



Benutzerhandbuch

frogProject App Version 1.8



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, 11. Juli 2023

Made in Germany



Inhaltsverzeichnis

1	Über dieses Handbuch.....	7
1.1	Für wen ist das Handbuch?	7
1.2	Typografische Konventionen	7
1.3	Abkürzungen.....	7
2	frogblue – Einführung und Überblick.....	8
2.1	Revolutionär einfach – das Funktionsprinzip	10
2.2	frogblue-Software – ein Überblick	12
3	Sicherheit: frogblue-Geräte	13
3.1	Verwendete Hinweise und Symbole	13
3.2	Bestimmungsgemäßer Gebrauch.....	14
3.3	Bestimmungswidriger Gebrauch	14
3.4	Sicherheitshinweise.....	15
4	Sicherheit: frogProject App – Passwörter	16
5	Hinweise zum Umweltschutz.....	18
6	Generelle Verkabelungshinweise	19
6.1	VDE - Geprüft und zertifiziert	20
6.2	Installationshinweise.....	21
6.2.1	Unterputzdosen	22
6.3	Beispielverkabelungen	24
6.3.1	frogIn3-AC in 2-facher Unterputzdose	24
6.3.2	frogDim1-3 in 2-facher Unterputzdose.....	25
6.3.3	frogDim1-3 mit angeschlossener Lampe.....	26
6.3.4	frogDim2-2 mit zwei angeschlossenen Lampen	27
6.3.5	Szenario Schlafzimmer.....	28
6.3.6	Szenario Badezimmer	29
6.4	Reichweite von Frogs.....	30
7	frogProject App installieren und aktualisieren.....	31
7.1	frogProject starten	33
7.2	frogProject App auf Windows installieren	34
7.3	frogProject App aktualisieren.....	35
8	frogProject – Überblick über Icons und Farbcodes.....	36
8.1	Titelzeile	37
8.2	Geräteliste.....	38
8.3	Anzeigenbereich	39
8.4	Konfigurationsbereich	40
8.4.1	Eingänge.....	40
8.4.2	Ausgänge	44

9	frogblue Projekte konfigurieren	47
9.1	Projekte verwalten.....	47
9.1.1	Projekt erstellen	48
9.1.2	Projektinformationen bearbeiten.....	49
9.1.3	Projekt öffnen.....	50
9.1.4	Projekt exportieren.....	51
9.1.5	Projekt importieren.....	53
9.1.6	Projekt finden.....	54
9.1.7	Projekt löschen	56
9.1.8	Projektkennwort ändern.....	57
9.1.9	Geräteschlüssel ändern	58
9.2	Geräte zu einem Projekt hinzufügen.....	60
9.2.1	Nicht angeschlossene Geräte hinzufügen	64
9.2.2	Frogs ersetzen	65
9.3	Frogs konfigurieren	66
9.3.1	Frogs einem Raum und einem Bereich zuordnen.....	67
9.3.2	Eingänge konfigurieren.....	71
9.3.3	Ausgänge konfigurieren	74
9.3.4	Konfigurationen für Eingänge und Ausgänge kopieren und tauschen.....	77
9.3.5	Taster hinzufügen und Eingängen zuordnen	79
9.4	Erweiterte Konfigurationen	81
9.4.1	Mehrere Nachrichten definieren	81
9.4.2	Erweiterte Konfigurationen für Eingänge und Ausgänge.....	83
9.4.3	Spezielle Konfigurationen für Ausgänge	93
9.4.4	Reichweite konfigurieren	98
9.5	Erweiterte Einstellungen	99
9.5.1	Erweiterte Geräteeinstellungen.....	100
9.5.2	Master/Klon-Konfiguration	105
9.5.3	Status	106
9.5.4	Nutzeransicht.....	107
9.5.5	Temperaturansicht.....	107
9.5.6	Leistungsmessung.....	107
9.6	Gerätekonfiguration auf ein Gerät laden	108
9.7	Health-Check.....	110
9.8	Heizungsregelung konfigurieren	111
9.9	frogKeys konfigurieren	116
9.9.1	Richtungen konfigurieren	117
9.10	frogLinks konfigurieren	122

9.10.1	Nutzbare Nachrichten konfigurieren	122
9.10.2	Betriebsart konfigurieren	123
9.11	frogDisplay konfigurieren	126
9.11.1	Projekt auf frogDisplay laden	126
10	Geräte-Manager	127
10.1	frogware aktualisieren	129
10.1.1	frogware für Frogs aktualisieren	129
10.1.2	frogware für batteriebetriebene frogblue-Geräte aktualisieren	131
10.1.3	frogware für frogDisplay aktualisieren	132
10.2	Backup erstellen	136
10.3	Geräte löschen	137
11	Makros und Systemsignale	140
11.1	Makros erstellen und verwalten	141
11.1.1	Makros erstellen	141
11.1.2	Makros Eingängen und Ausgängen zuordnen	148
11.2	Funktionsmakros anlegen und verwalten	149
11.2.1	Funktionsmakros in der Konfiguration speichern	149
11.2.2	Funktionsmakros im Editor erstellen	150
11.2.3	Funktionsmakro aktivieren	152
11.3	System-Signale anlegen und verwalten	154
11.3.1	System-Signale erstellen	154
11.4	System-Gruppen anlegen und verwalten	157
11.4.1	System-Gruppen erstellen	157
11.4.2	System-Gruppen Eingängen und Ausgängen zuordnen	159
11.5	Dimmkurven erstellen und verwalten	161
11.5.1	Dimmkurve erstellen	161
11.5.2	Dimmkurven importieren und exportieren	162
12	Nachrichten	163
12.1	Nachrichten-Zentrum	163
12.2	Nachrichtenlogger	166
12.3	Nachrichtenverkehr	167
12.4	Zeitmeldung	168
12.5	Unbekannte Meldungen	169
12.6	Unbekannte Frogs	170
13	Schnellanleitungen	171
13.1	Einen Frog zu einem Projekt hinzufügen und einem Raum zuordnen	172
13.2	Wechselschaltung, Kreuzschaltung und Zentral Ein/Aus	178
13.2.1	Wechselschaltung im Wohnzimmer	178

13.2.2	Kreuzschaltung für Wohnzimmer, Essecke und Küche	183
13.2.3	Zentral An/Aus	192
13.3	Zeitsteuerung für Kinderzimmer mit Dimmung.....	197
13.4	Türsteuerung.....	203
13.5	Türen und Fenster überwachen	208
Anhang	210
	Befehlsreferenz ASCII für frogLink	210
	Befehlsreferenz JSON für frogLink.....	213
	Stichwortverzeichnis	215

1 Über dieses Handbuch

Lesen Sie dieses Handbuch aufmerksam durch und befolgen Sie die aufgeführten Hinweise. So vermeiden Sie Personen- und Sachschäden und gewährleisten einen zuverlässigen Betrieb und eine lange Lebensdauer der Geräte.

Bewahren Sie das Handbuch sorgfältig auf.

Falls Sie Geräte weitergeben, geben Sie auch dieses Handbuch mit.

Für Schäden durch Nichtbeachtung des Handbuchs übernimmt die frogblue AG keine Haftung.

Wenn Sie weitere Informationen benötigen oder Fragen zu den Geräten haben, wenden Sie sich an die frogblue AG oder besuchen Sie uns im Internet → frogblue.com.

Dieses Handbuch beschreibt, wie Sie mit frogblue schnell und einfach intelligente Smart-Home-Anwendungen erstellen und konfigurieren können. Dabei erfahren Sie,

- ✓ wie Sie eine Smart-Home-Anwendung mit Frogs planen können,
- ✓ wie Sie Frogs installieren können,
- ✓ wie Sie mit der **frogProject** App ein frogblue-System konfigurieren und verwalten können.

1.1 Für wen ist das Handbuch?

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

Die Installation, Inbetriebnahme und Wartung der Geräte darf nur durch dafür ausgebildete Elektrofachkräfte mit entsprechender Qualifikation erfolgen.

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.
Referenz	Referenzen werden <i>kursiv</i> ausgezeichnet.

1.3 Abkürzungen

Abkürzung	Bedeutung
Bluetooth LE	Bluetooth Low Energy
KNX	Feldbus zur Gebäudeautomation
MAC-Adresse	Media-Access-Control-Adresse
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 Revolutionär einfach – das Funktionsprinzip

So sind Sie es gewohnt: nachdem der Elektriker eine Lampe angeschlossen hat, geht die Lampe an, sobald der Taster betätigt wird.

Damit sind jedoch keine automatischen Steuerungen möglich.

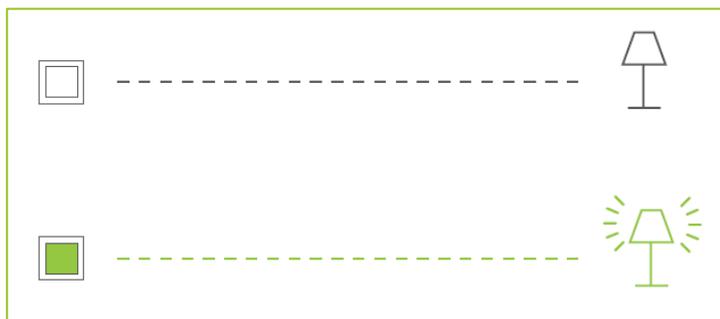


Abbildung: Eine angeschlossene Lampe wird beim Betätigen eines Schalters angeschaltet.

Um Steuerungen, wie zum Beispiel Zeit- oder Zentralsteuerungen, zu ermöglichen, wird ein Frog in den Stromkreis (in einer Unterputzdose) angeschlossen.

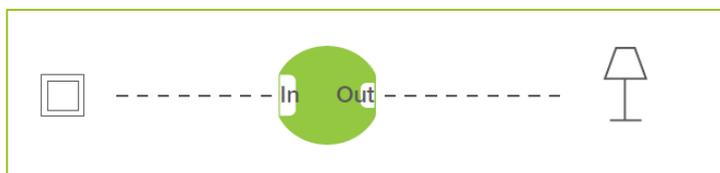


Abbildung: Ein Frog ist an einem Stromkreis angeschlossen.

Der Taster ist an dem Eingang **In** angeschlossen, die Lampe an dem Ausgang **Out**.

Dem Eingang **In** wird über die **frogProject** App eine Textnachricht zugeordnet, zum Beispiel **LichtAn**. Diese wird verschickt, wenn der Taster betätigt wird.

Wenn der Ausgang **Out** die Textnachricht **LichtAn** kennt (dort ebenfalls über die **frogProject** App zugeordnet), wird beim Betätigen des Schalters die Lampe angeschaltet.

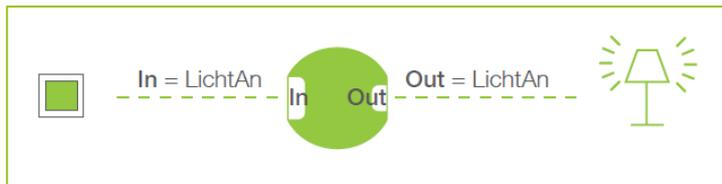


Abbildung: Der Frog schaltet durch, wenn die Textnachricht im Eingang und Ausgang übereinstimmen.

Wenn der Ausgang **Out** für eine andere Textnachricht konfiguriert wurde, zum Beispiel für die Textnachricht **Lichter**, bleibt die Lampe aus, auch wenn der Schalter betätigt wird.

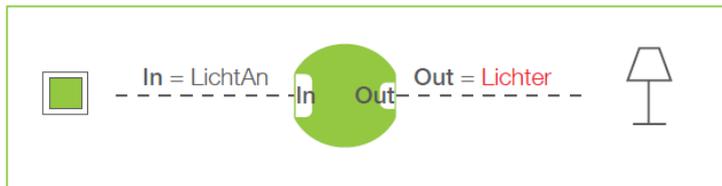


Abbildung: Der Frog schaltet nicht durch, wenn die Textnachricht im Eingang und Ausgang nicht übereinstimmen.

Sind in einem Gebäude mehrere Frogs vorhanden, so schalten all diejenigen Frogs durch, an deren Ausgang die Textnachricht **LichtAn** konfiguriert wurde.

Die Frogs erhalten die Nachricht **LichtAn** über Bluetooth®, das heißt, sie sind nicht miteinander verkabelt. Dabei funktioniert die Nachricht wie ein virtuelles Kabel, das jederzeit angepasst werden kann.

Sollen verschiedene Szenen eingerichtet werden, können sowohl am Ausgang als auch am Eingang mehrere Nachrichten eingetragen werden, um beispielsweise die Lampen unterschiedlich leuchten zu lassen.

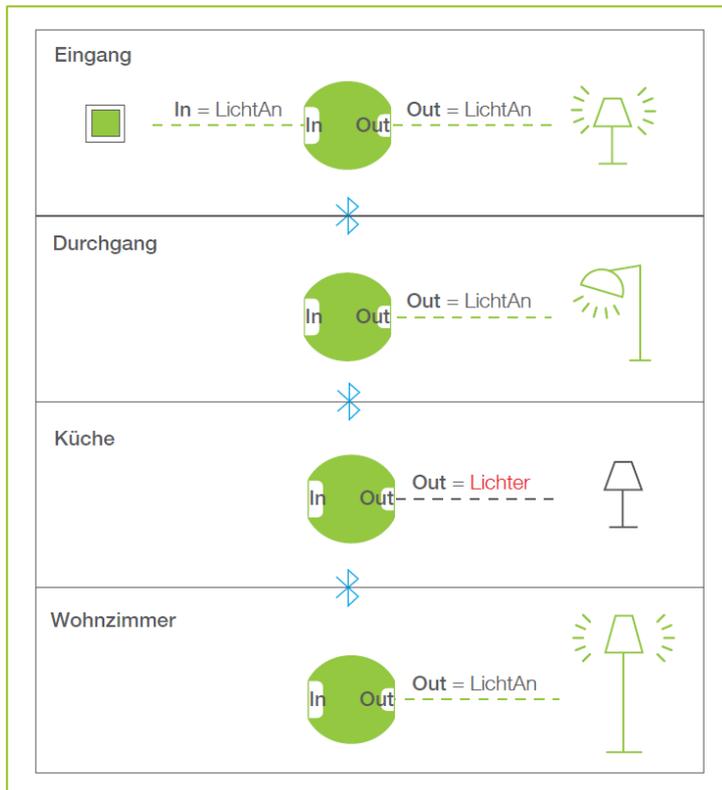


Abbildung: Alle Frogs, die die Textnachricht **LichtAn** erkennen, schalten durch.

Neben dem Betätigen von Schaltern kann das Versenden von Nachrichten zusätzlich über Logikfunktionen gesteuert werden.

2.2 frogblue-Software – ein Überblick

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



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 der **frogProject** App finden Sie in diesem Handbuch.



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 im → *frogControl Benutzerhandbuch*.

frogware: Die Software (Firmware) in den Frogs und frogKeys, die die Systemkonfiguration enthält und das frogblue-System steuert. Die **frogware** wird beim Download der **frogProject** App mit heruntergeladen und muss danach in den Frogs und frogKeys aktualisiert werden.

Informationen zum Update der **frogware** erhalten Sie in diesem Handbuch im Abschnitt → *frogware aktualisieren, Seite 129*.

3 Sicherheit: frogblue-Geräte

Die Geräte sind nach den derzeit gültigen Regeln der Technik gebaut und betriebssicher. Sie wurden geprüft und haben das Werk in sicherheitstechnisch einwandfreiem Zustand verlassen.

Dennoch gibt es Restgefahren. Lesen und beachten Sie die Sicherheitshinweise, um Gefahren zu vermeiden.

Für Schäden durch Nichtbeachtung von Sicherheitshinweisen übernimmt die frogblue AG keine Haftung.

3.1 Verwendete Hinweise und Symbole

Die folgenden Hinweise weisen Sie auf besondere Gefahren im Umgang mit den Geräten hin oder geben nützliche Hinweise:



Gefahr

Lebensgefahr / Schwere gesundheitliche Schäden

Das jeweilige Warnsymbol in Verbindung mit dem Signalwort **Gefahr** kennzeichnet eine unmittelbar drohende Gefahr, die zum Tod oder zu schweren (irreversiblen) Verletzungen führt.



Warnung

Schwere gesundheitliche Schäden

Das jeweilige Warnsymbol in Verbindung mit dem Signalwort **Warnung** kennzeichnet eine drohende Gefahr, die zum Tod oder zu schweren (irreversiblen) Verletzungen führen kann.



Vorsicht

Gesundheitliche Schäden

Das jeweilige Warnsymbol in Verbindung mit dem Signalwort **Vorsicht** kennzeichnet eine Gefahr, die zu leichten (reversiblen) Verletzungen führen kann.



Achtung

Sachschäden

Dieses Symbol in Verbindung mit dem Signalwort **Achtung** kennzeichnet eine Situation, die zu Schäden am Produkt selbst oder an Gegenständen in seiner Umgebung führen kann.



Dieses Symbol warnt vor elektrischer Spannung.

Hinweis

Das Signalwort **Hinweis** kennzeichnet nützliche Tipps und Empfehlungen für den effizienten Umgang mit dem Produkt.

3.2 Bestimmungsgemäßer Gebrauch

Bei den Geräten handelt es sich um Unterputz-Bluetooth®-Empfänger und -Sender für die Unterputzmontage. Die Geräte sind Teil des frogblue-Systems.

Die Geräte sind für Folgendes bestimmt:

- ✓ den Betrieb gemäß den aufgeführten technischen Daten,
- ✓ die Installation in trockenen Innenräumen und geeigneten Unterputzdosen,
- ✓ die Nutzung mit den an den Geräten vorhandenen Anschlussmöglichkeiten.

Zur bestimmungsgemäßen Verwendung gehört auch die Einhaltung aller Angaben dieses Handbuchs.

3.3 Bestimmungswidriger Gebrauch

Jede Verwendung, die nicht in → *Bestimmungsgemäßer Gebrauch* genannt wird, gilt als bestimmungswidrig und kann zu Personen- und Sachschäden führen.

Die frogblue AG haftet nicht für Schäden, die durch bestimmungswidrige Verwendung der Geräte entstehen. Das Risiko hierfür tragen allein der Benutzer oder Betreiber.

Die Geräte sind nicht für Folgendes bestimmt:

- Eigenmächtige bauliche Veränderungen
- Reparaturen
- Einsatz im Außenbereich ohne entsprechendes Schutzgehäuse

3.4 Sicherheitshinweise



Gefahr – Elektrische Spannung !

Elektrische Spannung! Lebensgefahr und Brandgefahr durch elektrische Spannung in Höhe von 100 ... 240 V.

Bei direktem oder indirektem Kontakt mit spannungsführenden Teilen kommt es zu einer gefährlichen Körperdurchströmung. Elektrischer Schock, Verbrennungen oder der Tod können die Folge sein.

Arbeiten am 100 ... 240 V-Netz dürfen nur durch Elektrofachpersonal ausgeführt werden.

Schalten Sie vor der Montage oder Demontage die Netzspannung frei.

Verwenden Sie die Geräte nie mit beschädigten Anschlusskabeln.

Öffnen Sie keine fest verschraubten beziehungsweise verklebten Abdeckungen am Gehäuse der Geräte.

Verwenden Sie die Geräte nur, wenn sie sich in technisch einwandfreiem Zustand befinden.

Nehmen Sie keine Änderungen oder Reparaturen an Geräten, an deren Bestandteilen und am Zubehör vor.

Halten Sie die Geräte von Wasser und feuchten Umgebungen fern.



Achtung ! – Geräteschaden durch äußere Einflüsse !

Feuchtigkeit und eine Verschmutzung der Geräte können zur Zerstörung der Geräte führen.

Schützen Sie die Geräte bei Transport, Lagerung und im Betrieb vor Feuchtigkeit, Schmutz und Beschädigungen.



Achtung ! – Brandgefahr !

Bei Betrieb mit induktiven Trafos jeden Trafo entsprechend Herstellerangaben primärseitig absichern. Nur Sicherheitstransformatoren nach EN 61558-2-6210-4 (VDE 0570 Teil 2-6:2010-04) verwenden.



Achtung !

Keine Leuchten mit integriertem Dimmer anschließen.

4 Sicherheit: frogProject App – Passwörter

Sämtliche Gerätekonfigurationen der frogblue-Geräte werden in der **frogProject** App in einer Projektkonfiguration mit Hilfe einer Projektdatei gespeichert.

Das Projekt wird durch drei Passwörter geschützt:

- ✓ Projektkennwort
- ✓ Geräteschlüssel
- ✓ Zufallsschlüssel für das Netzwerk

Projektkennwort

Das Projektkennwort schützt die Projektdatei auf dem Tablet oder Laptop. Eine Projektdatei kann nur auf einem anderen Gerät importiert werden, wenn das korrekte Projektkennwort eingegeben wird.

Das Projektkennwort wird von Ihnen vergeben, wenn Sie ein Projekt mit der **frogProject** App erstellen.

Bewahren Sie das Projektkennwort sorgfältig auf!

Das Projektkennwort benötigen Sie, um ein Projekt wiederherzustellen oder um ein Projekt auf ein anderes Gerät zu übertragen.

Geräteschlüssel

Der Geräteschlüssel sichert die Kommunikation mit den frogblue-Geräten, also den Zugriff auf die frogblue-Geräte mit einem Tablet. Nur mit dem Geräteschlüssel können Sie die Gerätekonfiguration eines Frogs ändern.

Der Geräteschlüssel wird automatisch vergeben, wenn Sie ein Projekt mit der **frogProject** App erstellen und ist dann identisch mit dem Projektkennwort.

Bewahren Sie den Geräteschlüssel sorgfältig auf!

Nur mit einem Geräteschlüssel haben Sie über Bluetooth® Zugriff auf einen Frog.

Projektkennwort und Geräteschlüssel

Wenn Sie ein neues Projekt anlegen und damit dem Projekt ein Projektkennwort vergeben, wird automatisch auch ein Geräteschlüssel vergeben, der identisch mit dem Projektkennwort ist.

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 Gerätekonfiguration in den Frogs vor unerlaubten Zugriff zu schützen.

Nach dem Ändern des Geräteschlüssels kann weiterhin die **frogProject** App auf dem Tablet konfiguriert werden. Jedoch erfolgt die Gerätekonfiguration stets mit dem Geräteschlüssel.

Projektkennwort und Gerätepasswort ändern

Sie können sowohl das Projektkennwort als auch den Geräteschlüssel nachträglich ändern. Wird der Geräteschlüssel verändert, müssen alle frogblue-Geräte aktualisiert werden.

Projektkennwort und Geräteschlüssel sind verloren gegangen

Sollten das Projektkennwort und der Geräteschlüssel nicht mehr verfügbar sein, kann jedes frogblue-Gerät mit dem Rücksetzschlüssel zurückgesetzt werden. Der Rücksetzschlüssel ist jeweils auf dem Gehäuse des Gerätes gedruckt und nur für dieses gültig.

Zufallsschlüssel für das Netzwerk

Der Schlüssel für die Kommunikation der Geräte untereinander wird zufällig beim Anlegen des Projekts vergeben und kann bei Änderung des Geräteschlüssels neu gesetzt werden.

Hinweis

Wenn Geräte aus dem Projekt entfernt werden, sollte der der Schlüssel für das Netzwerk neu gesetzt werden.

5 Hinweise zum Umweltschutz



Dieses Symbol weist darauf hin, dass dieses Produkt gemäß bestehender örtlicher Gesetze nicht über den normalen Hausmüll entsorgt werden darf.

Bringen Sie Ihre Elektro-Altgeräte bitte zu einer entsprechend ausgewiesenen Sammelstelle.



Batterien und Akkus dürfen nicht im Hausmüll entsorgt werden, sondern Sie sind zur Rückgabe gebrauchter Batterien und Akkus gesetzlich verpflichtet.

Altbatterien können Schadstoffe enthalten, die bei nicht sachgemäßer Lagerung oder Entsorgung die Umwelt oder Ihrer Gesundheit schädigen können. Batterien enthalten, aber auch wichtige Rohstoffe wie z.B. Eisen, Zink, Mangan oder Nickel, die verwertet werden können.

Bitte geben Sie die Batterien nach Gebrauch in Ihrer unmittelbaren Nähe (z.B. im Handel oder in kommunalen Sammelstellen) unentgeltlich zurück.

Umgang mit Batterien

Halten Sie Batterien von Kindern fern!

Entfernen Sie Batterien, wenn sie schwach geworden sind oder das Gerät für einen längeren Zeitraum nicht genutzt wurde.

Wenn eine Batterie ausgelaufen ist, entfernen Sie bitte alle Batterien und achten darauf, dass weder Haut noch Kleidung mit der Flüssigkeit in Berührung kommt.

Batterieflüssigkeit ist ätzend und unter Umständen giftig. Falls dies dennoch passiert, spülen Sie die betroffenen Stellen unter fließendem Wasser gründlich ab. Nutzen Sie zur Reinigung des Geräts ein leicht angefeuchtetes Papiertuch. Verwenden Sie ausschließlich Batterien der richtigen Größe und Typs.

Die Konformitätserklärungen gemäß CE-Kennzeichnung zu den Produkten finden Sie unter:

→ <https://www.frogblue.com/de-de/support/downloads/>

6 Generelle Verkabelungshinweise

Die Installation, Inbetriebnahme und Wartung der Geräte darf nur durch dafür ausgebildete Elektrofachkräfte mit entsprechender Qualifikation erfolgen.

Die Elektrofachkraft muss das Handbuch gelesen und verstanden haben und den Anweisungen folgen.

Die Elektrofachkraft muss die in ihrem Land geltenden nationalen Vorschriften bezüglich Installation, Funktionsprüfung, Reparatur und Wartung von elektrischen Produkten beachten.

Die Elektrofachkraft muss die „Fünf Sicherheitsregeln“ (DIN VDE 0105, EN 50110) kennen und korrekt anwenden:

1. Freischalten
2. Gegen Wiedereinschalten sichern
3. Spannungsfreiheit feststellen
4. Erden und Kurzschließen
5. Benachbarte, unter Spannung stehende Teile abdecken oder abschränken

Im diesem Kapitel erhalten Sie Informationen zu:

VDE-Zertifizierungen

Informationen zu den VDE-Zertifizierungen.

→ *VDE - Geprüft und zertifiziert, Seite 20.*

Installationshinweise

Frogs werden in Unterputzdosen angeschlossen. Wir empfehlen bei Neubau- oder Renovierungsprojekten tiefe, idealerweise größere Unterputzdosen. Detaillierte Informationen zur Installation eines Frogs erhalten Sie auch in der beiliegenden Bedienungsanleitung des jeweiligen Frogs.

→ *Installationshinweise, Seite 21*

Beispielverkabelungen

Typische Verkabelungen von Frogs in Unterputzdosen werden hier vorgestellt.

→ *Beispielverkabelungen, Seite 24.*

Reichweite von Frogs

Die typische Freifeldreichweite für Frogs liegt bei ca. 30 Metern. Im Gebäude beträgt die Reichweite, je nach Bausubstanz bis zu 10 Meter. Bei einflussnehmenden Störfaktoren oder größeren Distanzen können Sie einfach einen Frog als Repeater dazwischenschalten.

→ *Reichweite von Frogs, Seite 30.*

6.1 VDE - Geprüft und zertifiziert

Die technische Übereinstimmung des Produktes mit den Anforderungen der Harmonisierungsvorschriften wird durch die technische Dokumentation sowie die Einhaltung folgender Normen nachgewiesen:

DIN EN 60669-1 (VDE 0632 Teil 1):2009-10; EN 60669-1:1999 + A1:2002 + A2:2008

IEC 60669-1:1998 + IEC 60669-1:1998/AMD1:1999 + IEC 60669-1:1998/AMD2:2006

Schalter für Haushalt und ähnliche ortsfeste elektrische Installationen – Teil 1: Allgemeine Anforderungen

DIN EN 60669-2-1 (VDE 0632-2-1):2010-03; EN 60669-2-1:2004 + A1:2009

IEC 60669-2-1:2002 + IEC 60669-2-1:2002/AMD1:2008

Schalter für Haushalt und ähnliche ortsfeste elektrische Installationen – Teil 2-1: Besondere Anforderungen – Elektronische Schalter

DIN EN 60669-2-1/A12 (VDE 0632-2-1/A12) 2010-09; EN60669-2-1:2004/A12:2010

Schalter für Haushalt und ähnliche ortsfeste elektrische Installationen – Teil 2-1: Besondere Anforderungen – Elektronische Schalter

DIN EN 60669-2-5 (VDE 0632-2-5):2017-05; EN 60669-2-5:2016

IEC 60669-2-5:2013

Schalter für Haushalt und ähnliche ortsfeste elektrische Installationen – Teil 2-5: Besondere Anforderungen – Schalter und ähnliches Installationsmaterial zur Verwendung in elektronischer Systemtechnik für Heim und Gebäude (ESHG)

DIN EN 50428 (VDE 0632-400):2010-02; EN 50428:2005 + A1:2007 + A2:2009

Schalter für Haushalt und ähnliche ortsfeste elektrische Installationen – Ergänzungsnorm – Schalter und ähnliches Installationsmaterial zur Verwendung in elektronischer Systemtechnik für Heim und Gebäude (ESHG)

Hinweis

Aktualisierungen und zusätzliche Informationen finden Sie auf der Website von → frogblue.com.

Hinweis

frogblue kann aufgrund der großen Anzahl an Herstellern und Lampentypen nicht garantieren, dass alle LED-Lampen korrekt funktionieren.
Insbesondere, wenn nicht dimmbare Lampen an einen Dimmer angeschlossen werden, kann es vorkommen, dass die Lampen nicht komplett ausschalten.

6.2 Installationshinweise

Frogs werden einfach an das Hausstromnetz angeschlossen. Weitere Kabel oder sonstige Verkabelungen zwischen den Frogs sind nicht notwendig.

Wir empfehlen, die Frogs mit starren Leitern zu verwenden.

Hinweis

Achten Sie bei der Planung darauf, dass ausreichend Platz für Frogs *und* die normale Verkabelung vorhanden ist. Wählen Sie ausreichend große Unterputzdosen oder bieten Sie ausreichend Platz für die Frogs und die Verkabelung.

Falls nicht ausreichend Platz für Frogs und die Verkabelung vorhanden sein sollte, bieten sich folgende Maßnahmen an:

- ✓ Installation von Frogs hinter einer Hohlwand.
- ✓ Bereitstellung einer zweiten Mehrfach-Unterputzdose. Eine nicht benötigte Kammer einer Mehrfach-Unterputzdose kann beispielsweise als Steckdose verwendet werden.
- ✓ Verwendung von größeren Unterputzdosen mit einem zusätzlichen, seitlichen Anschlussraum. Verwenden Sie dazu die → *Unterputzdosen für Neubau oder Renovierungsprojekte*, vorgestellt im nächsten Abschnitt.
- ✓ Frog hinter eine Lampe oder hinter einer abgehängten Decke einbauen.

Rücksetzschlüssel

Auf jedem Frog ist auf der Rückseite ein Rücksetzschlüssel gedruckt. Notieren Sie sich die Rücksetzschlüssel aller Frogs, bevor Sie diese einbauen und bewahren Sie die Rücksetzschlüssel sorgsam auf. Mit einem Rücksetzschlüssel können Sie bei Bedarf einen Frog zurücksetzen. Informationen zum Zurücksetzen von Frogs erhalten Sie im Abschnitt → *Frog zurücksetzen*, Seite 103.

6.2.1 Unterputzdosen

Hinweis

Achten Sie bei der Auswahl der Unterputzdose darauf, dass ausreichend Platz für den Frog *und* die normale Verkabelung vorhanden ist.

Dosen für die Unterputzmontage

→ f-tronic GmbH: Unterputzgerätedose massiv, 2-fach,
Typ: UP20



→ f-tronic GmbH: Unterputzgerätedose massiv, 3-fach,
Typ: UP30



→ f-tronic GmbH: Unterputzgerätedose massiv, 4-fach,
Typ: UP40



Dosen für die Montage in Hohlwänden

Für die Montage in Hohlwänden empfehlen wir die folgenden Kombinationen von zwei, drei bzw. vier Dosen, da sie mehr Platz für den Frog und die Verkabelung bieten:

→ *f-tronic GmbH: Hohlwandgerätedose massiv, 2-fach, Typ: HW20*



→ *f-tronic GmbH: Hohlwandgerätedose massiv, 3-fach, Typ: HW30*



→ *f-tronic GmbH: Hohlwandgerätedose massiv, 4-fach, Typ: HW40*



Unterputzdosen für Neubau- oder Renovierungsprojekte

Für Neubau- oder Renovierungsprojekte empfehlen wir folgende größere Unterputzdosen, um einen komfortableren Einbau der Frogs zu ermöglichen:

→ *KAISER GmbH & Co. KG: Electronic-Dose ECON® Flex*



→ *KAISER GmbH & Co. KG: Electronic-Dose*



6.3 Beispielverkabelungen

In den folgenden Beispielen wird gezeigt, wie jeweils ein Frog und die Verkabelung in der entsprechenden Unterputzdose verteilt sind. Oft empfiehlt es sich, größere Unterputzdosen zu verwenden, als dies von der Verkabelungslogik her notwendig wäre. Dies garantiert Ihnen größere Flexibilität, so dass das frogblue-System auch nach abgeschlossener Planungsphase erweitert werden kann.

6.3.1 frogIn3-AC in 2-facher Unterputzdose

Das folgende Schaltbild zeigt schematisch die Verkabelung eines frogIn3-AC in einer 2-fachen Unterputzdose.

In der unteren Kammer der 2-fachen Unterputzdose wird die Spannung durchgeklemmt.

In der Kammer der 2-fachen Unterputzdose befindet sich der frogIn3-AC.

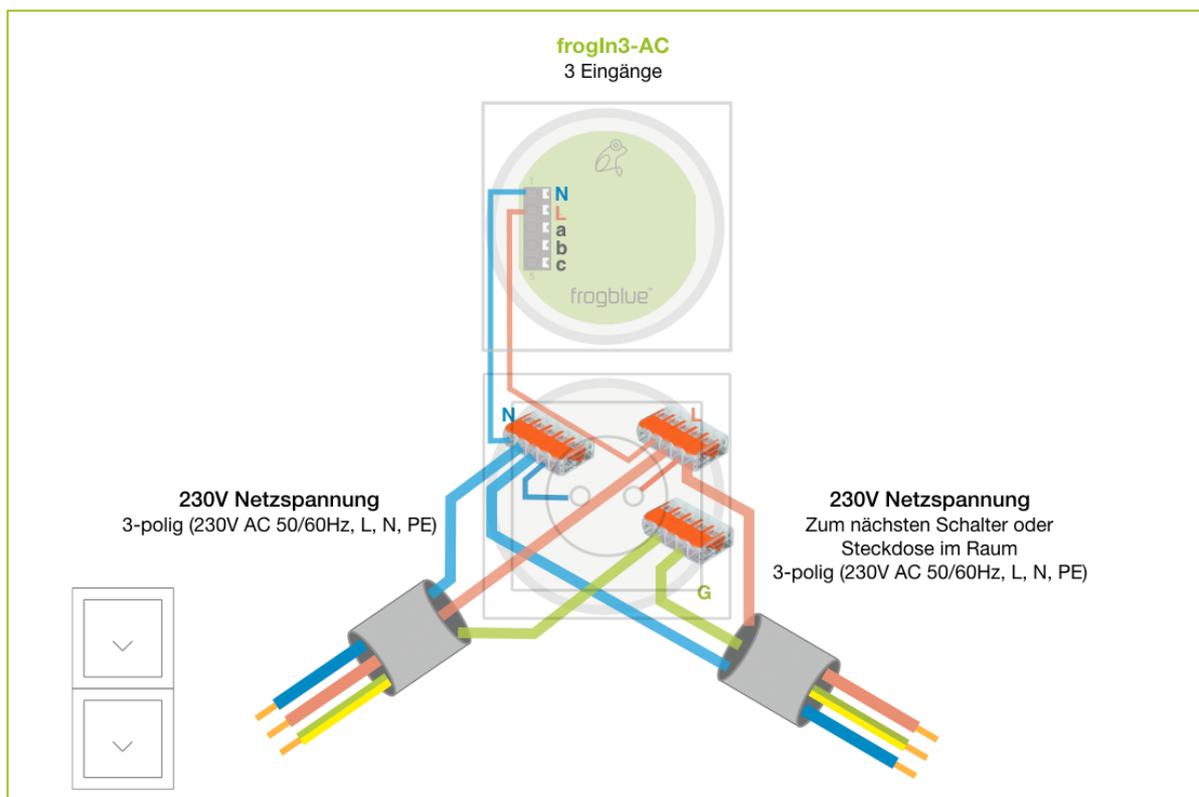


Abbildung: Verkabelung eines frogIn3-AC in einer 2-fachen Unterputzdose.

Als 2-fache Unterputzdose eignet sich die → *f-tronic GmbH: Unterputzgerätedose massiv, 2-fach, Typ: UP20.*



Abbildung: f-tronic GmbH: Unterputzgerätedose massiv, 2-fach, Typ: UP20.

6.3.2 frogDim1-3 in 2-facher Unterputzdose

Das folgende Schaltbild zeigt schematisch die Verkabelung eines frogDim1-3 in einer 2-fachen Unterputzdose.

In der unteren Kammer der 2-fachen Unterputzdose wird die Spannung durchgeklemmt.

In der oberen Kammer der 2-fachen Unterputzdose befindet sich der frogDim1-3.

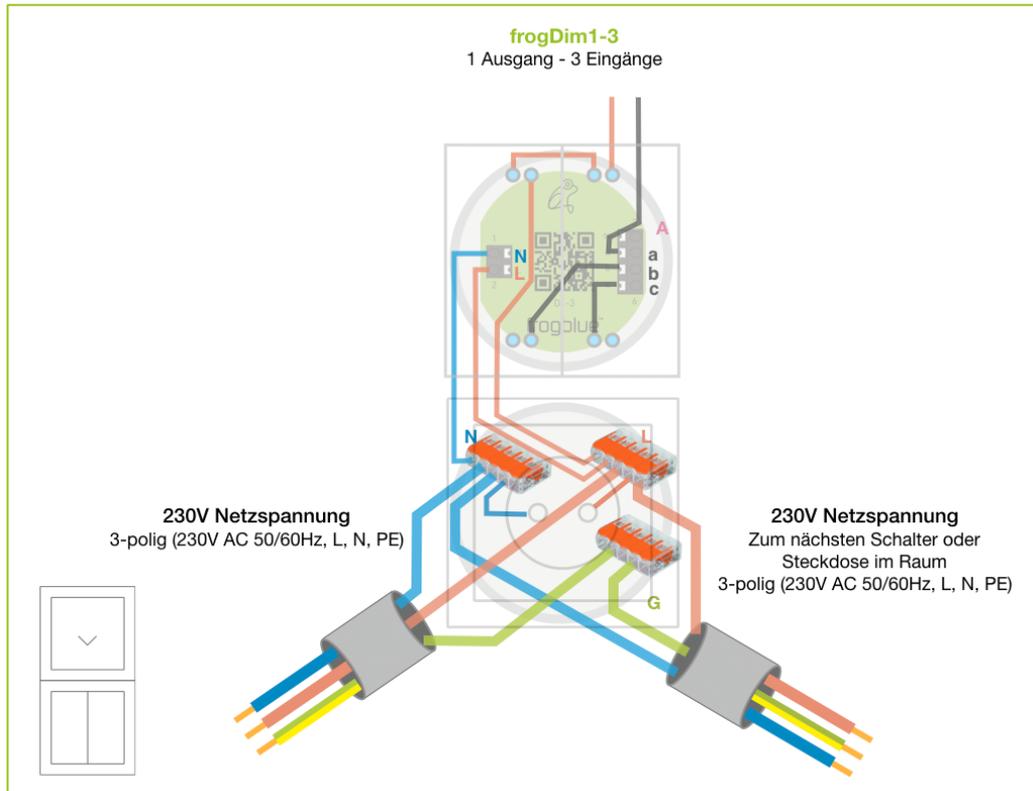


Abbildung: Verkabelung eines frogDim1-3 in einer 2-fachen Unterputzdose.

Als 2-fache Unterputzdose eignet sich die → *f-tronic GmbH: Unterputzgerätedose massiv, 2-fach, Typ: UP20*.



Abbildung: Unterputzgerätedose massiv, 2-fach, Typ: UP20.

Auch eine 3-fache Unterputzdose wie die → *f-tronic GmbH: Unterputzgerätedose massiv, 3-fach, Typ: UP30* könnte verwendet werden, um sicherzustellen, dass ausreichend Platz für den Frog und die Verkabelungen vorhanden sind, sobald die Anschlüsse des frogDim1-3 verkabelt werden müssen.

6.3.3 frogDim1-3 mit angeschlossener Lampe

Das folgende Schaltbild zeigt schematisch die Verkabelung eines frogDim1-3 in einer 3-fachen Unterputzdose.

In der unteren Kammer der 3-fachen Unterputzdose wird die Spannung durchgeklemt.

In der mittleren Kammer der 3-fachen Unterputzdose befindet sich der frogDim1-3.

In der oberen Kammer der 3-fachen Unterputzdose befinden sich die Verkabelungen zur Lichtleitung.

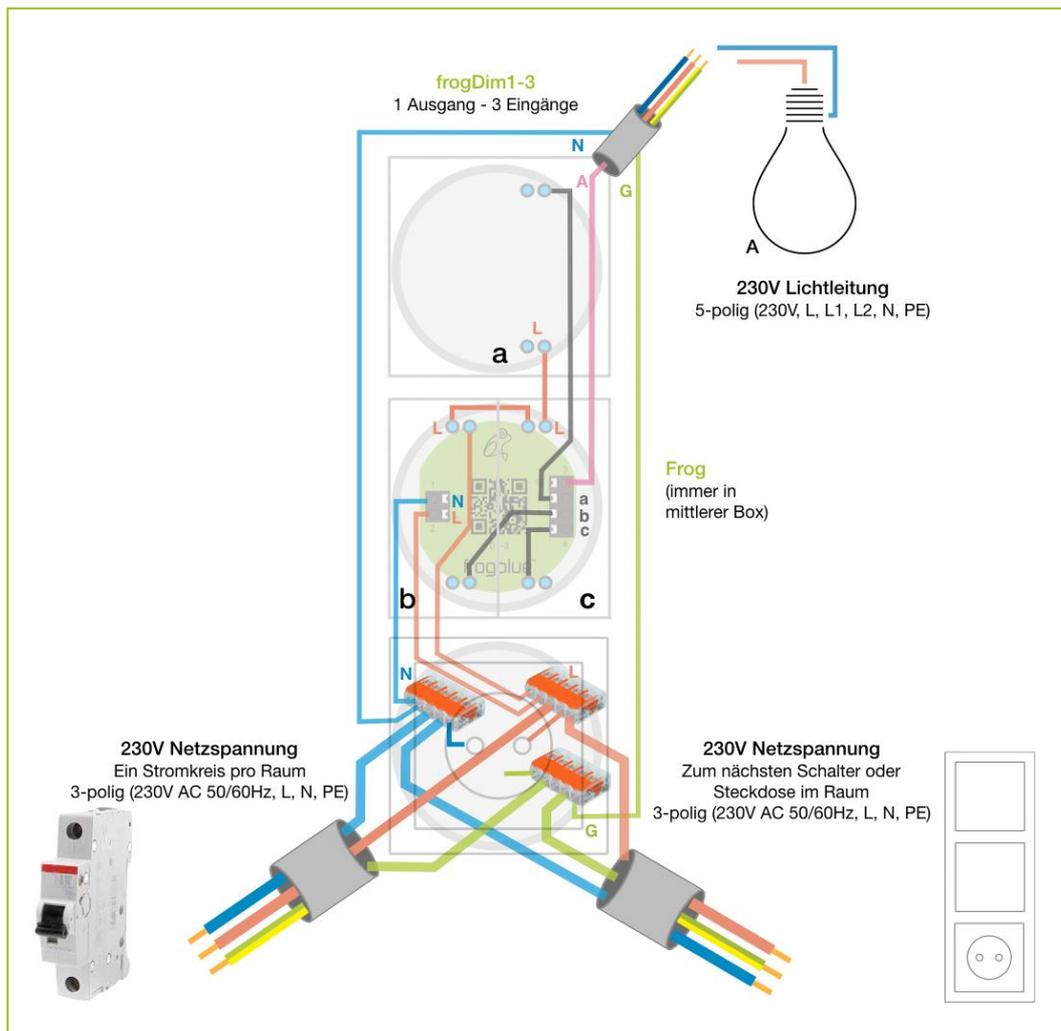


Abbildung: Verkabelung eines frogDim1-3 in einer 3-fachen Unterputzdose.

Als 3-fache Unterputzdose eignet sich die → *f-tronic GmbH: Unterputzgerätedose massiv, 3-fach, Typ: UP30.*



Abbildung: Unterputzgerätedose massiv, 3-fach, Typ: UP30.

6.3.4 frogDim2-2 mit zwei angeschlossenen Lampen

Das folgende Schaltbild zeigt schematisch die Verkabelung eines frogDim2-2 in einer 3-fachen Unterputzdose.

In der unteren Kammer der 3-fachen Unterputzdose wird die Spannung durchgeklemmt.

In der mittleren Kammer der 3-fachen Unterputzdose befindet sich der frogDim2-2.

In der oberen Kammer der 3-fachen Unterputzdose befinden sich die Verkabelungen zur Lichtleitung.

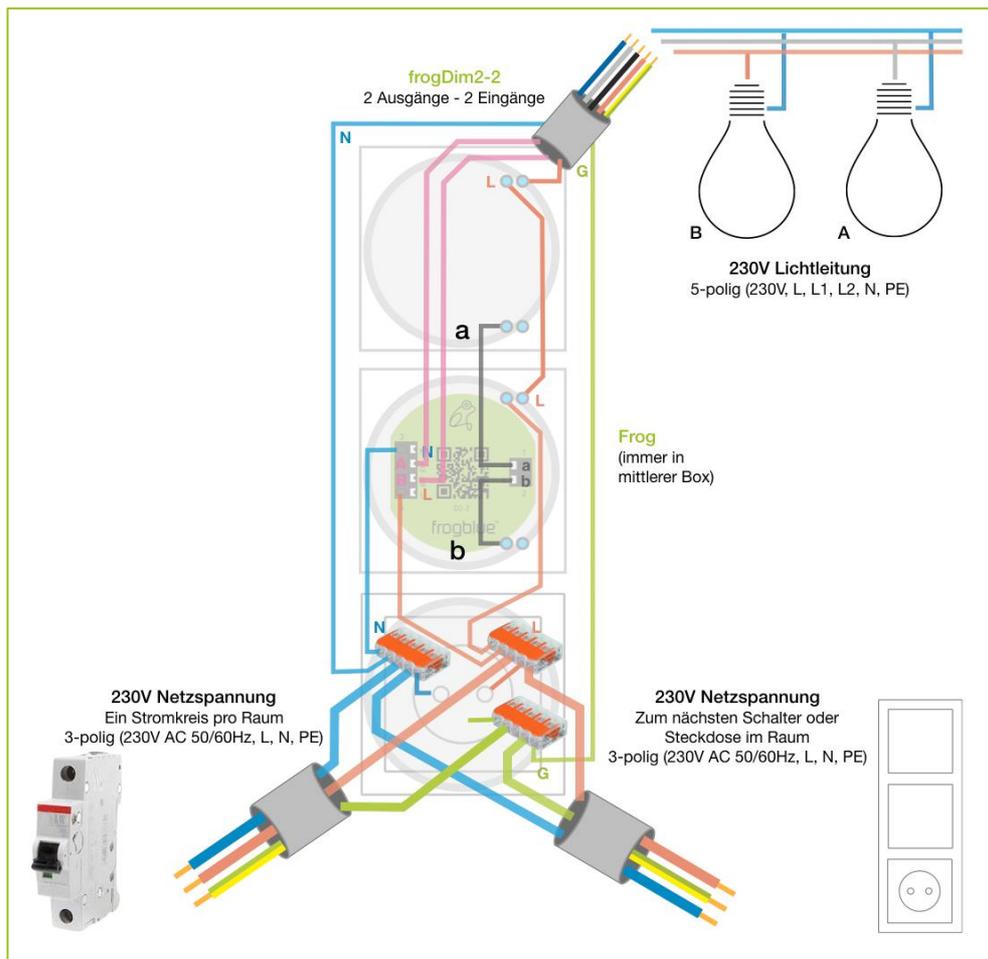


Abbildung: Verkabelung eines frogDim2-2 in einer 3-fachen Unterputzdose.

Neben der 3-fache Unterputzdose wie die → *f-tronic GmbH: Unterputzgerätedose massiv, 3-fach, Typ: UP30*, würde sich auch eine 4-fache Unterputzdose wie die → *f-tronic GmbH: Unterputzgerätedose massiv, 4-fach, Typ: UP40* eignen, um sicherzustellen, dass ausreichend Platz für den Frog und die Verkabelungen vorhanden sind.

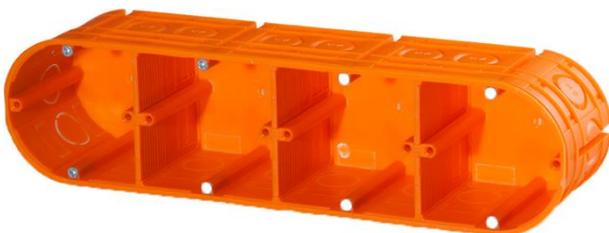


Abbildung: Unterputzgerätedose massiv, 4-fach, Typ: UP40.

6.3.5 Szenario Schlafzimmer

Das folgende Schaltbild zeigt, wie unterschiedliche elektronische Geräte in einem Schlafzimmer mit Frogs gesteuert werden können.

Bei der Planung ist darauf zu achten, dass mittels tieferer Unterputzdosens oder Unterputzdosens mit einem zusätzlichen, seitlichen Anschlussraum ausreichend Platz für die Frogs und für die Verkabelungen zur Verfügung steht.

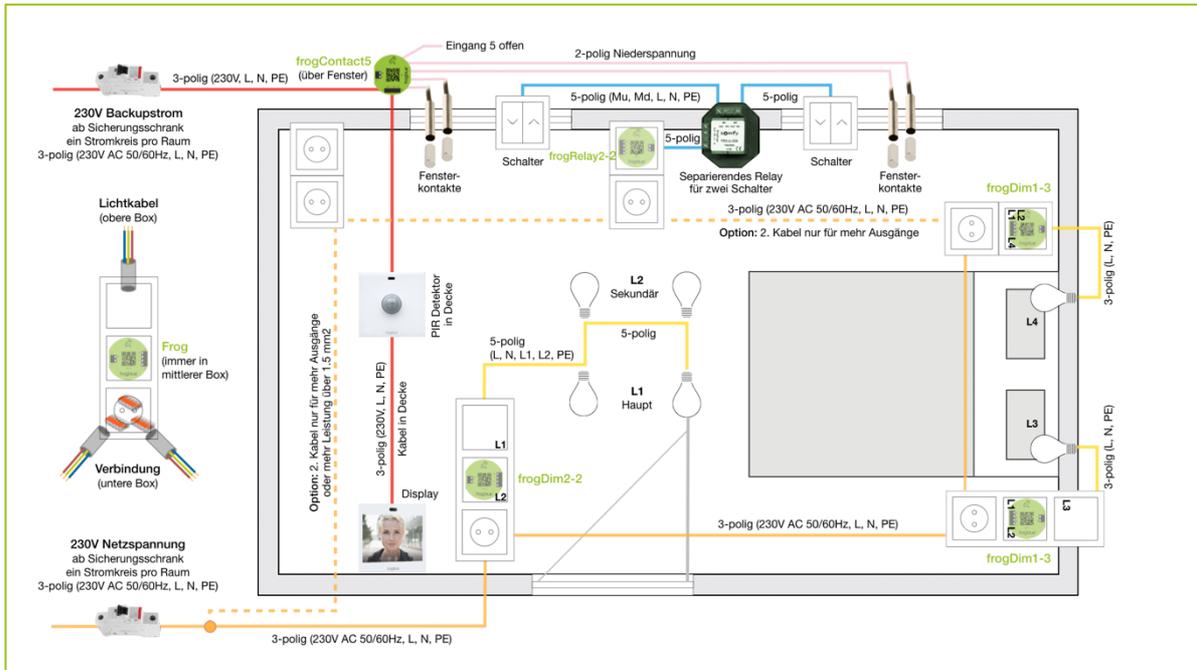


Abbildung: Verkabelung für ein Schlafzimmer zur Steuerung mehrerer Lampen und elektronischer Geräte.

Folgende Stromkreise sind eingezeichnet:

- **gelb/orange:** Basisstromkreis.
- **blau:** Fensterstromkreis.
- **rot:** Notstrom, kann an den gelben/orangen Stromkreis (optional) angeschlossen werden.

Falls der Basisstromkreis ausfallen sollte, versorgt der Notstrom das Display, so dass trotzdem die Bedienung des frogblue-Systems erfolgen kann. Zudem bleiben der frogContact5 und der frogMotion mit Strom versorgt, so dass auch die Funktionen des Bewegungsmelders und der Alarmanlage weiterhin gewährleistet bleiben.

6.3.6 Szenario Badezimmer

Das folgende Schaltbild zeigt, wie unterschiedliche elektronische Geräte in einem Badezimmer mit Frogs gesteuert werden können.

Bei der Planung ist darauf zu achten, dass mittels tieferer Unterputzdosen oder Unterputzdosen mit einem zusätzlichen, seitlichen Anschlussraum ausreichend Platz für die Frogs und für die Verkabelungen zur Verfügung steht.

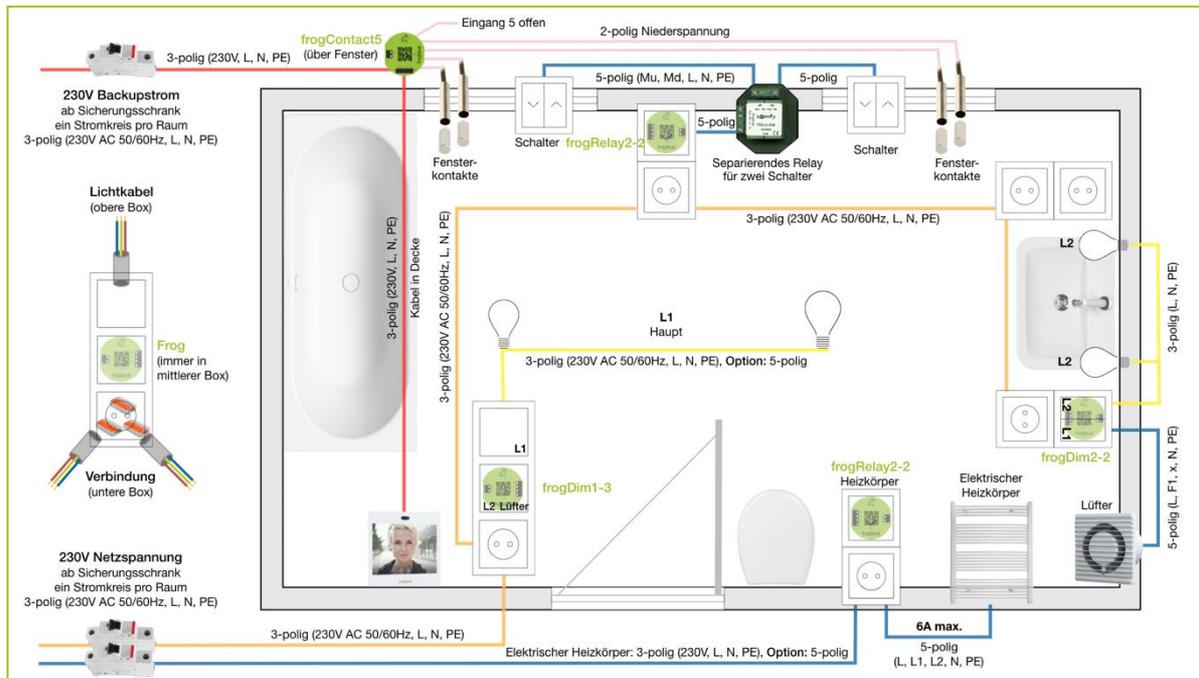


Abbildung: Verkabelung für ein Badezimmer zur Steuerung mehrerer Lampen und elektronischer Geräte.

Folgende Stromkreise sind eingezeichnet:

- **gelb/orange:** Basisstromkreis.
- **blau:** Fenster- und Heizungsstromkreis.
- **rot:** Notstrom, kann an den gelben/orangen Stromkreis (optional) angeschlossen werden.

Falls der Basisstromkreis ausfallen sollte, versorgt der Notstrom das Display, so dass trotzdem die Bedienung des frogblue-Systems erfolgen kann. Zudem bleibt der frogContact5 mit Strom versorgt, so dass auch die Funktion der Alarmanlage weiterhin gewährleistet bleibt.

6.4 Reichweite von Frogs

Die Frogs kommunizieren über Bluetooth® miteinander. Die typische Freifeldreichweite für Frogs liegt bei ca. 30 Metern.

Die Reichweite hängt im Wesentlichen davon ab, welche Baumaterialien verwendet wurden und welche Störquellen vorhanden sind. Typische Störquellen für Bluetooth® sind Mikrowellen, LCD-Displays oder auch drahtlose Lautsprecher. Vor allem Geräte, die innerhalb einer Bandbreite zwischen 2,4 GHz und 5 GHz betrieben werden, sind häufig für eine gestörte Bluetooth®-Verbindung verantwortlich.

Um eine sichere Bluetooth®-Verbindung zwischen den Frogs zu gewährleisten, empfiehlt es sich über das Tablet die Bluetooth®-Feldstärke zu messen und bei Bedarf einen Frog als Repeater dazwischen zu schalten. Die Feldstärke wird in der **frogProject** App angezeigt.



Abbildung: Zwischen Wohnzimmer, Schlafzimmer und Kinderzimmer wird ein zusätzlicher Frog geschaltet (schematische Darstellung).

Ein Frog, der als Repeater verwendet wird, muss in der Unterputzdose nur an den Strom angeschlossen und über die **frogProject** App dem Projekt hinzugefügt werden. Die Eingänge und die Ausgänge müssen nicht konfiguriert werden.

Als Repeater eignet sich jeder Frog.

Hinweis

Die Nachrichten werden automatisch weitergeleitet oder umgeleitet.

7 frogProject App installieren und aktualisieren

Die **frogProject** App können Sie auf den Betriebssystemen iOS, Android und Windows (Vollversion) verwenden.

Die **frogProject** App steht Ihnen im Google Play Store und im Apple App Store zum Download zur Verfügung.

Die Windows-Version von **frogProject** können Sie auf der Website von frogblue herunterladen → frogblue.com.

Hinweis

Die Android- und die iOS-Version der **frogProject** App läuft ausschließlich auf Tablets. Die Android- und die iOS-Version der **frogProject** App finden Sie im Google Play Store und im Apple App Store nur über ein Tablet.

Hinweis

Falls eine neue Version der **frogware** zur Verfügung steht, wird mit dem Download der **frogProject** App automatisch auch die neueste Version der **frogware** heruntergeladen.

