

frogblue™



SMART BUILDING
TECHNOLOGY
GERMANY

Benutzerhandbuch

frogControl App Version 1.4.4



frogblue AG
Luxemburger Straße 6
67657 Kaiserslautern, Deutschland
Tel. + 49-631-520829-120
info@frogblue.com

frogblue TECHNOLOGY GmbH
Luxemburger Straße 6
67657 Kaiserslautern, Deutschland
Tel. +49-631-520829-0
info@frogblue-tec.com

Hinweis

Nachdruck und fotomechanische Wiedergabe sind nur mit unserer ausdrücklichen Genehmigung gestattet.
Die Druckerzeugnisse von frogblue AG informieren nach bestem Wissen, die Aussagen sind jedoch nicht rechtsverbindlich.
Alle Abbildungen und Fotografien der dargestellten Produkte sind in Bezug auf Farbigkeit, Abmessungen und Ausstattung nicht verbindlich.
Änderungen und Aktualisierungen, die dem Fortschritt dienen, bleiben vorbehalten.

Kaiserslautern, 16. November 2023

Made in Germany



Inhaltsverzeichnis

1	Über dieses Handbuch	5
1.1	Für wen ist das Handbuch?	5
1.2	Typografische Konventionen	5
1.3	Abkürzungen.....	5
2	frogblue – Einführung und Überblick.....	6
2.1	frogblue-Software – ein Überblick	8
3	Installation	9
3.1	frogControl App starten.....	10
4	Projekt importieren	11
4.1	Projekt aus frog importieren	12
4.2	Projekt aus frogControl-Konfigurationsdatei importieren.....	14
4.2.1	frogControl-Konfigurationsdatei auf iOS-Gerät übertragen	14
4.2.2	Importieren der frogControl-Konfigurationsdatei in die frogControl App	15
4.3	Projekt via Remote laden	16
5	Projekt öffnen.....	19
5.1	Android- und iOS-Geräte	19
5.2	frogDisplay	20
6	Geräte steuern und bedienen	21
6.1	Übersicht Bildschirm	21
6.2	Ansichten und Funktionen im Menü	23
6.2.1	Räume	25
6.2.2	Lampen	27
6.2.3	Rollläden	29
6.2.4	Heizungen.....	30
6.2.5	Türen	37
6.2.6	Fenster.....	38
6.2.7	Lüftung	39
6.2.8	Schalter	40
6.3	Szenen.....	41
6.3.1	Szene erstellen.....	41
6.3.2	Szene aktivieren	47
6.3.3	Szene bearbeiten	48
6.4	Überwachte Gruppen und Favoriten	50
6.4.1	Gruppe erstellen	50
6.4.2	Gruppe aktivieren.....	52

6.5	Setup	53
6.5.1	Standort.....	56
6.5.2	Room Control Ansicht.....	57
6.5.3	Direkte Verbindung	58
6.5.4	Projekt wechseln.....	59
6.5.5	Speichern	60
6.5.6	WLAN	60
6.5.7	Bridge	61
6.5.8	WLAN Access Point.....	62
6.5.9	Fernsteuerung (SIP).....	64
6.5.10	Telefonie (SIP)	66
6.5.11	Benachrichtigungen	67
6.5.12	frogDisplay zurücksetzen	67
7	Keypad: Zugriff steuern	68
7.1	Master PIN festlegen.....	68
7.2	Pin-Code konfigurieren	69
8	Alarime im frogDisplay konfigurieren	71
9	Videoquellen konfigurieren.....	73
10	Backupstatus	74
11	Stichwortverzeichnis.....	75

1 Über dieses Handbuch

Dieses Handbuch beschreibt, wie Sie mit der **frogControl** App einfach intelligente Smart-Home-Anwendungen steuern können. Dabei erfahren Sie,

- ✓ wie Sie ein Projekt, das mit der **frogProject** App erstellt worden ist, importieren können,
- ✓ wie Sie die Beleuchtung, Verschattung, Türen oder Ventilatoren steuern können,
- ✓ wie Sie das frogDisplay konfigurieren können.

Hinweis

Wie Sie ein frogblue-System mit der **frogProject** App planen, konfigurieren und steuern können, erfahren Sie im → *frogProject Benutzerhandbuch*.

1.1 Für wen ist das Handbuch?

Dieses Handbuch richtet sich an Anwender und alle, die Smart-Home-Anwendungen bedienen, planen, konfigurieren und verwalten wollen.

1.2 Typografische Konventionen

Die folgenden typografischen Konventionen werden in diesem Handbuch verwendet:

Beispiel	Bedeutung
Befehl	Ein Befehl oder Code werden mit <i>Courier</i> ausgezeichnet.
Bildschirmtext	Text, der im User Interface sichtbar ist, wird fett ausgezeichnet.
<i>Referenz</i>	Referenzen werden <i>kursiv</i> ausgezeichnet.

1.3 Abkürzungen

Abkürzung	Bedeutung
Bluetooth LE	Bluetooth Low Energy
KNX	Feldbus zur Gebäudeautomation
LED	Leuchtdiode
SIP	Session-Initiation-Protocol
VPN	Virtual Private Network
WLAN	Wireless Local Area Network

2 frogblue – Einführung und Überblick

Dezentrales Bluetooth®-Netzwerk mit automatischer Konfiguration

Die frogblue-Geräte werden im Stromnetz angeschlossen und nutzen die kabellose Bluetooth®-Technologie zur Übertragung von Schaltbefehlen und Daten. Deshalb benötigen sie keine spezielle Verkabelung, keine IT-Infrastruktur und kein Internet. Die Kommunikation mit Smartphones und Tablets erfolgt ohne Zusatzgeräte direkt via Bluetooth®. frogblue gewährleistet durch die doppelte Verschlüsselung der Daten die größtmögliche Datensicherheit, denn neben der Bluetooth®-Verschlüsselung werden die frogblue-Daten zusätzlich ein zweites Mal codiert (128-bit rollover).

Das frogblue-System ist sehr ausfallsicher, denn durch die dezentrale Intelligenz ist eine Zentraleinheit zur Funktionssteuerung und Kommunikation nicht erforderlich. Sollten zwei Einheiten außerhalb der Reichweite von Bluetooth® liegen, sorgen dazwischenliegende frogblue-Geräte für die Weiterleitung der Nachrichten. Für den Anwender und Installateur geschieht dies vollautomatisch und ohne Programmierung. Die Schaltenachrichten beziehungsweise die Dateninformationen suchen sich selbstständig ihren Weg im frogblue-Netzwerk.

Soll die Steuerung der frogblue-Geräte über die **frogProject** App von der Ferne erfolgen, wird dies mit einer gesicherten VPN-Verbindung über das Internet zu einem im Haus befindlichen frogblue-Display (via WLAN-Anbindung) realisiert. Durch die doppelte Verschlüsselung, sowohl der VPN-Verbindung als auch der frogblue-Nachrichten, wird eine sehr hohe Datensicherheit gewährleistet.

Konfiguration via Namensgebung von Nachrichten

Die Verbindung zwischen Schalteingängen und Schaltausgängen (also beispielsweise zwischen einem Lichttaster und einer Lampe) erfolgt durch Namensgebung von Nachrichten, die den Eingängen beziehungsweise Ausgängen in der **frogProject** App zugeordnet. Hat die Nachricht für den Schalteingang als auch für den Schaltausgang den gleichen Namen (beispielsweise „Küchenlicht“), stellt dies die Verbindung zwischen den beiden Geräten und ihren Eingängen beziehungsweise Ausgängen her. Wird auf einem zusätzlichen Gerät ein weiterer Ausgang mit dem gleichen Namen (hier „Küchenlicht“) versehen, sind beide Ausgänge mit dem gleichen Namen virtuell miteinander verbunden und schalten synchron.

Gleiches gilt auch für weitere Eingänge mit gleichem Namen, so dass Wechselschaltungen durch mehrere Lichttaster auf einfachste Weise zu realisieren sind. Schalteingänge und Schaltausgänge können so beliebig auf Geräten verteilt sein. Die Verknüpfung und der Nachrichtentransport zum Schalten erfolgen ohne weitere Konfiguration automatisch.

Typisierung und raumbezogene Schaltvorgänge

Mit der Typisierung von Eingängen und Ausgängen und der raumbezogenen Konfiguration der Geräte kann der Konfigurationsaufwand weiter minimiert werden. Dazu werden die einzelnen frogblue-Geräte einem Raum (beispielsweise „Wohnzimmer“) zugeordnet, und deren Eingänge beziehungsweise Ausgänge typisiert, das heißt, ein Ausgang wird beispielsweise als Licht- oder Rollladensteuerung oder ein Eingang beispielsweise als Lichttaster gekennzeichnet. Danach sind diese Geräte ohne weitere Konfiguration und ohne Namensgebung der Eingänge beziehungsweise Ausgänge über den Typisierungsschaltbefehl „Licht an im Wohnzimmer“ automatisch verknüpft. Dabei spielt es keine Rolle wieviel Geräte beziehungsweise Eingänge und Ausgänge in einem Raum vorhanden sind.

Ein solcher Typisierungsschaltbefehl „Licht an im Wohnzimmer“ kann so auf einen beliebigen Schaltereingang der frogblue-Geräte gelegt werden um dann von einem anderen Ort, ohne Kenntnis der Anzahl der Geräte und Schaltausgänge in diesem Raum, das Licht in diesem Raum zu schalten oder die Beschattung hochzufahren.

Parametrisierung von Schaltsignalen

Alle Schaltausgänge können individuell und sehr spezifisch mit Parametern versehen werden. So lassen sich unter anderem Einschaltdauer, Softstarts, Dimmverhalten, Ein- und Ausschaltverzögerungen und vieles mehr konfigurieren. Auch die Schalteingänge können derart parametrisiert sein, so dass beispielsweise abhängig vom Schalter eine unterschiedliche Einschaltdauer oder Helligkeit der Lampe realisiert werden kann.

Overlay von Schaltsignalen

Eingänge und Ausgänge können mehrere Namensbezeichnungen haben und so gleichzeitig unterschiedliche Schaltvorgänge oder Aktionen auslösen. Ein Lichtschalter kann somit gleichzeitig Wohnzimmerlicht und Esszimmerlicht schalten als auch je nach Tastendruck (kurz, lang, Doppelklick etc.) unterschiedliche Nachrichten mit unterschiedlichen Parametern versenden. Die Überlagerung von Nachrichten an den Ausgängen ermöglicht beispielsweise eine komfortable Szenensteuerung oder die Signalisierung von Ereignissen, wie zum Beispiel das Blinken der Küchenlampe beim Klingeln.

Systemweite Funktionen durch Makros

Zur einfachen Konfiguration von Zentralbefehlen, wie beispielsweise zentrales Einschalten von mehreren Lampen, können sogenannte Makros definiert und den Geräten zugeordnet werden. Soll beispielsweise der Zentral-Ein (Zentralsteuerbefehl für Licht) auf allen Schaltern von „Doppelklick“ auf einen „Dreifachklick“ umgestellt werden, so muss dies nur noch an einer einzigen Stelle, nämlich dem Makro, geändert werden. Diese Makro-Funktionen sorgen für eine übersichtliche Konfiguration und reduzieren beträchtlich den Aufwand zum Konfigurieren.

Zeitsteuerung

Alle frogblue-Einheiten verfügen über Zeitfunktionen zum Schalten. So können Lampen oder Rollos per Wochenprogramm dezentral durch die Geräte selbst gesteuert werden. Eine zentrale Einheit ist dazu nicht notwendig. Die Zeit in den einzelnen frogblue-Modulen wird über das Bluetooth®-Netzwerk durch spezielle frogblue-Geräte mit batteriegepufferten Uhren oder GPS-Zeitempfängern synchronisiert. Das frogblue-Display kann sich optional über seine WLAN-Schnittstelle bei einem Zeitserver im Internet mit der aktuellen Zeit versorgen.

Diese automatische Zeitsynchronisierung über das Bluetooth®-Netzwerk sorgt dafür, dass auch nach einem Stromausfall in allen Geräten sekundenschnell die aktuelle Zeit wieder verfügbar ist. Selbstverständlich ist diese Zeitsynchronisation über das frogblue-Netzwerk zusätzlich zum Bluetooth® verschlüsselt und bietet deshalb die höchstmögliche Sicherheit gegenüber Manipulationen.

Logikmodul dezentral in allen Geräten

In jedem frogblue-Gerät können Eingangssignale und Ausgangssignale anderer frogblue-Geräte systemweit verknüpft werden. Damit könnte beispielsweise eine Lampe zusätzlich zum normalen Betrieb per Overlay so lange eingeschaltet werden, wie eine Tür offensteht (solange ein Türkontakt dies an einem frogblue-Eingangsmodul signalisiert). Die logische Verknüpfung mehrerer Signale, auch gemeinsam mit Zeitbedingungen oder einem Wochenprogramm, ist möglich und erfolgt dezentral in den frogblue-Geräten selbst.

Die Typisierung von Eingangssignalen mit Attributen, wie beispielsweise Fensterkontakt, Helligkeitssensor oder Frostwächter, ermöglicht eine schnelle Umsetzung von anspruchsvollen Logikfunktionen und Steuerungsfunktionen. Mit diesen Funktionen könnte beispielsweise eine Kinderzimmerlampe in der Nacht auf 30% des Maximalwertes begrenzt oder ein Alarm nur am Wochenende durch geöffnete Türen ausgelöst werden.

Datensicherung aller Daten in einer Datei

Die gesamte Projektkonfiguration aller Daten, also sowohl die Konfigurationsdaten aller frogblue-Einheiten als auch die Einstellungen der **frogProject** App, wie Passwörter und Projektdaten, werden in einem einzigen System-Backup gespeichert. Dieses System-Backup kann in jeder einzelnen frogblue-Einheit gesichert und auch per E-Mail versendet werden. Dies bedeutet, dass alle Daten einer frogblue-Installation in nur einer Datei gespeichert werden.

Dem Endanwender signalisiert eine Systemfunktion über das Display beziehungsweise die **frogProject** App, dass er im Besitz aller notwendigen Konfigurationsdaten für sein frogblue-System ist. Damit wird sichergestellt, dass die Systemkonfiguration jederzeit, und auch bei Nichterreichbarkeit des Elektroinstallateurs, für eine Wartung durch Dritte zur Verfügung steht. Selbstverständlich benötigt der Endanwender dazu das zugehörige Projektpasswort.

Pattform-unabhängig auf Android, iOS und Windows

Die frogblue-Software ist auf Android, iOS und Windows lauffähig. Die Endanwender-App (**frogControl**) ist identisch zur App auf dem frogDisplay, das heißt, der Endanwender muss sich nur an eine Bedienoberfläche gewöhnen, und zwar unabhängig davon, ob die Bedienung auf dem Display vor Ort oder über die Smartphone-App erfolgt.

2.1 frogblue-Software – ein Überblick

Folgende frogblue-Software zur Steuerung und Konfiguration eines frogblue-Systems steht Ihnen zur Verfügung:



Mit der **frogControl** App können Sie auf einfache Art die frogblue-Einheiten für ein Projekt steuern, das mit der **frogProject** App erstellt und konfiguriert wurde. Detaillierte Informationen zur Bedienung der **frogControl** App finden Sie in diesem Handbuch.



Mit der **frogProject** App können Sie ein frogblue-System planen, konfigurieren und steuern. Ihnen werden in dieser App sämtliche Funktionen bereitgestellt, um sowohl einfache als auch die anspruchsvollsten Smart Home-Anwendungen erstellen und verwalten zu können.

Detaillierte Informationen zur Bedienung in der **frogProject** App finden Sie im
→ *frogProject Benutzerhandbuch*.

frogware (Firmware): Die Software in den frogblue-Geräten (frogs, frogKey, frogLink, frogDisplay), die die Systemkonfiguration enthält und das frogblue-System steuert. Die Konfiguration der frogs können Sie sowohl über die **frogProject** App als auch reduziert über die **frogControl** App vornehmen.

Informationen zum Update der **frogware** erhalten Sie im → *frogProject Benutzerhandbuch*.

3 Installation

Die **frogControl** App können Sie auf den Betriebssystemen Android und iOS für Tablets und Smartphones verwenden.

Hinweis zum frogDisplay

Informationen zur Installation der **frogware** und der darin enthaltenen **frogControl** App für das frogDisplay erhalten Sie im → *frogProject Benutzerhandbuch*.

Die **frogControl** App für Android- und iOS-Geräte steht Ihnen im Google Play Store und im Apple App Store zum Download zur Verfügung.



Suchen Sie im Google Play Store nach **frogControl**.

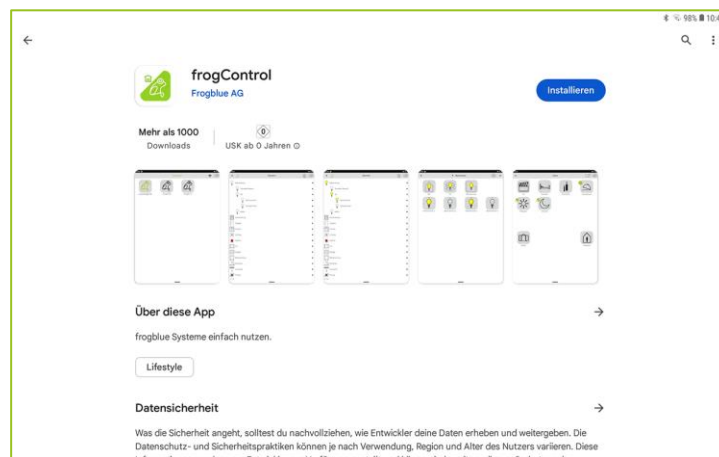


Abbildung: **frogControl** App im Google Play Store.

Tippen Sie im Google Play Store auf **Installieren**, um die App zu installieren.



Suchen Sie im Apple App Store nach **frogControl**.

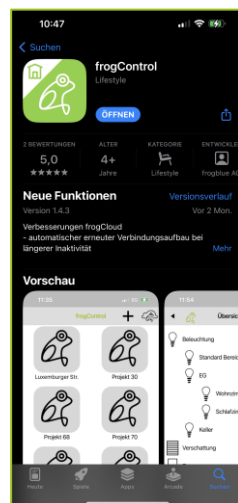


Abbildung: **frogControl** App im Apple App Store.

Tippen Sie im Apple App Store auf **Laden**, um die App zu installieren.

3.1 frogControl App starten

Hinweis

Stellen Sie sicher, dass Bluetooth® (ab Version 4.2) auf Ihrem Tablet oder Smartphone aktiviert ist.

Android: **Einstellungen** -> **Verbindungen** -> **Bluetooth**

iOS: **Einstellungen** -> **Bluetooth**

Um die **frogControl** App zu starten, tippen Sie nach der Installation auf Ihrem Tablet oder Smartphone auf **frogControl** .

Erlauben Sie beim ersten Start der **frogControl** App den Zugriff auf den Standort des Geräts. Dieser wird von Bluetooth® benötigt.

Erlauben Sie den Zugriff auf die Fotos, Medien und Dateien, so dass Konfigurationsdateien abgespeichert werden können.

Vergeben Sie dem Tablet einen Namen. Damit kann bestimmt werden, auf welchem Tablet eine Konfiguration erstellt wurde.

Die **frogControl** Startseite wird angezeigt. Es wird auf der Startseite, abhängig von den Einstellungen, entweder die Projektliste oder das zuletzt geöffnete Projekt angezeigt.

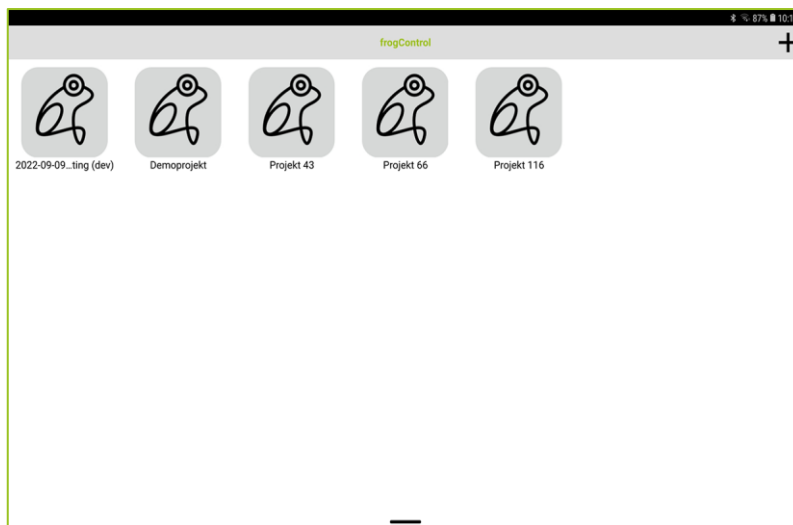


Abbildung: **frogControl** Startseite mit der Projektliste (für Android- und iOS-Geräte).

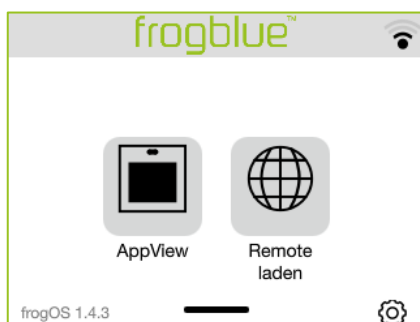


Abbildung: Startseite im frogDisplay.

Importieren Sie zuerst ein Projekt, das Sie in der **frogProject** App konfiguriert und exportiert haben, siehe → *Projekt importieren, Seite 11*.

4 Projekt importieren

Geräte und frogs werden mit der **frogProject** App in einem Projekt konfiguriert.

Sie können über die **frogControl** App nur dann Geräte wie Lampen und Türen bedienen und steuern, wenn Sie zuvor ein Projekt importiert haben, das mit der **frogProject** App erstellt wurde.

Dazu müssen Sie im ersten Schritt ein mit der **frogProject** App erstelltes Projekt dort wie folgt speichern und exportieren:

Im frog

Sämtliche Daten eines Projektes werden in einem frog gespeichert.

