

U.motion

U.motion Control

Technisches Handbuch

Control-App für iOS-Geräte

04/2014 Version 1.0.1



ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Schneider Electric SAS

Bei technischen Fragen wenden Sie sich bitte an die zentrale Kundenbetreuung in Ihrem Land.
www.schneider-electric.com

Betriebsanleitungen, Handbücher und Software sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte bleiben vorbehalten. Das Kopieren, Vervielfältigen, Übersetzen, Umsetzen im Ganzen oder in Teilen ist nicht gestattet. Eine Ausnahme gilt für die Anfertigung einer Sicherungskopie der Software für den eigenen Gebrauch.

Benutzerhinweise: Bitte lesen Sie das Handbuch **vor** dem ersten Einsatz und bewahren Sie es zur späteren Verwendung sorgfältig auf.

Zielgruppe: Das Handbuch ist für Anwender mit Vorkenntnissen in der PC- und Automatisierungstechnik geschrieben.

DARSTELLUNGSKONVENTIONEN

[TASTE] Tasteneingaben des Benutzers werden in eckigen Klammern dargestellt, z.B. [STRG] oder [ENTF]

Courier Bildschirmausgaben werden in der Schriftart Courier beschrieben, z.B. C:\>

Courier Fett Tastatureingaben durch den Benutzer sind in Schriftart Courier fett beschrieben, z.B. C:\>**DIR**

„...“ Namen von auszuwählenden Schaltflächen, Menüs oder anderen Bildelementen werden in „Gänsefüßchen“ wiedergegeben.

Piktogramme Im Handbuch sind folgende Piktogramme zur Kennzeichnung bestimmter Textabschnitte verwendet:



Achtung!

Möglicherweise gefährliche Situation. Sachschäden können die Folge sein.



Notizen

Tipps und ergänzende Hinweise

INHALTSVERZEICHNIS:

1	<i>Allgemeine Übersicht</i>	- 4 -
1.1	Einleitung	- 4 -
1.2	Anforderungen	- 4 -
2	<i>Setup</i>	- 5 -
2.1	Einleitung	- 5 -
2.2	Installation	- 5 -
2.3	Projekt erstellen	- 6 -
2.4	Projekt löschen	- 7 -
2.5	Projekt als Standard definieren	- 8 -
2.6	Verwendung mit dem U.motion Builder	- 8 -
2.7	Cache leeren	- 8 -
3	<i>Verwendung</i>	- 9 -
I.	<i>Notizen</i>	- 11 -

1 ALLGEMEINE ÜBERSICHT

1.1 EINLEITUNG

U.motion ist eine Produktfamilie zur Überwachung und Visualisierung von Home & Building Automation Anlagen, welche auf Basis des weltweiten KNX-Standards realisiert worden sind. Die U.motion-Geräte erlauben die Verwaltung sämtlicher Funktionen der Anlage durch Browser-Zugriff über beliebige PCs / MACs / Touchpanels, Tablets oder Smartphones der letzten Generation, sowohl innerhalb des Netzwerks als auch remote via Internet.

U.motion Control ist eine eigens erstellte App für Apple iPhone / iPod Touch (Bezeichnung „U.motion Control“) und iPad (Bezeichnung „U.motion Control HD“), welche kostenlos über den AppStore bezogen werden kann und einen verbesserten Zugriff auf die Visualisierung der U.motion-Geräte bietet. Die Screenshots in diesem Handbuch zeigen sowohl die Darstellung der App auf dem iPad (Screenshot auf der linken Seite, basierend auf iOS6) als auch die Darstellung auf iPhone / iPod Touch (Screenshot auf der rechten Seite, basierend auf iOS7). In diesem Handbuch wird nicht weiter zwischen den Applikationen unterschieden und übergreifend die Bezeichnung „U.motion Control“ verwendet.

1.2 ANFORDERUNGEN

„U.motion Control“ setzt ein Apple iPhone (3GS oder neuer) oder einen iPod Touch (3. Generation oder neuer) mit Betriebssystem iOS 5.0 oder höher voraus.