Android: Wird im internen Speicher im **Documents** Verzeichnis abgelegt.

iOS: Wird im internen Speicher abgelegt.

Windows: Wird im **/Benutzer/Benutzername/Dokumente/frogblue** Verzeichnis abgelegt.

Informationen zum Update der **frogware** von Frogs und frogKeys, siehe → [frogware aktualisieren](#), Seite 129.



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

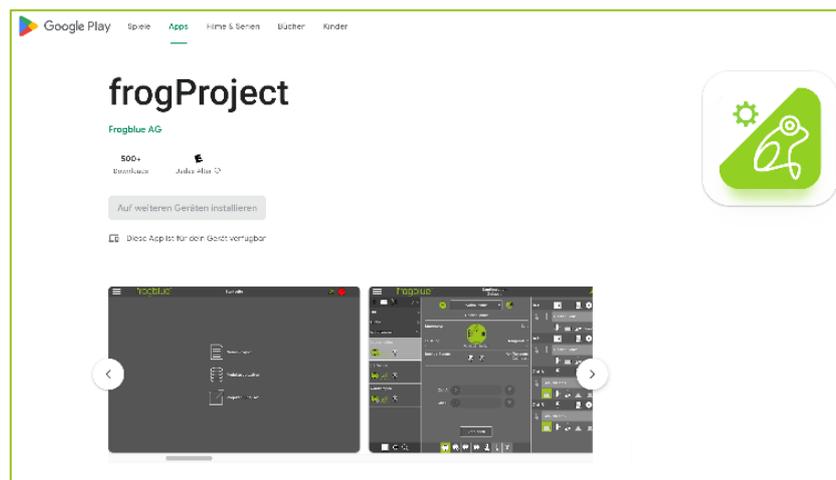


Abbildung: **frogProject** App im Google Play Store.

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



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

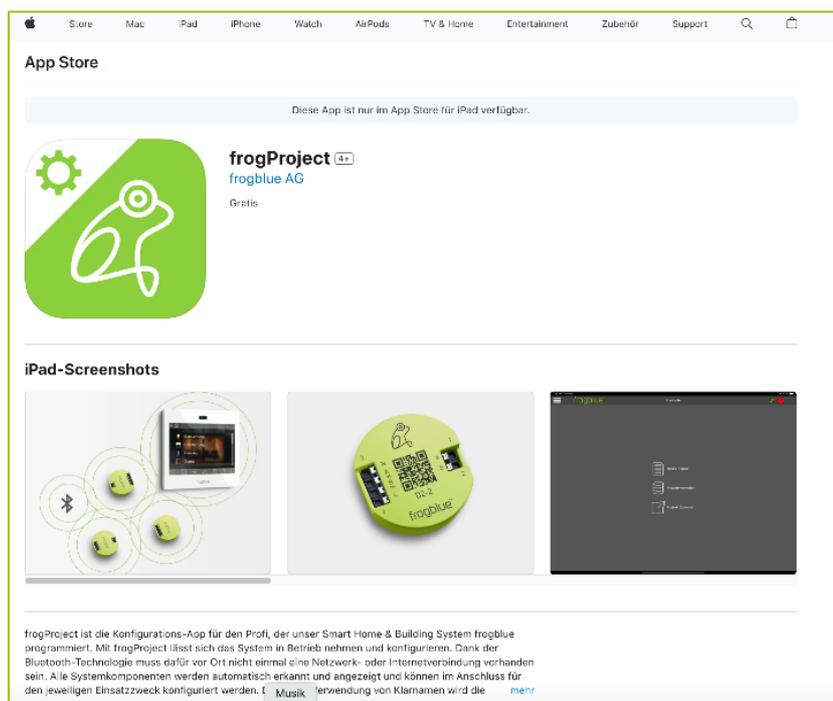


Abbildung: **frogProject** App im Apple App Store.

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

7.1 frogProject starten

Hinweis

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

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

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

Um die **frogProject** App zu starten, tippen Sie nach der Installation auf Ihrem Tablet auf **frogProject** 

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

Erlauben Sie dem 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 Startseite wird angezeigt.

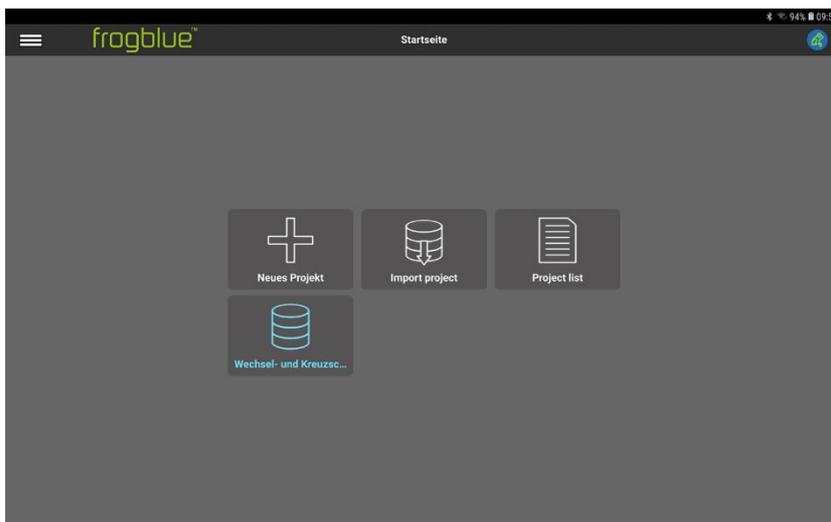


Abbildung: Startseite der **frogProject** App mit einem bereits aktiven Projekt.

7.2 frogProject App auf Windows installieren

Die **frogProject** App kann auf Windows 7/8/10 64bit genutzt werden. Es wird eine USB2.0 Schnittstelle und ein frogLink benötigt.

Informationen zu frogLinks, siehe → [frogLinks konfigurieren, Seite 122](#).

1. Laden Sie die **frogProject** App von der Website von frogblue herunter → [frogblue.com](#)
2. Entpacken Sie die zip-Datei.
3. Doppelklicken Sie auf die entpackte .exe-Datei.
4. Folgen Sie den Installationsanweisungen auf dem Bildschirm.

Während der Installation wird ein Dialogfenster zur Installation von Gerätesoftware angezeigt.



Abbildung: Dialogfenster zur Installation der Gerätesoftware.

5. Klicken Sie auf **Installieren**.

Die **frogProject** App wird installiert.

Mit der Installation wird die **frogware** in das **/Benutzer/Benutzername/Dokumente/frogblue** Verzeichnis abgelegt.

Um die **frogProject** App unter Windows nutzen zu können, benötigen Sie einen frogLink, für den der Bearbeitungsmodus **frogblue Mode** konfiguriert ist. Ein frogLink ist ein Bluetooth® LE USB-Stick zur Konfiguration und Steuerung der frogblue-Komponenten mit Windows-Rechnern.

Informationen zur Gerätekonfiguration eines frogLinks, siehe → [frogLinks konfigurieren, Seite 122](#).

7.3 frogProject App aktualisieren

Neue Versionen der **frogProject** App werden im Google Play Store oder Apple App Store zum Download angeboten.

Mit einer neuen Version der **frogProject** App kann auch eine neue Version der **frogware** zur Verfügung gestellt werden. Mit dem Download der **frogProject** App wird dann die **frogware** automatisch mit heruntergeladen.



Achtung !

Während die **frogProject** App automatisch aktualisiert werden kann, muss die **frogware** manuell auf den Frogs aktualisiert werden. Siehe dazu den nächsten Abschnitt → *frogware aktualisieren, Seite 129*.

Wenn die **frogware** nicht aktualisiert wird, können neue Funktionen der aktualisierten **frogProject** App nicht genutzt werden.



Abhängig von den Einstellungen im Google Play Store wird die **frogProject** App automatisch aktualisiert.

So überprüfen Sie auf einem Android-Gerät, ob Apps automatisch aktualisiert werden:

1. Öffnen Sie die **Play Store** App.
2. Tippen Sie auf das Menüsymbol **Menü** und dann auf **Einstellungen**.
3. Tippen Sie auf **Automatische App-Updates**.
4. Überprüfen Sie die Option **App nicht automatisch aktualisieren**.



Abhängig von den Einstellungen im Apple App Store wird die **frogProject** App automatisch aktualisiert.

So überprüfen Sie auf einem iOS-Gerät, ob Apps automatisch aktualisiert werden:

1. Öffnen Sie den Apple App Store.
2. Tippen Sie auf **App Store** und dann auf **Einstellungen**.
3. Überprüfen Sie die Option **Automatische Updates**.

8 frogProject – Überblick über Icons und Farbcodes

In diesem Kapitel erhalten Sie einen Überblick über die Funktionen der Icons sowie der verwendeten Farbcodes für den Konfigurationsbildschirm.

Im Konfigurationsbildschirm werden die Geräte des frogblue-Systems konfiguriert.

Der Konfigurationsbildschirm ist in folgende Bereiche aufgeteilt:

- **Titelzeile:** Hier steht das Menü zur Verfügung und es wird der Zugriff auf verschiedene Konfigurationsmöglichkeiten angeboten
- **Geräteliste:** Hier werden alle Geräte wie Frogs, frogKeys, frogDisplay usw. aufgelistet, die zu dem Projekt hinzugefügt worden sind.
- **Anzeigebereich:** Hier wird ein Überblick über ein ausgewähltes Gerät gegeben. Im Anzeigebereich kann die Konfiguration des Geräts gesichert sowie Schalter konfiguriert werden.
- **Konfigurationsbereich:** Hier können die Eingänge und Ausgänge des Geräts konfiguriert werden.
- **Fußzeile:** Hier stehen für die einzelnen Bereiche weitere Optionen zur Verfügung.

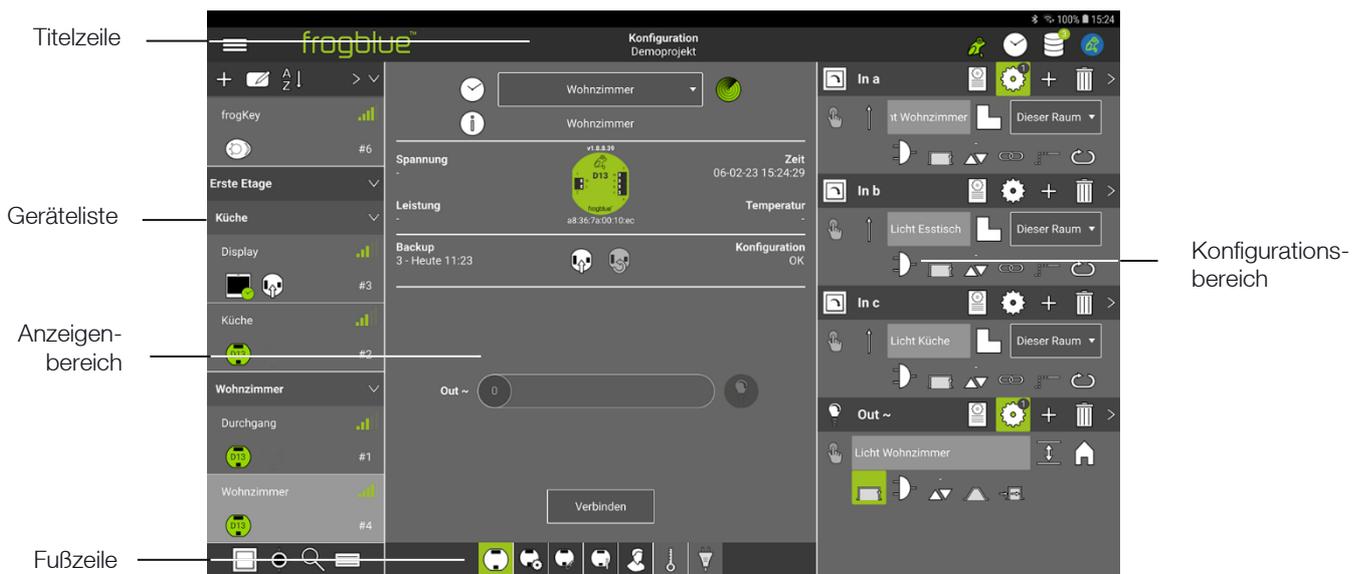


Abbildung: Konfigurationsbildschirm.

In den folgenden Abschnitten werden die Icons sowie die Farben und Farbcodes für die einzelnen Bereiche vorgestellt.

8.1 Titelzeile

	Menü	Zugriff auf alle Funktionen.
	Backupstatus	Anzeige des aktuellen Backupstatus.
	Zeitserver Konfiguration	Konfiguration des Zeitservers.
	Konfiguration	Speichern der Konfiguration in einem Frog oder in einer Datei. → <i>Seite 129</i>
	Integriertes Bluetooth	Falls ein frogDisplay im Projekt vorhanden ist, kann hier eine IP-Verbindung zum frogDisplay aufgebaut werden.

Farben und Farbcodes in der Titelzeile

	Zeitserver Konfiguration	weiß	Status OK.
		rot blinken	Mindestens ein Frog hat die falsche Zeit.
		blau blinken	Der Zeitfrog hat soeben eine Nachricht gesendet.
		weiß blinken	Ein Fehler ist ein aufgetreten.
	Backupstatus	rot	Kein Projektbackup wurde gespeichert oder die Konfiguration eines Frogs wurde geändert und es wurde kein Projektbackup in den Frogs gespeichert.
		grün	Das Projektbackup stimmt mit der Konfiguration der Frogs überein. Das System ist auf dem aktuellen Stand.
		mit Krone	Projektkennwort und Geräteschlüssel stimmen mit dem letzten Projektbackup überein.
		ohne Krone	Projektkennwort und Geräteschlüssel stimmen nicht mit dem letzten Projektbackup überein.

8.2 Geräteliste

	Suche Eingänge	Zeigt das nächste Gerät an, bei dem ein Eingangssignal registriert ist.	
	Zeige Raum	Zeigt den Raum des aktuell ausgewählten Geräts an.	
	Suche Frogs/Räume	Suche nach Frogs, Bereiche oder Räumen über ein Schlüsselwort.	
	Details anzeigen	Zeigt die Detailinformationen der Geräte in der Geräteliste an.	
	Hinzufügen	Geräte, Räume und Bereiche zu einem Projekt hinzufügen.	→ Seite 60
	Bearbeiten	Bearbeiten-Modus beim Hinzufügen von Räumen.	→ Seite 67
	Geräte sortieren	Sortieren der Geräte nach unterschiedlichen Kriterien.	
	Frog auswählen	Auswahl eines Frogs zur Anzeige der Details im Anzeigenbereich und Konfigurationsbereich.	→ Seite 66

Farben und Farbcodes in der Geräteliste

	Frog	grün	Standard
		Frog mit Uhrensymbol	Zeitfrog
		blau	Master
		weiß	Klon
		orange	Klon mit alter Konfiguration.
	Signalstärke	grün	In direkter Reichweite zum Tablet.
		orange	In Mesh-Reichweite.
		rot	Nicht erreichbar.
		blau	Verbunden
		weiß	Verbindung wird aufgebaut.

8.3 Anzeigenbereich

	Zeitfrog	Frog mit Uhr (rechts unten am Frog angezeigt).	
	Raumerkennung	Aktivierung der Raumerkennung.	→ Seite 107
	Geräte-Hinweis	Hier können Sie einen Hinweistext für das Gerät hinterlegen.	
	Konfiguration sichern	Konfiguration auf einen Frog laden.	→ Seite 108
	Änderungen rückgängig machen	Die Änderungen seit dem letzten Speichern rückgängig machen.	→ Seite 108
	Konfiguration laden	Lädt die Konfiguration vom frogDisplay in die frogProject App.	
Verbinden		Eine schnelle Bluetooth®-Verbindung zu einem Frog aufbauen.	→ Seite 172
	Frogansicht	Ansicht zur Konfiguration eines Frogs (Standardansicht).	→ Seite 40
	Erweiterte Geräteeinstellungen	Definition der Leistungsgrenzen für Ausgänge, Eingangs-Entprellzeit, Dimmkurven sowie Leuchtmittelausfallerkennung.	→ Seite 99
	Klon-Konfiguration	Verwaltung einer Klon-Konfiguration.	→ Seite 105
	Status	Anzeige, wie Eingänge und Ausgänge belegt sind	→ Seite 106
	Nutzeransicht	Ansicht zum Hinzufügen von Taster und Schaltern zu einem Frog.	→ Seite 79
	Temperatur überwachen	Überwachung der Temperatur im Gehäuse des Frogs.	→ Seite 107
	Leistungsmessung	Messung des Verbrauchs an den Ausgängen.	→ Seite 107

8.4 Konfigurationsbereich

Im Konfigurationsbereich können Sie die Eingänge und Ausgänge konfigurieren.

8.4.1 Eingänge

In a, In b,...	Name des Eingangs.	→ Seite 71
 Makro	Zuordnen eines Makros zu einem Eingang.	→ Seite 148
 System-Gruppe	Zuordnen einer System-Gruppe zu einem Eingang.	→ Seite 159
 Funktion	Eine Auswahl von Funktionen für einen Eingang.	→ Seite 72
Licht		
	Taster - Licht	Ein Taster.
	Taster - Dimmen	Ein Taster für eine dimmbare Lampe.
	Taster – zu warm dimmen	Ein Taster für eine dimmbare Wärmelampe.
	Taster – Farbwechsel	Ein Taster zum Steuern der Farbe.
	Taster – Tuneable White Shift	Ein Taster zum Steuern der Lichtintensität und -farbe.
	Schaltfläche – Benutzerorientiert	Ein Taster, der individuell konfiguriert werden kann.
	Taster - an	Ein Taster für eine Lampe, der auf Klick anschaltet.
	Taster - aus	Ein Taster für eine Lampe, der auf Klick ausschaltet.
RGBW- Voreinstellungen		
	2-Tasten-Steuerung - Helligkeit	Taster mit zwei Funktionstasten zur Steuerung der Helligkeit.
	2-Tasten-Steuerung - Farbe	Taster mit zwei Funktionstasten zur Steuerung der Farbe.
	1-Tasten-Steuerung	Taster mit einer Funktionstaste für die Steuerung.
	1-Tasten-Steuerung – einstellbar weiß	Taster mit einer Funktionstaste für die Steuerung für weißes Licht.

Motor**Taster - Beschattung**

Ein Schalter für einen Rollladen zum Hoch- und Runterfahren.

**Taster – Leinwand**

Ein Schalter für eine Leinwand zum Hoch- und Herunterfahren.

**Taster - Dachluke**

Ein Schalter, um eine Dachluke zu öffnen und zu schließen.

**Knopf - Markise**

Ein Schalter für eine Markise zum Hoch- und Herunterfahren.

**Taster – kundenspezifischer Motor**

Ein Schalter für einen benutzerdefinierten Motor.

Tür**Taster - Klingel**

Ein Schalter für eine Klingel.

**Taster - Tür**

Ein Schalter, um eine Tür zu öffnen.

**Taster - Möbelschloss**

Ein Schalter, um ein Schloss zu öffnen.

Belüftung**Taster - Lüftung**

Ein Schalter, um die Lüftung zu regulieren.

**Taster – Regelbare Lüftung**

Ein Schalter, um eine regelbare Lüftung zu regulieren.

Status

Vordefinierte Status: **Status Nacht, Status Alarm, Status Frost, Status Wind, Status Rauch, Status Regen, Status Feuer, Status Gas, Status Durchfluss, Status Pegel, Status Leckage, Status Fenster gekippt, Status Fenster offen, Status Fenster geschlossen, Status Tür offen, Status Tür geschlossen, Status Tür verschlossen, Status Möbeltür offen, Status Möbeltür geschlossen, Status Möbeltür verschlossen, Status Garage offen, Status Garage geschlossen, Status Garage verriegelt, Status Tor offen, Status Tor geschlossen, Status Tor verriegelt.**

Weiteres**Schalter**

Ein einfacher Schalter.

**Bewegung**

Möglichkeit, um einen Bewegungsmelder abzufragen.

**Benutzerdefiniert**

Möglichkeit, um einen eigenen Taster zu definieren.

**Szene**

Möglichkeit, einen Schalter in eine Szene zu integrieren.

Funktionsmakro			
	Speichern	Speichern der Einstellungen in einem Funktionsmakro, → <i>Seite 149.</i>	
<hr/>	Aktion	Eine Auswahl von Aktionen für einen Eingang.	→ <i>Seite 73</i>
	Inaktiv	Der Eingang wird nicht beschaltet.	
	Status	Eine Statusnachricht wird bei jeder Änderung eines Status versendet. Findet keine Änderung statt, wird der Status zyklisch wiederholt.	
	Steigend	Kurzes Eingangssignal bei steigender Flanke. Eine Änderung von 0 auf 1.	
	Fallend	Kurzes Eingangssignal bei fallender Flanke. Eine Änderung von 1 auf 0.	
	Flanke	Kurzes Eingangssignal bei steigender und fallender Flanke.	
	Klick	Ein kurzes Eingangssignal < 250 ms (der Wert kann in den Einstellungen verändert werden).	
	Doppelklick	Zwei kurz hintereinander folgende Eingangssignale.	
	Dreifachklick	Drei kurz hintereinander folgende Eingangssignale.	
	Halten	Es gibt die Pegel 0 und 1. Das Signal wird ausgelöst, wenn länger als 250 ms (default) Pegel 1 anliegt, also der Schalter geschlossen ist. Eine Pegel-Haltezeit erhöht diese 250 ms um die Haltezeit.	
	Lösen	Das Signal wird dann ausgelöst, wenn der Pegel (eingestellte Pegel-Haltezeit) verstrichen ist und der Taster losgelassen (Lang-Haltezeit) wird.	
	Klick-Halten	Das Signal wird ausgelöst, wenn nach einem Klick das Signal länger als 250 ms anliegt, bzw. wenn nach einem Klick der Taster erneut gehalten wird.	
	Klick-Lösen	Das Signal wird ausgelöst, wenn der Taster nach einem Klick erneut gehalten und dann losgelassen wird.	



Doppelklick-Halten Das Signal wird ausgelöst, wenn nach einem Doppelklick das Signal länger als 250 ms anliegt, wenn nach einem Doppelklick der Taster erneut gehalten wird.



Doppelklick-Lösen Das Signal wird ausgelöst, wenn der Taster nach einem Doppelklick erneut gehalten und dann losgelassen wird.

Nachricht eingeben		Eingabefeld zur Definition von Nachrichten.	→ Seite 72
	Nachrichten hinzufügen	Weitere Nachrichten zu einem Eingang hinzufügen.	→ Seite 81
	Nachricht senden	Nachricht sofort senden.	→ Seite 72
	Reichweite	Reichweite der Nachricht im frogblue-System.	→ Seite 98
	Gate/Zeit-Editor	Gate/Zeit-Editor zur Definition von Logikfunktionen.	→ Seite 84
	Ausschalten nach	Ausschaltzeit. Zeit einstellbar von 1/10s bis 63h.	→ Seite 87
	Dimmen	Werte für das Dimmen: Hoch/runter Dimmen aktivieren/deaktivieren; Helligkeit Voreinstellungen; Dimm-Geschwindigkeit.	→ Seite 87
	Eingangsmatrix	Logische Verknüpfung von Eingängen.	→ Seite 88
	Haltezeit	Haltezeit für Aktionen Halten und Lösen .	→ Seite 89
	Rollierende Nachrichten	Verschicken der nächsten Nachricht mit gleicher Aktion.	→ Seite 89
	Beschattung	Einstellen von Beschattungsposition und Lamellenposition für Rollläden.	→ Seite 93
	Status	Definition eines Status.	→ Seite 90

8.4.2 Ausgänge

Out A, Out B	Name des Ausgangs.	→ Seite 74
 Makro	Zuordnen eines Makros zu einem Ausgang	→ Seite 148
 System-Gruppe	Zuordnen einer System-Gruppe zu einem Ausgang	→ Seite 159
 Funktion	Eine Auswahl von Anschlüssen für einen Ausgang	→ Seite 75
Licht		
 Licht	Ein schaltbares Licht.	
 Dimmbares Licht	Ein dimmbares Licht.	
 Status Lampe	Zeigt den Zustand für einen Status an (reagiert nicht auf TYP:Licht).	
Tür		
 Klingel	Eine einfache Klingel.	
 Tür	Anschluss für eine Tür.	
 Tor	Anschluss für ein Tor.	
 Garage	Anschluss für eine Garage	
 Möbelschloss	Anschluss für ein Möbelschloss.	
Ventilation		
 Belüftung	Anschluss für eine Belüftung.	
 Regulierbare Belüftung	Anschluss für eine regulierbare Belüftung.	
Weiteres		
 Bewässerung	Anschluss für eine Bewässerung.	
 Pumpe	Anschluss für eine Pumpe.	
 Heizen	Anschluss für eine Heizung.	
 Kühlen	Anschluss für eine Lüftung.	
 Benutzerdefiniert	Möglichkeit, einen eigenen Anschluss zu definieren.	

Funktionsmakro

**Speichern**

Speichern der Einstellungen in einem Funktionsmakro, → *Seite 149.*

—	Aktion	Eine Auswahl von Aktionen für einen Ausgang	→ <i>Seite 76</i>
	Umschalten	Ein- und ausschalten.	
	Einschalten	Nur einschalten.	
	Ausschalten	Nur ausschalten.	
	Folgen	Dem Status eines anderen Ausgangs folgen, → <i>Seite 97.</i>	
	FollowOn	Folgt einem anderen Ausgang nur, wenn der Ausgang, dem gefolgt wird, ausgeschaltet wird. Beim Ausschalten bleibt der folgende Ausgang unangetastet.	
	FollowOff	Folgt einem anderen Ausgang nur, wenn der Ausgang, dem gefolgt wird, ausgeschaltet wird. Beim Einschalten bleibt der folgende Ausgang unangetastet.	
	Dimmen	Dimmen von Minimum 20% bis Maximum 100% (default).	
	Hochdimmen	Es wird nur hochgedimmt.	
	Runterdimmen	Es wird nur heruntergedimmt.	
	Zeit	Der Ausgang wird zur eingestellten Zeit geschaltet.	
	An	Ohne Gate: Der Ausgang ist an auf dem eingestellten Helligkeitswert. Mit Gate: Der Ausgang ist an, wenn das Gate WAHR ist. Wenn das Gate FALSCH ist, geht der Ausgang aus.	
	Aus	Ohne Gate: Der Ausgang ist aus auf dem eingestellten Helligkeitswert. Mit Gate: Der Ausgang ist aus, wenn das Gate WAHR ist. Wenn das Gate FALSCH ist, geht der Ausgang aus.	



An-Transparenz

Ohne Gate: Der Ausgang ist an auf dem eingestellten Helligkeitswert.
 Mit Gate: Der Ausgang ist an, wenn das Gate WAHR ist.
 Wenn das Gate FALSCH ist, erhält der Ausgang den Zustand durch die angekommenen Nachrichten.



Aus-Transparenz

Ohne Gate: Der Ausgang ist aus auf dem eingestellten Helligkeitswert.
 Mit Gate: Der Ausgang ist aus, wenn das Gate WAHR ist.
 Wenn das Gate FALSCH ist, erhält der Ausgang den Zustand durch die angekommenen Nachrichten.

	Nachricht eingeben	Eingabefeld zur Definition von Nachrichten.	→ Seite 75
	Nachrichten hinzufügen	Weitere Nachrichten zu einem Ausgang hinzufügen.	→ Seite 81
	Weitere Nachrichten	Zeigt weitere Einträge für eine Nachricht an.	→ Seite 81
	Detailansicht	Zeigt alle Konfigurationen einer Nachricht an.	→ Seite 75
	Nachricht löschen	Nachricht und deren Konfiguration löschen	
	Nachricht senden	Nachricht sofort senden.	→ Seite 75
	Reichweite	Reichweite der Nachricht im frogblue-System.	→ Seite 98
	Zeitsteuerung	Zeit, wann der mit dem Eingang verbundene Ausgang ausgeschaltet werden soll.	→ Seite 87
	Gate/Zeit-Editor	Gate/Zeit-Editor zur Definition von Logikfunktionen	→ Seite 84
	Dimmen	Werte für das Dimmen.	→ Seite 87
	Soft-Funktionen	Dauer des Dimmens.	→ Seite 92
	Verzögerungsfunktionen	Zeit, auf die eine Nachricht gewartet wird, bis der Ausgang ausgeschaltet wird.	→ Seite 92
	Beschattung	Einstellen der Fahrdauer und der Umkehrzeit für Rollläden.	→ Seite 93

9 frogblue Projekte konfigurieren

In diesem Kapitel wird beschrieben, wie Sie mit der **frogProject** App ein frogblue-System konfigurieren können.

9.1 Projekte verwalten

Im **Projekt-Management** Bildschirm können Sie:

- ✓ neue Projekte erstellen und Projekte finden,
- ✓ Projekte laden und bereits bestehende Projekte bearbeiten,
- ✓ Projekte importieren und exportieren,
- ✓ nicht mehr benötigte Projekte löschen.

Jedes Projekt wird durch ein Projektkennwort (Projektpasswort) geschützt.

1. Tippen Sie auf **Menü** , wenn Sie bereits ein Projekt geöffnet haben.

— oder —

1. Tippen Sie auf der **Startseite** auf **Projektliste**.

Hinweis

Wenn Sie das erste Projekt erstellen, das heißt, es wurde zuvor noch kein Projekt in der **frogProject** App angelegt, tippen Sie auf der Startseite auf **Neues Projekt**.

2. Tippen Sie auf **Projekt** und dann auf **Projekt-Management**.

Der **Projekt-Management** Bildschirm zum Verwalten von Projekten wird angezeigt.

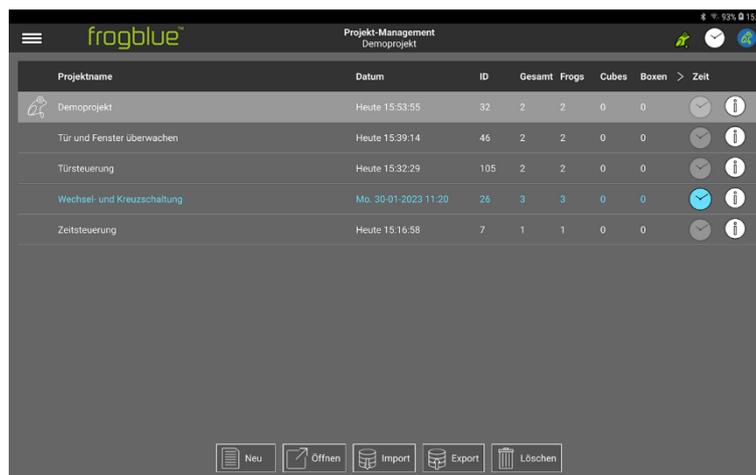


Abbildung: **Projekt-Management** Bildschirm zum Verwalten von Projekten.

Farben der Projekte

Blau: Vom Projekt werden Daten empfangen.

Weiß: Vom Projekt werden keine Daten empfangen.

9.1.1 Projekt erstellen

Der erste Schritt für den Aufbau eines frogblue-Systems besteht darin, ein Projekt zu erstellen.

Sie können beliebig viele Projekte erstellen. Mit unterschiedlichen Projekten können Sie beispielsweise unterschiedliche Konfigurationen testen.

Hinweis

Zu jedem Projekt vergeben Sie ein Projektkennwort (Projektpasswort). Das Projektkennwort benötigen Sie, um ein Projekt wiederherzustellen oder um ein Projekt auf ein andres Gerät zu übertragen.

Bewahren Sie daher das Projektkennwort sorgfältig auf!

Informationen zur Vergabe des Projektkennworts und des Geräteschlüssels beim Erstellen eines Projekts, siehe → *Sicherheit: frogProject App – Passwörter, Seite 16*.

Informationen zum Ändern des Projektkennworts, siehe → *Projektkennwort ändern, Seite 57*.

Informationen zum Ändern des Geräteschlüssels, siehe → *Geräteschlüssel ändern, Seite 58*.

1. Tippen Sie im **Projekt-Management** Bildschirm auf **Neu**.

Der **Projekt-Management** Bildschirm wird angezeigt.

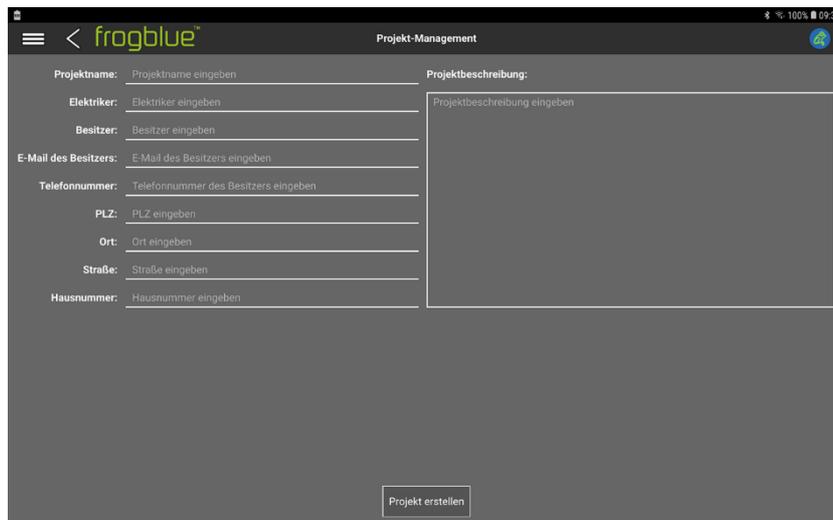
The screenshot shows the 'Projekt-Management' screen in the frogblue app. At the top, there is a navigation bar with a hamburger menu icon, a back arrow, the 'frogblue' logo, and the title 'Projekt-Management'. The main area contains a form with several input fields: 'Projektname: Projektname eingeben', 'Elektriker: Elektriker eingeben', 'Besitzer: Besitzer eingeben', 'E-Mail des Besitzers: E-Mail des Besitzers eingeben', 'Telefonnummer: Telefonnummer des Besitzers eingeben', 'PLZ: PLZ eingeben', 'Ort: Ort eingeben', 'Straße: Straße eingeben', and 'Hausnummer: Hausnummer eingeben'. To the right of these fields is a larger text area labeled 'Projektbeschreibung: Projektbeschreibung eingeben'. At the bottom center, there is a button labeled 'Projekt erstellen'. The status bar at the top right shows 100% battery and the time 09:32.

Abbildung: **Projekt-Management** Bildschirm zum Anlegen eines Projekts.

2. Geben Sie in **Projektname** einen Projektnamen ein.

In **Elektriker**, **Besitzer**, **E-Mail des Besitzers**, **Telefonnummer**, **PLZ**, **Ort**, **Straße** und **Hausnummer** können Sie weitere optionale Daten zu dem Projekt hinzufügen.

3. Tippen Sie auf **Projekt erstellen**.

Das **Projektkennwort setzen** Dialogfenster wird angezeigt.

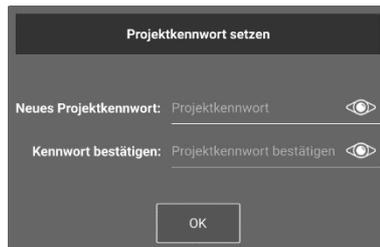


Abbildung: **Projektkenwort setzen** Dialogfenster zum Erstellen eines Projektkenworts.

4. Geben Sie in **Neues Projektkenwort** ein Projektkenwort mit mindestens acht Zeichen ein.
Bewahren Sie das Projektkenwort sorgfältig auf!

5. Bestätigen Sie das Projektkenwort in **Kenwort bestätigen**.

6. Tippen Sie auf **OK**.

7. Tippen Sie auf **Projekt erstellen**.

Das Projekt wird angelegt und der **Konfiguration** Bildschirm angezeigt.

Der nächste Schritt für den Aufbau eines frogblue-Systems besteht darin, Frogs und andere Geräte zu einem Projekt hinzuzufügen.

Informationen zum Hinzufügen von Geräten zu einem Projekt, siehe → *Geräte zu einem Projekt hinzufügen Seite 60*.

9.1.2 Projektinformationen bearbeiten

Sie können die Projektinformationen zu einem bestehenden Projekt ändern.

1. Tippen Sie im **Projekt-Management** Bildschirm auf das Projekt, das Sie bearbeiten wollen.

Das Projekt wird markiert.

2. Tippen Sie beim ausgewählten Projekt auf **Information** ⓘ

Der **Projekt-Management** Bildschirm wird angezeigt.

3. Tippen Sie auf **Informationen bearbeiten**.

Die Schaltfläche **Informationen bearbeiten** wird grün unterlegt und der Bearbeitungsmodus aktiviert.

4. Ändern Sie die Projektdaten wie gewünscht.

5. Tippen Sie auf **Speichern**.

Der **Projekt-Management** Bildschirm wird wieder angezeigt.

9.1.3 Projekt öffnen

Hinweis

Das zuletzt geöffnete Projekt wird auf der Startseite angezeigt und kann von dort direkt geöffnet werden.

Sie können zu einem anderen Projekt wechseln, indem Sie ein bereits angelegtes Projekt öffnen. Das aktuelle und aktive Projekt wird durch einen Frog gekennzeichnet.

1. Tippen Sie im **Projekt-Management** Bildschirm auf das Projekt, das Sie öffnen wollen.

Das Projekt wird markiert.

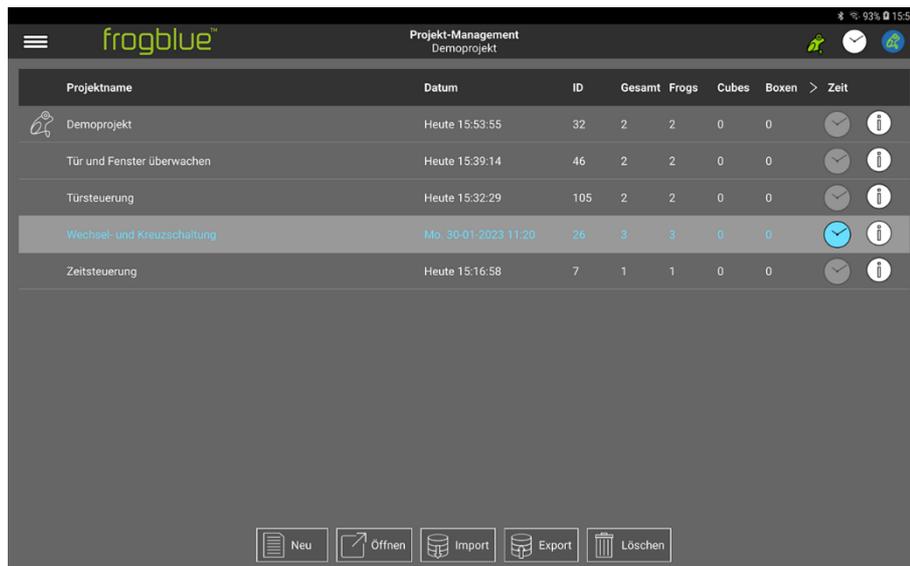


Abbildung: Ausgewähltes Projekt im **Projekt-Management** Bildschirm.

2. Tippen Sie auf **Öffnen**.

Das **Projekt öffnen** Dialogfenster wird angezeigt.



Abbildung: **Projekt öffnen** Dialogfenster.

3. Tippen Sie auf **OK**.

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

9.1.4 Projekt exportieren

Sie können die Daten eines Projekts exportieren, um beispielsweise die Daten zu sichern oder die Daten auf ein anderes Tablet zu laden.

Die exportierte Projektdatei können Sie in die **frogControl** App importieren, um dort das frogblue-System komfortabel bedienen zu können.

Hinweis

Für den Export wird im internen Speicher des Android-Tablets automatisch ein **Documents** Verzeichnis angelegt, in das die Datei exportiert wird.

Bei iOS-Geräten werden die exportierten Dateien in ein bereits vorhandenes Verzeichnis im internen Speicher abgelegt.

1. Tippen Sie im **Projekt-Management** Bildschirm auf das Projekt, das Sie exportieren wollen.

Das Projekt wird markiert.

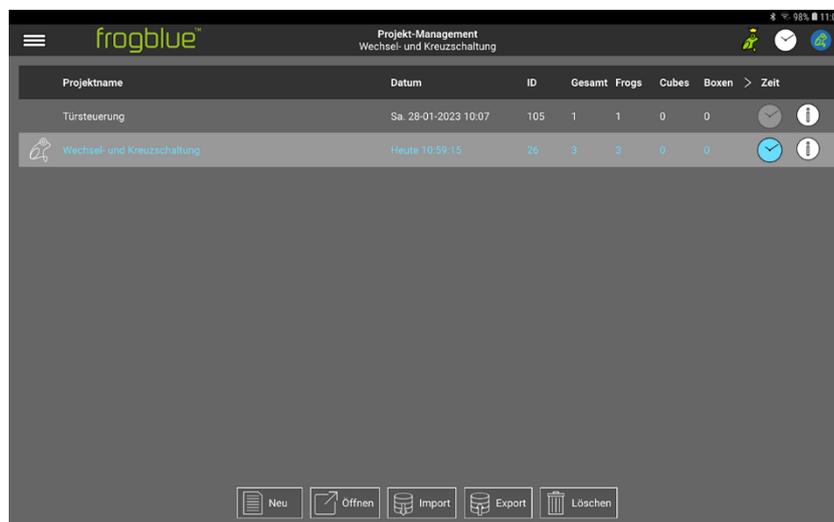


Abbildung: Ausgewähltes Projekt im **Projekt-Management** Bildschirm.

2. Tippen Sie auf **Export**.

Das **Projekt exportieren** Dialogfenster wird angezeigt.

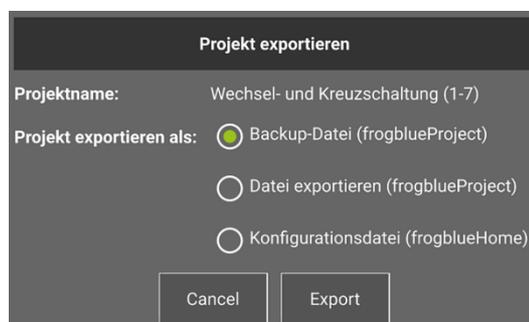


Abbildung: **Projekt exportieren** Dialogfenster zum Exportieren des aktuellen Projekts.

Sie können ein Projekt exportieren als:

Backup-Datei (frogProject): Die Backup-Datei wird lokal auf das Tablet gespeichert.

Datei exportieren (frogProject): Diese Datei können Sie wieder in eine **frogProject** App importieren, zum Beispiel auf einem anderen Tablet. Das bereits in der **frogProject** App verwendete Projektkennwort wird dazu benötigt.

Konfigurationsdatei (frogControl): Diese Konfigurationsdatei können Sie in die **frogControl** App importieren.

Informationen zur **frogControl** App erhalten Sie im → *frogControl Benutzerhandbuch*. In der **frogControl** App können Sie die konfigurierten frogblue-Geräte bedienen und steuern. Diese Konfigurationsdatei kann weder in der **frogControl** App noch in der **frogProject** App beschrieben, das heißt verändert, werden.

Für die exportierte Konfigurationsdatei muss ein neues Kennwort verwendet werden. Dieses verändert nicht das Projektkennwort in der **frogProject** App.

3. Wählen Sie den Dateityp aus und tippen Sie auf **Export**.

Die Daten des Projekts werden verschlüsselt und für Android-Geräte im **Documents** Verzeichnis und für iOS-Geräte im internen Speicher abgelegt.

Sie können der zu exportierenden Datei einen neuen Namen vergeben oder den vorgeschlagenen Namen beibehalten.

9.1.5 Projekt importieren

Sie können Projekte importieren, die Sie auf anderen Tablets mit der **frogProject** App erstellt und dort exportiert haben. Um ein Projekt importieren zu können, benötigen Sie das Projektkennwort des Projekts.

1. Legen Sie die Daten des zu importierenden Projekts in das **Documents** Verzeichnis ab.
2. Tippen Sie im **Projekt-Management** Bildschirm auf **Import**.

Das **Projekt importieren** Dialogfenster wird angezeigt.

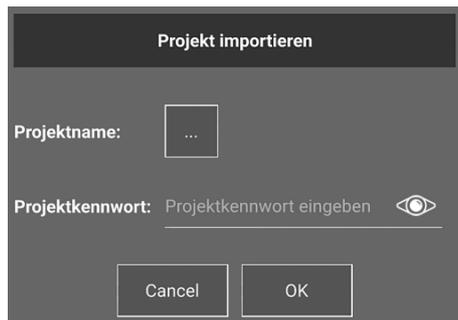


Abbildung: **Projekt importieren** Dialogfenster zum Importieren eines Projekts.

3. Tippen Sie auf **Projekt auswählen** neben **Projektname**.

Ein Fenster zur Auswahl einer Projektdatei wird angezeigt.

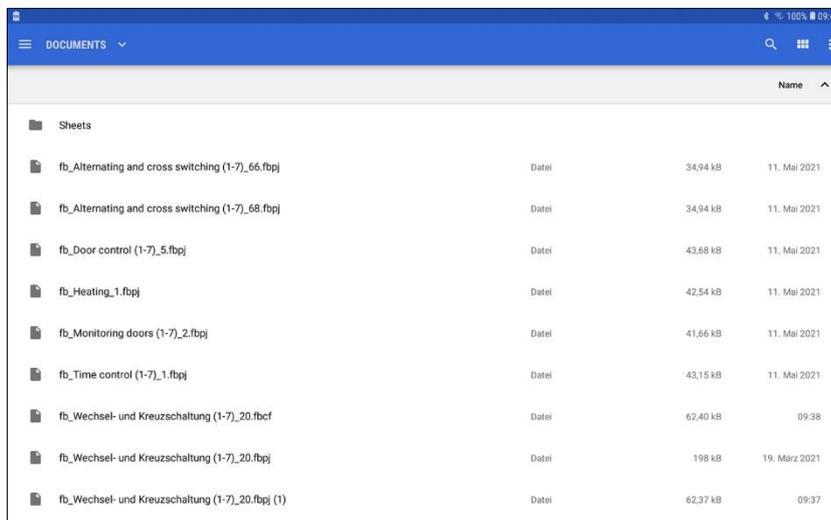


Abbildung: Auswahl einer Datei bei Android.

4. Tippen Sie auf die gewünschte Projektdatei.

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

5. Geben Sie in **Projektkennwort** das Passwort des zu importierenden Projekts ein.
6. Tippen Sie auf **OK**.

Die Daten werden importiert und das Projekt wird im **Projekt-Management** Bildschirm angezeigt.

9.1.6 Projekt finden

Wenn ein Projekt bereits existiert, dieses jedoch der **frogProject** App noch nicht bekannt ist, können Sie dieses Projekt über ein Projektbackup von einem Frog oder einem anderen Gerät importieren und öffnen. Dazu benötigen Sie den Geräteschlüssel des entsprechenden Geräts.

Projekte, die der **frogProject** App noch nicht bekannt sind, erkennen Sie im **Projekt-Management** Bildschirm an einem **Projekt x** Eintrag.

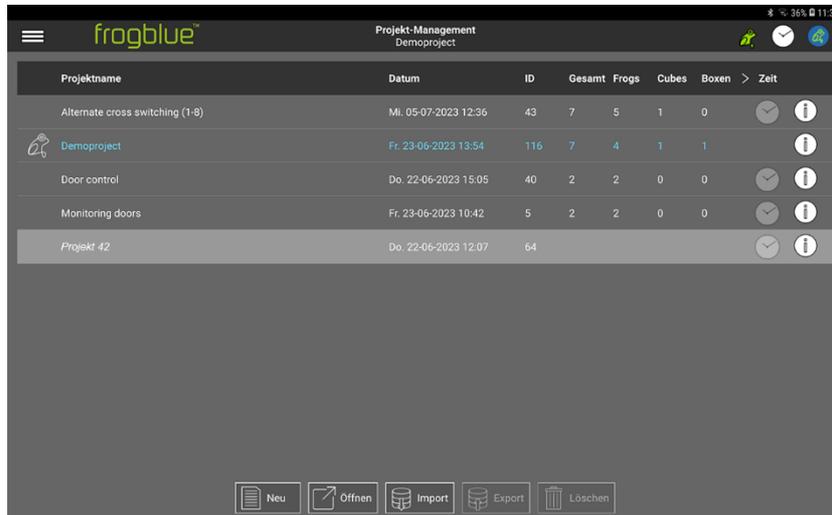


Abbildung: **Projekt x** zeigt ein unbekanntes Projekt an.

Geräte anzeigen zeigt alle im unbekanntem Projekt enthaltenen Geräte an, zu denen eine Bluetooth®-Verbindung besteht.

1. Tippen Sie im **Projekt-Management** Bildschirm auf den Eintrag **Projekt x**
Der Eintrag wird grau markiert.
2. Tippen Sie auf **Öffnen**.
3. Das **Suche Projekt Backup** Dialogfenster wird angezeigt.



Abbildung: **Suche Projekt Backup** Dialogfenster.

Es wird das nächstgelegene Gerät angezeigt, auf dem sich ein Projektbackup befindet.

Über **Anderes Gerät** können Sie das Gerät wechseln, um dann von diesem Gerät das Projektbackup herunterzuladen.

4. Geben Sie den **Geräteschlüssel** des angezeigten Geräts ein.
5. Tippen Sie auf **Verbinden**.

Es wird eine schnelle Bluetooth®-Verbindung aufgebaut und das Projektbackup auf das Tablett heruntergeladen. Nachdem das Projektbackup heruntergeladen wurde, können Sie das Projekt laden.



Abbildung: Ein heruntergeladenes Projekt kann geladen werden.

6. Tippen Sie auf **Projekt laden**.
Ein Dialogfenster zur Eingabe des Projektkennworts wird angezeigt.
7. Geben Sie das **Projektkennwort** ein und tippen Sie auf **Projekt importieren**.
Das Projekt wird geöffnet.

9.1.7 Projekt löschen

Sie können Projekte löschen, die Sie nicht mehr benötigen. Dabei werden alle Projektdaten gelöscht. Aktive Projekte können nicht gelöscht werden.

1. Tippen Sie im **Projekt-Management** Bildschirm auf das Projekt, das Sie löschen wollen.

Das Projekt wird markiert.

2. Tippen Sie auf **Löschen**.

Das **Projekt löschen** Dialogfenster wird angezeigt.

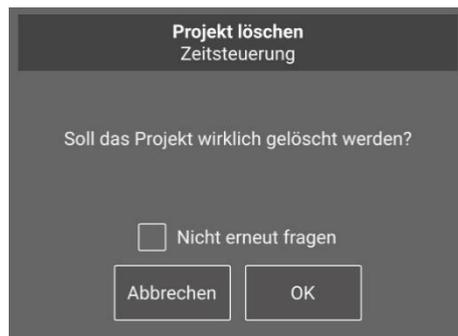


Abbildung: **Projekt löschen** Dialogfenster.

3. Tippen Sie auf **OK**.

Das Projekt mit sämtlichen Konfigurationsdaten wird gelöscht.

9.1.8 Projektkennwort ändern

Das beim Anlegen eines Projekts vergebene Projektkennwort können Sie nachträglich ändern.

Informationen zum Projektkennwort, siehe → *Sicherheit: frogProject App – Passwörter, Seite 16* und → *Projekt erstellen, Seite 48*.

Informationen zum Ändern eines Geräteschlüssels, siehe → *Geräteschlüssel ändern, Seite 58*.

1. Tippen Sie auf **Menü** 
2. Tippen Sie auf **Schlüssel & Passwörter** und dann auf **Projektkennwort ändern**.

Der **Projektkennwort ändern** Bildschirm wird angezeigt.

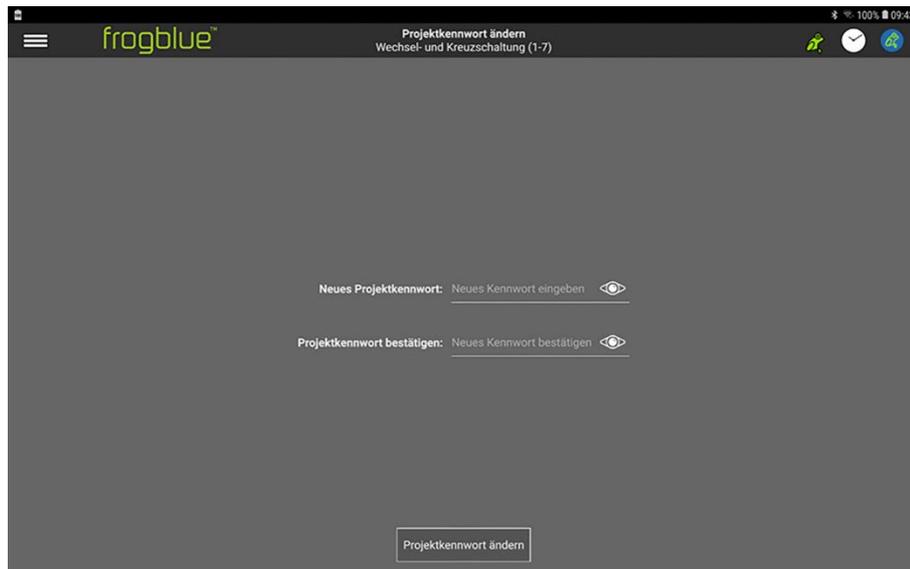


Abbildung: **Projektkennwort ändern** Bildschirm.

3. Geben Sie in **Neues Projektkennwort** ein neues Projektkennwort mit mindestens acht Zeichen ein.
4. Bestätigen Sie das neue Projektkennwort in **Projektkennwort bestätigen**.
5. Tippen Sie auf **Projektkennwort ändern**.

Das neue Projektkennwort wird gespeichert und beim erneuten Öffnen des Projekts abgefragt.

9.1.9 Geräteschlüssel ändern

Um ein Backup oder eine Konfiguration in einem Frog speichern zu können, wird ein Geräteschlüssel benötigt, damit ein Zugriff auf den Frog erlaubt ist.

Wenn Sie ein neues Projekt anlegen und damit dem Projekt ein Projektkennwort vergeben, wird der Geräteschlüssel gleich dem Projektkennwort gesetzt. Da das Projektkennwort und der Geräteschlüssel identisch sind, kann ein Backup des Projekts oder das Hochladen einer Konfiguration auf einen Frog mit den Daten des Projektkennworts erfolgen.

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 Geräte hochgeladen werden.

Weitere Informationen zum Projektkennwort und zu Geräteschlüssel erhalten Sie im Kapitel → *Sicherheit: frogProject App – Passwörter, Seite 16.*

Informationen zum Ändern eines Projektkennworts, siehe → *Projektkennwort ändern, Seite 57.*

1. Tippen Sie auf **Menü** 
2. Tippen Sie auf **Schlüssel & Passwörter** und dann auf **Geräteschlüssel ändern**.

Der **Geräteschlüssel ändern** Bildschirm wird angezeigt.

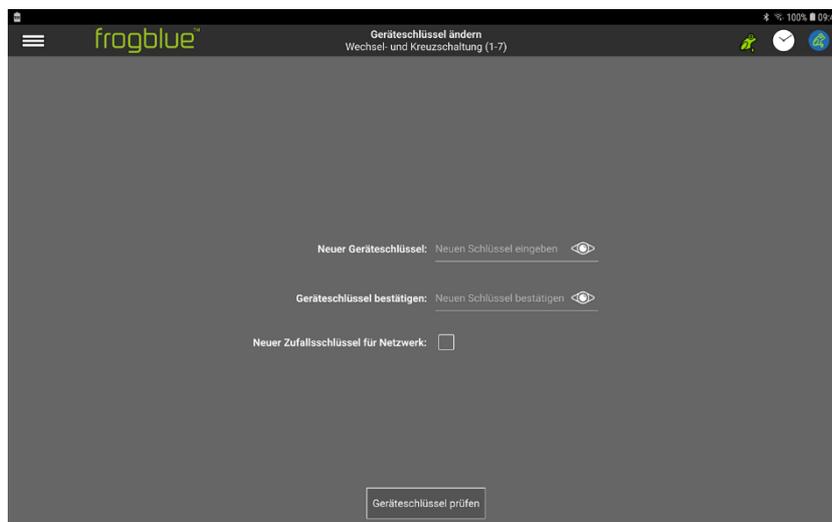


Abbildung: **Geräteschlüssel ändern** Bildschirm.

3. Geben Sie in **Neuer Geräteschlüssel** ein Geräteschlüssel mit mindestens acht Zeichen ein.
4. Bestätigen Sie den Geräteschlüssel in **Geräteschlüssel prüfen**.

Hinweis

Aktivieren Sie **Neuer Zufallsschlüssel für Netzwerk**, um die Kommunikation im Bluetooth®-Netzwerk mit einem neuen Schlüssel zu verschlüsseln. Damit kann unter anderem sichergestellt werden, dass nach dem Austausch eines Gerätes (oder wenn der Geräteschlüssel nicht mehr verfügbar ist), keine fremden Kommandos in das Bluetooth®-Netzwerk geschickt werden können.

5. Tippen Sie auf **Geräteschlüssel ändern**.

Das **Geräteschlüssel hochladen** Dialogfenster wird angezeigt.

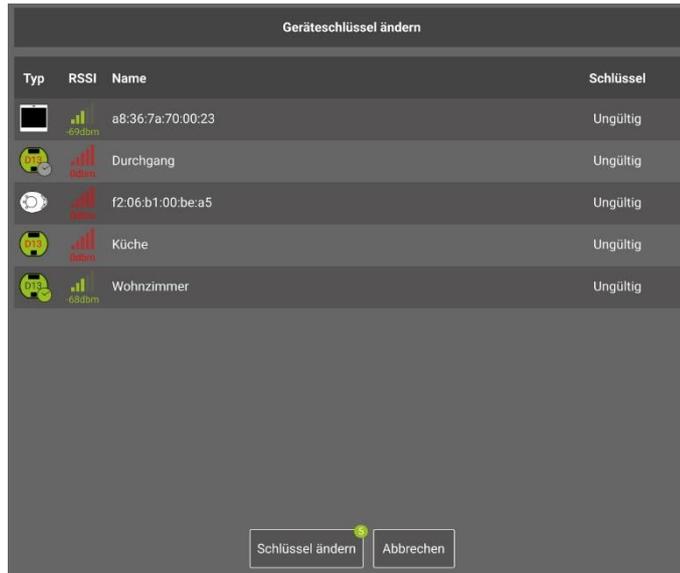


Abbildung: **Geräteschlüssel ändern** Dialogfenster.

Hinweis

Der geänderte Geräteschlüssel muss auf alle Geräte des frogblue-Systems übertragen werden.

6. Tippen Sie auf **Schlüssel ändern**.

Der neue Geräteschlüssel wird auf alle Geräte des frogblue-Systems hochgeladen.

9.2 Geräte zu einem Projekt hinzufügen

Um Geräte wie Frogs oder frogKeys konfigurieren und verwalten zu können, müssen Sie diese zunächst zu einem Projekt hinzufügen.

Sie können unter anderem folgende Geräte zu einem Projekt hinzufügen:

- Frog
- frogKey
- frogLink
- frogDisplay
- frogContact5-BAT

Hinweise zum frogKey und frogContact5-BAT

Um eine möglichst lange Batterielebensdauer zu ermöglichen, nutzen der frogKey und der frogContact5-BAT Energiesparfunktionen. Daher muss zum Konfigurieren der frogKey und der frogContact5-BAT in den Konfigurationsmodus gesetzt werden. Erst danach können Sie einen frogKey und einen frogContact5-BAT zu einem Projekt hinzufügen.