In einer frogControl-Konfigurationsdatei

Sämtliche Daten eines Projektes werden in eine frogControl-Konfigurationsdatei exportiert. Auf einem Android-Tablet wird die Datei im **Documents** Verzeichnis abgelegt.

Auf einem iOS-Gerät wird die Datei in der **Dateien**-App im **frogProject** Verzeichnis abgelegt.

Detaillierte Informationen zum Speichern von Projekten in einer Datei oder in einem frog erhalten Sie im → *frogProject Benutzerhandbuch*.

frogDisplay: Import von Projekten

Informationen zum Import von Projekten auf ein frogDisplay erhalten Sie im → *frogProject Benutzerhandbuch*.

Abhängig davon, wie die Daten mit der **frogProject** App gespeichert oder exportiert worden sind, können Sie das Projekt in die **frogControl** App importieren:

Import eines Projektes aus einem frog

Die Daten eines Projektes werden mittels der **frogControl** App in einem in Reichweite befindlichen frog lokalisiert. Danach können die Daten vom frog heruntergeladen und in die **frogControl** App importiert werden.

Informationen zum Import eines Projektes, siehe → *Projekt aus frog importieren, Seite 12*.

Import eines Projektes aus einer Datei

Die Datei mit den Projektdaten wird auf das Gerät mit der installierten **frogControl** App übertragen und dann in die **frogControl** App importiert.

Informationen zum Import eines Projektes aus einer Datei, siehe → *Projekt aus frogControl-Konfigurationsdatei importieren, Seite 14*.

Sie können mehrere Projekte in die **frogControl** App importieren. Wenn mehrere Projekte importiert worden sind, wird beim Start der **frogControl** App eine Liste der verfügbaren Projekte angezeigt.

4.1 Projekt aus frog importieren

Um Projektdaten von einem frog herunterladen und in die **frogControl** App importieren zu können, benötigen Sie das Projektkennwort des entsprechenden Projektes und den Geräteschlüssel.

Projektkennwort und Geräteschlüssel

Um ein Backup oder eine Konfiguration in einem frog speichern und wieder von ihm laden zu können, wird ein Geräteschlüssel benötigt.

Wenn Sie ein neues Projekt in der **frogProject** App anlegen und damit dem Projekt ein Projektkennwort vergeben, wird der Geräteschlüssel gleich dem Projektkennwort gesetzt.

Das Projektkennwort kann an Dritte weitergegeben werden, zum Beispiel an einen Installateur, der das Projekt konfiguriert hat. Wenn das Projekt fertig konfiguriert ist, sollten Sie den Geräteschlüssel ändern, um die Konfiguration in den frogs vor unerlaubten Zugriff zu schützen. Nach dem Ändern des Geräteschlüssels kann weiterhin mit dem Projektkennwort die **frogProject** App auf dem Tablet konfiguriert werden, jedoch kann die Konfiguration nur mit dem geänderten Geräteschlüssel auf die frogblue-Geräte hochgeladen werden.

Weitere Informationen zum Projektkennwort und zum Geräteschlüssel erhalten Sie im

→ *frogblueProject Benutzerhandbuch*.

1. Öffnen Sie die **frogControl** Startseite.

Wenn ein noch nicht importiertes Projekt in einem frog gefunden wird, wird dies durch ein **Projekt x** Eintrag angezeigt.

Werden mehrere unbekannte Projekte angezeigt, kann das gewünschte Projekt über die **ID** identifiziert werden. Die **ID** wird auch in der **frogProject** App im **Projekt-Management** angezeigt.

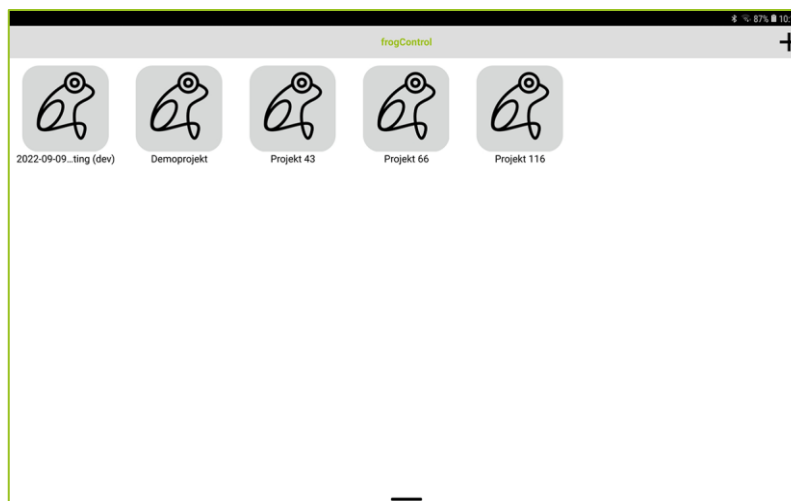


Abbildung: **frogControl** Startseite mit **Projekt x** Einträgen.

2. Tippen Sie auf einen **Projekt x** Eintrag.

Der **frogControl** Bildschirm wird angezeigt.

3. Geben Sie in **Geräteschlüssel eingeben** den Geräteschlüssel ein, der dem Projektbackup auf dem frogblue-Gerät vergeben wurde.
4. Tippen Sie auf 

Eine Bluetooth®-Verbindung wird zu dem frogblue-Gerät aufgebaut.
Es wird angezeigt, welche Projektdaten auf dem frogblue-Gerät gespeichert sind.

Die Projektdaten werden in die **frogControl** App geladen.

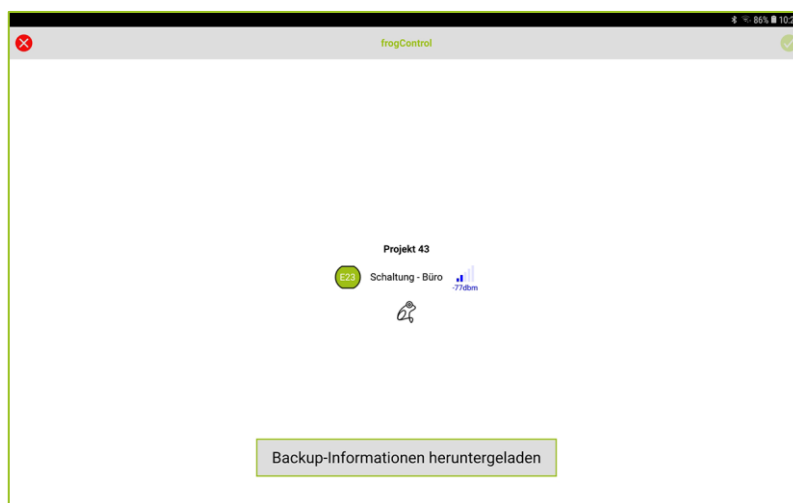


Abbildung: Das Projektbackup wird heruntergeladen.

Danach kann das Projekt in der **frogControl** App geöffnet werden.

Beachten Sie, dass beim ersten Öffnen des Projektes das Projektkennwort eingegeben werden muss.

4.2 Projekt aus frogControl-Konfigurationsdatei importieren

Im ersten Schritt werden die exportierten Daten, die in einer frogControl-Konfigurationsdatei gespeichert sind, aus der **frogProject** App auf das Gerät übertragen, auf dem die **frogControl** App installiert ist.

Abhängig davon, ob die **frogControl** App auf einem Android- oder iOS-Gerät verwendet wird, unterscheidet sich die Vorgehensweise zum Übertragen der frogControl-Konfigurationsdatei.

Im zweiten Schritt werden die übertragenen Daten in die **frogControl** App importiert.

4.2.1 frogControl-Konfigurationsdatei auf iOS-Gerät übertragen

Um eine frogControl-Konfigurationsdatei von einem iOS-Gerät auf ein anderes iOS-Gerät zu übertragen, können Sie AirDrop verwenden. Die frogControl-Konfigurationsdatei wird automatisch im richtigen Verzeichnis abgespeichert.

Um eine frogControl-Konfigurationsdatei von einem Android-Tablet auf ein iOS-Gerät zu übertragen, bieten sich folgende Möglichkeiten an:

Per E-Mail

Wenn sowohl auf dem Android-Tablet als auch auf dem iOS-Gerät ein E-Mail-Postfach konfiguriert ist, können Sie die frogControl-Konfigurationsdatei per E-Mail an das iOS-Gerät senden. Speichern Sie auf dem iOS-Gerät die Datei in der **Dateien**-App im **frogControl** Verzeichnis ab.

Per iTunes

Speichern Sie die frogControl-Konfigurationsdatei auf Ihrem Mac oder PC ab.

1. Öffnen Sie iTunes auf Ihrem Mac oder PC.
2. Verbinden Sie Ihr iOS-Gerät mit einem USB-Kabel mit dem Computer.
3. Wählen Sie das iOS-Gerät in iTunes aus.
4. Klicken Sie in der linken Seitenleiste auf **Datenfreigabe**.
5. Wählen Sie die **frogControl** App aus.
6. Klicken Sie auf **Hinzufügen** und wählen Sie die frogControl-Konfigurationsdatei von Ihrem Computer aus.
7. Klicken Sie auf **Fertig** und synchronisieren Sie Ihr iOS-Gerät mit Ihrem Computer.

4.2.2 Importieren der frogControl-Konfigurationsdatei in die frogControl App

Wenn Sie die frogControl-Konfigurationsdatei auf Ihr Android- oder iOS-Gerät übertragen haben, können Sie diese Datei in die **frogControl** App importieren. Sie können mehrere Dateien oder Projekte importieren.

1. Tippen Sie auf der Startseite (Projektliste wird angezeigt) auf **Hinzufügen +**
— oder —
1. Tippen Sie in einem geöffneten Projekt im Menü auf **Setup**, dann auf **Projekt** und **Projekt wechseln**. Tippen Sie auf **Hinzufügen +**
2. Tippen Sie auf **Importieren**.

Der **Projekt importieren** Bildschirm wird angezeigt.

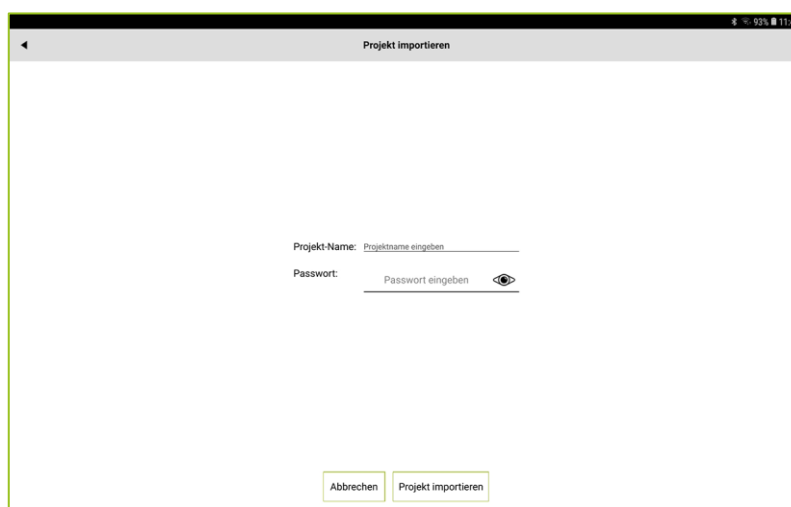


Abbildung: **Projekt importieren** Bildschirm.

3. Tippen Sie auf **Projektname eingeben**.
Ein Fenster zur Auswahl einer Projektdatei wird angezeigt.

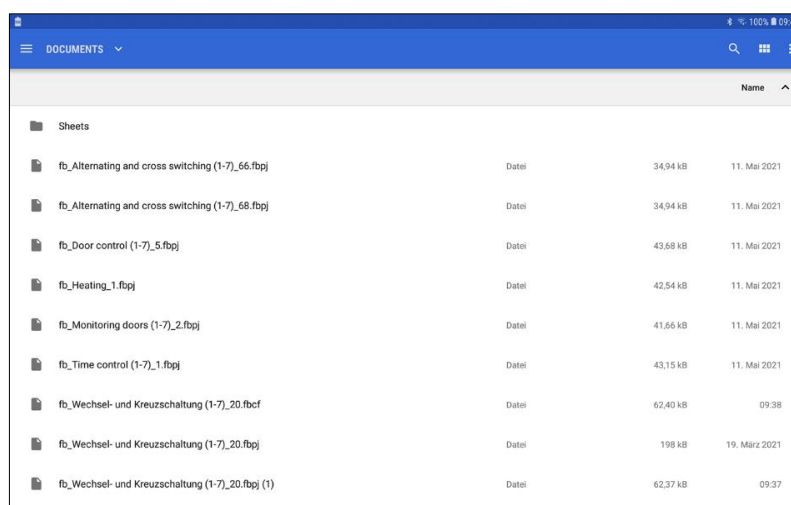


Abbildung: Auswahl einer Datei bei Android.

4. Tippen Sie auf das gewünschte Projekt.

Das ausgewählte Projekt wird im **Projekt importieren** Bildschirm angezeigt.

5. Geben Sie in **Passwort** das Projektkennwort des zu importierenden Projektes ein.
6. Tippen Sie auf **Projekt importieren**.

Die Daten werden importiert und das Projekt steht in der **frogControl** App zur Verfügung.

4.3 Projekt via Remote laden

Sie können ein Projekt von einem frogDisplay auf ein Tablet laden, wenn das frogDisplay und das Tablet über ein WLAN miteinander verbunden sind. Damit können Sie ein konfiguriertes Projekt auf dem frogDisplay, auf dem beispielsweise neue Benutzer eingerichtet wurden, auch auf einem Tablet zur Verfügung stellen.

Folgende Schritte sind dazu notwendig:

- 1.) **Direkte Verbindung (Geräte)** im frogDisplay und Tablet aktivieren.
- 2.) frogDisplay und Tablet mit demselben WLAN verbinden.
- 3.) Projekt vom frogDisplay auf das Tablet übertragen.

Direkte Verbindung im frogDisplay und Tablet aktivieren

Die **Direkte Verbindung (Geräte)** wird sowohl im frogDisplay als auch in der **frogControl** App im **Setup** aktiviert.

1. Tippen Sie im **Menü** auf **Setup** und dann auf **Netzwerk**.
2. Tippen Sie auf **Direkte Verbindung (Geräte)**.
3. Aktivieren Sie **Direkte Verbindung (Geräte)**.

Weitere Informationen zur direkten Verbindung, siehe → *Direkte Verbindung, Seite 58*.

frogDisplay und Tablet mit demselben WLAN verbinden

Damit ein Projekt von einem Tablet auf ein frogDisplay über ein WLAN geladen werden kann, müssen beide Geräte mit demselben WLAN verbunden sein.

Informationen zur Konfiguration der WLAN-Einstellungen für das frogDisplay, siehe → *WLAN, Seite 60*.

Im Tablet werden in der **frogControl** App die WLAN-Einstellungen des Tablets übernommen.

Projekt vom frogDisplay auf das Tablet übertragen

1. Tippen Sie auf dem Tablet im Startbildschirm der **frogControl** App auf **Remote laden**.

Hinweis

Bei Einwahl in das frogDisplay per Portweiterleitung wird die Verbindung nicht automatisch erkannt. Tippen Sie dann **Überspringen** und tragen Sie im nachfolgenden Bildschirm die korrekte **IP-Adresse** und den korrekten **Port** ein.

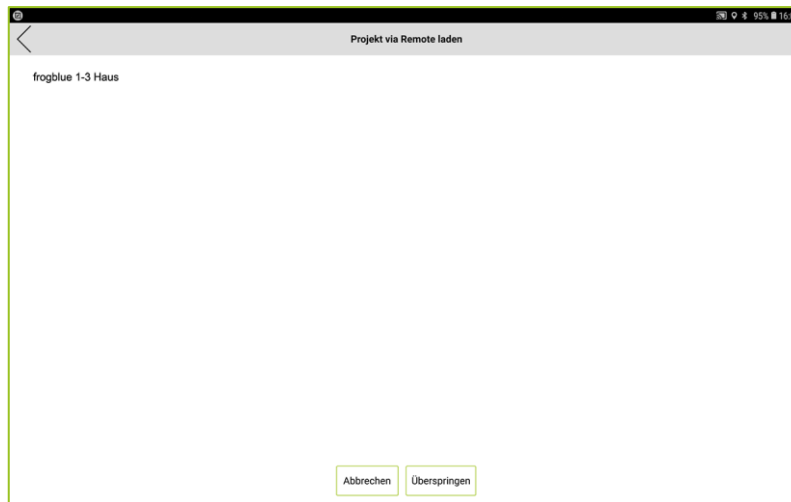


Abbildung: Projekt, das via Remote übertragen werden kann.

2. Tippen Sie auf das Projekt, das Sie remote übertragen wollen.

Das Projekt wird grün markiert.

3. Tippen Sie auf **Weiter**.

Ein Bildschirm mit der **IP-Adresse** und dem **Port** des frogDisplays wird angezeigt.

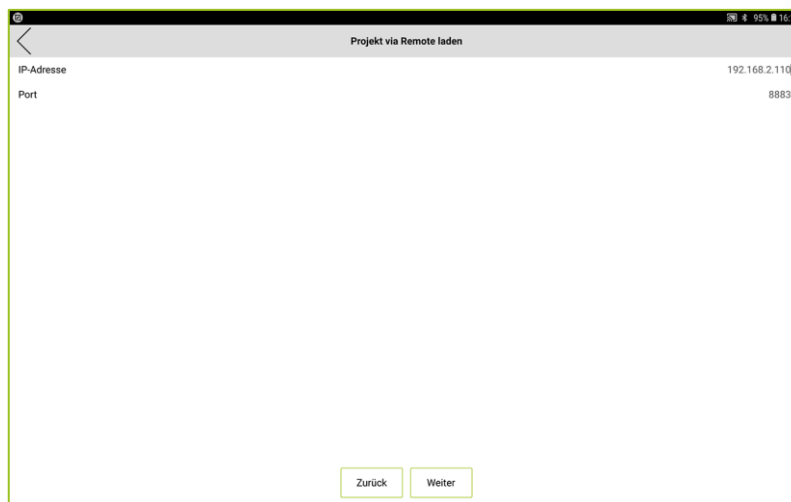


Abbildung: Bildschirm mit der IP-Adresse und dem Port des frogDisplays.

4. Tippen Sie auf **Weiter**.

Ein Bildschirm zur Eingabe des Benutzernamens und des Projektkennworts wird angezeigt.

Standardmäßig ist in der **frogControl** App der Benutzer **Admin** mit dem Projektkennwort angelegt.

Sie können das Kennwort des Benutzers **Admin** im **Setup** unter **Berechtigungen** ändern. Der Vorteil ist, dass auch ohne Projektkennwort das Projekt auf mobile Geräte geladen werden kann.



Projekt via Remote laden

Benutzername

Passwort

Zurück Laden

Abbildung: Bildschirm zur Eingabe des Benutzernamens und des Projektkennworts.

5. Geben Sie als Benutzername **Admin** ein.
6. Geben Sie das Projektkennwort des zu importierenden Projektes an.
7. Tippen Sie auf **Laden**.

Das Projekt wird vom frogDisplay auf das Tablet übertragen.

5 Projekt öffnen

In diesem Kapitel erfahren Sie, welche Seite nach dem Öffnen eines Projekts zur Verfügung steht.

5.1 Android- und iOS-Geräte

Tippen Sie auf der **frogControl** Startseite auf ein Projekt, um es zu öffnen.

Der **Übersicht** Bildschirm wird angezeigt.



Abbildung: **Übersicht** Bildschirm für Android- und iOS-Geräte.

Informationen zum **Übersicht** Bildschirm, siehe → *Übersicht Bildschirm, Seite 21*.

Tippen Sie in der Titelzeile auf ◀, um das **Menü** zu öffnen.

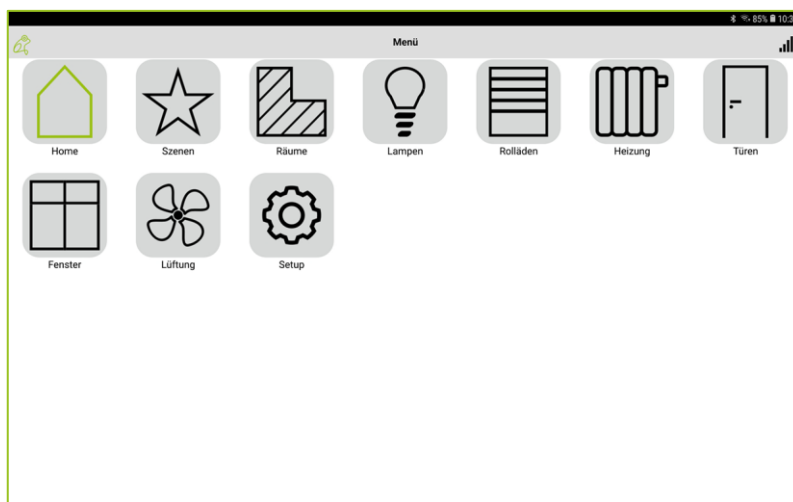


Abbildung: **Menü** Bildschirm für Android- und iOS-Geräte.

Informationen zum **Menü**, siehe → *Ansichten und Funktionen im Menü, Seite 23*.

Tippen Sie kurz auf das **Home**-Icon, um wieder zum **Übersicht** Bildschirm zurückzukehren.

Tippen Sie lang auf das **Home**-Icon, um wieder zur **frogControl** Startseite zurückzukehren.

5.2 frogDisplay

Tippen Sie auf der Startseite auf **AppView**, um die Startseite für das Projekt zu öffnen.



Abbildung: Startseite für ein Projekt im frogDisplay.

Tippen Sie in der Titelzeile auf **Standard Raum**, um das **Menü** zu öffnen.



Abbildung: **Menü** Bildschirm im frogDisplay.

Informationen zum Menü, siehe → *Ansichten und Funktionen im Menü, Seite 23*.

Tippen Sie kurz auf ◀, um wieder zur Startseite des Projekts zurückzukehren.

Tippen Sie lang auf ◀, um wieder zur Startseite zurückzukehren.

6 Geräte steuern und bedienen

Die Geräte und ihre Anschlüsse an die frogblue-Geräte wurden in der **frogProject** App in einem Projekt konfiguriert und danach in die **frogControl** App importiert.

