

25th
ANNIVERSARIO
1992 - 2017



Domino

TUTORIAL – iCasaMia voor iPad |
Startersgids over het configureren en programmeren



Tutorial - APP iCasaMia voor iPad

Een snelle startersgids over het configureren en programmeren

INDEX

Vorbereidende operaties	pag. 1
APP-configuratie en hoe een database aanmaken en opslaan	pag. 2
Systeemprogrammeren – enkel gebruik door installateur mogelijk, beschermd met wachtwoord	pag. 3
“ON-OFF” functie  , ook gekend als “Step-Step” of “Toggle”	pag. 4
“Motor” functie  om gordijnen en rolluiken te besturen	pag. 5
“Dimmer” functie	pag. 6
“Timer” functie	pag. 7
“Direct” functie	pag. 8
“Series – Parallel” functie	pag. 9
Algemeen	
“Module Catalogue” , “Add a new Module”	pag. 10
Configuratie van DF8RIT en DFCK3 modules	pag. 10
Configuratie Meteo (DFMETEO) module	pag. 11
Configuratie ‘Scenarios’ en “Environments”	pag. 11



Voorbereidende operaties

- Connecteer de modules aan de bus, DFPW voeding en DFAPP interface. Zorg ervoor dat de LED Poll op de DFAPP aan het flikkeren is.
- Leg de iPad aan en selecteer de Wi-Fi instellingen. Selecteer "Duemmegi-DFAPP" vanuit de verschillende verkrijgbare netwerken.
- Voer het wachtwoord "dfappserver" in.
- Wacht totdat de iPad verbonden is.
- Selecteer het icoon – iCasaMia  – vanuit de startpagina om de app te runnen.
- Door het voor de eerste keer te runnen, zal de app automatisch naar de pagina van "iCasaMia" gaan.
- Voor volgende sessies, selecteer het icoon , onderaan rechts van de toolbar op de startpagina.
- Selecteer het netwerkkicoon  uit de instellingen. De iPad zal dan het netwerkinterface scannen om zo DFAPP te zoeken. Wanneer de operatie voltooid is, dan zal een pop-up verschijnen met het bericht "Found interface". Selecteer dan "Yes".
- Een nieuwe pop-up zal jou dan vragen om een verbindingsnummer te kiezen. Selecteer "1".
- Ga naar "Field Scan" en selecteer "Assign address" om een adres aan de modules toe te kennen die nog geen adres hebben.
- Het systeem zal het veld scannen om een adres aan alle modules toe te kennen.
- Wacht totdat de operaties in deze fase voltooid zijn ("Field scan", "address allocation", "Address verification").
- Na voltooiing zullen de modules te vinden zijn in de tabel "Module List".



APP-configuratie en hoe een database aanmaken en opslaan

Verificatie bedrading, "Module List" input- en outputnaam toekenning, aanmaken en opslaan van database

- Selecteer een module in "Module List" door erop te klikken . In de "Module ID" cel, boven de "Module list", typt u in de beschrijving een naam voor de module in (bv. Keuken) en druk dan op Enter.
 - o De lijn wordt dan dit 
- Herhaal deze procedure voor alle verkrijgbare modules in "Module list" om de database te voltooien.
- Wanneer een module uit de lijst wordt geselecteerd, dan zal een "Point list" tabel verschijnen aan de rechterkant met vanboven "Point identifier".
- Selecteer één voor één de punten in de lijst en geef ze een andere naam door in "Point ID" te typen (bv. tafellicht keuken). Druk daarna op Enter. Dit allemaal laat je toe om een database van input- en outputpunten aan te maken.
- Voor elk geselecteerde outputpunt zullen de knoppen om de output te besturen, rechts onderaan op de toolbar verschijnen. Houd er rekening mee dat de commando's enkel zichtbaar zullen zijn voor de outputpunten.
- Afhankelijk van het type van output, zal er zijn:
 - o Twee relais (knoppen): ON/OFF
 - o Rolluik: drie knoppen: UP/STOP/DOWN
 - o Dimmer: een cursor om de intensiteit in te stellen
- Selecteer het groene icoon "Radar" , rechts beneden op de toolbar, om het inputpunt te identificeren. Activeer de gewenste functie eens het icoon begint te bewegen. De lijn die de geselecteerde functie bezit, zal gemarkeerd worden. Herhaal deze actie, toegepast op outputs, en geef elk inputpunt een andere naam.
- Als het veld een programmeerbare thermostaat heeft, zal er een overeenkomende "Zone Climate" module gelijst worden tussen de andere modules. Door deze module te selecteren is het mogelijk om een naam aan die ruimte te geven (bv. "Leefruimte").
- Om de parameters voor de temperatuurzone te visualiseren, keer dan terug naar de startpagina via  en selecteer dan .
 - Selecteer de gewenste temperatuurzone, bovenaan de temperatuurpagina, en stel de parameters in van o.a. punten, automatisch/handmatig en het wekelijkse programma.