1. Um für den frogKey den Konfigurationsmodus für 60 Sekunden zu aktivieren, klicken Sie **viernmal schnell und halten Sie dann den letzten Klick**.

Der frogKey blinkt rot, da er bisher keinem Projekt zugeordnet wurde.



Abbildung: Ein blinkender frogKey, der noch keinem Projekt zugeordnet wurde.

1. Um für den frogContact5-BAT den Konfigurationsmodus für 60 Sekunden zu aktivieren, klicken Sie einen an den frogContact5-BAT angeschlossenen Taster **dreimal kurz und einmal lang** (innerhalb von 2 Sekunden).

- ✓ Die Geräte sind ordnungsgemäß verkabelt oder mit Strom versorgt.
Informationen zur Installation von Frogs, siehe → *Generelle Verkabelungshinweise, Seite 19*.
- ✓ Ein Projekt wurde angelegt und geöffnet.
Informationen zum Erstellen von Projekten, siehe → *Projekte verwalten, Seite 47*.

1. Tippen Sie auf **Menü** 
2. Tippen Sie auf **Projekt** und dann auf **Konfiguration**.

Der **Konfiguration** Bildschirm wird angezeigt.

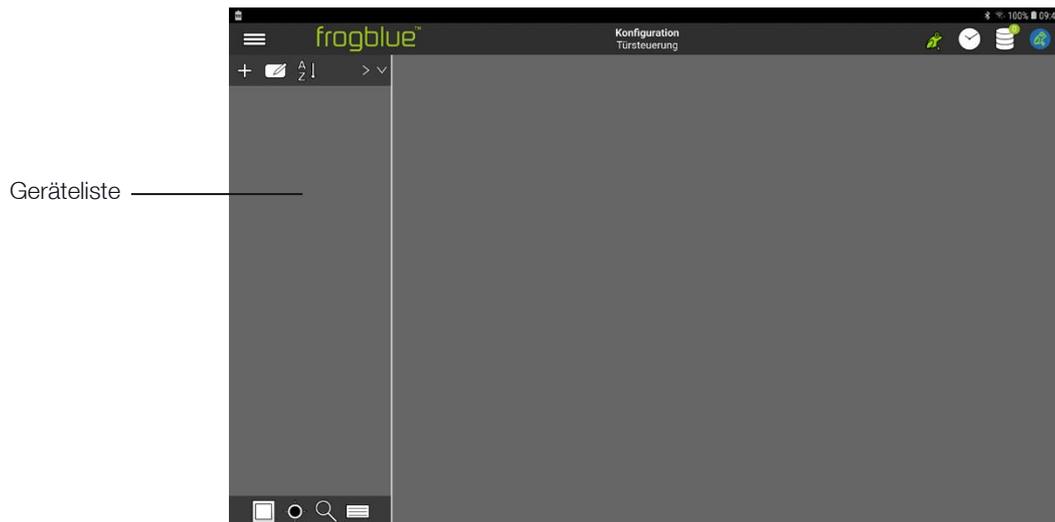


Abbildung: **Konfiguration** Bildschirm mit der (leeren) Geräteliste.

3. Tippen Sie in der Geräteliste auf **Hinzufügen** 

Das **Hinzufügen** Dialogfenster wird angezeigt.



Abbildung: **Hinzufügen** Dialogfenster.

4. Tippen Sie auf **Geräte suchen** 

Das **Geräte** Dialogfenster wird angezeigt.

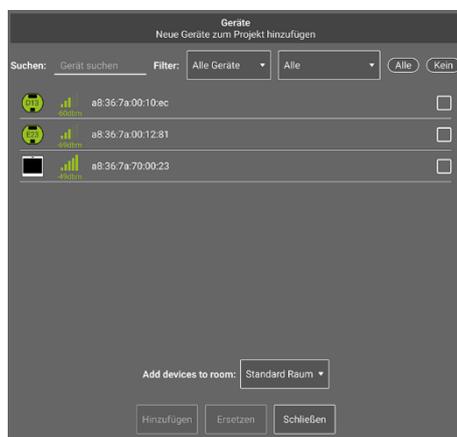


Abbildung: Über das **Geräte** Dialogfenster können Geräte zu einem Projekt hinzugefügt werden.

Folgende Optionen stehen im **Geräte** Dialogfenster zur Auswahl:

Suchen: Ermöglicht die Suche nach Geräten über MAC-Adressen. Geben Sie bei der Suche nach einer vollständigen MAC-Adresse den Doppelpunkt mit ein. In der Regel reicht jedoch die Eingabe der letzten beiden Ziffern.

Filter: Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

Neue Geräte: Zeigt alle Geräte an, die keinem Projekt zugeordnet sind oder die noch mit Werkseinstellungen konfiguriert sind.

Andere Geräte: Zeigt alle Geräte an, die bereits anderen Projekten zugeordnet sind.

Alle Geräte: Zeigt alle erreichbaren Geräte an.

Alle: Zeigt alle Gerätetypen an, nach denen gesucht werden kann.

Alle/Kein: Ermöglicht die Auswahl aller gefundenen, und durch den **Suchen**-Text gefilterten, sichtbaren Geräte.

Add devices to room: Falls Sie bereits einen Raum angelegt haben, können Sie hier beim Hinzufügen der Geräte diese gleich einem Raum zuordnen.

5. Tippen Sie auf die Checkboxen der Geräte (oder wählen Sie die gesamte Liste), die Sie zu dem Projekt hinzufügen wollen.
6. Tippen Sie auf **Hinzufügen**.
7. Tippen Sie auf **Schließen**.

Die ausgewählten Geräte werden in der Geräteliste angezeigt.

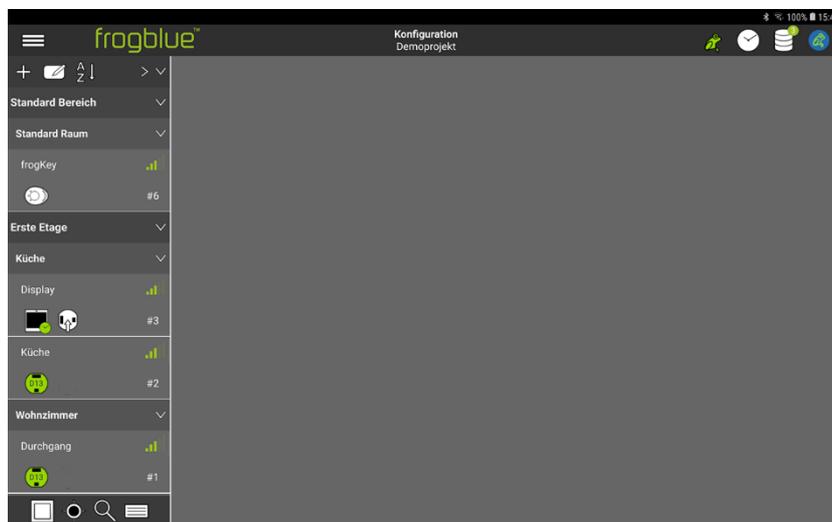


Abbildung: Hinzugefügte Geräte (frogKey, frogDisplay und Frogs) in der Geräteliste.

Sortieren der Geräte

Mit  können Sie die aufgelisteten Geräte in der Geräteliste sortieren:

 Sortierung von A bis Z.

 Sortierung von Z bis A.

 Von minimaler bis maximaler Bluetooth®-Feldstärke.

 Von maximaler bis minimaler Bluetooth®-Feldstärke.

 Sortieren von Frogtypen.

8. Tippen Sie auf ein Gerät in der Geräteliste.

Der **Konfiguration** Bildschirm wird angezeigt.

Informationen zu den Icons im **Konfiguration** Bildschirm, siehe → *frogProject – Überblick über Icons und Farbcodes, Seite 36.*



Abbildung: Der Anzeigenbereich im **Konfiguration** Bildschirm.

Hinweis

Standardmäßig werden alle Gerätekonfigurationen automatisch im Systemspeicher des Tablets gespeichert.

Aus diesem Bereich können die Projekte geladen werden.

Sollte das Tablet defekt sein, sind diese Projektdaten nicht mehr verfügbar.

Wenn die Gerätekonfiguration in einem Frog aktiviert werden soll, muss die Konfiguration in den entsprechenden Frog hochgeladen werden. Dies ist im Anzeigenbereich des **Konfiguration** Bildschirm und über den Gerätemanager möglich.

Wenn Sie eine Datensicherung durchführen oder wenn Sie die Projektdatei weitergeben wollen, sollten Sie die Projektkonfiguration extern speichern.

Informationen zum Exportieren eines Projekts erhalten Sie im Abschnitt → *Projekt exportieren, Seite 51.*

9. Tippen Sie auf **Verbinden**, um eine schnelle Bluetooth®-Verbindung zwischen dem Tablet und dem Frog aufzubauen.
10. Tippen Sie auf **Konfiguration sichern** 

Die Gerätekonfiguration wird auf den entsprechenden Frog hochgeladen.

9.2.1 Nicht angeschlossene Geräte hinzufügen

Sie können zu einem Projekt auch Geräte hinzufügen, die noch nicht angeschlossen sind. Auf diese Weise können Sie beispielsweise ein frogblue-System planen.

1. Tippen Sie in der Geräteliste auf **Hinzufügen** 

Das **Hinzufügen** Dialogfenster wird angezeigt.

2. Tippen Sie auf **Gerät hinzufügen**.

Das **Gerät manuell hinzufügen** Dialogfenster wird angezeigt



Abbildung: **Gerät manuell hinzufügen** Dialogfenster.

3. Wählen Sie den **Typ** des Gerätes aus, das sie zu dem Projekt hinzufügen möchten.

Geräte über QR-Code hinzufügen

Bei aktivierter Kamera des Tablets können Sie mittels des auf dem frogblue Geräte aufgedruckten QR-Codes dieses Gerät zu einem Projekt hinzufügen.

Tippen Sie dazu auf **Über QR-Code** hinzufügen und scannen Sie über das **QR-Code scannen** Dialogfenster den QR-Code des Geräts. Der erkannte **Typ** und die **Seriennummer** werden im **Gerät hinzufügen** Dialogfenster angezeigt.



Abbildung: QR-Code eines Frogs scannen.

4. Tippen Sie auf **OK**.

Das ausgewählte Geräte wird in der Geräteliste angezeigt und kann jetzt konfiguriert werden.

9.2.2 Frogs ersetzen

Sie können Frogs in einem Projekt ersetzen, wenn sie vom gleichen Gerätetyp sind.

1. Tippen Sie in der Geräteliste auf den Frog, den Sie ersetzen möchten.
2. Tippen Sie in der Geräteliste auf **Hinzufügen** 

Das **Hinzufügen** Dialogfenster wird angezeigt.

3. Tippen Sie auf **Gerät suchen** 

Das **Geräte** Dialogfenster wird angezeigt.

4. Wählen Sie einen Frog aus, der den bestehenden Frog im Projekt ersetzt.
5. Tippen Sie auf **Ersetzen**.

Der ersetzte Frog wird in der Geräteliste angezeigt.

9.3 Frogs konfigurieren

Mit der **frogProject** App können Sie Geräte wie Frogs, frogKeys, frogDisplays usw. sowie Taster und Schalter konfigurieren. Alle am Stromnetz befindlichen Geräte müssen ordnungsgemäß angeschlossen sein, um eine korrekte Konfiguration zu ermöglichen.

- ✓ Die Geräte, Schalter und Regler sind ordnungsgemäß verkabelt.
Informationen zur Installation von Frogs, siehe → *Generelle Verkabelungshinweise, Seite 19*.
- ✓ Ein Projekt wurde angelegt oder geöffnet.
Informationen zum Erstellen von Projekten, siehe → *Projekte verwalten, Seite 47*.

Führen Sie die folgenden Schritte durch, um Frogs in einem Projekt zu konfigurieren:

- Frogs zu Räumen und Bereichen zuordnen
- Eingänge konfigurieren
- Ausgänge konfigurieren
- Taster und Schalter hinzufügen
- Eingänge zu Taster und Schaltern zuordnen

Eine Übersicht aller konfigurierten Geräte erhalten Sie im **Geräte-Manager**.
Informationen zum **Geräte-Manager**, siehe → *Geräte-Manager, Seite 127*.

9.3.1 Frogs einem Raum und einem Bereich zuordnen

Frogs in einem Projekt können Sie zu Räumen und Bereichen zuordnen. Damit können Sie die Eingänge und Ausgänge typisieren, das heißt, auf bestimmte Räume und Bereiche begrenzt werden. Dadurch kann der Konfigurationsaufwand erheblich minimiert werden.

- ✓ Die Frogs, Schalter und Regler sind ordnungsgemäß verkabelt.
Informationen zur Installation von Frogs, siehe → *Generelle Verkabelungshinweise, Seite 19.*
- ✓ Ein Projekt wurde angelegt oder geöffnet.
Informationen zum Erstellen von Projekten, siehe → *Projekte verwalten, Seite 47.*
- ✓ Frogs sind zu einem Projekt hinzugefügt.
Informationen zum Hinzufügen von Frogs zu einem Projekt, siehe → *Geräte zu einem Projekt hinzufügen, Seite 60.*

9.3.1.1 Gerät einem Raum zuordnen

1. Tippen Sie in der Geräteliste auf **Hinzufügen** 

Das **Hinzufügen** Dialogfenster wird angezeigt.



Abbildung: **Hinzufügen** Dialogfenster.

2. Tippen Sie auf **Raum hinzufügen** 

Das **Neuer Raum** Dialogfenster und die Tastatur wird angezeigt.

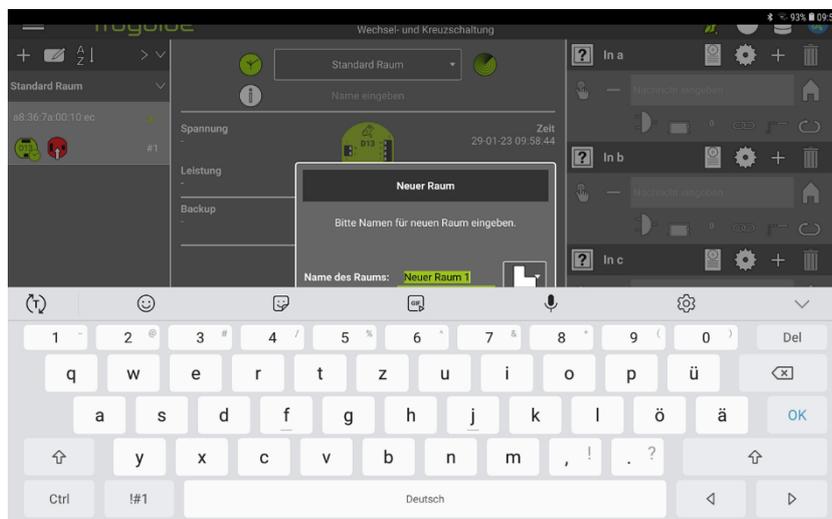


Abbildung: Eingblendete Tastatur zur Eingabe eines Namens für einen Raum.

Wenn Sie auf **Raum**  tippen, stehen Ihnen einige Standardnamen für Räume zur Auswahl.

3. Geben Sie über die Tastatur einen Namen ein, wie zum Beispiel **Wohnzimmer**.

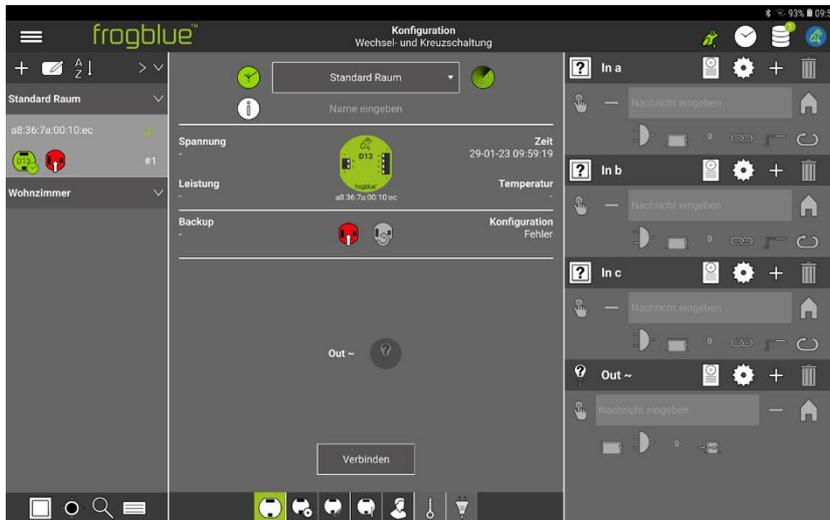


Abbildung: Der Frog und das Label **Wohnzimmer** in der Geräteliste.

In der Geräteliste wird der Frog und der Raum **Wohnzimmer** aufgelistet.

4. Tippen Sie im Anzeigenbereich in der Auswahlliste auf **Standard Raum**.

Die Einträge der Auswahlliste werden angezeigt.

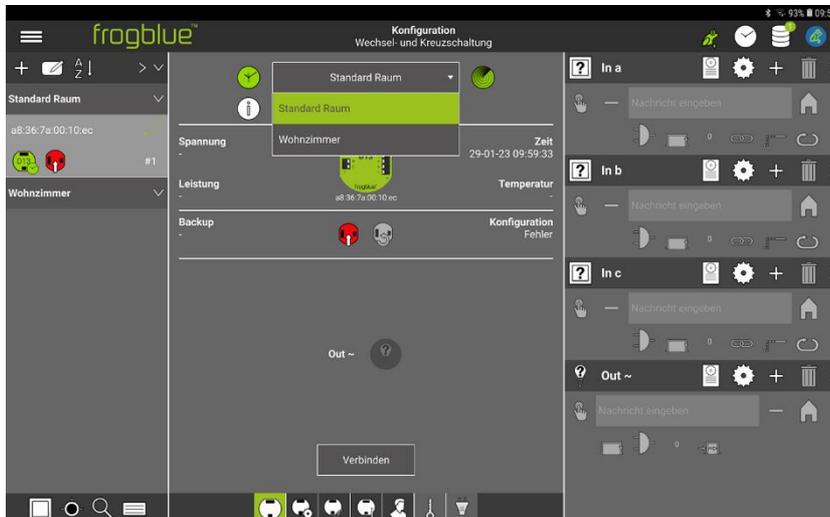


Abbildung: Auswahlliste zur Auswahl des Raums im Anzeigenbereich.

5. Tippen Sie in der Auswahlliste auf **Wohnzimmer**.

Der Frog wird dem Raum **Wohnzimmer** zugeordnet.



Abbildung: Der Frog ist dem Raum **Wohnzimmer** zugeordnet.

Im nächsten Schritt können Sie den Frog einem Bereich zuordnen oder direkt die Eingänge konfigurieren.

9.3.1.2 Raum einem Bereich zuordnen

Sie können mehrere Räume einem Bereich, zum Beispiel zu einer Etage, zuordnen. Damit können Sie zum Beispiel im frogDisplay die Geräte von mehreren Räumen kombiniert steuern und bedienen.

1. Tippen Sie in der Geräteliste auf **Hinzufügen** 

Das **Hinzufügen** Dialogfenster wird angezeigt.

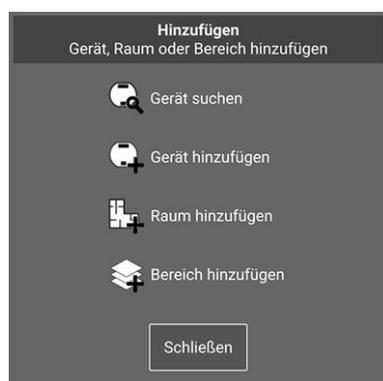


Abbildung: **Hinzufügen** Dialogfenster.

2. Tippen Sie auf **Bereich hinzufügen** 

Das **Neuer Bereich** Dialogfenster und die Tastatur wird angezeigt.

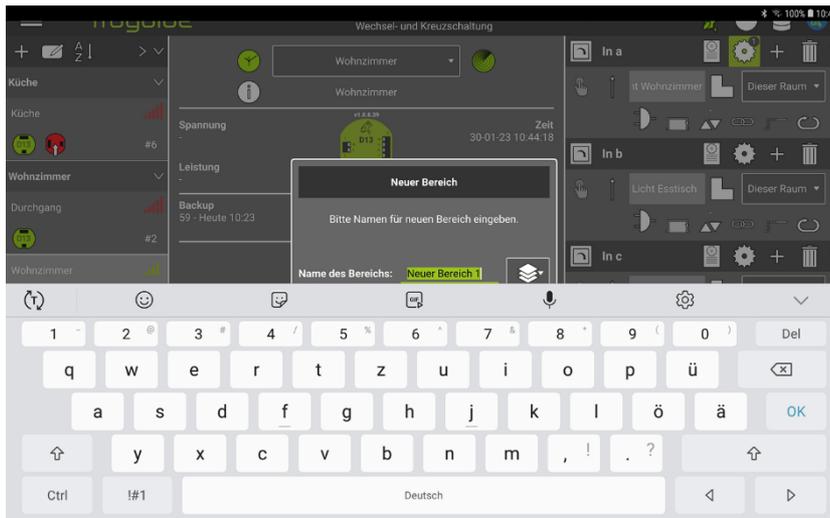


Abbildung: Eingblendete Tastatur zur Eingabe eines Namens für einen Bereich.

Wenn Sie auf **Bereich**  tippen, stehen Ihnen einige Standardnamen für Bereiche zur Auswahl.

3. Geben Sie über die Tastatur einen Namen ein, wie zum Beispiel **Erste Etage**.

In der Geräteliste wird der Bereich aufgelistet.

4. Tippen Sie im Anzeigenbereich auf einen Raum, halten den Finger gedrückt und ziehen den Raum auf das Label **Erste Etage**.

Der Raum wird dem Bereich zugeordnet.

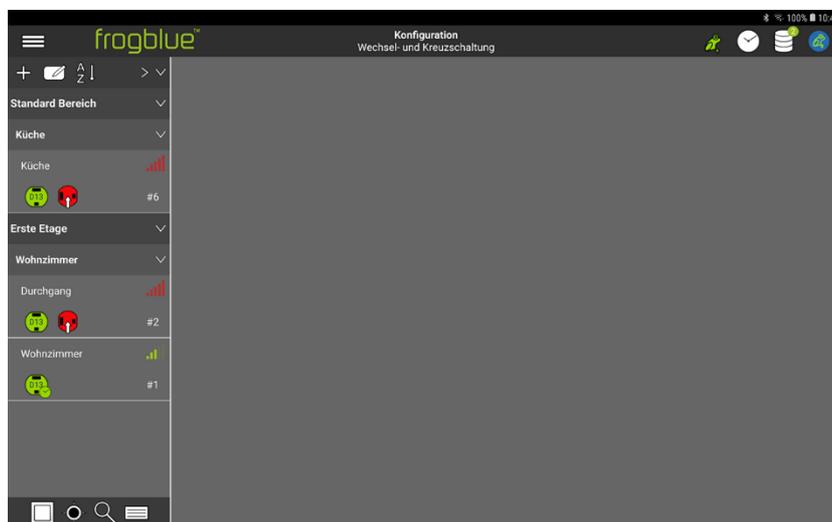


Abbildung: Der Raum **Wohnzimmer** ist dem Bereich **Erste Etage** zugeordnet.

9.3.2 Eingänge konfigurieren

Die Verbindung zwischen den Schalteingängen und den Schaltausgängen der Frogs erfolgt durch das Versenden von Nachrichten.

Beispiel

Auf der Eingangsseite tragen Sie die Nachricht **LichtAn** ein, die beispielsweise beim Betätigen eines Tasters verschickt werden soll. Alle Frogs, für die Sie die Nachricht **LichtAn** am Ausgang eingetragen haben, schalten dann diesen Ausgang. Eine Zuordnung über IDs oder Adressen entfällt somit.



Abbildung: Der Frog schaltet durch, wenn die Textnachricht im Eingang und Ausgang übereinstimmen.

- ✓ Die Frogs, Schalter und Regler sind ordnungsgemäß verkabelt.
Informationen zur Installation von Frogs, siehe → *Generelle Verkabelungshinweise, Seite 19.*
- ✓ Ein Projekt wurde angelegt oder geladen.
Informationen zum Erstellen von Projekten, siehe → *Projekte verwalten, Seite 47.*
- ✓ Frogs sind zu einem Projekt hinzugefügt und einem Raum zugeordnet.
Informationen zum Hinzufügen von Frogs zu einem Projekt, siehe → *Geräte zu einem Projekt hinzufügen, Seite 60.*

Führen Sie die folgenden Schritte durch, um den Eingang eines Frogs zu konfigurieren:

- Funktion auswählen
- Nachricht definieren
- Aktion auswählen

Um die Eingänge eines Frogs zu konfigurieren, tippen Sie in der Geräteliste auf einen Frog.

Der Eingang eines Frogs wird im Konfigurationsbereich konfiguriert.

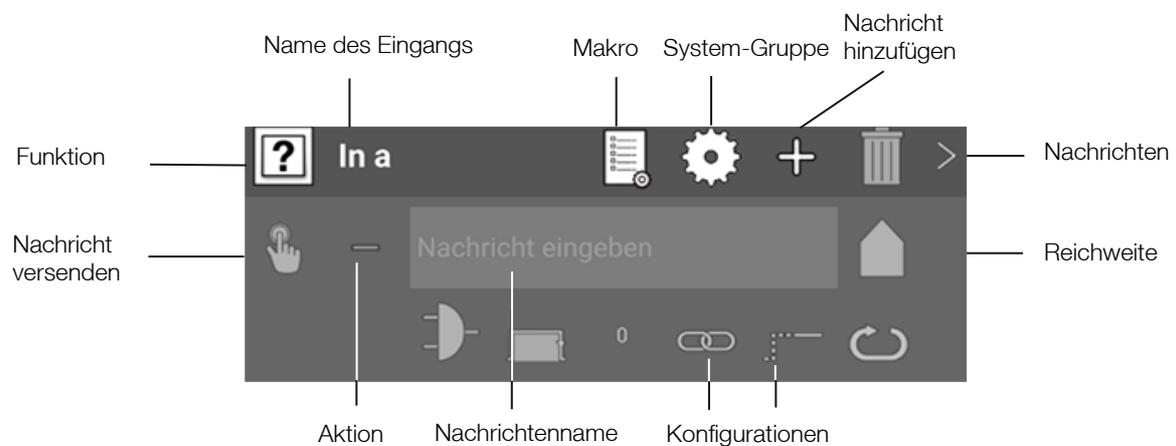


Abbildung: Eingang **In a**.

Namen des Eingangs ändern

Tippen Sie so lange auf den Namen des Eingangs, bis der Cursor anfängt zu blinken. Dann können Sie den Namen des Eingangs ändern. Durch die Vergabe des gleichen Namens können Eingänge und Ausgänge zusammengefasst werden, die auf unterschiedlichen Frogs konfiguriert sind.

Wenn dem Eingang ein eigener Name vergeben wird, wird im frogDisplay nicht der Name der Nachricht, sondern der Name des Eingangs angezeigt.

Informationen zur erweiterten Konfiguration von Eingängen, siehe → *Erweiterte Konfigurationen für Eingänge und Ausgänge, Seite 83.*

9.3.2.1 Funktion auswählen und Nachricht definieren

Mit der ausgewählten Funktion legen Sie den Typ des Eingangs fest. Der Typ eines Eingangs kann unterschiedliche Taster sein oder ein Status, der am Eingang abgefragt wird.

1. Tippen Sie auf 

Eine Auswahl an Taster und Funktionen wird angezeigt.

Informationen zu möglichen Tastern und Funktionen, siehe → *Eingänge, Seite 40.*

2. Tippen Sie auf den gewünschten Taster.

Damit ein Eingang sich mit einem Ausgang verbinden kann, muss dem Eingang und dem Ausgang die gleiche Nachricht zugewiesen werden.

3. Tippen Sie auf **Nachricht eingeben**.

In einer Auswahlliste werden vordefinierte Standard-Nachrichten angezeigt.

Standard-Nachrichten erkennen Sie an einem vorgestellten **TYP:** vor der Nachricht, zum Beispiel **TYP:Licht**.

TYP:-Nachrichten und Text-Nachrichten

Wird an einem Eingang eine **TYP:-**Nachricht eingetragen, so schaltet diese Nachricht alle Ausgänge des gleichen Typs.

Die Nachricht **TYP: Licht** schaltet alle Ausgänge, an denen ein Leuchtmittel definiert wurde.

ACHTUNG: Am Ausgang darf *keine* **TYP:-**Nachricht eingetragen werden!

TYP:-Nachrichten eignen sich vor allem dann, wenn in einem Raum mehrere gleiche Geräte bedient werden sollen.

Werden beispielsweise in einem Wohnzimmer drei Rollläden verbaut mit je einem frogRelay2-2, so können an den Ausgängen jeweils die **TYP:-**Nachrichten **TYP:Beschattung-Hoch** und **TYP:Beschattung-Runter** gewählt werden, ohne dass spezielle Text-Nachrichten erstellt werden müssen.

Hinweis

Bereits definierte Nachrichten können Sie in **Nachricht eingeben** über die Autovervollständigung eingeben. Geben Sie beispielsweise **Lic** ein, so wird die Nachricht **Licht Kinderzimmer** vorgeschlagen.



Abbildung: Ein ausgewählter Taster.

Hinweis

Um das frogblue-System gemäß Ihren Wünschen konfigurieren zu können, empfiehlt es sich, eigene Nachrichten zu definieren. Damit haben Sie volle Kontrolle über jeden Eingang und Ausgang aller Geräte im frogblue-System.

4. Geben Sie einen eindeutigen Namen für die Nachricht ein.

Die eingegebene Nachricht wird angezeigt.

Farben der Nachrichten

Die eingegebenen Nachrichten werden im Eingang in unterschiedlichen Farben angezeigt:

Rot: Die Nachricht ist im frogblue-System nur einmal vorhanden. Dies kann ein Hinweis darauf sein, dass sich beim Schreiben ein Tippfehler eingeschlichen hat.

Gelb: Die Nachricht ist eine Statusnachricht.

Weiß: Die Nachricht ist eine normale Nachricht. Die Nachricht ist mindestens zweimal vorhanden, entweder an zwei Eingängen oder an einem Eingang und einem Ausgang.

Blau: Eine Nachricht ist mindestens zweimal vorhanden, jedoch nur an Ausgängen.

Zu einem Eingang können Sie bis zu neun Nachrichten definieren.

Informationen zum Erstellen weiterer Nachrichten, siehe → *Mehrere Nachrichten definieren, Seite 81*.

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

9.3.2.2 Aktion auswählen

Mit einer Aktion können Sie festlegen, wie ein Taster oder Schalter betätigt werden muss, damit eine Nachricht ausgelöst wird. Wenn Sie einen Schalter auswählen, wird standardmäßig die Aktion **(Klicken)** ↑ ausgewählt.

1. Tippen Sie neben **Nachricht eingeben** auf =

Eine Auswahl an Aktionen wird angezeigt.

Informationen zu möglichen Aktionen, siehe → *Eingänge, Seite 40*.

2. Tippen Sie auf die gewünschte Aktion.

Die ausgewählte Aktion wird angezeigt.

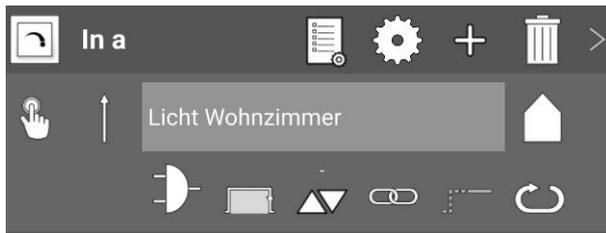


Abbildung: Ein Klick wurde als Aktion ausgewählt.

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

Damit ist ein Eingang auf die einfachste Weise konfiguriert worden.

Mit den erweiterten Einstellungen können Sie zusätzliche Funktionen, wie zum Beispiel Logikfunktionen oder Zeitfunktionen, konfigurieren. Informationen zu den erweiterten Einstellungen finden sie im Abschnitt → *Erweiterte Konfigurationen für Eingänge und Ausgänge, Seite 83*.

Zu einem Eingang muss im nächsten Schritt ein Ausgang mit der gleichen Nachricht konfiguriert werden, damit ein Frog durchhalten kann.

9.3.3 Ausgänge konfigurieren

Die Verbindung zwischen den Schalteingängen und den Schaltausgängen von Frogs erfolgt durch das Versenden von Nachrichten. Gleicht die versendete Nachricht des Eingangs der Nachricht, die einem Ausgang zugeordnet ist, wird der Frog durchgeschaltet.

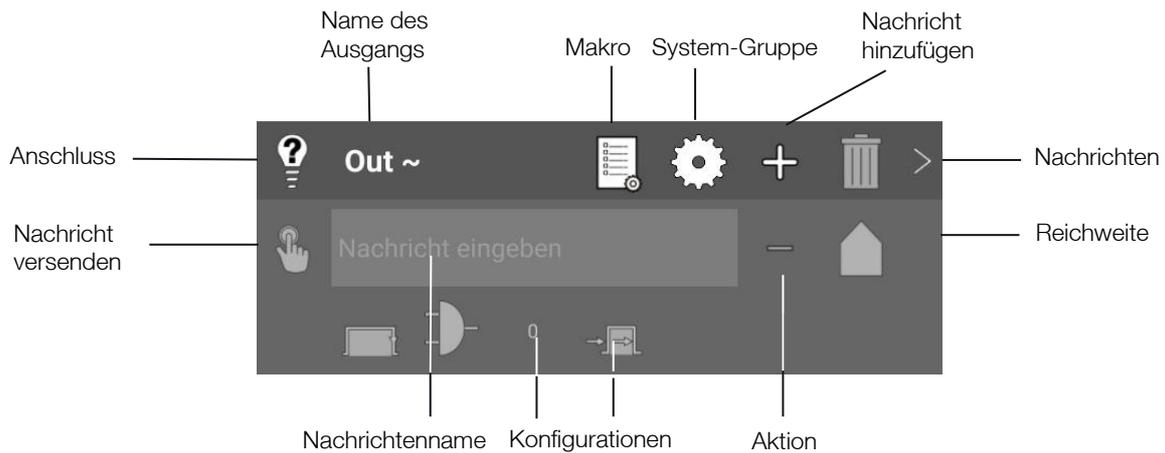
- ✓ Die Frogs, Schalter und Regler sind ordnungsgemäß verkabelt.
Informationen zur Installation von Frogs, siehe → *Generelle Verkabelungshinweise, Seite 19*.
- ✓ Ein Projekt wurde angelegt oder geöffnet.
Informationen zum Erstellen von Projekten, siehe → *Projekte verwalten, Seite 47*.
- ✓ Frogs sind zu einem Projekt hinzugefügt und einem Raum zugeordnet.
Informationen zum Hinzufügen von Frogs zu einem Projekt, siehe → *Geräte zu einem Projekt hinzufügen, Seite 60*.
- ✓ Die Eingänge der Frogs sind konfiguriert.
Informationen zur Konfiguration der Eingänge, siehe → *Eingänge konfigurieren, Seite 71*.

Führen Sie folgende Schritte durch, um die Ausgänge eines Frogs zu konfigurieren:

- Anschluss auswählen
- Nachricht auswählen
- Aktion auswählen

Um die Ausgänge eines Frogs zu konfigurieren, tippen Sie in der Geräteliste auf einen Frog.

Der Ausgang eines Frogs wird im Konfigurationsbereich konfiguriert.

Abbildung: Ausgang **Out ~**.

Namen des Ausgangs ändern

Tippen Sie so lange auf den Namen des Ausgangs, bis der Cursor anfängt zu blinken. Dann können Sie den Namen des Ausgangs ändern. Durch die Vergabe des gleichen Namens können Eingänge und Ausgänge zusammengefasst werden, die auf unterschiedlichen Frogs konfiguriert sind.

Informationen zur erweiterten Konfiguration von Ausgängen, siehe → *Erweiterte Konfigurationen für Eingänge und Ausgänge, Seite 83*.

9.3.3.1 Anschluss und Nachricht auswählen

Mit dem ausgewählten Anschluss legen Sie den Typ des Ausgangs fest. Typische Anschlüsse sind Lampen, Türen, Klingeln und Jalousien.

1. Tippen Sie auf 

Eine Auswahl an Anschlüssen und Verbrauchern wird angezeigt.

Informationen zu möglichen Verbrauchern, siehe → *Ausgänge, Seite 44*.

Je nach gewähltem Verbraucher werden automatisch die entsprechenden Nachrichten vorbereitet. Für ein dimmbares Licht werden beispielsweise drei Nachrichten angelegt: Einschalten, Dimmen und Schalten auf einen bestimmten Wert. Tippen auf , um sich die Nachrichten anzeigen zu lassen.

2. Tippen Sie auf den gewünschten Anschluss.

Der ausgewählte Anschluss wird angezeigt.

Abbildung: Der ausgewählte Anschluss **Dimmbares Licht** im Ausgang **Out ~**.

3. Tippen Sie auf **Nachricht eingeben**.

In einer Auswahlliste werden Standard-Nachrichten und die von Ihnen definierten Nachrichten angezeigt. Standard-Nachrichten erkennen Sie an einem vorgestellten **TYP:** vor der Nachricht, zum Beispiel **TYP:Licht**.

Hinweis

Bereits definierte Nachrichten können Sie in **Nachricht eingeben** über die Autovervollständigung schneller eingeben. Geben Sie beispielsweise **Lic** ein, so wird die Nachricht **Licht Kinderzimmer** vorgeschlagen.

4. Tippen Sie auf die gewünschte Nachricht.

Die ausgewählte Nachricht wird angezeigt.

Nur wenn die Nachricht eines Eingangs mit der Nachricht eines Ausgangs übereinstimmt, wird der Frog durchgeschaltet.

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

Hinweis

Tippen Sie auf **Nachricht senden** , wenn Sie die Nachricht sofort, zum Beispiel für Testzwecke, versenden wollen. Beachten Sie, dass die eingestellte Reichweite das mögliche Ergebnis der Nachricht beeinflusst.

Zu dem gewählten Anschluss wählen Sie im nächsten Schritt eine Aktion.

9.3.3.2 Aktion auswählen

Mit einer Aktion können Sie bestimmen, wie sich ein Anschluss bezüglich einer Nachricht verhalten soll.

1. Tippen Sie auf **Aktion** =

Eine Auswahl an Aktionen wird angezeigt.

Informationen zu möglichen Aktionen, siehe → *Ausgänge, Seite 44*.

An und Aus mit einem Gate übersteuern (Overlay)

Wird die Aktion **An** ohne Gate verwendet, so wird der Ausgang dauerhaft angeschaltet. Dadurch werden weitere Nachrichten ignoriert.

Wenn Sie für einen Ausgang temporär die Aktion **An** auswählen, schaltet der Ausgang an, ohne dass die anderen Konfigurationen des Ausgangs dabei verloren gehen.

Die Aktion **An** wird am besten in Verbindung mit einem Gate verwendet. Wenn ein Nachtlcht immer an sein soll, außer am Tag, leuchtet die Lampe, solange der Status **Nacht** wahr ist.

Die Aktion **An-Transparenz** hat die gleiche Funktion. Zusätzlich werden hier im Hintergrund weiterhin Nachrichten verarbeitet. Wird das Gate unwahr, wird die letzte Nachricht verarbeitet.

Wird die Aktion **Aus-Transparenz** mit Gate verwendet, so wird er Ausgang ausgeschaltet, sobald das Gate **WAHR** ist. Weitere Nachrichten werden im Hintergrund weiterverarbeitet, so dass nach Beendigung des Gates der Zustand der letzten Nachricht gilt.

Mit dieser Konfiguration kann zum Beispiel das Terrassenlicht, welches per Bewegung für 10 Minuten aktiviert wird, über Taster reaktiviert werden.

Wird die Aktion **An-Transparenz** mit Gate verwendet, so wird er Ausgang angeschaltet, sobald das Gate **WAHR** ist. Weitere Nachrichten werden im Hintergrund weiterverarbeitet, so dass nach Beendigung des Gates der Zustand der letzten Nachricht gilt.

Mit dieser Konfiguration kann zum Beispiel das Licht angeschaltet werden, wenn die Türe geöffnet wird oder eine Treppenhausschaltung (ausschalten nach 5 Minuten) übersteuert wird.

2. Tippen Sie auf die gewünschte Aktion.

Die ausgewählte Aktion wird angezeigt.

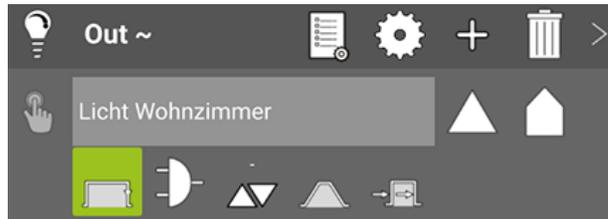


Abbildung: Ein **Hochdimmen** wurde als Aktion ausgewählt.

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

Damit ist die Grundkonfiguration für einen Frog abgeschlossen.
Der konfigurierte Frog steht damit funktionsfähig im frogblue-System zur Verfügung.

Beispiel

Wie Sie die Nachrichten für eine Wechsel- und Kreuzschaltung konfigurieren können, zeigt Ihnen die Schnellanleitung → *Wechselschaltung, Kreuzschaltung und Zentral Ein/Aus, Seite 178*.

Informationen zu weiteren Konfigurationsmöglichkeiten erhalten Sie im Abschnitt → *Erweiterte Konfigurationen, Seite 81*.

9.3.4 Konfigurationen für Eingänge und Ausgänge kopieren und tauschen

Wenn Sie einen Eingang vollständig konfiguriert haben und diese Konfiguration für einen weiteren Eingang im gleichen Frog benötigen, können Sie die Konfiguration des Eingangs kopieren. Auch können Sie die Konfiguration eines Eingangs mit einem anderen Eingang im gleichen Frog tauschen.

Entsprechend können Sie die Konfiguration eines Ausgangs in einem Frog kopieren oder tauschen.

Im Folgenden wird beschrieben, wie Sie die Konfiguration eines Eingangs tauschen oder kopieren können.

1. Tippen Sie ca. eine Sekunde auf den Namen eines Eingangs, zum Beispiel **In a**, und halten Sie den Eingang gedrückt.

Die gesamte erste Zeile des Eingangs wird dunkel markiert.

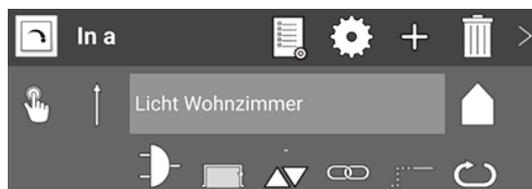


Abbildung: Eingang **In a** ist dunkel markiert.

2. Ziehen Sie den markierten Eingang auf den Eingang, der ersetzt werden soll, zum Beispiel auf den Eingang **In c**.

Der zu ersetzende Eingang **In c** wird hellgrün markiert.

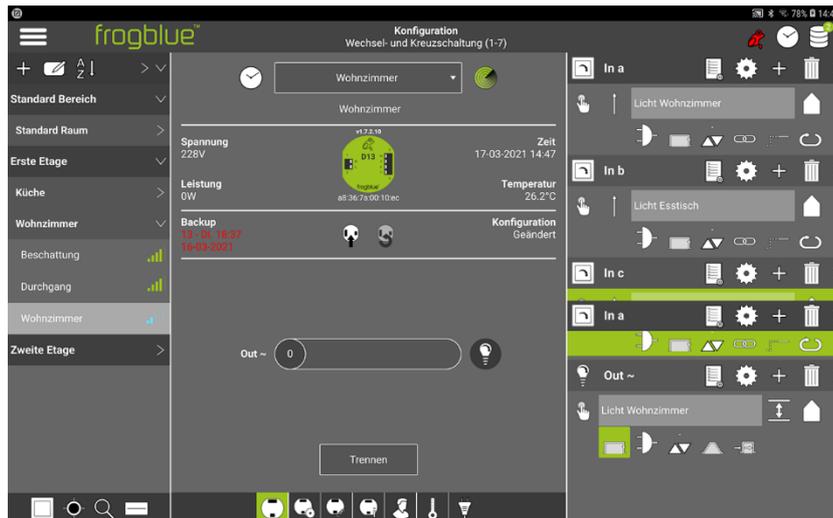


Abbildung: Eingang **In c** ist hellgrün markiert und kann ersetzt werden.

3. Lassen Sie den Eingang **In a** im Eingang **In c** los.

Das **Konfiguration kopieren oder tauschen** Dialogfenster wird angezeigt.

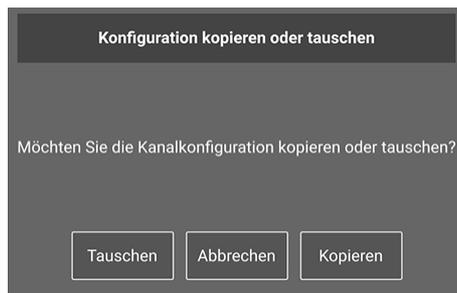


Abbildung: **Konfiguration kopieren oder tauschen** Dialogfenster.

4. Tippen Sie auf **Kopieren**, wenn Sie die Konfiguration des Eingangs **In a** in den Eingang **In c** kopieren wollen.

Eine bereits vorhandene Konfiguration im Eingang **In c** wird überschrieben.

4. Tippen Sie auf **Tauschen**, wenn Sie die Konfiguration von Eingang **In a** mit Eingang **In c** tauschen wollen.

Die Konfiguration von Eingang **In a** wird in den Eingang **In c** und die Konfiguration von Eingang **In c** in den Eingang **In a** geschrieben.

9.3.5 Taster hinzufügen und Eingängen zuordnen

Abhängig vom jeweiligen Frog, können Sie Taster und Schalter hinzufügen. Damit können Sie die Taster und Schalter direkt in der **frogProject** App bedienen.

Hinweis

Wenn Sie die **frogControl** App oder das frogDisplay verwenden wollen, sollten Sie Taster und Schalter hinzufügen, um die App komfortabler nutzen zu können. Zum Beispiel können Sie in der **frogControl** App einen Taster mit einer Pin belegen.

Die Anzahl der auszuwählenden Taster hängt davon ab, wie viele Eingänge ein Frog aufweist.

1. Tippen Sie im **Konfiguration** Bildschirm in der Geräteliste auf den Frog, zu dem Sie Taster und Regler hinzufügen wollen.

Der ausgewählte Frog wird in der Geräteliste grau unterlegt und der Anzeigenbereich und der Konfigurationsbereich wird angezeigt.

2. Tippen Sie in der Fußzeile auf **Nutzeransicht** 

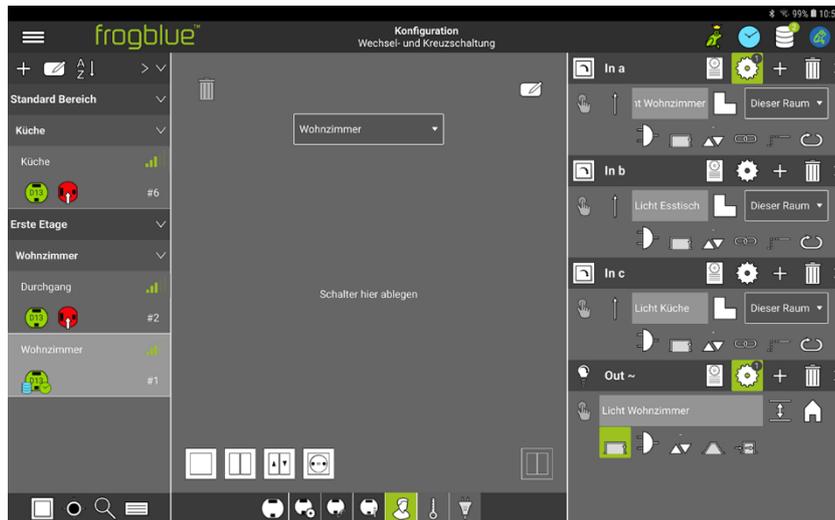


Abbildung: Die Nutzeransicht im Anzeigenbereich mit einer Auswahl an konfigurierbaren Taster.

3. Tippen Sie auf den Taster, den Sie hinzufügen wollen und ziehen Sie ihn in die Mitte des Anzeigenbereichs.

Tippen Sie auf , um sich alle bisher im System konfigurierten Schalter anzeigen zu lassen.

Der Taster wird im Anzeigenbereich angezeigt.

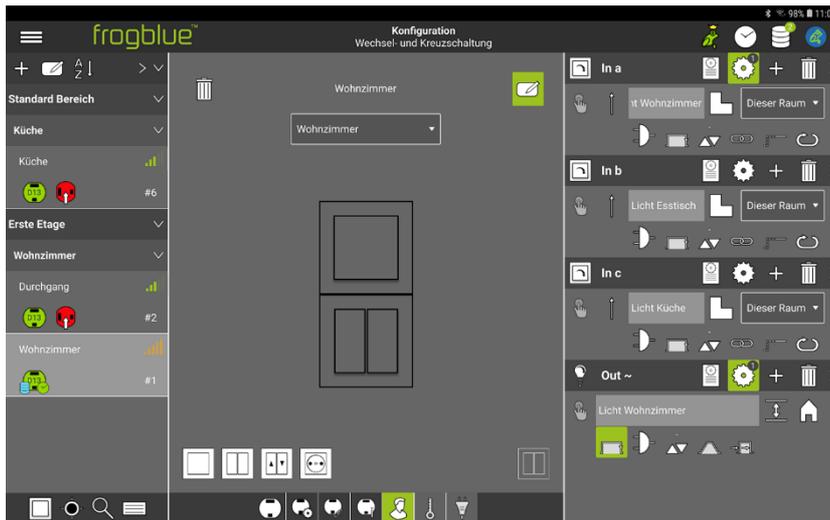


Abbildung: Ausgewählte Taster im Anzeigenbereich.

Taster löschen

Tippen Sie auf **Bearbeiten**  und ziehen Sie den Taster auf die Mülltonne.

4. Tippen Sie auf **In a** und ziehen Sie die Überschrift in den Anzeigenbereich auf den Taster, zu dem Sie den Eingang zuordnen wollen.

Der ausgewählte Taster wird weiß und die Überschrift des Eingangs wird im Taster angezeigt.

5. Wiederholen Sie die Schritte für alle Eingänge, denen Sie einen Taster zuordnen wollen.

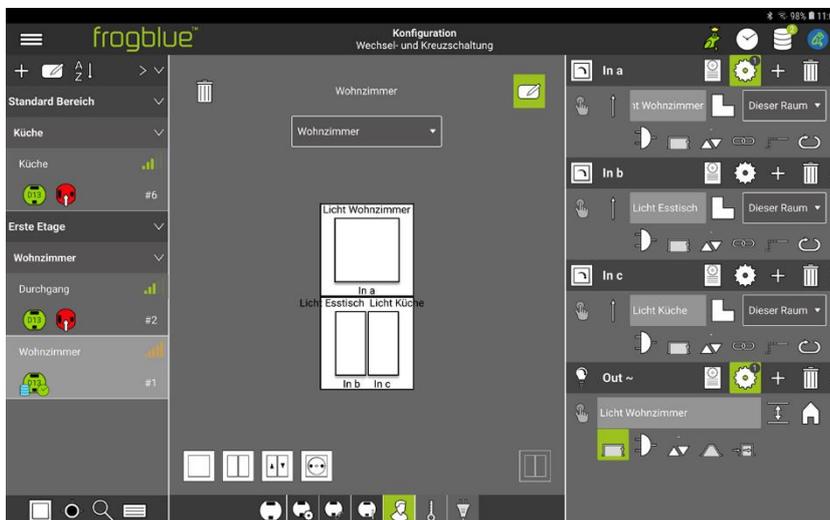


Abbildung: Zwei Taster sind drei Eingängen zugeordnet.

Damit sind die Taster den Eingängen zugeordnet.

9.4 Erweiterte Konfigurationen

In diesem Abschnitt erhalten Sie Informationen über erweiterte Konfigurationen von Frogs.

Mehrere Nachrichten definieren

Für einen Frog können sowohl für einen Eingang als auch für einen Ausgang mehrere Nachrichten definiert werden. Damit können Taster beispielsweise mehrfach belegt werden.

→ *Mehrere Nachrichten definieren, Seite 81.*

Erweiterte Konfigurationen für Eingänge und Ausgänge

Zu den Eingängen und Ausgängen können Sie Logikfunktionen konfigurieren.

→ *Erweiterte Konfigurationen für Eingänge und Ausgänge, Seite 83.*

Spezielle Konfigurationen für Ausgänge

Für spezielle Ausgänge wie Beschattung, Leinwand oder Ventilation sind besondere Konfigurationen notwendig.

→ *Spezielle Konfigurationen für Ausgänge, Seite 93.*

Reichweite konfigurieren

Für jeden Eingang und Ausgang können Sie über die Reichweite bestimmen, an welche Komponenten im frogblue-System die Nachrichten verschickt werden.

→ *Reichweite konfigurieren, Seite 98.*

9.4.1 Mehrere Nachrichten definieren

Sie können für einen Eingang bis zu 9 Nachrichten und für einen Ausgang bis zu 13 Nachrichten definieren. Damit können Sie beispielsweise Logikfunktionen implementieren oder einen Taster mehrfach belegen.

Beispiel

Frog	Nachrichten Eingang In a	Aktion	Nachricht Ausgang Out A
Frog A	Licht an Alle Licht an	Klick Doppelklick	Licht an
Frog B			Alle Licht an
Frog C			Alle Licht an
Frog D			Alle Licht an

Für Frog A werden für den Eingang **In a** die beiden Nachrichten **Licht an** und **Alle Licht an** definiert.

Ein einfacher Klick auf den Taster von Frog A löst die Nachricht **Licht an** aus.

Ein Doppelklick auf den Taster von Frog A löst die Nachricht **Alle Licht an** aus.

Da die Nachricht **Alle Licht an** jeweils dem Ausgang **Out A** der Frogs B, C und D zugeordnet ist, aktiviert ein Doppelklick die Ausgänge der drei Frogs B, C und D.

Im Folgenden wird beschrieben, wie Sie eine weitere Nachricht zu einem Eingang definieren können. In gleicher Weise können Sie weitere Nachrichten für Ausgänge definieren.

1. Tippen Sie im Eingang, zu dem Sie eine weitere Nachricht definieren wollen, auf **Nachrichten hinzufügen** 



Abbildung: Hinzufügen einer neuen Nachricht.

Es wird ein neues Eingabefeld für die Definition einer weiteren Nachricht angezeigt.



Abbildung: Zusätzliches Eingabefeld zur Definition einer weiteren Nachricht.

2. Geben Sie in das neue Eingabefeld eine Nachricht ein.
3. Tippen Sie auf **Aktion**  und wählen Sie eine Aktion aus.

Zu jeder neuen Nachricht können Sie weitere Einstellungen vornehmen. Informationen zur Konfiguration zusätzlicher Einstellungen, siehe → *Eingänge konfigurieren*, Seite 71 und → *Ausgänge konfigurieren*, Seite 74.



Abbildung: Zwei Nachrichten mit zwei unterschiedlichen Aktionen für einen Schalter.

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

Hinweis

Beim Verschicken der Nachrichten werden diese in der Reihenfolge von oben nach unten abgearbeitet. Die erste Nachricht wird auch als Hauptnachricht bezeichnet.

9.4.2 Erweiterte Konfigurationen für Eingänge und Ausgänge

Zu Eingängen und Ausgängen können Sie zusätzliche Funktionen, wie zum Beispiel Logikfunktionen oder Zeitfunktionen, konfigurieren.

Hinweis

Werden bestimmte Einstellungen für mehrere Frogs benötigt, so empfiehlt es sich, die Einstellungen in einem Makro zu definieren und danach das Makro mehreren Frogs zuzuordnen. Informationen zum Erstellen von Makros, siehe → *Makros erstellen und verwalten, Seite 141*.

Eingänge

Für Eingänge stehen folgende Funktionen zur Auswahl:



Gate/Zeit-Editor

Dialogfenster zur Definition von Logikfunktionen.



Ausschalten nach

Zeit einstellbar von 1/10 s bis 63 h.



Dimmen

Konfiguration von Parametern für das Dimmen.



Eingangs-Matrix

Lokale Eingänge logisch miteinander verknüpfen.



Haltezeit

Entprellen eines Eingang-Signals. Innerhalb der eingestellten Zeit reagiert der Eingang nicht auf eine Statusänderung am Eingang.



Rollierende Nachrichten

Verschicken von mehreren Nachrichten hintereinander.



Beschattung

Einstellen der Beschattungsposition und der Lamellenposition für Rollläden.

Hinweis

Wenn Sie die Funktion **Status** als Typ für den Eingang gewählt haben, stehen Ihnen zusätzlich die Einstellungen für den **Status**  zur Verfügung.

Ausgänge

Für Ausgänge stehen folgende Funktionen zur Auswahl:



Zeitsteuerung

Dialogfenster zum zur Konfiguration einer Zeitsteuerung.



Gate/Zeit-Editor

Dialogfenster zur Definition von Logikfunktionen.



Dimmen

Konfiguration von Parametern für das Dimmen.



Soft-Funktionen

Ausgänge langsam an- und ausschalten (bei dimmbaren Ausgängen).



Verzögerungsfunktion

Entprellen eines Eingang-Signals. Innerhalb der eingestellten Zeit reagiert der Eingang nicht auf eine Statusänderung am Eingang.



Beschattung

Einstellen der Fahrdauer und der Umkehrzeit für Rollläden.

Hinweis

Die eingestellten Parameter am Ausgang überschreiben die eingestellten Parameter am Eingang. Ausnahmen sind die Einstellungen für **Ausschalten nach** oder wenn der Parameter am Eingang gleich 0 ist.

Die Funktionen werden in den folgenden Abschnitten ausführlich beschrieben.

1. Tippen Sie auf die Funktion, zu der Sie weitere Einstellungen vornehmen wollen.

Hinweis

Wenn bereits Einstellungen für die Funktion vorgenommen wurden, tippen Sie zum Bearbeiten ca. zwei Sekunden auf die Funktion. Danach öffnet sich das entsprechende Dialogfenster zum Bearbeiten.

2. Konfigurieren Sie die gewünschte Einstellung.

Alle Einstellungen werden automatisch in der **frogProject** App gespeichert.

9.4.2.1 Gate/Zeit-Editor

Im **Gate/Zeit-Editor**  können Sie für Eingänge und Ausgänge Logikfunktionen implementieren. Mit Statusnachrichten kann das Versenden der eigentlichen Nachricht zugelassen oder verhindert werden.



Abbildung: **Gate/Zeit-Editor** Dialogfenster.

Beispiel

Mit dem **Gate/Zeit-Editor** können Funktionen wie *Taster ist nur bei Dunkelheit verfügbar* realisiert werden. Dazu wird im **Gate/Zeit-Editor** eine Nachricht **Dunkel** hinterlegt. Das Gate wird erst dann durchlässig, wenn der Eingang die Statusnachricht **Dunkel** erhält.