Im **Übersicht** Bildschirm können Sie schnell auf alle konfigurierten Funktionen zugreifen und somit die konfigurierten Geräte sofort bedienen, siehe → *Übersicht Bildschirm, Seite 21*.

Im **Menü** stehen Ihnen Ansichten und Funktionen zur Verfügung, um detaillierte Informationen zu den Geräten zu erhalten und um diese bedienen und konfigurieren zu können, siehe → *Ansichten und Funktionen im Menü, Seite 23*.

6.1 Übersicht Bildschirm

Im **Übersicht** Bildschirm werden nur die Funktionen angezeigt, die tatsächlich in dem importierten Projekt konfiguriert wurden.

Folgende Funktionen stehen im **Übersicht** Bildschirm zur Steuerung zur Verfügung:

**Beleuchtung**

Hier werden die konfigurierten Eingänge und Ausgänge für die Beleuchtung angezeigt.

**Verschattung**

Hier werden die konfigurierten Eingänge und Ausgänge für Rollläden angezeigt.

**Zugang**

Hier werden die konfigurierten Eingänge und Ausgänge für die Steuerung von Zugängen angezeigt.

**Fenster**

Hier werden die konfigurierten Eingänge und Ausgänge für die Fenster angezeigt.

**Lüftung**

Hier werden die konfigurierten Eingänge und Ausgänge für Ventilatoren angezeigt.

**Benachrichtigung**

Hier werden die konfigurierten Benachrichtigungen angezeigt.

Im **Übersicht** Bildschirm können Sie die konfigurierten Geräte bedienen, wie zum Beispiel das Anschalten von Lampen oder das Öffnen einer Tür.

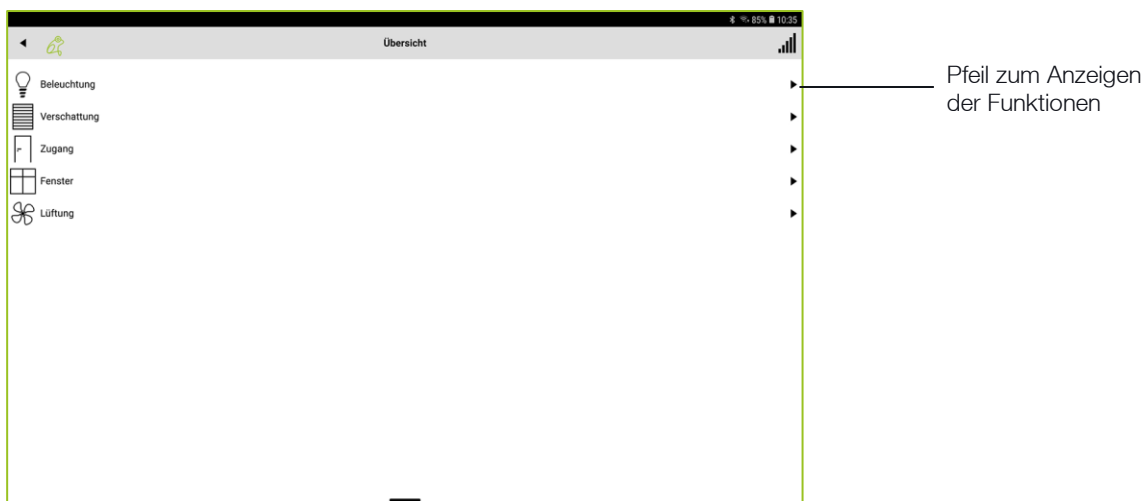


Abbildung: **Übersicht** Bildschirm mit den konfigurierten Funktionen eines Projektes.

Tippen Sie auf den Pfeil, um sich die Funktionen in Abhängigkeit von den Räumen anzeigen zu lassen.

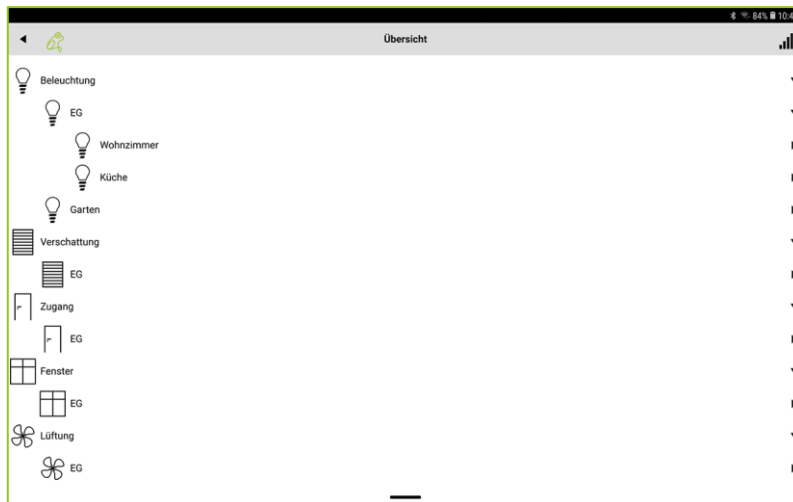


Abbildung: Übersicht der Funktionen für die konfigurierten Räume.

Tippen Sie kurz auf die Funktion, die Sie steuern wollen. Ein langes Tippen bietet zusätzliche Konfigurationsmöglichkeiten.

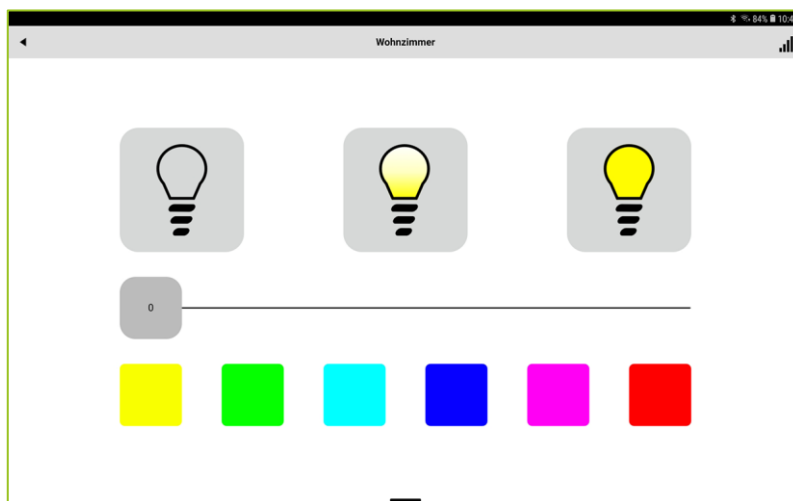


Abbildung: Funktion, hier eine Lampe, die gesteuert werden kann.

Eine Lampe können Sie:

-  anschalten,
-  mit 50 Prozent Dimmung anschalten. Wenn Sie das Icon länger gedrückt halten, können Sie den aktuellen Dimmwert speichern,
-  ausschalten.

Zusätzlich können Sie mit dem Schieberegler einen beliebigen Dimmwert festlegen. Wenn vom Leuchtkörper unterstützt, können Sie zudem Farben auswählen.

6.2 Ansichten und Funktionen im Menü

Im Menü stehen Ihnen Ansichten zur Verfügung, um detaillierte Informationen zu den Funktionen und Geräten zu erhalten und um diese zu bedienen und konfigurieren. Zudem können Sie Szenen definieren und aktivieren.

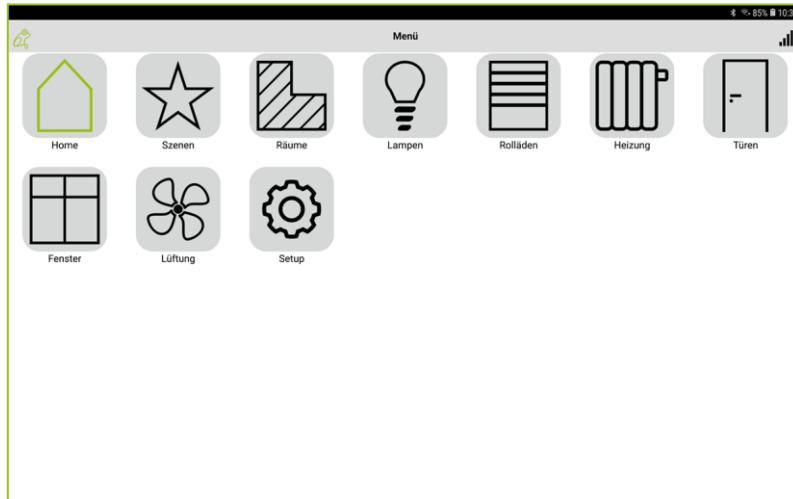


Abbildung: **Menü** Bildschirm für Android- und iOS-Geräte.

Folgende Ansichten und Funktionen stehen im Menü zur Verfügung:

-  **Szenen**
Hier können Sie Szenen erstellen und zuvor erstellte Szenen aktivieren.
→ *Szene, Seite 41.*
-  **Überwachte Funktionen**
Hier können Sie Gruppen erstellen und zuvor erstellte Gruppe aktivieren.
→ *Überwachte Gruppen und Favoriten, Seite 50.*
-  **Räume**
Hier werden die Funktionen angezeigt, die für die konfigurierten Räume definiert sind. Standardmäßig wird der **Standard Raum** angezeigt.
→ *Räume, Seite 25.*
-  **Lampen**
Hier werden alle Lampen angezeigt, die für das Projekt konfiguriert worden sind.
→ *Lampen, Seite 27.*
-  **Heizung**
Hier können alle Heizkreise gesteuert werden, die für das Projekt konfiguriert worden sind. → *Heizung, Seite 30.*
-  **Rollläden**
Hier werden alle Rollläden angezeigt, die für das Projekt konfiguriert worden sind.
→ *Rollläden, Seite 29.*
-  **Türen**
Hier werden alle Türen angezeigt, die für das Projekt konfiguriert worden sind.
→ *Türen, Seite 37.*
-  **Fenster**
Hier werden alle Fenster angezeigt, die für das Projekt konfiguriert worden sind.
→ *Fenster, Seite 38.*

**Lüftung**

Hier werden alle Ventilatoren angezeigt, die für das Projekt konfiguriert worden sind.

→ *Lüftung, Seite 39.*

**Schalter**

Hier werden alle Taster und Schalter angezeigt, die für die Eingänge der frogs konfiguriert worden sind.

→ *Schalter, Seite 40.*

**Keypad**

Hier können Sie Pin-Codes für Schalter definieren, so dass ein Schalter erst dann aktiviert wird, wenn zuvor ein Pin-Code eingegeben wurde.

→ *Keypad: Zugriff steuern, Seite 68.*

**Video-Kameras**

Hier können Sie eine Überwachungskamera konfigurieren.

→ *Videoquellen konfigurieren, Seite 73.*

**Alarmer**

Im frogDisplay können Sie hier Benachrichtigungen konfigurieren.

→ *Alarmer im frogDisplay konfigurieren, Seite 71.*

**Setup**

Hier können Sie zentrale Einstellungen für die **frogControl** App vornehmen.

→ *Setup, Seite 53.*

6.2.1 Räume

In der Ansicht für Räume werden alle Funktionen angezeigt, die für die konfigurierten Räume definiert wurden.

Standardmäßig werden die Funktionen des Raums angezeigt, den Sie im **Setup** unter **Allgemein** beim **Standort** ausgewählt haben.

Informationen zur Auswahl des Raums, siehe → *Standort, Seite 56*.

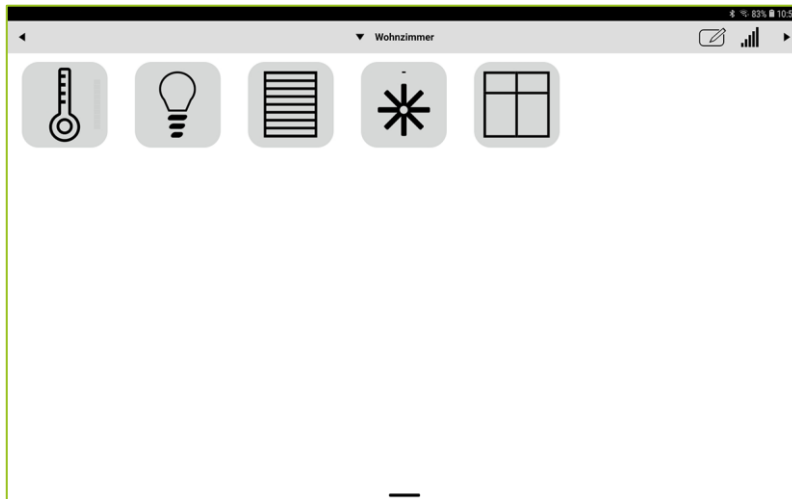
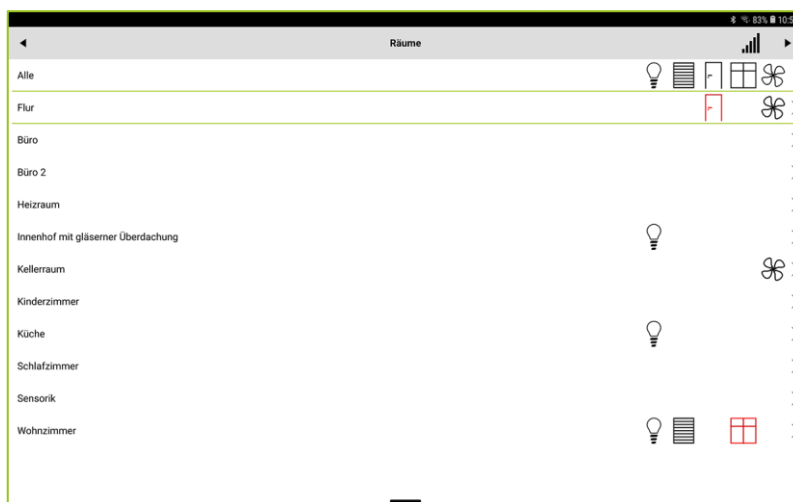


Abbildung: Raumansicht.

Tippen Sie in der Titelzeile auf ►, um sich alle konfigurierten Räume anzeigen zu lassen.

Hinweis

Tippen Sie in der Titelzeile auf ▼, können Sie zwischen den einzelnen Räumen wechseln.



Funktionsicons
für konfigurierte
Funktionen

Abbildung: Raumansicht für alle konfigurierten Räume.

Tippen Sie auf ein Funktionsicon, um eine Funktion zu aktivieren oder zu deaktivieren.

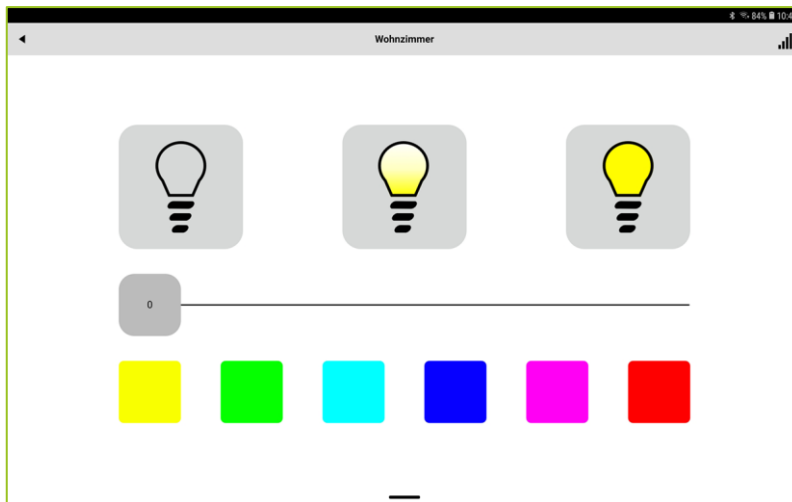


Abbildung: Aktivierte Funktion (hier Licht) in einem Raum (hier Wohnzimmer).

Eine Lampe können Sie:

-  anschalten,
-  mit 50 Prozent Dimmung anschalten. Wenn Sie das Icon länger gedrückt halten, können Sie den aktuellen Dimmwert speichern,
-  ausschalten.

Zusätzlich können Sie mit dem Schieberegler einen beliebigen Dimmwert festlegen. Wenn vom Leuchtkörper unterstützt, können Sie zudem Farben auswählen.

Hinweis

Wenn Sie im **Menü** lange auf **Räume** tippen, wird der Bildschirm **Übersicht** angezeigt, über den Sie schnell auf alle konfigurierten Funktionen zugreifen können.

6.2.2 Lampen

In der Ansicht für Lampen werden die Ausgänge angezeigt, die in der **frogProject** konfiguriert wurden. Die Anzeige der Ausgänge wird gegliedert nach:

Alle: Sämtliche Ausgänge aller Räume.

Bereich: Ausgänge, die für einen bestimmten Bereich (zum Beispiel ein Stockwerk) konfiguriert wurden.

Raum: Ausgänge, die für den betreffenden Raum konfiguriert wurden.

In der Ausgangsansicht können Sie die Ausgänge, zum Beispiel dimmbare Lampen, bedienen und steuern.

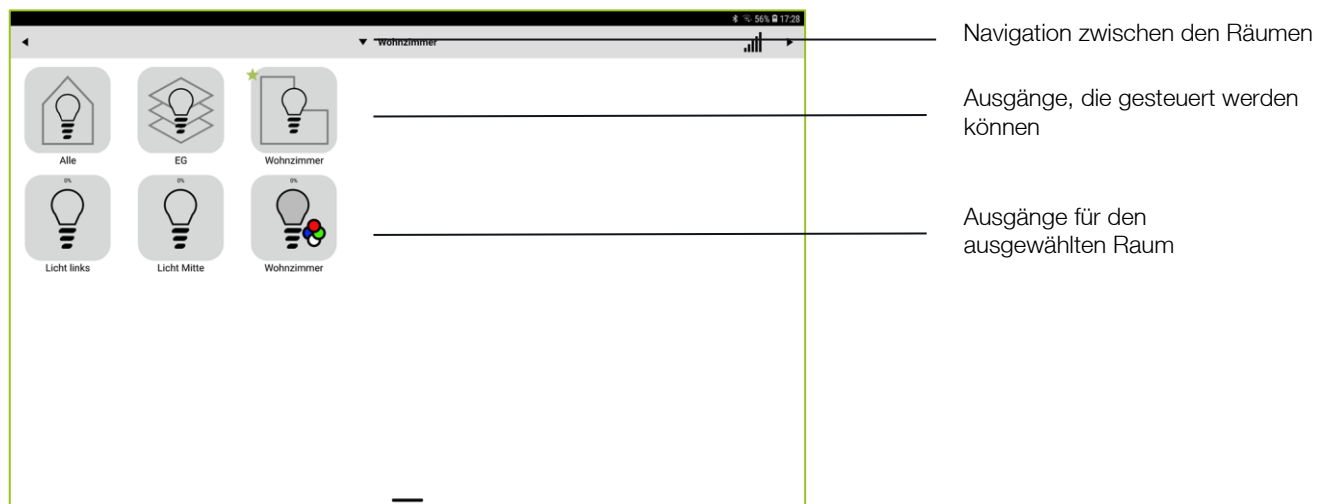


Abbildung: Ansicht für Lampen.

1. Tippen Sie auf einen Ausgang, um ihn zu regeln.

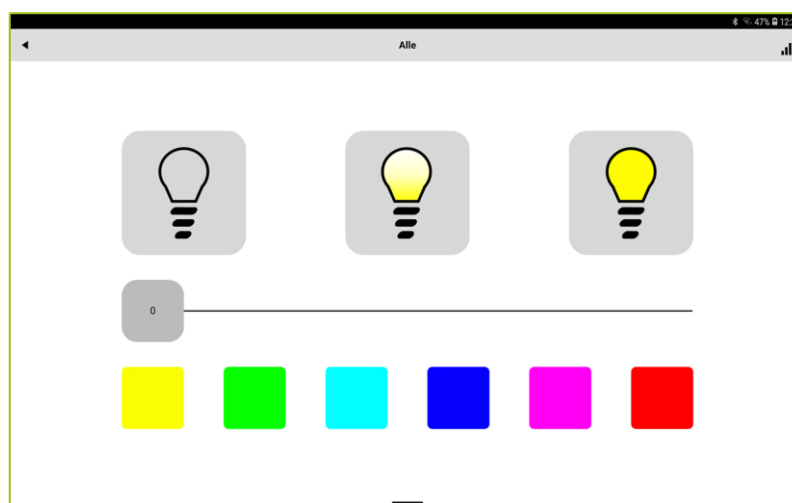


Abbildung: Regler zum Einstellen eines Wertes für die Dimmung.

— oder —

1. Tippen Sie auf einen Ausgang und halten Sie ihn lange gedrückt, wenn Sie den Dimmwert präzise ändern wollen.

Ein Schieberegler zum präzisen Einstellen eines Wertes wird angezeigt.

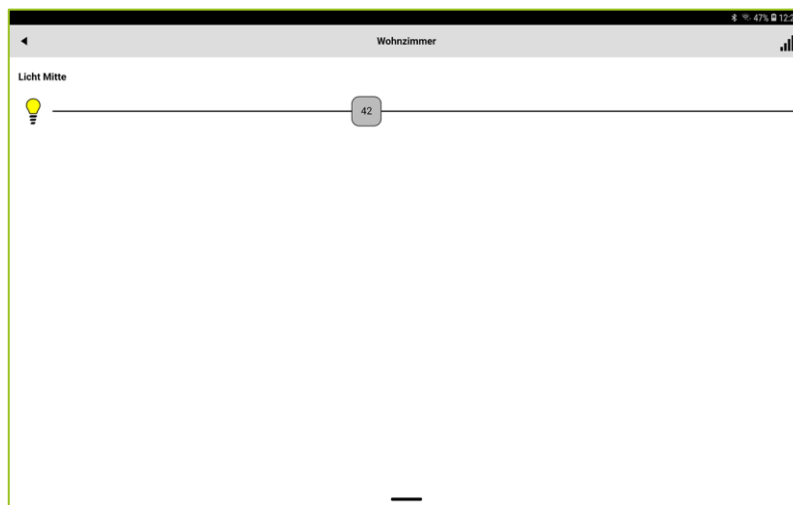


Abbildung: Schieberegler zum präzisen Einstellen eines Wertes für die Dimmung.

