



System firmy Nexwell przeznaczony do sterowania inteligentnym domem

## FOX501 | FOXCONTROL

### Instrukcja

wersja 1.0 | 2014

#### Spis treści

---

1   Zasady użytkowania	2
2   Opis ogólny	3
3   Instalacja i połączenie z systemem	4
4   Budowa aplikacji	5
5   Rozbudowane kontrolki do sterowania zasobami Fox	6
6   Ustawienia	7
7   Zapisywanie projektu	8
8   Zamykanie aplikacji	8

## 1 | Zasady użytkowania

Dziękujemy za wybór urządzeń firmy Nexwell Engineering.

Autor dołożył wszelkich starań, aby informacje zawarte w dokumencie były aktualne i rzetelne, jednak nie może ponosić odpowiedzialności za nieprawidłowe wykorzystanie niniejszej instrukcji, w tym za zniszczenie bądź uszkodzenie sprzętu.

Wszelkie prawa do udostępnianych materiałów informacyjnych są zastrzeżone. Kopiowanie w celu rozpowszechniania fragmentów lub całości materiałów jest zabronione. Udostępnione materiały można kopiować zarówno we fragmentach, jak i w całości wyłącznie na użytek własny.

Ze względu na rozwój produktów producent zastrzega sobie prawo do zmian.

Wszelkie zapytania i wątpliwości dotyczące sposobu działania urządzeń Nexwell Engineering prosimy kierować na adres: [biuro.techniczne@nexwell.eu](mailto:biuro.techniczne@nexwell.eu)

Nexwell Engineering nie ponosi żadnej odpowiedzialności wynikającej ze sposobu użytkowania urządzeń. Instalację należy przeprowadzić zgodnie z wszelkimi obowiązującymi normami dotyczącymi warunków bezpieczeństwa instalacji elektrycznych.

Wszelkie prace podłączeniowe należy przeprowadzić przy wyłączonym zasilaniu.

**Aktualną wersję instrukcji można pobrać ze strony internetowej [www.nexwell.eu](http://www.nexwell.eu)**

## Ważne!

### ODPOWIEDZIALNOŚĆ

Produkty Nexwell nie są przeznaczone do zastosowań w np.: medycynie jak bezpośrednie zagrożenie i podtrzymywanie życia i zdrowia ludzkiego; przemyśle jak sterownie krytycznymi ze względu bezpieczeństwa procesami technologicznymi oraz ich systemów bezpieczeństwa oraz w innych aplikacjach, których awaria może być przyczyną zagrożenia życia ludzkiego lub katastrofy ekologicznej.

### MIEJSCE MONTAŻU

Produkty Nexwell należy instalować w miejscach, do których zapewniony jest dostęp bez potrzeby użycia specjalistycznego oprzyrządowania (np. sprzętu alpinistycznego) oraz w taki sposób, by ewentualny montaż lub demontaż nie skutkował stratami materialnymi (np: nie zamurowywać).

### OPAKOWANIE I UTYLIZACJA

Produkty pakowane są w wykonane wyłącznie z naturalnych materiałów biodegradowalnych, przyjazne środowisku segregowalne opakowania kartonowe oraz niezbędną do ochrony urządzeń folię ESD.

Utylizacja zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego (dotyczy Unii Europejskiej i innych krajów Europy z oddzielnymi systemami zbiórki) Europejska Dyrektywa 2002/96/EC dotycząca Zużytych Elektrycznych i Elektronicznych Urządzeń (WEEE) zakłada zakaz pozbywania się zużytych urządzeń elektrycznych i elektronicznych razem z innymi odpadami jako śmieci komunalnych - grozi za to kara grzywny. Zgodnie z prawem zużyte urządzenia muszą być osobno zbierane i sortowane. Przekreślony symbol „kosza” umieszczony na produkcie przypomina klientowi o obowiązku specjalnego sortowania. Konsumenci powinni kontaktować się z władzami lokalnymi lub sprzedawcą w celu uzyskania informacji dotyczących postępowania ze zużytymi urządzeniami elektrycznymi i elektronicznymi.



