

# Benutzerhandbuch

frogblue HomeApp Version 1.2.0

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, 6. Juni 2020

Made in Germany



## Inhaltsverzeichnis

1	Über dieses Handbuch.....	5
1.1	Für wen ist das Handbuch?.....	5
1.2	Typografische Konventionen.....	5
1.3	Abkürzungen .....	5
2	frogblue – Einführung und Überblick.....	6
2.1	frogblue-Software – ein Überblick .....	8
3	frogblue HomeApp: Überblick.....	9
4	Installation.....	11
5	Projekt importieren .....	13
5.1	Projekt aus frog importieren .....	14
5.2	Projekt aus Datei importieren .....	17
5.2.1	Projektdatei auf Android-Geräte übertragen.....	17
5.2.2	Projektdatei auf iOS-Geräte übertragen .....	17
5.2.3	Importieren der Projektdatei in die frogblue HomeApp.....	18
5.3	Projekt über Fernzugriff laden .....	20
6	AppView: Geräte steuern und bedienen .....	22
6.1	Übersicht.....	23
6.2	Ansichten .....	25
6.2.1	Raumansicht.....	26
6.2.2	Schalteransicht .....	27
6.2.3	Ausgangsansicht.....	28
6.2.4	Rollladenansicht.....	29
6.2.5	Türansicht.....	30
6.2.6	Fensteransicht .....	31
6.3	Szenen .....	32
6.3.1	Szene erstellen.....	32
6.3.2	Szene aktivieren .....	39
6.3.3	Szene bearbeiten .....	40
6.4	Einstellungen.....	42
6.4.1	Standort .....	45
6.4.2	Fernzugriff.....	46
6.4.3	Projekt öffnen.....	47
6.4.4	Speichern .....	48
6.4.5	WLAN.....	48
6.4.6	Bridge.....	49

6.4.7	Fernsteuerung (SIP).....	50
6.4.8	Telefonie (SIP) .....	51
6.4.9	Benachrichtigungen.....	52
6.4.10	App zurücksetzen .....	52
6.5	Frog Liste .....	53
7	Keypad: Zugriff steuern .....	54
7.1	Master PIN festlegen .....	54
7.2	Pin-Code konfigurieren.....	55
8	Benachrichtigungen im frogDisplay konfigurieren .....	57
9	Videoquellen konfigurieren .....	59
10	Backupstatus.....	60
11	Stichwortverzeichnis.....	61

# 1 Über dieses Handbuch

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

- wie Sie ein Projekt, das mit der frogblue **ProjectApp** erstellt worden ist, importieren können,
- wie Sie Lampen, Rollläden oder Türen steuern können,
- wie Sie das frogDisplay konfigurieren können.

## Hinweis

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

## 1.1 Für wen ist das Handbuch?

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

## 1.2 Typografische Konventionen

Die folgenden typografischen Konventionen werden in diesem Handbuch verwendet:

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

## 1.3 Abkürzungen

Abkürzung	Bedeutung
Bluetooth LE	Bluetooth Low Energy
KNX	Feldbus zur Gebäudeautomation
SIP	Session-Initiation-Protocoll
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 bzw. Dateninformationen suchen sich selbstständig ihren Weg im frogblue-Netzwerk.

Soll die Steuerung der frogblue-Geräte über die Smartphone-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 frogblue **ProjectApp** zugeordnet sind. 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 einfache Weise zu realisieren sind. Schaltein- 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 Ein- 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 Ein- bzw. 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 Ein- bzw. Ausgänge über den Typisierungsschaltbefehl „Licht an im Wohnzimmer“ automatisch verknüpft. Dabei spielt es keine Rolle wieviel Geräte bzw. 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 (nur in der frogblue ProjectApp)

Ein- und Ausgänge können mehrere Namensbezeichnungen haben und so gleichzeitig unterschiedliche Schaltvorgänge oder Aktionen auslösen. Ein Lichtschalter kann somit gleichzeitig Wohn- 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 bspw. eine komfortable Szenensteuerung oder die Signalisierung von Ereignissen, wie beispielsweise das Blinken der Küchenlampe beim Klingeln.

## Systemweite Funktionen durch Makros (nur in der frogblue ProjectApp)

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 (nur in der frogblue ProjectApp)

In jedem frogblue-Gerät können Eingangs- 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 Logik- und Steuerungsfunktionen. Mit diesen Funktionen könnte 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 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 bzw. die 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.

## Pattformunabhängig auf Android, iOS und Windows

Die frogblue-Software ist auf Android, iOS und Windows lauffähig. Die Endanwender-App (frogblue **HomeApp**) ist identisch zur App auf dem frogDisplay, das heißt, der Endanwender muss sich auf einem Smartphone oder Tablett nur an eine Bedienoberfläche gewöhnen.

## 2.1 frogblue-Software – ein Überblick

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



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



Mit der frogblue **ProjectApp** 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 frogblue **ProjectApp** finden Sie im → *frogblueProject Benutzerhandbuch*.

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

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



### 3 frogblue HomeApp: Überblick

Mit der frogblue **HomeApp** können Sie Geräte, wie zum Beispiel Lampen, Rollläden oder Türen, steuern und bedienen, die mit der frogblue **ProjectApp** konfiguriert wurden.

Mit der frogblue **HomeApp** können Sie die frogblue-Einheiten von einem Tablet, einem Smartphone oder einem frogDisplay bedienen und steuern.

Nach dem Start der frogblue **HomeApp** wird auf Android/iOS-Geräten der Startbildschirm angezeigt.



Abbildung: Startbildschirm der frogblue **HomeApp** auf Android-/iOS-Geräten.



#### **AppView**

In der **AppView** können Sie die konfigurierten Geräte steuern und bedienen. Es stehen Ihnen in der **AppView** folgende Funktionen zur Verfügung:

- ✓ Übersicht über alle Geräte und deren konfigurierten Funktionen.
- ✓ Ansichten für Räume, Schalter, Ausgänge, Türen und Rollläden, um die darin gelisteten Geräte steuern und bedienen zu können.
- ✓ Pin-Code konfigurieren.
- ✓ Szenen konfigurieren und Szenen aktivieren.
- ✓ Einstellungen für die frogblue **HomeApp** vornehmen.



#### **Projekt importieren**

Hier können Sie ein Projekt importieren, das mit der frogblue **ProjectApp** erstellt wurde.



#### **Projekt öffnen**

Hier können Sie ein Projekt öffnen, dessen Projekt-Backup in einem frog gespeichert ist.



#### **Remote laden**

Hier können Sie ein Projekt von einem frogDisplay auf ein Tablet/Smartphone laden, wenn beide Geräte über ein WLAN verbunden sind.

### Hinweis zur Installation

Informationen zur Installation und den Systemvoraussetzungen der frogblue **HomeApp** für Android-/iOS-Geräte erhalten Sie im Kapitel → *Installation, Seite 11*.

Informationen zur Installation der frogware und der darin enthaltenen frogblue **HomeApp** für das frogDisplay erhalten Sie im → *frogblueProject Benutzerhandbuch*.

Die Konfiguration der Geräte und frogs wurde in der frogblue **ProjectApp** in einem Projekt gespeichert, welches in die frogblue **HomeApp** importiert wurde.

### Hinweis zum Import von Projekten

Informationen zum Importieren von Projekten, die mit der frogblue **ProjectApp** erstellt wurden, erhalten Sie im Kapitel → *Projekt importieren, Seite 13*.

### Hinweis zur frogblue ProjectApp

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

## 4 Installation

Die frogblue **HomeApp** können Sie auf den Betriebssystemen Android und iOS für Tablets und Smartphones verwenden.

### Hinweis zum frogDisplay

Informationen zur Installation der **frogware** und der darin enthaltenen frogblue **HomeApp** für das frogDisplay erhalten Sie im → *frogblueProject Benutzerhandbuch*.

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



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

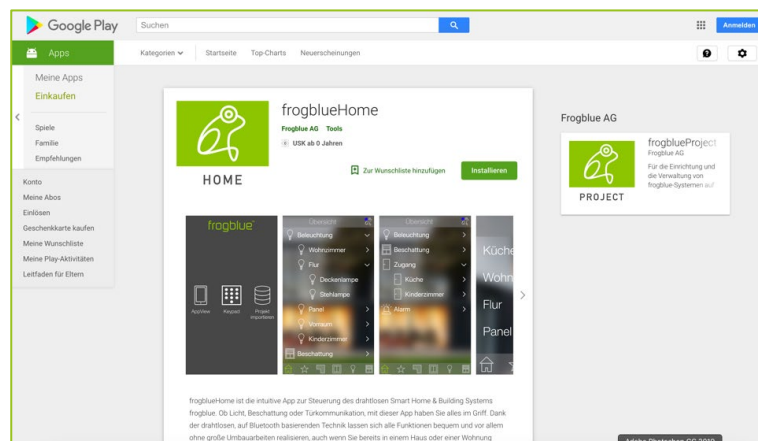


Abbildung: frogblue **HomeApp** im Google Play Store.

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



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

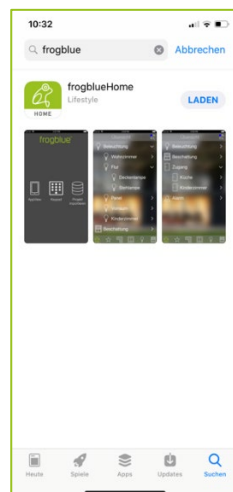


Abbildung: frogblue **HomeApp** im Apple App Store.

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


## frogblue HomeApp starten

### Hinweis

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

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

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

Um die frogblue **HomeApp** zu starten, tippen Sie nach der Installation auf Ihrem Tablet oder Smartphone auf **frogblueHome** .

Es wird der Startbildschirm angezeigt.



Abbildung: Startbildschirm der frogblue **HomeApp** für Android/iOS-Geräte.

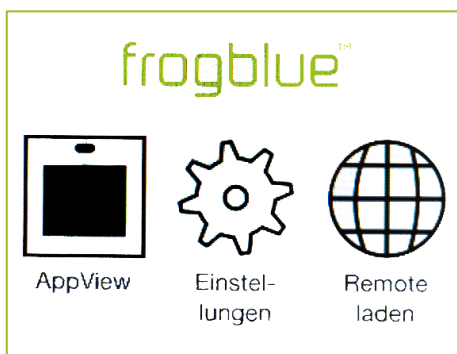


Abbildung: Startbildschirm der frogblue **HomeApp** im frogDisplay.

Importieren Sie zuerst ein Projekt, das Sie in der frogblue **ProjectApp** konfiguriert und exportiert haben  
→ *Projekt importieren, Seite 13.*

Bedienen Sie danach die Geräte wie Lampen, Türen und Rollläden mit der frogblue **HomeApp**  
→ *AppView: Geräte steuern und bedienen, Seite 22.*

Steuern Sie den Zugriff auf Schalter über Pin-Codes → *Keypad: Zugriff steuern, Seite 54.*

## 5 Projekt importieren

Geräte und frogs werden mit der frogblue **ProjectApp** in einem Projekt konfiguriert.

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

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

### **Im frog**

Sämtliche Daten eines Projekts werden in einem frog gespeichert.

### **In einer Datei**

Sämtliche Daten eines Projekts werden in einer Datei gespeichert oder in eine Datei exportiert. Die Datei wird im **Documents** Verzeichnis auf dem Android-Tablet abgelegt. Bei iOS-Geräten wird die Datei im internen Speicher abgelegt.

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

### **frogDisplay: Import von Projekten**

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

Abhängig davon, wie die Daten mit der frogblue **ProjectApp** gespeichert oder exportiert worden sind, können Sie das Projekt in die frogblue **HomeApp** importieren:

### **Import eines Projekts aus einem frog**

Die Daten eines Projekts werden mittels der frogblue **HomeApp** in einem in Reichweite befindlichen frog lokalisiert. Danach können die Daten vom frog heruntergeladen und in die frogblue **HomeApp** importiert werden.

Informationen zum Import eines Projekts aus einem frog erhalten Sie im Abschnitt

→ *Projekt aus frog importieren, Seite 14*.

### **Import eines Projektes aus einer Datei**

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

Informationen zum Import eines Projekts aus einer Datei erhalten Sie im Abschnitt

→ *Projekt aus Datei importieren, Seite 17*.

Sie können mehrere Projekte in die frogblue **HomeApp** importieren. Wenn mehrere Projekte importiert worden sind, wird beim Start der frogblue **HomeApp** eine Liste der importierten Projekte angezeigt.

## 5.1 Projekt aus frog importieren

Um Projektdaten von einem frog herunterladen und in die frogblue **HomeApp** importieren zu können, benötigen Sie das Projektkennwort des entsprechenden Projekts und den Geräteschlüssel.

### Projektkennwort und Geräteschlüssel

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

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

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

Weitere Informationen zum Projektkennwort und Geräteschlüssel erhalten Sie im → *frogblueProject Benutzerhandbuch*.

1. Tippen Sie im Startbildschirm auf **Projekt öffnen**.

Der **Finde Projekt** Bildschirm wird angezeigt.

Wenn noch kein Projekt in einem frog gefunden wurde, wird der Eintrag **Unknown** angezeigt.

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

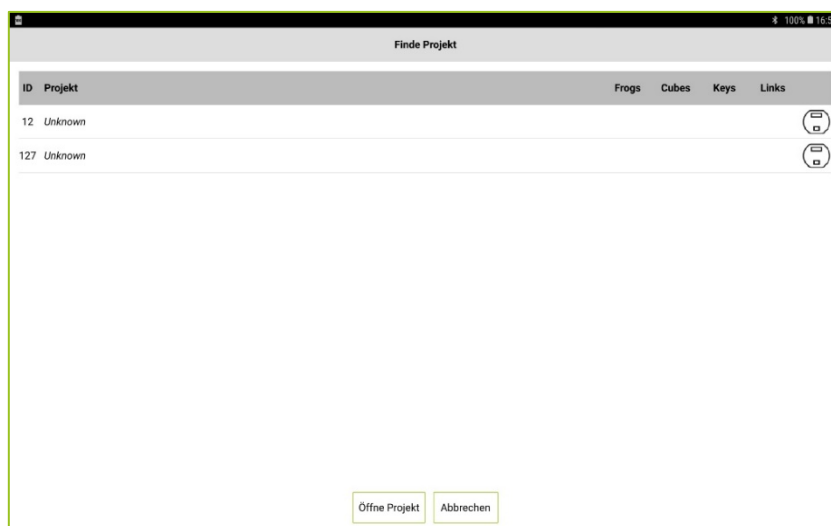


Abbildung: **Finde Projekt** Bildschirm mit mehreren Einträgen **Unknown**.

2. Tippen Sie auf einen Eintrag **Unknown**.  
Der Eintrag wird grau markiert.
3. Tippen Sie auf **Öffne Projekt**.
4. Der **Suche Projekt Backup** Bildschirm wird angezeigt.

Zum dem am nächstgelegenen frogblue Gerät wird eine Bluetooth-Verbindung aufgebaut. Der Name des frogs wird im **Suche Projekt Backup** Bildschirm angezeigt.

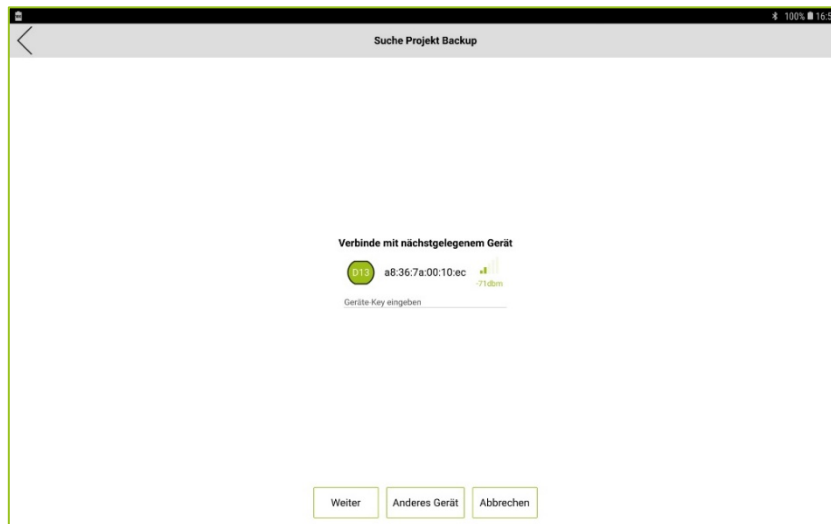


Abbildung: **Suche Projekt Backup** Bildschirm zeigt den nächstgelegenen frog an.