„U.motion Control HD“ setzt ein Apple iPad (Version 1 oder neuer) mit Betriebssystem iOS 5.0 oder höher voraus.

Zur korrekten Verwendung der App ist des Weiteren notwendig, dass das Netzwerk, in welchem das U.motion-Gerät betrieben wird, über eine WLAN-Verbindung verfügt; nachdem die App einmal konfiguriert wurde, kann auch eine Verbindung via UMTS (Mobilnetz) eingerichtet werden; dies setzt allerdings voraus, dass der Remote-Zugriff auf die Visualisierung korrekt aktiviert wurde, wie im INSTALLATIONSHANDBUCH des U.motion-Gerätes beschrieben.

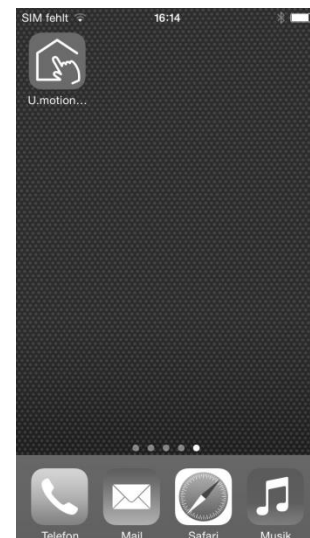
2 SETUP

2.1 EINLEITUNG

U.motion Control kann mit ein oder mehreren U.motion – Geräten verbunden werden; für jedes Produkt muss in der App ein PROJEKT angelegt werden.

2.2 INSTALLATION

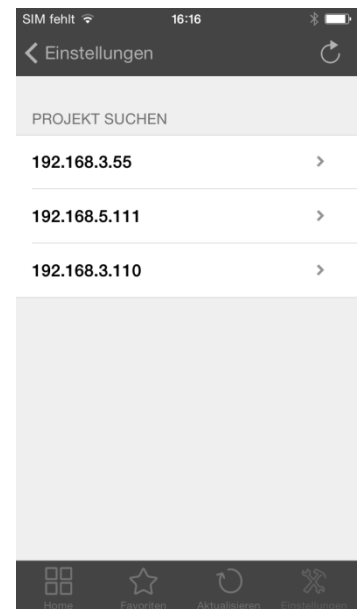
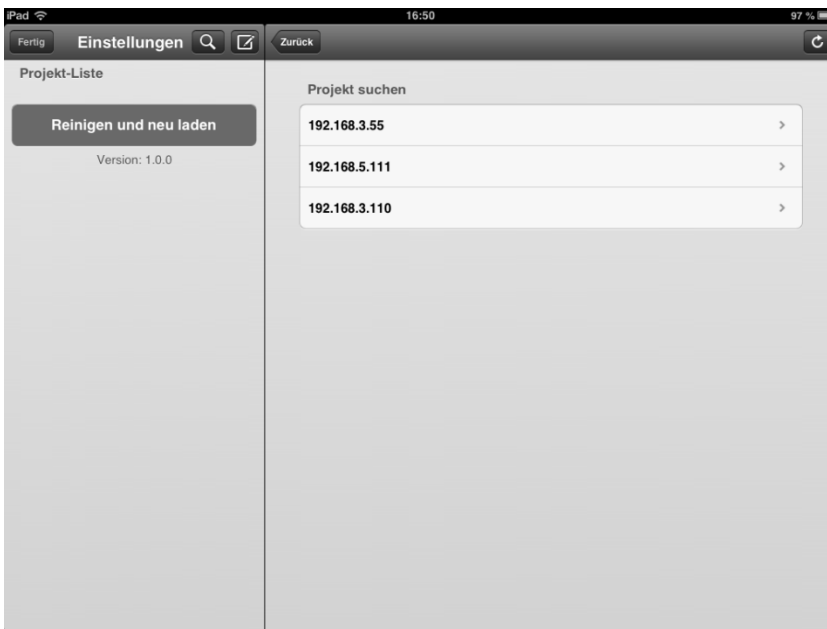
Um U.motion Control auf dem eigenen Apple-Gerät zu installieren, greifen Sie bitte auf den AppStore zu, suchen nach "U.motion Control" und wählen die kostenlose App aus. Nach erfolgtem Download kann die App über das entsprechende Symbol auf dem Bildschirm gestartet werden:



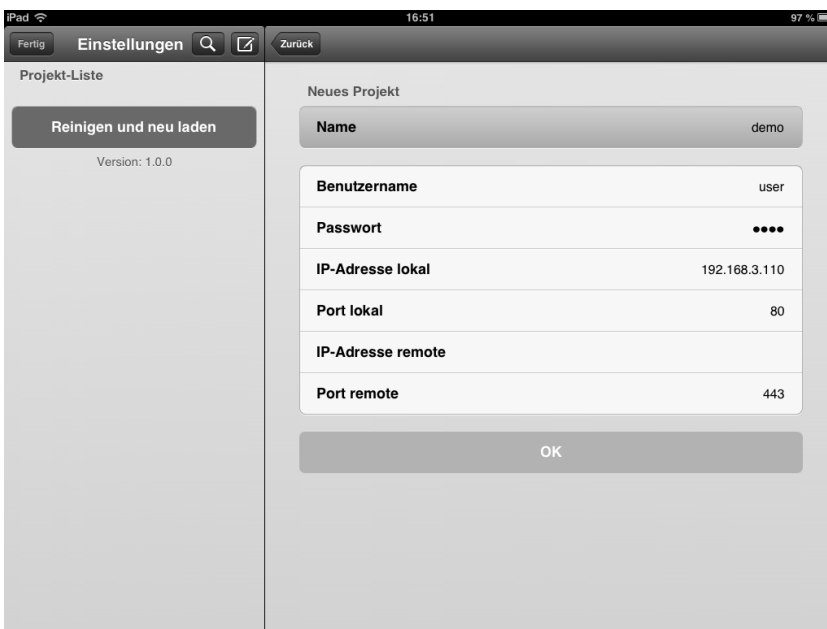
2.3 PROJEKT ERSTELLEN

Um ein neues Projekt zu erstellen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- Verbinden Sie Ihr Apple-Gerät per WLAN mit dem Netzwerk, in welchem auch das U.motion-Gerät angeschlossen ist
- Öffnen Sie das Menü "EINSTELLUNGEN" rechts in der TOOLBAR von U.motion Control
- Klicken Sie auf den SUCHEN – Button (Vergrößerungsglas) oben und warten Sie ab, während das Netzwerk durchsucht wird
- Wird ein U.motion – Gerät innerhalb des Netzwerks gefunden, wird dessen IP-Adresse in der Liste angezeigt. Es können auch mehrere Webserver gefunden werden, wie im Screenshot ersichtlich:



- Klicken Sie auf die IP-Adresse des gewünschten U.motion-Produkts, um dessen Einstellungsfenster zu öffnen:



- Tragen Sie nun folgende Daten ein:

- **Name:** Bezeichnung, über welche das Projekt identifiziert werden kann
- **Username** und **Passwort:** Anmeldedaten zur Verbindung mit dem U.motion-Gerät
- **Lokale IP-Adresse:** IP-Adresse des gewählten U.motion-Gerätes
- **Lokaler Port:** IP-Port, über welchen der Zugriff erfolgen soll (Standard: 80)
- **Remote IP-Adresse:** Remote-IP-Adresse des gewählten U.motion-Gerätes (bzw. öffentliche Adresse des Routers)
- **Remote Port:** Remote-IP-Port, über welchen der Zugriff per *Port Forwarding* weitergeleitet wird
- Die Einstellungen für die Remote-Verbindung sind optional und werden nur benötigt, wenn die App sich via UMTS mit dem Webserver verbinden soll; dies setzt allerdings voraus, dass der Remote-Zugriff auf die Visualisierung korrekt aktiviert wurde, wie im INSTALLATIONSHANDBUCH des U.motion-Gerätes beschrieben.
- Nach Abschluss klicken Sie bitte auf OK, um die Einstellungen zu speichern. Das neue Projekt scheint im Anschluss in der Liste der angelegten Projekte auf.