## 2 | Opis ogólny

---

### **Zastosowanie**

Aplikacja FoxControl jest kompleksowym narzędziem do sterowania systemem automatyki domowej Fox. Za pomocą aplikacji możliwe jest sterowanie oświetleniem, roletami oraz innym urządzeniami podłączonymi do systemu Fox.

Projekt dla aplikacji FoxControl należy stworzyć w aplikacji FoxMaker (patrz instrukcja FoxMaker).

### **Wymagania systemowe aplikacji**

Urządzenie mobilne z systemem ANDROID.

### **Definicje**

**Projekt FoxControl** – konfiguracja urządzenia mobilnego przygotowana w aplikacji FoxMaker. Projekt FoxControl składa się z widoku głównego, w którym należy stworzyć widoki reprezentowane wybraną przez użytkownika ikoną, widoki te staną się stronami w projekcie. Do każdej strony możemy dodać dowolną liczbę sterowalnych elementów systemu. Te same sterowalne elementy systemu mogą pojawić się w różnych widokach. Ikony reprezentujące elementy sterowalne dobierane są automatycznie przez aplikację w zależności od typu zasobu.

**Strona** – widok tworzony przez Użytkownika poprzez przypisanie mu nazwy, ikony reprezentującej oraz dodanie zasobów jakie mają się na stronie pojawić. Strona może w sobie zawierać elementy z danego pomieszczenia (np. Salon, Kuchnia, Parter itp.), elementy danego typu (np. Oświetlenie, Rolety, Ogrzewanie itp.) lub inne.

**Sterowalne elementy systemu Fox** – elementy systemu Fox, którymi można sterować za pomocą urządzenia mobilnego.



## 3 | Instalacja i połączenie z systemem

### Pobieranie

Aplikacja jest darmowa, dzięki czemu wszyscy użytkownicy mogą bezpłatnie i bez ograniczeń korzystać z jej pełnej funkcjonalności. Najnowszą wersję aplikacji można pobrać ze strony producenta [www.nexwell.eu](http://www.nexwell.eu)

<http://www.nexwell.eu/produkt/fox502-foxcontrol>

### Instalacja

1. Aplikację należy wgrać lub pobrać na urządzenie z systemem Android.
2. Następnie wykonać standardową procedurę instalacji aplikacji androidowych, klikając na ikonę FoxControl.apk.
3. Aplikacja zostanie zainstalowana, a podczas tego procesu utworzy na urządzeniu lub karcie SD katalog roboczy, w którym będą znajdować się projekty (Ścieżka do katalogu: /FoxControl/Projekty).
4. W celu wgrania projektu na urządzenie mobilne, należy podłączyć je do komputera za pomocą kabla USB i przekopiować katalog z projektem do katalogu /FoxControl/Projekty.

### Połączenie z systemem Fox

Aplikacja FoxControl komunikuje się z systemem Fox za pośrednictwem sieci Internet.

#### UWAGA

Do widoku połączenia przechodzimy przytrzymując palec na ikonie wtyczki na pasku tytułowym (patrz: rys. poniżej).



Zrzut ekranu aplikacji FoxControl - połączenie z systemem Fox

1. Wpisz IP systemu Fox (patrz: instrukcja FoxMaker)
2. Następnie podaj hasło dostępu do systemu Fox (patrz: instrukcja FoxMaker, Ochrona dostępu do systemu hasłem)

#### UWAGA

Ochrona hasłem jest opcjonalna, w przypadku nie utworzenia hasła pole należy zostawić puste. W przypadku zgubienia hasła, możliwe jest jego wykasowanie lub ponowne ustalenie w aplikacji FoxMaker (patrz: instrukcja FoxMaker).

3. Kliknij Połącz.
4. Przejdź do widoku głównego za pomocą przycisku cofania na telefonie.

Dołne wysuwane menu oferuje możliwość zmiany lub usunięcia projektu. Aby funkcjonalność działała aplikacja musi być rozłączona z systemem.