### Hinweis

Tippen Sie auf **Anderes Gerät**, um alle Geräte anzuzeigen, zu denen eine Bluetooth-Verbindung aufgebaut werden kann.

5. Geben Sie im **Geräte Key eingeben** Eingabefeld den Geräteschlüssel ein, mit dem das Projekt-Backup auf dem frogblue Gerät geschützt wurde.
6. Tippen Sie auf **Weiter**.

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

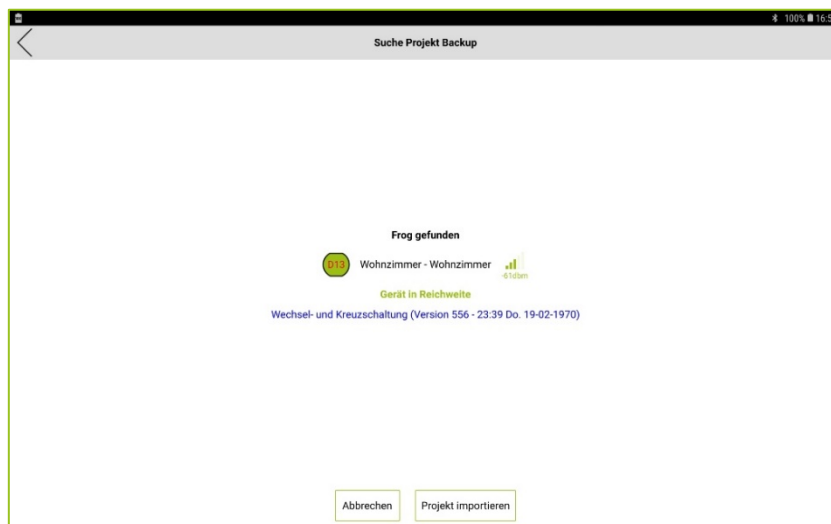


Abbildung: **Suche Projekt Backup** Bildschirm zum Importieren eines Projekts.

7. Tippen Sie auf **Projekt importieren**.

Die Projektdaten werden in die frogblue **HomeApp** geladen.

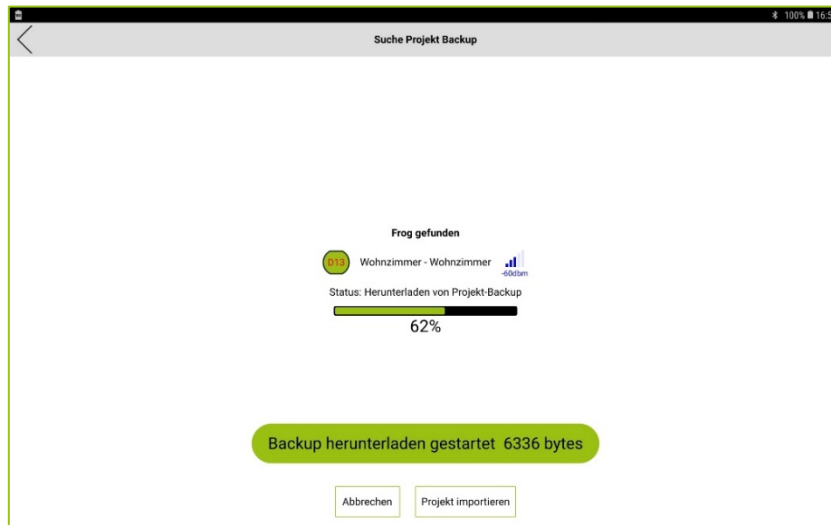


Abbildung: Das Projekt-Backup wird heruntergeladen.

Damit kann das Projekt in der frogblue **HomeApp** verwendet werden.

Beachten Sie, dass beim ersten Öffnen des Projekts das Projektkenwort eingegeben werden muss.



## 5.2 Projekt aus Datei importieren

Im ersten Schritt werden die exportierten Daten aus der frogblue **ProjectApp** auf das Gerät übertragen, auf dem die frogblue **HomeApp** installiert ist.

Abhängig davon, ob die frogblue **HomeApp** auf einem Android- oder iOS-Gerät verwendet wird, unterscheidet sich die Vorgehensweise zum Übertragen der Datei.

Im zweiten Schritt werden die übertragenen Daten in die frogblue **HomeApp** importiert.

### 5.2.1 Projektdatei auf Android-Geräte übertragen

Für den Import eines Projekts auf ein Android-Gerät wird im internen Speicher des Tablets ein **Documents** Verzeichnis benötigt, in dem die exportierte Datei aus der frogblue **ProjectApp** abgelegt werden kann.

1. Tippen Sie für ein Android-Tablet auf die **Eigene Dateien** App.
2. Erstellen Sie unter **Tablet** ein Verzeichnis mit dem Namen **Documents**.
3. Speichern Sie im **Documents** Verzeichnis die frogblue **ProjectApp**-Projektdatei ab.

### 5.2.2 Projektdatei auf iOS-Geräte übertragen

Um eine frogblue **ProjectApp**-Projektdatei von einem iOS-Gerät auf ein iOS-Gerät mit installierter frogblue **HomeApp** zu übertragen, können Sie AirDrop verwenden. Die Datei wird automatisch im richtigen Verzeichnis abgespeichert.

Um eine frogblue **ProjectApp**-Projektdatei von einem Android-Tablet auf ein iOS-Gerät übertragen, bieten sich folgende Möglichkeiten an:

#### Per E-Mail

Wenn sowohl auf dem Android-Tablet als auch auf dem iOS-Gerät ein E-Mail-Postfach konfiguriert ist, können Sie die Datei per E-Mail an das iOS-Gerät senden. Speichern Sie auf dem iOS-Gerät die Datei **In Dateien sichern** ab.

#### Per iTunes

Speichern Sie die frogblue **ProjectApp**-Projektdatei auf einem Mac oder PC ab.

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

### 5.2.3 Importieren der Projektdatei in die frogblue HomeApp

Wenn Sie die Projektdatei auf Ihr Android- oder iOS-Gerät mit der installierten frogblue **HomeApp** übertragen haben, können Sie diese dort importieren.

Sie können mehrere Projekte in die installierten frogblue **HomeApp** importieren.

1. Tippen Sie im Startbildschirm auf **Projekt importieren**.

Der **Projekt importieren** Bildschirm wird angezeigt.

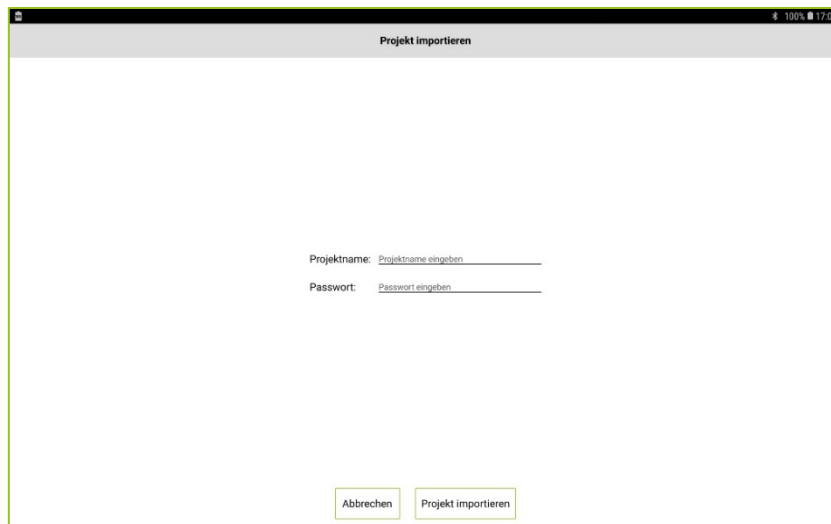


Abbildung: **Projekt importieren** Bildschirm zum Importieren eines Projekts.

2. Tippen Sie auf **Projektname eingeben**.

Ein Bildschirm zur Auswahl eines Projekts wird angezeigt.

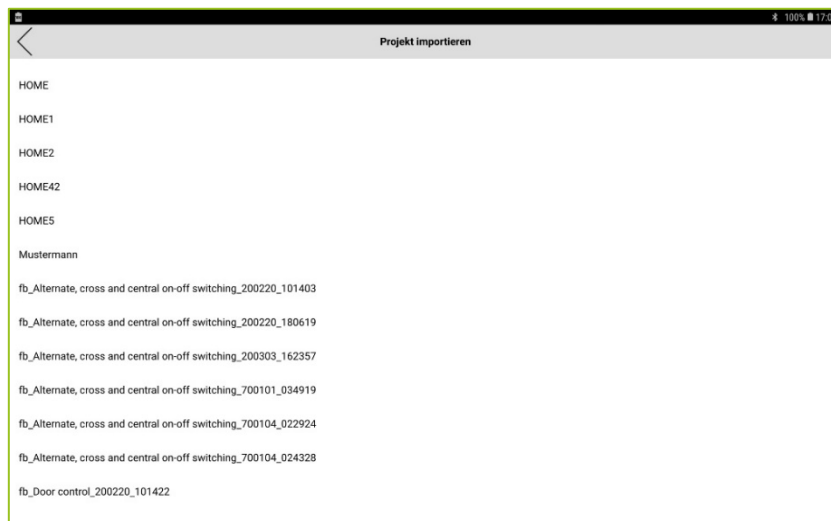


Abbildung: Bildschirm zum Auswählen eines Projekts.

3. Tippen Sie auf das gewünschte Projekt.

Das ausgewählte Projekt wird im **Projekt importieren** Bildschirm im **Projektname eingeben** Eingabefeld angezeigt.

4. Geben Sie bei **Passwort** das Projektpasswort des zu importierenden Projektes ein.
5. Tippen Sie auf **Projekt importieren**.

Die Daten werden importiert und das Projekt steht in der frogblue **HomeApp** zur Verfügung.  
Der **Übersicht** Bildschirm der **AppView** wird angezeigt.

### 5.3 Projekt über Fernzugriff laden

Sie können ein Projekt von einem Tablet auf ein frogDisplay laden, wenn das Tablet und das frogDisplay über ein WLAN miteinander verbunden sind.

Folgende Schritte sind dazu notwendig:

- 1.) **Fernzugriff** im frogDisplay und Tablet aktivieren.
- 2.) Tablett und frogDisplay mit dem gleichen WLAN verbinden.
- 3.) Projekt vom Tablet auf frogDisplay übertragen.

#### Fernzugriff im frogDisplay und Tablet aktivieren

Der Fernzugriff wird sowohl im frogDisplay als auch in der frogblue **HomeApp** in den **Einstellungen** aktiviert.

1. Tippen Sie in **Einstellungen** auf **Netzwerk** und danach auf **Fernzugriff**.
2. Aktivieren Sie **Fernzugriff**.

Weitere Informationen zum Fernzugriff erhalten Sie im Abschnitt → *Fernzugriff, Seite 46*.

#### Tablet und frogDisplay mit dem gleichen WLAN verbinden

Damit ein Projekt vom Tablet auf ein frogDisplay über ein WLAN geladen werden kann, müssen beide Geräte mit dem gleichen WLAN verbunden sein.

Informationen zur Konfiguration der WLAN-Einstellungen für das frogDisplay erhalten Sie im Abschnitt → *WLAN, Seite 48*.

Im Tablet werden in der frogblue **HomeApp** die WLAN-Einstellungen des Tablets übernommen.

#### Projekt vom Tablet auf frogDisplay übertragen

1. Tippen Sie im Startbildschirm des frogDisplays auf **Remote laden**.

#### Hinweis

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

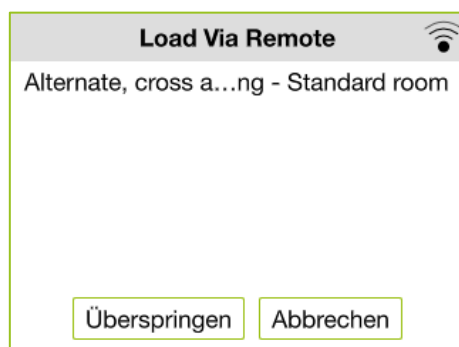


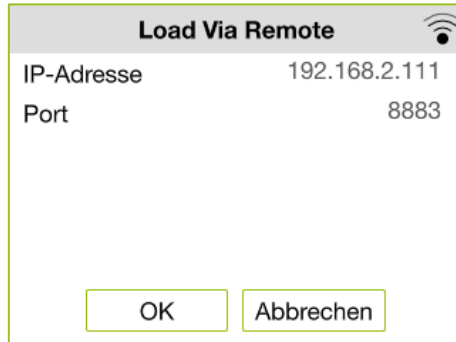
Abbildung: Projekt, das remote geladen werden kann.

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

Das Projekt wird grün markiert

3. Tippen Sie auf **OK**.

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



The screenshot shows a dialog box titled "Load Via Remote" with a Wi-Fi icon in the top right corner. It contains two rows of text: "IP-Adresse" followed by "192.168.2.111" and "Port" followed by "8883". At the bottom, there are two buttons: "OK" and "Abbrechen".

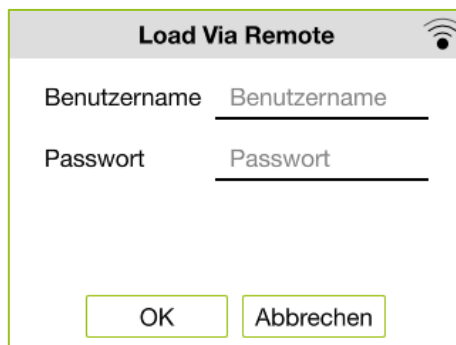
Abbildung: Bildschirm mit der IP-Adresse und dem Port des frogDisplays.

4. Tippen Sie auf **OK**.

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

Standardmäßig ist in der frogblue **HomeApp** der Benutzer **Admin** mit dem Projektkennwort angelegt.

Sie können das Kennwort des Benutzers Admin in den **Einstellungen** unter **Berechtigungen** ändern. Der Vorteil ist, dass auch ohne dem Projektkennwort das Projekt auf die mobilen Geräte geladen werden kann.



The screenshot shows a dialog box titled "Load Via Remote" with a Wi-Fi icon in the top right corner. It contains two input fields: "Benutzername" with the placeholder text "Benutzername" and "Passwort" with the placeholder text "Passwort". At the bottom, there are two buttons: "OK" and "Abbrechen".

Abbildung: Bildschirm zur Eingabe des Benutzernamens und des Projektpassworts.

5. Geben Sie als Benutzername **Admin** ein.
6. Geben Sie das Projektpasswort des zu importierenden Projekts an.
7. Tippen Sie auf **OK**.

Das Projekt wird vom Tablet auf das frogDisplay übertragen.

## 6 AppView: Geräte steuern und bedienen

In der **AppView** können Sie sämtliche Funktionen eines frogblue-Systems konfigurieren und steuern.

Die Geräte und ihre Anschlüsse an die frogs wurden zuvor mit der frogblue **ProjectApp** in einem Projekt konfiguriert und danach in die frogblue **HomeApp** importiert oder von einem frogDisplay heruntergeladen.

Informationen zum Importieren eines Projekts erhalten Sie im Kapitel → *Projekt importieren*, Seite 13 und im Kapitel → *Importieren der Projektdatei in die frogblue HomeApp*, Seite 18.

Tippen Sie im Startbildschirm auf **AppView**, um die Übersicht der **AppView** anzuzeigen.

