho e importe o arquivo de novo
Janela Importação interrompida, com Importação cancelada.	Você clicou em Cancelar durante a importação. Os itens não importados não mudaram. Para terminar, importe o arquivo de novo

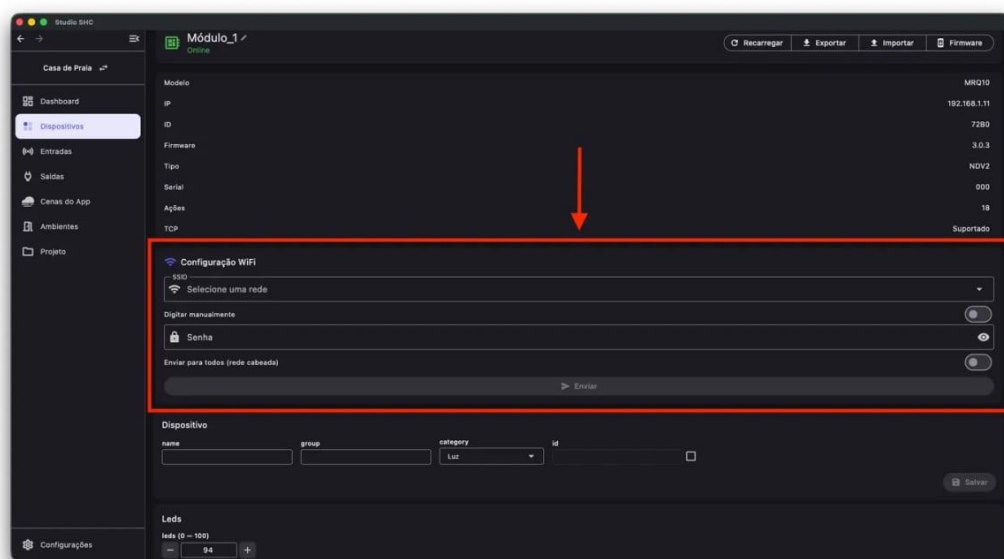
Setup Wi-Fi

O assistente **Setup WiFi** conecta à rede do projeto um equipamento novo ou que ainda não está em nenhuma rede.

Sem rede configurada, o equipamento cria uma rede Wi-Fi própria: é o modo AP. Você conecta o computador ou tablet a essa rede, e o Studio SHC envia ao equipamento o nome e a senha da rede do projeto. Em seguida, o equipamento sai do modo AP e entra na rede escolhida.

Para trocar a rede de um equipamento que já está no projeto, use o bloco **Configuração WiFi** dos [Detalhes do dispositivo](#).

Para conectar pela página de configuração do próprio equipamento, sem o Studio SHC, veja Incluir na rede Wi-Fi do [Keypad 485](#), do [Keypad Xcene](#) ou do [MRQ 10](#).

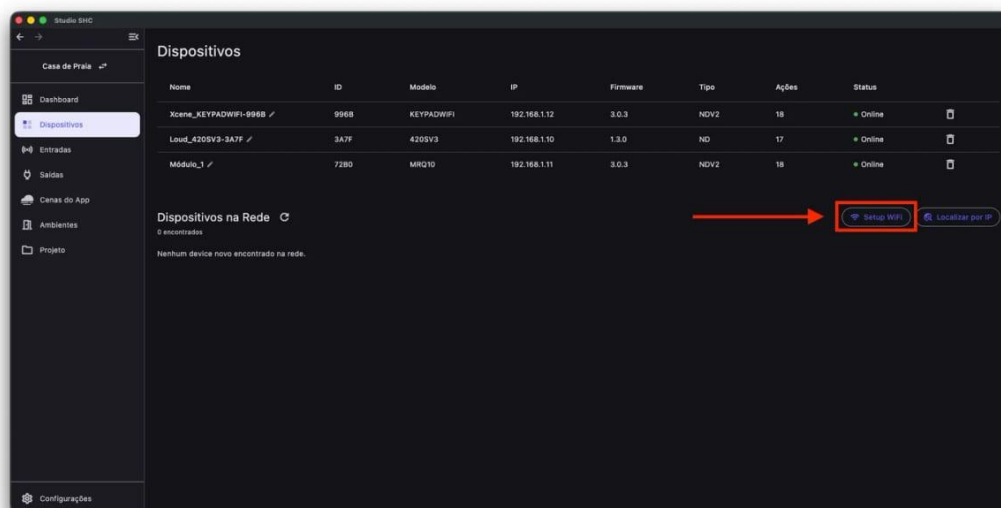


Antes de começar

- Só o [dono do projeto](#) vê o botão **Setup WiFi**.
- O equipamento está ligado e em modo AP. Ele fica em modo AP quando ainda não tem rede gravada, ou quando passa 5 minutos tentando conectar na rede gravada nele sem conseguir.
- Você sabe o nome e a senha da rede Wi-Fi do projeto.
- A rede do projeto é de **2,4 GHz**. Os equipamentos não se conectam a redes só de 5 GHz.
- A rede criada pelo equipamento tem o nome dele seguido dos 4 últimos dígitos do MAC Address, que estão na etiqueta. A senha é **12345678**.

Abrir o assistente

Na tela [Dispositivos](#), seção **Dispositivos na Rede**, clique em **Setup WiFi**. Se o equipamento já aparece na tabela, você também pode clicar no ícone de **Wi-Fi** da coluna **Ações** (dica **Setup WiFi**).

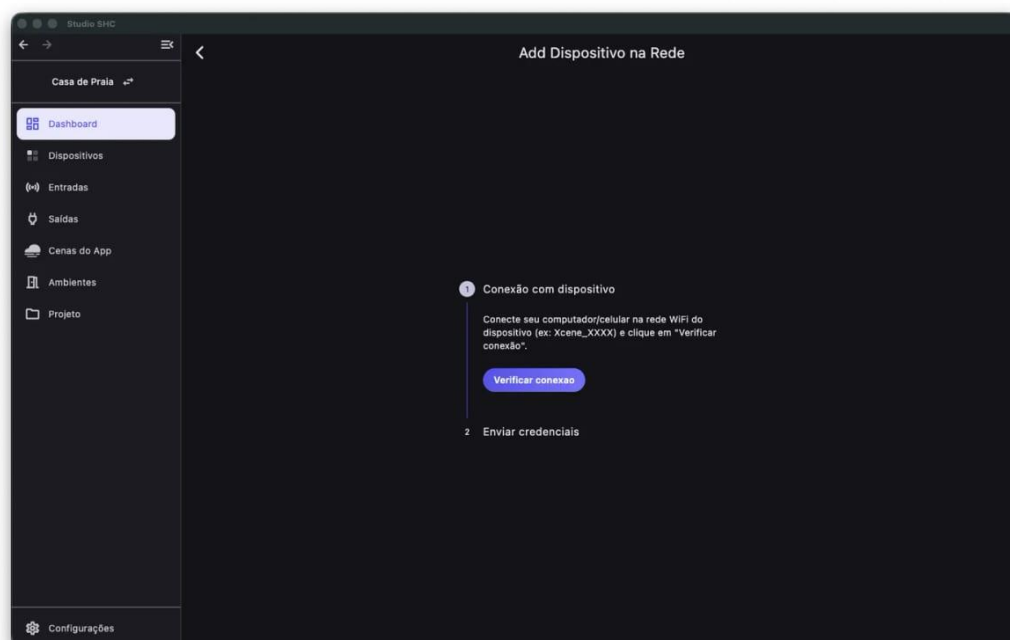


Se o equipamento já está no projeto porque foi **adicionado pelo modo AP**, clique no ícone de Wi-Fi da linha dele na lista de **Dispositivos**. O assistente só troca a rede: o equipamento não é adicionado de novo.

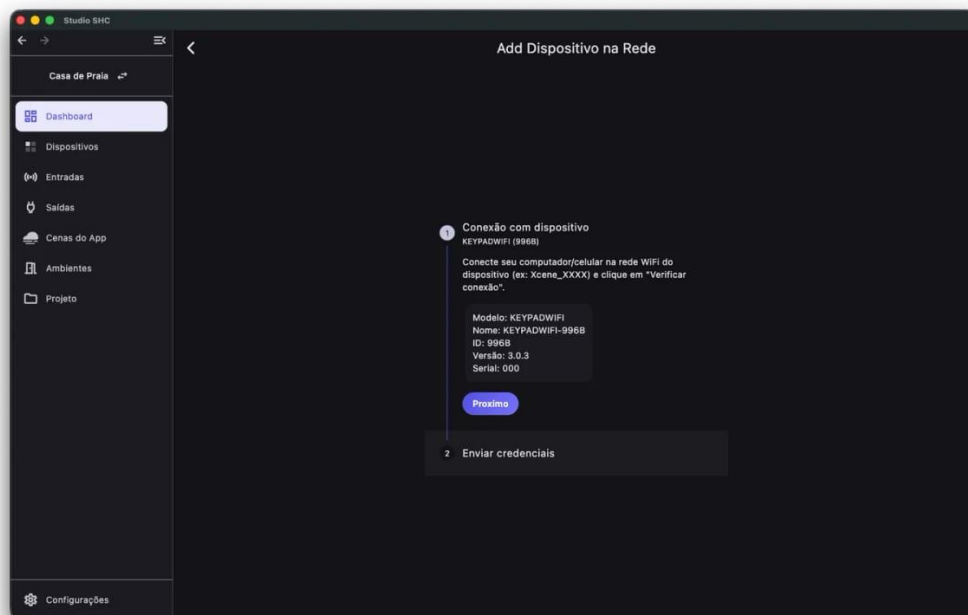
No computador, o mesmo assistente abre pelo menu superior **Dispositivo > Add dispositivo na rede**.

Passo 1 – Conectar ao Wi-Fi do equipamento

- 1 Nas configurações de Wi-Fi do computador ou tablet, conecte-se à rede do equipamento, com a senha **12345678**.
- 2 Volte ao Studio SHC e clique em **Verificar conexão**.

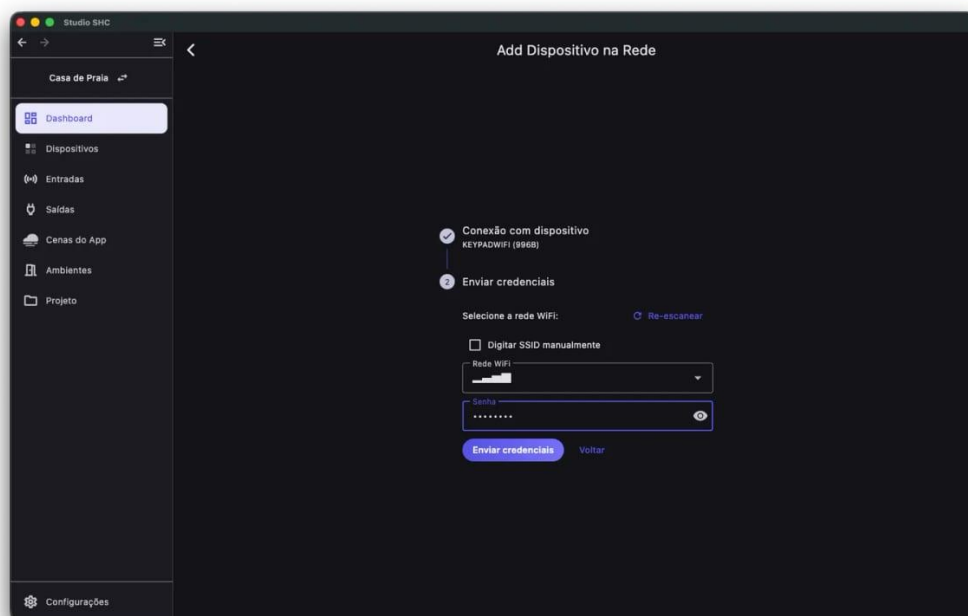


- 3 Quando a conexão é confirmada, aparecem as informações do equipamento. Clique em **Próximo**.

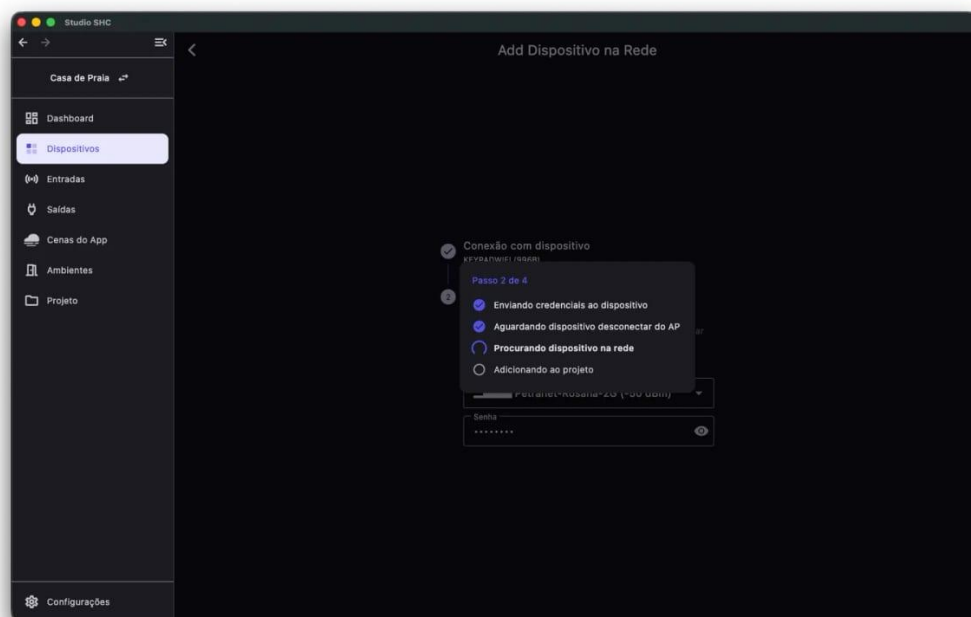


Passo 2 – Enviar a rede do projeto

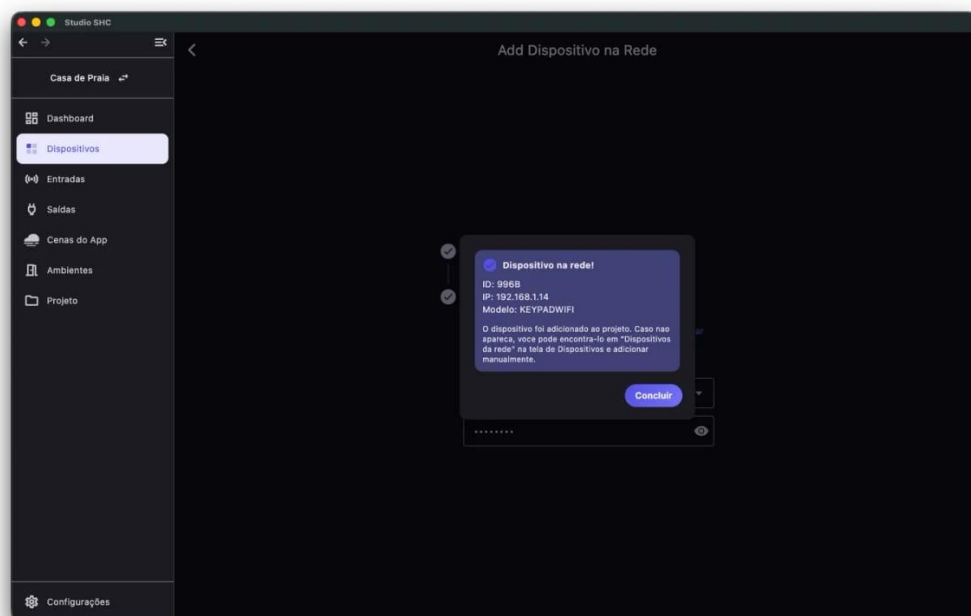
- 1 No campo **Rede WiFi**, selecione a rede do projeto. Se ela não aparecer, clique em **Re-escanear**. Se continuar fora da lista, marque **Digitar SSID manualmente** e escreva o nome da rede no campo **SSID**.
- 2 Digite a senha da rede no campo **Senha**.
- 3 Clique em **Enviar credenciais**.



O Studio SHC mostra o andamento: envio das credenciais, saída do equipamento do modo AP, busca do equipamento na rede e inclusão no projeto.



No fim, o equipamento aparece conectado à rede do projeto. Se o computador ou tablet não voltar sozinho para a rede principal, reconecte-o.



Se algo der errado

Situação	O que fazer
O Studio SHC não confirma a conexão	Confira se o computador ou tablet está conectado à rede do equipamento, e não à rede principal
A rede do equipamento não aparece	O equipamento não está em modo AP. Veja quando ele fica em modo AP em Antes de começar
Aparece Nenhuma rede encontrada . Clique em “Re-escanear”.	Clique em Re-escanear . Se nenhuma rede aparecer, marque Digitar SSID manualmente
A rede do projeto não aparece na lista	Clique em Re-escanear . Se continuar fora da lista, marque Digitar SSID manualmente . Confira se a rede é de 2,4 GHz
O equipamento não aparece no projeto depois do envio	Confira a senha da rede e a distância até o roteador. Se não conseguir se conectar, o equipamento volta sozinho ao modo AP : refaça o processo
O equipamento aparece na rede, mas não no projeto	Confira se ele entrou na mesma rede do computador ou tablet

Atualizar firmware

O firmware é o programa interno do equipamento. A tela **Atualizar Firmware** instala outra versão dele: mais nova, mais antiga ou a mesma de novo. Nela você também troca o **tipo** do firmware, que define a função do equipamento (por exemplo, Relé ou Persiana no MRQ 10).

Qual ferramenta usar

Situação	Use
Instalar outra versão da mesma geração de firmware, ou trocar o tipo	Esta página
Levar um equipamento de firmware legado para a geração 3.x	Migração de firmware
Enviar um arquivo de firmware específico, fora da lista	Forçar firmware

Firmware legado e firmware 3.x

O Studio SHC considera **legado** todo equipamento com firmware abaixo da versão **3.0.0**. Os de versão 3.0.0 ou acima são da geração 3.x. A versão aparece na coluna **Firmware** da [lista de dispositivos](#), e os legados aparecem também na seção **Devices Legados** do Dashboard.

A geração muda o que a tela oferece. Um equipamento legado só pode ser editado online, não tem versões beta e não entra na verificação de [dados divergentes](#).

Atualizar, voltar ou trocar o tipo

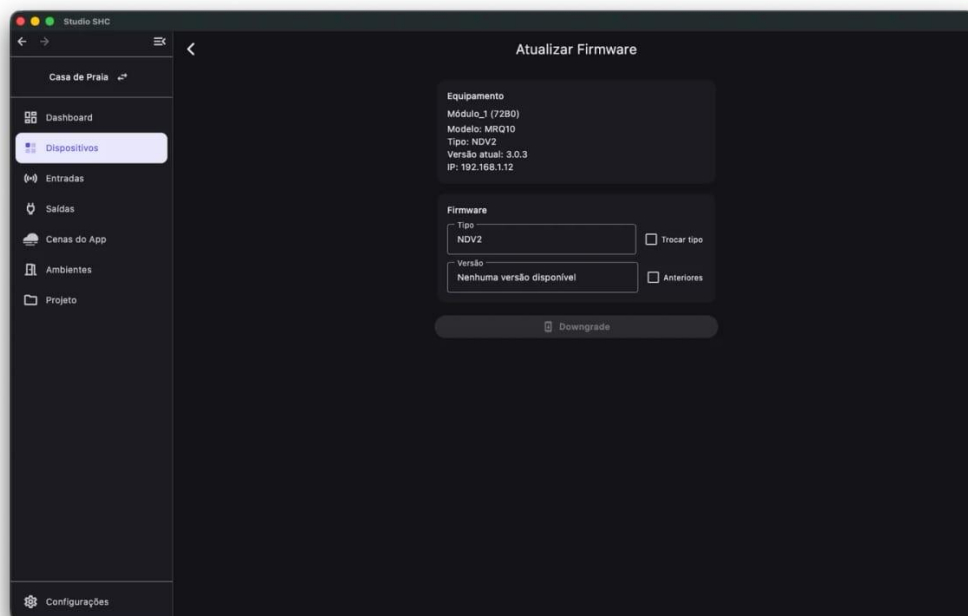
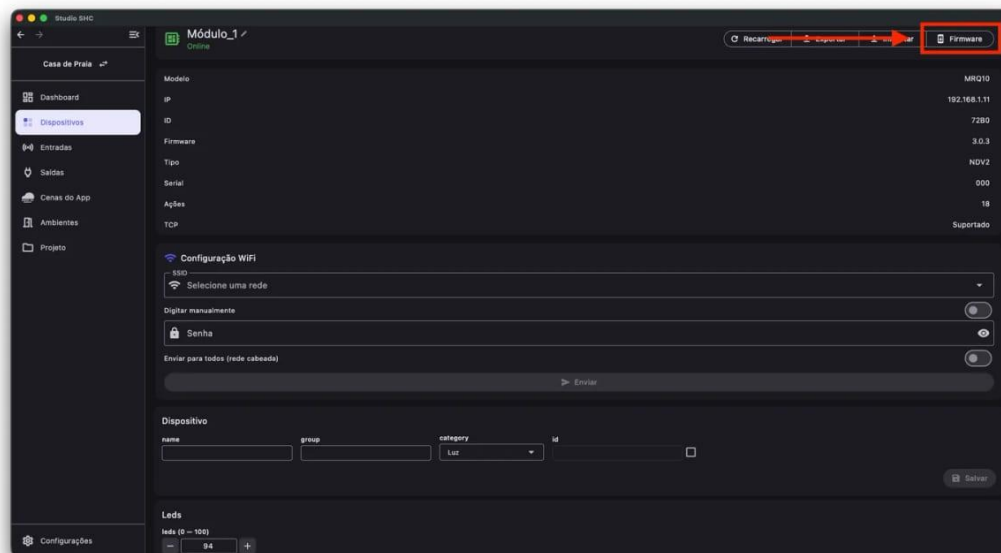
Antes de começar:

- Só o [dono do projeto](#) vê o botão **Firmware**.
- O equipamento está ligado, online e na mesma rede do computador ou tablet. Offline, o botão principal fica desativado, com **(dispositivo offline)** ao lado do nome.

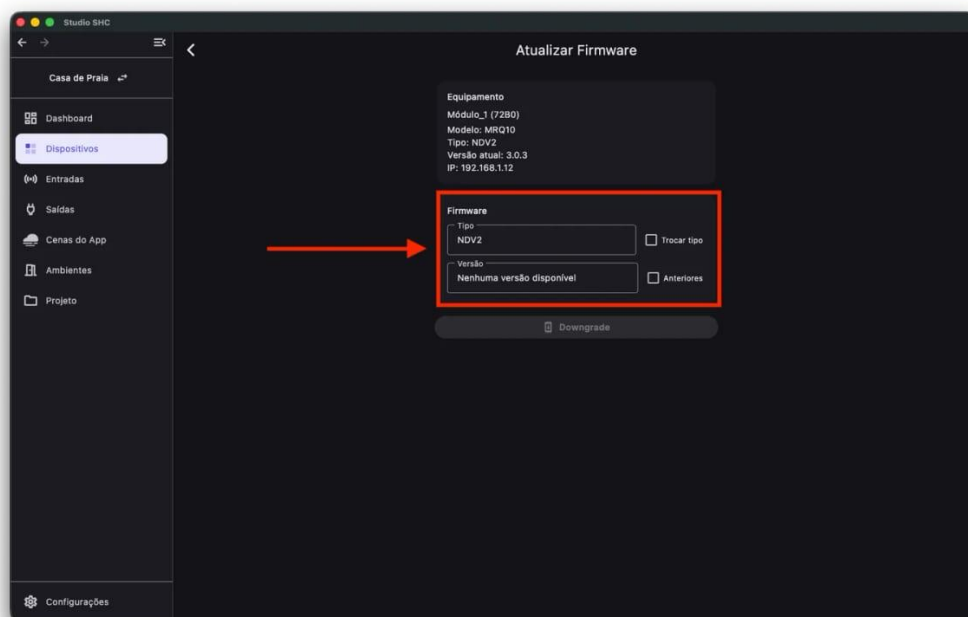
Não interrompa

Depois de iniciado, o processo não pode ser interrompido. Não desligue o equipamento, não o desconecte da rede e não feche o Studio SHC até o fim.

- 1 Na tela [Detalhes do dispositivo](#), clique em **Firmware**.
Abre a tela **Atualizar Firmware**, com o nome, o ID, o modelo, o tipo, a **Versão atual** e o IP do equipamento. Confira se é o equipamento certo.

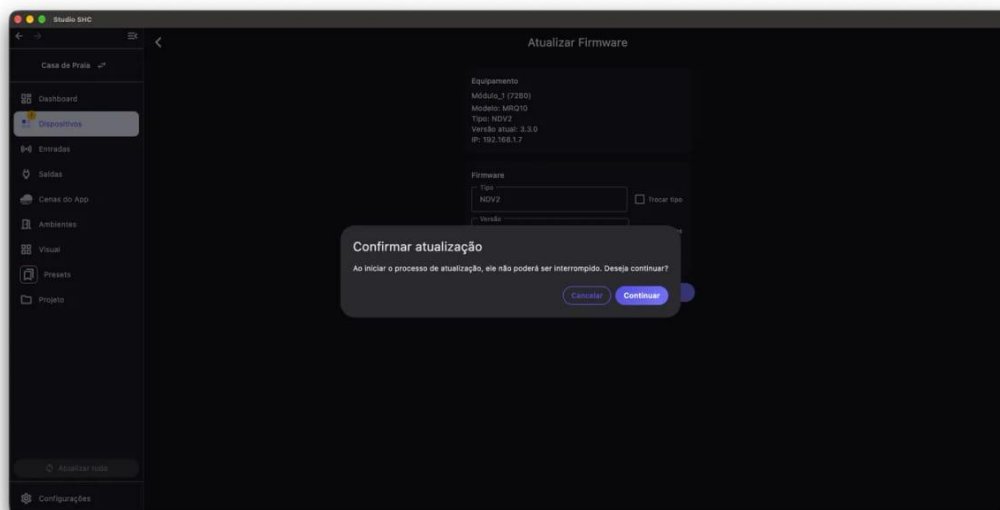


- 2 Só se for trocar o tipo: marque **Trocar tipo**, clique em **Sim** na janela **Trocar tipo** e escolha o novo tipo no campo **Tipo**. Veja [Trocar o tipo](#).
- 3 No campo **Versão**, escolha a versão. Para ver versões mais antigas, marque **Anteriores**. Veja [Escolher a versão](#).



4 Clique no botão principal: **Atualizar**, **Downgrade** ou **Regravar firmware**.

5 Leia a janela **Confirmar atualização** e clique em **Continuar**.



6 Aguarde. O Studio SHC mostra cada etapa: baixa o firmware, envia ao equipamento, espera o equipamento reiniciar e consulta as informações novas.

No fim aparece **Firmware atualizado com sucesso!**

7 Clique em **Fechar**.

8 Use [Recarregar descrições](#): a versão nova pode mudar as entradas, saídas e ações do equipamento.

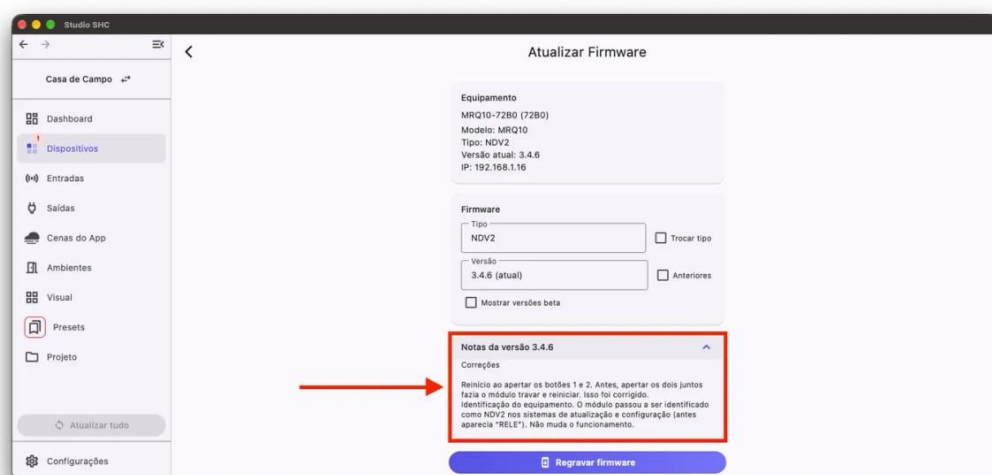
Escolher a versão

A lista mostra só as versões publicadas para o **modelo** e o **tipo** do equipamento, e já sugere a mais recente. O texto do botão principal mostra o que vai acontecer:

Botão	O que faz
Atualizar	Instala uma versão mais nova, ou a versão de outro tipo
Downgrade	Volta para uma versão anterior
Regravar firmware	Instala de novo a mesma versão

Notas da versão

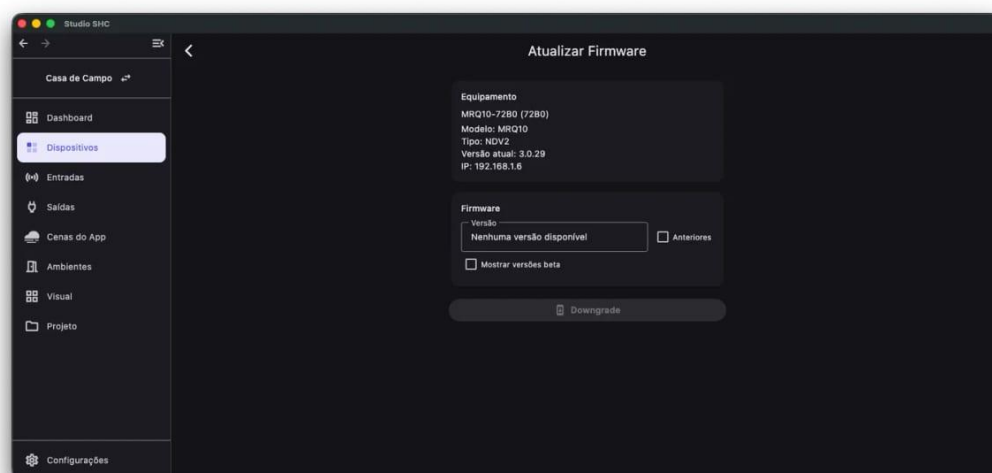
Em equipamentos da geração 3.x, depois de escolher o **Tipo** e a **Versão**, aparece logo abaixo o quadro **Notas da versão** com o número escolhido (ex.: **Notas da versão 3.4.6**). Ele vem fechado: clique nele para abrir e ler o que mudou naquela versão. Leia antes de atualizar.

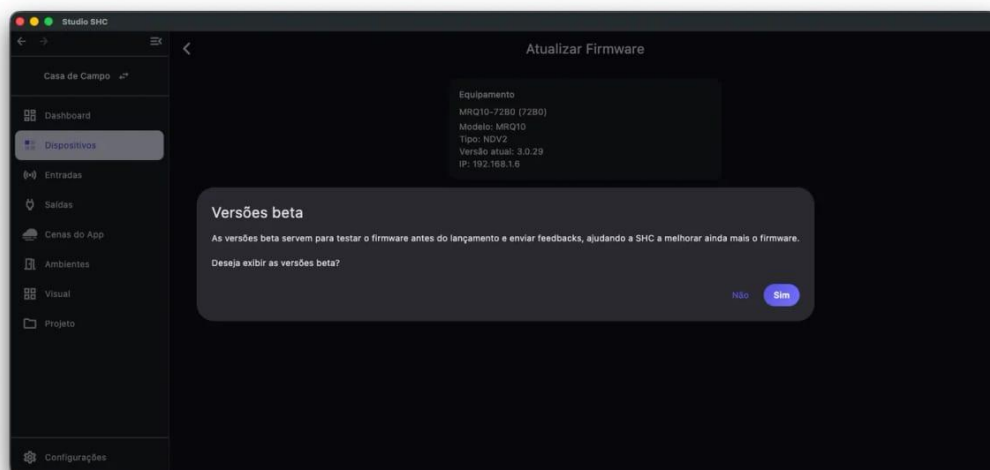


O quadro não aparece em equipamentos legados, nem quando a versão não tem notas ou quando o Studio SHC está sem internet.

Versões beta

Versões beta são versões de teste. Só equipamentos da geração 3.x têm a opção **Mostrar versões beta**, que vem desmarcada. Ao marcar, confirme na janela **Versões beta** com **Sim**.





As betas aparecem com - BETA depois do número (ex.: 3.0.28 - BETA). Se o equipamento já roda uma beta, elas aparecem desde o início.

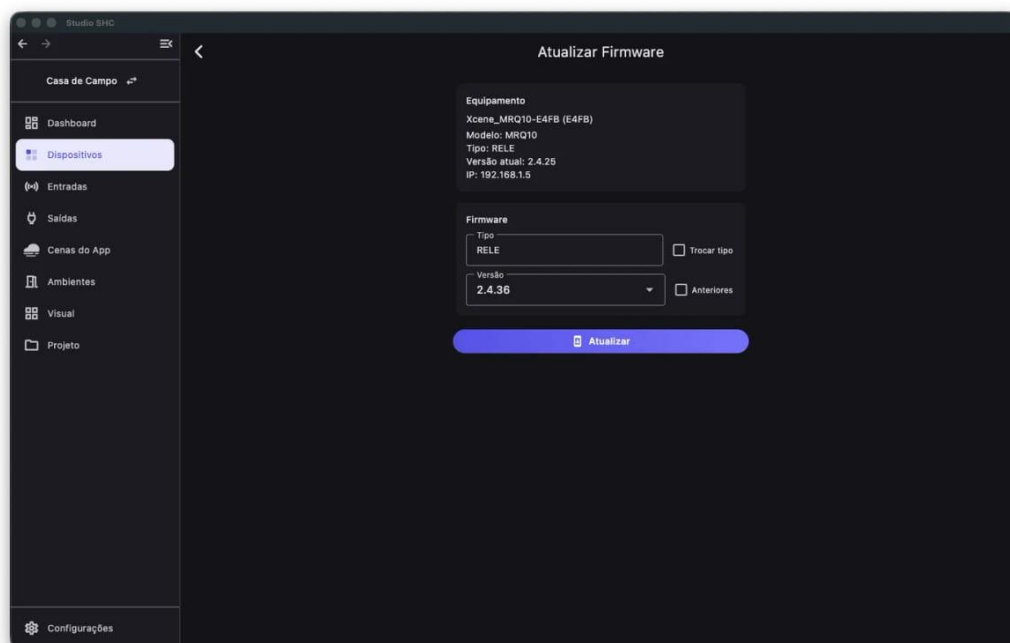
⚠ Atenção

Em instalações entregues ao cliente, use versões finais. Beta é para quem participa dos testes.

Trocar o tipo

O campo **Tipo** define a função do firmware, por exemplo **RELE** ou **PERSIANA** no MRQ 10. Ao marcar **Trocar tipo**, aparece o aviso **A alteração de tipo do equipamento irá mudar as suas funções. Tem certeza que deseja ver todos os tipos?** Clique em **Sim** para ver os tipos publicados para o modelo.

O que cada tipo faz: veja [Aplicação: Relé ou Persiana](#) no manual do MRQ 10.



⚠ Atenção

Trocar o tipo muda as funções do equipamento e as entradas e saídas que ele oferece no projeto. As cenas e o ID do equipamento continuam. Faça só quando a instalação física também mudar (por exemplo, de cargas para motor de persiana).

Se der erro

Se algo falhar, a janela mostra **Erro na atualização, Falha na atualização.** e o motivo. Clique em **Fechar** e confira:

Etapa em que parou	O que fazer
Baixando firmware	Confira a conexão com a internet
Enviando ou Gravando firmware no equipamento	Confira se o equipamento está online e na mesma rede, com conexão estável
Aguardando reinício do equipamento	Aguarde alguns minutos e confira a conexão dele

Se o problema continuar, fale com o suporte.

Migração de firmware

A **Migração de Firmware** leva um equipamento de **firmware legado** para a geração 3.x. É diferente de uma atualização: a atualização troca a versão dentro da mesma geração; a migração instala a geração nova e não tem volta.

Use a migração quando o equipamento aparece em **Devices Legados**, no Dashboard, e o cartão dele mostra a ação **Migrar**. Sem essa ação, não existe migração publicada para o modelo: use a **atualização de firmware**.

Antes de começar

- Só o **dono do projeto** vê a ação **Migrar**.
- O equipamento está ligado, online e na mesma rede do computador ou tablet.
- Você tem o nome e a senha da rede Wi-Fi do projeto.
- Fique perto do equipamento até reconfigurar o Wi-Fi.

⚠ A migração apaga o Wi-Fi e as cenas e não tem volta

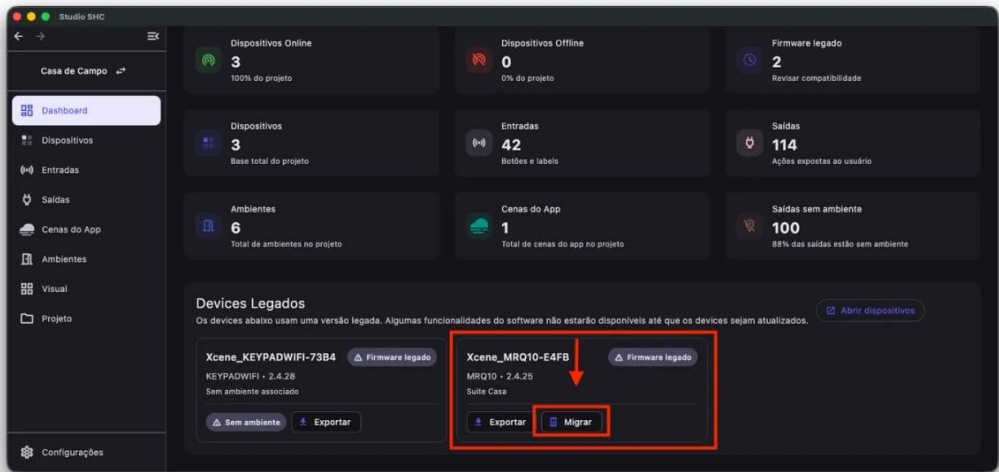
- O equipamento perde as cenas gravadas nele e a configuração de Wi-Fi, e fica sem conexão até você configurar de novo. Não migre equipamento em local de difícil acesso se não puder reconfigurá-lo logo em seguida.
- Depois de migrar, não é possível voltar às versões anteriores pelo Studio SHC. Só com envio do equipamento para manutenção.
- O processo não pode ser interrompido.

💡 Dica

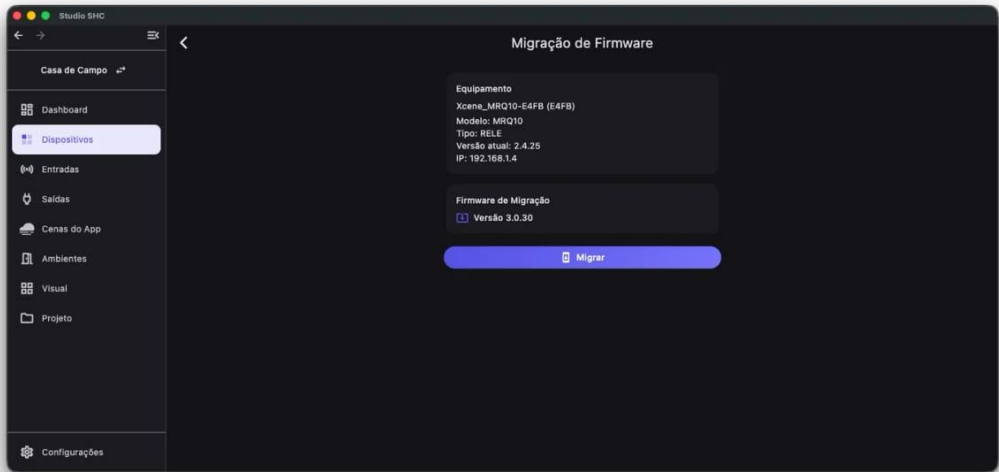
Antes de migrar, guarde as cenas do equipamento com **Exportar**, no cartão dele em **Devices Legados**. Veja **Exportar as cenas do equipamento**. Depois da migração, **importe-as** de volta.

Migrar

- 1 No **Dashboard**, seção **Devices Legados**, clique em **Migrar** no cartão do equipamento. Abre a tela **Migração de Firmware**. Com o equipamento offline, a ação fica desativada, com a dica **Device offline**.



- 2 Confira no cartão de informações se é o equipamento certo e veja a versão no cartão **Firmware de Migração**.



- 3 Clique em **Migrar**.
- 4 Na janela **Migrar firmware**, clique em **Migrar**.
- 5 Aguarde o fim, sem desligar o equipamento nem fechar o Studio SHC.

Depois da migração

Ao terminar, aparece **Migração concluída!**. Sem Wi-Fi, o equipamento cria uma rede própria para ser reconfigurado:

Botão	O que faz
Configurar WiFi	Abre o Setup Wi-Fi do equipamento
Fechar	Fecha o aviso. O equipamento continua sem rede até você configurar

O equipamento só volta a falar com o projeto depois de reconectado à rede. Em seguida, use [Recarregar descrições](#): a geração nova pode mudar as ações disponíveis.

Quando não é possível migrar

Mensagem exibida	O que fazer
Nenhuma migração publicada disponível para este modelo.	Não há migração para o modelo. Use a atualização de firmware
Não foi possível buscar a migração. Verifique a conexão com a internet e tente novamente.	Confira a internet do aparelho e abra a tela de novo
Você está sem internet e a migração deste modelo ainda não foi baixada neste aparelho.	Abra o Studio SHC com internet para baixar a migração. Depois disso, a migração funciona também sem internet
Device offline — IP não disponível.	Confira se o equipamento está ligado e na rede. Se precisar, use Localizar por IP

Substituir dispositivo

Use **Substituir dispositivo** quando um equipamento parou de funcionar e será trocado por outro do **mesmo tipo e modelo**. O equipamento novo assume o ID do antigo e recebe da Nuvem as configurações do projeto: nome, entradas, saídas, ambientes e cenas. Você não precisa configurar tudo de novo.

Para só mudar o ID de um equipamento, sem substituir, veja [Trocar ID do dispositivo](#).

Antes de começar

- Só o [dono do projeto](#) tem acesso a esta tela.
- O equipamento novo está ligado e na mesma rede do computador ou tablet.
- Ele é do mesmo tipo e modelo do antigo.
- O equipamento antigo está desligado ou fora de uso de vez.

⚠ Atenção

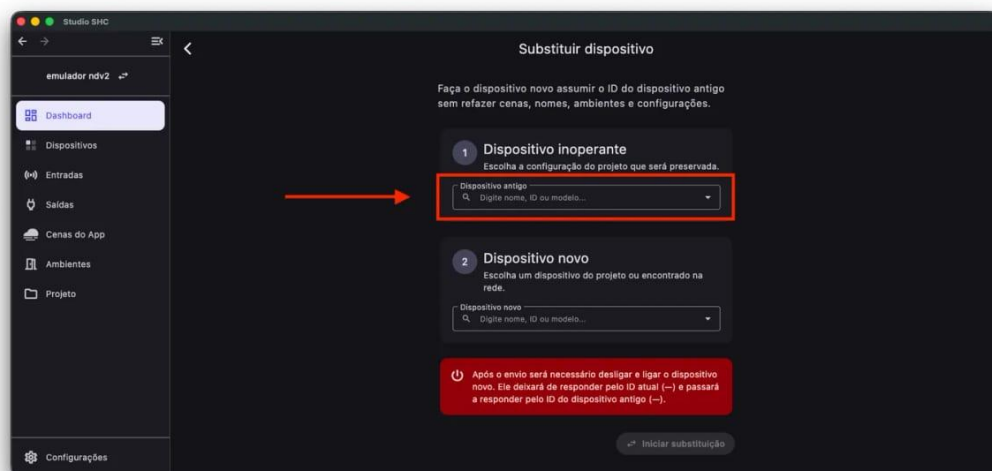
Não deixe o equipamento antigo e o novo ligados ao mesmo tempo na mesma rede. Os dois responderiam pelo mesmo ID, e a comunicação fica imprevisível. Substitua só se o antigo não for mais usado no projeto.

Abrir a tela

- No computador: menu superior **Dispositivo** > **Substituir dispositivo**.
- No tablet: barra lateral > **Configurações** > **Substituir dispositivo**.

Substituir

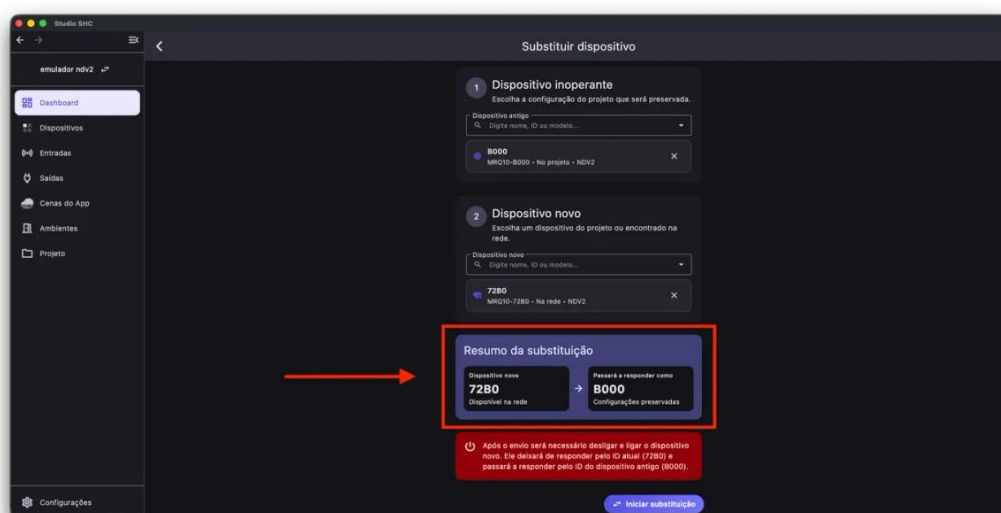
- 1 No campo **Dispositivo antigo**, escolha o equipamento antigo: busque pelo nome, ID ou modelo e selecione o equipamento cujas configurações você quer manter.



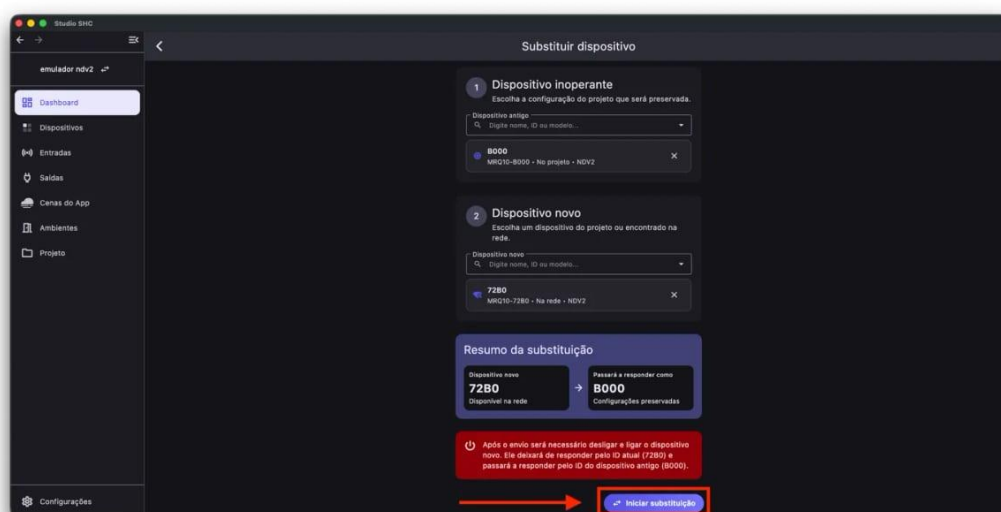
- 2 No campo **Dispositivo novo**, escolha o equipamento novo. A lista mostra só equipamentos compatíveis com o antigo, com a origem **No projeto** (já cadastrado) ou **Na rede** (encontrado na rede local).



- 3 Confira o resumo: o equipamento novo vai responder pelo ID do antigo.



- 4 Clique em Iniciar substituição.



- 5 Confirme que o antigo está desligado ou fora de uso e clique em Substituir.

- Quando o Studio SHC informar que o ID foi enviado, desligue e ligue o equipamento novo. Sem esse reinício, ele não passa a usar o ID antigo.

O que acontece depois

Depois de reiniciar, o equipamento novo responde pelo ID do antigo, e o Studio SHC envia a ele as configurações salvas na Nuvem. Não é preciso tocar em nada. A janela de [dados divergentes](#) não aparece para ele: vale sempre a Nuvem.

Se o envio não for concluído, fica uma pendência. Termine com [Atualizar tudo](#).

Se algo der errado

Situação	O que fazer
A lista do equipamento novo está vazia	Escolha primeiro o equipamento antigo
O equipamento novo não aparece	Confira se ele está ligado, na mesma rede e se é do mesmo tipo e modelo do antigo
O equipamento novo não recebeu o ID	Confira se ele está ligado e na mesma rede e repita
O equipamento novo não assumiu o ID antigo	Desligue e ligue o equipamento novo de novo
As configurações não apareceram	Aguarde alguns instantes e reabra o projeto. Se houver pendência, use Atualizar tudo

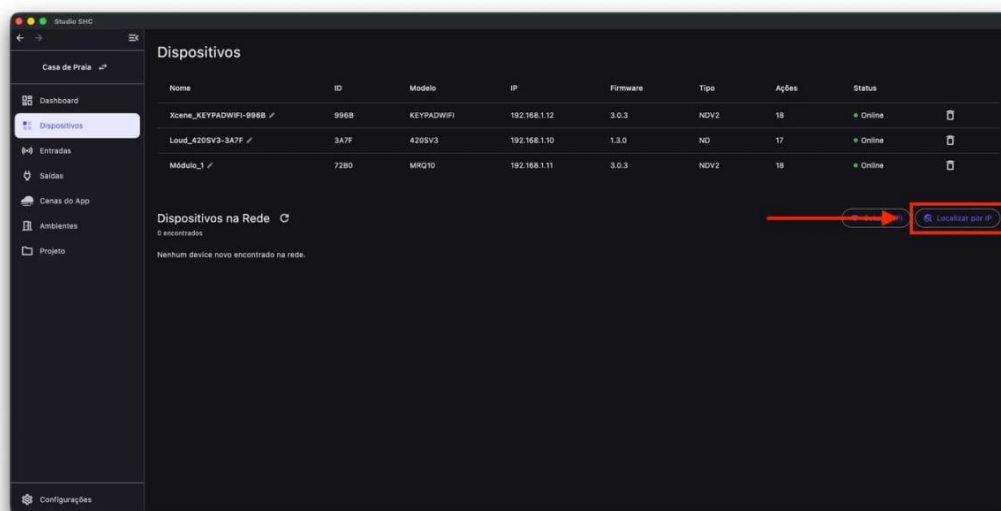
Localizar por IP

Localizar por IP procura equipamentos testando endereços IP (ex.: 192.168.1.50), um por um. Use quando o equipamento está ligado e na rede, mas não apareceu em [Dispositivos na rede](#). É o caso de redes que bloqueiam a busca automática e do acesso por VPN.

Os equipamentos encontrados entram na seção **Dispositivos na rede**, de onde você os adiciona ao projeto pelo botão +.

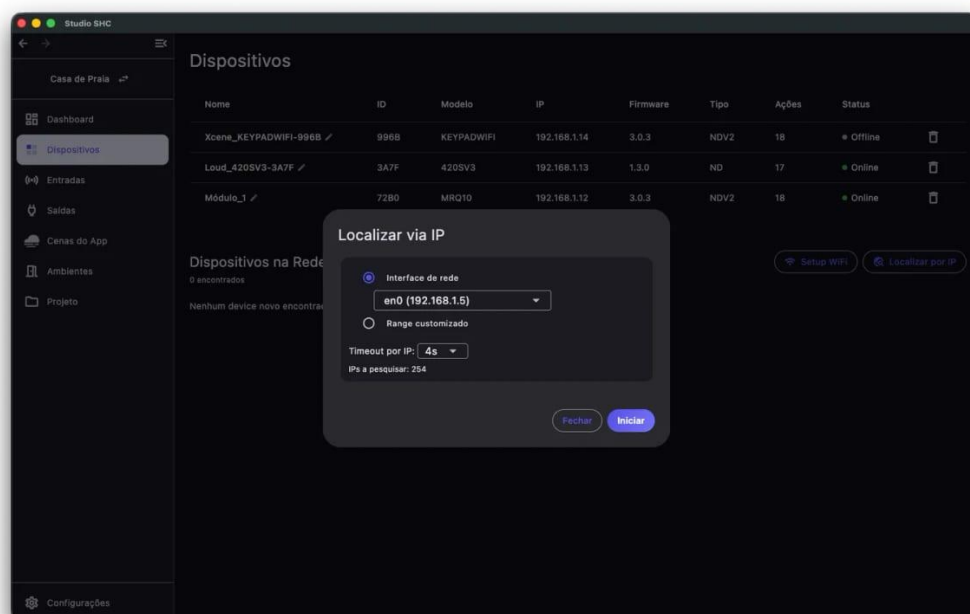
Fazer a busca

- 1 Na tela [Dispositivos](#), seção **Dispositivos na rede**, clique em **Localizar por IP**. Abre a janela **Localizar via IP**.

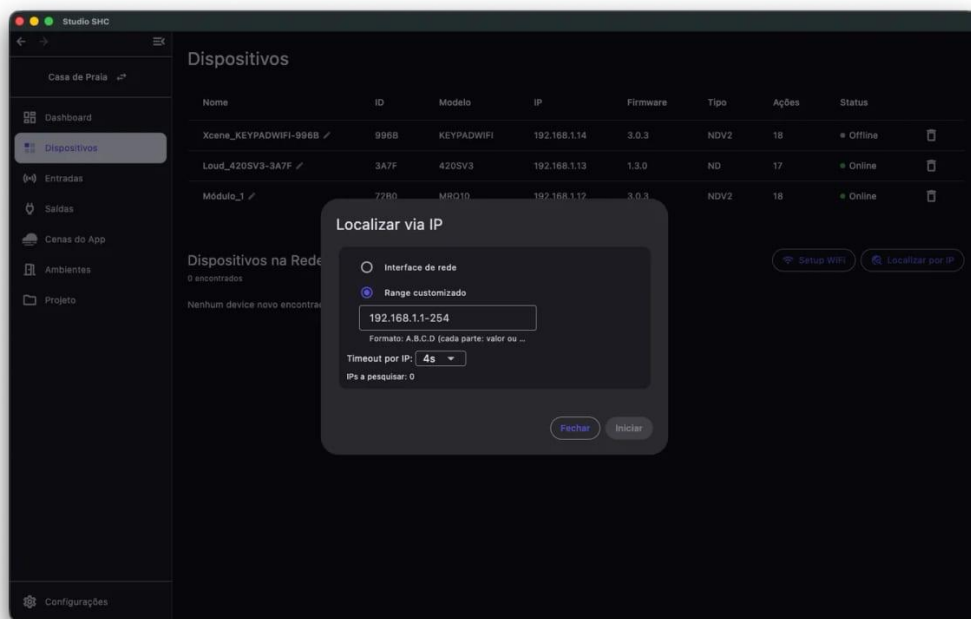


- 2 Escolha onde procurar:

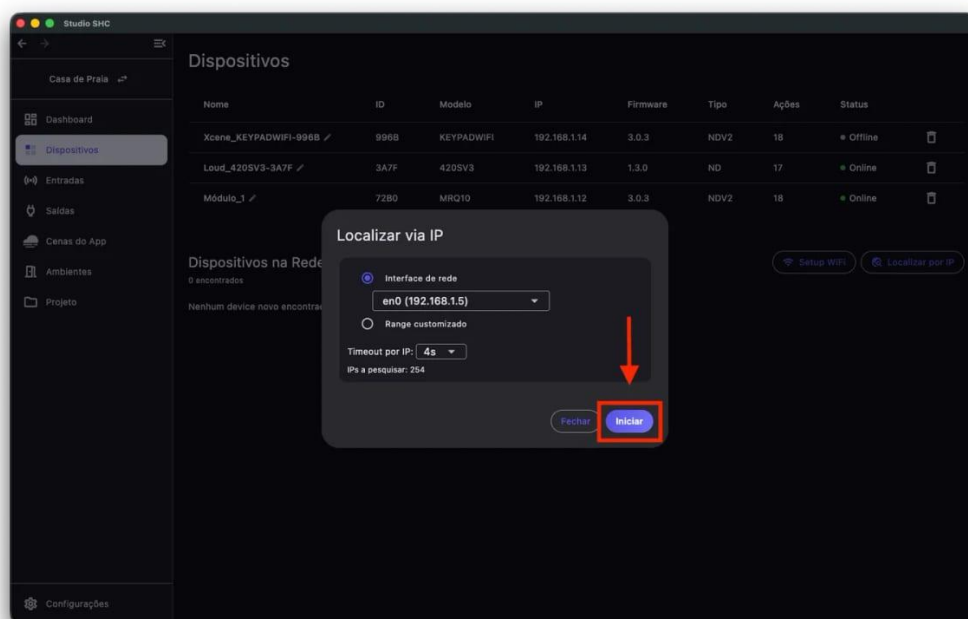
- **Interface de rede:** procura em toda a faixa da rede do computador ou tablet (ex.: de 192.168.1.1 até 192.168.1.254).



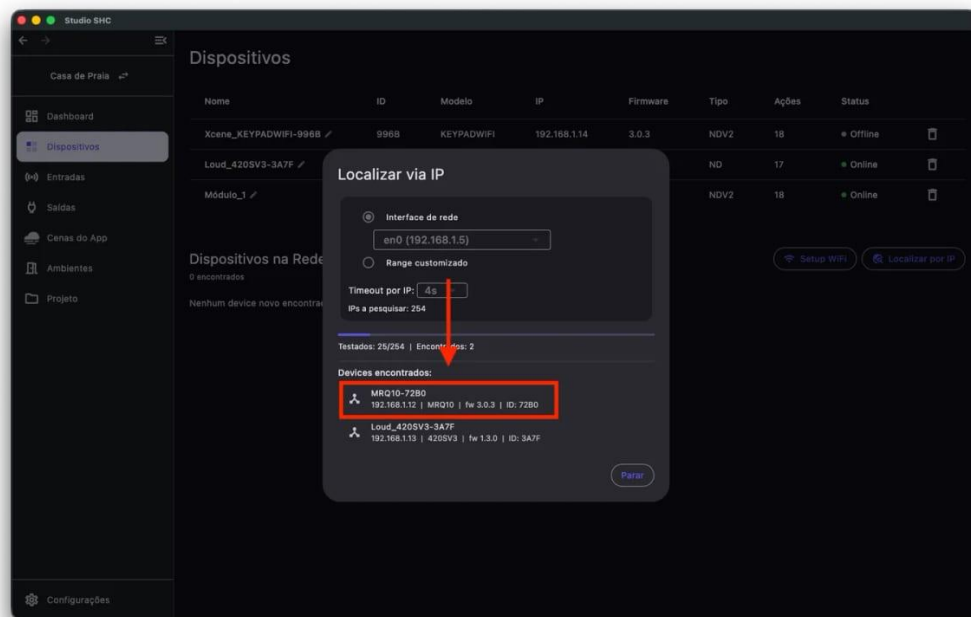
- **Range customizado:** procura só no que você digitar. Um IP (192.168.1.50) ou uma faixa (192.168.1.1-254 , do .1 ao .254).



- 3 Se a rede for lenta, aumente o **Timeout por IP** (tempo de espera da resposta de cada endereço). Um tempo maior encontra mais equipamentos em rede lenta, mas a busca demora mais.
- 4 Clique em **Iniciar**. Para interromper antes do fim, clique em **Parar**.



Os equipamentos encontrados aparecem na janela, com nome, IP, modelo, versão do firmware e ID.



Feche a janela e adicione o equipamento pela seção **Dispositivos na rede**, como em [Adicionar um equipamento ao projeto](#).

Se não encontrar o equipamento

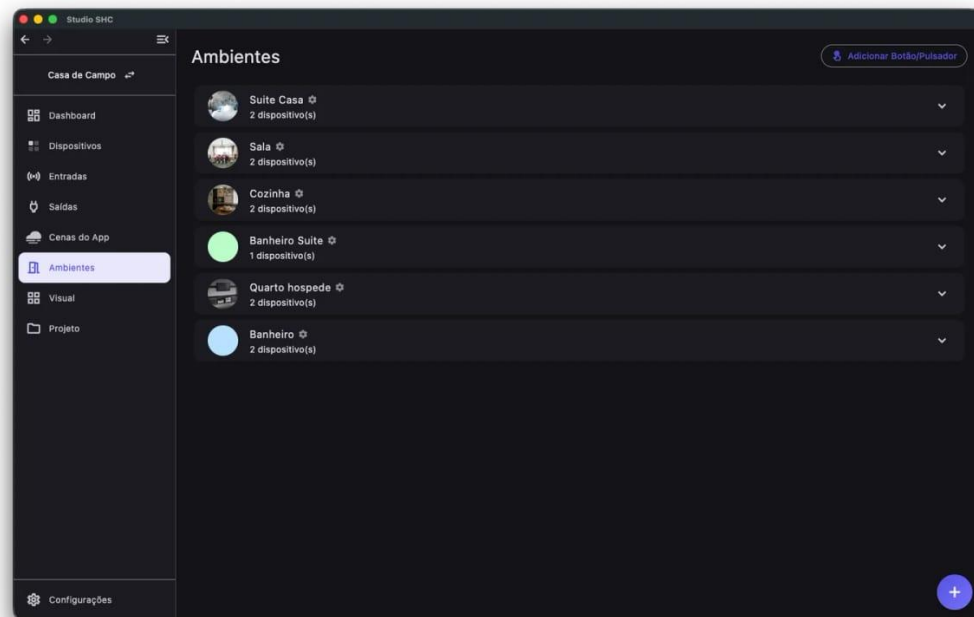
- Confira se o equipamento está ligado e já tem Wi-Fi configurado. Se não tem, use o [Setup Wi-Fi](#).
- Confira o IP ou a faixa digitada.
- Confira se o computador ou tablet alcança essa faixa de endereços (mesma rede, ou VPN com acesso à rede do local).

Ambientes

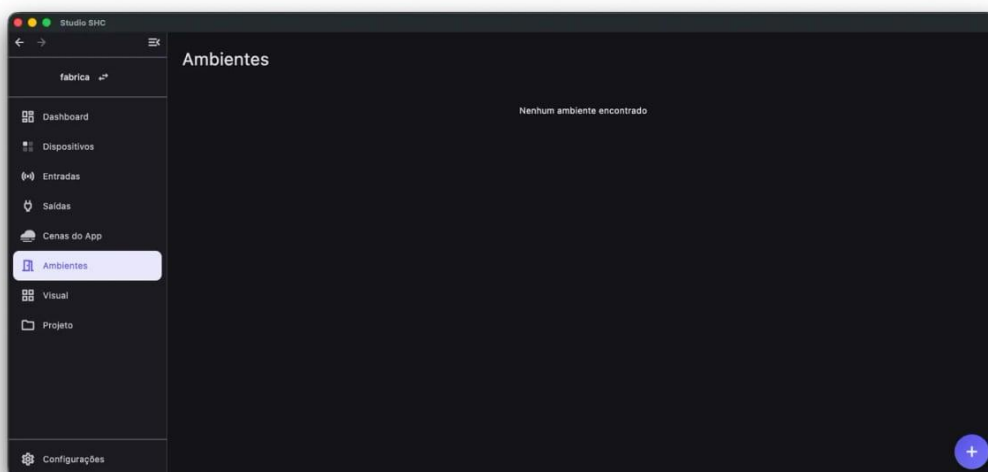
Lista de ambientes

A tela **Ambientes** organiza o projeto por cômodo ou área, como Sala, Cozinha ou Varanda. Cada ambiente reúne as saídas e os botões instalados naquele lugar.

Para abrir, clique em **Ambientes** na barra lateral do projeto.



Se o projeto ainda não tem ambientes, a tela mostra **Nenhum ambiente criado**. Toque no + para criar o primeiro. Crie o primeiro pelo botão +, no canto inferior direito.



📘 Projeto compartilhado com você

Quem recebeu o projeto compartilhado vê os ambientes e o que está vinculado a eles, mas não cria, edita, exclui nem altera vínculos. O botão **+**, a engrenagem, o **x** de desvincular e o botão **Adicionar Botão/Pulsador** só aparecem para o **donos do projeto**.