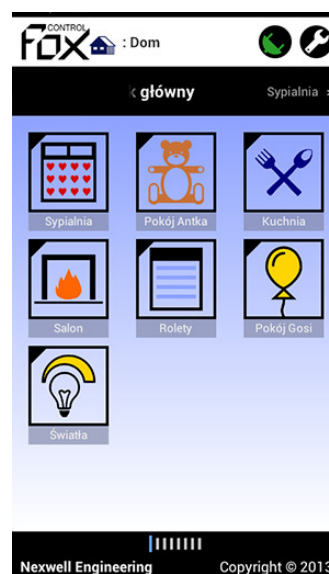
### Pierwsze uruchomienie

1. Przy pierwszym uruchomieniu aplikacji wyświetlony zostanie monit z prośbą o wybór projektu.

#### UWAGA

Projekt dla aplikacji FoxControl należy stworzyć w aplikacji FoxMaker. [FoxMaker>Urządzenie mobilne (Fox Mobile)]

2. Przy każdym kolejnym uruchomieniu FoxControl otwierany jest ostatnio używany projekt. Wyboru projektu można dokonać na widoku połączenia korzystając z dolnego wysuwanego menu.

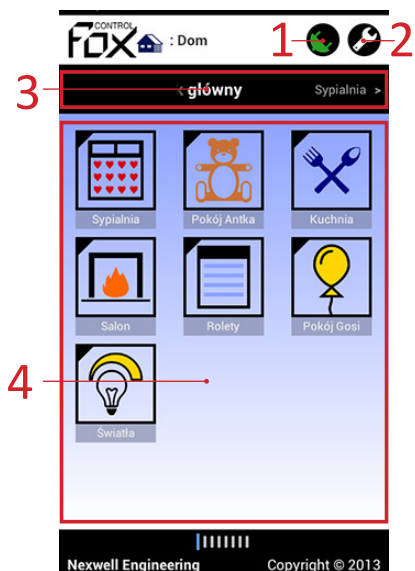


Zrzut ekranu aplikacji FoxControl - Widok główny



## 4 | Budowa aplikacji

### Widok główny



Zrzut ekranu aplikacji FoxControl - budowa

1. Ikona symbolizująca połączenie z systemem Fox



Połączenie z systemem



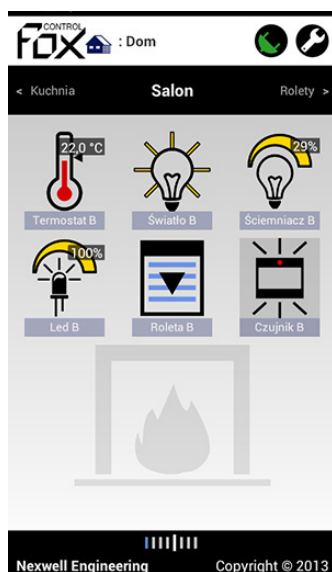
Brak połączenia z systemem

2. Ikona Ustawień



Ustawienia

3. Pasek z nazwą aktualnego widoku oraz widokami sąsiadującymi (widok główny i strony)
4. Widok główny z ikonami symbolizującymi widoki (strony) dodane przez Użytkownika.



Zrzut ekranu aplikacji FoxControl - widok stworzony przez użytkownika

### Zmiana wielkości ikon

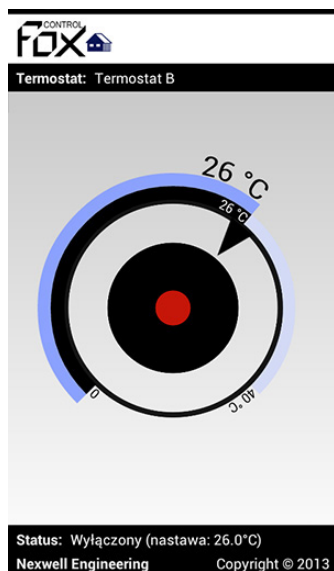
Możliwość zmiany wielkości ikon indywidualnie na widoku głównym oraz na każdej stronie projektu.