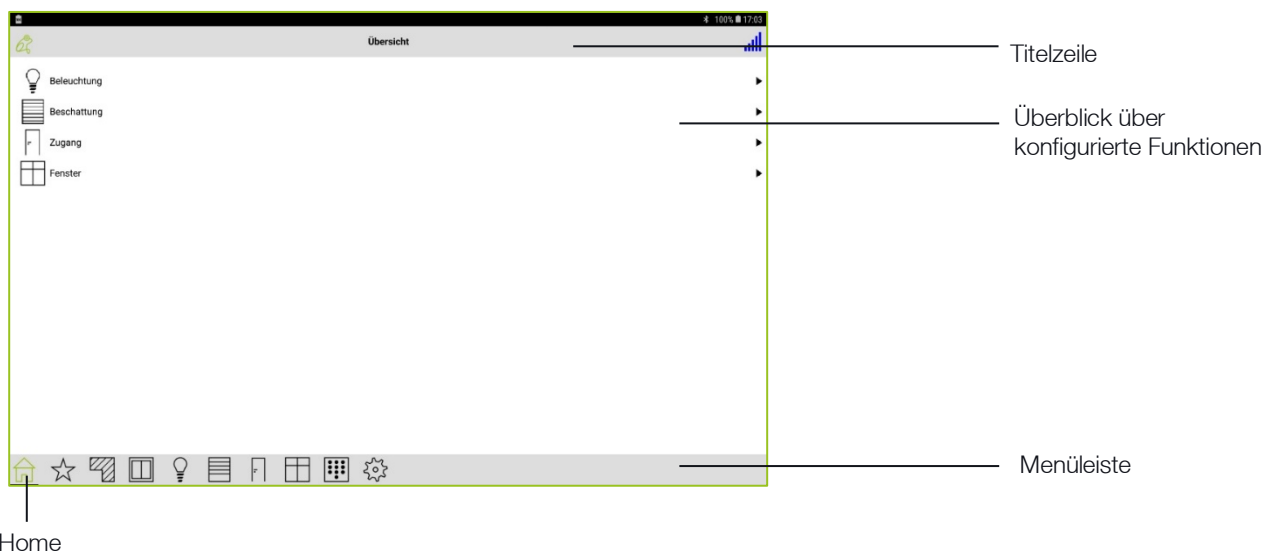


Abbildung: **Übersicht** Bildschirm der **AppView** für Android-/iOS-Geräte.

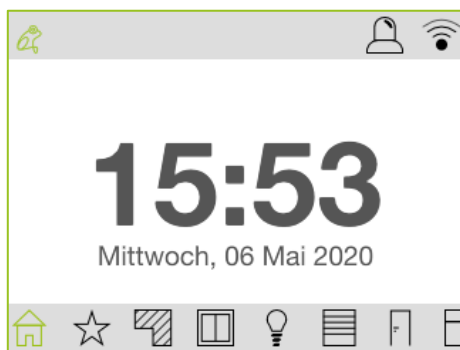


Abbildung: **Übersicht** Bildschirm der **AppView** im frogDisplay.

Im **Übersicht** Bildschirm erhalten Sie einen Überblick über alle konfigurierten Funktionen im aktuellen Projekt.

Informationen zum **Übersicht** Bildschirm erhalten Sie im Abschnitt → *Übersicht*, Seite 23.

In der Menüleiste stehen Ihnen zahlreiche Ansichten und Funktionen zur Verfügung.

Informationen zum den einzelnen Ansichten erhalten Sie im Abschnitt → *Ansichten*, Seite 25.

In der Frogliste werden alle frogs aufgelistet, die im Projekt eingebunden sind.

Informationen zur Frogliste erhalten Sie im Abschnitt → *Frog Liste*, Seite 53.

Tippen Sie ca. zwei Sekunden auf das **Home**-Icon, um wieder auf den Startbildschirm zurückzukehren.

## 6.1 Übersicht

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

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



### Beleuchtung

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



### Beschattung

Hier werden die konfigurierten Eingänge und Ausgänge für Rollläden angezeigt.



### Zugang

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



### Fenster

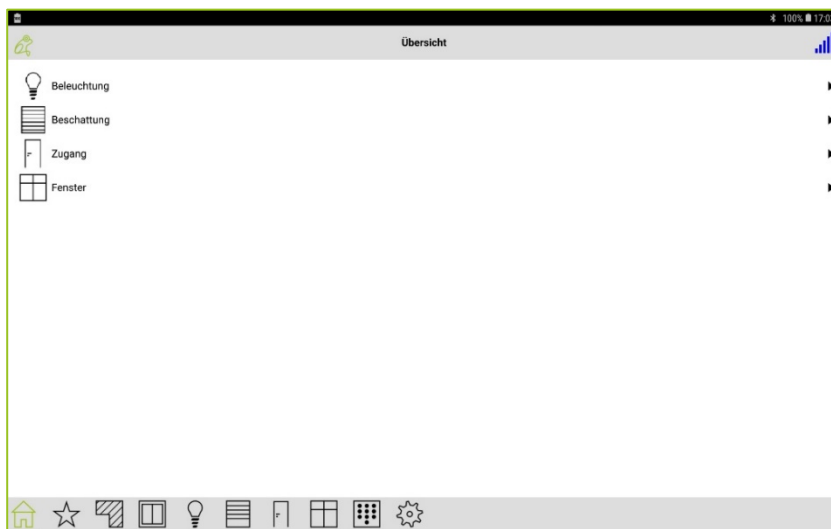
Hier werden die konfigurierten Eingänge und Ausgänge für die Fenster angezeigt.



### Alarm

Hier werden die konfigurierten Alarme angezeigt.

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



Pfeil für die  
Navigation

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

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

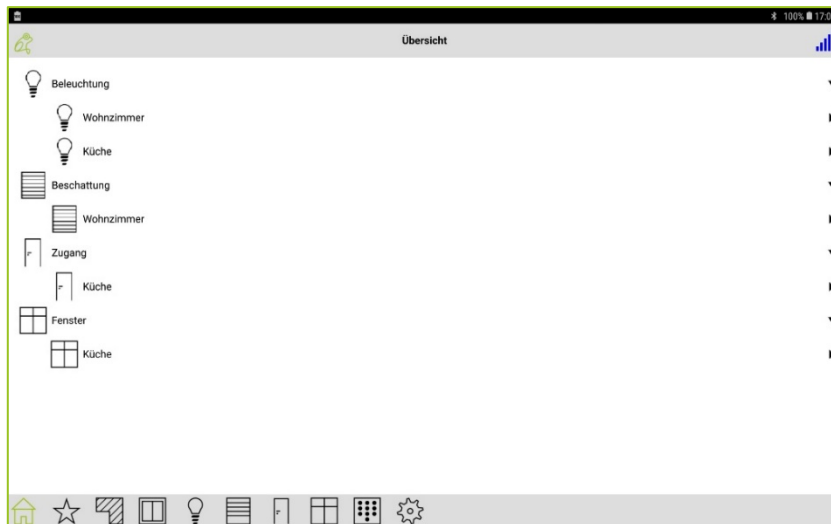


Abbildung: Übersicht der Funktionen für die konfigurierten Räume.

Tippen Sie auf die Funktion, die Sie steuern möchten.

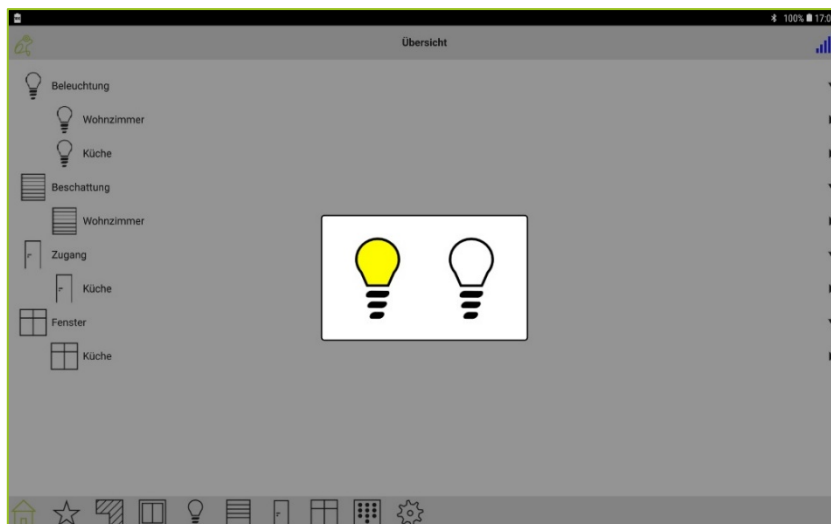


Abbildung: Dialogfenster zum Anschalten von Lampen.












Es wird ein Dialogfenster angezeigt, in welchem Sie eine Funktion steuern können, zum Beispiel eine Lampe anschalten. Ein einfaches Antippen aktiviert oder deaktiviert die Funktion.



## 6.2 Ansichten

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

Folgende Ansichten und Funktionen stehen in der Menüleiste zur Verfügung:

-  **Szene**  
Hier können Sie eine Szene erstellen und eine zuvor erstellte Szene aktivieren.  
→ *Szene, Seite 32.*
-  **Raumansicht**  
Hier werden die Funktionen angezeigt, die für den ausgewählten Raum definiert sind. Standardmäßig wird der **Standard Raum** angezeigt.  
→ *Raumansicht, Seite 26.*
-  **Schalteransicht**  
Hier werden alle Taster und Schalter angezeigt, die für die Eingänge der frogs konfiguriert worden sind.  
→ *Schalteransicht, Seite 27.*
-  **Ausgangsansicht**  
Hier werden alle Lampen angezeigt, die für den aktuellen Raum konfiguriert worden sind.  
→ *Ausgangsansicht, Seite 28.*
-  **Rollladenansicht**  
Hier werden alle Rollläden angezeigt, die für den aktuellen Raum konfiguriert worden sind.  
→ *Rollladenansicht, Seite 29.*
-  **Türansicht**  
Hier werden alle Türen angezeigt, die für das Projekt konfiguriert worden sind.  
→ *Türansicht, Seite 30.*
-  **Fensteransicht**  
Hier werden alle Fenster angezeigt, die für das Projekt konfiguriert worden sind.  
→ *Fensteransicht, Seite 31.*
-  **Pin-Code konfigurieren**  
Hier können Sie Pin-Codes für Schalter definieren, so dass ein Schalter erst dann aktiviert wird, wenn zuvor ein Pin-Code eingegeben wurde.  
→ *Keypad: Zugriff steuern, Seite 54.*
-  **Kamera konfigurieren**  
Hier können Sie eine Überwachungskamera konfigurieren.  
→ *Videoquellen konfigurieren, Seite 59.*
-  **Benachrichtigungen**  
Im frogDisplay können Sie hier Benachrichtigungen konfigurieren.  
→ *Benachrichtigungen im frogDisplay konfigurieren, Seite 57.*
-  **Einstellungen**  
Hier können Sie Grundeinstellungen für die frogblue **HomeApp** vornehmen.  
→ *Einstellungen, Seite 42.*

### 6.2.1 Raumansicht

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

Standardmäßig werden die Funktionen des Raums angezeigt, den Sie in den **Einstellungen** beim **Standort** ausgewählt haben.

Informationen zur Auswahl des Raums erhalten Sie im Abschnitt → *Standort, Seite 45*.

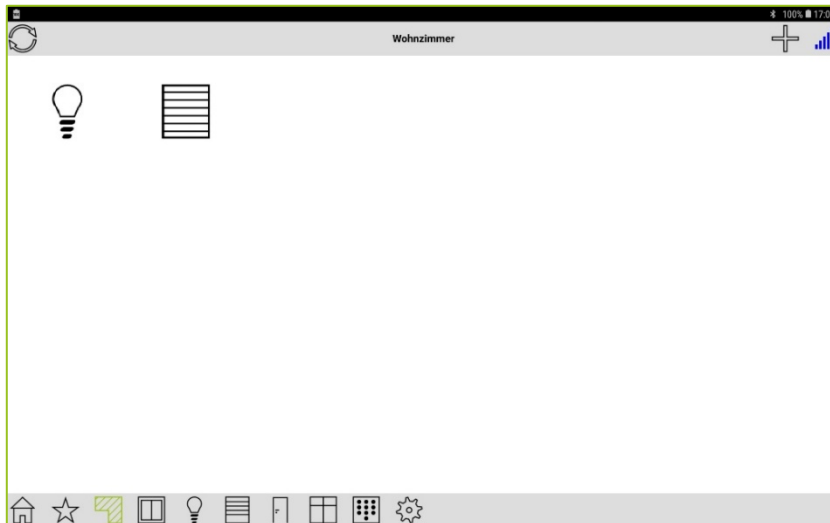



Abbildung: Raumansicht.

Tippen Sie zweimal auf **Raumansicht** , werden alle konfigurierten Räume angezeigt.

#### Hinweis

Wenn Sie über die Titelzeile wischen (in der nächsten Abbildung steht in der Titelzeile **Räume**), können Sie zwischen den einzelnen Räumen wechseln. Auch können Sie mit zwei Fingern über den Bildschirm wischen, um den Raum zu wechseln.

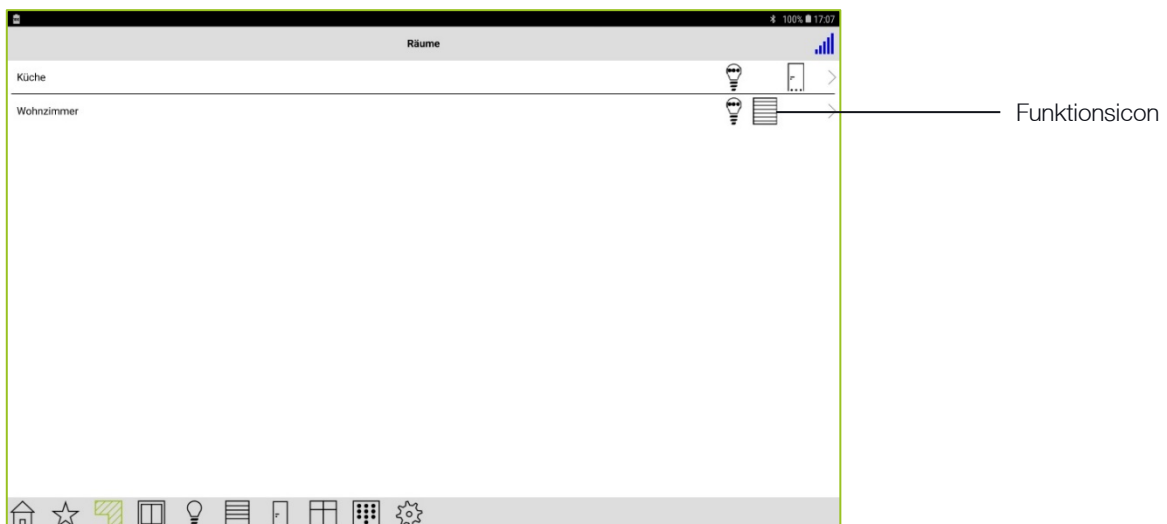


Abbildung: Raumansicht für alle konfigurierten Räume.

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

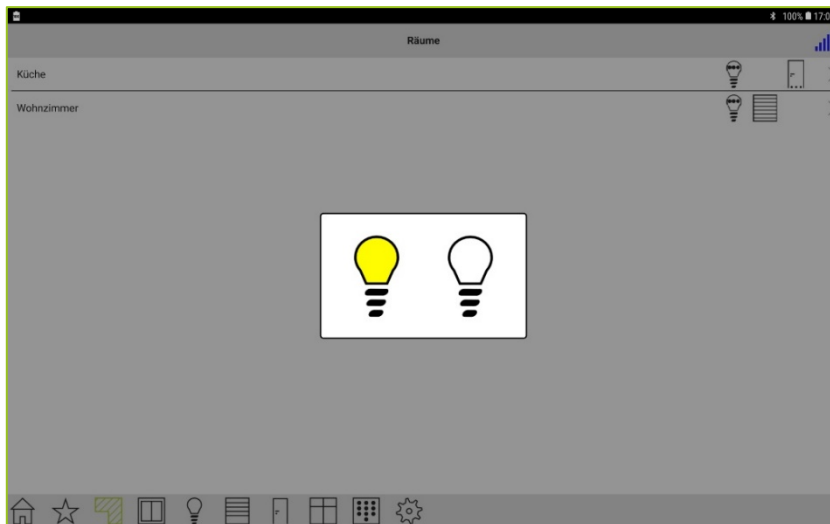


Abbildung: Aktivierte Funktion (hier angeschaltetes Licht) in einem Raum (hier Wohnzimmer).

