



Guide de configuration Lifedomus



À propos de ce guide



Si vous tenez ce guide entre vos mains, c'est que vous vous apprêtez à réaliser votre (première) configuration du serveur domotique Lifedomus.

Ce guide a pour but de vous assister dans la réalisation de votre premier projet et vous permettra de devenir autonome sur le paramétrage des supervisions Lifedomus avec des équipements et fonctions basiques simples.

Vous découvrirez comment mettre en service plusieurs équipements connectés et comment personnaliser votre interface à un premier niveau. Agrémenté de quelques astuces, ce guide vous aidera à vous familiariser avec nos différents logiciels.

Services Formations

En complément de ce guide, vous pourrez poursuivre votre apprentissage sur nos solutions logicielles grâce à nos formations Lifedomus. Pour plus d'informations concernant ces offres, nous vous invitons à vous rendre sur notre site web aux liens suivants :

<https://www.deltadore.fr/pro/formations/integration-domotique-lifedomus>

Supports Techniques

Nos supports techniques sont à votre disposition pour répondre à toutes vos questions. Pour nous permettre d'améliorer notre qualité de service, merci de préparer les éléments suivants avant de nous contacter :

- **Assurez-vous que votre serveur et vos applications sont à jour**, téléchargez si besoin les dernières versions disponibles.
- Munissez-vous du **numéro de série de votre serveur commençant par « G6 »** que vous pouvez trouver :
 - Sur l'étiquette collée au dos de votre produit, à côté du code-barres
 - Par l'interface d'administration (cf. chapitre A, paragraphe 7 de ce guide), en cliquant sur « informations système »

Support technique Lifedomus :

- Tél : 02 72 96 03 72
- Email : support@lifedomus.com
- www.deltadore.fr

Marche à suivre



Avant de rentrer dans le détail

Voici dans cette feuille récapitulative les étapes majeures que nous vous conseillons de suivre et vérifier lors de vos premières installations de Lifedomus.

Chacun de ces paragraphes est développé dans ce guide de configuration et/ou approfondi lors de nos modules de formations.

Branchement de votre boîtier et connexion
à l'interface d'administration

Changement du mot de passe administrateur
(chapitre A;3)

Mise à jour du serveur domotique
et des logiciels (chapitre A ;6)

Paramètres réseau et accès à distance

Installation Config Studio et Design Studio

Configuration de l'installation
sur Config Studio (chapitre B)

Configuration de l'aspect graphique
sur Design Studio (chapitre C)

Sauvegarde du projet et téléchargement du back up

Sommaire



A. Interface de configuration web

1. Généralités réseau	P. 05
2. Première connexion	P. 05
3. Mot de passe administrateur et choix de la langue	P. 06
4. Paramètres système	P. 06
5. Gestion des sauvegardes et restauration	P. 06
6. Mise à jour	P. 07
7. Informations système	P. 09

B. Mise en place du projet : CONFIG STUDIO

1. Présentation générale	P. 10
2. Création du site	P. 12
3. Création d'une pièce	P. 14
4. Création du connecteur X3D	P. 15
5. Création du connecteur KNX	P. 22
6. Création des équipements	P. 24
A) Équipement X3D	P. 25
B) Lampe On/Off KNX	P. 25
C) Volet roulant KNX	P. 26
7. Création d'un utilisateur	P. 28
8. Création et planification d'un scénario	P. 30

C. Projet graphique : DESIGN STUDIO

1. Découverte : génération automatique d'interface	P. 35
2. Personnalisation	P. 35
A) Smart Vision	P. 37
B) Importation d'images	P. 40
C) Widget repositionnable	P. 42
D) Widget Painter et exemple avec une lampe On/Off	P. 43

A. Interface de configuration web

I. Généralités réseau

Votre boîtier alimenté et raccordé à votre réseau informatique, vous pouvez vous connecter directement à son interface d'administration grâce à un navigateur web en rentrant l'adresse suivante : <https://votre.adresse.IP:8443>

ASTUCE : pour les détails de raccordement du boîtier, une notice papier incluse dans l'emballage du produit vous assistera dans cette démarche. Une fois connecté à l'interface web de la box vous pourrez retrouver ce guide grâce au lien de téléchargement disponible dans la page d'accueil.

⚠ Les caractéristiques de votre réseau ont un impact important sur le bon fonctionnement de votre installation : adressage IP, routage des ports, qualité des switches, qualité du câblage réseau, changement de FAI, etc... sont autant de paramètres à considérer. Le service de support technique ne pourra en aucun cas vous assister sur ces problématiques. Plus de détails à propos des réseaux IP sont abordés lors de nos formations.

Vous voilà maintenant connecté à la première interface de paramétrage de votre nouveau serveur domotique.

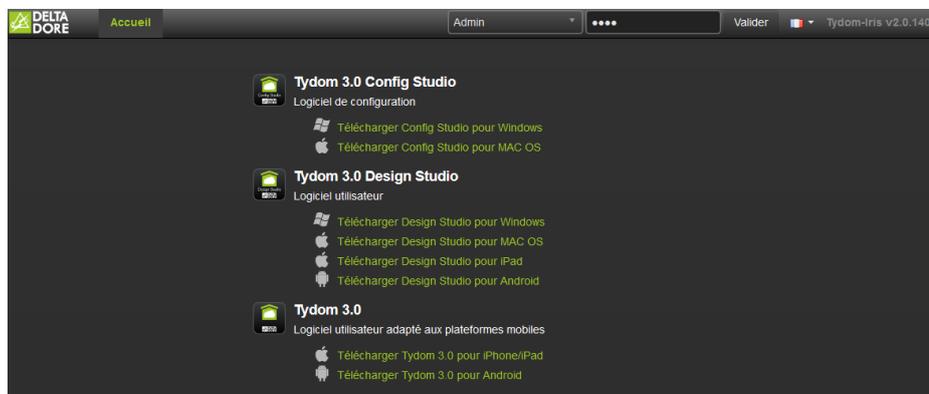
La page d'accueil vous propose également de télécharger l'ensemble des applications Lifedomus : PC, Mac et Android.

⚠ L'installation des logiciels Config Studio et Design Studio nécessite les droits administrateur de votre PC ou de votre MAC ainsi que l'installation du logiciel Adobe Air. Attention, votre antivirus pourrait également bloquer cette installation.

2. Première Connexion

Lors de votre première connexion à une nouvelle box il vous suffit de rentrer le mot de passe administrateur par défaut : 1234.

Plusieurs menus de paramétrage sont alors disponibles, nous allons vous en présenter une partie en détail tout au long de ce document. Les points non abordés dans ce guide sont présentés lors de nos formations.



3. Mot de passe administrateur et choix de la langue

Définir un nouveau mot de passe d'administration qui remplacera le mot de passe d'origine 1234.

Pour changer ce mot de passe, cliquez sur « Options > Changer le mot de passe ».

La page suivante apparaîtra :



Vous pouvez alors renseigner le nouveau mot de passe de votre choix et cliquez sur

Valider

⚠ Ce mot de passe vous permettra de vous connecter plus tard au logiciel Config Studio.

À côté du bouton « Options » le bouton drapeau vous permet d'ouvrir la liste des langues disponibles.

4. Paramètres système

Dans cet onglet, dans le menu de gauche, vous pouvez changer le nom du serveur Lifedomus. Ce nom apparaîtra lors de la recherche de votre serveur dans les applications Finder, Config Studio et Design Studio.

ASTUCE : vous pouvez par exemple renseigner le lieu de votre installation ou le nom de l'utilisateur.

5. Gestion des sauvegardes et restauration

Le serveur domotique effectue une sauvegarde automatique toutes les semaines dans la nuit de dimanche à lundi. Celle-ci est stockée sur le disque dur du boîtier. Seules les 3 dernières sauvegardes automatiques sont conservées.

⚠ : Nous vous recommandons d'externaliser la sauvegarde de votre serveur sur un NAS ou un partage réseau pour plus de sécurité. Pour cela rendez-vous dans l'onglet « Paramètre de sauvegarde » et cliquez sur « Ajouter un serveur de stockage ». Si le partage n'existe pas ou s'il n'est pas en écriture, un message d'erreur vous avertira.



Vous avez également la possibilité d'effectuer des sauvegardes manuellement. Pour cela, allez dans l'onglet « Sauvegarde et restauration »

The screenshot shows the 'Sauvegarde et restauration' page. On the left, there are two main sections: 'CONFIGURATION' with sub-items like 'Paramètres réseau', 'Paramètres système', 'Paramètres de sauvegarde', 'Paramètres de géolocalisation', 'Service de maintenance', and 'Accès à distance'; and 'ADMINISTRATION' with sub-items like 'Sauvegarde et restauration', 'Mise à jour', 'Journal d'événements', and 'Informations système'. The main content area is titled 'Sauvegarde et restauration' and shows 'Espace disque utilisé par les sauvegardes manuelles : 183,0 MiB sur 12,0 GiB'. Below this, there are four action buttons: 'Effectuer une nouvelle sauvegarde', 'Effectuer une nouvelle sauvegarde (sans les historiques)', 'Envoyer une sauvegarde', and 'Réinitialisation des paramètres usine'. A table lists existing backups with columns for 'Date de création', 'Nom de la sauvegarde', 'Taille', and 'Action'.

Date de création	Nom de la sauvegarde	Taille	Action
8 mai 2017 03:00:03	auto backup_2017_5_8_304	987,9 KiB	Action ▾
1 mai 2017 03:00:03	auto backup_2017_5_1_3029	986,6 KiB	Action ▾
24 avr. 2017 03:00:03	auto backup_2017_4_24_306	478,3 KiB	Action ▾

Une sauvegarde contient toute la configuration de votre serveur domotique, ainsi que les images téléchargées par l'utilisateur et peut être transférée sur n'importe quel autre serveur.

ASTUCE : Nous vous recommandons de conserver une copie externe de la sauvegarde de la configuration de votre boîte (sur votre PC ou une clef USB par exemple).

Vous pouvez effectuer 4 actions :

- Effectuer une nouvelle sauvegarde complète.
- Effectuer une nouvelle sauvegarde sans les historiques (taille de fichier plus petite)
- Envoyer une sauvegarde : télécharger une sauvegarde depuis votre PC ou MAC sur ce serveur (cette sauvegarde s'ajoutera à la liste en dessous).
- Réinitialisation des paramètres usine : cela va remettre le serveur à l'état d'origine (mot de passe 1234).

Vous avez ensuite la liste des sauvegardes présentes sur le serveur. Pour chacune, vous avez la date de création (ou de téléchargement), son nom, sa taille et un menu d'actions possibles.

Les actions possibles sont :

- Renommer la sauvegarde
- Supprimer la sauvegarde
- Télécharger sur votre PC ou Mac une copie de la sauvegarde
- Restaurer la sauvegarde sur le serveur Lifedomus

6. Mise à jour

L'onglet « Mise à jour » du menu de gauche vous permet de télécharger et installer la dernière mise à jour disponible pour votre serveur Lifedomus

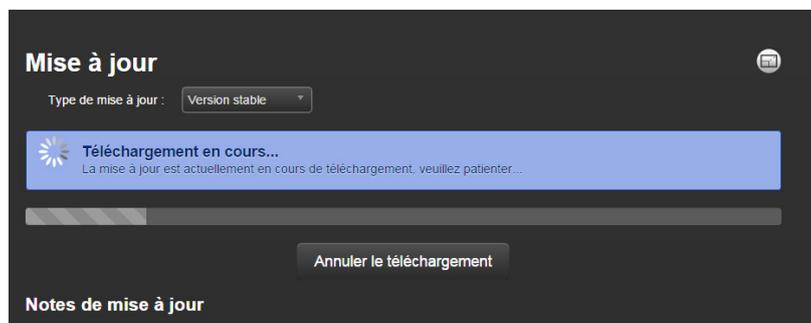
The screenshot shows the 'Mise à jour' page. On the left, the 'ADMINISTRATION' section is expanded to show 'Mise à jour'. The main content area is titled 'Mise à jour' and features a dropdown menu for 'Type de mise à jour' set to 'Versions stables uniquement' and another dropdown for 'Version' set to '2.0.140'. A blue notification box states: 'Une mise à jour est disponible (2.0.140). Il est recommandé d'effectuer les mises à jour afin de profiter des dernières fonctionnalités et améliorations logicielles.' Below this is a green button labeled 'Télécharger la mise à jour'. At the bottom, there is a section for 'Notes de mise à jour' with the text: 'Vous trouverez ci-dessous la liste des changements apportés par la mise à jour : 2.0.140'.

⚠ Il existe 2 types de mise à jour, les versions stables et les versions bêta. Par défaut seules les stables sont notifiées. Vous pouvez passer en mode mise à jour bêta via la liste déroulante en haut de la page.

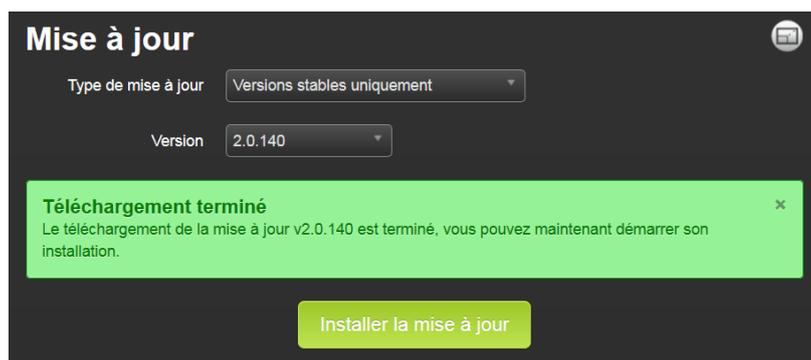
⚠ Pour rappel les versions bêta sont des versions en cours de validation (pouvant comporter des bugs) et vous permettent de tester les nouvelles fonctionnalités à paraître. Nous vous conseillons de les installer **UNIQUEMENT** sur des serveurs de tests.

En dessous du bouton « Télécharger la mise à jour », vous trouverez l'ensemble des notes de mise à jour de la dernière version disponible et tout en bas de la page, un lien vers toutes les notes de mise à jour depuis la première version de Lifedomus.

Pour lancer la procédure de mise à jour cliquez, sur « télécharger la mise à jour » : le téléchargement commence alors.



Lorsque le téléchargement est terminé, la page se rafraîchit et un bouton « installer la mise à jour » apparaît, vous pouvez cliquer dessus pour lancer la procédure d'installation



⚠ Durant l'installation de la mise à jour, le serveur domotique va redémarrer et celui-ci ne sera plus utilisable durant ce temps-là. Il est important de ne pas le couper pendant cette installation.

Le processus de mise à jour crée tout d'abord un backup de votre projet. Plus le serveur est ancien, plus le processus de backup peut prendre du temps.

La mise à jour du serveur entraîne également la mise à jour des applications Config Studio et Design Studio sur PC et MAC lors de l'ouverture de ces applications suite à l'upgrade.

Il est indispensable de laisser la MàJ aller à son terme, quelle qu'en soit la durée.

Certaines mises à jour sont plus longues, suite à l'installation de composants logiciels ou de restructurations. Les notes de mise à jour sont disponibles sur cette page pour vous informer des correctifs et améliorations apportées.

 Une mise à jour est irréversible. Si vous passez en mode mise à jour bêta et que vous rencontrez un souci, contactez le support technique.