Tippen Sie auf **Statusnachricht auswählen**, um im **Nachrichtenzentrum** alle im frogblue-System verfügbaren Statusnachrichten anzuzeigen.

Nachrichtenzentrum										
Nachricht wählen										
Nachrichtenname	ID	Geräte	Räume	IN Kanäle	OUT Kanäle	In Sys	Out Sys	In Makro	Out Makro	
TYP:Nacht	11	0	0	0	0	0	0	0	0	>
TYP:Frost	12	0	0	0	0	0	0	0	0	>
TYP:Fenster gekippt	14	0	0	0	0	0	0	0	0	>
TYP:Fenster geöffnet	15	0	0	0	0	0	0	0	0	>
TYP:Fenster geschlossen	16	0	0	0	0	0	0	0	0	>
TYP:Tür geöffnet	17	0	0	0	0	0	0	0	0	>
TYP:Tür geschlossen	18	0	0	0	0	0	0	0	0	>
TYP:Tür verriegelt	19	0	0	0	0	0	0	0	0	>
TYP:Alarm	20	0	0	0	0	0	0	0	0	>

Suchen: Nachricht suchen Nachrichtentyp: Alle Status: Ja

Raum: Alle Gerätetyp: Alle

+ Hinzufügen Umbenennen Löschen CSV Export Schließen

Abbildung: Das **Nachrichtenzentrum** zeigt die verwendeten Statusnachrichten an.

Informationen zum **Nachrichtenzentrum**, siehe → *Nachrichten-Zentrum, Seite 163*.

Tippen Sie auf die Statusnachricht, für die Sie eine Logikfunktion definieren wollen. Die ausgewählte Statusnachricht wird im **Gate/Zeit-Editor** angezeigt.

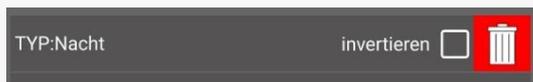
Gate/Zeit-Editor	
Zeitbereich und/oder Statusnachrichten auswählen	
Statusnachrichten:	Ergebnis invertieren <input type="checkbox"/>
TYP:Nacht	invertieren <input type="checkbox"/>
Statusnachricht auswählen	
Experte	Cancel
OK	

Abbildung: **Gate/Zeit-Editor** mit ausgewählter Statusnachricht.

Über **invertieren** kann das ermittelte Ergebnis invertiert werden. Damit wird ein logisches NICHT definiert.

Hinweis

Um eine ausgewählte Statusnachricht zu löschen, tippen Sie auf den Namen der Statusnachricht und wischen diese nach links.



Tippen Sie dann auf den Mülleimer, um die Statusnachricht aus dem **Gate/Zeit-Editor** zu entfernen.

Über **Experte** steht Ihnen der Expertenmodus des **Gate/Zeit-Editors** zur Verfügung.

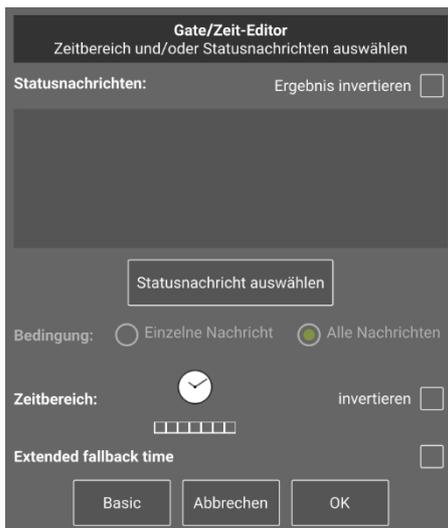


Abbildung: Expertenmodus im **Gate/Zeit-Editor**.

Über **Bedingung** können Sie die die Logik des Gates festlegen:

Alle Nachrichten: Ein logisches UND-Gate.

Einzelne Nachricht Ein logisches ODER-Gate.

Über **Zeitbereich**  können Sie einen Zeitbereich konfigurieren, bei dem die ausgewählte Nachricht nur im eingestellten Zeitraum versendet wird. Über **invertieren** kann der definierte Zeitbereich invertiert werden.



Abbildung: Zeitsteuerung im **Gate/Zeit-Editor**.

Ein Beispiel für eine Zeitsteuerung, siehe → *Zeitsteuerung für Kinderzimmer mit Dimmung, Seite 197.*

9.4.2.2 Ausschalten nach

Im **Ausschalten nach**  Dialogfenster können Sie für Eingänge festlegen, wann der mit dem Eingang verbundene Ausgang ausgeschaltet werden soll.

Die Einstellungen für den Eingang überschreiben die Einstellungen im zugeordneten Ausgang.

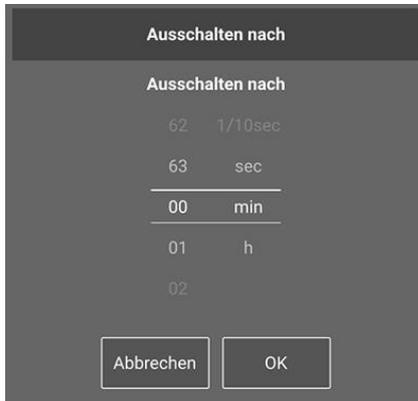


Abbildung: **Ausschalten nach** Dialogfenster.

9.4.2.3 Dimmen

Im **Dimmen**  Dialogfenster können Sie für Eingänge und Ausgänge die Parameter für das Dimmen einstellen.

Die Einstellungen des zugeordneten Ausgangs überschreiben die Einstellungen für den Eingang.

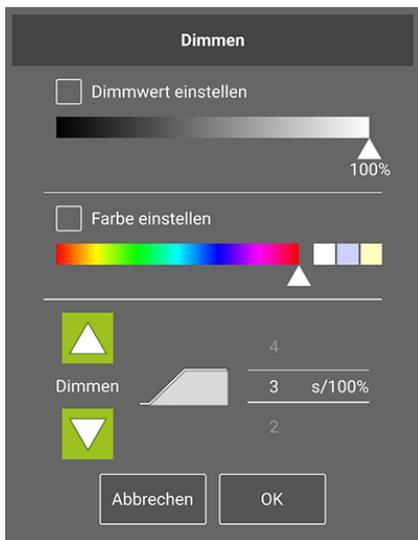


Abbildung: **Dimmen** Dialogfenster.

Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

Dimmwert einstellen: Hier können Sie festlegen, welcher Dimmwert beim Einschalten eingestellt werden soll. Wird die Option ausgeschaltet, so wird der zuletzt verwendete Helligkeitswert verwendet.

Farbe einstellen: Hier können Sie die Farbe einstellen, sofern vom Leuchtmittel unterstützt.

  Hier können Sie für den Eingang die Richtung der Dimmung (hoch und runter) festlegen.

 Legt die Geschwindigkeit für das Dimmen fest.

9.4.2.4 Eingangs-Matrix

Im **Eingangs-Matrix**  Dialogfenster können Sie mehrere lokale Eingänge eines Frogs logisch miteinander verknüpfen. Der eigene Eingang ist dabei immer geschlossen, außer wenn ein Status definiert wurde. Dann kann auch der Zustand des eigenen Eingangs definiert werden.

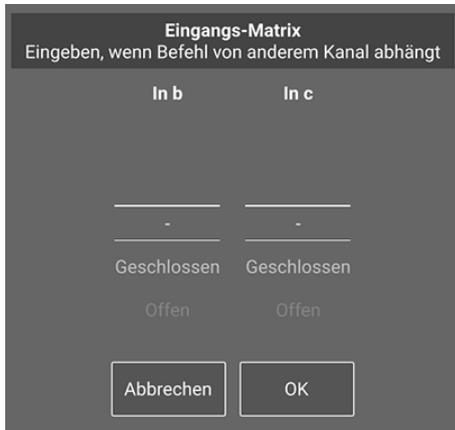


Abbildung: **Eingangs-Matrix** Dialogfenster.

Hinweis

Wenn Sie als Aktion einen **Status** gewählt haben, werden die entsprechenden Einstellung in der **Eingangs-Matrix** automatisch gesetzt.

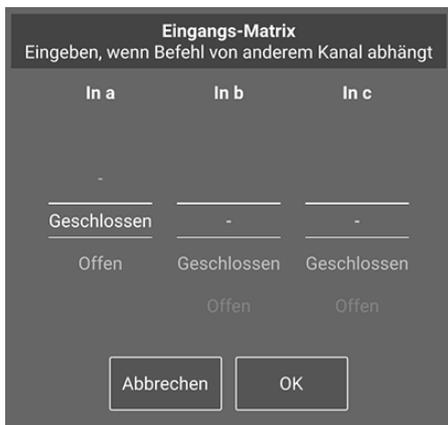


Abbildung: Die Einstellungen in der **Eingangs-Matrix**, wenn für Eingang **In a** ein Status gesetzt wurde.

Eine Nachricht wird nur dann verschickt, wenn die logische Kombination des Eingangs mit anderen Eingängen des gleichen Geräts logisch WAHR ist. So kann beispielsweise die Funktion realisiert werden, dass der Türkontakt die Tür nur dann verriegelt, wenn der Türkontakt und der Riegelkontakt geschlossen sind.

9.4.2.5 Haltezeit

Im **Haltezeit**  Dialogfenster können Sie für einen Eingang festlegen, wie lange ein Taster gedrückt werden muss, bevor eine Nachricht verschickt wird.

Die Haltezeit steht für die **Halten**- und **Lösen**-Aktionen zur Verfügung.



Abbildung: **Haltezeit** Dialogfenster.

Beispiel für Halten und Lösen

Es sind mehrere Nachrichten mit **Halten** 1 s, **Halten** 2 s, **Halten** 3 s konfiguriert.

Beim Drücken eines Schalters wird nach 1 s, nach 2 s und nach 3 s nur eine Nachricht gesendet.

Es sind mehrere Nachrichten mit **Lösen** 1 s, **Lösen** 2 s, **Lösen** 3 s konfiguriert.

Wird der Schalter 1 s gedrückt und danach losgelassen, wird Nachricht 1 gesendet.

Wird der Schalter 2 s gedrückt und danach losgelassen, wird nur Nachricht 2 gesendet.

Wird der Schalter 3 s gedrückt und danach losgelassen, wird nur Nachricht 3 gesendet.

9.4.2.6 Rollierende Nachrichten

Durch die Aktivierung von **Rollierende Nachrichten**  werden die für den Eingang definierten Nachrichten bei jeder Betätigung der Aktion nacheinander verschickt. Dazu müssen mehrere Nachrichten für einen Eingang definiert sein. Rollierende Nachrichten gelten immer nur für die gleiche Aktion.

Informationen zum Erstellen von mehreren Nachrichten erhalten Sie im Abschnitt → *Mehrere Nachrichten definieren*, Seite 81.

Beispiel

Folgende vier Nachrichten sind definiert:

Nachricht 1 – Klick – Licht 10%

Nachricht 2 – Klick – Licht 100%

Nachricht 3 – Klick – Licht 0%

Nachricht 4 – Doppelklick – Licht 40%

Bei einem Klick werden die Nachrichten immer in folgender Reihenfolge verschickt: Nachricht 1, Nachricht 2, Nachricht 3. Nachricht 4 wird nur bei einem Doppelklick ausgelöst.

Bei einem Doppelklick, der jederzeit erfolgen kann, wird das Licht immer auf 40% gesetzt.

Erfolgt der Doppelklick nach Nachricht 2, wird das Licht auf 40% gesetzt. Ein erneuter Klick setzt das Licht auf 0% (Nachricht 3).

9.4.2.7 Status

Wird als Aktion **Status** gewählt, so können Sie diesen über das **Status** Dialogfenster konfigurieren.

Eine Statusnachricht wird bei jeder Änderung eines Status versendet. Findet keine Änderung statt, wird der Status zyklisch wiederholt.

Wird als Aktion **Status** gewählt, so werden die entsprechenden Einstellungen in der **Eingangs-Matrix** automatisch vorgenommen.

Informationen zur **Eingangs-Matrix**, siehe → *Eingangs-Matrix, Seite 88*.

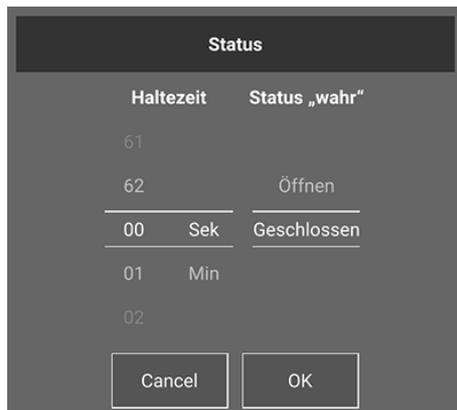


Abbildung: **Status** Dialogfenster.

Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

Haltezeit: Diese Zeit definiert, wie lange kein neuer Status gesendet wird.

Status „wahr“: Hier können Sie festlegen, ob ein geschlossener Schalter **Offen** oder **Geschlossen** ist.

9.4.2.8 Zeitsteuerung

Im **Zeitsteuerung** Dialogfenster können Sie für einen Ausgang Aktionen einstellen, die von definierten Zeiten abhängen.

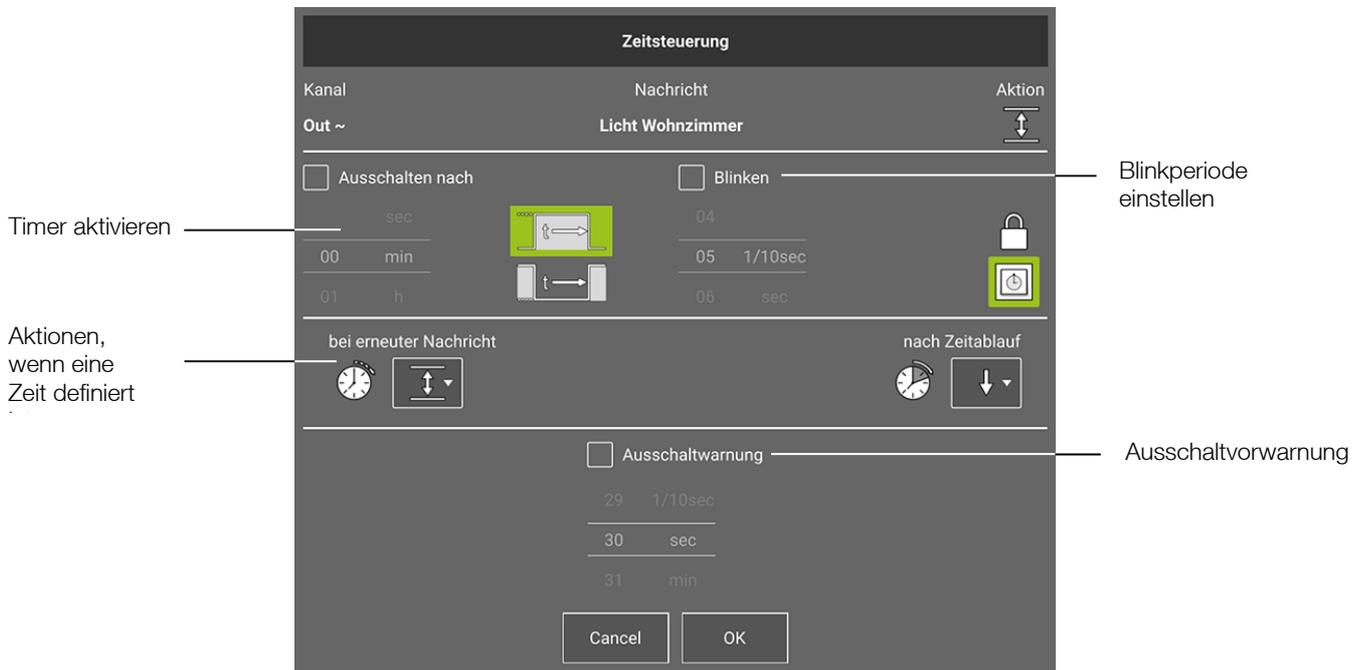


Abbildung: **Zeitsteuerung** Dialogfenster.

Timer aktivieren

Sie können für einen Ausgang einen Timer aktivieren.

Mit **Ausschalten nach** können Sie festlegen, nach welcher Zeit der Ausgang ausgeschaltet werden soll.

Mit **Anschalten nach** können Sie festlegen, wie lange der Ausgang ausgeschaltet bleiben soll.



Nur diese Nachricht darf den Ausgangszustand ändern, wenn eine Zeit läuft.



Mit der Aktivierung können Sie festlegen, dass eine eingestellte Zeit am Eingang die Ausschaltzeit am Ausgang überschreibt. Sind beispielsweise für den Eingang zwei Minuten eingestellt und für den Ausgang eine Minute, so gelten die zwei eingestellten Minuten vom Eingang.

Aktionen, wenn eine Zeit definiert ist



Mit der Auswahl können Sie festlegen, was passieren soll, wenn eine Nachricht ankommt, während ein Timer im Ausgang läuft. Mögliche Optionen sind **Nichts**, **Zeit zurücksetzen** und **Ausgang umschalten**.



Mit dieser Auswahl können Sie festlegen, was nach der eingestellten Zeit passieren soll. Bei **Ausgang ausschalten** wird der Ausgang ausgeschaltet und bei **Ausgang anschalten** wird der Ausgang eingeschaltet.

Ausschaltwarnung

Für einen dimmbaren Ausgang können Sie die Zeit festlegen, in der der Ausgang in vier Schritten die Helligkeit verringert, um anzuzeigen, dass der Ausgang demnächst ausgeschaltet wird (Ausschaltwarnung). Für einen nicht-dimmbaren Ausgang blinkt die Lampe alle drei Sekunden kurz auf.

Blinkperiode einstellen

Mit Aktivierung von **Blinkperiode** können Sie eine Zeit für das Blinken definieren.

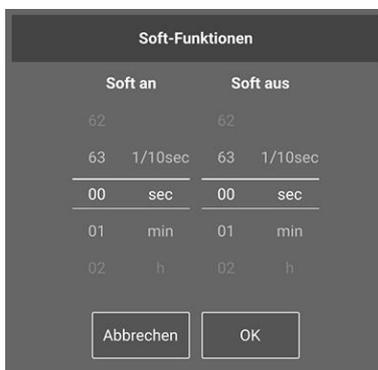
Die Blinkperiode legt fest, wie lange der Ausgang innerhalb des Blinkens angeschaltet beziehungsweise ausgeschaltet wird, das heißt, die Geschwindigkeit des Blinkens wird hier definiert.

Hinweis

Sobald das Blinken aktiviert ist, wird die definierte Aktion (zum Beispiel **Umschalten**) ignoriert und nur das Blinken ausgeführt.

9.4.2.9 Soft-Funktionen

Im **Soft-Funktionen**  Dialogfenster können Sie für einen Ausgang die Zeit festlegen, wie lange das Dimmen dauern soll, bis der gewünschte Helligkeitswert erreicht ist.



Soft an		Soft aus	
62		62	
63	1/10sec	63	1/10sec
00	sec	00	sec
01	min	01	min
02	h	02	h

Abbrechen OK

Abbildung: **Soft-Funktionen** Dialogfenster.

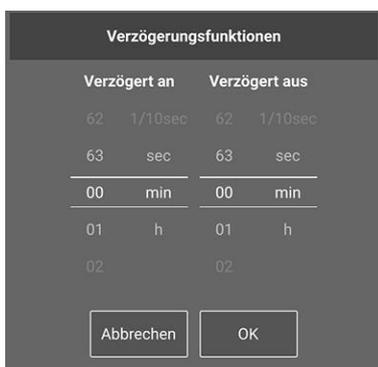
Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

Soft an: Diese Zeit legt fest, wie lange das Dimmen von 0% Helligkeit auf den gewünschten Helligkeitswert dauert.

Soft aus: Diese Zeit legt fest, wie lange das Dimmen von der aktuellen Helligkeit auf den Helligkeitswert 0% dauert.

9.4.2.10 Verzögerungsfunktionen

Im **Verzögerungsfunktionen**  Dialogfenster können Sie für einen Ausgang die Zeit einstellen, wie lange nach dem Eingang der Nachricht gewartet werden soll, bis der Ausgang eingeschaltet beziehungsweise ausgeschaltet werden soll.



Verzögert an		Verzögert aus	
62	1/10sec	62	1/10sec
63	sec	63	sec
00	min	00	min
01	h	01	h
02		02	

Abbrechen OK

Abbildung: **Verzögerungsfunktionen** Dialogfenster.

Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

Verzögert an: Mit diesem Wert können Sie beispielsweise dafür sorgen, dass auf einem langen Weg die Lampen erst nach und nach eingeschaltet werden. Auch ist eine Konfiguration denkbar, dass ein Lüfter im Bad dann automatisch angeschaltet wird, wenn eine Lampe bereits fünf Minuten angeschaltet ist.

Verzögert aus: Mit diesem Wert können Sie beispielsweise dafür sorgen, dass beim Verlassen des Hauses das Flurlicht erst nach einer gewissen Zeit ausgeschaltet wird.

9.4.3 Spezielle Konfigurationen für Ausgänge

In den folgenden Abschnitten werden folgende spezielle Konfigurationen für Ausgänge beschrieben:

- ✓ **Beschattung** und **Leinwand** konfigurieren
- ✓ Ausgang folgen

9.4.3.1 Beschattung und Leinwände

Mit der **Beschattung**  (für Rollläden und Jalousien) und für **Leinwände**  können Sie im Ausgang folgende Konfigurationen vornehmen:

- Fahrdauer
- Umschaltzeit

Für die **Beschattung**  können Sie zudem eine **Umkehrzeit** konfigurieren.

Konfigurieren Sie zuerst den Ausgang, indem Sie die **Fahrdauer** angeben oder diese über eine Messung ermitteln. Konfigurieren Sie danach die Eingänge, für die die folgenden Konfigurationen möglich sind:

- Start/Stopp
- Position
- Manuell (lang)

Für die **Beschattung**  können Sie zudem die Position der **Lamellen** konfigurieren.

Hinweis

 weist darauf hin, dass im Ausgang noch keine **Fahrdauer** definiert wurde. Damit werden mögliche Einstellungen im Eingang möglicherweise nicht wirksam.

Fahrdauer, Umschaltzeit und Umkehrzeit messen und einstellen

Um die **Fahrdauer** und **Umkehrzeit** messen zu können, muss der Rollladen, die Jalousie oder die Leinwand ordnungsgemäß an einem frogRelay2-2 angeschlossen sein.

Im Folgenden wird beschrieben, wie Einstellungen für eine **Beschattung** vornehmen können. Die Einstellungen für eine **Leinwand** sind analog, jedoch kann hier keine **Umkehrzeit** eingestellt werden.

1. Tippen Sie im Ausgang auf **Beschattung Einstellungen** 

Das **Beschattung Einstellungen** Dialogfenster wird angezeigt.

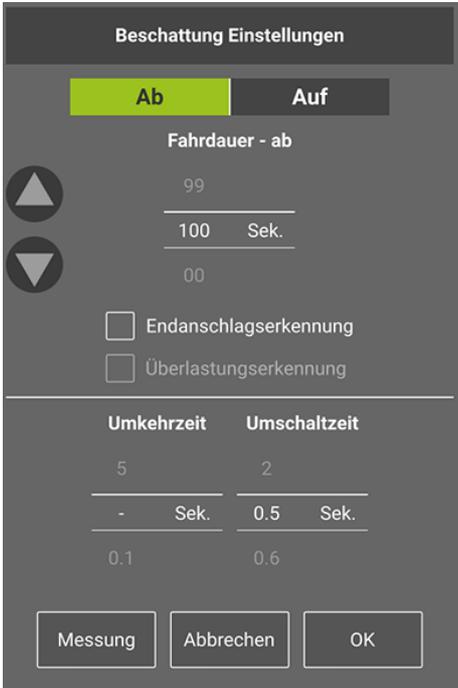


Abbildung: **Beschattung Einstellungen** Dialogfenster.

Im **Beschattung Einstellungen** Dialogfenster können Sie die **Fahrdauer**, die **Umkehrzeit** und die **Umschaltzeit** für das Hochfahren und Herunterfahren einstellen oder über eine Messung ermitteln.

Im **Leinwand Einstellungen** Dialogfenster können Sie die **Fahrdauer** und die **Umschaltzeit** einstellen oder über eine Messung ermitteln.

Die **Umkehrzeit** ist die Zeit, die die Jalousie benötigt, um die Lamellen von geöffnet zu geschlossen zu kippen.

Die **Umschaltzeit** ist die Zeit, die gewartet wird, bevor die Fahrtrichtung eines Rollladens von einer Richtung in die andere Richtung wechselt. Informationen zur Umschaltzeit entnehmen Sie bitte der Dokumentation ihres Rollladen-, Jalousie- oder Leinwandherstellers.

Wenn Sie die **Fahrdauer** und die **Umkehrzeit** Ihres Rollladens oder Ihrer Jalousie oder Leinwand kennen, können Sie diese direkt für die **Fahrdauer** und die **Umkehrzeit** einstellen.

Wenn Sie die **Fahrdauer** und die **Umkehrzeit** nicht kennen, können Sie diese über eine Messung ermitteln. Es wird die Fahrdauer sowohl für das Hochfahren als auch für das Hinunterfahren gemessen.

2. Tippen Sie auf **Messung**.

Das **Beschattung Konfiguration** Dialogfenster wird angezeigt.

3. Tippen Sie auf **Weiter**.

Das **Fahrdauermessung Auf/Ab** Dialogfenster wird angezeigt.



Abbildung: **Fahrdauermessung Ab** Dialogfenster.

4. Tippen Sie auf **Fortfahren**.
5. Tippen Sie auf **Start**, um die Messung zu starten.

Die Fahrdauer wird ermittelt. Mit **Stopp** können Sie die Messung beenden.

Speichern Sie nach der Messung die ermittelte Konfiguration auf den frogRelay2-2.

6. Tippen Sie auf **Konfiguration sichern** 

Die Konfiguration wird auf den frogRelay2-2 geschrieben.

7. Tippen Sie auf **OK**.

Die ermittelten Messwerte werden im Ausgang angezeigt.

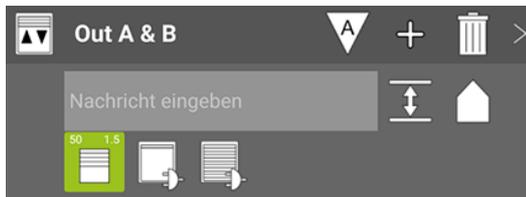


Abbildung: Die ermittelten Messwerte im Ausgang **Out A & B**.

Im nächsten Schritt können Sie die Eingänge konfigurieren.

Position und Lamellen im Eingang einstellen

Die **Position**, das heißt, wie weit der Rollladen heruntergefahren werden soll, und die Position der **Lamellen**, das heißt, wie weit die Lamellen des Rollladens geöffnet sein sollen, stellen Sie im Eingang ein.

1. Tippen Sie in einem Eingang auf **Beschattung Einstellungen der Eingangsaktion** .

Das **Beschattung Einstellungen der Eingangsaktion** Dialogfenster wird angezeigt.

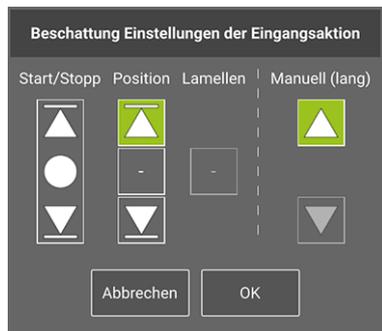


Abbildung: **Beschattung Einstellungen der Eingangsaktion** Dialogfenster.

2. Bestimmen Sie zuerst die **Position**.

Hinweis

Zur Positionsfahrt der Lamellen muss zuvor die **Umkehrzeit** des Rollladens eingestellt sein. Informationen zum Einstellen der **Umkehrzeit**, siehe → *Fahrdauer, Umschaltzeit und Umkehrzeit messen und einstellen*.

 Position ganz oben.

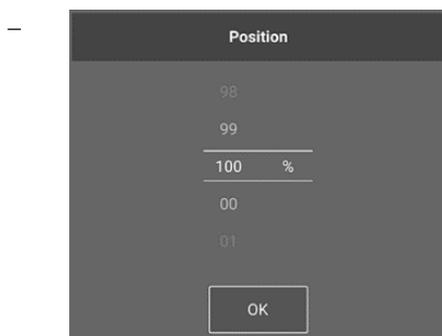


Abbildung: **Position** Dialogfenster.

 Position ganz unten.

3. Bestimmen Sie dann die Position der **Lamellen**.

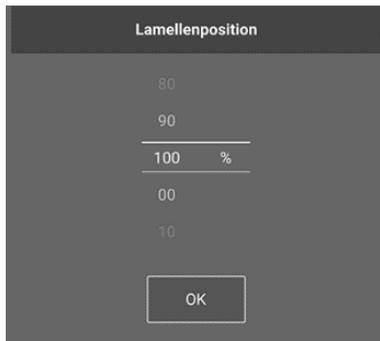


Abbildung: **Lammellenposition** Dialogfenster.

4. Tippen Sie auf **OK**.

Die Einstellungen werden im Eingang angezeigt.



Abbildung: Einstellungen für die Beschattung in den Eingängen.

5. Nehmen Sie die Einstellungen für beide Eingänge vor.

9.4.3.2 Ausgang folgen

Über **Folgen** ⇒ kann der Ausgang dem Status eines anderen Ausgangs folgen.

Beispielsweise kann eine Lüftung dem Status einer Lampe folgen, so dass die Lüftung anschaltet, wenn das Licht ausgeschaltet ist oder nach einer definierten Zeit, nachdem das Licht ausgeschaltet wurde. Die Verzögerung können Sie über die Verzögerungsfunktionen einstellen, siehe → *Verzögerungsfunktionen*, Seite 92.

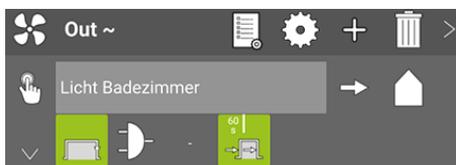


Abbildung: Folgen eines Status.

9.4.4 Reichweite konfigurieren

Für die für den Eingang und Ausgang definierten Nachrichten können Sie eine Reichweite festlegen. Über die Reichweite wird definiert, an welche Komponenten im frogblue-System die Nachrichten verschickt werden.

Damit können sehr einfach große Installationen mit wenig Konfigurationsaufwand erstellt werden.

1. Tippen Sie auf **Reichweite** 

Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

-  **Im Haus:** Nachrichten werden im gesamten Projekt verteilt. Alle Frogs, die auf die gleiche Nachricht hören, reagieren.
-  **Im Bereich:** Nachrichten werden nur im Bereich weitergeleitet. Nur Frogs im gleichen Bereich reagieren.
-  **Im Zimmer:** Nachrichten werden nur im Raum weitergeleitet. Nur Frogs im gleichen Raum reagieren.
-  **Im Frog:** Nachrichten werden nur innerhalb des Frogs versendet. Nur Ausgänge im gleichen Frog können auf die Nachricht reagieren.

Beispiel

In einem Garten sind mehrere Lampen mit je einem Bewegungsmelder und je einem Frog installiert. Jeder Bewegungsmelder ist im Eingang eines Frogs angeschlossen. Jede Lampe ist im Ausgang eines Frogs angeschlossen.

Wird eine Bewegung erkannt, wird die Nachricht **Licht an** verschickt. Wenn für die Nachricht die Option **Im Raum** aktiviert ist, schalten alle Frogs die Lampen im Garten an.

Zudem wird eine Nachricht **Blinken** verschickt, diese jedoch mit der Option **Im Frog**.

Jetzt blinkt nur die Lampe, an dem der auslösende Bewegungsmelder angeschlossen ist.

9.5 Erweiterte Einstellungen

In der Fußzeile im **Konfiguration** Bildschirm stehen folgende Funktionen und Ansichten zur Verfügung:

-  Erweiterte Geräteeinstellungen, siehe → *Erweiterte Geräteeinstellungen, Seite 100.*
-  Master/Klon-Konfiguration, siehe → *Master/Klon-Konfiguration, Seite 105.*
-  Status, siehe → *Status, Seite 106.*
-  Nutzeransicht, siehe → *Nutzeransicht, Seite 107.*
-  Temperatur überwachen, siehe → *Temperaturansicht, Seite 107.*
-  Leistungsmessung, siehe → *Leistungsmessung, Seite 107.*

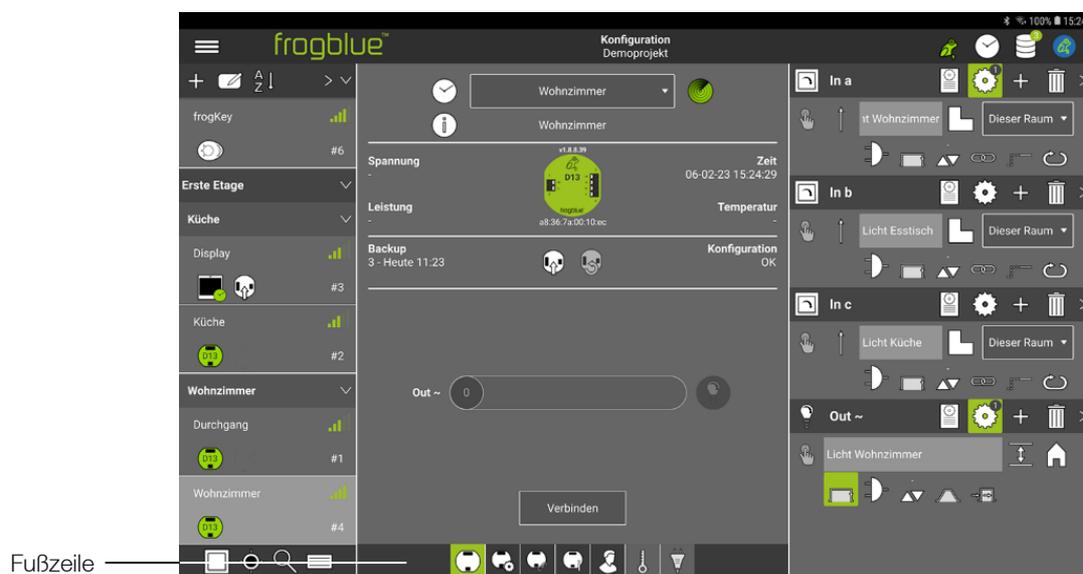


Abbildung: Die erweiterten Einstellungen in der Fußzeile.

9.5.1 Erweiterte Geräteeinstellungen

Die erweiterten Geräteeinstellungen unterteilen sich in drei Bereiche:

In: Hier können Sie eine Entprellzeit für den Eingang definieren. Die Entprellzeit ist die Mindestdauer, die ein Signal anliegen muss, damit ein Klick erkannt wird. Falls der Eingang ohne Tastendruck geschaltet wird, ist diese Zeit zu erhöhen.

Out: Hier können Sie für die Ausgänge erweiterte Einstellungen vornehmen, siehe Abschnitt → *Erweiterte Einstellungen für Ausgänge, Seite 100*.

Experte: Hier können Sie das Gerät neu starten, auf Werkseinstellungen zurücksetzen oder die Gerätekonfiguration löschen, siehe Abschnitt → *Experteneinstellungen, Seite 103*.

9.5.1.1 Erweiterte Einstellungen für Ausgänge

In den erweiterten Einstellungen für Ausgänge können Sie:

- ✓ Dimmkurve anpassen und speichern,
- ✓ Leuchtmittelmessung für ein oder mehrere Leuchtmittel starten,
- ✓ Leistungsgrenzen definieren.



Abbildung: Erweiterte Einstellungen für einen Ausgang.

9.5.1.1.1 Dimmkurve anpassen

Mit dem **Dimm-Editor**  können Sie für einen Ausgang die Dimmkurve anpassen.

Hinweis

Der **Dimm-Editor** steht nur für die Aktion **Dimmbares Licht**  zur Verfügung.

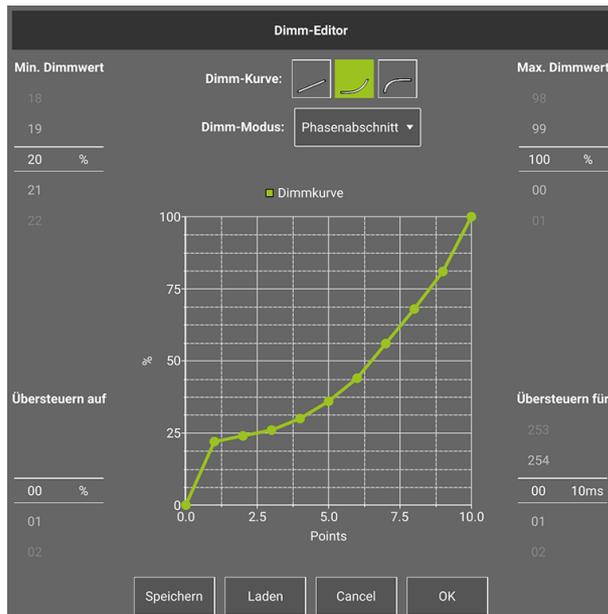


Abbildung: **Dimm-Editor**.

Dimm-Kurve

Mit der **Dimm-Kurve** können Sie das Dimmverhalten an unterschiedliche Leuchtmittel anpassen. Wenn beispielsweise ein Leuchtmittel bei einer linearen Kurve im unteren Bereich (ca. 10% - 50%) sehr schnell die wahrnehmbare Helligkeit verändert, aber dann im hohen Bereich kaum noch wahrnehmbare Änderungen zeigt, kann dies mit einer exponentiellen Kurve korrigiert werden. Bei Bedarf kann auch die Kurve im Graph von Hand angepasst werden.

Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

-  **Lineare Kurve** (Standardeinstellung)
-  **Exponentielle Kurve**
-  **Logarithmische Kurve**

Hinweis

Es ist nur das Schalten und Dimmen für alle Phasenabschnitt- und Phasenanschnitt-zugelassene Leuchtmittel möglich.

Dimm-Modus

Hier können Sie auswählen, ob die Dimmung auf den **Phasenabschnitt** oder **Phasenanschnitt** angewendet werden soll.

Min. Dimmwert, Max. Dimmwert

Hier können Sie den kleinsten und den größten Dimmwert (in Prozent, ausgehend von 100%) auswählen. Die Einstellung eines großen Dimmwertes empfiehlt sich beispielsweise dann, wenn ein Ausgang (Lampe) generell auf eine reduzierte Helligkeit beschränkt werden soll.

Übersteuern auf, Übersteuern für

Manche Leuchtmittel benötigen zum Anschalten einen höheren Einschaltstrom, als durch den in **Min. Dimmwert** eingestellten Wert bereitgestellt werden kann. Beispielsweise kann ein Leuchtmittel auf 10% heruntergedimmt werden, aber nicht mit 10% gestartet werden.

Mit dem **Übersteuern auf** Wert können Sie festlegen, mit welchem Dimmwert ein Leuchtmittel gestartet werden soll. Die Dauer, wie lange der höhere Dimmwert verwendet werden soll, stellen Sie in **Übersteuern für** ein.

Beispiel

Eine Lampe (meist LED) kann bis zu 10% herunter gedimmt werden. Wird die Lampe jedoch mit 10% angeschaltet, erfolgt keine Reaktion, das heißt, die Lampe bleibt dunkel.

Jetzt wird der **Übersteuern auf** Wert auf 20% gesetzt, der Wert von **Übersteuern für** auf 80 ms gesetzt.

Beim erneuten Einschalten der Lampe wird für 80 ms der Dimmwert auf 20% gesetzt, was die Lampe aufleuchten lässt. Danach wird der Dimmwert auf 10% reduziert.

Speichern

Sie können die Einstellungen für die Dimmkurve abspeichern. Damit können Sie die Einstellung auf andere Frogs übertragen.

Dimmkurven können Sie im Dimmkurven-Editor verwalten, siehe → *Dimmkurven erstellen und verwalten, Seite 161*.

Laden

Sind bereits Dimmkurven vorhanden oder wurden Dimmkurven in das Projekt importiert (siehe → *Dimmkurven importieren und exportieren, Seite 162*), so können Sie eine bestehende Dimmkurve laden.

9.5.1.1.2 Leuchtmittelausfallerkennung

Sie können eine Leuchtmittelausfallerkennung für einen Ausgang einrichten an dem ein oder mehrere Leuchtmittel angeschlossen sind.

1. Tippen Sie auf **Leuchtmittelausfallerkennung** 

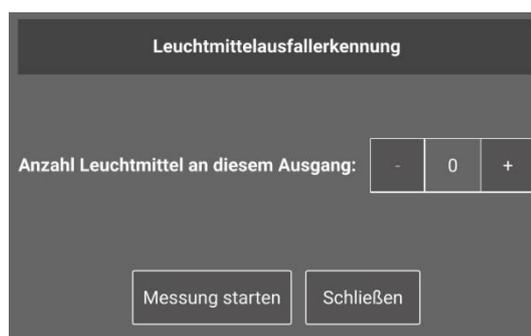


Abbildung: **Leuchtmittelausfallerkennung** Dialogfenster.

Tippen Sie auf **Messung starten**, um eine Leistungsmessung mit verschiedenen Dimmwerten zu starten. Sollte eine Lampe im Ausgangskreis ausfallen, wird dies durch die verringerte Leistungsabgabe erkannt und über einen orangenen Rahmen im Ausgang angezeigt.

9.5.1.1.3 Leistungsgrenzen definieren

Sie können eine **Obere Leistungsgrenze** und eine **Untere Leistungsgrenze** definieren. Die ausgewählte Nachricht wird verschickt, sobald die obere Leistungsgrenze überschritten beziehungsweise die untere Leistungsgrenze unterschritten wird und der Ausgang nicht ausgeschaltet ist.

Tippen Sie auf **Leistung** , um die im **Leistung** Dialogfenster den Leistungswert zu definieren.

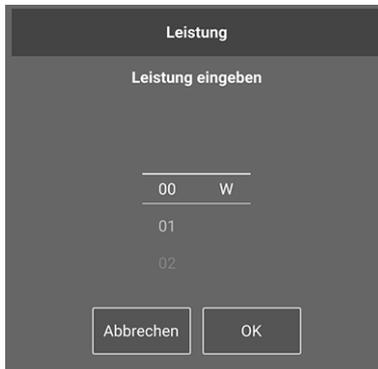


Abbildung: **Leistung** Dialogfenster.

9.5.1.1.4 Experteneinstellungen

In den Experteneinstellungen können Sie die Weiterleitung von Nachrichten konfigurieren, die Konfiguration des Frogs zurücksetzen sowie den Frog neu starten.

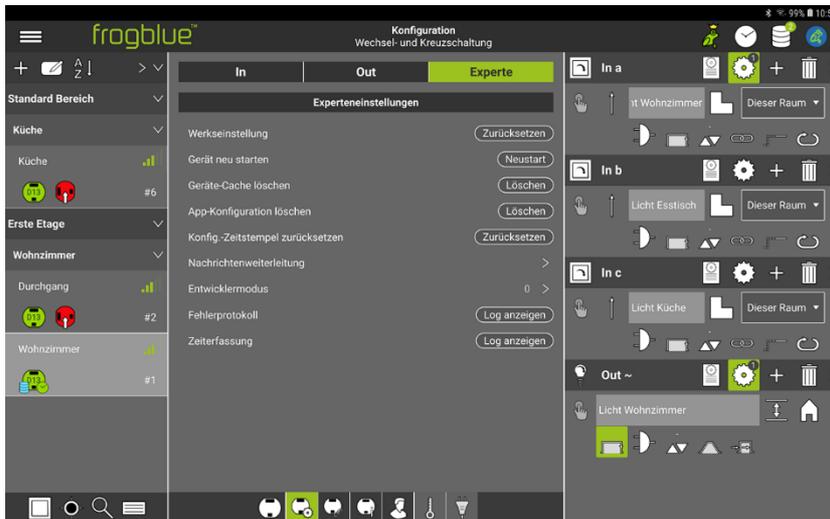


Abbildung: Experteneinstellungen.

Frog zurücksetzen

Das Zurücksetzen eines Frogs kann notwendig sein, wenn Sie das Projektkennwort vergessen haben.

Für das Zurücksetzen eines Frogs benötigen Sie den Geräteschlüssel und den Rücksetzschlüssel des Frogs.

Informationen zum Geräteschlüssel, siehe → *Geräteschlüssel ändern, Seite 58.*

Informationen zum Rücksetzschlüssel, siehe → *Installationshinweise, Seite 21.*

Hinweis

Der Rücksetzschlüssel wird nur innerhalb von drei Minuten angenommen, nachdem Frog wieder an den Stromkreis angeschlossen wurde. Somit kann ein Frog erst dann zurückgesetzt werden, nachdem beispielsweise die Sicherung aus- und wieder angeschaltet wurde.

1. Tippen Sie auf **Zurücksetzen**.

Das **Werkseinstellungen** Dialogfenster wird angezeigt.

2. Tippen Sie auf **OK**.

Der Frog wird auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt.

9.5.2 Master/Klon-Konfiguration

In der Ansicht für die **Master/Klon-Konfiguration** können Sie zu einem Frog, der als Master definiert wurde, Klone zuordnen. Die Klone übernehmen die Konfiguration für die Eingänge und Ausgänge vom Master.

1. Tippen Sie in der Geräteliste, auf den Frog, der als Master dienen soll.

Der ausgewählte Frog wird im Anzeigebereich der Master/Klon-Konfiguration angezeigt.

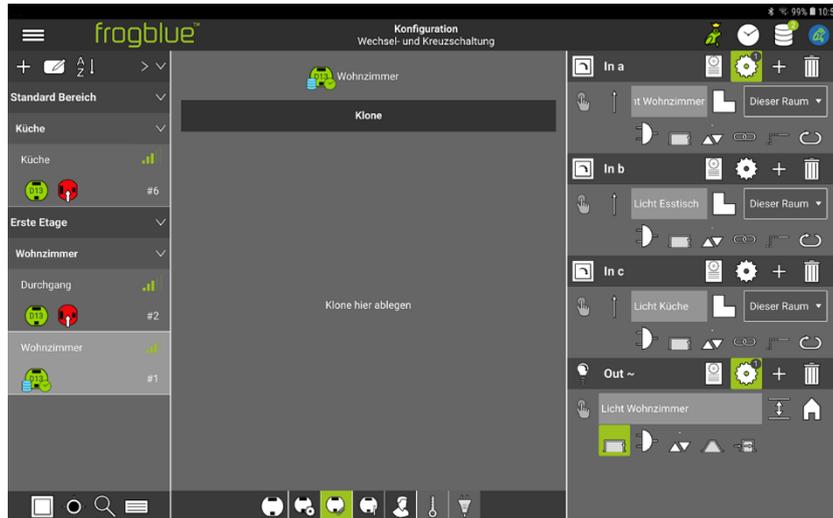


Abbildung: Master/Klon-Konfiguration im Anzeigebereich.

2. Ziehen Sie aus der Geräteliste den Frog in den Anzeigebereich, der als Klon dienen soll.

Sie können beliebig viele Frogs als Klone definieren.



Abbildung: Der Frog, der als Klon ausgewählt wurde, im Anzeigebereich.

Der Master wird blau markiert und der Klon im Anzeigebereich angezeigt.

Ein weiß markierter Klon zeigt dann, dass die Konfiguration korrekt ist.

Ein oranger markierter Klon zeigt an, dass die Konfiguration nicht mit der Konfiguration in der **frogProject** App übereinstimmt. Hier muss die Konfiguration entsprechend geändert werden.

Tippen Sie jetzt in der Geräteliste auf einen Frog, der als Klon einem Master zugeordnet wurde, wird diese Abhängigkeit im Anzeigenbereich angezeigt.
Die Konfiguration des Klons ist nur über den Master möglich.

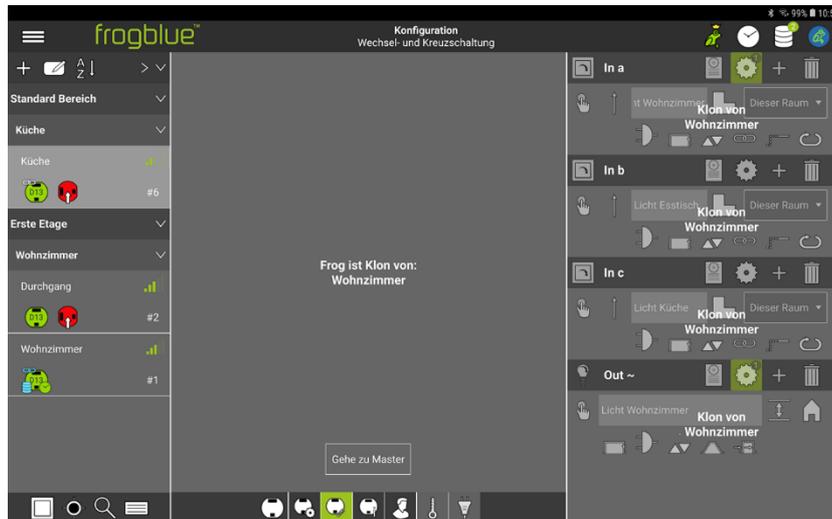


Abbildung: Ein Frog, der als Klon definiert wurde, kann nur über den Master konfiguriert werden.

9.5.3 Status

In der Statusansicht wird angezeigt, ob die Eingänge und Ausgänge offen oder geschlossen sind. Zudem werden die Gates und deren Belegung angezeigt, sofern welche definiert wurden.



Abbildung: Statusansicht für einen Frog.

9.5.4 Nutzeransicht

In der Nutzeransicht können Sie Taster und Schalter zu einem Frog hinzufügen und diese den Eingängen des Frogs zuordnen.

Informationen zum Zuordnen von Taster und Schaltern zu Eingängen, siehe → *Taster hinzufügen und Eingängen zuordnen, Seite 79*.

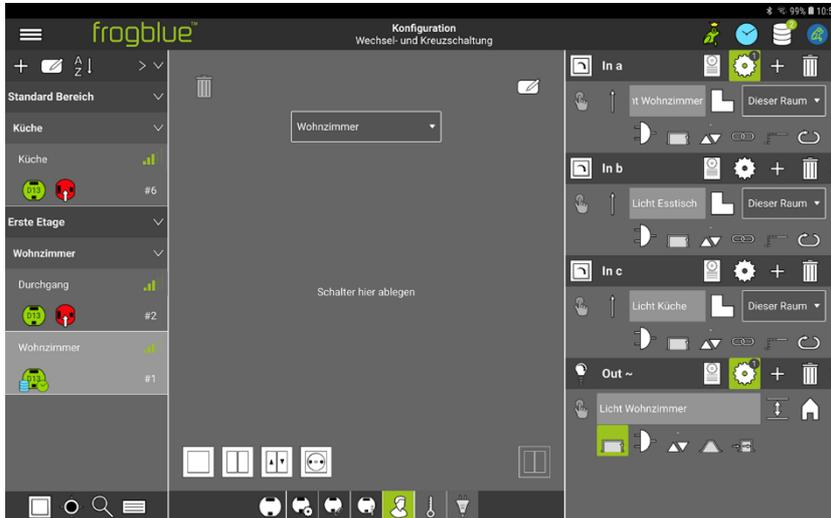


Abbildung: Nutzeransicht eines Frogs.

9.5.5 Temperaturansicht

In der Temperaturansicht können Sie die Entwicklung der Temperatur im Gehäuse des Frogs überprüfen. Ab 75 °C schaltet sich der Frog aus Sicherheitsgründen elektronisch ab.

9.5.6 Leistungsmessung

In der Leistungsmessung wird der Verbrauch an den Ausgängen protokolliert. Dargestellt werden wahlweise die letzten 100 Stunden, Tage, Wochen oder Monate.

9.6 Gerätekonfiguration auf ein Gerät laden

Erst nachdem eine Gerätekonfiguration auf einen Frog geladen wurde, wird diese im Frog wirksam. Sie können eine Gerätekonfiguration direkt auf den Frog laden, nachdem der Frog konfiguriert wurde oder auf alle Geräte laden, wenn die Gerätekonfigurationen aller Frogs geändert wurde.

Alle Daten der vorgenommenen Gerätekonfiguration werden in der **frogProject** App automatisch gespeichert. Die Gerätekonfiguration kann dann nur über die **frogProject** App geöffnet werden. Soll die Gerätekonfiguration weitergegeben werden, muss die Gerätekonfiguration in eine Datei exportiert werden.

Gerätekonfiguration auf einen Frog laden

Damit eine Gerätekonfiguration im Frog wirksam wird, muss diese auf einen Frog geladen werden.

1. Tippen Sie in der Frogansicht im Anzeigenbereich auf **Verbinden**.

Eine schnelle Bluetooth®-Verbindung wird zu dem Frog aufgebaut.
Ist eine Bluetooth®-Verbindung aufgebaut, wird die Schaltfläche in **Trennen** umbenannt.

2. Tippen Sie auf **Konfiguration sichern** 

Die Gerätekonfiguration wird auf den entsprechenden Frog geladen und dort gesichert.

Gerätekonfiguration rückgängig machen

Sie können eine Gerätekonfiguration rückgängig machen, indem Sie die letzte gespeicherte Konfiguration auf dem Frog wiederherstellen.

1. Tippen Sie in der Frogansicht im Anzeigenbereich auf **Verbinden**.
2. Tippen Sie auf **Änderungen rückgängig machen** 

Das **Änderungen rückgängig machen** Dialogfenster wird angezeigt.

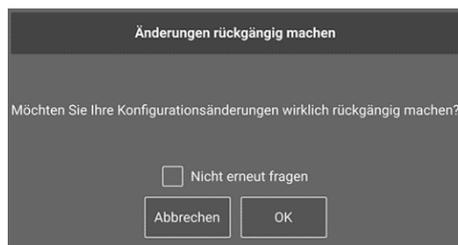


Abbildung: **Änderungen rückgängig machen** Dialogfenster.

3. Tippen Sie auf **OK**.

Die Änderungen seit dem letzten Speichern werden rückgängig gemacht.

Gerätekonfiguration auf alle Geräte laden

Wenn Sie Änderungen durchgeführt haben, die auf mehreren Geräten gesichert werden muss, wird in der oberen Titelzeile das Icon **Konfiguration sichern** mit einer Zahl angezeigt.

1. Tippen Sie auf **Konfiguration**

Das **Konfiguration** Dialogfenster wird angezeigt.



Abbildung: **Konfiguration** Dialogfenster.

Es werden alle Geräte aufgelistet, die sich in dem Projekt befinden.

2. Tippen Sie auf **Alle**, um alle Geräte auszuwählen oder wählen Sie die Geräte aus, auf die Sie die geänderte Konfiguration laden wollen.
3. Tippen Sie auf **Konfig**

Die Gerätekonfiguration wird auf die ausgewählten Geräte geladen.

9.7 Health-Check

Über den Gesundheitscheck können zahlreiche automatische Prüfungen durchgeführt werden, um zu überprüfen, ob das frogblue-System korrekt konfiguriert wurde.

1. Tippen Sie auf **Menü** 
2. Tippen Sie **Projekt** und dann auf **Health-Check**.

Der **Health-Check** Bildschirm wird angezeigt.

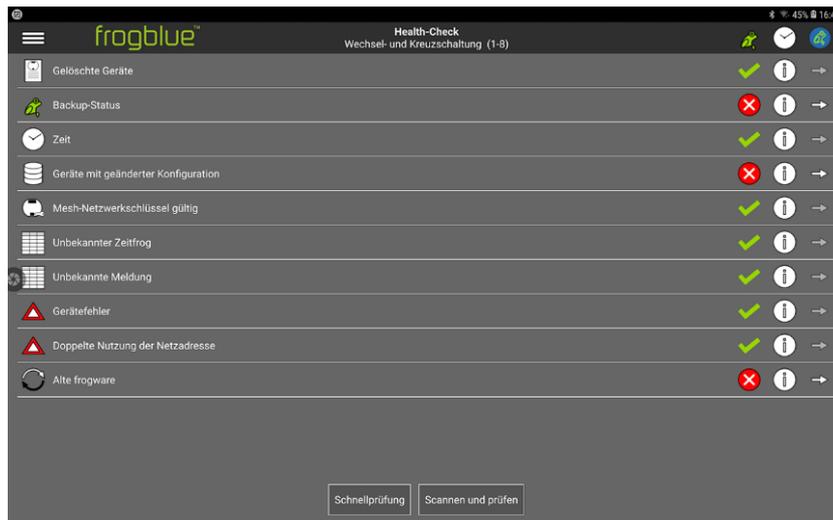


Abbildung: **Health-Check** Bildschirm.

Mit **Schnellprüfung** wird ein schneller Scan durchgeführt, der die wichtigsten Faktoren untersucht.

Mit **Scannen und prüfen** wird ein detaillierter Scan des frogblue-Systems durchgeführt.

Wird ein Fehler oder Problem gefunden, so können Sie über \Rightarrow den Bildschirm oder das Dialogfenster aufrufen, in dem der Fehler beschrieben oder das Problem behoben werden kann.

Gelöschte Geräte	\Rightarrow	Gelöschte Geräte Bildschirm	\rightarrow <i>Geräte löschen, Seite 137</i>
Backup-Status	\Rightarrow	Systemkonfiguration und Backup Dialogfenster	Zeigt den aktuellen Backup-Status an.
Zeit	\Rightarrow	Konfiguration des Zeitservers Dialogfenster	frogblue-Gerät kann als Zeitserver definiert werden und die frogblue Systemzeit kann mit der Computerzeit synchronisiert werden.
Geräte mit geänderter Konfiguration	\Rightarrow	Konfiguration Bildschirm	\rightarrow <i>Gerätekonfiguration auf ein Gerät laden, Seite 108</i>
Mesh-Netzwerkschlüssel gültig	\Rightarrow	Geräteschlüssel ändern Bildschirm	\rightarrow <i>Geräteschlüssel ändern, Seite 58</i>
Unbekannter Zeitfrog	\Rightarrow	Konfiguration des Zeitservers Dialogfenster	frogblue-Gerät kann als Zeitserver definiert werden und die frogblue-Systemzeit kann mit der Computerzeit synchronisiert werden.

Unbekannte Meldung	⇒	Unbekannte Meldung Bildschirm	→ <i>Unbekannte Meldungen, Seite 169</i>
Gerätefehler	⇒	Geräte-Manager	→ <i>Geräte-Manager, Seite 127</i>
Doppelte Nutzung der Netzadresse	⇒	Geräte-Manager	→ <i>Geräte-Manager, Seite 127</i>
Alte frogware	⇒	Geräte-Manager	→ <i>Geräte-Manager, Seite 127</i>

9.8 Heizungsregelung konfigurieren

Für eine Heizungsregelung benötigen Sie für die Temperaturmessung einer der folgenden frogblue-Geräte:

- ✓ frogMultiSense
- ✓ frogRoomSense
- ✓ frogAccess
- ✓ frogMotion

Für die Regelung der Temperatur der Heizung benötigen Sie eines der folgenden frogblue-Geräte:

- ✓ frogBoxHeat1
- ✓ frogHeatBar

Für eine frogBoxHeat1 und eine frogHeatBar ist die Konfiguration identisch.

Zuerst wird beispielsweise ein frogMultiSense zu dem Raum hinzugefügt, in dem die Temperatur geregelt werden soll.