- Om een specifieke temperatuur voor een dag te programmeren, ga dan met je vinger langs het "Touch Pad" gebied en maak een grafiek aan. De verkrijgbare opties zijn 0 – T1 – T2 – T3. Sla de instellingen op door  te selecteren. Deze procedure moet voor iedere dag herhaald worden als de dagelijkse programmatie verschillend is. Als de programmaties gelijk zijn voor elke dag, selecteer dan . Het plan zal dan automatisch gekopieerd en opgeslagen worden. Er zijn twee onafhankelijke programma's verkrijgbaar voor "Winter"  en "Zomer" .
- Eens voltooid, selecteer dan  om terug te keren naar "Module List".
- Om een verwarmings- of koelingsysteem op te starten is het belangrijk dat de relais die het systeem toelaat om op te starten, is geactiveerd door een geselecteerde input, bv. "Heat request" van een specifieke zone timer thermostaat. In dat geval en zolang er verwarming wordt aangevraagd, blijft het contact gesloten en is er een "Output = Input" relatie. Om dat in te stellen, ga naar het gedeelte c) "Field Programming" waar de "Direct" functie beschreven staat.


HEEL BELANGRIJK

Eens de configuratie en programmatie voltooid zijn, is het heel belangrijk om de data van de iPad naar de DFAPP te transfereren, om beide het programma te laten opslaan die alle andere zaken in de database heeft, zoals de namen van de punten in de module of het programma die herstelt om een nieuwe tablet of smartphone te configureren. Om dat te doen, ga naar het instellingenscherf en druk "Share". Vanuit "Setting" menu, "Share", "Share database" en DFAPP het toestel waarmee je de database wilt delen. Selecteer om alle informatie, met het installatieprogramma te transfereren. Dit zal het kopiëren en transfereren van programma's en configuraties naar andere toestellen via de DFAPP module mogelijk maken.




Systemeprogrammeren – enkel gebruik door installateur mogelijk, beschermd met een wachtwoord

Basisstappen: “ON-OFF”, “Motor”, “Dimmer” functies

- Om outputs die afhangen van inputs te programmeren, selecteer  in de tabel verwant aan de output in de “point list”. Zonder het programma bij de hand te hebben kan die zin op niets slaan.
- Er zal dan een wachtwoord gevraagd worden wat “dfappsver” is.

- Na het typen van het wachtwoord zal het systeem die alle outputs van de modules gelijst heeft staan, verschijnen.

- Selecteer  opnieuw op een specifiek punt. De “Equation Type” lijst zal verschijnen wat alle mogelijke vergelijkingen voor die specifieke output zal opsommen.

- Iedere output kan geprogrammeerd worden naar specifieke vereisten.

“ON-OFF” functie , ook gekend als “Step-Step” of “Toggle”

