



Benutzerhandbuch

frogblue HomeApp Version 1.3.0



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, 4. März 2021

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 frogblueHome-Konfigurationsdatei importieren.....	17
5.2.1	frogblueHome-Konfigurationsdatei auf Android-Gerät übertragen.....	17
5.2.2	frogblueHome-Konfigurationsdatei auf iOS-Gerät übertragen	17
5.2.3	Importieren der frogblueHome-Konfigurationsdatei in die frogblue HomeApp	18
5.3	Projekt via Remote laden	19
6	AppView: Geräte steuern und bedienen	22
6.1	Übersicht	23
6.2	Ansichten	25
6.2.1	Raumansicht.....	26
6.2.2	Ausgangsansicht	28
6.2.3	Rollladenansicht.....	30
6.2.4	Heizungsansicht.....	31
6.2.5	Türansicht.....	36
6.2.6	Fensteransicht	37
6.2.7	Ventilationsansicht	38
6.2.8	Schalteransicht	39
6.3	Szenen.....	40
6.3.1	Szene erstellen.....	40
6.3.2	Szene aktivieren.....	46
6.3.3	Szene bearbeiten	47
6.4	Überwachte Gruppen und Favoriten	49
6.4.1	Gruppe erstellen	49
6.4.2	Gruppe aktivieren.....	51
6.5	Einstellungen.....	52
6.5.1	Standort.....	55

6.5.2	Room Control Ansicht.....	56
6.5.3	Fernzugriff.....	57
6.5.4	Projekt öffnen.....	58
6.5.5	Speichern	59
6.5.6	WLAN	59
6.5.7	Bridge.....	60
6.5.8	Access point.....	61
6.5.9	Fernsteuerung (SIP).....	63
6.5.10	Telefonie (SIP)	65
6.5.11	Benachrichtigungen	66
6.5.12	App zurücksetzen	66
6.6	Frog Liste.....	67
7	Keypad: Zugriff steuern	68
7.1	Master PIN festlegen.....	68
7.2	Pin-Code konfigurieren.....	69
8	Benachrichtigungen im frogDisplay konfigurieren	71
9	Videoquellen konfigurieren.....	73
10	Backupstatus.....	74
11	Stichwortverzeichnis.....	75

1 Über dieses Handbuch

Dieses Handbuch beschreibt, wie Sie mit der 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 die Beleuchtung, Verschattung, Türen oder Ventilatoren 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
<code>Befehl</code>	Ein Befehl oder Code werden mit <i>Courier</i> ausgezeichnet.
Bildschirmtext	Text, der im User Interface sichtbar ist, wird fett ausgezeichnet.
<i>Referenz</i>	Referenzen werden <i>kursiv</i> ausgezeichnet.

1.3 Abkürzungen

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

2 frogblue – Einführung und Überblick

Dezentrales Bluetooth®-Netzwerk mit automatischer Konfiguration

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

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

Soll die Steuerung der frogblue-Geräte über die 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. Alternativ kann auch eine direkte Verbindung durch Port-Weiterleitung hergestellt werden, wenn eine feste IP-Adresse vorhanden ist oder mittels eines DynDNS-Dienstes das Heimnetz erreicht werden kann.

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- und 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- und Ausgänge über den Typisierungsschaltbefehl „Licht an im Wohnzimmer“ automatisch verknüpft. Dabei spielt es keine Rolle wie viel 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 Verschattung 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, Helligkeits- oder Temperatursensor, 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 beziehungsweise 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 Projektkennwort.

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 Tablet 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, Türen oder Ventilatoren, steuern und bedienen, die mit der frogblue **ProjectApp** konfiguriert wurden.

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

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



Abbildung: Startbildschirm der frogblue **HomeApp** auf Android- und 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, Rollläden und Ventilatoren, um die darin gelisteten Geräte steuern und bedienen zu können.
- ✓ Pin-Code konfigurieren.
- ✓ Szenen konfigurieren und Szenen aktivieren.
- ✓ Überwachte Gruppen konfigurieren und 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, das bereits in die frogblue **HomeApp** importiert wurde.



Remote laden

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

Hinweis zur Installation

Informationen zur Installation und den Systemvoraussetzungen der frogblue **HomeApp** für Android- und 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 der frogs wurde in der frogblue **ProjectApp** in einem Projekt gespeichert, welches in die frogblue **HomeApp** importiert wird.

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*.

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** .

Der Startbildschirm wird angezeigt.



Abbildung: Startbildschirm der frogblue **HomeApp** für Android- und 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, Rollläden und Ventilatoren mit der frogblue **HomeApp** → *AppView: Geräte steuern und bedienen, Seite 22.*

Steuern Sie den Zugriff auf Taster und Schalter über Pin-Codes → *Keypad: Zugriff steuern, Seite 68.*

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 Projektes werden in einem frog gespeichert.

In einer frogblueHome-Konfigurationsdatei

Sämtliche Daten eines Projektes werden in eine frogblueHome-Konfigurationsdatei exportiert. Auf einem Android-Tablet wird die Datei im **Documents** Verzeichnis abgelegt. Auf einem iOS-Gerät wird die Datei in der **Dateien**-App im **frogblueProject** Verzeichnis 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 Projektes aus einem frog

Die Daten eines Projektes 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 Projektes 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 Projektes aus einer Datei erhalten Sie im Abschnitt → *Projekt aus frogblueHome-Konfigurationsdatei 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 verfügbaren 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 Projektes und den Geräteschlüssel.

Projektkennwort und Geräteschlüssel

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

Wenn Sie ein neues Projekt in der 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 Tablet konfiguriert werden, jedoch kann die Konfiguration nur mit dem geänderten Geräteschlüssel auf die frogblue-Geräte hochgeladen werden.

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

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

Der **Finde Projekt** Bildschirm wird angezeigt.

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

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

Wenn Sie auf **Geräte**  tippen, werden alle Geräte angezeigt, auf denen sich ein Projektbackup befindet.

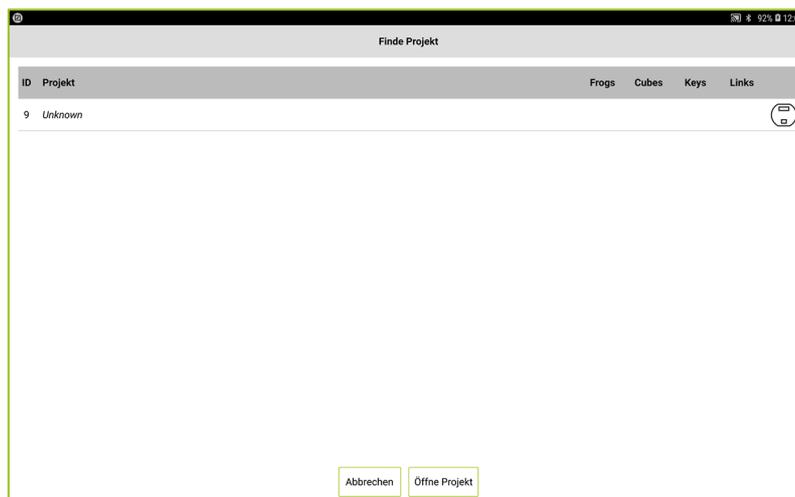


Abbildung: **Finde Projekt** Bildschirm mit einem **Unknown** Eintrag.

2. Tippen Sie auf einen **Unknown** Eintrag.

Der Eintrag wird grau markiert.

3. Tippen Sie auf **Öffne Projekt**.
4. Der **Suche Projekt Backup** Bildschirm wird angezeigt.

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

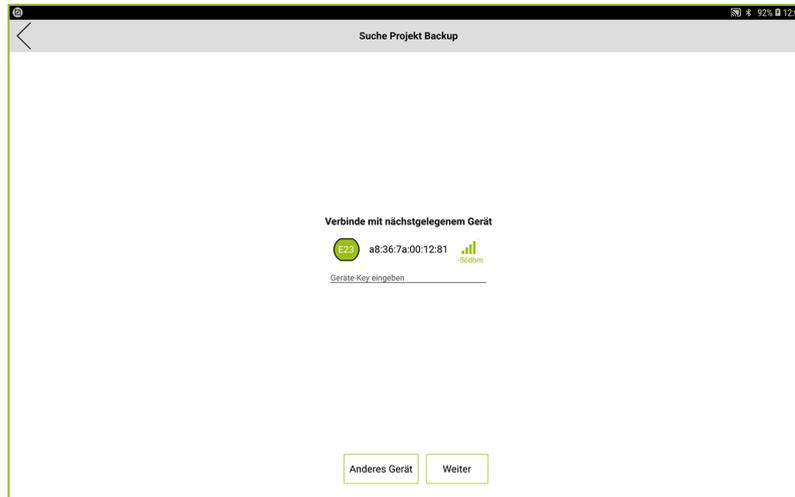


Abbildung: **Suche Projekt Backup** Bildschirm zeigt den nächstgelegenen frog an.

Hinweis

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

5. Geben Sie in **Geräte Key eingeben** den Geräteschlüssel ein, der dem Projektbackup auf dem frogblue-Gerät vergeben wurde.
6. Tippen Sie auf **Weiter**.

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

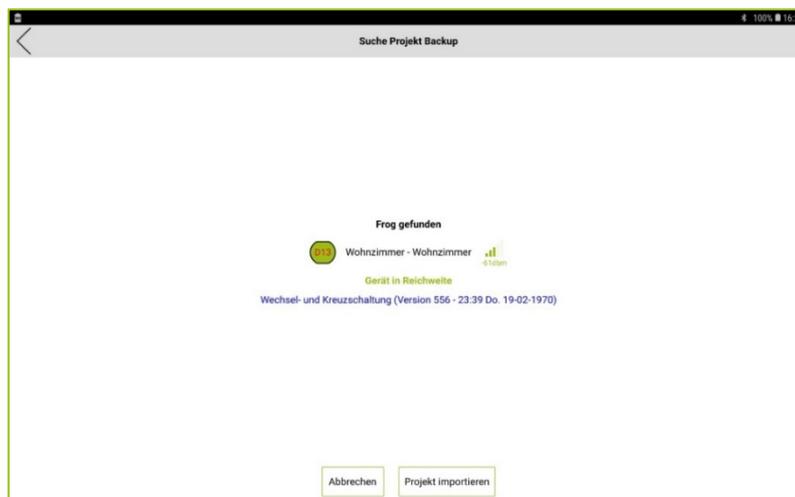


Abbildung: **Suche Projekt Backup** Bildschirm zum Importieren eines Projektes.

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

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

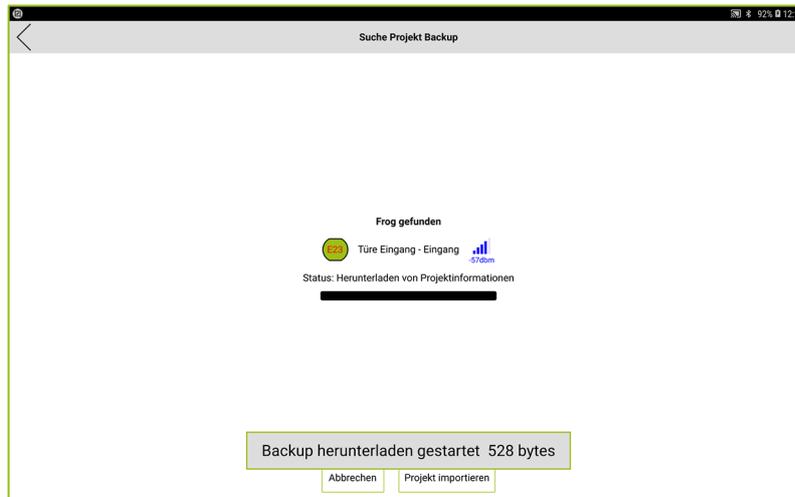


Abbildung: Das Projektbackup wird heruntergeladen.

Danach kann das Projekt in der frogblue **HomeApp** geöffnet werden.

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

5.2 Projekt aus frogblueHome-Konfigurationsdatei importieren

Im ersten Schritt werden die exportierten Daten, die in einer frogblueHome-Konfigurationsdatei gespeichert sind, 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 frogblueHome-Konfigurationsdatei.

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

5.2.1 frogblueHome-Konfigurationsdatei auf Android-Gerät übertragen

Für die Übertragung eines Projektes auf ein Android-Gerät wird im internen Speicher des Tablets ein **Documents** Verzeichnis benötigt. Hier wird die exportierte frogblueHome-Konfigurationsdatei aus der frogblue **ProjectApp** abgelegt.

1. Tippen Sie bei einem 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 frogblueHome-Konfigurationsdatei ab.

5.2.2 frogblueHome-Konfigurationsdatei auf iOS-Gerät übertragen

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

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

Per E-Mail

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

Per iTunes

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

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

5.2.3 Importieren der frogblueHome-Konfigurationsdatei in die frogblue HomeApp

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

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

Der **Projekt importieren** Bildschirm wird angezeigt.

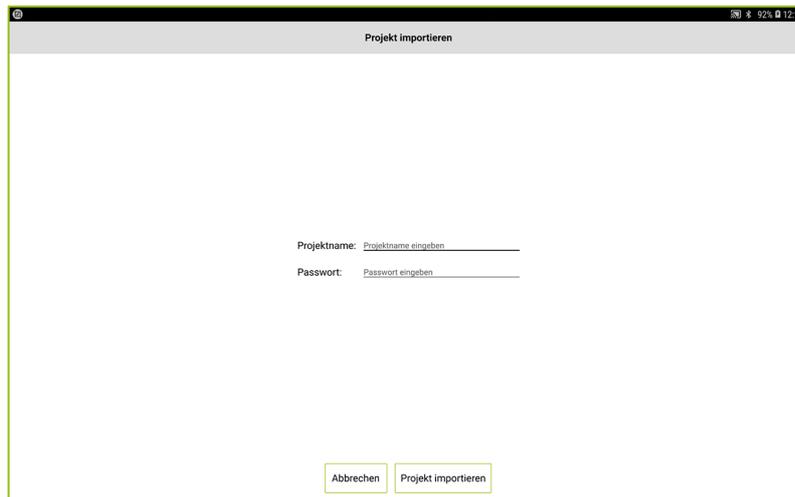


Abbildung: **Projekt importieren** Bildschirm zum Importieren eines Projektes.

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

Ein Bildschirm zur Auswahl eines Projektes wird angezeigt.

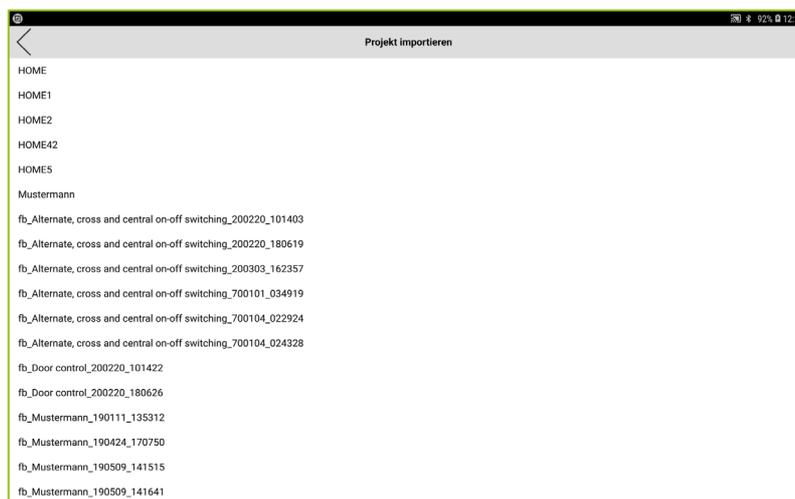


Abbildung: Bildschirm zum Auswählen eines Projektes.