Wird das eingesetzte U.motion-Gerät nicht automatisch gefunden, gehen Sie bitte wie folgt vor:

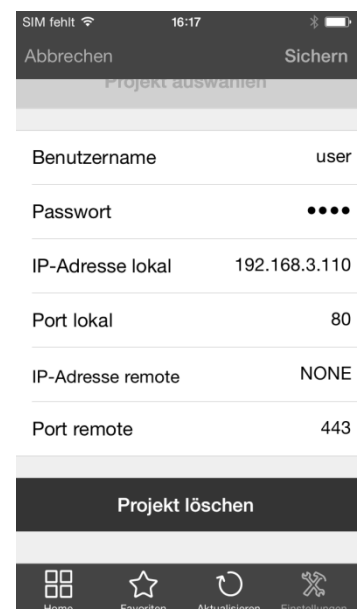
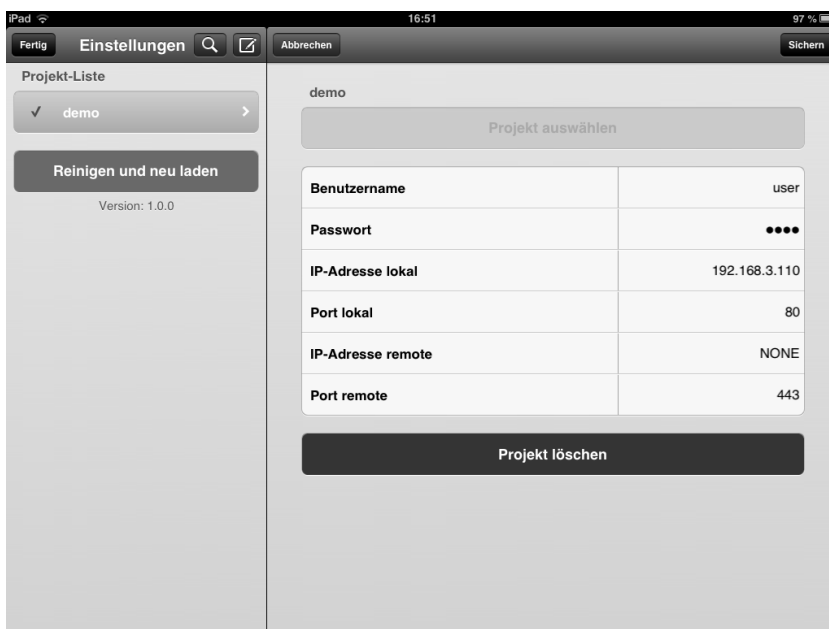
- Klicken Sie auf den NEU – Button direkt neben dem zuvor erwähnten SUCHEN - Button
- Füllen Sie die Daten im Eigenschaftsfenster wie zuvor erwähnt aus
- Klicken Sie auf OK, um das Projekt zu speichern

Das neu angelegte Projekt kann nun verwendet werden. Informationen zur Verwendung von U.motion Control zur Überwachung und Steuerung Ihrer Anlage finden Sie in Kapitel 3.

2.4 PROJEKT LÖSCHEN

Wollen Sie ein zuvor erstelltes Projekt löschen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- Öffnen Sie das Menü "EINSTELLUNGEN" rechts in der TOOLBAR von U.motion Control
- Klicken Sie auf das Projekt, das Sie löschen möchten
- Klicken Sie auf den BEARBEITEN – Button rechts oben
- Scrollen Sie bei Bedarf nach unten und klicken Sie auf die Schaltfläche „PROJEKT LÖSCHEN“



2.5 PROJEKT ALS STANDARD DEFINIEREN

Sollten Sie mehrere Projekte angelegt haben und möchten eines davon als Standard-Projekt (wird beim Öffnen der App automatisch gestartet) definieren, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- Öffnen Sie das Menü "EINSTELLUNGEN" rechts in der TOOLBAR von U.motion Control
- Klicken Sie auf das Projekt, das Sie als Standard definieren wollen
- Klicken Sie auf den BEARBEITEN – Button rechts oben
- klicken Sie auf die Schaltfläche „PROJEKT AUSWÄHLEN“

Die neue Auswahl wird nun in der Projekt-Liste markiert; von diesem Moment an kann das gewählte Projekt verwendet werden.