### 6.2.2 Schalteransicht

In der Schalteransicht werden alle Schalter und Taster für den Raum angezeigt, den Sie in den **Einstellungen** beim **Standort** ausgewählt haben.

Die Schalter und Taster müssen bereits im Projekt in der frogblue **ProjectApp** angelegt worden sein.

In der Schalteransicht können Sie die Schalter bedienen.

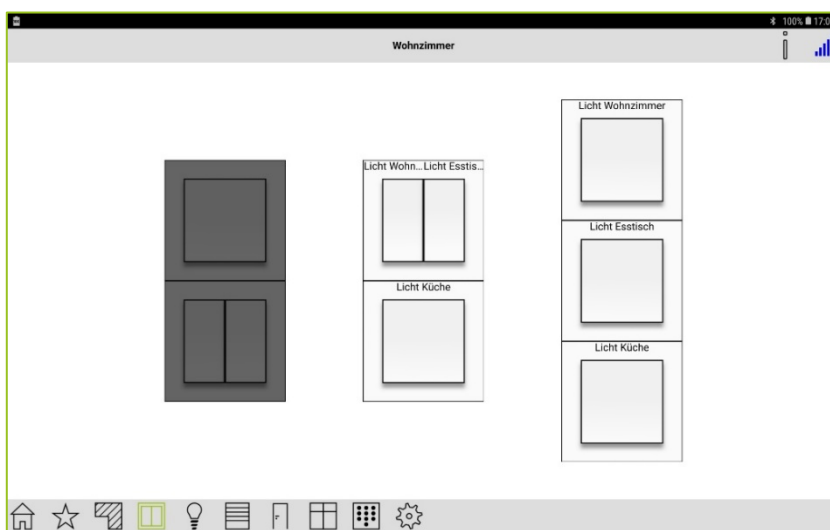



Abbildung: Schalteransicht.

Den Zugriff auf Schalter können Sie über Pin-Codes steuern. Informationen über die Konfiguration von Pin-Codes erhalten Sie im Kapitel → *Keypad: Zugriff steuern*, Seite 54.

Tippen Sie auf **Information**  und danach auf einen Schalter, so wird ein Bildschirm angezeigt, der auflistet, welche Aktion dem Schalter zugeordnet ist.

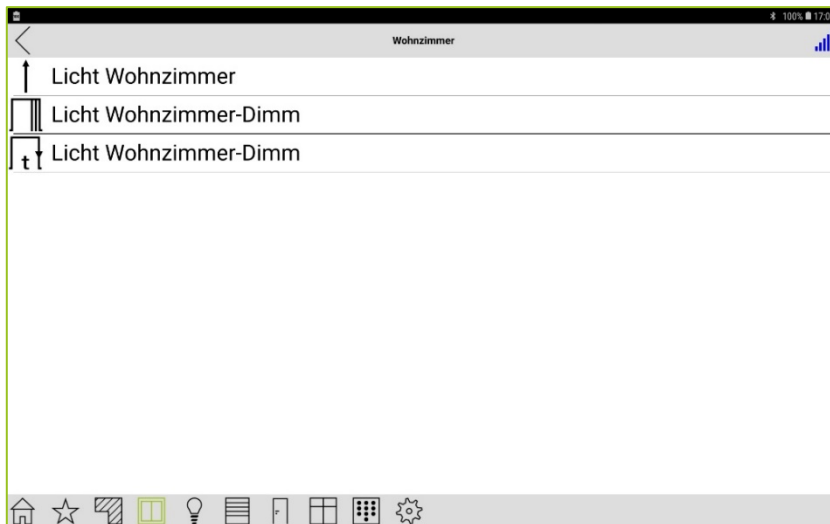


Abbildung: Zugeordnete Aktionen und Nachrichten zu einem Schalter.

### 6.2.3 Ausgangsansicht

In der Ausgangsansicht werden alle Ausgänge angezeigt, die für den ausgewählten Raum konfiguriert wurden.

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

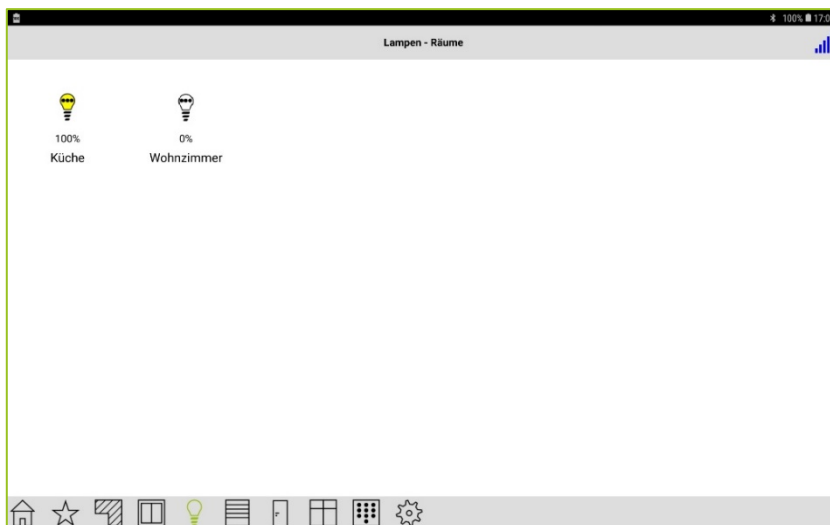


Abbildung: Ausgangsansicht.

## 6.2.4 Rollladenansicht

In der Rollladenansicht werden alle Rollläden für den aktuellen Raum angezeigt (sofern konfiguriert), die Sie in den **Einstellungen** beim **Standort** ausgewählt haben.

In der Rollladenansicht können Sie die Rollläden steuern. Die Rollläden müssen bereits im Projekt in der frogblue **ProjectApp** konfiguriert worden sein.

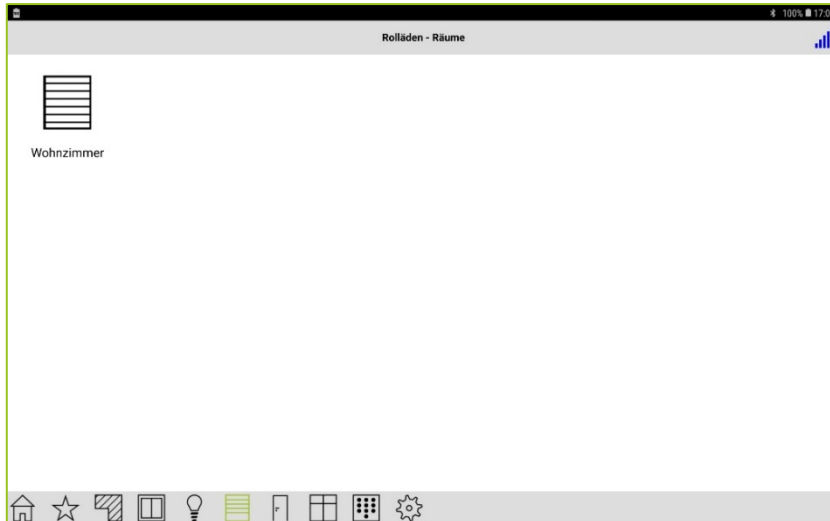


Abbildung: **Rollladen** Bildschirm.

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

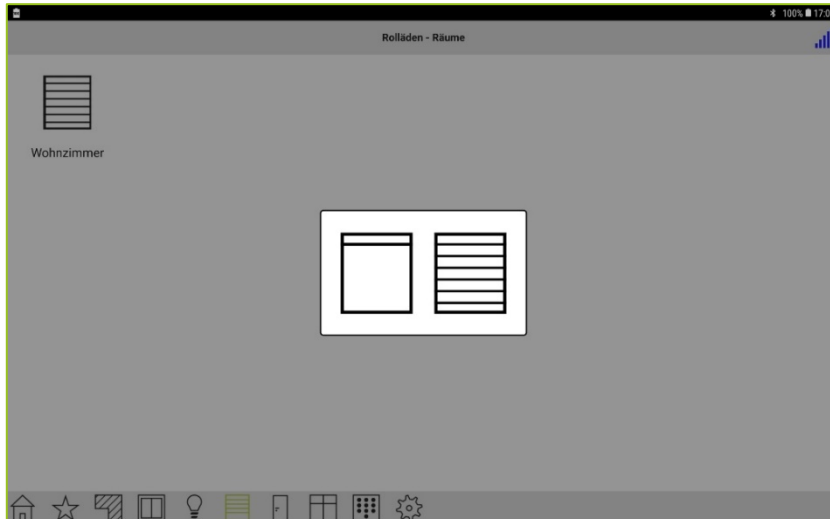


Abbildung: Steuerung von Rollläden.

□ fährt den Rollladen hoch.

☰ fährt den Rollladen herunter.

### 6.2.5 Türansicht

In der Türenansicht werden alle Türen angezeigt, die für das Projekt konfiguriert wurden.

In der Türansicht können Sie die Türen steuern.

Die Türen müssen bereits im Projekt in der frogblue **ProjectApp** konfiguriert worden sein.

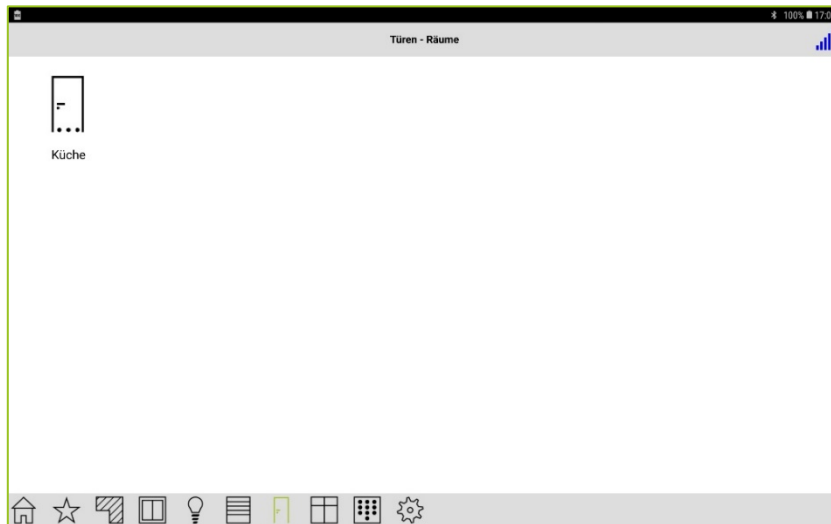


Abbildung: **Türen** Bildschirm.

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

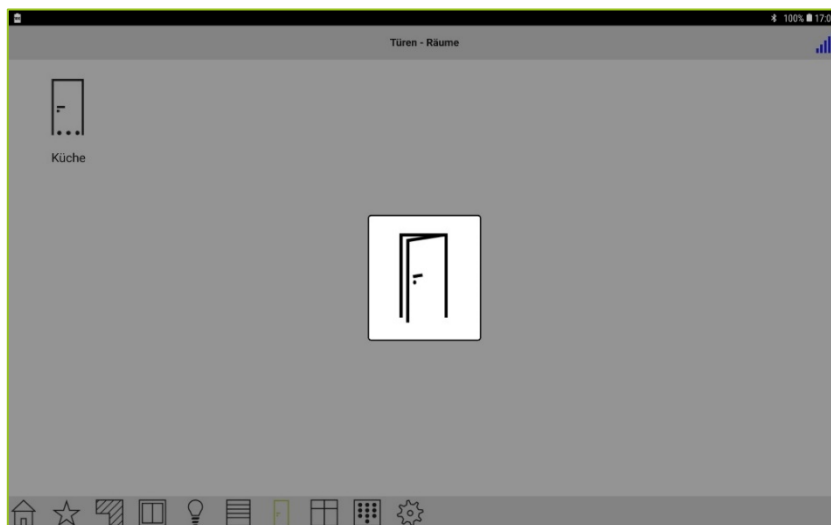


Abbildung: Steuerung einer Tür.

### 6.2.6 Fensteransicht

In der Fensteransicht werden alle Fenster angezeigt, die für das Projekt konfiguriert wurden.

In der Fensteransicht können Sie die Fenster und deren Status steuern.

Die Fenster müssen bereits im Projekt in der frogblue **ProjectApp** konfiguriert worden sein.

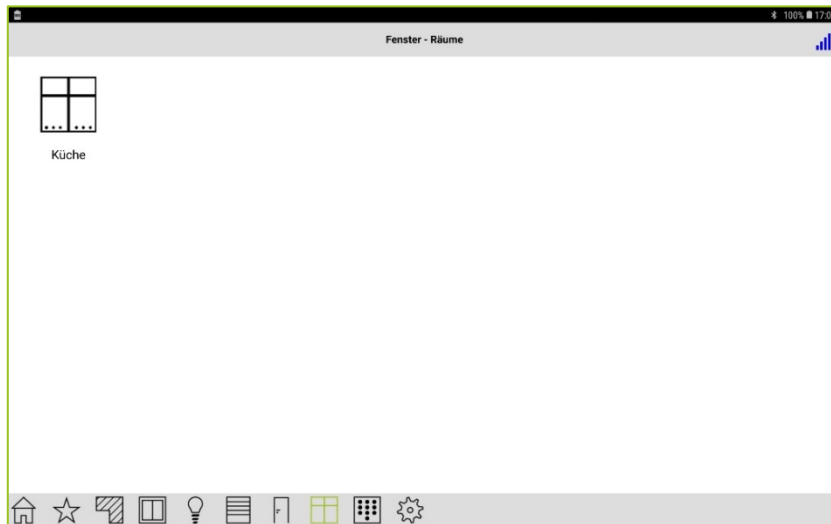


Abbildung: **Fenster** Bildschirm.

Tippen Sie auf das Fenster, um den Status des Fensters abzufragen.

## 6.3 Szenen

In einer Szene können Sie mehrere Funktionen zusammenfassen, wie das Anschalten eines Lichts und das Schließen einer Tür. Beim Aktivieren einer Szene werden dann alle Funktionen in der Reihenfolge ausgeführt, wie Sie diese in der Szene definiert haben.

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

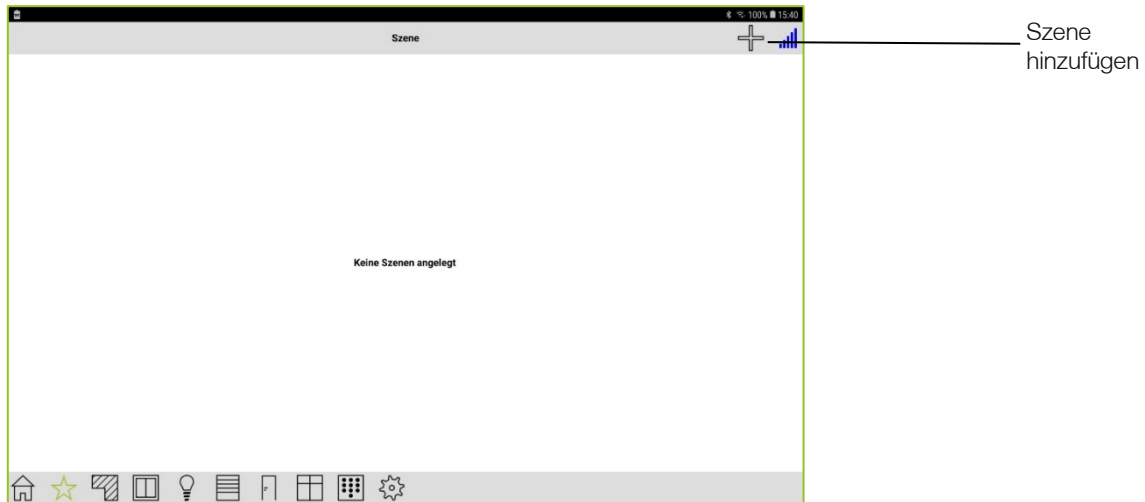


Abbildung: **Szene** Bildschirm.