6.2.3 Rollläden

In der Ansicht für Rollläden werden alle Rollläden angezeigt, die in der **frogProject** App konfiguriert wurden. Zusätzlich werden folgende Bereiche angezeigt, für die sie die Rollläden steuern können:

Alle: Sämtliche Rollläden aller Räume.

Bereich: Rollläden, die für einen bestimmten Bereich (zum Beispiel ein Stockwerk) konfiguriert wurden.

Raum: Rollläden, die für den betreffenden Raum konfiguriert wurden.

In der Rollladenansicht können Sie die Rollläden steuern.

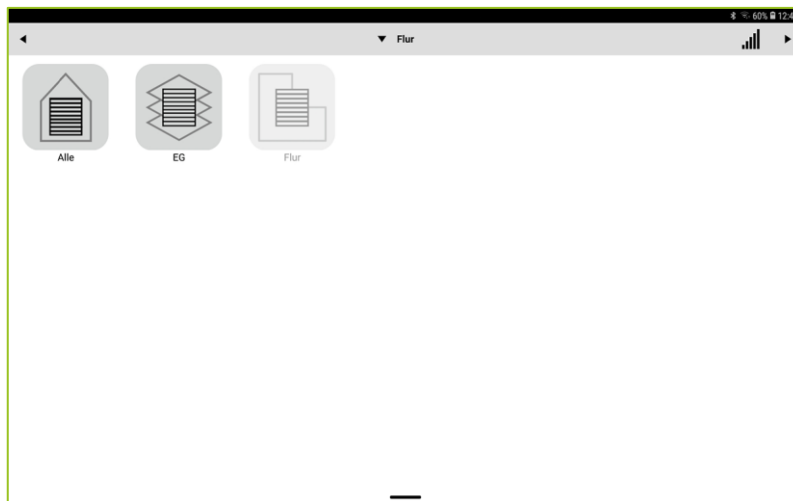


Abbildung: **Ansicht für Rollläden.**

Tippen Sie auf den Rollladen, um ihn zu öffnen oder zu schließen.

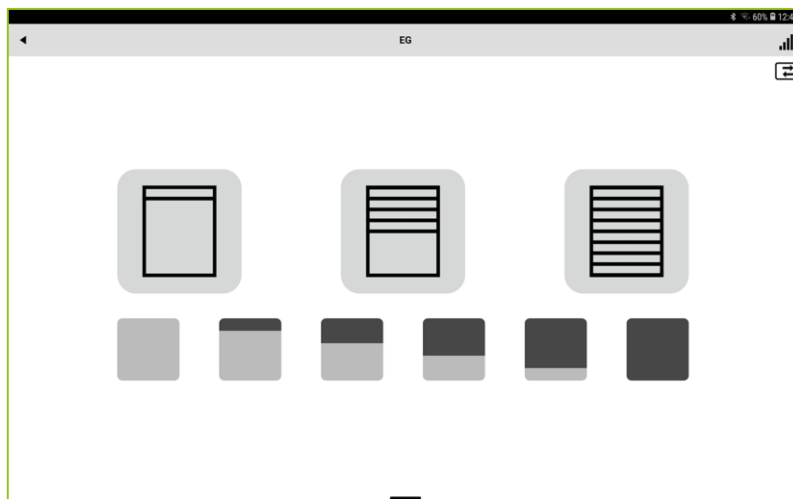


Abbildung: Steuerung von Rollläden.

 fährt den Rollladen hoch.

 fährt den Rollladen herunter.

Tippen Sie auf , um in dem folgenden Bildschirm einen exakten Wert zum Schließen eines Rollladens anzugeben.

6.2.4 Heizungen

In der Ansicht für Heizungen können alle Heizkreise gesteuert werden, die in der **frogProject** App konfiguriert wurden.



Abbildung: Heizungssteuerung im frogDisplay.

6.2.4.1 Abwesend

Nach Aktivierung können Sie die Absenktemperatur für x Stunden und y Tage festlegen.

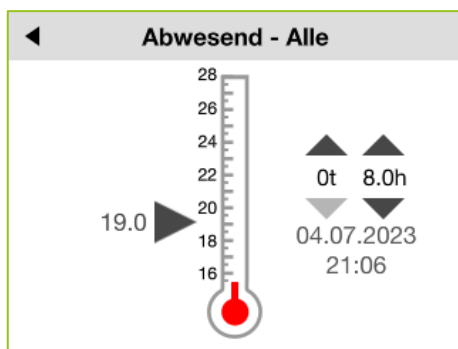


Abbildung: Aktivierung der Absenktemperatur.

Die Absenktemperatur kann für alle Heizkreise oder auch nur für einen einzelnen Heizkreis eingestellt werden.

1. Tippen Sie auf die Titelzeile, um sich eine Liste aller Heizungen anzeigen zu lassen, die sich konfigurieren lassen.
2. Tippen Sie auf einen Raum, in dem eine Absenktemperatur eingestellt werden soll.
3. Stellen Sie die Absenktemperatur und die Zeiten ein.
4. Tippen Sie auf 

6.2.4.2 Raum

Über **Raum** wird die Temperatursteuerung für die Heizung im ausgewählten Raum angezeigt.

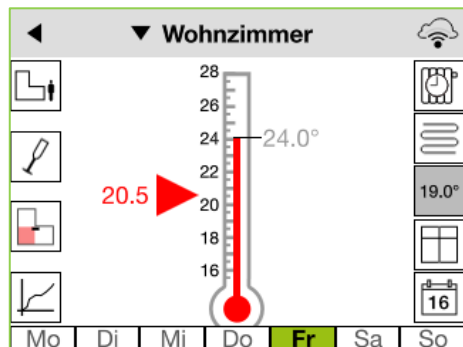


Abbildung: Temperatursteuerung.

Hinweis

Über das Kalendersymbol  kann der Heizzeitraum und die gewünschte Solltemperatur für jeden Wochentag individuell eingestellt werden, siehe → *Tagesprogramm konfigurieren, Seite 32*.

Folgende Informationen werden auf der linken Seite der Temperatursteuerung angezeigt:

-  Ermöglicht die Einstellung einer Absenktemperatur für einen definierbaren Zeitraum. Wird automatisch aktiviert, wenn der Temperaturregler im Automatikbetrieb nach unten bewegt wird.
-  Ermöglicht die Einstellung einer Heiztemperatur für eine einstellbare Dauer. Wird automatisch aktiviert, wenn der Temperaturregler im Automatikbetrieb nach oben bewegt wird.
-  Aktiviert, wenn in **frogProject** App konfiguriert, die Prioritätszone des Raumes.
-  Öffnet die Temperatur-/Heizungsgrafik.

In der Mitte der Temperatursteuerung zeigt der rote Balken im Thermometer die Ist-Temperatur an. Das rote Dreieck zeigt die eingestellte Solltemperatur an.

Folgende Informationen werden auf der rechten Seite der Temperatursteuerung angezeigt:

-  Umschalten des Heizungsmodus, siehe → *Modus, Seite 34*.
-  Zeigt an, ob die Heizung aktiv  ist oder nicht .
-  Eingestellte Absenktemperatur. Sie kann durch Anklicken geändert werden.
-  Zeigt an, ob im Raum ein Fenster geöffnet ist.
-  Öffnet die Einstellungen für das Wochen-/Tagesprogramm, siehe → *Tagesprogramm konfigurieren, Seite 32*.

Durch Tippen auf die Wochentage oder das Kalendersymbol können Sie ein Tagesprogramm konfigurieren.

Tagesprogramm konfigurieren

Über ein Tagesprogramm können Sie festlegen, wann die eingestellte Tagestemperatur verwendet werden soll. Außerhalb der definierten Zeiten wird die eingestellte Nachttemperatur verwendet.

Sie können ein Tagesprogramm kopieren und somit für verschiedene Tage verwenden.

Ein Tagesprogramm definieren Sie in der Temperatursteuerung.

1. Tippen Sie in der Temperatursteuerung auf einer der Wochentage oder auf das Kalendersymbol.

Die Wochentage werden angezeigt.

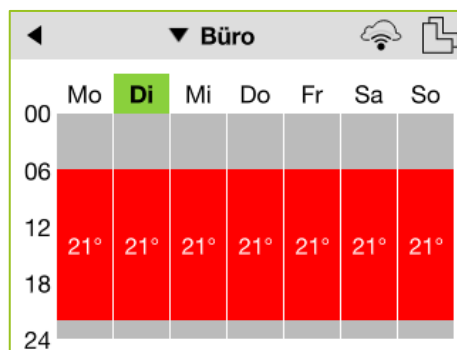


Abbildung: Wochentage.

Für jeden Wochentag können Sie eine individuelle Temperatur einstellen. Sie können auch die Temperatureinstellung eines bestimmten Tages auf andere Tage kopieren. Tippen Sie dazu auf die Temperatureinstellung eines Tages und ziehen Sie diese auf den Tag, für den die Temperatureinstellung kopiert werden soll.

Hinweis

Klicken Sie auf , um die Temperatureinstellungen für die Wochentage von einem Raum/Bereich in einen anderen Raum/Bereich zu kopieren.

Ein Bildschirm zur Temperatursteuerung des ausgewählten Wochentags angezeigt.

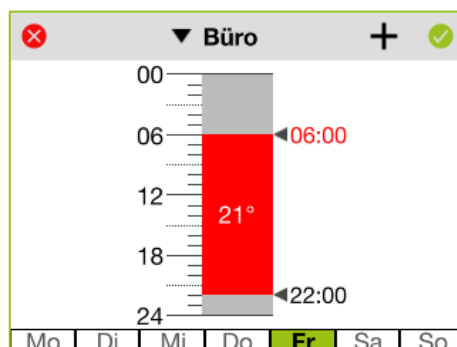


Abbildung: Temperatursteuerung für ausgewählten Tag.

2. Tippen Sie auf **+**

Ein Bildschirm zur Konfiguration des Zeitbereichs wird angezeigt.

Abbildung: Zeitbereich konfigurieren.

Wird zum Beispiel von Freitag bis Sonntag ein Programm erstellt, so überlagert dieses die bestehenden Programme und löscht diese nicht. Dadurch ist es leicht möglich, kurzfristig andere Temperaturen über mehrere Tage einzustellen.

Beispiel

Ein Büro wird von Montagabend bis Freitag benutzt. Hier werden die Programme Dienstag 04:00 - 07:00 mit 21° und 17:00 - 22:00 mit 22° eingegeben. Für Freitag 07:00 bis Montag 17:00 wird hingegen ein Programm mit 17° erstellt.

3. Wählen Sie die Temperatur, die im gewählten Zeitbereich eingestellt werden soll.

Abbildung: Temperatur für den gewählten Zeitbereich.

4. Wählen Sie, wie die Temperatur geregelt werden soll.

Es stehen folgende Optionen zur Verfügung:

Aktiv-Heizen/Aktiv-Kühlen: Wenn aktiviert, wird versucht, die Temperatur durch Öffnen der Heizungsventile zu erreichen. Wenn nicht aktiviert, findet keine aktive Regelung statt.

Aktiv-Kühlen: Wenn vom Heizsystem unterstützt und konfiguriert.

6.2.4.3 Modus

Über **Modus** können Sie festlegen, in welchem Modus der Heizbetrieb erfolgen soll.

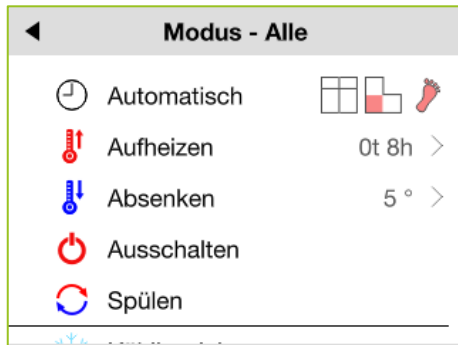


Abbildung: Modi für den Heizbetrieb.

1. Tippen Sie auf den Modus, in dem der Heizbetrieb erfolgen soll.

Folgende Modi stehen zur Verfügung:

Automatisch: Die Regelung erfolgt nach dem definierten Tages-/Wochenprogramm. Zusätzlich kann hier die "Fenster offen"-Erkennung, die Vorrangschaltung und die "WarmFeet"-Funktion aktiviert werden.

Aufheizen: Heizt den Raum unabhängig von der Raumtemperatur für die eingestellte Zeit.

Absenken: Setzt die Solltemperatur dauerhaft auf den angegebenen Wert, bis ein anderer Modus gewählt wird.

Ausschalten: Die Heizungsregelung wird deaktiviert.

Spülen: Alle drei Stunden wird das Ventil für 18 Minuten geöffnet.

Fenster offen: Die Heizung für diesen Raum wird ausgeschaltet, wenn ein Fenster geöffnet ist (Voraussetzung: Fensterkontakte im frogblue-System für diesen Raum vorhanden).

2. Tippen Sie auf 

Ein Dialogfenster wird angezeigt.

3. Bestätigen Sie, dass der vorherige Modus deaktiviert und der neue Modus aktiviert werden soll.

Der Modus für den Heizbetrieb kann für alle Heizungen oder auch nur für eine einzelne Heizungen geändert werden.

1. Tippen Sie auf die Titelzeile, um sich eine Liste aller Heizungen anzeigen zu lassen, die sich konfigurieren lassen.

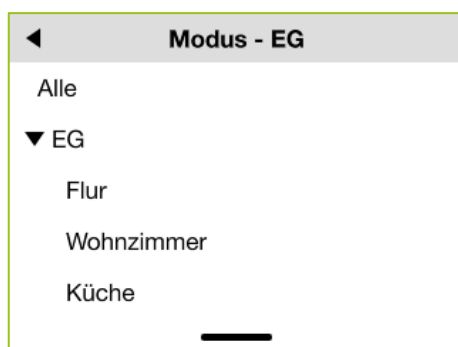


Abbildung: Etagen und Räume mit konfigurierbaren Heizungen.

2. Tippen Sie auf einen Raum, für den der Modus für den Heizbetrieb geändert werden soll.
3. Tippen Sie auf den gewünschten Modus.
4. Tippen Sie auf
5. Bestätigen Sie im Dialogfenster, dass der Modus geändert werden soll.

6.2.4.4 Übersicht

Die Übersicht zeigt an, welche konfigurierten Heizungen aktiv sind und welche Temperaturen eingestellt wurden.

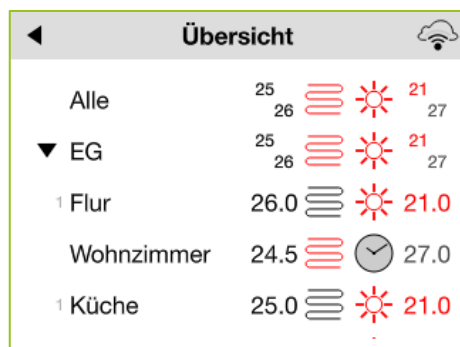


Abbildung: Übersicht über Heizungen.

Etage/Raum Raum, in dem sich eine Heizung befindet.
Tippen auf den Raum, öffnet die Temperatursteuerung.

22.0 Ist-Temperatur, das heißt, die aktuelle Temperatur im Raum. Zwei Temperaturen zeigen die größte und die kleinste tatsächliche Temperatur in diesem Bereich an.



Zeigt an, ob die Heizung aktiv ist oder nicht. Tippen Sie auf die Heizung, öffnet sich die Temperatursteuerung.

22.0 Soll-Temperatur. Zwei Temperaturen zeigen die größte und die kleinste tatsächliche Temperatur in diesem Bereich an.

6.2.4.5 Vor- und Rücklauf



Abbildung: Vor- und Rücklauf.

Wenn eine Heatbar angeschlossen ist, werden hier die Temperaturwerte für die Vor- und Rücklauftemperatur der Heizung angezeigt.

Sind Vor- und Rücklauftemperatur gleich, kann dies ein Hinweis auf ein Problem mit dem Heizsystem sein.

6.2.4.6 Status

Unter **Heiz-Status** wird die Heizdauer des Heizsystems angezeigt. Es können auch Fehler im System angezeigt werden, zum Beispiel "Solltemperatur kann nicht erreicht werden". Wenn die Solltemperatur nicht erreicht wird, obwohl der Raum über einen längeren Zeitraum geheizt wurde, kann dies auf eine zu niedrige Vorlauftemperatur, ein geöffnetes Fenster usw. zurückzuführen sein.

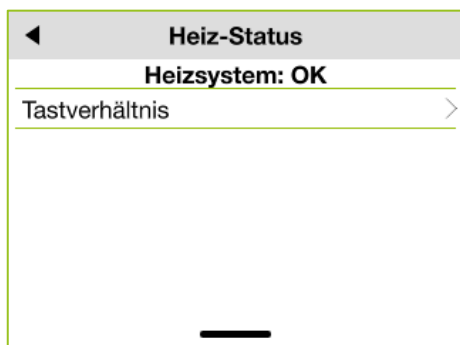


Abbildung: Heiz-Status.

Zudem können Sie sich das Tastverhältnis pro Tag, Woche oder Monat anzeigen lassen. Das Tastverhältnis entspricht der Heizdauer der einzelnen Bereiche.

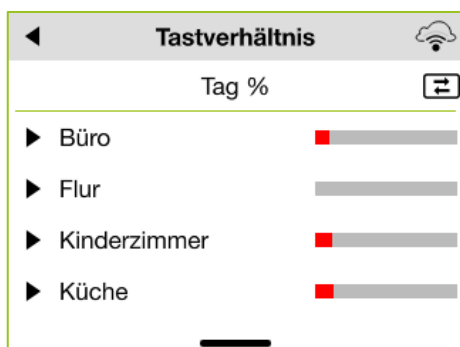


Abbildung: Tastverhältnis pro Tag und Raum.

6.2.5 Türen

In der Ansicht für Türen werden alle Türen angezeigt, die in der **frogProject** App konfiguriert wurden. Zusätzlich werden folgende Bereiche angezeigt, für die Sie die Türen öffnen können:

Alle: Sämtliche Türen aller Räume.

Bereich: Türen, die für einen bestimmten Bereich (zum Beispiel ein Stockwerk) konfiguriert wurden.

Raum: Türen, die für den betreffenden Raum konfiguriert wurden.

In der Ansicht für Türen können Sie Türen steuern.

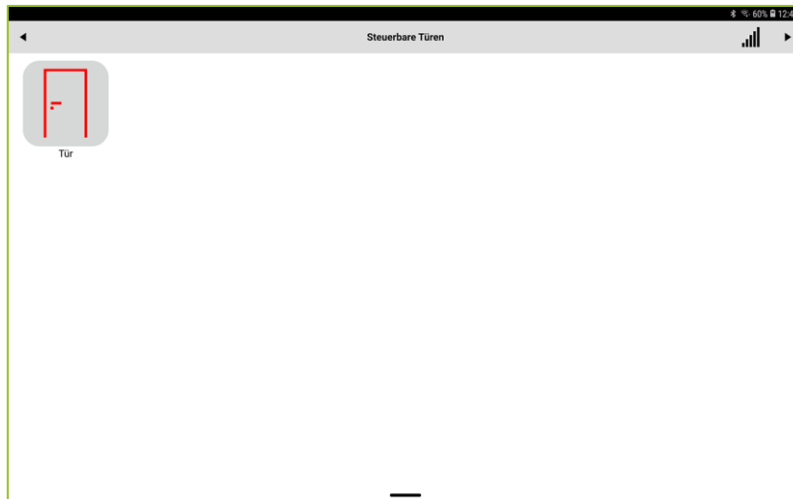


Abbildung: **Steuerbare Türen** Bildschirm.

Tippen Sie auf eine Tür, um diese zu öffnen oder zu schließen.

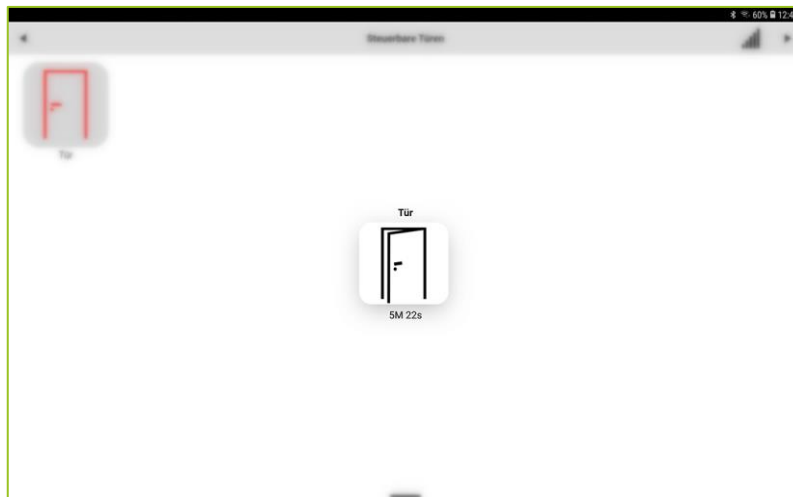


Abbildung: Öffnen einer Tür.

6.2.6 Fenster

In der Ansicht für Fenster werden alle Fenster angezeigt, die in der **frogProject** App konfiguriert wurden. Zusätzlich werden folgende Bereiche angezeigt, für die Sie den Status eines Fensters abfragen können:

Alle: Sämtliche Fenster aller Räume.

Bereich: Fenster, die für einen bestimmten Bereich (zum Beispiel ein Stockwerk) konfiguriert wurden.

Raum: Fenster, die für den betreffenden Raum konfiguriert wurden.

In der Ansicht für Fenster können Sie den Status eines Fensters abfragen.