2.6 VERWENDUNG MIT DEM U.MOTION BUILDER

Die U.motion Control App kann auch in Kombination mit dem U.motion Builder (Projektentwicklungs-Werkzeug) betrieben werden.

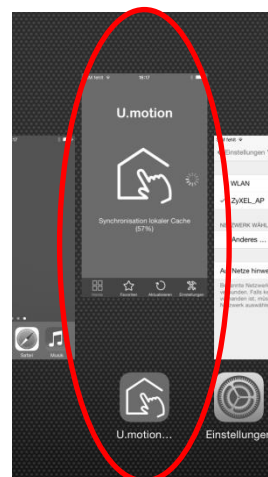
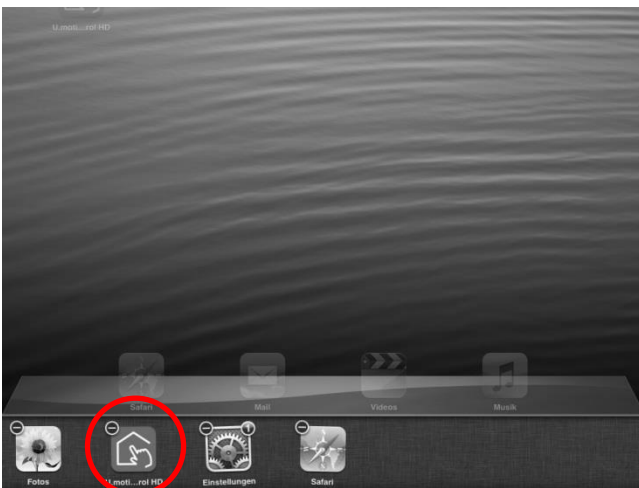
Um U.motion Control mit dem U.motion Builder zu verbinden:

- Öffnen Sie das Menü "EINSTELLUNGEN" rechts in der TOOLBAR von U.motion Control
- Klicken Sie auf den NEU – Button, um ein neues Projekt anzulegen, wie in den vorhergehenden Kapiteln beschrieben
- Geben Sie einen Projekt-Namen sowie gültige Anmeldedaten für das U.motion Builder-Projekt ein
- Tragen Sie als lokale IP-Adresse die Adresse des PCs ein, auf welchem U.motion Builder installiert ist und läuft
- Geben Sie "8080" als lokalen Port an

Nach Abschluss der Konfiguration kann das Projekt genauso wie ein "echtes" Projekt verwendet werden. Natürlich kann das U.motion Builder-Projekt keine Bus-Befehle versenden, jedoch kann es bestens zu Präsentations- und Trainings-Zwecken verwendet werden.

2.7 CACHE LEEREN

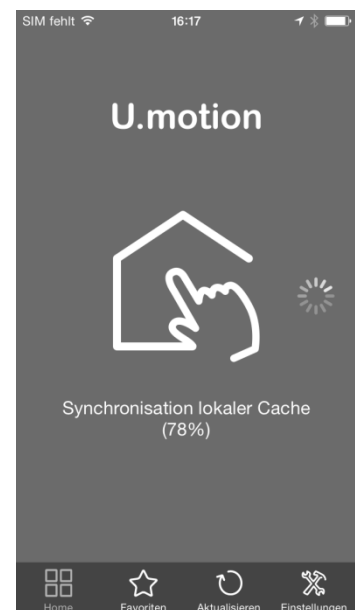
In bestimmten Situationen kann es hilfreich sein, den Anwendungscache der App zu löschen (z.B. beim Wechsel des THEMES der Oberfläche). Entfernen Sie die App dazu aus den laufenden Applikationen und starten Sie sie erneut.