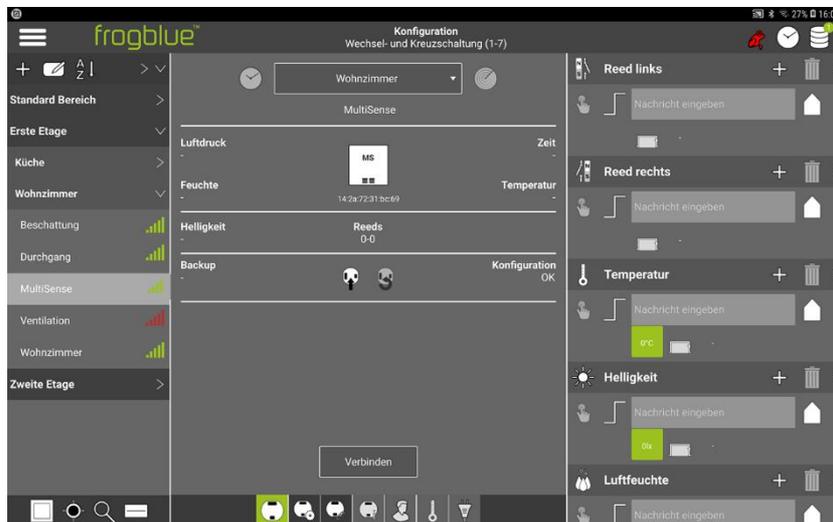


Abbildung: Ein frogMultiSense.

Danach wird ein frogBoxHeat1 für die eigentliche Temperaturregelung hinzugefügt.

Ein frogBoxHeat1 kann die Temperatur in mehreren Räumen regeln.

Anschluss einer frogHeatBar

An einer frogHeatBar können mehrere Stellantriebe an einen Ausgang angeschlossen werden. Fünf Ausgänge können direkt angeschlossen werden, zusätzlich können sechs weitere Regelkreise über weitere Frogs und virtuelle Ausgänge angeschlossen werden.

Hinweise zur Installation einer frogHeatBar an einen Heizungsverteiler entnehmen Sie der beiliegenden Bedienungsanleitung.



Abbildung: Eine frogBoxHeat1.

Für eine Heizungsregelung wird der Ausgang der frogBoxHeat1 konfiguriert.

1. Tippen Sie im Konfigurationsbereich auf **<Select room>** und wählen Sie den Raum aus, in dem der frogBoxHeat1 die Heizung regelt.

Hinweis

Tippen Sie rechts unten in der Fußzeile auf \oplus , um weitere Räume hinzuzufügen.

2. Tippen Sie auf **<Sensor auswählen>**, um den Sensor auszuwählen, der in dem gewünschten Raum die Temperatur misst.

Es werden nur die Sensoren aus dem ausgewählten Raum angezeigt. Da ein frogMultiSense zur Temperaturmessung installiert wurde, wählen Sie hier den frogMultiSense aus.

3. Tippen Sie auf $?$, um die Heizungsart auszuwählen.

Sie können zwischen **Heizkörper**, **Fußbodenheizung** und **Elektroheizung** wählen.

4. Tippen Sie auf **Out A**, um ein Ventil des Heizungsverteilers einem Ausgang zuzuordnen.

Sind alle Ausgänge belegt, können Sie einen virtuellen Ausgang konfigurieren, der dann über eine Nachricht aktiviert werden kann. Beispielsweise kann an einen frogAct2-2 ein Heizgerät angeschlossen werden, das über die in **Virtuell** vergebene Nachricht aktiviert werden kann.

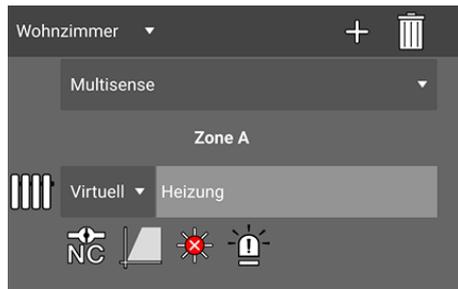


Abbildung: Beispiel für einen virtuellen Ausgang.

Damit ist ein Heizkreis zur **frogProject** App hinzugefügt worden.

Hinweis

Tippen Sie auf , um weitere Heizkreise und Sensoren für die Heizungsregelung hinzuzufügen.

Danach können Sie die Konfiguration für den Heizkreis vornehmen. Zusätzlich können Sie über die **Erweiterten Einstellungen** der frogBoxHeat1 weitere Heizungseinstellungen vornehmen.

Konfiguration eines Heizkreises

Stromlos geschlossen und stromlos geöffnet

Wählen Sie einer der beiden folgenden Option entsprechend den verbauten und angeschlossenen Stellantrieben:

Bei  (**Stromlos geschlossen**) ist der Stellantrieb stromlos geschlossen.

Bei  (**Stromlos geöffnet**) ist der Stellantrieb stromlos geöffnet.

Maximale Ein-Phase (nur bei Elektroheizung)

Für eine Elektroheizung können Sie hier die maximale Einschaltphase in Minuten festlegen.



Abbildung: **Maximale Ein-Phase** Dialogfenster.

Heizbetrieb

Mit **Heizbetrieb** können Sie das Verhalten der Heizung festlegen. In Kombination mit der Auswahl **Heizkörper**, **Fußbodenheizung** oder **Elektroheizung** regelt die frogBoxHeat1 entsprechend unterschiedlich.

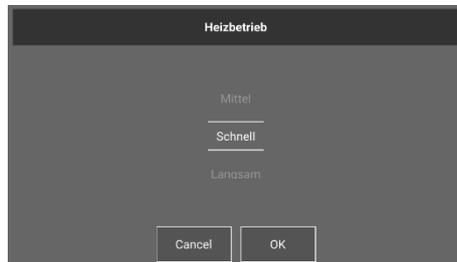


Abbildung: Einstellungen für den Heizbetrieb.

Für den Heizbetrieb stehen die Optionen **Langsam**, **Mittel** und **Schnell** zur Verfügung.

Heiz-/Kühlbetrieb

Über  können Sie festlegen, ob die Heizung im Heiz- oder Kühlbetrieb betrieben werden soll (sofern von der Heizung unterstützt).

Eine Einstellung ist nur dann notwendig, wenn die Regelung eigenständig über eine frogBoxHeat1 oder die frogHeatBar realisiert wird.

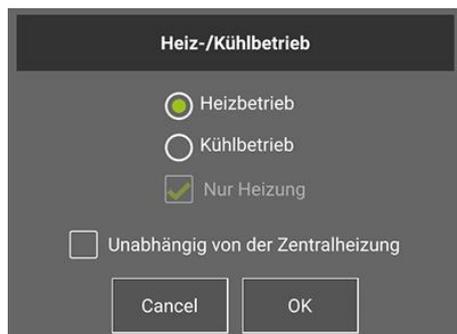


Abbildung: **Heiz-/Kühlbetrieb** Dialogfenster.

Einzelne Geräte, zum Beispiel einen Strahler im Badezimmer, können Sie von der Kühlung ausschließen.

Erweiterte Einstellungen für eine frogBoxHeat1

Über die **Erweiterten Einstellungen** der frogBoxHeat1 oder der frogHeatBar können Sie direkt die Heizung steuern.

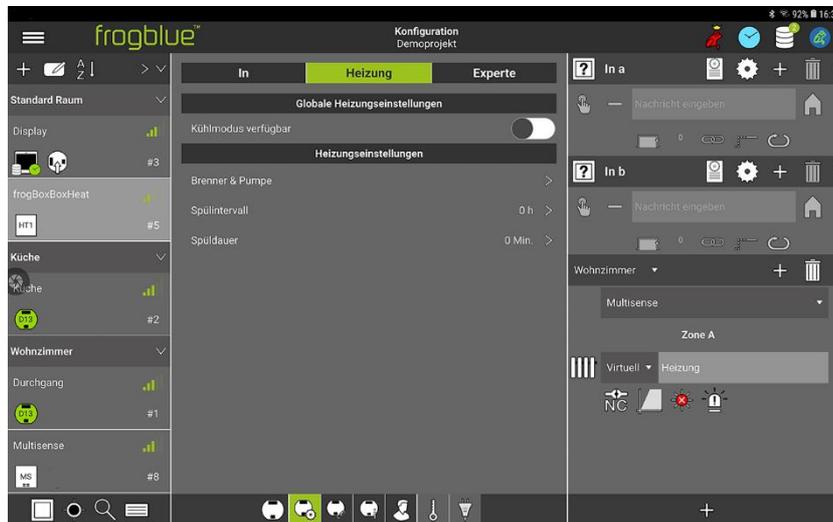


Abbildung: Die **Heizungseinstellungen** in den **Erweiterten Einstellungen** einer frogBoxHeat1.

Brenner & Pumpe

Wenn es von der Heizung unterstützt wird, kann über einen weiteren Frog (beispielsweise mit einem frogRelay2-2-PF) ein Kontakt an der Heizung geschaltet werden, der die Brenneranforderung signalisiert.

Eine Brenneranforderung wird ausgelöst, sobald ein Heizkreis eine Wärmeanforderung erhalten hat (das heißt, der Stellantrieb wird geöffnet).

Die hier eingetragene Nachricht muss auch an dem Frog, der an der Heizung angeschlossen ist, eingetragen werden.

Spülintervall und Spüldauer

Hier können Sie festlegen, in welchen Abständen und dann wie lange die Ventile der Heizung geöffnet und gespült werden sollen. Insbesondere in Zeiten, in denen nicht geheizt wird, wird dadurch dafür gesorgt, dass die Ventile nicht festfahren und weniger Ablagerungen in den Rohren entstehen.

9.9 frogKeys konfigurieren

Ein frogKey ist ein Transponder zur Bedienung des frogblue-Systems mittels eines Lagesensors.

Farbcodes für den frogKey

Mittlere LED

1x rot blinken	Keine frogblue-Geräte in Reichweite.
5x rot blinken	frogblue-Geräte in Reichweite, jedoch in einem anderen Projekt als der frogKey.
1x grün	Einzelne Nachricht versendet.
1x blau	Nachricht aufgrund von Raumerkennung versendet.
5x blau blinken	frogblue-Geräte des Projekts in Reichweite, jedoch keinen korrekten Raum gefunden.
2x rot langsam blinken	frogKey ist nicht provisioniert.

Mittlere LED nach aktiviertem Konfigurationsmodus

Grün oder bunt blinken	Konfigurationsmodus.
Grün dauerhaft	Verbunden mit frogProject App.

Rechte LED

Rot dauerhaft	Niedriger Batteriestand
---------------	-------------------------

Der Lagesensor unterscheidet drei Richtungen im Raum, für die Sie Aktionen und Funktionen konfigurieren können:

- Nach oben
- In der Mitte
- Nach unten

Zudem können Sie einen frogKey so programmieren, dass die Aktionen in Abhängigkeit des Ortes, wo sich der frogKey befindet, ausgeführt werden. Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

-  **Im Haus:** Nachrichten werden im gesamten Projekt verteilt. Alle Frogs, die auf die gleiche Nachricht hören, reagieren.
-  **Im Bereich:** Nachrichten werden nur im Bereich weitergeleitet. Nur Frogs im gleichen Bereich reagieren.
-  **Im Zimmer:** Nachrichten werden in den Raum gesendet, in dem sich der frogKey befindet. Wenn sich der frogKey nicht in einem der konfigurierten Räume befindet, wird die Nachricht an den am nächsten gelegenen Raum gesendet.
-  **Im Frog:** Nachrichten werden nur innerhalb des Frogs versendet. Nur Ausgänge im gleichen Frog können auf die Nachricht reagieren.

Hinweis

Der frogKey ist dem **Standard Raum** zugeordnet. Da der frogKey für verschiedene Räume verwendet werden kann, ist eine Zuordnung zu einem bestimmten Raum nicht notwendig.

Über die Einstellung der Reichweite können die Nachrichten in Abhängigkeit des Ortes verschickt werden.



Abbildung: Der frogKey sendet als Broadcast die eingestellte Nachricht.

Beispiel

Es sind die Frogs **Wohnzimmer** und **Küche** konfiguriert.

Wenn der Frog **Wohnzimmer** am nächsten ist, wird die Nachricht **Jalousie Ost** an diesen Frog gesendet (erste Nachricht in folgender Abbildung). Wenn der Frog **Küche** am nächsten ist, wird die Nachricht **Jalousie West** an diesen Frog gesendet (zweite Nachricht in folgender Abbildung).



Abbildung: Definierte Richtungen.

Beispiel

Zimmer: Die Nachricht wird innerhalb des Raumes versendet, in dem sich der frogKey befindet.

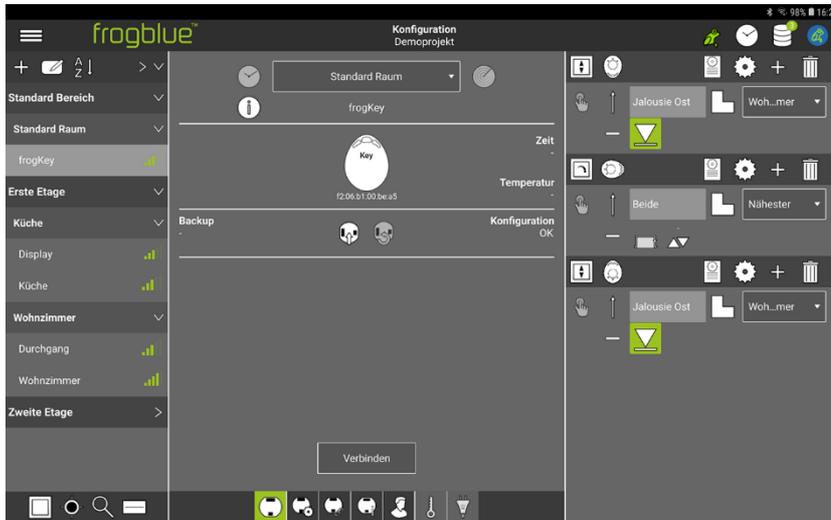


Abbildung: Nachricht im Raum.

Im Folgenden wird exemplarisch gezeigt, wie Sie die Richtung **Nach oben** konfigurieren können. Dabei werden für zwei Räume (Wohnzimmer und Küche) jeweils eine Aktion festgelegt. Nachdem der frogKey konfiguriert wurde, muss die Gerätekonfiguration auf den frogKey hochgeladen werden.

1. Tippen Sie für die Richtung **Nach oben** auf  und wählen Sie **Taster – Licht**.
Als nächstes wählen Sie eine Nachricht, die im ersten Raum aktiviert werden soll.
2. Wählen Sie eine Nachricht.
3. Tippen sie auf **Reichweite** 
4. Wählen Sie **Zimmer** 
5. Wählen Sie einem Raum aus.

Damit ist für die Richtung **Nach oben** eine Aktion in einem Raum definiert.

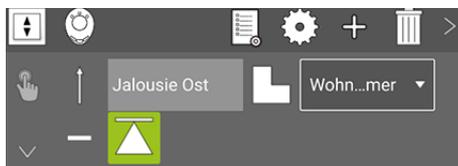


Abbildung: Richtung **Nach oben** mit der Nachricht **Jalousie Ost** an den Raum **Wohnzimmer**.

Hinweis

Tippen Sie auf **Geste** , um eine Geste für die Nachricht zu konfigurieren.



Abbildung: Gesten

Als nächstes wird für einen weiteren Raum für die Richtung **Nach oben** eine Aktion festgelegt.

6. Tippen Sie auf **Nachrichten hinzufügen** 
7. Wählen Sie eine Aktion, einen Namen und die Reichweite für die zweite Nachricht aus.



Abbildung: Richtung **Nach oben** mit zwei Nachrichten für zwei Räume.

Ebenso wie für die Richtung **Nach oben** können Sie entsprechende Konfigurationen auch für die anderen Richtungen vornehmen.



Abbildung: Konfigurierter frogKey für mehrere Richtungen und Räume.

Nachdem die Konfiguration abgeschlossen ist, muss diese auf dem frogKey gespeichert werden.

1. Klicken Sie den frogKey **viermal schnell und halten Sie dann den letzten Klick, bis die mittlere LED blinkt**, um den Konfigurationsmodus für 60 Sekunden zu aktivieren.
2. Tippen Sie auf **Konfiguration sichern** 

Die Konfiguration wird auf den frogKey übertragen und gesichert.

Mit der Richtung **Nach oben** können Sie im Wohnzimmer die Deckenlampe und in der Küche die Esstischlampe anschalten.

Mit der Richtung **In der Mitte** können Sie im Wohnzimmer die Sofaecke und in der Küche die Kochplatte beleuchten.

9.10 frogLinks konfigurieren

Ein frogLink ist ein Bluetooth® LE USB Stick, der mittels einer USB-Schnittstelle an verschiedene Geräte angeschlossen werden kann. Über die serielle FTDI-Schnittstelle wird die Kommunikation zu den frogblue-Komponenten hergestellt.

Ein frogLink wird standardmäßig im **Text Modus** ausgeliefert. Damit ein frogLink zum Konfigurieren von Frogs verwendet werden kann, muss der frogLink die Betriebsart **frogblue Modus** verwenden, siehe → *Betriebsart konfigurieren, Seite 123*.

Um mit einem Projekt kommunizieren zu können, muss der frogLink zu einem Projekt hinzugefügt und dort die nutzbaren Nachrichten konfiguriert werden.

9.10.1 Nutzbare Nachrichten konfigurieren

Im Konfigurationsbereich können Sie einem frogLink die nutzbaren Nachrichten zuweisen.

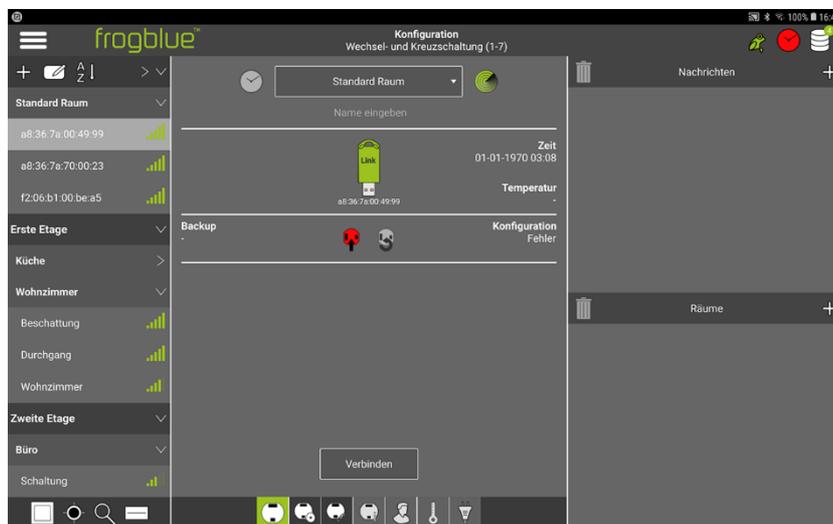


Abbildung: Ein frogLink in der Geräteliste.

1. Tippen Sie auf **Nachrichten hinzufügen** .

Das **Nachrichtenzentrum** Dialogfenster wird angezeigt.

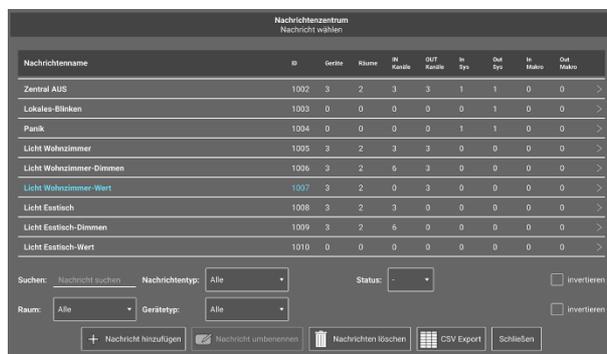


Abbildung: **Nachrichtenzentrum** Dialogfenster

2. Wählen Sie durch Antippen die Nachrichten aus, die für den frogLink nutzbar sein sollen.
3. Tippen Sie auf **Zurück** , um das **Nachrichtenzentrum** Dialogfenster zu schließen.

Die ausgewählten Nachrichten werden im Konfigurationsbereich angezeigt.



Abbildung: Nutzbare Nachrichten für den frogLink im Konfigurationsbereich.

4. Laden Sie die Konfiguration auf den frogLink.

9.10.2 Betriebsart konfigurieren

Ein frogLink bietet zwei unterschiedliche Betriebsarten:

frogblue Modus: Nutzung des frogLinks als Bluetooth®-Kommunikationsschnittstelle zur Konfiguration und Bedienung mit einem Windows-Rechner.

Text Modus: Verwendung als serielles Text-Gateway (ASCII oder JSON) zur frogblue-Integration von und in andere Systeme.

Ein frogLink wird standardmäßig im **Text Modus** ausgeliefert. In der **frogProject** App können Sie den Modus auf den **frogblue Modus** wechseln, so dass der frogLink mit einem Windows-Rechner verwendet werden kann.

- ✓ **frogProject** App ist auf einem Windows-Rechner installiert.
Informationen zur Installation der **frogProject** App auf Windows, siehe → *frogProject App auf Windows installieren, Seite 34.*
- ✓ Der frogLink ist an einer USB-Buchse des Windows-Rechners angeschlossen.

1. Starten Sie die **frogProject** App für Windows.

Die Startseite wird angezeigt

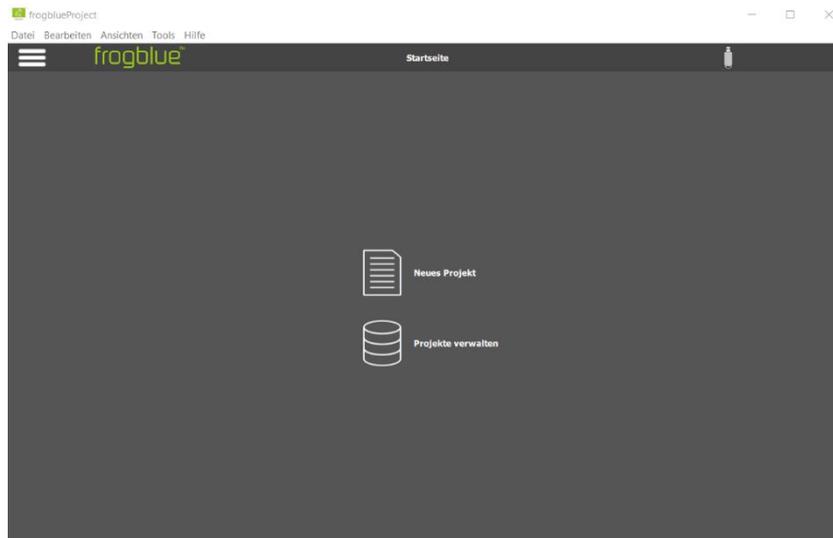


Abbildung: Startseite der **frogProject** App für Windows.

2. Klicken Sie auf **Menü** 
3. Klicken Sie auf **frogLink-Manager** 

Im **frogLink-Manager** wird der angeschlossene frogLink angezeigt.

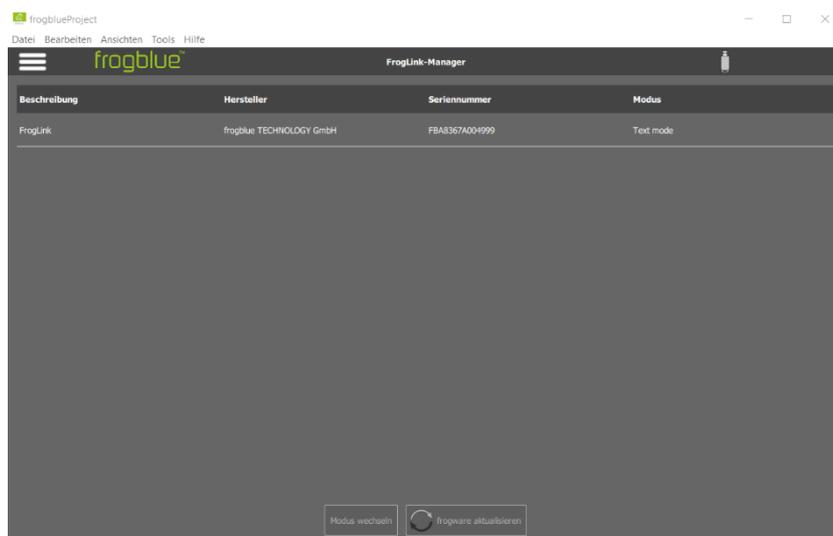


Abbildung: **frogLink-Manager** mit einem frogLink.

4. Klicken Sie auf den Eintrag für den frogLink.
Die Zeile wird markiert und die Schaltfläche **Modus wechseln** aktiviert.
5. Klicken Sie auf **Modus wechseln**.
Ein Dialogfenster wird angezeigt.

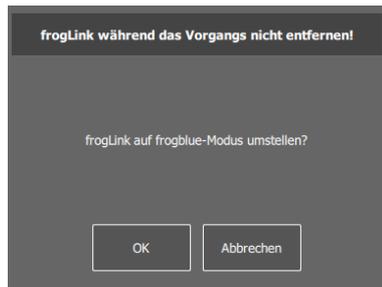


Abbildung: Dialogfenster zum Wechseln des Modus.

6. Klicken Sie auf **OK**, um den Modus zu ändern.

Das **frogLink in frogblue Modus erkannt!** Dialogfenster wird angezeigt.

7. Klicken Sie auf **Weiter**.

Der frogLink wird aktiviert.

8. Entfernen Sie den frogLink aus der USB-Buchse und stecken Sie ihn wieder ein.

Der frogLink ist jetzt mit dem **frogblue Modus** betriebsbereit und kann mit einem Windows-Rechner verwendet werden.

9.11 frogDisplay konfigurieren

Das frogDisplay ist universelles Bedieninterface zur Steuerung sämtlicher frogblue-Einheiten. Die Bedienung des frogDisplays erfolgt über die **frogControl** App.

frogControl App Handbuch

Detaillierte Informationen zur Bedienung und Konfiguration der **frogControl** App sowie des frogDisplays finden Sie im → *frogControl Benutzerhandbuch*.

9.11.1 Projekt auf frogDisplay laden

Um mit dem frogDisplay die frogblue-Einheiten eines Projekts steuern zu können, muss zuvor ein Projekt auf das frogDisplay geladen werden.

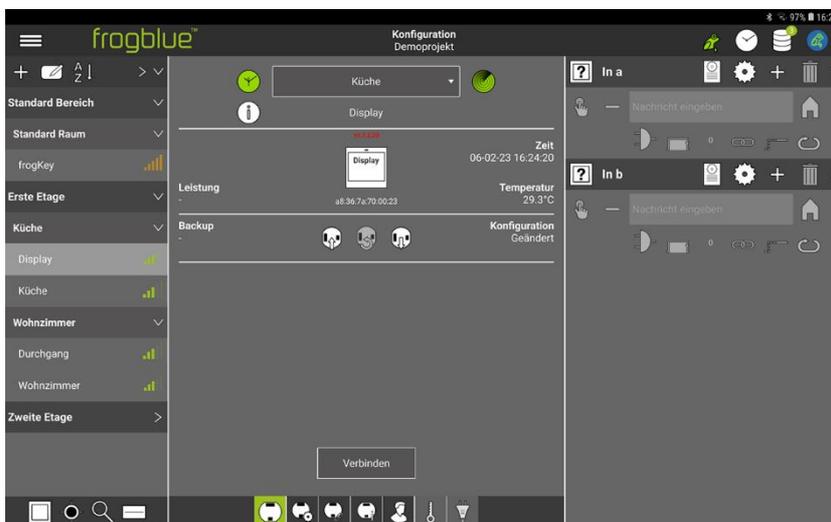


Abbildung: frogDisplay im **Konfiguration** Bildschirm.

1. Tippen Sie auf **Verbinden**.
2. Tippen Sie auf **Konfiguration sichern** 

Die Konfiguration wird auf das frogDisplay übertragen.

Auf dem frogDisplay wird das **Neue Konfiguration empfangen!** Dialogfenster angezeigt.

Damit ist das Projekt auf das frogDisplay übertragen worden.

10 Geräte-Manager

Im **Geräte-Manager** erhalten Sie einen Überblick über alle frogblue-Geräte, die zu dem aktuellen Projekt hinzugefügt wurden.

1. Tippen Sie auf **Menü** 
2. Tippen Sie auf **Projekt** und dann auf **Geräte-Manager**.

Der **Geräte-Manager** Bildschirm wird angezeigt.

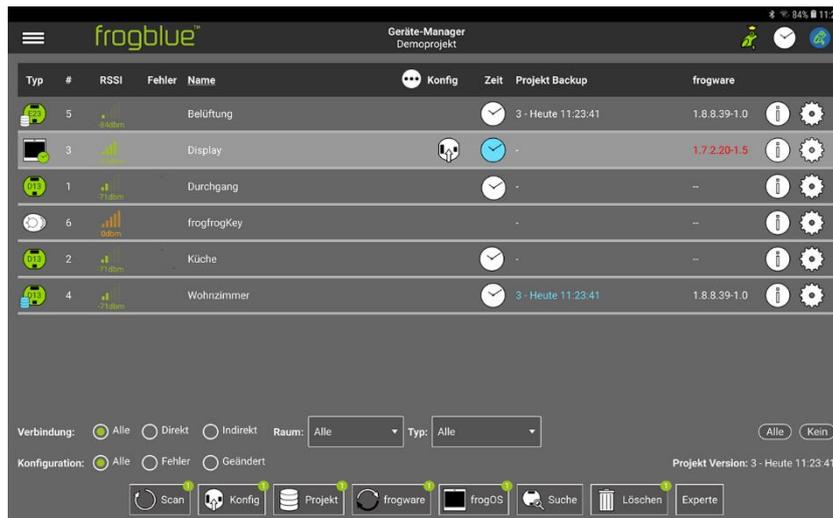


Abbildung: **Geräte-Manager** Bildschirm.

Im **Geräte-Manager** stehen Ihnen folgende Funktionen zur Verfügung:

- 

Scan
Den Status und die Erreichbarkeit sämtlicher frogblue-Geräte wie Frogs, frogKeys, frogLinks usw. überprüfen.
- 

Konfig
Die Gerätekonfiguration auf den oder die ausgewählten Frogs hochladen.
Informationen zum Hochladen von Gerätekonfigurationen, siehe → *Gerätekonfiguration auf ein Gerät laden, Seite 108*.
- 

Projekt
Ein Projektbackup für das aktuelle Projekt in einer Datei oder in den ausgewählten Frogs speichern.
Informationen zum Erstellen eines Backups, siehe → *Backup erstellen, Seite 136*.
- 

frogware
Die **frogware** für Frogs und frogKeys aktualisieren.
Informationen zum Aktualisieren der **frogware**, siehe → *frogware aktualisieren, Seite 129*.
- 

frogOS
Die frogware für frogDisplays aktualisieren.
Informationen zum Aktualisieren der **frogware**, siehe → *frogware für frogDisplay aktualisieren, Seite 132*.



Suche

Das **Geräte** Dialogfenster wird angezeigt, über das Sie Geräte zu dem aktuellen Projekt hinzufügen können.

Informationen zum **Geräte** Dialogfenster, siehe → *Geräte zu einem Projekt hinzufügen, Seite 60.*



Löschen

Geräte (Frogs, frogKey, frogDisplay usw.) können aus einem Projekt entfernt werden. Informationen zum Löschen von Geräten, siehe → *Geräte löschen, Seite 137.*

Hinweis

Aus Sicherheitsgründen wird empfohlen, Geräte vor dem Löschen auf die Werkseinstellungen zurückzusetzen. Daher können Sie im **Löschen** Dialogfenster Geräte auch zurücksetzen.



CSV Export

Exportieren der Geräteliste in eine CSV-Datei. In der CSV-Datei wird Frogtyp, Name, Raum, Netzwerk, Mac-Adresse und die Version der **frogware** gespeichert. Die CSV-Datei wird im **Documents/Sheets** Verzeichnis abgelegt.

Wenn Sie einen Frog, frogKey oder frogLink durch Antippen auswählen, wird Ihnen mit einer grünen Zahl in den Buttons angezeigt, welche Aktionen für das ausgewählte Gerät möglich sind.



Abbildung: Grüne Zahlen markieren mögliche Aktionen für ein Gerät.

Hinweis

Wenn Sie auf den Namen eines Geräts tippen, wird der Raum angezeigt, zu dem das Gerät zugeordnet ist.

10.1 frogware aktualisieren

Wenn ein Projekt geöffnet ist, können Sie im **Geräte-Manager** die **frogware** folgender Geräte aktualisieren:

- ✓ Frogs, siehe → *frogware für Frogs aktualisieren auf Seite 129.*
- ✓ frogKeys, siehe → *frogware für batteriebetriebene frogblue-Geräte aktualisieren auf Seite 131.*
- ✓ frogDisplay, siehe → *frogware für frogDisplay auf Seite 132.*

Wenn die **frogProject** App aus dem Google Play Store oder dem Apple App Store aktualisiert wird, so wird die neueste Version der **frogware** (für Frogs und frogKeys) für Android-Geräte in das **Documents** Verzeichnis abgelegt. Für iOS-Geräte wird die **frogware** im internen Speicher abgelegt.

10.1.1 frogware für Frogs aktualisieren

Für Geräte können Sie die **frogware** sämtlicher Frogs, wie zum Beispiel frogDim1-3, frogDim2-2, frogEntry2-3 oder frogContact5-BAT aktualisieren.

1. Öffnen Sie ein Projekt.
2. Tippen Sie auf **Menü** 
3. Tippen Sie auf **Geräte-Manager**.

Der **Geräte-Manager** Bildschirm wird angezeigt.

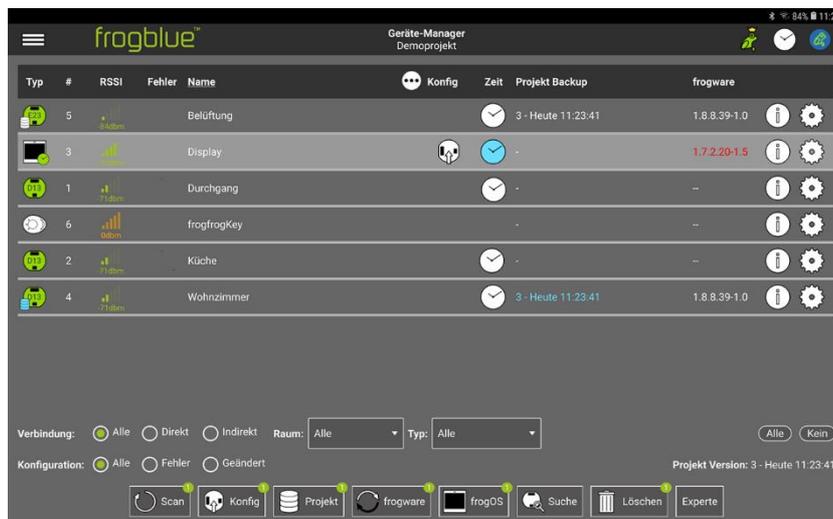


Abbildung: **Geräte-Manager** Bildschirm.

4. Tippen Sie im **Geräte-Manager** auf die Frogs, für die Sie das **frogware**-Update durchführen wollen.



Abbildung: **Gerätemanager** Bildschirm mit zwei ausgewählten Frogs.

Mit der Aktivierung von **Alle** können Sie alle Frogs und frogKeys gleichzeitig auswählen.

5. Tippen Sie auf **frogware**

Das **frogware hochladen** Dialogfenster wird angezeigt.

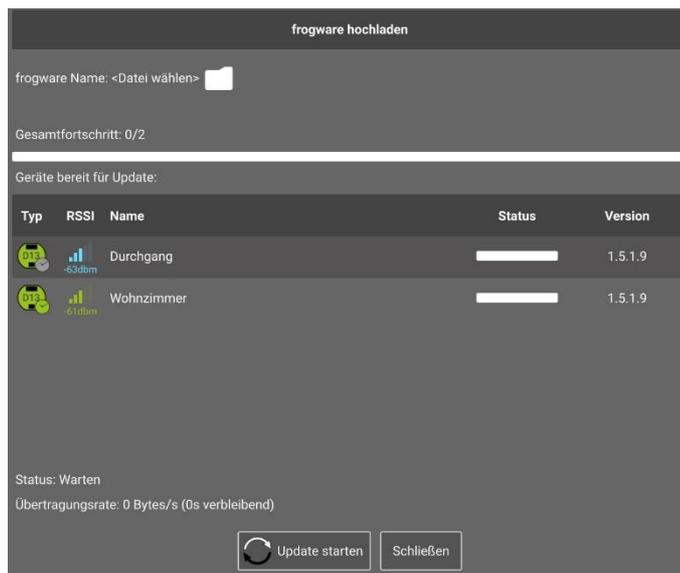


Abbildung: **frogware hochladen** Dialogfenster.

6. Tippen Sie auf **frogware Name: <Datei wählen>**.

Ein Dialogfenster, abhängig vom Betriebssystem des Tablets, wird angezeigt.

7. Wählen Sie die **frogware**, die Sie für die Aktualisierung verwenden wollen.

Die ausgewählte **frogware** wird im **frogware hochladen** Dialogfenster angezeigt.

8. Tippen Sie auf **Update starten**

Die **frogware** wird installiert.

Im **frogware hochladen** Dialogfenster sehen Sie den Installationsfortschritt.

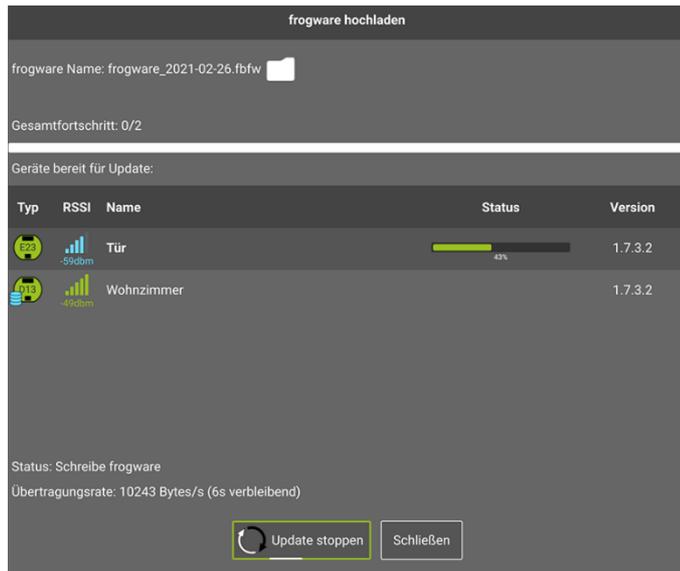


Abbildung: Die **frogware** wird auf die Frogs installiert.

Überprüfen Sie nach Abschluss des Updates, ob tatsächlich alle Frogs aktualisiert worden sind. Wiederholen Sie bei Bedarf das Hochladen der **frogware**.

Tippen Sie nach erfolgreicher Aktualisierung auf **Schließen**.

10.1.2 frogware für batteriebetriebene frogblue-Geräte aktualisieren

Batteriebetriebene frogblue-Geräte, wie zum Beispiel ein frogKey, ein frogContact5-BAT, RoomSense oder MultiSense, müssen einem Projekt zugeordnet sein, damit die **frogware** aktualisiert werden kann.

Hinweis

Um eine möglichst lange Batterielebensdauer zu ermöglichen, nutzt der frogKey und der frogContact5-BAT Energiesparfunktionen. Daher muss zum Update der **frogware** der frogKey und der frogContact5-BAT in den Konfigurationsmodus gesetzt werden.

1. Um für den frogKey den Konfigurationsmodus für 60 Sekunden zu aktivieren, klicken Sie den frogKey **viermal schnell und halten Sie dann den letzten Klick, bis die mittlere LED blinkt**.

Der frogKey blinkt grün, wenn er einem Projekt zugeordnet ist.



Abbildung: Grün blinkender frogKey ist einem Projekt zugeordnet.

1. Um für den frogContact5-BAT den Konfigurationsmodus für 60 Sekunden zu aktivieren, klicken Sie einen an den frogContact5-BAT angeschlossenen Taster **dreimal kurz und einmal lang** (innerhalb von 2 Sekunden).
2. Aktualisieren Sie die **frogware** wie bei einem Frog. Informationen zur Aktualisierung der **frogware** eines Frogs finden Sie im → Abschnitt *frogware für Frogs aktualisieren*, Seite 129.

10.1.3 frogware für frogDisplay aktualisieren

Das frogDisplay benötigt eine andere **frogware**, auch **frogOS** genannt, als Frogs oder frogKeys.

Download frogOS

Sie können die **frogware**, das heißt, das **frogOS**, für das frogDisplay auf der Website von frogblue herunterladen, siehe → frogblue.com

Sie können die frogware für ein frogDisplay über die **frogProject** App im **Geräte-Manager** oder direkt auf dem frogDisplay über ein WLAN aktualisieren.

10.1.3.1 frogOS über Geräte-Manager aktualisieren

Die **frogware** für das frogDisplay können Sie über den **Geräte-Manager** aktualisieren.

1. Tippen Sie auf **Menü** 
2. Tippen Sie **Projekt** und dann auf **Geräte-Manager**.
3. Tippen Sie auf das frogDisplay, dessen frogware aktualisiert werden soll.
4. Tippen Sie auf **frogOS**.

Das **frog OS update** Dialogfenster wird angezeigt.

5. Tippen Sie auf **frog OS image** und wählen Sie die **frogware** für das frogDisplay aus.

Die frogware für das frogDisplay erkennen Sie an der Dateieindung **.frogos**

6. Tippen Sie auf **Start OS update** 

Das **frogOS** wird auf das frogDisplay geladen und dort aktualisiert.
Im **frog OS update** Dialogfenster sehen Sie den Installationsfortschritt.

Danach muss das frogDisplay neu gestartet werden.

7. Tippen Sie auf **Reboot**.

Das frogDisplay wird automatisch neu gestartet.

Jetzt können Sie das frogDisplay konfigurieren und bedienen.

10.1.3.2 frogOS über WLAN aktualisieren

Die **frogware** für das frogDisplay kann auch über ein WLAN auf das frogDisplay übertragen werden. Dazu müssen Sie im ersten Schritt das WLAN auf dem frogDisplay konfigurieren. Erst danach erfolgt die eigentliche Aktualisierung der **frogware** für das frogDisplay.

1. Schließen Sie das frogDisplay an den Stromkreis an.

Das frogDisplay startet und zeigt dann die Startseite an.

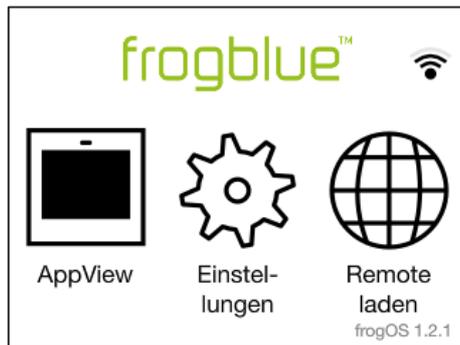


Abbildung: Startseite des frogDisplays.

2. Tippen Sie auf **Einstellungen**.

Hinweis

Tippen Sie auf **Sprache**, um die Sprache der Bedienoberfläche des frogDisplays zu ändern.

3. Tippen Sie auf **WLAN**.
4. Aktivieren Sie den Schieberegler für WLAN.
Alle in Reichweite befindlichen WLANs werden angezeigt.
5. Tippen Sie auf das WLAN, das Sie verwenden wollen.
6. Tippen Sie auf **Password**, um das Passwort des WLANs einzugeben.
7. Geben Sie das Passwort für das WLAN ein und tippen Sie auf **OK**.
8. Tippen Sie auf **Verbinden**.

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

Über das konfigurierte WLAN kann jetzt die frogware auf das frogDisplay transferiert werden. Dazu muss im nächsten Schritt die IP-Adresse des frogDisplays ermittelt werden.

1. Tippen Sie in den **Einstellungen** auf **WLAN**.
2. Tippen Sie auf die Einstellungen des aktiven WLANs.
3. Tippen Sie auf **IPv4 Adresse**.

Im **IPv4 Adresse** Bildschirm wird die IP-Adresse des frogDisplays angezeigt.

4. Notieren Sie sich die IP-Adresse, zum Beispiel 192.168.2.116.

Mit Hilfe der ermittelten IP-Adresse können Sie über einen Browser auf das frogDisplay zugreifen. Dann können Sie im nächsten Schritt die frogware des frogDisplays hochladen und aktualisieren.

1. Starten Sie einen Browser auf einem PC, auf dem im selben WLAN zugegriffen werden kann.
2. Geben Sie in die Adresszeile des Browsers die IP-Adresse des frogDisplays ein.

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

Hinweis

Beim ersten Update der frogware für das frogDisplay lauten die Zugangsdaten wie folgt:

Benutzername: **frogblue**

Passwort: **greenfrog**

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

Benutzername: **frogblue**

Passwort: *<Projektpasswort>*

Das Projektpasswort entspricht dem Passwort des auf das frogDisplay hochgeladenen Projekts.

Informationen zum Hochladen eines Projekts auf ein frogDisplay erhalten Sie im Abschnitt

→ *Projekt auf frogDisplay laden, Seite 126.*

3. Geben Sie den Benutzernamen und das Passwort ein.

Eine Warnung für die Sicherheit des Zertifikats wird angezeigt.

4. Ignorieren Sie die Warnung für das Zertifikat und laden Sie die Website.

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

Die **Übersicht**-Seite wird angezeigt.

6. Klicken Sie auf **Firmwareaktualisierung**.

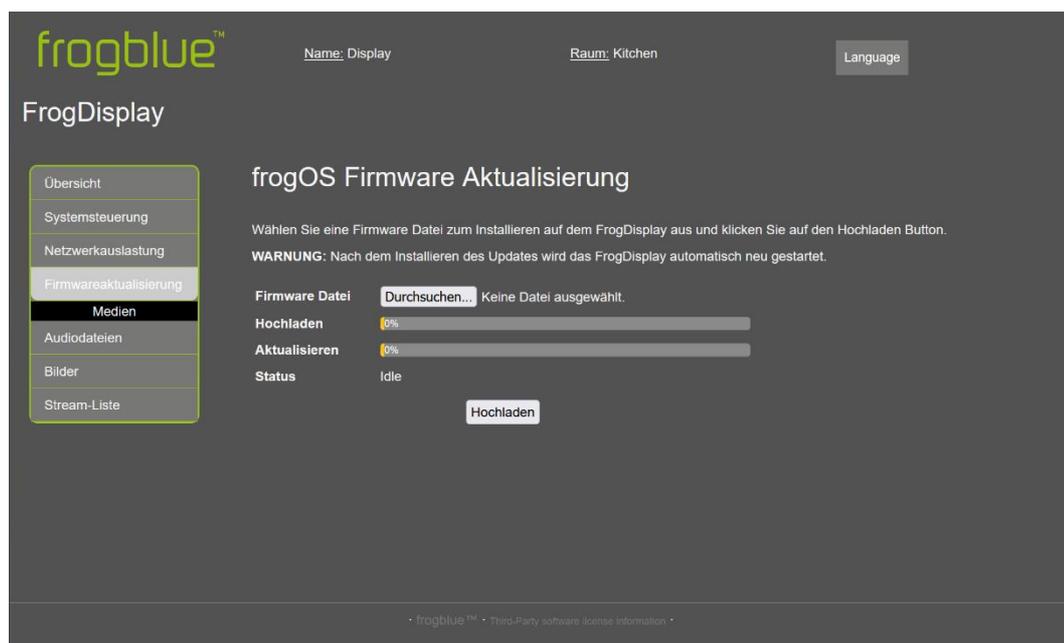


Abbildung: **frogOS Firmware Aktualisierung**-Seite.

7. Klicken Sie auf **Durchsuchen...**

Ein Dialogfenster zur Auswahl einer Datei wird angezeigt.

8. Wählen Sie die **frogware** für das frogDisplay aus.

Die frogware für das frogDisplay erkennen Sie an der Dateiendung **.frogos**

9. Klicken Sie auf **Hochladen**.

Die **frogware** wird auf das frogDisplay geladen und dort aktualisiert.

Danach wird das frogDisplay automatisch neu gestartet.

Die Startseite wird im frogDisplay wieder angezeigt.

Jetzt können Sie das frogDisplay konfigurieren und bedienen.

10.2 Backup erstellen

Sie können die Konfigurationen und Projektdaten in einer Datei oder auf einem Gerät speichern und somit ein Projektbackup erstellen. In einem Projektbackup sind sämtliche Informationen und Konfigurationen für ein Projekt enthalten.

Wenn Sie die gesamte Konfiguration extern speichern wollen, so können Sie das Projekt exportieren. Informationen zum Exportieren von Projekten, siehe → *Projekt exportieren, Seite 51*.

Bei der Verwendung von mehreren Frogs wird das Projektbackup nacheinander in die ausgewählten Frogs gesichert.

1. Tippen Sie auf **Menü** 
2. Tippen Sie auf **Projekt** und dann auf **Geräte-Manager**.

Der **Geräte-Manager** Bildschirm wird angezeigt.

3. Tippen Sie auf **Projekt**.

Das **Systemsicherung** Dialogfenster wird angezeigt.

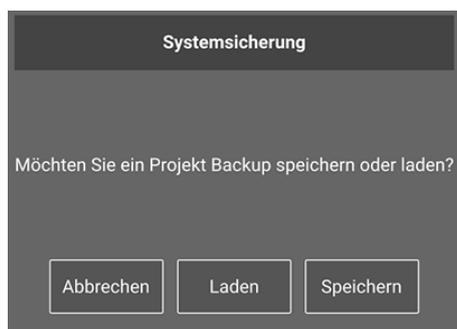


Abbildung: **Systemsicherung** Dialogfenster.

4. Tippen Sie auf **Speichern**.

Das **Project Backup sichern** Dialogfenster wird angezeigt.

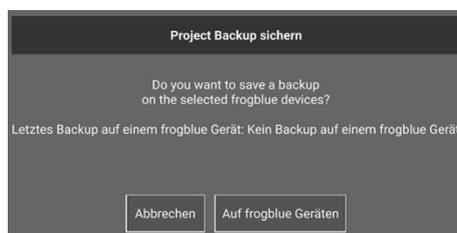


Abbildung: **Project Backup sichern** Dialogfenster.

4. Tippen Sie auf **Auf frogblue Geräten**, um das Projektbackup auf das ausgewählte Gerät zu speichern.

Den Zugriff auf das Projektbackup haben Sie aber nur dann, wenn Sie auch Zugriff auf das Gerät haben.

Das Projektbackup wird auf die frogblue Geräte hochgeladen.

10.3 Geräte löschen

Im **Geräte-Manager** können Sie Geräte aus einem Projekt entfernen, wenn die Geräte in dem aktuellen Projekt nicht mehr benötigt werden. Damit werden die Geräte zum Löschen markiert. Die zum Löschen markierten Geräte können danach im **Gelöschte Geräte** Bildschirm endgültig gelöscht werden. Alle gelöschten Geräte sollten auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt werden, um sicherzustellen, dass keine Projektinformationen auf den Geräten gespeichert sind.

1. Tippen Sie auf **Menü** 
2. Tippen Sie auf **Projekt** und dann auf **Geräte-Manager**.

Der **Geräte-Manager** Bildschirm wird angezeigt.

3. Tippen Sie auf die Geräte, die Sie löschen wollen.
4. Tippen Sie auf **Löschen**.

Das **Löschen** Dialogfenster wird angezeigt.



Abbildung: **Löschen** Dialogfenster.

5. Tippen Sie auf **Zurücksetzen**, wenn Sie das Gerät auf die Werkseinstellungen zurücksetzen wollen.

Das **Zurücksetzen** Dialogfenster wird angezeigt. Tippen Sie auf **Zurücksetzen**. Das Gerät wird auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt.

— oder —

5. Tippen Sie auf **Löschen**, wenn Sie das Gerät aus dem Projekt entfernen wollen.

Das **Information** Dialogfenster wird angezeigt.

6. Tippen Sie auf **Schließen**.

Das Gerät wird aus dem Projekt entfernt.

Damit ist das Gerät noch nicht endgültig gelöscht worden, sondern kann bei Bedarf dem Projekt wieder hinzugefügt werden. Die noch nicht endgültig gelöschten Geräte werden im **Gelöschte Geräte** Bildschirm angezeigt.

Gerät endgültig löschen

1. Tippen Sie auf **Menü** , das jetzt in roter Farbe angezeigt wird.
2. Tippen Sie auf **Projekt** und dann auf **Gelöschte Geräte**.

Der Menüeintrag **Gelöschte Geräte** ist nur dann zu sehen, wenn mindestens ein Gerät gelöscht wurde.

Der **Gelöschte Geräte** Bildschirm wird angezeigt.

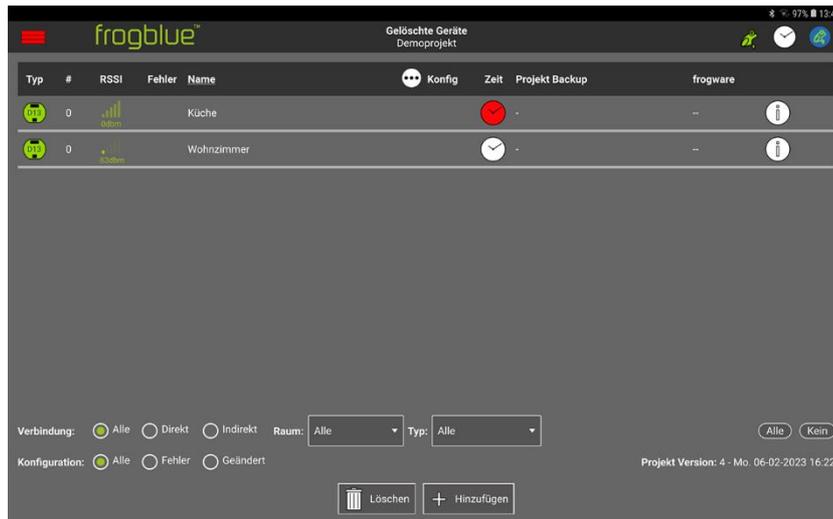


Abbildung: **Gelöschte Geräte** Bildschirm.

3. Tippen Sie auf **Hinzufügen**, wenn Sie das Gerät wieder zu dem Projekt hinzufügen möchten.

Das **Hinzufügen** Dialogfenster wird angezeigt.

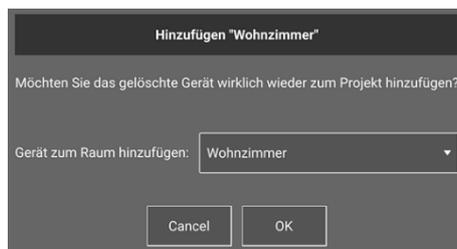


Abbildung: **Hinzufügen** Dialogfenster.

4. Tippen Sie auf **OK**.

Das Gerät wird wieder zu dem Projekt hinzugefügt. Damit haben Sie das Löschen rückgängig gemacht.

— oder —

4. Tippen Sie auf **Löschen**.

Das **Löschen** Dialogfenster wird angezeigt.

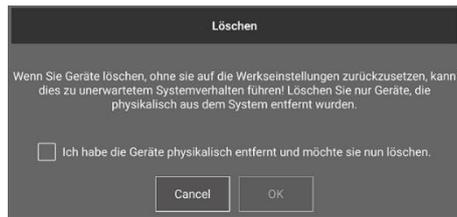


Abbildung: **Löschen** Dialogfenster.

5. Aktivieren Sie die Checkbox **„Ich habe die Geräte physikalisch entfernt und möchte sie nun löschen“**.
6. Tippen Sie auf **OK**.

Das **Schlüssel ändern** Dialogfenster wird angezeigt.

Es wird empfohlen, den Geräte- und Netzwerkschlüssel zu ändern. Die Änderung des Geräte- und Netzwerkschlüssels betrifft nur die verbleibenden Geräte im Projekt, nicht aber das gelöschte Gerät. Damit ist das Projekt erneut in sich gekapselt und agiert nur über den neuen den Geräte- und Netzwerkschlüssel. Das gelöschte Gerät mit dem alten Geräte- und Netzwerkschlüssel wird damit „ausgesperrt“.

7. Tippen Sie auf **Schlüssel ändern**, wenn Sie den Geräte- und Netzwerkschlüssel ändern wollen.

Der **Geräteschlüssel ändern** Bildschirm wird angezeigt. Informationen zum Geräteschlüssel und zum Ändern des Geräteschlüssels, siehe → *Geräteschlüssel ändern, Seite 58*.

— oder —

7. Tippen Sie auf **Nein**, wenn Sie das Gerät entfernen wollen, ohne den Geräteschlüssel zu ändern.

Das Gerät wird endgültig aus dem Projekt entfernt.

11 Makros und Systemsignale

In diesem Kapitel erhalten Sie Informationen zu folgenden Themen:

- ✓ Makros erstellen und verwalten.
Makros bieten die Möglichkeit, Einstellungen für Eingänge und Ausgänge zentral zu definieren und mehreren Frogs zuordnen zu können.
- ✓ Funktionsmakros anlegen und verwalten.
Über Funktionsmakros können Funktionen Frogs explizit zugewiesen werden.
- ✓ System-Signale anlegen und verwalten.
Ein oder mehrere System-Signale werden zu einer System-Gruppe zusammengefasst, über die alle im frogblue-System konfigurierten Frogs gleichzeitig gesteuert werden können
- ✓ Systemgruppen anlegen und verwalten.
In einer System-Gruppe werden System-Signale zusammengefasst.
- ✓ Dimmkurven erstellen und verwalten.
In den erweiterten Einstellungen von Ausgängen können Dimmkurven erstellt und angewendet werden. Die Verwaltung, Import und Export von Dimmkurven sind im Dimmkurven-Editor möglich.

11.1 Makros erstellen und verwalten

Mit Makros können Sie Einstellungen für Eingänge und Ausgänge zentral definieren und mehreren Frogs zuordnen. Definieren Sie beispielsweise die Einstellungen für einen Ausgang in einem Makro, so können Sie dieses Makro im Ausgang eines jeden beliebigen Frogs aktivieren und stellen dadurch sicher, dass alle Ausgänge die gleichen Einstellungen haben.

Ein großer Vorteil eines Makros besteht darin, dass bei Änderungen nicht jeder einzelne Frog wieder neu konfiguriert werden muss. Werden Änderungen an einem Makro vorgenommen, so können Sie über das Schreiben der Konfiguration auf alle Geräte die Konfiguration auf jeden Frog laden, der das Makro verwendet.

Hinweis

Makros gelten immer für das aktuell geöffnete Projekt. Dadurch können unabhängige Makros projektspezifisch angelegt werden.

Sie können Makros für Eingänge und Ausgänge definieren:

- **Eingangsmakros:** Makros für Eingänge.
- **Ausgangsmakros:** Makros für Ausgänge. Hier wird zwischen Standard-, Motor- und RGB-Makros unterschieden.

Eingangsmakros können Sie nur Eingängen zuordnen. **Ausgangsmakros** können Sie nur Ausgängen zuordnen.