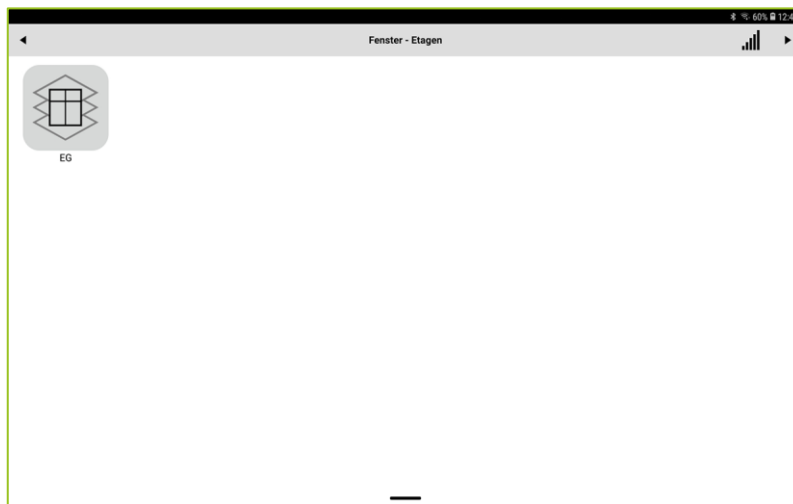


Abbildung: **Fenster** Bildschirm.

Tippen Sie in der Titelzeile auf ►, um den Status der Fenster abzufragen.

6.2.7 Lüftung

In der Ansicht für Lüftungen werden alle Ventilatoren beziehungsweise Lüftungen angezeigt, die in der **frogProject** App konfiguriert wurden. Zusätzlich werden folgende Bereiche angezeigt, für die Sie die Ventilatoren bedienen können:

Alle: Sämtliche Ventilatoren aller Räume.

Bereich: Ventilatoren, die für einen bestimmten Bereich (zum Beispiel ein Stockwerk) konfiguriert wurden.

Raum: Ventilatoren, die für den betreffenden Raum konfiguriert wurden.

In der Ansicht für Lüftungen können Sie die Lüftungen und Ventilatoren bedienen und steuern.

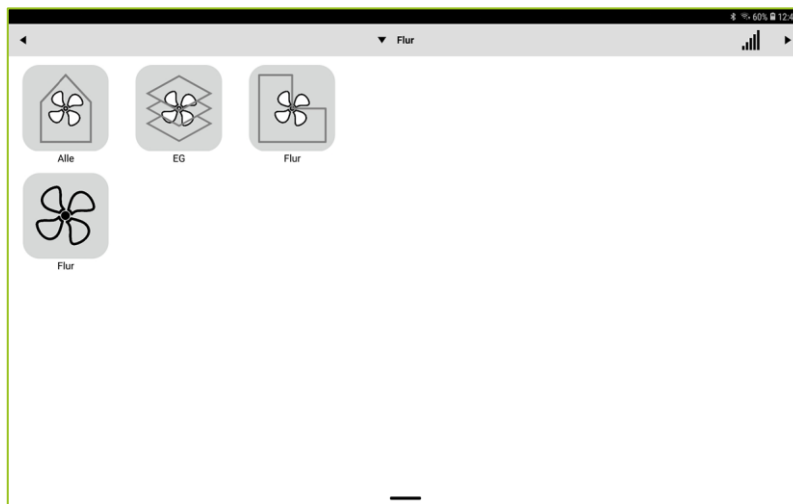


Abbildung: Ansicht für Lüftungen.

1. Tippen Sie auf den Ventilator, den Sie anschalten wollen.

Durch mehrmaliges Tippen können Sie festlegen, wie lange der Ventilator laufen soll.
Mögliche Werte sind

6.2.8 Schalter

In der Ansicht für Schalter werden alle Schalter und Taster für den ausgewählten Raum angezeigt.

Die Schalter und Taster müssen bereits im Projekt in der **frogProject** App angelegt worden sein.

In der Schalteransicht können Sie die Schalter und Taster bedienen.

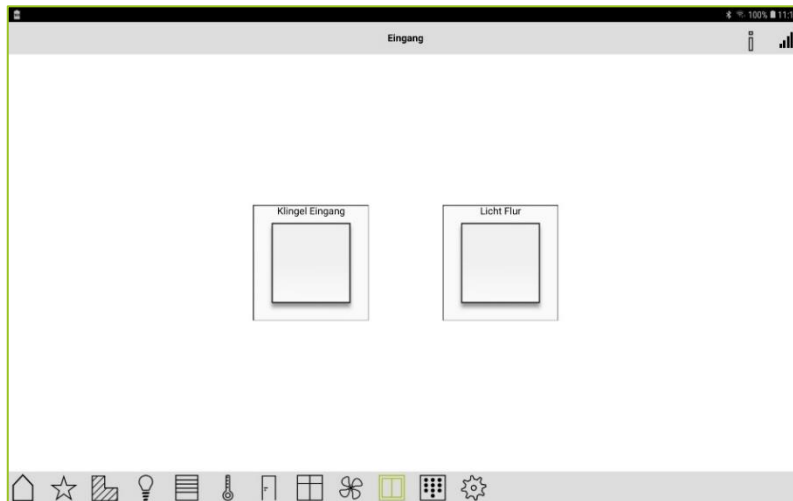


Abbildung: Schalteransicht.

Den Zugriff auf die Schalter und Taster können Sie über Pin-Codes steuern.

Informationen über die Konfiguration von Pin-Codes, siehe → *Keypad: Zugriff steuern, Seite 68*.

Tippen Sie auf **Information** ⓘ und danach auf einen Schalter, so wird ein Bildschirm angezeigt, der auflistet, welche Aktionen und Nachrichten dem Schalter zugeordnet sind.

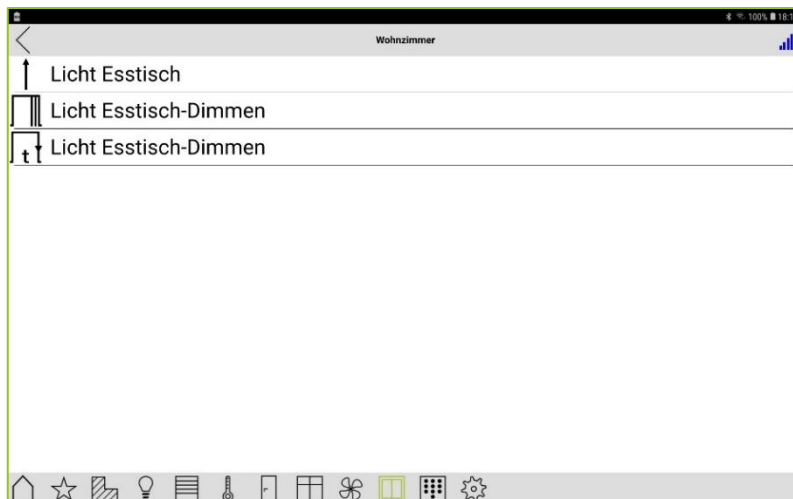


Abbildung: Zugeordnete Aktionen und Nachrichten zu einem Schalter.

6.3 Szenen

In einer Szene können Sie mehrere Funktionen zusammenfassen, wie zum Beispiel das Anschalten mehrerer Lampen oder das Fahren von Jalousien oder Rollläden.

Beim Aktivieren einer Szene werden dann alle Funktionen in der Reihenfolge ausgeführt, wie Sie diese in der Szene definiert haben.

Im **Szene** Bildschirm können Sie eine Szene erstellen, aktivieren bearbeiten und löschen.

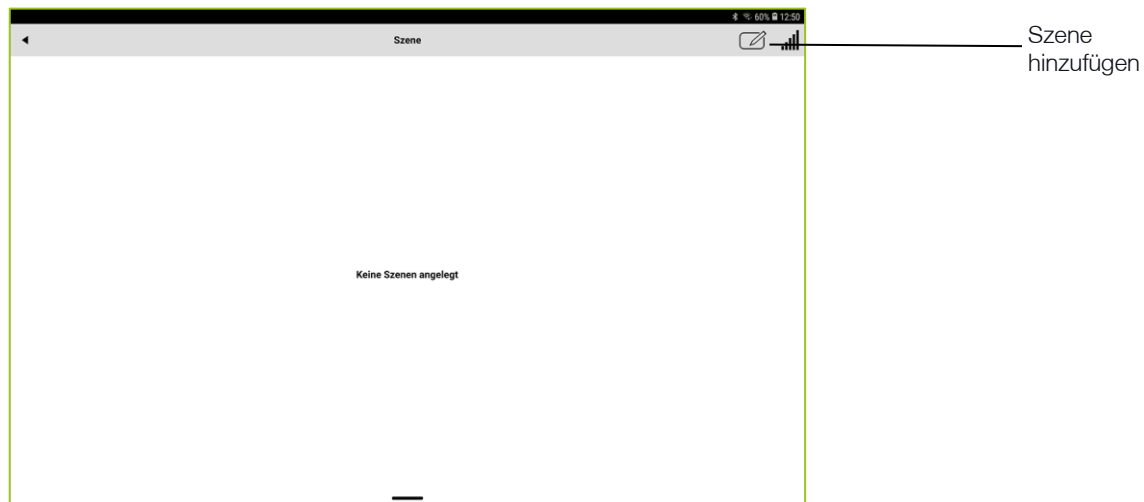


Abbildung: **Szene** Bildschirm.

6.3.1 Szene erstellen

Sie können beliebig viele Szenen erstellen. Szenen können beispielsweise für bestimmte Ereignisse definiert werden, wie „Zimmer wird betreten“, „Zimmer wird verlassen“ oder „Licht von mehreren Lampen anschalten“.

Neben der einfachen Szene können Sie auch eine Statusszene erstellen. Mit einer Statusszene kann beispielsweise im Display des frogDisplays ein Status (zum Beispiel **Nacht**) gesetzt werden.

1. Tippen Sie auf **Szene hinzufügen** +

Der **Szenen-Editor** Bildschirm wird angezeigt.



Abbildung: **Szenen-Editor** Bildschirm.

2. Tippen Sie auf **Szene**, wenn Sie eine einfache Szene erstellen wollen.
— oder —

2. Tippen Sie auf **Status**, wenn Sie eine Statusszene erstellen wollen.

Bei einer Statusszene muss in der **frogProject** App bereits eine Statusnachricht definiert und dem Projekt zugeordnet worden sein. Nur dann können Sie in der **frogControl** App eine Statusszene erstellen.

3. Tippen Sie auf **Weiter**.

Der **Szene editieren** Bildschirm wird angezeigt.



Abbildung: **Szene editieren** Bildschirm.

4. Geben Sie einen Namen für die Szene ein.
5. Tippen Sie auf das Fragezeichen, um ein Icon für die Szene auszuwählen.
Ein Bildschirm mit den verfügbaren Icons wird angezeigt.
6. Wählen Sie ein Icon aus und tippen Sie auf **Weiter**.

Im **Szene editieren** Bildschirm wird der Name der Szene und das ausgewählte Icon angezeigt.



Abbildung: **Szene editieren** Bildschirm mit ausgewähltem Icon und Namen der Szene.

7. Tippen Sie auf **Weiter**.

Der **Elemente wählen** Bildschirm wird angezeigt.

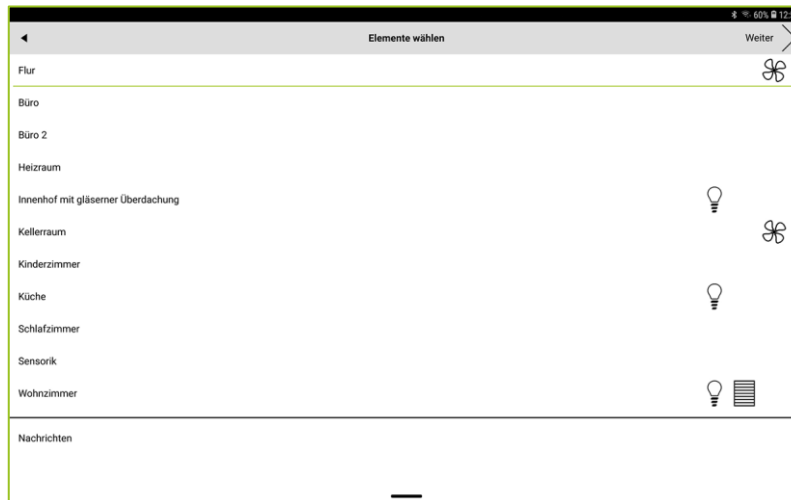


Abbildung: **Elemente wählen** Bildschirm.

Im **Elemente wählen** Bildschirm können Sie die für einen Raum definierte Funktionen und/oder Nachrichten zu einer Szene hinzufügen.

Für die definierten Funktionen werden die aktuellen Einstellungen der Lampen, der Beschattung und der Ventilatoren übernommen.

8. Tippen Sie auf die Lampe, das Rollo oder den Ventilator, um die entsprechenden Geräte über eine Szene zu steuern.

Das ausgewählte Gerät wird grün unterlegt.

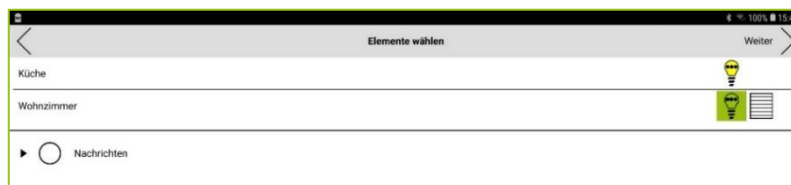


Abbildung: Aktivierte Lampen werden grün unterlegt.

Optional können Sie länger auf die Lampe tippen, um sich die Lampen anzeigen zu lassen, die in dem Raum gesteuert werden können.

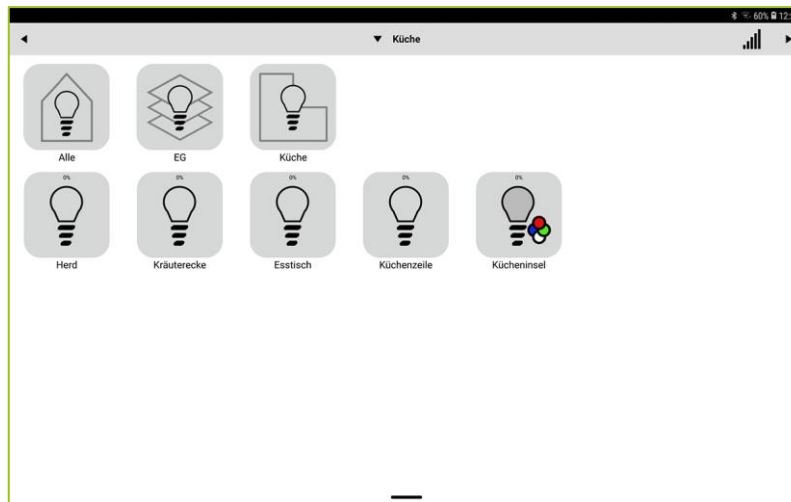


Abbildung: Bildschirm mit Lampen, die gesteuert werden können.

Tippen Sie auf eine Lampe und halten Sie den Finger auf dem Tablet gedrückt, um die Einstellungen für eine Lampe zu ändern.

9. Tippen Sie auf **Nachrichten** oder auf den links daneben liegenden Pfeil, um Nachrichten zu der Szene hinzuzufügen.

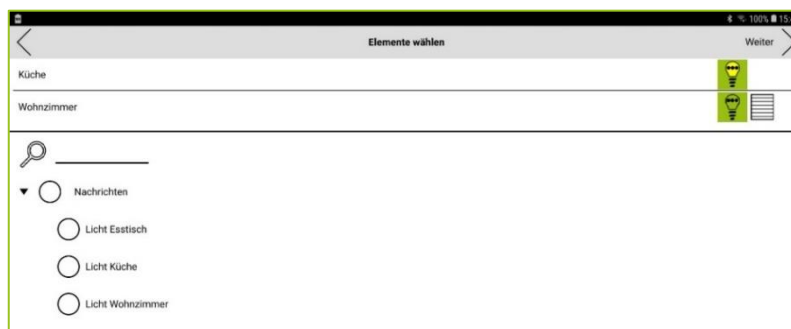


Abbildung: Auswahl von Nachrichten, die zu einer Szene hinzugefügt werden können.

Hier können Sie Nachrichten zu einer Szene hinzufügen und nach Nachrichten suchen.

Beim Erstellen einer Statusszene können Sie hier die Statusnachricht/en auswählen (zum Beispiel **Nacht**), die in dem Projekt definiert ist/sind.

Die Definition der Statusnachrichten erfolgt in der **frogProject** App.

10. Wählen Sie die Nachrichten und/oder Statusnachrichten aus, die zu der Szene hinzugefügt werden sollen.

Die ausgewählten Nachrichten werden mit  markiert.

11. Tippen Sie auf **Weiter**.

Der **Zeitsteuerung** Bildschirm wird angezeigt.

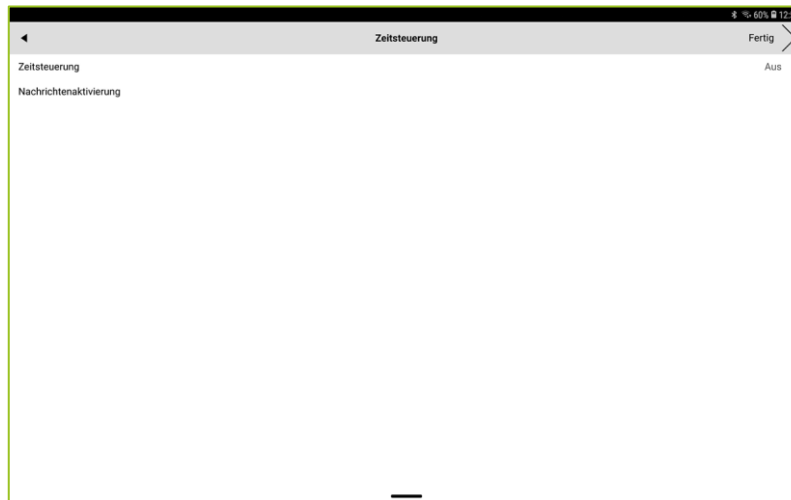


Abbildung: **Zeitsteuerung** Bildschirm.

Im **Zeitsteuerung** Bildschirm können Sie einen Zeitpunkt konfigurieren, die bestimmt, wann eine Szene ausgeführt werden soll.

Bei einer Statusszene kann die zeitliche Steuerung über einen Status erfolgen, zum Beispiel **Nacht** für die Zeitfunktion **Astro**. Über einen Status kann auch eine Endzeit festgelegt werden und somit eine Dauer definiert werden.

Wenn Sie keine Zeitfunktion konfigurieren, kann die Szene nur manuell aktiviert werden.

12. Tippen Sie auf **Zeitsteuerung**.

Es stehen zwei Zeitfunktionen zur Verfügung:

Zeitpunkt: Definiert einen Zeitpunkt, wann die Szene aktiviert werden soll.

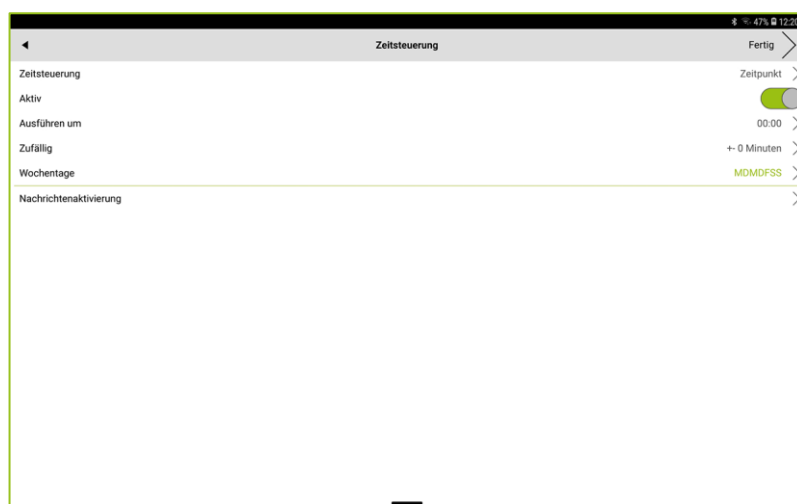


Abbildung: **Zeitsteuerung** Einstellungen für einen **Zeitpunkt**.

Folgende Einstellungsmöglichkeiten stehen zur Verfügung:

Ausführen um: Legt die Uhrzeit fest, wann die Szene aktiviert werden soll.

Zufällig: Definiert eine Zeitspanne, mit der der Ausführungszeitpunkt zufällig variiert werden soll.

Wochentage: Legt fest, an welchen Wochentagen die Szene aktiviert werden soll.

Astro: Ermöglicht die Aktivierung einer Szene in Abhängigkeit des Sonnenaufgangs und -untergangs. Diese Zeitfunktion ist beispielsweise dafür geeignet, um das Hoch- und Herunterfahren von Rollos in Abhängigkeit vom tatsächlichen Sonnenaufgang und -untergang zu steuern und nicht in Abhängigkeit von einem festgelegten Zeitpunkt.

Damit die Szene die Uhrzeit für den Sonnenaufgang und -untergang bestimmen kann, muss im frogDisplay im **Setup** unter **Allgemein** in **Geo-Standort** der **Längengrad** und **Breitengrad** des aktuellen Ortes eingegeben werden (oder dieser automatisch ermittelt werden).

Ist die **frogControl** App auf einem Tablet installiert, werden diese Informationen aus den Einstellungen des Tablets ermittelt.

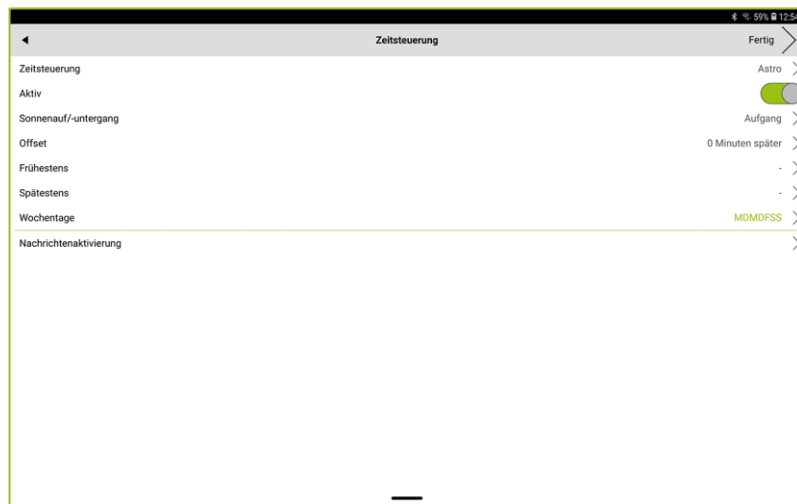


Abbildung: **Zeitsteuerung** Einstellungen für **Astro**.