7. Informations système

C'est dans cette rubrique que vous trouverez les informations basiques de votre serveur :

- Version logicielle
- Numéro de série
- Adresse IP publique
- Espace disque disponible
- UUID de votre serveur

 N'oubliez pas de vérifier la version logicielle et de noter votre numéro de série avant de contacter le support technique.

B. Mise en place du projet : CONFIG STUDIO

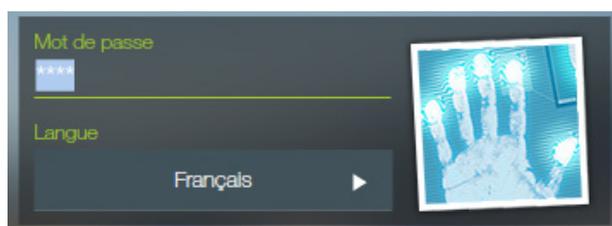
I. Présentation Générale

Pour configurer une installation, vous utiliserez l'application Config Studio que vous aurez préalablement téléchargée depuis l'interface de configuration Web (voir chapitre précédent). Cette application est disponible sur PC Windows et MAC.

Cette application va vous permettre de définir, dans un premier temps, à l'aide des connecteurs, comment le serveur Lifedomus communiquera avec les produits installés. Puis, dans un second temps, vous allez créer les éléments qui permettront de piloter l'installation.

a) Connexion en réseau Local

Si un seul serveur domotique est présent sur le réseau local, le Config Studio se connecte sur celui-ci et vous propose directement la page d'identification.



Le mot de passe est le même que pour accéder à l'interface de configuration Web.

Entrez le mot de passe pour accéder à la configuration, puis validez en cliquant sur la main bleue.

RAPPEL : le mot de passe par défaut est 1234. Pensez à le modifier pour sécuriser l'accès à votre installation.

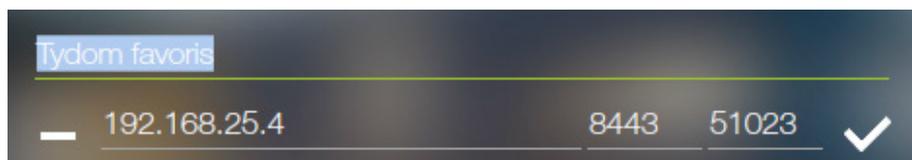
Si plusieurs serveurs domotiques sont disponibles sur le même réseau, l'application affichera une page avec la liste de ces boîtiers. Sélectionnez celui que vous désirez à l'aide du pointeur de la souris et cliquez dessus. Vous arriverez à la page d'identification sur laquelle vous entrez le mot de passe.



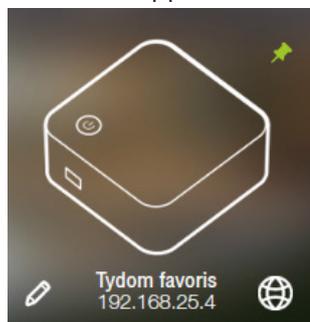
Si votre serveur n'est pas visible dans le finder, il vous faut rentrer manuellement son adresse IP.



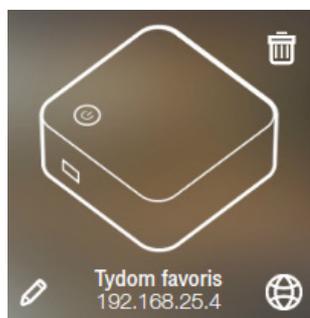
ASTUCE : l'épingle vous permet de mettre en favori votre serveur.



Le serveur apparaît dans la liste.



Pour Supprimer un serveur favori, un appui prolongé fera apparaître une corbeille.



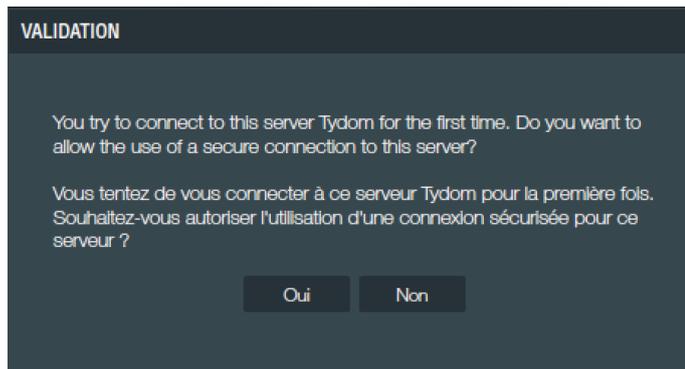
EXPLICATION DES DIFFÉRENTES ICÔNES :

 Faire apparaître/disparaître l'ensemble des serveurs auxquels le PC ou le MAC s'est connecté pour un accès en EASYLIFE (Accès distant).

 Paramètres

 Plein écran

Lors de la 1^{ère} connexion il faut valider la connexion sécurisée



B) Connexion Distante

Si vous vous êtes déjà connectés au serveur domotique avec votre PC cliquez sur  puis cliquez sur le serveur qui apparaîtra dans la liste.

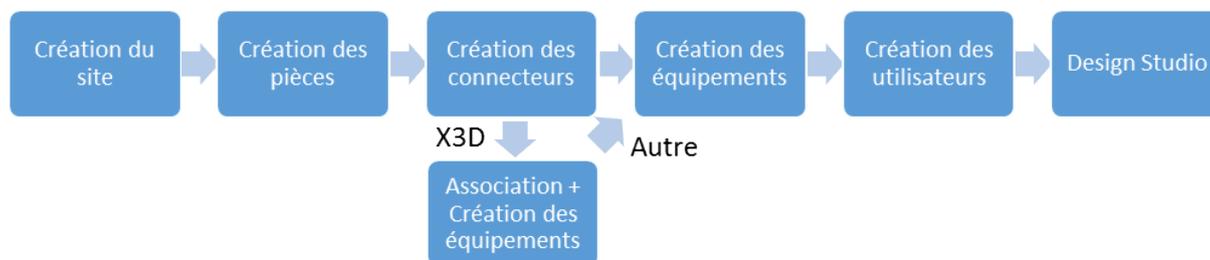
Dans le cas où vous ne vous êtes jamais connecté en local, renseignez l'adresse IP publique et les ports (qui sont par défaut 51100 et 51101).



Une fois identifié, vous arrivez sur une page qui vous propose deux accès, un vers le site et un autre vers les connecteurs.

Nous allons commencer par les connecteurs.

AIDE : Marche à suivre Config Studio

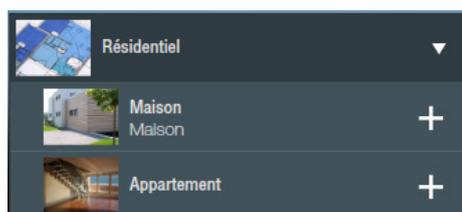


2. Création du site

Le « site » correspond à votre projet : maison, appartement, bureau, etc.

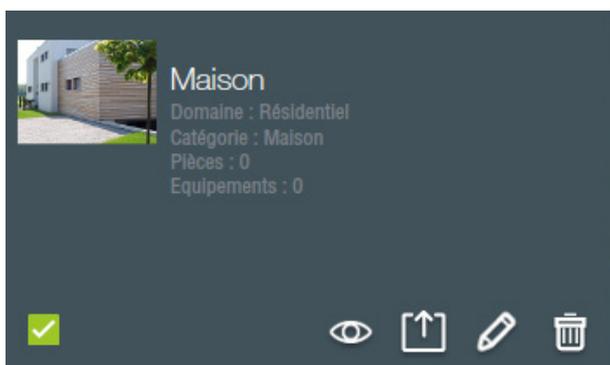
Dans le menu accueil du «config studio», cliquez sur la vignette «sites».

Si vous n'avez rien créé, comme dans les connecteurs que nous aborderons plus tard, vous retrouvez une liste sur la gauche des types de sites possibles et vous pouvez en créer un en cliquant sur le bouton +.



ASTUCE : il ne s'agit que de modèles de sites proposés, les noms, photos et autres paramètres sont totalement personnalisables dans un second temps.

Après avoir appuyé sur le bouton « + », une vignette apparaît :



L'icône du crayon permet d'éditer les paramètres et celui de la poubelle de supprimer le site.

L'icône :  permet d'exporter sous forme de fichier CSV la copie de votre projet.

L'icône :  permet d'accéder à l'édition des éléments du site et de commencer la configuration.

Une fois le site configuré, on arrive au menu du site en cliquant sur l'œil :



Une fois un site créé, un clic depuis le menu d'accueil vous envoie directement dans le menu de configuration du site par défaut et non plus dans ce menu. Il est accessible en cliquant sur sa vignette dans le reste de l'application :



Les paramètres du site sont son nom, sa description, son image (cf. chapitre C, 2,b), ainsi que la saisie du tarif électrique qui permet dans le reste de l'application de faire une estimation des coûts de conso des équipements.

Vous pouvez saisir la devise et le prix du kWh. Vous pouvez aussi gérer la modulation heure pleine/heure creuse en précisant celles-ci et le prix pendant les heures creuses :

Devise :
€

Modulation tarif :

Tarif Heures Pleines (€/kWh) :
0.1467

Devise :
€

Modulation tarif :

Tarif Heures Pleines (€/kWh) :
0.16

Tarif Heures Creuses (€/kWh) :
0.1114

Heures creuses :
22:00 > 06:00

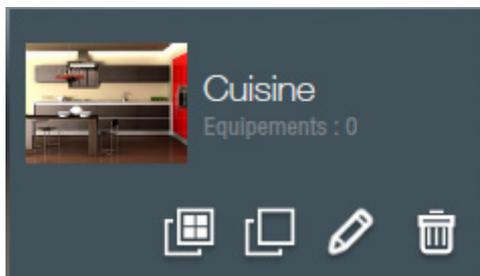
3. Création d'une pièce

Une pièce est un regroupement d'équipements. Cette notion est importante car le découpage des différentes sections des applications de pilotage se fait par défaut selon les pièces de votre projet.

Dans le tableau de bord du site, cliquez sur la vignette « Pièces ».

Il existe une librairie de pièces avec une image par défaut sur la partie de gauche, il faut cliquer sur le bouton + pour en créer une. Chaque élément de cette liste est sélectionnable pour faire un filtre dans la liste des pièces créées.

Une vignette apparaît alors sur la partie de droite.



L'icône « poubelle » permet de supprimer la pièce et l'icône « crayon » d'éditer les paramètres.

Si vous supprimez une pièce qui a des équipements, il faudra les placer dans une autre pièce pour pouvoir les utiliser sur une application Lifedomus.

Il existe ensuite 2 icônes de duplication :

-  : duplication de la pièce avec tous les équipements associés. Utile par exemple, si vous paramétrez un projet d'hôtel où chaque chambre possède les mêmes équipements. Attention, vous devez paramétrer les propriétés des nouveaux équipements.
-  : duplication de la pièce simple

Dans les paramètres de la pièce, on peut changer son nom, sa description, son image (cf chapitre C, 2,b). La liste des équipements présents dans cette pièce apparaît en bas.

En bas à gauche, il y a une coche « Synchroniser les projets Design Studio » qui vous permet de synchroniser les opérations : « création », « suppression » ou « modification » d'une pièce, entre Config Studio et Design Studio.

4. Création du connecteur X3D

Dans la section connecteur, déployez l'onglet du protocole « Delta Dore X3D ».



Il existe 2 connecteurs X3D disponibles, un connecteur USB (clé USB fourni avec le serveur) ou un connecteur IP qui correspond à une passerelle Tydom I.O. Dans les deux cas la configuration et les fonctionnalités seront identiques.

Cliquez sur le « + » à côté du connecteur voulu.

a) Clé USB

Dans le cas d'un connecteur USB, il faut aller dans les propriétés du connecteur et sélectionner le port USB du serveur sur lequel est branchée la clé.



Cliquez sur enregistrer, le connecteur démarrera automatiquement.

Configuration OK :



ASTUCE : le symbole AUTO signifie que si le connecteur se déconnecte, il se reconnectera automatiquement.

B) Tydom I.O

Dans le cas d'une passerelle Tydom I.O, il faut aller dans les propriétés du connecteur, saisir les 6 derniers caractères de l'adresse MAC, l'adresse IP et enfin votre mot de passe.

Label :
Passerelle IP X3D (Tydom 1.0)

Description :

Afficher les logs de ce connecteur dans le journal d'évènements :

Propriétés :

Identifiant Indiquez les 6 derniers caractères de l'adresse MAC se trouvant à l'arrière de votre passerelle (ex : 00801E)

Adresse IP

Mot de passe

Supprimer le certificat enregistré En cas de changement de passerelle, vous pouvez supprimer le certificat enregistré

Cliquez sur enregistrer, le connecteur démarrera automatiquement.

Si vous avez besoin d'utiliser plusieurs passerelles Tydom I.O, vous devez créer autant de connecteurs que de passerelles.

C) Configuration :

Pour accéder à la configuration des modules, cliquez sur l'icône . Celui-ci est disponible uniquement si le connecteur est allumé.

Cet écran se divise en 2 parties : sur la gauche se trouve la liste des « métiers » X3D et sur la droite les modules X3D de ce type.

Il existe 2 types de fonctionnement pour ces métiers : réseau maillé ou connexion directe.

D) Réseau maillé

Le réseau maillé est un regroupement de modules X3D pour assurer la communication entre eux. Celui-ci est typé par métier et peut accueillir au maximum 16 modules. Si un module d'un métier différent est inclus dans un réseau, il sera considéré comme un répéteur de trame X3D.

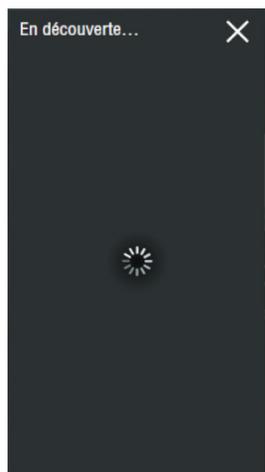
Cela concerne les métiers éclairages, volets roulants, autres automatismes et chauffage.

 : Vous pouvez créer jusqu'à 12 réseaux par passerelle.

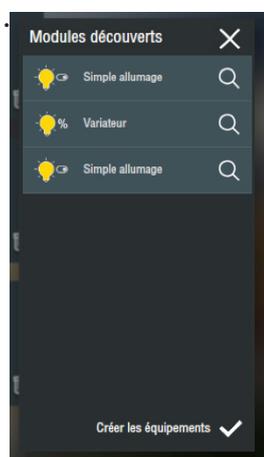
Pour créer un réseau, cliquez sur le « + » lié à un métier.



Vous avez maintenant au milieu un bouton permettant de faire l'appairage des modules avec votre passerelle. Il faut d'abord mettre en association un ou plusieurs produits X3D (se référer à la documentation du produit pour le mettre en association). Ceci fait, cliquez sur ce bouton. Un message vous fera patienter pendant la découverte.