3. Tippen Sie auf das gewünschte Projekt.

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

4. Geben Sie in **Passwort** das Projektkennwort 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 via Remote laden

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

Folgende Schritte sind dazu notwendig:

- 1.) **Fernzugriff** im frogDisplay und Tablet aktivieren.
- 2.) frogDisplay und Tablet mit demselben WLAN verbinden.
- 3.) Projekt vom frogDisplay auf das Tablet 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 den **Einstellungen** auf **Netzwerk** und danach auf **Fernzugriff**.
2. Aktivieren Sie **Fernzugriff**.

Weitere Informationen zum Fernzugriff erhalten Sie im Abschnitt → *Fernzugriff, Seite 57*.

frogDisplay und Tablet mit demselben WLAN verbinden

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

Informationen zur Konfiguration der WLAN-Einstellungen für das frogDisplay erhalten Sie im Abschnitt → *WLAN, Seite 59*.

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

Projekt vom frogDisplay auf das Tablet übertragen

1. Tippen Sie auf dem Tablet im Startbildschirm der frogblue **HomeApp** auf **Remote laden**.

Hinweis

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

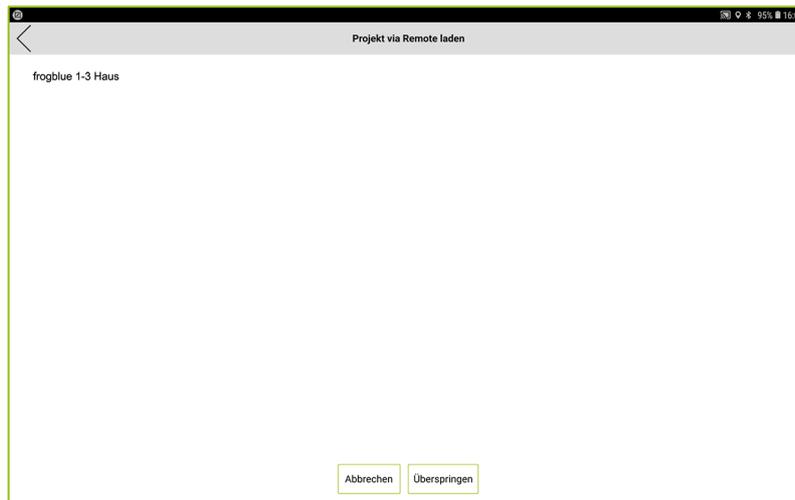


Abbildung: Projekt, das via Remote übertragen werden kann.

2. Tippen Sie auf das Projekt, das Sie via Remote übertragen wollen.

Das Projekt wird grün markiert

3. Tippen Sie auf **Weiter**.

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

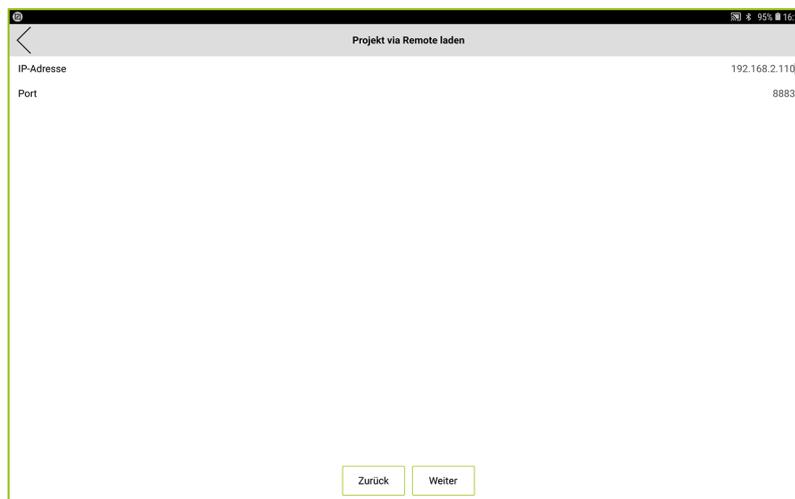


Abbildung: Bildschirm mit der IP-Adresse und dem Port des frogDisplays.

4. Tippen Sie auf **Weiter**.

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

Standardmäßig ist in der 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 Projektkennwort das Projekt auf mobile Geräte geladen werden kann.

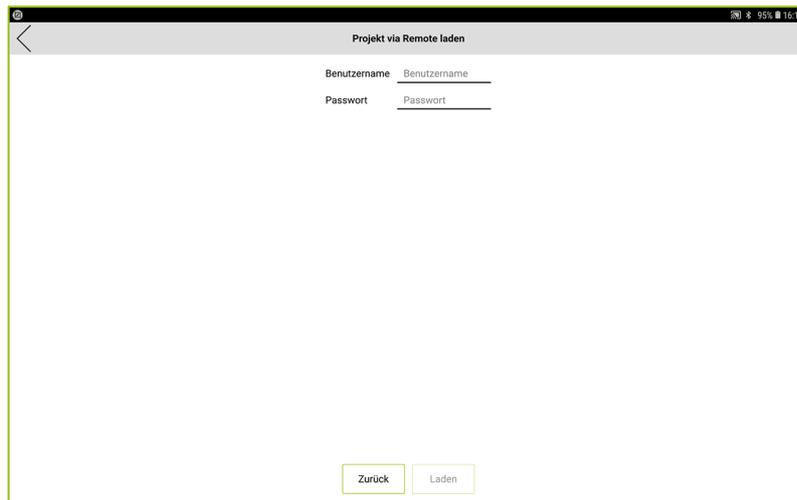
The image shows a mobile application screen titled "Projekt via Remote laden". At the top left is a back arrow icon. The screen contains two input fields: "Benutzername" with a placeholder "Benutzername" and "Passwort" with a placeholder "Passwort". At the bottom, there are two buttons: "Zurück" and "Laden". The status bar at the top right shows a signal strength icon, 95% battery, and the time 16:10.

Abbildung: Bildschirm zur Eingabe des Benutzernamens und des Projektkennworts.

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

Das Projekt wird vom frogDisplay auf das Tablet übertragen.

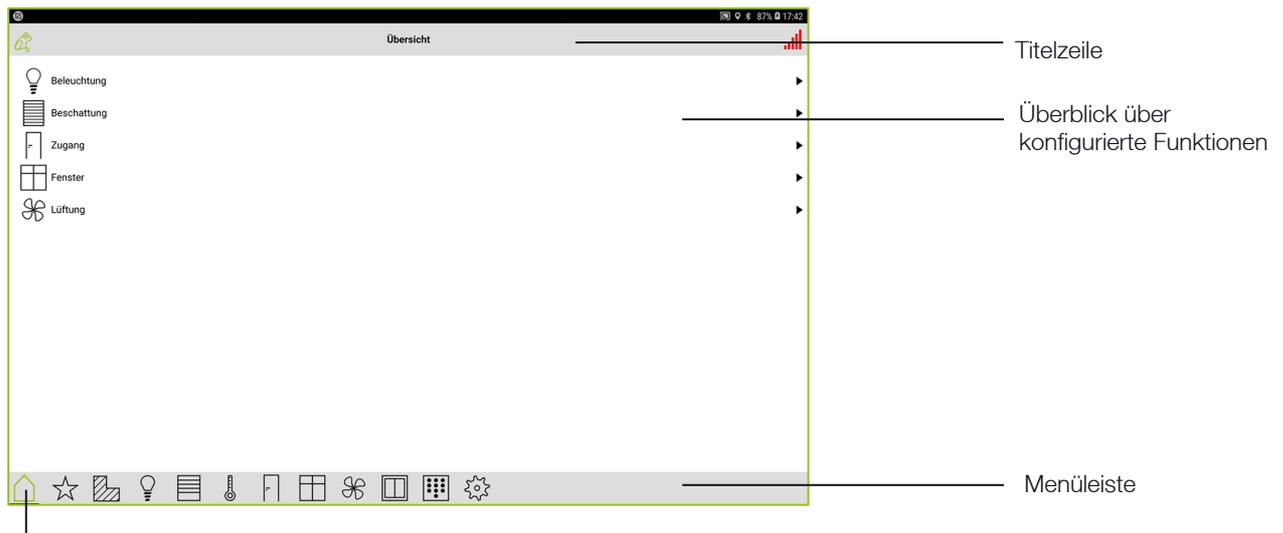
6 AppView: Geräte steuern und bedienen

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

Die Geräte und ihre Anschlüsse an die frogblue-Geräte wurden in der frogblue **ProjectApp** in einem Projekt konfiguriert und danach in die frogblue **HomeApp** importiert.

Informationen zum Importieren eines Projektes erhalten Sie im Kapitel → *Projekt importieren, Seite 13*.

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



Home

Abbildung: **Übersicht** Bildschirm der **AppView** für Android- und 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 frogblue-Geräte aufgelistet, die im Projekt eingebunden sind.

Informationen zur Frogliste erhalten Sie im Abschnitt → *Frog Liste, Seite 67*.

Tippen Sie ca. zwei Sekunden auf das **Home**-Icon, um wieder zum 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.



Ventilation

Hier werden die konfigurierten Eingänge und Ausgänge für Ventilatoren angezeigt.



Benachrichtigung

Hier werden die konfigurierten Benachrichtigungen angezeigt.

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

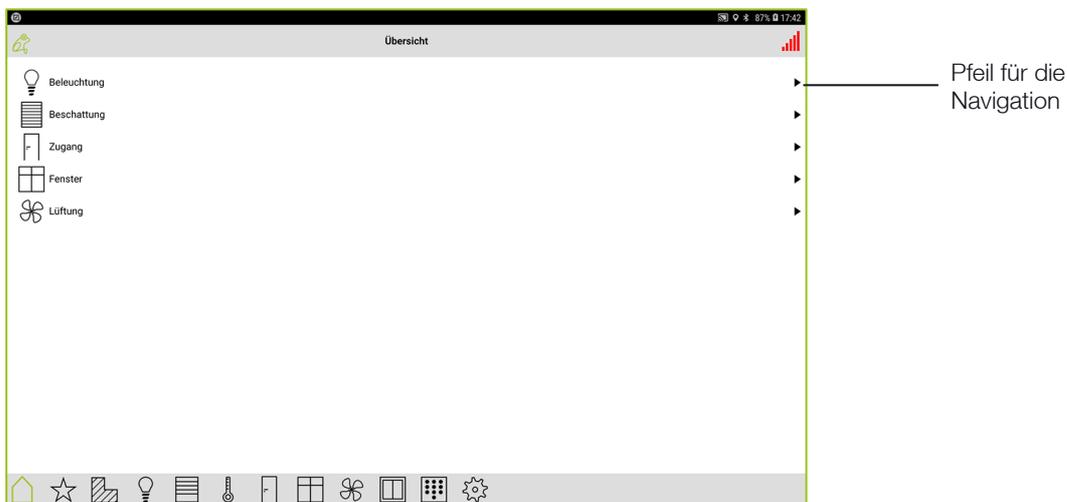


Abbildung: **Übersicht** Bildschirm mit den konfigurierten Funktionen eines Projektes.

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

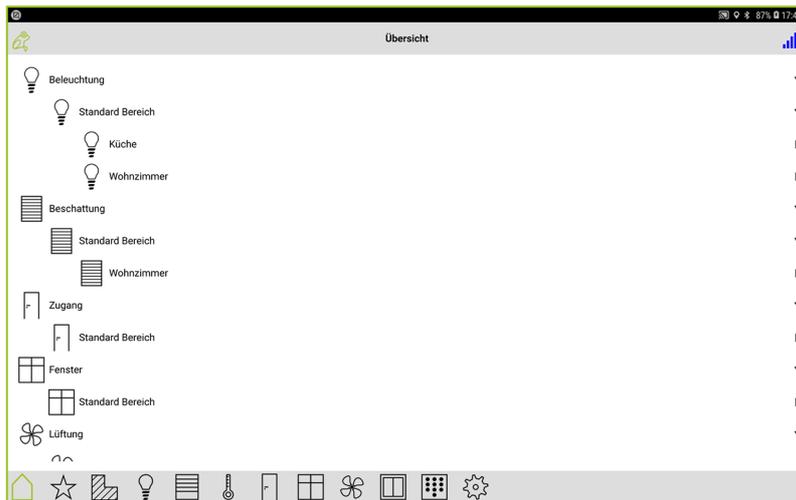


Abbildung: Übersicht der Funktionen für die konfigurierten Räume.

Tippen Sie auf die Funktion, die Sie steuern wollen.

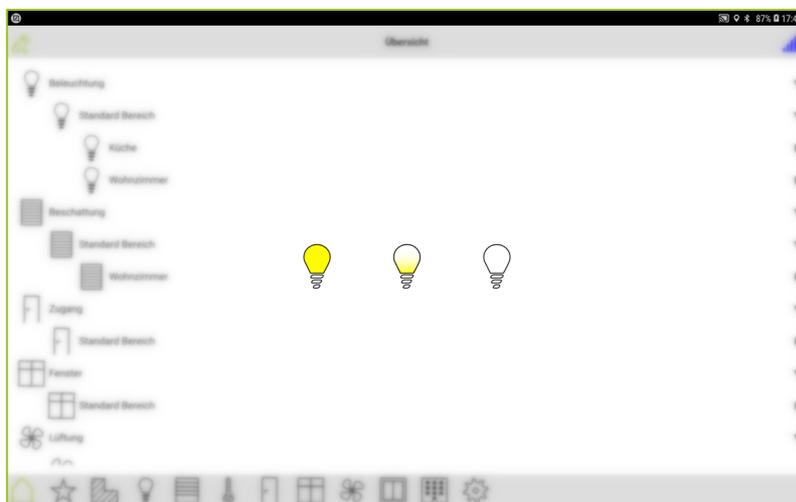


Abbildung: Funktionen, hier Lampen, die gesteuert werden können.

Es werden die Funktionen hervorgehoben, die Sie steuern können, zum Beispiel eine Lampe.

Eine Lampe können Sie:

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

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 40.*
-  **Überwachte Gruppen**
Hier können Sie Gruppen erstellen und zuvor erstellte Gruppe aktivieren.
→ *Überwachte Gruppen und Favoriten, Seite 49.*
-  **Raumansicht**
Hier werden die Funktionen angezeigt, die für die konfigurierten Räume definiert sind. Standardmäßig wird der **Standard Raum** angezeigt.
→ *Raumansicht, Seite 26.*
-  **Ausgangsansicht**
Hier werden alle Lampen angezeigt, die für das Projekt konfiguriert worden sind.
→ *Ausgangsansicht, Seite 28.*
-  **Heizungsansicht**
Hier werden alle Heizungen angezeigt, die für das Projekt konfiguriert worden sind.
→ *Heizungsansicht, Seite 31*
-  **Rollladenansicht**
Hier werden alle Rollläden angezeigt, die für das Projekt konfiguriert worden sind.
→ *Rollladenansicht, Seite 30.*
-  **Türansicht**
Hier werden alle Türen angezeigt, die für das Projekt konfiguriert worden sind.
→ *Türansicht, Seite 36.*
-  **Fensteransicht**
Hier werden alle Fenster angezeigt, die für das Projekt konfiguriert worden sind.
→ *Fensteransicht, Seite 37.*
-  **Ventilationsansicht**
Hier werden alle Ventilatoren angezeigt, die für das Projekt konfiguriert worden sind.
→ *Ventilationsansicht, Seite 38*
-  **Schalteransicht**
Hier werden alle Taster und Schalter angezeigt, die für die Eingänge der frogs konfiguriert worden sind.
→ *Ausgangsansicht, Seite 28*
-  **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 68.*
-  **Kamera konfigurieren**
Hier können Sie eine Überwachungskamera konfigurieren.
→ *Videoquellen konfigurieren, Seite 73.*



Benachrichtigungen

Im frogDisplay können Sie hier Benachrichtigungen konfigurieren.

→ *Benachrichtigungen im frogDisplay konfigurieren, Seite 71.*



Einstellungen

Hier können Sie zentrale Einstellungen für die frogblue **HomeApp** vornehmen.