### 6.3.1 Szene erstellen

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

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

1. Tippen Sie auf **Szene hinzufügen** 

Der **Szene oder Status** Bildschirm wird angezeigt.

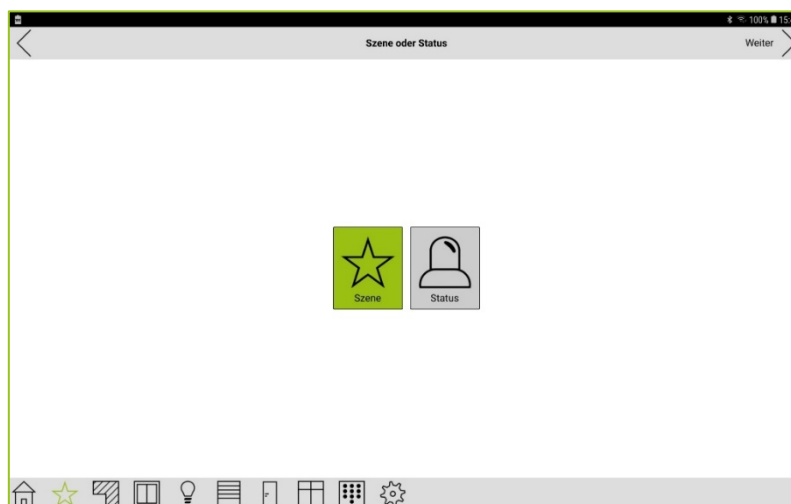


Abbildung: **Szene oder Status** Bildschirm.



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

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

Bei einer Statusszene muss in der frogblue **ProjectApp** bereits eine Statusnachricht definiert und dem Projekt zugeordnet worden sein. Nur dann kann in der frogblue **HomeApp** eine Statusszene erstellt werden.

3. Tippen Sie auf **Weiter**.

Der **Szene editieren** Bildschirm wird angezeigt.



Abbildung: **Szene editieren** Bildschirm.

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

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

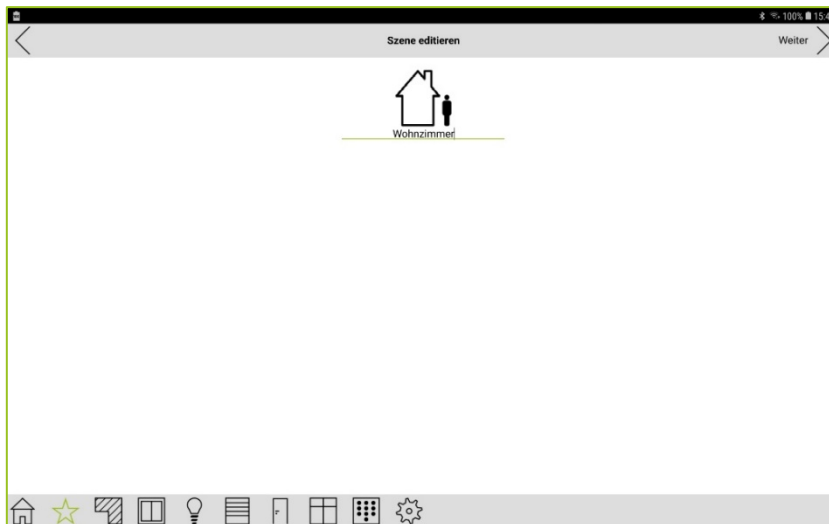


Abbildung: **Szene editieren** Bildschirm mit ausgewähltem Icon und Name der Szene.

7. Tippen Sie auf **Weiter**.

Der **Elemente wählen** Bildschirm wird angezeigt.

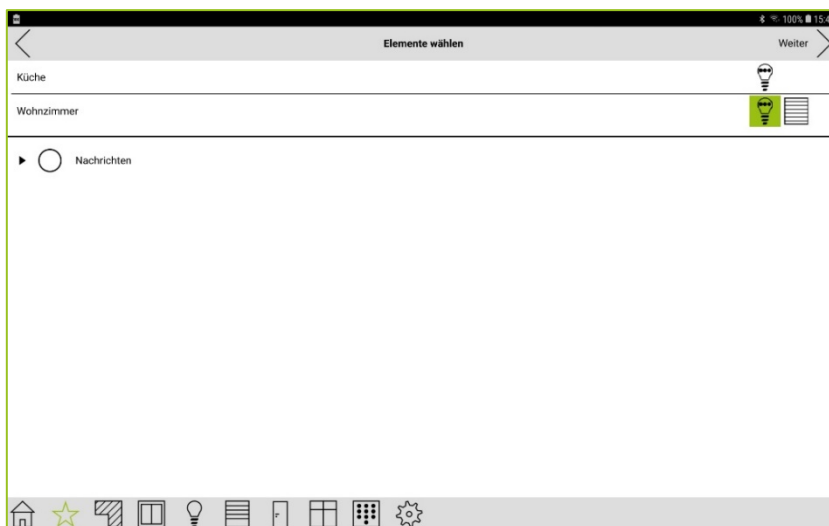


Abbildung: **Elemente wählen** Bildschirm.

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

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

8. Tippen Sie auf die Lampe oder das Rollo, um die Lampen oder die Beschattung eines Raumes über die Szene zu steuern.

Die Lampe oder das Rollo wird grün unterlegt.

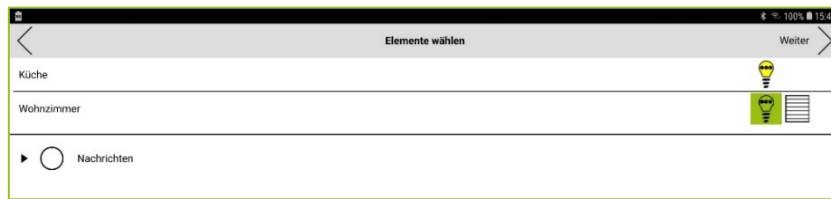


Abbildung: Aktivierte Lampen werden grün unterlegt.

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

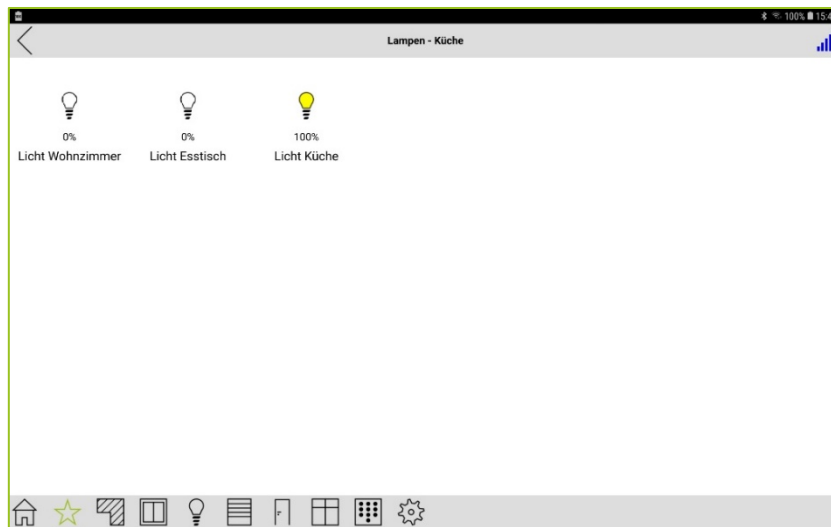


Abbildung: Bildschirm mit Lampen, die gesteuert werden können.

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

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

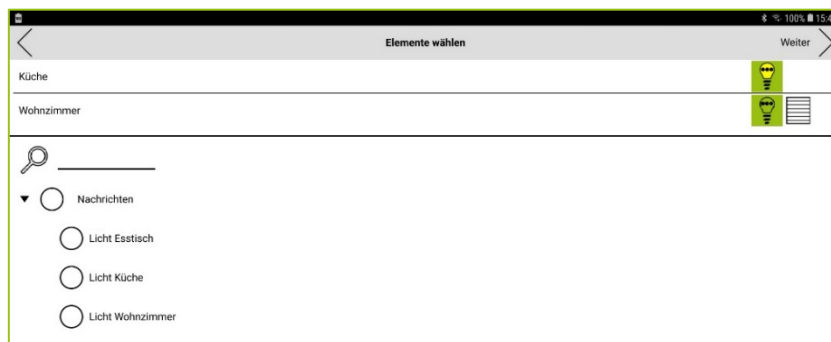


Abbildung: Auswahl von Nachrichten, die zu einer Szene hinzugefügt werden können.

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

Beim Erstellen eine Statusszene können Sie hier die Statusnachricht/en auswählen (zum Beispiel **Nacht**), die dem Projekt zugeordnet ist/sind. Die Erstellung der Statusnachrichten erfolgt in der frogblue **ProjectApp**.

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

Die ausgewählten Nachrichten werden mit  markiert.

11. Tippen Sie auf **Weiter**.

Der **Zeitsteuerung** Bildschirm wird angezeigt.

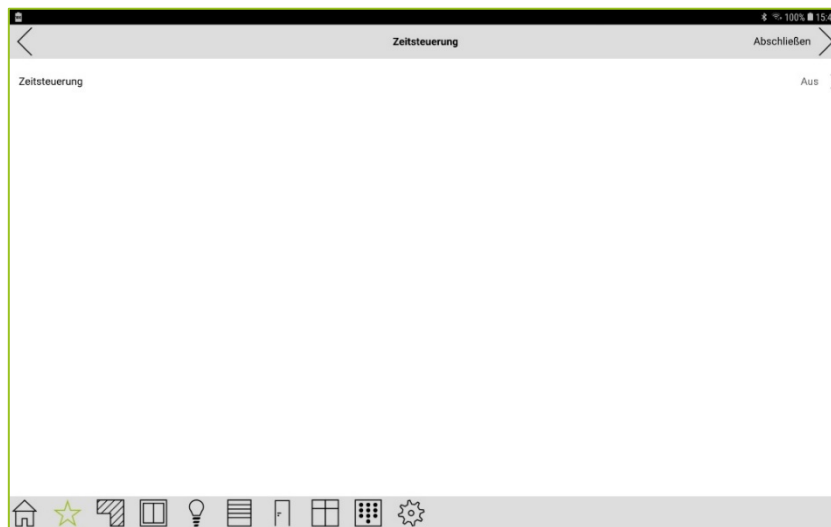


Abbildung: **Zeitsteuerung** Bildschirm.

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

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

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

12. Tippen Sie auf **Zeitsteuerung**.

Es stehen zwei Zeitfunktionen zur Verfügung:

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

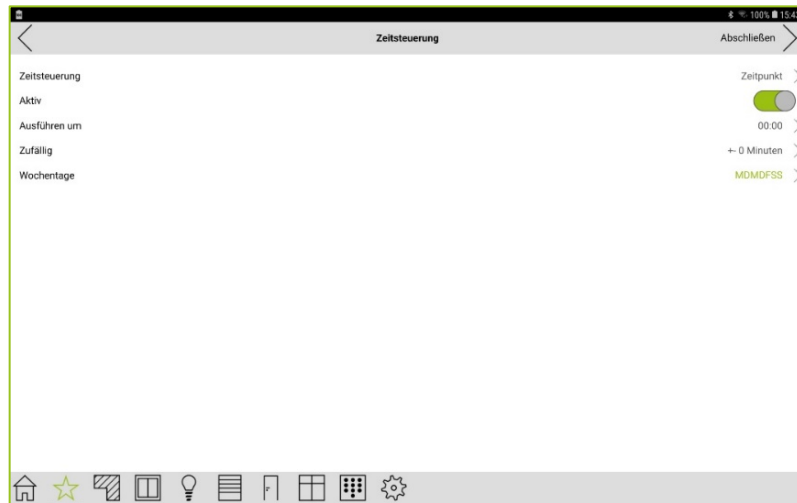


Abbildung: **Zeitpunkt** Einstellungen.

Folgende Einstellungsmöglichkeiten stehen zur Verfügung:

- **Ausführen um:** Legt die Uhrzeit fest, wann die Szene aktiviert werden soll.
- **Zufällig:** Definiert einen Zeitraum, mit dem der Ausführungszeitraum zufällig variiert werden soll.
- **Wochentage:** Legt fest, an welchen Wochentagen die Szene aktiviert werden soll.

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

Damit die Szene die Uhrzeit für den Sonnenaufgang und -untergang bestimmen kann, muss im frogDisplay in den **Einstellungen** unter **Allgemein** in **Datum, Uhrzeit & Ort** der Ort **Längengrad** und **Breitengrad** des aktuellen Ortes eingegeben werden. In der frogblue **HomeApp** auf dem Tablet werden diese Informationen aus den Einstellungen des Tablets ermittelt.

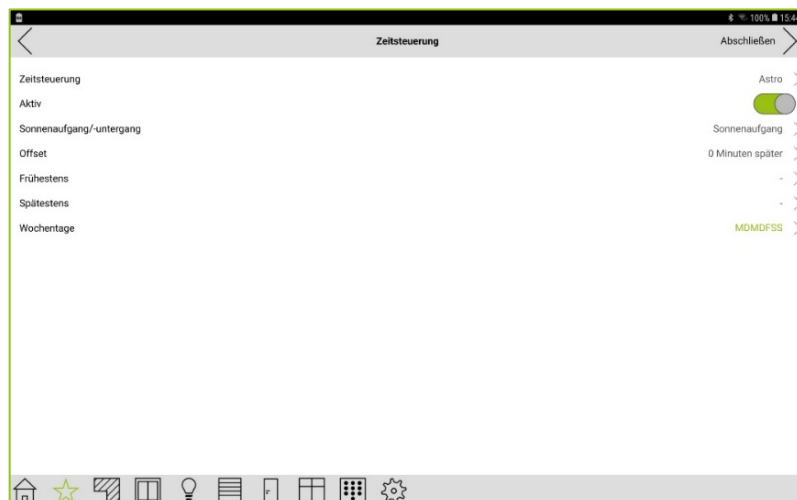


Abbildung: **Astro** Einstellungen.

Folgende Einstellungsmöglichkeiten stehen zur Verfügung:

- **Sonnenaufgang/-untergang:** Definiert, ob die Szene zum Sonnenaufgang oder Sonnenuntergang aktiviert werden soll.
- **Offset:** Definiert einen Zeitraum, der die Szene vor oder nach dem Sonnenaufgang oder Sonnenuntergang aktiviert.
- **Frühestens:** Liegt der Sonnenaufgang oder Sonnenuntergang vor dieser Zeit, wird die Szene erst zu diesem Zeitpunkt ausgeführt.
- **Spätestens:** Liegt der Sonnenaufgang oder Sonnenuntergang nach dieser Zeit, wird die Szene erst zu diesem Zeitpunkt ausgeführt.
- **Wochentage:** Legt fest, an welchen Wochentagen die Szene aktiviert werden soll.