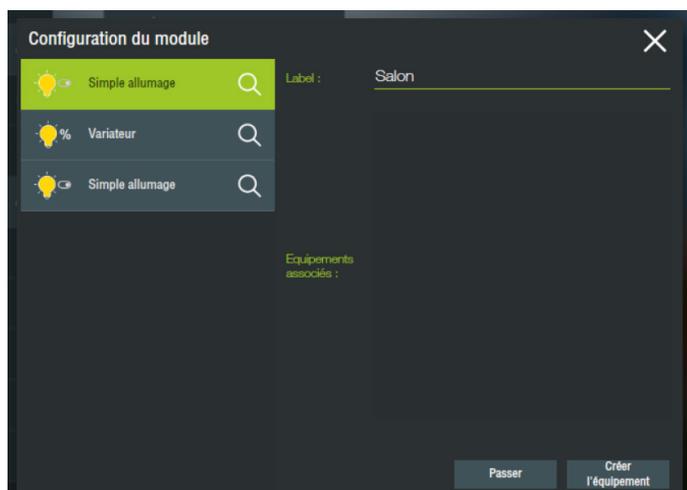


Une fois la découverte terminée, cette fenêtre s'agrandit avec la liste des modules découverts

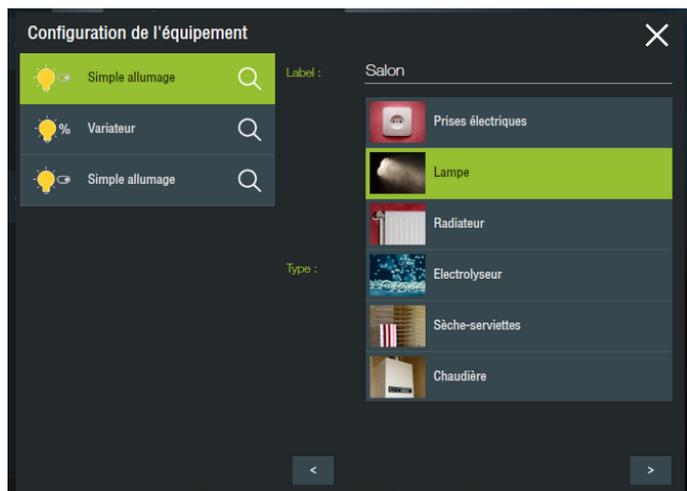


Vous voyez apparaître les spécificités du métier (ex lampe ou variateur). Cliquez sur créer des équipements pour pouvoir les paramétrer et les rendre pilotable par votre application.

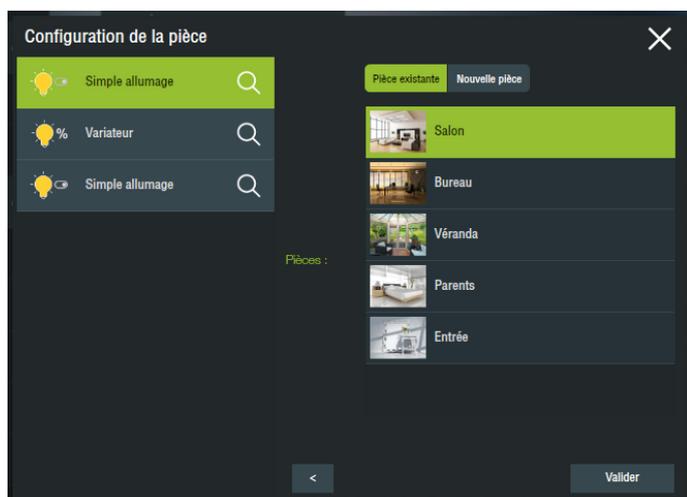
Vous pouvez maintenant nommer le 1^{er} module de la liste ou le faire clignoter pour l'identifier physiquement en cliquant sur l'icône « loupe ».



Cliquer sur « créer un équipement » pour lancer un assistant de création d'équipement. Vous pouvez associer le module à un type d'équipement sur votre serveur, cela lui donnera un rendu graphique différent sur votre application de pilotage. Cela pourra ensuite être personnalisable selon vos besoins d'interface.



Vous pouvez ensuite l'associer à une pièce. Validez et vous serez renvoyé automatiquement vers la page de découverte des modules.



Vous pouvez alors passer à l'objet suivant et créer tous vos équipements de cette manière.

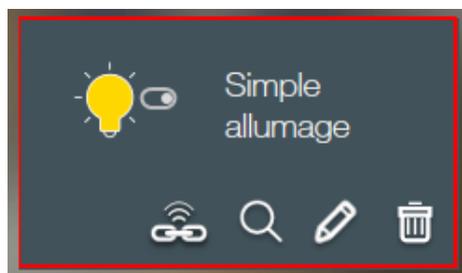
Une fois cette étape terminée, vous pouvez visualiser l'ensemble des modules sous forme d'une liste de vignettes.



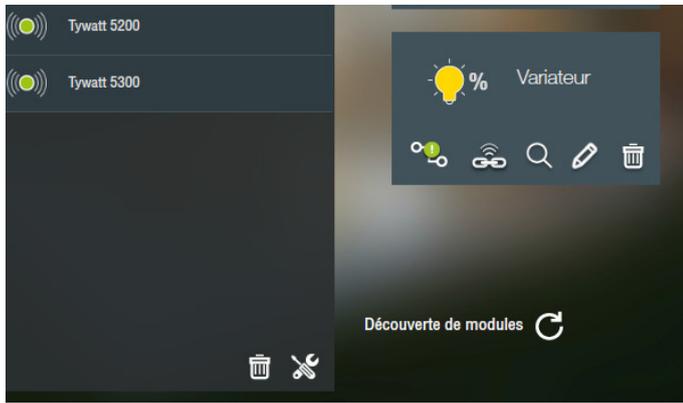
Chaque vignette comporte plusieurs icônes :

-  permet d'identifier le produit (clignotement pour un éclairage, montée descente pour un volet, clignotement de la LED du produit pour le chauffage).
-  permet de mettre le produit en association de façon logiciel et non physique comme précédemment, afin d'associer un interrupteur à votre éclairage par exemple.
-  permet d'ouvrir la page de configuration du module pour modifier son nom ou de créer un équipement pour ce module.
-  permet de connaître l'état « connecté » ou non du module, par rapport au serveur domotique. Si un point d'exclamation est présent, cela signifie que ce module n'est pas pilotable par le serveur, car il n'est associé à aucun équipement.
-  permet de supprimer le module du réseau. Si la suppression ne fonctionne pas, un message vous propose de forcer la suppression. Cela veut dire que le produit n'a pas reçu la demande de suppression. Si vous décidez de forcer cette suppression, la passerelle ne connaîtra plus le point mais le module, lui, connaîtra toujours la passerelle, laissant un identifiant utilisé sur ce produit pour rien.

Si cette vignette est rouge, cela veut dire que la communication ne se fait pas correctement avec le produit.



Si vous souhaitez ajouter un produit supplémentaire à ce réseau, en bas vous avez la possibilité de relancer une découverte sur ce réseau.



La liste des modules change en fonction du réseau sélectionné.

E) Connexion directe

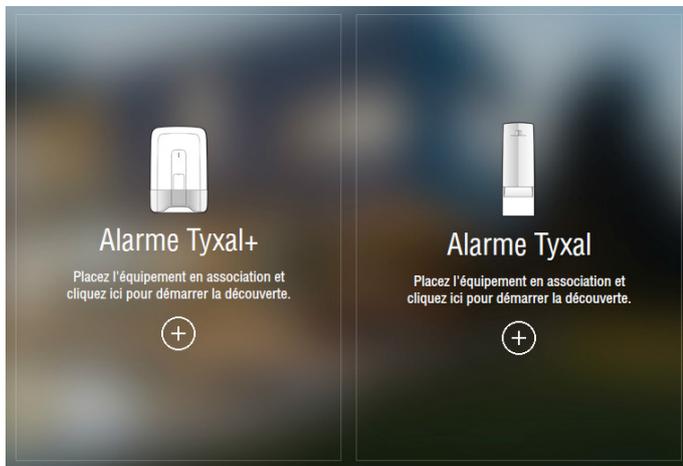
Lors d'une connexion directe, la passerelle va communiquer directement avec le produit. C'est le cas pour les produits de la gamme RT, d'alarme (Tyxal, Tyxal+) et des émetteurs (température extérieure, DMB, DU, ...).

Il n'y a pas de bouton « + » à côté du nom du métier, mais un onglet sélectionnable.

On remarque que pour la gamme RT ou alarme, nous avons plusieurs choix de découverte. En effet, seulement un produit RT et un produit alarme peuvent être associés par passerelle.

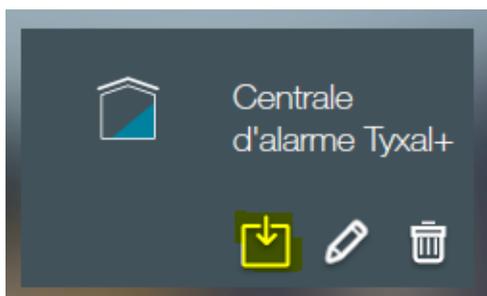
La découverte et la création d'équipements se fait de la même manière que pour les réseaux maillés (se référer aux notices des produits des gammes évoquées)

ALARME : passez l'alarme en mode « ajout produit » (Se référer la notice de l'alarme). Sélectionnez votre alarme en place.



Alarme Tyxal : le téléchargement du noyau de la centrale va se faire lors de l'association.

Alarme Tyxal+ : le téléchargement du noyau de la centrale se fait suite à l'association avec **la centrale en mode OFF.**



PRODUIT RT 2012 : se référer à la notice et suivre les instructions pour ajouter une passerelle domotique TYDOM puis sélectionner le type de produit :



Un émetteur ou un Tywatt peuvent avoir plusieurs données. On peut donc créer un ou plusieurs équipements pour récupérer les infos du module (cf les notices des produits spécifiques).



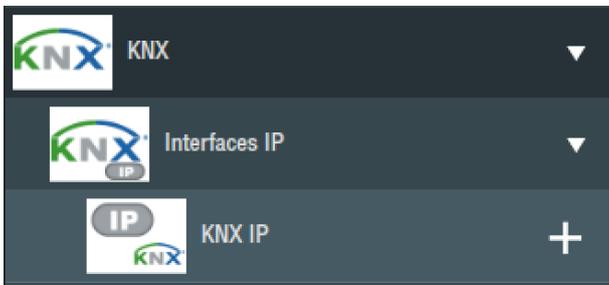
5. Création du connecteur KNX

Pour communiquer avec un bus KNX, vous devez posséder une passerelle KNX/IP connectée au bus et au réseau local. Les passerelles multi-connexions sont à privilégier.

Vous allez ensuite déclarer le connecteur KNX dans le boîtier Delta Dore, à l'aide du menu des connecteurs disponibles.

Pour identifier une passerelle KNX/IP, il est nécessaire d'avoir son adresse IP, le port de communication et son adresse MAC. L'adresse MAC sera utilisée pour retrouver automatiquement la passerelle sur le réseau, si éventuellement une nouvelle adresse IP lui était donnée dans le cas d'un redémarrage du réseau.

⚠ Pensez à utiliser une adresse IP fixe ou réservée sur le serveur DHCP. Attention à bien prendre connaissance de la notice du modem ou du routeur installé sur votre projet.



Ajoutez un nouveau connecteur KNX/IP à la liste en utilisant le bouton « + » correspondant.

Vous allez maintenant configurer votre connecteur en utilisant le bouton [crayon]. Une fenêtre s'ouvre avec plusieurs informations à renseigner.



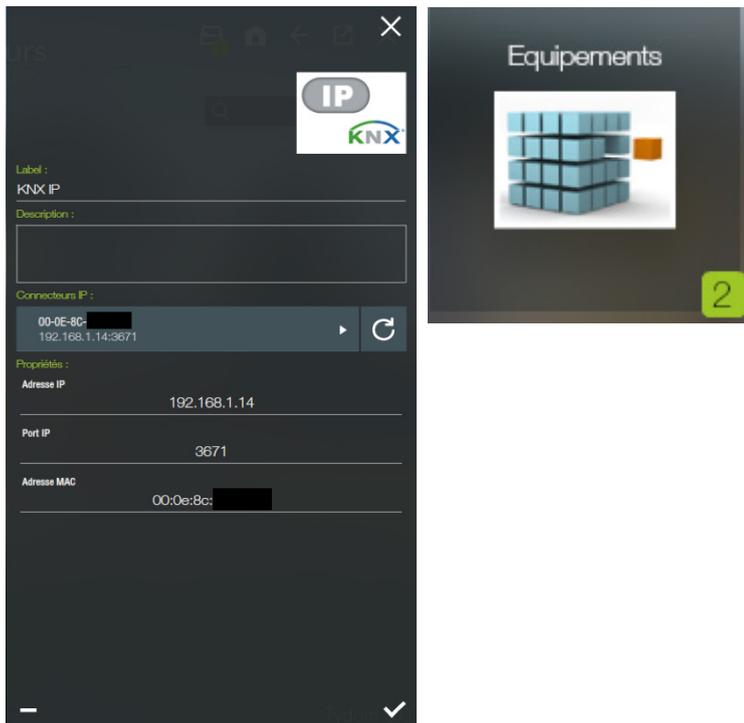
Pour découvrir les passerelles KNX disponibles, utilisez le bouton de recherche . Puis sélectionnez la passerelle correspondant à l'installation à intégrer.

Si vous avez besoin d'utiliser plusieurs passerelles KNX/IP, pour piloter plusieurs lignes séparées par exemple, vous devez créer autant de connecteurs que de passerelles.

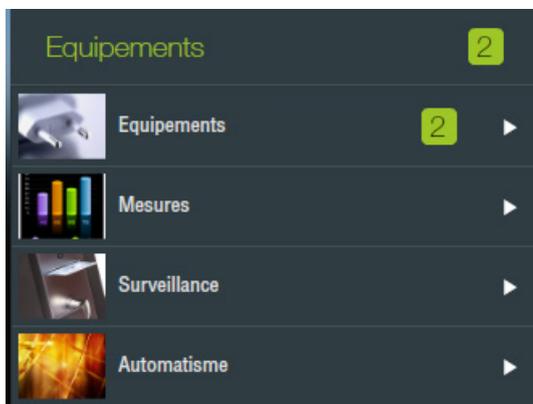
La création des équipements KNX se fera dans la partie « équipements », sur la page du site, que nous allons aborder maintenant.

6. Création des équipements

Pour accéder à la liste des équipements de votre installation, utilisez l'entrée « équipements » sur la page de gestion du site.



La liste de gauche vous expose tous les équipements disponibles. Ils sont tous configurés pour vous proposer une interface de pilotage dans les applications clientes sur téléphones, tablettes et PC, hormis les équipements indiqués comme génériques ou universels.



Cela veut dire qu'en fonction du connecteur que vous utiliserez sur l'équipement, vous aurez à renseigner des paramètres spécifiques au protocole utilisé et/ou faire une sélection dans une liste proposée.

Les informations communes aux équipements sont :

- Le nom à afficher dans les interfaces pour permettre à l'utilisateur d'identifier le produit qu'il pilotera.
- L'état qui est votre indicateur sur l'avancement de la configuration du module (à tester, à valider, ...)
- La description, recommandée, avec laquelle vous pouvez mémoriser des informations utiles dans le cadre d'une intervention future.
- La pièce principale dans laquelle vous voulez faire apparaître l'équipement dans les interfaces de pilotage.
- Le connecteur, que vous choisirez parmi la liste des connecteurs, que vous aurez créés auparavant, et compatibles avec l'équipement.