- ✓ Die Frogs wurden zu dem Projekt hinzugefügt und konfiguriert.
Informationen zur Konfiguration von Frogs, siehe → *Frogs konfigurieren, Seite 66*.
- ✓ Die Frogs, Schalter und Taster sind ordnungsgemäß verkabelt.
Informationen zur Installation von Frogs, siehe → *Generelle Verkabelungshinweise, Seite 19*.
- ✓ Ein Projekt wurde angelegt oder geladen.
Informationen zum Erstellen von Projekten, siehe → *Projekte verwalten, Seite 47*.

11.1.1 Makros erstellen

Die Erstellung von **Eingangsmakros** und **Ausgangsmakros** unterscheidet sich nur in der Konfiguration der Makros. Für die Erstellung eines Makros bis hin zur eigentlichen Konfiguration sind identische Schritte notwendig.

1. Tippen Sie auf **Menü** 
2. Tippen Sie auf **Makros & Systemsignale** und dann auf **Makro-Editor**.

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

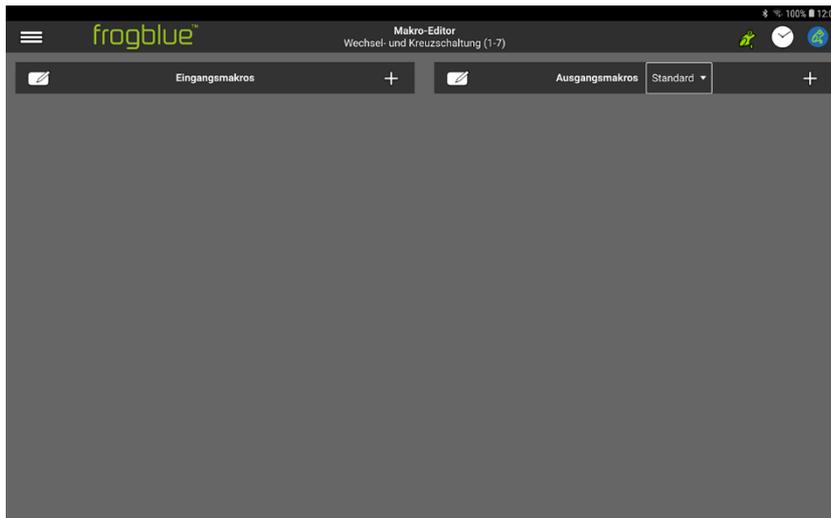


Abbildung: **Makro-Editor** Bildschirm.

3. Tippen Sie auf **Eingangsmakros** , wenn Sie ein **Eingangsmakro** erstellen wollen.

Das **Eingangsmakro hinzufügen** Dialogfenster wird angezeigt.

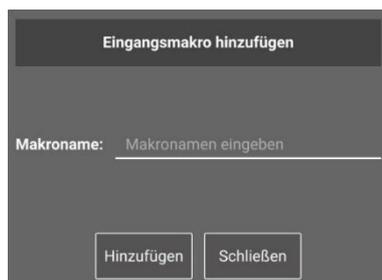


Abbildung: **Eingangsmakro hinzufügen** Dialogfenster.

— oder —

3. Tippen Sie auf **Ausgangsmakros** , wenn Sie ein **Ausgangsmakro** erstellen wollen.

Das **Ausgangsmakro hinzufügen** Dialogfenster wird angezeigt.

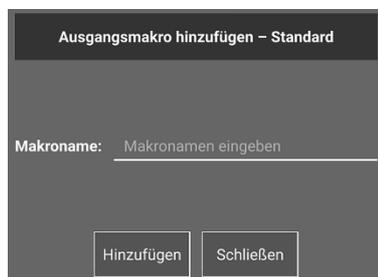


Abbildung: **Ausgangsmakro hinzufügen** Dialogfenster.

4. Tippen Sie auf das **Makroname** Eingabefeld und geben Sie einen Namen für das Makro ein.
5. Tippen Sie auf **Hinzufügen**.
6. Tippen Sie auf **Schließen**.

Der Name des erstellten Makros wird im **Makro-Editor** angezeigt.

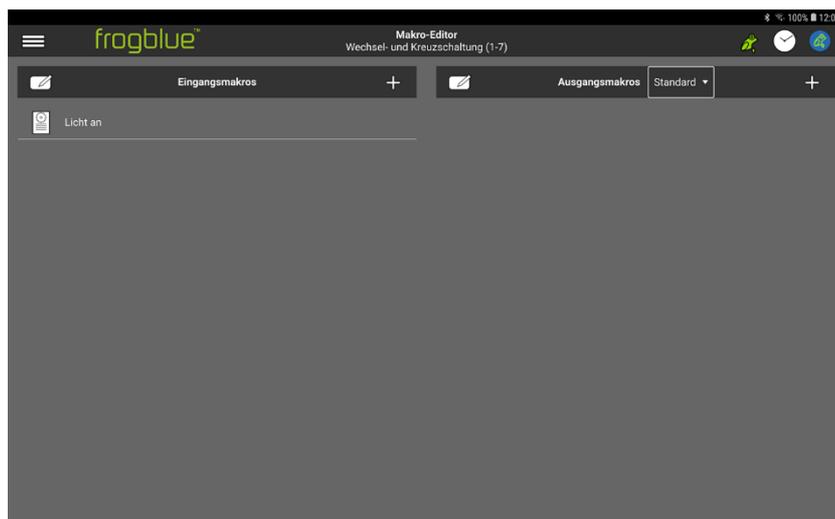


Abbildung: Neu erstelltes Eingangsmakro **Licht An** im **Makro-Editor**.

Jetzt können Sie das Makro konfigurieren.

Hinweis

Wenn Sie den Namen eines Makros ändern wollen, tippen Sie auf **Bearbeiten** . Auch können Sie dann ein Makro löschen.

11.1.1.1 Eingangsmakros konfigurieren

Die Möglichkeiten für die Konfiguration eines **Eingangsmakros** entsprechen den Möglichkeiten der Konfiguration von Eingängen.

Informationen zur Konfiguration von Eingängen, siehe → *Eingänge konfigurieren, Seite 71*.

1. Tippen Sie auf den Namen des **Eingangsmakros**, das Sie konfigurieren wollen.

Der Bildschirm zur Konfiguration des **Eingangsmakros** wird angezeigt.

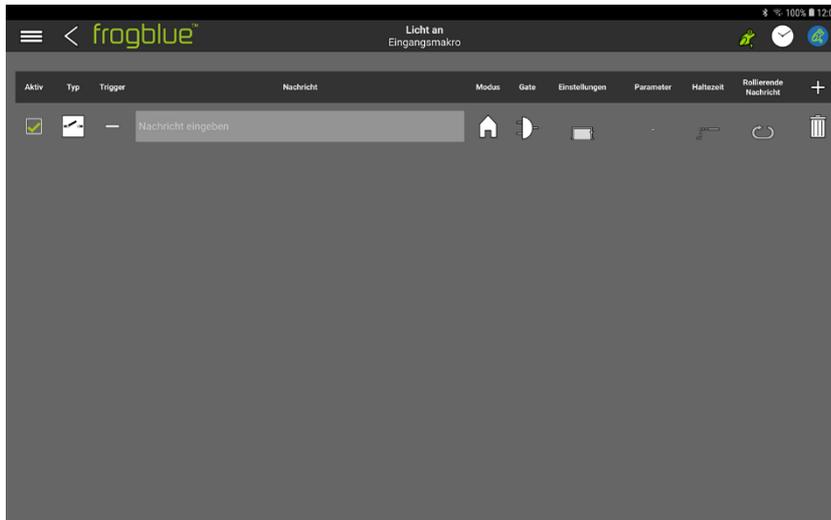


Abbildung: Bildschirm zur Konfiguration eines **Eingangsmakros**.

Folgende Optionen stehen Ihnen zur Konfiguration einer Nachricht zur Verfügung:

Aktiv

Hier können Sie festlegen, ob die Nachricht für das **Eingangsmakro** aktiv ist oder nicht.

Typ

Hier können Sie festlegen, für welche Funktion das **Eingangsmakro** verwendet werden soll. Beim Anlegen eines neuen Makros wird automatisch die Funktion **Benutzerdefiniert** verwendet.

Informationen zu den möglichen Funktionen, siehe → *Funktion auswählen und Nachricht definieren, Seite 72*.

Trigger

Hier können Sie eine Aktion auswählen, die die Nachricht triggert.

Informationen zu den möglichen Aktionen, siehe → *Aktion auswählen, Seite 73*.

Nachricht

Tippen Sie auf **Nachricht eingeben**, um eine Nachricht auszuwählen oder eine neue Nachricht zu erstellen.

Informationen zur Erstellung von Nachrichten, siehe → *Funktion auswählen und Nachricht definieren, Seite 72*.

Modus

Hier können Sie die Reichweite der Nachricht einstellen.

Informationen zur Reichweite von Nachrichten, siehe → *Reichweite konfigurieren, Seite 98*.

Gate

Über den **Gate/Zeit-Editor** können Sie Logikfunktionen für Makros definieren.

Informationen zum **Gate/Zeit-Editor**, siehe → *Gate/Zeit-Editor, Seite 84*.

Einstellungen

Hier können Sie einstellen, wann der mit dem Eingang verbundene Ausgang ausgeschaltet werden soll.

Informationen zum Einstellen der Ausschaltzeit, siehe → *Ausschalten nach*, Seite 87.

Parameter

Hier können Sie die Helligkeit und die Geschwindigkeit der Dimmung einstellen.

Haltezeit

Hier können Sie festlegen, wie lange ein Taster gedrückt werden muss, bevor eine Nachricht verschickt wird. Die Haltezeit ist nur für bestimmte Aktionen einstellbar.

Informationen zur Haltezeit, siehe → *Haltezeit*, Seite 89.

Rollierende Nachrichten

Sind mehrere Nachrichten für den Eingang definiert, können Sie durch die Aktivierung von **Rollierende Nachrichten** festlegen, dass bei jeder Betätigung der Aktion die definierten Nachrichten nacheinander verschickt werden.

Informationen zu rollierenden Nachrichten, siehe → *Rollierende Nachrichten*, Seite 89.

Tippen Sie auf **Weitere Nachrichten** , um eine weitere Nachricht für das **Eingangsmakro** zu konfigurieren.

2. Konfigurieren Sie das **Eingangsmakro**.

Die Einstellungen werden automatisch gespeichert.

11.1.1.2 Ausgangsmakros konfigurieren

Die Möglichkeiten für die Konfiguration eines **Ausgangsmakros** entsprechen den Möglichkeiten der Konfiguration von Ausgängen.

Informationen zur Konfiguration von Ausgängen, siehe → *Ausgänge konfigurieren, Seite 76*.

1. Tippen Sie auf den Namen des **Ausgangsmakros**, das Sie konfigurieren wollen.

Der Bildschirm zur Konfiguration des **Ausgangsmakros** wird angezeigt.

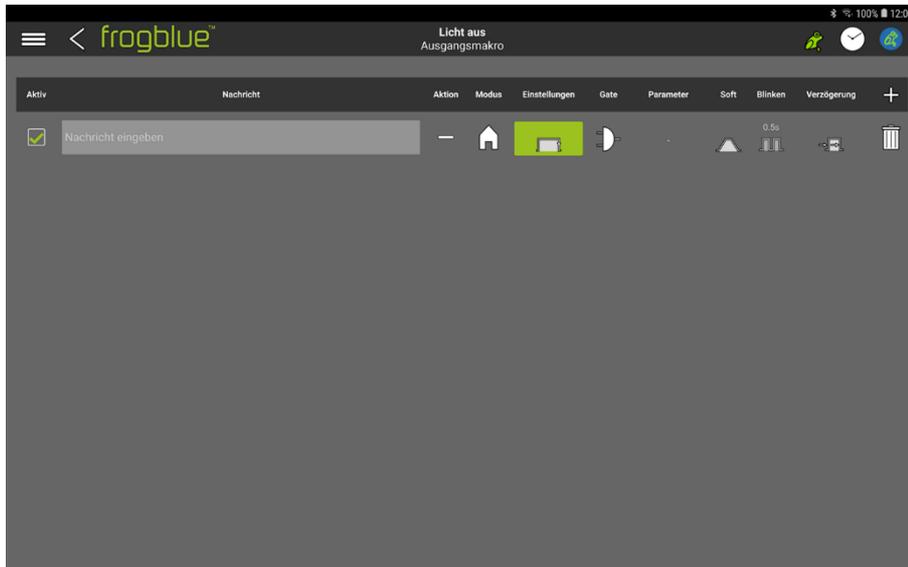


Abbildung: Bildschirm zur Konfiguration eines **Ausgangsmakros**.

Folgende Optionen stehen Ihnen für die Konfiguration einer Nachricht zur Verfügung:

Aktiv

Hier können Sie festlegen, ob die Nachricht für das **Ausgangsmakro** aktiv ist oder nicht.

Nachricht

Tippen Sie auf **Nachricht eingeben**, um eine Nachricht auszuwählen oder um eine Nachricht neu zu erstellen.

Informationen zur Erstellung von Nachrichten, siehe → *Anschluss und Nachricht auswählen, Seite 75*.

Aktion

Hier können Sie eine Aktion auswählen, die die die Nachricht triggert.

Informationen zu den möglichen Aktionen, siehe → *Aktion auswählen, Seite 44*.

Modus

Hier können Sie die Reichweite der Nachricht einstellen.

Informationen zur Reichweite von Nachrichten, siehe → *Reichweite konfigurieren, Seite 98*.

Einstellungen

Im **Zeitsteuerung** Dialogfenster können Sie Aktionen in Abhängigkeit von festgelegten Zeiten definieren.

Informationen zur **Zeitsteuerung**, siehe → *Zeitsteuerung, Seite 91*.

Gate

Über den **Gate/Zeit Editor** können Sie Logikfunktionen für Makros definieren.

Informationen zum **Gate/Zeit-Editor**, siehe → *Gate/Zeit-Editor, Seite 84*.

Parameter

Hier können Sie die Helligkeit und die Geschwindigkeit der Dimmung einstellen.

Soft

Im **Soft-Funktionen** Dialogfenster können Sie die Zeit einstellen, bis ein Gerät an- oder ausgeschaltet wird.

Informationen zur **Soft-Funktion**, siehe → *Soft-Funktion, Seite 92*.

Verzögerung

Im **Verzögerungsfunktionen** Dialogfenster können Sie eine Zeit einstellen, bis der Anschluss aktiviert oder deaktiviert wird.

Informationen zu **Verzögerungsfunktionen**, siehe → *Verzögerungsfunktion, Seite 92*.

Tippen Sie auf **Weitere Nachrichten** , um eine weitere Nachricht für das **Ausgangsmakro** zu konfigurieren.

2. Konfigurieren Sie das **Ausgangsmakro**.

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

11.1.2 Makros Eingängen und Ausgängen zuordnen

Eingangsmakros können Sie einem oder mehreren Eingängen von beliebig vielen Frogs zuordnen.
Ausgangsmakros können Sie einem oder mehreren Ausgängen von beliebig vielen Frogs zuordnen.

Sie können einem Eingang oder Ausgang mehrere Makros zuordnen.

Die Makros werden im **Konfiguration** Bildschirm den Eingängen und Ausgängen des ausgewählten Frogs zugeordnet.

1. Tippen Sie auf **Makro** 

Eine Auswahlliste der verfügbaren Makros wird angezeigt.



Abbildung: Für den Eingang **In a** steht das Eingangsmakro **Licht an** zur Auswahl.

2. Tippen Sie auf das Makro, das Sie dem Eingang oder Ausgang zuordnen wollen.
3. Tippen Sie auf den Bildschirm.

Das Makro wird für den Eingang oder Ausgang aktiviert.



Abbildung: Für den Eingang **In a** ist ein Eingangsmakro aktiviert.

4. Laden Sie die Gerätekonfiguration auf alle Frogs hoch, für die ein Makro aktiviert wurde.

11.2 Funktionsmakros anlegen und verwalten

Über Funktionsmakros können Konfigurationen von Eingängen und Ausgängen gespeichert und danach diese gezielt für weitere Frogs zur Verfügung gestellt werden. Im Gegensatz zu Makros, in denen Einstellungen für Eingänge und Ausgänge zentral definiert und mehreren Frogs zugeordnet werden, können über Funktionsmakros einzelne Frogs angesteuert werden.

Beispiel

In einem Bürokomplex werden in dessen Räume stets die gleichen Frogs zur Steuerung immer derselben Lichter verwendet. Es kann beispielsweise eine Zeitschaltung konfiguriert sein, die zu einem bestimmten Zeitpunkt das Licht automatisch herunterdimmt, bis es komplett ausgeschaltet ist.

Man möchte jetzt eine weitere Funktion hinzufügen, zum Beispiel, dass bei einem Doppelklick das Licht eine weitere Stunde brennt. Diese Funktion soll jedoch nur für ausgewählte Räume des Bürokomplexes zur Verfügung stehen. Dies kann dann über Funktionsmakros realisiert werden.

Funktionsmakros für Eingänge und Ausgänge können entweder direkt in der Konfiguration gespeichert werden oder sie können im Editor für Funktionsmakros erstellt werden.

11.2.1 Funktionsmakros in der Konfiguration speichern

Die Konfiguration eines Eingangs oder Ausgangs kann direkt in einem Funktionsmakro abgespeichert werden.

1. Konfigurieren Sie einen Eingang bzw. einen Ausgang.

Informationen zu erweiterten Konfigurationen für Eingänge und Ausgänge, siehe → *Erweiterte Konfigurationen für Eingänge und Ausgänge, Seite 83*.

2. Tippen Sie auf die ausgewählte Funktion, zum Beispiel **Taster - Dimmen**, und dann auf **Funktionsmakro** und **Speichern** 

Das **Als Funktionsmakro speichern** Dialogfenster wird angezeigt.

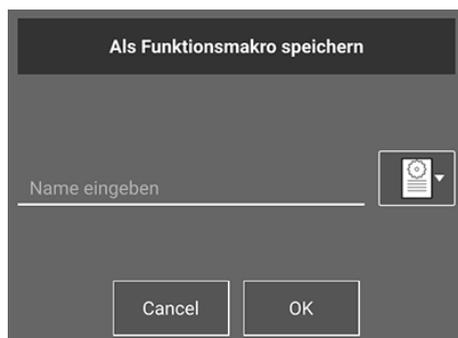


Abbildung: **Als Funktionsmakro speichern** Dialogfenster.

3. Geben Sie einen Namen für das Funktionsmakro ein und tippen Sie auf **OK**.

Das Funktionsmakro wird abgespeichert und im Funktionsmakros-Editor angezeigt.

11.2.2 Funktionsmakros im Editor erstellen

Sie können Funktionsmakros für Eingänge und Ausgänge definieren:

- **Eingangsfunktionsmakro:** Funktionsmakro für Eingänge.
- **Ausgangsfunktionsmakro:** Funktionsmakro für Ausgänge.

Eingangsfunktionsmakros können Sie nur Eingängen zuordnen. **Ausgangsfunktionsmakros** können Sie nur Ausgängen zuordnen.

Die Erstellung von **Eingangsfunktionsmakros** und **Ausgangsfunktionsmakros** unterscheidet sich nur in der Konfiguration für Eingänge und Ausgänge.

1. Tippen Sie auf **Menü** 
2. Tippen Sie auf **Makros & Systemsignale** und dann auf **Funktionsmakros**.

Der **Funktionsmakros** Bildschirm wird angezeigt.

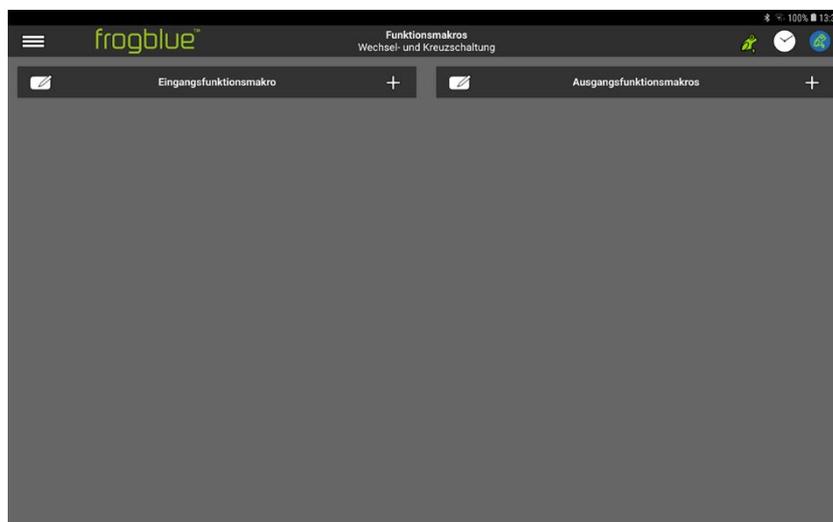


Abbildung: **Funktionsmakros** Bildschirm.

3. Tippen Sie auf **Eingangsfunktionsmakro** , wenn Sie ein Eingangsfunktionsmakro erstellen wollen.

Das **Eingangsfunktionsmakro hinzufügen** Dialogfenster wird angezeigt.

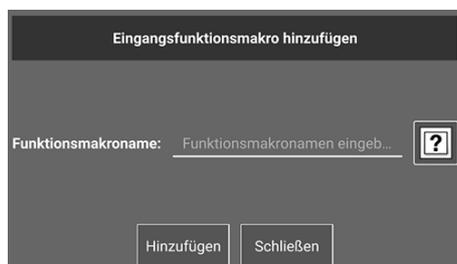


Abbildung: **Eingangsfunktionsmakro hinzufügen** Dialogfenster.

— oder —

4. Tippen Sie auf **Ausgangsfunktionsmakro** , wenn Sie ein Ausgangsfunktionsmakro erstellen wollen.

Das **Ausgangsfunktionsmakro hinzufügen** Dialogfenster wird angezeigt.

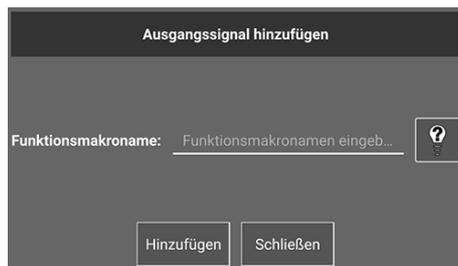


Abbildung: **Ausgangsfunktionsmakro hinzufügen** Dialogfenster.

5. Wählen Sie eine Funktion für einen Eingang oder einen Anschluss für einen Ausgang ?
6. Geben Sie einen Namen für das Funktionsmakro ein.
7. Tippen Sie auf **Hinzufügen**.
8. Tippen Sie auf **Schließen**.

Der Name des neu erstellten Funktionsmakros wird im **Funktionsmakros** Bildschirm angezeigt.

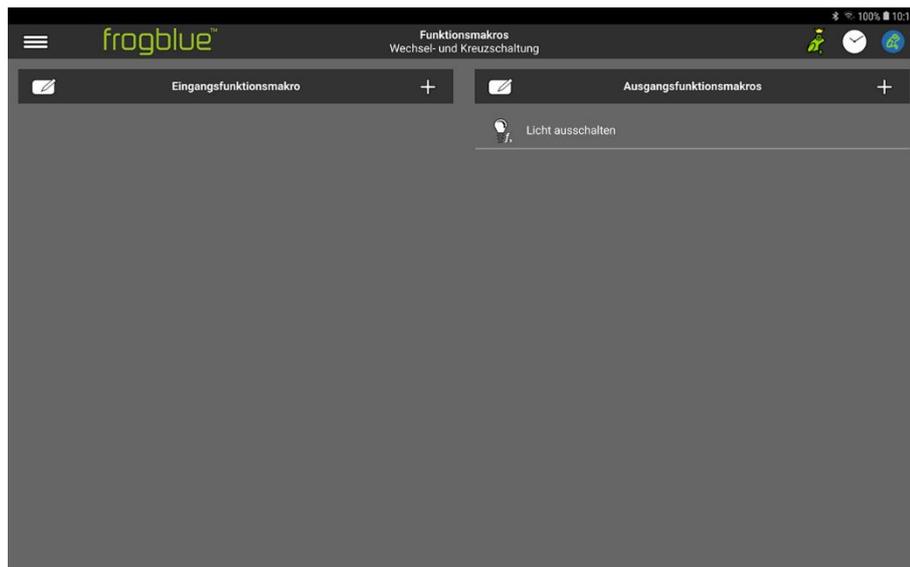


Abbildung: Neu erstelltes **Ausgangsfunktionsmakro** im **Funktionsmakros** Bildschirm.

Jetzt können Sie das Funktionsmakro konfigurieren.

Hinweis

Tippen Sie auf **Bearbeiten** , wenn Sie den Namen eines Funktionsmakros ändern wollen. Auch können Sie dann ein Funktionsmakro löschen.

11.2.2.1 Eingangsfunktionsmakro konfigurieren

Ein **Eingangsfunktionsmakro** wird wie ein **Eingangsmakro** konfiguriert.

Informationen zur Konfiguration ein Eingangsmakro, siehe → *Eingangsmakros konfigurieren, Seite 144.*

11.2.2.2 Ausgangsfunktionsmakro konfigurieren

Ein **Ausgangsfunktionsmakro** wird wie ein **Ausgangsmakro** konfiguriert.

Informationen zur Konfiguration ein Ausgangsmakro, siehe → *Ausgangsmakros konfigurieren, Seite 146*.

11.2.3 Funktionsmakro aktivieren

Funktionsmakros werden im **Konfiguration** Bildschirm in den Eingängen und Ausgängen des ausgewählten Frogs aktiviert.

1. Tippen Sie auf die Funktion oder den Anschluss, für den Sie ein Funktionsmakro aktivieren wollen.

Eine Auswahlliste der verfügbaren Funktionen (beim Eingang) oder der Anschlüsse (beim Ausgang) wird angezeigt.



Abbildung: Für den Ausgang **Out ~** steht das Ausgangsfunktionsmakro **Licht aus** zur Auswahl.

2. Tippen Sie auf das Funktionsmakro, das Sie aktivieren wollen.

. Das **Lade-Funktionsmakro** Dialogfenster wird angezeigt.

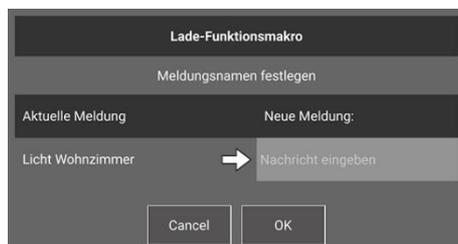


Abbildung: **Lade-Funktionsmakro** Dialogfenster.

3. Geben Sie einen Nachrichtenamen ein, für welche das Funktionsmakro aktiviert werden soll.

Mit dieser Nachricht können die Frogs, bei denen das Funktionsmakro aktiviert wurde, explizit angesteuert werden.

4. Tippen Sie auf **OK**.

Das Funktionsmakro wird für den Eingang oder Ausgang aktiviert.



Abbildung: Ausgang **Out ~** mit aktivierten Funktionsmakro.

5. Laden Sie die Gerätekonfiguration auf alle Frogs hoch, für die das Funktionsmakro aktiviert werden soll.

11.3 System-Signale anlegen und verwalten

Ein oder mehrere System-Signale werden zu einer System-Gruppe zusammengefasst, über die alle im frogblue-System konfigurierten Frogs gleichzeitig gesteuert werden können. Somit kann ein System-Signal nur in Verbindung mit einer System-Gruppe verwendet werden. In einer System-Gruppe wird ein System-Signal anhand des Nachrichtennamens identifiziert.

Informationen zu System-Gruppen, siehe → *System-Gruppen anlegen und verwalten, Seite 156*.

Sie können System-Signale für Eingänge und Ausgänge definieren:

- **Eingangssignal:** System-Signale für Eingänge.
- **Ausgangssignal:** System-Signale für Ausgänge.

Eingangssignale können Sie nur Eingängen zuordnen. **Ausgangssignale** können Sie nur Ausgängen zuordnen.

Einige typische System-Signale sind bereits in der **frogProject** App definiert und können aktiviert werden.

11.3.1 System-Signale erstellen

Die Erstellung von **Eingangssignalen** und **Ausgangssignalen** unterscheidet sich nur in der Konfiguration der System-Signale. Für die Erstellung eines System-Signals bis zur eigentlichen Konfiguration sind identische Schritte notwendig.

1. Tippen Sie auf **Menü** ☰
2. Tippen Sie auf **Makros & Systemsignale** und dann auf **System-Signale**.

Der **System-Signale** Bildschirm wird angezeigt.

Typische und häufig genutzte System-Signale, wie zum Beispiel **Zentral**, **Tür öffnen** und **Panik**, werden bereits standardmäßig in der **frogProject** App zur Verfügung gestellt.

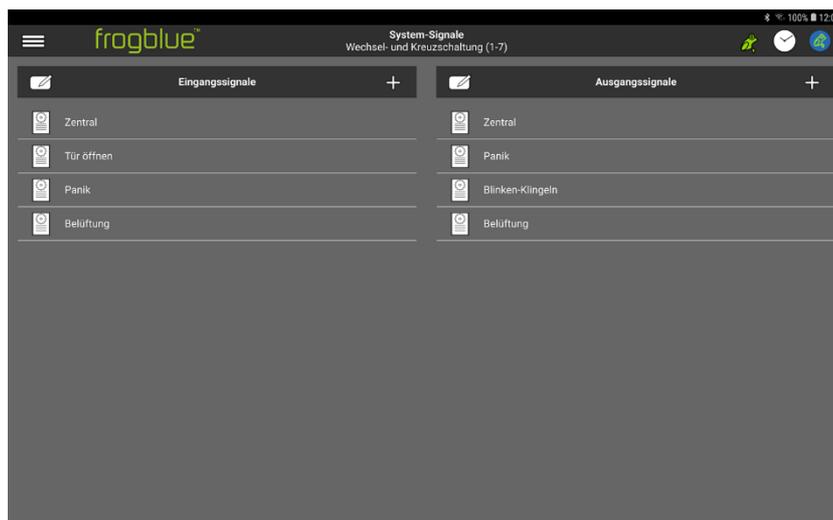


Abbildung: **System-Signale** Bildschirm.

3. Tippen Sie auf **Eingangssignale** ⛶, wenn Sie ein **Eingangssignal** erstellen wollen.

Das **Eingangssignal hinzufügen** Dialogfenster wird angezeigt.

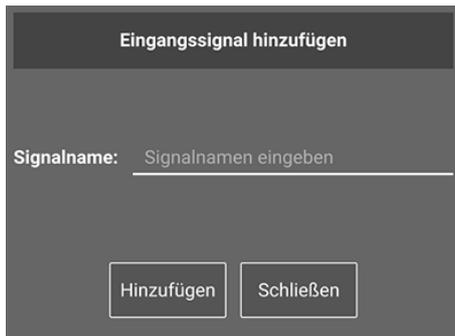


Abbildung: **Eingangssignal hinzufügen** Dialogfenster.

— oder —

4. Tippen Sie auf **Ausgangssignale** , wenn Sie ein **Ausgangssignal** erstellen wollen.

Das **Ausgangssignal hinzufügen** Dialogfenster wird angezeigt.

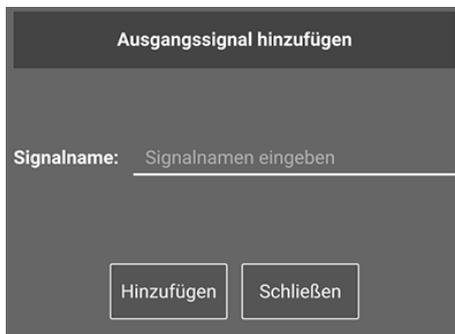


Abbildung: **Ausgangssignal hinzufügen** Dialogfenster.

5. Geben Sie in **Signalname** einen Namen für das System-Signal ein.
6. Tippen Sie auf das **Hinzufügen**.
7. Tippen Sie auf **Schließen**.

Der Name des neu erstellten System-Signals wird im **System-Signale** Bildschirm angezeigt.

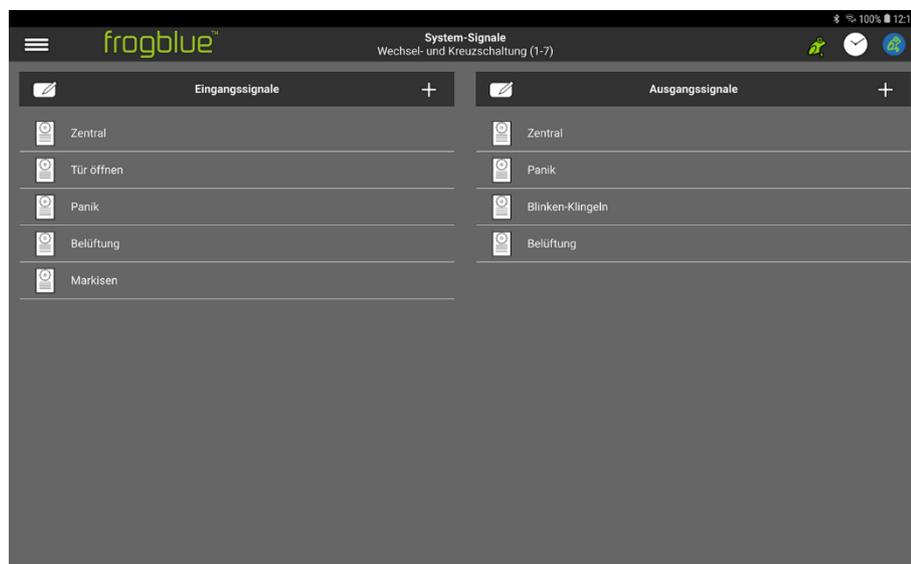


Abbildung: Neu erstelltes **Eingangssignal** im **System-Signale** Bildschirm.

Jetzt können Sie das System-Signal konfigurieren.

Hinweis

Tippen Sie auf **Bearbeiten** , wenn Sie den Namen eines System-Signals ändern wollen. Auch können Sie dann ein System-Signal löschen.

11.3.1.1 Eingangssignal konfigurieren

Ein **Eingangssignal** wird wie ein **Eingangsmakro** konfiguriert.

Informationen zur Konfiguration ein Eingangsmakro, siehe → *Eingangsmakros konfigurieren, Seite 144.*

11.3.1.2 Ausgangssignal konfigurieren

Ein **Ausgangssignal** wird wie ein **Ausgangsmakro** konfiguriert.

Informationen zur Konfiguration ein Ausgangsmakro, siehe → *Ausgangsmakros konfigurieren, Seite 146.*

11.4 System-Gruppen anlegen und verwalten

Mit System-Gruppen können Sie zentrale Schaltungen realisieren, wie zum Beispiel ein zentrales Anschalten und Ausschalten für alle Geräte. Eine System-Gruppe setzt sich aus einem oder mehreren System-Signalen zusammen.

Sie können System-Gruppen für Eingänge und Ausgänge definieren:

- **Eingangsgruppen:** System-Gruppen für Eingänge.
- **Ausgangsgruppen:** System-Gruppen für Ausgänge.

Eingangsgruppen können Sie nur Eingängen zuordnen. **Ausgangsgruppen** können Sie nur Ausgängen zuordnen.

Einige typische System-Signale, die Sie zu einer System-Gruppe zusammenfassen können, sind bereits in der **frogProject** App definiert und können aktiviert werden.

11.4.1 System-Gruppen erstellen

Die Erstellung von **Eingangsgruppen** und **Ausgangsgruppen** unterscheidet sich nur in der Konfiguration der System-Signale. Für die Erstellung einer System-Gruppe bis zur eigentlichen Konfiguration sind identische Schritte notwendig.

1. Tippen Sie auf **Menü** 
2. Tippen Sie auf **Makros & Systemsignale** und dann auf **System-Gruppen**.

Der **System-Gruppen** Bildschirm wird angezeigt.

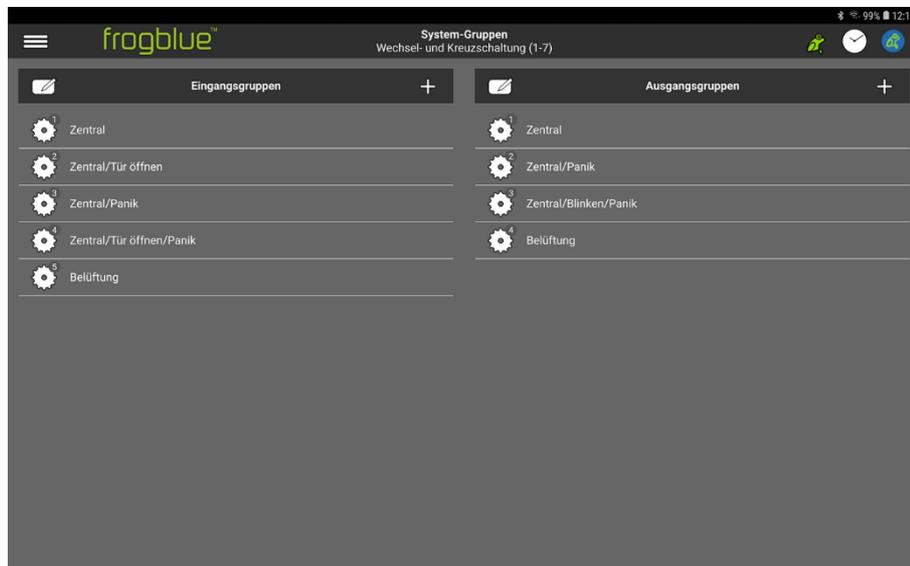


Abbildung: **System-Gruppen** Bildschirm.

3. Tippen Sie auf **Eingangsgruppen** , wenn Sie eine **Eingangsgruppe** erstellen wollen.
Das **Eingangsgruppe hinzufügen** Dialogfenster wird angezeigt.

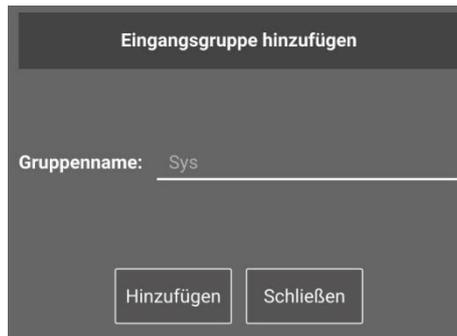


Abbildung: **Eingangsgruppe hinzufügen** Dialogfenster.

— oder —

3. Tippen Sie auf das **Ausgangsgruppen** Pluszeichen \oplus , wenn Sie eine **Ausgangsgruppe** erstellen wollen.

Das **Ausgangsgruppe hinzufügen** Dialogfenster wird angezeigt.

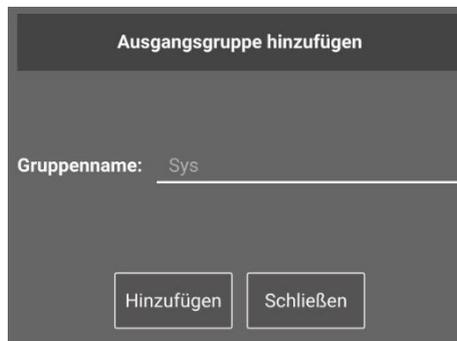


Abbildung: **Ausgangsgruppe hinzufügen** Dialogfenster.

4. Geben Sie in **Gruppenname** einen Namen für die System-Gruppe ein.
5. Tippen Sie auf **Hinzufügen**.
6. Tippen Sie auf den **Schließen**.

Der Name der System-Gruppe wird im **System-Gruppen** Bildschirm angezeigt.

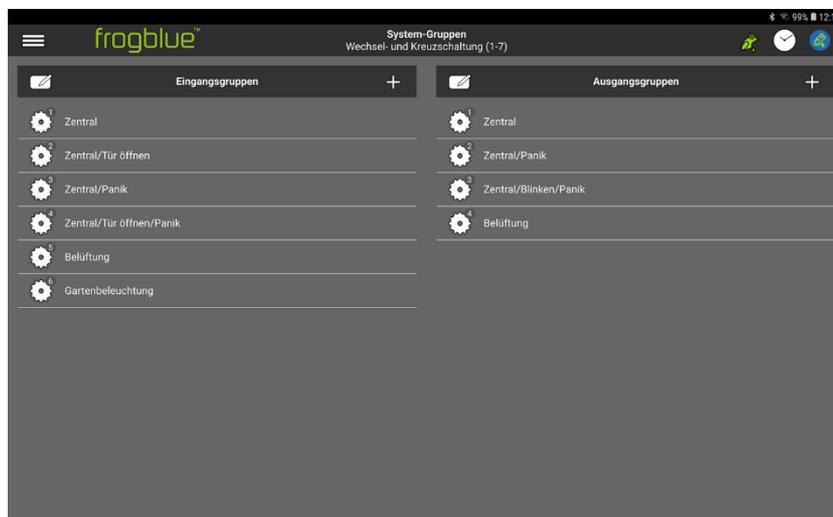


Abbildung: Neu erstellte **Eingangsgruppe** im **System-Gruppen** Bildschirm.

Jetzt können Sie die System-Gruppe konfigurieren.

Hinweis

Tippen Sie auf **Bearbeiten** , wenn Sie den Namen einer System-Gruppe ändern wollen. Auch können Sie dann eine System-Gruppe löschen.

11.4.1.1 Eingangsgruppe konfigurieren

Eine **Eingangsgruppe** wird wie ein **Eingangsmakro** konfiguriert. Informationen zur Konfiguration ein Eingangsmakro, siehe → *Eingangsmakros konfigurieren, Seite 144.*

11.4.1.2 Ausgangsgruppe konfigurieren

Eine **Ausgangsgruppe** wird wie ein **Ausgangsmakro** konfiguriert. Informationen zur Konfiguration ein Ausgangsmakro, siehe → *Ausgangsmakros konfigurieren, Seite 146.*

11.4.2 System-Gruppen Eingängen und Ausgängen zuordnen

Eingangsgruppen können Sie einem Eingang oder mehreren Eingängen von beliebig vielen Frogs zuordnen. **Ausgangsgruppen** können Sie einem Ausgang oder mehreren Ausgängen von beliebig vielen Frogs zuordnen.

Die System-Gruppen werden im Konfigurationsbereich des **Konfiguration** Bildschirms in den Eingängen und Ausgängen aktiviert.

1. Tippen Sie auf **System-Gruppe** 

Eine Auswahlliste der verfügbaren System-Gruppen wird angezeigt.



Abbildung: Für den Eingang **In a** steht zum Beispiel die System-Gruppe **Gartenbeleuchtung** zur Auswahl.

2. Tippen Sie auf die System-Gruppe, die Sie in dem Eingang oder Ausgang aktivieren wollen.
3. Tippen Sie auf den Bildschirm.

Die System-Gruppe wird für den gewählten Eingang oder Ausgang aktiviert.

Hinweis

Für jeden Eingang und Ausgang kann maximal eine System-Gruppe aktiviert werden.

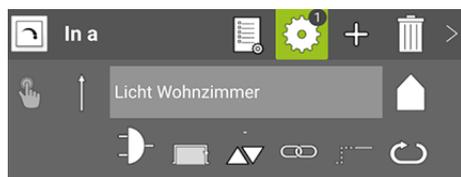


Abbildung: Für den Eingang **In a** ist eine System-Gruppe aktiviert (gekennzeichnet durch 1).

Die System-Gruppe ist für den gewählten Eingang oder Ausgang aktiviert.

11.5 Dimmkurven erstellen und verwalten

Die Einstellungen für eine Dimmkurve, die einmal für eine Beleuchtungseinheit definiert wurden, können abgespeichert werden und auf andere Beleuchtungseinheiten angewendet werden.

11.5.1 Dimmkurve erstellen

Sie können eine Dimmkurve direkt in den erweiterten Einstellungen für Ausgänge erstellen (siehe → *Erweiterte Einstellungen für Ausgänge, Seite 100*) oder im Dimmkurven-Editor.

1. Tippen Sie auf **Menü** 
2. Tippen Sie auf **Makros & Systemsignale** und dann auf **Dimmkurve**.

Der **Dimmkurven** Bildschirm wird angezeigt.

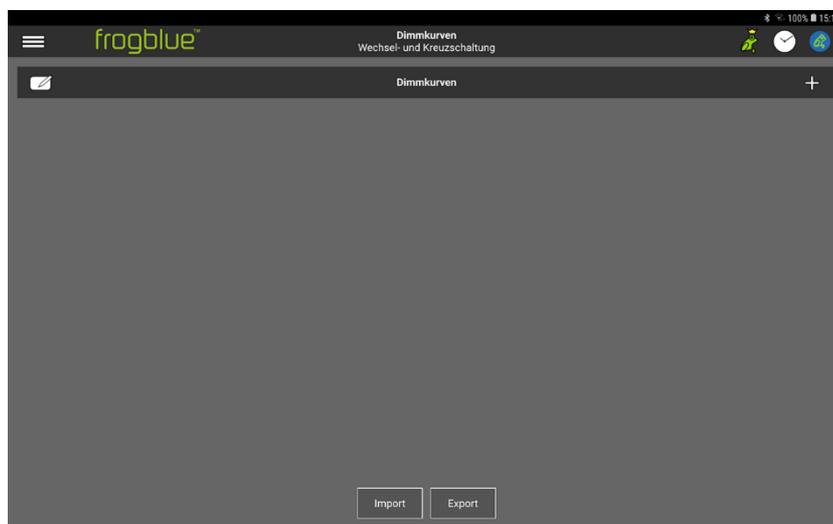


Abbildung: **Dimmkurven** Bildschirm.

3. Tippen Sie auf 

Das **Dimmkurve hinzufügen** Dialogfenster wird angezeigt.

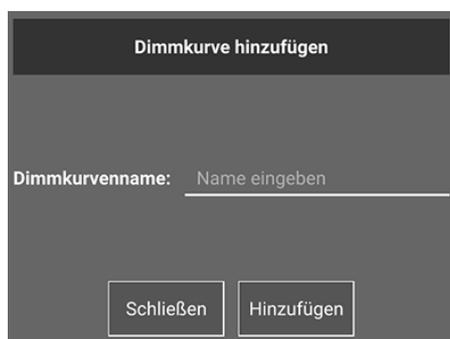


Abbildung: **Dimmkurve hinzufügen** Dialogfenster.

4. Geben Sie in **Dimmkurvenname** einen Namen für die Dimmkurve ein.
5. Tippen Sie auf **Hinzufügen**.

Der Name der neu erstellten Dimmkurve wird im **Dimmkurven** Bildschirm angezeigt.

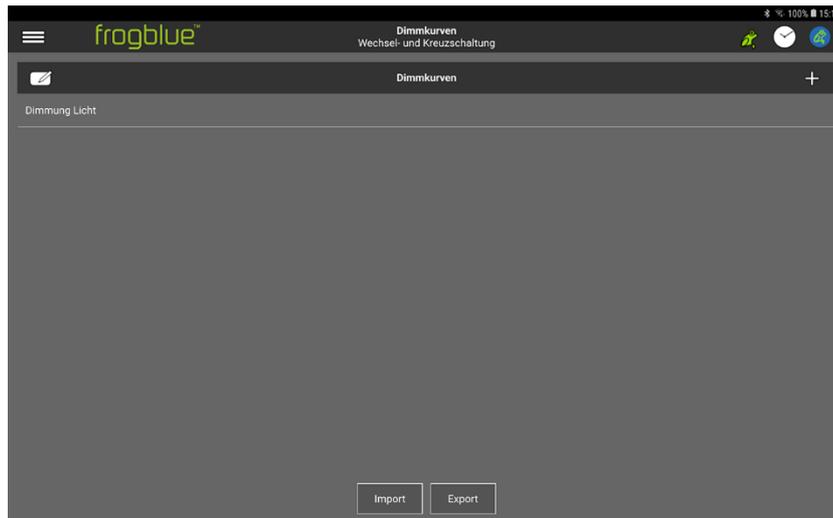


Abbildung: **Dimmkurven** Bildschirm mit einer Dimmkurve

6. Tippen Sie auf den Namen der Dimmkurve, um diese zu konfigurieren.

Der **Dimmkurven-Editor** wird angezeigt.

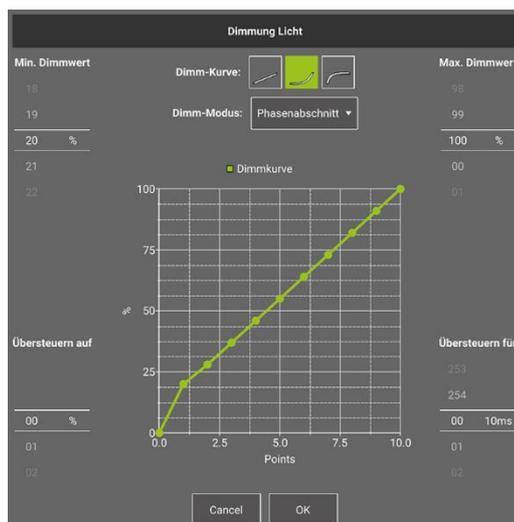


Abbildung: **Dimmkurven-Editor**.

Informationen zur Konfiguration einer Dimmkurve im **Dimmkurven-Editor**, siehe → *Erweiterte Einstellungen für Ausgänge, Seite 100*.

11.5.2 Dimmkurven importieren und exportieren

Dimmkurven, die in einem anderen Projekt erstellt worden sind, können in das aktuelle Projekt importiert werden. Tippen Sie dazu im **Dimmkurven** Bildschirm auf **Import**. In dem dann angezeigten Fenster können Sie die Dimmkurven auswählen, die Sie importieren wollen.

Ebenso können Sie Dimmkurven des aktuellen Projekts für andere Projekte zur Verfügung stellen, indem sie diese exportieren. Tippen Sie dazu im **Dimmkurven** Bildschirm auf die Dimmkurven, die Sie exportieren wollen und tippen Sie danach auf **Export**. In dem dann angezeigten Fenster vergeben Sie der Exportdatei einen Namen und speichern diese ab.

12 Nachrichten

In diesem Kapitel erhalten Sie Informationen zu folgenden Themen:

- ✓ Nachrichten-Zentrum
Hier können die im Projekt verwendeten Nachrichten verwaltet werden.
- ✓ Nachrichtenlogger
Hier werden die Nachrichten angezeigt, die im frogblue-System versendet werden.
- ✓ Nachrichtenverkehr
Hier wird das Aufkommen der Nachrichten im frogblue-System angezeigt.
- ✓ Zeitmeldungen
Hier werden die Zeitmeldungen angezeigt, die unter anderem vom Zeitserver versendet werden.
- ✓ Unbekannte Meldungen
Hier werden Meldungen aufgelistet, die nicht im Projekt verwendet werden, aber dennoch erkannt werden.
- ✓ Unbekannte Frogs
Hier werden Geräte aufgelistet, die nicht im Projekt verwendet werden, aber dennoch erkannt werden.

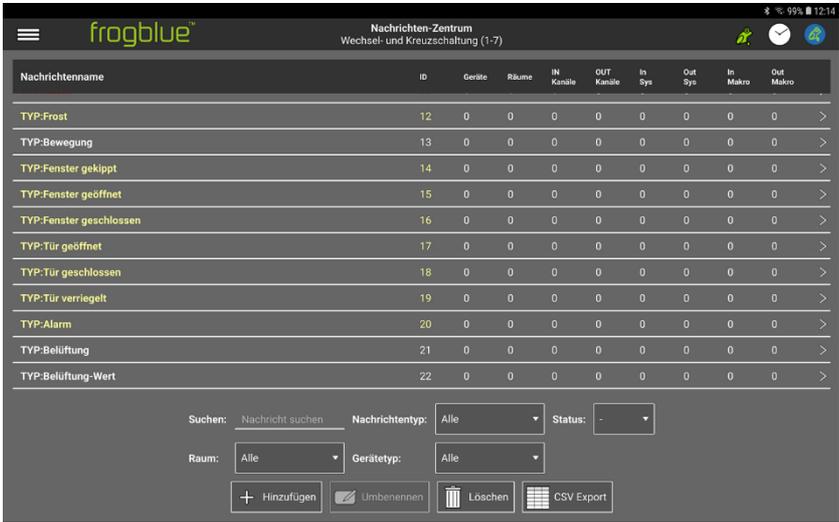
12.1 Nachrichten-Zentrum

Im **Nachrichten-Zentrum** erhalten Sie einen Überblick über alle Nachrichten, die im frogblue-System verwendet werden. Zusätzlich stehen Ihnen folgende Funktionen zur Verfügung:

- ✓ neue Nachrichten hinzufügen,
- ✓ Nachrichten umbenennen,
- ✓ unbenutzte Nachrichten löschen,
- ✓ Nachrichten in eine CSV-Datei exportieren.

1. Tippen Sie auf **Menü** 
2. Tippen Sie auf **Nachrichten** und dann auf **Nachrichten-Zentrum**.

Der **Nachrichten-Zentrum** Bildschirm wird angezeigt.



Nachrichtenname	ID	Geräte	Räume	IN Kanäle	OUT Kanäle	In Sys	Out Sys	In Makro	Out Makro
TYP:Frost	12	0	0	0	0	0	0	0	0
TYP:Bewegung	13	0	0	0	0	0	0	0	0
TYP:Fenster gekippt	14	0	0	0	0	0	0	0	0
TYP:Fenster geöffnet	15	0	0	0	0	0	0	0	0
TYP:Fenster geschlossen	16	0	0	0	0	0	0	0	0
TYP:Tür geöffnet	17	0	0	0	0	0	0	0	0
TYP:Tür geschlossen	18	0	0	0	0	0	0	0	0
TYP:Tür verriegelt	19	0	0	0	0	0	0	0	0
TYP:Alarm	20	0	0	0	0	0	0	0	0
TYP:Belüftung	21	0	0	0	0	0	0	0	0
TYP:Belüftung-Wert	22	0	0	0	0	0	0	0	0

Suchen: Nachricht suchen Nachrichtentyp: Alle Status: -

Raum: Alle Gerätetyp: Alle

+ Hinzufügen Umbenennen Löschen CSV Export

Abbildung: **Nachrichten-Zentrum** Bildschirm.

Mit folgenden Optionen können Sie im **Nachrichten-Zentrum** Nachrichten suchen und filtern:

Suchen: Hier können Sie nach Nachrichten suchen.

Nachrichtentyp: Hier können Sie nach Nachrichtentypen filtern.

Status: Hier können Sie nach Status-Nachrichten filtern.

Raum: Hier können Sie nach Nachrichten filtern, die sich auf einen Raum beziehen.

Gerätetyp: Hier können Sie nach Frogtypen filtern.

Hinweis

Wenn Sie auf den rechten Pfeil zu einer Nachricht tippen, wird angezeigt, in welchem Raum die Nachricht verwendet wird.

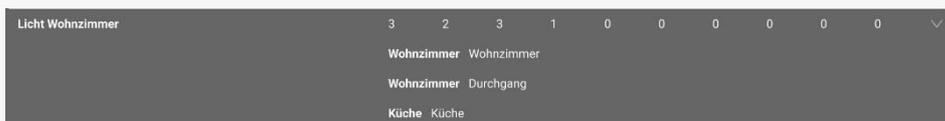


Abbildung: Die Nachricht **Licht Wohnzimmer** wird in den Räumen **Wohnzimmer** und **Durchgang** verwendet.

Neue Nachricht hinzufügen

Im **Nachrichtentem-Zentrum** können Sie normale Nachrichten und Statusnachrichten hinzufügen, die Sie später Eingängen und Ausgängen von Frogs zuordnen können.

1. Tippen Sie auf **Hinzufügen**.

Das **Nachricht** Dialogfenster wird angezeigt.

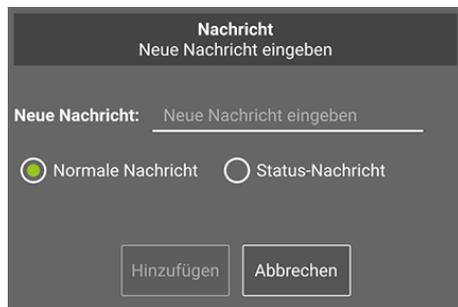


Abbildung: **Nachricht** Dialogfenster zum Erstellen einer neuen Nachricht.

2. Geben Sie in **Neue Nachricht eingeben** den Namen einer Nachricht ein.
3. Wählen Sie zwischen einer **Normale Nachricht** und einer **Status-Nachricht**.
4. Tippen Sie auf **Hinzufügen**.

Die Nachricht wird erstellt und im **Nachrichten-Zentrum** angezeigt.

Nachricht umbenennen

Im **Nachrichten-Zentrum** können Sie Nachrichten umbenennen. Wenn die Nachricht bereits Eingängen und Ausgängen zugeordnet ist, wird sie dort automatisch umbenannt.

1. Tippen Sie im **Nachrichten-Zentrum** auf die Nachricht, die Sie umbenennen wollen.

Die Nachricht wird markiert.

2. Tippen Sie auf **Umbenennen**.

Das **Nachricht umbenennen** Dialogfenster wird angezeigt.

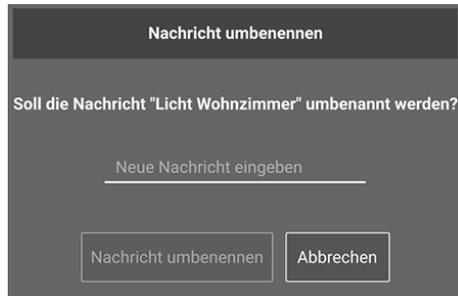


Abbildung: **Nachricht umbenennen** Dialogfenster zum Umbenennen einer neuen Nachricht.

3. Geben Sie in **Neue Nachricht eingeben** den neuen Namen der Nachricht ein.
4. Tippen Sie auf **Nachricht umbenennen**.

Die umbenannte Nachricht wird im **Nachrichten-Zentrum** angezeigt.

Unbenutzte Nachrichten löschen

Im **Nachrichten-Zentrum** können Sie alle Nachrichten löschen, die im frogblue-System nicht oder nicht mehr verwendet werden.

1. Tippen Sie auf **Löschen**.

Das **Nachrichten löschen** Dialogfenster wird angezeigt.

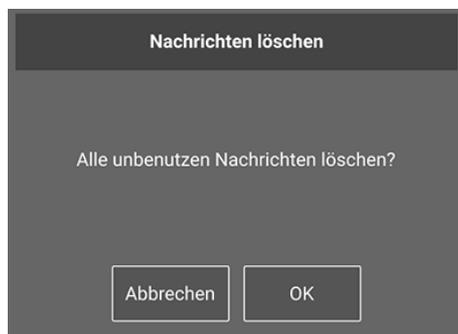


Abbildung: **Nachrichten löschen** Dialogfenster zum Löschen unbenutzter Nachrichten.

2. Tippen Sie auf **OK**.

Sämtliche unbenutzten Nachrichten werden gelöscht.

Die vom frogblue-System vordefinierten Nachrichten werden nicht gelöscht.

Nachrichten exportieren

Die im **Nachrichten-Zentrum** aufgelisteten Nachrichten können Sie in eine CSV-Datei exportieren.