- Selecteer “ON-OFF”. Een input- en outputpuntenlijst zal dan verschijnen.
- Selecteer de relevante lijn  zonder de pijl aan de rechterkant aan te raken, voor nu. Typ een naam in de “Input ID” cel om het punt beter te identificeren (bv. beheer keukentafel).
- Selecteer de pijl aan de rechterkant van de geselecteerde output. Een lijst van mogelijke acties zullen verschijnen:
 - o  ON-OFF: (step-step of toggle) elke druk op een geselecteerde output schakelt het aan of uit.
 - o  Activate: schakelt de output aan.
 - o  Deactivate: schakelt de output uit.
- Eens de inputfunctie gekozen werd zal de lijn zich helemaal tot bovenaan de lijst bewegen en grijs gemarkeerd worden. Het icoon verwant aan die actie zal weergegeven zijn.
- Aan de bovenkant van het scherm wordt de vergelijking die de relatie tussen output en input toont, getoond worden. In dit geval is het “O1.1 = T I1.1”.
- Herhaal deze procedure voor andere inputs.
- Wanneer alle inputs gekozen zijn, ga dan verder met het programmeren van de module door op  te klikken.
- De iconen “Start” en “Stop” zullen dan verschijnen. Selecteer “Start” en wacht een paar seconden voordat de procedure voltooid is. Het zal vanaf dan mogelijk zijn om de instellingen van het veld te testen. Eens voltooid, druk dan op , onderaan rechts, om terug te gaan naar “Settings” menu waar alle modules opgesomd staan.



“Motor” functie om gordijnen en rolluiken te besturen

- Selecteer het tandwielicoon van het outputpunt verbonden aan een rolluik met het icoon  in de “output list”, in de “equation” menu. Bv. 
- De “Equation type list” somt alle mogelijke vergelijkingen op voor dat specifieke exit type. In dit geval is enkel de “motor”  vergelijking mogelijk.
- Druk op “Motor” dat de inputpunten zal weergeven.
- Selecteer de relevante lijn  zonder te drukken op de pijl aan de rechterkant, voor nu. Typ een naam in het “Input ID” tekstvak om het inputpunt beter te kunnen identificeren (bv. Commando Rolluik).
- Druk op de pijl aan de rechterkant van het geselecteerde punt dat de volgende mogelijke acties zal weergeven:
 - o  Open
 - o  Close
 - o  Priority Open
 - o  Priority Close
 - o  Stop
 - o  Go to specific position
- Selecteer de instructie waarmee het verbonden moet worden, bv. Open 
- Eens de inputfunctie gekozen werd, zal de lijn bovenaan de lijst in grijs staan. Het icoon verwant aan de geselecteerde actie zal weergegeven worden.
- Aan de bovenkant van het scherm wordt de vergelijking, met de relatie tussen output en input, getoond. In dit geval is het type “O.1.1 = OI1.1” (waar de letter O voor “I1.1” Open betekent).
- Herhaal deze procedure voor verschillende instructies.
- Wanneer alle inputs werden gekozen, ga dan verder naar het programmeren van de module door op  te drukken.
- De iconen “Start” en “Stop” zullen verschijnen. Selecteer “Start” en wacht een paar seconden totdat de procedure voltooid is. Het zal vanaf dan mogelijk zijn om de instellingen op het veld te testen. Eens voltooid, druk dan op  aan de beneden rechterkant om terug te gaan naar de “Settings” menu, waar alle modules opgesomd staan.



“Dimmer” functie

- Wanneer een dimmermodule in de “module list” wordt geselecteerd, dan zal er een puntenlijst verschijnen. Geef elk punt, indien nodig, een andere naam door het te selecteren en een nieuwe naam in de “Point ID” TAB in te geven.
- Selecteer het tandwielicoon  voor de lijn van het outputpunt verbonden aan een dimmer. Het menu met alle vergelijkingen en “output point” zal verschijnen.
- Druk opnieuw op het tandwielicoon  om de “Equation Type” lijst weer te geven.
- Selecteer “Equation Type” en druk op “Dimmer” . Het “Input point” menu zal weergegeven worden.
- Selecteer de relevante lijn  zonder te drukken op de pijl aan de rechterkant, voor nu. Typ een naam in het “Input ID” tekstvak om het inputpunt beter te kunnen identificeren (bv. Woonkamer Dimmer).
- Druk op de pijl aan de rechterkant van het geselecteerde punt en de mogelijke instructies zullen weergegeven worden:
 - o  Increase
 - o  Decrease
 - o  Single command voor zowel increase als decrease
 - o  Stel intensiteit op specifiek niveau in
- Selecteer de gewenste instructie, bv. Mono 
- Eens de inputfunctie gekozen werd, zal de lijn bovenaan de lijst in grijs staan. Het icoon verwant aan de geselecteerde actie zal weergegeven worden.
- Aan de bovenkant van het scherm wordt de vergelijking, met de relatie tussen output en input, getoond. In dit geval is het type “O.1.1 = M1.1” (waar de letter M voor “Mono” staat en Single command betekent).
- Herhaal de procedure voor verschillende instructies.
- Wanneer alle inputs werden gekozen, ga dan verder naar het programmeren van de module door op  te drukken.
- De iconen “Start” en “Stop” zullen verschijnen. Selecteer “Start” en wacht een paar seconden totdat de procedure voltooid is. Het zal vanaf dan mogelijk zijn om de instellingen op het veld te testen. Eens voltooid, druk dan op  aan de beneden rechterkant om terug te gaan naar de “Settings” menu, waar alle modules opgesomd staan.