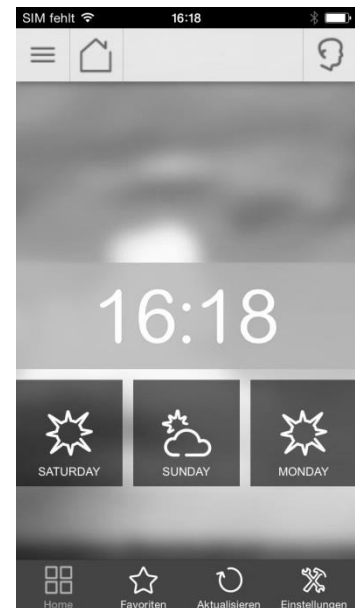
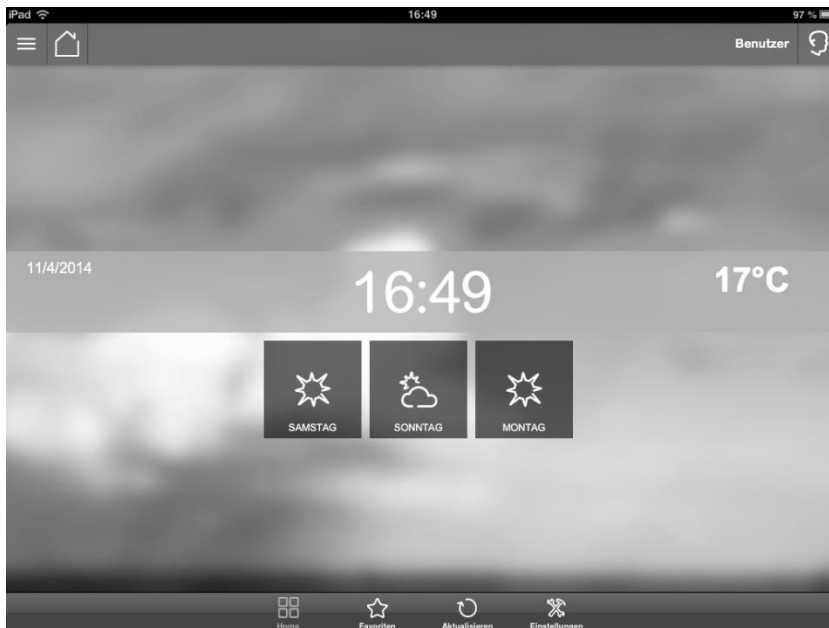
3 VERWENDUNG

U.motion Control vereinfacht die Navigation innerhalb der Visualisierung des U.motion – Gerätes und bietet im Vergleich zum Standard-Zugriff über Browser (z.B.: SAFARI) mehr Performance und Komfort.

Nachdem ein Projekt wie in den letzten Kapiteln beschrieben angelegt worden ist, kann die Visualisierung durch einen Klick auf den HOME - Button in der TOOLBAR von U.motion Control gestartet werden. Es wird folgender Ladebildschirm angezeigt:



Nach Abschluss des Ladevorgangs kann – je nach Konfiguration – ein Login-Fenster erscheinen, in welchem die für den verbundenen Webserver gültigen Anmeldedaten eingetragen werden müssen. Nach Anmeldung am System wird die HOME – Seite der Visualisierung angezeigt, wie in folgenden Screenshots dargestellt (iPad-Variante mit statischem Hintergrundbild, iPhone-Variante mit aktiver Wettervorhersage):



Im Vergleich zum klassischen Zugriff via Browser bietet U.motion Control folgende Vorteile:

- Schnellzugriff – Buttons in der TOOLBAR (HOME, Favoriten, Aktualisieren, Einstellungen)
- Speicherung der aktuellen Seite wenn die App in den Hintergrund verschoben wird: wird die App erneut geöffnet, wird sofort der zuletzt dargestellte Inhalt angezeigt
- Optimierung von Design und Performance, um die Leistung des eigenen Apple-Gerätes maximal ausnutzen zu können. Obwohl es sich um eine Web-App handelt, gleicht die Performance jener einer nativen App!

Weitere Informationen zum Inhalt und der Verwendung der U.motion-Geräte finden Sie in deren BENUTZERHANDBUCH.

I. NOTIZEN
