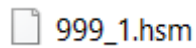


## hsm-Struktur

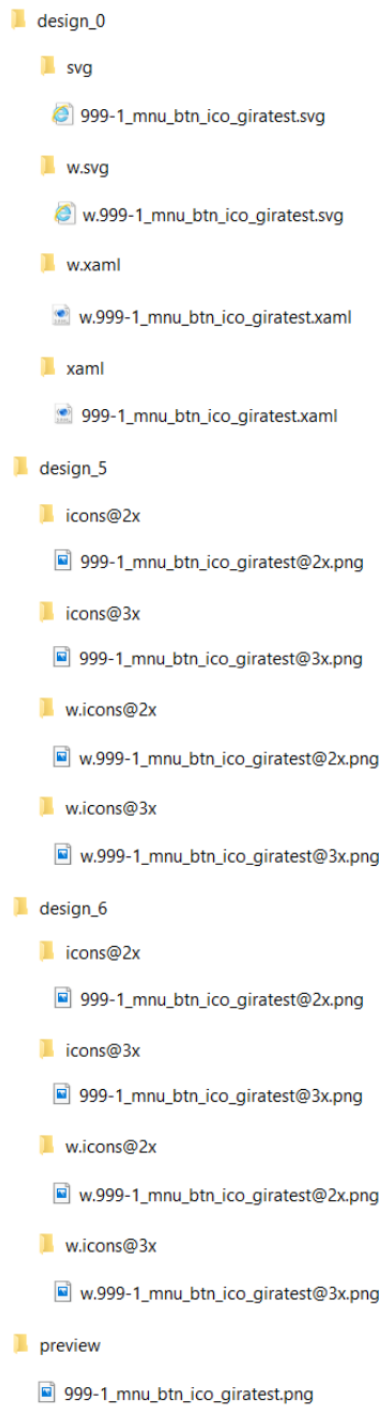
Für die Einbindung eigener Symbole in den QuadClient und die HomeServer mobile Apps gilt ab der Version 4.11.0 folgende hsm-Symbol-Dateistruktur.

Für das helle und das dunkle Design werden einzelne Symboldateien bereitgestellt, die sich über das Prefix "w." unterscheiden. Die Clients werden im dunklen Design immer die Datei ohne Prefix und im hellen Design die entsprechende Datei mit Prefix verwenden. Die Dateinamen sollten ASCII kodierte Namen tragen, d. h. die Namen dürfen keine Sonderzeichen enthalten.

Beispiel Menü-Symbol:



Über die Dateieindung erkennt der QuadClient Importer, dass die Datei Symbole für den QuadClient bzw. die mobilen Apps enthält. Die Datei ist "gezippt" und entpackt sind folgende Ordner enthalten:



### /design\_0/svg/

Hier liegen für den Android Client die Symbole für das dunkle Design.  
Die enthaltenen Dateien sind svg-Grafiken.

### /design\_0/w.svg/

Hier liegen für den Android Client die Symbole für das helle Design.  
Das Format ist dasselbe, wie im Ordner /design\_0/svg/.  
Der Dateiname muss exakt mit dem Dateinamen der korrespondierenden Datei  
im Ordner /design\_0/svg/ übereinstimmen, plus dem Prefix "w.".

**/design\_0/xaml/**

Hier liegen für den QuadClient die Symbole für das dunkle Design.  
Die enthaltenen Dateien sind xaml-Grafiken.

**/design\_0/w.xaml/**

Hier liegen für den QuadClient die Symbole für das helle Design.  
Das Format ist dasselbe, wie im Ordner /design\_0/xaml/.  
Der Dateiname muss exakt mit dem Dateinamen der korrespondierenden Datei im Ordner /design\_0/xaml/ übereinstimmen, plus dem Prefix "w".

**/design\_5/icons@2x/**

Hier liegen für das iPhone mit Retina Display die Symbole für das dunkle Design.  
Die enthaltenen Dateien sind png-Grafiken.

**/design\_5/icons@3x/**

Hier liegen für das iPhone mit super Retina Display die Symbole für das dunkle Design.  
Der Dateiname muss exakt mit dem Dateinamen der korrespondierenden Datei im Ordner /design\_5/icons@2x/ übereinstimmen, mit dem Suffix "@3x".