→ *Einstellungen, Seite 52.*

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** unter **Allgemein** beim **Standort** ausgewählt haben.

Informationen zur Auswahl des Raums erhalten Sie im Abschnitt → *Standort, Seite 55.*

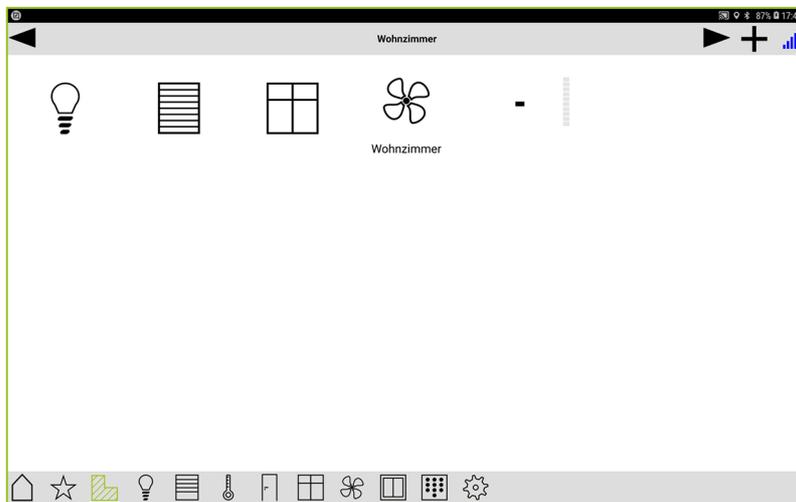
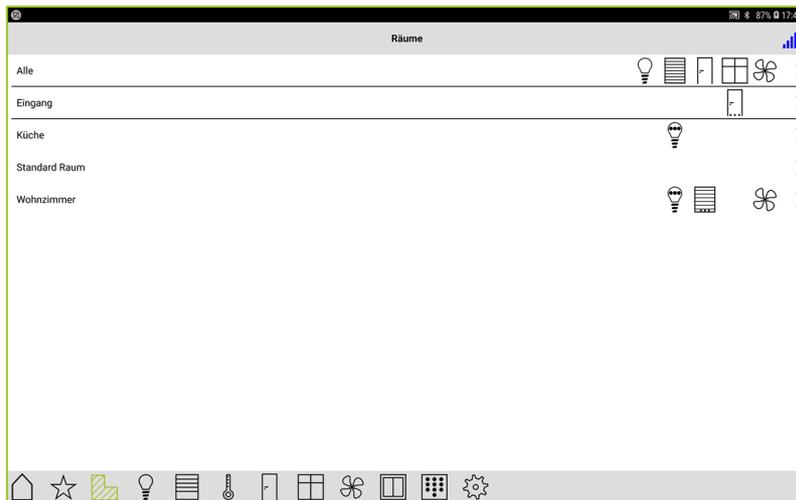


Abbildung: Raumansicht.

Tippen Sie zweimal auf **Raumansicht** , um sich alle konfigurierten Räume anzeigen zu lassen.

Hinweis

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



Funktionsicons
für konfigurierte
Funktionen

Abbildung: Raumansicht für alle konfigurierten Räume.

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

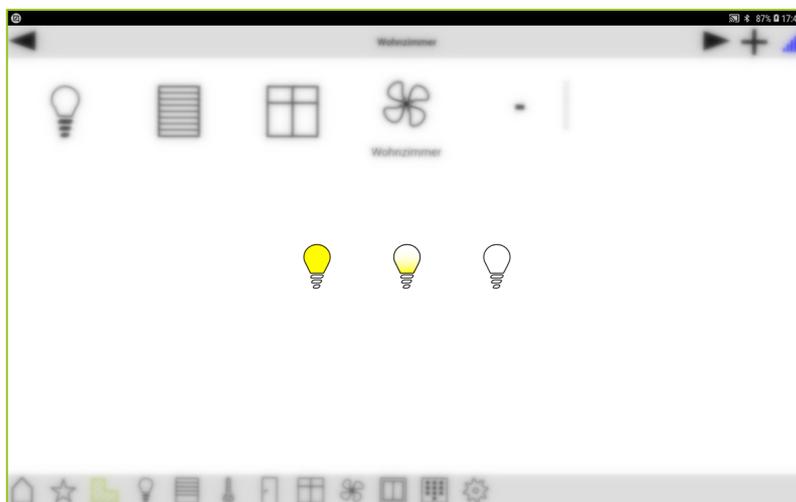


Abbildung: Aktivierte Funktion (hier Licht) in einem Raum (hier Wohnzimmer).

Eine Lampe können Sie:

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

6.2.2 Ausgangsansicht

In der Ausgangsansicht werden die Ausgänge angezeigt, die in der frogblue **ProjectApp** konfiguriert wurden. Die Anzeige der Ausgänge wird gegliedert nach:

Alle: Sämtliche Ausgänge aller Räume.

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

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

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

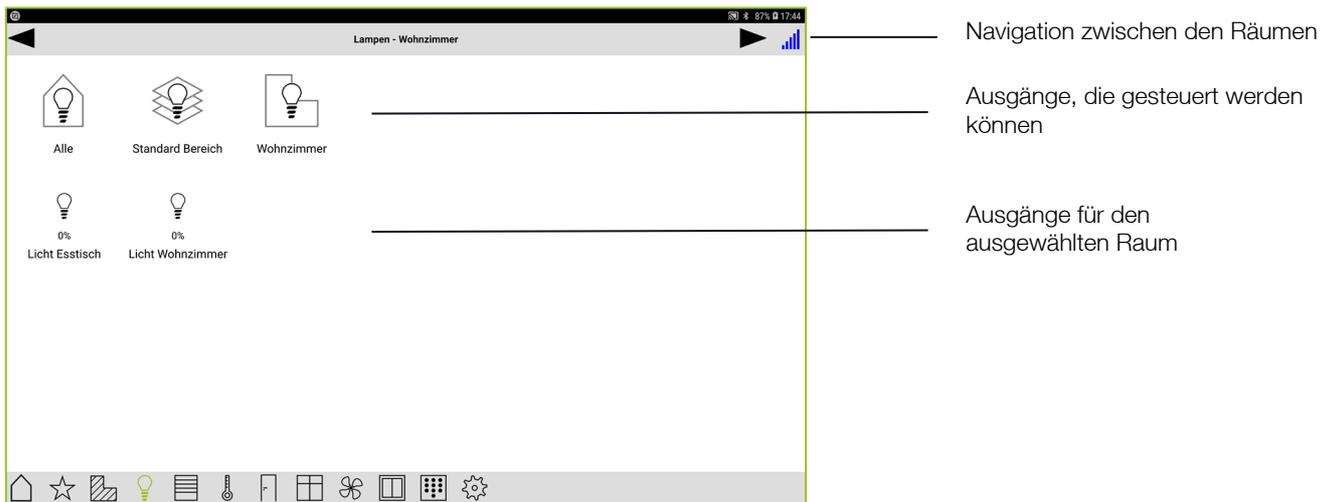


Abbildung: Ausgangsansicht.

1. Tippen Sie auf einen Ausgang, um ihn ein- oder auszuschalten.

— oder —

1. Tippen Sie auf einen Ausgang und halten Sie ihn gedrückt, um den Dimmwert zu ändern.

Ein Bogen mit einem grünen Schieberegler wird angezeigt, mit dem Sie den Dimmwert einstellen können.

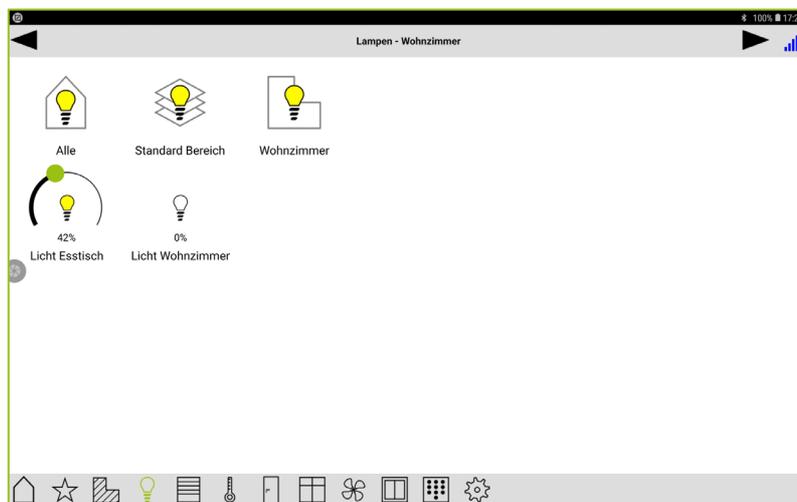


Abbildung: Regler zum Einstellen eines Wertes für die Dimmung.

— oder —

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

Ein Schieberegler zum präzisen Einstellen eines Wertes wird angezeigt.

Hinweis

Um den Dimmwert über den Schieberegler einstellen zu können, muss in den **Einstellungen** unter **Anzeige** die Option **Enable focus dim** aktiviert sein.

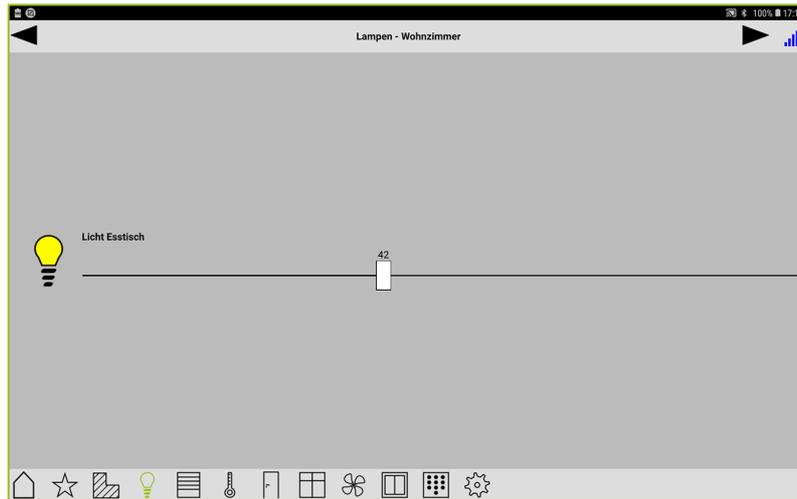


Abbildung: Schieberegler zum präzisen Einstellen eines Wertes für die Dimmung.

6.2.3 Rollladenansicht

In der Rollladenansicht werden alle Rollläden angezeigt, die in der frogblue **ProjectApp** konfiguriert wurden. Zusätzlich werden folgende Bereiche angezeigt, für die sie die Rollläden steuern können:

Alle: Sämtliche Rollläden aller Räume.

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

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

In der Rollladenansicht können Sie die Rollläden steuern.

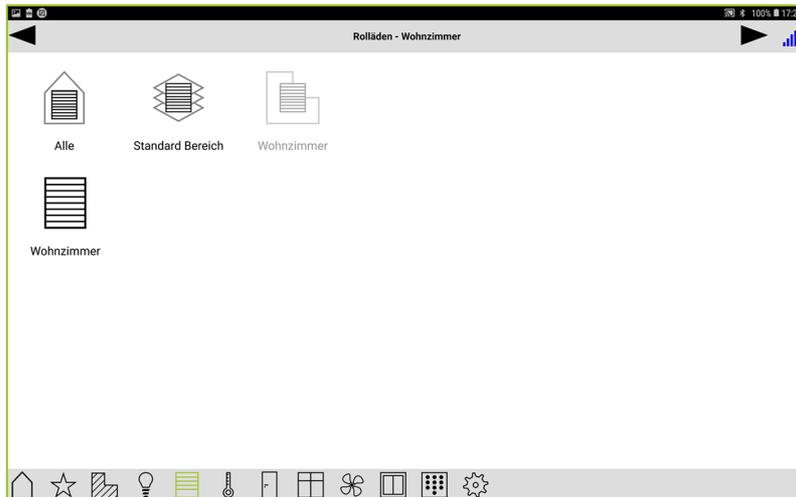


Abbildung: **Rollläden** Bildschirm.

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

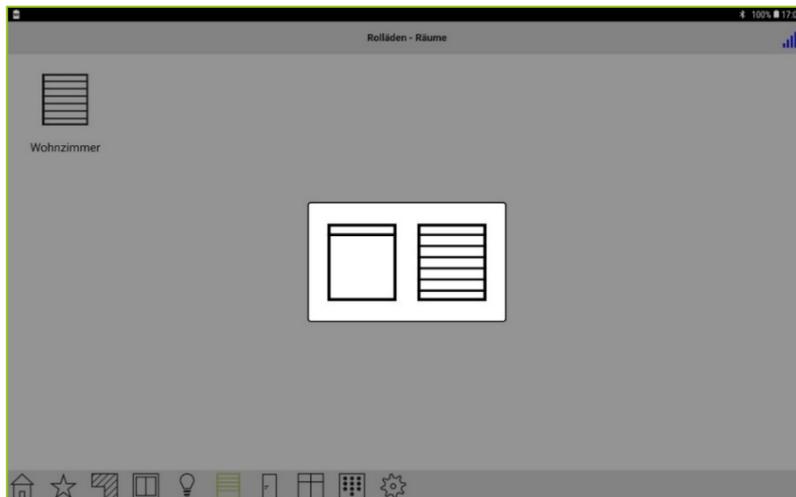


Abbildung: Steuerung von Rollläden.

 fährt den Rollladen hoch.

 fährt den Rollladen herunter.

6.2.4 Heizungsansicht

In der Heizungsansicht können alle Heizungen gesteuert werden, die in der frogblue **ProjectApp** konfiguriert wurden.



Abbildung: Heizungsansicht im frogDisplay.

Alle Räume, die von diesem frogDisplay gesteuert werden oder für die ein Fernzugriff aktiviert ist, schalten auf eine der folgenden Steuerungsmöglichkeiten:

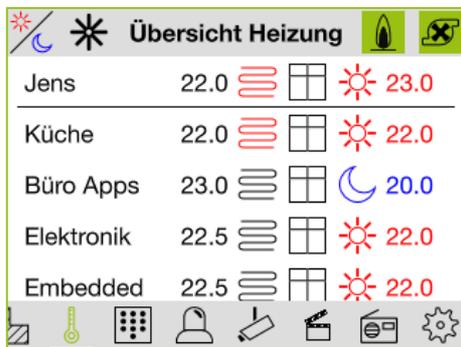
-  **Party:** Nach Aktivierung (einmal tippen) können Sie die Tagestemperatur um x Stunden verlängern (einmal tippen pro zusätzlicher Stunde). Die neu eingestellte Zeit ist gültig bis zum nächsten Tag oder bis zum manuellen Ausschalten (einmal tippen).
-  **Urlaub:** Nach Aktivierung (einmal tippen) können Sie die Absenkttemperatur für x Tage festlegen (einmal tippen pro zusätzlichem Tag). Nach langem Tippen können Sie ein Datum festlegen, bis wann die Absenkttemperatur gültig ist. Die Absenkttemperatur wird auch ungültig nach manuellem Ausschalten (einmal tippen).
-  **Abwesend:** Nach Aktivierung (einmal tippen) können Sie die Absenkttemperatur für x Stunden festlegen (einmal tippen pro zusätzlicher Stunde). Die neu eingestellte Zeit ist gültig bis zum nächsten Tag oder bis zum manuellen Ausschalten (einmal tippen).

In der Heizungsansicht können Sie sich den Status der Heizungen anzeigen lassen:

-  **Raum:** Zweimal tippen zeigt eine Raumansicht mit den konfigurierten Heizungen.
-  **Bereich:** Zweimal tippen zeigt eine Bereichsansicht mit den konfigurierten Heizungen.
-  **Heizung:** Zeigt den Status der Heizungen an:
 - Grün: Alles OK.
 - Rot: Ist-Temperatur fehlt.
 - Blau: Soll-Temperatur fehlt.