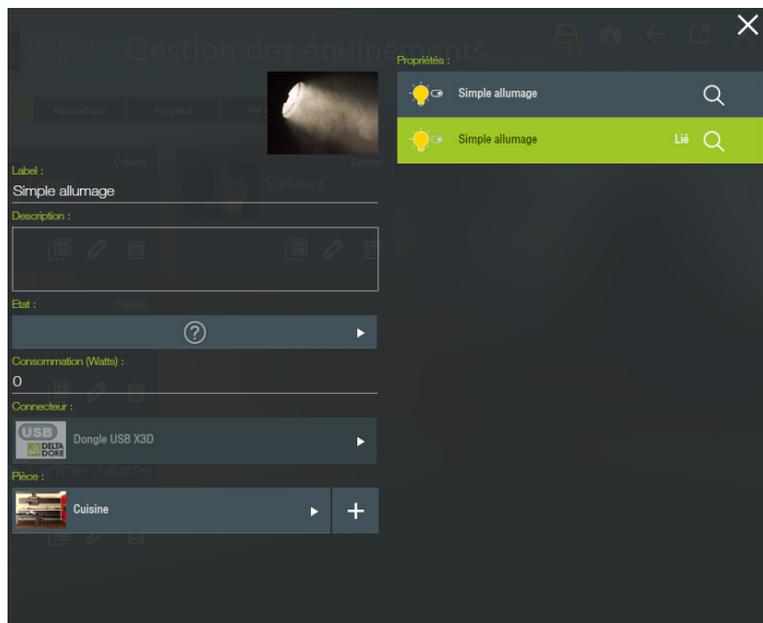
⚠ Le connecteur ne peut plus être modifié après avoir été sélectionné.

a) Équipement X3D

Dans le cas du X3D, nous avons vu que nous pouvons créer un équipement directement au niveau du module dans la section connecteur.

Sur la partie de droite spécifique au protocole, se trouve la liste des modules découverts (comme vu dans le chapitre 2) qui correspondent à ce type d'équipement. Vous pouvez donc en sélectionner un, il apparaît en surbrillance.

Vous avez un label « lié » qui est précisé si ce module est déjà associé à un autre équipement.



Quel que soit le type d'équipement la création se passe de cette manière.

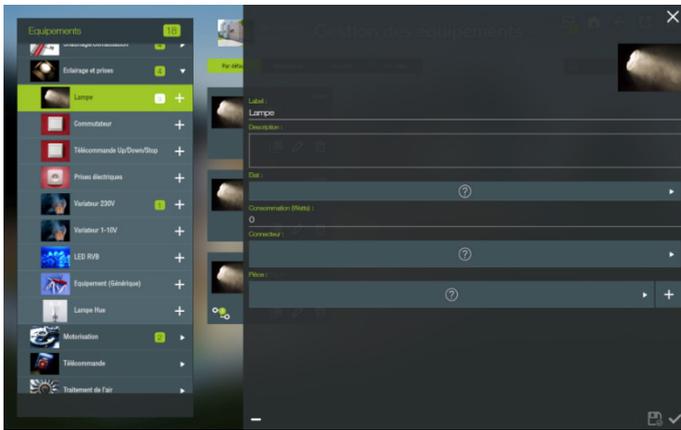
⚠ Il n'est pas possible d'associer un nouveau produit X3D dans cette section, uniquement de créer un équipement pour rendre pilotable un module précédemment créé.

B) Lampe On/Off KNX

Ajoutez une nouvelle lampe en utilisant le bouton « + » sur la ligne correspondante, dans la catégorie « éclairages et prises ».



Sur la vignette créée, utilisez le bouton (crayon) pour accéder à la page de paramétrage.

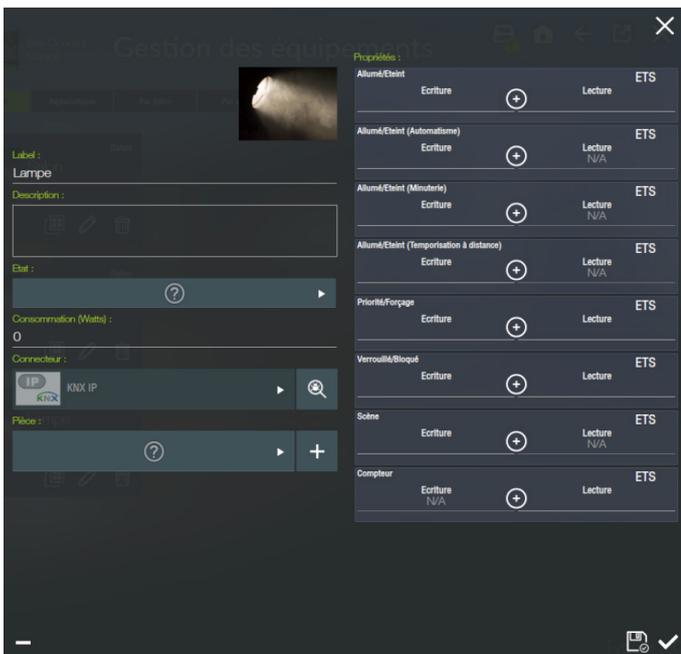


Renseignez les informations communes, puis sélectionnez le connecteur KNX que vous avez créé. Les propriétés associées à l'équipement que vous avez choisi apparaissent.

Pour le pilotage d'une lampe, la propriété qui nous intéresse est « Allumé/Eteint » en écriture et en lecture.

⚠ Assurez-vous d'avoir créé une adresse de groupe pour transmettre l'état du module actionné. En effet, dans l'interface de supervision, il est nécessaire de connaître l'état de la lampe pour refléter sa position actuelle.

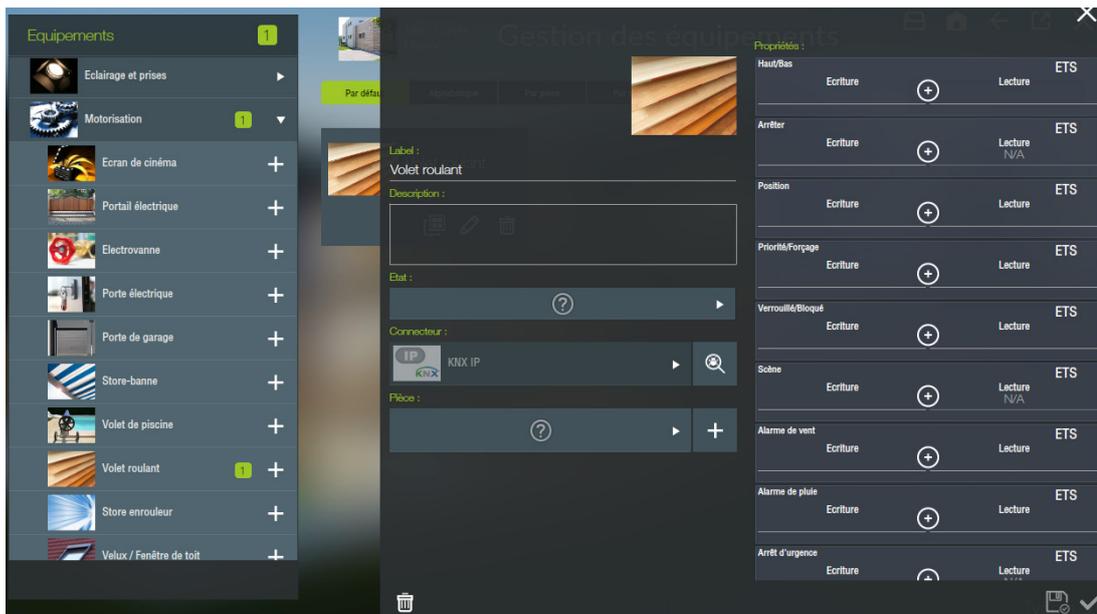
Dans la colonne écriture, vous allez renseigner l'adresse de groupe associée à l'objet permettant de commander la lampe (« W » >> Écriture), et dans la colonne lecture, l'adresse de groupe associée à l'objet qui retourne l'état (« T » >> Lecture).



C) Volet roulant KNX

Ajoutez un nouveau volet roulant en utilisant le bouton « + » sur la ligne correspondante, dans la catégorie « motorisation ».

Sur la vignette créée, utilisez le bouton (crayon) pour accéder à la page de paramétrage.



Renseignez les informations communes, puis sélectionnez le connecteur KNX que vous avez créé. Les propriétés associées à l'équipement que vous avez choisi apparaissent.

Pour le pilotage d'un volet, les propriétés indispensables sont « Haut/Bas », « Arrêter » et « Position » soit en écriture, soit en lecture ou les deux à la fois.

⚠ Assurez-vous d'avoir créé les adresses de groupe pour transmettre l'état du module actionné. En effet, dans l'interface de supervision, il est nécessaire de connaître la position du volet pour afficher l'image ou l'information exacte. Par exemple, si vous le pilotez à l'aide d'un interrupteur KNX, vous devez aussi créer les adresses de groupe renvoyant la position en pourcentage sur un octet pour l'interface.

Dans la colonne écriture de la propriété « Haut/Bas », vous allez renseigner l'adresse de groupe associée à l'objet permettant de commander le volet dans la direction haut ou bas (« W »).

Dans la colonne écriture de la propriété « Arrêter », vous allez renseigner l'adresse de groupe associée à l'objet permettant d'arrêter le mouvement du volet (« W »).

Puis, dans la colonne écriture de la propriété « Position », vous allez renseigner l'adresse de groupe associée à l'objet permettant de positionner le volet à une position déterminée en pourcentage (« W »), et enfin, dans la colonne écriture de cette même propriété, l'adresse de groupe associée à l'objet qui retourne la position en pourcentage du volet (« T »). Ces adresses de groupe sont liées à des objets dont la donnée est sur un octet.

Si le volet n'est pas géré en pourcentage, vous pouvez utiliser le propriété « Etat de la position » et lui associer l'adresse de groupe liée à l'objet, qui indique si le volet est en haut, en bas ou en position intermédiaire. Cette adresse de groupe est liée à un objet dont la donnée est sur quatre bits. Pour faire apparaître la propriété « Etat de la position », faites défiler la liste à l'aide de la molette de souris.

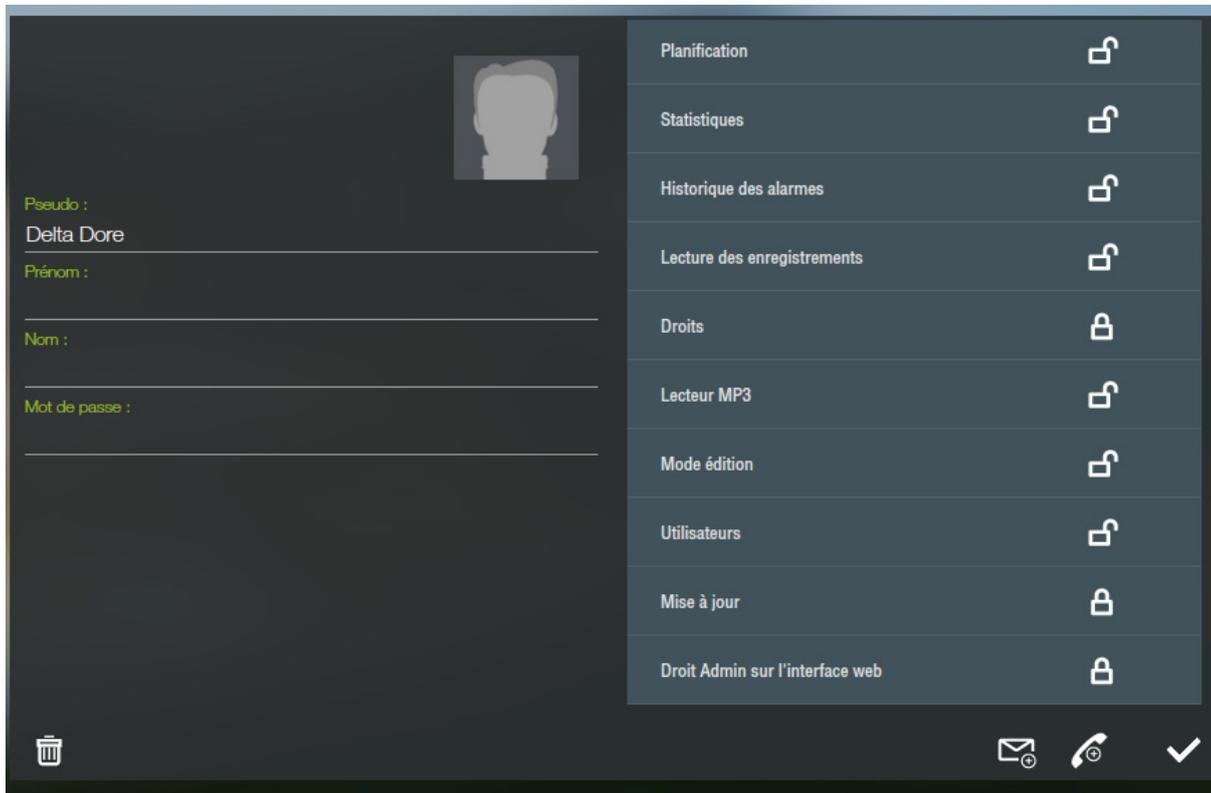
7. Création d'un utilisateur



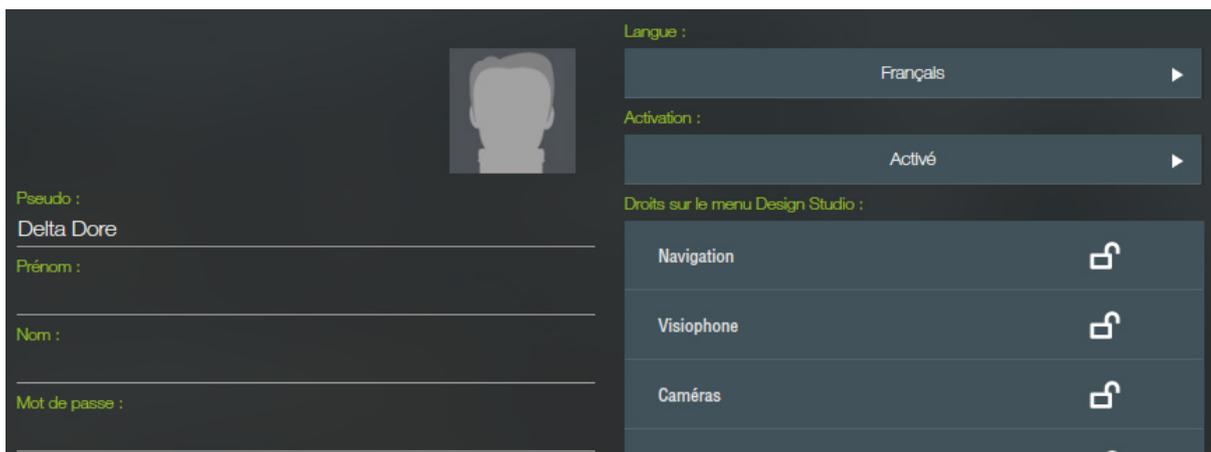
L'utilisateur « Invité » est existant par défaut lorsque vous créez votre site. Cet utilisateur vous permet de vous connecter à votre installation rapidement, mais il ne pourra pas bénéficier d'une interface personnalisée dans l'application « Design Studio ».



Vous allez donc ajouter un utilisateur et activer le droit « Mode édition » dans la liste « Droits sur le menu Design Studio ». (à noter que la barre de défilement n'est pas visible).



Sur cette page, vous allez pouvoir définir la langue affichée par défaut lorsque l'utilisateur se connectera. Vous pourrez également le désactiver pour lui interdire de se connecter depuis les interfaces ou l'activer de nouveau si nécessaire.



8. Création et planification d'un scénario

La création et la planification des scénarios dans le Config Studio concerne l'administrateur de l'installation.

En effet, cette configuration n'est pas forcément accessible à l'utilisateur final qui, par ailleurs, a accès à un éditeur de scénarios et à la planification depuis le Design Studio. La présentation est identique mais il n'a accès qu'à ses propres scénarios et ceux qui lui sont partagés par la gestion des droits.