Folgende Einstellungsmöglichkeiten stehen zur Verfügung:

Sonnenaufgang/-untergang: Definiert, ob die Szene zum Sonnenaufgang oder zum Sonnenuntergang aktiviert werden soll.

Offset: Definiert eine Zeitspanne, der die Szene vor oder nach dem Sonnenaufgang oder Sonnenuntergang aktiviert.

Frühestens: Liegt der Sonnenaufgang oder Sonnenuntergang vor dieser Zeit, wird die Szene erst zu diesem Zeitpunkt aktiviert.

Spätestens: Liegt der Sonnenaufgang oder Sonnenuntergang nach dieser Zeit, wird die Szene erst zu diesem Zeitpunkt aktiviert.

Wochentage: Legt fest, an welchen Wochentagen die Szene aktiviert werden soll.

13. Konfigurieren Sie die gewünschte Zeitfunktion.

14. Tippen Sie auf **Fertigstellen**.

Der **Szene** Bildschirm mit der neu erstellten Szene wird angezeigt.

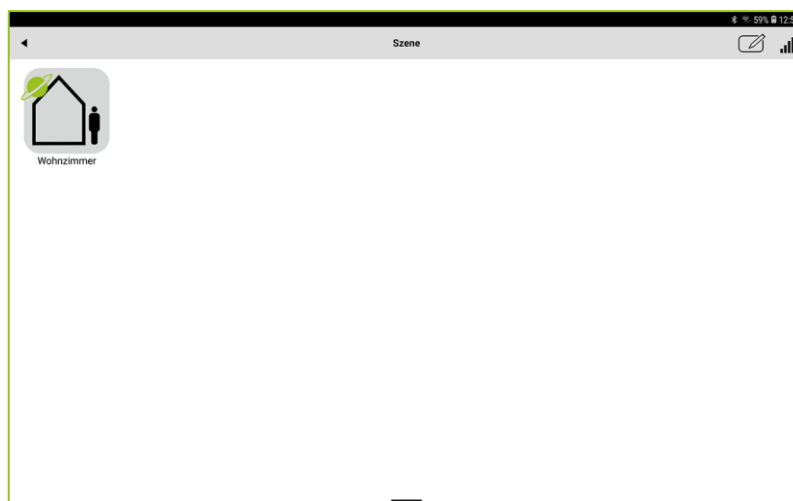


Abbildung: **Szene** Bildschirm mit der neu erstellten Szene mit der Zeitfunktion **Astro**.

6.3.2 Szene aktivieren

Nachdem Sie Szenen erstellt haben, können Sie diese jederzeit im **Szene** Bildschirm aktivieren.

Tippen Sie im **Szene** Bildschirm auf die Szene, die Sie aktivieren wollen.

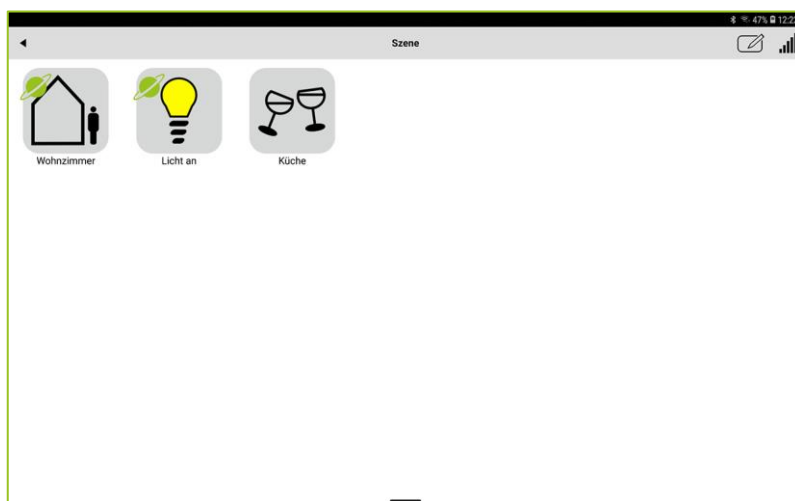


Abbildung: Mehrere Szenen zur Auswahl im **Szene** Bildschirm.

Nach der Aktivierung einer Szene werden alle Funktionen und Aktionen ausgeführt, die in der Szene definiert sind.

6.3.3 Szene bearbeiten

Sie können eine Szene bearbeiten, indem Sie zum Beispiel einen Wert für das Dimmen ändern oder Funktionen aktivieren oder deaktivieren.

1. Tippen Sie im **Szene** Bildschirm ca. 2 Sekunden auf die Szene, die Sie bearbeiten wollen.

Der **Szene editieren** Bildschirm wird angezeigt.

Hinweis

Wenn Sie eine Szene komplett löschen wollen, tippen Sie in der Titelzeile auf den Papierkorb .

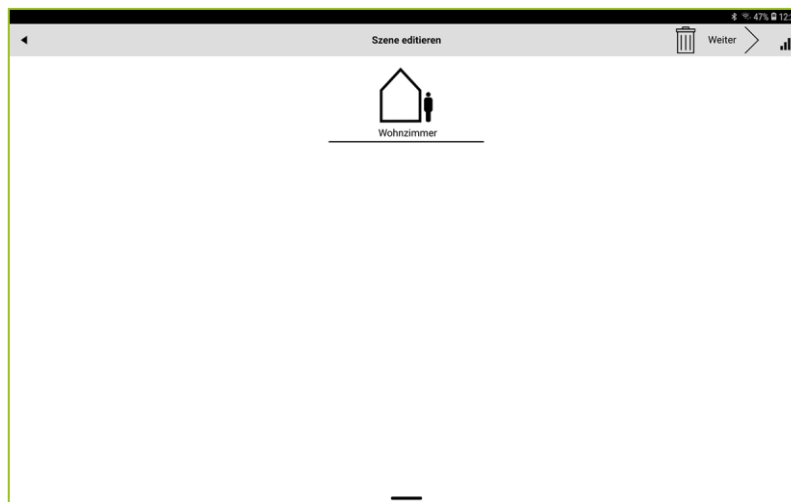


Abbildung: **Szene editieren** Bildschirm zum Bearbeiten einer Szene.

Im **Szene editieren** Bildschirm können Sie den Namen der Szene ändern und das Icon wechseln.

2. Tippen Sie auf **Weiter**.

Der **Elemente wählen** Bildschirm wird angezeigt.

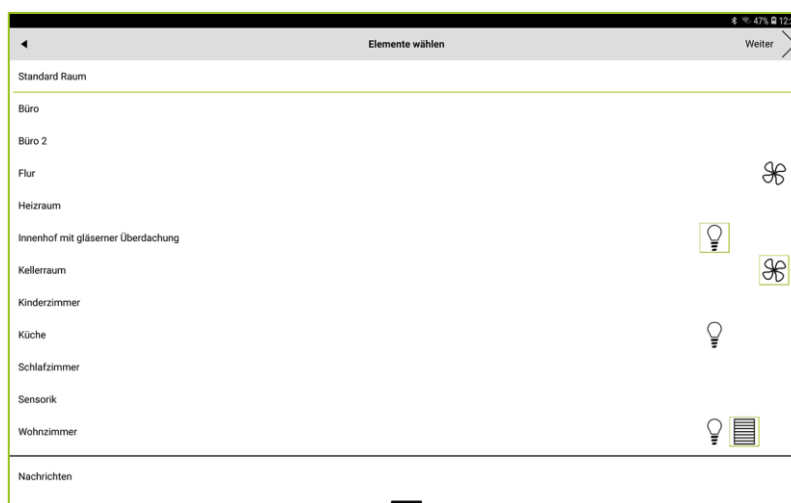


Abbildung: **Elemente wählen** Bildschirm zum Ändern der Funktionen und Nachrichten.

Im **Elemente wählen** Bildschirm können Sie Funktionen und Nachrichten zu einer Szene hinzufügen oder entfernen:

Grüner Rahmen: Die Einstellung ist in der Szene hinterlegt.

Grüner Hintergrund: Einstellungen neu setzen.

Ohne Rahmen oder Hintergrund: Funktion aus Szene entfernt.

3. Tippen Sie auf **Weiter**.

Der **Zeitsteuerung** Bildschirm wird angezeigt.

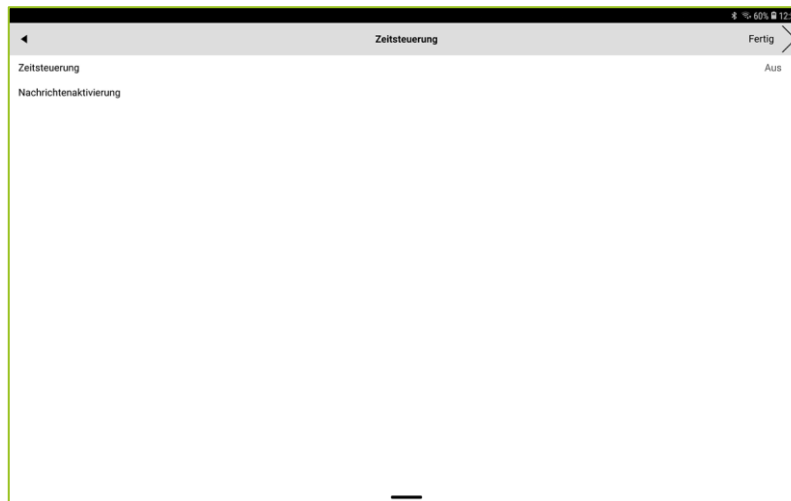


Abbildung: **Zeitsteuerung** Bildschirm zum Ändern der Zeitfunktion.

Hier können Sie die Zeitsteuerung für **Zeitpunkt** und **Astro** ändern.

4. Tippen Sie auf **Fertig**.

Der **Szene** Bildschirm wird angezeigt.

Die Einstellungen werden automatisch in der **frogControl** App gespeichert.

6.4 Überwachte Gruppen und Favoriten

Mit überwachten Gruppen werden offene Türen und Fenster überwacht. Ist beispielsweise ein Fenster beim Verlassen des Hauses geöffnet, so leuchtet die LED des frogDisplays rot. Sie können sich dann im frogDisplay direkt anzeigen lassen, welches Fenster geöffnet ist.

Nur die Fenster und Türen, die als Favoriten einer überwachten Gruppe zugeordnet sind, werden überwacht.

Überwachte Gruppen können Sie nur im frogDisplay erstellen.

6.4.1 Gruppe erstellen

Im ersten Schritt wird eine überwachte Gruppe erstellt. Im zweiten Schritt werden die zu überwachenden Fenster und Türen als Favoriten zu der Gruppe hinzugefügt.

1. Tippen Sie zweimal auf das Fenster oder die Tür, das/die Sie zu einer Gruppe hinzufügen wollen.

Tippen Sie auch zweimal, wenn Sie eine bereits bestehende Gruppe bearbeiten wollen.



Abbildung: Eine Tür soll als Favorit einer Gruppe zugeordnet werden.

Ein Bildschirm zum Anlegen einer Gruppe und von Favoriten wird angezeigt.

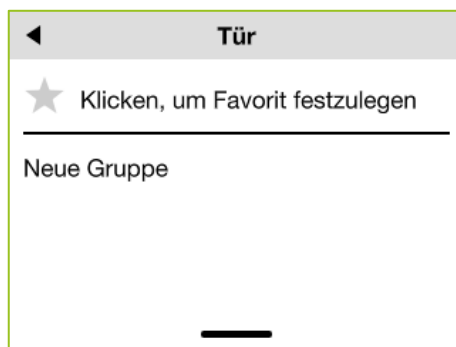


Abbildung: Bildschirm zum Anlegen einer Gruppe und eines Favoriten.

Legen Sie zunächst eine Gruppe an, der Sie dann einzelne Favoriten zuordnen können.

2. Tippen Sie auf **Neue Gruppe**.

Der **Neue Gruppe** Bildschirm wird angezeigt.

3. Geben Sie einen Gruppennamen ein und tippen Sie auf **Ok**.

Die Gruppe wird angezeigt.

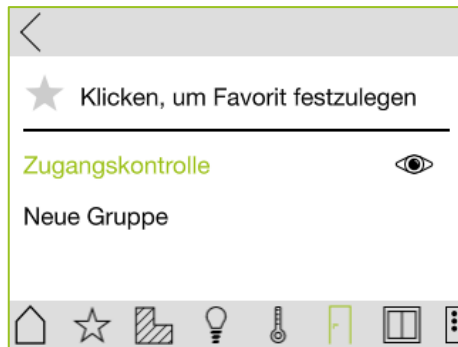


Abbildung: Angelegte Gruppe.

Wenn Sie mehrere Gruppen angelegt haben, müssen Sie zuerst eine Gruppe auswählen, zu der Sie den Favoriten hinzufügen wollen.

4. Tippen Sie auf die Gruppe, zu der Sie den Favoriten zuordnen wollen.

Der Gruppenname wird grün.

5. Tippen Sie auf **Favorit** ★, um den Favoriten der ausgewählten Gruppe zuzuordnen.

Der Favorit ★ wird angelegt.

6. Tippen Sie auf ◀, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.



Abbildung: Eine Tür wurde als Favorit zu einer Gruppe hinzugefügt.

Das Fenster oder die Tür, für die ein Favorit angelegt wurde, ist mit einem grünen Stern ★ gekennzeichnet.

Im nächsten Schritt können Sie die Gruppe mit den angelegten Favoriten aktivieren.

6.4.2 Gruppe aktivieren

1. Tippen Sie zweimal auf ein Fenster oder eine Tür, die bereits als Favoriten zu einer Gruppe hinzugefügt wurden.

Ein Bildschirm mit den vorhandenen Gruppen wird angezeigt.

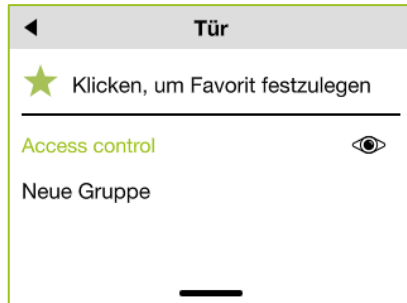


Abbildung: Zur Verfügung stehende Gruppen.

2. Tippen Sie auf , um eine Gruppe zu aktivieren.

Die Gruppe wird aktiviert und in der Menüleiste wird das Gruppen-Icon  angezeigt.



Abbildung: Aktivierte Gruppe.

3. Tippen Sie im **Menü** auf **Überwachte Funktionen**, um sich alle überwachten Gruppen anzeigen zu lassen.

Wenn das LED des frogDisplays rot leuchtet, wird angezeigt, welches Fenster oder welche Tür geöffnet ist.

Der **Überwachte Gruppen** Bildschirm wird angezeigt.

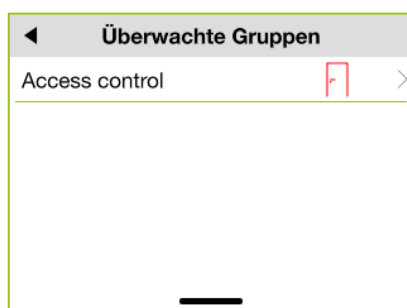


Abbildung: Überwachte Gruppen Bildschirm.

Gruppe löschen

Tippen Sie auf einen Gruppeneintrag und wischen Sie nach links. Der Gruppeneintrag wird rot markiert. Tippen Sie auf den Papierkorb , um die Gruppe zu löschen.

6.5 Setup

Die zentralen Einstellungen für die **frogControl** App können Sie im **Einstellungen** Bildschirm vornehmen. Das **Setup** erreichen Sie über das **Menü**.

Die Einstellungsmöglichkeiten unterscheiden sich für die **frogControl** App auf Android- und iOS-Geräten und für die **frogControl** App auf dem frogDisplay.

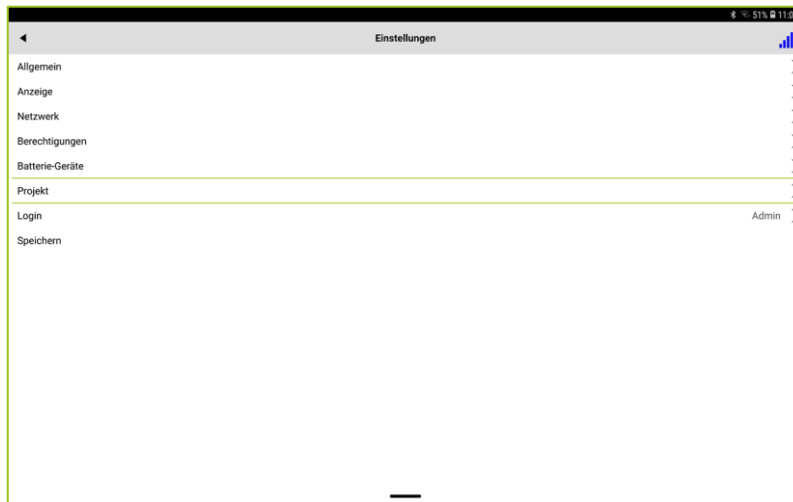


Abbildung: **Einstellungen** Bildschirm für Android- und iOS-Geräte.

Im **Einstellungen** Bildschirm der **frogControl** App stehen Ihnen folgende Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung:

- **Allgemein:** Bietet die folgenden Einstellungsmöglichkeiten:
 - **Standort:** Hier können Sie den Raum definieren, der standardmäßig in den Ansichten angezeigt wird.
Informationen zur Definition des Standorts, siehe → *Standort, Seite 56*.
 - **Geo-Standort:** Hier können Sie den Standort des frogDisplays festlegen, auch über den Längen- und Breitengrad.
 - **Sprache:** Hier können Sie die Sprache einstellen, die im Interface angezeigt werden soll.
 - **Startseite:** Hier können Sie festlegen, ob auf der Startseite die Projektliste oder das zuletzt geöffnete Projekt angezeigt werden soll.
 - **Tabletname:** Name des Tablets, damit dieses eindeutig identifiziert werden kann.
 - **Über:** Zeigt die aktuelle Version der **frogControl** App an.
- **Anzeige:** Bietet die folgenden Einstellungsmöglichkeiten:
 - **Hintergrund:** Hier können Sie zwischen drei Hintergründen wählen, die in der **frogControl** App angezeigt werden sollen.
 - **Menü-Leiste:** Hier können Sie festlegen, welche Menüseiten angezeigt werden soll. Zudem können Sie bestimmen, welche Seite angezeigt werden soll, wenn die Home-Taste gedrückt wurde.
 - **Farbkreis aktivieren:** Aktiviert den Farbkreis für bestimmte Steuerelemente.
 - **Kachel-Ansicht aktivieren:** Aktiviert die Kachelansicht auf den Menüseiten.

- **Netzwerk:** Bietet die folgenden Einstellungsmöglichkeiten:
 - **Direkte Verbindung (Geräte):** Hier können Sie einen Fernzugriff auf das frogblue-System konfigurieren, so dass es aus der Ferne (zum Beispiel aus dem Urlaub) bedient werden kann.
Informationen zur direkten Verbindung, siehe → *Direkte Verbindung, Seite 58*.
 - **Nachrichtenprotokoll :** Hier werden die empfangenen Bluetooth®-Nachrichten mitprotokolliert.
- **Berechtigungen:** Bietet die folgenden Einstellungsmöglichkeiten:
 - **Login:** Zeigt an, wer in der **frogControl** App eingeloggt ist. Hier kann der Benutzer auch gewechselt werden.
 - **Master PIN:** Hier können Sie eine Master-PIN festlegen, mit der Sie die Keypad-Ansicht verlassen können.
Informationen zum Keypad und dem Master-PIN, siehe → *Keypad: Zugriff steuern, Seite 68*.
- **Projekt:** Bietet die folgenden Einstellungsmöglichkeiten:
 - **Öffne schließen:** Hier können Sie das aktuelle Projekt schließen.
 - **Projekt wechseln:** Hier können Sie ein Projekt importieren, das Sie mit der **frogProject** App erstellt haben.
Informationen zum Importieren von Projekten, siehe → *Projekt importieren, Seite 11*.
- **Speichern:** Hier können Sie die Konfiguration lokal in der **frogControl** App speichern.

Im frogDisplay stehen Ihnen zusätzlich folgende Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung:

- **Allgemein:** Bietet für das frogDisplay die folgenden Einstellungsmöglichkeiten:
 - **Datum & Uhrzeit:** Hier können Sie festlegen, mit welchem Gerät das Datum und die Uhrzeit synchronisiert wird.
 - **Audio:** Hier können Sie die Lautstärke einstellen, mit denen Töne wiedergegeben werden sollen.
 - **Temperatur:** Hier können Sie die Temperatur des Ortes einstellen, an dem sich das frogDisplay befindet.
 - **Benachrichtigungen:** Hier können Sie konfigurieren, wann Benachrichtigungen verschickt und mit welcher Deaktivierungs-PIN diese deaktiviert werden können.
Informationen zur Konfiguration von Benachrichtigungen, siehe → *Benachrichtigungen, Seite 67*.
- **Anzeige:** Bietet für das frogDisplay die folgenden Einstellungsmöglichkeiten:
 - **Helligkeit:** Hier können Sie festlegen, ob und wie sich die Helligkeit des frogDisplays regulieren soll.
 - **Bildschirmschoner:** Hier können Sie Einstellungen zum Bildschirmschoner des frogDisplays vornehmen.
 - **Näherungssensor:** Hier können Sie den Näherungssensor aktivieren und seine Empfindlichkeit einstellen.
 - **Room Control Ansicht:** Hier können Sie einige Einstellungen zum Verhalten der Anzeige im Raum-Controller steuern.
Informationen zu den Einstellungen, siehe → *Room Control Ansicht, Seite 57*.