Übersicht der Heizungen

Tippen Sie in der Menüleiste zweimal auf , um die Übersicht der konfigurierten Heizungen anzuzeigen.



Raum	Ist-Temp.	Heizung	Fenster	Programm	Soll-Temp.
Jens	22.0				23.0
Küche	22.0				22.0
Büro Apps	23.0				20.0
Elektronik	22.5				22.0
Embedded	22.5				22.0

Abbildung: Übersicht der Heizungen.

In der Kopfzeile stehen folgende Funktionen zur Verfügung:

-  Umschalten auf Automatikbetrieb. Entweder alle Kanäle auf Absenkttemperatur senken, aufheizen oder ausschalten.
-  Kühlmodus aktivieren (sofern von der Heizung unterstützt).
Inverser Betrieb: Ventile öffnen, wenn es zu warm ist; Ventile schließen, wenn es zu kalt ist.
-  Brenneranforderung (frogBoxHeat sendet an Heizung, dass der Brenner aktiviert werden soll).
-  Pumpenanforderung: (frogBoxHeat sendet an Heizung, dass die Pumpe aktiviert werden soll).

In der Liste werden folgende Daten aufgelistet:

- Raum** Raum, in dem sich eine Heizung befindet.
Tippen auf den Raum öffnet die Temperatursteuerung.
- 22.0** Ist-Temperatur, das heißt, die aktuelle Temperatur im Raum.
-  Zeigt an, ob die Heizung aktiv  ist oder nicht.
-  Zeigt an, ob im Raum ein Fenster geöffnet ist.
-  Programm für den Tag oder die Nacht .
- 22.0** Soll-Temperatur.

Temperatursteuerung

Wenn Sie in der Übersicht auf einen Raum tippen, wird die Temperatursteuerung angezeigt.

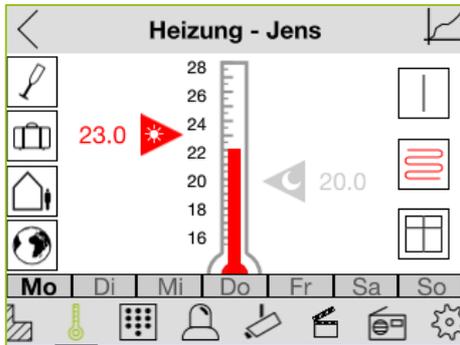


Abbildung: Temperatursteuerung.

Folgende Informationen werden auf der linken Seite der Temperatursteuerung angezeigt:

-  **Party:** Nach Aktivierung (einmal tippen) können Sie die Tagestemperatur um x Stunden für diesen Raum verlängern (einmal tippen pro zusätzlicher Stunde). Die neu eingestellte Zeit ist gültig bis zum nächsten Tag oder bis zum manuellen Ausschalten (einmal tippen).
-  **Urlaub:** Nach Aktivierung (einmal tippen) können Sie die Absenkttemperatur für x Tage für diesen Raum festlegen (einmal tippen pro zusätzlichem Tag). Nach langem Tippen können Sie ein Datum festlegen, bis wann die Absenkttemperatur gültig ist. Die Absenkttemperatur wird auch ungültig nach manuellem Ausschalten (einmal tippen).
-  **Abwesend:** Nach Aktivierung (einmal tippen) können Sie die Absenkttemperatur für x Stunden für diesen Raum festlegen (einmal tippen pro zusätzlicher Stunde). Die neu eingestellte Zeit ist gültig bis zum nächsten Tag oder bis zum manuellen Ausschalten (einmal tippen).
-  Aktivierung der Steuerung über Fernzugriff für die Heizungen in diesem Raum.

In der Mitte der Temperatursteuerung zeigt der rote Balken im Thermometer die Ist-Temperatur an. Über das rote Dreieck können Sie die Tagestemperatur einstellen. Über das blaue Dreieck können Sie die Nachttemperatur einstellen.

Folgende Informationen werden auf der rechten Seite der Temperatursteuerung angezeigt:

-  Zeigt an, wer die Heizung in diesem Raum steuert.
 - I:** Das frogDisplay steuert die Heizung dieses Raums.
 - 0:** Das frogDisplay steuert nicht die Heizung dieses Raums.
-  **Schloss:** Die Heizung dieses Raums wird von einem anderen Gerät gesteuert.
-  Zeigt an, ob die Heizung aktiv  ist oder nicht .
-  Zeigt an, ob im Raum ein Fenster geöffnet ist.

Durch Tippen auf die Wochentage können Sie ein Wochenprogramm konfigurieren.

Wochenprogramm konfigurieren

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

Sie können das Wochenprogramm für einzelne Tage aktivieren. Für diese Tage können Sie einen Zeitbereich einstellen. Sie können mehrere Wochenprogramme erstellen.

Ein Wochenprogramm definieren Sie in der Temperatursteuerung.

1. Tippen Sie in der Temperatursteuerung auf einer der Wochentage.

Ein Bildschirm zum Erstellen eines Wochenprogramms wird angezeigt.



Abbildung: Wochenprogramm.

2. Tippen Sie auf **Wochenprogramm**.

Ein Bildschirm wird angezeigt, in dem die erstellten Wochenprogramme aufgelistet sind.

3. Tippen Sie auf **+**

Ein Bildschirm zur Konfiguration des Wochenprogramms wird angezeigt.

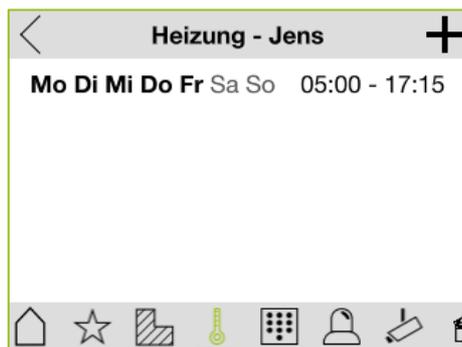


Abbildung: Tage für ein Wochenprogramm.

Tippen Sie auf einen der Tage, um den Zeitbereich einzustellen.

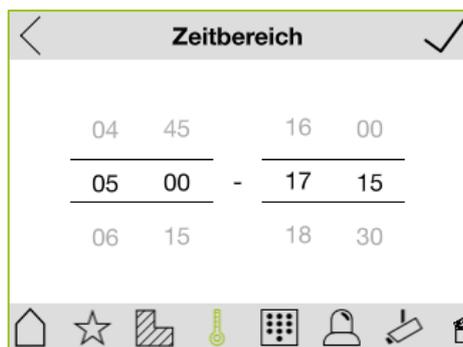


Abbildung: Zeitbereich für einen Tag im Wochenprogramm.

4. Konfigurieren Sie den Zeitbereich für das Wochenprogramm.

6.2.5 Türansicht

In der Türansicht werden alle Türen angezeigt, die in der frogblue **ProjectApp** konfiguriert wurden. Zusätzlich werden folgende Bereiche angezeigt, für die Sie die Türen öffnen können:

Alle: Sämtliche Türen aller Räume.

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

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

In der Türansicht können Sie Türen öffnen.

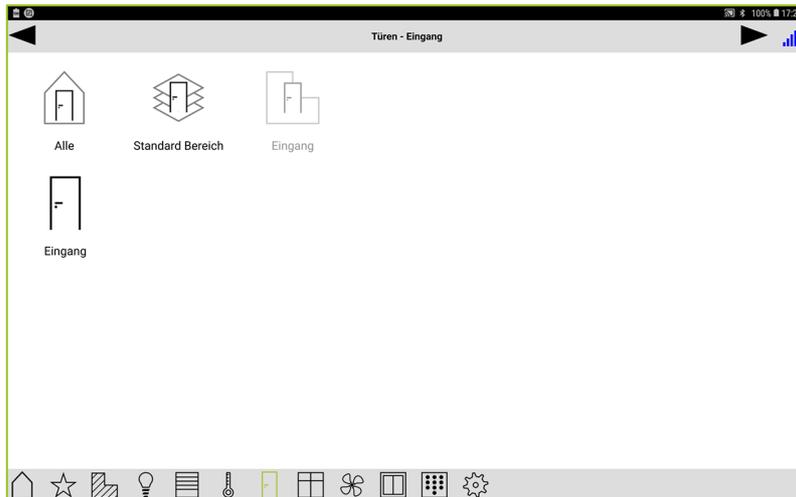


Abbildung: **Türen** Bildschirm.

Tippen Sie auf eine Tür, um diese zu öffnen.

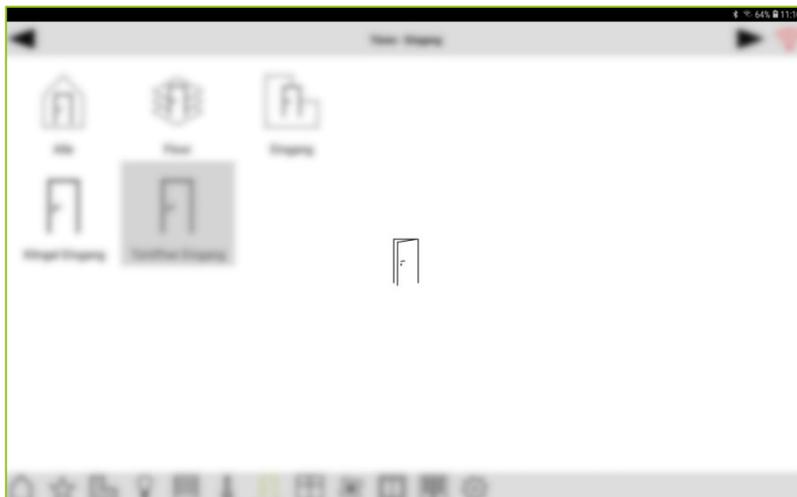


Abbildung: Öffnen einer Tür.

6.2.6 Fensteransicht

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

Alle: Sämtliche Fenster aller Räume.

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

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

In der Fensteransicht können Sie den Status eines Fensters abfragen.

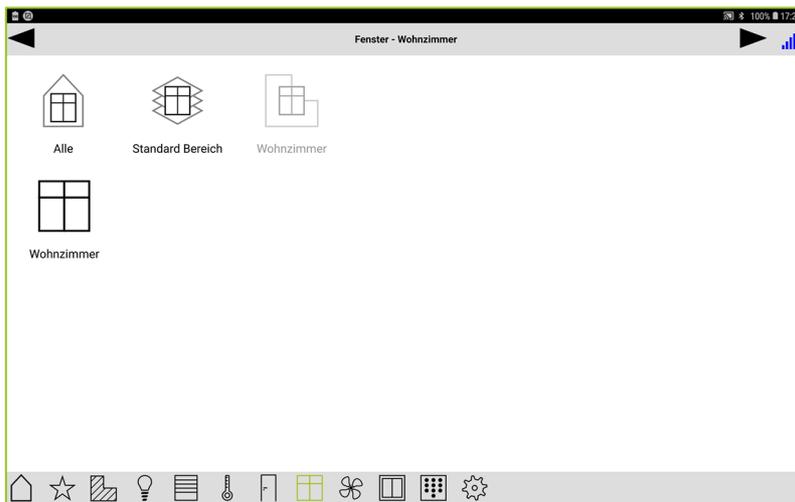


Abbildung: **Fenster** Bildschirm.

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

6.2.7 Ventilationsansicht

In der Ventilationsansicht werden alle Ventilatoren beziehungsweise Lüftungen angezeigt, die in der frogblue **ProjectApp** konfiguriert wurden. Zusätzlich werden folgende Bereiche angezeigt, für die Sie die Ventilatoren bedienen können:

Alle: Sämtliche Ventilatoren aller Räume.

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

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

In der Ventilationsansicht können Sie die Ventilatoren bedienen und steuern.

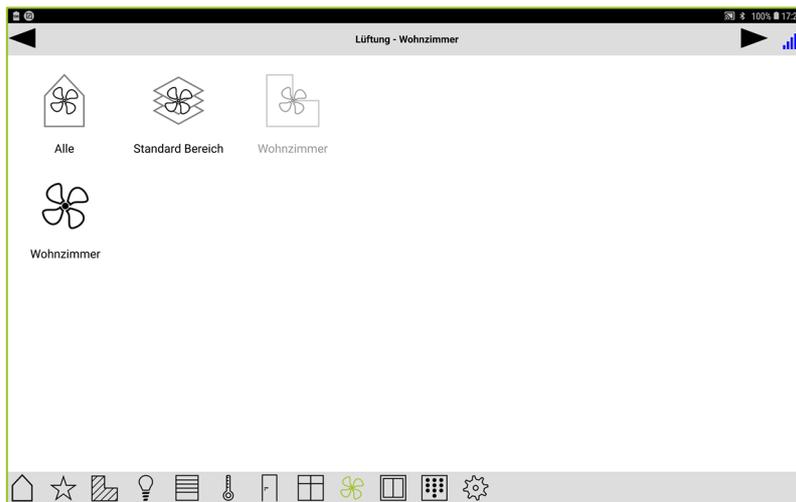


Abbildung: Ventilationsansicht.

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

Der **Ventilation – Räume** Bildschirm wird angezeigt.

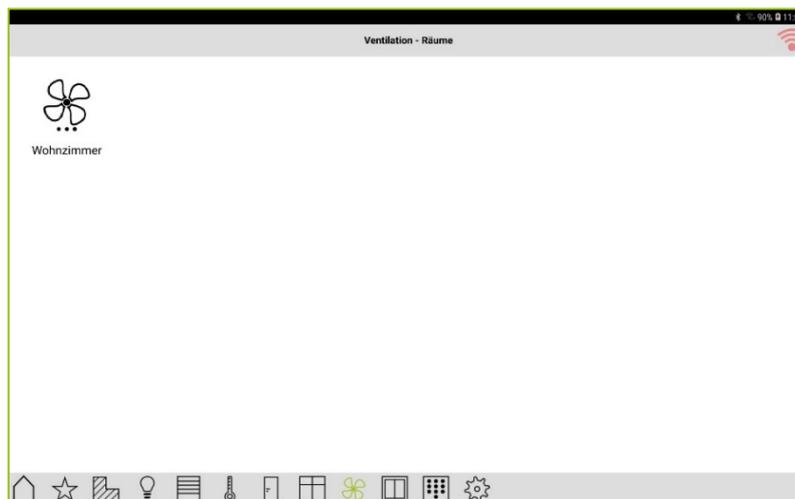


Abbildung: **Ventilation – Räume** Bildschirm.

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

Der Ventilator fängt an sich zu drehen und die Lüftung wird angeschaltet.

6.2.8 Schalteransicht

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

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

In der Schalteransicht können Sie die Schalter und Taster bedienen.

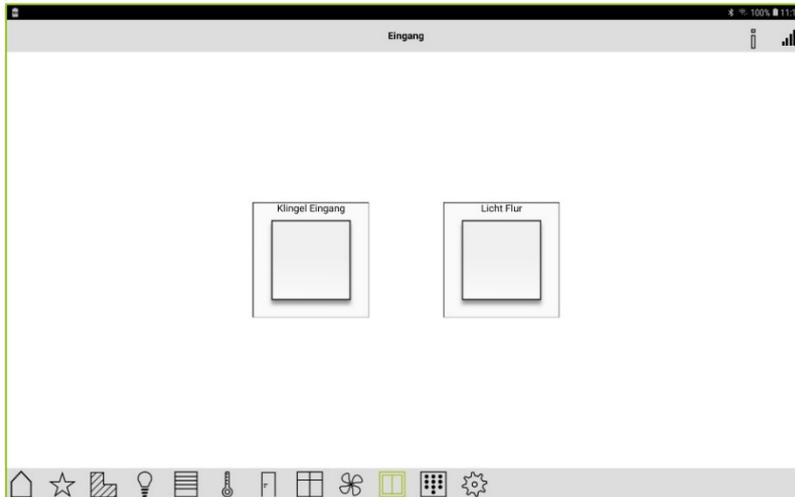


Abbildung: Schalteransicht.