Geavanceerde stappen: “timer“, “direct“, “series-parallel “ functies

“Timer“ functie


- Door de “Timer”  functie in de “Equation type list” te selecteren, is het mogelijk om de systeemoutputs te besturen met timerfuncties: Timer, Impulse en Retriggerable impulse.
- Selecteer de relevante lijn  zonder te drukken op de pijl aan de rechterkant, voor nu. Typ een naam in het “Input ID” tekstvak om het inputpunt beter te kunnen identificeren (bv. Woonkamer Dimmer).
- Druk op de pijl aan de rechterkant van het geselecteerde punt en de mogelijke instructies zullen weergegeven worden:
 - o  Basic timer: de output is geactiveerd wanneer de input actief blijft voor de specifieke Te-tijd (tijd voor opwekking) en wordt gedeactiveerd met een specifieke vertraging Td (tijd voor het niet opwekken). Zowel beide timeframes worden gespecificeerd in de relevante cellen.
 - o  Timer P: impulse, de output wordt geactiveerd wanneer de input is geactiveerd en uitgeschakeld met een vertraging, beschreven in de verwante TAB. In dit geval is de activatievertraging niet relevant en moet het nul blijven.
 - o  Timer PR: retriggerable impulse, de output wordt geactiveerd op de activatie van de input en wordt geactiveerd na een vertraging, beschreven in de relevante TAB. Elke keer een input actief wordt, gaat het tijd terug naar 0 tellen en wordt de impulse verlengd. In dat geval is de activatievertraging niet relevant en moet het nul blijven.
- Stel Te en Td in en selecteer de actie die ermee verbonden moet worden, bv. Timer .
- Eens de inputfunctie gekozen werd, zal de lijn bovenaan de lijst in grijs staan. Het icoon verwant aan de geselecteerde actie zal weergegeven worden.
- Aan de bovenkant van het scherm kan de vergelijking die de relatie tussen output en input toont, gevonden worden. In dit geval is het type “O1.1 = TIMER” (I1.1, 2, 3 (waar 2 en 3 geselecteerde vertragingen in seconden zijn)).
- Ga verder naar het programmeren van de module door op  te drukken.
- De iconen “Start” en “Stop” zullen verschijnen. Selecteer “Start” en wacht een paar seconden totdat de procedure voltooid is. Het zal vanaf dan mogelijk zijn om de instellingen op het veld te testen. Eens voltooid, druk dan op  aan de beneden rechterkant om terug te gaan naar de “Settings” menu, waar alle modules opgesomd staan.



“Direct” functie

- De “Direct” functie verbindt een output aan een input als er een fysieke verbinding is. De functie is “point-point” of “output-input”. Bijvoorbeeld: om een verwarmings- of verkoelingsysteem volgens een aanvraag van een thermostaat op te starten, om een pomp in actie te brengen in overeenstemming met een aandrijving en in het algemeen voor alles wat gerelateerd is aan een permanente input. Met andere woorden, als de input actief is, wordt het outputcontact gesloten, vandaar “output=input”.

Ga verder zoals het volgende: selecteer  naast de relais die geactiveerd moet worden en selecteer in het volgende menu “output=input”. Selecteer de verplichte input van de weergegeven lijst. Selecteer de enige verkrijgbare optie “Output=Input”  uit het “action” menu. De vergelijking zal weergegeven worden aan de bovenkant van het scherm. Om de instelling te voltooien, selecteer dan het “Programming” icoon onderaan rechts zoals gewoonlijk.