**/design\_5/w.icons@2x/**

Hier liegen für das iPhone mit Retina Display die Symbole für das helle Design.  
Die enthaltenen Dateien sind png-Grafiken mit derselben Größe wie im Ordner /design\_5/icons@2x/.  
Der Dateiname muss exakt mit dem Dateinamen der korrespondierenden Datei im Ordner /design\_5/icons@2x/ übereinstimmen, plus dem Prefix "w".

**/design\_5/w.icons@3x/**

Hier liegen für das iPhone x und höher die Symbole für das helle Design.  
Die enthaltenen Dateien sind png-Grafiken mit derselben Größe wie im Ordner /design\_5/icons@3x/.  
Der Dateiname muss exakt mit dem Dateinamen der korrespondierenden Datei im Ordner /design\_5/w.icons@2x/ übereinstimmen, mit dem Suffix "@3x" und dem Prefix "w".

**/design\_6/icons@2x/**

Hier liegen für das iPad mit Retina Display die Symbole für das dunkle Design.  
Die enthaltenen Dateien sind png-Grafiken.

**/design\_6/icons@3x/**

Der Ordner ist vorbereitend. Momentan (2020) werden im iPad keine  
"\*@3x.png" Dateien verwendet.

**/design\_6/w.icons@2x/**

Hier liegen für das iPad mit Retina Display die Symbole für das helle Design.  
Die enthaltenen Dateien sind png-Grafiken mit der derselben Größe wie im Ordner /design\_6/icons@2x/.  
Der Dateiname muss exakt mit dem Dateinamen der korrespondierenden Datei im Ordner /design\_6/icons@2x/ übereinstimmen, plus dem Prefix "w".

## /design\_6/w.icons@3x/

Der Ordner ist vorbereitend. Momentan (2020) werden im iPad keine "\*@3x.png" Dateien verwendet.

## /preview/

Hier liegen die Vorschaubilder für den QuadConfig.

Die enthaltenen Dateien sind png-Grafiken.

In der Preview braucht nur ein Symbol eingefügt zu werden. Es sollte das Symbol für das helle Design verwendet werden. Dabei kann in diesem Fall auf das Prefix "w." verzichtet werden.

## config\_lang.xml

In der "config\_lang.xml" liegen die Beschreibungs- und Übersetzungstexte für den QuadClient Importer und die QuadConfig Symbolvorschau.

```
<?xml version='1.0' encoding='utf-8'?>
<language>
<text key="#999-1_name" default="GIRA Testicons 1.0">
<lang id="de" value="GIRA Testicons 1.0 (DE)" />
<lang id="en" value="GIRA Testicons 1.0 (EN)" />
<lang id="fr" value="GIRA Testicons 1.0 (FR)" />
<lang id="it" value="GIRA Testicons 1.0 (IT)" />
</text>
<text key="#prev.menu.999-1_mnu_btn_ico_giratest" default="Gira-Testicon">
<lang id="de" value="Gira-Menu-Testicon (DE)" />
<lang id="en" value="Gira-Menu-Testicon (EN)" />
<lang id="fr" value="Gira-Menu-Testicon (FR)" />
<lang id="it" value="Gira-Menu-Testicon (IT)" />
</text>
</language>
```

## SymbolCategories.xml

Hier kann die Kategorisierung der Symbole vorgenommen werden (optional).

Einer (Master)Kategorie sind (optional) eine (oder mehrere) Subkategorie(n) zugeordnet; Mehrfachzuordnungen sind möglich.

Syntax: Master[:[Sub][,[Sub]]];Master...