- **Netzwerk:** Bietet für das frogDisplay die folgenden Einstellungsmöglichkeiten:
 - **Bluetooth:** Hier wird die MAC-Adresse des frogDisplays angezeigt.
 - **WLAN:** Hier können Sie den Zugriff auf ein WLAN konfigurieren. Der Zugriff auf ein WLAN ist notwendig, wenn Sie ein Projekt über Fernzugriff per WLAN laden oder die SIP-Telefonie oder E-Mails verwenden wollen.
Informationen zur Konfiguration eines WLANs, siehe → *WLAN, Seite 60*.
 - **Telefonie (SIP):** Hier können Sie die Daten für einen SIP-Telefonanbieter konfigurieren. Informationen zur Konfiguration der Telefonie (SIP), siehe → *Telefonie (SIP), Seite 66*.
 - **E-Mail:** Hier können Sie die Konfiguration für einen SMTP-Server eingeben, so dass Benachrichtigungen per E-Mail versendet werden können.
 - **Bridge:** Hier können Sie die Bluetooth®-Nachrichten und Befehle eines frogDisplays zu einem anderen frogDisplay über ein WLAN übertragen, das heißt, ohne eine Bluetooth®-Verbindung.
Informationen zum Bridge-Modus, siehe → *Bridge, Seite 61*.
 - **Fernsteuerung (SIP):** Hier können Sie eine Fernsteuerung für das frogDisplay konfigurieren, wenn Sie sich per Telefon in das frogDisplay einwählen.
Information zur Fernsteuerung, siehe → *Fernsteuerung (SIP), Seite 64*.
 - **WLAN Access Point:** Hier können Sie temporär ein WLAN einrichten, um Software-Aktualisierungen auf dem frogDisplay vornehmen zu können.
Informationen zum Access Point, siehe → *WLAN Access Point, Seite 62*.
- **Berechtigungen:** Bietet für das frogDisplay die folgende Einstellungsmöglichkeit:
 - **Benutzer:** Hier können Sie Benutzer hinzufügen (mit **Benutzername** und **Passwort**) und bestimmen, wer Zugriff auf die **frogControl** App hat.
- **Neustart:** Ermöglicht den Neustart (Reboot) des frogDisplays.
- **Auf Werkseinstellungen zurücksetzen:** Hier können Sie das frogDisplay zurücksetzen. Damit werden alle vorgenommenen Einstellungen und Konfigurationen gelöscht.

6.5.1 Standort

Im **Standort Bildschirm** können Sie den Raum definieren, der standardmäßig in den Ansichten angezeigt werden soll.

1. Tippen Sie im **Menü** auf **Setup** und dann auf **Allgemein**.
2. Tippen Sie auf **Standort**.

Der **Standort** Bildschirm wird angezeigt.

In der Liste werden alle für das Projekt konfigurierten Räume angezeigt.

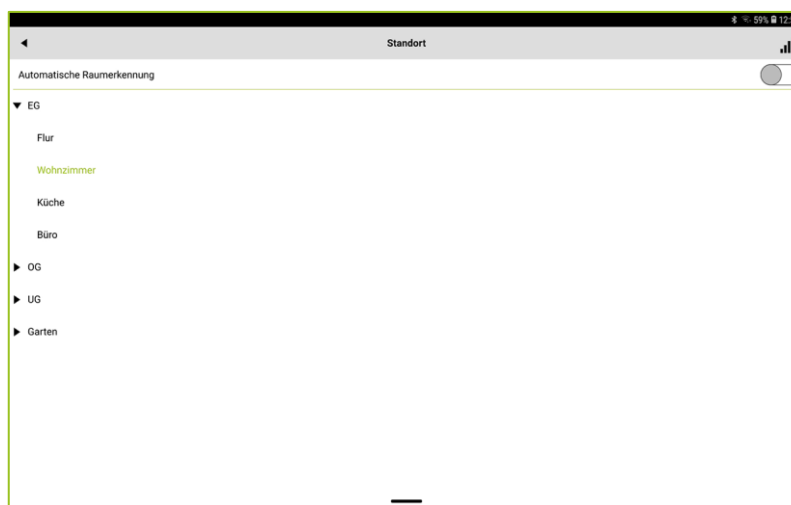


Abbildung: **Standort** Bildschirm.

3. Tippen Sie auf den Raum, der in den Ansichten standardmäßig angezeigt werden soll.

Der ausgewählte Raum wird grün markiert.

Hinweis

Wenn Sie die **Automatische Raumerkennung** aktivieren, wechselt der Raum abhängig davon, wo sich das Tablet mit der installierten **frogControl** App befindet.

Die Einstellungen werden automatisch in der **frogControl** App gespeichert.

6.5.2 Room Control Ansicht

In der **Room Control Ansicht** können Sie einige Einstellungen zum Verhalten der Anzeige im Raum-Controller vornehmen.

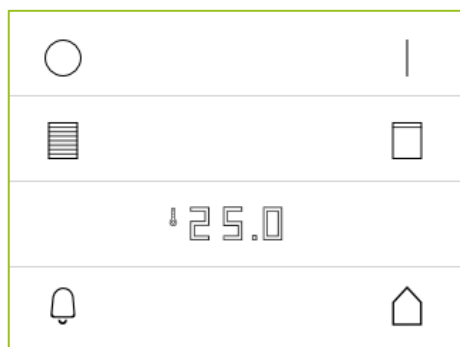


Abbildung: Raum-Controller.

1. Tippen Sie im **Menü** auf **Setup** und dann auf **Anzeige**.
2. Tippen Sie auf **Room Control Ansicht**.

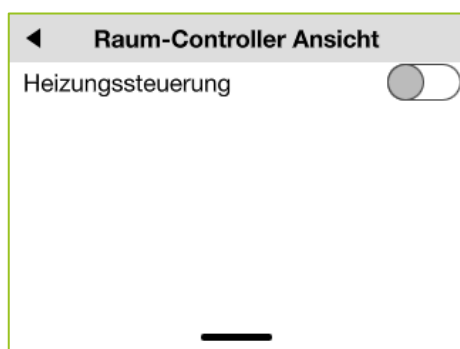


Abbildung: **Room Control Ansicht** Bildschirm.

Folgende Einstellung ist möglich:

Heizungssteuerung: Aktiviert die Heizungssteuerung, so dass die Temperatur des entsprechenden Raums temporär angepasst werden kann. Beim Wechsel des Wochenprogramms wird wieder die Temperatur aus den Heizungseinstellungen verwendet.

6.5.3 Direkte Verbindung

Über den **Direkte Verbindung (Geräte)** können Sie ein frogblue-System steuern, auch wenn Sie nicht vor Ort sind.

Der Fernzugriff erfolgt entweder über eine Portweiterleitung oder über ein VPN (Port 8883).

1. Tippen Sie im **Menü** auf **Setup** und dann auf **Netzwerk**.
2. Tippen Sie auf **Direkte Verbindung (Geräte)**.

Der **Direkte Verbindung (Geräte)** Bildschirm wird angezeigt.

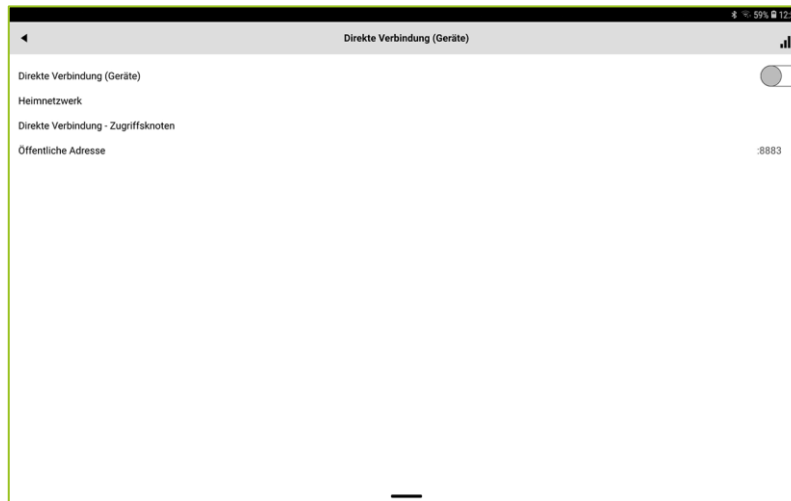


Abbildung: **Direkte Verbindung (Geräte)** Bildschirm.

Folgende Konfigurationsmöglichkeiten stehen zur Verfügung:

Direkte Verbindung (Geräte): Aktivierung der direkten Verbindung.

Heimnetzwerk: Das heimische WLAN. Diese Angabe wird benötigt, um zwischen einem **Direkte Verbindung - Zugriffsknoten** und einer **Öffentlicher Adresse** unterscheiden zu können.

Direkte Verbindung - Zugriffsknoten: Die IP-Adresse, beziehungsweise das frogDisplay, über die der Zugriff auf das lokale WLAN erfolgt.

Öffentliche Adresse: Öffentliche IP-Adresse, auf die von außen zugegriffen werden kann, wenn sich das mobile Gerät nicht im heimischen WLAN befindet.

6.5.4 Projekt wechseln

Sie können zu einem anderen Projekt wechseln und es öffnen, wenn Sie mehrere Projekte importiert haben.

Informationen zum Importieren von Projekten, siehe → *Projekt importieren, Seite 11*.

1. Tippen Sie im **Menü** auf **Setup** und dann auf **Projekt**.
2. Tippen Sie auf **Projekt wechseln**.

Der **frogControl** Bildschirm wird angezeigt.

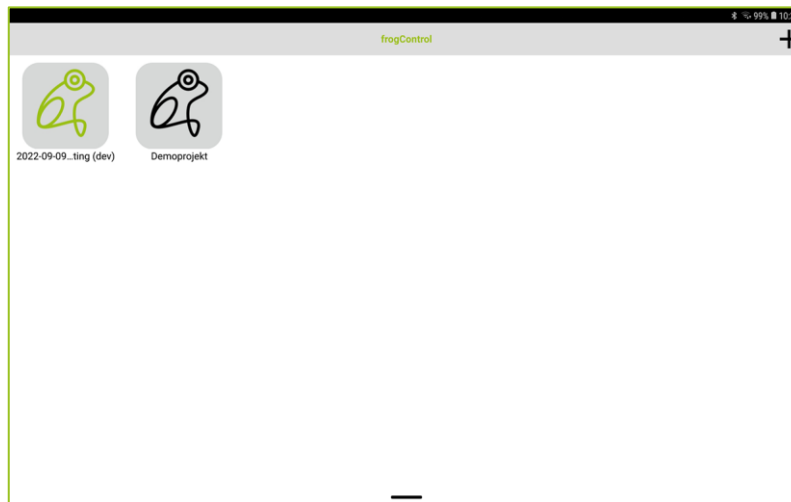


Abbildung: **frogControl** Bildschirm.

3. Tippen Sie auf das Projekt, das Sie öffnen wollen.

Der **Übersicht** Bildschirm für das ausgewählte Projekt wird angezeigt.

6.5.5 Speichern

Standardmäßig werden die Einstellungen der **frogControl** App automatisch gespeichert.

Hinweis

Sie müssen keine Daten auf dem Tablet speichern und sichern, auf dem die **frogProject** App installiert ist. Die Konfigurationsdaten werden in den frogs gespeichert.

6.5.6 WLAN

Im frogDisplay können Sie den Zugriff auf ein WLAN konfigurieren.

Der Zugriff auf ein WLAN wird beispielsweise benötigt, um Projekte importieren oder um die **frogware** des frogDisplays aktualisieren zu können. Zudem können Sie per Fernzugriff auf das frogblue-System zugreifen.

1. Tippen Sie im **Menü** auf **Setup** und dann auf **Netzwerk**.
2. Tippen Sie auf **WLAN**.
3. Aktivieren Sie das WLAN.

Alle in Reichweite befindlichen WLANs werden angezeigt.



Abbildung: **WLAN** Bildschirm.

4. Tippen Sie auf das WLAN, das Sie verwenden wollen.
5. Tippen Sie auf **Passwort** und geben Sie das Passwort für das WLAN ein.
6. Tippen Sie auf **Verbinden**.

Wenn die Verbindung erfolgreich aufgebaut wurde, wird der Name des WLANs grün angezeigt.

6.5.7 Bridge

Im Bridge-Modus kann sich ein frogDisplay per WLAN mit einem anderen frogDisplay verbinden und tunnelt dabei die Bluetooth®-Nachrichten. Damit können beispielsweise zwei Gebäudeteile miteinander gekoppelt werden, auch wenn keine Bluetooth®-Verbindung zwischen den beiden Gebäudeteilen möglich ist.

1. Tippen Sie im **Menü** auf **Setup** und dann auf **Netzwerk**.
2. Tippen Sie auf **Bridge**.

Der **Bridge** Bildschirm wird angezeigt.

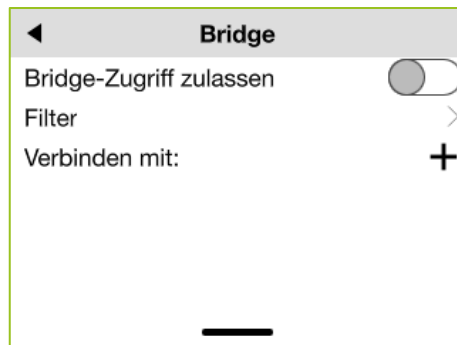


Abbildung: **Bridge** Bildschirm.

3. Aktivieren Sie **Bridge-Zugriff zulassen**.

Über **Filter** können Sie festlegen, welche Signale die verbundenen frogDisplays miteinander austauschen können.

4. Tippen Sie auf **Verbinden mit** 
5. Wählen Sie das frogDisplay, mit dem eine Verbindung im Bridge-Modus aufgebaut werden soll.

Hinweis

Achten Sie darauf, dass Sie keine Schleife (Loop) konfigurieren!

Möglich ist zum Beispiel folgende Konfiguration:

A -> B -> C

Nicht möglich hingegen sind zum Beispiel folgende Konfigurationen:

A -> B -> A

A -> B -> C -> A

6.5.8 WLAN Access Point

Wenn kein WLAN zur Verfügung steht oder die Zugangsdaten des WLANs nicht bekannt sind, können Sie temporär einen Access Point einrichten.

Über den eingerichteten Access Point können Sie dann die frogware des frogDisplays aktualisieren oder eine Projektkonfiguration hochladen.

1. Tippen Sie im **Menü** auf **Setup** und dann auf **Netzwerk**.
2. Tippen Sie auf **WLAN Access Point**.
3. Aktivieren Sie den Schieberegler für den Access Point.

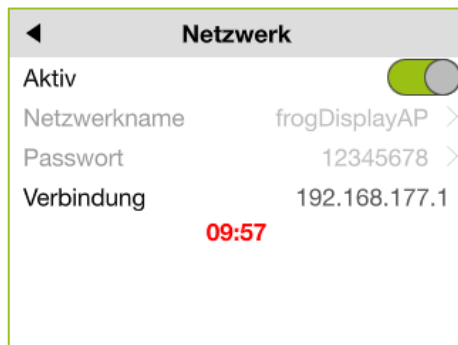


Abbildung: Aktivierter Access Point.

Ein WLAN mit dem Namen **frogDisplayAP** wird zunächst für zehn Minuten eingerichtet.

Jetzt können Sie Ihren Computer mit dem frogDisplay über das WLAN **frogDisplayAP** verbinden.

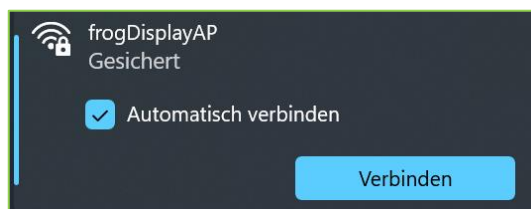


Abbildung: Mit dem **frogDisplayAP** Netzwerk verbinden (Windows 10).

4. Klicken Sie auf **Verbinden**.
5. Geben Sie den folgenden Netzwerkschlüssel ein: **greenfrog**

Sobald die Verbindung aufgebaut ist, bleibt der Access Point für weitere 30 Minuten aktiviert.

Jetzt können Sie von Ihrem Computer über einen Browser auf das frogDisplay zugreifen.

6. Starten Sie einen Browser auf ihrem Computer.
7. Geben Sie in die Adresszeile des Browsers folgende IP-Adresse ein: **192.168.177.1**

Ein Dialogfenster zur Eingabe eines Benutzernamens und eines Passworts wird angezeigt.

Hinweis

Beim ersten Update der frogware des frogDisplays lauten die Zugangsdaten wie folgt:

Benutzername: **frogblue**

Passwort: **greenfrog**

Bei weiteren, nachfolgenden Updates lauten die Zugangsdaten dann wie folgt:

Benutzername: **frogblue**

Passwort: *<Projektkennwort>*

Das Projektkennwort entspricht dem Passwort des auf das frogDisplay hochgeladenen Projektes.

8. Geben Sie den Benutzernamen und das Passwort ein.

Eine Warnung für die Sicherheit des Zertifikats wird angezeigt.

9. Ignorieren Sie die Warnung für das Zertifikat und laden Sie die Webseite.

10. Geben Sie noch einmal den Benutzernamen und das Passwort ein.

Die **Übersicht**-Seite wird angezeigt.



Abbildung: **Übersicht**-Seite.

11. Klicken Sie auf **Firmwareaktualisierung**, wenn Sie die frogware des frogDisplays aktualisieren wollen.

Auf der **frogOS Firmware Aktualisierung**-Seite können Sie die frogware aktualisieren.

12. Klicken Sie auf **Systemsteuerung**, wenn Sie eine Projektkonfiguration hochladen wollen.

Auf der **Systemsteuerung**-Seite können Sie eine Projektkonfiguration hochladen.

Nachdem Sie die Aktualisierungen vorgenommen haben, deaktivieren Sie wieder den Access Point im frogDisplay.

6.5.9 Fernsteuerung (SIP)

Im frogDisplay können Sie eine Fernsteuerung konfigurieren, wenn Sie sich per Telefon in das frogDisplay einwählen.

Die eingegebenen Telefonnummern sind die freigegeben Nummern, die denen Sie sich einwählen können. Sie können nur eine einzige Telefonnummer eingeben oder auch nur einen Teil einer Telefonnummer.

1. Tippen Sie im **Menü** auf **Setup** und dann auf **Netzwerk**.
2. Tippen Sie auf **Fernsteuerung (SIP)**.
3. Tippen Sie auf **Fernsteuerung hinzufügen** +

Der **Fernsteuerung** Bildschirm wird angezeigt.

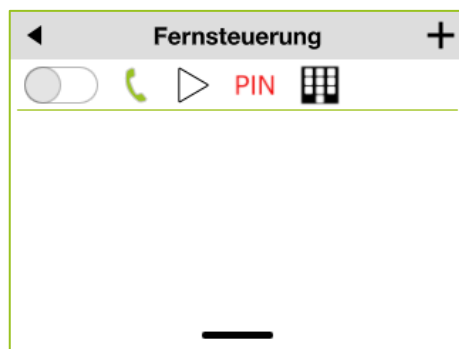


Abbildung: **Fernsteuerung** Bildschirm.

Die folgenden Konfigurationen für eine Benachrichtigung sind möglich:

Telefonprofil: Hier können Sie einstellen, welche Telefonnummern im Falle einer Benachrichtigung angerufen werden sollen (mit Wiederholung).

Trigger: Hier können Sie einstellen, welches Ereignis eine Benachrichtigung auslöst.

Audiodatei: Hier können Sie eine Audio-Datei auswählen, die im Falle einer Benachrichtigung abgespielt werden soll. Falls keine Audio-Datei vorhanden sein sollte, kann durch langes Tippen eine Audio-Datei aufgenommen werden.

PIN: Hier können Sie eine Pin festlegen, die eingegeben werden muss, um eine Benachrichtigung zu bestätigen.

Fernsteuerung: Hier können Sie festlegen, welche Nachrichten über das Telefon ausgelöst werden können.

4. Konfigurieren Sie die Fernsteuerung.

Folgende vordefinierten Fernsteuerungsbefehle stehen zur Verfügung:

Kommando	Funktion	Parameter innerhalb von 3 Sekunden	Parameter Funktion	Bemerkungen
*1#	Licht Zentral	0#/1#/#	Aus/Ein	„#“ ohne Zifferneingabe gibt aktuellen Status zurück
*2#	Rollladen Zentral	0#/1#/#/xx#	Hoch/Runter/xx%	„#“ ohne Zifferneingabe gibt aktuellen Status zurück
*3#	Tür	0#/1#	Tür öffnen	
*5#	Audio	0#/1#/#2/3#/4-9#	0 - Audio 1 - Hören 2 - Durchsage 3 - Gegensprechen	
*8#	Auslösende Linie	1-24# (0#/#)	Aus für x Stunden (0: Ausschalten)	Nur bei Anruf zu Telefon
*9#	Benachrichtigung	1-24# (0#/#)	Aus für x Stunden (0: Aus/Ein)	

Wenn Sie sich per Telefon in das frogDisplay einwählen, können die Nachrichten durch Eingabe des Kommandos gesendet werden.

6.5.10 Telefonie (SIP)

Im frogDisplay können Sie die Verwendung von SIP-Telefonaten konfigurieren.

Mit Hilfe der SIP-Telefonie können Gespräche über IP-Netzwerke oder auch klassische Telefonnetze geführt werden. Dazu wird ein SIP-Server, auch SIP-Registrar genannt, benötigt, der die wichtigste Komponente einer IP-Telefonanlage darstellt. Der Zugriff auf den SIP-Server erfolgt über einen Benutzernamen und Passwort.

1. Tippen Sie im **Menü** auf **Setup** und dann auf **Netzwerk**.
2. Tippen Sie auf **Telefonie (SIP)**.

Der **Telefonie (SIP)** Bildschirm wird angezeigt.



Abbildung: **Telefonie (SIP)** Bildschirm.

Hier können Sie die Daten für den SIP-Registrar sowie dessen Zugangsdaten eingeben.

3. Tippen Sie auf **SIP-Registrar**, um die Daten für den SIP-Server einzugeben.
4. Tippen Sie auf **Benutzer**, um den Benutzernamen für den SIP-Registrar einzugeben.
5. Tippen Sie auf **Passwort**, um das Passwort für den SIP-Registrar einzugeben.
6. Aktivieren Sie den Schieberegler **Telefonie aktivieren**.