Encontrar um ambiente

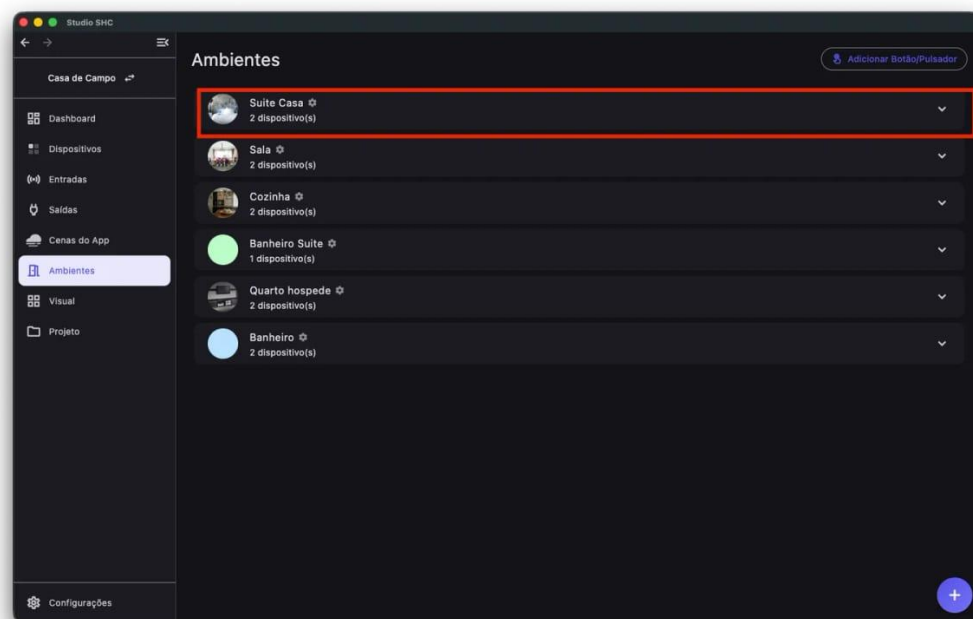
Digite parte do nome no campo **Buscar**, acima da lista. A busca aceita palavras sem acento e pequenos erros de digitação. Para ver todos de novo, clique no **X** do campo (dica **Limpar busca**).

Se nada combinar, aparece **Nenhum ambiente encontrado para «...»**. Tente outro termo ou limpe a busca.

Se aparecer **Busca inteligente indisponível. Filtrando pelo nome exato.**, a busca deixa de corrigir erros de digitação. Digite parte do nome exatamente como ele está escrito.

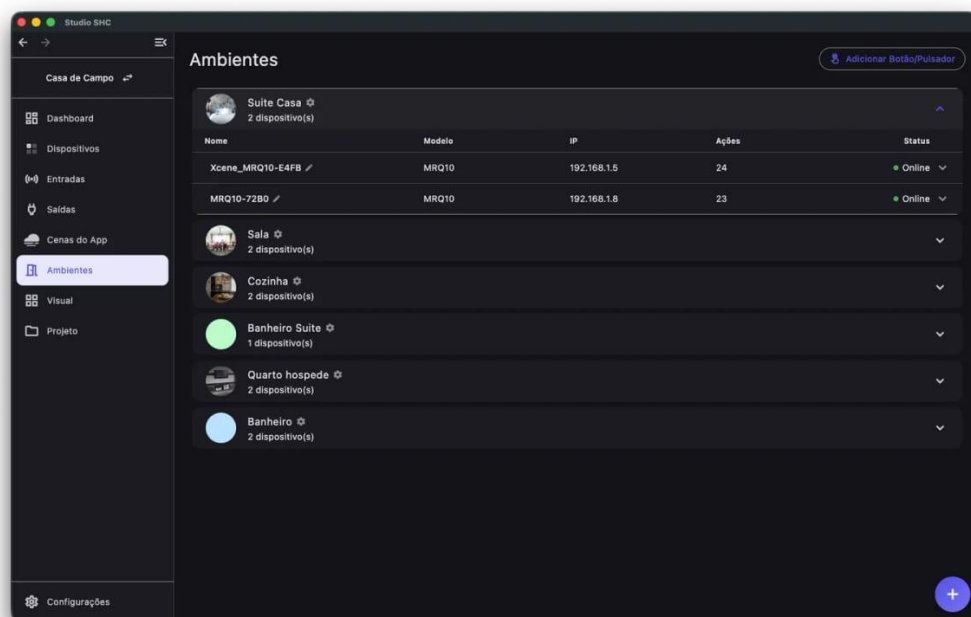
Cartão do ambiente

Cada ambiente aparece em um cartão com a imagem (ou o ícone de porta, se não houver imagem), o nome, a engrenagem de edição e a quantidade de equipamentos com algum item vinculado.



O vínculo é por saída e por botão, não pelo equipamento inteiro. Por isso, o mesmo equipamento pode aparecer em vários ambientes.

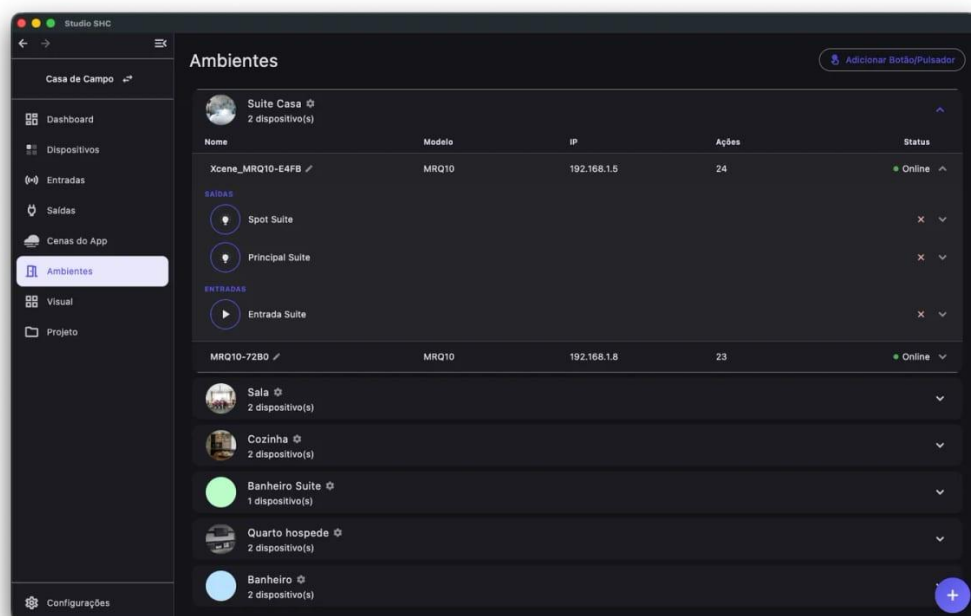
Clique no cartão para expandir. Aparece uma tabela com os equipamentos que têm algum item naquele ambiente: **Nome** (editável pelo lápis), **Modelo**, **IP**, **Ações** e **Status** (**Online** ou **Offline**). O nome alterado aqui vale em todas as telas do projeto.



Se nada estiver vinculado, o cartão expandido mostra **Nenhum dispositivo neste ambiente**.

Ver e acionar os itens de um equipamento

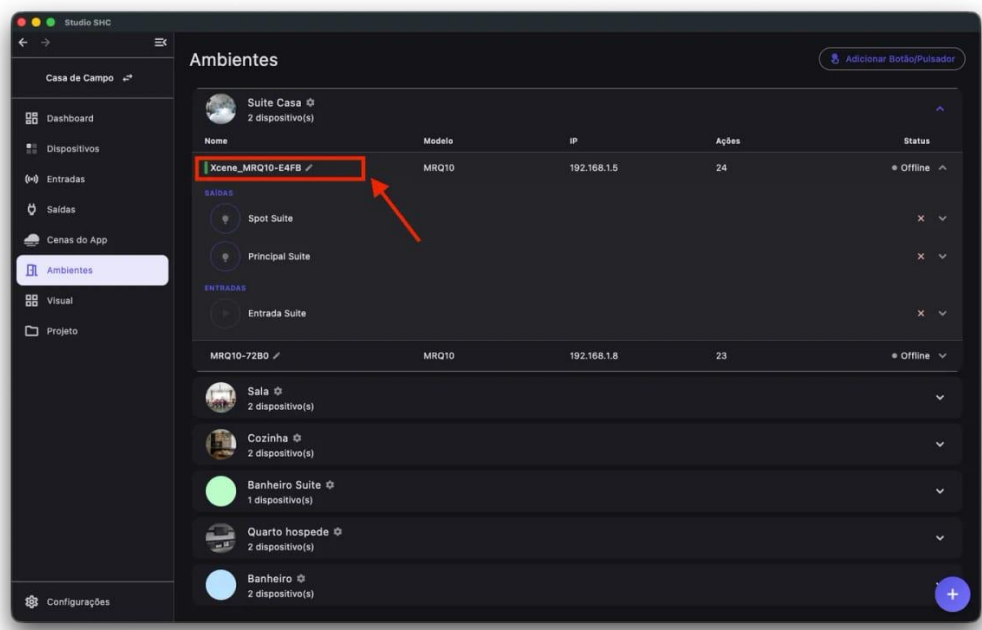
Clique na linha de um equipamento para ver as saídas e os botões dele que pertencem àquele ambiente. Ali você liga e desliga saídas, testa botões e desvincula itens.



Veja [Saídas e entradas do ambiente](#).

Último botão pressionado

Quando alguém aperta uma tecla, um **traço verde** aparece à esquerda do equipamento de onde veio o pressionamento. Aperte a tecla e veja qual linha acende para descobrir de que equipamento ela é.



Veja [Último pressionado](#).

O que você faz nesta tela

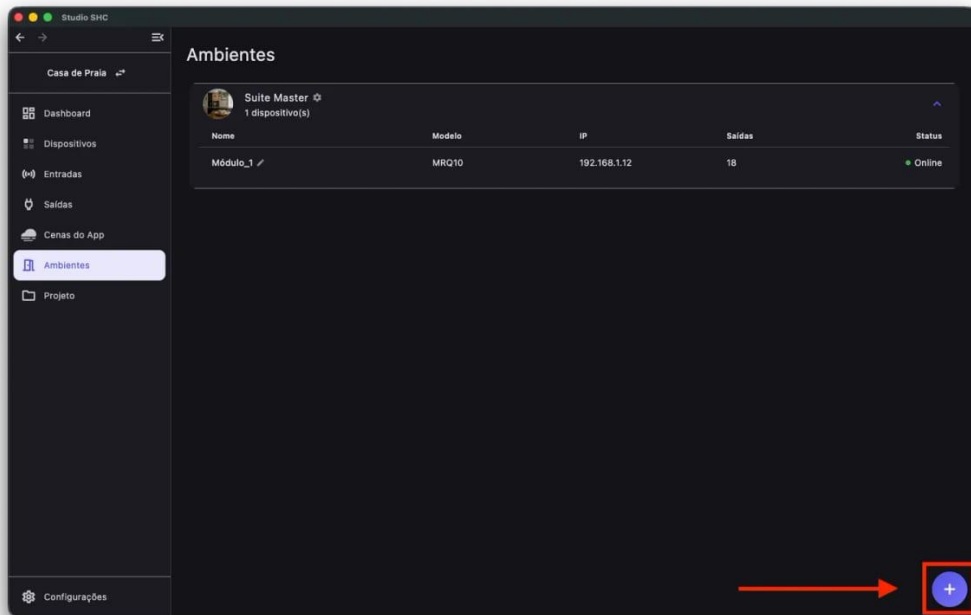
Para	Use	Passo a passo
Criar um ambiente	Botão +	Criar ambiente
Mudar nome ou imagem, ou excluir	Engrenagem do cartão	Editar ambiente
Vincular botões pressionando as teclas	Botão Adicionar Botão/Pulsador, ao lado do título	Adicionar botão ou pulsador por pressionamento
Entender onde cada vínculo é feito	—	Vincular saídas e botões a ambientes

Criar ambiente

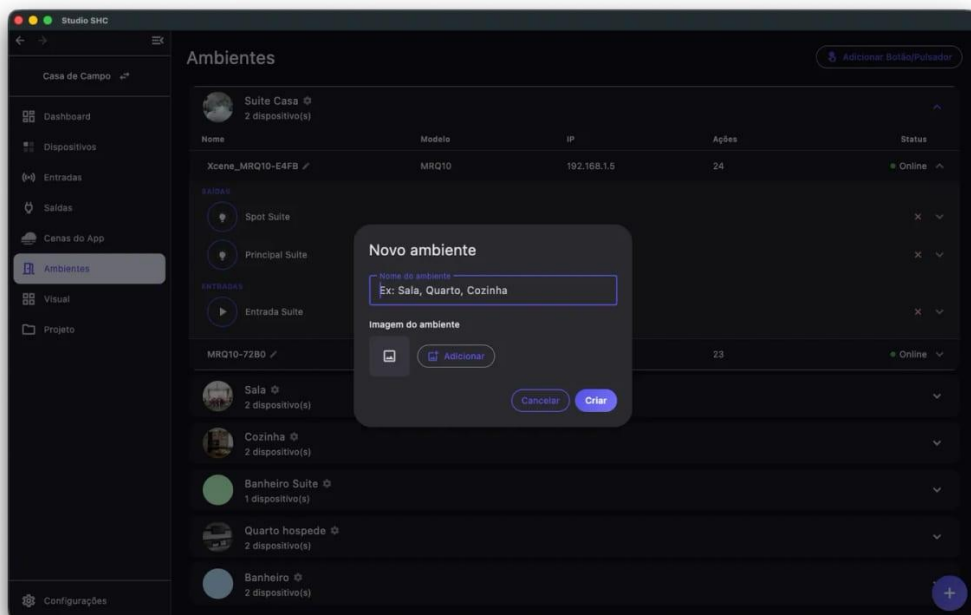
Crie um ambiente para cada cômodo ou área do projeto, como Sala, Cozinha ou Varanda. Só o [dono do projeto](#) cria ambientes.

Criar pela tela Ambientes

- 1 Na tela [Ambientes](#), clique no botão **+**, no canto inferior direito.



- 2 Na janela **Novo ambiente**, digite o Nome do ambiente. O nome é obrigatório.



- 3 Se quiser, escolha uma imagem. Veja [Imagem do ambiente](#).
- 4 Clique em **Criar**.

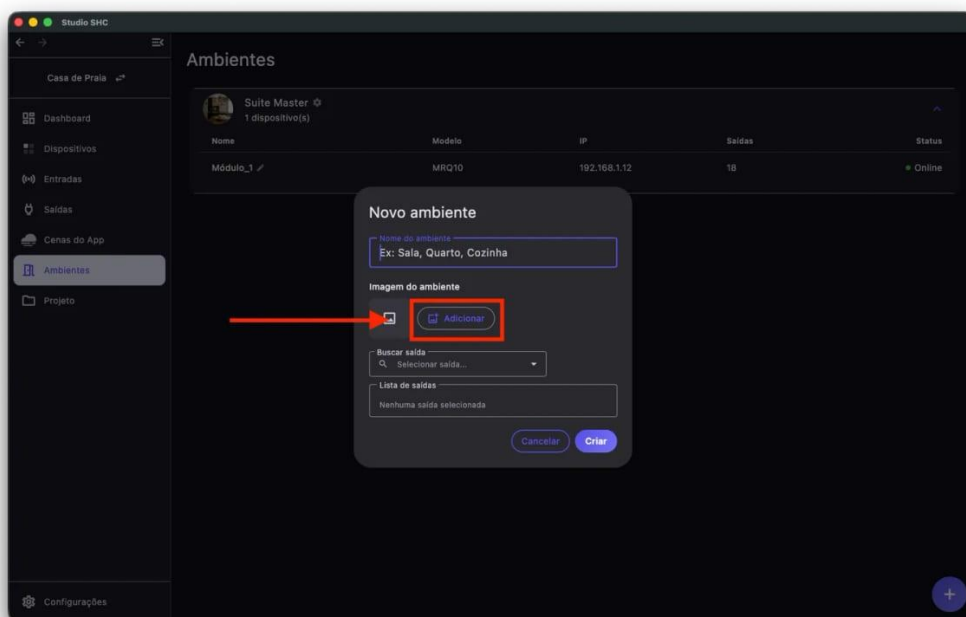
O ambiente aparece na lista, ainda sem itens. Use nomes que não se repitam, para não confundir os ambientes nos filtros.

Para desistir, clique em **Cancelar**. Se você já preencheu algo, confirme em **Sim, descartar**, ou clique em **Não** para continuar.

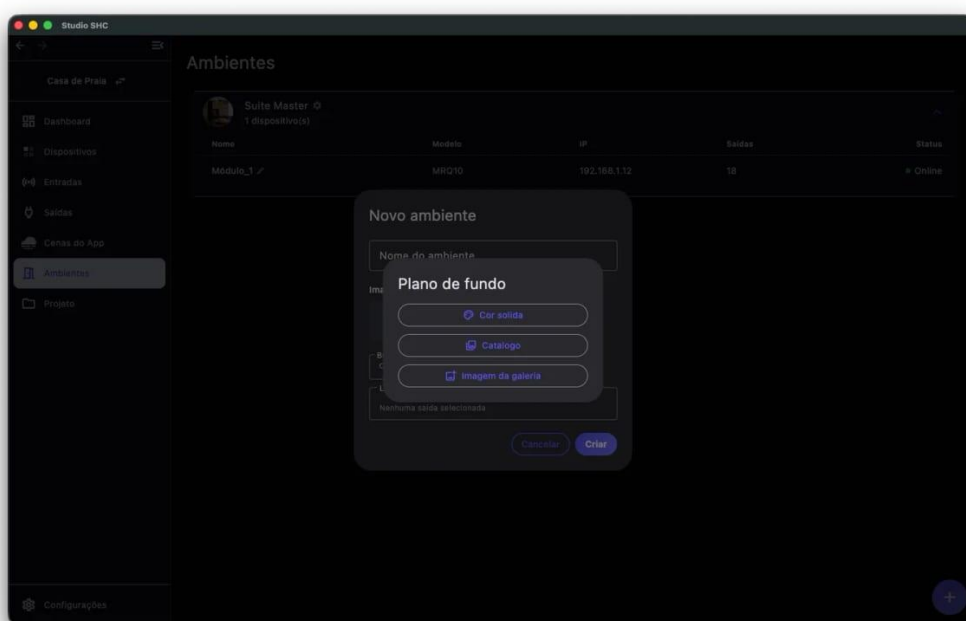
Imagem do ambiente

A imagem é opcional. Sem imagem, o cartão mostra o ícone de porta.

- 1 Na área **Imagem do ambiente**, clique em **Adicionar** (ou **Alterar**, na edição).



- 2 Na janela **Plano de fundo**, escolha **Cor sólida**, **Catálogo** (imagens prontas) ou **Imagem da galeria** (uma foto do seu aparelho).



A escolha aparece na prévia do ambiente.

Criar durante a escolha de ambiente

O seletor de ambiente também tem a opção **Criar ambiente**. Ela aparece nas telas **Entradas e Saídas**, no resultado de **Localizar saída** e nas tabelas de ações de cena. O ambiente criado assim recebe só o nome e já fica escolhido. A imagem pode ser definida depois, em [Editar ambiente](#).

O seletor da janela **Adicionar botão ou pulsador** não tem essa opção: o ambiente precisa existir antes.

Depois de criar

O ambiente nasce vazio. Para vincular saídas e botões, veja [Vincular saídas e botões a ambientes](#). Crie os ambientes principais antes de começar os vínculos.

Vincular saídas e botões a ambientes

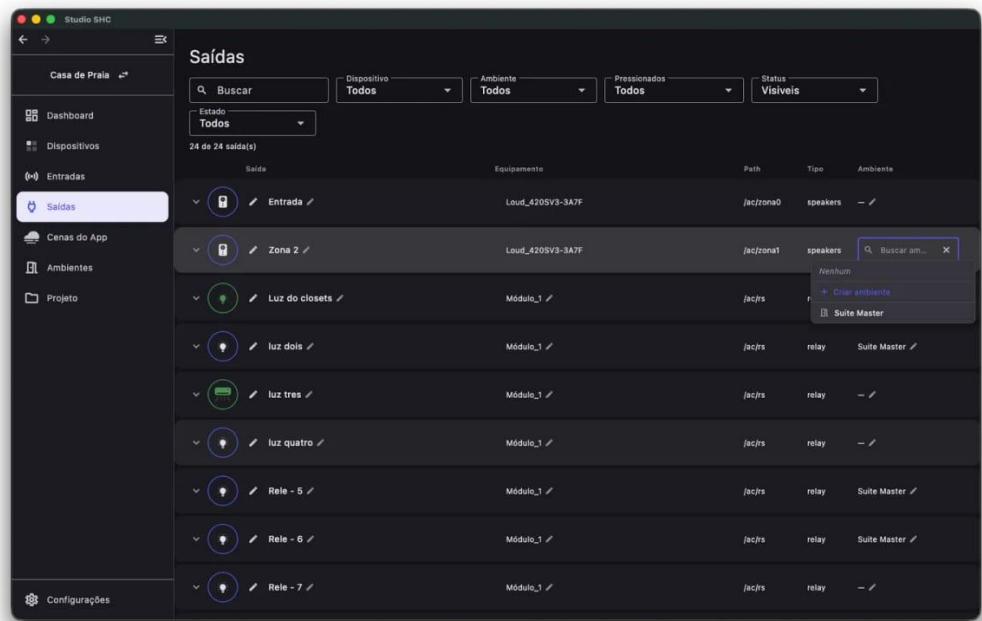
O ambiente é definido **por saída e por botão**, não pelo equipamento inteiro. Um módulo de relés pode controlar luzes de vários cômodos: cada saída vai para o ambiente do seu cômodo.

Use o ambiente onde a carga está, para as saídas, e o ambiente onde a tecla está instalada, para os botões. Uma saída sem ambiente continua funcionando, mas fica mais difícil de achar nos filtros.

Só o [dono do projeto](#) altera vínculos.

Onde vincular

Para	Onde	Como
Definir o ambiente de uma saída	Tela Saídas	Lápis na coluna Ambiente . Veja Editar ícone, nome e ambiente da saída
Definir o ambiente de um botão	Tela Entradas	Lápis na coluna Ambiente . Veja Editar o ambiente da entrada
Vincular vários botões pressionando as teclas	Tela Ambientes , botão Adicionar Botão/Pulsador	Adicionar botão ou pulsador por pressionamento
Desvincular um item	Tela Ambientes , x vermelho da linha	Saídas e entradas do ambiente



Nas telas **Saídas** e **Entradas**, o seletor de ambiente oferece **Nenhum** e **Criar ambiente**, além dos ambientes existentes.

Em saídas agrupadas, como uma zona de áudio, o ambiente vale para o grupo inteiro. Veja [Saídas agrupadas](#).

Se uma saída ou um botão não aparece para vincular, use [Recarregar descrições](#) no equipamento.

Teclas fixas de keypad

Nos keypads abaixo, as **8 primeiras teclas** formam um conjunto fixo, instalado no mesmo espelho da parede. O Studio SHC mantém essas 8 teclas sempre no mesmo ambiente, em qualquer versão de firmware.

Modelo (como aparece no app)	Teclas do conjunto
Keypad Xcene (KEYPADWIFI)	As 8 primeiras
Keypad 485 (KEYPADWIFI485)	As 8 primeiras
KEYPADWIFIV1	As 8 primeiras

Pulsadores avulsos ligados ao mesmo keypad, além das 8 teclas, têm ambiente próprio, um a um. A regra vale só para botões: as saídas do keypad têm ambiente próprio.

Cada tela trata o conjunto assim:

- **Na tela Entradas:** trocar ou remover o ambiente de uma tecla do conjunto muda as 8 juntas, sem confirmação.
- **Ao adicionar por pressionamento:** apertar uma tecla do conjunto traz as 8 para a lista.
- **Ao desvincular na tela Ambientes:** se o ambiente tem mais de uma tecla do conjunto, clicar no x de uma delas abre a confirmação **Remover do ambiente**, avisando que as outras teclas do conjunto também sairão. Clique em **Remover todos** para confirmar ou em **Cancelar** para manter.

Adicionar botão ou pulsador por pressionamento

O botão **Adicionar Botão/Pulsador** vincula botões a um ambiente sem procurá-los em listas. Você escolhe o ambiente, vai até a parede e **pressiona as teclas** daquele cômodo. Cada tecla entra numa lista, e no fim todas são adicionadas de uma vez.

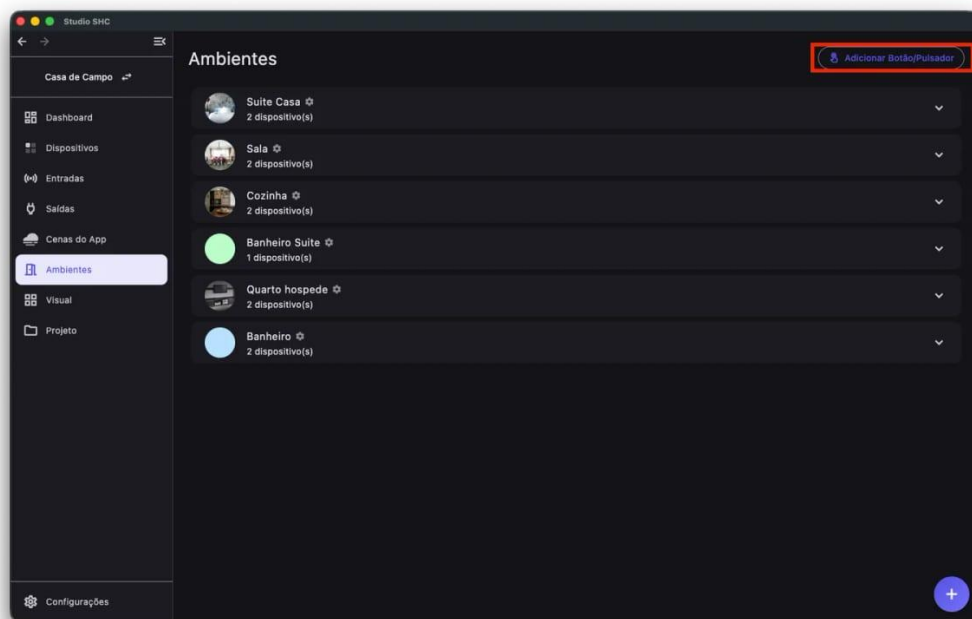
Use quando estiver em frente às teclas, quando tiver muitos botões para organizar ou quando não souber de qual equipamento é a tecla. Para vincular saídas, veja [Editar ícone, nome e ambiente da saída](#).

Antes de começar

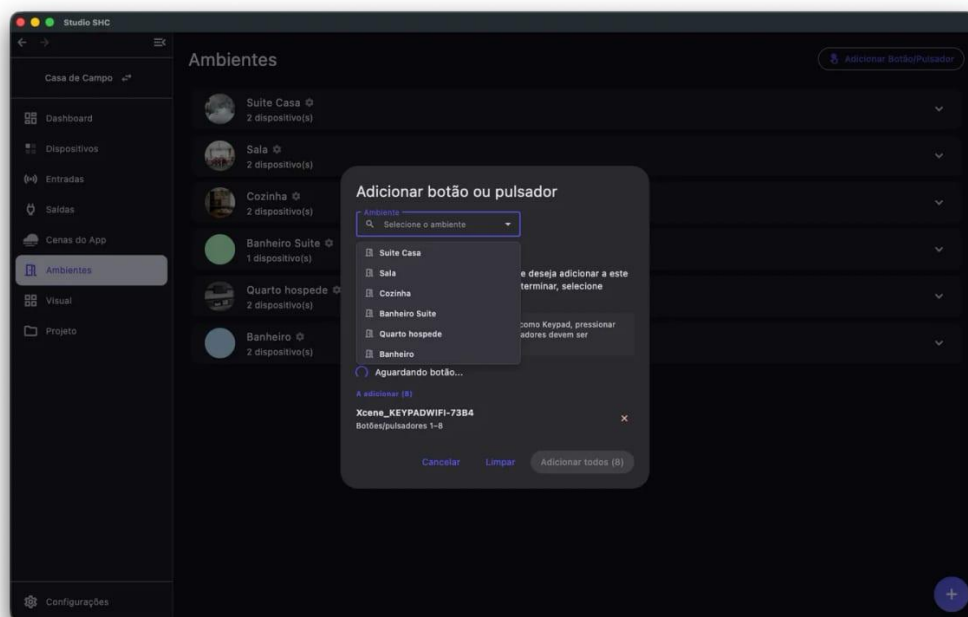
- O projeto precisa ter **pelo menos um ambiente**. Sem ambientes, o botão não aparece. Veja [Criar ambiente](#).
- Os equipamentos precisam estar online, na mesma rede local que o Studio SHC, com firmware 3.x ou superior.
- Só o [dono do projeto](#) vê esse botão.

Adicionar os botões

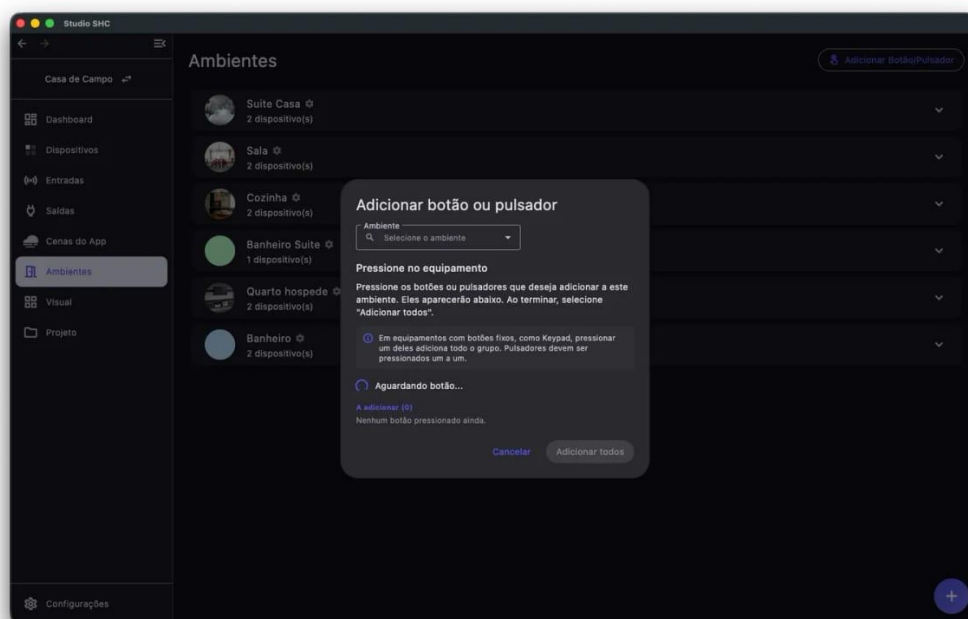
- 1 Na tela [Ambientes](#), clique em **Adicionar Botão/Pulsador**, ao lado do título.



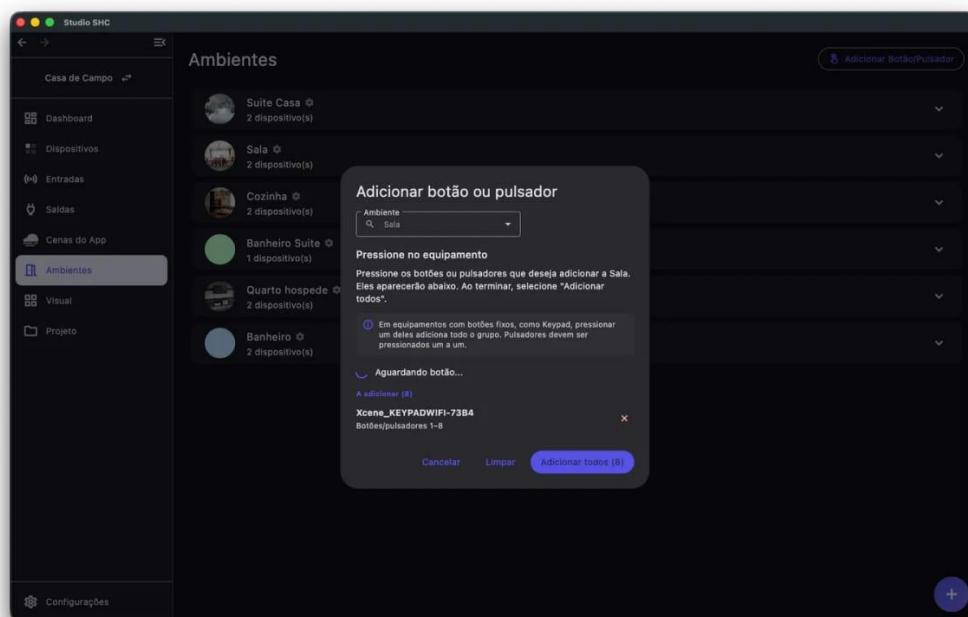
- 2 Na janela **Adicionar botão ou pulsador**, escolha o ambiente no campo **Ambiente**. Digite parte do nome para filtrar.



- 3 Vá até o equipamento e **pressione a tecla** que pertence ao ambiente. Ela aparece na lista **A adicionar**, agrupada pelo nome do equipamento.



- 4 Repita para as outras teclas do cômodo, inclusive de outros equipamentos.



5 Clique em **Adicionar todos (N)**.

A janela fecha e os botões aparecem no ambiente.

Se pressionou uma tecla por engano, clique no x do bloco daquele equipamento. Para recomeçar, clique em **Limpar**.

As teclas aparecem com a numeração da tela [Entradas](#), em faixas, como **Botões/pulsadores 1–8, 10, 12–13**. Equipamento ainda sem nome aparece pelo identificador.

Regras

- **Um ambiente por rodada.** Todos os botões da lista vão para o ambiente escolhido. Para outro cômodo, faça outra rodada.
- **Só conta pressionamento novo.** Teclas pressionadas antes de a janela abrir são ignoradas.
- **Sem duplicar.** Pressionar ou segurar a mesma tecla de novo não repete o item.
- **Botão que já estava em outro ambiente é movido.** Um botão pertence a um ambiente por vez.
- **Teclas fixas entram juntas.** Num keypad, apertar uma das 8 teclas fixas traz as 8. Veja [Teclas fixas de keypad](#).

Se algo der errado

Situação	O que fazer
Aparece Último pressionamento não foi reconhecido neste projeto .	A tecla é de um equipamento que não está no projeto. Adicione o equipamento em Dispositivos
Nada aparece ao pressionar a tecla	Confira se o equipamento está online e na mesma rede local. Equipamento com firmware legado : vincule o botão pela tela Entradas
Aparece Erro ao adicionar ao ambiente: ...	Confira a conexão e repita

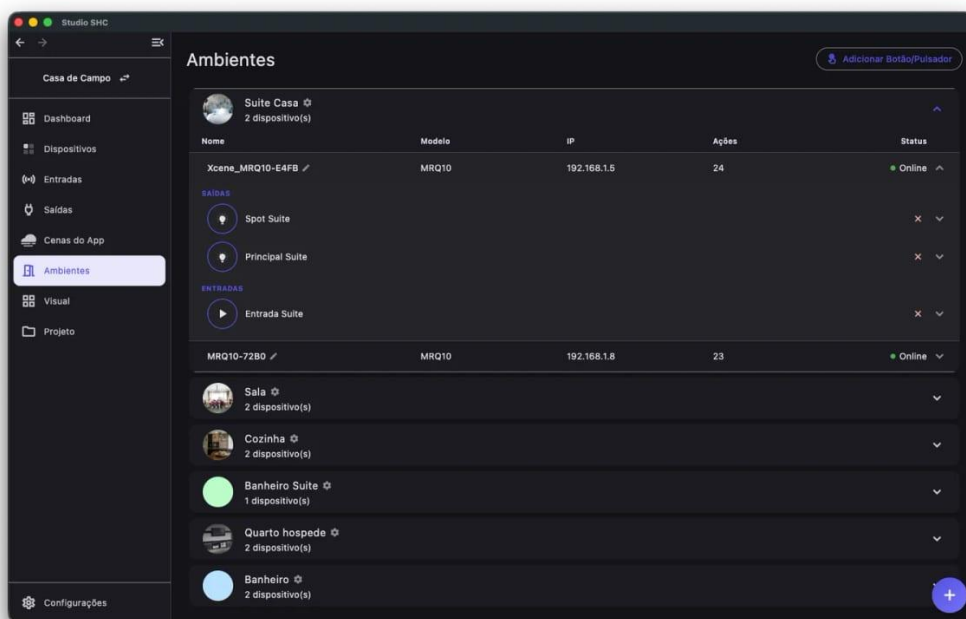
Para descobrir a qual linha uma tecla corresponde, sem vinculá-la, veja [Último pressionado](#).

Saídas e entradas do ambiente

Dentro de um ambiente, cada equipamento pode ser aberto. Aparecem só as **saídas** e as **entradas** daquele equipamento que pertencem àquele ambiente. Ali você liga e desliga saídas, testa botões, vê quem controla o quê e desvincula itens.

Abrir um equipamento

- 1 Na tela [Ambientes](#), clique no cartão do ambiente.
- 2 Clique na linha do equipamento. Para fechar, clique de novo na linha.

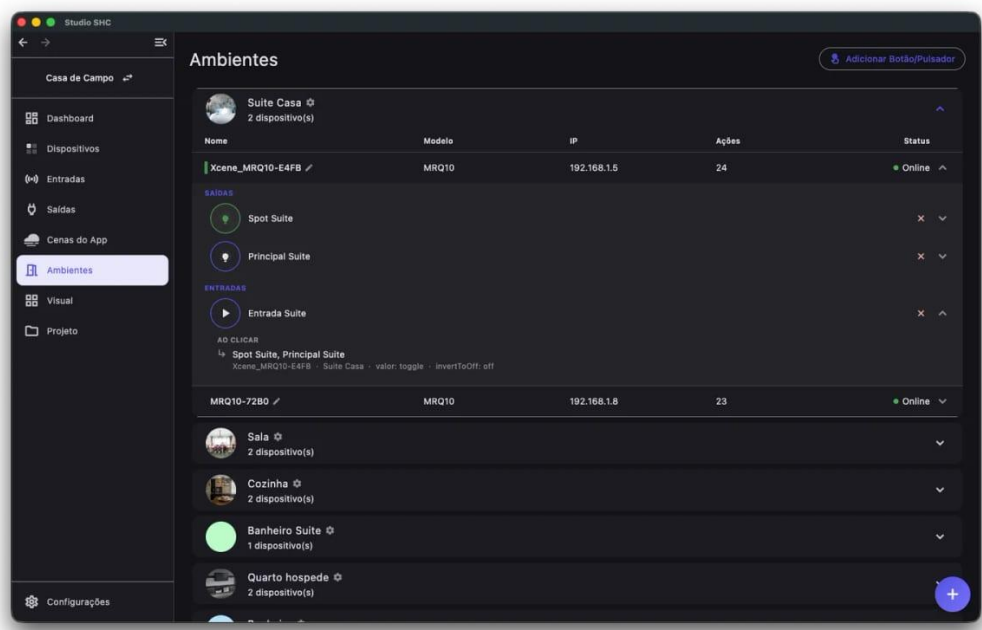


O conteúdo vem em duas seções, **SAÍDAS** e **ENTRADAS**. Cada uma só aparece se tiver itens. Sem nenhum item, aparece **Nenhuma saída ou entrada deste dispositivo neste ambiente**.

Cada linha tem, da esquerda para a direita: o controle circular (ícone da saída ou **play** do botão), o nome, o x vermelho para desvincular e a seta que abre os detalhes. Nas entradas, um traço verde marca o último botão pressionado.

Ligar e desligar uma saída

Clique no ícone circular da saída. É o mesmo controle da tela [Saídas](#), com as mesmas cores e as mesmas regras. Veja [O que o ícone faz](#) e [Estado do ícone](#).



O estado mostrado vem do equipamento. Ele acompanha também acionamentos feitos pela tecla na parede ou por outro aplicativo.

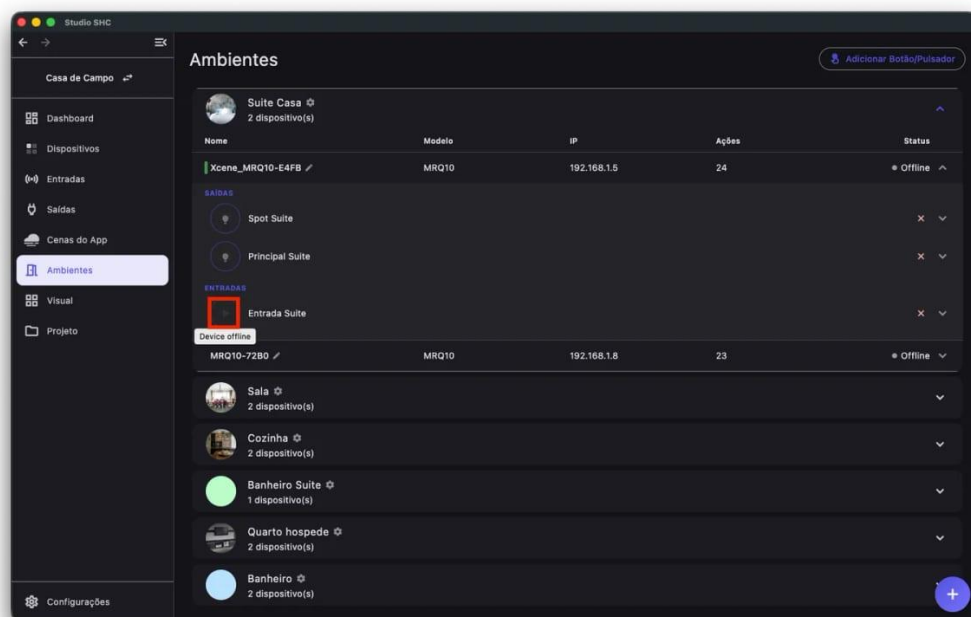
Testar um botão pelo play

Clique no **play** ao lado do nome do botão. O equipamento executa a **ação ao clicar** gravada nele, como se alguém tivesse apertado a tecla. Para testar a ação ao segurar, pressione a tecla no próprio equipamento.

Depois do disparo, o traço verde passa para aquele botão.

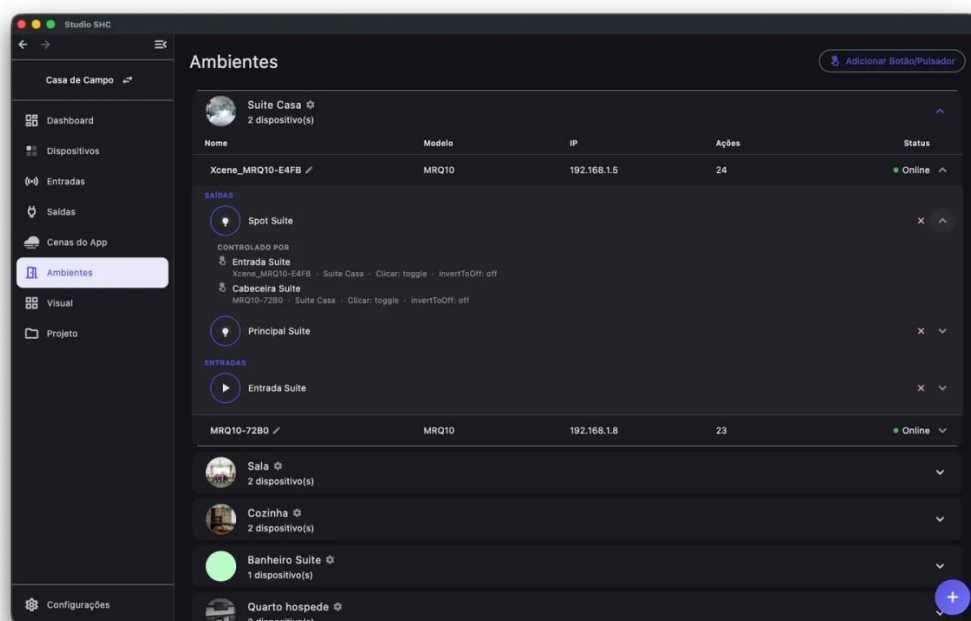
Quando o play está esmaecido, a dica mostra o motivo:

Dica	Motivo
Device não suporta execução de cenas	O equipamento não executa ações a pedido do app
Device offline	O equipamento está sem comunicação



Ver quem controla uma saída

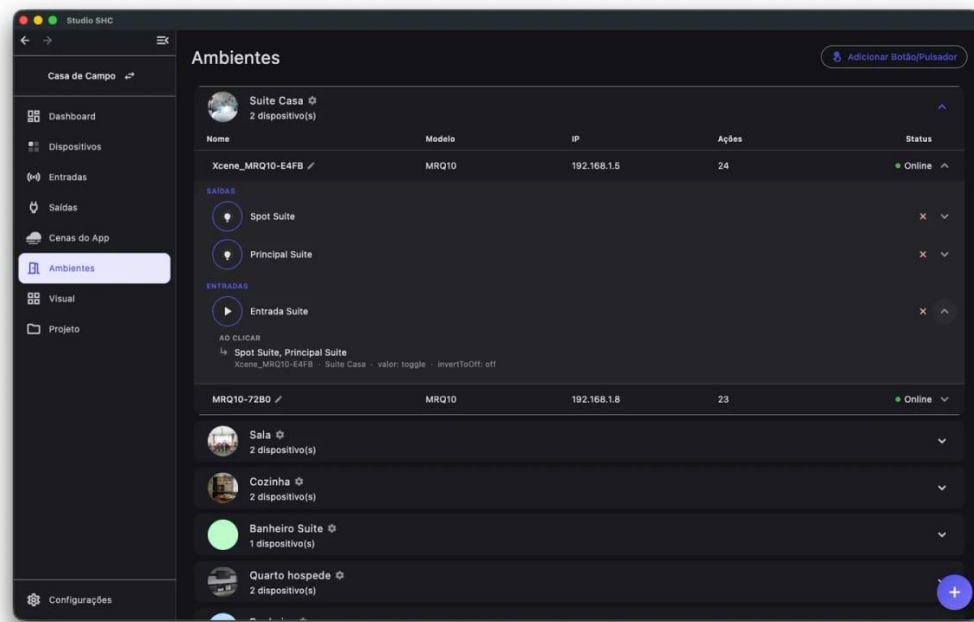
Abra a saída pela seta. O bloco **CONTROLADO POR** lista cada botão que aciona a saída, com o equipamento e o ambiente do botão, a ação (Clicar: {valor} ou Segurar: {valor}) e, quando configurado, o campo invertToOff.



Se nenhum botão aciona a saída, aparece **Nenhum botão controla esta saída**. O bloco é só de leitura. Para mudar, veja [Associar botão a uma saída](#).

Ver o que um botão faz

Abra o botão pela seta. As ações aparecem em **AO CLICAR** e **AO SEGURAR** (só a seção que existe). Cada linha mostra a saída acionada, o equipamento, o ambiente, **valor: {valor}** e, quando configurado, **invertToOff**. Ação de uma saída Master mostra **Master** no lugar do equipamento.



Se o botão não tem ações, aparece **Este botão não tem ações**. Para alterar, use [Ação ao clicar](#) e [Ação ao segurar](#).

Remover um item do ambiente

Clique no x vermelho da linha (dica **Remover do ambiente**). O item continua no projeto e funcionando; ele só fica sem ambiente. A remoção é imediata, sem confirmação.

A exceção são as teclas fixas de keypad: veja [Teclas fixas de keypad](#).

O x só aparece para o [dono do projeto](#).

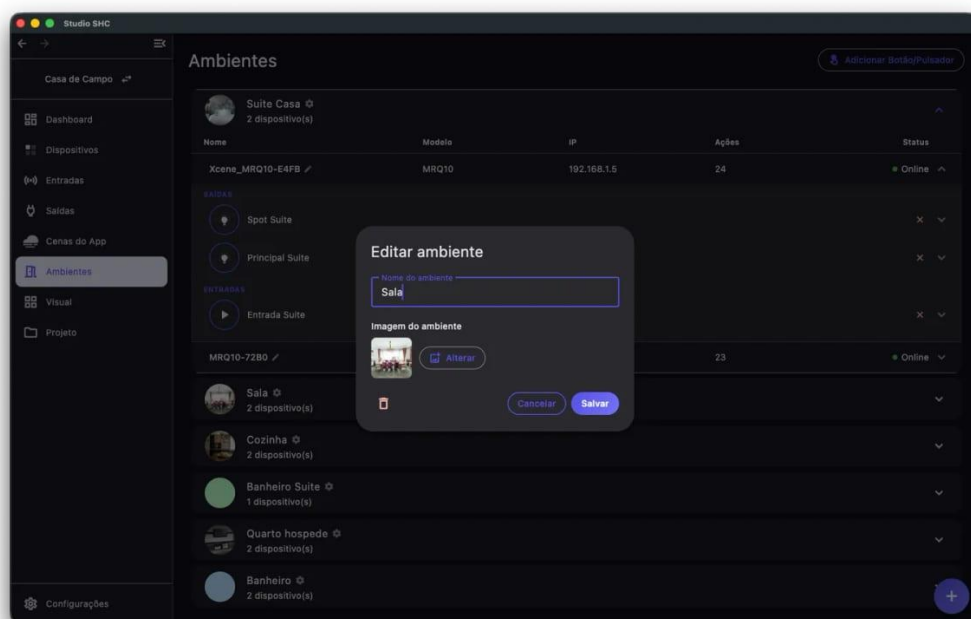
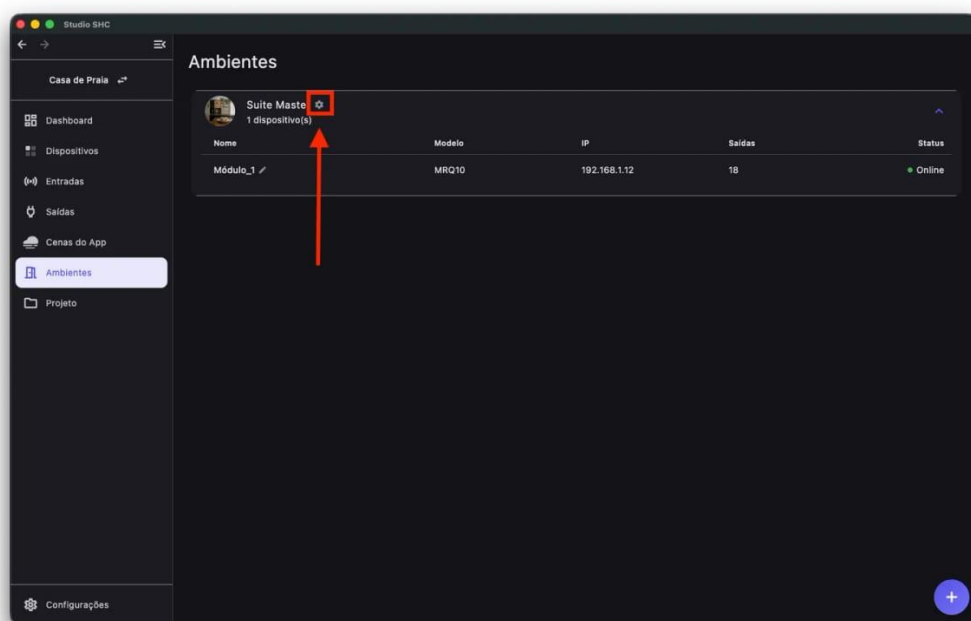
Editar ambiente

Na janela **Editar ambiente**, você muda o nome e a imagem de um ambiente ou o exclui. Só o [dono do projeto](#) vê a engrenagem que abre essa janela.

Para mudar quais saídas e botões pertencem ao ambiente, veja [Vincular saídas e botões a ambientes](#).

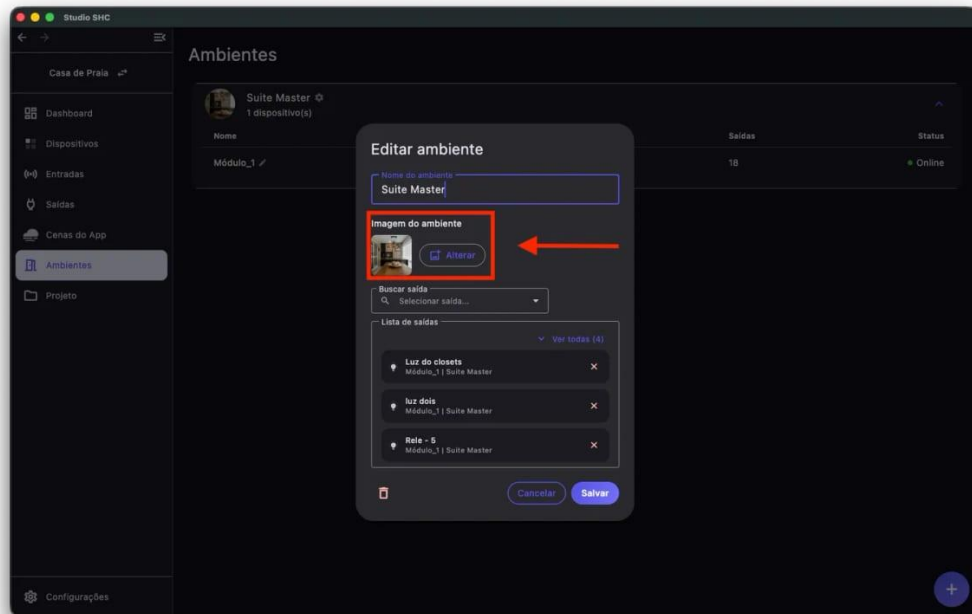
Abrir a edição

Na tela [Ambientes](#), clique na **engrenagem** ao lado do nome do ambiente.



Alterar nome ou imagem

- 1 Edite o campo **Nome do ambiente**.
- 2 Para trocar a imagem, clique em **Alterar** na área **Imagem do ambiente** e escolha a nova opção, como em [Imagem do ambiente](#).

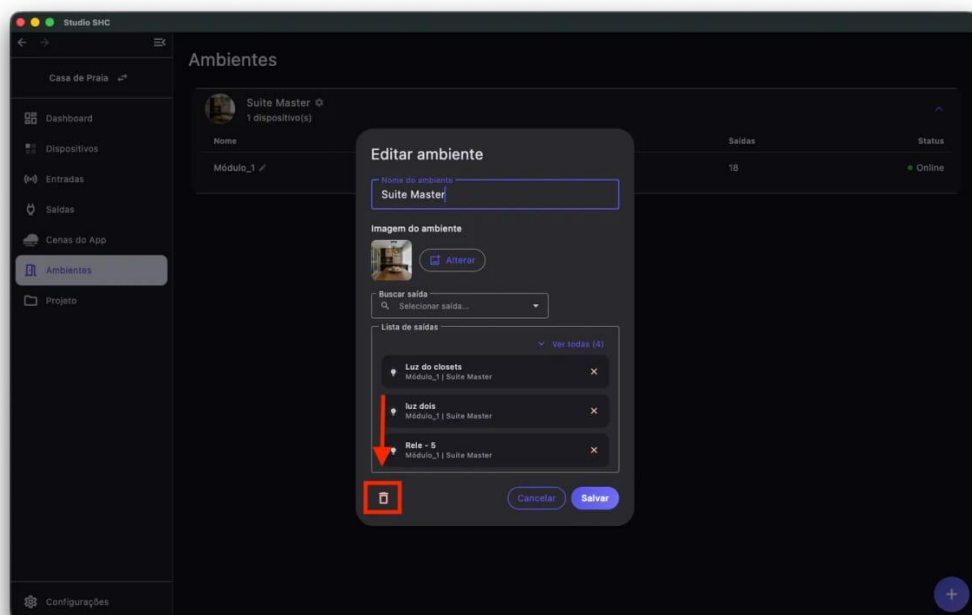


- 3 Clique em **Salvar**.

Para fechar sem salvar, confirme em **Sim, descartar** na janela **Descartar alterações?**.

Excluir ambiente

- 1 Na janela **Editar ambiente**, clique no ícone de lixeira.



- 2 Na confirmação **Excluir ambiente?**, clique em **Excluir**.

Os itens vinculados não são apagados: eles continuam funcionando e ficam sem ambiente.

Se não conseguir salvar

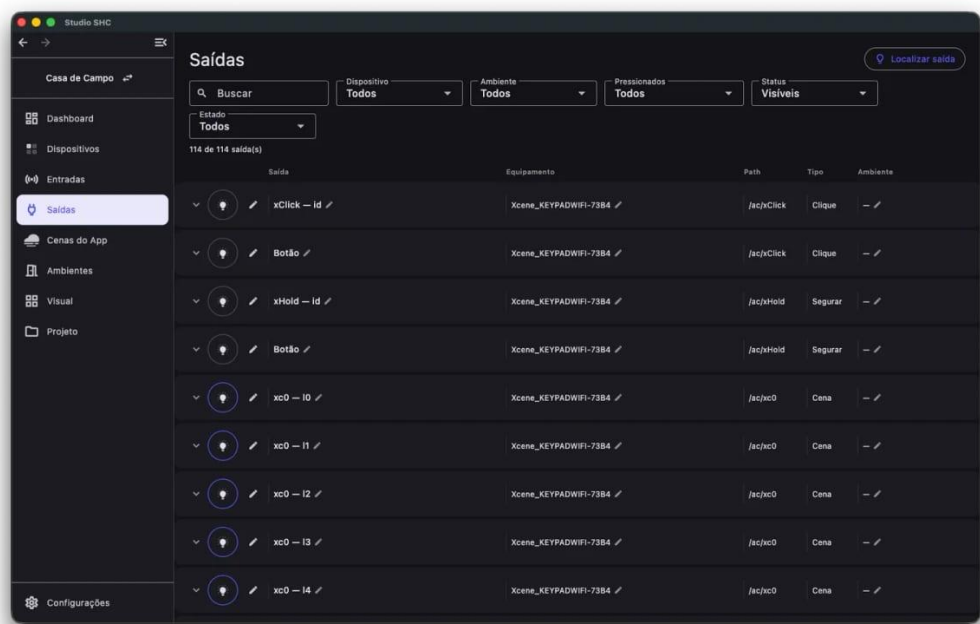
Mensagem exibida	O que fazer
Informe o nome do ambiente	Digite um nome antes de salvar
Erro ao salvar ambiente: ...	Confira a conexão e tente de novo
Erro ao excluir ambiente: ...	Confira a conexão e tente de novo
Erro ao enviar imagem: ...	Tente outra imagem ou repita o envio

Saídas

Lista de saídas

A tela **Saídas** lista o que os equipamentos controlam: luzes, relés, persianas, zonas de áudio e outros controles. Cada saída **recebe** comandos. O que **dá** o comando, como um botão na parede, é uma entrada: veja [Lista de entradas](#).

Para abrir, clique em **Saídas** na barra lateral do projeto.

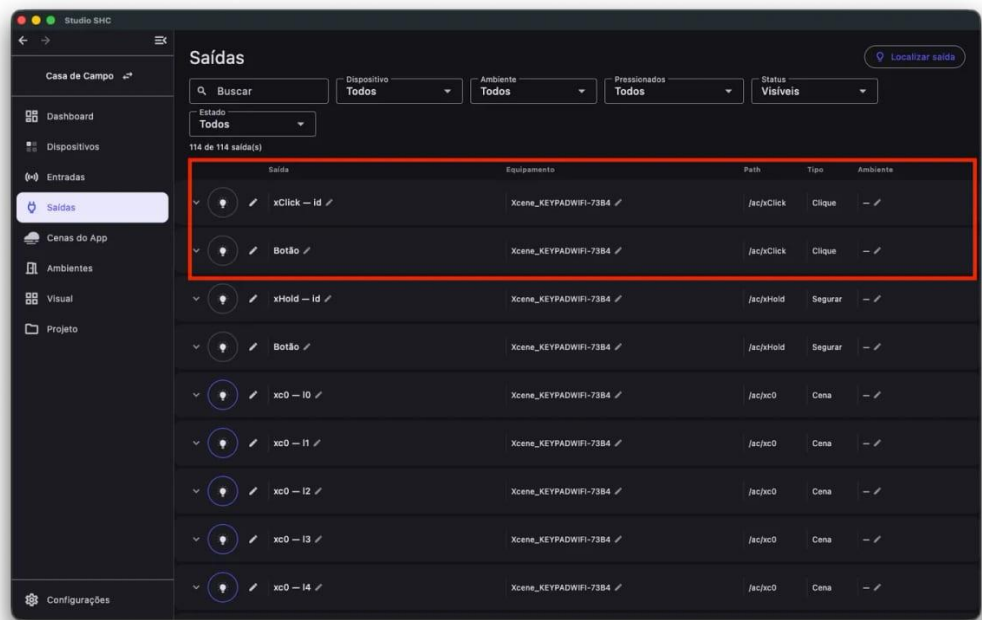


O que você pode fazer nesta tela

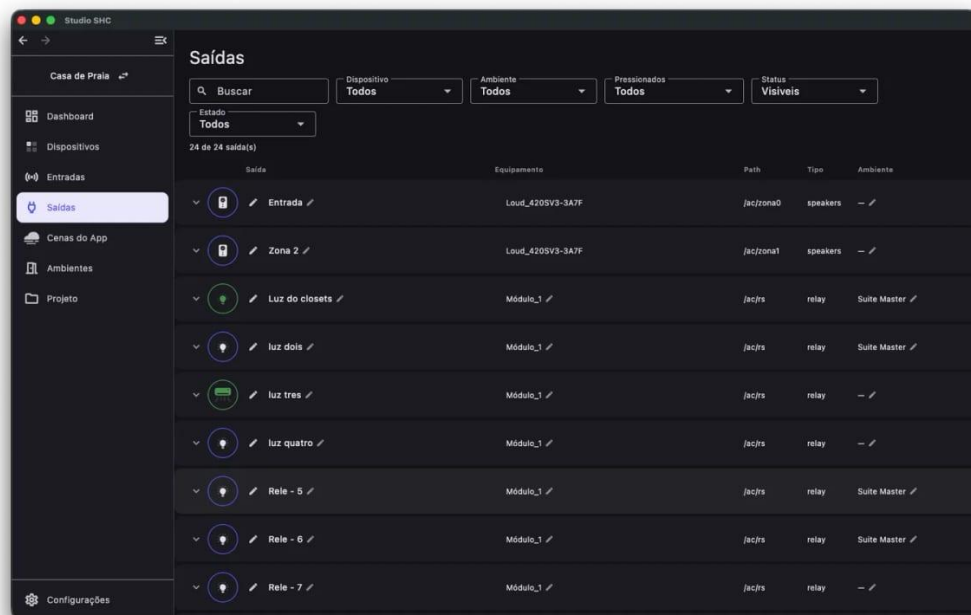
Tarefa	Onde está explicado
Ligar, desligar ou ajustar uma saída pelo app	Controlar saídas
Encontrar uma saída pelo nome, equipamento, ambiente ou estado	Filtros e busca
Descobrir qual saída acende uma lâmpada instalada	Localizar saída
Fazer um botão controlar a saída	Associar botão a uma saída
Trocar ícone, nome ou ambiente	Editar nome e ambiente
Configurar uma zona de áudio ou outra saída com vários controles	Saídas agrupadas

O que aparece na linha

Coluna ou item	O que mostra
Traço verde à esquerda	Saída alterada pelo último acionamento no projeto
Ícone	Estado da saída (verde = ligada). Clique para acionar
Saída	Nome da saída
Equipamento	Equipamento ao qual a saída pertence
Path	Identificação da função no equipamento, como <code>/ac/rs</code>
Tipo	Tipo da saída, como Relé, Persiana, Cena ou Áudio
Ambiente	Ambiente da saída
Círculo azul à direita	Alteração ainda não enviada ao equipamento

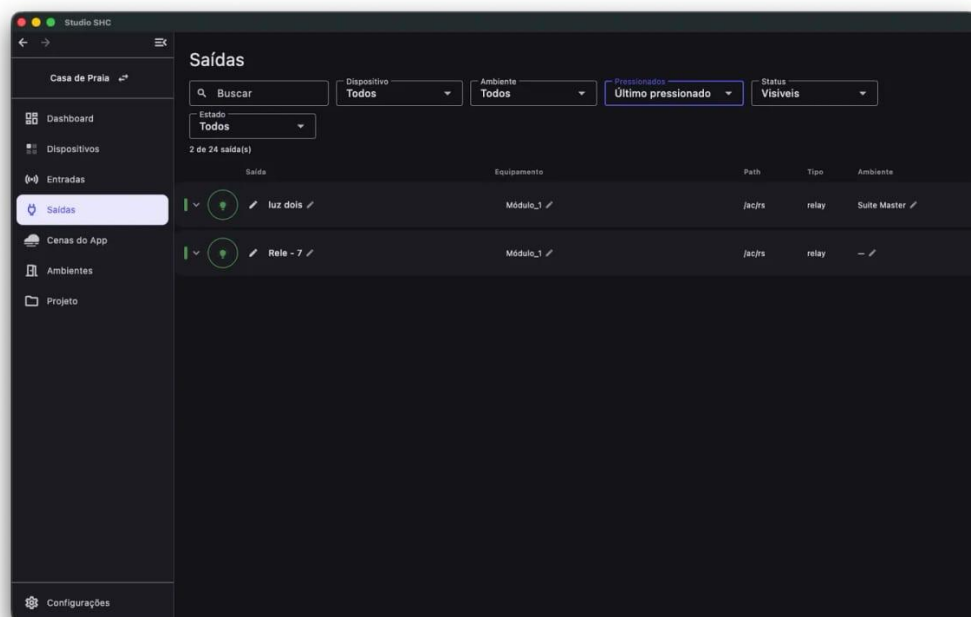


O estado do ícone é atualizado na tela quando a saída é acionada por um botão, por uma cena, pelo app ou por outra pessoa.