A) Le scénario

Le serveur Lifedomus permet la création de scénarios, c'est-à-dire un enchaînement d'actions qui peuvent être séparés par un délai. Pour en créer, cliquez sur le bouton « + » dans l'onglet « automates » Une vignette est alors créée sur la droite.

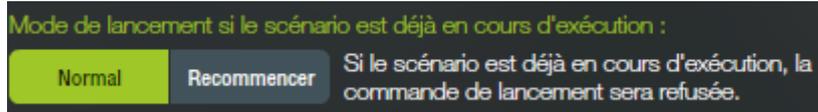


Le crayon permet d'éditer les paramètres du scénario, le « - » supprime celle-ci et l'œil est utilisé pour modifier le contenu de ce scénario.

On voit en haut à gauche le créateur du scénario « Admin » s'il a été créé dans le CS ou le nom de l'utilisateur qui l'a créé dans les autres applications.

Les paramètres sont :

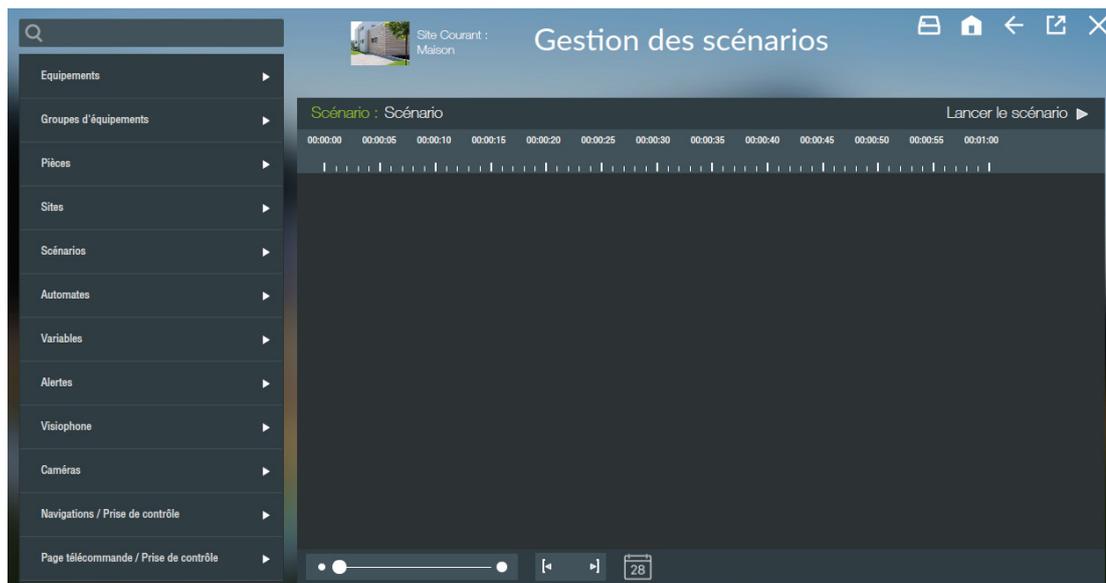
- Son nom
- Une description
- Le mode de lancement si le scénario est déjà en cours d'exécution. En effet un scénario qui allume la lampe et l'éteint 1 mn plus tard, si on relance ce scénario au bout de 30 secondes que fait-on ?
- Mode Normal : le scénario est déjà en cours d'exécution on ne fait rien la lampe s'éteint dans 30 secondes.
- Mode Recommencer : on annule toute les actions qui devaient être exécutées et on redémarre de 0. La lampe s'éteindra donc dans 1mn. (ex : minuterie d'escalier).



- Le déclencheur choisi parmi une liste de déclencheurs créés (cf. chapitre K 3).

On va ensuite définir les actions à effectuer dans ce scénario en cliquant sur l'œil 

On retrouve sur la gauche tous les objets (équipements, pièces, ...) créés dans Lifiedomus. Sur la droite sous forme de time line, Os étant tout à gauche et les actions se déroulant du haut vers le bas



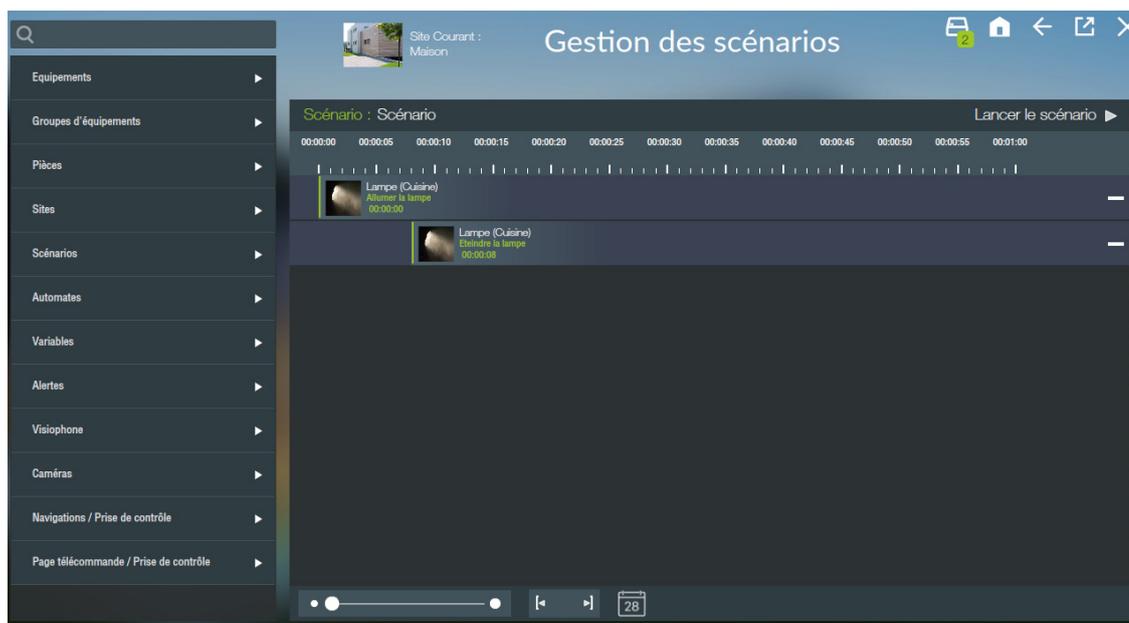
Le bouton en haut à droite permet d'exécuter le scénario.



En bas se trouve un curseur qui permet d'agrandir ou rétrécir le zoom sur la durée. Tout à droite, nous verrons les 24h du scénario, tout à gauche la 1re minute. Les boutons juste à côté permettent d'aller directement à la 1re action ou la dernière action de ce scénario.



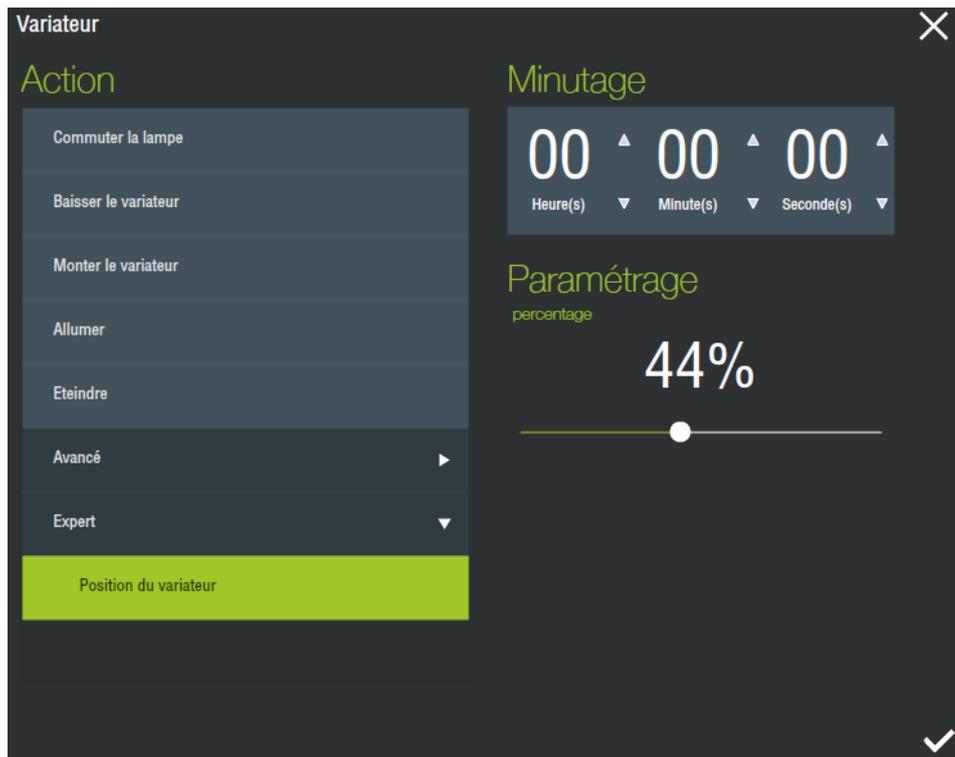
Le bouton calendrier s'utilise pour ajouter une planification. Pour voir toutes les planifications de ce scénario, il faut aller dans l'onglet planification (Chapitre X).



Pour ajouter une action, cliquez sur la flèche pour lister les objets selon le type. Un « + » apparaît à côté de chacun des objets. Lors du clic sur celui-ci, une fenêtre apparaît avec la liste des actions possibles sur cet objet. À droite, vous pouvez spécifier un « retard », durée au bout de laquelle doit s'exécuter cette action par rapport au début du scénario.

En dessous, un cadre laisse la place à la saisie d'un paramètre pour certaines actions (ex : saisir un % d'illumination pour

un variateur).



Vous pouvez modifier l'action, le paramètre ou le minutage, en cliquant directement sur la ligne correspondante dans la ligne des temps et la fenêtre s'ouvre à nouveau.

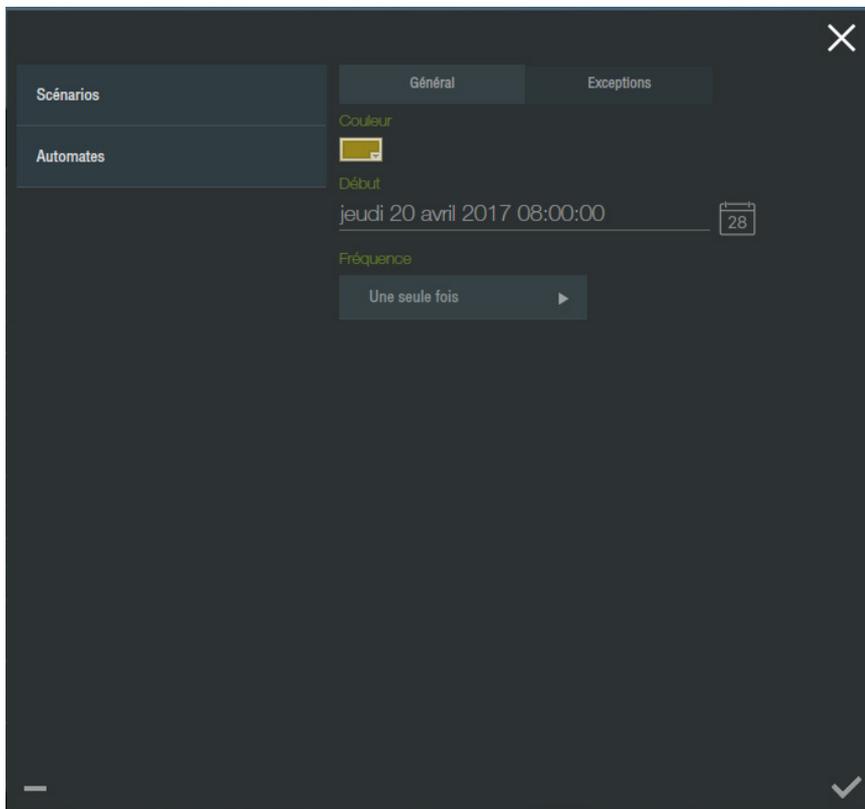
L'utilisation du temps entre les commandes est optionnelle, un scénario pour éteindre les lampes avant de partir ne nécessite que l'ajout de l'action « éteindre » de chaque lampe sans préciser de délai.

C) Planification



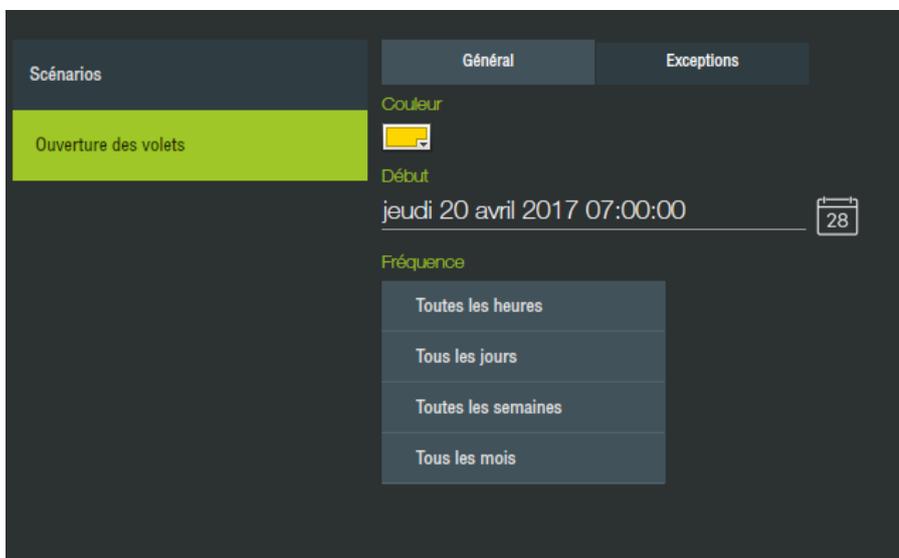
La page « Planification » vous permet de planifier, sur un calendrier, l'exécution d'un scénario.

Pour cela, vous allez cliquer sur une case avec le pointeur de votre souris pour afficher le jour, puis vous cliquez de nouveau sur une ligne de la journée affichée. Un formulaire pour programmer l'exécution d'un scénario s'affiche au-dessus de la page.



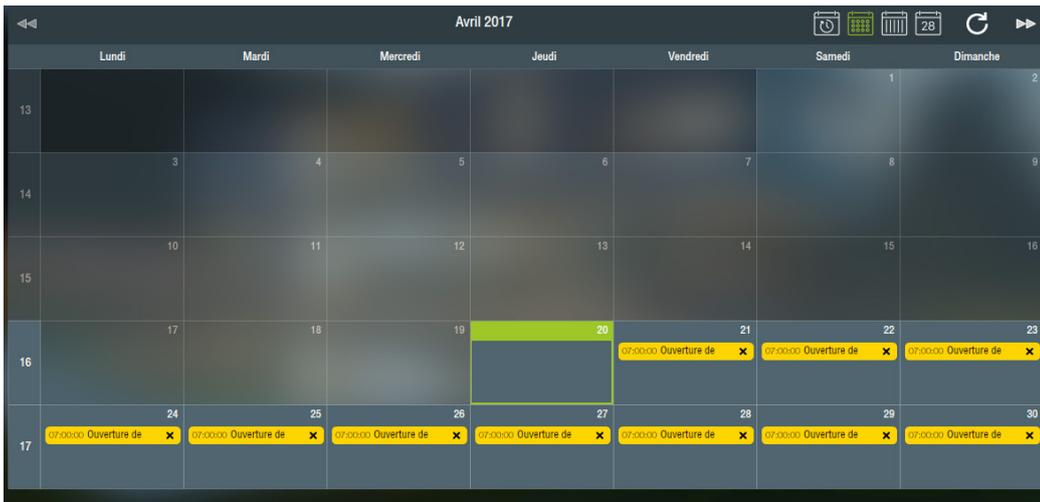
Vous choisirez le scénario à planifier, dans la liste des scénarios disponibles à gauche de ce formulaire, puis vous renseignerez les différents paramètres en fonction de vos besoins.