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

Informationen über die Konfiguration von Pin-Codes erhalten Sie im Kapitel → *Keypad: Zugriff steuern*, Seite 68.

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

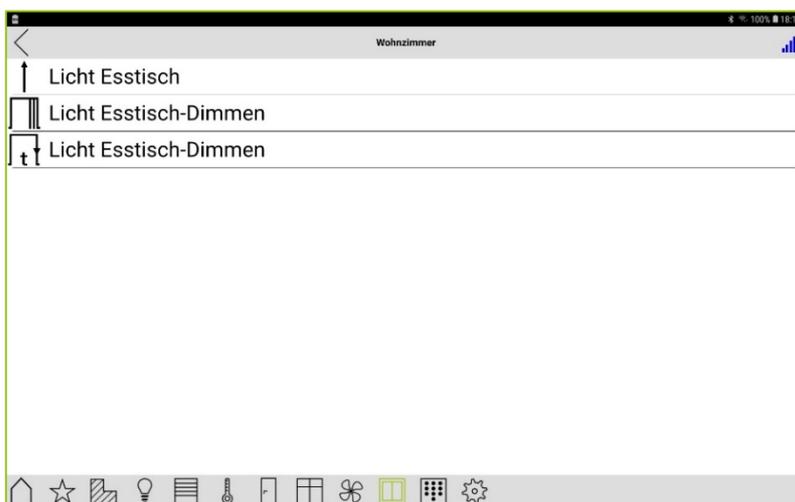


Abbildung: Zugeordnete Aktionen und Nachrichten zu einem Schalter.

6.3 Szenen

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

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

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

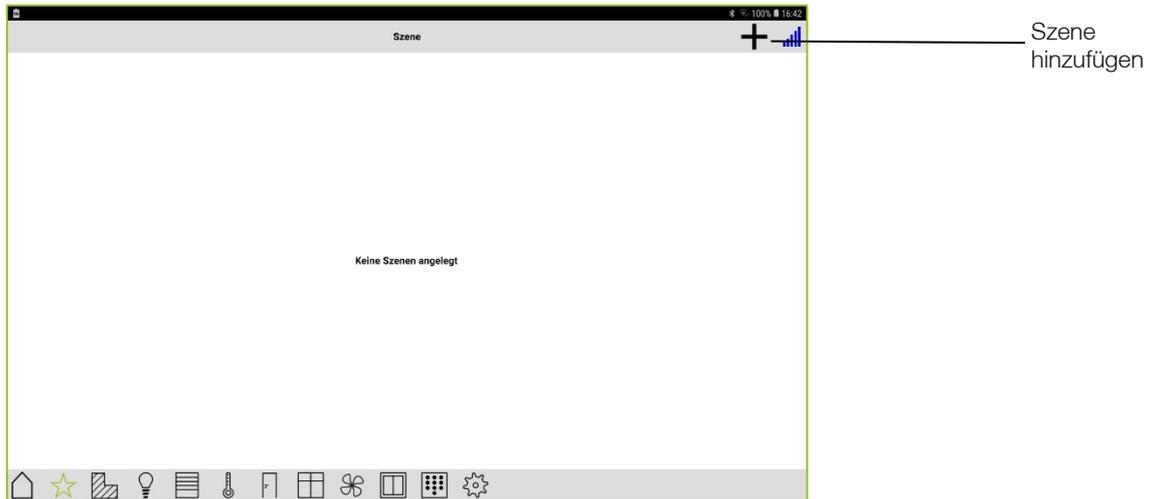


Abbildung: **Szene** Bildschirm.

6.3.1 Szene erstellen

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

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

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

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

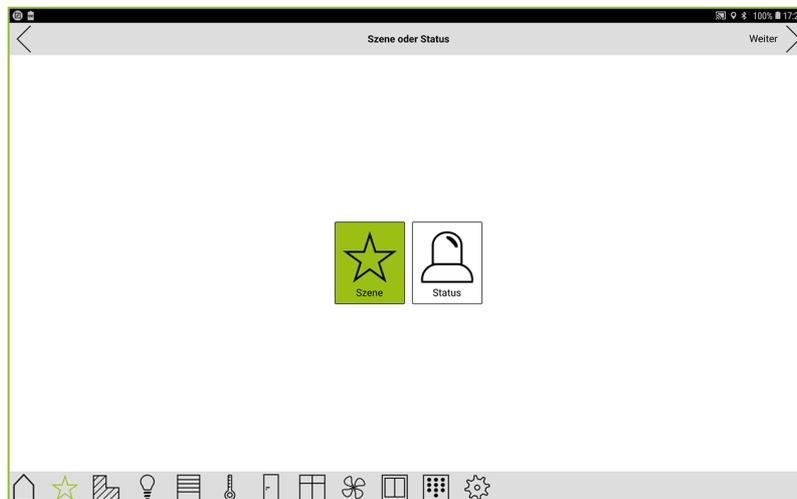


Abbildung: **Szene oder Status** Bildschirm.

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 können Sie in der frogblue **HomeApp** eine Statusszene erstellen.

3. Tippen Sie auf **Weiter**.

Der **Szene editieren** Bildschirm wird angezeigt.

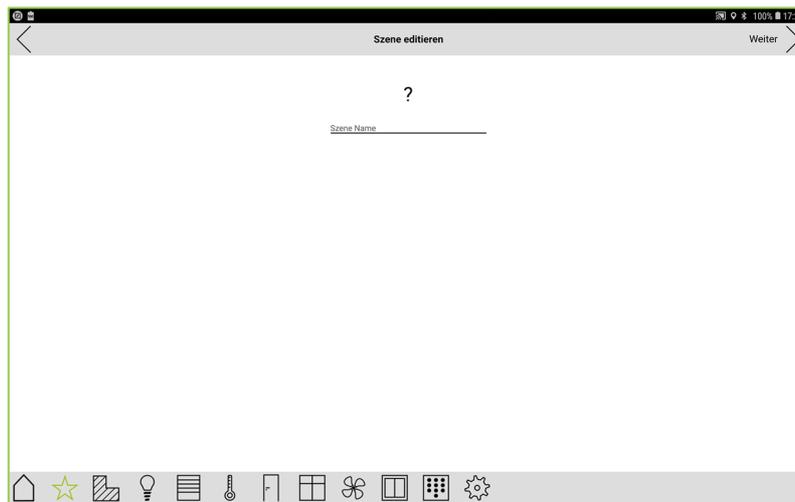


Abbildung: **Szene editieren** Bildschirm.

4. Geben Sie einen Namen für die Szene ein.
5. Tippen Sie auf das Fragezeichen, um ein Icon für die Szene auszuwählen.

Ein Bildschirm mit den verfügbaren Icons wird angezeigt.

6. Wählen Sie ein Icon aus und tippen Sie auf **Weiter**.

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

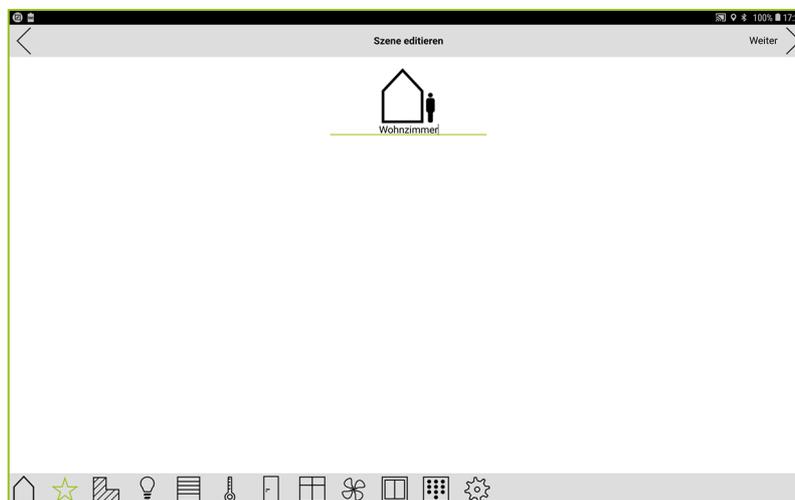


Abbildung: **Szene editieren** Bildschirm mit ausgewähltem Icon und Namen der Szene.

7. Tippen Sie auf **Weiter**.

Der **Elemente wählen** Bildschirm wird angezeigt.

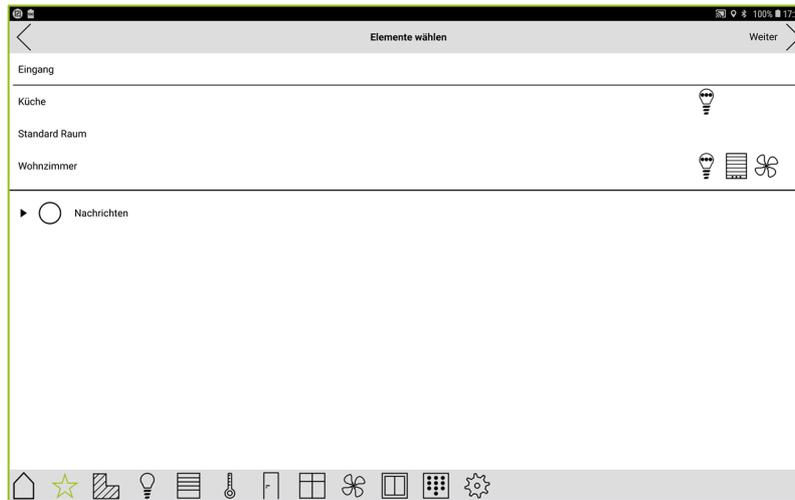


Abbildung: **Elemente wählen** Bildschirm.

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

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

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

Das ausgewählte Gerät wird grün unterlegt.

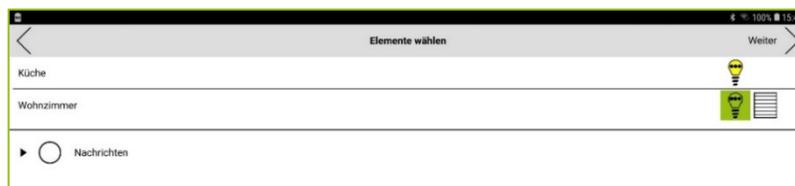


Abbildung: Aktivierte Lampen werden grün unterlegt.

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

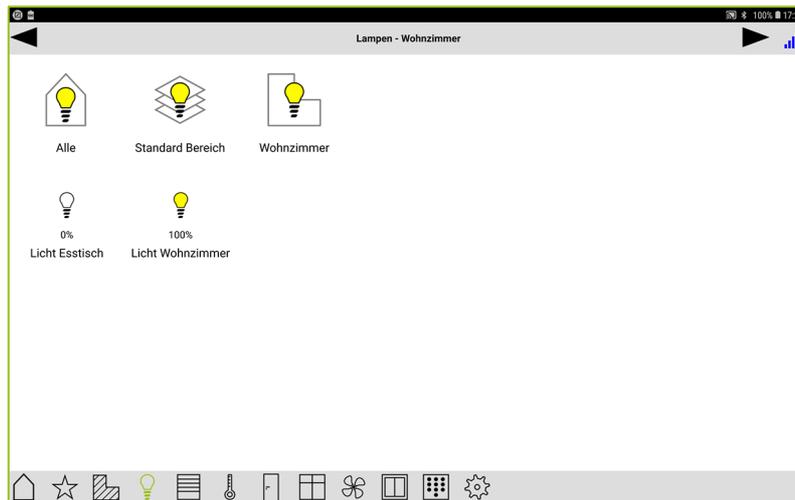


Abbildung: Bildschirm mit Lampen, die gesteuert werden können.

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

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

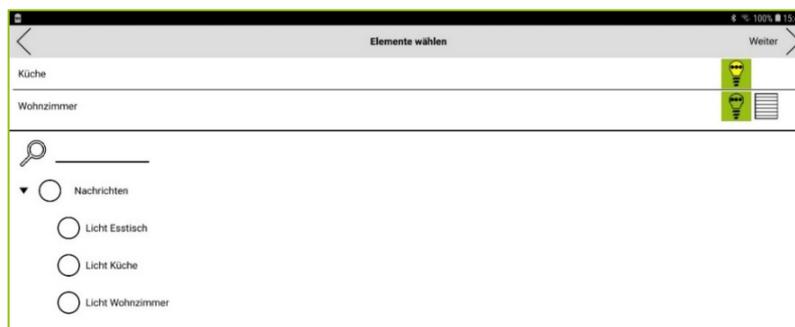


Abbildung: Auswahl von Nachrichten, die zu einer Szene hinzugefügt werden können.

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

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

Die Definition der Statusnachrichten erfolgt in der 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.

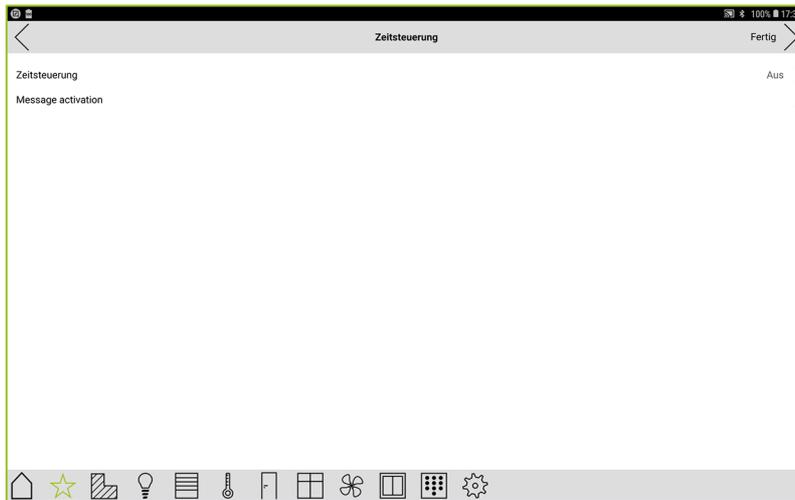


Abbildung: **Zeitsteuerung** Bildschirm.

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

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

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

12. Tippen Sie auf **Zeitsteuerung**.

Es stehen zwei Zeitfunktionen zur Verfügung:

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

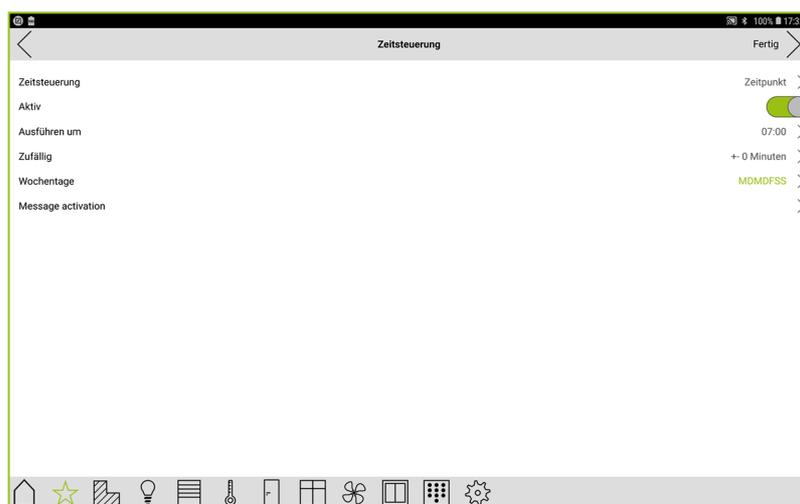


Abbildung: **Zeitsteuerung** Einstellungen für einen **Zeitpunkt**.