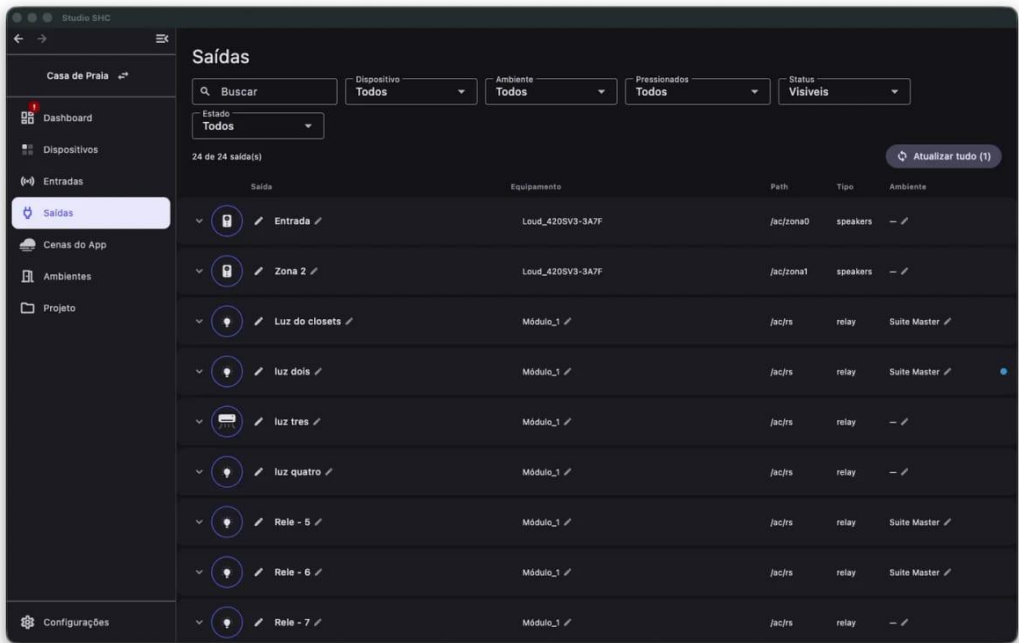
Saídas alteradas recentemente

O traço verde marca as saídas que mudaram no último acionamento do projeto. Para listar só essas saídas, use o filtro Pressionados › Último pressionado em [Filtros e busca](#).



Alterações pendentes

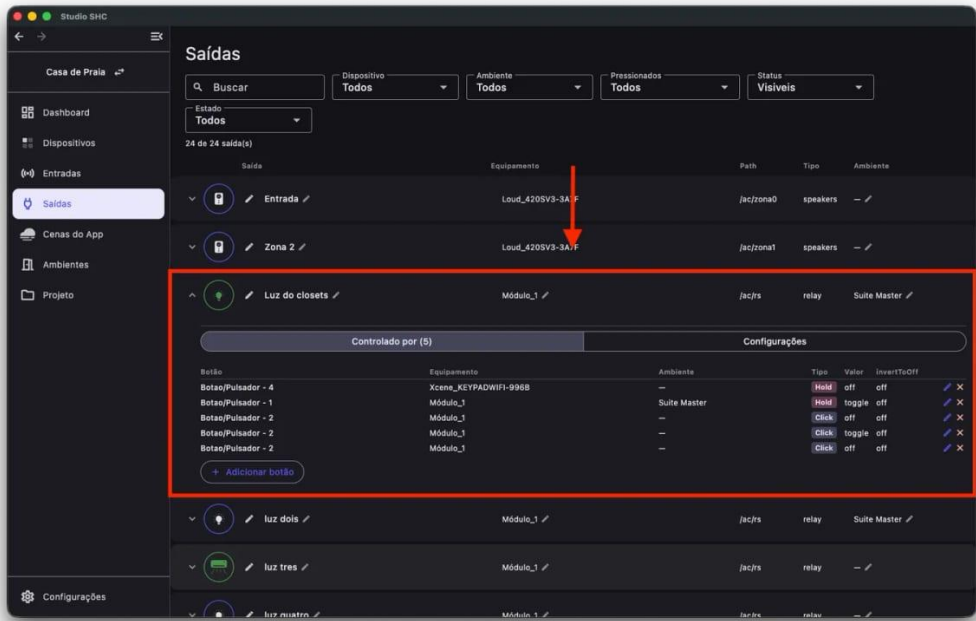
O círculo azul marca a saída com pendência: um botão foi associado à saída, ou uma configuração dela mudou. A mudança só chega ao equipamento com [Atualizar tudo](#). A contagem é a mesma da tela [Entradas](#).



Expandir uma saída

Clique na linha para abrir as abas:

Aba	Para que serve
Controlado por	Lista os botões que acionam a saída, com o tipo (Click ou Hold) e o valor. O número entre parênteses é a quantidade de botões. Pelo Adicionar botão , você associa outro botão. Veja Associar botão a uma saída
Configurações	Opções da saída (ver abaixo)



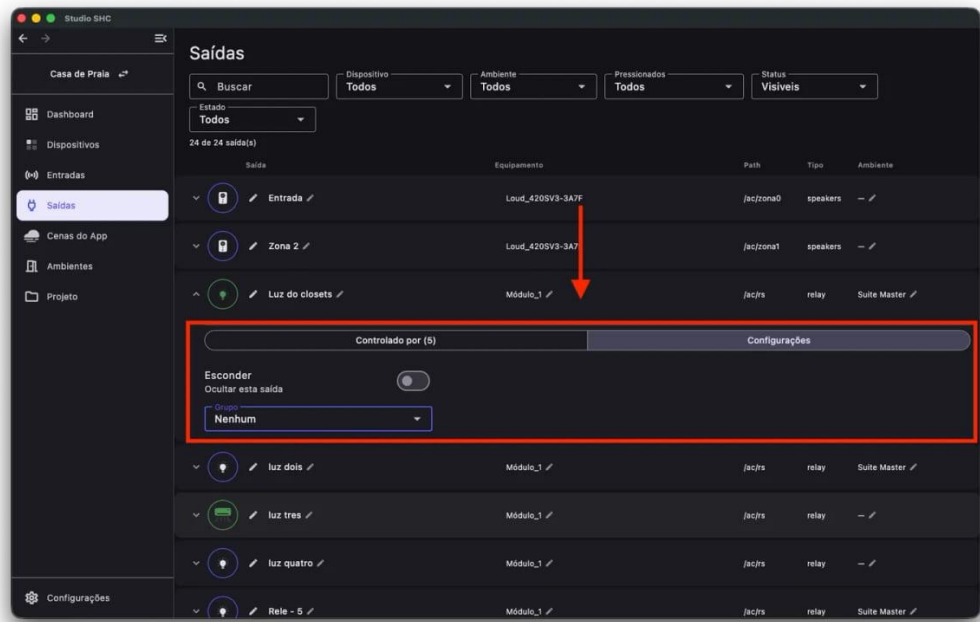
Saídas com vários controles, como uma zona de áudio, mostram também os comandos do equipamento (power, mute, input, volume) acima das abas. Veja [Controlar saídas](#).

Configurações da saída

As opções dependem do equipamento:

- **Esconder** (legenda **Ocultar esta saída**): a saída deixa de aparecer para configurar e controlar, para todos que usam o projeto. Ela também sai do campo **Buscar saída**, ao montar as ações de um botão ou de uma Cena do App. Para vê-la de novo, use o filtro **Status > Escondidos** em **Filtros e busca**.
- **Grupo**: classifica a saída numa das categorias que o equipamento oferece, ou **Nenhum**.

Só o **dono do projeto** altera essas opções.



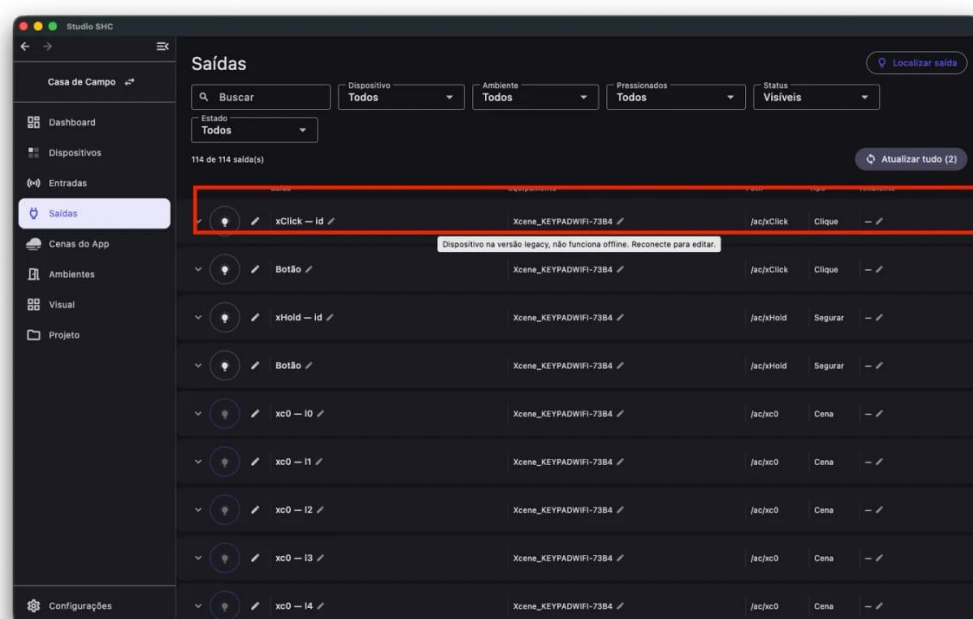
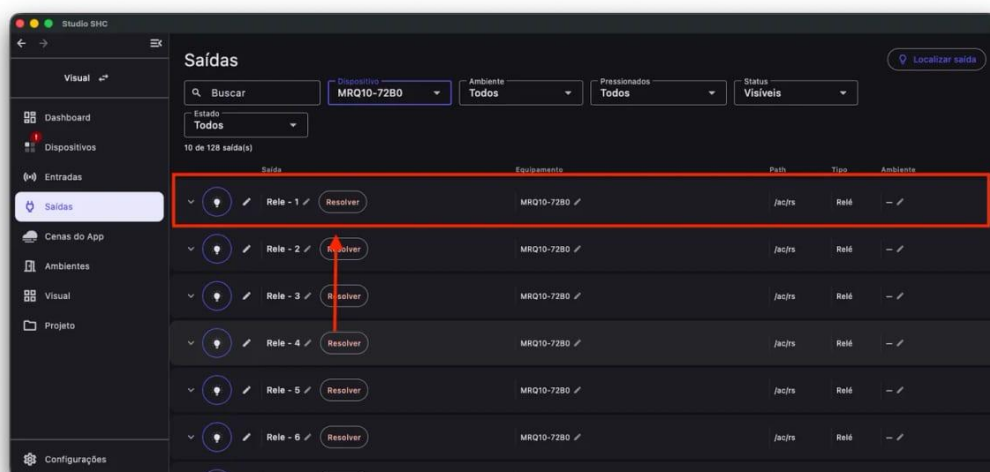
Se a saída não aparece em Buscar saída

O campo **Buscar saída** monta as ações de um botão e de uma Cena do App. Se a saída não aparece nele, confira nesta ordem:

- 1 O equipamento da saída está no projeto. Veja [Dispositivos descobertos na rede](#).
- 2 A saída não está marcada como **Esconder** (veja [Configurações da saída](#)).
- 3 Se a saída nunca apareceu, use [Recarregar descrições](#).

Quando a saída não abre

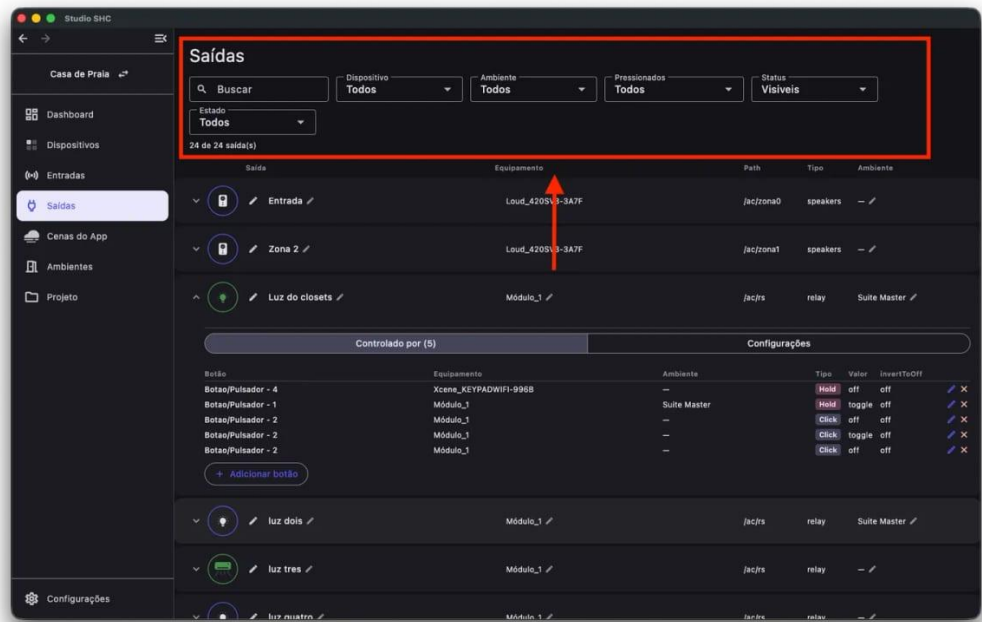
Situação	O que aparece	O que fazer
Equipamento com dados diferentes da nuvem	Botão Resolver , com contorno vermelho, ao lado do nome	Clique em Resolver e escolha qual versão manter. Veja Dados divergentes
Equipamento com firmware legado (anterior ao 3.0.0) e offline	Linha travada, com a dica, ou a janela Dispositivo offline no tablet: Dispositivo na versão legacy, não funciona offline. Reconecte para editar.	Reconecte o equipamento à rede



Em equipamentos com firmware atual, a linha abre mesmo offline. Só o acionamento pelo ícone fica indisponível.

Filtros e busca

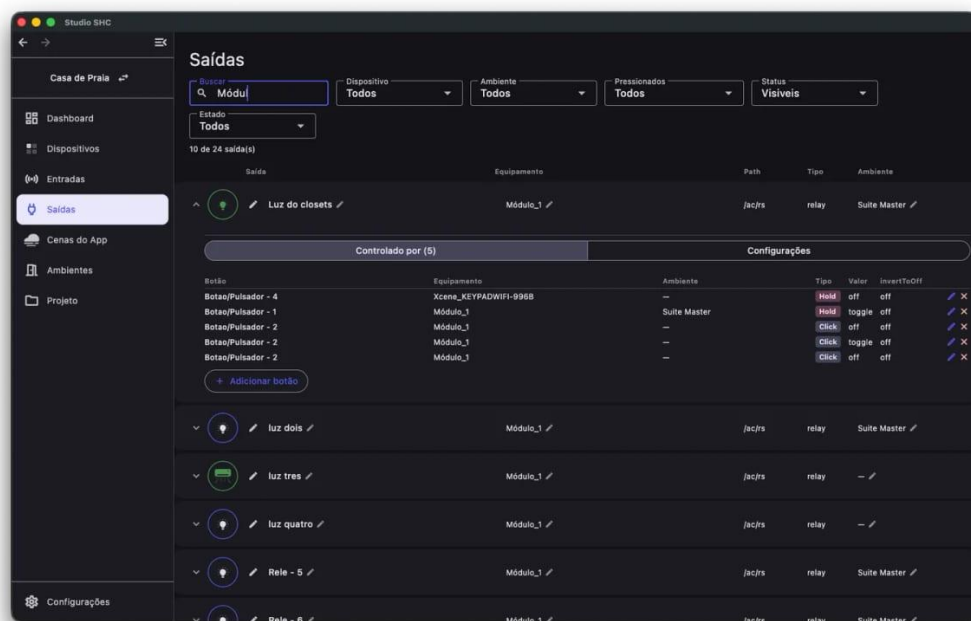
Os filtros ficam no topo da tela [Saídas](#), acima da lista. Abaixo deles, a contagem mostra quantas saídas atendem aos filtros, como **12 de 48 saída(s)**.



Filtros disponíveis

Filtro	O que faz
Buscar	Procura o texto no nome da saída, no nome original informado pelo equipamento, no identificador da saída (como r0) e no nome do equipamento. A lista filtra enquanto você digita
Dispositivo	Mostra só as saídas de um equipamento
Ambiente	Mostra só as saídas de um ambiente
Pressionados	Último pressionado mostra só as saídas que mudaram no último acionamento
Status	Visíveis ou Escondidos
Estado	Ligados, Desligados ou Todos

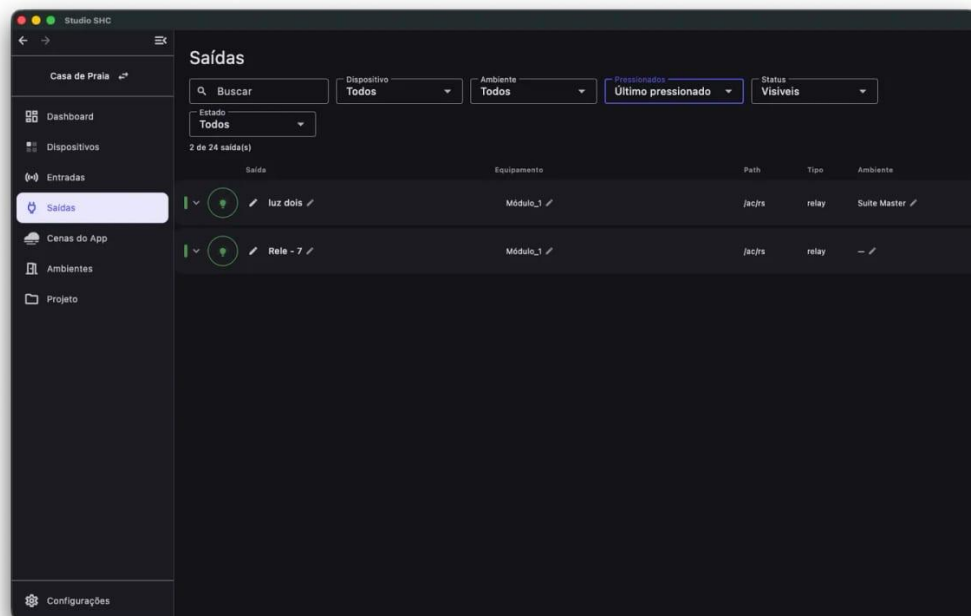
Os filtros se somam: a lista mostra só as saídas que atendem a todos. Para ver tudo de novo, apague a busca, escolha **Todos** nos filtros e **Visíveis** em **Status**. Se nada atender aos filtros, aparece **Nenhuma saída encontrada**.



Descobrir o que um botão aciona

- 1 Aperte o botão na parede, ou acione uma cena.
- 2 No filtro **Pressionados**, escolha **Último pressionado**.

A lista mostra só as saídas que mudaram com esse acionamento, marcadas com o traço verde.



Ver saídas escondidas

O filtro **Status** começa em **Visíveis**. A saída marcada como **Esconder** na aba **Configurações** só aparece quando você escolhe **Escondidos**.

Filtrar por estado

Ligados mostra as saídas ligadas, com intensidade acima do mínimo ou, numa zona de áudio, com a entrada ativa. **Desligados** mostra as demais. O filtro usa o último estado informado pelo equipamento. Com o equipamento offline, o estado pode estar desatualizado.

Localizar saída

O assistente **Localizar saída** descobre de qual equipamento e de qual saída é uma lâmpada instalada. Ele acende metade das saídas, pergunta se a lâmpada que você procura está acesa e descarta a outra metade. Com 32 saídas, chega ao resultado em cerca de 5 perguntas.

Use quando receber uma instalação sem identificação ou quando precisar nomear as saídas de um equipamento novo.

Antes de começar

- Participam só as saídas do tipo **Relé** de equipamentos **online**. Saídas de outros tipos, como **Persiana**, **Cena** e **Áudio**, ficam de fora. Equipamento offline também fica de fora.
- Fique onde você enxerga a lâmpada.

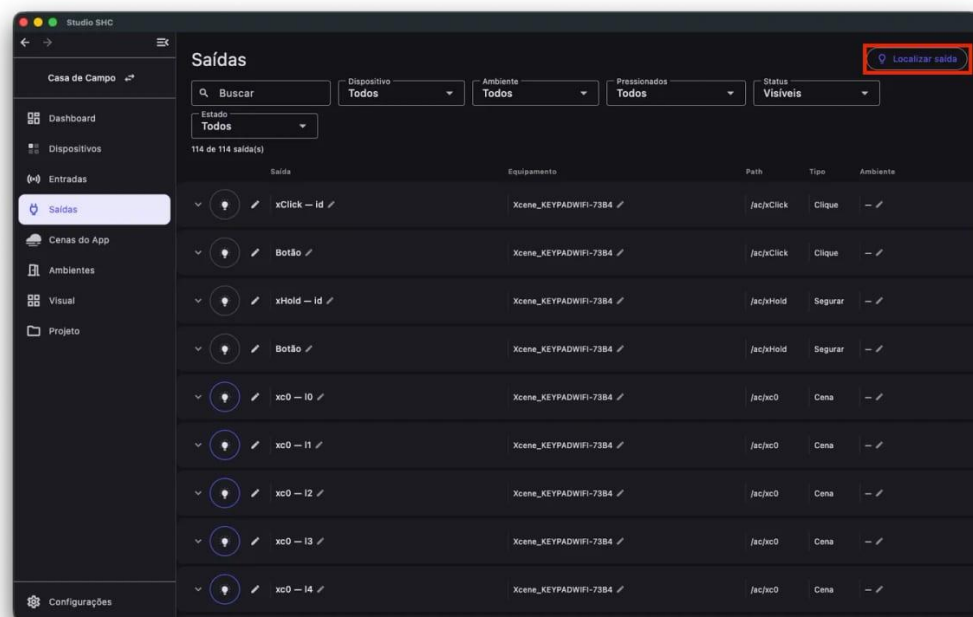
⚠ As saídas de relé ligam e desligam de verdade

Durante a busca, **todas as saídas de relé dos equipamentos online do projeto** ligam e desligam várias vezes. Isso inclui luzes, tomadas e qualquer outra carga ligada a um relé. Avise as pessoas do local e não use o assistente quando uma carga não puder ser desligada.

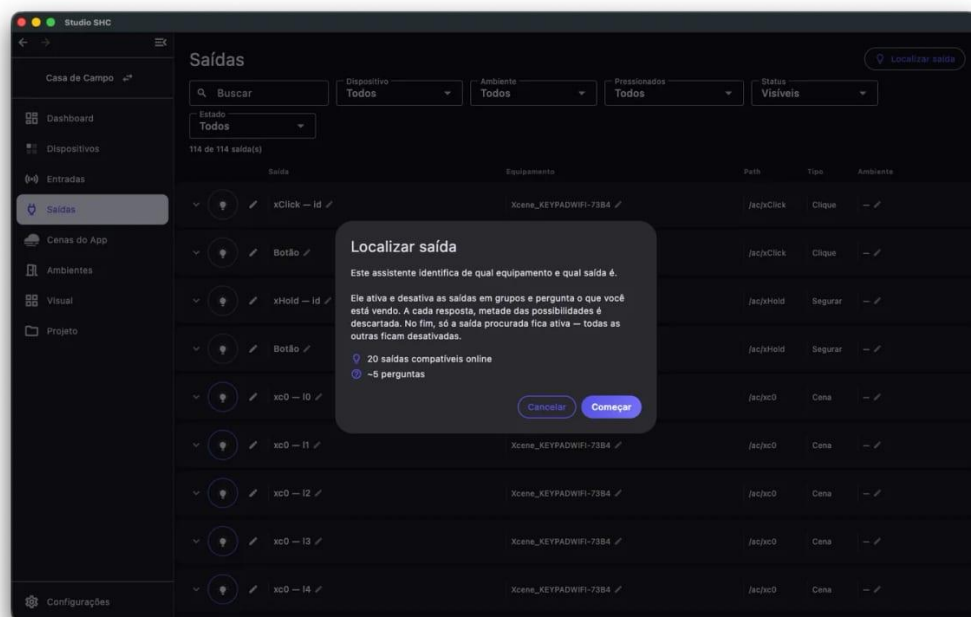
O estado anterior não é restaurado. No fim, só a saída encontrada fica ligada. Se você cancelar, todas as saídas participantes ficam desligadas.

Passo 1 — Abrir o assistente

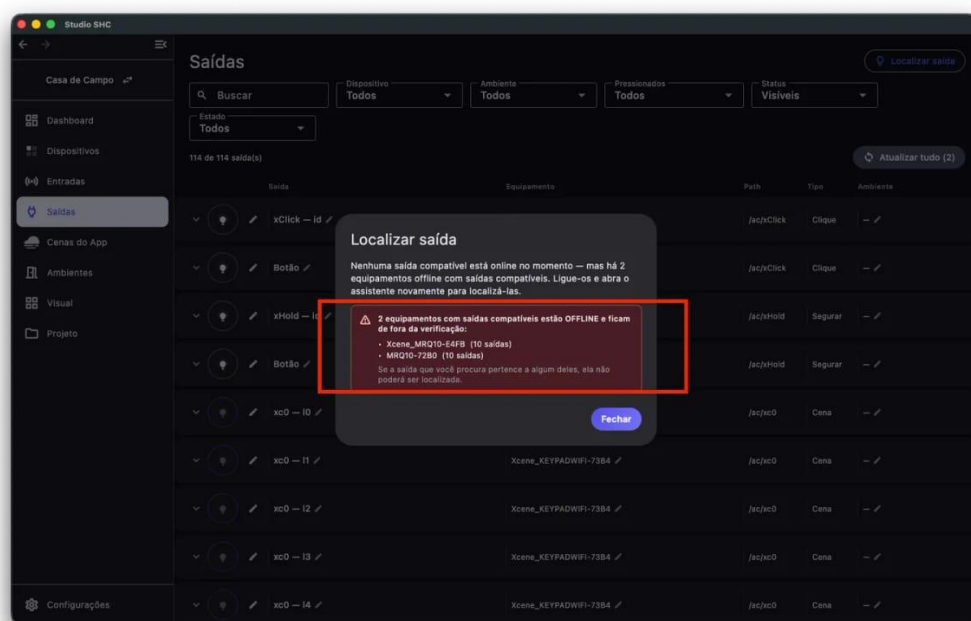
Na tela **Saídas**, clique em **Localizar saída**, à direita do título.



A tela inicial mostra quantas saídas participam (**{N}** saídas compatíveis online) e a estimativa de perguntas. Clique em **Começar**.

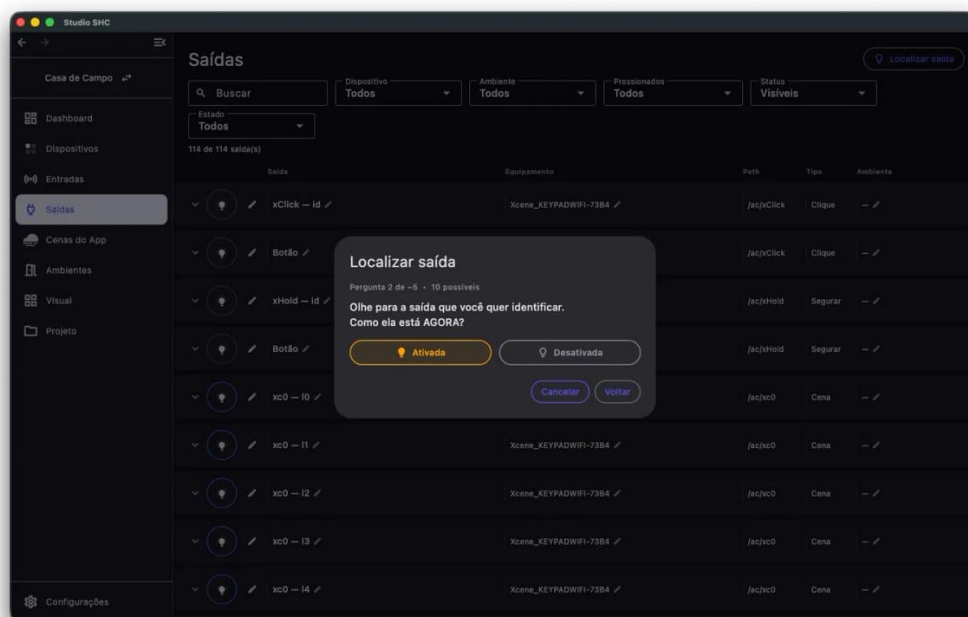


Se houver equipamentos compatíveis offline, uma caixa vermelha lista esses equipamentos e avisa: «Se a saída que você procura pertence a algum deles, ela não poderá ser localizada.» Para incluí-los, ligue-os e abra o assistente de novo.

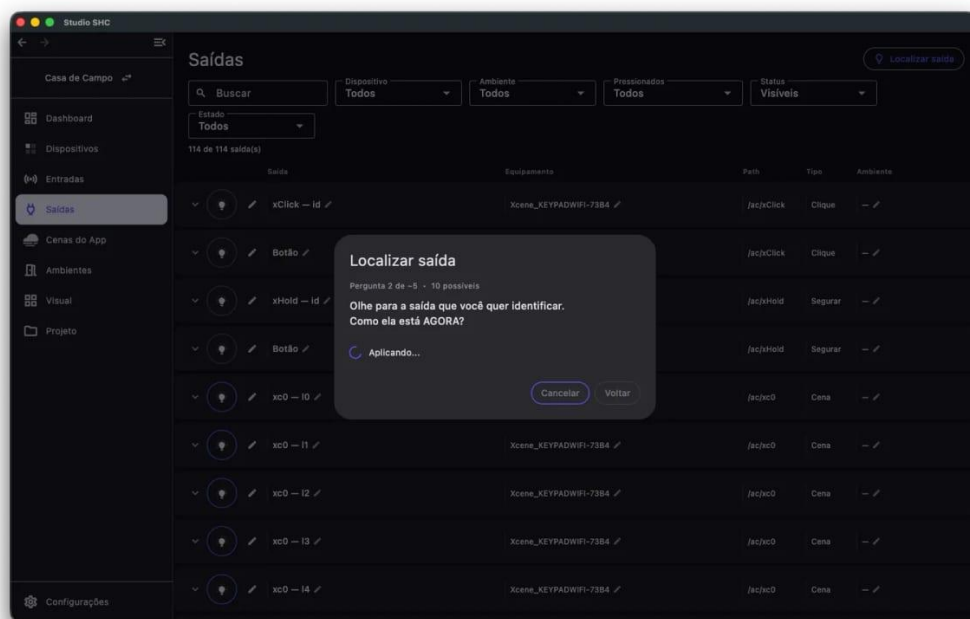


Passo 2 — Responder as perguntas

- 1 Olhe para a lâmpada que você quer identificar.
- 2 Clique em **Ativada** se ela estiver acesa, ou em **Desativada** se estiver apagada.



Repita até sobrar uma saída. Enquanto os comandos são enviados, aparece **Aplicando...** no lugar dos botões. Em rede lenta ou por VPN, isso leva alguns segundos.

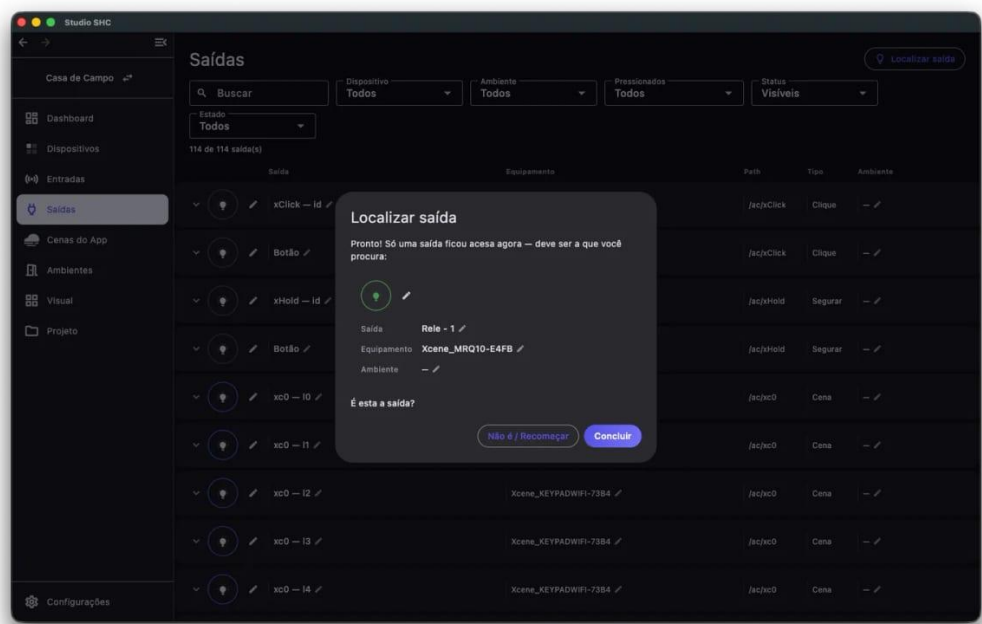


Respondeu errado? Clique em **Voltar** para refazer a pergunta anterior. **Cancelar** fecha o assistente e desliga todas as saídas participantes.

Se havia equipamentos offline, o assistente pergunta no fim se a saída que sobrou é mesmo a que você procura. **Sim**, é essa mostra o resultado. **Não**, continua apagada desliga tudo e informa que a saída não está entre as online.

Passo 3 — Organizar a saída encontrada

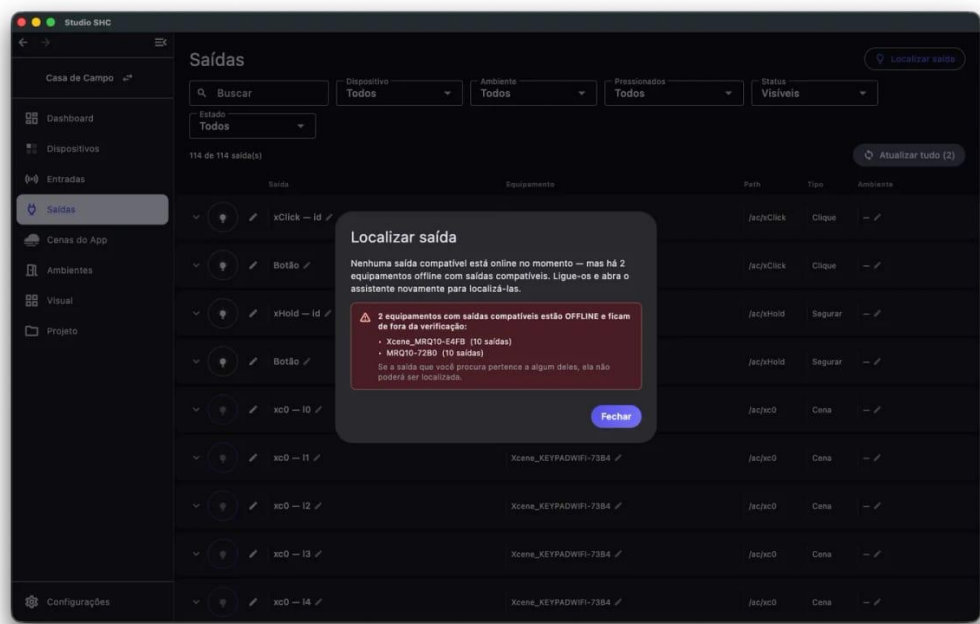
O cartão final mostra a saída encontrada. Nele, você já pode trocar o ícone, o nome da saída, o nome do equipamento e o ambiente, sem procurar a saída na lista depois.



- **Concluir** salva o que você editou e fecha o assistente. Só a saída encontrada fica ligada.
- **Não é / Recomeçar** reinicia a busca.

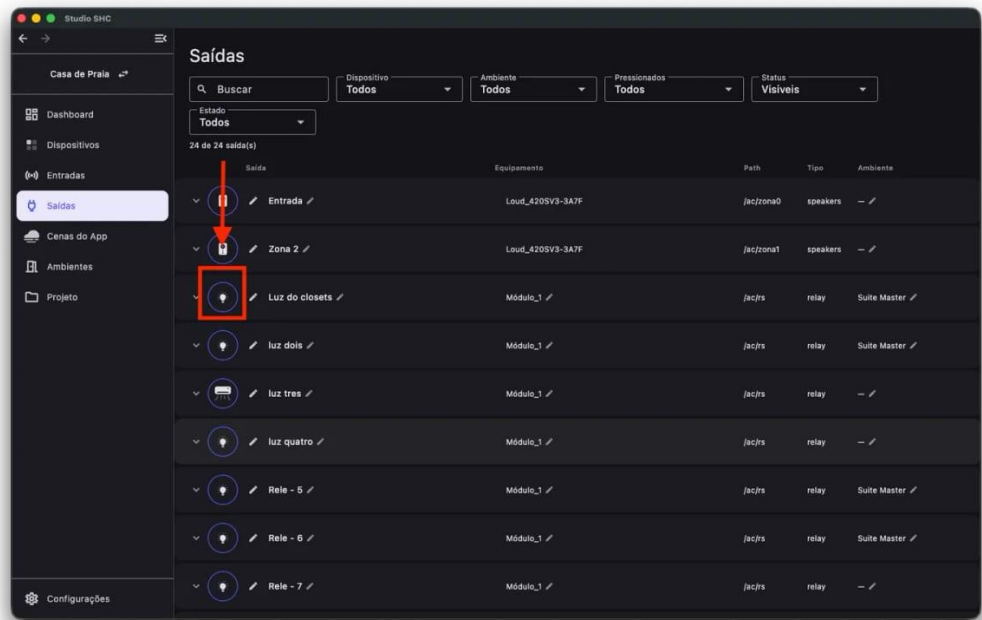
Se algo der errado

Situação	O que fazer
O assistente informa que não há saídas compatíveis online	Ligue os equipamentos e confira se aparecem online em Dispositivos
Aparece «A saída que você procura não está entre as saídas online.»	A saída não respondeu ao teste. Confira se ela é de relé, se o equipamento está online e se a lâmpada funciona. Use Recomeçar
Aplicando... demora muito	A rede pode estar lenta ou o acesso pode ser por VPN. Aguarde a confirmação dos equipamentos
A saída encontrada não é a certa	Clique em Não é / Recomeçar



Controlar saídas

Na tela [Saídas](#), clique no ícone à esquerda da saída para acioná-la. O comando vai direto ao equipamento: não grava nada no projeto e não cria pendência.

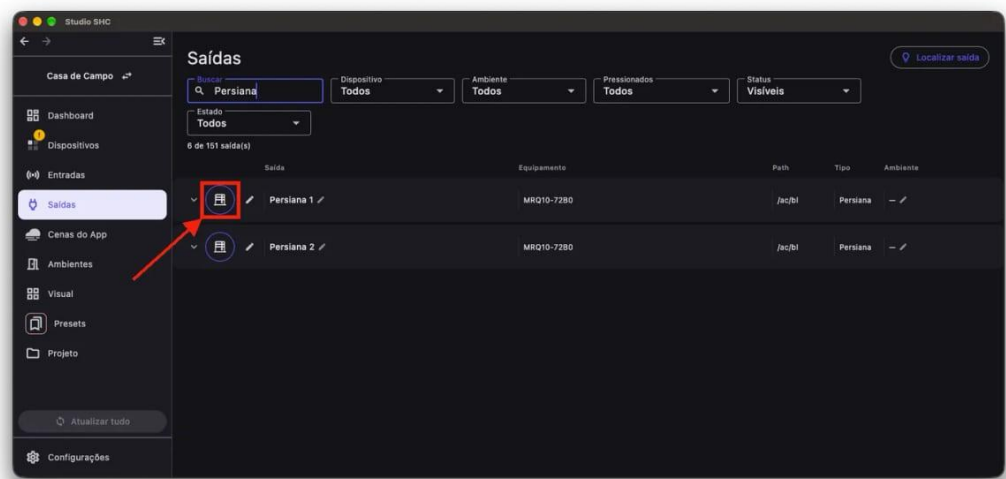


O que o ícone faz

O clique depende do Tipo da saída, mostrado na [Lista de saídas](#):

Tipo de saída	O que o clique faz
Relé e Cena	Inverte o estado: o equipamento liga o que está desligado e desliga o que está ligado
Persiana	Envia ao equipamento o comando de alternar (toggle): a persiana troca o sentido do movimento
Áudio (zona de áudio)	Liga ou desliga a zona inteira
Áudio (seletor de entrada)	Alterna entre ativo e inativo
Saída com valor numérico, como um volume	Vai para o mínimo se estiver acima dele; senão, vai para o máximo

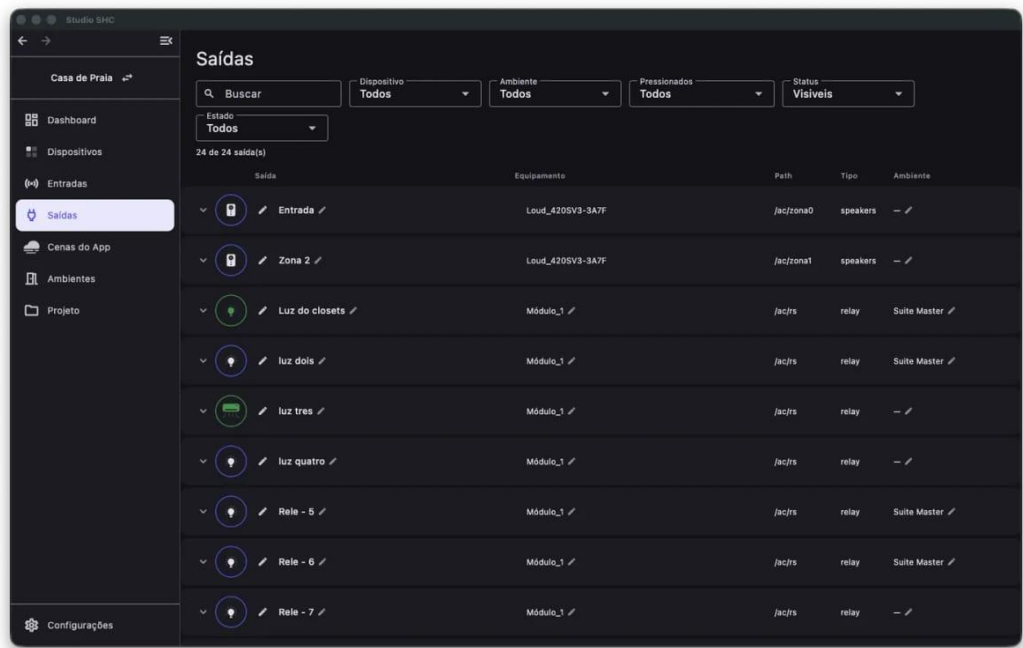
Numa linha de persiana, como **Persiana 1**, o clique no ícone manda **Parar/Alternar**. Veja [Persianas](#).



As saídas dos tipos Clique, Segurar, TCP, UDP e Wake-on-LAN e as saídas de texto não têm acionamento pelo ícone. Nelas, o ícone tem borda cinza e não responde ao clique.

Estado do ícone

Situação	Como o ícone aparece
Ligada	Ícone e borda verdes
Desligada	Ícone na cor normal, com borda colorida
Sem acionamento pelo ícone	Borda cinza, sem clique
Equipamento offline	Esmaecido, com a dica Device offline

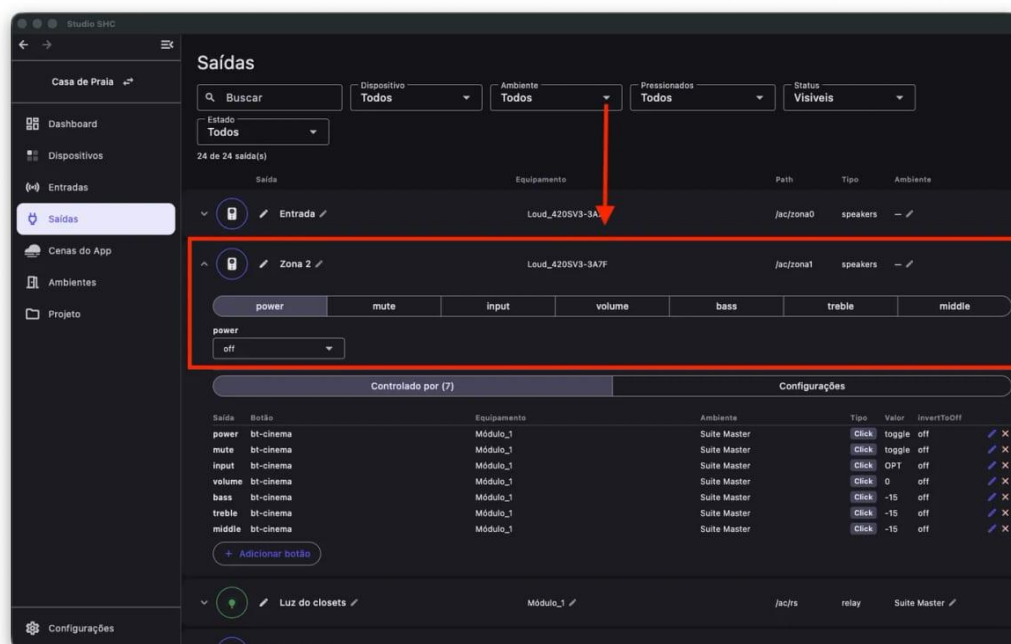


⚠ Equipamento offline

Com o equipamento offline, o estado mostrado pode não ser o real e o clique fica bloqueado. Verifique a alimentação e a rede do equipamento.

Comandos da saída expandida

Saídas com vários controles, como uma zona de áudio, mostram os comandos do equipamento (**power**, **mute**, **input**, **volume**, **bass**, **middle**, **treble** e outros) ao expandir a linha, acima das abas **Controlado por** e **Configurações**.



Altere o valor do comando. O Studio SHC envia direto ao equipamento, sem gravar no projeto, e mostra o valor que o equipamento respondeu. Os tipos de campo estão em [Controles da zona](#).

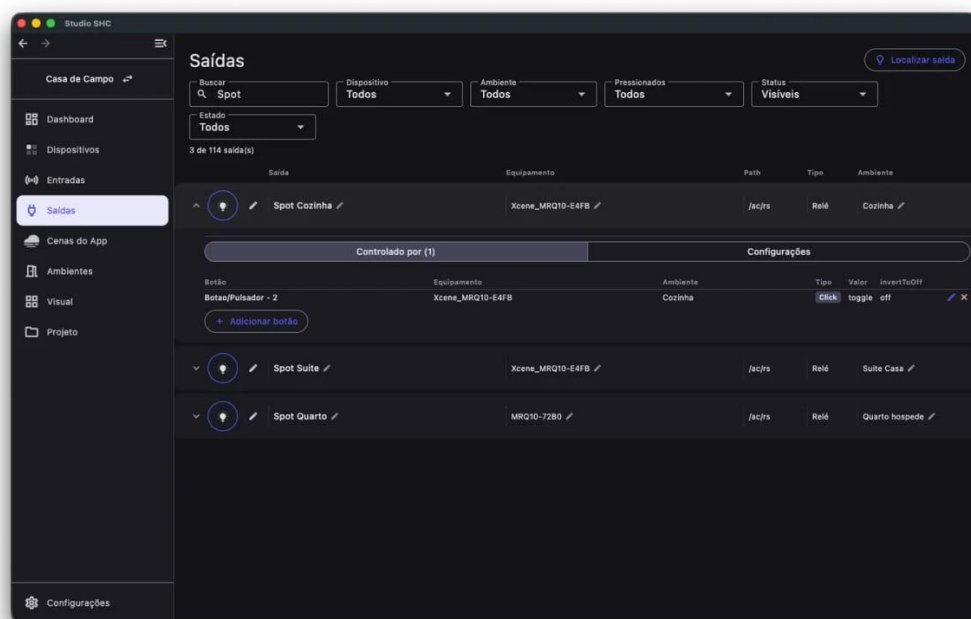
Para acionar várias saídas de uma vez

Use uma [Cena do App](#) para acionar pelo Studio SHC, ou as abas [Ação ao clicar](#) e [Ação ao segurar](#) de um botão da parede.

Associar botão a uma saída

A aba **Controlado por** mostra quais botões acionam uma saída e permite associar, editar e remover esses botões sem sair da tela **Saídas**. É o mesmo vínculo das abas **Ação ao clicar** e **Ação ao segurar** do botão, visto pelo lado da saída.

Para abrir, expanda a saída na tela **Saídas** e selecione **Controlado por**. Quando há botões associados, a aba mostra a quantidade, como **Controlado por (3)**.



O que aparece na aba

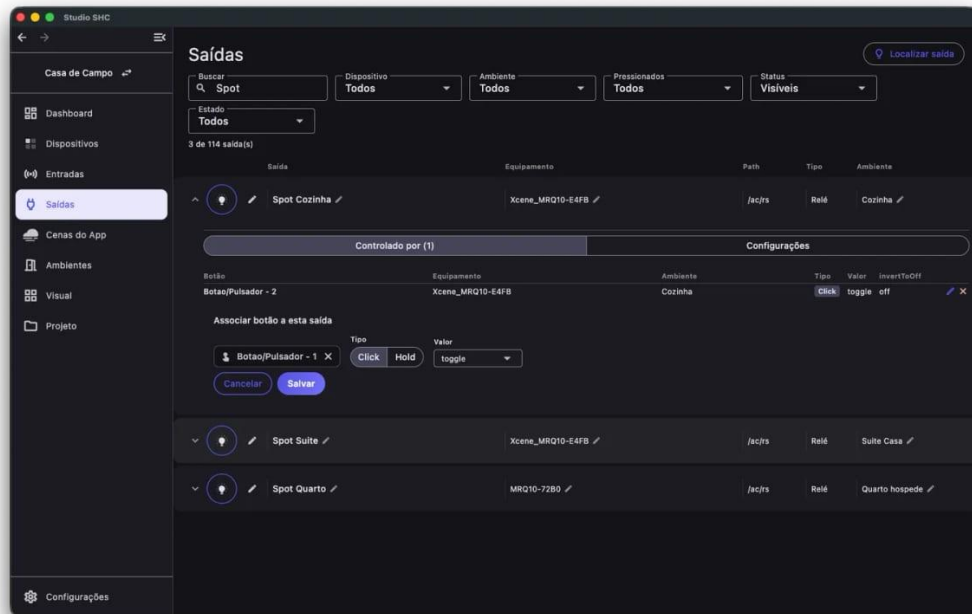
A tabela reúne as ações de clique e de segurar que acionam a saída, de todos os equipamentos do projeto.

Coluna	O que mostra
Saída	Só em saídas agrupadas : qual controle da zona o botão aciona
Botão, Equipamento, Ambiente	O botão de origem, onde ele está e o ambiente dele
Tipo	Click (ação ao clicar) ou Hold (ação ao segurar)
Valor	O que o botão envia para a saída
invertToOff	A opção invertToOff da ação, ou um traço

Sem nenhum botão associado, a aba mostra **Nenhum botão controla esta saída**. e o botão **Adicionar botão**.

Associar um botão

- 1 Na aba **Controlado por**, clique em **Adicionar botão**. O formulário **Associar botão a esta saída** abre abaixo da tabela.
- 2 Em **Buscar botão**, digite parte do nome do botão, do equipamento ou do ambiente e selecione o botão.

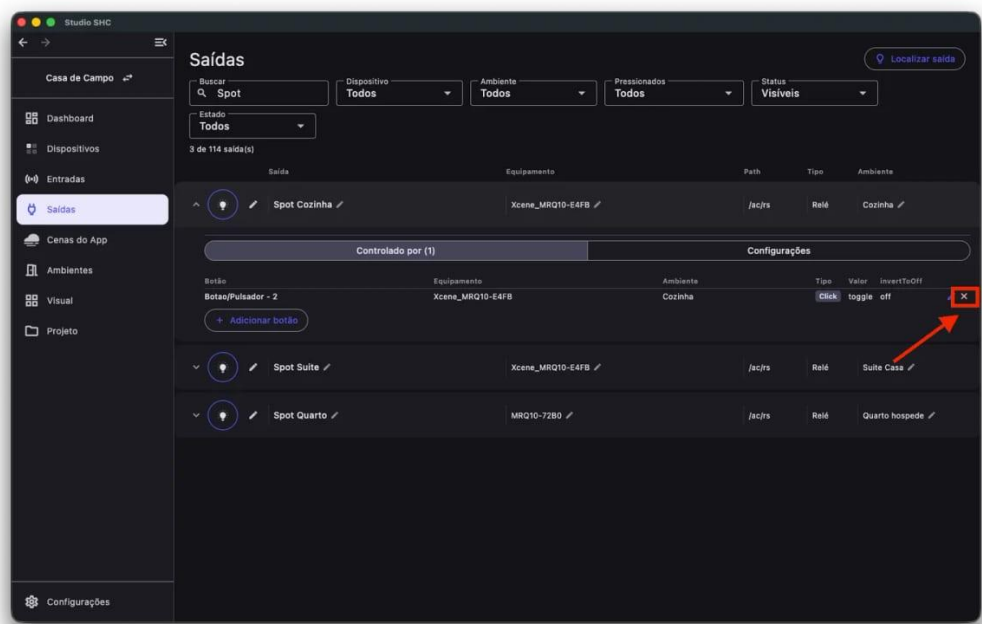


- 3 Em **Tipo**, escolha **Click** ou **Hold**.
- 4 Em **Valor**, confira o que será enviado à saída. O campo vem com o valor padrão e mostra as opções que o equipamento informa para aquela saída.
- 5 Clique em **Salvar**.

A ação é **acrescentada** às que o botão já tem. Nenhuma ação existente é substituída.

Editar ou remover uma associação

- **Editar:** clique no **lápiz** da linha. O Studio SHC abre a tela **Entradas** com o botão de origem expandido, na aba certa, e a ação pronta para editar.
- **Remover:** clique no **X** vermelho no fim da linha (dica **Remover associação**). A associação sai na hora, sem confirmação. Se a ação controlava só esta saída, ela é apagada do botão. Se controlava outras saídas junto, só esta saída sai da ação.



Enviar ao equipamento

Associar ou remover um botão cria uma pendência, com o círculo azul na linha da saída. A mudança só chega ao equipamento com [Atualizar tudo](#). Até lá, o botão da parede executa as ações antigas.

Se algo der errado

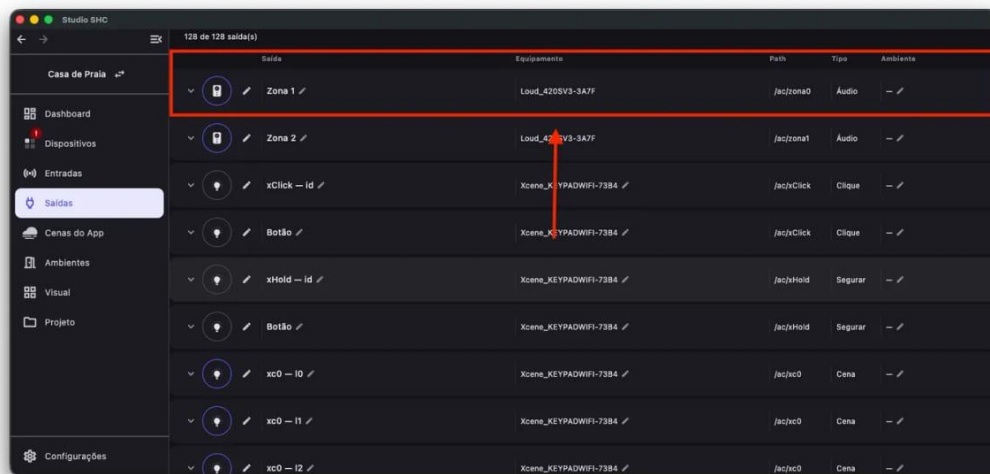
Situação	O que fazer
Salvar desabilitado	Escolha um botão em Buscar botão
Aparece Erro ao associar botão	Confira a conexão com a internet e clique em Salvar de novo
Aparece Erro ao carregar referências	Confira a conexão com a internet, recolha e expanda a saída de novo
Aparece Não foi possível remover a associação. Verifique a conexão e tente novamente.	Confira a conexão com a internet e clique no X de novo
O botão desejado não aparece na busca	Confira se o equipamento dele está no projeto. Só entradas do tipo botão aparecem
Não dá para associar mais ações ao botão	O botão usou as 30 posições , somando clicar e segurar. Remova ações antigas antes
A linha da saída não expande	Veja Quando a saída não abre
O botão físico não mudou	A alteração está pendente. Use o Atualizar tudo

Saídas agrupadas (zonas)

Alguns equipamentos têm vários controles no mesmo ponto, como ligar, mudo, entrada e volume de uma zona de áudio. O Studio SHC mostra **uma única linha** para a zona inteira, e os controles aparecem quando você abre a linha.

Como identificar uma saída agrupada

O caso mais comum é a **zona de áudio**, com os controles **Power** (ligar), **Mute** (mudo), **Input** (entrada) e **Volume**. Zona sem nome aparece com a numeração do visor do aparelho: **Zona 1**, **Zona 2**.



Na linha da zona:

- O ícone mostra se a zona está ligada. Clicar liga ou desliga a zona inteira.
- O nome, o ícone escolhido e o ambiente valem para a zona inteira.
- O nome do equipamento aparece como texto simples e não é editado pela linha.
- O traço verde e o círculo de pendência acendem quando qualquer controle da zona muda.

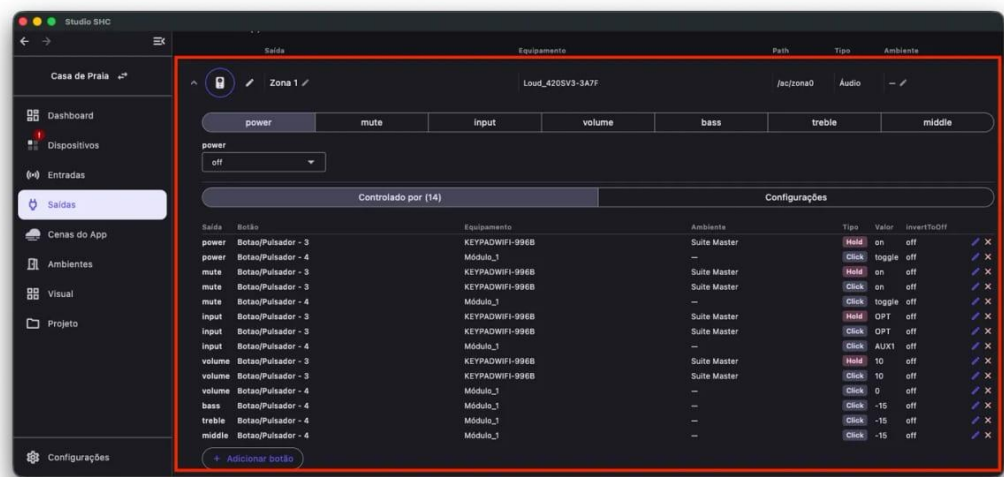
Renomear a zona

Renomeie pelo lápis ao lado do nome, como qualquer saída. Veja [Editar ícone, nome e ambiente da saída](#).

O Studio SHC salva o nome no projeto e o envia ao aparelho, que o mostra no visor. Se o aparelho estiver offline, o nome fica salvo e o visor é atualizado quando ele voltar a se comunicar.

Controles da zona

Abra a linha da zona. Aparecem, nesta ordem: o seletor com os controles da zona, o editor do controle escolhido e as abas **Controlado por** e **Configurações**.



O editor se adapta ao controle:

Tipo de controle	Como aparece
Liga e desliga	Interruptor
Escolha entre opções	Lista de opções
Valor numérico	Contador com os botões + e -

Cada alteração vai direto ao equipamento e não é gravada no projeto. O valor mostrado é o que o equipamento respondeu.

Controlado por e Configurações na zona

- Em **Controlado por**, a coluna **Saída** mostra qual controle da zona cada botão aciona, como **Power** ou **Volume**. A contagem **Controlado por (N)** soma todos os controles da zona.
- Em **Configurações**, **Esconder** e **Grupo** valem para a zona inteira.

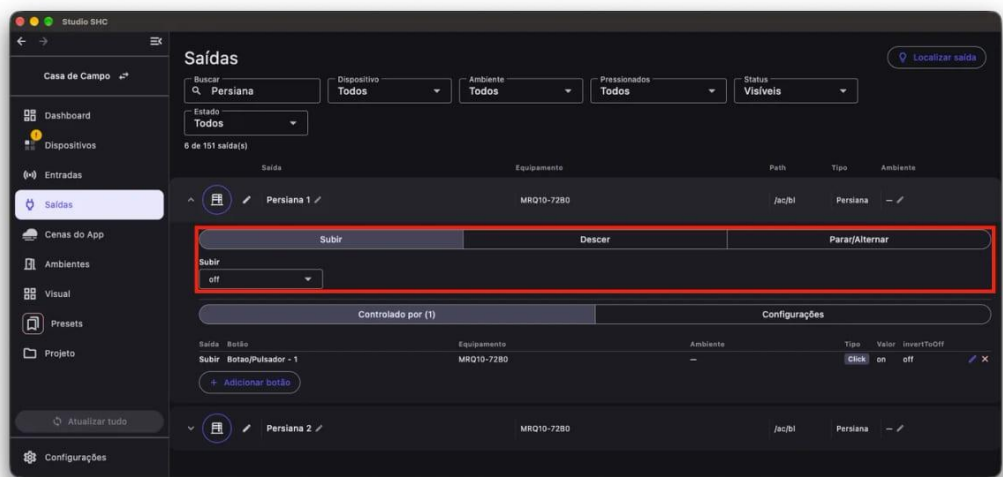
Para fazer um botão acionar um controle da zona, veja [Associar botão a uma saída](#).

Persianas

Um módulo de persianas controla várias persianas. O Studio SHC mostra uma linha para cada persiana: **Persiana 1**, **Persiana 2** e assim por diante. Aparecem só as persianas habilitadas no equipamento.

No MRQ 10, você escolhe quantos pares de relés viram persiana. Veja [Persianas no firmware Relé](#).

Abra a linha da persiana. O seletor mostra os comandos dela: **Subir**, **Descer** e **Parar/Alternar**.



Clicar no ícone da linha manda **Parar/Alternar**: a persiana que está andando para. A persiana parada anda no sentido contrário ao do último movimento. O ícone fica aceso enquanto a persiana anda. Ao fim do tempo de curso, ela para sozinha.

Cada persiana tem o próprio nome, ícone e ambiente. Persianas do mesmo módulo podem ficar em ambientes diferentes, como uma na sala e outra no quarto.

Para um botão acionar a persiana, procure o comando na busca de saídas, como **Persiana 1 - Subir**. Cada comando aparece separado, e a cena manda só o comando escolhido. Veja [Associar botão a uma saída](#).

Se algo der errado

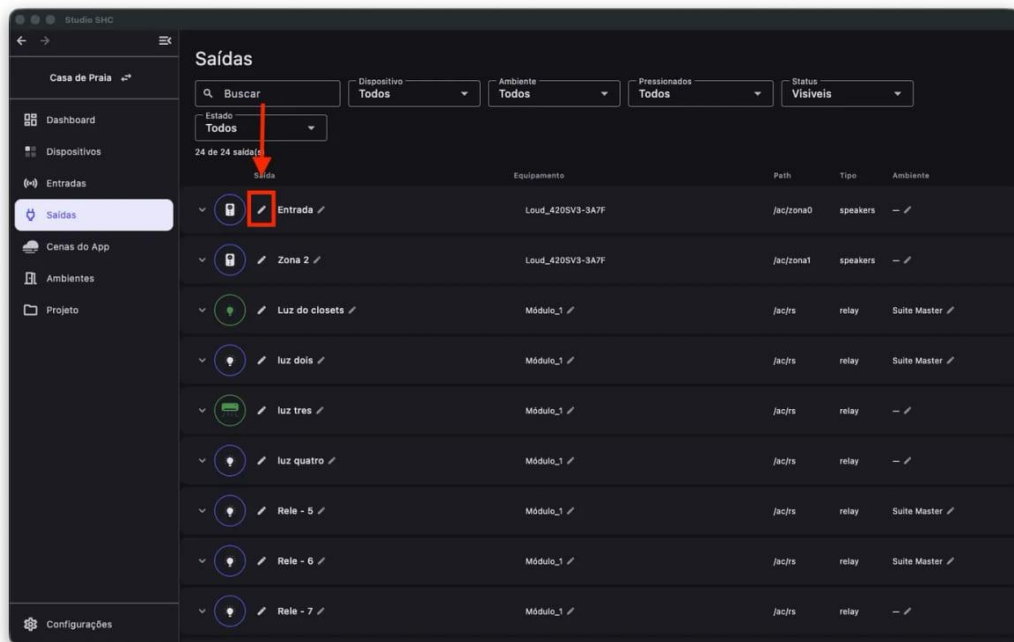
Situação	O que fazer
O valor volta sozinho depois de alterar	O equipamento respondeu com outro valor. Confira se o aparelho aceita aquele comando
O nome novo não aparece no visor do aparelho	O aparelho está offline. O visor é atualizado quando ele voltar
Uma cena não aparece em Controlado por	Confira se a cena aciona esta zona ou outra zona do mesmo aparelho

Editar ícone, nome e ambiente da saída

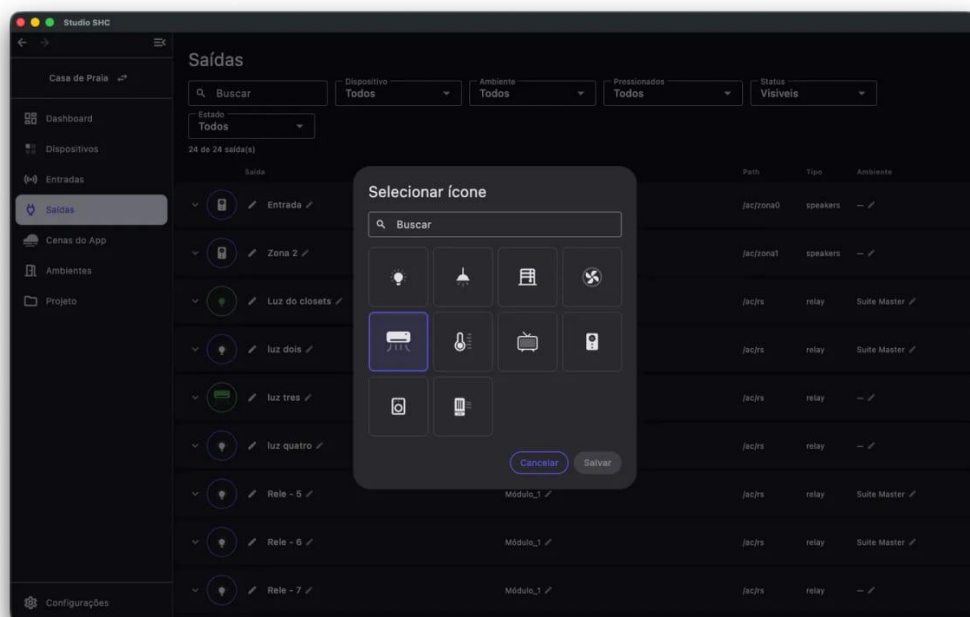
O ícone, o nome e o ambiente organizam o projeto e ajudam a reconhecer a saída na lista, nas cenas e na planta da tela Visual. Todos eles são editados na linha da saída, na tela [Saídas](#).