Ces paramètres concernent le début de la planification, la fréquence et la fin de la planification, si l'exécution doit être récurrente.



⚠ Les listes affichées peuvent contenir plus de lignes que celles uniquement visibles à l'écran. Utilisez le pointeur de la souris, en maintenant le clic et en bougeant votre souris vers le haut ou vers le bas pour afficher le contenu, vous pouvez aussi utiliser la roulette de la souris pour en faire défiler le contenu. Vous pouvez également afficher le contenu de la liste en utilisant le pointeur de la souris et en maintenant le clic.

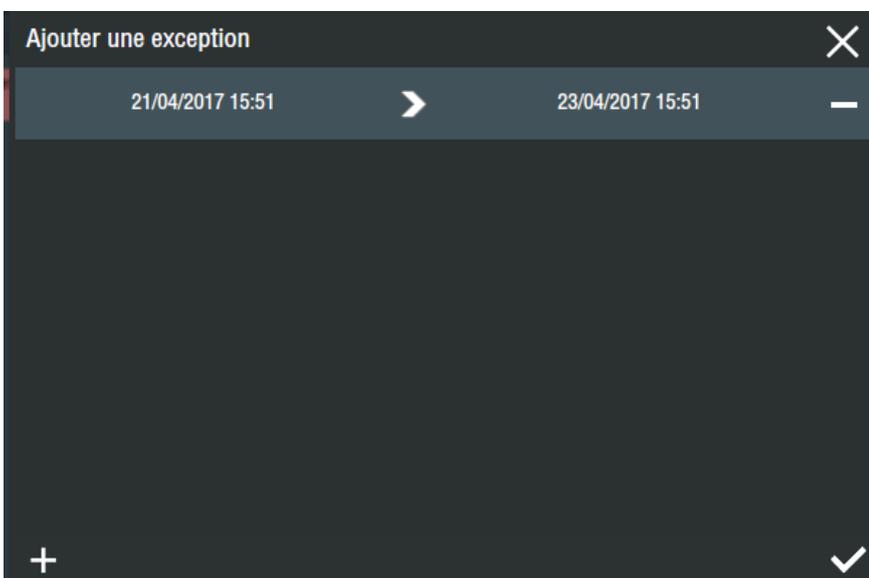
Lorsque vous avez ajouté une planification, vous pouvez voir les différentes occurrences sur le calendrier. Vous pouvez alors supprimer en cliquant sur la croix de celle-ci. Pour éditer la série, cliquez sur une occurrence affichée.



Celle-ci vous permet planifier l'exécution d'un scénario en fonction du jour de la semaine. Cette programmation se répète chaque semaine. Vous pourrez identifier une programmation hebdomadaire, dans le calendrier, par un pictogramme affiché sur le jour correspondant.



Une exception est une date ou une période durant laquelle la planification est inopérante. Vous pouvez donc créer des exceptions pour la planification sur le calendrier, mais également de façon indépendante sur la programmation hebdomadaire.



C. Projet graphique : DESIGN STUDIO

L'application Design Studio est l'interface de pilotage de l'installation destinée à l'utilisateur. Cette application vous permet de réaliser une personnalisation graphique totalement adaptée à votre utilisation.

⚠ Pour rappel, l'utilisateur présent par défaut et nommé « invité » ne possède pas le droit qui permet d'éditer le projet graphique. De plus, il faut activer ce droit (voir le paragraphe « Utilisateur » dans la partie « Config Studio ») pour permettre l'accès au mode édition.

I. Découverte : génération automatique

Lorsque vous vous connectez pour la première fois à votre Lifedomus avec cette application, un projet graphique va être généré automatiquement pour l'utilisateur que vous avez choisi. Ce projet graphique sera construit à l'aide de la configuration réalisée dans le « Config Studio ».

⚠ Selon votre type de connexion et le support que vous utilisez (PC, iPad, téléphone), la génération peut prendre un certain temps la première fois, afin de mettre en cache, par exemple, les images utilisées pour le projet. Cette première étape étant passée, les prochaines connexions seront plus rapides, mais toujours dépendantes de votre type de connexion.

La représentation initiale sera construite selon les règles suivantes :

- Pour chaque pièce créée dans le « Config Studio », il y aura une page correspondante dont le fond affichera l'image ou la photo associée à cette pièce.
- Un bandeau de navigation est disponible sur la droite et représente les différentes pièces du projet.
- Pour chaque page ainsi générée, l'accès aux équipements se fera depuis un bandeau en bas de page.
- Chaque équipement sera représenté par une vignette avec quelques informations basiques, et la possibilité, dans le cas d'une lampe par exemple, de la contrôler directement depuis l'image affichée. En appuyant sur la vignette, un panneau de contrôle avec plus d'informations ou une télécommande s'affichera dans le cas d'un équipement audio par exemple.
- La navigation se fera en balayant l'écran de droite à gauche et inversement, ou en utilisant le bandeau de navigation et en appuyant sur la vignette de la pièce.
- Dans le menu principal, en haut à gauche, l'image représentant une maison vous permet de revenir directement à la page par défaut. Lors de la génération automatique, celle-ci est la première page du projet.

2. Personnalisation

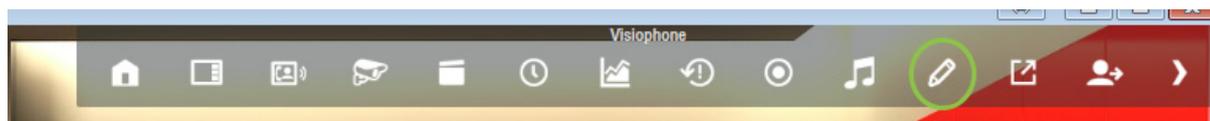
La particularité de cette application est d'être totalement personnalisable et ainsi de permettre, grâce à un éditeur embarqué sur PC et MAC, de créer un projet graphique adapté à l'utilisateur et à l'installation à piloter.

Bien que le mode édition se fasse sur PC et MAC, les projets graphiques sont restitués également sur iPad, iPhone, tablettes et téléphones Android.

Pour entrer dans le mode édition, vous utiliserez le crayon dans la barre de menu. Pour ouvrir la barre de menu lorsqu'elle est repliée, il suffit de cliquer dessus.



💡 Pour laisser la barre de navigation à l'écran, il faut maintenir le bouton gauche de la souris pendant quelques secondes sur la partie grisée.



⚠️ N'oubliez pas d'activer le mode édition pour l'utilisateur sélectionné (voir « Config Studio »).

En mode édition 2 nouvelles icônes apparaissent :

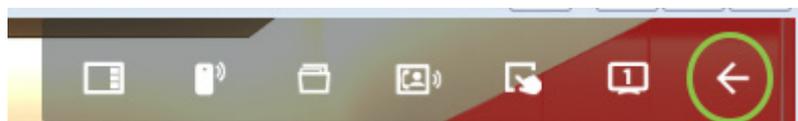


Widgets sur la page



Ajout de widgets

Pour quitter le mode édition il faut cliquer sur la flèche retour :



A) Smart Vision

La page Smart Vision vous permet de rassembler, sur une seule page, des informations générales et des commandes globales sur un maximum de huit pièces. Cette page se génère automatiquement et peut ensuite être personnalisée selon vos besoins.

Les informations vous permettront de visualiser en direct l'état de l'éclairage, des volets et autres selon les équipements disponibles dans ces différentes pièces. Vous pourrez alors contrôler par une commande globale tous les éclairages d'une pièce (par exemple pour éteindre toutes les lampes du salon).

Vous pourrez également effectuer des commandes globales sur le site.

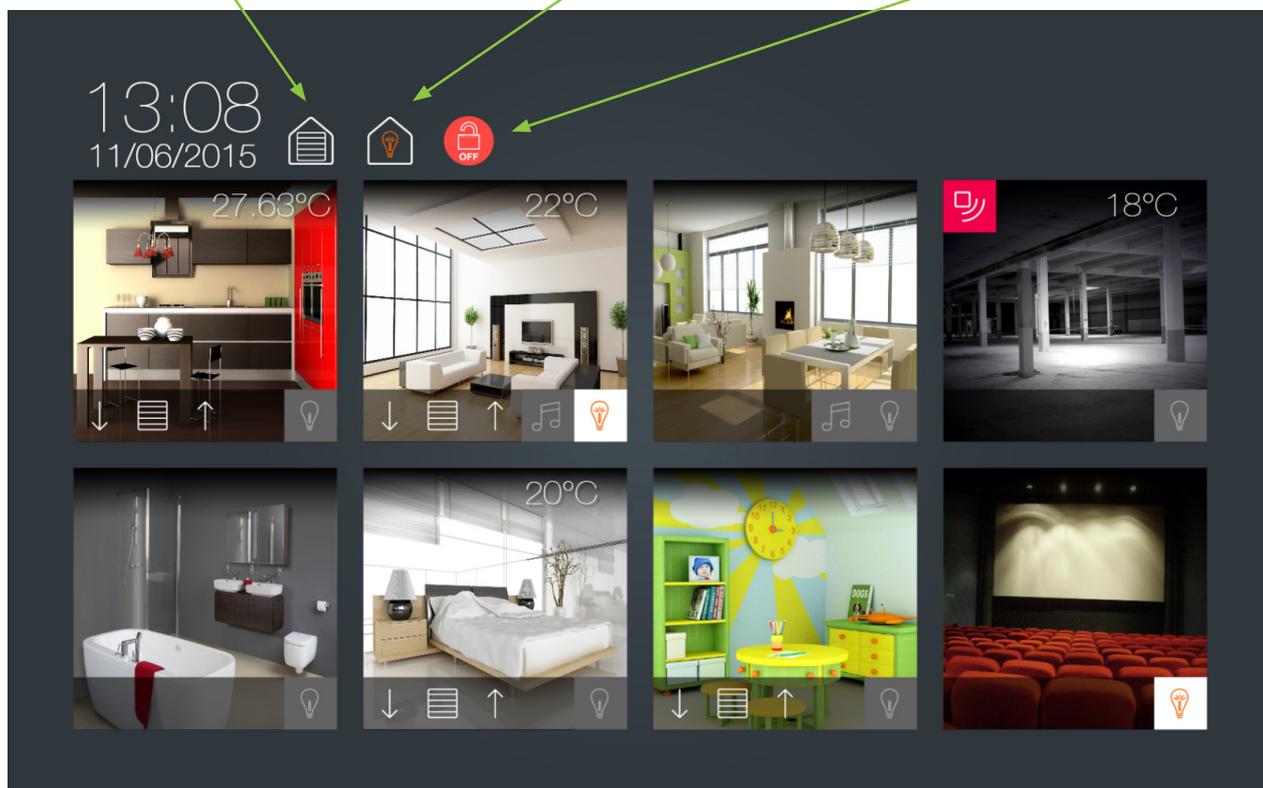
État des volets de la maison :
Tous ouverts, Tous fermés ou
position indéfinie.

Un clic ferme tous les volets.

État des éclairages de la
maison : au moins une
allumée ou toutes éteintes

Un clic ferme tous les lumières

État de la centrale Tyxal +
si elle est présente dans votre
projet.



Un clic sur l'image permet une navigation vers la page correspondante.

Chaque pièce est représentée de la même façon et les icônes sont affichés en fonction des équipements disponibles dans la pièce.

Si un détecteur de mouvement est configuré dans la pièce, celui-ci est représenté en haut à gauche.

Si un capteur de température est configuré dans la pièce, celui-ci est représenté en haut à droite.

Si une ou des lumières sont configurées dans la pièce, celles-ci sont représentées en bas à droite. L'état indique s'il y a au moins une lampe allumée et un clic permet d'éteindre toutes les lampes de la pièce.



Si un ou des volets sont configurés dans la pièce, ceux-ci sont représentés en bas à gauche, les flèches permettent d'ouvrir ou de fermer les volets, un clic sur l'image du milieu effectue un stop. L'état, comme pour le site, est représenté par tous ouverts, tous fermés ou position indéfinie.

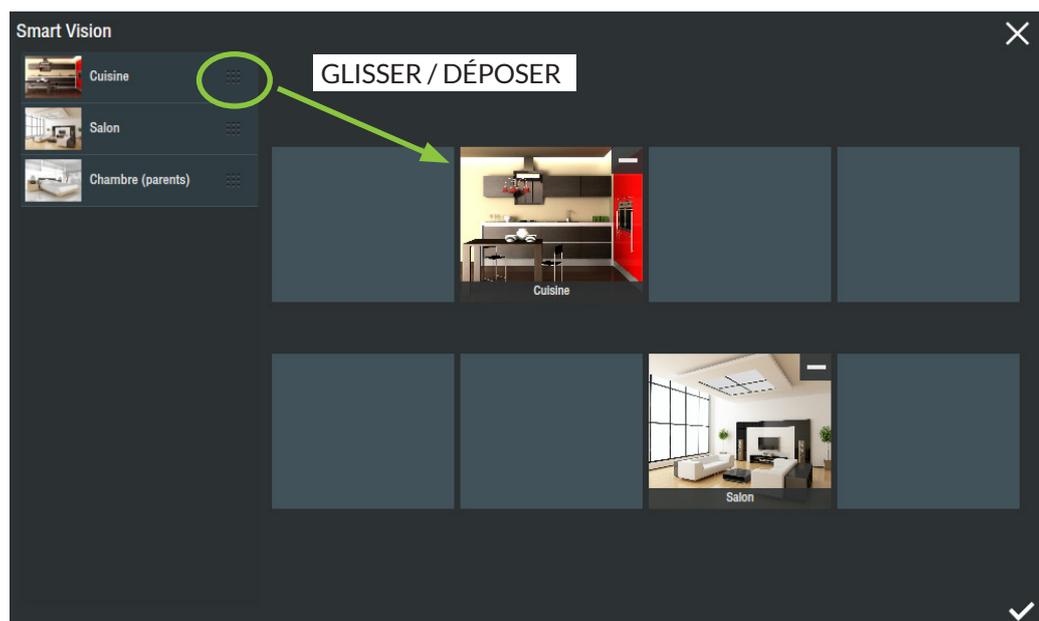
Si un lecteur Sonos est configuré dans la pièce, il est représenté en bas et indique si une lecture est en cours. Un appui court permet de mettre le lecteur en pause. Un appui long permet d'aller directement dans la télécommande de celui-ci.

Pour créer une page Smart Vision :

En mode édition, vous voyez apparaître deux vignettes supplémentaires dans le bandeau de navigation : « ajouter une page » et « ajouter une page Smart Vision ».



Lors de la création de cette page, vous choisissez les pièces que vous voulez afficher, le modèle désiré, puis les différents objets de restitution et de contrôle sont générés automatiquement. Cette page devient alors votre page par défaut.