## 5 | Rozbudowane kontrolki do sterowania zasobami Fox

W aplikacji przygotowane zostały specjalne okna do sterowania elementami systemu Fox, np. po przytrzymaniu ikony rolety przechodzimy do specjalnego okna sterowania roletą, po przytrzymaniu ikonki RGB otwiera się specjalna kontrolka z paskami do dokładnego wysterowania żądanego koloru.

### Termostat



#### Okno z gałką do zarządzania termostatem.

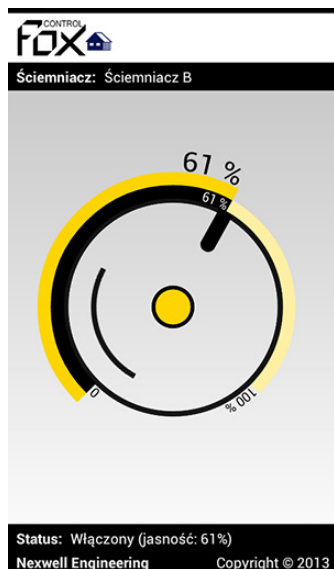
Możliwość nastawienia żądanej wartości poprzez gest przekręcenia gałki.

Możliwość przełączenia stanu *aktywny* / *nieaktywny* przez kliknięcie na środku grafiki.

Zewnętrzne wskazanie temperatury pokazuje temperaturę ustawioną aktualnie w systemie.

Wewnętrzne wskazanie temperatury to temperatura zadana przez Użytkownika.

### Ściemniacz



#### Okno z gałką do zarządzania ściemniaczem.

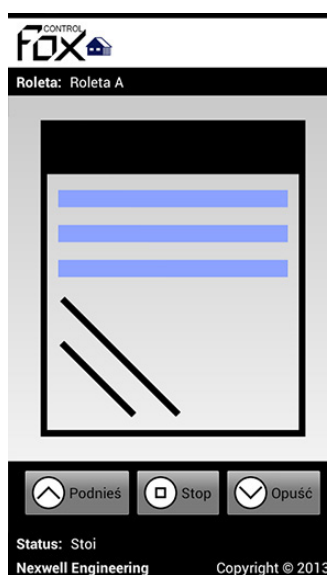
Możliwość nastawienia żądanej wartości poprzez gest przekręcenia gałki.

Możliwość przełączenia stanu oświetlenia 0% / 100% przez kliknięcie na środku grafiki.

Zewnętrzne wskazanie procentowe oświetlenia pokazuje wartość ustawioną aktualnie w systemie.

Wewnętrzne procentowe wskazanie oświetlenia pokazuje wartość zadaną przez Użytkownika.

### Roleta



#### Okno z kontrolką do zarządzania roletami.

Możliwa obsługa za pomocą przycisków.

Funkcja gestu (sterowanie góra, dół, klik) poprzez przeciągnięcie palcem na grafice rolety.

#### UWAGA

System Fox pokazuje stan w jakim znajduje się silnik rolety (np. roleta stoi, roleta podnosi się), nie pokazuje natomiast aktualnego położenia rolety (np. czy roleta jest opuszczona, w jakim miejscu jest zatrzymana itp.).

### RGB



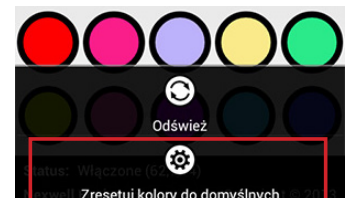
#### Okno z kontrolką do zarządzania oświetleniem RGB.

Możliwość włączenia / wyłączenia kolorowego oświetlenia LED oraz ustawienia żądanego koloru.

Możliwość wybrania predefiniowanego koloru, poprzez kliknięcie w jedną z 10-ciu grafik w dolnej części kontrolki.

Możliwość zapamiętania zdefiniowanego przez siebie koloru pod wybraną grafiką kółeczka poprzez dłuższe przytrzymanie na nim palca.

Reset 10-ciu zdefiniowanych kolorów do kolorów predefiniowanych możliwy jest z dolnego wysuwanego menu.