13. Konfigurieren Sie die gewünschte Zeitfunktion.

14. Tippen Sie auf **Fertigstellen**.

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

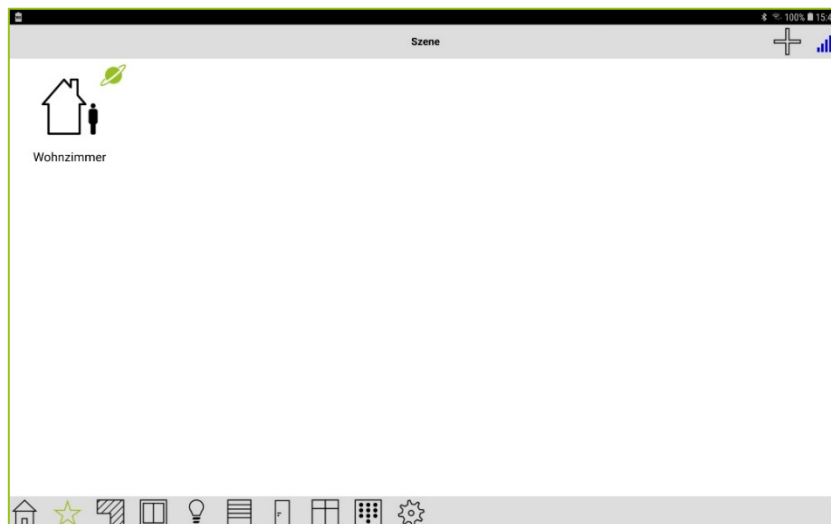


Abbildung: **Szene** Bildschirm mit der neu erstellten Szene mit der Zeitfunktion **Astro**.

### 6.3.2 Szene aktivieren

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

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

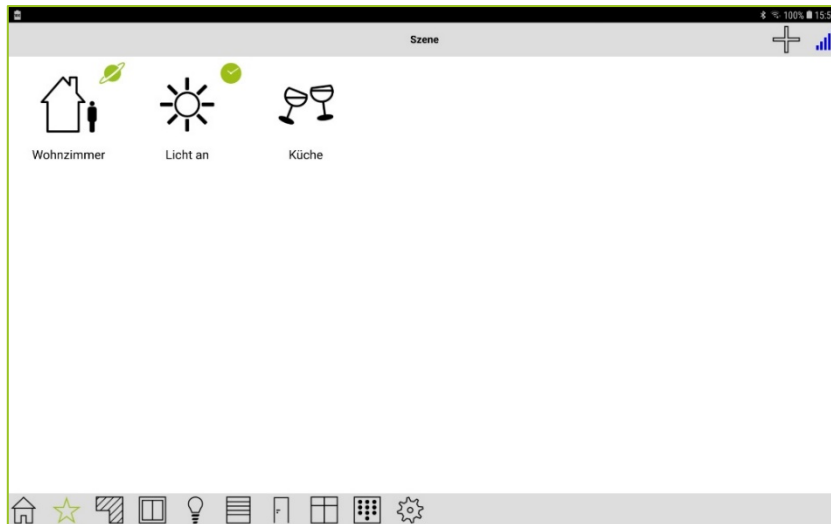


Abbildung: Mehrere Szenen zur Auswahl im **Szene** Bildschirm.

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

### 6.3.3 Szene bearbeiten

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

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

Auch ein Langklick ermöglicht das Editieren einer Szene.

Der **Szene editieren** Bildschirm wird angezeigt.

#### Hinweis

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

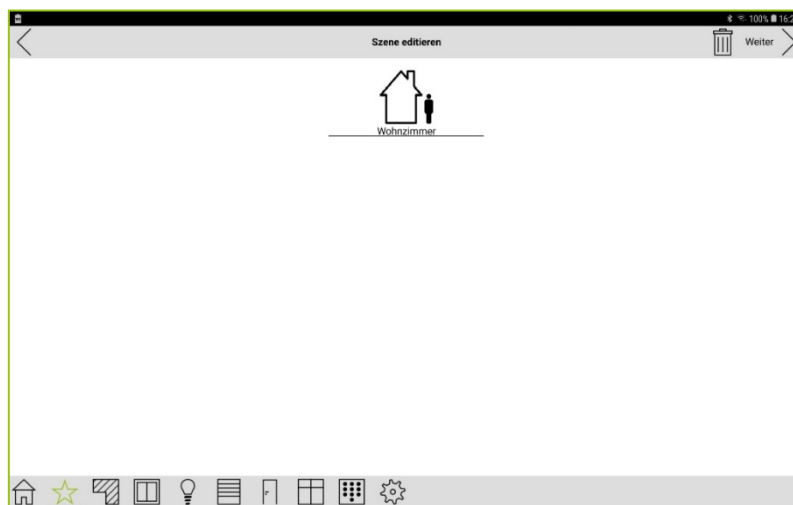


Abbildung: **Szene editieren** Bildschirm zum Bearbeiten einer Szene.

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

2. Tippen Sie auf **Weiter**.

Der **Elemente wählen** Bildschirm wird angezeigt.

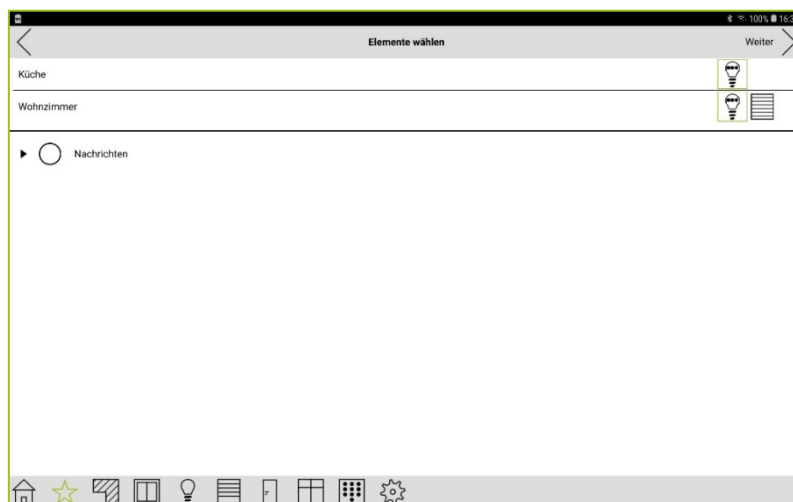


Abbildung: **Elemente wählen** Bildschirm zum Ändern der Funktionen und Nachrichten.



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

- Grüner Rahmen: Die Einstellung ist in der Szene hinterlegt.
- Grüner Hintergrund: Einstellungen neu setzen.
- Ohne Rahmen oder Hintergrund: Funktion aus Szene entfernt.

3. Tippen Sie auf **Weiter**.

Der **Zeitsteuerung** Bildschirm wird angezeigt.

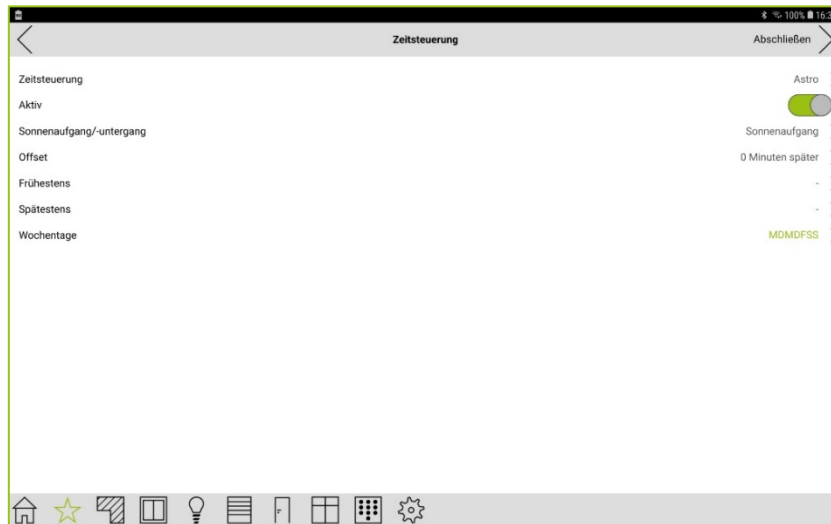


Abbildung: **Zeitsteuerung** Bildschirm zum Ändern der Zeitfunktion.

Im **Zeitsteuerung** Bildschirm können Sie die Konfiguration für die Zeitfunktion ändern.

4. Tippen Sie auf **Abschließen**.

Der **Szene** Bildschirm wird angezeigt.

Die Einstellungen werden automatisch in der frogblue **HomeApp** gespeichert.

## 6.4 Einstellungen

Die Einstellungen in der **AppView** können Sie im **Einstellungen** Bildschirm vornehmen.

Die Einstellungsmöglichkeiten unterscheiden sich die frogblue **HomeApp** für Android/iOS-Geräte und der frogblue **HomeApp** für das frogDisplay.

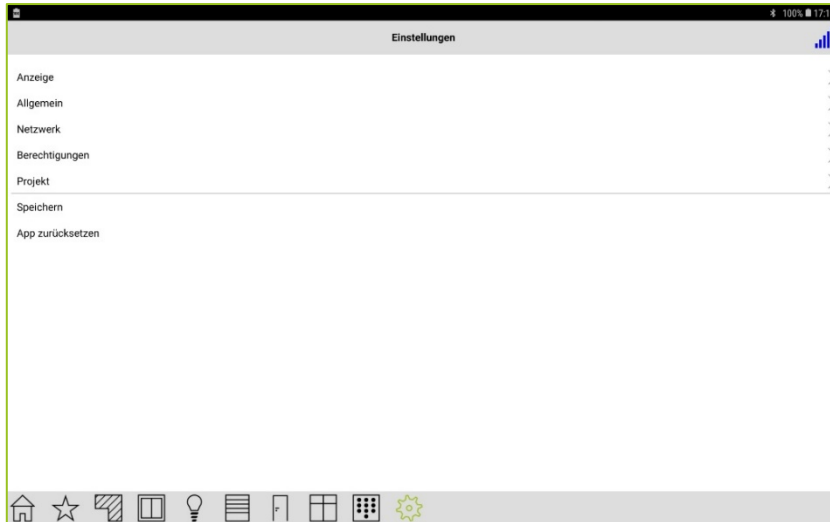


Abbildung: **Einstellungen** Bildschirm.

Im **Einstellungen** Bildschirm der frogblue **HomeApp** stehen Ihnen folgende Funktionen zur Verfügung:

- **Anzeige:** Hier können Sie zwischen drei Hintergründen wählen, die in der frogblue **HomeApp** angezeigt werden sollen.
- **Allgemein:** Bietet die folgenden Einstellungsmöglichkeiten:
  - **Location:** Hier können Sie den Raum definieren, der standardmäßig in den Ansichten der **AppView** angezeigt wird. Informationen zur Definition des Raums erhalten Sie im Kapitel → *Standort, Seite 45*.
  - **Sprache:** Hier können Sie die Sprache einstellen, die im Interface angezeigt werden soll.
  - **Startseite:** Hier können Sie festlegen ob auf der Startseite die Projektliste oder das zuletzt geöffnete Projekt angezeigt werden soll.
  - **Über:** Zeigt die Version der frogblue **HomeApp** an.
- **Netzwerk:** Hier können Sie einen **Fernzugriff** auf das frogblue-System konfigurieren, so dass dieses aus der Ferne (zum Beispiel vom Arbeitsplatz aus) bedient werden kann. Informationen zum Fernzugriff erhalten Sie im Kapitel → *Fernzugriff, Seite 46*.
- **Login:** Bietet die folgenden Einstellungsmöglichkeiten:
  - **Login:** Zeigt an, wer in der frogblue **HomeApp** eingeloggt ist. Hier kann der Benutzer auch gewechselt werden.
  - **Master PIN:** Hier können Sie einen Master-PIN festlegen, mit dem Sie die Keypad-Ansicht verlassen können. Informationen zum Keypad erhalten Sie im Kapitel → *Keypad: Zugriff steuern, Seite 54*.

- **Projekt:** Bietet die folgenden Einstellungsmöglichkeiten:
  - **Öffne Projekt:** Hier können Sie ein Projekt öffnen.
  - **Projekt importieren:** Hier können Sie ein Projekt importieren, das Sie mit der frogblue **ProjectApp** erstellt haben.  
Informationen zum Importieren von Projekten erhalten Sie im Kapitel → *Projekt importieren, Seite 13*.
- **Speichern:** Hier können Sie die Konfiguration lokal in der frogblue **HomeApp** speichern.
- **App zurücksetzen:** Hier können Sie frogblue **HomeApp** zurücksetzen. Damit werden alle vorgenommenen Einstellungen und Konfigurationen gelöscht.

Zusätzlich stehen Ihnen im frogDisplay noch folgende Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung:

- **Allgemein:** Bietet für das frogDisplay noch die folgenden Einstellungsmöglichkeiten:
  - **Datum, Uhrzeit & Ort:** Hier können Sie festlegen, mit welchem Gerät das Datum und die Uhrzeit synchronisiert wird. Zusätzlich kann der Ort festgelegt werden, auch über den Längen- und Breitengrad.
  - **Audio:** Hier können Sie die Lautstärke einstellen, mit denen Töne wiedergegeben werden sollen.
  - **Temperatur:** Hier können Sie Temperatur des Ortes einstellen, an dem sich das frogDisplay befindet.
  - **Benachrichtigungen:** Hier können Sie konfigurieren, wann Benachrichtigungen verschickt und mit welcher Deaktivierungs-Pin diese deaktiviert werden können. Informationen zur Konfiguration von Einstellungen für Benachrichtigungen erhalten Sie im Abschnitt → *Benachrichtigungen, Seite 52*.
- **Anzeige:** Bietet für das frogDisplay noch die folgenden Einstellungsmöglichkeiten:
  - **Helligkeit:** Hier können Sie festlegen, ob und wie sich die Helligkeit des frogDisplay regulieren soll.
  - **Bildschirmschoner:** Hier können Sie Einstellungen zum Bildschirmschoners des frogDisplays vornehmen.
  - **Näherungssensor:** Hier können Sie den Näherungssensor aktivieren und dessen Empfindlichkeit festlegen.
- **Netzwerk:** Bietet für das frogDisplay noch die folgenden Einstellungsmöglichkeiten:
  - **Bluetooth:** Hier wird die MAC-Adresse des frogDisplays angezeigt.
  - **WLAN:** Hier können Sie den Zugriff auf ein WLAN konfigurieren. Der Zugriff auf ein WLAN ist notwendig, wenn Sie ein Projekt auf ein frogDisplay importieren möchten. Informationen zur Konfiguration eines WLAN erhalten Sie im Abschnitt → *WLAN, Seite 48*.
  - **Telefonie (SIP):** Hier können Sie die Daten für einen SIP-Telefonanbieter konfigurieren. Informationen zur Konfiguration der Telefonie (SIP) erhalten Sie im Abschnitt → *Telefonie (SIP), Seite 51*.
  - **E-Mail:** Hier können Sie die Konfiguration für SMTP-Server eingeben, so dass Benachrichtigungen per E-Mail versendet werden können.

- **Bridge:** Hier können Sie die Nachrichten und Befehle eines frogDisplays zu einem anderen frogDisplay über ein WLAN übertragen, das heißt, ohne eine Bluetooth-Verbindung.  
Informationen zum Bridge-Modus erhalten Sie im Abschnitt → *Bridge, Seite 49*.
- **Fernsteuerung (SIP):** Hier können Sie eine Fernsteuerung für das frogDisplay konfigurieren, wenn Sie sich per Telefon in das frogDisplay einwählen.  
Information zur Fernsteuerung erhalten Sie im Abschnitt → *Fernsteuerung (SIP), Seite 50*.
- **Berechtigungen:** Bietet für das frogDisplay noch die folgende Einstellungsmöglichkeit:
  - **Benutzer:** Hier können Sie Benutzer hinzufügen (mit **Benutzername** und **Passwort**) und bestimmen, wer Zugriff auf die frogblue **HomeApp** hat.
- **Neustart:** Ermöglicht den Neustart (Reboot) des frogDisplays.

### 6.4.1 Standort

In **Standort** können Sie den Raum definieren, dessen frogs und Einstellungen standardmäßig in den Ansichten der **AppView** angezeigt werden sollen.

1. Tippen Sie im **Einstellungen** Bildschirm auf **Allgemein**.
2. Tippen Sie auf **Standort**.

Der **Location** Bildschirm wird angezeigt.