Folgende Einstellungsmöglichkeiten stehen zur Verfügung:

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

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

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

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

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

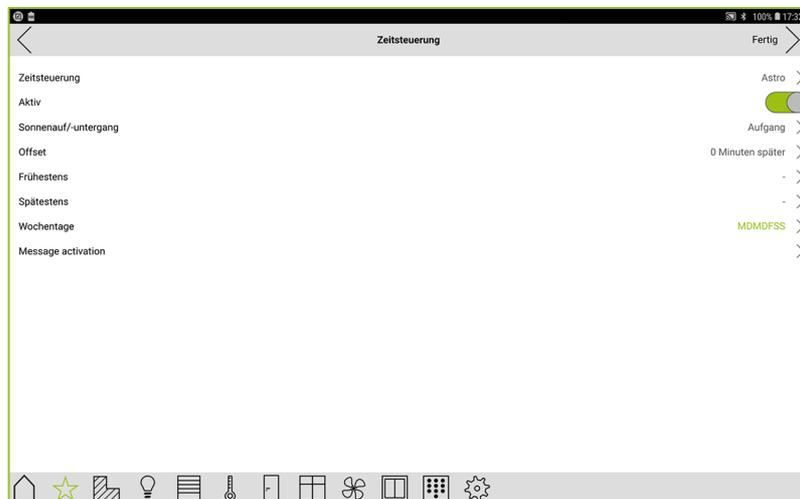


Abbildung: **Zeitsteuerung** Einstellungen für **Astro**.

Folgende Einstellungsmöglichkeiten stehen zur Verfügung:

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

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

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

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

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

13. Konfigurieren Sie die gewünschte Zeitfunktion.

14. Tippen Sie auf **Fertigstellen**.

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

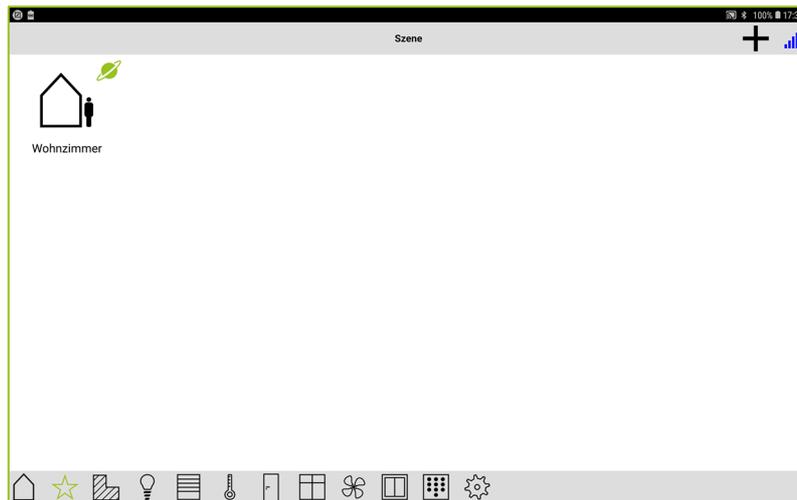


Abbildung: **Szene** Bildschirm mit der neu erstellten Szene mit der Zeitfunktion **Astro**.

6.3.2 Szene aktivieren

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

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

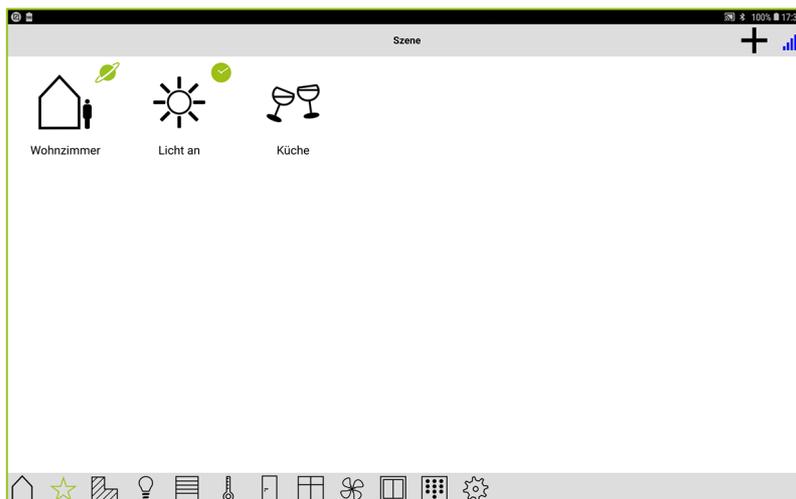


Abbildung: Mehrere Szenen zur Auswahl im **Szene** Bildschirm.

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

6.3.3 Szene bearbeiten

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

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

Der **Szene editieren** Bildschirm wird angezeigt.

Hinweis

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

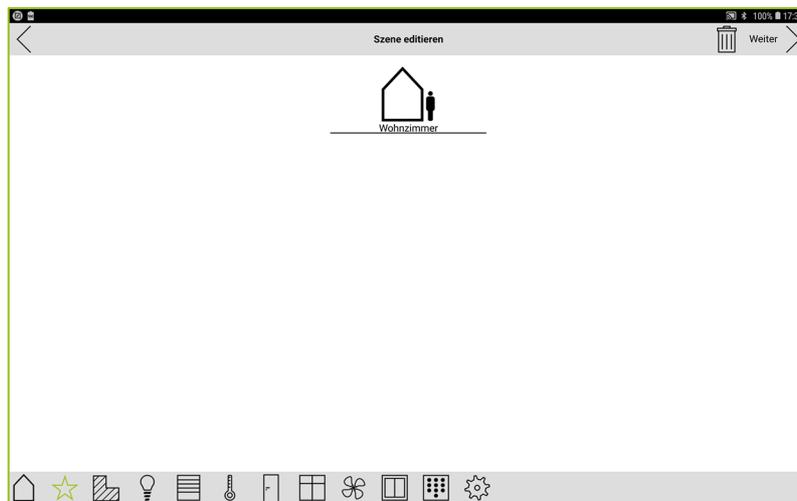


Abbildung: **Szene editieren** Bildschirm zum Bearbeiten einer Szene.

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

2. Tippen Sie auf **Weiter**.

Der **Elemente wählen** Bildschirm wird angezeigt.

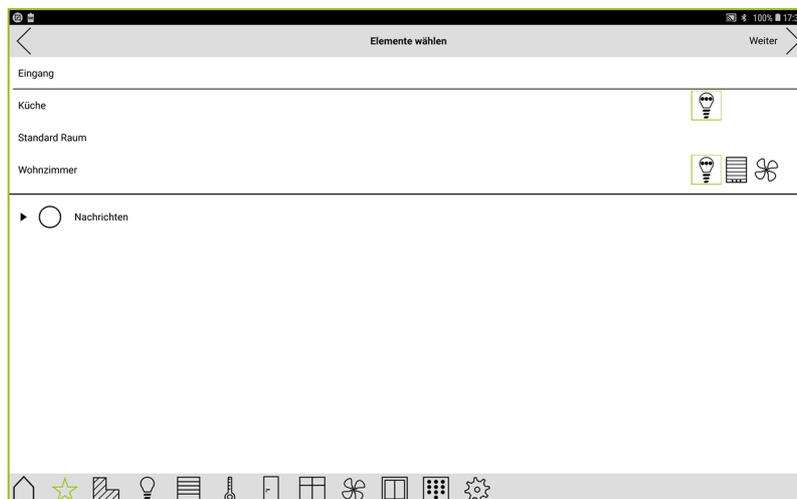


Abbildung: **Elemente wählen** Bildschirm zum Ändern der Funktionen und Nachrichten.

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

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

3. Tippen Sie auf **Weiter**.

Der **Zeitsteuerung** Bildschirm wird angezeigt.

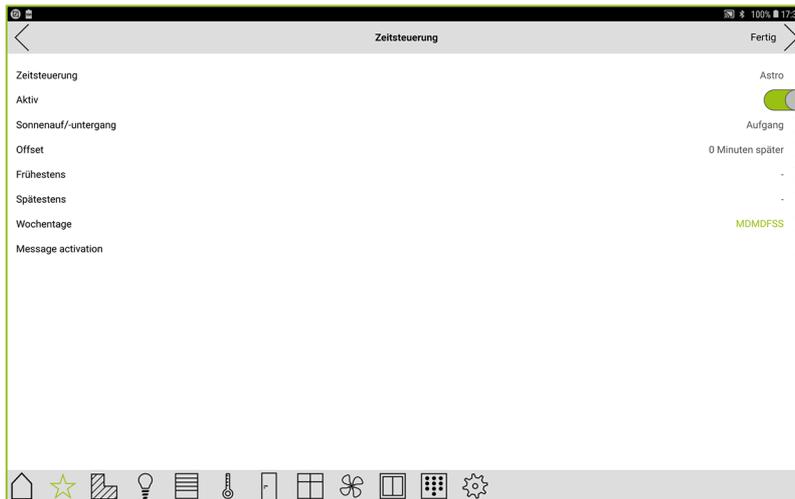


Abbildung: **Zeitsteuerung** Bildschirm zum Ändern der Zeitfunktion.

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

4. Tippen Sie auf **Abschließen**.

Der **Szene** Bildschirm wird angezeigt.

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

6.4 Überwachte Gruppen und Favoriten

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

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

Überwachte Gruppen können Sie nur im frogDisplay erstellen.

6.4.1 Gruppe erstellen

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

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

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

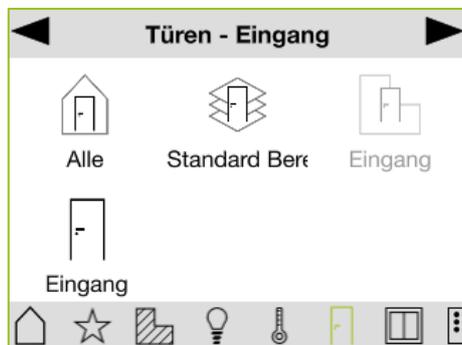


Abbildung: Eine Tür soll als Favorit einer Gruppe zugeordnet werden.

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



Abbildung: Bildschirm zum Anlegen einer Gruppe und eines Favoriten.

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

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

Der **Neue Gruppe** Bildschirm wird angezeigt.

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

Die Gruppe wird angezeigt.

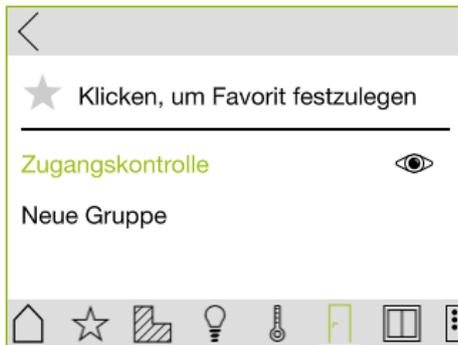


Abbildung: Angelegte Gruppe.

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

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

Der Gruppenname wird grün.

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

Der Favorit ★ wird angelegt.

6. Tippen Sie auf **Zurück** <, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

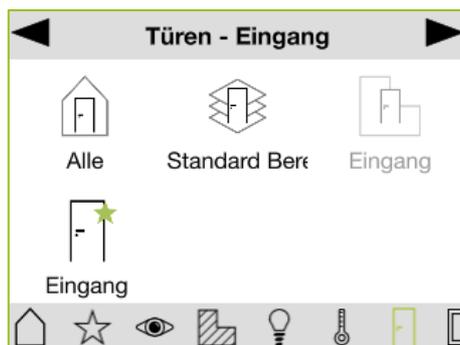


Abbildung: Eine Tür wurde als Favorit zu einer Gruppe hinzugefügt.

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

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

6.4.2 Gruppe aktivieren

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

Ein Bildschirm mit den vorhandenen Gruppen wird angezeigt.

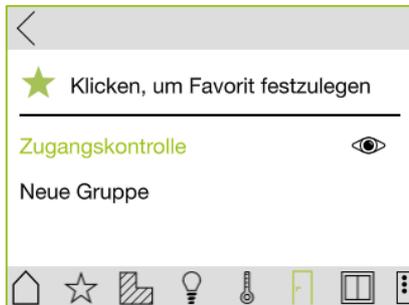


Abbildung: Zur Verfügung stehende Gruppen.

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

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

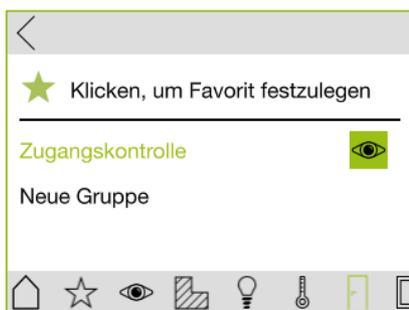


Abbildung: Aktivierte Gruppe.

3. Tippen Sie in der Menüleiste auf , um sich alle überwachten Gruppen anzeigen zu lassen.

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

Der **Überwachte Gruppen** Bildschirm wird angezeigt.



Abbildung: **Überwachte Gruppen** Bildschirm.

Gruppe löschen

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

6.5 Einstellungen

Die zentralen Einstellungen für die frogblue **HomeApp** können Sie im **Einstellungen** Bildschirm vornehmen.

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

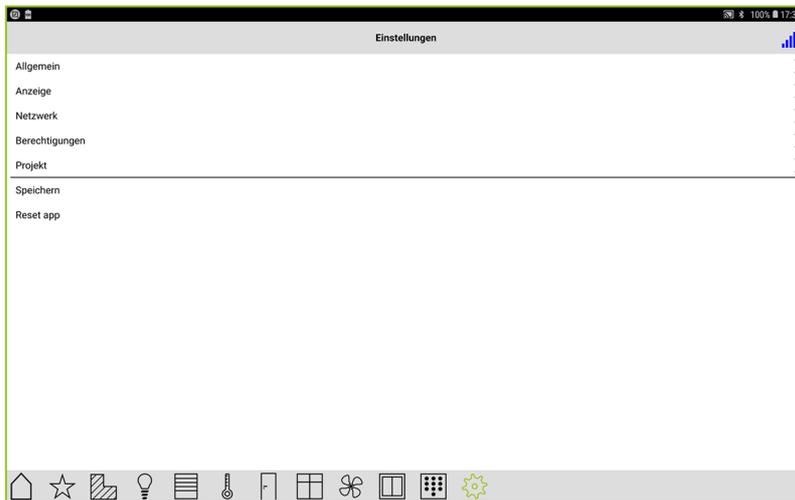


Abbildung: **Einstellungen** Bildschirm für Android- und iOS-Geräte.

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

- **Allgemein:** Bietet die folgenden Einstellungsmöglichkeiten:
 - **Standort:** 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 55*.
 - **Geo-Standort:** Hier können Sie den Standort des frogDisplays festlegen, auch über den Längen- und Breitengrad.
 - **Sprache:** Hier können Sie die Sprache einstellen, die im Interface angezeigt werden soll.
 - **Startseite:** Hier können Sie festlegen, ob auf der Startseite die Projektliste oder das zuletzt geöffnete Projekt angezeigt werden soll.
 - **Über:** Zeigt die aktuelle Version der frogblue **HomeApp** an.
- **Anzeige:** Bietet die folgenden Einstellungsmöglichkeiten:
 - **Hintergrund:** Hier können Sie zwischen drei Hintergründen wählen, die in der frogblue **HomeApp** angezeigt werden sollen.
 - **Enable focus dim:** Ermöglicht in der Ausgangsansicht eine präzisere Art der Steuerung für die Ausgänge.
- **Netzwerk:** Bietet die folgenden Einstellungsmöglichkeiten:
 - **Fernzugriff:** Hier können Sie einen Fernzugriff auf das frogblue-System konfigurieren, so dass es aus der Ferne (zum Beispiel aus dem Urlaub) bedient werden kann. Informationen zum Fernzugriff erhalten Sie im Kapitel → *Fernzugriff, Seite 57*.
 - **Message Log:** Hier werden die empfangenen Bluetooth®-Nachrichten mitprotokolliert.

- **Berechtigungen:** 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 eine Master-PIN festlegen, mit der Sie die Keypad-Ansicht verlassen können.
Informationen zum Keypad und dem Master-PIN erhalten Sie im Kapitel → *Keypad: Zugriff steuern, Seite 68.*
- **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.
- **Reset app/Factory reset:** Hier können Sie die frogblue **HomeApp** zurücksetzen. Damit werden alle vorgenommenen Einstellungen und Konfigurationen gelöscht.