Predefiniowane kolory



Aktualny kolor wybierany za pomocą suwaków  
Kolor ustawiony poprzez kliknięcie *Ustaw*

#### UWAGA

Kolory predefiniowane / zdefiniowane są wspólne dla wszystkich zasobów oświetlenia RGB w danym projekcie.  
Aby stan kolorów zdefiniowanych został zapamiętany, należy przy wychodzeniu z aplikacji zapisać projekt.



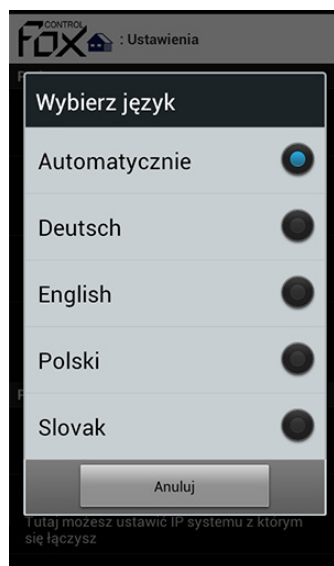
## 6 | Ustawienia

Do strony ustwień wchodzimy poprzez kliknięcie ikonki kluczyka.



Zrzut ekranu aplikacji FoxControl - Ustawienia

### Język



Po wybraniu języka należy zresetować aplikację. Przy wybraniu opcji *Automatycznie*, aplikacja wybierze język zgodny z ustawieniami telefonu czy tabletu.

### Ścieżka do katalogu z projektem

Podczas instalacji aplikacji ścieżka ta jest ustalana i tworzona automatycznie. W razie problemów z jej utworzeniem lub powiązaniem (objawem może być nie włączająca się aplikacja lub problemy z otwarciem projektu), należy przenieść katalog z projektami w miejsce wskazywane przez ścieżkę lub zmienić wpis w taki sposób aby wskazywał na aktualne miejsce katalogu z projektami.



### Automatyczne łączenie

Jeśli automatyczne łączenie jest włączone, aplikacja będzie automatycznie nawiązywać połączenie (uwzględniając ostatnie ustawienia) po każdym jej włączeniu.

### Częstotliwość odpytywania

Im mniejsza jest częstotliwość odpytywania tym czas pomiędzy kolejnymi odpytaniem kontrolki będzie większy, im większa - mniejszy. Wiąże się to także z ilością danych przesyłanych do sieci.

Domyślnie pole to ustawione jest na wartość „Odpytywanie na żądanie”, co oznacza, że kontrolki nie będą cyklicznie odpytywane, a jednorazowe odpytanie kontrolki nastąpi jedynie po wykonaniu na niej przyporządkowanej do niej akcji lub/i po kliknięciu w przycisk „odśwież” znajdujący się w dolnym menu.

### Sesje

Sesje są to skróty do połączenia z określoną konfiguracją.

Sesja składa się z nazwy, numeru IP, hasła oraz domyślnego projektu.

Wyboru jednej z istniejących sesji można dokonać w oknie połączenia po przytrzymaniu palca na polu tekstowym dla numeru IP. Po kliknięciu w nazwę wybranej sesji na liście następuje załadowanie wszystkich danych połączenia ustawionych podczas tworzenia sesji, a także zmiana projektu na wybrany domyślny projekt dla sesji.

Jeśli wszystkie dane potrzebne do połączenia zostały załadowane i są poprawne, nie trzeba już nic wypełniać, wystarczy kliknąć „Połącz”.



## 7 | Zapisywanie projektu

---

Zapisanie zmian w projekcie (np. zdefiniowanych kolorów RGB, wielkość ikon/ilość kolumn) możliwe jest przy wychodzeniu z aplikacji.

## 8 | Zamykanie aplikacji

---

Aby zamknąć aplikację klikamy *Wstecz* na telefonie lub tablecie do momentu pojawienia się okna dialogowego (rys.). Aplikacja najpierw przeniesie nas do widoku głównego, a później daje możliwość zamknięcia bez zapisywania, zapisania projektu i zamknięcia lub anulowania operacji.