Damit können Sie die Telefonie (SIP) für Benachrichtigungen nutzen.

Informationen zu Benachrichtigungen, siehe → *Alarmer im frogDisplay konfigurieren, Seite 71*.

6.5.11 Benachrichtigungen

Im frogDisplay können Sie festlegen, wann Benachrichtigungen aktiviert und mit welcher **Deaktivierungs-PIN** diese deaktiviert werden können.

1. Tippen Sie im **Menü** auf **Setup** und dann auf **Allgemein**.
2. Tippen Sie auf **Benachrichtigungen**.



Abbildung: **Benachrichtigungen** Bildschirm.

Folgende Einstellungen sind möglich:

Aktivierungsverzögerung: Legt fest, nach welcher Zeitspanne nach der Aktivierung des Alarms die Benachrichtigungen tatsächlich aktiviert werden.

Alarmverzögerung: Legt fest, nach welcher Zeitspanne Alarme ausgelöst werden.

Deaktivierungs-PIN: Legt die PIN fest, mit der die Benachrichtigungen deaktiviert werden können.

6.5.12 frogDisplay zurücksetzen

Im frogDisplay können Sie über **Auf Werkseinstellungen zurücksetzen** alle Einstellungen und Konfigurationen löschen.

Die gelöschten Daten können nicht wiederhergestellt werden!

1. Tippen Sie im **Menü** auf **Setup** und dann auf **Auf Werkseinstellungen zurücksetzen**.

Ein Dialogfenster zum Zurücksetzen des frogDisplay wird angezeigt.

2. Tippen Sie auf **Zurücksetzen**.

Alle Konfigurationsdaten werden gelöscht.

7 Keypad: Zugriff steuern

Über das Keypad können Sie den Zugriff auf Taster und Schalter steuern.

Im ersten Schritt definieren Sie eine Master PIN, um das Keypad zu aktivieren. Mit der Master PIN können Sie auch die Keypad-Ansicht verlassen.

Im zweiten Schritt können Sie jedem Taster und Schalter einen individuellen Pin-Code zuordnen.

7.1 Master PIN festlegen

Mit einer Master PIN wird das Keypad aktiviert. Mit der Master PIN können Sie zudem die Keypad-Ansicht verlassen.

1. Tippen Sie im **Menü** auf **Setup** und dann auf **Berechtigungen**.
2. Tippen Sie auf **Master PIN**.

Der **Master PIN** Bildschirm wird angezeigt.

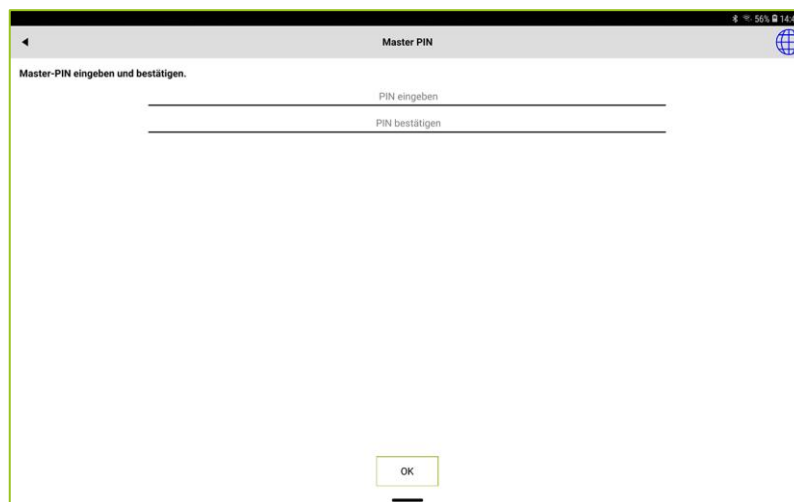


Abbildung: **Master PIN** Bildschirm.

3. Geben Sie in **PIN eingeben** einen Pin-Code ein.
4. Geben Sie in **PIN bestätigen** noch einmal den Pin-Code ein.
5. Tippen Sie auf **OK**.

Die Master PIN wird gespeichert.

7.2 Pin-Code konfigurieren

Bevor Sie einen Pin-Code für einen Schalter festlegen können, muss zuvor eine Master PIN definiert sein. Informationen zur Definition einer Master PIN, siehe → *Master PIN festlegen, Seite 68*.

1. Tippen Sie in der Menüleiste auf **Schalteransicht** 

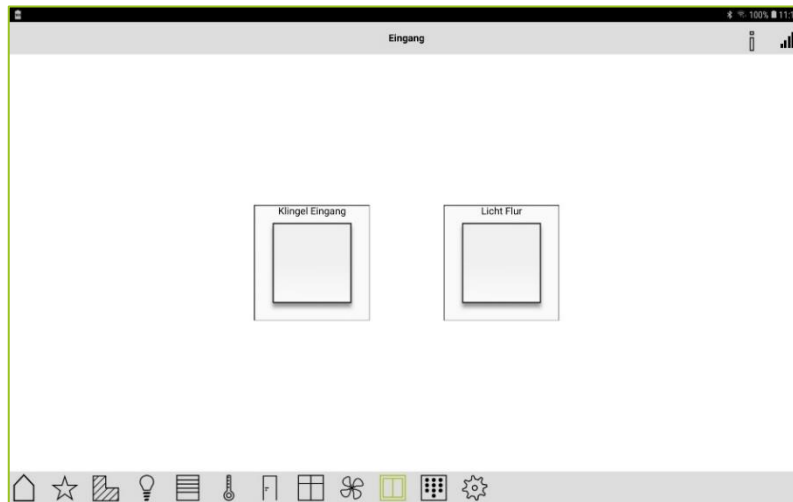


Abbildung: Schalteransicht.

2. Tippen Sie in der Menüleiste auf **Pin-Code konfigurieren** 

Die Menüleiste beginnt zu blinken.

Hinweis

Wenn Sie ca. 2 Sekunden auf **Pin-Code konfigurieren**  tippen, wird der **Keypad Konfiguration** Bildschirm angezeigt. Alle erstellten Pin-Codes werden aufgelistet, die hier auch geändert werden können.

3. Tippen Sie auf den Schalter, den Sie mit einem Pin-Code belegen wollen.

Der **Pincode** Bildschirm wird angezeigt.

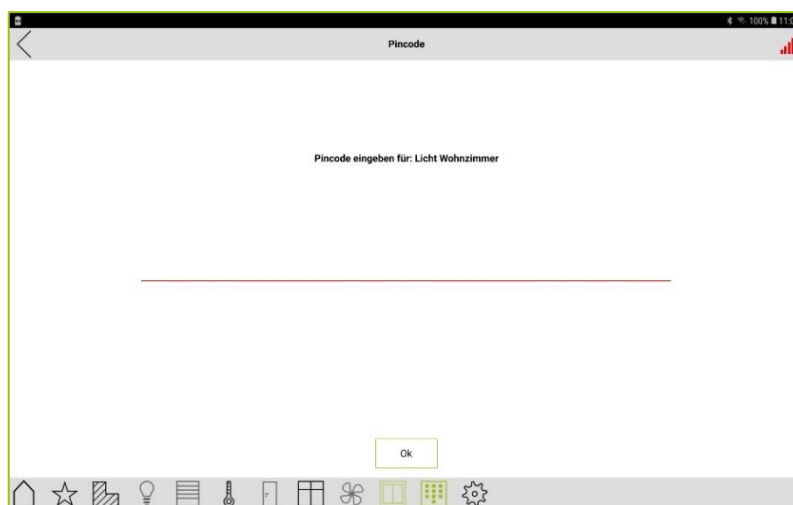


Abbildung: **Pincode** Bildschirm.

4. Geben Sie einen Pin-Code ein.
5. Tippen Sie auf **OK**.

Der Pin-Code wird dem Schalter zugeordnet.

Damit können Sie den Pin-Code in der Keypad-Ansicht eingeben und somit einen Schalter freigeben.

1. Tippen Sie in der Menüleiste auf **Keypad** 

Der **Keypad Konfiguration** Bildschirm wird angezeigt.

2. Tippen Sie auf **Keypad Ansicht**.

Die Keypad-Ansicht wird angezeigt.

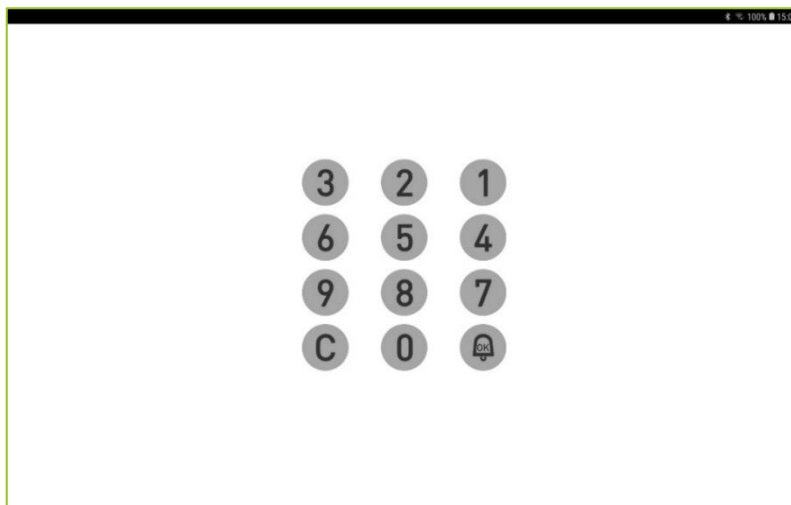


Abbildung: Keypad-Ansicht.

3. Geben Sie einen Pin-Code ein, um einen Schalter freizugeben.
— oder —
3. Geben Sie die Master PIN ein, um die Keypad-Ansicht wieder zu verlassen.

8 Alarime im frogDisplay konfigurieren

Im frogDisplay können Sie Benachrichtigungen aktivieren und konfigurieren.

Eine Benachrichtigung kann über einen Telefonanruf, per E-Mail oder durch optische Signale über eine Videokamera erfolgen.

Bei der Benachrichtigung über einen Telefonruf muss zuerst die Konfiguration des Telefonanbieters im **Setup** erfolgen.

Informationen zur Konfiguration der Telefonie (SIP), siehe → *Telefonie (SIP)*, Seite 66.

Die Konfiguration, wann Benachrichtigungen aktiviert und mit welcher Deaktivierungs-PIN diese deaktiviert werden können, nehmen Sie ebenfalls im **Setup** vor.

Informationen zur Konfiguration der Einstellungen für Benachrichtigungen, siehe → *Benachrichtigungen*, Seite 67.

Benachrichtigungen können Sie auf der Startseite des Projekts konfigurieren und aktivieren.

1. Tippen Sie in der Titelseite lang auf **Benachrichtigung** 

Der **Benachrichtigungen** Bildschirm wird angezeigt.

2. Tippen Sie auf **Benachrichtigung hinzufügen** 

Folgende Benachrichtigungsarten stehen zur Auswahl:

Call: Benachrichtigung per Telefonanruf.

E-Mail: Benachrichtigung per E-Mail. Dazu müssen im **Setup** der E-Mail-Server und die E-Mail-Adresse konfiguriert sein.

Push Notification: Benachrichtigung, die auf ein Gerät geschickt werden kann.

Video: Benachrichtigung per optisches Signal über eine Videokamera. Dazu muss eine Videokamera im frogDisplay konfiguriert sein.

Informationen zur Konfiguration von Videoquellen, siehe → *Videoquellen konfigurieren*, Seite 73.

3. Tippen Sie auf **Call**.

Der **Benachrichtigungen** Bildschirm wird angezeigt.

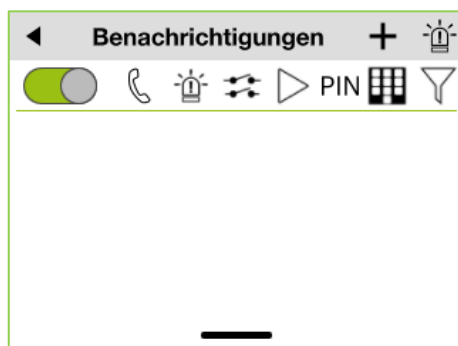


Abbildung: **Benachrichtigungen** Bildschirm.

Folgende Konfigurationen für eine Benachrichtigung sind möglich:

Telefonprofil: Hier können Sie einstellen, welche Telefonnummer im Falle einer getriggerten Benachrichtigung angerufen werden soll.

Trigger: Hier können Sie einstellen, welches Ereignis eine Benachrichtigung auslöst.

Audiodatei: Hier können Sie eine Audio-Datei auswählen, die im Falle einer Benachrichtigung abgespielt werden soll. Falls keine Audio-Datei vorhanden sein sollte, kann durch langes Tippen auch eine Audio-Datei aufgenommen werden.

PIN: Hier können Sie eine Pin festlegen, die eingegeben werden muss, um eine Benachrichtigung zu bestätigen.

Fernsteuerung: Hier können Sie festlegen, welche Nachrichten an die eingetragene Nummer versendet werden sollen.

Filter: Hier können Sie Pins festlegen, die bestimmte Nachrichten triggern.

4. Konfigurieren Sie die Benachrichtigungen.
5. Tippen Sie in der Titelzeile kurz auf **Benachrichtigung** , um die Benachrichtigungen zu aktivieren.



Abbildung: Aktivierung einer Benachrichtigung.

9 Videoquellen konfigurieren

Im frogDisplay können Sie als Input eine Kamera konfigurieren.

1. Tippen Sie in der Menüleiste auf **Kamera** 

Der **Videoquellen** Bildschirm wird angezeigt.

2. Tippen Sie auf **Videoquelle hinzufügen** 

Der **Videoquelle hinzufügen** Bildschirm wird angezeigt.

3. Tippen Sie auf **Manuell hinzufügen**.

Der **Video Einstellungen** Bildschirm wird angezeigt.

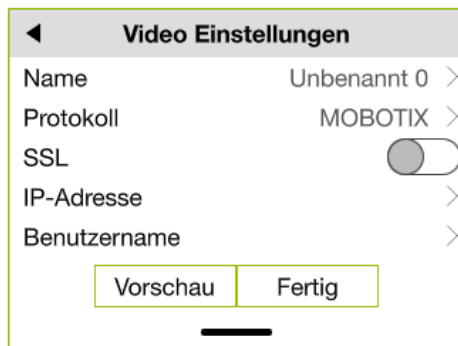


Abbildung: **Video Einstellungen** Bildschirm.

Folgende Einstellungen für eine Videoquelle sind möglich:

Name: Name der Kamera oder Videoquelle.

Protokoll: Protokoll, über das die Daten von der Videoquelle auf das frogDisplay übertragen werden.

SSL: Option für eine verschlüsselte Übertragung.

IP-Adresse: IP-Adresse der Videoquelle.

Benutzername: Benutzername zum Login für die Kamera.

Passwort: Passwort zum Login für die Kamera.

Bildrate: Bildrate, mit der das Video aufgenommen werden soll.

Entzerren: Option zum Entzerren der Bilder.

4. Konfigurieren Sie die Daten für die Videoquelle.
5. Tippen Sie auf **Abschließen**.
6. Tippen Sie in der Menüleiste auf **Video abspielen** , um die empfangenen Bilder der Videoquelle anzuschauen.

10 Backupstatus

In der **frogControl** App können Sie den Status eines Projektbackups überprüfen.

1. Tippen Sie im **Übersicht** Bildschirm in der Titelzeile auf den frog.

Der **Backup-Status** Bildschirm wird angezeigt.

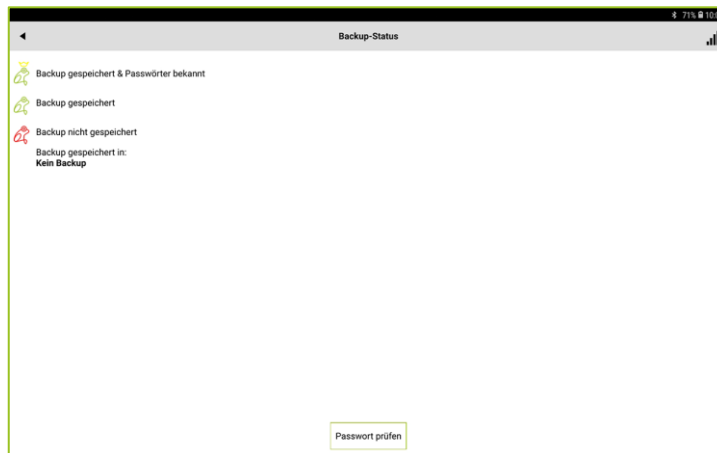


Abbildung: **Backup-Status** Bildschirm.

2. Tippen Sie auf **Passwort prüfen**.

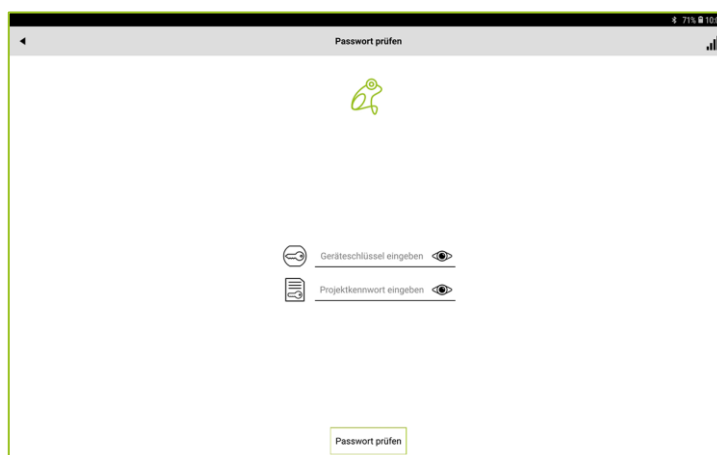


Abbildung: **Passwort prüfen** Bildschirm.

3. Geben Sie den Geräteschlüssel (**Geräteschlüssel eingeben**) und das Projektkennwort (**Projektkennwort eingeben**) ein.
4. Tippen Sie auf **Passwort prüfen**.

Der Status des Projektbackups wird geprüft.

Die Farbe des frogs zeigt den Status des Projektbackups an:

Grün: Das Projektbackup stimmt mit der Konfiguration der frogs überein.
Das System ist auf dem aktuellen Stand.

Rot: Die Konfiguration von einem oder mehreren frogs wurde geändert und stimmen nicht mit der aktuellen Konfiguration überein.

11 Stichwortverzeichnis

A

Absenktemperatur 30
Access point 62
 verbinden 62
Alarmer *Siehe* Benachrichtigungen
Android
 Zugriff auf Fotos, Medien und Dateien 10
 Zugriff auf Standort des Geräts 10
Ansichten
 Fenster 38
 Heizungen 30
 Lampen 27
 Lüftungen 39
 Raum festlegen 56
 Räume 25
 Rollläden 29
 Schalteransicht 40
 Türansicht 37
AppView 20
 Ansichten 21, 23
 Einstellungen 53
Automatische Raumerkennung 56

B

Benachrichtigung
 per E-Mail 71
 per Telefonanruf 71
 über Kamera 71
Benachrichtigungen 71
 Aktivierungsverzögerung 67
 Alarmverzögerung 67
 Deaktivierungs-PIN 67
Bluetooth
 Android 10
 iOS 10
Bridge 61

D

Direkte Verbindung 58

E

Einstellungen *Siehe* Setup

F

Favorit 51
 anlegen 51
 Gruppe zuordnen 51
Fensteransicht 38
Fernsteuerung (SIP) 64
 Fernsteuerungsbefehle 65
frogControl
 Android 9
 iOS 9
 Startseite 10
frogControl Startseite 19

frogControl-Konfigurationsdatei 11
frogDisplay
 Auf Werkseinstellungen zurücksetzen 67
 Benachrichtigungen aktivieren 71
 Benachrichtigungen erstellen 71
 Benachrichtigungen, Einstellungen 67
 Berechtigungen für Nutzer 55
 Daten löschen 67
 E-Mail konfigurieren 55
 Fernsteuerung (SIP), Einstellungen 64
 miteinander verbinden (Bridge) 61
 Näherungssensor 54
 Neustart (reboot) 55
 Projekt via Remote auf Tablet übertragen 16
 Startseite 10
 Startseite für Projekt 20
 Telefonie (SIP), Einstellungen 66
 WLAN, Einstellungen 60
frogware 8

G

Geo-Standort 53
Geräteschlüssel 12
Gruppe
 aktivieren 52
 bearbeiten 50
 erstellen 50
 Favorit hinzufügen 51
 löschen 52

H

Heizdauer 36
Heizkreise 23, 30
Heiz-Status *Siehe* Heizdauer
Heizung
 Tagesprogramm 32
 Temperatursteuerung 31
Heizungssteuerung 30
 Heiz-Status 36
 Modus 34
 Übersicht 35
 Vor- und Rücklauf 36

K

Kamera 73
Keypad 68
Keypad-Ansicht 70
 Pin-Code eingeben 70

M

Master PIN 68
Menü 19
Menü Bildschirm 19

N

Nachrichtenprotokoll 54
Näherungssensor 54

P

Pin-Code 69
 eingeben 70
 konfigurieren 69
Projekt
 importieren 11
 importieren auf frogDisplay 11
 schließen 54
 via Remote laden 16
 wechseln 59
Projektbackup
 Status 74
Projektkennwort 12
Push notification 71

R

Raum-Controller 57
Room Control Ansicht 57

S

Setup
 frogControl 53
SIP-Registrier 66
SIP-Server *Siehe* SIP-Registrier
Startseite 10
Status Projektbackup 74
Statusszene 42
 Statusnachrichten 44

Szene 41
 aktivieren 47
 Astro 46
 bearbeiten 48
 erstellen 41
 löschen 48
 Zeitpunkt 45

T

Tabletname 53
Tagesprogramm 32
Tastverhältnis 36
Telefonie (SIP)
 frogDisplay 66
Temperatursteuerung 31
 Tagesprogramm konfigurieren 32

U

Übersicht
 Bildschirm 19
Überwachten Gruppe *Siehe* Gruppe

V

Videoquelle konfigurieren 73

W

Werkseinstellungen 55
WLAN
 Access point 62
 frogDisplay 60
 temporär 62