Im frogDisplay stehen Ihnen zusätzlich folgende Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung:

- **Allgemein:** Bietet für das frogDisplay die folgenden Einstellungsmöglichkeiten:
 - **Datum & Uhrzeit:** Hier können Sie festlegen, mit welchem Gerät das Datum und die Uhrzeit synchronisiert wird.
 - **Audio:** Hier können Sie die Lautstärke einstellen, mit denen Töne wiedergegeben werden sollen.
 - **Temperatur:** Hier können Sie die Temperatur des Ortes einstellen, an dem sich das frogDisplay befindet.
 - **Benachrichtigungen:** Hier können Sie konfigurieren, wann Benachrichtigungen verschickt und mit welcher Deaktivierungs-PIN diese deaktiviert werden können.
Informationen zur Konfiguration von Benachrichtigungen erhalten Sie im Abschnitt → *Benachrichtigungen, Seite 66.*
- **Anzeige:** Bietet für das frogDisplay die folgenden Einstellungsmöglichkeiten:
 - **Helligkeit:** Hier können Sie festlegen, ob und wie sich die Helligkeit des frogDisplays regulieren soll.
 - **Bildschirmschoner:** Hier können Sie Einstellungen zum Bildschirmschoner des frogDisplays vornehmen.
 - **Näherungssensor:** Hier können Sie den Näherungssensor aktivieren und seine Empfindlichkeit einstellen.
 - **Room Control Ansicht:** Hier können Sie einige Einstellungen zum Verhalten der Anzeige im Raum-Controller steuern.
Informationen zu den Einstellungen erhalten Sie im Abschnitt → *Room Control Ansicht, Seite 56.*

- **Netzwerk:** Bietet für das frogDisplay die folgenden Einstellungsmöglichkeiten:
 - **Bluetooth:** Hier wird die MAC-Adresse des frogDisplays angezeigt.
 - **WLAN:** Hier können Sie den Zugriff auf ein WLAN konfigurieren. Der Zugriff auf ein WLAN ist notwendig, wenn Sie ein Projekt über Fernzugriff per WLAN laden oder die SIP-Telefonie oder E-Mails verwenden wollen.
Informationen zur Konfiguration eines WLANs erhalten Sie im Abschnitt → *WLAN, Seite 59*.
 - **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 65*.
 - **E-Mail:** Hier können Sie die Konfiguration für einen SMTP-Server eingeben, so dass Benachrichtigungen per E-Mail versendet werden können.
 - **Bridge:** Hier können Sie die Bluetooth®-Nachrichten und Befehle eines frogDisplays zu einem anderen frogDisplay über ein WLAN übertragen, das heißt, ohne eine Bluetooth®-Verbindung.
Informationen zum Bridge-Modus erhalten Sie im Abschnitt → *Bridge, Seite 60*.
 - **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 63*.
 - **Access point:** Hier können Sie temporär ein WLAN einrichten, um Software-Aktualisierungen auf dem frogDisplay vornehmen zu können.
Informationen zum Access point erhalten Sie im Abschnitt → *Access point, Seite 61*.
- **Berechtigungen:** Bietet für das frogDisplay 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.

6.5.1 Standort

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

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.

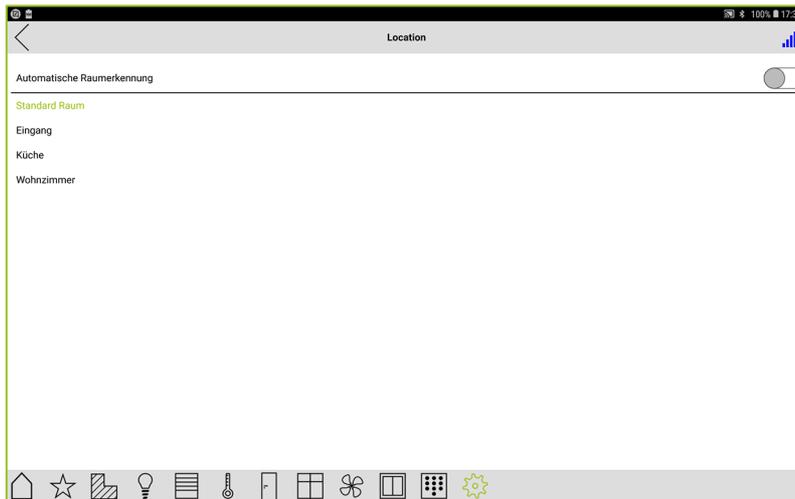


Abbildung: **Location** Bildschirm.

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 Tablet mit der installierten frogblue **HomeApp** befindet.

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

6.5.2 Room Control Ansicht

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



Abbildung: Raum-Controller.

1. Tippen Sie im **Einstellungen** Bildschirm auf **Anzeige**.
2. Tippen Sie auf **Room Control Ansicht**.



Abbildung: **Room Control Ansicht** Bildschirm.

Folgende Einstellungen sind möglich:

Raum-Controller zeigen: Zeigt den Raum-Controller nach Beendigung des Bildschirmschoners.

Türöffnung bestätigen: Ermöglicht das Öffnen einer Tür im Raum-Controller.

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

Tür Taste: Legt fest, welche Tür beim Betätigen einer Taste geöffnet werden soll.

Home Taste: Legt fest, was beim Antippen des Home-Icons angezeigt werden soll. Zur Auswahl steht der Startbildschirm, der Szenebildschirm und eine Seite nach Wahl.

Seite auswählen: Wenn Sie bei **Home Taste** die Option **Seite** gewählt haben, können Sie hier die Seite auswählen, die angezeigt werden soll, wenn das **Home**-Icon angetippt wird.

6.5.3 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.

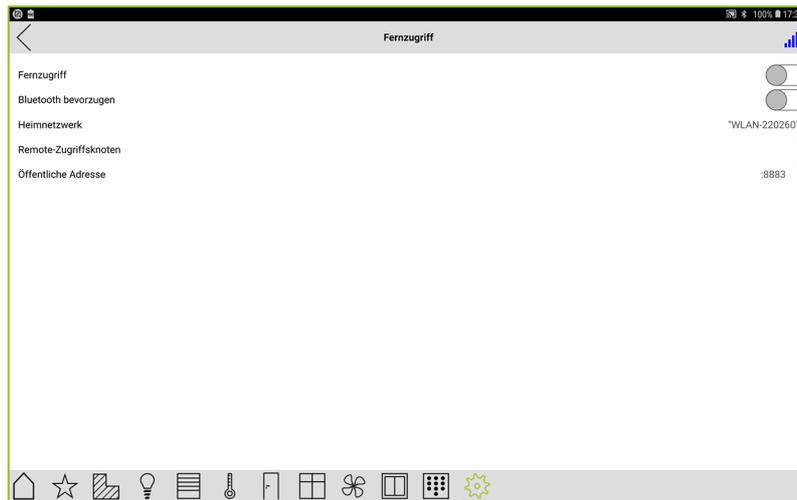


Abbildung: **Fernzugriff** Bildschirm.

Folgende Konfigurationsmöglichkeiten stehen zur Verfügung:

Fernzugriff: Aktivierung des Fernzugriffs.

Bluetooth bevorzugen: Bei Aktivierung wird, sofern möglich, Bluetooth® anstatt des WLANs für den Fernzugriff verwendet.

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

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

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

6.5.4 Projekt 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.

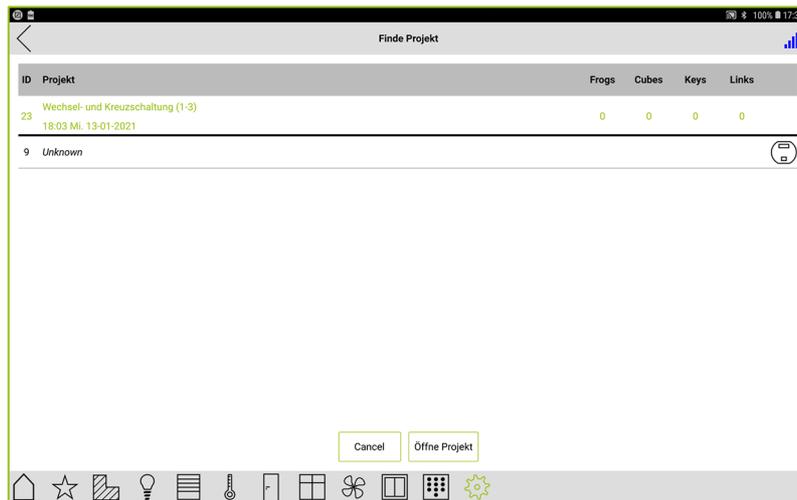


Abbildung: **Finde Projekt** Bildschirm.

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.

6.5.5 Speichern

Standardmäßig werden die Einstellungen der frogblue **HomeApp** automatisch gespeichert.

Hinweis

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

6.5.6 WLAN

Im frogDisplay können Sie den Zugriff auf ein WLAN konfigurieren.

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

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

Alle in Reichweite befindlichen WLANs werden angezeigt.

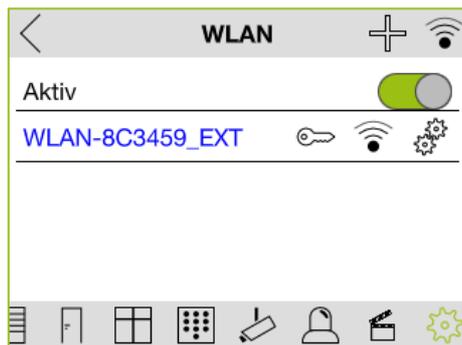


Abbildung: **WLAN** Bildschirm.

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

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

6.5.7 Bridge

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

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

Der **Bridge** Bildschirm wird angezeigt.



Abbildung: **Bridge** Bildschirm.

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

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

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

Hinweis

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

Möglich ist zum Beispiel folgende Konfiguration:

A -> B -> C

Nicht möglich hingegen sind zum Beispiel folgende Konfigurationen:

A -> B -> A

A -> B -> C -> A

6.5.8 Access point

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

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

1. Tippen Sie im **Einstellungen** Bildschirm auf **Netzwerk**.
2. Tippen Sie auf **Access point**.
3. Aktivieren Sie den Schieberegler für den Access point.

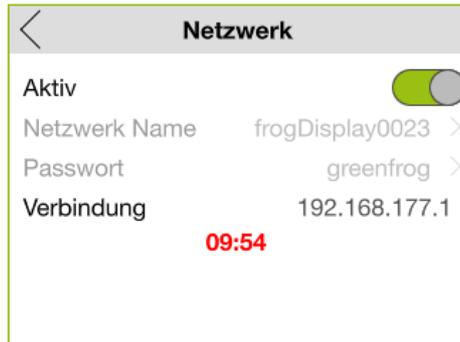


Abbildung: Aktivierter Access point.

Ein WLAN mit dem Namen **frogDisplay0023** wird zunächst für zehn Minuten eingerichtet.

Jetzt können Sie Ihren Computer mit dem frogDisplay über das WLAN **frogDisplay0023** verbinden.

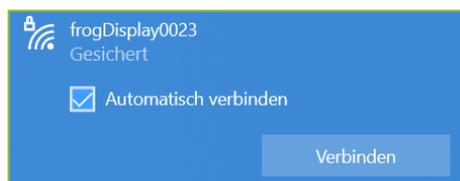


Abbildung: Mit dem **frogDisplay0023** Netzwerk verbinden (Windows 10).

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

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

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

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

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

Hinweis

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

Benutzername: **frogblue**

Passwort: **greenfrog**

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

Benutzername: **frogblue**

Passwort: *<Projektkennwort>*

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

8. Geben Sie den Benutzernamen und das Passwort ein.

Eine Warnung für die Sicherheit des Zertifikats wird angezeigt.

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

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

Die **Übersicht**-Seite wird angezeigt.

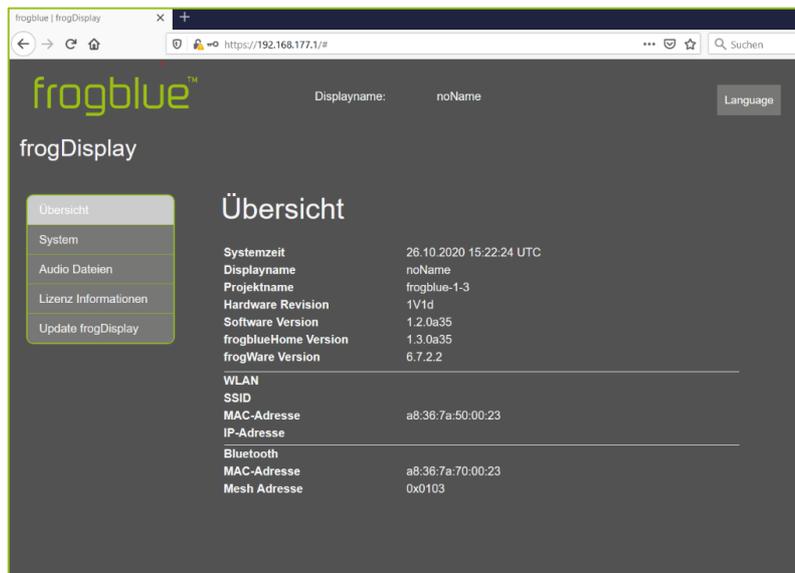


Abbildung: **Übersicht**-Seite.

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

Auf der **Software-Update**-Seite können Sie die frogware aktualisieren.

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

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

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

6.5.9 Fernsteuerung (SIP)

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

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

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

Der **Fernsteuerung** Bildschirm wird angezeigt.

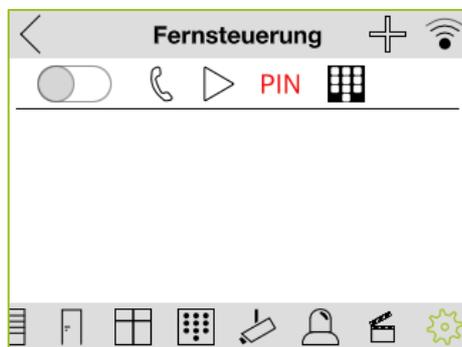


Abbildung: **Fernsteuerung** Bildschirm.

Die folgenden Konfigurationen für eine Benachrichtigung sind möglich:

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

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

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

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

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

4. Konfigurieren Sie die Fernsteuerung.

Folgende vordefinierten Fernsteuerungsbefehle stehen zur Verfügung:

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

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

6.5.10 Telefonie (SIP)

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

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

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

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



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

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

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

Damit können Sie die Telefonie (SIP) für Benachrichtigungen nutzen. Informationen zu Benachrichtigungen finden Sie im Kapitel → *Benachrichtigungen im frogDisplay konfigurieren, Seite 71*.

6.5.11 Benachrichtigungen

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

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

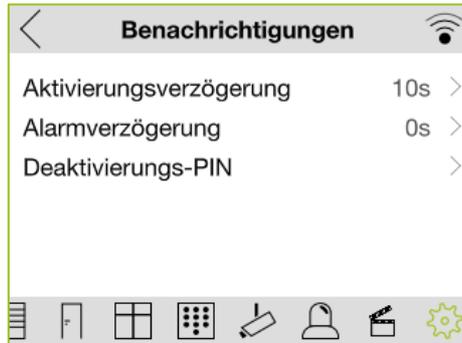


Abbildung: **Benachrichtigungen** Bildschirm.

Folgende Einstellungen sind möglich:

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

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

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

6.5.12 App zurücksetzen

Über **App zurücksetzen** können Sie alle Einstellungen und Konfigurationen 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.