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

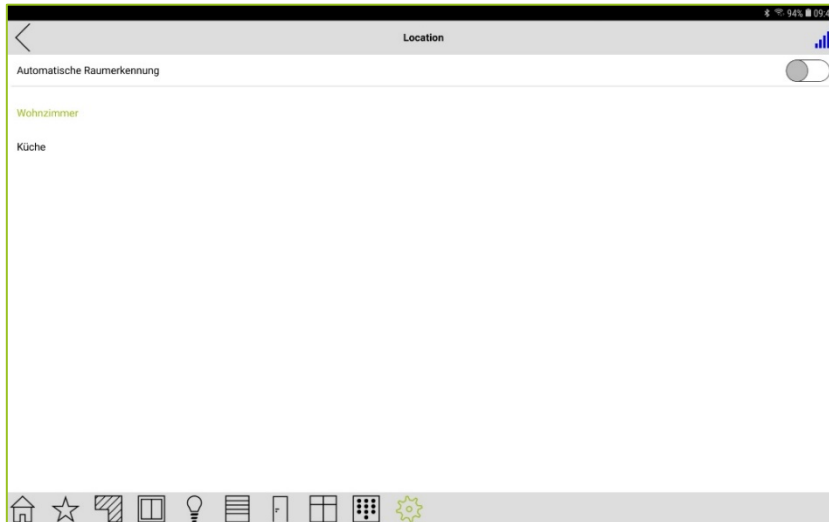


Abbildung: **Location** Bildschirm.

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

Der ausgewählte Raum wird grün markiert.

#### Hinweis

Wenn Sie die **Automatische Raumerkennung** aktivieren, wechselt der Raum abhängig davon, wo sich das Gerät befindet, auf dem die frogblue **HomeApp** installiert ist.

Die Einstellungen werden automatisch in der frogblue **HomeApp** gespeichert.

## 6.4.2 Fernzugriff

Über den **Fernzugriff** können Sie ein frogblue-System steuern, auch wenn Sie nicht vor Ort sind.

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

1. Tippen Sie im **Einstellungen** Bildschirm auf **Netzwerk**.
2. Tippen Sie auf **Fernzugriff**.

Der **Fernzugriff** Bildschirm wird angezeigt.

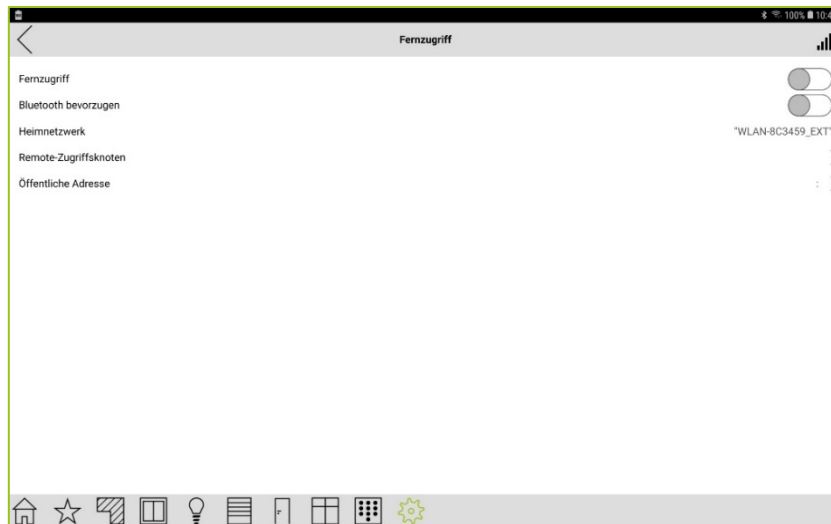


Abbildung: **Fernzugriff** Bildschirm.

Folgende Konfigurationsmöglichkeiten stehen zur Verfügung:

- **Fernzugriff:** Aktivierung des Fernzugriffs.
- **Bluetooth bevorzugen:** Bei Aktivierung wird bei Geräten aus dem Projekt in Reichweite immer Bluetooth anstatt WLAN verwendet.
- **Heimnetzwerk:** Das heimische WLAN. Diese Angabe wird benötigt, um zwischen einen **Remote-Zugriffsknoten** und einer **Öffentlicher Adresse** unterscheiden zu können.
- **Remote-Zugriffsknoten:** Die Adresse bzw. das frogDisplay über der der Zugriff im lokalen WLAN erfolgt.
- **Öffentliche Adresse:** Öffentliche IP-Adresse, auf die von außen zugegriffen werden kann, wenn sich das mobile Gerät nicht in heimischen WLAN befindet.

### 6.4.3 Projekt öffnen

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

Informationen zum Importieren von Projekten erhalten Sie im Kapitel → *Projekt importieren, Seite 13*.

1. Tippen Sie im **Einstellungen** Bildschirm auf **Projekt**.
2. Tippen Sie auf **Öffne Projekt**.

Der **Finde Projekt** Bildschirm wird angezeigt.

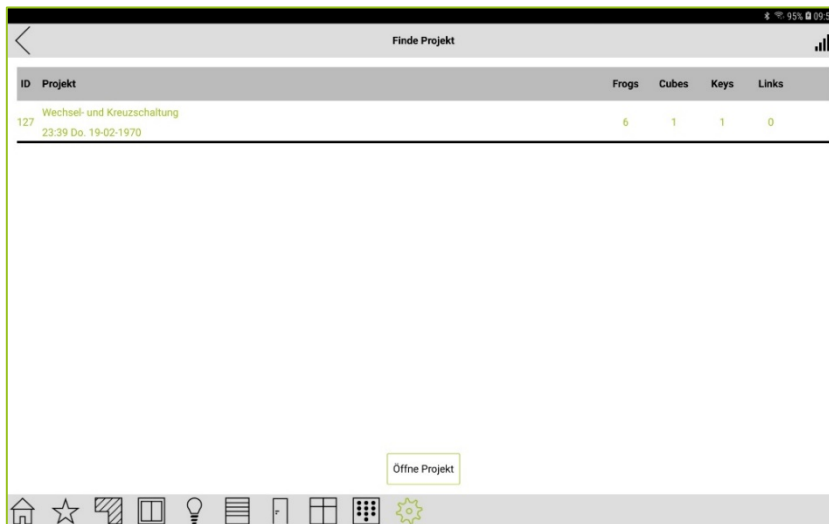


Abbildung: **Finde Projekt** Bildschirm.

3. Tippen Sie auf das Projekt, das Sie öffnen wollen.
4. Tippen Sie auf **Öffne Projekt**.

Das ausgewählte Projekt wird in der frogblue **HomeApp** geöffnet.

#### 6.4.4 Speichern

Standardmäßig werden die Einstellungen der frogblue **HomeApp** automatisch gespeichert. Sie können die Konfigurationen jedoch auch explizit speichern.

##### Hinweis

Sie müssen keine Daten auf dem Tablet speichern und sichern, auf dem die App installiert ist und mit der Sie die frogs konfiguriert haben. Die Konfigurationsdaten werden in den frogs gespeichert.

#### 6.4.5 WLAN

Im frogDisplay können Sie den Zugriff auf ein WLAN konfigurieren.

Der Zugriff auf ein WLAN wird benötigt, um Projekte importieren oder um die **frogware** des frogDisplays aktualisieren zu können. Zudem können Sie aus der Ferne auf das frogblue System zugreifen.

1. Tippen Sie im **Einstellungen** Bildschirm auf **Netzwerk**.
2. Tippen Sie auf **WLAN**.
3. Aktivieren Sie das WLAN.

Alle in Reichweite befindlichen WLANs werden angezeigt.

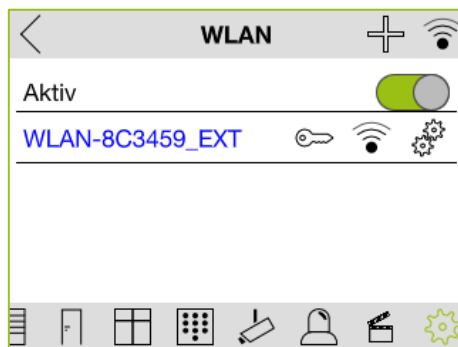


Abbildung: **WLAN** Einstellungen.

4. Tippen Sie auf das WLAN, das Sie verwenden wollen.
5. Tippen Sie auf **Passwort**, um das Passwort des WLANs einzugeben.
6. Geben Sie das Passwort für das WLAN ein.
7. Tippen Sie auf **Verbinden**.
8. Tippen Sie auf **Automatisch verbinden**.

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



### 6.4.6 Bridge

Im Bridge-Modus kann sich ein frogDisplay per WLAN zu einem anderen frogDisplay verbinden und tunnelt dabei die Bluetooth Nachrichten. Damit können beispielsweise zwei Teile eines Gebäudes gekoppelt werden, auch wenn keine Bluetooth-Verbindung zwischen den beiden Gebäudeteilen vorhanden ist.

1. Tippen Sie im **Einstellungen** Bildschirm auf **Netzwerk**.
2. Tippen Sie auf **Bridge**.

Der **Bridge** Bildschirm wird angezeigt.

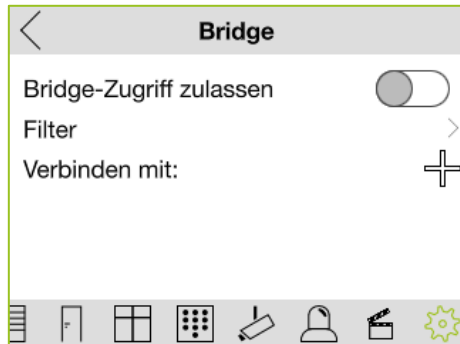


Abbildung: **Bridge** Einstellungen.

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

Über **Filter** können Sie festlegen, welche Signale mit den verbundenen frogDisplay ausgetauscht werden sollen.

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

#### Hinweis

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

Möglich ist zum Beispiel folgende Konfiguration:

A -> B -> C

Nicht möglich hingegen sind zum Beispiel folgende Konfigurationen:

A -> B -> A

A -> B -> C -> A

### 6.4.7 Fernsteuerung (SIP)

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

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

1. Tippen Sie im **Einstellungen** Bildschirm auf **Netzwerk**.
2. Tippen Sie auf **Fernsteuerung (SIP)**.
3. Tippen Sie auf **Fernsteuerung hinzufügen** +

Der **Fernsteuerung** Bildschirm wird angezeigt.

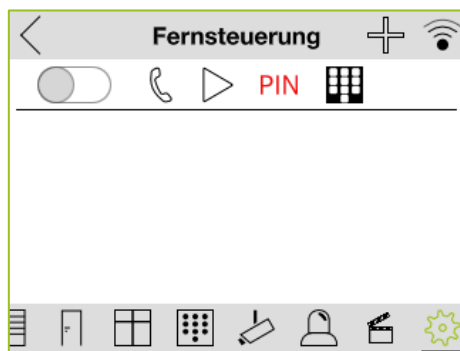


Abbildung: **Fernsteuerung** Einstellungen.

Die folgende Konfiguration für eine Benachrichtigung ist möglich:

**Telefonprofil:** Hier können Sie einstellen, welche Telefonnummer im Falle einer Benachrichtigung angerufen werden soll (mit Wiederholung).

**Trigger:** Hier können Sie einstellen, welcher Trigger eine Benachrichtigung auslöst.

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

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

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

4. Konfigurieren Sie die Fernsteuerung.

Wenn Sie sich per Telefon auf das frogDisplay einwählen, werden die konfigurieren Nachrichten gesendet.

### 6.4.8 Telefonie (SIP)

Im frogDisplay können Sie die Einstellungen zur Aktivierung von SIP-Telefonaten vornehmen.

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

1. Tippen Sie im **Einstellungen** Bildschirm auf **Netzwerk**.
2. Tippen Sie auf **Telefonie (SIP)**.

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



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

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

3. Tippen Sie im **Telefonie (SIP)** Bildschirm auf **SIP-Registrar** und geben Sie die Daten für den Registrar ein.
4. Tippen Sie auf **Benutzer**, um den Benutzernamen für den SIP-Registrar einzugeben.
5. Tippen Sie auf **Passwort**, um das Passwort für den SIP-Registrar einzugeben.
6. Aktivieren Sie den Schieberegler für die **Telefonie (SIP)**.

Damit können Sie die Telefonie (SIP) für Benachrichtigungen nutzen. Informationen zu Benachrichtigungen Sie im Kapitel → *Benachrichtigungen im frogDisplay konfigurieren*, Seite 57.

### 6.4.9 Benachrichtigungen

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

Tippen Sie in den **Einstellungen** auf **Allgemein** und dann auf **Benachrichtigungen**.

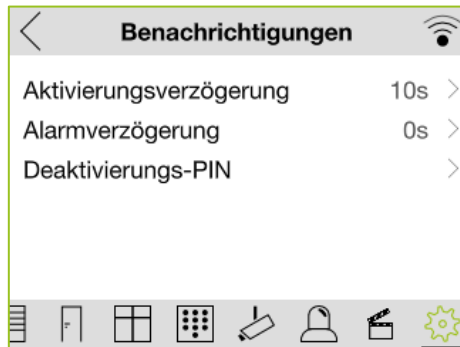


Abbildung: **Benachrichtigungen** Einstellungen.

Folgende Einstellungen sind möglich:

**Aktivierungsverzögerung:** Legt fest, nach welchem Zeitraum, nach der Aktivierung des Alarms, die Benachrichtigungen tatsächlich aktiviert werden.

**Alarmverzögerung:** Legt fest, nach welchem Zeitraum Alarme ausgelöst werden.

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

### 6.4.10 App zurücksetzen

Über **App zurücksetzen** können Sie alle Einstellungen und Konfiguration löschen. Die gelöschten Daten können nicht wiederhergestellt werden.

1. Tippen Sie im **Einstellungen** Bildschirm auf **App zurücksetzen**.

Ein Dialogfenster zum Zurücksetzen der frogblue **HomeApp** wird angezeigt.

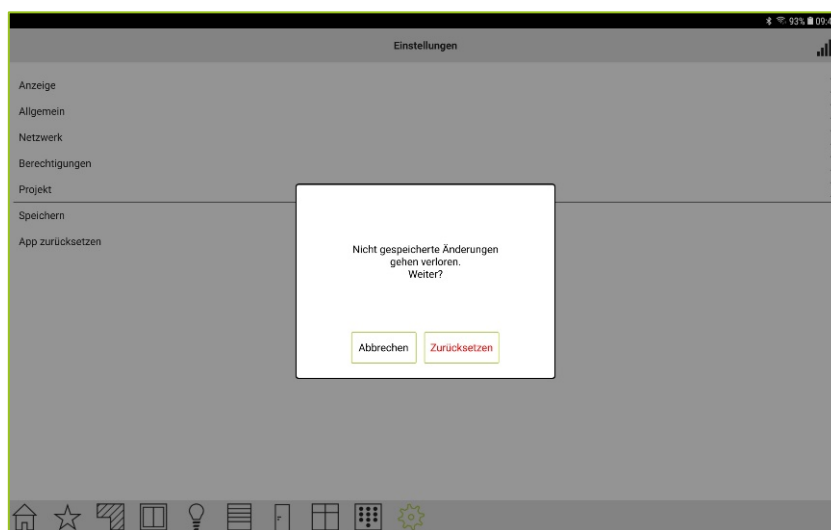


Abbildung: Dialogfenster zum Zurücksetzen der frogblue **HomeApp**.

2. Tippen Sie auf **Zurücksetzen**.

Alle Konfigurationsdaten werden gelöscht.

## 6.5 Frog Liste

Im **Frog Liste** Bildschirm werden alle frogs aufgelistet, die im Projekt eingebunden sind. Hier können Sie sehen, mit welchen frogs die frogblue **HomeApp** eine Verbindung aufgebaut hat.