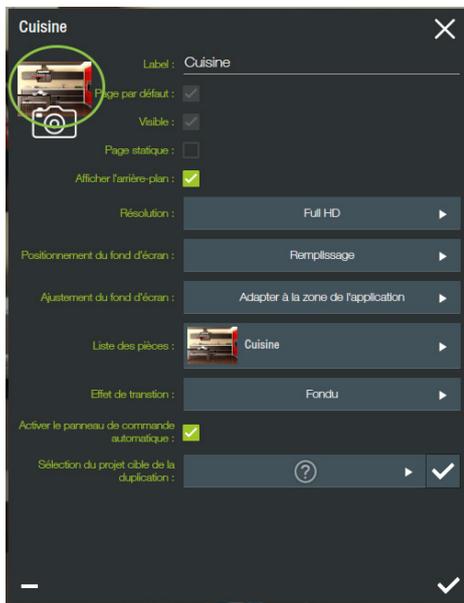


b) Importation d'images

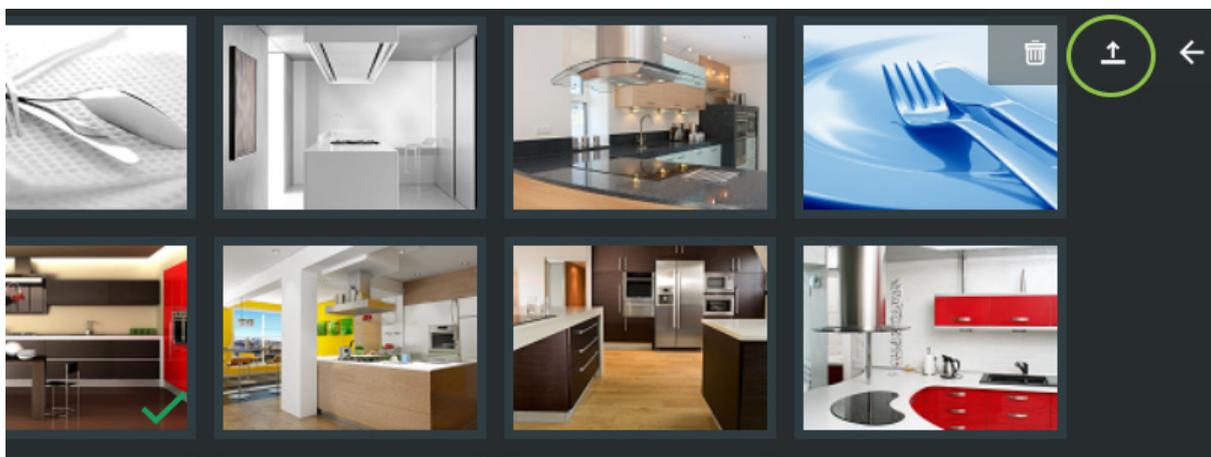
Pour personnaliser votre interface, vous avez à votre disposition des images et des photos livrées avec votre boîtier domotique, accessible depuis le gestionnaire d'images.

Le gestionnaire d'images est accessible depuis la plupart des objets affichant une photo ou une image dans le mode édition, et parfois depuis des boutons de paramétrage.



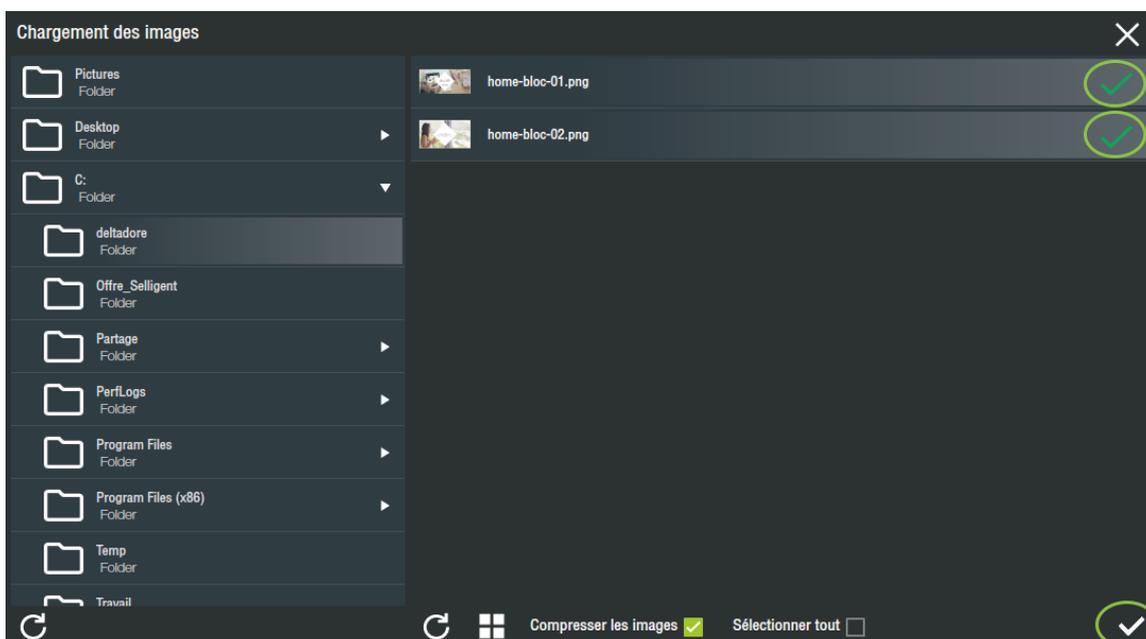


Si vous désirez importer vos propres photos et réalisations graphiques, vous pourrez le faire depuis le gestionnaire d'images. Dans le menu, appuyez sur la commande d'importation.



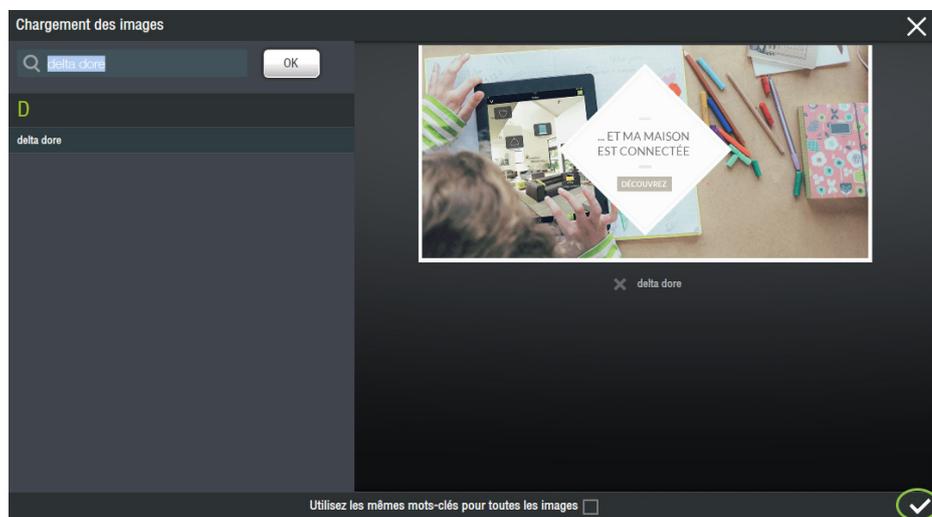
Un formulaire s'affiche au-dessus de la page et vous permet d'accéder aux différents dossiers de votre ordinateur, à une clé de stockage USB connecté à celui-ci, été afficher les images et photos disponibles.

Ensuite, sélectionnez la ou les photos désirées, puis validez à l'aide du bouton en bas à droite.



⚠ Ne tentez pas de cliquer plusieurs fois. En effet, il se passe un certain temps lorsque vous cliquez jusqu'à l'affichage suivant. Cela est dû aux calculs mis en œuvre sur les images.

Lorsque le processus d'importation commence, il vous est proposé de choisir le ou les mots clés à associer à la première image. Utilisez le champ de recherche pour trouver un mot dans la liste existante, puis sélectionnez-le en cliquant dessus. S'il n'existe pas, il sera automatiquement créé. Afin de faciliter la recherche et le classement de vos images, vous pouvez associer autant de mots clés que vous le souhaitez. Puis validez pour passer à l'image suivante.



💡 Si toutes les images sélectionnées sont à associer aux mêmes mots clés sélectionnés, cochez la case « associer à toutes les images » avant de valider pour passer à la suite.

Les images sont alors importées une à une dans le serveur domotique.

C) Widget repositionnable

Un widget est un élément graphique qui se pose sur une page. Celui-ci permet d'afficher une valeur et/ou de faire une ou plusieurs actions.

Il existe 3 types de widgets :

- Les widgets d'équipements générés par défaut (nommés « LD »), identiques à ceux qui apparaissent dans le bandeau en bas de chaque page. Il en existe un pour chaque type d'équipement, ils ne sont pas personnalisables.
- Les widgets développés qui comportent le plus souvent une animation pour le pilotage, et dont la structure ne peut être modifiée.
- Les widgets totalement personnalisables (nommés « Painter ») basés sur deux concepts qui sont :
 - Ce que l'on voit (« What I See ») 
 - Ce que l'on fait (« What I Do ») 

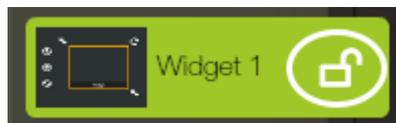
Une fois ajouté sur la page, il peut être sélectionné sur la liste de gauche ou directement en cliquant dessus avec la souris (NB : si deux widgets sont superposés, le clic multiple permet de passer de l'un à l'autre).

Une fois sélectionné, il peut être déplacé avec la souris en restant appuyé sur celui-ci. Lors de son déplacement, s'il y a d'autres widgets sur la page, une ou plusieurs lignes jaunes peuvent apparaître pour mettre en évidence que le widget est positionné à la même position qu'un autre. Cela permet d'aligner facilement les widgets l'un à l'autre.

Il peut aussi être déplacé à l'aide des flèches du clavier. Le widget se déplace par défaut de 1 pixel. En appuyant sur Ctrl en même temps que la flèche, il se déplace de 50 pixels en 50 pixels.

Une fois sélectionné, un widget est surligné sur la liste dans l'onglet de gauche avec la liste des widgets.

Dans ce panneau, le cadenas permet de le verrouiller et de ne plus pouvoir le modifier par erreur lors de l'édition d'une page.

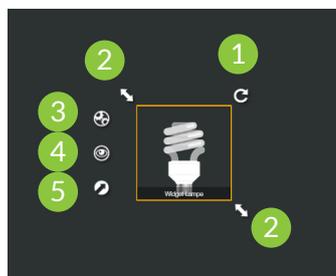


L'ordre de ces widgets a une importance car c'est l'ordre dans lequel ils apparaissent sur la page (notion de profondeur). Le plus en haut dans la liste est celui qui apparaîtra au-dessus de tous les autres, le plus en bas dans la liste est celui qui sera derrière tous les autres.

⚠ : Les widgets liés à des actions doivent se situer en haut de la pile.

Il est possible de changer cet ordre en restant appuyé sur un widget. Celui-ci se met à clignoter et vous pouvez le remonter ou le descendre dans la liste puis le relâcher.

Selon le type, le widget possède 3 à 5 icônes autour de lui. Un cadre jaune permet de savoir s'il est sélectionné.



- 1) Icône qui permet de faire une rotation du widget sur 360° en cliquant dessus, une roue apparaît pour modifier l'angle : 
- 2) Ces deux icônes permettent de redimensionner le widget en restant appuyé dessus. Le widget peut être redimensionné en cliquant sur Alt en même temps que les flèches d'un clavier. Par défaut cela l'agrandit de 1 pixel. En cliquant en même temps sur Ctrl + Alt + flèche cela l'agrandit de 50 pixels.
- 3) L'icône Engrenages permet de modifier les paramètres complets du widget via un panneau de propriétés.
- 4) L'icône représentant un œil permet de définir le « What I See », c'est-à-dire ce que l'on veut voir dans ce widget. Cet icône n'est disponible que sur les widgets de type « Painter ».
- 5) L'icône représentant une flèche permet de définir le « What I Do », c'est-à-dire ce que l'on veut faire en agissant sur ce widget. Cet icône n'est disponible que sur les widgets de type « Painter ».

D) Widget « Painter »

Le widget « Painter » est un objet qui vous permet de définir l'affichage d'informations et l'exécution de commandes sur une zone de votre page.

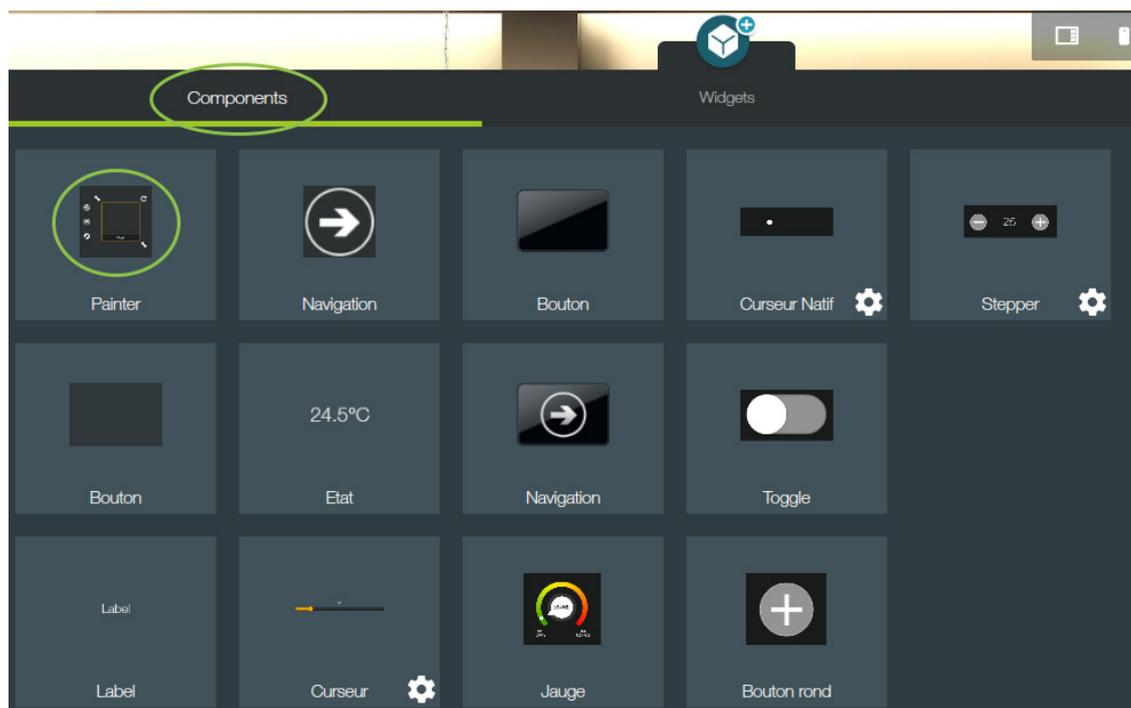
L'affichage peut être constant ou conditionné par l'état de vos équipements et il est paramétré dans la partie nommée « What I See ».

L'exécution de commandes est réalisée en fonction d'un mouvement effectué sur la zone et il est paramétré dans la partie nommée « What I Do ».

Exemple de « Painter » : Lampe On/Off

Pour comprendre le fonctionnement, nous allons créer un widget de type « Painter » pour piloter une lampe On/Off sur la page.

Ajoutez un widget sur la page en le sélectionnant dans le bandeau en bas de votre écran. Allez dans Composant puis sélectionnez « Painter ».



Ensuite, après avoir sélectionné votre widget, cliquez sur l'œil pour afficher la page de paramétrage du « What I See ».