Editar o ícone da saída

- 1 Clique no lápis ao lado do ícone da saída (dica **Alterar ícone**).



- 2 Na janela **Selecionar ícone**, clique no ícone desejado.



- 3 Clique em **Salvar**.

O novo ícone aparece na lista, nas cenas e na planta.

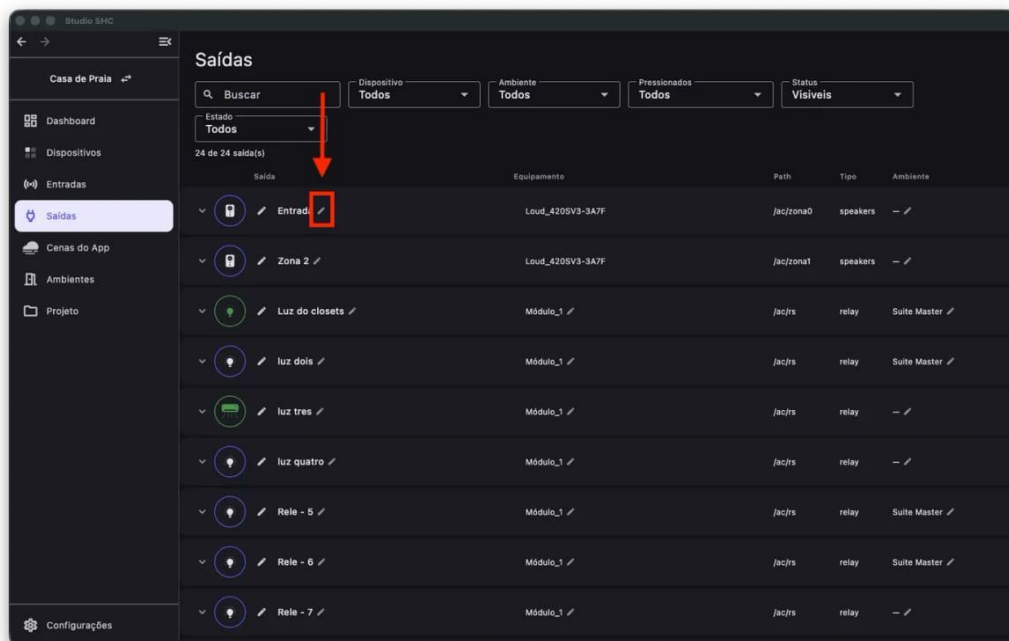
Busque sem acento

O campo **Buscar** da janela procura por palavras-chave escritas sem acento, em português ou inglês. Digite **lampada**, **persiana** ou **ventilador**. Com acento, a busca não encontra o ícone.

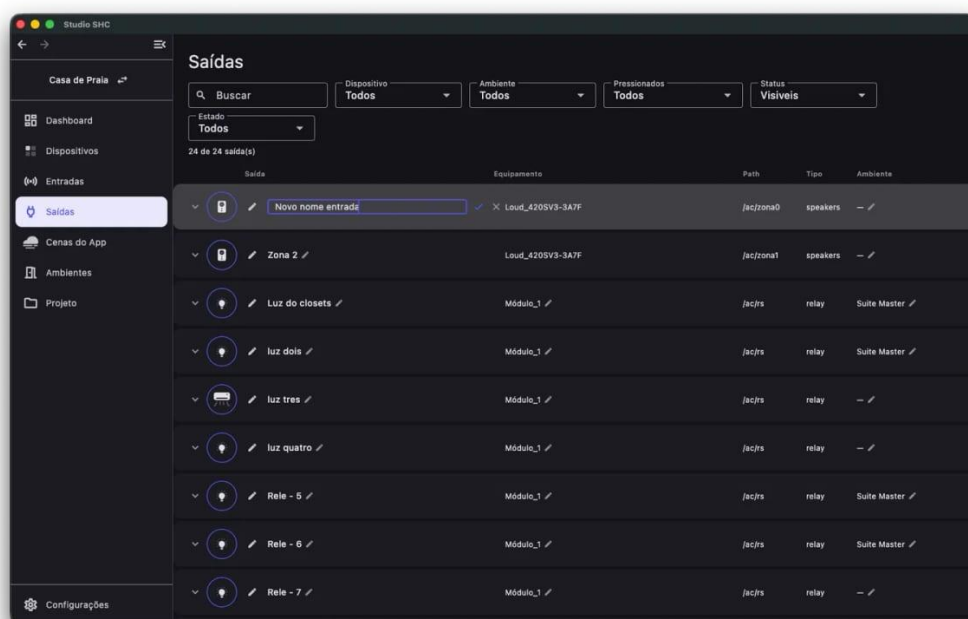
Saída sem ícone escolhido usa o ícone sugerido pelo equipamento, ou a lâmpada.

Editar o nome da saída

- 1 Na coluna **Saída**, clique no lápis ao lado do nome.



- 2 Digite o novo nome e pressione **Enter** ou clique no ícone de confirmar (dica **Salvar**). Para desistir, clique no **X**.

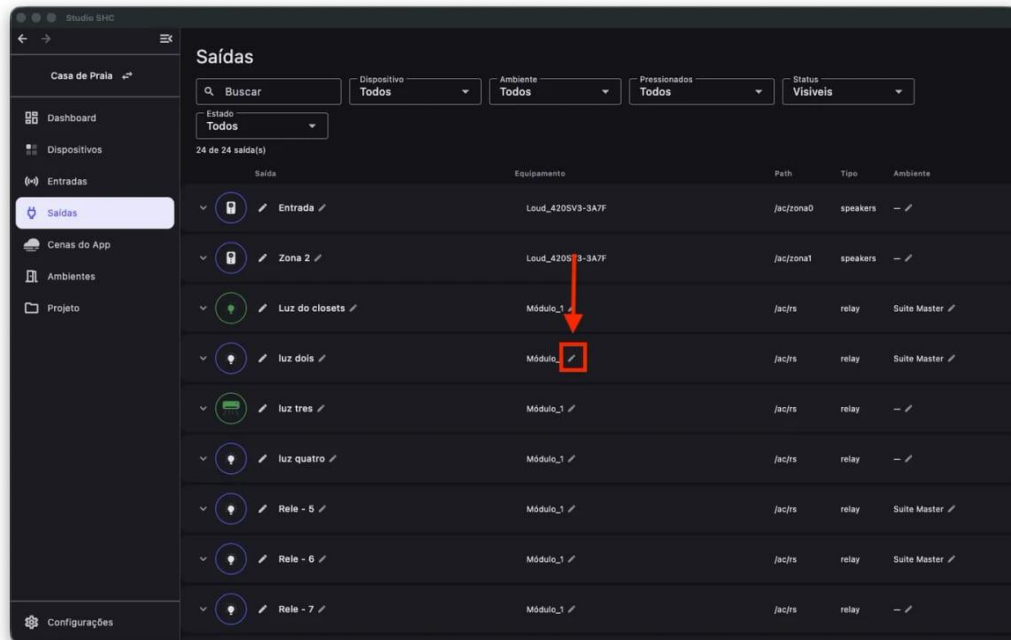


Em uma **saída agrupada**, como uma zona de áudio, o nome e o ícone valem para o grupo inteiro.

Editar o nome do equipamento

A coluna **Equipamento** também tem um lápis. Ele renomeia o equipamento inteiro no projeto: o nome novo aparece em **Dispositivos**, em **Entradas**, em **Saídas** e em todas as entradas e saídas desse equipamento.

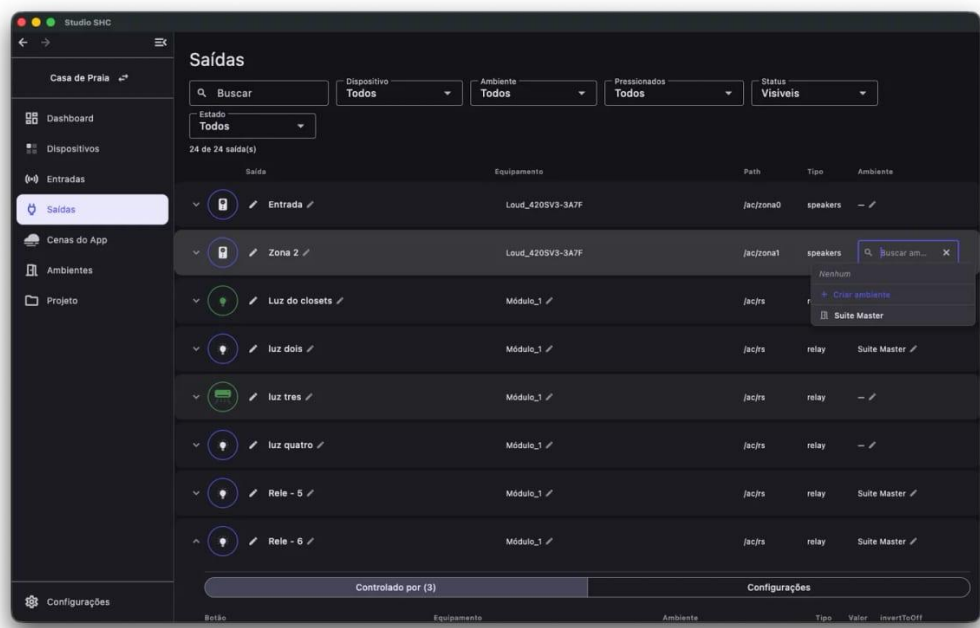
Nas saídas agrupadas, o nome do equipamento aparece como texto simples e não é editado pela linha.



Editar o ambiente da saída

- 1 Na coluna **Ambiente**, clique no lápis ao lado do ambiente atual.
- 2 Na lista, escolha o ambiente. Para filtrar uma lista grande, digite parte do nome em **Buscar ambiente....**
 - Para deixar sem ambiente, escolha **Nenhum**. A coluna passa a mostrar um traço (—).
 - Se o ambiente ainda não existe, clique em **Criar ambiente**, digite o **Nome do ambiente** e clique em **Criar**. O ambiente novo já fica escolhido.

O ambiente aparece na linha na hora. Para entender como os ambientes organizam o projeto, veja [Vincular saídas e botões a ambientes](#).



Boas práticas para nomes e ambientes

Dê nomes que digam a **função** e diferenciem itens parecidos. Inclua o cômodo no nome quando ele ajudar a reconhecer o item fora da lista, como nas cenas e na planta.

Nome pouco claro	Nome melhor
Botão 1	Luz da sala
Saída 2	Persiana do quarto
Zona 0	Som da varanda
Tecla 3	Modo cinema

Nomes e ambientes são rótulos do projeto: renomear não muda o que o equipamento faz e não precisa de **Atualizar tudo**. Todos que têm acesso ao projeto veem o nome novo.

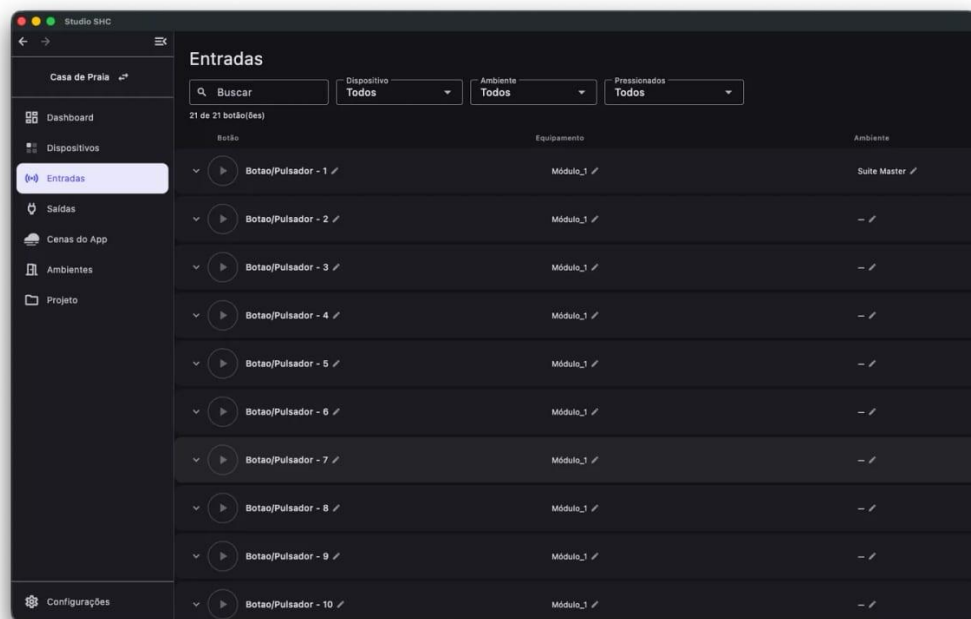
O nome de uma zona de áudio é a exceção: o Studio SHC também o envia ao aparelho, que o mostra no visor. Veja [Renomear a zona](#).

Entradas

Lista de entradas

A tela **Entradas** lista os botões e pulsadores do projeto, ou seja, os pontos que **dão** comandos. O que **recebe** o comando, como uma luz ou uma persiana, é uma saída: veja [Lista de saídas](#).

Para abrir, clique em **Entradas** na barra lateral do projeto.

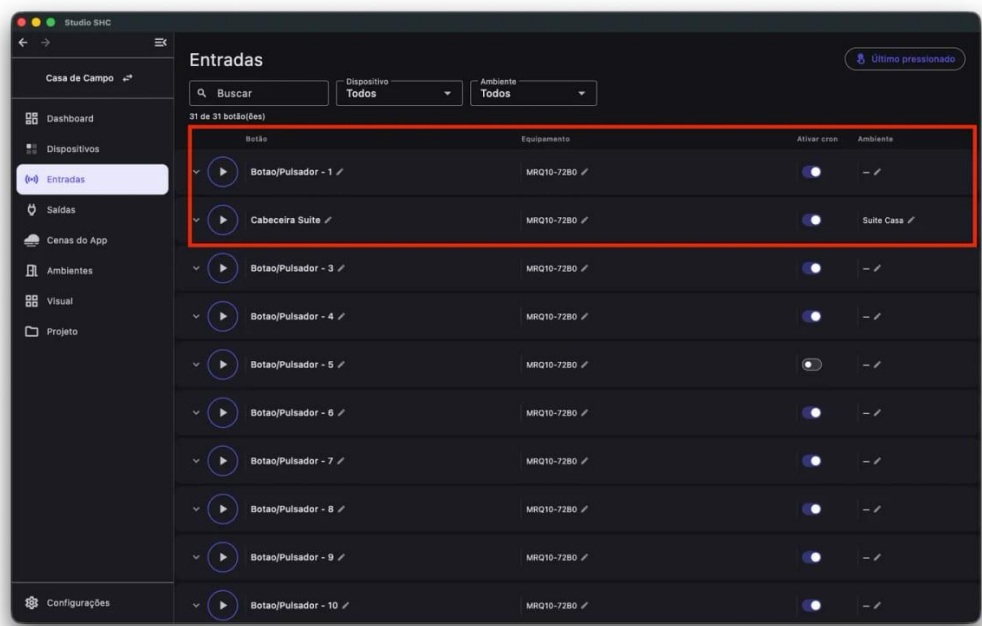


O que você pode fazer nesta tela

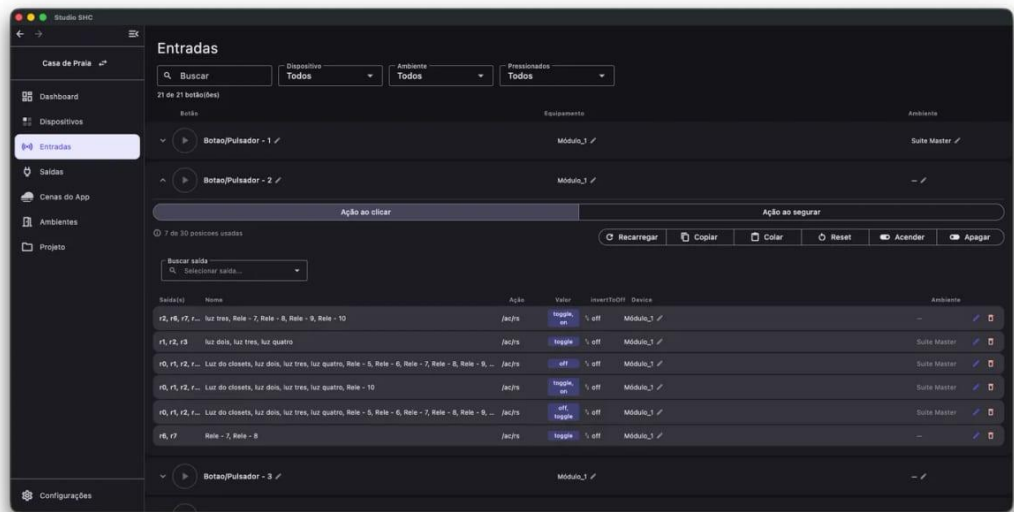
Tarefa	Onde está explicado
Encontrar um botão pelo nome, equipamento ou ambiente	Filtros e busca
Descobrir qual linha é a tecla que você apertou	Último pressionado
Definir o que o botão faz ao clicar	Ação ao clicar
Definir o que o botão faz ao segurar	Ação ao segurar
Programar o botão para disparar sozinho num horário	Agendamento
Copiar, colar, apagar ou testar as ações	Opções do botão
Renomear o botão ou o equipamento	Editar nome

O que aparece na linha

Coluna ou item	O que mostra
Botão	Nome da entrada, com o lápis para renomear e o play para executar as ações
Equipamento	Equipamento onde a entrada está
Ativar cron	Chave do agendamento , nos equipamentos que têm esse recurso
Ambiente	Ambiente da entrada, com o lápis para trocar
Traço verde à esquerda	Último botão pressionado no projeto
Círculo azul à direita	Alteração ainda não enviada ao equipamento

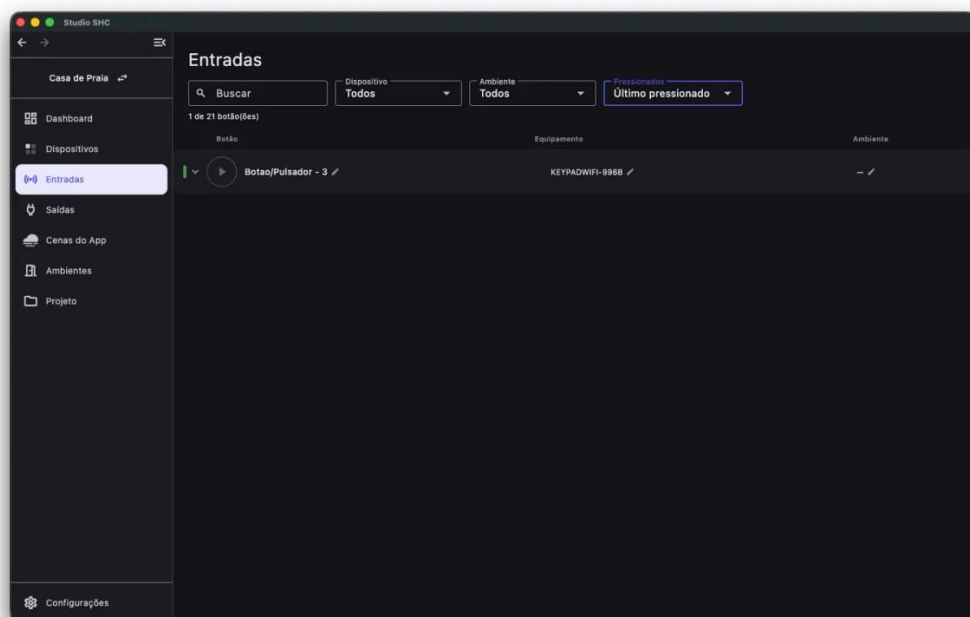


Clique na linha para expandir. Aparecem as abas **Ação ao clicar** e **Ação ao segurar**, as **opções do botão** e, se estiver ligado, o cartão **Agendamento**.



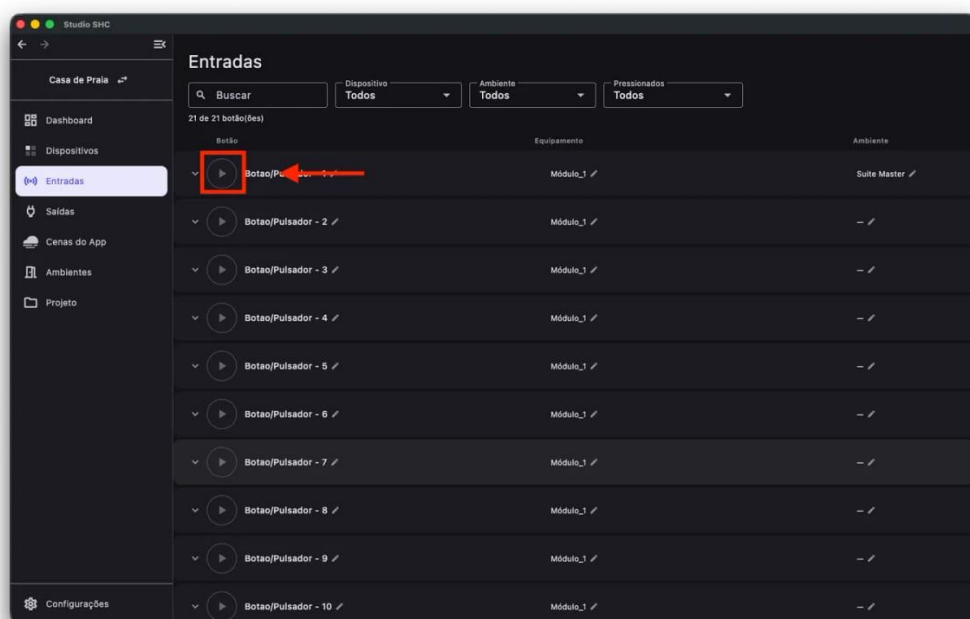
Entrada pressionada recentemente

O **traço verde** à esquerda marca o último botão pressionado no projeto, seja na parede, seja pelo **play**. Só uma linha por vez tem o traço. Ele só sinaliza: para abrir a linha e rolar até ela, use **Último pressionado**.



Testar uma entrada pelo play

Clique no **play** da linha para o equipamento executar as ações que **já estão gravadas nele**, como se você apertasse o botão na parede. O play executa a aba aberta: **Ação ao clicar** ou **Ação ao segurar**.



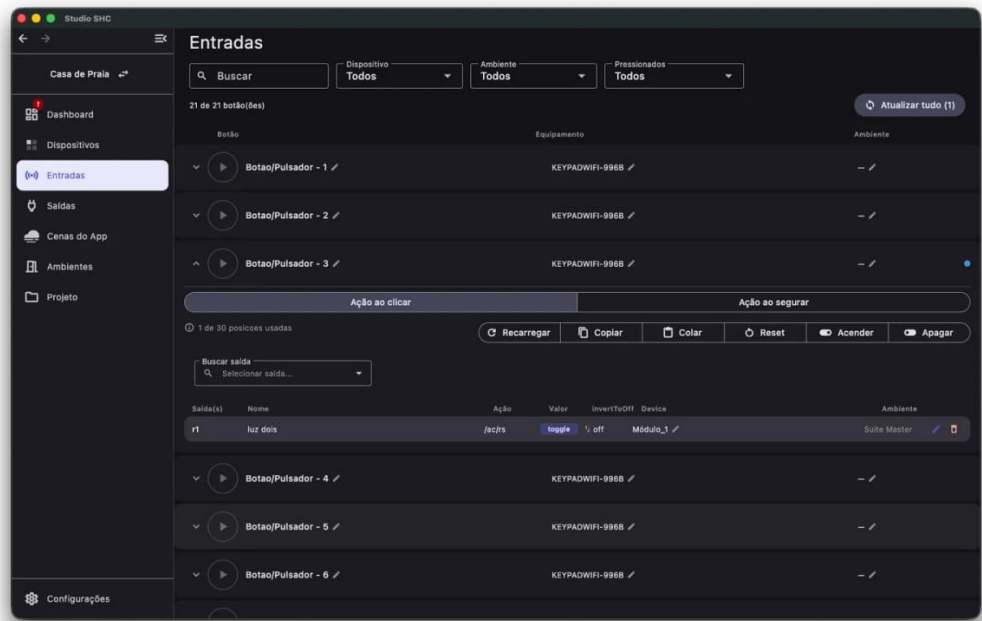
Para testar uma cena que você mudou e ainda não enviou, use **Acender** e **Apagar**. Veja [Opções do botão](#).

Quando o play fica cinza, a dica diz o motivo: **Device offline** ou **Device não suporta execução de cenas**.

Alterações pendentes

O que você salva no Studio SHC só chega ao equipamento com **Atualizar tudo**. Até lá, a alteração fica pendente, e o equipamento segue com a configuração anterior.

O **círculo azul** marca a entrada com alteração pendente. A saída afetada pela alteração também mostra o círculo. O cabeçalho da tela mostra o botão **Atualizar tudo** com a contagem de pendências, que inclui cenas e agendamentos.

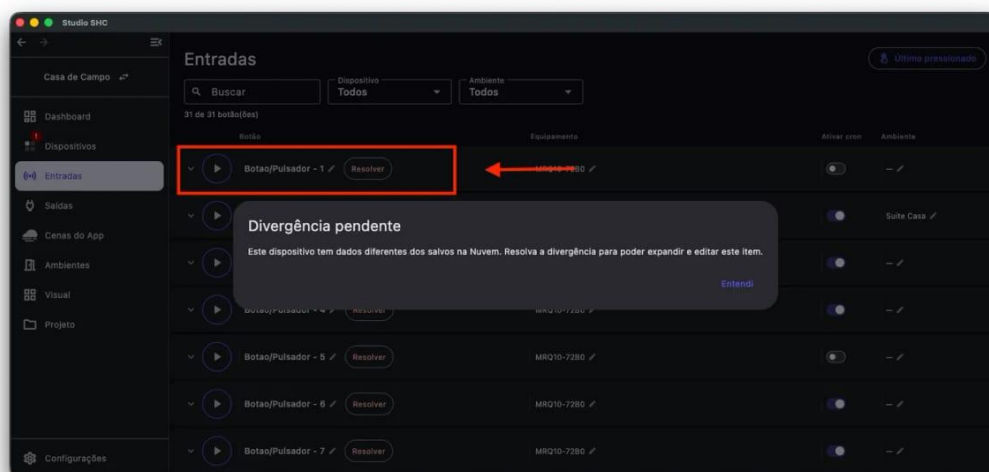
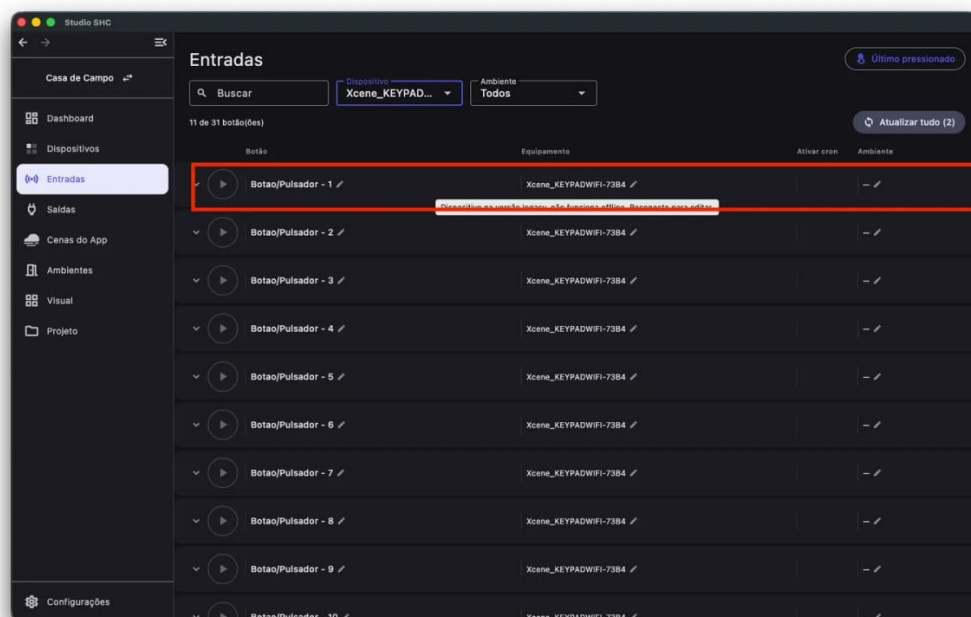


A mesma contagem aparece na tela **Saídas**.

Quando a entrada não expande

Situação	O que aparece	O que fazer
Equipamento com firmware legado (anterior ao 3.0.0) e offline	A linha fica esmaecida. A dica, ou a janela Dispositivo offline no tablet, diz: Dispositivo na versão legacy, não funciona offline. Reconecte para editar.	Reconecte o equipamento à rede. Linhas abertas se fecham quando ele fica offline
Equipamento com dados diferentes da nuvem	Botão vermelho Resolver ao lado do nome, com a dica Este dispositivo tem dados diferentes dos salvos na Nuvem. Resolva para editar.	Clique em Resolver e escolha qual versão manter. Veja Dados divergentes

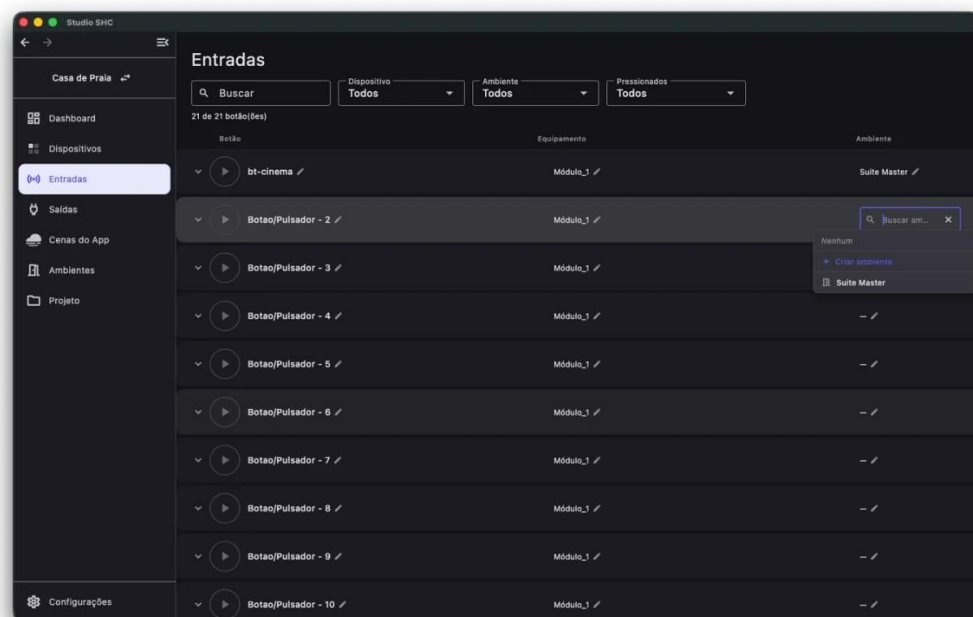
Equipamentos com firmware atual podem ser editados offline. As alterações ficam pendentes até o próximo **Atualizar tudo**.



Editar o ambiente da entrada

- 1 Na coluna **Ambiente**, clique no lápis ao lado do ambiente atual.
- 2 Na lista, escolha o ambiente. Para filtrar uma lista grande, digite parte do nome em **Buscar ambiente....**
 - Para deixar sem ambiente, escolha **Nenhum**. A coluna passa a mostrar um traço (—).
 - Se o ambiente ainda não existe, clique em **Criar ambiente**, digite o **Nome do ambiente** e clique em **Criar**. O ambiente novo já fica escolhido.

O ambiente aparece na linha na hora. Para entender como os ambientes organizam o projeto, veja [Vincular saídas e botões a ambientes](#).

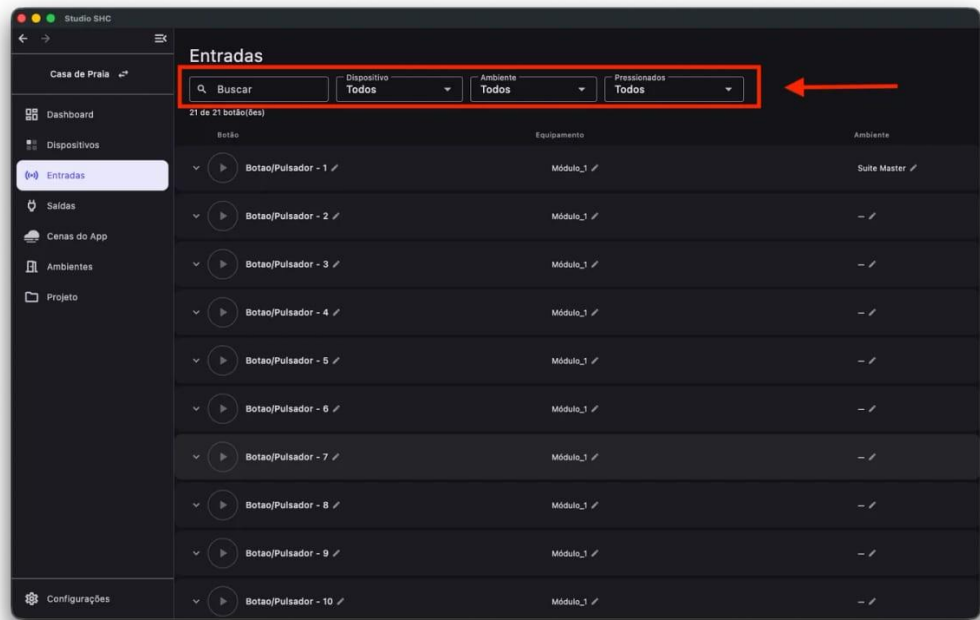


Teclas fixas compartilham o ambiente

Nos keypads listados em [Teclas fixas de keypad](#), as teclas do conjunto fixo ficam sempre no mesmo ambiente.

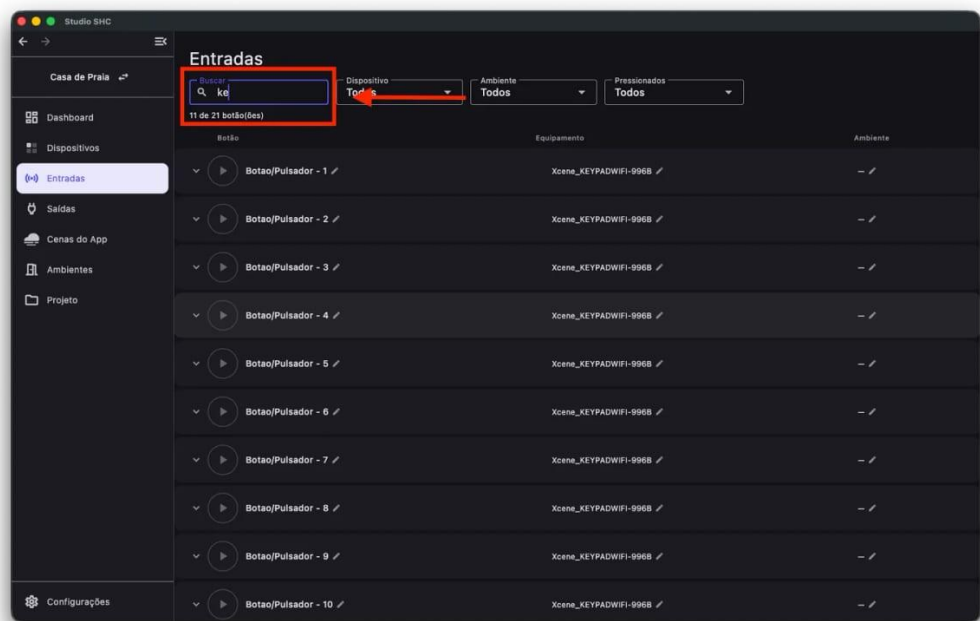
Filtros e busca

Os filtros ficam no topo da tela [Entradas](#), acima da lista. Abaixo deles, a contagem mostra quantos botões atendem aos filtros, no formato **N de M botão(ões)**.



Filtros disponíveis

Filtro	O que faz
Buscar	Procura o texto no nome do botão e no nome do equipamento. A lista filtra enquanto você digita
Dispositivo	Mostra só as entradas de um equipamento
Ambiente	Mostra só as entradas de um ambiente



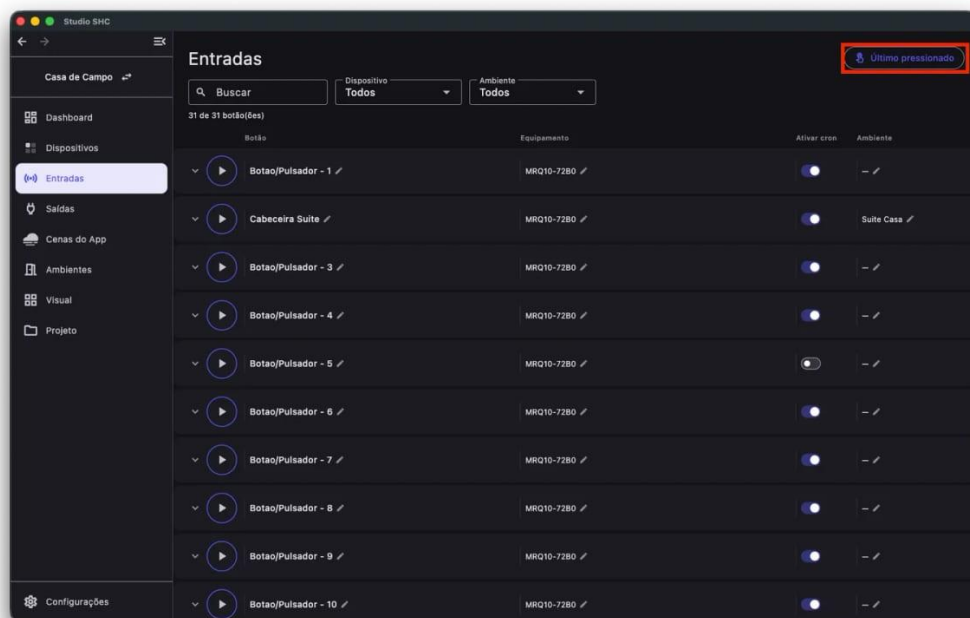
Os filtros se somam: buscar **luz** com o ambiente **Sala** mostra só os botões da sala com “luz” no nome. Para ver tudo de novo, apague a busca e escolha **Todos** em **Dispositivo** e **Ambiente**. Se nada atender aos filtros, aparece **Nenhuma entrada encontrada**.

Para achar a linha de uma tecla que você tem na mão, use **Último pressionado**. Se um filtro esconde a linha da tecla, ele limpa esse filtro sozinho.

Último pressionado

O botão **Último pressionado** encontra na lista a tecla que você aperta na parede. Use quando estiver em frente ao equipamento e não souber qual linha da tela corresponde à tecla. Para procurar pelo nome, use [Filtros e busca](#).

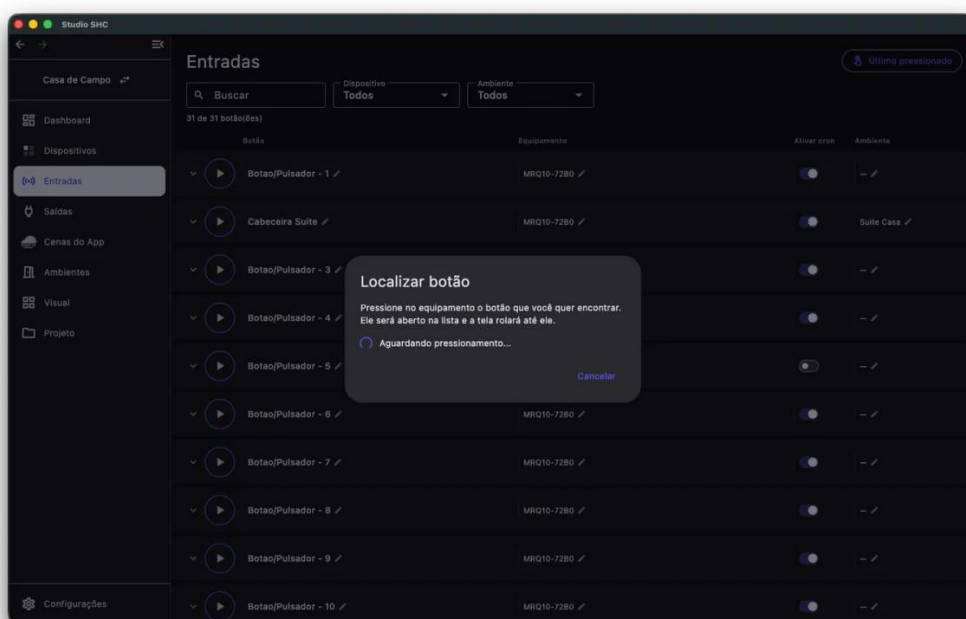
O botão fica à direita do título **Entradas**. Funciona com equipamentos online com firmware 3.x ou superior.



Como localizar um botão

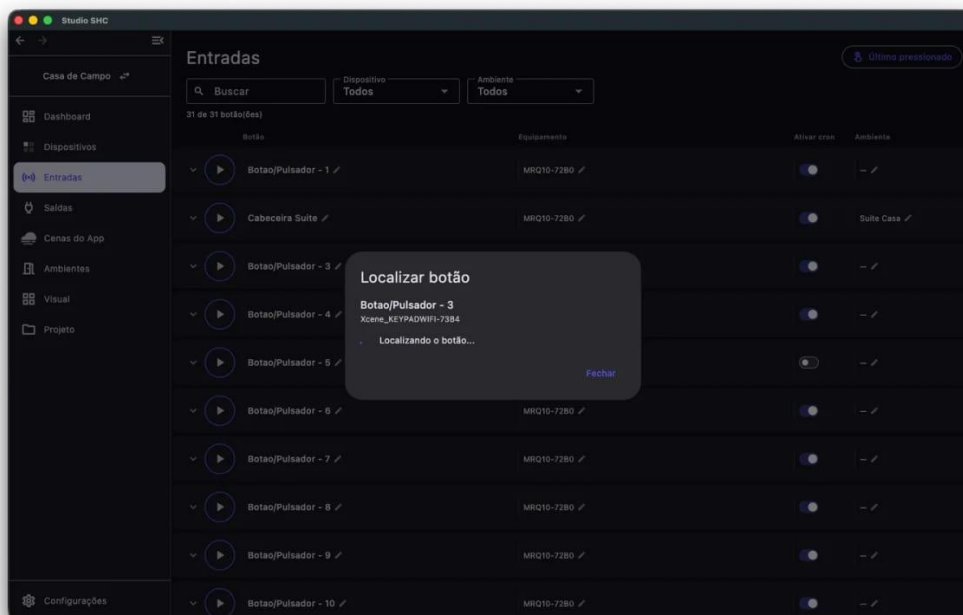
- 1 Na tela [Entradas](#), clique em **Último pressionado**.

A janela **Localizar botão** abre e mostra **Aguardando pressionamento....** Ela espera o tempo que for preciso.

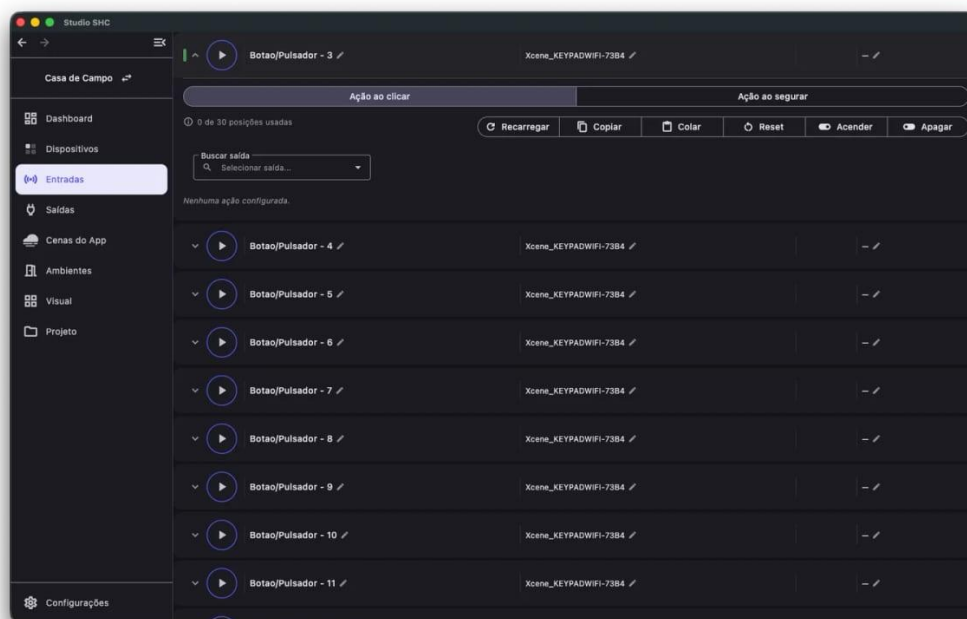


- 2 Vá até o equipamento e aperte a tecla. Vale clique rápido ou segurar.

A janela mostra o nome do botão e do equipamento, com **Localizando o botão....**



O Studio SHC abre a linha do botão, rola a lista até ela e fecha a janela. A linha fica com o traço verde. Se a busca ou um filtro escondia a linha, só esse filtro é limpo.



📘 Só vale um pressionamento novo

Uma tecla apertada antes de abrir a janela não conta. Depois que a tecla é reconhecida, outros pressionamentos são ignorados. Se apertou a tecla errada, feche a janela e comece de novo. O botão do rodapé é **Cancelar** enquanto a janela espera e **Fechar** depois que a tecla é reconhecida.

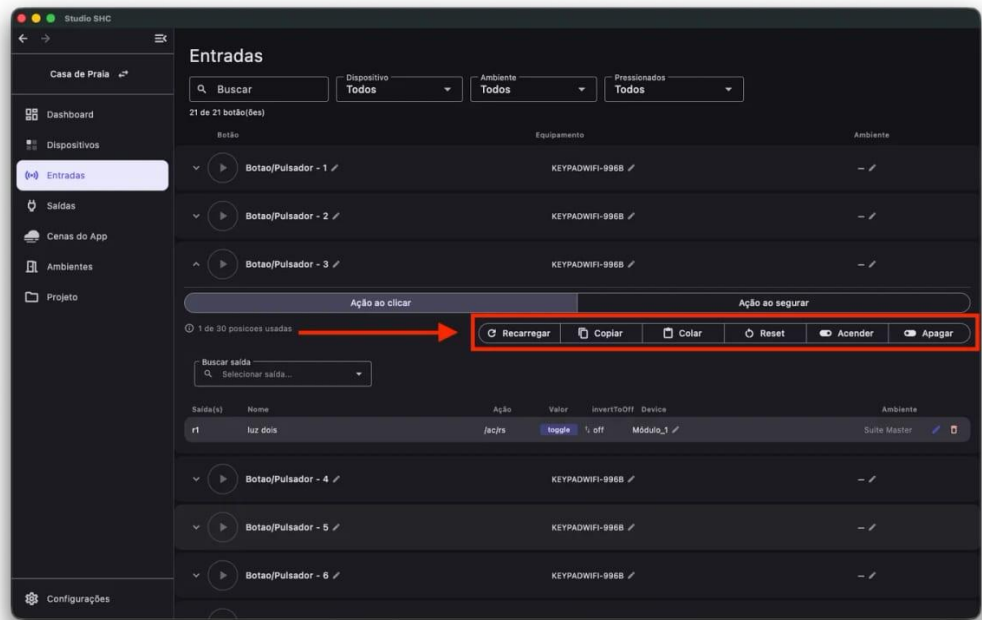
Fora dessa janela, apertar uma tecla só move o traço verde para a linha dela. Veja [Entrada pressionada recentemente](#). O mesmo traço aparece na [Lista de dispositivos](#) e na [Lista de ambientes](#).

Se algo der errado

Situação	O que fazer
Aparece em vermelho O botão pressionado não faz parte deste projeto. Pressione um botão do projeto.	A tecla é de um equipamento de outro projeto. A mensagem mostra o identificador do equipamento e do botão. A janela continua esperando: aperte uma tecla deste projeto
A janela fecha sem abrir nenhuma linha	O botão não está na lista deste projeto. Confira se o equipamento foi adicionado ao projeto
Nada acontece ao apertar a tecla	Confira se o equipamento está online, na mesma rede do computador ou tablet, e com firmware 3.x ou superior

Opções do botão

Ao expandir uma entrada na tela [Entradas](#), as opções aparecem acima da lista de ações da aba aberta (Ação ao clicar ou Ação ao segurar).



Opções disponíveis

Opção	O que faz	Alcance	Envio ao equipamento
Recarregar	Lê as ações gravadas no equipamento e substitui as do Studio SHC. Pede confirmação na janela Recarregar cenas : alterações ainda não enviadas são perdidas	Equipamento com firmware atual: as duas abas. Firmware legado: só a aba aberta	Não cria pendência: o Studio SHC fica igual ao equipamento
Copiar	Copia as ações da aba. Não altera nada	Aba aberta	—
Colar	Substitui as ações da aba aberta pelas copiadas. Pede confirmação na janela Colar cenas	Aba aberta	Cria pendência
Reset	Apaga todas as ações do botão. Pede confirmação na janela Resetar cenas	As duas abas	Cria pendência
Acender	Testa a cena: envia as ações salvas no Studio SHC (o valor toggle é enviado como on)	Aba aberta	Não grava nada no equipamento
Apagar	Testa a cena ao contrário: envia as mesmas ações invertidas	Aba aberta	Não grava nada no equipamento

Recarregar, Copiar, Colar e Reset aparecem só para o [dono do projeto](#). **Acender e Apagar** também aparecem para quem recebeu o projeto compartilhado.

Copiar e colar entre botões

- 1 Abra o botão de origem e entre na aba que você quer copiar.
- 2 Clique em **Copiar**.
- 3 Abra o botão de destino e entre na aba que vai receber as ações.
- 4 Clique em **Colar**.
- 5 Na janela **Colar cenas**, clique em **Confirmar**.

As ações copiadas substituem as da aba aberta no destino. Dá para copiar de **Ação ao clicar** e colar em **Ação ao segurar**, e o contrário. Para levar as duas abas, repita os passos em cada uma.

O **Copiar** usa a área de transferência do computador ou do tablet. Se você copiar outro texto antes de colar, copie as ações de novo.

Mensagem	O que fazer
Clipboard vazio.	Nada foi copiado. Clique em Copiar no botão de origem
Conteúdo do clipboard não é uma cena válida.	A área de transferência tem outro conteúdo, ou a aba copiada estava vazia. Copie as ações de novo

Reset

O **Reset** apaga as ações de **Ação ao clicar** e de **Ação ao segurar**, mesmo que você esteja vendo só uma aba.

⚠ O equipamento só fica vazio depois do envio

O **Reset** apaga as ações no Studio SHC. Até o **Atualizar tudo**, o botão físico continua executando as ações antigas.

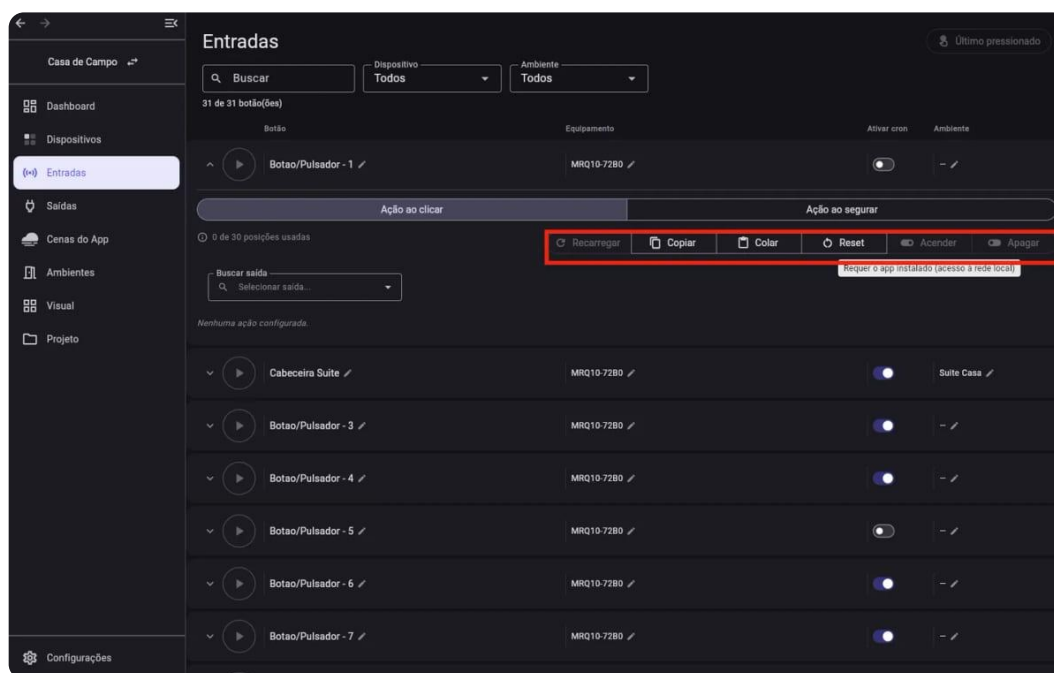
Acender, Apagar e Play

Opção	O que é executado
Acender e Apagar	As ações salvas no Studio SHC , mesmo que ainda não tenham sido enviadas ao equipamento. Servem para testar uma cena antes de enviar
Play (na linha da entrada)	As ações gravadas no equipamento . É como apertar o botão físico

Se você mudou a cena e ainda não usou **Atualizar tudo**, **Acender** testa a cena nova e **Play** executa a antiga.

Se alguma opção estiver desabilitada

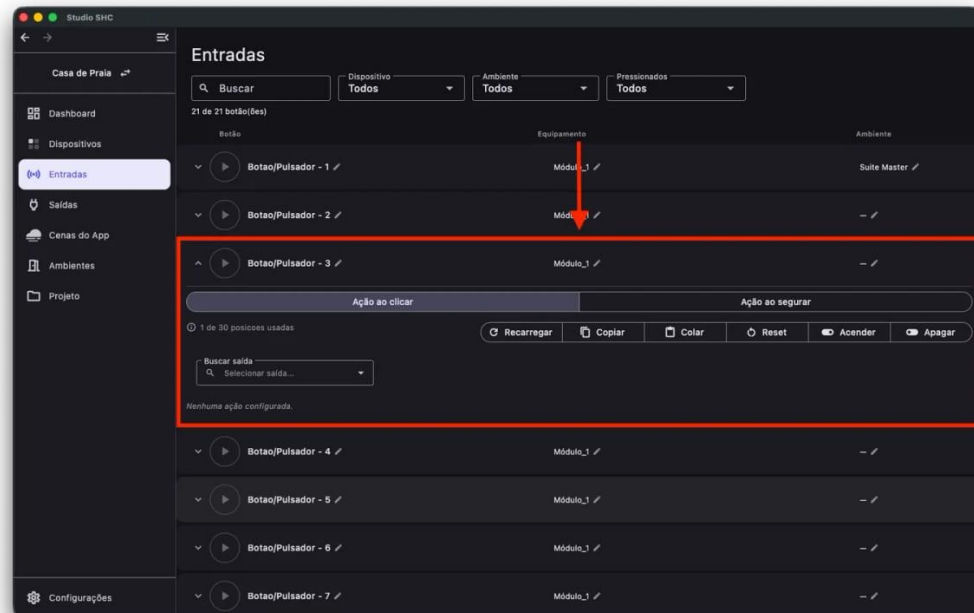
Situação	Opções afetadas	O que aparece
Equipamento offline	Recarregar	Dica Recarregar desabilitado porque o device está offline.
Equipamento offline	Play	Dica Device offline
Equipamento sem suporte a execução de cenas	Play	Dica Device não suporta execução de cenas



Ação ao clicar

A aba **Ação ao clicar** guarda as ações que o botão executa quando alguém o pressiona rapidamente. Para o que acontece ao manter o botão pressionado, veja [Ação ao segurar](#). Os passos desta página valem para as duas abas.

Para abrir, expanda o botão na tela [Entradas](#) e selecione a aba **Ação ao clicar**.



O que é uma ação

Cada ação diz o que fazer com uma função de um equipamento, como ligar um relé, mover uma persiana ou ajustar o volume de uma zona de áudio. Juntas, elas formam as ações do botão, gravadas no equipamento. Para acionar várias saídas pelo app, sem botão, use uma [Cena do App](#).

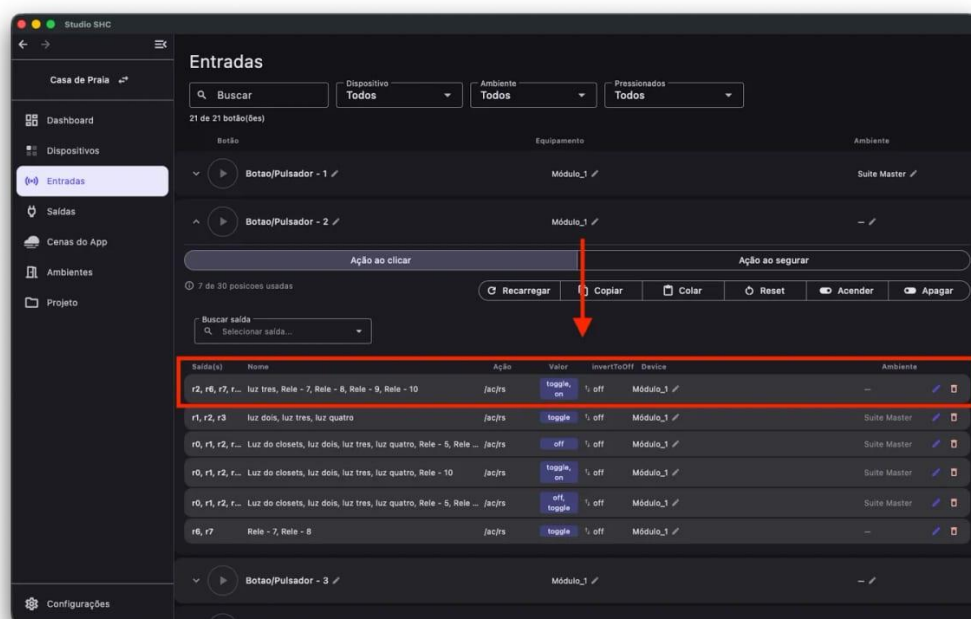
O Studio SHC junta dois comandos numa ação só quando:

- são para a mesma função do mesmo equipamento, como a mesma zona de áudio;
- os dois têm a coluna **invertToOff** igual (ligada nos dois ou desligada nos dois);
- cada um ajusta uma coisa diferente, como ligar a zona e ajustar o volume dela.

Comandos de um aparelho de preset nunca são juntados. Quando os comandos não são juntados, cada um ocupa uma ação.

Na lista, cada ação mostra a saída, o nome, a ação, o valor, a coluna **invertToOff**, o equipamento e o ambiente, com os ícones de **lápis** (editar) e **lixeira** (remover).

- O valor toggle alterna a saída: liga o que está desligado e desliga o que está ligado.
- Com **invertToOff** ligado numa ação, o equipamento inverte essa ação ao executá-la.



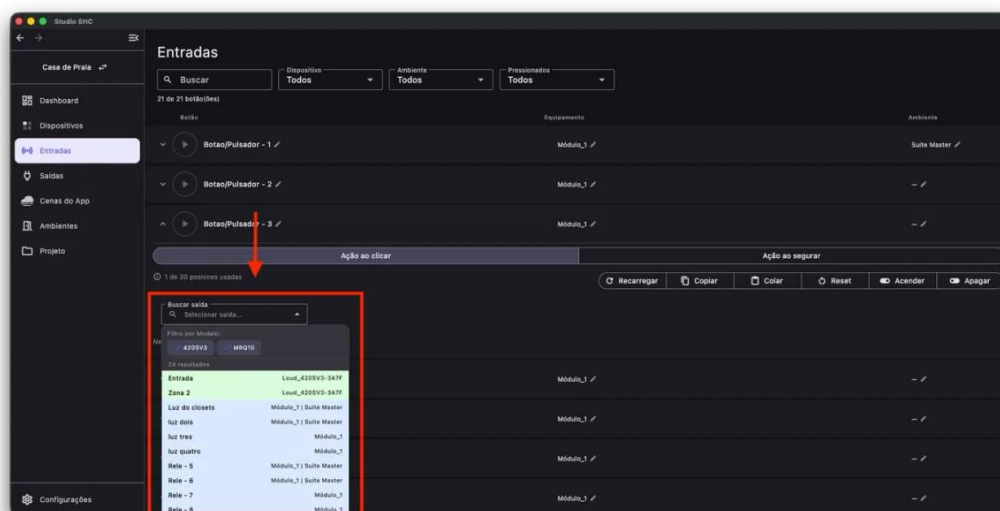
Limite de 30 posições

Cada botão tem 30 posições, somando as abas **Ação ao clicar** e **Ação ao segurar**. Cada ação ocupa uma posição. A aba mostra quantas estão em uso, como 12 de 30 posições usadas.

As opções **Recarregar**, **Copiar**, **Colar**, **Reset**, **Acender** e **Apagar** da aba estão em [Opções do botão](#).

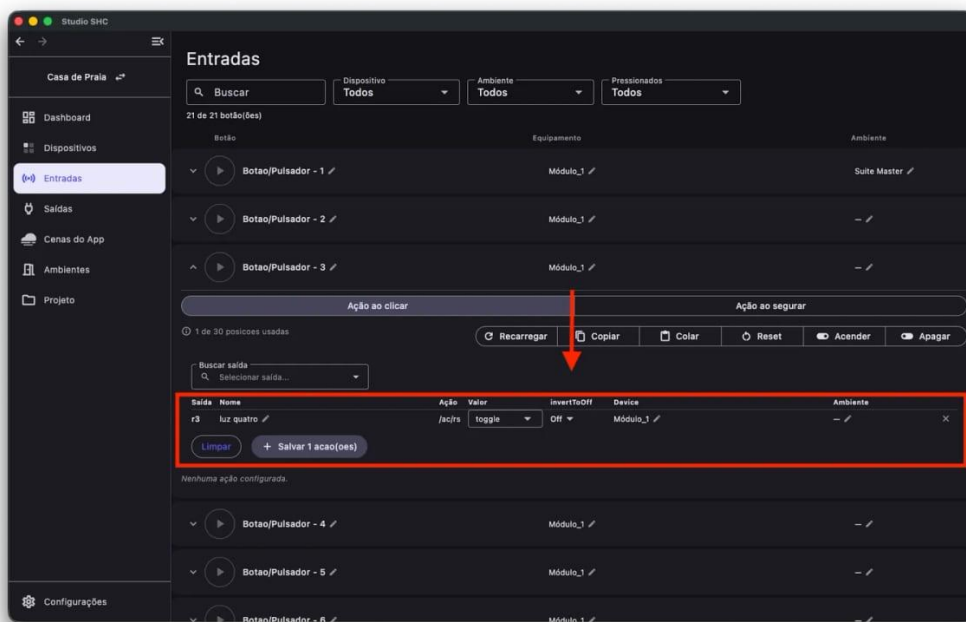
Adicionar ações

- 1 Na aba, clique em **Buscar saída**.



- 2 Digite parte do nome da saída, do equipamento ou do ambiente. Quando o projeto tem equipamentos de mais de um modelo, os botões no topo da lista filtram por modelo.
- 3 Clique na saída. Ela entra numa tabela abaixo do campo.
- 4 Para acionar mais saídas com o mesmo botão, repita os passos 2 e 3.

- 5 Em cada linha da tabela, escolha o **Valor**. O campo mostra as opções que o equipamento informa para aquela saída.



- 6 Clique em **Salvar N ação(ões)**.