Verfügbare Kategorien:

SymbolCategory	Name	Beschreibung
Alarm	Alarmierung	Alarmierung, Alarmer
Building	Gebäudeteile	Gebäudeteile
Device	Funktionen	Funktionen
General	Allgemein	Allgemein
HeatingAirCondition	Heizung / Klimatisierung	Heizung, Lüftung und Klimatisierung (HLK)
Household	Haushalt	Haushalt, Haushaltsgeräte
Lights	Beleuchtung	Beleuchtung
Misc	Sonstiges	Sonstiges
Multimedia	Multimedia	Multimedia, Audio, TV
Notifications	Benachrichtigungen	Benachrichtigungen, Hinweise und Störungen
Outside	Außenanlagen	Außenanlagen
Status (:On/:Off)	Status	Statusanzeige (ein/aus)
Switch (:On/:Off)	Schalten	Schaltzustände (ein/aus)
Weather	Wetter	Wetterzustände
WindowCovering	Fenster / Verdunklung	Jalousie, Rollade, Markise, Fenster, Vorhang, Tor

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<icons xmlns="http://www.gira.com/xml/qc">
  <icon id="999-1_mnu_btn_ico_giratest" categories="Misc;General" />
</icons>
```

### version.xml

In der "version.xml" wird folgendes beschrieben:

id: x-y

x: Entwickler id (Eine eigene Entwickler id können Sie im [entwicklerforum.gira.de](http://entwicklerforum.gira.de) bekommen.)

y: Forlaufende Nummer, wenn mehrere Symboldateien mit derselben Entwickler id zur Verfügung gestellt werden sollen.

version: Versionsnummer (Soll eine überarbeitete Symboldatei importiert werden, dann muss die Versionsnummer höher sein, als die bereits importierte.)

scope: Der Scope zeigt den Verwendungsbereich der Symbole an. Unterschieden wird zwischen "Menu", "MyTouch", "Panel" und "Popup". Eine hsm-Datei darf dabei immer nur genau einen Scope enthalten. D. h. wenn Symbole für den Panel- und Menü-Bereich importiert werden sollen, dann müssen dazu zwei hsm-Dateien angelegt werden.

name: Name der Symboldatei, der im QuadClient Importer angezeigt wird.

manufacturer: Entwickler, der im QuadClient Importer angezeigt wird.

contact: Kontaktinformationen, die im QuadClient Importer angezeigt werden.

```
<qcm>
<header>
<id>999-1</id>
<version>1.1.200620</version>
<scope>Menu</scope>
<name>#999-1_name</name>
<manufacturer>Gira Giersiepen GmbH & Co. KG</manufacturer>
<contact>http://www.gira.de/</contact>
</header>
</qcm>
```

## Icongrößen

Für die unterschiedlichen Clients werden unterschiedliche Grafikformate verwendet:

QuadClient: \*.xaml (design\_0)

iOS Apps: \*.png (design\_5-6)

Android Apps: \*.svg (design\_0)

Je nach Einsatzort ergeben sich dabei spezifische Größen, die eingehalten werden sollten.

	Hauptmenü Icon	Template Icon Standard	Template Icon breit	Template Icon klein	Template Icon Popup
Grundgröße	80 x 80 px	40 x 40 px	80 x 40 px	26 x 26 px	40 x 40 px
Generierte Größen					
xaml (Größenanpassung nicht erforderlich)	80 x 80 px	40 x 40 px	80 x 40 px	26 x 26 px	40 x 40 px
svg (Größenanpassung nicht erforderlich)	80 x 80 px	40 x 40 px	80 x 40 px	26 x 26 px	40 x 40 px
png	iPhone retina 126 x 126 px (@2x)	iPhone retina 80 x 80 px (@2x)	iPhone retina 160 x 80 px (@2x)	iPhone retina 52 x 52 px (@2x)	iPhone retina 80 x 80 px (@2x)
	iPhone super retina 189 x 189 px (@3x)	iPhone super retina 120 x 120 px (@3x)	iPhone super retina 240 x 120 px (@3x)	iPhone super retina 60 x 60 px (@3x)	iPhone super retina 120 x 120 px (@3x)
	iPad retina 190 x 190 px (@2x)	iPad retina 98 x 98 px (@2x)	iPad retina 196 x 98 px (@2x)	iPad retina 64 x 64 px (@2x)	iPad retina 98 x 98 px (@2x)
png Preview (Hintergrund weiß)	77 x 77 px	77 x 77 px (optional)*	77 x 77 px (optional)	77 x 77 px (optional)	77 x 77 px (optional)

\*Das Preview wird nur benötigt, wenn die Symbole in einem Template über die Konfiguration im Quadconfig auswählbar sein sollen.

\*\*In Einzelfällen kann es von Nöten sein vom Standardformat abzuweichen um ein breites Icon darstellen zu können.