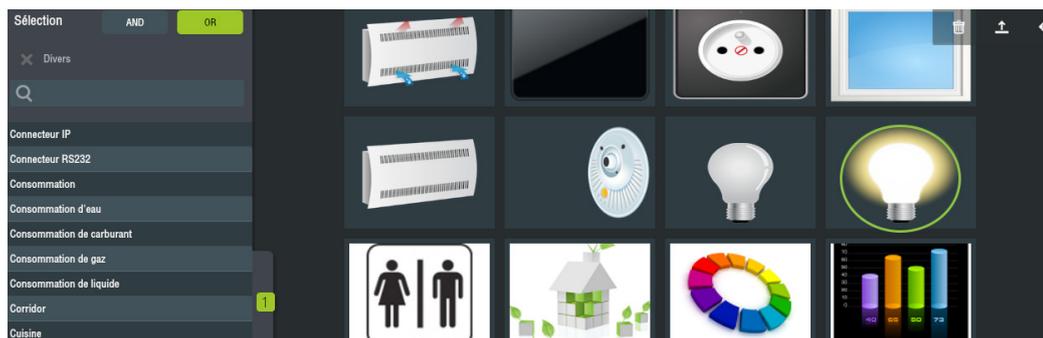


Cliquez sur « ajouter une image ».

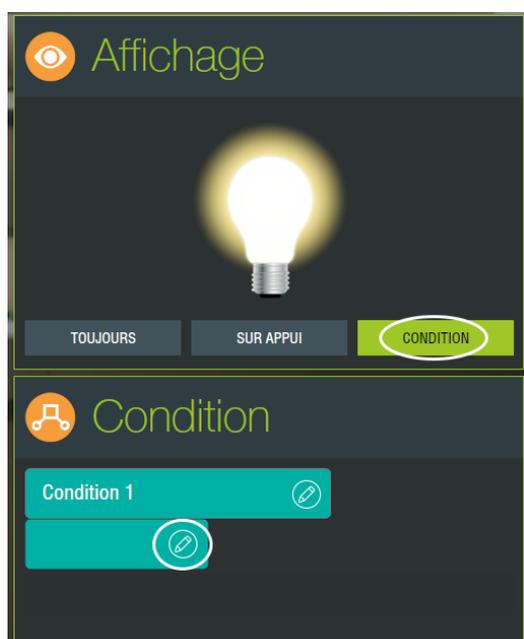


Vous arrivez dans le gestionnaire d'images. Recherchez le mot clé « Divers », si celui n'est pas déjà affiché, sélectionnez-le en cliquant dessus. Vous verrez à droite les images associées à ce mot-clé.

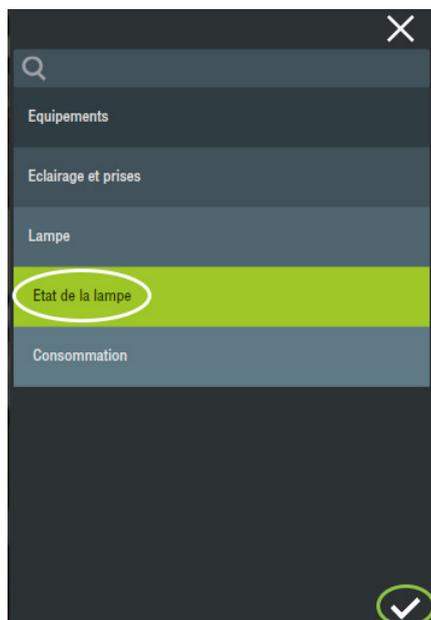
Sélectionnez l'image qui représente une ampoule allumée.



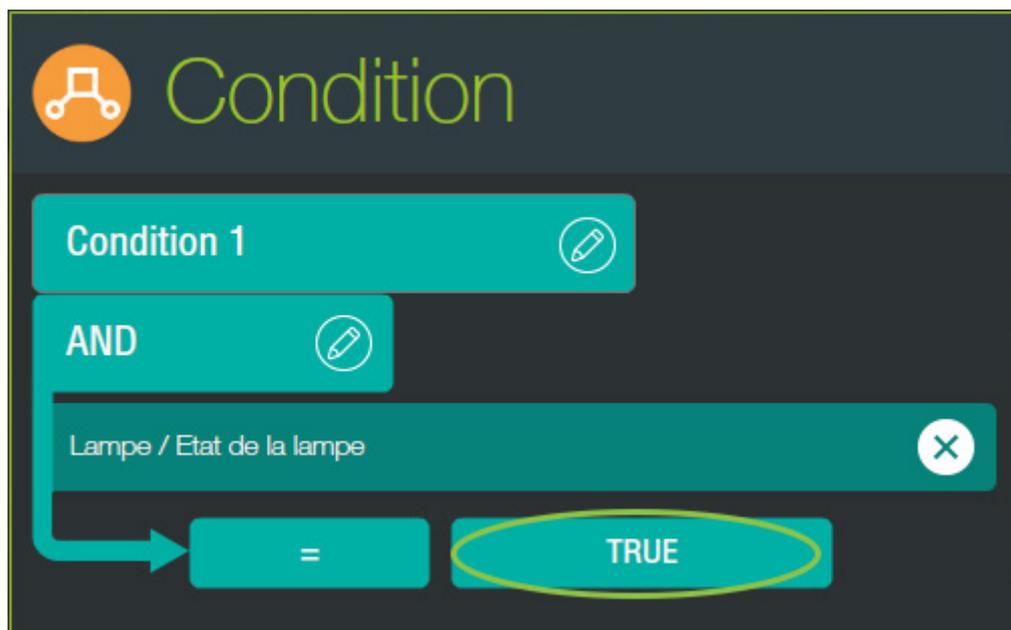
Une ligne est ajoutée à gauche avec l'image choisie. Sélectionnez cette ligne et dans la partie qui s'affiche au centre, cliquez sur « Condition ».



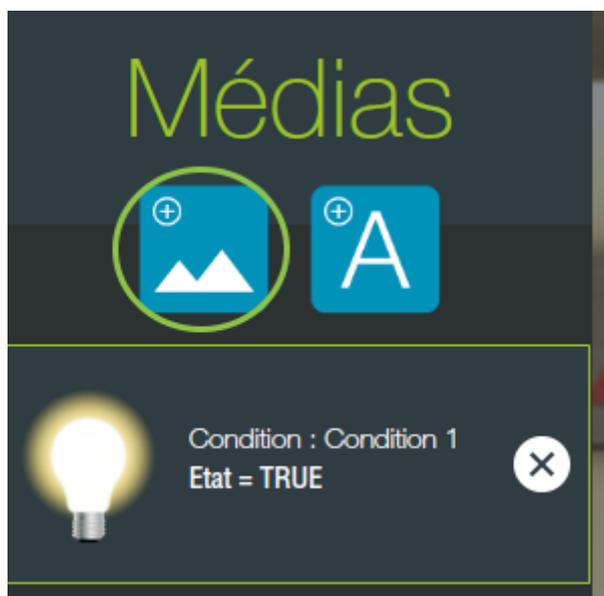
Cliquez sur le crayon qui apparaît et choisissez le retour d'état d'une lampe.



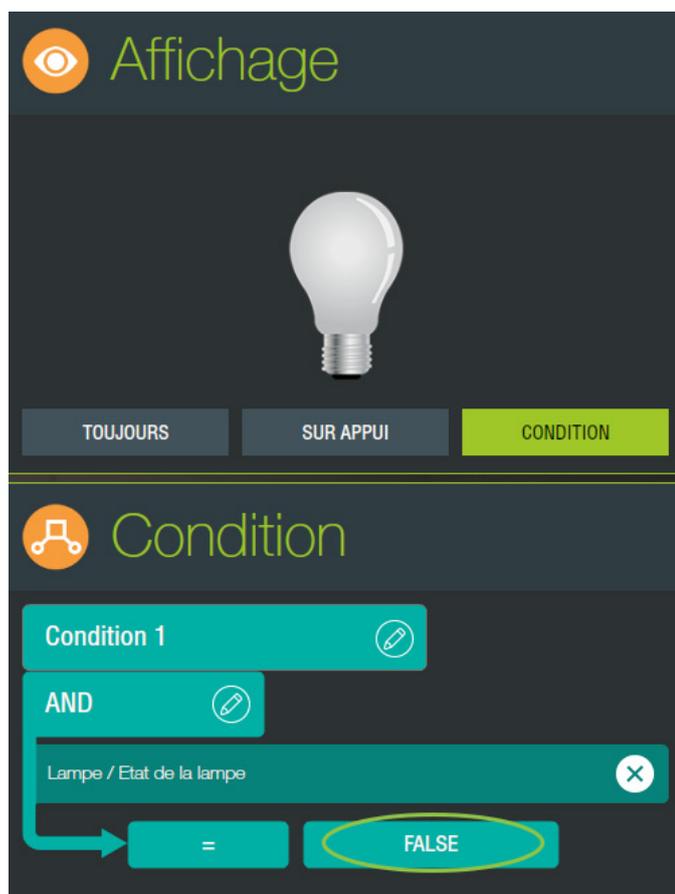
Lorsque vous validez, la ligne apparaît dans la condition et la valeur associée est « TRUE ».



Répétez l'opération, en ajoutant une image représentant une lampe éteinte.



Et après avoir sélectionné le retour d'état de la lampe comme précédemment, vous allez indiquer la valeur « FALSE ».



Nous venons de définir ce que nous voulions voir en fonction de l'état de la lampe.

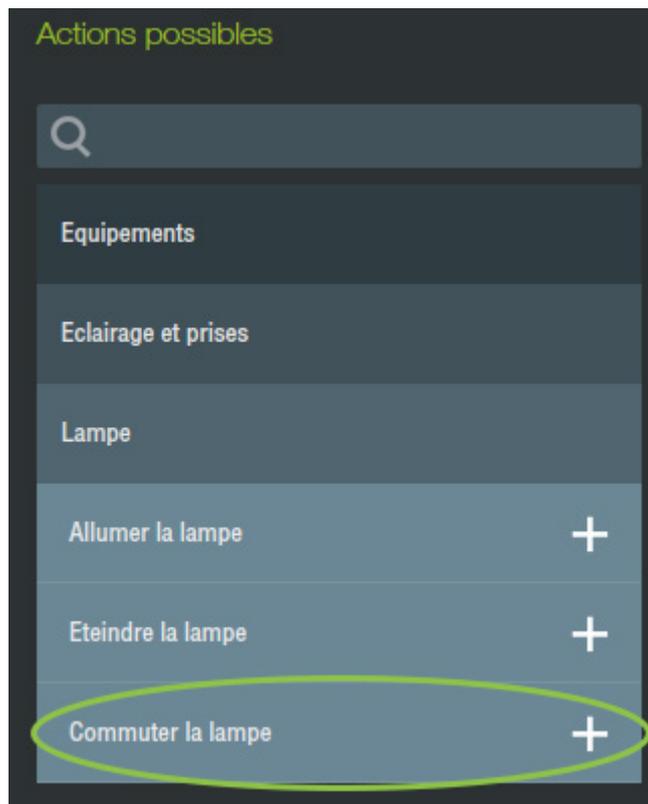
Vous allez valider cette page pour sortir du mode « What I See » et nous allons maintenant nous occuper de la commande de la lampe.

Pour cela, vous allez cliquer sur la flèche associée à votre widget que vous aurez préalablement sélectionné en cliquant dessus.

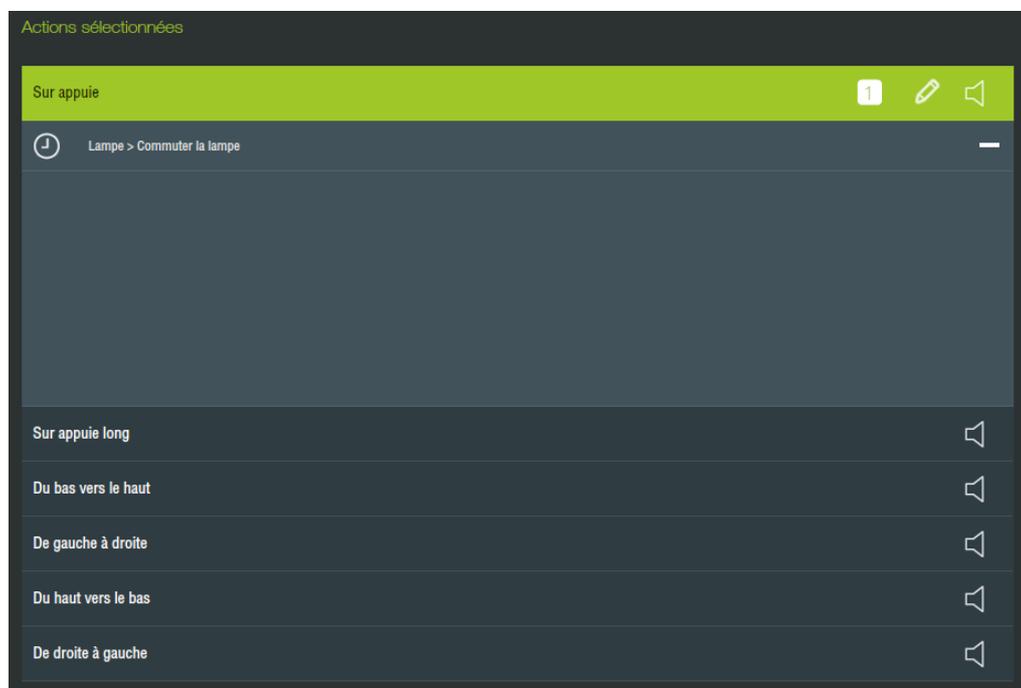


Vous arrivez sur une nouvelle page qui vous propose à gauche, les équipements et autres actions possibles et à droite, les différents mouvements qui peuvent être réalisés sur cette zone.

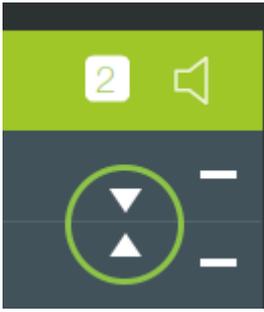
Recherchez votre équipement, la lampe choisie pour afficher le retour d'état dans le « What I See », afin de sélectionner l'action « commuter la lampe ».



Ajoutez l'action que vous allez voir apparaître dans la partie « appui ».



Pour changer de mouvement, cliquez sur le titre du mouvement. Les actions sélectionnées à gauche seront positionnées dans le mouvement activé.



Il vous est possible de définir différentes actions sur tous les mouvements proposés.

Voilà, vous pouvez maintenant quitter cette page, puis sortir du mode édition en utilisant le bouton retour dans le menu.

Vous avez donc un widget sur votre page qui vous permet de commander votre lampe.

Bravo !

Vous voilà arrivé à la fin de ce Guide de Configuration.

Nous espérons que ce contenu vous permettra de mieux prendre en main l'installation de votre serveur domotique Lifedomus.

Comme nous l'évoquions en introduction, ce document vous apportera les bases nécessaires à la prise en main de nos logiciels, mais vous pouvez aller encore bien plus loin !

N'hésitez pas à nous contacter pour venir assister à nos formations et découvrir encore plus d'astuces pour vos installations domotiques.

À très bientôt



 **N°Audiotel 0 892 682 070**
0,35 € TTC / MN

Groupe Delta Dore S.A.
Le vieux chêne
35270 Bonnemain
www.deltadore.fr/contact

www.deltadore.fr