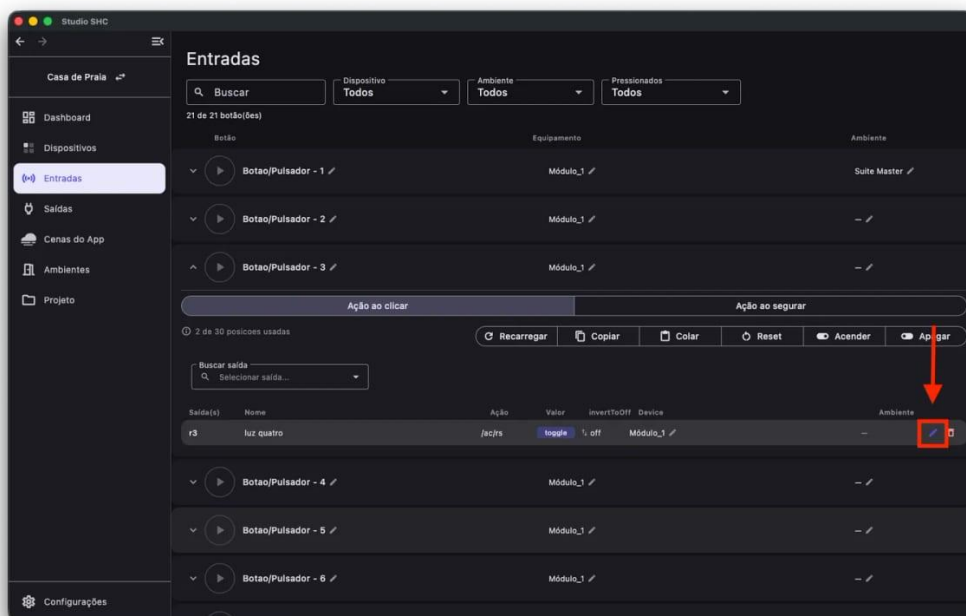
As ações aparecem na lista. Para desistir das saídas da tabela, clique em **Limpar**.

Se a saída já está no botão

Se a saída escolhida já está na mesma aba, abre a janela **Saída já configurada**. Clique em **Editar** existente para abrir a ação que já existe, ou em **Adicionar novamente** para incluir outra vez.

Editar uma ação

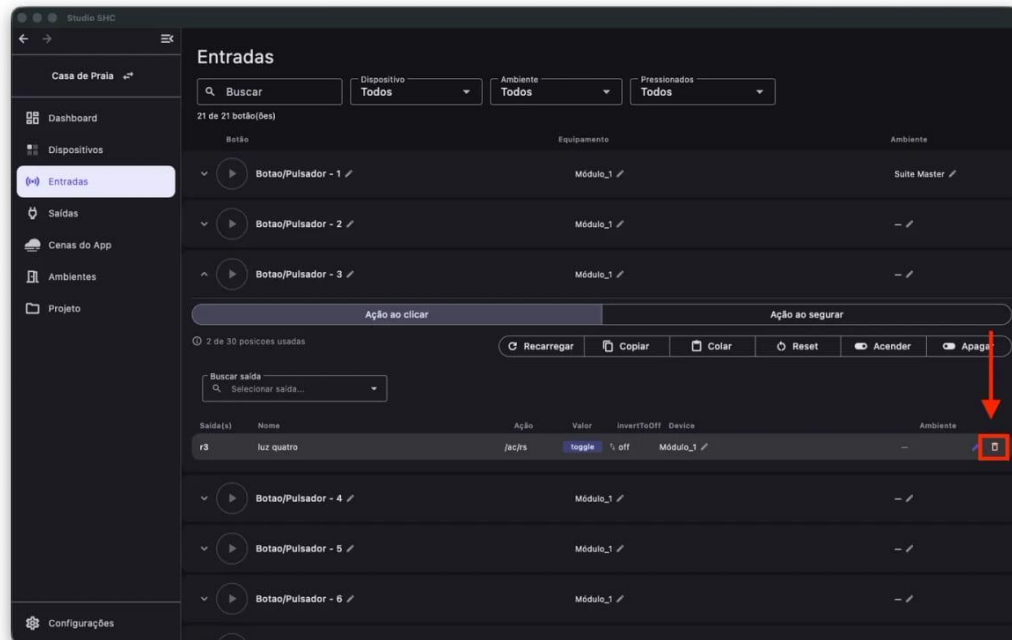
- 1 Clique no lápis da ação.



- 2 Altere os valores.
- 3 Clique em **Salvar**.

Remover uma ação

Clique na lixeira da ação. Ela sai da lista na hora, sem pedir confirmação.



Ação para uma saída desabilitada

Uma ação pode apontar para uma saída que o equipamento desabilitou. Exemplo: a ação liga o Rele - 1 de um MRQ 10, e depois os relés 1 e 2 viraram a **Persiana 1**. Veja [Persianas no firmware Relé](#).

O equipamento ignora o comando dessa ação. Na lista, ela tem um ícone vermelho ao lado do nome da saída.

- 1 Clique no ícone vermelho.
Abra a janela **Saída desabilitada no equipamento**, com o nome da saída.
- 2 Clique em **Entendi**.
- 3 Remova a ação com a lixeira.
- 4 Se quiser manter o comando, adicione a saída nova, como a persiana. Veja [Adicionar ações](#).

Se aparecer o aviso Combinação inválida

Uma ação não pode ter, ao mesmo tempo, o valor **toggle** (alternar) e a coluna **invertToOff** ligada. Nesse caso, o Studio SHC não salva e mostra o aviso **Combinação inválida**:

A saída abaixo está com o valor "toggle" (alternar) e o "invertToOff" ligado ao mesmo tempo.

Troque o valor (para "on" ou "off") ou desligue o "invertToOff" dessas saídas e salve novamente.

Clique em **Entendi**, corrija as saídas listadas no aviso e clique em **Salvar** de novo. O formulário continua preenchido.

Enviar alterações ao equipamento

Adicionar, editar ou remover uma ação cria uma pendência. A mudança só chega ao equipamento com [Atualizar tudo](#). Até lá, o botão da parede executa as ações antigas.

Se algo der errado

Situação	O que fazer
A saída não aparece em Buscar saída	Veja Se a saída não aparece em Buscar saída
Salvar N ação(ões) fica desabilitado	Escolha um Valor em todas as linhas da tabela
Aparece Slots insuficientes	As saídas escolhidas precisam de mais posições do que o botão tem livres. Remova ações antigas ou saídas da tabela
Aparece Combinação inválida	Veja Se aparecer o aviso Combinação inválida

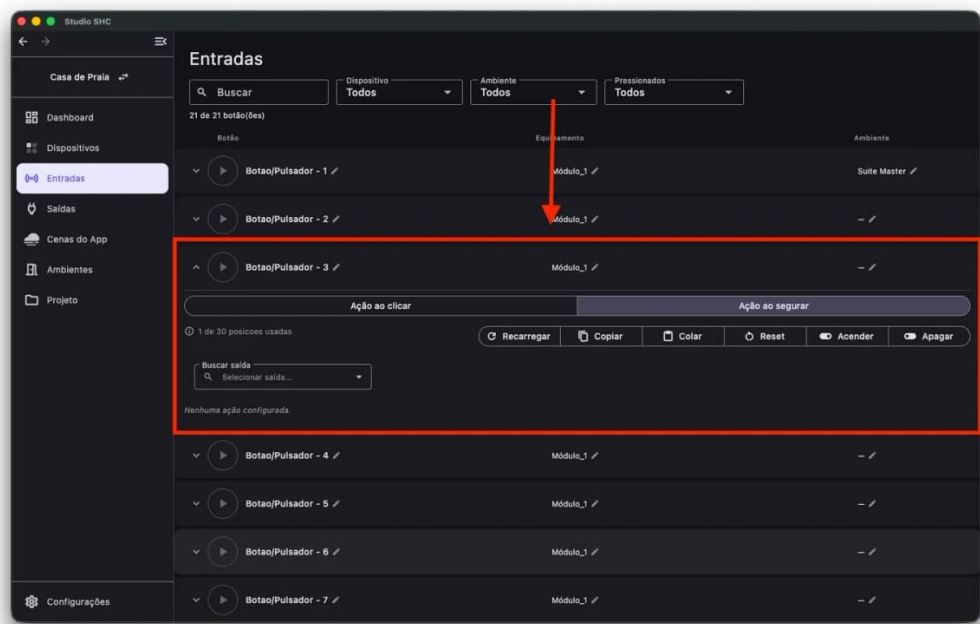
Ação ao segurar

A aba **Ação ao segurar** guarda as ações que o botão executa quando alguém o mantém pressionado. Ela é independente da **Ação ao clicar**: o mesmo botão pode fazer uma coisa ao clicar e outra ao segurar.

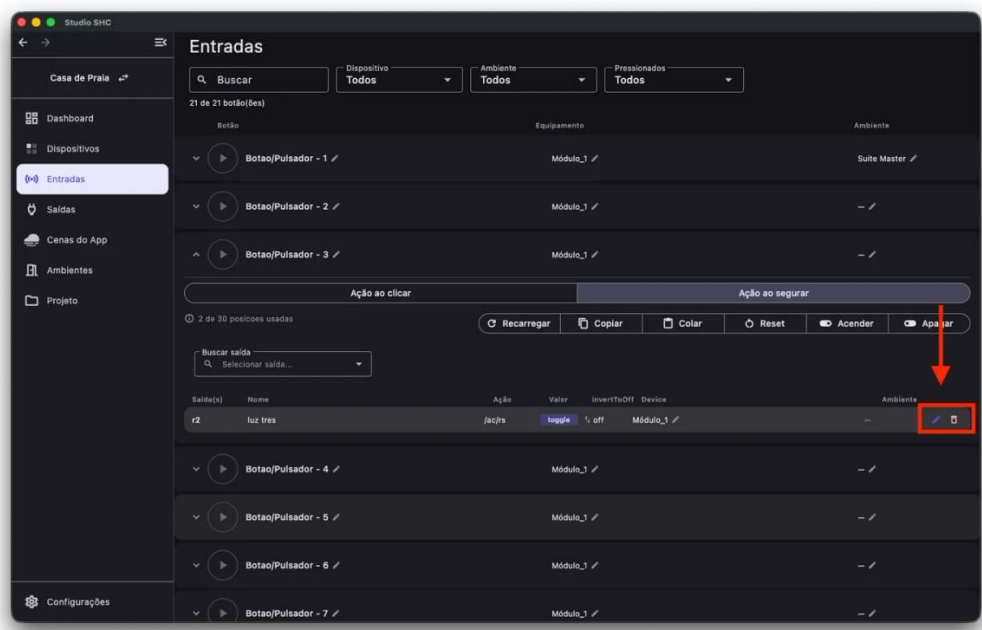
Aba	Quando acontece	Exemplo de uso
Ação ao clicar	Botão pressionado rapidamente	Ligar ou desligar uma luz
Ação ao segurar	Botão mantido pressionado	Apagar todas as luzes do ambiente

Configurar a ação ao segurar

Expanda o botão na tela **Entradas** e selecione a aba **Ação ao segurar**.



Adicionar, editar e remover ações funciona como na aba de clique. Veja os passos em **Ação ao clicar**, inclusive o aviso **Combinação inválida**.



Lembre que:

- O limite de 30 posições soma as duas abas.
- As opções da aba estão em **Opções do botão**, com o alcance de cada uma. O **Reset** apaga as ações das duas abas.
- A alteração só chega ao equipamento depois do **Atualizar tudo**.

Desligar ao soltar o botão

Para a ação valer só enquanto o botão fica pressionado, use o controle `offOnRelease`. Ele fica na tabela de inclusão da aba **Ação ao segurar**, ao lado de **Limpar**.

Opção	Ao soltar o botão
On	O equipamento desfaz a ação (desliga).
Off	A ação fica como está.
— (padrão)	O equipamento mantém a ação, como em Off .

Na **planta**, o mesmo controle se chama **Desligar ao soltar**.

Agendamento do botão

O agendamento faz o próprio equipamento disparar a **Ação ao clicar** de um botão em um horário e nos dias da semana escolhidos. A configuração fica gravada no equipamento, funciona com o Studio SHC fechado e continua valendo depois de uma falta de energia.

Exemplos:

- Acender a iluminação da fachada todos os dias às 18:00.
- Apagar as luzes da área comum de segunda a sexta, às 19:00.
- Fechar as persianas do quarto aos sábados e domingos, às 22:00.

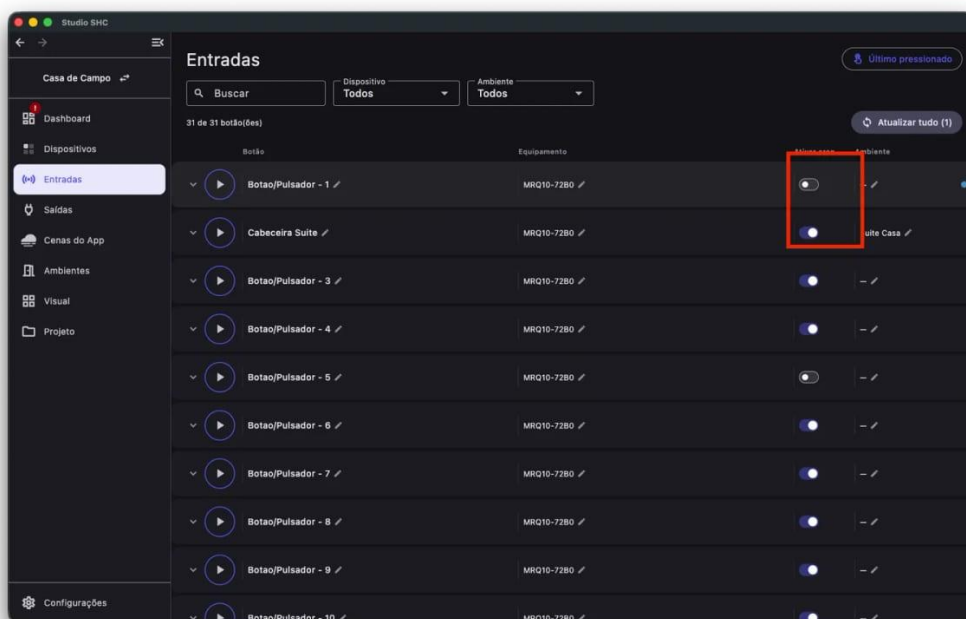
O agendamento dispara as ações já configuradas na aba **Ação ao clicar**. Para definir essas ações, veja [Ação ao clicar](#).

Antes de começar

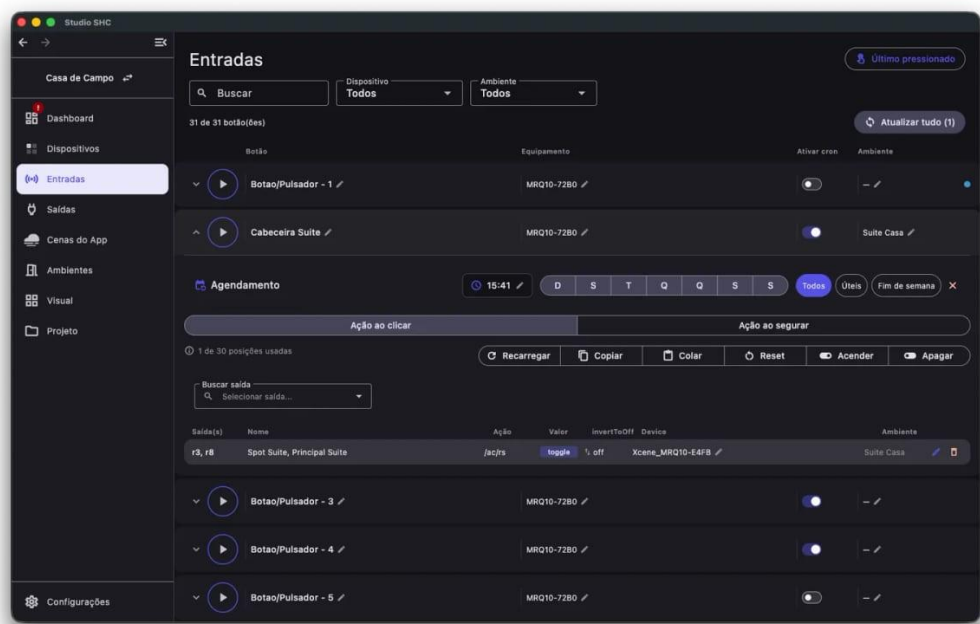
- O agendamento exige firmware 3.0.17 ou mais novo no equipamento do botão. Nos outros, a coluna **Ativar cron** fica vazia naquela linha. Veja [Atualizar firmware](#).
- Só o **dono do projeto** liga, desliga ou altera o agendamento. Quem recebeu o projeto compartilhado vê a chave apenas quando o agendamento está ligado.
- Configure primeiro as ações da aba **Ação ao clicar**. São elas que o agendamento dispara.

Ligar o agendamento

- 1 Na tela [Entradas](#), localize o botão.
- 2 Na coluna **Ativar cron**, clique na chave.



A linha se expande e o cartão **Agendamento** aparece acima das abas **Ação ao clicar** e **Ação ao segurar**. O cartão vem com **todos os dias** marcados e o horário **00:00**. Ajuste o horário e os dias em seguida.

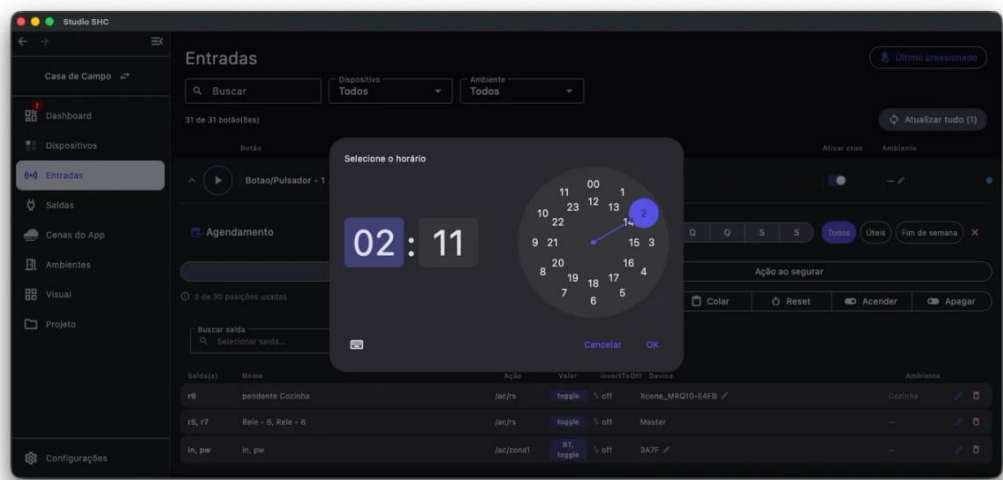


O que aparece no cartão Agendamento

Controle	O que faz
Horário	Mostra o horário no formato de 24 horas. Clique nele ou no lápis para alterar
Dias da semana	Sete pastilhas, de D (domingo) a S (sábado)
Todos, Úteis, Fim de semana	Atalhos que marcam os sete dias, de segunda a sexta, ou sábado e domingo
X vermelho	Desliga o agendamento

Definir o horário

- 1 No cartão **Agendamento**, clique no horário ou no lápis ao lado dele.



- 2 Escolha a hora e os minutos e clique em **OK**.

O agendamento acontece nesse horário em todos os dias marcados.

Cada botão tem um só horário. Para acionar as mesmas saídas em horários diferentes, use um botão para cada horário, cada um com as mesmas ações.

Escolher os dias da semana

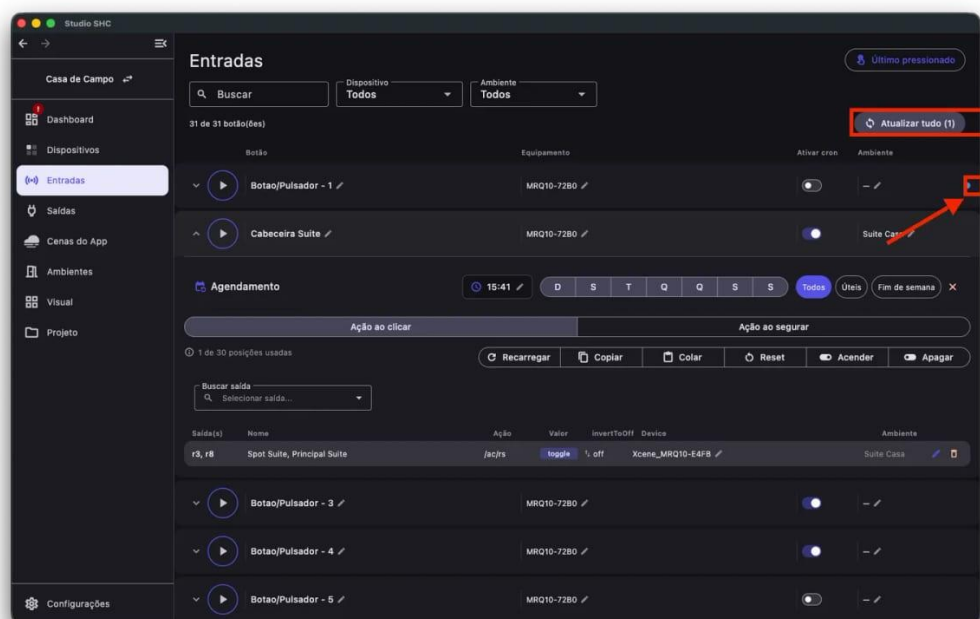
Clique nas pastilhas para marcar ou desmarcar cada dia, ou use os atalhos **Todos**, **Úteis** e **Fim de semana**.

⚠ Desmarcar todos os dias desliga o agendamento

Se você desmarcar todos os dias, o Studio SHC desliga o agendamento. Para voltar a usar, ligue a chave **Ativar cron** de novo.

Enviar para o equipamento

Cada alteração no cartão é salva na hora, sem botão de salvar, e cria uma pendência, com o **círculo azul** na linha do botão. A mudança só chega ao equipamento com **Atualizar tudo**. Até lá, ele segue o agendamento anterior.



Desligar o agendamento

Clique no X vermelho do cartão (dica **Desligar agendamento**) ou na chave **Ativar cron** da linha. Desligar apaga o horário e os dias: ao ligar de novo, o cartão volta com todos os dias e 00:00. O desligamento também só chega ao equipamento depois do **Atualizar tudo**.

Se algo der errado

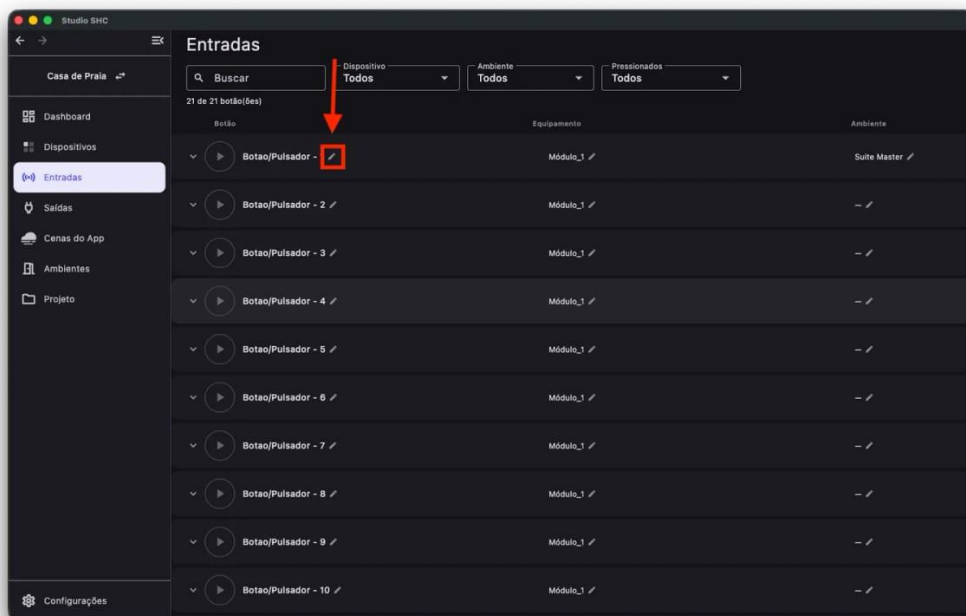
Situação	O que fazer
A chave Ativar cron não aparece na linha	Confira se o firmware do equipamento é 3.0.17 ou mais novo. Se for, use Recarregar descrições no equipamento
O horário chegou e nada aconteceu	Confira se a alteração foi enviada pelo Atualizar tudo . Depois, teste com o play da linha: ele executa o que está gravado no equipamento
Disparou, mas nem tudo acionou	Algum equipamento de destino está offline. Veja Um equipamento aparece offline

Editar nome de entrada

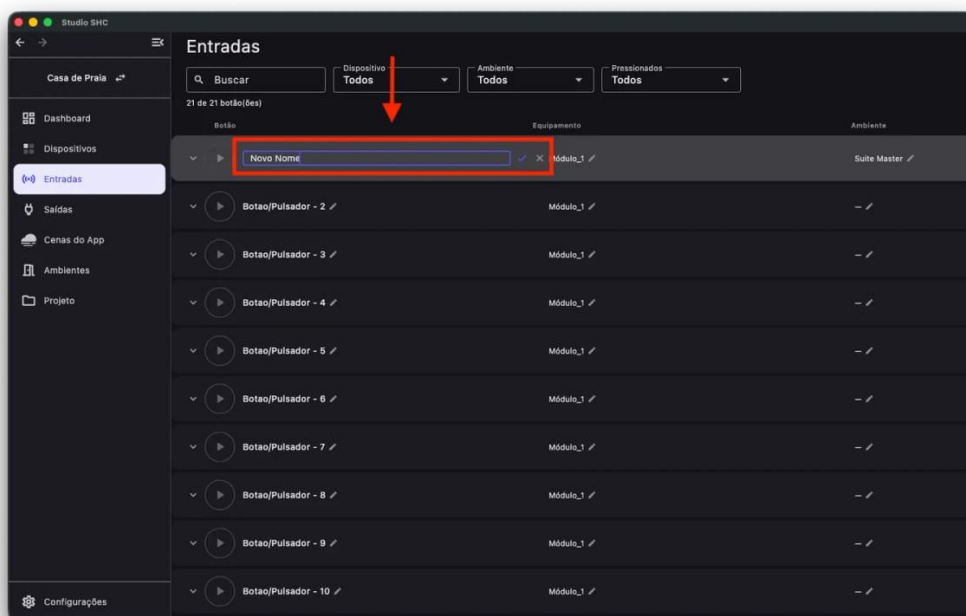
O nome de exibição identifica o botão ou pulsador em todas as telas do Studio SHC.

Renomear a entrada

- 1 Na tela [Entradas](#), clique no lápis ao lado do nome, na coluna **Botão**.



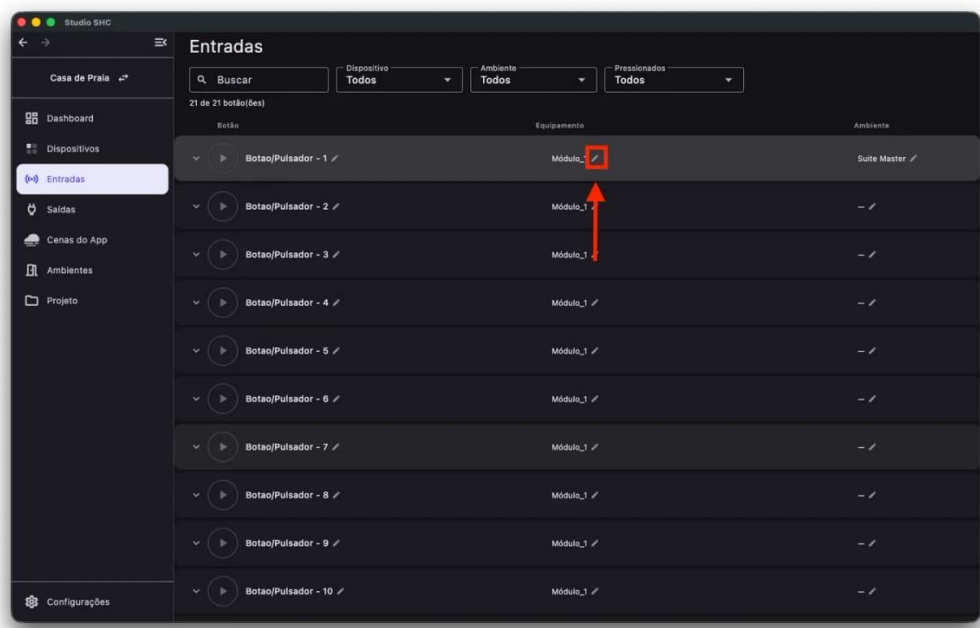
- 2 Digite o novo nome e pressione **Enter** ou clique no botão de salvar. Para desistir, clique no X.



O novo nome aparece na lista. Não é preciso expandir a linha.

Renomear o equipamento

A coluna **Equipamento** também tem um lápis. Ele renomeia o equipamento inteiro no projeto: o nome novo aparece em **Dispositivos**, em **Entradas**, em **Saídas** e em todas as entradas e saídas desse equipamento.



Boas práticas para nomes

Dê nomes que digam a **função** e diferenciem itens parecidos. Inclua o cômodo no nome quando ele ajudar a reconhecer o item fora da lista, como nas cenas e na planta.

Nome pouco claro	Nome melhor
Botão 1	Luz da sala
Saída 2	Persiana do quarto
Zona 0	Som da varanda
Tecla 3	Modo cinema

Nomes e ambientes são rótulos do projeto: renomear não muda o que o equipamento faz e não precisa de **Atualizar tudo**. Todos que têm acesso ao projeto veem o nome novo.

O nome de uma zona de áudio é a exceção: o Studio SHC também o envia ao aparelho, que o mostra no visor. Veja [Renomear a zona](#).

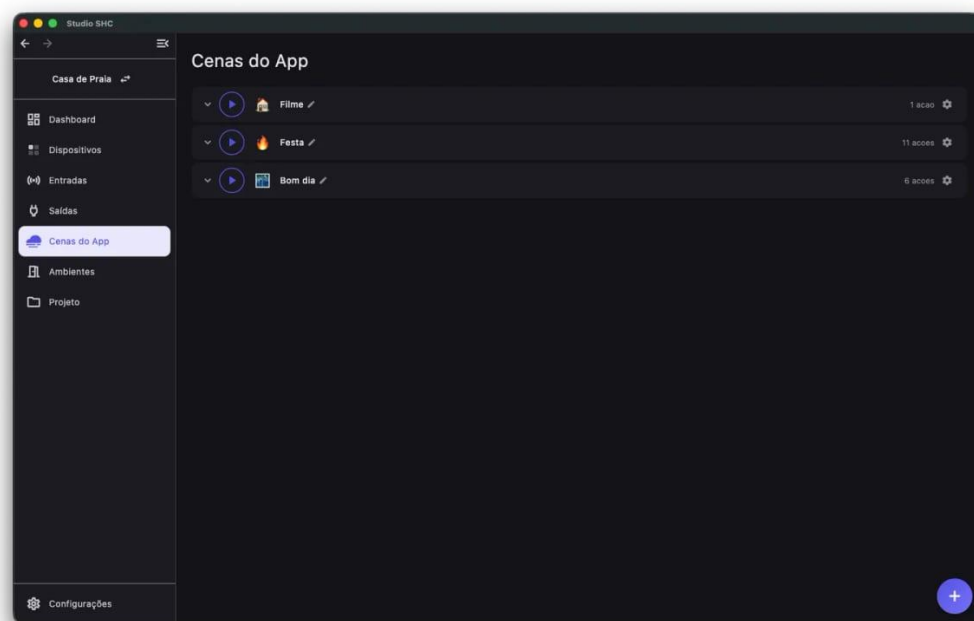
Cenas do App

Lista de cenas do app

Uma **Cena do App** aciona várias saídas com um clique no Studio SHC, sem depender de um botão na parede. Por exemplo, a cena **Bom dia** pode ligar luzes, ajustar uma zona de áudio e desligar outros equipamentos ao mesmo tempo.

As ações dos botões da parede ficam gravadas no equipamento e são configuradas na tela **Entradas**. Veja [Ação ao clicar](#) e [Ação ao segurar](#).

Para abrir, clique em **Cenas do App** na barra lateral do projeto.

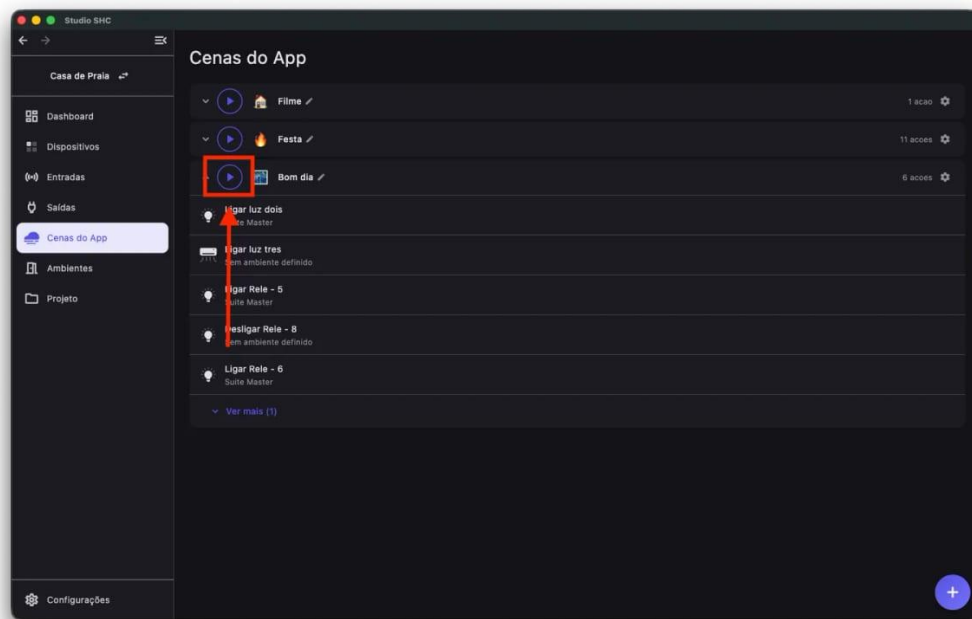


Cada cena aparece num cartão com o emoji, o nome, a quantidade de ações, o botão play e a engrenagem de edição.

Se ainda não há cenas, a tela mostra **Nenhuma cena criada**. Toque no **+** para criar a primeira.

Executar uma cena

Clique no play do cartão. O Studio SHC envia as ações da cena aos equipamentos.



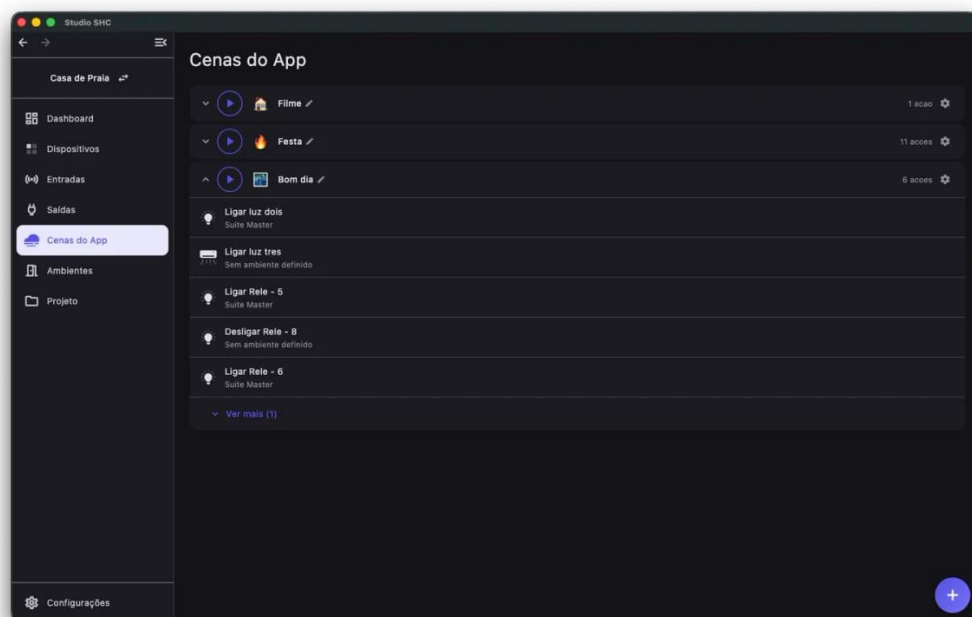
Quando todas as saídas da cena já estão como a cena pede, o **play** fica **verde**. Clicar no play verde **inverte** a cena: cada ação é enviada ao contrário, por exemplo, as luzes que a cena acende são apagadas. A dica do play verde é **Cena já está ativa — toque para inverter (apagar)**.

Ao inverter a cena, as ações de **aparelhos de preset** não são enviadas. Aparelho de preset é um aparelho de outro fabricante, como uma TV, que o Studio SHC aciona por um comando de rede pronto.

Se um equipamento estiver sem comunicação, as ações dele não chegam. As outras ações da cena são enviadas normalmente.

Ver as ações de uma cena

Clique no cartão (fora do play e da engrenagem) para abrir ou fechar a lista de ações. Clicar no cartão não executa a cena.



Cada ação mostra a saída, o ambiente e o ícone. Os cartões mostram 5 ações por vez; para ver o restante, clique em **Ver mais**.

Criar, editar e excluir

- **Criar**: clique no +, no canto inferior direito.
- **Editar ou excluir**: clique na **engrenagem** do cartão.

Veja [Criar e editar cena do app](#).

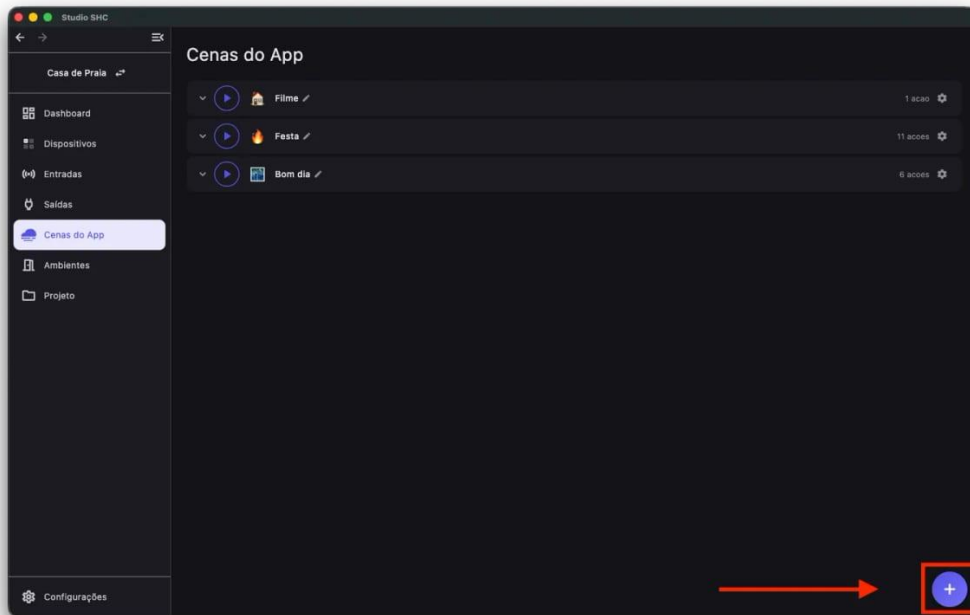
Quem recebeu o projeto compartilhado também pode criar Cenas do App e editar as que criou. Veja [quem vê a cena](#).

Criar e editar cena do app

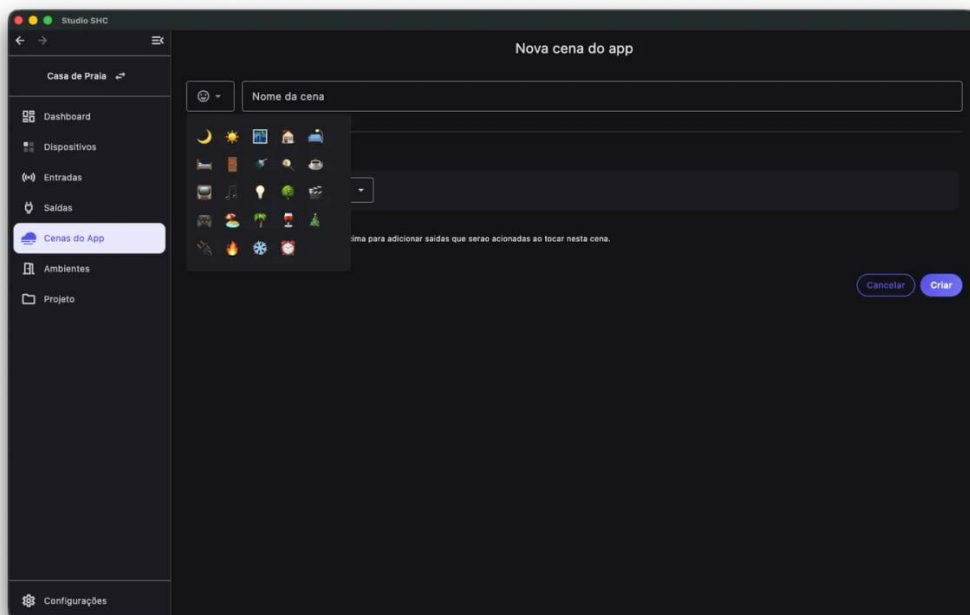
A mesma tela cria uma cena nova (**Nova cena do app**) ou altera uma existente (**Editar cena do app**). Nela você define o emoji, o nome e as ações.

Criar uma cena

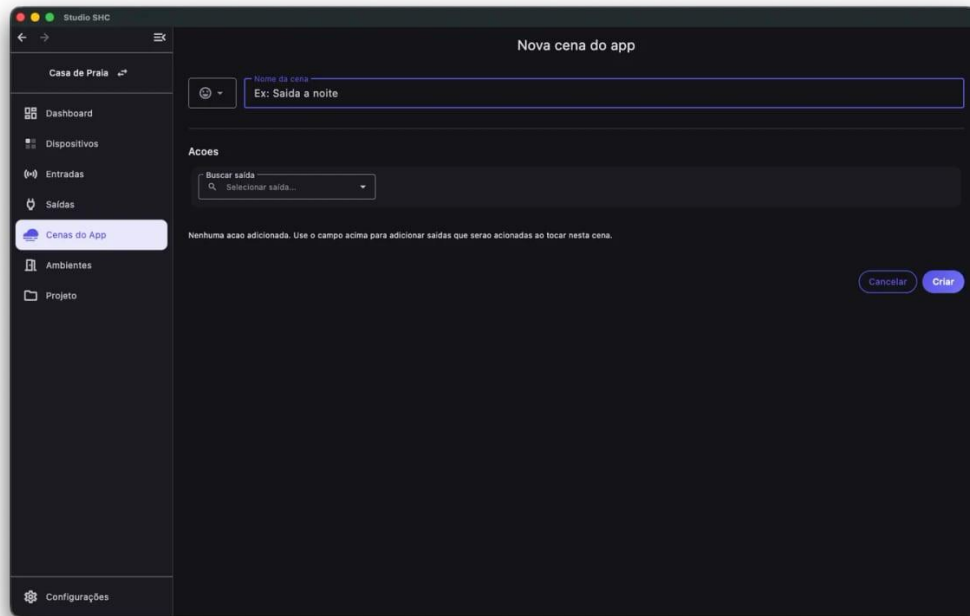
- 1 Em **Cenas do App**, clique no +, no canto inferior direito.



- 2 Se quiser, clique no botão de emoji, ao lado do nome, e escolha um.



- 3 Digite o **Nome da cena**. O nome é obrigatório. Use o objetivo da cena, como **Bom dia** ou **Cinema**.

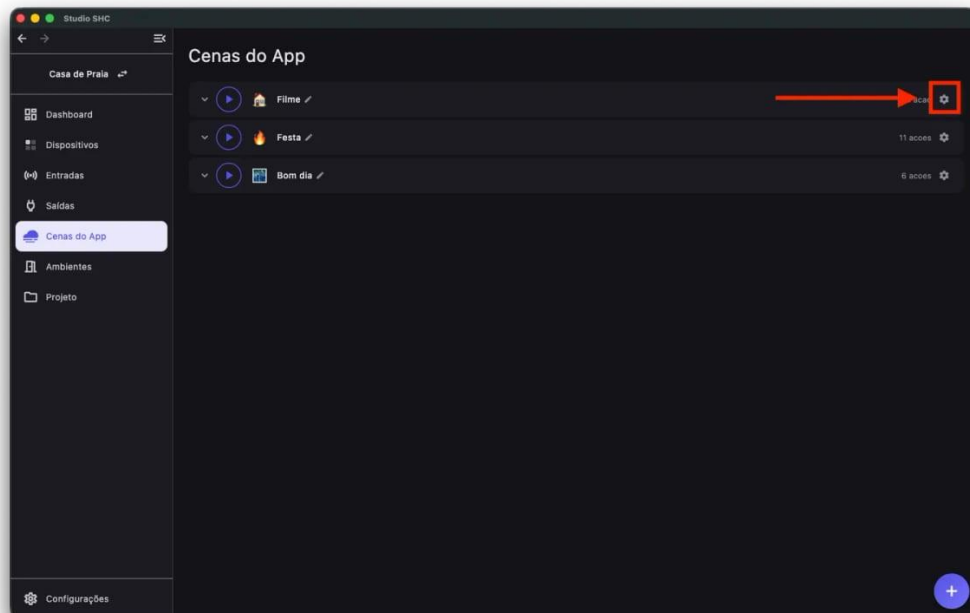


- 4 Adicione as ações. Veja [Adicionar ações a uma cena](#). A cena pode ser criada sem ações e completada depois.
- 5 Clique em Criar.

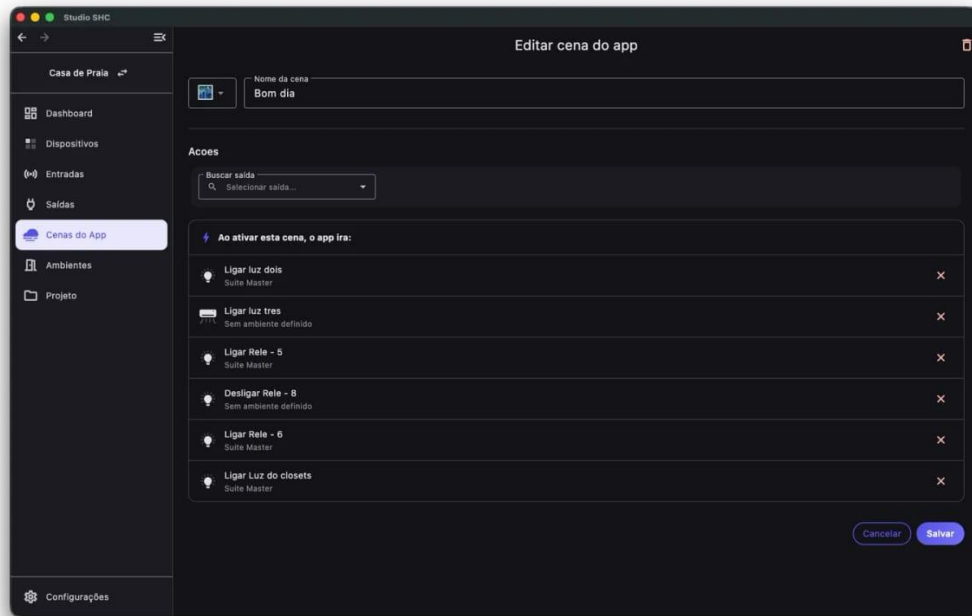
A cena aparece na lista de Cenas do App.

Editar uma cena

- 1 Em [Cenas do App](#), clique na engrenagem do cartão da cena.

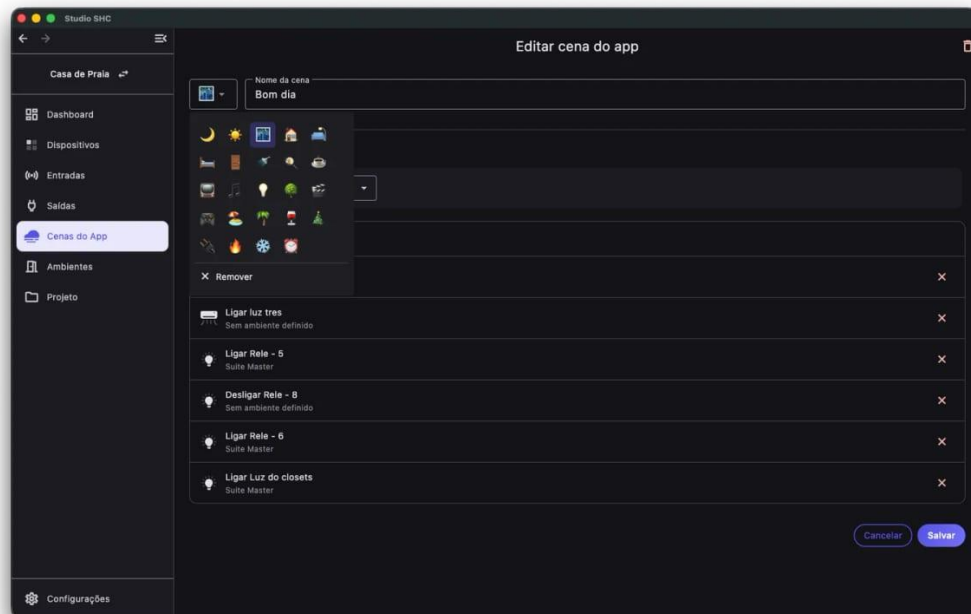


- 2 Altere o emoji, o nome ou as ações.



3 Clique em Salvar.

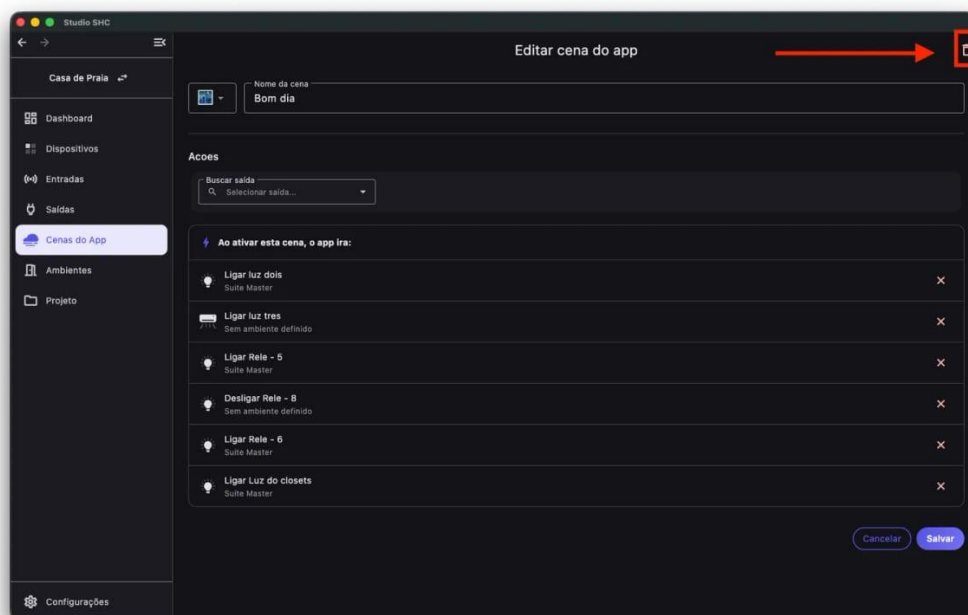
Para tirar o emoji, abra a lista de emojis e clique em **Remove**. Essa opção aparece quando a cena já tem um emoji.



Se você sair da tela sem salvar, o Studio SHC pergunta **Descartar alterações?**. Clique em **Sim, descartar** para sair sem salvar, ou em **Não** para continuar.

Excluir uma cena

- 1 Na tela **Editar cena do app**, clique na lixeira vermelha, no canto superior direito. Ela só aparece na edição de uma cena existente.



2 Na confirmação **Deletar cena?**, clique em **Deletar**.

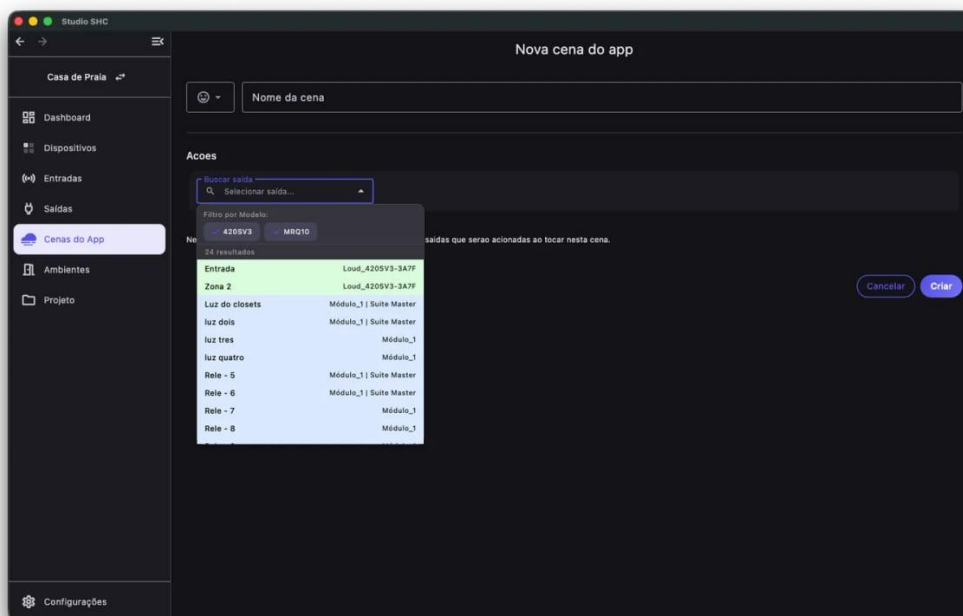
A cena sai da lista.

Adicionar ações a uma cena

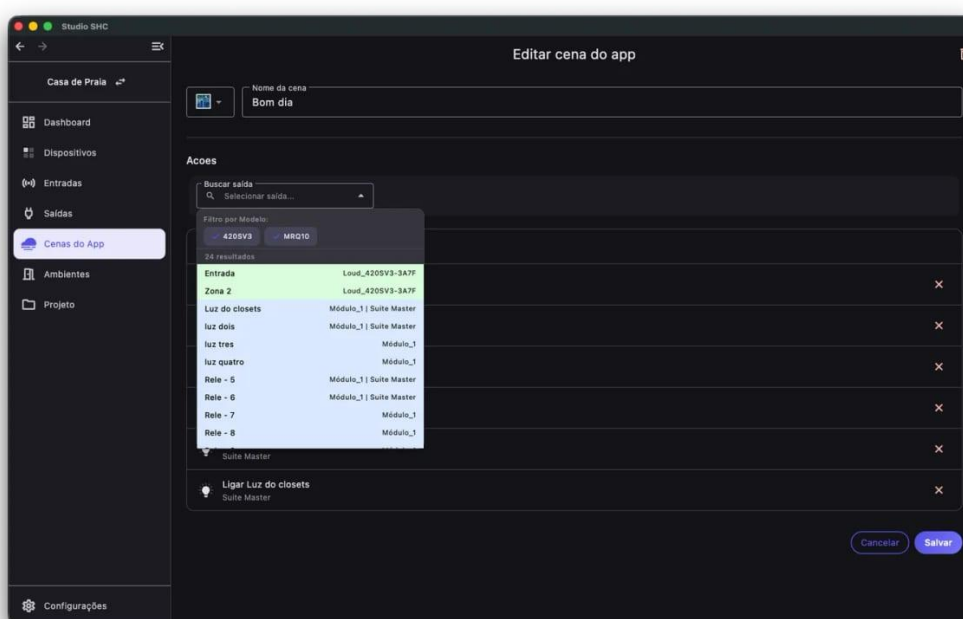
Cada ação da cena é uma saída e o valor que ela deve receber, como ligar uma luz, fechar uma persiana ou ajustar o volume de uma zona de áudio. As ações ficam na seção **Ações** da tela de criação ou edição da cena. Veja [Criar e editar cena do app](#).

Adicionar uma ação

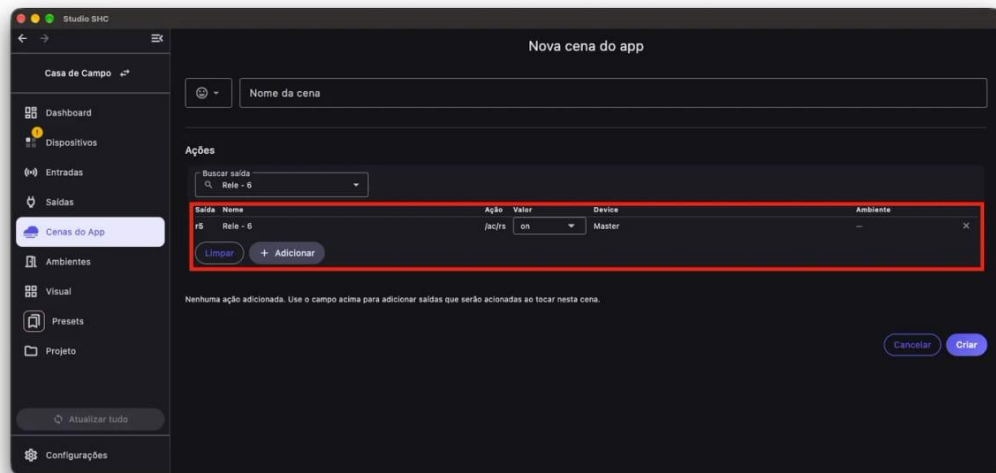
- 1 Na seção **Ações**, clique no campo **Buscar saída** e digite parte do nome da saída.



Quando o projeto tem equipamentos de mais de um modelo, botões no topo da lista filtram as saídas por modelo.



- 2 Clique na saída. Ela entra numa tabela de preparação, abaixo do campo, mas ainda não faz parte da cena. Para incluir várias saídas de uma vez, clique em cada uma.
- 3 Em cada linha da tabela, escolha no campo **Valor** o que a saída deve fazer.



Nas saídas de liga e desliga, o **Valor** oferece só **on** e **off**, sem o **toggle** (alternar).

A tabela tem as colunas **Saída**, **Nome**, **Ação**, **Valor**, **Device** e **Ambiente**. A Cena do App não tem a opção de inverter o comando de uma ação.

- 4 Clique em **Adicionar**.

As saídas passam para a lista de ações da cena. Para desistir das saídas da tabela, clique em **Limpar**.

Depois, clique em **Criar** ou **Salvar** na tela da cena. As ações só ficam gravadas depois de salvar.

Se a saída já está na cena

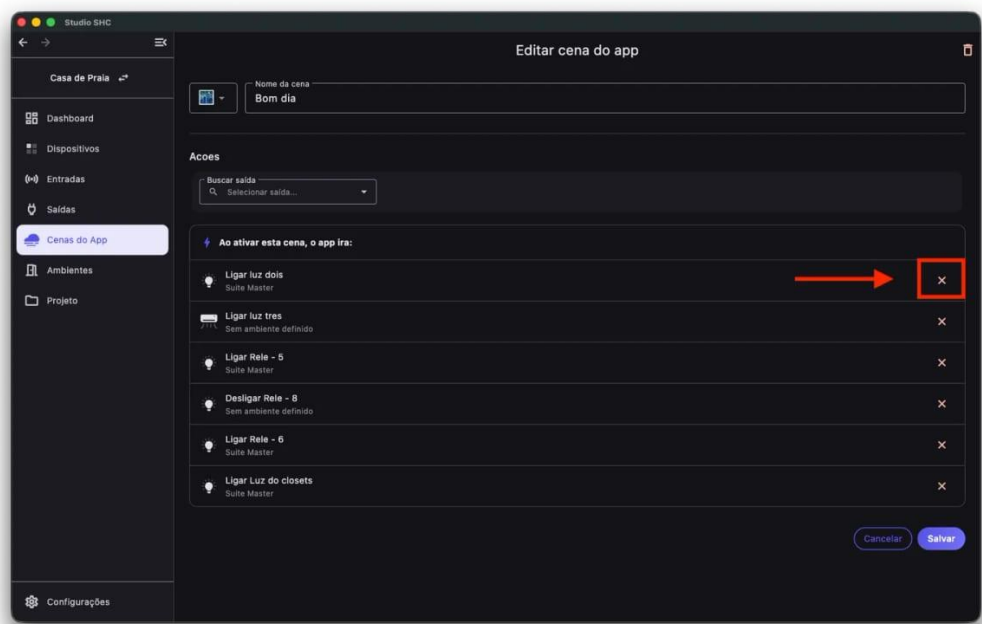
- **Mesmo valor:** nada é adicionado, e o app avisa que ela **já está na cena com este valor**.
- **Outro valor:** abre a janela **Comando duplicado**. Escolha **Substituir** para trocar pelo valor novo, ou **Manter os dois** para a saída receber os dois comandos.

Ordem das ações

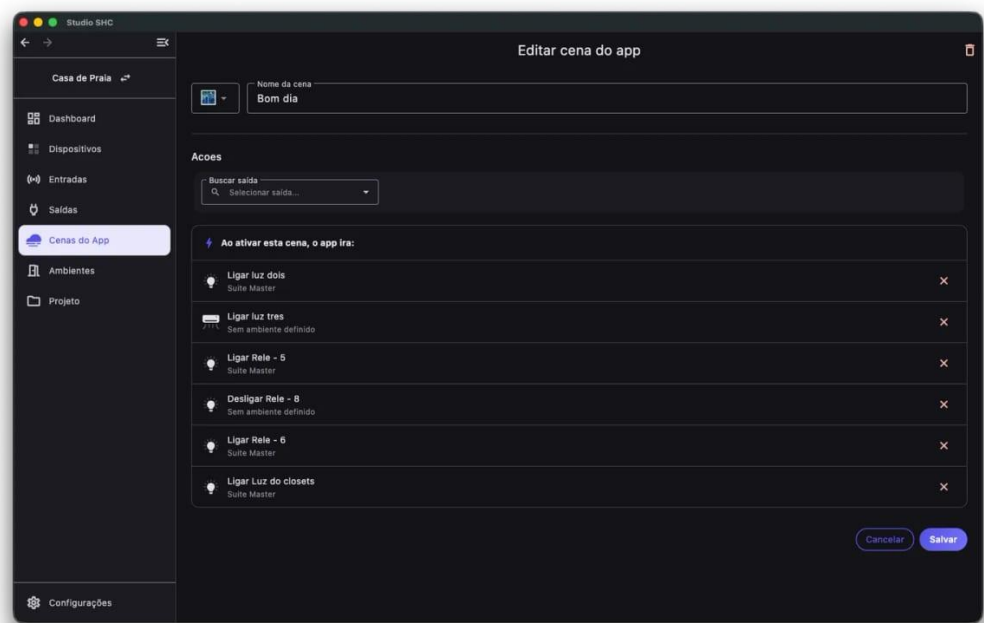
As ações aparecem na ordem em que foram adicionadas, e a cena as envia nessa ordem.

Remover uma ação

- 1 Na lista de ações, clique no **x** ao lado da ação.



- 2 Na confirmação **Remover ação?**, clique em **Remover**.
- 3 Clique em **Salvar** na tela da cena.



Se algo der errado

Situação	O que fazer
A saída não aparece em Buscar saída	Veja Se a saída não aparece em Buscar saída
Adicionar fica desabilitado	Escolha um Valor em todas as linhas da tabela

Planta (tela Visual)

Visão geral

A tela **Visual** é a planta do projeto. Ela desenha cada ambiente como um cômodo e mostra, dentro dele, os marcadores das saídas e dos botões dos equipamentos.

Na planta, você organiza os marcadores nos cômodos, liga um botão a uma saída, aciona os equipamentos e completa o desenho com portas e janelas.

Palavras usadas na planta

Palavra	O que é
Ambiente	O cadastro do ambiente, com nome e foto, feito na tela Ambientes
Cômodo	O desenho de um ambiente na planta: contorno, paredes, portas e janelas
Marcador	O círculo que representa uma saída ou um botão na planta, com o ícone e o nome do item
Vínculo	O ambiente de uma saída ou de um botão. Marcador dentro de um cômodo está vinculado àquele ambiente. Veja Como funciona o vínculo
Faixa de acomodação	A faixa abaixo dos cômodos, com os marcadores das saídas e dos botões que não têm ambiente
Fio	O traço que liga um botão a uma saída. Veja Fios e ligações

Para que serve

As telas **Entradas**, **Saídas** e **Ambientes** mostram a relação entre botões, saídas e cômodos em forma de lista. A tela **Visual** mostra os mesmos dados como desenho. O que você muda numa tela aparece nas outras.

O que você faz na planta	O que acontece no projeto
Arrasta o marcador de uma saída para outro cômodo	Muda o ambiente da saída, como o campo Ambiente da tela Saídas
Liga um botão a uma saída	Cria a ação de cena, como na tela Entradas
Renomeia uma saída ou um botão no painel de propriedades	Muda o nome em todas as telas
Move, gira ou redimensiona um cômodo	Muda só o desenho
Encaixa portas e janelas	Muda só o desenho

Criar, renomear e excluir ambientes é feito na [Lista de ambientes](#). Para enviar aos equipamentos as ligações criadas ou removidas na planta, use [Atualizar tudo](#).