1. Tippen Sie auf **CSV Export**.

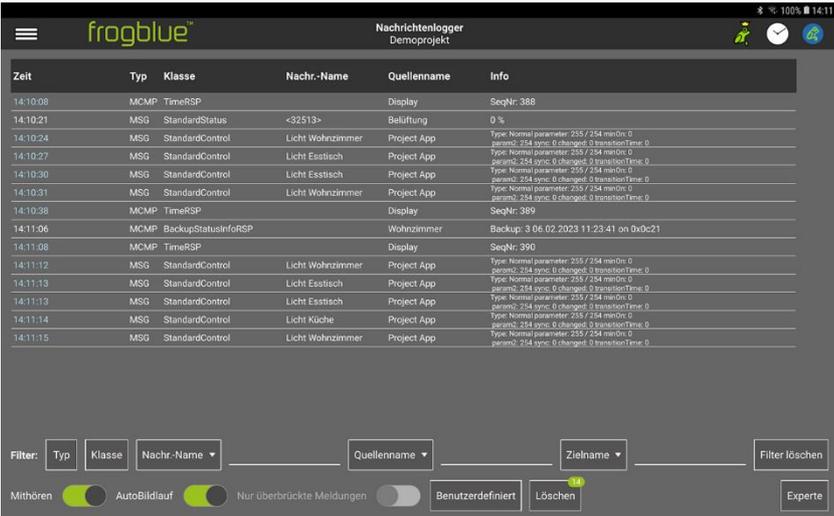
Die CSV-Datei wird im **Documents/Sheets** Verzeichnis abgelegt. Der Dateiname enthält den Namen des Projekts sowie die Kennzeichnung **Messages** und einen Datumsstempel, zum Beispiel: fb_Mustermann_Messages_190509_145516.csv.

12.2 Nachrichtenlogger

Über den **Nachrichtenlogger** können Sie alle Bluetooth®-Nachrichten, die im frogblue-System versendet werden, mitverfolgen. Damit können Sie überprüfen, ob Nachrichten tatsächlich wie erwartet, versendet werden.

1. Tippen Sie auf **Menü** 
2. Tippen Sie auf **Nachrichten** und dann auf **Nachrichtenlogger**.

Der **Nachrichtenlogger** Bildschirm wird angezeigt.



Zeit	Typ	Klasse	Nachr.-Name	Quellenname	Info
14:10:08	MCMP	TimeRSP		Display	SeqNr: 388
14:10:21	MSG	StandardStatus	<32513>	Belüftung	0 %
14:10:24	MSG	StandardControl	Licht Wohnzimmer	Project App	Type: Normal parameter: 255 / 254 minOn: 0 param0: 254 sync: 0 changed: 0 transitionTime: 0
14:10:27	MSG	StandardControl	Licht Esstisch	Project App	Type: Normal parameter: 255 / 254 minOn: 0 param0: 254 sync: 0 changed: 0 transitionTime: 0
14:10:30	MSG	StandardControl	Licht Esstisch	Project App	Type: Normal parameter: 255 / 254 minOn: 0 param0: 254 sync: 0 changed: 0 transitionTime: 0
14:10:31	MSG	StandardControl	Licht Wohnzimmer	Project App	Type: Normal parameter: 255 / 254 minOn: 0 param0: 254 sync: 0 changed: 0 transitionTime: 0
14:10:38	MCMP	TimeRSP		Display	SeqNr: 389
14:11:06	MCMP	BackupStatusInfoRSP		Wohnzimmer	Backup: 3 06.02.2023 11:23:41 on 0x0c21
14:11:08	MCMP	TimeRSP		Display	SeqNr: 390
14:11:12	MSG	StandardControl	Licht Wohnzimmer	Project App	Type: Normal parameter: 255 / 254 minOn: 0 param0: 254 sync: 0 changed: 0 transitionTime: 0
14:11:13	MSG	StandardControl	Licht Esstisch	Project App	Type: Normal parameter: 255 / 254 minOn: 0 param0: 254 sync: 0 changed: 0 transitionTime: 0
14:11:13	MSG	StandardControl	Licht Esstisch	Project App	Type: Normal parameter: 255 / 254 minOn: 0 param0: 254 sync: 0 changed: 0 transitionTime: 0
14:11:14	MSG	StandardControl	Licht Küche	Project App	Type: Normal parameter: 255 / 254 minOn: 0 param0: 254 sync: 0 changed: 0 transitionTime: 0
14:11:15	MSG	StandardControl	Licht Wohnzimmer	Project App	Type: Normal parameter: 255 / 254 minOn: 0 param0: 254 sync: 0 changed: 0 transitionTime: 0

Filter: Typ Klasse Nachr.-Name Quellenname Zielname Filter löschen

Mithören AutoBildlauf Nur überbrückte Meldungen Benutzerdefiniert Löschen Experte

Abbildung: **Nachrichtenlogger** Bildschirm.

3. Aktivieren Sie **Mithören**, um sich alle im frogblue-System versendeten Bluetooth®-Nachrichten anzeigen zu lassen.

Die aufgezeichneten Bluetooth®-Nachrichten können Sie nach verschiedenen Kriterien filtern.

Hinweis

Die Daten können Sie in eine CSV-Datei exportieren. Tippen Sie auf **Experte** und dann auf **CSV Export**. Die CSV-Datei ist für den frogblue Support sehr nützlich.

12.3 Nachrichtenverkehr

Im **Nachrichtenverkehr** Bildschirm wird das Volumen der versendeten Nachrichten im frogblue-System grafisch dargestellt. Damit können Sie beispielsweise ein ungewöhnlich hohes Nachrichtenaufkommen identifizieren.

1. Tippen Sie auf **Menü** 
2. Tippen Sie auf **Nachrichten** und dann auf **Nachrichtenverkehr**.

Der **Nachrichtenverkehr** Bildschirm wird angezeigt.

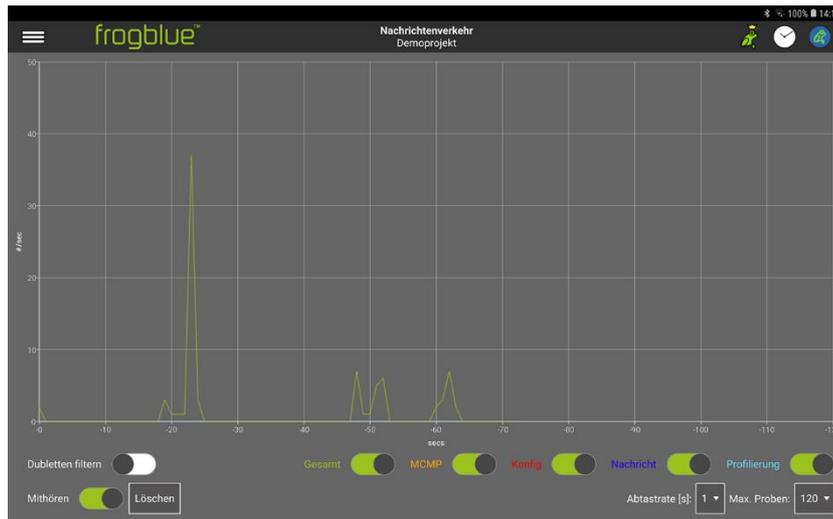


Abbildung: **Nachrichtenverkehr** Bildschirm.

3. Aktivieren Sie **Mithören**, um sich das Volumen der im frogblue-System versendeten Bluetooth®-Nachrichten anzeigen zu lassen.

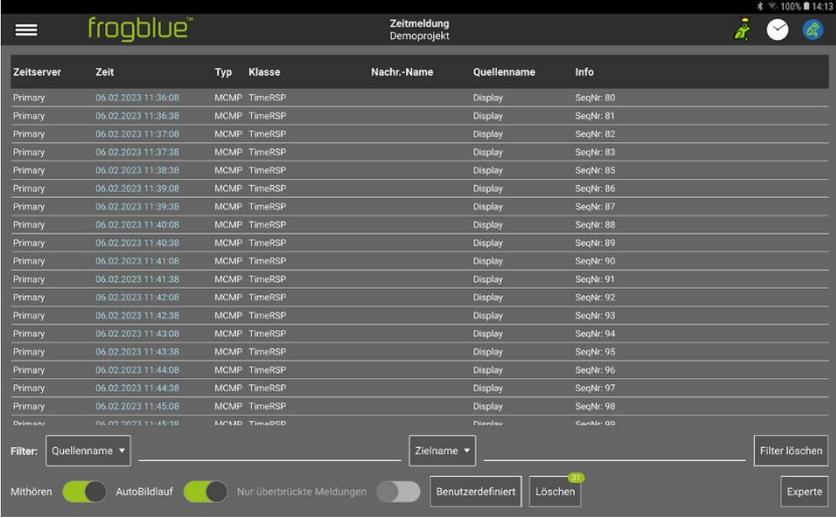
12.4 Zeitmeldung

Im **Zeitverkehr** Bildschirm können Sie sich alle Zeitmeldungen, zum Beispiel die des Zeitservers, anzeigen lassen, die im frogblue-System versendet wurden.

Zeit ist eine sehr wichtige Ressource und dient als Messkriterium innerhalb des frogblue-Systems für die Zuverlässigkeit und Integrität.

1. Tippen Sie auf **Menü** 
2. Tippen Sie auf **Nachrichten** und dann auf **Zeitmeldung**.

Der **Zeitmeldung** Bildschirm wird angezeigt.



Zeitserver	Zeit	Typ	Klasse	Nachr.-Name	Quellenname	Info
Primary	06.02.2023 11:36:08	MCMP	TimeRSP		Display	SeqNr: 80
Primary	06.02.2023 11:36:38	MCMP	TimeRSP		Display	SeqNr: 81
Primary	06.02.2023 11:37:08	MCMP	TimeRSP		Display	SeqNr: 82
Primary	06.02.2023 11:37:38	MCMP	TimeRSP		Display	SeqNr: 83
Primary	06.02.2023 11:38:08	MCMP	TimeRSP		Display	SeqNr: 85
Primary	06.02.2023 11:39:08	MCMP	TimeRSP		Display	SeqNr: 86
Primary	06.02.2023 11:39:38	MCMP	TimeRSP		Display	SeqNr: 87
Primary	06.02.2023 11:40:08	MCMP	TimeRSP		Display	SeqNr: 88
Primary	06.02.2023 11:40:38	MCMP	TimeRSP		Display	SeqNr: 89
Primary	06.02.2023 11:41:08	MCMP	TimeRSP		Display	SeqNr: 90
Primary	06.02.2023 11:41:38	MCMP	TimeRSP		Display	SeqNr: 91
Primary	06.02.2023 11:42:08	MCMP	TimeRSP		Display	SeqNr: 92
Primary	06.02.2023 11:42:38	MCMP	TimeRSP		Display	SeqNr: 93
Primary	06.02.2023 11:43:08	MCMP	TimeRSP		Display	SeqNr: 94
Primary	06.02.2023 11:43:38	MCMP	TimeRSP		Display	SeqNr: 95
Primary	06.02.2023 11:44:08	MCMP	TimeRSP		Display	SeqNr: 96
Primary	06.02.2023 11:44:38	MCMP	TimeRSP		Display	SeqNr: 97
Primary	06.02.2023 11:45:08	MCMP	TimeRSP		Display	SeqNr: 98
Demovs	06.02.2023 11:45:38	MCMP	TimeRSP	Pfeilbau	Cache: 00	

Abbildung: **Zeitmeldung** Bildschirm.

3. Aktivieren Sie **Mithören**, um sich alle im frogblue-System versendeten Zeitmeldungen anzeigen zu lassen.

12.5 Unbekannte Meldungen

Im **Unbekannte Meldungen** Bildschirm werden Nachrichten aufgelistet, die nicht im Projekt konfiguriert bzw. nicht im Nachrichtenzentrum aufgeführt sind, aber dennoch erkannt werden. Damit können unter anderem Geräte identifiziert werden, die fehlerhaft konfiguriert wurden.

1. Tippen Sie auf **Menü** 
2. Tippen Sie auf **Nachrichten** und dann auf **Unbekannte Meldungen**.

Der **Unbekannte Meldungen** Bildschirm wird angezeigt.

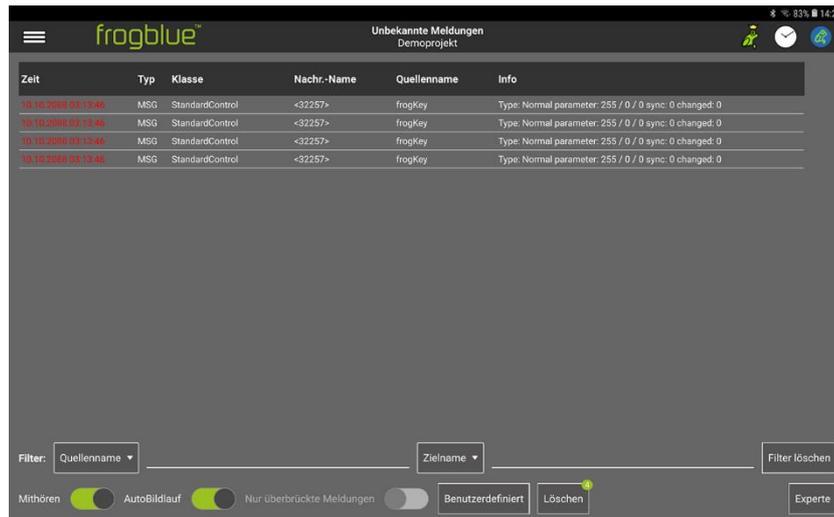


Abbildung: **Unbekannte Meldungen** Bildschirm.

3. Aktivieren Sie **Mithören**, um sich alle identifizierten unbekanntes Meldungen anzeigen zu lassen.

12.6 Unbekannte Frogs

Im **Unbekannte Frogs** Bildschirm werden Geräte aufgelistet, die nicht im Projekt konfiguriert sind, aber dennoch erkannt werden. Damit können unter anderem auch Geräte identifiziert werden, die fehlerhaft konfiguriert wurden.

Unbekannte Frogs

Unbekannte Frogs können beispielsweise dann angezeigt werden, wenn auf einem Tablet A ein Projekt konfiguriert wurde und danach auf einem anderen Tablet B das Projekt weiter konfiguriert und dort ein neuer Frog hinzugefügt wird. Wird danach wieder mit Tablet A weitergearbeitet, so wird der neu hinzugefügte Frog erkannt, aber als „unbekannt“ gekennzeichnet.

Wenn gelöschte Geräte nicht auf Werkseinstellungen zurückgesetzt werden, können diese ebenfalls als unbekannte Frogs angezeigt werden, da diese weiterhin für das Projekt gültige Einstellungen gespeichert haben.

1. Tippen Sie auf **Menü** 
2. Tippen Sie auf **Nachrichten** und dann auf **Unbekannte Frogs**.

Der **Unbekannte Frogs** Bildschirm wird angezeigt.

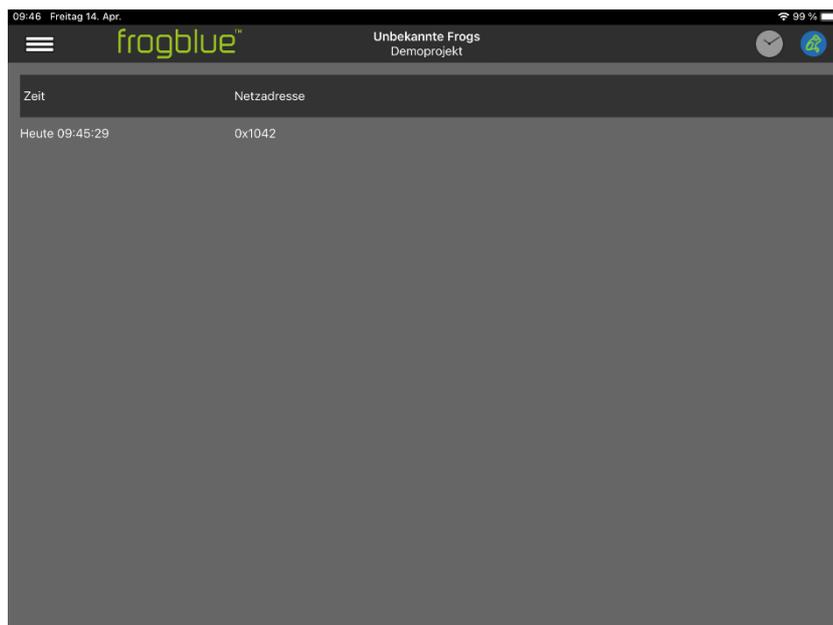


Abbildung: **Unbekannte Frogs** Bildschirm.

13 Schnellanleitungen

Dieses Kapitel enthält Schnellanleitungen zu folgenden Themen:

- ✓ Einen Frog zu einem Projekt hinzufügen und einem Raum zuordnen.
- ✓ Kreuzschaltung, Wechselschaltung und Zentral An/Aus für Wohnzimmer, Küche und Essecke.
- ✓ Zeitsteuerung für Kinderzimmer mit Dimmen.
- ✓ Türsteuerung mit einem zusätzlichen optischen Signal.
- ✓ Türen und Fenster überwachen.

Die ersten beiden Schnellanleitungen bauen aufeinander auf.

Hier lernen Sie die Gerätekonfigurationstabellen kennen, mit deren Hilfe Sie Gerätekonfigurationen für größere Projekte durchführen können.

13.1 Einen Frog zu einem Projekt hinzufügen und einem Raum zuordnen

Das folgende Beispiel zeigt, wie Sie einen frogDim1-3 zu einem Projekt hinzufügen und einem Raum zuordnen können. Zudem vergeben Sie dem Frog einen Namen.

Das Ergebnis der einzelnen Schritte wird in einer Gerätekonfigurationstabelle zusammengefasst.

Die durchgeführte Gerätekonfiguration ist der erste Schritt für die Realisierung einer Wechsel- und Kreuzschaltung, wie sie in der Schnellanleitung im nächsten Abschnitt vorgestellt wird

→ *Wechselschaltung, Kreuzschaltung und Zentral Ein/Aus, Seite 178.*

- ✓ Ein Projekt wurde bereits angelegt oder geladen und der Frog wird mit Spannung versorgt. Informationen zum Erstellen von Projekten erhalten Sie im Abschnitt → *Projekte verwalten, Seite 47.*

1. Starten Sie die **frogProject** App und öffnen Sie ein neues Projekt.

Der **Konfiguration** Bildschirm wird angezeigt.



Abbildung: **Konfiguration** Bildschirm der **frogProject** App mit der Geräteliste, der Icon-Zeile und der Fußzeile.

2. Tippen Sie in der Geräteliste auf **Hinzufügen** 

Das **Hinzufügen** Dialogfenster wird angezeigt.



Abbildung: **Hinzufügen** Dialogfenster.

3. Tippen Sie auf **Gerät suchen** 

Das **Geräte** Dialogfenster wird angezeigt.

Alle Frogs, die noch mit den Werkseinstellungen konfiguriert sind und zu denen eine Bluetooth®-Verbindung besteht, werden angezeigt.

Mit dem **Filter** können Sie auswählen, welche Geräte angezeigt werden sollen:

Neue Geräte: Zeigt alle Frogs an, die keinem Projekt zugeordnet sind oder die noch mit Werkseinstellungen konfiguriert sind.

Andere Geräte: Zeigt alle Frogs an, die bereits anderen Projekten zugeordnet sind.

Alle Geräte: Zeigt alle erreichbaren Geräte an.

In diesem Beispiel wird der angeschlossene frogDim1-3 angezeigt.

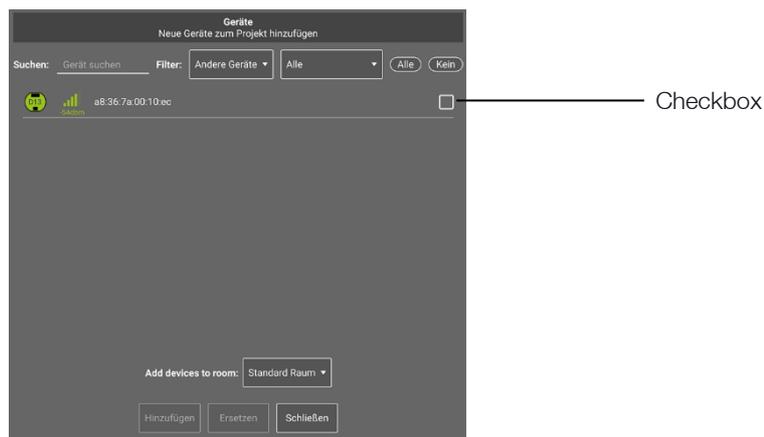


Abbildung: Das **Geräte** Dialogfenster zeigt einen angeschlossenen frogDim1-3 an.

4. Tippen Sie auf die Checkbox für den frogDim1-3.

Die aktivierte Checkbox erhält ein Häkchen.

5. Tippen Sie auf **Hinzufügen**.
6. Tippen Sie auf **Schließen**.

Der hinzugefügte Frog wird in der Geräteliste angezeigt.



Abbildung: Der hinzugefügte Frog in der Geräteliste.

7. Tippen Sie in der Geräteliste auf das Frog-Symbol, um den Frog zu konfigurieren.

Der Anzeigebereich und der Konfigurationsbereich werden angezeigt.



Abbildung: Anzeigebereich und Konfigurationsbereich.

Als nächstes wird der Frog einem Raum zugeordnet.

8. Tippen Sie in der Geräteliste auf **Hinzufügen** 

Das **Hinzufügen** Dialogfenster wird angezeigt.



Abbildung: **Hinzufügen** Dialogfenster.

9. Tippen Sie auf **Raum hinzufügen** 

Das **Neuer Raum** Dialogfenster wird angezeigt und die Tastatur eingeblendet.

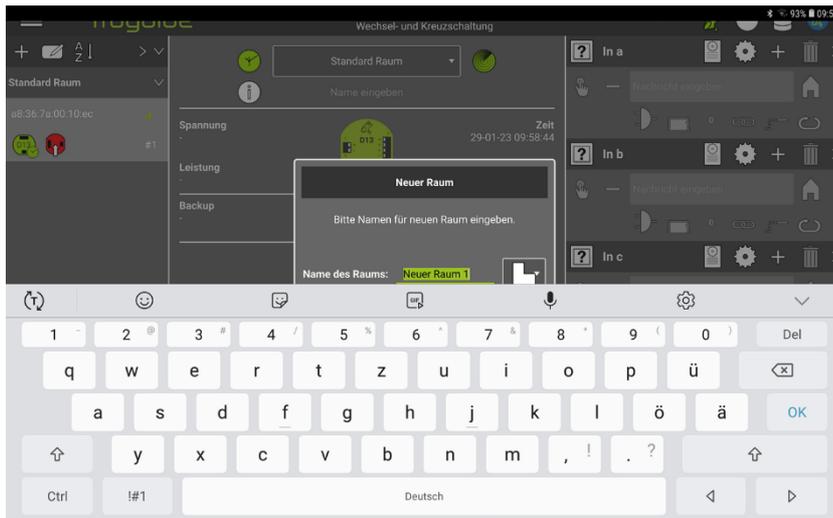


Abbildung: Eingblendete Tastatur zur Eingabe eines Namens für einen Raum.

Sie können dem Raum einen neuen Namen vergeben, indem Sie den Text **Neuer Raum** ersetzen oder einen Standardraumnamen auswählen.

10. Geben Sie über die Tastatur einen Namen ein, wie zum Beispiel **Wohnzimmer**.

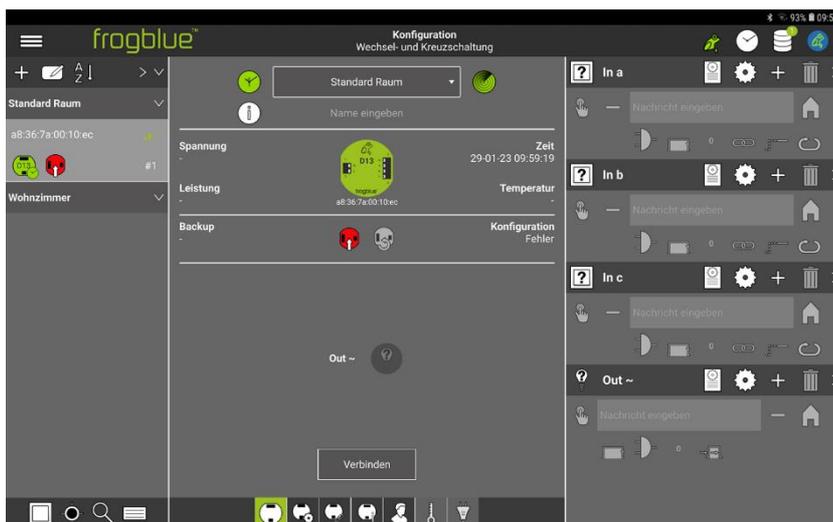


Abbildung: Der Frog und das Label **Wohnzimmer** in der Geräteliste.

In der Geräteliste wird der Frog und der Raum **Wohnzimmer** aufgelistet.

11. Tippen Sie im Anzeigenbereich in der Auswahlliste auf **Standard Raum**.

Die Einträge der Auswahlliste werden angezeigt.

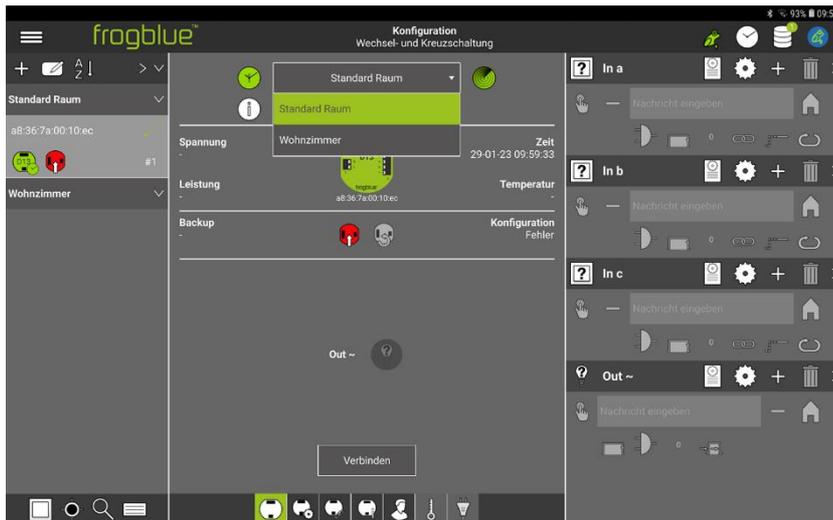


Abbildung: Auswahlliste zur Auswahl des Raums im Anzeigenbereich.

12. Tippen Sie in der Auswahlliste auf **Wohnzimmer**.

Der Frog wird dem Raum **Wohnzimmer** zugeordnet.

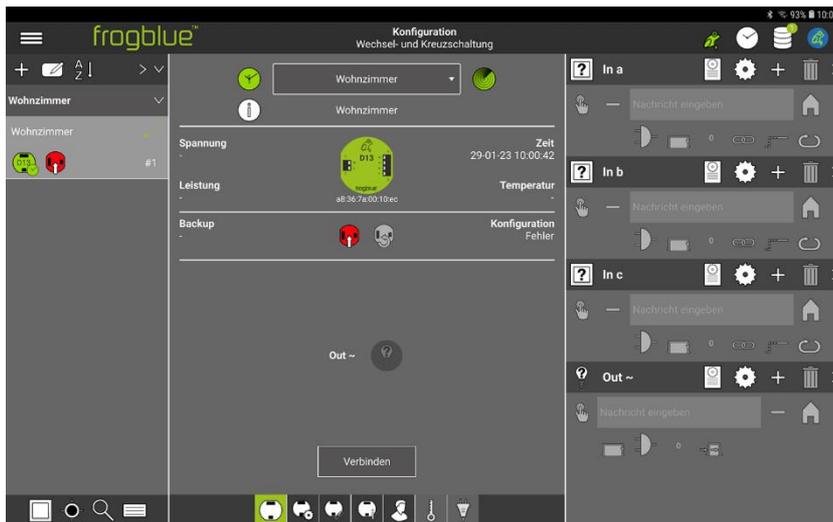


Abbildung: Der Frog ist dem Raum **Wohnzimmer** zugeordnet.

Als nächstes wird dem Frog ein Name vergeben.

13. Tippen Sie im Anzeigenbereich auf das **Name eingeben** Feld.

Die Tastatur wird eingeblendet.

Name eingeben
Feld

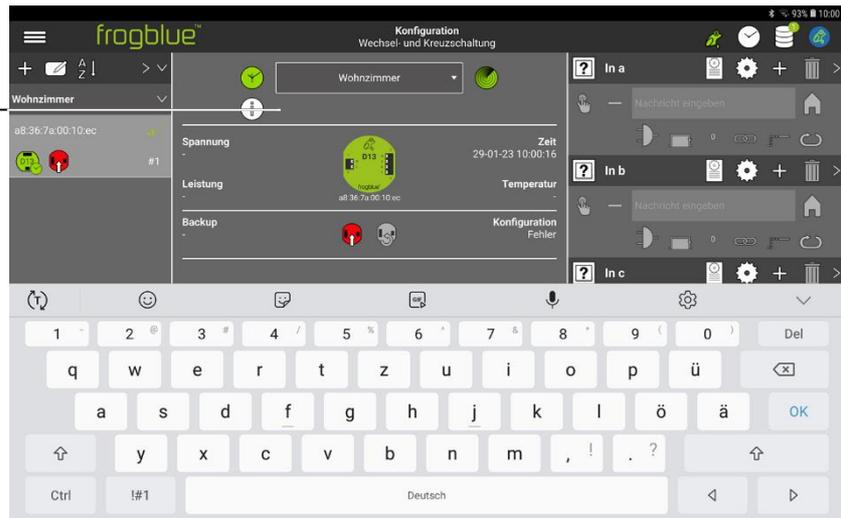


Abbildung: Eingebildete Tastatur zur Eingabe eines Namens in das **Name eingeben** Feld.

14. Geben Sie über die Tastatur den Namen für den Frog ein, zum Beispiel **Wohnzimmer**.

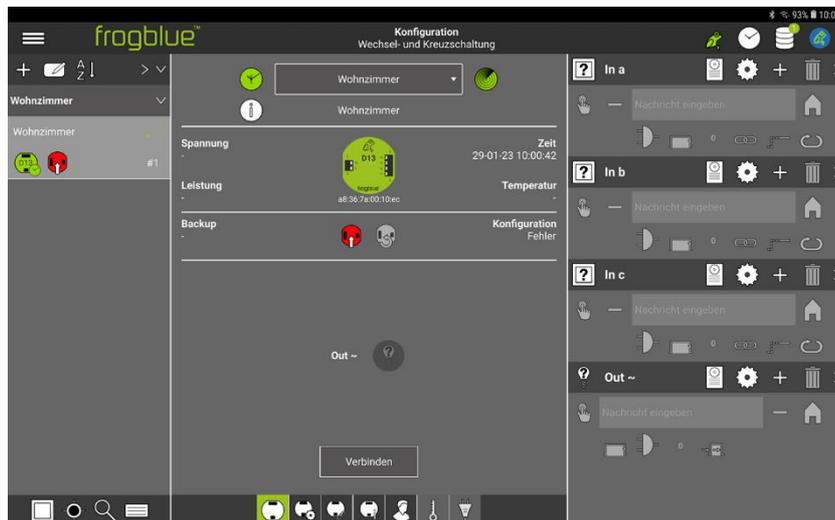


Abbildung: Ein frogDim1-3 mit dem Namen **Wohnzimmer** ist dem Raum **Wohnzimmer** zugeordnet.

Das Ergebnis der Gerätekonfiguration ist in einer Gerätekonfigurationstabelle zusammenfasst:

frogDim1-3

Name	Wohnzimmer
Zugeordneter Raum	Wohnzimmer

Damit ist die Gerätekonfiguration abgeschlossen. Die Gerätekonfiguration wird in der **frogProject** App automatisch gesichert.

Damit die Gerätekonfiguration auf dem Frog wirksam wird, muss diese auf den Frog geladen werden.

1. Tippen Sie in der Frogansicht im Anzeigenbereich auf **Verbinden**.

Eine Bluetooth®-Verbindung wird zu dem Frog aufgebaut.

Ist eine Bluetooth®-Verbindung aufgebaut, wird die Schaltfläche in **Trennen** umbenannt.

2. Tippen Sie auf **Konfiguration sichern** 

Die Änderungen werden in den entsprechenden Frog geladen und gesichert.

13.2 Wechselschaltung, Kreuzschaltung und Zentral Ein/Aus

In diesem Abschnitt werden folgende Konfigurationen vorgestellt:

- ✓ Wechselschaltung im Wohnzimmer und Essecke
- ✓ Kreuzschaltung für Wohnzimmer, Essecke und Küche
- ✓ Zentral Ein/Aus

13.2.1 Wechselschaltung im Wohnzimmer

Für eine Wechselschaltung im Wohnzimmer werden zwei frogDim1-3 konfiguriert. Der eine Frog befindet sich im Eingang des Wohnzimmers, der andere im Durchgang zur Küche.

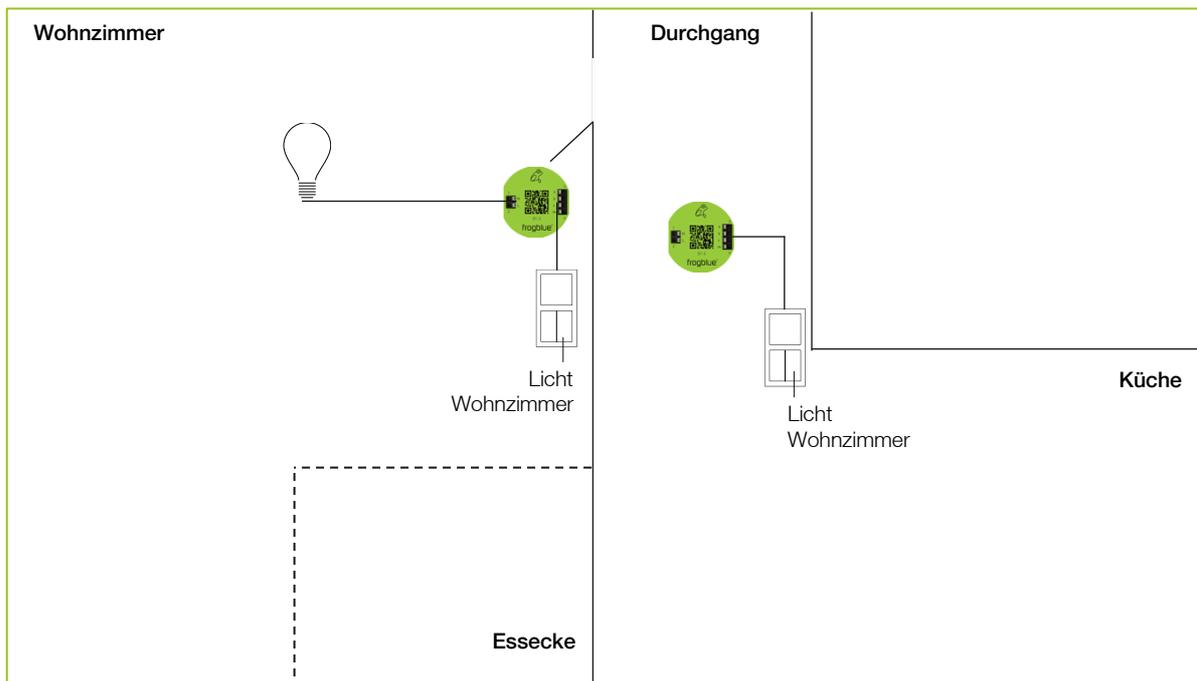


Abbildung: Ein frogDim1-3 im Wohnzimmer, ein frogDim1-3 im Durchgang zur Küche.

Die folgenden Gerätekonfigurationen wurden bereits durchgeführt:

frogDim1-3

Name	Wohnzimmer
Zugeordneter Raum	Wohnzimmer

frogDim1-3

Name	Durchgang
Zugeordneter Raum	Wohnzimmer

Informationen zum Hinzufügen von Frogs und dem Zuordnen von Frogs zu Räumen erhalten Sie in der Schnellanleitung → *Einen Frog zu einem Projekt hinzufügen und einem Raum zuordnen, Seite 172.*

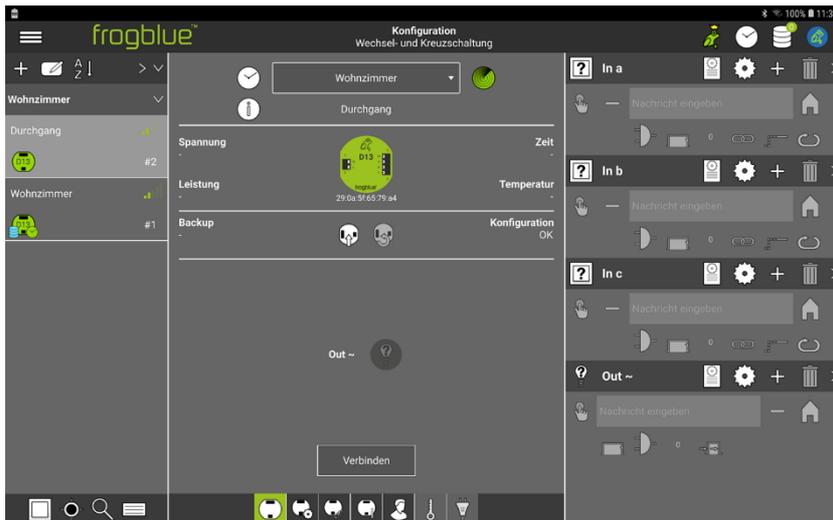


Abbildung: Zwei frogDim1-3 in der Geräteliste.

Zuerst wird im Frog **Wohnzimmer** der Eingang **In a** mit dem Ausgang **Out ~** über die Nachricht **Licht Wohnzimmer** verbunden.

1. Tippen Sie im Eingang **In a** auf 



Abbildung: Eingang **In a**.

Eine gruppierte Auswahl an Taster und Funktionen wird angezeigt.

2. Tippen Sie auf **Licht** und dann auf **Taster-Dimmen** 

Der ausgewählte Taster wird im Eingang **In a** angezeigt.



Abbildung: Eingang **In a** mit dem Taster **Taster-Dimmen**.

Die Aktion **Klick**  wird automatisch ausgewählt.

Als nächstes wird für den Ausgang **Out ~** ein Anschluss konfiguriert.

3. Tippen Sie im Ausgang **Out ~** auf 



Abbildung: Ausgang **Out ~**.

Eine gruppierte Auswahl an Anschlüssen und Verbrauchern wird angezeigt.

4. Tippen Sie auf **Licht** und dann auf **Dimmbares Licht** 



Abbildung: Ausgang **Out ~** mit dem Anschluss **Dimmbares Licht**.

Die Aktion **Umschalten**  wird automatisch ausgewählt.

Jetzt werden der Eingang **In a** und der Ausgang **Out ~** über die Nachricht **Licht Wohnzimmer** miteinander verbunden.

5. Geben Sie für den Eingang **In a** in **Nachricht eingeben** den Namen **Licht Wohnzimmer** ein.

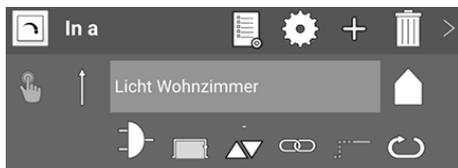


Abbildung: Eingang **In a** mit der Nachricht **Licht Wohnzimmer**.

6. Geben Sie für den Ausgang **Out ~** in **Nachricht eingeben** ebenfalls den Namen **Licht Wohnzimmer** ein.

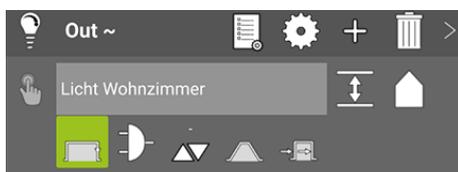


Abbildung: Ausgang **Out ~** mit der Nachricht **Licht Wohnzimmer**.

Hinweis

Bereits definierte Nachrichten können Sie in **Nachricht eingeben** über die Autovervollständigung schneller eingeben.

Geben Sie beispielsweise **Lic** ein, so wird die Nachricht **Licht Wohnzimmer** vorgeschlagen.

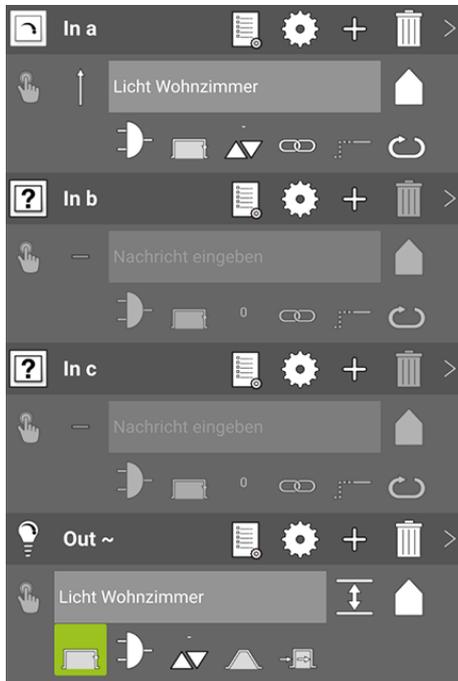


Abbildung: Die Nachricht **Licht Wohnzimmer** für den Eingang **In a** und den Ausgang **Out ~**.

Damit ist folgende Gerätekonfiguration für den Frog **Wohnzimmer** durchgeführt worden (in folgender Tabelle grau markiert):

frogDim1-3

Name	Wohnzimmer
Zugeordneter Raum	Wohnzimmer
In a	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Wohnzimmer
Aktion	Klick
Out ~	
Anschluss	Dimmbares Licht
Nachricht	Licht Wohnzimmer
Aktion	Umschalten

- Laden Sie die Gerätekonfiguration auf den Frog **Wohnzimmer**.

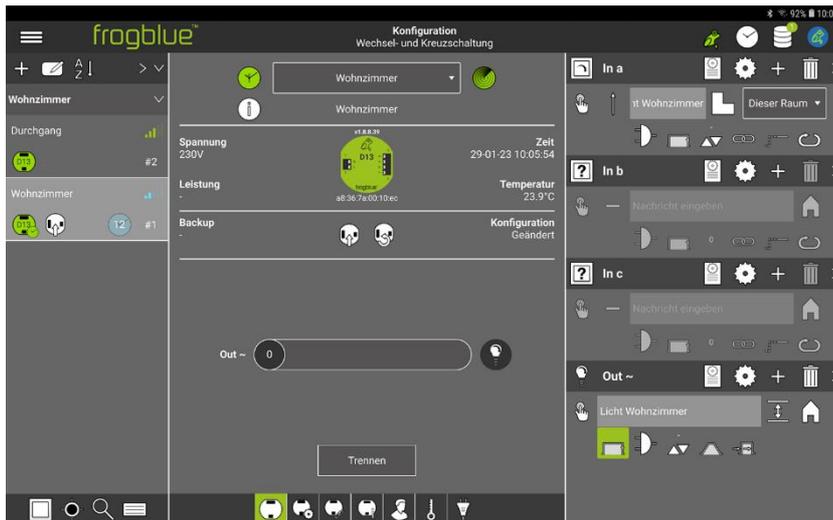


Abbildung: Die Nachricht **Licht Wohnzimmer** für den Eingang **In a** und dem Ausgang **Out ~**.

Um eine Wechselschaltung zu realisieren, wird dem Eingang des Frogs **Durchgang** die gleiche Nachricht **Licht Wohnzimmer** zugeordnet, die im Eingang **In a** des Frogs **Wohnzimmer** bereits definiert wurde.

1. Konfigurieren Sie dazu für den Frog **Durchgang** folgende Einstellungen (in folgender Tabelle grau markiert):

frogDim1-3

Name	Durchgang
Zugeordneter Raum	Wohnzimmer
In a	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Wohnzimmer
Aktion	Klick

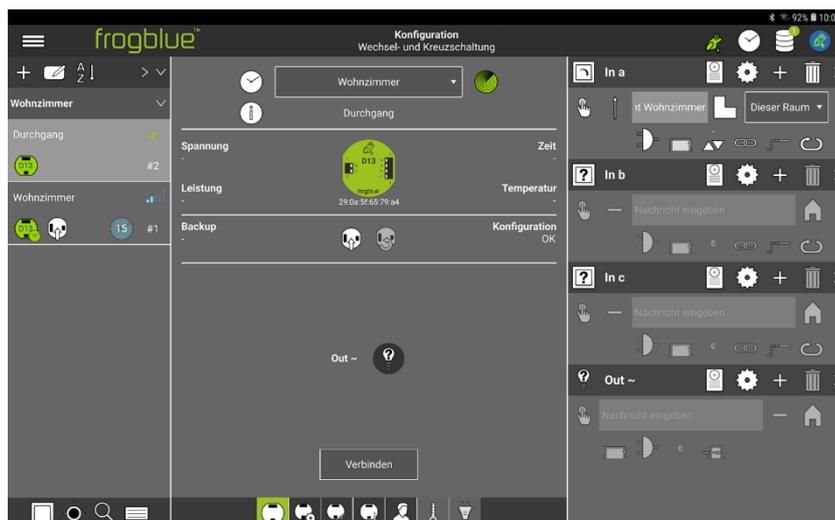


Abbildung: Die Nachricht **Licht Wohnzimmer** im Eingang **In a** für den Frog **Durchgang**.

2. Laden Sie die Gerätekonfiguration auf den Frog **Durchgang**.

13.2.2 Kreuzschaltung für Wohnzimmer, Essecke und Küche

Zunächst wird der Wechselschaltung eine Beleuchtung in einer Essecke hinzugefügt. Die Essecke befindet sich im Wohnzimmer.

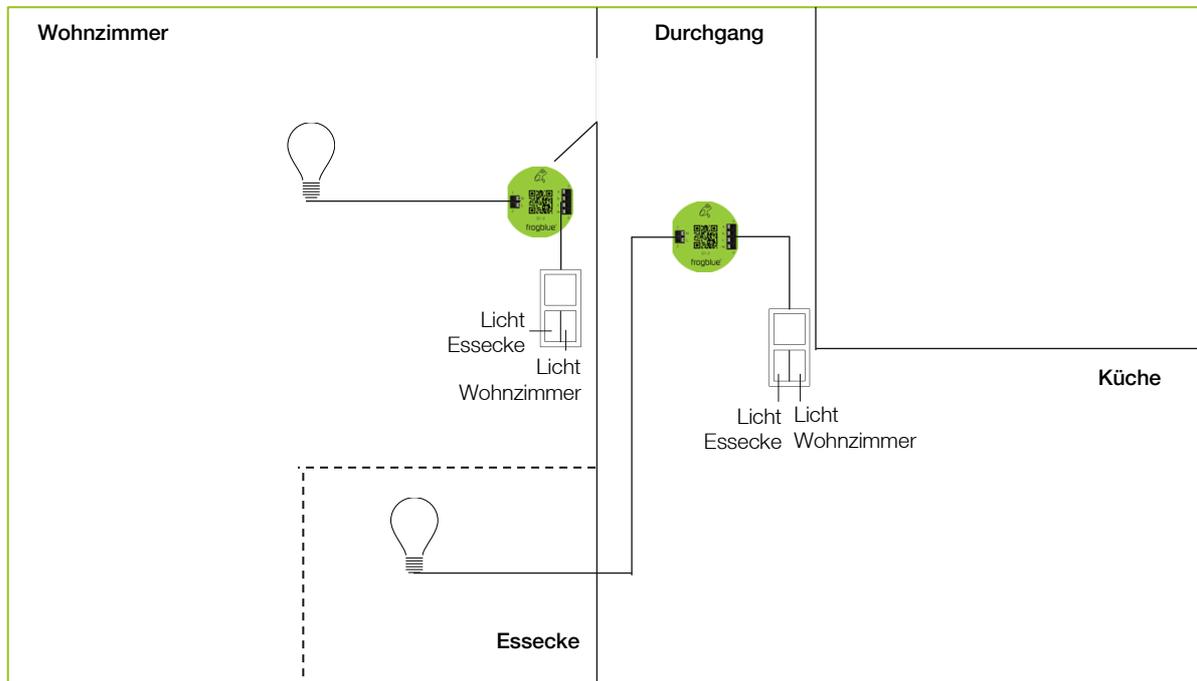


Abbildung: Zusätzliche Beleuchtung in der Essecke.

Im ersten Schritt werden für den Frog **Durchgang** der Eingang **In b** und der Ausgang **Out ~** konfiguriert. Um den Eingang **In b** mit dem Ausgang **Out ~** zu verbinden, wird die Nachricht **Licht Esstisch** definiert.

1. Konfigurieren Sie dazu für den Frog **Durchgang** folgende Einstellungen (in folgender Tabelle grau markiert):

frogDim1-3	
Name	Durchgang
Zugeordneter Raum	Wohnzimmer
In a	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Wohnzimmer
Aktion	Klick
In b	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Esstisch
Aktion	Klick
Out ~	
Anschluss	Dimmbares Licht
Nachricht	Licht Esstisch
Aktion	Umschalten

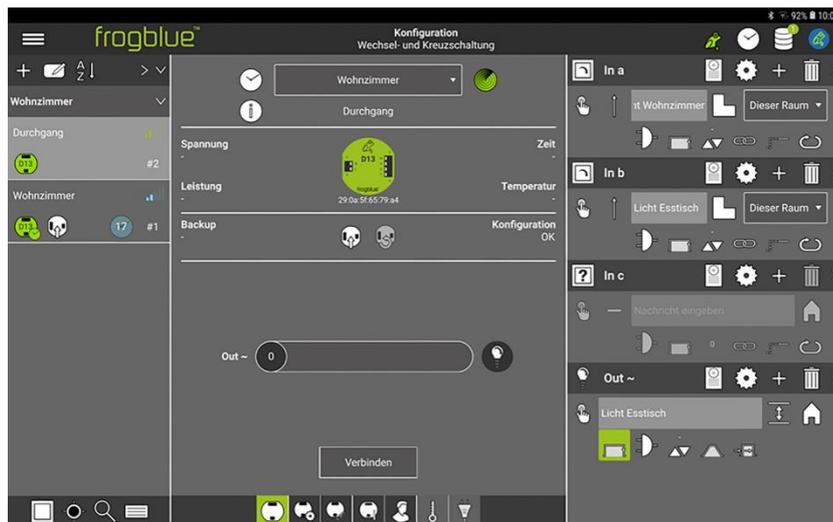


Abbildung: Eingang **In b** und Ausgang **Out ~** mit der Nachricht **Licht Esstisch** für den Frog **Durchgang**.

Um eine Wechselschaltung zu realisieren, wird der Eingang **In b** des Frogs **Wohnzimmer** mit dem Eingang **In b** des Frogs **Durchgang** über die Nachricht **Licht Esstisch** verbunden.

2. Konfigurieren Sie dazu für den Frog **Wohnzimmer** folgende Einstellungen (in folgender Tabelle grau markiert):

frogDim1-3

Name	Wohnzimmer
Zugeordneter Raum	Wohnzimmer
In a	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Wohnzimmer
Aktion	Klick
In b	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Esstisch
Aktion	Klick
Out ~	
Anschluss	Dimmbares Licht
Nachricht	Licht Wohnzimmer
Aktion	Umschalten

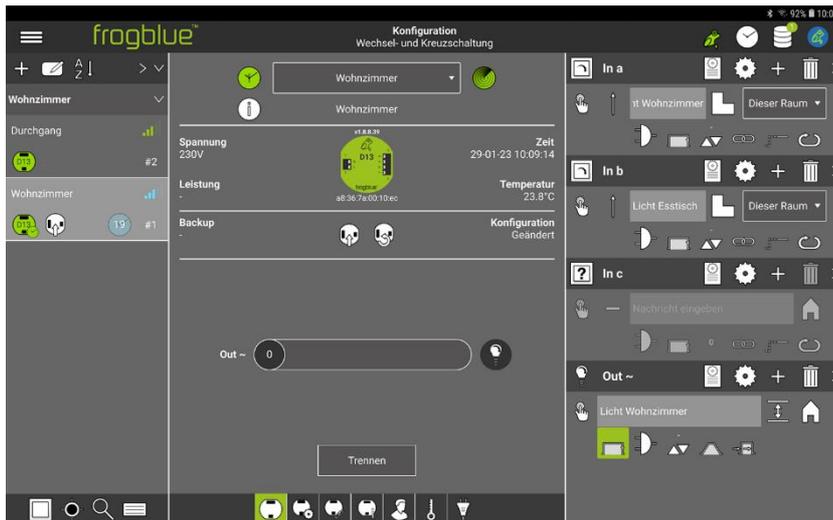


Abbildung: Der konfigurierte Eingang **In b** für den Frog **Wohnzimmer**.

3. Laden Sie die Gerätekonfigurationen auf den Frog **Wohnzimmer** und auf den Frog **Durchgang**.

Im nächsten Schritt wird zu der bestehenden Wechselschaltung eine weitere Beleuchtung integriert, die Küchenbeleuchtung. Dazu wird ein weiterer frogDim1-3 zum Projekt hinzugefügt, der sich in der Küche befindet.

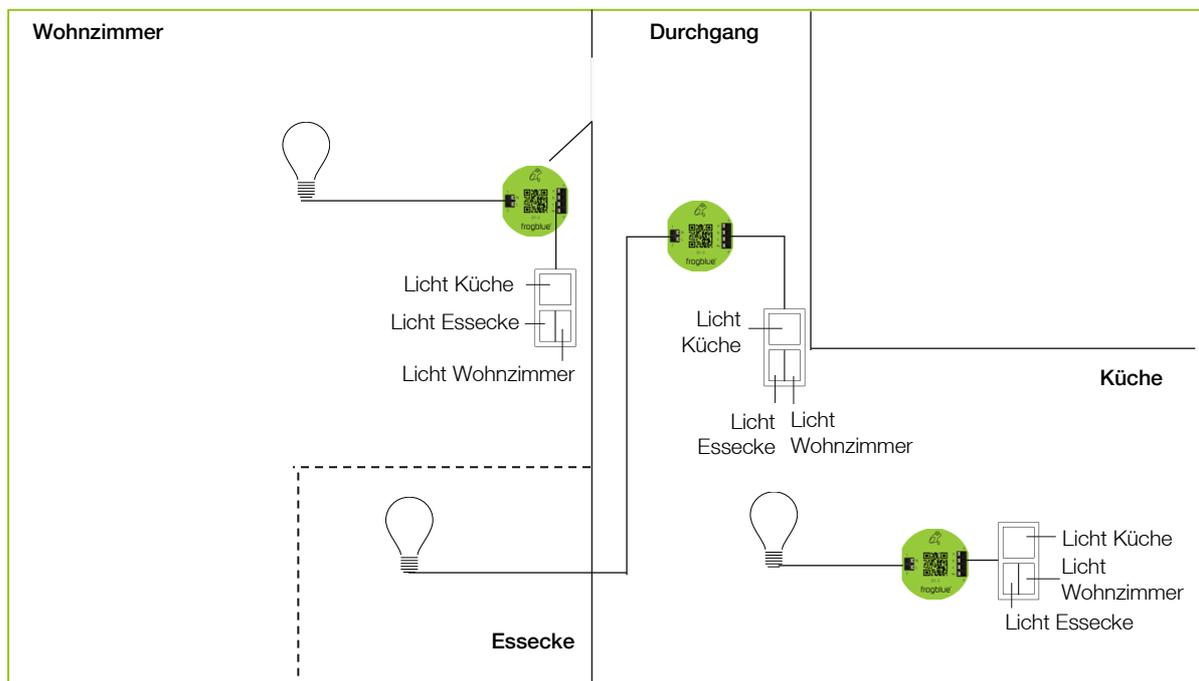


Abbildung: Wechselschaltung für Wohnzimmer, Essecke und Küche.

Die folgende Gerätekonfiguration wurde bereits durchgeführt:

frogDim1-3

Name	Küche
Zugeordneter Raum	Küche

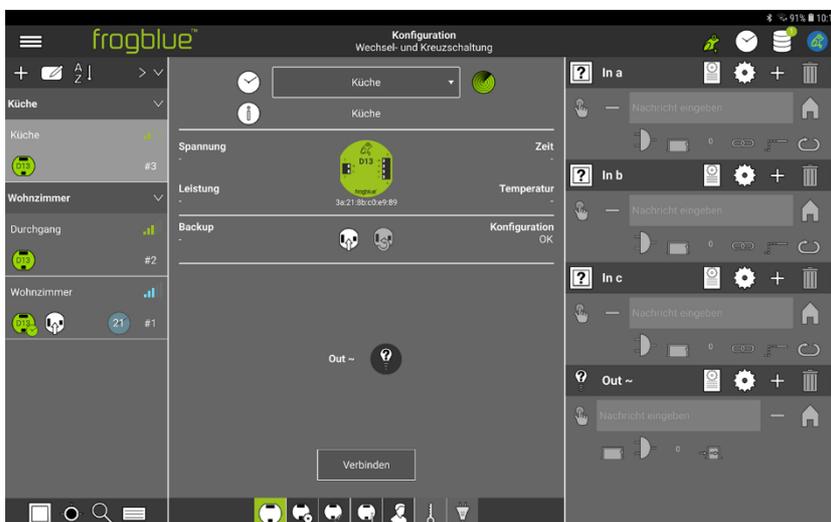


Abbildung: Ein weiterer Frog **Küche** wurde zum Projekt hinzugefügt.

Um die Küchenbeleuchtung in die vorhandene Wechselschaltung **Licht Wohnzimmer** und **Licht Esstisch** einbinden zu können, werden die entsprechenden Eingänge und Ausgänge mit der Nachricht **Licht Küche** verbunden.

1. Konfigurieren Sie dazu für den Frog **Küche** folgende Einstellungen (in folgender Tabelle grau markiert):

frogDim1-3

Name	Küche
Zugeordneter Raum	Küche
In a	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Küche
Aktion	Klick
Out ~	
Anschluss	Dimmbares Licht
Nachricht	Licht Küche
Aktion	Umschalten

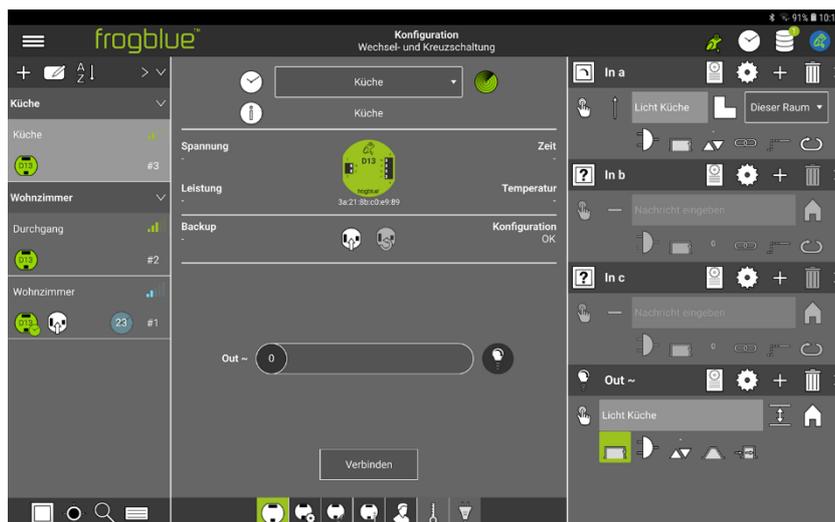


Abbildung: Die Nachricht **Licht Küche** für den Eingang **In a** und dem Ausgang **Out ~**.

