

HvG-Display-Kompatibilität

- Die Daten, die man auf einem Display anzeigen möchte, müssen irgendwoher stammen, d.h. die Daten müssen an irgendeiner Stelle in der PV-Anlage erfasst werden und für das Display zur Verfügung gestellt werden. Dies wird in der Regel durch einen Elektrizitätszähler mit Impuls-Schnittstelle (SO-Schnittstelle) oder durch einen Datenlogger bewerkstelligt.

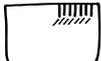
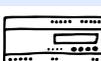
- Ein Impulszähler liefert Impulse im Verhältnis zur gezählten Energie. Dies ist weitgehend genormt, daher kann man praktisch jeden beliebigen Impulszähler an unsere HvG-Displays anschließen. Die Zähler unterscheiden sich lediglich in den ausgegebenen Impulsraten und dieser Wert lässt sich in unseren Displays flexibel einstellen.

Kompatibilitätsliste

- Bei Anschluss an einen Datenlogger ist die Situation anders. Hier gibt es leider keine Norm, d.h. jeder Hersteller gibt hier sein hauseigenes Datenprotokoll an der Schnittstelle des Datenloggers aus. Daher muss das anschließende Display auf dieses Protokoll abgestimmt sein.

- Eine Übersicht darüber, welche Datenlogger sich an HvG-Displays anschließen lassen, finden Sie in dieser Liste.

- Darüberhinaus sind wir kontinuierlich damit beschäftigt, weitere Protokolle von neuen Datenloggern in unser Display-System einzubinden. Falls Sie einen Typen in der obigen Liste nicht finden, sprechen Sie uns bitte an, wir prüfen dann schnellstmöglich ob die Möglichkeit besteht das jeweilige Protokoll einzupflegen.

Hersteller	Typ	Schnittstelle			
		RS232	RS485	LAN (Ethernet)	SO
 Diverse	Elektrizitätszähler mit Impulsausgang (SO-Schnittstelle)				•
 SMA	Sunny Boy Control Light / Standard / Plus	•	•		
 SMA	Sunny WebBox			•	
 Solare Datensysteme	SolarLog 1000		•		
 Solare Datensysteme	SolarLog 500		•		
 Fronius	Display Card / Box	•			
 Papendorf	SOL.Connect Center		•		
 Power One	Aurora Easy Control PVI-AEC-Pro / Basic / Light				•
 Meteo Control	Web'log light				•
 Sputnik Engineering	MaxWeb xp		•		
 Mastervolt	Data Control Pro				•

Vertrieb:

HvG
Hard & Software
Engineering