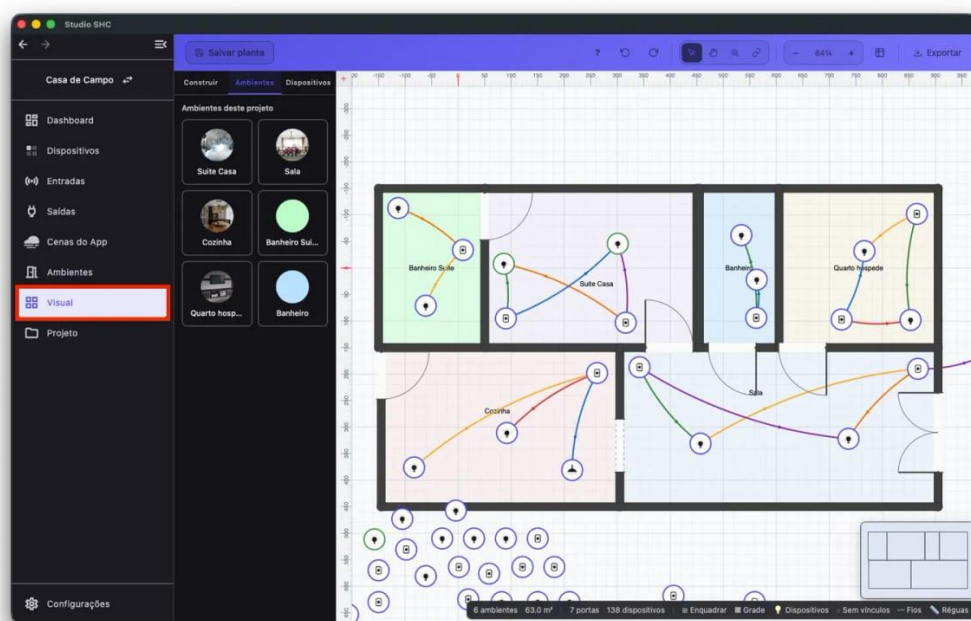
Antes de começar

Estes requisitos valem para todas as páginas da planta:

- O projeto precisa ter **pelo menos um ambiente**, criado na tela **Ambientes**.
- A tela precisa ter pelo menos 600 pixels de largura. Em tela menor aparece **A planta precisa de uma tela maior**: use um tablet ou um computador.

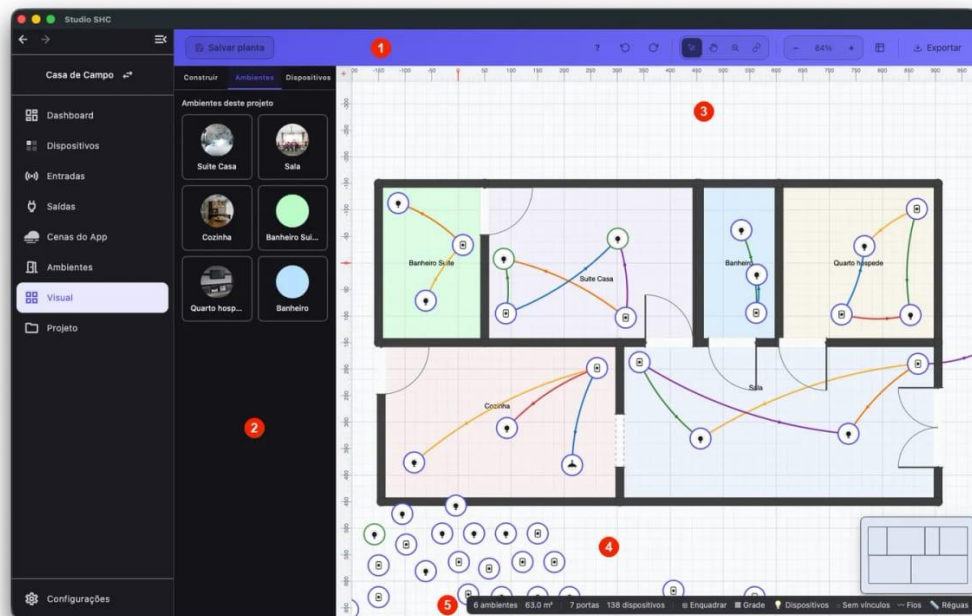
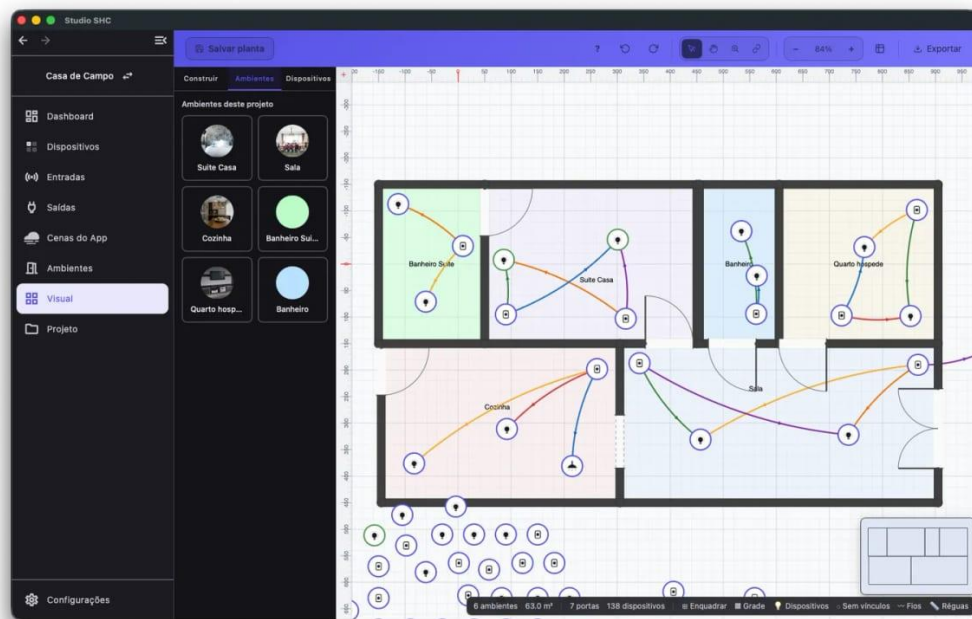
Como acessar

No projeto, abra a barra lateral e clique em **Visual**.



O que aparece na tela

Área	Para que serve
Barra superior do editor	Salvar a planta, desfazer, refazer, escolher a ferramenta, controlar o zoom e exportar. Veja Barra de ferramentas da planta
Painel lateral esquerdo	Abas Construir , Ambientes e Dispositivos . Veja Painel lateral da planta
Área de desenho	A planta, com os cômodos, os marcadores e os fios das ligações
Faixa de acomodação	Os marcadores das saídas e dos botões que ainda não têm ambiente
Barra inferior	Contagens do projeto e botões que mostram ou escondem grade, marcadores, fios e régua. Veja Botões da barra inferior
Painel de propriedades	Abre à direita quando algo está selecionado



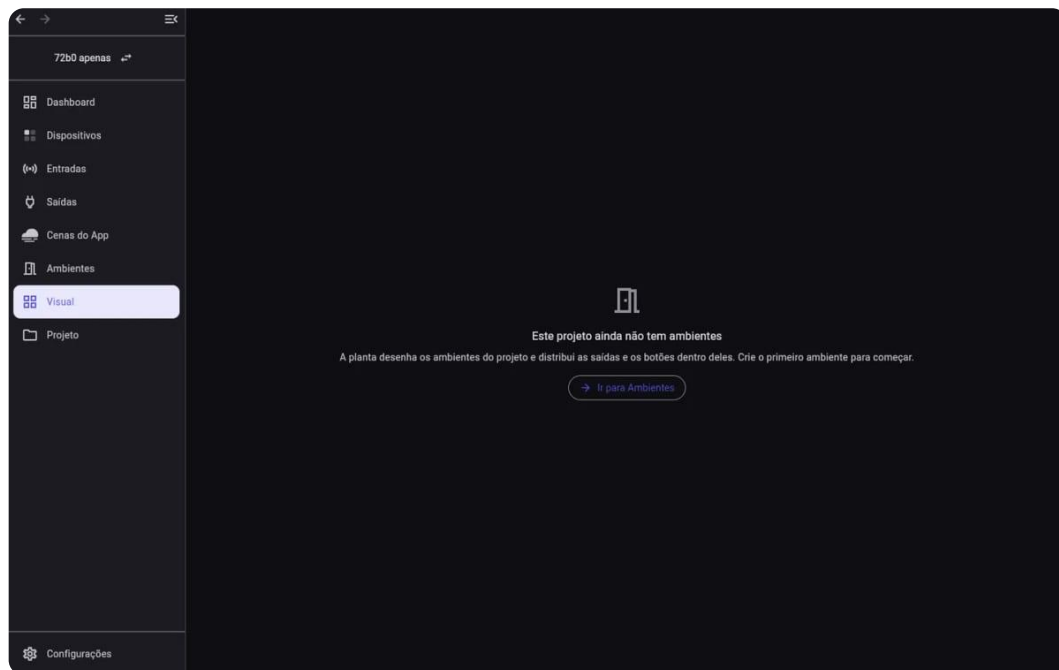
Dica

Recolha a barra lateral do projeto para ganhar área de desenho.

No tablet, os gestos e alguns botões mudam. Veja [Usar a planta no tablet](#).

Projeto sem ambientes

Se o projeto ainda não tem ambientes, a tela mostra **Este projeto ainda não tem ambientes** e o botão **Ir para Ambientes**, que abre a tela de ambientes. Veja [Criar ambiente](#).



Sem conexão

Sem internet, a planta abre com a faixa vermelha **Sem conexão com a internet** no topo.

- **Salvar planta** não grava: o desenho continua na tela até você salvar com a conexão de volta. Veja [Resultados possíveis do salvamento](#).

Salvar a planta

Parte das mudanças grava na hora e parte só com **Salvar planta**: veja [O que o Salvar planta grava](#).

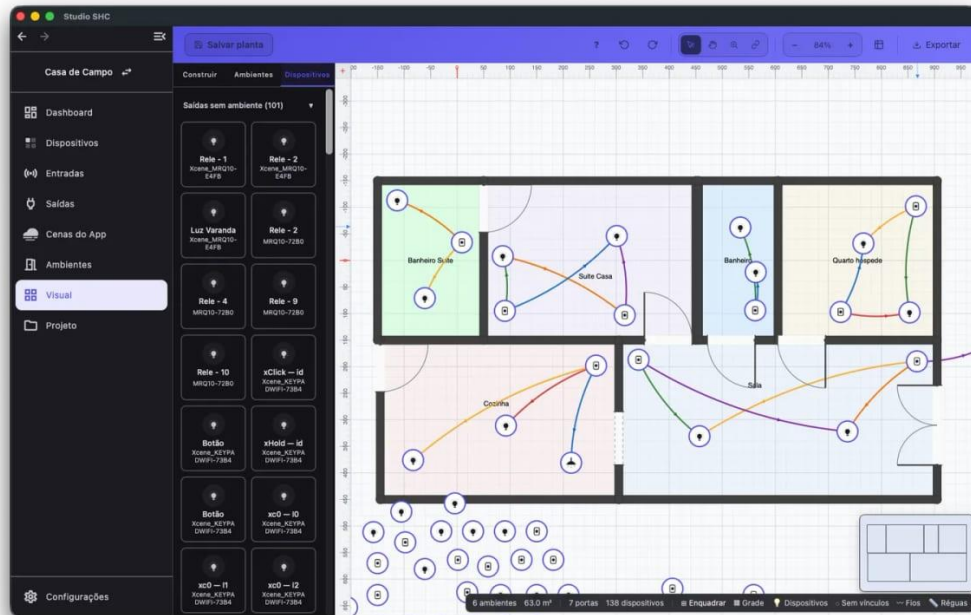
Se algo der errado

Mensagem exibida	O que significa	O que fazer
Não foi possível carregar a planta do projeto	O Studio SHC não conseguiu buscar a planta	Verifique a conexão e use o botão de recarregar (Tentar reconectar)
Não foi possível abrir o desenho da planta	O Studio SHC não conseguiu abrir o desenho	Use o botão de recarregar (Tentar abrir a planta novamente). Se aparecer Atualize o aplicativo para abrir esta planta. , atualize o Studio SHC
A planta não respondeu a tempo.	O desenho demorou demais para abrir	Abra a tela de novo
A planta parou de responder	O editor falhou depois de aberto	Use Tentar de novo . Se repetir, avise o suporte com a mensagem exibida

Ajustar os cômodos

Na tela **Visual**, cada ambiente do projeto já aparece desenhado como um cômodo. Na planta, você ajusta a posição, a forma e o tamanho desse cômodo. Criar, renomear e excluir o ambiente é feito na tela **Ambientes**.

Os requisitos da planta estão em **Visual — visão geral**.



Como o cômodo aparece na planta

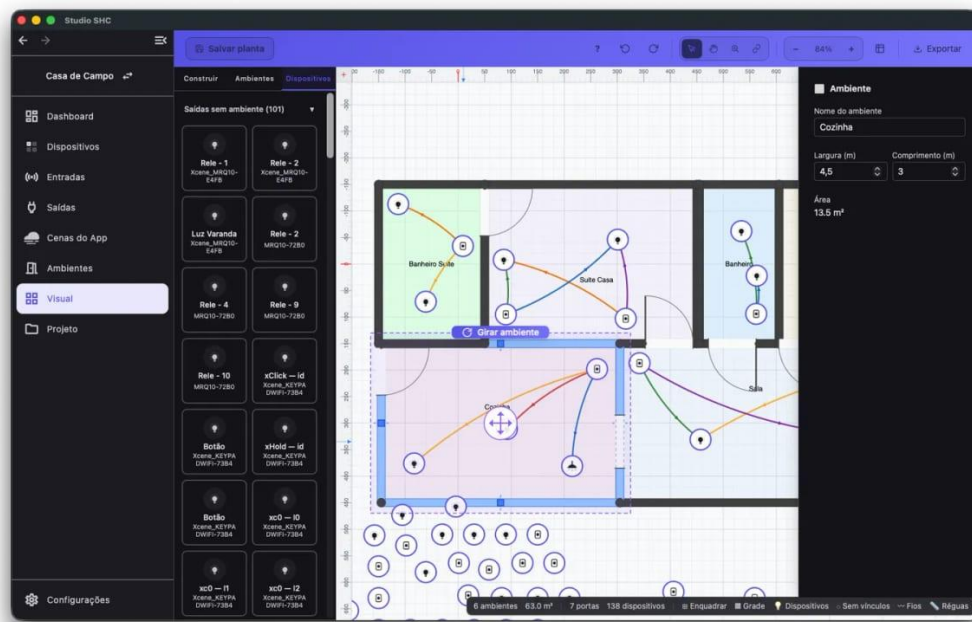
Todo ambiente criado na tela **Ambientes** aparece na planta como um retângulo de 3 × 3 m. O Studio SHC o coloca perto dos ambientes de nome parecido, como “Quarto 1” perto de “Quarto 2”, sem sobrepor os cômodos que já existem. Depois, você ajusta posição, tamanho e giro.

As paredes da planta são o contorno dos cômodos. Se o ambiente for excluído na tela **Ambientes**, o desenho dele some da planta.

Selecionar um cômodo

- 1 Na barra superior, deixe ativa a ferramenta **Selecionar ambiente**.
- 2 Clique em qualquer ponto livre dentro do cômodo, inclusive sobre o nome.
O contorno acende e aparece o botão **Girar ambiente**.

Você também pode clicar no cartão do ambiente na aba **Ambientes** do painel lateral.

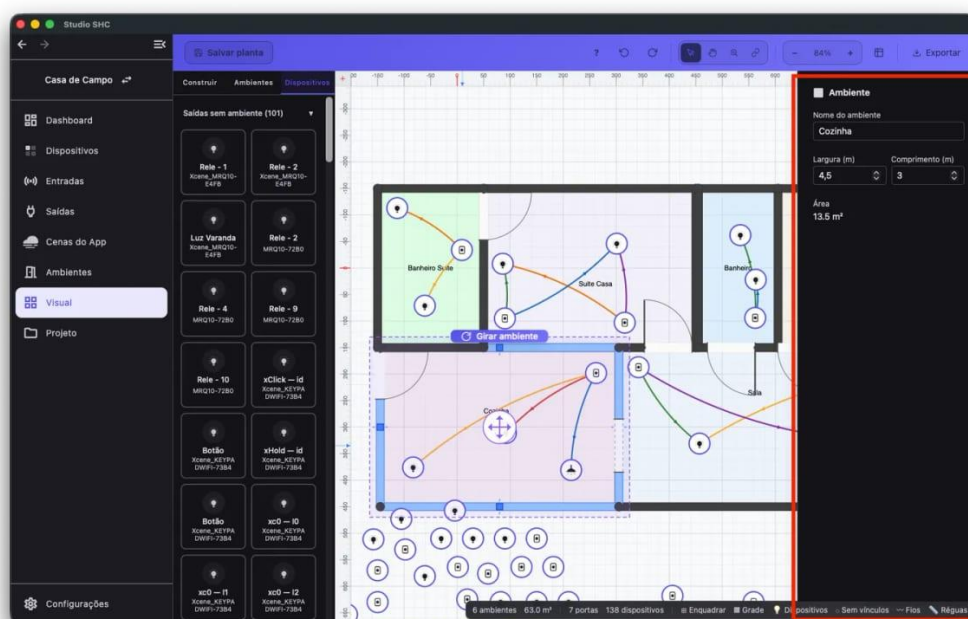


Mover um cômodo

Selecione o cômodo e arraste-o até a nova posição. Se ele ficar por cima de um vizinho, o Studio SHC afasta os vizinhos quando você solta.

Mudar a largura e o comprimento

- 1 Selecione o cômodo.
- 2 No painel de propriedades, à direita, preencha **Largura (m)** e **Comprimento (m)**.
A **Área** é calculada sozinha.



Os valores aceitos vão de **0,50 m a 50 m**. Em projetos com unidades imperiais, os rótulos e os limites aparecem em polegadas. A forma do contorno é mantida e só muda de escala. Os vizinhos são afastados se houver sobreposição.

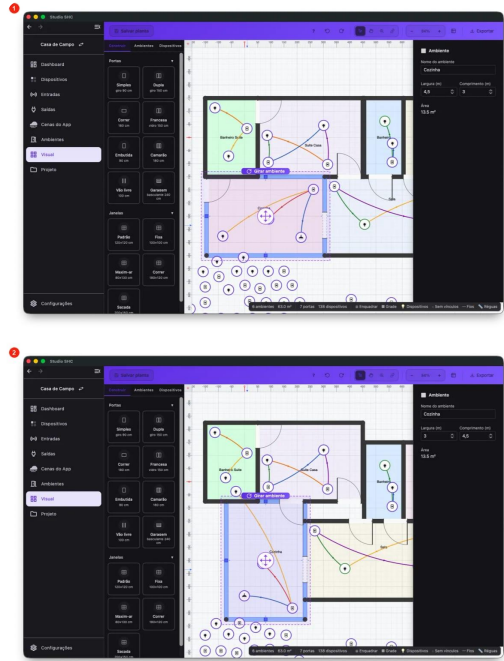
Mensagem exibida	O que fazer
Use medidas entre 0,50 m e 50 m.	Digite um valor dentro da faixa
Este ambiente não pode ser redimensionado.	Ajuste a forma arrastando as paredes do contorno

⚠ Atenção

Ao reduzir um cômodo, o **marcador** que ficar fora do novo contorno perde a posição, sem aviso, e volta ao posicionamento automático, dentro do cômodo. O ambiente da saída ou do botão não muda. Antes de reduzir bastante um cômodo, confira os marcadores perto das bordas.

Girar um cômodo

- 1 Selecione o cômodo.
 - 2 Clique no botão **Girar ambiente**, junto do cômodo.
- Cada clique gira o cômodo 90°.



Ajustar as paredes

Selecione uma parede do cômodo com **Selecionar ambiente**.

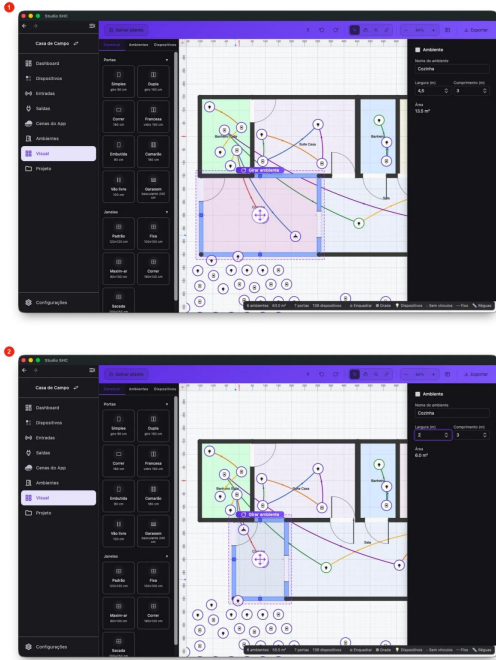
Para	Faça
Mudar o comprimento ou o ângulo	Arraste uma das pontas da parede
Mover a parede mantendo a direção	Arraste a alça do meio
Dividir uma parede em duas	Clique duas vezes nela (no tablet, toque duas vezes)

Ao aproximar, as pontas de parede grudam em outras pontas.

O que acontece com as saídas e os botões de dentro

O que você faz	O que acontece com os marcadores do cômodo
Move o cômodo	Andam junto e mantêm a posição no cômodo
Redimensiona o cômodo	Quem continua dentro fica onde está. Quem ficou fora volta ao posicionamento automático, dentro do cômodo
Gira o cômodo	Giram junto, e cada marcador acompanha a parede em que está
Exclui o ambiente na tela Ambientes	O desenho do cômodo some da planta

Mexer na forma do cômodo não troca o ambiente de nenhuma saída ou botão. Para trocar, arraste o marcador para outro cômodo ou use o campo de ambiente nas telas [Entradas](#) e [Saídas](#). Para levar de volta um marcador que perdeu a posição, veja [Posicionar saídas e botões na planta](#).



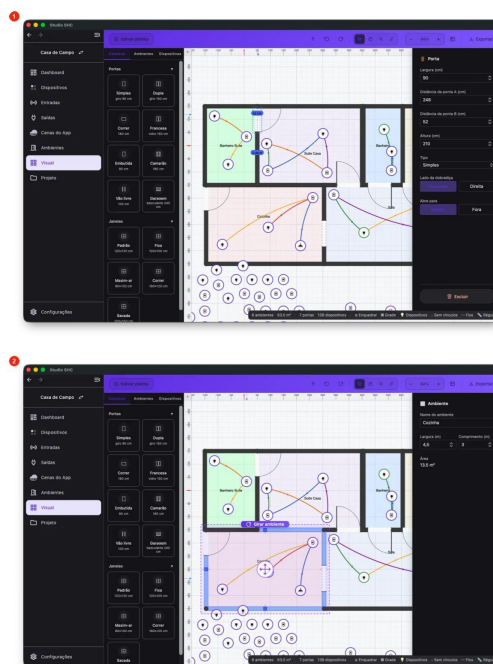
O nome do ambiente no desenho

O nome aparece no centro do cômodo. Em zoom baixo, quando não cabe, ele deixa de aparecer: aproxime para vê-lo. A área fica no painel de propriedades e na barra inferior.

Excluir elementos do desenho

Para apagar, selecione e clique em **Excluir**, no rodapé do painel de propriedades. A tecla de excluir está em [Atalhos de teclado da planta](#). Com vários itens selecionados, o botão mostra **Excluir N itens**.

O que está selecionado	O que acontece
Porta, janela ou outro elemento da aba Construir	É apagado do desenho
Fio de ligação	A ligação é removida do projeto na hora
Cômodo	Nada. Ambientes são excluídos na tela Ambientes
Marcador de saída ou de botão	Nada. Saídas e botões vêm do equipamento e saem da planta quando o equipamento é removido do projeto. Veja Remover do projeto
Vários itens	Apaga o que pode ser apagado e ignora o resto



⚠ Atenção

A exclusão não pede confirmação. **Desfazer** recupera portas, janelas e paredes, mas **não recupera um fio**: para refazer a ligação, crie o fio de novo ou use a tela **Entradas**.

Para gravar o desenho, veja [O que o Salvar planta grava](#).

Se algo der errado

Situação	O que fazer
O clique seleciona o cômodo em vez do marcador	Use a ferramenta Selecionar item
O desenho se move quando você queria só olhar	Use a ferramenta Mão
O nome do ambiente sumiu do cômodo	Aproxime o zoom
Um marcador mudou de lugar depois de redimensionar	Ele ficou fora do novo contorno e voltou ao posicionamento automático. Arraste-o para o lugar certo e clique em Salvar planta

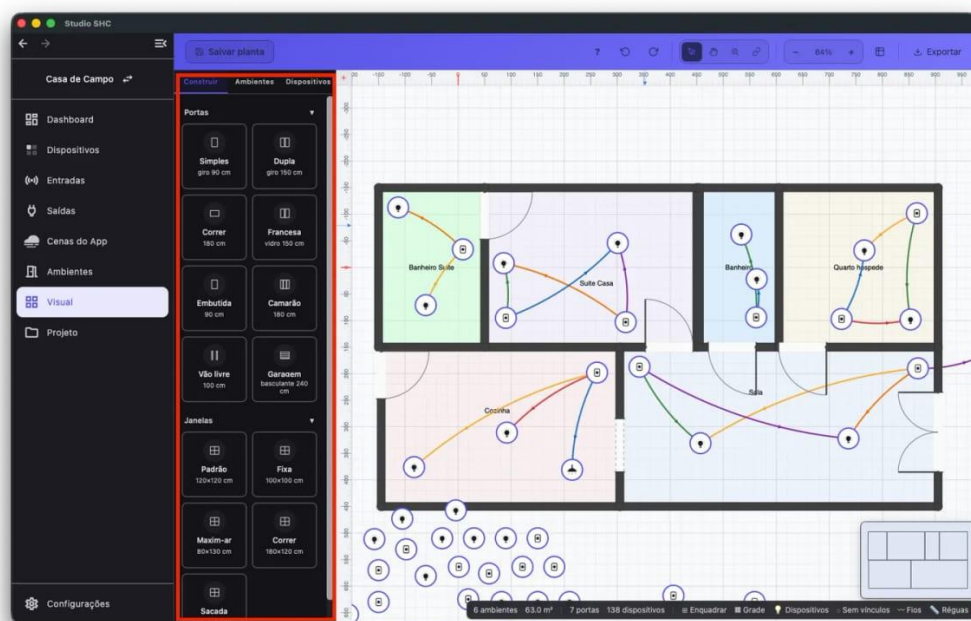
Portas e janelas

Na tela **Visual**, você encaixa portas e janelas nas paredes dos **cômodos**. Elas fazem parte só do desenho: não mudam nada nos equipamentos.

A porta e a janela só encaixam **em cima de uma parede**. Cada ambiente já nasce com as paredes do contorno.

Onde ficam

No painel lateral esquerdo, abra a aba **Construir**. As seções **Portas** e **Janelas** aparecem uma abaixo da outra. No tablet, o painel abre pelo botão redondo do canto inferior esquerdo.



Tipos de porta disponíveis

Cada cartão mostra o tipo e a medida usada ao inserir.

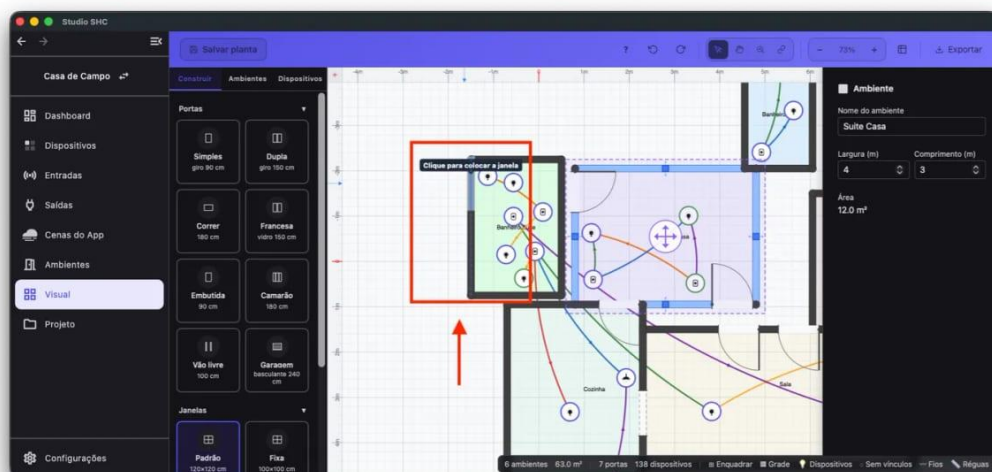
Cartão	Medida padrão
Simples	giro 90 cm
Dupla	giro 150 cm
Correr	180 cm
Francesa	vidro 150 cm
Embutida	90 cm
Camarão	180 cm
Vão livre	100 cm
Garagem	basculante 240 cm

Tipos de janela disponíveis

Cartão	Medida padrão
Padrão	120×120 cm
Fixa	100×100 cm
Maxim-ar	80×130 cm
Correr	180×120 cm
Sacada	200×150 cm

Inserir uma porta ou uma janela

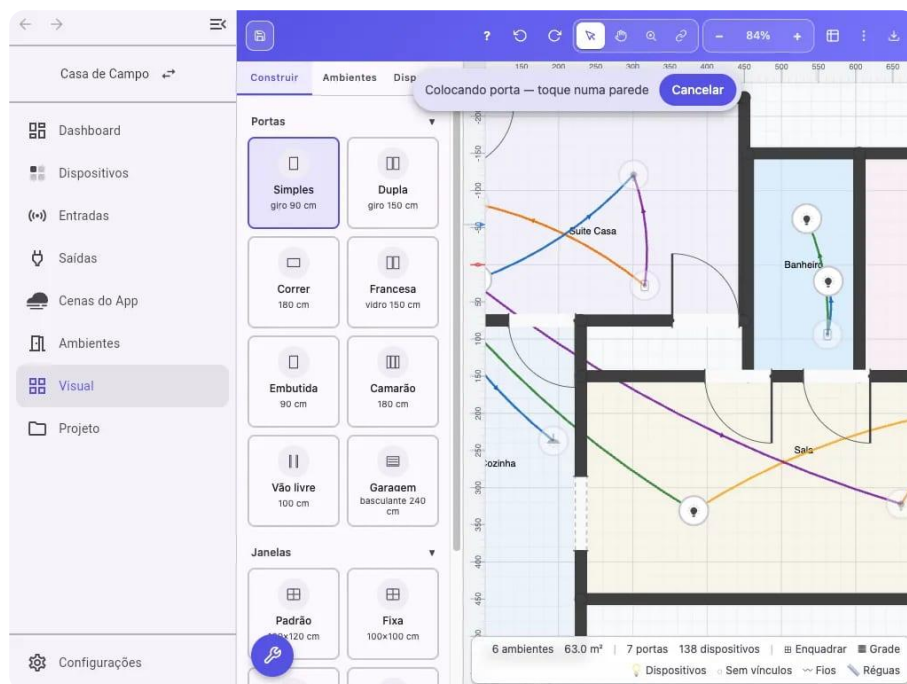
- 1 Na aba **Construir**, clique no cartão do tipo desejado.
O cartão fica destacado.
- 2 Leve o cursor até a planta.
Sobre uma parede, o cursor vira uma mira.



- 3 Clique em cima da parede.
A porta ou a janela é encaixada e a ferramenta volta para **Selecionar ambiente**.

No computador, você também pode arrastar o cartão direto para a parede. Para sair do modo sem inserir, clique em **Selecionar ambiente**, na barra superior. Os atalhos estão em [Atalhos de teclado da planta](#).

No tablet, toque no cartão e depois na parede. Uma faixa no topo do desenho mostra **Colocando porta** – toque numa parede ou **Colocando janela** – toque numa parede, com o botão **Cancelar**. Veja [Usar a planta no tablet](#).



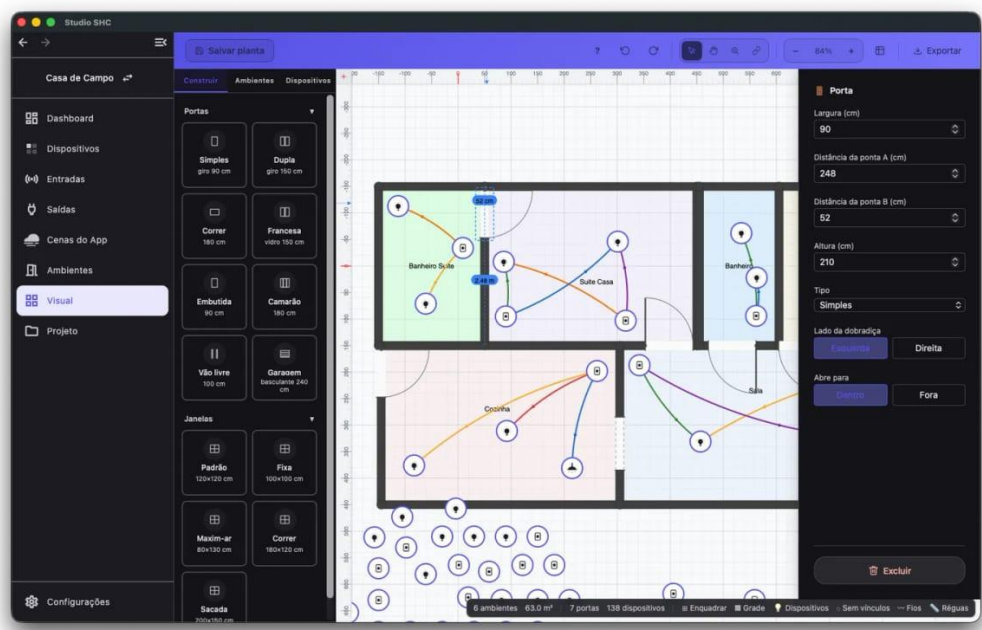
Mover ao longo da parede

Arraste a porta ou a janela para deslizá-la ao longo da parede. Ela não sai da parede em que foi encaixada. Para uma medida exata, use os campos de distância no painel de propriedades.

Ajustar uma porta

Selecione a porta com **Selecionar ambiente**. O painel de propriedades abre à direita.

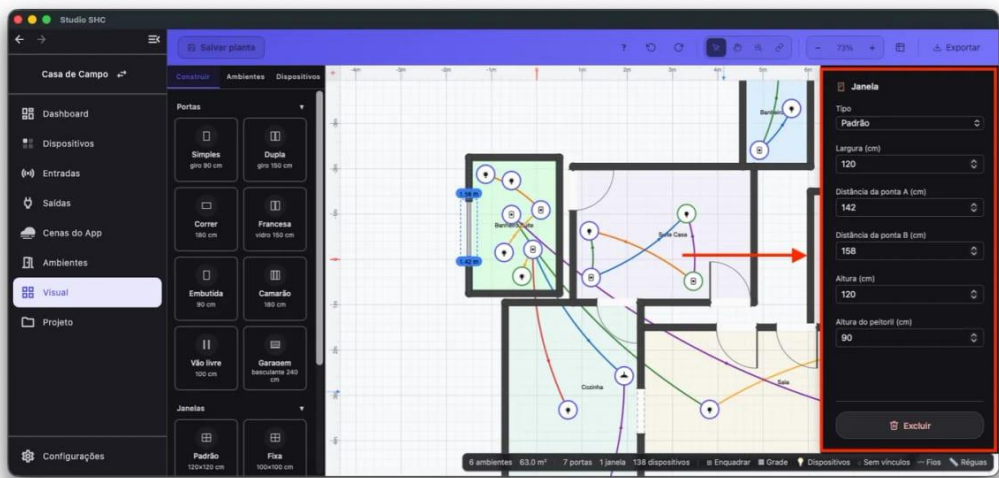
Campo	O que faz
Largura (cm)	Largura do vão
Distância da ponta A (cm) e Distância da ponta B (cm)	Posição da porta, medida a partir de cada ponta da parede
Altura (cm)	Altura da porta
Tipo	Troca o tipo: Simples , Dupla , Correr , Francesa , Embutida , Camarão , Vão livre ou Garagem
Lado da dobradiça	Esquerda ou Direita (só em portas com folha)
Abre para	Dentro ou Fora (só em portas com folha)



Ajustar uma janela

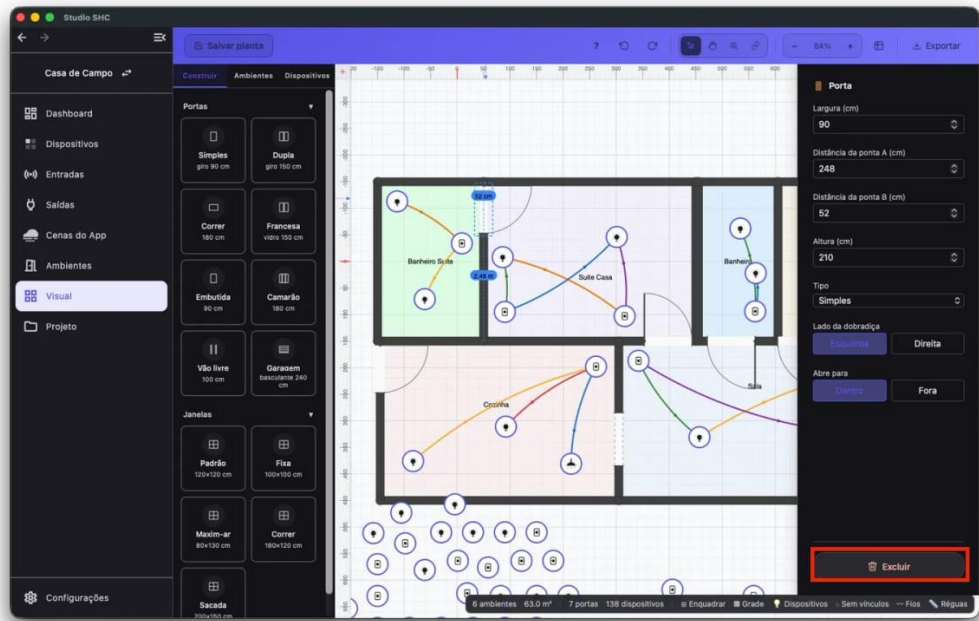
Selecione a janela. O painel de propriedades abre à direita.

Campo	O que faz
Tipo	Troca o tipo: Padrão, Fixa, Maxim-ar, Correr ou Sacada
Largura (cm)	Largura do vão
Distância da ponta A (cm) e Distância da ponta B (cm)	Posição da janela, medida a partir de cada ponta da parede
Altura (cm)	Altura da janela
Altura do peitoril (cm)	Altura do piso até o início da janela



Excluir uma porta ou uma janela

Selecione a porta ou a janela e clique em **Excluir**, no rodapé do painel de propriedades. A exclusão não pede confirmação: para voltar atrás, clique em **Desfazer**, na barra superior.



Portas e janelas fazem parte do desenho: veja [O que o Salvar planta grava](#).

Se algo der errado

Situação	O que fazer
O clique não insere nada	Clique exatamente em cima de uma parede. Fora dela, o clique é ignorado
A porta ficou no lugar errado	Arraste-a ao longo da parede, use os campos de distância ou use Desfazer e insira de novo
Não há paredes para encaixar	Verifique se o projeto tem ambientes. Cada ambiente nasce com as paredes do contorno

Posicionar saídas e botões na planta

Na tela **Visual**, cada saída e cada botão do projeto aparece como um **marcador** na planta. O **cômodo** em que o marcador está define o ambiente da saída ou do botão: é a mesma informação da coluna **Ambiente** das telas **Entradas** e **Saídas**.

Como funciona o vínculo

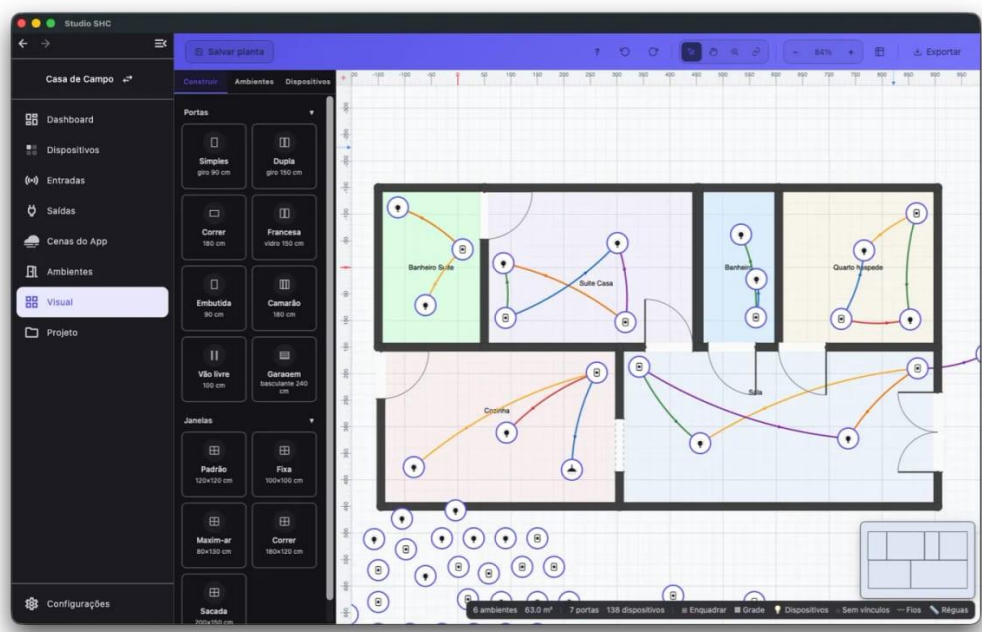
- Soltar o marcador dentro de um cômodo vincula a saída ou o botão àquele ambiente.
- Soltar fora de todos os cômodos desfaz o vínculo.
- O vínculo aparece nas telas **Entradas**, **Saídas** e **Ambientes**. O ambiente trocado por essas telas também aparece na planta.
- O vínculo grava na hora; a **posição** do marcador, só com **Salvar planta**. Veja [O que o Salvar planta grava](#).

O equipamento não precisa estar na rede para ser organizado na planta. Saídas marcadas como **ocultas** na configuração de ações não aparecem na planta.

Onde os marcadores aparecem

Os marcadores já nascem na planta. Você só os arrasta.

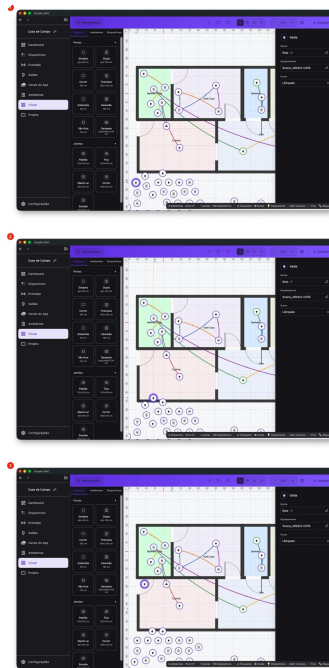
Situação da saída ou do botão	Onde o marcador é desenhado
Tem ambiente, mas nunca foi arrastado	Numa posição automática dentro do cômodo
Não tem ambiente	Na faixa de acomodação, abaixo dos cômodos
Já foi arrastado e a planta foi salva	Na posição em que foi solto



Para encontrar uma saída ou um botão **sem ambiente**, use a aba **Dispositivos** do [Painel lateral da planta](#). Os que já têm ambiente estão no cômodo, com o nome dentro do marcador.

Vincular uma saída ou um botão a um ambiente

- 1 Localize o marcador na planta. Se ele ainda não tem ambiente, você também pode clicar no cartão dele na aba **Dispositivos** do painel lateral.
- 2 Se for difícil pegar o marcador dentro de um cômodo grande, clique em **Selecionar item**, na barra superior. Essa ferramenta pega só marcadores, nunca o cômodo. A tecla de cada ferramenta está em [Atalhos de teclado da planta](#).
- 3 Arraste o marcador e solte dentro do cômodo desejado.



O vínculo é gravado. Soltar em cima da parede conta como dentro do cômodo. Se houver outro marcador no ponto, o Studio SHC afasta o novo para o ponto livre mais próximo.

- 4 Para guardar a posição, clique em **Salvar planta**.

Reposicionar o marcador dentro do mesmo cômodo muda só a posição, não o vínculo.

Desvincular uma saída ou um botão

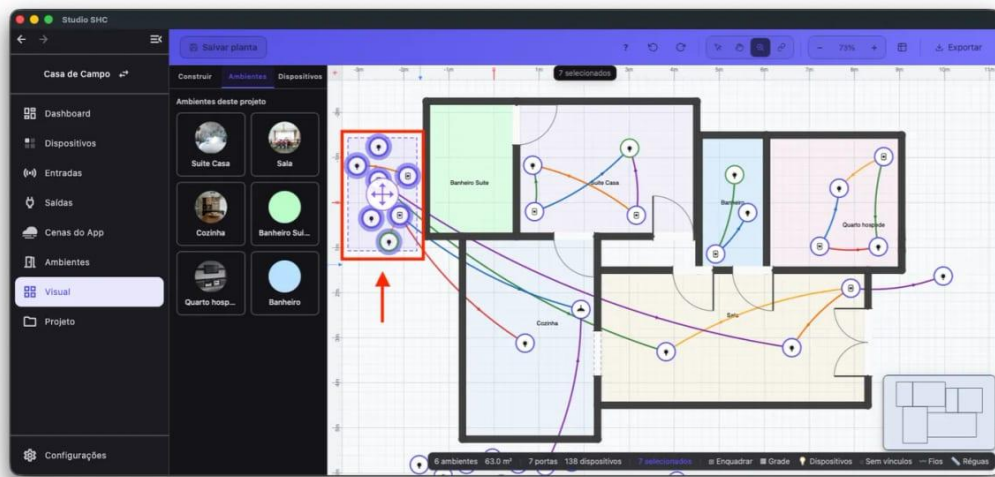
Arraste o marcador e solte **fora de qualquer cômodo**. O vínculo de ambiente sai na hora e o marcador fica onde foi solto. Para guardar esse lugar, clique em **Salvar planta**. Sem salvar, ao reabrir a planta o marcador volta para a última posição salva, ainda sem ambiente, mesmo que ela fique dentro do cômodo antigo. Se ele nunca teve posição salva, vai para a faixa de acomodação.

Mover vários marcadores de uma vez

Selecione vários marcadores, por área ou por **Selecionar tudo**, e arraste o conjunto. Cada marcador fica onde caiu: quem cair dentro de um cômodo passa a pertencer àquele ambiente.

⚠ Atenção

Ao arrastar vários marcadores juntos, **todos** os que caírem fora dos cômodos perdem o vínculo de ambiente.

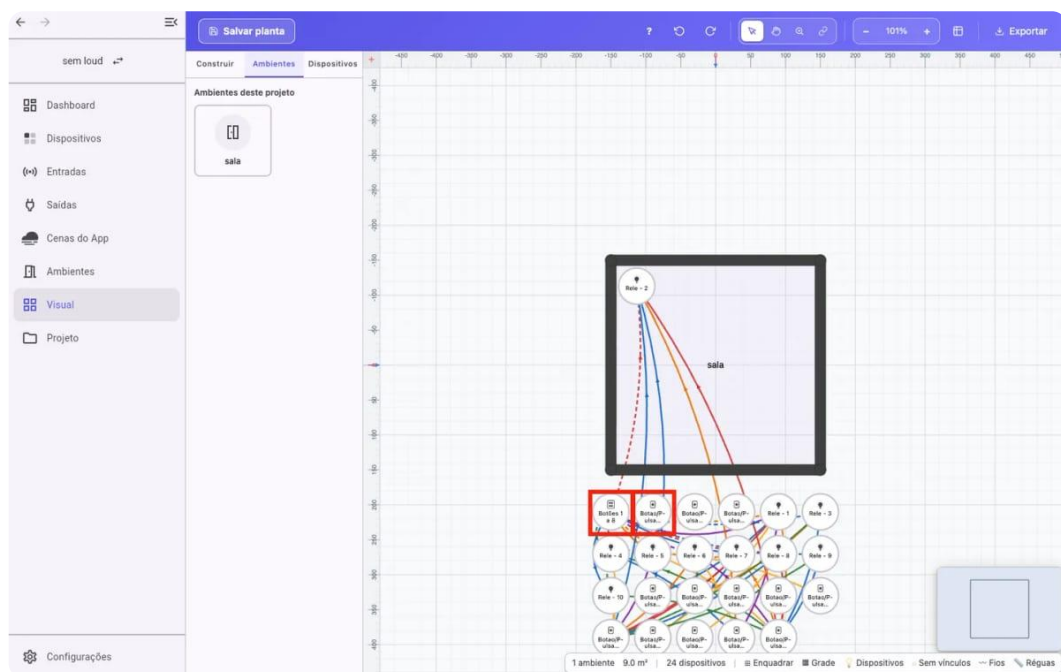


Grupos de botões fixos

Um espelho com várias teclas, como o do Keypad Xcene, é desenhado como **um único marcador**, porque fica num ponto só da parede.

- Arrastar o marcador leva todas as teclas juntas.
- O vínculo de ambiente vale para todas as teclas de uma vez.
- O nome dentro do marcador é o intervalo de teclas, como **Botões 1 a 8**.

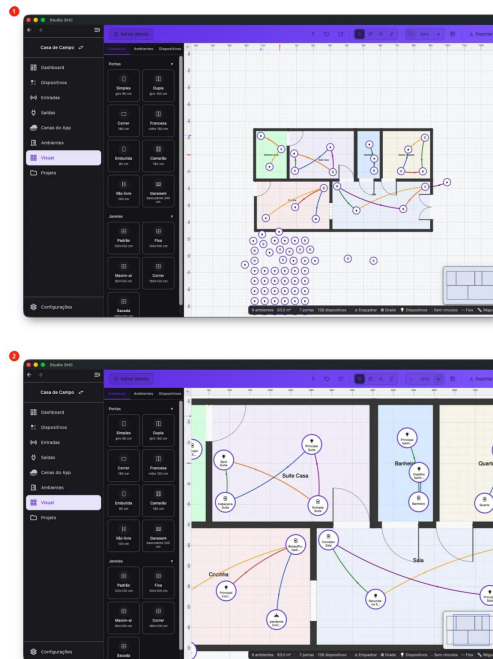
Um botão avulso do mesmo equipamento é desenhado separado, com o ícone de pulsador, e pode ficar em outro cômodo.



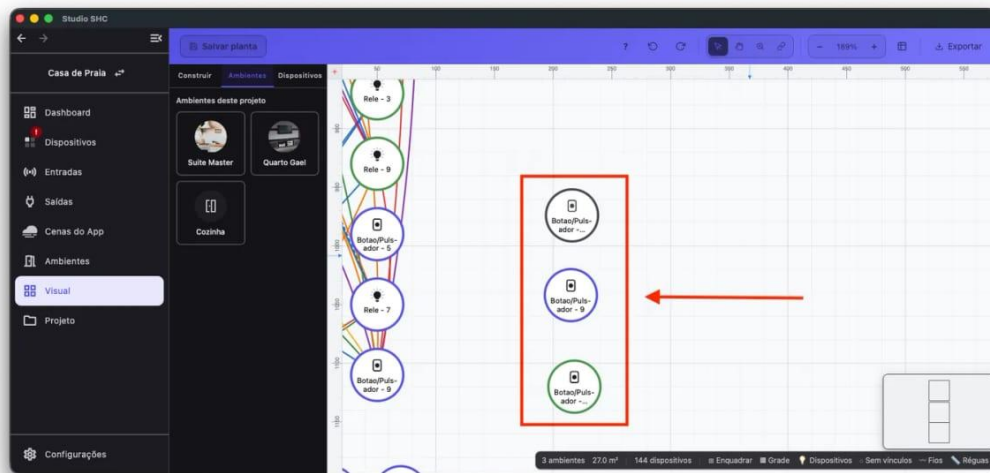
Para acionar uma tecla específica do espelho, veja [Acionar saídas e botões pela planta](#).

O nome e a cor do marcador

O nome da saída ou do botão aparece dentro do marcador, embaixo do ícone. Em zoom baixo, ele não aparece: aproxime para ler.



A cor da borda mostra o estado do equipamento. Veja [As três cores de borda do marcador](#).



Renomear e trocar o ícone

- 1 Selecione o marcador.
O painel de propriedades abre à direita.
- 2 Clique no lápis ao lado do nome para renomear a saída, o botão ou o equipamento. Num espelho, há uma linha por tecla.
- 3 Para uma saída, escolha outro ícone na lista **Ícone**. Botões têm símbolo fixo.

O nome e o ícone são [gravados na hora](#) e aparecem nas telas **Entradas** e **Saídas**.

Equipamento com firmware legado fora da rede

O marcador de um equipamento com firmware legado fora da rede aparece esmaecido. O que fica bloqueado e como liberar está em [Firmware legado na planta](#).

Se algo der errado

Quando o Studio SHC recusa o movimento, o marcador volta para a posição de antes do gesto.

Situação	O que fazer
O item foi excluído em outra tela	Recarregue a tela Visual
Você queria vincular, mas soltou fora dos cômodos	Arraste de novo e solte dentro do contorno
Dois cômodos se sobrepõem no ponto em que você soltou	Solte num ponto em que exista só um cômodo
O cômodo não tem ambiente correspondente no cadastro	Confira a tela Ambientes
O marcador some ao ser solto fora dos cômodos	Ligue o botão Sem vínculos , na barra inferior
Não consigo pegar o marcador, só o cômodo	Ligue a ferramenta Selecionar item

O botão **Excluir** não apaga marcadores de saída nem de botão. Veja [Excluir elementos do desenho](#).

Fios e ligações

Na tela **Visual**, o **fio** é o traço que liga um botão a uma saída. Cada fio é uma ação de cena do botão, a mesma que a tela **Entradas** grava quando você associa uma saída a um botão. Na planta, você vê qual tecla comanda qual saída e cria, altera ou remove essas ligações sobre o desenho.

Para ver as mesmas ligações em lista, acesse [Ação ao clicar](#) e [Ação ao segurar](#).

⚠ Atenção

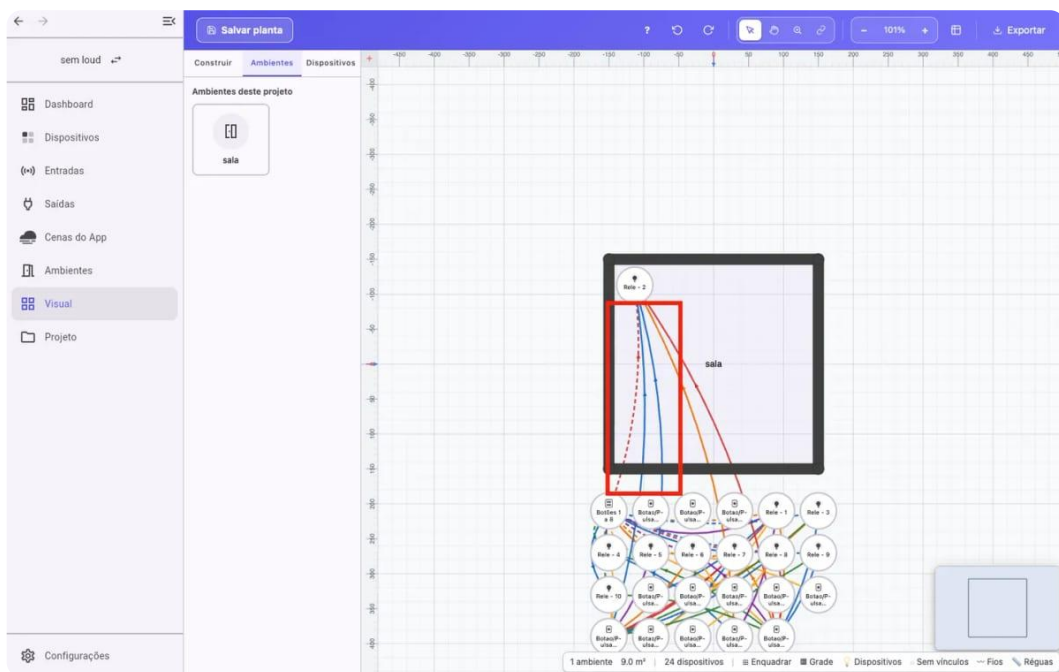
Criar, alterar ou remover um fio muda as ações do botão **na hora** e não volta com **Desfazer**. Veja [O que o Salvar planta grava](#). O equipamento só recebe a mudança quando você usa [Atualizar tudo](#): até lá, ele funciona com a configuração anterior.

Antes de começar

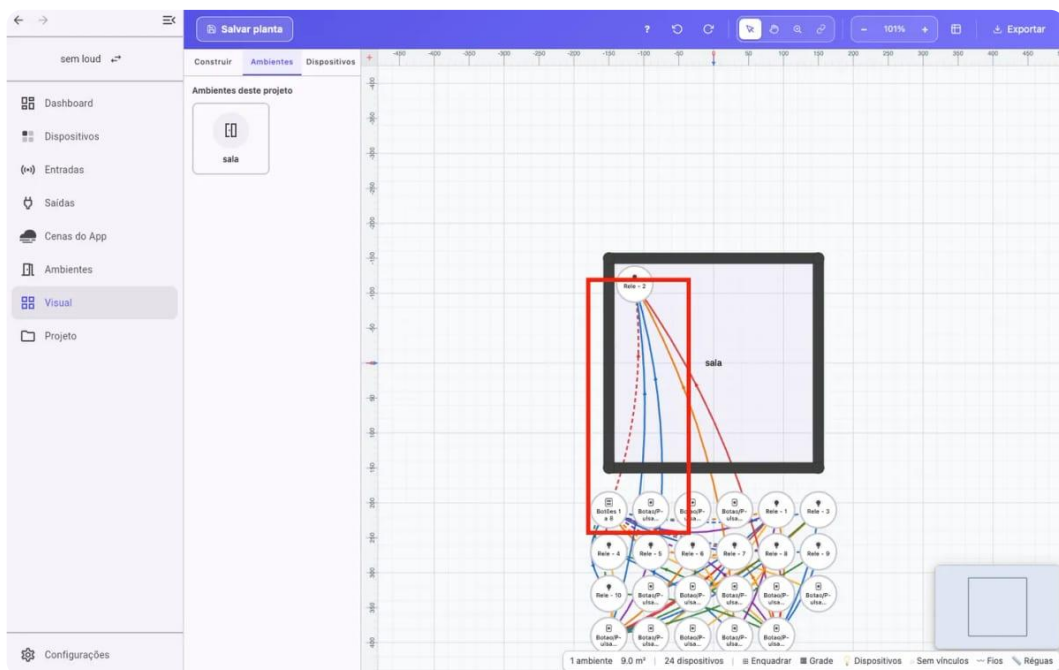
- As duas pontas precisam estar na planta. Veja [Posicionar saídas e botões na planta](#).
- Equipamento com firmware legado só aceita mudança de ligação quando está na rede. Veja [Firmware legado na planta](#).

O que o desenho mostra

Elemento do desenho	O que significa
Traço contínuo	Ligação do gesto Ao clicar
Traço tracejado	Ligação do gesto Ao segurar
Seta no meio do traço	Direção do comando: do botão para a saída
Cor do traço	Só separa fios que se cruzam. Não indica estado
Traço mais grosso, com brilho	O fio selecionado, aberto no painel de propriedades. O botão e a saída dele também ficam realçados

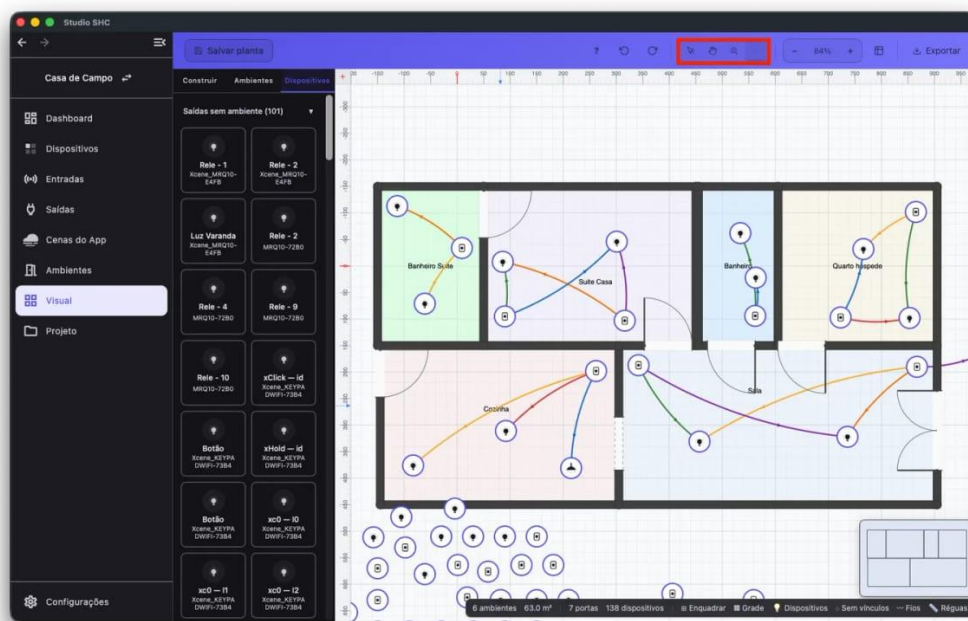


Quando vários fios têm as mesmas duas pontas, eles se abrem em leque para que cada um possa ser clicado.

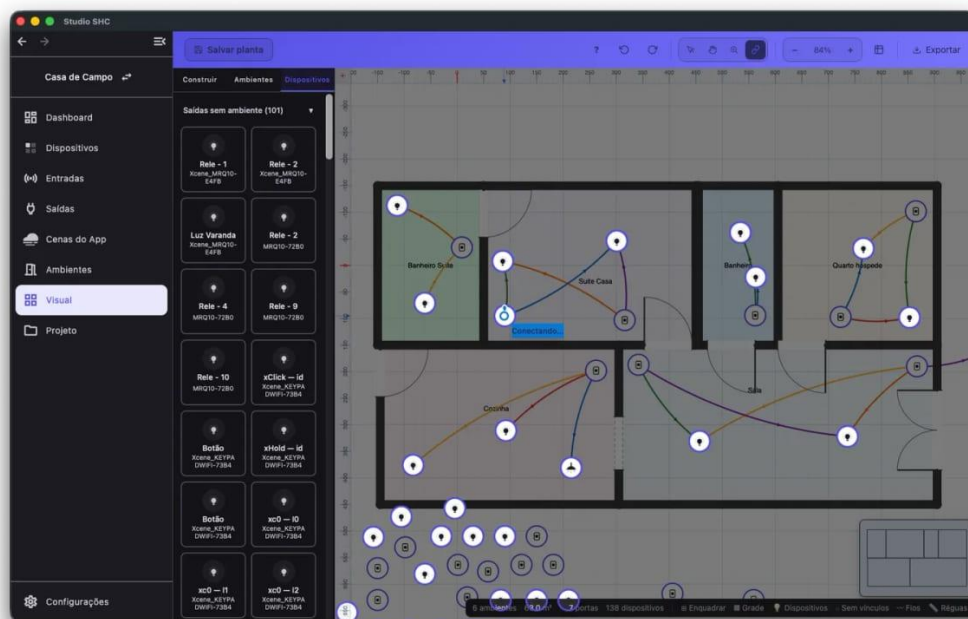


Criar uma ligação

- 1 Clique em Fio, na barra superior.



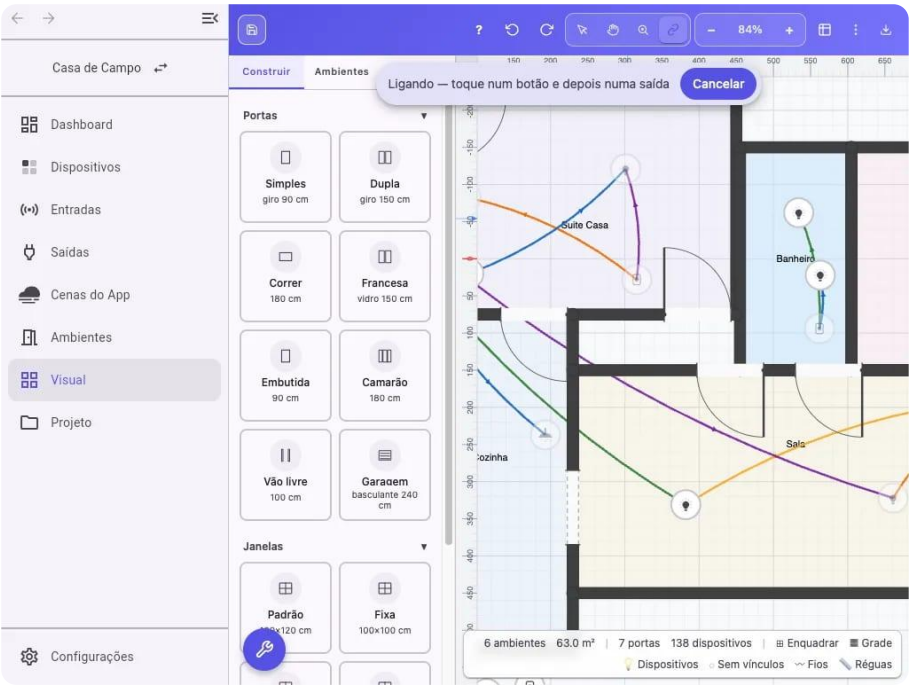
- 2 Clique no **marcador** do botão que vai comandar.
A planta escurece e só ficam destacados os itens que aceitam a ligação.



- 3 Clique no **marcador da saída**.
O formulário **Nova ligação** abre no ponto em que o fio terminou.
- 4 Ajuste os campos e clique em **Ligar**.

Você também pode arrastar de um marcador até o outro, e pode começar pela saída: o Studio SHC grava a ligação sempre do botão para a saída. Um fio liga sempre um botão a uma saída.

Para desistir de um fio já iniciado, clique de novo na origem ou numa área vazia. No tablet, use **Cancelar** na faixa **Ligando** – toque num botão e depois numa saída.



Quando nenhum destino acende

Situação	O que fazer
O botão de origem é de um equipamento com firmware legado fora da rede. A pastilha do fio mostra Legacy offline — atualize o firmware	Veja Firmware legado na planta
A saída é de um equipamento com firmware legado fora da rede	Veja Firmware legado na planta
O botão de origem já tem as 30 posições ocupadas	Veja Limite de ações do botão

Firmware legado na planta

Um equipamento com firmware legado, abaixo da versão 3.0.0, só aceita mudança de ligação quando está na rede. A versão de cada equipamento aparece na [lista de dispositivos](#). Veja [Firmware legado e firmware 3.x](#).