Um den Taster in der Küche in die Kreuzschaltung umzufunktionieren, wird der Eingang **In b** mit dem Ausgang **Out ~** des Frogs **Wohnzimmer** mit der Nachricht **Licht Esstisch** verbunden.

Zudem wird der Eingang **In c** mit dem Ausgang **Out ~** des Frogs **Durchgang** über die Nachricht **Licht Wohnzimmer** verbunden.

2. Konfigurieren Sie dazu für den Frog **Küche** folgende Einstellungen (in folgender Tabelle grau markiert):

frogDim1-3

Name	Küche
Zugeordneter Raum	Küche
In a	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Küche
Aktion	Klick
In b	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Esstisch
Aktion	Klick
In c	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Wohnzimmer
Aktion	Klick
Out ~	
Anschluss	Dimmbares Licht
Nachricht	Licht Küche
Aktion	Umschalten

Damit ist der Frog **Küche** wie folgt geschaltet:

- **In a** schaltet **Out ~ (Licht Küche)** in der Küche.
- **In b** schaltet **Out ~ (Licht Esstisch)** in der Essecke.
- **In c** schaltet **Out ~ (Licht Wohnzimmer)** im Wohnzimmer.

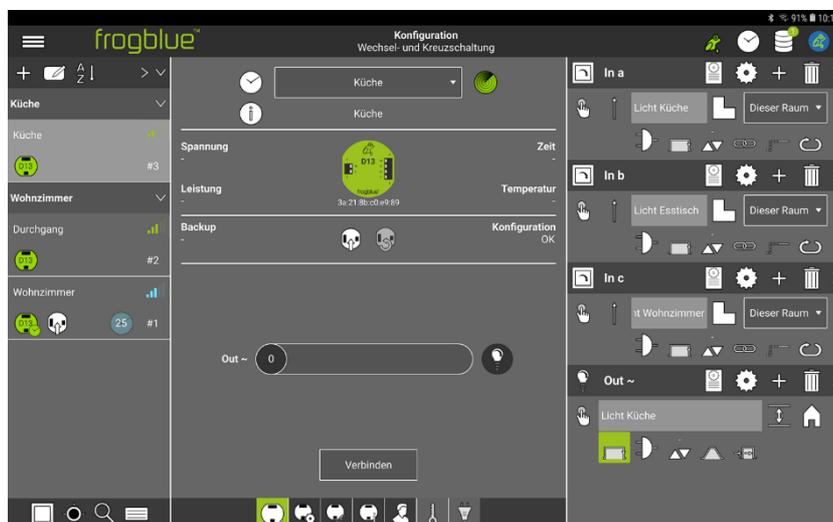


Abbildung: Die Nachrichten der Eingänge **In a**, **In b** und **In c** für den Frog **Küche**.

Im nächsten Schritt werden die noch nicht belegten Eingänge **In c** der Frogs **Wohnzimmer** und **Durchgang** mit dem Ausgang **Out ~** des Frogs **Küche** über Nachrichten verbunden.

3. Konfigurieren Sie dazu für den Frog **Wohnzimmer** folgende Einstellungen (in folgender Tabelle grau markiert):

frogDim1-3

Name	Wohnzimmer
Zugeordneter Raum	Wohnzimmer
In a	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Wohnzimmer
Aktion	Klick
In b	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Esstisch
Aktion	Klick
In c	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Küche
Aktion	Klick
Out ~	
Anschluss	Dimmbares Licht
Nachricht	Licht Wohnzimmer
Aktion	Umschalten

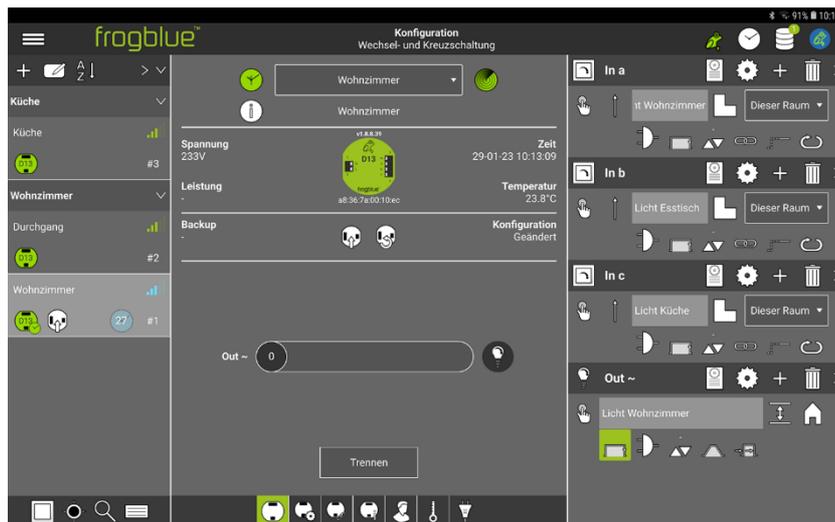


Abbildung: Die konfigurierten Eingänge des Frogs **Wohnzimmer**.

Jetzt wird noch der Eingang **In c** für den Frog **Durchgang** konfiguriert.

4. Konfigurieren Sie dazu für den Frog **Durchgang** folgende Einstellungen (in folgender Tabelle grau markiert):

frogDim1-3

Name	Durchgang
Zugeordneter Raum	Wohnzimmer
In a	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Wohnzimmer
Aktion	Klick
In b	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Esstisch
Aktion	Klick
In c	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Küche
Aktion	Klick
Out ~	
Anschluss	Dimmbares Licht
Nachricht	Licht Esstisch
Aktion	Umschalten

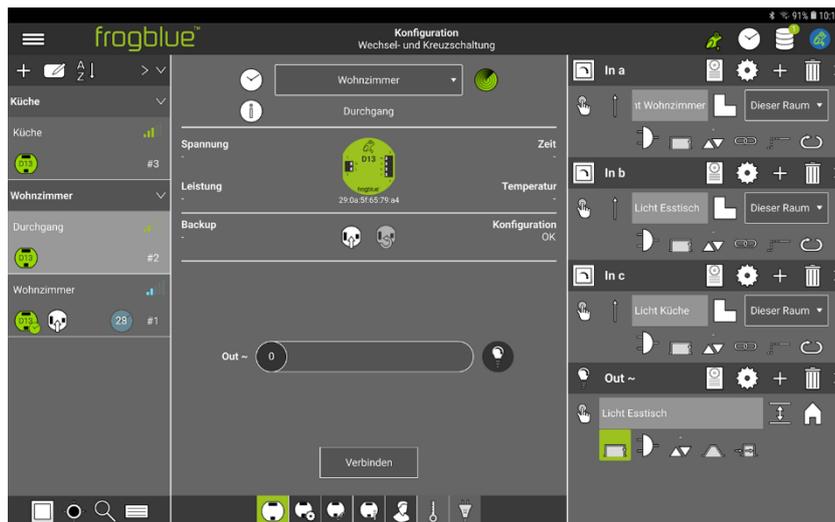


Abbildung: Die konfigurierten Eingänge des Frogs **Durchgang**.

Damit ist die Gerätekonfiguration der Kreuzschaltung vollständig.

- Laden Sie die Gerätekonfiguration auf die Frogs **Wohnzimmer**, **Durchgang** und **Küche**.

Folgende Gerätekonfigurationen wurden durchgeführt:

frogDim1-3

Name	Wohnzimmer
Zugeordneter Raum	Wohnzimmer
In a	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Wohnzimmer
Aktion	Klick
In b	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Esstisch
Aktion	Klick
In c	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Küche
Aktion	Klick
Out ~	
Anschluss	Dimmbares Licht
Nachricht	Licht Wohnzimmer
Aktion	Umschalten

frogDim1-3

Name	Durchgang
Zugeordneter Raum	Wohnzimmer
In a	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Wohnzimmer
Aktion	Klick
In b	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Esstisch
Aktion	Klick
In c	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Küche
Aktion	Klick
Out ~	
Anschluss	Dimmbares Licht
Nachricht	Licht Esstisch
Aktion	Umschalten

frogDim1-3

Name	Küche
Zugeordneter Raum	Küche
In a	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Küche
Aktion	Klick
In b	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Esstisch
Aktion	Klick
In c	
Taster	Licht-Dimmen
Nachricht	Licht Wohnzimmer
Aktion	Klick
Out ~	
Anschluss	Dimmbares Licht
Nachricht	Licht Küche
Aktion	Umschalten

13.2.3 Zentral An/Aus

Über einen Doppelklick soll die Beleuchtung im Wohnzimmer, Essecke und Küche angeschaltet werden können. Über einen Dreifachklick soll die Beleuchtung im Wohnzimmer, Essecke und Küche wieder ausgeschaltet werden können.

Eine zentrale Steuerung über mehrere Frogs hinweg wird über System-Gruppen realisiert, die in den Eingängen und Ausgängen der Frogs aktiviert werden. System-Gruppen setzen sich aus einzelnen System-Signalen zusammen.

In der **frogProject** App sind bereits einige System-Signale und System-Gruppen vordefiniert, wie zum Beispiel die System-Gruppe **Zentral**.

Informationen zur Erstellung und zur Konfiguration von Systemgruppen, siehe → *System-Gruppen anlegen und verwalten, Seite 157*.

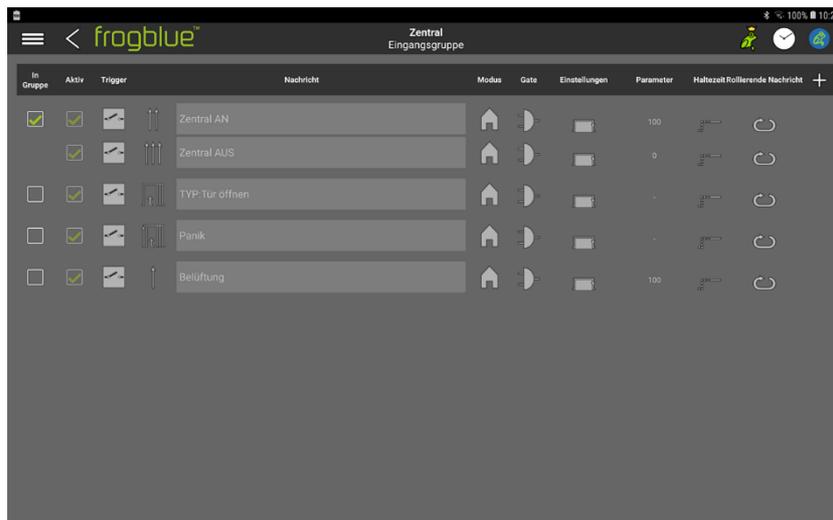


Abbildung: System-Signale der System-Gruppe **Zentral**.

Das System-Signal **Zentral AN** wird durch einen Doppelklick und das System-Signal **Zentral AUS** durch einen Dreifachklick getriggert.

Die System-Gruppe **Zentral** muss daher nur in den Eingängen und Ausgängen sämtlicher Frogs aktiviert werden, um eine Zentral Ein/Aus zu realisieren.

Informationen zu System-Gruppen, siehe → *System-Gruppen anlegen und verwalten, Seite 157*.

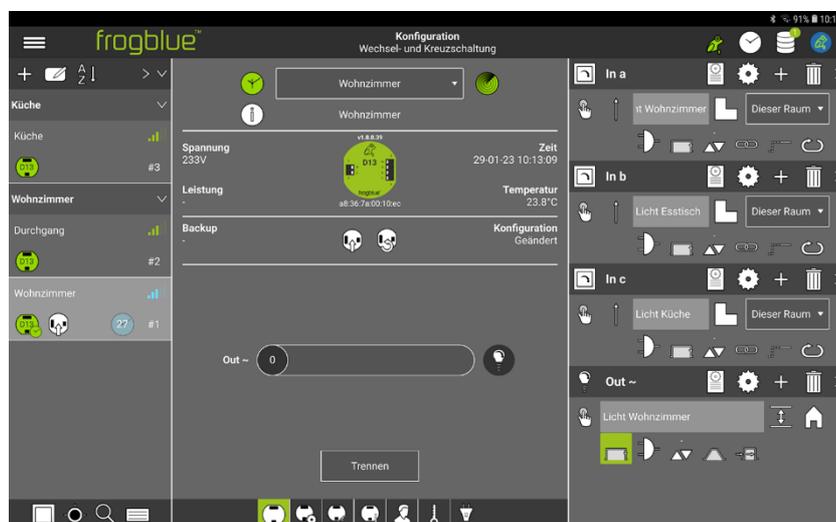


Abbildung: Die konfigurierte Frog **Wohnzimmer** in der Kreuzschaltung.

Für die Frogs **Wohnzimmer**, **Durchgang** und **Küche** werden für die Eingänge **In a** und für den Ausgang **Out ~** die System-Gruppe **Zentral** aktiviert.

1. Tippen Sie in der Geräteliste auf den Frog **Wohnzimmer**, um diesen zu konfigurieren.
2. Tippen Sie im Eingang **In a** auf **System-Gruppe** 

Eine Auswahl der verfügbaren System-Gruppen wird angezeigt.

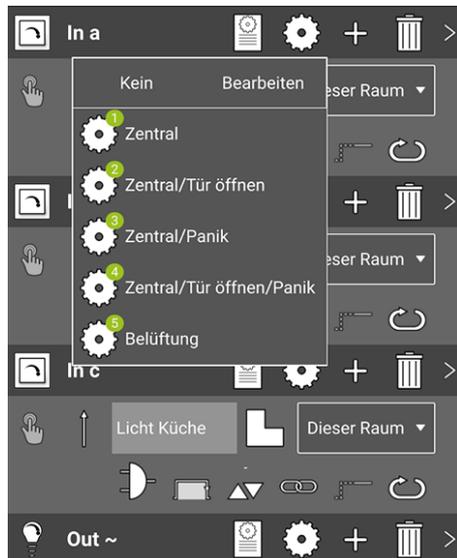


Abbildung: Für den Eingang **In a** steht unter anderem die System-Gruppe **Zentral** zur Auswahl.

3. Tippen Sie auf die System-Gruppe **Zentral**.
4. Tippen Sie auf den Bildschirm.

Die System-Gruppe **Zentral** ist für Eingang **In a** aktiviert.



Abbildung: Aktivierte System-Gruppe für den Eingang **In a**.

Für den Ausgang **Out ~** muss die System-Gruppe **Zentral** ebenfalls aktiviert werden.

5. Tippen Sie im Ausgang **Out ~** auf **System-Gruppe** 

Eine Auswahl der verfügbaren System-Gruppen wird angezeigt.

6. Tippen Sie auf die System-Gruppe **Zentral**.
7. Tippen Sie auf den Bildschirm.

Die System-Gruppe ist für den Ausgang **Out ~** aktiviert.



Abbildung: Aktivierte System-Gruppe für Eingang **In a** und Ausgang **Out ~**.

Damit ist folgende Gerätekonfiguration für den Frog **Wohnzimmer** durchgeführt worden (in folgender Tabelle grau markiert):

frogDim1-3

Name	Wohnzimmer
Zugeordneter Raum	Wohnzimmer
In a	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Wohnzimmer
Aktion	Klick
	System-Gruppe
	Zentral: - Zentral AN, Aktion: Doppelklick - Zentral AUS, Aktion: Dreifachklick
In b	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Esstisch
Aktion	Klick
In c	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Küche
Aktion	Klick
Out ~	
Anschluss	Dimmbares Licht
Nachricht	Licht Esstisch
Aktion	Umschalten
	System-Gruppe
	Zentral: - Zentral AN, Aktion; An mit Helligkeit 100 - Zentral AUS, Aktion: Aus mit Helligkeit 0

8. Aktivieren Sie die System-Gruppe **Zentral** ebenfalls in den Eingängen **In a** und Ausgängen **Out ~** der Frogs **Durchgang** und **Küche**.
9. Laden Sie die Gerätekonfiguration auf die Frogs **Wohnzimmer**, **Durchgang** und **Küche**.

Damit sind folgende Gerätekonfigurationen für die Frogs **Durchgang** und **Küche** durchgeführt worden (in den Tabellen grau markiert):

frogDim1-3

Name	Durchgang	
Zugeordneter Raum	Wohnzimmer	
In a		
Taster	Taster-Dimmen	
Nachricht	Licht Wohnzimmer	
Aktion	Klick	
	System-Gruppe	Zentral: - Zentral AN, Aktion: Doppelklick - Zentral AUS, Aktion: Dreifachklick
In b		
Taster	Taster-Dimmen	
Nachricht	Licht Esstisch	
Aktion	Klick	
In c		
Taster	Taster-Dimmen	
Nachricht	Licht Küche	
Aktion	Klick	
Out ~		
Anschluss	Dimmbares Licht	
Nachricht	Licht Wohnzimmer	
Aktion	Umschalten	
	System-Gruppe	Zentral: - Zentral AN, Aktion: An mit Helligkeit 100 - Zentral AUS, Aktion: Aus mit Helligkeit 0

frogDim1-3

Name	Küche
------	-------

Zugeordneter Raum	Küche
-------------------	-------

In a

Taster	Taster-Dimmen
--------	---------------

Nachricht	Licht Küche
-----------	-------------

Aktion	Klick
--------	-------

System-Gruppe

Zentral:

- Zentral AN, Aktion: Doppelklick
- Zentral AUS, Aktion: Dreifachklick

In b

Taster	Taster-Dimmen
--------	---------------

Nachricht	Licht Esstisch
-----------	----------------

Aktion	Klick
--------	-------

In c

Taster	Taster-Dimmen
--------	---------------

Nachricht	Licht Wohnzimmer
-----------	------------------

Aktion	Klick
--------	-------

Out ~

Anschluss	Dimmbares Licht
-----------	-----------------

Nachricht	Licht Küche
-----------	-------------

Aktion	Umschalten
--------	------------

System-Gruppe

Zentral:

- Zentral AN, Aktion: An mit Helligkeit 100
- Zentral AUS, Aktion: Aus mit Helligkeit 0

13.3 Zeitsteuerung für Kinderzimmer mit Dimmung

In dieser Schnellanleitung wird gezeigt, wie Sie für ein Kinderzimmer einen Wert für die Helligkeit einer Lampe in Abhängigkeit von der Uhrzeit konfigurieren können. Nachts soll die Lampe automatisch auf 20% Helligkeit geschaltet werden.

Für die Realisierung der Zeitsteuerung wird ein frogDim2-2 verwendet.

Informationen zum Hinzufügen von Frogs und dem Zuordnen von Frogs zu Räumen erhalten Sie in der Schnellanleitung → *Einen Frog zu einem Projekt hinzufügen und einem Raum zuordnen, Seite 172.*

Informationen zur Konfiguration von Nachrichten erhalten Sie in der Schnellanleitung → *Wechselschaltung, Kreuzschaltung und Zentral Ein/Aus, Seite 178.*

Die folgende Gerätekonfiguration wurde bereits durchgeführt worden:

frogDim2-2

Name	Lampe
Zugeordneter Raum	Kinderzimmer
In a	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Kinderzimmer
Aktion	Klick
Out A	
Anschluss	Dimmbares Licht
Nachricht	Licht Kinderzimmer
Aktion	Umschalten

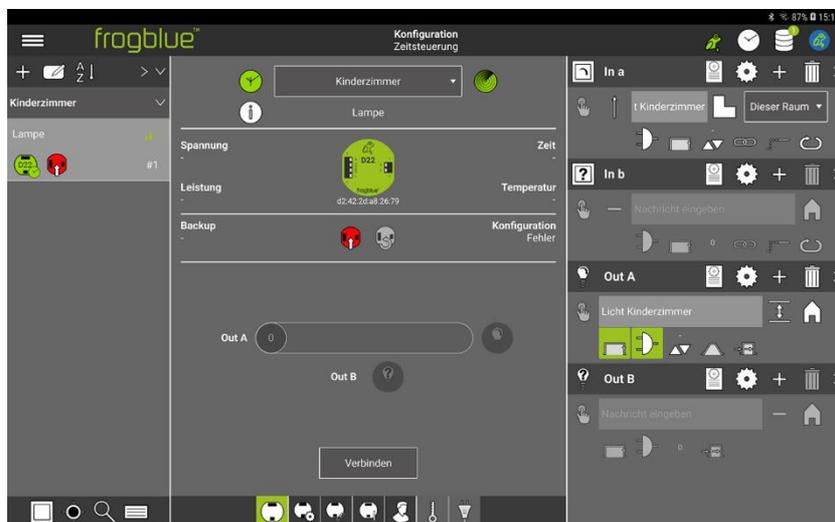


Abbildung: Ein konfigurierter frogDim2-2.

Die Konfiguration erfolgt für den Ausgang **Out A**, an dem die zu dimmende Lampe angeschlossen ist.

1. Tippen Sie im Ausgang **Out A** auf **Gate/Zeit-Editor** 

Das **Gate/Zeit-Editor** Dialogfenster wird angezeigt.



Abbildung: **Gate/Zeit-Editor** Dialogfenster.

2. Tippen Sie auf **Experte**.
3. Tippen Sie auf **Zeitbereich** ☺

Das **Wochenprofil hinzufügen** Dialogfenster wird angezeigt.



Abbildung: **Wochenprofil hinzufügen** Dialogfenster

4. Stellen Sie in **Aktivierung** eine Anfangszeit ein, zum Beispiel **06:30** Uhr.
5. Stellen Sie in **Deaktivierung** eine Endzeit ein, zum Beispiel **20:30** Uhr.

Damit ist die Zeitschaltung für den Tag konfiguriert, das heißt, der Tag beginnt um **06:30** Uhr und endet im **20:30** Uhr.

6. Tippen Sie auf **OK**.

Das **Gate/Zeit-Editor** Dialogfenster mit aktiviertem Zeitbereich wird angezeigt.

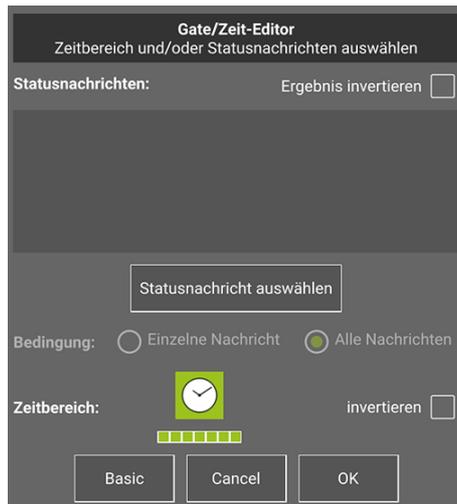


Abbildung: **Gate/Zeit-Editor** Dialogfenster mit aktiviertem Zeitbereich.

7. Tippen Sie auf **OK**.

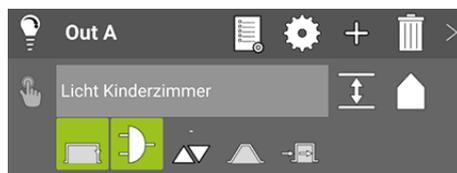


Abbildung: Konfigurierter Ausgang **Out A**.

Als nächstes wird die Zeitschaltung für die Nacht eingestellt, das heißt, die Nacht beginnt um 20.30 Uhr und endet um 06:30 Uhr.

Um die Zeitschaltung für die Nacht realisieren zu können, wird für Ausgang **Out A** eine zweite Nachricht konfiguriert.

1. Tippen Sie im Ausgang **Out A** auf **Weitere Nachrichten** 

Ein weiteres **Nachricht eingeben** Eingabefeld wird angezeigt.



Abbildung: Für Ausgang **Out A** kann eine weitere Nachricht eingegeben werden.

2. Tippen Sie in das zweite **Nachricht eingeben** Eingabefeld und wählen Sie die Nachricht **Licht Kinderzimmer** aus.

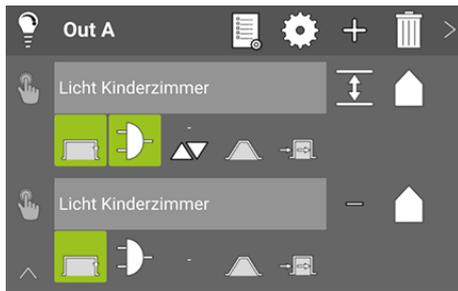


Abbildung: Die zweite Nachricht **Licht Kinderzimmer** für Ausgang **Out A**.

3. Tippen Sie für die zweite Nachricht auf **Gate/Zeit-Editor** 
4. Tippen Sie auf **Experte**.
5. Aktivieren Sie **Ergebnis invertieren**.

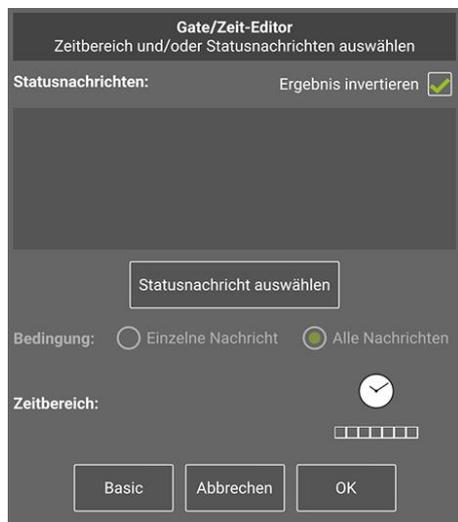


Abbildung: Aktiviertes **Ergebnis invertieren** im **Gate/Zeit-Editor**.

6. Tippen Sie auf **Zeitbereich** 

Das **Wochenprofil hinzufügen** Dialogfenster wird angezeigt.

Für **Aktivierung** und **Deaktivierung** werden die gleichen Zeiten gesetzt, wie für die erste Nachricht.

Da das Gate invertiert wird, ist die Zeit von 20:30 Uhr bis 06:30 Uhr aktiv und nicht wie für die erste Nachricht von 06:30 Uhr bis 20:30 Uhr.

7. Stellen Sie für **Aktivierung** die Zeit auf **06:30** Uhr ein.
8. Stellen Sie für **Deaktivierung** die Zeit auf **20:30** Uhr ein.
9. Tippen Sie auf **OK**.

Das **Gate/Zeit-Editor** Dialogfenster mit aktiviertem Zeitbereich wird angezeigt.

10. Tippen Sie auf **OK**.

Damit ist die Zeitschaltung für die Nacht konfiguriert.

Als nächstes werden die Helligkeitswerte für das Dimmen eingestellt.
Tagsüber auf 80% und nachts auf 20%.

1. Tippen Sie im Ausgang **Out A** in der ersten Nachricht in den Funktionen auf **Dimmen** 

Das **Dimmen** Dialogfenster wird angezeigt.



Abbildung: **Dimmen** Dialogfenster.

2. Aktivieren Sie **Dimmwert einstellen**.
3. Stellen Sie den **Dimmwert** auf **80%**.
4. Tippen Sie auf **OK**.
5. Tippen Sie im Ausgang **Out A** bei der zweiten Nachricht auf den Strich (Dimmen).

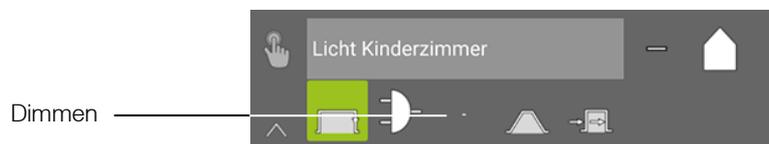


Abbildung: Strich (Dimmen).

Das **Dimmen** Dialogfenster wird angezeigt.

6. Aktivieren Sie **Dimmwert einstellen**.
7. Stellen Sie den **Dimmwert** auf **20%**.
8. Tippen Sie auf **OK**.

Somit ist der Wert für das Dimmen sowohl für die erste als auch für die zweite Nachricht eingerichtet.



Abbildung: Werte für das Dimmen für die erste und zweite Nachricht.

9. Laden Sie die Gerätekonfiguration auf den Frog **Lampe**.

Die vollständige Gerätekonfiguration für den Frog **Lampe** ist in folgender Gerätekonfigurationstabelle zusammengefasst:

frogDim2-2

Name	Lampe	
Zugeordneter Raum	Kinderzimmer	
In a		
Taster	Taster-Dimmen	
Nachricht	Licht Kinderzimmer	
Aktion	Klick	
Out A		
Anschluss	Dimmbares Licht	
1. Nachricht	Licht Kinderzimmer	
Aktion	Umschalten	
	Gate-/Zeit-Editor	Zeitfunktion: Aktivierung: 06:30 Uhr Zeitfunktion: Deaktivierung: 20:30 Uhr
	Dimmen	Dimmwert: 80%
2. Nachricht	Licht Kinderzimmer	
Aktion	Umschalten	
	Gate-/Zeit-Editor	Gate-Ergebnis invertieren: an Zeitfunktion: Aktivierung: 06:30 Uhr Zeitfunktion: Deaktivierung: 20:30 Uhr
	Dimmen	Dimmwert: 20%

13.4 Türsteuerung

Im folgenden Beispiel wird mit einem einen frogEntry2-3 und einen frogDim1-3 eine Türsteuerung konfiguriert.

Zudem wird die Konfiguration vorgestellt, wie zusätzlich beim Öffnen der Tür das Licht im Eingang eingeschaltet wird.

Die folgenden Gerätekonfigurationen wurden bereits durchgeführt:

frogEntry2-3

Name	Türe Eingang
Zugeordneter Raum	Eingang

frogDim1-3

Name	Licht Eingang
Zugeordneter Raum	Eingang

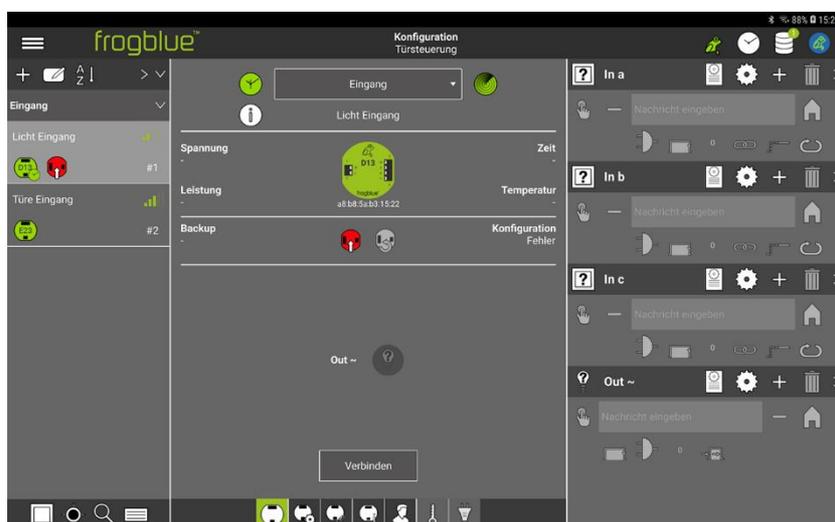


Abbildung: Ein frogEntry2-3 und ein frogDim1-3.

Im ersten Schritt werden die Eingänge des frogEntry2-3 konfiguriert. Für den Eingang **In r** wird ein Taster für eine Klingel und für Eingang **In l** wird ein Türtaster ausgewählt. Im Eingang **In c** wird ein Status abgefragt. Dem Ausgang **Out P** wird der Anschluss **Tür** mit der Aktion **Motorschloss** zugewiesen. Dadurch werden die Ausgänge **Out P** und **Out O** automatisch zu Ausgang **Out P & O** gekoppelt.

Motorschloss und E-Öffner

Sie können ein Motorschloss oder auch einen E-Öffner verwenden.

Ein E-Öffner öffnet bei Impuls und benötigt nur den Ausgang **Out P** mit 12 V / 1,3 A.

Ein Motorschloss benötigt Dauerspannung und öffnet bei Impuls. Beide Ausgänge (**Out P** und **Out O**) werden benötigt.

1. Konfigurieren Sie dazu für den Frog **Türe Eingang** folgende Einstellungen (in folgender Tabelle grau markiert):

frogEntry2-3

Name	Türe Eingang
Zugeordneter Raum	Eingang
In r	
Taster	Taster-Klingel
In l	
Taster	Taster-Tür
In c	
Taster	Status Tür geschlossen
Out P & O	
Anschluss	Tür
Aktion	Motorschloss

Als nächstes werden für die Eingänge und dem Ausgang **Out P & O** Nachrichten definiert. Der Eingang **In l** und der Ausgang **Out P & O** werden über die Nachricht **Türöffner Eingang** miteinander verbunden.

2. Konfigurieren Sie dazu für den Frog Türe Eingang folgende Einstellungen (in folgender Tabelle grau markiert):

frogEntry2-3

Name	Türe Eingang
Zugeordneter Raum	Eingang
In r	
Taster	Taster-Klingel
Nachricht	Klingel Eingang
In l	
Taster	Taster-Tür
Nachricht	Türöffner Eingang
In c	
Taster	Status Tür geschossen
Out P & O	
Anschluss	Tür
Aktion	Motorschloss
Nachricht	Türöffner Eingang

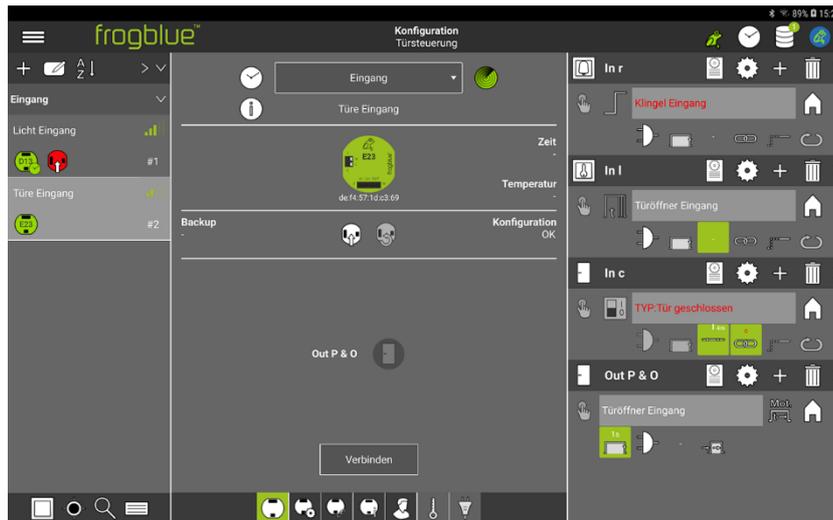


Abbildung: Die Nachrichten für die Eingänge des Frog **Türe Eingang**.

Für den Eingang **In c** wird in der **Eingangsmatrix** der Eingang **In c** auf **Offen** gestellt.

3. Konfigurieren Sie dazu für den Frog **Türe Eingang** folgende Einstellungen (in folgender Tabelle grau markiert):

frogEntry2-3

Name	Türe Eingang
Zugeordneter Raum	Eingang
In r	
Taster	Taster-Klingel
Nachricht	Klingel Eingang
In l	
Taster	Taster-Tür
Nachricht	Türöffner Eingang
In c	
Taster	Status Tür geschlossen
Eingangsmatrix Eingang In c: Offen	
Out O & P	
Anschluss	Tür
Aktion	Motorschloss
Nachricht	Türöffner Eingang

Damit sind die Eingänge und die Ausgänge des frogEntry2-3 vollständig konfiguriert.

4. Laden Sie die Gerätekonfiguration auf den Frog **Türe Eingang**.

Als nächstes wird der frogDim1-3 konfiguriert. Das Licht im Flur soll automatisch angeschaltet werden, sobald sich die Tür öffnet.

frogDim1-3

Name	Licht Eingang
Zugeordneter Raum	Eingang

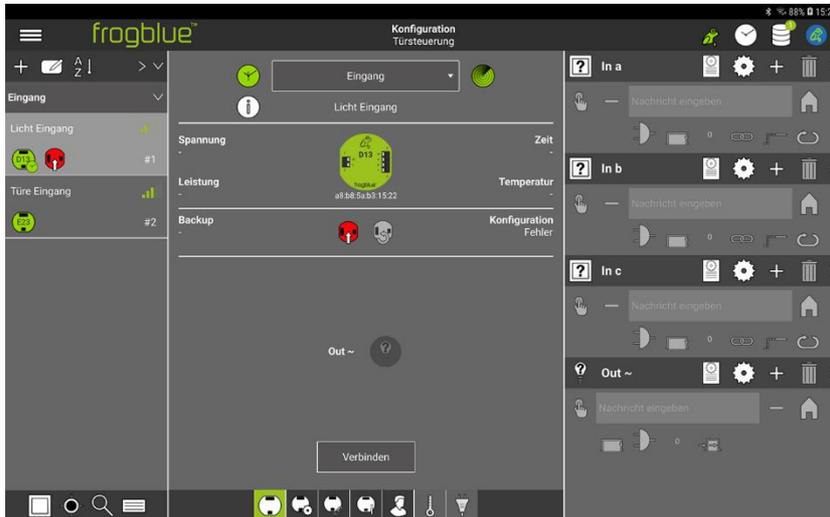


Abbildung: Der frogDim1-3.

Für den Eingang **In a** und dem Ausgang **Out ~** wird zunächst die Nachricht **Licht Flur** definiert.

1. Konfigurieren Sie dazu für den Frog **Licht Eingang** folgende Einstellungen (in folgender Tabelle grau markiert):

frogDim1-3

Name	Licht Eingang
Zugeordneter Raum	Eingang
In a	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Flur
Aktion	Klick
Out ~	
Anschluss	Dimmbares Licht
Nachricht	Licht Flur
Aktion	Umschalten

Damit dem Ausgang **Out ~** die zusätzliche Funktion „bei Türöffnung Licht an“ eingebunden werden kann, wird eine weitere Nachricht zum Ausgang **Out ~** definiert. Über die Aktion **An** und dem **Gate/Zeit-Editor**, wird das Anschalten des Lichts gesteuert.

2. Konfigurieren Sie dazu für den Frog **Licht Eingang** folgende Einstellungen (in folgender Tabelle grau markiert):

frogDim1-3

Name	Licht Eingang
Zugeordneter Raum	Eingang
In a	
Taster	Taster-Dimmen
Nachricht	Licht Flur
Aktion	Klick
Out ~	
Anschluss	Dimmbares Licht
1. Nachricht	Licht Flur
Aktion	Umschalten
2. Nachricht	An-Transparenz
Aktion	Gate/Zeit-Editor

Ausgewählte Nachricht:
Türkontakt Eingang

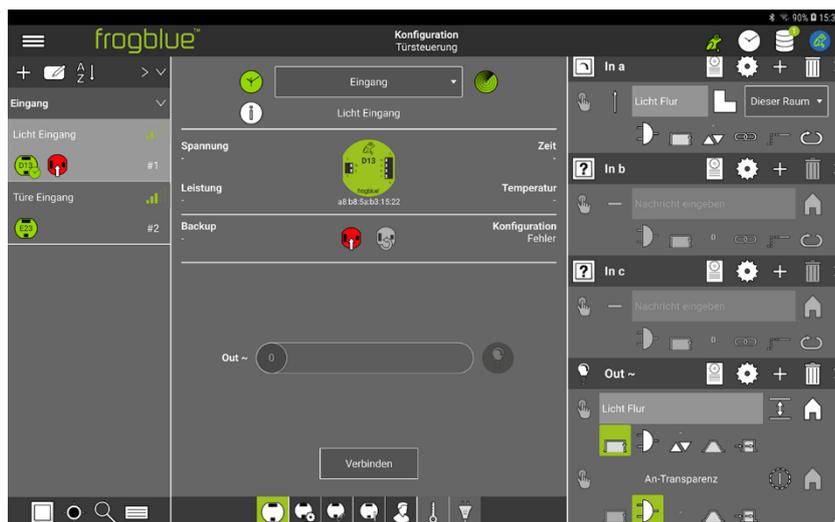


Abbildung: Die Konfiguration für den Frog **Licht Eingang**.

Damit ist die Gerätekonfiguration für den Frog **Licht Eingang** abgeschlossen.

3. Laden Sie die Gerätekonfigurationen auf den Frog **Licht Eingang**.

13.5 Türen und Fenster überwachen

In den folgenden Beispielen wird gezeigt, wie und Türen und Fenster zu konfigurieren sind, damit diese überwacht werden können.

Wenn Sie die Türen und Fenster entsprechend konfiguriert haben, können Sie diese im frogDisplay dort zu einer überwachten Gruppe hinzufügen. 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.

Informationen zu überwachten Gruppen, siehe → *frogControl Benutzerhandbuch*.

Überwachung mehrerer Fenster

Für die Überwachung mehrere Fenster wird ein frogContact5 konfiguriert.

Es sollen drei Fenster überwacht werden: Küchenfenster, Wohnzimmerfenster und Kellerfenster. Zum Ermitteln des Status des entsprechenden Fensters wird die Funktion **Status Fenster geschlossen** benötigt. Jeder Eingang, der ein Fenster überwacht, erhält eine Statusnachricht.

frogContact5

Name	Fenster
Zugeordneter Raum	Büro
In a	
Taster	Status Fenster geschlossen
Nachricht	Küchenfenster
In b	
Taster	Status Fenster geschlossen
Nachricht	Wohnzimmerfenster
In c	
Taster	Status Fenster geschlossen
Nachricht	Kellerfenster

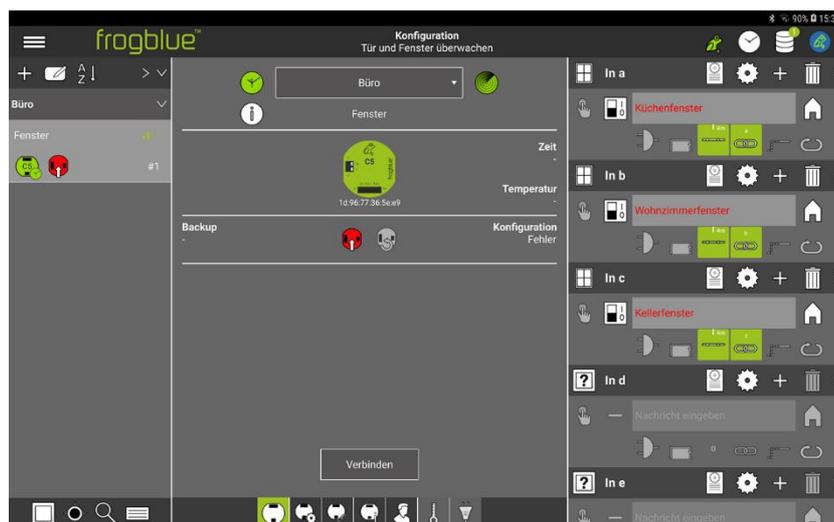


Abbildung: Konfiguration für die Überwachung von Fenstern.

Überwachung einer Tür

Für die Überwachung einer Tür wird beispielsweise ein frogEntry2-3 konfiguriert.

Es wird mit Funktionen **Status Tür geschlossen** und **Status Tür verschlossen** überprüft, ob die Tür geschlossen bzw. verschlossen ist. Im Ausgang **P** ist die Tür angeschlossen, die überwacht wird. Für die eigentliche Überwachung ist die Konfiguration des Ausgangs **Out P** nicht notwendig.

frogEntry2-3

Name	Tür
Zugeordneter Raum	Büro
In I	
Taster	Status Tür verschlossen
Nachricht	Haustür
In c	
Taster	Status Tür geschlossen
Nachricht	Haustür
Out P	
Anschluss	Tür
Nachricht	Haustür



Abbildung: Konfiguration zur Überwachung einer Tür.

Anhang

Befehlsreferenz ASCII für frogLink

Anfragen werden immer mit führendem Dollarzeichen „\$“ gesendet.

Informationen zu verfügbaren Räumen, Nachrichten usw.

\$help	Auflistung der verfügbaren Kommandos.
\$project	Abrufen der Projektinformationen- Eingabe: \$project Rückgabe: \$ project=WohnhausHansMustermann frogLinkName=Kamera2 frogLinkRoom=Flur frogLinkBuilding= SW-Version=1.4.0.0 config=13.05.2019 13:47:52 address=A8:36:7A:00:1D:C2 netID=190 \$
\$messages	Auflistung der verfügbaren Steuernachrichten. Eingabe: \$messages Rückgabe: \$ CeilingLight LampsMirror OpenMainDoor Ring \$
\$rooms	Auflistung der verfügbaren Räume. Eingabe: \$rooms Rückgabe: \$ Livingroom Kitchen Bedroom Bath \$

\$types Auflistung der verfügbaren Steuertypen.

Eingabe:

\$types

Rückgabe:

\$

Light

ShutterUp

ShutterDown

Room

\$

Kann mit *room* kombiniert werden, um die verfügbaren Typen im jeweiligen Raum aufzulisten:

Eingabe:

\$types

Rückgabe:

\$

Light

ShutterUp

ShutterDown

OpenDoor

\$

Senden von Steuernachrichten

Steuernachrichten werden durch einfache Verwendung des Klartextnamens der Steuernachricht oder des Typs versendet.

Beispiel

CeilingLight Schaltet alle Ausgänge um, die auf *CeilingLight* reagieren (toggle).

Eingabe:

CeilingLight

Rückgabe:

CeilingLight(255,0,0)

Light Schaltet alle Ausgänge um, die auf Typ *Light* reagieren (toggle).

Eingabe:

gLight

Rückgabe:

Light(255,0,0)

Optionale Parameter für Steuernachrichten

Steuernachrichten können optional mit Parametern versehen werden.

CeilingLight(bright=50)	Schaltet alle Ausgänge um, die auf <i>CeilingLight</i> reagieren (toggle). Beim Anschalten werden dimmbare Ausgänge auf 50% Helligkeit gesetzt.
	Eingabe: CeilingLight(bright=50) Rückgabe: CeilingLight(50,0,0)
CeilingLight(ON)	Schaltet alle Ausgänge an, die auf <i>CeilingLight</i> reagieren.
CeilingLight(OFF)	Schaltet alle Ausgänge aus, die auf <i>CeilingLight</i> reagieren.
CeilingLight(ON,bright=50)	Schaltet alle Ausgänge an mit einem Dimmwert von 50%, die auf <i>CeilingLight</i> reagieren.
CeilingLight(time=5s)	Schaltet alle Ausgänge um, die auf <i>CeilingLight</i> reagieren um (toggle). Wird der Ausgang eingeschaltet, wird der Ausgang automatisch nach 5 Sekunden ausgeschaltet (muss am Ausgangsfreigegeben sein).
	Eingabe: CeilingLight(time=5s) Rückgabe: CeilingLight(255,0,5s)
CeilingLight(room=Kitchen)	Schaltet alle Ausgänge im Raum <i>Kitchen</i> um, die auf <i>CeilingLight</i> reagieren.

Parameter können beliebig kombiniert werden:

CeilingLight(room=Kitchen,ON,bright=60%,time=10m)	Schaltet alle Ausgänge im Raum <i>Kitchen</i> mit einem Dimmwert von 60% für 10 Minuten an.
---	---

Empfangen von Steuernachrichten

Nachrichten, die aus dem frogblue-System ausgelöst werden, können auch empfangen und weiterverarbeitet werden.

Das Format der empfangenen Nachrichten entspricht der Rückgabe beim Versenden.

Beispiel

Im frogblue-System wird ein Taster gedrückt, der *CeilingLight* auf einen Dimmwert von 70% für 20 Sekunden schaltet.

Rückgabe:
CeilingLight(70,0,20s)

Anfrage über einen Ausgangszustand (optional)

Ein Ausgangszustand eines Gerätes kann gezielt abgefragt werden.

Beispiel

```
$status(type=bright,target=Geräteadresse,output=X)
```

Eingabe:

```
$status(type=bright,target=0012,output=A)
```

Rückgabe:

```
$status(source=0012,output=A,value=30%)
```

Befehlsreferenz JSON für frogLink

Informationen zu verfügbaren Räumen, Nachrichten usw.

```
{"cmd":"help"} Auflistung der verfügbaren Kommandos.
```

```
{"cmd":"project"} Abrufen der Projektinformationen-
```

Eingabe:

```
{"cmd":"project"}
```

Rückgabe:

```
{"project":"WohnhausHansMustermann","frogLinkName":"Kamera2","frogLinkRoom":"Flur","frogLinkBuilding":"","SWVersion":"1.4.0.0","config":"13.05.2019 13:47:52","address":"A8:36:7A:00:1D:C2","netID":"190"}
```

```
{"cmd":"messages"} Auflistung der verfügbaren Steuernachrichten.
```

Eingabe:

```
{"cmd":"messages"}
```

Rückgabe:

```
{"messages":["CeilingLight","LampsMirror","OpenMainDoor","Ring"]}
```

```
{"cmd":"rooms"} Auflistung der verfügbaren Räume.
```

Eingabe:

```
{"cmd":"rooms"}
```

Rückgabe:

```
{"rooms":["Livingroom","Kitchen","Bedroom","Bath"]}
```

```
{"cmd":"types"} Auflistung der verfügbaren Steuertypen.
```

Eingabe:

```
{"cmd":"types"}
```

Rückgabe:

```
{"types":["Light","ShutterUp","ShutterDown","OpenDoor"]}
```

Kann mit *room* kombiniert werden, um die verfügbaren Typen im jeweiligen Raum aufzulisten:

Eingabe:

```
{"cmd":"types","room":"Livingroom"}
```

Rückgabe:

```
{"types":["Light"]}
```

Senden von Steuernachrichten

Beispiel

```
{"Msg":"Ceilinglight","on":true,"bright":50}
```

Schaltet alle Ausgänge, die auf die Nachricht **Ceilinglight** hören an und setzt die Helligkeit auf 50%.

Stichwortverzeichnis

A

- Android
 - Documents Verzeichnis 31
 - frogProject installieren 31
 - Zugriff auf Standort des Geräts 33
- An-Transparenz 76
- Anzeigebereich 36
 - Geräteansicht 99
 - Leistungsmessung 107
 - Master/Klon-Konfiguration 105
 - Nutzeransicht 107
 - Temperaturansicht 107
- Asgang
 - FollowOff 45
- Ausgang
 - Aktionen 76
 - Anschlüsse 75
 - Blinkperiode 92
 - Dimmkurve anpassen 100
 - folgen 97
 - FollowOn 45
 - Funktionsmakro erstellen 149
 - Konfiguration kopieren 77
 - Konfiguration tauschen 77
 - Makro zuordnen 148
 - mehrere Nachrichten definieren 81
 - Nachricht definieren 76
 - Name ändern 75
 - Soft-Funktionen 92
 - Status folgen 97
 - System-Gruppe zuordnen 159
 - Verzögerungsfunktionen 92
 - Zeitsteuerung 91
- Ausgangsfunktionsmakro 150
- Ausgangssignal 154
- Ausschalten nach 87
- Aus-Transparent 76

B

- Backup 108
 - auf Frog 136
 - auf frogblue Geräte 136
 - in Datei 52
- Bereich 69
- Beschattung 93
- Blinkperiode 92
- Bluetooth®
 - Android 33
 - iOS 33
 - Reichweite 30

D

- Device-Liste *Siehe* Geräteliste
- Dimm-Editor 100
- Dimmkurve 101
 - bearbeiten 162
 - exportieren 162

- für Ausgang anpassen 100
- importieren 162
- maximaler Dimmwert 101
- minimaler Dimmwert 101
- Dimm-Kurve *Siehe* Dimmkurve

E

- Eingang
 - Aktionen 73
 - Ausschalten nach 87
 - Beschattung Einstellungen 96
 - Dimmen 87
 - Dimm-Geschwindigkeit 87
 - Eingangsmatrix 88
 - Entprellzeit 100
 - Funktionsmakro erstellen 149
 - Gate/Zeit-Editor 84
 - Konfiguration kopieren 77
 - Konfiguration tauschen 77
 - konfigurieren 83
 - Makro zuordnen 148
 - mehrere Nachrichten definieren 81
 - Nachricht definieren 73
 - Name ändern 72
 - Reichweite konfigurieren 98
 - Rollierende Nachrichten 89
 - Status 90
 - System-Gruppe zuordnen 159
 - Taster zuordnen 79
- Eingangsfunktionsmakro 150
- Eingangsmatrix 88
- Eingangssignal 154
- Elektroheizung 112
- Entprellzeit 100
 - Eingang 100

F

- Fahrdauer 93
- Fenster überwachen 208
- Firmware *Siehe* frogware
- Frog
 - als Repeater 30
 - auf Werkseinstellungen zurücksetzen 103
 - aus Projekt entfernen 137
 - aus Projekt löschen 128
 - Bereich zuordnen 67
 - Eingang konfigurieren 71
 - Empfangsstärke 38
 - ersetzen, im Projekt 65
 - Experteneinstellung 103
 - Geräteinstellungen 103
 - Gerätekonfigurationstabelle 177
 - Installationshinweise 21
 - Leistungsmessung 107
 - Master/Klon-Konfiguration 105
 - Name vergeben 176
 - Raum zuordnen 67
 - Reichweite (Bluetooth®) 30

- Rücksetzschlüssel 21
 - sortieren 62
 - Statusansicht 106
 - Taster hinzufügen 79
 - Temperaturansicht 107
 - Typisierung 67
 - unbekannt 170
 - zu Projekt hinzufügen 60
 - frogAccess 111
 - frogblue
 - aktualisieren 35
 - Startseite 33
 - frogblue Modus 123
 - frogBoxHeat 111
 - frogBoxHeat1
 - Anschluss 111, 112
 - frogContact5-BAT 60
 - Konfigurationsmodus 60
 - frogDisplay
 - aus Projekt entfernen 137
 - frogOS 132
 - frogware aktualisieren 132, 133
 - konfigurieren 126
 - Projekt hochladen 126
 - frogHeatBar 111
 - frogKey
 - aus Projekt entfernen 137
 - Farbcodes 116
 - Gesten 117
 - Konfigurationsmodus 60
 - konfigurieren 116
 - Lagensensor 116
 - Raumerkennung 117
 - richtungen konfigurieren 117
 - frogLink
 - Befehlsreferenz 210, 213
 - frogblue Modus 123
 - konfigurieren 122
 - mit PC nutzen 122, 123
 - Modus wechseln 123
 - Nachrichten zuweisen 122
 - Text Modus 123
 - frogMotion 111
 - frogMultiSense 111
 - frogOS
 - frogware für frogDisplay 132
 - frogProject
 - Android 31
 - installieren 31
 - iOS 31
 - Systemvoraussetzungen 31
 - Windows 31
 - frogRoomSense 111
 - frogware
 - aktualisieren 129
 - frogDisplay 133
 - Funktionsmakro 149
 - erstellen 150
 - löschen 151
 - Fußbodenheizung 112
 - Fußzeile 36, 172
- G**
- Gate/Zeit-Editor 84
 - Expertenmodus 86
 - Nachricht löschen 85
 - NOT Gate 85
 - ODER Gate 86
 - UND Gate 86
 - Zeitbereich 86
 - Zeitbereich invertieren 86
 - Gerät
 - unbekannt 170
 - Geräte *Siehe Frogs, frogKey, frogDisplay*
 - Gerätekonfiguration
 - auf alle Geräte laden 109
 - auf Frog laden 108
 - rückgängig machen 108
 - Gerätekonfigurationstabelle 172
 - Geräteliste 36, 172
 - Details anzeigen 38
 - Icon-Zeile 172
 - Geräte-Manager 127
 - CSV-Export der Geräteliste 128
 - frogOS für frogDisplay aktualisieren 132
 - frogware-Update 129
 - Geräte aus Projekt entfernen 128
 - Geräte hinzufügen 128
 - Suche 128
 - Geräteschlüssel 16, 58
 - ändern 58
 - verloren, vergessen 17
- H**
- Haltezeit 89
 - Health-Check 110
 - Heizkörper 112
 - Heizungsregelung 111
 - Kühlbetrieb 114
- I**
- Installation
 - aus Google Play Store 31
 - von Apple App Store 32
 - Windows 34
 - iOS
 - frogProject installieren 31
- K**
- Konfiguration
 - kopieren 77
 - rückgängig machen 108
 - sichern 108
 - tauschen 77
 - Konfigurationsbereich 36
 - Kreuzschaltung 187
- L**
- Leinwand 93
 - Leuchtmittelausfallerkennung 102
 - Logik-Funktionen *Siehe Gate/Zeit-Editor*
- M**
- Makro
 - Ausgang zuordnen 148
 - Ausgangsmakro 146
 - Definition 141

Eingang zuordnen 148
 Eingangsmakro 144
 erstellen 141
 löschen 143
 Master/Klon-Konfiguration 105
 Menü 172

N

Nachricht
 Autovervollständigung 72, 76, 181
 Farben 73
 für Ausgang definieren 76
 für Eingang definieren 73
 Hauptnachricht 82
 konfigurieren, für Kreuzschaltung 183
 konfigurieren, für Wechselschaltung 178
 mithören 166
 Reichweite 98
 sofort senden 76
 Statusnachricht *Siehe* Statusnachricht
 TYP:-Nachricht 72
 unbekannt 169
 unbenutzte löschen 165
 Volumen 167
 vordefiniert (TYP) 72
 Nachrichtenlogger 166
 Nachrichtenverkehr 167
 Nachrichtenzentrum 84
 Nachrichten-Zentrum 163
 Nachricht umbenennen 164
 Nachrichten exportieren (CSV-Datei) 165
 neue Nachricht hinzufügen 164
 unbenutzte Nachrichten löschen 165
 Nutzeransicht 79

O

Overlay 76

P

Passwort *Siehe* Projektkennwort, *Siehe* Geräteschlüssel
 Projekt
 erstellen 48
 exportieren 51
 exportieren in Konfigurationsdatei 52
 finden 54
 für frogControl App exportieren 52
 importieren 53
 Informationen bearbeiten 49
 laden 50
 löschen 56
 öffnen 50
 Projektkennwort ändern 57
 wechseln 50
 Projektbackup *Siehe* Backup
 Projektkennwort 16, 49
 ändern 57
 verloren, vergessen 17
 Projektpasswort *Siehe* Projektkennwort, *Siehe* Projektkennwort

Q

QR-Code 64

R

Raum
 Bereich zuordnen 69
 erstellen 67
 Raumerkennung 117
 Rollierende Nachrichten 89
 Rücksetzschlüssel 17, 21

S

Sicherheitshinweise 15
 Soft-Funktionen 92
 Startseite 33
 Statusnachricht 84, 90
 System-Gruppe
 Definition 157
 Eingang, Ausgang zuordnen 193
 erstellen 157
 im Ausgang aktivieren 159
 im Eingang aktivieren 159
 löschen 159
 Zentral An/Aus 192
 Systemsicherung 136
 System-Signal
 Definition 154
 erstellen 154
 löschen 156

T

Taster
 Eingang zuordnen 79
 löschen (Nutzeransicht) 80
 mit Pin belegen 79
 Text Modus 123
 Tür überwachen 209
 Türsteuerung
 E-Öffner 203
 Motorschloss 203
 TYP:-Nachrichten 72

U

Überwachte Gruppen *Siehe* frogControl
 Benutzerhandbuch
 Umkehrzeit 93
 Umschaltzeit 93
 Unterputzdose
 Hohlwände 23
 Renovierungsprojekte 23
 Unterputzmontage 22

V

Verzögerungsfunktionen 92

W

Wechselschaltung 178
 Windows
 USB2.0 Schnittstelle 34

Windows (Vollversion)
frogProject installieren 31

Z

Zeitmeldung 168

Zeitserve 110
Zeitsteuerung
 Ausgang 91
Zeitverkehr 168
Zufallsschlüssel für Netzwerk 16, 59