- De iconen “Start” en “Stop” zullen verschijnen. Selecteer “Start” en wacht een paar seconden totdat de procedure voltooid is. Het zal vanaf dan mogelijk zijn om de instellingen op het veld te testen. Eens voltooid, druk dan op  aan de beneden rechterkant om terug te gaan naar de “Settings” menu, waar alle modules opgesomd staan.





“Series - Parallel” functie

Het is mogelijk om contactcombinaties in serie en parallel aan te maken door gebruik te maken van de “Series-parallel” functie.

- In de initiële “Settings” menu, selecteer uit de “Point List” de output voor de module die bestuurd moet worden. Klik op het  icoon daarnaast en ga naar het equation menu. Selecteer dan opnieuw het exit point  waarop de “Equation type” lijst zal verschijnen. Selecteer de optie “Series – Parallel”. De “input point” lijst zal dan weergegeven worden. We zouden bijvoorbeeld willen dat de output wordt bestuurd door twee parallelle contacten in serie met een derde contact.
- Als we de “Series – Parallel” vergelijking geselecteerd hebben door te klikken op de pijl aan de rechterkant van de relevante input, de “action” lijst met de opties “in series with subsequent”, “in parallel with subsequent” en “end equation” zal weergegeven worden.
- Als het voorbeeld begint met parallel, selecteer dan “in parallel with subsequent”. Het eerste deel van de vergelijking die we aan het maken zijn zal weergegeven worden aan de bovenkant van het scherm.
- De input LED zal oranje  worden als het parallel is en zal naar de bovenkant van de lijst bewegen die geselecteerde inputs in het grijs zal rapporteren. Een nieuw deel van de vergelijking die we aan het maken zijn zal dan weergegeven worden.
- We zullen nu de input selecteren die we parallel willen verbinden aan het vorige wat dezelfde procedure volgt. Selecteer de pijl op de overeenkomende lijn en selecteer tussen de mogelijk “actions”, “in series with the next one”. De LED van de outputs zal dan een dubbele kleur hebben; oranje voor parallel (bovenaan) en paars voor de serie (onderaan) . Het zal dan bovenaan op de tweede plaats staan in de lijst die inputs in het grijs rapporteert. Een nieuw deel van de vergelijking die we aan het maken zijn, zal dan weergegeven worden.
- De vorige selectie impliceert al dat de volgende geselecteerde input in serie staat met het vorige. Daarom moeten we voor “End equation” uit het “Action” menu kiezen. In feite, na die selectie, zal er geen verdere input overwogen worden.
- De input LED zal een dubbele kleur hebben; paars voor de serie bovenaan en “end of equation” als zwart onderaan. Het zal op de derde plaats staan, bovenaan de lijst, wat geselecteerde inputs in grijs rapporteert. Een nieuw deel van de vergelijking die we aan het maken zijn zal dan weergegeven worden en zal ons toelaten om de instellingen te dubbelchecken. We kunnen nu verder gaan naar het bevestigen van de instellingen door het “programming” icoon, beneden rechts, te selecteren.
- De “Start” en “Stop” knoppen zullen dan verschijnen. Het zal vanaf dan mogelijk zijn om de instellingen op het veld te testen. Eens voltooid, druk dan op , beneden rechts, om terug te keren naar de “Settings” menu, waar alle modules opgesomd staan.



ALGEMEEN

“Module Catalogue” , “Add a new Module”

Het is mogelijk om toegang te krijgen tot de “Module Catalogue” lijst vanuit de “Settings” menu. Hier staan alle modules opgesomd die correct beheerd worden door iCasaMia die bijna alle modules van de “Domino Catalogue” evenaart.

Selecteer “Edit” bovenaan links om toegang te krijgen tot het “Module Catalogue” menu.


Selecteer de relevante module vanuit de “Address” TAB, typ het adres boven “Module Catalogue” en selecteer dan ADD.

Het bericht “module added to database” zal dan weergegeven worden en een nieuwe module zal zo toegevoegd worden aan de lijst.

Selecteer “End” eens de procedure voltooid is.