Quando um equipamento legado está fora da rede:

- o marcador dele aparece esmaecido;
- os botões e as saídas dele não acendem como ponta de um fio;
- criar, editar e remover ligações, renomear e trocar o ícone ficam bloqueados;
- arrastar o marcador e trocar o ambiente continuam liberados.

Para liberar, coloque o equipamento na rede ou [atualize o firmware](#). Equipamento com firmware 3.x aceita mudança de ligação mesmo fora da rede.

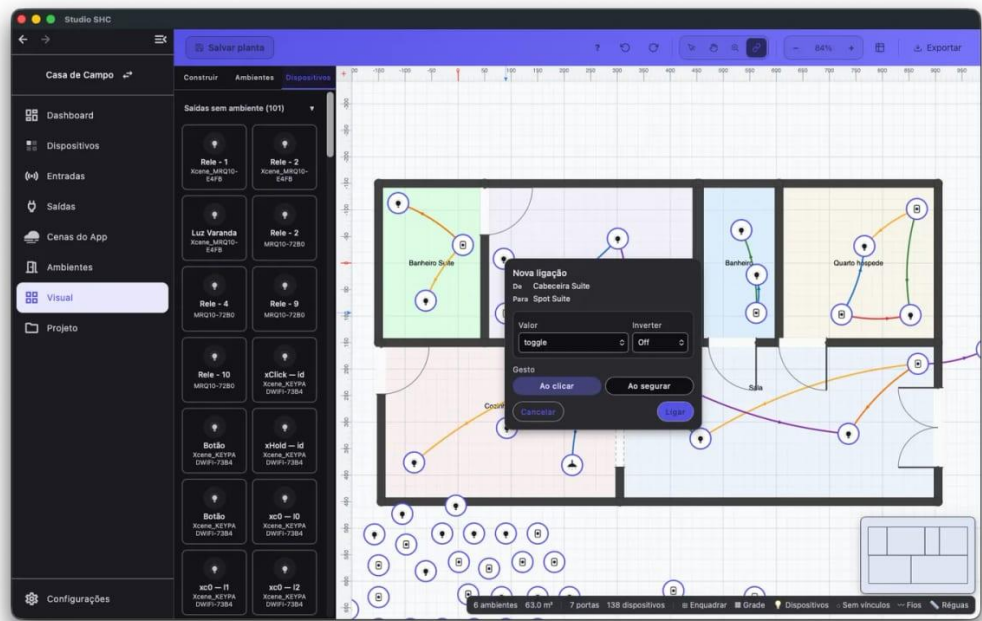
Limite de ações do botão

Cada botão tem **30 posições** para ações. Com as 30 ocupadas, nenhuma saída acende como destino do fio. Para criar outra ligação, remova uma ação do botão, na planta ou na tela [Entradas](#).

O formulário da ligação

O mesmo formulário serve para criar e para editar.

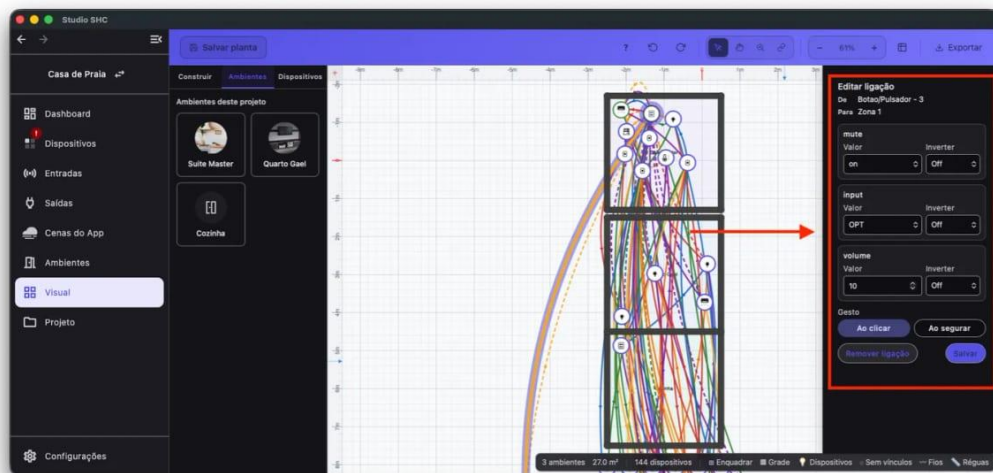
	Ao criar	Ao editar
Onde aparece	Caixa flutuante, no fim do fio	Painel de propriedades, à direita
Título	Nova ligação	Editar ligação
Botões	Cancelar e Ligar	Remover ligação e Salvar



Campos do formulário

Campo	O que é
De	O botão de origem
Para	A saída de destino
Botão do grupo	Só ao criar a partir de um espelho: qual tecla vai comandar. Tecla sem espaço aparece como Botão N – sem espaço e não pode ser escolhida
Valor	O que a saída deve fazer: lista, número ou texto, conforme o que a saída aceita
Inverter	Off ou On
Gesto	Ao clicar (padrão) ou Ao segurar
Desligar ao soltar	Só com Ao segurar: –, On ou Off. Veja Desligar ao soltar o botão
Excluir	Só ao criar, quando há mais de um bloco de valor: tira aquele parâmetro da ligação

Numa saída agrupada, como uma zona de áudio, aparece um bloco de valor por parâmetro.



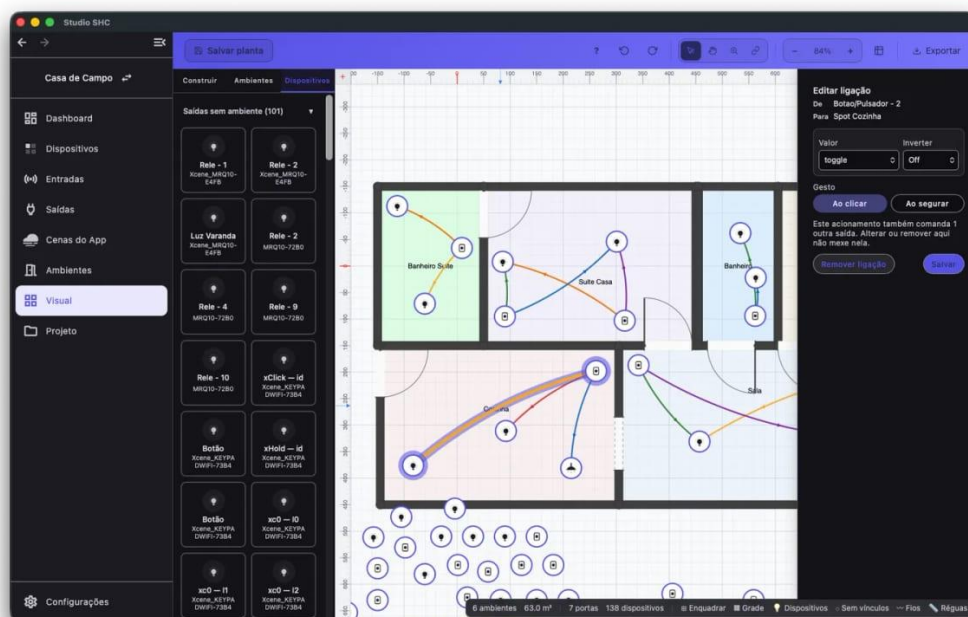
A regra do valor toggle

O valor **toggle** inverte o estado atual. Por isso, não pode ser combinado com **Inverter** em **On**. Nessa combinação aparece a mensagem abaixo, e **Ligar** ou **Salvar** fica desativado até você trocar o valor ou deixar **Inverter** em **Off**:

“toggle” não pode ser usado com Inverter em On.

Editar ou remover uma ligação

- 1 Clique no fio na planta.
O painel **Editar ligação** abre à direita.



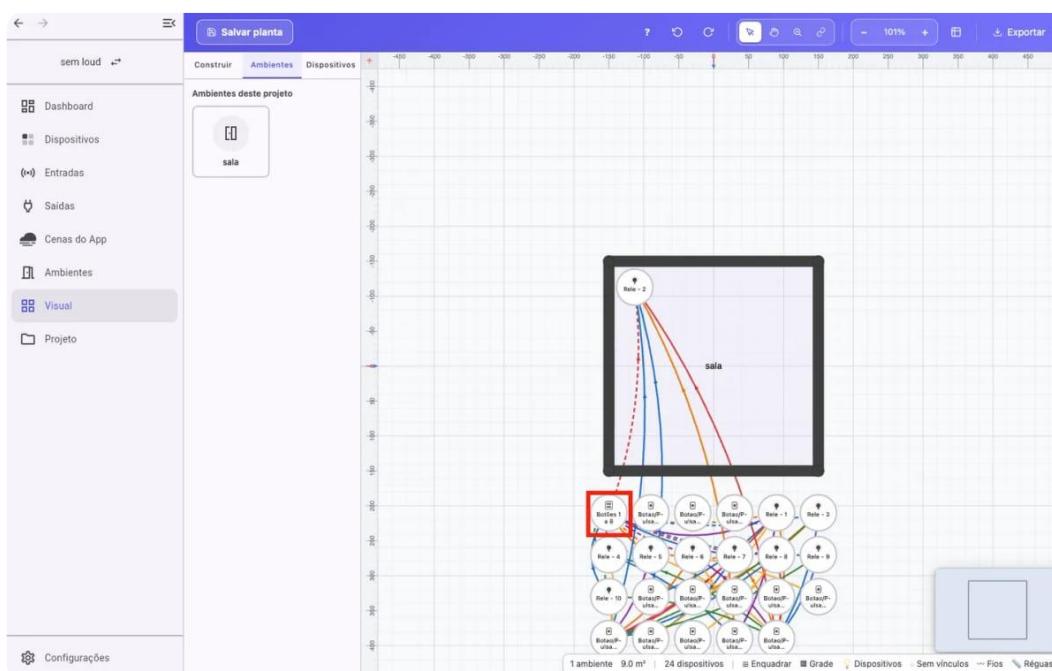
2 Altere os campos e clique em Salvar.

Para apagar a ligação, clique em **Remover ligação**. A ação deixa de existir no projeto, como se você a tivesse apagado na tela **Entradas**.

Quando o mesmo acionamento comanda outras saídas, o painel avisa: **Este acionamento também comanda N outras saídas. Alterar ou remover aqui não mexe nelas.**

Fios de tecla de espelho

Um espelho com várias teclas, como o do Keypad Xcene, é um único marcador na planta (veja [Grupos de botões fixos](#)). O fio de cada tecla sai desse marcador e pode ser selecionado normalmente. Quando várias teclas comandam a mesma saída, os fios se abrem em leque.



Quando o fio não aparece

O fio só é desenhado quando as duas pontas estão visíveis na planta. Ele não aparece quando:

- o botão ou a saída ainda não foi posicionado;
- uma das pontas está escondida pelo botão **Dispositivos** ou **Sem vínculos** da barra inferior;
- o botão **Fios** da barra inferior está desligado.

Nesses casos, a ligação continua existindo. Esconder os fios não apaga nada.



Para esconder os fios também no arquivo exportado, veja [Exportar a planta](#).

Se algo der errado

Mensagem exibida	O que significa	O que fazer
Este botão já tem 30 ações. Remova uma para adicionar outra.	O botão chegou ao limite de ações	Apague uma ação, na planta ou na tela Entradas
Já existe uma ligação com este parâmetro. Vamos destacar ela.	A ligação já existe	Confira a ligação destacada no desenho
Esta ligação não existe mais — a planta foi atualizada.	A ligação foi removida em outra tela ou por outra pessoa	Aguarde a planta recarregar
Ligue um botão a uma saída.	O Studio SHC recusou o destino	Refaça a ligação de um botão até uma saída
Escolha um valor válido para este parâmetro.	A saída não aceita o valor	Escolha outro valor
A planta mudou enquanto você editava — recarregando.	Outra pessoa alterou a planta	Espere recarregar e refaça a alteração
Este equipamento está na versão legacy, que só aceita mudanças de ligação quando está online. Atualize o firmware dele para editar mesmo offline.	Um dos equipamentos tem firmware legado e está fora da rede	Coloque o equipamento na rede ou atualize o firmware. Veja Firmware legado na planta
Ligação indisponível. Equipamentos com firmware legacy precisam estar online e o botão precisa ter espaço livre.	A ligação foi recusada ao gravar	Confira se o equipamento legado está na rede e se o botão tem alguma das 30 posições livre. Veja Firmware legado na planta e Limite de ações do botão
Sem resposta do aplicativo. Tentando de novo...	O Studio SHC não respondeu a tempo	Aguarde
Dados inválidos para esta ligação.	Algum campo não é aceito	Revise os campos
Não foi possível concluir a ligação.	Falha não identificada	Tente de novo

Salvar a planta e resolver conflitos

O botão **Salvar planta** grava o desenho da planta na nuvem. O salvamento é manual: não há gravação automática, e o desenho alterado fica só na tela até você salvar.

O que o Salvar planta grava

Esta é a regra para toda a planta: o desenho espera o **Salvar planta**; o que muda o projeto grava na hora.

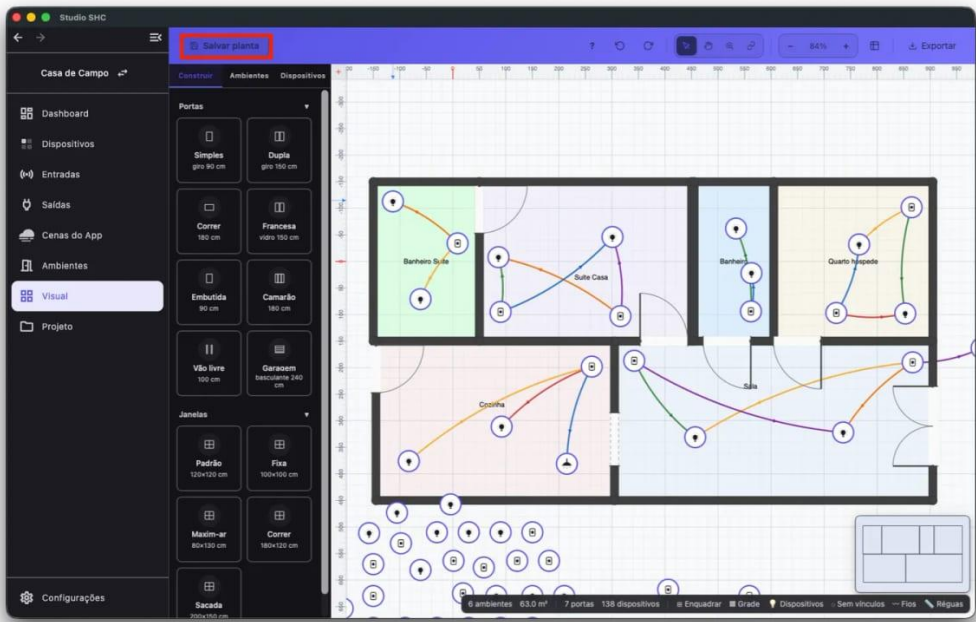
Alteração	Precisa de Salvar planta?
Mover, redimensionar ou girar um cômodo	Sim
Colocar, mover ou apagar uma porta ou uma janela	Sim
Mudar a posição do marcador de uma saída ou de um botão	Sim
Arrastar um marcador para outro cômodo, o que troca o ambiente da saída ou do botão	Não, vale na hora
Criar, editar ou remover uma ligação entre botão e saída	Não, vale na hora
Trocar o nome ou o ícone pelo painel de propriedades	Não, vale na hora

Observação

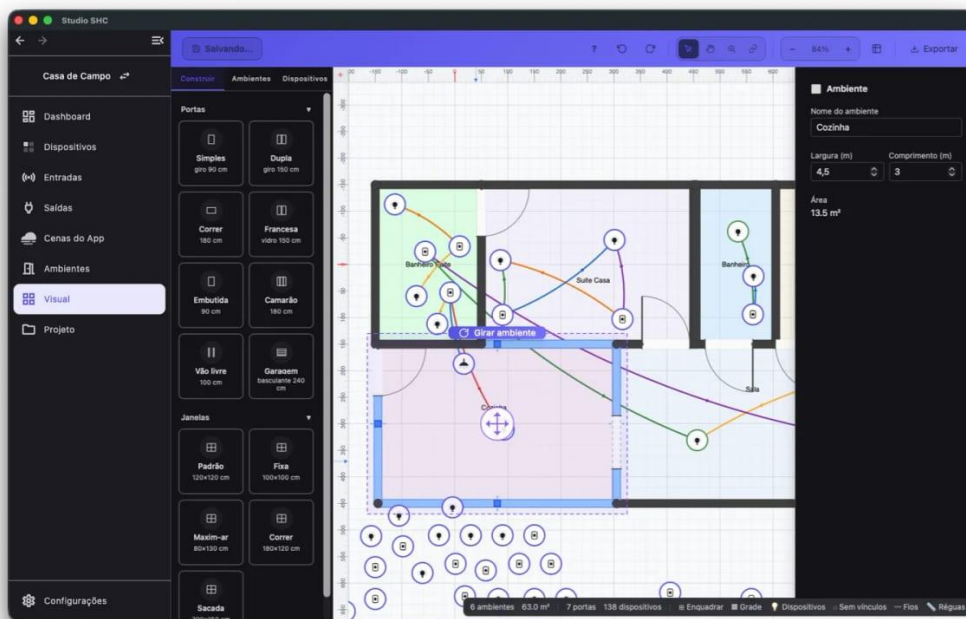
Gravar no projeto não é o mesmo que enviar ao equipamento. As ligações criadas, alteradas ou removidas na planta ficam pendentes e somam no contador do **Atualizar tudo**. O equipamento só recebe as mudanças quando você usa o **Atualizar tudo**: até lá, ele funciona com a configuração anterior.

Como salvar

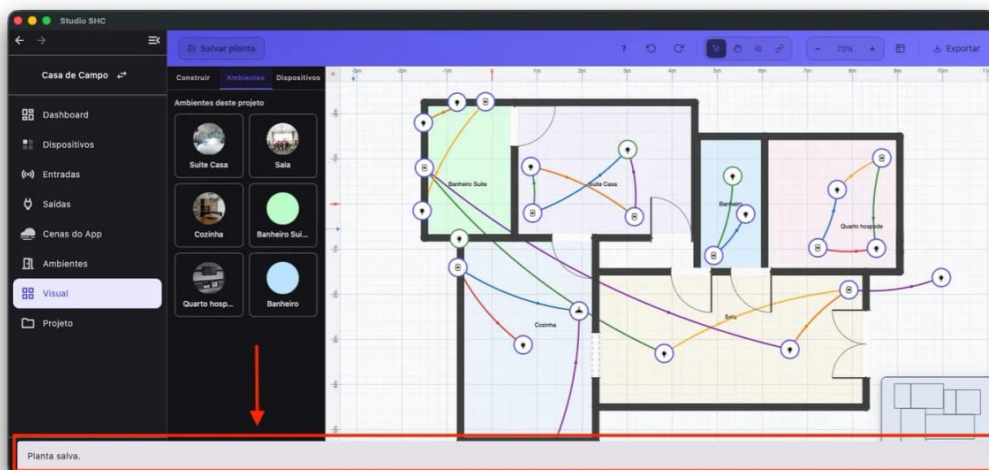
- 1 Clique em **Salvar planta**, na ponta esquerda da barra superior do editor. O atalho está em **Atalhos de teclado da planta**.



Enquanto grava, o botão mostra **Salvando....**



- 2 Confira o aviso na base da tela. Quando dá certo, aparece **Planta salva.**



Resultados possíveis do salvamento

Mensagem exibida	O que significa	O que fazer
Planta salva.	O desenho foi gravado	Nada
1 ícone foi removido do desenho porque a saída não existe mais. Planta salva. (ou N ícones...)	O desenho foi gravado e os marcadores de saídas ou botões que saíram do projeto foram retirados	Confira a planta. Veja Itens removidos ao salvar
Sem conexão. Suas alterações continuam no desenho — salve novamente quando estiver online.	O aparelho está sem internet	Reconecte e salve de novo
Não foi possível salvar: a planta ficou grande demais. Remova itens posicionados ou pavimentos e tente de novo.	O desenho passou do tamanho que o projeto comporta	Retire as portas e as janelas que não usa e salve de novo
Esta planta foi salva por uma versão mais nova do aplicativo. Atualize para poder editá-la.	Outra pessoa gravou a planta com um Studio SHC mais novo. A planta fica só para leitura	Atualize o Studio SHC antes de editar
A planta ainda não está pronta para salvar.	O desenho ainda está abrindo	Aguarde e tente de novo
Já existe uma gravação em andamento.	A gravação anterior ainda não terminou	Aguarde
Sessão expirada — faça login novamente.	Sua sessão no Studio SHC terminou	Saia e entre de novo
Falha ao salvar a planta seguido de um código	Falha inesperada	Tente de novo. Se continuar, acione o suporte com o código

Quando a gravação falha, o desenho continua na tela. Resolva o motivo e salve de novo.

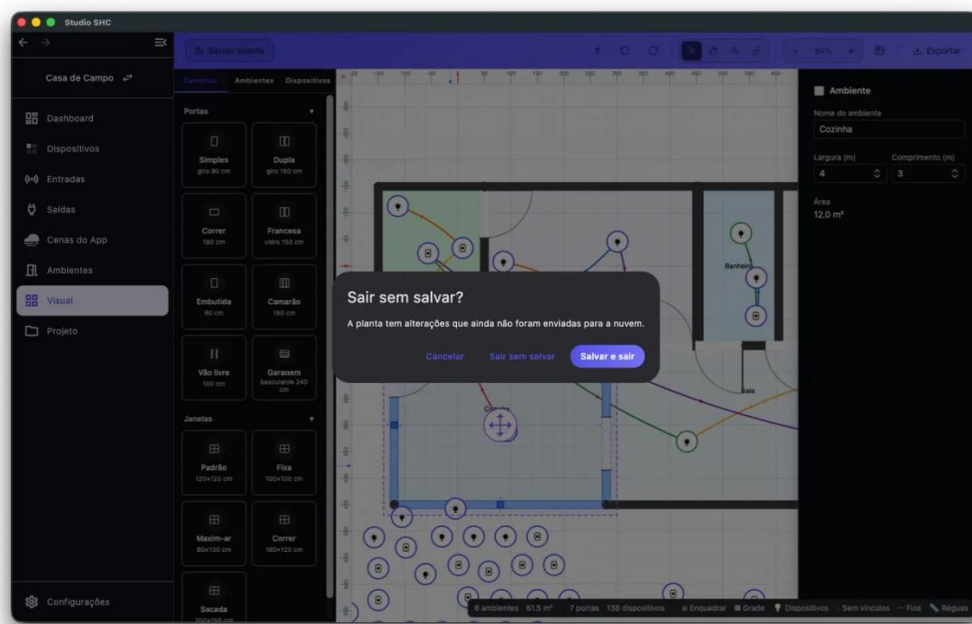
Itens removidos ao salvar

Antes de gravar, o Studio SHC tira do desenho o que saiu do projeto:

O que é removido	Quando	Você é avisado?
Marcador de uma saída ou de um botão	O equipamento saiu do projeto, ou a saída deixou de existir	Sim
Desenho de um ambiente	O ambiente foi excluído na tela Ambientes	Não
Posição de um marcador que mudou de ambiente em outra tela	O ambiente da saída ou do botão foi trocado nas telas Entradas ou Saídas	Não. O marcador volta ao posicionamento automático

Sair sem salvar

Ao sair da tela **Visual** com desenho não gravado, pelo botão de voltar ou pelo menu lateral, aparece **Sair sem salvar?** com o texto “A planta tem alterações que ainda não foram enviadas para a nuvem.”



Botão	O que acontece
Cancelar	Você continua na tela Visual
Sair sem salvar	Você sai e as alterações do desenho são descartadas
Salvar e sair	O desenho é gravado e você sai

Quando outra pessoa salvou a planta antes

Se outra pessoa, ou você em outro aparelho, salvou a planta depois que você abriu a tela, a sua gravação é recusada para não apagar o trabalho da outra pessoa. O conflito só é percebido quando você clica em **Salvar planta**: enquanto você desenha, não há aviso de que outra pessoa está editando.

Aparece o diálogo **A planta foi alterada por outra pessoa**, com o texto “Alguém salvou a planta enquanto você editava (revisão N). Escolha como continuar — nada do que você fez foi perdido.” Escolha uma das três opções:

Botão	O que acontece
Exportar minhas alterações	Copia o seu desenho, em texto JSON, para a área de transferência e mostra Suas alterações foram copiadas em JSON . O diálogo fecha sem gravar nada
Recarregar a planta dela	Descarta a sua sessão e abre a planta como a outra pessoa salvou dela
Salvar mesmo assim	Grava a sua versão por cima da outra

Ordem recomendada:

- 1 Clique em **Exportar minhas alterações**.
- 2 Cole o texto num arquivo de texto (por exemplo, no Bloco de Notas) e salve esse arquivo.
- 3 Clique de novo em **Salvar planta**. O diálogo volta: escolha entre **Recarregar a planta dela** e **Salvar mesmo assim**.

⚠ Atenção

O Studio SHC não abre esse texto de volta como planta. Ele é só uma cópia do seu trabalho para consulta ou para o suporte.

Acionar saídas e botões pela planta

Pela tela **Visual**, você liga ou desliga uma saída e executa as cenas de um botão sem sair do desenho. É o mesmo acionamento das telas **Saídas** e **Entradas**. Use-o para descobrir qual luz corresponde a um **marcador**, testar uma saída recém-posicionada ou conferir as cenas de um botão.

O acionamento só envia o comando ao equipamento: não grava nada no projeto.

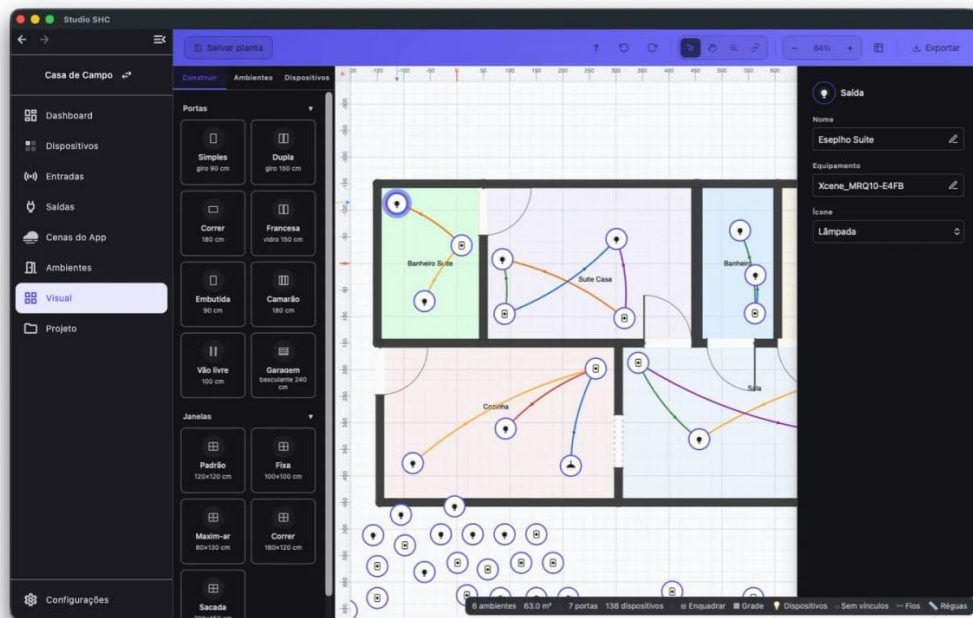
Antes de começar

- O equipamento precisa estar ligado, na mesma rede, e **online** na tela **Dispositivos**.
- A saída precisa ter acionamento direto: um dos tipos da tabela **O que o ícone faz**, ou um comando de **aparelho de preset**.
- Para acionar um botão, o equipamento precisa estar online e informar, na **descrição**, a ação de executar cenas (`/cl/actions`).

Acionar uma saída

- 1 Selecione o marcador da saída na planta. Se for difícil acertar o marcador, use a ferramenta **Selecionar item**.

O painel de propriedades abre à direita. Uma saída sem ambiente também pode ser aberta pelo cartão dela na aba **Dispositivos** do painel lateral.



- 2 No painel, clique no **quadro do ícone**, no cabeçalho (dica **Ligar ou desligar**).

A saída muda de estado quando o equipamento confirma.

Numa saída agrupada, como uma zona de áudio, o quadro liga e desliga o grupo, como o cabeçalho do grupo na tela **Saídas**.

Cada persiana de um módulo de persianas é um marcador na planta. O quadro do ícone manda **Parar/Alternar**. Para subir ou descer, use a linha **Subir** ou **Descer** em **Parâmetros**, no painel de propriedades.

Acionar um botão

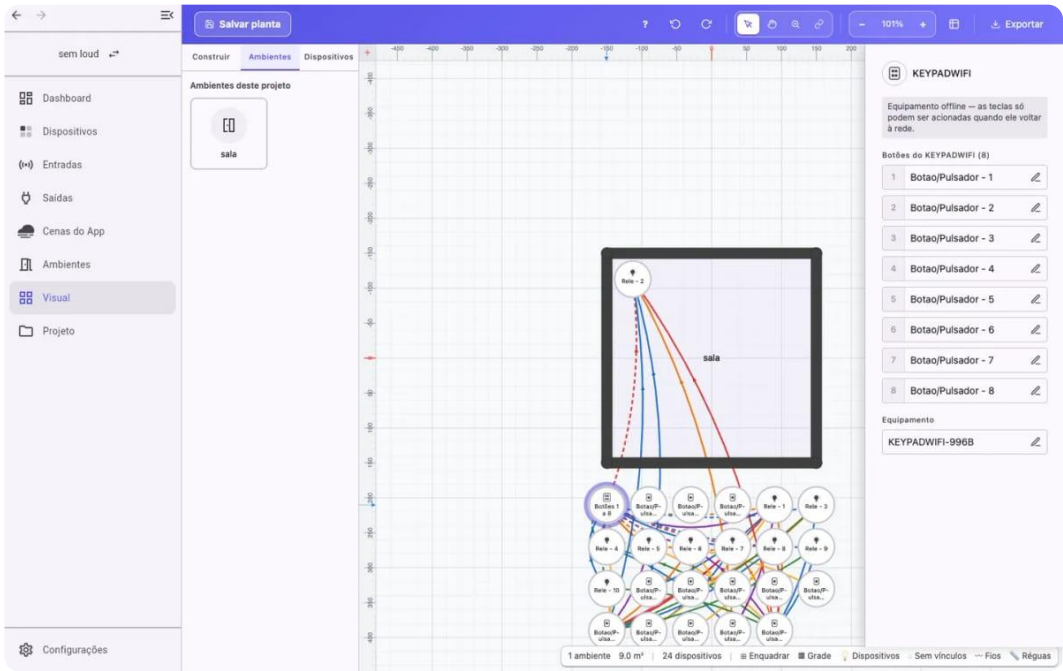
Selecione o marcador do botão e clique no **quadro do ícone** do painel (dica **Executar as cenas de**). O comando enviado é o de **clique**. Para executar a ação de segurar, use a tela **Entradas**.

Para configurar o que cada gesto faz, veja [Ação ao clicar](#) e [Ação ao segurar](#).

Acionar uma tecla de espelho

Num espelho com várias teclas, o quadro do ícone do cabeçalho não aciona. Acione cada tecla pelo número:

- 1 Selecione o marcador do espelho.
- 2 No painel de propriedades, na seção **Botões do** (seguida do modelo e da quantidade de teclas), clique no **número da tecla**.

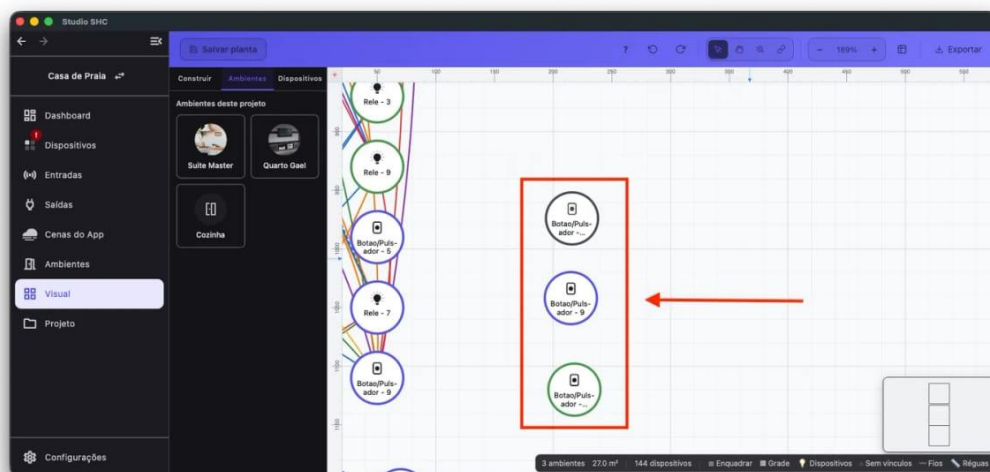


O número fica **verde** na tecla que foi a última pressionada. No desenho, o marcador acende inteiro: é no painel que você vê **qual** tecla foi.

As três cores de borda do marcador

A borda do marcador de cada saída e de cada botão mostra o estado do equipamento, com as mesmas cores das telas **Entradas** e **Saídas**.

Cor da borda	O que significa
Cinza	Equipamento offline
Roxo	Equipamento online e parado : a saída está desligada, ou o botão não foi o último pressionado
Verde	Equipamento online e ativo : a saída está ligada, ou o botão foi o último pressionado

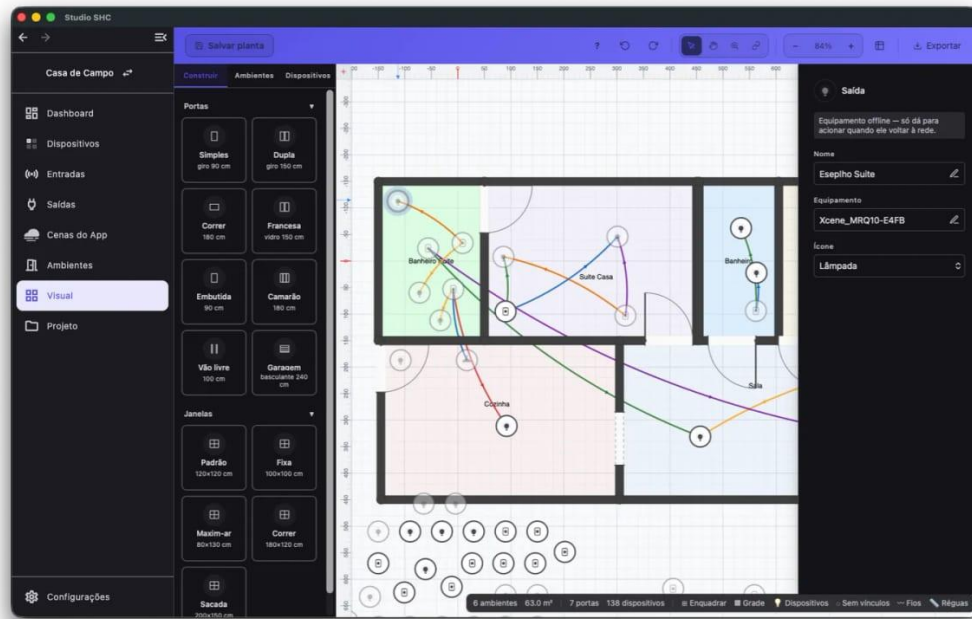


- A cor acompanha o equipamento em tempo real. Equipamento offline nunca fica verde.
- Num espelho, a borda acende com qualquer tecla do grupo.
- A seleção não muda a cor: o marcador selecionado ganha um brilho em volta.
- O marcador fica esmaecido quando o equipamento tem firmware legado e está fora da rede. Veja [Firmware legado na planta](#).

Quando o acionamento não está disponível

O controle continua visível, mas o clique não faz nada. O motivo aparece no painel:

Texto exibido no painel	O que fazer
Equipamento offline — só dá para acionar quando ele voltar à rede. (ou, num espelho, ...as teclas só podem ser acionadas quando ele voltar à rede.)	Ligue o equipamento e coloque-o na rede. O acionamento volta sozinho
Este equipamento não executa cenas pelo app.	Atualize o firmware e use Recarregar . Até lá, use o botão físico
Esta saída não pode ser ligada pelo app.	A saída não tem acionamento direto: confira o tipo dela em O que o ícone faz . Para usar uma saída sem acionamento direto, coloque-a nas ações de um botão



Se algo der errado

Quando o comando falha, o rodapé do painel mostra **Não foi possível acionar.** e o motivo:

Mensagem exibida	O que significa	O que fazer
Este item não existe mais.	A saída ou o botão saiu do projeto em outra tela	Recarregue a tela Visual
Este item não pode ser acionado.	O item não aceita esse comando	Confira o tipo da saída na tela Saídas
Equipamento offline.	O equipamento saiu da rede	Verifique se ele está ligado e na mesma rede
Sem comunicação com a rede local.	O Studio SHC não está conectado à rede no momento	Aguarde e tente de novo
O equipamento não respondeu.	O comando foi enviado e não houve resposta	Verifique a rede e tente de novo
Não foi possível acionar.	Falha não identificada	Tente de novo

Exportar a planta

O botão **Exportar** gera um arquivo com o desenho da planta: os **cômodos**, as portas e janelas, os **marcadores** das saídas e dos botões e os fios das ligações.

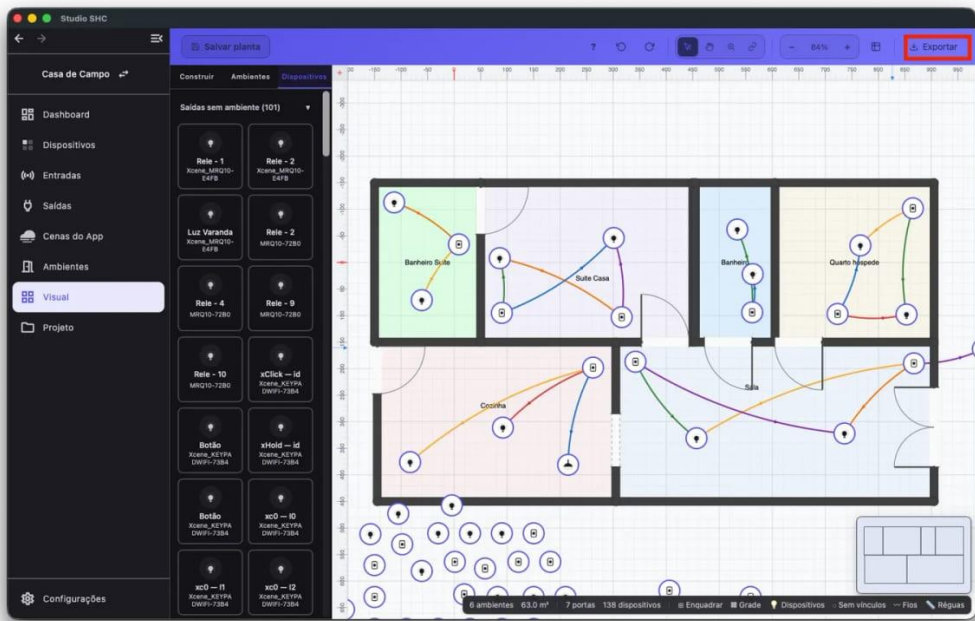
Para	Use
Enviar a planta por mensagem ou e-mail	PNG
Usar a planta num documento sem perder qualidade	SVG
Abrir a planta num programa de CAD (desenho técnico, como o AutoCAD, o SketchUp ou o FreeCAD)	DXF
Imprimir a planta e o quadro de ambientes	PDF

 **Atenção**

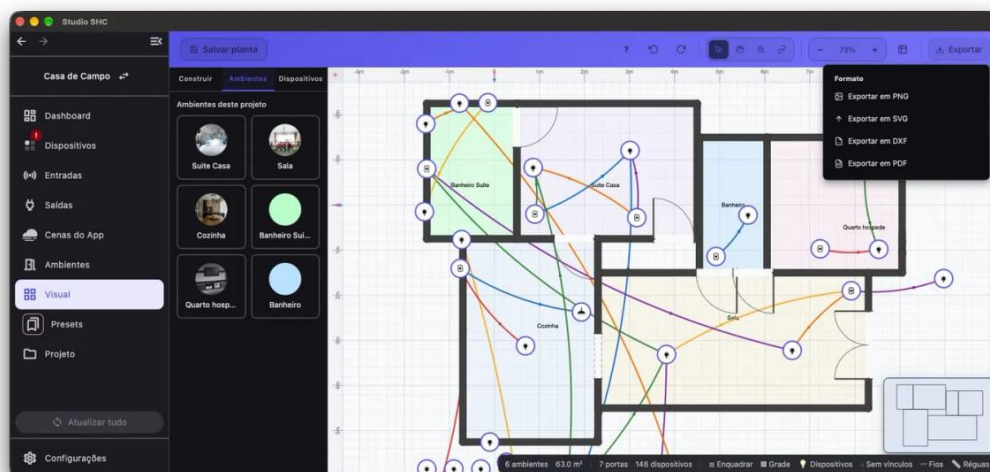
O arquivo exportado é um **desenho**, não uma cópia de segurança do projeto. O Studio SHC não abre uma planta a partir de um arquivo. A planta do projeto fica na nuvem e é gravada com **Salvar planta**.

Onde fica

O botão **Exportar** fica na ponta direita da barra superior do editor.



O que aparece no menu



Conteúdo dos arquivos visuais

Esse bloco só aparece quando há algo escondido na planta, isto é, quando os botões **Fios**, **Dispositivos** ou **Sem vínculos** da **barra inferior** estão desligados. Ao abrir a planta, a opção marcada é **Como está na tela**. Enquanto a planta fica aberta, o menu guarda a última opção escolhida.

Opção	O que sai no arquivo
Como está na tela	Só o que está visível agora ("Respeita o que está visível agora na planta.")
Projeto completo	Tudo, inclusive o que está escondido ("Inclui o que está oculto na tela: fios, dispositivos e itens sem vínculos.")

Formato

Opção	O que você recebe
Exportar em PNG	Imagem da planta inteira, com o título da planta no canto
Exportar em SVG	Desenho vetorial, que pode ser ampliado sem perder qualidade
Exportar em DXF	Arquivo de CAD, com os fios na camada WIRES
Exportar em PDF	Documento em A4 paisagem, com até duas páginas

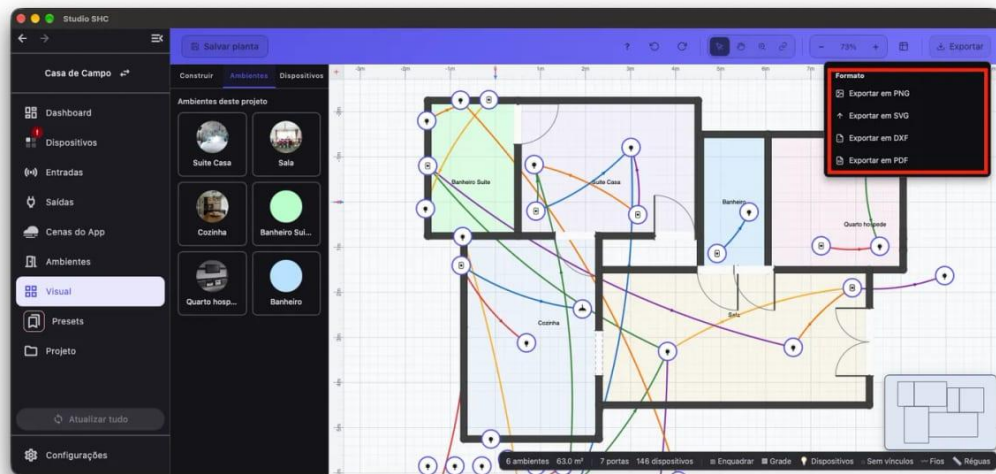
O menu tem quatro formatos: **Exportar em PNG**, **Exportar em SVG**, **Exportar em DXF** e **Exportar em PDF**. Para abrir a planta no AutoCAD, no SketchUp ou no FreeCAD, use **Exportar em DXF**.

No PNG, no SVG e no PDF, os fios saem com a mesma aparência da tela. No DXF, cada fio é uma linha contínua na camada **WIRES**, sem tracejado e sem seta.

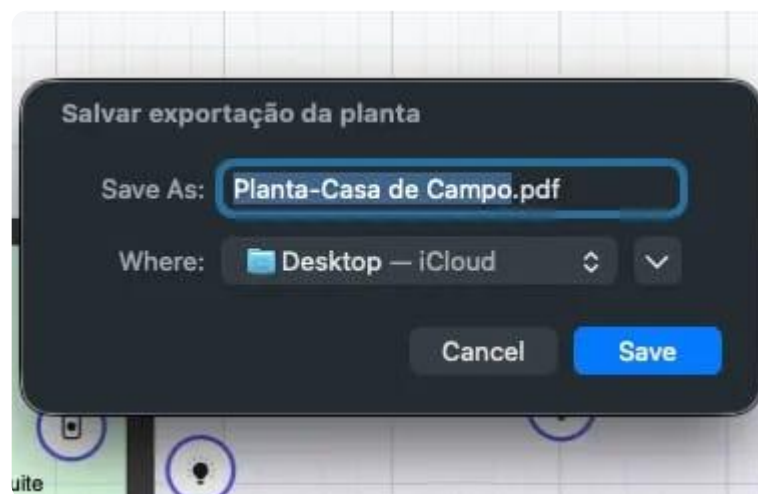
Como exportar

- Se quiser esconder fios, marcadores ou saídas e botões sem vínculo, use os botões da barra inferior antes de exportar.

- 2 Clique em **Exportar**.
- 3 Se aparecer o bloco **Conteúdo dos arquivos visuais**, escolha **Como está na tela** ou **Projeto completo**.
- 4 Clique no formato.



- 5 Na janela **Salvar exportação da planta**, escolha a pasta.

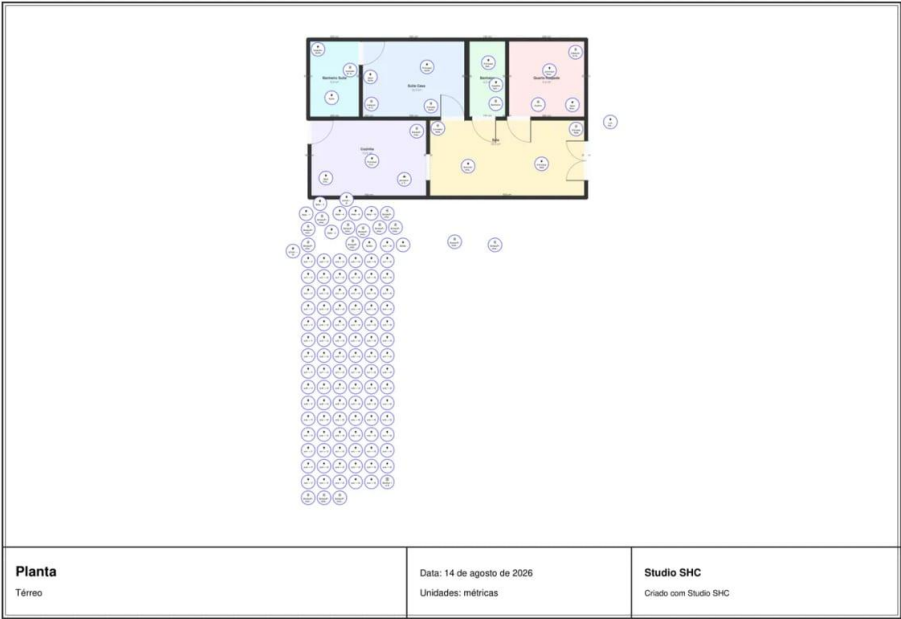


O nome do arquivo já vem preenchido.

O nome do arquivo é **Planta-** seguido do nome do projeto, sem acentos e com _ no lugar dos espaços. Num projeto chamado **Casa da Praia**, o PDF sai como **Planta-Casa_da_Praia.pdf**.

O que sai no PDF

Página 1: o desenho da planta inteira. No rodapé, um carimbo com o nome da planta, a descrição do projeto quando houver, a data, as unidades de medida e a assinatura **Studio SHC**.



Página 2: o Quadro de ambientes, quando o projeto tem ambientes. A tabela tem as colunas #, Ambiente, Botões/ Pulsadores, Saídas e Área, uma linha Sem Ambiente, uma linha TOTAL e um resumo com as contagens do projeto.

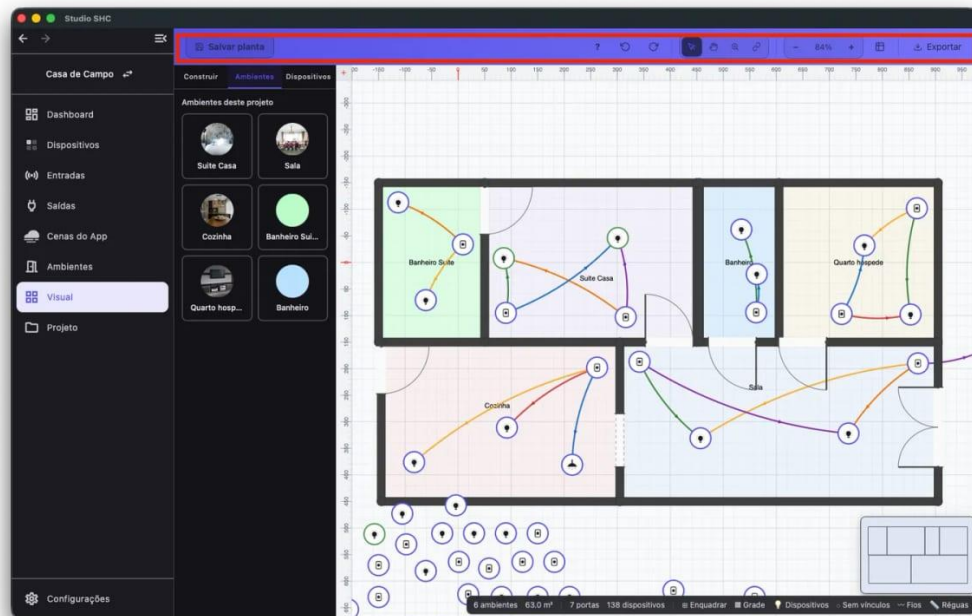
Quadro de ambientes				
#	Ambiente	Botões/Pulsadores	Saídas	Área
1	Suíte Casa	2	2	12.0 m²
2	Sala	2	2	18.0 m²
3	Banheiro	1	2	4.5 m²
4	Quarto hospede	2	2	9.0 m²
5	Cozinha	1	3	13.5 m²
6	Banheiro Suíte	1	2	6.0 m²
7	Sem Ambiente	22	101	—
TOTAL		31	114	63.0 m²
6 ambientes · 31 botões/pulsadores · 114 saídas · 24 paredes				
Planta Térreo		Data: 14 de agosto de 2026 Unidades: métricas	Studio SHC Criado com Studio SHC	

Se algo der errado

Situação	O que fazer
Aparece “Não foi possível salvar o arquivo. Tente novamente.”	Exporte de novo. Confira se há espaço no aparelho e se a pasta permite gravação
Aparece “Não foi possível salvar o arquivo: ...” com um detalhe técnico	Exporte de novo. Se continuar, anote a mensagem e acione o suporte
Nada acontece depois de escolher o formato	A janela de salvar foi fechada sem escolher a pasta. Exporte de novo e escolha a pasta
O arquivo saiu sem fios ou sem marcadores	Algum botão da barra inferior estava desligado e Como está na tela estava marcado. Exporte de novo com Projeto completo
O arquivo saiu com o que estava escondido	Projeto completo ficou marcado da exportação anterior. Exporte de novo com Como está na tela

Barra de ferramentas da planta

A barra de ferramentas fica no topo da tela **Visual**. Por ela você salva o desenho, desfaz um passo, escolhe o que o clique vai fazer, controla o zoom e exporta a planta.



O que aparece na barra superior

Da esquerda para a direita:

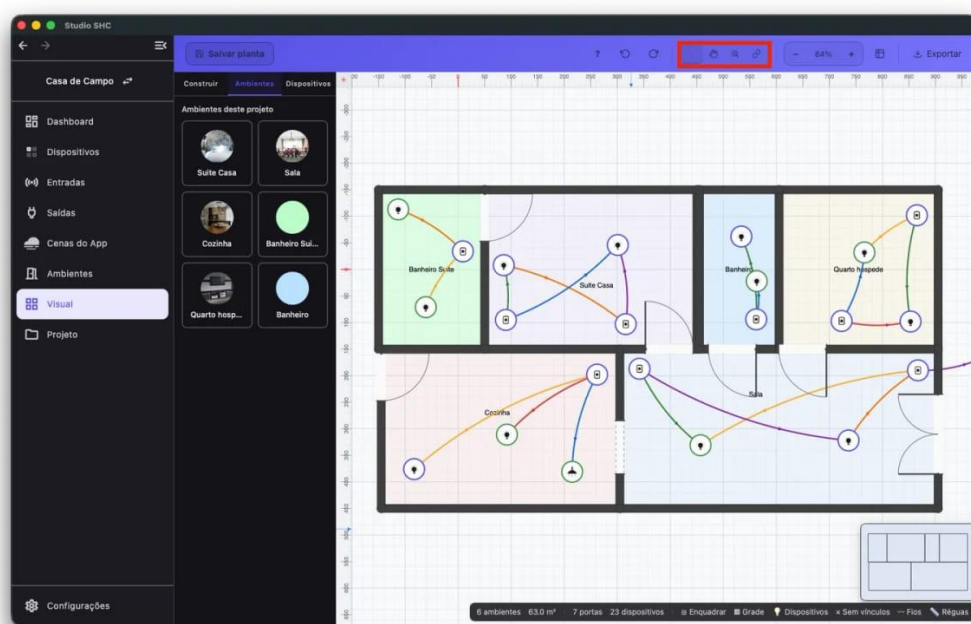
Botão	O que faz
Salvar planta	Grava o desenho na nuvem. Enquanto grava, mostra Salvando...
?	Abre a janela Atalhos de teclado
Desfazer e Refazer	Voltam ou refazem um passo do desenho. Veja Desfazer e refazer
Selecionar ambiente, Mão, Selecionar item e Fio	Escolhem o que o clique atinge. Veja As quatro ferramentas de ponteiro
Afastar, percentual, Aproximar	Controlam o zoom
Resumo de áreas	Abre a lista de áreas dos ambientes
Mais ações	Menu com ações de seleção e de visualização
Exportar	Gera um arquivo com o desenho. Veja Exportar a planta

Em telas estreitas, os textos dos botões somem e **Resumo de áreas** passa para o menu **Mais ações**.

As quatro ferramentas de ponteiro

Só uma ferramenta fica ativa por vez, destacada na barra. As teclas de cada uma estão em [Atalhos de teclado da planta](#).

Ferramenta	O que responde ao clique
Selecionar ambiente	Cômodo , parede, porta, janela e o marcador de uma saída ou de um botão clicado diretamente
Mão	Nada. Arrastar só desloca a vista, sem mover o desenho
Selecionar item	Só marcadores de saída e de botão
Fio	Só as pontas de uma ligação. Veja Fios e ligações



Para pegar um marcador dentro de um cômodo, use **Selecionar item**. **Selecionar ambiente** é para o cômodo. Para navegar sem arrastar nada, use a **Mão**.

Selecionar mais de um item

Com **Selecionar item**, arraste sobre uma área vazia do desenho. Ficam selecionados os marcadores cujo centro estiver dentro do retângulo. A nova seleção substitui a anterior.

Com dois ou mais itens selecionados, o painel de propriedades não abre e a barra inferior mostra **N selecionados**.

Para apagar o que está selecionado, veja [Excluir elementos do desenho](#).

Zoom e deslocamento da vista

Use os botões **Afastar** e **Aproximar**. O percentual entre eles mostra a aproximação atual: clique nele para voltar a 100%. O botão **Enquadrar**, na barra inferior, ajusta o zoom para caber o projeto inteiro. Para deslocar a vista sem mexer no desenho, use a ferramenta **Mão**.

O mouse, o trackpad e as teclas do zoom estão em [Atalhos de teclado da planta](#). No tablet, veja [Usar a planta no tablet](#).

Desfazer e refazer

Desfazer e **Refazer** valem para os elementos do desenho, como portas, janelas e paredes. O histórico guarda até 50 passos e recomeça quando você sai da tela.

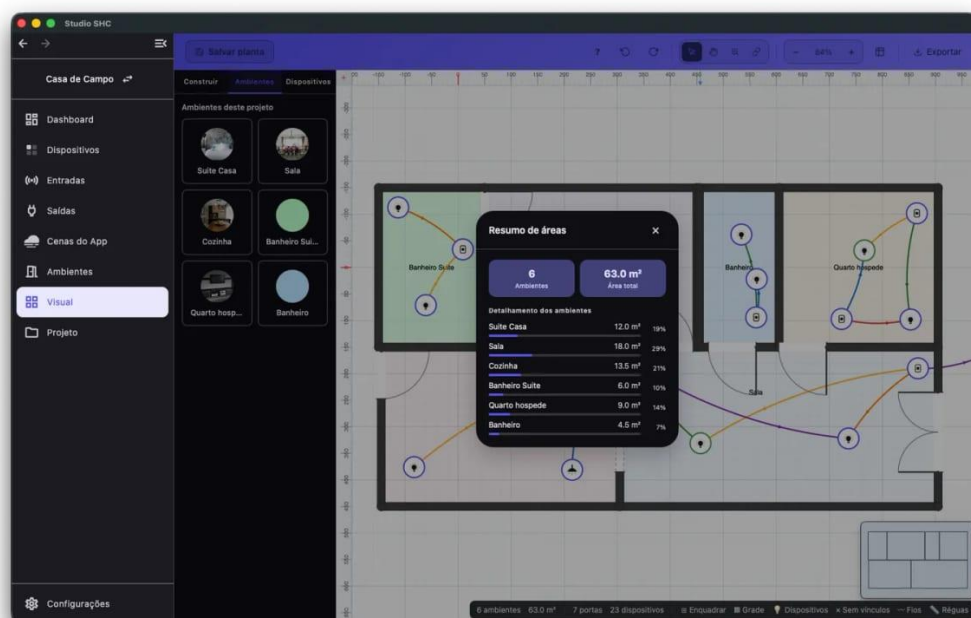
Ao desfazer a movimentação de um cômodo, ele volta à posição anterior, e é essa posição que fica gravada ao clicar em **Salvar planta**.

⚠ Atenção

O que grava na hora **não volta com Desfazer**: ligações (fios), troca de ambiente de um marcador, nomes e ícones. Veja [O que o Salvar planta grava](#). Para desfazer uma ligação, remova o fio ou crie-o de novo.

Resumo de áreas

O botão **Resumo de áreas** mostra o total de ambientes, a área total do projeto e, em **Detalhamento dos ambientes**, a área e a porcentagem de cada ambiente.

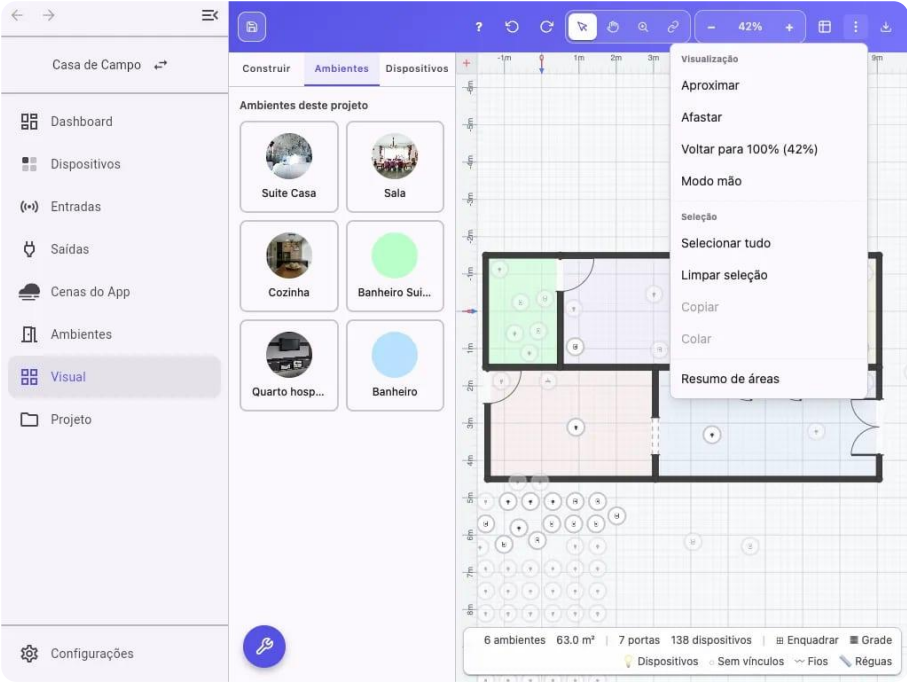


Menu Mais ações

O menu **Mais ações** aparece em telas estreitas e em aparelhos de toque. Ele reúne o que não cabe na barra e as ações que, no computador, são feitas pelo teclado.

Seção	Itens
Visualização	Aproximar, Afastar, Voltar para 100% e Modo mão
Seleção	Selecionar tudo, Limpar seleção, Copiar e Colar

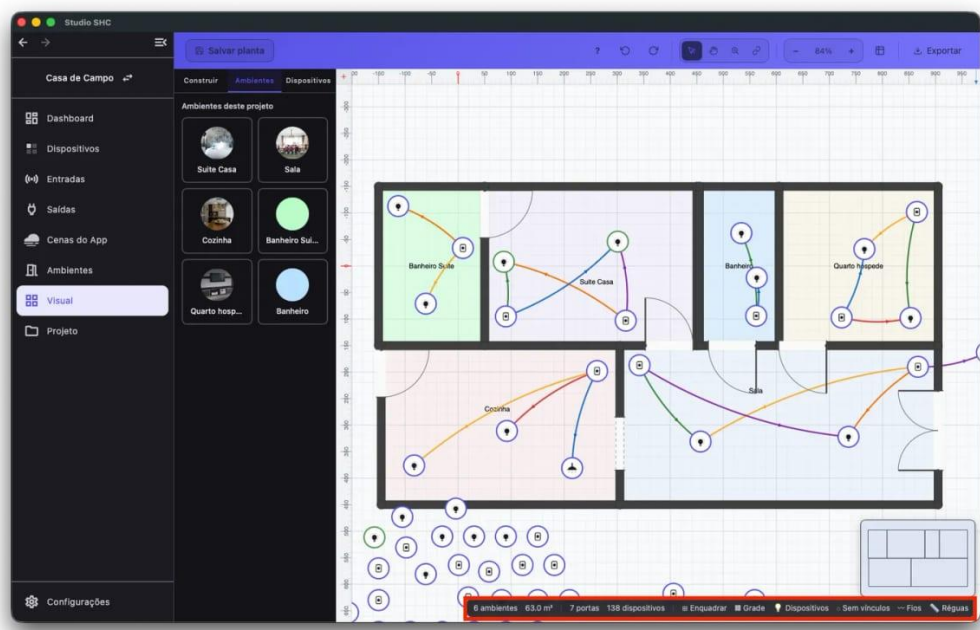
Resumo de áreas também aparece nesse menu quando o botão sai da barra.



Botões da barra inferior

A barra inferior mostra as contagens do projeto à esquerda e os botões de visualização à direita. Todos os botões começam ligados.

Botão	O que faz
Enquadrar	Ajusta o zoom para caber tudo na tela
Grade	Mostra ou esconde a grade de fundo
Dispositivos	Mostra ou esconde os marcadores das saídas e dos botões
Sem vínculos	Mostra ou esconde as saídas e os botões sem ambiente e sem ligação. Veja O botão Sem vínculos
Fios	Mostra ou esconde os fios das ligações
Réguas	Mostra ou esconde as réguas nas bordas do desenho

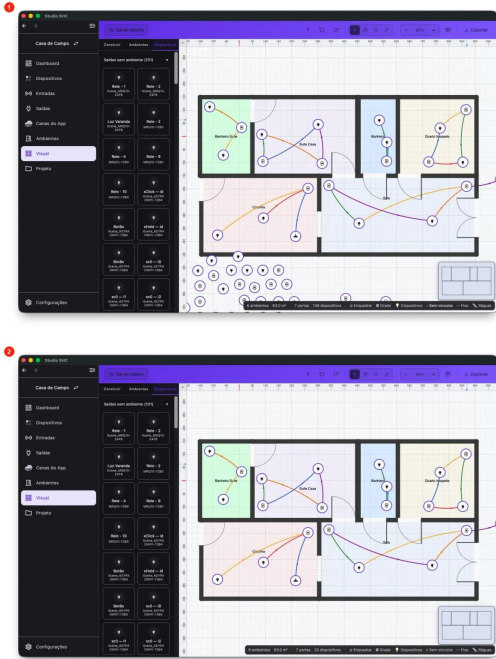


Esses botões valem só para a sua sessão: ao abrir a planta de novo, todos voltam a ficar ligados. Com **Fios**, **Dispositivos** ou **Sem vínculos** desligado, o menu **Exportar** pergunta se o arquivo sai **Como está na tela** ou como **Projeto completo**. Veja [Exportar a planta](#).

O botão Sem vínculos

O botão **Sem vínculos** mostra ou esconde as saídas e os botões que **não têm ambiente e também não têm nenhuma ligação**.