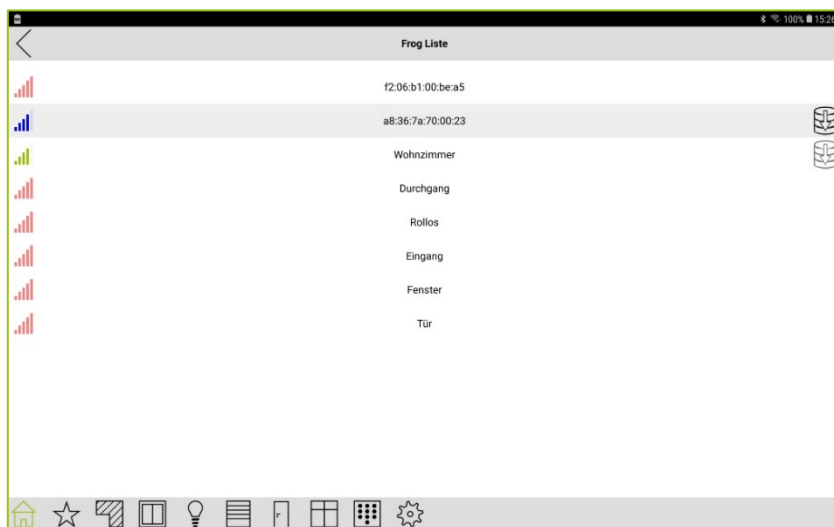


Abbildung: **Frog Liste** Bildschirm.

## 7 Keypad: Zugriff steuern

Über das Keypad können Sie den Zugriff auf Schalter steuern.

Im ersten Schritt erstellen Sie einen Master PIN, um das Keypad zu aktivieren. Mit dem Master PIN können Sie auch die Keypad-Ansicht verlassen.

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

### 7.1 Master PIN festlegen

Mit einem Master PIN wird das Keypad aktiviert. Mit dem Master PIN können Sie zudem die Keypad-Ansicht verlassen.

1. Tippen Sie im Startbildschirm auf **AppView**.
2. Tippen Sie in der Menüzeile auf **Einstellungen**.
3. Tippen Sie auf **Berechtigungen**.
4. Tippen Sie auf **Master PIN**.

Der **Master PIN** Bildschirm wird angezeigt.

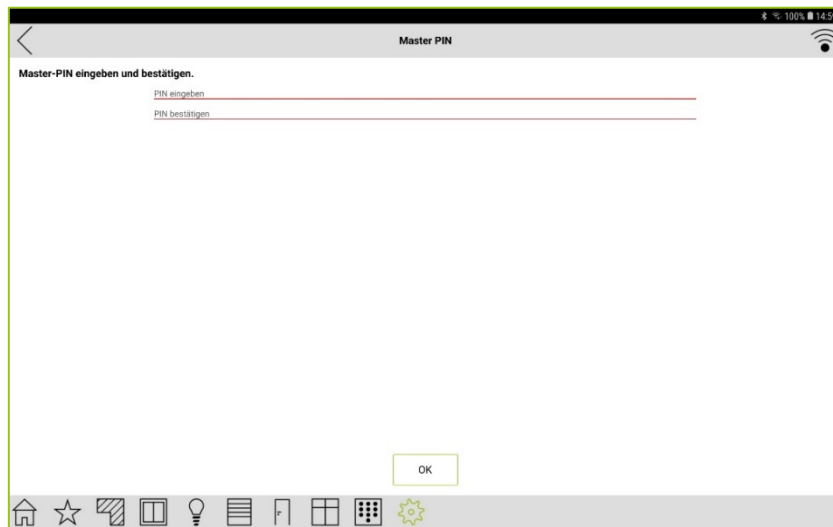


Abbildung: **Master PIN** Bildschirm.

5. Geben Sie in das **PIN eingeben** Eingabefeld einen Pin-Code ein.
6. Geben Sie noch einmal in das **PIN bestätigen** Eingabefeld den Pin-Code ein.
7. Tippen Sie auf **OK**.

Der Master PIN wird gespeichert.

## 7.2 Pin-Code konfigurieren

Bevor Sie einen Pin-Code für einen Schalter festlegen können, muss zuvor ein Master PIN definiert sein, → *Master PIN festlegen, Seite 54.*

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

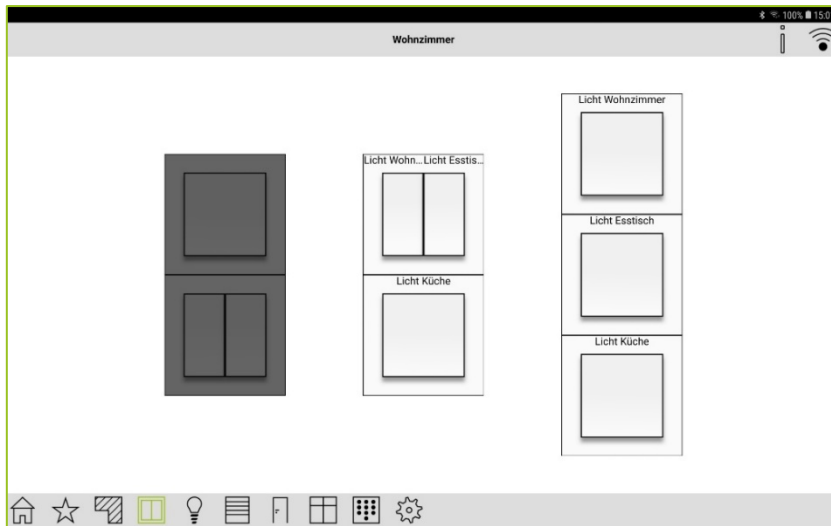



Abbildung: Schalteransicht.

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

Die Menüzeile beginnt zu blinken.

### Hinweis

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

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

Der **Pincode** Bildschirm wird angezeigt.

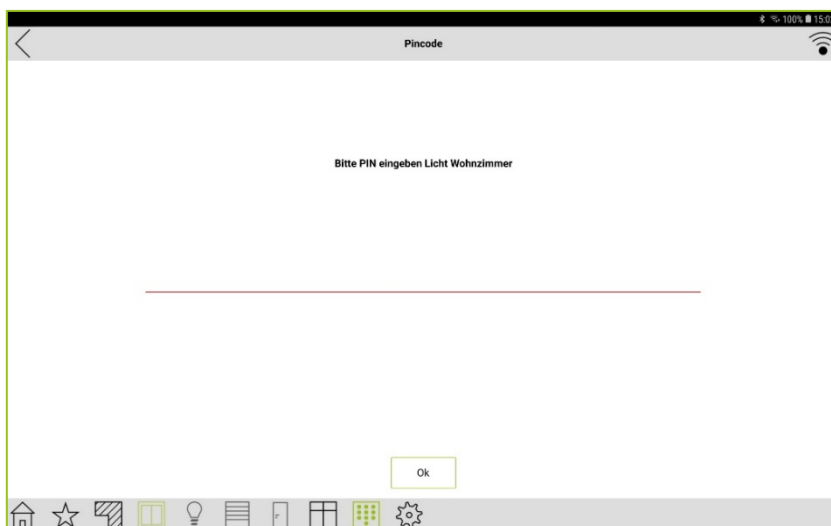


Abbildung: **Pincode** Bildschirm.

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

Der Pin-Code wird dem Schalter zugeordnet.

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

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

Der **Keypad Konfiguration** Bildschirm wird angezeigt.

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

Die Keypad-Ansicht wird angezeigt.

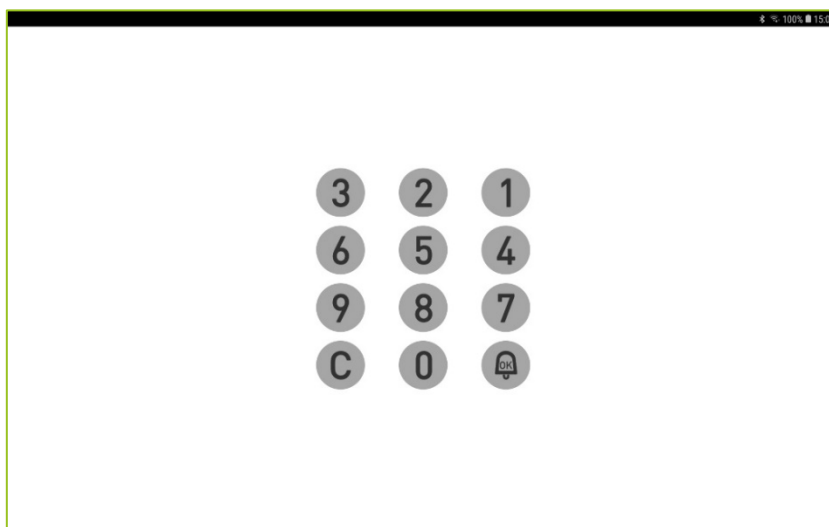


Abbildung: Keypad-Ansicht.

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



## 8 Benachrichtigungen im frogDisplay konfigurieren

Im frogDisplay können Sie Benachrichtigungen aktivieren und konfigurieren.

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

Bei der Benachrichtigung über einen Telefonruf muss zuerst die Konfiguration des Telefonanbieters in den **Einstellungen** erfolgen.

Informationen zur Konfiguration der Telefonie (SIP) erhalten Sie im Abschnitt → *Telefonie (SIP)*, Seite 51.

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

Informationen zur Konfiguration von Einstellungen für Benachrichtigungen erhalten Sie im Abschnitt → *Benachrichtigungen*, Seite 52.

Benachrichtigungen können Sie in der **AppView** konfigurieren und aktivieren.

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

Der **Benachrichtigungen** Bildschirm wird angezeigt.

2. Tippen Sie auf **Benachrichtigung hinzufügen** 

Folgende Benachrichtigungsarten stehen zur Auswahl:

- **Call:** Benachrichtigung per Telefonanruf.
- **E-Mail:** Benachrichtigung per E-Mail. Dazu müssen in den **Einstellungen** der E-Mail-Server und die E-Mail-Adresse konfiguriert sein.
- **Video:** Benachrichtigung per optisches Signal über eine Videokamera. Dazu muss eine Videokamera im frogDisplay konfiguriert sein → *Videoquellen konfigurieren*, Seite 59.

3. Tippen Sie auf **Call**.

Der **Benachrichtigungen** Bildschirm wird angezeigt.



Abbildung: **Benachrichtigungen** Einstellungen.

Folgende Konfiguration für eine Benachrichtigung sind möglich:

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


**Trigger:** Hier können Sie einstellen, welcher Trigger eine Benachrichtigung auslöst.

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

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

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

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

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

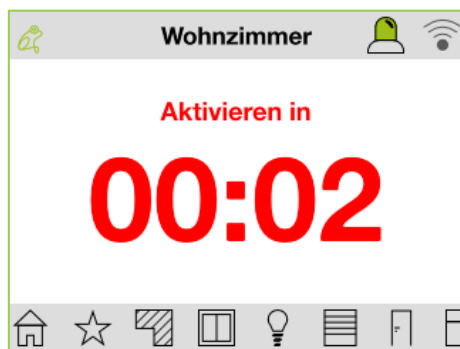


Abbildung: Aktivierung einer Benachrichtigung.

## 9 Videoquellen konfigurieren

Im frogDisplay können Sie als Input eine Kamera konfigurieren.



1. Tippen Sie in der Menüleiste auf **Kamera**   
Der **Videoquellen** Bildschirm wird angezeigt.
2. Tippen Sie auf **Videoquelle hinzufügen**   
Der **Videoquelle hinzufügen** Bildschirm wird angezeigt.
3. Tippen Sie auf Manuell hinzufügen.  
Der **Video Einstellungen** Bildschirm wird angezeigt.



Abbildung: **Video Einstellungen** Bildschirm.

Folgende Konfiguration für eine Videoquelle sind möglich:

**Name:** Name der Kamera oder Videoquelle.

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

**SSL:** Option für eine verschlüsselte Übertragung.


**IP-Adresse:** IP-Adresse der Videoquelle.

**Benutzername:** Der Benutzername zum Login für die Kamera.

**Passwort:** Das Passwort zum Login für die Kamera

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

**Entzerren:** Option zum Entzerren der Bilder.

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

## 10 Backupstatus

In der frogblue **HomeApp** können Sie den Status eines Projektbackups überprüfen.

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

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

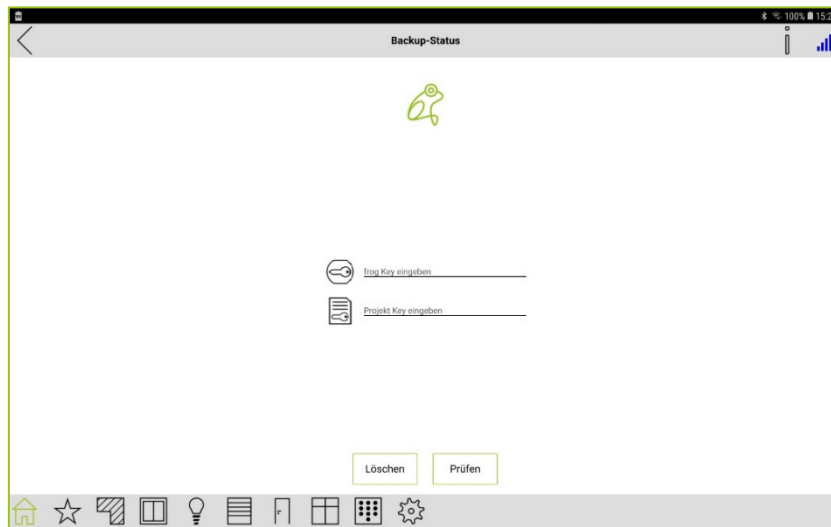


Abbildung: **Backup-Status** Bildschirm.

2. Geben Sie den Geräteschlüssel (**frog Key eingeben**) und das Projektkenwort (**Projekt Key eingeben**) ein.
3. Tippen Sie auf **Prüfen**.

Der Status des Projektbackups wird geprüft.

Die Farbe des frogs zeigt den Status des Projektbackups an:

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

**Rot:** Die Konfiguration eines oder mehrere frogs wurde geändert und stimmen nicht mit der aktuellen Konfiguration überein.

## 11 Stichwortverzeichnis

- A**
- Ansichten
    - Ausgangsansicht 28
    - Fensteransicht 31
    - Raum festlegen 45
    - Raumansicht 26
    - Rollladenansicht 29
    - Schalteransicht 27
    - Türansicht 30
  - AppView 22
    - Ansichten 25
    - Ausgangsansicht 28
    - Einstellungen 42
    - Fensteransicht 31
    - Raumansicht 26
    - Rollladenansicht 29
    - Schalteransicht 27
    - Türansicht 30
- B**
- Benachrichtigungen
    - Aktivierungsverzögerung 52
    - Alarmverzögerung 52
    - Deaktivierungs-Pin 52
  - Bluetooth
    - Android 12
    - iOS 12
  - Bridge 49
- E**
- Einstellungen
    - frogblue HomeApp 42
- F**
- Fernzugriff 46
  - Frog
    - Liste 53
  - frogblue HomeApp
    - Android 11
    - frogDisplay 9
    - iOS 11
  - frogDisplay
    - Benachrichtigungen aktivieren 57
    - Benachrichtigungen erstellen 57
    - Benachrichtigungen, Einstellungen 52
    - Fernsteuerung (SIP), Einstellungen 50
    - miteinander verbinden (Bridge) 49
    - Telefonie (SIP), Einstellungen 51
    - WLAN, Einstellungen 48
  - Frogliste 53
  - frogware 8
- G**
- Geräteschlüssel 14
- K**
- Kamera 59
  - Keypad 54
  - Keypad-Ansicht 56
- M**
- Master PIN 54
- P**
- Pin-Code
    - eingeben 56
  - Projekt
    - Daten löschen 52
    - importieren 13
    - importieren auf frogDisplay 13
    - öffnen 47
    - über Fernzugriff laden 20
  - Projektbackup
    - Status 60
  - Projektdatei
    - auf Android-Geräte übertragen 17
  - Projektkennwort 14
- S**
- Startbildschirm 9
  - Statusszene 33
    - Statusnachrichten 36
  - Szene 32
    - aktivieren 39
    - bearbeiten 40
    - erstellen 32
    - löschen 40
    - Zeitsteuerung 36
- T**
- Telefonie (SIP)
    - frogDisplay 51
- V**
- Videoquelle konfigurieren 59
- W**
- WLAN
    - frogDisplay 48