DF8RIT module configuratie

De DF8RIT is een speciale module waar relaisoutputs kunnen werken als één enkele relais of als vergrendelde “Shutter control”. Om het gebruik ervan te versimpelen, wordt de module met een beheer van vier rolluiken aangeboden.



Het is mogelijk om de instellingen van het “equation” menu aan te passen door het “configuration”  icoon te selecteren. Selecteer dan de module die in de outputpunten aangepast moet worden. Met het pop-up menu kan je kiezen tussen een motorische outputdriver (rolluik, gordijn, zonnescerm, enz.) of een ON/OFF belastingstype (lamp, elektroklep, enz.).

Waarschuwing: wanneer een outputvergelijking werd aangepast, zal de vorige vergelijkingen zo verwijderd worden wat ze niet langer compatibel zal maken met de nieuwe instructies. Ga verder, zo nodig, naar het uitwerken van de nieuwe vergelijkingen. Eens voltooid, bevestig dan de instellingen door “Programming” te selecteren, onderaan rechts, om zowel de programma’s als de nieuwe configuratie te transfereren.


DFCK3 module configuratie

De DFCK3 module laat het programmeren volgens timetables toe.

Als de module verkrijgbaar is in de “module list”, wordt de “point list” ingeschakeld door erop te klikken. Dit is toegestaan voor 15 verschillende timetables. Om verder te gaan is het verplicht om de “point ID” een andere naam te geven, bv. Irrigatie.

Selecteer het  icoon om terug te keren naar het iCasaMia menu, kies het  icoon in de onderste balk en selecteer de relevante timetable.

De “Programmer” pagina zal dan weergegeven worden. Voeg ON en OFF tijdstempels toe aan de vier beschikbare tijdsperioden. Instructies zoals Auto, ON en OFF zijn beschikbaar.



Timetables kunnen gekopieerd worden via het  icoon.

Gelijkaardig met de programmeerbare thermostaat is het verplicht om het geprogrammeerd gebied aan een outputrelais te linken die de elektroklep bestuurt. De volgende stap is een “output-input” programma. Zie de beschrijving bovenaan.



DFMETEO module configuratie

De DFMETEO module wordt gebruikt om de helderheid, temperatuur en waarden van windintensiteit te visualiseren. Als de module verkrijgbaar is in de "Module list", wordt de "Point List" ingeschakeld door erop te klikken. Zo'n lijst toont de waardes ingesteld op verschillende grenzen en verdere informatie.

Selecteer het  icoon om terug te keren naar het iCasaMia menu. Selecteer dan in de onderste balk  en druk op "Meteo Station". Een menu met drie grenzen, die ingesteld moeten worden, zal weergegeven worden.

Gelijkaardig met de programmeerbare thermostaat is het verplicht om het geprogrammeerd gebied aan een outputrelais te linken die de elektroklep bestuurt. De volgende stap is een "output-input" programma. Zie de beschrijving bovenaan.

"Scenarios" en "Environments" configuratie

Scenario's

Selecteer 'New' om een nieuw scenario aan te maken in het "Scenarios" menu. Type in "Scenario ID" de naam voor het nieuwe scenario, bv. "Thuiskomen" en selecteer "Enter".

Na het geven van een naam, kies vanuit de "Available Element" lijst de outputs die toegevoegd moeten worden aan het scenario. Eens een element wordt aangetikt, wordt het grijs en gaat het naar de "Scenario Element" lijst. De verplichte knoppen om de relevante outputstatus in te stellen zullen onderaan weergegeven worden.

Omgevingen

Typ in het "Environment" menu de naam van uw nieuwe omgeving (bv. Keuken) in de "Environment ID". Na het bevestigen van de naam, selecteer de nieuwe, verschenen naam wat het "Environment elements" menu zal doen weergeven. Selecteer "Edit" wat een lijst van "available items" zal weergeven. Selecteer dan de relevante items en bevestig ze door "End" rechtsboven te drukken.

Herhaal deze procedure om andere omgevingen aan te maken.

Om een omgeving te verwijderen moet je met je vinger van links naar rechts over zijn naam bewegen, wat een rode "Delete" knop zal doen verschijnen.