Estado do botão	O que acontece
Ligado (como a planta abre)	Esses marcadores aparecem
Desligado	Esses marcadores ficam escondidos e não podem ser clicados, selecionados nem arrastados



- Um **grupo de botões fixos** conta como um item: se uma tecla tem ligação, o marcador inteiro continua visível.
- Ligar um botão a uma saída faz os dois reaparecerem.
- A contagem de saídas e botões da barra inferior acompanha o filtro.

Usar a planta no tablet

No tablet, tudo é feito por toque. No computador, além do mouse, há **atalhos de teclado**.

Ação	No tablet
Selecionar e arrastar	Um dedo
Aproximar, afastar e deslocar a vista	Dois dedos: abra ou feche para o zoom e arraste para mover. Ou use a ferramenta Mão
Criar uma ligação	Ferramenta Fio : toque no botão e depois na saída
Dividir uma parede reta	Toque duas vezes na parede
Selecionar tudo, limpar seleção, copiar e colar	Menu Mais ações
Apagar	Botão Excluir , no painel de propriedades
Sair de um modo	Botão Cancelar , na faixa do topo do desenho

Não há ação por toque longo.

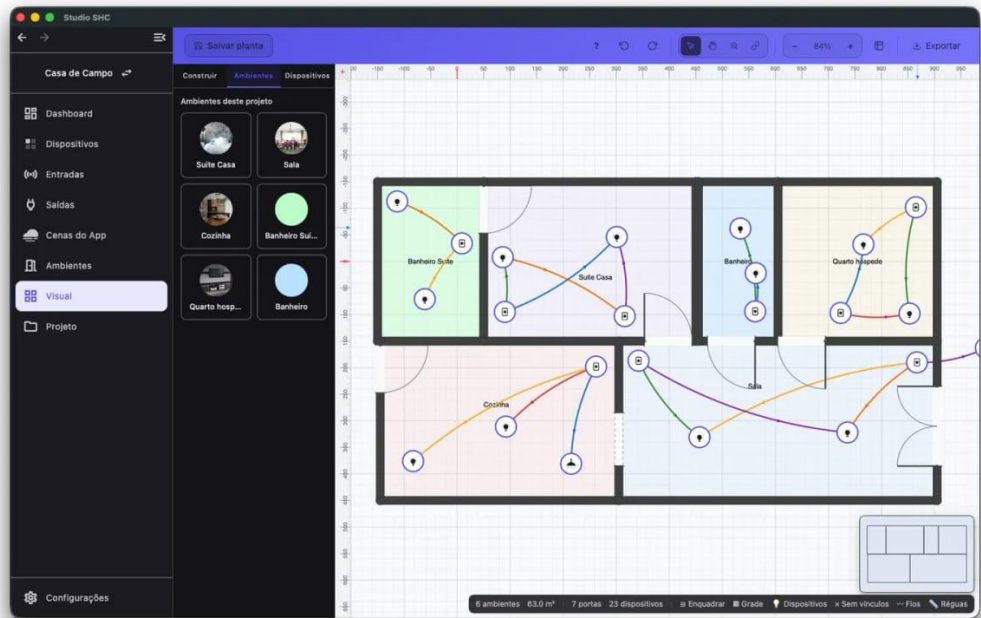
Quando uma ferramenta de colocação está ativa, uma faixa no topo do desenho diz o que o próximo toque vai fazer, sempre com o botão **Cancelar**. Exemplos: **Ligando** — toque num botão e depois numa saída e **Colocando porta** — toque numa parede.

O painel lateral esquerdo vira uma gaveta, aberta pelo botão redondo do canto inferior esquerdo (**Ferramentas**).

Painel lateral da planta

O **painel lateral** fica à esquerda da planta. Por ele você vê as saídas e os botões que ainda não têm ambiente, encontra cada um no desenho e escolhe as portas e janelas.

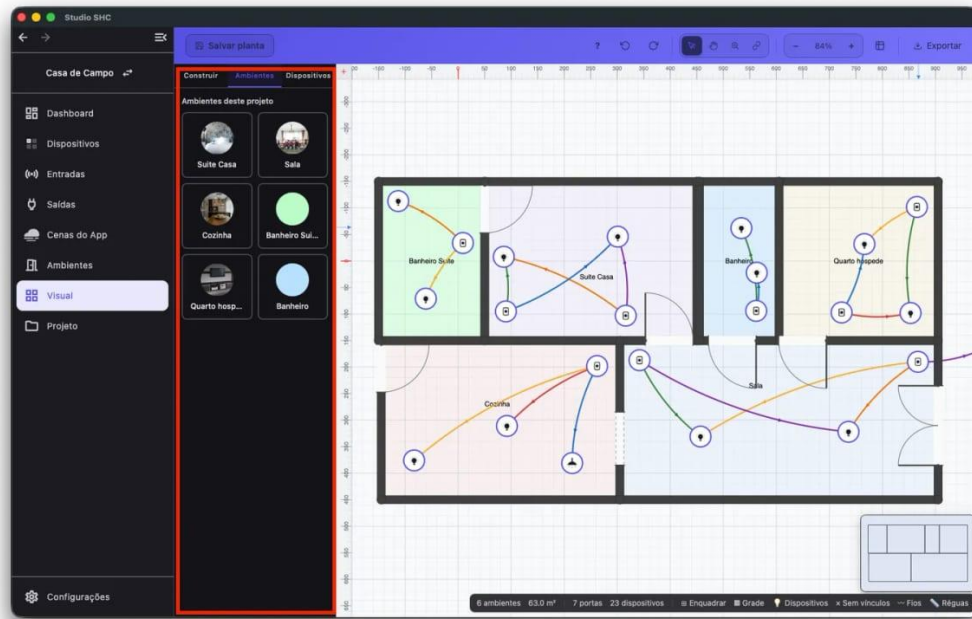
Ele abre na aba **Ambientes**. No tablet, o painel vira uma gaveta, aberta pelo botão redondo do canto inferior esquerdo.



Aba	Para que serve
Construir	Catálogo de portas e janelas. Veja Portas e janelas
Ambientes	Os ambientes do projeto, para selecionar no desenho
Dispositivos	As saídas e os botões que ainda não têm ambiente

Aba Ambientes

A aba mostra um cartão para cada ambiente, com a foto, a cor ou o ícone do ambiente e o nome cadastrado. O nome não é editado aqui: use [Editar ambiente](#).



Selecionar um ambiente pelo cartão

Clique no cartão. O **cômodo** fica selecionado no desenho e o painel de propriedades abre à direita. O contrário também vale: selecionar um cômodo no desenho destaca o cartão dele.

Quando não há nenhum ambiente

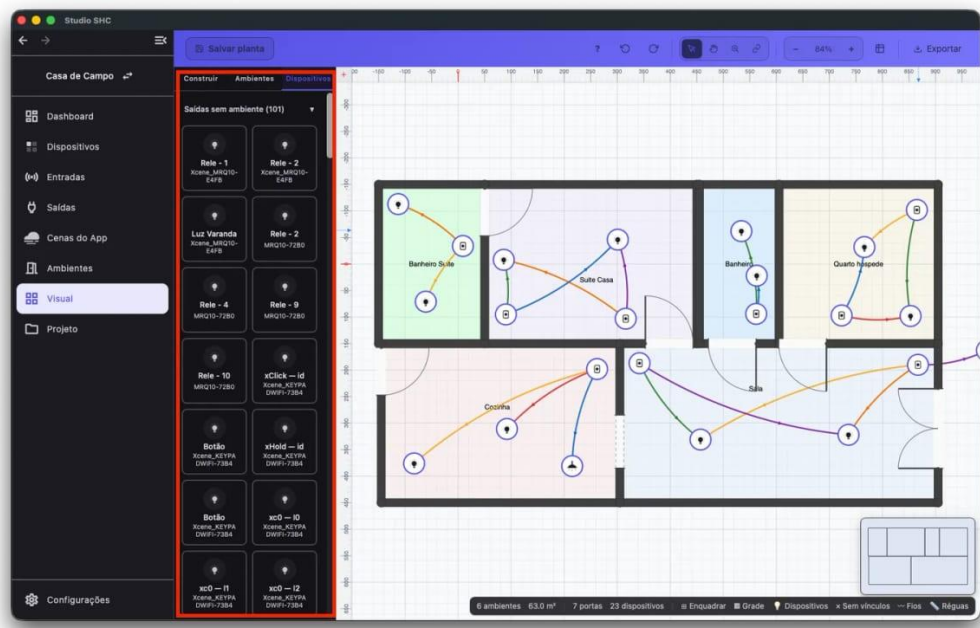
A aba mostra **Nenhum ambiente** ainda. Crie ambientes na aba **Ambientes** do app. Cada ambiente criado ganha um desenho na planta. Veja [Criar ambiente](#).

Aba Dispositivos

A aba **Dispositivos** lista as saídas e os botões que **ainda não têm ambiente**: é a lista do que falta posicionar. Aba vazia significa que todas as saídas e todos os botões já estão em algum cômodo. Para levar um **marcador** até o cômodo, veja [Posicionar saídas e botões na planta](#).

A lista tem duas seções, **Saídas sem ambiente** e **Botões sem ambiente**. O número no cabeçalho é a quantidade de cartões. Clique no cabeçalho para recolher ou abrir a seção. Quando uma seção fica vazia, ela mostra **Todas as saídas já estão num ambiente**. ou **Todos os botões já estão num ambiente**.

Saídas marcadas como **ocultas** na configuração de ações não aparecem na aba nem na planta.



O cartão de cada saída ou botão

Parte	O que mostra
Ícone	O ícone da saída, o espelho de um grupo de botões fixos ou o pulsador de um botão avulso
Nome	Nome do item, o mesmo das telas Entradas e Saídas
Linha de baixo	Nome do equipamento. Num grupo de botões fixos, a quantidade de teclas

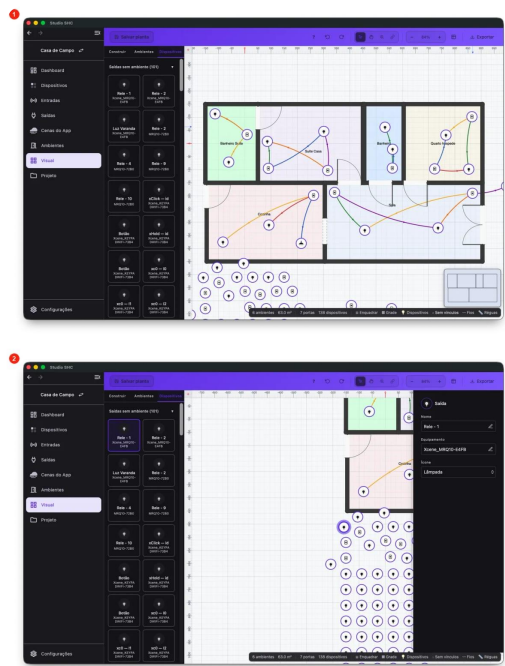
Grupos de botões fixos

As teclas de um espelho (teclado fixo com várias teclas) aparecem como **um único cartão**, porque o espelho fica num ponto só da parede. Um botão avulso do mesmo equipamento aparece em cartão separado. O cartão do grupo acende quando qualquer tecla do espelho é selecionada no desenho. Veja [Grupos de botões fixos na planta](#).

Encontrar uma saída ou um botão sem ambiente

- 1 Abra a aba Dispositivos.
- 2 Localize o cartão pelo nome do item e pelo nome do equipamento.
- 3 Clique no cartão.

O marcador fica selecionado, a vista se desloca até ele e o painel de propriedades abre à direita. Numa tecla de espelho, a vista vai até o marcador do grupo.



Saídas e botões que já têm ambiente não estão nessa aba: procure o nome dentro do marcador, no cômodo.

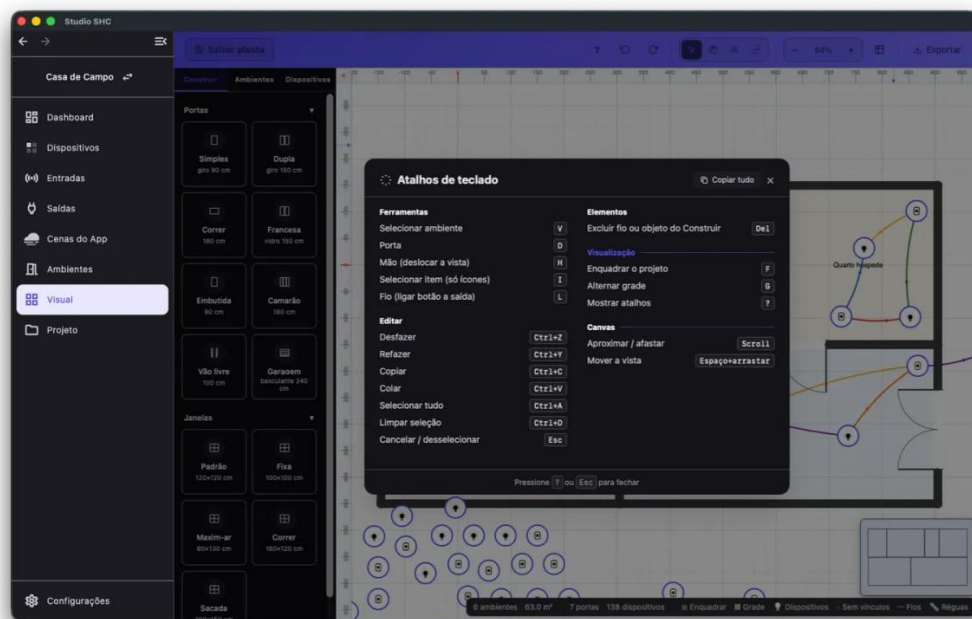
Se algo der errado

Situação	O que fazer
O painel lateral não aparece	A tela está estreita e o painel virou gaveta. Use o botão redondo no canto inferior esquerdo da planta
A aba Ambientes está vazia	O projeto ainda não tem ambientes. Crie o primeiro na tela Ambientes
Uma saída ou um botão não está em nenhuma seção	Procure o marcador no cômodo do ambiente dele. Se for uma saída oculta, ela não aparece na planta
Cliquei no cartão e não vi o marcador	Ligue o botão Sem vínculos , na barra inferior

Atalhos de teclado da planta

No computador, a tela **Visual** aceita atalhos para trocar de ferramenta, editar, enquadrar o desenho e mover a vista. No Mac, use **Cmd** no lugar de **Ctrl** nos atalhos de letra, como **Cmd+Z**. No tablet, as mesmas ações ficam em botões: veja [Usar a planta no tablet](#).

Para ver a lista dentro do editor, clique em **?** na barra superior ou tecle **?**. O botão **Copiar tudo** copia a lista em texto.



Ferramentas

Ação	Tecla
Selecionar ambiente	V
Porta (do tipo escolhido na aba Construir)	D
Mão, para deslocar a vista	H
Selecionar item, só marcadores	I
Fio, para ligar botão a saída	L

Para o que cada ferramenta faz, veja [Barra de ferramentas da planta](#).

Editar

Ação	Tecla
Desfazer	Ctrl+Z
Refazer	Ctrl+Y ou Ctrl+Shift+Z
Copiar (portas e janelas)	Ctrl+C
Colar (portas e janelas)	Ctrl+V
Selecionar tudo	Ctrl+A
Limpar seleção	Ctrl+D
Salvar planta	Ctrl+S
Excluir o fio, a porta ou a janela selecionada	Delete ou Backspace
Cancelar e voltar a Selecionar ambiente	Esc

O que volta com **Desfazer** está em [Desfazer e refazer](#). Para saber o que pode ser apagado, veja [Excluir elementos do desenho](#).

A tecla **Esc** também cancela a colocação de uma porta ou janela, solta o fio que estava sendo criado e fecha a janela de atalhos.

Visualização

Ação	Tecla ou gesto
Enquadrar o projeto	F
Alternar grade	G
Mostrar atalhos	?
Aproximar e afastar	Roda do mouse ou pinça no trackpad
Mover a vista	Espaço + arrastar, arrastar com o botão do meio do mouse, ou dois dedos no trackpad
Mover a vista com a ferramenta Selecionar ambiente ativa	Shift + arrastar

Teclas de apoio

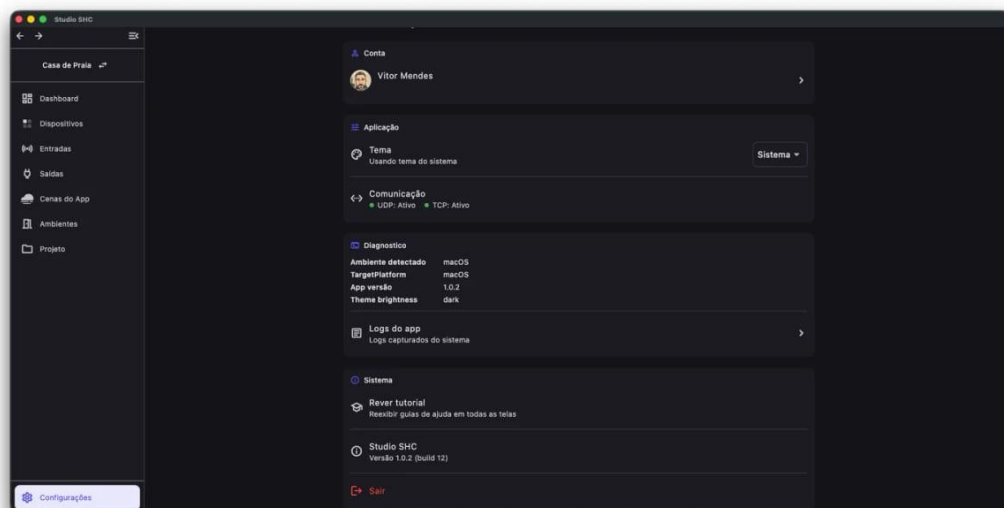
Tecla	O que faz
Alt + arrastar o nome do ambiente	Move só o nome, sem mover o cômodo

Para dividir uma parede reta, clique duas vezes nela. Veja [Ajustar as paredes](#).

Configurações

Configurações gerais

A tela **Configurações** reúne as opções da sua conta e do app. Para abri-la, clique em **Configurações**, no rodapé da barra lateral.



Seção	Item	O que faz
Conta	Seu nome e e-mail	Abre a tela Meu Perfil
Aplicação	Tema	Escolhe a aparência do app. Veja Tema
	Notificações	Liga ou desliga os avisos neste aparelho. Veja Notificações
	Ações avançadas	Mostra as ações de rede dos equipamentos como saídas. Veja Ações avançadas
	Comunicação	Mostra se os canais UDP e TCP estão ativos. Veja Comunicação
	Substituir dispositivo	Só no tablet. Veja Substituir dispositivo
Diagnóstico	Sistema, plataforma, versão do app e tema	Dados para informar ao suporte
	Logs do app	Mostra as mensagens registradas pelo app. Veja Logs do app
Sistema	Rever tutorial	Faz os guias de ajuda aparecerem de novo nas telas
	Studio SHC	Abre este manual no navegador
	Sair	Encerra a sessão. Veja Sair da conta

Funções que usam a rede local

No computador, estas funções ficam nos menus do topo. No tablet, ficam em **Configurações**.

Função	Computador	Tablet
Tráfego na rede	Menu Ferramentas > Tráfego na rede	Configurações > Sistema
Forçar novo firmware	Menu Ferramentas > Avançado > Forçar novo firmware	Configurações > Sistema
Networking	Menu Networking	Configurações > Sistema
Substituir dispositivo	Menu Dispositivo > Substituir dispositivo	Configurações > Aplicação

Ações avançadas

Com a chave **Ações avançadas** ligada, as ações de rede dos equipamentos (TCP, UDP e Wake-on-LAN) aparecem como saídas, com a etiqueta **Avançada**. Assim você pode usá-las nas cenas dos botões, em Saídas, em Ambientes e na planta. Só aparecem as ações que o equipamento oferece.

No computador, a mesma opção fica no menu **Ferramentas > Avançado**.

A chave começa desligada sempre que você abre o app. Ela liga sozinha quando alguma cena do projeto já usa uma ação avançada.

Comunicação

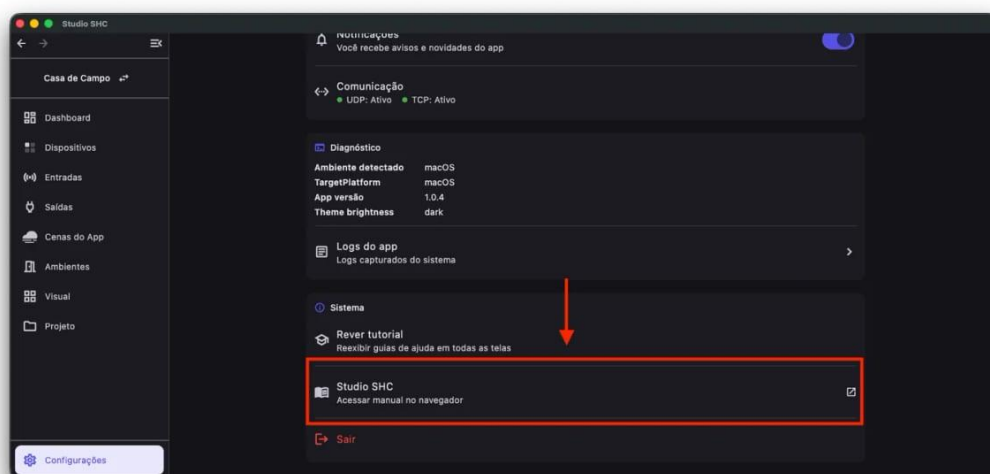
O item **Comunicação** mostra **UDP: Ativo** ou **UDP: Inativo** e **TCP: Ativo** ou **TCP: Inativo**. São os dois canais que o Studio SHC usa para conversar com os equipamentos.

Com **UDP: Inativo**, o Studio SHC se comunica com os equipamentos só por TCP. Se algum canal aparecer como **Inativo**, confira em **Networking** se a rede certa está selecionada e abra o Studio SHC de novo.

Manual do Studio SHC

O item **Studio SHC** abre este manual no navegador. Se o aparelho não conseguir abrir, o app mostra uma mensagem com o endereço do manual para você digitar no navegador.

O endereço do manual é <https://shc-docs.web.app/studio-shc/>.



Sair da conta

Para encerrar a sessão neste aparelho, use um destes caminhos:

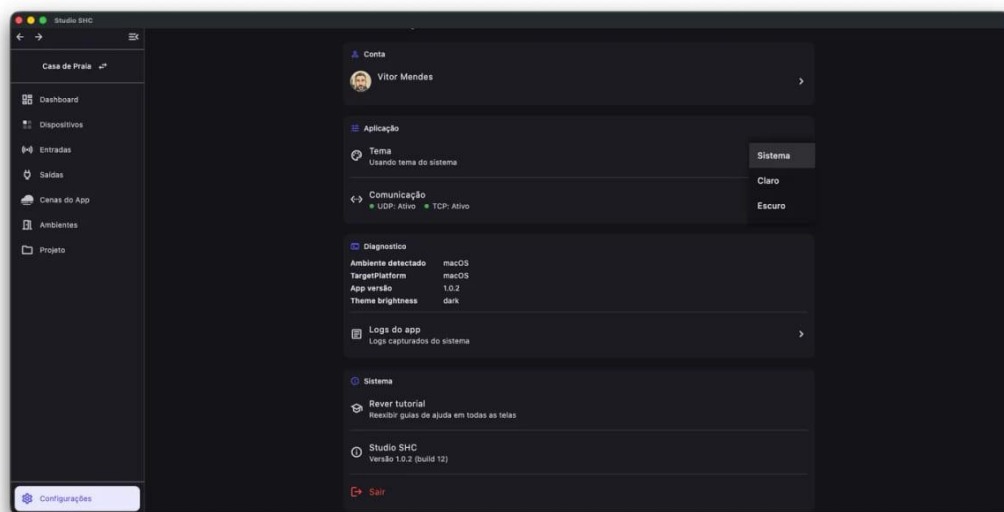
- **Configurações > Sistema > Sair;**
- o ícone de **Sair**, no canto superior direito da tela [Projetos](#);
- no computador, o menu **Usuário > Deslogar**.

No tablet, o app pede confirmação na janela **Sair da conta**: toque em **Sair**. No computador, a saída é imediata.

Depois de sair, o Studio SHC volta para a tela de [Login](#).

Tema

Para mudar a aparência do Studio SHC, abra [Configurações](#) e, na seção **Aplicação**, escolha a opção no seletor do item **Tema**. A mudança vale na hora.



Opção	O que faz
Sistema	Usa o mesmo tema definido no sistema operacional
Claro	Mantém o Studio SHC em tema claro
Escuro	Mantém o Studio SHC em tema escuro

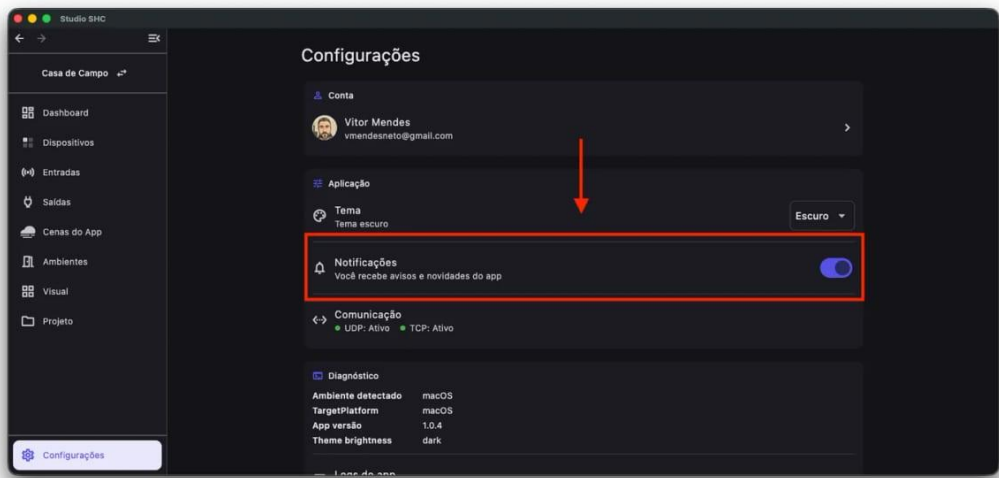
Notificações

O item **Notificações** controla se este aparelho recebe os avisos do Studio SHC: avisos sobre seus projetos e equipamentos e comunicados gerais da equipe.

A escolha vale por **aparelho**. Desligar as notificações no tablet não desliga no computador.

Ligar e desligar

O item fica em **Configurações**, na seção **Aplicação**. A chave vem **ligada**. Clique nela para mudar e confira o texto abaixo do item:



Estado da chave	Texto exibido	O que significa
Ligada	Você recebe avisos e novidades do app	Este aparelho está registrado e recebe notificações
Desligada	Você não receberá notificações neste dispositivo	Este aparelho foi removido do envio e para de receber notificações

Ao desligar, o aparelho deixa de receber **todas** as notificações, inclusive os comunicados gerais enviados pela equipe.

Ao religar, o Studio SHC pede a permissão do sistema, se ela ainda não tiver sido dada.

Permissão do sistema

Além da chave do Studio SHC, o sistema do aparelho precisa autorizar as notificações. O pedido de permissão aparece na primeira vez que você abre o app. Depois que você responde, para mudar a resposta use os ajustes do sistema.

Aviso “Notificações desativadas”

Se a permissão do sistema estiver negada, o Studio SHC mostra o aviso **Notificações desativadas** uma vez por sessão. Toque em **Abrir Ajustes** para ir direto à tela de notificações do Studio SHC nas configurações do sistema e autorize as notificações.

Esse aviso aparece em **tablet Android, iPad e macOS**.

Depois de autorizar nos ajustes do sistema, volte ao Studio SHC: o app percebe a mudança e passa a receber notificações.

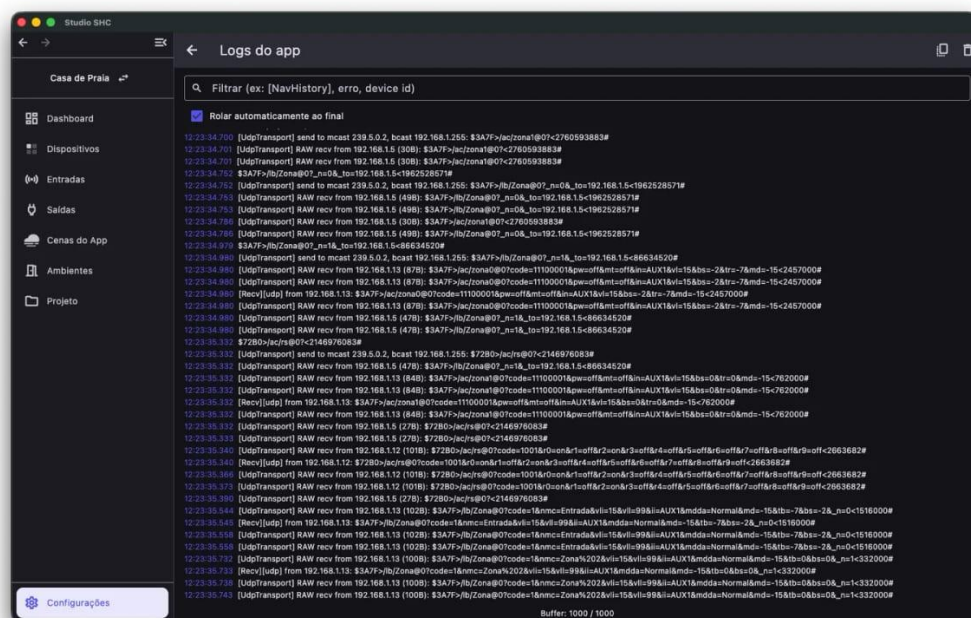
Se algo der errado

Situação	O que fazer
A chave está ligada, mas nenhuma notificação chega	Confira se a permissão do sistema está concedida para o Studio SHC nos ajustes do aparelho
Aparece o aviso “Notificações desativadas”	Toque em Abrir Ajustes e autorize as notificações para o Studio SHC
Um aparelho recebe e outro não	A escolha é por aparelho; ligue a chave também no aparelho que não está recebendo

Logs do app

A tela **Logs do app** mostra as mensagens que o Studio SHC registra durante o uso: comunicação com os equipamentos, navegação e erros. Use os logs quando um equipamento não responde, uma ação não chega ou o suporte pedir.

Para abrir, vá a [Configurações](#) e, na seção **Diagnóstico**, clique em **Logs do app**.



Filtrar logs

Digite no campo **Filtrar** uma palavra, um trecho da mensagem ou o ID de um equipamento. A lista mostra só as mensagens que combinam, por exemplo com **erro**, **UDP** ou o ID do equipamento.

Com **Rolar automaticamente ao final** marcado, a lista acompanha a mensagem mais recente. Desmarque para ler mensagens antigas sem a tela rolar sozinha.

Copiar logs

Clique no ícone de **copiar**, no canto superior direito. Os logs vão para a área de transferência: cole numa mensagem, e-mail ou arquivo de texto e envie ao suporte, junto com a versão do app (seção **Diagnóstico** das **Configurações**).

O app guarda até 1.000 mensagens. A partir daí, as mais antigas são apagadas para dar lugar às novas. O contador **Buffer**, no rodapé, mostra quantas estão guardadas.

Dica

Copie os logs logo depois de perceber o problema, antes que as mensagens dele sejam apagadas.

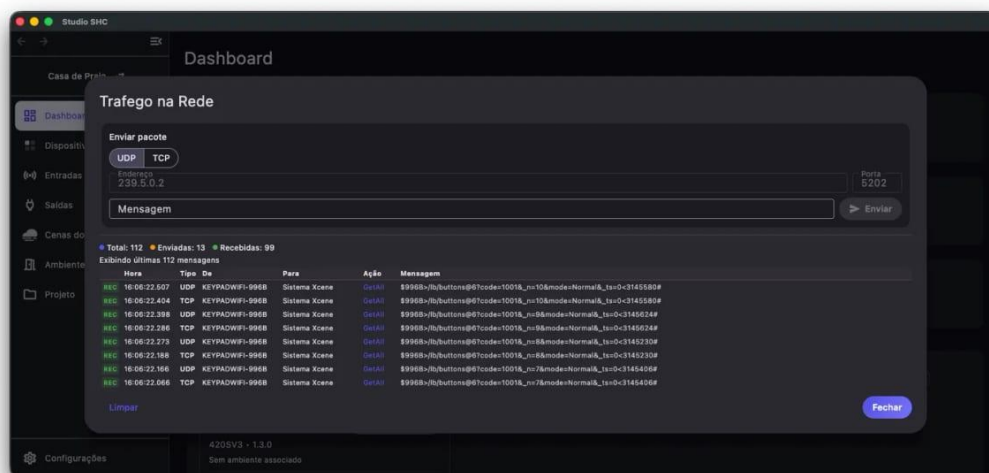
Limpar logs

Clique no ícone de **lixeira**, no canto superior direito, para limpar a lista. Isso ajuda a começar um teste do zero.

Tráfego na rede

A janela **Tráfego na Rede** mostra as mensagens trocadas entre o Studio SHC e os equipamentos. Ela também envia mensagens do protocolo por **UDP** ou **TCP**, para testes, diagnóstico e suporte.

Para abrir: no computador, menu **Ferramentas > Tráfego na rede**; no tablet, **Configurações > Sistema > Tráfego na rede**.



Enviar pacote

A área **Enviar pacote** fica no alto da janela.

1 Escolha UDP ou TCP.

- **UDP**: o **Endereço** e a **Porta** vêm preenchidos com o grupo multicast do sistema, **239.5.0.2**, porta **5202**. Você pode trocar por outro endereço.
- **TCP**: a **Porta** vem com **5203**. Digite no **Endereço** o IP do equipamento.

2 Digite a **Mensagem**, por exemplo **\$0000>/if/device@0?<0#**. O formato das mensagens está em [Native Device: formato da mensagem](#).

3 Clique em **Enviar**.

⚠ Atenção

Uma mensagem incorreta pode alterar configurações do equipamento. Envie só mensagens que você conhece ou que o suporte pedir.

Lista de mensagens

Acima da lista, os contadores mostram o **Total** de mensagens, as **Enviadas** pelo Studio SHC e as **Recebidas** dos equipamentos.

Coluna	O que mostra
Primeira coluna, sem título	ENV para mensagem enviada, REC para recebida
Hora	Horário da mensagem
Tipo	UDP ou TCP
De	Endereço de origem; mensagens do app aparecem como Sistema Xcene
Para	Endereço de destino; envio ao grupo aparece como Multicast
Ação	O que a mensagem faz, pelo número do protocolo: Set (grava ou consulta), Delete , GetAll , SendAll ou Descrição
Mensagem	Conteúdo completo

Clique em **Limpar** para esvaziar a lista antes de começar um teste. Para outros registros do app, veja [Logs do app](#).

Forçar novo firmware

A tela **Forçar novo firmware** envia manualmente um firmware para um equipamento, a partir de um arquivo .bin ou de um tipo e uma versão publicados. O envio é feito por espOTA: o firmware vai pela rede local, sem cabo, direto para o IP do equipamento.

Use só em suporte técnico, recuperação ou testes. Para a atualização comum, use [Atualizar firmware](#). Em caso de dúvida, fale com o suporte antes de continuar.

⚠ Cuidado

Enviar um firmware incorreto pode causar falha no equipamento ou até a perda dele. Não envie firmware de outro modelo. Durante o envio, não desligue o equipamento e não feche o Studio SHC.

Antes de começar

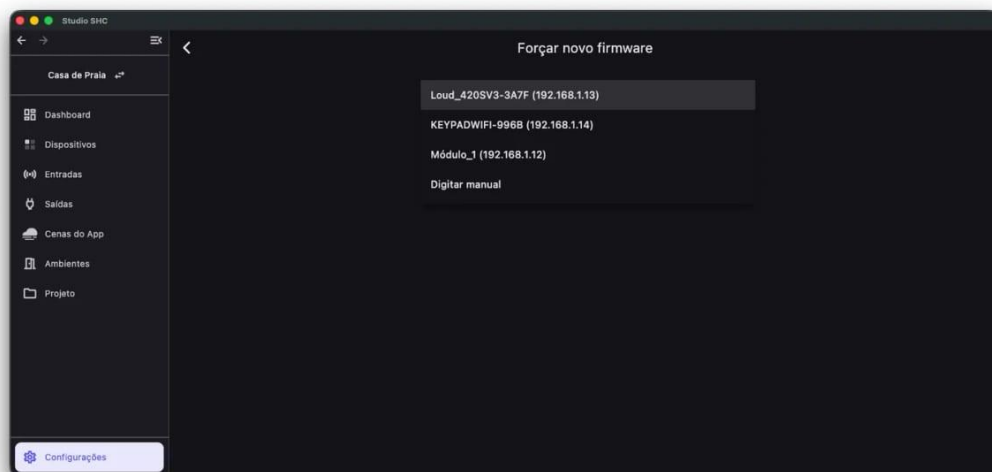
- Só o [dono do projeto](#) tem acesso a esta tela.
- Use o Studio SHC no computador ou tablet ligado à mesma rede do equipamento.
- Tenha o arquivo .bin do modelo certo, ou saiba o tipo e a versão que vai instalar.

Para abrir a tela:

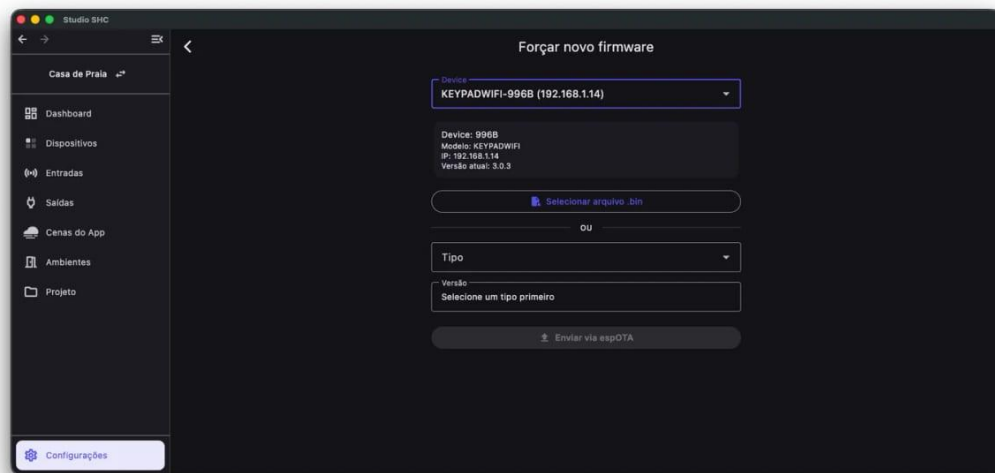
- No computador: menu **Ferramentas > Avançado > Forçar novo firmware**.
- No tablet: **Configurações > Sistema > Forçar novo firmware**.

Enviar o firmware

- 1 No campo **Device**, escolha o equipamento. A lista mostra o nome e o IP de cada um.



O Studio SHC mostra o ID, o modelo, o IP e a versão atual do equipamento. Confira se é o equipamento certo.



Se o equipamento está na rede mas não aparece na lista, veja [Digitar o IP](#).

2 Escolha o firmware de um destes jeitos:

- **Arquivo:** clique em **Selecionar arquivo .bin** e escolha o arquivo. Veja [Arquivo .bin](#).
- **Tipo e versão:** escolha o **Tipo** e depois a **Versão**. Veja [Tipo e versão](#).

3 Clique em **Enviar via espOTA**.

O Studio SHC mostra o andamento: **Enviando firmware...**, **Gravando firmware...** e **Finalizando atualização...**. Não desligue o equipamento.

4 Quando aparecer **Atualização concluída** e **Firmware atualizado com sucesso!**, clique em **Fechar**.

5 Abra os [Detalhes do dispositivo](#) e use [Recarregar descrições](#): o firmware novo pode mudar as entradas, saídas e ações do equipamento.

Arquivo .bin

Confira se o arquivo é do modelo do equipamento. Depois de escolhido, o nome e o tamanho do arquivo aparecem abaixo do botão.

Se você já tinha escolhido tipo e versão, a janela **Seleção de tipo/versão removida** avisa que vale o arquivo. Clique em **OK**.

Tipo e versão

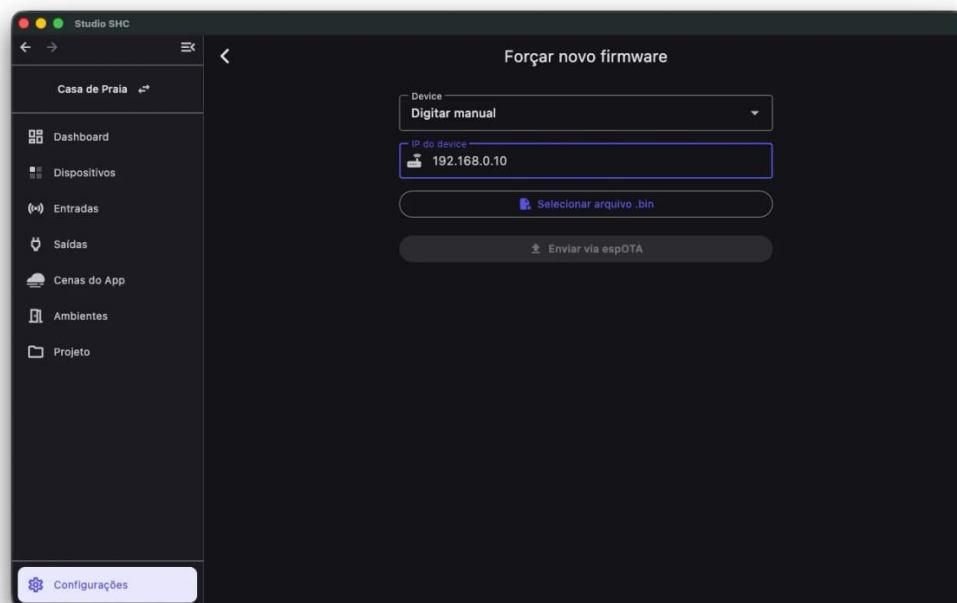
Escolha primeiro o **Tipo** e depois a **Versão**. Confira se tipo e versão são do modelo do equipamento. Em equipamentos da geração 3.x, marque **Mostrar versões beta** para ver também as [versões beta](#).

Em equipamentos da geração 3.x, depois de escolher a versão aparece abaixo o quadro [Notas da versão](#), com o que mudou nela.

Se você já tinha escolhido um arquivo, a janela **Arquivo removido** avisa que vale a versão escolhida. Clique em **OK**.

Digitar o IP

Se o equipamento está na rede mas não aparece no campo **Device**, escolha **Digitar manual** nesse campo. Digite o IP no campo **IP do device** e escolha o arquivo em **Selecionar arquivo .bin**. Nesse modo, o envio é só por arquivo.



Se algo der errado

Se o envio falhar, a janela mostra **Erro na atualização**, o motivo e uma destas mensagens: **Falha ao enviar firmware**. (envio por arquivo) ou **Falha no envio de firmware**. (envio por tipo e versão). Clique em **Fechar** e confira:

Situação	O que fazer
O envio parou em Baixando firmware	Confira a internet do aparelho e tente de novo
O envio parou em Enviando firmware... ou Gravando firmware...	Confira se o equipamento está ligado, se o IP está certo e se o computador ou tablet está na mesma rede. Tente de novo

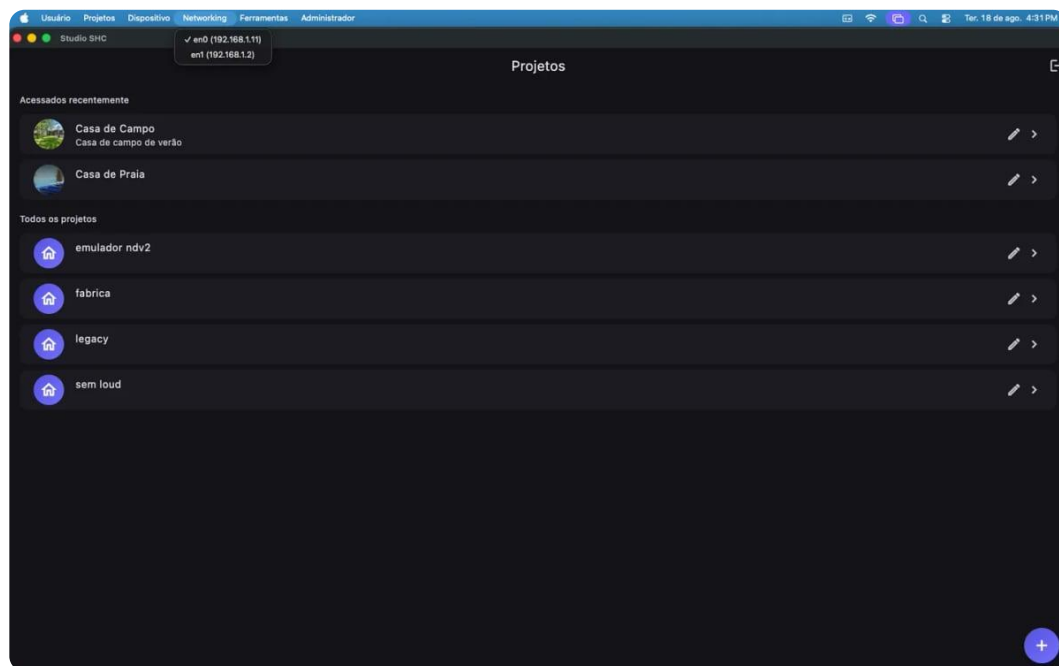
Se o problema continuar, fale com o suporte.

Networking

A opção **Networking** escolhe por qual rede do computador ou do tablet o Studio SHC conversa com os equipamentos. Use quando o aparelho estiver ligado a mais de uma rede, como Wi-Fi e cabo ao mesmo tempo, ou quando o Studio SHC não encontrar os equipamentos. Com a rede errada selecionada, o app não encontra nem controla os equipamentos.

Selecionar a rede

- **No computador:** abra o menu **Networking**, no topo da tela. Ele lista as redes do computador, com o nome do adaptador e o endereço, como **en0 (192.168.1.11)**. A rede em uso tem um visto. Clique na rede em que os equipamentos estão.



- **No tablet:** abra **Configurações** e, na seção **Sistema**, escolha a rede no item **Networking**.

Depois de trocar a rede, aguarde alguns segundos e volte à tela **Dispositivos**. Se os dispositivos não aparecerem, use o botão de buscar na rede ou [Localizar por IP](#).

Diferença para o Setup Wi-Fi

Networking muda só a rede que o Studio SHC usa no seu aparelho. Não altera o Wi-Fi dos equipamentos.

- Para colocar um dispositivo novo na rede, use o [Setup Wi-Fi](#).
- Para trocar o Wi-Fi de um dispositivo que já está na rede, use a seção **Configuração WiFi** em [Detalhes do dispositivo](#).

Perguntas frequentes

Perguntas frequentes

Cada pergunta leva a uma resposta curta, com o link para a página completa.

As ideias usadas nas respostas, como entrada e saída, pendência e **Atualizar tudo**, estão em [Como o Studio SHC funciona](#).

Como fazer

- [Como adiciono um dispositivo novo ao projeto?](#)
- [Não sei de qual saída é esta lâmpada. Como descobrir?](#)
- [Como deixo tudo com nome e ambiente certos?](#)
- [Como descubro qual linha da lista é o botão que tenho na mão?](#)
- [Como faço um botão da parede acender uma luz?](#)
- [Quero que segurar o botão faça outra coisa. Como configuro?](#)
- [Como repito a mesma configuração em vários botões?](#)
- [Quais botões acionam esta luz? Como tiro um deles?](#)
- [Como faço isso acontecer sozinho, em um horário?](#)
- [Como ligo e desligo uma luz pelo Studio SHC?](#)
- [Quero acionar várias coisas com um clique só. Como faço?](#)
- [Como vejo e aciono o projeto pela planta?](#)
- [Como dou acesso ao projeto para outra pessoa?](#)

Se algo der errado

- [Configurei, mas o botão da parede continua igual](#)
- [Um equipamento aparece offline](#)
- [Apareceu uma exclamação vermelha no dispositivo](#)
- [A linha da entrada não abre: Quando a entrada não expande](#)
- [A linha da saída não abre: Quando a saída não abre](#)
- [A saída não aparece em **Buscar saída**: Se a saída não aparece em **Buscar saída**](#)
- [Aparece **Combinação inválida** ou **Slots insuficientes**: Ação ao clicar: se algo der errado](#)
- [Um botão some ou não aparece para você: O que a pessoa pode fazer](#)
- [O equipamento não aparece em **Dispositivos na rede**: Se o equipamento não aparecer](#)

Como adiciono um dispositivo novo ao projeto?

Um equipamento só aparece em **Entradas**, **Saídas** e **Ambientes** depois de entrar no projeto. A seção **Dispositivos na rede**, na tela **Dispositivos**, lista os equipamentos da mesma rede local que ainda não estão no projeto.

Resposta rápida

Em **Dispositivos**, na seção **Dispositivos na rede**, clique no + da linha do equipamento. Se aparecer o ícone de Wi-Fi no lugar do +, faça antes o [Setup Wi-Fi](#). Veja [Adicionar um equipamento ao projeto](#).

Em seguida: [descubra qual saída é qual, dê nomes e ambientes](#) e [configure os botões](#).

Se algo der errado

- O equipamento não aparece na lista: veja [Se o equipamento não aparecer](#).
- O equipamento entrou, mas as saídas não aparecem: use [Recarregar descrições](#).

Para outros problemas, veja [Se algo der errado](#).

Não sei de qual saída é esta lâmpada. Como descobrir?

O assistente **Localizar saída** descobre qual saída acende uma lâmpada. A cada rodada, ele liga metade das saídas e desliga a outra metade. Você responde olhando para a lâmpada, e ele descarta metade das possibilidades.

Ele liga e desliga todas as saídas de relé online do projeto, inclusive tomadas. Leia o aviso em [Antes de começar](#).

Resposta rápida

Em **Saídas**, clique em **Localizar saída** e em **Começar**. A cada rodada, olhe para a lâmpada e responda **Ativada** ou **Desativada**, até sobrar uma saída. Passo a passo: [Localizar saída](#).

Se algo der errado

O assistente sem saídas compatíveis, a lâmpada que não acende em nenhuma rodada e a saída errada no fim estão em [Localizar saída: se algo der errado](#).

Para outros problemas, veja [Se algo der errado](#).

Como deixo tudo com nome e ambiente certos?

Um projeto recém-instalado mostra nomes técnicos, como **r0**, **bt1** ou o código do modelo do equipamento. Nomes claros e ambientes certos facilitam a busca, as cenas, a planta e o uso no app do morador, o **Smart Home Control**.

Resposta rápida

Em **Saídas** ou **Entradas**, clique no lápis ao lado do nome para renomear. Na coluna **Ambiente**, o lápis abre a lista de ambientes. Veja [Editar ícone, nome e ambiente da saída](#) e [Editar nome de entrada](#).

As [teclas fixas dos keypads](#) mudam de ambiente juntas. Exemplos de nome claro e o que muda no equipamento ao renomear: [Boas práticas para nomes](#).

Se algo der errado

- O nome voltou ao anterior: a gravação não foi concluída. Confira a conexão com a internet e edite de novo.
- O ambiente novo não aparece na lista: confira em [Ambientes](#) se ele foi criado.

Para outros problemas, veja [Se algo der errado](#).

Como descubro qual linha da lista é o botão que tenho na mão?

Em instalações com muitas teclas iguais, o **Último pressionado** mostra qual linha da tela **Entradas** corresponde ao botão da parede.

Resposta rápida

Em **Entradas**, clique em **Último pressionado** e aperte a tecla no equipamento enquanto a janela **Localizar botão** está aberta. A janela fecha e a linha do botão fica aberta na tela. Veja [Último pressionado](#).

Se algo der errado

A tecla de outro projeto, a janela que fecha sem abrir a linha e a tecla que não responde estão em [Último pressionado: se algo der errado](#).

Para outros problemas, veja [Se algo der errado](#).

Como faço um botão da parede acender uma luz?

Para um botão da parede acionar uma luz, adicione a saída da luz às ações do botão, na tela **Entradas**.

Resposta rápida

Em **Entradas**, abra a linha do botão. Na aba **Ação ao clicar**, escolha a luz em **Buscar saída**, com o valor **on**, e salve. Depois, envie com o [Atualizar tudo](#). Passo a passo: [Adicionar ações](#).

Para testar antes de enviar, use **Acender**: veja [Acender, Apagar e Play](#).

Se algo der errado

- Não sabe qual linha é o botão: veja [Como descubro qual linha é o botão](#).
- Aparece **Combinação inválida** ou **Slots insuficientes**: veja [Ação ao clicar: se algo der errado](#).

Para outros problemas, veja [Se algo der errado](#).

Quero que segurar o botão faça outra coisa. Como configuro?

Cada botão tem duas ações independentes: uma para o toque rápido e outra para quando ele é mantido pressionado. Por exemplo, a tecla acende a luz do ambiente ao clicar e apaga todas as luzes da casa ao segurar.

Resposta rápida

Em **Entradas**, abra o botão, selecione a aba **Ação ao segurar** e adicione as saídas como na ação ao clicar. Para “apagar tudo”, adicione cada luz com o valor **off**. Envie com o [Atualizar tudo](#). Veja [Ação ao segurar](#).

Se algo der errado

- Segurar repete a ação de clicar: confira se a ação foi criada na aba **Ação ao segurar**, e não na **Ação ao clicar**.
- Aparece **Slots insuficientes**: clicar e segurar somam no [limite de 30 posições](#) do botão.

Para outros problemas, veja [Se algo der errado](#).

Como repito a mesma configuração em vários botões?

Em instalações com vários keypads iguais, configure um botão, copie as ações e cole nos demais.

Resposta rápida

Em **Entradas**, clique em **Copiar** na aba do botão já configurado e em **Colar** na mesma aba de cada botão de destino. **Colar** apaga as ações que estavam na aba de destino. Envie com o [Atualizar tudo](#). Passo a passo: [Copiar e colar entre botões](#).

Se algo der errado

- Aparece **Clipboard vazio**. ou **Conteúdo do clipboard não é uma cena válida.**: clique em **Copiar** no botão de origem de novo e cole em seguida.
- **Copiar**, **Colar** e **Reset** não aparecem: só o [dono do projeto](#) altera os botões.

Para outros problemas, veja [Se algo der errado](#).

Quais botões acionam esta luz? Como tiro um deles?

Quando uma luz acende junto com outra, ou acende “sozinha”, há um botão configurado para ela. A aba **Controlado por**, dentro da saída, lista todos os botões do projeto que acionam aquela saída.

Resposta rápida

Em **Saídas**, abra a linha da luz e selecione a aba **Controlado por**. Para tirar um botão, clique no X vermelho da linha: a associação sai na hora, sem confirmação. Envie com o [Atualizar tudo](#). Veja [Editar ou remover uma associação](#).

Se algo der errado

- A linha da saída não abre: veja [Quando a saída não abre](#).
- Aparece **Erro ao carregar referências**: veja [Associar botão: se algo der errado](#).

Para outros problemas, veja [Se algo der errado](#).

Como faço isso acontecer sozinho, em um horário?

O agendamento faz o próprio equipamento disparar a **Ação ao clicar** de um botão num horário e nos dias escolhidos. Ele fica gravado no equipamento e funciona com o Studio SHC fechado. Se o botão ainda não faz nada, [configure as ações](#) primeiro.

Resposta rápida

Em **Entradas**, ligue a chave **Ativar cron** do botão e escolha o horário e os dias no cartão **Agendamento**. Envie com o [Atualizar tudo](#). Para horários diferentes, use um botão para cada horário. Veja [Agendamento do botão](#).

Se algo der errado

A chave que não aparece e o horário que chega sem disparar estão em [Agendamento: se algo der errado](#).

Para outros problemas, veja [Se algo der errado](#).

Como ligo e desligo uma luz pelo Studio SHC?

Você aciona uma saída direto pelo Studio SHC, sem depender do botão da parede. O comando vai ao equipamento na hora, sem **Salvar** e sem **Atualizar tudo**.

Resposta rápida

Em **Saídas**, clique no ícone circular à esquerda da linha. O ícone fica verde quando a saída está ligada. O que o clique faz depende do tipo da saída: veja [O que o ícone faz](#).

Também dá para acionar em [Ambientes](#), na [planta](#) e por uma [Cena do App](#).

Se algo der errado

- O ícone tem borda cinza e não responde: esse tipo de saída não tem acionamento pelo ícone. Veja [Estado do ícone](#).
- A luz não reage ao clique: confira se a saída é mesmo aquela. Veja [Não sei de qual saída é esta lâmpada](#).

Para outros problemas, veja [Se algo der errado](#).

Quero acionar várias coisas com um clique só. Como faço?

Para acionar várias saídas pelo Studio SHC com um clique, use uma **Cena do App**: um cartão que manda vários comandos de uma vez. A Cena do App não ocupa espaço no botão físico e não precisa de **Atualizar tudo**. Para uma tecla da parede acionar várias saídas, veja [Como faço um botão acender uma luz](#).

Resposta rápida

Em **Cenas do App**, clique no **+**, adicione uma ação para cada saída e clique em **Criar**. Para executar, clique no **play** do cartão. Veja [Criar e editar cena do app](#) e [Executar uma cena](#).

Se algo der errado

- Cliquei no cartão e nada foi acionado: o cartão só mostra as ações. Use o **play**.
- A cena acionou só parte das saídas: algum equipamento está offline. Veja [Um equipamento aparece offline](#).

Para outros problemas, veja [Se algo der errado](#).

Como vejo e aciono o projeto pela planta?

A tela **Visual** mostra o projeto como uma planta baixa: cada ambiente é um cômodo, e cada saída ou botão é um marcador no desenho.

Resposta rápida

Em **Visual**, clique no marcador da saída ou do botão e, no painel à direita, clique no quadro do ícone. Acionar não grava nada no projeto. Veja [Acionar saídas e botões pela planta](#).

Se algo der errado

- O painel mostra um aviso no lugar do acionamento: veja [Quando o acionamento não está disponível](#).
- Não acho a saída ou o botão no desenho: veja [Encontrar uma saída ou um botão sem ambiente](#).
- O clique pega o cômodo em vez do marcador: use a ferramenta **Selecionar item**, na barra superior.

Para outros problemas, veja [Se algo der errado](#).

Como dou acesso ao projeto para outra pessoa?

Você compartilha um projeto com outra conta do Studio SHC pelo e-mail dela. Quem recebe usa o projeto, mas não altera a configuração: veja [O que a pessoa pode fazer](#).

Resposta rápida

Na edição do projeto, em **Compartilhar com**, digite o e-mail da pessoa, clique em **ADD** e depois em **Salvar**. A pessoa precisa já ter conta com esse e-mail. Passo a passo: [Como adicionar um usuário](#).

Se algo der errado

- Aparece uma mensagem ao adicionar, como **Usuário não encontrado**: veja [Caso não consiga adicionar o usuário](#).
- Adicionei, mas a pessoa não vê o projeto: confira se você clicou em **Salvar**.

Para outros problemas, veja [Se algo der errado](#).

Configurei, mas o botão da parede continua igual. O que faço?

O que você configura fica salvo na Nuvem. O botão da parede só muda depois que a alteração é enviada ao equipamento. As alterações pendentes aparecem como um **círculo azul** na linha das telas **Entradas e Saídas**.

Resposta rápida

Clique em **Atualizar tudo**, na barra lateral do projeto, e depois em **Enviar N/M**. Passo a passo: [Como atualizar tudo](#).

Se algo der errado

O que você vê	Causa	O que fazer
Atualizar tudo desativado, com a dica Nenhuma alteração pendente para enviar	Não há envio pendente: a alteração foi feita em outro botão, ou o equipamento tem dados divergentes e as pendências dele saíram da fila	Confira o botão com Último pressionado . Se o equipamento tem a exclamação vermelha, resolva a divergência
O botão Atualizar tudo não aparece	O projeto foi compartilhado com você	Peça ao dono do projeto para enviar
O equipamento aparece Desconectado, Sem IP ou TCP:Erro	O Studio SHC não alcança o equipamento	Siga a coluna O que fazer de Status de cada equipamento
O envio falhou em um equipamento	O equipamento saiu da rede ou não respondeu	As alterações continuam pendentes. Repita o Atualizar tudo quando ele estiver na rede. Veja Resultado da atualização

Para enviar a um equipamento só, use os [Detalhes do dispositivo](#).

Um equipamento aparece offline. O que fazer?

Offline significa que o Studio SHC não está se comunicando com o equipamento. Enquanto isso, o ícone das saídas dele não aciona (dica **Device offline**), o **play** e o **Recarregar** ficam desativados e as alterações pendentes não são enviadas. Os botões do equipamento continuam executando o que já está gravado nele.

Resposta rápida

Confira, nesta ordem:

- 1 **Energia:** se o equipamento está alimentado.
- 2 **Rede:** se ele e o computador ou tablet estão na mesma rede local. Rede de visitantes, redes separadas por VLAN e dados móveis não enxergam os equipamentos.
- 3 **Interface de rede:** se o computador está no cabo e no Wi-Fi ao mesmo tempo, escolha a rede dos equipamentos em [Networking](#).

O status se atualiza sozinho quando o equipamento volta a responder.

Configurar com o equipamento offline

- **Firmware 3.0.0 ou mais novo:** você continua configurando. As alterações ficam pendentes e vão ao equipamento pelo [Atualizar tudo](#) quando ele voltar.
- **Firmware legado:** a linha em **Entradas** e em **Saídas** não abre até o equipamento voltar. Veja [Quando a entrada não expande](#).

Se continuar offline

O que você vê	Causa	O que fazer
Só um equipamento está offline	Falta de energia ou sinal fraco do Wi-Fi no ponto de instalação	Confira a alimentação dele e o sinal do Wi-Fi
Todos os equipamentos estão offline	O computador ou tablet está em outra rede, ou na interface de rede errada	Confira a rede e a interface escolhida em Networking
O equipamento nunca apareceu, ou o roteador ou a senha do Wi-Fi mudaram	O equipamento não conhece a rede atual	Mande a rede para ele pelo Setup Wi-Fi
Ele responde na rede, mas não aparece na lista, ou você acessa por VPN	A busca automática não chega ao equipamento	Use o Localizar por IP
No Atualizar tudo , ele aparece Desconectado	O Studio SHC sabe o endereço, mas não está conectado	Clique no botão de conectar ao lado do status

Se o suporte pedir detalhes, envie os [Logs do app](#) e o [Tráfego na rede](#).

Apareceu uma exclamação vermelha no dispositivo. O que é?

A exclamação vermelha indica **dados divergentes**: o que está gravado no equipamento é diferente do que está salvo na Nuvem. Isso acontece, por exemplo, quando a configuração foi alterada direto no equipamento ou por outro aplicativo. Enquanto a divergência existir, o item não abre para edição. Veja [Onde a divergência aparece](#).

Resposta rápida

Clique em **Resolver** e escolha **Manter dados do Dispositivo** ou **Manter dados da Nuvem**. O lado que você não escolher é perdido: antes de decidir, leia [Como resolver](#).

Se algo der errado

O que você vê	Causa	O que fazer
O item não abre e aparece Divergência pendente	A divergência ainda não foi resolvida	Clique em Resolver
Pendências sumiram da fila do Atualizar tudo	Pendências de um equipamento divergente saem da fila	Resolva a divergência. Veja Efeito no Atualizar tudo
O marcador não some depois de resolver	A resolução ainda não terminou	Aguarde a conclusão e recarregue a tela
O equipamento está offline	Resolver precisa falar com o equipamento	Veja Um equipamento aparece offline
Apareceu uma mensagem de falha	O equipamento não respondeu ou o envio não terminou	Veja Dados divergentes: se algo der errado

Política de privacidade

Esta é a política de privacidade do Studio SHC, a mesma publicada nas lojas de aplicativos. Ela descreve quais dados o app utiliza e para que cada um deles serve.

Quais dados o Studio SHC utiliza

- **Conta:** e-mail e senha (criptografada) para autenticação via Firebase Authentication; nome de exibição e foto de perfil, ambos opcionais, informados pelo próprio usuário.
- **Seus projetos e instalação:** nomes de projetos/residências, ambientes (ex: “Sala”, “Quarto”), cenas e automações configuradas, além de imagens de projeto e ambiente que você optar por enviar — usados exclusivamente para organizar e operar a sua instalação.
- **Compartilhamento de projeto:** quando você compartilha um projeto, buscamos e exibimos o e-mail, nome e foto do usuário convidado para vinculá-lo ao projeto.
- **Dispositivos e rede local:** informações técnicas dos dispositivos IoT (endereço IP na rede local, últimos dígitos do endereço MAC, modelo e número de série) usadas para descoberta, controle e sincronização dos equipamentos na sua rede.
- **Credenciais de Wi-Fi (configuração inicial):** ao provisionar um dispositivo novo, o nome da rede (SSID) e a senha de Wi-Fi são enviados diretamente ao equipamento pela rede local, apenas para conectá-lo à internet. Esses dados não são armazenados em nossos servidores nem transmitidos à nuvem.
- **Dados de uso:** ações dentro do app (login, criação de projetos, adição de dispositivos, salvamento de cenas) coletadas de forma agregada via Firebase Analytics, e relatórios de falha via Firebase Crashlytics para diagnóstico. Não incluímos e-mail, nome ou identificadores pessoais nos parâmetros desses eventos.
- **Identificadores de dispositivo:** tipo de aparelho, sistema operacional, versão do aplicativo e idioma — usados para suporte técnico e otimização.