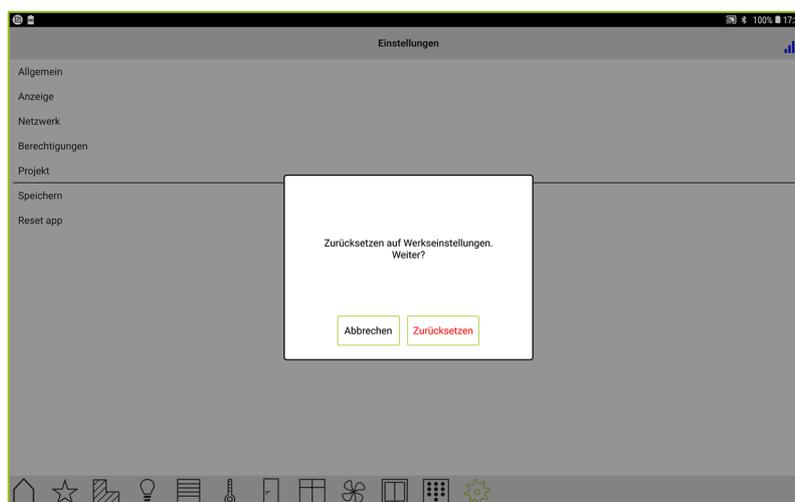


Abbildung: Dialogfenster zum Zurücksetzen der frogblue **HomeApp**.

2. Tippen Sie auf **Zurücksetzen**.

Alle Konfigurationsdaten werden gelöscht.

6.6 Frog Liste

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

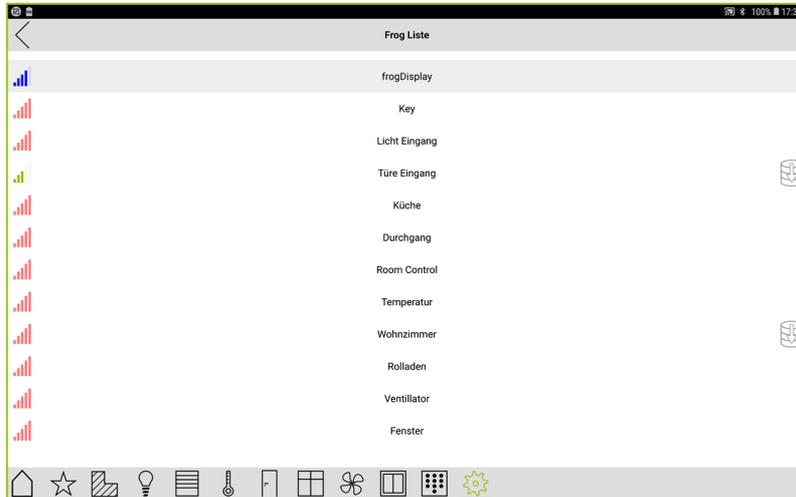


Abbildung: **Frog Liste** Bildschirm.

7 Keypad: Zugriff steuern

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

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

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

7.1 Master PIN festlegen

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

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

Der **Master PIN** Bildschirm wird angezeigt.

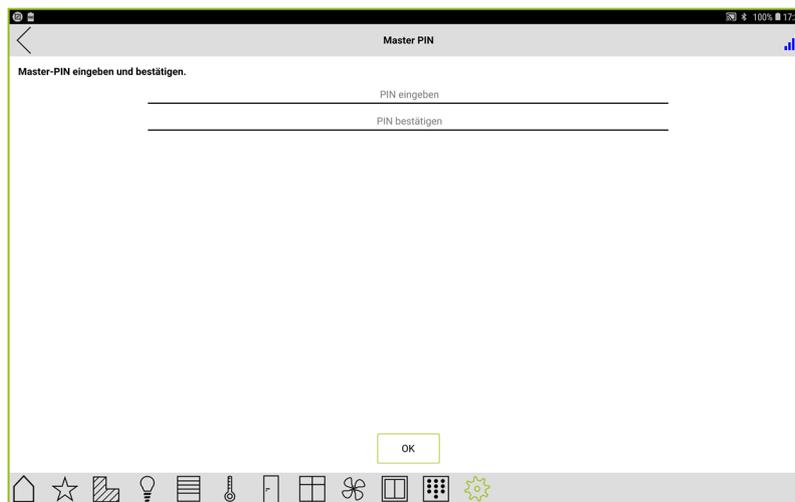


Abbildung: **Master PIN** Bildschirm.

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

Die Master PIN wird gespeichert.

7.2 Pin-Code konfigurieren

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

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

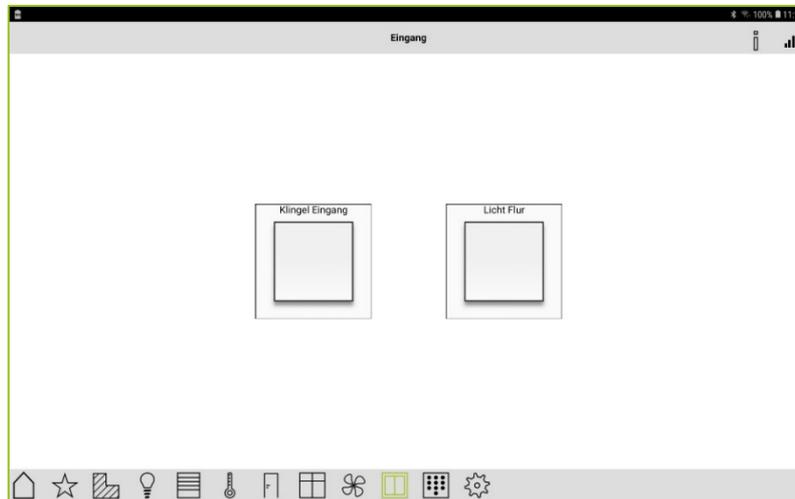


Abbildung: Schalteransicht.

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

Die Menüleiste beginnt zu blinken.

Hinweis

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

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

Der **Pincode** Bildschirm wird angezeigt.

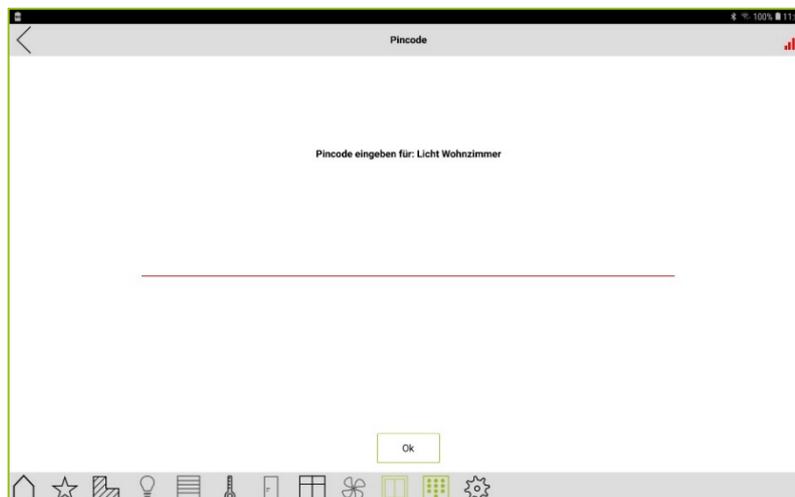


Abbildung: **Pincode** Bildschirm.

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

Der Pin-Code wird dem Schalter zugeordnet.

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

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

Der **Keypad Konfiguration** Bildschirm wird angezeigt.

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

Die Keypad-Ansicht wird angezeigt.

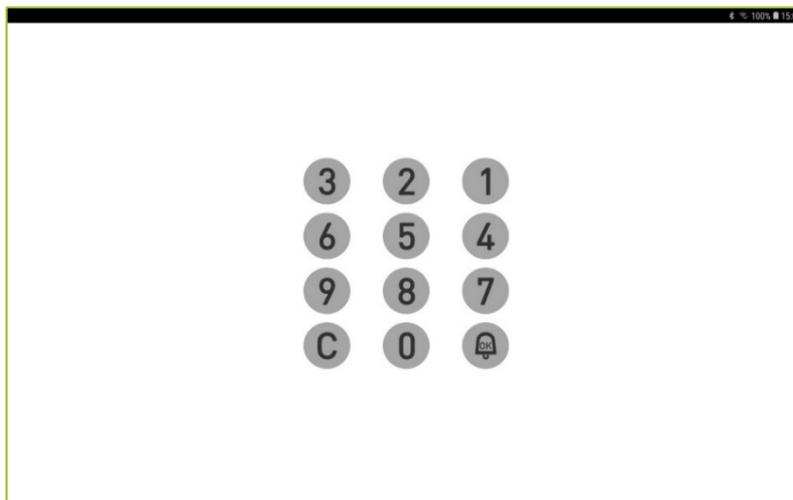


Abbildung: Keypad-Ansicht.

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

8 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 über eine 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 65.

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

Informationen zur Konfiguration der Einstellungen für Benachrichtigungen erhalten Sie im Abschnitt → *Benachrichtigungen*, Seite 66.

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.

Informationen zur Konfiguration von Videoquellen erhalten Sie im Abschnitt → *Videoquellen konfigurieren*, Seite 73.

3. Tippen Sie auf **Call**.

Der **Benachrichtigungen** Bildschirm wird angezeigt.

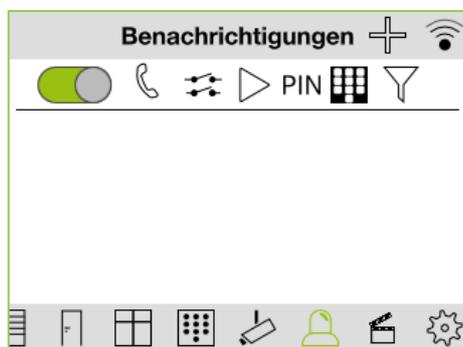


Abbildung: **Benachrichtigungen** Bildschirm.

Folgende Konfigurationen für eine Benachrichtigung sind möglich:

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

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

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

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

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

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

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



Abbildung: Aktivierung einer Benachrichtigung.

9 Videoquellen konfigurieren

Im frogDisplay können Sie als Input eine Kamera konfigurieren.

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

Der **Videoquellen** Bildschirm wird angezeigt.

2. Tippen Sie auf **Videoquelle hinzufügen** 

Der **Videoquelle hinzufügen** Bildschirm wird angezeigt.

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

Der **Video Einstellungen** Bildschirm wird angezeigt.



Abbildung: **Video Einstellungen** Bildschirm.

Folgende Einstellungen für eine Videoquelle sind möglich:

Name: Name der Kamera oder Videoquelle.

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

SSL: Option für eine verschlüsselte Übertragung.

IP-Adresse: IP-Adresse der Videoquelle.

Benutzername: Benutzername zum Login für die Kamera.

Passwort: Passwort zum Login für die Kamera.

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

Entzerren: Option zum Entzerren der Bilder.

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

10 Backupstatus

In der 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.

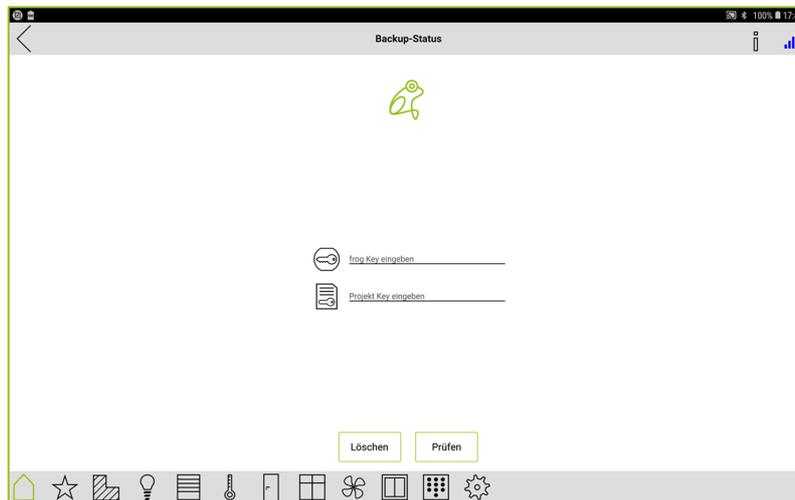


Abbildung: **Backup-Status** Bildschirm.

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

11 Stichwortverzeichnis

A

- Access point 61
 - verbinden 61
- Ansichten
 - Ausgangsansicht 28
 - Fensteransicht 37
 - Heizungsansicht 31
 - Raum festlegen 55
 - Raumansicht 26
 - Rollladenansicht 30
 - Schalteransicht 39
 - Türansicht 36
 - Ventilationsansicht 38
- AppView 22
 - Ansichten 25
 - Ausgangsansicht 28
 - Einstellungen 52
 - Fensteransicht 37
 - Heizungsansicht 31
 - Raumansicht 26
 - Rollladenansicht 30
 - Schalteransicht 39
 - Türansicht 36
 - Ventilationsansicht 38
- Automatische Raumerkennung 55

B

- Benachrichtigung
 - per E-Mail 71
 - per Telefonanruf 71
 - über Kamera 71
- Benachrichtigungen 71
 - Aktivierungsverzögerung 66
 - Alarmverzögerung 66
 - Deaktivierungs-PIN 66
- Bluetooth
 - Android 12
 - iOS 12
- Bridge 60

E

- Einstellungen
 - frogblue HomeApp 52

F

- Favorit 50
 - anlegen 50
 - Gruppe zuordnen 50
- Fensteransicht 37
- Fernsteuerung (SIP) 63
 - Fernsteuerungsbefehle 64
- Fernzugriff 57
- Frog
 - Liste 67
- frogblue HomeApp
 - Android 11

- frogDisplay 9
 - iOS 11
- frogblueHome-Konfigurationsdatei 13
- frogDisplay
 - Benachrichtigungen aktivieren 71
 - Benachrichtigungen erstellen 71
 - Benachrichtigungen, Einstellungen 66
 - Berechtigungen für Nutzer 54
 - E-Mail konfigurieren 54
 - Fernsteuerung (SIP), Einstellungen 63
 - miteinander verbinden (Bridge) 60
 - Näherungssensor 53
 - Neustart (reboot) 54
 - Projekt via Remote auf Tablet übertragen 19
 - Telefonie (SIP), Einstellungen 65
 - WLAN, Einstellungen 59
- Frogliste 67
- frogware 8

G

- Geräteschlüssel 14
- Gruppe
 - aktivieren 51
 - bearbeiten 49
 - erstellen 49
 - Favorit hinzufügen 50
 - löschen 51

H

- Heizung
 - Temperatursteuerung 33
 - Übersicht 32
 - Wochenprogramm 34

K

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

M

- Master PIN 68
- Menüleiste 22
- Message Log 52

N

- Näherungssensor 53

P

- Pin-Code 69
 - eingeben 70
 - konfigurieren 69
- Projekt
 - Daten löschen 66

importieren 13
importieren auf frogDisplay 13
öffnen 58
via Remote laden 19
Projektbackup
importieren 14
Status 74
Projektdatei *Siehe* frogblueHome-
Konfigurationsdatei
auf Android-Geräte übertragen 17
Projektkennwort 14

R

Raum-Controller 56
Room Control Ansicht 56

S

Schalteransicht 39
SIP-Registrar 65
SIP-Server *Siehe* SIP-Registrar
Startbildschirm 9
Status Projektbackup 74
Statusszene 41
Statusnachrichten 43
Szene 40
aktivieren 46
Astro 45
bearbeiten 47
erstellen 40

löschen 47
Zeitpunkt 44

T

Telefonie (SIP)
frogDisplay 65
Temperatursteuerung 33
Wochenprogramm konfigurieren 34
Titelzeile 22

U

Übersicht Bildschirm
Android-/iOS-Geräte 22
frogDisplay 22
Überwachten Gruppe *Siehe* Gruppe

V

Ventilationsansicht 38
Videoquelle konfigurieren 73

W

Werkseinstellungen 53
WLAN
Access point 61
frogDisplay 59
temporär 61
Wochenprogramm 34